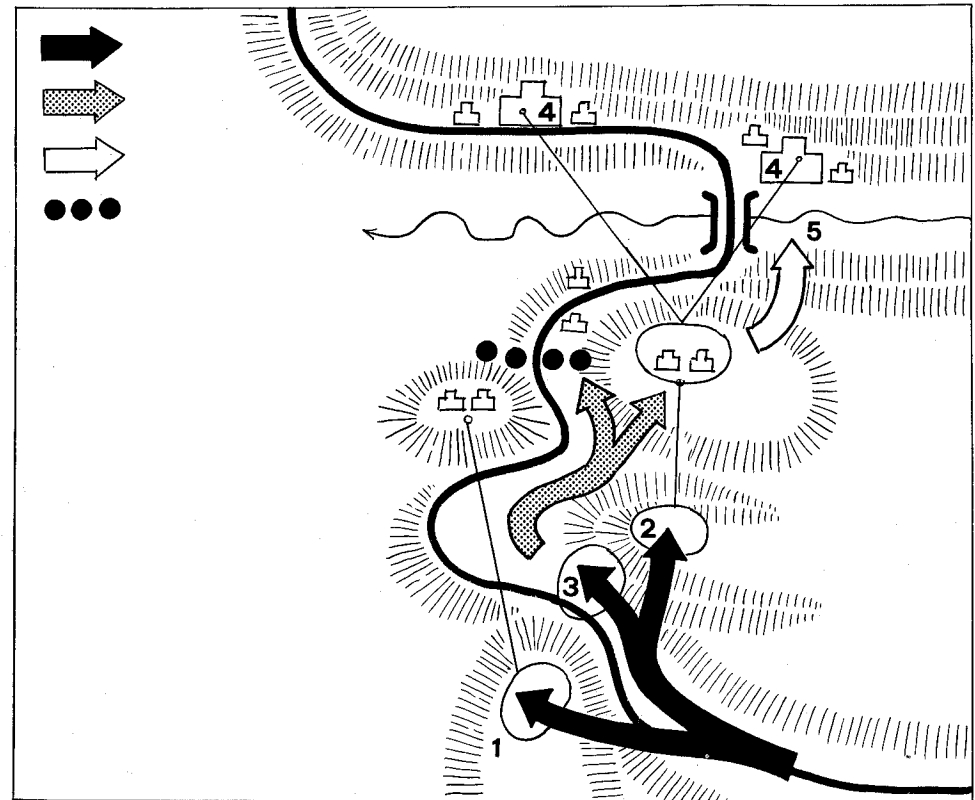


# Gefechtstechnik

## Band 1a Allgemeines

Major H. von Dach

Zu beziehen beim Zentralsekretariat des SUOV  
Mühlebrücke 14, 2502 Biel



# Inhaltsverzeichnis

## Dienstbetrieb

Täglicher Dienstbetrieb .....	5
Disziplin, Ordnung, äussere Form .....	7
Schwierige Leute .....	8
Führung .....	15
Lob, Tadel, Strafe .....	25
Beurteilungswesen .....	28
Kaderfragen .....	33
Innerer Dienst .....	37

## Ausbildung

<b>Grundsätze</b> .....	41
<b>Theoretischer Unterricht</b> .....	42
<b>Praktische Ausbildung</b> .....	43
<b>Gefechtsausbildung</b> .....	44
Allgemeines .....	44
Zeiteinteilung im WK .....	47
Gefechtsschiessen .....	48
Panzerabwehrausbildung .....	63
Ortskampfausbildung .....	69
Waldkampfausbildung .....	85
Nachtkampfausbildung .....	87
Ordnungsdienst .....	92

## Befehlstchnik

<b>Allgemeines</b> .....	97
<b>Die Beurteilung der Lage</b> .....	97
<b>Die Entschlussfassung</b> .....	102
<b>Der Befehl</b> .....	104

# Dienstbetrieb

## Täglicher Dienstbetrieb

### Verschiedenes

- Bei jeder Gelegenheit singen.
- Keine Misshandlungen («Schleifen») und keinen schlechten Ton (Schimpfwörter, Fluchen) in der Kompanie dulden.
- Tüchtige Leute fördern, auch wenn sie dadurch der eigenen Kompanie verloren gehen. Der Mann will seine Chancen gewahrt wissen.
- Zug- und Gruppenführer ständig weiter belehren. Belehrung zwanglos einstreuen.
- Präzedenzfälle vermeiden. Diese erweisen sich fast immer als Übel und als Quelle von Ärger.
- Wenn Neigungen zu Ungehorsam und Widerspenstigkeit auftreten, dann den Gründen und Ursachen nachgehen.
- Das Überwinden körperlicher Anstrengungen in vernünftigem Ausmass hebt die Leistungsfähigkeit der Truppe. Die Freude an der Leistung ihrerseits festigt den inneren Zusammenhalt der Einheit.

### Dienstangewöhnung

- Einmal eingerückt, braucht die Truppe eine gewisse Anlaufzeit. Sie muss sich erst wieder anpassen können. Das fällt dem einzelnen je nach Veranlagung und Umgebung leichter oder schwerer.
- Der ungewohnte Betrieb, andere Tagesablaufzeiten, Höhenunterschiede (Gebirgsdienst) sowie Luft- und Klimawechsel verursachen in den ersten 2-3 Tagen starke und abnormale Ermüdung. Das muss im Arbeitsplan berücksichtigt werden.
- Durch vernünftig sich steigende Anforderungen gewöhnt sich die Truppe rasch ein. Das hat nichts mit Weichheit zu tun, sondern ist eine Forderung des gesunden Menschenverstandes. Nur der systematische Aufbau führt zum Ziel. Jede Übertreibung endet mit einem Misserfolg. Überanstrengte Leute arbeiten ohne Lust und Interesse. Damit fällt das Ausbildungsrendement zwangsläufig.

### Tagesbefehl

- Den Tagesbefehl gut durchdenken und detailliert abfassen. Dann musst du im Dienstbetrieb wenig eingreifen und reklamieren.
- Der Tagesbefehl ist «heilig». Die Unterführer daraufhin kontrollieren, ob die Zeiten auch tatsächlich eingehalten werden. Vor allem, ob sie mit der Arbeit zur rechten Zeit abbrechen. Einrücken im Laufschrift ist ebenso falsch wie zu spätes Ausrücken. Wer pünktlich mit der Arbeit beginnt, hat auch ein Recht darauf, zur Zeit aufzuhören.
- Nichteinhalten des Tagesbefehls macht eine Kompanie rasch und sicher kaputt.

- Eine ganze Nacht organisiert und vorausgesagt durcharbeiten, belastet die Truppe weniger, als wenn das Hauptverlesen aus Unordnung um 30 Minuten verschoben werden muss.

#### Unterkunft

- Anforderung: solid, zweckmässig, wohnlich.
- Die Unterkunft muss der Stolz des Feldweibels sein. Täglicher Rundgang des Kompaniekommandanten mit dem Feldweibel.
- Die Unterkunft fortlaufend verbessern. Sie ist nie wohnlich genug. Das gilt sowohl für eine permanente Gemeindeunterkunft wie auch für eine einfache Alphütte.

#### Verpflegung

- Zuschüsse zugunsten der Leute rasch anfordern und restlos ausnützen (z.B. Höhenzulage).
- Vorliebe des Fouriers für Ersparnisse kontrollieren.
- Mahlzeiten im Feld nur kurz und einfach (z.B. heisse Suppe, Brot und Käse). Abends in der Unterkunft dafür reichlich und in Ruhe. Zeit belassen für Essen.
- Der Tagesoffizier muss die Mannschaft täglich bezüglich Essen befragen (Menge, Qualität, ob die Speisen warm auf den Tisch kommen).
- Offiziere sollen immer dasselbe essen wie die Mannschaft.
- Keine Bevorzugung der Offiziere oder besonderer Chargen (z.B. Küchenmannschaft) dulden.
- Wenn etwas besonders Gutes zur Verfügung steht, aber mengenmässig nicht für alle Kompanieangehörigen ausreicht, ist es den Leuten mit dem strengsten Dienst abzugeben (z.B. Wache, Aussenposten usw.).
- Offiziere und höhere Unteroffiziere sollen wenn möglich zusammen essen. Hierbei klärt sich beim zwanglosen Gespräch manches von selbst. Aber keine Befehle während dem Essen erteilen.

#### Körperpflege

- Für Körperpflege ebenso Zeit einräumen wie für Waffenreinigung.
- Eventuell zeitlich staffeln, wenn Platz fehlt.
- Bereitstellen von Waschgelegenheit.
- Bereitstellen von Badegelegenheit.
- Warmes Wasser durch Küche zur Verfügung stellen (rasieren, die vom Parkdienst fettigen Hände waschen usw.).
- Anschlüsse für elektrisches Rasieren.
- Gesundheit: Das Aussehen der Leute beobachten. Der Gesundheitszustand der Kompanie ist normalerweise der Massstab, an dem man die Fürsorge des Kompaniekommandanten für seine Truppe ablesen kann.

#### Urlaubsregelung

- Urlaubsregelung frühzeitig bekanntgeben.
- Unnötige Urlaube zur Erledigung privater Angelegenheiten vermeiden. Den weniger gewandten Leuten erklären und helfen, wie man eine Angelegenheit auch telephonisch oder schriftlich erledigen kann und so keinen speziellen Urlaub benötigt. Herausfinden, welche Amts- oder Geschäftsstelle zuständig ist und hilft. Diensttelefon zur Verfügung stellen.

## Disziplin, Ordnung, äussere Formen

### Disziplin

- Den Entbehrungen, den Strapazen und dem Schrecken eines Krieges hält nur eine Truppe stand, die Disziplin besitzt. Ohne diese ist jede Ausbildung sinnlos.
- Disziplin und militärisches Können geben der Truppe Vertrauen in die eigene Kraft und Leistungsfähigkeit. Dieses Vertrauen hilft über Entbehrungen, Mühsale und Rückschläge des Kampfes hinweg.
- Disziplin ist die volle geistige und körperliche Hingabe des Soldaten an seine Pflicht.
- Das Pflichtgefühl weist dem Soldaten in jeder Lage den richtigen Weg.
- Starker Wille befähigt ihn, diesen Weg trotz Entbehrungen, Müdigkeit und Angst zu gehen.
- Pflichtgefühl und Wille sind die Wurzeln der Disziplin.
- Pflichtgefühl wird geweckt durch:
  - a) Appell an das Gewissen;
  - b) Appell an die Ehre;
  - c) Einsicht in die Notwendigkeit der Einordnung in die militärische Gemeinschaft.
- Der starke Wille wird geweckt und gepflegt durch harte körperliche Schulung:
  - a) Märsche;
  - b) Tragen von Lasten;
  - c) Erleben von Widerwärtigkeiten, wie Hitze, Kälte, Nässe, Schlafmangel, Hunger, Durst, Blasen an den Füessen, schmerzende Muskeln.
- Disziplin fordert:
  - a) Gehorsam gegenüber Anordnungen der Vorgesetzten;
  - b) überlegtes Verhalten und initiatives Handeln im Interesse des Ganzen, wenn Befehle ausbleiben.
- Disziplin verträgt keine Halbheiten. Der Soldat erfüllt seine Pflicht immer ganz, selbst wenn
  - a) er den Sinn des Handelns nicht oder nur unvollkommen zu erkennen vermag;
  - b) ihn niemand kontrolliert oder kontrollieren kann.
- Vaterlandsliebe, Bildung, Kenntnisse und Fertigkeiten erleichtern die Schaffung und Erhaltung der Disziplin, können diese aber nicht ersetzen.
- Ohne Vertrauen zwischen Vorgesetzten und Untergebenen sowie zwischen den Kameraden lässt sich die Disziplin nicht erhalten.
- Nur eine vernünftige Disziplin kann auf die Dauer aufrechterhalten werden.

### Ordnung:

- Die Schlagkraft der Truppe beruht unter anderem auf der Ordnung. Die Unordnung, die im Felddienst und im Kriege leicht um sich greift, bedeutet eine Bedrohung der Kampfkraft.
- Die Ordnung umfasst alle Bereiche, angefangen von der Körperpflege über die Bekleidung bis zum Unterhalt von Material und Waffen.
- Die Truppe muss dazu erzogen sein, in jeder Lage Ordnung zu halten.

### Äussere Formen:

- Jede Gesellschaft hält sich an Formen. Sie sind Ausdruck einer bestimmten Lebensweise.

- Die Formen bauen den Rahmen. Sie regeln die Verhaltensweise innerhalb der Hierarchie und gegen aussen.
- Die Formen erleichtern das tägliche Leben. Sie helfen Reibungen überwinden, sparen Kraft und schaffen Raum für das Wesentliche.
- Die Erfahrung zeigt, dass mit dem Abbau der Formen zwangsläufig die Schwierigkeiten innerhalb der Truppe zunehmen und ihr Ansehen leidet.
- Der Wert der Formen wird leicht unterschätzt.
- Die Formen erlauben einem Aussenstehenden, Rückschlüsse auf den innern Wert der Truppe zu ziehen.
- Selbstverständlich soll kein übertriebener Formalismus verlangt werden. Die nachstehenden Forderungen stellen aber ein Minimum dar:
  1. Korrekter Anzug (auch im Überkleid oder Combainson).
  2. Saubere Haartracht.
  3. Vorschriftsmässiges Melden.
  4. Straffe Haltung.
  5. Lautes und deutliches Sprechen.
  6. Takt und Bescheidenheit.
- Je stärker sich der Dienst der Truppe in Einzelfunktionen auflöst, um so grösseres Gewicht muss auf die Wahrung der Disziplin gelegt werden. Äussere Formen bilden hierzu eine wesentliche Hilfe. Wer gelernt hat, seinen Körper zu beherrschen, wird auch Geist und Zunge im Zaume halten.
- Hören wir, was ein Kriegsteilnehmer zu diesem Thema zu sagen hat:

«... Disziplin ist dem Mann eine grosse Hilfe, wenn er Müdigkeit und Entbehrungen überwinden soll oder in kritischen Situationen gegen die Angst angehen muss. Äussere Formen helfen nicht unwesentlich bei der Aufrechterhaltung der Disziplin in schwierigen Lagen. Sie verhindern besonders in den ersten Tagen des Krieges, dass die Truppe durch die Neuartigkeit der Verhältnisse und den demoralisierenden Eindruck der ersten blutigen Verluste in ihrer Haltung und Kampffähigkeit erschüttert wird. Keine noch so intensive Gefechtsausbildung vermag im Kriegsfall die eiserne Klammer der militärischen Formen zu ersetzen, weil auch die kriegsnächste Ausbildung den Ernstfall nicht voll zu erreichen vermag und weil der Krieg Situationen kennt, die auch das umfangreichste Ausbildungsprogramm nicht vorsieht!»

### Schwierige Leute

- Die Truppe setzt sich in der Regel wie folgt zusammen:
  - Zirka 95% mit normalem Verhalten. Bereiten keine Schwierigkeiten. Der Wille zur **Einordnung** und zum **Erbringen guter Leistungen** ist vorhanden.
  - Zirka 3-5% schwierige Leute. Mit diesen müssen sich die Vorgesetzten speziell befassen. Eine intakte Einheit kann und muss aber mit ihnen fertig werden.
  - Zirka 0-3% schwer- oder gar nicht erziehbare Leute. Diese fallen für die Armee aus, selbst wenn sie bei der Truppe eingeteilt bleiben.
- Auch ein guter Vorgesetzter wird immer wieder Untergebenen gegenüberstehen, deren Verhalten unbefriedigend ist. In diesen Fällen ist es wichtig, die Ursachen kennenzulernen. Diese können **in der Umwelt** oder **im Menschen selbst liegen**.

- Schwierige Leute können grob in zwei Gruppen eingeteilt werden:
  - a) die passiv gerichteten Versager;
  - b) die aktiv gerichteten Störer.
- Folgende Personengruppen können leicht Schwierigkeiten verursachen:
  - Aussenseiter;
  - Einsame;
  - Unintelligente;
  - Verwahrloste;
  - Vorbestrafte.
- Bei auftretenden Schwierigkeiten kann es sich u. a. handeln um:
  - Intelligenzmangel;
  - Willensschwäche;
  - übertriebenes Geltungsbedürfnis;
  - schlechte Gewohnheiten;
  - körperliche Unterlegenheit;
  - soziales Unterlegenheitsgefühl;
  - Abwehrhaltung (Misstrauen auf Grund schlechter Erfahrungen);
  - persönliche Nöte;
  - Anpassungsschwierigkeiten.
- Vom Vorgesetzten wird bei der Behandlung schwieriger Leute folgendes gefordert:
  - a) etwas Menschenkenntnis;
  - b) Einfühlungsvermögen;
  - c) Ruhe.
- Nichts überstürzen. Bei ältern, erfahrenen Kameraden oder bei Fachleuten (Truppenarzt, Feldprediger, Waffenplatzpsychiater usw.) Rat einholen.
- Möglichkeiten, um die Wurzeln der Schwierigkeiten zu erkennen:
  - a) Beobachtung des Mannes;
  - b) vertrauliches Gespräch mit dem Manne;
  - c) vertrauliches Gespräch mit den Kameraden des Mannes;
  - d) Rückfrage bei Arbeitgeber, Polizei usw.

Aussenseiter

- Es gibt zwei Typen von Aussenseitern:
  - a) der Lautstarke. Grosses Geltungsbedürfnis, auffallender Angeber und Besserwisser. Wird von den Kameraden abgelehnt. Hat wenig Freunde;
  - b) der Eigenbrötler. Verschroben. Welt- und Menschenverächter. Lehnt die Umgebung ab.
- Ursachen: Aussenseiter weisen auf körperlichem, geistigem oder sozialem Gebiet Mängel auf. Sie sondern sich freiwillig ab oder werden durch Kameraden oder Vorgesetzte in die Rolle des Aussenseiters gedrängt.
- Aussenseiter haben in der Truppe einen schweren Stand. Sie können hierauf wie folgt reagieren:
  - a) **lehnen sich auf** und werden zu aktiv gerichteten Störern;
  - b) **nehmen alles hin**. Werden desinteressiert und vereinsamen. Werden schliesslich zu passiv gerichteten Versagern.

## Einsame

- Geringe Selbsteinschätzung. Hat Mühe, mit sich und der Umwelt fertig zu werden. Fühlt sich unverstanden. Hat wenig Kontakt. Zieht sich zurück, schliesst sich gegen die Kameraden ab und vereinsamt so. Hat Hemmungen, mit jemandem über seine Schwierigkeiten zu sprechen. Schluckt alles in sich hinein. Ist bei Schicksalsschlägen unter Umständen selbstmordgefährdet.
- Anzeichen des Einsamen:
  - a) Schweigsamkeit, melancholische Stimmung. Mangel an Freunden, keine Freundin;
  - b) oft extreme Einstellung zu Genussmitteln: Nichtraucher/Kettenraucher. Abstinenz/Trinker.
- Mögliche Ursachen der Vereinsamung: Zerrüttete Familienverhältnisse, Geldschwierigkeiten, Liebeskummer usw.

## Unintelligente

- Kennzeichen: Sind schwer von Begriff. Verfügen nur über ein Minimum an Schulbildung. Sind meist leichtgläubig. Lassen sich leicht zu Unfug anstiften. Sind oft dem Spott ausgesetzt.
- Behandlung: Intelligenzschwäche kann nicht behoben werden. Der Mann ist für Aufgaben zu verwenden, die er zu meistern vermag (z.B. Munitionsträger). Jeder ist irgendwie noch brauchbar! Vorgesetzte und Kameraden haben Takt und Menschlichkeit zu wahren. Nicht ausnützen. Nicht verspotten. Nicht ausschimpfen (Grund: Schonung der Selbstachtung). Viel Geduld haben. Unintelligente sind dankbare Gefolgsleute, wenn sie Wohlwollen verspüren. Sie machen dann durch Treue wett, was ihnen an Geist abgeht.

## Verwahrloste

- Man unterscheidet grob in:
  - a) Wohlstandsverwahrlosung. Der Mann stammt aus einer wohlhabenden Familie. War sich aber völlig selbst überlassen. Ist verwildert und zügellos;
  - b) Verwahrlosung aus Not. Der Mann kommt aus einer materiell stark bedrängten Familie.
- Verwahrloste fühlen sich als ausserhalb der Gesellschaft stehend. Sie haben andere Wertmassstäbe und Verhaltensregeln.
- Behandlung: Verwahrloste einzeln in eine gute Gruppe einteilen. Wir dürfen aber keine übertriebenen Erziehungshoffnungen hegen. Unsere kurzen Dienstzeiten wirken sich hier negativ aus.

## Vorbestrafte

- Die Vorgesetzten sollen über die Angelegenheit so wenig als möglich reden. Vor allem nicht Dritten zur Kenntnis weitergeben.
- Ein Mann kann aus vielen Gründen straffällig geworden sein, z. B.
  - «Nichtwissen» (Unintelligente).
  - «Nichtkönnen» (Störungen in der seelischen Entwicklung).
  - «Nichtwollen» (schlechter Charakter).
- Behandlung:
  - a) Vergangenheit nie vorhalten. Dem Vorbestraften eine ehrliche Chance geben;
  - b) wenn der Mann Schwierigkeiten macht, hat die Armee wenig Möglichkeiten zur Besserung. Sie kann nur den schlechten Einfluss ausschalten und Störungen des Dienstbetriebs verhindern. Notfalls ist der Mann aus der Truppe zu entfernen.

## Einige mögliche Schwierigkeiten

### Anpassungsschwierigkeiten:

- Anpassungsschwierigkeiten können auftreten bei:
  - a) Eintritt in die Rekrutenschule;
  - b) Versetzung in eine andere Gruppe, Zug usw.;
  - c) Übertritt älterer Soldaten in eine neue Heeresklasse. Eventuell verbunden mit einem völlig neuen Tätigkeitsgebiet (Beispiel: Artilleristen werden Munitionssoldaten, Radfahrer werden Werkbesatzung usw.).
- Der normal entwickelte Mann findet sich in wenigen Tagen in der neuen Umgebung zurecht. Schwer anpassungsfähige Menschen können aber beträchtliche Schwierigkeiten haben.
- Gelingt die Anpassung nicht, kann je nach Veranlagung folgendes passieren:
  - a) der Mann vereinsamt;
  - b) der Mann wird zum Versager;
  - c) der Mann versucht auszuweichen in:
    - Gleichgültigkeit;
    - Überheblichkeit;
    - Disziplinlosigkeit.

### Körperliche Unterlegenheit:

- Es besteht Gefahr, dass der Mann:
  - a) von den Kameraden als «Niete» verspottet wird;
  - b) bei Kameraden und Vorgesetzten in den Ruf des «Nicht-Wollens» (Drückberger) gerät.
- Mögliche Auswirkungen:
  - a) der Mann hat das Gefühl, ein Schwächling zu sein und wird entmutigt;

- b) der Mann fühlt sich ungerecht beurteilt und wird widerborstig;
- c) der Mann will auf jeden Fall mitkommen und überfordert sich. Gefahr von körperlichen Dauerschäden.
- Behandlung: Druck oder Spott helfen nichts. Nur geduldiges, systematisches Körpertraining führt zum Ziel.

#### Soziales Unterlegenheitsgefühl:

- Ein einzelner Arbeiter unter vielen Akademikern oder ein einzelner Bergler unter lauter Städtern wird sich selten wohlfühlen. Daraus können Spannungen und Schwierigkeiten entstehen.
- Die Gruppen müssen daher von Anfang an sozial ausgeglichen werden. Stadt- und Landbewohner, Studenten, Arbeiter und Bauern usw. mischen.

#### Persönliche Nöte:

- Grund: Berufs- oder Familienschwierigkeiten.
- Behandlung: Tadel ist zwecklos und erhöht nur die Not des Mannes. Einen Weg suchen, um ihm – soweit möglich – auf anständige Art aus der Klemme zu helfen. In schwierigen Fällen Fachleute beiziehen (Feldprediger, Truppenarzt, Soldatenfürsorge usw.).

#### Abwehrhaltung. Misstrauen auf Grund schlechter Erfahrungen im Zivilleben:

- Menschen, die:
  - a) aus ungeordneten Familienverhältnissen stammen,
  - b) zu hart behandelt wurden,
  - c) in Elternhaus, Schule und Beruf viel Ungerechtigkeit erfahren haben, erwarten im Militär wenig Gutes und begegnen allem mit Misstrauen. Sie kommen sich als Menschen zweiter Klasse vor, haben Minderwertigkeitsgefühle und ordnen sich nur schlecht ein.
- Behandlung:
  - a) Sachlage abklären. Möglichkeiten hierzu: schriftlicher Lebenslauf des Mannes / Anfrage bei ehemaligem Lehrer, Arbeitgeber, Ortspolizei usw.;
  - b) ein gutes kameradschaftliches Verhältnis wird schlechte Jugenderfahrungen mit der Zeit abschwächen. Unsere kurze Dienstzeit wirkt sich hier allerdings hemmend aus.

#### Übertriebenes Geltungsbedürfnis:

- Äussere Anzeichen: auffälliges Benehmen. Angeberei. Sich stets vordrängen. Immer den Ton angeben.
- Grund: Vielfach Minderwertigkeitsgefühl (Minderwertigkeitsgefühle können durch Verheimlichen **getarnt** oder aber durch übersteigertes Selbstgefühl **wettgemacht** werden).
- Behandlung:
  - a) nicht vor den Kameraden blossstellen. Würde den Minderwertigkeitskomplex lediglich vergrössern;
  - b) nicht verspotten, denn auch so hat der Geltungsbedürftige sein Ziel – im Mittelpunkt zu stehen – erreicht;
  - c) äusserliche Auffälligkeiten (Schnurrbart, Bart, Posen usw.) nicht zur Kenntnis nehmen;
  - d) vordrängen diskret abtemperieren.

#### Schlechte Gewohnheiten:

Schlechte Gewohnheiten sind das Resultat von Erziehungsmängeln. Es handelt sich in der Regel um:

- a) Nachlässigkeit;
- b) trödeln;
- c) Geschwätzigkeit;
- d) am Morgen nicht aufstehen können.

Behandlung: Zur Ausmerzung schlechter Gewohnheiten genügen in der Regel Zuspruch und Überwachung.

#### Interessenlosigkeit:

Anzeichen: Der Mann ist mit dem Kopf nicht bei der Sache. Zerstreuung, geistige Abwesenheit. Daraus entstehen Schwierigkeiten mit Vorgesetzten und Kameraden.

#### Mögliche Gründe:

- a) der Mann hat eine negative Einstellung zum Militärdienst;
- b) der Mann wird mit seiner Aufgabe nicht fertig:
  - weil er ihr nicht gewachsen ist (zu anspruchsvoll für seine Fähigkeiten);
  - weil sie ihm «nicht liegt».

Behandlung: Eine **einfachere** oder eine **andere** Aufgabe zuweisen.

#### Negative Einstellung zum Militärdienst:

- Bei Rekruten handelt es sich oft bloss um eine vorgefasste Meinung. In diesem Falle gibt es zwei Möglichkeiten:

- a) der Mann merkt, dass die Armee gar nicht so schlecht ist. Die Schwierigkeiten beheben sich von selbst;
- b) die schlechte Meinung bleibt trotz persönlichem Diensterlebnis bestehen oder wird sogar noch vertieft.

- Behandlung: Dem Mann klar machen, dass er nicht nur den Vorgesetzten, sondern auch sich selber Schwierigkeiten bereitet. Ihn dazu bringen, aus Verunsicherung soweit mitzumachen, dass er sich selbst nicht schadet.

#### Flucht aus der Wirklichkeit:

- Flucht ist eine Folge der Angst. Mögliche Gründe für diese Angst:
  - a) Angst vor einer auferlegten Pflicht oder Arbeit;
  - b) Angst vor der Entdeckung eines Mangels oder eines Fehlers;
  - c) im Krieg Angst vor der Gefahr.
- Mögliche Fluchtwege:
  - a) Sorgen im Alkohol ertränken;
  - b) Drogenkonsum;
  - c) bewusst oder unbewusst eine Krankheit vortäuschen, um die Aufgabe nicht erfüllen zu müssen;
  - d) nicht Wiedereintrücken oder unerlaubtes Entfernen von der Truppe;
  - e) im Kriege Selbstverstümmelung oder Desertion.
- Behandlung: Die Untergebenen müssen aus Erfahrung wissen, dass dem Chef nichts menschliches fremd ist. Dass er bereitwillig auf Sorgen und Befürchtungen eingeht. Wer sich für etwas zu schwach fühlt, soll sich dem Vorgesetzten anvertrauen dürfen.



Bild aus dem 2. Weltkrieg: Kompanieführer im Gefecht

## Führung (Wesen, Haltung und Arbeitsweise des Chefs)

Allgemeines:

- Führung setzt sich zusammen aus:
  - a) Erziehung;
  - b) Ausbildung;
  - c) Fürsorge;
  - d) Überwachung (Kontrolle).
- Führung kann erlernt werden durch:
  - a) theoretische Unterweisung;
  - b) das Vorbild von Männern, unter denen wir Dienst geleistet haben und denen es durch ihre Art gelang, das Beste aus uns herauszuholen.

Beide Dinge sind notwendig. Das Vorbild ist aber das Wichtigere, denn der Mensch hat einen unbewussten Nachahmungstrieb, der ihn dazu führt, sich nach denen zu formen, die er liebt.
- Der Chef muss über gute Fachkenntnisse, etwas Menschenkenntnis und sehr viel Menschenfreundlichkeit verfügen.
- Der Chef ist die Seele der Truppe. Wie er ist, so ist auch die Truppe.
- Zuerst kommen deine Männer, dann erst du. Bescheiden sein. Mehr sein als scheinen.
- Die Kräfte kennen lernen, welche in der Truppe verborgen stecken. Die Fähigkeiten des einzelnen erkennen und für das Ganze auswerten. Talente fördern und ausnützen zeugt von Intelligenz und einem gewissen menschlichen Format.
- Jedem den für ihn besten Platz zuweisen. Gefühl für Solidarität schaffen.
- Unwissenheit eingestehen können. Als Chef sollst du soviel Reserve haben, dass du anerkennend sagen kannst: «... das weiss der Meier besser!»
- Der Soldat will Verantwortung tragen. Gib ihm soviel als möglich. Du musst ihn aber auch decken. Ferner musst du selbst zu tun bereit sein, was du überträgst.
- Ein offenes Ohr haben für Verbesserungsvorschläge. Diese objektiv prüfen. Bei Verwendungsmöglichkeit ein klares Lob aussprechen. Bei Ablehnung die Gründe sachlich darlegen.
- Klare Befehle erteilen und eine konsequente Haltung einnehmen. Der Chef kann menschliches Verständnis zeigen, ohne «weich» zu sein.
- In kritischen Lagen Ruhe bewahren. Je kritischer die Situation, um so länger die Überlegung und um so ruhiger die Stimme.
- Nicht launisch sein. Privaten Ärger nicht an den Untergebenen auslassen.
- Nicht kleinlich sein. Den Leuten jede mögliche Freiheit lassen. Sie fügen sich dem Zwang dann um so eher.
- Nicht herumnörgeln, aber notfalls scharf und bestimmt tadeln.
- Während des Dienstes streng sein, aber gerecht. Nach dem Dienst wohlwollend.
- Fehler nicht nachtragen. Die Gemeinschaft lebt von der Vergebung und davon, dass man immer wieder einen Anfang zu setzen vermag. Die Toleranz

gilt auch nach oben zugunsten des Chefs. Fehlerlose Vorgesetzte wären erdrückend. Jeder weiss, dass auch der Vorgesetzte nur ein Mensch mit Unzulänglichkeiten und Fehlern ist. Im allgemeinen sind die Untergebenen bereit, dem Chef unter folgenden Voraussetzungen Fehler nachzusehen:

- a) wenn sie spüren, dass er ein «Mann» ist;
- b) wenn sie überzeugt sind, dass ein guter Kern in ihm steckt;
- c) wenn sie feststellen, dass er sich immer wieder bemüht, gute, menschliche Beziehungen zu schaffen.

– Früher oder später wird jeder Untergebene merken, dass er seinen Chef überschätzt hat und dass dieser Schwächen und Mängel aufweist. Reaktion:

Wenn der Chef bescheiden ist, wird sich der Untergebene die Überschätzung selbst zuschreiben. An seiner Hingabe wird sich nichts ändern.

Wenn der Untergebene durch Bluff und hoheitsvolles Getue getäuscht worden ist, erfolgt eine starke Reaktion. Diese kann bis zur Verachtung des Chefs gehen.

– Der Chef ist ein Mensch und als solcher ebenfalls auf etwas Anerkennung und Aufmunterung angewiesen. Er ist oft von Sorgen und Zweifeln geplagt. Ein anerkennendes Wort von unten (z.B. dass es einem in der Gruppe, im Zug oder in der Kompanie behage oder dass man seine Art schätze usw.) kann seine seelische Kraftreserve – die nicht unerschöpflich ist – aufladen. Es hat dies nichts mit Schönrederei zu tun, sondern ist eine elementare menschliche Hilfe «von Kamerad zu Kamerad».

Vorbild:

- Der Chef muss in fachlicher und menschlicher Beziehung Vorbild sein.
- Das persönliche Vorbild ist das wichtigste. Die Männer wollen Taten und nicht Worte. Nur das Beispiel imponiert.

Lebensführung:

- Unantastbare Dienst- und Lebensführung (Frauen, Alkohol, Geldangelegenheiten).
- Die Mannschaft weiss erfahrungsgemäss alles. Moralische Fehlritte werden nicht verziehen. Ein Luder und einen Windhund achtet man nicht.
- Zweideutigkeiten und schlüpfrige Geschichten aus dem Munde des Chefs oder auch nur von ihm geduldet, mindern sein Ansehen.

Haltung vor der Truppe:

- Sicheres Auftreten.
- Gute Haltung und korrekter Anzug in allen Lagen. Insbesondere bei schlechten äusseren Umständen (Hitze, Kälte, Regen, Nachtübung, mehrtägige Manöverübung usw.).
- Persönlich strenge Pünktlichkeit wahren.

– Ungekünstelt und natürlich reden. Eine wesentliche Rolle spielt der Ton. Der Soldat befolgt einen Befehl oder eine Anordnung williger, wenn der Vorgesetzte sie freundlich erteilt. Grobheit und Unpersönlichkeit in der Befehlsgebung bewirken vielleicht Gefügigkeit, aber nicht Gehorsam und Einsicht. Die Sprache muss zweckmässig, kurz und logisch sein. Der Ton aber human.

Aufrichtigkeit:

- Wenn du darfst, so erzähle deinen Leuten, was du weisst. Verbirg nichts, übertreibe nichts, verharmlose nichts. Steh zu deinem Wort. Besser kein Versprechen geben, als eines zu brechen.

Beharrlichkeit und Festigkeit:

- Ein Ziel mit Ausdauer und Energie anstreben. Wer sich leicht ablenken lässt oder zuviel gleichzeitig tun will, wird sein Ziel nicht erreichen.
- Sei wenn notwendig eisern, aber nie dickköpfig. Wenn du unrecht hast, gib es zu! Du wirst damit nur an Ansehen gewinnen.
- Hänge nicht die Fahne nach dem Wind, sondern halte dich an deine Grundsätze.
- Gleichbleibend ruhig, höflich und freundlich sein. Auch das gehört zur Beharrlichkeit.

Gerechtigkeit:

- Schon kleine Ungerechtigkeiten pflegen Geist und Moral der Truppe schneller zu zerstören als irgendwelche subversive Tätigkeit.
- Gerechtigkeit gilt den meisten Menschen mehr als Brot und Gewinn.
- Beschwerden unvoreingenommen und gerecht untersuchen. Unklaren Dingen auf den Grund gehen. Gerechtfertigte Beanstandungen auch dem übergeordneten Chef gegenüber vertreten.

Tatkraft:

- Sich nicht in unfruchtbare Klagen über die Unvollkommenheit der äusseren Verhältnisse oder der Untergebenen ergehen, sondern tatkräftig an der Beseitigung der Mängel arbeiten.
- Nichts auf später verschieben. «... nutze jede Stunde!» (Nelson)
- Eingreifen, wenn die Dinge schlecht laufen.
- Nicht nur von guten Vorsätzen leben. Den Willen auch in die Tat umsetzen. Auch unangenehme Aufgaben nachhaltig betreiben.

Mut:

- Mut haben zum Bekenntnis.
- Seine Überzeugung auch dann vertreten, wenn dies nicht gerade günstig ist.
- Mut ist nichts anderes als die Kunst, so zu tun, als hätte man keine Angst.
- Sei auf der Hut, dass deine Männer nicht durch irgend einen Irrtum auf den Gedanken kommen, du würdest nicht durch dick und dünn mit ihnen gehen.

Gelassenheit:

- Handle nach dem alten Wort: «... Gott gebe mir die Gelassenheit, Dinge hinzunehmen, die ich nicht ändern kann. Den Mut, Dinge zu ändern, die ich ändern kann und die Weisheit, das eine vom ändern zu unterscheiden!» (Friedrich Oetinger)
- «... das Unvermeidliche annehmen und daraus ein Nutzbares machen!» (Talleyrand)



## Humor:

- Humor ist eine unschätzbare Gabe für den Chef.
- Humor ist der Ausdruck einer überlegenen Einstellung zum Leben. Humor ist ein stück lächelnder Weisheit. Er hat seine Quelle in der innern Güte. Humor lässt dich die Dinge in der richtigen Perspektive sehen und ihnen den Platz zuweisen, der ihnen zukommt. Humor gestattet dir, die Dinge aus einem gewissen Abstand und mit Güte zu behandeln.
- Humor ist für die Truppe immer eine Quelle der Kraft.

## Takt:

- Takt ist für das menschliche Zusammenleben das «Schmieröl».
- Wer im Verkehr mit seinen Untergebenen Takt für entbehrlich hält, justiert wahrscheinlich seine Zielfernrohre mit Hammerschlägen.

## Menschenfreundlichkeit:

- Menschenverächter ergeben schlechte Vorgesetzte. Der Chef muss menschenfreundlich sein.
- Die Menschenfreundlichkeit besteht aus:
  - a) Höflichkeit;
  - b) Freundlichkeit;
  - c) Hilfsbereitschaft.
- Höflichkeit: Höflichkeit den Untergebenen gegenüber ist eine Selbstverständlichkeit. Höflichkeit heisst aber nicht um die Dinge herumreden. Die Untergebenen schätzen nichts so sehr wie eine klare Stellungnahme.
- Freundlichkeit: Freundlichkeit heisst nicht vor allem ein freundliches Gesicht – das gehört natürlich auch dazu –, sondern grundsätzliches Wohlwollen und Aufgeschlossenheit.

Es gibt Kommandanten, die prinzipiell einmal «Nein» sagen und sich dann alles weitere schrittweise abringen lassen. Sie wollen damit demonstrieren, was für mächtige Herren sie sind und wie sehr es darauf ankommt, ob sie wollen oder nicht.
- Hilfsbereitschaft: Jeder soll bei seinem Chef Rat und Hilfe finden. Die militärischen Vorschriften haben alles genau geregelt, so dass für das Ermessen und damit auch für das Wohlwollen des Vorgesetzten nicht allzuviel Spielraum bleibt. Aber die Vorschriften bieten doch allerhand Möglichkeiten, die dem einfachen Soldaten nicht bekannt sind und ihm zustatten kommen können. Hier soll nun der Chef mit seiner grössern Erfahrung helfen. Das soll nicht heissen, dass er zusammen mit dem Füsilier Meier ausknobelt, wie man den Vorschriften ein Schnippchen schlagen kann. Aber er soll doch alle legalen Möglichkeiten ausschöpfen. Nicht einfach aus Bequemlichkeit ablehnen, sondern wirklich den Kopf anstrengen, wie er dem Manne helfen könnte.

## Körperliche Leistungsfähigkeit:

- Es ist deine Pflicht, dich körperlich leistungsfähig zu erhalten.
- Als Chef musst du körperliche Übungen selbst mitmachen und die Unterführer dazu anhalten.
- Fachliche Tüchtigkeit und sämtliche moralischen Qualitäten nützen nichts, wenn du physisch nicht widerstandsfähig bist. Um in der Kampftruppe anerkannter Führer zu sein, musst du eine gewisse Leistungsfähigkeit aufweisen.

## Autorität:

- Wir unterscheiden eine «äussere Autorität» und eine «innere Autorität».
- Die Armee stattet den Vorgesetzten mit einer äussern Autorität aus: Grad Gradabzeichen, Kompetenzen.
- Der Vorgesetzte wird auf Grund seiner Stellung in der militärischen Rangordnung geachtet. Wo sich der Vorgesetzte aber allein auf diese äussere Autorität stützt, entstehen rasch Spannungen, welche die innere Bereitschaft der Truppe beeinträchtigen.
- Zur äussern Autorität muss die persönliche Autorität treten. Die persönliche Autorität ist in den menschlichen, soldatischen und handwerklichen Qualitäten des Vorgesetzten begründet. Wer persönliche Autorität besitzt, wird von den Untergebenen freiwillig anerkannt. Er kann auf ihre Mitarbeit auch unter schwierigen Umständen zählen, denn er besitzt ihre Achtung und ihr Vertrauen.

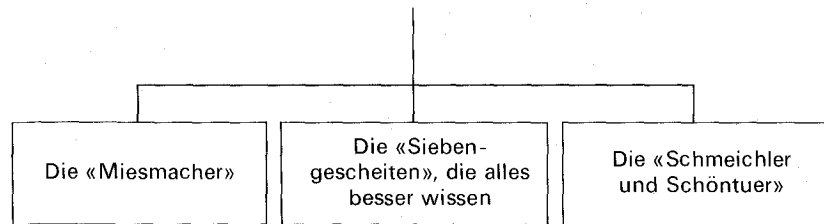
## Verhältnis zur Disziplin:

- Jeder Chef hat selbst Vorgesetzte. Diesen hat er zu gehorchen, genau so, wie er seinen Untergebenen zu befehlen hat.
- Er ist seinen Vorgesetzten Achtung und Gehorsam schuldig. Seine Untergebenen beobachten ihn sehr genau. Er ist ihnen auch hier ein gutes Beispiel schuldig.
- Nur gegenseitige Disziplin wird anerkannt. Der Chef muss seine Pflichten mit der gleichen Exaktheit ausführen, wie er sie von seinen Untergebenen verlangt.

## Menschenkenntnis:

- Menschenkenntnis setzt sich zusammen aus Erfahrung und Intuition.
- Du kannst dem Menschen, der dir gegenübertritt, nicht bis ins Herz hinein sehen.
- Begegne ihm unvoreingenommen.
- Halte ihn vorerst einmal für einen anständigen Menschen, solange du keine Anhaltspunkte für das Gegenteil hast.
- Beachte Stand, Konfession und Parteizugehörigkeit nicht, soweit du diese überhaupt kennst.
- Ein zutreffendes Urteil kannst du dir erst nach längerem Zusammenleben (Zusammenarbeiten) bilden.
  
- Du wirst es oft mit Menschen zu tun haben, die durch eine harte Lebensschule gegangen sind. Diese sind in der Regel verbittert und misstrauisch. Sie glauben kaum noch an Güte und Gerechtigkeit.
- Diese Leute werden dir aufgeregt oder aggressiv entgegnetreten. Es gibt nun zwei Möglichkeiten:
  - a) du kannst sie unter Berufung auf die militärische Autorität kurz und beleidigt zusammenstauchen;
  - b) du kannst sie geduldig anhören und ihnen etwas Zeit schenken. Du ver gibst dir hierbei nichts. Durch dieses ruhige Vorgehen wird das Eis relativ schnell schmelzen.

– In jeder Kompanie gibt es einen kleinen Prozentsatz negativer Elemente.



Leute, die grundsätzlich alles ablehnen und die Vorgesetzten von vorneherein als unfähige Trottel und Leuteschinder ansehen.

Es ist zwecklos, sich mit ihnen zu beschäftigen.

Überwachen, isolieren, niederhalten.

Kenntnis der Untergebenen:

Der Kompaniekommandant muss wissen:

- Name und Beruf aller Männer;
- die disziplinarisch Bestraften;
- gerichtlich Vorbestrafte (diese Kenntnis darf er nicht ohne Not Unterführern weitergeben);
- Soldaten mit besonders schweren Erlebnissen;
- Waisen;
- ehemalige Hilfsschüler;
- ehemalige Fürsorgezöglinge;
- uneheliche Kinder.

Die Zugführer müssen darüber hinaus wissen:

- besondere Interessen;
- die Träger des Humors;
- die Gehänselten;
- die kein Urlaubsziel haben;
- die keine Post bekommen;
- die nicht ausgehen.

Die Gruppenführer müssen darüber hinaus wissen:

- die Vornamen;
- die Einzelgänger;
- die Männer, welche zupacken;
- Freundschafter und Cliques;
- die Finanzgenies;
- die, welche kein Geld haben.

Als Quellen für diese Angaben dienen:

- a) der vom Manne ausgefertigte schriftliche Lebenslauf;
- b) das persönliche Gespräch mit den Leuten.

Jeder Chef, vom Kompaniekommandanten bis hinunter zum Gruppenführer,

reserviert in seinem Notizbuch eine halbe Seite pro Mann. Hier werden die wichtigsten Dinge festgehalten. Das kostet Mühe und Zeit, macht sich aber bezahlt. Das Verständnis für den Mann wird in hohem Masse erleichtert. Manche Eigenheiten und Reaktionen werden plötzlich klar und verständlich.

Zeit haben für die Untergebenen:

- Du musst Zeit haben für deine Männer und zuhören können. Der Soldat kommt selten mit nichtigen Dingen zum Vorgesetzten. Meist handelt es sich um persönliche Schwierigkeiten. Mit oberflächlichem Hinhorchen zwischen Tür und Angel ist dem Soldaten nicht geholfen. Ein Chef, der auf seine Uhr blickt, während der Mann vor ihm sein Herz ausschüttet, handelt falsch. Er zerstört das Vertrauen des Soldaten. Bei der nächsten Schwierigkeit wird der Mann nicht mehr zu ihm kommen.

Vertrauen schaffen:

- Schaffe Vertrauen zwischen dir und deinen Männern. Wege dazu:
  - a) die Leute gerecht behandeln;
  - b) die Leute gern haben. Die Männer spüren instinktiv, ob du sie als Menschen achtest und ihnen gut gesinnt bist oder nicht;
  - c) für ihre Bedürfnisse und ihr Wohlergehen sorgen;
  - d) nach aussen hin und nach oben für sie eintreten und sie schützen. Nicht die Kleinen opfern, um den Mächtigen zu dienen! Die Sorge um die eigenen Leute darf aber nicht Vorteile gegenüber andern Einheiten in sich schliessen (z. B. mehr Urlaub usw.), das wäre unkameradschaftlich;
  - e) Karriere-Denken vermeiden. Die Untergebenen nicht nur als Mittel zum Zweck, beziehungsweise zum Weiterkommen benützen und ausnützen.
- Sich nicht anbiedern. Vertrauen wächst nicht aus Vertraulichkeit, sondern aus der offenen, sachlichen Information.
- Fragestunden organisieren. Fragen klären, welche die Gedanken der Leute am meisten beschäftigen.
- Der Chef trägt die Verantwortung für seine Einheit. Er muss daher auch Pannen und Versager in seinem Bereiche auf sich nehmen und dafür gerade stehen. Ein Abwälzen auf Untergebene widerspricht der Haltung eines wahren Chefs.

Chef und Spezialist:

- Der Chef ist zwangsläufig auf vielen Gebieten «Nichtfachmann». Er muss aber soviel von der Funktion des Spezialisten kennen, dass er dessen Fähigkeiten richtig beurteilen und den Köhner vom Blender unterscheiden kann.
- Der Chef muss sich vom Untergebenen genau über sein Spezialgebiet unterrichten lassen. Das schmälert seine Autorität nicht. Im Gegenteil: der Untergebene freut sich über die Anerkennung als Fachmann und das Interesse des Vorgesetzten.
- Das Verhältnis des jungen Chefs zum alten, erfahrenen Untergebenen: Ein gutes Verhältnis zwischen dem älteren, in seinem Fachgebiet gut bewanderten Untergebenen und dem jüngeren Chef ohne Spezialisierung wird gesichert, wenn beide Seiten Selbstdisziplin und soldatische Tugend üben:
  - a) der junge Chef muss dem älteren, erfahrenen und verdienten Untergebenen mit Takt, Korrektheit und Achtung begegnen;
  - b) der alte Untergebene muss sich um Achtung vor der breiteren militärischen Allgemeinbildung des Chefs bemühen und die militärische hierarchische Ordnung freiwillig anerkennen.

## Selbstprüfung des Chefs:

Gehe von Zeit zu Zeit in dich und frage:

- Welchen Eindruck haben die Männer von mir? Stehe ich gleichgültig herum? Ungepflegt, unkorrekt im Anzug, zaghaft, unentschlossen oder aber polternd und angebend? Oder sehen sie mich tatsächlich als ihren Vorgesetzten an? Nicht so sehr auf Grund der Gradabzeichen, als vielmehr auf Grund des innern Wertes?
- Wenn die Hitze am grössten oder der Regen am stärksten ist, bin ich anspornend mitten unter ihnen?
- Korrigiere ich die Fehler meiner Leute ständig und gründlich oder offensichtlich nur dann, wenn ich gerade Lust habe?
- Behandle ich den Mann in Disziplinarfällen so, dass er sein Vergehen einsieht und sich bessert? Oder macht es den Anschein, als ob ich nur meinen Unwillen abreagiere?
- Bin ich ein echter Führer in dem Sinne, dass die Männer durch meinen Einfluss und mein Beispiel ihr Bestes hergeben? Oder gehöre ich zu der Kategorie Chefs, die unter viel Druck eine kleine Menge magern Gehorsams auspressen?
- Mit mir im gleichen Truppenteil zu sein, verbindet das den Mann mit mir oder trennt ihn das?
- Bin ich der Erste oder der Letzte, an den er sich wendet, wenn er sich in Schwierigkeiten befindet und Hilfe braucht?

## Arbeitsorganisation:

- Der Chef muss die Truppe führen und verwalten.
- Führung ist Hauptaufgabe, Verwaltung ist Nebenaufgabe.
- Soviel Kraft wie möglich an die Hauptaufgabe wenden. Sowenig Kraft als möglich an Nebenaufgaben verschwenden.
- Du kannst nicht alles selber tun. Gewisse Dinge musst du dir vorbehalten. Andere wiederum delegieren.
- Ausbildung und Erziehung musst du dir grundsätzlich selbst vorbehalten. Hierbei darfst du dich nicht vertreten lassen.
- Die Verwaltung (Administration) kann und soll weitgehend delegiert werden.
- Du darfst deine Zeit nicht für Dinge hergeben, die andere ebensogut erledigen können. Im Zweifelsfalle können sie die Arbeiten wenigstens soweit vorbereiten, dass du sie nachher mit einem Minimum an Zeit erledigen kannst.
- Bei der Bewältigung des Schreibverkehrs handelt es sich für dich darum, den Eingang rasch zu sichten und zu sortieren:
  - a) was kann dem Stab oder dem Kompaniebüro sofort zur Erledigung übergeben werden;
  - b) was kann der Stellvertreter erledigen;
  - c) was muss ich selber erledigen. Hier wiederum:
    - was können die andern wenigstens vorbereiten (z.B. Unterlagen beschaffen usw.);
    - was muss ich ganz allein tun.
- Im Bataillon mit dem Adjutanten, in der Kompanie mit Feldweibel und Fourier eine klare Einteilung für die Bewältigung der Schreibtischarbeit treffen. Nur so können deine Gehilfen kontinuierlich arbeiten. Ferner wird mit ihnen eine regelmässige Zeit für Besprechungen, Unterschriften usw. vereinbart.
- Zusammenfassung der Grundsätze:

- a) Der Chef muss sich helfen lassen.  
Etwas überspitzt gesagt «... nichts selber machen, aber dafür sorgen, dass alles getan wird!»  
Nicht «überbeschäftigt» sein. Ein Chef hat immer Zeit.  
Nicht glauben, eine Sache sei schlecht gemacht, nur weil du sie nicht selbst getan hast. Am Anfang werden Arbeiten, die du anordnest, vielleicht etwas weniger gut gemacht, als wenn du sie selbst erledigt hättest. Das wird sich aber rasch ändern. Auch deine Untergebenen werden lernen und wachsen.  
Durch rechtzeitiges Delegieren musst du dir die Freiheit des Denkens und Handelns schaffen.
- b) Der Chef muss mit seinen Kräften haushalten und sich zur Erholung bewusst Zeit nehmen.

## Der Chef im Gefecht

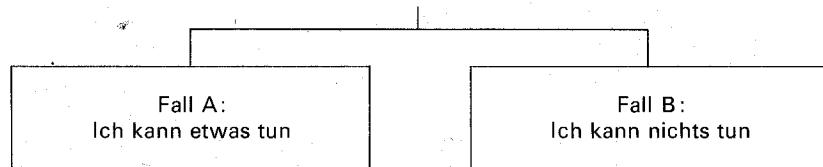
Vor dem Gefecht:

- Für beste Verpflegung im Rahmen des Möglichen sorgen.
  - Zeit für Körperpflege (Rasieren, Waschen, Baden) genau so einräumen wie für Waffenparkdienst.
  - Jede nur mögliche Erleichterung auf dem Marsch, im Gefecht und in der Ruhe gewähren.
  - Den Leuten jede unnütze Anstrengung ersparen. Wer die Mannschaft unnötig anstrengt, versündigt sich am Erfolg.
  - Mit Rücksichtslosigkeit und Härte das Letzte aus den Leuten herausholen, wenn es nötig ist. Die Mannschaft versteht dies und leistet das Geforderte willig. Sie ist überzeugt, dass du nur das forderst, was der Lage nach notwendig ist. Sie weiss aus Erfahrung, dass du sie immer schonst und für sie sorgst, wenn es möglich ist.
  - Wenn die Leute wissen, dass du Freude und Leid, Anstrengungen und Entbehrungen mit ihnen teilst, werden sie willig in Krisen die letzte Kraft einsetzen und auch Misserfolge ertragen.
- \*
- Zweck und Ziel des Krieges ist den Männern bekannt. Zweck und Ziel des nächsten Gefechts jedoch musst du ihnen erklären. Sie haben das Recht und die Pflicht, zu wissen, um was es geht.
  - Angespanntes Warten im Graben oder im Unterstand vor dem Kampf erzeugt Lähmung und Angst. Du musst daher die Gedanken deiner Leute in andere Richtungen lenken. Sie müssen etwas Zweckmässiges und Vernünftiges tun.
  - Für die Kampfmoral, das Selbstbewusstsein und das Vertrauen in die Führung ist es von grosser Bedeutung, dass das erste Gefecht erfolgreich verläuft.
  - Der erste Tag im Kriege ist für lange Zeit von bestimmendem Einfluss auf den moralischen Kampfwert. Bleibt der Erfolg aus, muss die Truppe wenigstens das Bewusstsein haben, dass von der Führung das Menschenmögliche in der Vorbereitung des Kampfes getan worden ist.

Während des Gefechts:

- Standort:
  - a) auf dem Anmarsch soweit vorne als möglich. Aber nicht selber «Patrouille» spielen;

- b) im Angriff dort, wo er die Truppe am besten übersieht und wo er Verbindung zur Reserve und zum übergeordneten Führer hat;
  - c) in der Verteidigung dort, wo er die Gesamtlage im Abschnitt zu überblicken vermag. Wenn das geländemässig nicht möglich ist: dort wo er wenigstens den wichtigsten Geländeabschnitt übersieht;
  - d) in schwierigen Lagen: am Brennpunkt persönlich eingreifen!
  - Kommandoposten: Nur soweit vorne, dass ungestörtes Arbeiten möglich ist.
  - Gefechtsstand: Im Angriff nahe dem voraussichtlichen Brennpunkt. In der Verteidigung dort, wo man möglichst viel sieht. Aber keine «Feldherrenhügel» auswählen, da diese Feuermagnete bilden und sicher niedergehalten oder geblendet werden.
- \*
- Aufregung unterdrücken, ruhig bleiben. Der Chef bewahrt Haltung.
  - Kurze Befehle erleichtern die Übermittlung. Die Kürze darf aber nicht auf Kosten der Klarheit gehen. Wenn möglich persönlich hingehen, das ermutigt die Männer.
  - Gib deine Befehle knapp und entschieden. Beharre auf ihnen, ohne zu schwanken. Wiederhole sie in derselben Formulierung, um sie geradezu einzuhämmern. Denke daran, dass im Lärm des Gefechts und bei der im Affektsturm verminderten Aufnahmefähigkeit des einzelnen selbst das laut gesprochene Wort oft schlecht verstanden wird, dass Ausdrucksbewegungen oder symbolische Gesten – vor allem aber beispielhaftes Vormachen – oft besser sind als komplizierte Anweisungen.
- \*
- Augenmerk darauf richten, keine unnötigen Verluste zu erleiden (Geländeausnützung, Tarnung).
  - Führen kann der Chef, solange er Reserven hat (Stosselemente oder Feuermittel). Wenn diese verausgabt sind, muss er an der Spitze kämpfen.
  - In verzweifelten Lagen musst du dich fragen: «Was kann ich tun?»



Diese Massnahmen müssen unverzüglich ergriffen werden.

Nun musst du durch Gelassenheit und Gleichmut die Moral deiner Leute aufrechtzuerhalten suchen.

- Trost: Du kannst notfalls, wenn alles schief geht, immer noch mit dem Gewehr in der Hand in der Feuerlinie sterben.

Nach dem Gefecht:

- Ohne Rücksicht auf Müdigkeit die Truppe zum Tarnen und Eingraben zwingen.
- Verwaiste Führerstellen neu besetzen.
- Ersatzmannschaften persönlich in Empfang nehmen und begrüssen.
- Alte und neue Leute gleichmässig auf die Gruppen und Züge verteilen. Freunde und Bekannte zusammenlassen.
- Den Männern Nachrichten über die Verhältnisse in ihrer engern Heimatgegend vermitteln (Bombardierungen usw.).

## Lob und Tadel

Der Vorgesetzte muss loben und tadeln. Lob wird gerne gehört, weil es den natürlichen Geltungsdrang des Mannes befriedigt. Tadel – auch wenn er berechtigt ist – weckt oft Empörung, weil er die Geltung des Mannes herabsetzt.

Der Tadel:

- Man kann tadeln:
  - a) aus positiven Gründen, weil Tadel notwendig ist, wenn man überhaupt Fortschritte erzielen will;
  - b) aus negativen Gründen, z. B.
    - Geltungsdrang,
    - auf Grund von Minderwertigkeitsgefühlen,
    - als Projektionserscheinung.
- Betrachten wir die negativen Gründe näher:
  - a) Tadel aus Geltungsdrang: man will die eigene Überlegenheit zeigen, denn wenn ich jemand tadle, stehe ich über ihm. Man nutzt dann jede Gelegenheit aus, dem andern zu zeigen, wie klein er ist und wie gross man selber ist. Je grösser der Geltungsdrang, um so grösser die Neigung, zu tadeln;
  - b) Tadel auf Grund von Minderwertigkeitsgefühlen: wer an Minderwertigkeits- oder Benachteiligungsgefühlen leidet, tadelt gern und viel;
  - c) als Projektionserscheinung: der Chef, der eines eigenen Fehlers wegen von seinem Vorgesetzten gerügt wurde, reagiert seine Unzufriedenheit nun an den Untergebenen ab. Soldatenweisheit: «Achtung, der Alte hat eins aufs Dach bekommen. Mit ihm ist heute nicht gut Kirschen essen!»
- Es ist falsch:
  - a) viel zu tadeln;
  - b) überhaupt nicht zu tadeln.

Der Vorgesetzte hat das Recht und die Pflicht zu tadeln. Er soll aber davon sparsam Gebrauch machen.

- Fehler entstehen meist aus Unkenntnis oder Nachlässigkeit. Selten aus bösem Willen.
- Den guten Willen des Untergebenen voraussetzen. Jedenfalls solange, als man nicht vom Gegenteil überzeugt ist.
- Der Grund für schlechte Leistungen liegt manchmal bei schwierigen Privatangelegenheiten des Untergebenen (Berufs- oder Familiensorgen usw.). In diesem Fall ist Tadel zwecklos. Er erhöht nur die Not des Untergebenen. Hier sind Hilfe und Nachsicht am Platz.
- Versuche auf das Denken des Untergebenen einzugehen. Dieser hat die Arbeit eventuell nur deshalb schlecht ausgeführt, weil er die gestellte Aufgabe anders oder falsch aufgefasst hat. Nur tadeln, wenn man sicher ist, dass der Auftrag richtig verstanden wurde.
- Bevor der Tadel ausgesprochen wird, überlege, ob dieser tatsächlich verdient ist:
  - a) Liegt beim Untergebenen Unfähigkeit oder böser Wille vor?
  - b) War der Befehl eindeutig und klar genug?
  - c) Wurde der Auftrag nicht einem Ungeeigneten übertragen?
  - d) Waren die Anforderungen nicht einfach zu hoch?

Erst jetzt ist eine objektive Kritik möglich.

- Voreingenommenheit gegenüber unsympathischen Menschen durch Selbstkontrolle ausschalten.
- \*
- Beim Tadel unterscheidet man: Inhalt, Form, Ton, Zeitpunkt und äussere Umstände. Betrachten wir die einzelnen Punkte näher.
- Der Inhalt:  
Der Tadel soll nur das Notwendigste enthalten. Wesentliches vom Unwesentlichen klar unterscheiden.  
Einfach und klar sprechen, damit der Untergebene unmissverständlich den Fehler erkennen kann.  
Oft ist es zweckmässig, den Tadel mit einigen unverbindlichen Worten einzuleiten: «... Sie haben es sicher gut gemeint, aber...». Diese Einleitung schafft eine Atmosphäre, in der man den Fehler sachlich besprechen kann. Nicht beim Negativen bleiben, sondern versuchen, auch Positives zu erwähnen oder eine Aufmunterung beizufügen.  
Den Schluss des Tadels persönlich gestalten. Er soll eine Brücke zur weiteren Zusammenarbeit bauen, z.B. «... ich bin sicher, das nächste Mal passiert Ihnen das nicht mehr!»
- Die Form:
  - a) die Hammermethode. Dem Untergebenen in sachlichem Ton die nackte Wahrheit schonungslos sagen, d.h. die Rüge ohne Diplomatie anbringen. Wirkt oft wie eine Ohrfeige;
  - b) die Schonmethode. Statt kurz und bündig festzustellen «... was Sie gemacht haben, ist vollständiger Pfusch!» kann man z.B. sagen: «... was Sie gemacht haben, muss geändert werden. Man kann es nämlich auch so machen...».  
Der Tadel kann auch in Form einer Frage angebracht werden: «... finden Sie hier nicht einen Fehler? Glauben Sie nicht, die Sache könnte auch noch auf andere Art ausgeführt werden?»;
  - c) der verkappte Tadel. Der Fehler wird gar nicht erwähnt. Der Vorgesetzte gibt einfach einen neuen Befehl, aus dem der Untergebene sieht, dass man mit seiner Leistung nicht zufrieden war.
- Der Ton:  
Der Tadel kann in schroffem oder in ruhigem, sachlichem Ton angebracht werden. Der reizbare, ungeduldige Ton wirkt unangenehm und ist trotzerregend. In ruhigem Ton angebrachte Rügen werden leichter ertragen und innerlich angenommen.
- Der Zeitpunkt:  
Den Tadel nicht unmittelbar nach Feststellung des Fehlers aussprechen. Der Chef muss sich Zeit lassen zum Abkühlen. Nur so kann er sachlich bleiben. In schwerwiegenden Fällen «eine Nacht darüber schlafen». Den Montag nicht mit einem Tadel beginnen. Eine Rüge unmittelbar nach dem Sonntag wird als besonders unangenehm empfunden. Auch der Vorgesetzte ist am Montagmorgen nicht immer bester Laune und lässt sich eher zu einem scharfen, ungerechten Tadel hinreissen.  
Den Tadel nicht gleich in der ersten Morgenstunde aussprechen. Die meisten Menschen befinden sich nach dem Schlaf in einem unausgeglichene, reizbaren Zustand. Das gilt für Vorgesetzte und Untergebene. Tadel am frühen Morgen ist vom Vorgesetzten aus oft nicht objektiv und beim Untergebenen mangelt es an Einsicht.

Nicht unmittelbar vor dem Essen tadeln. Wenn man Hunger hat, ist der Vorgesetzte gereizt und die Rüge fällt leicht schärfer aus, als beabsichtigt. Der Untergebene seinerseits reagiert unfreundlicher, als er es sonst täte.

- Die äusseren Umstände:  
Möglichst nicht in Gegenwart anderer tadeln. Damit wird die Würde des Untergebenen geschont.  
Die Gegenwart anderer wirkt aufreizend, sowohl auf den Tadelnden wie auch auf den Getadelten. Der Vorgesetzte will seine Überlegenheit mehr als nötig zur Geltung bringen. Der Untergebene will nicht vor seinen Kameraden herabgesetzt werden. Auf diese Weise wird der eine zur Aggressivität, der andere zur Abwehr und zum Trotz verleitet.

#### Das Lob:

- Aus dem natürlichen Geltungstrieb heraus möchte jeder Mensch gerne gelobt werden. Dieser Drang ist berechtigt. Jeder hat Anspruch darauf, dass seine Leistungen anerkannt werden.
- Das Lob ist ein wichtiges Erziehungsmittel.
- Die anspornende Wirkung des Lobes wird von vielen Vorgesetzten unterschätzt.
- Der Grundsatz: «Ein Soldat hat seine Pflicht zu tun. Ein Lob hat er dafür nicht zu erwarten!» ist falsch und wirkt lähmend. Ohne etwas menschliche Wärme geht es einfach nicht.
- Das Lob ist das Vitamin des Zusammenlebens. Der Untergebene braucht es, um Gutes zu leisten. Bleibt es aus, zeigen sich Mangelerscheinungen, wie Arbeitsunlust, Ermüdung, Niedergeschlagenheit usw.
- \*
- Viele Vorgesetzte loben selten. Das hat folgende Gründe:
  1. Jedes Lob erhebt den andern. Wirkt also scheinbar gegen die eigene Stellung. Wer jemand lobt, stellt ihn sich gleich. Es gehört zum Loben somit eine gewisse menschliche Grösse.
  2. Das Lob kann verschieden wirken:
    - a) für die meisten ist es ein gesunder Ansporn;
    - b) bei einigen entstehen Überheblichkeitsgefühle und sie stellen Forderungen, die gerechterweise unerfüllbar sind (z.B. Beförderung, Urlaub usw.);
    - c) einige gewöhnen sich so an das Lob, dass sie schnell entmutigt werden, wenn es einmal ausbleibt. Sie werden dann unsicher und verlieren das Selbstbewusstsein.
- \*
- Unzufriedenheit entspringt meist dem Bereich der menschlichen Beziehungen. Sie hat ihre Ursache in der Behandlung des einzelnen durch die unmittelbaren Vorgesetzten. Materielle Forderungen wie z.B. Verpflegung, Unterkunft, Urlaub usw. sind recht seltene Gründe für Unstimmigkeiten.
- Deine Untergebenen wollen nicht nur bei der Fahnenübernahme und am Kompanieabend global einmal angesprochen werden. Sie wollen vielmehr auch im militärischen Alltag anerkannt und geachtet sein.

- Auch der Soldat lebt nicht vom Brot allein. Er hat Herz und Seele und benötigt daher neben Verpflegung und Unterkunft ab und zu ein Lob und etwas menschliche Wärme.
- Lob ist ansteckend. Wenn der Chef die einzelne Leistung sofort lobt und anerkennt, macht ein solches Vorgehen Schule. Auch die Unterführer beginnen dann gelegentlich ein Lob auszuteilen.

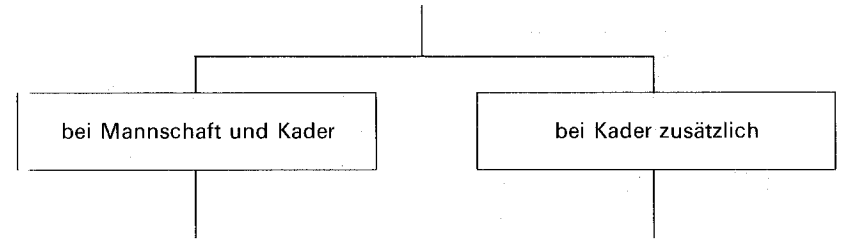
## Strafen

- Strafe soll Gerechtigkeit schaffen.
- Verfehlungen mit Ruhe behandeln. Weitgehend milde sein. Daran denken, dass auch du schon vieles krumm gemacht hast! Nur bei bösem Willen oder schlechter Gesinnung rücksichtslos durchgreifen.
- Es gehört wenig dazu, schnell und hart zu strafen.
- Wenn schon Bestrafung, dann ohne Leidenschaft.
- Der einfache Mann hat ein ausgeprägtes Gefühl für Gerechtigkeit.
- Erst bestrafen, wenn der Beschuldigte angehört worden ist und volle Gelegenheit hatte, sich zu rechtfertigen.
- Bestrafung der Kompanie bekanntgeben. Auch die Gründe dazu. Ferner die Lehren, welche für alle aus dem Fall gezogen werden können.
- Einer verhängten Strafe muss die ganze Kompanie innerlich zustimmen. Die Kompanie hat ein feines Gefühl dafür, ob der Chef recht gehandelt hat.
- Der Bestrafte selbst muss so angesprochen werden, dass er die Strafe als gerechte Sühne empfindet. Sie muss in ihm den Vorsatz wecken, alles daran zu setzen, diese Scharte wieder auszuwetzen.
- Den Straffall mit den Zugführern und Unteroffizieren besprechen. Die Unterführer sollen erkennen, welche Gedanken und Sorgen sich der Chef macht, bevor er einen seiner Leute bestraft. Ferner, dass ein Vergehen nicht immer gleich bestraft wird, sondern dass viele Überlegungen notwendig sind, bevor der Entschluss zu einer Strafe gefasst wird.
- Bestrafung nicht nachtragen. Strafe vorbei = gesühnt und gelöscht. Dem Bestraften Gelegenheit geben, den Fehler wieder gutzumachen. Keine «Brandmarkung» für alle Zeiten. Guter Wille muss anerkannt werden.

## Qualifikationen (Beurteilungswesen)

- Der Chef kennt in der Regel seine Untergebenen recht gut.
- Das Erstellen der Qualifikationen fällt jeweils mit den üblichen umfangreichen Abschlussarbeiten des Dienstes zusammen. Die Gefahr ist daher gross, dass sich der Chef auf einige mehr oder weniger nichtssagende Sätze beschränkt, die selten ein wirkliches Bild von der Persönlichkeit des Untergebenen vermitteln. Und doch wäre gerade das der tiefere Sinn der Qualifikation.
- Der Chef muss deshalb die Möglichkeit haben, mindestens das Kader rasch, gründlich und nach einheitlichen Gesichtspunkten zu beurteilen.

Beurteilt werden:



1. Charakter:
    - Temperament
    - Willensäußerung
    - Wesenszüge
    - Gemeinschaftssinn
  2. Geistige Veranlagung
  3. Körperliche Veranlagung
  4. Militärische Leistungen
- Eine klare Schilderung der Persönlichkeit geben. Eigenschaften, Vorzüge und Schwächen so darstellen, dass sich ein Aussenstehender ein Bild vom betreffenden Mann machen kann.
  - Vorgehen beim Erstellen der Qualifikation: Beurteilungsschema (Punkt 1–3) durchgehen, das Zutreffende aussuchen und notieren. Sich immer wieder die Frage vorlegen, ob die einzelne Eigenschaft oder Fähigkeit
    - a) stark ausgeprägt, d.h. deutlich vorhanden ist;
    - b) nur schwach ausgeprägt ist;
    - c) gar nicht oder aber in negativem Sinne vorhanden ist.
  - Objektiv sein. Gefühle (Sympathie, Antipathie) durch einen bewussten Willensakt ausschalten.
  - Der Beurteilende trägt gegenüber dem Menschen eine **hohe moralische** und gegenüber der Sache eine **umfangreiche materielle** Verantwortung.
  - Die Beurteilung ist schwierig, weil der Mensch nicht voll durchschaubar ist.
  - Das Urteil ist immer nur provisorisch, nie unabänderlich. Ein Mensch kann nie definitiv eingeordnet werden.
  - Oberflächliche Beurteilung, unrichtiges Erkennen und leichtfertige Bewertung können schweres Unrecht zufügen.
  - Junge Chefs neigen zu vorschnellen Urteilen.
  - Frühere Beurteilungen erst auswerten, wenn man sich eine eigene Meinung gebildet hat.
  - Die Qualifikation – gleichgültig ob gut oder schlecht – immer schriftlich abgeben.
  - Eine schlechte Qualifikation – besonders wenn sie charakterliche Werte abspricht – vorerst dem Untergebenen **mündlich**, d.h. von Mann zu Mann eröffnen und anschliessend **schriftlich** übergeben.

Beurteilungsschema				
1.	<b>Charakterbeurteilung</b>			
	<b>a) Temperament</b>			
	Impulsiv Lebhaft Frisch Ruhig Hastig Langsam	Kühl Frohmutig Humorvoll Ernst Mürrisch Verdrossen	Hart Weich Schlaff Ängstlich	Launisch Reizbar Unbeherrscht Ausgeglichen Gelassen Phlegmatisch
	<b>b) Willensäußerung</b>			
Energisch Zielbewusst Unentschlossen Unstet Planlos	Beharrlich Strebsam Fleißig Faul	Pflichtbewusst Gewissenhaft Zuverlässig Nachlässig	Willig Eigensinnig Willensschwach Untertänig, servil	
<b>c) Wesenszüge</b>				
Gerade Anständig Ehrlich Offen Aufrichtig Zurückhaltend Befangen Gehemmt Verschlossen	Gutmütig Zuvorkommend Höflich Taktvoll Still Vorlaut Misstrauisch Berechnend Verschlagen	Bescheiden Selbstbewusst Überheblich Streberhaft Ehrgeizig Geltungsbedürftig Selbstgefällig Anmassend Aufdringlich	Sicher Unsicher (Mangel an Selbstvertrauen) Zufrieden Unzufrieden Eitel Empfindlich Verschwiegen Geschwätzig Zänkisch Boshaft	
<b>d) Gemeinschaftssinn</b>				
Hilfsbereit Kameradschaftl. Egoistisch	Gesellig Zurückgezogen Sich absondernd	Fürsorglich Rücksichtslos	Verträglich Sich einordnend	
2.	<b>Geistesanlagen</b>			
	Klar Kritisch Überlegt Findig	Wirr Phantasievoll Phantasielos Überschwenglich	Aufmerksam Scharfsinnig Selbständig Begriffsstutzig Dumm	Gewandt Beweglich Schwerfällig Uninteressiert
3.	<b>Körperliche Anlagen</b>			
	Stark Stämmig Schwächlich	Widerstandsfähig Zäh Ausdauernd	Gelenkig Verkrampft, steif Unbeholfen	
4.	<b>Militärische Leistungen</b>			
	Soldatische Haltung und Auftreten Arbeit an Waffen und Geräten Schiessen	Innerer Dienst: – Zuverlässigkeit – Pünktlichkeit – Sauberkeit – Ordnungssinn		

## Kaderauswahl

Wichtigstes Kriterium bei der Auswahl der zukünftigen Unteroffiziere und Offiziere ist ihre voraussichtliche Kriegstauglichkeit.

Veranlagung, die ein Unteroffiziers- oder Offiziersanwärter aufweisen muss:  
1. Wille und Kraft, auch in unklaren und schwierigen Lagen entschlossen zu handeln.

2. Die Untergebenen zu einer selbstverständlichen Mit- und Zusammenarbeit zu bringen.

3. Die Fähigkeit, im Sinne des Vorgesetzten zu handeln:

a) im Rahmen des Auftrages;

b) ohne Auftrag;

c) gegen den Auftrag, wenn die Situation dies erfordert.

– Wir sehen, dass der Charakter im Vordergrund steht.

– Leistung und Verhalten des Anwärters in Drucksituationen zeigen, ob er die geforderte Veranlagung aufweist. Drucksituationen in Friedenszeiten sind:

a) lange Märsche;

b) mehrtägige Gefechtsübungen mit ungenügendem Schlaf und unregelmässiger Verpflegung;

c) Schlechtwetterperioden;

d) Gefechtsschiessübungen in grösserem Rahmen;

e) seelische Belastung vor Inspektionen und Prüfungen.

– Es gibt keine andere Möglichkeit, als sich einen möglichst umfassenden Einblick in die praktische Bewährung zu verschaffen. Das verlangt viel Zeit, aber man muss sich diese einfach nehmen, weil dem Personellen die Priorität zukommt.

## Beförderungen

– Die richtige Auslese bei Beförderungen ist für die innere Gesundheit der Armee von grosser Bedeutung.

– Für einen Vorgesetzten sind zwei Dinge nötig:

a) Fachkenntnisse;

b) Führeigenschaften.

– In patriarchalischen Zeiten konnte sich ein Vorgesetzter einfach auf den Grad berufen. Weiter gab es Vorgesetzte, die lediglich Fachwissen, jedoch keine Führeigenschaften aufwiesen. Sie waren deshalb gezwungen, sich bei den Untergebenen mit grobem Dreinfahren Gehorsam zu verschaffen.

– Heute, im Zeitalter des Autoritätsschwundes, kann sich nur noch derjenige Chef erfolgreich durchsetzen, der neben fachlichem Können auch Führeigenschaften aufweist. Das Anrecht auf Führung wird nur noch dem qualitativ Befähigten zugestanden.

– Man muss sich davor hüten, Leute zu befördern, denen es an Führeigenschaften fehlt. Derartige Beförderungen erfolgen meist aus Gefälligkeit (Protektion) oder im Hinblick auf das Dienstalter.

– Beförderungen dieser Art schaffen Missstimmung. Sie bilden oft schwärende Wunden im Körper einer Truppe.

- Führeigenschaften. Unter diesem verschwommenen und viel missbrauchten Begriff haben wir uns etwa folgendes vorzustellen:

#### 1. **Gesundheit/ Belastungsfähigkeit**

Das Leben des Chefs ist körperlich und seelisch hart. Der Führer braucht viel Energie und Vitalität, die nur ein gesunder Organismus vermitteln kann. Die Gesundheit umfasst den ganzen Menschen, also Leib und Seele.

#### 2. **Verantwortungsfreude**

Der Chef muss gerne Verantwortung übernehmen.

#### 3. **Zielbewusstsein und Entschlussfähigkeit**

Der Chef muss wissen, was er will. Er muss sich entschliessen können.

#### 4. **Integrität** (Rechtschaffenheit, Unbescholtenheit)

Der Führer muss ethische Grundsätze und eine gesunde Moral haben. Gehorsam kann kraft des Grades befohlen und erzwungen werden. Vertrauen dagegen muss erworben werden. Nur einem integren Führer wird Vertrauen entgegengebracht.

#### 5. **Selbsterkenntnis**

Der Führer muss eigene Fehler erkennen können. Er muss imstande sein, zuzulernen und Erfahrungen auszuwerten. Es ist weniger wichtig, wo er steht, als wohin er geht.

#### 6. **Dienen können**

Der Führer muss «dienen» können. Dienen umfasst eine tiefe innere Verpflichtung, welche weitgehend unabhängig ist von Lob und Tadel, Erfolg oder Misserfolg. Dienen hört nicht auf, wo die Entlohnung aufhört. Einer guten Sache zu dienen, ist ein edler Lebensgrundsatz. Dieser verschafft dem Führer wenn auch nicht immer Zustimmung, so doch stets Achtung.

- Wenn Fehler in den Beförderungen vorgekommen sind, darf man nicht einfach zusehen, wie Unfähige Unheil anrichten. Diese sind vielmehr vom Posten zu entfernen.
- Wenn man sie aus irgendwelchen Gründen in der Truppe behalten muss, sind sie auf Nebengeleise abzuschieben, wo sie möglichst wenig mit Menschen in Kontakt kommen. Sie belasten zwar dann den Offiziers- oder Unteroffiziersetat, das ist aber immer noch das kleinere Übel, als sie auf Kosten des guten Geistes schalten und walten zu lassen.

## Einige Kaderfragen

### Feldweibel

#### Allgemeines:

- Der Feldweibel hat die schwierigste Aufgabe innerhalb der Kompanie.
- Persönlichkeit und Verhalten des Feldweibels sind in hohem Masse mitbestimmend für das Gesicht der Kompanie.
- In seinem Aufgabenbereich steht der Mensch im Vordergrund.
- Der Feldweibel kennt die Bedürfnisse und Stimmungen der Mannschaft. Seine Tätigkeit hilft entscheidend mit, die verschiedenen Charakteren zu einer Einheit zusammenzuschweißen.
- Mit seiner Fürsorge trägt er entscheidend zur positiven Dienststellung und zu einer gesunden Moral der Kompanie bei.

#### Zusammenarbeit Feldweibel ▶ Kompaniekommandant:

- Der Feldweibel überdenkt frühzeitig die anfallenden Probleme und trägt auftauchende Fragen **von sich aus** dem Kp Kdt vor.
- Er orientiert den Kp Kdt rechtzeitig über besondere Vorkommnisse in der Kompanie.
- Der Feldweibel steht offen zu seiner Meinung, unterzieht sich aber soldatisch den Weisungen seines Kp Kdt.
- Der Feldweibel hört und sieht alles. Er weiss, dass Diskretion eine Voraussetzung für ein gutes Verhältnis zum Kompaniechef ist.

#### Zusammenarbeit Kompaniekommandant ▶ Feldweibel:

- Der Kp Kdt muss die Stellung des Feldweibels in der Kompanie möglichst heben.
- Dem Feldweibel Zeit lassen für die Erledigung der schriftlichen Arbeit. Ihm hierfür Gehilfen zuteilen. Das entlastet ihn und hebt zugleich seine Autorität.
- Dauernde Schonung untergräbt die Stellung des Feldweibels. Er muss bei Schiessen, Gefechtsübungen, Kampfbahn usw. immer wieder selbst mitmachen, um die Verbindung zur Truppe zu wahren. Es ist nicht notwendig, dass er hierbei Spitzenresultate erzielt. Mitmachen allein genügt schon und stärkt seine Autorität.

#### Zusammenarbeit Feldweibel ▶ Fourier:

- Ähnlich wie der Feldweibel ist auch der Fourier in seinem Tätigkeitsgebiet nächster Mitarbeiter des Kp Kdt. Diese Sonderstellung sowie praktische Erfordernisse verlangen eine gute Zusammenarbeit Feldweibel–Fourier.
- Klar umgrenzte Verantwortungsbereiche weisen jedem seine Aufgabe zu. Wo sich Nahtstellen ergeben (Verpflegung, Unterkunft, Versorgung im Gefecht usw.) lösen sie die Aufgabe gemeinsam (Zusammenarbeit, Kameradschaft).

#### Arbeitstechnik des Feldweibels:

- Der Feldweibel wird von früh bis spät vor eine Fülle organisatorischer Probleme gestellt.



- Sorgfältige Auswahl und gute Anleitung der Mitarbeiter ermöglichen es dem Feldweibel:
  - a) den Überblick zu wahren;
  - b) an Brennpunkten persönlich einzugreifen.
- Durch zweckmässige Verteilung der Arbeiten auf Kader und Mannschaften verhindert er Leerlauf auf der einen und Überbelastung auf der andern Seite. Gerechte Arbeitsteilung fördert übrigens auch den Sinn für Zusammenarbeit und Kameradschaft.

Verkehr nach aussen mit Zivilbevölkerung, Amtsstellen, Zeughaus usw.:

- Dienstweg einhalten.
- Stets freundlich und zuvorkommend sein. Mit Höflichkeit geht alles besser.
- Auf örtliche Sitten und Gebräuche Rücksicht nehmen.
- Privateigentum respektieren. Auch bei kurzfristiger Benutzung von Grund, Räumlichkeiten und Material um Erlaubnis fragen.
- Übernahme von Material und Räumlichkeiten gegen Gutschein oder Protokoll.
- Benutztes Material, Grund oder Räumlichkeiten in Ordnung zurückgeben.
- Sach- oder Landschäden an Besitzer, Fourier und Quartiermeister melden.
- Sich am Schluss des Dienstes bei den Leuten, mit denen man zu tun hatte, verabschieden. Fragen, ob noch etwas vorzubringen sei und für geleistete Dienste danken. Das kostet nichts. Unklarheiten und Reklamationen können so noch beseitigt werden. Das schafft ein gutes Klima für das nächste Mal oder für die nachfolgende Truppe.
- Zeughaus: Keine Tricks anwenden, um verlorenes Material zu ersetzen. Offen und möglichst frühzeitig zu den Verlusten stehen. Man fährt damit auf die Dauer am besten.

### Gruppenführer

Durch dauerndes Zusammenleben mit ihrer Gruppe haben die Unteroffiziere einen sehr grossen Einfluss nach jeder Richtung, im Guten wie im Bösen. Der enge Kontakt mit der Mannschaft schafft besondere Gefahren, aber auch grosse positive Möglichkeiten.

Die Unteroffiziere müssen ausbilden, erziehen und führen. Vor allem aber durch das gute Beispiel beeinflussen. Überall und immer sind sie in Pflichttreue, Ausdauer, Haltung und Auftreten der Mannschaft ein Vorbild.

- Natürlich sein in Sprache und Haltung.
- Gerecht sein. Nichts verärgert den Soldaten so sehr wie das Messen mit ungleichen Ellen. Keine Günstlingswirtschaft, das zerstört die Kameradschaft.
- Den Unbeholfenen und Schwachen helfen. Körperlich oder geistig schwache Leute in der Gruppe bilden ein wichtiges Kapitel. Diese müssen vom Gruppenführer in Schutz genommen und rücksichtsvoll behandelt werden. Vor Überlastung schützen. Als Gruppenführer nicht dulden, dass sie von den Kameraden verspottet werden (sie würden dadurch entmutigt und schliesslich unbrauchbar!). Es kommt bei der Ausbildung weniger darauf an, einige ganz gute Leute in der Gruppe zu haben, als vielmehr eine gleichmässig brauchbare Leistung aller zu erreichen. Verständig sein, die Schwachen kommen mit etwas Zeit und Geduld schon noch. Der Gruppenführer muss bei seinen Leuten den Gedanken kameradschaftlichen Zusammenhalts bewusst wecken und pflegen.

Keine Schikanen. Die Stellung nicht zum «Schleifen» missbrauchen. Laufschritt, Liegen–Auf–Liegen usw. sind eines Soldaten unwürdig. Verärgert die Leute und reizt zu Ungehorsam. Wer mit diesen Mitteln arbeitet, verliert rasch die Achtung der Untergebenen. Je korrekter die Leute behandelt werden, um so grössere Anforderungen darf man an sie stellen!

- Kein Polterton. Die Untergebenen gewöhnen sich rasch an das ewige Brüllen. Schon nach wenigen Tagen macht es keinen Eindruck mehr. Takt: Nicht den Witzigen spielen. Damit kann man bei den Dummern billige Erfolge erzielen. Gleichzeitig zieht man sich aber den Hass und die Verachtung der Gescheitern und Bessern zu.
- Die Leute nicht berühren. Oft wird ohne böse Absicht aus einer einfachen Berührung heraus ein unzulässiges Stossen und Boxen.
- Keine Widerrede dulden. Von Anfang an energisch abstellen. Viele Leute bringen aus dem Zivilleben die schlechte Gewohnheit des «Maulens» mit. Ruhig und bestimmt einschreiten. Mannschaft zusammenrufen. Den Fall besprechen und klarstellen, wie es sein muss.
- Klare Befehle geben. Jeder Befehl – auch der einfachste – muss überlegt werden. Anschliessend ist er in ruhiger und anständiger Form an eine **bestimmte Adresse** zu richten. Allgemein gehaltene Befehle werden kaum ausgeführt. Darüber darf man sich nicht wundern. Beispiel: «... es soll jemand die Handgranatenkiste holen!» Jeder denkt, es gehe wohl den andern an, und der Befehl wird nicht ausgeführt. Schuld ist in diesem Fall der Befehlende ganz allein.
- Wichtig ist das Verhalten des Gruppenführers in Abwesenheit des Zugführers. Wenn die Mannschaft merkt, dass er anders arbeitet, wenn ein Offizier in der Nähe steht, ist es mit seiner Autorität aus. Der Gruppenführer kann von seinen Leuten nur dann exakte Pflichterfüllung erwarten, wenn er es selber ernst nimmt mit seinen Pflichten.

- Nicht dulden, dass in deiner Gegenwart über wirkliche oder vermeintliche Fehler höherer Vorgesetzter geschimpft wird.
- Wenn dir selber Unrecht geschehen ist, so darfst du deiner Verstimmung nicht vor der Mannschaft freien Lauf lassen. Korrekt um eine dienstliche Unterredung nachsuchen. Nur wenn sich die Vorgesetzten aller Grade im gegenseitigen Verkehr respektieren und mit dem nötigen Takt begegnen, wird ihnen auch die Mannschaft die Achtung nicht versagen.
- Verhalten in der dienstfreien Zeit: Unteroffiziere möglichst unter sich ausgehen. Sich niemals durch einen Untergebenen die Konsumation bezahlen lassen, da dies unfrei macht. Du musst dir darüber im klaren sein, dass es immer wieder Leute gibt, die auf diesem Umweg besondere Vorteile erlangen möchten.
- Grüssen: Unteroffiziere unter sich korrekt grüssen. Dem Soldaten den Gruss in musterhafter Weise erwidern.
- Zwistigkeiten nicht vor der Truppe austragen: Unteroffiziere dürfen sich untereinander nicht öffentlich zanken. Differenzen unter Ausschluss der Truppe erledigen.

- Alles vermeiden, was zur Insubordination reizen könnte. Du musst wissen: durchnässt, durchfren, hungrig und müde sind deine Leute stark reizbar.

Schon harmlose Sticheleien zeitigen unliebsame Auftritte, die mit etwas Takt und Geschick hätten vermieden werden können. Dann ist auch der Vorgesetzte mitschuldig, nicht nur der Soldat.

- Behandlung schlechter Elemente: Nicht voreilig alle Fehler schlechtem Willen zuschieben. Es ist erst nach längerer Zeit möglich, sich ein richtiges Urteil zu bilden. Wenn du nach genauer und genügend langer Beobachtung sicher bist, dass ein Mann nachlässig oder schlechten Willens ist, handle wie folgt:
  - a) mit dem Manne unter vier Augen sprechen. Ihm klar sagen, was nicht in Ordnung ist. Scharf aber korrekt verwarnen. Bei weiterem Ungenügen Meldung an den Kompaniekommandanten in Aussicht stellen;
  - b) wenn dies nichts nützt, dem Kompaniekommandanten Meldung erstatten. Als Uof dem Manne nie mit einer Strafe drohen, die vielleicht doch nicht ausgesprochen wird. Das würde deine Autorität mindern.

### **Unteroffiziere mit besonderen Funktionen**

#### **Küchenchef-Unteroffizier:**

- Der Küchenchef ist durch seine Funktion zeitlich stark belastet: am Morgen der Erste, am Abend der Letzte. Sorge als Kp Kdt dafür, dass er auch etwas Freizeit bekommt. Aber nicht in Form von verlängertem Ausgang, denn er sollte auch schlafen. Gib ihm vielmehr 1-2 Tage zusätzlichen Urlaub. Er hat mehr davon und ist gleichzeitig vor der ganzen Kompanie ausgezeichnet.
- Der Küchenchef muss am Morgen bei der Besammlung der Kompanie mit antreten. Das fördert seine soldatische Haltung. Zugleich ist er über alles orientiert.

#### **Material-Unteroffizier:**

- Wird vom Feldweibel im Einvernehmen mit dem Kp Kdt bestimmt.
- Soll wenn immer möglich hauptamtlich eingesetzt werden. In diesem Falle übt er zugleich die Funktion eines Reparatur-Unteroffiziers aus.
- Ist wenn möglich Feldweibel-Stellvertreter.
- Ist für Lagerung, Unterhalt und Kontrolle des Materials im Materialmagazin verantwortlich.
- Nur einen zuverlässigen Unteroffizier als Materialchef einsetzen. Der Posten eines Material-Uof ist keine Versorgungsstelle für unfähige Gruppenführer. Im Kompaniemagazin ist er völlig selbständig. Unfähige würden hier zum Nachteil der Kompanie unabsehbaren Schaden anrichten.

Der Kompaniekommandant muss sich viel mit Material-Unteroffizier und Küchenchef abgeben:

- Sie dazu erziehen, dass sie selber das Nötige zur Sprache bringen.
- Dafür sorgen, dass sie von der Mannschaft nicht nur als «Materialverwalter» und «Koch», sondern auch als Unteroffizier angesehen werden.
- Ihren Dienst überwachen, da sie sich leicht Sonderrechte anmassen.
- Material-Uof und Küchenchef müssen möglichst viele Schiessübungen mitmachen. Das hebt ihr Ansehen bei der Truppe, kostet aber Zeit. Deshalb wird ihnen ein Gehilfe mehr zugeteilt, so dass ihre Arbeit trotzdem fertig wird.

#### **Munitions-Unteroffizier:**

- Ist für Lagerung, Bereitstellung und Kontrollführung der Munition verantwortlich.
- Wird vom Feldweibel im Einvernehmen mit dem Kp Kdt bestimmt.
- Ist nicht hauptamtlich eingesetzt.

#### **Arrestanten-Unteroffizier:**

- Ist für Verpflegung und persönliche Belange des Arrestanten verantwortlich.
- Wird vom Feldweibel im Einvernehmen mit dem Kp Kdt bestimmt. Hierbei ist vor allem auf persönliche Eignung zu achten. Forderung: Vernünftig, überlegt. Kein Schleifer, aber auch kein Kindermädchen.
- Ist nicht hauptamtlich eingesetzt.

#### **Zimmer- oder Kantonnementschef:**

- Ist verantwortlich für Ordnung und Sauberkeit im Kantonnement und den zugehörigen Räumen (Gang, Waschanlage, Latrine usw.).
- Wird vom Feldweibel im Wechsel bestimmt.
- Merkmale für den Kantonnementschef: Die meisten Menschen sind von Natur aus bequem, einige sogar faul. Nur wenigen kann man bezüglich Zuverlässigkeit blind vertrauen. Kontrollen sind daher unerlässlich.
- Verhalten als Kantonnementschef: Während der Arbeit die Aufmerksamkeit zuerst durch Anruf «Kantonnement Achtung!» auf sich lenken, dann erst sprechen. Nicht rauchen, nicht absitzen, nicht unnötig herumstehen. Kontrollen frühzeitig ansetzen, so dass noch Zeit verbleibt, um Mängel zu beheben.

### **Der Innere Dienst**

#### **Allgemeines:**

- Der Innere Dienst bezweckt die Wiederherstellung der Arbeits- oder Gefechtsbereitschaft.
- Wir unterscheiden in
  - a) materielle Bereitschaft;
  - b) physische Bereitschaft;
  - c) moralische Bereitschaft.

#### **Die materielle Bereitschaft:**

- Diese umfasst:
  - a) Instandhaltung von Waffen, Geräten, persönlicher Ausrüstung und Fahrzeuge;
  - b) Pflege der Pferde.
- Bewaffnung und Ausrüstung müssen im Augenblick des Einsatzes den höchstmöglichen Grad der Verwendbarkeit besitzen. So wie Soldat und Vorgesetzter das anvertraute Gut behandeln und unterhalten, so verfügen sie darüber am Tag der Entscheidung. Sie haben es in der Hand, mit gutem oder schlechtem Material in den Kampf zu ziehen. Auf Ersatz darf man nicht bauen. Nur das Greifbare ist sicher. Sorgfalt im Gebrauch und Sparsamkeit im Verbrauch ist deshalb jedermanns Pflicht.

### Die physische Bereitschaft:

- Diese umfasst das Gebiet der Körperpflege und damit den Schutz vor Krankheiten.
- Jeder Vorgesetzte muss sich um die Belange seiner Untergebenen kümmern.
- Ein Zugführer muss von jedem Mann, der einen Verband trägt, wissen, was fehlt und wie es um die Heilung steht.
- Soldaten und Unteroffiziere im Krankenzimmer werden vom Zugführer täglich besucht. Der Zugführer kümmert sich ferner um Leute, die ins Spital evakuiert wurden. Er organisiert einen wöchentlichen Besuch. Wo dies nicht möglich ist, korrespondiert er in geeigneter Weise. Es geht darum, den ausgefallenen Leuten zu zeigen, dass man sie nicht vergessen hat und dass man auf ihre baldige Rückkehr zählt.

### Die moralische Bereitschaft:

- Umfasst alles, was zur Erhaltung eines guten Geistes erforderlich ist. Hierzu gehören u.a.:
  - a) Sicherstellung von Ruhe und Ausspannung. Jeder Vorgesetzte achtet darauf, während der Ruhe keine Befehle zu erteilen, die nachher ebensogut gegeben werden können. Das gleiche gilt für Abkommandierungen;
  - b) möglichst gute Ausgestaltung des Kantonnements. Dieses ist nicht bloss «Notquartier», sondern vielmehr eine «Heimstätte»;
  - c) geregelter Postempfang;
  - d) die Musse, Briefe schreiben, etwas lesen oder ein Spielchen machen zu können.
- Vieles lässt sich im Zuge leichter gestalten als in der Kompanie.

### Der erzieherische Wert des Innern Dienstes:

- Der Innere Dienst ist ein guter Gradmesser der Zuverlässigkeit. Dies besonders unter schwierigen Verhältnissen wie Ermüdung, wenig Raum und Zeit, Knappheit an Hilfsmitteln (Putzfäden, Petroleum, Waffenfett usw.), ungeschützte Arbeitsplätze (Regen, Wind, Kälte).
- Widrige äussere Umstände dürfen nie als Entschuldigung für Unterlassungen dienen.

### Arbeitsorganisation im Innern Dienst

#### Allgemeines:

- Lieber etwas später und dafür richtig befehlen.
- Überlegen, wie man die Aufgabe anpacken will. Das gilt auch für einfache Arbeiten, wie z.B. das Abladen eines Lastwagens, Reinigen der Unterkunft usw.
- Vor Arbeitsbeginn wird die Mannschaft zur Befehlsausgabe versammelt. Der Befehl entspricht dem normalen Schema:
  1. Orientierung.
  2. Absicht (wie will ich die Aufgabe lösen).
  3. Befehl (Aufträge an die einzelnen Leute).

### Praktisches Beispiel:

- Korporal Moser muss mit einem Detachement die Zugsunterkunft – eine Alphütte – reinigen und zugleich eine neue Latrine errichten.
- Zuerst schreibt er die sich ergebenden Arbeiten auf:
  1. Ausklopfen der Woldecken.
  2. Stroh aufschütten und zum Teil erneuern.
  3. Fenster, Tische, Bänke und Gewehrrechen reinigen.
  4. Gang, Vorraum und Schlafraum wischen.
  5. Alte Latrine zudecken und Wetterschermen abbrechen.
  6. Neue Latrine ausheben und Wetterschermen aufstellen.
- Hierauf hält Korporal Moser fest, wieviele Arbeitskräfte zur Verfügung stehen (z.B. 12 Mann).
- Nun kann er organisieren:
  - 4 Mann zum Klopfen der Decken. (Füsilier A, B, C, D. Die ungeschicktesten Leute.)
  - 3 Mann zum Stroh aufschütten, Fenster, Tische, Bänke und Gewehrrechen reinigen. (Füsilier E, F, G. Leute, die zupacken.)
  - 1 Mann zum Zudecken der alten Latrine. (Füsilier H.)
  - 2 Mann zum Ausheben der neuen Latrine. (Füsilier I und K. Bauarbeiter, Landwirt, gewohnt, mit Schaufel und Pickel umzugehen.)
  - 2 Mann zum Abbrechen und neu aufstellen des Wetterschermens. (Füsilier L und M. Schreiner, praktische Leute.)
- Korporal Moser bezeichnet für jede Arbeitsgruppe einen Chef und verlangt von diesem Meldung, sobald die Arbeit beendet ist. Jeder weiss nun, was zu tun ist und wird an seiner Arbeitsstelle für das Resultat verantwortlich gemacht. Fertige Arbeitsgruppen werden kontrolliert, wenn nötig korrigiert und schliesslich als Verstärkung dort eingesetzt, wo man noch nicht fertig ist.

### Kontrollen

- Ein alter Soldatenspruch sagt: «Kommandieren – Kontrollieren – Korrigieren!» Die meisten Chefs kommandieren gerne, denn das ist eine schöpferische Tätigkeit. Die erteilten Befehle aber zu kontrollieren, ist mühsam und wenig reizvoll. Das Korrigieren erst recht. Daher kommt es, dass Kontrolle und Korrektur oft fehlen. Sie gehören aber unabdingbar zu den Aufgaben des Chefs.
- Kontrolltechnik für das Kantonnement:
  - a) **Allgemeiner Eindruck.** Unter der Türe stehen bleiben und einen Blick ins Kantonnement werfen. Zweck: Einen ersten Eindruck bezüglich Sauberkeit und Ordnung zu bekommen. Wenn der allgemeine Eindruck schlecht ist, Schluss machen. Dem Feldweibel melden, dass das ganze Kantonnement nicht in Ordnung ist und nachinspiziert werden muss.
  - b) **Detailkontrolle.** Nach dem System der «Sammelbeobachtung» vorgehen. Sammelbeobachtung bedeutet = ein und denselben Gegenstand an allen Plätzen einer Kantonnementsseite kontrollieren. Dadurch fallen Fehler viel rascher auf. Wenn die Detailkontrolle nicht in Ordnung ist, d.h. Mängel bei einzelnen Leuten vorliegen, diese sofort beheben lassen. Wiederholte Mängel dem Feldweibel melden.Es ist falsch, in Abwesenheit der Mannschaft schlecht aufgestellte Gegenstände herunterzureissen und auf den Boden zu werfen. Den fehlbaren Mann direkt ansprechen und die Sache in Ordnung bringen lassen.

- Kontrolltechnik bei der Inspektion der persönlichen Ausrüstung: Einen Gegenstand bei allen, nicht aber alles bei einem Manne ansehen. Fehler fallen so viel schneller auf. Nicht Stichproben machen, beim ersten Mann das, beim zweiten etwas anderes.

Gedächtnishilfe für das Kader:

- Du musst dich daran gewöhnen, sofort alles zu notieren. Nur so ist es möglich, nicht fortwährend Dinge zu vergessen.
- Verwende hierzu ein Notizbuch. 3/4 der Seiten werden für Notizen ausgeschrieben. 1/4 dient als «Terminkalender».
- Terminkalender:
  - a) alle bekannten Termine sofort eintragen;
  - b) alle eintreffenden Weisungen und Befehle nach Terminen durchkämmen und diese eintragen;
  - c) täglich die Spalte des nächsten Tages durchsehen, um nichts zu ver säumen.
- Notizen. Es werden eingetragen:
  - a) erhaltene Befehle und Aufträge;
  - b) gemachte Feststellungen und Vorkommnisse;
  - c) auftauchende Fragen (zur Abklärung).
- Erhaltene Befehle, Vorkommnisse usw. werden mit der Mannschaft – Gruppe, Zug, Zimmerbelegschaft – besprochen. Nachher wird die betreffende Bemerkung im Notizbuch gestrichen. Abwesende Leute (Kranke, Abkommandierte usw.) muss man sich notieren und gesondert orientieren. Man darf sich nie damit zufrieden geben, einen Befehl weitergeleitet zu haben. Für die tatsächliche Ausführung bleibt man immer selbst verantwortlich.

# Ausbildung

## Grundsätze

- Lasse dich durch die Menge des Ausbildungsstoffes nicht beeindrucken. Unterscheide:
  - a) was ist lebensnotwendig;
  - b) was kann an zweiter Stelle auch noch gemacht werden.
 Ferner: Wo ist absolute Sicherheit notwendig und wo genügt es, wenn der Mann lediglich orientiert ist.
- Herumstehen macht verdrossen. Alles so vorbereiten, dass von Anfang an straff gearbeitet werden kann.
- Es kommt nicht so sehr darauf an, wie lange gearbeitet wird, als vielmehr, wie intensiv die Arbeit ist.
- Lässig betriebener Dienst nützt nichts. Er schadet sogar, weil der Geist der Truppe leidet. Lieber nur eine Stunde richtig arbeiten und dann eine Stunde ruhen, als zwei Stunden herumtrödeln.
- Der Dienst darf die Truppe nicht nur anstrengen, sondern muss sie auch tatsächlich technisch weiterbringen. Sonst handelt es sich um «Leerlauf».
- Viele kleine Verletzungen bei der Arbeit (Schürfungen, Prellungen, Verstauchungen) sind nicht etwa ein Zeichen für die Härte der Ausbildung, sondern weisen auf fehlende Methodik und damit schlechte Ausbildner hin!

\*

- Folgende Randzeiten müssen im Arbeitsplan detailliert aufgeführt sein:
  - a) Materialbereitstellung;
  - b) Marsch zum Arbeitsplatz;
  - c) Vorbereitung des Arbeitsplatzes (Material verteilen, Scheiben stellen, Schiesswachen aufziehen usw.);
  - d) Pausen;
  - e) Wechsel von einer Arbeitsstelle zur andern;
  - f) Materialkontrolle vor dem Einrücken;
  - g) Rückmarsch.
- Wer das nicht tut, betrügt sich selbst, denn diese Unkosten fressen erfahrungsgemäss bis zu 30% der verfügbaren Zeit.

\*

- Halte dich wenn immer möglich an den 8-Stunden-Tag. Bei längerer Arbeitszeit stehen Gewinn und Leistungsabfall in keinem günstigen Verhältnis mehr.
- Bei handwerklicher Arbeit (z.B. Waffen- und Geräteausbildung) macht sich ein bestimmter Rhythmus bemerkbar:
  - a) zu Beginn der Arbeit bedarf es einer gewissen Anlaufzeit;
  - b) nach 2–3 Stunden erreicht die Leistungskurve den Gipfelpunkt;
  - c) gegen Mittag hin sinkt sie wieder ab.
- Der gleiche Vorgang wiederholt sich am Nachmittag, jedoch liegt der Gipfelpunkt niedriger. Wichtige Arbeiten sind daher auf den Vormittag zu verlegen.
- Nach jeder Pause benötigt die Truppe wieder etwas Anlaufzeit. Es ist daher besser, je Halbtage **eine grössere** Pause als **mehrere kürzere** einzuschalten.

# Theoretischer Unterricht

- Vorkenntnisse der Teilnehmer berücksichtigen.
  - Den Stoff begrenzen.
  - Den Stoff gliedern.
  - Stichworte auf einem Zettel festhalten.
- \*
- Bei längerem Unterricht nimmt die geistige Spannkraft rasch ab. Nach 50 Minuten Arbeit 10 Minuten Pause einschalten. In der Pause sollen die Teilnehmer den Saal verlassen (Füsse vertreten, Luft schnappen).
  - Zeiteinteilung für den Vortrag: 5 Minuten Einleitung, 40 Minuten Hauptteil, 5 Minuten Zusammenfassung und Schluss.
  - Gute äussere Bedingungen fördern die Aufmerksamkeit der Teilnehmer.  
Also:
    - a) Sitzgelegenheit schaffen. Sitzordnung so, dass jeder Wandtafel oder Projektionsleinwand sieht;
    - b) vor Beginn des Unterrichts und in Pausen den Saal lüften;
    - c) Ablenkung vermeiden (Lärm, Kälte, Hitze, Stickluft usw.);
    - d) gute Beleuchtung, ausreichende Verdunkelung bei Projektion.
- \*
- Die meisten Menschen sind stark visuell veranlagt. Was sie sehen, begreifen sie leichter. Daher immer Anschauungsmaterial verwenden.
  - Als Hilfsmittel stehen zur Verfügung: Wandtafel, Haftwände, Plakate, Modelle, Prokifolien, Diapositive, Filme, Tonbänder.
  - Die Hilfsmittel richtig handhaben und sinnvoll einsetzen. Ihre besondere Eigenart beachten.
  - Bildmaterial ist um so besser, je stärker Wesentliches hervortritt und Unwesentliches weggelassen wird.
  - Die Hilfsmittel müssen vor Unterrichtsbeginn installiert und auf ihr Funktionieren überprüft werden.
  - Bilder, Tabellen usw. müssen von allen Plätzen aus gut sichtbar sein.
  - Tabellen und Modelle vor der Verwendung zudecken, damit sie nicht die Aufmerksamkeit der Zuhörer ablenken.
  - Unterlagen nur sukzessive abgeben, z.B. Zusammenfassung nicht bereits im voraus verteilen.
- \*
- Verschaffe dir die Aufmerksamkeit der Zuhörer. Beginne erst zu sprechen, wenn alle auf dich blicken und sich ruhig verhalten.
  - Eigene Nervosität bekämpfen. Das Wissen um die Beherrschung des Stoffes sowie die gute Vorbereitung bilden hierbei eine grosse Hilfe.
  - Ein guter Start ist wichtig. Mindestens die Einleitung muss frei und ohne Unterlagen vorgetragen werden. Nachher kann der Stoff notfalls vom Manuskript abgelesen werden.
  - Genügend laut sprechen, damit man dich auch in der hintersten Reihe versteht.
  - Technische Mittel (Mikrophon und Lautsprecher) nur wenn dringend notwendig einsetzen. Diese machen den Vortrag unpersönlich.
  - Bewusst langsam, deutlich und ohne Hast sprechen.

- Kurze Sätze bilden. Pausen zwischen den Sätzen erleichtern das Verstehen.
  - Fremdwörter vermeiden.
  - Nicht dauernd auf und ab gehen und mit den Händen gestikulieren.
  - Wenn die Aufmerksamkeit nachlässt, Pause machen und den Saal lüften.
- \*

- Während des Vortrages sollen die Zuhörer nichts aufschreiben. Sie passen sonst nicht genügend auf. Am Schluss gibst du eine vervielfältigte Zusammenfassung ab oder diktierst, was die Leute aufschreiben sollen.
  - Auch der theoretische Unterricht zur Erziehung benützen. Auf soldatische Haltung der Teilnehmer achten:
    - a) aufrechte Haltung beim Sitzen (sich nicht im Stuhl lümmeln).  
Blick zum Vortragenden;
    - b) wer antwortet, steht auf (straffe Haltung);
    - c) wer antwortet, spricht laut, deutlich und bestimmt.Theoretischer Unterricht, der nur Fachkenntnisse fördert, aber der soldatischen Haltung schadet, ist nutzlos!
- \*

- Der Vortrag kann durch Fragen belebt werden.
- Fragen an die Zuhörer klar formulieren, damit eine eindeutige Antwort möglich ist.
- Frage an alle richten. Denkpause einschalten, damit die Zuhörer überlegen können. Einen bestimmten Mann aufrufen. Nötigenfalls weitere Antworten einholen.
- Die Antwort beurteilen. Das Richtige an ihr hervorheben. Falsches eindeutig festhalten und richtigstellen.

## Praktische Ausbildung

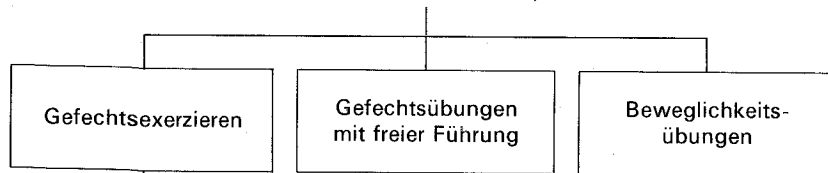
- Die praktische Ausbildung umfasst Waffen- und Gerätehandhabung sowie Gefechtsausbildung.
  - Der Soldat lernt durch Hören, Sehen, Sprechen und Tun. Das «Tun» ist das Wichtigste.
  - Als Ausbildner musst du:
    - a) den Stoff beherrschen;
    - b) imstande sein, diesen «an den Mann zu bringen», d.h. allgemeinverständlich zu vermitteln.
  - Wenn du eine Frage nicht sofort beantworten kannst, gibst es offen zu. Das schadet deinem Ansehen nicht. Suche nach dem Unterricht die Antwort und gib sie später bekannt. Nie versuchen, die Leute zu täuschen. Das würde deine Autorität untergraben.
- \*
- Kleine Arbeitsgruppen bilden, nicht mehr als 6-10 Mann.
  - Günstige äussere Bedingungen schaffen. Stechende Sonne, heftiger Wind, Regen und Schnee setzen das Ausbildungsrendement herab. Also für Schatten, Windschutz und Schermen sorgen. Notfalls sogar ein Zelttuch auf den Boden legen.
  - Ablenkung der Truppe durch Strassenverkehr, Lärm, Zuschauer vermeiden.
  - Genügend Material bereitstellen. Jeder muss praktisch arbeiten können.

- Die Leute so aufstellen, dass alle gut zusehen können, auf einem Glied, im Halbkreis usw.
- Beim Sprechen die Leute im Auge behalten. Sich überzeugen, dass alle gut zuhören.
- Den Ausbildungsstoff vorzeigen und erklären:
  - a) zuerst den gesamten Bewegungsablauf zeigen;
  - b) anschliessend die einzelnen Bewegungen im Zeitlupentempo wiederholen und erklären.
- Nun muss jeder einzelne mindestens einmal unter deiner Aufsicht die Funktion richtig ausführen. Dann erst darfst du annehmen, dass er die Sache verstanden hat.
- Üben lassen.
- Zuerst kommt fehlerfreies Arbeiten, dann erst Raschheit der Ausführung.
- Vom Leichten zum Schwierigen gehen. Nicht zuviel auf einmal verlangen. Stoff wenn nötig unterteilen, damit schrittweise vorgegangen werden kann.
- Während oder nach dem Üben musst du als Ausbilder kontrollieren und prüfen. Nötigenfalls korrigieren.
- Leute nicht beschimpfen, verspotten oder lächerlich machen, wenn sie etwas nicht sofort begreifen.
- Schreien und Schimpfen bei der Ausbildung zeigt, dass du als Ausbilder unfähig bist. Es gibt nur einen Weg: Vorzeigen und nochmals vorzeigen. Üben und nochmals üben.
- Wichtig ist konsequentes Verhalten. Nicht dulden, dass bekannte Dinge anders als in der vorgeschriebenen Weise ausgeführt werden. Einmal durchlassen ruft nach zehn Versuchen zum Auskneifen! Dazu braucht es kein Donnerwetter. Sobald der Mann merkt, dass du jede Übertretung siehst und sofort abstellst, wird er nach kurzer Zeit gar nicht mehr versuchen, es anders zu machen. Das verlangt von dir aber grosse Konzentration und Ausdauer.

## Gefechtsausbildung

### Allgemeines

- Wir unterscheiden in:
  - a) Schulung des Einzelkämpfers;
  - b) Schulung des Verbandes.
- In der Verbandsschulung (Gruppe bis Bataillon) unterscheiden wir:



- mit Markiermunition gegen Markeure
- mit Kampfmunition gegen Scheiben

- gegen Markeure
- auf Gegenseitigkeit

### Beweglichkeitsübungen

- Schulung der technischen und taktischen Beweglichkeit von Führung und Truppe.
- Übungsthemen:
  - a) Verteidigung: rascher Bezug einer Sperrstellung;
  - b) Angriff: Verschiebung / Bereitstellung / Bezug einer Angriffsgrundstellung.
- Beweglichkeitsübungen können vom Führer des übenden Verbandes selbst geleitet werden.

### Gefechtsübungen in freier Führung gegen Markeure oder auf Gegenseitigkeit

- Der Auftrag soll den Kommandanten vor ein Problem stellen, welches einen Führerentschluss erfordert.
- Ausgangslage und Auftrag müssen:
  - a) einfach und klar sein;
  - b) taktisch glaubwürdig sein;
  - c) dem Bild des modernen Krieges entsprechen.
- Der Übungsleiter darf nicht gleichzeitig Führer des übenden Verbandes sein.
- Sowie wenig als möglich supponieren.
- Geschehnisse so wirklichkeitstreu als möglich darstellen oder schildern.
- Markeure und Schiedsrichter müssen einfache und klare Aufträge haben.
- Übungen, die nicht befriedigen, sollen wenn immer möglich wiederholt werden, das bedingt kurze Übungen.

### Gefechtsexerzieren gegen Markeure oder Scheiben

- Merkmale:
  - a) Übung sehr kurz. In der Regel nicht über 1½ Stunde, so dass sie notfalls wiederholt werden kann;
  - b) Entschlüsse des Kommandanten sind vorweggenommen;
  - c) Markierer fest in der Hand des Übungsleiters;
  - d) gewisse Aktionen werden solange wiederholt, bis sie befriedigend ausfallen. Darin liegt der Hauptwert des Gefechtsexerzierens.
- Gefechtsexerzieren haben gewisse Nachteile bezüglich Führerschulung. Diese können durch Vorbesprechung mit dem Kader (taktische Übung) gemildert werden.

### Gegenüberstellung der Vor- und Nachteile von Übungen mit oder ohne Kampfmunition

Übungen ohne Kampfmunition («blinde Übungen»):

- Vorteile: Man braucht der Übung aus Sicherheitsgründen keine Gewalt anzutun. Es kann praktisch überall das geübt werden, was man will.
- Nachteile: Die Truppe kann leicht bluffen. Das Resultat der eigenen Waffenwirkung ist nicht feststellbar. Das Problem der Sicherheit der eigenen Leute (Vorbeischiessen, Überschieszen usw.) kommt nicht zur Geltung.

Übungen mit Kampfmunition («scharfe Übungen»):

- Vorteile: Die Truppe kann nicht bluffen. Sie muss gut arbeiten, andernfalls sind die Schiessresultate schlecht und werden die eigenen Leute gefährdet.
- Nachteile: Man kann nicht überall das üben, was man gerne möchte. Der

Übungszweck muss oft dem zur Verfügung stehenden Schiessgelände angepasst werden. Die Übung muss aus Sicherheitsgründen und zur Vermeidung von Sachschäden vielfach «frisiert» werden.

### Elemente der Übungsanlage

- Nicht improvisieren. Ausbildungszeit ist das Wertvollste, was wir haben.
- Wirklichkeitsnahe Übungen schaffen. Wenig annehmen. Nie Geländeobjekte supponieren.
- Einfach bleiben.
- Schriftlich festhalten. Dann ist man als Übungsleiter gezwungen, das Ganze gründlich durchzudenken.

### Gefechtsübung

**Thema:** Nicht zuviel wollen. Sich auf 1-2 Ziele beschränken. Entsprechendes Gelände suchen.

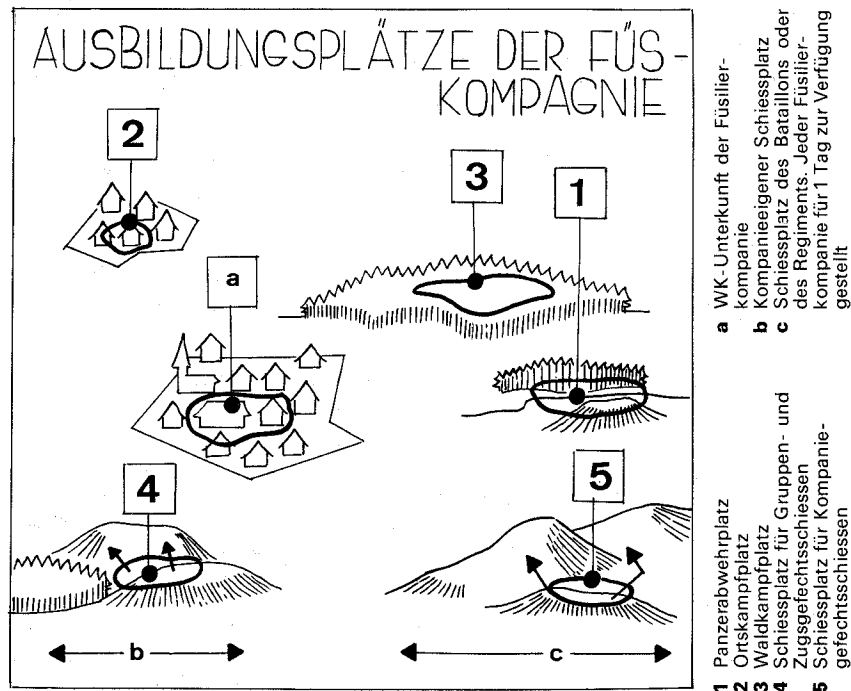
**Start:** Richtung, Feind. Abbruch erst, wenn die nächste Phase eingeleitet ist.

**Auftrag und gedachter Verlauf:** Schriftlich festhalten.

**Feind:** Wer, was, wo, wann?

**Übungsrahmen:** Nur bis zur nächsthöheren Stufe.

**Administratives:** Tenuer, Ausrüstung, Munition, Verpflegung, Sanitätsdienst, Schiedsrichterdienst usw.



### Zeiteinteilung im WK

- Die Füsilierkompanie hat in der Gefechtsausbildung eine Reihe gleich wichtiger Disziplinen zu pflegen, nämlich:  
 Gefechtsschiessen;  
 Panzerabwehr;  
 Ortskampf;  
 Waldkampf;  
 Nachtkampf.
  - Grobe Zeiteinteilung für den WK:
    - a) Kriegsmobilmachung und Manöver ..... 3 Tage
    - b) Gefechtsschiessausbildung
      - Gruppengefechtsschiessen ..... 1 Tag
      - Zuggefechtsschiessen ..... 1 Tag
      - Kompaniegefechtsschiessen ..... 1 Tag
    - c) Panzerabwehr ..... 2 Tage
    - d) Ortskampf ..... 2 Tage
    - e) Waldkampf ..... 1 Tag
    - f) Nachtkampf ..... 1 Nacht
- Total für Schiess- und Gefechtsausbildung: 9 Tage.

	1. WK-Woche	2. WK-Woche	3. WK-Woche
Montag	Kriegsmobil- machung und Manöver	Schiess- und Gefechtsaus- bildung	Schiess- und Gefechtsaus- bildung
Dienstag			
Mittwoch			
Donnerstag	Einrichten der WK-Unterkunft sowie der Schiess- und Übungsplätze		Reservetag/Ver- schiebung/Rückkehr auf den Demobil- machungsplatz
Freitag	Schiess- und Gefechtsausbildung		Demobilmachung und Grossparkdienst
Samstag	Inspektionen / Wettschiessen / Waffenkontrolle / Film / Heer und Haus / Urlaub / Entlassung		

## Gefechtsschiessen

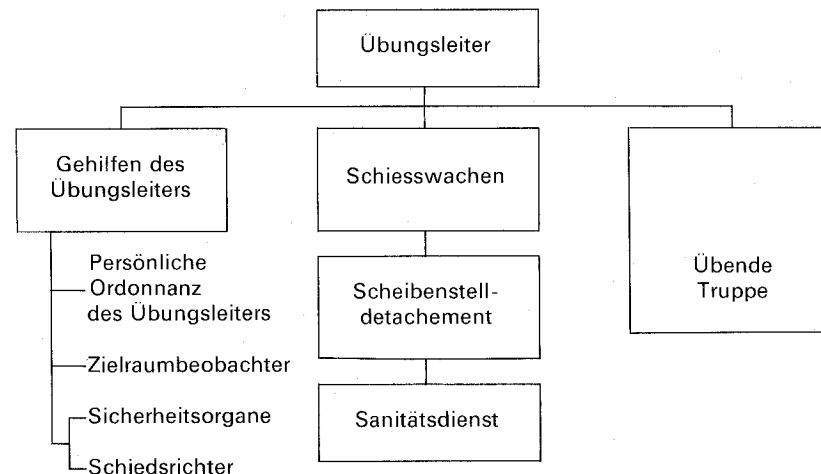
### Suchen nach Schiessplätzen

Vorbemerkung: Bei der Abteilung für Infanterie in Bern anfragen, ob für das betreffende WK-Gebiet ein Schiessplatzdossier für Hilfsschiessplätze existiert (Details siehe WAO). Wenn dies nicht der Fall ist, muss die Truppe selbst Schiessplätze suchen.

- Wo Schiessplätze suchen:
  - a) beim Zusammenfluss zweier Bäche oder Flüsse;
  - b) entlang von Strassenkurven auf Bergstrassen;
  - c) in tief eingeschnittenen Flussgräben;
  - d) in kleinen Seitentälchen, die nicht allzusteil abfallen und eine Minimalbreite von 100 m aufweisen;
  - e) auf Alpen;
  - f) in ausgedehnten Kies- und Lehmgruben.
- Wie Schiessplätze suchen: an Hand der Karte alle in praktischer Reichweite der Unterkunft gelegenen interessanten Objekte festhalten und nachher systematisch rekognoszieren.
- Was muss besonders beachtet werden:
  - a) in Flussgräben = Fischer;
  - b) auf Bergstrassen = Postautokurse;
  - c) auf Alpen = Touristen (Ferienzeit), Jäger (Jagdzeit), weidendes Vieh (Sömmerung).

### Organisation von Gefechtsschiessen

- Übungen im kleinen Verband (Gruppe bis verstärkte Kompanie) dienen vornehmlich der Schulung der Befehls- und Gefechtstechnik.
- Bei allem Bestreben, die Truppe möglichst kriegsnahe zu schulen und an das Feuer zu gewöhnen, müssen die Sicherheitsbestimmungen doch eingehalten werden.
- Bei jeder Übung muss man sich vergewissern, dass durch das Feuer
  - a) weder Menschen noch Tiere gefährdet werden;
  - b) weder Material noch Kulturen unnötig beschädigt werden.
- Voraussetzungen zum Vermeiden von Unfällen sind:
  1. Innehaltung der Sicherheitsbestimmungen.
  2. Gefechtsdisziplin.
  3. Zuverlässige Waffenhandhabung.
- Jeder Schütze ist für den Einsatz seiner Waffe selbst verantwortlich. Er hat das Feuer auch gegen anderslautenden Befehl sofort einzustellen, wenn er im Verlauf der Übung eine Gefährdung von Menschen oder Tieren oder eine Beschädigung von Objekten zu erkennen glaubt.



### Der Übungsleiter

- Der Übungsleiter ist der nächsthöhere Vorgesetzte des übenden Verbandes. Beispiele: Für Gruppenübungen der Zugführer, für Zugsübungen der Kompaniekommandant usw.
- Der Übungsleiter ist verantwortlich für eine den Sicherheitsvorschriften entsprechende Anlage und Durchführung der Übung.
- Die Übungsvorbereitungen umfassen:
  - a) Rekognoszieren des Schiessplatzes. Besprechung mit Grundeigentümer und Gemeindebehörden;
  - b) Erlass der Schiesspublikation (Zeitungsinserat), Anschlag der Schiessanzeigen (Plakate);
  - c) Festlegen von Übungsverlauf und Übungsbestimmungen;
  - d) Organisation von Sicherheitsdienst, Absperrdienst und Sanitätsdienst.

### Schiessanzeige und Schiesspublikation

- Frühzeitig erlassen, damit sich die Bevölkerung einrichten kann.
- Geographische Bezeichnungen verwenden, die der Bevölkerung geläufig sind.
- Schiesspublikationen sollen erscheinen:
  - a) im amtlichen Anzeiger;
  - b) in den bekanntesten Lokalblättern.
- Die Schiessanzeigen werden den Gemeindebehörden zugestellt mit der Bitte, diese an geeigneten Stellen anzuschlagen (z.B. Gemeindeanschlagbrett, Bahnstation, Käserei usw.).
- Im eigentlichen Übungsgebiet werden die Schiessanzeigen von der Truppe angebracht.
- Die wichtigsten in den gefährdeten Raum führenden Wege werden durch Schiesswachen gesperrt. Bei Nebenwegen, die nur selten begangen sind, genügt das Anbringen von Schiessanzeigen. Diese werden an auffälligen Stellen gut sichtbar befestigt.
- Am Schluss aller Übungen werden die Schiessanzeigen durch die Truppe entfernt.



## Gehilfen des Übungsleiters

### Allgemeines:

- Wir unterscheiden «Sicherheitsorgane» und «Schiedsrichter». In vielen Fällen kann der Mann beide Funktionen gleichzeitig ausüben.
- Der Übungsleiter bestimmt die Zahl der Gehilfen:
  - a) bei Gruppen- und Zugsgefechtsschiessen genügt in der Regel der Übungsleiter allein. Einsatz von Gehilfen nur dann, wenn sich Teile der Truppe der Sichtkontrolle des Übungsleiters entziehen;
  - b) Kompaniegefechtsschiessen: In der Regel wird bei jedem Stosselement und bei jeder unterstützenden Feuereinheit (Mg-Zug, Mw-Zug) ein Gehilfe eingesetzt.
- Der Übungsleiter gibt den Gehilfen genau umgrenzte Aufträge:
  - a) als Sicherheitsorgane sind sie für die Innehaltung der Sicherheitsvorschriften verantwortlich;
  - b) als Schiedsrichter haben sie der Truppe die Lage so zu schildern, dass diese:
    - sich gefechtsmässig verhält;
    - dem vorgesehenen Übungsverlauf entsprechend handelt.
- Der Übungsleiter darf von seinen Gehilfen nichts fordern, was im Widerspruch zu den Sicherheitsvorschriften steht. Die Gehilfen ihrerseits haben die Pflicht, den Übungsleiter bei der Vorbereitung der Übung in unklaren Fällen auf die besonderen Vorschriften ihrer Waffen (z.B. Mg, Mw usw.) aufmerksam zu machen.
- Die Gehilfen enthalten sich jeder Einmischung in die Arbeit der Truppe. Sie greifen nur ein:
  - a) gemäss Weisung des Übungsleiters;
  - b) wenn die Übung nicht den gewünschten Verlauf zu nehmen droht;
  - c) bei Gefahr;
  - d) bei Unfällen.

### Persönliche Ordonnanz des Übungsleiters:

- Wird für die verschiedensten Zwecke eingesetzt.
- Folgt während der Übung dem Übungsleiter dichtauf und führt das Protokoll für die Übungsbesprechung. Der Übungsleiter ruft ihr während der Übung die Stichwörter zu.
- Das Protokoll besteht aus einem vorbereiteten Blatt. Muster siehe unten:

	Mannschaft	Kader
Gut		
Schlecht		

### Zielraumbeobachter:

- Auch sorgfältige Absperrmassnahmen können nicht immer verhindern, dass das gefährdete Gebiet vor oder während der Übung betreten wird.
- Es wird deshalb immer ein Zielraumbeobachter ausgeschieden.
- Der Zielraumbeobachter überwacht das Zielgelände von Auge und mit dem Feldstecher.

- Der Zielraumbeobachter stellt ferner bei Übungsbeginn die rot/weisse Schiessfahne auf. Bei Übungsunterbruch oder Übungsabbruch legt er die Schiessfahne um.

### Schiesswachen

- Schiesswachen erhalten einen schriftlichen Befehl. Dieser enthält Standort / Auftrag / Beginn und Ende des Auftrages / Besondere Bestimmungen (z.B. ob sie eingezogen werden oder nach einer bestimmten Zeit selbständig einrücken usw.).
- Wo Schiesswachen während des ganzen Tages nicht abgelöst werden, sind Doppelposten nötig. Ausrüstung, Bekleidung und Verpflegung regeln.
- Standort der Schiesswachen so, dass sie:
  - a) selbst nicht gefährdet sind;
  - b) den zu sperrenden Abschnitt gut überblicken können.Genügt die Bezeichnung auf der Karte nicht, so wird die Schiesswache an/Ort und Stelle geführt.
- Schiesswachen an Strassen, die nur zeitweilig gesperrt werden, sind mit der Übungsleitung über Telephon oder Funk verbunden.
- Das Gefechtsschiessen darf erst begonnen werden, wenn
  - a) Gewissheit besteht, dass die Schiesswachen ihren Platz erreicht haben;
  - b) der gefährdete Raum frei ist (Zielraumbeobachter).

### Scheibenstelldetachment

- Der Chef trägt im Zielgebiet aus Sicherheitsgründen eine rote Schiessfahne mit sich.
- Die Gehilfen sind ausgerüstet mit Kitt, Kleber, Ersatzscheiben, Notizpapier und Bleistift für Trefferaufnahme.
- Der Chef meldet das Scheibenstelldetachment nach erledigter Arbeit beim Übungsleiter zurück.

### Verbindungen und Signale der Übungsleitung

- Allgemeine Signale: rot/weisse Fahne = auf diesem Platz wird geschossen. Bei Nachtschiessen an Stelle der Fahne: drei rote Laternen in Dreiecksform.
- Der Übungsleiter muss jederzeit in der Lage sein:
  - a) Bewegungen anzuhalten;
  - b) das Feuer einstellen zu lassen;
  - c) die Übung zu unterbrechen oder abubrechen.
- Bei Gruppen- und Zugsgefechtsschiessen genügt in der Regel die Stimme des Übungsleiters, evtl. noch eine bestimmte Signalrakete.
- Bei Gefechtsschiessen der verstärkten Kompanie kann es zweckmässig sein, ein besonderes Verbindungsnetz zu schaffen, z.B. je 1 Gehilfe mit Funkgerät zum Stosselement und in die Feuerbasis.

### Sanitätsdienst

1. Gefechtsschiessen mit verstärkter Kompanie: Immer ein Arzt mit Motorfahrzeug für Verwundetentransport auf dem Platz.
2. Gruppen- und Zugsgefechtsschiessen:
  - Jeder Übungsteilnehmer trägt das individuelle Verbandspäckchen auf sich.
  - Truppenarzt über Zeit und Ort der Übung unterrichtet. Rasche Verbindung zum Arzt sichergestellt. Arzt kennt den Weg zum Schiessplatz.
  - Anzustreben: ein Sanitätsunteroffizier oder Sanitätssoldat auf dem Platz. Die erste Hilfe kann aber auch durch Übungsteilnehmer sichergestellt werden.

- Folgendes Material auf dem Platz:
  - a) Motorfahrzeug für den Verwundetentransport;
  - b) Tragbahre, Wolldecken, Verbandbüchse;
  - c) Ein Stück Karton, darauf notiert:
    - Standort der nächsten Telefonstation (evtl. mit Wegskizze);
    - Standort und Telephonnummer des nächsten Spitals;
    - Telephonnummer von Truppenarzt / Kompaniebüro / Bataillons-KP.

### Vorbesprechung

- Wenn möglich wird das Übungsthema mit der Truppe vorbesprochen. Hierbei werden die Gefechtsgrundsätze an Hand einer Skizze oder eines einfachen Geländemodells dargestellt.
- Das Modell darf und soll einfach sein. Darstellungsmaterial für:
 

Wald = Moosstücke, Blätter,	Häuser = Steine
Rasenziegel usw.	Strassen = entlaubte Zweige
Hügel = Sand, Erde	Panzer = Zündholzschachtel

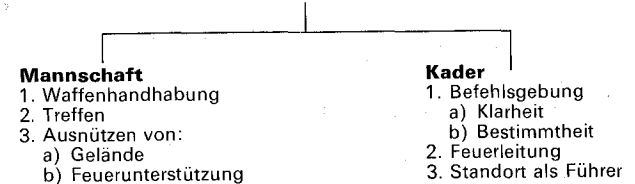
### Übungsbeginn

- Die Truppe wird dem Übungsleiter friedensmässig gemeldet.
- Der Übungsleiter sagt klar und unmissverständlich, auf was es ihm besonders ankommt. Diese Punkte dienen als Grundlage für die spätere Übungsbesprechung. Praktisches Beispiel Nachtstosstrupp:
  - «... es kommt mir darauf an:
    1. Licht- und lautloser Bezug der Angriffsgrundstellung.
    2. Koordination von Feuer, Leuchtmittel und Bewegung, d. h.
      - a) bei künstlichem Licht wird beobachtet oder geschossen;
      - b) in der Dunkelheit werden HG geworfen oder Bewegungen ausgeführt.
    3. Treffer.»
- Der Übungsleiter befiehlt «Laden!» und lässt anschliessend die Ausgangslage friedensmässig beziehen.
- Nachdem die Ausgangslage bezogen ist, befiehlt der Übungsleiter «Übung beginnt!». Alles weitere – z.B. die Befehlsausgabe des Kommandanten usw. – erfolgt nun gefechtsmässig.

### Übungsbesprechung

- Wenig reden, viel üben!
- Nur das Wesentliche erwähnen. Alles weglassen, «was auch noch gesagt werden sollte!»
- Wenn die Übung gut war, braucht man nicht viel zu reden. Wenn sie schlecht war, braucht man erst recht wenig zu reden. Dann bleibt nur eins: die Übung zu wiederholen.
- Die Übungsbesprechung soll maximal 5 Minuten dauern. 3–4 Feststellungen können verarbeitet werden. Was darüber ist, «verpufft».
- Die Übungsbesprechung muss wohlwollend, aber eindeutig sein. Zuerst hervorheben, was gut gemacht worden ist. Das steigert den guten Willen und die Bereitschaft, auch negative Feststellungen entgegenzunehmen und innerlich zu verarbeiten.
- Die Übungsbesprechung muss in zwei Teilen durchgeführt werden:
  - a) zuerst Truppe und Kader;
  - b) dann Kader allein.

- Die Übungsbesprechung muss sich auf die zu Beginn bekanntgegebenen Forderungen stützen, sonst verliert sich der Übungsleiter ins Uferlose.
- Die Besprechung kann z.B. für einen Tag-Stosstrupp wie folgt lauten:



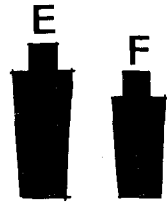

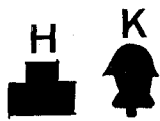
- Es empfiehlt sich, am Ende der Besprechung durch einen Teilnehmer die gemachten Feststellungen wiederholen zu lassen. Das zwingt die Leute aufzupassen, weil niemand weiss, wer später drankommt.

### Scheibenstellen

Automatische Trefferanzeigeanlagen sind ein hervorragendes Mittel, aber nur in beschränkter Zahl vorhanden. Man wird deshalb immer herkömmliche Scheiben mitverwenden müssen. Alles Nachstehende bezieht sich auf herkömmliche Holz- und Kartonscheiben.

#### Allgemeines:

- Wenn immer möglich Kartonscheiben verwenden. Gründe:
  - a) billiger in der Anschaffung;
  - b) kleineres Transportvolumen, geringes Gewicht;
  - c) einfache Reparatur.
- Die Scheiben stellen dar:

	Gegner, der sich bewegt. (Angreifen, zurückgehen usw.)	Ungedeckter Gegner
	Gegner, der schießt	Gedeckter Gegner
	Gegner, der beobachtet	

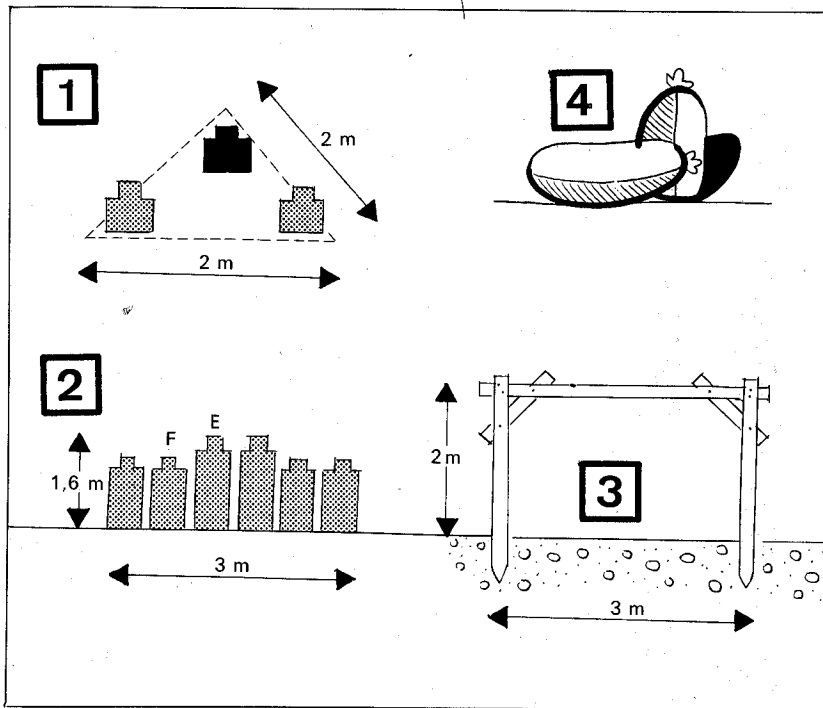
- E = 165 cm hoch, 45 cm breit, Fläche 60 dm<sup>2</sup>
- F = 100 cm hoch, 45 cm breit, Fläche 40 dm<sup>2</sup>
- G = 55 cm hoch, 45 cm breit, Fläche 20 dm<sup>2</sup>
- H = 33 cm hoch, 45 cm breit, Fläche 10 dm<sup>2</sup>
- K = 33 cm hoch, 22 cm breit, Fläche 7 dm<sup>2</sup>

Die Truppe muss diese Regel kennen. Nur so versteht sie, was der Übungsleiter mit den Scheiben sagen will.

- Sorgfältige Scheibenstellung trägt wesentlich zum guten Gelingen einer Übung bei.
- In der Regel stellt der Übungsleiter die Scheiben selbst.
- Auch schlecht sichtbare oder gar unsichtbare Ziele stellen (in Gebüsch, in Gräben usw.).
- Der mechanisierte Gegner bestimmt das Kampfbild. Deshalb in jeder Übung Panzerziele stellen.
- Die Beschusszeit der Ziele festlegen.
- Bei Übungen mit mehreren Phasen die Scheiben kennzeichnen. Möglichkeiten:

Alle Scheiben bei Übungsbeginn gestellt. Die verschiedenen Phasen mit kleinen Farbzeichen markieren. Z. B. 1. Phase: weisses Kreuz. 2. Phase: roter Kreis usw.

- Scheiben der 1. Phase gestellt.
- Scheiben der 2. Phase: nur Stöcke gestellt. Scheibenbilder daneben am Boden deponiert.
- Nach der 1. Phase: kurzer Unterbruch und Scheibenbilder anhängen.



- 1 Ziel für Unterstützungswaffen: 1 G-Fallscheibe (Holz), 2 G-Kartonscheiben.
- 2 Panzerziel: 4 F-Kartonscheiben, 2 E-Kartonscheiben. Grösse wie Schützenpanzer von vorne.
- 3 Panzerziel: Dachlatten oder Rundholz. Grösse wie Kampfpanzer von vorne.
- 4 Bajonettziel: Strohsack.

Ziele für Unterstützungswaffen: Sturmgewehre, Mg.

- Zielgruppen von 2 Kartonscheiben (feste Scheiben) und 1 Fallscheibe (Fallscheibe) stellen.
- Durch das Umkippen der Fallscheibe sieht man, ob schon der erste Feuererschlag im Ziel liegt.
- Die festen Scheiben markieren den von Zeit zu Zeit wieder in Stellung gehenden Gegner.
- Die Trefferaufnahme am Ende der Übung gibt Aufschluss über die Präzision des Niederhaltefeuers gegen die festen Scheiben.

Panzerziele: Raketenrohr, Gewehrgranaten.

Möglichkeiten:

- a) Kartonscheibengruppe. Vorteil: einfach zu stellen. Nachteil: grosser Scheibenverbrauch;
- b) improvisierter Holzrahmen. Vorteil: wenig Verschleiss. Nachteil: beträchtlicher Arbeitsaufwand.

Handgranatenziele:

- Sind verdeckte Ziele, welche mit Flachbahnwaffen (Stgw, Mg) nicht erfasst werden können. Befinden sich also in Löchern, Gräben, hinter Mauern usw.
- Darstellungsmöglichkeiten:
  - a) es werden keine Scheiben gestellt. Ziel ist ein Graben, ein Loch usw.;
  - b) Kartonscheiben G oder K. Aus Spargründen sind immer die schlechtesten und ältesten Scheiben zu verwenden.

Bajonettierziele:

- In jedem Gefechtsschiessen Bajonettierziele stellen. Zweck: den Mann an den Gebrauch der blanken Waffe gewöhnen.
- Als Bajonettziel eignen sich am besten Strohsäcke. Füllmaterial: pro Sack ½ Strohballen.
- Die Säcke können an Stricken aufgehängt oder einfach auf den Boden gelegt werden.

Wieviele Scheiben sollen gestellt werden?

Vorbemerkung:

- Allgemein hat man die Tendenz, zu viele und zu grosse Scheiben zu stellen.
- Zwei Fragen bewahren den Übungsleiter vor den grössten Fehlern:
  1. Wieviele Gegner fasst die fragliche Geländekammer in Wirklichkeit?
  2. Was für eine Übung soll oder will ich machen? (Gruppenübung, Zugübung, Kompanieübung?)

Verteidigungsübungen:

- Pro 100 m Angriffsfrontbreite setzt der Gegner in der Regel 2 Panzerfahrzeuge ein.
- Pro 100 m Schiessplatzbreite sollen demzufolge maximal 2 Panzerziele gestellt werden. Diese markieren die vorderste Welle.

- Pro 100 m Schiessplatzbreite können zusätzlich 1-2 weitere Panzerziele in der Tiefe gestellt werden. Diese markieren Unterstützungspanzer.
- In einem Schützenpanzer fahren 7-10 Panzergrenadiere mit. Pro Schützenpanzerziel sollen somit maximal 10 Feldscheiben gestellt werden. Praktisches Beispiel:
  1. Phase: 10 E-Scheiben = stellen abspringende Panzergrenadiere dar. Dürfen während 10 Sekunden beschossen werden. Übung unterbrechen, Treffer feststellen. 4 Scheiben sind nicht getroffen worden.
  2. Phase: 4 G-Scheiben stellen = markieren überlebende Panzergrenadiere, welche in den Deckungen verschwunden sind und nun den Feuerkampf aufnehmen.

**Angriffsübungen:**

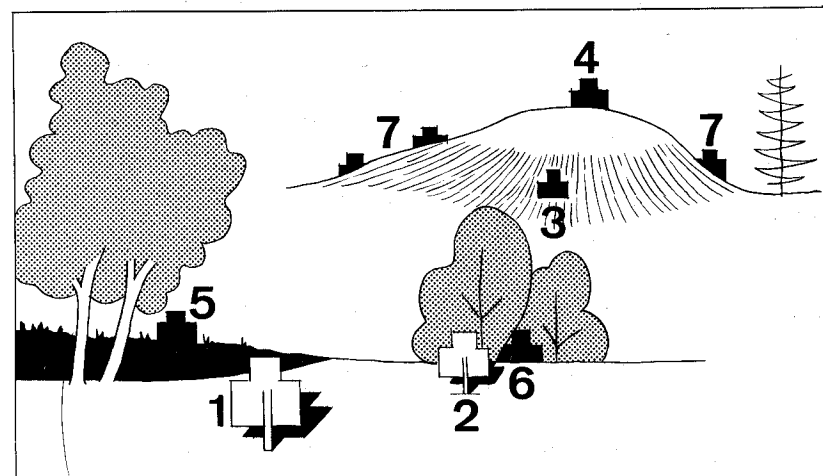
- Faustregel: Der Angreifer benötigt die dreifache zahlenmässige Überlegenheit. Gegen einen Trupp muss mit einer Gruppe, gegen eine Gruppe mit einem Zug und gegen einen Zug mit einer Kompanie angegriffen werden.
- Folgerungen für das Scheibenstellen:

	Feldscheiben	Panzerziele	Stellen dar:
Gruppenübung	3-4	-	einen feindlichen Trupp
Zugsübung	7-10	1-2	Panzergrenadiergruppe + 1 Schützenpanzer
Kompanieübung	30-35	3-6	Panzergrenadierzug + 3 Schützenpanzer, evtl. verstärkt mit 1 Zug Kampfpanzer

In diesen Zahlen sind die versteckten HG-Ziele nicht inbegriffen.

**Technik der Scheibenstellung**

- a** Falsch:
- Der kleine Hügel wird als Kugelfang betrachtet.
  - Die Scheiben werden unnatürlich am Vorderhang gestellt.
  - Schlecht gezielte Schüsse, Querschläger usw. fliegen über den «Kugelfang» hinweg.
- b** Richtig:
- Die weiter zurückliegende Kulisse wird als Kugelfang betrachtet.
  - Die Scheiben werden demzufolge natürlich gestellt (Kretenziele).
  - Der Kugelfang ist genügend gross, um auch Fehlschüsse, Querschläger usw. aufzufangen.



**Schlecht gestellte Scheiben:**

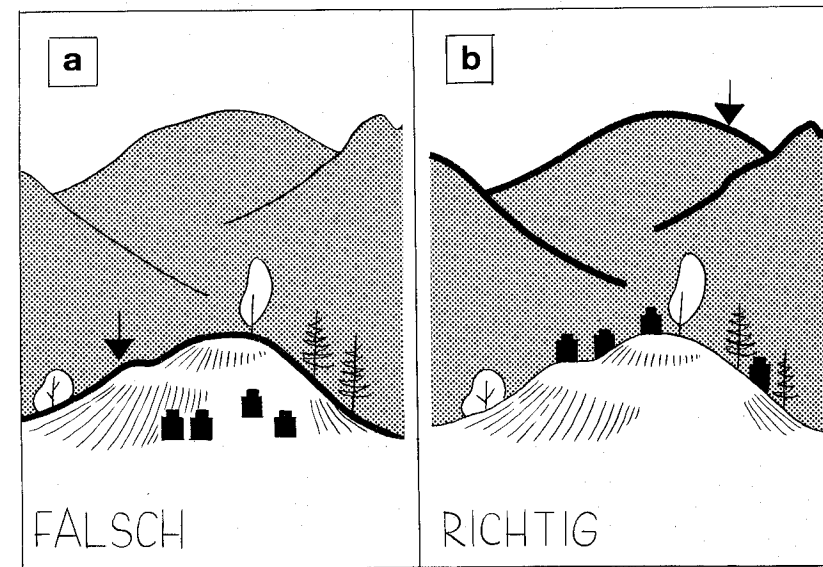
- 1 im offenen Gelände
- 2 vor dem Gelände
- 3 am Vorderhang

**Gut gestellte Scheiben:**

- 5 im Schatten
- 6 im Gebüsch
- 7 unauffällig an Krette

**Brauchbar gestellte Scheiben:**

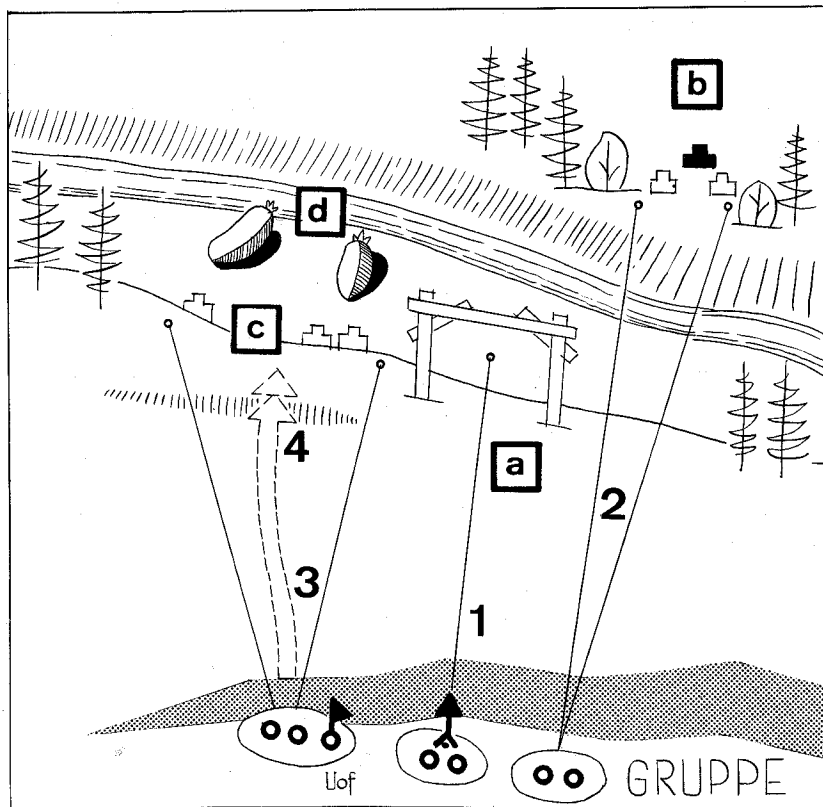
- 4 auf der Krette



FALSCH

RICHTIG

← Kugelfang



#### Zieldarstellung

- a** Panzerziel: Holzgestell.  
**b** Ziel für Unterstützungswaffen: 1 G-Fallschiebe aus Holz, 2 G-Kartonscheiben.  
**c** Handgranatenziel: G-Kartonscheiben.  
**d** Bajonettziel: Strohsäcke.

#### Übungsablauf

- 1 Raketenrohr schießt Schützenpanzer ab. Überlebende Panzergrenadiere setzen sich im Bachgraben fest.
- 2 Rotte Moser hält mit Sturmgewehrfeuer Panzergrenadiere nieder, welche sich mit einem leichten Maschinengewehr im Gebüsch eingeknistet haben.
- 3 Rotte Berger bekämpft mit Sturmgewehrfeuer Panzergrenadiere, welche sich am herwärtigen Bachrand festgekrallt haben.
- 4 Geht nachher an den Graben heran. Wirft Handgranaten und kämpft überlebenden Gegner auf der Grabensohle mit Hüftschuss und Bajonett nieder.  
 Mögliche Ergänzung: Bach überqueren, Lmg im Gebüsch mit Handgranaten vernichten.

#### Sonderfall Strassen- und Brückenübungen

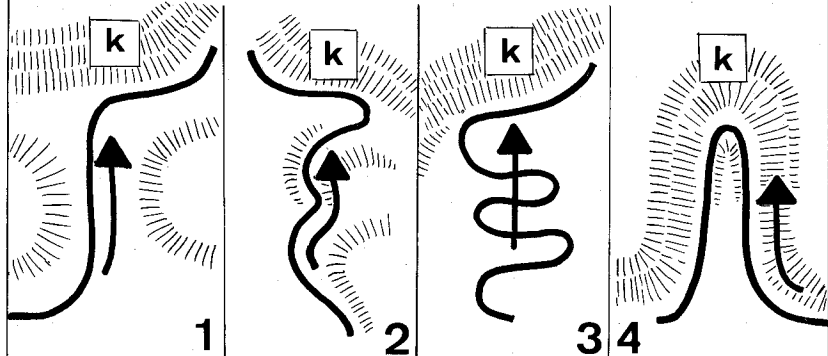
Vorbemerkung: Strassen- und Brückenübungen wirken immer sehr natürlich und attraktiv. Der einzelne Mann kann sich – im Gegensatz zum üblichen Schiessgelände – leicht vorstellen, dass im Kriege an dieser Stelle effektiv ein Gefecht stattfinden könnte.

- Suchen von Strassen- und Brückenobjekten: Die Karte studieren und alle in praktischer Reichweite der Unterkunft gelegenen Objekte markieren und später rekonoszieren.
- Servitude bezüglich Verkehr:
  - a) in der Schiesspublikation ausdrücklich vermerken, dass die Strasse dem Verkehr grundsätzlich offen steht und nur fallweise für kurze Zeit gesperrt wird;
  - b) die Strasse während der Phase des «Einübens ohne Munition» nicht sperren. Lediglich Verkehrsposten aufstellen, welche die Fahrzeuglenker zur Vorsicht mahnen;
  - c) während der effektiven Schiessübung die Strasse sperren, aber sofort bei Ende Feuer wieder öffnen.
- Servitude für die Zielstellung:
  - a) Strassen ohne Hartbelag sind gegen Gewehrpatronen, Handgranaten und Raketenrohrmunition (20-mm-Einsatzlauf, Übungsrakete) praktisch unempfindlich;
  - b) Brücken:
    - keine Handgranaten auf die Brückenfahrbahn werfen. Dagegen kann sehr gut mit HG von der Brücke hinuntergewirkt werden;
    - auf der Brücke selbst nur Scheiben für Präzisionsschuss stellen (Zielfernrohrkarabiner, Sturmgewehr Einzelfeuer);
    - Raketenrohr gegen Panzerziel auf der Brücke: nur 20-mm-Einsatzlauf verwenden.
- Schiesswachen: Nur ausgewählte Leute einsetzen, da sich Schwierigkeiten mit ungeduldrigen Automobilisten nicht immer vermeiden lassen. Tenue, Haltung und Auftreten (höflich, aber bestimmt) sind besonders wichtig. Die Schiesswachen bilden die Visitenkarte der Armee (Touristen, darunter viele Ausländer).

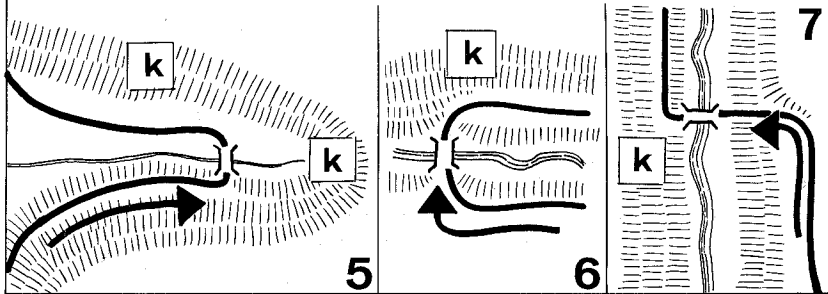
#### Aufräumen und Wiederinstandstellen der Schiessplätze

- Nach jedem Schiesstag wird der Schiessplatz grob aufgeräumt.
- Nach Abschluss aller Schiessen wird der Platz endgültig in Ordnung gebracht. Hauptarbeiten:
  - a) Scheiben einziehen, Schiessanzeigen entfernen;
  - b) in den Feuerstellungen Hülsen sammeln;
  - c) HG-Löcher und Minenwerfertrichter auebnen und mit Rasenziegel andecken. Rasenziegel hierfür am Wegrand stechen;
  - d) Steinmauern, Zäune usw. in Ordnung bringen;
  - e) als Letztes die Truppe auf einem Glied über den Platz führen und Abfälle einsammeln (HG-Abreisschnüre, Isolierband, HG-Deckel, Holzsplitter, Steine, Erdklumpen usw.).
- Am Schluss mit dem Grundeigentümer eine Platzbegehung durchführen. Allfällige Beanstandungen in Ordnung bringen und für die Benützungsmöglichkeit danken.
- Dem Grundeigentümer bei der Abfassung der allfälligen Landschaftschiadenschadenmeldung helfen.

# STRASSENÜBUNGEN

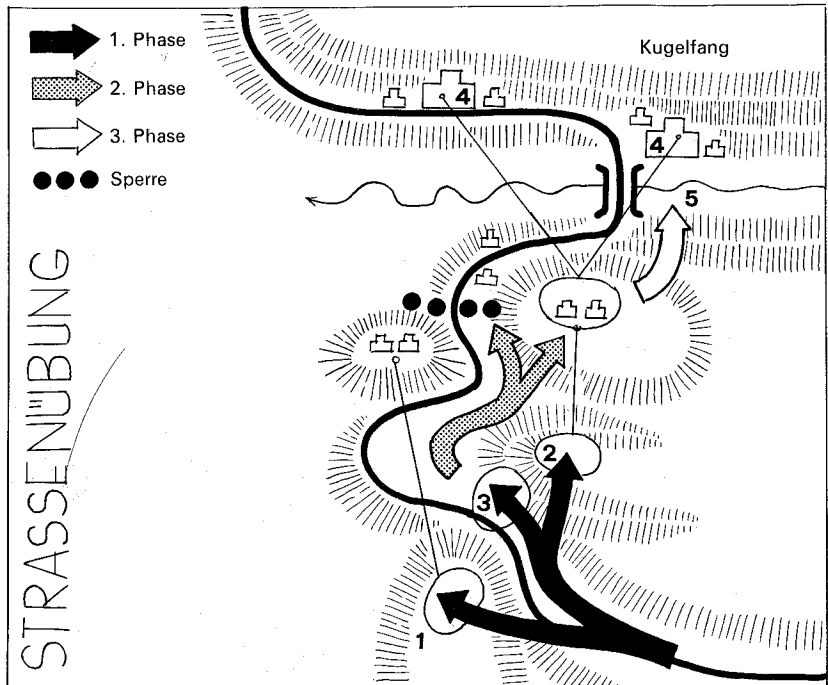


# BRÜCKENÜBUNGEN



**k** = Kugelfang      → Verlauf der Übung

- Bildlegenden:** Suchen von Schiessplätzen für Strassen- und Brückenübungen.
- 1 Engnis, meist eben gelegen.
  - 2 Mehrere kurz aufeinanderfolgende Windungen. Meist am Hang gelegen.
  - 3 Serpentina einer Passstrasse.
  - 4 Einfache, stark ausgeprägte Spitzkehre, meist am Hang gelegen.
  - 5 Überqueren eines Baches auf der gleichen Talseite.
  - 6 Wechsel der Strasse von einer Talseite auf die andere.
  - 7 Wechsel der Strasse von einer Talseite auf die andere.



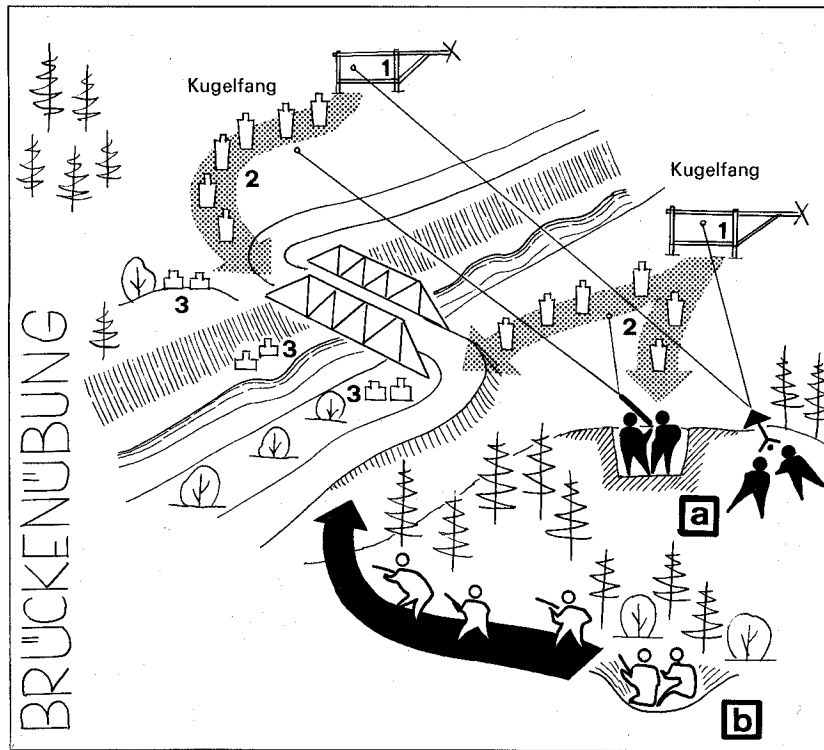
Bereitstellung

## Typische Strassenübung

**Thema:** Öffnen einer feindlichen Strassensperre.  
**Übungsleiter:** Kompaniekommandant.  
**Übende Truppe:** Füsilierzug + 1 Mg-Gruppe.  
**Munition:**  
 - Füsiliere: Gewehrpatronen, Handgranaten, 300-g-Nebelwurfkörper.  
 - Unterstützungsgroupe: Gewehrpatronen, Gewehr-Übungsgranaten.  
 - Raketenrohre: 8,3-cm-Übungsraketen oder 20-mm-Einsatzlauf.

### Übungsablauf:

- 1. Phase:**
  - Bezug der Angriffsgrundstellung.
  - Aufbau der Feuerunterstützung.
  - 1 Erste Füsiliergruppe hält Gegner links der Strasse nieder.
  - 2 Unterstützungsgroupe + Mg-Gruppe halten Gegner rechts der Strasse nieder.
  - 3 Stosselement: Zweite Füsiliergruppe. Dahinter als Zugsreserve 3. Füsiliergruppe + Panzerabwehrgruppe.
- 2. Phase:**
  - Öffnen der Strassensperre durch das Stosselement.
- 3. Phase:**
  - Nachziehen der Unterstüzungselemente.
  - Aufbau der Feuerunterstützung.
  - Panzerbekämpfung 4, Nehmen der Brücke, Säubern des Bachgrabens 5.



### Typische Brückenübung

Thema: Sicherung einer Brücke.

Übungsleiter: Zugführer.

Übende Truppe: 1 Füsiliersgruppe + 1 Mg-Gruppe.

Munition: Gewehrpatronen, Handgranaten, Raketenrohr: 8,3-cm-Übungsraketen oder 20-mm-Einsatzlauf.

Zieldarstellung:

– Gelandete Helikopter: Holzrahmen (ähnlich wie Panzerziele) 1.

– Aussteigende Heli-Infanterie: E-Fallscheiben 2.

– In Deckung verschwundene Heli-Infanterie: G-Scheiben, Strohsäcke 3.

Einrichtungsarbeiten: Mg auf Flab-Stütze eingegraben. Quadratisches Loch 2x2 m. Tiefe 110 cm.

Gliederung des Verteidigers:

**a Feuerelement.** Chef: Mitr Uof. Truppe: Mg-Trupp + Rak-Rohr-Trupp. Auf beherrschendem Geländepunkt eingerichtet. Feuerwirkung auf wahrscheinlichen Landeraum.

**b Stosselement.** Chef: Füs Uof. Truppe: Rest Füs Gruppe (4 Mann) + Mitrailleure, die nicht am Mg benötigt werden (3 Mann). In Lauerstellung bereithalten für Gegenstoss in den Landeraum hinein.

Übungsablauf:

**1. Phase:** Raketenrohr feuert auf gelandete Helikopter. Mg bekämpft aussteigende Helikopterinfanterie.

**2. Phase:** Gegenstoss des beweglichen Elements. Einsatz von Sturmgewehr, Handgranaten und Bajonett.

## Panzerabwehrausbildung

### Vorbemerkung

Wir unterscheiden:

Allgemeine  
Panzerabwehrausbildung

Spezielle  
Panzerabwehrausbildung

In jede Gefechtsschiessübung werden Panzerabwehrphasen eingeschoben. Damit werden die Gefechtsschiessen zu einem integrierenden Bestandteil der Panzerabwehrausbildung.

a) technische Übungen;  
b) kombinierte Panzer-nahbekämpfungsübungen.

Alles nachstehend Gesagte bezieht sich auf die «Spezielle Panzerabwehrausbildung».

### Ausbildungsstoff

#### 1. Technische Übungen:

- Panzererkennungsdienst.
- Schiessen mit Raketenrohr und Gewehrgranaten auf stehende und bewegliche Ziele.
- Herstellen von Schnellsperren: Minenkette, Minenbrett (S. 158).
- Herrichten der Panzermine als «gebaltete Ladung» (S. 163).
- Verwendung der gebündelten Sprengrohre (S. 162).
- Anfertigen und Werfen von Brandflaschen (S. 160).
- Überrollen des Mannes im Deckungsloch durch Panzer.

#### 2. Kombinierte Panzernahbekämpfungsübungen:

- Mit Markier- und Übungsmunition gegen Panzerattrappen (S. 166).
- Mit Kampfmunition gegen Panzerwraks oder Abbruchautos.

Die hinter den Übungsthemen angeführten Seitenzahlen (z. B. S. 158) beziehen sich auf die Schrift «Gefechtstechnik» Band III, in welcher die Technik der Panzernahbekämpfung im Detail behandelt wird.

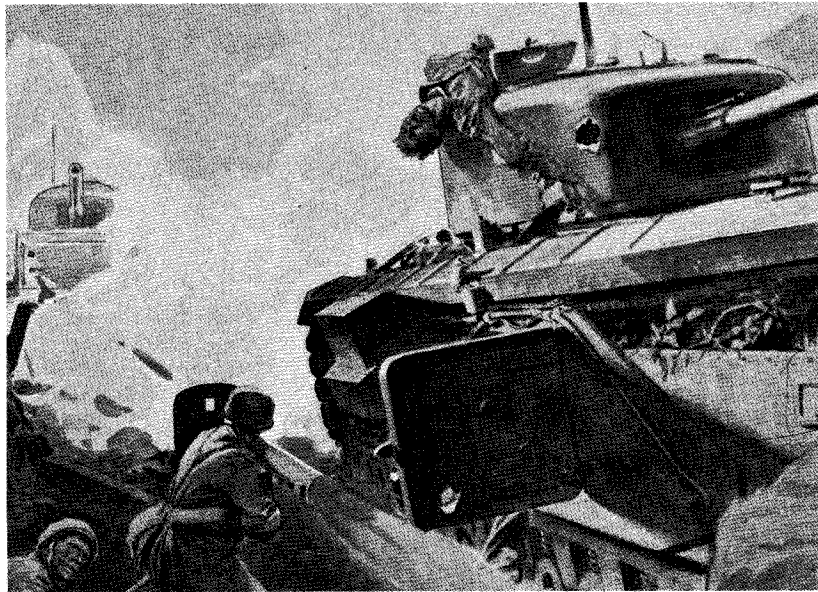
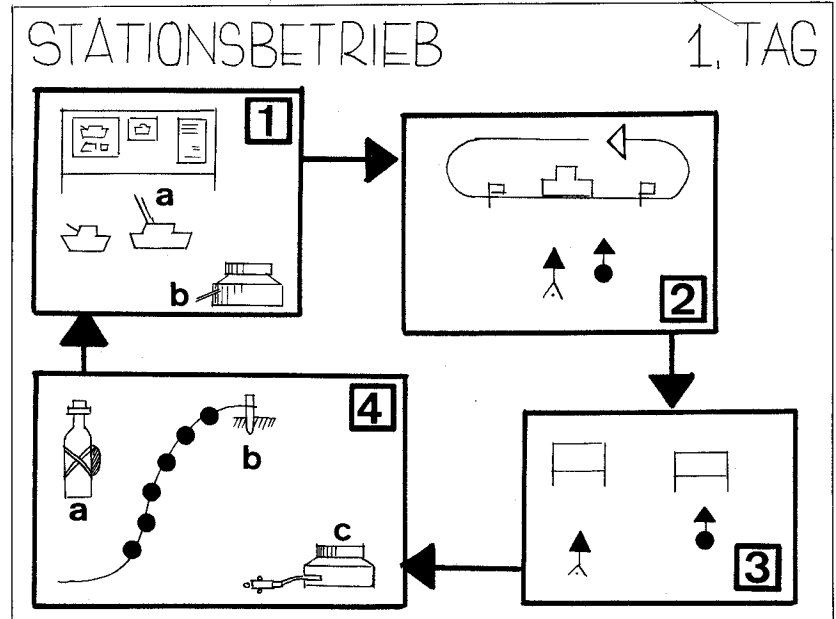


Bild aus dem Krieg:  
Panzerabwehrkampf. Deutsche Soldaten wehren mit einem «Panzerschreck» (Vorläufer d. heutigen Raketenrohrs) einen britischen Panzerangriff ab.



Zeit: Pro Station 1½ Stunden      Schüler: Pro Station ca. 9 Mann

### Station Nr. 1

Thema: a) Panzererkennungsdienst  
b) Minenausbildung

Instr: 1 Uof

Material: a) Panzererkennungskiste, Druckschriften «Ausbildungsunterlage für Panzererkennung» (gelbes Büchlein)  
b) Übungs-Panzerminen, Minenmarkierband, Spaten

### Station Nr. 2

Thema: Schiessen mit Raketenrohr und Gewehrgranaten auf bewegliches Ziel (Panzerattrappe)

Instr: Zugführer + 1 Uof

Material: Raketenrohre, 20-mm-Einsatzläufe, Gewehr-Übungsgranaten, weisse Magazine, Schiessfahne

Munition: 20-mm-Übungsgeschosse, Gewehrtreibpatronen

### Station Nr. 3

Thema: Schiessen mit Raketenrohr und Gewehrgranaten auf stehendes Ziel (z. B. Holzrahmen)

Instr: 2 Uof

Material: wie Station Nr. 2

### Station Nr. 4

Thema: a) Anfertigen und Werfen von Brandflaschen  
b) Herstellen von Schnellsperren (Minenkette, Minenbrett)  
c) Herrichten der Panzermine als geballte Ladung  
Verwendung der gebündelten Sprengrohre

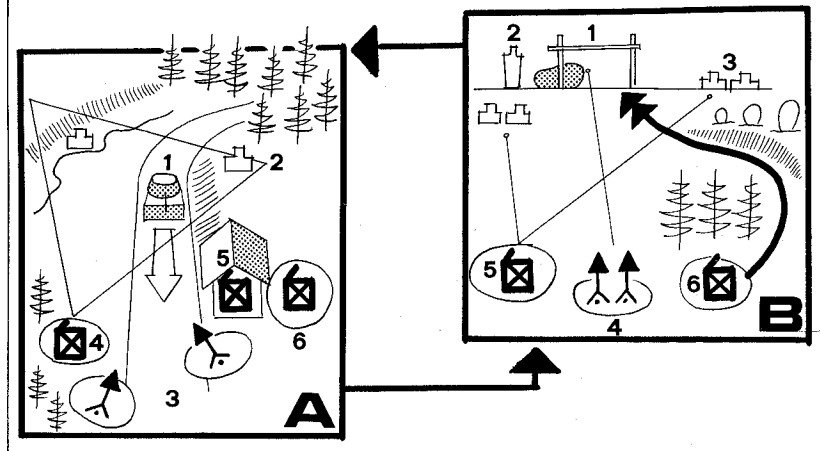
Instr: 1 Uof

Material: a) leere Flaschen mit Korkzapfen, Isolierband, Putzfäden, Trichter, Benzin-kanister, Zündhölzer  
b) Übungs-Panzerminen, 2 Seile, 2 Bretter, Binddraht, Pflöcke, 1 Axt, 1 Handhammer, 1 Beisszange, Agraften, Nägel  
c) Übungs-Panzerminen, Manipulier-Sprengkapseln Nr. 8, Zeitzündschnur, Schlagzünder, Bindfaden, Isolierband, Kapselzange, Markier-Sprengrohre, Markier-HG, Knallpatronen



# STATIONSBETRIEB

## 2. TAG



### Station A: Übungs- und Markiermunition

Thema: Strassensperre, Panzernahbekämpfung

Übungsleiter: 1 Uof

Taktischer Kommandant der Sperre: 1 Uof

Schüler: ½ Zug. Zeit: ½ Tag

- 1 Panzerattrappe. Markiert Kampfpanzer. Hinter dem Turm 2 Holzscheiben. Markieren aufgesessene Begleitinfanterie
- 2 G-Kartonscheiben und Strohsäcke. Markieren in Deckung verschwundene Begleitinfanterie
- 3 **Raketenrohrtrupp.** Je nach Gelände 20-mm-Einsatzlauf oder Markierraketen
- 4 **Sicherungstrupp.** Bekämpft Begleitinfanterie (Markierpatronen)
- 5 **Sperrtrupp.** Blockiert die Strasse mit Minenkette. Überwacht aufgelaufene Panzer mit Sturmgewehr. Verhindert ein Ausbooten der Besatzung
- 6 **Zerstörungstrupp.** Greift den Panzer an. Mittel:
  - Nebelwurfkörper 300 g
  - Geballte Ladung. Möglichkeiten:
    - a) HG 43 mit Zusatzladung = dargestellt durch Markier-HG 43
    - b) Pz-Mine als geballte Ladung = dargestellt durch Übungsmine mit Manipulierzündmitteln
    - c) Sprengrohrbündel = dargestellt durch Markier-Sprengrohre
  - Brandflaschen = dargestellt durch Rundholzstücke

Übungsablauf:

#### 1. Phase

- Feuer der Raketenrohre auf den anrollenden Panzer
- Minenkette über die Strasse
- Sicherungstrupp bekämpft Begleitinfanterie, welche sich in den Bachgraben und auf die Wegböschung gerettet hat
- Sperrtrupp überwacht den stillstehenden Panzer

#### 2. Phase

- Zerstörungstrupp greift Panzer an: Einnebeln, Sprengen, in Brand setzen
- Panzerbesatzung (Attrappenfahrer) bootet aus. Wird vom Sperrtrupp niedergeschlagen

#### 3. Phase

- Sicherungstrupp und Zerstörungstrupp säubern mit Sturmgewehr, HG und Bajonett Bachgraben und Wegböschung

Übung mehrmals durchspielen. Chargen wechseln.

### Station B: Kampfmunition

Thema: Panzernahbekämpfung. Lage: Zerstören eines Panzers, welcher auf Minen aufgelaufen ist und durch Panzergrenadiere gesichert wird

Übungsleiter: Zugführer, zugeteilt 1 Uof

Taktischer Kommandant der Panzernahbekämpfungsequipe: 1 Uof

Schüler: ½ Zug. Zeit: ½ Tag

- 1 Kampfpanzer. Holzrahmen als Ziel für Raketenrohre. Steinblock als Zerschellfläche für Brandflaschen
- 2 Aussteigende Panzerbesatzung. E-Fallscheiben
- 3 Abgesessene Panzergrenadiere. G-Fallscheiben
- 4 **Raketenrohrtrupp.** 20-mm-Einsatzlauf oder 8,3-cm-Übungsrakete
- 5 **Sicherungstrupp.** Sturmgewehr, GP 11, HG 43
- 6 **Zerstörungstrupp.** Mittel:
  - Nebelwurfkörper 300 g
  - Geballte Ladung. Möglichkeiten:
    - a) HG 43 = markiert eine HG 43 mit Zusatzladung
    - b) Brettstück 30 x 30 cm. Aufmontierte 200-g-Sprengpatrone, 20-cm-Zeitzündschnur, Schlagzünder = markiert eine Panzermine als geballte Ladung
    - c) Mit Draht zusammengebundene Rundhölzer. Länge 1,5 m, Ø 5 cm. Aufmontierte 200-g-Sprengpatrone, 20-cm-Zeitzündschnur, Schlagzünder = markiert Sprengrohrbündel
  - Brandflaschen

Übungsablauf:

#### 1. Phase

- Heranarbeiten der Panzernahbekämpfungsequipe in die letzte Deckung
- Sicherungstrupp hält mit Sturmgewehr die Panzergrenadiere nieder
- Feuer der Raketenrohre auf den Panzer
- Panzerbesatzung bootet aus und wird vom Sicherungstrupp bekämpft

#### 2. Phase

- Zerstörungstrupp greift Panzer an: Einnebeln, Sprengen, in Brand setzen

#### 3. Phase

- Sicherungstrupp säubert die Umgebung des zerstörten Panzers von verstecktem Gegner. Sturmgewehr, HG, Bajonett (versteckte H-Kartonscheiben und Strohsäcke)

- Übung mehrmals durchspielen. Chargen wechseln

- Als Panzerziel eignen sich auch Abbruchautos oder Panzerwraks auf Waffenplätzen



Bild aus dem Krieg: Panzer und Infanterie gehen in einer Strasse vor.

## Ortskampfausbildung

### Ausbildungsstoff

#### 1. Angriff:

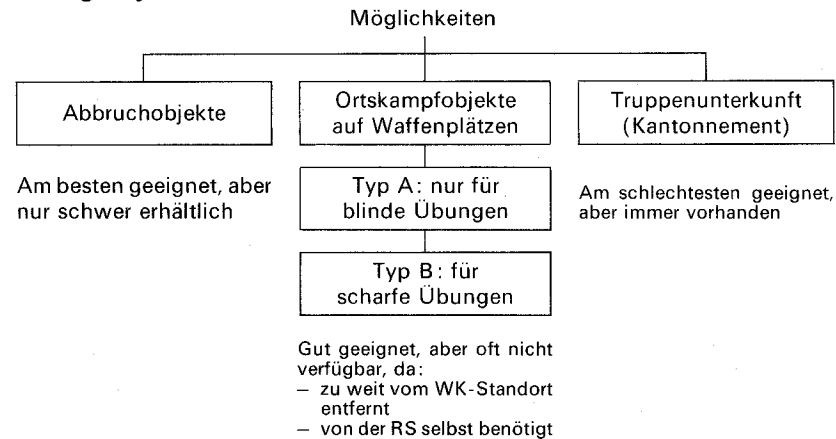
- Vorgehen in Strassenzügen (S. 32).
- Traversieren beschossener Strassen mit Hilfe von Nebel (S. 33).
- Passieren einer verdächtigen Fassade (S. 35).
- Beobachten eines Gebäudes (S. 33).
- Überwachen / Unterstützen (S. 38).
- Herangehen an eine Fassade (S. 41).
- Eindringen ins Erdgeschoss durch ein Fenster (S. 43).
- Beobachten und Schussabgabe an einer Ecke (S. 34).
- Öffnen einer Türe (S. 43).
- Eindringen in einen Raum (S. 46).
- Ersteigen einer Treppe / Herunterstossen über eine Treppe (S. 47).
- Verwendung der Galgenladung (S. 45).
- Säubern eines Kellers (S. 49).
- Ausnützung der Kanalisation (S. 53).

#### 2. Verteidigung:

- Beobachten aus einem Raum / Schiessen aus einem Raum (S. 27).
- Organisation der Verteidigung (S. 24):
  - a) eines einzelnen Hauses;
  - b) eines Zugsstützpunktes (3 Häuser).
 Durchführung: meist nur theoretische Erläuterung am Objekt mit Hilfe von Skizzen usw.

Die hinter den Übungsthemen angeführten Seitenzahlen (z.B. S. 32) beziehen sich auf die Schrift «Gefechtstechnik» Band II, in der die Ortskampftechnik im Detail behandelt wird.

### Übungsobjekte



## Charakteristik und Möglichkeiten der einzelnen Objekte

Abbruchobjekt:

- Übungen im Trupp und in der Gruppe. Beschränkt auch im Zug möglich.
- Angriff und Verteidigung.
- Variationsmöglichkeiten beschränkt. Meist Servitute, wie Strassenverkehr, Grundstücksgrenzen, Belästigung der Bevölkerung usw.
- In der Regel fehlt ein Kugelfang. Damit sind Übungen mit Kampfmunition nur selten möglich. Ausgenommen Flammenwerfer und leichte Sprengladungen.

Ortskampfanlage auf Waffenplatz. Typ A: nur für Übungen mit Markiermunition:

- Übungen im Trupp und in der Gruppe. Beschränkt auch im Zug möglich.
- Angriff und Verteidigung.
- Weil kein Kugelfang notwendig ist, sind eine Mehrzahl von Übungsvarianten möglich.
- Keine Störung der Bevölkerung.
- Besonderes: Die Häuser sind stark typisiert. Vorteil: Anfänger begreifen leicht, worum es geht und worauf es ankommt. Nachteil: Für Fortgeschrittene oft zu einfache Verhältnisse. In einem gewissen Sinne unreal. Das spricht aber nicht gegen diese Anlagen: Der Typ A wurde speziell für die Grundausbildung geschaffen.

Ortskampfanlage auf Waffenplatz. Typ B: für Übungen mit Kampfmunition:

- Übungen im Trupp und in der Gruppe.
- Angriff. Bedingt auch Verteidigung möglich.
- Der notwendige Kugelfang schränkt die Zahl der Übungsvarianten ein.
- Keine Störung der Bevölkerung.

Truppenunterkunft (Kantonement):

- Einzelausbildung. Übungen im Trupp und in der Gruppe.
- Angriff und Verteidigung.
- Variationsmöglichkeiten beschränkt. Meist Servitute, wie Strassenverkehr, Grundstücksgrenzen, Belästigung der Bevölkerung. Zwang zur Vermeidung von Schäden.
- In der Regel nur Übungen ohne Munition. Ausnahmsweise Markiermunition.

## Suche von Ortskampfobjekten

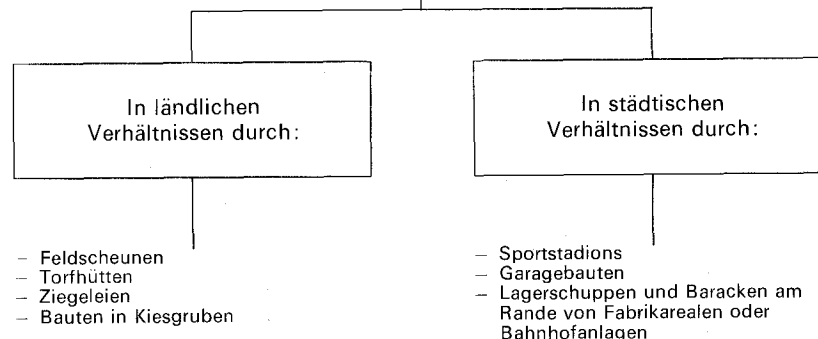
1. Hat es im WK-Raum einen **Waffenplatz** mit **Ortskampfobjekt**?
2. Hat es im WK-Raum **Abbruchobjekte**?

Nachfrage bei:

- Ortsquartiermeister
- Sektionschef
- Ortspolizei
- Baufirmen
- in kleinen Ortschaften: Gemeindeschreiber
- in Städten: Liegenschaftsverwaltung
- Eidgenössische Stellen, wie Zeughaus, AMP, Festungswache usw.

3. Wenn alle diese Nachfragen keinen Erfolg zeitigen, müssen die **Gebäude der WK-Unterkunft** als Ortskampfobjekt benützt werden.

Ergänzungsmöglichkeit:



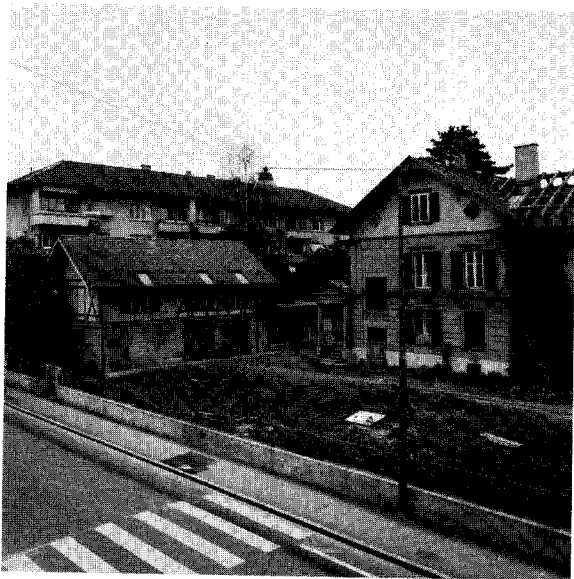
## Praktische Beispiele

In der Folge werden die drei Möglichkeiten behandelt:

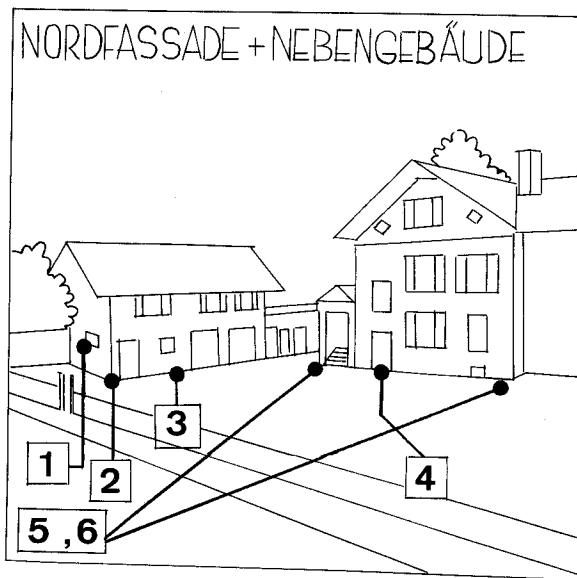
- a) Ausbildung am Abbruchobjekt;
- b) der Truppe steht als Übungsobjekt nur die Unterkunft zur Verfügung;
- c) Ausbildung am Ortskampfobjekt eines Waffenplatzes.

Fall A: Der Kompanie steht für die Ortskampfausbildung ein Abbruchobjekt zur Verfügung.

- Das Hauptproblem für den Übungsleiter besteht darin:
  - a) zu erkennen, **was** man **wo** schulen kann;
  - b) den Stationsbetrieb so zu organisieren, dass die Leute sich gegenseitig nicht stören.
- Die nachfolgenden Bilder sollen vor allem das Auge für das Erkennen der Möglichkeiten «was» und «wo» schulen.



Ortskampfdisziplinen, welche auf der Nordfassade sowie am Nebengebäude geübt werden:

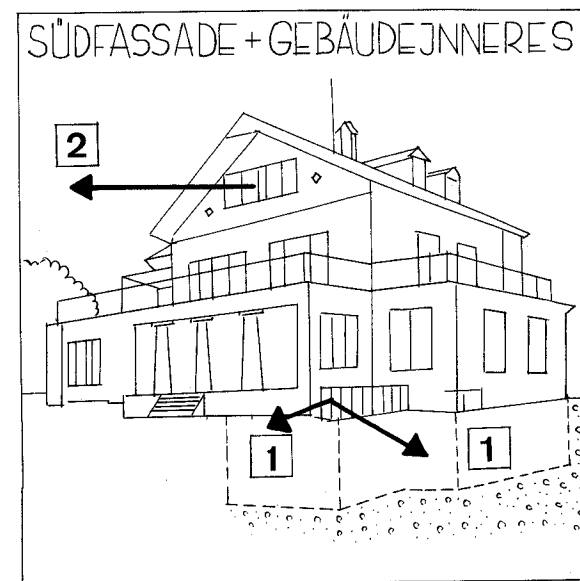


- 1 Verwendung der Galgenladung
- 2 Beobachten und Schussabgabe an einer Ecke

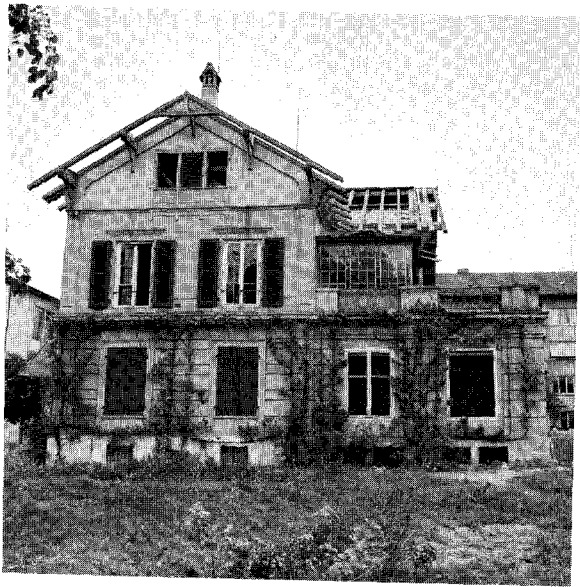
- 3 Passieren einer verdächtigen Fassade
- 4 Öffnen einer Türe
- 5 Beobachten eines Gebäudes
- 6 Überwachen/Unterstützen



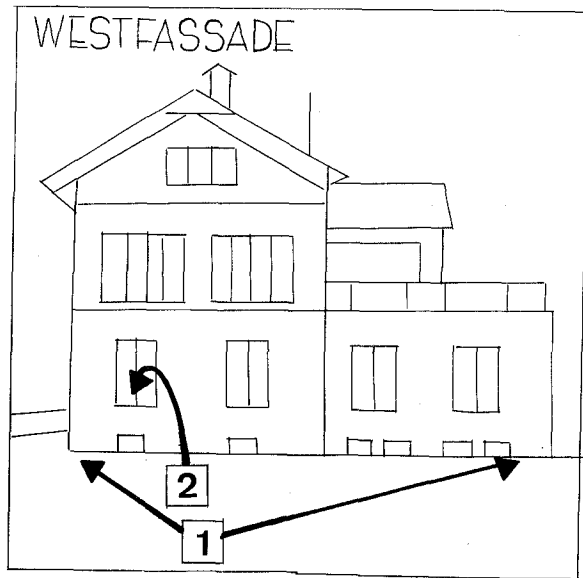
Ortskampfdisziplinen, welche an der Südfassade und im Gebäudeinnern geübt werden:



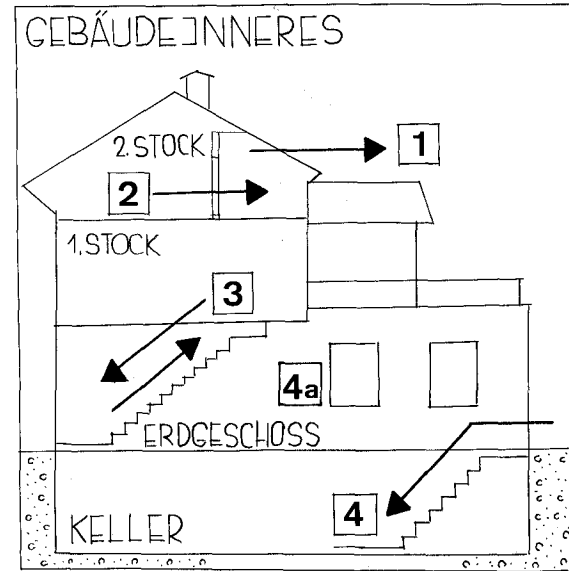
- 1 Säubern eines Kellers
- 2 Beobachten aus einem Raum/Schiessen aus einem Raum



Ortskampfdisziplinen, welche an der Westfassade geübt werden:

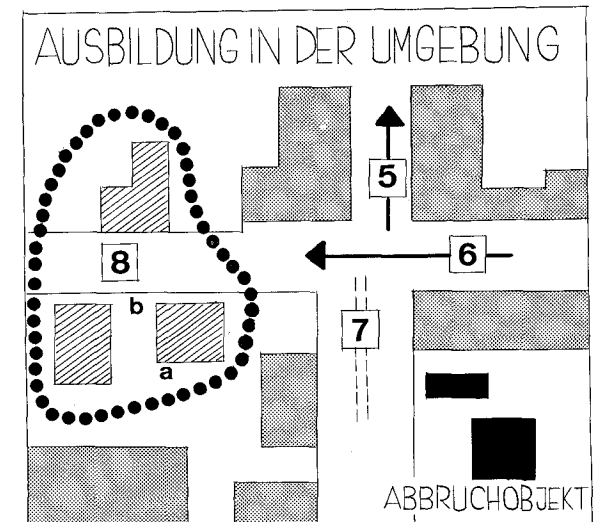


- 1 Herangehen an eine Fassade
- 2 Eindringen ins Erdgeschoss durch ein Fenster



Ortskampfdisziplinen, welche im Gebäudeinnern geübt werden:

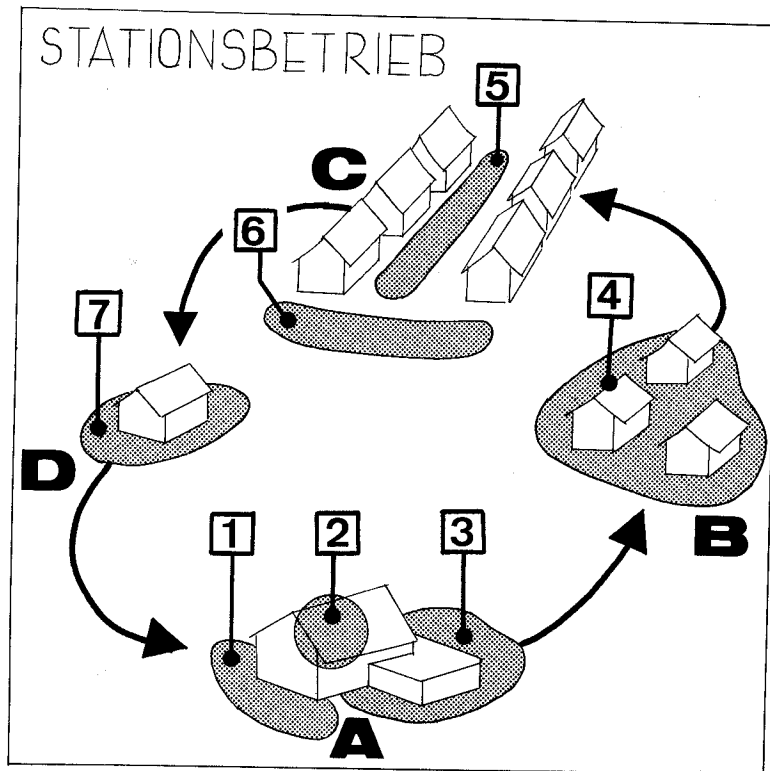
- 1 Beobachten aus einem Raum / Schiessen aus einem Raum
- 2 Eindringen in einen Raum
- 3 Ersteigen einer Treppe / Herunterstossen über eine Treppe
- 4 Säubern eines Kellers. Je nach Objekt kann auch noch der Mauerdurchbruch geübt werden (4a)
- 5 Vorgehen in einer Strasse
- 6 Traversieren beschossener Strassenzüge mit Nebel
- 7 Ausnützen der Kanalisation
- 8 Organisation der Verteidigung: a) eines Hauses; b) eines Zugstützpunktes (3 Häuser) Theoretisch an Hand von Skizzen, Tabellen usw.



Ortskampfdisziplinen, welche in der Umgebung des Abbruchobjekts geübt werden:

Fall B: Der Kompanie steht als Übungsobjekt nur die Truppenunterkunft zur Verfügung.

- Die Ausbildung erfolgt zugswise. Arbeit auf 4 Stationen (A-D).
- Die Ausbilder (1 Of + 5 Uof) bleiben die ganze Zeit auf ihren Stationen. Die Truppe rotiert von Station zu Station.
- Ausbildungszeit pro Station mindestens 2½ Stunden.
- Jeder Mann trägt das Sturmgewehr auf sich.
- Thema Nr. 6 «Traversieren beschossener Strassen mit Hilfe von Nebel» wird ausserhalb des Stationsbetriebes halbzugsweise durchgeführt (geringere Belästigung der Bevölkerung).



### STATION C

Objekt: ein Strassenzug

Thema Nr. 5:

- Beobachten und Schussabgabe an Ecke
- Beobachten eines Gebäudes
- Passieren einer verdächtigen Fassade
- Vorgehen in Strassenzügen

Instr: 1 Uof Schüler: 9 Mann

Zeit: 2½ Stunden

Material: 2 E-Holzscheiben

### STATION B

Objekt: eine Gruppe von Wohnhäusern

Thema Nr. 4:

- Organisation der Verteidigung:
  - a) eines einzelnen Hauses
  - b) eines Zugstützpunktes (3 Häuser)

Instr: Zugführer

Schüler: 9 Mann

Zeit: 2½ Stunden

Material: Skizzen, Tabellen usw.

### STATION D

Objekt: Kompanie-Munitionsmagazin

Thema Nr. 7:

- Überwachen / Unterstützen
- Säubern eines Kellers

Instr: 1 Uof

Schüler: 9 Mann

Zeit: 2½ Stunden

Material: 5 HG-Wurfkörper

### STATION A

Objekt: das Gebäude der Truppenunterkunft

Instr: je Thema 1 Uof (total 3 Uof)

Schüler: je Thema 3 Mann (total 9 Mann)

Zeit: je Thema 45 Minuten  
(total inkl. Wechsel 2½ Std.)

#### Thema Nr. 2:

- Ersteigen einer Treppe / Herunterstossen über eine Treppe
- Beobachten und Schiessen aus einem Raum

Material: 1 HG-Wurfkörper, 1 Beobachtungsspiegel, 1 Tisch, 1 Stuhl, 3 Sandsäcke

#### Thema Nr. 1:

- Verwendung der Galgenladung
- Eindringen ins Erdgeschoss durch ein Fenster

Material: 3 HG-Wurfkörper, 1 Holzgalgen mit 1 Markier-HG, Knallpatronen

#### Thema Nr. 3:

- Herangehen an eine Fassade
- Öffnen einer Türe
- Eindringen in einen Raum

Material: 1 HG-Wurfkörper, 1 Markier-HG mit Schnurschlinge, Knallpatronen

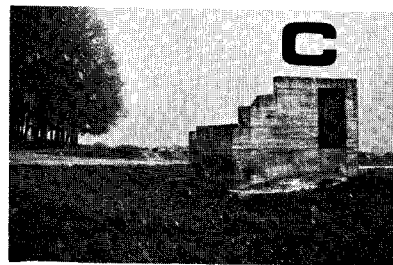
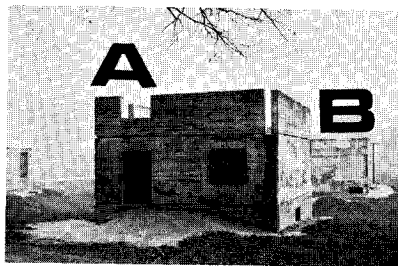
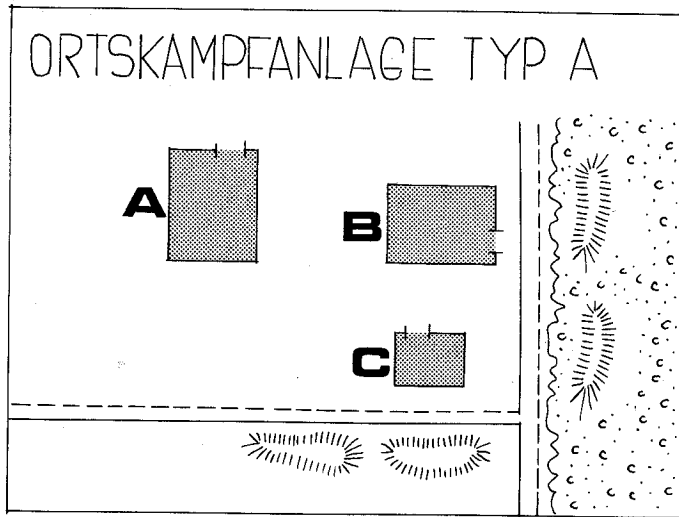
5 Minuten für Verschiebung

15 Minuten für Verschiebung

Fall C: Der Kompanie steht das Ortskampfbjekt eines Waffenplatzes zur Verfügung. Dieses umfasst:  
 1 Ortskampfanlage Typ A = Übungen nur mit Markiermunition.  
 1 Ortskampfanlage Typ B = Übungen mit Kampfmunition.

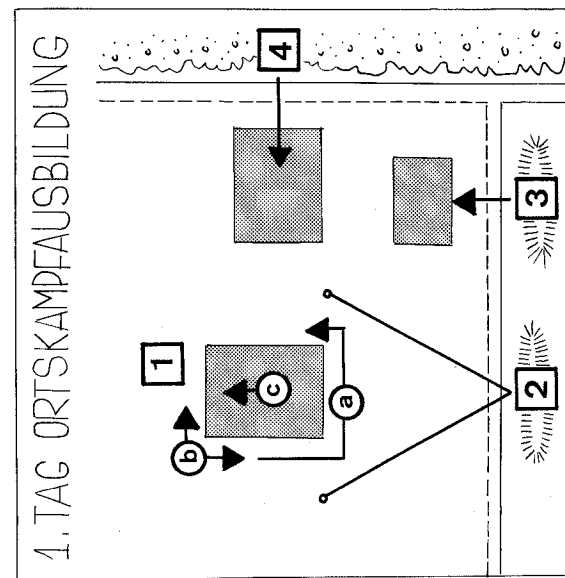
### Ortskampfanlage Typ A

- Die Ausbildung wird zugswise im Stationenbetrieb durchgeführt.
- Die Anlage steht jedem Zug während 2 Tagen zur Verfügung.
- Arbeitsorganisation für 1. und 2. Tag siehe Skizzen.

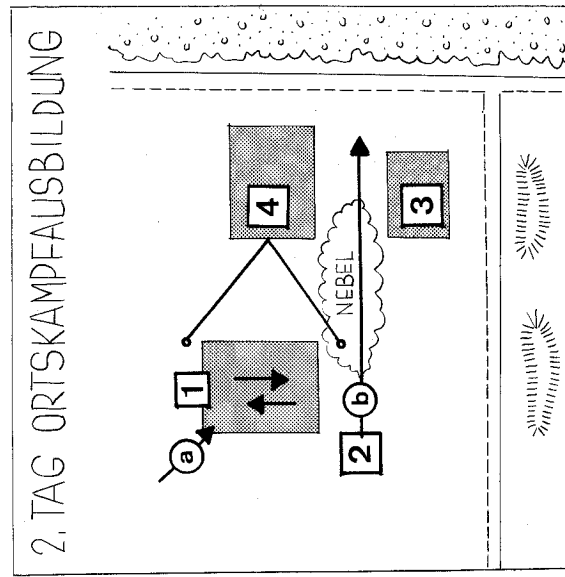


Ansicht der Ortskampfanlage Typ A

Objekt A und B: Grosse Gebäude. Keller, Erdgeschoss, 1. Stock  
 Objekt C: Kleines Gebäude. Keller, Erdgeschoss



- Station Nr. 1**  
 a) Traversieren einer verdächtigen Fassade  
 b) Beobachten und Schussabgabe an einer Ecke  
 c) Eindringen in einen Raum
- Station Nr. 2**  
 a) Beobachten eines Gebäudes  
 b) Überwachen/Unterstützen
- Station Nr. 3**  
 Herangehen an eine Fassade
- Station Nr. 4**  
 Öffnen einer Türe

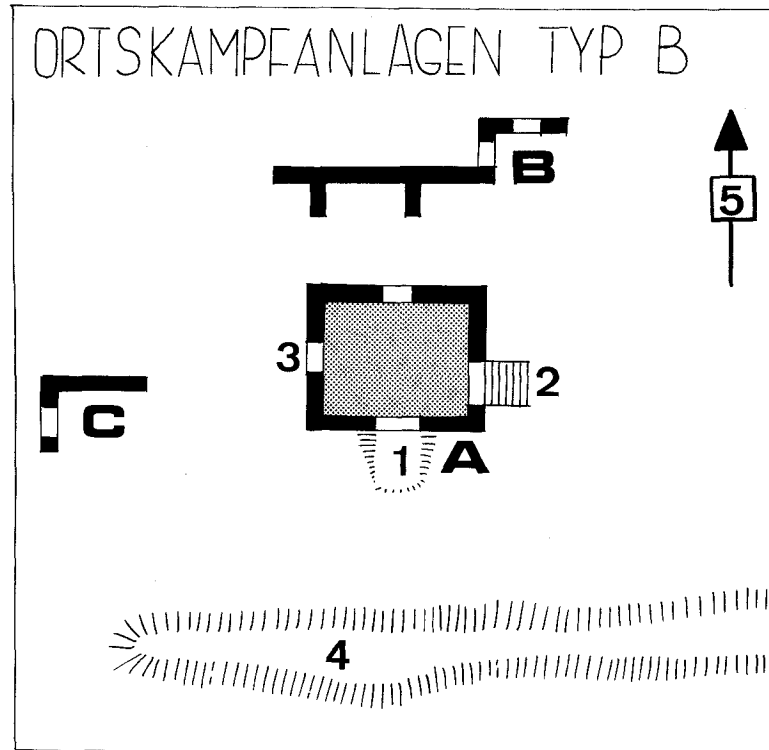


- Station Nr. 1**  
 Ersteigen einer Treppe / Herunterstossen über eine Treppe
- Station Nr. 2**  
 a) Verwendung der Galgenladung  
 b) Traversieren beschossener Strassen mit Hilfe von Nebel
- Station Nr. 3**  
 Säubern eines Kellers
- Station Nr. 4**  
 Beobachten aus einem Raum / Schiessen aus einem Raum

## Ortskampfanlage Typ B

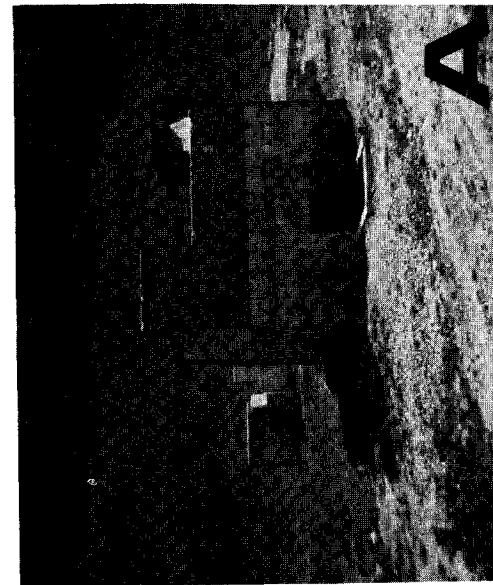
Charakteristik der Anlage:

- Ermöglicht Trupp- und Gruppenübungen. Thema: Angriff. Bedingt auch Verteidigung.
- Es sind nur wenige Übungsvarianten möglich (Schussrichtung, Kugelfang).
- Erlaubte Kampfmunition: Gewehrpatronen, Handgranaten. Verboten: HG 43 mit Zusatzladung (würden das Gebäude zerstören).

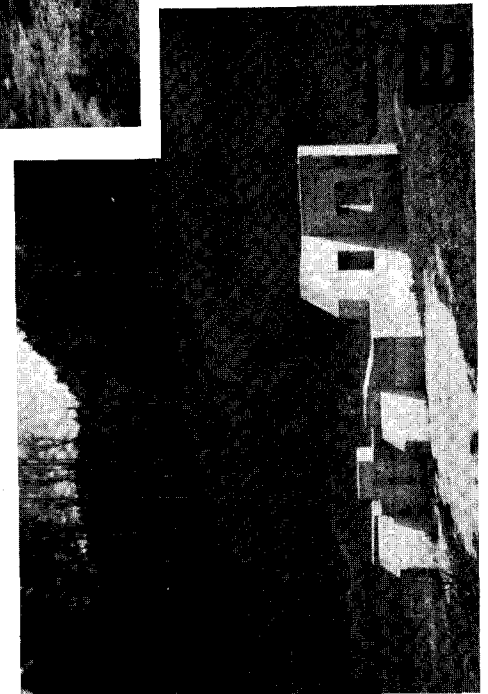
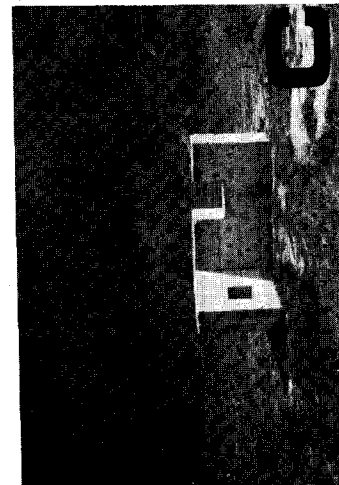


A = Ruine  
B = Grosse Mauer  
C = Kleine Mauer  
1 Kellereingang

2 Aussentreppe zum Erdgeschoss  
3 Kellerfenster  
4 Erdwall  
5 Erlaubte Schussrichtung



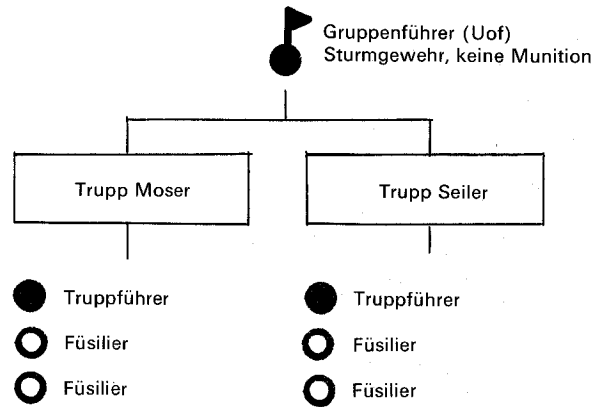
- Bild rechts: Ruine A, dahinter knapp sichtbar die grosse Mauer B  
- Bild links: Kleine Mauer C  
- Bild unten: Grosse Mauer B. Im Hintergrund der Kugelfang





## Beispiel einer Gruppenübung

Gliederung und Ausrüstung der Gruppe:



Je Mann: 1 Sturmgewehr, 1 Magazin à 24 Patronen, 1 Handgranate

Befehl des Gruppenführers:

- Orientierung:** Feind: 3-4 Mann in der Ruine. Kleine Mauer links feindfrei. Grosse Mauer hinter der Ruine vermutlich besetzt. Eigene Truppen: Gruppe Leu 100 m rechts von uns. Auftrag: Wir nehmen die Mauer!
- Absicht:** Ich will mit einem Trupp vom Wall aus die Ruine niederhalten. Mit dem andern Trupp von der linken Ecke des Erdwalles aus an die Ostfassade herangehen und die Ruine nehmen.
- Aufträge:** Trupp Moser Feuerunterstützung. Stellungsort: Erdwall. Wirkt mit Handgranaten in die Ruine. Überwacht mit Sturmgewehr die Ruine! – Trupp Seiler Angriffstrupp. Nimmt die Ruine!
- Mein Standort:** Zuerst auf dem Wall, später an der Ruine. Gruppe bereitlegen Marsch!

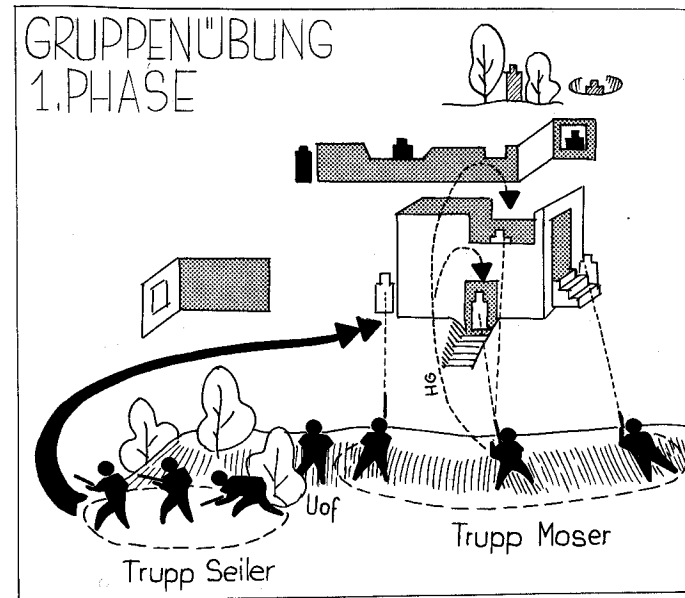
Befehl des Truppführers Unterstützungstrupp (Moser):

«... wir halten den Gegner in der Ruine nieder. Zielzuteilung: Hans Ostfassade – Toni Westfassade – ich selber werfe Handgranaten. Anschliessend überwache ich die Nordfassade – in letzter Deckung bereitlegen Marsch!»

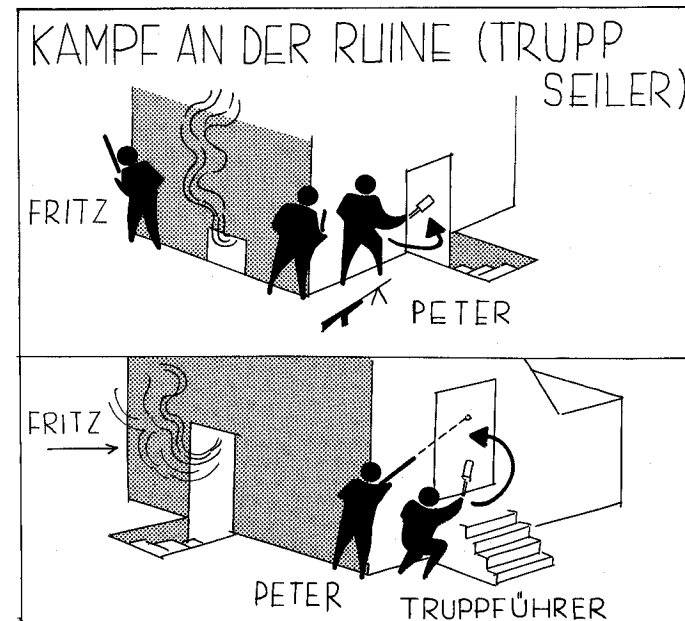
Befehl des Truppführers Angriffstrupp (Seiler):

«... wir gehen an die Ostfassade vor. – Fritz geht an die linke Ecke und wirft im Vorbeigehen eine HG ins Kellerfenster – Peter geht an die rechte Ecke und wirft eine HG in die Kellertüre – ich folge in die Mitte nach – Trupp Seiler bereitlegen Marsch!»

In der 1. Phase wird nun die Ruine niedergehalten und gesäubert. Nachdem der Angriffstrupp in der Ruine sitzt, geht der Gruppenführer nach vorne und zieht die Feuerunterstützung nach.



Bildlegende:  
 Weisse Scheiben: 1. Phase = Kampf um die Ruine  
 Schwarze Scheiben: 2. Phase = Kampf um die grosse Mauer  
 Gestrichelte Scheiben: 3. Phase = Kampf gegen zurückgehenden Gegner



2. Phase: Die Gruppe erhält Feuer von der grossen Mauer her. Befehl des Gruppenführers:

1. **Orientierung:** Gegner hinter der grossen Mauer. Wir nehmen diese!
2. **Absicht:** Ich will mit einem Trupp aus der Ruine heraus den Gegner niederhalten. Mit dem andern Trupp die Mauer nehmen!
3. **Aufträge:** Trupp Seiler hält den Gegner nieder. Trupp Moser nimmt die Mauer. Angriffsweg: durch den Keller – **kriechend** an die Mauer heran!
4. **Mein Standort:** an der Treppe.

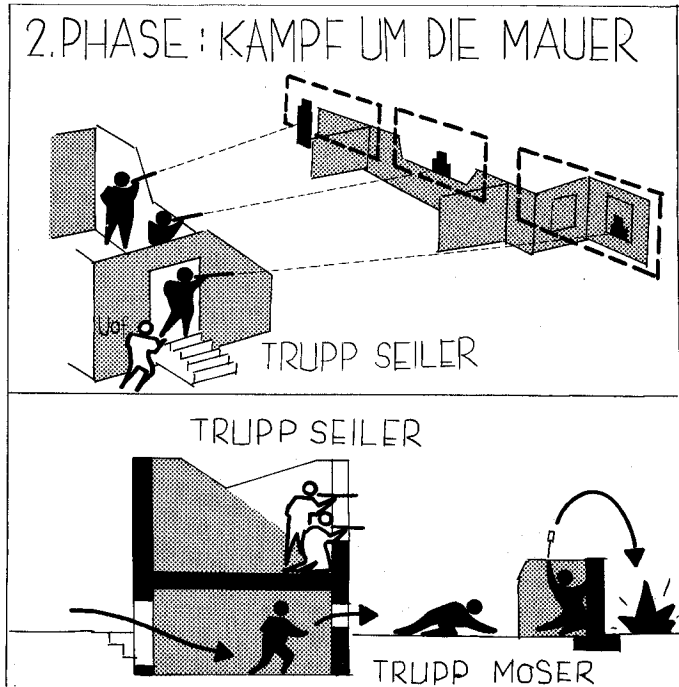
Befehl des Truppführers Unterstützungstrupp (Seiler):

«... wir halten den Gegner nieder. Zielzuteilung: Peter linker Teil der Mauer – Fritz rechter Teil, ich Mitte – in Stellung, Feuer frei!»

Befehl des Truppführers Angriffstrupp (Moser):

«... wir nehmen die Mauer! Angriffsweg: zum Keller hinaus **kriechend** an die Mauer – Reihenfolge: ich, Hans, Toni – Ziel: ich Mauermitte, Toni linke Ecke, Hans rechte Ecke – an der Mauer wirft jeder eine Handgranate – Trupp im Keller bereitlegen Marsch!»

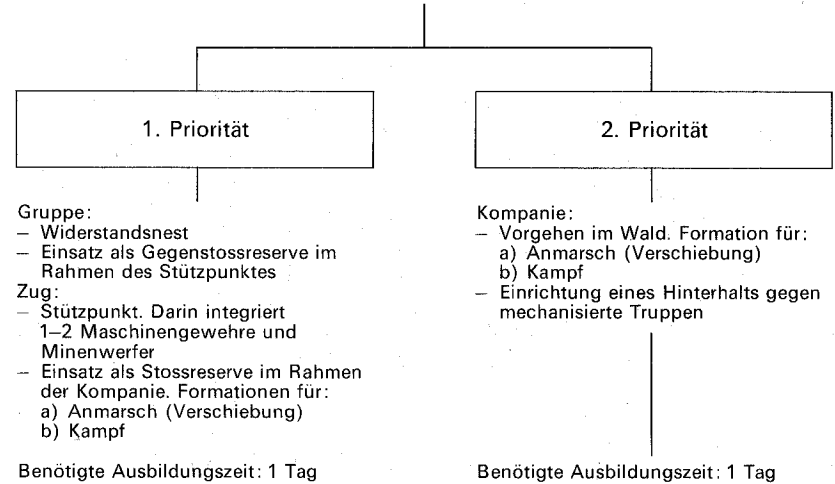
In der 2. Phase wird nun die Mauer niedergehalten und mit HG gesäubert.  
In der 3. Phase bekämpft Trupp Moser von der Mauer aus mit Sturmgewehr Gegner, der zurückgeht.



## Waldkampf Ausbildung

### Allgemeines

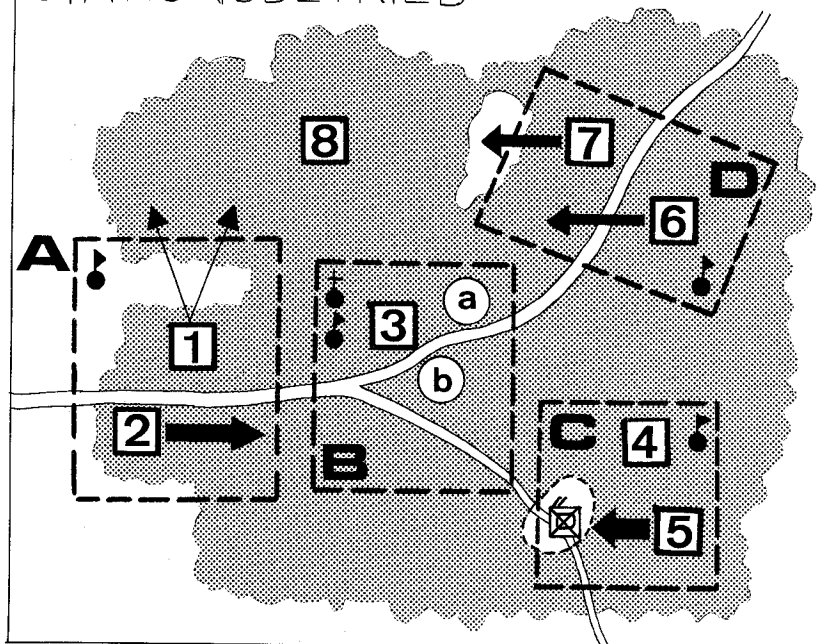
Die Infanterie muss folgenden Stoff beherrschen:



### Arbeitsorganisation (für Ausbildung 1. Priorität)

- Es werden folgende Disziplinen geschult:
  - Tragart der Waffe im Waldkampf (S. 75).
  - Beobachten im Waldkampf (S. 75).
  - Vorgehen im Wald. Gruppenformation (S. 76).
  - Vorgehen im Wald. Zugformation für Verschiebung und Kampf (S. 74).
  - Überwachen / Unterstützen (S. 78).
  - Traversieren beschossener Schneisen und Wege. Mit und ohne Nebel (S. 80).
  - Angriff auf ein Widerstandsnest (S. 82).
  - Verteidigung:
    - a) Widerstandsnest (S. 82);
    - b) Zugsstützpunkt (S. 67).
- Die Ausbildung erfolgt zugswise. Gearbeitet wird auf 4 Stationen (A-D).
- Die Ausbilder bleiben auf ihren Stationen. Die Truppe rotiert.
- Ausbildungszeit pro Station mindestens 1½ Stunden.
- Das Thema «Vorgehen im Wald» (Zugformationen) wird ausserhalb des Stationsbetriebes behandelt. Am besten am Schluss der Ausbildung.
- Die hinter den Übungsthemen angegebenen Seitenzahlen (z.B. S. 75) beziehen sich auf die Schrift «Gefechtstechnik» Band II, in welcher der Waldkampf im Detail behandelt wird.

# STATIONSBETRIEB



Zugführer
  Unteroffizier
 Schüler: 9 Mann pro Station  
Zeit: 1 ½ Stunde pro Station

## Station A

Gelände: Eine Strasse, eine Schneise  
 Thema Nr. 1: Überwachen / Unterstützen (45 Minuten)  
 Thema Nr. 2: Vorgehen im Wald. Gruppenformation (45 Minuten)  
 Material: 2 G-Kartonscheiben, 1 Raketenrohr

## Station B

Gelände: Eine Strassenverzweigung  
 Thema Nr. 3: Verteidigung a) Widerstandsnest (45 Minuten); b) Zugsstützpunkt (45 Minuten)  
 Material: Planskizzen, 1 Raketenrohr

## Station C

Gelände: Strassenstück  
 Thema Nr. 4: Tragart der Waffen im Waldkampf (15 Minuten). Beobachten im Waldkampf (15 Minuten)  
 Thema Nr. 5: Angriff auf ein Widerstandsnest (1 Stunde)  
 Material: 1 Raketenrohr, 2 Markierraketen, Markierladungen, 9 Markier-HG, Knallpatronen, Gewehr-Markierpatronen, 1 Panzerziel, 5 G-Kartonscheiben, 4 Bajonettziele

## Station D

Gelände: Eine Schneise oder Lichtung, eine Strasse  
 Thema Nr. 6: Traversieren einer beschossenen Strasse (45 Minuten)  
 Thema Nr. 7: Traversieren einer beschossenen Schneise (45 Minuten) je mit und ohne Nebel  
 Material: 1 Raketenrohr, pro Gruppe 2-3 Nebelkörper 300 g, 2 G-Kartonscheiben

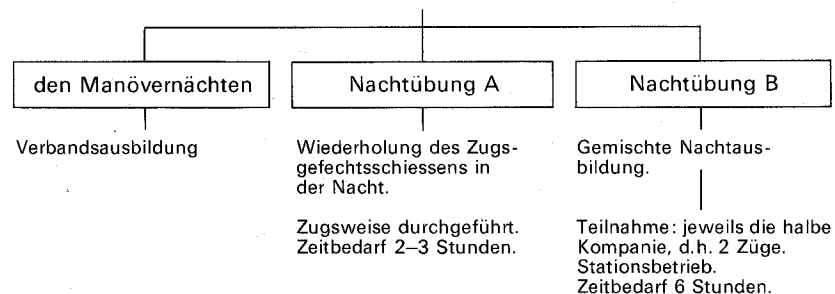
## Thema Nr. 8

Vorgehen im Walde. Zugsformation für Verschiebung und Kampf (1 ½ Stunde)

## Nachkampfausbildung

### Vorbemerkung

- Das Einschalten von «Nachausbildungswochen» im WK ist unzweckmässig. Begründung:
  - a) Anpassungsschwierigkeiten an den neuen Lebensrhythmus;
  - b) zusätzliche Ermüdungserscheinungen. Erschwerte Kontrollmöglichkeiten. Erschwerte Disziplin;
  - c) Zivilbevölkerung in ihrer Nachtruhe durch Schiess- und Arbeitslärm der Truppe gestört. Truppe in ihrer Tagesruhe durch den uneingeschränkten Zivillärm gestört. Verdunkelung der Truppenunterkunft;
  - d) absinken des Ausbildungsstandes auf den übrigen Ausbildungsgebieten.
- Durch einzelne zeitlich begrenzte Nachtübungen wird ein höheres Ausbildungsrendement erzielt.
- Die Nachtausbildung im WK setzt sich demzufolge zusammen aus:



### Nachtübung A

- Das Tag-Zugsgefechtsschiessen wird bei Nacht ohne Abänderungen wiederholt.
- Vor dem Einnachten muss die Übung nochmals ohne Munition durchgespielt werden. Zweck:
  - a) Einsatz der Infrarotgeräte für Mg und Sturmgewehr;
  - b) Regelung des Zusammenwirkens von Gefechtsfeldbeleuchtung, Feuer und Bewegung.

### Nachtübung B

- Die gemischte Nachtausbildung umfasst:
  - a) ein Schulschiessen mit der persönlichen Waffe (Sturmgewehr);
  - b) ein Gruppengefechtsschiessen mit dem Thema «Feuerüberfall»;
  - c) ein Gruppengefechtsschiessen mit dem Thema «Abwehrfeuer und Gegenstoss»;
  - d) eine Zugsübung mit Markiermunition. Thema «Nachtangriff».
- Zeitbedarf: eine Nacht, d.h. 6 Ausbildungsstunden plus An- und Rückmarsch, Parkdienst und Innerer Dienst. Die Truppe muss demzufolge am Tag schlafen.

Detaillierte Angaben über «Nachkampf» siehe in der Schrift «Gefechtstechnik» Band III, Seite 5-36.

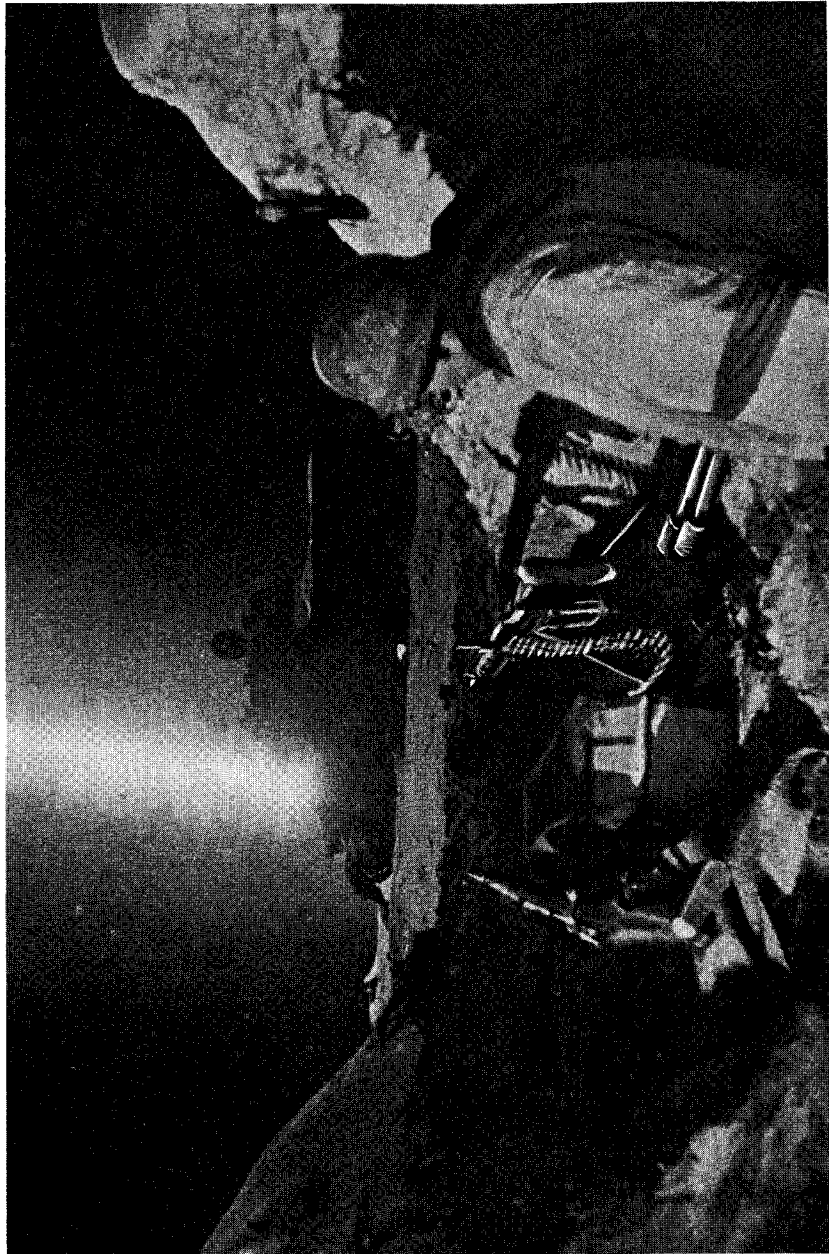
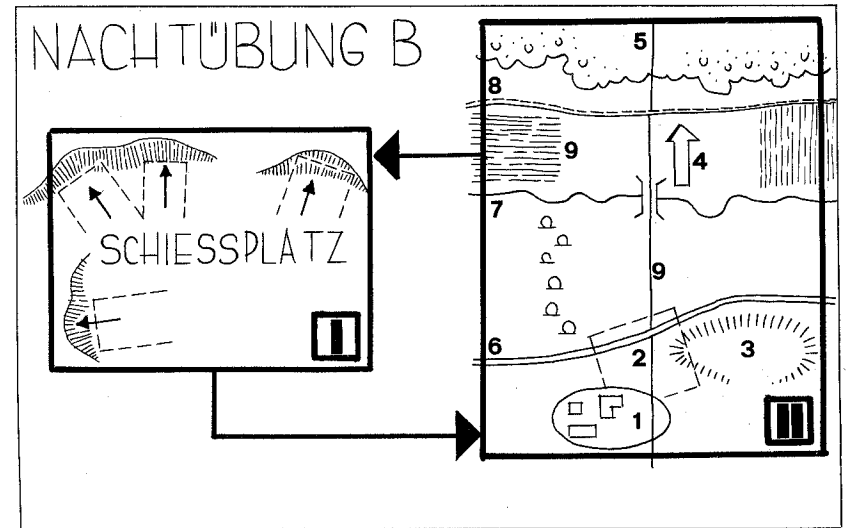


Bild aus dem Krieg: Nachtkampf. Grabenposten am Maschinengewehr. Im Vorgelände – durch eine Leuchtrakete erhellt – ein abgeschossener Panzer.



- I Schiessplatz
- II Übungsplatz

Thema: Nachtangriff

Übender Verband: Füsilierzug

Übungsleiter: Zugführer

Taktischer Führer des eingesetzten Verbandes: Zugführer-Stellvertreter

Zeit: 3 Stunden

Material und Munition: Zugsrüstung, Gewehr-Markierpatronen

Markeure: 3 Mann. Aufgaben:

- a) Vorfeld beleuchten. Zweck: Überprüfen des Verhaltens des Angreifers bei Lichtüberfall
- b) Markieren der Sicherungslinie am Waldrand

- 1) Bereitstellungsraum
- 2) Angriffsgrundstellung
- 3) Feuerbasis für Mg, Mw, Artillerie-Schiesskommandant (supponiert)
- 4) Angriffsrichtung
- 5) Angriffsziel
- 6) Vorderer Rand der Angriffsgrundstellung (Ablauflinie)
- 7) Entfaltungslinie
- 8) Sturmstellung
- 9) Richtungshilfen (Weg, Feldbegrenzung usw.)

Bemerkungen: Nr. 6–8 = quer zur Angriffsrichtung verlaufende natürliche Geländelinien. Nr. 9 = in Angriffsrichtung verlaufende natürliche Geländelinien.

### Schiessplatz A

Thema: Feuerüberfall (Jagdpatrouille)

Übungsleiter: 1 Unteroffizier

Übende Truppe: 1 Gruppe (1 Uof + 6 Mann)

Zeit: 45 Minuten

Munition: 1 Leuchtrakete. Pro Sturmgewehr 4 Schuss. Raketenrohr mit 20-mm-Einsatzlauf

Lage: Abgestellter Schützenpanzer (z. B. Marschhalt). Panzergrenadiere stehen und sitzen um das Fahrzeug herum

Zieldarstellung: Schützenpanzer = Holzrahmen **1**. Panzergrenadiere = E- und G-Fallscheiben **2**

Übungsablauf:

- Befehlsausgabe des Gruppenführers
- Gruppe arbeitet sich in letzte Deckung vor (Schussdistanz max. 100 m)
- Gruppenführer schießt Leuchtrakete ab
- Feuerüberfall **3**

### Schiessplatz B

Thema: Abwehrfeuer/Gegenstoss (Verteidigung)

Übungsleiter: Zugführer

Übende Truppe: 1 Gruppe

Zeit: 45 Minuten

Munition: 1 Leuchtrakete. Raketenrohr mit 20-mm-Einsatzlauf. Pro Sturmgewehr 1 Magazin à 4 Schuss (Abwehrfeuer), 1 Magazin à 6 Schuss (Gegenstoss). Je Sturmgewehr-Rotte 1 Handgranate

Zieldarstellung: Kampfpanzer = Holzrahmen **1**. Marschierende Panzergrenadiere = E-Fallscheiben **2**. In Deckung verschwundene Panzergrenadiere = G-Kartonscheiben **3**

Übungsablauf:

**1. Phase:** Abwehrfeuer

- Gegner greift mit Kampfpanzer und abgesessenen Panzergrenadiern an
- Gruppenführer schießt Leuchtrakete ab. Dann Abwehrfeuer **4**
- Überlebender Gegner liegt vor dem Gruppennest

**2. Phase:** Gegenstoss (Raketenrohr wird in der Stellung deponiert)

- Vorgehen zur Bodenwelle **5**. Von dort Handgranatenwürfe (im Dunkeln)
- Säubern des Geländes **6** im Dunkeln. Sturmformation, Feldschritt, Bajonett auf, Sturmfeuer im Hüftanschlag

### Schiessplatz C

Technische Übung: Pzaw-Schiessen auf bewegliches Ziel mit Gefechtsfeldbeleuchtung

Übungsleiter: 1 Unteroffizier

Übende Truppe: 1 Gruppe (1 Uof + 6 Mann)

Zeit: 45 Minuten

Ziel: Panzerattrappe mit ca. 5 km/h **1**

Befeuchtung: Scheinwerfer B-200 mit Weisslicht **2**

Programm:

- Füsilier- und Pzaw-Gruppe mit Raketenrohr, 20-mm-Einsatzlauf **3**
- Unterstützungsgruppe mit Gewehr-Übungsgranaten **4**

### Schiessplatz D

Technische Übung: Sturmgewehrschiessen ohne Gefechtsfeldbeleuchtung

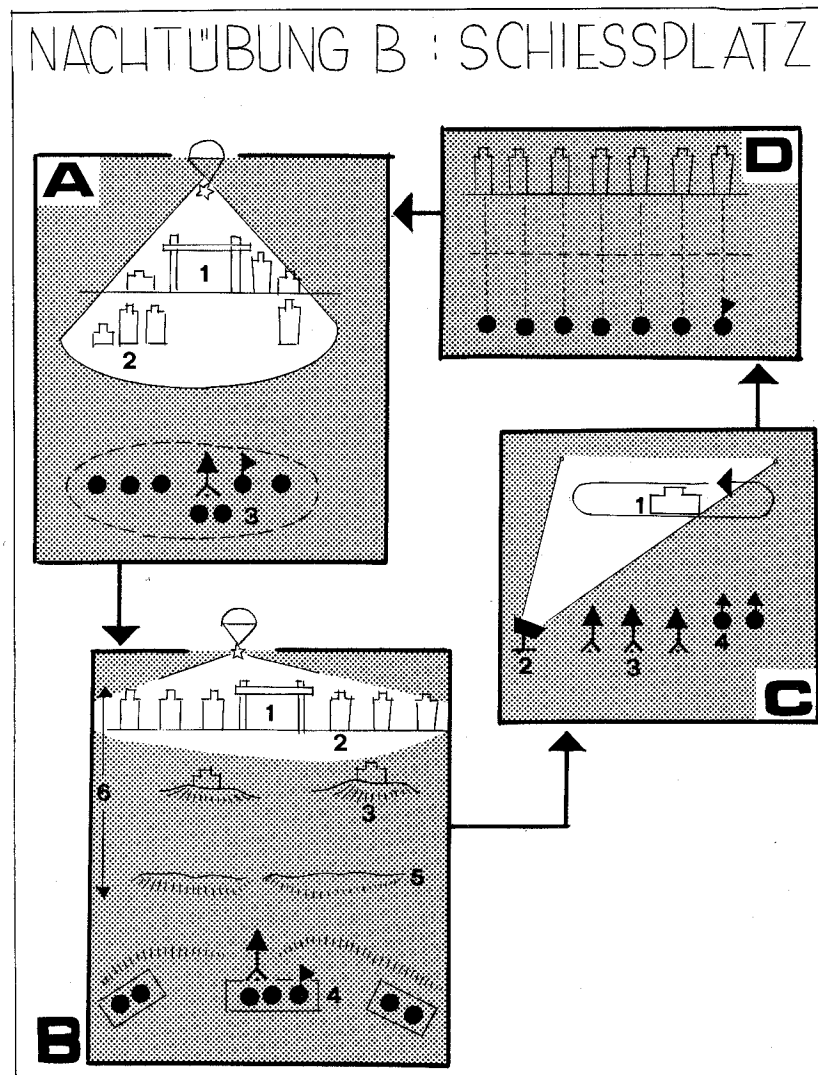
Übungsleiter: 1 Unteroffizier

Übende Truppe: 1 Gruppe (1 Uof + 6 Mann)

Zeit: 45 Minuten

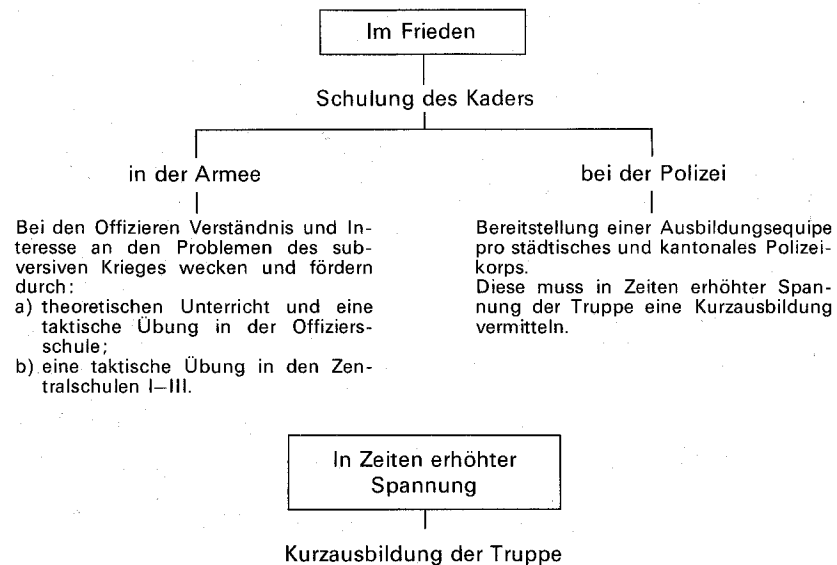
Programm:

- für alle: mit Nachtvisier auf zwei verschiedene Distanzen
- für Spezialisten zusätzlich mit Infrarot-Nachtzielgerät. Distanz max. 200 m



**Ordnungsdienst**

**Organisation der Ausbildung**



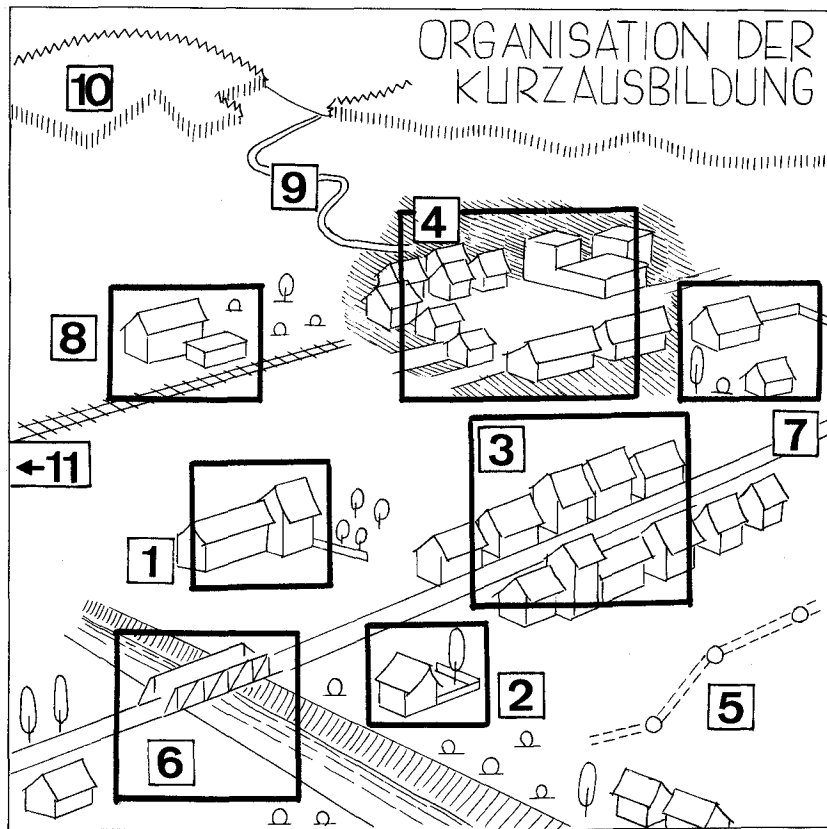
- Es geht vor allem darum, in einem Kadervorkurs Offiziere und Unteroffiziere zu schulen, damit diese nachher das Gros der Truppe selbständig ausbilden können.
- Der Kadervorkurs wird am besten bataillonsweise durchgeführt. Für die Schulung des Kadets eines Füsilierbataillons (ca. 150 Of und Uof) werden 10-12 Instruktoressen (Polizeibeamte und geeignete Truppenoffiziere) benötigt.
- Ausbildungsstoff:
 

1. Durchkämmen eines Häuserblocks	½ Tag
2. Hausdurchsuchung	½ Tag
3. Strassenkontrolle	½ Tag
4. Räumen eines Platzes	½ Tag
5. Säubern der Kanalisation	½ Tag
6. Sperren einer Strasse gegen Demonstranten	½ Tag
7. Anhalten, Durchsuchen, Festnehmen	½ Tag
8. Stations- und Bahnhofkontrolle	½ Tag
9. Geleitschutz / Streckenüberwachung (Strasse)	½ Tag
10. Einsatz des Jagdkommandos	1 ½ Tage
11. Eisenbahn-Streckenschutz	1 Tag
<b>Total Ausbildungszeit: 7 Tage</b>	

Details zur Technik der «Abwehr subversiver Angriffe» siehe in Gefechtstechnik Band II, Seite 193-299.

<b>Arbeitsprogramm für die Kurzausbildung in der «Abwehr subversiver Angriffe»</b>			
Datum	Kader 1. Füsilierkompanie*)	Kader 2. Füsilierkompanie	Kader 3. Füsilierkompanie
Montagvormittag	Durchkämmen eines Häuserblocks	Hausdurchsuchung	Strassenkontrolle
Montagnachmittag	Hausdurchsuchung	Strassenkontrolle	Durchkämmen eines Häuserblocks
Dienstagvormittag	Strassenkontrolle	Durchkämmen eines Häuserblocks	Hausdurchsuchung
Dienstagnachmittag	Räumen eines Platzes	Säubern der Kanalisation	Sperren einer Strasse gegen Demonstranten
Mittwochvormittag	Säubern der Kanalisation	Sperren einer Strasse gegen Demonstranten	Räumen eines Platzes
Mittwochnachmittag	Sperren einer Strasse gegen Demonstranten	Räumen eines Platzes	Säubern der Kanalisation
Donnerstagvormittag	Anhalten / Durchsuchen / Festnehmen	Geleitschutz / Streckenüberwachung	Stations- oder Bahnhofkontrolle
Donnerstagnachmitt.	Geleitschutz / Streckenüberwachung	Stations- oder Bahnhofkontrolle	Anhalten / Durchsuchen / Festneh.
Freitagvormittag	Stations- oder Bahnhofkontrolle	Anhalten / Durchsuchen / Festnehmen	Geleitschutz / Streckenüberw.
Freitagnachmittag und Samstag	Einsatz des Jagdkommandos		
Sonntag	Eisenbahn-Streckenschutz		

\*) Das Kader der Füs.Stabskompanie und der schweren Füsilierkompanie wird auf die Füsilierkompanien aufgeteilt.



**Thema Nr. 1** «Durchkämmen eines Häuserblocks» (S. 224)

- Geeignetes Objekt: Häuserblock mit 3-6 Hausnummern und 3-5 Stockwerken. Unmittelbar daneben gelegen: Schulhaus, öffentliches Gebäude usw., in welchem der KP des Einsatzleiters eingerichtet werden kann, ohne dass zusätzliche Privaträume benützt werden müssen
- Material: Normale Zugsrüstung. Dazu: 1 Jeep, 4 Lastwagen, 1 Lautsprecher, 30 Stahldrahtwalzen

**Thema Nr. 2** «Hausdurchsuchung» (S. 229)

- Geeignetes Objekt: Freistehendes Gebäude (Einfamilienhaus, Villa usw.). Darin einige «Manipulerräume». Ideal: 1 Küche, 1 WC/Bad, 1 Wohnzimmer, 1 Schlafzimmer
- Material: Normale Zugsrüstung

**Thema Nr. 3** «Strassenkontrolle» (S. 228)

- Geeignetes Objekt: Strassenzug von ca. 150 m Länge. Beidseits Häuserreihen (sogenannte «Strassenschlucht»)
- Material: Normale Zugsrüstung. Dazu: 1 Lastwagen, 1 Lautsprecher, 4 Spanische Reiter, 12 Stahldrahtwalzen

**Thema Nr. 4** «Räumen eines Platzes» (S. 244)

- Geeignetes Objekt: Kleinerer Platz von ca. 100x100 m Ausdehnung. Eine Seite mit wenig Zufahrtsstrassen, übrige Seiten mit vielen Zufahrtsstrassen

- Material: Normale Zugsrüstung. Dazu:

- a) für Polizeikette: 1 Jeep oder Schützenpanzer, 1 Lautsprecher, 30 Stahldrahtwalzen, einige Feuerwehrschläuche mit Wendrohr, Steine für die Markierung der Tränengaswurfkörper, Gasmasken  
Besonderes: Einige Feuerwehrleute als Instrukoren für die Bedienung der Hydranten und Wendrohre
- b) für Fahrzeugkette: 10-15 Schützenpanzer oder Lastwagen, 1 Lautsprecher, 30 Stahldrahtwalzen

**Thema Nr. 5** «Säubern der Kanalisation» (S. 276)

- Geeignetes Objekt: Ein Kanalisationsstück von 150 m Länge. Ei-Profil, Zementrohr 120/180 cm. 3 Einsteigschächte
- Material: Normale Zugsrüstung. Dazu: pro Mann 1 Taschenlampe, halbhohe Gummistiefel, Überkleid. Pro Ausbildungsequipe: 1 leichte Wagenwinde, 1 Pickel, Steine für die Markierung der Tränengas- und Rauchwurfkörper.  
Besonderes: Einige Angestellte des Kanisationsdienstes als Sicherheitspersonal

**Thema Nr. 6** «Sperren einer Strasse gegen Demonstranten» (S. 232)

- Geeignetes Objekt: Engnis wie Strassenschlucht, Brücke usw.
- Material: Normale Zugsrüstung. Dazu: 4-8 Lastwagen, 1 Lautsprecher, 4 kurze Leitern (Länge 3-4 m), 30 Stahldrahtwalzen, Steine als Markierung der Tränengaswurfkörper

**Thema Nr. 7** «Anhalten/Durchsuchen/Abführen»

- Geeignetes Objekt: Kleiner Platz mit Häusern, Zäunen, Bäumen (z.B. Schulhausplatz)  
Besonderes: Einige Markeure die Flugblätter, Pistolen, Messer usw. versteckt auf sich tragen

- Material: Normale Zugsrüstung

**Thema Nr. 8** «Stations- oder Bahnhofkontrolle» (S. 212)

- Geeignetes Objekt: Kleiner Vorortsbahnhof
- Material: Normale Zugsrüstung. Dazu 12 Stahldrahtwalzen  
Besonderes: Schützenlöcher, Sandsackstellungen usw. sind vorgängig der Ausbildung zu erstellen

**Thema Nr. 9** «Streckenüberwachung und Geleitschutz auf Strassen» (S. 202)

- Geeignetes Objekt: Überlandstrasse von mindestens 5 km Länge. Strecke muss möglichst viele Hinterhaltsmöglichkeiten aufweisen: Wald, Ortschaft, starke Kurve, Brücke, Strasseneinschnitt oder Streckenführung auf Damm

- Material: Normale Zugsrüstung. Dazu:

- a) für Streckenüberwachung 2 Jeeps
- b) für Geleitschutz: 2 Panzer oder Panzerattrappen, 4 Schützenpanzer, zur Markierung der Spitze und des Endes der Transportkolonne 4 Lastwagen, für Geleitzugs-kommandant 1 Jeep

- Besonderes: Einige Markeure mit Sturmgewehr und Markiermunition

**Thema Nr. 10** «Einsatz des Jagdkommandos» (S. 290)

- Geeigneter Ort: Waldgebiet. Einzelne einsame Bauernhöfe oder Scheunen
- Material: Normale Zugsrüstung. Besonderes: Einige Markeure mit Sturmgewehr und Markiermunition

**Thema Nr. 11** «Eisenbahn-Streckenschutz» (S. 214)

- Geeigneter Ort: Wenig befahrene Nebenstrecke von 10 km Länge in hinterhaltsgefährdetem Gebiet
- Material: Normale Zugsrüstung. Dazu: 1 Mg-Gruppe, 1 Geschützgruppe mit 20-mm-Flab-Kanone  
Besonderes: Der Manipulierzug ist vorgängig der Ausbildung zusammenzustellen und auszubauen. (Sandsackstellungen für Mg und Flab-Kan auf offenen Güterwagen)  
Einige Markeure mit Sturmgewehr und Markiermunition. Knallpetarden zur Simulierung von Geleisesprengungen

Die hinter den Übungsthemen angeführten Seitenzahlen (z. B. S. 224 usw.) beziehen sich auf die Schrift «Gefechtstechnik» Band II, in welcher die Technik der Subversionsabwehr im Detail behandelt wird.



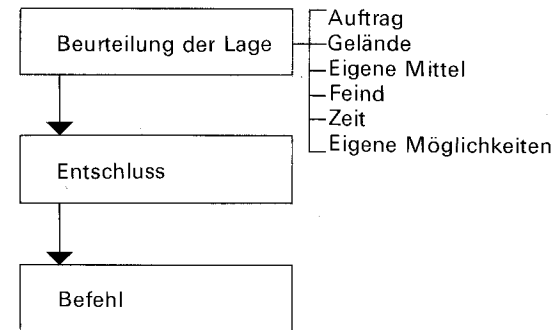
Bild aus dem Krieg: Deutscher Kompanieführer gibt den Einsatzbefehl.

# Befehlsttechnik

## Allgemeines

- Gute Befehlsgebung hilft einer mangelhaften Truppe. Schlechte Befehlsgebung lähmt eine gute Truppe.
- Überlege, ob der Befehl
  - a) überhaupt nötig ist;
  - b) nach Lage, Zustand der Truppe, Zeit, Witterung usw. überhaupt ausführbar ist.
- Unmögliche oder unsinnige Befehle untergraben das Vertrauen in die Führung.
- Der Befehl muss möglichst kurz und klar sein.
- Befehlen bedeutet 10%, die Ausführung überwachen 90%.
- Jeder Befehl durchläuft drei Phasen:
  1. Schöpferische Phase:
    - Beurteilung der Lage.
    - Entschlussfassung.
  2. Organisatorische Phase:
    - Ausarbeiten des Befehls (Redaktion).
    - Übermittlung des Befehls.
  3. Ausführungsphase:
    - Überwachung des Befehls.

- Die Befehlsgebung setzt sich zusammen aus:



## Die Beurteilung der Lage

### Allgemeines

- Eine Lage beurteilen heisst:
  1. Den Auftrag studieren.
  2. Die für eine Aktion bedeutsamen Faktoren analysieren:
    - Gelände
    - Eigene Mittel
    - Feind (Mittel und Möglichkeiten)
    - Zeitverhältnisse
  3. Die verschiedenen Lösungsmöglichkeiten **erkennen** und sie den Möglichkeiten des Gegners **gegenüberstellen** und **bewerten**.



- Ruhig überlegen, nicht überhasten.
- Mit den Untergebenen keinen Kriegsrat abhalten.
- Technische Fragen durch Gehilfen (Motorfahreroffizier, Quartiermeister, Munitionsoffizier usw.) abklären lassen.
- Meldungen des Truppennachrichtendienstes objektiv auswerten. Nicht nur herauslesen, was man wünscht. Ein gewisses Unterscheidungsvermögen ist nötig. Dieses setzt sich zusammen aus:
  - a) Erfahrung;
  - b) Sachkenntnis;
  - c) Menschenkenntnis.
 Zurückgehende Verwundete übertreiben meistens. Flüchtlinge übertreiben immer (Rechtfertigung ihrer Flucht).
 Meldungen unterteilen in:
  - a) sicher;
  - b) ungewiss;
  - c) falsch;
  - d) widersprechend.
- Reibungen – sogenannte «Friktionen» –, die durch Gelände, Jahreszeit, Witterung, Zustand der Truppe usw. entstehen können, in die Überlegungen einbeziehen.

### Der Auftrag

- Der Auftrag umschreibt die zu erfüllende Aufgabe. Er bildet die Grundlage für das Handeln des Führers während der ganzen Dauer der Aktion<sup>1</sup>.
- Vorgehen beim Erhalten eines Auftrages:
  1. Den Befehl **genau** und **ruhig** lesen. Die wichtigsten Punkte werden **unterstrichen** (auch wenn es eilt!).
  2. Eine einfache Strichskizze anfertigen.
  3. Unklarheiten durch Rückfragen klären.
- Den Auftrag analysieren:
  - a) worum handelt es sich?
  - b) Dringlichkeit, was ist wichtiger: «Raschheit» oder «Sicherheit»?
  - c) zu erreichendes Ziel (geländemässige Linie);
  - d) mit welcher Unterstützung kann man rechnen?
  - e) wieweit hat man Entschlussfreiheit?

<sup>1</sup> Wenn der Auftrag durch die Ereignisse überholt ist, muss vom Befehl abgewichen und im Sinne des Ganzen gehandelt werden. Abweichen vom Befehl ist immer sehr schwerwiegend und muss so rasch als möglich dem Vorgesetzten gemeldet werden.

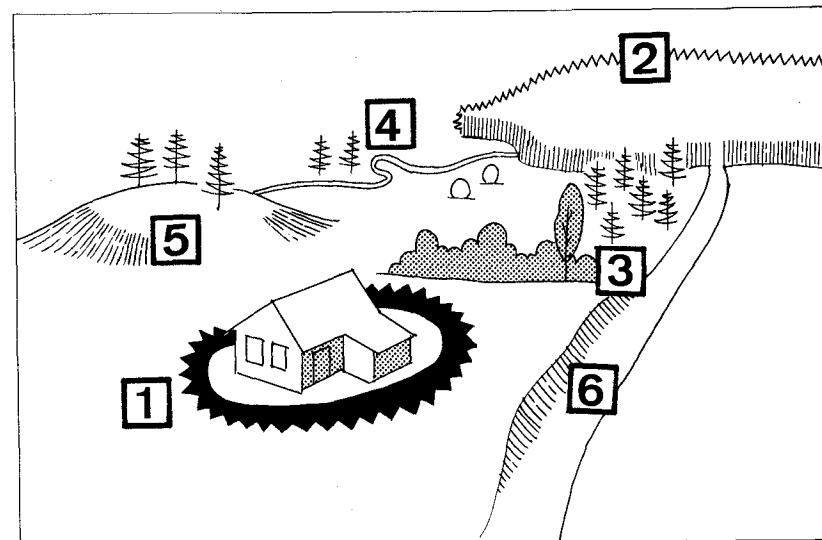
### Das Gelände

#### Allgemeines:

- Die Geländebeurteilung sucht die Vor- und Nachteile des Einsatzgeländes für die Kampfhandlungen zu erkennen.
- Die Geländebeurteilung umfasst folgende Punkte:
  - a) Beschreibung;
  - b) Beurteilung;
  - c) Schlussfolgerung.

#### Praktisches Beispiel für die Stufe Gruppe und Zug:

- Lage: Gegner im Haus zur Verteidigung eingerichtet. Füsilierzug Hofer soll das Haus nehmen. Der Zugführer macht folgende Geländebeurteilung:



#### Gebäude (1)

- Einstöckiges Haus. Steinkonstruktion. Unterkellert.
- Benötigt zur Verteidigung mindestens eine Gruppe.
- Die Steinmauern bieten Deckung gegen Sturmgewehrfeuer. Gewehr-Stahlgranaten im Bogenschuss durchschlagen die Dachziegel und detonieren im Estrich. Raketenrohr sowie Gewehr-Hohl-Panzergranaten durchschlagen die Aussenmauern.

#### Wald (2)

- Hochstämmig, kein Unterholz. Von aussen sieht man ca. 100 m tief in den Wald hinein.
- Distanz zum Haus ca. 300 m.
- Für Bereitstellung geeignet. Diese muss – um nicht erkannt zu werden – mindestens 150 m vom Waldrand entfernt erfolgen.

#### Tannengruppe und Buschreihe (3)

- Bieten «Deckung gegen Sicht».
- Bilden eine Geländebrücke zwischen dem möglichen Bereitstellungsraum «Wald» und dem Angriffsziel «Haus». Reichen bis 30 m ans Haus heran.
- Günstig für gedeckter Annäherung ans Angriffsobjekt.
- Ermöglichen dem Gegner, sich gedeckt aus dem Haus Richtung Wald oder Strasse abzusetzen.

#### Bachgraben (4)

- 100–150 cm tief. Teilweise von Bäumen und Buschwerk gesäumt. Wasserstand 30–50 cm.
- Bildet eine Geländebrücke zwischen Wald und Hügel.
- Bietet Deckung gegen Sicht und Feuer.
- Günstig für gedeckte Annäherung zum Hügel.

### Hügel (5)

- Abmessung 100x100 m (eine Hektare). Überhöhung zum übrigen Gelände 4 m. Mit einzelnen Bäumen und Büschen bestanden. Distanz zum Haus 250 m.
- Bietet Platz für eine Gruppe.
- Von hier aus kann das Gebäude mit Raketenrohr erreicht werden. Für Gewehrgranaten im Flachschiuss zu weit entfernt.
- Geeignet als Beobachtungspunkt oder als Stellungsraum für Feuerunterstützungen.

### Strassenböschung (6)

- 80 m lang und 2 m tief. Bietet Platz für eine Gruppe. Distanz Böschung-Haus: 100 m.
- Von hier aus kann das Haus mit Gewehr-Hohl-Panzergranaten im Flachschiuss erreicht werden.
- Mögliche Feuerstellung für Unterstützungselemente oder aber Sturmstellung für Stoss-elemente.

Praktisches Beispiel für Stufe Kompanie oder Bataillon:

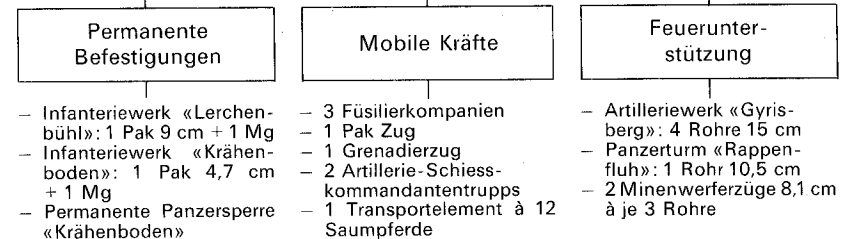
Beschreibung	Beurteilung	Schlussfolgerung
Die vielen kleinen Waldstücke zwischen Mühlethal und Lerchenfeld...	→ ... engen die Sicht angreifender Panzer stark ein ...	→ Hier wird Panzerabwehr (Rak-Rohr, Gewehr-Hohl-Panzergranaten) genügen. Es können Panzerabwehrkanonen zugunsten von Maienmoos eingespart werden.
Die überragende Höhe hinter Walterswil...	→ ... bietet dem Gegner einen umfassenden Einblick in unsern Abwehrraum ...	→ Hier wird ein vorgeschobener Stützpunkt notwendig sein.
Die alles dominierende Höhe 683...	→ ... bietet dem Gegner einen umfassenden Einblick in unser Angriffsgelände ...	→ Sie muss daher bei Angriffsbeginn mit Feuer oder Nebel ausgeschaltet werden.

### Eigene Mittel

- Die Beurteilung der eigenen Mittel besteht:
  - a) in der Aufzählung;
  - b) in der Bewertung ihres Zustandes, ihrer Verfügbarkeit und ihrer Wirkungsmöglichkeit.
- Praktisches Beispiel Stufe Füsilierbataillon:

### Aufzählung

### Kampfgruppe «Krähenental» Füs Bat 307



### Vorbereitete Zerstörungen

- Permanente Sprengobjekte
- Eisenbahnbrücke «Bleichi»
  - Strassenbrücke «Felsegg»
  - Strassenstützmauer «Kesslergraben»

### Beurteilung

#### Permanente Befestigungen

- Bilden das Gerippe der Verteidigungsstellung.
- Benötigen:
  - a) als Aussenverteidigung je 1 Füsilierguppe,
  - b) als Gegenstossreserve 1 Füsilierguppe,
 zusammen somit 1 Füsilierezug.
- Unterstände für Aussenverteidigung und Gegenstossreserve fehlen.
- Die 4,7-cm-Pak des Infanteriewerkes «Krähenboden» ist nur noch bedingt brauchbar. Sie durchschlägt lediglich leichte Kampfpanzer sowie Schützenpanzer. Hier muss zusätzlich eine mobile 9-cm-Pak als Ergänzung eingesetzt werden.
- Die permanente Panzersperre «Krähenboden» besteht aus kleinen Betonhöckern. Diese sind nur noch bedingt wirksam und müssen durch Panzerminen verstärkt werden.

#### Vorbereitete Zerstörungen

- Bilden nach durchgeführter Sprengung ausserordentlich wirksame Hindernisse.
- Ein Objekt kann jetzt schon vorsorglich gesprengt werden (Sprengkompetenz bei Kdt Füs Bat 307). Damit lassen sich Sicherungskräfte einsparen.
- Die beiden andern Objekte benötigen als taktische Sicherung je einen Füsilierezug.

#### Mobile Kräfte

- Pak Zug: Es sind nur Feuerstellungen, aber keine Geschützunterstände vorhanden.
- Grenadierzug: Erst verfügbar, wenn die Verminungsarbeiten zugunsten des Regiments beendet sind. Das wird voraussichtlich in zwei Tagen der Fall sein.
- Artillerie-Schiesskommandantentrupps: Das verfügbare Übermittlungsmaterial gestattet es, mit Hilfe eines erfahrenen Artillerieunteroffiziers einen dritten Schiesskommandantentrupp ad hoc aufzustellen.

- Transportelement: Reicht aus für die Versorgung einer im unwegsamen Gelände eingesetzten Kompanie. Trainsoldaten und Pferde sind frisch eingetroffen und haben noch kein Marschtraining absolviert. Sie benötigen somit eine Einlaufzeit und können nicht sofort voll eingesetzt werden.

### Feuerunterstützung

- Artilleriewerk «Gyrisberg» und Panzerturm «Rappenfluh» sind DU-Artillerie für Infanterieregiment 180.
- Langschuss «Gyrisberg» bis Dorf Feuertal. Langschuss «Rappenfluh» bis Krete «Lerchenbühl» inklusive.
- Minenwerfer: Nur ein Minenwerferoffizier vorhanden. Der zweite Zug muss von einem Unteroffizier geführt werden, der nur Erfahrung im Schiessen mit Minenwerfergruppen hat.

### Der Feind

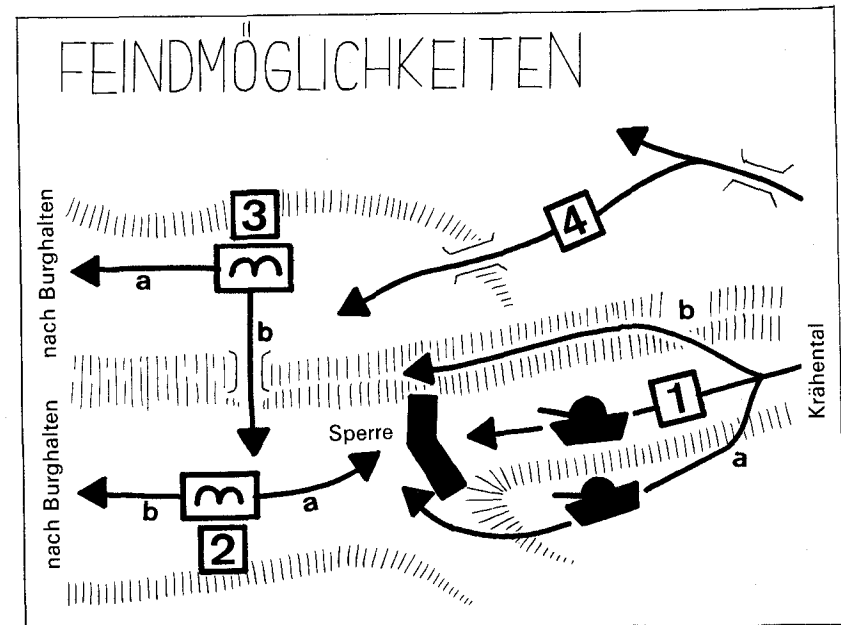
- Die Beurteilung des Gegners besteht
  - a) im Aufzählen der Mittel;
  - b) in der Beurteilung seiner Möglichkeiten (Grad der Gefährlichkeit, Wahrscheinlichkeit).
- Die Feindmöglichkeiten werden mit einer einfachen Strichskizze festgehalten.
- Praktisches Beispiel Stufe Füsilierbataillon: Füs Bat 307 hält Sperre «Krähenboden», sperrt das «Krähental», verhindert einen feindlichen Stoss in den Raum «Burghalten» (siehe Skizze Seite 103).

### Eigene Möglichkeiten

- Aus Zeitgründen wird man selten mehr als 3 Möglichkeiten prüfen können.
- Die einzelnen Lösungen werden an den «7 Geboten der Kriegsführung» gemessen. Diese lauten:
  1. Gebot der Konzentration.
  2. Gebot der Ordnung.
  3. Gebot des Angriffs.
  4. Gebot der Beweglichkeit.
  5. Gebot der Überraschung.
  6. Gebot der Sicherheit.
  7. Gebot der Einfachheit.

## Die Entschlussfassung

- In der Taktik gibt es nur Fehler und Möglichkeiten.
- Nie die Ideallösung suchen. Im Kampf kommt es immer nur darauf an, innert nützlicher Zeit etwas Vernünftiges zu tun.
- Der beste Entschluss nützt nichts, wenn er zu spät kommt.
- Der beste Entschluss nützt nichts, wenn er an den Mängeln der Ausführung scheitert.
- Vom einmal gefassten Entschluss nicht ohne schwerwiegende Gründe abweichen. Selbstvertrauen haben. Dem Drang des Augenblicks nicht leicht nachgeben. Beharrlich sein, aber nicht stur. Kunst des Abwägens, wenn ein neuer Entschluss gefasst werden muss.



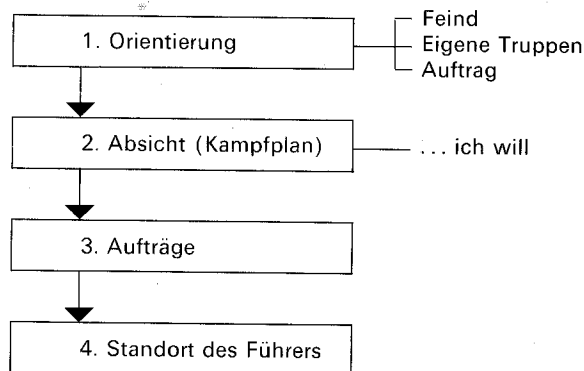
- 1 Stoss talaufwärts frontal gegen die Sperre. Mit Unterstützungsaktionen:
  - a) über das Plateau in den Rücken der Sperre. Der Weg ist mit etwas Geniehilfe für Panzer befahrbar.
  - b) über den nördlichen Talhang. Nur für Infanterie und Saumtiere begehbar.
- 2 Luftlandung im Talboden. Von dort:
  - a) Stoss talabwärts in den Rücken der Sperre;
  - b) Stoss talaufwärts in den Raum Burghalten.
- 3 Luftlandung auf dem Hochplateau. Von dort:
  - a) Stoss talaufwärts in den Raum Burghalten. Weg für Motorfahrzeuge und leichte Panzer befahrbar;
  - b) Abstieg über die Scharte in den Talboden. Nur für Fusstruppen begehbar. Saumtiere unmöglich.
- 4 Stoss über den Sonnenpass auf das Hochplateau. Weg für Motorfahrzeuge und leichte Panzer mit etwas Geniehilfe befahrbar.

- Alle Kräfte und Hilfsmittel mobilisieren.
- Alle Mittel auf die entscheidende Stelle zusammenfassen. Nebenabschnitte bewusst vernachlässigen.
- Der Entschluss muss über folgende Elemente Klarheit schaffen:
  1. Wann / was / womit / mit wieviel?
  2. Schwergewicht, wo, mit was?
  3. Feuer / Bewegung.
  4. Zeitfaktor.

## Der Befehl

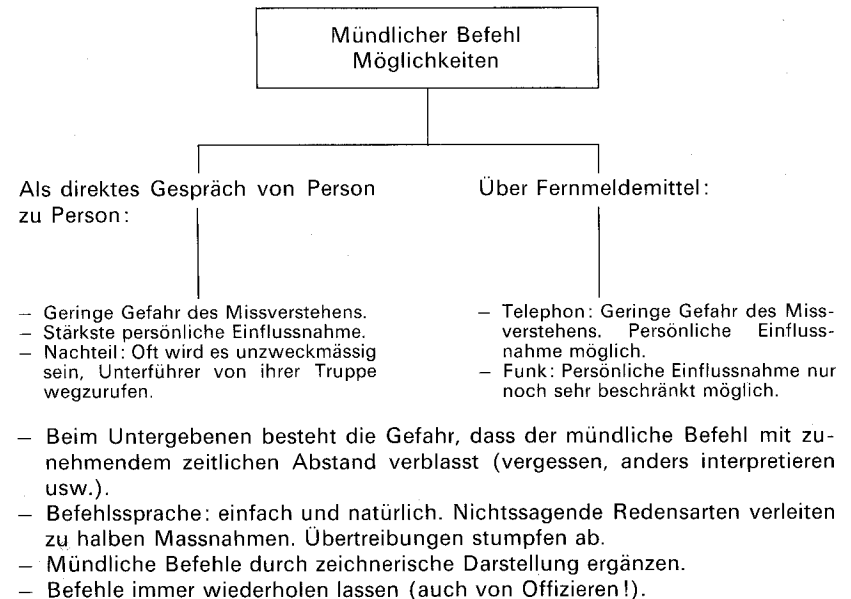
### Allgemeines:

- Mit der Befehlsredaktion erst beginnen, wenn man die Absicht auf einer Entschlusskizze zeichnerisch festgehalten hat. (Selbstkontrolle, welche zeigt, ob man sich genügend im klaren ist, was man überhaupt will.)
- Besser einen bloss brauchbaren Befehl zur Zeit, als einen formvollendeten, aber zu spät.
- Keine Zeit verlieren. Vorbefehle erteilen. Sofortmassnahmen treffen.
- Sich in die Lage des Empfängers versetzen (Unklarheiten, unleserliche Schrift).
- Erfahrenen Unterführern weniger, unerfahrenen mehr ins Detail befehlen.
- Befehlsschema:



### Befehlsformen

Wir unterscheiden: Mündlicher Befehl / Schriftlicher Befehl.



### Der schriftliche Befehl:

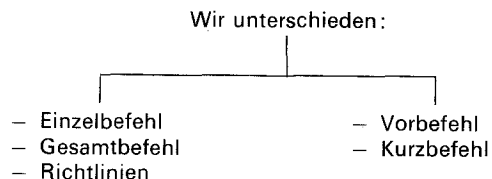
- Wenn immer möglich schriftlich befehlen. Vorteile:
  - a) der Befehlende überlegt besser und fasst sich in der Regel kürzer und klarer als bei mündlichen Befehlen;
  - b) der Untergebene hat die Möglichkeit, den Befehl im Verlauf der Aktion immer wieder nachzulesen.
- Zeitfaktor berücksichtigen. Redaktion braucht eine gewisse Zeit<sup>1</sup>.
- Mit etwas Routine und minimalen technischen Hilfsmitteln ist ein schriftlicher Befehl rasch ausgefertigt.
- Auf Durchschlagpapier mit zwischengelegten Kohlepapieren schreiben. Dann hat man in einem Arbeitsgang die nötigen Kopien.
- Leserlich schreiben. Daher Schreibmaschine verwenden. Wenn von Hand geschrieben wird, nur Blockschrift (Druckbuchstaben).
- Befehl durch zeichnerische Darstellung ergänzen.

### Befehlsmuster:

- «Verteidigungsbefehl» siehe Gefechtstechnik Band 4, Seite 277–283.
- «Angriffsbefehl» siehe Gefechtstechnik Band 4, Seite 49–55.

<sup>1</sup> Das spricht nicht gegen den schriftlichen Befehl. Auch der mündliche Befehl muss gründlich durchdacht und für die Befehlsausgabe mindestens stichwortartig festgehalten werden.

## Befehlsarten



### Einzelbefehl:

- Richtet sich an bestimmte Untergebene.
- Bietet die Möglichkeit, die Anordnungen der Persönlichkeit des Empfängers und dessen besonderer Lage anzupassen.
- Erlaubt, die Befehlsgebung nach Dringlichkeit zu staffeln<sup>1</sup>.
- Ist während des Gefechts die Regel.

### Gesamtbefehl:

- Richtet sich an eine Mehrzahl von Untergebenen.
- Ist bei planmässigen, wohl vorbereiteten Aktionen die Regel (Abwehr, Angriff usw.).
- Erfolgt gleichzeitig an alle unterstellten Chefs oder deren Verbindungsoffiziere.

### Richtlinien:

- Wenn Aufträge unter Bedingungen zu erfüllen sind, die der höhere Führer selber nicht zum voraus beurteilen kann, treten Richtlinien an Stelle des Befehls. Sie müssen soweit gefasst sein, dass der Untergebene sein Handeln den Umständen anpassen kann.

### Vorbefehl:

- Verschafft Zeit.
- Ermöglicht Sofortmassnahmen<sup>2</sup>.

### Kurzbefehl:

- Ist bei Überraschungsaktionen die Regel.
- Umfasst folgende Punkte:
  1. Orientierung: .....
  2. Absicht: ich will .....
  3. Auftrag: du sollst .....
  4. Standort: ich bin .....

<sup>1</sup> Beispiel: Die Führer der schweren Waffen erhalten den Befehl immer zuerst. Damit kann wesentlich Zeit gespart werden.

<sup>2</sup> Sofortmassnahmen können folgende Punkte umfassen:

- Erhöhung des Bereitschaftsgrades oder Alarmierung.
- Wegerkundung, Aufklärung, Sicherung, Inbesitznahme von Schlüsselpunkten, Einsatz von Vorausdetachementen.
- Inmarschsetzung regeln: Auslösen, Anhalten, Umleiten.
- Befehlsgebung vorbereiten.
- Vororientierung der Truppe.
- Verkehrsregelung, Wegmarkierung (Jalonierung).

## Vorbereitungen für die Befehlsgebung

- Überlege dir, ob ein Vorbefehl zweckmässig ist. Was kann durch ihn bereits angeordnet werden?
- Welche Befehlsart muss gewählt werden: Gesamtbefehl oder Einzelbefehl?
- Welche Befehlsform muss gewählt werden:
  - a) schriftlicher Befehl oder
  - b) mündlicher Befehl
    - persönliches Gespräch von Mann zu Mann;
    - Telephon;
    - Funk?
- Was muss der Befehl beinhalten? Formulierung vorbereiten. Stichworte notieren.
- Wann muss die Befehlsausgabe durchgeführt werden?
- Wo soll die Befehlsausgabe stattfinden?
  - a) von wo kann ich mit meinen Unterführern zusammen den vorgesehenen Kampfraum überblicken oder
  - b) wo ist genügend Raum und Licht für die Befehlsausgabe an Hand der Karte?

## Durchführung der Befehlsgebung

- Kann jeder Unterführer ins Gelände oder auf die Planskizze sehen?
- Haben die Unterführer das nötige Hilfsmaterial zur Hand (Feldstecher, Karte, Notizblock, Schreibunterlage usw.)?
- Jeder Gedanke, den der Chef vorträgt, muss vom Untergebenen erfasst und «verdaut» werden. Weiter muss er einen Blick ins Gelände oder auf die Karte werfen können. Der Chef muss also ruhig und langsam sprechen.

Beachten Sie die Fortsetzung dieser Broschüre

### GEFECHTS TECHNIK BAND 1b

mit den Kapiteln:

- Unterkunft
- Wachtdienst
- Transporte und Märsche
- Gruppen- und Zugführung
- Geländeverstärkung
- Aufklärung
- Sicherung

# Wer informiert sein will

in Fragen: der Armee (der eigenen und fremder) · der Waffengattungen · der Uniformen (alter und neuer) · neuer Waffen · der weltweiten Rüstung · der Ausbildungsreformen · der Kaderausbildung · der militärischen Grundbegriffe · der Militär-Literatur · der Tätigkeit ausserdienstlicher Vereine und Verbände · der militärischen Wettkämpfe und des Wehrsportes · staatsbürgerlicher Themen · des militärischen Geschehens in aller Welt

ist Abonnent der immer aktuellen Zeitschrift

## Schweizer Soldat

Erscheint monatlich, 1975 im 50. Jahrgang.  
Jahresabonnement Fr. 18.—.

Zu abonnieren bei der Administration der Zeitschrift  
SCHWEIZER SOLDAT, Buchdruckerei Stäfa AG,  
8712 Stäfa.

# Gefechtstechnik

## Band 1b Allgemeines

Major H. von Dach

# Inhaltsverzeichnis

<b>Unterkunft</b> .....	6
-------------------------	---

## Wachtdienst

<b>Allgemeines</b> .....	14
<b>Die Überwachung</b> .....	15
<b>Die Bewachung</b> .....	21
<b>Gefechtstechnische Einzelheiten</b> .....	25

## Transporte und Märsche

<b>Ad hoc Motorisierung</b> .....	37
<b>Märsche</b> .....	45
<b>Eisenbahntransporte</b> .....	52

## Gruppen- und Zugführung

Organisation und Bewaffnung des Füsilierzuges .....	57
Formationen .....	58
Späher .....	62
Zugs- und Gruppenbefehle .....	64
Feuerkampf .....	66
Durchschreiten eines Engnisses / Räumen einer Sperre .....	68, 69
Verhalten, wenn man in einen feindlichen Feuerüberfall gerät. ....	70
Begegnung .....	72
Feuerüberfall .....	74
Feuerunterstützung .....	78
Sturm .....	80
Verteidigung / Gegenstoss .....	82, 88
Sperrn einer unzerstörten Brücke / Sperrn einer Strasse .....	90, 92

<b>Geländeverstärkung</b> .....	95
---------------------------------	----

## Aufklärung

Allgemeines .....	103
Kampflose Aufklärung .....	104
Gewaltsame Aufklärung .....	109

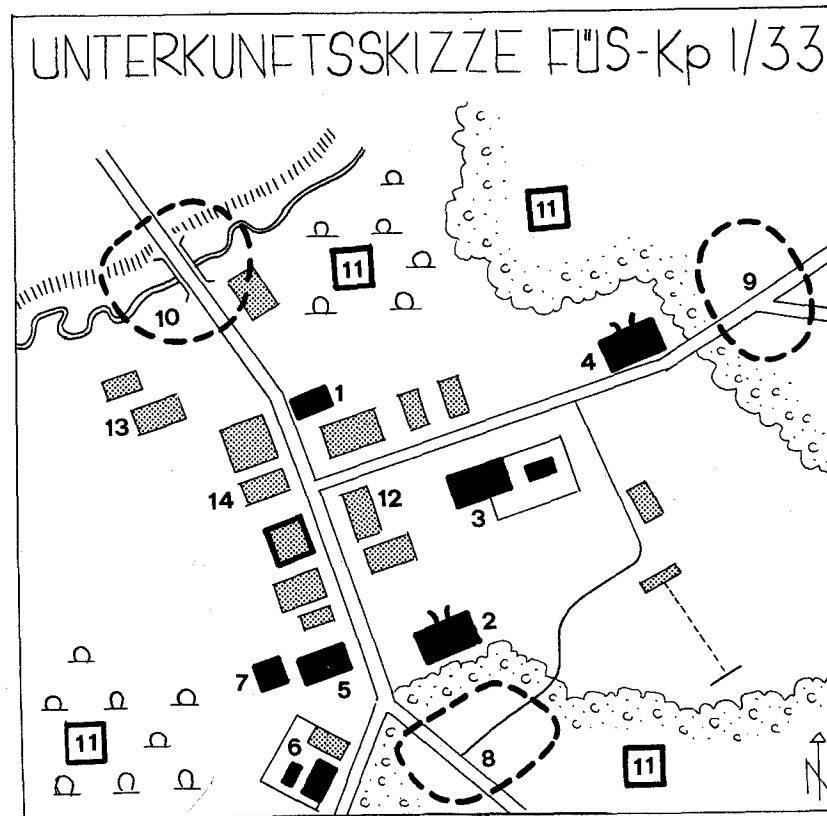
## Sicherung

Allgemeines .....	116
Sicherung einer ruhenden oder arbeitenden Truppe .....	116
Sicherung eines Geländeraumes .....	116
Sicherung einer Ortsunterkunft .....	120
Sicherung in der Bewegung .....	125

## Vorwort

- Die Situation ist für dich als «vorderster Führer» immer einfach. Es kommt nie darauf an, eine «Ideallösung» zu finden, es geht vielmehr immer nur darum, innert «nützlicher Frist» etwas Brauchbares und Vernünftiges zu tun. Nur das Einfachste gelingt!
- Denk daran, dass im Feuer nur standhält, was echt ist. Dass dein Leitsatz daher sein muss: «Mehr sein als scheinen!»
- Denk daran, dass du nach kurzer Zeit für deine Untergebenen durchsichtig wie aus Glas bist. Dass deine Schwächen und Mängel, aber auch deine Qualitäten für sie klar zutage liegen. Versuche ihnen deshalb nichts vorzumachen, sondern gib dich wie du bist.
- Denk daran, dass im Gefecht fast alles von dir abhängt. Dass es kein klägliches Bild gibt als einen versagenden Führer. Dass du von jedem deiner Männer das Opfer des Lebens verlangen kannst und musst. Dass deine Leute umgekehrt ein Recht darauf haben, so geführt zu werden, dass sie eine ehrliche Chance haben. Dass du deshalb verpflichtet bist, unablässig selber an deiner Weiterbildung zu arbeiten.

Der Verfasser



- 1 KP: Postgebäude
- 2 Unterkunft Kommandozug und Kompaniemagazin: Gehöft Moser
- 3 Unterkunft 1. Füsilierzug und Krankenzimmer: Schulhaus
- 4 Unterkunft 2. Füsilierzug: Gehöft Rain
- 5 Unterkunft 3. Füsilierzug und Küche: Restaurant «Sonne»
- 6 Unterkunft Mitrailleuzug: Gärtnerei Ruchti
- 7 Wachtlokal: Lagerhaus Schubiger
- 8 Motorfahrzeugdeckung. Zugleich Alarmplatz für Kommandozug, 3. Füsilierzug und Mitrailleuzug
- 9 Alarmplatz 2. Füsilierzug
- 10 Alarmplatz 1. Füsilierzug
- 11 Ausbildungsplätze
- 12 Gemeindepräsident Robert Sutter, Tf 45 13 08
- 13 Feuerwehrkommandant Hans Obi, Tf 45 11 88
- 14 Polizeiposten, Tf 45 11 71



# Unterkunft

## Allgemeines

- Truppen, die sich für den spätern Einsatz bereithalten, schützen sich gegen Luft- und AC-Angriffe.
  - Sie treffen Massnahmen, um in ihrem Unterkunftsraum den Kampf gegen Erd- oder Luftlandetruppen aufnehmen zu können. Dazu gehört:
    - a) das vorsorgliche Besetzen wichtiger Geländepunkte;
    - b) das Ausscheiden von Pikett-Detachementen, die sofort in jeder Richtung eingesetzt werden können.
  - Führer und Stäbe planen wahrscheinliche spätere Einsätze.
  - Die Truppe betreibt Ausbildung, sofern sie nicht ruht oder retabliert.
  - Es sind die der Lage entsprechenden Bereitschaftsgrade anzuordnen.
- 
- Für die Unterkunft bestehen folgende Möglichkeiten:
    - a) Ortsunterkunft;
    - b) Barackenunterkunft;
    - c) Biwak.

## Vor- und Nachteile der verschiedenen Unterkunstmöglichkeiten

### Ortsunterkunft:

- Gute Unterkunft bei jeder Witterung, auch im Winter.
- Steht in grosser Zahl zur Verfügung.
- Kann im Gegensatz zum Biwak in kürzester Zeit und mit minimalstem Arbeitsaufwand hergerichtet werden.
- Benötigt für den Ausbau im Gegensatz zur Barackenunterkunft kein teures Spezialmaterial.
- Erschwert im Gegensatz zu Biwak und Barackenunterkunft Kontrolle und Innern Dienst.

### Barackenunterkunft:

- Gute Unterkunft bei jeder Witterung, auch im Winter.
- Es handelt sich um teures Spezialmaterial, welches nur in beschränkter Menge zur Verfügung steht.
- Baracken können, da transportabel, an der taktisch günstigsten Stelle aufgestellt werden.
- Barackensind speziell für militärische Zwecke konstruiert und erleichtern dadurch den Dienstbetrieb in hohem Masse.

### Biwak:

- Bei schlechter Witterung nur mangelhafte und im Winter vollends ungenügende Unterkunft.
- Kann am taktisch günstigsten Ort errichtet werden.
- Bedingt grossen Arbeitsaufwand bei minimaler Wohnlichkeit.
- Erschwert den Dienstbetrieb, da Beleuchtung, Wasserversorgung usw. sehr primitiv sind.
- Begünstigt Materialverluste.
- Immer nur Notlösung für beschränkte Zeit.

## Kommandoverhältnisse

### Allgemeines:

- In der Orts-, Baracken- oder Biwakunterkunft ist der ranghöchste Truppenkommandant «Orts-, Lager- oder Biwakkommandant».
- Er ist verantwortlich für:
  1. Verteilung der Unterkunft.
  2. Ortskommandobefehl.
  3. Taktische Sicherung:
    - a) Aussenwachen;
    - b) Ortswache.
  4. Alarmierung.
  5. Allgemeine polizeiliche Massnahmen.
- Taktische Sicherung: Die hierzu verwendeten Truppen können weder genügend ruhen noch retablieren. Da die Aufgabe aber im Ausruhen und Retablieren und nicht im Sichern besteht, muss sich der Ortskommandant gut überlegen, wieviele Kräfte er hierzu ausgeben will.
- Der Ortskommandant nimmt Fühlung mit dem Ortschef der Zivilschutzorganisation. Es werden folgende Punkte abgesprochen:
  - a) Feuerbekämpfung<sup>1</sup>;
  - b) Hygienemassnahmen<sup>2</sup>;
  - c) Organisation des Sanitätsdienstes<sup>3</sup>;
  - d) Benutzung von Luftschutzräumen (die Truppe kann die Bevölkerung nicht einfach aus den Kellern verdrängen);
  - e) Übermittlung;
  - f) Alarmierung<sup>4</sup>.
- Der Ortskommandant nimmt Fühlung mit der Ortspolizeibehörde und lässt sich melden, ob sich in der Ortschaft Elemente befinden, die im Verdacht stehen, Spionage zu betreiben oder sonstwie den Feind zu begünstigen. Er erkundigt sich über die getroffenen Massnahmen, ergänzt sie wenn nötig und meldet allenfalls der vorgesetzten Stelle. Im Kriegsfall und, soweit das Armeekommando dafür die Ermächtigung gibt, schon im Falle unmittelbar drohender Kriegsgefahr kann er solchen Personen ein Ausgehverbot auferlegen oder sie in dringenden Fällen verhaften lassen.
- Im Kriege und im Falle unmittelbar drohender Kriegsgefahr kann der Ortskommandant den Ausgang der Zivilbevölkerung, namentlich nachts, beschränken. Ärzte, Hebammen, Pfarrer, Polizei und Feuerwehr erhalten einen besondern Ausweis zum Zirkulieren.  
Der Ortskommandant bestimmt, wann die öffentlichen Lokale zu schliessen haben. Die zivilen Behörden sind gehalten, den Weisungen des Ortskommandanten nachzukommen.
- Der Ortskommandant trifft die notwendigen Massnahmen zur Befehlsübermittlung und Alarmierung der im Ort untergebrachten Truppen. Hierzu wird mit Vorteil das Ziviltelefon ausgenützt. Daneben entsendet jeder unterstellte Verband einen Verbindungsmann auf den KP des Ortskommandanten. Der

<sup>1</sup> Hilfeleistung der Truppe an die Zivilschutzorganisation und umgekehrt.

<sup>2</sup> Zusammenarbeit des Truppenarztes mit der örtlichen Gesundheitsbehörde.

<sup>3</sup> Zusammenarbeit Truppen sanität-Sanitätsdienst der Zivilschutzorganisation.

<sup>4</sup> Evtl. kann die Truppe durch Mitbenutzung des Alarmsystems des Zivilschutzes Kräfte einsparen.

Alarm wird durch Telephon oder Verbindungsleute ausgelöst (sog. «stiller Alarm»). Nur in Notfällen werden akustische Signale verwendet.

Beim Alarm gibt es zwei Möglichkeiten:

- a) die Truppe besetzt die vorbereiteten und ausexerzierten Verteidigungsstellungen, oder
- b) die Truppe macht sich marschfertig. Die Fahrzeuge werden beladen. Die Mannschaft bleibt in Fliegerdeckung auf den Alarmplätzen abmarschbereit.

Der Ortskommandobefehl:

– Der Ortskommandobefehl umfasst folgende Punkte:

- 1. Truppe: .....
- 2. Ortskommandant: .....
- 3. KP des Ortskommandanten: .....
- 4. Unterkünfte: .....
- 5. Pikett detachment: .....
- 6. Taktische Sicherung:
  - a) Aussenwachen: .....
  - b) Ortswache: .....
- 7. Bereitschaftsgrad: .....
- 8. Allgemeine polizeiliche Massnahmen:
  - a) Feuerbekämpfung
  - b) Sanitätsdienst
  - c) Ausgangsrayon
- 9. Adressen und Telephonnummern von:
  - a) Ortschef der Zivilschutzorganisation
  - b) Feuerwehrkommandant
  - c) Polizeiposten
  - d) Gemeindepräsident

– Für Baracken- und Biwakunterkunft ist ein sinngemässer Befehl zu erstellen.

### Ortsunterkunft

Vorbereitung des Unterkunftsbezuges:

- Sobald der Unterkunftsartort bekannt ist, wird der Fourier vorausgeschickt.
- Der Fourier meldet sich im Frieden beim Ortsquartiermeister, im Krieg beim Ortskommandanten. Dieser teilt ihm die Unterkunft zu.
- Platzbedarf: Im Kantonnement wird pro Mann ein Schlafplatz von 75 cm Breite und 2,10 m Länge benötigt.
- Mit Rücksicht auf Feindeinwirkung dürfen nicht ganze Kompanien im gleichen Saal oder Gebäude untergebracht werden.

Bezug der Unterkunft:

- Die anmarschierende Truppe hält vor dem Unterkunftsartort an. In Fliegerdeckung wird trockene Wäsche angezogen und unter Leitung der Zugführer Parkdienst gemacht. Der Arzt beginnt mit der Krankenvsichte.
- Kompaniekommandant und Feldweibel besichtigen inzwischen mit dem Fourier und dem Stellvertreter des Ortskommandanten die zugewiesene Unterkunft.

- Der Kompaniekommandant orientiert die Truppe über:
  - a) geographische Lage der Ortschaft;
  - b) Kommandoposten;
  - c) Wachtlokal;
  - d) Alarmplatz;
  - e) Unterkunft der Züge;
  - f) Küche, Magazine, Krankenzimmer, Fahrzeugpark.
- Der Feldweibel befiehlt das Tenue für die Einrichtungsarbeiten. Kommandiert die Wache. Bestimmt die für die «Kompaniearbeiten» benötigten Detachements.
- Anschliessend überwacht und kontrolliert er die Einrichtungsarbeiten. Nach erfolgtem Unterkunftsbezug lässt er retablieren.
- Die Zugführer rekognoszieren die Standorte der Aussenwachen sowie die Exerzier- und Ausbildungsplätze.
- Der Fourier richtet mit dem Fouriergehilfen und der Büroordonnanz den KP ein. Anschliessend rekognosziert er einen heizbaren Tröckneraum für nasse Kleider.
- Der Küchenchef richtet mit der Küchenmannschaft die Küche ein und beginnt mit der Zubereitung der nächsten Mahlzeit.
- Der Arzt richtet mit den Sanitätssoldaten das Krankenzimmer ein und setzt nötigenfalls die Krankenvsichte fort.
- Die Wache marschiert ins Wachtlokal. Die nicht auf Posten stehenden Leute beginnen unter Leitung des Wachtkommandanten mit den Einrichtungsarbeiten im Wachtlokal.
- Die einzelnen Gruppen und Züge werden vom Zimmerchef zu ihren Kantonnementen geführt. Waffen und Rucksäcke werden vor der Unterkunft in Fliegerdeckung deponiert und das vom Feldweibel befohlene Tenue erstellt. Anschliessend wird mit der Kantonnementseinrichtung begonnen.
- Dulde keine Einzelgänger, die sich normalerweise um die Arbeit drücken. Arbeite immer detachementsweise und geführt.
- Die eigentliche Kantonnementseinrichtung wird von Handwerkern, die rascher und besser arbeiten, erstellt. Die übrigen Leute leisten Handlangerdienste.
- Arbeitsreihenfolge:
  - a) Stroh und Wolldecken fassen;
  - b) Kantonnementsordnung erstellen. Grundsatz: So wenig als möglich auspacken, um die Alarmbereitschaft zu vergrössern;
  - c) Beleuchtung einrichten (Kerzenlaternen);
  - d) Wascheinrichtung erstellen;
  - e) Brandschutzmassnahmen treffen. Rauchverbot im Kantonnement. Kessel mit Sand oder Wasser bereitstellen. Notausgänge durch Fenster usw. rekognoszieren;
  - f) Anschlagbrett anbringen. Aus Verschleierungsgründen nie Truppenbezeichnungen wie z.B. Füs.Kp. II/33 angeben, sondern nur «Zug Mäder, II. Kp.». Unterkunftsliste anschlagen;
  - g) wenn Luftschutzräume fehlen, in der Nähe des Hauses Fliegerschutzgräben ausheben.

Besonderes:

- Für jedes Kantonnement wird eine «Kantonnementsordonnanz» bestimmt. Diese soll:
  - a) Diebstähle durch Aussenstehende verhindern;
  - b) die Unterkunft heizen;

- c) in der Nacht oder wenn die Truppe abwesend ist, gegen Feuergefahr wachen.
- Bei Tag eignen sich hierzu Leute, die nicht voll dienstfähig sind (z. B. Marschranke). Der eigentliche Wachtdienst kann dadurch wesentlich erleichtert werden.
- Das Ordnen der Abortverhältnisse bei Kantonnementsunterkunft ist wichtig. Meist müssen zusätzliche Latrinen gebaut werden. Häufige Kontrollen bezüglich Sauberkeit sind notwendig.

## Biwak

### Wahl des Biwakplatzes:

- Massgebend ist Tarnung gegen Erdbeobachtung und Fliegersicht. Diese Forderung geht soweit, dass man nötigenfalls auf einen idealen Biwakplatz verzichtet und sich mit einem bloss brauchbaren zufriedengeben muss.
- Platzbedarf: für eine Füsilierkompanie mindestens 4 Hektaren.

### Allgemeine Anforderungen an den Biwakplatz:

- Das Biwak muss im Windschatten liegen.
- Der Biwakplatz muss möglichst bei jeder Witterung trocken bleiben oder doch wenigstens rasch abtrocknen.
- Wiesen sind schlecht geeignet. Immer feucht. Begünstigen Tau- und Nebelbildung. Eine Wiese ist um so ungünstiger, je höher das Gras steht.
- Lehmboden ist wasserundurchlässig und eignet sich daher schlecht.
- Moosboden ist nur bei ganz dünner Mooschicht genügend trocken.
- Dichter Wald mit viel Unterholz ist stickig, feucht und hat viele Insekten.
- Mulden sind wegen Wasseransammlung ungünstig.
- Sandboden mit geringer Bewachsung ist warm und trocken und eignet sich somit am besten.
- Leichtes Gefälle ist ganz ebenem Boden vorzuziehen (Wasserabfluss).
- Trinkwasser sowie eine Waschgelegenheit müssen in der Nähe sein.
- Zusammenfassung: Wo sich taktische und lagertechnische Anforderungen widersprechen, ist der taktisch günstigere Platz zu wählen. Unannehmlichkeiten müssen in Kauf genommen werden.

### Aufgaben des Biwakkommandanten:

- Bestimmt die Bauplätze für die einzelnen Zelte.
- Regelt Tarnung und Verdunkelung.
- Bestimmt, wann und wo Kochfeuer angezündet werden dürfen (Rauch, Feuerschein).
- Organisiert Wachtdienst und taktische Sicherung (Aussenwachen).
- Bestimmt den Wasserbezugsort und regelt die Benutzung des Wassers.
- Erlässt Weisungen über Anlage und Desinfektion von Latrinen und Abfallgruben.
- Organisiert den Brandschutz. Im Waldbiwak sind besondere Massnahmen gegen Waldbrände nötig (Feuerausbruch zufolge Nachlässigkeit, Brandbombenabwurf usw.).
- Bestimmt den Bereitschaftsgrad.
- Bestimmt den Ausgangsrayon.
- Regelt Befehlsübermittlung und Alarmierung.

### Einrichtungsarbeiten:

- Der Biwakplatz wird von Steinen, Scherben, grossen Ästen usw. gesäubert.
- Tarnmaterial bereitlegen.
- Zelte aufstellen und sofort tarnen.
- Wasserablaufgräben ausheben.
- Stroh oder Reisig fassen, Decken abholen. Zeltinneres einrichten.
- Fliegerschutzgräben erstellen.
- Abfallgruben und Latrinen ausheben.
- Nur gute Ordnung ermöglicht auch bei erschwerten Bedingungen (Nacht, Regen) einen raschen Abmarsch ohne Materialverluste.

### Tarnung des Biwaks:

- Unregelmässigkeiten der Biwakanordnung erzielt Tarnwirkung.
- Wo man nicht in Wäldern biwakieren kann, sind die Zelte im Gelände zu zerstreuen.
- Auch tarngefärbte Zelttücher, die der Beobachtung von Auge entgehen, präsentieren sich auf der Fliegerphoto als helle Fläche. Du musst daher immer die dunklere Seite des Zelttuches nach aussen kehren und zudem Kanten und Flächen durch Auflegen von Zweigen und Ästen brechen.
- Offenes Feuer darf nur mit Bewilligung des Biwakkommandanten angefacht werden.
- Neben den Feuerstellen ist immer Sand und Erde zum raschen Löschen bereitzuhalten. Kein Wasser, dieses würde verräterischen Dampf erzeugen.

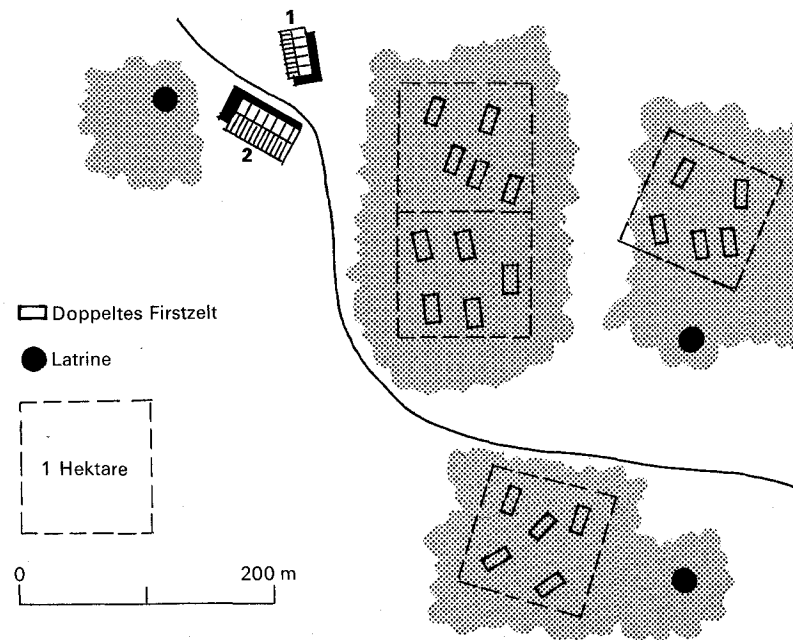
### Wasserversorgung:

- Trinkwasser darf nur an den vom Biwakkommandanten bestimmten Stellen gefasst werden.
- Als Trinkwasser verwendet man in erster Linie Wasser ab Hochdruckleitungen oder laufendes Quellwasser.
- Bei Brunnen ist nachzusehen, ob das Wasser bei Regenwetter nicht trübe wird (Oberflächenwasser).
- Fluss- und Seewasser darf nur in Notfällen verwendet werden und ist immer abzukochen.
- Bei Bächen muss der Oberlauf – wenn möglich bis zur Quelle – kontrolliert werden, um evtl. Verunreinigungen durch Abfälle aus Wohnhäusern, Ställen, Jauchegruben, Fabrikbetrieben usw. festzustellen.
- Wasser aus Sodbrunnen (Pumpbrunnen) ist immer verdächtig. Solche Brunnen müssen gemieden werden, selbst wenn die Anwohner infolge Angewöhnung keine Darmkrankheiten mehr bekommen.
- Im übrigen ist das von der Abteilung für Sanität herausgegebene Reglement «Trinkwasserversorgung» zu beachten. Dieses gibt über die Wasserhältnisse in den verschiedenen Landesgegenden detaillierte Auskunft.

### Latrinenbau:

- Pro Kompanie müssen 2 Latrinen, die für je 6 Mann Platz bieten, erstellt werden.
- Latrinen müssen an schattigen Orten angelegt werden, wo Fliegen eher fernbleiben.
- Die primitivste Art der Latrine besteht aus einem 60 cm tiefen und 30 cm breiten Graben, über den die Benutzer rittlings hocken. Die Erde wird auf der einen Seite wallartig aufgeworfen. Jeder Benutzer bringt den Spaten mit und deckt den Kot sofort zu. Täglich wird zudem Chlorkalk gestreut.

# ZELTBIAK



- Mindestplatzbedarf pro Füsilierkompanie: 4 Hektaren
- Praktisches Beispiel: Füsilierkompanie, angenommener Bestand 150 Mann. Davon 130 in Zelten untergebracht. Der Rest in den beiden Hütten
- Zeltart: doppeltes Firstzelt à 6 Mann

- 1 Kommandoposten
- 2 Küche

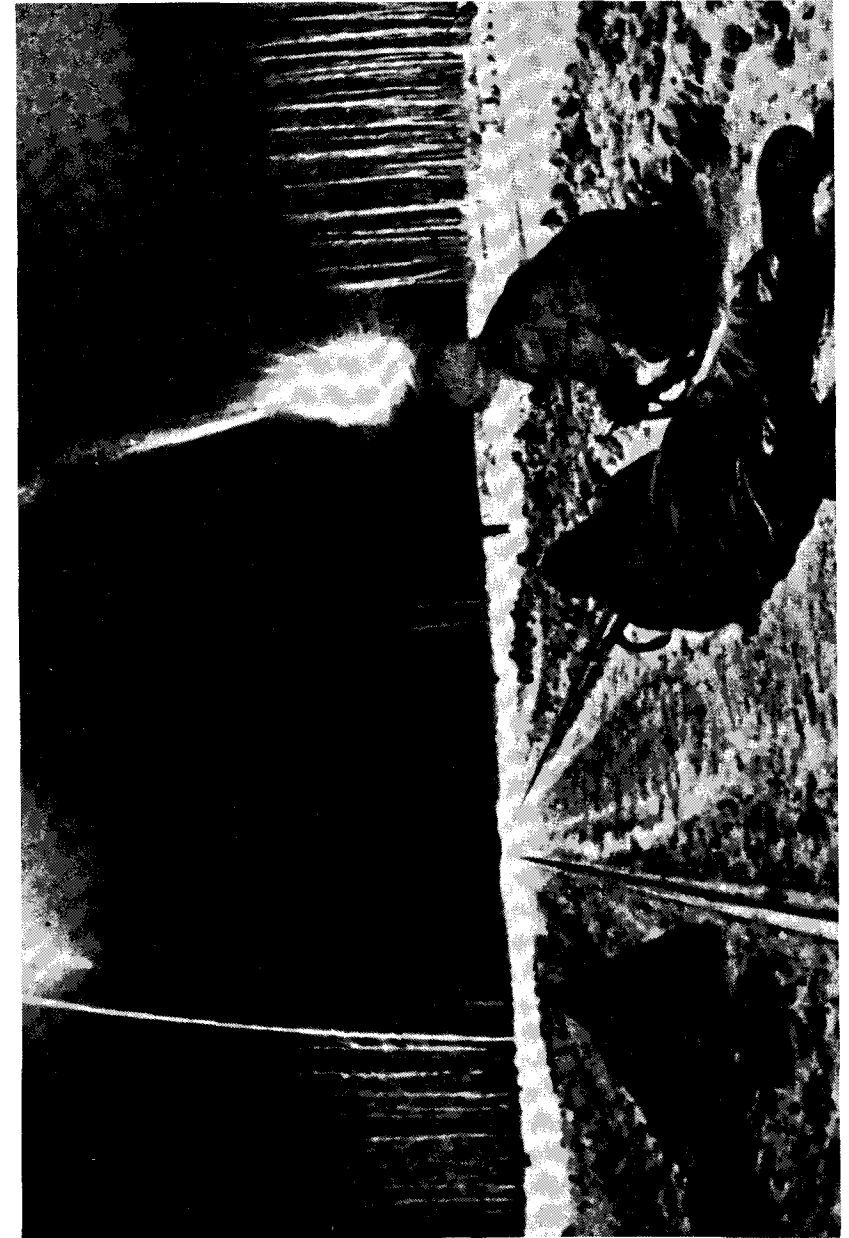


Bild aus dem Krieg:  
 Saboteure bereiten ein Eisenbahngleise zur Sprengung vor. Eine aufmerksam gewordene Überwachungspatrouille hat soeben eine Leuchtrakete abgeschossen.

# Wachtdienst

## Allgemeines

- Der Wachtdienst bezweckt die Verhinderung von Sabotageakten oder Überfällen.
- Man unterscheidet:
  - a) «Polizeiwachtdienst»;
  - b) «Bewachung bei erhöhter Gefahr».
- Die Bewachung bei erhöhter Gefahr wird vom Eidg. Militärdepartement oder vom Armeekommando angeordnet.
- Die Bewachung bei erhöhter Gefahr kann für das ganze Land oder für einzelne Gegenden angeordnet werden.
- Der Wachtdienst bei erhöhter Gefahr wird mit geladener Waffe versehen.
- Dieses Kapitel behandelt die «Bewachung bei erhöhter Gefahr».
- Die Bewachung wichtiger Objekte im rückwärtigen Raum umfasst:
  - permanente Sprengobjekte (Brücken, Tunnels usw.);
  - Verkehrsknotenpunkte;
  - Flugplätze;
  - Zeughäuser;
  - Munitions-, Material-, Verpflegungs- und Treibstoffdepots;
  - Radiostationen;
  - Telephonzentralen;
  - lebenswichtige Fabrikbetriebe;
  - Elektrizitätswerke;
  - Transformatorenanlagen;
  - Eisenbahnanlagen;
  - Regierungs-, Verwaltungs- oder Kommandostellen.
- Der Gegner versucht, diese Objekte in Besitz zu nehmen, um sie:
  - a) zu zerstören, oder aber
  - b) uns daran zu hindern, sie zu zerstören.
  
- Die Wachtaufgabe wird erschwert, weil der Gegner weniger mit offener Gewalt, als vielmehr mit List und Verschlagenheit vorgeht. Hierbei stützt er sich auf verräterische Elemente unserer Bevölkerung (Schweizer oder Ausländer).

Der Gegner kann auftreten:

- 
- einzeln oder in Gruppen
  - als Zivilist (Schweizer oder Ausländer)
  - in der Uniform eines Schweizer Soldaten
  - in der Uniform eines Eisenbahn-, PTT-, Zoll- oder Polizeibeamten
  - mit gefälschten oder gestohlenen Ausweisen
  - als Luftlandedetachment ( Fallschirm, Gleiter, Helikopter)
  - als durchgebrochenes Vorausdetachment (Panzer, Schützenpanzer, Motorfahrzeuge)

- Um nicht überlistet zu werden, musst du immer:
  - a) neu eintreffende Befehle sowie Änderungen von bestehenden Befehlen durch telephonische Rückfrage auf ihre Richtigkeit überprüfen;
  - b) auf die gleiche Weise (Telephon) die Identität von Kontrollorganen, die dir nicht persönlich bekannt sind, feststellen.
- Bei der Durchführung des Wachtdienstes unterscheidet man:
  - a) die Überwachung;
  - b) die Bewachung.
- Überwachen heisst, die anvertrauten Objekte in unregelmässigen Zeitabständen kontrollieren. Die Überwachung erfolgt durch Patrouillen. Die Überwachung benötigt wenig Personal. Überwachen wird immer angewendet, wenn mit geringen Mannschaftsbeständen eine Mehrzahl von zweitrangigen Objekten geschützt werden muss. Sabotageakte können nicht verhindert, sondern nur erschwert werden.
- Bewachen heisst, das anvertraute Objekt wenn nötig durch Kampf schützen und in der Hand behalten.
- Bewachen erfolgt durch Wachtposten, welche sich beim oder im Objekt aufhalten. Bewachen erfordert viel Personal. Bewachen kann Sabotageakte verhindern.

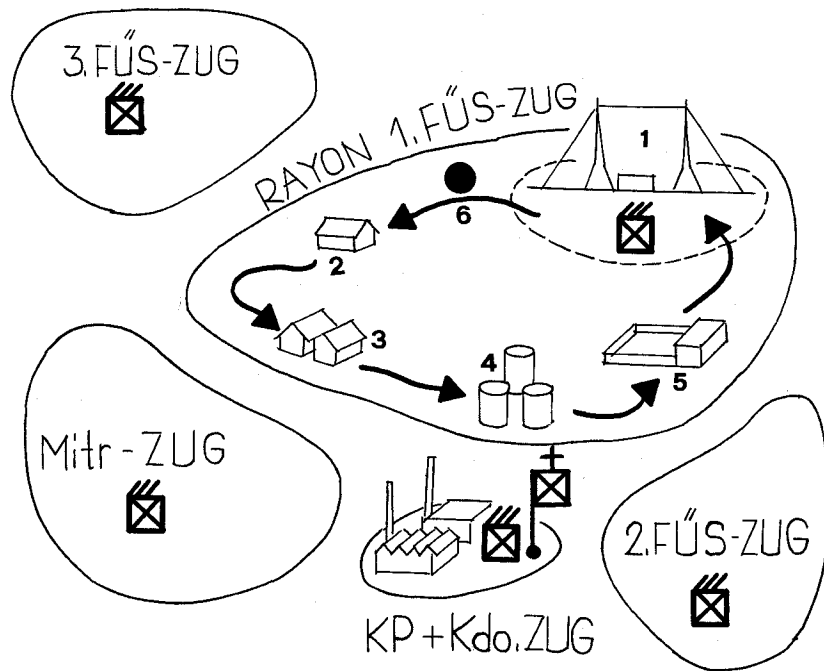
## Die Überwachung

### Der Wachtbefehl

- Der Wachtkommandant erhält vom Kompaniekommandanten einen schriftlichen Wachtbefehl.
- Der Wachtbefehl enthält:
  1. Die zu «überwachenden» Objekte.
  2. Wachtlokal.
  3. Bestand, Bewaffung und Ausrüstung der Patrouillen.
  4. Standort der Eingreifreserve der Kompanie.
  5. Verbindung des Wachtkommandanten mit der Eingreifreserve.
  6. Verbindung des Patrouillenführers mit dem Wachtkommandanten.
  7. Die Kontrollzeiten. (Bei Nacht, Nebel und schlechter Witterung müssen vermehrte Kontrollen eingeschoben werden. Die Kontrollzeiten haben häufig zu wechseln.)
  8. Die Achsen, auf denen sich die Patrouillen zu bewegen haben. (Damit will man Unfälle und Verwechslungen vermeiden. Die Achsen müssen von Zeit zu Zeit gewechselt werden.)
  9. Die Art der Kontrollen. (Diese ist der technischen Eigenart des Objekts angepasst.)
  10. Das Verhalten bei Begegnung mit dem Gegner. (Verdächtige oder Saboteure.)

### Die Organisation einer Überwachungs-patrouille

- Die Überwachungs-patrouille besteht in der Regel aus einer Füsiliergruppe.
- Die Patrouille setzt sich zusammen aus:
  - 1 Patrouillenführer (Unteroffizier);
  - 5 Patrouilleuren;
  - 1 Melder (wenn möglich mit Fahrrad).



### Organisation einer Füsilierkompanie für Überwachungsaufgaben

#### Allgemeines:

- Der Kompanieabschnitt wird in vier Zugstrayons unterteilt (3 Füs Züge + 1 Mitr Zug)
- Der Mitr Zug deponiert in dieser Situation die Maschinengewehre. Die Mitrailleure werden mit Sturmgewehr gleich wie Füsiliere verwendet. Die Haflinger werden dem Kommandozug unterstellt
- Kompanie-Kommandoposten und Kommandozug werden in ein wichtiges Objekt gelegt. Damit ist dieses automatisch geschützt und muss nicht mehr überwacht werden
- Verpflegung: Wenn der Kompanieabschnitt nicht zu gross ist, wird zentralisiert beim Kdo Zug gekocht. Die Haflinger übernehmen den Verpflegungstransport zu den Zügen. Wenn der Kompanieabschnitt zu gross ist, wird dezentralisiert bei den Zügen gekocht (Kochkisten)
- Verbindung vom Kp KP zu den einzelnen bzw. Wachtlokalen: mit Ziviltelefon
- Detailorganisation im Rayon des 1. Füsiliierzuges:
- Zu überwachende Objekte:
  - 1 Radiostation
  - 2 Lagerschuppen
  - 3 Munitionsdepot
  - 4 Treibstoffdepot
  - 5 Transformatorstation
- Das Wachtlokal wird in das wichtigste Objekt des Zugstrayons gelegt. Damit ist dieses automatisch geschützt und muss nicht mehr überwacht werden (z.B. Radiostation)
- Die nicht eingesetzten Leute bilden die Eingreifreserve. Diese wird wenn möglich motorisiert. Mittel: Lastwagen aus dem Bataillon
- Überwachungspatrouille auf Fahrrädern (Stärke 1 Füs Gruppe) (6)

- Die gerade noch zulässige Mindeststärke einer Patrouille beträgt 3 Mann. Überlege aber, ob es nicht besser wäre, weniger häufige Patrouillengänge durchzuführen, die einzelne Patrouille dafür aber stärker zu machen.
- Die Patrouille ist mit Sturmgewehr und Handgranaten ausgerüstet. In der Nacht zusätzlich pro Mann eine Taschenlampe und pro Patrouille 4-6 Leuchtraketen. Die Patrouille führt normalerweise kein Gepäck mit. Patrouillenfürer mit Feldstecher.
- In Ausnahmefällen kann die Patrouille mit einem Hundeführer + Kriegshund verstärkt werden.
- Für weite Strecken kann die Patrouille durch Fahrräder oder Motorfahrzeuge beweglich gemacht werden. Vorteil: Spart Kräfte und Zeit, vergrössert den Aktionsradius. Nachteil: Bei Motorfahrzeugen hört man nichts. Die Patrouille ist ferner der Gefahr ausgesetzt, aus Bequemlichkeit zu lange an den Transportmitteln zu kleben (Gefahr, in einen Hinterhalt zu fahren!).
- Als Verbindungsmittel «Patrouillenfürer-Wachtkommandant» kommen in Frage:
  - a) Funk;
  - b) Benutzung des Ziviltelefons;
  - c) Meldeläufer oder Meldefahrer mit Rad.

### Die Arbeitsweise der Überwachungspatrouille

#### Die Annäherung:

- Schützenkolonne. Abstand von Mann zu Mann 10 m. In der Nacht verkürzt.
- Vor dem Herangehen an das Objekt wird in letzter Deckung angehalten. Der Patrouillenfürer beobachtet mit dem Feldstecher Objekt und nähere Umgebung. Er will damit verhindern, dass die Patrouille in einen Hinterhalt gerät. In der Nacht tritt an Stelle der Beobachtung das Horchen.

#### Die Kontrolltechnik:

- Bei allen Kontrollen musst du systematisch vorgehen. Untersuche grundsätzlich zuerst die nähere Umgebung und dann erst das eigentliche Objekt.
- Bei der Kontrolle der Umgebung werden Schuppen, Gärten, Hecken, Baumgruppen und Bachgräben durchstreift. Achte auf Spuren im Schnee oder im weichen Boden.
- Bei Gebäuden werden Gitter, Fensterläden, Türen und Schlösser untersucht. Achte auf Spuren, welche auf Gewaltanwendung (Einbruchversuch) hindeuten. Denke auch an das Dach. Oft ist es möglich, mit Hilfe einer Leiter und unter Abdecken einiger Ziegel die dicksten Mauern und kompliziertesten Schlösser zu umgehen.
- Bei technischen Objekten (Bahnanlagen, Transformatorstationen, Spreng-einrichtungen an Brücken usw.) muss dir ein Betriebsspezialist die zu beachtenden Stellen erklären.

### Du stellst einen Sabotageakt fest, die Täter sind bereits verschwunden.

- Sende eine Meldung an den Wachtkommandanten ab.
- Belasse 2 Mann beim beschädigten Objekt und setze mit dem Rest der Patrouille den Weg fort.

### Stellen und Untersuchen von Personen, die sich verdächtig in der Nähe eines Objekts herumtreiben.

- Gehe mit der Patrouille in die erstbeste Feuerstellung.
- Rufe die Verdächtigen an. Lasse sie die Hände hochhalten und der Patrouille den Rücken zudrehen.

- Rufe die Leute einzeln und mit erhobenen Händen zur Patrouille.
- Durchsuche sie auf verborgene Photoapparate, Waffen sowie Spreng- und Brandmittel.
- Lasse sie nach der Durchsuchung im Zweifelsfall durch 2 Mann dem Wachkommandanten zuführen.
- Setze mit dem Rest der Patrouille den Weg fort.

### Du ertappst einige wenige Saboteure am Werk.

Bei Tag:

- Sende eine Meldung an den Wachkommandanten ab.
- Verschiebe einen Trupp von 2 Mann seitlich oder hinter das Objekt, um ein Entweichen des Gegners zu verhindern.
- Da der Gegner oft in Zivilkleidung arbeitet, musst du die Verdächtigen zur Sicherheit kurz anrufen. Du kannst dadurch tragische Verwechslungen vermeiden, z. B. Arbeiter, welche eine Reparatur ausführen usw.
- Bei Nichtreagieren wird das Feuer eröffnet.
- Wenn sich die Leute auf Anruf ergeben: Vorgehen gemäss «Untersuchen und Abführen von Verdächtigen».

Bei Nacht:

- Sende eine Meldung an den Wachkommandanten ab.
- Die Patrouille auf keinen Fall trennen. Gefahr des sich Verlierens oder gegenseitig Beschiessens!
- So nahe herangehen, dass man sicher trifft.
- Patrouille schussfertig machen. Eine Leuchtrakete abschiessen und die Verdächtigen anrufen.
- Wenn sie nicht reagieren, wird geschossen.
- Die nächste Leuchtrakete abschiessen, wenn die erste noch ca. 10 m über dem Boden schwebt.
- Mache dir keine Illusionen. In der Dunkelheit wirst du nicht alle Gegner treffen und bei künstlicher Beleuchtung werden dir bald einmal die Raketen ausgehen. Das macht aber nichts. Die Hauptaufgabe – den Sabotageakt zu verhindern – hast du erfüllt.

### Du triffst auf zahlenmässig überlegenen Gegner.

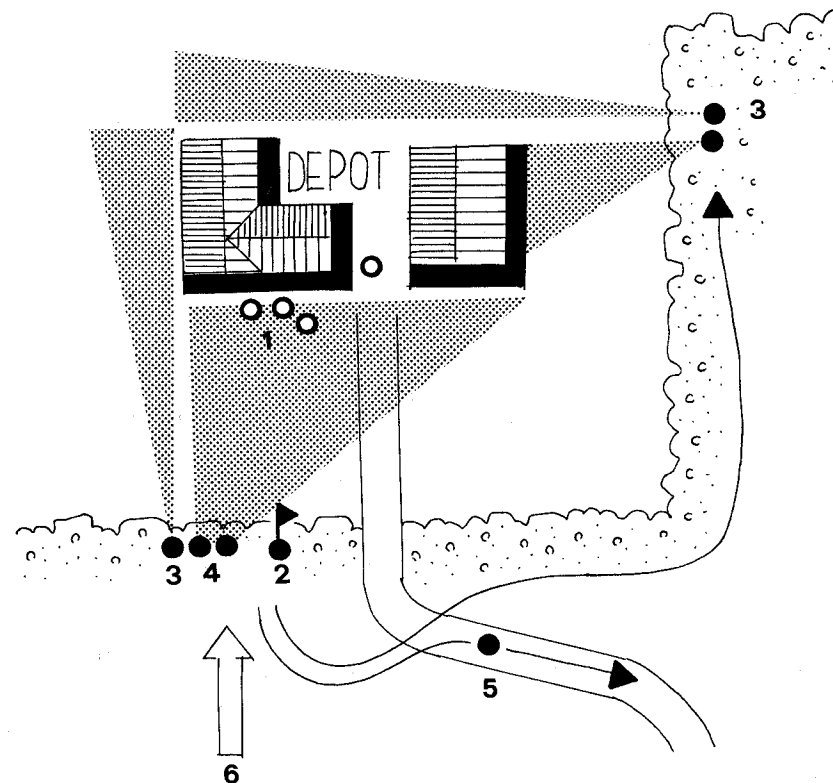
Bei einem leicht zu zerstörenden Objekt:

- Rasch handeln, damit der Gegner sein Vorhaben nicht ausführen kann.
- Sende eine Meldung an den Wachkommandanten ab.
- Besetze eine Stellung, von der aus du mit Feuer auf das Objekt wirken kannst.
- Eröffne mit einem Feuerüberfall das Gefecht.
- Halte deine Stellung und beschiess immer wieder das Objekt, um den Gegner nicht ungestört arbeiten zu lassen. Die Eingreifreserve wird dich freikämpfen.

Bei einem schwer und nur mit grossem Zeitaufwand zu zerstörenden Objekt:

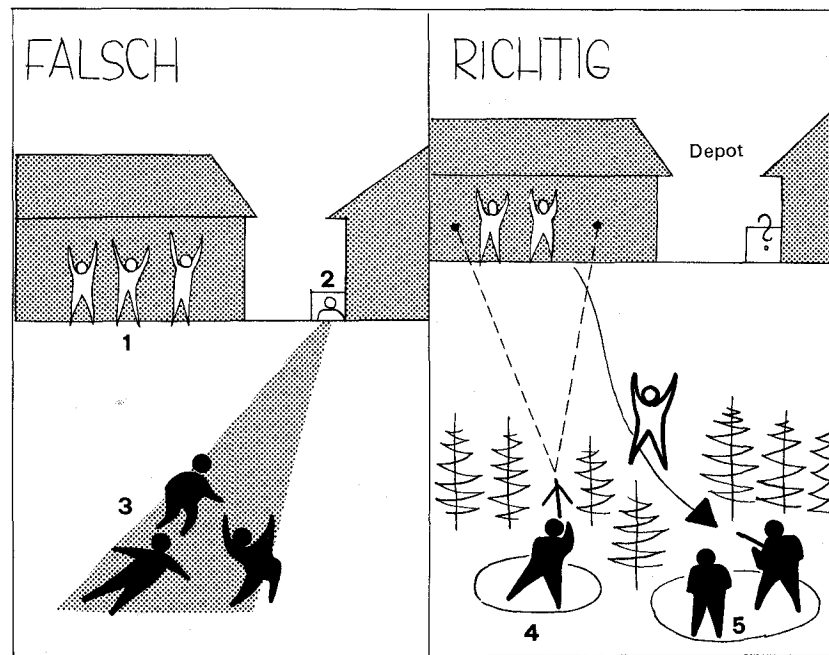
- Rasches Handeln ist nicht so wichtig.
- Sende eine Meldung an den Wachkommandanten ab.
- Besetze einen Beobachtungspunkt, von wo aus du guten Einblick auf das Objekt und ins Umgelände hast.
- Beobachte den Gegner systematisch und ohne deine Anwesenheit zu veraten.
- Stelle einen Wegweiserposten an eine Stelle, wo die Eingreifreserve vorbeikommen muss. Damit stellst du sicher, dass diese den Weg zu deinem Standort sofort und ohne Zeitverlust findet.
- Halte dich bereit, der Eingreifreserve Feuerunterstützung zu geben.

- Dein Vorgehen wird vor allem dadurch erschwert, dass der Gegner oft Zivilkleidung trägt. Dadurch bist du beim Waffengebrauch gehemmt. Im einen Fall läufst du Gefahr, harmlose Leute umzubringen. Im andern Falle zieht der rücksichtslose und von Anfang an klar sehende Gegner Nutzen aus deiner Unsicherheit.
- Diese dem Wachdienst nun einmal anhaftende Eigentümlichkeit kannst du durch folgende Überlegungen mildern:
  - a) in Notzeiten weiss jedermann, dass er sich durch den Aufenthalt in der Nähe von kriegswichtigen Objekten besonderen Gefahren aussetzt;
  - b) du wirst über Ort und Zeit von Fassungen, Einlagerungen, Reparatur- und sonstigen Arbeiten an den zu bewachenden Objekten rechtzeitig orientiert, so dass Verwechslungen weitgehend vermieden werden können;
  - c) bei Tag kannst du durch sorgfältiges Beobachten mit dem Feldstecher einigermaßen sicher feststellen, was die Verdächtigen am Objekt tun. In der Nacht darfst du mit einiger Gewissheit annehmen, dass Leute, die sich heimlich, lautlos und ohne Licht an einem zu überwachenden Objekt zu schaffen machen, Gegner sind.



Stellen von Verdächtigen durch Überwachungspatrouille (Füsiliergruppe mit Fahrrad):  
 1 Verdächtige  
 2 Patrouillenführer (Uof)

- 3 Verhindern ein Entkommen der Verdächtigen
- 4 Rufen an und durchsuchen
- 5 Melder mit Fahrrad. Begibt sich zum nächsten Ziviltelefon und meldet dem Wachtkommandanten den Vorfall
- 6 Anmarschrichtung der Überwachungspatrouille



Stellen und Untersuchen von Verdächtigen durch Überwachungspatrouille:

Falsch!

- 1 Verdächtige (simuliertes «Händehoch»)
- 2 Versteckter Maschinenpistolenschütze
- 3 Arglos herangehende Patrouille wird aus dem Hinterhalt zusammengeschossen

Richtig!

- 4 Überwacht aus Versteck heraus
- 5 Rufen die Verdächtigen einzeln heran und durchsuchen sie

## Die Bewachung

### Der Wachtbefehl

- Der Wachtkommandant erhält vom Kompaniekommandanten einen schriftlichen Wachtbefehl. Dieser enthält:
  1. Das oder die zu bewachenden Objekte.
  2. Zweck der Bewachung. Insbesondere, ob der Gegner das Objekt zerstören will oder ob er umgekehrt uns daran hindern will, es zu zerstören.
  3. Wachtlokal.
  4. Bestand, Bewaffnung und Ausrüstung der Wachen.
  5. Verbindung der einzelnen Wachen mit dem Wachtkommandanten.
  6. Standort der Eingreifreserve.
  7. Die Ablösungszeiten.

### Gliederung und Stärke der Wache

- Die Wache gliedert sich in:
  - a) Wachtkommandant, Wachtkommandant-Stellvertreter;
  - b) Posten;
  - c) Pikett-Mannschaft
  - d) ruhende Mannschaft
 } bilden zusammen die Eingreifreserve.
- Wir unterscheiden «Doppelposten» (2 Mann) und «Einfache Posten» (1 Mann).
- An den Bewachungsobjekten werden grundsätzlich «Doppelposten» gestellt.
- Für die Sicherung des Wachtlokals kann ein «Einfacher Posten» gestellt werden.

- Für eine Wachtaufgabe von längerer Dauer benötigt man:
  - a) 1 Wachtkommandanten und 2 Wachtkommandant-Stellvertreter;
  - b) pro zu stellenden Doppelposten 6 Mann;
  - c) pro zu stellenden einfachen Posten 3 Mann.
- Praktisches Beispiel: Du hast im Rahmen deines Wachauftrages 3 Doppelposten und 1 einfachen Posten zu stellen. Es wird somit folgendes Personal benötigt:

1 Wachtkommandant	= 1 Mann
2 Wachtkommandant-Stellvertreter	= 2 Mann
3 Doppelposten à je 6 Mann	= 18 Mann
1 einfacher Posten à 3 Mann	= 3 Mann
<b>Total</b>	<b>= 24 Mann</b>

- Diese Leute sind wie folgt eingesetzt:
  - a) 1/3 als Chef oder als Wachtposten eingesetzt;
  - b) 1/3 als Pikett-Mannschaft für folgende Aufgaben verwendet:
    - Verbindungspatrouille zu den einzelnen Posten;
    - Einexerzieren von Reserve-Einsätzen;
    - Holen von Verpflegung, Brennmaterial, Post usw.;
    - Kochen, Reinigungsarbeiten, Parkdienst, Innerer Dienst, Heizen usw.;
  - c) 1/3 schlafen.



Jeder Mann kommt damit pro Tag zu 8 Stunden Postendienst, 8 Stunden Pikett-Dienst und 8 Stunden Ruhe. Mit dieser Organisation ist es möglich, den Betrieb über lange Zeit aufrechtzuerhalten.

- Wachaufgaben verschlingen viel Personal. Durch technische Verstärkung der zu bewachenden Objekte (Ausholzen, Stacheldraht) kann die Zahl der benötigten Posten reduziert werden. Damit ist es möglich, Personal einzusparen.

### Der Standort des Wachtlokals und der Posten

- Oft macht erst das sichtbare Vorhandensein von Wachen den Gegner auf das militärische Objekt aufmerksam. Placiere deine Wache also so, dass sie nicht zum Aushängeschild wird.
- Tarne Wachtlokal und Posten.
- Der Posten soll – ohne selbst gesehen zu werden – das zu bewachende Objekt gut überblicken können.
- Die Aufstellung bei Nacht ist oft anders als bei Tag.
- Der Standort der Posten muss so gewählt werden, dass eine Überrumpelung nur schwer möglich ist.

### Die Verbindung der Posten mit dem Wachtlokal

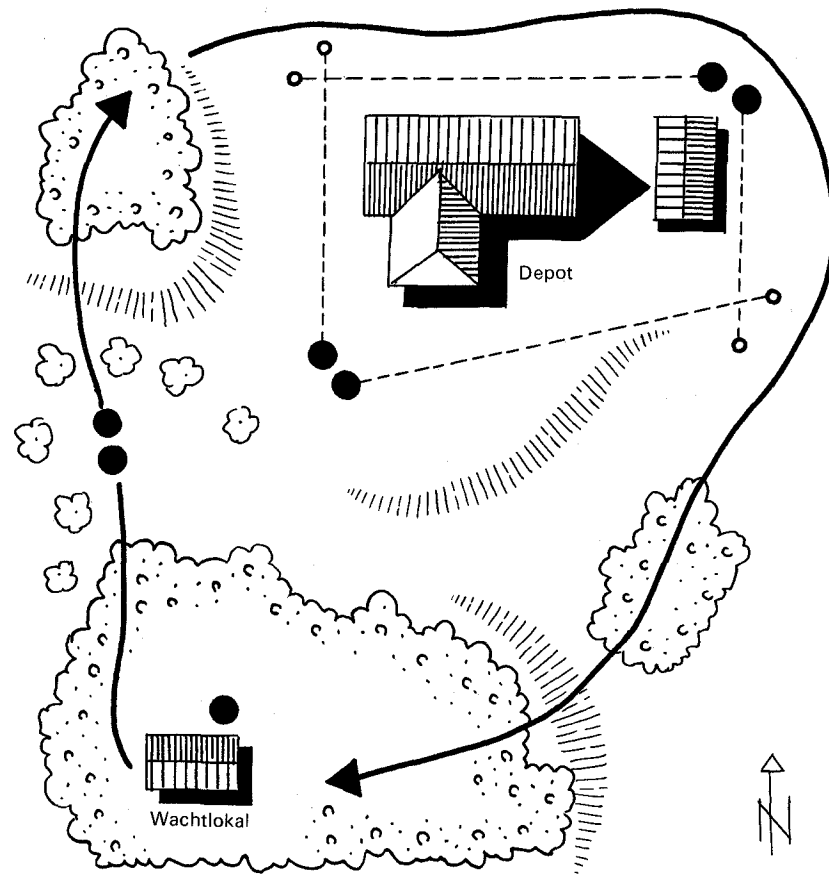
- In grossen, stationären Verhältnissen, wo die Bewachung während Monaten oder Jahren aufrechterhalten werden muss (z.B. Tunnels, Brücken, Radiostationen usw.) ist Telephonverbindung einzurichten.
- In kleinen oder wenig stabilen Verhältnissen sind Kleinfunkgeräte geeignet.
- Im übrigen ist der Gefechtslärm das beste Alarmmittel.

### Die Ausrüstung der Posten

- Am Tag Mütze oder Helm. Nachts immer Mütze, damit man besser hört.
- Taschenlampe, wenn möglich Feldstecher.
- Sturmgewehr, Handgranaten, Leuchtraketen.
- Nachts werden Gesicht, Hände und glänzende Teile der Ausrüstung geschwärzt.
- Für die Bewachung grosser Dauerobjekte (Tunnels, Brücken, Radiostationen usw.) sind Mg und Scheinwerfer (Weisslicht oder Infrarot) nützlich.

### Das Herrichten des zu bewachenden Objekts

- Die Posten werden eingegraben und mit Stacheldraht geschützt.
- Bei besonders schlechten akustischen Verhältnissen (Wald = Windrauschen in den Bäumen, Fluss = Wasserrauschen) ist ein Hindernis unerlässlich.
- Vergiss nicht: Das Hindernis an sich hat keinen Wert! Erst in Verbindung mit deiner Aufmerksamkeit trägt es reichlich Zinsen. Sollte es dich aber sorglos machen, bedeutet es Niederlage und Tod.
- Wenn das zu bewachende Objekt im Wald liegt, wird in einem Umkreis von 50 m alles Unterholz gerodet und der untere Teil der Bäume ausgeastet. Bäume selbst werden nicht gefällt (Erhaltung der Fliegertarnung).
- Auf Zufahrtswegen sind Warnungstafeln mit der Aufschrift «Halt! Wer weitergeht, wird niedergeschossen!» oder «Halt! Wer nicht anhält, fährt auf Minen!» sehr praktisch. Nachts werden sie diskret beleuchtet. Sie erlauben der Wache, ohne ihren Standort zu verraten, das Feuer zu eröffnen.



### Praktisches Beispiel: Bewachung eines Depots

Truppe:	1 Wachtmeister + 2 Füsilierguppen
Gliederung:	1 Wachtmeister als Wachtkdt, 2 Korporale als Wachtkdt-Stellvertreter, 12 Füsiliere als Wachtmannschaft
Bewaffnung:	Sturmgewehre und Handgranaten
Tagorganisation:	1 Doppelposten an der NE-Ecke des Depots 1 Doppelposten an der SW-Ecke des Depots
Nachtorganisation:	1 Doppelposten an der NE-Ecke des Depots 1 Doppelposten an der SW-Ecke des Depots 1 einfacher Posten vor dem Wachtlokal 1 Patrouille à 2 Mann macht alle Stunden eine Ronde

Bei der Organisation wurden folgende Punkte beachtet:

- die Zahl der einzelnen Postierungen ist auf ein Minimum beschränkt, dafür werden Doppelposten gestellt
- die Posten dürfen nicht zum Aushängeschild werden und den Gegner auf das militärische Objekt aufmerksam machen. Daher verdeckte Aufstellung (eingegraben, getarnt)
- der Standort des Wachtlokals muss geheimgehalten werden. Daher Aufstellung der Holzbaracke im Wald
- das in der Nähe des Depots gelegene Wäldchen stellt einen idealen Bereitstellungsort für den Gegner dar und müsste auf jeden Fall überwacht werden. Durch Placierung des Wachtlokals im Wäldchen erübrigt sich eine spezielle Überwachung.

## Beleuchtungsmittel:

- Der Einsatz von Beleuchtungsmittel kann erfolgen um:
  - a) in kritischen Augenblicken Geländeteile oder Hindernisse zu beleuchten (Kontrolle, gezielte Schussabgabe);
  - b) gewisse, besonders gefährdete Stellen eines Objekts durch Dauerbeleuchtung zu schützen.
- Als Beleuchtungsmittel kommen in Frage:
  - a) Scheinwerfer (Weisslicht, Infrarot);
  - b) Leuchtraketen;
  - c) behelfsmässige Beleuchtung (z. B. Lampen), welche vom zivilen Anlagepersonal nach Absprache mit dem Wachtkommandanten angebracht werden. Bahnhöfe, Radiostationen, PTT-Anlagen, Betriebsstoffdepots, Zeughäuser usw. verfügen über Betriebselektriker und entsprechendes Material.

## Die Ablösung der Wache

- Der Wachtkommandant-Stellvertreter prüft die Ablösung vor dem Abmarsch im Wachtlokal auf Ausrüstung und Kenntnis des Wachtbefehls. Dann führt er sie gefechtsmässig unter Ausnutzung von Deckung und Tarnung an ihren Standort.
- Die Übergabe geschieht in der denkbar einfachsten Form. Die Abzulösenden teilen ihren Nachfolgern flüsternd eventuelle «Besondere Vorkommnisse» mit. Dann verschwinden sie lautlos.
- Die Posten werden zu unregelmässigen Zeiten abgelöst. Jedoch so, dass der einzelne Mann nicht mehr als zwei Stunden zu stehen hat. Seine Aufmerksamkeit lässt sonst nach.
- Als Faustregel für das Postenstehen gilt:
  - a) bei gutem Wetter 1½–2 Stunden;
  - b) bei schlechtem Wetter 1–1½ Stunden;
  - c) bei extrem starker Kälte ½–1 Stunde.
- Kein Posten darf den Standort ohne ausdrücklichen Befehl des Wachtkommandanten verlassen.

## Das Kampfverfahren der Eingreifreserve

- Die Reserve nie aufteilen, sondern immer geschlossen gegen ein Objekt einsetzen. Wenn es an mehreren Stellen gleichzeitig «brennt», die Aufgaben nacheinander lösen.
- 2 Mann beim Wachtlokal zurücklassen. Der eine sichert das Wachtlokal. Der andere bedient das Telefon und stellt damit die Verbindung zur vorgesetzten Stelle sicher.
- Die Reserve wird in ein «Feuerelement» und in ein «Stosselement» gegliedert.
- Bei Nachteinsatz genügend Leuchtraketen mitnehmen.
- Für grössere Distanzen die Eingreifreserve wenn möglich mit Fahrrad oder Motorfahrzeug ausstatten. Merke dir: Für Distanzen bis 1 km bist du zu Fuss immer schneller!
- Der Gegner wird die Zugangswege zum angegriffenen Objekt mit Sicherungstrupps abriegeln, um den Kampfplatz zu isolieren. Du darfst daher nicht zu lange an den Transportmitteln kleben. Lasse diese in der vorletzten Geländekammer zurück und gehe das letzte Stück zu Fuss. Formation: Schützenkolonne. Bei Nacht mit verkürzten Abständen. 2 Späher in Sichtweite voraus.

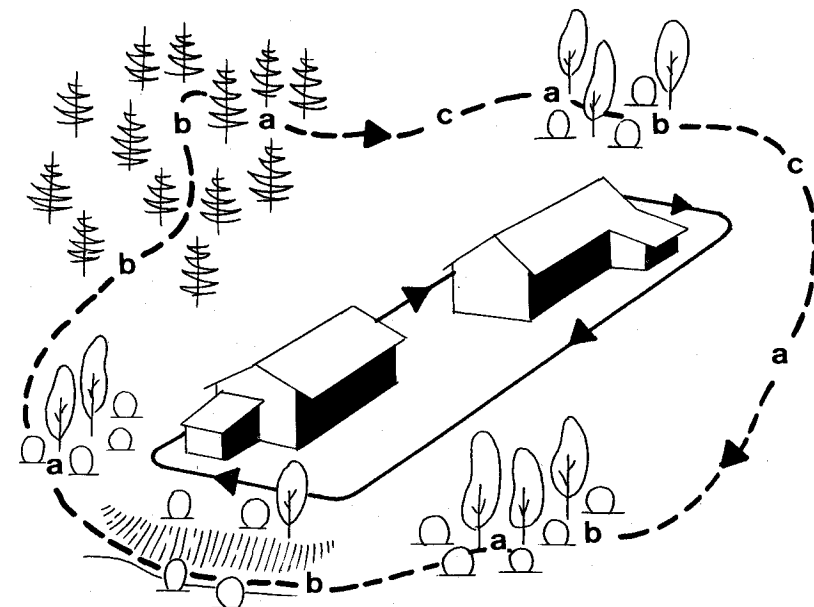
# Gefechtstechnische Einzelheiten

## Patrouillieren

- Patrouillieren stellt immer eine Notmassnahme dar. Es kommt nur in zwei Fällen in Frage:
  - a) wenn du ein grösseres Gebiet zu bewachen hast, als von deinem Standort aus einzusehen ist;
  - b) wenn du dich bewegen musst, um nicht zu erfrieren.
- Nachteile des Patrouillierens: Du verrätst durch die Bewegung deinen Standort. Du siehst und hörst wenig. Du bietest dem Gegner günstigere Möglichkeiten, dich überraschend anzufallen.
- Patrouillieren ist keine stumpfsinnige Angelegenheit, sondern erfordert, da sehr gefährlich, Gewandtheit und Aufmerksamkeit.

## Allgemeines Verhalten

- Misstrauere vor allem Zivilpersonen.
- Lasse keine Unbekannte näher als 10 m an dich herankommen (Gefahr des Überfalls).
- Lasse dich nicht in ein Gespräch ein. Antworte lediglich Personen, die berechtigt sind, dich zu inspizieren. Sonst hast du nur Befehle zu erteilen.
- Melde dich nur Offizieren, die vom Wachtkommandanten oder einem Mann der Wache begleitet sind. Grüsse nur, wenn dies im Wachtbefehl ausdrücklich angeordnet ist.



— Falsch  
- - - Richtig

a Halten um zu horchen  
b Drehe dich um dich selbst  
c Haken schlagen wie ein Hase

- Anhalten befiehlt du durch den energischen Ruf «Halt!».
- Ergreift der Angerufene die Flucht, so eröffnest du ohne weitere Warnung das Feuer.
- Verlange nachts das «Passwort», das vom Kompaniekommandanten täglich neu herausgegeben wird.
- Sobald du etwas Auffälliges bemerkst, rufe den Postenchef. Rufe lieber einmal zu viel, als zuwenig.

### Entgegennehmen eines Ausweises

- Ein Muster des gültigen Ausweises ist im Wachtlokal angeschlagen. Die Posten haben ihn gründlich studiert und sind vom Wachtkommandanten geprüft worden.
- Beim Entgegennehmen von Ausweispapieren hält der Posten die Waffe mit der linken Hand und arbeitet mit der rechten. So ist er notfalls schneller schussbereit.
- Lasse den Unbekannten näher kommen und nimm den Ausweis mit ausgestrecktem Arm entgegen. Mache einige Schritte zurück. Kontrolliere den Ausweis genau. Die Waffe wird schussbereit und ausserhalb der Reichweite des Unbekannten gehalten. Du wirst bei der Kontrolle durch einen Kameraden gedeckt. Achte darauf, dass du nicht in der Schusslinie stehst.
- Wenn ein unbekannter Ausweis vorgelegt wird, rufe den Postenchef.

### Abführen eines Verdächtigen

- Der Posten treibt den Verdächtigen vor sich her und lenkt ihn durch Zuruf: «rechts», «links», «geradeaus», «Halt» usw.



Entgegennehmen eines Ausweises.

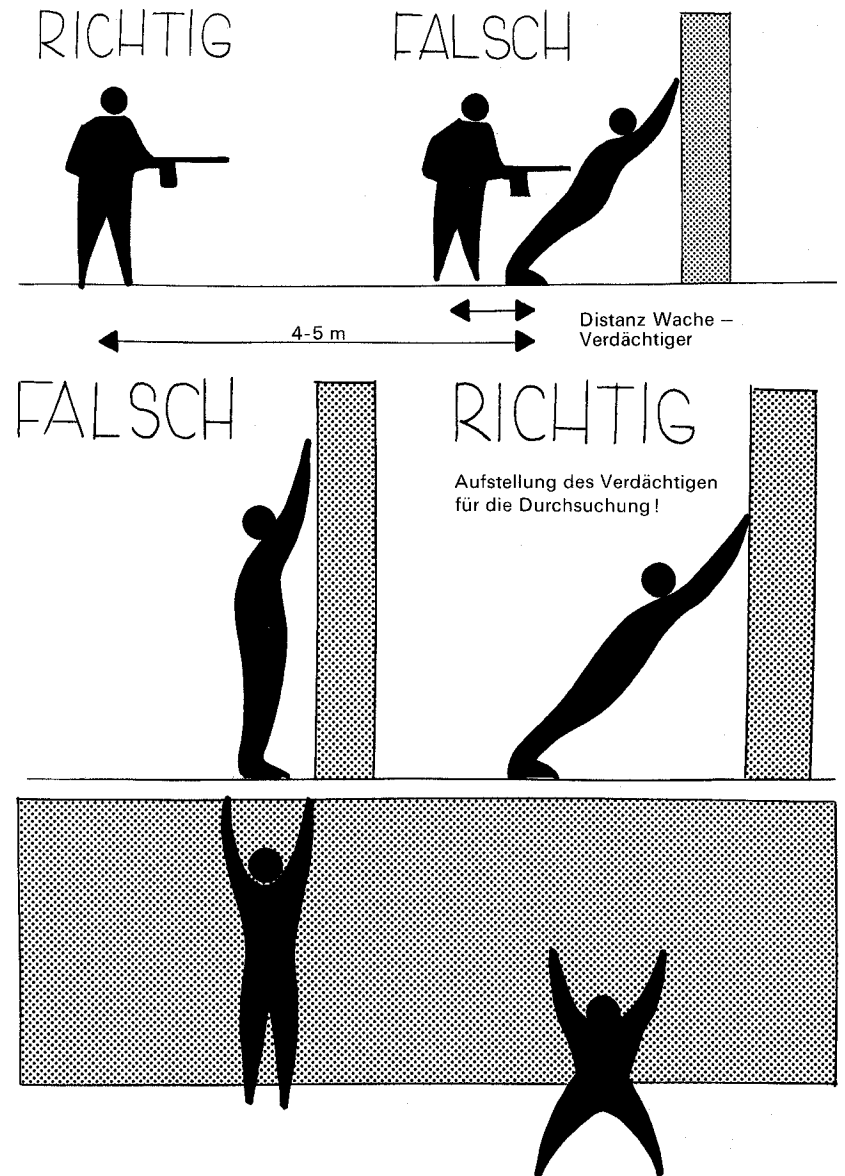
- Er darf nicht zu eng auf den Verdächtigen aufschliessen. Richtiger Abstand 5 m.
- Trage das Sturmgewehr im Hüftanschlag, entsichert, auf Seriefeder gestellt, Bajonett aufgesetzt.

### Anhalten und Durchsuchen einer einzelnen Person

- Es arbeiten immer zwei Mann zusammen. Nr.1 ruft den Verdächtigen an und überwacht ihn. Nr.2 nimmt die Leibesvisitation vor. Im Trupp ist zum voraus abgesprochen, wer anruft und wer durchsucht. Entscheidend ist resolutes, selbstsicheres Auftreten des Trupps.
- Nr.1 macht sich schussbereit und ruft den Verdächtigen an: «Halt – Hände hoch!»
- Nachher wird der Verdächtige an einen Baum oder eine Mauer geführt und zur Durchsuchung aufgestellt. Gesicht gegen die Wand. Hände über dem Kopf an die Mauer gestützt. Füsse ca. 80–100 cm von der Wand entfernt. Beine weit gespreizt.
- Der Überwachende steht genau in der Verlängerung hinter dem Verdächtigen. Abstand ca. 4–5 m. Sturmgewehr im Hüftanschlag. Entsichert. Auf Seriefeder gestellt.
- Nr.2 hängt seine Waffe um und nähert sich von der Seite dem Verdächtigen. Es wäre falsch, die Waffe in der Nähe des Verdächtigen abzustellen. Dieser könnte sie mit einem verzweifelten Hechtsprung erreichen.
- Nr.2 beginnt mit der Durchsuchung. Hierzu tastet er die ihm zugewandte Körperseite des Verdächtigen genau ab. Die Durchsuchung beginnt oben beim Hut und endet unten beim Schuh. Insbesondere werden kontrolliert:
  - Hut (abnehmen);
  - Rockärmel;
  - Rocktaschen;
  - die Stelle unter der Achselhöhle (günstig für Pistolen-Schulterhalfter);
  - Brust, Bauch, Rücken;
  - die Stelle zwischen den Oberschenkeln (günstiger Platz für das Befestigen einer kleinen Pistole oder eines Messers direkt auf dem Körper mit Hilfe von Klebestreifen);
  - Bein;
  - Schuh (im Schuh oder Stiefelschaft lassen sich leicht ein Messer oder eine kleine Pistole verstecken).
- Nachher wechselt Nr.2 seinen Standort und kontrolliert auf die gleiche Art die andere Körperseite des Verdächtigen. Beim Wechsel geht er hinter dem Kameraden durch, um nicht die Schusslinie zu kreuzen.
- Hemmungen bezüglich enger körperlicher Betastung sind nicht am Platz. Wer gehemmt abtastet, zeigt Unsicherheit und ermuntert den Verdächtigen zum Widerstand.
- Gefundene Gegenstände werden ausserhalb der Reichweite des Verdächtigen deponiert (etwa auf Höhe von Nr.1).
- Zum Schluss werden Umhängetaschen, Werkzeugkasten, Mappen usw. durchsucht.
- Macht der Verdächtige einen Fluchtversuch, so lässt sich Nr.2 nicht auf einen Ringkampf ein oder verfolgt den Fliehenden, sondern wirft sich zu Boden. Dadurch hat Nr.1 freies Schussfeld auf den Weglaufenden.

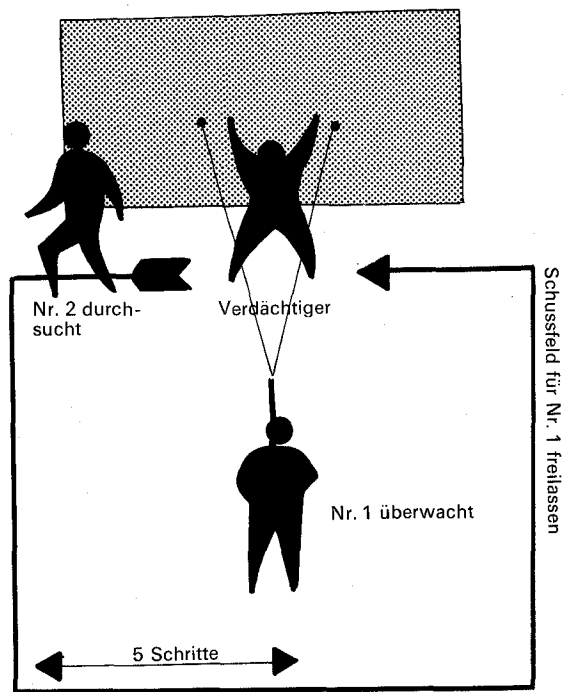


Anhalten und Durchsuchen einer einzelnen Person. Nr.1 überwacht, Nr.2 durchsucht.



Der Verdächtige steht direkt an der Mauer. Beine geschlossen:  
 – die Durchsuchung ist erschwert  
 – er hat festen Stand und damit eine **günstige** Ausgangslage für einen Angriff auf den Durchsuchenden

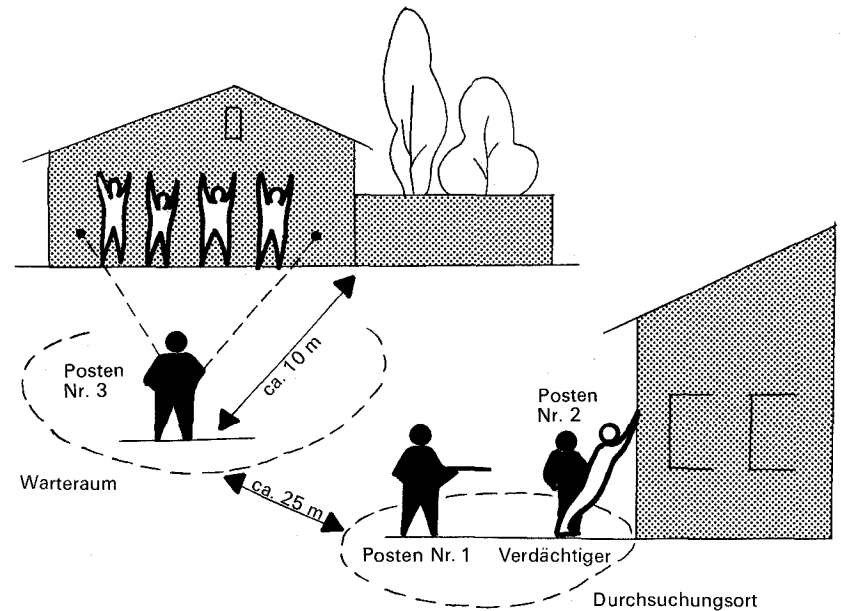
Der Verdächtige steht weit von der Mauer weg. Beine und Arme sind weit gespreizt:  
 – die Durchsuchung wird erleichtert  
 – er hat einen **ungünstigen** Ausgangslage für einen Angriff auf den Durchsuchenden

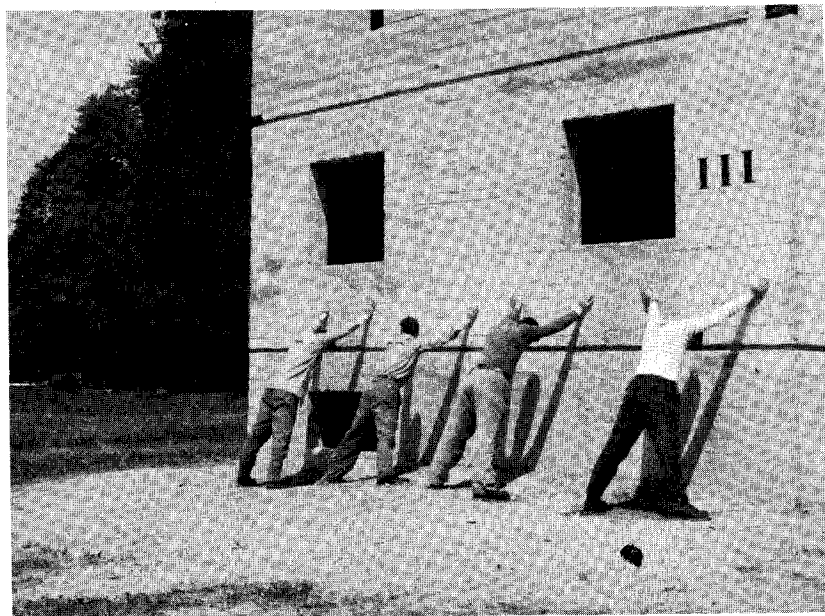


Abführen eines Verdächtigen

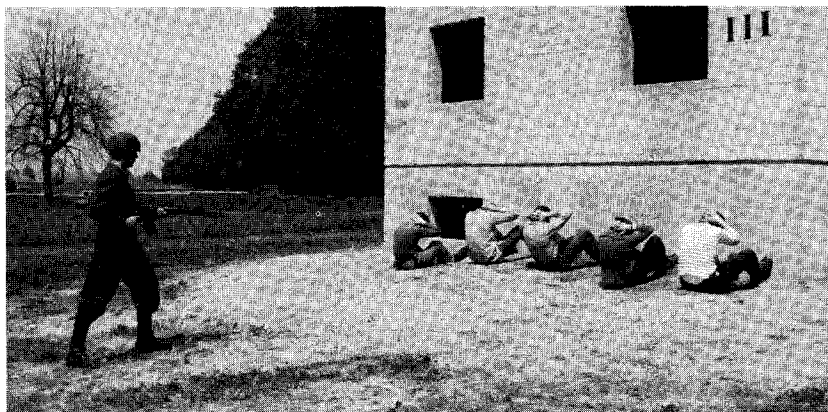
### Anhalten und Durchsuchen mehrerer Personen

- Für das Durchsuchen mehrerer Personen ist ein Trupp à 3 Mann nötig.
- Die Verdächtigen werden mit erhobenen Armen gegen die Wand gestellt, Gesicht zur Mauer. Wenn die Aktion länger dauert, lässt man sie absitzen, Gesicht zur Wand, Hände im Nacken verschränkt.
- Ein Mann (Nr. 3) überwacht die Verdächtigen mit dem Sturmgewehr. Waffe im Hüftanschlag, auf Serienfeuer gestellt. Abstand zu den Verdächtigen ca. 10 m.
- Nachher beginnt die Durchsuchung.
- 2 Mann führen die Verdächtigen einzeln zur Seite und durchsuchen sie. Nr. 1 überwacht, Nr. 2 nimmt die Leibesvisitation vor.
- Distanz Durchsuchungsort-Warteraum ca. 25 m.
- Wer durchsucht ist, wird zurückgeführt und Nr. 3 zur weiteren Bewachung übergeben.





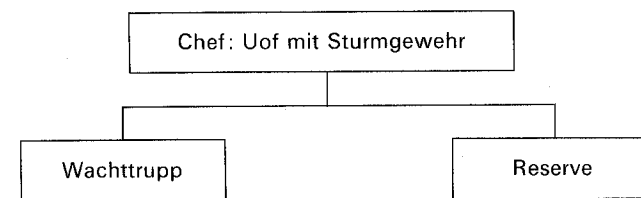
Anhalten und Durchsuchen mehrerer Personen.  
Die Verdächtigen werden mit erhobenen Armen gegen die Wand gestellt.



Anhalten und Durchsuchen mehrerer Personen. Nr. 3 überwacht die Verdächtigen. Wenn es länger dauert, lässt er sie absitzen. Gesicht zur Wand, Hände im Nacken verschränkt.

### Anhalten und Kontrollieren eines Motorfahrzeuges

- Die Strassensperre besteht aus einer Füsiliergruppe (1 Uof + 6 Mann). Die Sperre gliedert sich wie folgt:



- Nr. 1 mit Sturmgewehr und roter Taschenlampe. «Hält an.»
- Nr. 2 mit Sturmgewehr. «Überwacht aus einer Deckung heraus.»

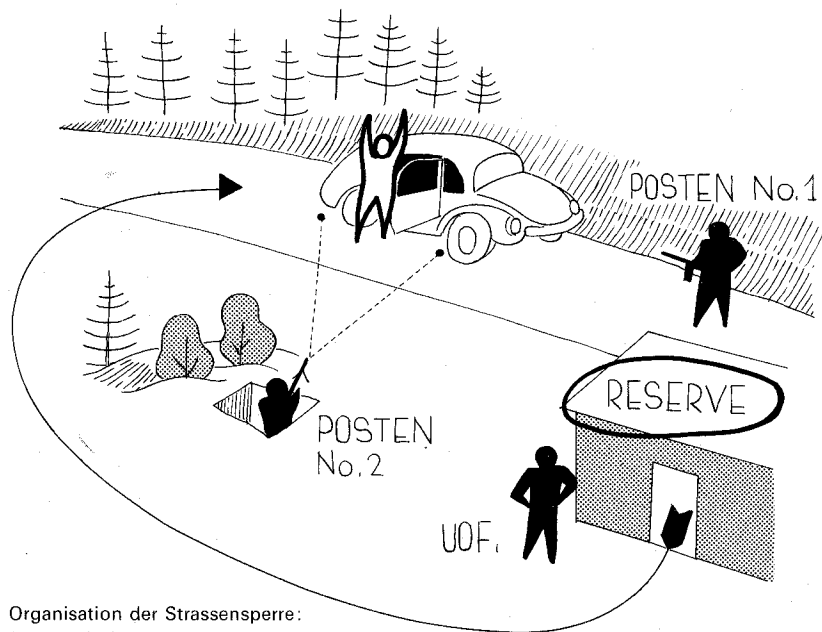
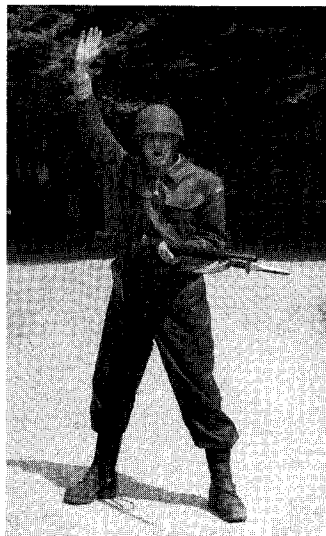
- Füsilier mit Stgw
- Füsilier mit Stgw
- Füsilier mit Stgw
- Füsilier mit Stgw

Tätigkeit: Durchsuchen, Bewachen, Abführen, Ablösen des Wachtrupps, Ruhen usw.

- Der Wachtrupp stoppt die Fahrzeuge.
- Nr. 1 gibt das Haltezeichen, bei Tag mit der Hand, bei Nacht mit der roten Taschenlampe.
- Das Haltezeichen wird aus Distanz gegeben, damit der Fahrer Zeit hat, anzuhalten.
- Nr. 1 steht soweit am Strassenrand, dass er sich bei plötzlichem Gasgeben durch einen Seitensprung vor dem Überfahrenwerden retten kann.
- Er hält die Waffe in der linken Hand und winkt mit der rechten. So ist er notfalls schneller schussbereit. Er achtet darauf, dass er nicht in der Schusslinie seines Kameraden steht.
- Nr. 2 überwacht aus dem Versteck heraus das anhaltende Fahrzeug.
- Die Fahrzeuginsassen werden aufgefordert, den Wagen zu verlassen.
- Der Unteroffizier nimmt die Wagenpapiere oder den Ausweis usw. entgegen und entscheidet, ob die Leute passieren dürfen oder nicht.
- Wenn es sich um einen Dauerauftrag handelt, kann die Arbeit der Posten durch eine Barriere oder zwei Halbbarrikaden erleichtert werden.

Anhalten und kontrollieren eines Motorfahrzeuges:

Posten Nr. 1 hält an. Bei Tag mit Handzeichen.  
In der Nacht mit roter Taschenlampe



Organisation der Strassensperre:

Posten Nr. 1 hält an  
Posten Nr. 2 überwacht  
Reserve durchsucht, führt ab, bewacht usw.

## Abtransport eines einzelnen Verdächtigen mit Personenwagen oder Jeep

Allgemeines:

- Der Gefangene wird vor dem Abtransport durchsucht.
- Für den Transport werden 1 Motorfahrer und 2 Begleiter benötigt.
- Der Gefangene wird immer auf den Hintersitz verladen (nie neben den Motorfahrer setzen!). Er sitzt in der Mitte zwischen den beiden Begleitern.
- Wenn der Gefangene gefesselt ist, kann ausnahmsweise nur 1 Begleiter mitfahren. Dieser placiert sich so, dass der Gefangene neben seiner «stärkern Hand» sitzt, d.h. ein Rechtshänder sitzt links neben dem Gefangenen, ein Linkshänder umgekehrt.

Verlad:

- a) Wenn der Gefangene Widerstand leistet (sich sträubt, festhält usw.) wird wie folgt vorgegangen:
  - der Motorfahrer steigt aus und hilft seinen Kameraden beim Verlad;
  - Begleiter Nr. 1 steigt ein und setzt sich auf den linken Hintersitz. Zerrt von dort aus den Gefangenen ins Wageninnere auf den Hintersitz. Begleiter Nr. 2 und Motorfahrer helfen von aussen her nach;
  - Begleiter Nr. 2 setzt sich anschliessend auf den rechten Hintersitz.
- b) Wenn der Gefangene keinen Widerstand leistet:
  - der Motorfahrer bleibt fahrbereit am Steuer sitzen;
  - Begleiter Nr. 1 steigt ein und setzt sich auf den linken Hintersitz;
  - Begleiter Nr. 2 verlädt den Gefangenen auf den Hintersitz;
  - Begleiter Nr. 2 steigt ein und setzt sich auf den rechten Hintersitz.

## Transport mehrerer Verdächtiger

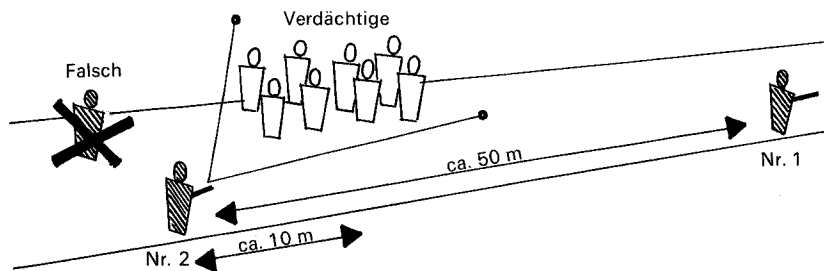
Abtransport zu Fuss:

- In der Nacht werden wenn immer möglich keine Gefangenentransporte durchgeführt.
- Bis zum Abtransport werden die Gefangenen in ein leicht zu bewachendes, geschlossenes Objekt verbracht, z.B. Innenhof, Keller, Scheune usw.
- Den Gefangenen wird vor dem Abmarsch mitgeteilt, dass bei Fluchtversuch ohne Warnung geschossen wird.
- Um eine Gruppe von fünf bis zehn Verdächtige abzuführen, benötigt man wenigstens 2 Mann. Nr. 1 geht als «Wegweiser» 50 m voraus, Nr. 2 folgt 10 m schräg rückwärts der letzten Gefangenen nach.
- Nr. 1 und 2 marschieren auf der gleichen Strassenseite. Freihalten des Schussfeldes!
- Die Gefangenen marschieren in einer geordneten Formation, z.B. Zweierkolonne usw. Das erleichtert die Überwachung.
- Wenn auf der Strasse starker Gegenverkehr naht, besteht Gefahr, dass die Gefangenen entkommen könnten. Sie müssen daher am Strassenrand absetzen. Rücken gegen die Wachmannschaft. Wenn der Verkehr abgeflaut ist, wird weitermarschiert.
- In gewissen Fällen kann es angezeigt sein, die Gefangenen für den Transport zu fesseln.

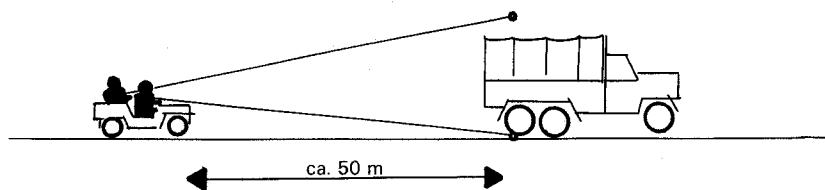
### Abtransport mit Motorfahrzeug:

- Wenn die Verdächtigen mit Lastwagen abtransportiert werden, darf sich kein Wächter hinten auf der Ladebrücke befinden. Er könnte in der Enge doch nicht von seinem Sturmgewehr Gebrauch machen und würde erst noch den Motorfahrer in der Führerkabine gefährden.
- Lasse hinter dem Lastwagen mit 50 m Abstand ein Kleinmotorfahrzeug folgen, von welchem aus der Transport überwacht wird (Motorrad mit Seitenwagen, Haflinger, Jeep).
- Beim Überwachungsfahrzeug wird die Windschutzscheibe heruntergeklappt, damit der Beifahrer freies Schussfeld hat.
- Der Beifahrer im Lastwagen hat die Aufgabe, mit dem nachfolgenden Überwachungsfahrzeug Verbindung zu halten und die Fahrweise des Lastwagens so zu regeln, dass der Abstand nie grösser als 50 m wird.

## ABTRANSPORT ZU FUSS



## ABTRANSPORT MIT MOTORFAHRZEUG



# Transporte und Märsche

- Truppenverschiebungen können durch AC-Einsätze, Luftangriffe, durchgebrochene Panzer, subversive Aktionen sowie Fluchtbewegungen der Zivilbevölkerung gestört werden.
- Verschiebungen werden wenn immer möglich bei Nacht durchgeführt.
- Für den Erfolg einer Verschiebung sind massgebend:
  - Zweckmässige Wahl der Wege.
  - Zweckmässige Marschformation.
  - Eine der Lage angepasste Gliederung der Kräfte.
  - Eine der Gefährdung entsprechende Gefechtsbereitschaft.
  - Verkehrsdisziplin.
  - Hohe Marschgeschwindigkeit.
- Es ist von Fall zu Fall zu prüfen, was wichtiger ist:
  - a) der rasche Ablauf der Transportbewegung, oder
  - b) die Sicherheit der zu verschiebenden Truppe.

## AD HOC Motorisierung

### Allgemeines

- Verschiebungen sind immer nur Mittel zum Zweck. Am Ziele angelangt, muss die Truppe arbeiten oder kämpfen.
- Verschiebungen sind Unkosten der Truppenführung. Diese Unkosten (Ermüdung der Truppe) müssen so niedrig als möglich gehalten werden. Fussgruppen sind deshalb über längere Strecken mit Motorfahrzeugen zu transportieren. Diese vorübergehende Zuteilung von Motorfahrzeugen nennt man «ad hoc Motorisierung».

### Kommandoordnung

- Der den Transport anordnende höhere Kommandant bestimmt:
  - a) den Verlade- und Ausladerraum;
  - b) die zur Verfügung stehenden Strassen.
- Der Kommandant der zu transportierenden Truppe, z. B. Füs Bat Kdt usw., ist «Transportkommandant».
- Der Führer der Transportformation (Motorfahreroffizier) ist «Transportführer».

### Der Transportkommandant

- ist für die taktische Sicherung von Verlad, Marsch und Auslad verantwortlich;
- bestimmt die taktische Gliederung der Truppe für den Marsch;
- bestimmt einen Wagenchef pro Fahrzeug;
- organisiert den Luftspähdienst;
- treibt eventuell eine motorisierte Aufklärung vor;
- legt für Nachtfahrten die Beleuchtungsstufe fest (Abblendlicht, Tarnscheinwerfer).



### Der Transportführer

- ist dem Transportkommandanten unterstellt;
- trägt die Verantwortung für die technische Durchführung des Transportes;
- trifft die notwendigen technischen Vorbereitungen wie z. B. Hochrollen der Fahrzeugblachen, Montage der Schneeketten, Verteilung der Motormechaniker usw.;
- ist verantwortlich für den Wegweiserdienst (Markierung der Strecke);
- rekognosziert wenn immer möglich die Strasse sowie den Verlade- und Ausladeort.

### Transportrentabilität / Transportrisiko

Die nachstehenden Überlegungen haben nur Gültigkeit für Transportkolonnen von mehr als 10 Lastwagen.

- Vor dem Transport musst du dir überlegen, ob ein Verlad überhaupt rentiert.  
Fausregel:  
unter 5 km = NEIN  
5 bis 10 km = FRAGLICH  
über 10 km = EVENTUELL  
über 20 km = JA
- Wie ist die Gefährdung meiner Truppe? Darf ich den Motortransport überhaupt riskieren oder muss ich zu Fuss gehen? Wenn ja, wie weit kann ich transportieren?

### Technische Daten

Fassungsvermögen pro Ladefläche (Durchschnittswerte)			
Fahrzeugart	Mann	Fahrzeugart	Mann
Leichter Lastwagen	15	Schwerer Lastwagen	30
Mittlerer Lastwagen	20	Inf Gepäckanhänger	25

Höchstgeschwindigkeiten für Einzelfahrzeuge		
Fahrzeugtyp	auf Strassen	auf Autobahnen
Motorräder	80 km/h	100 km/h
Personenwagen	80 km/h	100 km/h
Geländepersonenwagen	60 km/h	60 km/h
Lastwagen	60 km/h	60 km/h
Haflinger	60 km/h	60 km/h

Durchschnittsgeschwindigkeit für Motorfahrzeugverbände unter normalen Verhältnissen am Tag oder bei Nacht mit Abblendlicht		
Zusammensetzung des Verbandes	Ebene	Gebirge
Lastwagen ohne Anhänger	30 km/h	20 km/h
Lastwagen mit Anhänger	20 km/h	15 km/h

Bei erschweren Verhältnissen (Schnee/Nebel usw.) sind die Geschwindigkeiten geringer.

Bei Nacht mit Tarnscheinwerfer: für alle Verbände 12 km/h.

Überwinden von Schnee und Wasser		
Fahrzeugtyp	Befahrbare Schneehöhe	Durchfahrbare Wassertiefe
Motorrad	15 cm	20–40 cm
Personenwagen	20 cm	20–40 cm
Lastwagen	30 cm	50–80 cm

Zeitbedarf für das Montieren von Schneeketten: 30 Minuten.

### Marschtechnik

Abstände und Paketbildung:

- Fahrzeugkolonnen gliedern sich in Marschpakete zu je 2 Fahrzeugen.
- Die Fahrzeuge fahren möglichst normal wie im Zivil unter Beachtung der Höchstgeschwindigkeiten.
- Normalabstände:
  - a) Abstand von Paket zu Paket: am Tag 300 m, in der Nacht 100 m;
  - b) Abstand zwischen den Kompanien: 2 km oder 5 Minuten;
  - c) Abstand zwischen den Bataillonen: 5 km oder 10 Minuten.
- Minimalabstände nie unterschreiten.
- Geschwindigkeit für Spitzenfahrzeug nur im Notfall besonders befehlen (z. B. Fixpunkt).
- Standort der Chefs: Zugführer bei ihren Zügen. Im Bataillon befindet sich mindestens 1 Hauptmann, im Regiment mindestens 1 Major in der Kolonne.
- Kommandofahrzeuge und Motorräder sind in der Kolonne an keinen festen Platz gebunden. Sie fahren einzeln zwischen den Paketen.
- Spitze und Schluss jedes Verbandes wird kurz und deutlich gemeldet, z. B. «Spitze Füs Bat 33!», «Schluss Füs Bat 170!».
- Gemeldet wird:
  - a) allen an der Marschstrasse stehenden Offizieren;
  - b) Verkehrsregelungsorganen (Strassenpolizei, Truppenwegweisern usw.);
  - c) Einweisposten.
- Gemeldet wird durch Fahrer oder Hilfsfahrer. Die Geschwindigkeit wird zum Melden kurzzeitig herabgesetzt.

Marschhalte:

- Marschhalte möglichst vermeiden. Truppe vor dem Verlad verpflegen und urinieren lassen.
- Marschhalte erst einschieben, wenn die Fahrtdauer 3 Stunden übersteigt.
- Die Marschhalte finden für alle Truppen, die auf der betreffenden Achse fahren, zur gleichen Zeit statt.
- Halte werden jeweils während den letzten 20 Minuten vor geraden Stunden eingeschoben (z. B. 0140–0200 oder 2140–2200 usw.).
- Bei Halten nie aufschliessen. Möglichst in Deckung anhalten.

Sonderverfahren bei sehr grosser Fliegergefahr:

- Pakete von 4–5 Fahrzeuge bilden. Mit laufenden Motoren in der Fliegerdeckung lauern und beobachten. Sofort nach Abdrehen der Flugzeuge mit dem ganzen Paket einen entschlossenen Sprung von 3–4 km in die nächste Fliegerdeckung machen. Verfahren entsprechend wiederholen.

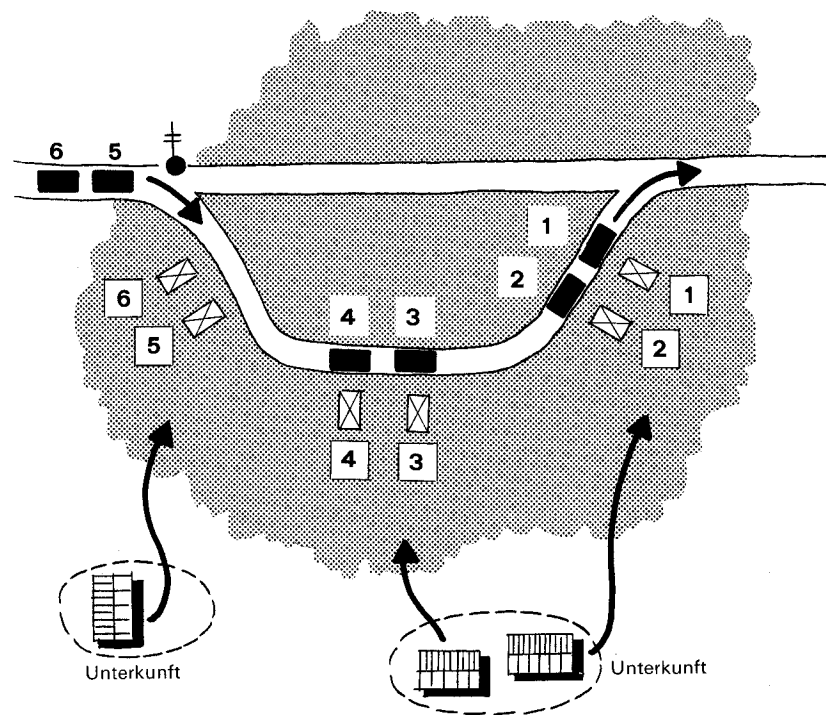
### Pannenfahrzeuge:

- Muss ein Fahrzeug aus irgend einem Grund anhalten, so wird es abseits der Fahrbahn und möglichst in Deckung abgestellt. «Strasse frei!» ist in diesem Fall der oberste Grundsatz.
- Der Wagenchef lässt einen Mann an der Marschstrasse zurück. Dieser stellt die Verbindung zum Fahrzeug sicher.
- Pannenfahrzeuge werden durch das nächste Fahrzeug an einen Ausstellplatz abgeschleppt. Die Abschleppstrecke wird hierbei selten ein paar hundert Meter übersteigen.
- In den meisten Fällen kann durch entschlossenes Schieben von Hand die Marschstrasse rascher freigemacht werden als durch komplizierte technische Schleppexperimente.

### Das Beladen der einzelnen Fahrzeuge

- Je nach den zu erwartenden Fahrzeugtypen werden Verladepakete von 15, 20 oder 30 Mann gebildet.
- Die Verladepakete werden in Zweierkolonne abseits der Fahrbahn aufgestellt.
- Der Lastwagen hält an. Fahrer und Beifahrer steigen aus und öffnen die Ladebrücke.
- Zuerst werden Munition und Material verladen. Möglichst so, dass Sitzgelegenheiten entstehen.
- Die zwei vordersten Leute des Verladepakets deponieren beim Befehl «Aufsitzen!» Sturmgewehr und Rucksack neben dem Lastwagen und steigen auf die Ladebrücke.
- Die Truppe besteigt in Zweierkolonne das Fahrzeug. Rucksack angehängt, Tragriemen auf der einen Seite ausgehängt. Sturmgewehr in der Hand gegen die Mitte des Camions hin. Mit der andern Hand wird die Kette erfasst.
- Die beiden Helfer ziehen ihre Kameraden an der Hand, welche die Waffe hält, auf die Ladebrücke.
- Die Leute schliessen im Camion nach vorne auf. Sie sitzen in Dreier- oder Viererkolonne auf dem Rucksack ab. Rücken in Fahrtrichtung. Waffe zwischen den Beinen. Wer auf Material- oder Munitionskisten sitzt, trägt den Rucksack auf den Knien und gibt die Waffe dem Nebenmann.
- Den Verlad nicht überhasten. Der Wagenchef (Zug- oder Gruppenführer) lässt das nächste Glied erst aufsteigen, wenn sich die vorhergehenden Leute auf der Ladebrücke wirklich eingerichtet haben.
- Der Motorfahrer gibt Sturmgewehr und Rucksack der beiden Helfer hinauf und schliesst die Ladebrücke.
- Eventuell mitzunehmende Karren werden von den Motorfahrern angehängt.
- Die Führer (Offiziere und Unteroffiziere) befinden sich bei der Mannschaft auf der Ladebrücke. Sie sitzen zuhinterst.
- Fliegerbeobachtung: Der Wagenchef bestimmt 2 Luftspäher. Der eine beobachtet nach vorne, der andere nach hinten. Die Luftspäher tragen Sonnenbrille (Jagdbomber greifen gerne aus der Sonne heraus an). Ihr Zuruf gilt dem Wagenchef. Dieser entscheidet, ob angehalten wird oder nicht. Wenn angehalten wird, ob die Truppe auf dem Fahrzeug bleibt oder sich im Gelände zerstreut.

## AUSGEDEHNTE FLIEGERDECKUNG



1 Numeriertes Verladepaket in Zweierkolonne

1 Numeriertes Motorfahrzeug

⊕ Transportführer (Motorfahreroffizier) numeriert die anrollenden Fahrzeuge

### Verladetechnik von Verbänden

Verlad in ausgedehnter Fliegerdeckung:

- Für den Verlad muss immer eine Strassenschleife gesucht werden, um ein Wenden der Fahrzeuge zu vermeiden.
- Der Transportführer numeriert die anrollenden Fahrzeuge.
- Der Transportkommandant gliedert die Truppe in Verladepakete und numeriert diese.
- Abstand von Verladepaket zu Verladepaket 10–15 m.

- Ein Mann jedes Verladepakets steht am Strassenrand und meldet dem anrollenden Fahrzeug die Nummer. Das Gros selbst wartet dahinter in Zweierkolonne.
- Bei seiner entsprechenden Nummer hält der Motorfahrer an.
- Die Fahrzeuge dürfen erst auf Befehl des Transportkommandanten bestiegen werden.
- Wenn die ganze Kolonne beladen ist, fährt sie unter Einhaltung der entsprechenden Abstände weg.

#### Verlad in schmaler Fliegerdeckung:

- Die zu verladende Truppe steht in Verladepakete gegliedert in der Fliegerdeckung.
- Alle zwei Minuten kommt ein Fahrzeugpaket an. Die beiden Lastwagen werden beladen und fahren sofort weg, was bei einer Geschwindigkeit von 30 km/h einen Abstand von 1000 m von Paket zu Paket ergibt.
- Diese Verladeart setzt bei der Truppe Gewandtheit im Verladen voraus, sonst kann der Zeitplan nicht eingehalten werden.
- Sie ist nur anwendbar, wenn:
  - a) wenig Material vorhanden ist;
  - b) der zu verladende Verband klein ist (z. B. Füs Kp).
- Die Verladezeit kann nicht beliebig erhöht werden, weil sonst die Fahrzeugabstände zu gross werden.

#### Verlad in einer Ortschaft:

- Wenn die Motorfahrer den detaillierten Standort der zu verladenden Truppe kennen, fahren sie einzeln dorthin und beginnen mit dem Verlad.
- Wenn die Motorfahrer den Truppenstandort nicht kennen, stellen sie die Fahrzeugpakete in Fliegerdeckung ab, suchen die Truppe auf und führen sie zu den Fahrzeugpaketen.
- Wenn die ganze Kolonne beladen ist, werden die Fahrzeuge abgerufen.

#### Entladetechnik

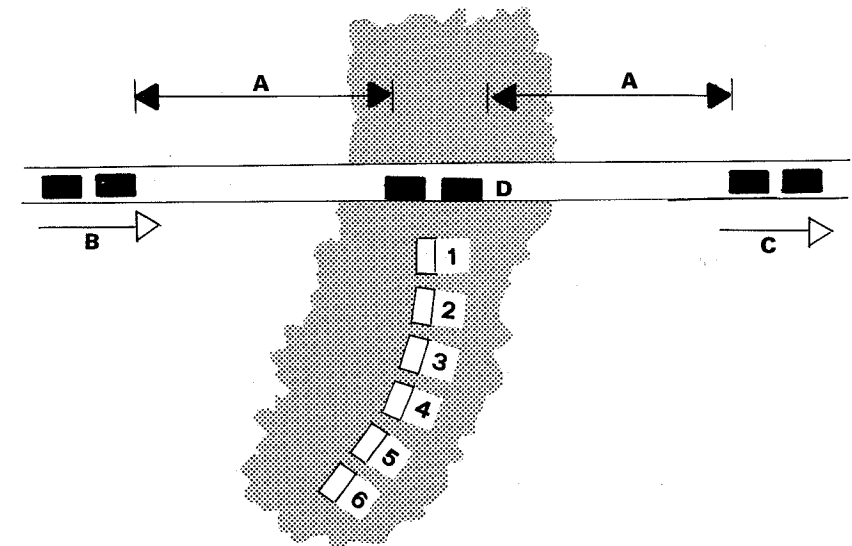
- Bei Tag muss in Fliegerdeckung (Wald oder Ortschaft) ausgeladen werden.
- Für das Entladen wird eine Strassenschleife gesucht, damit die Motorfahrzeuge später ohne komplizierte Wendemanöver wegfahren können. Wenn sie deshalb einen Umweg von mehreren Kilometern machen müssen, spielt das keine Rolle.
- Ausgestiegen wird erst auf Befehl des Transportkommandanten.
- Fahrer und Beifahrer öffnen die Ladebrücke.
- Der erste Mann nimmt Aufstellung hinter der Ladebrücke (Rücken zum Fahrzeug). Die übrigen Leute stützen sich beim Abspringen auf seine Schulter ab.
- Vorsichtig absteigen, nicht überhasten. Nach der langen und unbequemen Fahrt sind die Glieder steif und es treten gerne Fussverstauchungen auf.
- Sofort die Fahrbahn verlassen.

#### Feindberührung unterwegs

- Beim Auftauchen von Panzern fährt das Fahrzeug in die nächste Deckung abseits der Strasse. Deckungsbezug immer nur vorwärts. So gewinnt man Zeit. Die Fahrzeuge werden erst gewendet, wenn die Gelegenheit hierzu günstig ist.

- Die Mannschaft sitzt auf Befehl des Wagenchefs ab.
- Raketenrohre und Sturmgewehre mit Gewehr-Hohl-Panzergranaten eröffnen das Feuer, sobald die Panzer in ihren Schussbereich einrollen.

## SCHMALE FLIEGERDECKUNG



- a Zwei Minuten zeitlicher Abstand (ergibt im Gelände ca. 1 km)
- b Anrollendes Fahrzeugpaket
- c Wegrollendes Fahrzeugpaket
- d Fahrzeugpaket, das beladen wird. Aufenthalt 2 Minuten
- 1-6 Numerierte Verladepakete



Bild aus dem Krieg: Deutsche Infanterie auf dem Marsch.

# Märsche

## Marschformationen

Marschformation A	«Schlangemarsch»	Anwendung: – Marsch in mondloser Nacht. – Marsch am Tag auf Nebenwegen mit guter Fliegerdeckung. – Marsch am Tag im Gebirge am Schattenhang.
-------------------	------------------	---

- Zug in Einerkolonne.
- Abstand von Zug zu Zug 50 m, von Kp zu Kp 200 m.
- Mg und Mw folgen auf ihren Haflingern sprungweise nach.

Marschformation B	«Geöffneter Schlangemarsch»	Anwendung: – Marsch in Mondnacht. – Marsch am Tag im Gebirge am Sonnenhang.
-------------------	-----------------------------	---

- Gruppe in Einerkolonne.
- Abstand von Gruppe zu Gruppe 20 m, von Zug zu Zug 20 m, von Kp zu Kp 200 m.
- Mg und Mw folgen auf ihren Haflingern sprungweise nach.

Marschformation C	«Flächenmarsch»	Anwendung: – Marsch bei Tag in extrem offenem Gelände ohne Bodenbedeckung.
-------------------	-----------------	---

- Zug in Schützenkolonne (kein Abstand von Gruppe zu Gruppe).
- Die Züge nebeneinander, unter Ausnützung natürlicher Grenzlinien (z.B. Wiese/Acker, Bachlauf usw.).
- Mg und Mw folgen auf ihren Haflingern sprungweise nach.

– Beim Flächenmarsch wird die Marschkolonne in die Breite zerlegt, um die Wirkung von Fliegerangriffen herabzumindern. Steht das hierzu notwendige Wegnetz nicht zur Verfügung, muss mit Teilen querfeldein marschiert werden. Die daraus resultierende grössere Marschanstrengung muss von der Truppe ertragen werden.

## Marschbefehl:

Wir können folgende Befehlsarten unterscheiden:

- a) Vorbefehl;
- b) einfacher oder detaillierter Marschbefehl.

Vorbefehl:

«..... Kompanie (Bataillon) marschbereit machen – Marschrichtung Thun – Abmarsch in 30 Minuten!»

#### Einfacher Marschbefehl:

1. Marschziel: .....
2. Marschrouten: .....
3. Marschformation: .....
4. Marschreihenfolge: .....

#### Detaillierter Marschbefehl:

1. Feind: .....
2. Eigene Truppen: .....
  - a) Auftrag des übergeordneten Verbandes: .....
  - b) Auftrag des eigenen Verbandes: .....
3. Marschbereitschaft erstellen bis: .....
4. Marschrouten: .....
5. Marschformation: .....
6. Marschreihenfolge: .....
7. Besonderes: .....
  - a) Wegerkundung/Wegmarkierung;
  - b) Aufklärung, Sicherung, vorsorglich vor Marschbeginn zu besetzende Punkte;
  - c) Motorfahrzeugstaffel oder Train (Pferdekarren, Saumtiere);
  - d) Ablaufpunkt;
  - e) Standort des Führers/Meldeachse/Meldesammelstelle.

#### Marschtüchtigkeit

Diese ist abhängig von:

- der soldatischen Haltung (Marschdisziplin);
- der körperlichen Leistungsfähigkeit, bzw. des Trainingszustandes;
- der Vorsorge des Chefs **vor** dem Marsch:
  - a) Gewährung von Ruhe;
  - b) zweckmässige Fusspflege;
  - c) geschickte Auswahl der Marschrouten (Schatten, Nebenwege, Strassen ohne Hartbelag);
  - d) Transportmöglichkeit des Gepäcks;
- der Fürsorge des Chefs **während** des Marsches:
  - a) rechtzeitige Tenuerleichterung;
  - b) vernünftiges Tempo.

#### Marschtempo

- Die Truppe legt mit dem **Rucksack** in 50 Minuten 4 km zurück. Anschliessend ist eine Rast von 10 Minuten einzuschalten.
- Die Truppe legt mit **Gefechtspackung** in 50 Minuten 4,8 km zurück. Anschliessend ist eine Rast von 10 Minuten einzuschalten.
- Wenn in kürzerer Zeit eine grössere Strecke als 4,8 km zurückgelegt werden soll, ist das nicht durch Steigerung des Marschtempos, sondern durch Ausfallenlassen des Stundenhaltes zu erreichen. Diese Massnahme setzt aber die Leistungsfähigkeit der Truppe unverhältnismässig rasch herab. Sie ist nur in wirklich dringenden Fällen anzuordnen.
- Im Flächenmarsch legt die Truppe pro Stunde 2-3 km zurück.
- Das Tempo wird nach der Uhr kontrolliert:

100 Schritt pro Minute = 4 km in 50 Minuten;

120 Schritt pro Minute = 4,8 km in 50 Minuten.

Das Tempo ist nicht nur an der Spitze, sondern gelegentlich auch am Schluss der Kolonne zu kontrollieren, da dort oft rascher marschiert werden muss.

Die kleinen Leute werden an die Spitze der Kolonne genommen (kurze Beine, Marschtempo).

#### Marscherleichterungen

Marscherleichterungen müssen grosszügig und vor dem Abmarsch befohlen werden, sonst nützen sie nichts.

- Pullover und Unterleibchen müssen immer – auch in Winter – ausgezogen werden (nicht nur befehlen, sondern auch kontrollieren).
- 10 Minuten nach Marschbeginn ist kurz anzuhalten, damit jeder eventuelle Mängel beheben kann, z.B. Verstellen der Riemen am Rucksack, Glätten von Falten in den Socken, anders Binden der Schuhe usw.
- Auf langen Märschen sind die zum Kampfanzug gehörenden Gamaschen nicht zu tragen (Vermeiden von Sehnscheidenentzündungen).
- Durch Tenuerleichterungen können Hitzschläge am ehesten vermieden werden.
- Bei starker Sonnenbestrahlung muss die Mütze aufbehalten werden (Gefahr von Sonnenstichen).

#### Marschtechnik

- Die Infanterie benutzt mit Vorteil Nebenwege. Diese beanspruchen die Truppe physisch viel weniger als Strassen mit Hartbelag. Ferner bieten sie meist mehr Fliegerdeckung.
  - Nebenwege müssen immer erkundet und markiert werden.
  - Grundsätzlich wird auf der rechten Strassenseite marschiert. Die linke Seite bleibt für den Motorfahrzeugverkehr frei. Offiziere und Unteroffiziere marschieren ebenfalls rechts.
  - Nur in Ausnahmefällen, wenn die linke Strassenseite über längere Strecken bessere Fliegerdeckung bietet, darf links marschiert werden.
- \*
- Wenn die Kolonnenspitze eine Steigung erreicht, hat sie die Tendenz, das Tempo zu verlangsamen. Das ist falsch! Durch die plötzliche Tempoverminderung entstehen Stockungen, und die hintern Leute müssen stehen bleiben. **Die Spitze muss zu Beginn der Steigung das Tempo beibehalten. Erst wenn 1/3 der Kolonne im Anstieg begriffen ist, darf langsamer marschiert werden.**
  - Wenn die Spitze der Kolonne die Steigung überwunden hat und flaches Terrain erreicht, hat sie die Tendenz, das Tempo zu vergrössern. Diejenigen Teile, die noch im Anstieg sind, kommen nicht mehr nach, und die Kolonne fällt auseinander. **Die Spitze muss solange das bisherige Tempo beibehalten, bis alle Leute den Anstieg hinter sich haben.**
  - Wenn die Spitze den Abstieg erreicht, hat sie die Tendenz, das Tempo zu beschleunigen. Die noch geradeaus marschierenden Leute müssen entweder Laufschrift machen oder kommen nicht mehr nach. Die Kolonne wird auseinandergerissen. **Die Spitze muss beim Erreichen des Abstieges**

### **das Tempo solange mässigen, bis die ganze Kolonne im Abhang steht.**

- Wenn der Zusammenhang in der Marschkolonne reisst, schliessen die zurückgebliebenen Teile nicht im Laufschrift auf, sondern geben die Meldung «Nicht aufgeschlossen!» durch. Die Spitze hat das Tempo solange zu mässigen, bis von hinten die Meldung «Aufgeschlossen!» eintrifft.
- Jeder Soldat muss dazu erzogen sein, einfache Massnahmen seines Vordermannes, wie z.B. Wechsel der Gewehrtragart, Aufsetzen des Helmes usw., auch ohne Befehl einfach nachzuahmen.
- Für das Durchgeben von Befehlen und Meldungen gibt es zwei Möglichkeiten:
  - a) Lärm spielt keine Rolle: Der Befehl wird von Unteroffizier zu Unteroffizier durchgerufen.
  - b) Es kommt auf Lautlosigkeit an: An der Spitze bleibt ein Mann stehen und lässt die Truppe an sich vorbeimarschieren. Er teilt jedem Offizier und Unteroffizier den Befehl flüsternd mit und gliedert sich am Ende der Kolonne ein. Beim nächsten Halt geht er wieder nach vorne an seinen Platz zurück.
- Es ist verboten, ohne Befehl die Gewehrtragart zu ändern, nicht im Schritt zu marschieren, in der Kolonne zu rauchen, zu sprechen und zu singen.
- Es gibt folgende Erleichterungen:
  1. Sprechen gestattet
  2. Rauchen gestattet
  3. Singen gestattet
  4. Ohne Tritt marsch (wobei aber die Marschordnung eingehalten werden muss).
  5. Gewehrtragart frei. «Gewehr quer über den Rucksack» ist hiervon ausgenommen. Diese Waffentragart muss wegen Gefährdung des Verkehrs immer speziell befohlen werden.
- Stelle dich öfters an den Strassenrand und lasse die Truppe an dir vorbeimarschieren. Verlange, dass dir die Leute hierbei in die Augen schauen. Diese Massnahme hat für die Aufrechterhaltung der Marschdisziplin grosse Bedeutung. Bei dieser Gelegenheit erkennst du ferner, wer in nächster Zeit ausfallen könnte.
- Dass du als Chef eine leichtere Packung trägst, ist nicht eine Belohnung für längere Dienstzeit oder höhern Grad. Es ist lediglich eine technische Massnahme, die dir erlaubt, die Marschkolonne unermüdlich zu umkreisen, die Marschdisziplin aufrechtzuerhalten und alle erforderlichen Massnahmen rechtzeitig zu treffen. Sie ist somit nicht Privileg, sondern Verpflichtung.

### **Marschhalte**

- Im Normalfall 50 Minuten marschieren und 10 Minuten rasten. Nach 3–4 Stunden einen längern Verpflegungshalt von 1–1½ Stunden einschalten.
- Im Winter langsam marschieren, damit die Leute nicht ins Schwitzen kommen. Dafür die Stundenhalte ausfallen lassen und nur 1–2 Minuten

anhalten (Möglichkeit zum Austreten). Nach 3–4 Stunden einen längern Halt einschalten. Wenn möglich unter Dach, zumindest aber im Windschatten ruhen.

- Im Gebirge bei guter Witterung und gutem Weg die normalen Stundenhalte durchführen. Bei schlechten Wegverhältnissen oder schlechter Witterung (Sturm, Schneefall usw.) nur kurze Schnaufhalte von einigen Minuten gewähren, dafür aber öfters.
- Während des Marschhaltes die Strasse freigeben.
- Marschhalte müssen in Fliegerdeckung verlegt werden. Selbst dann, wenn die Rast dadurch nicht genau nach 50 Minuten erfolgen kann. Wo in nützlicher Distanz keine Fliegerdeckung vorhanden ist, muss sich die Truppe im Gelände zerstreuen (10 m von Mann zu Mann).
- Sicherung im Marschhalt:

Die momentane Aufgabe besteht im «Ausruhen» und nicht im «Sichern». Sicherungen sind daher Geschäftskosten und müssen so niedrig als möglich gehalten werden. Der Spitzenzug bringt ein Raketenrohr und einen Sturmgewehrtrupp an der Strasse in Stellung. Die übrigen Züge sichern lediglich durch Beobachter. Je nach ihrer Lage nach rechts, links oder hinten. Der Kompanietrupp übernimmt den Luftspähdienst. Luftspäher tragen Mütze und sind mit Sonnenbrille und Feldstecher ausgerüstet.
- Während des Marschhaltes setzen sich Zugführer, Kompaniekommandant und Arzt mit den Marschkranken auseinander. Durch rechtzeitiges Anordnen von Gepäckerleichterungen können die meisten Ausfälle vermieden werden.

### **Verhalten bei Flieger- und Panzerangriffen**

#### **Fliegerangriff:**

- Der Zuruf «Achtung Flieger» gilt immer nur dem Führer. Dieser entscheidet, ob weitermarschiert oder Fliegerdeckung aufgesucht wird.
- Genügendes Zerstreuen im Gelände (10–15 m von Mann zu Mann) ist oft besser, als Zusammendrängen in illusorischen Fliegerdeckungen.
- Liege ab und verhalte dich völlig ruhig. Wer sich im Schatten oder auf natürlichen Grenzlinien (z.B. Acker/Wiese) befindet und auffällige Bewegungen vermeidet, wird kaum erkannt.
- Gegen Flugzeuge, die im Tiefflug angreifen, wird mit allen Waffen (inkl. Sturmgewehr) geschossen.

#### **Panzerangriff:**

- Wenn die Panzerwarnung funktioniert, hast du die erste Runde gewonnen.
- Wenn man nicht in panzersicheres Gelände ausweichen kann, gehen Pak und Raketenrohre in die erstbeste Feuerstellung und nehmen den Kampf auf. Alle übrigen Leute gehen in Deckung. Fahrzeuge verlassen die Strasse.
- Wo keine Löcher und Gräben vorhanden sind, genügt oft schon Deckung gegen Sicht oder absolute Bewegungslosigkeit, da das Erkennen von kleinen Einzelheiten aus dem fahrenden Panzer schwierig ist.
- Wenn der Panzer direkt auf dich zufährt, so versuche dich im letzten Augenblick durch einen Sprung seitwärts vor dem Überfahrenwerden zu retten. Auf keinen Fall darfst du dich durch sinnloses Davonrennen dem Panzer zu entziehen suchen. Du wirst sonst in der Bewegung erkannt und abgeschossen oder eingeholt und überfahren.
- Nahe vorbeirollende Panzer bekämpfst du ohne Befehl mit den Gewehr-Hohl-Panzergranaten.

## Gesundheitspflege vor, während und nach grossen Märschen

### Vor dem Marsch:

- Einige Tage vor dem Marsch die Füsse regelmässig mit kaltem Wasser waschen.
- Am Abend vor dem Marsch keinen Alkohol trinken.
- Keine frischen Socken tragen. Fördert Blasenbildung. Ein bis zwei Tage benutzte (angetragene) Socken sind am geeignetsten.
- Keine stark geflickten oder zu dünnen Socken tragen. Fördert Blasenbildung.
- Bei starken Schweissfüssen Streupulver (z.B. Arfol usw.) in die Socken streuen.
- Keine stark geflickten Unterhosen tragen. Fördert Wundscheuern der Schenkel und des Gesässes.
- Vor dem Marsch genügend frühstücken.
- Vor Marschbeginn austreten.
- Nicht zu früh besammeln, da Herumstehen ermüdet.

### Während des Marsches:

- Möglichst wenig rauchen.
- Keinen Alkohol trinken. Bestes Marschgetränk ist Tee. Mit dem Inhalt der Feldflasche sparsam umgehen. An Brunnen wenig Wasser trinken. Nur den ausgetrockneten Mund spülen.
- Wenn sich Druckstellen an den Füssen bemerkbar machen, sind diese beim nächsten Marschhalt zu beseitigen. Heftpflaster auflegen.
- Bei Rast nicht auf kalten oder feuchten Boden absitzen. Auch Steinmauern meiden. Fördert den sogenannten «Wolf» (Marschkrankheit).
- Bei Rast die Füsse hochlagern, z.B. an Strassenböschungen. Reguliert die Blutzirkulation.
- Marschpausen grundsätzlich zum Austreten benutzen.

### Nach dem Marsch:

- Nicht sofort kaltes Wasser trinken.
- Vor Luftzug hüten. Im Kantonement Fenster schliessen.
- Nach ca. einer Stunde ist der Körper abgekühlt. Nun kann man sich waschen oder duschen. Trockenes Hemd und frische Socken anziehen.

### Verhalten bei Sonnenstich:

- Wenn der unbedeckte Kopf lange Zeit intensiver Sonnenbestrahlung ausgesetzt ist, können Schädigungen der Hirnhäute und des Hirns entstehen. Eventuell tritt Bewusstlosigkeit ein.
- Hilfeleistung bei eingetretenem Sonnenstich:
  - a) in den Schatten bringen;
  - b) Kleider öffnen. Kopf leicht hochlagern. Kopf behutsam mit Wasser übergiessen;
  - c) wenn der Patient nicht bewusstlos ist: kaltes Wasser, schwarzen Kaffee oder Tee zu trinken geben;
  - d) notfalls künstliche Atmung durchführen;
  - e) Arzt rufen.

### Verhalten bei Hitzschlag:

- Erhitzt sich der Körper, ohne dass er genügend Hitze abgeben kann, tritt eine Wärmestauung auf. Häufigste Situation für einen Hitzschlag: Marschkolonnen bei schwüler Hitze.
- Anzeichen für einen bevorstehenden Hitzschlag bei einem Kameraden: stark gerötetes Gesicht/Unlust zur Unterhaltung/traumhaft mechanisches Gehen.  
Du musst eventuelle Beobachtungen sofort dem Zugführer melden. Durch rasches Handeln kann dem gefährdeten Kameraden geholfen werden. Mittel: Traglast abnehmen, Rock ausziehen, Gesicht und Arme nassen, mässig zu trinken geben.
- Anzeichen für einen bevorstehenden Hitzschlag bei sich selber: trockene Zunge, Brustbeklemmung, starkes Herzklopfen, Atembeschleunigen. Hilfe: wie oben.
- Massnahmen bei eingetretenem Hitzschlag:  
Kennzeichen: mehr oder weniger tiefe Bewusstlosigkeit. Trockene, heisse Haut, stark gerötetes oder aber tiefblasses Gesicht. Mühsame Atmung. Eventuell Bild des Scheintodes. Hilfen:
  - a) in den Schatten legen. Notfalls künstlich Schatten schaffen durch Aufspannen eines Zelttuches;
  - b) Bekleidungsstücke, welche Hals, Brust und Unterleib beengen, lockern oder ganz entfernen;
  - c) bei roter Gesichtsfarbe den Kopf hochlagern. Bei blasser Gesichtsfarbe den Kopf flach lagern;
  - d) Luft zufächeln (z. B. durch Schwenken eines Zelttuches);
  - e) nötigenfalls künstliche Beatmung durchführen;
  - f) wenn der Patient nicht bewusstlos ist und schlucken kann, ein kühles, nicht kohlenensäurehaltiges Getränk einflössen;
  - g) den Arzt rufen.

# Eisenbahntransporte

## Allgemeines

- Der den Transport anordnende höhere Kommandant, z.B. Rgt Kdt, Div Kdt usw., bestimmt:
  - a) den Verlade- und Ausladerraum;
  - b) die zur Verfügung stehende Bahnlinie;
  - c) den Flab-Schutz.
- Der Kommandant der zu transportierenden Truppe, z.B. Füs Bat Kdt usw., ist «Transportkommandant».

### Organisatorische Begriffe:

#### Wir unterscheiden:

- Transportkommandant;      - Pferdebegleiter;
- Verladeoffiziere;         - Verladepakete;
- Verladetrupps;            - Verladebefehl und Entladebefehl.
- Wagenchefs;

### Der Transportkommandant

- bestimmt zwei Verladeoffiziere;
- nimmt mit den Eisenbahnorganen Fühlung auf;
- befiehlt die Erkundung des Ein- und Ausladebahnhofes durch die Verladeoffiziere;
- erstellt den Verlade- und Entladebefehl auf Grund der Erkundungsergebnisse der Verladeoffiziere;
- organisiert die taktische Sicherung von Verlad, Fahrt und Auslad;
- meldet dem Bahnhofvorstand den beendeten Verlad (Auslad).

### Die Verladeoffiziere:

- Der Verladeoffizier Nr.1 ist für den Verlad der Mannschaft verantwortlich.
- Der Verladeoffizier Nr. 2 ist für den Verlad des Materials, der Motorfahrzeuge und der Pferde verantwortlich.
- Die Verladeoffiziere erkunden auf der **Verladestation**:
  - a) Anmarschwege;
  - b) Bereitstellungsplätze;
  - c) Verladeeinrichtungen (Rampen, Perrons).
- Sie erkundigen sich beim Bahnhofvorstand nach Zahl und Grösse der Eisenbahnwagen.
- Sie besprechen mit dem Bahnhofvorstand den Verlad.
- Sie erkunden auf der **Ausladestation**:
  - a) Ausladeeinrichtungen (Rampen, Perrons);
  - b) Wegmarschrouten.
- Sie teilen die Verladepakete ein.

Truppe	Verladezeit	Entladezeit
Mannschaft	15 Minuten	10 Minuten
Pferde und wenige Fahrzeuge	60 Minuten	30 Minuten
Viele Fahrzeuge	90 Minuten	60 Minuten

### Die Verladetrupps:

- Normalerweise wird pro Güterwagen ein Verladetrupp bestimmt. Stärke: 1 Uof und 6 Mann.
- Ausnahmsweise muss ein Verladetrupp mehrere Güterwagen beladen. Das verlängert aber die Verladezeit beträchtlich.

### Die Wagenchefs:

- Für jeden Personenwagen wird ein Wagenchef bestimmt.
- Dieser steigt vorerst allein ein und kontrolliert den Wagen auf Schäden. Das Kontrollergebnis meldet er dem Verladeoffizier.
- Nach dem Auslad bleibt der Wagenchef zurück und kontrolliert seinen Wagen auf eventuelle Schäden sowie auf liegengelassenes Material. Das Kontrollergebnis meldet er dem Verladeoffizier.

### Pferdebegleiter:

- Für jeden Güterwagen, der mit Pferden beladen wird, sind zwei Pferdehalter einzuteilen.

### Verladepakete:

- Die Verladepakete werden dem Fassungsvermögen der einzelnen Wagen entsprechend gebildet.
- Maschinengewehre (ohne Lafette) und Raketenrohre bleiben auf dem Mann.

### Der Verladebefehl:

#### Regelt folgende Punkte:

- Anmarschwege;
- Bereitstellungsplätze (Waldstücke, Häusergruppen, mindestens 1 km vom Bahnhofareal entfernt);
- Zuteilung der Wagen;
- Reihenfolge des Verlades.

### Der Entladebefehl:

#### Regelt folgende Punkte:

- Reihenfolge des Auslades;
- Abmarschwege;
- eventuelle Warte- und Sammelräume (mindestens 1 km vom Bahnhofareal entfernt).

### Verladetechnik

- Das Bahnhofareal und seine nähere Umgebung sind bei Tag und Nacht stark fliegergefährdet. Sie sind deshalb so spät als möglich zu betreten.
- Die Bereitstellung erfolgt ausserhalb des Bahnhofareals in Fliegerdeckung. Mindestentfernung: 1 km.
- Fliegerbeobachtung organisieren.
- Den Zeitpunkt des Verlades in der Deckung abwarten.
- Das Bahnhofareal mit den vordersten Elementen erst betreten, wenn wirklich mit dem Verlad begonnen werden kann.



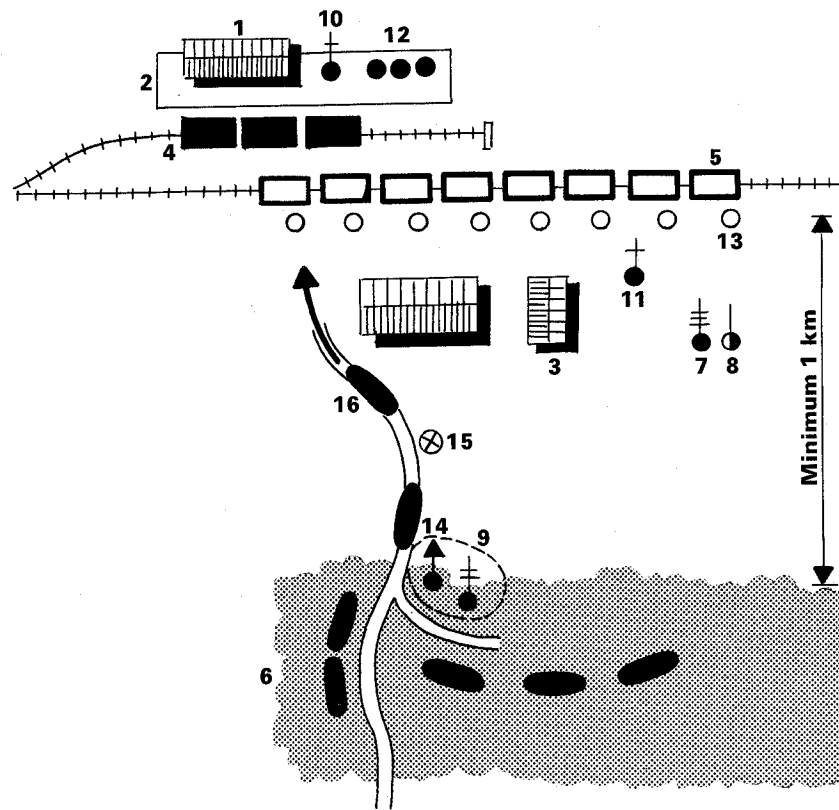
- Jeweils nur soviel Mannschaft, Fahrzeuge und Pferde aus der Deckung herausnehmen, als gleichzeitig verladen werden können. Dadurch werden Stockungen und Massierungen vermieden.
- Reihenfolge in der Bereitstellung:
  - a) Karren und Pferde;
  - b) Geschütze und Motorfahrzeuge;
  - c) Mannschaft.
- Verladetrupps, Pferdebegleiter, Wagenchefs usw. sind im Bereitstellungsraum einzuteilen und über ihre Aufgabe zu orientieren.
- Verladepakete werden im Bereitstellungsraum zusammengestellt.
- Auf ein Signal hin begeben sich die Wagenchefs zu den Wagen und öffnen die Türen und Fenster. Letzteres soll verhindern, dass beim Einsteigen mit den Waffenläufen die Scheiben zerschlagen werden.
- Auf ein weiteres Signal hin folgt das Gros der Truppe.
- Der Mann behält beim Einsteigen den Rucksack am Rücken. Der eine Tragriemen ist ausgehängt. Die Waffe wird in der Hand getragen.
- Lasse nicht das ganze Verladepaket auf einmal in den Wagen strömen. Schalte jeweils nach 10 Minuten eine Pause von einer Minute ein. So können sich die bereits Eingestiegenen im Wageninnern arrangieren. Ordnung und Verladetempo werden dadurch gesteigert.
- Die Rucksäcke werden im Gepäcknetz deponiert. Die Waffe wird beim Sitzen zwischen den Knien gehalten.
- Der Mittelgang im Wageninnern bleibt für die Zirkulation frei.
- Der Wagenchef steht an der Türe, so dass er sowohl das Wageninnere wie auch die wartende Truppe vor dem Wagen überblicken kann.
- Der Wagen wird von hinten nach vorne aufgefüllt.
- Verladetrupps, Motorfahrer und Trainsoldaten belegen diejenigen Personenwagen, die sich in der Nähe der Güterwagen befinden.
- Auf offenen Materialwagen dürfen sich während der Fahrt keine Mannschaften aufhalten.
- Motorfahrzeugverlad: Kleinsten Gang einschalten. Handbremse anziehen. Räder durch Keile sichern. Verdeck schliessen. Blachen festbinden.
- Karrenverlad: Wagendeichsel entfernen und unter den Karren legen. Räder verkeilen. Handbremse anziehen. Blache festbinden.

## Entladetechnik

Auslad auf einem Bahnhof:

- 15 Minuten vor der Ankunft macht sich die Truppe zum Aussteigen bereit.
- Der Wagenchef stellt sich an die Türe.
- Die Rucksäcke werden von den ersten zehn Mann angehängt. Der Rest bleibt sitzen, damit kein Gedränge entsteht.
- Der Zug hält. Die ersten zehn Mann steigen aus und stellen sich auf dem Bahnsteig in Zweierkolonne auf. Der Wagenchef steht an der Türe, so dass er sowohl das Wageninnere wie auch die bereits Ausgestiegenen zu überblicken vermag.
- Die ausgestiegene Mannschaft verlässt sofort das Bahnhofareal. Nur die Entladetrupps bleiben beim Zug zurück.
- Grundsätzlich laden die gleichen Leute aus, welche eingeladen haben.

## VERLADETECHNIK



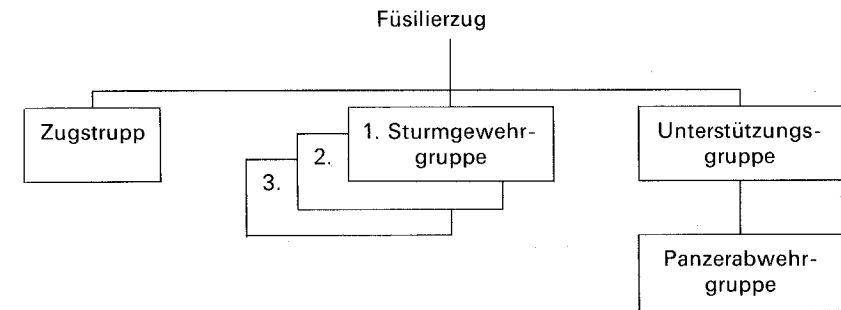
- |                       |  |
|-----------------------|--|
| 1 Güterschuppen       | 9 Stellvertreter des Transportkommandanten |
| 2 Verladerrampe       | 10 Verladeoffizier für Material            |
| 3 Stationsgebäude     | 11 Verladeoffizier für Personen            |
| 4 Güterwagen          | 12 Verladetrupps für Material              |
| 5 Personenwagen       | 13 Wagenchef                               |
| 6 Fliegerdeckung      | 14 Ablaufposten                            |
| 7 Transportkommandant | 15 Verbindungsmann mit Fahrrad             |
| 8 Bahnhofsvorstand    | 16 Verladepaket                            |

Auslad auf offener Strecke:

- Es kann vorkommen, dass du infolge unvorhergesehener Ereignisse auf offener Strecke ausladen musst (Geleise, Brücke, Bahnhof zerstört usw.).
- Benachrichtige die beiden nächstgelegenen Bahnstationen.
- Wähle als Ausladeort eine Stelle, wo die Bahngleise in einem Einschnitt liegen. Hier können später am einfachsten behelfsmässige Rampen eingebaut werden.
- Sichere den Ausladerraum.
- Der Auslad der Truppe, der Karren und des tragbaren Materials bereitet keine besondern Schwierigkeiten. Geschütze, Motorfahrzeuge und Pferde dagegen können nur mit Hilfe von Kranen und behelfsmässigen Rampen entladen werden. Hierzu müssen technische Truppen beigezogen werden (Sappeure, Eisenbahn-Det usw.).

# Gruppen- und Zugführung

## Die Organisation des Füsilierzuges



Der Zugtrupp:

- Bestand 1 Offizier (Zugführer), 1 Unteroffizier (Zugführer-Stellvertreter), 1 Scharfschütze mit Zielfernrohrkarabiner, 1 Meldeläufer mit Sturmgeschütz.
- Aufgabe: Unterstützt den Zugführer in der Führungsaufgabe.

Die Sturmgeschützgruppe:

- Bestand 1 Unteroffizier+6 Mann (1 Raketenrohr).
- Solange als möglich wird die Gruppe als Ganzes eingesetzt, z.B. für Feuerunterstützung, Vorgehen, Sturm usw.
- In Sondersituationen (Ortskampf, Grabenkampf, Panzernahbekämpfung usw.) empfiehlt sich eine Aufteilung in Trupps oder Rotten, welche sich gegenseitig unterstützen können.

Die Unterstützungsgruppe:

- Bestand 1 Unteroffizier+4 Mann (die besten Geschützgranatenschützen des Zuges).
- Die Gruppe wird in der Regel als Ganzes eingesetzt.
- Die Unterstützungsgruppe ist das Führungsmittel des Zugführers. Sie unterstützt die Sturmgeschützgruppen je nach Lage mit:
  - a) Geschützgranaten-Feuer;
  - b) Sturmgeschütz-Feuer.

Die Panzerabwehrgruppe:

- Bestand 1 Unteroffizier+6 Mann (3 Raketenrohre).
- Die Gruppe gliedert sich in drei Raketenrohr-Trupps.
- Mit der Panzerabwehrgruppe bildet der Zugführer das Panzerabwehrschwergewicht im Zuge.

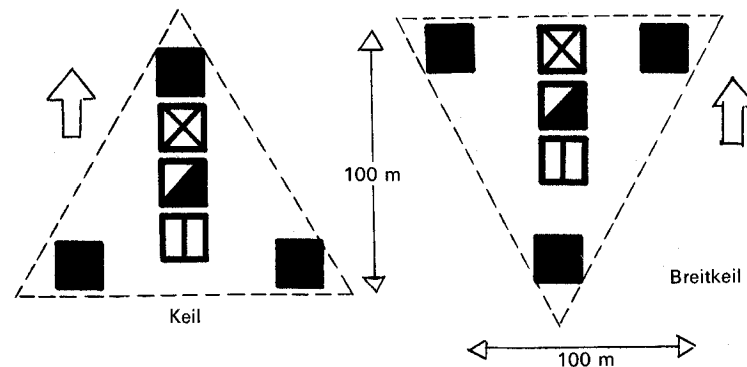
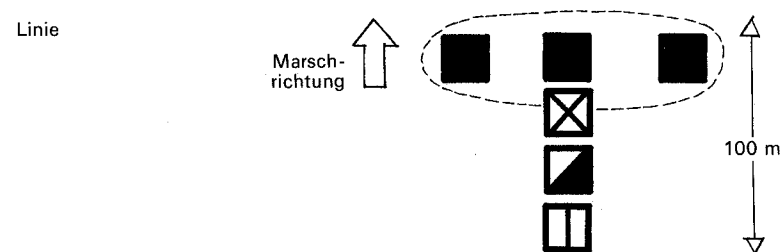
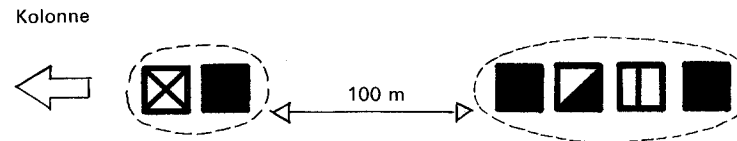
## Die Bewaffnung des Füsilierzuges

- Die Bewaffnung des Zuges umfasst:
  - Sturmgewehre
  - Zielfernrohrkarabiner
  - Raketenrohre
  - Handgranaten
  - Gewehrgranaten
- Sturmgewehr: Praktische Höchstschussweite 400 m. Normale Feuerart rasches Einzelfeuer, für gute Schützen 1 Schuss pro Sekunde. Bei Serienfeuer unterscheiden wir:
  - a) Feuerstöße (4-6 Schuss);
  - b) Dauerfeuer (eine Magazinfüllung).
- Zielfernrohrkarabiner: Waffe des Scharfschützen. Wirkung gegen kleine und schlecht sichtbare Ziele bis 600 m.
- Raketenrohr: Praktische Schussweite gegen fahrende Panzer 200 m, gegen stehende Panzer 300 m. Das Geschoss durchschlägt die Panzerung aller bekannten Kampfpanzer.
- Gewehrgranaten. Wir unterscheiden:
  - a) Gewehr-Hohl-Panzergranaten zur Panzerabwehr;
  - b) Gewehr-Stahlgranaten zur Bekämpfung lebender Ziele;
  - c) Gewehr-Nebelgranaten zur Vernebelung.
- Gewehr-Hohl-Panzergranate: Wird ausschliesslich im Flachschiess mit Zusatztreibladung verschossen. Praktische Schussweite gegen stehende Panzer 100 m, gegen fahrende Panzer 60 m. Durchschlägt die Panzerung aller bekannten Kampfpanzer. Durchschlägt Betonmauern bis 60 cm.
- Gewehr-Stahlgranate: Wirksamer Splitterbereich in einem Raum von 20×20 m. Flachschiess gegen kleines Ziel (z.B. Türe, Fenster) bis 100 m. Bogenschuss 40-400 m.
- Gewehr-Nebelgranate: Dauer des Nebelausstosses ca. 2 Minuten. Es können nur Punktziele geblendet werden. Flachschiess bis 150 m, Bogenschuss 40 bis 400 m.
- Technische Bemerkungen zu Gewehr-Stahlgranaten und Gewehr-Nebelgranaten:
  - a) für Bogenschuss unter 150 m Entfernung muss die Zusatztreibladung unwirksam gemacht werden, um die Streuverhältnisse zu verbessern;
  - b) ein guter Schütze trifft mit dem dritten Schuss
    - auf 100 m Distanz ein Ziel von 15×15 m;
    - auf 200 m Distanz ein Ziel von 30×30 m;
    - auf 300 m Distanz ein Ziel von 40×40 m.

## Die Formationen

- Um die Handlungsfähigkeiten auf dem Gefechtsfeld zu vereinfachen und zu beschleunigen, sind für Gruppe und Zug gewisse Formationen festgelegt. Diese entsprechen den normalen Bedürfnissen.
- Zugsformationen:
  - Kolonne
  - Keil
  - Breitkeil
  - Linie
- Gruppenformationen:
  - Igel
  - Schützenkolonne
  - Schützenschwarm
  - Sturmformation

## ZUGSFORMATIONEN



## Die Formationen des Füsilierzuges

### Die Kolonne

- ist die einfachste Zugformation;
- ermöglicht eine maximale Ausnutzung des Geländes;
- ist eine Marschformation und wird im Gefecht nur ganz ausnahmsweise angewendet.

### Der Keil

- wird in ungeklärter Lage angewendet;
- der Einsatz des Gros des Zuges wird dadurch noch nicht festgelegt.

### Der Breitkeil

- wird in geklärter Lage angewendet;
- bringt die Masse der Stosskraft des Zuges in die Front;
- ermöglicht dem Zugführer mit der dritten Sturmgewehrgruppe an der entscheidenden Stelle ein Schwergewicht zu bilden.

### Die Linie

- wird angewendet für den Sturm;
- bringt die ganze Stosskraft des Zuges in die Front;
- die Eingliederung der Panzerabwehrgruppe hängt von der jeweiligen Lage ab:
  - a) keine Panzergefahr: Panzerabwehrgruppe folgt hinter der Mitte des Zuges nach;
  - b) Panzergefahr von vorne: jeder Sturmgewehrgruppe wird ein Raketenrohrtrupp zugeteilt;
  - c) Panzergefahr auf einer Flanke: die Panzerabwehrgruppe folgt hinter dem entsprechenden Flügel nach.

## Die Formationen der Sturmgewehrgruppe

### Der Igel:

- In dieser Formation schützt sich die Gruppe nach allen Richtungen.
- Der Igel wird angewendet:
  - a) beim Warten auf den Einsatz;
  - b) beim Übergang zur Verteidigung nach gelungenem Sturm.
- Ausnahmsweise kann sich die Gruppe auch in dieser Formation verschieben.

### Die Schützenkolonne:

- In der Schützenkolonne ist die Gruppe am leichtesten zu führen.
- Die Schützenkolonne bildet daher die grundsätzliche Verschiebungsformation. Sie wird solange als möglich beibehalten.
- Nachteil: Die Schützenkolonne erlaubt nicht, ein kurzes, offenes Geländestück rasch zu durchschreiten.

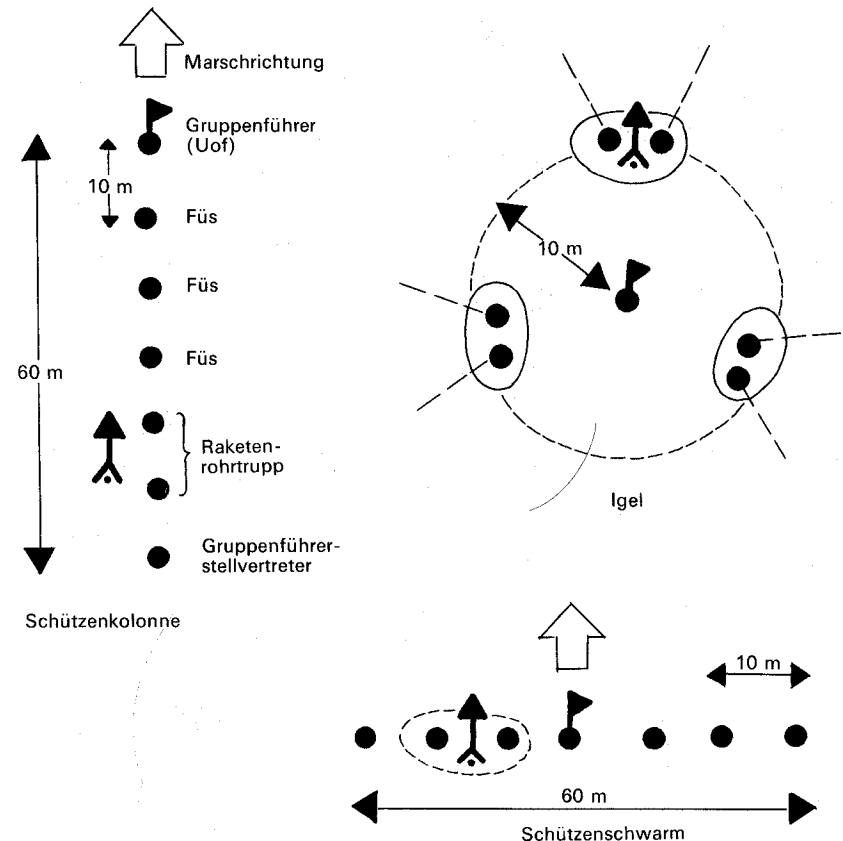
### Der Schützenschwarm:

- Der Schützenschwarm wird angewendet, wenn:
  - a) die ganze Gruppe in Feuerstellung liegt (z.B. Feuerunterstützung);
  - b) ein Geländestück durchkämmt werden muss;
  - c) ein kurzes, offenes Geländestück rasch durchschritten werden soll (z.B. Sprung über eine Strasse, Passieren einer Waldschneise usw.).

### Die Sturmformation:

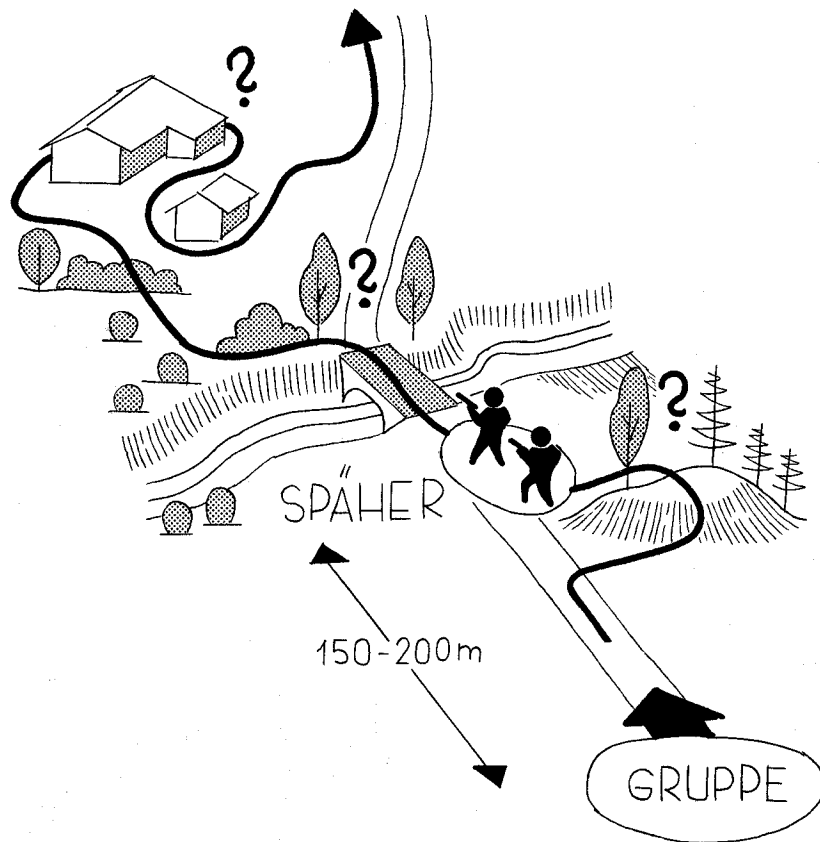
- «Schützenschwarm» mit verkleinertem Abstand (4–5 m von Mann zu Mann).
- Dient für den letzten entscheidenden Sprung in die feindliche Stellung.

# GRUPPENFORMATIONEN



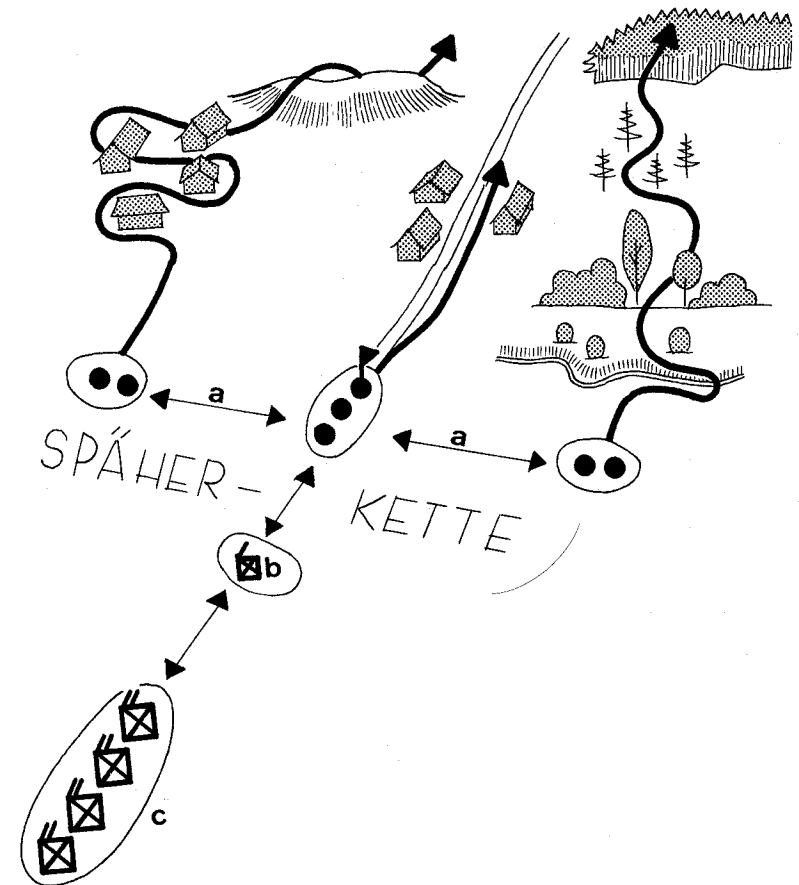
## Späher

- Die selbständige Gruppe oder die Spitzengruppe des Zuges sichert sich durch zwei Späher gegen Überraschung.
- Die Späher marschieren 150–200 m vor der Gruppe und durchsuchen verdächtige Punkte wie Baumgruppen, Hecken und Gebäude.
- Die Späher bleiben so nahe beisammen, dass sie sich verständigen und gegenseitig helfen können.
- Sie melden durch verabredete Zeichen oder bei unmittelbarer Gefahr durch Schüsse.
- Kommt die Gruppe in Gefechtsberührung, so ist die Aufgabe der Späher erfüllt, und diese ordnen sich wieder in die Gruppe ein.



## Späherkette

- In speziellen Lagen kann sich der Zug dadurch sichern, dass die vorderste Sturmgewehrgruppe als «Späherkette» vorgeht.
- Abstände von Rotte zu Rotte:
  - a) offenes Gelände 100–150 m;
  - b) Wald 50–100 m;
  - c) Nacht, Nebel 30–50 m.



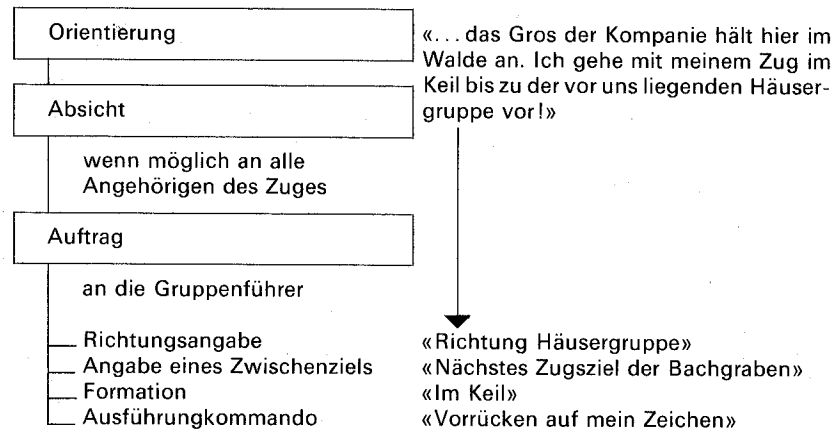
- a Sichtweite
- b Zugstrupp
- c Gros des Zuges, vom Zugführer-Stellvertreter geführt

## Zugs- und Gruppenbefehle<sup>1</sup>

### Allgemeines:

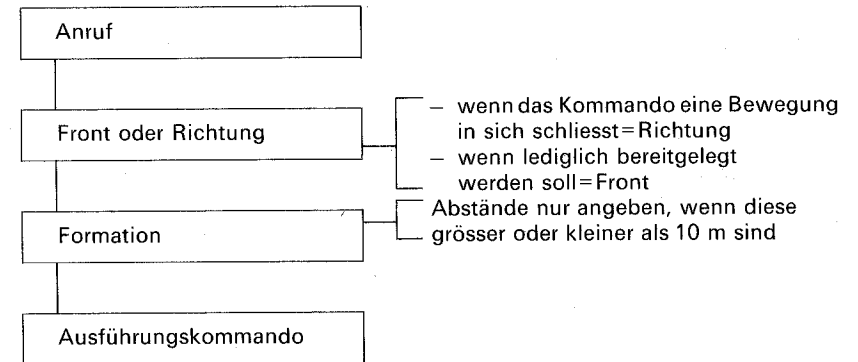
- Halte dich an das Schema. Das ordnet und erleichtert den Denkvorgang.
- Kommandos und Befehle wirken durch die Art, in der sie gegeben werden. Bestimmter Ton und Vermeidung von Überhastung erwecken Vertrauen. Unklare und unsichere Befehle lähmen. Scharfe Kommandos und Befehle lösen straffe Ausführung aus. Unzweckmässiges Schreien stumpft bald ab.
- Der Befehl muss einfach sein. Im Gefecht gelingt nur das Einfachste.
- Der Befehl wird – wo immer die Lage dies erlaubt – vor der ganzen Truppe gegeben. So könne alle mithören.
- Nicht nach der Karte befehlen, sondern im Gelände zeigen.
- Den Befehl mit einer Skizze oder einem einfachen Relief – auf den Erdboden modelliert – verdeutlichen.
- Im Befehl dürfen keine nichtssagenden Ausdrücke vorhanden sein, wie z.B. «unter Umständen», «möglichst» usw. Sie führen zu halben Massnahmen. Auch Übertreibungen wie «unbedingt», «restlos» usw. müssen vermieden werden. Sie stumpfen bald ab.
- Wenn du engagiert bist und geschossen wird, musst du laut befehlen, unter Umständen sogar schreien. Wenn du keine Gefechtsberührung hast, z.B. auf Patrouille, beim Durchkämmen eines Waldes usw., wirst du flüstern, um die Aufmerksamkeit nicht auf dich zu lenken.

### Zugsbefehl für die Verschiebung:



<sup>1</sup> Im übrigen beachte das Kapitel «Befehlstchnik» in Band 1a.

### Gruppenkommandos:



### Praktische Beispiele:

- «... Gruppe Moser – in dieser Mulde – im Igel – bereitlegen Marsch!»
- «... Gruppe Moser – entlang der Strasse – in Schützenkolonne – vorrücken Marsch!»
- «... Gruppe Moser – entlang der Schneise – in Schützenkolonne – Abstand von Mann zu Mann 5 m – mir nach Marsch!»
- «... Gruppe Moser – auf der Krette – im Schützenschwarm – bereitlegen Marsch!»
- «... Gruppe Moser – im Bachgraben – Front Kuppe – in Sturmformation bereitlegen Marsch!»



Bild aus dem Krieg: Verwundeter deutscher Zugführer bei der Befehlsausgabe.

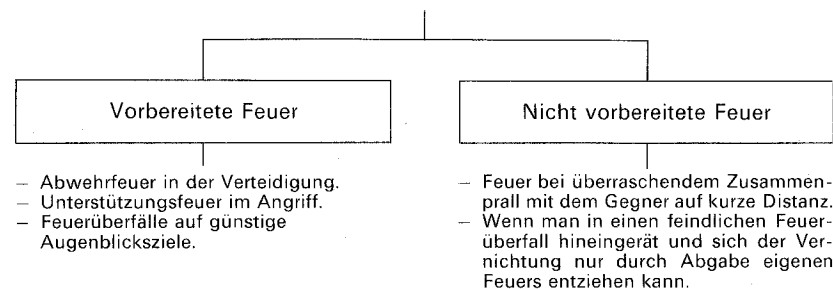
## Feuerkampf

### Feuereröffnung:

- Im Angriff wie in der Verteidigung darf das Feuer nur auf Befehl eröffnet werden. Ausnahme: Selbstschutz des einzelnen Mannes, wenn er überraschend auf kurze Distanz auf Gegner stösst.
- Der Gruppenführer behält sich die Feuereröffnung grundsätzlich vor.  
Ausnahmen:
  - a) im Angriff, wenn in jedem Moment mit Nahkampf gerechnet werden muss;
  - b) in der Verteidigung, wenn das Feuer beim Überschreiten einer bestimmten Geländelinie durch den Feind automatisch eröffnet werden soll.

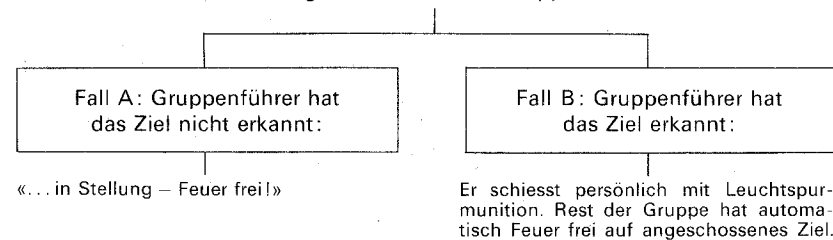
### Feuerarten:

Man unterscheidet:



### Feuerbefehl:

- Feuerbefehl für vorbereitete Feuer:
  - Orientierung (im Idealfall an die ganze Gruppe)
  - Visier
  - Zielbezeichnung
  - Feuerart (Einzelschuss, Serief Feuer)
  - Ort und Art des Stellungsbezuges (Vorder- oder Mittelstütze, Rasenziegel, Sprung oder hineinschleichen)
  - Feuereröffnung
  - Ausführungskommando
- Feuerbefehl für nicht vorbereitete Feuer:
  - a) Überraschender Zusammenprall mit dem Gegner. Kommando des Gruppenführers: «... in Stellung, Feuer frei!»
  - b) Gruppe in Bewegung. Wird von einem feindlichen Feuerüberfall erfasst und hat keine Deckung. Kommando des Gruppenführers:



### Feuer einstellen:

- Für Feuerkorrektur: «... Gruppe Moser – Halt – neues Visier 400 m – Feuer frei!»
- Für Zielwechsel: «... Gruppe Moser – Halt – neues Ziel Schütze im Dachfenster des gelben Hauses – Feuer frei!»
- Um in Deckung zu gehen: «... Gruppe Moser – Halt sichern – in Deckung!»
- Für Stellungswechsel: «... Gruppe Moser – Halt sichern – in Deckung – neuer Stellungsort 100 m rechts von uns beim Holzhaus!»

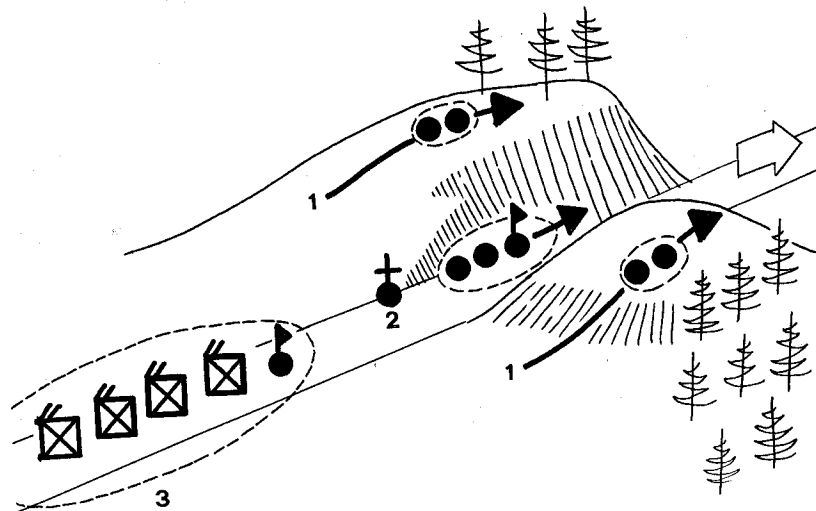


Bild aus dem Krieg: Deutscher Mg-Trupp im Feuer.

## Durchschreiten eines Engnisses

Als selbständiger Zug oder Spitzenzug der Kompanie

- Die Spitzengruppe geht als Späherkette über die beherrschenden Höhen rechts und links sowie durch das Engnis selbst vor.
- Zugführer und Zugstrupp folgen entlang der Achse dichtauf, so dass sie die Vorgänge bei der Spitze zu beobachten vermögen.
- Das Gros des Zuges wird vom Wachtmeister geführt. Es folgt erst nach, wenn die Spitzengruppe das Engnis durchschritten hat.
- Das Marschtempo richtet sich nach den Elementen, die über die Höhe vorgehen und am meisten Zeit brauchen.

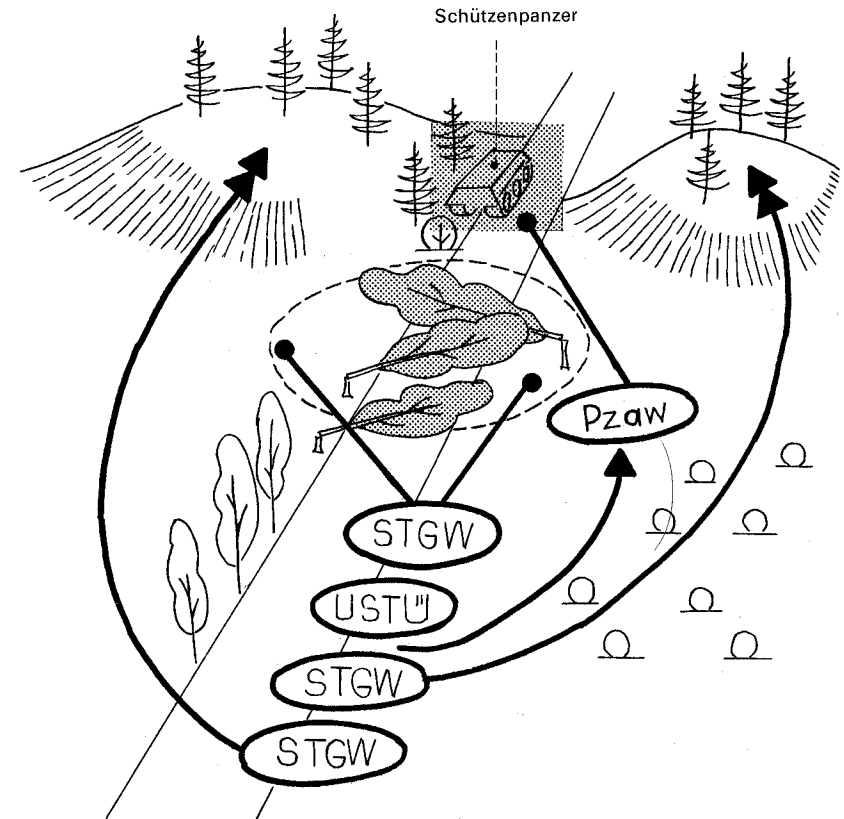


- 1 Spitzengruppe (1. Sturmge- wehrgruppe) als «Späherkette»
- 2 Zugführer mit Zugstrupp
- 3 Gros des Zuges. Nachgeführt vom Zugführerstellvertreter. Marschreihenfolge:  
2. Sturmge- wehrgruppe  
Panzerabwehrgruppe  
Unterstützungsgruppe  
3. Sturmge- wehrgruppe

## Räumen einer Sperre

Als selbständiger Zug oder Spitzenzug der Kompanie

- Spitzengruppe und Panzerabwehrgruppe beziehen an der Strasse die erstbeste Feuerstellung. Schussrichtung auf und hinter das Hindernis.
- Unter ihrem Schutze ersteigen die beiden übrigen Sturmge- wehrgruppen die Höhen und gehen ihrerseits in Stellung.
- Erst wenn die beherrschenden Höhen rechts und links der Sperre in eigener Hand sind, wird das Hindernis geräumt.

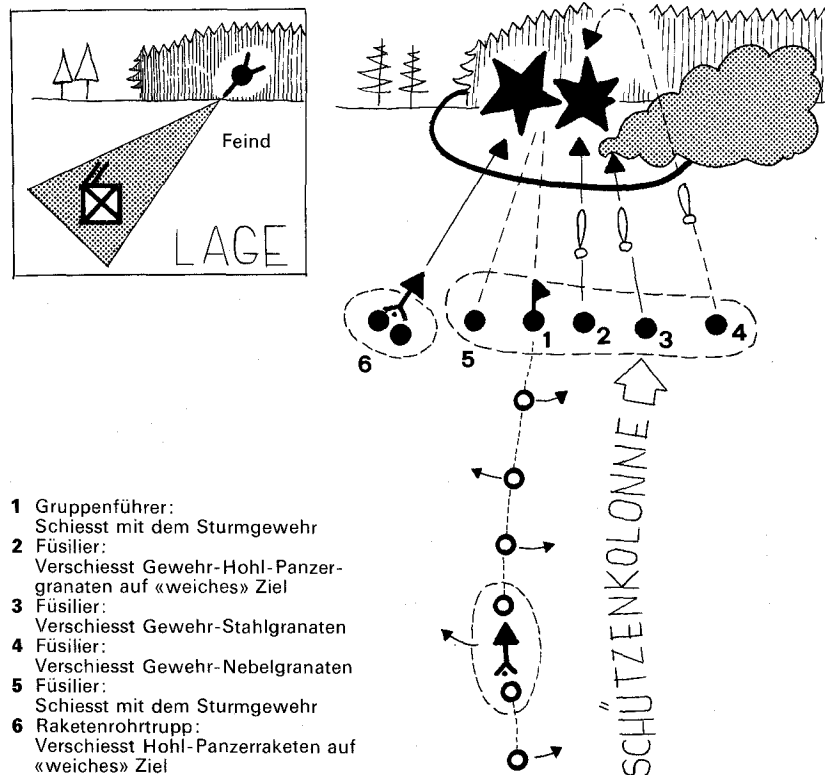




## Verhalten, wenn man in einen feindlichen Feuerüberfall gerät

### Grundsatz:

- Man wird vom Gegner überraschend angeschossen und hat keine günstige Deckung in der Nähe.
- Es besteht Gefahr, dass die Gruppe in kürzester Zeit vernichtet wird.
- Es ist dies das ungeschickteste, was einer Gruppe passieren kann.
- Man hat keine andere Möglichkeit, als sofort am Platz in Stellung zu gehen und das Feuer zu erwidern.
- Nur wenn man Glück hat, gelingt es im nachfolgenden Feuerkampf, die Feuerüberlegenheit zu erringen. In den meisten Fällen geht es nur noch darum, die Haut so teuer als möglich zu verkaufen. Unsere Aktivität soll den Gegner daran hindern, ein reines Schulschiessen zu veranstalten.
- In der Formation weiter hinten liegende Leute arbeiten sich schräg



seitwärts heraus und nach vorne, um ebenfalls am Feuerkampf teilnehmen zu können.

- Mit dem Raketenrohr wird in dieser Situation auch auf lebende Ziele geschossen.
- Alle mit Gewehr-Hohl-Panzergranaten, Gewehr-Stahlgranaten und Gewehr-Nebelgranaten ausgerüsteten Leute verschießen vorerst diese Munition, bevor sie mit Gewehrpatronen in den Kampf eingreifen.
- In dieser verzweifelten Situation mit Munition sparen zu wollen, wäre der grösste Fehler.
- Der erkannte oder auch nur vermutete Standort des Gegners muss mit Feuer überschüttet werden.

### Befehl:

- Der Befehl des Gruppenführers lautet: «... in Stellung – Feuer frei!»



Bild aus dem Krieg:

In einen Feuerüberfall geratener russischer Maschinengewehr-Halbzug. Im Vordergrund die gefallenen Mitrailleure **1**. Im Hintergrund die beiden Maschinengewehre **2**.

## Begegnung

### Allgemeines:

- Die Leute haben die Tendenz, nach der ersten Feuereröffnung untätig liegenzubleiben und die weitere Entwicklung passiv abzuwarten.
- Derjenige, der nach dem ersten Schock zuerst wieder aktiv wird und versucht, mit den hintern Elementen auszuholen, wird siegen.

### Praktisches Beispiel:

- Überraschende Begegnung zweier Patrouillen.
- Grundsatz: gleiche Chancen. Wer gewandter und initiativer ist, gewinnt. Die Spitze geht am Ort in Stellung und eröffnet ein heftiges Feuer. In dieser Situation mit Munition zu sparen, wäre falsch. Es geht darum, die Feuerüberlegenheit zu erringen. Der noch nicht am Kampf beteiligte Teil der Gruppe holt aus und versucht, einen nahe gelegenen dominierenden Geländepunkt zu erreichen.
- Befehl: Auf die Feuereröffnung der Späher hin deutet der Gruppenführer nach links und beginnt die Böschung zu ersteigen. Oben angelangt, orientiert er sich, winkt seine Männer heran und gibt folgenden Befehl:

«...Orientierung: Gegner hinter der Strassenbiegung. Absicht: Wir vernichten ihn mit einem Hg-Reihenwurf! Befehl: Hans Nr.1, Peter Nr.2, Fritz Nr.3 – Handgranaten zum Wurf vorbereiten! (nach der Bereitmeldung) – Achtung Wurf 1, 2, 3! (nach den Detonationen) – in Stellung, Feuer frei!»

- 1 Feind  
2 Späher  
3 Gros der Gruppe  
4 Gruppenführer

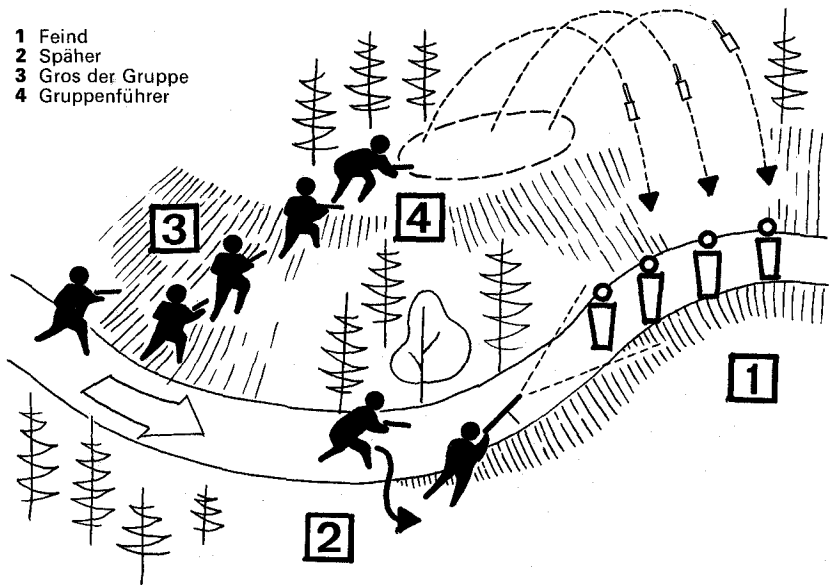


Bild aus dem Krieg:  
Begegnung. Die Gegner sind überraschend aufeinandergestossen. Im Bild ein deutscher Mg-Trupp.  
1 Gewehrschef.  
2 Mg-Schütze. Mg mit Trommelmagazin auf den Rücken des Kameraden aufgelegt.  
3 Hilfsschütze.

## Feuerüberfall

### Grundsatz:

- Kommt nur gegen günstige Augenblicksziele in Frage: z.B. rastender Feind, fahrende oder marschierende Kolonne usw.
- Verspricht grosse Wirkung.
- Ziel bietet sich nur kurze Zeit zum Schiessen. Ist nach den ersten Schüssen vernichtet oder in Deckung verschwunden. Daher alle verfügbaren Waffen einsetzen.
- Um die Befehlsgebung zu vereinfachen und zu beschleunigen, Stellungenbezug dicht beieinander. Die hierbei entstehende Massierung ist der kurzen Dauer des Feuerkampfes wegen ungefährlich.
- Auf Befehl des Gruppenführers «in Stellung!» gehen die Leute in Anschlag und fassen Druckpunkt. Wenn das Gros der Gruppe bereit ist, gibt der Gruppenführer das Kommando «Feuer!». Er verzichtet dabei bewusst auf die Mithilfe eines eventuellen Nachzüglers.
- Die Sturmgewehre schiessen Feuerstösse, oft sogar Magazinfeuer.
- Die Sturmgewehrgruppe muss zwei Arten des Feuerüberfalls beherrschen:
  1. Infanterie allein.
  2. Panzer und Infanterie gemischt.

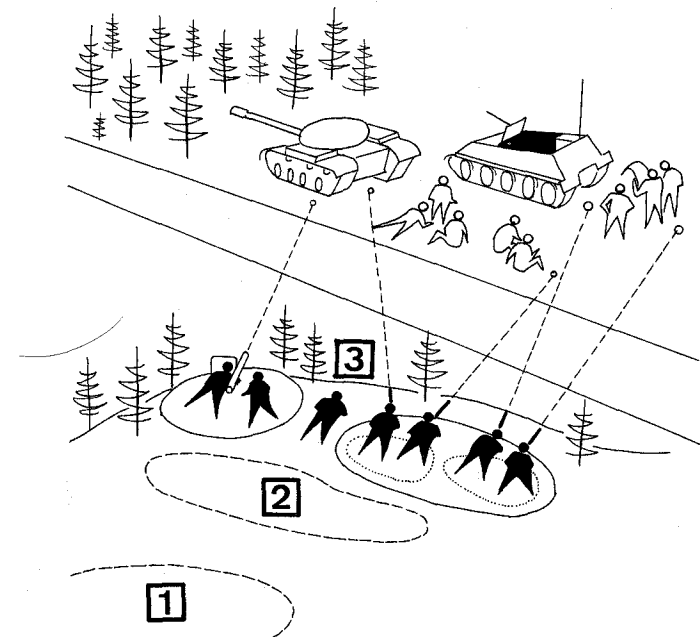
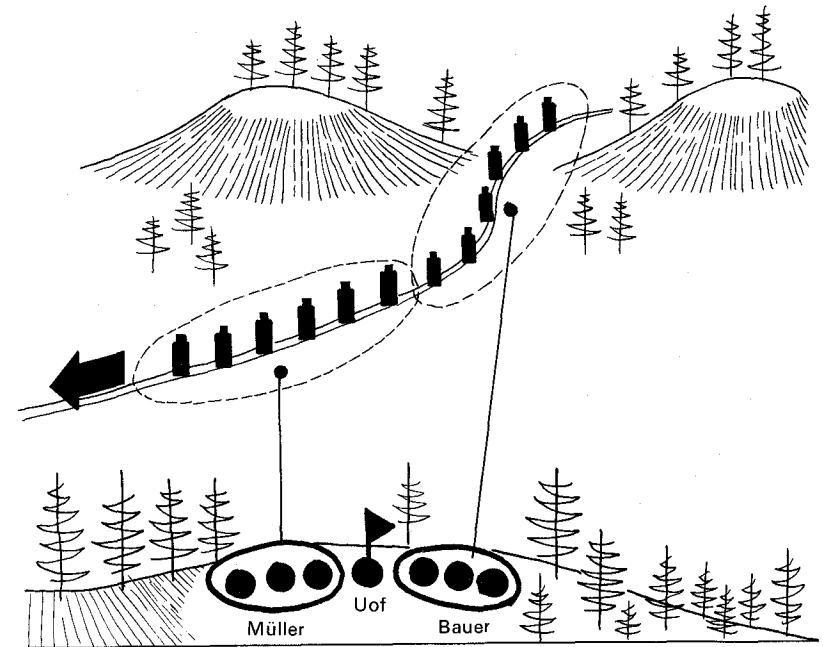
### Praktische Beispiele:

1. Infanterie allein, Ziel mit grosser Ausdehnung.  
Befehl des Gruppenführers:

«... *Orientierung*: Auf dem Weg vor uns marschierende Kolonne. – *Absicht*: Wir machen einen Feuerüberfall. – *Befehl*: Visier 300 m, Zielverteilung: Trupp Müller die vordere Hälfte, Trupp Bauer die hintere Hälfte – In letzte Deckung vorarbeiten – In Stellung – Feuer – In Deckung, ich beobachte weiter!»

2. Panzer und Infanterie gemischt, rastende Panzerpatrouille.  
Befehl des Gruppenführers:

«... *Orientierung*: 150 m vor uns rastender Gegner. Ein Panzer und ein Schützenpanzer. Die Mannschaft ist ausgestiegen und ruht neben den Fahrzeugen. – *Absicht*: Wir machen einen Feuerüberfall. – *Befehl*: Zielverteilung: Raketenrohr zuerst den Panzer, nachher den Schützenpanzer, je zwei Schuss. Rotte Hofer die Mannschaft vor dem Schützenpanzer, Rotte Moser den Gegner rechts neben dem Schützenpanzer – In letzte Deckung vorarbeiten – In Stellung – Feuer – Halt, weiterbeobachten – Rotte Moser zerstört mit je einer geballten Ladung die beiden Fahrzeuge (HG 43 mit Zusatzladung)!»



- 1 Bereitstellung, Befehlsgebung
- 2 Letzte Deckung
- 3 Feuerstellung

3. Panzer und Infanterie gemischt, fahrendes Ziel.  
Befehl des Gruppenführers:

«... *Orientierung*: 800 m nördlich von uns auf der Strasse ein Panzer und ein Schützenpanzer. – *Absicht*: Wir machen einen Feuerüberfall. Feueröffnung, wenn der Panzer die beiden Tannen erreicht hat. – *Befehl*: Distanz 60 m. Zielverteilung: Rote Moser mit Gewehr-Hohl-Panzergranaten den Panzer. Raketenrohr den Schützenpanzer. Rote Keller mit Sturmgewehr die aussteigenden Panzergrenadiere – Gruppe in Stellung!»

Wenn der Gegner mit 15 km/h anrollt, hat die Gruppe für Befehlsausgabe und Stellungsbezug drei Minuten Zeit. Das ist wenig. Nur einfaches und schematisches Handeln wird zum Ziel führen. Die Panzerfahrzeuge wurden getroffen. Einige Panzergrenadiere sind dem Sturmgewehrfeuer entkommen und haben sich in den Strassengraben gerettet. Der Gruppenführer gibt einen neuen Befehl:

«... *Orientierung*: 3–4 Panzergrenadiere im Strassengraben hinter den Fahrzeugwracks. Wir vernichten diese. – *Absicht*: Den Gegner mit Stahlgranaten aus der Deckung herauschiessen. Nachher mit Sturmgewehrfeuer vernichten. – *Befehl*: Rote Moser Gewehrgranaten. Ziel Strassengraben. Bogenschuss. Distanz 90 m. Munition 6 Schuss ohne Zusatztreibladung. Rote Keller schießt mit Sturmgewehr ausweichenden Gegner ab – Gruppe in Stellung, Feuer frei!»

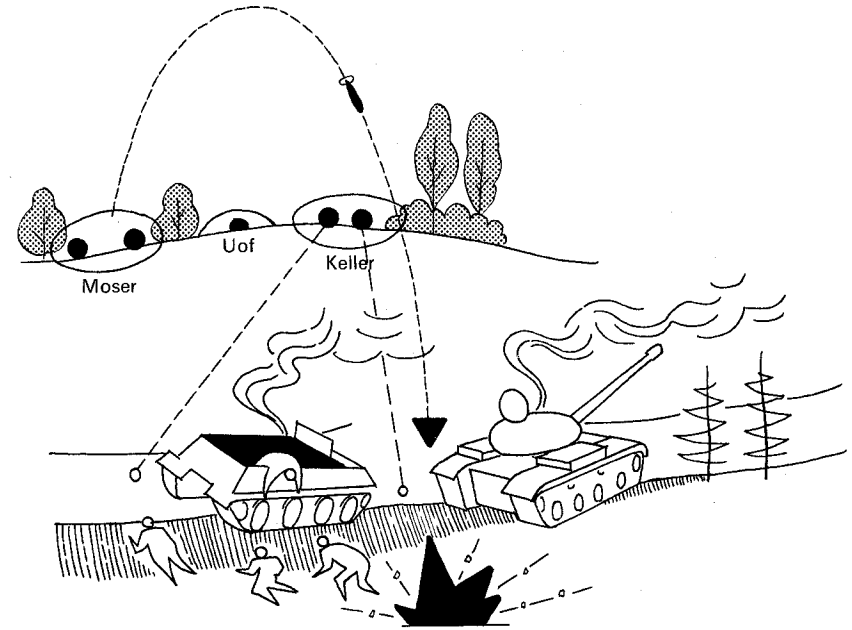
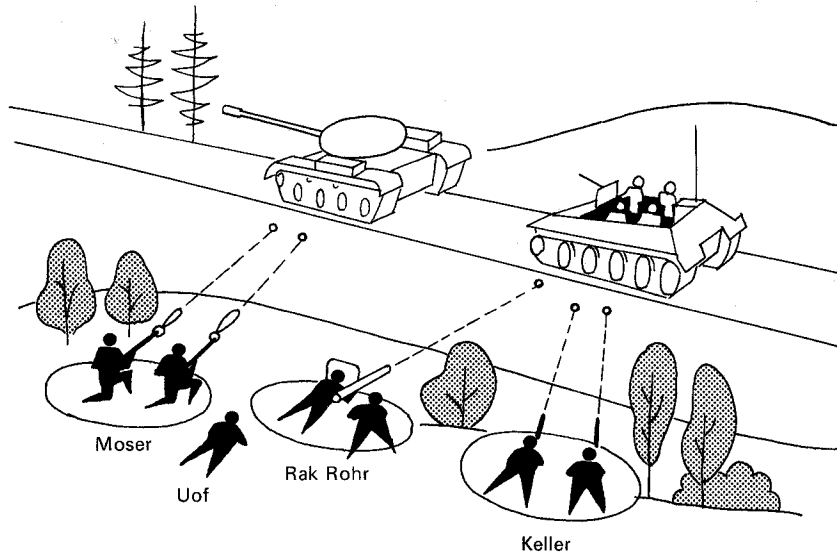


Bild aus dem Krieg: Abgeschossener Panzer. Die Besatzung versuchte im Abwehrfeuer auszubooten. Beachte: geöffnete Aussteiglücke. Daneben auf der Kettenabdeckung ein gefallener Panzersoldat.

## Feuerunterstützung

- Man unterscheidet zwischen:
  - a) Überwachen = wenn noch kein Ziel festgestellt worden ist;
  - b) Unterstützen = wenn Ziele erkannt worden sind.

### Überwachen:

- Zielraum sorgfältig mit dem Feldstecher absuchen.
- Gegen Stellen, an denen der Gegner am ehesten auftauchen könnte, vorsorglich Waffen einsetzen.
- Die eingesetzten Kräfte der Grösse des Zielraumes anpassen, z.B. ein Mann; eine Rotte (2 Mann); ein Trupp (3 Mann).
- Rotten- und Truppführer unterteilen den ihnen zugewiesenen Zielraum nochmals. Praktisches Beispiel, Befehl des Gruppenführers:

«... wir überwachen das Haus und seine nähere Umgebung – Rotte Meier übernimmt die Bodenwelle vor dem Haus – Rotte Schweizer übernimmt das Haus – Rotte Keller übernimmt die Buschgruppe rechts des Hauses – Stellungsort: Böschung – Gruppe in Stellung – Feuer frei!»

### Befehl Füsilier Schweizer (Rottenführer):

«... wir überwachen das Haus – Hans, du nimmst die Fassade mit der Türe, ich übernehme die Fassade mit den beiden Fenstern!»

### Unterstützen:

- Gegen das gefährlichste Ziel wird das Gros der Gruppe eingesetzt. Feuerzusammenfassung, um rasch die Feuerüberlegenheit zu erringen.
- Weniger wichtige Ziele werden einer Rotte oder einem Einzelschützen zugewiesen. Praktisches Beispiel, Befehl des Gruppenführers:

«... Gegner im Abschnitt des Hauses vor uns – wir geben Feuerunterstützung – an Einzelzielen sind bekannt:

- a) leichtes Maschinengewehr in der Türe;
  - b) Sturmgewehrscütze im Gebüsch rechts des Hauses.
- Rotten Moser und Schweizer, Ziel leichtes Maschinengewehr – Rotte Keller, Ziel Schütze im Gebüsch – Visier 200 m – Stellungsort: Böschung – Gruppe in Stellung, Feuer frei!»

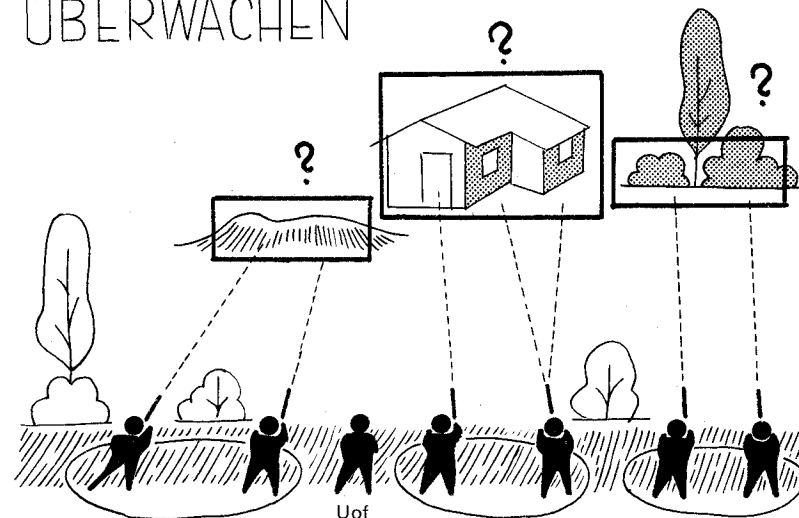
### Befehl Füsilier Keller (Rottenführer):

«... Fritz, du übernimmst den linken Teil des Gebüsches, ich selber den rechten Teil!»

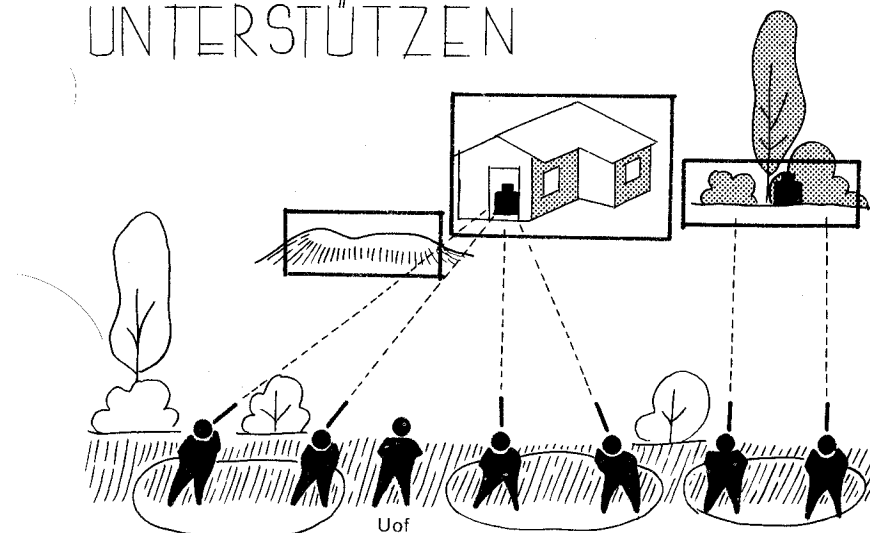
### Bemerkungen:

- Wenig erfahrenen Leuten muss die Feuerart befohlen werden. Erfahrene wählen sie selbst.
- Gegen das scharf umrissene Ziel «Lmg in der Türe» wird Einzelfeuer geschossen. Gegen das nicht genau lokalisierbare Ziel «Schütze im Gebüsch» wird zuerst Serienfeuer geschossen, um Streuung und damit Treffererwartung zu erhöhen.
- Die Aufgabe ist erst erfüllt, wenn die angreifenden Teile das Objekt in der Hand haben. Bis dahin muss die Gruppe schussbereit in Stellung bleiben, selbst wenn die gegnerischen Waffen momentan nicht mehr schiessen.

## ÜBERWACHEN



## UNTERSTÜTZEN



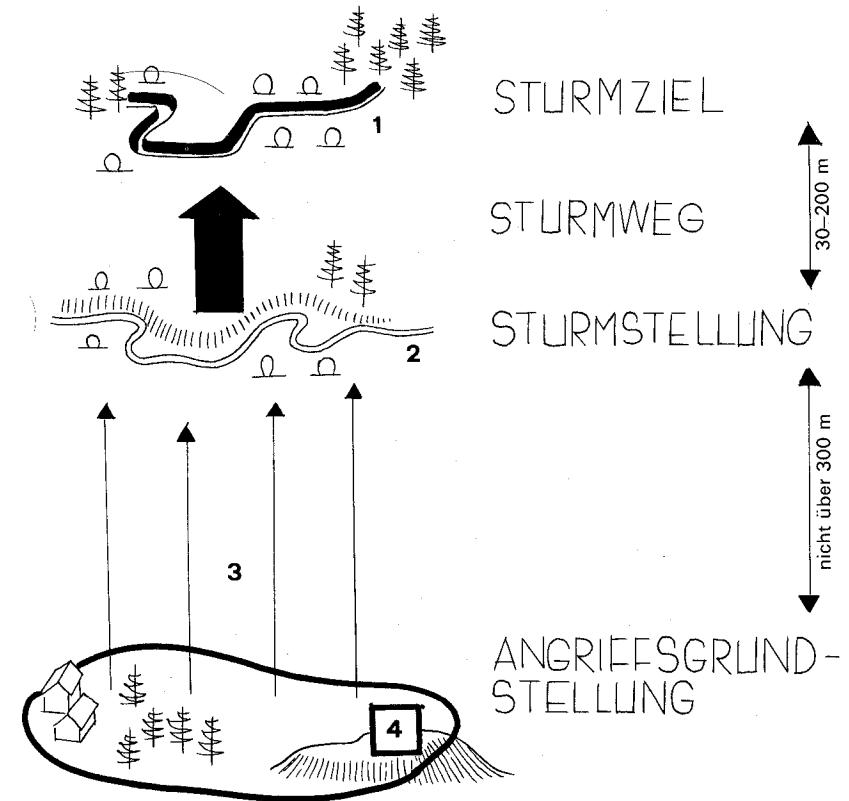
## Sturm

- Den letzten entscheidenden Sprung in die feindliche Stellung nennt man «Sturm».
- Die Methode des Sturmangriffs eignet sich nicht für jedes Angriffsobjekt. Ungeeignet sind:
  - a) Häuser;
  - b) durch Drahhindernisse oder Minen geschützte Feldstellungen. Solche Objekte müssen in stostruppähnlichem Kampfverfahren genommen werden (d.h. heranbringen einiger weniger Leute unter sehr starker Feuerunterstützung, welche dann mit Flammenwerfern, Sprengladungen usw. das Objekt niederkämpfen).
- Beim Sturm unterscheiden wir in
  - a) Sturmstellung;
  - b) Sturmweg;
  - c) Sturmziel.
- Die Sturmstellung liegt 30–200 m vor dem Sturmziel (letzte Deckung vor dem feindlichen Objekt). Die Sturmstellung erlaubt uns:
  - a) kurz auszuruhen;
  - b) uns zum Sturm bereitzumachen.
- Das Sturmziel: Die Breite des Sturmziels beträgt für eine Gruppe ca. 50 m, für einen Zug ca. 100 m.
- Beim Ablauf des Sturmes unterscheiden wir in
  - a) Vorgehen aus der Angriffsgrundstellung in die Sturmstellung;
  - b) Vorbereitung des Sturmes in der Sturmstellung;
  - c) Sturmlauf.
- Artillerie, Minenwerfer und Maschinengewehre unterstützen das Vorgehen. Folgende Bewegungsarten kommen in Frage:

Rascher Schützenschritt	Schwieriges Gelände: z. B. Hangaufwärts, viele Granattrichter, zerschossene Drahhindernisse usw.
Gruppensprung	Flaches oder abfallendes Gelände, wenig Hindernisse, schwaches und unpräzises Abwehrfeuer
Einzelsprungweises Vorgehen	Heftiges und präzises Abwehrfeuer

- Befehlsmuster: «... Sturmziel das Grabenstück 300 m vor dem – Sturmstellung der Bachgraben – Einzelsprungweise in den Bachgraben vorarbeiten Marsch!»
- Der Aufenthalt in der Sturmstellung muss möglichst kurz sein (3–5 Minuten).
- In der Sturmstellung wird die Sturmformation eingenommen, d.h. Leute auf einem Glied, Zwischenraum von Mann zu Mann ca. 5 m.  
Weitere Vorbereitungsmaßnahmen:
  - a) angebrauchte Sturmgewehrmagazine gegen volle auswechseln;
  - b) Handgranaten bereitmachen;
  - c) Bajonett aufsetzen;
  - d) Schanzwerkzeug freimachen und für den Nahkampf griffbereit in den Ceinturon stecken.
- Das Kommando zum Vorgehen aus der Sturmstellung heraus lautet «Sturm Marsch!».

- Sturmweg (Sturmloch):
  - a) ebenes, hindernisfreies Gelände: Vorrücken im Laufschrift, mit lautem Geschrei, ohne zu schießen;
  - b) schwieriges Gelände: Vorrücken im Feldschritt, mit lautem Geschrei, mit Schiessen aus dem Hüftanschlag (pro 2 Schritte 1 Schuss).
- Verhalten im genommenen Objekt:
  - a) Massierungen vermeiden. Der Gegner wird als erste Massnahme Vergeltungsfeuer auf das Objekt legen (Artillerie, Minenwerfer);
  - b) sich zur Abwehr von Gegenstößen bereithalten, z.B. die Formation «Igel» einnehmen.



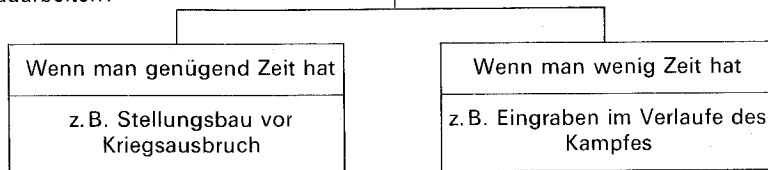
- 1 z. B. Grabenstück
- 2 z. B. Bachgraben
- 3 Vorgehen in die Sturmstellung in Schützenkolonne oder Schützenschwarm
- 4 Feuerbasis für direktschiessende Waffen (Mg, Pak). Überschüssen, Vorbeischiessen (Lückenschiessen), Flankieren

## Verteidigung<sup>1</sup>

### Allgemeines:

- Füsiliere kämpfen aus Gruppennestern.
- Das Gruppennest ist in der Regel ein Bestandteil des Zugsstützpunktes.
- Die Stellung der Sturmgewehrgruppe dient:
  - a) der Behauptung ihres Platzes (Geländebesitz);
  - b) der Unterstützung der Nachbargruppe, welche maximal 150 m entfernt ist;
  - c) dem Schutz der Kollektivwaffen, welche im Innern des Zugsstützpunktes stehen und den eigentlichen Feuerkampf führen.
- Eine Sturmgewehrgruppe kann:
  - a) ein Geländestück von 30×30 m halten;
  - b) darüber hinaus einen Geländeraum von 150×150 m bei Tag und bei Nacht mit Feuer beherrschen.
- Auf dem Schlachtfeld ist der wahre Feind die Angst und nicht das Bajonett oder die Kugel (R. Jackson).
- Bestes Mittel gegen die Angst ist die Anwesenheit von Kameraden. Daher:
  - a) die Leute nicht einzeln, sondern **paarweise** in 2-Mann-Schützenlöchern placieren;
  - b) die Schützenlöcher nicht weiter als 20–25 m auseinander legen, so dass sich die Leute **sehen und hören** können;
  - c) die einzelnen Schützenlöcher so rasch als möglich mit einem Laufgraben untereinander verbinden und damit den **moralischen Zusammenhalt weiter verbessern**.
- Einrichtungsarbeiten:
  1. Feuerplan erstellen.
  2. Stellung verpflocken.
  3. Eingraben und Tarnen.
  4. Verbindung mit den Nachbarn aufnehmen.
  5. Munitions- und Verpflegungsnachschub organisieren.
  6. Ablösungsplan für Ruhe und Einsatz aufstellen.

### Bauarbeiten:



- Das Gruppennest besteht aus einem kreisförmigen Kampfgraben mit 4 Nischen.
- Die Distanz zwischen den Nischen beträgt höchstens 30 m (Rufweite).
- Eigentliche Feuerstellungen werden keine gebaut. Füsiliere und Raketenrohr feuern einfach über die Grabenkante. Dadurch wird die Feuerabgabe sehr flexibel.
- Der Kampfgraben ist alle 10–20 m abgewinkelt. Das erhöht die Schutzwirkung und erleichtert den Nahkampf innerhalb der Stellung.

- In einer 1. Bauetappe werden 4 Schützenlöcher mit Nischen erstellt.
- In einer 2. Bauetappe werden die Schützenlöcher mit einem Kriechgraben untereinander verbunden.
- In einer 3. Bauetappe wird der Kriechgraben zum Kampfgraben vertieft.

- In das Gruppennest können wenn nötig ohne Schwierigkeiten eingefügt werden:
  - a) ein Maschinengewehr;
  - b) ein zusätzliches Raketenrohr (z. B. aus der Pzaw-Gruppe des Zuges);
  - c) ein Beobachtungsunteroffizier der Minenwerfer.
 Dem Kampfgraben werden in diesem Falle 1–2 zusätzliche Nischen angefügt.

- Lücken im natürlichen Panzerhindernis mit Panzerminen schliessen.
- Schusstote Räume nahe vor dem Gruppennest mit Personenminen versehen.
- Das Gruppennest mit einem Rundum-Drahthindernis schützen. Abstand Stacheldraht-Schützenlöcher so gross, dass der Gegner keine Handgranaten in die Stellung zu werfen vermag (mindestens 35 m).
- Abschnittsgrenzen festlegen. Diese sollen wenn möglich mit natürlichen Geländelinien zusammenfallen (Bachlauf, Weg, Hecke, Feldbegrenzung).
- Beobachtung in den Nachbarabschnitt bzw. zur Nachbargruppe sicherstellen.
- Geländetaufe vornehmen. Erleichtert die spätere Zielbezeichnung.
- Schussdistanzen messen. Hierzu den Telemeter des Mitrailleurzuges benutzen.
- Feuereröffnung regeln. Möglichkeiten hierzu:
  - a) auf Befehl des Gruppenführers;
  - b) automatisch beim Überschreiten einer bestimmten Geländelinie durch den Feind.
- Den Gegner im Prinzip so nahe als möglich herankommen lassen.

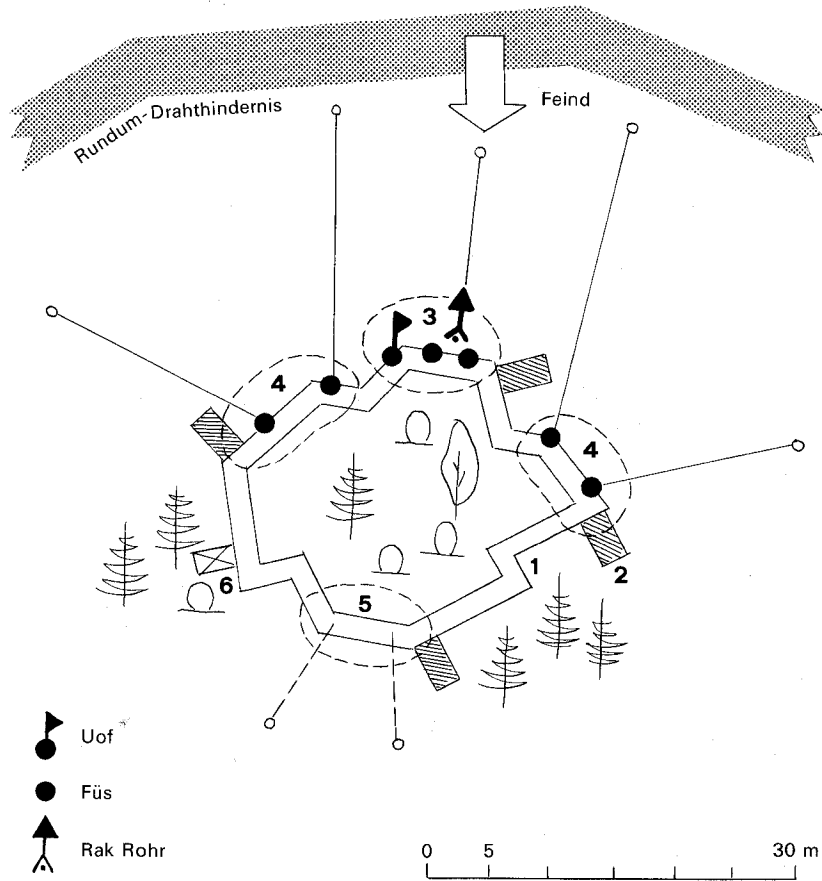
<sup>1</sup> Beachte im übrigen das Kapitel «Verteidigung» in Gefechtstechnik Band 4. Dort wird Stufe Kompanie und höher behandelt.



Raketenrohrtrupp im 2-Mann-Schützenloch

# GRUPPENNEST

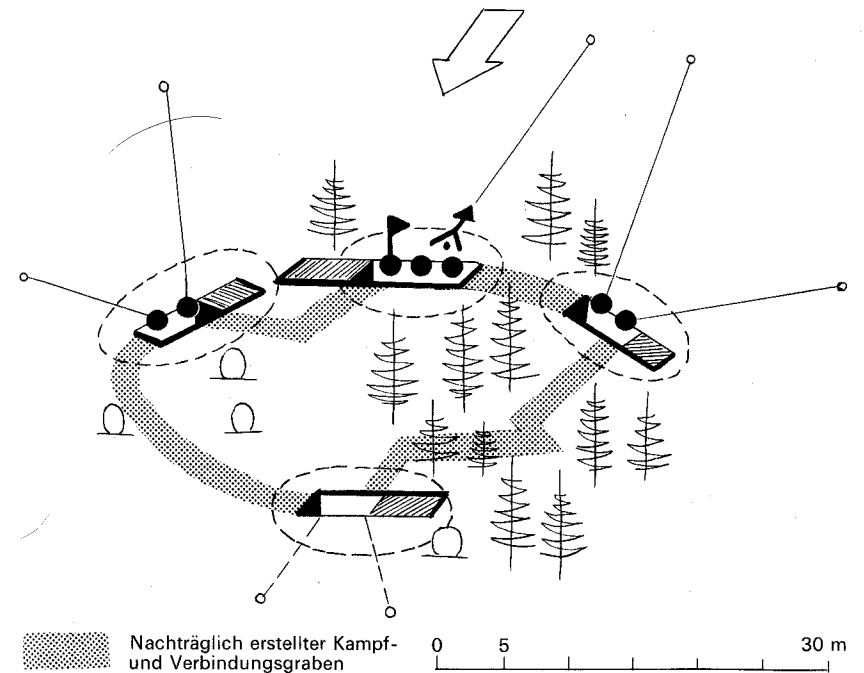
Lösung, wenn man genügend Zeit hat



- 1 Kampfgraben
- 2 Nische
- 3 Frontale Stellung
- 4 Flankierende Stellungen
- 5 Rückwärtige Stellung (unbesetzt)
- 6 Feldlatrine

# GRUPPENNEST

Lösung, wenn man wenig Zeit hat



Verteidigungsbefehl eines Füsiliergruppenführers:

## 1. Orientierung

### Feind:

Hat drei Möglichkeiten:

- a) Angriff mit Panzern und Schützenpanzern rittlings der Strasse von Norden her. Damit stösst er frontal auf unser Gruppennest (wahrscheinlichster Fall).
- b) Zurücklassen der Panzerfahrzeuge in der Ebene von Breiti und Infiltration abgesessener Panzergrenadiere durch den Schattigwald. Damit wird unsere Gruppe links umgangen.
- c) Benützung der sehr steilen Auffahrt von Heitlig. Damit gelangt er in unsern Rücken (unwahrscheinlichster Fall).

Möglichkeit b) und c) zwingen uns dazu, die Rundumverteidigung vorzubereiten.

### Eigene Truppen:

- 150 m rechts von uns Füsiliergruppe Moser.
- Links von uns offene, nicht angelehnte Flanke.
- 100 m hinter uns der Zugtrupp und die Unterstützungsgruppe.



### Auftrag:

Unsere Gruppe **hält** die Westecke der Terrasse und **sperrt** die nach Leutwil führende Strasse.

### 2. Absicht

- Den 150 m breiten panzergängigen Streifen zwischen Wald und Gruppennest mit Panzerminen sperren.
- Den Wegeinschnitt mit Personenminen verseuchen und zusätzlich ein Feuer mit Gewehr-Stahlgranaten darauf vorbereiten.
- In den Nischen der Schützenlöcher das Vorbereitungsfeuer überleben.
- Wenn der Gegner am Terrassenrand auftaucht, den Feuerkampf aufnehmen:
  - a) Raketenrohr gegen Panzerfahrzeuge;
  - b) Sturmgewehre gegen die absitzenden Panzergrenadiere.

### 3. Aufträge

- Der Raketenrohrtrupp bildet das frontale Nest. Wirkt mit frontalem Feuer gegen den Terrassenrand.
- Rotte Meier bildet das linke Nest. Wirkt mit Sturmgewehrfeuer in die offene Passage zwischen Waldrand und Gruppennest. Bereitet ein Feuer mit Gewehr-Stahlgranaten in den Wegeinschnitt vor.
- Rotte Hofer bildet das rechte Nest. Wirkt mit Sturmgewehrfeuer:
  - a) frontal gegen den Terrassenrand;
  - b) flankierend in den Zwischenraum zur Nachbargruppe Moser.

### 4. Mein Standort

Im Gefecht beim Raketenrohr.

### 5. Besonderes

Wir bauen unser Gruppennest aus. Reihenfolge der Arbeiten:

1. Kreisförmiger Kampfgraben.
2. Nischen einbauen.
3. Rundum-Drahthindernis erstellen.
4. Panzer- und Personenminen verlegen.

Zeit- und Materialbedarf für den Ausbau eines Gruppennestes:

- Verfügbare Arbeitskräfte: 1 Unteroffizier+6 Füsilieri.
- Tagesleistung der Gruppe: 7×8 Stunden=total 56 Stunden.
- Arbeitsaufwand für die einzelnen Objekte:

#### 1. Kampfgraben

A. Situation bei reiner Handarbeit:

85 Laufmeter Kampfgraben ausheben, verkleiden und entwässern.	
102 m <sup>3</sup> Erdaushub .....	306 Stunden
170 Laufmeter Grabenverkleidung mit Drahtgeflecht ...	44 Stunden
8 Sickerschächte erstellen .....	80 Stunden
<b>Total: 430 Stunden=rund 7½ Arbeitstage.</b>	

B. Situation bei maschinellem Erdaushub:

85 Laufmeter Kampfgraben ausheben, verkleiden und entwässern.	
102 m <sup>3</sup> Erdaushub mit Bagger .....	5 Maschinenstunden
Grabenränder sauber abstechen, planieren, Fahrzeugspuren verwischen bzw. tarnen....	85 Mannsstunden
170 Laufmeter Grabenverkleidung mit Drahtgeflecht.....	44 Mannsstunden
8 Sickerschächte erstellen .....	80 Mannsstunden
<b>Total: 5 Maschinenstunden+209 Mannsstunden=rund 4 Arbeitstage.</b>	

#### 2. Nischen

4 Nischen ausheben und überdecken. Das Auskleiden erfolgte zusammen mit dem Kampfgraben.	
18 m <sup>3</sup> Erdaushub .....	54 Stunden
16 m <sup>2</sup> Überdeckung .....	16 Stunden
<b>Total: 70 Stunden=rund 1 Arbeitstag.</b>	

#### 3. Rundum-Drahthindernis

400 Laufmeter einfache Stacheldrahthecke erstellen .....	160 Stunden
<b>=rund 3 Arbeitstage.</b>	

- Werkzeug: 6 Schaufeln, 6 Pickel, 1 Locheisen, 1 Handbeil, 1 Vorschlaghammer, 1 Beisszange, 1 Drahtschere, 1 Säge, 1 Handhammer, 2 Kisten zum Draufstehen beim Einschlagen der Pfähle.
- Baumaterial:
  - a) für Grabenverkleidung: 340 m<sup>2</sup> Drahtgeflecht, 42 Pfähle Ø 10 cm, Länge 170 cm, 42 Pflöcke Ø 10 cm, Länge 60 cm, 250 m glatter Draht;
  - b) für Abdecken der Nischen: 80 Stück Rundholz Ø 12 cm, Länge 200 cm, 24 m<sup>2</sup> Plastikfolie, 40 Sandsäcke;
  - c) für Rundum-Drahthindernis: 140 Pfähle Ø 12 cm, Länge 170 cm, 280 Pflöcke Ø 12 cm, Länge 70 cm, 48 Rollen Stacheldraht à je 100 m Länge, 1200 Agraffen.

Tag | \_\_\_\_\_ |



Bildlegende: Zeitbedarf für den Ausbau des Gruppennestes

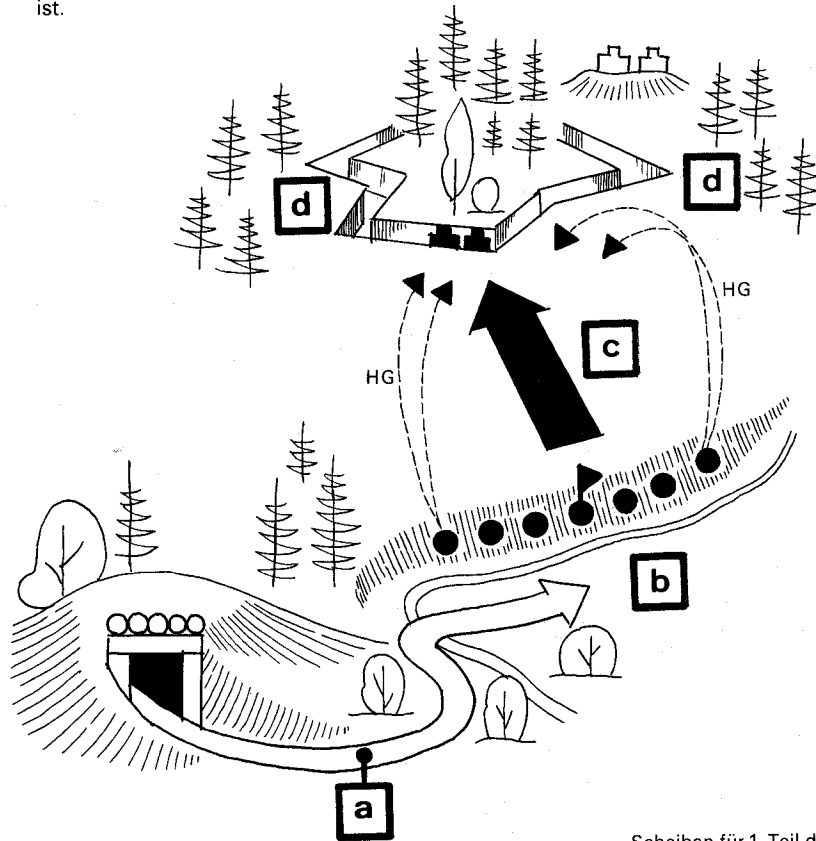
- 1 Situation bei reiner Handarbeit (12 Tage)
  - 2 Situation bei Einsatz eines Baggers für den Erdaushub (8½ Tage)
- a** Bau des Kampfgrabens  
**b** Bau der Nischen  
**c** Bau des Rundum-Hindernisses (einfache Stacheldrahthecke)  
**d** Bau der Feldlatrine sowie eine kleine Zeitreserve für Unvorhergesehenes

## Gegenstoss



### Allgemeines:

- Der Gegenstoss ist ein Element der «Verteidigung».
- Der Gegenstoss richtet sich gegen den Feind, der in die Verteidigungsstellung eingebrochen ist.
- Auf der Stufe Zug und Kompanie werden nur Gegenstösse geführt.
- Stärke der Gegenstossreserve:
  - a) im Zug eine Gruppe;
  - b) in der Kompanie mindestens 1 Füsiliergruppe +1 Mg, höchstens 1 Füsiliierzug.

Schon wenige Leute werden viel erreichen, wenn sie rasch handeln und den Gegner anfallen, solange er noch erschöpft, desorientiert und geschwächt ist.



- a gedeckte Annäherung
- b Sturmstellung
- c Sturm und Einbruch
- d Aufrollen des Grabens

-  Scheiben für 1. Teil der Übung (feindliches Lmg)
-  Scheiben für 2. Teil der Übung (feindliche Stgw-Schützen)

### Charakteristik des Gegenstosses:

- a) Auslösung: automatisch, spontan, ohne Befehl;
  - b) Zeitbedarf für die Auslösung: einige Minuten. Es kommt darauf an, durch augenblickliches Handeln dem eingebrochenen Gegner keine Zeit zum Einrichten zu lassen;
  - c) Unterstützung: in der Regel keine. Nur Sturmfeuer und einige rasch zusammengeraffte Sturmgewehre und Mg. Die Gunst des Augenblicks muss die fehlende Feuerunterstützung wettmachen;
  - d) Kampftechnik: in der Regel zuerst «Sturm», anschliessend stossstrupp-artiges Weiterkämpfen.
- Die Einsätze müssen einexerziert werden.
  - Man kann im Gelände ablesen, wo sich der eingebrochene Gegner festkrallen wird (Ruine, Damm, Erdeinschnitt, Grabenstück usw.).
  - Zahl der einzuexerzierenden Gegenstösse:
    - a) im Zug 4-6;
    - b) in der Kompanie 2-3.
  - Die einzelnen Aktionen werden mit Namen bezeichnet, z.B. «Fall Ruine», «Fall Gruppennest Moser» usw.

### Praktisches Beispiel:

Ausexerzieren eines Gegenstosses innerhalb des Zugsstützpunktes.  
Der Befehl des Gruppenführers:

#### Orientierung

- Feind: Hat das Gruppennest Moser genommen. An Einzelheiten erkannt: leichtes Maschinengewehr in der Grabenecke bei der Birke.  
Eigene Truppen: Die übrigen Teile unseres Zuges halten.  
Auftrag: Wir nehmen das verlorene Gruppennest im Gegenstoss zurück.

#### Absicht

Ich will:  
die Gruppe gedeckt in den Bachgraben verschieben - dort zum Sturm bereitlegen - mit Handgranaten den Sturm vorbereiten - nachher unter Abgabe von Sturmfeuer vorgehen und in den Graben einbrechen - den Graben mit je einem Trupp nach rechts und links aufrollen!

#### Befehl

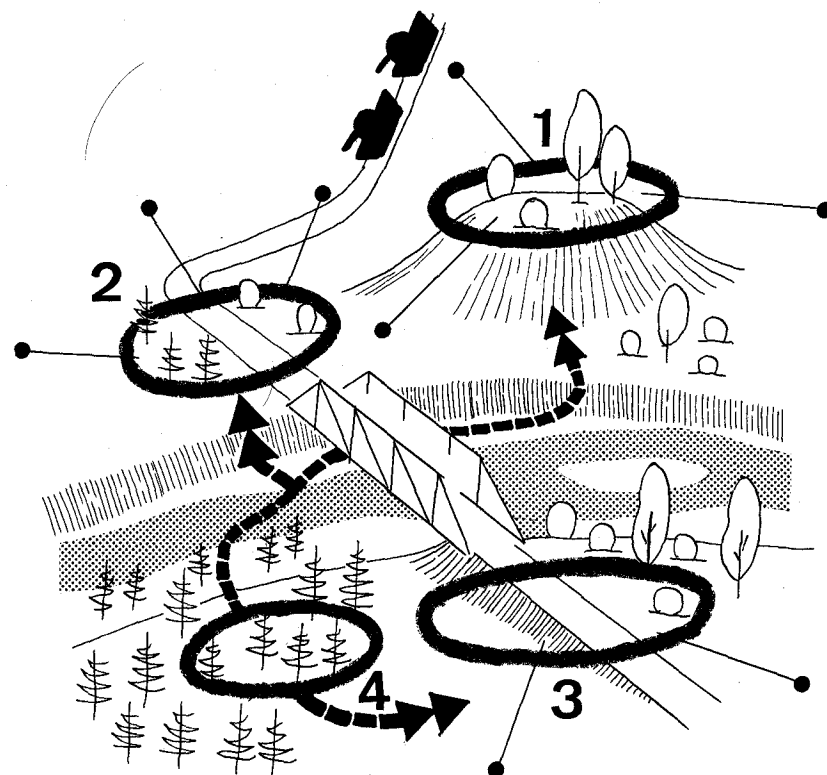
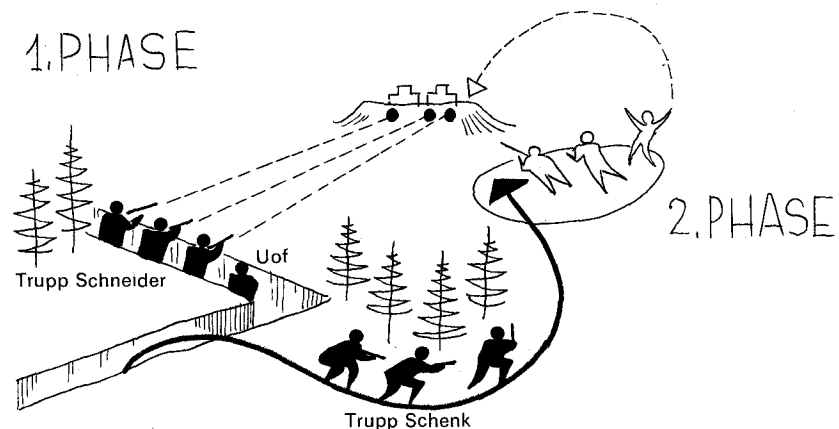
«... Gruppe Peter - Richtung Bachgraben - in Schützenkolonne, Abstand von Mann zu Mann 5 m - mir nach Marsch!»

### Der Ablauf der Aktion:

Im Bachgraben angekommen: «... Gruppe Peter zum Sturm bereitmachen - Füsilier Müller und Schweizer werfen je zwei Handgranaten - Handgranaten zum Wurf bereitmachen!»

Nach der Bereitmeldung: «... Müller wurf!» (nach den zwei Detonationen)  
«... Schweizer Wurf!» (nach den zwei Detonationen) «... Gruppe Peter, Sturm Marsch!»

Zeitsprung: Die Gruppe hat die verlorene Stellung zurückgenommen. Jenseits der Baumgruppe erkennt sie hinter einer Bodenwelle zwei feindliche Sturmgeschützschützen. Neuer Befehl des Gruppenführers: «... Orientierung: 50 m vor uns hinter dem Erdwall Feind – Absicht: mit einem Trupp den Gegner niederhalten, mit einem andern Trupp rechts ausholend an den Gegner herangehen und diesen vernichten – Befehl: Trupp Schneider hält den Gegner nieder. Stellungsort: im Graben links von mir – Trupp Schenk geht auf meinen Befehl vor – Bereitlegen Marsch!»  
 Zeitsprung: Trupp Schenk ist unter Feuerschutz auf Handgranatenwurfweite an den Gegner herangekommen. Befehl des Truppführers: «... Hans hält den Gegner mit dem Sturmgeschütz nieder – Peter vernichtet den Gegner mit einer Handgranate – nach der Detonation gehe ich vor – Handgranate zum Wurf vorbereiten!»



### Sperren einer unzerstörten Brücke

Auftrag des Zuges:

1. Die Brücke für den Verkehr der eigenen Trupps offen halten.
2. Die Brücke bei feindlichem Angriff zu sperren und zu halten.
  - Eine Brücke kann nur mit Erfolg offengehalten werden, wenn man beide Brückenden in der Hand hält.
  - Sofortmassnahmen beim Eintreffen an der Brücke:
    - a) eine Sturmgeschützgruppe auf das gegenüberliegende Ufer (voraussichtliche Feindseite) werfen;
    - b) die Panzerabwehrgruppe an der Brücke selbst in Stellung bringen;
    - c) eine Aufklärungspatrouille (3 Mann) ca. 1 km in Feindrichtung vortreiben.
  - Im Schutze dieser Sofortmassnahmen wird die endgültige Verteidigungsorganisation rekonstruiert.
  - Kräfteverteilung im Normalfall:
    - 2 Sturmgeschützgruppen auf die voraussichtliche Feindseite,
    - 1 Sturmgeschützgruppe deckt die Brücke nach hinten,
    - Unterstützungsgruppe als Gegenstossreserve ausschieben,
    - Panzerabwehrgruppe auflösen und die Raketenrohre verteilen.
  - Die beidseitigen Brückenauffahrten mit Schnellsperren versehen (Minenbretter, Minenketten).

- 1 Sturmgeschützgruppe
- 2 Sturmgeschützgruppe + 2 Raketenrohre aus der Panzerabwehrgruppe
- 3 Sturmgeschützgruppe
- 4 Unterstützungsgruppe + 1 Raketenrohr aus der Panzerabwehrgruppe

## Sperren einer Strasse

### Sofortmassnahmen:

- Mit der Panzerabwehrgruppe die Strasse provisorisch sperren.
- Die Unterstützungsgruppe vorübergehend auflösen und damit
  - a) eine Aufklärungspatrouille bilden (1 Uof+2 Füsiliere);
  - b) Panzerwarnung organisieren (2 Füsiliere, Signalraketen).
- Panzerwarnung soweit vorschieben, dass sie in die nächste Geländekammer sieht.
- Aufklärungspatrouille ca. 1 km der Strasse entlang vortreiben.
- Im Schutze dieser Sofortmassnahmen wird die endgültige Verteidigungsorganisation rekonstruiert.

### Grundsätze für das Einrichten der Strassensperre:

- Sperre an unübersichtlicher Stelle oder in Engnis.
- Panzerhindernis (Minen) durch ganze Sperrorganisation decken.
- Reserve ausscheiden und so placieren, dass sie
  - a) zugunsten der vordern Gruppennester eingreifen kann;
  - b) die Sperre gegen Angriff aus dem Rücken verteidigen kann;
  - c) einem Umgehungsversuch entgegenreten kann.

### Praktisches Beispiel einer Strassensperre durch einen Füsilierzug:

1. Sturmgewehrgruppe.
2. Zugstrupp + Sturmgewehrgruppe.
3. Unterstützungsgruppe + 2 Raketenrohre aus der Panzerabwehrgruppe.
4. Reserve: Sturmgewehrgruppe + 1 Raketenrohr aus der Panzerabwehrgruppe.
5. Vorbereitete Stellung zum Schutz der Sperre gegen Angriff aus dem Rücken.
6. Vorbereitete Stellung zur Abwehr eines Umgehungsversuches.

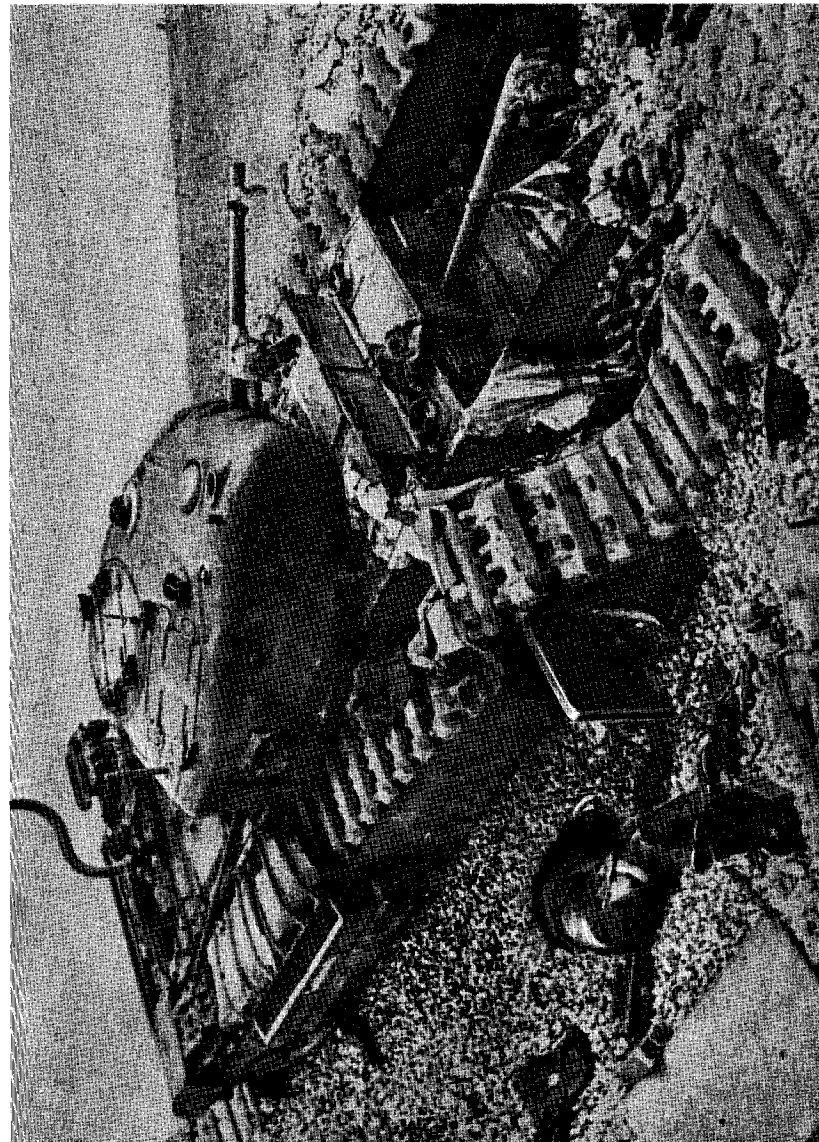
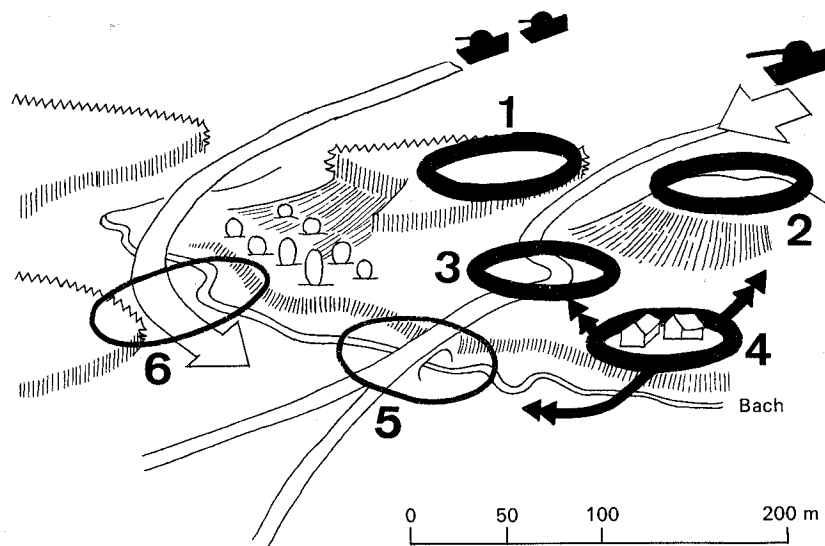
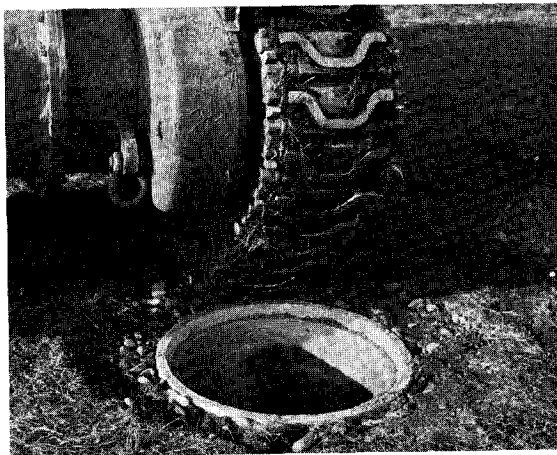


Bild aus dem Krieg:

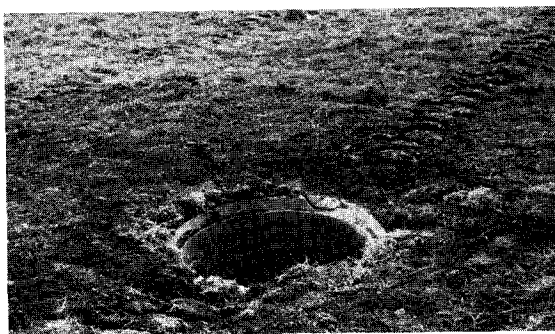
Zerstörter britischer Panzer. Ein Mann der Besatzung versuchte auszusteigen und wurde beim Verlassen des Fahrzeugs getroffen (beachte «Notausstieg» = geöffnete Seitenlucke).



Zementrohr mit Ei-Profil  
 Ø 120 cm, vor dem  
 Überrollen mit Panzer



Zementrohr Ø 100 cm,  
 vor dem Überrollen mit  
 Panzer



Zementrohr Ø 100 cm  
 nach Überrollen mit  
 Panzer. Beschädigung  
 gleich Null!

# Geländeverstärkungen

## Allgemeines

- Die Geländeverstärkung ist ein Kampfmittel. Sie soll:
  - a) die Wirkung der eigenen Waffen steigern;
  - b) die Wirkung der gegnerischen Waffen herabsetzen.
- Umfang und Dauerhaftigkeit der Geländeverstärkung hängt von der Lage ab.
- Wenn die Gefechtsberührung jederzeit zu erwarten ist, werden nur Arbeiten in Angriff genommen, die in wenigen Tagen fertig sein können. Bei Kampfbeginn nützen einige wenige fertige Bauten mehr als viele halb-vollendete Arbeiten.
- Wir werden immer knapp an Zeit sein. Die Frist zwischen Kriegsmobil-machung und Kampfbeginn kann unter Umständen nur einige wenige Tage betragen<sup>1</sup>.
- Die Truppe muss in der Lage sein, gewisse Geländeverstärkungen selbst-ständig, d.h. ohne Geniehilfe, auszuführen. Wir müssen hierbei mehrheitlich mit Leuten arbeiten, die:
  - a) nicht an schwere Bauarbeit gewöhnt sind, also rasch ermüden;
  - b) wenig handwerkliche Fertigkeit haben, also nur einfache Anlagen erstellen können.

Hier wie in der Taktik gilt: «Nur das Einfachste gelingt!»
- Bei der Geländeverstärkung gibt es keine Ideallösung. Man kann nur Vor- und Nachteile abwägen, den Entschluss fassen und nachher konsequent daran festhalten.
- Mit jeder Änderung im Bau befindlicher Anlagen wird:
  - a) Zeit, Kraft und Material vergeudet;
  - b) das Vertrauen der Truppe in die Führung untergraben.

In der Regel ist es besser, etwas falsch Angefangenes zu Ende zu führen, als mit Neuem, Besserem zu spät zu kommen.

- Die Masse der Truppe muss in der Lage sein, bei Kriegsmobilmachung auf Anrieb folgende Bauten zu erstellen:
  - a) Schützenlöcher mit und ohne Nischen;
  - b) Kampfgräben;
  - c) einfache Stacheldrahthecken<sup>2</sup>.
- Alle Wände müssen gegen Abbröckeln und Einsturz verkleidet werden. Einfachste Möglichkeiten: Drahtgeflecht oder Wellblechtafeln.
- Alle Anlagen müssen entwässert werden, sonst sind sie bei Schlechtwetter rasch unbenutzbar. Mindestanforderung:
  - a) in jedes Schützenloch und jede Nische ein Sickerschacht;
  - b) in jedes Grabenstück mehrere Sickerschächte.

<sup>1</sup> Das wirkt sich vor allem bei zeitraubenden Bauten nachteilig aus. In allen wichtigen Kampfräumen werden daher bereits im Frieden permanente Unterstände eingebaut. Dieses Netz von Deckungen wird laufend weiter verdichtet. Der Wert dieser Massnahme kann nicht hoch genug eingeschätzt werden.

<sup>2</sup> Der Bau von Unterständen erfordert Geniehilfe oder aber eine spezielle Ausbildung.

## Arbeitsleistungen

- Bei mehrtägigen Bauarbeiten soll die tägliche Arbeitszeit für ungewohnte Leute 8 Stunden nicht überschreiten (Ermüdung, unverhältnismässig starkes Absinken der Leistung).
- Alle nachstehenden Zahlen gelten für ungeübte Leute.
- Für erschwerte Arbeitsbedingungen müssen Zuschläge gemacht werden:
  - a) Arbeit bei Nacht mit Licht: 30%
  - b) Arbeit bei Nacht ohne Licht: 100%
  - c) Schlechtwetterperiode: 100–200%
  - d) schwieriger Boden (z.B. Wald mit dichtem Wurzelwerk usw.): 100–200%

Art der Arbeit		Anzahl Arbeitsstunden
- Erdaushub	pro m <sup>3</sup>	3
- Aushubmaterial wieder einschütten und feststampfen	pro m <sup>3</sup>	2
- Sickerschacht von 1,2 m Tiefe ausheben, Kies und Geröll einfüllen		5–10
- Rasenziegel abheben und seitwärts deponieren	pro m <sup>2</sup>	½
- Rasenziegel als Tarnung andecken	pro m <sup>2</sup>	¼
- Wandverkleidung mit Drahtgeflecht	pro m <sup>2</sup>	¼
- Wandverkleidung mit Wellblechtafeln	pro m <sup>2</sup>	½

- Maschinenarbeit für Erdaushub: In mittelschwerem Boden entspricht die Leistung einer geeigneten Baumaschine derjenigen von 50 Mann. Nach dem Maschineneinsatz müssen gewisse Ergänzungsarbeiten von Hand vorgenommen werden (z.B. Kanten nachstechen, Sohle ausplanieren, Fahrzeugspuren verwischen usw.).  
Praktisches Beispiel: Aufgabe: 100 Laufmeter Kampfgraben ausheben.  
Erdaushub mit Bagger = 6 Maschinenstunden.  
Ergänzungsarbeiten = 100 Manns-Arbeitsstunden.  
Das setzt aber den Wert des Maschineneinsatzes nicht herab. Das Resultat ist immer noch mindestens 1:3 zugunsten des Baggers.

## Die einfachsten Geländeverstärkungen

### 2-Mann-Schützenloch ohne Nische:

- Geeignet für Sturmgewehr-schützen.
- Vorteil: rasch erstellt. Einfache, saubere Verkleidung. Äusserst widerstandsfähig gegen Überrollen durch Panzer. Nachteil: kein Splitterschutz nach oben.
- Aushub: 4 m<sup>3</sup>.
- Material für das Verkleiden: 2 Zementröhren  $\varnothing$  100 cm, Länge 100 cm, 2 Zementröhren  $\varnothing$  100 cm, Länge 50 cm (oder entsprechende Zementröhren mit Ei-Profil).
- Werkzeug: 1 Pickel, 1 Schaufel, 1 Karrette.
- Bauvorgang: Baugrube ausheben. Sickerschacht erstellen. Zementrohre einbauen. Ein Teil des Aushubmaterials einfüllen. Tarnen.

- Arbeitszeit: Erdaushub 12 Stunden, übrige Arbeiten 4 Stunden, total 16 Stunden=1 Arbeitstag für den Trupp à 2 Mann.

### 2-Mann-Schützenloch mit Nische:

- Geeignet für: Sturmgewehr-schützen, Maschinengewehr, Raketenrohr, Beobachtungsstelle für Artillerieschiesskommandant oder Beobachtungsunteroffizier der Minenwerfer.
- Vorteile:
  - a) Splitterschutz nach oben;
  - b) kann leicht an einen Kampfgraben angehängt werden;
  - c) die Grundkonstruktion ist sehr anpassungsfähig. Wenn mehr Leute im Schützenloch Platz finden müssen (z.B. Rak-Rohr-Trupp+Gruppenführer usw.) wird das Ganze um 1 m verlängert.
- Aushub: 7,5 m<sup>3</sup>.
- Material:
  - 20 Stück Rundholz  $\varnothing$  12 cm, für Abdeckung der Nische 6 m<sup>3</sup> Plastikfolie zum Abdecken der Rundholzschicht.
  - 11 Laufmeter Drahtgeflecht (150 cm breit) zum Auskleiden der Wände.
  - 12 Stangen  $\varnothing$  8–10 cm, Länge 200 cm, für Verankerung der Wandverkleidung.
  - 12 Pflöcke  $\varnothing$  8–10 cm, Länge 60 cm, für Abspannen der Verankerung.
  - 30 m glatter Bindedraht.
  - 12 Laufmeter Bretter für Sickerschacht.
  - Nägel und Agraffen.
- Werkzeug: 1 Pickel, 1 Schaufel, 1 Locheisen, 1 Vorschlaghammer, 1 Handhammer, 1 Beil, 1 Säge, 1 Beisszange, 1 Karrette.
- Bauvorgang: Abstecken der Baugrube. Ausheben der Baugrube. Erstellen von 2 Sickerschächten. Abstützen der Wände mit Drahtgeflecht. Überdecken der Nische. Tarnen.
- Arbeitszeit: Erdaushub 23 Stunden, übrige Arbeiten 17 Stunden, total 40 Stunden=2½ Arbeitstage für den Trupp à 2 Mann.

### Kampfgraben:

- Geeignet als:
  - a) gedeckter Verbindungsweg;
  - b) Feuerstellung für Sturmgewehr, Maschinengewehr, Raketenrohr (Schies-sen über die Grabenkante);
  - c) Beobachtungsstelle (z.B. Gefechtsstand).
- Vorteile: einfach zu erstellen. Ausbaufähig: wenn z.B. die Zeit für das Erstellen von Nischen fehlt, können einfach einzelne Grabenstücke mit Rundholz überdeckt werden.
- Nachteil: viel Erdaushub und damit entsprechend lange Bauzeit.
- Aushub: pro Laufmeter Kampfgraben 1,3 m<sup>3</sup>.
- Material für das Verkleiden der Grabenwände (pro 10 Laufmeter Kampf-graben):
  - 20 Laufmeter Drahtgeflecht (150 cm breit).
  - 6 Stangen  $\varnothing$  8–10 cm, Länge 200 cm, für das Verankern der Wandverkleidung.
  - 6 Pflöcke  $\varnothing$  8–10 cm, Länge 60 cm, für das Abspannen der Verankerung.
  - 12 m glatter Bindedraht.
  - Nägel, Agraffen.

- Werkzeug: Schaufeln, Pickel, Locheisen, Vorschlaghammer, Handhammer, Beil, Säge, Beisszange, Karretten.
- Bauvorgang: Abstecken des Grabenverlaufes (Sägemehl, Pflöcke usw.), Ausheben der Erde, Einbau der Sickerschächte, Verkleiden der Wände, Tarnen.
- Arbeitszeit für 10 Laufmeter Kampfgraben:  
Erdaushub 39 Stunden, ein Sickerschacht 10 Stunden, Wandverkleidung 7 Stunden, total 56 Stunden.

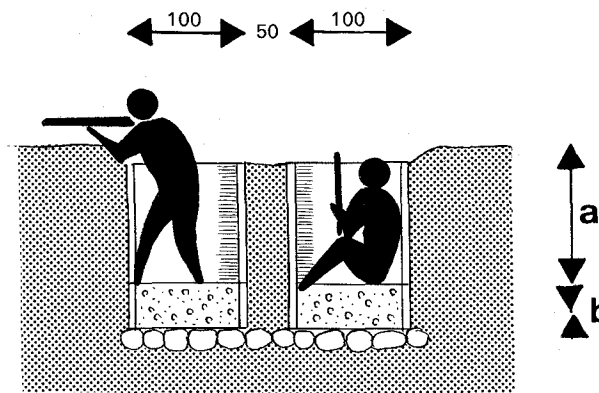
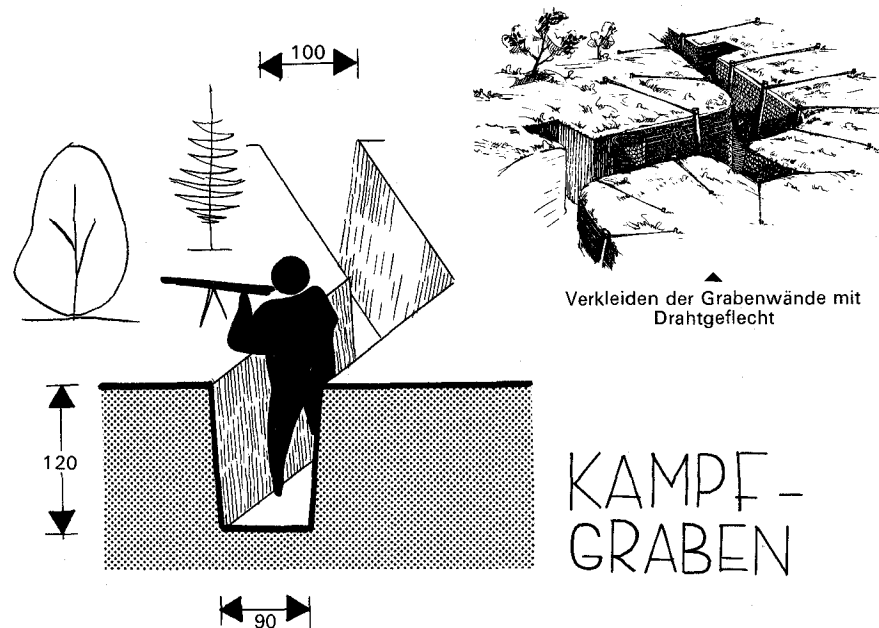
#### Einfache Stacheldrahthecke:

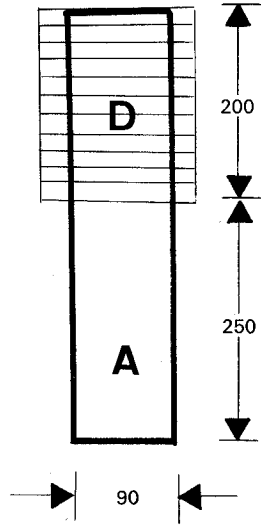
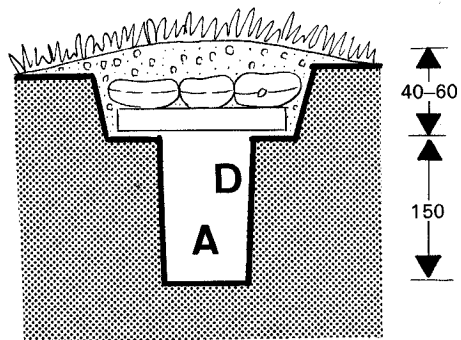
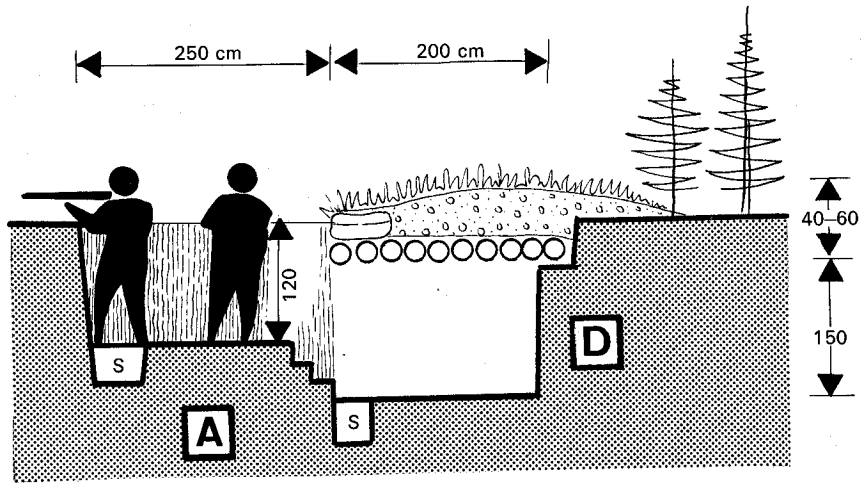
- Geeignet als: Rundum-Infanteriehindernis für Gruppennester und Zugstützpunkte.
- Vorteile: einfach zu erstellen. Kann bei genügend Zeit und Material leicht verstärkt werden, indem eine zweite Hecke gezogen wird. Abstand von Hecke zu Hecke 5 m. (Grundsatz: Hindernis nicht verdichten, sondern vertiefen!)
- Wenn möglich sind vorhandene Zäune oder Bäume zur Einsparung von Pfählen auszunützen.
- Werkzeug: 2 Vorschlaghämmer, 2 Locheisen, 1 Säge, 1 Beil, 2 Beisszangen, 2 Handhammer, 1 Drahtschere, 2 Kisten zum Draufsteigen beim Einschlagen der Pfähle.
- Bauvorgang: Abstecken des Hindernisverlaufes, Einschlagen der Pfähle und der Pflöcke, Spannen des Stacheldrahtes.
- Material für 100 Laufmeter Hindernis:  
35 Pfähle  $\varnothing$  8–12 cm, Länge 200 cm.  
70 Pflöcke  $\varnothing$  8–12 cm, Länge 60 cm.  
12 Rollen Stacheldraht à je 100 m.  
300 Agraffen, 100 m glatter Bindendraht.
- Arbeitszeit für 100 Laufmeter Hindernis: 40 Stunden.

#### Feld-Latrine:

- Geeignet für die Verwendung in Kampfstellungen (Gruppennester, Zugstützpunkte).
- Vorteil: genügende Deckung im Kampf.
- Nachteile: viel Erdaushub und damit entsprechend lange Bauzeit. Wetterschermen schwierig einzubauen.
- Aushub: für 5 Laufmeter Länge 15 m<sup>3</sup>.
- Material: 35 Laufmeter Rundholz  $\varnothing$  8–12 cm, 5 Laufmeter Bretter 30 mm, 20 m glatter Bindendraht, Nägel, Agraffen.
- Werkzeug: 1 Schaufel, 1 Pickel, 1 Vorschlaghammer, 1 Handhammer, 1 Beil, 1 Beisszange, 1 Karrette.
- Bauvorgang: Ausheben der Grube, Einbau der Sitzstangen. In wenig standfestem Boden müssen die Wände verkleidet werden.
- Arbeitszeit: Erdaushub 45 Stunden, übrige Arbeiten 5 Stunden, total 50 Stunden.

a Oberes Zementrohr 100 cm hoch  
b Unteres Zementrohr 50 cm hoch  
Sickergrund: im Rohr Kies, unter dem Rohr grobe Bollensteine

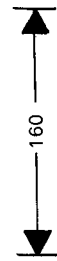
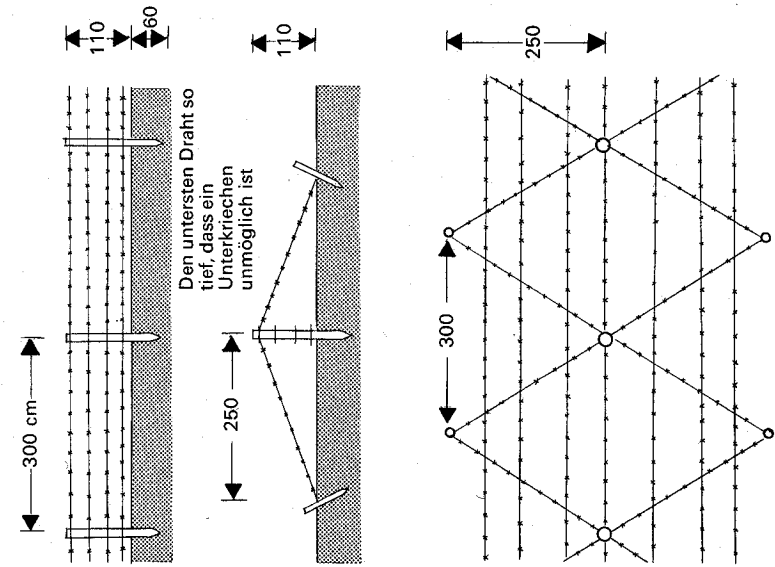




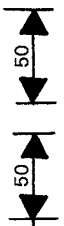
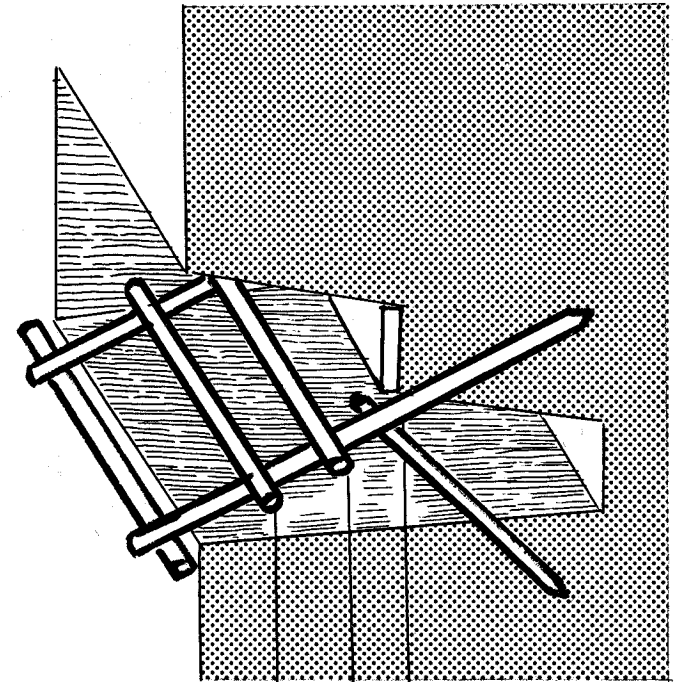
A = Schützenloch  
 D = Nische  
 S = Sickerschacht

## 2-MANN-SCHÜTZENLOCH MIT NISCHE

## EINFACHE STACHELDRAHTHECKE



## FELD-LATRINE





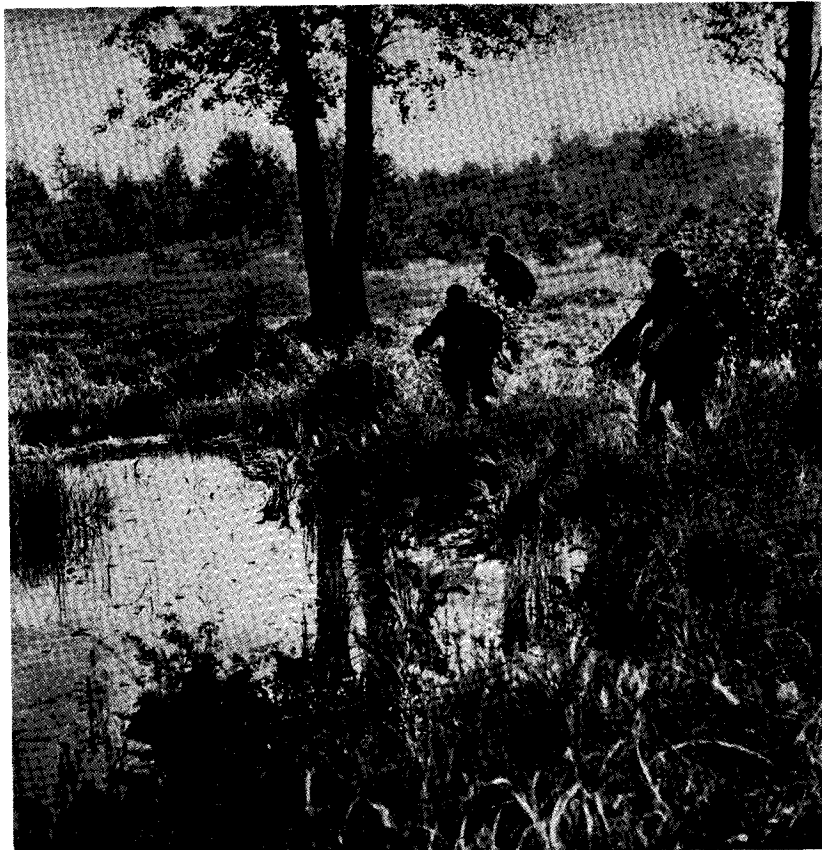


Bild aus dem Krieg: «Schleichpatrouille» im unübersichtlichen Gelände.

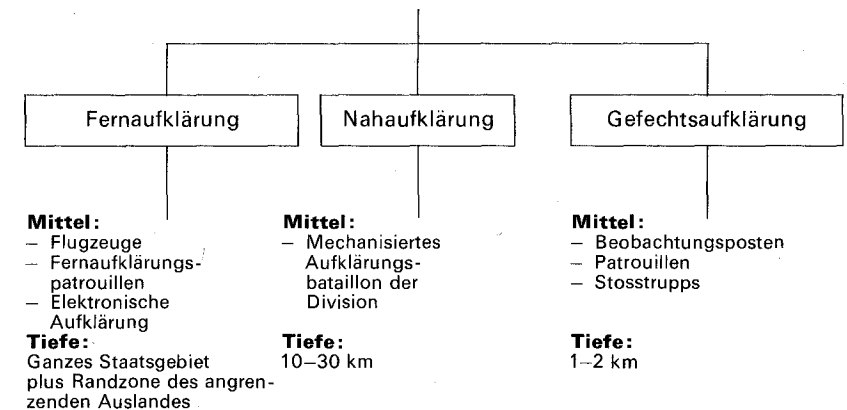
# Aufklärung

## Allgemeines

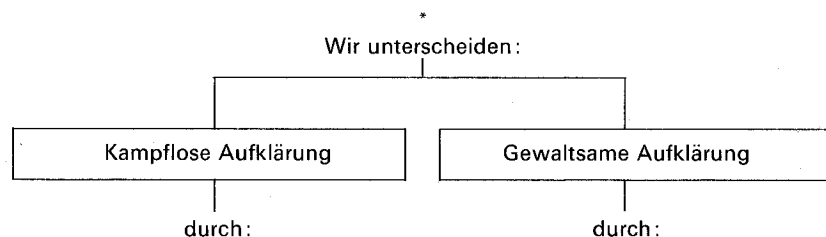
- Die Aufklärung schützt vor Überraschung.
- Je ungewisser die Lage ist, um so wichtiger wird die Aufklärung.
- Aufklärung muss frühzeitig angeordnet werden, da sie viel Zeit benötigt.
- Aufklärungsergebnisse sind in der Regel zeitlich nur begrenzt gültig. Sie müssen daher rasch übermittelt, ausgewertet und den interessierten Stellen bekanntgegeben werden.
- In vielen Fällen kann die Aufklärung durch Verbindungsaufnahme mit weiter vorne stehenden Truppen (z.B. Grenztruppen usw.) ersetzt werden.

- Unser Gegner setzt sich im wesentlichen aus mechanisierten Truppen zusammen. Wer gegen mechanisierte Truppen aufklären soll, benötigt seinerseits Beweglichkeit und Stosskraft.
- In panzergünstigem Gelände ist für uns eine Erdaufklärung nur mit dem mechanisierten Aufklärungsbataillon der Division möglich.
- In dicht überbautem, bewaldetem oder gebirgigem Gelände können auch «nichtmechanisierte» Verbände zur Aufklärung eingesetzt werden. Man darf von ihnen aber nicht zuviel erwarten, da ihre Stosskraft gering ist.
- Die bescheidenste Aufklärung besteht darin, festzustellen, welche Geländepunkte der Gegner bereits erreicht hat (also die vorderste feindliche Linie festzustellen). Dieses Ergebnis genügt vielfach nicht. Wer mehr wissen will, muss entweder die vorderste feindliche «Kruste» überfliegen oder aber mit Panzerkräften durchbrechen.

Wir unterscheiden:



- Die Fernaufklärung dient der operativen Führung. Sie wird von der Armee (ausnahmsweise von dem AK) organisiert. Sie stellt die Gruppierung des Gegners im grossen fest.
- Die Nahaufklärung dient der taktischen Führung. Sie wird von der Division (ausnahmsweise vom Rgt) organisiert.
- Die Gefechtsaufklärung dient der zuvorderst am Feind stehenden Truppe. Sie wird vom Bataillon und von der Kompanie organisiert. Gefechtsaufklärung wird notwendig, sobald ein Zusammenstoss mit dem Gegner in Aussicht steht oder bereits im Gange ist. Sie stellt fest, ob das Gelände vor, neben oder hinter der eigenen Truppe vom Feind frei ist.



- Flugzeuge<sup>1</sup>
- Fernaufklärungspatrouillen
- Elektronische Aufklärung (z.B. Funkaufklärung, Radar usw.)
- Verbindungsdetachemente
- Schleichpatrouillen
- Späher

- Angriff mit begrenztem Ziel durch grössere Verbände
- Kampfpatrouillen
- Stosstrupps

**In dieser Arbeit wird nur die infanteristische Gefechtsaufklärung behandelt**

## Kampflose Aufklärung

### Beobachtungsposten

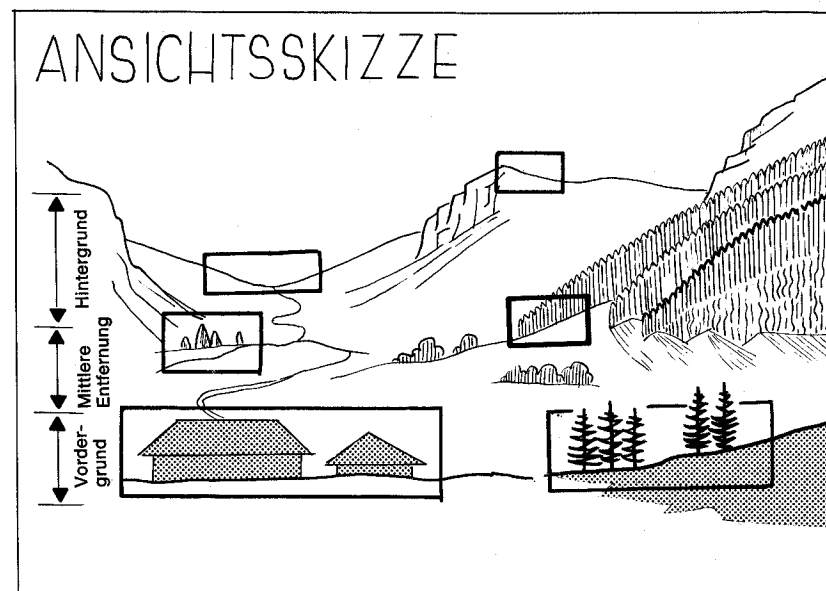
Einrichten eines Beobachtungspostens:

- Mannschaft: 1 Chef+3 bis 6 Mann.
- Beobachtungsmaterial: Feldstecher. Besonders wichtige Posten erhalten ein Scherenfernrohr.
- Einrichtungsarbeiten:
  - a) Sicherung organisieren (1 Mann);
  - b) tarnen und eingraben;
  - c) Chargen verteilen (Beobachter, Schreiber, Übermittler usw.);
  - d) Ablösung organisieren;
  - e) Beobachtungsskizze erstellen.
- Der Postenchef erstellt eine Ansichtsskizze des Beobachtungsabschnittes. Er teilt diesen in drei Tiefenzonen ein:
  - a) Vordergrund;
  - b) mittlere Entfernung;
  - c) Hintergrund.

In der Skizze werden die Geländelinien und Räume festgehalten, in denen man bald feindliche Bewegungen erwartet und die speziell überwacht werden müssen.

- Der Beobachter soll in einer möglichst bequemen Stellung beobachten (sitzen, liegen).
- Müdigkeit oder ungünstige äussere Umstände (Nässe, Kälte) setzen das Beobachtungsergebnis herab:
  - a) im Schnee wird eine isolierende Unterlage aus Brettern, Reisig usw. geschaffen;
  - b) bei Regen wird ein Wetterschutz aus Zelttüchern errichtet;
  - c) bei glühender Hitze wird Schatten erzeugt.
- Intensive Beobachtung ist sehr anstrengend. Deshalb wird der Beobachter nach 30–60 Minuten abgelöst.
- Bei schlechten Sichtverhältnissen (Nacht, Nebel, Schneefall) tritt an Stelle des Beobachtens das Horchen.
- Je günstiger der Beobachtungsposten geländemässig liegt, um so eher vermutet der Gegner auf ihm Beobachtungsorgane. Die Gefahr ist dann gross, dass der Beobachtungsposten vor Angriffsbeginn mit Nebel geblendet oder mit Feuer niedergehalten wird.

- <sup>1</sup> Die Aufklärungsflugzeuge überfliegen weite Strecken, namentlich wichtige Vormarschachsen. Sie arbeiten mit:
- a) Fliegerkamera. Reihenbilder oder Einzelaufnahmen wichtiger Objekte;
  - b) Augenbeobachtung.



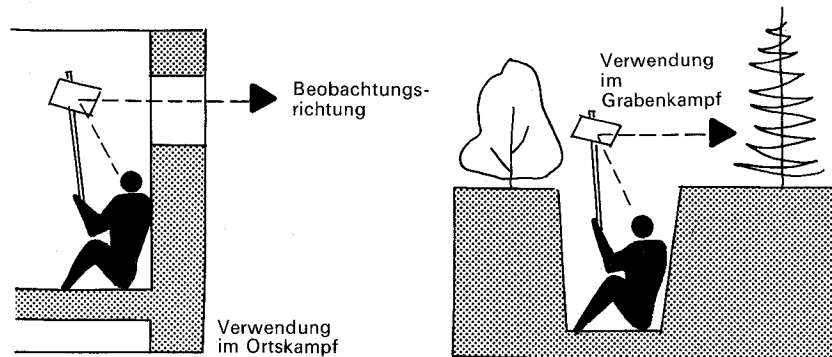
- Die Ansichtsskizze für den Beobachter wird vom Postenchef hergestellt
  - Wenn die zeichnerischen Fähigkeiten fehlen, können die Zeichner aus der Nachrichtengruppe des Bataillons beigezogen werden
- Vom Beobachter besonders zu beachtende Stellen

## Beobachten:

- Als Beobachter neigst du dazu, das zu sehen, was du gerne sehen möchtest. Es ist schwer, objektiv zu bleiben.
- Auf grössere Distanz beobachtest du mit Vorteil zuerst von blossem Auge und erst nachher mit Feldstecher oder Scherenfernrohr. Dieses Vorgehen ist bedingt durch den kleinen Blickwinkel dieser Instrumente.
- Alle Beobachtungen meldest du dem Schreiber, ohne die Beobachtung zu unterbrechen. Dieser trägt sie in das Beobachtungsjournal ein. Der Postenchef oder sein Stellvertreter entscheidet, was unverzüglich über Telefon oder Funk rückwärts gemeldet werden muss.
- Beobachtungsvorgang:
  1. Suche die Hauptgeländelinien, die in den eigenen Abschnitt führen, ab, und zwar von vorne nach hinten (d.h. vom Vordergrund bis zum Horizont).
  2. Betrachte die in deiner Ansichtsskizze als besonders wichtig bezeichneten Punkte und Räume, um Veränderungen festzustellen.Wenn du den ganzen Abschnitt in der geschilderten Weise abgesucht hast, beginnst du von vorne.

## Besonderheiten für das Beobachten nahe am Gegner (unter 200 m):

- Auf kurze Distanz ist langes Beobachten von Auge oder mit Feldstecher nur selten möglich.
- Für die Schnellbeobachtung gehe wie folgt vor:
  1. Überlege in der Deckung, in welcher Richtung und Distanz das zu beobachtende Objekt liegt.
  2. Schnelle auf und beobachte kurz.
  3. Halte an Hand der Erinnerung das Ergebnis fest.
  4. Verschiebe dich und beobachte erneut (Verschiebungsdistanz: im Gelände ca. 20 m. In einem Haus 3-4 Fenster, oder ein Stockwerk).
  5. Vergleiche die beiden Resultate.
- In stabilen Verhältnissen leistet ein «Beobachtungsspiegel» gute Dienste. Herstellung: Ein Stück Spiegel wird schräg an einer Latte befestigt und über die Deckung (Grabenrand, Fensterbrüstung usw.) gehalten.



Material: a Holzlatte, Länge des Haltegriffs mindestens 70 cm

b Ein Stück Spiegelglas, Grösse mindestens 30 x 20 cm

Besonderes: Spiegelglas leicht abgewinkelt montieren. Auf die Rückseite des Spiegels wird ein Stück dickes Tuch aufgeklebt. Verringert die Splitterwirkung des Glases, wenn der Beobachtungsspiegel von einem Geschoss getroffen wird.

## Schleichpatrouillen

- Die Aufgabe lautet «sehen und melden». Die Patrouille muss deshalb so schwach als möglich gehalten werden. Jeder überflüssige Mann erschwert die Aufgabe. Die Patrouille besteht aus 1 Chef+2 Mann.
- Gliederung:

- **Patrouillenführer**  
Sturmgewehr, Feldstecher, Infraskop, Funkgerät, Taschenlampe
- **Patrouilleur**  
Sturmgewehr, Handgranaten, Leuchtraketen
- **Patrouilleur**  
Sturmgewehr, Handgranaten, Leuchtraketen

- Jede Meldung ist wertlos, wenn sie nicht rechtzeitig an den Auftraggeber gelangt. Die Patrouille muss deshalb über ein Funkgerät verfügen, damit sie rasch melden kann.
- Eine Meldung muss enthalten:
  1. **Wann** wurde die Beobachtung gemacht (z.B. 2330)?
  2. **Was** wurde festgestellt (z.B. 3 Kampfpanzer T 54 und 2 Schützenpanzer BTR-60)?
  3. **Wo** befinden sich die feindlichen Truppen (z.B. Südausgang von Reiden)?
  4. **Wie** verhalten sich die feindlichen Truppen (z.B. die Fahrzeuge werden aus Kanistern aufgetankt)?
  5. **Was** mache ich weiter (z.B. ich kehre zurück)?
- Die Patrouille muss über ein Infraskop verfügen, damit sie feindliche Infrarot-Nachtbeobachtungsgeräte feststellen kann. Feindliche Panzerfahrzeuge verfügen über Infrarot-Ausrüstung. Sie sind daher bei Nacht lange nicht so hilflos, wie wir oft glauben. Reichweite: JR-Nachtzielgerät=1 km, JR-Nachtfahrgerät=100 m.
- Der Kommandant erteilt den Auftrag vor der ganzen Patrouille, damit jeder Teilnehmer gleich weiss, worauf es ankommt. Der Patrouillenführer wiederholt den Auftrag.
- Ein Aufklärungsauftrag setzt sich wie folgt zusammen:
  1. Ziel (geographisch).
  2. Zweck («ich will wissen, ob...»).
  3. Route (grob).
  4. Wann, wie oft und von wo aus melden.
  5. Ungefähre Rückkunftszeit.
  6. Standort des Auftraggebers.Der Auftrag muss einfach bleiben und hat sich in der Regel auf **eine** Aufgabe zu beschränken.
- Unsere vordersten Truppen werden orientiert:
  - a) wann und wo die Patrouille unsere Stellungen in Richtung Feind passieren wird;
  - b) in welchem Raum die Patrouille tätig sein wird;
  - c) wann und wo sie unsere Stellungen auf dem Rückweg erreichen wird. Damit soll verhindert werden, dass man sich gegenseitig beschiesst.
- Die Patrouillenteilnehmer deponieren vor dem Abmarsch alle überflüssigen Schriftstücke wie Befehle, private Briefe usw. (Gefangennahme). Achsel-

nummern und Gradabzeichen werden entfernt. Auf dem Mann verbleiben Erkennungsmarke und Identitätsausweis.

- Die Patrouille nimmt möglichst wenig Ausrüstung mit.
- Es wird kein Helm getragen. Die Leute hören sonst schlechter.
- In der Nacht werden Gesicht, Hände und helle Ausrüstungsgegenstände geschwärzt. Mittel: Russ, angebrannter Korkzapfen usw.
- Der Patrouillenführer kontrolliert vor dem Abmarsch, ob keine Ausrüstungsgegenstände klappern. Er lässt hierzu jeden Mann:
  - a) einen Luftsprung vollführen;
  - b) 20 m im Laufschrift zurücklegen;
  - a) abliegen und aufstehen.

- Die Patrouille meidet beim Vorgehen Wege. Diese sind meist überwacht.
- Es wird abschnittsweise von Beobachtungspunkt zu Beobachtungspunkt vorgegangen. In unübersichtlichem Gelände bewegt sich nur 1 Mann, währenddem die beiden andern das Vorgehen mit schussbarem Gewehr überwachen.
- Jede unnötige Schussabgabe gefährdet die Erfüllung des Auftrages. Dem Kampf wird deshalb ausgewichen. Bei unvermutetem Zusammenprall auf kürzeste Distanz wird augenblicklich angegriffen, um die Initiative an sich zu reißen.
- Die Patrouille kehrt nie auf dem gleichen Weg zurück. Der Gegner könnte sie beobachtet und eine Falle gestellt haben.
- Die Patrouille erstellt nach der Rückkehr einen mündlichen oder schriftlichen Patrouillenbericht.
- Auch negative Meldungen sind wertvoll, z.B. dass der Feind nicht dort ist, oder dass sich die Verhältnisse nicht geändert haben.
- Die Nachrichtenquellen müssen angegeben werden, z.B.:
  - Einwohneraussagen;
  - Vermutung;
  - eigene Beobachtung;
  - Mitteilung der Nachbartruppe usw.

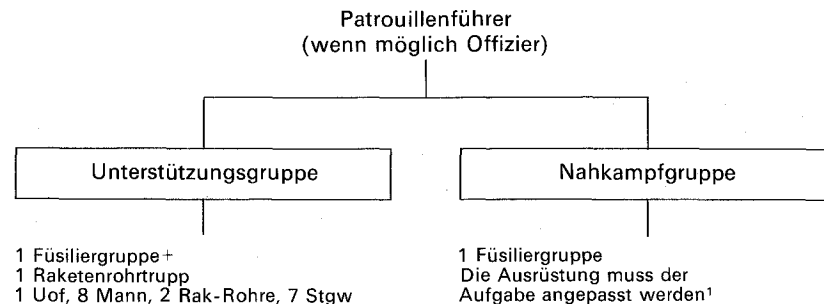
#### Verhalten bei Gefangennahme

- Vor der Schande der Gefangennahme musst du dich bis aufs äusserste wehren.
- Ein alter Spruch sagt: «...Gefangensein bringt harte Pein, drum ficht, bis dir das Auge bricht!»
- Waffen, Geräte und Schriftstücke, die für den Gegner von Wert sein könnten, musst du vor der Gefangennahme vernichten.
- Als Gefangener bist du verpflichtet, folgende Angaben zu machen:
  1. Name und Vorname (Identitätskarte vorlegen).
  2. Grad.
  3. Geburtsdatum.
  4. Matrikelnummer.
 Für alle weitergehenden Fragen hast du das Recht, die Auskunft zu verweigern. Versuche nicht, den Schlägen zu spielen und den Gegner irreführen. Du verrätst sonst mehr, als dir lieb ist. Die verhörenden gegnerischen Nachrichtenoffiziere sind dir überlegen. Halte dich an das einfache, lediglich Charakterstärke fordernde Gebot «Schweigen!».

# Gewaltsame Aufklärung

## Kampfpatrouillen

- Die Kampfpatrouillen sollen Nachrichten beschaffen, Gefangene einbringen und das Niemandsland (Vorfeld) unter Kontrolle halten.
- Der Einsatz erfolgt im offenen Gelände unter dem Schutze der Dunkelheit. In überbautem Gebiet sowie in Wäldern ist auch Tageinsatz möglich.
- Die Patrouillenunternehmungen werden in der Regel von der Division oder dem Regiment, ausnahmsweise vom Bataillon, angeordnet.
- Bestand, Gliederung und Ausrüstung der Kampfpatrouillen ist abhängig vom Auftrag.
- Kampfpatrouillen umfassen in der Regel 1-2 Gruppen, ausnahmsweise einen Zug.
- Die Kampfpatrouillen sollen nicht aus Freiwilligen zusammengestellt werden. Die Kompanien verlieren sonst zu rasch ihre Elite.
- Die Patrouille ist aus alten, erfahrenen «Füchsen» und Neulingen zu mischen. Ziel: nach und nach möglichst viele Leute in der Truppe zu haben, welche sich für Patrouillenunternehmen eignen.
- Normalgliederung einer Kampfpatrouille:



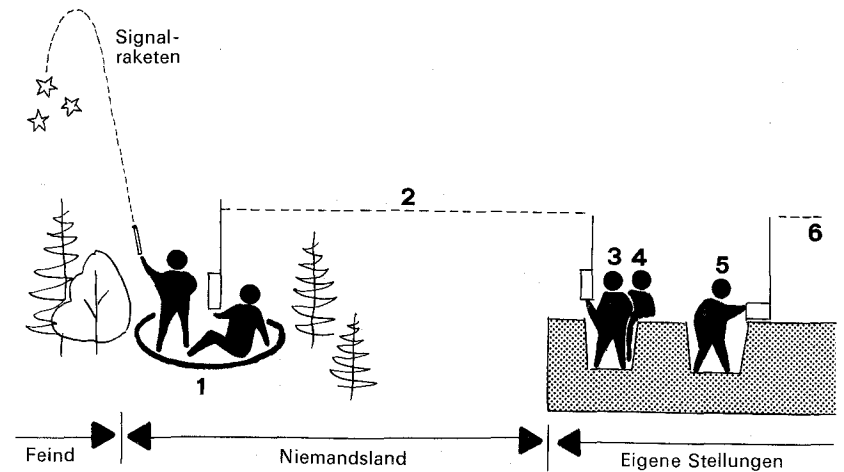
- Die Kampfpatrouille muss vor dem Einsatz ruhen können.
- Alles Entbehrliche wird zurückgelassen. Die Belastung des einzelnen Mannes muss so gering als möglich sein.
- Die Hauptaktion erfolgt immer zu Fuss. Der Antransport in die Ausgangsstellung wenn möglich mit Motorfahrzeug, um Kräfte zu sparen.
- Die Mindestzeit für die Vorbereitung der Patrouillenaktion beträgt 24 Stunden. Ideal sind 2-3 Tage.
- Die Vorbereitungsarbeiten umfassen:
  - a) Instruktion des Patrouillenführers;
  - b) Zusammenstellung und Gliederung der Patrouille;
  - c) Beschaffung des Spezialmaterials;
  - d) Absprache mit den Feuerunterstützungsorganen;

<sup>1</sup> Für Zerstörungen: Sprengmittel, Handgranaten, Gewehr-Hohl-Panzergranaten usw. Um Gefangene einzubringen: Totschläger, Schnüre zum Fesseln, Zelttücher und Tragbahnen, um bewusstlose oder verwundete Gegner abschleppen zu können usw.

- e) Kenntnis des Einsatzraumes. Die gesamte Patrouille muss bei Tag, in der Dämmerung und bei Nacht Einblick in den Kampfabschnitt nehmen. Das Geländebild muss sich jedem Mann wie eine Photo im Gehirn einbrennen!
  - Der Patrouille muss ein möglichst umfassendes Feindbild geboten werden. Besprechung mit Nachrichtensoffizieren, Beobachtungsorganen sowie Patrouillenführern, welche bereits im Vorgelände waren.
  - Erst jetzt kann sich der Patrouillenführer einen genauen Kampfplan zurechtlegen. Dieser muss vom Auftraggeber (Bat, Rgt oder Div) genehmigt werden. Der Auftraggeber ist für die Koordination mit andern Truppen besorgt.
  - Die Patrouille wird wenn möglich eintrainiert.
- 
- Der Unterstützung der Kampfpatrouille ist grosses Gewicht beizumessen. Sie muss sorgfältig organisiert werden.
  - Die Unterstützung umfasst Artillerie und schwere Infanteriewaffen (Mg, Mw, Pak).
  - Waffen mit Infrarot-Nachtzielgeräten (Mg, Pak) sind besonders wertvoll.
  - Die Artillerie kann wie folgt helfen:
    - a) Geräuschkulisse (Übertönen gefährlicher Geräusche durch Abgabe von Störungsfeuer);
    - b) Orientierungshilfe durch Richtungsschüsse;
    - c) Niederhalten des Angriffsziels;
    - d) Niederhalten gefährlicher Beobachtungsposten, Waffenstellungen und Geländeteile während des Vormarsches der Kampfpatrouille;
    - e) Erleichterung des Loslösens der Kampfpatrouille nach gelungener Aktion;
    - f) Decken des Rückzuges der Kampfpatrouille bei misslungener Aktion.
  - Die notwendigen Feuer werden mit der ganzen Patrouille abgesprochen, damit jeder im Bild ist. Die Feuer werden nummeriert oder mit Namen bezeichnet. Der Patrouillenführer muss dann im Kampf nur noch die Feuernummer oder den Feuernamen abrufen (über Funk oder mit Leuchtsymbolen).
  - Minenwerfer, Pak und Mg schiessen aus den Stützpunkten heraus. Sie können die Patrouille in der Regel nur auf dem Hin- und Rückweg unterstützen. Sie decken vor allem das Zurücknehmen der Patrouille in die eigene Stellung.
  - Die Anmarschstrecke der Patrouille wird unterteilt in:
    - A. Voraussichtlich feindfreie Strecke=Patrouille marschirt in Schützenkolonne oder Einerkolonne und kommt dadurch flüssig vorwärts.
    - B. Voraussichtlich feindgefährdete Strecke=Patrouille arbeitet sich raupenförmig vorwärts, d.h. ein Teil der Leute überwacht, der andere geht vor. Dieses Verfahren benötigt die dreifache Zeit.
    - C. Voraussichtlich feindbesetztes Gebiet=die Patrouille geht unter maximaler Geländeausnutzung vor.
  - Natürliche Geländelinien wie z.B. Wege, Bachläufe, Schneisen usw. meiden. Diese werden vom Gegner am ehesten überwacht (Sicherungsstellen, vorbereitete Feuer, eventuell Minen).

#### Gefangene

- Achte in jedem gefangenen Gegner den Mann, der für sein Land leidet und blutet.
- Behandle die Gefangenen so, wie du selbst im Falle einer Gefangennahme behandelt werden möchtest.
- Gefangene dürfen weder bedroht, beleidigt, verletzt noch getötet werden.
- Gefangene behalten folgende Gegenstände: Stahlhelm, Gasmaske, Verbandspäckchen, Mantel, Zelttuch, Brotsack, Essgeschirr, Essbesteck, Erkennungs-marke und Identitätskarte.
- Ehrenzeichen (z.B. Orden) dürfen den Gefangenen nicht abgenommen werden.
- Wertgegenstände dürfen einem Gefangenen nur auf Befehl eines Offiziers abgenommen werden. Der Gefangene erhält hierfür eine Quittung.
- Kader (Offiziere und Unteroffiziere) sind sofort nach der Gefangennahme von der Mannschaft zu trennen.
- Den Gefangenen ist mitzuteilen, dass bei Fluchtversuch sofort und ohne Warnung geschossen wird.
- Die Gefangenen sind so rasch als möglich aus der Kampfzone wegzuschaffen und dem Bataillons-Nachrichtensoffizier zu übergeben.
- Leichtverwundete Gefangene erhalten «Erste Hilfe». Schwerverwundete werden der Sanität übergeben. Das gleiche gilt für Kranke.



- 1 Kampfpatrouille
- 2 «grüner» Funk
- 3 Füsillier-Kompaniekommandant

- 4 Minenwerfer-Zugführer
- 5 Artillerie-Schiesskommandant
- 6 «roter» Funk oder «rotes» Telefon

## Stosstrupps

### Allgemeines:

- Bei Stosstruppaktionen ist Überraschung entscheidend.
- Die Überraschung soll verhindern:
  - a) das rechtzeitige Auslösen des feindlichen Abwehrfeuers;
  - b) den rechtzeitigen Einsatz der feindlichen Reserven und überlegenen Mittel.
- Alles, was bei der Vorbereitung der Aktion das Misstrauen des Gegners erregen und ihn beunruhigen könnte, ist zu vermeiden. Also:
  - a) bisherige Kampfgewohnheiten beibehalten;
  - b) Patrouillenunternehmen nicht plötzlich intensivieren;
  - c) Vorsicht beim Einschliessen der Minenwerfer und der Artillerie (Verteilen über eine längere Zeitspanne).
- Gut vorbereitete Unternehmen gelingen fast immer mit einem Minimum an Verlusten. Völlige Überraschung ist aber unerlässlich. Das Ganze lieber abblasen und auf einen unbestimmten Zeitpunkt verschieben, wenn die Überraschung plötzlich in Frage gestellt wird. Munitionsverbrauch und Verluste stehen sonst in keinem vernünftigen Verhältnis zum Erfolg.

### Möglichkeiten:

- Grundsätzlich gibt es folgende Möglichkeiten:
  - a) reine Überraschung;
  - b) Überraschung und Gewalt kombiniert;
  - c) reine Gewalt.

### Reine Überraschung.

- Überrumpelung ohne Feuervorbereitung und Feuerunterstützung.
- Nur für kleinste Unternehmen möglich (z.B. Ausheben eines Postens oder einer Waffenstellung).
- Nur möglich, wenn keine Drahthindernisse und Minen vor der feindlichen Stellung liegen.
- Artillerie und schwere Infanteriewaffen sind feuerbereit. Feuerauslösung aber erst nach gelungenem Einbruch in die feindliche Stellung, um:
  - a) Einbruchsstelle abzuriegeln;
  - b) lästige Waffen niederzuhalten;
  - c) den Rückzug zu decken.

### Überraschung und Gewalt kombiniert.

- Einbruch des Stosstrupps mit Feuerunterstützung, aber ohne Feuervorbereitung.
- Nur für mittlere Unternehmen möglich.
- Immer nötig, wenn Stacheldraht oder Minen vor der feindlichen Stellung liegen.
- Kurzer Feuerüberfall von 1–3 Minuten Dauer zwingt die feindlichen Posten in Deckung. Gleichzeitig mit der Feuereröffnung bricht der Stosstrupp los.
- Täuschung des Gegners durch gleichartige Feuerschläge an benachbarten Stellen der Front.

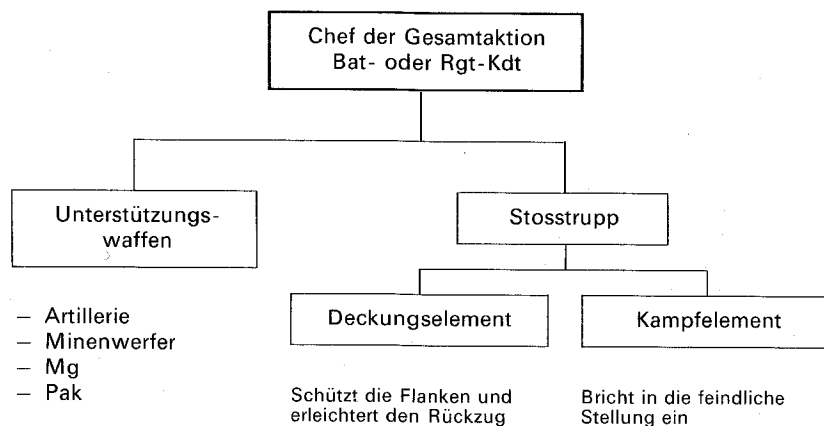
- Artillerie riegelt Geländeteile ab, um das Angriffsobjekt zu isolieren, d.h.
  - a) der feindlichen Besetzung ein Ausweichen zu verunmöglichen;
  - b) gegnerische Reserven am Eingreifen zu hindern.

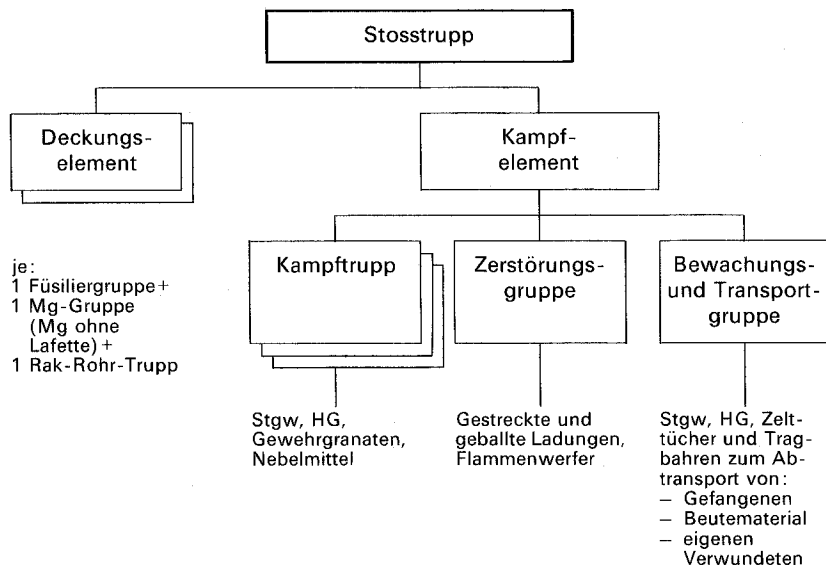
### Reine Gewalt.

- Nur bei grösseren Unternehmen richtig (Kompaniestärke und mehr).
- Einbruch des Stosstrupps nach Feuervorbereitung und mit Feuerunterstützung.
- Die Dauer der Feuervorbereitung der Artillerie und Minenwerfer hängt ab von:
  - a) Grösse und Art der Aktion;
  - b) Beschaffenheit des Angriffsobjekts.Die Dauer dürfte jedoch selten 15 Minuten übersteigen.
- Die Feuervorbereitung ist zeitlich so stark als möglich zusammenzudrängen. Nötigenfalls mehr Rohre einsetzen, um die vorgesehene Munitionsmenge in kürzester Zeit ins Ziel zu bringen<sup>1</sup>.
- Die Feuervorbereitung soll:
  - a) die feindlichen Posten nachhaltig in Deckung zwingen;
  - b) den Gegner seelisch erschüttern und materiell zerschlagen;
  - c) der eigenen Truppe mehr Zeit verschaffen, um eigene und feindliche Hindernisse zu überwinden.
- Parallel mit dem Hauptunternehmen werden an benachbarten Frontabschnitten Artillerieschüsse geschossen und Kampfpatrouillen angesetzt. Man will damit:
  - a) den Gegner täuschen und über die Hauptaktion im Zweifel belassen;
  - b) das Abwehrfeuer zersplittern.

<sup>1</sup> Praktisches Beispiel: Für einen Artillerie-Feuerschlag sind 500 Schuss bewilligt worden. Eine Artillerie-Abteilung à 18 Geschütze benötigt für das Verschiessen dieser Munitionsmenge 5 Minuten (Schnellfeuer). Ein Artillerie-Regiment à 36 Geschütze benötigt 2½ Minuten.

### Gliederung des Stosstrupps:





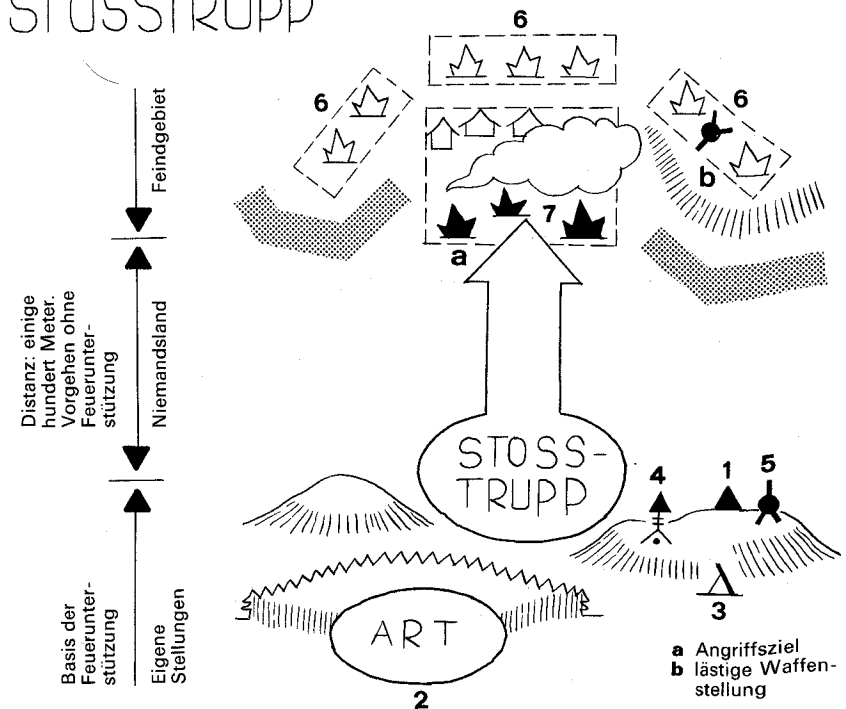
#### Vorbereitung und Durchführung der Stosstruppaktion:

- Werte die bisherigen Erfahrungen mit dem Feind aus.
- Nimm eine scharfe Begrenzung des Angriffsziels vor. Nicht zuviel wollen.
- Erkunde das Angriffsgelände auf:
  - a) Hindernisse (Minen, Draht);
  - b) feindliche Waffenstellungen;
  - c) gedeckte Annäherungsmöglichkeiten.
- Anlage und Durchführung der Stosstruppaktion muss mit allen Beteiligten genau abgesprochen werden (Modell, Sandkasten, Fliedgerphoto). An dieser Besprechung nehmen teil:
  - a) der Stosstrupp (jeder Soldat!);
  - b) die Führer der Unterstützungsaffen.
- Wenn möglich ist die Aktion im Hinterland in einem ähnlichen Terrain vorzuüben.

- Der Stosstruppführer muss die Möglichkeit haben:
  - a) gewisse Feuerschläge wiederholen zu lassen (Signalraketen, Funk);
  - b) das Feuer zu stoppen (Signalraketen, Funk);
  - c) das Feuer wenigstens beschränkt zu lenken, durch Anschiesen der Ziele mit Signalraketen oder Leuchtspurmunition.
- Die Signale können nicht einfach genug sein. Jede Künstelei wird in Not und Drangsal des Gefechts versagen.
- Beispiele für einfache Raketensignale:  
 «Weiss» = Feuer auf Angriffsobjekt wiederholen.  
 «Grün» = Feuer auf Angriffsziel einstellen.  
 «Rot» = Hier möchte ich Feuer haben.

- Schriftstücke und behindernde Ausrüstung deponieren.
- Uhren vergleichen.
- Angriffsziel nicht überschreiten. Selbst dann nicht, wenn es an sich leicht gehen würde. Sonst sind Rückschläge unvermeidlich, da der Plan durch-einandergerät.
- Äusserster Zeitpunkt für die Rückkehr festlegen, damit versprengte Leute danach handeln können.

## STOSSSTRUPP



#### Führung

- 1 Gefechtsstand des Füsiliert-Bataillonskommandanten, Artillerie-Schiesskommandant

#### Unterstützungswaffen

- 2 Artillerie
- 3 Minenwerfer
- 4 Panzerabwehrkanonen, evtl. Panzerabwehrlenkaffen
- 5 Maschinengewehre

#### Vorbereitete Feuer

- 6 Feuer 1. Phase: Isolieren des Angriffsobjektes, Niederhalten lästiger Waffenstellungen
- 7 Feuer 2. Phase: Ermöglichen ein Loslösen. Decken den Rückzug

# Sicherung

## Allgemeines

- Die Sicherung schützt vor Überraschung.
- Die Sicherung verschafft dem Führer Zeit, um:
  - a) den Entschluss zu fassen;
  - b) zu handeln.
- Sicherungen sind Unkosten der Führung. Sie müssen so niedrig als möglich gehalten werden.
- In der Regel setzt man für Sicherung 1/3 bis 1/5 der Gesamtstärke ein. Praktische Beispiele:
  - a) Füsilierkompanie:
    - 1 verstärkter Füsilierzug=1/3 der Kräfte.
  - b) Füsilierbataillon:
    - Minimal 2 verstärkte Füsilierzüge=1/5 der Kräfte.
    - Maximal 1 verstärkte Füsilierkompanie=1/3 der Kräfte.

## Sicherung einer ruhenden oder arbeitenden Truppe

### SICHERUNG EINES GELÄNDERAUMES

#### Allgemeines

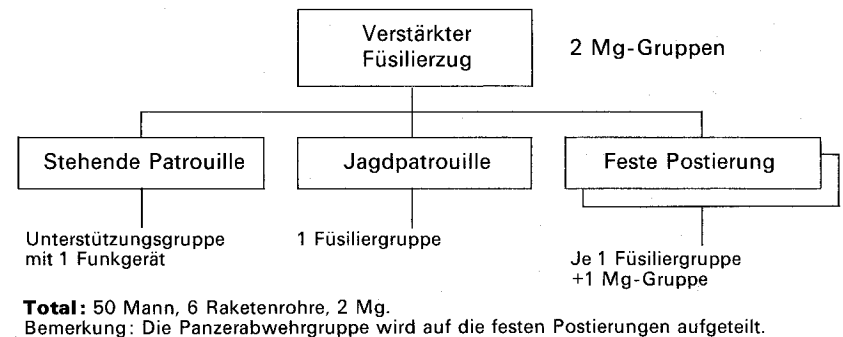
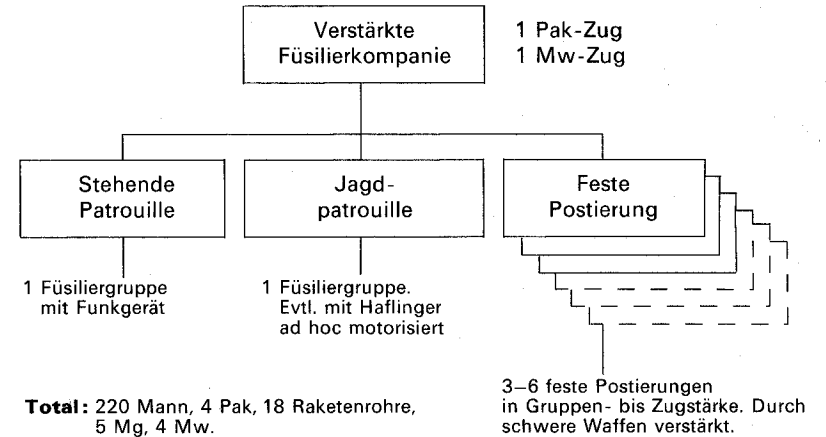
- Sicherungsabteilungen sperren Achsen und überwachen das Zwischengelände.
  - Sicherungsabteilungen suchen Rückhalt hinter natürlichen Hindernissen. Wo diese fehlen, klammern sie sich an Häusergruppen und Waldstücke.
  - Sicherungsabteilungen richten sich zur Verteidigung ein.
  - Achsen werden durch feste Postierungen gesperrt. Bei den festen Postierungen kann es sich handeln um:
    - a) Stützpunkte (Zugsstärke);
    - b) Widerstandsnester (Gruppenstärke).
  - Das Zwischengelände wird überwacht. Offene Geländeteile durch Beobachtung. Unübersichtliche Geländeteile durch Jagdpatrouillen.
- \*
- Unter «Sicherungsabteilung» verstehen wir:
    - a) in der Regel eine Füsilierkompanie+1 Pak-Zug+1 Mw-Zug;
    - b) Ausnahmeweise ein Füsilierzug+2 Mg-Gruppen.
  - Eine verstärkte Füsilierkompanie kann 3 grosse und 3 kleine Achsen sperren sowie das Zwischengelände überwachen.

- Ein verstärkter Füsilierzug kann 2 Achsen sperren und das Zwischengelände überwachen.
- Unter «Achse» verstehen wir eine Strasse oder eine panzergängige Geländepassage, z.B. eine Wiese zwischen zwei Wäldern oder ein Acker zwischen Dorf und Abhang usw.

- Als Gegner wird mindestens ein «Panzerspähtrupp» auftreten.
- Panzerspähtrupps haben Zugstärke<sup>1</sup>.
- Unsere kleinste Postierung muss deshalb Gruppenstärke aufweisen. Kern der Gruppe ist immer die Panzerabwehrwaffe (rückstossfreie Pak oder Raketenrohr).
- Jede Postierung verfügt über Panzerminen. Diese werden in der Regel offen ausgelegt oder als Schnellsperre eingesetzt (Minenbrett, Minenkette).

<sup>1</sup> Ein russischer Panzerspähtrupp setzt sich beispielsweise wie folgt zusammen: 1 mittlerer Kampfpanzer, 1 Schützenpanzer mit zwei Gruppen Panzergrenadiere, 3 Motorräder mit Seitenwagen. Total: 29 Mann, 1 Kanone 10 cm, 3 Mg, 5 Lmg, 21 Sturmgewehre.

### Gliederung einer Sicherungsabteilung





## Die einzelnen Organe der Sicherungsabteilung

Die stehende Patrouille:

- soll beobachten und melden;
- hält sich in der Nähe der Hauptachse versteckt. Beobachtungen werden über Funk an den Kommandoposten der Sicherungsabteilung gemeldet.
- In der Regel muss eine Tag- und eine Nachtstellung eingerichtet werden.
- Als Tagstellung eignen sich schwer zugängliche Geländepartien, die vom Feind nicht ohne weiteres betreten werden und von denen aus die Achse gut überblickt werden kann (z.B. felsiger oder bewaldeter Steilhang usw.).
- Bei Nacht müssen wenigstens Teile der Patrouille unmittelbar an die Strasse herangehen.
- Die Patrouille bleibt an ihrem Platz, auch wenn dieser vom Feind überschritten wird. Sie geht erst auf Befehl zurück. Hierbei wird das Nebengelände ausgenutzt.

Die Jagdpatrouille:

- Das Raketenrohr bildet den Kern der Jagdpatrouille.
- Die Jagdpatrouille wird von jedem Gepäck entlastet.
- Wenn der zu überwachende Abschnitt gross ist, wird die Jagdpatrouille mit Fahrrädern, Haflinger oder Jeeps beweglich gemacht.
- Der Patrouillenführer überlegt, an welchen Stellen (Schneisen, Pisten, Passagen) der Gegner erscheinen könnte. Die Gruppe patrouilliert diese Stellen ab. An jedem Platz muss sie eine gewisse Zeit anhalten und lauern.

Bildlegende: Sicherung eines Geländeraumes durch eine Sicherungsabteilung

Praktisches Beispiel:

- Mittel: 1 Füs-Kompanie+1 Mw-Zug+1 Pak-Zug
- Auftrag: **Sperrt** eine Hauptachse und drei Nebenachsen. **Überwacht** drei Pisten, auf denen Panzerfahrzeuge gerade noch knapp durchkommen
- Organisation:

### Feste Postierung Nr. 1:

Chef: Zugführer 1. Füs-Zug  
Truppe: 1. Füs-Zug+1 Mg-Gruppe+1 Beobachtungs-Uof der Minenwerfer  
(total: 6 Rak-Rohre, 1 Mg)

### Feste Postierung Nr. 2:

Chef: Zugführer 2. Füs-Zug  
Truppe: 1 Füs-Gruppe+1 Ustü-Gruppe+1 Pzaw-Gruppe+1 Mg-Gruppe+1 Mw-Gruppe  
(total: 4 Rak-Rohre, 1 Mg, 1 Mw)

### Feste Postierung Nr. 3:

Chef: Zugführer 3. Füs-Zug  
Truppe: 3 Füs-Gruppen+1 Mg-Gruppe+1 Beobachtungs-Uof der Minenwerfer  
(total: 3 Rak-Rohre, 1 Mg)

### Feste Postierung Nr. 4:

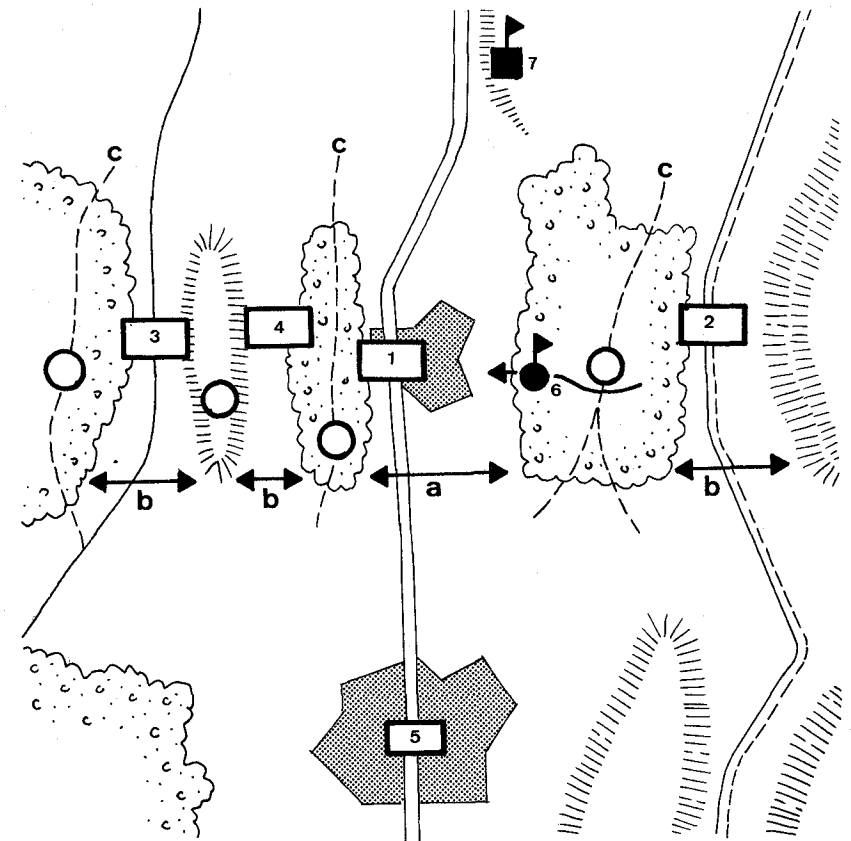
Chef: Mitr-Zugführer  
Truppe: 1 Pzaw-Gruppe+1 Ustü-Gruppe (vom 3. Füs-Zug)+1 Mg-Gruppe  
(total: 3 Rak-Rohre, 1 Mg)

### Feste Postierung Nr. 5:

Chef: Kp Kdt Stellvertreter  
Truppe: 1 Kdo-Zug+1 Pak-Zug+Mw-Zug (minus 1 Werfer)

**6 Jagdpatrouille:** 1 Füs-Gruppe (1 Rak-Rohr) vom 2. Füs-Zug. Transportmittel: 2 Haflinger. Die Jagdpatr. ist der Kompanie direkt unterstellt

**7 Stehende Patrouille:** 1 Füs-Gruppe (1 Rak-Rohr) vom 2. Füs-Zug. Die stehende Patrouille ist der Kompanie direkt unterstellt. Sie verfügt über ein Funkgerät



○ Stellen, an denen die Jagdpatrouille eine gewisse Zeit lauert.

□ Feste Positionen.  
Der Abstand kann einige Hundert Meter, aber auch 1–2 km betragen.

a Hauptachse  
b Nebenachsen  
c Pisten

- Wenn sie auf Gegner stösst, wird angegriffen. Technik: Feuerüberfall.
- Feste Postierungen sowie Nachbartruppen müssen wissen, in welchen Räumen die Jagdpatrouille tätig ist. Damit wird vermieden, dass man sich gegenseitig beschiesst.

#### Die festen Postierungen:

- Die festen Postierungen suchen Rückhalt an natürlichen Hindernissen, z. B. Bacheinschnitt mit Brücke, oder aber in Häusergruppen und Waldstücken.
- Den Kern der festen Postierung bilden die Panzerabwehrwaffen (Pak, Raketenrohre). Sturmgewehre, Mg und Minenwerfer schützen und unterstützen die Panzerabwehrwaffen.
- Die Strasse wird mit einem Panzerhindernis oder einer Schnellsperre (Minenbrett, Minenkette) versehen. Der eigene Verkehr darf aber nicht wesentlich behindert werden.
- Die Strassensperre wird verteidigt:
  - a) **gegen Panzerfahrzeuge:** mit Gewehr-Hohl-Panzergranaten, Brandflaschen, Nebelkörpern und geballten Ladungen;
  - b) **gegen abgessene Panzergrenadiere:** mit Sturmgewehr und Handgranaten.
- Mit den weiter reichenden Feuermitteln (Pak, Raketenrohre, Mg, Zielfernrohrgewehre und Minenwerfer) wird aus den seitlichen Orts- oder Waldrändern flankierend ins Nebengelände gewirkt.

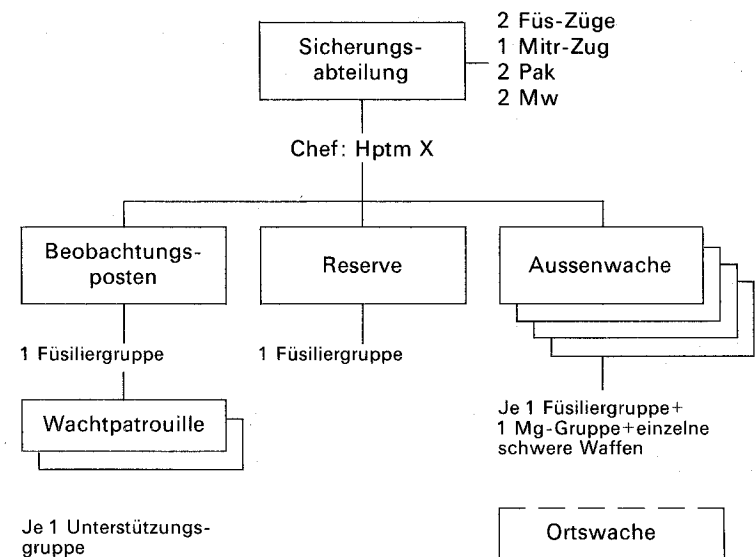
#### Die Beobachtungsposten:

- Die Beobachtungsposten überwachen das Zwischengelände.
- Als Beobachtungsstellen eignen sich Anhöhen oder grosse Gebäude (Hochhäuser, Kirchtürme usw.).
- Der Beobachtungssektor hängt in der Nacht von der Reichweite der Beleuchtungsmittel ab:
  - a) mit dem Infrarotgerät B 200 können Personen bis 500 m, Panzer und Motórfahrzeuge bis 700 m festgestellt werden;
  - b) Reichweite der kleinen Handabschussrakete 300 m. Grosse Handabschussrakete 400 m. Beleuchtungsgeschoss zum Raketenrohr 1000 m.
- Mindeststärke eines Beobachtungspostens: 1 Chef+4 Mann.
- Beobachtungsmittel: Feldstecher, Beleuchtungsmittel.
- Übermittlungs- und Alarmmittel: Telephon, Funkgerät, Signalraketen.

### SICHERUNG EINER ORTSUNTERKUNFT

Annahme: Ein verstärktes Füsilierbataillon befindet sich in Ortsunterkunft, ruht, retabliert und betreibt Ausbildung. Der Bataillonskommandant setzt für die Sicherung 2 verstärkte Füsilierzüge=1/5 der Gesamtkräfte ein.

#### Gliederung der Sicherungsabteilung



Je 1 Unterstützungsgruppe

#### Total:

120 Mann, 2 Pak, 2 Mw, 12 Raketenrohre, 4 Mg.

#### Bemerkung:

Die Raketenrohre der Panzerabwehrgruppen werden auf die Aussenwachen aufgeteilt.

Wird nicht von der Sicherungsabteilung, sondern von der ruhenden Truppe gestellt.

#### Die einzelnen Organe der Sicherungsabteilung

##### Der Kommandoposten:

- Der KP des Kommandanten der Sicherungsabteilung wird mit dem KP des Ortskommandanten zusammengelegt (gleiches Gebäude).
- Der KP muss zwei Räume umfassen:
  - a) Arbeitsraum mit Telephonanschluss für die Kommandoorgane;
  - b) Ruhe- und Aufenthaltsraum für nicht eingesetzte Teile der KP-Mannschaft, der Wachtpatrouillen und der Reservegruppe.

##### Der Beobachtungsposten:

- Der Beobachtungsposten wird an einem hochgelegenen Punkt eingerichtet (Kirchturm, Hochhaus usw.).
- Der Beobachtungsposten ist durch Telephon mit dem Kommandoposten verbunden.
- Organisation:

1. Ablösung { ● Postenchef (Gruppenführer)  
● Telephonist (zugleich Postenchef-Stellvertreter)  
● Erdbeobachter, Feldstecher, evtl. Scherenfernrohr  
● Luftspäher, Feldstecher, Sonnenbrille
2. Ablösung { ○  
○  
○

- Der Erdbeobachter ergänzt die Arbeit der Aussenwachen.
- Der Luftspäher achtet auf Luftlandungen (Helikopter, Fallschirmjäger).  
Bezüglich Fliegeralarm profitiert die Truppe vom «Warndienst der Armee», welcher auch der Zivilbevölkerung dient.

#### Die Wachtpatrouille:

- Die Wachtpatrouille besteht aus einem Patrouillenführer+4 Mann.  
Ausrüstung: Sturmgewehr, Handgranaten, Gewehr-Hohl-Panzergranaten, Leuchtraketen.
- Die Patrouille hat Kontroll-, Verbindungs- und Überwachungsaufgaben.
- Sie kontrolliert am Tag die Tarnung und bei Nacht die Verdunkelung.
- Sie hält Verbindung zwischen den einzelnen Aussenwachen.
- Sie überwacht das Zwischengelände zwischen den Aussenwachen.

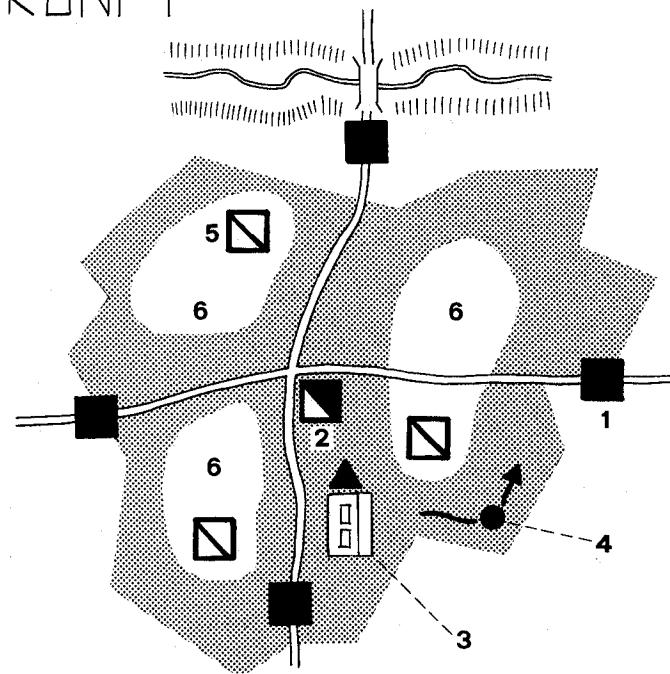
#### Die Aussenwache:

- Die wesentlichen Ortseingänge werden durch Aussenwachen gesperrt.
- Nötigenfalls können Aussenwachen auch über den eigentlichen Ortsrand hinaus an ein nahe gelegenes natürliches Hindernis vorgeschoben werden (Brücke, Engnis usw.).
- Die Aussenwachen müssen den Feind solange aufhalten, bis die ruhende Truppe gefechtsbereit ist und die vorbereiteten Alarmstellungen bezogen hat.

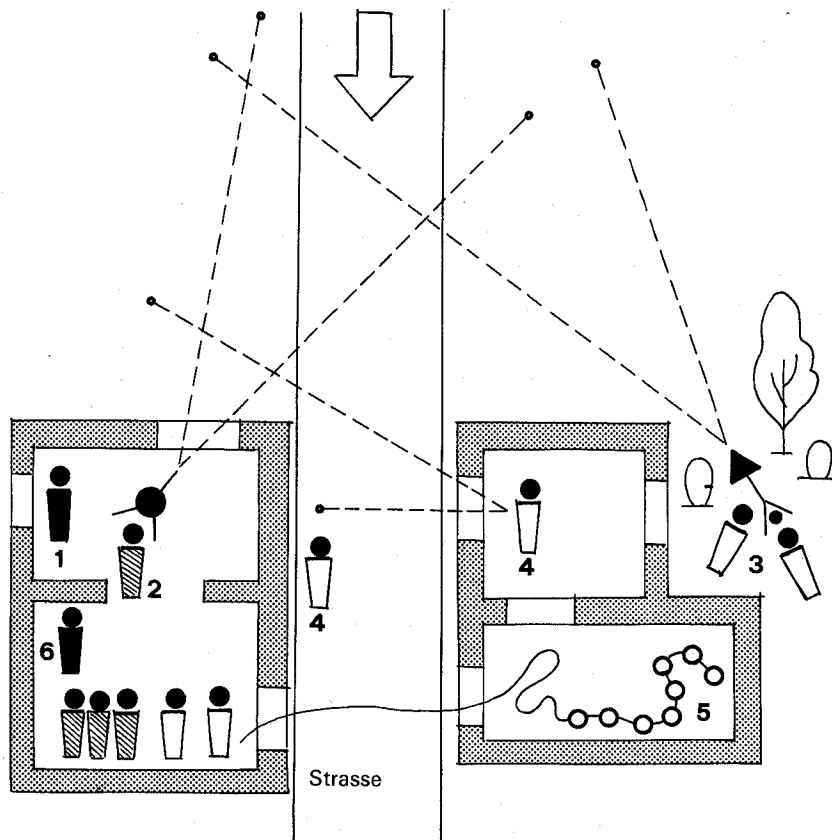
#### Die Ortswache:

- Die Ortswache wird **nicht** von der Sicherungsabteilung, sondern von der ruhenden Truppe gestellt.
- Sie bewacht Truppenunterkünfte, Magazine und Fahrzeugparks.
- Die Ortswache hat polizeiliche Funktion: Verhinderung von Diebstählen, Verhinderung von Sabotage, Alarm bei Feuersausbruch usw.
- Der Ortskommandant bestimmt Standort und Stärke der Ortswache sowie die Einheit, welche das Personal zu stellen hat.
- Oft ist es zweckmässig, wenn jede Einheit ihre Objekte selbst bewacht. In diesem Fall können weitgehend Plantons eingesetzt werden.

## SICHERUNG EINER ORTSUNTERKÜNFT



- 1 Aussenwache  
2 Kommandoposten der Sicherungsabteilung  
3 Beobachtungsposten  
4 Wachtpatrouille  
5 Ortswache  
6 Unternehmungsraum der ruhenden Truppe



Bildlegende: Beispiel einer Aussenwache

- Mittel: 1 Füs-Gruppe = 1 Uof, 6 Mann, 1 Rak-Rohr  
1 Mitr-Gruppe = 1 Uof, 4 Mann, 1 Mg

– Organisation im täglichen Dienstbetrieb:

a) **Eingesetzt**

- Füs Uof als Kommandant der Aussenwache (1)
- Mg-Schütze (2)
- Rak-Rohr-Trupp (3)
- Verkehrsposten: ein Füsilier auf der Strasse. Ein Füsilier im Haus, deckt den Kameraden auf der Strasse (4)
- Schnellsperre gegen Panzer. Versteckt bereitgehaltene Minenkette (5)

b) **Ruhen**

- Mitr Uof, Kdt-Stellvertreter (6)
- 1 Mitr als Ablösung für den Mg-Schützen
- 2 Mitr als Ablösung für den Verkehrsposten
- 2 Füs als Ablösung für den Rak-Rohr-Trupp

Organisation im Kampf:

a) **fest eingesetzt**

- 1 Uof als Kommandant der Aussenwache
- 2 Füs als Rak-Rohr-Trupp
- 2 Mitr als Mg-Trupp
- 1 Mitr an der Minenkette

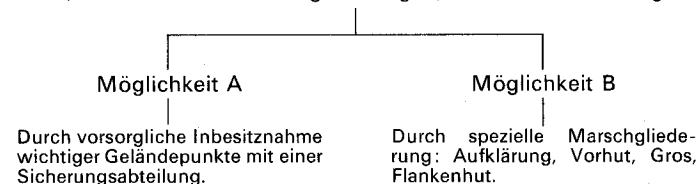
b) **beweglich eingesetzt** (Reserve)

- 1 Uof, 1 Mitr, 4 Füs

# Sicherung in der Bewegung

## Allgemeines

- Verbände, die sich in unklarer Lage bewegen, sichern sich wie folgt:



## Sicherung durch vorsorgliche Inbesitznahme wichtiger Geländepunkte

- Der Kommandant überlegt, welche Geländestellen besonders wichtig sind und eine Störung der Marschbewegung begünstigen. Diese kritischen Punkte werden vor Marschbeginn besetzt.
- Die Aufgabe besteht im «Marschieren» und nicht im «Sichern». Sicherungen sind Geschäftskosten und müssen klein gehalten werden.
- Im Bataillonsrahmen werden 2 verstärkte Züge – ad hoc motorisiert – eingesetzt. Diese können maximal 6 Geländepunkte in die Hand nehmen.
- Im Regimentsrahmen wird ein gemischtes Detachement eingesetzt. Dieses besteht aus der Panzerabwehrkompanie, der Flab-Kompanie und einer ad hoc motorisierten Füsilierkompanie.
- Das gemischte Detachement kann:
  - a) mit der Flab 1–3 Objekte schützen;
  - b) durch Pak und Füsiliere maximal 12 Geländepunkte besetzen.
- Die Sicherungselemente müssen ihren Platz erreicht haben, bevor das Gros den Marsch beginnt.

## Sicherung durch spezielle Marschgliederung

Allgemeines:

- Der Verband gliedert sich auf Stufe «verstärktes Füsilierbataillon» in:
  - Aufklärung
  - Vorhut
  - Flankenhuten
  - Gros

Die Aufklärung:

- Die Aufklärung erfolgt durch die «Patrouillengruppe» der Vorhutkompanie.
- Die Patrouille wird mit Fahrrädern ausgerüstet und verfügt über ein Funkgerät.
- Die Patrouille bewegt sich auf der Marschachse 1–3 km vor der Vorhutkompanie.

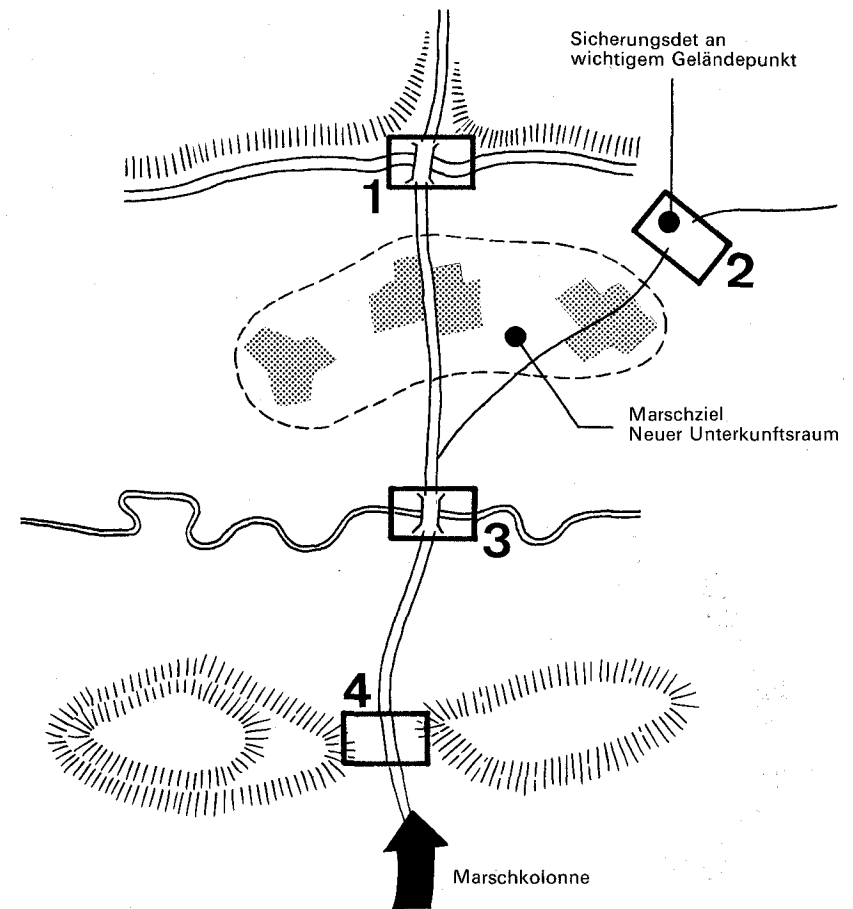
Die Vorhut:

- Die Vorhut besteht in der Regel aus einer Füsilierkompanie, einem Pak-Zug und einem Minenwerferzug. Sie führt eine kleine Panzerminendotation für Schnellverminung mit sich.

- Abstände zwischen Vorhut und Gros:
  - a) beim Fussmarsch einige hundert Meter;
  - b) bei Motortransport 1-2 km;
  - c) im Gebirge muss die Vorhut die Höhe erreicht haben, wenn das Gros mit dem Aufstieg beginnt.
- Die Vorhut sichert sich durch eine Spitzengruppe, welche von einem Offizier geführt wird. Abstand Spitzengruppe-Gros Vorhutkompanie ca. 200 m. Die Spitzengruppe muss herzhaft vorgehen. Verstärkung folgt ja unmittelbar nach.
- Der Kommandant der Vorhutkompanie folgt in Sichtweite hinter der Spitzengruppe nach. So vermag er die Geschehnisse an der Spitze selber zu beobachten und kann unverzüglich reagieren.
- Beim Kompaniechef befinden sich die Kommandogruppe, der Mg-Zugführer und der Minenwerferzugführer. So kann beim Zusammenstoss mit dem Gegner der Einsatzbefehl für die schweren Waffen zeitverzugslos erteilt werden.
- Mg und Minenwerfer werden aus Gründen der Kräfteschonung nicht getragen, sondern griffbereit auf den Fahrzeugen (Haflinger) belassen. Die Fahrzeuge folgen sprunghweise neben der Kolonne her. Mitrailleure und Minenwerferkanoniere marschieren zu Fuss.
- Der Pak-Zug ist das wichtigste Mittel des Vorhut-Kommandanten. Die Pak soll verhindern, dass Panzer in das Gros des Bataillons hineinstossen können. Der Pak-Zug fährt in überholendem Einsatz sprunghweise von Geländeabschnitt zu Geländeabschnitt vor. Ein Teil der Geschütze geht nahe der Spitze in Stellung und bleibt feuerbereit, bis das Bataillon vorbeimarschiert ist. Der andere Teil fährt inzwischen vor. Von der Möglichkeit, mit der 10,6-cm-rsf-Pak ab Fahrzeug zu schiessen, ist Gebrauch zu machen.
- Verhalten beim Zusammenprall mit dem Gegner:
  - a) Im Panzergelände und im Mischgelände: die Vorhutkompanie klammert sich an Ort und Stelle fest. Das Gros weicht ins Infanteriegelände aus.
  - b) Im Infanteriegelände: die Vorhutkompanie greift wenn immer möglich an und geht erst dann zur Verteidigung über, wenn sie nicht mehr vorwärts kommt. Der Bataillonskommandant bringt unverzüglich die Unterstützungswaffen in Stellung und leitet eine Bewegung ein, mit dem Ziel, das Gros in eine günstige Sperrstellung zu führen.

#### Die Flankenhut:

- Flankensicherungen werden 1-3 km seitlich hinausgestaffelt.
- Kräfteinsatz: 1 Füsilierzug (der hintersten Füsilierkompanie entnommen). Auf jeder Flanke können im Maximum 2 Patrouillen eingesetzt werden.
- Die Flankensicherungen sind dem Bataillonskommandanten direkt unterstellt.
- Soweit möglich werden die Patrouillen mit Funkgerät ausgestattet.
- Die Patrouillen werden mit Fahrrädern beweglich gemacht. Der Zugführer verfügt über einen Geländepersonenwagen.
- Jeder Füsilier führt auf dem Gepäckträger seines Fahrrades eine Panzermine mit. Die Minen werden am Einsatzort offen ausgelegt.
- Die Patrouillen sperren wichtige Geländepunkte seitwärts der Vormarschachse. Sie müssen diese Punkte erreicht haben, bevor die Spitze des Bataillons auf gleicher Höhe ist. Die Patrouillen verharren am Platz, bis das Bataillon durchmarschiert ist. Dann packen sie auf und verschieben sich in überschlängelndem Einsatz an eine neue Stelle.



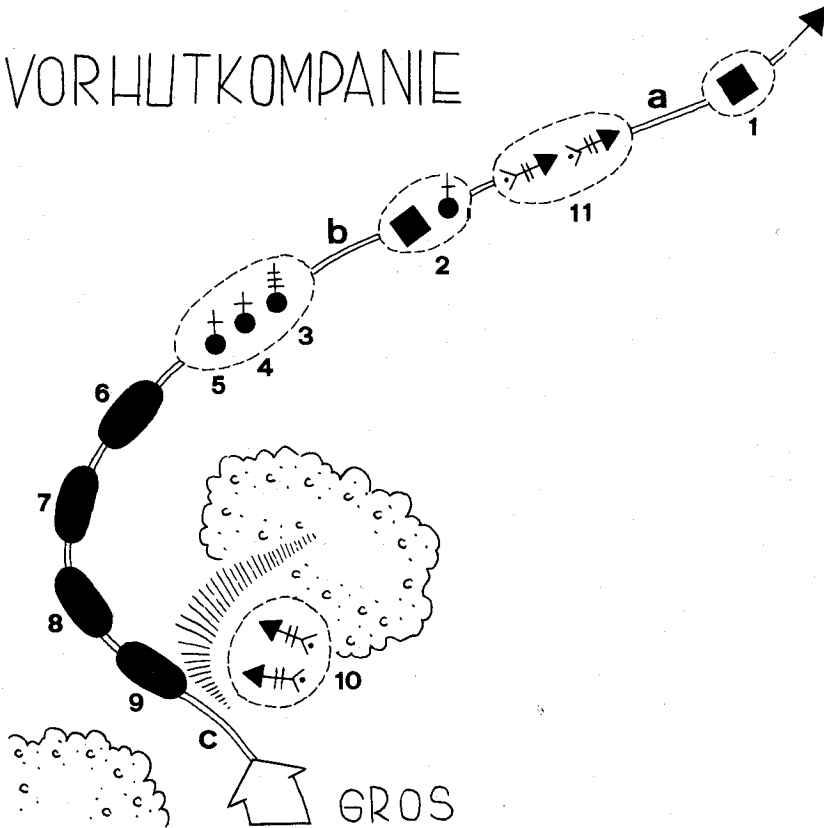
Bildlegende: Sicherung durch vorsorgliche Inbesitznahme wichtiger Geländepunkte.

#### Praktisches Beispiel:

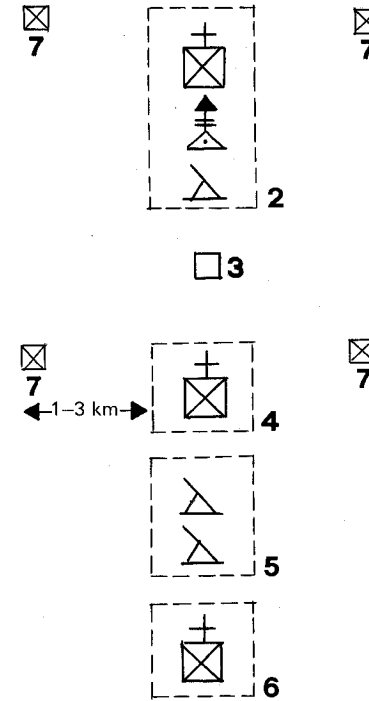
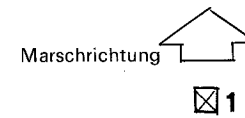
- Zu verschieben sind 1 Füs-Bat+1 Pak-Zug+1 Gren-Zug
- Der Bat-Kdt sichert die Verschiebung durch den Einsatz von 1 Füs-Zug+1 Mg-Zug +1 Pak-Zug, d. h. ca. 1/5 seiner Kräfte.
- Das Gerippe der einzelnen Detachements bilden die Panzerabwehrwaffen. Füsiliere und Maschinengewehre decken lediglich die Panzerabwehr!
- Sicherungsdetachment Nr. 1 «Flussbrücke»:
  - Chef: Pak-Zugführer
  - Truppe: 1/2 Pak-Zug+1 Mg-Gruppe+1 Füs-Gruppe (total 2 Pak+1 Rak-Rohr)
- Sicherungsdetachment Nr. 2 «Strassengabelung»:
  - Chef: Füs-Zugführer
  - Truppe: 1/2 Pak-Zug+1 Mg-Gruppe+1 Füs-Gruppe (total 2 Pak+1 Rak-Rohr)
- Sicherungsdetachment Nr. 3 «Bachübergang»:
  - Chef: Mitr-Zugführer
  - Truppe: 1 Panzerabwehrgruppe+1 Unterstützungsgruppe+1 Mg-Gruppe (total 3 Rak-Rohre)

- Sicherungsdetachement Nr. 4 «Engnis»:
  - Chef: Zugführer-Stellvertreter (Wm) des Füs-Zuges
  - Truppe: 1 Füs-Gruppe + 1 Mg-Gruppe (total 1 Rak-Rohr)
- Die jedem Detachement zugeteilten 20 Panzerminen werden für Schnellsperreneinsatz (Minenkette, Minenbrett) verwendet.

# VORHUTKOMPANIE



- a Abstand Aufklärungspatrouille-Vorhutkompanie: 1-3 km  
 b Abstand Spitzengruppe-Kompaniekommandant: ca. 200 m  
 c Abstand Vorhutkompanie-Gros: einige hundert Meter
- 1 Aufklärungspatrouille auf Fahrrad, mit Funk
  - 2 Spitzengruppe. Vom Zugführer 1. Zug geführt
  - 3 Kompaniekommandant mit Kommandogruppe
  - 4 Minenwerferzugführer mit Beobachtungsorganen
  - 5 Mitrailleurzugführer
  - 6 1. Füsilierzug (minus Spitzengruppe). Vom Zugführerstellvertreter geführt
  - 7 Feuerstaffel, bestehend aus Mg-Zug und Minenwerferzug. Von den Zugführerstellvertretern geführt
  - 8 2. Füsilierzug
  - 9 3. Füsilierzug
  - 10 1. Pak-Halbzug in Feuerstellung
  - 11 2. Pak-Halbzug in überholendem Vorfahren begriffen



AUFKLÄRUNG

VORHUT

GROS

3-5 km

- 1 Patrouillengruppe, der 1. Füsilierkompanie entnommen
- 2 1. Füsilierkompanie + 1 Pak-Zug + 1 Minenwerferzug
- 3 Kommandantenstaffel: Bataillonskommandant + Beobachtungsorgane der Minenwerfer + evtl. Artillerie-Schiesskommandantentrupp
- 4 2. Füsilierkompanie
- 5 Feuerstaffel. Chef: Kommandant schwere Füsilierkompanie. Truppe: 2 Minenwerferzüge
- 6 3. Füsilierkompanie (minus 1 Füsilierzug, welcher als Flankensicherung verwendet wird)
- 7 Flankenhut. Elemente in Gruppenstärke

# Gefechtstechnik

**Band 2 Kampf unter besonderen Umständen**

Major H. von Dach

Zu beziehen beim Zentralsekretariat des SUOV, Mühlebrücke 14, 2500 Biel



# Vorwort

- Die Situation ist für dich als «vorderster Führer» immer einfach. Es kommt nie darauf an, eine «Ideallösung» zu finden, es geht vielmehr immer nur darum, innert «nützlicher Frist» etwas Brauchbares und Vernünftiges zu tun. Nur das Einfachste gelingt!
- Denk daran, dass im Feuer nur standhält, was echt ist. Dass dein Leitsatz daher sein muss: «Mehr sein als scheinen!»
- Denk daran, dass du nach kurzer Zeit für deine Untergebenen durchsichtig wie aus Glas bist. Dass deine Schwächen und Mängel, aber auch deine Qualitäten für sie klar zutage liegen. Versuche ihnen deshalb nichts vorzumachen, sondern gib dich wie du bist.
- Denk daran, dass im Gefecht fast alles von dir abhängt. Dass es kein klägliches Bild gibt als einen versagenden Führer. Dass du von jedem deiner Männer das Opfer des Lebens verlangen kannst und musst. Dass deine Leute umgekehrt ein Recht darauf haben, so geführt zu werden, dass sie eine ehrliche Chance haben.  
Dass du deshalb verpflichtet bist, unablässig selber an deiner Weiterbildung zu arbeiten.

Der Verfasser



# Inhaltsverzeichnis

## Ortskampf

### Verteidigung

Allgemeines . . . . .	7
Der Einbau der Panzerabwehr und der Mg . . . . .	11
Die Überwindung schusstoter Räume . . . . .	11
Die Überwachung der Kanalisation . . . . .	14
Das Verseuchen nicht besetzter Häuser . . . . .	15
Der Ausbau eines Hauses . . . . .	17
Das Einrichten von Stützpunkten . . . . .	21
Die Verteidigung eines Hauses . . . . .	21

### Angriff

Allgemeines . . . . .	27
Der Kampf im Ortsinnern . . . . .	27
Das Vorgehen in Strassen . . . . .	31
Der Kampf um ein Haus . . . . .	36
Das Ausnützen der Kanalisation . . . . .	53

## Waldkampf

### Verteidigung

Allgemeines . . . . .	59
Gestaltung und Ausbau der Stellung . . . . .	60
Die Kampfführung des Verteidigers . . . . .	63

### Angriff

<b>Marsch im Wald</b> . . . . .	70
<b>Angriff im Wald</b> . . . . .	70
Allgemeines . . . . .	70
Angriff auf den Waldrand . . . . .	71
Gliederung für das Durchstossen durch den Wald . . . . .	71
Heraustreten aus dem jenseitigen Waldrand . . . . .	72



<b>Kampftechnische Einzelheiten</b>	75
Beobachten	75
Gruppenformationen	76
Vorgehen im Wald	77
Reaktion gegen Baumschützen	78
Überwachen / Unterstützen	78
Traversieren unter Feuer liegender Schneisen	80
Überwinden eines Verhaues	81
Niederkämpfen eines Blockhauses	82

## Kampf um Befestigungen

### Verteidigung

<b>Allgemeines</b>	87
<b>Das Infanteriewerk</b>	92
Mögliche Gliederung eines Kompanieabschnittes	94
Mögliche Gliederung eines permanenten Stützpunktes	94
Das Infanteriewerk	100
Das Rundumhindernis	101
Das Verbindungshindernis	101
Die Aussenbeobachtung	103
Die Nahverteidigung	103
Die Aussenverteidigung	104
Das Verhalten als Gegenstossreserve	106
Der Ausfall der Werkbesatzung	108
<b>Gefechtstechnische Einzelheiten</b>	112
<b>Das Artilleriewerk</b>	119
Allgemeines	119
Die Aussenverteidigung	119
Die Nahverteidigung	120
Die Innenverteidigung	122
Kampfführung	123

### Angriff

Allgemeines	126
Aufklärung	126
Zusammensetzung der Angriffstruppen	127
Der Verlauf der Aktion	130
Technische Einzelheiten	135

## Das Kampfverfahren des überlegenen Gegners

Der Einsatz modernster pioniertechnischer Mittel	139
Verlauf eines Handstreichs auf eine Festung	139

## Kampf im Gebirge

### Verteidigung

<b>Allgemeines</b>	141
<b>Das Einrichten der Stellung</b>	141
Auswahl der Stellung	141
Reihenfolge der Einrichtungsarbeiten	142
<b>Das Leben in der Stellung</b>	148
Ablösung	148
Nachschub	149
Verpflegung	156
<b>Die Führung des Abwehrkampfes</b>	160
Aufklärung	163
Sicherung	163
Verteidigung eines Stützpunktes	163
Terrassenstellung	164
Kretenstellung	166
Verteidigung eines Tales	166
Rasches Besetzen eines Passüberganges	168
Passverteidigung	168
Verteidigung von Übergängen untergeordneter Natur	170
Verteidigung eines Défilés	172
Verteidigung exponierter Kuppen	172
Gratverteidigung	172
Gletscherverteidigung	173
Einsatz von Skidetachementen	175
Jagdpatrouilleneinsatz	175

### Angriff

<b>Marsch</b>	176
<b>Kampfführung</b>	178
Aufklärung	179
Vorausdetachementen	180
Organisation der Angriffstruppen	183
Bereitstellung	183
Unterstützung	184
Verlauf des Angriffs	184

<b>Kampftechnische Einzelheiten</b> . . . . .	188
Angriff gegen Steilhänge und Grate . . . . .	188
Nachziehen von Feuerstaffeln . . . . .	188
Überschreiten einer Kreta . . . . .	188

## Die Abwehr subversiver Angriffe

<b>Einleitung</b> . . . . .	193
<b>Sicherung der Verkehrswege</b> . . . . .	202
Strassensicherung . . . . .	202
Eisenbahnsicherung . . . . .	210
<b>Suchaktionen</b> . . . . .	216
Suchen nach Sachen im freien Gelände . . . . .	217
Suchen nach Personen im freien Gelände . . . . .	219
Suchen nach Personen im Wald . . . . .	221
Praktisches Beispiel für eine Suchaktion . . . . .	222
Durchkämmen eines Häuserblocks . . . . .	224
Durchkämmen eines Strassenstücks . . . . .	228
Hausdurchsuchung . . . . .	229
<b>Sperrn</b> . . . . .	232
<b>Räumen</b> . . . . .	244
Räumen eines Platzes . . . . .	244
Räumen eines Saales . . . . .	251
<b>Taktische Sicherung einer Regierungs- oder Verwaltungsstelle</b> . . . . .	252
<b>Säuberungstaktik grosser Verbände in einer Stadt</b> . . . . .	264
Allgemeines und Organisation . . . . .	264
Das Durchkämmen . . . . .	269
Das Säubern eines ausgedehnten Objekts . . . . .	272
Das Niederkämpfen von Barrikaden . . . . .	272
Das Besetzen der Stadt nach Unterdrückung des Aufstandes . . . . .	274
Die Säuberung der Kanalisation . . . . .	276
<b>Säuberungstaktik grosser Verbände in freiem Gelände</b> . . . . .	280
<b>Säuberungstaktik kleiner Verbände in freiem Gelände</b> . . . . .	287
<b>Einsatz von Jagdkommandos</b> . . . . .	290

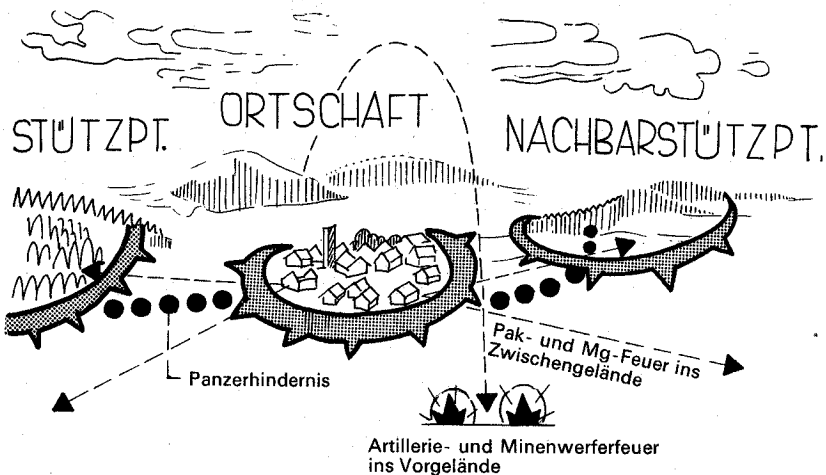
# Ortskampf

## Verteidigung

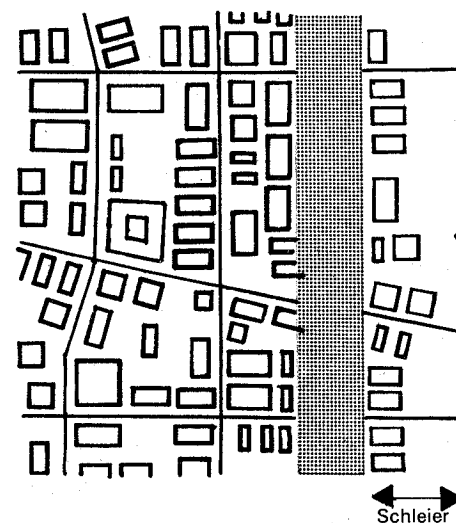
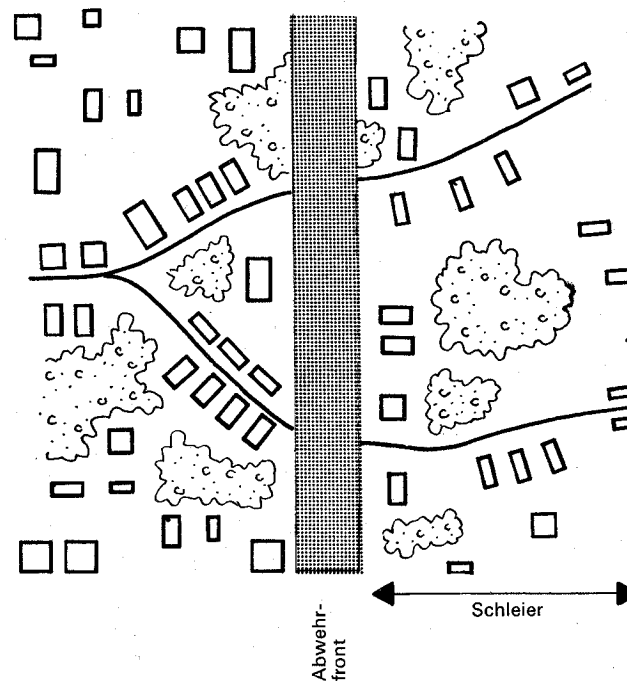
### Allgemeines

- Ortschaften bilden äusserst widerstandsfähige Stützpunkte einer Verteidigung
  - a) als Teil einer grössern Front;
  - b) als isolierte Sperre.
- Ortschaften eignen sich besonders gut zum Sperren von Strassen. Sie können als vorgeschobene oder rückwärtige Sperrn eingerichtet werden. Da sie als solche seitlich nicht angelehnt sind und umgangen werden können, ist Rundumverteidigung besonders wichtig. Wo nur wenig Mittel zur Verfügung stehen, begnügt man sich, den beherrschenden Strassenknotenpunkt in der Ortschaft mit einem Stützpunkt zu halten.
- Eine Häusergruppe wird von einem Zug, ein Dorf von einer Kompagnie und grössere Ortschaften oder eine Stadt von einem Bataillon oder von einem grössern Verband besetzt.
- Die Bedeutung einer Ortschaft wird erhöht, wenn ihr Umgelände aus dem Ortsstützpunkt heraus durch das Feuer flankierend eingesetzter Maschinengewehre und Panzerabwehrkanonen beherrscht wird.
- Die Ortsverteidigung gliedert sich in:
  - a) Sicherungslinie;
  - b) Abwehrfront.
- Der Ortsrand ist der feindlichen Beobachtung und Feuerwirkung zu sehr ausgesetzt, um stark mit Truppen und Waffen besetzt zu werden.
- Der Ortsrand wird als Sicherungslinie eingerichtet, um
  - a) feindlicher Aufklärung das Infiltrieren in die Ortschaft zu verwehren;
  - b) Vor- und Umgelände zu beobachten;
  - c) mit dem Feuer der schweren Waffen und der Scharfschützen den Feind zu verzögern.
- Die Abwehrfront verläuft nicht dem äussern Ortsrand entlang, sondern ist in die Tiefe zurückgenommen, so dass ihre Stellungen durch vorgelagerte Gebäudegruppen, Parks, Gärten usw. maskiert und dem Direktschuss schwerer Waffen aus grosser Distanz entzogen sind.
- Die Sturmgewehre schiessen flankierend vor die verdrahtete Abwehrfront. Raketenrohre vor Panzersperren und Vermünungen.
- Maschinengewehre und Panzerabwehrkanonen schiessen flankierend aus der Abwehrfront heraus ins unmittelbar anschliessende Zwischengelände und verhindern so ein Durchstossen des Gegners zwischen Nachbarstützpunkt und Ortschaft.
- Es wird bewusst auf das Besetzen der ganzen Ortschaft verzichtet. Nicht besetzte Ortsteile werden mit Minen und Sprengfallen verseucht.
- Vor der Abwehrfront liegende Häusergruppen, Parks und Gärten werden vermint und mit Sprengfallen verseucht.

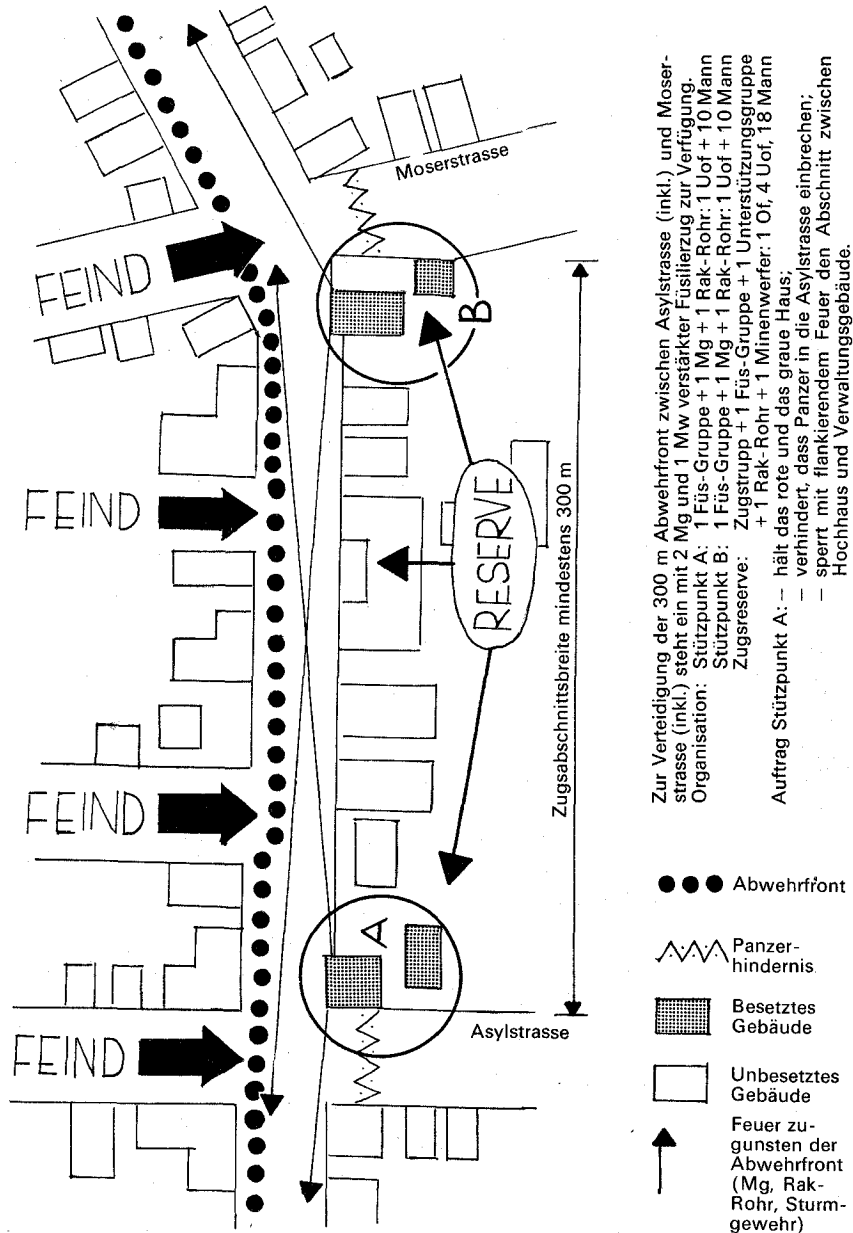
- Die Stützpunkte sperren wichtige Punkte, wie Strassenkreuzungen, Plätze, Brücken usw.
- Die Stützpunkte setzen sich zusammen aus:
  - a) Waffennestern (Mg, Raketenrohre) die gegen die Kommunikationen gerichtet sind und Längsfeuer in die Strassenzüge legen;
  - b) Waffennestern, die zum gegenseitigen Schutz der besetzten Gebäude bestimmt sind (Sturmgewehre);
  - c) Gegenstossreserven, die in den Stützpunkt eingedrungenen Gegner anfallen.
- Der Anschluss zwischen den Stützpunkten wird in erster Linie durch in Strassenzüge gelegtes Feuer sichergestellt.
- Mangelnde Übersicht in der Ortschaft erlaubt oft den geschlossenen Einsatz einer grossen Reserve nicht. Vom Bataillonskommandanten an aufwärts begnügt man sich deshalb mit mehreren kleinern Abschnittsreserven.
- Die Artillerie schiesst auf gegnerische Bereitstellungs- und Feuerunterstützungsräume, legt Notfeuer knapp vor die Ortschaft und bereitet Feuer auf verlorengegangene Ortsteile vor.
- Im Ortsinnern stehende Minenwerfer bekämpfen feindliche Bereitstellungen und wirken in schusstote Räume vor und in der Ortschaft.



## DER VERLAUF DER ABWEHRFRONT



# DIE ORGANISATION DER ABWEHRFRONT



## Einbau der Panzerabwehr

- Der Gegner wird auch im Ortskampf **immer** Panzer und Sturmgeschütze einsetzen.
- Panzer finden in der Ortschaft wenig Schussfeld, können nur schlecht Manövrieren und sind der Nahbekämpfung stark ausgesetzt.
- Auf den in die Ortschaft hineinführenden Strassen und Wegen werden Panzersperren eingebaut. Wichtiger als die Art der Sperre ist ihr Standort. Am besten plziert man sie hinter Strassenbiegungen. Sie sind so der Beobachtung und dem Beschuss aus grosser Distanz entzogen.
- Hindernis und Abwehrfeuer müssen eine Einheit bilden. Die Panzersperre setzt sich zusammen aus:
  - a) Hindernis (Minen, Barrikade, umgekippte Strassenbahnwagen usw.);
  - b) Panzerbrechenden Waffen (Raketenrohr, Gewehrgranaten);
  - c) Nahbekämpfungstrupp (Flammenwerfer, geballte Ladung, Brandflaschen, Rauchwurfkörpern usw.);
  - d) automatischen Waffen (Sturmgewehre).
 (Siehe Skizze Seite 13).

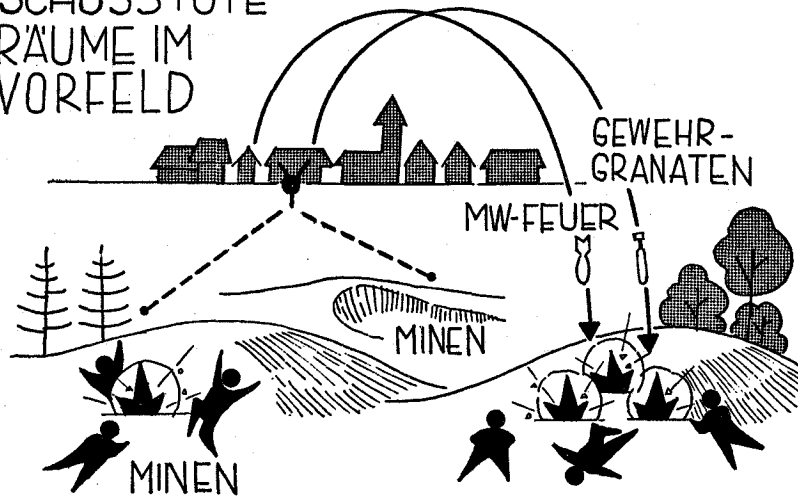
## Einbau der Maschinengewehre

- Automatische Waffen werden so eingebaut, dass sie flankierend vor die verdrahtete Abwehrfront schiessen.
- Damit sie möglichst spät erkannt werden und dem Direktschuss der Panzer entzogen sind, werden sie nicht in der ersten Häuserzeile eingebaut, sondern etwas in die Tiefe zurückgenommen (siehe Skizze Seite 12).

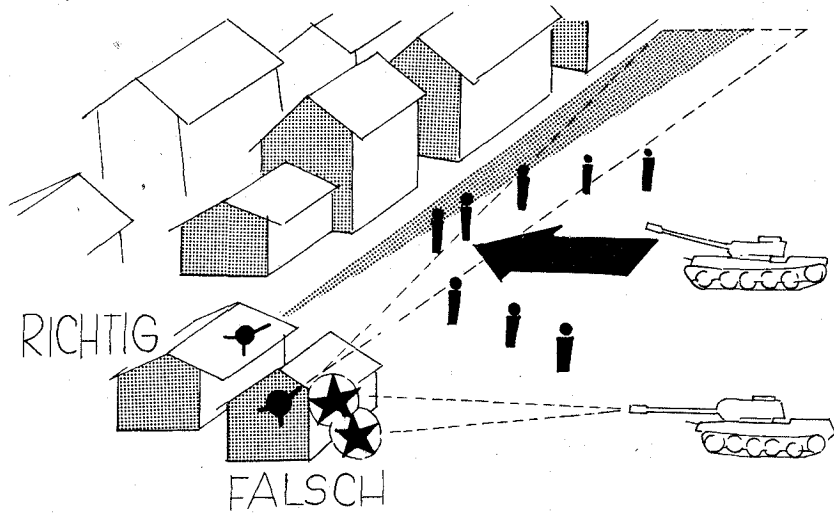
## Überwindung schusstoter Räume

- Im Vorgelände der Ortschaft, sowie im Ortsinnern ergeben sich zahlreiche schusstote Räume, in die der Verteidiger nicht wirken kann. Der Gegner wird sie bald herausgefunden haben und zur Annäherung ausnützen.
- Möglichkeiten zur Unbenutzbarmachung schusstoter Räume:
  - a) verminen;
  - b) verdrahten;
  - c) mit Bogenschusswaffen beherrschen (Minenwerfer, Gewehr-Stahlgranaten) (siehe Skizze Seite 12).

## SCHUSSTOTE RÄUME IM VORFELD

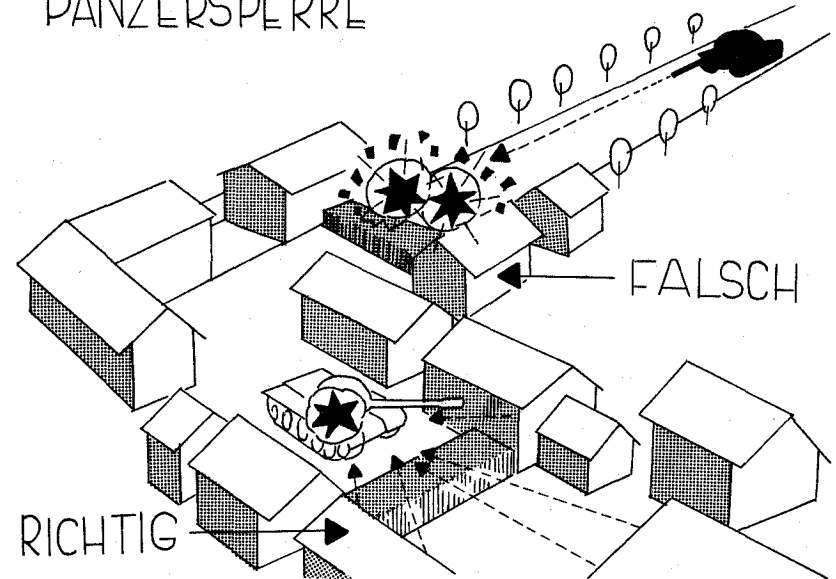


## EINBAU DER AUTOMATISCHEN WAFFEN



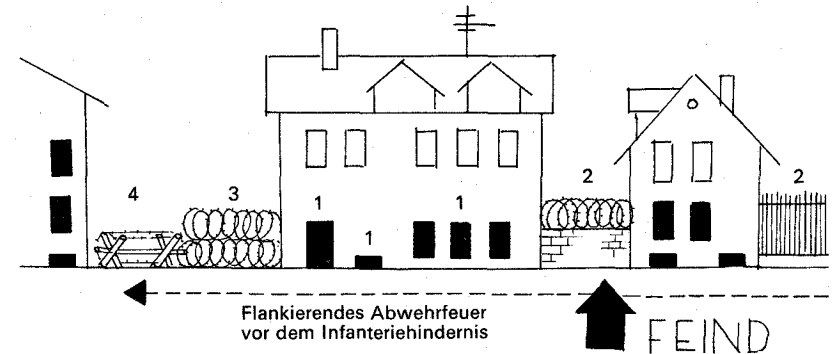
● = Mg

## PANZERSPERRE



Falsch: Panzersperre von weit her eingesehen.  
Richtig: Panzersperre erst auf kürzeste Distanz sichtbar.

## DAS DURCHLAUFENDE INF.-HINDERNIS



Die Abwehrfront muss über ein durchlaufendes Infanteriehindernis verfügen. Das Hindernis setzt sich zusammen aus:

- **Hauswänden.** Kellerlöcher, Türen und Erdgeschossfenster verbarrikadieren (1). Mittel: Raum hinter der Türe mit Möbel usw. versperren. Kellerlöcher mit Sandsäcken verstopfen und von innen verkeilen. Fensterläden schließen und mit quergenagelten Bretten sichern.
- **Parkgitter und Gartenmauern** von mindestens zwei Metern Höhe (2). Zu niedrige Gartenmauern und Zäune können durch Anbringen von Stahldrahtwalzen usw. leicht verstärkt werden.
- Fehlende natürliche Hindernisse werden durch **Stahldraht-Doppelhecken, Stahldrahtwalzen (3)** und **Spanische Reiter (4)** ersetzt.

## Verbindungswege

### Allgemeines:

- Die Verbindungswege müssen auch begehbar sein, wenn der Feind sein Feuer in die Strassenzüge legt, sonst sind sie nutzlos und fallen gerade in dem Moment aus, wo sie am dringendsten benötigt werden.
- Als Verbindungswege kommen in Frage: Mauerdurchbrüche, Laufgräben, Sichtblenden und Kanalisationsrohre.

### Mauerdurchbrüche und Laufgräben:

- Bewege dich wenn möglich im Hausinnern. Zu diesem Zweck werden in Reihenhäusern Mauerdurchbrüche von 1×1 m erstellt.
- Wo die Verbindungswege, Strassen und Plätze traversieren, sind Laufgräben auszuheben.
- Telephonkabel werden grundsätzlich von Keller zu Keller gezogen. Wo sie Strassen traversieren, sind sie in Laufgräben zu verlegen und eventuell mit Brettern gegen herumfliegende Trümmer abzudecken.

### Kanalisationsnetz:

- Kanalisationsanlagen bilden gegen Sicht und Feuer gedeckte Verbindungswege zum Überbringen von Meldungen, Verschieben von Reserven und Vorbringen von Verpflegung und Munition.
- Ortschaften von 5000 Einwohnern an aufwärts verfügen über ein Kanalisations-system, das für militärische Zwecke benutzbar ist.
- Bei Kanalisationsanlagen unterscheidet man:
  - a) Kanäle mit Rundprofil. Durchmesser 15–100 cm;
  - b) Kanäle mit Ei-Profil. Abmessungen 60/90 cm und 120/180 cm;
  - c) Stollen und Sammelkanäle mit Durchmesser bis zu 4 m.
- Kanäle unter 80 cm Durchmesser sind nicht mehr begehbar. Die Distanz zwischen zwei Einsteigschächten beträgt durchschnittlich 50 m. Jeder Schacht besitzt eine aus Röhren hergestellte einbetonierte Leiter.
- In Schlechtwetterperioden oder nach heftigen Gewittern sind die Kanäle volllaufend.
- Wenn du Pläne der Kanalisationswege benötigst, so wende dich an das betreffende Tiefbauamt. Wo kein solches existiert, an den Gemeindegemeinder oder Ortsgeometer.
- Die Kanalisationsanlagen der Stadt Bern, aus denen die Photos in dieser Druckschrift stammen, weisen eine Länge von rund 250 km auf. Davon sind rund 50%, d.h. 125 km begeh- oder schlüpfbar.

## Die Überwachung der Kanalisation

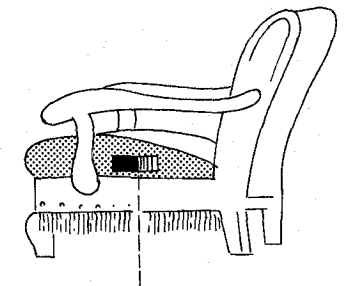
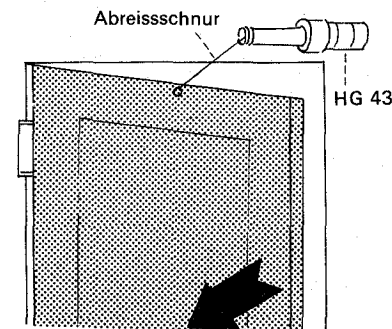
- Der Angreifer wird versuchen, die Kanalisation auszunutzen und dich zu überraschen.
- Stelle anhand des Kanalisationsplanes fest, ob und wo begehbare Kanäle in deinen Verteidigungsabschnitt führen.
- Zur Unbenutzbarmachung dieser Kanäle hast du folgende Möglichkeiten:
  1. Bewachung.
  2. Überwachung.

3. Blockierung: a) durch Sprengen und damit Verschütten der Kanäle.  
b) durch Zudecken der Aussteigschächte.

- Die Bewachung verschlingt derart viel Personal (pro Einsteigschacht 1 Mann; dazu eine zweite Garnitur als Ablösung), dass sie nur in Ausnahmefällen in Frage kommt.
- Die Überwachung wird von Patrouillen durchgeführt. Eine Patrouille zählt 3 Mann. Ausrüstung: Sturmgewehr, Handgranaten, grosser Picke zum Öffnen der Schachtdeckel. Die Patrouille öffnet stichprobeartig Schachtdeckel, steigt in die Kanalisation ein und horcht. Beim Zusammentreffen mit feindlichen Kanalistostrupps nimmt sie den Kampf auf und meldet nach oben.
- Zudecken der Aussteigschächte: Kippe mit einem Lastwagen 1–2 Kubikmeter Sand, Erde oder Schutt auf jeden Schachtdeckel. Die feindlichen Öffnungs-trupps sind mit ihren Öffnungsmitteln (Winden) nicht in der Lage, die zugebauten (belasteten) Deckel zu öffnen. Ein Aufsprengen mit geballten Ladungen kommt nicht in Frage, da die Ladungen so stark sein müssten, dass die Kanäle einstürzen würden. Zudem würden sich bei der Zündung der Sprengladungen kaum zu überwindende Schwierigkeiten ergeben, indem die Pioniere vor der eigenen Wirkung (Luftdruck) sehr weit ausweichen müssten.

## Das Verseuchen nicht besetzter Gebäude

- Die Mittel werden nie ausreichen, um alle nicht besetzten Häuser zu verseuchen. Das ist aber auch nicht notwendig. Es genügt, wenn diejenigen Häuser, in denen Feindnester besonders lästig wären, für den Gegner unbenutzbar gemacht werden.
- Technische Möglichkeiten:  
Verminen der Zugangswege;  
Anbringen von Sprengfallen an Türen, Fenstern und Einrichtungen im Gebäudeinnern, Überschwemmen der Kellerräume.
- Die einfachsten Sprengfallen lassen sich mit Pfahlminen 49 und Handgranaten 43 herstellen.
- Um Unfälle zu vermeiden, müssen die verseuchten Gebäude dem hintersten Mann deiner Truppe bekannt sein.
- Beim Überschwemmen der Kellerräumlichkeiten werden die Wasserabflüsse mit schnellbindendem Zement zugegossen. Ein Wasserstand von 30–40 cm genügt völlig.



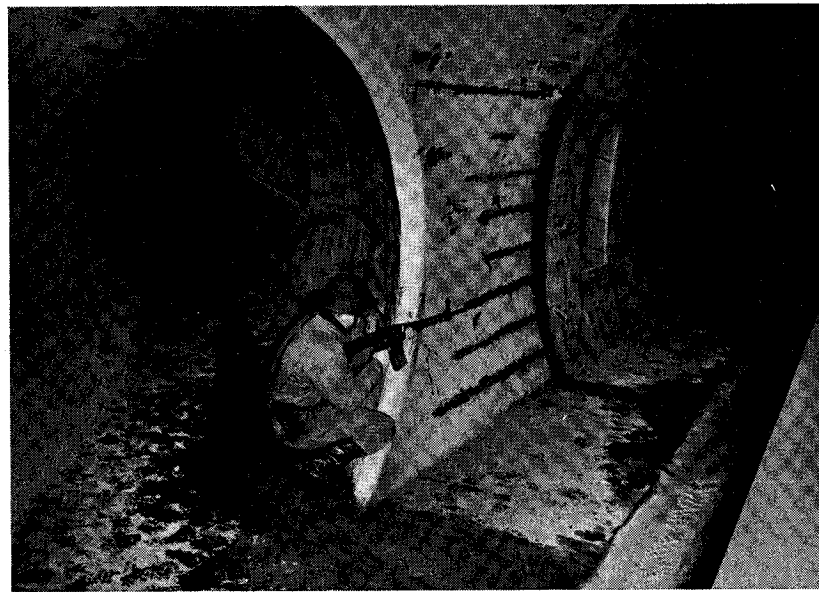
Tretmine 59 im Polster verlegt (Stuhl, Bett usw.)



Kanalisationsrohr. Rundprofil.  
Durchmesser 90 cm



Kanalisationsrohr. Eiprofil. Durchmesser 120 cm



Grosser Sammelkanal

## Ausbau eines Hauses

### Allgemeines:

- Nur starke Gebäude eignen sich zur Verteidigung. Schwache Mauern oder gar Holzwände werden schon von Gewehrgeschossen durchschlagen. Holzbauten gefährden die Besatzung durch Brand.
- Die Massnahmen für das Einrichten eines Gebäudes hängen ab von:
  - a) seiner Bauart;
  - b) seiner Lage im Stützpunkt;
  - c) den vorhandenen Mitteln und der verfügbaren Zeit.

### Holzhaus ohne Keller:

- Holzhäuser sind bei Beschuss Menschenfallen. Benutze ein Holzhaus lediglich als Unterkunft.
- Wenn die Waffenstellungen weit genug vom Haus weg ausgebaut werden, ist man nicht gefährdet, wenn das Haus in Brand gerät. Faustregel: Abstand Waffenstellung – Holzhaus = doppelte Höhe des Hauses.

### Holzhaus mit Keller:

- Im Mittelland findet man viele Holzhäuser mit massiven Kellern, in denen man sich zur Verteidigung einrichten kann. Voraussetzung ist, dass die Holzkonstruktion vorher abgebrannt wird.
- Die Brandstätte braucht ca. 24 Stunden um abzukühlen.
- Der Keller ist gegen Beschuss nur noch widerstandsfähiger geworden, da eine Menge Brandschutt auf ihm lagert.
- Zusätzliche Waffenstellungen können direkt neben dem Haus ausgehoben werden.

### Unterkellertes Steinhaus:

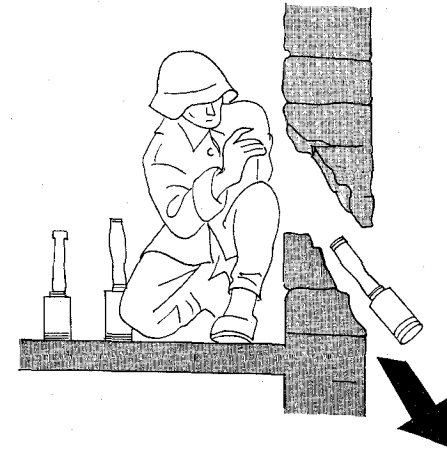
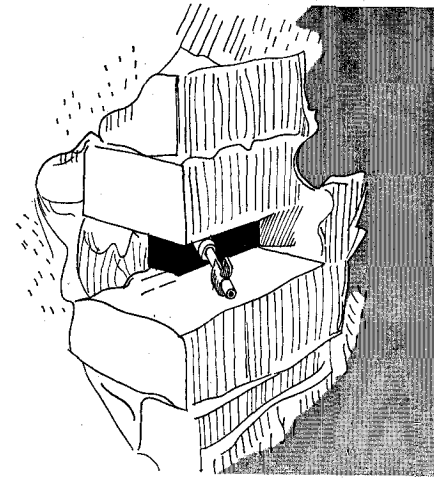
Häuser älteren Baudatums, sowie moderne Stahlbetonbauten eignen sich am besten für die Verteidigung. Meide dagegen Backsteinbauten.

#### Massnahmen für den Ausbau eines Hauses:

- Triff Vorkehrungen gegen Wasser- oder Brandgefahr. Abstellen von Wasser- und Gasleitungen. Abschalten des elektrischen Stromes. Entrümpelung des Estrichs. Entfernen besonders brandgefährlicher Inneneinrichtungen (Teppiche, Vorhänge, Polstermöbel, Bettinhalte usw.).
- Stütze den Keller ab, damit seine Decke bei Fliegerbombardement oder Artilleriebeschuss die Wucht einstürzender Mauern aushält.
- Erstelle einen Notausgang (Mauerdurchbruch in den Nachbarkeller oder in den Garten).
- Verbarrikadiere die Haustüre mit schweren Gegenständen (Sandsackmauer, Möbel usw.).
- Versperre die Fenster im Erdgeschoss und evtl. im 1. Stock mit Drahtgeflecht oder Brettern gegen Handgranatenwürfe.
- Brich Schiessscharten in die Mauerecken. Diese sind schwer zu erkennen und mit Handgranatenwürfen kaum zu treffen.
- Brich in den oberen Stockwerken schräge Handgranatenauswurfkanäle.
- Mauern sind dem Punktfeuer der Maschinengewehre oder dem Direktschuss schwerer Waffen nicht gewachsen. Du musst sie deshalb an lebenswichtigen

Stellen (z.B. hinter Schiesscharten) mit Sandsäcken oder Kisten voll Erde, Bücher usw. verstärken.

- Sperre die Treppe mit Stacheldrahtwalzen, Spanischen Reitern oder verkeilten Möbelstücken.
- Brich in die Zwischenwände Minimalscharten, um den Kampf im Hausinnern unter günstigen Bedingungen führen zu können (Beherrschen von Treppenhäusern, Gängen, Wohnungstüren usw. aus überraschender Richtung).

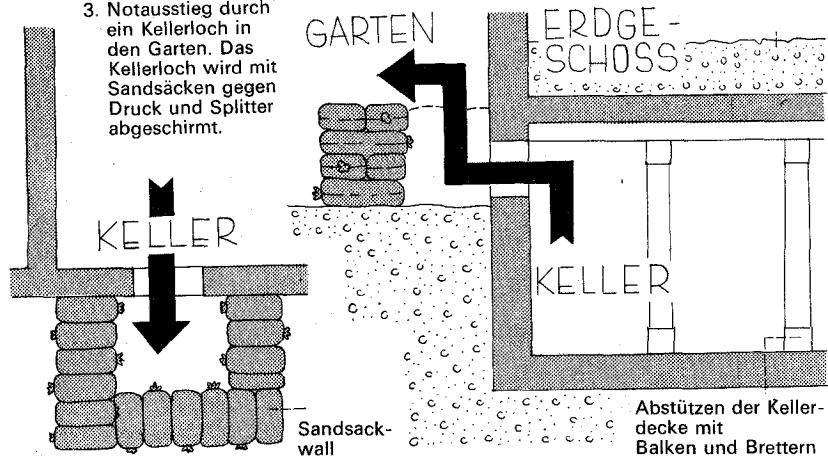


Schiesscharten werden mit Vorteil in Mauer-  
ecken gebrochen, da so ein grösserer Raum  
unter Feuer genommen werden kann. Scharten-  
abmessung: ca. 50 x 50 x 35 cm. Solche Minimal-  
scharten sind schwer zu erkennen und mit Hand-  
granatenwürfen kaum zu treffen.

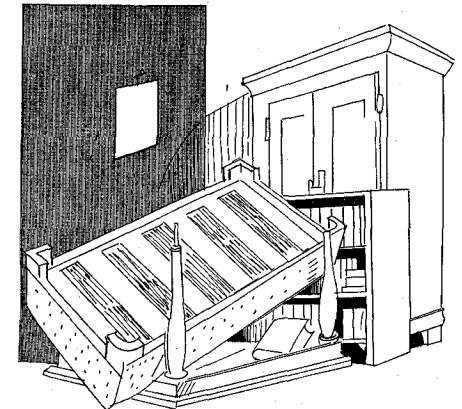
In den obern Stockwerken werden schräge  
Handgranaten-Auswurfkanäle in die Aussen-  
mauern gebrochen. Abmessungen: ca. 20 x  
20 cm. Diese Öffnungen erlauben ein gedecktes  
und unbemerktes Auswerfen von Handgranaten.

Als Unterstände be-  
nutzte Keller müssen  
3 Ausgänge besitzen:  
1. Normaler Ausgang  
über die Keller-  
treppe;  
2. Mauerdurchbruch  
ins Nachbarhaus;  
3. Notausstieg durch  
ein Kellerloch in  
den Garten. Das  
Kellerloch wird mit  
Sandsäcken gegen  
Druck und Splitter  
abgeschirmt.

Aufschüttung von  
Kies, Sand, Schutt usw.  
zur Verstärkung  
der Kellerdecke

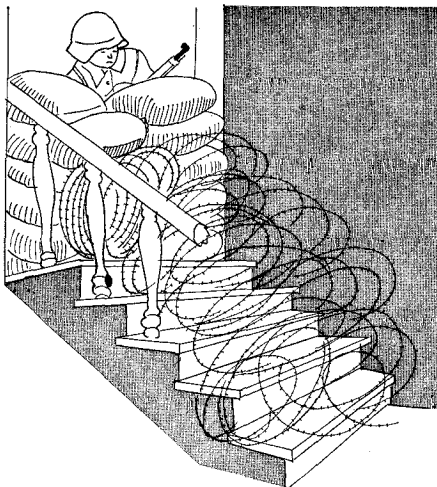


Fenster im Erdgeschoss und im 1. Stock werden  
mit Drahtgeflecht, Brettern usw. gegen Hand-  
granatenwürfe versperrt.

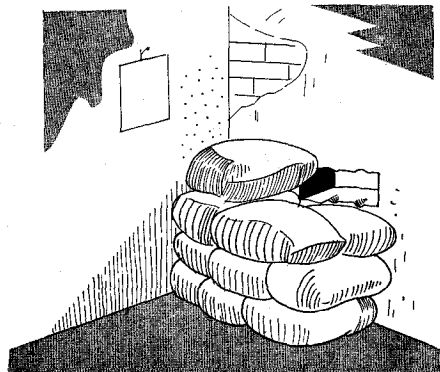


Türen werden mit Sandsackmauern, Möbel-  
stücken, mit Büchern oder Erde gefüllten Kisten  
usw. verbarrikiert.





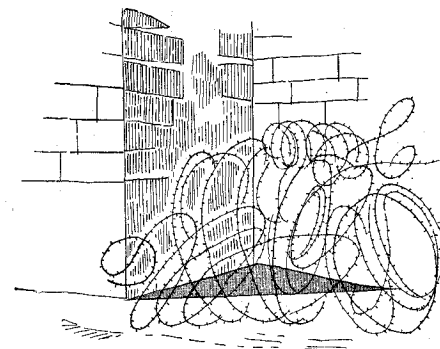
Treppen werden mit Stacheldrahtwalzen, Spanischen Reitern usw. gesperrt. Sandsackbarrikaden im oberen Stock erlauben eine gedeckte Verteidigung des Hindernisses.



Mauern sind dem Punktfeuer der Mg oder schweren Waffen (Pak, Panzerkanonen) nicht gewachsen. Sie müssen an lebenswichtigen Stellen mit Sandsäcken, Kisten voll Bücher, Erde usw. verstärkt werden.



Schusstote Räume im Vorgelände oder am Hause selbst erlauben dem Gegner ein gedecktes Herankommen. Schusstote Räume werden mit Personenminen oder Stacheldraht unbenutzbar gemacht.



## Das Einrichten von Stützpunkten

- Wichtiger als die Zahl der Stützpunkte ist ihr Standort.
- Jeder Stützpunkt setzt sich aus 2–3 Gebäuden zusammen. Die einzelnen Gebäude müssen sich gegenseitig mit Feuer unterstützen können und gemeinsam ein taktisch wichtiges Objekt beherrschen (Brücke, Strassenkreuzung, Platz usw.).
- Jedes Gebäude muss auf zwei, lieber drei Seiten durch Feuer aus Nebengebäuden gedeckt werden.
- Das Schussfeld wird freigemacht durch Beseitigen von Zäunen, Hecken, Schuppen usw.

## Die Verteidigung eines Hauses

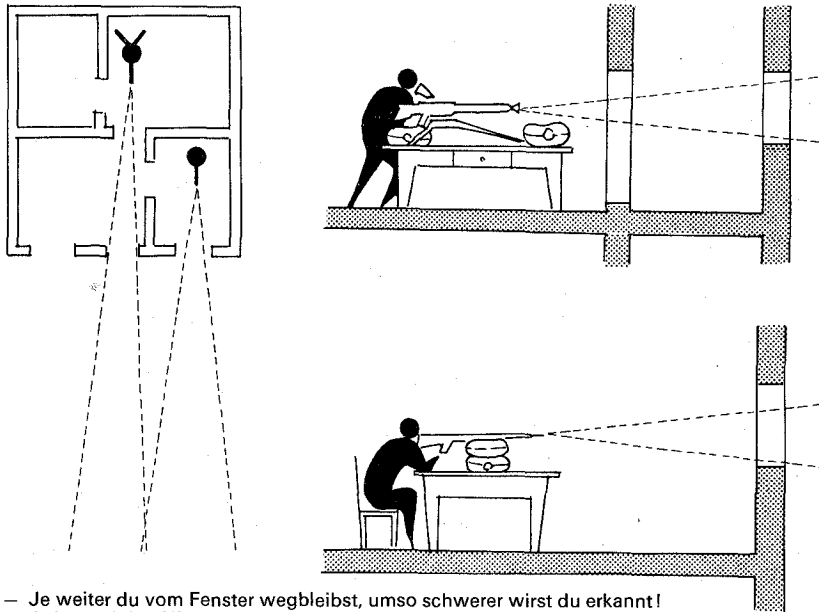
Allgemeines:

- Bei Beschuss sind Dachstock und obere Stockwerke am stärksten durch Brand und Einsturz gefährdet. Hier sind deshalb keine Waffenstellungen auszubauen. In ihnen wird der Kampf nötigenfalls beweglich geführt.
- Keller, Erdgeschoss und 1. Stock sind am besten geschützt. Sie sind daher vordringlich zu benützen und auszubauen.
- Maschinengewehre gehören in den Keller oder ins Erdgeschoss, damit die rasante Flugbahn voll ausgenutzt wird. Für den Fall, dass die Schussfelder der tiefstehenden Maschinengewehre im Laufe des Kampfes durch Trümmer (eingestürzte Mauern usw.) versperrt werden, sind im 1. Stock Wechselstellungen vorzubereiten.
- Sturmgewehre zur Verteidigung der Fassade von Nachbargebäuden sind im 1. Stock zu plazieren. Sie haben hier guten Überblick und vermögen von oben in die Deckungen hineinzuwirken (hinter Gartenmauern und Trümmerhaufen, in Trichter usw.).
- Handgranatenwerfer für die Verteidigung der eigenen Hausfassade gehören in den 1., eventuell 2. Stock.
- Scharfschützen mit Zielfernrohrkarabiner kämpfen beweglich und sind an keinen festen Platz gebunden. Sie beobachten und schießen in der Regel aus den obersten Stockwerken oder vom Dach (z. B. leicht gehobene Ziegel usw.).
- Der Einsatz der Raketenrohre bedarf besonderer Überlegung. Beim Schiessen in geschlossenen Räumen ist die Bedienungsmannschaft durch den austretenden Feuerstrahl gefährdet. Als gefährdet gilt im Frieden der Raum 4 m beidseits und bis 15 m hinter der Waffe. Das Schiessen ist also nur aus grossen Räumen heraus möglich (Saal, Halle usw.).
- Entlüftung: in geschlossenen Maschinengewehrstellungen (z. B. Keller) muss für regelmässige Erneuerung der Luft gesorgt werden. Damit keine unzulässige Anreicherung von Kohlendioxid (CO) entsteht, ist während dem Schiessen für kräftigen Durchzug zu sorgen. In den Patronenhülsen bleiben nach dem Schuss Pulvergase zurück. Sie sind deshalb fortlaufend aus der Stellung zu entfernen. Dies wird erleichtert durch einen Hülsenkasten, in welchen die Hülsen nach dem Beschuss fallen.

## Gliederung einer Hausbesatzung:

- Die Besatzung eines Hauses gliedert sich in:
  - a) Teile, die nach Weisungen des vorgesetzten Chefs (Zugführer, Kompaniekommandant) bestimmte Feueraufträge zu lösen haben. Z. B. Längsfeuer in Strassenzüge, Bestreichen von Fassaden von Nachbargebäuden, Verteidigung von Panzersperren usw.;
  - b) Teile, die das eigene Haus verteidigen.  
Detailorganisation siehe Schema Seite 24.
- Die zu Gunsten der Nachbarn oder des übergeordneten Führers wirkenden Teile der Hausbesatzung kämpfen aus bestimmten ausgebauten Feuerstellungen.
- Die zur Verteidigung des eigenen Gebäudes wirkenden Teile der Hausbesatzung kämpfen beweglich. Sie haben eine Reihe von Stellungen vor-

## BEOBACHTEN UND SCHIESSEN AUS DER TIEFE DES DUNKLEN RAUMES



- Je weiter du vom Fenster wegbleibst, umso schwerer wirst du erkannt!
- Achte auf den Hintergrund. Dunkler Hintergrund tarnt am besten.
- Vorhänge in der Nähe der Waffenmündung werden vom Mündungsdruck bewegt und verraten die Stellung.
- Am besten triffst du an einem Tisch sitzend aufgelegt. Unterlagematerial: Kissen, Sandsäcke usw. Stütze beide Ellenbogen auf die Tischplatte ab, damit die Waffe ruhig bleibt. Waffenaufgabe: bei Serienfeuer in der Nähe der Laufmündung, bei Einzelfeuer in der Mitte der Waffe.
- Lafettenfüsse des Mg durch angenagelte Dachlattenstücke fixieren und mit Sandsäcken beschweren.

bereitet und wählen den günstigsten Platz nach den Erfordernissen des Augenblicks.

- Wenn der Besitz des Hauses auf dem Spiele steht, ist der Gebäudekommandant ermächtigt, alle Mittel (also auch die Kollektivwaffen) vorübergehend zum Halten seiner Stellung einzusetzen. Sobald die Gefahr abgewendet ist, haben die hierfür bestimmten Waffen wieder zugunsten der Nachbarn und des übergeordneten Führers zu wirken.

### Der Kampf der fest eingesetzten Elemente:

- Lasse immer mindestens 2 Mann zusammenarbeiten, denn ein Einzelner wird, auch ohne ein Feigling zu sein, rasch von Furcht und Verzweiflung gepackt zurückweichen.
- Aufstellung der Waffen siehe Bild Seite 22.

### Der Kampf der beweglich eingesetzten Elemente (Beobachter, Reserve):

- Entsprechend der feindlichen Angriffsrichtung muss es jederzeit möglich sein, die Masse des Abwehrfeuers auf die eine oder andere Seite des Hauses wirken zu lassen. Die möglichen Fälle werden nach den Himmelsrichtungen benannt: Fall Nord, Fall Süd, Fall Ost, Fall West.
- Die Verteidigung ist ausexerziert und jeder kennt seine Funktion und seinen Platz.
- Der Verteidiger ruht, verpflegt oder retabliert im Keller. Zwei Beobachter auf dem Estrich oder in einem obern Stockwerk überwachen die Umgebung des Hauses und alarmieren.
- Die Beobachter beteiligen sich nicht am Kampf. Sie sind vielmehr verantwortlich für die Überwachung der drei übrigen Richtungen, so dass der Verteidiger nicht überrascht werden kann.

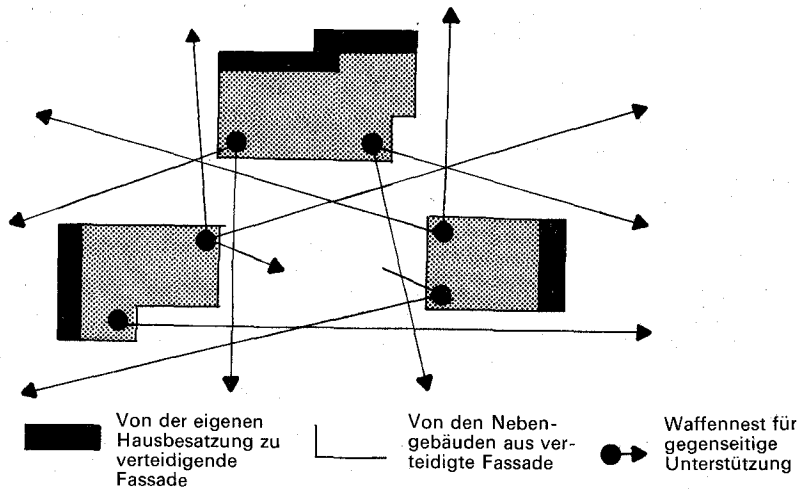
\* \* \*

- Zum Beobachten oder Schiessen tritt vom Fenster zurück und arbeite aus der Tiefe des dunkeln Raumes (siehe Bild Seite 22).
- Musst du aus den Fenstern schiessen, so achte darauf, dass der betreffende Fensterladen nicht als einziger geöffnet oder geschlossen ist. Das würde die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich ziehen.
- Bewege dich auch im Hausinnern von Deckung zu Deckung.

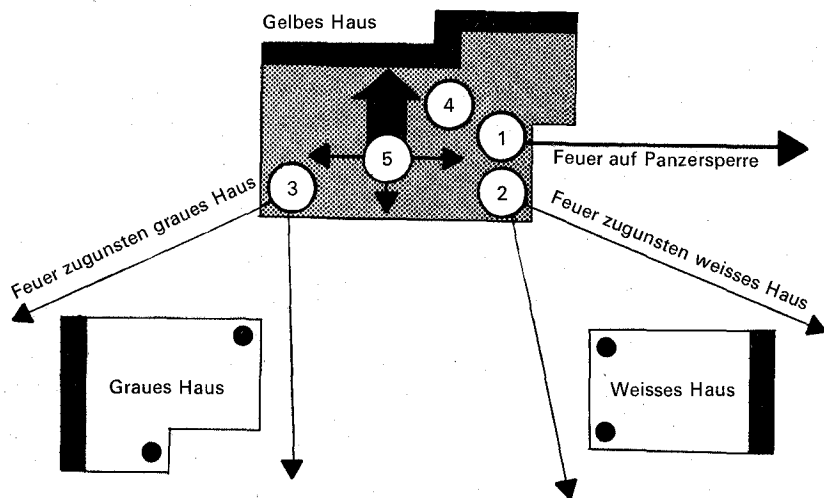
### Besonderes:

- Die Verteidigung muss sorgfältig geplant werden. Du musst aber wissen, dass im Kampf alles anders kommen kann!
- Nach besonders schwerem Vorbereitungsfeuer wird dein Haus weitgehend zerstört sein. Ebenso hat sich das Bild der Umgebung gewandelt. Deine Waffenstellungen sind verschüttet oder haben kein Schussfeld mehr. Trichter, Schutthaufen, Rauch, Qualm, Nebel. Jetzt sind alle deine schönen Pläne und Vorbereitungen hinfällig. Es kommt zur «Begegnung» von Freund und Feind in der Trümmerwüste! Die Formen von Angriff und Verteidigung verwischen sich. Die Beherrschung der elementaren Ortskampftechnik (Einzel- und Trupparbeit) wird nun über Sieg oder Niederlage entscheiden!

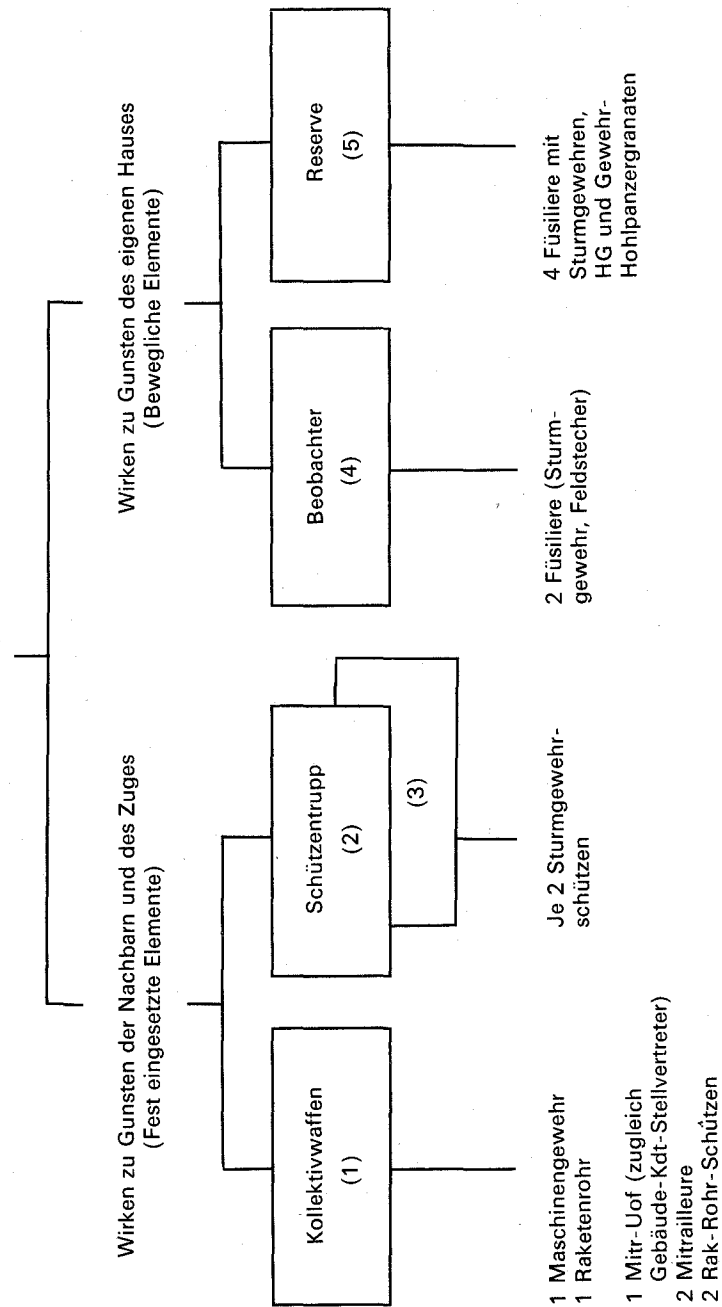
# STÜTZPUNKT : GEGENSEITIGE UNTERSTÜTZUNG



# VERTEIDIGUNG EINES HAUSES



## Gebäudekommandant (Unteroffizier) « Gelbes Haus »



# Angriff

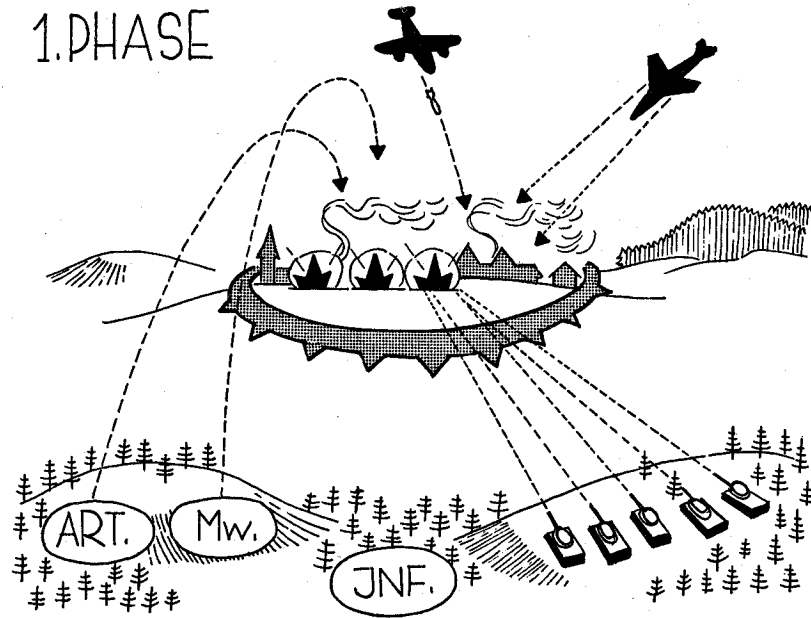
## Allgemeines

- Ortschaften bilden starke Stützpunkte. Greife Ortschaften nur dann an, wenn ihre Inbesitznahme entscheidend ist. Versuche im Angriff an ihnen vorbeizustossen und sie durch Umgehung zu Fall zu bringen. Vorbeistossen ist aber nur möglich, wenn der Verteidiger in der Ortschaft durch kräftiges Artillerie- und Minenwerferfeuer niedergehalten oder durch massiven Nebelinsatz über längere Zeit geblendet werden kann.
- Der Angriff auf eine Ortschaft zerfällt in folgende Phasen:
  1. Aufklärung.
  2. Heranarbeiten an den Ortsrand und Einbruch in die Ortschaft.
  3. Durchkämmen und Niederkämpfen der Stützpunkte.
- Die Aufklärung kann im Ortskampf immer nur die Fassade des gegnerischen Dispositivs aufdecken.
- Das Heranarbeiten an den Ortsrand geschieht unter dem Feuerschutz der Artillerie, der Panzer und der schweren Infanteriewaffen. Der Ortsrand stellt in der Regel lediglich die Sicherungslinie des Gegners dar und wird in den seltensten Fällen hartnäckig verteidigt. Gute Beobachtungs- und Feuerunterstützungsmöglichkeiten und somit rasches Fortschreiten des Angriffs kennzeichnen diesen Teil des Angriffs. Vorspringende Ortsteile sind zuerst zu nehmen, um Flankierung auszuschalten.
- Mit dem Einbrechen in den Ortsrand wandelt sich die Situation grundlegend. Unübersichtlichkeit, schlechte Beobachtungsmöglichkeiten und kurze Schussfelder engen die Möglichkeiten der Unterstützungswaffen ein und gestalten das Weiterführen des Angriffs entsprechend schwierig.
- Der Ortskampf wird mit Stosstrupps geführt. Umgliederungen innerhalb der Füsilierzüge dürfen deshalb nicht gescheut werden.
- Nach gelungenem Angriff muss der Ort von allen entbehrllichen Truppen und Fahrzeugen geräumt werden (Vergeltungsfeuer des Verteidigers auf den verlorenen Ort!). Aus dem gleichen Grunde müssen nachfolgende Staffeln um den Ort herumgeführt werden.

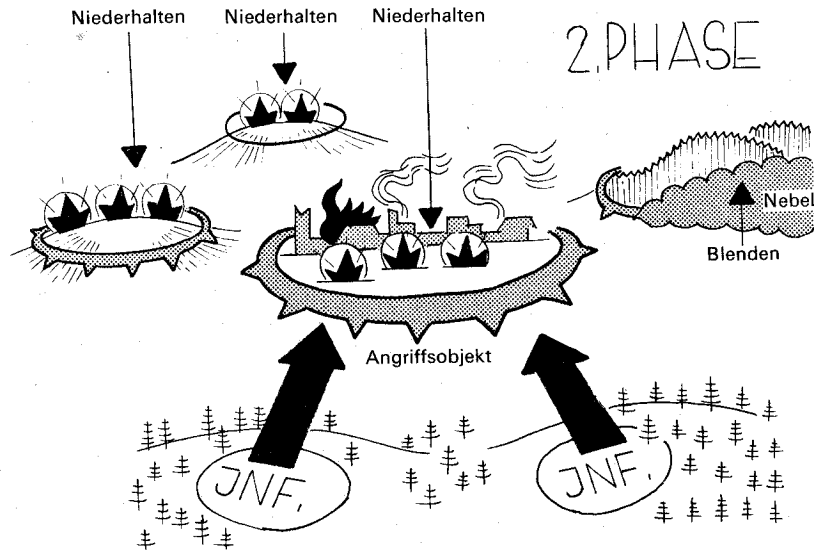
## Kampf im Ortsinnern

- Das Prinzip von Feuer und Bewegung bleibt auch innerorts trotz grosser Unübersichtlichkeit und beschränktem Schussfeld bestehen.
- Demgemäss musst du vor jeder Vorwärtsbewegung folgende Massnahmen treffen:
  - a) Gelände mit dem Feldstecher absuchen;
  - b) gegen erkannte Ziele Feuerschutz aufbauen, oder wo man nichts erkennt, was die Regel sein wird, die Überwachung des Objekts organisieren (siehe hierzu Seite 38).
- Die Gefahr, dass sich der Angriff in eine Reihe zusammenhangloser Einzelaktionen auflöst, ist im Ortskampf gross. Vorbeugungsmittel:
  - a) zeitlich und räumlich eng begrenzte Befehle erteilen;

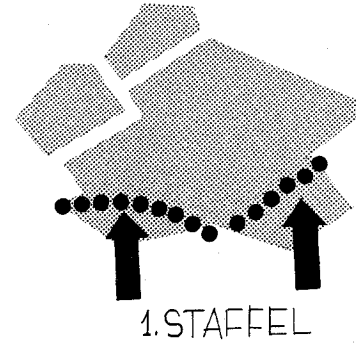
# 1. PHASE



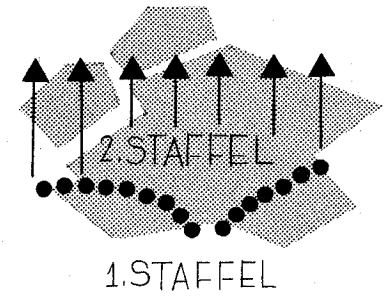
# 2. PHASE



# 3. PHASE



# 4. PHASE

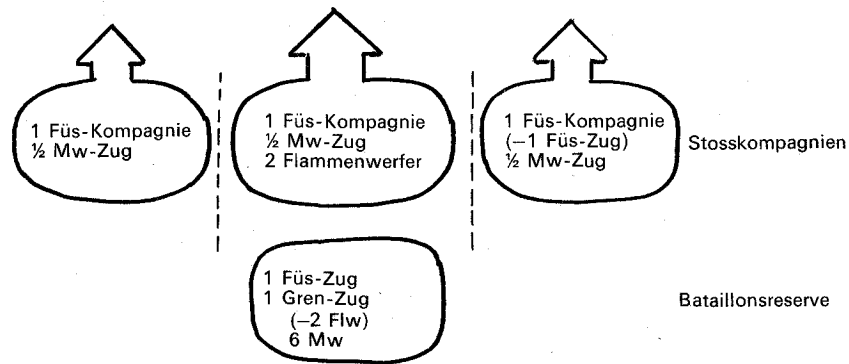
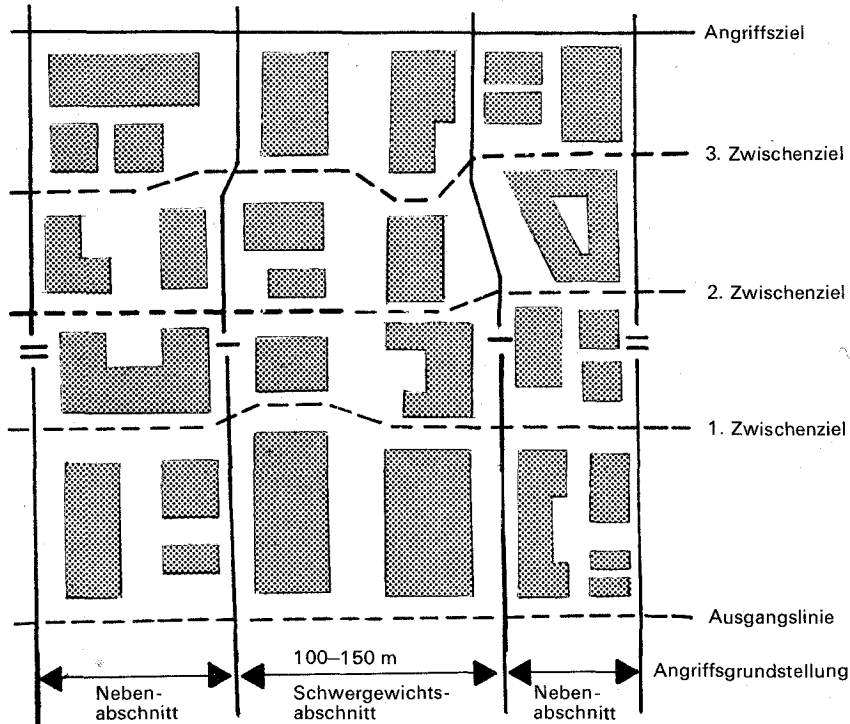


- b) alle grössern Bewegungen abschnittsweise vornehmen, unter genauer Festlegung der jeweiligen Zwischenziele;
- c) nach Erreichen jeden Zwischenziels die Leute erneut straff zusammenfassen;
- d) oft und genau nach oben melden.

\* \* \*

- Wenn du ein Objekt besetzt hast, kommt der schwächste Moment der ganzen Aktion. Du bist vom Kampf erschöpft, desorganisiert, hast Verluste erlitten und den Grossteil der Munition verschossen. In dieser Lage musst du mit einem Gegenstoss des Gegners rechnen. Überwinde diesen Tiefpunkt durch folgende Sofortmassnahmen:
  - a) die Beobachtung organisieren;
  - b) die Leute besammeln;
  - c) die restliche Munition neu verteilen.
 Nachher kannst du in Ruhe deine weitem Anordnungen treffen:
  - a) den Erfolg nach oben melden;
  - b) Verbindung zu den Nachbarn aufnehmen;
  - c) Türen und Fenster im Erdgeschoss verbarrikadieren (siehe Seite 19);
  - d) die Männer zur Verteidigung einsetzen.

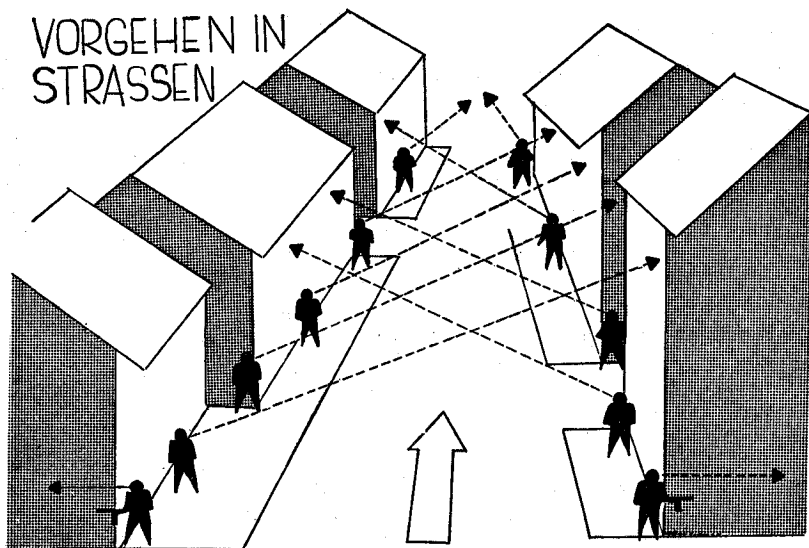
# KAMPE IM ORTSINNERN (FÜS BAT.)



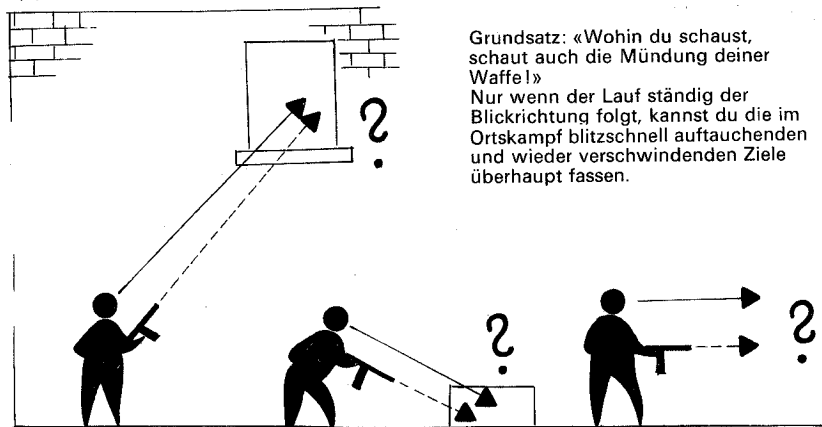
## Das Vorgehen in Strassen

- Solange nicht geschossen wird, benutzt man die Strasse. Gehe in Schützenkolonne, eng an der Hauswand entlang, beidseits der Strasse vor. Wer rechts geht, beobachtet die Fassade links, wer links geht, diejenige rechts. Die beiden Vordersten beobachten nach vorne und achten auf Minen. Die beiden Letzten sichern immer und in jeder Lage nach rückwärts. Nütze beim Vorgehen Türen, Nischen und Torbogen aus (siehe Skizze Seite 32).
- Wenn geschossen wird, dann weg von der Strasse, denn Strassen sind Schussfelder. Gehe über die Dächer vor. «Wer das Dach hat, beherrscht die Strasse!». Wo ein Vorgehen über die Dächer unmöglich ist, erstelle Mauerdurchbrüche und arbeite dich so von Haus zu Haus vor. Das ist mühsam und zeitraubend, dafür aber sicher. Bedenke, jeder stirbt nur einmal und ein toter Soldat nützt nichts mehr (siehe Seite 52).
- Misstrauere grundsätzlich Türen und Fenstern, sie könnten mit Sprengfallen versehen sein.
- Der Verteidiger ist im Ortskampf im Vorteil. Er verfügt über gute Deckungen hinter Mauern und im Keller. Zudem kann er gut beobachten und genau schießen. Du als Angreifer dagegen siehst nichts oder dann zu spät. Mit dem Gehör feststellen kannst du nichts, die Wände brechen den Schall der Schüsse und das Echo narrt. Du mußt erraten, wo der Feind sitzt und gegen diese Stellen dein Feuer richten. Schiesse lieber einmal zu viel, als zu wenig.
- Der Feind kann zwar überall sitzen, aber es gibt doch einige besonders günstige Stellen, die du als Angreifer kennen und beim Vorgehen speziell überwachen mußt:
  - die Firstlinie des Daches;
  - die Stelle hinter dem Kamin;
  - Türen, Fenster, Dach- und Kellerluken;
  - in Mauerecken und unter Gesimsen erstellte «Minimalscharten»;
  - Mauerkronen (siehe Skizze Seite 33).
- Mußt du unter Feuer liegende Strassen traversieren, so hilft dir nur Nebel. Rolle einige Rauchwurfkörper (4-6 Stück) über die Strasse. Verteile sie über die ganze Breite, damit keine Lücke in der Nebelwand entsteht. Warte 1-2 Minuten, der Nebel braucht Zeit, um sich zu entwickeln. Der Gegner wird zuerst in den Nebel hineinschießen, aber bald aufhören. Warte diesen Zeitpunkt ab und mache einen entschlossenen Sprung.

## VORGEHEN IN STRASSEN

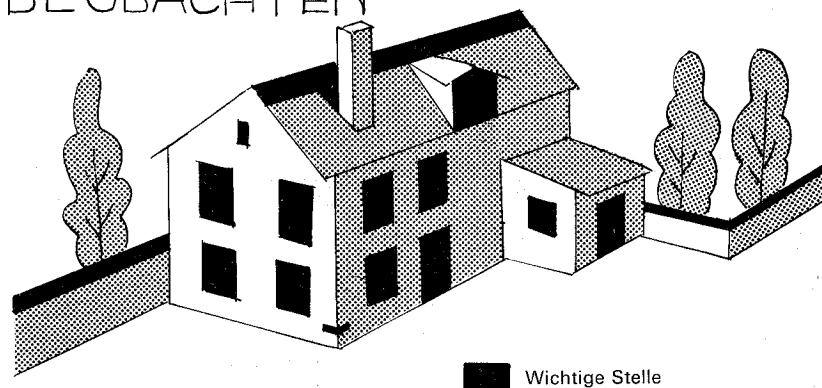


## TRAGART DER WAFFEN

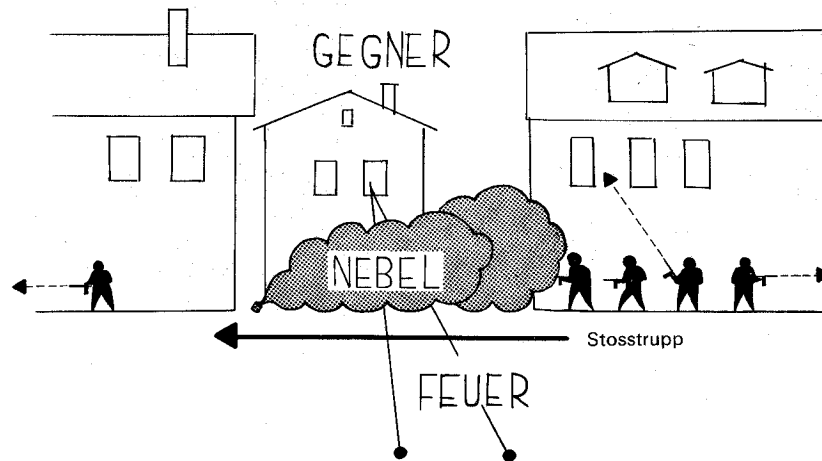


Grundsatz: «Wohin du schaust, schaut auch die Mündung deiner Waffe!»  
 Nur wenn der Lauf ständig der Blickrichtung folgt, kannst du die im Ortskampf blitzschnell auftauchenden und wieder verschwindenden Ziele überhaupt fassen.

## BEOBSACHTEN



## TRAVERSIEREN BESCHOSSENER STRASSEN



### Beispiel für den Befehl eines Gruppenführers:

«... Orientierung: feindliches Mg im gelben Haus schießt quer über die Strasse! Absicht: wir traversieren die Strasse mit Hilfe von künstlichem Nebel! Befehl: Nächstes Zwischenziel, das Haus jenseits der Strasse – Füsilier Moser nebelt mit 5 Rauchwurfkörpern die Strasse ein – los!»

Nachdem sich der Nebel genügend entwickelt hat:

«... Gruppe Studer – einzelsprungweise vorrücken, marsch!»

## Beobachten an einer Ecke



### Allgemeines:

Zeige die Waffe nicht, sonst verrätst du deinen Standort. Trage sie daher senkrecht.

### Spezielles:

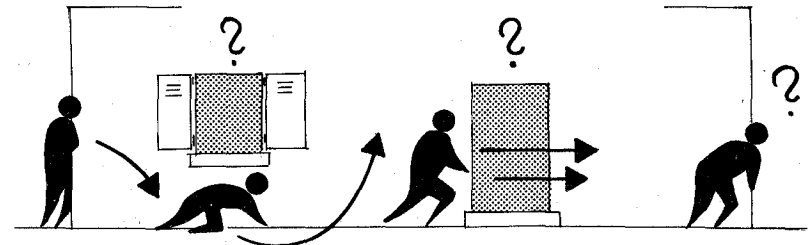
Beobachten an einer rechten Ecke: Halte die Waffe **rechts**. Beobachten an einer linken Ecke: Halte die Waffe **links**, sonst musst du dich beim Schiessen um die Ecke zu stark exponieren (den ganzen Körper zeigen!). Es kommen nur kürzeste Schussdistanzen in Frage (5–15 m). Du kannst daher auch als Rechtsschütze ausnahmsweise links schießen. (Siehe Bild Seite 35).



## Schussabgabe an einer Ecke

An der rechten Ecke wird im Schulter- oder Hüftanschlag **rechts** geschossen. An der linken Ecke (siehe Bild) wird im Schulter- oder Hüftanschlag **links** geschossen. Auf diese Weise bleibt der grösste Teil des Körpers immer in Deckung!

## TRAVERSIEREN EINER VERDÄCHTIGEN FASSADE



### Grundsätze:

- Nie vor Türen, Fenstern oder Kellerluken stehen bleiben.
- An Ecken kurz anhalten und beobachten.
- Fenster unterkriechen, damit man vom Gegner nicht durch Glas oder Fensterladen hindurch abgeschossen wird.
- An offenen oder geschlossenen Türen blitzschnell vorbeispringen. Das gleiche gilt für Kellerluken.



## Kampf um ein Haus

### Angriff auf ein Reihenhaus:

- Platziere deine Unterstützungswaffen in den umliegenden Häusern. Ihr Feuer soll das Dach des anzugreifenden Hauses säubern.
- Dringe mit einem Stosstrupp auf das freigekämpfte Dach vor. Reisse die Ziegel weg und dringe in den Estrich ein. Stosse über die Treppe hinunter. Wo das nicht möglich ist, schlage oder spreng ein Loch in den Fussboden, wirf Handgranaten in das darunterliegende Stockwerk und stosse nach.

### Angriff auf ein freistehendes Haus:

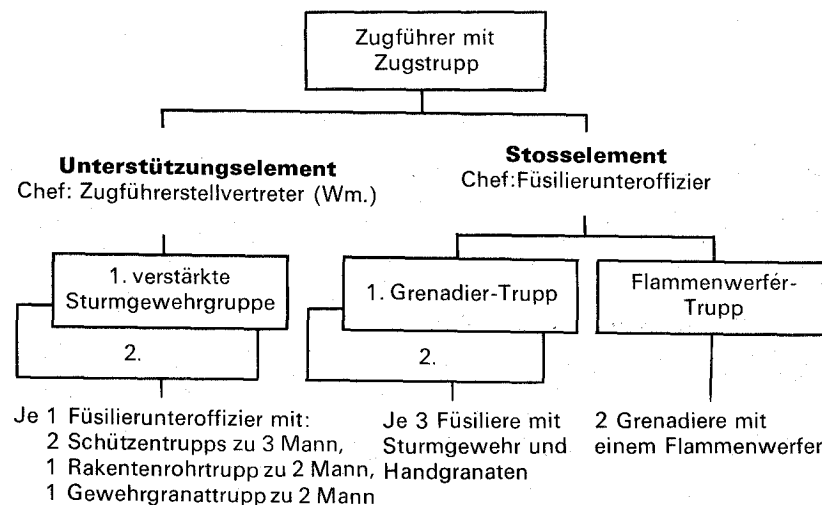
- Isoliere das Angriffsobjekt mit Nebel, so dass die Nachbarstützpunkte nicht helfen können.
- Baue den Feuerschutz gegen das Angriffsobjekt auf.
- Mit HG-Würfen nur schwer oder überhaupt nicht zu treffende Ziele wie Dachluken, Fensteröffnungen in obern Stockwerken oder jenseits von Strassen und Plätzen, bekämpfst du mit Flammenwerfer, Gewehrgranaten oder Raketenrohr.
- Beim Angriff auf ein Haus ist es nicht so wichtig, wieviele Leute an das Objekt herangehen. Entscheidend ist vielmehr, wie stark du diese wenigen mit Feuer unterstützen kannst.
- In der Regel werden  $\frac{2}{3}$ – $\frac{3}{4}$  der verfügbaren Kräfte für Überwachungs- beziehungsweise Unterstützungsaufgaben eingesetzt (siehe Schema Seite 37).
- Wenn man noch keine Ziele erkannt hat, spricht man von «überwachen». Wenn man gegnerische Ziele festgestellt hat, spricht man von «unterstützen» (siehe Skizzen Seiten 39/40).
- Verteile die Ziele, beziehungsweise die zu überwachenden Stellen genau. Normalerweise wird gegen eine kleine Fassade ein Trupp, gegen eine grössere Fassade eine Gruppe eingesetzt.
- Gruppen- und Truppführer unterteilen sie ihrerseits wieder in Stockwerke, Türen und Fenster (siehe Skizze Seite 38).
- Auf erkannte Ziele wird das Feuer mehrerer Waffen zusammengefasst. Mindestens ein Mann im Trupp oder in der Gruppe überwacht den Rest der Fassade, damit neu auftauchende Ziele sofort erkannt werden.
- Gegen erkannte Ziele wird das Feuer der Sturmgewehrschützen, wenn möglich durch schwere Mittel wie Gewehrgranaten, Raketenrohre, Flammenwerfer usw. überlagert (siehe Skizze Seite 40).
- Greife mit dem Stosstrupp immer gegen diejenige Fassade an, die am wenigsten Öffnungen (Türen, Fenster, Kellerluken) aufweist.
- Für den Angriff auf ein kleineres oder mittleres Gebäude setzt sich der Stosstrupp aus einer Sturmgewehrgruppe und einem Flammenwerfertrupp zusammen (siehe Schema Seite 37). Die Sturmgewehrgruppe gliedert sich in 2 Grenadiertrupps.
- Der 1. Grenadiertrupp geht an die Fassade heran. Er sichert an beiden Ecken und nach oben. Der Truppführer verteilt die HG-Ziele. In jede erreichbare Öffnung wird eine Handgranate geworfen. Anschliessend wird die Türe aufgesprengt. Unmittelbar nachher dringt der Grenadiertrupp ein. Alle Leute durch die gleiche Öffnung, um zu verhindern, dass man sich im Hausinnern gegenseitig gefährdet.

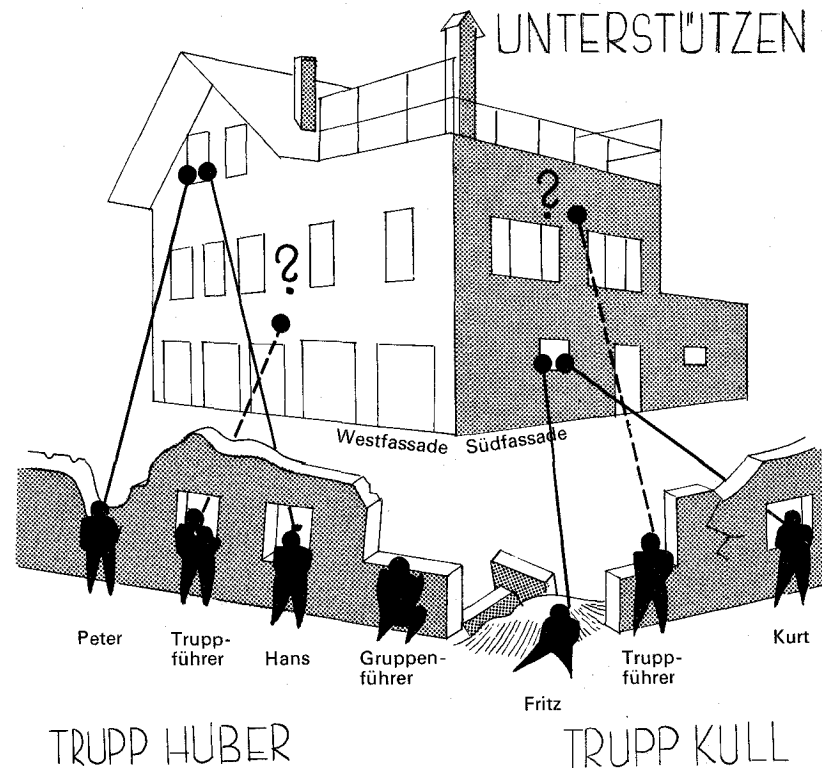
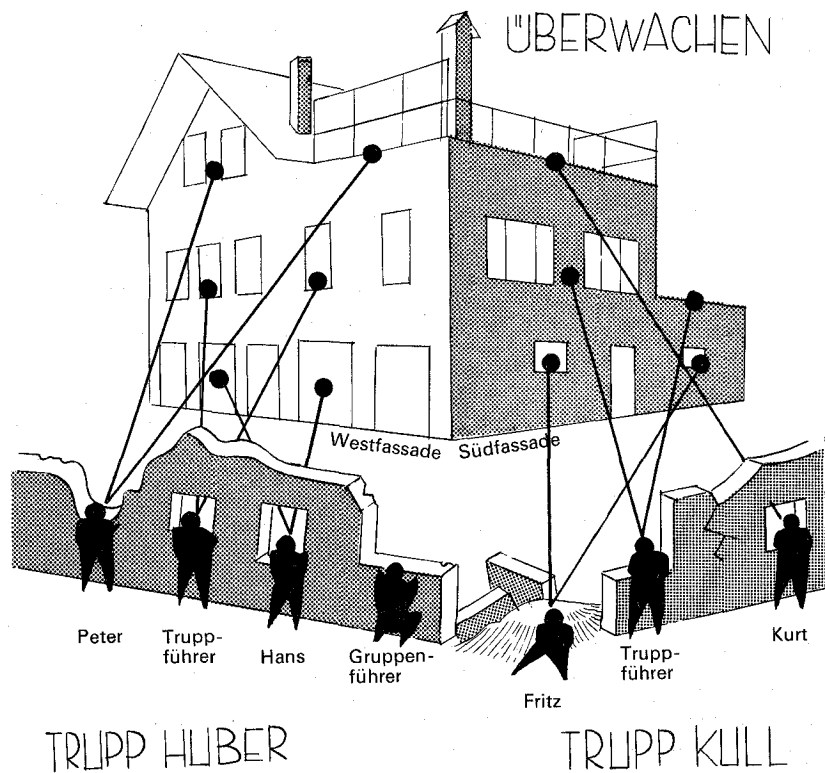
- Der 2. Grenadiertrupp und der Flammenwerfertrupp werden ins Gebäude nachgezogen.
- Das ganze Gebäude wird nun Raum für Raum und Stockwerk nach Stockwerk gesäubert.
- Verbrauchte Munition wird nachgeschoben, Verluste ergänzt und abgekämpfte Grenadiertrupps abgelöst.

\* \* \*

**Normalgliederung** eines Füsilierzuges: Zugstrupp, 3 Sturmgewehrgruppen, 1 Unterstützungsguppe, 1 Panzerabwehrgruppe.

**Mögliche Gliederung** eines durch einen Flammenwerfer verstärkten Füsilierzuges beim Angriff auf ein mittelgrosses Gebäude:





#### Beispiel für den Befehl eines Gruppenführers:

«... Orientierung: wir überwachen das Haus vor uns, damit Gruppe Moser an die Südfassade vorgehen kann! Absicht: ich will gegen jede Fassade einen Trupp einsetzen! Befehl: Trupp Kull überwacht die Südfassade. Stellungsraum Mauerruine rechts von mir. Trupp Huber überwacht die Westfassade. Stellungsraum Mauerruine links von mir. – Gruppe in Stellung, Feuer frei!»

#### Beispiel für die Befehle der Truppführer:

Trupp Kull: «... wir überwachen die Südfassade! – Fritz, du überwachst das Erdgeschoss. Stellungsraum beim Erdhaufen! – Kurt, du überwachst die Dachterrasse. Stellungsraum beim Fenster! – ich selbst überwache den 1. Stock und die kleine Terrasse rechts davon. Stellungsraum an der Mauerecke! – Trupp in Stellung, Feuer frei!»

Trupp Huber: «... wir überwachen die Westfassade! – Hans, du überwachst das Erdgeschoss. Stellungsraum beim rechten Fenster! – Peter, du überwachst den 2. Stock und die Dachterrasse. Stellungsraum in der Mauerspalte! – ich selbst überwache den 1. Stock. Stellungsraum beim linken Fenster! – Trupp in Stellung, Feuer frei!»

#### Beispiel für den Befehl eines Gruppenführers:

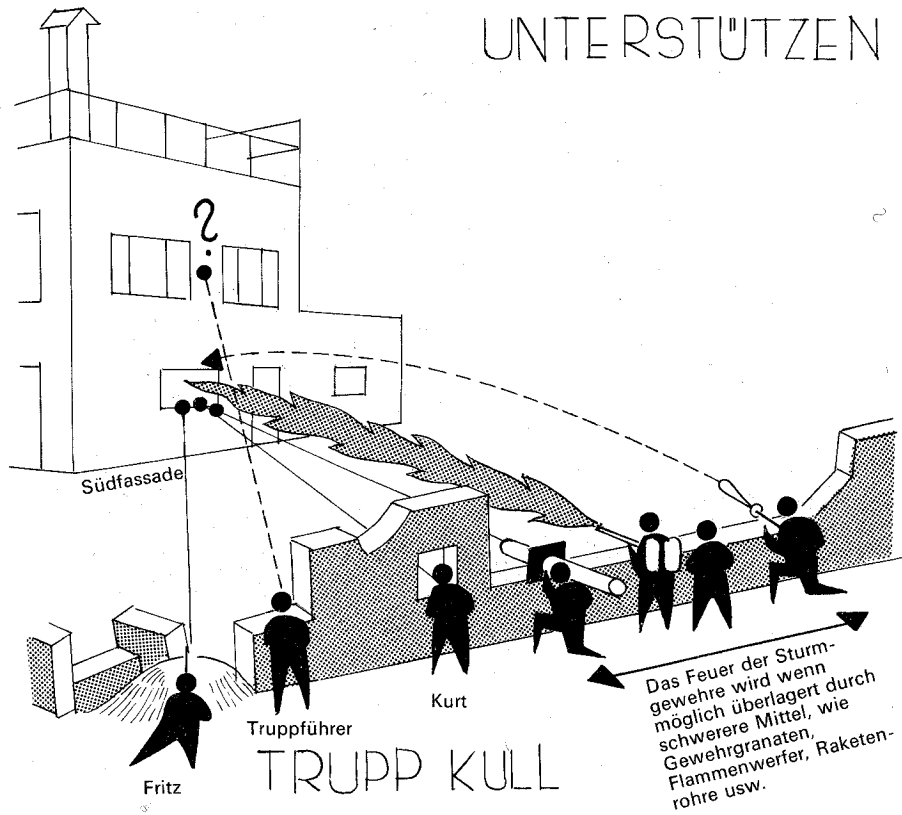
«... Orientierung: Wir halten den Gegner im Haus vor uns nieder, so dass Gruppe Moser an die Südfassade vorgehen kann. An Einzelzielen bis jetzt festgestellt:  
 1. an der Südfassade = Gegner im linken Fenster des Erdgeschosses;  
 2. an der Westfassade = Gegner im linken Fenster des 2. Stockes!  
 Absicht: Ich will gegen jede Fassade einen Trupp einsetzen! Befehl: Trupp Kull hält die Südfassade nieder. Stellungsraum: Mauerruine rechts von mir. Trupp Huber hält die Westfassade nieder. Stellungsraum: Mauerruine links von mir! Gruppe in Stellung, Feuer frei!»

#### Beispiel für die Befehle der Truppführer:

Trupp Kull: «... Ziel Südfassade. Gegner im linken Fenster des Erdgeschosses. – Kurt und Fritz, ihr haltet den erkannten Gegner nieder, ich selber überwache den Rest der Fassade! – Trupp in Stellung, Feuer frei!»

Trupp Huber: «... Ziel Westfassade, Gegner im linken Fenster des 2. Stockes. – Hans und Peter, ihr haltet den erkannten Gegner nieder. Ich selber überwache den Rest der Fassade! – Trupp in Stellung, Feuer frei!»

# UNTERSTÜTZEN



## Beispiel für den Befehl eines Gruppenführers:

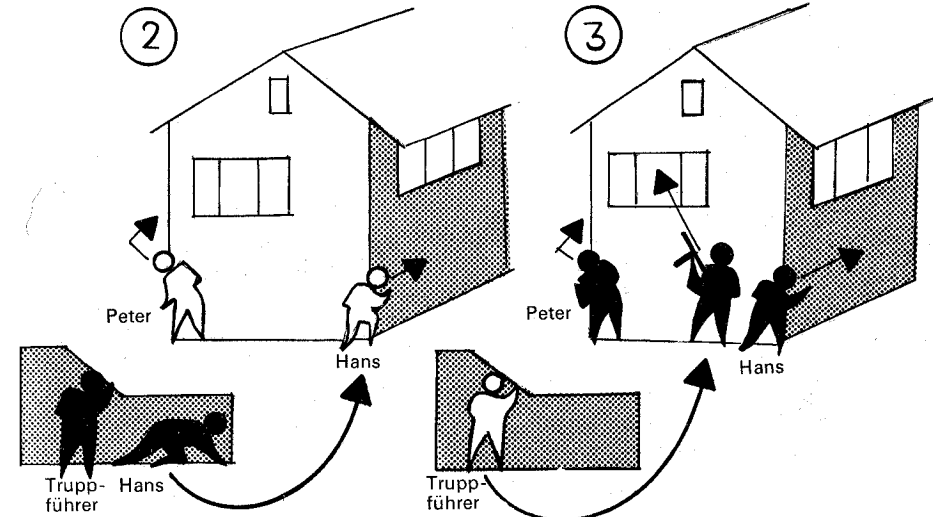
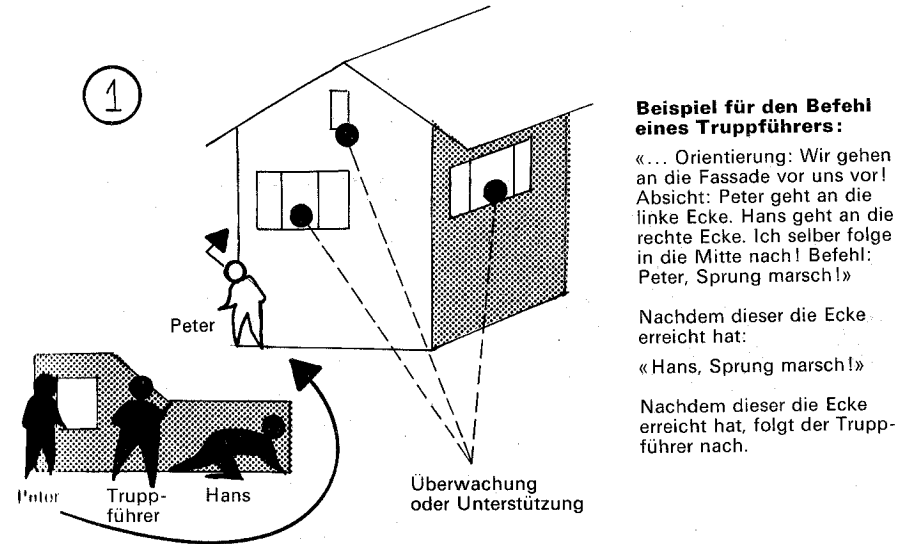
«... Orientierung: Wir halten den Gegner im Haus vor uns nieder, so dass Gruppe Moser an die Südfassade vorgehen kann. An Einzelzielen bis jetzt festgestellt: 1. An der Südfassade Gegner im linken Fenster des Erdgeschosses. 2. An der Westfassade Gegner im linken Fenster des zweiten Stockes! Absicht: Ich will gegen jede Fassade einen Trupp einsetzen. Den Trupp auf der Angriffsseite verstärken durch Zuteilung eines Raketenrohrtrupps (oder Flammenwerfertrupps, oder Gewehrgranat-Schütze usw.). Befehl: Trupp Kull hält die Südfassade nieder. Stellungsraum: Mauerruine rechts von mir! – Gruppe in Stellung, Feuer frei!»

## Beispiel für den Befehl der Truppführer:

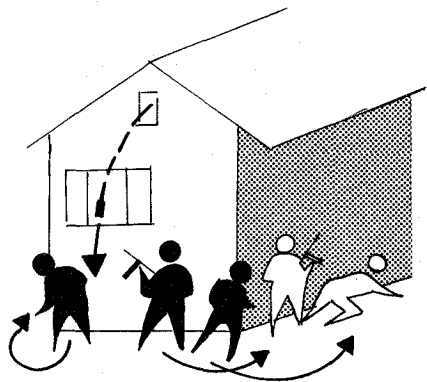
Trupp Kull: «... Ziel Südfassade. Gegner im linken Fenster des Erdgeschosses. Kurt und Fritz, ihr haltet den erkannten Gegner nieder. – Gedeckt durch das Feuer der Sturmgewehrschützen geht das Raketenrohr in Stellung und bekämpft den Gegner mit 3 Schüssen. – Ich selber überwache den Rest der Fassade! – Trupp in Stellung, Feuer frei!»

Trupp Huber: «...»

# HERANGEHEN AN EINE FASSADE

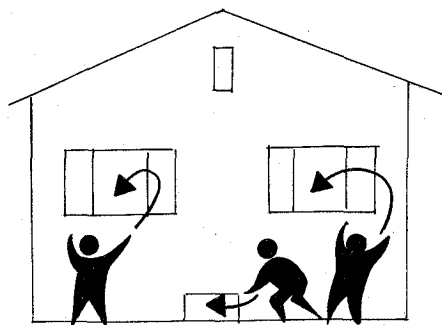


# VERHALTEN AN DER FASSADE



- Die Standardformation an der Hausfassade ermöglicht:
  - a) die Fassade zu halten;
  - b) vor feindlichen Handgranaten auszuweichen.
- Halten der Fassade: Der Mann rechts überwacht die Ecke rechts. Der Mann links überwacht die Ecke links. Der Truppführer in der Mitte beobachtet nach oben und warnt vor Handgranaten.
- Ausweichen vor feindlichen Handgranaten: Der Truppführer warnt durch den Ruf «Achtung, feindliche HG!» Die beiden Flügel Männer des Trupps bringen sich durch einen Schritt um die Ecke in Sicherheit. Zeitbedarf 1-2 Sekunden. Der Truppführer in der Mitte hat einen etwas weitem Weg, dafür hat er die Handgranate als erster erblickt.

# KAMPE AN DER FASSADE



Peter

Trupp- Hans  
führer

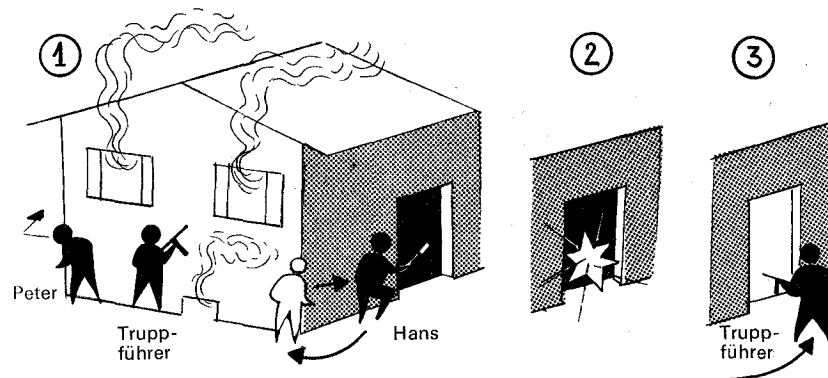
## Beispiel für den Befehl eines Truppführers:

«... Orientierung: Wir werfen in jedes Fenster eine HG! Befehl: Hans, du bist Nr.1 und nimmst das Fenster rechts! - Peter, du bist Nr.2 und nimmst das Fenster links! Ich selbst bin Nr.3 und nehme das Kellerfenster! - HG zum Wurf vorbereiten!»

Nach erhaltener Bereitmeldung:

«... Achtung 3 HG! Eins Wurf, zwei Wurf, drei Wurf!»

# ÖFFNEN EINER TÜR



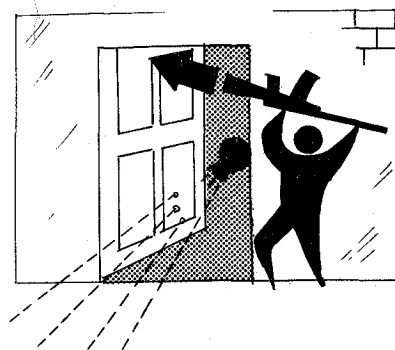
## Beispiel für den Befehl eines Truppführers:

«... Orientierung: Wir dringen durch die Türe an der Längsseite des Gebäudes ein! Befehl: Hans, du sprengst mit einer HG die Türe auf! - Nach der Detonation dringe ich als erster ein! - Peter, du deckst uns den Rücken!»

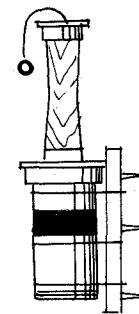
Nach der Detonation dringt der Truppführer aus dem Sturmgewehr feuernd ins Haus ein und ruft seine Kameraden nach.

# ÖFFNEN EINER TÜR

Fusstritt oder Kolbenstoss

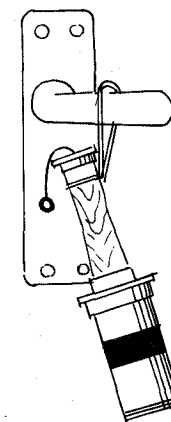


Handgranate auf Nagelbrettchen

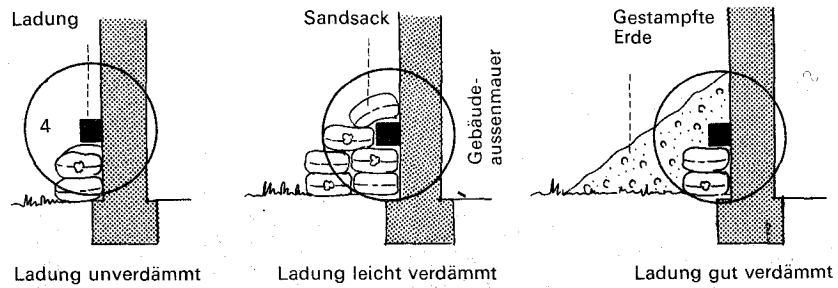


Material: Holzbrettchen, Nägel, Binddraht

Handgranate mit Schnurschlinge



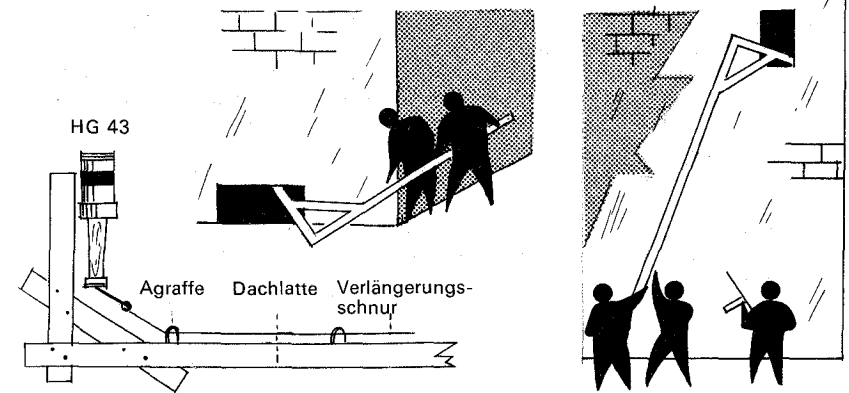
# SPRENGEN VON MAUERBRESCHEN



Sprengen von Mauerbreschen in Gebäude-Aussenmauern				
Verdäm- mungsart	Leicht armierte Betonwand von 30 cm Stärke (3)		Backsteinmauer von 30 cm Stärke	
	Bresche von 30×30 cm (1)	Bresche von 60×60 cm (2)	Bresche von 30×30 cm (1)	Bresche von 60×60 cm (2)
Ldg. unverd.	3,2 kg	6,2 kg	1,6 kg	3,1 kg
Ldg. leicht verd.	2,8 kg	5 kg	1,4 kg	2,5 kg
Ldg. gut verd.	1,4 kg	2,5 kg	0,7 kg	1,25 kg

1 Taktischer Zweck der Bresche: Öffnung, um mit dem Flammenwerfer ins Gebäudeinnere hineinschiessen zu können oder um Handgranaten und geballte Ladungen einzuwerfen.  
 2 Taktischer Zweck der Bresche: Öffnung, um ins Gebäudeinnere hineinkriechen zu können.  
 3 Eine sehr stark armierte Betonmauer (z.B. Hochhaus, Getreidesilo usw.) kann nur mit V-Ladungen gesprengt werden.  
 2 V-Ladungen zu je 10 kg ergeben einen Schlitz von ca. 50 cm Länge und 25 cm Höhe.  
 3 V-Ladungen zu je 10 kg ergeben einen Schlitz von ca. 75 cm Länge und 25 cm Höhe.  
 4 Ladung ca. 50 cm über Boden anbringen, damit man nachher mit dem Flw kniend durch die Bresche schießen kann.

# EINSATZ DER GALGENLADUNG //



Mit Handgranatenwürfen nur schwer zu treffende Öffnungen werden mit « Galgenladungen » niedergekämpft!

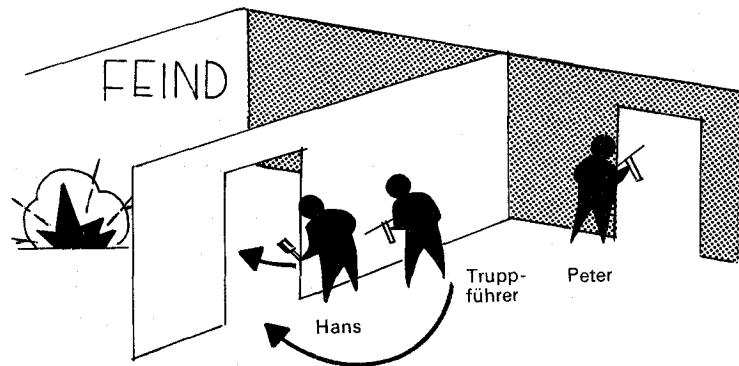
## Kampf im Hausinnern

- Öffne angelehnte Türen mit einem Fusstritt oder Kolbenstoss. Tritt nie vor die Tür, der Gegner kann dich durch die Türfüllung hindurch erschiessen. Ziehe dich nach dem Fusstritt oder Kolbenstoss blitzschnell um 2–3 Meter zurück, um der Wirkung eventuell ausgelöster Sprengfallen zu entgehen. Warte 5–10 Sekunden bevor du erneut gegen die nun offene Tür vorgehst.
- Öffne verschlossene oder verbarrikadierte Türen durch Sturmgewehrfeuer gegen das Schloss oder mit speziell vorbereiteten Handgranaten (Schnurschlinge, Nagelbrettchen).
  - a) Hänge die HG mit der Schnurschlinge an die Türklinke und ziehe ab;
  - b) Klopfe die HG auf dem Nagelbrettchen wie mit einem Hammer gegen das Holz der Tür. Die Nägel haften. Befestige sie in der Nähe des Schlosses.
 In beiden Fällen wird der Verschlussdeckel der HG in der letzten Deckung abgeschraubt, das Plombierband entfernt und die Abreisschnur herausgeschüttelt.
- Wirf eine Handgranate in jeden Raum, dann erst dringe ein.
- Trete nie auf eine Türschwelle, sie könnte vermint sein, überschreite sie vielmehr im Sprung. Im Raume innen drehst du dich blitzschnell um die eigene Achse. Nur so siehst du rasch genug in jede Ecke..
- Erschiess den Gegner durch Decken, Türen und Zwischenwände hindurch mit Sturmgewehrfeuer.\*

\* Mittleres Durchschlagsvermögen der Gewehrpatrone (GP 11) auf 5 Meter Schussdistanz:  
 – Mauerwerk: 30 cm Backstein, 20 cm Naturstein, 10–15 cm Stampfbeton, 5 cm Eisenbeton;  
 – Holzwände: 50 cm Tannenholz, 25 cm Hartholz;  
 – Fussböden: (Holz mit Zwischenfüllung aus Schlacke) 30–40 cm;  
 – Blechtüren: 1 cm Stahlblech.

- Sei grosszügig mit dem Einsatz des Flammpwerfers. Er ist neben der HG die wirkungsvollste Waffe im Ortskampf. Vom Flammpwerfer beschossene Räume (Zimmer, Gänge, Treppenhäuser usw.) können der starken Rauchentwicklung wegen nicht vor Ablauf von ca. 5 Minuten betreten werden. Bei Kellern kann die Zeitspanne bis zu 15 Minuten betragen.
- Beim Waffeneinsatz im Hausinnern muss auf die gegenseitige Gefährdung Rücksicht genommen werden. Ein gleichzeitiges Säubern mehrerer Stockwerke ist meist unmöglich.
- Dringe wenn möglich nicht in den Keller ein. Räuchere ihn vielmehr mit dem Flammpwerfer aus und wirf Handgranaten und geballte Ladungen hinunter, bis jeder Widerstand erloschen ist.
- Während der ganzen Aktion sichert der letzte Mann des Stosstrupps nach rückwärts, um dich vor Gegenstössen und sonstigen Überraschungen zu schützen.

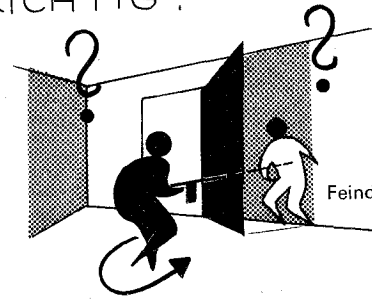
## EINDRINGEN IN EINEN RAUM



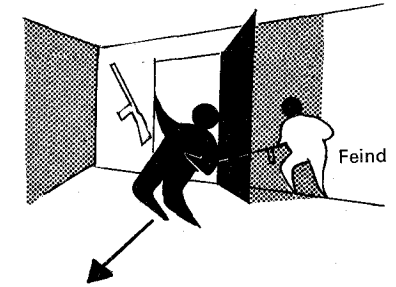
### Beispiel für den Befehl eines Truppführers:

«... Orientierung: Wir dringen durch die Türe in den Nebenraum ein! Befehl: Hans, du wirfst eine Handgranate in den Nebenraum – nach der Detonation gehe ich vor! – Peter, du deckst uns während der ganzen Aktion den Rücken!»

RICHTIG!

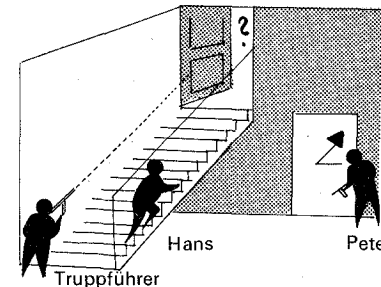


FALSCH!



Trete nie auf eine Türschwelle, sie könnte vermint sein. Überschreite sie vielmehr im Sprung. Im Rauminnern drehst du dich blitzschnell um die eigene Achse. Nur so siehst du rasch genug in jede Ecke!»

## ERSTEIGEN EINER TREPPE



### Befehl des Truppführers:

«... Orientierung: Wir dringen in den 1. Stock vor! Absicht: Ich unterstütze – Hans wirft eine HG – nach der Detonation gehe ich vor – Peter deckt uns den Rücken! Befehl: Hans vor!»

### Grundsatz:

- Für das Überwachen oder Unterstützen:  
Nimm die verdächtige Türe über der Treppe vorsorglich unter Feuer. Streue die ganze Türbreite ab, dann erst lasse den Kameraden vorgehen. Sturmgewehr im Schulteranschlag und auf Einzelfeuer gestellt, damit du notfalls Über- oder Vorbeischiessen kannst!
- Für das Vorgehen:  
Mache dich beim Vorgehen klein, damit dein Kamerad Schussfeld hat. Krieche auf dem Bauch der Treppenkannte entlang. Entsichere die HG in der letzten Deckung, d. h. vor dem Ersteigen der Treppe.

## Ausräumen von Kellern

### Allgemeines:

- Du musst unterscheiden in
  - a) kleine Keller, z. B. in einem Wohnhaus;
  - b) ausgedehnte Kelleranlagen z. B. in Schulhäusern, Verwaltungsgebäuden, Fabriken usw.
- Je nachdem ist die Technik des Ausräumens verschieden.

### Kleine Keller:

- Dringe nicht in den Keller ein.
- Überwache Kellertreppe und Kellerfenster, um ein Entweichen des Gegners zu verunmöglichen.
- Wirf von aussen zu allen Öffnungen Handgranaten ein und schiesse mit dem Flammenwerfer hinunter.
- Warte anschliessend in Ruhe ab, bis der Gegner entweder tot ist, oder sich ergibt.
- Wenn du über keinen Flammenwerfer verfügst, leisten Rauchwurfkörper gute Dienste. In der nötigen Anzahl eingeworfen, zwingen sie den Gegner ebenfalls zum Verlassen der Räume.

### Grosse, ausgedehnte Kelleranlagen:

- Du kannst den Gegner nicht allein von aussen mit Handgranaten und Flammenwerfer niederkämpfen. Es bleibt dir nichts anderes übrig, als nach dem Beschuss hinunterzusteigen und die Räume einzeln im Nahkampf zu säubern.

### Beispiel für den Befehl eines Gruppenführers

«... Orientierung: wir säubern den Keller! Absicht: Treppe und Kellerlöcher überwachen, damit der Gegner nicht entkommt – Nachher den Angriff vorbereiten, indem wir zu allen Öffnungen Handgranaten einwerfen – Nachher über die Kellertreppe hinunterstossen und den Keller säubern! Befehl: Trupp Schweizer ist Überwachungstrupp – Trupp Moser ist Säuberungstrupp – Gruppe bereitlegen marsch!»

Nachdem sich der Gruppenführer überzeugt hat, dass der Überwachungstrupp in Stellung ist und die HG eingeworfen hat, befiehlt er:

«... Trupp Moser – in den Keller vorrücken Marsch!»

## Befehl des Truppführers des Überwachungstrupps

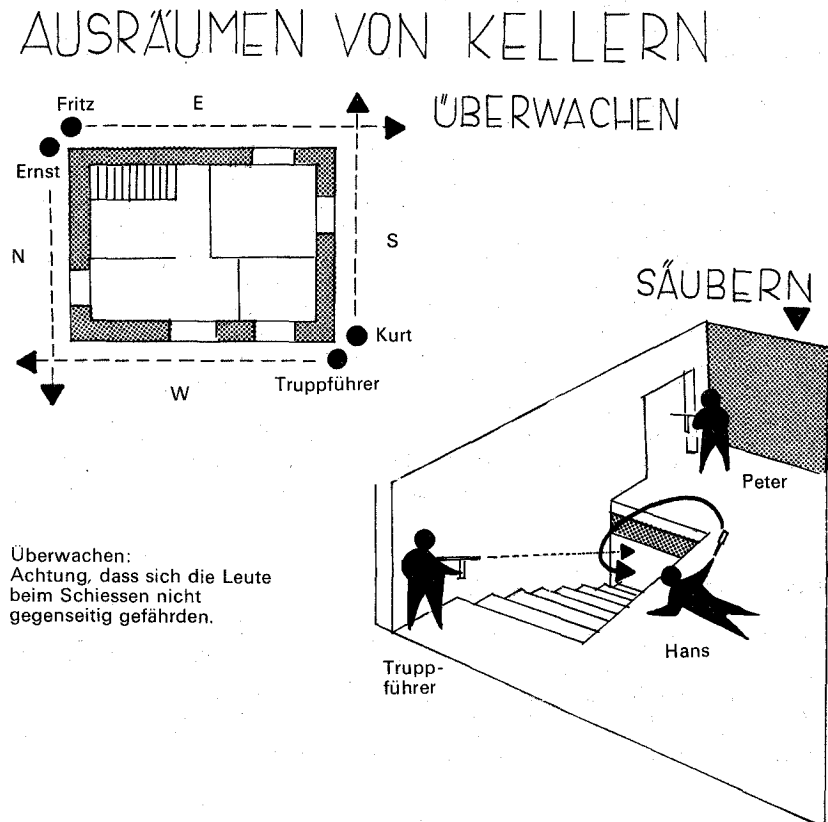
«... jeder wirft zuerst eine HG durch sein Kellerloch und überwacht es nachher! Zielverteilung: Fritz, Ostfassade – Ernst, Nordfassade – Kurt, Südfassade – ich selber, Westfassade. Stellungs-orte: Fritz und Ernst an der Hausecke mit der Laterne – Kurt und ich an der Hausecke beim Gartentor – In Stellung, Feuer frei!»

An seinem Platze angekommen, wirft jeder seine HG und beobachtet nachher schussbereit das Kellerloch.

## Befehl des Truppführers des Säuberungstrupps

«... Hans wirft eine Handgranate über die Kellertreppe – nach der Detonation gehe ich vor – Peter deckt uns den Rücken – HG zum Wurf vorbereiten!»

Unmittelbar nach der Detonation geht der Truppführer über die Kellertreppe hinunter und zieht seine Kameraden nach.



## Erstellen von Mauerdurchbrüchen:

Allgemeines:

- Oftmals wirst du beim Kampf von Raum zu Raum oder von Stockwerk zu Stockwerk Mauerdurchbrüche erstellen müssen. Hierzu hast du grundsätzlich zwei Möglichkeiten:
  - a) Mauerdurchbrüche mit grossem Schanzwerkzeug herausbrechen;
  - b) Mauerdurchbrüche sprengen.

Mauerdurchbruch mit grossem Schanzwerkzeug:

- Um ein Loch von 10×10 cm in eine 15 cm dicke Backsteinmauer zu brechen, benötigt man 2–3 Minuten (erlaubt HG in den Nebenraum zu werfen!). Um das Loch zum Durchschlüpfen zu erweitern, benötigt man weitere 2–5 Minuten.
- Gliederung der Equipe:
  - Chef: Sturmgewehr
  - Arbeitstrupp: 2 Mann mit 1 grossem Pickel, 1 Vorschlaghammer, 1 Locheisen
  - HG-Werfer: Handgranaten, 1 Holzbrett ca. 30×50 cm
  - Flammtrupp: 2 Mann mit einem Flammenwerfer
- Der Chef markiert die Durchbruchsstelle. Ort: ca. 90–100 cm über dem Fussboden.
- Der Arbeitstrupp bricht ein kleines Loch von ca. 10×10 cm aus der Wand heraus.
- Der Chef steckt den Lauf des Sturmgewehrs durch die Öffnung und streut den gegenüberliegenden Raum mit einer langen Serie ab (Magazinfeuer).
- Der HG-Werfer hat inzwischen seine Handgranate fertig gemacht. Unmittelbar nach dem Sturmgewehrfeuer wirft er sie in den gegenüberliegenden Raum. Nachher versperrt er das Loch mit dem Brett, so dass der Gegner die Handgranate nicht zurückwerfen kann. (die HG wurde zudem tempiert!).
- Nach der HG-Detonation schiebt der Flammtrupp das Flammrohr durch die Öffnung und schießt in den Nebenraum. Kurzer Flammstrahl, damit die Rauchkonzentration nicht zu gross wird und man nach 2–3 Minuten eindringen kann.
- Nach dem Flammenwerferbeschuss erweitert der Arbeitstrupp in fieberhafter Eile das Loch so weit, dass ein Mann durchschlüpfen kann.
- Der Chef kriecht durch, sichert und zieht den Rest der Equipe nach.
- Für einen Decken-, bzw. Fussbodendurchbruch beim Kampf von Stockwerk zu Stockwerk wird analog vorgegangen.

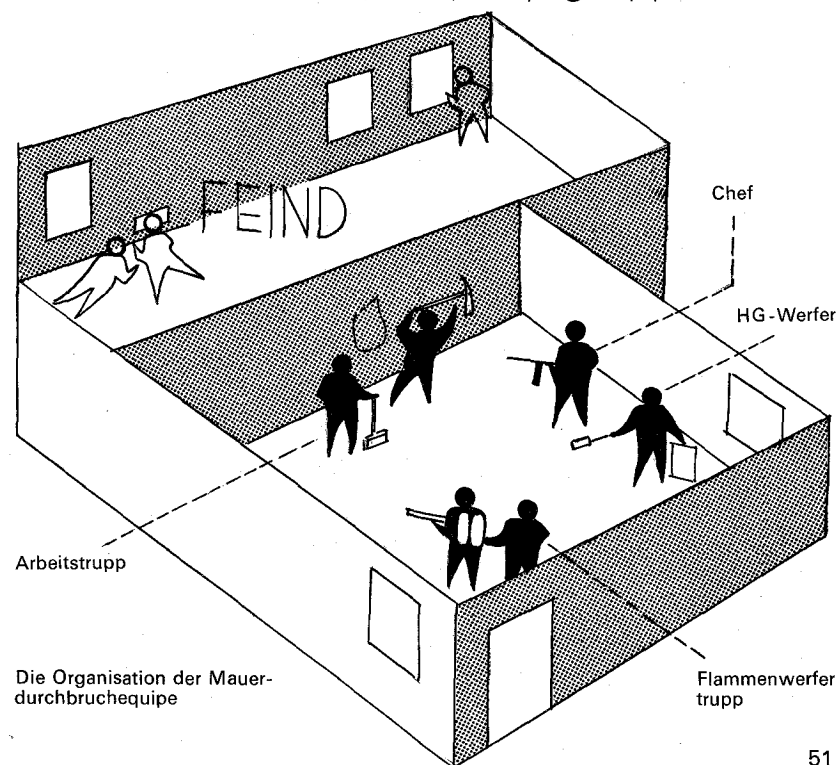
### Beispiel für den Befehl eines Equipenchefs:

«... Orientierung: Gegner im Nebenraum. Wir erstellen einen Mauerdurchbruch. Absicht: Ich will ein Minimalloch in die Wand brechen. Nachher Sturmgewehrfeuer, HG-Wurf und Flammenwerferbeschuss durch die Öffnung. Anschliessend wird das Loch soweit vergrössert, dass wir durchkriechen können!  
Befehl: Fritz und Peter, ihr seid Arbeitstrupp und erstellt hier den Mauerdurchbruch (zeigt die Stelle) – ich selber schieesse mit dem Sturmgewehr durch das Loch – Hans, du bist Handgranatenwerfer – der Flammtrupp wartet im Gang – Nach Vergrösserung des Lochs gehe ich als erster in den Nebenraum vor! – Bereitlegen Marsch!»

Mauerdurchbruch vermitteltst Sprengung:

- Eine Bresche von 15×15 cm ermöglicht uns mit Sturmgewehr, HG und Flammenwerfer in den Nebenraum zu wirken.
- Um aus einer Backsteinmauer von 15 cm Dicke ein solches Loch herauszusprengen, benötigt man 100 g Plastit. Bei einer Betonmauer gleicher Stärke benötigt man 200 g Plastit.
- Arbeitsvorgang:
  1. Mit Pickel und Locheisen die zu sprengende Mauer anbohren. Durchmesser des Loches: ca. Daumendicke. Tiefe des Loches: ca. halbe Mauerstärke.
  2. Das ausgebohrte Loch mit Plastit ausfüllen. Nach hinten nicht verdämmen. Zündleitung in den Sprengstoff einführen (Sprengkapsel Nr. 8 und ca. 20 cm Zeitzündschnur).
  3. Das Zimmer räumen. Zünden und im Nebenraum volle Deckung nehmen.
- Die Detonation schleudert den grössten Teil des Materials in den feindbesetzten Raum und hat dort Schrottschuss-Wirkung. Ein geringerer Teil der Wirkung geht nach rückwärts.
- Es geht darum, augenblicklich nach der Detonation an das Sprengloch heranzugehen und mit Sturmgewehr, HG und Flammenwerfer in den feindbesetzten Raum zu wirken.

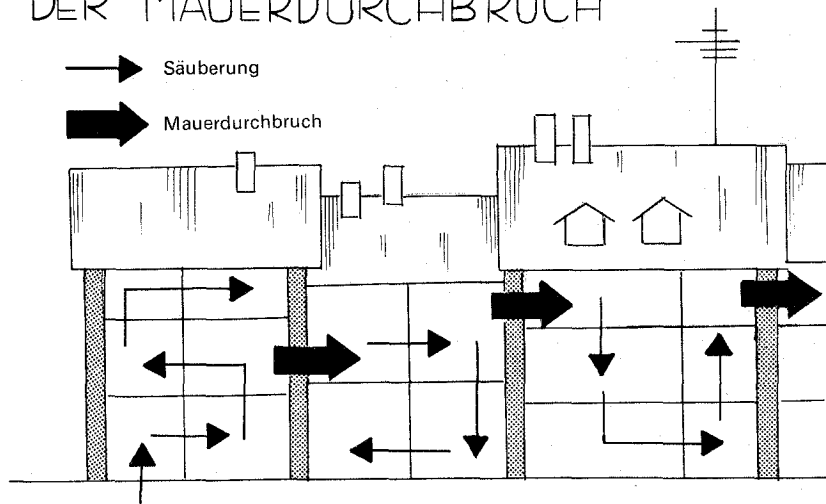
## DER MAUERDURCHBRUCH



Die Organisation der Mauerdurchbruchequipe



# DER MAUERDURCHBRUCH



Der Equipenchef steckt den Lauf des Sturmgewehrs durch die Öffnung und streut den gegenüberliegenden Raum mit einer langen Serie ab.



Der Handgranatenwerfer wirft die HG durch das Loch in den gegenüberliegenden Raum. Beachte: links unten das Brett zum Verschließen des Loches nach dem HG-Wurf.



Der Equipenchef dringt als Erster durch den Mauerdurchbruch in den Nebenraum ein.

## Das Ausnützen der Kanalisation

Allgemeines:

- Die Ausnützung der Kanalisation bedeutet das Vortragen des Angriffs **unter** dem Boden.
- Das Ausnützen der Kanalisation **ist das letzte Mittel** und wird immer nur dann angewendet, wenn die viel leichter durchzuführenden Angriffe über dem Boden steckengeblieben sind.
- Die Ausnützung der Kanalisation im Angriff ist vor allem in folgenden Fällen denkbar:
  - a) Überwinden einer offenen und deckungslosen Fläche, auf der man sonst vom Gegner mit Feuer zusammengeschlagen würde;
  - b) Infiltration hinter die feindliche Abwehrfront und bilden von Igelstellungen in Zugs- bis Kompagniestärke im Rücken des Gegners. Anschliessend aufreissen der feindlichen Abwehrfront durch kombinierten Angriff über der Erde in Zusammenarbeit mit den unterirdisch eingesickerten Teilen.

### Die Aufklärung:

- Vor dem Einsatz müssen durch eine Aufklärungspatrouille folgende Punkte erkundet werden:
  - a) Art der Kanalisation (Profil, Bauart, Seitenkanäle usw.);
  - b) momentaner Zustand der Kanalisation (Wasserstand, Verschlammung usw.);
  - c) Konstruktion der Aussteigschächte und Öffnungsmöglichkeiten;
  - d) Mündungsorte der Aussteigschächte.
- In diese Aufklärungspatrouille werden eingeteilt:
  - a) der spätere Stosstrupfführer;
  - b) der Chef der spätern Sicherungsgruppe;
  - c) der Chef der spätern Öffnungsgruppe;
  - d) der spätere Öffnungstrupp.
- Die Aufklärungspatrouille markiert mit Farbe den Weg an der Kanalwand.
- Die zurückgelegte Distanz wird durch Zählen der Schritte oder Abrollen einer Schnur- oder Drahtrolle gemessen (z. B. Pfahlminen-Drahtspule aus der Zubehörliste zu Minen 49). Das Messresultat wird von Zeit zu Zeit mit Farbe an der Kanalwand angeschrieben. Das Messen der zurückgelegten Strecke ermöglicht ein Abschätzen des ungefähren Standortes.

### Die Gliederung eines Kanalstosstrupps:

- Der Kanalstosstrupp gliedert sich in Öffnungsgruppe, Sicherungsgruppe und Gros.
- Die Öffnungsgruppe öffnet am Einsatzort angelangt den Schachtdeckel und ermöglicht dem Stosstrupp das Aussteigen aus der Kanalisation. Gliederung der Öffnungsgruppe siehe Bild Seite 58.  
Die Öffnungsgruppe wird aus den körperlich stärksten und handwerklich geschicktesten Leuten gebildet (Schlosser, Schmiede, Mechaniker usw.).
- Die Sicherungsgruppe besteht aus einem Unteroffizier und 6–9 Mann. Bewaffnung Sturmgewehr, Gewehr-Hohlpanzergranaten, Handgranaten und Rauchwurfkörpern.

### Die Ausrüstung eines Kanalstosstrupps

- Rüste die Leute wenn möglich mit Gummistiefel aus. Schafthöhe ca. 23 cm, d. h. bis unter die Knie.
- In der Kanalisation herrscht auch bei niedrigster Aussentemperatur eine angenehme Wärme, die den Aufenthalt erleichtert. Ziehe dich deshalb nicht zu warm an, du bist sonst sofort durchschwitzt. Auch im grimmigsten Winter benötigt man keine Pullover und dicke Unterwäsche. Diese gehören zusammen mit einem Paar trockenen Socken in die Rückentasche des Kampfanzugs.
- Wenn möglich wird jeder Mann mit einer elektrischen Taschenlampe ausgerüstet.
- In Kanälen vom Durchmesser 120/180 cm (Eiprofil) rüstest du alle Leute mit einem Dachlattenstück von ca. 70 cm Länge aus. Bei der Rast wird die Latte quer in das Kanalisationsrohr geklemmt und der Mann kann trocken sitzen. Die Kräfte der Leute werden so erheblich geschont.
- Es können folgende Waffen ohne spezielle Schwierigkeiten mitgeführt werden: Sturmgewehre, Raketenrohre, Flammenwerfer, Maschinengewehre, Maschinengewehrlafetten, in Traglasten zerlegte Minenwerfer, Munitionskofferchen für Mg- und Mw-Munition.

### Das Einsteigen in die Kanalisation:

- Sicherheitsbestimmung: im Schacht darf sich jeweils nur ein Mann auf der Leiter befinden. Bleibe nie unnötig unter einem geöffneten Einsteigschacht stehen. Ein Kamerad oder Material könnte herunterstürzen und dich erschlagen.
- Reihenfolge für das Einsteigen: Stosstrupfführer, Öffnungsgruppe, Sicherungsgruppe, Gros.
- Die Leute warten in einer nahegelegenen Deckung und halten Sichtverbindung zum Einsteigschacht. Der nächste Mann verlässt die Deckung immer erst, wenn der vorhergehende im Schacht verschwunden ist. Keine Massierung beim Schacht. Die Einsteigstelle muss «menschleer» sein.
- Der Stosstrupfführer steigt als erster ein und wartet auf der Kanalsole die Ankunft seiner Männer ab.
- Die Nachfolgenden gehen ca. 60–70 m in Marschrichtung nach vorne und warten dort auf ihre Kameraden.
- Sperrige Gegenstände (z. B. Mg-Lafetten, zerlegte Minenwerfer usw.) werden an einem Seil in den Kanal heruntergelassen.
- Wenn alles beisammen ist, verschiebt sich der Stosstrupfführer an der Kolonne entlang nach vorne und der Marsch beginnt.

### Der Marsch in der Kanalisation:

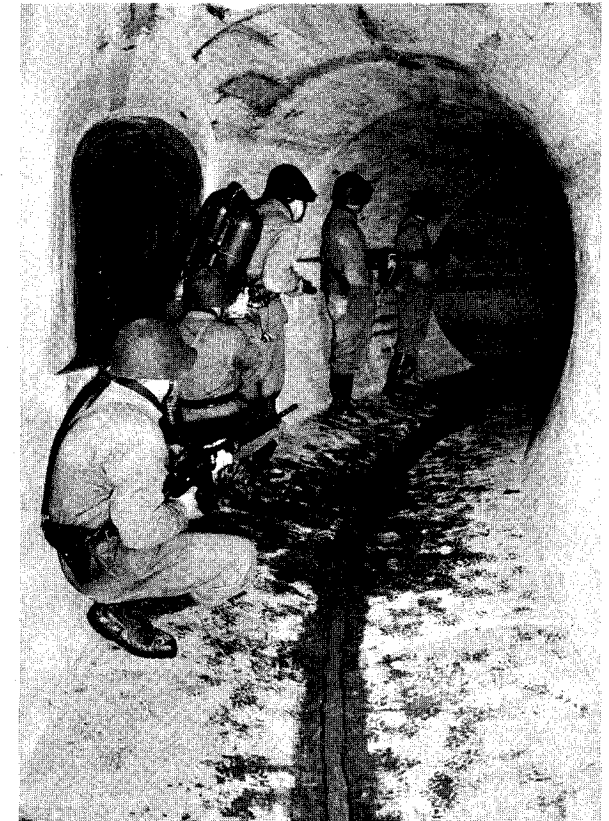
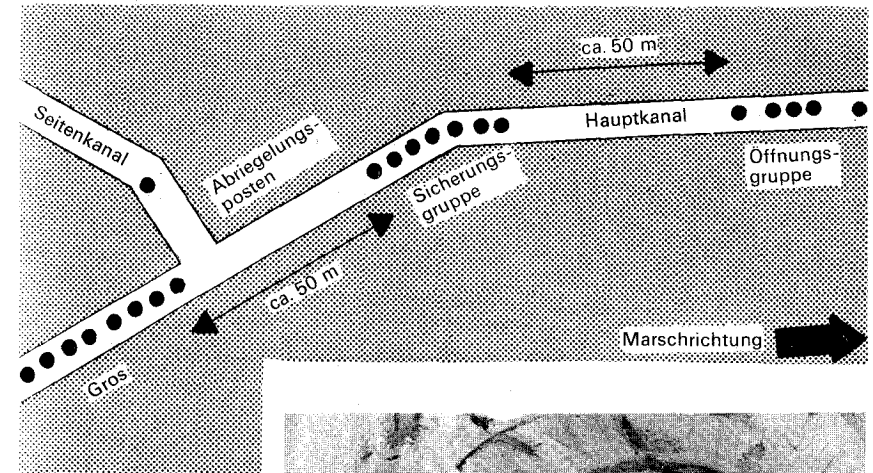
- Für Friedensübungen kannst du dir merken, dass zwischen 2200 abends und 0700 morgens der günstigste (niedrigste) Wasserstand herrscht. Die Kanalisation führt während dieser Zeit praktisch kein Abwasch-, Bade- und Industrie-wasser.
- Ein Kanalstosstrupp sollte aus Gründen der Beweglichkeit nicht über 50 Mann zählen. Stärkere Abteilungen müssen unterteilt und zeitlich gestaffelt werden.
- Marschreihenfolge: Öffnungstrupp, Sicherungsgruppe, Gros.
- Der Stosstrupfführer marschiert mit der Öffnungsgruppe. Im Kanal **kann nur von vorne** geführt werden.
- Abstand Öffnungsgruppe – Sicherungsgruppe ca. 50 m. Abstand Sicherungsgruppe – Gros ca. 50 m (siehe Skizze Seite 57).
- Die Leute marschieren innerhalb ihrer Gruppen eng aufgeschlossen, d. h. Körper an Körper.
- In Marschpausen wird im ganzen Stosstrupp aufgeschlossen. Beim Weitermarsch werden die Gruppenabstände wieder hergestellt.
- Am Schluss marschiert ein Unteroffizier. Dieser sichert den Stosstrupp gegen Überraschungen von rückwärts. Weiter sorgt er dafür, dass keine Leute zurückbleiben und kein Material liegengelassen wird.
- Der Schall geht in den Kanalisationsröhren sehr weit. Man darf deshalb weder rufen noch laut reden (Feindliche Patrouillen im Kanal! Gegner auf der Strasse in der Nähe der Einsteigschächte!). Befehle werden somit nicht durchgerufen, sondern von Mann zu Mann weitergeflüstert.
- Bleibe von Zeit zu Zeit stehen, um zu horchen, denn durch das Plätschern der Füße im Wasser hörst du nichts.
- Vermeide jede Überhastung. Schalte häufig Pausen ein, damit deine Leute aufschliessen können und die Ordnung im Verband gewahrt bleibt.
- Vor dem Aussteigen wird eine Rast von 5–10 Minuten eingeschaltet, damit sich die Leute ausruhen können. Oben beginnt möglicherweise sofort der Nahkampf und die Männer müssen in einer annehmbaren körperlichen Verfassung sein.

- Erlaubnis zum Lichtgebrauch haben nur die Chefs. Beim Passieren von Einsteigschächten Licht aus, damit der Gegner auf der Strasse nicht aufmerksam wird. Es genügt, wenn im Schacht, durch welchen man aussteigen will, Licht gemacht werden muss.

Das Aussteigen aus der Kanalisation:

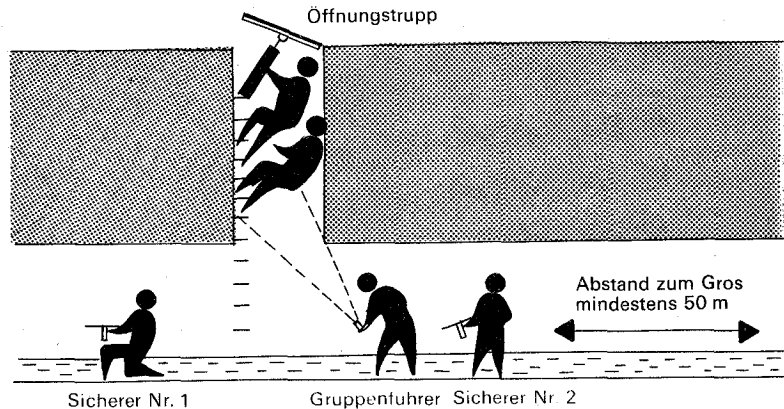
- Der Öffnungstrupp entfernt den Schachtdeckel. Er besteht aus 2 Mann. Nr.1 befindet sich zuoberst im Aussteigschacht und bedient die Winde. Nr.2 steht einige Sprossen tiefer und unterstützt seinen Kameraden. Die Winde wird auf die Leitersprossen (einbetonierte Röhren) aufgestützt. Dann wird mit ihrer Hilfe der ca. 70 kg schwere gusseiserne Schachtdeckel gehoben. Der Gruppenführer beleuchtet mit der Taschenlampe von der Kanalsole aus die Arbeitsstelle.
- Die Winde wird neben den geöffneten Schacht geworfen und der Öffnungstrupp verschwindet in der nächsten Deckung.
- Die Sicherungsgruppe steigt aus, bildet einen ersten Brückenkopf. Abmessung und Gestaltung des Brückenkopfes je nach Gelände. Mindestforderung: Der Gegner soll keine Handgranaten in den Aussteigschacht werfen können. Maximalforderung: Der Gegner soll nicht mit Sturmgewehrfeuer auf die Aussteigöffnung wirken können.
- Hinter der Sicherungsgruppe folgt der Stosstrupfführer. Dieser bleibt in der Nähe des Schachtes liegen und weist das Gros im Gelände ein.

## DAS VORGEHEN IM KANAL



Das Gros  
beim Vorgehen  
im Kanal

# DAS AUSSTEIGEN AUS DEM KANAL



Die Sicherungsgruppe steigt aus und bildet einen ersten Brückenkopf um den Schacht. Beachte Winde rechts neben dem Schacht.



# Waldkampf

## Verteidigung

### Allgemeines

- Wälder schützen gegen Sicht. Flieger, Artillerie und Panzer können die angreifende Infanterie nur bis zum Eindringen in den Wald unterstützen. Panzer sind im Waldinnern nur beschränkt verwendbar. Zur Hauptsache steht im Waldkampf Infanterie gegen Infanterie.
- Der Wald erschwert die Führung und schränkt die Anwendung eigenen Feuers ein.
- Eine im Wald festgestellte Truppe kann mit Waldbränden – hervorgerufen durch den Massenabwurf von Brandbomben – vernichtet werden.
- Chemische Kampfstoffe haben im Walde nachhaltigere Wirkung als auf freiem Felde.
- Durch Abregnen chemischer Mittel ist es möglich, den Wald zu entblättern und damit seine Tarnwirkung zu verkleinern.
- Das Blätterdach von Laubwäldern schützt gegen die Hitzestrahlung von Atomgeschossen, die in einiger Entfernung detonieren.
- Nadelhölzer können durch die Hitzestrahlung von Atomgeschossen die in einiger Entfernung detonieren, in Brand geraten. Man darf die Brandwirkung aber nicht überschätzen. Der dem Hitzeblitz folgende sekundenlange Druckstoss hat seinerseits wieder eine gewisse Löschwirkung.
- In den Wald hineingeschossene Atomgeschosse haben grössere Wirkung als solche auf offenem Felde (stürzende Bäume, Brände usw.). Die angerichteten umfangreichen Zerstörungen hemmen aber ihrerseits auch wieder den Gegner am Vorgehen. Wo der Angreifer darauf angewiesen ist, den Wald nachher zu durchschreiten, wird er kaum Atomwaffen einsetzen. Vergleiche hierzu auch das Kapitel «Atomwaffen» in Gefechtstechnik Band 5.

### Stellungswahl

- Du hast folgende Stellungsmöglichkeiten:
  - a) **vor** dem Waldrand;
  - b) **am** Waldrand;
  - c) **im Innern** des Waldes\*.
- Stellungen vor dem Waldrand sind leicht niederzukämpfen, wenn der überlegene Gegner diese erst einmal erkannt hat.
- Stellungen am Waldrand sind der Beobachtung und damit dem Direktschuss der schweren Waffen und der Panzer voll ausgesetzt. Waldränder sind zu meiden!

\* Unter «Wald» sind zusammenhängende Waldgebiete oder ausgedehnte Wälder zu verstehen. Vereinzelt kleine Waldparzellen sind zu meiden, da sie genau umrissene Ziele bilden und von Artillerie und Fliegern in vollem Umfange beschossen werden können.

- Stellungen im Innern des Waldes sind am günstigsten. Sie weisen folgende Vorteile auf:
  - a) Panzersicherheit und Tarnung gegen Beobachtung aus der Luft;
  - b) Unterstützung durch Artillerie und Minenwerfer ist schwierig. Der Angreifer kann nicht beobachten. Vom Verteidiger ist nichts zu sehen!
  - c) Vor der Abwehrfront liegt ein wegearmes und je nach Unterholz und Bodenbeschaffenheit mehr oder weniger schwer gangbares Gelände;
  - d) Panzer, schwere Waffen und Fahrzeuge können nur auf den wenigen Wegen nachgezogen werden;
  - e) Führung und Verbindung sind erschwert. Die Orientierung ist oft nur mit dem Kompass möglich.

### Gestaltung und Ausbau der Stellung

- Wenn es dem Angreifer gelingt, unbemerkt durch Lücken vorzugehen oder einzusickern, entsteht für den Verteidiger eine tödliche Gefahr, da im Wald jede Kontrolle über Stärke und Richtung des feindlichen Angriffs fehlt. **Der Wald zwingt dazu, eine zusammenhängende und durchlaufende Stellung zu bilden!**
- Die Abschnittsbreiten der Verbände müssen im Wald schmaler gehalten werden. Abschnittsbreite einer Füsilierkompagnie im offenen Gelände 1,5 km, im Wald 1,2 km.  
Abschnittsbreite eines Füsilierbataillons im offenen Gelände 3,5 km, im Wald 2,5 km.

\* \* \*

- Die Sicherungslinie wird an den Waldrand vorgeschoben. Im Innern von ausgedehnten Waldgebieten bis an markante Geländeabschnitte.
- Im Bataillon werden 2 verstärkte Füsiliierzüge für die Sicherung ausgegeben.
- Der Sicherungslinie werden Artillerie-Schiesskommandanten und Beobachter der Minenwerfer zugeteilt.
- Das Zwischengelände zwischen Sicherungslinie und Abwehrfront wird vermint. Gassen für das Zurückgehen der Sicherungskräfte bleiben offen und werden unauffällig markiert. Mittel zum Schliessen der Gassen liegen bereit. Die Verantwortlichkeit für das Schliessen der Gassen nach dem Passieren der Sicherungskräfte ist geregelt.
- Strassen und Wege vor der Abwehrfront werden durch Baumverhaue gesperrt. Die Baumverhaue sind vermint und mit Sprengfallen verseucht. Ferner ist Minenwerfer- und Artilleriefeuer auf sie vorbereitet. Dass dadurch ein Teil der Minen und Sprengfallen ausgelöst wird, ist in Kauf zu nehmen.

\* \* \*

- Vor der Abwehrfront wird ein durchlaufendes Infanteriehindernis benötigt (Stacheldraht, Personenminen).
- Die Abwehrfront besteht aus einer Kette von Zugsstützpunkten.

- Die Zwischenräume zwischen den Zugsstützpunkten (200–250 m) werden mit Drahhindernissen und Minen gesperrt.
- Diese Hindernisse werden überwacht durch:
  - a) Beobachtungsposten, in der Nacht Horchposten (2-Mann-Schützenlöcher mit Nische);
  - b) Jagdpatrouillen (Füsiliergruppe).
- Das Hindernis soll den Angreifer so lange aufhalten, dass der Gegenstoss der Zugs- oder Kompagniereserve zeitgerecht erfolgt.
- Strassen, Wege und Schneisen sind Schussfelder und müssen als solche ausgenützt werden.
- Baum- oder Astverhaue kurz vor der Stellung sind ungeeignet, da sie das Schussfeld verdecken.
- Der Zugsstützpunkt besteht aus:
  - a) 3 Gruppennestern, welche mehr oder weniger frontal wirken;
  - b) einem rückwärtigen Gruppennest, welches nur ausgebaut, aber nicht besetzt ist. Dieses dient dazu, den Zugstützpunkt bei Ein- oder Durchbrüchen rundumverteidigungsfähig zu machen;
  - c) der Zugsreserve;
  - d) einer Minenwerferstellung.
- Der Zugsstützpunkt wird mit einem Rundumhindernis umgeben (Stacheldraht).
- Die Gruppennester verfügen in der Regel nur über Nischen. Die Zugsreserve sowie die Minenwerferstellung verfügen über je einen Unterstand.
- Die zugeteilten Maschinengewehre (in der Regel 2 pro Stützpunkt) schiessen flankierend in den Zwischenraum zum Nachbarstützpunkt. Flankierend eingesetzte Waffen müssen eine frontale Deckung haben. Dem Freimachen des Schussfeldes kommt grosse Bedeutung zu. Aber Achtung: kein Kahlschlag. Nur roden des Unterholzes und ausasten der Bäume bis ca. Bauchhöhe sowie entfernen **einzelner** besonders störender Stämme.  
Mehr als auf freiem Felde muss im Waldkampf damit gerechnet werden, dass nach dem Vorbereitungsfeuer die schönen Schussfelder versperrt sind (umgestürzte Bäume, heruntergefallene Äste und Wipfel usw.). Der Verteidiger muss sich hierauf gedanklich und organisatorisch vorbereiten (Wechselstellungen, Notstellungen usw.).

\* \* \*

- Das Gruppennest besteht aus einem abgewinkelten Grabenstück, das teilweise überdeckt ist.
- Das Gruppennest hat ca. 60–80 m Breite.
- Die Feuerstellungen der Schützentrupps sind brusttief ausgehoben und ermöglichen eine stehende Schussabgabe.
- Die Gruppennester innerhalb des Zugsstützpunktes werden durch Kriechgräben verbunden. Wenn Zeit vorhanden ist, werden auch sie später für gebücktes Gehen vertieft.
- Da der Waldboden mit seinem Wurzelwerk die Grabarbeiten ausserordentlich erschwert ist es meist unmöglich, die Zugsstützpunkte untereinander durch Laufgräben zu verbinden. Ebenso werden Annäherungsgräben an die Abwehrfront in der Regel fehlen.
- Für 100% der Stützpunktbesetzung muss eine **Deckung nach oben**

geschaffen werden (Baumkriecher, stürzende Bäume, herunterfallende Äste usw.). Möglichkeiten hierzu: überdeckte Grabenstücke, Nischen, Unterstände.

\* \* \*

- Der Gegner wird auch im Wald den Angriff wenn immer möglich mit Panzern oder Sturmgeschützen unterstützen. Panzergängige Stellen werden daher vermint oder mit Baumverhauen gesperrt.
- Panzerabwehrkanonen werden keine zugeteilt. Raketenrohre und Gewehrgranaten genügen bei den kurzen Schussfeldern. Ferner erhalten die Stützpunkte Panzernahbekämpfungsmittel wie geballte Ladungen, Brandflaschen und Rauchwurfkörper.

\* \* \*

- Derminenwerfer ist eine der wirksamsten Waffen im Waldkampf.
- Der schlechten Beobachtungsmöglichkeiten wegen, kann das Minenwerferfeuer nicht zentral geleitet werden. Die Minenwerfer werden daher Halbzugs- oder Einzelwerferweise eingesetzt.
- Verteilung: normalerweise erhält jeder Zugstützpunkt in der Abwehrfront einen Werfer-Halbzug (2 Rohre) unterstellt. Den Front-Kompagniekommandanten wird ein weiterer Halbzug unterstellt. Der Bataillonskommandant behält keine Minenwerfer in seiner Hand. Er arbeitet mit der Artillerie.
- Der Stützpunkt-Kommandant setzt die unterstellten Minenwerfer ca. 300 m hinter der vordersten Linie ein. Wenn nötig wird hierzu durch Fällen einzelner Bäume ein Platz freigemacht.
- Der Minenwerfer-Halbzugführer befindet sich beim Stützpunktkommandant (Füsilier-Zugführer).
- Die Präzision der Minenwerfer erlaubt es, das Feuer bis auf ca. 50 m an die eigenen Stellungen heranzuziehen.
- Ein Minenwerfer-Halbzug kann innerhalb einer Minute mit 40 Schuss Schnellfeuer einen Abschnitt von 200 m Breite und 50 m Tiefe mit Feuer abstreuen.
- Das Minenwerferfeuer erreicht maximale Wirkung, wenn die Granaten am Boden springen. Baumkriecher haben geringere Wirkung. Zweige und dünne elastische Äste setzen die Zünder nicht in Funktion. Es braucht dazu wenig elastische Äste oder Baumstämme. Bei lockerem Laubwald mit einer durchschnittlichen Baumhöhe von 15 m und einer Stammdicke von 25 cm werden rund 50% der Minenwerfergeschosse am Boden springen. Das gleiche gilt für entsprechenden Tannenwald. Wirksamste Zündereinstellung im Wald: Momentanzünder.
- Lichtungen sind natürliche Minenwerferstellungen. Das weiss auch der Gegner. Daher wird er die Ränder und Flächen der Lichtungen immer wieder mit Artilleriefeuer oder Fliegerbomben zudecken. Meide deshalb Lichtungen und begnüge dich bewusst mit schlechteren Ausschussmöglichkeiten, die ja geschickt verbessert werden können.
- Bei richtigem Minenwerfereinsatz ist es dem Angreifer nicht möglich, sich zum Sturm auf eine Waldstellung vorzubereiten, ohne hierbei durch das Werferfeuer zerschlagen zu werden.

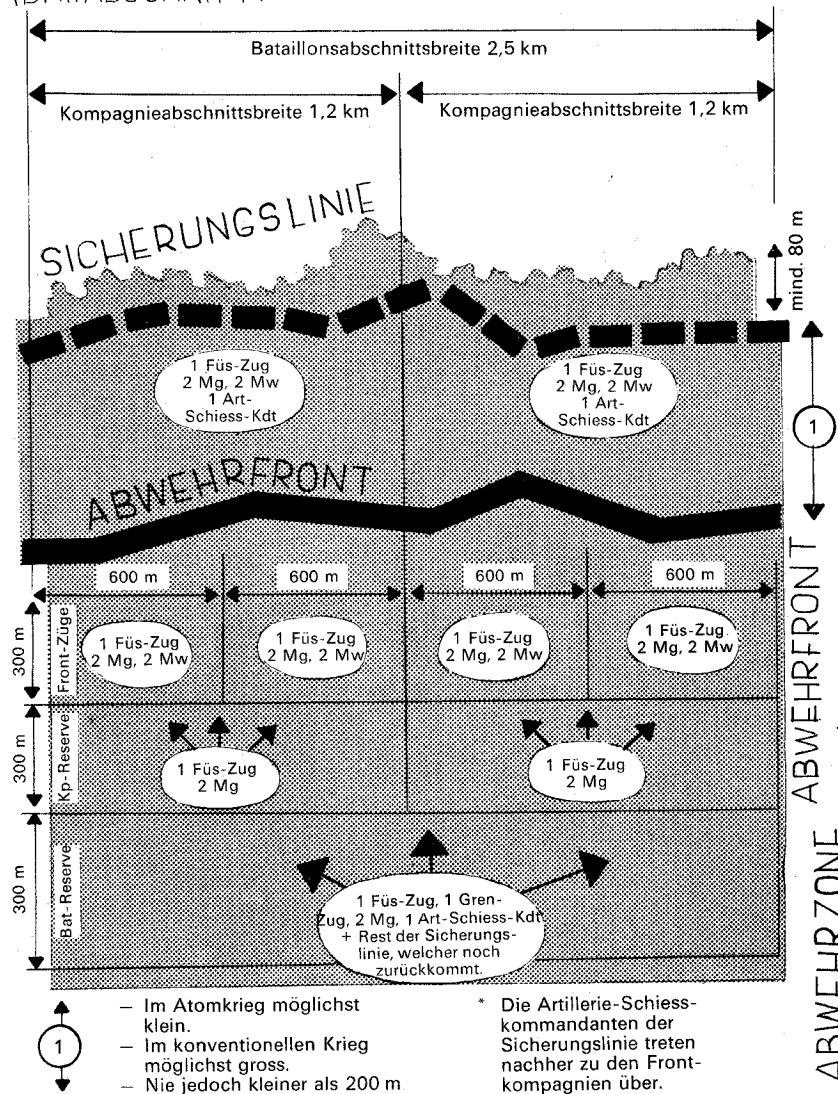
## Kampfführung des Verteidigers

- Bei der Annäherung an den Waldrand, am Waldrand und beim weitem Vordringen in das Waldinnere, wird der Angreifer von der Artillerie des Verteidigers unter Feuer genommen. Das Feuer der Artillerie wird vom Feuer der Minenwerfer verdichtet.
- Die Infanterie des Angreifers ist dem Feuer schonungslos ausgesetzt, da sie die Schützenpanzer zurücklassen muss.
- Personenminenfelder verursachen Verluste, machen den Angreifer unsicher und verzögern damit das Vorgehen.
- Minendetonationen, Baumkriecher und moralische Beeindruckung durch vervielfachte Schallwirkung belasten den Angreifer zusätzlich.
- Der Gegner muss auf den Einsatz der Artillerie entweder verzichten oder unbeobachtet ins Ungewisse schiessen. Im Gegensatz zum Kampf im offenen Gelände hat er nur eine Chance, den Nahkampf.
- Bei richtigem Einsatz der Artillerie, der Minenwerfer und den Vermünungen muss es dem Verteidiger gelingen, den Angreifer bis zum Erreichen der Sturmstellung entscheidend zu schwächen.
- Erst das Peitschen und Klatschen der Geschosse an Stämmen und Ästen zeigt dem Angreifer, dass er auf die Stellungen des Verteidigers gestossen ist. Jetzt beginnt der Nahkampf um die Waldstellung.
- Die letzte Entscheidung bringt die Sturmabwehr. In diesem Kampf hat der Verteidiger, der aus vorbereiteten Stellungen und Deckungen schießt, alle Vorteile für sich.

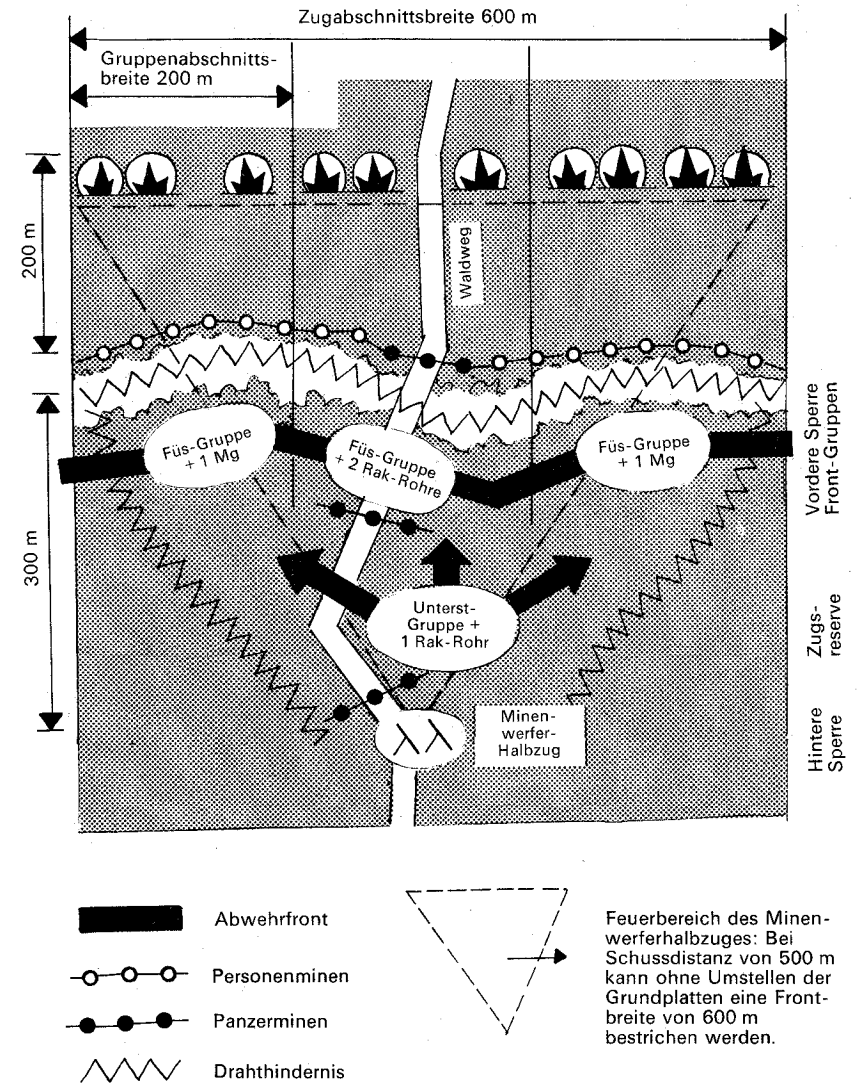
Besonderes:

- Die Verteidigung muss sorgfältig geplant werden. Du musst aber wissen, dass im Kampf alles anders kommen kann!
- Nach besonders schwerem Vorbereitungsfeuer wird deine Waldstellung weitgehend zerstört sein. Ebenso hat sich das Bild der Umgebung gewandelt. Deine Waffenstellungen sind verschüttet oder haben kein Schussfeld mehr. Trichter, gestürzte Bäume, Rauch, Qualm, Nebel. Jetzt sind alle deine schönen Pläne und Vorbereitungen hinfällig. Es kommt zur «Begegnung» von Freund und Feind in der Trümmerwüste! Die Formen von Angriff und Verteidigung verwischen sich. Die Beherrschung der elementaren Waldkampftechnik (Einzel- und Trupparbeit gemäss Seiten 77-81) wird nun über Sieg oder Niederlage entscheiden!

# DIE ORGANISATION DER WALDVERTEIDIGUNG (BAT.ABSCHNITT)



# ORGANISATION DER WALDVERTEIDIGUNG (ZUGSABSCHNITT)



## Bildlegenden zu Waldverteidigung / Gruppenstellung

- 1 Schützennest Nr. 1. Besatzung: 2 Sturmgewehrschützen. Feuerwirkung primär frontal, sekundär nach rückwärts.
- 2 Schützennest Nr. 2. Besatzung: 2 Sturmgewehrschützen. Feuerwirkung primär frontal, sekundär nach rückwärts.
- 3 Maschinengewehrstellung. Besatzung: 3 Mitrailleure. Feuerwirkung primär flankierend in den Zwischenraum zur Nachbargruppe. Frontales Feuer möglich. Ebenso Wirkung nach rückwärts.
- 4 Schützennest Nr. 4. Besatzung: 2 Sturmgewehrschützen. Feuerwirkung primär flankierend in den Zwischenraum zur Nachbargruppe. Frontales Feuer möglich. Ebenso Wirkung nach rückwärts.
- 5 Gruppenführer. An keinen festen Platz gebunden.

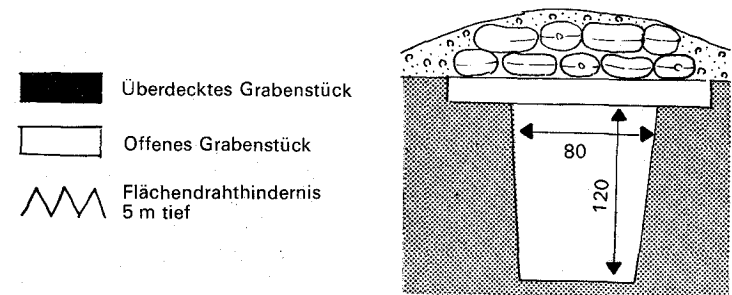
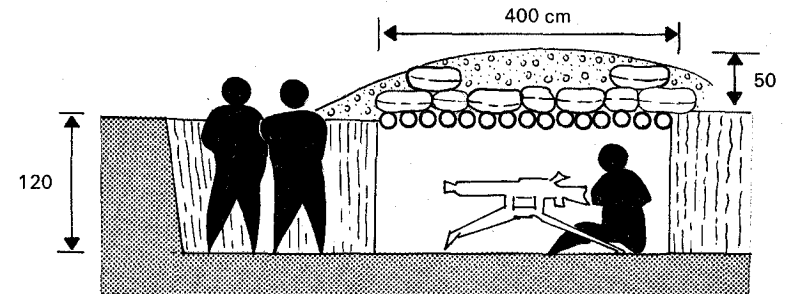
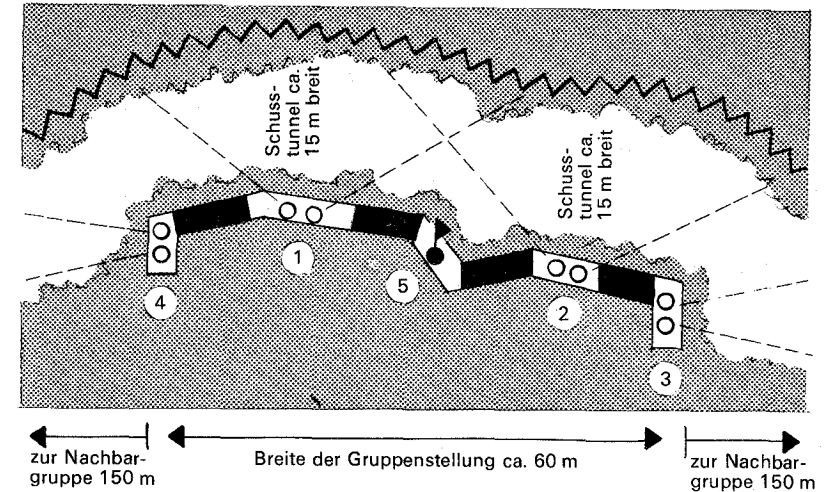
### Arbeitsaufwand für den Ausbau der Gruppenstellung:

- 60 Laufmeter Kampfgraben ausheben = 57 m<sup>3</sup>. Pro m<sup>3</sup> im Wald = 3 Arbeitsstunden.
- 16 Laufmeter Kampfgraben mit Rundholz und Sandsäcken überdecken. Rundholz fertig zugeschnitten auf den Arbeitsplatz geliefert. Pro Laufmeter Überdeckung = 2 Arbeitsstunden.
- Tarnungsarbeiten an der Stellung = 8 Arbeitsstunden.
- 200 Laufmeter Flächendrahthindernis erstellen (Breite 5 m). Nur wenige Hindernispfähle einschlagen, da der Stacheldraht grossteils direkt an die Bäume genagelt wird = 150 Arbeitsstunden.
- 200 Laufmeter Schusstunnel erstellen (15 m Breite). Gebüsch roden, Bäume ausasten, einzelne Bäume fällen = 80 Arbeitsstunden.
- 250 Stück Tretminen Mod. 59 verlegen = 25 Arbeitsstunden. (Die Pflaminen Mod. 49 werden vom Bataillons-Grenadierzug verlegt).
- Zusammenfassung:
 

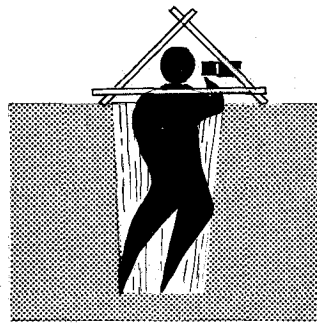
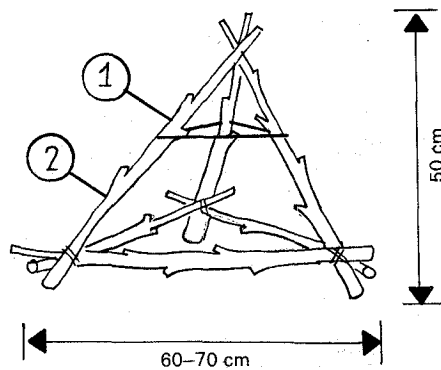
Erdarbeiten	203 Arbeitsstunden
Tarnarbeiten	8 Arbeitsstunden
Hindernisbau	150 Arbeitsstunden
Verminen	25 Arbeitsstunden
Freilegen des Schussfeldes	80 Arbeitsstunden
<b>Total:</b>	<b>466 Arbeitsstunden</b>

- Die durch einen Mg-Trupp von 3 Mann verstärkte Füsilierrgruppe zählt total 10 Mann. Ein ungeübter Mann vermag während längerer Zeit nur 8 Stunden Erdarbeit pro Tag zu verrichten. Die Gruppe hat ihre Stellung somit nach 5 Tagen fertiggestellt.

## WALDVERTEIDIGUNG / GRUPPENSTELLUNG







Beobachter im Schützenloch unter Kopftangestell

### Kopftangestell für Beobachter

Günstig für Beobachter der Infanterie, der Minenwerfer oder Artillerie-Schieskommandanten.

- 1 Schnur- oder Drahtbund.
- 2 Daumendicke Äste, an welchen das eigentliche Tarmaterial befestigt wird.

### Bildlegenden zu Draithindernisse und Personenminen

Draithindernisse:

- 1 Richtig! Der vor dem Hindernis liegende Feind soll keine Handgranaten in die Stellung werfen können. Das Draithindernis muss auch bei Nacht mit Feuer beherrscht werden können. Die Distanz hängt von der Dichte des Baumbestandes ab. In der Regel wird sie 25–30 m betragen.
- 2 Falsch. Das Hindernis ist zu weit entfernt und kann vom Gegner unbemerkt überwunden werden.
- 3 Falsch! Das Hindernis ist zu dicht vor der Stellung. Der Gegner kann Handgranaten über das Hindernis in die Stellung werfen.

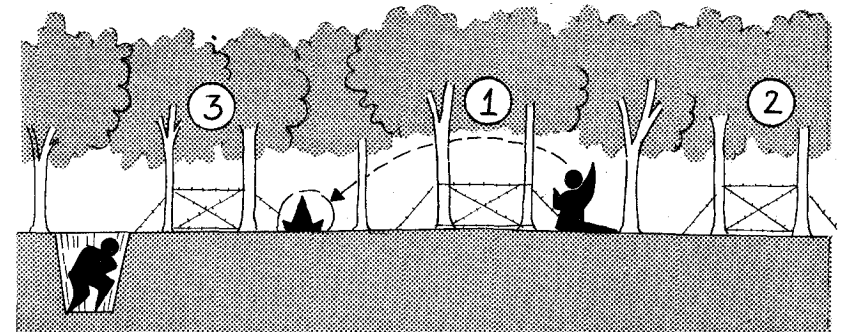
Schusstunnel:

- 4 Gebüsch direkt vor der Waffenstellung wird als Maske stehen gelassen. Daran anschließend wird ein Schusstunnel erstellt. Mindestbreite 15 m, Maximalbreite 40 m. Kein Kahlschlag! Nur Gebüsch roden, Baumstämme bis auf ca. Bauchhöhe ausasten, sowie einzelne besonders störende Bäume fällen. Der Schusstunnel muss noch mindestens 5–10 m über das Draithindernis hinausreichen, um den feindlichen Pionieren das Herankommen zu erschweren. Der Schusstunnel darf aus der Luft (Aufklärungsflieger) keinesfalls erkannt werden. Überprüfen durch Abfliegen mit eigenem Helikopter!

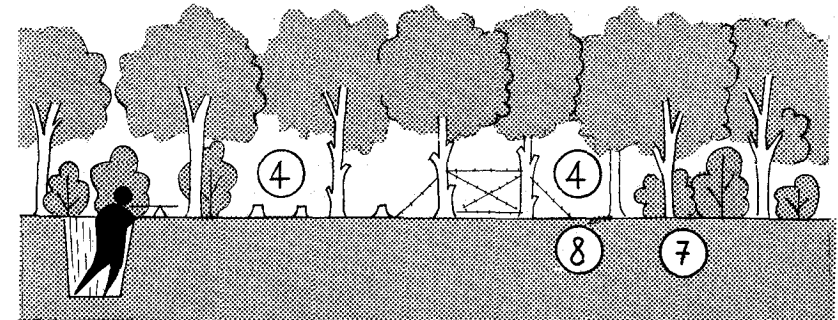
Personenminen:

- 5 Pfahlminen haben eine ausserordentlich starke Splitterwirkung. Zu nahe an der eigenen Stellung verlegt, gefährden sie den Verteidiger.
- 6 Zu weit vor der eigenen Stellung verlegt, können die Pfahlminen nicht überwacht werden. Die feindlichen Pioniere können sie relativ gefahrlos ausbauen. Die Pfahlminen sollen ca. 60–80 m vor der eigenen Stellung eingebaut werden. So ist der Verteidiger einerseits der grössten Splitterwirkung entzogen und andererseits vermag er die Minen noch unter Kontrolle zu halten. Pfahlminen müssen mindestens 15 m von den eigenen Draithindernissen entfernt sein, um diese bei der Detonation nicht zu beschädigen. (7).
- 8 Tretminen werden in schusstoten Räumen vor der eigenen Stellung verlegt. Sie dienen ferner dazu, die Draithindernisse zu verstärken, indem sie knapp vor oder unter den Draht gelegt werden.

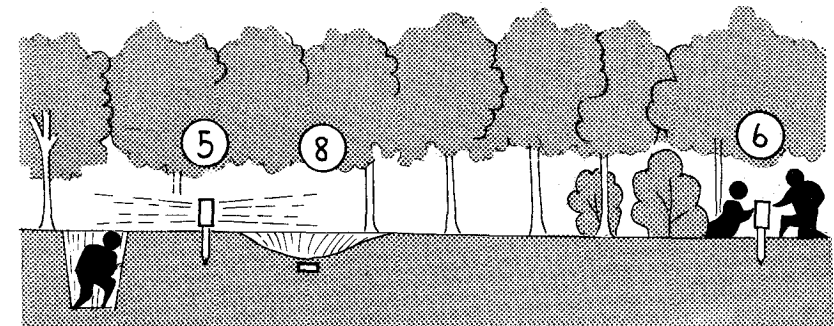
## DRAITHINDERNISSE UND PERSONENMINEN



25–30 m



15–40 m



# Angriff

## Marsch im Wald

- Der Wald verleitet dazu, von der ursprünglichen Route abzuweichen und markanten Geländelinien zu folgen (Senken, Schneisen usw.).
- Um dieser Gefahr vorzubeugen, hast du zwei Möglichkeiten:
  - a) deine Route so festlegen, dass sie bewusst den natürlichen Geländelinien folgt (bedeutet oft einen erheblichen Umweg!);
  - b) nach dem Kompass zu marschieren.
- Es ist falsch, in breiter Formation durch den Wald zu marschieren. Einzelne Teile finden leichter gangbares Gelände und kommen rasch vorwärts, andere werden durch dichtes Unterholz usw. aufgehalten. Im Walde kannst du solche Zwischenfälle nicht rasch genug erkennen und schon ist dein Verband aufgelöst.
- Die beste Marschformation im Wald ist die Einerkolonne, welche sich der Geländeform und Geländebedeckung maximal anpasst.
- Die Tiefe einer im Walde marschierenden Abteilung beträgt daher ein Vielfaches derjenigen auf freiem Felde.
- Die Marschordnung besteht aus Richtungsgruppe, Verbindungspatrouille, Gros und Seitenpatrouillen.
- Die Richtungsgruppe besteht aus Sicherungstrupp und Richtungstrupp. Letzterer mit Karte, Kompass, Wegskizze und Markiermaterial.
- Der Richtungstrupp sorgt für das Innehalten der befohlenen Marschrichtung und markiert für das nachfolgende Gros den Weg. Mittel: Papierschnitzel, wegschlagen der Rinde an den Bäumen usw.
- Muss mit Feindberührung gerechnet werden, so vermeide Lichtungen, Schneisen und Wege. Diese sind bestimmt überwacht und liegen unter Feuer.
- Schmale Schneisen werden in geschlossenem Sprung überwunden. Bei breiten Schneisen oder Lichtungen muss erkundet und zusätzlich Feuerschutz aufgebaut werden.

## Angriff im Wald

### Allgemeines:

- Im Angriff werden kleine Waldparzellen unter Artilleriefeuer genommen und zugleich von der Infanterie umfasst, um dadurch den Verteidiger zum Aufgeben seiner Waldstellung zu zwingen.
- Muss ein grösserer Wald angegriffen werden, so zerfällt das Unternehmen in zwei Phasen:
  - a) Angriff auf den Waldrand;
  - b) Durchstossen durch den Wald.

## Angriff auf den Waldrand

- Auf vorspringende Waldteile wird starkes Artillerie- und Minenwerferfeuer gelegt, um dort einzudringen.
- Panzer und Pak erledigen die frontal ins Vorgelände schiessenden Maschinen-gewehre des Verteidigers.
- Stosstrupps nehmen die in Waldzipfeln flankierend eingesetzten Waffen und säubern so den Waldrand von den gegnerischen Vorpostierungen.
- Der Einbruch in den Waldrand hat in einer Tiefe von mindestens 200 m zu erfolgen. Am Waldrand selbst darfst du nicht stehenbleiben, da Artillerie und Minenwerfer des Verteidigers darauf eingeschossen sind.
- Der genomene Waldstreifen muss sofort gegen eventuelle Gegenstösse des Verteidigers gesichert und gehalten werden.
- Mit Vorteil wird bei Nacht in den Waldrand eingebrochen. Der eigentliche Waldkampf (Durchstossen, Säubern) findet dann bei Tageslicht statt.

## Gliederung für das Durchstossen durch den Wald

- Anlage und Durchführung des Angriffs im Wald hat nach ähnlichen Grund-sätzen wie für den Nachtkampf zu erfolgen. Nur der einfachste Kampfplan verspricht Erfolg.
- Planmässige Bereitstellung mit erheblichem Zeitaufwand ist unumgänglich (einzige Ausnahme: Nachstossen in der Verfolgung!).
- Das Bataillon greift mit 2 Kompagnien in der Front an.
- Der Bataillons-Grenadierzug folgt dicht hinter den Frontkompagnien nach, um Minen und Hindernisse zu räumen.
- Jeder Frontkompagnie wird mindestens ein Minenwerfer-Halbzug unterstellt.
- Artillerie-Schiesskommandanten werden zum vorneherein den Frontkompa-gnien zugeteilt, um an Lichtungen, Schneisen usw. das Feuer leiten zu können.
- Die Führer aller Grade befinden sich weit vorne, aber nicht direkt an der Spitze, wo sie nutzlos abgeschossen werden.

## Vorkämpfen im Wald

- Die Füsilierkompagnie greift mit 2 Zügen in der Front an. Angriffsbreite je nach Dichte des Waldes 200 bis max. 300 m.
- Die offene, nicht angelehnte Flanke wird durch eine Seitenpatrouille gedeckt.
- Hinter den Stosszügen folgen die schweren Waffen und die Kompagniereserve nach.

\* \* \*

- Im Wald besteht Gefahr, dass sich das Unternehmen in einzelne zusammen-hanglose Kampfhandlungen auflöst. Deshalb müssen alle grössern Bewegun-gen abschnittsweise vorgenommen werden.
- Die Angriffsziele werden nur ganz kurz gesteckt.
- Die Abschnittsgrenzen werden entlang natürlicher Geländelinien gelegt. Wo solche fehlen, wird weisses Minenmarkierband abgerollt, um ein Vermischen

der Verbände zu vermeiden. Bezugsquelle: Verminungsausrüstung des Bat.-Grenadierzuges.

- Nütze natürliche Richtungslinien für das Innehalten der Angriffsrichtung aus. Solche sind: Höhenlinien, Schneisen, Wege, Hochwaldränder usw.
  - Quer zur Angriffsrichtung verlaufende natürliche Geländelinien werden als «Ordnungslinien» ausgenützt. Die Frontzüge stellen ihr Vorgehen vorübergehend ein. In den Kampf getretene Reserven werden zurückgenommen, die Tiefe in der Angriffsformation wieder hergestellt. Nur so kann verhütet werden, dass der Angriff auseinanderfällt.
- Wo keine natürlichen Geländelinien vorhanden sind, wird automatisch nach einigen hundert Metern Vormarsch kurz angehalten um den Verband neu zu ordnen.

- Die Artillerieunterstützung beschränkt sich auf einen starken Feuerschlag vor Angriffsbeginn. Nachher kann die Artillerie nur noch in die Tiefe der feindlichen Stellung wirken. Ausnahme: grosse Lichtungen, markante Schneisen und Wegkreuzungen welche eine genaue Standortbestimmung der Angriffstruppe erlauben.
- Die Spitze arbeitet sich im Nahkampf vor.
- Trotz Unübersichtlichkeit und kurzem Schussfeld, Feuer und Bewegung koordinieren. Dies ist allerdings oft nur innerhalb des Zuges oder der Gruppe möglich.
- Nütze die Möglichkeit aus, an besonders unübersichtlichen Stellen lautlos einzusickern (hineinzukriechen).
- Waldblößen dürfen erst überschritten werden, wenn Patrouillen den jenseitigen Rand erreicht und abgesucht haben.
- Sehr dichte Schonungen (Aufforstungen usw.) die nicht geschlossen durchschritten werden können, müssen vom Gros umgangen, jedoch gleichzeitig von Patrouillen abgesucht werden (Versteck feindlicher Jagdpatrouillen, Scharfschützen usw.)
- Der mangelnden Übersicht wegen kann der Führer nur auf seine allernächste Umgebung durch das persönliche Beispiel einwirken. Seine Haupttätigkeit besteht darin, für das Einhalten der Stossrichtung und die lückenlose Säuberung des durchschrittenen Raumes zu sorgen. Hierzu ist ständige Verbindung notwendig. Diese wird jedoch durch den Wald erschwert.

### Heraustreten aus dem jenseitigen Waldrand nach gelungenem Angriff:

- Kein unvorsichtiges Herausprellen der vordersten Teile.
- Aufbau der Feuerunterstützung am Waldrand (Mg, Pak, Minenwerfer). Absprache mit den Artillerieschiesskommandanten.
- Erst wenn Artillerie, Minenwerfer, Maschinengewehre und Panzerabwehr (Pak, Rak-Rohre) schussbereit sind, dürfen die Füsiliere aus dem schützenden Waldrand ins freie Gelände hinaustreten.

## ANGRIFF AUF DEN WALDRAND

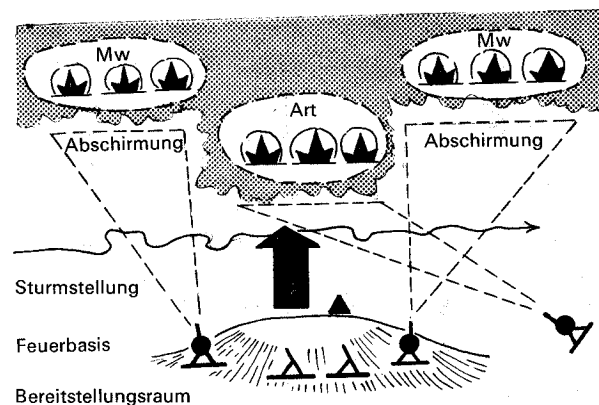


Greife wenn immer möglich gegen ein vorspringendes Waldstück an.

RICHTIG

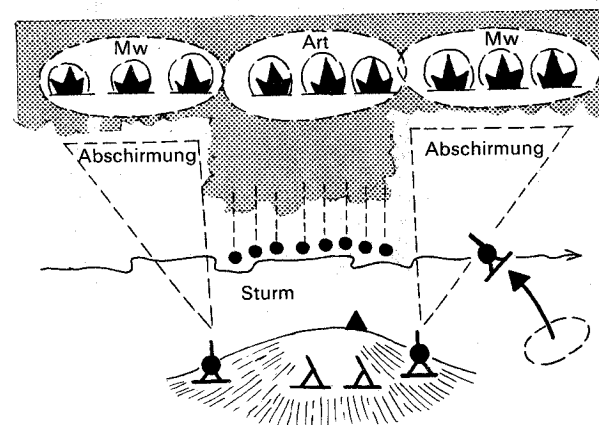
FALSCH

Einspringende Waldstücke bilden gerne «Feuersäcke».



1. PHASE

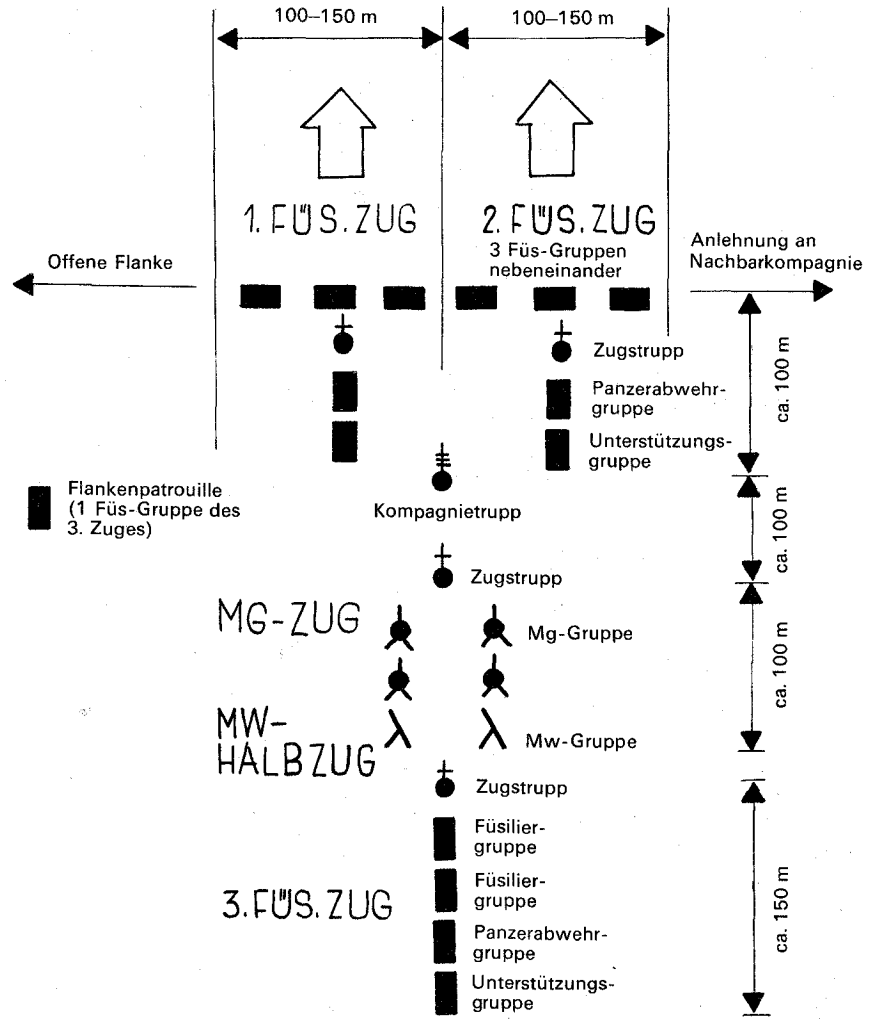
Vorarbeiten in die Sturmstellung.



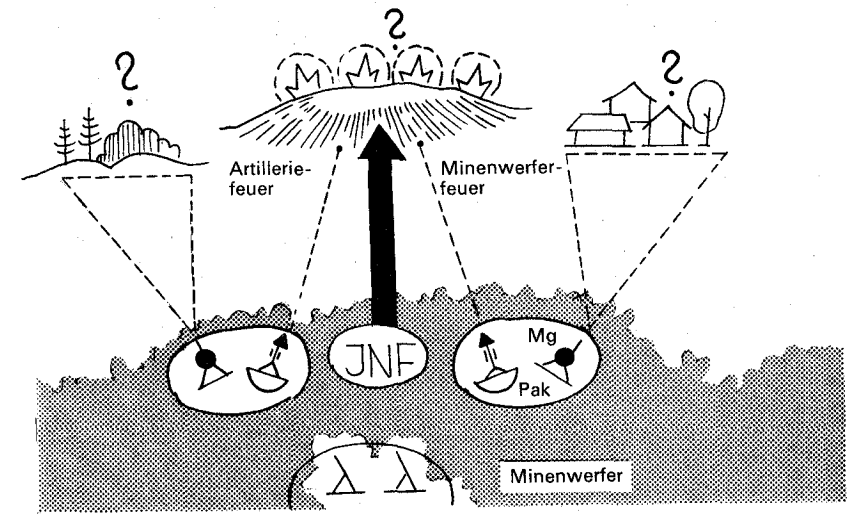
2. PHASE

Sturm und Einbruch in den Waldrand.

# FÜS.-KOMPAGNIE IN WALDKAMPFFORMATION



# HERAUSTRETEN AUS DEM WALD



## Kampftechnische Einzelheiten

### Tragart der Waffe im Waldkampf

Grundsatz: «Wohin du schaust, schaut auch der Lauf deiner Waffe!».  
Nur wenn der Lauf ständig der Blickrichtung folgt, kannst du die im Waldkampf blitzschnell auftauchenden und wieder verschwindenden Ziele überhaupt fassen.

### Beobachten im Waldkampf

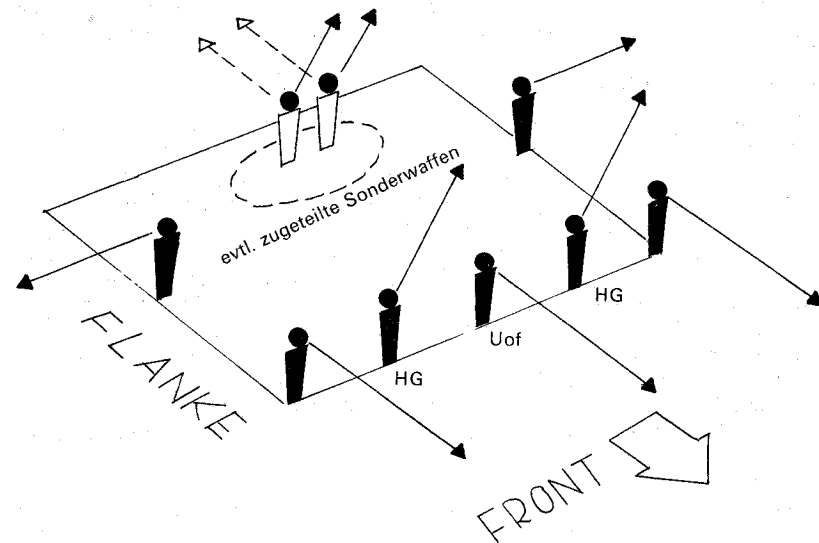
- Der Verteidiger ist im Waldkampf im Vorteil. Er verfügt über gute Deckung (Löcher) und hervorragende Tarnung. Zudem kann er gut beobachten und genau schießen (Schusstunnels). Du als Angreifer dagegen siehst nichts oder dann zu spät. Mit dem Gehör feststellen kannst du wenig. Der Schall der Schüsse trägt und beim Vorwärtsgehen bist du es, der Lärm macht, während dem der Verteidiger unbeweglich lauert. Du musst erraten, wo der Feind sitzt und gegen diese Stellen dein Feuer richten. Schiesse lieber einmal zu viel, als zu wenig. Erschiesse den Gegner durch Gebüsch und Baumstämme hindurch.
- Der Gegner kann zwar überall sitzen, aber es gibt doch einige bevorzugte Stellen, die du besonders beachten musst:
  - a) der mittlere Teil kräftiger Baumkronen (Baumschützen);
  - b) die mittlere Partie stärkerer Gebüsch (Scharfschützen in Deckungslöchern unter dem Gebüsch);
  - c) kräftige Baumstrünke (Tarnung einer Scharfschützenstellung);
  - d) die Stelle links und rechts kräftiger Baumstämme (Schützenstellungen).

- Wenn du keinen genau spezialisierten Beobachtungsauftrag (z. B. gegen Baum schützen) innerhalb der Gruppe hast, musst du nach folgendem System beobachten: Beginne unten, bei der Bodenlinie, von links nach rechts. Blicke dann höher und suche zuletzt die Baumkronen ab.

### Gruppenformation im Waldkampf

- Igel formieren, Bajonett aufsetzen.
- $\frac{2}{3}$  der Gruppe kommen in die Front. Der Gruppenführer marschiert in der Mitte. Die restlichen Leute werden auf beiden Flanken in die Tiefe gestaffelt, um die Flanken zu decken und Ausfälle in der Front zu ersetzen.
- Nur die beiden besten Werfer in der Gruppe «arbeiten» mit Handgranaten. Das HG-Werfen im Wald ist erschwert. Abpraller an den Bäumen. Gefährdung der eigenen Leute.
- Abstand von Mann zu Mann «Waldsichtweite». In dichtem Unterholz 2-3 m, bei hochstämmigem Wald 5-6 m und im lichten Walde 8-10 m.
- Eventuell zugeteilte Sonderwaffen wie Scharfschützen, Raketenrohre, Flammenwerfer, Minenräumtrupps oder Sprengtrupps marschieren in der Mitte des Gruppennügels.
- Der Gruppenführer achtet speziell auf das Innehalten der Angriffsrichtung und der Formation.
- Die Beobachtungssektoren sind verteilt und fest zugewiesen. Der Gruppenführer und die beiden Sturmgewehrschützen in der Front beobachten nach vorne. Die beiden HG-Werfer beobachten nach oben (Baumschützen). Die Männer auf der Flanke beobachten seitwärts. Die im Innern des Gruppennügels marschierenden Sonderwaffen beobachten nach oben (Baumschützen) und nach rückwärts (überlaufener Gegner).

### GRUPPENFORMATION



### Vorgehen im Wald

- Nicht auf dem Wege oder der Schneise marschieren, sondern im Waldesinnern so weit daneben, dass diese gerade noch als Richtungsweiser benutzt werden können.
- Oft anhalten um die Ordnung in der Gruppe wieder herzustellen und den Anschluss an die Nachbarn zu wahren.
- Günstige Haltelinien sind: Querstrassen, Gräben, Bäche, Böschungen, Aufforstungen, Übergang von Hochwald zu niederstämmigem Wald usw.

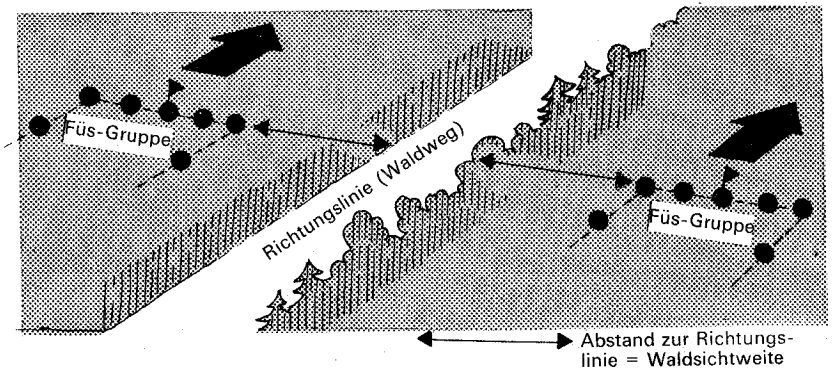
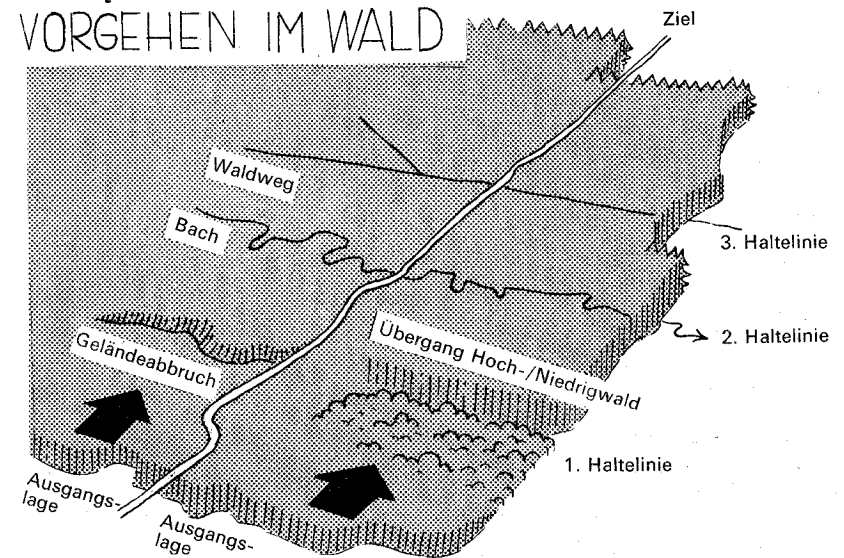
### Beispiel für den Befehl eines Gruppenführers:

«Gruppe Küenzi – entlang der Strasse – Abstand zur Strasse» Waldsichtweite – in Waldkampfformation – Vorrücken Marsch!»

Anhalten und Neuordnen:

«Gruppe Küenzi – Halt! Neu ordnen!... Gruppe Küenzi gleiche Richtung – weiter vorrücken marsch!»

(Siehe Skizze unten).



## Reaktion gegen Baumschützen

- Keine Panik aufkommen lassen.
- Mit allen Waffen (Sturmgewehren, Mg mit Trommelmagazinen) die Baumkronen kräftig abstreuen.
- Die Vorwärtsbewegung auf keinen Fall verlangsamen oder gar einstellen. Rasch vorwärts!
- Blickfeld und Schussfeld der Baumschützen sind naturgemäss klein. Baumschützen haben nichts lieber, als wenn du in ihrem Schussfeld anhältst und illusorische Deckungen aufsuchst. Denn er sieht von seinem erhöhten Standort aus in deine Deckungen hinein und wird dir Mann um Mann im Präzisionsschuss wegknallen!
- Rasche Vorwärtsbewegung deinerseits fürchten die Baumschützen (Auswandern des Ziels, Überlaufenwerden).

## Überwachen

Traversieren einer Lichtung oder Herangehen an einen Waldrand ohne Feindkontakt.

Grundsatz:

- Das verdächtige Waldstück überwachen. Mit einem Schützentrupp die Partie eben zur Erde überwachen. Mit einem Schützentrupp die Baumkronen überwachen.
- Sofort Feuer freigeben.
- Der Gruppenführer nimmt lediglich die Grobeinteilung vor. Die Truppenführer unterteilen ihrerseits die Unterabschnitte.

### Befehl eines Gruppenführers:

«... wir überwachen den gegenüberliegenden Waldrand, so dass unsere rechte Nachbargruppe die Schneise traversieren kann. - Grenze unseres Abschnitts: von der Doppeltanne bis zur hellen Buche. - Trupp Müller überwacht die Bodenlinie. Trupp Meier überwacht die Baumkronen. - In Stellung, Feuer frei!»

### Befehl eines Truppenführers:

«... wir überwachen die Bodenlinie. - Ich teile die Unterabschnitte zu: Peter von der Doppeltanne bis zum Stein. Fritz vom Stein bis zum Gabelbaum. Hans vom Gabelbaum bis zur hellen Buche!»

## Unterstützen

Traversieren einer Lichtung oder Herangehen an einen Waldrand mit Feindkontakt.

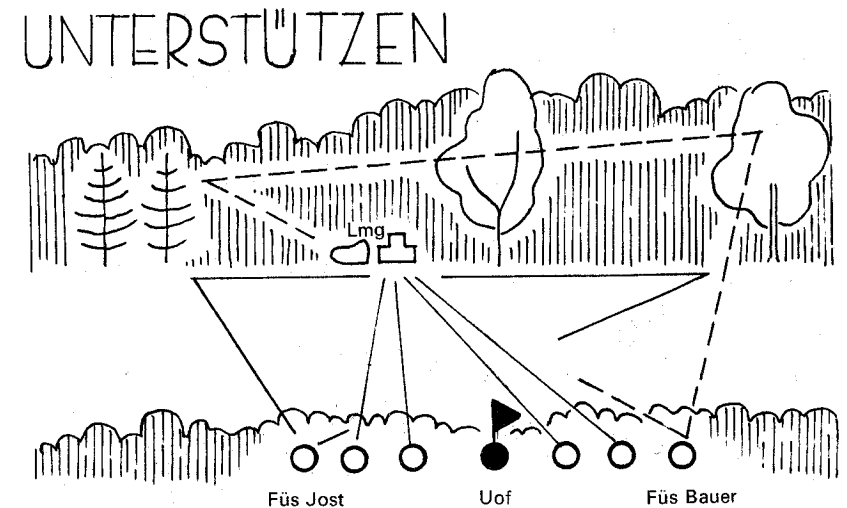
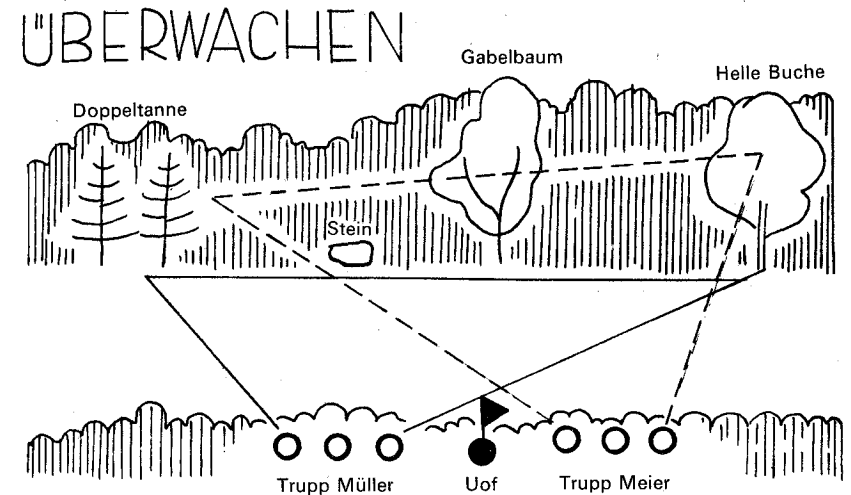
Grundsatz:

- Gegen erkanntes Ziel das Gros der Gruppe einsetzen, um rasch die Feuerüberlegenheit zu erlangen.

- Mit je einem Mann den Rest der Bodenlinie sowie die Baumkronen überwachen lassen.

### Befehl eines Gruppenführers:

«... wir geben Feuerunterstützung gegen den Waldrand, damit unsere rechte Nachbargruppe die Schneise traversieren kann. - Grenze unseres Sektors: von der Doppeltanne bis zur hellen Buche. - An Einzelzielen bis jetzt erkannt: Lmg beim grossen Stein. - Das Gros der Gruppe hält den erkannten Gegner nieder. - Füs Jost überwacht den Rest der Bodenlinie. Füs Bauer überwacht die Baumkronen. - In Stellung, Feuer frei!»



## Traversieren unter Feuer liegender Schneisen, Waldwege und Schusstunnels

1. Ohne künstlichen Nebel:

Grundsatz:

- Überraschender, geschlossener Sprung der ganzen Gruppe (Unterlaufen des Feuers).

**Befehl des Gruppenführers:**

«... Gegner mit Mg rechts an der Strassenbiegung. Beschiess die Strasse! – Wir überqueren diese in einem Gruppensprung. – Gruppe Küenzi – auf meiner Höhe – Im Schwarm bereitlegen – Marsch!»

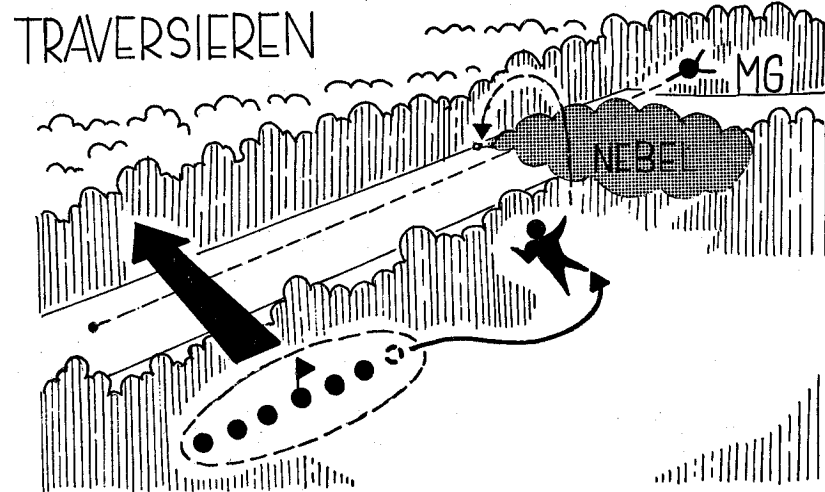
Nachdem die Gruppe bereit ist:

«Gruppe Küenzi – Sprung Marsch!»

2. Mit künstlichem Nebel:

Grundsatz:

- Wirf einige Nebelkörper Richtung Gegner in die Strasse. Verteile diese gut, damit keine Lücken in der Nebelwand entstehen. Habe Geduld, der Nebel braucht ca. 60–90 Sekunden, um genügend dicht zu werden.



- Der Gegner wird zuerst heftig, dann nur noch sporadisch in den Nebel hineinschiessen. Diesen Moment warte ab, dann wechsele einzelsprungweise über die Strasse.
- Nach dem Überqueren in einem Zuge mindestens 50 m in den jenseitigen Wald eindringen. Weg von der beschossenen Strasse.

**Befehl des Gruppenführers:**

«... Orientierung: wir überqueren die Strasse – Gegner rechts an der Biegung. Beschiess mit Mg die Strasse. – Absicht: ich will den Gegner mit Nebel blenden und nachher über die Strasse wechseln. – Befehl: Füs Bauer wirft auf meinen Befehl bei der grossen Buche 5 Nebelkörper auf die Strasse! Wiederholen – Ab! – Das Gros der Gruppe geht auf meinen Befehl über die Strasse. Reihenfolge: Müller, Huber, Mäder, ich, Moser, Berger. – Gruppen Küenzi, im Schwarm bereitlegen Marsch!»

Nachdem die Gruppe bereitliegt: «Füs Bauer – Einnebeln!»

Nachdem der Nebel richtig liegt: «Füs Müller – Sprung Marsch!»

## Überwinden eines Verhaues

Grundsatz:

- Bei den Hindernissen kann es sich um Draht- oder Astverhaue handeln.
- Automatische Waffen, welche ein Hindernis flankieren, befinden sich fast immer hinter Biegungen des Verhaues. Du musst deshalb auf solche Stellen achten und sie auch auf blossen Verdacht hin mit Nebel blenden.
- Hindernisse können überklettert, durchschnitten oder gesprengt werden (siehe Seiten 82 und 85).
- Sprengen ist die rascheste und sicherste Methode.
- Hindernisse können durch Personenminen und Sprengfallen verstärkt sein. Gestreckte Ladungen lösen beim Sprengen des Hindernisses immer auch gleichzeitig Personenminen und Sprengfallen aus.
- Nach gelungener Sprengung wird die Bresche im Hindernis einzelsprungweise passiert. Der Gruppenführer ruft die Leute hierzu einzeln ab.
- Jenseits des Hindernisses wird ein Gruppenigel erstellt (Distanz Hindernis bis Igel mind. 50 m). Durch diese Sofortmassnahme gesichert, kann sich der Gruppenführer in Ruhe orientieren und weiterbefehlen.

**Befehl des Gruppenführers:**

(Füs Gruppe durch einen Sprengtrupp mit gestreckter Ladung verstärkt)

Orientierung: «... 60 m vor uns ein feindliches Drahthindernis – an der Biegung vermutlich ein Mg – wir durchbrechen das Hindernis!»

Absicht: ich will mit Nebel das vermutete Mg vorsorglich blenden – mit dem Sprengtrupp das Hindernis sprengen – mit den Füsiliern das Vorgehen des Sprengtrupps decken – nach der Sprengung einzelsprungweise durch die Bresche vorgehen – 50 m jenseits des Verhaues einen Gruppenigel bilden!

Befehl: Füsiliere Bauer blendet auf meinen Befehl mit Nebelkörpern das Mg Blendstelle bei der hellen Buche. – Der Sprengtrupp sprengt auf meinen Befehl den Verhaue. Sprengstelle beim schrägen Pfahl! – die Füsiliergruppe überwacht die Waldkulisse von der Doppeltanne bis zum Gabelbaum. Trupp Moser übernimmt die Bodenlinie, Trupp Müller die Baumkronen! – Gruppe Küenzi bereitlegen marsch!»

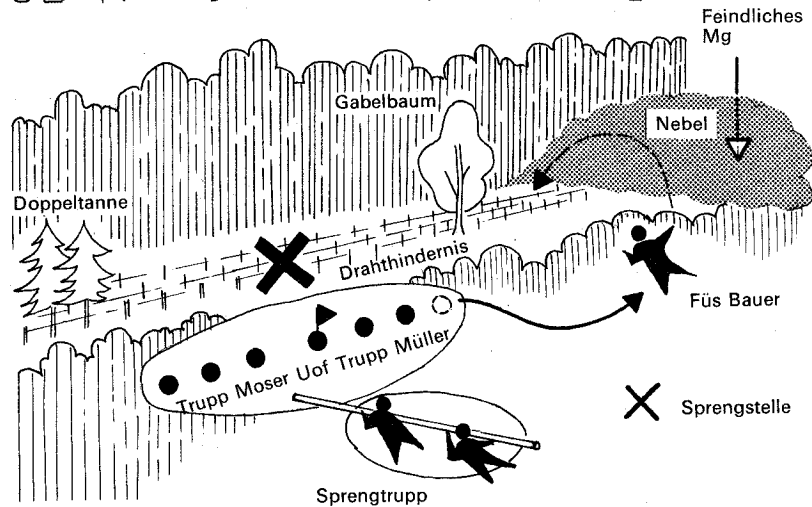
Nachher: «Trupp Moser und Müller – in Stellung – Feuer frei!»

Nachher: «Füs Bauer – Mg einnebeln!»

Nachdem der Nebel richtig liegt: «Sprengtrupp vor!»

Nach der Detonation: «Gruppe Küenzi – Einzelsprungweise – Reihenfolge 1. Schützentrupp, dann ich, dann 2. Schützentrupp, Sprengtrupp, Füs Bauer – vorrücken marsch!»

# ÜBERWINDEN EINES VERHAUES



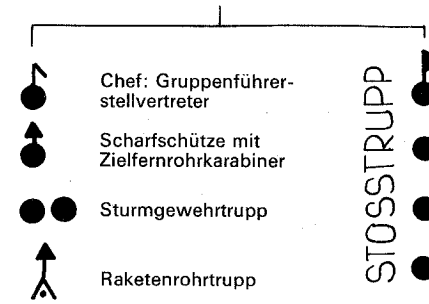
## Niederkämpfen eines Blockhauses

### Grundsatz:

- Der höhern Geschosswirkung<sup>1</sup> wegen, wird der Verteidiger viele Kollektivwaffen (speziell Mg) in überdeckten Waffenstellungen einsetzen. (Blockhäuser, Erdbunker usw.).
- Jede im Walde angreifende Truppe muss daher in der Lage sein, derartige Kampfstände in stosstruppartigem Verfahren niederzukämpfen.
- Die normale Füsiliergruppe muss für eine derartige Aktion umgegliedert und durch Mittel des Zuges verstärkt werden<sup>2</sup>.
- Beispiel einer Umorganisation:

<sup>1</sup> In den Baumkronen detonierende Artillerie- und Minenwerfergeschosse. Querschläger, herunterfallende Äste, stürzende Bäume usw.  
<sup>2</sup> In der Regel wird der Gruppe ein Scharfschütze mit Zielfernrohrkarabiner sowie ein Raketenrohrtrupp unterstellt. In Ausnahmefällen ein Flammenwerfer.  
 Munitionszuteilung: Sprengrohre um gestreckte Ladungen anzufertigen. Zusatzladungen zu HG 43, damit geballte Ladungen angefertigt werden können. 300-g-Nebelkörper.

## UNTERSTÜTZUNGS-TRUPP



## STOSSTRUPP

- Chef: Gruppenführer
- Blender (Nebekörper, Brandflaschen)
- Schartensprengtrupp (geballte Ladung)
- Hindernissprengtrupp (gestreckte Ladung)

### Verlauf der Aktion:

1. Überwachung der engern Umgebung des Blockhauses. Niederhalten der Aussenverteidigung in Schützenlöchern und Grabenstücken. Mittel: Scharfschütze und Sturmgewehrtrupp.
2. Aufbau der Feuerunterstützung gegen die Blockhausscharte um deren Waffe niederzuhalten. Mittel: Raketenrohr.
3. Mit dem Stosstrupp gegen das Objekt vorgehen. Drahthindernis sprengen oder durchschneiden. Scharte mit Nebelkörpern oder Brandflaschen blenden und anschliessend sprengen.
4. Das Objekt besetzen und gegen feindliche Gegenstösse halten (Gruppenigel).

### Befehl des Gruppenführers:

1. Orientierung: «... Gegner im Blockhaus vor uns. An Einzelzielen bis jetzt erkannt: Mg in der Scharte. Mp-Schütze als Aussenverteidiger in Schützenloch links neben dem Blockhaus. – Wir nehmen das Blockhaus! – Wir werden hierzu durch einen Scharfschützen und einen Raketenrohrtrupp verstärkt!»
2. Absicht: «... ich teile die Gruppe in einen Unterstützungstrupp und in einen Stosstrupp. – Während dem der Unterstützungstrupp Blockhausscharte und Aussenverteidiger niederhält, geht der Stosstrupp gegen die rechte Seite des Blockhauses vor – Sprengt das Drahthindernis – Kämpft die Aussenverteidigung nieder – Blendet die Scharte und sprengt diese!»
3. Befehl: «... Chef des Unterstützungstrupps: Gruppenführer-Stellvertreter. Zusammensetzung des Unterstützungstrupps: Scharfschütze, Sturmgewehrtrupp Mäder, Raketenrohrtrupp. – Scharfschütze und Sturmgewehrtrupp halten den Aussenverteidiger nieder. Das Raketenrohr beschiesst die Scharte. Munitionseinsatz: 4 Schuss. Stellungsort des Unterstützungstrupps: die Bodenwelle vor uns. Feuereröffnung auf meinen Befehl!»  
 «... den Stosstrupp führe ich persönlich! Zusammensetzung: Blender ist Füsilier Maurer. Schartensprengtrupp ist Füsilier Zaugg. Hindernissprengtrupp sind Füsilier Bauer und Schweizer! – Bereitstellungsort der Stosstrupps: die Bodenmulde 20 m rechts von mir! – Unterstützungstrupp und Stosstrupp bereitlegen marsch!»



Nachdem diese bereitliegen:

«... Unterstützungstrupp – in Stellung – Feuer frei!»

Nachdem die Aussenverteidigung niedergezwungen ist und die Raketen in der Scharte detonieren:

«... Hindernissprengtrupp – Sprengstelle bei der krummen Tanne – Sprung Marsch!»

Nachdem die gestreckte Ladung detoniert ist:

«... wir gehen an das Blockhaus vor! Füsilier Maurer und Zaugg an die linke Ecke – Füsilier Bauer und Schweizer an die rechte Ecke – ich folge in die Mitte nach! – Stosstrupp Sprung Marsch!»

An der Blockhauswand angekommen:

«... Füsilier Schweizer überwacht den Ausgang und verhindert, dass der Gegner entkommt! – Füsilier Bauer erledigt den Aussenverteidiger jenseits des Blockhauses mit Handgranaten! Los!»

Nachdem die Aussenverteidigung erledigt ist:

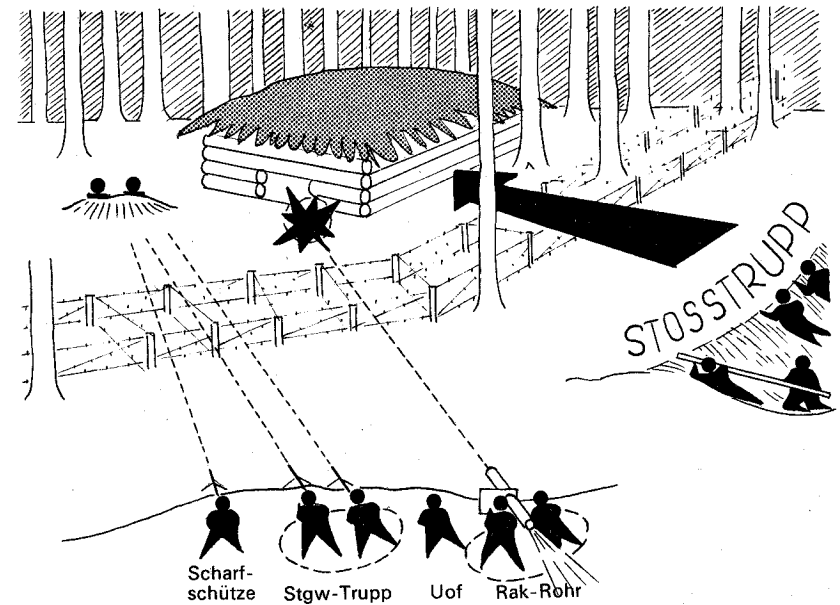
«Blender – Scharte einnebeln!»

Nachdem der Nebel richtig liegt:

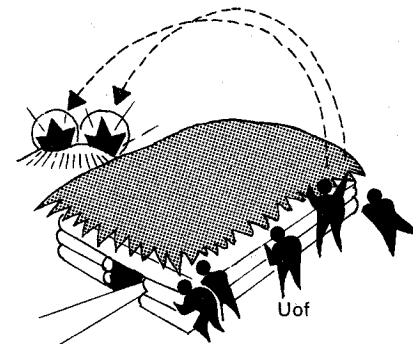
«Schartensprengtrupp vor!»

Nach der Schartensprengung:

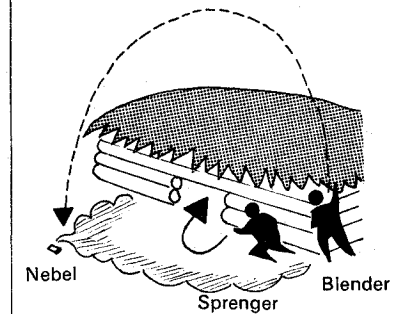
«... Füsilier Bauer durchsucht die Trümmer. Der Rest des Stosstrupps igelt sich um das Blockhaus herum ein! – Füsilier Schweizer holt den Unterstützungstrupp nach vorne!»



## UNTERSTÜTZUNGSTRUPP

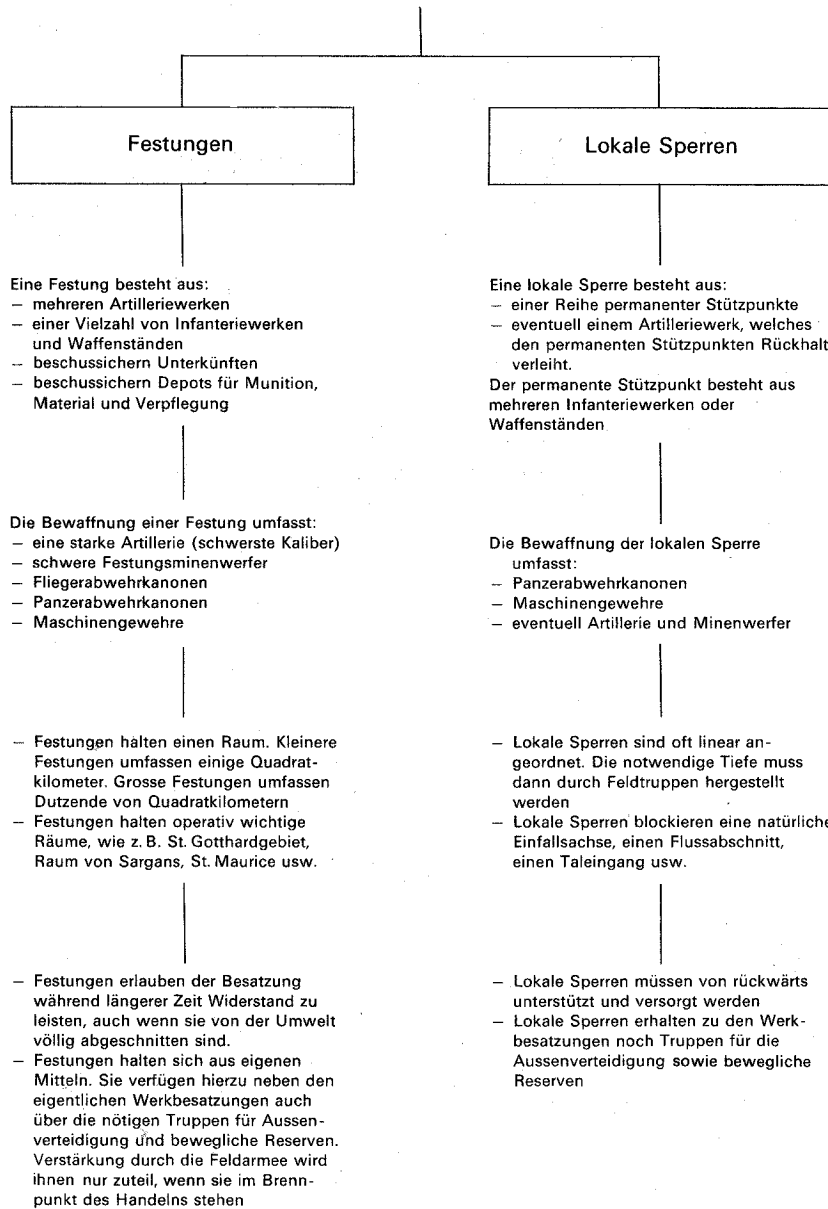


Überwachen des Blockhausausganges  
Vernichten der Aussenverteidigung



Blenden und Sprengen der Scharte

Wir unterscheiden:



# Kampf um Befestigungen

## Verteidigung

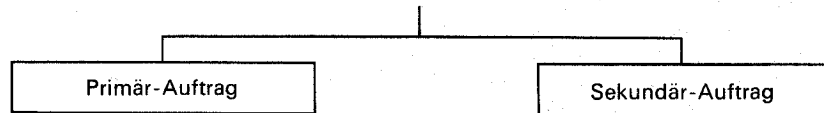
### Allgemeines

- Mit dem Aufkommen der Atomwaffen hat sich der Wert der permanenten Anlagen vergrößert.
  - Befestigungen veralten nur unverhältnismässig langsam, da ihre betonierten oder in Fels kavernierten Kampfräume, Unterkünfte und Depots jahrzehntelang halten. Lediglich die Inneneinrichtung muss zeitgemäss erneuert werden. (Waffen, Maschinen, Geräte usw).
  - In Befestigungen können auch Truppen älterer Jahrgänge mit vollständiger Kampfkraft verwendet werden.
  - Permanente Befestigungen bieten ein Maximum an Schutz. Beschuss welcher Feldstellungen restlos zerstört, wird von ihnen praktisch schadlos überstanden.
  - Vorräte machen sie vom Nachschub weitgehend unabhängig.
  - Die permanenten Anlagen vereinfachen die Kampfführung. Diese ist ausexerziert und eingeübt.
  - Besatzungen, welche sich nicht übertölpeln lassen, vermögen mit Hilfe permanenter Anlagen auch einem weit überlegenen Gegner standzuhalten.
  - Grundbedingungen für den Abwehrsieg sind:
    1. Beherrschung des Vorfeldes (Festungsartillerie, aggressive Stosstrupps);
    2. Ausreichende und intakte Eingreifreserven;
    3. Gut organisierte Aussenverteidigung;
    4. Rundumverteidigung jeder Anlage;
    5. Beherrschung der Abdeckung der Werke;
    6. Agressiver Geist der Werkbesatzung, für die «Ausfall» und «Nahkampf» Selbstverständlichkeiten sind.
  - Bei permanenten Befestigungen unterscheidet man technisch in:
    - a) Artilleriewerke. Bewaffnung: Geschütze und Minenwerfer schwersten Kalibers;
    - b) Infanteriewerke. Bewaffnung: Panzerabwehrkanonen und Maschinengewehre;
    - c) Waffenstände. Bewaffnung: Tankbüchsen und Maschinengewehre.
  - Bauweise als:
    - a) oberirdische Anlage,
    - b) unterirdische Anlage,
    - c) Felsenwerk.
- Oft werden in der gleichen Festung oder in der gleichen lokalen Sperre verschiedene Bauweisen nebeneinander angewendet.

- Die unterirdischen Anlagen erfordern für das Leben der Besatzung und für den Einsatz der Waffen besondere bauliche Einrichtungen. Diese komplizieren die Kampfführung und stellen beim Versagen das Kämpfen in Frage. Daher muss in jedem Werk ein einfacher und sicher funktionierender Technischer Dienst vorhanden sein.
- Als unterirdische Anlage benötigt ein Werk Luft, Licht, Kraft und Wasser. Gase, Abfallstoffe und Abwasser müssen abgeführt werden. Die Besatzung muss gegen radioaktive Verseuchung, Gas und CO geschützt sein. Die Maschinen, welche zu diesem Zweck eingesetzt sind, werden durch das technische Personal bedient und repariert (Technischer Dienst).
- Der Betrieb der technischen Anlagen wird laufend der Kampfsituation angepasst (Licht, Kraft, Ventilation, Treibstoff usw.). Die vorhandenen Vorräte werden streng rationiert, so dass für längere Zeit ohne Nachschub gekämpft werden kann.
- Ein Artilleriewerk wird am einfachsten mit einem Kriegsschiff verglichen. Ein Infanteriewerk mit einem schweren (aber bewegungsunfähigen) Panzer.

- Die Abwehrfront im Festungskampf besteht aus den permanenten Befestigungen und den feldmässigen Stützpunkten im Zwischengelände. Permanente Befestigungen und feldmässige Stützpunkte unterstützen und ergänzen sich gegenseitig.
- Die Waffenstände und Infanteriewerke bilden das Gerippe der Abwehrfront. Ihr Feuer bildet die Abwehrfeuerzone. Diese Feuer sind in einem Feuerplan festgehalten und können wie folgt geschossen werden:
  - a) am Tag mit direkter Sicht;
  - b) bei Vernebelung mit dem Panorama als Behelfsmittel;
  - c) in der Nacht mit Infrarotnachtzielgerät.
- Die Artilleriewerke unterstützen den Abwehrkampf.

- Jedes Werk hat zwei Aufträge:



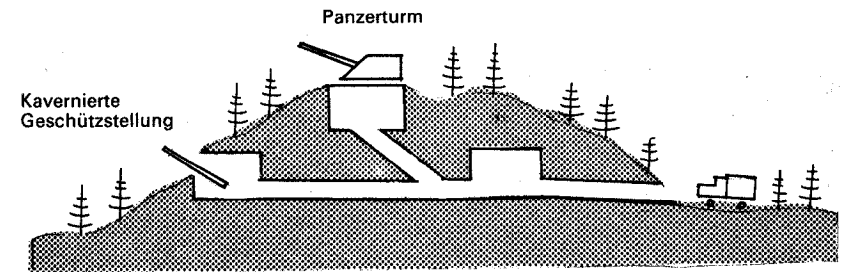
- a) **Sperren** einer Kommunikation;
- b) **Unterstützen** der Nachbarwerke und der Truppen in den feldmässigen Stützpunkten im Zwischengelände.

**Halten** des eigenen Standortes\*

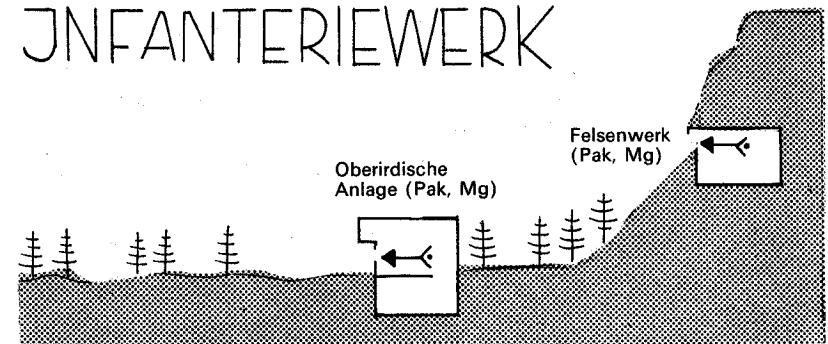
\* Die Werke sind in die beherrschenden Punkte des Geländes eingebaut, deren Besitz für das Gelingen des Angriffs unentbehrlich sind. Im Festungskampf geht die Schlacht um den Besitz der Werke. Solange diese halten, kann der Gegner nur örtliche und vorübergehende Erfolge erringen.

- Der Primärauftrag wird durch die obere Führung bestimmt. Er hält fest, welche Feuer das Werk im Rahmen des Gesamtplanes abzugeben hat. Für diese Aufgabe wird die Hauptwaffe oder die Mehrzahl der Waffen eingesetzt. Diese Aufgabe muss in erster Linie erfüllt werden, auch dann, wenn das Werk selbst angegriffen wird oder eingeschlossen ist.
- Wenn der Besitz des Werkes auf dem Spiele steht, kann der Werkkommandant vorübergehend alle Werkwaffen für die Selbstverteidigung einsetzen. Sobald die Bedrohung vorüber ist, hat er sich wieder seiner Hauptaufgabe zuzuwenden.

## ARTILLERIEWERK



## INFANTERIEWERK





Waffenstand oder Infanteriewerk



Feldmässig ausgebauter Widerstandsnester und Stützpunkte zur Sperrung des Zwischengeländes, sowie zur Vertiefung des Abwehrbereiches.  
Ausbaustärke: Lauf- und Kampfgräben, Waffenstellungen, Nischen und Unterstände.  
Besatzung: Widerstandsnest = 1 Füsilierrgruppe. Stützpunkt = 1 Füsilierrzug.



Aussenverteidigung des einzelnen Infanteriewerkes oder Waffenstandes.  
Besatzung: 1 Füsilierrgruppe.



Gegenstossreserve des einzelnen permanenten Stützpunktes.  
Stärke: 1 Füsilierrgruppe + 1-2 Raketenrohre.



Abschnittsreserve. Stärke: 1 Füsilierrzug + einzelne Mg + einen Artillerie-Schiesskommandanten.



Hauptreserve. Stärke: 1 Füsilierrkompanie (ausnahmsweise 1 Füsilierrbataillon).  
Wenn möglich ad hoc motorisiert. Artillerie-Schiesskommandant zugeteilt.



Unterabschnitts-Kommandant (Hauptmann oder Major).



Abschnittskommandant (Major oder Oberst).



Telephonverbindung. Kabel schussicher in den Boden verlegt.



Funkverbindung zur Überlagerung der Telephonverbindung.



Fernfeuer der Festungsartillerie auf Anmarschwege: Strassenknotenpunkte, Brücken, Engnisse usw.

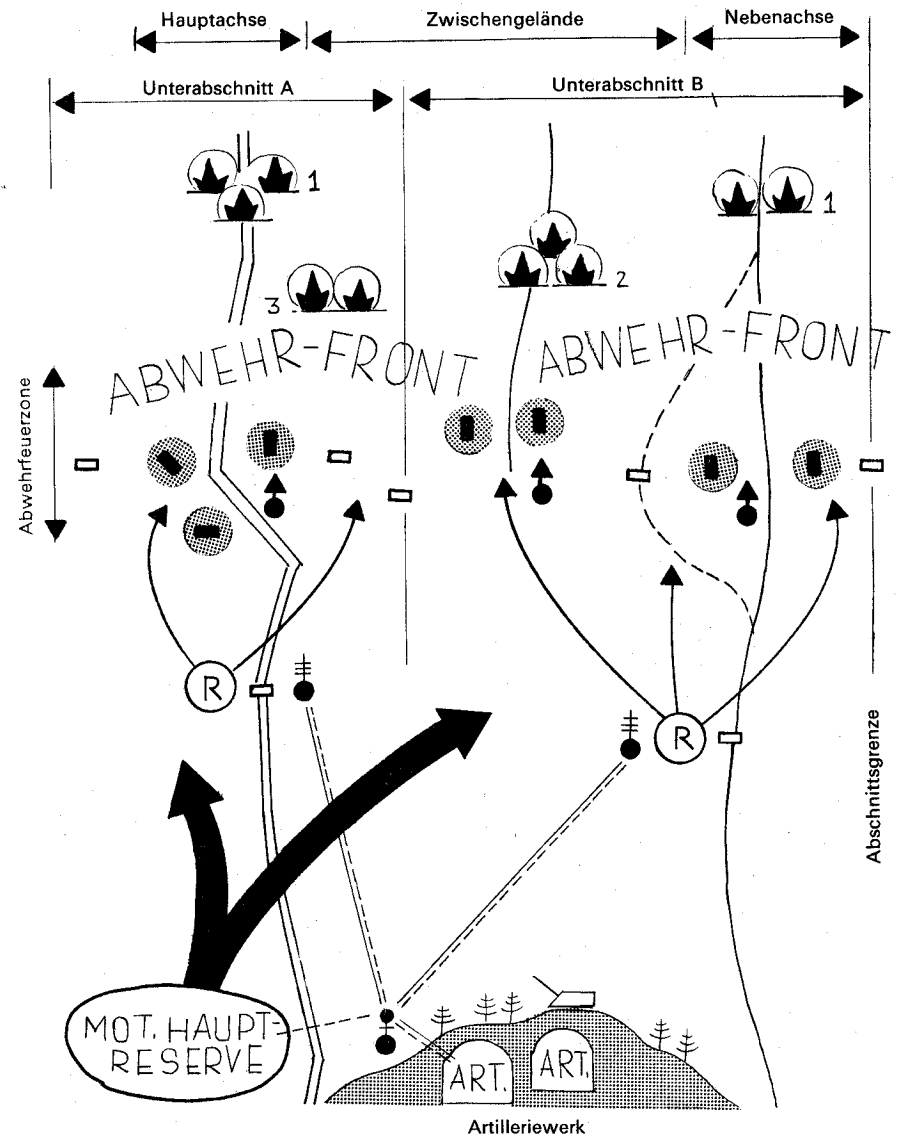


Feuer der Festungsartillerie zur Zerschlagung feindlicher Bereitstellungen.



Feuer der Festungsartillerie zum Niederhalten feindlicher Unterstützungswaffen.

# ORGANISATION EINER FESTUNG



# Das Infanteriewerk

## Allgemeines

- Wichtiger als die Zahl der Waffenstände und Infanteriewerke ist ihr geschickt gewählter Standort. Sie müssen sich gegenseitig mit Feuer unterstützen können und gemeinsam ein wichtiges Objekt beherrschen (Strasse, Engnis, Taleingang, Übergang, Brücke, permanentes Sprengobjekt usw.).
- Zwischen den Werken muss ein leicht zu übersehendes und zu bestreichendes Gelände liegen.

\* \* \*

- Die Infanteriewerke mit den zugehörigen permanenten Unterständen, Panzer- und Infanteriehindernissen stellen immer nur das Gerippe der Sperrorganisation dar.
- Dieses Gerippe muss ergänzt werden durch Panzer- und Personenminenfelder, Schützenlöcher mit Nischen sowie Kampf- und Verbindungsgräben.

\* \* \*

- Alle permanenten Befestigungsanlagen benötigen zu ihrer Verteidigung ein Minimum an beweglichen Truppen. Als Minimum kann gelten:
  - a) pro Infanteriewerk oder Waffenstand eine Füsiliergruppe als Aussenverteidigung;
  - b) pro permanenter Stützpunkt (mindestens 2 Infanteriewerke oder Waffenstände) eine Füsiliergruppe als lokale Gegenstossreserve;
  - c) pro Kompanieabschnitt (mindestens 2 permanente Stützpunkte) ein verstärkter Füsilierzug als Abschnittsreserve.

\* \* \*

- Ein permanenter Stützpunkt verfügt somit neben den beiden Werkbesetzungen über einen Füsilierzug.
- Der permanente Stützpunkt wird oft durch Zuteilung einer Minenwerfergruppe oder eines Minenwerfer-Halbzuges verstärkt.
- Normale Ablösung der Werkbesetzung und der Aussenverteidigung:
  - 1/3 eingesetzt – An den Waffen oder im Gelände;
  - 1/3 Pikett – Verpflegen, Parkdienst, Innerer Dienst usw.;
  - 1/3 Ruhe – Schläft im Werk oder im Unterstand.

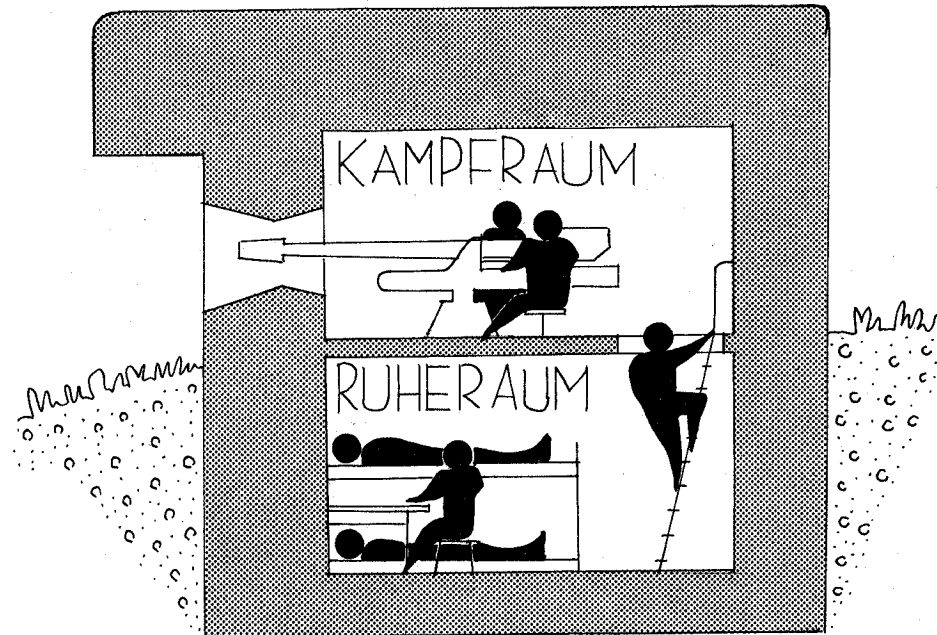
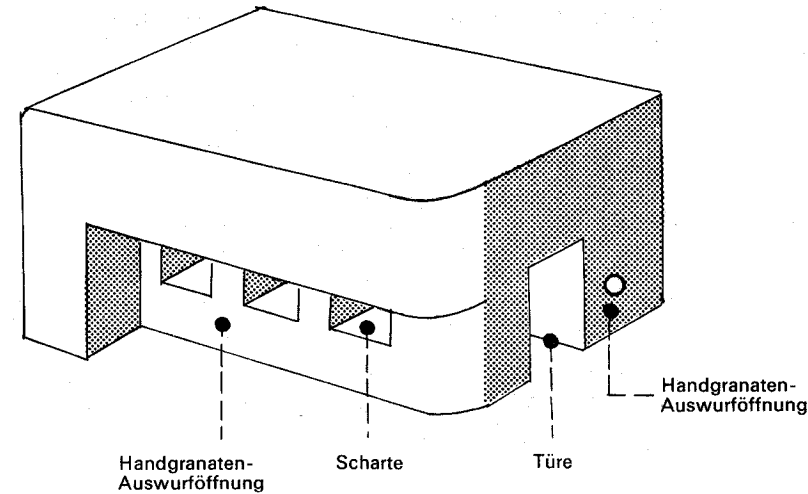
## Kampfraum

- Werkwaffen mit Infrarot-Nachtzielgerät und Schiesspanorama – HG-Auswurföffnungen – Werkeingang – Schiess- und Beobachtungsscharten – Munitionsvorrat – Schussicher verlegte Telefonleitung zu den Aussenbeobachtern, dem Nachbarwerk und zum Abschnittskommandanten.

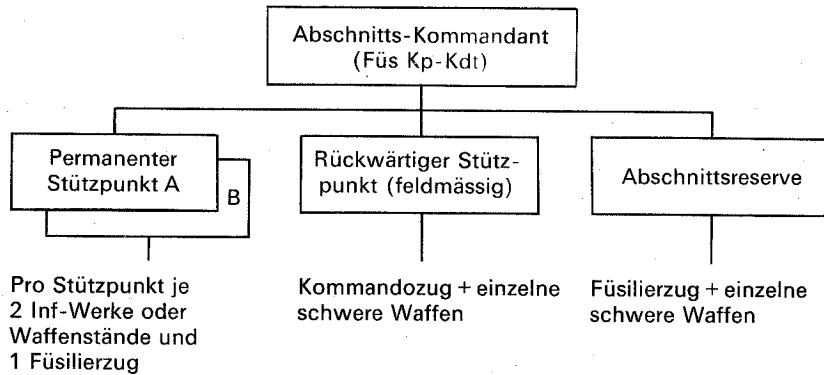
## Ruheraum

- Schlafstelle (Pritschen) – Kochgelegenheit – Lebensmittel- und Trinkwasservorrat, Sanitätsmaterial – Trocken-Abort.

INFANTERIEWERK

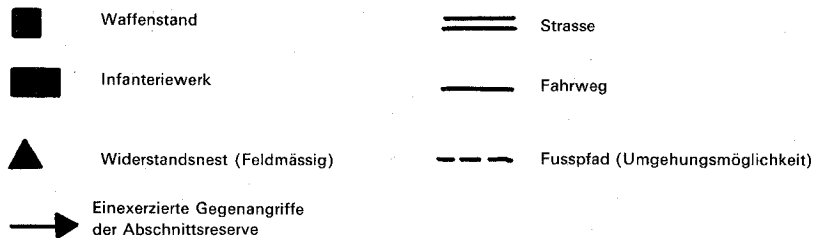
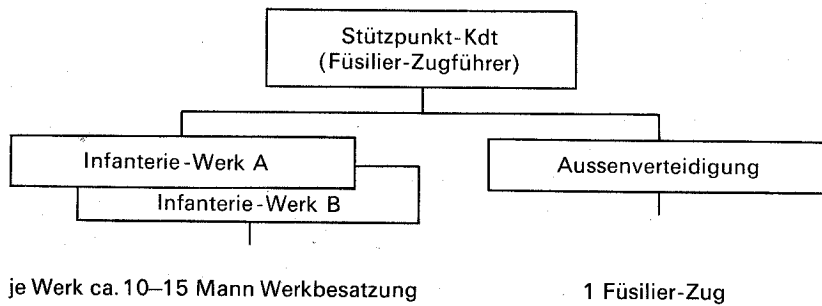


## Mögliche Gliederung eines Kompanieabschnittes

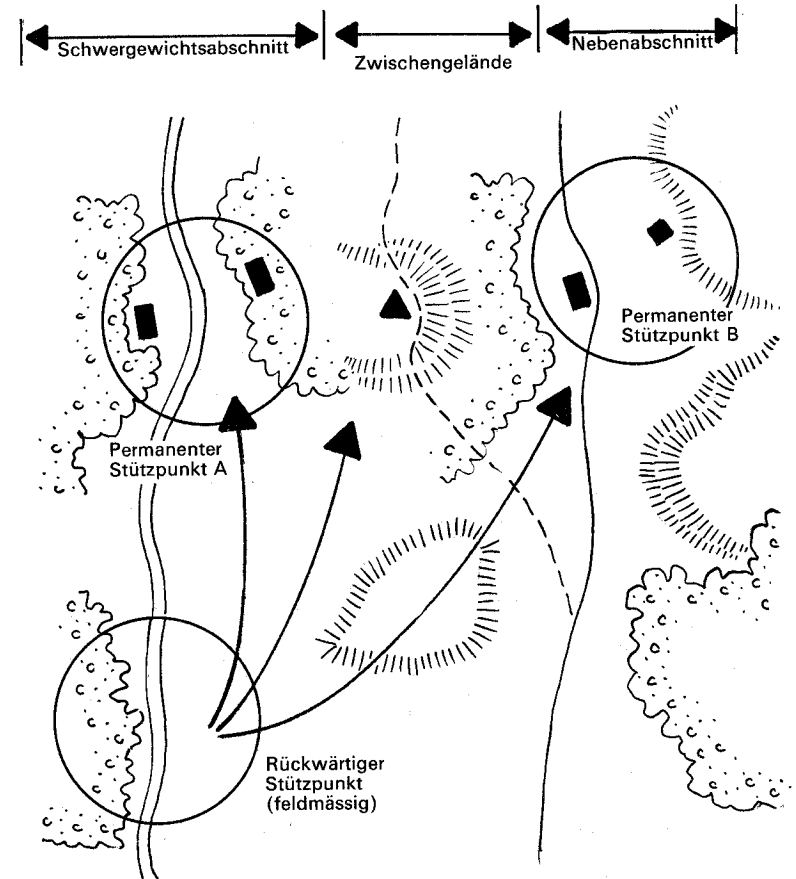


## Mögliche Gliederung eines permanenten Stützpunktes

(bestehend aus 2 Infanteriewerken und einem Füsilierzug)



## MÖGLICHE ORGANISATION EINES KOMPAGNIE-ABSCHNITTES



Truppen:  
 1 Füsilierkompagnie + 1 Minenwerferzug + 3 Infanteriewerke + 1 Waffenstand.  
 Organisation:  
 Abwehrfront, gebildet durch 2 permanente Stützpunkte und 1 Widerstandsnest. Tiefenstaffelung, erzielt durch einen feldmässigen rückwärtigen Stützpunkt.  
 Kräfteverteilung:  
 1 Füsilierzug + 1 Minenwerfergruppe als Aussenverteidigung zu permanentem Stützpunkt A.  
 1 Füsilierzug als Aussenverteidigung zu permanentem Stützpunkt B.  
 1 Füsiliergruppe bildet ein Widerstandsnest im Zwischengelände.  
 1 Kommando zug + 2 Mg + 2 Minenwerfer bilden den feldmässigen, rückwärtigen Stützpunkt.  
 1 Füsilierzug (minus 1 Füsiliergruppe) + 2 Mg bilden die Abschnittsreserve. Standort: Raum rückwärtiger Stützpunkt.

## Mögliche Gliederung der Besetzung eines Infanteriewerkes\*

Ausserhalb des Werkes eingesetzt	}	<input type="checkbox"/> Werk-Kommandant (Uof)	} Nahverteidigung	
		<input type="checkbox"/> Truppführer		
		<input type="checkbox"/> Scharnwächter		
		<input type="checkbox"/> Türwächter		
		<input type="checkbox"/> Aussenbeobachter (Panzerabwehrkanone)		} Aussenbeobachtung
		<input type="checkbox"/> Aussenbeobachter (Maschinengewehr)		
Im Werkinnern eingesetzt	}	<input type="checkbox"/> Bedienung der Panzerabwehrkanone		
		<input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> Bedienung des Mg		
		<input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> Waffen- und Gerätemechaniker (FWK)		

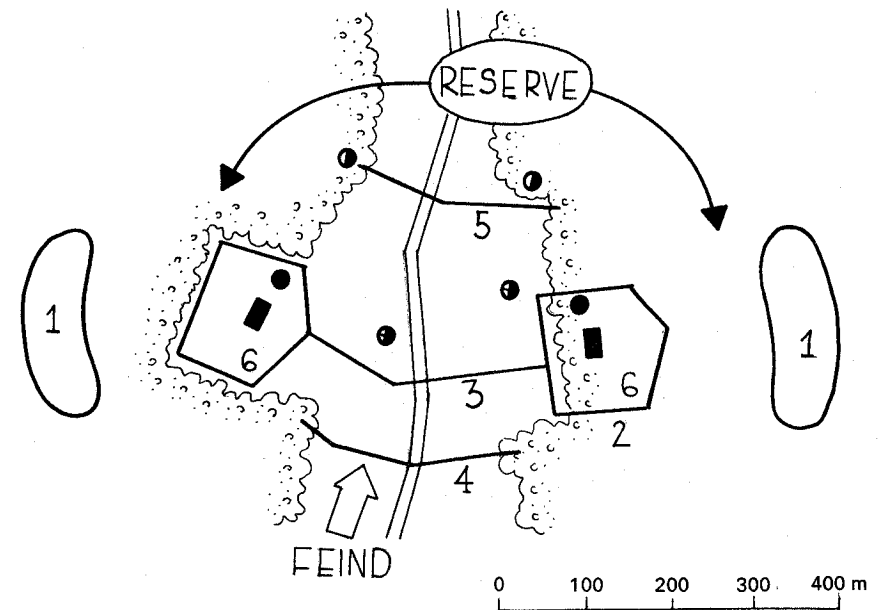
### Der Stützpunktkommandant

- Der Füsilierzugführer der Aussenverteidigung ist Stützpunktkommandant. Die beiden Infanteriewerke werden ihm unterstellt.
- Der KP des Stützpunktkommandanten befindet sich im Unterstand der Gegenstossreserve.
- Der Gefechtsstand des Stützpunkt-Kommandanten fällt zusammen mit dem Standort eines Aussenbeobachters. Grund: von dort aus hat der Stützpunktkommandant Verbindung mit
  - a) den beiden Infanteriewerken;
  - b) via Infanteriewerke mit den fest eingesetzten Teilen der Aussenverteidigung.

Es handelt sich hierbei um Telefonverbindung. Die Leitung ist permanent, d.h. schussicher im Boden verkabelt. Die Verbindung des Stützpunktkommandanten zur Gegenstossreserve erfolgt persönlich oder durch Meldeläufer.

\* Effektiver Bestand und Gliederung hängen ab von der Zahl der Werkwaffen, der Werkkategorie sowie der taktischen Wichtigkeit des Objekts. Im speziellen gilt das für die Zahl der zugewiesenen Angehörigen des FWK.

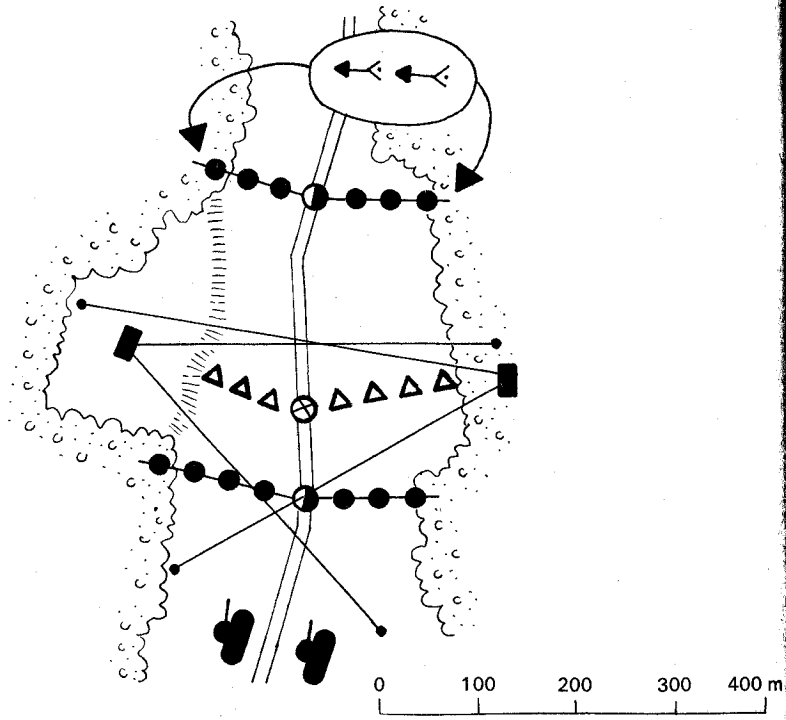
## PRINZIPIESKIZZE EINES PERMANENTEN STÜTZPUNKTES



- 1 Aussenverteidigung (150 m Sicherheitsabstand zum Werk)
- 2 Rundumdrahhindernis
- 3 Verbindungshindernis (Panzer- und Infanteriehindernis)
- 4 Vorgeschobenes Panzerhindernis. Mindestens 100 m vor dem Verbindungshindernis, aber noch im Schussbereich der Werk-Pak
- 5 Rückwärtiges Panzerhindernis. Meist nicht mehr im Schussbereich der Werk-Waffen
- 6 Werkhof

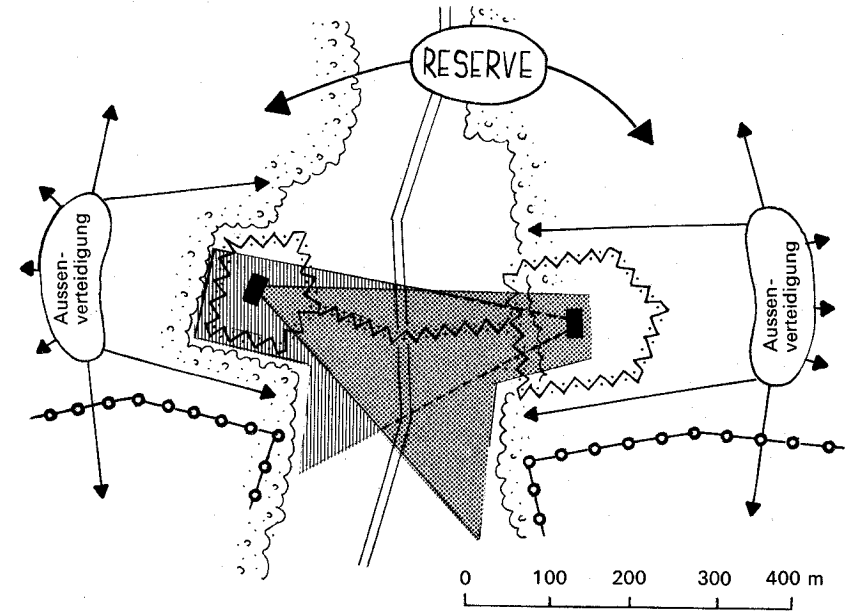
- Infanterie-Werk
- Nahverteidigung
- ◐ Aussenbeobachtung (Sichtstellung)
- ◑ Aussenbeobachtung (Stellung ohne Sicht)

# PANZERABWEHRORGANISATION



- Beton-Minenzellen auf der Strasse
- ⊗ Tankbarrikade auf der Strasse (Schienenhindernis)
- Panzerminenfeld
- △△△ Betonhöcker-Hindernis (Pz-Hindernis)
- Raketenrohre für den beweglichen Einsatz (Gegenstossreserve)
- Panzerabwehrkanonen-Feuer des Werkes

# INFANTERIE-ABWEHRORGANISATION



- ⚡ Stacheldrahthindernis
- Personenminenfeld
- Feuer der Aussenverteidigung
- Feuerbereich der Werk-Maschinengewehre



## Das Infanteriewerk

- Das Infanteriewerk ist in der Regel zweistöckig. Im obern Stockwerk befindet sich der Kampfraum. Im untern Stockwerk der Ruheraum. Details siehe Skizze Seiten 92/93.
- Das Infanteriewerk hat zwei Aufgaben:
  - a) Verteidigung eines Panzer- und Infanteriehindernisses («Primärauftrag»);
  - b) Schutz des Gegenwerks mit Mg- und Kanonenfeuer («Sekundärauftrag»).
- Die Feuer zu Gunsten des Nachbarwerkes werden «Schutzfeuer» genannt. Die Schutzfeuer bestreichen Dach, Eingang, Seitenwände und Stirnseite (Scharten) des Gegenwerkes. Sie sollen feindliche Pionierstosstrupps, die bis ans Werk herangelangt sind, vernichten. Die Schutzfeuer werden auf telephonische Anforderung oder aus eigener Initiative geschossen.
- Die Werk-Maschinengewehre bekämpfen die von den Schützenpanzern abgesehenen feindlichen Panzerpioniere und Panzergrenadiere, welche zu Fuss gegen das Verbindungshindernis vorgehen und dieses räumen wollen.
- Die Werk-Panzerabwehrkanonen bekämpfen folgende Panzerfahrzeuge:
  - a) Schützenpanzer welche Pioniere und Grenadiere bis ans Hindernis herans transportieren wollen;
  - b) Kampfpanzer, welche bis ans Hindernis heranfahren, um die Pioniere und Grenadiere zu unterstützen;
  - c) Brückenlege- und Pionierpanzer welche das Hindernis überbrücken oder zerstören wollen.

\* \* \*

- Die Eingangstüre zum Werk bleibt immer geschlossen und darf nur auf Befehl des Werk-Kommandanten (Uof) geöffnet werden. Geöffnet wird auf Passwort und persönliches Erkennen.
- Wer ins Werk will hat zwei Kontrollen zu passieren:
  - a) die Nahverteidigung an der Gasse im Rundumdrahthindernis;
  - b) den Kontrollposten an der Werktüre.

\* \* \*

- Gegner am oder auf dem Werk wird wie folgt bekämpft:
  1. Anforderung von Artillerie- und Minenwerferfeuer auf das Werk;
  2. Anforderung von Schutzfeuer beim Gegenwerk;
  3. Auswerfen von Handgranaten aus dem Werkinnern;
  4. Ausfall der Werkbesatzung mit nachfolgendem Nahkampf.Die beste Wirkung besteht in einer Kombination der verschiedenen Mittel.
- Gegner unmittelbar vor dem Eingang wird bekämpft durch:
  - a) auswerfen von HG;
  - b) Feuer aus Pistole, Maschinenpistole, Sturmgewehr oder Lmg durch die Türscharte.
- Gegner im schusstoten Raum vor den Mg- oder Kanonenscharten wird bekämpft durch:
  - a) auswerfen von HG;

- b) Kurzschüsse mit der Panzerabwehrkanone (Stahlgranaten) knapp vor der Scharte in den Boden (Splitterwirkung).
- Die HG können durch spezielle Auswurfkanäle gedeckt aus dem Werkinnern ausgeworfen werden.

## Das Rundumhindernis (Werkhindernis)

- Das Rundumhindernis soll den letzten Ansprung der feindlichen Pioniere gegen das Werk verhindern.
- Jedes Infanteriewerk ist von einem Rundumhindernis umgeben.
- Das Rundumhindernis besteht aus einem 5–10 m tiefen Drahtverhau. Es ist verstärkt durch eingebaute Personenminen und Sprengfallen.
- Das Rundumhindernis weist nur einen Eingang auf. Material für das Schliessen der Lücke ist bereitgestellt (Spanische Reiter oder Stahldrahtwalzen).
- Abstand «Rundumdrahthindernis» – «Infanteriewerk» mindestens 50 m. Grund: der vor dem Hindernis liegende Gegner soll nicht mit tragbaren Flammenwerfern in die Scharten wirken können.

## Das Verbindungshindernis

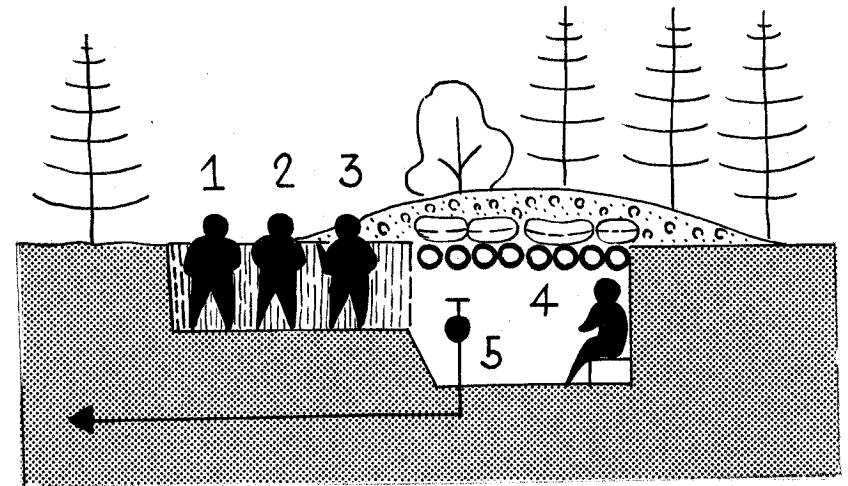
- Der permanente Stützpunkt sperrt in der Regel eine Panzerdurchbruchsachse (Strasse, offenes Geländestück zwischen zwei Wäldern, Talsenke usw.).
- Die beiden Infanteriewerke oder Waffenstände sind in der Regel rittlings der Panzerdurchbruchsachse angeordnet.
- Die Panzerdurchbruchsachse wird mit einem querlaufenden Hindernis gesperrt, dieses Hindernis wird «Verbindungshindernis» genannt und besteht aus:
  - a) einem permanenten Panzerhindernis (Tankmauer, Tankgraben, Betonhöcker usw.);
  - b) einem permanenten Infanteriehindernis (5–10 m tiefem Stacheldrahthindernis).
- Das Infanteriehindernis wird immer durch Einbau von Personenminen und Sprengfallen verstärkt.
- Das Infanteriehindernis befindet sich immer hinter dem permanenten Panzerhindernis (Grund: die Kampfswagen könnten es sonst einfach zusammenwalzen).
- Dem permanenten Panzerhindernis feindwärts vorgelagert ist immer ein Panzerminenfeld. Das Panzerminenfeld ist soweit vom permanenten Panzerhindernis entfernt, dass es:
  - a) dem grössten Zerstörungsfeuer, welches dem Panzerhindernis gilt, entzogen ist (Granaten und Fliegerbomben würden sonst Teile der Panzerminen auslösen);
  - b) noch innerhalb des Feuerbereiches der Werk-Pak liegt.
- Ins Panzerminenfeld hinein werden immer Personenminen und Sprengfallen verlegt, um ein Räumen durch feindliche Pioniere zu erschweren.

- Einige hundert Meter hinter dem permanenten Panzerhindernis ist ein zweites Panzerminenfeld angeordnet. Es soll die Tiefe der Panzerabwehrorganisation vergrößern und ist ebenfalls mit Personenminen und Sprengfallen verseucht. Es kann meist nicht mehr vom Feuer der Werk-Pak bestrichen werden. Es ist Aufgabe der Aussenverteidigung (spez. der Gegenstossreserve) dieses Hindernis durch beweglichen Waffeneinsatz zu verteidigen (Raketenrohre, Gewehrgranaten usw.).
- Die Panzerdurchbruchachse ist somit von mindestens 3 in die Tiefe gestaffelten Panzerhindernissen gesperrt. Die Tiefe beträgt ohne weiteres einige hundert Meter.
- Wo Strassen in der Panzerdurchbruchachse verlaufen, befinden sich Lücken in den Panzerhindernissen (denn diese Strassen müssen meist bis zum letzten Augenblick für den Verkehr offen bleiben).
- Das Schliessen der Lücken ist vorbereitet (Materialdepots) und eingeübt. Die hierzu verantwortlichen Leute sind bestimmt.
- Lücken im permanenten Panzerhindernis werden geschlossen durch:
  - a) Tankbarrikaden (Schienenhindernisse),
  - b) Beton-Minenzellen.
- Lücken im Infanteriehindernis werden geschlossen durch Spanische Reiter oder Stahldrahtwalzen.

### Die Aussenbeobachtung

- Jedes Infanteriewerk stellt eine Aussenbeobachtung. Diese besteht aus 2 Mann, einem Beobachter für die Pak und einem Beobachter für das Mg.
- Die Aussenbeobachtung ergänzt das beschränkte Sichtfeld aus dem Werk heraus.
- Die Aussenbeobachtung ist durch Telefon oder Funk mit dem Werk verbunden und leitet wenn nötig dessen Feuer (z.B. bei Vernebelung des Werkes).
- Die Telefonverbindung zum Werk ist permanent (d.h. schussicher im Boden verkabelt).
- Die Aussenbeobachtung ist mindestens 200 m vom Werk entfernt, um:
  - a) dem grössten Vorbereitungsfeuer, welches dem Werk gilt, entzogen zu sein;
  - b) genügend abgesetzt zu sein, um nicht mitgeblendet zu werden.
- Die Aussenbeobachtung besitzt mindestens 2 Standorte (ausgebaute Stellungen mit Telefonanschluss):
  - a) einen Standort für Beobachtung bei Sicht (Tag, helle Mondnacht, Schneenacht);
  - b) Standort für Beobachtung ohne Sicht (dunkle Nacht, Vernebelung, Schneetreiben usw.).
- Die Beobachtungsstelle besteht aus einem Grabenstück in welchem 4-5 Mann Platz finden. Dem Grabenstück ist eine verstärkte Nische angebaut.
- Auf der Beobachtungsstelle halten sich auf:
  - a) dauernd: die beiden Aussenbeobachter des Werkes;
  - b) zeitweilig: der Stützpunkt-Kommandant (Füsilierzugführer), sein Melder und evtl. ein Feuerleitender der Minenwerfer (Of oder Uof).
- Die Beobachtungsstelle wird von der Aussenverteidigung mit Feuer gedeckt.

# DIE AUSSENBEOBSCHTUNG

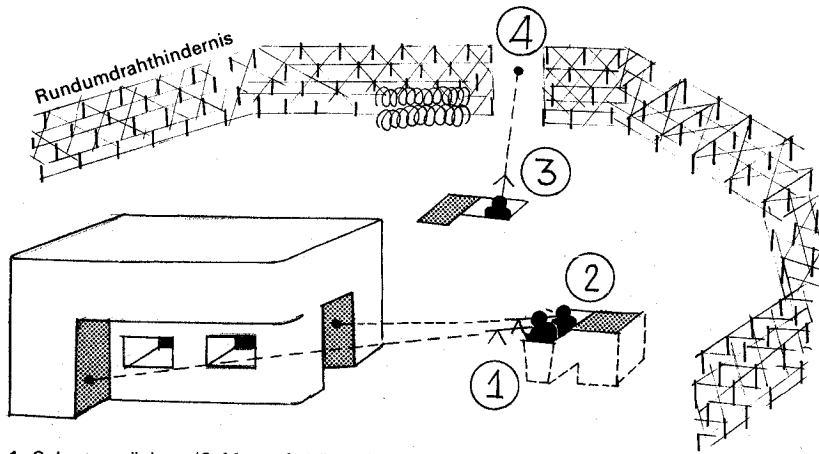


- 1 Aussenbeobachter des Werk-Mg
- 2 Aussenbeobachter der Werk-Panzerabwehrkanone
- 3 Stützpunkt-Kommandant (Füsilierzugführer)
- 4 Melder des Zugführers (Füsilier)
- 5 Permanente, verkabelte Telefonleitung zum Infanteriewerk

### Die Nahverteidigung

- Die Nahverteidigung wird von der Werkbesetzung gestellt.
- Die Nahverteidigung ist mit Sturmgewehr und Handgranaten bewaffnet.
- Die Nahverteidigung besteht mindestens aus einem Trupp zu 3 Mann. Sie gliedert sich in Truppführer; Schartenwächter, Türwächter.
- Die Nahverteidigung deckt:
  1. die Gasse im Rundumdrahthindernis,
  2. die Scharten,
  3. die Werktüre.
- Die Nahverteidigung hält sich im Werkhof, also innerhalb des Rundumdrahthindernisses auf.
- Die Nahverteidigung verfügt über eine verstärkte Nische, 2-3 Waffenstellungen und einen Verbindungsgraben.
- Die Nahverteidigung ist verantwortlich für die Schliessung der Gasse im Rundumdrahthindernis. Hierfür sind Stahldrahtwalzen oder Spanische Reiter bereitgelegt.
- Vor dem Kampf funktioniert die Nahverteidigung als Wache und kontrolliert den Verkehr zum Werk.
- Im Kampf halten sich die Männer der Nahverteidigung in der Nische auf und überleben dort das dem Werk geltende Vorbereitungsfeuer. Sie greifen erst ins Gefecht ein, wenn der feindliche Pionierstosstrupp das Rundumdrahthindernis erreicht hat und in den Werkhof einbricht.

# DIE NAHVERTEIDIGUNG



- 1 Scharnwächter (2-Mann-Schützenloch mit Nische)
- 2 Türwächter
- 3 Truppführer (überwacht Gasse im Rundumdrahthindernis)
- 4 Gasse im Rundumdrahthindernis. Daneben Stahldrahtwalzen zum Schliessen der Lücke.

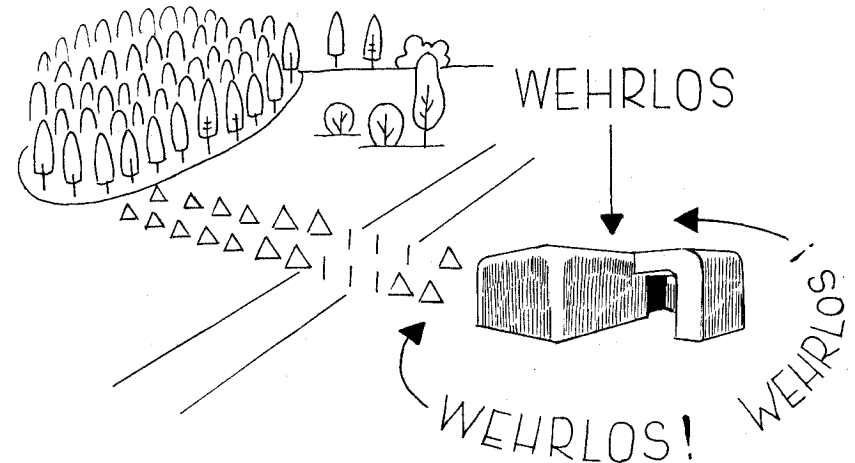
## Die Aussenverteidigung

- Jedes Infanteriewerk hat einen ganz bestimmten, eng begrenzten Sperrauftrag. In der Regel beherrscht es mit Pak- und Mg-Feuer ein Panzerhindernis.
- Seine Waffen wirken nur in einer Richtung. Auf den drei übrigen Seiten sowie gegen oben ist es wehrlos. Es kann somit nur seinen Sperrauftrag erfüllen, vermag sich aber nicht selbst zu verteidigen.
- So wie ein Maschinengewehrnest oder eine Panzerabwehrkanone in Feldstellung durch Füsilier gegen Nahangriffe geschützt werden müssen, genau so benötigt das Infanteriewerk eine Aussenverteidigung.
- Der Kampf der Aussenverteidigung ist in der Regel für das Schicksal des Werkes entscheidend. Du darfst deshalb keine Anstrengung scheuen, diese so stark wie möglich zu machen. Die zahlenmässige Stärke der Aussenverteidigung ist nicht entscheidend. Viel wichtiger ist, dass die Leute über genügend starke Deckungen verfügen (Unterstände) um das Vorbereitungsfeuer zu überleben.

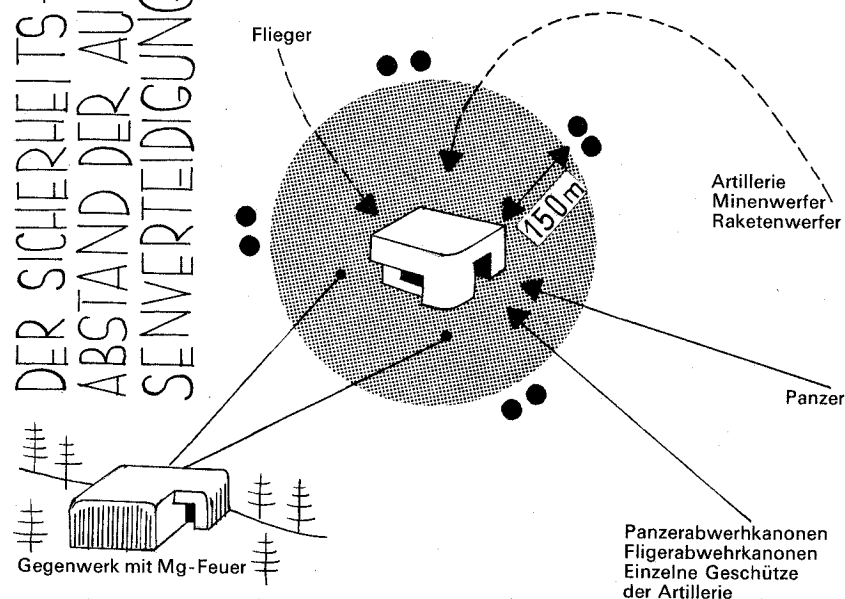
\* \* \*

- Die Aussenverteidigung überwacht gedeckte Annäherungsmöglichkeiten gegen das Werk. Sie schützt vor allem Rücken, Flanken und Oberfläche (Dach) des Werkes.
- Die Aussenverteidigung ist zusätzlich für den Schutz der Aussenbeobachter verantwortlich.

- Die Aussenverteidigung gliedert sich in:
    - a) fest eingesetzte Elemente (ca. 1/3 der Gesamtkräfte),
    - b) Gegenstossreserve (ca. 1/3 der Gesamtkräfte).
  - Einem Infanteriewerk wird mindestens eine Füsiliergruppe zugeteilt.
  - Die fest eingesetzten Teile der Aussenverteidigung verfügen über einen Unterstand, Waffenstellungen mit angebauten Nischen und Verbindungsgräben.
  - Die Gegenstossreserve verfügt über einen Unterstand. Sie hat die verschiedenen Einsätze einexerziert.
  - Die Aussenverteidigung steht ausserhalb des Werkhofes, bzw. des Rundumdrahthindernisses.
  - Jedem Nahangriff geht ein mächtiges Vorbereitungsfeuer durch Flieger, Artillerie, Minenwerfer, Raketenwerfer und Panzer voraus. Wenn die Aussenverteidigung zu nahe am Werk klebt, wird sie schon durch das Vorbereitungsfeuer vernichtet.
  - Das Vorbereitungsfeuer, welches den Beton zerstören soll, wird mit schwersten Kalibern geschossen. Da es auf ein Punktziel abgegeben wird, liegt es recht präzis.
- Folgerung:  
Die Aussenverteidigung muss einen gewissen Sicherheitsabstand zum Werk innehalten.  
Dieser muss so bemessen sein, dass man
- a) der grössten Wirkung der dem Betonklotz geltenden Einschläge entzogen ist;
  - b) das Werk bei Dunkelheit oder Nebel trotzdem genügend unter Kontrolle hat.
- Der Sicherheitsabstand schwankt zwischen **mindestens** 150 m und höchstens 250 m. Er erlaubt auch, dass das Gegenwerk schon früh mit Mg-Feuer auf den eigenen Bunker wirken kann.



# DER SICHERHEITS- ABSTAND DER AUS- SENVERTEIDIGUNG



## Die Gegenstossreserve

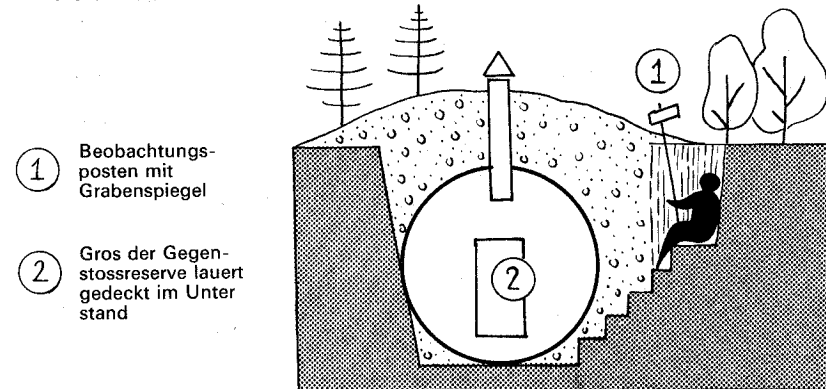
Allgemeines:

- Die Gegenstossreserve ist ein Teil der Aussenverteidigung.
- Die Gegenstossreserve kann wie folgt verwendet werden:
  - a) Einsatz zu Gunsten der Werke, Abwehr von Nahangriffen feindlicher Pioniere («Primärauftrag»);
  - b) Einsatz zu Gunsten der fest eingesetzten Teile der Aussenverteidigung. Verstärkung, Entsatz.
  - c) Verteidigung der rückwärtigen Panzerminensperre des Stützpunktes.
- Wenn der Gegner den Stützpunkt sturmreif schießt, handelt es sich für dich lediglich darum, diese Zeitspanne zu überleben. Halte dich im Unterstand auf und mache dich gleichzeitig voll gefechtsbereit.<sup>1</sup>
- Ein Mann muss als Beobachter auch während der Beschießung ausserhalb des Unterstandes im Graben bleiben. Verschaffe ihm durch Abgabe eines Grabenspiegels wenigstens eine beschränkte Möglichkeit, sich zu schützen.<sup>2</sup> Dieser Mann sichert die Besatzung des Unterstandes gegen Überraschung und meldet, wenn das feindliche Feuer verlegt wird.

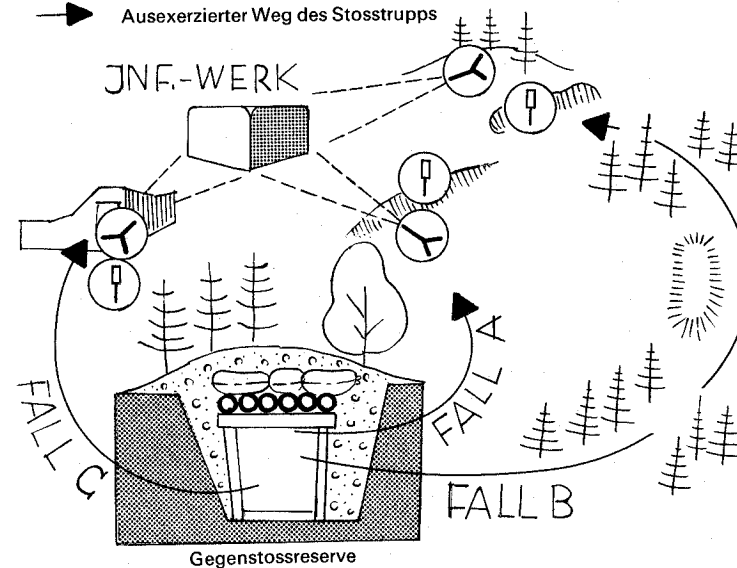
<sup>1</sup> Verhalten im Unterstand. Siehe Gefechtstechnik Band 4 Seite 271.

<sup>2</sup> Herstellung eines improvisierten Grabenspiegels. Siehe Gefechtstechnik Band 1 Seite 188.

## EINSATZ DER GEGENSTOSSRESERVE



- Auserzerierte Feuerstellung für Nahfeuerunterstützung
- Auserzerierte Sturmstellung des Stosstrupps
- Auserzerierter Weg des Stosstrupps



### Einsatz zu Gunsten der Werke:

- Überlege dir, welche Möglichkeiten der Gegner für einen Nahangriff hat.
- Da es dem Gegner immer darum geht, in die toten Winkel des Werkes zu gelangen, sind die Angriffsmöglichkeiten auf einige wenige Fälle beschränkt. Von denen hast du zuzugehen und die Gegenstände entsprechend einzuexerzieren.
- Der günstigste Moment zum Eingreifen ist kurz nachdem der Angreifer das Rundumdrathindernis gesprengt hat und durch die Bresche gegen das Werk verstösst. Die Angriffsrichtung steht nun fest, da der Gegner an die Sprengstelle gebunden ist und durch die Bresche kanalisiert wird.
- Alles hängt davon ab, ob du diesen günstigen Zeitpunkt nicht verpasst und den Gegner in seinem kritischsten Moment anfällst.
  
- Denke daran, die Zahl wiegt beim Gegenstoss gering, gemessen an der Gunst des Augenblicks. 5-6 entschlossene Leute mit Sturmgewehr und viel Handgranaten genügen in dieser Phase des Gefechts um den ganzen gross aufgezogenen Angriff scheitern zu lassen.

### Der Ausfall der Werkbesatzung

Wenn Nahverteidigung und Aussenverteidigung ausgefallen sind und der feindliche Pionierstosstrupp neben oder auf dem Werk liegt, machst du einen Ausfall.

#### 1. Beurteilung der eigenen Lage:

- Die Situation ist unangenehm, aber noch hast du viele Trümpfe. Du kämpfst nicht allein, sondern bist eingespannt in ein ganzes Netz.
- Zu deinen Gunsten zählen: die Gegenstossreserve des permanenten Stützpunktes. Die Abschnittsreserve. Die Hauptreserve. Das Feuer der Artilleriewerke.
- Alle diese Mittel, zusammen mit deinem eigenen Beitrag, dem Ausfall, sind sehr wohl in der Lage, die Situation zu wenden.

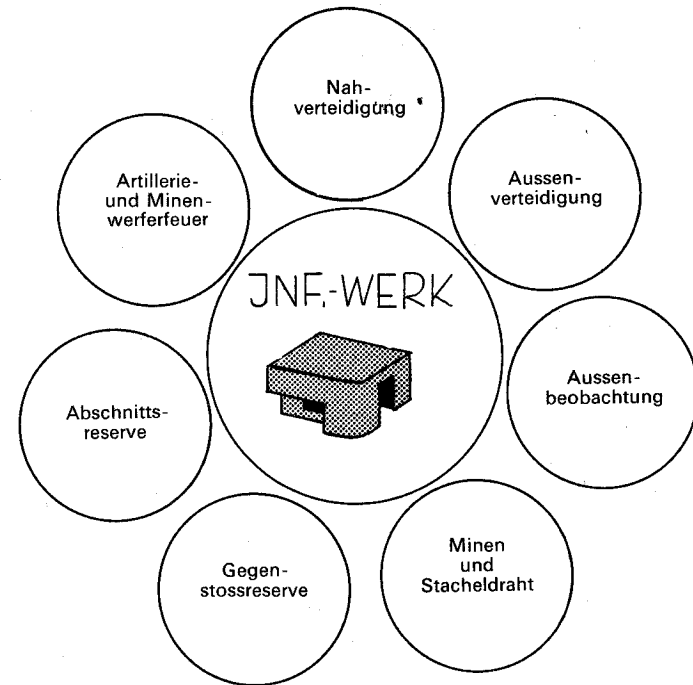
#### 2. Beurteilung der Lage des feindlichen Pionierstosstrupps:

- Es ist gar nicht so angenehm, vor den schiessenden Werkwaffen, die durch meterdicken Beton geschützt sind, zu liegen. Neben sich die krepierenden Handgranaten, die von der Werkbesatzung ausgeworfen werden. Über sich das Mg-Feuer des Gegenwerkes und die Einschläge der Festungsartillerie, welche ohne jede Rücksicht das bedrängte Werk beschiessen können. Hinter sich die Ungewissheit eines Gegenstosses der Reserve des Verteidigers.
- Wer in dieser Situation eigentlich der Bedrängtere ist, die Werkbesatzung oder der Pionierstosstrupp, ist sehr fraglich, und leicht kannst du in diesem Höhepunkt des Kampfes, wo alles in der Schwebe ist, durch einen Ausfall das Geschehen zu deinen Gunsten wenden.

#### 3. Beim Ausfall zu beachtende Grundsätze:

- Durch das Feuer der Festungsartillerie den Ausfall vorbereiten lassen. Das ist eine Vorbedingung für das Gelingen der Aktion.

- Die nähere Umgebung des Werkes vor dem Ausfall durch HG-Auswurf und Lmg-Feuer von eventuell verstecktem Feind säubern.
- Während des Ausfalles die offene Werküre durch einen Posten sichern.
- Auch während des Ausfalles den Sperrauftrag des Werkes durch Belassen eines Minimums an Bedienungsmannschaften an den Werkwaffen weiter erfüllen.
- Die Ausfallmannschaft durch den Werkkommandant persönlich führen lassen.
- Unterscheide beim Ausfall zwischen folgenden Phasen:
  - a) Allgemeine Feuervorbereitung: durch die Festungsartillerie geschossen;
  - b) Spezielle Feuervorbereitung: von der Werkbesatzung selbst abgegeben (Lmg-Feuer und HG-Auswurf);
  - c) den eigentlichen Ausfall: Nahkampf mit Sturmgewehr, Bajonett und HG in der unmittelbaren Umgebung des Werkes.



Ein Infanteriewerk ist nie allein. Es bildet vielmehr immer nur ein Glied in einer Kette!

## Durchführung des Ausfalles

Befehlsgebung des Werkkommandanten: «... Orientierung: Gegnerischer Pionierstosstrupp auf dem Werkdach. Aussenverteidigung und Nahverteidigung ausgefallen. Wir machen einen Ausfall! – Absicht: Ich will durch die Festungsartillerie einen Feuerschlag auf unser Werk schiessen lassen. Mit dem Gros der Werkbesatzung unmittelbar nachher einen Ausfall machen. Mit einem Minimum an Bedienungsmannschaft unsern Sperrauftrag weiter erfüllen! – Befehl: Gefr Mäder, Kanonier Knopf, Hess und Meier, ihr bedient die Werkwaffen mit dem gleichen Auftrag wie bisher! Ich leite den Ausfall persönlich. Mit mir kommen: Beutler (Stgw-Schütze), Küenzi (HG-Werfer), Moser (HG-Werfer) und Friedli (Lmg-Schütze). Friedli bleibt während der ganzen Aktion an der Werküre. Wirft vor dem Ausfall 2 Handgranaten aus und streut mit dem Nahverteidigungs-Lmg den Erdschnitt vor der Türe ab. Verteidigt während unserer Abwesenheit den Werkeingang. Bereitstellungsort: vor der Türe. Öffnen der Türe: auf meinen Befehl. Wiederholen! Bajonett auf! Bereitstellen marsch!»

Nachher orientiert er telephonisch den Abschnittskommandanten und fordert gleichzeitig Artilleriefeuer auf das Werk an.

Nach Beendigung des Artilleriefeuers:

«Friedli, Handgranaten auswerfen. Eingang mit dem leichten Maschinengewehr abstreuen!»

Nachher:

«Beutler, Türe öffnen – Stosstrupp mir nach marsch!»

An der Böschung angekommen:

«Gegner in den Trichtern vor uns – Beutler, du hältst ihn mit dem Sturmgewehr nieder. Wir erledigen ihn mit Handgranaten! Moser, du bist Nr. 1 und nimmst das Ziel links. Küenzi, du bist Nr. 2 und nimmst das Ziel rechts. HG zum Doppelwurf vorbereiten!»

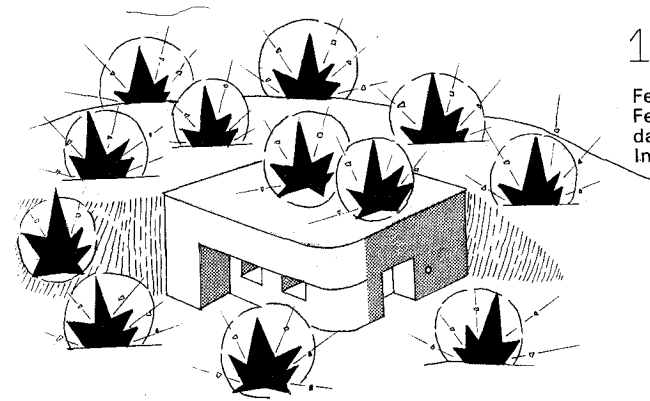
Nach der Meldung Eins bereit, Zwei bereit:

«Achtung HG – Wurf Eins... Zwei!»

Nach den beiden Detonationen:

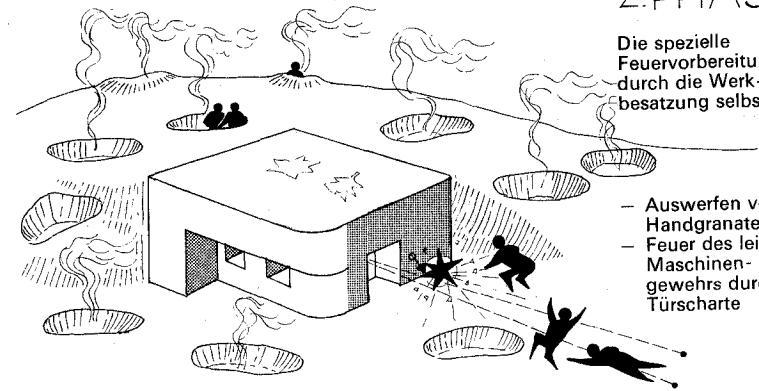
«Sprung marsch!»

– So vernichtet die Ausfallmannschaft die Reste des feindlichen Pionierstosstrupps, welche das Feuer der Festungsartillerie überlebt haben.



## 1. PHASE

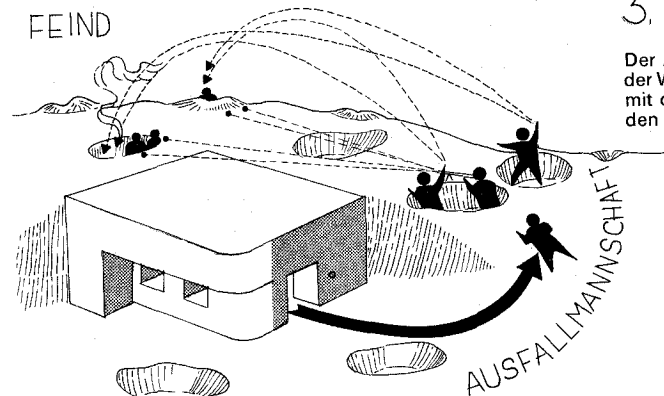
Feuerschlag der Festungsartillerie auf das bedrängte Infanteriewerk.



## 2. PHASE

Die spezielle Feuervorbereitung durch die Werkbesatzung selbst:

- Auswerfen von Handgranaten
- Feuer des leichten Maschinengewehrs durch die Türscharte



## 3. PHASE

Der Ausfall von Teilen der Werkbesatzung mit dem darauffolgenden Nahkampf

## Überwinden schusstoter Räume am Infanteriewerk selbst

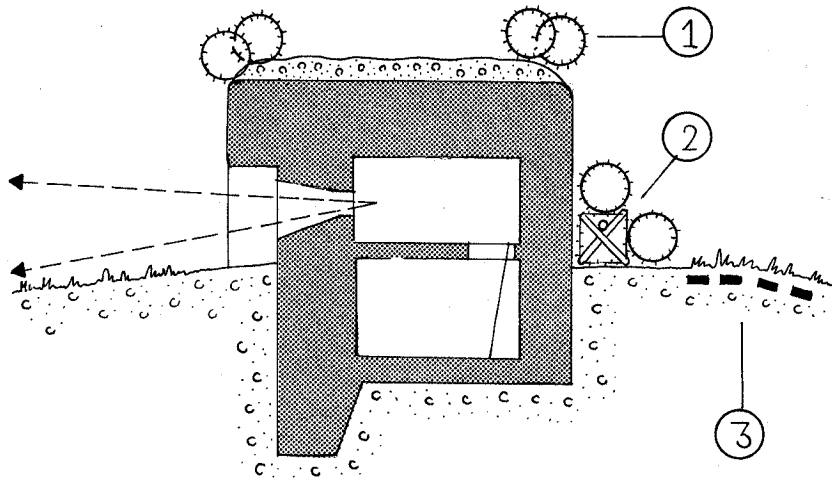
Seitenwände, Rückwand und Dach dienen den feindlichen Pionieren beim Nahangriff als letzte Deckung. Sie sind daher unbenutzbar zu machen. Möglichkeiten hierzu:

1. Mg-Feuer aus benachbarten Werken;
2. Artillerie- und Minenwerferfeuer auf das eigene Werk;
3. Feuer versteckter Waffen der Nah- und Aussenverteidigung (Sturmgewehr, Zielfernrohrkarabiner);
4. Auswerfen von Handgranaten aus dem Werkinnern durch die Auswurfkanäle;
5. Verdrahten und verminen.

Das dem Nahangriff vorausgehende Vorbereitungsfeuer wird Teile der Nah- und Aussenverteidigung vernichten, einzelne Minen auslösen und den Stacheldraht stellenweise zerfetzen. Merke dir daher: auf eine Massnahme allein ist kein Verlass! Erst die kombinierte Verwendung aller 5 Mittel bietet Gewähr, dass im entscheidenden Moment noch genügend abstossende Wirkung vorhanden ist.

- 1 Unbenutzbarmachung der Werkdecke: Stahldrahtwalzen den Dachkanten entlang. Erschwert und verzögert ein Herunterlassen von geballten Ladungen an Seilen vor die Scharte.
- 2 Unbenutzbarmachung einer Seiten- oder Rückwand: Stacheldrahthindernis. Bei festem Boden (z. B. Strassenbunker), wo keine Hindernispfähle eingeschlagen werden können, sind Spanische Reiter und Stahldrahtwalzen zu kombinieren.
- 3 Personenminen. Fügen den Pionieren Verluste zu. Jeder Angriffsschwung geht verloren. Der Gegner bewegt sich nur noch zögernd und mit äusserster Vorsicht.

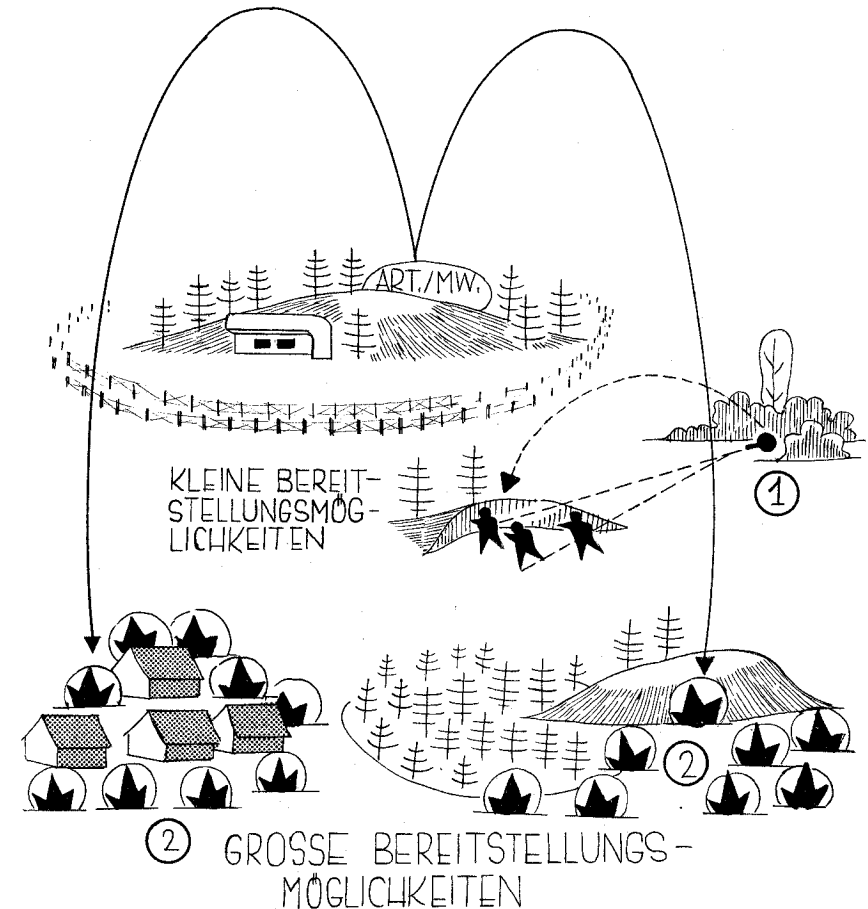
Alle diese Massnahmen verschaffen dem Verteidiger Zeit für Gegenmassnahmen, z.B. Auslösen von Artillerie- oder Minenwerferfeuer. Einsatz der Gegenstossreserve usw.



## Überwinden schusstoter Räume im Vorfeld des Infanteriewerkes

Der aufmerksame Verteidiger studiert vor dem Kampf die Möglichkeiten des Angreifers.

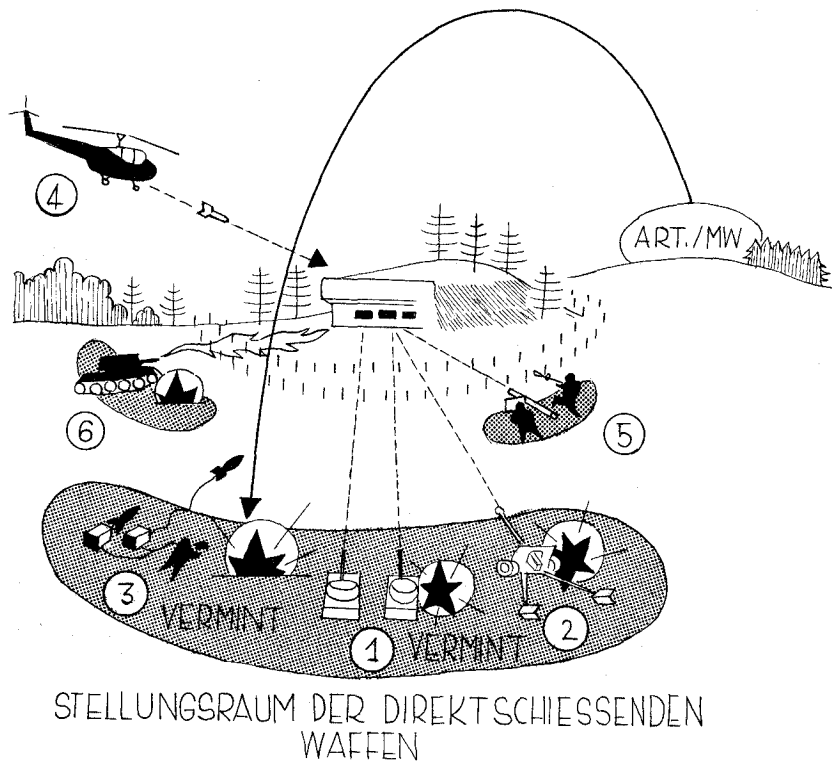
- 1 In kleine Bereitstellungsmöglichkeiten im engern Vorfeld (Mulden, Bachgräben usw.) wirken Schützen mit Gewehr-Stahlgranaten oder Sturmgewehr.
- 2 Gegen grosse Bereitstellungsmöglichkeiten wie z.B. Hügel, Wälder, Dörfer usw. wirken Minenwerfer und Artillerie.



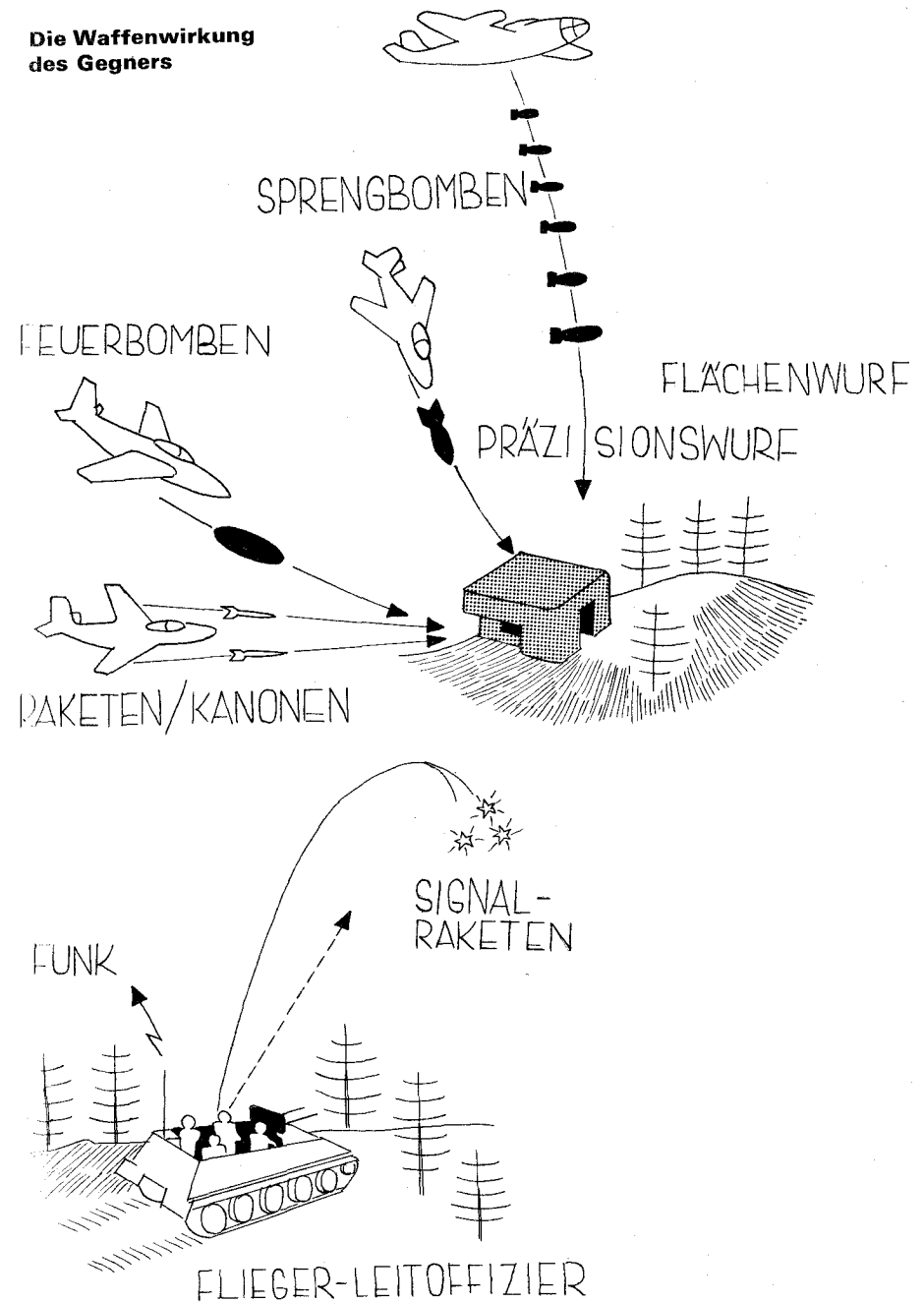
## Verunmöglichtung des direkten Schartenbeschlusses

Die Stellen, von wo aus direkt schießende Waffen in die Scharten wirken können, sind im Gelände vorgezeichnet. Der Verteidiger macht sie unbenutzbar durch Verminen, sowie Vorbereiten von Artillerie- und Minenwerferfeuer. Bildlegende:

- 1 Panzer. Reichweite ca. 1,5–2 km.
- 2 Panzerabwehrkanone, rückstossfreie Kanone usw. Reichweite ca. 1 km.
- 3 Panzerabwehrlenkwaffe, z. B. SS 10, VIGILANT, COBRA usw. Reichweite ca. 1,5–2,5 km.
- 4 Helikopter mit Lenkwaffe. Reichweite ca. 1–4 km.
- 5 Einzelkämpfer mit Gewehrgranate (Reichweite ca. 30–100 m) oder Raketenrohr (Reichweite ca. 300 m).
- 6 Tragbare Flammenwerfer (Reichweite ca. 35 m). Flammenwerfer-Panzer (Reichweite ca. 150 m).



## Die Waffenwirkung des Gegners





## Fliegereinsatz

Infanteriewerke stellen kleinste Punktziele dar. Ihre Tarnung macht sie aus der Luft nur schwer erkennbar. Die angreifenden Flugzeuge müssen daher von Fliegerleitoffizieren, die sich bei der Angriffsspitze befinden, mit Funk, Signalaraketen usw. gelenkt werden.

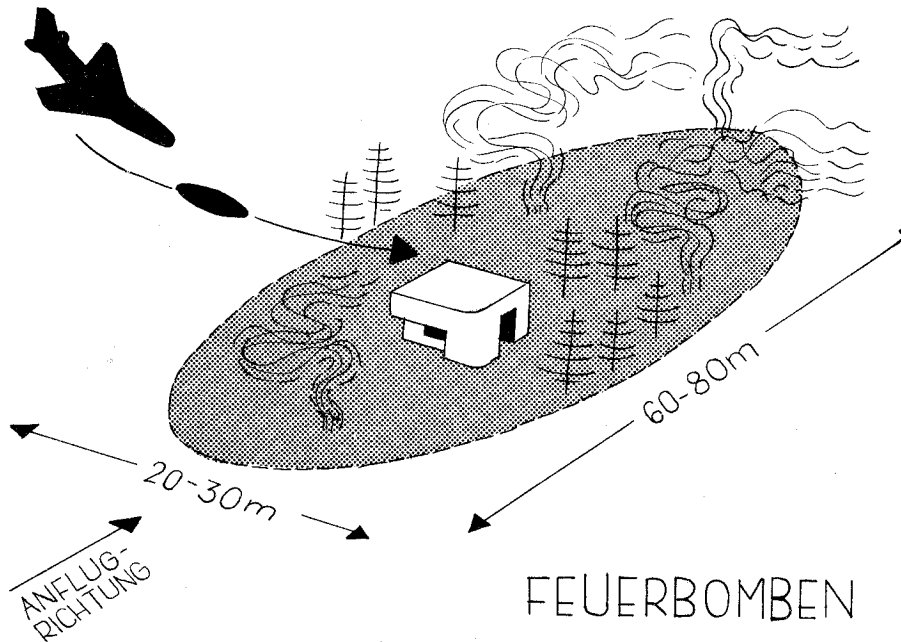
**Feuerbomben** werden im Tiefflug abgeworfen. Bei intakten Türen und Scharten ist ihre Wirkung gering.

Bei **Raketen- und Kanonenfeuer** versprechen nur Treffer in die Scharte Erfolg. Ein Treffer ist aber äusserst schwierig, da:

a) das Ziel sehr klein ist;

b) die Scharte durch die weit vorspringende Betonüberdachung geschützt ist. Grosskalibrige **Sprengbomben** werden im Sturzangriff (Präzisionswurf) oder aus dem Hochanflug im Reihenwurf (Bombenteppich) abgeworfen. Ihre Wirkung bleibt in jedem Falle gering.

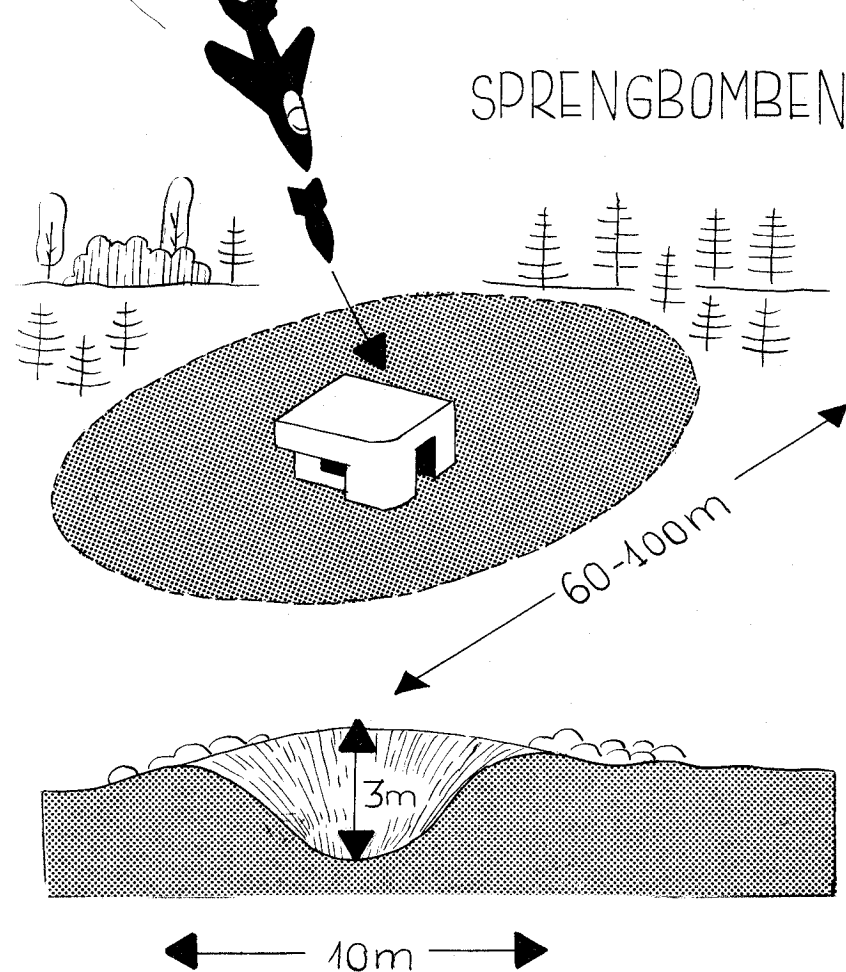
Die Flieger übernehmen in diesem Falle die Rolle «überschwerer Artillerie», indem sie Geschosse von 500, 1000 und mehr Kilogramm ins Ziel bringen.



### Feuerbomben (Abwurf aus dem extremen Tiefflug)

Die Abwurfstreuung beim Angriff mit Feuerbomben beträgt ca. 30-50 m. Eine 2000-Liter-Napalmbombe erzeugt einen Feuerteppich von 20-30 m Breite und 60-80 m Länge. Brenndauer 1-2 Minuten. Intensive Feuerwirkung aber nur während den ersten 30 Sekunden.

Durch Innehalten des Sicherheitsabstandes von 150 m zum Werk, wird die Aussenverteidigung der grössten Fliegerwirkung entzogen.



### Sprengbomben (Sturzangriff, Präzisionsabwurf)

Die Abwurfstreuung beim Sturzangriff mit 500 kg Sprengbombe beträgt 60-100 m. Durch Innehalten des Sicherheitsabstandes von 150 m zum Werk, wird die Aussenverteidigung der grössten Fliegerwirkung entzogen.

#### Wirkung von Fliegerbomben auf Eisenbeton:

- eine 100-kg-Fliegerbombe ergibt einen Trichter von 1 m Durchmesser und 50 cm Tiefe;
- eine 200-kg-Fliegerbombe ergibt einen Trichter von 1,5 m Durchmesser und 80 cm Tiefe.

#### Wirkung von Fliegerbomben im Erdboden:

- eine 500-kg-Fliegerbombe ergibt einen Trichter von 3 m Tiefe und 10 m Durchmesser.

## Artillerieinsatz

Schwere Geschütze welche das Zerstörungsschiessen gegen Werke durchführen, werden weit vorne in Stellung gebracht, damit ihre Streuung dem Punktziel angemessen klein bleibt.

Praktisches Beispiel: 15 cm Haubitze. Schussdistanz 6 km. 50% Streuung:

a) Längsstreuung ca. 70 m;

b) Breitenstreuung ca. 10 m. Entspricht etwa «Bunkerbreite».

Durch Innehalten des Sicherheitsabstandes von 150 m zum Werk wird die Aussenverteidigung der grössten Artilleriewirkung entzogen.

Geschosswirkung auf Eisenbeton:

a) 10,5-cm-Granate ergibt Trichter von 60 cm Durchmesser und 20 cm Tiefe;

b) 15-cm-Granate ergibt Trichter von 75 cm Durchmesser und 30 cm Tiefe.

Geschosswirkung auf Feldbefestigungen:

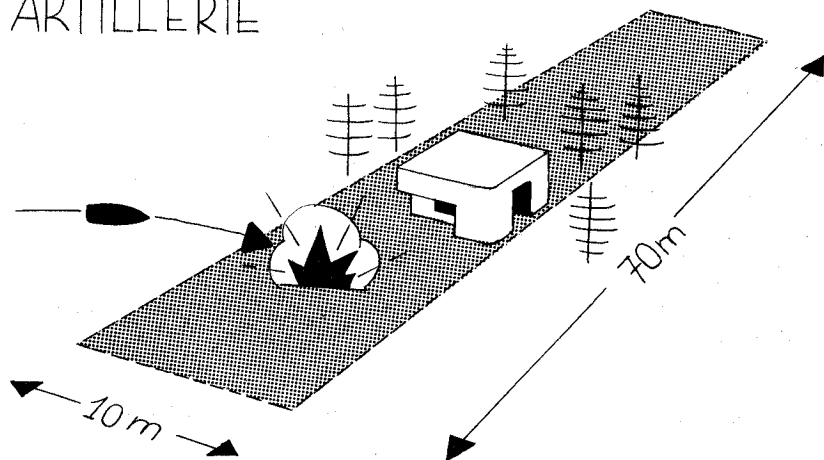
a) eine 10,5-cm-Granate dringt 1–1,5 m in den Boden ein;

b) eine 15-cm-Granate dringt 3 m in den Erdboden ein und durchschlägt anschliessend noch 60 cm Rundholz (z.B. Decke eines Unterstandes);

c) eine 21-cm-Granate dringt 6 m in den Erdboden ein und durchschlägt anschliessend noch 60 cm Rundholz.

Die Volltrefferwirkung von Artilleriegeschossen gegen Infanteriewerke ist somit äusserst gering. Um so nachhaltiger wirkt sie aber gegen die Aussenverteidigung. Wenn immer möglich muss die Aussenverteidigung über betonierte Unterstände verfügen, denn die sechs Füsiliere der Gegenstossreserve sind ebenso wertvoll und für den Abwehrkampf genau so wichtig, wie das Panzerabwehrgeschütz und die beiden Mg des Infanteriewerkes. Die Verwendung von Eisenbeton ist zum Schutze der lebendigen Kraft der Nahkämpfer ebenso gerechtfertigt wie zur Überdachung der schweren Kollektivwaffen!

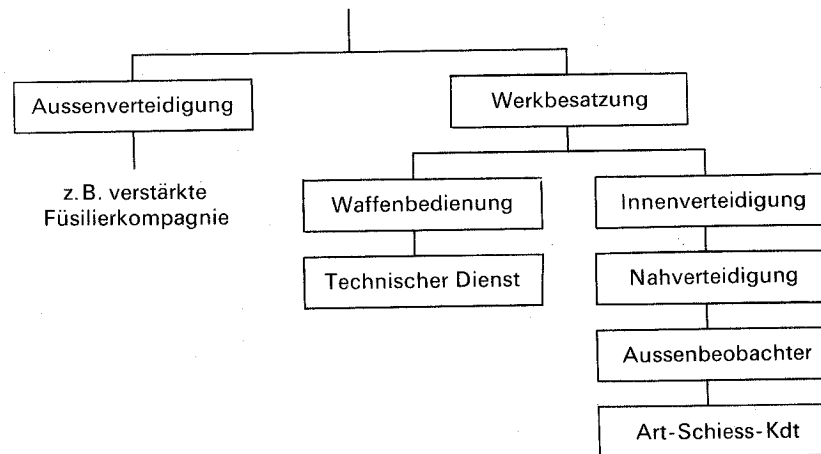
## ARTILLERIE



## Das Artilleriewerk

### Allgemeines

- Die Artilleriewerke stellen die «Faust des Brigadekommandanten» dar.
- Mit dem Feuer der Artilleriewerke bildet der Brigadekommandant das Schwergewicht im Abwehrkampf.
- Ein Artilleriewerk gliedert sich in:



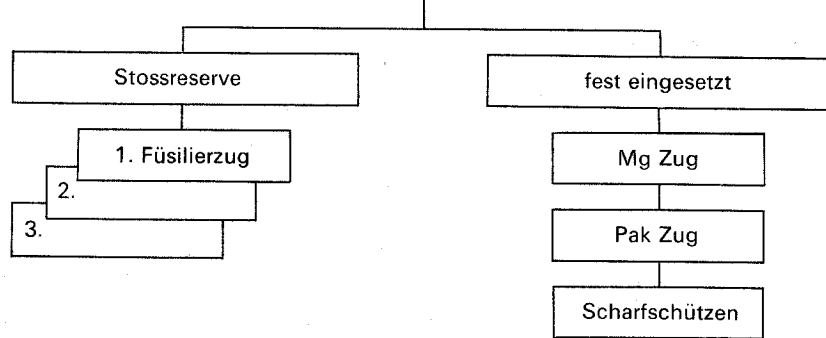
- Die Waffenbedienungen bestehen aus Kanonieren und Mitrailleuren. Die Kanoniere bedienen die Artilleriegeschütze und Festungsminenwerfer, welche den «allgemeinen Feuerkampf» führen. Die Mitrailleure bedienen die Maschinengewehre, welche der Werkverteidigung dienen.
- Der Technische Dienst bedient die Motoren der Kraftzentrale, das elektrische Licht- und Kraftnetz, die Telephonanlagen, die Ventilation, die Munitionsaufzüge und die Wasserversorgung.
- Die Artillerie-Schiesskommandanten stehen kilometerweit vom Werk entfernt bei der Infanterie und leiten das Artillerie- und Minenwerferfeuer. Sie sind mit Telephon und Funk mit dem Werk verbunden.
- Die Aussenbeobachtung steht einige hundert Meter vom Werk entfernt und leitet in Notfällen (Vernebelung, Schneetreiben usw.) das Feuer der Festungsmaschinengewehre und der Pak. Sie ist durch permanente Telephonverbindungen mit den Waffen im Werk verbunden.

### Die Aussenverteidigung

- Die Aussenverteidigung hält die beherrschenden Geländepunkte in der nähere Umgebung des Artilleriewerkes.

- Die Aussenverteidigung gliedert sich in:
  - a) fest eingesetzte Teile (Scharfschützen und schwere Inf-Waffen);
  - b) Stosselemente (Füsiliere).

Mögliche Organisation einer verst. Füs Kp:

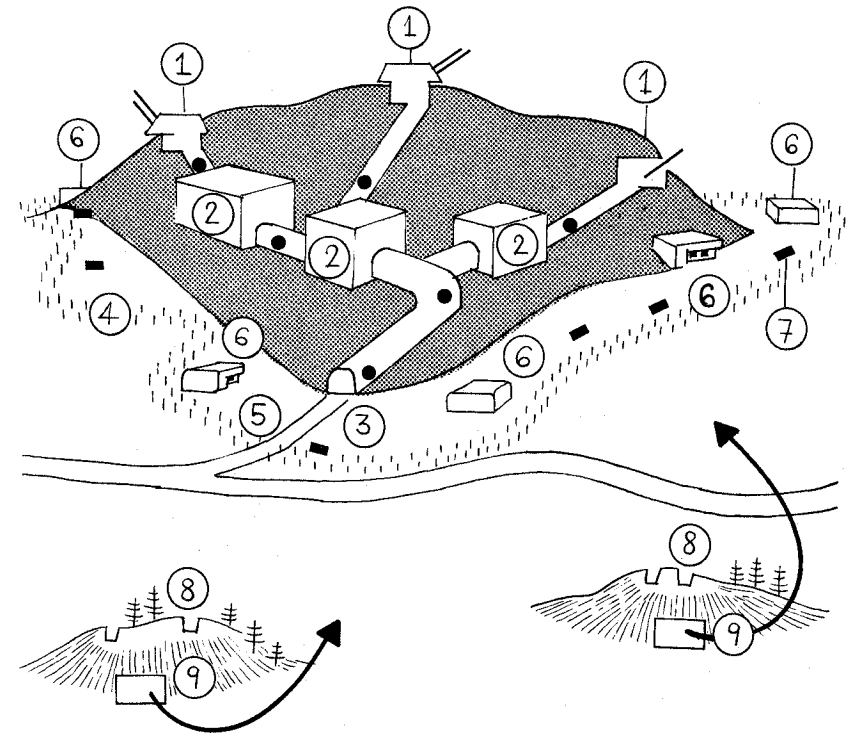


- Die Mw, Mg und Pak sind eingerichtet auf:
  - a) Zufahrtsstrasse zum Werk;
  - b) günstige Landeplätze für Helikopter, Gleiter oder Sturmtransporter.
- Die Scharfschützen überwachen mit ihren Zielfernrohrgewehren Eingänge und Scharten.
- Mögliche Einsätze sind einexerziert.
- Ein häufig begangener Fehler besteht darin, dass zuviele Elemente der Aussenverteidigung stabil eingesetzt werden. Die Füsiliere sind **vollständig** als Stossreserve bereitzuhalten und zu verwenden.

### Die Nahverteidigung

- Das Artilleriewerk ist von einem mindestens 10 m breiten Rundumdrahthindernis umgeben. Ins Hindernis eingebaut sind Personenminen und Sprengfallen.
- Die Nahverteidigung steht innerhalb des Rundumdrahthindernisses.
- Die Nahverteidigung besteht aus:
  - a) einigen Infanteriewerken und Waffenständen (Mg, Pak);
  - b) Schützen in feldmässigen Stellungen (Sturmgewehre, HG).
- Die Infanteriewerke und Waffenstände sind so gebaut, dass sie mit dem Feuer ihrer Mg und Pak Panzertürme, Geschützscharten und Eingänge verteidigen können.
- Die Schützen in den feldmässigen Stellungen haben zwei Aufgaben:
  - a) Kontrolle des Verkehrs zum Werk (zwischen Rundumhindernis und Werkzugang);
  - b) Schutz der schwachen Stellen des Werkes. Hierbei ergänzen sie mit ihren Sturmgewehren und Handgranaten das Feuer der Inf-Werke und Waffenstände, die der Nahverteidigung dienen. Sie überwachen und verteidigen im Besondern Notausgänge (bzw. Ausfallöffnungen), Luftfassungen, Abluftschächte usw.

# DAS ARTILLERIEWERK



- 1 Panzerturm oder Geschützkaverne
- 2 Aufenthaltsräume / Maschinenräume / Magazine für Munition, Verpflegung usw.
- 3 Haupteingang des Werkes
- 4 Rundumdrahthindernis
- 5 Gasse im Rundumdrahthindernis
- 6 Nahverteidigung: Infanteriewerk oder Waffenstand
- 7 Nahverteidigung: feldmässige Stellungen. Schützenlöcher mit Nischen
- 8 Aussenverteidigung: fest eingesetzte Elemente
- 9 Aussenverteidigung: Stossreserven in Kavernen oder Unterständen
- Innenverteidigungsstände

## Die Innenverteidigung

- Ausgedehnte Werkanlagen verfügen noch über eine spezielle Innenverteidigung.
- Die «Innenverteidigung» hat je nach Grösse der Anlage Gruppen- bis Zugstärke.
- Die Innenverteidigung gliedert sich in:
  - a) fest eingesetzte Elemente;
  - b) Stossreserven.
- Die fest eingesetzten Elemente verteidigen Eingänge, Luftansaugeinrichtungen und Innenverteidigungsstände.
- Die Stossreserve führt einen beweglichen Kampf gegen einen ins Werk eingedrungenen Gegner (Stollenkampf).
- Ausfälle aus dem Werk werden von der Stossreserve geführt.
- Alle Angehörigen der Werkbesatzung, soweit sie nicht in den Waffenständen oder sonstigen Anlagen dringend benötigt werden, nehmen im Notfall an der Innenverteidigung teil. Sie haben den Nahkampf im und um das Werk geübt.
- Beim Stollenkampf stützt sich die Innenverteidigung auf die permanenten Innenverteidigungsstände (Bewaffnung: leichtes Maschinengewehr und HG-Auswurföffnung) sowie auf Sandsackbarrikaden.
- Der Kampf im Werkinnern kann mit sehr wenig Kräften geführt werden. Trupps zu 3 Mann führen den Kampf in einem Stollen. In der Regel wird die Beleuchtung nicht mehr funktionieren. Gezieltes Feuer ist in der Dunkelheit nicht möglich. Die Wirkung wird durch Prellschüsse erreicht. Ungezieltes Streufeufer aus Sturmgewehren, Maschinenpistolen und leichten Maschinengewehren. Lange Serien schießen.  
Defensiv-Handgranaten sind ausgezeichnete Mittel im Stollenkampf. Wurfweite im Stollen ca. 15 m. Der Werfer muss über eine gute Deckung verfügen, um gegen Druck und Splitter geschützt zu sein. (Nische, Sandsackwall, Stollenbiegung usw.).
- Stollen können an vorbereiteten Stellen gesprengt werden, um dem Gegner ein weiteres Vordringen zu verunmöglichen. Die durch den zu verschüttenden Stollen führenden Leitungen für Licht, Telefon, Wasser, Luft usw. müssen vor der Sprengung von den Werkpionieren (Technischer Dienst) abgetrennt werden. Diese sorgen für die notwendigen Umleitungen.

## Der Werkverkehr

- In der Regel ist der Verkehr nur bei Nacht möglich.
- Die grossen Eingänge (Tore) können im Kampf nur ausnahmsweise geöffnet werden. Jedes Öffnen bedeutet eine Schwächung des Werkes.
- Der Werkverkehr wird doppelt kontrolliert:
  1. Durch die Nahverteidigung an der Gasse im Rundumhindernis (Eintritt in den Werkhof);
  2. Durch die Innenverteidigung beim Eintritt ins Werk (Torkontrolle).
- Der Eintritt wird gewährt gegen
  - a) telephonische Voranmeldung,
  - b) Ausweis,
  - c) persönliches Erkennen.

Nach der Kontrolle am Rundumdrahthindernis werden die Einlassuchenden von der Nahverteidigung zum Werkeingang geführt und dort der Innenverteidigung übergeben.  
Materialtransporte (Fahrzeuge) werden beim Haupteingang eingelassen.  
Meldeläufer, Verbindungsoffiziere usw. betreten das Werk durch Nebeneingänge.

## Kampfführung

### Verhalten der Werkbesatzung während dem feindlichen Vorbereitungsfeuer

- Der Gegner wird seine schwersten Kaliber einsetzen. Zu Beginn der Beschiessung wird deshalb deine seelische Erschütterung gross sein. Wenn du aber diesen ersten «Anprall» überstehst, erlangst du bald wieder das Vertrauen zum Werk und zur eigenen Widerstandskraft zurück.
- Halte dich während der Beschiessung nicht unmittelbar hinter den Scharten auf, sondern ziehe dich hinter nahegelegene Mauervorsprünge, Nischen und Treppenabsätze zurück. So bist du bei Naheinschlägen dem Druckstoss nicht ausgesetzt und kannst nicht von Splintern getroffen werden.
- Vermeide in Panzertürmen während der Beschiessung eine direkte Berührung der Aussenwände mit dem Körper. Dadurch bist du den unangenehmen Schwingungstössen bei Volltreffern nicht ausgesetzt.

### Verhalten bei gegnerischem Nebelinsatz

Werkbesatzung:

- Die Nerven nicht verlieren. Nebelinsatz ist normal im Festungskampf.
- Schiesse nach Anweisung der Aussenbeobachter.

Aussenverteidigung:

- Der Einsatz von Nebel bedeutet für die Aussenverteidigung eines jeden Werkes höchste Kampfbereitschaft.
- Jedermann bleibt auf seinem Posten. Wer sich im Nebel bewegt ist automatisch Feind und wird beschossen. Nur durch Bewegungslosigkeit des Verteidigers ist eine einwandfreie Trennung von Freund und Feind und somit rücksichtsloser Waffengebrauch möglich.

Abschnittsreserven:

- Abschnittsreserven werden hinter die vernebelten Sperren verschoben, um durchgebrochenen Gegner aufzufangen.
- Reserven dürfen aber erst eingesetzt werden, wenn die Vernebelung beendet ist.

## Verhalten der Werkbesatzung bei Nahangriff

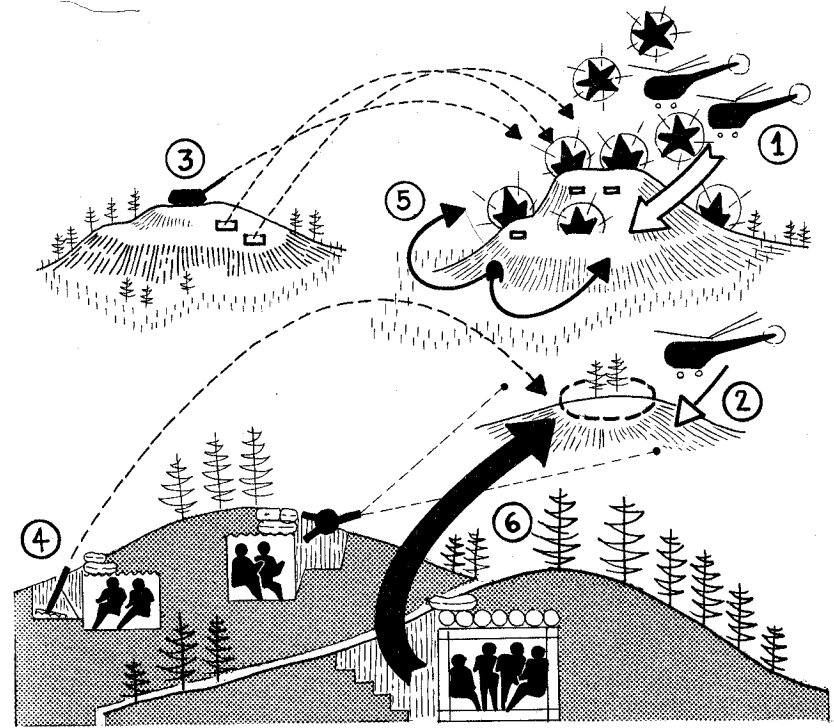
- Wenn der Gegner im toten Winkel vor der Scharte sitzt, vertreibe ihn durch Auswerfen von Handgranaten.  
Hat er sich auf dem Dach festgesetzt, so fordere Artillerie- oder Minenwerferfeuer an, was für dich unter Beton und Fels ungefährlich ist.

\* \* \*

- Gelingt es dem Gegner durch defekte Scharten oder eingedrückte Türen mit dem Flammenwerfer ins Werkinnere zu gelangen, so gib den vordersten Raum auf. Einen andern Schutz als örtliches Ausweichen gibt es vor dem Flammstrahl nicht.
- Wenn der Flammenwerfer-Beschuss aufgehört hat, warte. Der Gegner wird nun vor dem Eindringen den von dir aufgegebenen Raum mit Handgranaten und geballten Ladungen bearbeiten. Erst wenn sich der Flammenwerfer-Rauch verzogen hat und er in den ersten Raum eingebrochen ist, kannst du wieder aktiv werden. Denn nun ist er in der Anwendung von Handgranaten und Sprengladungen stark gehemmt, da er selber unter deren Lärm und Druckwirkung zu leiden hat. Den Flammenwerfer kann er der starken Rauchentwicklung wegen überhaupt nicht mehr einsetzen.
- Ein weiteres Vordringen des Gegners im Werkinnern kannst du mit Leichtigkeit stoppen, indem du aus Innenverteidigungsständen oder von Biegungen aus den Stollen entlang schiesst, wobei die vielen Querschläger und Steinsplitter die Geschosswirkung noch erhöhen.

\* \* \*

- Wenn du auch im Werkinnern zäh weiterkämpfst, ist der Gegner zu folgenden Massnahmen gezwungen:
  - a) alle Scharten und Eingänge zu überwachen, bis der Verteidiger von selbst herauskommt, oder
  - b) zu versuchen, die Eingänge mittels gewaltiger Sprengungen zum Einsturz zu bringen und den Verteidiger zu begraben, oder
  - c) Scharten und Eingänge mit Sandsäcken zuzubauen oder, wo dies geländemässig möglich ist, durch Buldozer mit Erde zuzuschütten.
- Da du nicht allein auf dem Gefechtsfeld bist, sind diese Massnahmen äusserst schwierig, da der Angreifer:
  1. durch deine Ausfälle aus dem Werkinnern in Atem gehalten wird;
  2. das Feuer aus Nachbarwerken ihn auch an der Erdoberfläche stört;
  3. eigene Artillerie und Minenwerfer ohne Rücksicht auf die noch im Werkinnern kämpfenden Reste der Besatzung die ganze Anlage beschossen können;
  4. Gegenstösse und Gegenangriffe der Abschnittsreserven ihn bedrohen.



- 1 Landung auf der Werkabdeckung
- 2 Landung auf wichtigen Geländepunkten
- 3 Artilleriewerke unterstützen sich gegenseitig durch Artillerieschnellfeuer auf die Werkabdeckung
- 4 Schwere Infanteriewaffen der Aussenverteidigung sind auf wichtige Geländepunkte eingerichtet. Ein Teil der Bedienungsmannschaft lauert einsatzbereit neben den Waffen in Schutznischen und Unterständen
- 5 Ausfall von Teilen der Werkbesatzung
- 6 Gegenstösse sind ausserhalb und wenn möglich im scharfen Schuss vorgeübt

### Besonderes:

- Bei mittleren und höheren Stäben dürfen sich Kommandant und Stellvertreter nie gleichzeitig ausserhalb der Atomdeckung aufhalten;
- Für das Leben in der Stellung wird die Truppe wie folgt gegliedert:
  - a) 1/3 der Stäbe und Truppen lauert gefechtsbereit in der Stellung. Ein Minimum an Personal beobachtet aus Gräben und Waffenstellungen. Das Gros hält sich in Unterständen gegen Atomfeuer gedeckt auf;
  - b) 1/3 der Truppe betreibt ausserhalb des unmittelbaren Einsatzraumes Ausbildung;
  - c) 1/3 der Truppe ruht in Atomdeckung.

# Angriff

## Allgemeines

- Für den Kampf um Befestigungen brauchst du viel Zeit und Spezialmaterial, wie Flammenwerfer und Sprengstoffe in verschiedener Form. Das verlangt die Mithilfe technischer Truppen (Grenadiere, Sappeure). Wo diese fehlen, kann die Aufgabe nicht oder nur um den Preis unverhältnismässig schwerer Verluste gelöst werden.
- Der Kampf um Befestigungen benötigt viel Munition und schwere Mittel. Er kann dafür aber mit einem Minimum an Menschen geführt werden. Wenn irgendwo, ist hier Masseneinsatz fehl am Platz.
- Da der Verteidiger seine Abwehrmassnahmen von langer Hand vorbereitet hat, kannst du nichts improvisieren. Du darfst auch nicht auf die Gunst des Augenblicks hoffen. Nur grösste Planmässigkeit führt zum Erfolg.

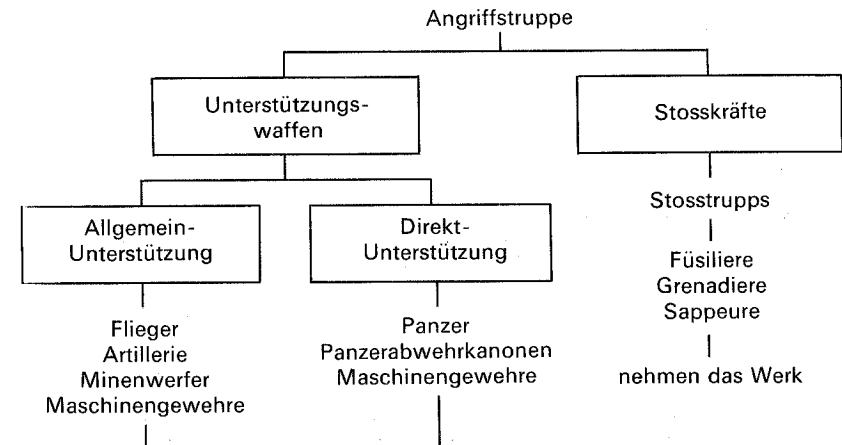
## Aufklärung

- Sorgfältige Aufklärung ist unumgänglich. Sie umfasst Luftaufklärung (Fliegerphotographie) und Erdaufklärung (Beobachtungsergebnisse, Patrouillenergebnisse und Gefangenaussagen).
- Die Aufklärung hat festzustellen:
  - a) Allgemeines:
    - genauer Standort des Werkes;
    - Scharten-Zahl, Schussrichtung, Art der eingebauten Waffen;
    - Panzertürme;
    - Eingänge;
    - Entlüftungsschächte;
    - Hindernisse (Panzerhindernisse, Infanteriehindernisse, Verminungen);
    - Feldstellungen der Aussenverteidigung;
    - Standort der Aussenbeobachter;
    - Standort der Gegenstossreserven;
  - b) Spezielles:
    - Technische Beschaffenheit der Scharten. Sprengstoffbedarf für geballte Ladungen. Wie müssen diese angebracht werden (einfaches Einschieben, Herablassen am Seil oder Verwendung von Galgen)? Können die Ladungen verdammt werden? Wenn ja, hat es Verdämmungsmaterial in der Nähe (z.B. Sandsäcke) oder müssen diese vom Stosstrupp mit herangebracht werden?
    - Wo und wieviele Handgranatenauswurföffnungen hat das Werk? Wie können diese verstopft oder zugebaut werden?
    - Technische Bauweise der Stacheldrahthindernisse. Anzahl, Länge und Sprengstoffbedarf der gestreckten Ladungen.
    - Verwendete Minentypen und angewendetes Verminungsschema.

\* \* \*

Du musst als Angreifer den Kampf genau studieren und planen, den es gibt nur wenige schwache Stellen an der Befestigung gegen die du überhaupt etwas auszurichten vermagst. Solche Stellen sind: Panzerkuppeln, Scharten, Türen und Entlüftungsöffnungen. Einzig gegen diese verwundbaren Stellen musst du deinen Angriff richten.

## Zusammensetzung der Angriffstruppe

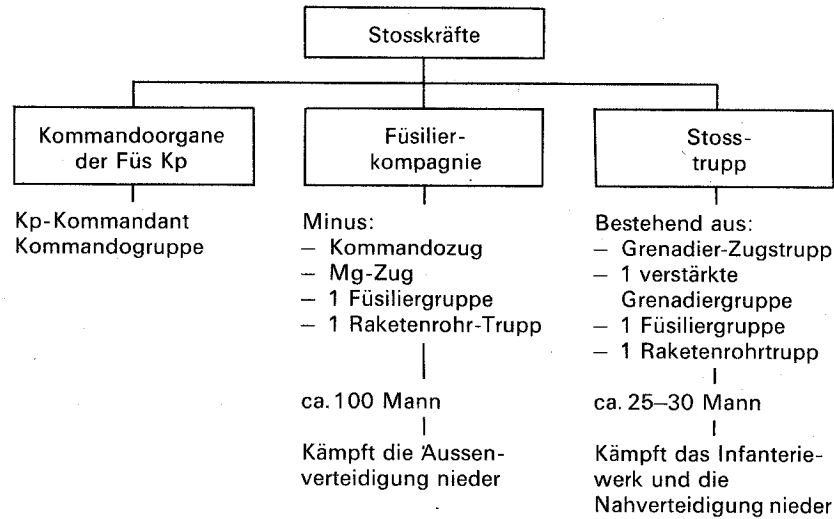


- bereiten den Angriff vor,
- schirmen den Angriff ab,
- halten Nachbarwerke nieder,
- zerschlagen Gegenstände und Gegenangriffe der Reserven des Verteidigers.
- halten die Scharten des angegriffenen Werkes nieder.
- Da das angegriffene Werk nicht allein ist, müssen die Nachbarwerke von denen es unterstützt wird, während des Angriffs niedergehalten oder zum mindesten geblendet werden. Hierzu benötigst du Unterstützungswaffen. Flieger, Artillerie und Minenwerfer.
- Weil das Werk durch eine Aussenverteidigung geschützt wird, muss diese ausgeschaltet werden, bevor die technischen Truppen überhaupt an das Werk herankommen können. Du benötigst zur Säuberung des Vorfeldes, zum Niederkämpfen der Aussenverteidigung und zur Abschirmung der Flanken Füsilier-Gruppen oder -Züge.
- Um die Waffen des angegriffenen Werkes zu bekämpfen, benötigst du direkt-schiessende Geschütze (Panzer, Panzerabwehrkanonen, einzelne Geschütze der Artillerie).
- Zur Überwindung der Drahhindernisse und Minensperren sowie zum abschliessenden Nahangriff auf das Werk benötigst du technische Truppen (Grenadiere, Sappeure).

– Der Stosstrupp vermag nur eine beschränkte Menge der sperrigen und schweren Munition mitzutragen (Sprengrohre, geballte Ladungen, Handgranaten, Nebelmittel, Flammölbidons usw.). Durch Trägergruppen, die dem Stosstrupp dichtauf folgen, muss das Notwendige auf dem Gefechtsfeld nachgebracht werden.

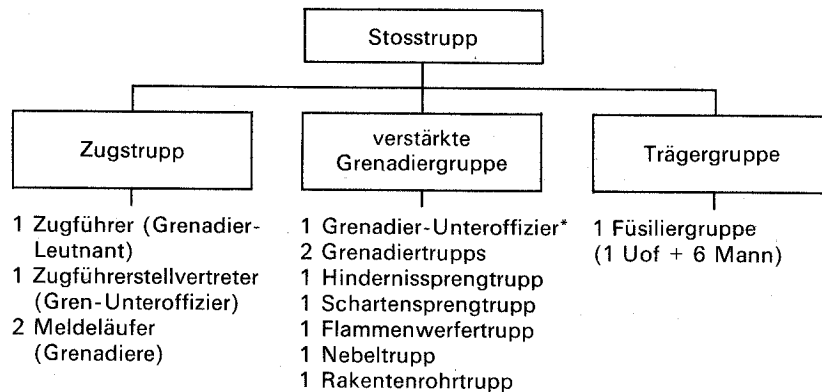
Die Stosskräfte können sich beispielsweise wie folgt zusammensetzen:

- a) Teile einer Füsilierkompagnie (Kompagnietrupp + 3 Füsilierzüge);  
 b) Stosstrupp (Teile eines Grenadierzuges).



Der Stosstrupp kann sich beispielsweise wie folgt zusammensetzen:

- a) Teile eines Grenadierzuges (Zugstrupp + verstärkte Grenadiergruppe);  
 b) Teile eines Füsilierzuges (1 Füsiliergruppe + 1 Raketenrohr-Trupp).



\* Der Gren Uof führt in der Regel die beiden Grenadiertupps. Die technischen Trupps sind dem Zugführer direkt unterstellt.

Verstärkte Grenadiergruppe			
Trupp	Charge	Bewaffnung	Im Kampfanzug-Rucksack des Mannes oder gemeinsam nachgetragen
	Gruppenführer	Sturmgewehr, 4 HG, 1 Magazin Leuchtspurnmunition für Zielbezeichnung, Feldstecher, Spaten	60 Leuchtspurpatronen 8 Handabschuss-Signalraketen
Gren Trupp	Truppführer + 2 Grenadiere	Pro Mann 1 Sturm-gewehr, 4 HG, Spaten	Pro Mann 4 HG, 60 Gewehrpatronen
Gren Trupp	Truppführer + 2 Grenadiere	Pro Mann 1 Sturm-gewehr, 4 HG, Spaten	Pro Mann 4 HG, 60 Gewehrpatronen
Hindernissprengtrupp	Sprenger Sprenger	1 Sturmgewehr, 4 HG, 1 Beil, 4 Nebelwurfkörper 1 Sturmgewehr, 4 HG, 1 Spaten, 4 Nebelwurfkörper 300 g, 1 Mineurtasche	1 gestreckte Ladung (4 Sprengrohren), Zündmittelreserve: 2 m Zeitzündschnur, 10 Sprengkapseln Nr. 8, 10 Schlagzünder
Schartensprengtrupp	Sprenger Sprenger	1 Sturmgewehr, 4 HG, 1 Beil, 4 Nebelwurfkörper 1 Sturmgewehr, 4 HG, 1 Spaten, 4 Nebelwurfkörper 300 g, 1 Mineurtasche	1 Galgenladung à 1 kg, 1 geballte Ladung à 10 kg, Zündmittelreserve: 2 m Zeitzündschnur, 10 Sprengkapseln Nr. 8, 10 Schlagzünder
Flammenwerfertrupp	Truppführer  Flammschütze	1 Sturmgewehr, 4 HG, 1 Spaten, 8 Nebelwurfkörper 300 g, 50 Flw-Zündpatronen 1 Flammenwerfer	– –
Nebeltrupp	Truppführer + 2 Grenadiere	Pro Mann 1 Sturm-gewehr, 4 HG, 1 Spaten	Pro Mann im Munitionsrucksack: 6 Gewehrgranaten (2/3 Nebelgranaten, 1/3 Hohlpanzergran)
Raketenrohrtrupp	Schütze Lader	1 Sturmgewehr, 2 HG, 1 Spaten, 1 Raketenrohr, 1 Sturmgewehr, 4 HG, 1 Spaten	– Im Munitionsrucksack: 6 Hohlpanzerraketen
<b>Total: 1 Gren Uof, 14 Grenadiere, 2 Füsiliere, 16 Sturmgewehre, 1 Flammenwerfer, 1 Raketenrohr, 1 Galgenladung, 1 geballte Ladung, 1 gestreckte Ladung, 90 HG, 12 Gewehrnebelgranaten, 6 Gewehr-Hohlpanzergranaten, 6 Hohl-Panzerraketen, 24 Nebelwurfkörper 300 g, 8 Handabschuss-Signalraketen.</b>			

## Beladung der Trägertruppe

- Unteroffizier: 1 Rucksack mit 10 Gewehr-Nebelgranaten,  
10 zusammengerollte leere Sandsäcke\*.
- Füsilier: 1 Rucksack mit 6 Schuss Raketenrohr-Munition,  
10 zusammengerollte leere Sandsäcke.
- Füsilier: 1 Bidon Flammöl, 1 Flw-Druckflasche, 50 Flw-Zündpatronen,  
10 zusammengerollte leere Sandsäcke.
- Füsilier: 1 Rucksack mit 3 Stück 5-kg-Sprengbüchsen.
- Füsilier: 1 Rucksack mit 3 Stück 5-kg-Sprengbüchsen.
- Füsilier }  
Füsilier } zusammen 1 Sortiment Sprengrohre (4 Rohre).
- Daneben trägt jeder als persönliche Ausrüstung: 1 Sturmgewehr, 2 HG, 1 Spaten.

## Der Verlauf der Aktion

- Das Werk wird durch Artillerie und Flieger sturmreif geschossen.
- Im Schutze dieses Feuers werden die Flachbahnwaffen, welche nachher aus offener Feuerstellung im Direktschuss in die Scharten zu wirken haben, in Stellung gebracht (Panzer, Pak, einzelne Geschütze der Artillerie). Gleichzeitig gehen die Stosstruppen in die Angriffsgrundstellung vor.
- Durch Vernebelung werden Nachbarwerke oder Geländeteile von denen aus das angegriffene Werk mit Feuer unterstützt werden könnte, ausgeschaltet.
- Die Scharten des angegriffenen Werkes werden mit direktschiessenden Waffen bekämpft.
- Das Vorfeld des Werkes wird durch die Infanterie gesäubert (Ausschaltung der Aussenverteidigung).
- Die für das Niederkämpfen des Werkes vorgesehenen technischen Truppen (Grenadiere, Sappeure) rücken unter maximaler Geländeausnutzung nach. In deckungslosem Gelände sind Annäherungsmöglichkeiten künstlich zu schaffen, z. B. Trichterschiessen mit schwerer Artillerie. Granaten mit Verzögerungszünder.
- Erst nach Ausschaltung der Aussenverteidigung kann der Nahangriff der technischen Truppen auf das Werk beginnen.
- Der Hindernissprengtrupp zerstört mit gestreckten Ladungen (Sprengrohre) das Rundumhindernis. Rauchwurfkörper oder Gewehr-Nebelgranaten in Richtung Scharten geschossen erleichtern die Arbeit. Achte darauf, dass die gestreckten Ladungen beim Unterschieben möglichst viele Hindernispfähle berührt. Die Wirkung wird so wesentlich gesteigert.
- Nach der Detonation geht der Schartensprengtrupp durch die Bresche in den toten Winkel des Werkes vor.  
Stellen die du hierbei als Angreifer besonders beachten musst:
  - Mauerecken (Personenminen);
  - Scharten;
  - Türen (Ausfallmöglichkeit);
  - HG-Auswurfkanäle (meist neben Scharten und Türen).

\* Die Sandsäcke werden im Angriffsziel mit vorhandenem Material (Erde, Sand, Geröll usw.) gefüllt und dienen zum Zubauen von Scharten, Handgranatenauswurföffnungen usw.

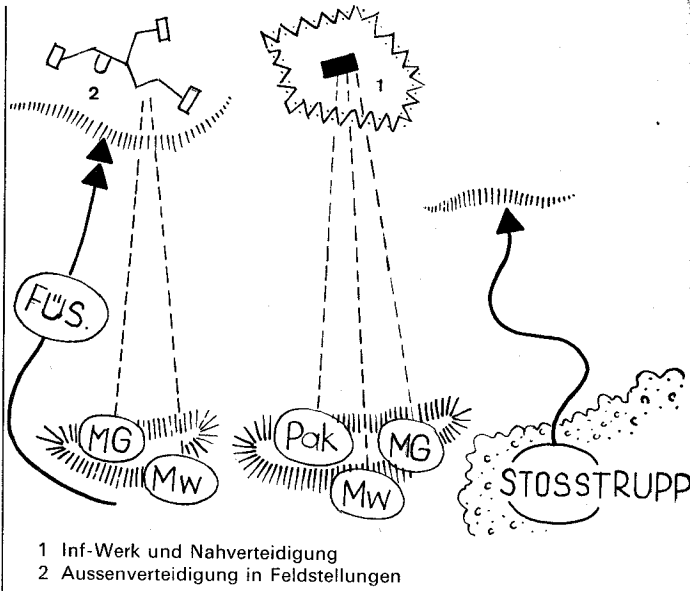
Für den Nahangriff hast du folgende Möglichkeiten:

- a) Zerschlagen der Scharten durch Beschuss mit Gewehrgranaten oder Raketenrohr aus einiger Distanz;
  - b) Blenden der Scharten mit Flammenwerfer und nachfolgende Sprengung. Wo du aus Gelände Gründen nicht ganz an die Scharten herankommst, z. B. im Fels, Herablassen der geballten Ladungen an einem Seil;
  - c) Zubauen der Scharten mit Sandsäcken, Geröll, Erde usw.
- Dringe auf das freigekeepfte Dach des Werkes vor.
  - Bringe Nebelkörper und geballte Ladungen an den Entlüftungsschächten an.
  - Verstopfe HG-Auswurföffnungen mit Sandsäcken.
  - Die Werkdecke oder die Wände mit geballten Ladungen oder Hohlladungen durchschlagen zu wollen, ist zwecklos, da diese – aus kompaktem Fels oder bestem Eisenbeton bestehend – mehrer Meter dick sein können.
  - Gegen Panzerkuppeln kannst du mit guter Wirkung Hohlladungen ansetzen.
  - Öffne Panzertüren durch Beschuss mit Hohlladungen (Gewehrgranaten, Raketenrohr) oder spreng sie durch Sprengrohrbündel, sie du gegen die Türe lehnt.
  - Dringe nie in das Innere eines ausgedehnten Werkes ein. Der Verteidiger ist dir dank den eingebauten Schikanen und der genauen Ortskenntnis immer überlegen. Räuchere ihn vielmehr mit dem Flammwerfer aus und wirf geballte Ladungen hinein, bis jeder Widerstand erloschen ist. Bei besonders hartnäckigem Gegner musst du Scharten und Eingänge mit Sandsäcken zubauen und einfach warten, bis sich der Verteidiger ergibt.
  - Während der ganzen Aktion sichern zugeeilte Füsilier die technischen Truppen vor Gegenstößen und anderweitigen Überraschungen.
  - Nach erfolgtem Niederkämpfen des Werkes werden die Reserven nachgezogen, um das gewonnene Terrain zu halten. Die Unterstützungswaffen machen gestaffelten Stellungswechsel nach vorne.

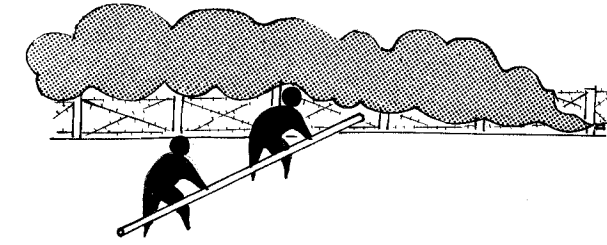
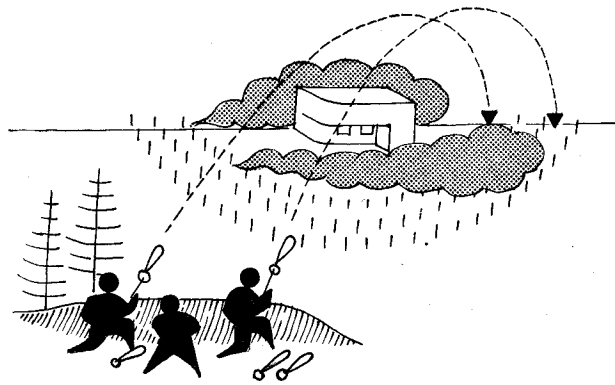


# ABLAUF EINES BUNKERANGRIFFS

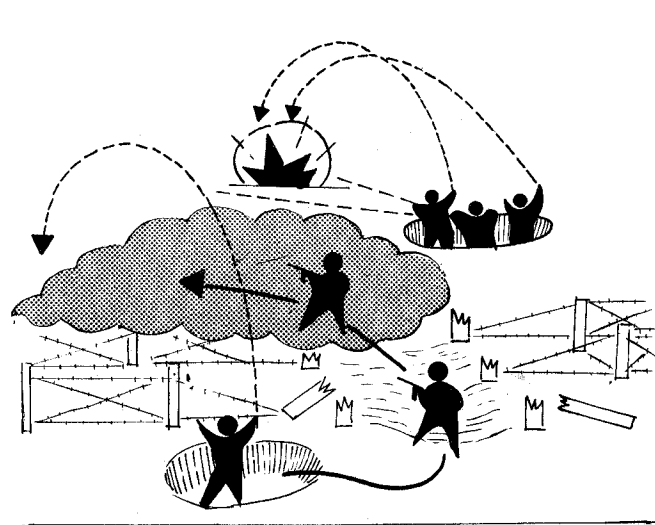
- 1. Phase:**
- Die Artillerie riegelt das Angriffsobjekt feindwärts ab und hält Nachbarwerke nieder
  - Pak hält im Direktschuss die Scharten des angegriffenen Infanteriewerkes nieder, Mg und Mw bekämpfen die Nahverteidigung
  - Die von Mg und Mw unterstützen Fusiliere kämpfen die Aussenverteidigung nieder



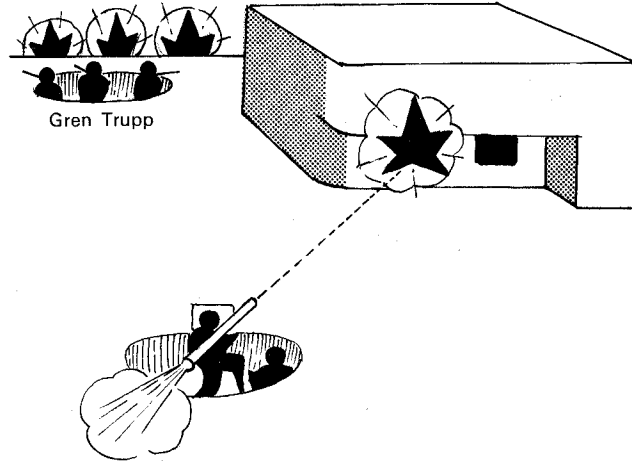
- 2. Phase:**
- Der Nebeltrupp blendet mit Nebel Infanteriewerk und Nahverteidigung, damit der Hindernisprengtrupp die gestreckte Ladung anbringen kann



- 3. Phase:**
- Der Hindernisprengtrupp schlägt eine Gasse ins Werkhindernis.

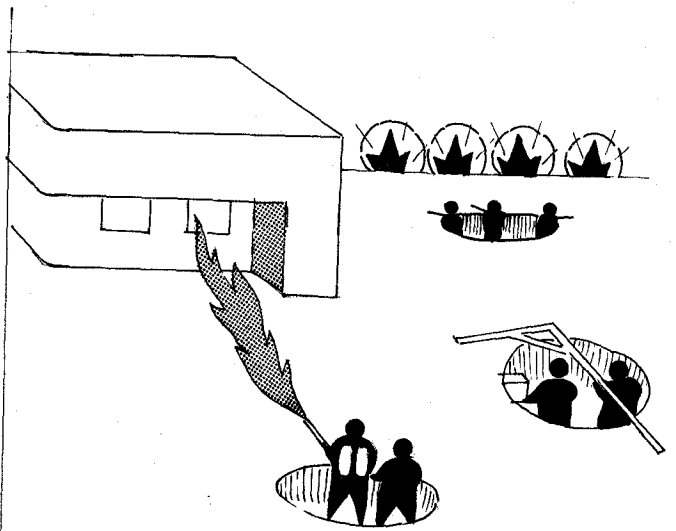


- 4. Phase:**
- Die Grenadiertruppe gehen durch die Bresche vor und erledigen die Nahverteidigung. Nachher beziehen sie hinter und neben dem Werk Stellung und sichern die technischen Trupps bei ihrer Arbeit.
  - Sie wehren Gegenstöße ab und verhindern einen Ausfall der Werkbesatzung.

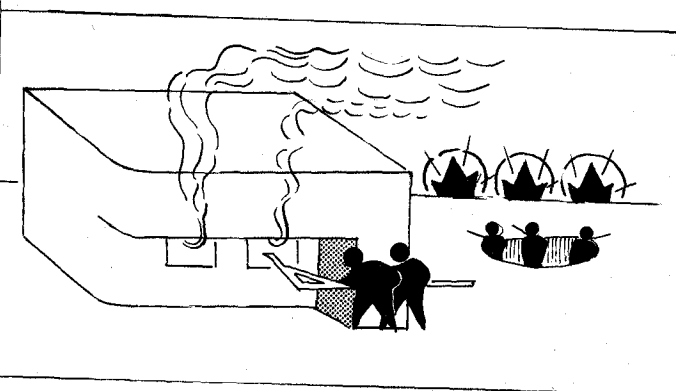


- 5. Phase:**
- Der Raketenrohrtrupp beschiesst mit Hohlladungsmunition die Scharte.

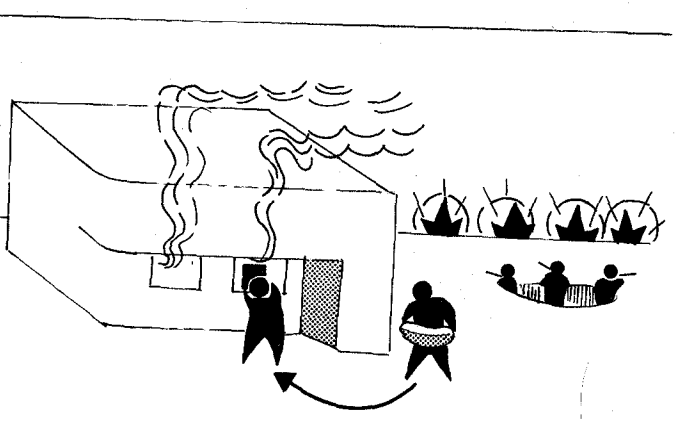
**6. Phase:**  
 - Der Flamm-Trupp beschiesst mit dem Flammenwerfer die Scharten und ermöglicht dem Scharten-sprengtrupp den Sprung ans Werk.



**7. Phase:**  
 - Der Schartensprengtrupp geht an die Ecke vor.  
 - Verstopft Handgranatenauswurfkanäle.  
 - Bringt aus dem toten Winkel heraus die Galgenladung in der Scharte zur Explosion.



**8. Phase:**  
 - Anschliessend wird eine geballte Ladung in der Scharte platziert, mit Sandsäcken verdämmt und gesprengt.  
 - Zum Abschluss erfolgt nochmals Flammenwerferbeschuss durch die aufgerissene Scharte.



## Technische Einzelheiten

Die Verwendung des künstlichen Nebels:

- Für die Vernebelung hast du – abgesehen vom Nebelschiessen der Minenwerfer und der Artillerie – folgende Mittel:
  - a) Rauchwurfkörper;
  - b) Gewehr-Nebelgranaten.
- Die Rauchgranaten der Artillerie und der Minenwerfer sind die Mittel der geplanten Vernebelung grösseren Ausmasses.
- Rauchwurfkörper und Gewehrnebelgranaten sind entsprechend ihrem geringeren Gewicht und der einfachen Handhabung die Nebelmittel des Stosstrupps.
- Die Sichtweite innerhalb des Nebels darf 30 m nicht übersteigen, wenn du den Verteidiger im Nebel überraschen und im Nahkampf vernichten willst. Soll jedoch der Nebel lediglich dazu dienen, die gegnerische Beobachtung auszuschalten und den Verteidiger an der Abgabe gezielter Feuers zu hindern, oder eigene Bewegungen gegen Erd- und Fliegerversicht zu tarnen, genügt eine Nebelkonzentration, welche die Sicht auf 100 m beschränkt.
- Rauchwurfkörper und Gewehrnebelgranaten dürfen nicht einzeln, sondern nur in Serien von mindestens 8–10 Stück eingesetzt werden.
- Rauchwurfkörper und Gewehrnebelgranaten müssen auf oder vor den Gegner geworfen bzw. geschossen werden. Bei starkem Seitenwind liegt der Zielpunkt windwärts des zu blendenden Gegners.
- Da die erzielte Blendwirkung immer nur von kurzer Dauer ist (einige Minuten), muss sie sofort ausgenutzt werden. Immerhin darfst du nicht vergessen, dass auch kurz brennende Nebelmittel eine gewisse Anlaufzeit für die Nebelentwicklung benötigen (1 Minute).

Die Bekämpfung von Scharten:

- Das Niederkämpfen einer zur ebenen Erde gelegenen Scharte zerfällt in zwei Phasen:
  1. Zum-Schweigen-Bringen der Werkwaffe und Verteiben der Bedienungs-mannschaft von der Scharte;
  2. Herangehen an die Scharte und Zerstören derselben.
- In der ersten Phase bringst du mit Hilfe eines Holzgalgens aus dem toten Winkel heraus eine kleine geballte Ladung in der Scharte zur Explosion (1–3 kg Sprengstoff). Da ein fachgerechtes Platzieren der Ladung um die Ecke herum nicht einfach ist, musst du mit einer Abzugschnur zünden und mit relativ langen Zeitzündschnüren arbeiten (z. B. 10 cm = ca. 15 Sekunden). Das erlaubt dir, mit der Ladung noch zu manövrieren.
- Mit dieser schwachen Ladung erreichst du lediglich eine Beschädigung der betreffenden Werkwaffe. Diese momentane Schwächung des Werkes musst du reaktionsmässig ausnützen, indem du sofort eine zweite geballte Ladung von 15–20 kg Sprengstoff in der Scharte platzierst und mit einigen Sandsäcken verdämmt. Da die Ladung vor dem Verdämmen gezündet werden muss, verwendest du Zeitzündschnüre von 60–70 cm Länge und 1½–2 Minuten Brenndauer.
- Von dieser Ladung darfst du erwarten, dass sie die Scharte derart beschädigt, dass du Handgranaten ins Bunkerinnere werfen oder mit dem Flammenwerfer hineinschiessen kannst.

- Bei allen Ladungen verwendest du Doppelzündung, um Blindgänger zu vermeiden.

\* \* \*

- Wo du nicht unmittelbar an die Scharte herankommst (z. B. Fels), lasse eine geballte Ladung von 15–20 kg Sprengstoff an einem Seil vor die Scharte hinunter.
- Bei kurzen Abseilstrecken wird die Ladung vor dem Hinunterlassen gezündet (3–5 m). Bei langen Abseilstrecken wird die Ladung erst vor der Scharte vermittelst Abzugschnur gezündet (5–10 m).
- Die Methode des Hinunterlassens am Seil ist nur für verhältnismässig kleine Strecken (max. 10 m) möglich. Bei grösserer Entfernung wird das richtige Plazieren zu schwierig. Entferntere Scharten kannst du nur mit Gewehrgranaten oder Raketenrohr bekämpfen.
- Das Plazieren der Ladung muss durch Zuruf oder Zeichen von seitlich oder unterhalb der Scharte stehenden Leuten gelenkt werden.
- Da die Ladung nicht in die Scharte eingeführt werden kann, sondern lediglich in einiger Entfernung davor detoniert, darfst du dir keine allzu grosse Wirkung versprechen.

\* \* \*

#### Das Überwinden von Stacheldrahthindernissen

Drahthindernisse können überwunden werden durch Sprengen, Zerschneiden und Überklettern. Nachstehend einige Möglichkeiten für das Überklettern.

##### Methode «Winkelried»:

Ein Mann wirft sich über die Drähte. Sturmgewehr schräg unter der Brust. Die nachfolgenden Leute laufen über seinen Rücken. Günstigste Übergangsstelle: direkt neben einer Pfahlreihe. Diese Technik ist nur bei schmalen Hindernissen anwendbar.

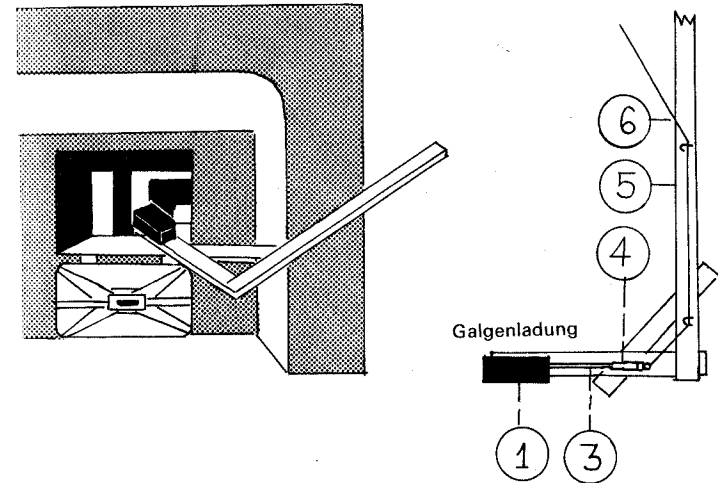
##### Methode «Knüppelteppich»:

Material: 2 Seile. Pro Laufmeter Teppich 7–8 Rundhölzer  $\varnothing$  4–5 cm. Holzlänge 90–100 cm. Der Teppich wird von 2 Mann zusammengerollt an das Hindernis hergetragen und dann über dasselbe geworfen. Günstigste Übergangsstelle: in der Mitte zwischen zwei Pfahlreihen.

##### Methode «Drahtgeflecht-Matzen»:

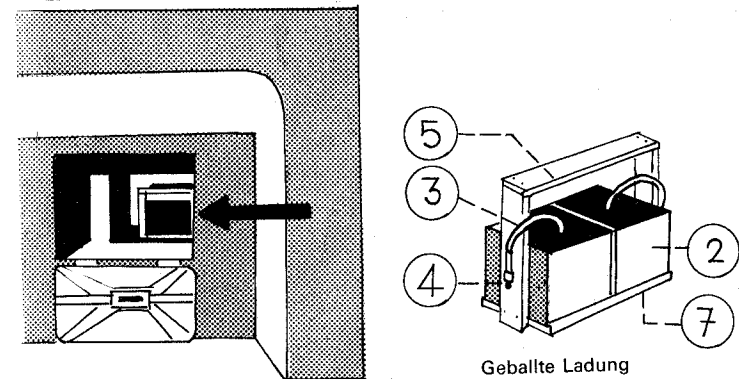
Material: Rechteckiger Dachlattenrahmen von 3 m Länge und 1 m Breite. 3–4 Querverstrebungen. Über den ganzen Rahmen wird mit Agraffen ein kräftiges Drahtgeflecht gespannt. Die Matzen werden an das Hindernis hergetragen. Die erste Matze wird als Treppe schräg an das Hindernis gelehnt, die folgenden darübergeworfen. Günstigste Übergangsstelle: in der Mitte zwischen zwei Pfahlreihen.

# ZERSTÖREN VON SCHARTEN



#### 1. Phase:

Setze aus dem toten Winkel heraus eine Galgenladung ein, um die feuernde Bunkerwaffe zu zerstören und die Bedienung von der Scharte zu vertreiben.

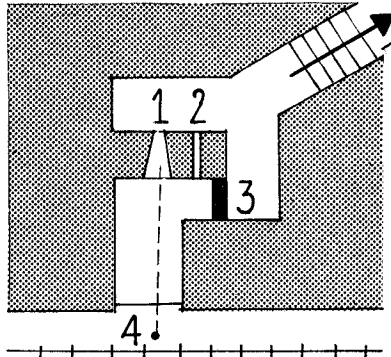


#### 2. Phase:

Plaziere eine geballte Ladung in der Scharte selbst. Verdämme diese mit Sandsäcken.

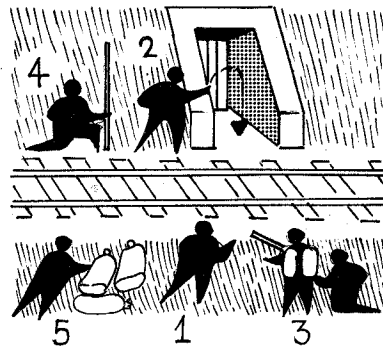
- 1 Sprengbüchse 1 kg
- 2 Sprengbüchse 5 kg
- 3 Zündschnur
- 4 Schlagzünder
- 5 Dachlatte
- 6 Abzugschnur (unter Agraffe durchgeführt)
- 7 Unterlagebrett

# ÖFFNEN VON WERKEINGÄNGEN



## Verteidigung des Werkeinganges:

- 1 Lmg oder Sturmgewehrscharte
- 2 HG-Auswurfkanal
- 3 Panzertüre
- 4 Gittertüre

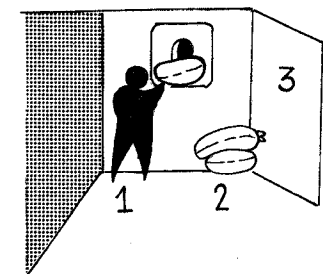


## Angriff auf den Eingang:

- 1 Gruppenführer
- 2 Handgranatenwerfer
- 3 Flammenwerfertrupp
- 4 Sprenger
- 5 Verdämmer (Sandsäcke)

### Phase A:

- Wirf aus dem toten Winkel heraus eine Handgranate in den Eingang;
- Nutze die Detonation aus und schiesse mit dem Flammenwerfer in den Gang;
- Nutze die Flammenwerferwirkung aus und spreng die Gittertüre mit einem quergestellten Sprengrohr.



### Phase B:

- 1 Sprenger
  - 2 HG-Auswurfkanal
  - 3 Panzertüre
- Baue den HG-Auswurfkanal mit Sandsäcken zu;
  - Baue die Lmg-Scharte mit Sandsäcken zu;
  - Spreng die Panzertüre mit einer geballten Ladung auf;
  - Überwache den Eingang.

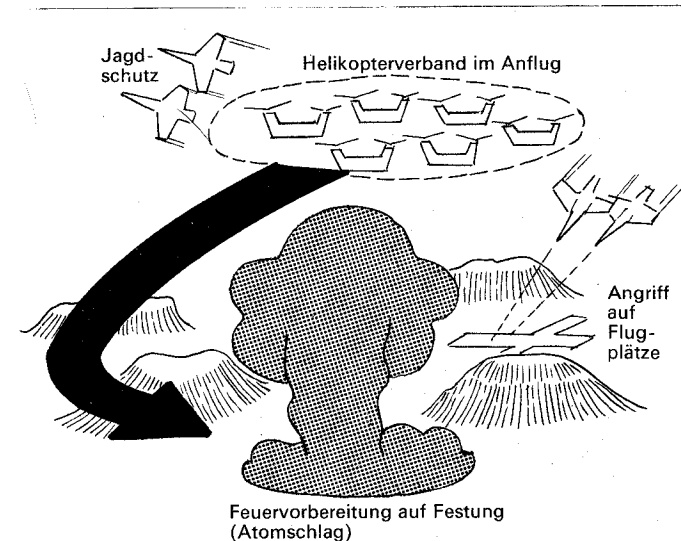
# Das Kampfverfahren des überlegenen Gegners

## Der Einsatz moderner pioniertechnischer Mittel

- Im Kampf um Befestigungen setzt der Gegner modernste pioniertechnische Mittel ein. Solche sind u. a. der Brückenlegepanzer und der Pionierpanzer.
- Der Brückenlegepanzer:  
Panzerung wie Kampfpanzer. Bewaffnung 1 Mg. Besatzung 3-4 Mann. Ausgerüstet mit einer hydraulisch ausschwenkbaren Schnellbrücke von 15-20 m Länge. Dient zur Überwindung von Panzergräben, Tankmauern und Steilböschungen. Tragkraft 50 Tonnen.
- Der Pionierpanzer:  
Panzerung wie Kampfpanzer. Gewicht 50 t. Besatzung 4 Mann. Bewaffnung 1-2 Mg +1 Spezialkanone («Ladungswerfer» genannt). Kaliber 15 cm. Geschossgewicht 30 kg; davon 15 kg Sprengstoff. Schussweite 1 km. Treffgenauigkeit: ein Betonhöcker von 1,5 m Breite wird bis auf 500 m getroffen. Geschosswirkung: Volltreffer zerstört Betonhöcker. Munitionsdotations 30 Schuss. Der Pionierpanzer verfügt zusätzlich über eine Räum-schaufel (Dozerblatt) und eine Seilwinde.
- Arbeitsweise gegen Panzerhindernisse: Zerschiesen mit der Spezialkanone. Einschieben von gestreckten Ladungen (sog. «Sprengschlangen»). Zudecken oder Wegschieben der Hindernisse mit der Räum-schaufel. Rammen mit dem Fahrzeug.

## Der Verlauf eines Handstreiches auf eine Festung

- Der Gegner hat folgende Möglichkeiten:
  - a) Handstreich;
  - b) planmässiger Angriff.
- Die erste Gefährdung einer Festung bildet immer der Handstreich. Der planmässige Angriff wird meist erst nach dessen Misslingen erfolgen.
- Die erste Aufgabe der Festungsbesatzung ist deshalb, einen modern ge-führten Handstreich abzuwehren.



### 1. Phase: Anflug und Feuervorbereitung.

- a) Atomschlag (Luftsprengpunkt) auf die Festung, mit dem taktischen Zweck, die Aussenverteidigung auszuschalten und das Absetzen der Luftlande-truppen zu ermöglichen;
- b) Anflug der Luftlandetruppen unter Jagdschutz.

# Kampf im Gebirge

## Verteidigung

### Allgemeines

Die erste Phase jedes Gebirgskampfes bedeutet «Pässe erreichen», «Pässe beherrschen». Wobei unter dem Begriff Pass, nicht nur eine Erstklassstrasse, etwa im Sinne des Gotthards zu verstehen ist, sondern auch alle jene ungezählten Übergänge, über die lediglich ein Saumpfad oder auch nur die Spur eines solchen führt.

Im Gebirge handelt es sich darum, so rasch als möglich oben zu sein. Was du nicht mit Schweiss frühzeitig genug schaffst, musst du nachher mit Blut teuer bezahlen.

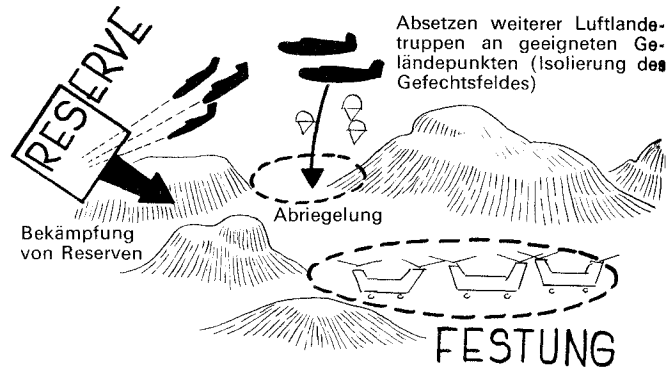
Das Erreichen der Übergänge und beherrschenden Punkte vor dem Gegner ist von entscheidender Bedeutung. Die Truppe muss in dieser Phase in ihrem eigenen Interesse mit aller Rücksichtslosigkeit bis an die Grenze der körperlichen und seelischen Leistungsfähigkeit vorwärtsgetrieben werden.

- Es genügt in dieser einleitenden Phase des Kampfes, mit nur kleinen Detachementen, dafür aber frühzeitig genug, oben zu sein.
- Für die grossen Operationen entscheidet ausschliesslich das Wegenetz. Der Angreifer folgt mit seinen stärksten Kolonnen den Hauptstrassen und Wegen. Deshalb musst du als Verteidiger deine Hauptkräfte auch an diesen Brennpunkten konzentrieren. Die gangbarsten Abschnitte sowie Stellen, die Luftlandungen begünstigen, werden infanteristisch stark besetzt. In Zonen, wo das Gelände nur kleinste alpine Unternehmungen zulässt, wird die Front nur kordonartig durch berggewandte Detachemente besetzt. Eventuell sogar bloss durch Beobachtungsposten und Patrouillen überwacht.
- Aus dem Gebirge herausgezogene und zur Erholung und Retablierung ins Tal verlegte Truppen sind so zu plazieren, dass sie zugleich als «Eingreifreserve» an einem wahrscheinlichen Luftlanderaum liegen.

## Das Einrichten der Stellung

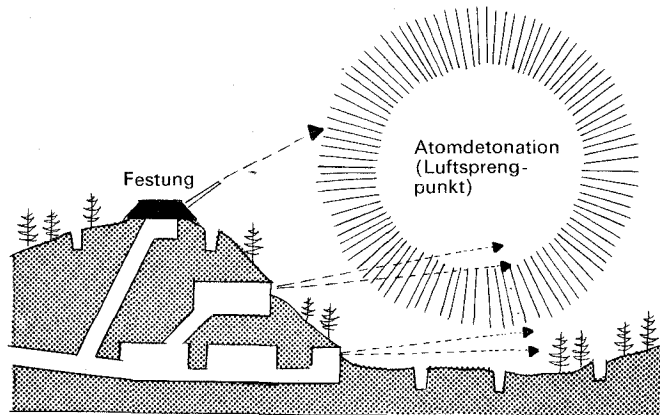
### Auswahl der Stellung

- Die Auswahl der Verteidigungsstellung darf nicht nur nach taktischen Gesichtspunkten vorgenommen werden, sondern muss auch die Möglichkeit der dauernden Versorgung berücksichtigen.
- Gebirgstellungen bestehen vielfach nur aus Stützpunkten, die sich darauf beschränken, die alpin leichtesten Aufstiege oder Zugänge zu beherrschen.
- Die Stellungen werden meist auf einem Kamm oder entlang von Rückenlinien verlaufen. Ausgesprochene Vorder- oder Hinderhangstellungen sind im Gebirge selten.



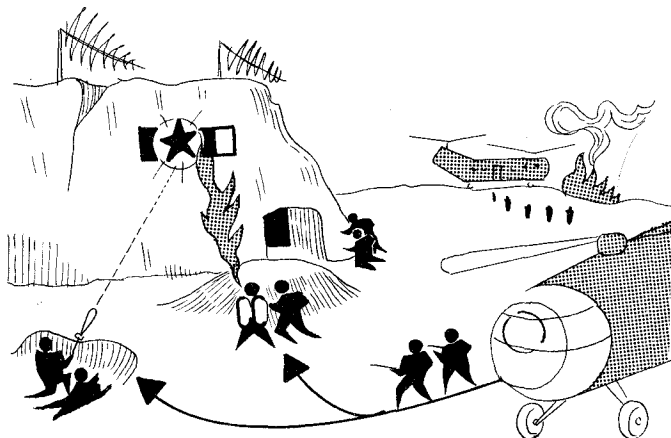
### 2. Phase: Unterstützung und Abschirmung der Handstreichaktion:

Die taktische Luftwaffe unterstützt den Angriff durch Abriegelung des Gefechtsfeldes.



### 3. Phase: Ausschaltung der Aussenverteidigung:

Vernichtung der Aussenverteidigung durch Atomwaffen: wer sich nicht in einer Felshöhle oder in einem starken Unterstand aufhält, wird vom überraschenden Atomschlag ausser Gefecht gesetzt und fällt für den nachfolgenden Abwehrkampf aus.



### 4. Phase: Zerstören der Scharthen und Eingänge:

Schon wenige Minuten nach der Atomdetonation beginnt das Absetzen der Luftlandetruppen direkt vor, neben oder auf der Festung. Die gelandeten Sturmpioniere greifen mit Spreng-, Brand- und evtl. chemischen Mitteln die vertikalischen Punkte der Festung an.

- Die Erweiterung und Verbesserung der Verbindungswege sind von ebenso grosser Bedeutung wie der Ausbau der Stellungen selbst.
- Ziehe bei der Auswahl der Verteidigungsstellung erfahrene Alpinisten, oder ortsansässige Zivilpersonen bei, die über Lawinengefahr, Steinschlag usw. Auskunft geben können.
- Da a) für den Ausbau der einfachsten Stellung ein enormer Zeitaufwand nötig ist;
  - b) diese einmal im Fels erstellt, maximale Widerstandsfähigkeit aufweist, bilden im Gebirge die vordersten Stellungen auch zugleich schon die Hauptabwehrstellung.

### Reihenfolge der Einrichtungsarbeiten

- Auf Höhen über 1500 m ergibt sich eine andere Reihenfolge der Einrichtungsarbeiten als im Tiefland. Unterkunfts- und Versorgungsfragen überwiegen Stellungen- und Hindernisbau, da plötzliche Wetterstürze mit Regen, Schneefall und Frost deine ungeschützte Truppe erheblich zu schwächen vermögen.
- Gehe deshalb bei den Einrichtungsarbeiten wie folgt vor:
  1. Schaffung von Unterkunft;
  2. Anlage von Depots;
  3. Ausbau der Nachschubwege;
  4. Stellungsbau/Hindernisbau.
- Unterkunft: diese besteht je nach verfügbarer Zeit aus Zelten, Erdhütten, Steinhütten, Baracken oder Kavernen.  
Die Unterkunft darf nicht zu tief unter den Waffenständen angelegt werden, sonst ist es unmöglich, bei feindlichem Angriff die Stellungen rechtzeitig zu besetzen. (Überwindung der Höhendifferenz, Zeitfaktor!) Dieser Punkt ist besonders wichtig, da du das Gros der Besatzung bei schlechter Witterung (Regen, Schnee, Wind) solange als möglich in der Unterkunft belässt.
- Depots: diese umfassen Munition, Verpflegung, Fourage und Brennmaterial.
- Nachschubwege:
  - a) im Hintergelände Verbesserung oder Neubau von Saumtier- oder Trägerpfaden bis in die Verteidigungsstellung. Markierung aller Wege, um diese auch bei Nacht, Nebel oder Schneetreiben sicher begehen zu können;
  - b) Im Kampfgebiete: Sicherung der schwierigsten Stellen mit Seilgeländern. Schaffung von Zugängen mit Leitern oder Holzstegen zu schwierigen Punkten, deren dauernde Besetzung sonst unmöglich ist.
- Hindernisse: Joche, Sättel und Scharten werden mit Drahhindernissen so gesperrt, dass der Angreifer ins unwegsame Nebengelände gedrängt wird.

### Bau von Unterkünten

- Ziehe für alle Bauarbeiten alpinkundige Berater bei, die dir lawinen- und steinschlagsichere Plätze zeigen können. Ortsansässige, die über Lokalkenntnisse verfügen, sind besonders wertvoll.
- An dir liegt es dann, alpine technische Vorteile und taktische Erfordernisse gegeneinander abzuwägen.
- Sommerforderung: Standort in schusstoten Räumen (Artillerie) und steinschlagsicher.  
Winterforderung: Standort lawinensicher und versorgungsmässig erreichbar. Die beiden Forderungen lassen sich nicht immer in Übereinstimmung bringen.

Wenn du viel Zeit und Material hast, musst du getrennte Sommer- und Winterunterkünfte anlegen. Die grössere Feuerempfindlichkeit der Winterunterkünfte (lawinensicher ist selten im schusstoten Raum) wird zum Teil dadurch ausgeglichen, dass das Artillerie- und Fliegerfeuer im tiefen Schnee viel an Wirksamkeit einbüsst und die Ziele in der einförmigen Schneelandschaft nur schwer auszumachen sind.

Wenn du wenig Zeit und Material hast, musst du die Unterkünten zum vorne herein auf die Winterbedürfnisse zuschneiden, da diese während zwei Dritteln des Jahres vorherrschen und die grössern bautechnischen Anforderungen stellen.

Führe die Unterkünten möglichst in Steinkonstruktion aus. Sie sind widerstandsfähiger als Baracken (Schneelast) und fügen sich besser in das Umgebände ein (natürliche Tarnung).

Bautechnische Einzelheiten: Steile Pultdächer halten den Schneedruck am ehesten aus. Bei Bretterwänden musst du zur bessern Kälte-Isolierung Doppelwände anfertigen und die Zwischenräume mit Papier, Stroh, Holzwole oder Moos ausfüllen. Türen sollen sich wegen Schneeverwehungen nach innen öffnen. Den Bretterboden führst du zur bessern Feuchtigkeits- und Kälte-Isolation etwa 20 cm über dem gewachsenen Boden.

Inneneinteilung und Einrichtung: den Vorräum als Windfang und zum Ablegen der verschneiten Kleider einrichten. Waffen deponierst du ebenfalls dort. Indem du sie nicht in den geheizten Innenraum nimmst, verhinderst du das Bilden von Kondenswasser, das nachher im Freien gefriert und Störungen verursacht. Als Schlafgelegenheit benütze Holzwole, Stroh oder Laub (geringes Nachschubgewicht). Wo solches fehlt, spanne Drahtmatzen, um die Feuchtigkeit abzuhalten.

Die Zugänge zur Unterkunft sowie die Eingänge selbst müssen im Herbst rechtzeitig markiert werden. Achtung, Flieger- und Erdbeobachtung!

Für die Wasserfassung in der Nähe der Unterkunft ziehst du Geologen, wenn nötig sogar Wünschelrutengänger bei.

Erlasse strenge Holzfällvorschriften damit bei dem grossen Holzbedarf nicht wahllos geschlagen wird und du dir so selbst noch zusätzliche Lawinenhänge schaffst. Forstspezialisten und Alpinfachleute beiziehen.

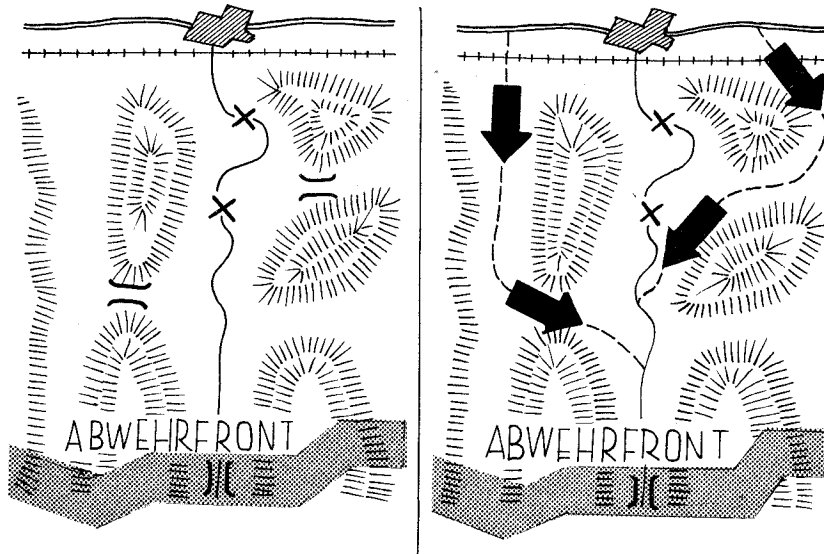
- An steilen und felsigen Hängen den Wald stehen lassen. Wo Fällen unumgänglich ist, nur einzelne Bäume entnehmen und keine Kahlschläge schaffen. Zudem von den gefällten Bäumen hohe Strünke stehenlassen.

- Die Blitzschlaggefahr nimmt mit der Höhe zu. Auf Gipfeln und Graten ist sie am grössten. Die Unterkünten müssen daher mit Blitzableitern versehen werden. Drahhindernisse in unmittelbarer Nähe von Unterkünten sind blitzschlaggefährdet.

### Ausbau der Nachschubwege

- Du musst:
  - a) bestehende Karrwege zu Motorfahrzeugstrassen ausbauen;
  - b) bestehende Saumpfade zu Karrwegen ausbauen;
  - c) neue Saumpfade anlegen.
- Für die Streckenführung (Wahl des Tracés) werden Ingenieur-Offiziere und ortsansässige Zivilpersonen beigezogen. Letztere können über Lawinen, Steinschlag, Rutschungen, Wassergefahr und Schneeverwehungen Auskunft geben.

# AUSBAU DER QUERVERBINDUNGEN



## Falsch

Im Gebirge gibt es selten ausgebaute Querverbindungen. Wenn die einzige Hauptnachschiebachse durch Feindeinwirkung oder Elementarereignisse (Lawinen, Erdbeben, Wasserschaden) blockiert wird, hast du keine Umleitungsmöglichkeit für deine Versorgungsgüter.

## Richtig

Wenn du sofort die Querverbindungen ausbaust, bist du weniger abhängig von der leicht verletzlichen Hauptnachschiebachse.



Eisenbahn



Ortschaft im Tal  
Nachschiebbasis



Grosse Talstrasse



Pass



Hauptnachschiebachse  
zur Abwehrfront



Strassenunterbrechung  
zufolge Feindeinwirkung  
oder Naturereignis  
(Lawine, Erdbeben usw.)



Ausgebaute Querverbindung

- Wenn du die Wege der Kammlinie entlang anlegst, sind sie sowohl im Sommer wie auch im Winter benutzbar (Lawinen, Schneeverwehungen). Es ist an dir, abzuschätzen, ob die taktischen Nachteile dieser Streckenführung (oftmals Feindeinsicht) durch die Vermeidung der alpinen Gefahren aufgehoben werden.
- Bei den Wegen wenig serpentinartige Entwicklung. Langgezogene Linienführung vorziehen!  
Felsriegel, Sumpfgelände und Rutschpartien an Hängen meiden. Bestehende Unterkünfte (Hütten) und Tränkestellen wenn möglich mit den Wegen berühren.
- Die einfachen Arbeiten werden von der Infanterie ausgeführt (Erdbewegung, Steinbett usw.). Anleitung durch Ingenieur-Offiziere.
- Die Genietruppen von vorneherein geschlossen an bautechnischen Schwerpunkten einsetzen (Brücken, Sprengarbeiten im Fels usw.). Genietruppen nie verzetteln.
- Du darfst dich nicht scheuen, zum vorneherein einen grossen Teil der Arbeitszeit für den Bau von Entwässerungsanlagen vorzusehen. Andernfalls zerstören Regen- und Schmelzwasser die Wege.
- An schwierigen Wegstellen musst du Geländer anbringen. Diese brauchen nicht so stark zu sein, dass sie den Absturz der Wegbenützer verunmöglichen. Sie sollen lediglich Mensch und Pferd zwingen, bei Nacht gut bergwärts zu gehen (Verhinderung des gefährlichen Durchtretens des äusseren Wegrandes!)
- Pro Laufmeter neu zu bauenden Saumweges musst du 5-10, für Karrenwege 10-15 Arbeitsstunden rechnen.

## Hindernisbau

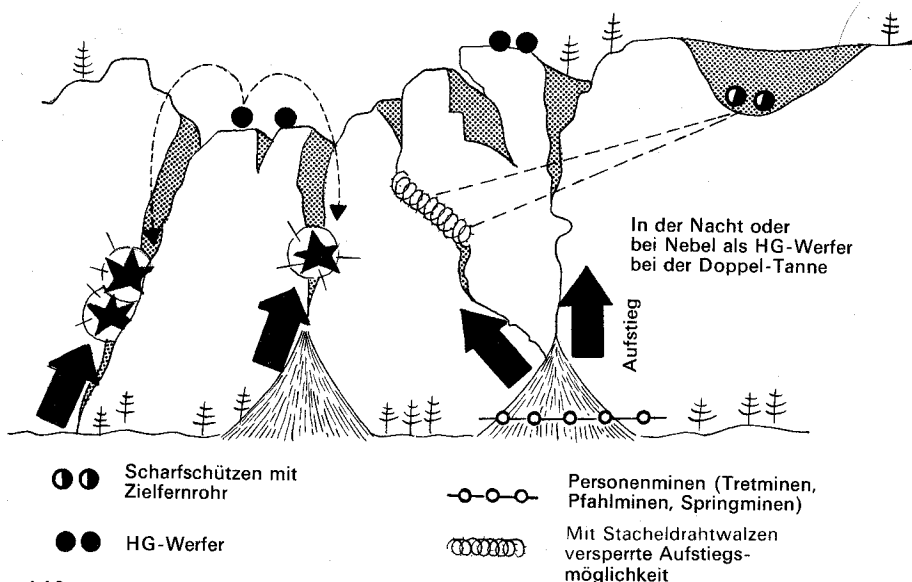
- Nütze für die Hindernisführung reissende Bäche, Abgründe und Felsbänder aus. So kannst du Material für künstliche Hindernisse, das ja nur sehr schwer heranzuschaffen ist, einsparen und die Hindernisse zugleich wirksamer machen.
- Felswände, die als Hindernis in den Kampfplan einbezogen werden, musst du durch gute Alpinisten auf ihren Hinderniswert hin prüfen lassen. Stellen die durchklettert werden können, musst du durch Posten überwachen lassen oder aber verdrahten.
- Da Holz Mangelware ist, kannst du vielfach keine normalen Drahhindernisse erstellen. In diesem Falle sind Fertigfabrikate wie Stahldrahtwalzen, die wenig Verankerungspfähle benötigen, besonders geeignet.
- Bei grossen Schneefällen büssen die normalen Hindernisse ihren Sperrwert ein, indem sie leicht überschritten werden können.
- Auf den Schnee aufgesetzte Drahtwalzen oder Spanische Reiter lassen sich leicht unterkriechen.
- Für grosse Schneehöhen eignen sich am besten sogenannte «Hochhindernisse». Diese bestehen aus 3-4 m hohen und 10-15 cm dicken Stangen (z.B. Gerüststangen) die in Abständen von 10 m gesetzt werden. Nach Neuschnee-fall werden neue Drähte über den Schnee an die Stangen geheftet. Das ganze Hindernis klettert so langsam in die Höhe. Die nun unter der Schneeoberfläche liegenden Drähte erschweren zudem ein Unterkriechen des Hindernisses.

- Wenn dich nicht Materialmangel dazu zwingt, nach dem Schneefall das Hindernis (Stahldrahtwalzen, Spanische Reiter) zu heben, baue lieber ein neues, da das alte das Vortreiben von Schneetunnels durch den Gegner stört.
- Merke dir bezüglich Hindernisse ganz allgemein: es gibt für einen entschlossenen und initiativen Angreifer kein natürliches oder künstliches Hindernis, das er nicht mit Zeit und technischer Hilfe schliesslich überwinden könnte. Den einzigen Schutz dagegen bildet die Wachsamkeit des Verteidigers!

### Ausbau der Stellungen

- Bei Zeitmangel kannst du nur primitive Deckungen aus Steinwällen von 1–1,5 m Dicke bauen. Die bei feindlichem Beschuss entstehende starke Steinsplitterwirkung verringerst du durch eine Lage Sandsäcke vor dem Steinwall (Füllmaterial: die weggekratzte Humusschicht).
- Im Winter errichstest du an Stelle der Steinriegel Schneebrustwehren. Gegen Mg-Feuer und Splitter schützen 4 m Neuschnee, 3 m gefrorener Schnee, 2 m gestampfter Schnee oder 1 m Eis.
- Schützenlöcher sowie Kampf- und Verbindungsgräben werden im Felsboden
  - ausgebrochen (Meissel, Fäustel, Brecheisen);
  - ausgebohrt (Presslufthammer);
  - herausgesprengt.
- Platziere höhergelegene Waffennester über die tiefergelegenen **balkonartig vorspringend**.
- Die Stellungen musst du möglichst auf dem flachen Oberteil der Höhenrücken oder aber dann auf Terrassen errichten, um ungünstige Anschnitte zu vermeiden (übermässig hohe rückwärtige Grabenböschungen).

## FELSWÄNDE ALS HINDERNIS



Kavernierte Waffenstände musst du einige Meter über dem umliegenden Bodenniveau bauen, damit die Scharten im Winter über die mehrere Meter hohe Schneedecke ragen. Sie bilden so, wenn deine übrigen Waffenstellungen tief unter dem Schnee liegen, Angelpunkte der Verteidigung.

Nur flankierende Waffen musst du kavernieren. Für frontalschiessende lohnt sich der Aufwand selten.

Die im Tiefland gebräuchlichen Unterstände können in der Regel nicht gebaut werden. Die hierfür notwendige Erdschicht fehlt. Man stösst rasch auf gewachsenen Fels, und tiefere Stellen, die etwas Humus aufweisen, sind versumpft. In diesem Falle müssen durch die Genietruppen Felskavernen erstellt werden. Kavernen müssen zwei Eingänge aufweisen. Diese sind abzuwinkeln (Luftdruck, Splitter, Wind). Die beiden Eingänge – besonders wenn sie in verschiedener Höhenlage angelegt worden sind – erleichtern die Belüftung. Die Eingangsbreite beträgt mindestens 120 cm. Auf jeden Fall soviel, dass eine Sanitäts-Tragbahre Platz hat. Tropfwasser musst du durch Einbau von Dachpappe abhalten. Eventuell kannst du auch Baracken in die Kavernen hineinbauen.

- Für eine Zugskaverne mit zwei Eingängen und kompletter Inneneinrichtung musst du 3–4 Wochen Bauzeit rechnen. Die Arbeit kann nicht wesentlich forciert werden, da immer nur eine kleine Zahl Genisten gleichzeitig arbeiten kann. Dieser hohe Arbeitsaufwand braucht dich nicht zu erschrecken. Kavernierte Anlagen haben dafür schliesslich die Widerstandskraft permanenter Befestigungen.

### Verbindungen

Funk:

- Beim Aufbau der Funkverbindungen im Gebirge hast du grosse Schwierigkeiten zu überwinden und musst eine grosse Zahl von Relaisstationen einsetzen.

Telefon:

- Die Kabelrollen musst du beim Linienbau durch ein Saumtier tragen lassen. So kann der Linienbau fast doppelt so schnell erfolgen, als wenn die Telefonsoldaten als Träger dienen.
- Im Sommer entstehen keine besondern Schwierigkeiten. Anders ist es aber im Winter, speziell bei Sturm oder nach starken Schneefällen.
- Die Telefonverbindungen werden durch Schneesturm, Rauhreif und Lawinen beeinträchtigt und sollen deshalb zu Beginn des Winters im Boden in Kabelgräben verlegt sein.
- Da feldmässige Linien etwa drei, permanente vier bis sechs Meter über den Boden führen, werden sie in schneereichen Jahren eingeschnitten.
- Um ein Einschnellen von Freileitungen zu verhindern, musst du diese bei Geländerücken auf der Windseite führen, weil sich da am wenigsten Schnee ablagert. Windseite ist normalerweise die Wetterseite. Der Schnee wird hier vom Sturm weggetragen und im Windschatten abgelagert.
- Trockener, eisiger Schnee ist Nichtleiter und somit an sich ein gutes Schutzmittel. Schnee ist aber nur scheinbar ruhig. In Wirklichkeit befindet er sich – speziell in seinen obren Lagen – ständig in Bewegung. In flachem oder leicht



geneigtem Terrain senkt er sich nach unten. In stark geneigtem Gelände dagegen bewegt er sich noch zusätzlich in der Fall-Linie. Eine eingeschneite Leitung friert fest und wird vom langsam sich bewegenden Schnee mitgenommen und schliesslich zerrissen. Die Bruchstelle befindet sich meistens in der Nähe fester, die Bewegung nicht mitmachender Unterstützungsstellen.

- Stellen geringster Schneebewegung, wo sich frei auf den Boden ausgelegte Leitungen noch am längsten halten können, sind der Fuss von Steilwänden und die Rückenlinie flacher Hänge.
- Nasser Schnee und Rauhreif bleiben an frei hängenden Leitungen haften und bilden Schneezylinder, deren Gewicht je nach Schneebeschaffenheit leicht einige hundert Kilogramm betragen kann. Wind und Sturm setzen die Schneezylinder und damit die Drähte in Schwingungen und zerreissen schliesslich die Leitung. Bei gutem Wetter musst du daher die Schneezylinder immer wieder abklopfen lassen. Durch Verkleinerung der Abstände von Stange zu Stange kannst du dem störenden Einfluss der Schneezylinder ebenfalls begegnen. Schneelast und Schwingung werden hierdurch herabgesetzt. Immerhin bedeutet dies einen sehr grossen Mehraufwand an Arbeitszeit und Baumaterial.
- Sichere Verbindung gewähren auf jeden Fall nur vor Frosteinbruch und Schneefall in Kabelgräben verlegte Leitungen.
- Telefonleitungen sollen Gletscher wenn möglich nicht traversieren, sondern umgehen.
- Wo Lawinenzüge nicht vermieden werden können, musst du die Leitung am Hang so hoch als möglich führen.

## Das Leben in der Stellung

### Ablösung

- Die Truppenteile, welche die Abwehrfront halten, musst du möglichst wenig wechseln, da Lokalkenntnisse äusserst wichtig sind (Gelände- und Witterungsverhältnisse usw.).  
Dafür musst du die einzelnen Stellungsbesetzungen innerhalb des gleichen Truppenteils häufiger als im Flachland ablösen, da der Dienst anstrengender und entbehrungsreicher ist.
- Je schwieriger das Terrain und je schlechter Unterkunftsverhältnisse und Wetter sind, umso häufiger musst du ablösen. Umso wichtiger ist es aber auch, dass stets wieder die gleichen Leute den Abschnitt besetzen, denn mit den äusseren Schwierigkeiten steigt auch der Wert der Lokalkenntnisse!
- Im Winter musst du die Kopfzahl der einzelnen Stellungsbesetzungen gegenüber dem Sommerbestand vermindern.  
Je weniger Leute aber eingesetzt werden, umso alpintüchtiger müssen diese sein. Alpingewandte Leute musst du im Sommer möglichst schonen, ja unter Umständen ganz aus der Front herausziehen, damit sie für den viel schwereren Wintereinsatz körperlich und moralisch auf der Höhe sind.
- Einteilung der Ablösungen im grossen Rahmen gesehen:
  - $\frac{1}{3}$  an der Front im Gebirge;
  - $\frac{1}{3}$  in Reserve im Gebirge;
  - $\frac{1}{3}$  in Ruhe im Tal. Wird aufgefrischt, gebadet und durch Waffenausbildung wieder in Form gebracht.

Turnus: Von der Front ins Tal – von Tal zur Reserve – von der Reserve an die Front – von der Front ins Tal.

In jeder Station verbleibt die Truppe bei gutem Wetter 5–6 Tage, bei schlechtem Wetter 3–4 Tage.

- Einteilung der Ablösung im kleinen gesehen (einzelner Stützpunkt an der Front):

$\frac{1}{3}$  an den Waffen;

$\frac{1}{3}$  als Reserve in den Unterständen und Kavernen. Ruht, retabliert oder gepflegt;

$\frac{1}{3}$  ist mit Nachschub im Stellungsraum, Wegunterhalt oder Stellungsbau beschäftigt.

### Nachschub

Allgemeines:

- In den Voralpen und im Mittelgebirge sind  $\frac{1}{3}$  der Kräfte im Kampf.  $\frac{2}{3}$  werden für Nachschubaufgaben benötigt oder ruhen.  
Im Hochgebirge sind  $\frac{1}{3}$  im Kampf und  $\frac{2}{3}$  sind mit Nachschubarbeiten beschäftigt oder ruhen.
- Du verfügst über folgende Nachschubmittel: Motorfahrzeuge, Pferdekarren, Saumtiere, Träger und Seilbahnen.
- Helikopter und Leichtflugzeuge kommen nur für Sondereinsätze in Frage. Da sie nur in geringer Zahl vorhanden sind, können mit ihnen nur kleinere Nachschubmengen befördert werden.
- Für jeden Kämpfer an der Front muss mit 10–15 Mann im rückwärtigen Raum gerechnet werden (Motorfahrer, Säumer, Seilbahnpersonal, Wegbau- und Unterhaltsdetachemente).
- Beginne unverzüglich mit dem Ausbau der Querverbindungen. Dann bist du gegen Elementarereignisse und Feindeinwirkungen, welche die Hauptnachschubachse treffen, weniger empfindlich. (Siehe Skizze Seite 144).
- An ein und derselben Transportlinie sollen möglichst wenig verschiedene Transportmittel verwendet werden, um zeit- und kräfteaubende Umladearbeiten zu vermeiden.
- Belasse im Gegensatz zum Tiefland einige Motorfahrzeuge ganz vorne bei der Fronttruppe. Bei einem Strassenunterbruch können die Motorfahrzeuge der Nachschubkolonne nur noch bis zur Unterbrechung und nicht mehr bis ans Ende der befahrbaren Strecke fahren. Die Pferdekolonnen der Fronttruppen sind gezwungen, alles sehr weit unten im Tal zu holen und werden dadurch überfordert. Hat dagegen die Fronttruppe einige Lastwagen vorne, kann sie diese im Pendelverkehr einsetzen. Die Pferde müssen so trotz Strassenunterbrechung nicht mehr leisten als gewöhnlich.

\* \* \*

- Wir unterscheiden folgende technischen Begriffe:
  - a) Endpunkt des Motortransportes;
  - b) Umladeplatz;
  - c) Unterabschnitt;

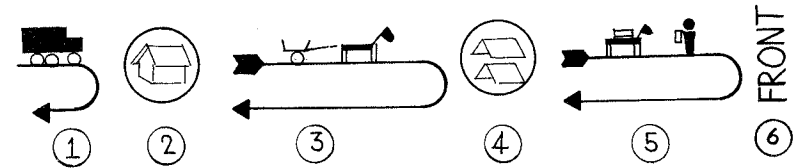
- d) Kommandant des Umladeplatzes;
- e) Kommandant der Transportstaffel;
- f) Transportstaffel.

- Der Endpunkt des Motortransportes muss über einen Wendeplatz mit festem Untergrund verfügen, sonst ist er bei Schlechtwetter rasch so zerfahren, dass die Lastwagen im Morast stecken bleiben.
- Unterteile die mit Pferden oder Trägern zu bewältigende Nachschubstrecke in «Unterabschnitte».
- Jeder Unterabschnitt entspricht einer halben Tagesleistung von Mann und Pferd.
- Wenn du das nicht machst, musst du einen Teil der Transportkapazität der Kolonne für die eigenen Bedürfnisse von Mensch und Tier abzweigen. (Verpflegung, Fourage, Brennholz, Biwakmaterial).
- Die Transportstaffel marschiert in der Regel täglich vom Anfangs- bis zum Endpunkt ihres Unterabschnittes und zurück.
- Durch tägliche Rückkehr in die Unterkunft muss nur ein Minimum an Verpflegung und Fourage mitgeführt werden.
- Am Anfang jedes Unterabschnittes liegt ein sogenannter Umladeplatz.
- Auf dem Umladeplatz wird das Nachschubgut umgeladen. Zum Beispiel vom Lastwagen auf Pferdekarren oder von Pferdekarren auf Saumtiere usw.
- Der Umladeplatz ist zugleich Unterkunft und Basis für die betreffende Transportstaffel.
- Der Kommandant des Umladeplatzes ist Offizier oder höherer Unteroffizier. Er ist mit Vorteil aus dem Train, dem Verpflegungs- oder Munitionsdienst hervorgegangen.
- Er hat folgende Befugnisse:
  1. Einsatz der Transportstaffel;
  2. Marschregelung für den nächsten Unterabschnitt in Richtung Front (Marschreihenfolge, Benützung von Ausweichstellen usw.);
  3. Zuteilung der Unterkunft an die Transportstaffel, sowie durchziehende Truppenteile und Einzelgänger;
  4. Sicherung gegen Erd- und Luftangriffe. Überwachung der Tarndisziplin;
  5. Nahverteidigung.
- Der Kommandant des Umladeplatzes verfügt über folgende Organe:
  1. Kommandant der Transportstaffel mit Transportstaffel (Karren oder Saumtiere, Träger, Seilbahn);
  2. Truppenhandwerker: Sattler, Hufschmiede;
  3. Wegunterhaltsequipe;
  4. Sicherungs- und Verlademannschaft, Küchenpersonal, Sanitätspersonal.

#### Helikoptereinsatz:

- Unsere Devise lautet nicht «Helikopter **oder** Saumtier», sondern, «Helikopter **und** Saumtier».
- Vorteile des Helikopters: kann Versorgung auch dann durchführen, wenn
  - Lawinengefahr herrscht;
  - Hochwasser die Stege weggerissen hat;
  - Saumpfade von Steinschlag, Erdbeben oder Sprengung verschüttet sind.
- Nachteile des Helikopters: kann bei Sturmwind oder Nebel nicht eingesetzt werden.

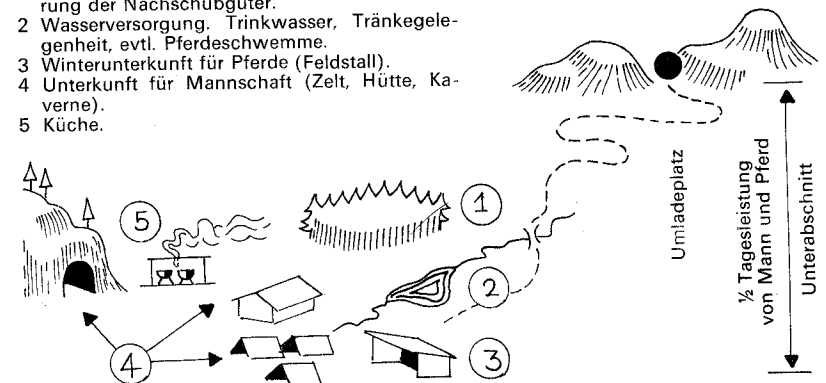
## EINSATZ DER SAUMTIERE UND TRÄGER



- 1 Endpunkt des Motortransportes.
- 2 Umladeplatz. Zugleich Unterkunft der Transportstaffel I (Karrentiere).
- 3 Unterabschnitt. Entspricht ½ Tagesleistung von Mann und Pferd.
- 4 Umladeplatz. Zugleich Unterkunft der Transportstaffel II (Saumtiere, Träger).
- 5 Unterabschnitt. Entspricht ½ Tagesleistung von Mann und Pferd.
- 6 Endpunkt. Front. Verbraucher.

## ORGANISATION EINES UMLADEPLATZES

- 1 Fliegerdeckung für vorübergehende Einlagerung der Nachschubgüter.
- 2 Wasserversorgung. Trinkwasser, Tränkegelegenheit, evtl. Pferdeschwemme.
- 3 Winterunterkunft für Pferde (Feldstall).
- 4 Unterkunft für Mannschaft (Zelt, Hütte, Kaverne).
- 5 Küche.

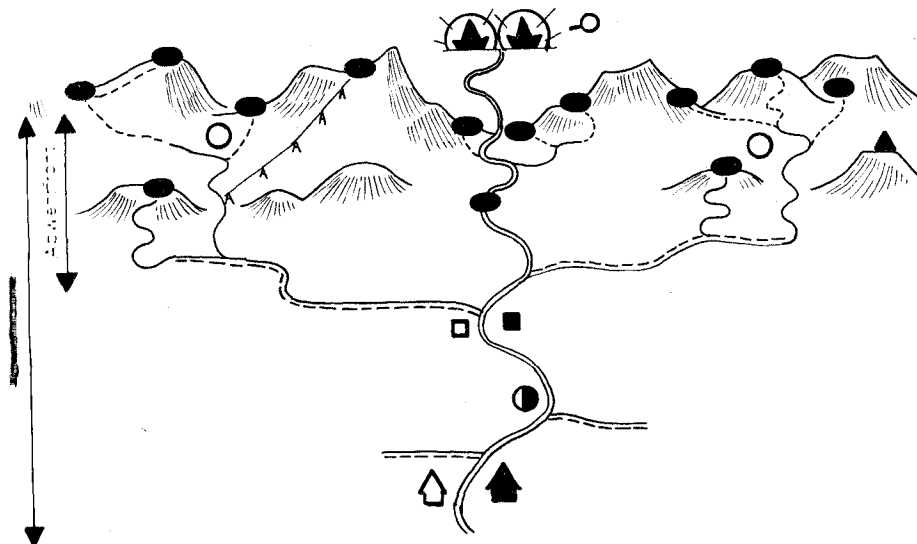


- Hilfe der Gebirgssoldaten an den Helikopterpiloten:
  - a) Windrichtung am Landeplatz kenntlich machen. Mittel: Rauchpatronen, stark rauchendes Feuer, Fanion aus farbigem Stoff (am besten gelb oder orange);
  - b) Landeplatz von den größten Steinen säubern und markieren. Auf gewöhnlichem Boden am besten mit farbigen Tüchern, im Schnee durch Trampelpuren. Markiermaterial am Boden befestigen (z.B. mit Steinen beschweren) damit es vom Rotorwind nicht weggeweht wird;
  - c) Alle Leute ausserhalb der Landezone halten. (Verletzung durch Rotorflügel.) Sich dem Apparat erst nähern, wenn der Pilot winkt.

#### Saumtier-Einsatz:

- Es kann vorkommen, dass dir Saumtiere zugeteilt werden. Um nicht ungeschickt zu handeln oder von den Tieren gar Unmögliches zu verlangen, musst du dir einige Kenntnisse aneignen. Dies ist umso nötiger, als der Sinn für das Pferd weitherum verloren gegangen ist. Wohl führen die Trainsoldaten die rein technischen Arbeiten durch, aber du musst ihnen als Chef hierfür Zeit, Gelegenheit und oftmals Hilfe gewähren.

- Geize mit den Kräften der Saumtiere speziell im Sommer, so dass sie den schweren Winter eher überstehen.
- Trachte in deinem Interesse darnach, auch in Feldverhältnissen und unterwegs auf dem Marsch die gewohnten Fütterungszeiten innezuhalten.
- Kaltes Schneewasser, abgestandenes Wasser (Schlammtümpel) und stark kalkhaltiges Wasser sind kolikgefährlich. Sorge also für günstige Tränkmöglichkeiten, sonst fallen die Pferde bald aus und du hast den Schaden.
- Gras kann nur mit Heu vermischt gefüttert werden oder aber, wenn zuvor Heu gefressen wurde. Allein erzeugt es eventuell Kolik und die Pferde fallen aus.
- **Vor** grossen Anstrengungen musst du die Pferde **auffüttern**. Sorge für Zeit und Fourage. **Während** der speziellen Anstrengung wird **nur normal** gefüttert.
- Wie die Menschen, musst du auch die Pferde auf strenge Zeiten hin vorbereiten. (Kräftigen, trainieren).
- Neu zugeteilte, noch nicht abgehärtete Tiere darfst du nicht sofort maximal beladen. Sie benötigen eine Trainingszeit, wie die Menschen. Etwas Geduld wird sich reichlich bezahlt machen.
- Als Zugtiere für Schlitten musst du Pferde den Maultieren vorziehen. Pferde haben grössere Hufe und sinken weniger im Schnee ein.
- Im Steilhang kann das Saumtier nicht ruhen. Als Chef also flache Stellen als Rastplatz wählen.
- Pferde drängen. Im Abstieg muss die Kolonne geschlossen marschieren. Wenn du aus taktischen Gründen nicht geschlossen marschieren darfst, so ver füge so grosse Abstände, dass die Pferde einander nicht mehr sehen können.
- Für den Transport unförmiger Lasten (Stangen, Balken, Bretttafeln usw.) Maultiere bevorzugen, sie sind beweglicher.
- Wo im Winter ein Pferd durchkommt, gelangt auch ein Schlitten durch.
- Ein Pferd zieht etwa drei Mal soviel, als es trägt. Deshalb sind Karren oder Schlitten sehr wirtschaftlich.



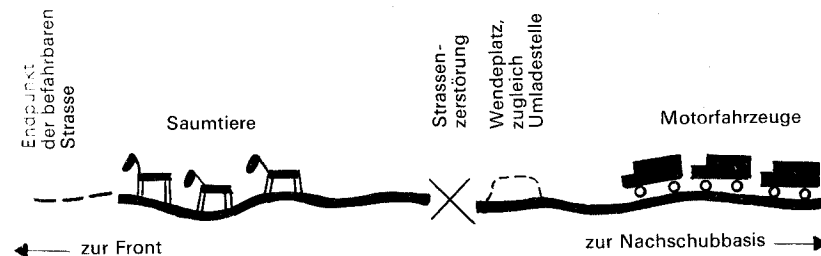
●	Stützpunkt in der Abwehrfront	○	Jagdpatrouille, Aufklärungspatrouille vor der Abwehrfront
====	Bestehende grosse Passstrasse	▲	Abschnitts-Lawinendepot: Hunde, Hundeführer, Pullmotore, Sondierstangen, Scheinwerfer usw.
----	Früherer Fusspfad. Jetzt ausgebaut und für Jeep und Pferdekarren benutzbar	⬆	Abschnittsdepot für Nachschubgüter aller Art, für den Fall, dass die grosse Passstrasse vorübergehend unterbrochen ist
—	Neugeschaffener Saumpfad	●	Ausgebaute Helikopterbasis (Unterhalt, Reparatur usw.)
----	Neugeschaffener Fusspfad	○	Rekognoszierter und gesäuberter Helikopterlandeplatz (Verbindung, Nachschub, Verwundetenrückschub)
A — A	Militärseilbahn	□	Wegunterhaltsdepot mit Werkzeug und Maschinenpark (Buldozer, Ladeschaukeln, Schneepflüge usw.)
▲	Militär-Wetterstation	■	Vorgeschobenes Lawinendepot

- Der Ordonnanz-Fahrschlitten kann auf Alpweiden auch ohne Schnee verwendet werden (Pferdezug oder Motor-Schlittenwinde).
- Für Saumtiere immer vorher erkunden, wenn du Nebenwege benutzen musst. Räume die hierfür nötige Zeit ein.
- Vor eventuellen Wegverbesserungen erkunden, ob eine Umgebung der schlechten Stelle nicht einfacher ist.
- Bei Pannen mit Karren und Schlitten (oder Saumtieren), nie ein Tier allein zurücklassen. Ein einzelnes Tier regt sich zu sehr auf (Absturzgefahr). Immer mindestens 2, lieber 3 Tiere zusammenbelassen.
- Nach Verlassen der Asphaltstrasse im Gebirge sofort die Stollen in die Hufeisen einsetzen. Die nötige Zeit hierfür einrechnen.
- Bei beladenen Saumtieren müssen die Trainsoldaten ihren Rucksack tragen. Bei unbeladenen Tieren sollen sie ihn aufladen.
- Tempo: auf Wegen für Saum- oder Karrenkolonnen: 4 km in 50 Minuten, 30 Minuten Zuschlag für je 400 m Höhendifferenz im Auf- oder Abstieg.
- Gebirgsmarsch: Paketweise 3-5 Karren oder 4-6 Saumtiere.
- Saumkolonnen: nach 2-3 Stunden Marsch einen Abladehalt von 30 Minuten einschalten.
- 10 Minuten nach Abmarsch kurz anhalten, damit die Beschirrung kontrolliert und notfalls in Ordnung gebracht werden kann.
- Retablierungszeit nach dem Marsch:
  - 1 Stunde für Abladen und Einrückungsarbeiten;
  - 1 Stunde für Stalldienst und Veterinärvisite;
  - 15 Minuten für Fütterung.
- Pro Tier musst du im Stall eine Platzbreite von 1,5 m berechnen.
- Wenn das Biwak mehrere Nächte dauert und schlechte Witterung herrscht, muss ein Feldstall gebaut werden. Hierbei müssen die Füsilier den Trainsoldaten helfen.
- Auflockerung: pro 40-50 Tiere 4 Hektaren Platz berechnen. Pakete von 6-7 Tiere bilden. Von Detachement (40-50 Tiere) zu Detachement mindestens 100 m Sicherheitsabstand einschalten.
- Während der Nacht und bei kalter Witterung die Tiere mit Satteldecke und Pferdeblache zudecken.
- Bei Gewitter und Sturm die Trainsoldaten rechtzeitig zu ihren Tieren befehlen. Eventuell Köpfe der Tiere mit Blache decken.
- Eskorte der Kolonne: pro 2 Karren oder 4 Saumtiere musst du 1 Mann als Eskorte abstellen.

#### Trägereinsatz:

- Trägereinsätze im Verband (Trägerkolonne) müssen gründlich vorbereitet werden.
- Die Leistungsgrenzen sind mit dem Marsch- und Tragvermögen des Mannes identisch.
- Technische Hilfseinrichtungen sind: Reffe, Tragen, Rucksäcke usw.
- Das Gesamtgewicht soll 30 kg nicht überschreiten. Darin sind enthalten:
  - a) Nachschubgut;
  - b) Tragvorrichtung (Reff, Rucksack usw.);
  - c) Persönliche Ausrüstung des Mannes für den Eigenbedarf (Helm, Zelttuch, Waffe, Marschverpflegung usw.).

## NACHSCHUB



Die Pferde müssen diese Strecke zusätzlich mitübernehmen

## RICHTIG



Die Pferde müssen keine Mehrleistung erbringen

Einzelne Motorfahrzeuge holen die Nachschubgüter an der Zerstörungsstelle

- Als Nutzlast bleiben somit pro Mann 20 bis max. 25 kg.
- Führt der Transportweg durch schwieriges Gelände, so müssen die erschwerten Marschbedingungen durch verminderte Zuladung ausgeglichen werden.
- Höhen über 2000 m wirken sich bei bergungewohnten Leuten in Atembeschwerden aus, die ihrerseits die Marsch- und Tragfähigkeit herabsetzen.
- Mit 12 Träger-Einsatzstunden innerhalb des 24-Stundentages ist auch die andere, durch den menschlichen Körper bedingte Leistungsgrenze erreicht. Ausnahmen von dieser Regel sind möglich, wenn Spitzenleistungen erfüllt werden müssen und später ausgedehnte Ruhepausen angesetzt werden können.
- Im Winter müssen neben den skitechnischen Anforderungen, die kräfteraubenden Einflüsse von Kälte und Wind berücksichtigt werden.
- Abfahrten mit Lasten sind ermüdend und gewähren keinerlei Erholung. In Zeitberechnungen muss dem Rechnung getragen werden.
- Trägereinsatz bedeutet eine monotone, gleichförmige Aufgabe ohne Abwechslung. Auf- und Abstieg unterscheiden sich nur unwesentlich.
- Auch bei gleichbleibender Marschstrecke und Beladung wird der Mann seine Last von Einsatz zu Einsatz sehr unterschiedlich tragen. Die Leistungsgrenze wird entsprechend verschoben. Erfahrungsgemäss wirken sich in dieser Beziehung die Witterungsverhältnisse sowie der psychische Zustand des Mannes am stärksten aus.



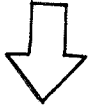
1 CAMION 3t.

Nachher für die gleiche Last:



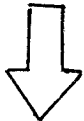
10 KARREN

Nachher für die gleiche Last:



30 SAUMTIERE

Nachher für die gleiche Last:



120 TRÄGER

### Verpflegung

- Schaffe 3 Wertkategorien:
  - a) Spezialnahrungsmittel;
  - b) Hochwertige Lebensmittel;
  - c) Normale Verpflegung.
- Speziallebensmittel werden für Elemente, die den Bewegungskrieg führen, reserviert. (Spähtrupps, Jagdpatrouillen, Skidetachementen usw.). Diese müssen im «Kleinkocher» unterwegs abkochen. Sie haben aber sehr wenig Brennstoff bei sich. Da der Standort ununterbrochen wechselt, kann ihnen nichts nachgeschoben werden, und der Mann muss alles selber tragen. Deshalb soll die Verpflegung leicht, im Volumen klein und gut zu transportieren sein. Dazu feuchtigkeits- und kältebeständige Verpackung. Da die Leute besonders viel leisten müssen, ist nur hochwertigste Verpflegung, wie z.B. Schokolade, Ovomaltine, Trockenmilch, Zwieback, Speck, Ölsardinen, Thon, Räucherfleisch usw. geeignet. Somit Verpflegung, die keine oder nur ganz geringe Kochzeit verlangt oder noch besser, nur kurz aufgewärmt zu werden braucht.

DIE TRANSPORTMITTEL

Hochwertige Lebensmittel werden für Höhendetachementen reserviert (Gipfelbesetzungen). Die Leute haben sehr viel Zeit und können praktisch den ganzen Tag kochen. Sie verfügen jedoch nur über «Kleinkochgelegenheiten» für Spezialbrennstoffe, wie META, Holzkohle, Reinbenzin, usw. Sie können aus diesem Grunde trotz genügender Zeit nur Dinge mit geringer Kochzeit verwenden. Durch schlechte Unterkunft und besonderes Exponiertsein den Witterungseinflüssen gegenüber, haben sie zudem erhöhten Kalorienbedarf. Die normale Verpflegung ist für das Gros der Truppe in stationären Verhältnissen bestimmt. Sie muss aber immer noch reichhaltiger sein als bei der Feldtruppe (Höhenzulage). Es kann normal gekocht werden. Zeit, Brennmaterial und stationäre Kücheneinrichtungen sind vorhanden. In Frage kommen: Trockengemüse, Speisefett, Zucker, Mehl, Brot, Griess, Mais, Haferflocken, Suppe, Gemüse- und Fleischkonserven, Teigwaren, Reis, Käse, Tee, Kaffee, Kondensmilch, Kakao usw.

Grüngemüse kommt wegen des ungünstigen Transportvolumens und des Gewichts im Winter nicht in Frage und muss durch Trockengemüse ersetzt werden.

Wo Gewichtersparnis entscheidend ist (Jagdpatrouillen, Skidetachementen usw.) verwende an Stelle der Kondensmilch Trockenmilchpulver.

Brot, Käse- und Fleischkonserven sind bei grosser Kälte als Patrouillennahrung nicht geeignet, da sie rasch gefrieren. An ihre Stelle treten Knäckebrot und Rauchfleisch.

- Im winterlichen Gebirge musst du die Hauptmahlzeit auf den späten Nachmittag verlegen, weil dann die erzeugte Wärme für die Nacht anhält.
- Schnee- und Gletscherwasser müssen gekocht werden.
- Pro Mann und Tag musst du in normalen Verhältnissen 10 Liter Trink-, Koch- und Waschwasser rechnen.
- Wenn du aus Schnee und Eis Wasser gewinnen musst, so benütze schräggestellte Wellblechtafeln, unter denen du Feuer anfachst.
- Tabelle für den Brennstoffverbrauch (Annäherungswerte):  
Um 2 Liter siedendes Wasser zu erhalten, brauchst du über der Baumgrenze bei ca. minus 10 Grad C:

Kochgerät	Brennmaterial	Kochzeit	Brennstoffverbrauch
Gamelle	Holz	1 Stunde	5-6 Scheiter = 500 g Holz
Primuskocher	Benzin	45 Minuten	2 Deziliter Benzin
Metakocher	META	1 Stunde	25-30 Meta-Tabletten

Anhand dieser Tabelle kannst du den ungefähren Brennmaterialbedarf bei der Ausrüstung von Patrouillen oder Detachementen berechnen.

- Brennmaterial: Das hochwertige und nur in beschränkter Menge vorhandene META wird für Gipfelbesetzungen und Jagdpatrouillen reserviert.
- Nimm frühzeitig den Köhlenmeilerbetrieb auf, um Höhenstellungen mit Holzkohle versorgen zu können. Hierdurch kann das Nachschubgewicht eines der wichtigsten Versorgungsgüter (Brennmaterial) ganz erheblich herabgesetzt werden. Erfasse durch Umfrage bei der Truppe (auch im Tiefland) alle jene Leute, die das aussterbende Handwerk des «Köhlers» beherrschen.
- Wenn du in Kavernen, Unterständen oder Schneehöhlen ohne Doppeleingang (Durchzug) längere Zeit mit META kochst, musst du für den Abzug der Verbrennungsgase sorgen.

- In der Kochkiste kann noch auf 3000 Meter und höher gekocht werden. Die Kochzeit wird aber stark verlängert. So müsstest du z.B. für das Sieden von Fleisch 8–10 Stunden rechnen, mit entsprechendem Brennmaterialverbrauch. Da sich dieser Aufwand nicht lohnt, bist du zu einer entsprechenden Menü-Auswahl gezwungen.
- Sehr vorteilhaft in bezug auf Brennmaterialverbrauch ist, auf Höhen unter 2500 Meter zu kochen und dann die Kochkisten in die Höhe zu schaffen (z.B. Seilbahntransport). Die ca. 30%ige Steigerung des Drucks in der Kochkiste beim Höhentransport macht nichts. Braten, Ragout, Siedfleisch, Kartoffeln und Knollengemüse leiden hierbei nicht. Heikler sind Reis und Teigwaren. Diese kochst du besser in der Höhe.
- Wenn du ausnahmsweise in der Höhe kochst und die Verpflegung zu Tale schaffst (kann im Bewegungskrieg vorkommen), empfiehlt es sich, die Kochkisten für den Transport wegen des Druckausgleichs zu öffnen.

## Der Winter

### Wintervorbereitung:

- Der Gebirgswinter kann mit seinem Vor- und Nachwinter gute 5–8 Monate dauern. Schnee liegt vom Oktober bis April, auf Übergängen über 2000 m bis in den Juni. Über 2500 m noch länger und ab 3000 m das ganze Jahr.
- Orientiere die Truppe über das Verhalten im Winter durch die Alpinoffiziere, damit die Leute nicht unvorbereitet in diese schwere Zeit treten.
- Bei Wintereinbruch musst du sofort alle überflüssigen Leute sowie die Verwundeten und Kranken abschieben (Verkleinerung des Versorgungsbestandes). Elementarereignisse können den Nachschub für Tage, ja Wochen ausfallen lassen.
- Berechne, wieviele Nachschubgüter du haben musst, um die voraussichtlich längste Periode des Abgeschnittenseins durch Schnee, Sturm oder Lawinen zu überstehen.
- Setze deine Vorräte solange als möglich um.
- Fülle die Depots auf für die Zeit, wo der Nachschub wegen Neuschneemassen oder Lawinengefahr gesperrt werden muss.
- Ersetze den Saumtier- und Trägernachschub durch den Bau von Seilbahnen, die den Nachschub auch in Lawinenperioden und nach starken Neuschneefällen ermöglichen.
- Triff Sanitätsvorsorge, da der Verwundetenrückschub oft für lange Zeit nicht mehr möglich sein wird und du somit auch schwere Fälle weit vorne behandeln musst.
- Versetze Unterkunftsbaracken, die ungünstig stehen, an lawinensichere Orte.
- Unbedingten Schutz gegen Lawinen bieten nur Kavernen. Kaverneneingänge sind vom Schnee freizuhalten und im Innern ist Werkzeug bereitzustellen.
- In den Unterküften wegen Schneeverwehungen, Einschneien und Lawinenverschüttung Schneeschaufeln und anderes Material bereitstellen.
- An rückwärtigen und zentralen Stellen Schneeräumungsdepots errichten: Unterküfte für Schneeräumungsmannschaften, Magazine für Motorschneepflüge, Motorschneefräsen, Pferdeschneepflüge, Buldozer, Ladeschaufeln usw.
- Markiere Strassen und Wege. Als Zeichen setztest du alle 20 Meter eine Stange von 3–4 m Höhe.

An gefährlichen Stellen bringst du Warnungstafeln an, die die notwendigsten Verhaltensmassregeln für das nächste Wegstück enthalten z.B. «Feindeinsicht», «Lawinengefahr», «Hang nur mit 50 m Abstand betreten,» usw. Formiere Rettungsequipen und exzeriere die Leute ein. Errichte Depots für Sondierstangen, Schaufeln, Pullmotoren, Lawinenhunde, Hundeführer usw. Sammle die gemachten lokalen Erfahrungen und Sorge für deren Verbreitung.

### Winterorganisation:

Darauf achten, dass nach starken Neuschneefällen nicht jeder Unterführer auf eigene Faust und unter grösstem Kraftverschleiss eigene Pfade in den Schnee stampfen lässt. Lasse vielmehr ein neues Wegenetz planmässig für den ganzen Abschnitt anlegen und unterhalten. Im sauberen Schnee ausfräsen. Im mit Holz und Steinen vermischten Lawinenschnee mit Buldozer oder von Hand arbeiten. Die verschiedenen Arbeitsmethoden geschickt miteinander kombinieren (Fräsen, Pflügen, Ausschaufeln, Austreten usw.).

Tief ausgeschaufelte Strassen und Wege werden bei Sturm durch Schneeverwehungen unpassierbar. Dieses Verfahren für Winterwege nur dann anwenden, wenn für das nachfolgende Räumen der immer wieder neu zu erwartenden Verwehungen maschinelle Räumungsmittel (Motorfräsen usw.) zur Verfügung stehen. Wo diese Voraussetzung nicht zutrifft (Maschinenpark), musst du auf das Offenhalten der Strassen und Wege verzichten und dich mit Trampelpfaden für Saumtiere und Träger begnügen. (Wegpfadung im tiefen Neuschnee durch Schneereifendetachements. Für Schlitten in 3er oder 5er Kolonne vorspuren.)

Tief ausgeschaufelte Wege schaffen in Lawinhängen künstliche Abrisslinien für Lawinen.

Bei starker Lawinengefahr den Verkehr beschränken oder ganz einstellen. Munition und Verpflegung müssen vorhanden sein.

Wenn der Schnee verharscht, den Verkehr sofort freigeben und bis zur nächsten Lawinenperiode den Nachschub forcieren, um die verbrauchten Vorräte zu ergänzen. In diesem Moment alle verfügbaren Träger (auch Reserven) rücksichtslos und bis an die Grenze der Leistungsfähigkeit einsetzen, um die ganze mögliche Transportkapazität voll auszuschöpfen. Wenn die Periode des verharschten Schnees voll ausgenützt wird, kannst du später in lawinengefährlichen Zeiten den Verkehr umso frühzeitiger sperren und so deine Leute den alpinen Gefahren entziehen. Zur rechten Zeit vergossener Schweiss erspart unnütze Verluste!

In den sicheren Perioden auch alle inzwischen angesammelten Verwundeten und Kranken zu Tale bringen und aus den Reserven ergänzen. Eventuell Stellungsbesetzungen ablösen.

### Kampfführung:

- Verbinde die einzelnen Kampfstände untereinander mit Schneetunnels. Das Ausschaufeln der Verbindungsgräben ist zwecklos, da sie doch wieder zugeweht werden. Schneetunnelbau: Den Tunnel als offenen Graben ausheben. Nachher mit Brettern oder Drahtgeflechtrahmen decken und Schnee in gewünschter Stärke anschütten. Nach ein paar Tagen die Verschalung wegnehmen, die Decke hält. Wenn es eilt, den aufgeschütteten Schnee feststampfen, und die Verschalung kann bereits nach 24 Stunden weggenommen werden.

- Verwehte Kampfanlagen werden durch Schneebrustwehren von mindestens 2 Meter Stärke ersetzt (gefrorenen Schnee verwenden).
- Nach starkem Neuschneeefall und speziell nach Verharschung sind keine Drahthindernisse ausgeschaltet.
- Achtung vor Schneetunnels, in denen sich der Gegner unbemerkt unter der Schneeoberfläche an deine Stellung heranarbeiten kann. Tunnellängen von 500–1000 m sind nichts aussergewöhnliches.
- Für die Bewegung merke dir: Schneereifen sind im Gebirgskampf (speziell in der Verteidigung) das Bewegungsmittel der Masse, der Ski dasjenige der Patrouillen und Spezialdetachemente.
- Für Handstreichs bei Nacht, im dichten Nebel oder bei Sturm ist der Schneereif besser geeignet als der Ski. Ebenso für Überraschungen vermittelt Anschleichen durch Waldparzellen, Schluchten, Wasserrinnen usw.

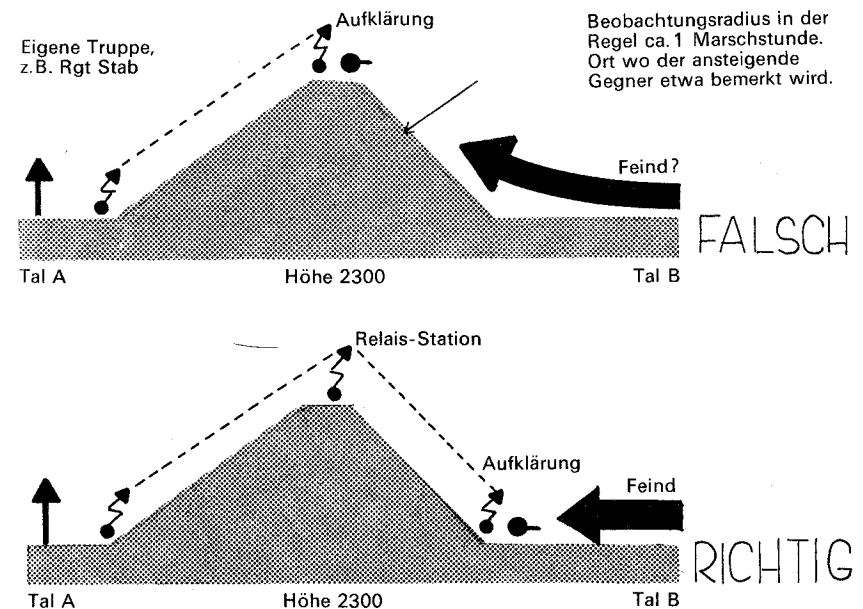
## Die Führung des Abwehrkampfes

### Allgemeines

- In den wenigsten Fällen wirst du genügend Zeit, Material und Arbeitskräfte haben, um im schweren Felsboden mehrere Stellungen hintereinander auszubauen. Deshalb musst du an den vordersten Stellungen zäher festhalten und dir ein Ausweichen reiflicher überlegen, als im Tiefland.
- Durch die Geländegestaltung ist es unmöglich, ein System durchlaufender Feuersperren zu erzielen, welches die normale Abwehrfront im Tiefland kennzeichnet.
- Das Gebirgsgelände verführt dich mit seiner Vielfalt der Gliederung geradezu zur Kräfteverzettlung. Beschränke dich darauf, nur die allerwichtigsten Punkte fest in der Hand zu behalten. Errichte hier solide Stützpunkte. Zwischen diesen bleiben weite Strecken ohne Besatzung und werden lediglich durch Beobachtungsposten und Patrouillen überwacht. Umgehungsversuche bekämpfst du mit deinen Reserven.
- Es ist normal, dass du im Gebirge breitere Abschnitte sperren musst, als im Flachland.
- Im Gefecht wird jeder Gegner darnach trachten, den andern zu überhöhen. Der Angreifer durch Höherentreiben seiner Angriffskolonnen, der Verteidiger durch Höherplazieren seiner Reserven.
- Der Vorteil der Überhöhung besteht darin, dass der Höherbefindliche guten Überblick über das Terrain und Einblick in die Massnahmen des Gegners hat. Zudem werden seine Bewegungen erleichtert.
- Umgehungen benötigen sehr viel Zeit, da sie normalerweise nur abseits der Wege im schwer gangbaren Zwischengelände durchgeführt werden können.
- Schwache Umgehungskolonnen mit wenig Leuten und wenig schweren Mitteln sind wohl relativ rasch und können unbemerkt verschoben werden, vermögen aber einmal am Ziel angelangt, nicht viel auszurichten.

- Umgehungen mit grossen, kampfstarken Kolonnen dagegen benötigen sehr viel Zeit und können selten unbemerkt ausgeführt werden.
- Der aufmerksame Verteidiger kann Umgehungsaktionen schnell feststellen. Einmal erkannt, vermögen schon kleine Detachemente, ja Patrouillen, Umgehungskolonnen an günstigen Stellen zu stoppen oder doch nachhaltig zu verzögern.
- Merke dir: Wer umgeht, ist selber auch umgangen. Du darfst somit als Verteidiger solche Aktionen des Gegners nicht allzusehr fürchten.
- Weites Zurückhalten starker Reserven in Angriff und Verteidigung führt im Gebirgskrieg nicht zum Ziel. Sie kommen zur Entscheidung zu spät (ausgenommen helikoptertransportierte Truppen). Aus diesen Gründen kannst du dir keine grosse Gesamtreserve halten, sondern du musst mehrere kleinere Abschnittsreserven schaffen.
- Im Gebirge gehören Reserven dicht hinter die entscheidenden Punkte. Diese zu erkennen ist Sache der Führung.
- Platziere die Reserve so hinter der vordersten Linie, dass der Gegenstoss oder Gegenangriff von oben nach unten geführt werden kann.

## AUFKLÄRUNG, PATR., BEOB. P.

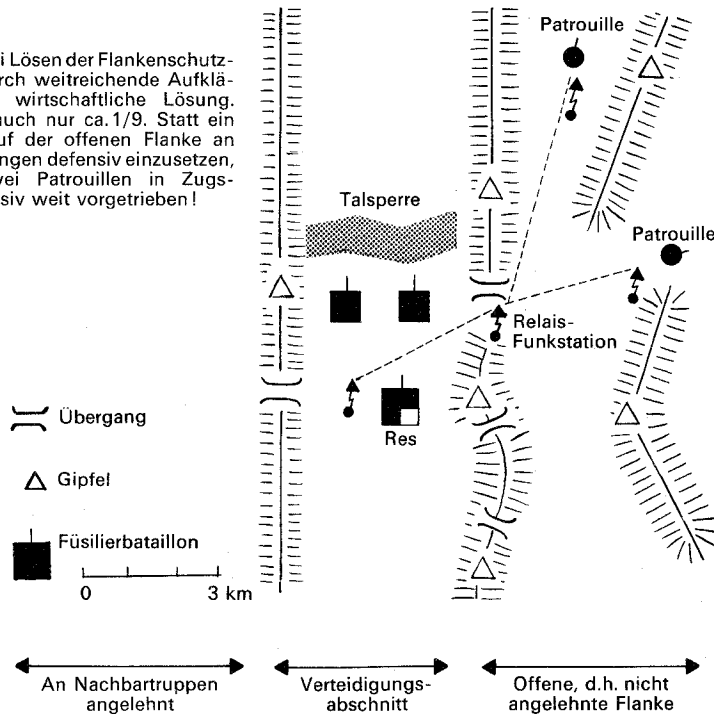


Skizze oben: ungenügende Lösung. Die auf der Höhe stehengebliebene Aufklärung bemerkt den Gegner zu spät, d.h. erst wenn er die Höhe fast erreicht hat. Die eigene Führung kann gar nicht mehr rechtzeitig Gegenmassnahmen treffen. Eine solche Meldung hat nur noch «Archivwert».

Skizze unten: gute Lösung. Nun hat die eigene Führung Zeit, um Gegenmassnahmen zu treffen.

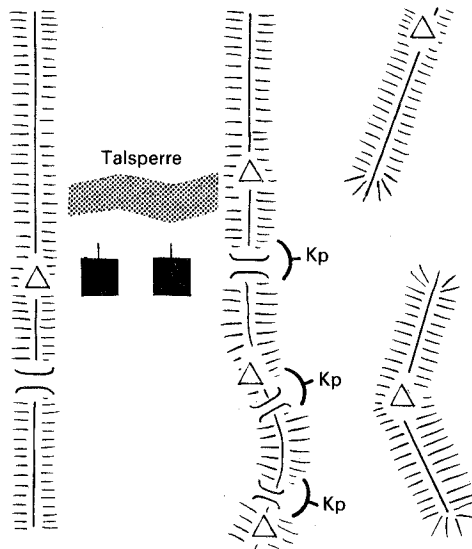
## Richtig

Situation bei Lösen der Flankenschutz-  
aufgabe durch weitreichende Aufklä-  
rung. Sehr wirtschaftliche Lösung.  
Kräfteverbrauch nur ca. 1/9. Statt ein  
Bataillon auf der offenen Flanke an  
den Übergängen defensiv einzusetzen,  
werden zwei Patrouillen in Zug-  
stärke offensiv weit vorgetrieben!



## Falsch

Situation bei Lösen der Flankenschutz-  
aufgabe durch Sperr-Detachements.  
Sehr unwirtschaftliche Lösung. 1/3  
der Kräfte (z. B. 1 Bataillon) geht ver-  
loren, d.h. fällt für den Entscheidungs-  
kampf aus.



- Ziehen von Abschnittsgrenzen: Der tiefste und am besten passierbare Einschnitt (Pass, Scharte, Sattel usw.) in einem Frontabschnitt darf nie zur Nahtstelle gemacht werden. Ebenso darf die Abschnittsgrenze nicht über eine beherrschende Höhe führen.

## Aufklärung

- Die Aufklärung muss zeitgerechte Ergebnisse bringen, denn es genügt nicht, nur etwas zu wissen, sondern man muss darüber hinaus noch Zeit haben, etwas zu unternehmen, d.h. Gegenmassnahmen zu treffen.
- In der Regel genügt es nicht, die Aufklärung aus dem Tal heraus lediglich auf die Höhe zu senden. Sie muss auch noch ins jenseitige Tal hinunter. Das bedingt praktisch immer den Einsatz von Relais-Funkstationen auf der Höhe. So dass für eine Aufklärungspatrouille 2 Funkstationen eingesetzt werden müssen. Das hat wiederum zur Folge, dass die Zahl der Patrouillen verringert werden muss, da der Bestand an Funkgeräten nicht ausreicht.

## Sicherung

- Zahlreiche Patrouillen decken das eigene Dispositiv gegen den Feind ab oder sichern offene Flanken.
- Weitreichende Aufklärung sichert offene Flanken oft besser als Sperrverbände und sparen erst noch Kräfte.
- Im Gebirge haben Patrouillen viel bessere Möglichkeiten ungesehen tief in feindliches Gebiet vorzustossen, als im Flachland.
- Die Aufklärungspatrouillen der weitreichenden Sicherung müssen stark sein. Mindestens eine Füsiliergruppe, in der Regel aber ein Füsilierzug.
- So können sie sich an günstigen Geländestellen einrichten und ihrerseits «Unterprouillen» strahlenförmig aussenden oder abgesetzte Beobachtungsposten einrichten.
- Die Stärke der Patrouille verhütet zudem, dass diese vom Gegner erledigt werden kann, ohne dass eine Meldung zurückgelangt.

## Verteidigung eines Stützpunktes

- Du musst jeden Stützpunkt reichlich mit Munition und Verpflegung versehen, so dass er nicht auf täglichen Nachschub angewiesen ist, der im Gebirge durch Witterungseinflüsse leicht ausfallen kann (Sturm, Schneefall, Lawinen usw.).
- Jeder Stützpunkt muss zur Rundumverteidigung eingerichtet werden.
- Die rasch wechselnden Witterungsverhältnisse behindern die feindlichen Flieger, und die Geländegestaltung zwingt sie vielfach, hoch über dem Ziel zu bleiben. Trotzdem müssen Stützpunkte auf Passhöhen über reichlich Flab verfügen.
- Die zahllosen toten Winkel im Vorfeld verleihen den Bogenschusswaffen erhöhte Wichtigkeit. Überwinde sie durch vorbereitetes Gewehrgranaten- und Minenwerferfeuer sowie durch Verlegen von Personenminen.

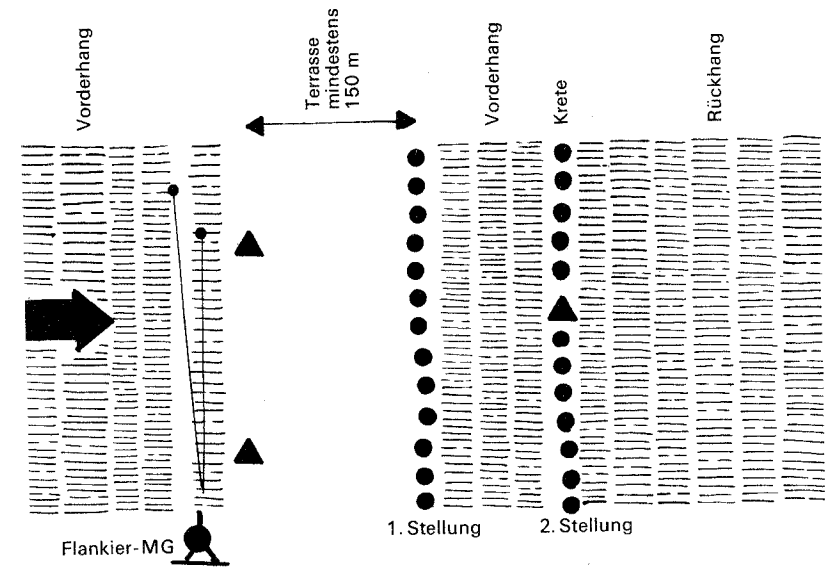


- Besonderheiten der Tarnung im Gebirge: Im Gebirge kannst du der straubfreien und dünnen Luft wegen auf Distanzen beobachten, die viel grösser sind als im Tiefland. Die Grundsätze der Tarnung bleiben sich im Gebirge gleich. Je höher du hinaufkommst, umso mehr nehmen die Bodenbedeckungen an Grösse und Zahl ab. Dadurch ziehen sie die Aufmerksamkeit der gegnerischen Beobachter an. Du musst sie deshalb meiden und in vermehrter Masse die Geländeformen und Schatten ausnutzen. Farbkontraste sind im Gebirge weniger gross als im Tiefland. Demzufolge verliert die Farbarnung an Bedeutung. Das Verwischen der Formen (Brechen der Kanten) nimmt ihre Stelle ein.
- Die Ziele sind im einförmigen Gelände nur schlecht auszumachen. In vielen Fällen ist der Einsatz von Scharfschützen rentabler als die Verwendung automatischer Waffen.
- Mit der Munition muss der grossen Nachschubschwierigkeit wegen sparsam umgegangen werden. Nütze das Feuer der Zielfernrohrkarabiner maximal aus. Während des Feuerkampfes muss der Stützpunktkommandant die Verwendung der Munition überwachen. Strikte Feuerdisziplin heisst aber nicht **mengenmässig wenig** schiessen, sondern **selten** schiessen. Wenn schon geschossen wird, dann mit höchster Intensität.
- Die Geschosswirkung wird im Felsgelände durch Querschläger und Steinsplitter erhöht. Schnee (über 50 cm) setzt die Wirkung von Explosivgeschossen herab. Viele Blindgänger. Verschlucken der Splitter.
- Eine dünne Schneedecke erleichtert durch die auf der weissen Fläche zurückbleibenden gut sichtbaren schwarzen Explosionsflecken das Einschiessen.
- Das Niemandsland gehört bald einmal demjenigen, der die aggressiveren Patrouillen aufweist.

### Die Terrassenstellung

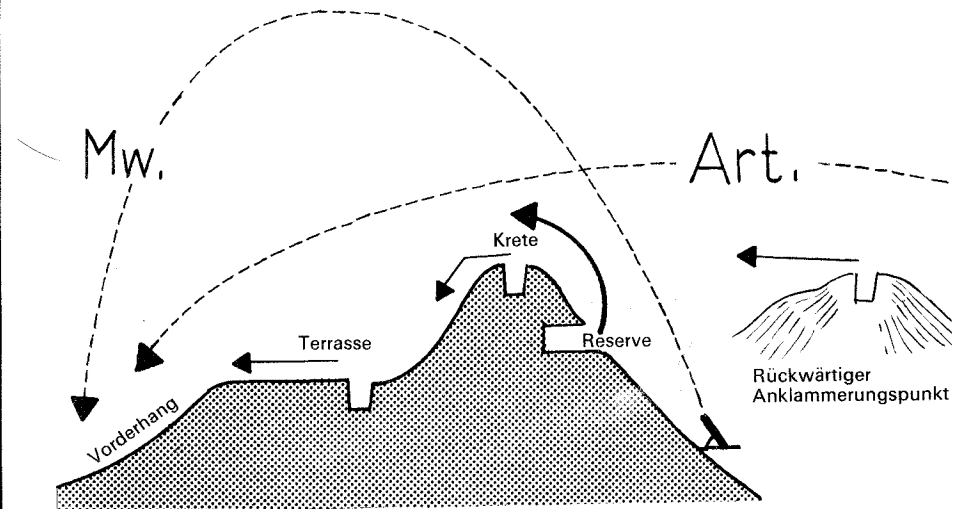
- Die Terrassenstellung wird meist kombiniert mit einer Kretenstellung.
  - Du musst die Stellung auf der Terrasse soweit zurücknehmen, dass mindestens 150 m Schussfeld entsteht.
  - Der vor der Terrasse gelegene Steilhang muss aus flankierenden Mg-Stellungen unter Feuer gehalten werden.
  - Artillerie- und Minenwerferbeobachter sind an den Rand der Terrasse vorzuschieben, damit der Gegner bereits vor dem Anstieg im Tal mit Feuer gefasst werden kann.
  - Die Versorgung der Terrassenstellung ist im Kampf erschwert, weil Saumtiere und Träger Krete und Vorderhang überschreiten müssen.
- \* \* \*
- Der Angreifer muss mit Artillerie oder Atomwaffen vorerst den Verteidiger auf der Terrasse am Vorderhang vernichten.
  - Gelingt es ihm, die Terrasse in Besitz zu nehmen, so braucht der nachfolgende Aufstieg zur Kreta nochmals Zeit, so dass der Verteidiger seinerseits Gelegenheit hat, Gegenmassnahmen zu treffen.
  - Der Atomwaffenaufwand wird durch die abschirmende Wirkung der Krete fast auf das Doppelte erhöht.

# TERRASSENSTELLUNG



▲ = Artillerie- und Minenwerferbeobachtung

● ● ● Verlauf der Stellung



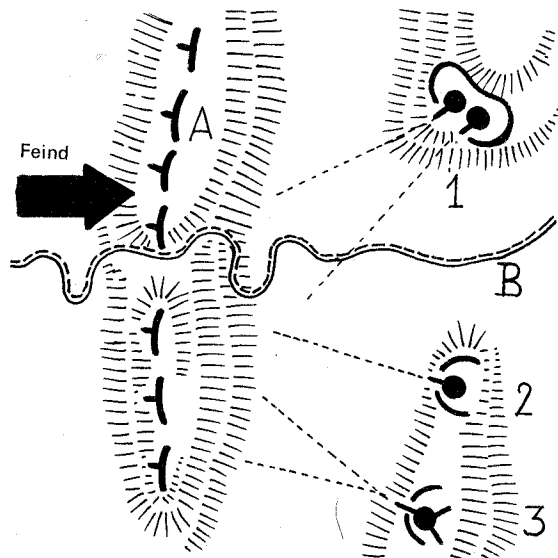
## Die Kretenstellung

- Die reine Kretenstellung hat folgende Nachteile:
  - a) mangelnde Tiefe. Daraus resultierend:
  - b) Gefährdung der ganzen Stellung schon durch einzelne lokale Einbrüche.
- Die Kretenstellung wird daher wenn immer möglich kombiniert mit rückwärtigen Anklammerungspunkten.
- Der einzelne Anklammerungspunkt besteht aus einer Mg-Gruppe, einer Füsilierguppe oder einem Scharfschützennest. Am besten geeignet sind Mg oder Scharfschützen.

## Verteidigung eines Tales

- Merke dir: im Tal gibt es geländemässig ebensogut zu verteidigende Stellen wie auf der Höhe.
- Das Haupttal sperrst du an geländemässig günstigen Stellen durch eigentliche «Talsperren». Normalerweise kannst du dich hierbei auf permanente Befestigungen stützen.
- Hinter der vordern Talsperre errichtest du rückwärtige Sperren.
- Diese vorbereiteten Sperren erlauben dir, das Haupttal leicht und mit wenig Mühe nachhaltig zu sperren, so dass du beachtliche Reserven auszuscheiden vermagst.

## KRETENSTELLUNG

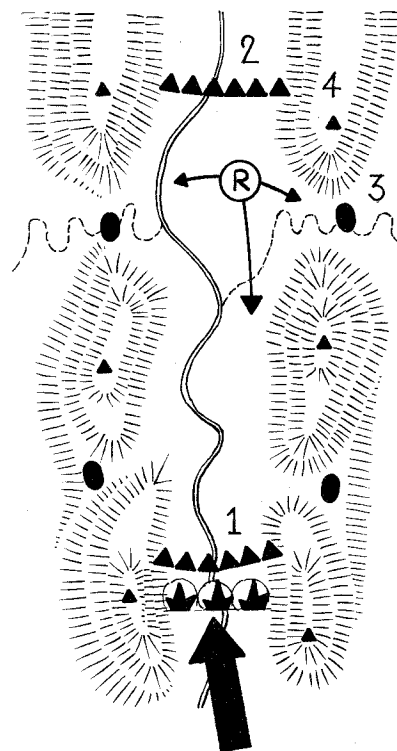


Die Kretenstellung wird kombiniert mit rückwärtigen Anklammerungspunkten. Diese erlauben, den Gegner nochmals zu fassen, wenn er:

- die Krete erreicht hat;
- im Abstieg begriffen ist.

Legende:

- A Abwehrfront (Kretenstellung)
- B Rückwärtige Anklammerungspunkte
- 1 Widerstandsnest bestehend aus 1 Füsilierguppe
- 2 Scharfschützennest bestehend aus 1–2 Scharfschützenpaaren
- 3 Maschinengewehrnest bestehend aus einer Mitrailleurguppe



## TALVERTEIDIGUNG

- 1 Vordere Talsperre, bestehend aus einem Panzerhindernis und permanenten Befestigungen. Vor der Sperre das Feuer der Artillerie (Festungsartillerie oder Feldartillerie).
  - 2 Hintere Talsperre. Feldmässiger Ausbau oder permanente Befestigungen.
  - 3 Stützpunkte in ca. Zugsstärke zur Sperrung der Nebenübergänge. Feldmässiger Ausbau oder permanente Befestigungen (Infanteriewerke).
  - 4 Beobachtungsposten in Gruppenstärke.
- R Reserve.

## Rasches Besetzen eines Passüberganges\*

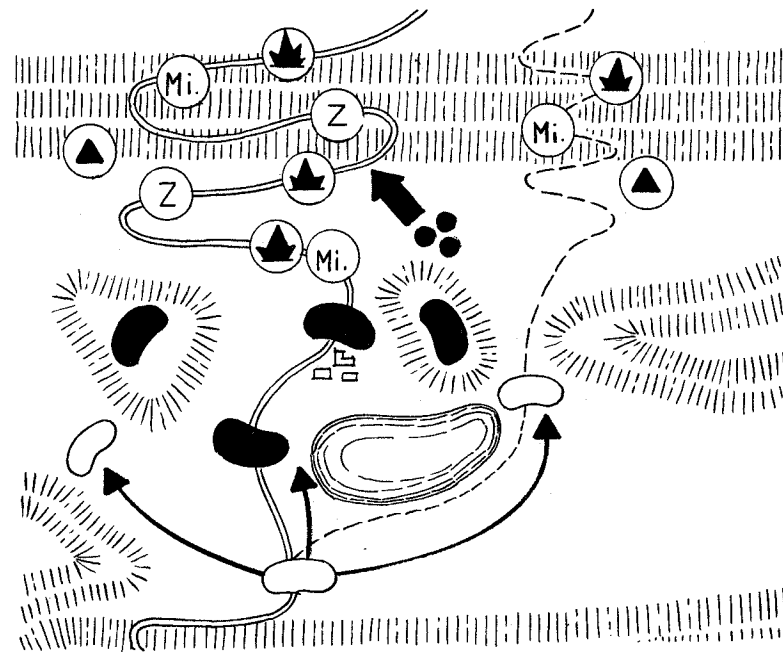
- Sende eine Patrouille voraus, die auf der Passhöhe eine erste Sicherung organisiert. Du musst diese Patrouille so frühzeitig absenden, dass sie die Passhöhe erreicht hat, wenn du mit dem Gros den Anstieg beginnst. Gib dieser Patrouille ein Funkgerät mit und lasse sie durch einen Offizier führen. Der Pass ist nur zu halten, wenn sich auch die unmittelbar umliegenden Kuppen in deiner Hand befinden.
- Nach Ankunft des Gros errichtest du unweit der Passhöhe und auf den benachbarten Kuppen als Sofortmassnahme eine erste provisorische Sperrorganisation.
- Kläre sofort durch Patrouillen in Feindrichtung ca. 1 km auf. Von der selbstverständlichen Pflicht zur Aufklärung bist du nur entbunden, wenn das Gelände einen ungehinderten Einblick bis ca. 1000 m gestattet. Ersatz der Patrouille durch Beobachter, gemäss dem Grundsatz: «nur dorthin mit den Beinen gehen, wo die Augen nicht hinsehen!»
- Im Anschluss an diese ersten ganz schematischen Massnahmen erkundest du in Ruhe die endgültige Gliederung der Stützpunkte und beginnst unter ständiger Innehaltung der Gefechtsbereitschaft mit deren Ausbau.

## Passverteidigung

- Ein Pass ist nur zu halten, wenn du die Höhen, Nebenübergänge und Lücken rechts und links in deiner Hand hast.
- Bei langgestreckten Passhöhen darf die Abwehrfront nicht zu weit hinten gewählt werden, sonst besteht die Gefahr, schon durch geringfügige Einbrüche ins Tal hinuntergeworfen zu werden.
- Kampfführung: Feuerschläge der Artillerie und der Minenwerfer auf grosse Distanz zwingen den Gegner zur frühzeitigen Entfaltung und drängen ihn von der guten Strasse ins unwegsame Nebengelände. Verminungen und Zerstörungen zwingen den Gegner zu langwierigen Räumungs- und Wiederherstellungsarbeiten. Jagdpatrouillen machen Feuerüberfälle, wenn der Gegner Minen räumt und Zerstörtes wieder herstellt. Mit Funkgeräten versehene Beobachtungsposten und Patrouillen verfolgen seinen Anmarsch. Stützpunkte sperren die Passhöhe und das unmittelbare Nebengelände. Reserven sind bereit, Umgehungsversuchen entgegenzutreten.

\* Übergang ohne Fahrstrasse.

## PASSVERTEIDIGUNG



Feuerschläge der Artillerie und der Minenwerfer drängen den Gegner von der Strasse weg ins Gelände.

Vernichtung mit Pz- und Personenminen

Zerstörungen an Kunstbauten (Brücken, Stützmauern, Tunnels usw.)

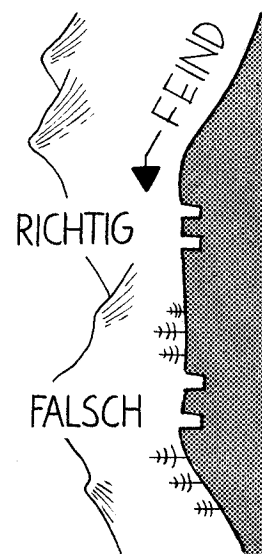
Beobachtungsposten mit Funk verfolgen und melden den Anmarsch des Gegners.

Überfall durch Jagdpatrouille wenn der Gegner Minen räumt und Zerstörungen behebt.

Stützpunkt

Stossreserve

Wähle die Abwehrfront nicht zu weit hinten, sonst gerätst du schon bei geringfügigen Einbrüchen in Gefahr, ins Tal hinuntergeworfen zu werden!

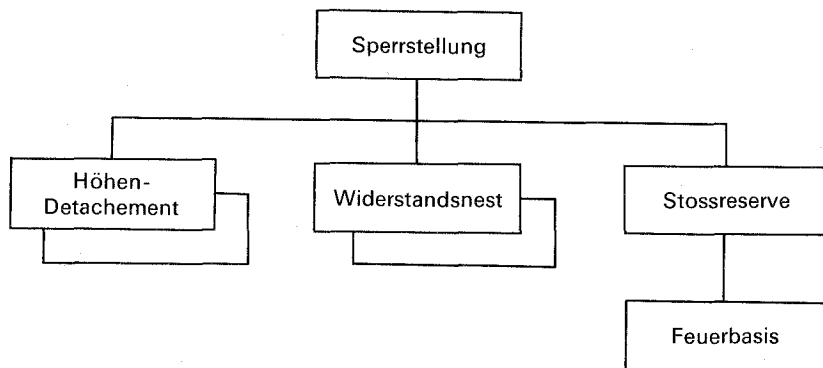


## Verteidigung von Übergängen untergeordneter Natur

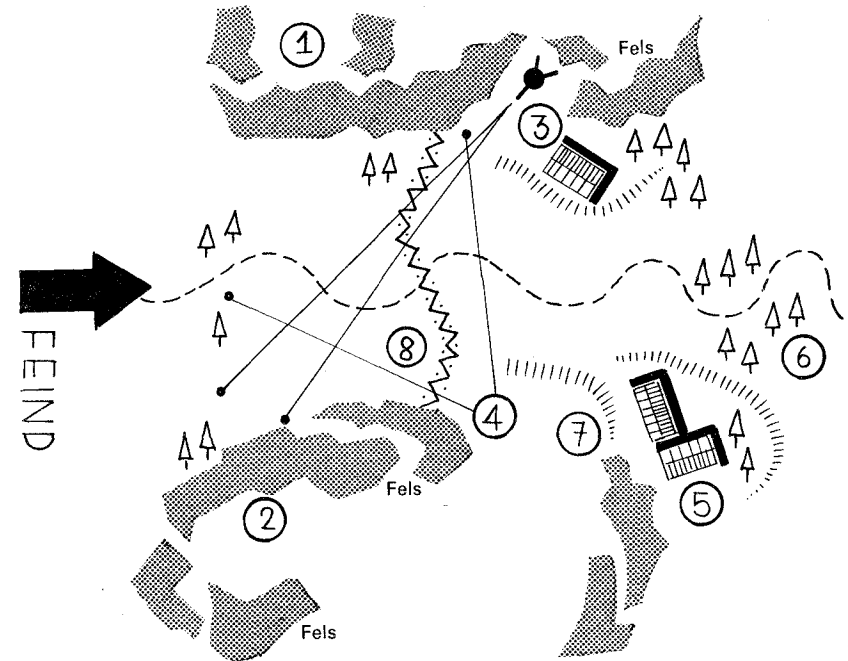
Vorbemerkung: die nachstehenden Grundsätze beziehen sich nur auf Gebirgsübergänge untergeordneter Natur, z.B. Verbindung von Haupt- und Nebentälern sowie Nebentälern unter sich.

Grosse Alpenübergänge mit langgestreckten beidseitigen Rampen und kilometerlangen Passhöhen mit bestausgebauten Strassen hältst du nach der Art eigentlicher Talsperren.

- Übergänge sind Zielabschnitte von geringer Ausdehnung. Du musst deshalb mit massivem Beschuss durch Minenwerfer und Artillerie rechnen.
- Wenn du dich im Übergang selbst oder am Vorderhang einrichtest, bist du diesem beobachteten und massierten Feuer schonungslos ausgesetzt. Du musst deshalb deine Hauptstellung an den Hinterhang verlegen.
- Am Vorderhang plaziertest du nur einzelne und so beweglich als möglich eingesetzte Waffen (z. B. Zielfernrohrkarabiner usw.), um die Aufklärungspatrouillen fernzuhalten und den ansteigenden Gegner zu stören.
- Beidseits des Überganges wird ein Höhendetachment in Trupp- bis Gruppenstärke eingesetzt.
- Den Übergang selbst sperrst du auf der dem Feind abgewendeten Seite durch ein erst im letzten Augenblick sichtbares Infanteriehindernis (Stacheldrahtverhau, verstärkt mit Personenminen) welches unter dem Feuer deiner Mg und Sturmgewehre liegt, die seitlich rückwärts in die Steilhänge, Felsköpfe und Geländebuckel eingebaut sind.
- Da du immer mit Umgehung rechnen musst, bereitest du auch Waffenstellungen mit Schussrichtung nach rückwärts vor, die im Notfall bezogen werden können. Weiter benötigst du eine Reserve für Gegenstösse.
- Im übrigen verteidigst du den Vorderhang und den Übergang mit dem Feuer der am Hinterhang plazierten Gewehrgranat-Schützen (Stahl-Granaten), Minenwerfer und evtl. im Tal aufgestellten Artillerie.



Truppe: 1 Füsiliierzug + 1 Minenwerfergruppe + 1 Mg-Gruppe. 1 Of, 8 Uof, 31 Füs, 5 Mitr, 6 Kan = total 51 Mann. 49 Stgw, 1 Zf Kar, 1 Mg, 1 Mw.



Verteidigung von Übergängen untergeordneter Natur.  
Organisation eines Füsiliierzuges, verstärkt durch 1 Minenwerfer-Gruppe und 1 Mg-Gruppe.

- ① Höhendetachment rechts: 1 Trupp à 1 Uof + 3 Füs
- ② Höhendetachment links: 1 Trupp à 1 Uof + 3 Füs
- ③ Widerstandsnest rechts: 1 Mg-Gruppe à 1 Uof, 5 Mitr, 1 Mg
- ④ Widerstandsnest links: 1 Füs-Gruppe à 1 Uof + 6 Füs
- ⑤ Stossreserve: 1 Füs-Gruppe à 1 Uof + 6 Füs  
1 Unterstützungsgruppe à 1 Uof + 4 Füs
- ⑥ Feuerbasis: 1 Mw-Gruppe à 1 Uof + 6 Kan, 1 Mw
- ⑦ Zugtrupp: 1 Of, 1 Uof, 1 Scharfschütze mit Zielfernrohrkarabiner,  
1 Melder
- ⑧ Infanteriehindernis: Stacheldraht-Doppelhecke, mit Personenminen verstärkt

Besonderes: Die beiden Höhendetachements bestehen aus den gebirggewohntesten Füs Uof und Soldaten des Zuges, ohne Rücksicht auf ihre Gruppeneinteilung. Die Panzerabwehrgruppe ist aufgelöst. Die Raketenrohre werden deponiert und die Leute kämpfen mit Stgw und HG. Sicherung: bei Sicht durch die Höhendetachements (Feldstecherbeobachtung). Bei Dunkelheit, Nebel, Schneetreiben usw. durch 1 Trupp aus der Reserve.

## Verteidigung eines Défilés (Engpass)

- Nimm das Défilé so rasch als möglich in die Hand. Der Gegner wird alles daransetzen, es noch vor dir überfallartig durch Vorausabteilungen zu besetzen, da er sehr wohl weiss, wie schwierig es ist, eine verteidigte Enge zu öffnen.
- Errichte eine feste Stellung im Hintergrund des Défilés, die durch Hindernisse (Minen, Panzersperren, Stacheldraht) welche erst im letzten Augenblick gesehen werden können, geschützt ist.
- Unterstütze diese Sperre durch Detachements rechts und links auf den Höhen.
- Schaffe eine Reserve um:
  - a) einem mit Sicherheit zu erwartenden Umgehungsversuch entgegenzutreten zu können;
  - b) die Verteidigung im Défilé zu verstärken.
- Truppeneinsatz:  $\frac{1}{4}$  im Défilé,  $\frac{1}{2}$  auf den beidseitigen Höhen,  $\frac{1}{4}$  in Reserve.

## Verteidigung exponierter Kuppen

Auffällige Kuppen, die der Einwirkung feindlicher Flieger und Artillerie voll ausgesetzt sind, werden wie folgt verteidigt:

- Stellung ausbauen.
- Tagorganisation: Auf der Kuppe nur Beobachtungsposten einsetzen. Im übrigen wird die Kuppe durch Feuer aus danebengelegenen Stellungen verteidigt. Die Gegenstossreserve lauert auf der dem Feind abgewendeten Seite in einer Kaverne auf den günstigen Moment zum Eingreifen.
- Nachtorganisation: In der Dunkelheit besetzt die Reserve die Kuppe, um sie bei Tagesanbruch wieder zu räumen.

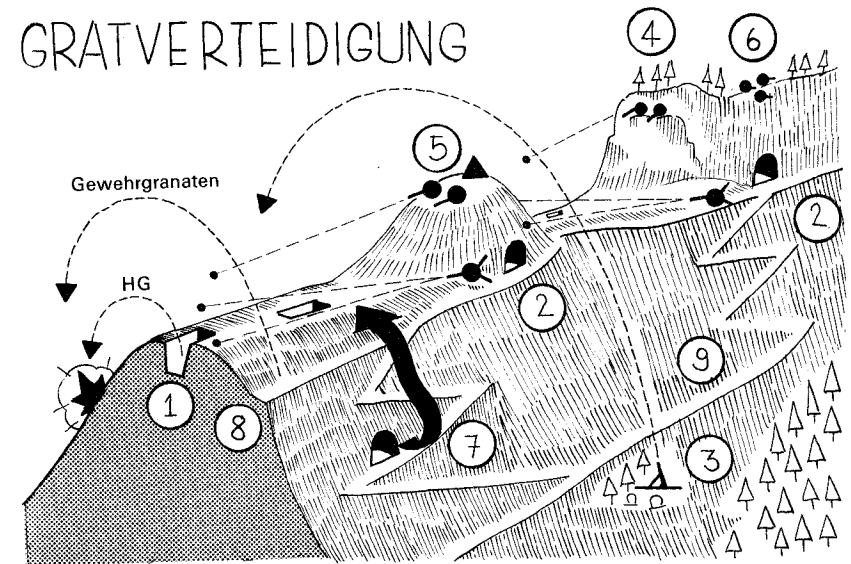
## Gratverteidigung

- Ausgesprochene Gratstellungen sind durch Artillerie,minenwerfer und Flieger nur schwer zu treffen, da schon kleine Zielfehler die Geschosse weit vom Ziel entfernt am steilen Vorder- oder Hinterhang explodieren lassen.
- Gratstellungen können mit Feuer praktisch nicht niedergekämpft werden.
- Oftmals kannst du an einen steilen Hang frontal nur mit Minenwerfern, Gewehrgranaten, Handgranaten und Bajonetten verteidigen.
- Durch flankierenden Einsatz deiner Sturmgewehr und Mg kannst du die in der Gratverteidigung extrem kurzen Schussfelder auf ein erträgliches Mass vergrössern. Im weitem behältst du viele kleine örtliche Gegenstossreserven zurück.
- Wenn noch keine Deckungen ausgebaut sind, rutscht die Besatzung bei feindlichem Beschuss einfach ein paar Meter zurück an den Hinterhang.

\* \* \*

- Technisches Detail für die Nahverteidigung von schusstoten Räumen an dominierenden Punkten: Wenn du die HG gewöhnlich wirfst, fliegt sie viel zu weit und detoniert unbeschadet für den Angreifer tief im Abgrund. Abhilfe: HG sehr lange tempieren oder aber an 5-8 m langer Schnur angebunden im sogenannten «Flaschenwurf» in den Abhang schleudern.

## GRATVERTEIDIGUNG



- 1 Nahverteidigungsanlagen. 2-Mann-Schützenlöcher für Stgw-Schützen und HG-Werfer.
- 2 Schweige-Mg. Befindet sich in der Kaverne in Lauerstellung. Wird erst flankierend eingesetzt, wenn der Gegner in die Nahverteidigung eingebrochen ist und auf dem Grat erscheint.
- 3 Minenwerferstellung.
- 4 Scharfschützennest. 2 Mann. Nr.1 mit Zielfernrohrkarabiner. Nr.2 mit Feldstecher als Beobachter.
- 5 Scharfschützennest und Beobachtungsstelle der Minenwerfer. Funk- und Telefonverbindung zur Werferstellung.
- 6 Stehende Patrouille als Gipfelbesatzung. 3 Mann mit Sturmgewehr und HG.
- 7 Felskaverne mit Gegenstossreserve (Gruppe bis max. Zugsstärke).
- 8 Gratweg. Knapp unterhalb des feindlichen Flachbahn-Feuerbereiches am Hinterhang. Ermöglicht Bewegungen quer zur Front.
- 9 Verbindungsweg zur Gratstellung für Ablösung, Nach- und Rückschub, Verwundetenabtransport usw.

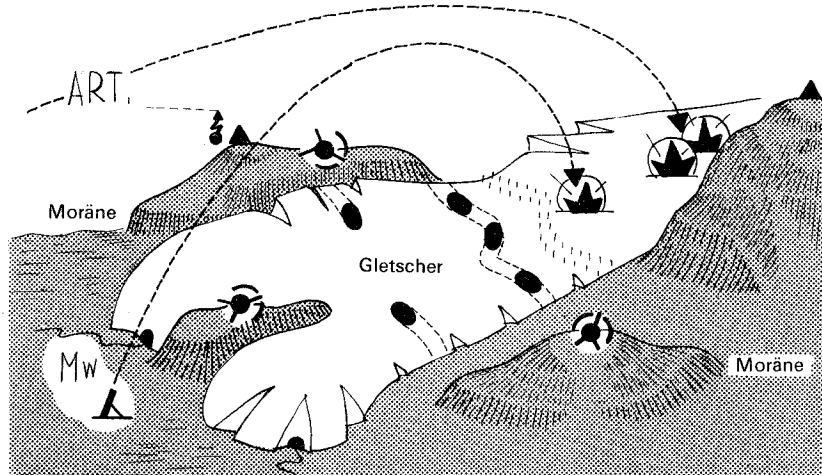
## Gletscherverteidigung

- Die Kampfkraft von Gletscherstellungen ist in Schlechtwetterperioden äusserst gering. Die Gletscheroberfläche ändert sich durch Schneefall und Schneeverwehungen fortwährend. Tage- und wochenlange Grabarbeiten werden so in Stunden oder Minuten zugedeckt.
- Auf der blanken, deckungslosen Gletscheroberfläche ist bei Sturm das Besetzenlassen der Waffenstellungen auf die Dauer unmöglich.  
Du musst deshalb die wichtigsten Waffen die den Gletscher sperren sollen, auf den danebengelegenen Moränen und dominierenden Punkten plazieren.
- Den Gletscher selbst sperrst du durch ein Hindernis. Dieses führst du möglichst hinter breiten Gletscherspalten oder Schründen. Schneebrücken über die Spalte werden zum Einsturz gebracht.
- Auf dem Gletscher werden nur einige wenige Gruppen als bewegliche Reserven belassen. Diese halten sich vor Witterungseinflüssen und Beschuss

geschützt in Eiskavernen auf. Sie haben die Aufgabe, bei Nacht und schlechter Sicht, wo die am Rande des Gletschers eingebauten Waffen nicht wirken können, das Hindernis zu überwachen und das Infiltrieren gegnerischer Alpin-Detachements zu verhindern.

- Bei Sturm ist das Überwachen praktisch unmöglich, obwohl der Gegner gerade dann mit kleinen Gruppen besonders ausgewählter Alpinisten einsickern wird. Immerhin ist dies nicht so gefährlich, da diese Spezialeinheiten zahlenmässig schwach sind und keine schweren Waffen mitführen.
- Die Gletscherbesatzung zieht sich bei Sturmbeginn in den Schutz ihrer Eiskavernen zurück und beschränkt sich lediglich auf die Beobachtung der Wetterverhältnisse sowie auf die Nabsicherung der Kaverneneingänge, um nicht überrascht und in der Mausefalle vernichtet zu werden.
- Bei Abflauen des Sturmes muss die Gletscherbesatzung ihre Stellungen rasch beziehen, da nun der Gegner versuchen wird, seine während des Sturmes eingesickerten Alpin-Detachements zu verstärken und zu versorgen. Wenn du das verhindern kannst, sind die eingesickerten Spezialisten bald zum Aufgeben gezwungen.
- Gänge und Kavernen im Eis werden durch Auspickeln und Ausschaufeln erstellt. Ein Trupp von 3 geübten Leuten kann pro Tag im kompakten Eis fünf Kubikmeter heraushauen, im Firnschnee rund das Doppelte. Verbindungsgänge müssen im Schnee und Eis mindestens 2 m hoch und 1,2 m breit sein. Spitzbogenprofil ist am geeignetsten. Gletscherspalten werden durch Stege überbrückt. Wasserabläufe müssen erstellt und in Gletscherspalten geleitet werden, sonst stehen die Verbindungsstollen bald unter Wasser.

## GLETSCHERVERTEIDIGUNG



- Gletscherverteidigung Im Eis kaverniert
- ⊙ Hauptabwehrstellung auf den umliegenden Moränen
- ⚡ Infanteriehindernis
- ⚡ Artillerie-Schieskommandant

- Je tiefer diese Tunnels in Eis und Schnee angelegt werden, umso weniger sind sie Verschiebungen ausgesetzt. Du musst trotzdem pro Kilometer Stollen mit einem Unterhaltsdetachement von 50 Mann rechnen.

### Einsatz der Skidetachements

- Die Masse des Verteidigers in der Abwehrstellung trägt Schneereifen und ist somit unbeweglich.
- Daneben werden spezielle Skidetachements (Ski-Züge, Ski-Kompagnien) für folgende Zwecke bereitgestellt:
  - a) Aufklärungspatrouillen, Verbindungspatrouillen;
  - b) Jagdpatrouillen;
  - c) Überwachung wegloser, aber immerhin möglicher Umgehungsrouen im Nebengelände;
  - d) Überwachung des Geländes zwischen den Stützpunkten der Abwehrfront;
  - e) schnell bewegliche Reserve.
- Den Skidetachementen werden einzelne Schlitten mitgegeben, um schwere Waffen zu transportieren und Verwundete abzuschieben. Mit der Zuteilung von schweren Waffen ist Mass zu halten, damit die Beweglichkeit des Detachements nicht leidet.

### Jagdpatrouilleneinsatz

Allgemeines:

- Im winterlichen Gebirgskrieg sind Jagdpatrouillen eines deiner besten Mittel.
- Der Gegner ist mit seinem Gros an die Strassen gebunden. Du kannst ihn somit leicht finden. Deine auf Skis leicht beweglichen Jagdpatrouillen (Schneeanzug, Zielfernrohrkarabiner, Sturmgewehre, Minen) machen entweder Feuerüberfälle von schwer zugänglichen Punkten aus oder legen Minen. Bis der Gegner eine Patrouille erkannt und sich zum Nachsetzen entschlossen hat, sind deine Leute längst weg.

Minenlegepatrouillen:

- In der Nacht, bei Nebel und in Verkehrslücken legen die Patrouilleure auf der einzigen guten Strasse Minen offen und nur mit Schnee leicht getarnt aus. (Minen zudem mit weisser Farbe spritzen).
- Die Minen sind umso wirksamer, als ein Umfahren der zerstörten und die Strasse blockierenden Fahrzeuge nicht möglich ist und der Verkehr so lange stockt, bis die «Wracks» mit technischen Mitteln geräumt worden sind. Das Vorziehen der Kranwagen an der gestoppten Kolonne entlang ist nur schwer möglich, (durch Schneewälle verringerte Strassenbreite). Jede detonierte Mine bringt so den Verkehr während mindestens einer Stunde zum Erliegen.
- Die Panzerminen werden von den Patrouilleuren fertig vorbereitet und entsichert im Rucksack mitgetragen. Das offene Verlegen benötigt dann pro Mine noch ca. eine Minute.

Feuerüberfälle:

- Du kannst den Gegner zwar nicht vernichten, aber ein Feuerüberfall stoppt den ganzen Verkehr auf der Talstrasse während mindestens einer halben Stunde.

- Wenn du kleinste Patrouillen (ein Führer und 2–3 Mann mit Sturmgewehr und Zielfernrohrkarabiner) einsetzt, wirst du kaum Verluste haben, da sich diese kleinen Trupps überall verstecken und dank ihrer überlegenen Beweglichkeit dem Zugriff des Gegners entziehen können. Das Vermeiden von Verlusten ist umso wichtiger, als es sich bei den Patrouilleuren um die besten Elemente deiner Truppe handelt, deren Verlust natürlich doppelt wiegt.
- Überfallort: meide ausgesprochene Engnisse, da diese vom Gegner am ehesten gesichert werden.
- Mit Sturmgewehren und Zielfernrohrkarabiner kannst du grosse Ziele auf der Talstrasse (Motorfahrzeuge, Pferdekolonnen, Marschkolonnen) auch auf grosse Entfernung treffen. Durch die grosse Distanz wird das Erkennen der Patrouille erschwert. Zudem wird dem Gegner das Fassen des Entschlusses zum Nachstossen nicht leicht gemacht. Niemand verfolgt gerne eine flinke Patrouille über Steilhänge und durch tiefen Schnee.

## Angriff

### Marsch

#### Allgemeines

- Wähle im Rahmen des taktisch möglichen die müheloseste und ungefährlichste Route.
- Marscherleichterungen musst du vor dem Abmarsch befehlen, wenn diese etwas nützen sollen. Langsam marschieren, gleichmässig marschieren.
- Die Last des einzelnen Mannes darf inklusive Waffen, Munition, Verpflegung und Holz 30 kg nicht überschreiten.
- Überdurchschnittliche Marschleistungen in Bezug auf Streckenlänge oder Marschzeit kannst du nur durch entsprechende Gepäckerleichterungen erzielen.
- Für den Marsch im Schnee ohne Ski musst du mit Schneereifen vorsepen lassen, Stärke der Spurbteilung nicht unter 50 Mann.
- Mit Vorteil wird ein Teil der Mg und Minenwerfer zurückgelassen, um dafür mehr Munition mittragen zu können.
- Wenn du die Strasse verlässt und ins unwegsame Gelände gehst, musst du Art und Zahl der weiter mitzunehmenden Waffen befehlen. Vergiss nicht, dass Minenwerfer eine der besten Waffen im Gebirgskampf sind.
- Im Gebirge kannst du auf den schlechten Wegen vielfach nachts nicht marschieren. Die Möglichkeit des Ausnützens der Schattenpartien in Talhängen und an den Bergflanken schafft einen gewissen Ausgleich und erlaubt Verschiebungen auch am Tage. Fliegergefahr ist nur gross in deckungslosen Geländeteilen, wie Gletscher, Hochplateaus und Schneefeldern. Im allgemeinen hilft dir die schwierige Geländegestaltung und die unbeständige Wetterlage.

- Erschwerend wirkt sich aus, dass Fahrzeug und Saumkolonnen bei Fliegerangriff die Strassen und Wege nicht verlassen können (Geländeschwierigkeiten).

### Erkundung

- Im Gebirge muss die Marschrouten immer erkundet werden. Einzige Ausnahme bilden Patrouillenaktionen.
- Die Wegerkundung umfasst:
  - a) Wegzustand (Breite, Steigung, Ausweichstellen, Allgemeinzustand);
  - b) Tragfähigkeit von Brücken und Stegen (eventuell vorhandene Furten);
  - c) schwierige und gefährliche Stellen (Steinschlag, Lawinen, Absturzgefahr);
  - d) geschützte Rast- und Biwakplätze (Trinkwasser, Fliegerdeckung);
  - e) Zeit-, Mannschafts- und Materialbedarf für Wegverbesserung.
- Als Ergänzung der Wegerkundung müssen immer die Wettermeldungen berücksichtigt werden.
- Als Chef einer Wegerkundungspatrouille merke dir bezüglich Saumtiere:
  - a) die breiteste Saumlast beträgt 160 cm (Kochkisten, Strohbällen);
  - b) Brücken- und Steggeländer dürfen nur 70 cm hoch sein, sonst stossen die Seitenlasten an;
  - c) Wegkehren (Serpentinen) müssen mindestens 150 cm Radius aufweisen.

### Marschzeitberechnung

- Die Angaben gelten für einen Verband in Kompagniestärke. Normale Stundenhalte sind eingerechnet.
 

4 km Horizontaldistanz:	1 Stunde
300 m Höhendifferenz im Aufstieg:	1 Stunde Zuschlag
800 m Höhendifferenz im Abstieg:	1 Stunde Zuschlag
Saumtiere: 400 m Höhendifferenz im Auf- oder Abstieg:	1 Stunde Zuschlag

### Marschgliederung

#### Allgemeines:

- Marschreihenfolge: 1. Aufklärungspatrouille  
2. Wegpatrouille  
3. Gros

#### Aufklärungspatrouille:

- Stärke: eine Füsiliergruppe. Die Patrouille wird normalerweise von einem Offizier geführt. Sie verfügt über ein Funkgerät von genügender Reichweite.
- Die Patrouille muss den höchsten Punkt (beispielsweise Pass) erreicht haben, wenn das Gros den Aufstieg beginnt.

#### Wegpatrouille:

- Stärke: 10–15 Mann. Markiert den Weg und bessert ihn wo nötig aus. Hierzu verfügt sie über grosses Schanzwerkzeug (auf einem Saumtier verladen). Im Winter tritt an Stelle des Wegausbesserns das Vorsepen.

- Die Wegpatrouille geht soweit voraus, dass sie vom Gros nicht eingeholt werden kann. Notfalls arbeitet sie an besonders schwierigen Stellen in überschlagendem Einsatz.

Das Gros:

- Reihenfolge des Gros:
  - 1. Füsilierzug,
    - Kompanie-Kommandant und Kommandogruppe,
    - Maschinengewehr-Zug,
    - evtl. zugeteilter Minenwerferzug,
  - 2. Füsilierzug,
  - 3. Füsilierzug (minus Aufklärungspatrouille und Wegpatrouille).
- Im Gebirgsmarsch musst du die schweren Waffen weit vorne in der Kolonne eingliedern, damit du sie im Bedarfsfall gleich bei der Hand hast. Auf den schmalen Gebirgspfaden kannst du sie sonst nur schwer nach vorne ziehen.
- Die normale Marschformation ist die Einerkolonnie mit Zugsabständen von 10–20 m. Nur bei sehr schwierigem Gelände, wo du mit Stockungen rechnen musst oder wenn es gilt, offene und deckungslose Flächen zu traversieren, befehlst du Gruppenabstände.
- Am Schluss der Kolonne marschiert der Arzt mit der Sanitätsmannschaft.

### Marschhalte

- Bei gutem Gelände und bei guter Witterung werden normale Stundenhalte (10 Minuten) eingeschaltet.
- In schwierigem Gelände und bei schlechter Witterung werden nur kurze «Schnaufhalte» von 2–3 Minuten, dafür aber öfters eingeschoben.
- Längere Halte: in jedem Fall nach 6 Stunden Marsch. Der Rastplatz muss Fliegerdeckung aufweisen und zu mindest windgeschützt sein.

## Kampfführung

### Allgemeines

- Verbesserte Übermittlungsgeräte, Lufttransport und die Einführung geländegängiger Kleinfahrzeuge (Jeep, Haflinger, Unimog) beschleunigen gegenüber früher den Ablauf aller Operationen.
- Was im Flachland der Motor **auf der Strasse**, bewirkt im Gebirge der Motor **in der Luft!**
- Das Wegnetz im Gebirge ist durch Kraftwerkbau, Zufahrtswege zu Lawinenverbauungen, Jeep-Pisten auf Alpen, Waldnutzungswege usw. in ständiger Verbesserung und Erweiterung begriffen. Dazu kommen noch Schwebebahnen, sowie Sessel- und Skiliffts für Touristen.
- Es geht um die **Schlüsselpunkte** des Geländes.
- Der Geländeschwierigkeiten wegen erfolgt der Kampf entlang der Verkehrs-

wege. Die Überraschung jedoch erfolgt über die unwegsamen Teile oder durch die Luft.

### Aufklärung

- Die Aufklärung muss genauer und umfassender sein als im Tiefland. Sie hat sich zusätzlich mit den Wegverhältnissen und der Gangbarkeit des Zwischengeländes zu befassen.
- Allgemeine Möglichkeiten: Einwohnernaussagen, Gefangenaussagen, Angaben aus der Literatur über die Weg- und Terraingestaltung, z. B. die von den Alpenclubs herausgegebenen «Führer durch die Alpen».
- Motorisierte oder mechanisierte Detachements werden der Talstrasse entlang vorgetrieben.
- Alpin- und Skipatrouillen werden entlang der beidseitigen Talhänge angesetzt. Helikopter und Leichtflugzeuge erkunden Höhen und Zwischengelände.
- Die Schwierigkeit liegt in der Koordination der verschiedenen Marschgeschwindigkeiten. Alpin- und Skidetachements benötigen einen Vorsprung der sich leicht nach Tagen messen lässt.

### Entschluss/Befehl

Allgemeines:

- Das Gebirgsgelände vereinfacht für dich den Kampf insofern, als du unter weniger Möglichkeiten auszuwählen hast. Oftmals bieten sich dir überhaupt nur 1–2 Möglichkeiten.
- Die Entschlussfassung wird hierdurch an und für sich einfacher, dafür aber auch folgeschwerer, denn einmal angesetzt, lässt sich nichts mehr umstellen.
- Zeitbedarf und körperliche Anstrengung musst du in deinem Kampfplan vermehrt berücksichtigen. Ebenso die Witterungseinflüsse, die im Tiefland taktisch kaum eine Rolle spielen.
- An Stelle des Befehls tritt oftmals die «Instruktion», die den Unterführer in die Lage setzt, zwei bis drei Tage allein und auf sich gestellt im Sinne des ganzen zu handeln.

Höhen- oder Talstoss:

- Die Höhen haben für dich nur taktische Bedeutung. Operativ gesehen, ist der Besitz der Berge nicht entscheidend. Dein Streben nach der Höhe ist deshalb nie Selbstzweck. Es soll dir lediglich helfen, Pässe und Täler zu öffnen.
- Die Entscheidung liegt immer im Tal. Du musst aber im Tal und auf den Höhen angreifen. Auf den Höhen gegebenenfalls nur bindend, damit der dortige Gegner nicht die im Tal den Hauptstoss führenden Kräfte stören kann.
- Im reinen Talstoss wirst du fast nie Erfolg haben, da der auf den begleitenden Höhen befindliche Gegner von oben herab flankierend gegen dich wirken kann. Talstoss und Höhenangriff kombiniert, führen am ehesten zum Erfolg. Die Ausnutzung des gelungenen Gesamtangriffes jedoch wird normalerweise von der Kampfgruppe im Tal vorgenommen, die hierzu weitaus befähigter ist (leichtere Versorgungsmöglichkeit, grösseres Vormarschtempo).
- Der Schwerpunkt des Angriffs wird immer dann zum vorneherein auf die Höhe verlegt, wenn der Angriff im Tal sich nicht entwickeln kann. Das ist in aus-



gesprochenem «Sperrgelände» mit ausgedehnten Zerstörungen und permanenten Befestigungen der Fall (z. B. Schlucht von Gondo, Tremola, Schöllenen, Via Mala usw.).

- Der leichtere Weg geht somit vielfach über die an sich nebensächlichen Höhen, da Geländeschwierigkeiten immer noch leichter zu meistern sind, als feindbesetzte Engnisse und Zerstörungen.
- Steht der Verteidiger auch stark auf den Höhen, wandelt sich das Bild. Diese Stossrichtung ist nun nicht mehr die leichtere, sondern die doppelt schwere, da zu den allgemeinen Schwierigkeiten des Kampfes noch zusätzlich jene der Geländeüberwindung und Versorgung hinzukommen.
- Die Unmöglichkeit, entlang der Talsohle vorwärts zu kommen, ohne gleichzeitig die beidseitigen Talhänge zu säubern, zwingt kleinere Einheiten dazu, zum vorneherein den Weg über die Höhen zu wählen.

### Vorausdetachemente

- Vorausdetachemente werden eingesetzt, um einen Übergang oder eine Höhe vor dem Gegner in die Hand zu nehmen.
- Das Vorausdetachment marschiert ohne Packung.
- Gib dem Vorausdetachment keine Mg und Minenwerfer mit. Durch Entlastung von allem schweren Material kann ein beträchtliches Vormarschtempo erzielt werden.
- Teile dem Vorausdetachment einen Artillerie-Schiesskommandanten zu. So ist das Detachment trotz Fehlen der Mg und Minenwerfer «feuerstark».
- Soweit als irgendmöglich wird das Vorausdetachment auf Motorfahrzeugen transportiert. Je schmaler der verwendete Fahrzeugtyp ist, umso weiter kannst du auf den schlechten Wegen fahren. Günstig sind Jeep, Unimog und Haflinger.
- Eine erste Feuerstaffel (Mg, Minenwerfer) wird dem Vorausdetachment raschmöglichst nachgeführt.
- Die Funkverbindung wird sobald als möglich durch Telephon ersetzt. Mit dem Telephon-Liniensbau wird noch vor Abmarsch des Gros begonnen. Um den Liniensbau zu beschleunigen, werden die Kabelrollen gebastet und ab Pferderücken abgespuht.
- Das Gros mit der 2. Feuerstaffel folgt nach.
- In Ausnahmefällen kannst du wenigstens Teile des Vorausdetachements mit Helikopter im Pendelverkehr an den Einsatzort fliegen. Auf Schneefeldern und Gletschern können auch Leichtflugzeuge mit Schneekufen landen.

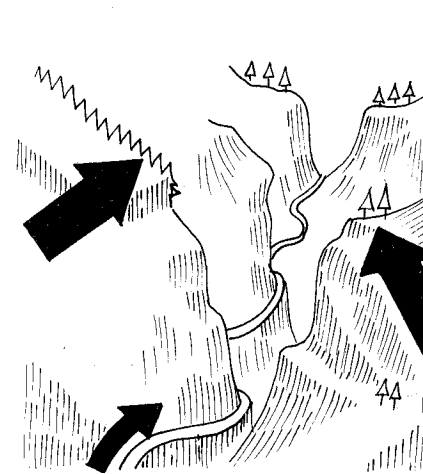
### Ausgesprochenes Sperrgelände:

- Zum vorneherein Höhenangriff! Eventuell auch Umgehung, da sich der Talstoss bestimmt verlustreich gestalten und am schweren Gelände sowie an den Zerstörungen und Befestigungen festlaufen würde.
- Den Höhenangriff im Tal lediglich stossstruppartig begleiten.
- Die auf den Höhen vorgehenden Verbände (Gros) von Anfang an so stark machen, dass es nicht mehr nötig wird, sie im Verlaufe der Kämpfe unter schwierigsten Umständen zu verstärken.

### Weites, offenes Talgelände:

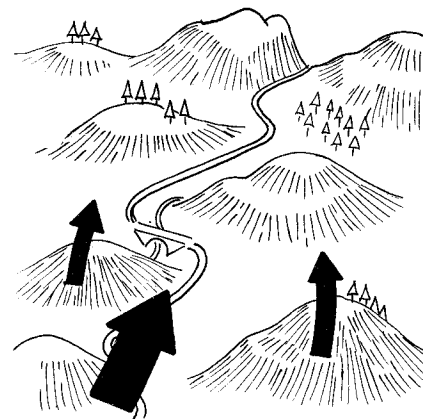
- Starker Talstoss. Auf den Höhen nur begleiten, um den Verteidiger zu fesseln. Die Höhenstellungen fallen in einer spätern Phase ganz von selbst, wenn sie zufolge weitem Vorstoss im Tal nicht mehr versorgt werden können.

# HÖHEN - ODER TALSTOSS

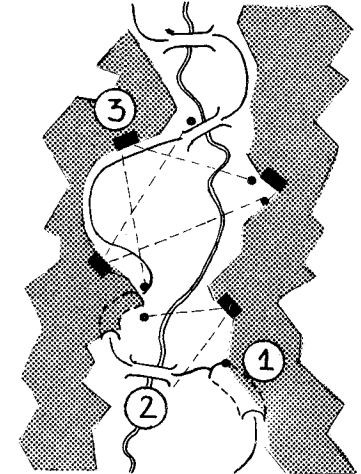


Ausgesprochenes Sperrgelände. Viele Kunstbauten, Zerstörungsobjekte und permanente Befestigungen: «Höhenstoss»!

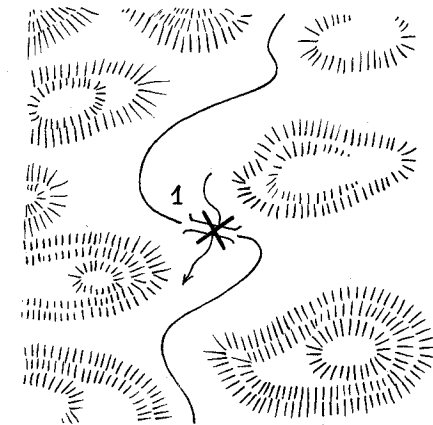
- 1 Strassentunnel
- 2 Brücke
- 3 Stützmauer



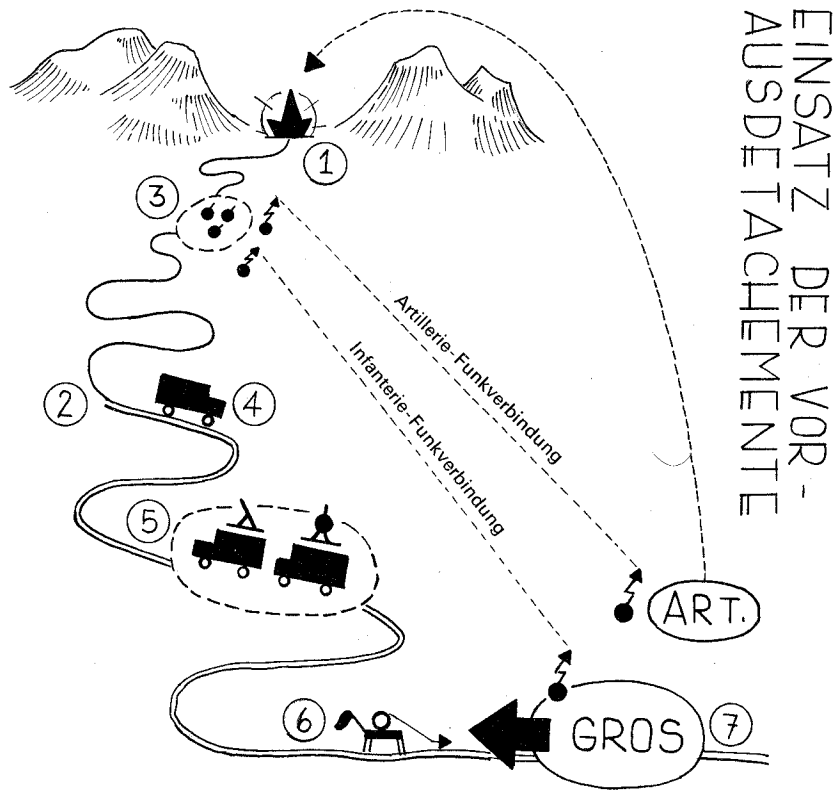
Weites, offenes Talgelände. Wenig Kunstbauten, Zerstörungsobjekte und permanente Befestigungen: «Talstoss»!



- Infanteriewerk
- Felsabsturz



1 Gesprengte Brücke



**Möglichkeit für das Rennen um einen beherrschenden Übergang, unter der Voraussetzung, dass man keine Helikopter hat und das Ziel nicht mit Motorfahrzeugen erreicht werden kann.**

- 1 Angriffsziel: Passübergang.
- 2 Ende des mit Motorfahrzeugen befahrbaren Weges.
- 3 Vorausdetachment **ohne** schwere Infanteriewaffen (Mg, Minenwerfer) aber mit einem Artillerie-Schiesskommandanten-Trupp.
- 4 Zurückkehrende Motorfahrzeuge, welche das Vorausdetachment soweit als möglich transportiert haben.
- 5 1. Feuerstaffel (Mg, Mw) welche dem Vorausdetachment so schnell als möglich nachgeführt wird.
- 6 Pferd mit gebasteten Telefon-Kabelrollen, um den Linienbau zu forcieren.
- 7 Gros und 2. Feuerstaffel marschiert.  
Artillerie: Unterstützt mit ihrem Feuer das Vorausdetachment.

## Organisation der Angriffstruppen

Allgemeines:

- Einzelkolonnen musst du so zusammenstellen, dass sie eine beschränkte Zeit selbständig ein Gefecht führen können (Feuerstaffel, Nachschubeinheiten, Sanität usw.).
- Vernachlässige aber deshalb den andern Grundsatz der Gebirgstaktik nicht, der verlangt, dass die Truppe nicht mit schweren Waffen belastet werden darf, wenn sie ohne solche auskommen kann. Überlege dir deshalb vor jedem Einsatz im Gebirge gründlich, ob nicht Zielfernrohrkarabiner, Sturmgewehr, Gewehr- Stahlgranaten und Handgranaten genügen.
- Oftmals wirst du nur wenig Mg und Minenwerfer, dafür aber mehr Munition mitnehmen.
- Rechne pro Mann der eigentlichen Angriffstruppe in mittelschwerem Gelände (d.h. für Saumtiere begehbar) 2, in schwerem Gelände (d.h. für Saumtiere nicht begehbar) 5 Mann, die an der Versorgung arbeiten.
- Im Angriff musst du den schweren Waffen (Mg, Minenwerfer) spezielle Trägergruppen zuteilen, damit Waffen und Munition den Füsilieren zu folgen vermögen (Ablösung der Mitrailleure und Kanoniere im Tragen).

Standort der Führer:

- Führer gehören weit nach vorne oder in Helikopter (Leichtflugzeuge) um die Details des Geländes, die erhöhte Bedeutung haben, aus eigener Anschauung beurteilen zu können.
- Du kannst noch weniger als im Tiefland an Hand der Karte befehlen. Nur der Blick ins Gelände kann die richtige Vorstellung geben.

Eingliederung der Reserven:

- Reserven müssen auf taktisch wichtigen Wegen dichtauf folgen.
- Oftmals wirst du aus Zeitgründen die Reserve zum vorneherein aufteilen und den verschiedenen Angriffskolonnen folgen lassen, da der Einsatz einer Gesamtreserve aus einem zentralen Raum heraus zu spät kommen würde.
- Wenn du längs Hängen angreifst, so lasse die Reserve auf dem höher gelegenen Flügel folgen, um einen mühsamen und zeitraubenden Anstieg vor dem Einsatz zu vermeiden.

## Bereitstellung

- Richtige Kräfteverteilung in der Bereitstellung ist wichtig, da spätere Verschiebungen nicht mehr zeitgerecht durchgeführt werden können.
- Richtige Erstaufstellung der Truppe und nachher Einsatz der Reserve ist neben der Organisation der Versorgung die wichtigste Aufgabe der Führung.
- Du musst den Schwerpunkt voraussehen können, da einmal angelaufene Bewegungen sich nur noch unter grösstem Zeit- und Kräfteverschleiss ändern lassen.

## Unterstützung

- Flieger können bei Tiefangriffen nur in Längsrichtung der Täler anfliegen und sind somit der Erdabwehr, die nur in zwei Richtungen beobachten muss, vermehrt ausgesetzt.
- Es ergeben sich viele schusstote Räume für die Artillerie. Diese müssen im Feuerplan der Minenwerfer besonders berücksichtigt werden.
- Gratstellungen können durch Flieger, Artillerie und Minenwerfer nur schwer und ungenau bekämpft werden.

## Der Verlauf des Angriffes

- Ein Heranschanzen an die Stellungen des Verteidigers ist im Gegensatz zum Angriff im Tiefland der Bodenbeschaffenheit wegen nicht möglich. Ausnahme: Schneetunnels im Winter!
- Da du als Angreifer dem Abwehrfeuer des Verteidigers im An- und Abstieg schonungslos ausgesetzt bist, musst du vermehrt ungünstige Witterungsbedingungen (Nebel, Schneetreiben, Nacht) ausnützen.
- Überraschung und Geländeausnützung (Heransickern) ist dem Angriff mit Vorbereitungschiessen vorzuziehen, da letzteres selten so wirksam ist wie im Tiefland! Viele schusstote Räume für die Artillerie, schwer zu treffende Ziele auf Graten, frühe Feueereinstellung wegen erhöhter Splittergefahr im Felsboden usw.

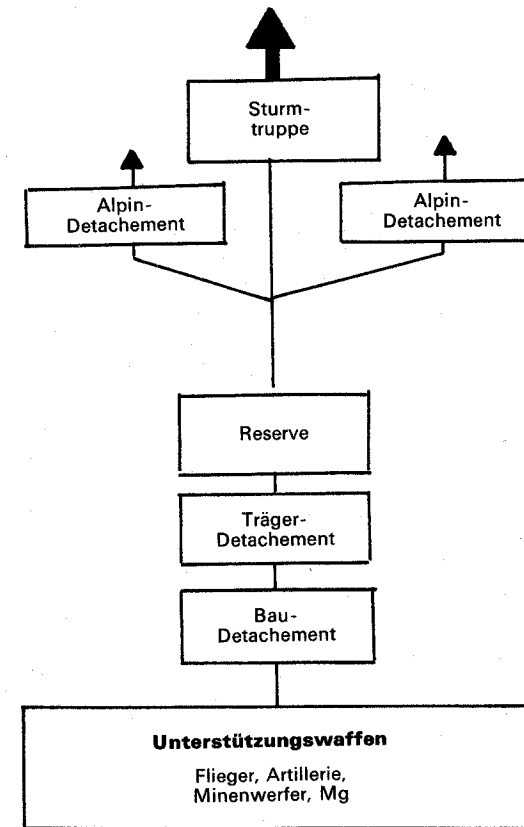
\* \* \*

- Teilerfolge einzelner Verbände können nur langsam ausgenützt werden.
- Für die verschiedenen Angriffskolonnen kannst du örtliche Trennungen nicht vermeiden. Sie haben meist auch keine Flankenlehnung und können sich nicht rasch gegenseitig helfen. Teilerfolge wirken sich nur sehr viel langsamer auf das Ganze aus, als dies im Tiefland der Fall ist.

\* \* \*

- Der Angriff zerfällt meist in 2 Phasen:  
Phase I: Voraktion. Öffnen des Weges. Einsatz der Alpin Detachements.  
Phase II: Eigentlicher Angriff. Einsatz des Gros.
- Alpin Detachements schalten in der I. Phase feindliche Nester aus, die Wege oder das leichter gangbare Gelände sperren.\* Kampfverfahren: Umgehung, Überhöhung, Kletter- und Seilarbeit.

\* Es handelt sich hierbei meist um feindliche Beobachtungsstellen (Feuerleitung der Artillerie und der Minenwerfer), Scharfschützen und Mg-Nester. Ein Niederkämpfen dieser kleinsten, schwer erkennbaren und durch die Geländegestaltung (Spalten, überhängender Fels) geschützten Ziele mit Feuer (Art, Mw) ist meist nicht möglich (hoher Zeit- und Materialaufwand). Ein Blenden kommt wegen den immerwährenden Winden, in denen jeder Nebel schnell abfließt, ebenfalls nicht in Frage. So bleibt nur der Nahangriff durch Kletter- und Seilspezialisten!



**Sturmtruppe:** Gros der Angriffsinfanterie.

**Alpin-Detachment:** Für Umgehungsaktionen und Wegnahme wichtiger, aber geländemässig schwer zu erreichender Punkte. Sturmtruppe ca. 1/3, Alpin-Detachements ca. 1/4 der eingesetzten Angriffsinfanterie.

**Reserve:** Zum Ablösen der erschöpften und dezimierten Angriffstruppen und zum Halten des gewonnenen Objekts. Bei der Reserve wiederum Alpin-Detachements zur Besetzung schwieriger, aber wichtiger Punkte.

**Träger-Detachment:** Sofortige Versorgung der neu gewonnenen Stellung mit Munition, Lebensmittel, Heizmaterial, Unterkunftsmaterial, Kälteschutzartikel usw.

**Bau-Detachment:** Zum sofortigen Wiederherstellen, notfalls Neubauen der Versorgungswege zum neugewonnenen Objekt.

**Ausrüstung:** Alpin-Det: Seil, Eispickel, Steigeisen, im Winter Schneereifen, evtl. Ski, Zf Kar, Stgw, HG, Dolch.  
Gros der Angriffsinf: wie normale Inf, im Winter evtl. Schneereifen.

**Spezielles:** Es ist keine Seltenheit, wenn für einen Mann in vorderer Linie 5 Hilfskräfte eingesetzt werden müssen.

- Die Alpidetachemente gehen hierbei in Trupp- bis Gruppenstärke vor (1-2 Seilschaften).
- Während dieser I. Phase wartet das Gros der Angriffstruppen, bis der Weg durch den Erfolg der Alpidetachemente frei geworden ist.

#### Der Angriff des Gros:

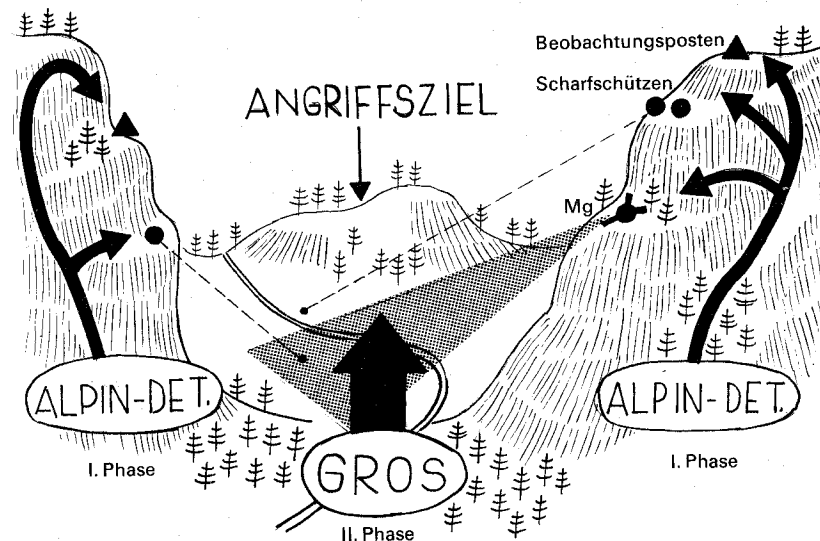
- Das unterstützende Artilleriefeuer muss wegen der erhöhten Splitterwirkung im Felsboden früher eingestellt werden, als im Tiefland. Das ist umso unangenehmer, als die stürmende Infanterie durch die Geländegestaltung langsamer vorwärts kommt als im Tiefland (Anstieg, Zeit- und Kraftverbrauch). Dieser Zeitgewinn erleichtert dem Verteidiger das rechtzeitige Herauskommen aus den Deckungen (Kavernen).
- Die Nahfeuerunterstützung mit Mg, ja sogar einzelnen Sturmgewehren, muss daher besonders sorgfältig geregelt werden.

#### Reorganisation nach gelungenem Angriff und Ausnutzung des Erfolges

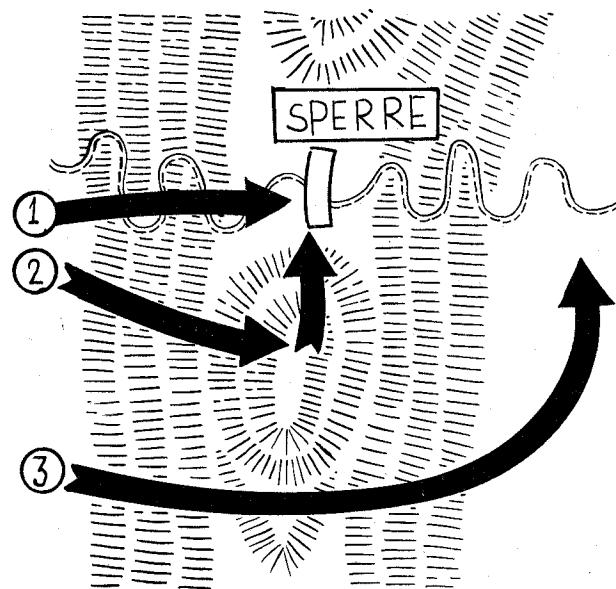
- Im Tiefland werden nach gelungenem Angriff die Verbände neu geordnet (reorganisiert). Im Gebirge kannst du dies aus Gelände Gründen nicht tun (Zeit- und Kraftverbrauch). An Stelle der «Reorganisation der Verbände» tritt die Neuordnung der Kommandoverhältnisse.
- Für notwendig werdende Flankenschutzaufgaben wird ein neues Kommando geschaffen. Dadurch muss der an der Front voll beschäftigte Kommandant nicht noch einen Teil seiner geistigen Kraft an diese für ihn nebensächliche, im grossen Rahmen gesehen, jedoch sehr wichtige Aufgabe verwenden.
- Die Verfolgung des geschlagenen Gegners muss wenn möglich auf Parallelkommunikationen vorangetrieben werden, um den andern an einer Défiléstellung abzuschneiden. Im Winter sind hierzu Skidetachemente besonders geeignet.

#### Im Angriff bestehen grundsätzlich 3 Möglichkeiten:

- Frontales Anpacken. Bedingt starke Überlegenheit. Im Gebirge mehr noch als in der Ebene.
  - Überhöhende Umfassung. Meist durch Überklettern. Kostet Schweiß, spart aber Blut. Ist nur möglich, wenn der Verteidiger einen groben Fehler begangen hat.
  - Umgehung («Ausmanövrieren»). Kostet sehr viel Zeit, wenn nicht Helikopter zur Verfügung stehen.
- 1 Frontaler Angriff
  - 2 Überhöhende Umfassung
  - 3 Umgehung



#### ANGRIFFSMÖGLICHKEITEN



## Kampftechnische Einzelheiten

### Angriff gegen Steilhänge und Gratstellungen

- Greife an der steilsten Stelle des Hanges, eventuell sogar in Felsbändern an, weil dort:
  - a) der Verteidiger mit Mg und Sturmgewehren nicht in den schusstoten Raum wirken kann;
  - b) feindliche Handgranaten zu weit über dich hinaus fliegen und schadlos in der Tiefe detonieren.
- Einzig mögliche Abhilfe für den Gegner:
  - a) langes tempieren der Handgranaten (für den Werfer selbst gefährlich!);
  - b) Anbinden der Handgranaten an Schnüre (kompliziert und nicht ganz ungefährlich!).
- Der kritische Moment des Angriffs kommt dann, wenn du dich sozusagen auf die deckende Platte aufstemmst. Handgranaten-Serien, die du kurz vorher wirfst, sollen dir den Weg ebnen. Achte darauf, dass du nicht zu weit wirfst und deine Handgranaten jenseits der feindlichen Stellung im Abgrund wirkungslos verpuffen!

### Das Nachziehen von Feuerstaffeln

- Im Flachland genügt es in der Regel, wenn die Unterstützungswaffen (Mg, Minenwerfer) erst **nach** gelungenem Angriff gestaffelten Stellungswechsel nach vorne machen. Sie kommen in dem einfachen und rasch durchschreitbaren Gelände zeitig genug, um bei der Abwehr von Gegenstößen mitzuhelfen.
- Anders im Gebirge, dort kann der Zeitbedarf für den Stellungswechsel bei nur einem Kilometer Distanz und einiger Höhendifferenz rasch 30–60 Minuten betragen. Es ist klar, dass bei dieser grossen Zeitspanne die Sturmtruppe Gefahr läuft, wieder geworfen zu werden!
- Du musst deshalb sehr rasch, auf jeden Fall viel früher als im Tiefland mit dem gestaffelten Nachziehen der schweren Waffen beginnen.
- Im Zweifelsfalle unterstellst du der Sturmkompanie zum vorneherein eine Mg- und eine Minenwerfergruppe mit sehr viel Munition. Diese machen den Angriff der Fusiliere in der hinteren Staffel mit. Den schweren Waffengruppen teilst du noch spezielle Trägertrupps zu, um sicherzustellen, dass sie im schwierigen Gelände der Sturmkompanie zu folgen vermögen.
- Diese schweren Waffengruppen helfen den Fusiliere, die kritische Zeitspanne zwischen gelungenem Sturm und Eintreffen der Feuerstaffel im frisch gewonnenen Objekt zu überbrücken.

### Überschreiten einer Krette

Allgemeines:

- Das Vorbrechen zum Angriff mit Überschreiten einer Krette und nachfolgendem Abstieg über einen vom Feind eingesehenen Hang gehört zu den schwierigsten taktischen Problemen des Gebirgskampfes.

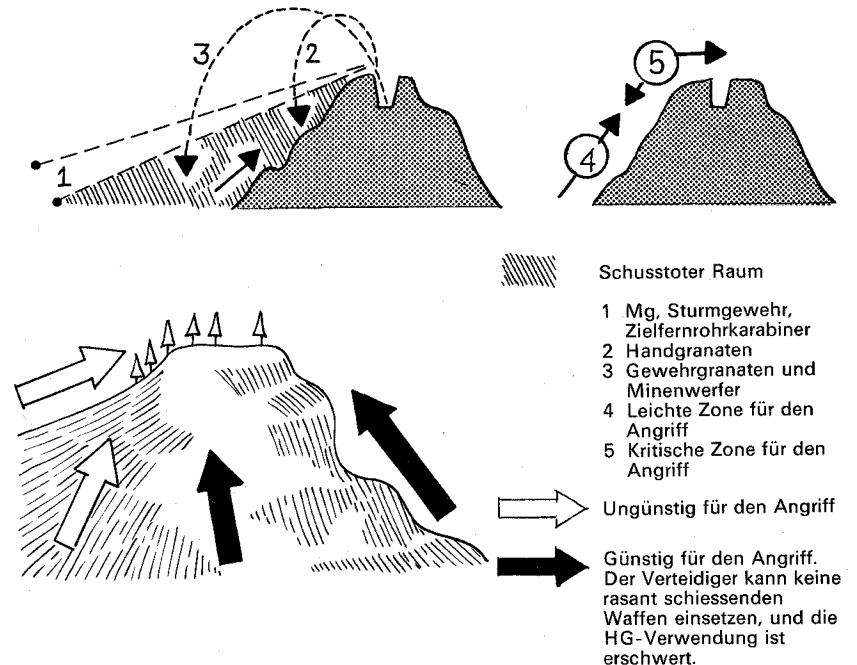
- Du hast hierfür zwei Möglichkeiten:
  - a) das «lawinenartige Vorbrechen», oder
  - b) das «Sickerverfahren».
- In folgenden Fällen wählst du das lawinenartige Vorbrechen:
  - a) sehr starke eigene Feuerunterstützung;
  - b) es steht wenig Zeit für das Vorgehen zur Verfügung.
- In folgenden Fällen wählst du das Sickerverfahren:
  - a) schwache eigene Feuerunterstützung;
  - b) es steht genügend Zeit für das Vorarbeiten zur Verfügung.

Das lawinenartige Vorbrechen:

(Unterlaufen des feindlichen Feuers, oder aber raschestes Ausnützen eines eigenen Feuerschlages).

- Gleichzeitiges, überraschendes Vorbrechen der Masse der Infanterie über die verbergende Krette mit grösster Geschwindigkeit bis an die Grenze der Leistungsfähigkeit von Herz, Lunge und Muskeln.

## ANGRIFF ÜBER STEILHÄNGE

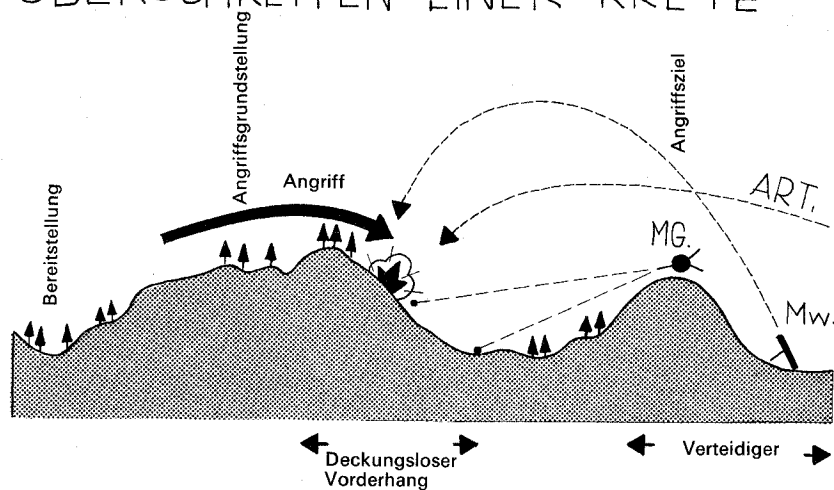


- Vorgehen in relativ geschlossener Formation (Schützenkolonne) entlang der gangbarsten Stellen des Abhanges und Verschwinden in der nächsten verborgenen Geländekammer. Von dort weiteres Vorgehen in normaler, sehr aufgelockerter Formation.

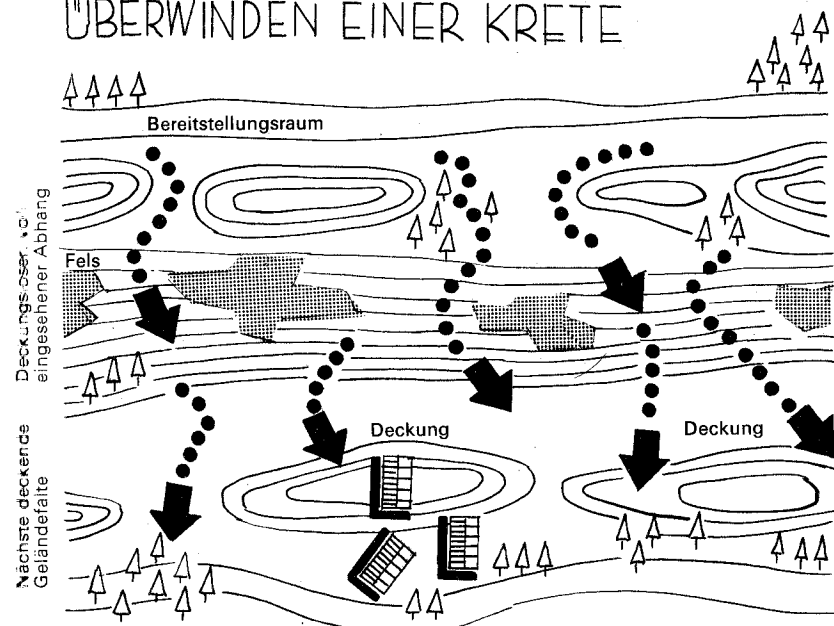
Das Heransickern:

- Einzelnen oder truppweise, über die ganze Breite des Abschnittes verteilt, weit aufgelockert (30 m von Mann zu Mann oder von Trupp zu Trupp) in die Deckungen zwischen Bereitstellungsraum und Angriffsziel einsickern.
- Die Formationen sind so aufgelockert, dass Artillerie, Minenwerfer und Mg des Gegners keine lohnenden Ziele finden.

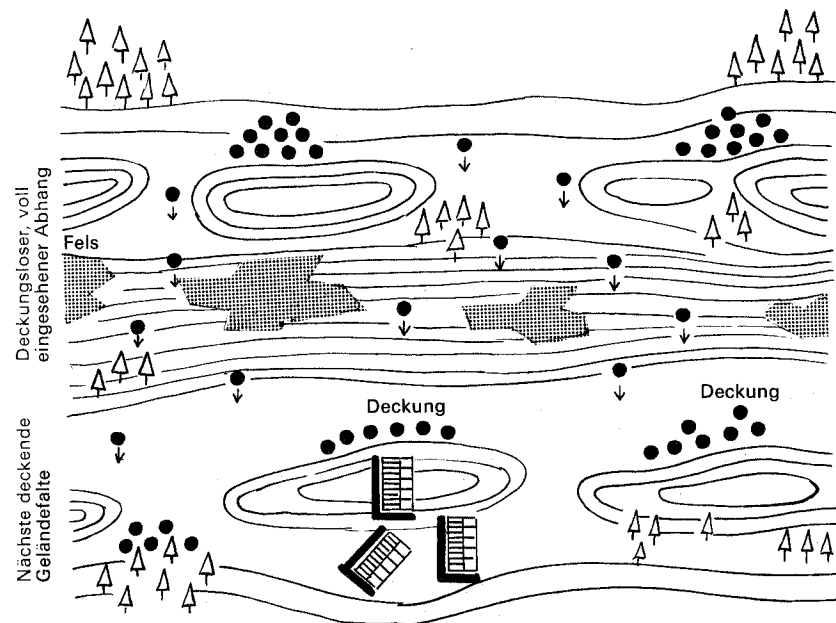
## ÜBERSCHREITEN EINER KRETE



## ÜBERWINDEN EINER KRETE



Von hier aus wird wieder normal vorgegangen!



# Die Abwehr subversiver Angriffe

## Einleitung

### Allgemeines

- Der subversive Krieg steht heute vollwertig neben Atomkrieg und Kampf mit konventionellen Streitkräften. Er kann für uns über Nacht aktuell werden.
- Die Anpassung an die neue Bedrohung ist relativ leicht vorzunehmen. Sie umfasst mehr geistige und ausbildungstechnische Probleme, als Rüstungsfragen. Es zeigt sich einmal mehr, dass unsere Armee ein recht anpassungsfähiges Instrument ist.
- Wenn wir die Technik der Subversionsabwehr betrachten, sehen wir, dass unsere Ausgangslage günstig ist. Als Infanterie-Heer können wir wesentliche Teile unserer normalen Ausbildung übernehmen und brauchen verhältnismässig wenig dazuzulernen. Das Zulernen betrifft vorwiegend das Kader. Hierbei geht es mehr um die Vermittlung taktisch/technischer Kenntnisse, als um die Aneignung handwerklicher Fertigkeiten. Die Tätigkeit des einfachen Mannes bleibt sich gleich. Nahkampf, Ortskampf, Waldkampf, Nachtkampf und Wacht-dienst kennt die Truppe von ihrer normalen Kampfausbildung her. Das Zu-lernen umfasst im Wesentlichen:
  1. Zusammenarbeit « Polizei-Armee »
  2. Sicherung von Verkehrswegen
  3. Suchaktionen
  4. Strassenkontrollen
  5. Räumen von Strassen und Plätzen
  6. Einsatz von Jagdkommandos
  7. Säuberungstaktik grösserer Verbände
  8. Bekämpfung lokaler Unruhen
- Die Truppe hat hierbei mit der normalen Ausrüstung auszukommen. Sie kann lediglich mit der Zuteilung von folgenden Mitteln rechnen:  
Fesselketten – Gummiknüttel – Tränengas – Wasserwerfer
- Die Forderung nach langer, überaus gründlicher Spezialschulung ist unrealistisch, da es nicht genügt, nur einige hundert hochwertige Spezialisten auszubilden. Gerade die Bekämpfung subversiver Angriffe verlangt eine breite Basis, das heisst hohe Truppenzahl. Eine grosse Zahl mässig ausgebildeter Leute ist wertvoller, als eine kleine Zahl hochqualifizierter Spezialisten, die aber gerade ihrer geringen Stärke wegen gar nicht zum Tragen kommen.

## Die Ausgangslage der Schweiz bei der Bekämpfung subversiver Angriffe

### Vorteile:

- die gesunde politische Einstellung des Schweizer;
- die positive Einstellung des Schweizer gegenüber Polizei und Armee;
- die geringe Ausdehnung unseres Territoriums;
- das dichte Verkehrsnetz;
- die grosse zahlenmässige Stärke unserer Armee als Folge der konsequent durchgeführten allgemeinen Wehrpflicht;
- der hohe Anteil an Infanterie in unserer Armee (ca. 50%);
- das Vorhandensein einer relativ starken Reitertruppe (3 Kavallerie-Regimenter);
- der hohe Bestand an Saumtieren für Operationen in unwegsamem Gelände;
- die in unsern Leuten tief verwurzelte Vorstellung vom individuellen Kampf Mann gegen Mann.<sup>1</sup>

### Nachteile:

- die unerhörte Überfremdung. Fast 20% der Einwohner sind Ausländer. Deren überwiegende Zahl steht zudem im wehrfähigen Alter. In den übrigen 80% der Bevölkerung sind Kinder und alte Leute miteingeschlossen.
- Unser Gelände. Im Abwehrkampf gegen herkömmliche Armeen mit Panzern und mechanisierten Verbänden ist unser Gelände günstig und hilft dem Verteidiger. Im Abwehrkampf gegen subversive Kräfte dagegen ist unser Gelände ungünstig und benachteiligt den Verteidiger.<sup>2</sup>

## Allgemeine Grundsätze

- Es ist leichter, **die Bildung** subversiver Kräfte zu verhindern als nachträglich solche zu vernichten.
- Wenn schon die Bildung nicht verhindert werden kann, ist wenigstens mit der Bekämpfung **so früh als möglich** zu beginnen.
- Um im Kampfe gegen subversive Kräfte auf die Dauer erfolgreich zu sein, muss man:
  - a) **alle** wichtigen Punkte **gleichzeitig** und **ständig** besetzt halten;
  - b) parallel dazu das von subversiven Kräften verseuchte Gebiet systematisch durchkämmen und säubern.
- Blosser Abwehrmassnahmen erlauben den subversiven Kräften gross und stark zu werden. Sie sind nur gerechtfertigt, wenn Truppenmangel Angriffe nicht zulässt.
- Die Vernichtung der subversiven Kräfte kann nur durch Angriff erfolgen.
- Angriffsziel ist nie ein Geländeraum (Waldgebiet, Ortsteil usw.), sondern immer die subversiven Kräfte (Kämpfer).

<sup>1</sup> Das Wissen, dass wir den Kampf persönlich mit Schweiss und Blut ausfechten müssen und die Entscheidung nicht irgendwelchen technischen Wunderwaffen überlassen können.

<sup>2</sup> Das unübersichtliche Gebirgsgelände im S und SE sowie das einsame, stark bewaldete Juragelände im W und NW des Landes erleichtern Infiltration und spätere Versorgung subversiver Kräfte.

Der Waldreichtum der Schweiz einerseits sowie die dichte, fast zusammenhängende Überbauung des Mittellandes andererseits, erleichtern Kampf und Untertauchen subversiver Kräfte.

- Angriffe müssen ununterbrochen vorgetragen werden. Selbst kleinste Angriffe sind wirksamer als blosser Sicherung.
- Zehn kleine Angriffe sind wertvoller als eine einzige Grossaktion.
- Es ist zwecklos, in einem Kommandobereich scharf gegen die subversiven Kräfte vorzugehen, während man sich im Nachbarraum passiv verhält. Die subversiven Kräfte weichen aus und kommen wieder.
- Die gleiche Truppe und Führung ist möglichst lange im Kampfe zu belassen. Erfahrung und Kenntnis des Gegners sind wertvoll. Eine neue Truppe müsste wiederum von vorne beginnen.
- Die eigene Beweglichkeit muss grösser sein als diejenige der subversiven Kräfte<sup>1</sup>.
- Die Operationsgrenzen zwischen zwei Bekämpfungsverbänden dürfen nicht durch Waldgebiete, Gebirgszonen oder grosse Siedlungsräume führen. Solche Räume sind Brutstätten der Subversion und müssen **einem Kommando** unterstellt sein.
- Die Truppe darf die subversiven Kräfte nicht unterschätzen. Der Glaube, diese seien soldatisch minderwertig, fördert Sorglosigkeit und führt dadurch zu empfindlichen Rückschlägen und Verlusten.
- Die Vernichtung der subversiven Kräfte erfolgt durch:
  - a) Unterbindung der Versorgung von aussen (Fallschirmabwürfe von Waffen und Munition, Schmuggel über die Landesgrenzen<sup>2</sup>).
  - b) Unablässigen Angriff.
- Ständiger Druck (Angriff) über eine längere Zeit ist notwendig, um:
  - a) die subversiven Kräfte zu desorganisieren,
  - b) diese von der Versorgung abzuschneiden,
  - c) sie körperlich zu erschöpfen und seelisch zu erschüttern.
- Erheblicher Menscheneinsatz (Infanterie!) ist unumgänglich nötig<sup>3</sup>.

## Die Zusammenarbeit zwischen Armee, Polizei und Bevölkerung

### Allgemeines:

- Armee, Polizei und Bevölkerung müssen eng zusammenarbeiten. Prestigedenken ist fehl am Platz und nützt nur dem Gegner.
- Die Mitarbeit der Bevölkerung ist von entscheidender Bedeutung. Sie soll insbesondere:
  - a) Augen und Ohren offen halten. Beobachtungen rasch und zuverlässig an Polizei oder Armee melden. Dadurch gelangen wir zum System der «Zehntausend Augen und Ohren», welches für die subversiven Kräfte der Anfang vom Ende bedeutet;
  - b) sich allen Kontroll- und Überwachungsmassnahmen willig unterziehen. Diese in jeder Weise erleichtern und beschleunigen.

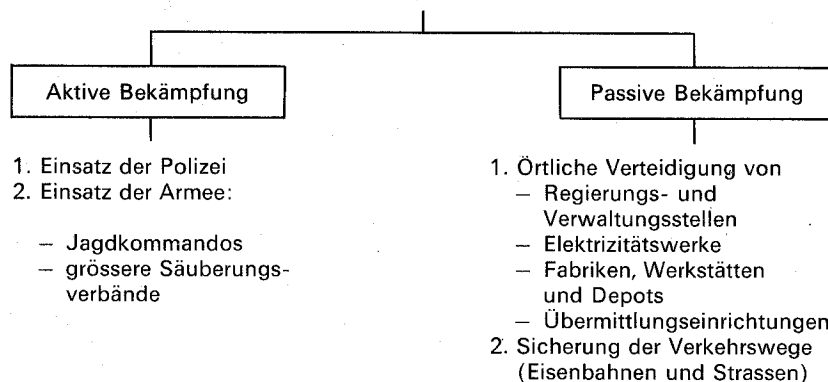
<sup>1</sup> – In der Ortschaft: Motorfahrzeuge,  
– im Wald: Haflinger, Jeep, Unimog, Saumtier, Kavallerie,  
– im Gebirge: Haflinger, Saumtiere, Helikopter.

<sup>2</sup> Subversive Kräfte, die sich nicht auf die Masse der Bevölkerung stützen können, sind auf die Hilfe von aussen angewiesen.

<sup>3</sup> Hier liegt einer der Hauptgründe, warum hochstehende, stark technisierte Armeen, bei denen der Anteil an Infanterie nur noch klein ist, solche Mühe haben, subversive Aktionen zu bekämpfen!

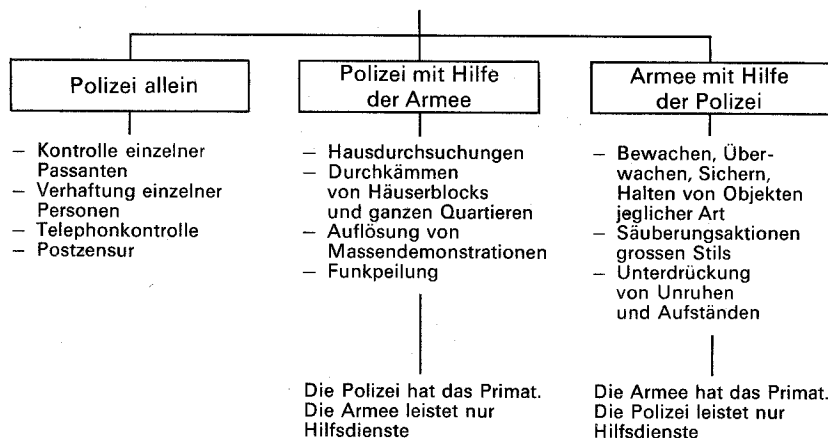


– Bei der Bekämpfung subversiver Angriffe ist zu unterscheiden in



Die Arbeitsteilung zwischen Armee und Polizei:

– Armee und Polizei teilen sich in die Bekämpfung der subversiven Elemente.



- Die Polizei übernimmt die technisch schwierigeren Aufträge, die relativ wenig Personal, dafür aber gute Spezialkenntnisse verlangen.
- Die Armee übernimmt die Aufgaben, welche starke Kräfte erfordern.
- Man unterscheidet in «Polizeimassnahmen» und in «Kampfmassnahmen».
- Polizeimassnahmen haben einen stark kriminalistischen Einschlag.
- Kampfmassnahmen lehnen sich eng an die Taktik und Gefechtstechnik der Armee an. Hierbei handelt es sich vornehmlich um Ortskampf, Waldkampf und Wachtdienst.
- Längere Zusammenarbeit fördert das gegenseitige Verstehen. Mit der Zeit können der Truppe immer heiklere Aufgaben polizeilicher Natur übertragen werden.

## Die Rolle der verschiedenen Waffengattungen bei der Abwehr subversiver Angriffe

Infanterie:

- Grenzsicherungsdienst.
- Bewachungs- und Säuberungsmassnahmen im Landesinnern.

Mechanisierte Truppen:

- Rasches Einschliessen von Unruhegebieten.
- Reserve bei Säuberungsaktionen.
- Räumen von Strassen und Plätzen von Menschenmassen.
- Einsatz im Geleitzugdienst.

Kavallerie:

- Grenzsicherungsdienst im Jura.
- Einsatz als berittene Jagdkommandos im Wald- und Hügelgelände des Landesinnern.

Radfahrer:

- Verwendung wie Infanterie.

Flugwaffe:

- Kontrolle des Luftraumes. Bekämpfung von Transportflugzeugen und Helikoptern, welche Kämpfer oder Nachschubmaterial über unsere Grenze einfliegen.

Aufklärung:

- Direktunterstützung (besonders im Gebirge).

Flab:

- Bekämpfung einfliegender Transportflugzeuge oder Helikopter, welche Kämpfer oder Nachschubgüter über unsere Grenze einfliegen.

Genietruppen:

- Wiederherstellung der durch Sabotageanschläge oder Kampfaktionen zerstörten Objekte.
- Sperrenbau.
- Mithilfe als technische Spezialisten bei besonderem Kampfaktionen (z.B. Kampf im Kanalisationssystem usw.).

Luftschutztruppen:

- Hilfeleistung nach Sabotageanschlägen oder im Kampfgebiet. Brandbekämpfung, Pionieraufgaben, Sanitätsdienst, Aufräumarbeiten usw.

\* \* \*

Der Einsatz der Infanterie ist im subversiven Krieg kampfbestimmend! Der Flugwaffe fallen in Zusammenarbeit mit der Flab wichtige Aufgaben zu. Mindestens auf einem Teilgebiet (Unterbindung der Luftversorgung) nimmt sie an der Kampfentscheidung teil!

## Der Ablauf der Subversion

### PHASE I



Normalzustand, der jahrzehntelang andauern kann, gleichgültig, ob Krieg oder Friede herrscht. Im Gegenteil seinen Höhepunkt in Friedenszeiten erreicht!

#### Zersetzung des Wehr- und Widerstandswillens:

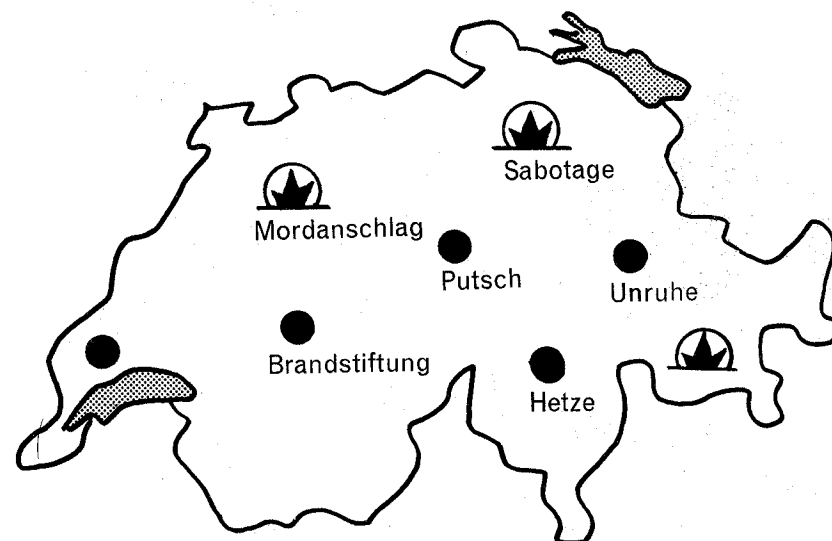
- Soziale Gegensätze und Unzufriedenheit schüren, ohne aber den Betroffenen ehrlich helfen zu wollen. Man will nur «sein Süpplein kochen können». Darum hat man gar kein Interesse an einer wirklichen Lösung, sondern hintertreibt diese wo es geht.
- Behörden und ihre Massnahmen lächerlich machen.
- Gerüchte austreuen.
- Defaitismus säen.
- Macht des totalitären Gegners übertreiben. Den Geist des «es nützt doch alles nichts!» züchten.

#### Ansatzpunkte bei der Zersetzung:

- Militärbudget.
- Militärdienstpflicht.
- Steuerbelastung.
- Preisgestaltung.
- Lohnfragen.
- Menschliche Schwächen: Egoismus, Neid, Hass, Angst.

Erfolg des subversiven Gegners bei der geistigen Zersetzung: Auch der Gutgläubige im gegnerischen Lager wird zuerst skeptisch, dann verwirrt, dann unsicher, dann zweifelnd, **und schlusslich verliert er den Glauben an die eigene Sache!**

### PHASE II<sub>a</sub>

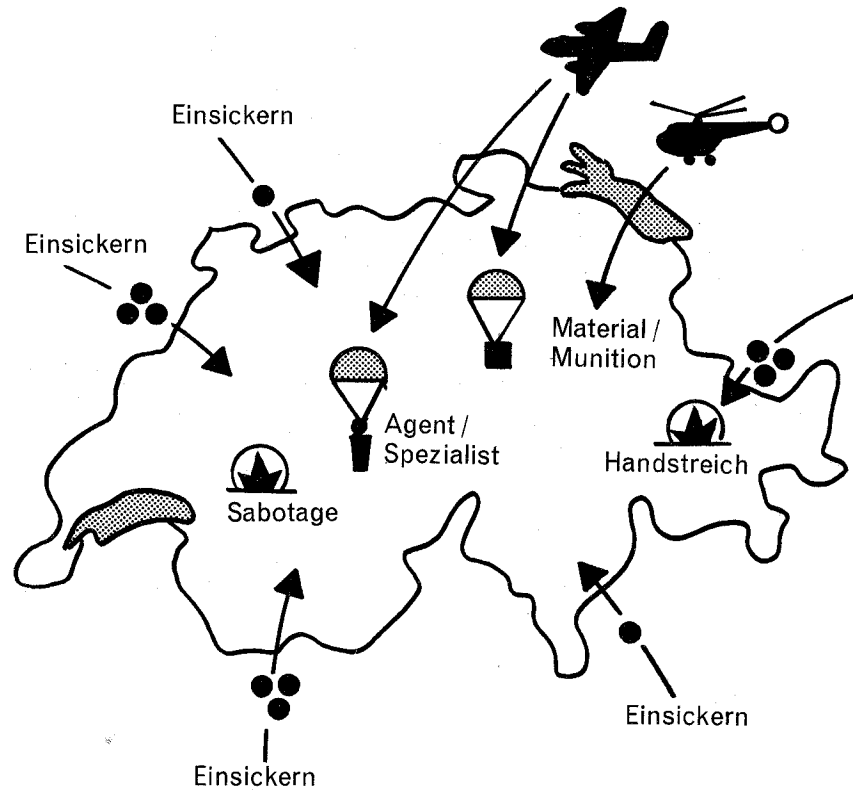


Unruhe stiften, Sabotage anzetteln, masslose Demagogie betreiben mit dem Ziele, endlich lokale Aufstände zu inszenieren.

\* \* \*

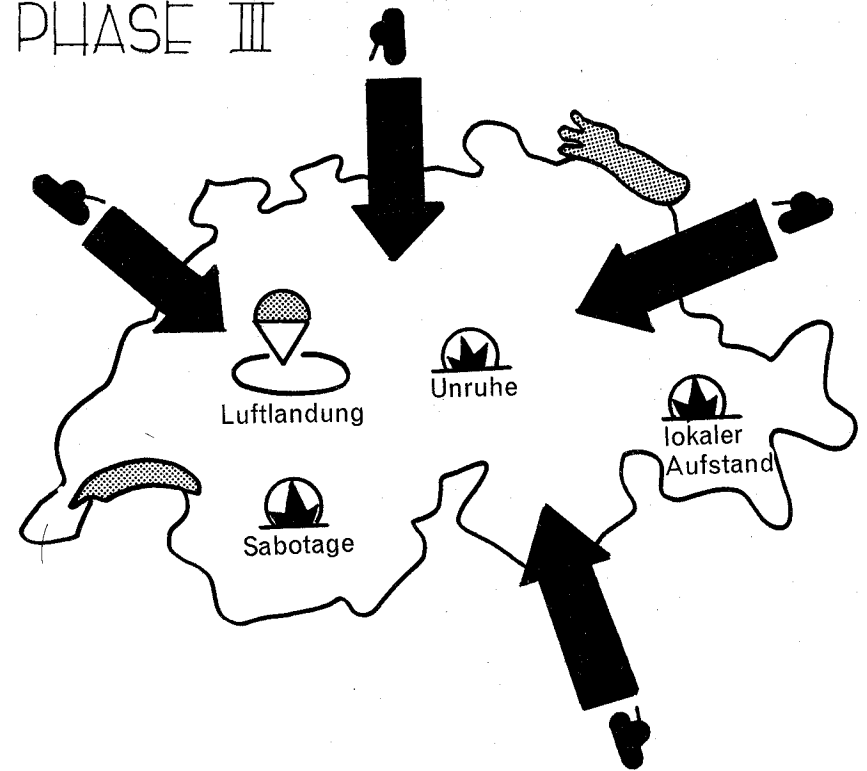
- Überflutung der Öffentlichkeit mit Propaganda. Finanzielle und materielle Hilfe durch das Ausland.
- Saalschlachten zur «Sprengung» der gegnerischen Versammlungen.
- Einschüchterung der politischen Gegner. Von der blossen Verleumdung bis zum Anschlag auf das Leben (Politischer Mord).
- Hemmungslose Demagogie gegen die Behörden und ihre Massnahmen.

## PHASE II b



- Nähren, Schüren und Ausweiten des Kampfes, mit dem Ziel, die offene Intervention vorzubereiten.
- Luftversorgung der Aufständischen mit Waffen, Munition und Material.
- Zuführung von Agenten und Spezialisten vermittelt Fallschirm oder Helikopter.
- Einsickern von «Freiwilligen» über die Grenze.
- Forderung der politischen Minderheit (Extremisten) auf Anschluss an die betreffende fremde Macht, um deren wirtschaftlichen und kulturellen «Segnungen» teilhaftig zu werden.
- Die fremde Macht unterstützt den Kampf und stellt zugleich ultimative Forderungen, um den Anschluss wenn möglich doch noch «kalt» zu erreichen.
- Massive Drohungen mit:
  - a) wirtschaftlichen Sanktionen,
  - b) Beschuss mit Massenvernichtungswaffen («Atomare Erpressung»).

## PHASE III



Offene Intervention der fremden Macht, um die «unhaltbaren Verhältnisse neu zu ordnen und die vergewaltigten Parteigänger von ihrem unerträglichen Joch zu befreien!».

# Sicherung der Verkehrswege

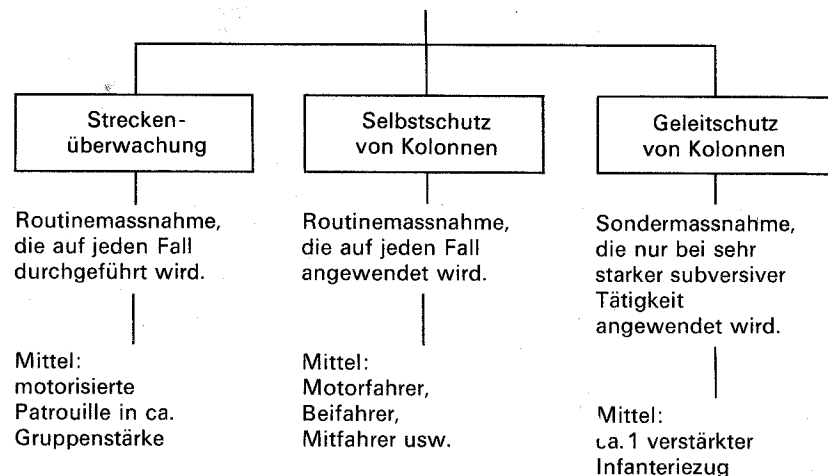
## Allgemeines:

- Die Verbindungswege müssen geschützt werden.
- Wir unterscheiden:
  - a) Strassensicherung;
  - b) Strassenkontrolle;
  - c) Eisenbahnsicherung.
- Streckenschutz verschlingt viele Kräfte. Bei unserem dichten Strassen- und Eisenbahnnetz kann daher nicht alles gesichert werden. Auch hier gilt der Grundsatz: «Wer alles sichern will, sichert in Wirklichkeit nichts!»
- Nebenstrassen und Nebenlinien der Eisenbahn werden nicht gesichert. Der lebenswichtige Verkehr beschränkt sich auf die Hauptachsen. An diesen werden die Sicherungskräfte massiert.
- Besonders verletzte Stellen (z.B. grosse Brücken usw.), werden mit Stützpunkten gesichert.
- Bei starker subversiver Tätigkeit wird auf Strassen und Eisenbahnlinien der Nachtverkehr eingestellt.  
Das Befahren der Strassen mit Einzelfahrzeugen wird verboten. Die Fahrzeuge werden zu Kolonnen zusammengefasst. Notfalls werden die Kolonne mit einer kampfkraftigen Eskorte versehen.

## Strassensicherung

### Allgemeines:

Wir unterscheiden:



### Streckenüberwachung:

- Die Streckenüberwachung wird mit motorisierten Patrouillen durchgeführt. Diese bestehen aus: 1 Unteroffizier + 6 Mann, mit 2 **offenen** Motorfahr-

zeugen und 1-2 Motorrädern, Bewaffnung: Sturmgewehr, Handgranaten, Funkgerät.

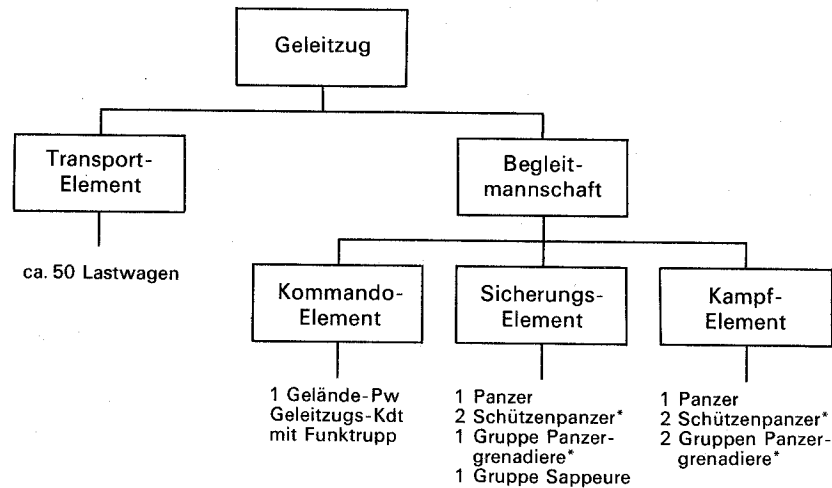
- Die Überwachungspatrouillen sollen vor allem demonstrieren und abschrecken.
- Die Patrouillenfahrzeuge fahren mit mässiger Geschwindigkeit und angemessenem Sicherheitsabstand. Alle Waffen sind schussbereit. Das eine Fahrzeug muss dem andern jederzeit Feuerschutz geben können. Die Besatzungen achten vor allem auf die Strassenoberfläche (Minen) und auf Strassenhindernisse (quergespannte Drahtseile usw.). Ferner auf verdächtige Anzeichen an Waldrändern und Häusern.
- Stösst die Patrouille auf subversive Elemente in unterlegener Stärke, greift sie unverzüglich an. Trifft sie auf einen überlegenen Gegner, so meldet sie und hält im übrigen Feindföhlung.

### Selbstschutz:

- Der Selbstschutz wird gebildet aus:
  - a) Motorfahrern;
  - b) Beifahrern;
  - c) Mitfahrer, z.B. Verlademannschaft, zurückkehrende Urlauber usw.
- Ein Kolonnenkommandant wird bestimmt. Ebenso für jedes Fahrzeug ein Wagenchef.
- Wo es technisch möglich ist, werden die Windschutzscheiben zur Verbesserung von Sicht und Schussfeld heruntergeklappt.
- Fahrzeuge mit aufgesessenen Leuten entfernen die Wagenplache. (Verbessert die Sicht, schafft freies Schussfeld ab Fahrzeug, ermöglicht ein Abspringen nach allen Seiten).
- Die Mannschaft macht sich kampfbereit. Waffen geladen und griffbereit. Die Beobachtung nach allen Seiten wird organisiert.
- Die Kolonne scheidet eine Vorhut und eine Nachhut aus. Diese besteht aus je 2-3 leichten Fahrzeugen oder Motorrädern. Abstand zum Gros 300-500 m.
- Bei günstigen Strassenverhältnissen wird mit hoher Geschwindigkeit gefahren. Bei Gefahr wird das Tempo erhöht, um etwaige Hinterhalte zu durchstossen. Nötigenfalls wird ab Fahrzeug geschossen.
- Werden Fahrzeuge in einem Hinterhalt beschädigt, so müssen deren Fahrer wenigstens noch die Strasse freimachen, damit die nachfolgenden Fahrzeuge weiterfahren können.
- Wird die Kolonne zum Halten gezwungen, so steigen Beifahrer und Mitfahrer der durchgebrochenen Fahrzeuge ab und greifen zu Fuss die subversiven Kräfte in der Hinterhaltsstellung an.
- Der vor dem Hinterhalt steckengebliebene Kolonnenteil sichert sich gegen Nahangriffe. Die Fahrzeuge bleiben auf der Strasse. Zündung ausschalten, Handbremse anziehen. Fahrer und Beifahrer steigen aus und eröffnen ein lebhaftes Feuer auf erkannte Ziele oder gegen Geländepunkte, an denen sie den Gegner **vermuten** (Waldrand, Gebüsch, Höhen usw.). Hierbei bleiben sie in unmittelbarer Nähe ihrer Fahrzeuge.
- Der Kolonnenkommandant ruft mit Funk oder Meldesprache Hilfe von der nächsten Garnison herbei. Nachher sammelt er die Mitfahrer seines Kolonnenteils und greift die subversiven Kräfte an.

### Geleitschutz:

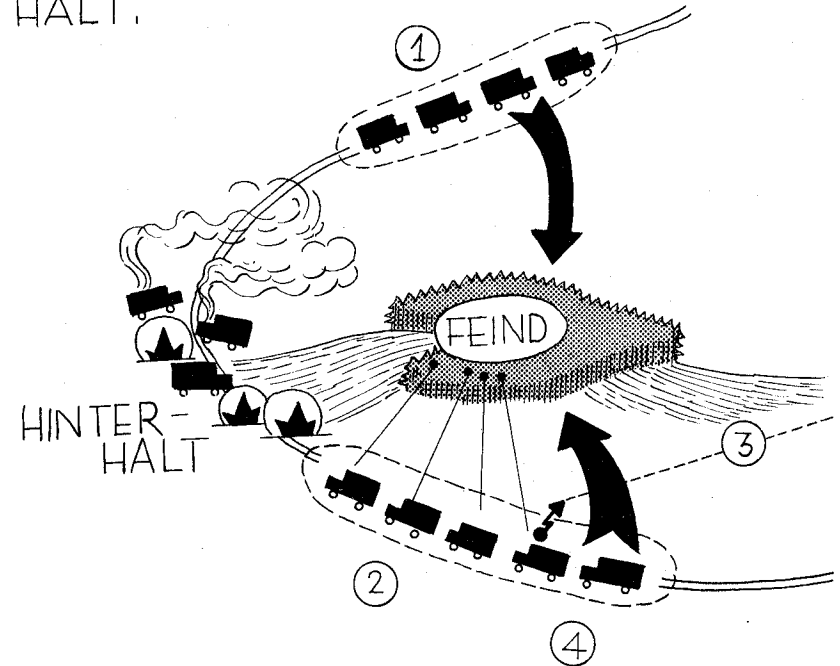
- Bei starker subversiver Tätigkeit wird der Verkehr nur bei Tag zugelassen.
- An Knotenpunkten werden alle Einzelfahrzeuge gestoppt und als geschlossene Kolonne «im Geleitzug» mit Eskorte durch das verseuchte Gebiet geführt.
- Auf 15–20 Lastwagen kommen 2 Eskortefahrzeuge.
- Als Eskortefahrzeuge eignen sich Panzer und Schützenpanzer. Ausnahmsweise auch offene Lastwagen mit aufmontierten Maschinengewehren oder 20-mm-Flabkanonen.
- Organisation eines Strassengeleitzuges:



- Reihenfolge des Geleitzuges für die Fahrt: Sicherungselement – Transportelement (in der Mitte des Transportelements der Chef des Geleitzuges) – Kampfelement.
- Wo keine unmittelbare Fliegergefahr besteht (was im subversiven Krieg die Regel sein wird), fahren die Transportfahrzeuge eng aufgeschlossen, d.h. mit Bremsabstand. Das erleichtert die Aufgabe der Begleitmannschaft.
- Wenn möglich setzt man für eine bestimmte Wegstrecke immer die gleiche Begleitmannschaft ein, da Lokalkenntnisse wichtig sind.
- Transportkolonnen sind besonders an Strassenstellen, die zum Langsamfahren zwingen, gefährdet (starke Steigungen, Serpentin, Ortschaften, Wälder usw.). Das Herannahen solcher kritischer Punkte bedeutet für die Begleitmannschaft automatisch höchste Gefechtsbereitschaft.
- Wenn der Geleitzug auf eine Strassensperre aufläuft oder in einen Hinterhalt gerät, stoppt das Sicherungselement. Panzer und Infanterie bekämpfen den Gegner mit Feuer, währenddem die Sappeure absitzen und die Strassensperre räumen. Das Kampfelement verlässt die Strasse, holt im Gelände aus und greift die subversiven Kräfte aus Flanke oder Rücken an.

\* Anstelle der Schützenpanzer und Pz-Gren können auch Füsiliere auf Gruppenfahrzeug Unimog S verwendet werden.

### SELBSTSCHUTZ, VERHALTEN IM HINTERHALT.



- 1 Der durchgebrochene Kolonnen teil hält in der nächsten Deckung an. Die Fahrer übernehmen die Nahsicherung der abgestellten Fahrzeuge. Beifahrer und Mitfahrer greifen den Gegner an.
- 2 Fahrer und Beifahrer des steckengebliebenen Kolonnen teils gehen in die erstbeste Feuerstellung und nehmen den Feuerkampf auf.
- 3 Der Kolonnenkommandant ruft Hilfe herbei (Funk oder Meldofahrer).
- 4 Der Kolonnenkommandant sammelt die Mitfahrer und führt sie zum Gegenstoß.

### Strassenkontrolle

#### Allgemeines:

- Bei der Strassenkontrolle will man den Fahrzeug- und Personenverkehr auf einer Durchgangsstrasse kontrollieren; man sucht hierbei nach verdächtigen Personen und illegalem Material (Waffen, Sprengstoff, Flugblätter usw.);
- Für die Strassenkontrolle benötigt man einen Füsilierzug.
- Der Füsilierzug muss für die Kontrollaufgabe umorganisiert werden (siehe Organisationsschema).
- Die Strassenkontrolle wird überraschend, überfallmässig aufgezo gen.
- Sperrort und Sperrzeit werden laufend gewechselt. Die Sperre wird nie ein zweites Mal am gleichen Ort und zur gleichen Zeit aufgezo gen.

- Die Strassensperre wird an einer unübersichtlichen Stelle errichtet, damit sie vom Gegner möglichst spät erkannt wird. Sperrstelle dort, wo ein Fahrzeug nicht ohne weiteres von der Strasse herunter ins Gelände abbiegen kann.
- Der Zug fährt in geschlossenen Lastwagen an den gewählten Platz. Die Leute springen ab und errichten die Sperre.
- Die Sperre wird so organisiert, dass der Verkehr von beiden Fahrtrichtungen kontrolliert werden kann.

#### Der Abspertrupp:

- Der Abspertrupp hält ankommende Motorfahrzeuge oder Fussgänger an und geleitet sie auf den Kontrollplatz.
- Der Abspertrupp blockiert die Fahrbahn, indem er seinen Lastwagen schräg über die Strasse stellt. Es bleibt nur ein schmaler Durchgang offen.
- Nr. 1 steht auf der Strasse und gibt das Haltezeichen. Am Tag mit der Hand, bei Nacht mit der roten Stablampe.
- Nr. 2 überwacht aus dem Hinterhalt mit schussbereiter Waffe das verdächtige Fahrzeug.
- Nr. 3 geleitet das Fahrzeug im Schrittempo auf den Kontrollplatz und kehrt nachher zur Sperre zurück.

#### Der Hinterhalttrupp:

- Der Hinterhalttrupp wird am Tag 200 m, bei Nacht 100 m vor die Strassensperre vorgeschoben; er soll verhindern, dass Fahrzeuge angesichts der Sperre stoppen, wenden und entkommen.
- Der Hinterhalttrupp besteht aus 3 Mann. Diese legen sich beidseits der Strasse ins Versteck. Distanz zur Strasse: am Tag 10–20 m, bei Nacht 5–10 m.

#### Die Fangtruppe:

- Die beiden Fangtruppe stehen am Rande des Kontrollplatzes bereit, um flüchtende Personen abzufangen.
- Im weiteren bilden sie eine Personalreserve für verschiedene Aufgaben.

#### Die Verhörstelle:

- Verdächtige Personen werden auf der Verhörstelle einvernommen. Wenn möglich, wird dem Zugführer hierzu ein Spezialist (Polizeibeamter) zugeteilt.
- Der Wachtrupp hält die Verdächtigen während des Verhörs in Schach.
- Die Verhörstelle dient gleichzeitig als Kommandoposten des Detachements.

#### Die Durchsuchequipe:

- Der Personendurchsuchstrupp nimmt die Körpervisitation vor (Technik hierzu siehe Abschnitt «Anhalten und Durchsuchen einer Person»).
- Weibliche Personen werden von der FHD durchsucht.
- Der Fahrzeugdurchsuchstrupp kontrolliert das Fahrzeug, die Fahrzeugladung sowie das Gepäck.

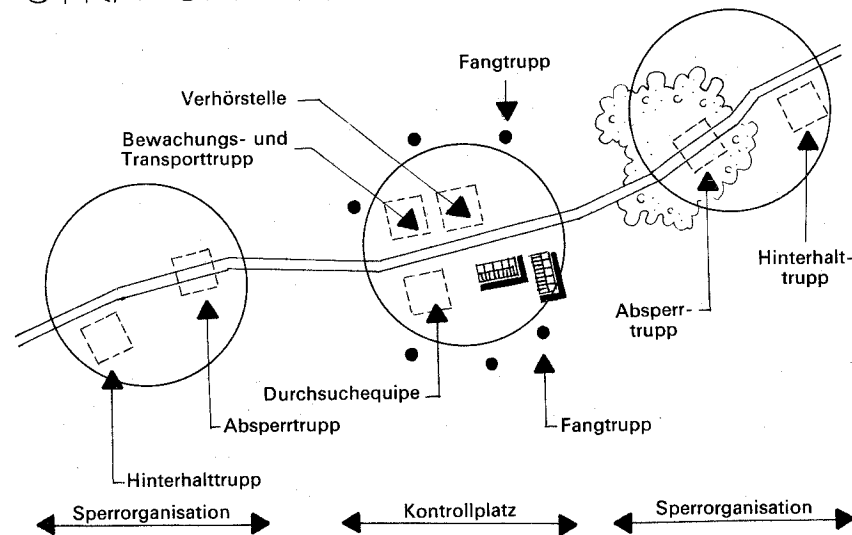
#### Die Bewachungs- und Transportgruppe:

- Aus Stacheldrahtwalzen wird eine provisorische Gefangenessammelstelle von ca. 10×10 m Abmessung eingerichtet.
- Der Wachtrupp bewacht die Gefangenen.
- Der Transporttrupp führt die Gefangenen zur vorgesetzten Kommandostelle.

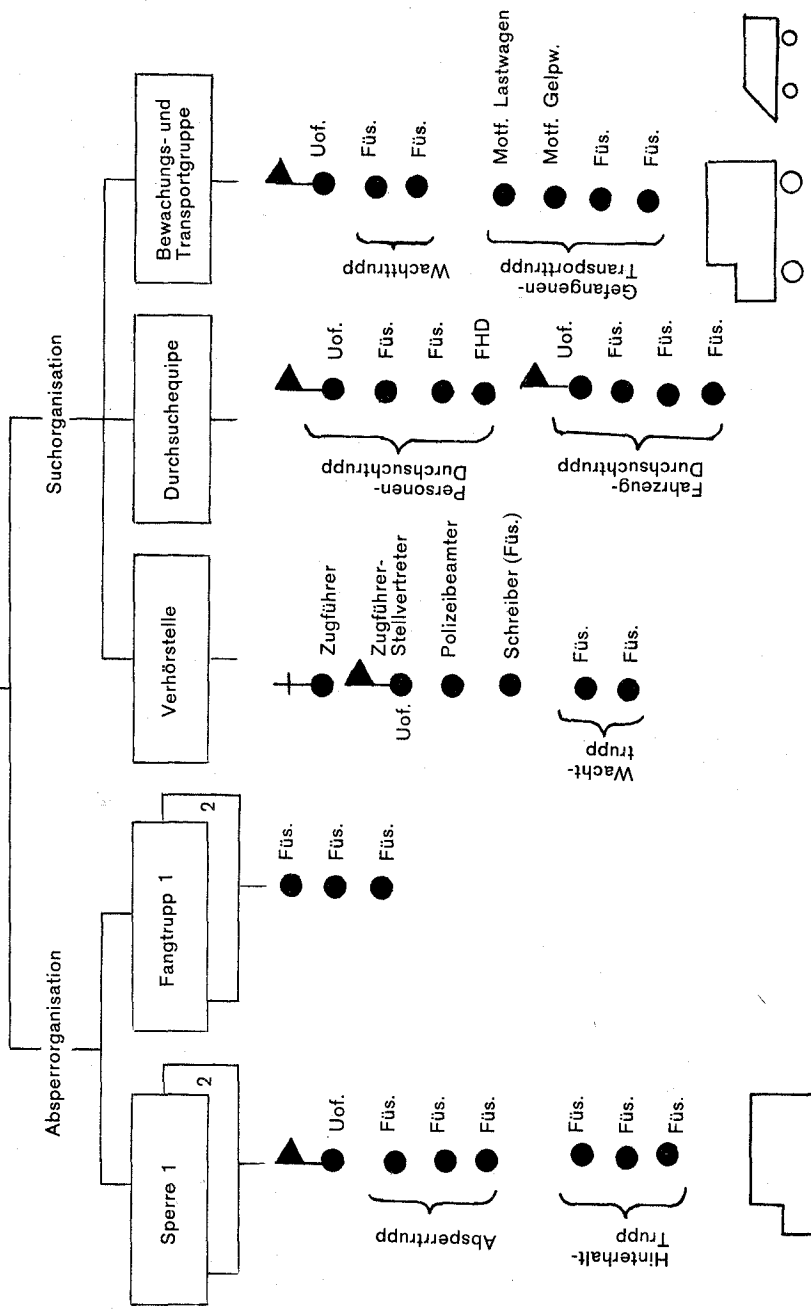
#### Technik des Abtransports:

- Die Verdächtigen werden gefesselt und in den Lastwagen verladen.
- Nr. 1 des Wachtrupps setzt sich in die Führerkabine zum Motorfahrer. Nr. 2 des Wachtrupps folgt auf dem Motorrad oder Geländepersonenwagen 30–50 m hinter dem Lastwagen nach.
- Auf die Ladebrücke zu den Gefangenen kommt **kein** Mann. Er könnte in der Enge ja doch nicht Gebrauch von seinem Sturmgewehr machen. Dazu käme die Gefährdung der eigenen Leute in der Führerkabine.
- Der Beifahrer des Lastwagens hält Blickverbindung zum nachfolgenden Fahrzeug und ist verantwortlich, dass der vorgeschriebene Abstand innegehalten wird.

## STRASSENKONTROLLE



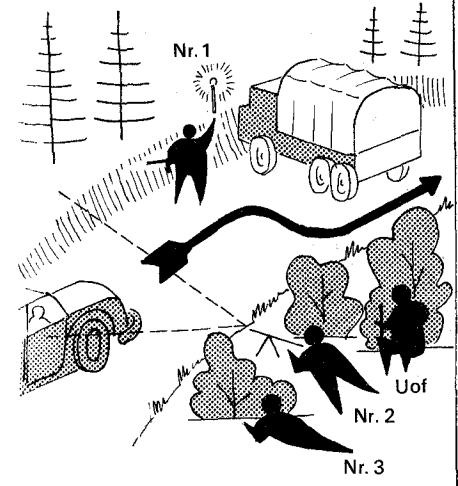
Kontroll-Detachment



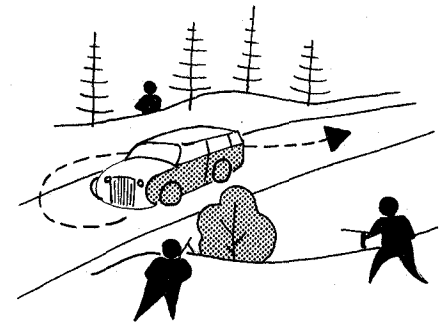
Sollbestand des Kontrolldetachements:  
 1 Uof., 1 Polizeibeamter, 6 Uof., 30 Füs., 4 Motf., 1 Angehörige  
 des Frauenhilfsdienstes (FHD)

Motf.

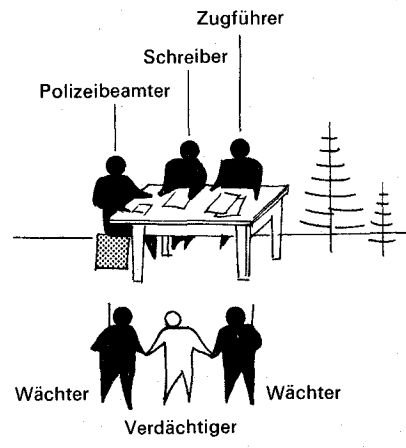
ABSPERRTRUPP



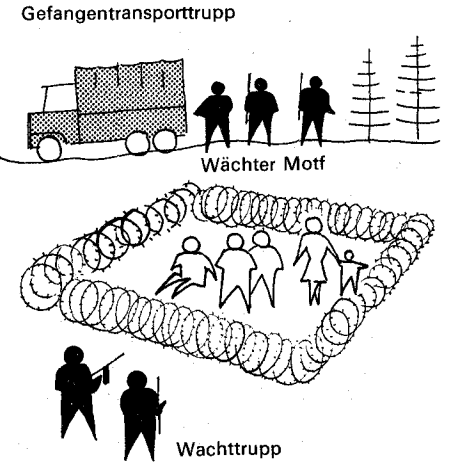
HINTERHALTRUPP



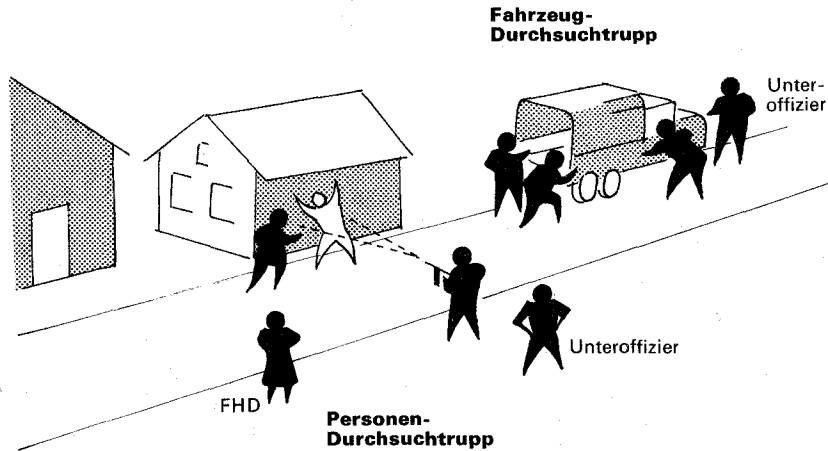
VERHÖRSTELLE



BEWACHUNGS- UND TRANSPORTTRUPP



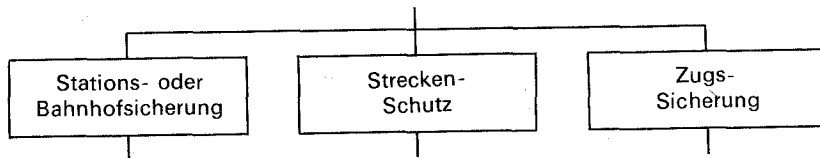
# DURCHSUCHEQUIPE



## Eisenbahnsicherung

Allgemeines:

Bei der Eisenbahnsicherung unterscheiden wir:



1. Stations- oder Bahnhofsache
2. Stations- oder Bahnhofkontrolle

- Patrouillen
- Stützpunkte

- gesicherte Züge
- bewaffnete Züge

Stationswache:

- Die Stationswache soll die technischen Einrichtungen gegen Sabotage oder offenen Angriff (Handstreich) schützen. Hierzu muss sie die wichtigsten Punkte mit Posten halten sowie das Stationsareal und die nähere Umgebung durch Patrouillen überwachen.
- Die Stationswache soll eine gewisse Kontrolle des Reisenden- und Güterverkehrs durchführen. Die Personen- und Güterkontrolle beschränkt sich normalerweise auf einzelne willkürliche Stichproben. Jedermann, der die Stationsanlage betritt, soll mit einer Kontrolle rechnen müssen.

In besondern Momenten – z. B. nach grossen Sabotageanschlägen – wird eine systematische Kontrolle des Reisenden- und Güterverkehrs durchgeführt.

– Die Stationswache gliedert sich in 3 Ablösungen:

1. Ablösung = Posten- und Patrouillendienst;
2. Ablösung = Bahnhofsdienst;
3. Ablösung = Ruhe, zugleich Reserve.

Jede Ablösung umfasst  $\frac{1}{3}$  der vorhandenen Kräfte. Jede Ablösung dauert 8 Stunden.

- Für die Bewachung einer kleinen Station benötigt man einen Füsilierzug.
- Für die Bewachung eines Bahnhofes benötigt man eine Füsilierkompanie.

Stationskontrolle:

- Wir unterscheiden « Personenkontrolle » und « Güterkontrolle ».
- Das Gros der Gruppe wird im Stationsgebäude zur Personenkontrolle eingesetzt. Ein Trupp führt im Schuppen die Güterkontrolle durch.
- Der Zugang zum Stationsgebäude wird mit Spanischen Reitern oder Stahldrahtwalzen abgeriegelt. Es wird nur noch ein schmaler Zugang offen gelassen. An der Eingangstüre steht ein Posten.
- Der Reisende löst am Schalter beim Stationsbeamten die Fahrkarte. Anschließend begibt er sich an den Tisch der Schreiber. Diese kontrollieren seinen Personalausweis und füllen den Kontrollbogen aus. Nachher übergibt der Reisende sein Handgepäck zur Kontrolle. Währenddem sein Gepäck durchsucht wird, unterzieht man ihn selbst einer Leibesvisitation. Hierbei wird er gründlich nach verborgenen Waffen, Sprengmitteln, Flugblättern usw. durchsucht. Bei weiblichen Reisenden nimmt die FHD die Leibesvisitation vor. Zum Schluss wird das Gepäck zurückgegeben und die Reisenden dürfen den Bahnsteig betreten.
- Verdächtige Personen werden in den Verhörraum geführt und dort vom Zugstrupp einvernommen. Der Zugführer entscheidet, wer freizulassen ist und wer der Polizei zur weitem Abklärung übergeben wird.
- Es ist lästig, aber unvermeidlich, dass die Stationskontrolle grossteils harmlose Leute trifft. Da die Aktion aber im Interesse jedes Einzelnen durchgeführt wird, hat er die Unannehmlichkeiten mit Gleichmut zu ertragen und die Kontrolle durch diszipliniertes Verhalten zu unterstützen.

Streckenschutz:

– Für den Streckenschutz werden folgende Mittel eingesetzt:

- a) Patrouillen zu Fuss;
- b) Patrouillen auf Motordraisinen;
- c) Helikopterpatrouillen.

– Die Patrouillen achten auf:

- a) gelöste Schraubenköpfe an der Verbindungsstelle Schiene/Schwelle;
- b) gelöste Laschen (Verbindungsstück zwischen zwei Schienen);
- c) herausgesprengte Breschen in den Schienen;
- d) Sprengladungen an Geleisen;
- e) aufgelockerter Schotterbelag oder unter die Geleise führende Zündschnüre, Zündkabel, Abreissdrähte usw., die auf « Zugsfallen » hinweisen;
- f) Beschädigungen an der elektrischen Fahrleitung, z. B. zerschossene Isolatoren, herabhängende Drähte usw.

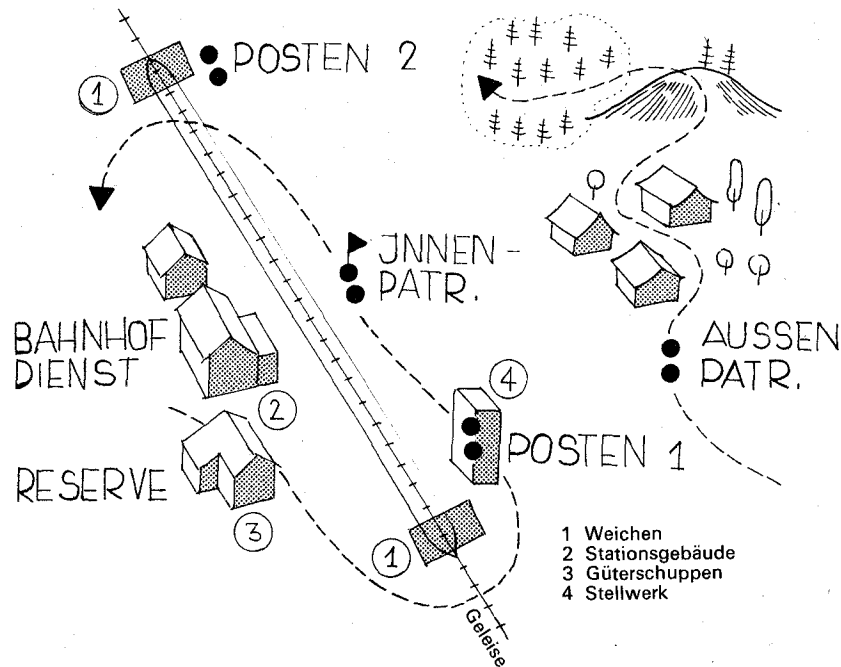


- Patrouillen zu Fuss können auch Kleinschäden oder Fallen erkennen, sind aber ausgesprochen langsam (ca. 2 km/h).
- Patrouillen auf Motordraisinen sind schnell (ca. 15 km/h). Sie sehen aber nur mittlere und grosse Schäden. Versteckte Sprengladungen, gelöste Schrauben usw. vermögen sie kaum zu erkennen.
- Helikopterpatrouillen sind sehr schnell und vermögen auch die nähere Umgebung der Bahnlinie zu kontrollieren (versteckte Saboteure usw.). Nachteilig ist, dass sie nur grosse und auffällige Schäden sehen.
- Zusammenfassend kann gesagt werden: Patrouillen zu Fuss eignen sich für die routinemässige Kontrolle der Strecke. Patrouillen auf Motordraisinen oder in Helikoptern eignen sich für die fallweise grobe Streckenkontrolle kurz vor der Durchfahrt wichtiger Züge.

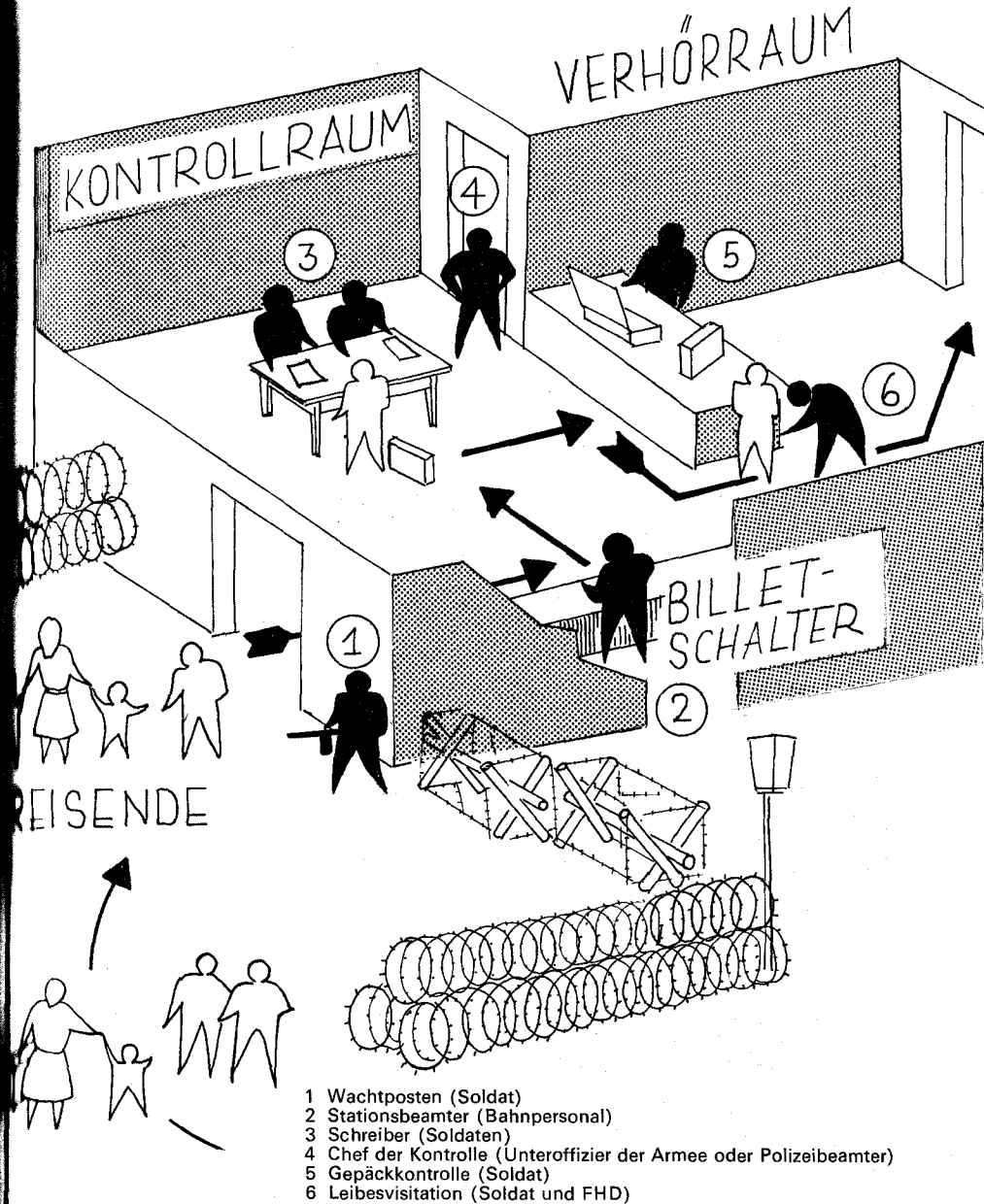
#### Zugssicherung:

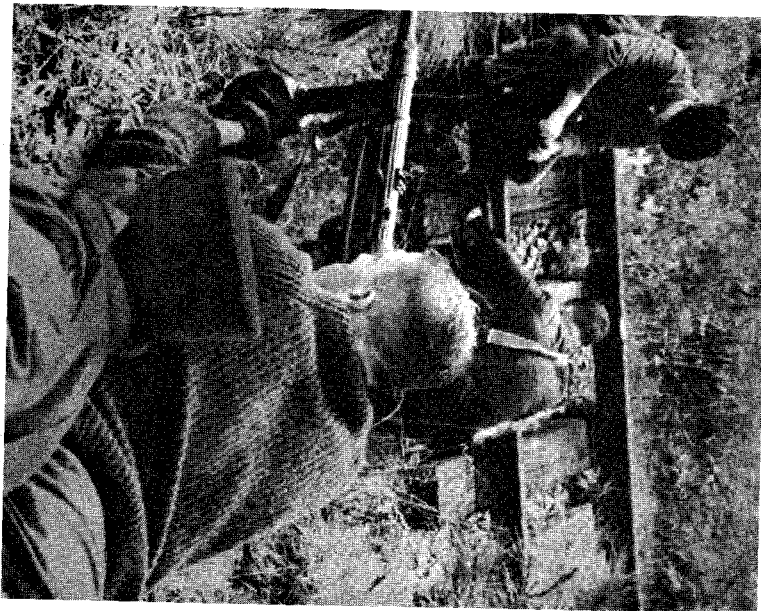
- Eine Geschwindigkeitsbeschränkung wird eingeführt, um die Schäden bei Zugsentgleisungen zu verringern. In Extremfällen wird die Geschwindigkeit nur noch 15-20 km/h betragen.
- Bei wichtigen Transporten wird eine bewaffnete Wache im Führerstand der Lokomotive mitfahren, um den Lokomotivführer vor Überfällen zu schützen.
- Wir unterscheiden:
  - a) gesicherte Züge;
  - b) bewaffnete Züge.

## ORGANISATION DER STATIONSWACHE



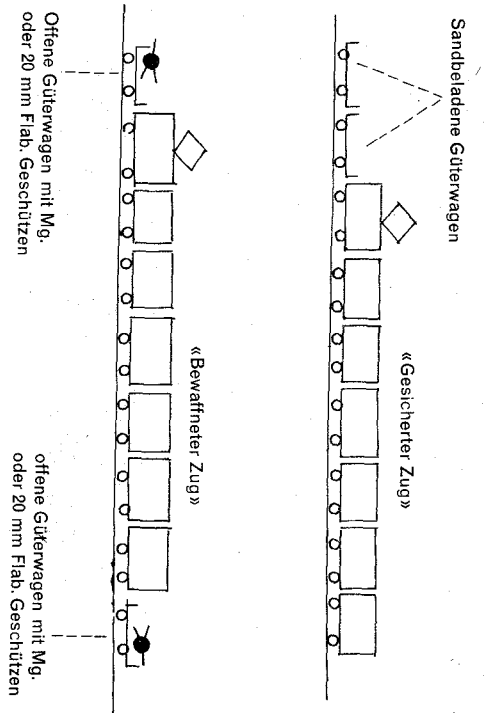
## ORGANISATION DER STATIONSKONTROLLE





Saboteure bereiten ein Eisenbahngleise zur Sprengung vor! Im Vordergrund der Sicherungstrupp. Im Hintergrund der Sprengtrupp an den Schienen.

# ZUGSSICHERUNG

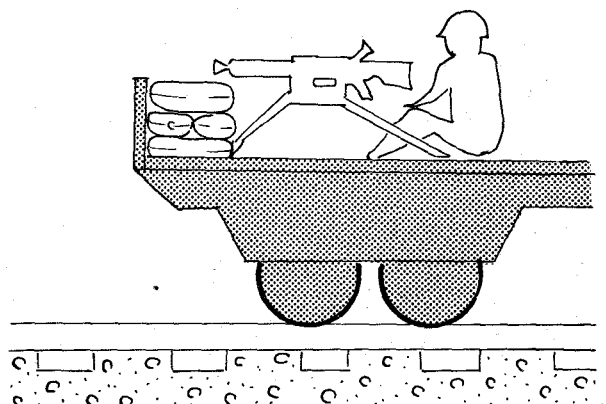
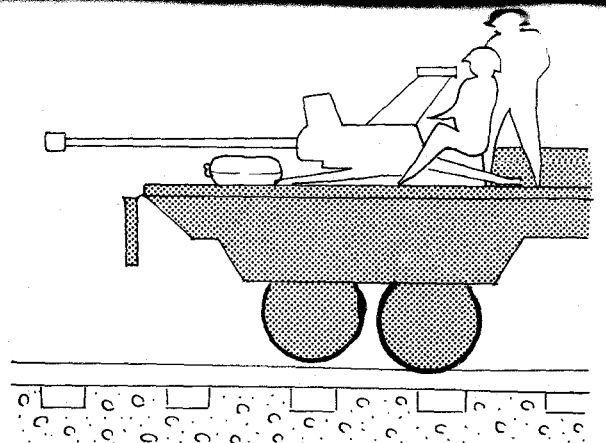


# BEWAFFNETE ZÜGE

Bild rechts oben: 20 mm Fliegerabwehrgeschütz auf Güterwagen aufgesetzt. Schiessen gegen Erdziele.

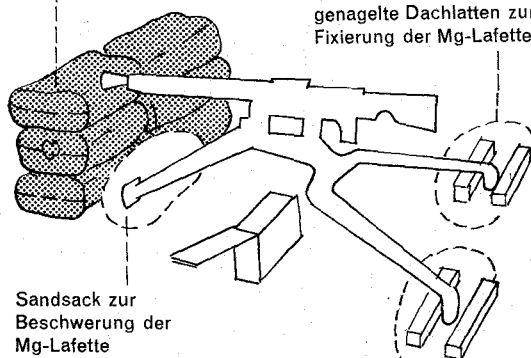
Bild rechts unten: Mg 51 auf Güterwagen aufgesetzt.

Bild links unten: Technische Details für die Befestigung eines Maschinengewehrs auf einem Güterwagen (Holzboden).



Sandsack-Deckung

Auf den Wagenboden genagelte Dachlatten zur Fixierung der Mg-Lafette



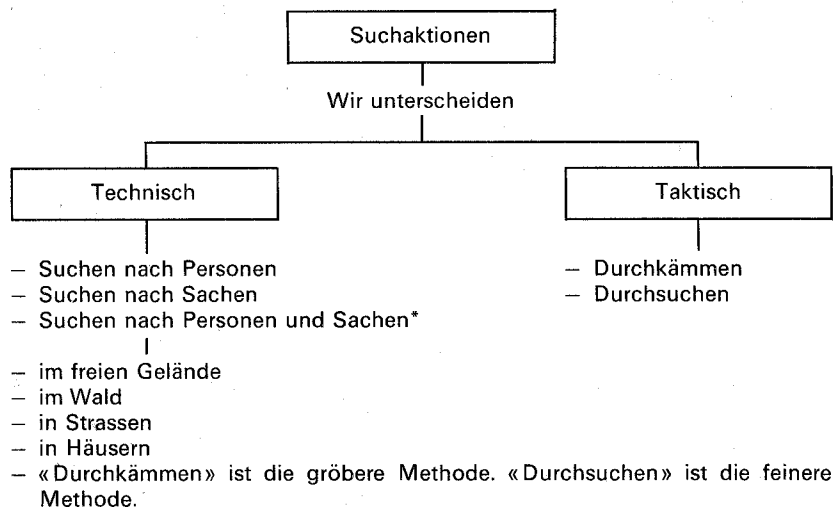
Sandsack zur Beschwerung der Mg-Lafette

Sandsack zur Beschwerung der Mg-Lafette

- Bei gesicherten Zügen werden 2-3 Güterwagen **vor** der Lokomotive hergeschoben. Es handelt sich um niedrige, offene und mit Sand beladene Wagen. Bei der Detonation versteckter Sprengladungen oder bei Entgleisungen hofft man so, die wertvolle Lokomotive zu schützen.
- Bei den bewaffneten Zügen werden an der Spitze und am Schluss des Zuges niedere, offene Güterwagen mit aufmontierten Maschinengewehren oder leichten Flabgeschützen angehängt. Diese sollen Angriffe von Stosstrupps abwehren.
- Diese schematisch aufgezählten Verfahren werden in der Praxis oft vermischt.

## Suchaktionen

### Allgemeines



### Durchkämmen:

- Zweck der Aktion: Primär Jagd auf Personen, z. B. flüchtige Saboteure usw., sekundär: Suche nach Material.
- Durchkämmen ist geeignet für die Kontrolle ausgedehnter Objekte, z. B. Häuserblocks, ganzes Quartier, ganzer Wald usw.;
- benötigt relativ wenig Zeit, dafür aber viel Personal;
- kann von jeder Truppe nach kurzer Instruktion angewendet werden;
- ergibt nur grobe Resultate. Wirklich fachmännisch versteckte Dinge werden kaum gefunden.

### Durchsuchen:

- Zweck der Aktion: Suchen nach Material, z. B. Funkgeräte, Waffen, schriftliche Unterlagen, Kleinmaterial usw.;

\* Suche immer zuerst die Personen und erst nachher die Sachen.

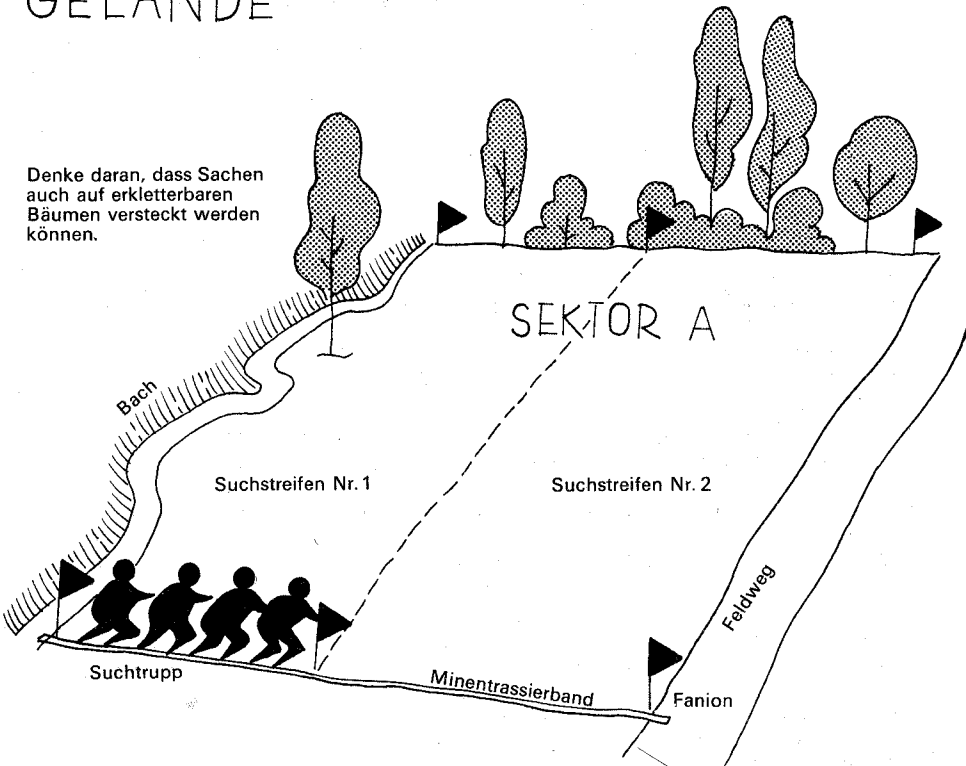
- Ist nur für kleine Objekte anwendbar, z. B. ein einzelner Raum, eine Wohnung, allerhöchstens ein kleines Gebäude, eine kleine Land- oder Waldparzelle;
- Benötigt wenig Personal, aber ausserordentlich viel Zeit;
- Ist eine gezielte Aktion. Sie wird erst angewendet, wenn ein wirklicher und begründeter Verdacht besteht;
- Ergibt gute Resultate. Es werden auch fachmännisch versteckte Dinge gefunden.

### Suchen nach Sachen im freien Gelände

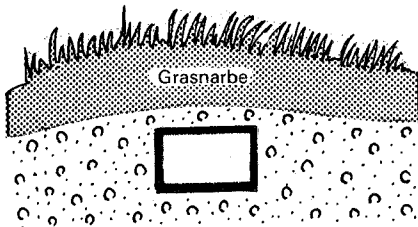
- Als Suchmittel kommen in Frage:
  - a) Such-Hund;
  - b) Suchtrupps;
  - c) Minensuchgerät.
- Die zur Verfügung stehenden Suchmittel werden in folgender Reihenfolge eingesetzt:
  1. Such-Hund
  2. Suchtrupps
  3. Minensuchgerät
- Der Hundeeinsatz erfolgt, bevor das ganze Gelände vertrampelt ist, d. h. bevor die Sektoren und Suchstreifen markiert sind.
- Es handelt sich meist darum, versteckte Waffen, Munition, Sendergeräte usw. zu finden.
- Man wird selten genau wissen, was versteckt ist.
- Das zu durchsuchende Gelände wird abgesperrt.
- Der abzusuchende Geländeteil wird genau abgegrenzt. Wenn möglich werden hierzu natürlich Geländelinien wie Bäche, Wege, Zäune usw. ausgenützt.
- Fehlende natürliche Abgrenzungen werden ersetzt durch Fanions oder weisses Minenmarkierband.
- Das zu durchsuchende Geländestück wird in Sektoren aufgeteilt.
- Die Sektoren werden in Suchstreifen aufgeteilt. Streifenbreite 4 m.
- Die Suchstreifen werden mit Kreidemehl, Sägemehl usw. markiert.
- Pro Streifen wird ein Suchtrupp à 4 Mann eingesetzt.
- Es werden möglichst viele Suchtrupps nebeneinander eingesetzt.
- Die einzelnen Suchtrupps suchen unabhängig voneinander ihren Streifen ab.
- Die Männer eines Suchtrupps bleiben immer auf gleicher Höhe. Sie knien zur Arbeit. Jeder sucht einen Streifen von 1 m Breite ab.
- Sie arbeiten systematisch nach einer bestimmten Reihenfolge:
  1. **Absuchen** des Bodens **mit den Augen**. Hierbei achten sie auf feinste verräterische Veränderungen in der natürlichen Beschaffenheit des Bodens (Schnitte in der Grasnarbe, welches Gras, verstreute Erdkrumen usw.).
  2. **Abtasten** des Bodens **mit den Händen**. Hierbei achten Sie auf bodeneben eingeschlagene Markierpflöcke, herausragende Drähte, Bodenerhebungen, Bodensenkungen, gelockerte oder gar lose Rasenziegel usw.
  3. **Stochern mit dem Bajonett**. Die Klinge wird mit Abständen von ca. 20 cm schräg in den Boden gestossen, um festzustellen, ob sie auf einen festen Gegenstand trifft.
- Es wird so gründlich gesucht, dass man am Schluss nicht noch einmal von vorne beginnen muss, sondern sicher ist, nichts übersehen zu haben.

# SUCHEN NACH SACHEN IM FREIEN GELÄNDE

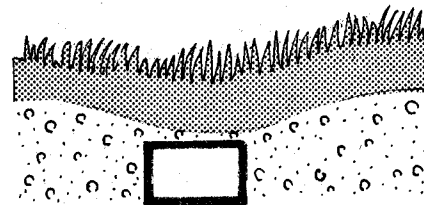
Denke daran, dass Sachen auch auf erkletterbaren Bäumen versteckt werden können.



Natürliche Grenzlinien wie Bäche, Wege, Hecken usw. ausnützen.

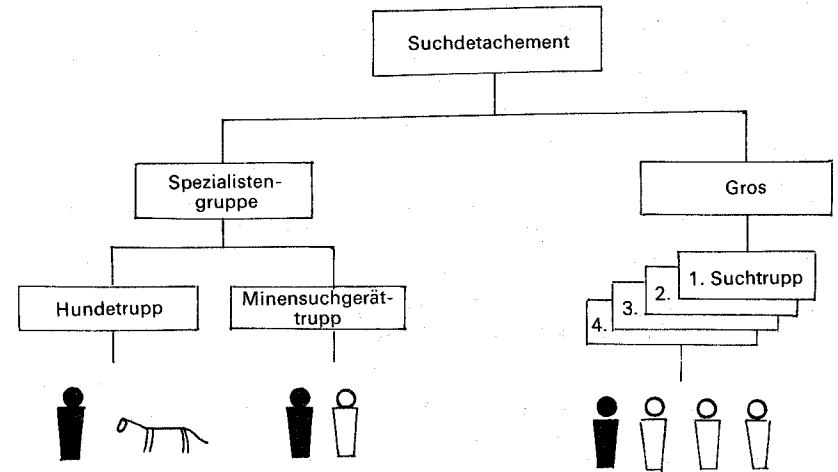


Frisch vergrabener Gegenstand:  
Es entsteht eine leichte Bodenerhebung.



Seit langem vergrabener Gegenstand:  
Die Grasnarbe senkt sich. Es entsteht eine leichte Bodeneinsenkung.

- Zum Abschluss wird die Equipe mit dem Minensuchgerät zur Nachkontrolle eingesetzt. Das Minensuchgerät wirkt in die Tiefe und soll Gegenstände anzeigen, die Tiefer liegen, als die Bajonettklinge reicht.

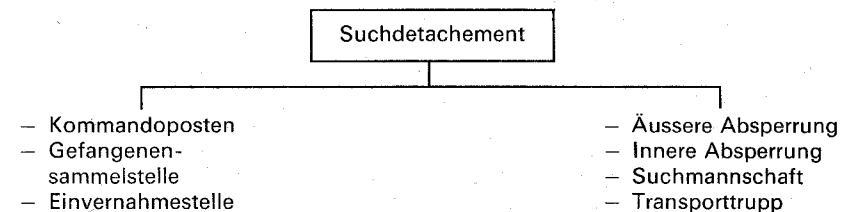


dazu kommt noch eine Absperrgruppe.

## Suchen nach Personen im freien Gelände

Allgemeines:

- Organisatorisch unterscheiden wir:



- Das Gelände wird umstellt und überwacht, damit die gesuchten Personen nicht während der Aktion in ein anderes Gebiet hinüberwechseln können.
- Der zu durchsuchende Raum wird in Sektoren unterteilt. Diese Einteilung ist immer nur auf der Karte oder Planskizze möglich. Die Sektoren können nicht im Gelände markiert werden.

#### Die Äussere Absperrung

- verhindert unerwünschten Verkehr in den Durchsuchungsraum hinein und aus diesem heraus;
- sperrt die Kommunikationen;
- hält erhöhte Punkte von denen aus die Truppe gute Übersicht hat;
- muss so dicht sein, dass niemand unbeschossen aus dem Durchsuchungsraum flüchten kann.

#### Die Innere Absperrung

- soll das Wechseln von Personen aus einem noch zu durchsuchenden in einen bereits durchsuchten Geländeteil verhindern, (spezielle Objekte im zu durchsuchenden Gelände werden separat eingeschlossen, z. B. Einzelhöfe, Gebäudegruppen usw.).
- Die innere Absperrung wird zum Teil **vor Beginn** der eigentlichen Suchaktion und zum Teil **erst im Verlaufe der Aktion** erstellt.
- Reihenfolge des Vorgehens:
  1. Äussere Absperrung: der fragliche Raum wird schlagartig abgeriegelt, alle Posten möglichst **gleichzeitig** besetzen. Daher von allen Seiten motorisiert an den Einsatzraum heranfahren.
  2. Innere Absperrung: alle Gebäulichkeiten gesondert umstellen. Zeitlich gleichzeitig mit der äusseren Absperrung.

#### Der Transporttrupp:

- Der Transporttrupp folgt dicht hinter der Suchkette nach und übernimmt die Gefangenen.
- Er geht hierbei wie folgt vor:
  - a) erste grobe Untersuchung auf Waffen (Gefangene noch nicht ausziehen!);
  - b) Gefangene fesseln;
  - c) Gefangene zur Gefangenessammelstelle zurückführen.

#### Das Suchen:

- Gesucht wird auf einer Linie.
- Die einzelnen Leute müssen Sichtverbindung haben. Abstand von Mann zu Mann 5–10 m.
- Hundeführer in die Linie verteilen. Hunde an der Leine führen.
- Langsam vorwärts gehen. Ausgerichtet bleiben.
- Nötigenfalls Quergänge zum Durchsuchen von Deckungen machen (Bodenfalten, Mulden, Gebüsche usw.).
- Benachbarte Leute verständigen sich, wer was durchsucht.
- Beim Vorrücken richten sich die Flügel nach der Mitte.

- Zuerst durchkämmt die Suchkette das freie Gelände. Anschliessend werden die von der Innensicherung gesondert umstellten Objekte durchsucht.
- Besondere Schwierigkeiten bietet das Durchsuchen von bewohnten Häusern.
- Die Häuser werden nach den Regeln des Häuserkampfes angegangen.
- Bei leerstehenden Gebäuden (Scheunen, Schuppen usw.) sind wenn möglich die Besitzer beizuziehen. Sie kennen die Raumeinteilung im Innern sowie mögliche Verstecke.
- Für das Durchsuchen der Innenräume sind auch am Tag immer Taschenlampen und Handscheinwerfer zu verwenden. Wer aus dem Sonnenlicht ins Dunkle tritt, übersieht sonst gerne etwas.
- In verdächtige Räume wird zuerst ein scharfer Polizeihund hineingeschickt.

#### Suchen nach Personen im Wald

Es wird ähnlich vorgegangen wie beim Suchen im freien Gelände. Nachstehend die Besonderheiten für das Suchen im Wald:

- Ca. 100 m hinter der 1. Suchlinie folgt eine zweite, die nur nach oben beobachtet (Baumkronen).
- Die 2. Suchlinie wird mit Feldstecher ausgerüstet und geht noch langsamer vor als die Erste. Abstand von Mann zu Mann ca. 15 m.
- Wo das blosses Auge in den Baumkronen nichts sieht, entdeckt man oft durch den Feldstecher ein Stücklein Stoff, einen Körperteil usw.
- Es wird kommandiert beobachtet. Der Gruppenführer befiehlt: «... Beobachten! – Vorrücken!» Die Truppführer befehlen: «... Beobachten! – Links – Mitte – Rechts!»

#### Suchen nach Personen in Getreidefeldern

- Getreidefelder oder andere Fruchtfelder wie Raps oder Herbstgrünfütter, die einer liegenden Person Deckung bieten können, sind wegen des Sachschadens nicht zu durchkämmen\*.
- Sie sind zu Umstellen. Anschliessend werden 1–2 Polizeihunde zum « Revieren nach Mann » hineingeschickt. Wenn möglich gegen den Wind.

\* Die Bekämpfung subversiver Angriffe fällt immer in Spannungszeiten. In Spannungszeiten ist die Landesversorgung im Wesentlichen auf die eigene landwirtschaftliche Produktion angewiesen. Die Kulturen müssen dementsprechend von der Truppe geschont werden.

## Praktisches Beispiel für eine Suchaktion

### Befehl für den Einsatz der Füsilierkompanie II/33 als Suchdetachment

#### I. Orientierung

Der Regierungsrat X ist von Attentätern in der Stadt Bern erschossen worden. Die 3 Männer sind mit einem Personenwagen stadtauswärts geflüchtet. Das Fahrzeug ist in der Ostermundigenallee in einen Baum gefahren. Die Täter, einer davon verletzt, sind in den nahen Schosshalden-Friedhof geflüchtet. Möglicherweise befinden sie sich jetzt im angrenzenden Schosshaldenwald. Ihre Bewaffnung: sicher Maschinenpistolen, evtl. Handgranaten. Wir fassen die Attentäter!

#### II. Absicht

Schosshalden-Friedhof, Schosshaldenwald sowie Areal Städtisches Waisenhaus umstellen und durchkämmen.

Es werden folgende Suchsektoren gebildet: Nr. 1 Schosshaldenwald  
Nr. 2 Schosshalden-Friedhof  
Nr. 3 Areal Waisenhaus

#### III. Befehl

##### Äussere Abspernung:

Truppe: Kdo-Zug + Mg-Zug + alle Scharfschützen der Kompanie  
Chef: Zugführer Mitr-Zug

- bildet die «Äussere Abspernung»;
- verhindert ein Entkommen der Attentäter;
- Verlauf der äusseren Abspernung: Ostermundigenallee – Fabrikgeleise SBB – Zollgasse – Südspitze Schosshaldenwald – Melchenbühlweg – Friedhofweg.

##### Innere Abspernung:

Truppe: 1 Füsilierzug  
Chef: Zugführer 1. Füs-Zug

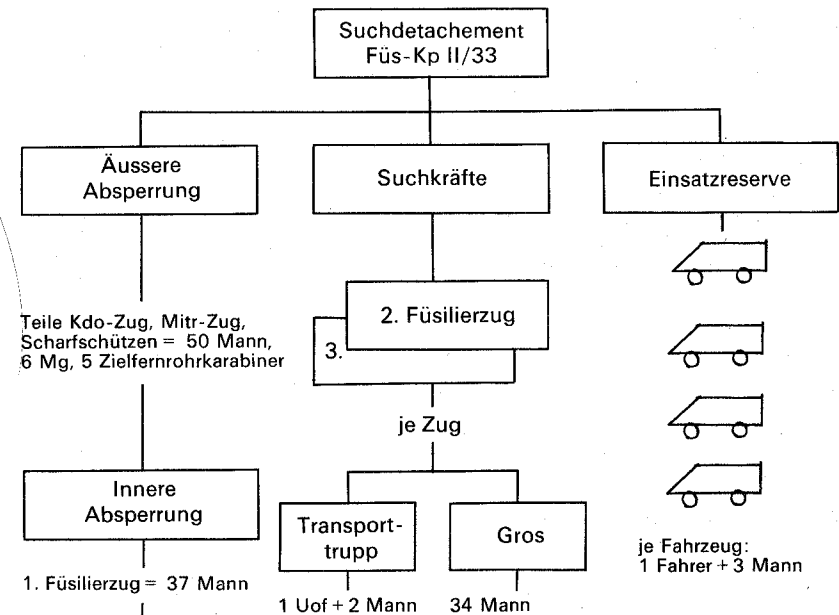
- bildet die «Innere Abspernung»;
- trennt das Areal des Schosshalden-Friedhofes vom Schosshaldenwald;
- umstellt: a) Friedhofsgebäude, b) Gebäudegruppe Waisenhaus

##### Suchkräfte:

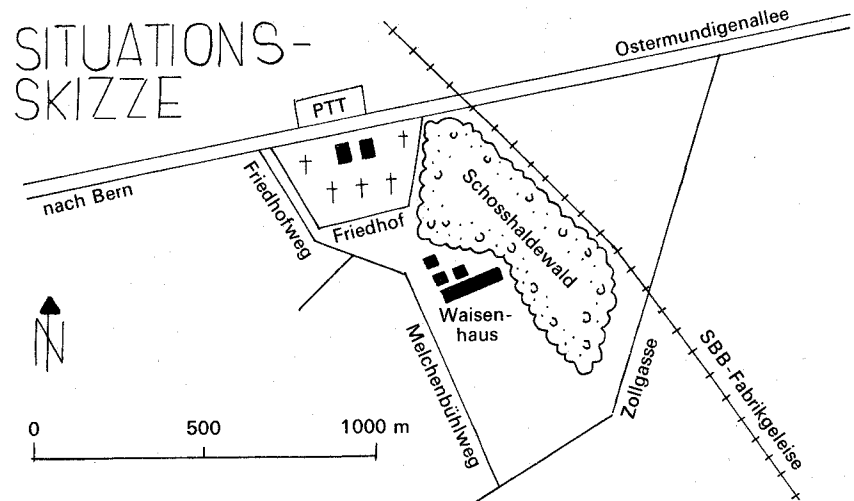
Truppe: 2. und 3. Füsilierzug (minus Panzerabwehrgruppen) + 2 Hundeführer mit Suchhund von der Stadtpolizei Bern  
Chef: Kp Kdt Stellvertreter

- bildet das «Suchelement»;
- durchkämt Sektor Nr. 1 Schosshaldenwald von Süden nach Norden. Bereitstellung: Zollgasse;
- durchkämt Sektor Nr. 2 Schosshalden-Friedhof von Westen nach Osten. Bereitstellung: Friedhofweg;
- durchkämt Friedhofsgebäude;
- durchkämt Sektor Nr. 3 Areal Waisenhaus.

## Organisationsschema der Kompanie



## SITUATIONS- SKIZZE



## Einsatzreserve

Truppe: Panzerabwehrgruppen  
des 2. und 3. Füs-Zuges  
Chef: Wm Huber

- wird durch die 4 Haflinger motorisiert;
- hält sich bereit:
  - a) die Absperrung zu verdichten;
  - b) ausbrechenden Gegner zu verfolgen.
- Warteraum: beim Kommandoposten.

## IV. Besonderes

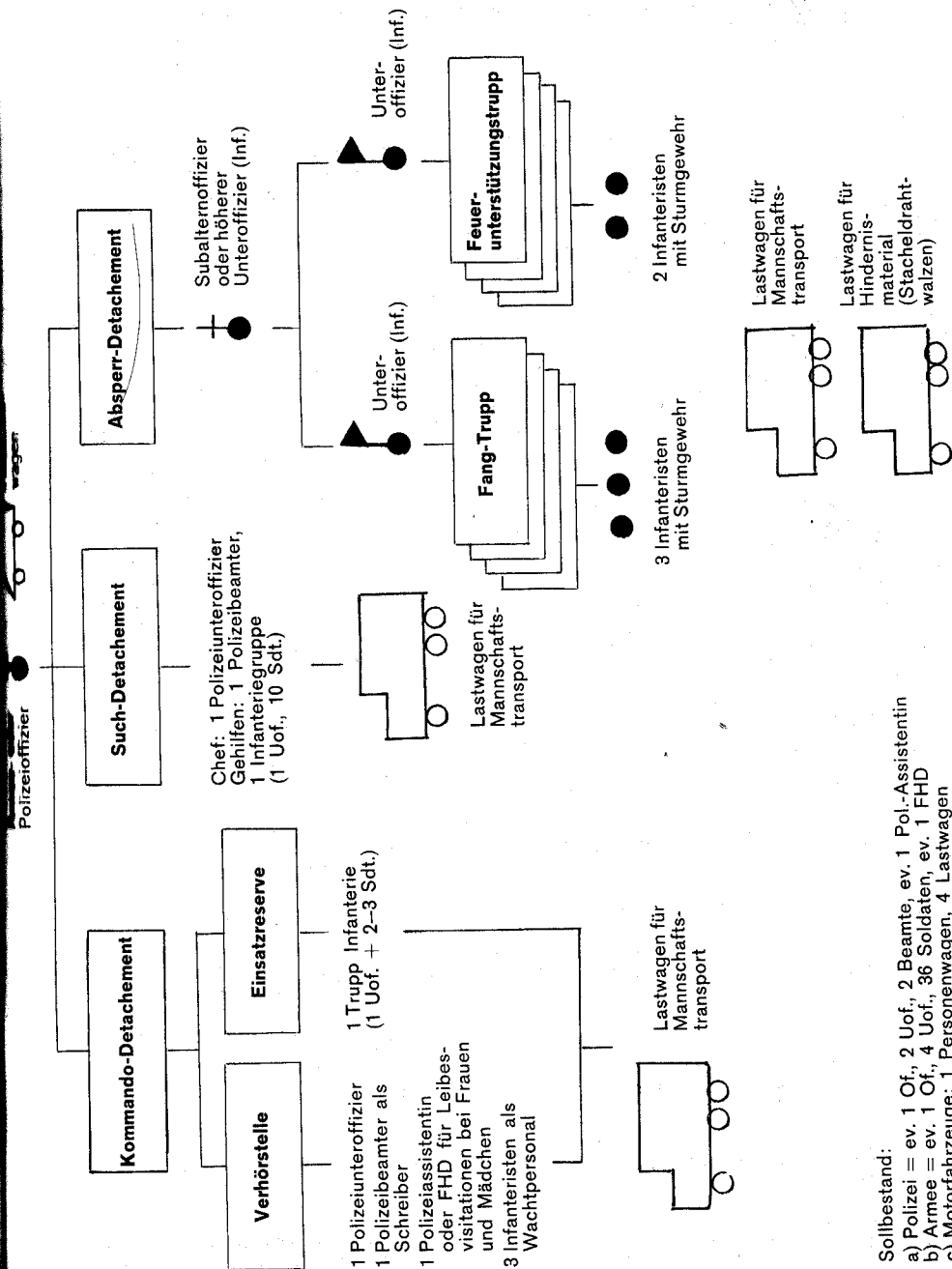
Kommandoposten: Gebäude PTT in der Schosshaldenallee  
Gefangenensammelstelle: Gebäude PTT  
Einvernahmestelle: Gebäude PTT  
Verbindung: Funk und Ziviltelefon

Beilage: Organisationsschema der Kompanie  
Situations-Skizze

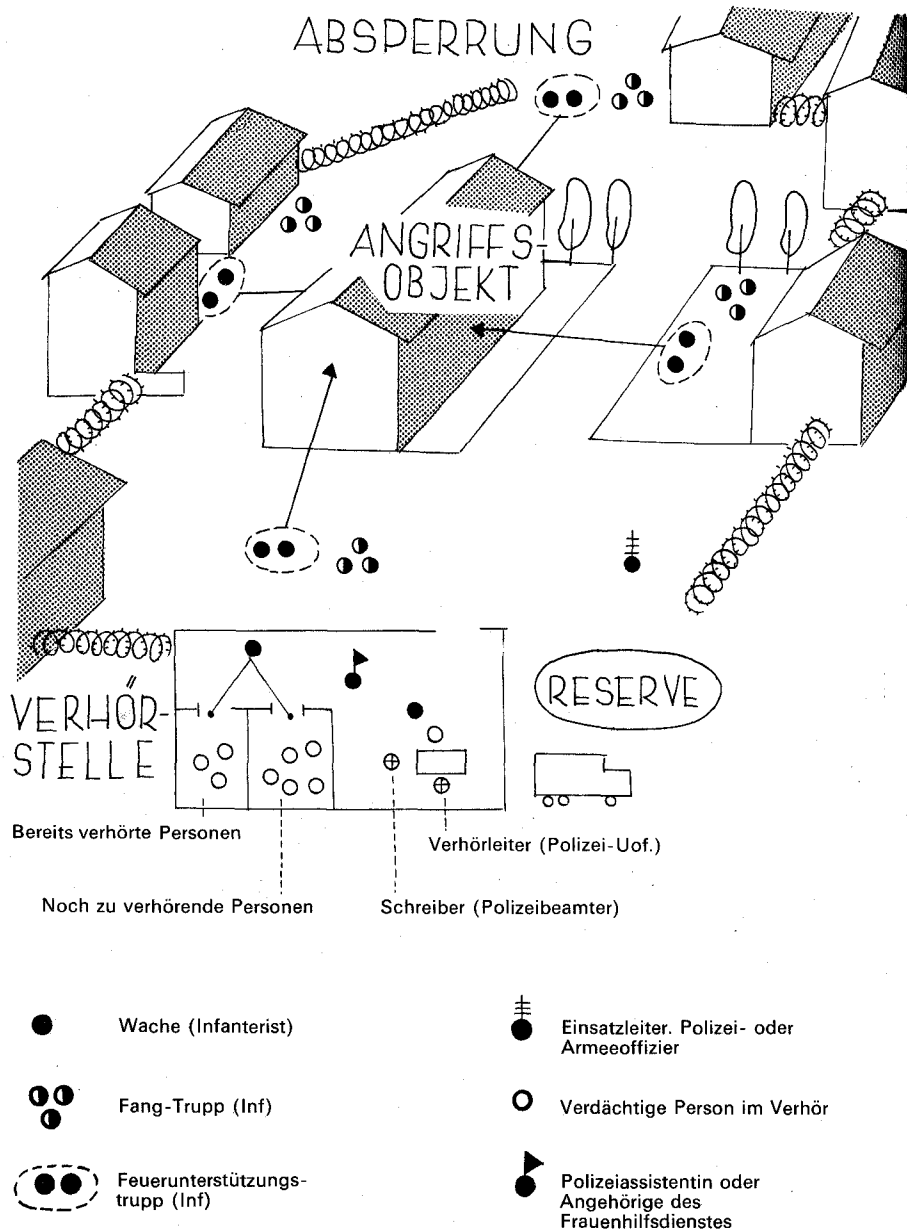
Kdt Füs-Kp II/33  
Hptm Z

## Durchkämmen eines Häuserblocks

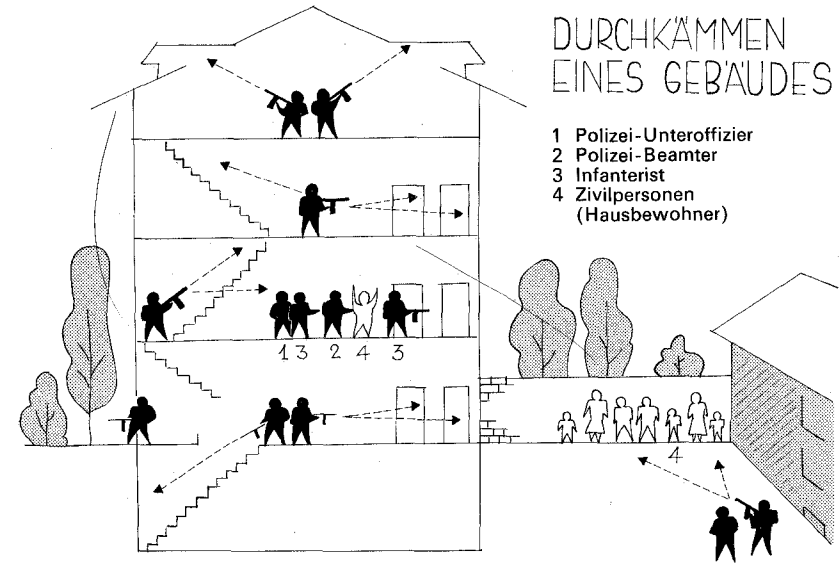
- Die Truppe wird gegliedert in:
  - a) Kommando-Detachement,
  - b) Suchdetachment,
  - c) Absperrdetachment.
- Die Aktion zerfällt in:
  - a) Aufklärung,
  - b) Einschliessung (Umzingelung),
  - c) Durchkämmung.
- Vor der Aktion wird aufgeklärt. An der Aufklärung nehmen der Chef und die Unterführer teil. Die Aufklärung erfolgt in Zivilkleidung. Die Aufklärung umfasst:
  - a) günstige Anfahrtsrouten und Ausladeplätze der einzelnen Detachements;
  - b) Organisation der Absperrung, Hindernisse, Standorte für Feuerunterstützungs- und Fangtrupps;
  - c) Platz der Verhörstelle.
- Anfahrt und Einschliessung erfolgt wenn immer möglich in der Morgendämmerung, bevor die Hausbewohner zur Arbeit müssen. Hierbei wird mit grösster Beschleunigung vorgegangen, damit der Gegner (z.B. Saboteur) keine Gegenmassnahmen treffen kann, (Flucht, Aufsuchen eines Versteckes, Organisation des Widerstandes usw.).
- Auf eine Bereitstellung wird aus Gründen der Zeitersparnis und zur Wahrung der Überraschung verzichtet. Die einzelnen Detachements fahren - aus verschiedenen Richtungen kommend - mit den Lastwagen direkt vor das Objekt. Die Mannschaften springen ab und beziehen ihre Plätze.
- Der ganze Gebäudeblock wird vom Absperrdetachment abgeriegelt. Hierzu werden auch Schnellsperrn (Stacheldrahtwalzen) verwendet. Diese erleichtern die Kontrolle und sparen Personal.



# DURCHKÄMMEN EINES HÄUSERBLOCKS



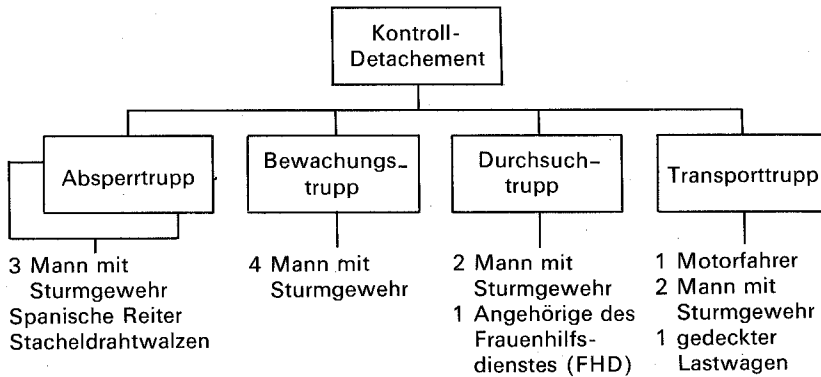
# DURCHKÄMMEN EINES GEBÄUDES



- Pro Fassade wird ein Feuerunterstützungstrupp eingesetzt. Dieser überwacht Türen, Fenster, Dach- und Kellerluken. Er ist bereit, bei bewaffnetem Widerstand augenblicklich Feuerschutz zu geben.
- Pro Fassade wird ein Fangtrupp eingesetzt. Dieser hat aus dem Gebäude flüchtende Personen wenn möglich lebend zu fangen.
- Wenn das Gebäude abgeriegelt ist, wird vom Suchdetachment systematisch Stockwerk um Stockwerk und Raum um Raum durchgekämmt.
- Ein Doppelposten wird sofort auf den Estrich detachiert, um ein Entkommen über die Dächer zu verhindern.
- Pro Stockwerk wird ein Posten im Treppenhaus aufgestellt. Dieser überwacht die Wohnungstüren.
- Ins Erdgeschoss kommen 3 Mann. Diese überwachen den vordern Hauseingang, den hintern Hauseingang sowie die Kellertreppe.
- Alle Hausbewohner werden besammelt und an einen leicht zu überwachenden Ort geführt. Der Hauswart muss aussagen, ob alles beisammen ist, wer fehlt und wer von den Anwesenden nicht zu den Hausbewohnern gehört. Verdächtige werden ausgeschieden und zur Verhörstelle geführt.
- Jetzt erst beginnt die eigentliche Durchkämung. Die Bewohner werden abgerufen, wenn ihre Wohnung an die Reihe kommt. Türen die nicht geöffnet werden können, sind aufzubrechen. Das gleiche gilt für verschlossene Schränke, Kisten, Koffern usw.



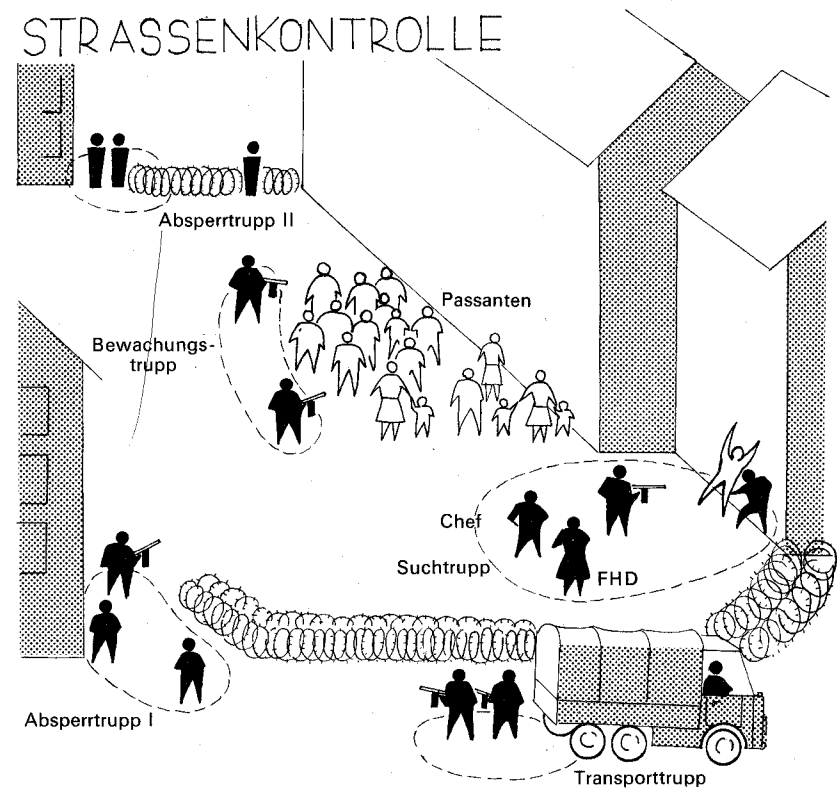
## Durchkämmen eines Strassenstücks



Sollbestand des Kontrolldetachements: 1 Of, 12 Uof und Sdt, 1 FHD, 1 Lastwagen.

- Bei der Strassenkontrolle will man:
  - a) illegales Material finden (Waffen, Sprengstoff, Flugblätter usw.);
  - b) Personalausweise kontrollieren.
- Bei der Strassenkontrolle wird überraschend ein Strassenstück von ca. 150 bis 200 m Länge abgeriegelt. Anschliessend werden die Passanten kontrolliert.
- Der Chef der Kontrollaktion ist ein Polizei- oder Armeeoffizier.
- Das Kontrolldetachement fährt in einem geschlossenen Lastwagen vor. Die Leute springen ab und beginnen blitzschnell mit ihrer Arbeit.
- Die Abspertruppen legen Stacheldrahtwalzen aus und lassen lediglich einen schmalen Durchgang offen, der von ihnen besetzt wird.
- Der Bewachungstrupp treibt die Passanten zusammen und stellt sie an günstiger Stelle in einer geordneten und leicht überblickbaren Formation auf (z. B. 4er Kolonne, auf einem Glied usw.). Anschliessend bewacht er die Passanten und achtet darauf, dass niemand Material wegwerfen oder verstecken kann.
- Der Durchsuchtrupp kontrolliert die Passanten einzeln durch Abtasten. Der eine Mann überwacht den Verdächtigen mit dem Sturmgewehr. Der andere nimmt die Leibesvisitation vor und kontrolliert das Handgepäck (Aktenmappen, Markttaschen, Werkzeugkasten usw.).
- Bei Frauen und Mädchen wird die Leibesvisitation von der FHD durchgeführt.
- Verhaftete werden dem Transporttrupp übergeben und mit dem Lastwagen abtransportiert. Während der Fahrt haben sich die Verhafteten flach auf den Fahrzeugboden zu legen.
- Besonderes: es ist lästig aber leider unvermeidlich, dass die Strassenkontrolle grösstenteils harmlose Leute trifft. Da die Aktion aber im Interesse jedes Einzelnen liegt, hat er sie mit Gleichmut zu ertragen und durch diszipliniertes Verhalten zu erleichtern.

## STRASSENKONTROLLE



## Hausdurchsuchung

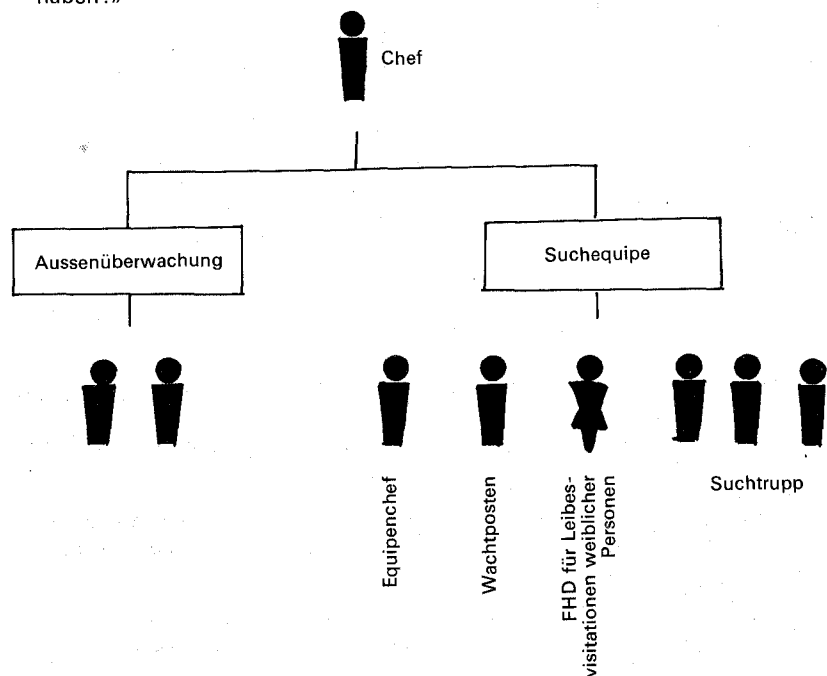
Allgemeines:

- Die Suchmannschaft wird unterteilt in:
  - a) Aussenüberwachung,
  - b) Suchequipe.
- Der Chef der Hausdurchsuchung koordiniert die Tätigkeit von Aussenwache und Suchequipe.
- Die Aussenüberwachung besteht aus mindestens 2 Mann mit Sturmgewehr. Sie solle verhindern, dass:
  - a) jemand aus dem Haus entkommt,
  - b) Gegenstände zum Fenster hinausgeworfen werden. Die Aussenüberwachung wird eingesetzt, **bevor** die Suchequipe die Wohnung betritt.
- Die Suchequipe besteht aus:
  - a) einem Equipenchef, der die Sucharbeit leitet;
  - b) einem Wachtposten, der die verdächtigen Personen bewacht;
  - c) einem oder mehreren Suchtruppen, welche die Sucharbeit leisten.

- Die Bewohner werden zusammengerufen, orientiert, durchsucht (Leibesvisitation) und anschliessend bewacht. Wenn sie beim Warten auf Stühle absitzen dürfen, werden diese zuerst nach verborgenem Material untersucht.
- Der Mietvertrag wird verlangt, damit keine zur Wohnung gehörenden Räume übersehen werden (Estrich; Keller, Einstellraum, Garage, Schuppen usw.).

Die Durchsuchung eines Raumes:

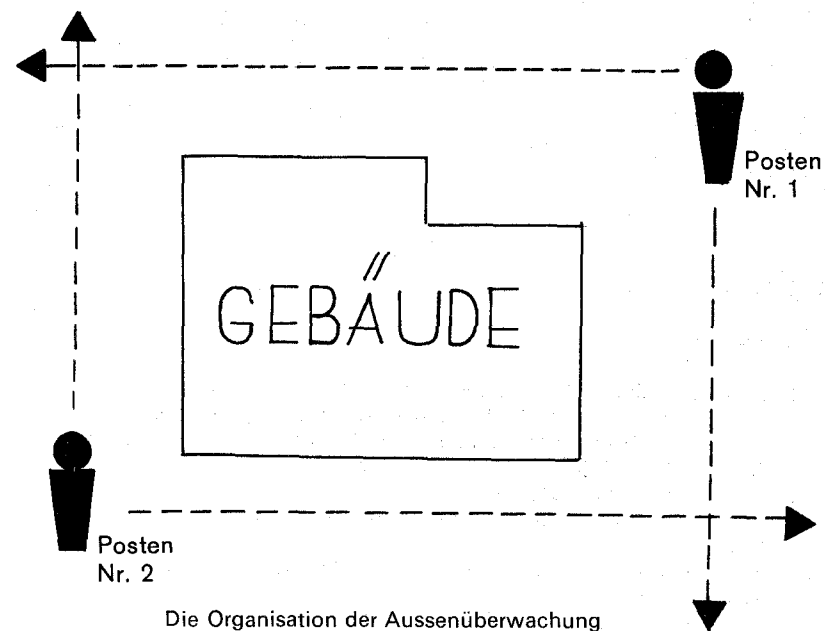
- Wenn nur ein Suchtrupp verfügbar ist, bestimmt der Chef, in welcher Reihenfolge die Räume abgesucht werden. Wenn mehrere Suchtrupps zur Verfügung stehen, bestimmt der Chef, wer was durchsucht.
- Um einen Raum rationell durchsuchen zu können werden 2-3 Mann benötigt.
- Der Equipenchef unterteilt den Raum. Pro 2 Zimmerwände wird ein Verantwortlicher bestimmt. Der 3. Mann übernimmt die Mitte des Raumes. Abschnittsgrenzen werden mit Kreide auf Fussboden (Teppich), Wände und Decke markiert. Die Nahtstellen der Suchabschnitte sind wichtig. Hier wird leicht etwas übersehen!
- Der Equipenchef nimmt an der Suchaktion nicht teil. Er wahrt den Überblick und sorgt dafür, dass nichts übersehen wird.
- Möbel, Teppiche, Vorhänge, Tapeten, Holztafer, Kehrreimer und Öfen werden durchsucht. Blumentöpfe geleert, Einmachgläser, Konserven usw. geöffnet. Patienten im Bett oder Kleinkinder in Kinderwagen werden aufgenommen und ebenfalls gründlich durchsucht.
- Der technische Grundsatz lautet: «Jeder sucht so gründlich, dass er am Schluss nicht noch einmal beginnen muss, sondern sicher ist, nichts übersehen zu haben!»



- Wer etwas verborgen hält, hat die Tendenz, immer wieder wie hypnotisiert Richtung Versteck zu blicken. Der Wachtposten achtet daher auch auf die Blickrichtung der Verdächtigen.
- Personen, die während der Hausdurchsuchung in die Wohnung kommen, werden festgenommen.
- Wenn das Telefon läutet, wird es nicht abgenommen, um den Eindruck zu erwecken, es sei niemand zu Hause. Du würdest andernfalls die Aktion durch die fremde Stimme verraten. Auch Hausbewohner dürfen nicht sprechen. Sie könnten durch ein unverfängliches Stichwort eine Warnung durchgeben.

Besonderes:

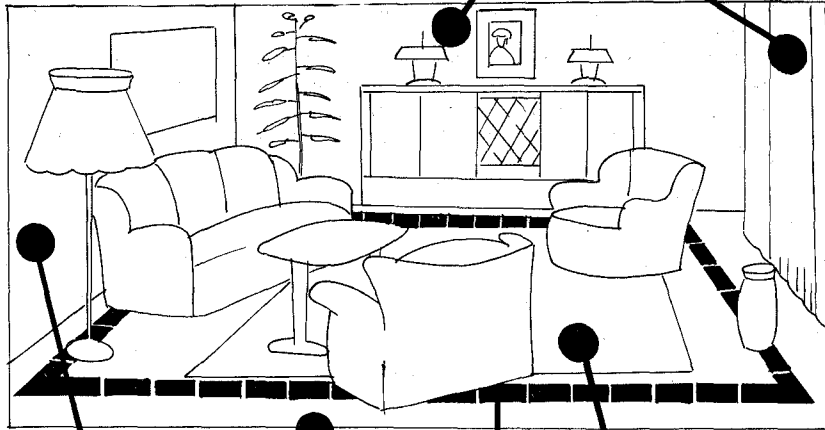
- Bei schlechtem Ausbildungsstand der Truppe kann die Arbeit geteilt werden. Die Truppe stellt in diesem Fall nur die Leute für die Aussenüberwachung sowie den Wachtposten. Die Polizei übernimmt die Suchequipe. Bei guter Ausbildung der Truppe kann die ganze Aktion vom Militär durchgeführt werden.



Die Organisation der Aussenüberwachung

# HAUSDURCH- SUCHUNG

Pro zwei Zimmerwände wird 1 Mann für die Durchsuchung eingesetzt.



Die Abschnittsgrenzen werden mit Kreidestriche markiert.

Pro zwei Zimmerwände wird 1 Mann für die Durchsuchung eingesetzt.

1 Mann durchsucht die Mitte des Raumes sowie die Zimmerdecke.

## Sperren

### Allgemeines:

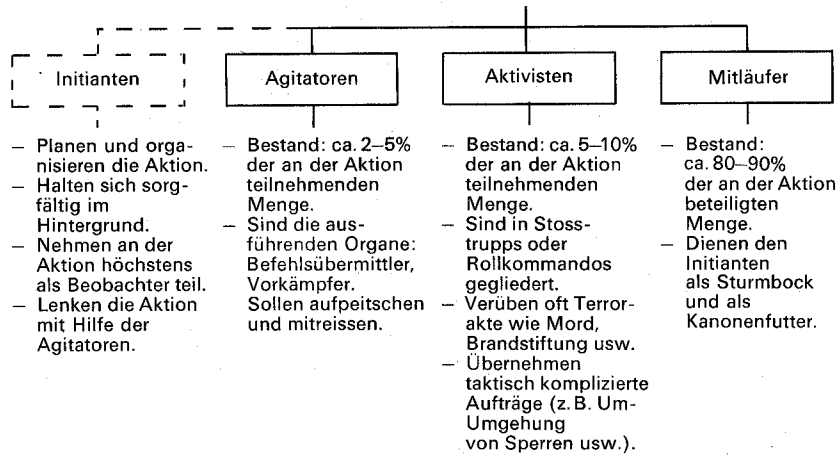
- Das Sperren einer Strasse oder eines Platzes ist immer Bestandteil einer grösseren Aktion. Beispiel: Verhindern einer Massendemonstration.
- Auch hier ist Aufklärung notwendig. Die Aufklärung wird betrieben vom Nachrichtendienst der Polizei und vom Truppen-Nachrichtendienst.
- Der Nachrichtendienst stellt fest:
  1. Politischer Zweck der Demonstration, z.B. Erzwingen von Verhandlungen usw.
  2. Geographisches Ziel der Demonstration, z.B. Bundesplatz in Bern, Berner-Allmend usw.
  3. Hauptanmarschwege der Demonstranten.

- Ziel der Demonstration wird in der Regel sein:
  - a) ein Platz vor einem Regierungs- oder Verwaltungsgebäude,
  - b) eine Allmend, ein Sport-Stadion usw., Objekte also, die für das Abhalten einer Massenveranstaltung geeignet sind.
- Wirklich grosse Demonstrationen mit Tausenden oder Zehntausenden von Teilnehmern rekrutieren sich aus einem weiten Einzugsgebiet.
- Der Grossteil der Demonstranten muss das Ziel mit Eisenbahn oder Motorfahrzeug erreichen. Die öffentlichen Verkehrsmittel (Bahn, Postauto) werden daher in der weitem Umgebung des Demonstrationszieles blockiert, um zu verhindern, dass die Demonstranten nahe ans Ziel heranfahren können.
- Für die Ordnungskräfte geht es darum, die Massendemonstration mit einem Minimum an Toten und Verletzten abzuweisen.
- Es muss verhindert werden, dass **das Gros** der Demonstranten das Ziel erreicht. Kleinere oder grössere Gruppen werden immer durchschlüpfen. Das hat aber keine Bedeutung.
- Je weiter vom Ziel weg die Demonstranten aufgehalten werden können, umso besser.
- Die besten Hindernisse sind Wasserläufe. Wenn die Brücken gesperrt sind, bleiben die Demonstranten stecken. Sie verfügen im Gegensatz zu einer militärischen Truppe über keinerlei Übersetzmittel. Wenn es ein paar Hunderten gelingt, mit Behelfsmitteln überzusetzen, spielt das keine Rolle. Es geht lediglich darum, den Übergang von Tausenden oder Zehntausenden zu verhindern. Es lohnt sich immer, Wasserläufe als Sperrlinien auszunützen, selbst wenn diese weit vom Demonstrationsziel entfernt sind.

\* \* \*

- Die demonstrierende Menschenmenge ist kein straff geführter Verband. Sie kann nur allgemein und in groben Zügen gelenkt werden.
- Wir unterscheiden:
  - a) Initianten,
  - b) Agitatoren,
  - c) Aktivisten,
  - d) Mitläufer.
- Die Macht der Menge liegt vor allem in der lawinenartigen Gewalt des Geradeausstossens. Ferner im Umstand, dass die Vordern, die vielleicht angesichts der Ordnungskräfte Furcht empfinden, nicht zurückweichen können, da sie von hinten unaufhaltsam geschoben werden.
- Für schnelle taktische Aktionen, z.B. Umgehung einer Strassensperre und Aufbrechen derselben von hinten, kann die Menge nicht straff genug gelenkt werden. Solche Aktionen sind daher nur schwer oder überhaupt nicht möglich.
- Wo die Beweglichkeit der Menge nicht ausreicht, werden die Stosstrupps der Aktivisten eingesetzt.

#### Unterteilung:



#### Äusserer und innerer Sperrgürtel

- Wir unterscheiden in grössern Verhältnissen:
  - äusserer Sperrgürtel,
  - innerer Sperrgürtel.
- Der äussere Sperrgürtel besteht aus isolierten, weit auseinanderliegenden Einzelsperren an besonders wichtigen Objekten wie Brücken, Strassenkreuzungen usw. Er soll verhindern, dass die Masse der Demonstranten überhaupt in Zielnähe gelangt.
- Der Abstand «Äusserer Sperrgürtel–Ziel» hängt ab von der Geländegestaltung und der Art des Verkehrsnetzes. Er wird jedoch selten mehr als 10 km betragen.
- Der innere Sperrgürtel bildet ein zusammenhängendes System. Er wird möglichst eng gezogen, um die Kräfte nicht zu zersplittern.

#### Die Organisation einer Sperre

##### Allgemeines:

- Die Sperre kann gebildet werden mit:
  - einer sogenannten «Polizeikette»,
  - technischen Mitteln.
- Die Polizeikette ist sehr beweglich, vermag aber mit reiner Körperkraft nur kleinste Menschenmengen aufzuhalten. Sie verlockt durch ihre Schwäche die Menge leicht dazu, einen Durchbruch zu versuchen. Bei grössern Menschenmengen ist sie rasch gezwungen, entweder von der Schusswaffe Gebrauch zu machen, was unerwünscht ist, oder aber den Weg frei zu geben.
- Die mit technischen Mitteln erstellte Sperre schreckt die Menge durch ihre sichtbare Stärke eher ab. Wasser und Gas genügen vielfach zur Verteidigung und machen Schusswaffengebrauch unnötig.

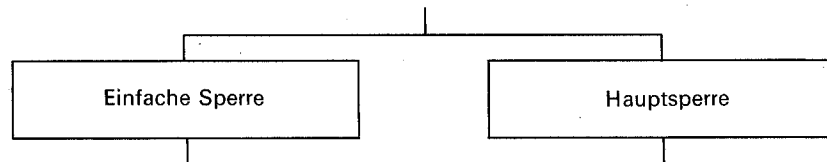
#### Die Polizeikette:

- Die Truppe wird hierzu auf einem Glied aufgestellt. Pro Laufmeter Strassenbreite wird 1 Mann benötigt.
- Die Polizeikette hält ihren Platz entweder mit Tränengas und Wasser (Hydrant) oder aber durch Schusswaffengebrauch.
- Von der Schusswaffe wird Gebrauch gemacht:
  - auf Befehl eines Offiziers, welcher über die «Feuerkompetenz» verfügt,
  - in Notwehr (Der Schusswaffengebrauch bei Notwehr ist im DR Ziff. 275 geregelt).
- Schusswaffengebrauch nur ankündigen, wenn man auch wirklich gewillt ist, die Drohung wahr zu machen, d.h. zu schießen.
- Die Linie der Feuereröffnung ist für die Menge gut sichtbar zu markieren. Mittel: weisses Minenmarkierband, Pinselstrich mit Ölfarbe, Sägemehl, Seilabsperrung usw.
- Aufgestellte Plakattafeln oder periodische Lautsprecherwarnungen haben die Menge über den Entschluss, von der Schusswaffe Gebrauch zu machen, zu orientieren.
- Das demonstrative Laden der Waffen im Angesicht der Menge kann abschreckend wirken.
- Einzelne Störer, welche die Linie der Feuereröffnung überschreiten, werden ohne weitere Warnung mit Präzisionsschuss unschädlich gemacht. Hierbei ist die Gefährdung der Menge möglichst klein zu halten. Daher nur gute und ruhige Schützen wählen. Kniend schießen. Einzelfeuer abgeben. Auf die Beine zielen.
- Wenn die Menge geschlossen über die Linie der Feuereröffnung vorstürmt, den Kopf nicht verlieren. Nicht wild und regellos in die Menge hineinschiessen lassen, sondern das Feuer straff befehlen. In der Regel genügt eine Salve, um die Leute zur Vernunft zu bringen. Stehend schießen. Tief zielen.
- Nie Warnschüsse abgeben oder über die Köpfe der Menge hinweg in die Luft schießen lassen. Wenn schon geschossen wird, wird auch getroffen!

#### Die mit technischen Mitteln errichtete Sperre:

- Die Sperre muss solid genug sein um:
  - eine Menschenlawine aufzuhalten,
  - der Rammwucht von Motorfahrzeugen zu widerstehen.
- Die Sperre muss rasch, d.h. in weniger als einer Stunde errichtet werden können.
- Die Sperre muss mobil, d.h. leicht verlegbar sein.
- Das Errichten der Sperre muss mit einem Minimum an Sachschaden verbunden sein, (z. B. Aufreissen des Strassenbelages usw.).
- Die Sperre besteht aus 2 Teilen:
  - dem vorgelagerten Stacheldrahthindernis,
  - dem Blockhindernis.
- Als Stacheldrahthindernisse eignen sich Fertigfabrikate wie Stacheldrahtwalzen und Spanische Reiter.
- Als Blockhindernis eignen sich quergestellte schwere Fahrzeuge wie Armee-Lastwagen, Stadtomnibusse usw.
- Das Stacheldrahthindernis liegt immer vor dem Blockhindernis. Es verhindert ein Erklettern des Blockhindernisses.
- Das Blockhindernis hält Rammversuche von Fahrzeugen auf.

- Die Sperre muss so plziert werden, dass sie:
  - a) leicht zu verankern ist,
  - b) Flankenanlehnung hat,
  - c) nicht ohne weiteres umgangen werden kann\*.
- Als Sperrstellen eignen sich Brücken, Strassenschluchten, Strassendämme und Strasseneinschnitte.
- Wenn die Brücken für den Verkehr der Ordnungstruppen offengehalten werden müssen, sind die Sperren brückenkopffartig vorspringend einzurichten. Wenn die Brücken nicht benutzt werden, sind die Sperren in der Brückenmitte anzuordnen.
- Sperren benötigen viel Material. Sie können daher nicht in unbeschränkter Zahl errichtet werden. Sperren mit technischen Mitteln beschränken sich daher auf die Hauptstrassen. Nebenstrassen werden überwacht und durch bewegliche Kräfte gesichert («Polizeikette»).
- An den mit technischen Mitteln errichteten Sperren ist ein Minimum an Kräften einzusetzen, damit starke Reserven ausgeschieden werden können.
- Wir unterscheiden:



- Blockiert eine einzelne Strasse.
- Blockiert ein grösseres Objekt (Platz, Brückenkopf usw.);
- Setzt sich aus mehreren einzelnen Sperren zusammen.
- Die Sperre muss verteidigt werden durch:
  - a) Tränengas/ Rauch (Nebelwurfkörper),
  - b) Wasser (Hydrant),
  - c) Schusswaffen.
- Minimalkräfte für die Verteidigung einer einfachen Sperre: 1-2 Füsiliergruppen.
- Minimalkräfte für die Verteidigung einer Hauptsperre: 1 verstärkter Füsilierzug.
- Bei der Sperrenverteidigung das mildeste Mittel zur Anwendung bringen, das im vorliegenden Falle ausreicht. Also nicht schiessen, wenn Hydrant und Tränengas genügen. Der Zweck muss aber voll erreicht werden!

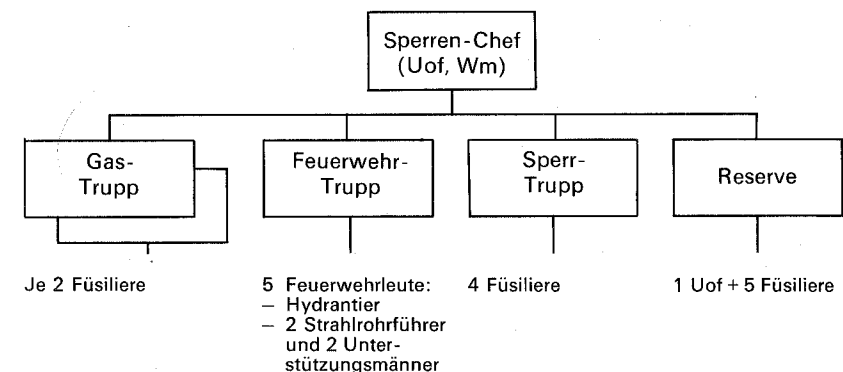
#### Wassereinsatz:

- Wasser ist ein gutes Mittel zur Zerstreung einer Menschenmenge. Der Wasserstrahl ist aber nur geeignet, wenn er genügend Druck aufweist. Eine kalte Dusche allein genügt nicht. Der Wasserstrahl muss schmerzhaft sein, ja sogar geeignet, umzuwerfen oder zu verletzen.

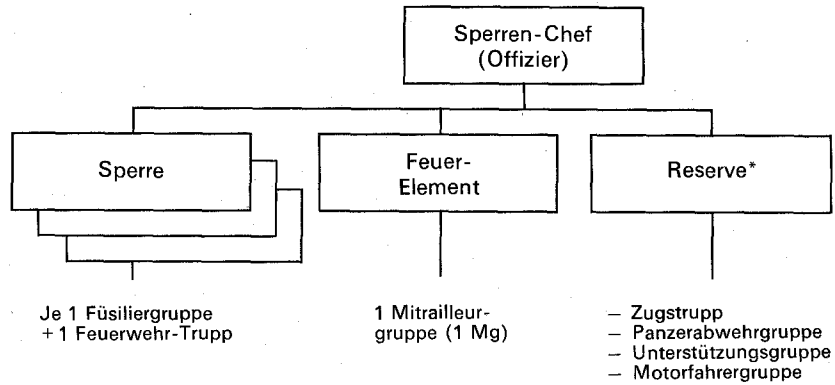
\* Schnelle, geschickte Umgehungsmanöver durch die Menschenmasse sind nicht zu erwarten. Umgehungen können in nützlicher Frist nur von den zahlenmässig schwachen Stosstruppen der Aktivisten durchgeführt werden. Ihnen wird die Einsatzreserve der Sperrenbesatzung entgegengeworfen.

- Der Wassereinsatz muss massiv erfolgen. Je mehr Strahlrohre eingesetzt werden, umso durchschlagender ist der Erfolg. Massiver Wassereinsatz ermöglicht in vielen Fällen, das gesteckte Ziel zu erreichen und dadurch auf den Einsatz grösserer Mittel zu verzichten.
- In der Verteidigung erfolgt der Wassereinsatz ab Hydrant. Pro Hydrant wird ein Feuerwehrtrupp eingesetzt. Dieser besteht aus 5 Mann. Nämlich:
  - Strahlrohrführer Nr. 1 mit Unterstützungsmann,
  - Strahlrohrführer Nr. 2 mit Unterstützungsmann,
  - Hydrantier.
- Pro Hydrant können maximal 2 Schläuche angeschlossen werden (vorbehalten bleibt eine weitere Gabelung je nach Druckverhältnissen).
- Die Schlauchleitungen sind möglichst kurz zu halten. Gründe:
  - a) Schlauchmaterial ist nur in begrenzten Mengen verfügbar,
  - b) Jede Schlauchleitung bewirkt einen Druckverlust. Grobe Faustregel:
    - pro 100 m Schlauchleitung = 1 Atmosphäre Verlust;
    - pro 10 m Höhendifferenz (Steigung) = 1 Atmosphäre Verlust.
- Notwendiger Mindestdruck, damit der Wasserstrahl gegen Demonstranten wirksam wird: 8-10 Atmosphären.
- Reichweite und Wurfhöhe des Wassers sind abhängig vom Druck sowie der Grösse des Strahlrohr-Mundstückes. Die praktische Wurfhöhe beträgt bei 12 Atmosphären Druck zwischen 20 und 30 m. Die Wurfweite 30 bis 40 m.
- Einsatztaktik: Nicht nur die vordersten Demonstranten bespritzen, sondern den Strahl auch in die Tiefe richten, damit die Menschenmenge abzufließen beginnt. Wasser- und Tränengaseinsatz wenn möglich kombinieren.
- Einsatztechnik: Dem Gegner nicht voll ins Gesicht spritzen. Der hohe Druck verursacht leicht Augenverletzungen. Tief halten, auf die Beine zielen. Wenn die Demonstranten fliehen und dem Strahlrohrführer den Rücken zuwenden, darf voll gegen den Körper gespritzt werden. Der Wasserstrahl wirft dann die Leute reihenweise wie Kegeln um.
- Schlauchleitungen und Wasserbezugsort (Hydrant) müssen immer gesichert werden.

Gliederung einer einfachen Sperre. Besatzung: 2 verstärkte Füsilier-Gruppen



Gliederung einer Hauptsperrre. Besatzung: 1 verstärkter Füsilierzug



## ORGANISATION EINER HAUPTSPERRE

### Auftrag:

- Das Betreten des Stadtteils A soll den Demonstranten verwehrt werden. Der Stadtteil B dagegen kann ihnen überlassen werden.

### Mittel:

- 1 Füsilierzug + 1 Mg-Gruppe.

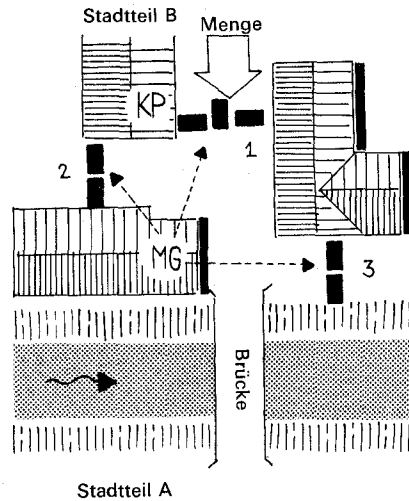
### Lösung:

- Der Auftrag verlangt die Bildung eines Brückenkopfes auf dem jenseitigen Flussufer.
- Sperrre Nr. 1 sperrt die Hauptachse. 1 Uof + 6 Mann.
- Sperrre Nr. 2 sperrt eine Umgehungsmöglichkeit. 1 Uof + 6 Mann.
- Sperrre Nr. 3 sperrt eine Umgehungsmöglichkeit. 1 Uof + 6 Mann.
- Mg-Gruppe: Eine Hauptstellung mit Feuerwirkung vor Sperrre Nr. 1.

Zwei Wechselstellungen mit Feuerwirkung vor Sperren Nr. 2 und 3.

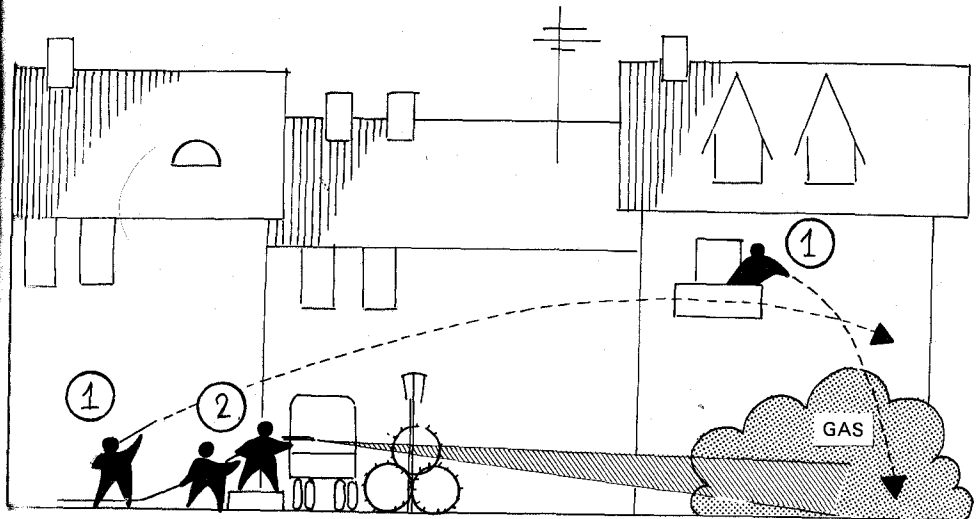
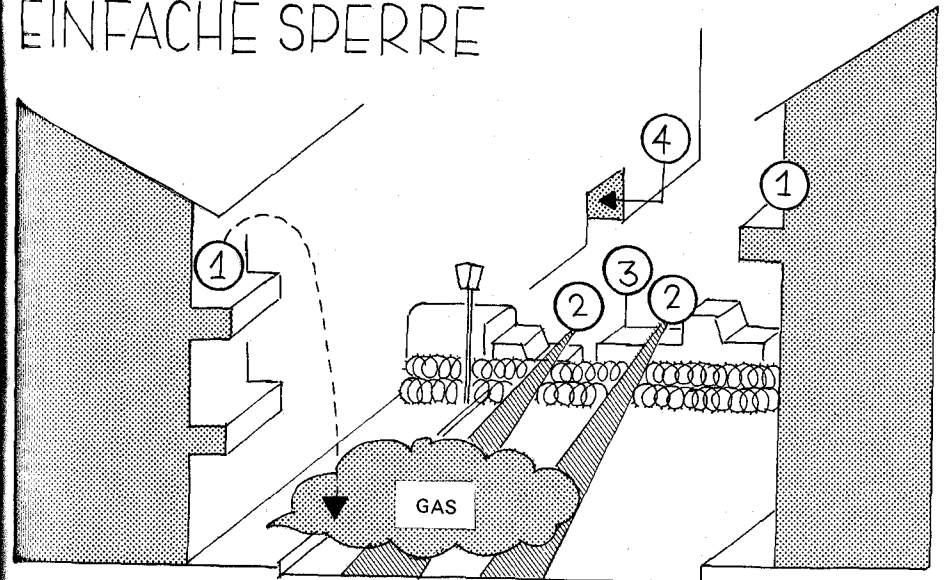
Reserve: Rest des Füs-Zuges (2 Uof + 10 Mann).

KP: Zugstrupp. 1 Of, 1 Uof, 2 Füs.



- \* - Total 4 Uof + 22 Mann = ca. 50% des Zugsbestandes.
- Ohne Kollektivwaffen, nur Sturmgewehre.
- Motf-Gruppe: die Fahrer der als «Blockhindernis» verwendeten Fahrzeuge.

## EINFACHE SPERRE



1 Gastrupp 2 Feuerwehrtrupp 3 Sperrtrupp 4 Reserve

## Praktisches Beispiel: «Schutz der Stadt Bern»

### Allgemeines:

- Verfügbare Truppen: 1 Infanterie-Regiment.
- Auftrag: «... verhindert, dass die Masse der Demonstranten in den Stadtkern von Bern eindringt! Abgrenzung des zu schützenden Raumes: Aarehalbinsel – Städtische Reitschule – Bollwerk – Hauptbahnhof – Bubenbergplatz – Hirschengraben – Dreifaltigkeitskirche – Kleine Schanze – Marzilibücke.»
- Organisation: siehe Organisationsschema.
- Verbindungen: Ziviltelefon sowie die Mittel der Regiments-Nachrichtenkompanie. Ferner der Helikopter des Regiments-Kommandanten.
- Besonderes: Das Regiment wird durch Zuteilung von Lastwagen voll motorisiert. Raketenrohre, Minenwerfer, Panzerabwehrkanonen und Fliegerabwehrkanonen werden in den Unterkünften belassen. Die Kanoniere werden wie Füsiliere eingesetzt.

### Der äussere Sperrgürtel:

- Der äussere Sperrgürtel nutzt die Flusshindernisse aus. Allgemeiner Verlauf: Aare von Belp bis zur Saanemündung. Senselauf zwischen Laupen und Thörishaus. Schwarzwasser zwischen Einmündung in die Sense und Brücke Äckenmatt. Scherlibach. Nordteil Längenberg. Nordteil Belpmoos.
- Der äussere Sperrgürtel wird in zwei Abschnitte unterteilt:

#### a) Abschnitt «Nord/West».

Verlauf: Laupen (inkl.) – Saanelauf bis Einmündung in die Aare – Wohlensee – Oberlauf der Aare bis Stauwehr Bern (inkl.).

Truppen: Füsilierbataillon 31.

Sektor Füs-Kp I/31: Brücken von Laupen bis Gümmenen.

Sektor Füs-Kp II/31: Wohlensee bis Halenbrücke (inkl.).

Sektor Füs-Kp III/31: Neubrücke (inkl.) bis Stauwehr Bern (inkl.).

Bataillonsreserve: Sch Füs-Kp IV/31. Standort in Bümpliz;

#### b) Abschnitt «Süd/Ost».

Verlauf: Senselauf ab Laupen (exkl.) – Scherlibach – Nordteil Längenberg – Nordteil Belpmoos – Aarelauf bis Schönausteg (inkl.). Dazu zwei vorgeschobene Einzelsperren an der Schwarzwasserbrücke und an der Hunzigenbrücke.

Truppe: Füsilierbataillon 32.

Sektor Füs-Kp I/32: Brücken von Neueneegg, Flamatt und Thörishaus,

Sektor Füs-Kp II/32: Schwarzwasserbrücke – Scherlibach – Oberscherli – Niederscherli – Kühlewil – Hulistal.

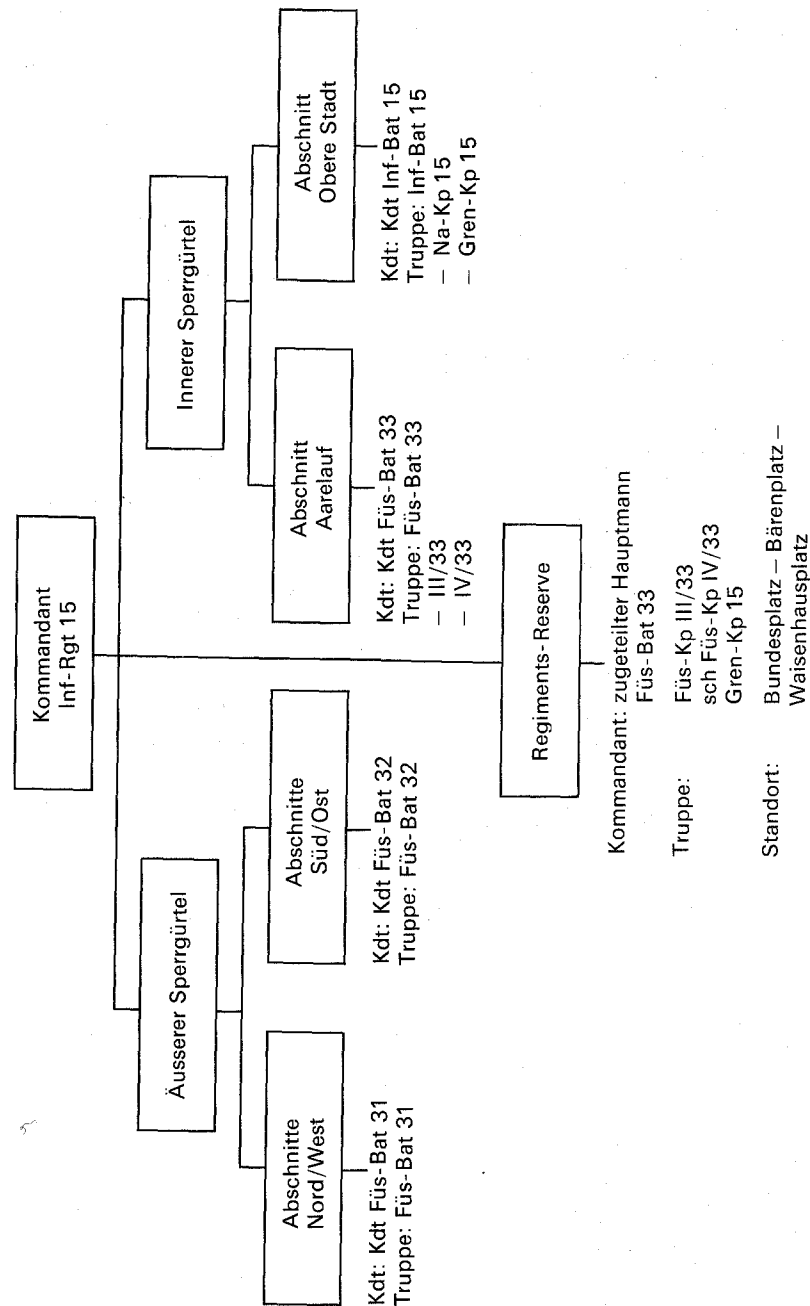
Sektor Füs-Kp III/32: Kehrsatz – Seelhofen – Hunzigenbrücke – Schönausteg.

Bataillonsreserve: Sch Füs-Kp IV/32. Standort: Köniz.

### Der innere Sperrgürtel:

- Der innere Sperrgürtel nutzt soweit als möglich das Flusshindernis aus. Ferner Steilhänge und Stützmauern. Allgemeiner Verlauf: Aarehalbinsel – Städtische Reitschule – Hauptbahnhof, Bubenbergplatz – Hirschengraben – Kleine Schanze – Dalmazibrücke.

### Organisationschema:



– Der innere Sperrgürtel wird in zwei Abschnitte unterteilt:

a) Abschnitt «Aarelauf» (Marzili–Lorraine).

Truppen: 2 Füsilierkompagnien.

Sektor Füs-Kp I/33:

– Eisenbahnbrücke. Kräfte: 1 Füsiliergruppe + 1 Mg-Gruppe. Chef: Mitr-Zugführer.

– Lorrainebrücke. Kräfte: 1 Füsilierzug (minus 1 Füs-Gruppe) + 1 Mg-Gruppe. Chef: Füs-Zugführer.

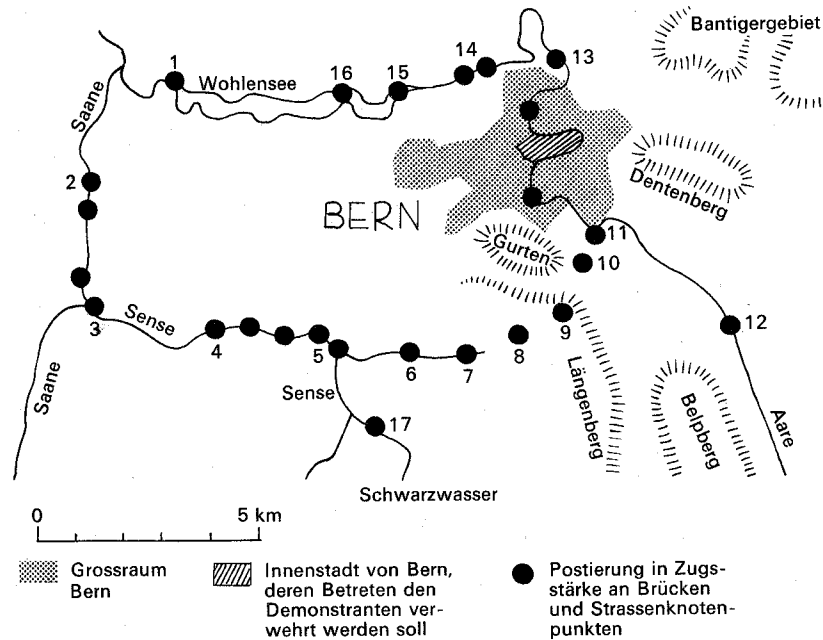
– Kornhausbrücke und Fussgängersteg. Kräfte: 1 Füsilierzug + 1 Mg-Gruppe. Chef: Füs-Zugführer.

– Nydeggbücke und Untertorbrücke. Kräfte: 1 Füsilierzug + 1 Mg-Gruppe. Chef: Füs-Zugführer.

Sektor Füs-Kp II/33:

– Kirchenfeldbrücke, Marzilibrücke, Monbijoubücke. Kräfte: 1 Füsilierzug (minus 1 Füs-Gruppe) + 1 Mg-Gruppe. Chef: Füs-Zugführer.

## DER AUSSERE SPERRGÜRTEL



- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| 1 Brücke Mühleberg                  | 10 Kehrsatz                             |
| 2 Brücken von Gümnenen              | 11 Selhofen + Schönausteg               |
| 3 Brücken von Laupen                | 12 Brücke von Hunzigen                  |
| 4 Brücken von Neueneegg und Flamatt | 13 Tiefenaubrücke                       |
| 5 Brücken von Thörishaus            | 14 Felsenaubrücke, Neubrügg, Halenbrügg |
| 6 Brücken von Niederscherli         | 15 Kappelenbrücke                       |
| 7 Oberscherli                       | 16 Woleibrücke                          |
| 8 Chüliwil                          | 17 Schwarzwasserbrücke                  |
| 9 Hulistal                          |   |

– Dalmazibrücke. Kräfte: 1 Füsiliergruppe + 1 Mg-Gruppe. Chef: Mitr-Zugführer.

– Monbijoubücke. Kräfte: 1 Füsilierzug + 1 Mg-Gruppe. Chef: Füs-Zugführer.

Abschnittsreserve: 1 Füsilierzug + 1 Mg-Gruppe aus der Füs-Kp II/33. Standort: Zeitglocken.

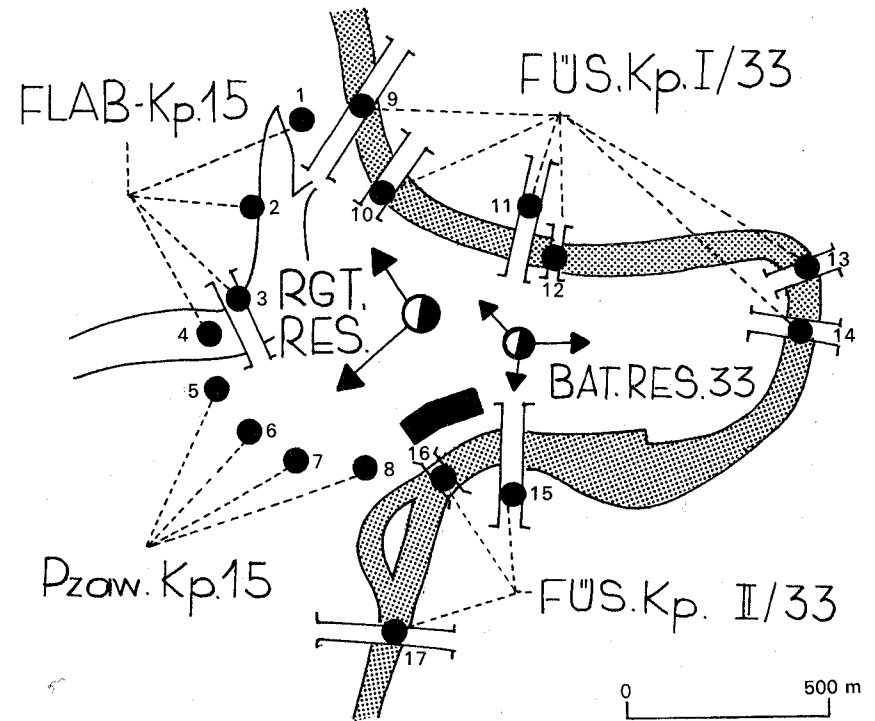
b) Abschnitt «Obere Stadt».

Truppen: Flab-Kompagnie und Panzerabwehrkompagnie.

Sektor Flab-Kp: Städtische Reithalle – Bahnhofplattform – Schanzenbrücke – Geleisefeld SBB.

Sektor Panzerabwehr-Kp: Bubenbergplatz – Hirschengraben – Dreifaltigkeitskirche – Kleine Schanze.

## DER INNERE SPERRGÜRTEL



- |                         |                      |
|-------------------------|----------------------|
| 1 Städtische Reithalle  | 10 Lorrainebrücke    |
| 2 Bahnhofplattform      | 11 Kornhausbrücke    |
| 3 Schanzenbrücke        | 12 Fussgängersteg    |
| 4 Geleisefeld SBB       | 13 Untertorbrücke    |
| 5 Bubenbergplatz        | 14 Nydeggbücke       |
| 6 Hirschengraben        | 15 Kirchenfeldbrücke |
| 7 Dreifaltigkeitskirche | 16 Marzilibrücke     |
| 8 Kleine Schanze        | 17 Monbijoubücke     |
| 9 Eisenbahnbrücke       |                      |

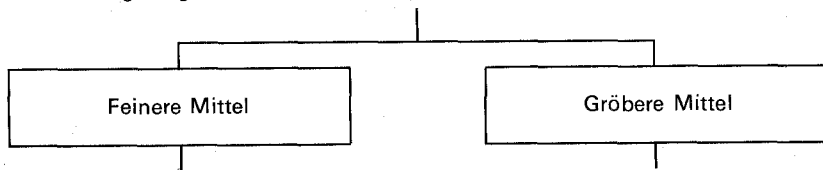


# Räumen

## Räumen eines Platzes\*

### Allgemeines:

- Es geht darum, den Platz rasch und sicher, gleichzeitig aber möglichst ohne Tote und mit einem Minimum an Verletzten zu räumen.
- Hierzu ist das mildeste Mittel zur Anwendung zu bringen, das im vorliegenden Fall ausreicht. Also nicht schießen, wenn Wasserwerfer, Tränengas und Gummiknüttel genügen. Das Ziel muss aber voll erreicht werden!
- Menschen weitgehend durch technische Mittel ersetzen (Wasser, Tränengas, Fahrzeuge).
- Räumungsmöglichkeiten:



- Polizeikette mit Gummiknüttel, Tränengas und Wasserwerfer.

- Polizeikette mit aufgesetztem Bajonett, Tränengas und Wasserwerfer.
- Fahrzeugkette bestehend aus Panzern, Schützenpanzern und Wasserwerfern.
- Schusswaffengebrauch.

- Die Menschenmenge ist vor dem Einsatz über Lautsprecher zu warnen. Die Warnung hat in allen 3 Landessprachen zu erfolgen. Beispiel für eine Warnung: «... Achtung, Achtung! Hier spricht die Ordnungstruppe. In 10 Minuten wird der Platz mit Gewalt geräumt. Wir fordern alle auf, den Platz sofort zu verlassen!» Die Warnung wird im Abstand von einigen Minuten mehrmals wiederholt. Die Frist ist jedesmal entsprechend zu kürzen. Das nach jeder Lautsprecherdurchgabe automatisch einsetzende Johlen, Pfeiffen und Pfui-Rufen der Menge darf den Einsatzleiter nicht verwirren.

### Der Gummiknüttel:

- Der Gummiknüttel ist eine sehr gute Schlagwaffe. Schon der leichte Schlag ist äusserst schmerzhaft. Die Gefahr, bei starken Schlägen Knochen zu brechen, ist beim Gummiknüttel geringer als bei jedem andern Schlaginstrument (z. B. Schlagstöcke). Selbst Schläge auf den Kopf sind trotz heftig blutender Platz- und Risswunden meist ungefährlich.
- Der Gummiknüttel ist im Handgemenge dem Gewehrkolben weit überlegen.
- Der Gummiknüttel wird am Handgelenk angeschlauft getragen, damit er im Handgemenge nicht verloren geht, oder dem Manne weggerissen wird.

\* Auflösen einer Massendemonstration vor einem Regierungsgebäude, Verwaltungsstelle usw.

- Wenn die Menge mit Frauen und Kindern vermischt ist, muss vorsichtig geschlagen werden. Nur auf Hände und Arme zielen. Kopf, Schultern und Brust schonen.
- In der Polizeikette kann nur senkrecht nach vorne oben und unten geschlagen werden, um die Kameraden rechts und links nicht zu treffen. Im Handgemenge bei aufgelöster Formation ist der zügige Rundschlag anzuwenden.

### Tränengas:

- Wir unterscheiden folgende Munitionssorten:
  - a) Wurfkörper, die von Hand geworfen werden,
  - b) Gaspatronen die aus der Gaspistole verschossen werden (Schussweite ca. 100 m).
- Der Gaseinsatz muss schnell, überraschend und massiv erfolgen. Tränengas hat nur eine Wirkung, wenn in kürzester Zeit (2-3 Minuten) mehrere Hundert Wurfkörper eingesetzt werden.
- Die Würfe sind nach Breite und Tiefe zu staffeln. Weitwürfe und überlappende Schüsse mit der Gaspistole sind besonders wichtig, um auch die hinteren Teile der Menge zu erfassen.
- Direktschüsse mit der Gaspistole in die Menge hinein sind zu vermeiden, da Treffer am Kopf tödlich sein können. Es ist mit einem Winkel von ca. 45° über die Köpfe hinweg zu schießen.

### Bajonett:

- Zum Räumen kann die blanke Waffe verwendet werden.
- Das Sturmgewehr mit dem aufgepflanzten Bajonett wird schräg aufwärts gerichtet unter dem Arm getragen. Bajonettspitze auf Brusthöhe.
- Der Angriff mit dem Bajonett kommt in der Gefahrenstufe direkt vor dem Schusswaffengebrauch. Es muss mit einer beträchtlichen Zahl von Verletzten, eventuell auch Toten gerechnet werden.

### Wasserwerfer:

- Als Wasserwerfer können die Tanklöschfahrzeuge der Armee und der Feuerwehr eingesetzt werden.
- Tanklöschfahrzeuge fassen 2400-4000 Liter Wasser. Jedes Tanklöschfahrzeug verfügt über 2-5 Abgangsstutzen. Normal ist Arbeit mit 2 Rohren.
- Ein Tanklöschfahrzeug von 2400 Liter Fassungsvermögen kann bei 2 Strahlrohren mit 10er-Mundstück 8-10 Minuten ununterbrochen Wasser spritzen.
- Für den Wassernachschub unterscheiden wir zwei Möglichkeiten:
  - a) das Tanklöschfahrzeug basiert auf seinem Tankinhalt. Wenn dieser entleert ist, kehrt das Fahrzeug zum Wasserbezugsort (Hydrant) zurück, um aufzutanken. Das Nachfüllen dauert ca. 2 Minuten;
  - b) das Tanklöschfahrzeug ist während des Einsatzes mit dem Wasserbezugsort (Hydrant) durch eine Schlauchleitung verbunden. Dadurch wird das verbrauchte Wasser fortlaufend ergänzt.
- Für den Einsatz unterscheiden wir zwei Möglichkeiten:
  - a) Einsatz zu Fuss. Die 2 Strahlrohrtrupps rücken rechts und links des Tanklöschfahrzeuges vor;
  - b) Einsatz aufgesessen. Die 2 Strahlrohrtrupps sitzen rechts und links auf dem Dach des Tanklöschfahrzeuges. Dadurch haben sie einen bessern

Überblick über die Menge, werden aber auch leichter von Steinwürfen getroffen.

Der Aufgesessene Einsatz ist immer anzustreben.

- Tanklöschfahrzeuge und Schlauchleitungen müssen auf jeden Fall gesichert werden.
- Wasserwerfer nicht verzetteln. Alle Tanklöschfahrzeuge geschlossen einsetzen. Je mehr Fahrzeug auf ein Ziel zusammengefasst werden, umso durchschlagender ist der Erfolg. Ideal ist pro 40 m Platzbreite 1 Tanklöschfahrzeug.

Räume mit Gummiknüttl, Tränengas und Wasserwerfer:

- Die angesammelte Menschenmenge muss rasch und unbehindert abfließen können. Darum:
  1. Viele Strassen bewusst offen lassen, damit die Menge abfließen kann.
  2. Nur von einer Seite her den Platz räumen. Hierfür die Seite auswählen, von der am wenigsten Strassen einmünden.
  3. Durch Lautsprecher den Befehl erteilen, dass die Türen der angrenzenden Häuser zu öffnen, die Fenster jedoch zu schliessen sind. So kann einerseits ein Teil der Demonstranten in die Häuser flüchten, jedoch nicht so einfach aus den geschlossenen Fenstern auf die Truppe schießen.
- Die Leute in der Polizeikette stehen Mann neben Mann, ohne Zwischenraum auf einem Glied. Jeder erfasst mit der linken Hand den Ceinturon seines Nachbarn und lässt diesen auf keinen Fall mehr los. Der Gummiknüttl wird in der rechten Hand angeschlauft getragen.
- Die körperlich stärksten Leute sind in der Mitte sowie an den beiden Flügelenden der Polizeikette einzuteilen.
- 1–2 m hinter der Polizeikette folgen die Tränengaswerfer. Jeder trägt in einem umgehängten Sack mindestens 30 Tränengaswurfkörper mit sich. Reservegasmunition wird auf dem Fahrzeug des Chefs mitgeführt, damit sich die Werfer im Laufe der Aktion neu ausrüsten können.
- 5–6 m hinter der Polizeikette fahren die Wasserwerfer mit den aufgesessenen Strahlrohrtrupps.
- 20–30 m hinter der Polizeikette folgt die Nahreserve. Sie soll:
  - a) ausgefallene Leute ersetzen,
  - b) notfalls die Polizeikette verstärken,
  - c) durchgebrochene Personen auffangen,
  - d) Verhaftete in Empfang nehmen und zur Hauptreserve zurückführen.
- Auf gleicher Höhe wie die Nahreserve fährt der Einsatzleiter. Dieser steht erhöht auf einem Panzer oder Schützenpanzer um Truppe und Menschenmenge zu überblicken. Er hat Funkverbindung zur vorgesetzten Kommandostelle. Ferner verfügt er über einen Lautsprecher, um:
  - a) zur Menge sprechen zu können,
  - b) trotz allgemeinem Lärm Befehle und Kommandos an die Truppe durchgeben zu können.
- Auf dem Fahrzeug des Einsatzleiters sind 3–4 Mann zur Nahverteidigung aufgesessen. Sie verhindern, dass Demonstranten den Wagen erklettern, die Antennen abreißen oder Brandflaschen werfen. Sie verfügen über Gummiknüttl und Sturmgewehr (geladen und gesichert).
- Alle Leute haben die Gasmaske aufgesetzt. Der Einsatzleiter trägt seine Maske griffbereit auf der Brust angehängt.
- Die aufgesetzte Maske erschwert die Verbindung.

- Vor der gewaltsamen Räumung des Platzes werden die Demonstranten gewarnt.
- Nach Verreichen der Warnfrist löst die Truppe den Angriff aus.
- Auf Befehl des Kommandanten wird Tränengas geworfen.
- Nachher geht die Truppe mit dem Gummiknüttl vor. Die Wasserwerfer unterstützen das Vordringen. Es wird in ruhigem Feldschritt und unter peinlicher Wahrung der Formation vorgerückt. Das Tempo richtet sich nach den langsamsten Teilen. Leicht vorankommende Teilkraften dürfen nicht einfach vordringen und dadurch die Kette zerreißen. Von Zeit zu Zeit sind Zwischenhalte einzuschalten, um die Ordnung wiederherzustellen.
- Das Abriegelungsdetachment folgt nach und riegelt überschrittene Seitenstrassen mit Schnellsperrern sofort ab (Stacheldrahtwalzen, Spanische Reiter). An jeder Sperre werden mindestens 4 Mann zurückgelassen. Diese verhindern, ein wegreißen der Sperre durch zurückkommende Demonstranten. Sie verfügen hierzu über mindestens 50 Tränengaswurfkörper.

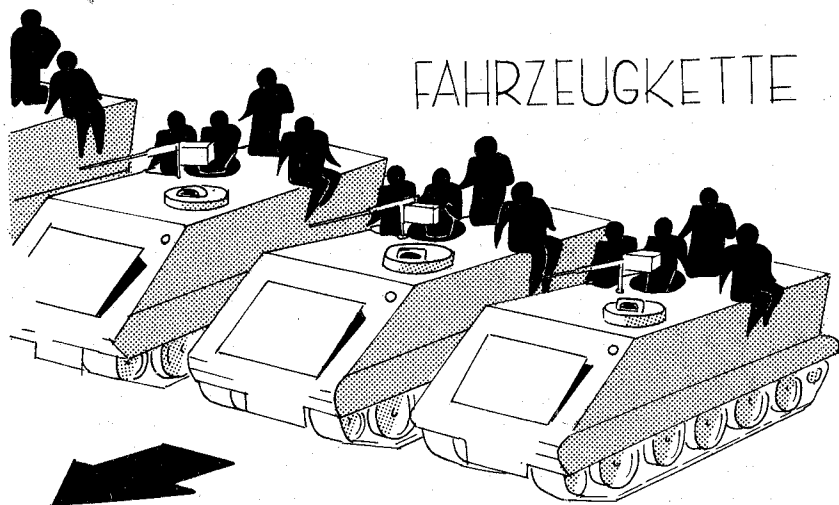
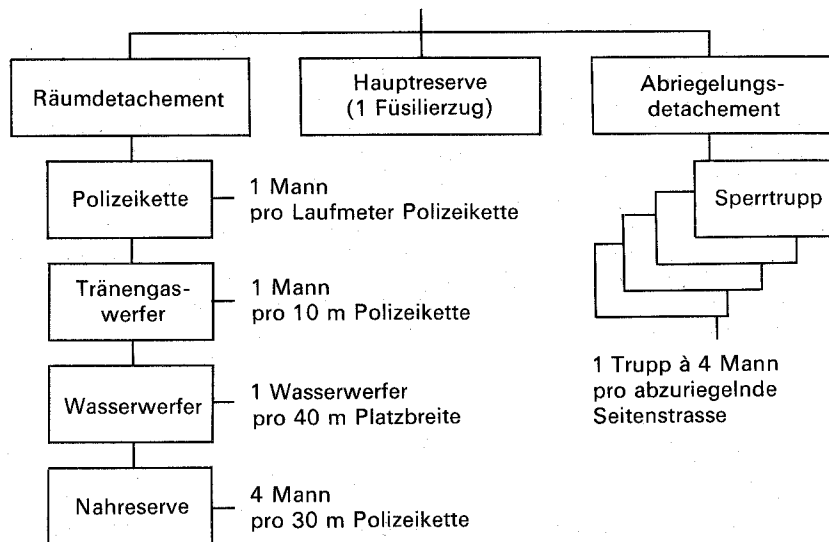
Räumen mit Bajonett, Tränengas und Wasserwerfer:

- Es wird grundsätzlich gleich vorgegangen wie beim Räumen mit dem Gummiknüttl.
- Der Abstand von Mann zu Mann in der Polizeikette beträgt 50 cm.
- Das Sturmgewehr ist geladen und gesichert. Die Serienfeuer-Sperre ist eingesetzt.

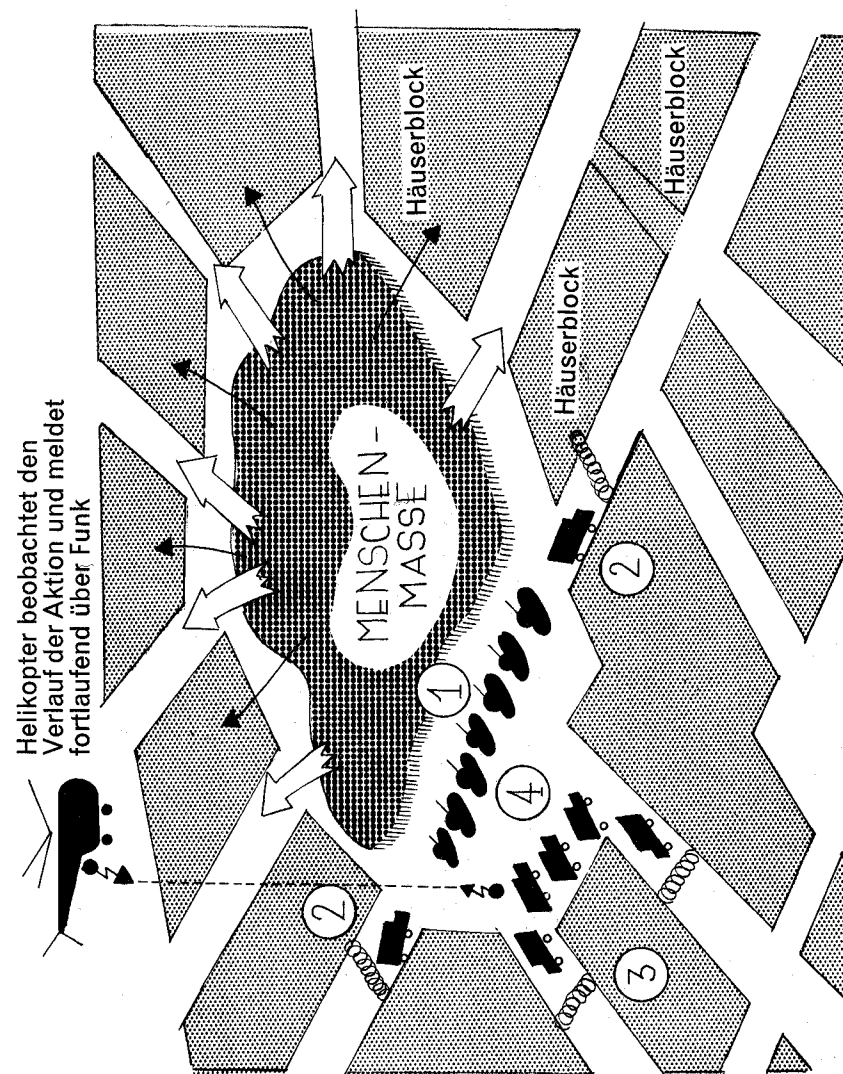
Räumen mit Fahrzeugkette:

- Für die Räumung des Platzes werden Panzer, Schützenpanzer oder Lastwagen eingesetzt.
- Die Fahrzeuge werden auf einer Linie, den einen Flügel zur Erleichterung der Übersicht leicht vorgestaffelt, aufgestellt.
- Zwischenräume von Fahrzeug zu Fahrzeug:
  - Bei Lastwagen 80–100 cm,
  - Bei Panzern und Schützenpanzern 150–200 cm.Diese Abstände sind notwendig, damit sich die Fahrzeuge nicht gegenseitig rammen.
- Die Wasserwerfer werden in die Fahrzeuglinie eingegliedert.
- Auf den Fahrzeugen ist Infanterie aufgesessen, welche verhindert, dass:
  - a) die Menge Antennen, Wimpel, Werkzeuge usw. abreißt oder Brandflaschen wirft,
  - b) einzelne Leute in den Fahrzeugzwischenräumen durchschlüpfen.
- Hinter den Fahrzeugen folgen mit 30 m Abstand die Reserven. Diese sollen:
  - a) durch die Fahrzeugkette durchschlüpfende Gegner in Empfang nehmen,
  - b) überschrittene Seitenstrassen abriegeln.
- Das Vorrücken und Zurückdrängen der Menge erfolgt im Schrittempo.

Gliederung der Truppe für das Räumen eines Platzes mit Polizeikette:

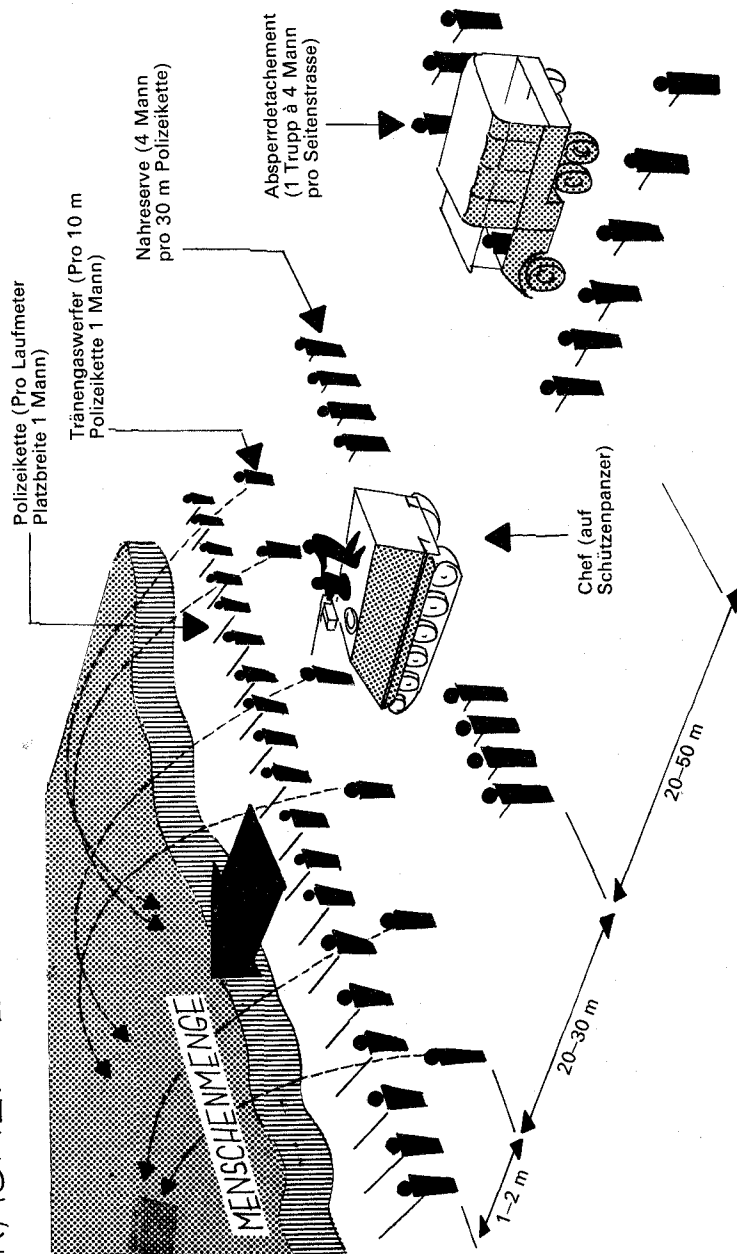


# RÄUMEN EINES PLATZES



- 1 Räumkette, bestehend aus Panzern, Schützenpanzern oder Lastwagen.
- 2 Flankendeckung. Sperrtrupps mit Stacheldrahtwalzen.
- 3 Rückendeckung. Sperrtrupps mit Stacheldrahtwalzen.
- 4 Reserve.

# RÄUMEN EINES PLATZES



## Räumen eines Saales

Allgemeines:

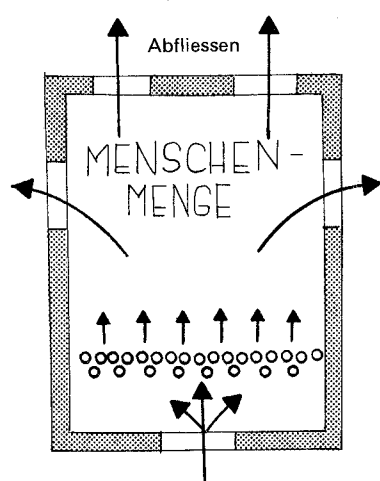
- In der Regel wird es sich darum handeln, eine Massenversammlung aufzulösen.
- Wir unterscheiden:
  - a) kleine Versammlungen, Teilnehmerzahl unter 250 Personen;
  - b) mittlere Versammlungen, Teilnehmerzahl einige Hundert Personen;
  - c) grosse Versammlungen, Teilnehmerzahl einige Tausend Personen.
- Versammlungsorte sind Theater- und Kinosäle, Konzerthallen, Festhallen, Sporthallen usw.
- Für das Räumen ist die Art der Bestuhlung wichtig. Wenn die Versammlungsteilnehmer stehen, ist ein Räumen relativ leicht. Kino- oder Konzertbestuhlung erschweren eine Räumung. Am schwierigsten gestaltet sich das Räumen bei Wirtshausbestuhlung mit Tischen und Bänken. Tische können den Versammlungsteilnehmern als Hindernisse gegen die Ordnungstruppe dienen. Stühle als Wurfgeschosse und Schlaginstrumente.

Räumtechnik:

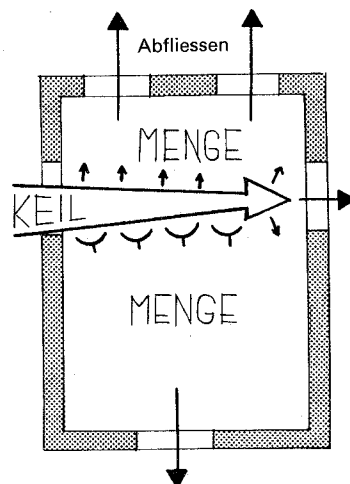
- Vor der Aktion muss aufgeklärt werden. Es interessieren folgende Punkte:
  - Ungefähre Zahl der Versammlungsteilnehmer;
  - Abschätzung des zu erwartenden Widerstandes;
  - Abspermmöglichkeiten des Gebäudes;
  - Besonderheiten des Versammlungsraumes: Vorräume, Nebenräume, Balkone, Estraden, Bühne usw.;
  - Art der Bestuhlung;
  - Lage, Zahl und Beschaffenheit von Saaltüren und Notausgängen;
  - Möglichkeit der Benutzung von Fenstern, welche zur ebenen Erde gelegen sind.
- Das Gebäude wird umstellt und abgeriegelt. Zweck:
  - a) soll verhindern, dass die Versammlungsteilnehmer von aussen her Zuzug erhalten,
  - b) soll der räumenden Truppe den Rücken freihalten.
- Mit den Versammlungsteilnehmern wird Sprechkontakt aufgenommen. Sie werden gewarnt und zum Verlassen des Saales aufgefordert. Die Warnung kann etwa wie folgt lauten: «... Achtung! Achtung! Hier spricht die Ordnungstruppe. In 10 Minuten wird der Saal mit Gewalt geräumt. Wir fordern alle Teilnehmer auf, den Saal sofort zu verlassen!» Die Warnung wird in allen 3 Landessprachen durchgegeben und im Abstand von einigen Minuten mehrmals wiederholt.
- Sämtliche Türen, Notausgänge und wenn möglich auch Fenster werden geöffnet.
- Die Ordnungstruppe dringt immer nur von einer Seite her in den Saal ein. Die Seite mit den meisten Ausgängen ist auf jeden Fall freizuhalten.
- Als Räumungsmittel kommen in Frage:
  - a) Gummiknüttl,
  - b) Tränengas.
- Bei der Anwendung von Gas ist äusserste Vorsicht am Platz. Es kann leicht eine Panik ausbrechen, bei der viele Leute erdrückt oder zu Tode getreten werden. Ferner besteht eine gewisse Brandgefahr.

- Gaseinsatz in der Regel nur bei folgenden Voraussetzungen:
  - kleine Versammlung, geringe Teilnehmerzahl;
  - viele Abflussmöglichkeiten (Türen, zur ebenen Erde gelegene Fenster);
  - keine Frauen und Kinder anwesend.
- Es ist immer nur eine geringe Gaskonzentration einzusetzen.
- Die Räumung mit dem Gummiknütel erfolgt mit der Polizeikette oder mit dem Polizeikeil (siehe Skizze).

## RÄUMEN EINES SAALES



Räumen mit Polizeikette



Räumen mit Keil

## Taktische Sicherung einer Regierungs- oder Verwaltungsstelle

### Allgemeines

- Welche Gefahren bedrohen eine Regierungs- oder Verwaltungsstelle?
  1. Spionage und Sabotage.
  2. Attentate auf Einzelpersonen:
    - a) von Aussen her durch Scharfschützen mit Zielfernrohrgewehr;
    - b) von Innen her durch Sprengfallen und Zeitbomben (geballte Ladungen mit Zeitzündern).
  3. Luftangriff. Präzisionsbombardement durch 1-2 Flugzeuge, welche unsere Luftraumüberwachung durchstossen haben.

4. Handstreich.
  - a) aus der Luft mit Helikopter, Segelflugzeug oder Fallschirm;
  - b) vom Boden aus durch Stosstrupps der 5. Kolonne.
- Massnahmen zur Bekämpfung von Spionage und Sabotage:
  - a) Innehaltung der Geheimhaltungsvorschriften durch das Arbeitspersonal;
  - b) Wachtdienst durch Sicherungstruppen.
- Massnahmen zum Schutze gegen Attentate:
  - a) Selbstschutz durch das Arbeitspersonal;
  - b) Wachtdienst durch Sicherungstruppen.
- Massnahmen gegen Luftangriffe: Flab-Einsatz.
- Massnahmen gegen Handstreich: Wachtdienst durch Sicherungstruppen.

\* \* \*

- Regierungs- oder Verwaltungsstellen befinden sich meist im Zentrum von Städten. Dadurch wird die Sicherung gegen subversive Angriffe stark erschwert. Ein Ausweichen in dünn besiedeltes Gebiet würde das Sicherungsproblem wesentlich vereinfachen, kommt aber aus folgenden Gründen nicht in Frage:
  - a) der umfangreiche technische Apparat kann nicht ohne weiteres verlegt werden,
  - b) eine Verlegung hätte schwere moralische Folgen (Niderschmetternder Eindruck auf die eigene Bevölkerung).
- Ein Ausweichen kommt nur im «grossen Kriege» in Frage, wo es darum geht, die Behörde dem direkten Zugriff des Gegners zu entziehen.

\* \* \*

- Die Bekämpfung subversiver Kräfte verlangt viele Truppen. Neben der passiven Sicherung einer Vielzahl von Objekten müssen starke Verbände für offensive Säuberungsaktionen ausgeschieden werden. Das einzelne Sicherungsobjekt muss daher mit einem Minimum an Kräften auskommen.
- Für die Sicherung einer grösseren Regierungs- oder Verwaltungsstelle kann daher kaum mehr als ein Füsilierbataillon eingesetzt werden.

\* \* \*

- Als Sicherungselemente kommen in Frage: Infanterie, Mechanisierte Truppen und Flab.
- Wenn es eilt, wird wie folgt vorgegangen:
  1. Panzer fahren an den taktisch wichtigsten Stellen auf und übernehmen eine erste provisorische Sicherung. Sie dienen als gepanzerte Waffenstellungen. Panzergrenadiere bilden eine erste grobe Wachorganisation.
  2. So rasch als möglich werden mechanisierte Truppen von der Infanterie abgelöst.

\* \* \*

- Regierungs- oder Verwaltungsstellen setzen sich in der Regel zusammen aus:
  - a) einem eigentlichen Zentrum (Gebäudegruppe);
  - b) vom Zentrum mehr oder weniger weit abgesetzten Einzelbüros. Die Distanz kann einige Hundert Meter, aber auch einige Kilometer betragen.
- Diese Dezentralisation, das unübersichtliche Strassen- und Häusergewirr, sowie die Vielfalt der gegnerischen Möglichkeiten verleitet zur Zersplitterung der Kräfte. Sie fordert scheinbar zwingend die Ausscheidung einer Vielzahl von Postierungen!
- Merke dir: «wer alles sichern will, sichert in Wirklichkeit nichts!» Klammere dich eisern an diesen Grundsatz und halte die Sicherungskräfte zusammen.
- Beschränke dich auf eine gute Sicherung des Hauptobjekts. Vom Zentrum entfernte Amtsstellen müssen sich selber schützen und notfalls solange halten, bis deine Eingreifreserve sie freikämpft.
- Wenn Beamte und Funktionäre bewaffnet sind, ist Selbstschutz ohne weiteres möglich. Die Tatsache, dass bei uns jeder auch nur einigermaßen taugliche Mann einmal militärisch ausgebildet wurde, schiessfertig ist und über eine persönliche Waffe verfügt, erleichtert die Aufgabe wesentlich.

### Die Organisation des Selbstschutzes abgelegener Amtsstellen

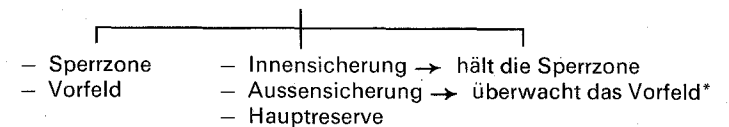
- Jeder Funktionär hält Pistole, Karabiner oder Sturmgewehr griffbereit neben seinem Arbeitsplatz.
- Die Eingangstüre wird ständig geschlossen gehalten. Besucher müssen läuten und werden vom Türwächter, der neben der Türe arbeitet, kontrolliert.
- Wenn die Türe mit Gewalt aufgebrochen wird, oder wenn der Türwächter angegriffen wird, nimmt das übrige Personal den Kampf auf.
- Per Telefon wird die Eingreifreserve der Sicherungstruppen alarmiert. Weil damit zu rechnen ist, dass die Telefonleitung vom Gegner vor dem Angriff unterbrochen wird, ist eine Notlösung vorzusehen. Mit zuverlässigen Bewohnern in Nachbargebäuden wird eine Abmachung getroffen. Bei einem bestimmten Signal oder bei Kampflärm alarmieren diese die Reserve. Einfache Signalmöglichkeit: Heraushängen eines farbigen Tuches an einem Bürofenster.

### Die Organisation der Sicherung des Regierungszentrums

#### Allgemeines:

- Nicht zu viele Leute einsetzen. Dafür starke und lückenlose Hindernisse erstellen.
- Gutes Verbindungsnetz innerhalb der Sicherungsorganisation aufbauen, (Telephon, Funk).
- Gute Beleuchtungsmöglichkeit für die Nacht organisieren.
- Klare Regelung für den Waffengebrauch treffen, z. B. Feuereröffnung automatisch, wenn jemand das Hindernis zu übersteigen sucht.
- Wachtdienst ist sehr ermüdend. Für häufige Ablösung des Wachverbandes sorgen. Die gleiche Truppe nicht länger als 3 Tage und Nächte im Einsatz belassen.
- Für die Ablösung immer die gleichen Verbände verwenden, da Lokalkenntnisse wichtig sind.

#### Wir unterscheiden



#### Das Vorfeld:

- Das Vorfeld umfasst einen Geländestreifen rund um die Sperrzone. Tiefe des Vorfeldes:
  - a) in dicht überbautem Gebiet ca. 200 m,
  - b) bei aufgelockerter Bauweise mit Villen, Parks usw. ca. 300 m.
- Das Vorfeld wird durch getarnte Beobachtungsposten und Patrouillen überwacht.
- Bei Patrouillen unterscheiden wir «Militärpatrouillen» von 3 Mann und «Polizeipatrouillen» von 2 Mann.
- Die Militärpatrouillen achten vor allem auf Ansammlungen. Die Polizeipatrouillen machen stichprobearartige Personenkontrollen.
- Besonders wichtig ist die Überwachung der Häuserzeile, welche der Sperrzone direkt gegenüberliegt. Diese dient bei einem feindlichen Handstreich als Angriffgrundstellung, (Basis der Feuerunterstützung, Bereitstellung der Stosstrupps).

#### Die Sperrzone:

- Die Sperrzone umfasst die zu schützenden Gebäude.
- Die Sperrzone setzt sich zusammen aus:
  - Rundumhindernis
  - Eingang
  - Widerstandsnester
  - Einzelne Postenstände im Innern
  - Nahreserve
- Zur Sperrzone wird nur ein einziger Zugang offengelassen. Dieser dient gleichzeitig als Ein- und Ausgang.
- Der Zugang wird von der Kontrollgruppe bewacht.
- Die Kontrollgruppe setzt sich zusammen aus:
  - a) Kontrollorgan: 2–3 Polizeibeamte,
  - b) Kampfelement: 1 Unteroffizier und 4 Füsiliere mit Sturmgewehr und Handgranaten.
- Zur Erleichterung der Ein- und Ausgangskontrolle sind folgende organisatorische Massnahmen zu treffen:
  - a) Änderung der Arbeitszeit der Beamten. Kein Verlassen des Areals über Mittag. Verpflegung im Areal aus Kantine oder Truppenküche;
  - b) Beschränkung der Besucherzahl auf ein absolutes Minimum, (Lieferanten, Putzfrauen, Handwerker usw.).
- Innerhalb des Rundumhindernisses befinden sich nur noch wenige Posten an den wichtigsten Stellen.

\* Man will damit die Umgebung der Sperrzone unter Kontrolle halten und Überraschungen ausschliessen.

- Schutzmassnahmen an den einzelnen Gebäuden im Innern der Sperrzone:
  - a) pro Gebäude bleibt nur eine Türe offen. Alle andern Zugänge werden abgeschlossen. Ein Logendienst wird eingerichtet. Der Verkehr an der Eingangstüre wird von einem Funktionär kontrolliert. Dieser muss möglichst viele Leute persönlich kennen;
  - b) die Fenster im Erdgeschoss bleiben ständig geschlossen. Bei Nacht werden auch die Fenster in den oberen Stockwerken geschlossen;
  - c) wer seinen Arbeitsraum auch nur kurze Zeit verlässt, schliesst Fenster und Türe. Die Türe ist mit dem Schlüssel abzuschliessen!
  - d) Während der Arbeit werden Fensterläden oder Sonnenstoren usw. geschlossen, damit Scharfschützen mit Zielfernrohrgewehren nicht von weither gezielte Schüsse auf die Arbeitenden abgeben können.

#### Das Rundumhindernis:

- Das Rundumhindernis erleichtert die Bewachung und spart Personal.
- Das Rundumhindernis stellt eine eindeutige Linie für die Feuereröffnung dar.
- Das Rundumhindernis hält den Gegner länger im günstigen Schussbereich fest.
- Das Rundumhindernis grenzt den zu schützenden Raum klar und unmissverständlich ab.
- Die Bauart des Hindernisses hängt von der Bodenbeschaffenheit ab.
- Das Rundumhindernis besteht auf festem Boden (Asphalt, Beton, Pflasterung), aus Stahldrahtwalzen und Spanischen Reitern.
- Das Rundumhindernis besteht auf weichem Boden (Rasen, Park), aus einer einfachen Stacheldrahthecke.
- Wo Umfassungsmauern oder Parkgitter vorhanden sind, können diese als Hindernis ausgenützt werden. Mauer oder Gitter müssen aber mindestens 2 m hoch sein.
- Stahldrahtwalzen sind Ordonnanzmaterial (Fertigfabrikate). Walzengewicht 25 kg. Höhe 1 m. Breite als Hindernis ausgezogen 10 m. Befestigung auf weichem Boden: mit Pfählen oder sog. «Bodennägeln» (Ordonnanzmaterial). Befestigung auf hartem Boden: Festbinden an Gartenzäunen, Laternenpfählen, Hydranten, Parkuhren usw. Beschweren mit Balken, Bretter usw. Es werden immer 3 Walzen zusammen eingesetzt. Diese ergeben ein Hindernis von 2 m Höhe, 2 m Tiefe und 10 m Länge. Die Walzen können vermittelst Klammern oder Drahtbund beliebig lang zusammengefügt werden.
- Spanische Reiter werden behelfsmässig angefertigt.
- Einfache Drahthecken werden behelfsmässig hergestellt. Hindernishöhe 1,2 m. Hindernistiefe: 5 m.
- 10-30 m vor dem Hindernis werden Tafeln mit folgendem Text aufgestellt: «Warnung! Wer das Hindernis überschreitet, wird niedergeschossen!»

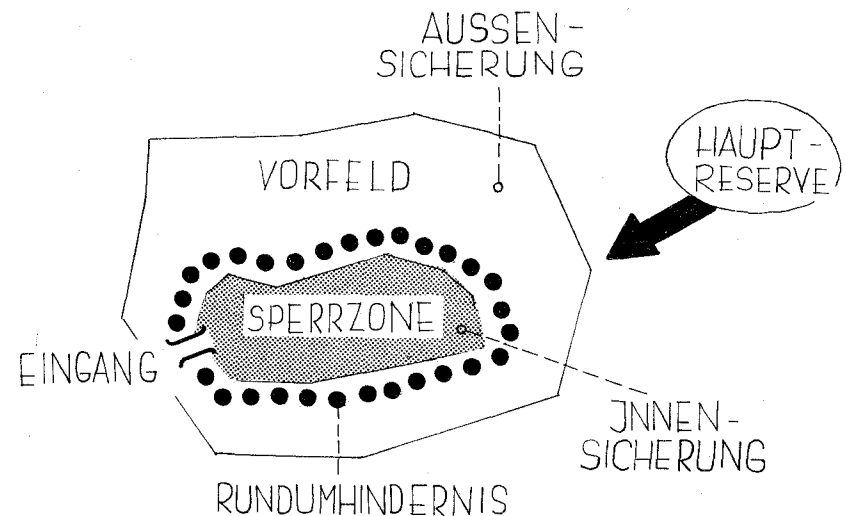
#### Die Widerstandsnester:

- Das Rundumhindernis wird von Widerstandsnestern überwacht und notfalls verteidigt.
- Die Besatzung eines Widerstandsnestes besteht aus: 1 Fusiliergruppe, 1 Mg-Trupp und 1 Scharfschütze mit Zielfernrohrkarabiner.
- Die Stellung ist je nach Gelände feldmässig oder ortskampfmässig ausgebaut.
- Die Stellung verfügt für die Nacht über Beleuchtungsmittel (wenn möglich Scheinwerfer).

- Waffengebrauch im Stadttinnern schliesst immer eine erhebliche Gefährdung Unbeteiligter in sich. Wenn das Hindernis überstiegen wird, schliesst nur der Scharfschütze, um Drittpersonen möglichst nicht zu gefährden. Maschinen-gewehr- und Sturmgewehreinsatz erst bei einem direkten Angriff (Stosstrupp).

#### Die Fliegerabwehrorganisation:

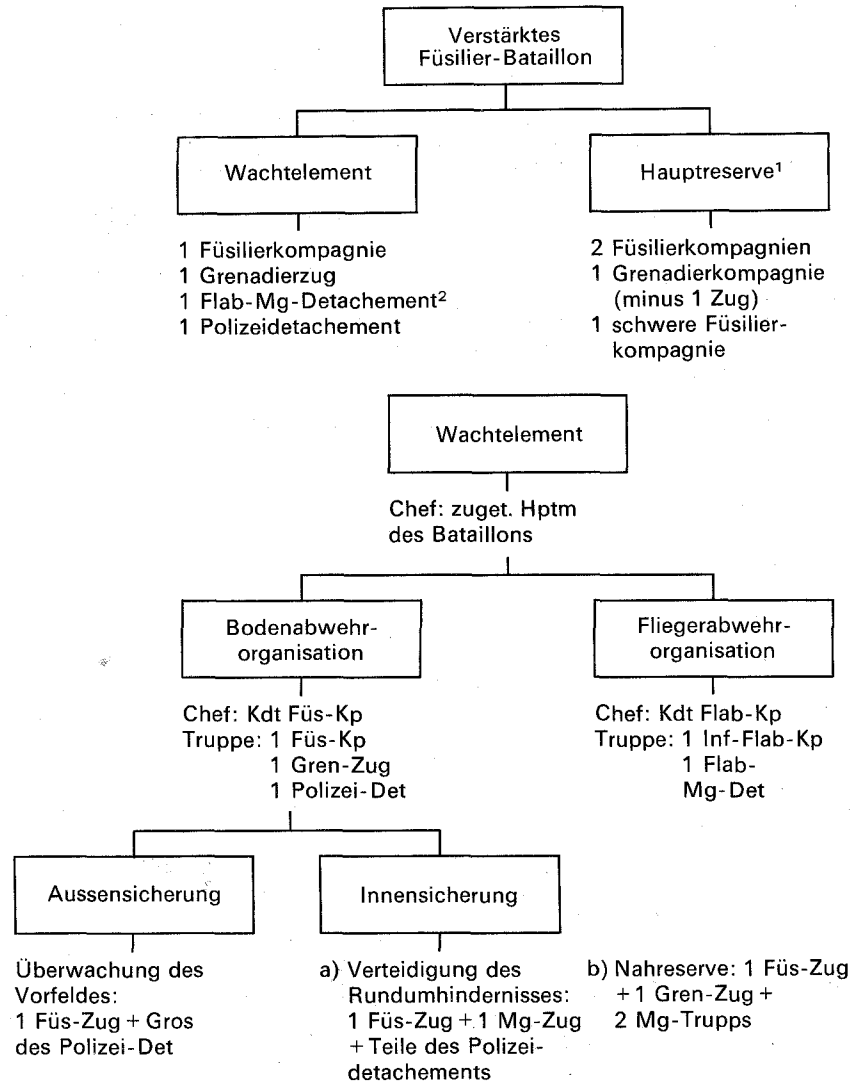
- Die Fliegerabwehr schützt die Gebäude innerhalb der Sperrzone.
- Die Fliegerabwehr bekämpft tieffliegende Bomber, Jagdbomber, Kampfhelikopter und Transporthelikopter.
- Die Flabstellungen erstrecken sich über die Sperrzone und das Vorfeld.
- Die Waffenstellungen befinden sich überhöht auf Dächern, Terrassen usw. Die moderne Flachdach-Bauweise erleichtert den Stellungsbezug der Fliegerabwehrwaffen im Stadttinnern.
- Die 20-mm-Flabgeschütze werden 0-500 m vom zu schützenden Objekt entfernt aufgestellt. Idealdistanz 250 m.
- Die Fliegerabwehrmaschinen-gewehre werden 0-200 m vom zu schützenden Objekt entfernt aufgestellt.
- Die Flab-Mg dienen vor allem zur Bekämpfung von Helikoptern, welche auf den Dächern landen oder knapp über dem Boden (über den Dächern) schwebend, Stosstrupps abseilen.
- Geschütz- und Mg-Stellungen verfügen über Sturmgewehre und Handgranaten für die Nahverteidigung gegen eingebrochene Stosstrupps.



Praktisches Beispiel für die Gliederung eines Sicherungsverbandes

Zur Verfügung stehende Truppe:

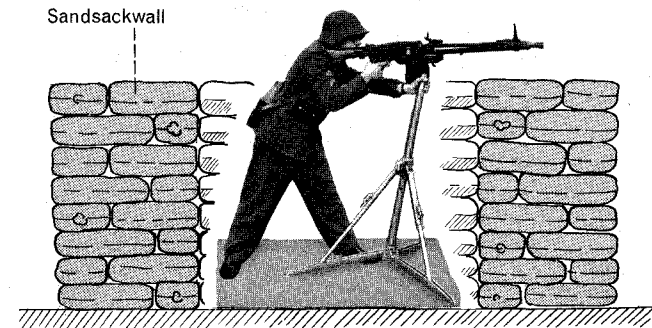
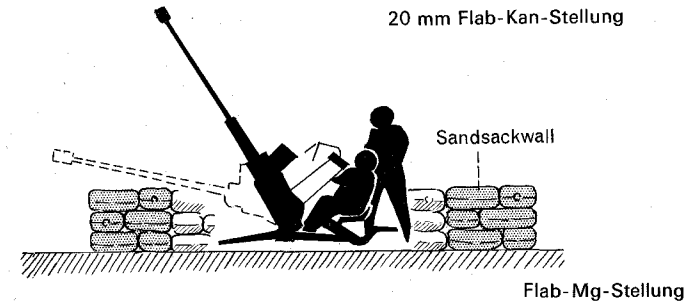
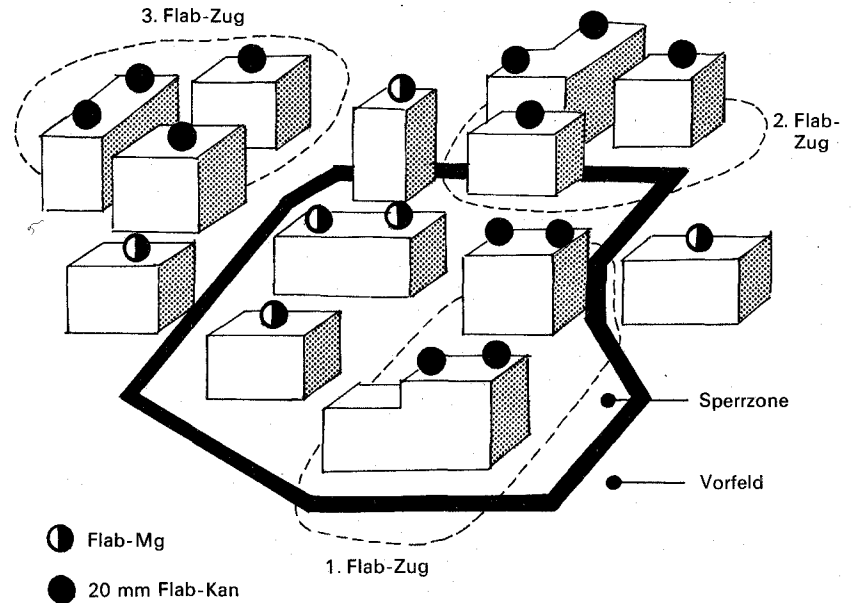
1 Füsilierbataillon + 1 Grenadierkompagnie + 1 Infanterie-Flab-Kompagnie + 1 Flab-Mg-Detachement + 1 Polizeidetachment (Zugsstärke).



¹ Zugleich Ablösung für das Wachtelemt.

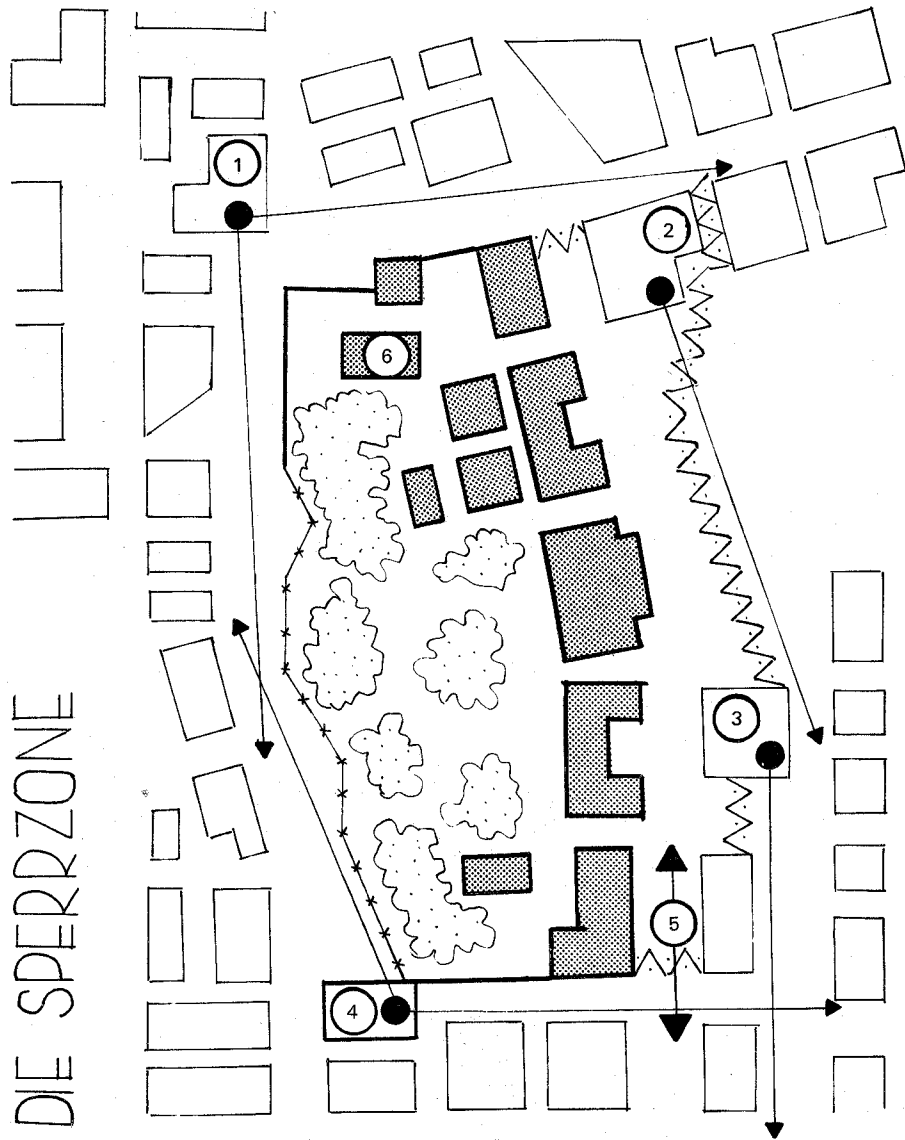
² 6 Mg 51 auf Fliegerabwehrstützen. Den Füs Kp entnommen.

DIE FLABORGANISATION

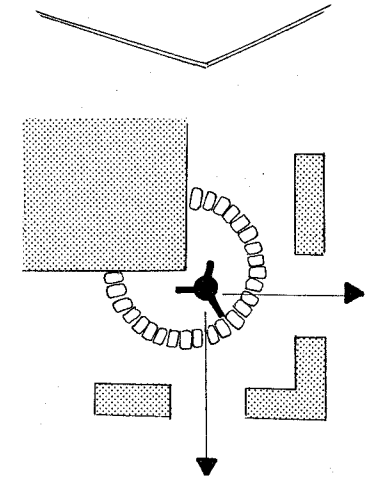
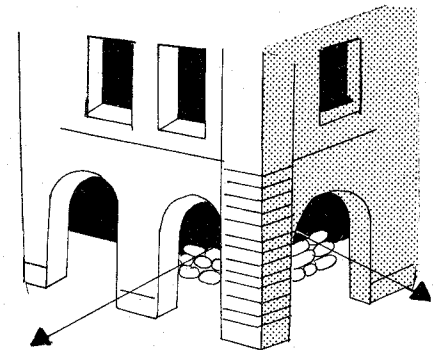
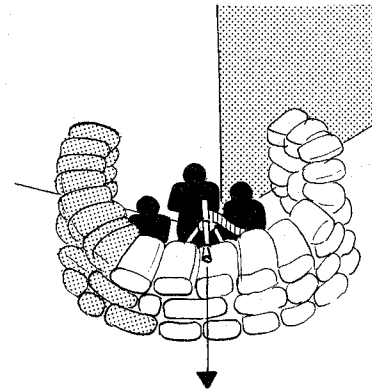




# DIE SPERZONE

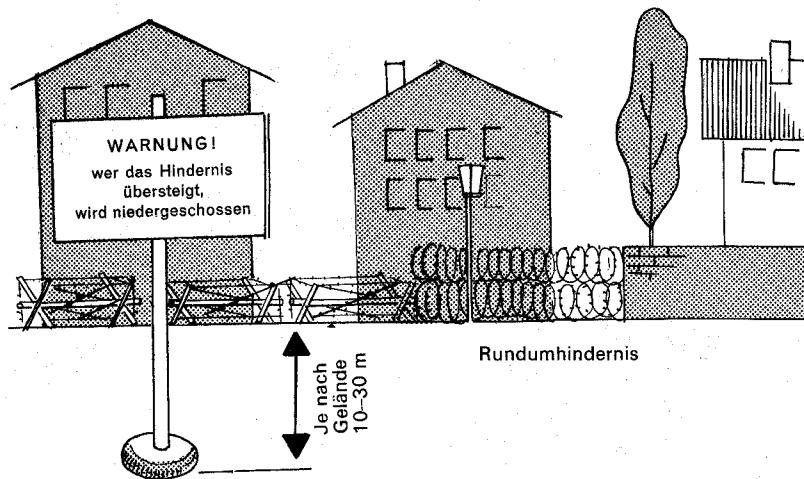


## MG-STELLUNG

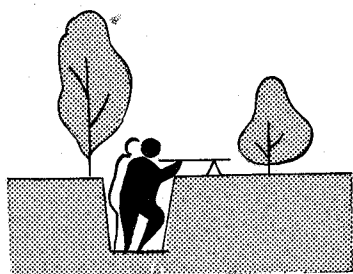


- Maschinengewehrstellung zur Längsbestreichung des Rundumhindernisses.
- An Gebäudeecke unter Laubebogen platziert.
- Gegen HG-Würfe und Beschuss von oben geschützt.
- Halbkreisförmiger Sandsackwall als Deckung.
- Lafettenfüsse mit Sandsäcken beschwert.

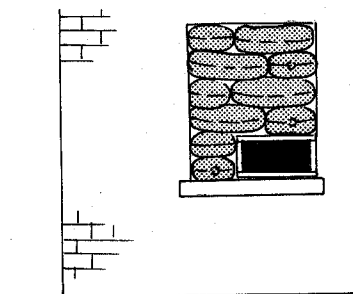
- 1 Posten Nr.1: 1 Mg-Gruppe + 1 Füs-Gruppe + 1 Scharfschütze mit Zielfernrohr.
- 2 Posten Nr.2: wie Posten Nr.1.
- 3 Posten Nr.3: wie Posten Nr.1.
- 4 Posten Nr.4: 1 Mg-Gruppe + 1 Pzaw-Gruppe (ohne Raketenrohre) + 1 Scharfschütze mit Zielfernrohr.
- 5 Eingang/Ausgang: 1 Unterstützungsgruppe + Teile des Polizeidetachements.
- 6 Nahreserve: 1 Füs-Zug + 1 Gren-Zug + 2 Mg-Trupps.



## DAS RUNDUMHINDERNIS



Schützenloch für 2 Mann



Als Kampfstand ausgebautes Fenster. Holzkasten als Schiesscharte. Rest mit Sandsäcken ausgefüllt.



Kampfstand für 2-4 Mann aus Sandsäcken. Anschlag sitzend. Schiesscharte aus Holzkännel. Abdeckung mit Blache, Wellblech oder Bretter gegen Regen und Schnee.

## DIE KAMPFSTÄNDE



Stosstrupp seilt aus dem Transporthelikopter auf das Angriffsobjekt ab.

## Möglichkeiten des Gegners

### Allgemeines:

- Der Gegner hat folgende Möglichkeiten:
  - a) Handstreich der 5. Kolonne,
  - b) Handstreich eingesickerter Detachements,
  - c) Handstreich aus der Luft.
- Der Handstreich aus der Luft zerfällt in 2 Phasen:
  - a) Anflug,
  - b) Landung.

### Anflug:

- Einflug «unbekannter» Jagdbomber, um unsere Luftraumverteidigung abzulenken und irrezuführen.
- Anflug der Kampf- und Transporthelikopter in extremem Tiefflug, um unserer Radarortung zu entgehen. Hierbei Ausnützung flabungeschützter Räume.

### Landung:

- 1. Phase: Kampfhelikopter beschüssen mit ihren Bordwaffen den unmittelbaren Landeraum (Hausdächer, Plätze usw.).
- 2. Phase: Transporthelikopter setzen die Stosstrupp ab.
 

Möglichkeiten:

  - a) Landung auf Flachdächern oder Plätzen,
  - b) Abseilen aus dem schwebenden Helikopter.

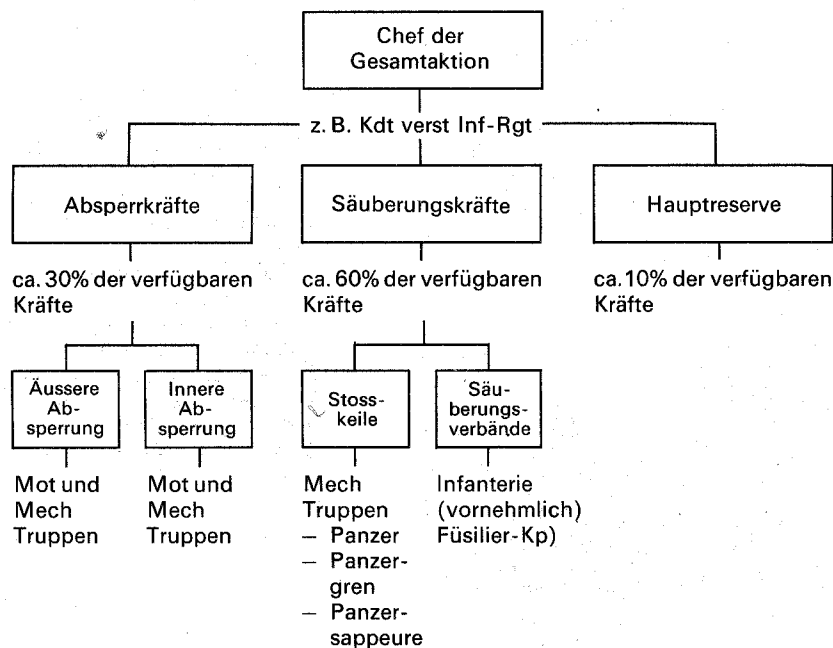
Die Kampfhelikopter isolieren in dieser Phase das Gefechtsfeld und geben den gelandeten Stosstrupp Feuerunterstützung.

# Säuberungstaktik grosser Verbände in einer Stadt

## Allgemeines

- Der Gegner kämpft aus dem Hinterhalt. Seine Bewaffnung: Mp, automatische Gewehre, leichte Maschinengewehre, Raketenrohre, HG, Sprengstoffe und Brandflaschen.
- Da wir im eigenen Gebiet kämpfen müssen wir:
  - a) der Masse der unbeteiligten Bevölkerung den Abzug aus dem Aufstandsgebiet ermöglichen und dadurch ihre Verluste niedrig halten,
  - b) grössere Zerstörungen vermeiden, d.h. wenn immer möglich auf den Einsatz von Minenwerfern, Artillerie und Flieger verzichten.  
Stärkerer Widerstand wird durch den Einsatz von Maschinengewehren, Raketenrohren, Panzerkanonen und einzelnen Artilleriegeschützen im direkten Richten gebrochen. Waffen von zwar wuchtiger, aber präziser und örtlich genau begrenzter Wirkung.
- Es geht darum:
  - a) das Aufstandsgebiet einzuschliessen,
  - b) Stosskeile ins Innere des Aufstandsgebiets vorzutreiben,
  - c) mit der Masse der verfügbaren Truppe das ganze Gebiet systematisch durchzukämmen.

## Die Organisation der Ordnungstruppe



## Die Einschliessung

### Allgemeines:

- Mechanisierte und motorisierte Truppen schliessen die Stadt ein, um
  - a) ein Entweichen der subversiven Kräfte zu verunmöglichen,
  - b) eine Hilfeleistung von aussen zu unterbinden.

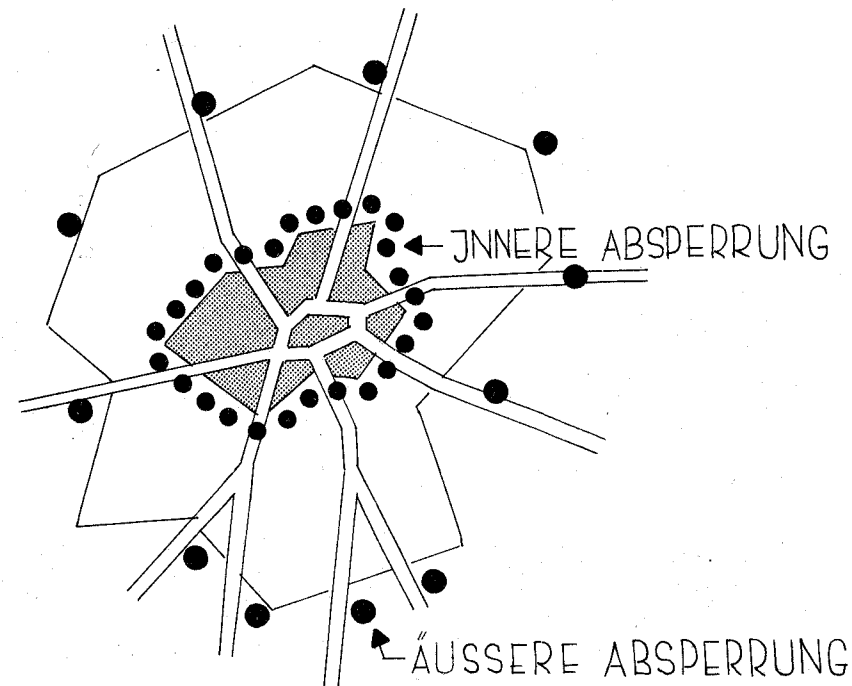
### Die «äussere Absperrung»:

- Die äussere Absperrung soll unerlaubten Verkehr verhindern und zugleich die Säuberungskräfte gegen Störungen von aussen schützen.
- Die äussere Absperrung blockiert lediglich die Haupteinfallsachsen an der Peripherie des Unruhegebiets. Es handelt sich um ein wenig dichtes Netz, das abseits der Hauptstrassen leicht umgangen werden kann.
- Die einzelne Postierung besteht aus einer Gruppe motorisierter Infanterie oder einem Panzer und einer Panzergrenadiergruppe.

### Die «innere Absperrung»:

- Die innere Absperrung soll ein Entkommen der subversiven Kräfte verunmöglichchen. Sie ist daher möglichst dicht und lückenlos.

## DIE EINSCHLIESSUNG.



- Für den Verlauf der innern Absperrung werden Geländestellen mit weitem Schussfeld bevorzugt: Parks, Plätze, breite Strassen, Bahngleise, Kanäle, Flussläufe usw. Dadurch kann Personal zugunsten der Säuberungskräfte eingespart werden.

### Die Organisation eines Säuberungsverbandes

- Die Ordnungstruppe verfügt über mehrere Säuberungsverbände.
- Der einzelne Säuberungsverband besteht aus einer verstärkten Füsilierkompagnie.
- Als Verstärkung werden der Kompagnie zugeteilt:  
1 Grenadiergruppe,  
1 Panzer oder Panzerjäger G 13.  
Wo Panzer fehlen, wird als Ersatz eine 10,5 cm Haubitze zugeteilt.
- Die Füsilierkompagnie muss für die Säuberungsaufgabe umorganisiert werden. Gliederung gemäss Organisationsschema auf Seite 267.
- Da Panzerabwehraufgaben entfallen, wird der Grossteil der Raketenrohre in der Unterkunft zurückgelassen. Die freiwerdenden Bedienungsmannschaften sind als Füsiliere einzusetzen.

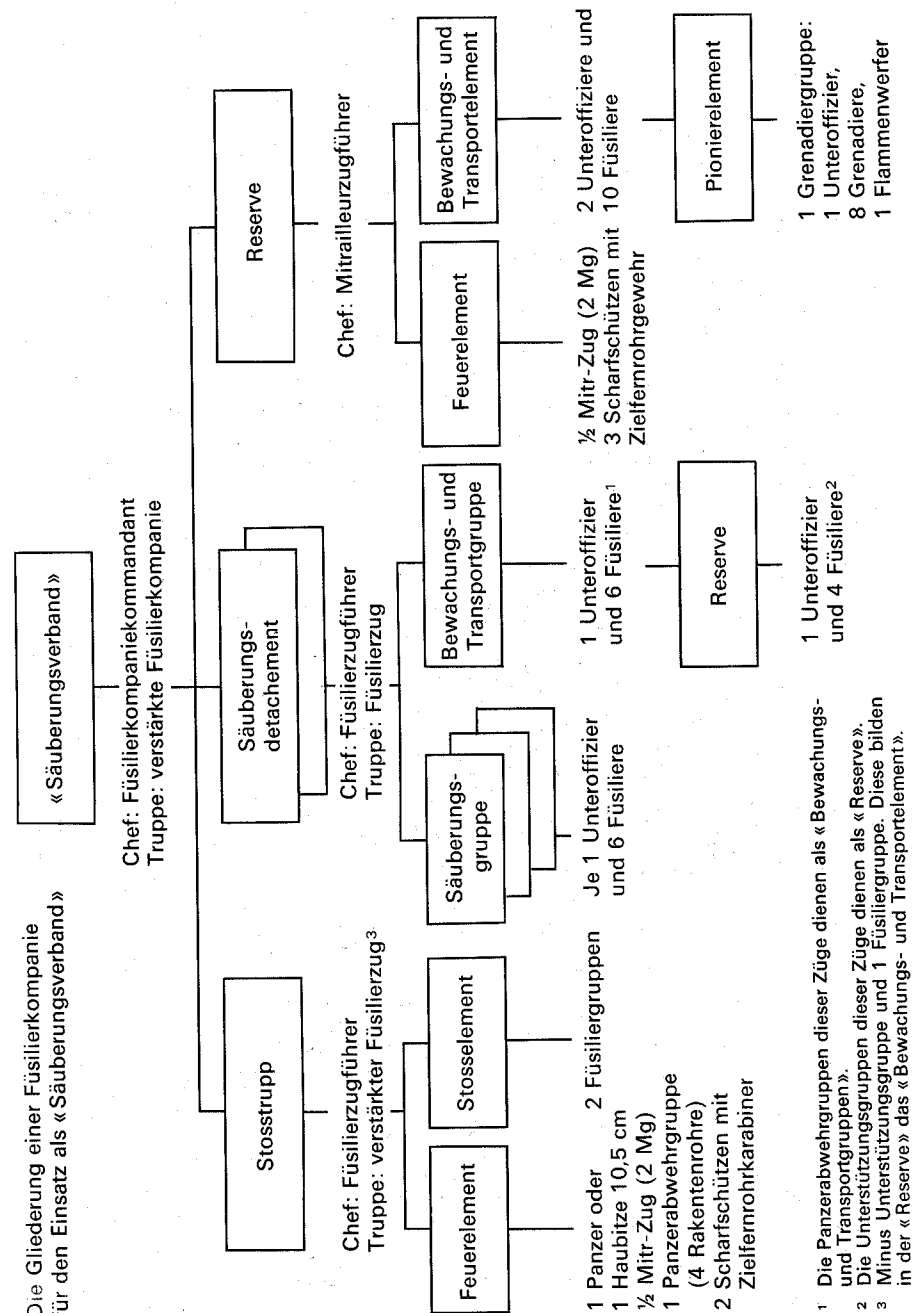
### Die Hauptreserve

- Der Chef der Gesamtkaktion hält ausserhalb des Stadtgebiets eine Hauptreserve bereit. Diese soll:
  - a) Ausbruchsversuchen entgegenzutreten,
  - b) abgekämpfte Einheiten ablösen,
  - c) Verluste ausgleichen,
  - d) notfalls die Stosskeile verstärken,
  - e) besonders hartnäckig verteidigte Widerstandsnester nachträglich zu Fall bringen,
  - f) besonders schwierig zu durchsuchende Objekte nachträglich säubern.

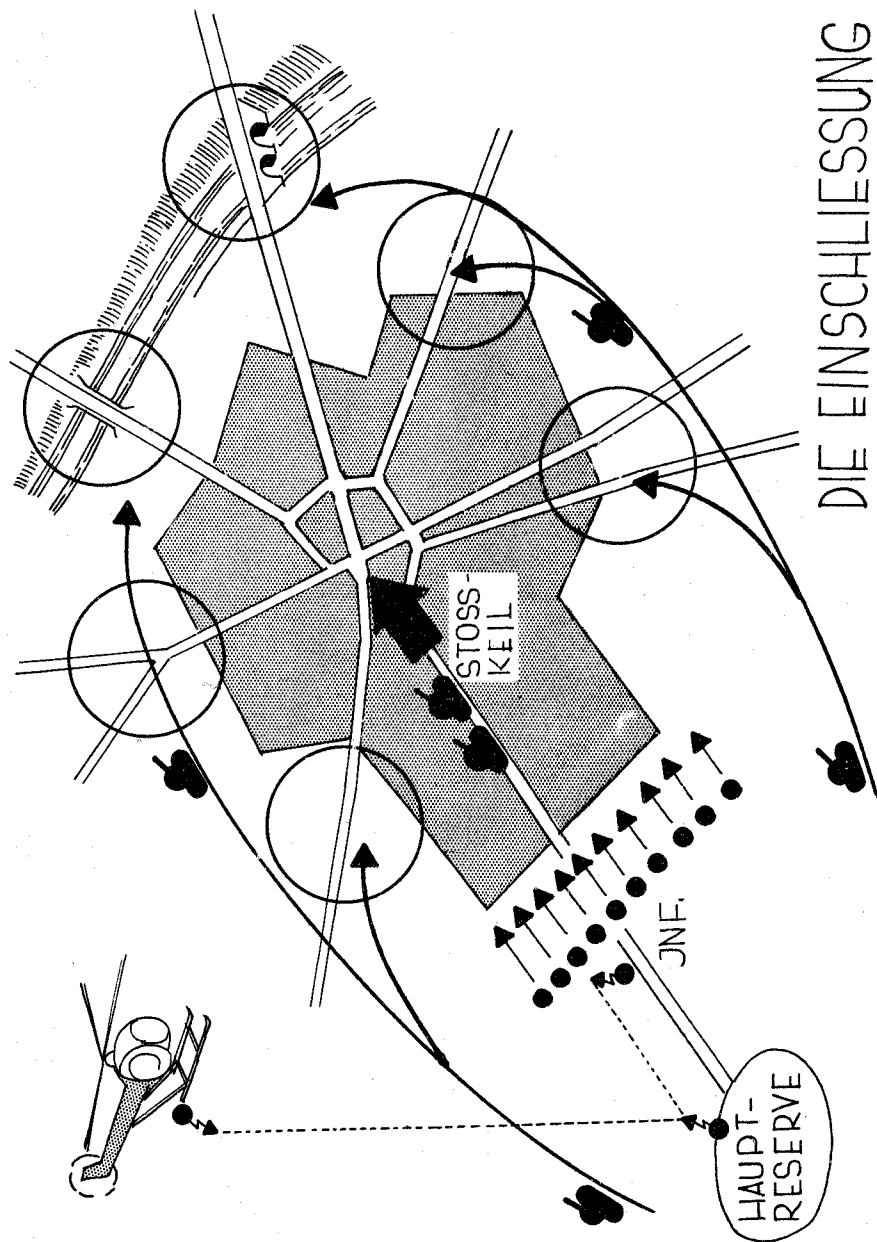
### Das Vortreiben der Stosskeile

- Einzelne Stosskeile dringen den Hauptachsen entlang in das Unruhegebiet ein.
- Die Stosskeile sollen:
  - a) die Aufständischen in mehrere getrennte Gruppen aufspalten;
  - b) wichtige Punkte in Besitz nehmen, (z.B. Strassenkreuzungen, Plätze, Brücken, öffentliche Gebäude usw.).
- Die Stosskeile bestehen aus Panzern und Schützenpanzern. Beim Vorgehen wird das Feuer des Gegners durchfahren. Panzergrenadiere und Panzersappeure verlassen ihre Fahrzeuge erst, wenn Panzerhindernisse geräumt werden müssen (z.B. Barrikaden).
- Am Ziel angelangt, igeln sich die Stosskeile ein und halten, bis die Säuberungskräfte heran sind.

Die Gliederung einer Füsilierkompagnie für den Einsatz als «Säuberungsverband»



<sup>1</sup> Die Panzerabwehrgruppen dieser Züge dienen als «Bewachungs- und Transportgruppen».  
<sup>2</sup> Die Unterstützungsgruppen dieser Züge dienen als «Reserve».  
<sup>3</sup> Minus Unterstützungsgruppe und 1 Füsilieregruppe. Diese bilden in der «Reserve» das «Bewachungs- und Transportelement».

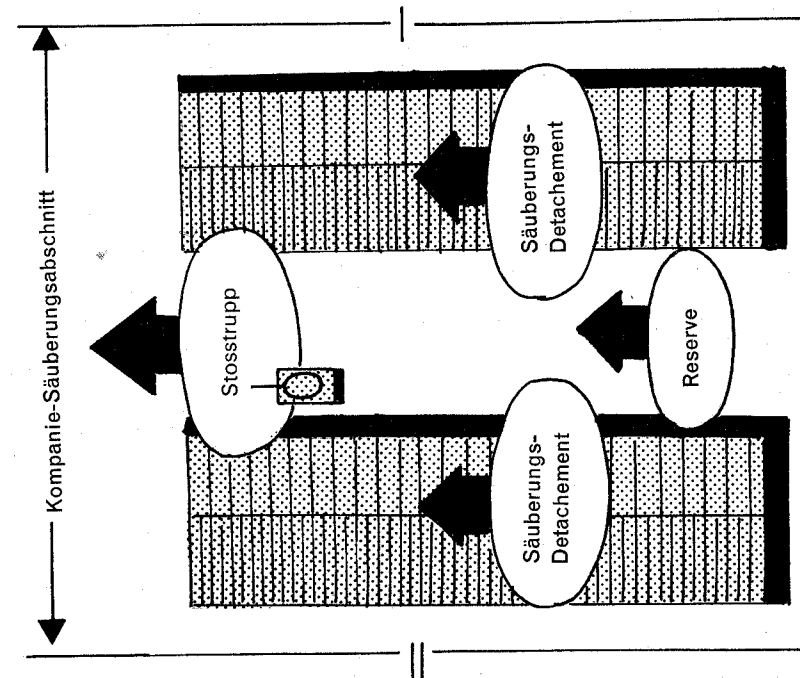


# DIE EINSCHLIESSUNG

## Das Durchkämmen

- Das Aufstandsgebiet wird zur «Kampfzone» erklärt.
- Beim Einmarsch der Ordnungstruppen wird der öffentliche Telefonverkehr gesperrt, damit die Aufständischen keine Meldungen mehr durchgeben können.
- Die Wasser-, Lebensmittel- und Elektrizitätsversorgung der von den Aufständischen besetzten Stadtteile wird unterbrochen.
- Durch Lautsprecher, Radio und Abwurf von Flugblättern wird die unbeteiligte Bevölkerung aufgefordert, das Aufstandsgebiet zu verlassen und sich an bestimmte Sammelpunkte zu begeben.
- Die Leute werden ferner aufgefordert, beim Verlassen der Häuser die Wohnungen nicht abzuschliessen, damit die Truppe später unbehindert eindringen kann und die Türen nicht aufbrechen muss.
- Als Sammelpunkte eignen sich: Schulhäuser, Kasernen, Sportstadien usw. Dort werden die Flüchtlinge vom Betreuungsdienst übernommen, gepflegt, ärztlich versorgt und behelfsmässig untergebracht.
- Beim Passieren der innern Absperrung werden die Flüchtlinge kontrolliert und verdächtige Elemente festgenommen.
  
- Die Masse der Infanterie durchkämmt langsam und systematisch die einzelnen Stadtteile, Häuserblocks und Gebäude. Ein Vorwärtskommen um 1,5–2 km pro 24 Stunden muss hierbei als gute Leistung bezeichnet werden. Entspricht z. B. der Strecke «Zeitglockenturm–Nydeggkirche» in der Berner Altstadt.
- Der Stadtteil oder das Quartier wird in Säuberungsabschnitte unterteilt. Jede Kompagnie darf in der zugewiesenen Strasse nur bis zu einer bestimmten Sperrlinie vorgehen, die für alle Kompanien über den Stadtplan gezogen ist (A-, B-, C-, D-Linien usw.).  
 An dieser Linie muss so lange gewartet werden, bis die Nachbarn auf gleicher Höhe sind und das Bataillon oder Regiment die Fortsetzung des Angriffs befiehlt. Auf diese Weise arbeiten die Kompanien immer auf gleicher Höhe, und die Truppe bleibt auch im Strassen- und Häusergewirr fest in der Hand der Führung.
- Im Bataillon gehen 3, im Regiment 6–8 Kompanien bzw. «Säuberungsverbände» parallel nebeneinander vor.
- Die ganze Aktion wird durch Funk, Helikopter und Leichtflugzeuge geleitet und überwacht.
- Besonders schwierige Objekte (zu stark verteidigt oder besonders schwer zu durchsuchen) werden von der Ordnungstruppe voreerst ausgespart und erst nach Abschluss der allgemeinen Säuberungsaktion zu Fall gebracht.  
 Es handelt sich hierbei in der Regel um:
  - a) Hochhäusergruppen,
  - b) öffentliche Gebäude von besonderem Ausmasse,
  - c) ausgedehnte Fabrikkomplexe.
 Bis zum Angriff werden diese Objekte lediglich umstellt und überwacht.
  
- Der Stosstrupp kämpft der Kompagnie den Vormarschweg frei und sichert die beiden Säuberungsdetachemente bei ihrer Arbeit.  
 Der Stosstrupp benötigt hierzu wenig Beine, aber viele Feuermittel. Panzer oder 10,5-cm-Haubitze bekämpfen Widerstandsnester auf kurze Distanz in direktem Richten.

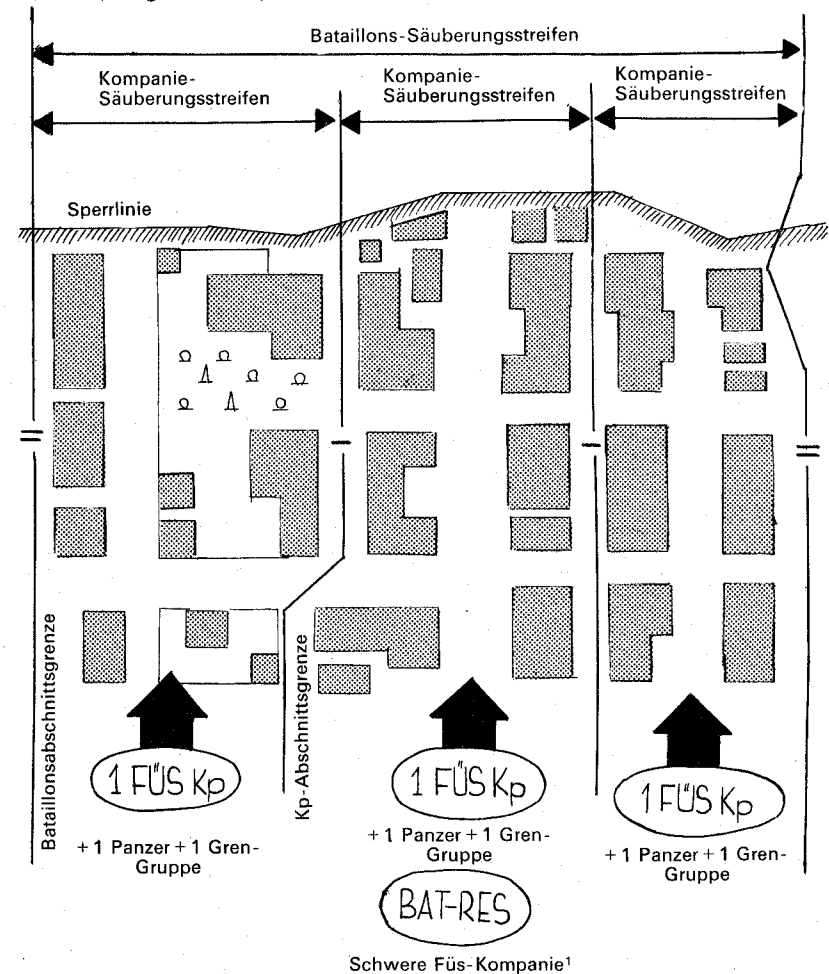
- Der Stosstrupp geht mit 2 Füsilierrgruppen in Front vor. Jede Gruppe sendet zwei Späher um 50–100 m voraus. Die Füsilierrgruppen bewegen sich rechts und links der Strasse den Hauswänden entlang. Formation: Schützenkolonne. Abstand von Mann zu Mann 5–10 m.
- Der Panzer folgt als Feuerunterstützung dicht hinter den Füsiliern nach.
- Den Schluss des Stosstrupps bilden Scharfschützen, Maschinengewehre und Raketenrohre.
- Wenn kein Panzer zur Verfügung steht, verfügt der Stosstrupp über eine 10,5-cm-Haubitze. Die Kanoniere schleppen das geladene und schussbereite Geschütz (Rohr nach vorne) im Mannschaftszug hinter dem Stosstrupp nach.
- Die Säuberungsdetachements durchkämmen die Häuser und Gärten rechts und links der Strasse. Sie verhindern, dass der Kampf im Rücken der Kompanie erneut aufflammt, Grundsatz: es wird so gründlich durchsucht, dass man nachher nicht nochmals von vorne beginnen muss.
- Pro Haus wird eine Gruppe zur Durchsuchung angesetzt.
- Der Zugführer teilt den einzelnen Gruppen die Gebäude und Gärten zu und sorgt dafür, dass kein Objekt übersehen wird.



## DURCHKÄMMEN

- Innerhalb des Hauses leitet der Gruppenführer die Säuberung. Die Füsiliere handeln hierbei nach den Grundsätzen der Ortskampftechnik. Geschlossene Türen werden aufgebrochen, die Räume durchsucht, die Bewohner kontrolliert, Verdächtige festgenommen und der Bewachungs- und Transportgruppe übergeben.
- Bei Reihenhäusern wird sofort ein Posten auf den Estrich detachiert, um ein Entkommen des Gegners über die Dächer zu verhindern.

## DURCHKÄMMEN



- 1 1 Minenwerferzug mit den Wefern ausgerüstet
- 2 Minenwerferzüge ohne Minenwerfer, als «Füsiliere» eingesetzt
- 1 Gren-Gruppe (1 Flw), 1 Panzer

- Das Durchsuchen der Häuser erfordert mehr Zeit als das Vorprellen des Stosstrupps auf der Strasse. Die Säuberungsdetachemente geben daher das Vormarschtempo an.
- Der Kompaniekommandant sorgt dafür:
  - a) dass der Stosstrupp den Säuberungsdetachementen nicht einfach «davonläuft»,
  - b) dass die beiden Säuberungsdetachemente auf gleicher Höhe bleiben.
- Bei jeder die Vormarschrichtung kreuzenden Querstrasse wird angehalten und die Ordnung im Verband wiederhergestellt.
- Wenn der Stosstrupp kämpft, treten die Leute in der Tiefe der Kolonne in die Häuser zurück.
- Die Kompaniereserve folgt hinter den Säuberungsdetachementen her. Sie dient dazu:
  - a) mit Feuermitteln den Stosstrupp zu verstärken,
  - b) mit den Grenadieren Flammenwerfereinsätze durchzuführen, Sprengfallen zu räumen und verbarriadierte Türen aufzusprengen,
  - c) Seitenstrassen abzuriegeln,
  - d) den Säuberungsdetachementen die Gefangenen abzunehmen und zur Gefangenessammelstelle des Bataillons zurückzuführen.

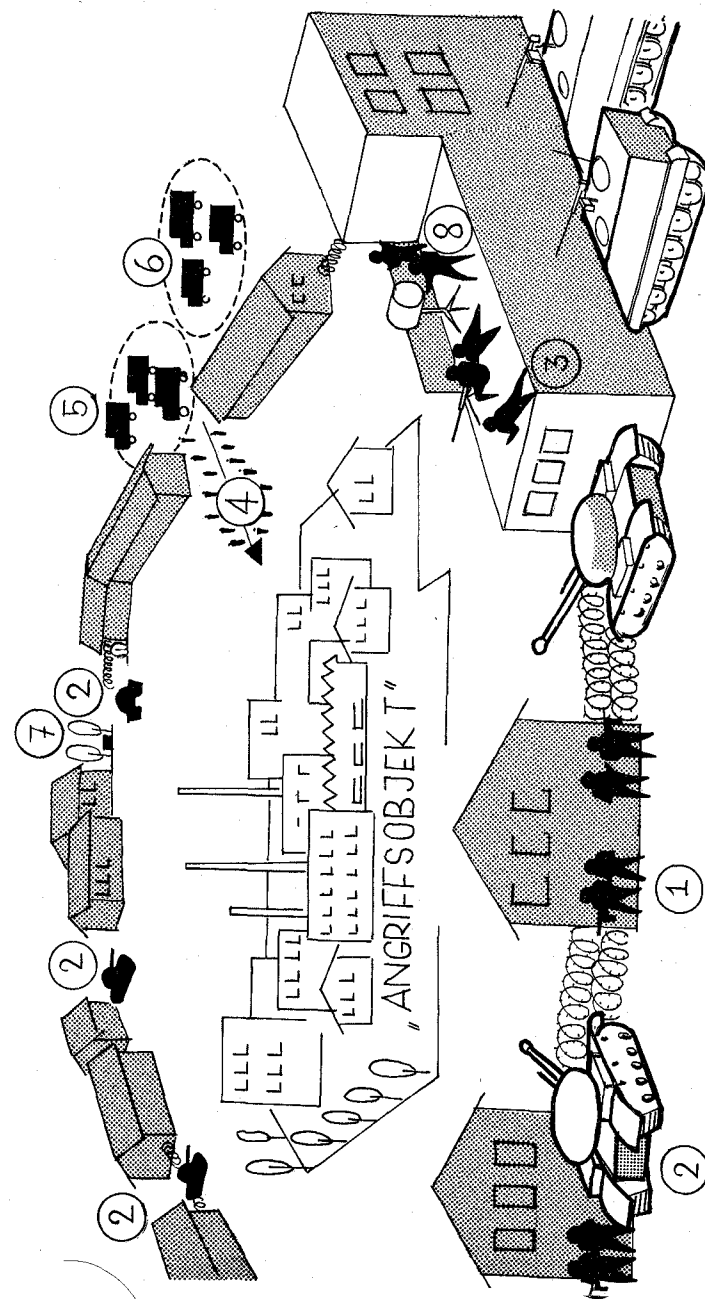
### Säubern eines ausgedehnten Objektes

- Das Areal wird umstellt. Zufahrtsstrassen mit Stahldrahtwalzen, Spanischen Reitern und Posten abgeriegelt (1).
- Panzer fahren demonstrativ auf und überwachen mit ihren Bordwaffen das Objekt (2).
- Maschinengewehre werden in und auf Nebengebäuden in Stellung gebracht, um die Dächer des Angriffsobjekts unter Kontrolle zu halten (3).
- Stosstrupps und Säuberungstrupps – bei ihnen einzelne Polizeibeamte – dringen ein und durchsuchen das Angriffsobjekt (4).
- Verdächtige werden festgenommen und sofort mit bereitgestellten Lastwagen abtransportiert (5).
- Eine Eingreifreserve wird in der Nähe bereitgehalten um:
  - a) die Stosstrupps zu verstärken,
  - b) Ausbruchversuchen entgegenzutreten (6).
- Lautsprecherwagen der Polizei fahren auf und geben Weisungen der Ordnungstruppen an die Aufständischen durch (7).
- Scheinwerfer werden in Stellung gebracht, um die Säuberungsaktion notfalls auch bei Nacht weiterführen zu können (8).

### Niederkämpfen von Barrikaden

- Die Panzer bleiben ausserhalb der Nahkampfmittel (Brandflaschen, geballte Ladungen usw.) stehen und zerstören die Barrikade mit Kanonenfeuer.
- Die Panzergrenadiere verlassen die Schützenpanzer und arbeiten sich durch die beidseitigen Häuserreihen an die Sperre heran. Hierbei werden bestehende Mauerdurchbrüche in Luftschutzkellern ausgenützt. Wo solche fehlen, werden in den obere Etagen neue Durchbrüche erstellt.

## SÄUBERN EINES AUSGEDEHNTEN OBJEKTS



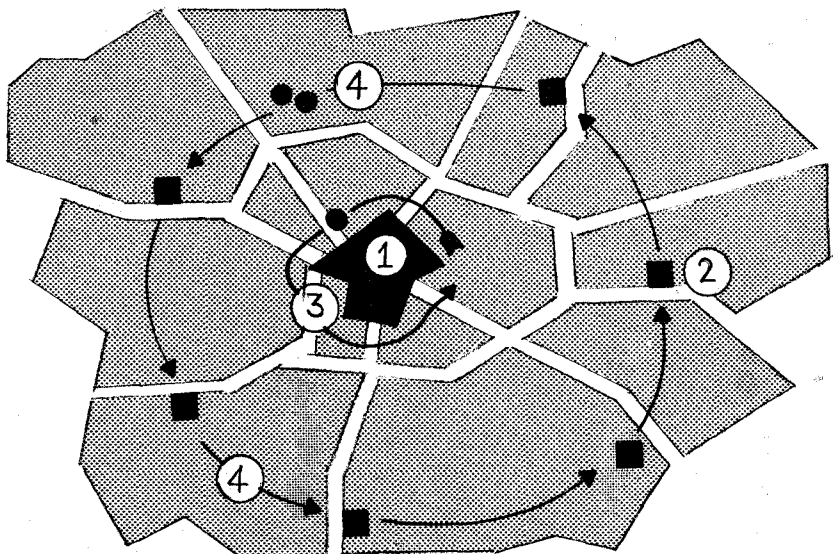
- Auf der Höhe der Sperre angelangt, setzen sie den Verteidiger ausser Gefecht und ziehen Panzer und Schützenpanzer nach.

### Besetzen der Stadt nach Unterdrückung des Aufstandes

Allgemeines:

- Nach der Niederwerfung des Aufstandes muss die Stadt noch eine gewisse Zeit unter Kontrolle gehalten werden.
- Die geflüchteten, unbeteiligten Bevölkerung wird die Rückkehr gestattet.
- Die Ordnungstruppe wird in einer Sperrzone geschlossen untergebracht. Als Truppenunterkünfte eignen sich grosse, festgebauete, leicht zu verteidigende Gebäude oder Anlagen (z. B. Schulhäuser, Kasernen, Sportstadions usw.).
- Die Sperrzone wird so gewählt, dass sich wichtige Objekte (z. B. Verwaltungs- oder Regierungsgebäude usw.) im Innern befinden und automatisch geschützt werden.
- Die Sperrzone wird mit einem Rundumhindernis umgeben. Das Hindernis wird durch Postenstände (Sandsackstellungen) verteidigt.
- Vor Überschreiten des Hindernisses wird mit Tafeln gewarnt. Wer einzudringen versucht, wird ohne weitere Warnung niedergeschossen.

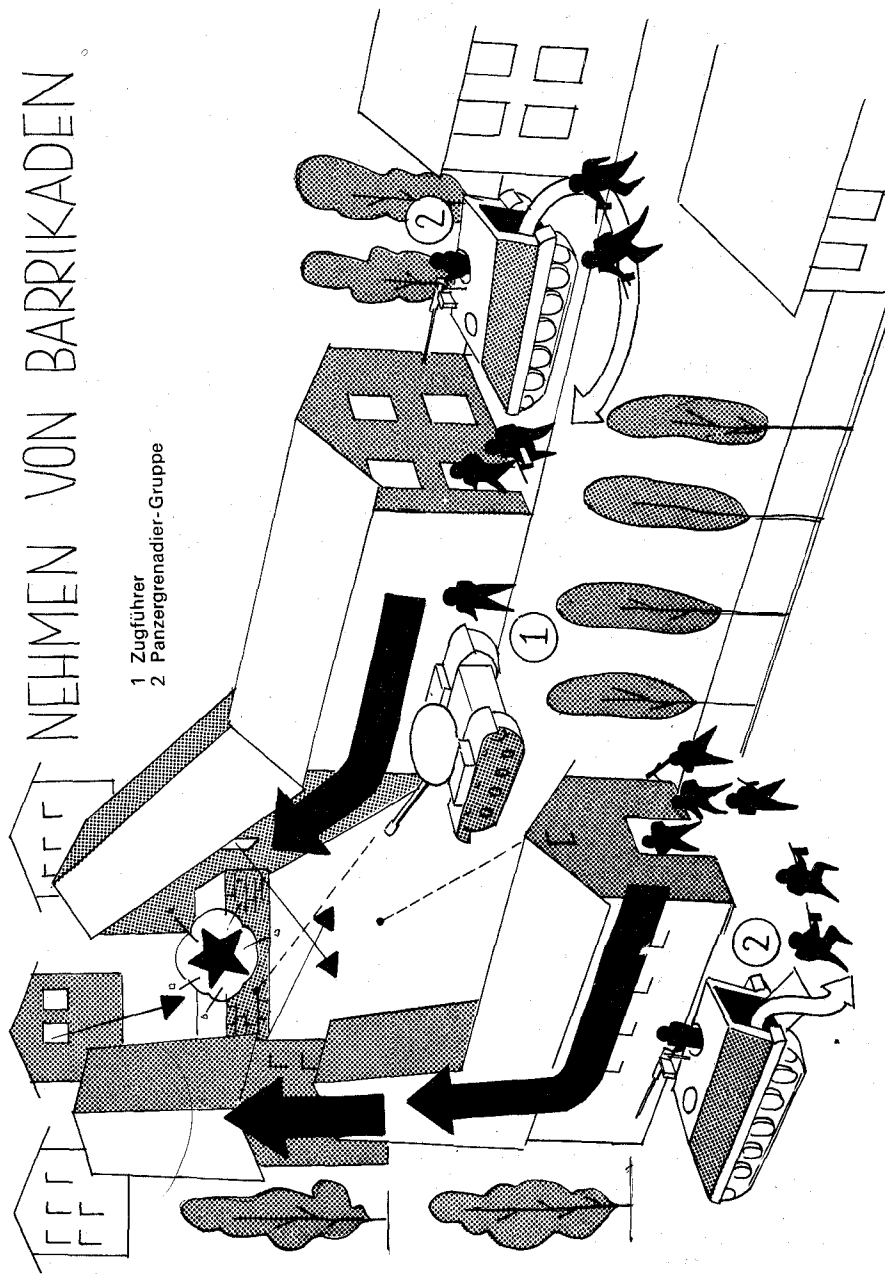
## BESETZEN DER STADT



1 Sperrzone  
2 Aussenstützpunkt

3 Kleine Patrouille  
4 Grosse Patrouille

## NEHMEN VON BARRIKADEN



1 Zugführer  
2 Panzergrenadier-Gruppe



### Aussenstützpunkte:

- Im Vorfeld der Sperrzone werden Stützpunkte gebildet, welche:
  - a) ein wichtiges Objekt beherrschen (Brücke, Strassenkreuzung, Platz usw.),
  - b) den Patrouillen Rückhalt bieten.
- Von Aussenstützpunkten wird nur sparsam Gebrauch gemacht, um die Kräfte nicht zu zersplittern. Grundsatz: lieber wenige, dafür aber starke Postierungen!
- Die Aussenstützpunkte werden in feste, leicht zu verteidigende Gebäude gelegt und mit einem Rundumhindernis versehen.
- Aussenstützpunkte weisen Zugstärke auf.

### Patrouillen:

- Patrouillen sollen demonstrieren und abschrecken.
- Wir unterscheiden:
  - a) kleine Patrouillen,
  - b) grosse Patrouillen.
- Die kleinen Patrouillen überwachen die nähere Umgebung der Sperrzone.
- Die grossen Patrouillen überwachen das gesamte Stadtgebiet und halten Verbindung mit den Aussenstützpunkten.
- Die kleinen Patrouillen bestehen aus einer Füsiliergruppe (zu Fuss).
- Die grossen Patrouillen bestehen aus 2 Fahrzeugen.
- Idealfall: 1 Panzer und 1 Schützenpanzer mit Panzergrenadiergruppe.
- Aushilfe: 2 Lastwagen mit je einer aufgesessenen Füsiliergruppe und einem aufmontierten Mg.

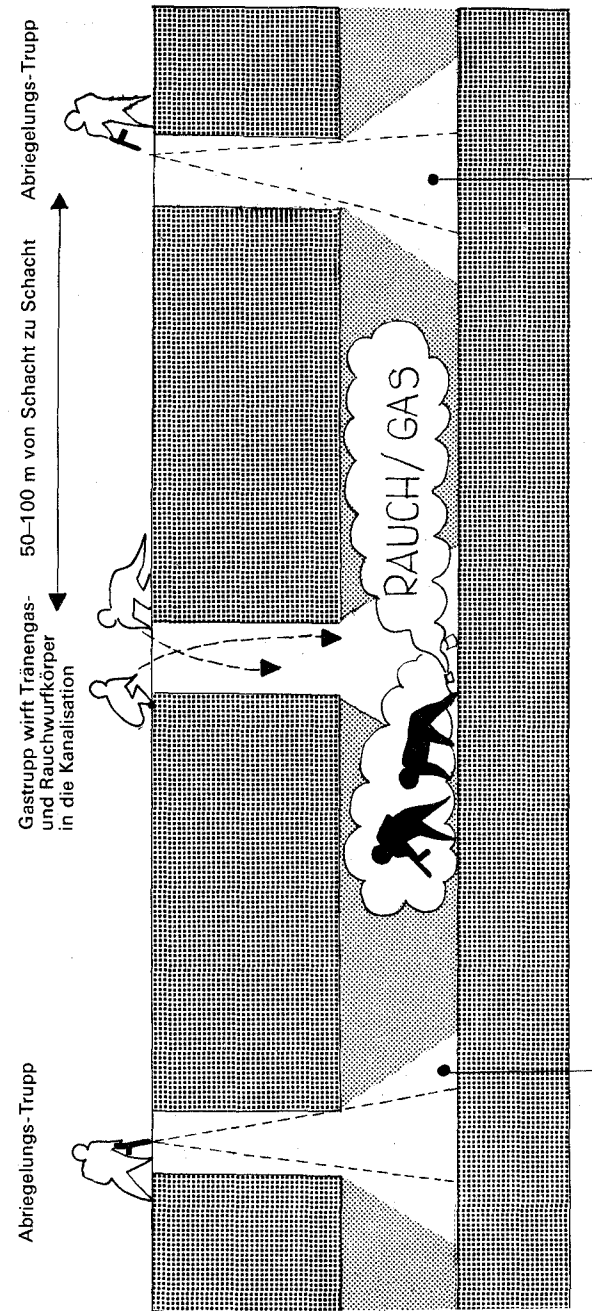
### Säuberung der Kanalisation

#### Allgemeines:

- Subversive Kräfte können das Kanalisationsnetz ausnützen um gedeckt an Angriffsobjekte heranzukommen, oder nach gelungenen Anschlägen unterzutauchen.
- Ortschaften von 5000 Einwohnern an aufwärts verfügen über ein Kanalisationsnetz, das überwacht werden muss.
- Armee und Polizei müssen die Technik des Kampfes in der Kanalisation kennen.
- In jedem Falle wird eng mit den Organen des städtischen Kanalisationsdienstes zusammengearbeitet.
- Die Kanalisation erfüllt eine lebenswichtige Funktion für die Stadt. Ein nicht mehr funktionierendes Kanalisationssystem hat Epidemien zur Folge.
- Das Kanalisationsnetz darf daher nicht einfach zerstört werden (Sprengen, Zuschütten usw.) Beschädigungen im Laufe von Säuberungsaktionen sind auf ein Mindestmass zu beschränken.
- Geeignete Mittel sind:
  - a) Einwerfen von Tränengas- und Rauchwurfkörper (Gas und Qualm zwingen den Gegner zum Verlassen der Röhren),
  - b) Längsbestreichung mit Sturmgewehrfeuer,
  - c) Einwerfen **schwacher** Sprengladungen,
  - d) Anstauungen.
- Nicht zu verwenden sind Handgranaten und grössere Sprengladungen die unverhältnismässig starke Schäden verursachen würden.

## « AUSRÄUCHERN » DER KANALISATION

Der besser Übersicht wegen, sind weitere, zwischen Gastrupp und Abriegelungstrupp liegende Einsteigtrupp nicht eingezeichnet. Diese bleiben geschlossen, werden aber überwacht!

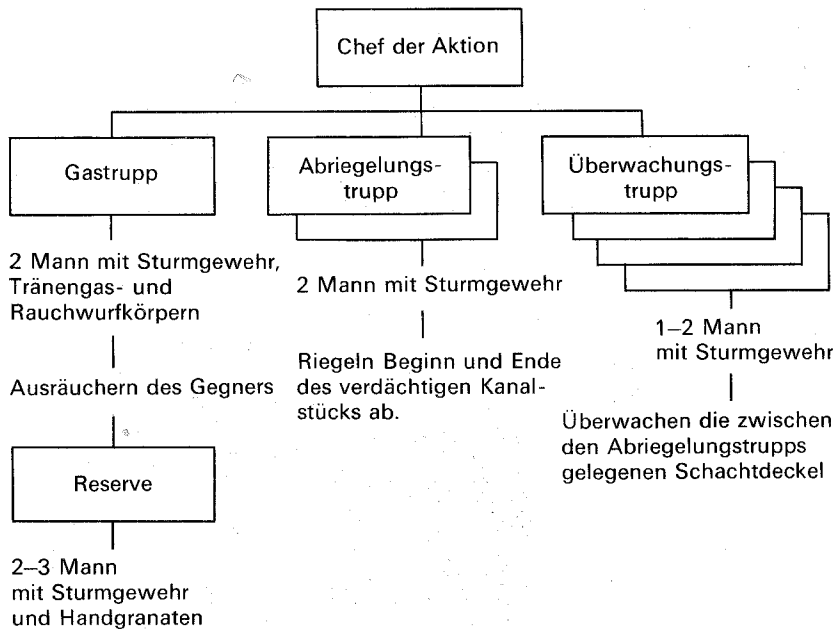


Durch den Einsteigtrupp in das Kanalisationsrohr einfallendes « Büchsenlicht », in welchem gezielt geschossen werden kann!

### Ausräuchern:

- Das Kanalstück, in welchem der Gegner vermutlich sitzt, wird abgeriegelt.
- Damit Tränengas und Rauch möglichst gut wirken, bleibt ein Maximum an Schachtdeckeln geschlossen.
- Es werden lediglich drei Ausstiegsschächte geöffnet, nämlich:
  - a) der vorderste und der hinterste, um das Kanalstück abzugrenzen,
  - b) der mittlere, um Tränengas- und Rauchwurfkörper einzuwerfen.
- Die dazwischenliegenden Schächte bleiben geschlossen und werden überwacht.
- Aussteigender Gegner wird gefangengenommen oder niedergeschossen.

### Gliederung eines Detachements für das «Ausräuchern»



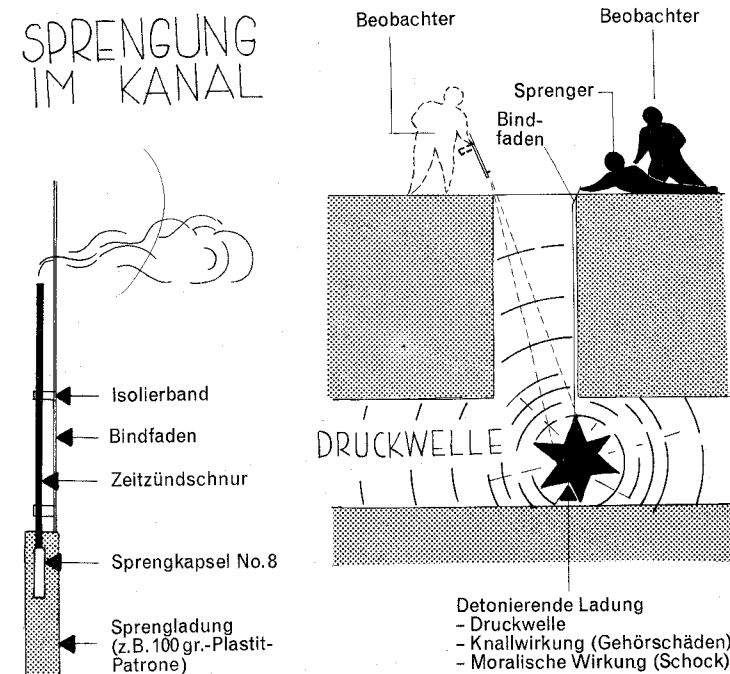
### Anstauung:

- Das Kanalstück, in welchem der Gegner vermutlich sitzt, wird abgeriegelt. Alle Ausstiegsschächte werden geöffnet und mit Posten überwacht.
- Unterstrom wird eine Sandsackbarrikade in die Kanalisationsröhre eingebaut und das Abwasser gestaut.
- Das Verfahren benötigt **sehr viel Zeit** (4-6 Tage). Ein Vollaufen und damit Ertränken des Gegners ist praktisch unmöglich. Doch kann der Wasserstand so stark gehoben werden, dass ein Kanalaufenthalt **über längere Zeit** unmöglich wird. Der Gegner ist zu einem Ausbruch gezwungen und kann hierbei gefasst werden.

### Längsbestreichung mit Sturmgewehrfeuer:

- Der Säuberungstrupp besteht aus 2 Mann mit Sturmgewehr.
- Um sich nicht gegenseitig zu gefährden, darf immer nur 1 Säuberungstrupp in die Kanalisation einsteigen.
- Wer von aussen her in die Kanalisation einsteigt, ist im ersten Augenblick hilflos, weil er:
  - a) nichts sieht, (die Augen müssen sich erst an die Dunkelheit gewöhnen);
  - b) nichts hört, (seine eigenen Geräusche, z. B. Scheuern von Kleidung und Ausrüstung an der Leiter, Wasserplatschen) übertönen jeden andern Laut;
  - c) sich zudem als scharfe Silhouette gegen das Licht im Einsteigsschacht abhebt. Er wird daher ein leichtes Opfer des im Dunkeln lauernden Gegners.
- Das Einsteigen in die Kanalisation muss durch Einwerfen einer Sprengladung vorbereitet werden.
- Auf der Kanalsohle angelangt kommt es zum Duell. Wer schneller schießt, gewinnt. Es kommt darauf an, das Feuer zu eröffnen, bevor sich der Gegner von der Detonation der Sprengladung erholt hat.
- Gezielt wird nicht. Der Mann schießt im Hüftanschlag der Röhre entlang. Lange Feuerstöße von 6-8 Schuss abgeben. Die hierbei entstehende grosse Streuung ist erwünscht. Abpraller und Betonsplitter erhöhen die Geschosswirkung.
- Es geht lediglich darum, das Feuer schneller zu eröffnen als der Gegner und rascher Magazinwechsel zu machen.
- Im Zweifelsfalle stehen die Männer des Säuberungstrupps Rücken an Rücken und schiessen in beiden Richtungen.

### SPRENGUNG IM KANAL



## Sprengung:

- Der Sprengtrupp besteht aus 2 Mann, einem Sprenger und einem Beobachter.
- Die kleine Sprengladung (100–200 g Sprengstoff) wird an einer Schnur durch den Einsteigschacht in die Kanalisation hinuntergelassen. Details der Ladung siehe Skizze Seite 279.
- Die Ladung soll ungefähr in der Mitte des Kanalisationsrohres hängen, damit möglichst wenig Sachschaden entsteht (kein Durchschlagen der dünnen Betonwand).
- Durch eine vorherige Probe ist die Schnurlänge grob zu bestimmen.
- Der Sprenger zündet die Zeitzündschnur und lässt die Ladung an der Schnur herunter.
- Der Beobachter achtet darauf, dass die Ladung in der richtigen Höhe zur Detonation gebracht wird. Er korrigiert die Höhe und nimmt nachher Deckung.
- Nach der Detonation überwacht der Sprengtrupp den Aussteigschacht.

## Säuberungstaktik grosser Verbände in freiem Gelände

### Allgemeines

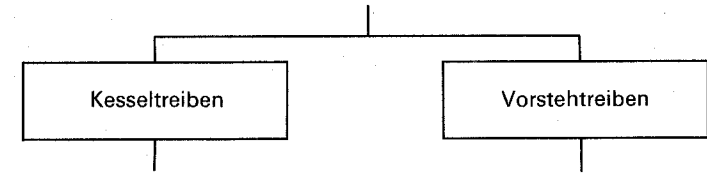
- Es genügt nicht, das von subversiven Kräften verseuchte Gebiet einfach zu besetzen. Nur die Vernichtung (Tötung, Gefangennahme) zählt im subversiven Krieg.
- Bei Säuberungsaktionen müssen die subversiven Kräfte eingekesselt werden. Lückenlose Einschliessung ist um so wichtiger, als der Gegner den Kampf nur im äussersten Notfall annimmt und im übrigen darnach trachtet, zu entweichen.

### Seine Methoden:

- «Aussickern» durch Einschliessungsring hindurch;
  - «Untertauchen» als harmloser Zivilist im Innern des umstellten Gebiets.
- Die Geheimhaltung der bevorstehenden Säuberungsaktion ist von entscheidender Bedeutung:
    - Tarnung der Vorbereitungsarbeiten (z. B. der Erkundung);
    - Geheimhaltung auch gegenüber der eigenen Truppe. Nur die wichtigsten Unterführer orientieren;
    - Geheimhaltung gegenüber der eigenen Bevölkerung;
    - **rasches Handeln**
    - schlagartiges Einkreisen eines **möglichst grossen Gebiets**.
  - Rasch Handeln heisst:
    - Besammlung und Organisation der Säuberungskräfte weit weg vom Einsatzort;
    - rascher und geschlossener Antransport (Eisenbahn, Lastwagen);
    - kurze Bereitstellung. Im Idealfall sogar Verzicht auf eine Bereitstellung und Einschliessung des verseuchten Gebiets direkt aus dem Anrollen heraus.

- Für das Ausheben der subversiven Kräfte haben sich zwei Verfahren besonders bewährt:

1. das «Kesseltreiben»,
2. das «Vorstehtreiben».



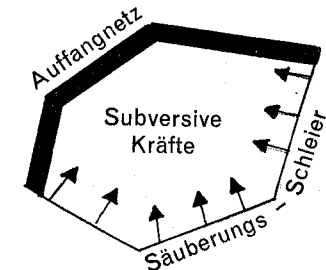
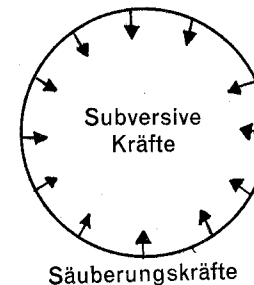
Besteht aus einem langsamen, systematischen Zusammendrücken des umstellten Gebiets. Der Ring wird von allen Seiten konzentrisch verengt.

- Verlangt sehr viel Infanterie;
- bietet wenig Verwendungsmöglichkeiten für schwere Waffen;
- bedingt sehr gute Spezialausbildung der eingesetzten Truppen.

Ein Teil der Einschliessungskräfte bleibt in Stellung. Die andern treiben den Gegner gegen die Stellungen.

- Verlangt weniger Infanterie;
- bietet gute Verwendungsmöglichkeiten für schwere Waffen;
- die Methode ist einfacher und kann rasch erlernt werden.

- Da vor allem «Durchkämmt» und nicht «Gekämpft» wird, ist zahlenmässige Überlegenheit unumgänglich.
- Zur Bekämpfung des subversiven Gegners muss immer ein Mehrfaches an Kräften eingesetzt werden, als zur Vernichtung eines gleich starken Feindes im «grossen Krieg» nötig wäre.
- Um subversive Kräfte in der Stärke von nur 100 Mann zu jagen, benötigt man bald einmal 2–3 Bataillone (1500–2000 Mann).



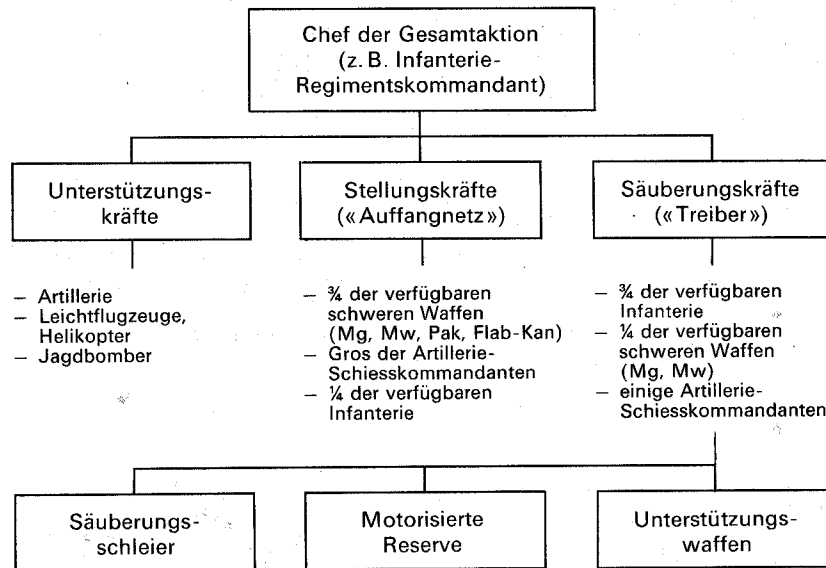
KESSELTREIBEN

VORSTREIBEN

## Vorstehertreiben

### Organisation:

- Schwere Waffen (Mg, Mw) werden auf Haflinger oder Saumtiere verladen.
- Die motorisierte Reserve wird auf schmale, voll geländegängige Gruppenfahrzeuge verladen, die auf den engen Wegen auch wirklich nachkommen (z. B. Unimog).
- Die Artillerie wird für wendiges batterie- oder abteilungsweises Schiessen organisiert. Feuerkonzentrationen grösserer Artillerieverbände kommen nicht in Frage.
- Leichtflugzeuge und Helikopter überwachen den Säuberungsraum. Für die Luftunterstützung eignen sich auch ältere, langsame Jagdbomber.
- Die Versorgung wird auf Saumtiere umgestellt. Kleinere, exponierte Teile können durch Leichtflugzeuge oder Helikopter versorgt werden.



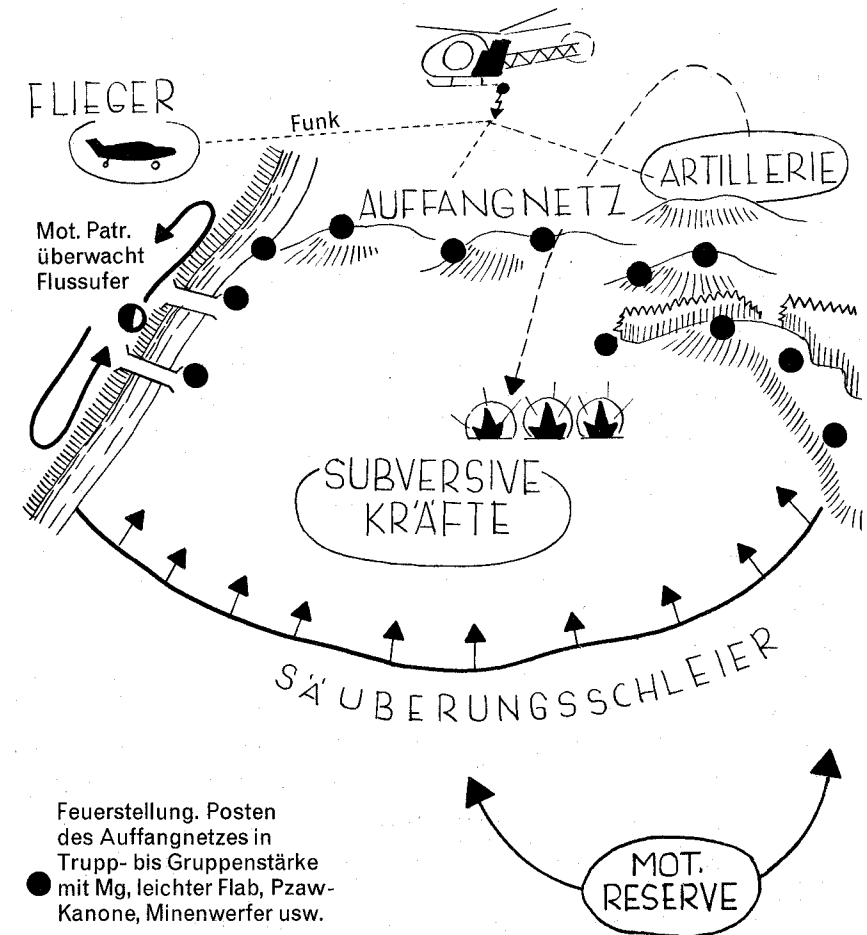
### Gefechtsführung:

- Die subversiven Kräfte werden schlagartig eingeschlossen.
- Die Einschliessungslinie wird so gewählt, dass sie motorisiert zu erreichen ist.
- Zu Beginn der Säuberungsaktion wird an geländemässig günstiger Stelle (Fluss, Hügelkette, Talgrund usw.) das «Auffangnetz» errichtet, gegen welches der Gegner getrieben wird.
- Geschickte Geländeauswahl ermöglicht es, das Auffangnetz mit einem Minimum an Personal zu halten. Das erlaubt, genügend starke Kräfte für die eigentliche Säuberung auszuscheiden.
- Die Stellungen des Auffangnetzes müssen gute Fernsicht und genügend

Schussfeld für die schweren Waffen bieten (Mg, Mw, Pak, leichte Flabkanonen).

- Ein dünner Infanterieschleier durchkämmt zu Fuss auf breiter Front das verseuchte Gelände. Frontbreite pro Kompanie bis zu 3 km.
- Der Säuberungsschleier verfügt über Hundeführer mit Suchhunden.
- Hinter dem Säuberungsschleier folgt mit genügend grossem Abstand die motorisierte Reserve.
- Stösst der Säuberungsschleier auf starken Widerstand, wird per Funk die Reserve herbeigerufen.

## SÄUBERUNGSTAKTIK GROSSER VERBÄNDE



- Je schneller der Angriff läuft, um so mehr subversive Elemente werden vernichtet. Je langsamer der Angriff läuft, um so mehr Gegner finden Gelegenheit, zu entschlüpfen.
- Auch gegen kleinste Widerstandsnester werden daher sofort schwere Mittel eingesetzt. Beispiel: im Rahmen der Gruppe wird mit dem Raketenrohr auch auf Einzelschützen geschossen. Im Zug und in der Kompanie schießt die Artillerie batterieweise schon auf Nester von 4-6 Mann.
- Die Artillerie ist nicht nur das wuchtigste, sondern in vielen Fällen **auch das schnellste Unterstützungsmittel.**
- In die Enge getrieben, werden die subversiven Elemente versuchen, den Kampf bis zum Nachteinbruch hinzuziehen, um dann im Schutze der Dunkelheit mit dem Mute der Verzweiflung auszubrechen.
- Wenn gegnerische Teile ausbrechen, wird der Einschliessungsring sofort wieder geschlossen. Für diesen Fall bereitgehaltene Jagdkommandos übernehmen die Verfolgung der ausgebrochenen Teile und hetzen sie zu Tode.

### Praktisches Beispiel einer Säuberungsaktion

#### Lage:

- Im Bantigergebiet befinden sich ca. 100-150 Mann subversiver Kräfte, welche durch Sabotageanschläge und Terrorakte aller Art den Raum Bern ständig beunruhigen.
- Das Verseuchte Gebiet soll gesäubert werden.

#### Gelände:

- Grösse des verseuchten Gebiets ca. 12 km<sup>2</sup>. Zu 90% mit Mischwald bedeckt. Von vielen und tief eingeschnittenen Gräben durchfurcht. Höhenunterschiede bis zu 300 m. Sehr dünn besiedelt.

#### Säuberungskräfte:

- 1 Infanterieregiment (ad hoc motorisiert) + 2 Leichtflugzeuge + 2 Helikopter.

#### Kampfplan des Regimentskommandanten:

- Den verseuchten Raum überraschend einschliessen.
- Mit dem Infanteriebataillon und den schweren Waffen den Gegner am Ausbrechen hindern. Hierzu das offene Gelände mit den guten Schussfeldern in der Randzone des Bantigergebiets ausnützen.
- Mit den Füsiliern das bewaldete Hügelgelände von Osten nach Westen durchkämmen und den Gegner gegen das «Auffangnetz» drücken!

#### Verlauf des Auffangnetzes:

- Offener Geländestreifen entlang der Strasse Krauchthal - Hueb - Luzern - Flugbrunnen. Offenes Plateau von Bantigen/Ferrenberg.

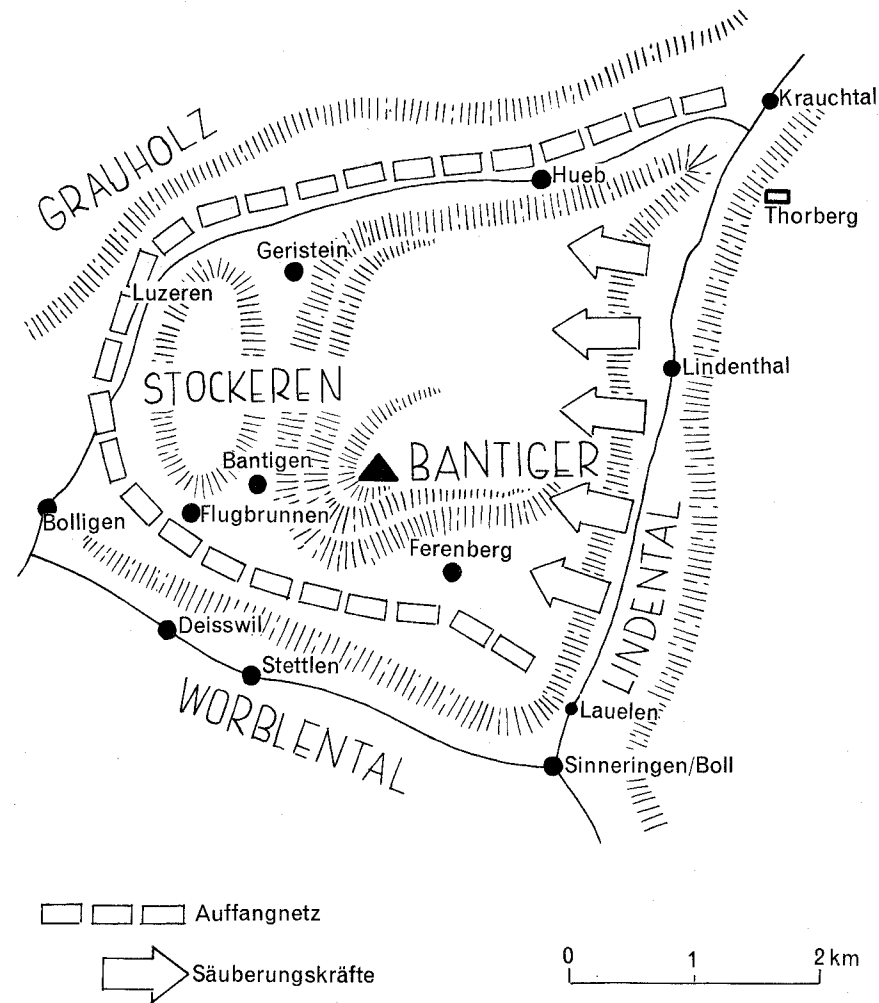
#### Ausgangslinie für die Säuberungskräfte:

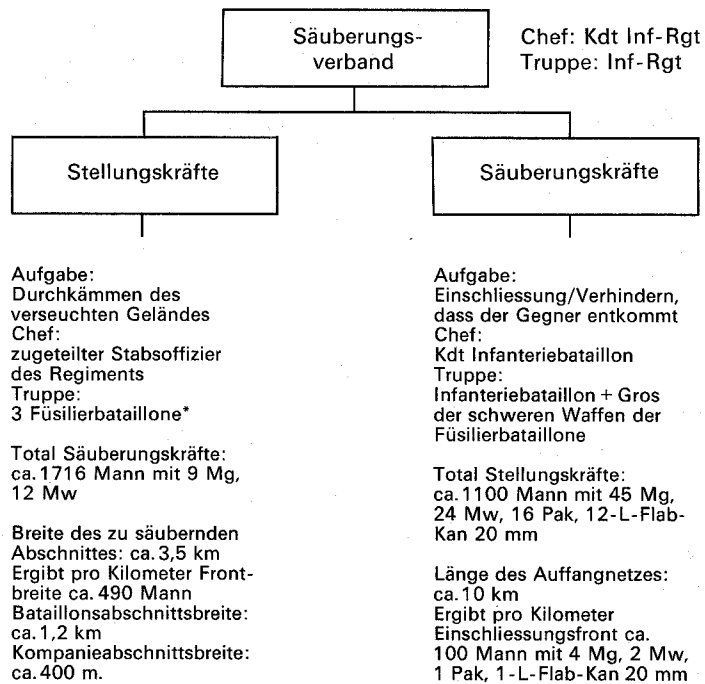
- Lindenthalstrasse zwischen Lauelen und Thorberg.

#### Spezielles:

- Den Füsilierbataillonen wird nur je 1 Minenwerferzug belassen. Die andern Minenwerferzüge treten zu den Stellungskräften über.
- Den Füsiliern wird nur je 1 Mg belassen. Die übrigen 5 Mg je Kompanie treten zu den Stellungskräften über.
- Das Gerippe des Auffangnetzes bilden Maschinengewehre, leichte Flakkanonen 20 mm, Panzerabwehrkanonen und Minenwerfer. Diese schweren Waffen werden nur von einem Minimum an Bedienungsmannschaften bedient. Das Gros der Waffenbedienungen verdichtet das Netz durch Einsatz der Sturmgewehre.
- An besonders heiklen Stellen werden Grenadiergruppen eingeschoben.

- Die Ortswehren von Krauchthal, Bolligen, Deisswil und Sinneringen verstärken die Stellungskräfte («Auffangnetz»);
- Die Stellungskräfte werden reichlich mit Beleuchtungsmitteln für die Nacht versehen (Leuchtraketen, Fahrzeugscheinwerfer usw.). Die Infrarot-Nachtzielgeräte der Mg und Pak spielen hierbei eine wichtige Rolle.
- Hundeführer der Kantonspolizei und der Stadtpolizei Bern verstärken die Säuberungskräfte.
- Helikopter und Leichtflugzeuge dienen zur Überwachung und Führung.



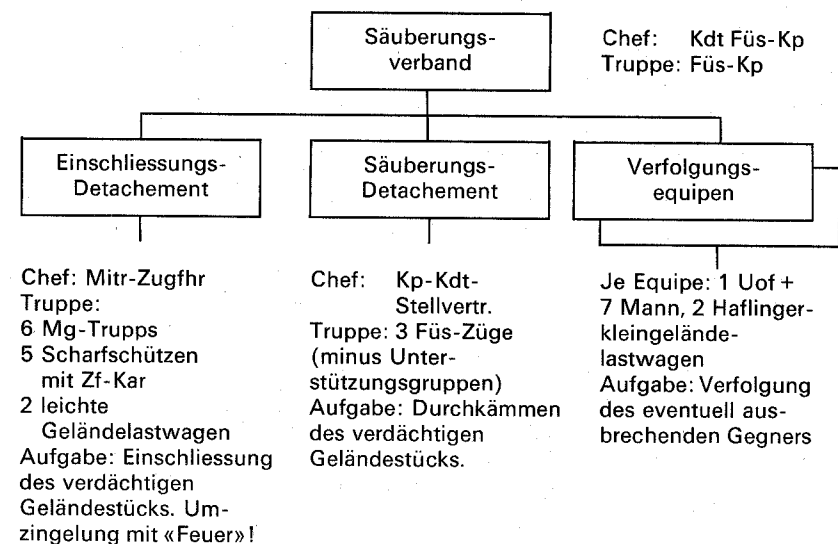


## Säuberungstaktik kleinerer Verbände in freiem Gelände

### Allgemeines

- Unter «kleinerem Verband» verstehen wir eine Füsilierkompanie (ausnahmsweise ein Füsilierbataillon).
- Ein kleiner Verband ist in der Lage, selbständig folgende Flächen zu säubern:
  - a) unter günstigen Verhältnissen: ca. 1 km<sup>2</sup>,
  - b) unter ungünstigen Verhältnissen: ca. 0,5 km<sup>2</sup>.
- Die Säuberungsaktion wird grundsätzlich bei Tag durchgeführt. Bei Nacht beschränkt man sich auf eine möglichst lückenlose Einschliessung des verseuchten Geländestücks und verschiebt die Durchkämmung auf den folgenden Tag.

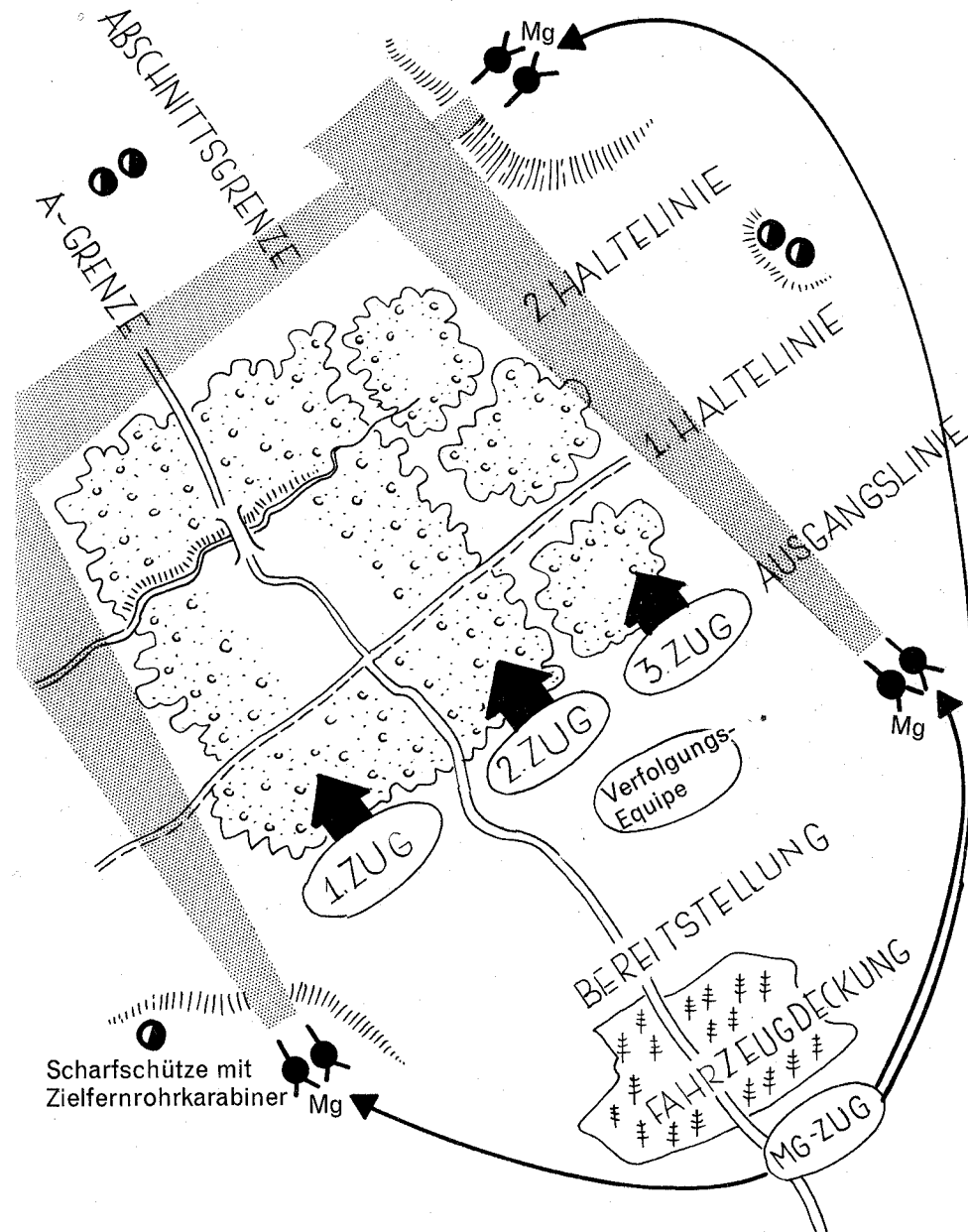
### Organisation eines Säuberungsverbandes



\* Minus Gros der Minenwerfer und Maschinengewehre.

## Ablauf der Säuberungsaktion

- Der Kompaniekommandant bestimmt:
  - a) Ausladeort, zugleich Fahrzeugdeckung,
  - b) Bereitstellungsraum der Füsilierzüge,
  - c) Ausgangslinie für das Durchkämmen,
  - d) Abschnittsgrenzen zwischen den Füsilierzügen,
  - e) die quer zur Angriffsrichtung verlaufenden Haltelinien,
  - f) Feuerstellungen der Maschinengewehre und der Scharfschützen, welche das verseuchte Geländestück umstellen.
- Entscheidend für Erfolg oder Misserfolg ist Raschheit des Handelns.
- Der Säuberungsverband wird motorisiert an den Einsatzort herangeführt.
- Die Transportfahrzeuge der Füsiliere werden in der Fahrzeugdeckung zurückgelassen.
- Die Einschliessungskräfte (Mitrailleure und Scharfschützen) fahren mit ihren geländegängigen Fahrzeugen direkt in ihre Feuerstellungen oder doch wenigstens so nahe als möglich.
- Die Verfolgungsequipen warten auf den Kleingeländelastwagen «Haflinger» aufgefressen. Sie sind bereit, ausbrechende Gegner motorisiert querfeldein zu verfolgen.
- Die Füsilierzüge beziehen die Ausgangslinie für das Durchkämmen.
- Wenn die Einschliessungskräfte ihre Stellungen bezogen haben, beginnen die Füsiliere mit dem Durchkämmen.
- Das zu säubernde Geländestück wird unter Ausnutzung natürlicher Geländelinien (Wege, Bachläufe, Schneisen, Grenzlinie Getreidefeld/Wiese usw.) in Unterabschnitte eingeteilt.
- Quer zur Angriffsrichtung verlaufende natürliche Geländelinien werden als «Haltelinien» (Zwischenziele) bezeichnet.
- Abschnittsbreite eines Füsilierzuges: im Wald ca. 150–200 m, im offenen Gelände ca. 250–350 m.
- Formation des Füsilierzuges: ganzer Zug auf einem Glied. Abstand von Mann zu Mann «Waldsichtweite», das heisst ca. 5–10 m. Im offenen Gelände ca. 10–15 m.
- Marschgeschwindigkeit: im Wald ca. 800–1000 m pro Stunde. Im offenen Gelände ca. 1,5–2 km pro Stunde.
- Die Haupttätigkeit der Führer besteht darin, die Abschnittsgrenzen festzulegen und im übrigen für eine lückenlose Säuberung des durchschrittenen Geländestreifens zu sorgen.
- Alle grösseren Bewegungen werden abschnittsweise vorgenommen. Das Vorgehen wird nach Erreichen jedes Zwischenziels («Haltelinie») vorübergehend eingestellt, um die Ordnung im Verband wieder herzustellen.
- Verbindung der einzelnen Detachemente untereinander durch Funk (SE-125).



## SÄUBERUNGSTAKTIK KLEINER VERBÄNDE

# Einsatz von Jagdkommandos

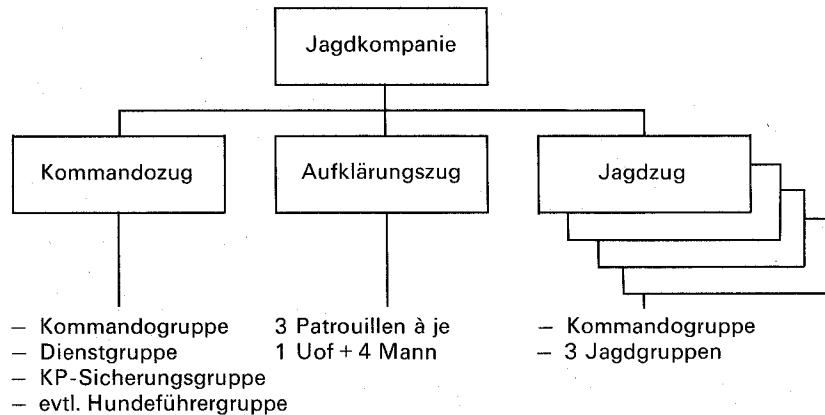
## Allgemeines:

- Der Auftrag der Jagdkompanie besteht in der freien Jagd.
- Die Jagdkompanie erhält einen Aktionsraum von ca. 15x15 km (225 km<sup>2</sup>) zugewiesen.
- Die Jagdkompanie bildet nur den Rahmen für die einzelnen Jagdzüge, oft auch «Jagdkommandos» genannt. Die Jagdkompanie dient als: Führungs- und Nachrichtenzentrum, Aufklärungsbasis, Versorgungsbasis, Ruheraum.
- Die einzelnen Jagdzüge arbeiten in der Regel räumlich weit getrennt. Die Entfernung kann bis zu 10 km betragen.
- Nur in Ausnahmefällen werden die Jagdzüge zusammengefasst und die Kompanie – evtl. mit schweren Waffen verstärkt – als Ganzes eingesetzt.
- Die einzelnen Jagdzüge müssen wie ein Partisanenverband im zugewiesenen Raum umherstreifen. Ungesehen, allgegenwärtig und nie fassbar, werden sie zu einer tödlichen Gefahr für die subversiven Kräfte. Dem Gegner darf keine Ruhe gelassen werden. Er muss sich in einer Atmosphäre ständiger Gefahr bewegen.

## Organisation

### Allgemeines:

- Die Füsilierkompanie muss für den Einsatz als «Jagdkompanie» umorganisiert werden.
- Es geht darum, für Führungs- und Versorgungsaufgaben ein Minimum an Kräften auszuscheiden und das Gros der Kompanie für die «Jagd» einzusetzen.
- Bei der nachstehend aufgezeichneten Organisation werden 86% der Kompanie für Aufklärung und Jagd verwendet und nur 14% für Führung, Versorgung und Sicherung.

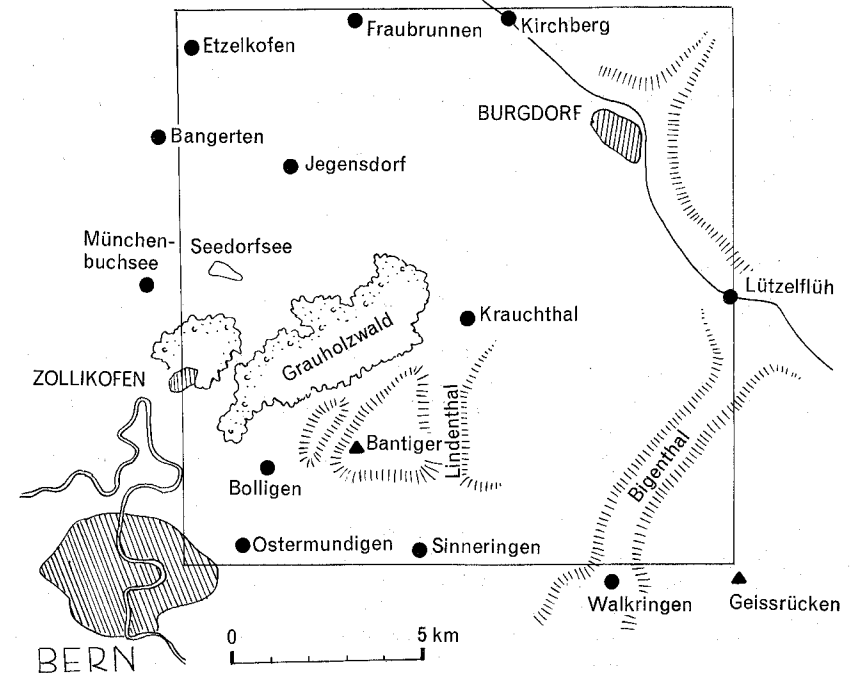


### Der Kommando zug:

- Die Kommandogruppe bildet das Führungs- und Nachrichtenzentrum der Kompanie.  
Die Kommandogruppe besteht aus:  
Kompaniekommandant,  
Kompaniekommandant-Stellvertreter (zugleich Kommando zugführer),  
Funktrupp,  
Motorfahrer für den Jeep des Kompaniekommandanten.

- Die Dienstgruppe ist verantwortlich für die Versorgung der einzelnen Jagdzüge. Hierzu versteckt sie an vereinbarten Plätzen Lebensmittel, Munition und Sanitätsmaterial. Als Transportmittel stehen die 4 Kleingeländelastwagen «Haflinger» zur Verfügung.  
Die Dienstgruppe besteht aus:  
Feldweibel,  
Fourier und Fouriergehilfe,  
Küchenchef und Küchenmannschaft,  
Materialunteroffizier und 2 Waffenmechaniker.

## EINSATZRAUM EINER JAGD-KOMPAGNIE





- Die Hundeführergruppe besteht aus 3–4 Hundeführern mit Suchhund. Die Hunde werden fallweise an die Jagdzüge abgegeben.

- Die KP-Sicherungsgruppe besteht aus:

1 Füsilier-Uof + 6 Füsiliere.  
1 Mitr-Uof + 2 Mitrailleure (2 Mg),  
1 Scharfschütze mit Zielfernrohrkarabiner.

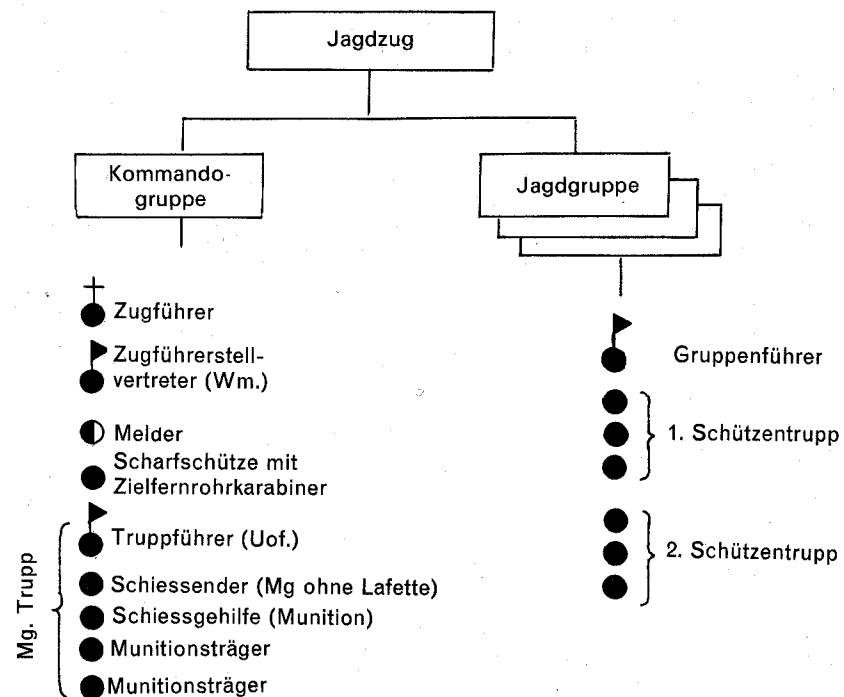
Durch eine relativ starke KP-Sicherung soll nicht nur die KP-Organisation geschützt werden, sondern man will auch den zurückkehrenden Jagdzügen ein volles Ausruhen ermöglichen. Sie sollen nicht für Wachaufgaben zugezogen werden.

#### Der Aufklärungszug:

- Der Aufklärungszug wird aus den Unterstützungsgruppen der 3 Füsilierzüge gebildet.
- Der Aufklärungszug verfügt über keinen Zugführer. Die einzelnen Patrouillen werden vom Kompaniekommandant direkt eingesetzt.
- Aufklärung ist entscheidend wichtig.
- Man unterscheidet zwischen:
  - a) Fernaufklärung,
  - b) Gefechtsaufklärung.
- Fernaufklärung wird beständig und unabhängig von den momentanen Bedürfnissen im ganzen Einsatzraum der Jagdkompanie betrieben.
- Gefechtsaufklärung wird von Fall zu Fall zur Befriedigung der augenblicklichen Bedürfnisse angesetzt.
- Befehl für die Fernaufklärung erteilt der Kompaniekommandant.
- Befehl für die Gefechtsaufklärung erteilen die Zugführer der einzelnen Jagdzüge.
- Fernaufklärung wird durch Aufklärungspatrouillen (1 Uof + 4 Mann) oder durch Einzelpäher betrieben.

#### Der Jagdzug:

- Die Jagdzüge Nr.1–3 bestehen aus den 3 Füsilierzügen (minus Unterstützungsgruppe und Panzerabwehrgruppe).
- Der Jagdzug Nr.4 wird aus den Panzerabwehrgruppen der 3 Füsilierzüge gebildet. Er wird vom Mitrailleurzugführer geführt. Die Raketenrohre werden im Kp-Magazin zurückgelassen und die Raketenrohrschützen arbeiten als « Füsiliere ».
- Der Mitrailleurzug wird aufgelöst und die Maschinengewehre auf die Jagdzüge und auf den KP aufgeteilt.
- Bei aufgeteiltem Einsatz des Zuges arbeitet die Kommandogruppe unter Leitung des Zugführers gleich wie eine Jagdgruppe.
- Bei geschlossenem Einsatz des Zuges dient die Kommandogruppe als Führungs-, Unterstützungs- und Abriegelungselement.
- Der Jagdzug verfügt als zusätzliches Kampfmittel über Personenminen.
- Mögliche Gliederung eines Jagdzuges:



#### Ausbildung

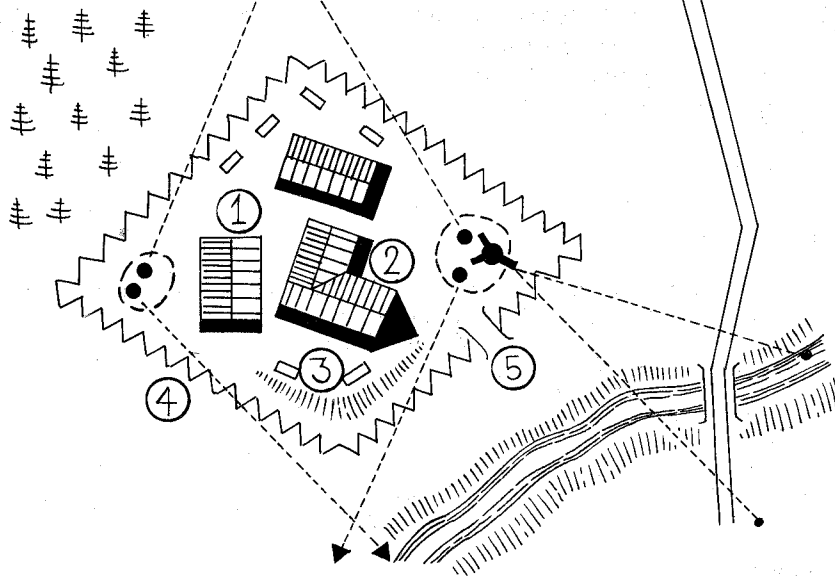
- Jagdzug und Jagdgruppe müssen neben den allgemeinen militärischen Fertigkeiten noch folgende Disziplinen beherrschen:
  1. Verhalten auf dem Marsch und in der Ruhe.
  2. Verhalten in der Bewegung
  3. Geländeüberwachung
  4. Feuerüberfall
  5. Hinterhalt
  6. Kontrollieren eines Objekts
  7. Ausnehmen eines feindlichen Nestes

#### Marsch

- Die isolierte Jagdgruppe marschiert geschlossen und sendet keine Späher voraus.
- Der Jagdzug sichert sich in Marschrichtung und nach rückwärts durch einen Trupp von je 3 Mann, die um einige hundert Meter voraus, bzw. nach rückwärts gestaffelt werden.

- Marschiert wird immer möglichst geschlossen. Wenn alles nahe beisammen ist, kann der Entschluss des Augenblicks leichter und rascher in die Tat umgesetzt werden.
- Normale Marschformation ist die Einerkolonne sowie die Schützenkolonne mit normalen oder verkürzten Abständen.
- Hinterhaltsmöglichkeiten des Gegners meiden (Schlucht, Schneise, Brücke usw.).
- Wege, Gehöfte und Ortschaften meiden.
- Bevor hinterhaltgefährdetes Gelände betreten wird, muss der Führer:
  - a) überlegen, denn einmal in den Hinterhalt geraten, bleibt keine Zeit mehr zum Denken;
  - b) befehlen, was zu geschehen hat, wenn man wirklich in den Hinterhalt gerät.
- Niemand darf wissen, woher man kommt und wohin man geht. Das nächste Quartier wird jedermann verschwiegen.

## KP-ORGANISATION DER JAGDKOMPAGNIE



- 1 Unterkunfts- und Erholungsräume für zurückgekehrte Jagdzüge.
- 2 Kommandoräume, Kochräume, Unterkunftsräume, Magazine usw. der KP-Besatzung.
- 3 Vorbereitete aber nicht besetzte Schützenlöcher für die Nahverteidigung.
- 4 Rundumdrahthindernis. Doppelhecke. Mit Personenminen verstärkt.
- 5 Eingang zum Stützpunkt.  
Die eine Hälfte der KP-Sicherungsgruppe liegt ständig schussbereit an den Waffen.  
Die andere Hälfte ruht, retabliert, verpflegt usw.

- Einwohner werden über die wahre Stärke und die Absicht getäuscht.
- Wo nicht der Wald die Bewegung deckt, wird grundsätzlich nachts marschiert, um immerwährende Unsicherheit über den Standort zu verbreiten.

### Ruhe

- In der Regel wird am Tag geruht und in der Nacht marschiert.
- Die Jagdgruppe sichert sich durch einen Zweimann-Trupp, welcher Rücken an Rücken sitzt und beobachtet. Das Gros der Gruppe schläft unmittelbar daneben. Jeder Schläfer deponiert die schussbereite Waffe in Griffnähe neben sich.
- Der Jagdzug ruht auf engstem Raum und sichert sich durch Ausscheiden einer Gruppe (3 Doppelposten).
- Der Zug- oder Gruppenführer organisiert das Verhalten bei Überfall.

### Geländeüberwachung

- Es geht darum, Objekte wie Brücken, Stege, Fähren, Furten, Engnisse, Schneisen, Wegspinnen, Gehöfte usw. zu überwachen.
- Die Jagdgruppe kontrolliert diese Objekte in unregelmässiger Reihenfolge.
- Die Überwachung geschieht dadurch, dass die Jagdgruppe einige Zeit in der Nähe des Objektes lauert, in der Hoffnung, mehr oder weniger durch Zufall auf subversive Elemente zu stossen.
- Vor dem Herangehen an das zu kontrollierende Objekt wird in letzter Deckung angehalten, und der Gruppenführer sucht mit dem Feldstecher Objekt und nähere Umgebung sorgfältig ab. In der Nacht tritt an Stelle des Beobachtens das Horchen.
- Ein eventueller Kampf spielt sich nach den Regeln der Begegnung, des Feuerüberfalls oder des Hinterhalts ab.

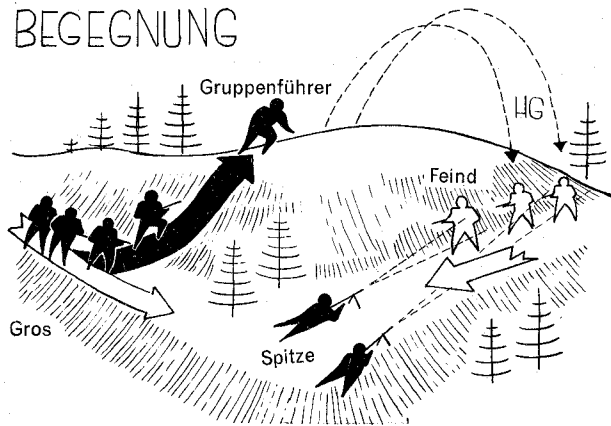
### Begegnung

- Überraschender Zusammenprall mit subversiven Elementen.
- Grundsatz: Gleiche Chancen. Wer gewandter und initiativer ist, gewinnt.
- Die Spitze geht an Ort und Stelle in Stellung und eröffnet das Feuer.
- Das noch nicht am Kampf beteiligte Gros der Gruppe holt aus und versucht, einen nahe gelegenen dominierenden Geländepunkt zu gewinnen.

### Feuerüberfall

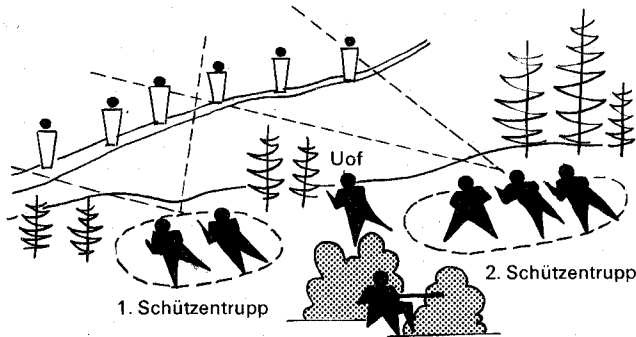
- Kommt nur gegen günstige Augenblicksziele wie rastender oder marschierender Feind in Frage;
- verspricht grosse Wirkung. Ziel kann nur wenige Sekunden lang beschossen werden, da es nach den ersten Schüssen entweder vernichtet oder in Deckung verschwunden ist.
- Um die Befehlsgebung zu vereinfachen und zu beschleunigen, Stellungsort dicht beieinander.

# BEGEGNUNG



Auf die Feueröffnung der Spitze hin deutet der Gruppenführer nach links und erklärt die Böschung. Oben gibt er folgenden Befehl: «... Gegner hinter der Biegung. Peter deckt uns den Rücken. Wir andern vernichten den Feind mit Handgranaten. Jeder wirft 2 Stück. Hans Nr. 1, Toni Nr. 2, Fritz Nr. 3. Bis an den Rand der Böschung vorkriechen (Marsch!)»  
Dort angelangt: «HG zum Dreierwurf vorbereiten!»

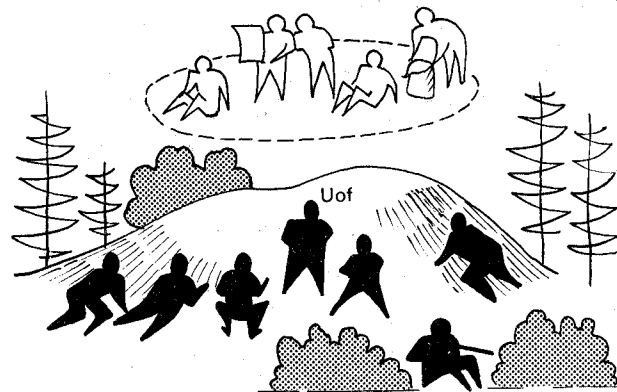
# FEUERÜBERFALL



Praktisches Beispiel: Ziel mit grosser Ausdehnung.

«... auf der Schneise vor uns marschierende Kolonne. Wir machen einen Feuerüberfall! Fritz deckt uns den Rücken – Visier 200 m – Erster Schützentrupp nimmt die vordere Hälfte, zweiter Schützentrupp die hintere Hälfte der Kolonne – in letzte Deckung vorarbeiten – in Stellung – Feuer!»  
Nach gelungenem Feuerüberfall: «... erster Schützentrupp geht vor, zweiter Schützentrupp überwacht!»

Gedeckt durch die schussbereiten Kameraden, geht nun ein Teil der Gruppe an den Gegner heran, um Verwundete und Überlebende gefangenzunehmen, Waffen einzusammeln und Tote



Praktisches Beispiel: Ziel mit kleiner Ausdehnung.

«... 100 m vor uns eine rastende Patrouille. Wir machen einen Feuerüberfall! Fritz deckt uns den Rücken. – Visier 100 – in letzte Deckung vorarbeiten – in Stellung – Feuer!»

- Auf Befehl des Gruppenführers «In Stellung!» gehen die Leute in Anschlag und fassen Druckpunkt.
- Ein Mann deckt der Gruppe den Rücken.
- Auf das Kommando «Feuer!» wird geschossen.
- Bei Zielen von grösserer Ausdehnung ist eine einfache Zielverteilung vorzunehmen.

## Hinterhalt

Allgemeines:

- Um einen Hinterhalt anlegen zu können, muss man von der feindlichen Aktion (Marsch, Sabotageanschlag, Überfall) Kenntnis haben.
- Hinterhalte werden oft auch «auf Verdacht» angelegt.
- Der Hinterhalt gelingt nur, wenn der Gegner aus Nachlässigkeit, Müdigkeit, Angst, mangelnder Ausbildung usw. grobe Fehler macht.
- Gegen einen geschickt und taktisch richtig handelnden Gegner ist ein Hinterhalt meist unmöglich.
- Für das Anlegen eines Hinterhaltes wird, wenn möglich, ein Zug eingesetzt.
- Der eigentliche Kampf verläuft immer in Form eines Feuerüberfalls. Hierzu werden mit Vorteil auch Maschinengewehre und Minenwerfer eingesetzt.
- Bei günstigem Gelände (Überhöhung) ist es möglich, den Gegner von zwei oder mehr Seiten unter Feuer zu nehmen. Im flachen Gelände ist dies unmöglich, da man sich sonst gegenseitig erschiess.

## Praktisches Beispiel: Hinterhalt bei Nacht

**Orientierung:** «... unsere V-Leute haben herausbekommen, dass der Gegner in der Nacht vom Montag auf den Dienstag die Brücke über die Müsche sprengen will. Wir legen einen Hinterhalt und vernichten den Gegner mit einem Feuerüberfall! Unser Zug wird für die Aktion verstärkt durch 2 Minenwerfer und 2 Maschinengewehre mit JR-Nachtzielgerät, sowie B-200 Nachtbeobachtungsgerät.»

**Absicht:** «... ich will bei Tag nur die schweren Mittel (Mw, Mg, B-200) in Stellung bringen, einrichten und tarnen. Die Füsiliere bewusst fernhalten, um einer eventuellen letzten feindlichen Aufklärung zu entgehen. – Bei Dunkelheit mit den Füsiliere in die erkundeten Feuerstellungen einrücken – mit dem B-200 die Brücke beobachten und das Erscheinen des Gegners abwarten – den Gegner kurz nach Arbeitsbeginn mit Leuchtraketen überfallen und zusammenschliessen – nach Verbrauch der Leuchtraketen den Gegner mit den Infrarot-Nachtzielgeräten der Mg weiter bekämpfen – erst bei Tagesanbruch das Gelände mit den Füsiliere säubern!»

**Befehl:** «...»

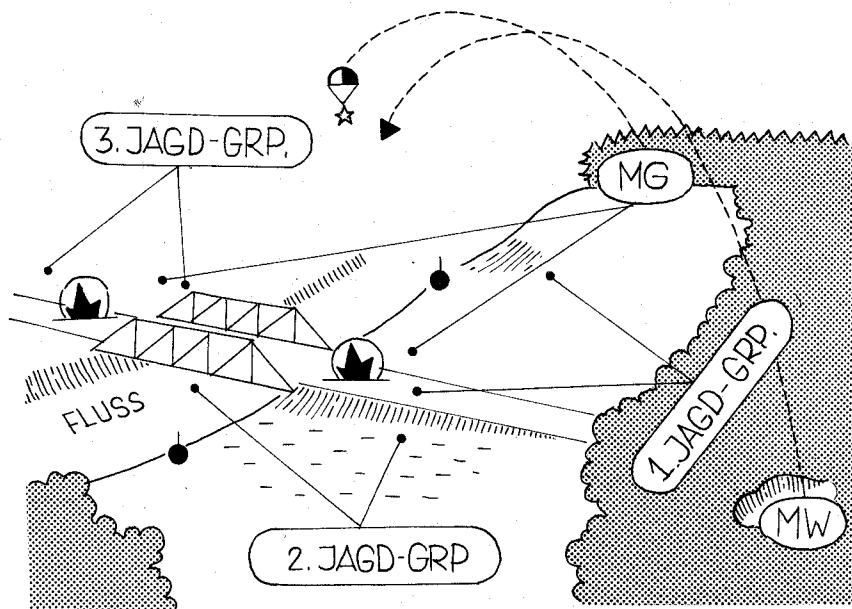
- Maschinengewehre. Stellungsraum «Dürntannen». Zielraum Gewehr 1: Nördlicher Brückenkopf. Zielraum Gewehr 2: südlicher Brückenkopf;
- Minenwerfer. Stellungsraum: Grube auf der Waldlichtung. Feuerraum Werfer 1: Nördlicher Brückenkopf. Feuerraum Werfer 2: südlicher Brückenkopf. Munitionseinsatz: je Werfer 40 Schuss (Schnellfeuer). Es darf nicht eingeschossen werden.
- Füsiliere. 1. Jagdgruppe. Stellungsraum Waldrand bei der Strasseneinmündung. Feuerraum: Strasse auf dem Damm und offene Fläche zwischen Damm und Mg-Stellung. Verhindert, dass der Gegner den Wald erreicht. Detachiert einen Trupp direkt ans Flussufer und sperrt dadurch die von den Mg nicht eingesehene südliche Uferböschung.

2. Jagdgruppe: Stellungsraum Mooshügel. Feuerraum: Sumpfwiese. Detachiert einen Trupp direkt ans Flussufer und sperrt dadurch die von den Mg nicht eingesehene südliche Uferböschung.

3. Jagdgruppe: Stellungsraum Tannengruppe auf dem Nordufer. Feuerraum: nördlicher Brückenkopf.

d) Besonderes:

- Bereitstellungsraum bzw. Lauerstellung der Jagdgruppen 1 und 2: Südteil Wydenwald. Jagdgruppe 3: Kohlholz.
- Feuereröffnung: Wenn die Überraschung gelingt, auf Leuchtrakete, die ich persönlich abschießen werde. Wenn die Überraschung misslingt, auf eigene Initiative der Gruppenführer; mein Standort: bei den Mg».



### Praktisches Beispiel: Hinterhalt in einem Gebäude

**Orientierung:** «... der Gegner hat im Gehöft «Churzenegg» zweimal Verpflegung begetrieben. Mit weiteren «Besuchen» ist zu rechnen. Wir legen im Gehöft einen Hinterhalt!»

**Absicht:** «... ich will eine Jagdgruppe ins Gehöft einschmuggeln. Diese dort während Tagen versteckt halten und den zum Gehöft kommenden Gegner abfangen!»

**Befehl:** «... Gruppe Moser bildet den Hinterhalt. Bereitstellungsart: Bauernhof Messerli in Hürnberg. Bezug des Bereitstellungsartes: Nacht vom 8./9.10. Transport Bereitstellungsart - Hinterhalt: am 9.10. im Laufe des Tages. Die Gruppe wird vom Besitzer des Gehöfts «Churzenegg» mit einem Viehtransportwagen abgeholt. Verpflegung: Die Gruppe erhält Lebensmittel für 8 Tage. Transport in einer speziellen Fahrt. Tenue: Überkleid, kein Helm, keine Mütze, kein Ceinturon, kein Bajonett. Bewaffnung: Sturmgewehr, HG, Dolch, Verbindung: a) mit Privattelefon des Gehöfts «Churzenegg» (Code), b) durch Melde-läufer (Bewohner des Gehöfts)!»

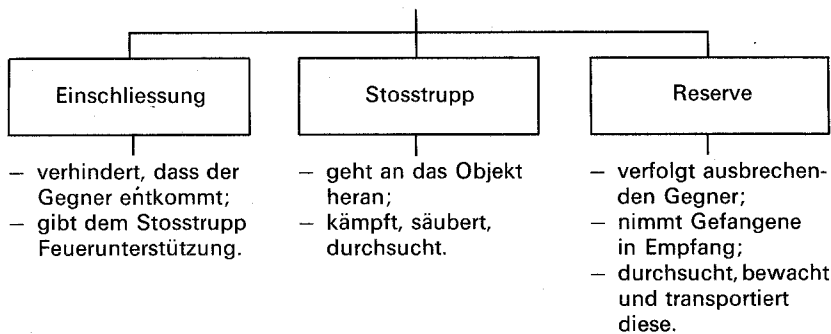


### Ausnehmen eines feindlichen Nestes

Allgemeines:

- Rasch handeln. Die Zeitspanne zwischen Alarm und Abfahrt muss weniger als eine Stunde betragen, damit man den Gegner wenn möglich noch am gemeldeten Ort vorfindet. Wenigstens einen Teil der Strecke mit Motorfahrzeug zurücklegen, um Zeit zu gewinnen und die Kräfte der Leute zu schonen.
- Gedeckt ans Objekt herangehen, um den Gegner nicht im letzten Moment zu warnen und zu verscheuchen.

- Das Objekt umstellen, so dass der Gegner nicht entkommen kann. Man wird oft «auf Verdacht» ein Objekt umstellen müssen, ohne ganz sicher zu sein, ob der Gegner auch wirklich drin sitzt.
- Gliederung der zur Verfügung stehenden Kräfte:



- Vor dem Angriff wird der Gegner angerufen und zur Übergabe aufgefordert.
- Der Anruf muss laut, kurz und einfach sein.
- Der Anruf ist in Abständen von einigen Minuten mehrmals zu wiederholen.
- Dem Gegner ist eine gewisse Zeit für die Entscheidung zu belassen. 10 Minuten dürften etwa richtig sein. Ist die Bedenkzeit zu kurz, wird der Gegner evtl. zum Kampf gezwungen. Ist die Bedenkzeit zu lang, hat der Gegner Gelegenheit, noch gewisse Verteidigungsmassnahmen zu treffen oder auf eine Hinterlist zu sinnen.
- Das weitere spielt sich wie folgt ab:  
Möglichkeit A: der Gegner kommt heraus und ergibt sich;  
Möglichkeit B: der Gegner eröffnet das Feuer;  
Möglichkeit C: auf die Aufforderung, sich zu ergeben, erfolgt keine Reaktion, alles bleibt still.

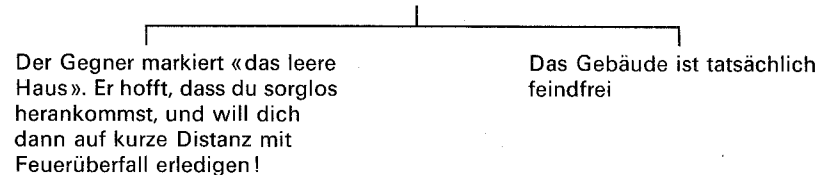
Möglichkeit A: der Gegner kommt heraus und ergibt sich.

- Gehe dem Gegner nicht vertrauensselig entgegen, du könntest in einen Hinterhalt geraten (versteckte Schützen!).
- Lasse den Gegner einzeln, Mann nach Mann mit erhobenen Armen in deine Stellung kommen. Nimm die Leute nacheinander gefangen. Durchsuche sie und übergib sie der Reserve zur Bewachung.
- Gehe nachher mit dem Stosstrupp nach den Regeln des Häuserkampfes an das Objekt heran. Die Einschliessungskräfte sind feuerbereit und decken das Vorgehen.
- Säubere das Objekt nach den Regeln des Häuserkampfes. Rechne immer mit zurückgelassenen Schützen und mit Sprengfallen.

Möglichkeit B: der Gegner eröffnet das Feuer.

- Die Einschliessungskräfte halten die feindlichen Feuerquellen nieder.
- Der Stosstrupp geht nach den Regeln des Häuserkampfes an das Objekt heran und kämpft den Gegner nieder.

Möglichkeit C: Auf die Aufforderung, sich zu ergeben, bleibt alles still.



- In beiden Fällen sind die Einschliessungskräfte feuerbereit und überwachen das Herangehen des Stosstrupps ans Objekt.
- Der Stosstrupp durchsucht das Gebäude nach den Regeln der Ortskampftechnik.
- Gehe kein Risiko ein. Lasse es ruhig darauf ankommen, dass der Angriff ins Leere stösst!

#### Praktisches Beispiel:

**Orientierung:** «... 4-6 unbekannte Personen, darunter ein Verletzter, haben in der Nacht vom 12./13. 5. eine Patrouille der Kantonspolizei beschossen und sich dann Richtung Feisterwald/Ochsenweid zurückgezogen. Es handelt sich vermutlich um die Saboteure, welche den missglückten Anschlag auf den Sender Bantiger durchgeführt haben. - Einwohner von Hub haben am Nachmittag des 13. 5. einige verdächtige Leute in der Scheune «Ochsenweid» beobachtet. - Unser Jagdzug nimmt die unbekanntenen Personen fest!»

**Absicht:** «... unser Jagdzug wird mit Lastwagen von Bittwil nach Krauchthal Pt.601 transportiert. Von dort erreichen wir zu Fuss durch den Feisterwald die Ochsenweid. - Umstellen die Scheune. - Fordern die Leute zur Übergabe auf - nehmen sie fest oder kämpfen sie nieder!»

**Befehl:** «... Zug verladebereit machen. Abfahrt in 10 Minuten!»

Im E-Teil des Feisterwaldes angekommen:

**Befehl:** «... die Mg-Gruppe überwacht die N- und E-Fassade der Scheune. Verhindert, dass der Gegner hangaufwärts oder aber gegen den Feisterbachgraben entkommt. Stellungsraum: Waldzipfel mit Bank. - Die Jagdgruppe I überwacht die S- und W-Fassade der Scheune. Verhindert, dass der Gegner hangabwärts Richtung Krauchthal entkommt. Stellungsraum: Waldrand mit Viehzaun. - Die Jagdgruppe II hält sich bereit, um auf meinen Befehl als Stosstrupp an die N-Fassade der Scheune heranzugehen, einzudringen und zu säubern. Bereitstellungsort: 50 m links von mir. - Die Jagdgruppe III ist Reserve und hält sich bereit:

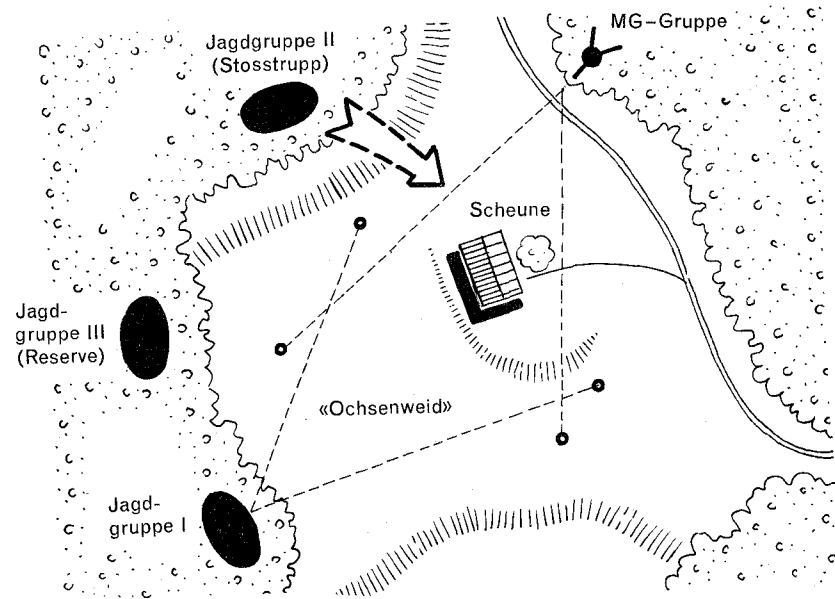
- a) sich ergebenden Gegner festzunehmen, zu durchsuchen und abzuführen,
- b) ausbrechenden Gegner zu verfolgen.

Lauerstellung: 100 m rechts von mir, am Rande des Bachgrabens. - Mein Standort: Bei Jagdgruppe I. - Feuereröffnung: Es geht darum, den Gegner wenn möglich lebend zu bekommen. Feuereröffnung daher erst, wenn der Gegner schießt oder zu fliehen sucht!»

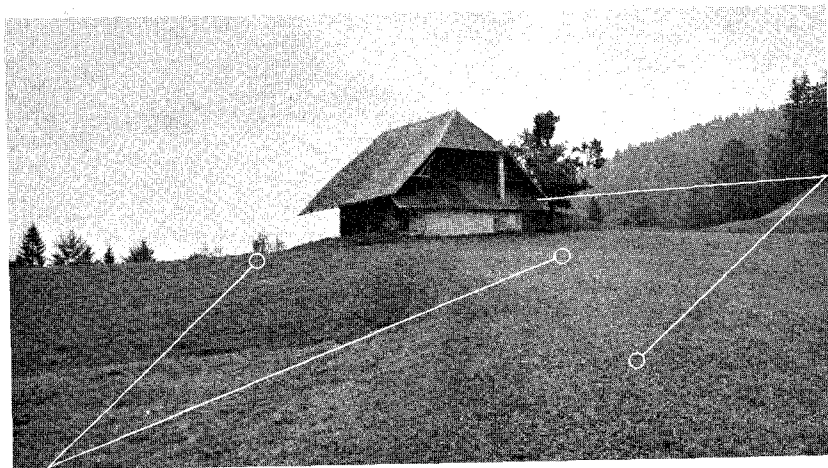
Nachdem die Einschliessung vollzogen ist und die Gruppen bereitgemeldet haben, lässt der Zugführer einen Feuerstoss gegen die Böschung an der Scheune abgeben und fordert dann zur Übergabe auf:

«... Achtung! Achtung! Hier spricht die Armee! - in 10 Minuten wird die Scheune in Brand geschossen!» - Wir fordern die Insassen auf, das Gebäude zu verlassen und sich auf der Talseite mit erhobenen Armen aufzustellen!»

Diese Aufforderung wird in einem Abstand von einigen Minuten mehrmals wiederholt. Nachher Vorgehen je nach Verhalten des Gegners.



Jagdgruppe II  
«Stosstrupp»



Jagdgruppe III  
«Reserve»

Jagdgruppe I  
«Überwachung»

Ochsenweid mit Scheune. Blick  
von Jagdgruppe I her nach NE.

MG-Gruppe

Vom Verfasser der «Gefechtstechnik» ist ferner erschienen:

## «Der totale Widerstand»

Kleinkriegsanleitung für jedermann

Eine neue Instruktionsschrift des Schweizerischen Unteroffiziersverbandes über

### Organisation des Partisanenkrieges und Aufbau der zivilen Widerstandsbewegung

290 Seiten, 160 Skizzen und Fotos, Preis Fr. 10.–

Es muss damit gerechnet werden, dass wir in einem Krieg grosse Teile unseres Territoriums vorübergehend an den Gegner verlieren werden. Die Armee kann, im wesentlichen gesehen, niedergekämpft sein, selbst wenn sich noch beträchtliche Restteile davon im Alpengebiet (Réduit) während längerer Zeit halten sollten. Der grösste Teil der Soldaten sowie die Masse der Zivilbevölkerung wird aber den Feldzug überlebt haben. Es stellt sich nun die Frage, ob nach dem Zusammenbruch der Armee diese Überlebenden loyale Untertanen der neuen Machthaber werden sollen, die in Selbstzufriedenheit auf Rettung und Befreiung durch das Ausland harren, oder ob der alte Kampf in neuer Form mit allen Mitteln weitergeführt werden soll. Die Instruktionsschrift des SUOV bietet Anleitung für diesen Kampf sowie für das Verhalten im besetzten Gebiet. Sie will als «Notration» für den schlimmsten Fall aufgefasst sein und gehört somit in jedes Schweizerhaus, genau so wie der Karabiner und die Taschenmunition.

Der erste Teil der Schrift wendet sich an die Wehrmänner aller Grade und Waffengattungen und vermittelt ihnen taktisch-technische Anleitungen zur Führung des Partisanenkampfes für den Fall,

- dass sie als Einzelkämpfer von ihrer Truppe abgesprengt werden und sich nun im Rücken der feindlichen Front befinden, oder
- dass die Schweizer Armee, im grossen Rahmen gesehen, besiegt ist.

Einleitend werden die Ziele des Kleinkrieges skizziert. Der Verfasser tritt hierauf ausführlich auf die Organisation des Kleinkrieges ein, wobei er scharf unterscheidet zwischen den «mobilen Kleinkriegsverbänden», die sich aus Restteilen der Armee zusammensetzen und den lokalen, ortsgebundenen Elementen der «zivilen Widerstandsbewegung». Die Hauptparole lautet hierbei: «Den Feind nie zur Ruhe kommen lassen. Ihm schaden, wo man kann!» Es wird unter Beizug zahlreicher Fotos und Skizzen leicht verständlich dargestellt, wie man einen Partisanenverband organisiert, Munition und Verpflegung improvisiert, den Sanitätsdienst organisiert, mit der Bevölkerung zusammenarbeitet usw. Es folgen, wiederum mit zahlreichen Abbildungen versehene minutiöse Angaben über Sabotage an der Energieversorgung, am Übermittlungsnetz und an Eisenbahneinrichtungen.

Der zweite und zugleich wichtigste Teil ist dem Aufbau der zivilen Widerstandsbewegung gewidmet und wendet sich vornehmlich an alle nicht in der Armee eingeteilte Personen. Frauen, Jugendliche, Dienstuntaugliche und bereits aus der Wehrpflicht Entlassene. Das Hauptproblem lautet hierbei: wie organisiert man eine zivile Widerstandsbewegung im Schatten der Geheimpolizei und der einheimischen Verräter? Die gebotene Instruktion reicht vom Aufbau der Untergrundzellen über das Verbergen von Waffen und Radioempfängern bis zur Herausgabe illegaler Schriften und dem Attentat auf besonders grausame Exponenten der Besetzungsmacht.

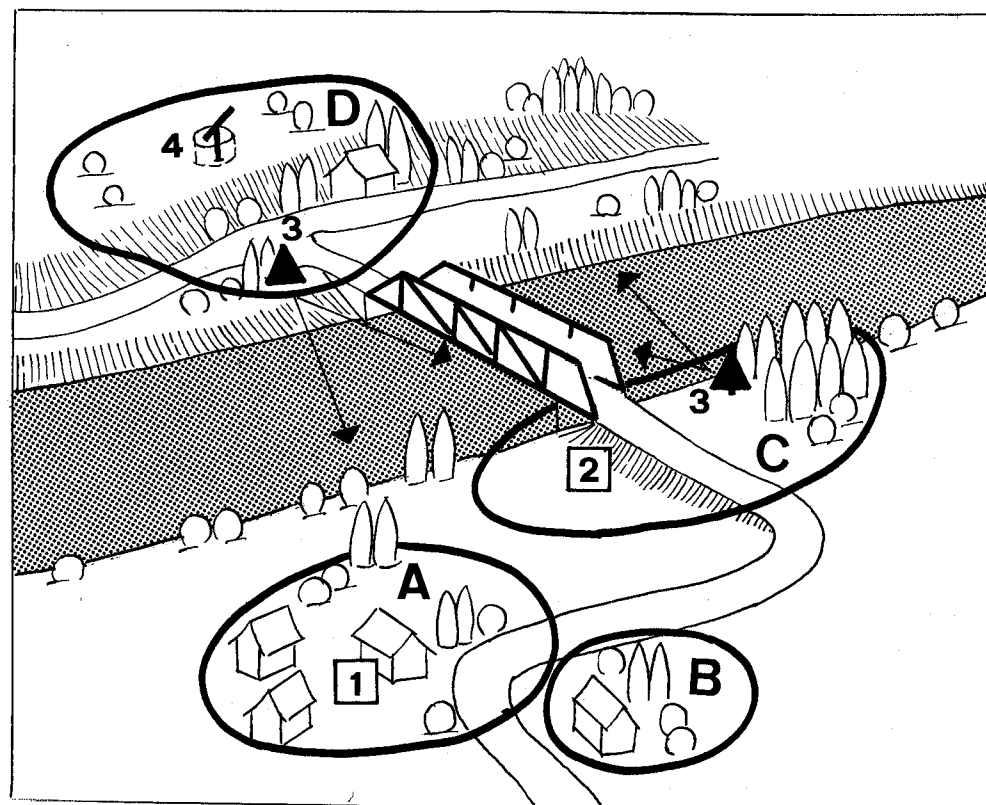
Erstmals wurde auch das weite Gebiet des «passiven Widerstandes» praktisch und erschöpfend aufgezeigt, spielt doch dieses «Kampfverfahren» im besetzten Gebiet eine wichtige Rolle.

# Gefechtstechnik

## Band 3

Major H. von Dach

Zu beziehen beim Zentralsekretariat des SUOV  
Mühlebrücke 14, 2502 Biel



# Inhaltsverzeichnis

## Nachtkampf

1. Allgemeines .....	5
2. Verteidigung .....	11
3. Angriff .....	19
4. Das Kampfverfahren des überlegenen Gegners .....	26

## Kampf im Winter

1. Allgemeines .....	29
2. Verteidigung .....	37
3. Angriff .....	45
4. Verwendung von Skidetachmenten .....	49

## Kampf um Gewässer

1. Verteidigung .....	53
2. Angriff .....	81
3. Das Kampfverfahren des überlegenen Gegners beim Überwinden von Gewässern .....	90

## Panzer

1. Allgemeines .....	98
2. Organisation der Panzertruppen .....	108
3. Gefechtstechnik der Panzer .....	113

## Panzernahbekämpfung

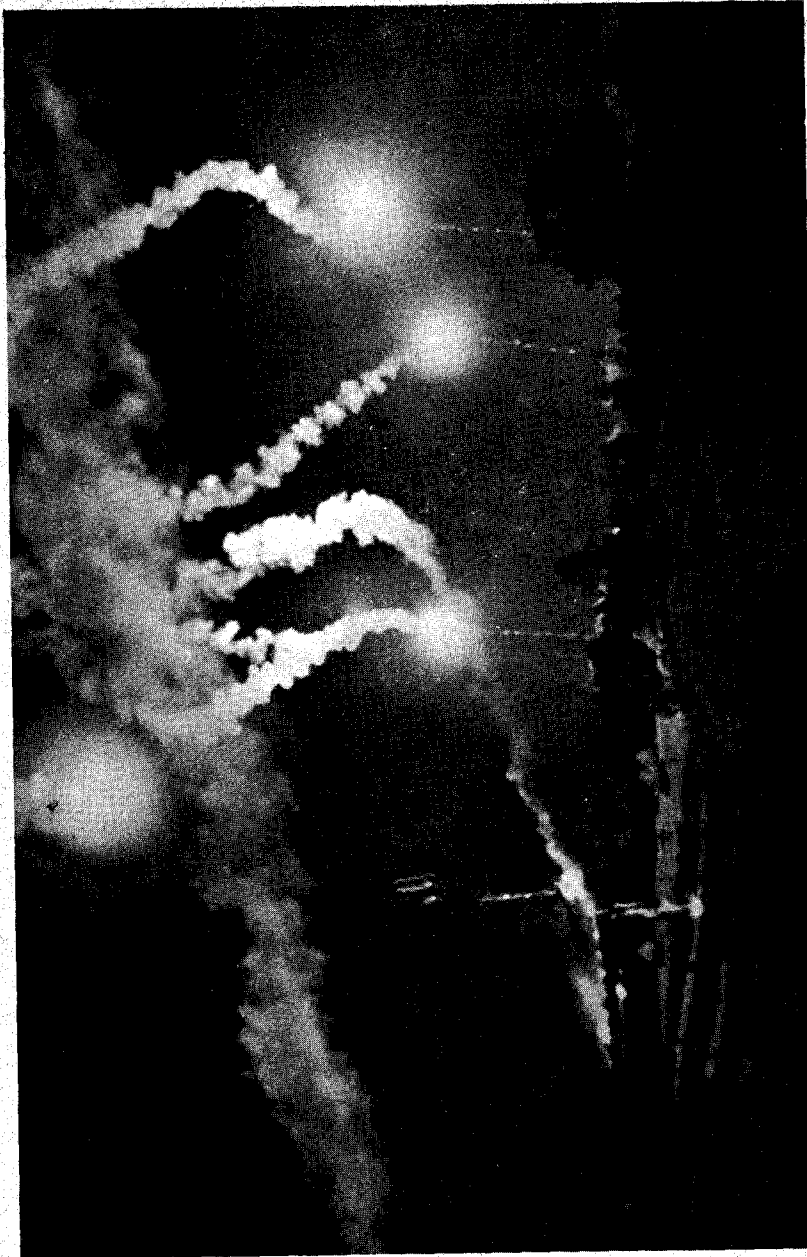
1. Allgemeines .....	125
2. Die Mittel der Panzernahbekämpfung .....	126
3. Der Ablauf einer Panzernahbekämpfungsaktion .....	132

## Die Bekämpfung von Luftlandetruppen

1. Luftlandetruppen .....	141
2. Die Bekämpfung von Luftlandetruppen .....	160
3. Helikoptertruppen .....	173







Nachtgefecht. Leuchtraketen schweben über dem Kampfgebiet.

# Nachtkampf

## 1. Allgemeines

- Alle Bewegungen von grösserer Bedeutung, Marsch, Annäherung an den Gegner, Besammlung und Bereitstellung, Umgruppierung, Ablösung, Nach- und Rückschub, werden bei Nacht ausgeführt.
- Nur das Einfachste hat in der Nacht Erfolg.
- In der Nacht braucht alles zwei- bis dreimal soviel Zeit als am Tag.

### Verhalten bei Nacht

#### Hören:

- Geräusche und Laute sind auf grössere Entfernung hörbarer als bei Tag. Du unterschätzt normalerweise die Entfernung der Geräuschquellen.
- Harter Boden leitet den Schall (Asphaltstrasse, gefrorener Boden usw.).
- Wind trägt den Schall. Gegen den Wind hörst du besser. Notfalls Windschatten aufsuchen.
- Am besten horchst du mit offenem Mund, das eine Ohr am Boden.

#### Sehen:

- Die Umstellung der Augen auf die Dunkelheit dauert zirka eine halbe Stunde (wenn du z.B. aus dem beleuchteten Unterstand in den nachtdunklen Graben trittst usw.).
- Bei Feldstecherbeobachtung musst du die Sehschärfeneinstellung um «Minus 1» einstellen. Gläser absolut sauber halten, schon kleinster Schmutz beeinträchtigt die Sehschärfe unverhältnismässig stark.
- Gegen den Mond siehst du schlecht.
- Notwendiges Licht (z.B. Taschenlampe) nur so kurz als möglich brauchen (rotes Licht am günstigsten).
- Bei Lichtgebrauch oder Lichtüberfall ein Auge schliessen.
- Nachts erscheinen alle Gegenstände grösser und anders als am Tag.
- Starke Lichter scheinen näher, schwache weiter entfernt zu sein.
- Stehende Dinge scheinen sich bei längerer Beobachtung zu bewegen (Büsche, Steine usw.).
- Fixiere nie einen Punkt. Bewege den Blick hin und her. Je genauer du ein Ziel beobachten willst, um so mehr müssen die Augen bewegt oder zwischenhinein geschlossen werden.
- Bei Geländeerkundungen warte, bis die Nacht einfällt, damit du das Terrain auch bei Nacht gesehen hast, sonst wirst du es nicht wiedererkennen.

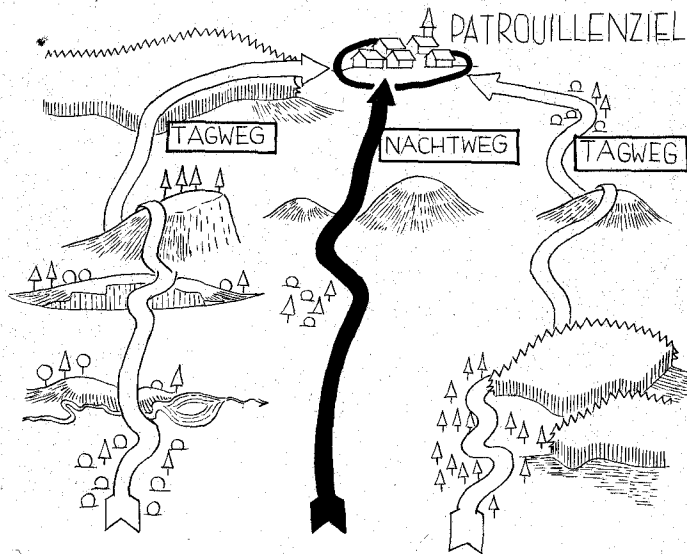
#### Gehen:

- Um beim Marschieren verräterische Laute zu vermeiden, schnallst du alle lose hängenden Gegenstände (Gamelle, Schanzwerkzeug, Bajonett usw.) fest.
- Helle Ausrüstungsgegenstände sowie Gesicht und Hände werden geschwärzt (Einschmieren mit Erde, angebranntem Korkzapfen usw.).

- Jeder Mann verfügt über ein weisses Tuch (Grösse 30 × 30 cm) und 2 Sicherheitsnadeln. Für den Nachtmarsch wird das Tuch auf dem Rücken befestigt.
- Gehe möglichst gegen den Wind und nicht mit dem Wind, da dich der Gegner sonst auf viel grössere Distanz hören kann.
- Nahe am Feind marschierst du neben der Strasse im Acker oder in der Wiese. Marschiere nie im Gleichschritt.
- Schleife die Füsse nicht am Boden, sondern wende den «Storchengang» an (Heben der Beine, Aufsetzen der Füsse von oben).
- Steigen Leuchtraketen hoch oder nähert sich der Lichtkegel eines Scheinwerfers, so wirf dich zu Boden. Wirst du vom Licht überrascht, so bleibe augenblicklich regungslos stehen. Bewegung würde dich in diesem Falle verraten.

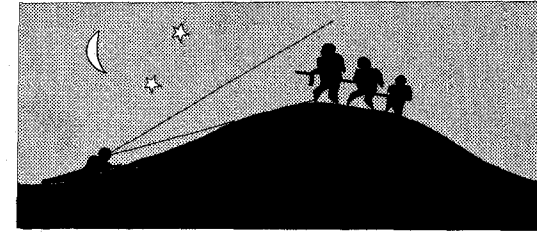
### Patrouillen bei Nacht

- Patrouillenziele nachts kürzer stecken als am Tag.
- Patrouillen müssen noch am Tag ins Gelände sehen können.
- Bei Nacht musst du Geländeschwierigkeiten meiden, da ihre Überwindung in der Dunkelheit Lärm verursacht (Geröllhalden, Bachläufe, Steilhänge, Unterholz).
- Meide des Nachts Waldränder, Hecken und lockeren Wald, um nicht in einen Hinterhalt zu geraten. Gehe durch möglichst offenes, hindernisfreies Terrain auf das Patrouillenziel los.



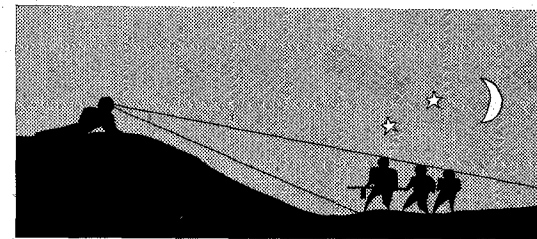
### Posten bei Nacht

- Schatten und Unbeweglichkeit entziehen dich der Sicht. Stelle den Posten grundsätzlich vor dunklen Hintergrund und in den Schatten.
- Placiere den Posten so, dass er gegen den Horizont beobachten kann, also tiefer steht als der herankommende Gegner.
- Ein Horchposten muss gutes Blickfeld haben. Bodenbewachung (Bäume, Sträucher) im Vorgelände schlucken den Schall und verringern die Horchmöglichkeit.
- Placiere den Posten nicht in der Nähe einer Lärmquelle (z. B. Bach, Brunnen usw.).
- Stelle den Posten bei starkem Wind in eine geschützte Zone, sonst hört er nichts.
- Lege den Posten im Winter nicht einfach in den Schnee oder auf den gefrorenen Boden, sondern verschaffe ihm eine Unterlage (Bretter, Tannenreisig usw.), damit er sich ruhig verhalten kann.
- Stelle nie einen Mann allein. Merke dir: «Ein Mann ist kein Mann!» (Angst, Verbindungsmöglichkeiten).



### Postenaufstellung bei Nacht

Richtig! Der Posten ist tief placiert. Der herankommende Feind hebt sich gegen den hellern Himmel ab. Der Mond steht im Rücken des Postens.



Falsch! Der Posten hebt sich gegen den hellen Himmel ab. Zudem muss er gegen den Mond beobachten. Der tief stehende Feind hat den dunklen Boden als Hintergrund und hebt sich somit kaum ab.

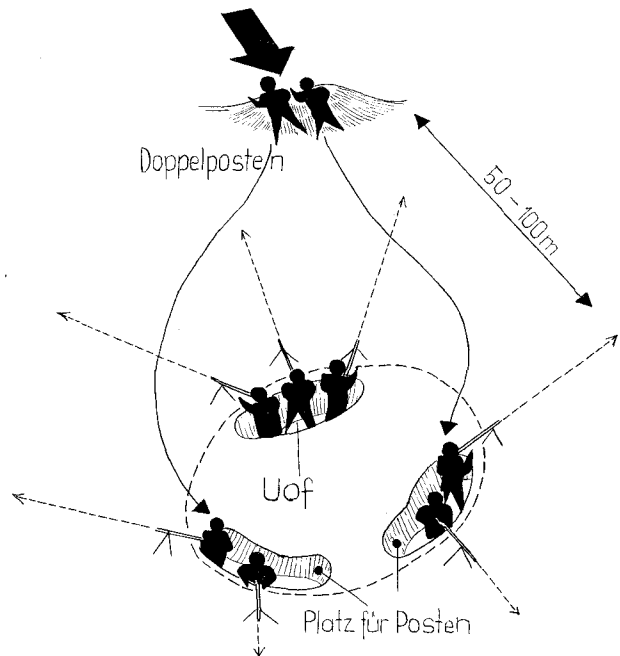
## Sicherungsposten

Sicherungsposten sichern die Truppe gegen Überraschung durch den Feind. Bei Angriff des Gegners verschaffen sie der ruhenden Truppe Zeit, sich gefechtsbereit zu machen. Für das Stellen der Sicherungsposten ist folgendes zu beachten:

- Am Tag placierst du die Sicherungsposten an Punkten, die weiten Überblick gestatten. In der Dunkelheit legst du sie an die in deinen Abschnitt hineinführenden Strassen und Wege (evtl. auch «Geländebrücken»).
- Du musst damit rechnen, dass der Gegner deine Sicherungsposten umgeht. Ihre Stellung muss sich daher nach allen Seiten hin verteidigen lassen.

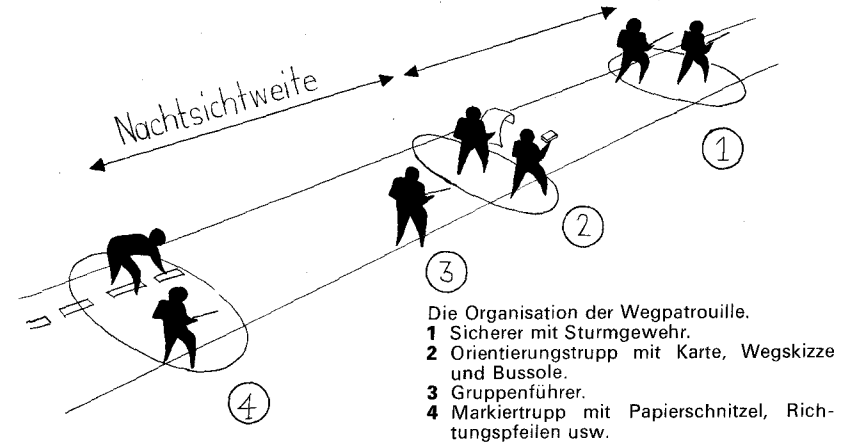
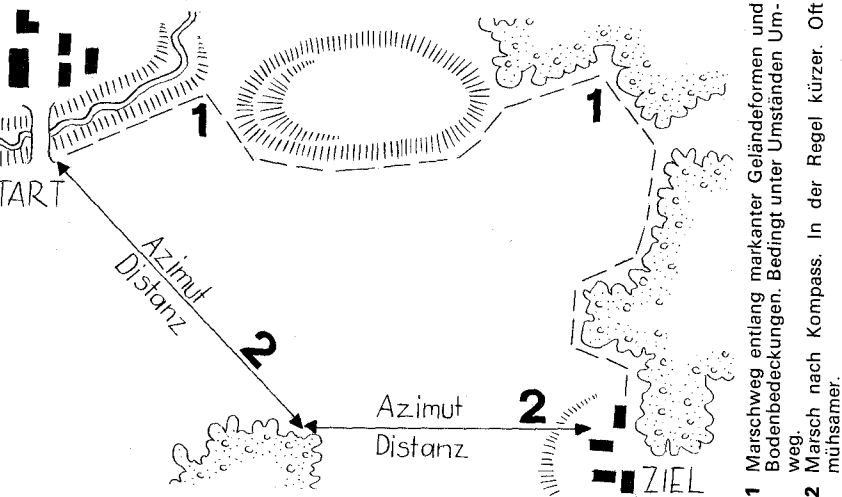
Als Führer eines Sicherungspostens merke dir folgendes:

- Du hast deinen zugewiesenen Platz zu halten.
- Der Gegner kommt nicht auf dem Weg selbst, sondern benutzt diesen nur als Richtungsweiser. Er marschiert in «Nachtsichtweite» daneben. Deine Leute müssen also entsprechendes Schussfeld haben.
- Schiebe einen Doppelposten vor, der dir das Herannahen des Gegners meldet. Diese Leute haben den anstrengendsten Dienst. Du musst sie deshalb häufig ablösen (zirka alle 30 Minuten).
- Die Gruppe gräbt sich kreisförmig ein. In jedes Schützenloch kommen 2 bis 3 Mann.
- Lasse immer einen Teil der Leute schlafen.



## Marsch in der Nacht

- Die Orientierung ist erschwert, weil die für einen Ort typischen Geländeformen in der Dunkelheit nur selten und ungenügend zu erkennen sind.
- Die Dunkelheit verleitet dich dazu, von der ursprünglichen Route abzuweichen und markanten Geländelinien zu folgen.
- Um den Weg nicht zu verlieren, hast du grundsätzlich zwei Möglichkeiten:
  - a) Festlegen des Marschweges entlang markanter Geländeformen und Bodenbedeckungen (Waldränder, Bäche, Kammlinien usw.), was unter Umständen einen grossen Umweg bedeuten kann;
  - b) Marschieren nach Kompass.
- Als Marschführer benötigst du neben der Karte auf jeden Fall noch eine Wegskizze. Diese muss enthalten:
  - Alle wichtigen Abzweigungen.
  - Die Länge der einzelnen Wegstücke in Meter.
  - Das Azimut der verschiedenen Teilstücke.
- Das Kroki zeichnest du mit möglichst dicken Strichen, grossen Worten und Zahlen auf ein helles Stück Papier, damit du es in Mondnächten auch ohne Licht lesen kannst.
- Du musst das Abreissen der Verbindung innerhalb der Marschkolonne vermeiden. Hierfür hast du zwei Möglichkeiten:
  - Befestige helle Tücher am Gepäck. So kann jeder seinen Vordermann sehen.
  - Im Wald und sonstigem schwierigem Gelände hält sich jeder am Gepäck oder Ceinturon des Vordermannes fest.
- Lasse vor dem Abmarsch des Gros durch eine Wegpatrouille die Route markieren.



## 2. Verteidigung

### Allgemeines

- Wesentliche Änderungen an deiner Verteidigungsorganisation kannst du für die Nacht nicht vornehmen, denn Feldbefestigungen, Hindernisse und Minenfelder sind gegeben.
- Dagegen hast du folgende **möglichen** und **notwendigen** Änderungen durchzuführen:
  1. Feuerplan den nächtlichen Verhältnissen anpassen (**andere** Feuerräume. **Umstellen** einzelner Waffen).
  2. Organisation der Beleuchtung des Vorfeldes.
  3. Überwachen der Drahthindernisse und Minenfelder durch **zusätzliche** Posten.
  4. Beherrschung des Vorfeldes (Niemandlandes) durch Patrouillen.
  5. Verlegen des Gefechtsstandes nach vorne, näher zur Front.
  6. Verschieben der Reserve weiter nach vorne.

### Änderungen im Feuerplan:

- Erstelle einen Nachtfeuerplan. Berücksichtige hierbei, dass der Gegner nachts den Schwerpunkt in andere Geländeteile legt als am Tag.
- Siehe grösseren Munitionseinsatz vor und ziehe das Feuer näher an die eigene Stellung heran. (Das Feuer fasst den Gegner weniger genau und vor allem später als am Tag.)
- Wenn du keine oder nur wenige Gefechtsfeldbeleuchtungsmittel hast, so richte die Mg in der Abenddämmerung fest auf ihre Ziele ein und schiesse während einer gewissen Zeit (20 bis 30 Sekunden). Wenn das nicht genügt, müssen die Posten das Feuer erneut anfordern.

– Praktische Nachtschussweiten:

- **Mg:** Mit **Gefechtsfeldbeleuchtung** bis 600 m. Ohne Gefechtsfeldbeleuchtung bis 300 m.
- **Sturmgewehr:** Mit Gefechtsfeldbeleuchtung bis 300 m. Ohne Gefechtsfeldbeleuchtung bis 100 m.

– Wenn du Scheinwerfer, Leuchtraketen oder Infrarot-Nachtzielgeräte hast, brauchst du nicht bloss starr zu schiessen.

### Organisation der Beleuchtung des Vorfeldes:

#### Infrarotgeräte

- Wenn deine Stgw, Mg und Pak über Infrarot-**Nachtzielgeräte** verfügen, kannst du auch ohne Gefechtsfeldbeleuchtung gezielt schiessen.
- Wenn du nur über Infrarot-**Beobachtungsgeräte** verfügst, so suche mit diesen das Vorfeld ab, um vorgehende Gegner zu entdecken. Anschliessend beleuchtest du die so festgestellten Ziele mit herkömmlichen Scheinwerfern oder Leuchtraketen, um gezielt schiessen zu können.

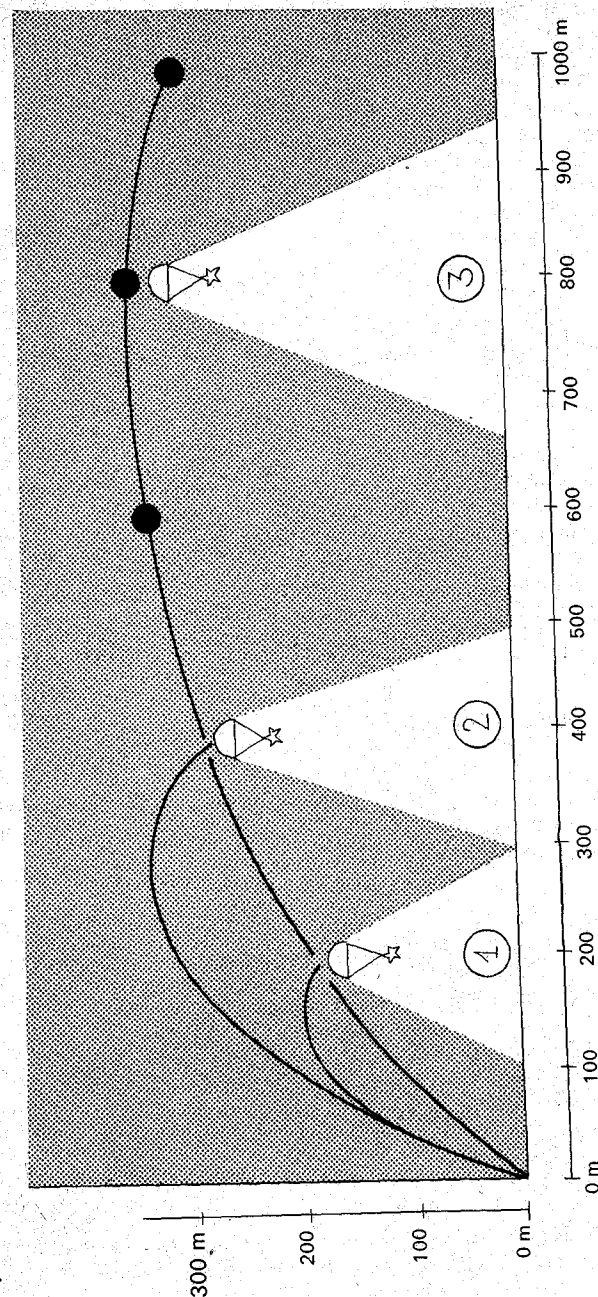
#### Infraskop

- Mit deinen Infraskopen kannst du gegnerische Infrarotquellen feststellen.
- Der feindlichen Infrarot-Beobachtung entziehst du dich, indem du ähnlich wie am Tag Deckungen und natürliche Masken (Hecken, Gebüsche) ausnützt. Achte vor allem auf deinen Schlagschatten.

#### Leuchtraketen

- Leuchtraketen müssen mit einem Winkel von zirka 45 Grad in Richtung Feind abgeschossen werden. Schiessst du in einem steilern Winkel, so gerät deine Stellung mit in den Lichtkreis. Schiessst du flacher, so sinkt die Brenndauer, da die Rakete dann rasch den Boden erreicht.

Munition	Steighöhe	Schussweite	Durchmesser des beleuchteten Raumes	Leuchtdauer
Leuchtrakete für Pistolenabschuss	60–120 m	200 m	150–200 m	20–30 Sek.
Kleine Handabschussrakete	200 m	300 m	200 m	30 Sek.
Grosse Handabschussrakete	250–300 m	400 m	200 m	30 Sek.
Beleuchtungsgeschoss zu Raketenrohr	300 m	1000 m	300 m	2 Minuten



- Leuchtraketen**
- 1** Kleine Handabschussrakete. Brenndauer zirka 30 Sekunden
  - 2** Grosse Handabschussrakete. Brenndauer zirka 30 Sekunden
  - 3** Beleuchtungsgeschoss zum Raketenrohr. Brenndauer zirka 2 Minuten

Der besseren Übersichtlichkeit wegen sind nicht eingezeichnet:

- Leuchtrakete für Pistolenabschuss
- Ausströspunkte 200 m und 400 m des Beleuchtungsgeschosses zum Rak Rohr

- Die nächste Rakete ist abzuschossen, wenn die erste noch zirka 15 bis 20 m über dem Boden schwebt. Nur so kann der für das Auge unangenehme Wechsel «Hell-Dunkel-Hell» vermieden werden. Korrigiere die Schussrichtung entsprechend dem Wind.
- Raketenpistole oder Handabschussraketen gehören
  - a) als **individuelles** Leuchtmittel in die Hand der Doppelposten an den Hindernissen sowie an einzelne Mg-Bedienungen;
  - b) als **Leuchtmittelreserve** in die Hand des Zugstrupps, damit dieser bei Angriffen nach Weisung des Zugführers «Leuchtschwerpunkte» bilden kann.
- Beleuchtungsgeschosse zum Raketenrohr sind das Leuchtmittel des Kp Kdt.

### Beherrschung des Niemandslandes durch Patrouillen

- Überwache das Niemandsland mit Patrouillen. So kannst du vom Gegner nicht überrascht werden.
- Patrouillen müssen mindestens 3 Mann stark sein, sonst laufen sie Gefahr, vom Gegner lautlos überwältigt zu werden.
- Die Patrouillen musst du wenn möglich mit Infraskop ausrüsten, damit sie rechtzeitig zu erkennen vermögen, wenn sie sich im Bereiche feindlicher Infrarot-Beobachtungs- oder -Zielgeräte befinden.
- Jede Front-Kp muss während der **ganzen Nacht** 2 bis 3 Patrouillen im Niemandsland vor ihrem Abschnitt haben. Bei einer Kp-Abschnittsbreite von rund 1,5 km ergibt das auf 500 m eine Patrouille.

### Überwachung der Draht Hindernisse und Minenfelder durch zusätzliche Posten

- Sichere deine Hindernisse und Minenfelder durch **Doppelposten**, sonst werden sie vom Gegner im Schutze der Dunkelheit beseitigt.
- Diese Posten lösen auch dein Abwehrfeuer aus.

### Verlegen der Reservern (Stufe Kp, evtl. Bat)

- Gegenstossreserven musst du nachts näher heranziehen, sie kommen sonst zu spät.
- Gegenstossreserven gehen ohne Befehl auf den erkundeten und markierten Wegen gegen ihren Einsatzraum vor, wenn von dort her Feuer, HG-Detonationen und Geschrei (**Nahkampf**lärm) zu hören ist.

### Bereitschaftsstufen des Verteidigers

- Das Gros deiner Leute ruht alarmbereit in den Unterständen und Nischen.
- Zirka 1/3 der Gesamtbesatzung liegt ständig feuerbereit an den Waffen. Der verlorene Schlaf wird am Tag nachgeholt.

Bild aus dem Krieg: Abwehr eines Nachtangriffs

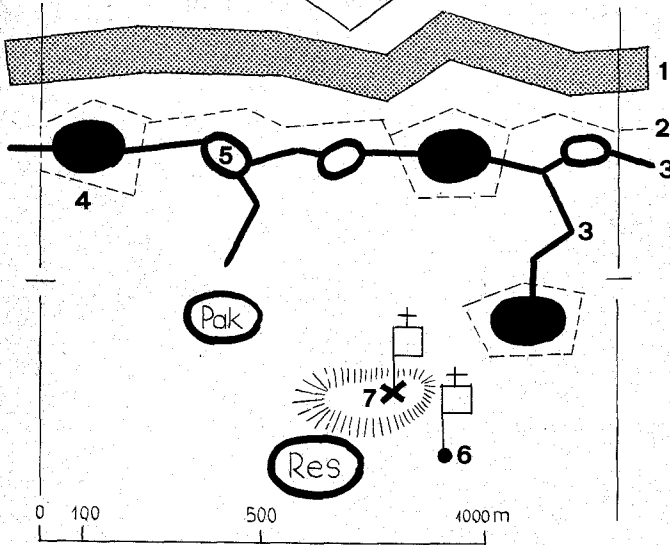
1 Abbrennende Leuchtrakete

2 Angreifender Stosstrupp beim Überwinden des Drahthindernisses

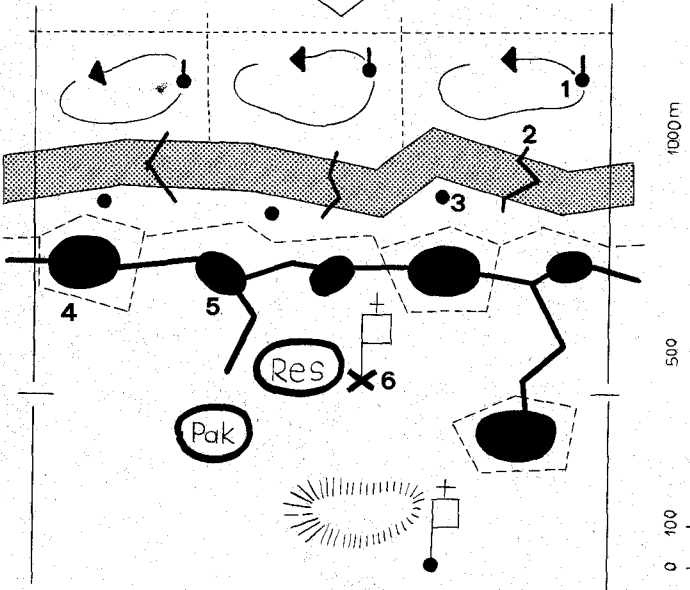
3 Verteidiger schießt Abwehrfeuer



# TAGORGANISATION



# NACHTORGANISATION



## Tagorganisation

Dargestellt am Beispiel einer verstärkten Füsilierkompagnie.

- 1 Panzerhindernis (Minenfeld, Höckerhindernis, Tankgraben, Hangabstich usw.)
- 2 Infanteriehindernis (Stacheldraht, verstärkt mit Personenminen)
- 3 Kampf- und Verbindungsgräben
- 4 Stützpunkt. Bei Tag und in der Nacht besetzt
- 5 Widerstandsnest. Fertig ausgebaut. Bei Tag nicht besetzt
- 6 Kommandoposten
- 7 Gefechtsstand

Reserve: am Tag zirka 500-1000 m. hinter der vordersten Linie

## Nachtorganisation

Dargestellt am Beispiel einer verstärkten Füsilierkompagnie.

- 1 Patrouille zur Überwachung des Vorgeländes. Stärke: 3 Mann
- 2 Minenpfad. Verbindungsmöglichkeit Gros-Patrouillen
- 3 Doppelposten am Panzerhindernis
- 4 Stützpunkt. Tag und Nacht besetzt
- 5 Widerstandsnest. Nur bei Nacht besetzt. Zweck: dichtere Besetzung der vordersten Linie. Die zusätzliche Mannschaft stammt aus der Stabskompagnie des Bataillons (Handwerker, Motorfahrer usw.)
- 6 Gefechtsstand. Bei Nacht näher an der vordern Linie gelegen

- Reserve: Bei Nacht näher herangehalten, d.h. 300-500 m hinter der vordersten Linie

- Verteilung der Leuchtmittel:

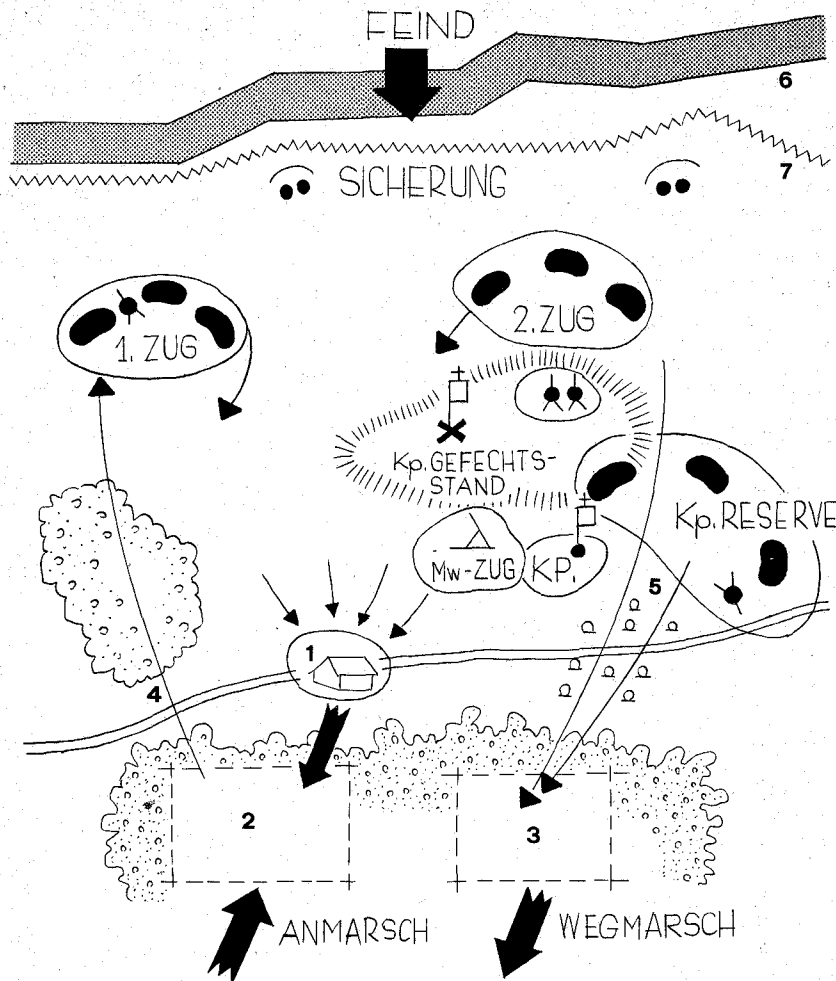
- Infrarot-Beobachtungs- und -Zielgerät B-200: in den wichtigsten Stützpunkt
- Infrarot-Beobachtungs- und -Zielgerät zu Sturmgewehr: Patrouillen im Vorgelände
- Infraskope: Patrouillen im Vorgelände
- Beleuchtungsgeschosse zum Raketenrohr: 50% der Dotation in den wichtigsten Stützpunkt, 50% auf die übrigen Stützpunkte verteilt
- Raketenpistolen: in die Stützpunkte
- Handabschuss-Leuchtraketen: Patrouillen im Vorgelände und Doppelposten am Panzerhindernis

## Ablösung

Die Ablösung kämpfender Truppen durch ausgeruhte Verbände wird meist im Schutze der Nacht stattfinden. Ebenso wird nächtliches Herausziehen von Reserven, Bilden eines neuen Schwerpunktes usw. häufig vorkommen.

## Technik der Ablösung:

- a) Normalfall (wenig Zeit zur Verfügung)
  - Die Ablösung wird lediglich nach Karte oder Lageskizze nie innert nützlicher Frist und mit der nötigen Unauffälligkeit und Lautlosigkeit die einzelnen Stellungen, Kampfstände und Nester der eingesetzten Truppe finden. Grundsätzlich stellt jede eingesetzte Gruppe einen Führer.
  - Bestimme den Warteraum der ablösenden (neuen) Truppe. Hierfür eignet sich am besten ein Waldstück oder eine Häusergruppe.
  - Bestimme den Sammel- und Warteraum der alten, abgelösten Truppe.
  - Bestimme den Sammelpunkt der Führer. Hierfür eignet sich ein Geländepunkt, der allen gut bekannt und leicht zu finden ist (Brücke, Haus, Strassenspinne usw.).
  - Der Zugführer des Reservezuges übernimmt am Sammelpunkt die von den einzelnen Gruppen abkommandierten Führer und marschiert mit ihnen zum Warteraum der Ablösung.



Ablösung (dargestellt am Beispiel einer Füsilierkompagnie)

- 1 Sammelraum der Führer
- 2 Warteraum der ablösenden (neuen) Kompanie
- 3 Sammelraum der abgelösten (alten) Kompanie
- 4 Weg der Ablösung
- 5 Weg der Abgelösten
- 6 Panzerhindernis (Minenfeld usw.)
- 7 Infanteriehindernis (Stacheldraht, Personenminen)

- Die Führer übernehmen die entsprechenden Ablösungen und marschieren mit ihnen zu den einzelnen Stellungen.
  - Zuerst werden die in vorderster Linie eingesetzten Gruppen abgelöst, dann die schweren Waffen (Mg, Mw, Pak) und der Reservezug. Ganz zuletzt die vorgeschobenen Posten.
  - Zug- und Gruppenführer unterweisen ihre Nachfolger genau über Feind, Nachbarn und Kampfauftrag. Sie verlassen als Letzte die bisherige Stellung.
  - Schriftliche Unterlagen (Minenpläne, Feuerpläne, Funkunterlagen, Beobachtungsskizzen) werden übergeben.
  - Erfolgt während der Ablösung ein feindlicher Angriff, so unterstehen die neuen Truppen automatisch dem bisherigen (alten) Kommandanten.
  - Der Kommandant der abgelösten Truppe verbleibt auf dem KP und orientiert seinen Nachfolger. Er geht erst zurück, wenn von allen neu eingewiesenen Zügen die Meldung eingetroffen ist, dass die Stellungen übernommen sind und alles in Ordnung ist.
- b) Ausnahmefall (Idealfall, wenn viel Zeit zur Verfügung steht)
- Die neue Truppe entsendet mehrere Tage vor der Ablösung ein sogenanntes «Vorkommando» in die neue Stellung. Das Vorkommando setzt sich aus den Offizieren und Spezialisten zusammen.
  - Das Vorkommando wird von der Stellungsbesatzung eingewiesen und kann sich in Ruhe umsehen und einleben.
  - Durchführung der Ablösung: wie unter a).
  - Nach vollzogener Ablösung verbleiben Kommandant und Spezialisten der alten Truppe noch mindestens einen Tag in der Stellung.

### 3. Angriff

#### Geländeauswahl

- Für den Nachtangriff musst du offenes, hindernisfreies Gelände aussuchen.
- Das Gelände soll einige markante Richtpunkte aufweisen.
- Wenn möglich sollst du aus einem dunklen Hintergrund heraus vorgehen können (Wald, Hang usw.).

#### Vorbereitung des Angriffs

- Nachtangriff trägt immer Stosstruppcharakter. Dies bedingt peinlich genaue Vorbereitung.  
Gewinn: Geringere Verluste, kleinerer Munitionsverbrauch, grösserer Erfolg!  
Preis: Grosser Aufwand an Zeit und Mühe.
- Genaue Aufklärung bei Tag mit Patrouillen, Feldstecher usw., um Stellungen, Minen und Hindernisse rechtzeitig feststellen zu können und günstige Annäherungswege auszumachen.



- Jeder Chef bis hinunter zum Gruppenführer erhält eine detaillierte Ansichts- und Planskizze seines Angriffsstreifens, worin eingezeichnet sind: Azimut der Bussole, Geländehindernisse, Minen, Stacheldraht, Stellungen. Jeder Mann seiner Gruppe muss sich die Skizze einprägen.
- Pro Zug, wenn möglich sogar pro Gruppe, muss ein Mann bei einem Patrouillenunternehmen nachts im Vorgelände der eigenen Stellung gewesen sein, um so das Terrain kennen zu lernen. Diese Leute dienen nachher beim Angriff als «Wegkundige».
- Durch systematischen Einsatz von Infrarotgeräten und Infraskopen während mehrerer Nächte vor dem Angriff hat die eigene Aufklärung festzustellen, ob der Gegner im Abschnitt IR-Beobachtungs- und Nachtzielgeräte verwendet und wo gegebenenfalls diese IR-Quellen stehen.
- Abstimmen des Leuchtmittleinsatzes. Als Chef hast du zu bestimmen, wie der Angriff durchgeführt wird:
  - a) in völliger Dunkelheit, d.h. ohne Gebrauch von Scheinwerfern und Leuchtraketen, oder
  - b) unter voller und andauernder künstlicher Beleuchtung, oder
  - c) bei bloss zeitweiliger Benützung der Beleuchtungsmittel.
- Bei Dauerbeleuchtung wird der Kampf wie am Tag geführt. Bei zeitweiliger Beleuchtung wird bei Licht geschossen und in der Dunkelheit vorgeückt.
- Die Bereitstellung muss relativ weit weg vom Gegner durchgeführt werden, da Geräusche unvermeidlich sind. Für ein Bataillon mindestens 1 km.
- Der Nachtangriff muss zeitlich so angesetzt werden, dass er bei Tagesanbruch sicher beendet und die Sturmtruppe wieder eingegraben ist.

### Festlegen der Angriffsstreifen und der Angriffsziele

- In einem Bataillonsangriffsstreifen (600 bis 1000 m breit) greift in der Regel nur eine Kompagnie an. Diese bildet einen schmalen, tiefen Keil.
- Wenn **ausnahmsweise** zwei Angriffskeile vorgehen sollen, dann an den beiden Flügeln des Angriffssektors.
- Angriffsziele nur kurz stecken und auch dann noch Zwischenziele angeben.
- Die Angriffsrichtung muss immer senkrecht zum Ziel verlaufen.
- Die Angriffsrichtung muss sich an natürliche Richtungslinien anlehnen (Weg, Bachgraben, Baumreihe, Bahngleise, Böschung usw.).
- Keine seitlichen Verschiebungen im Verlaufe des Angriffs.

### Formationen

- Führer weit vorne eingliedern.
- Offiziere und Unteroffiziere werden für die eigene Truppe durch ein weisses Band am Arm kenntlich gemacht.
- Von einer angreifenden Kompagnie ist in der Regel nur 1 Zug vorne. Von diesem wiederum werden zwei Gruppen nebeneinander eingesetzt.
- Im Prinzip kannst du die für den «Tageskampf» reglementarischen Formationen mit geringen Änderungen übernehmen. Deine Leute haben somit nur sehr wenig umzulernen.

- Infraskospäher und Leuchtraketenbeschützen befinden sich bei den Zugführern und beim Kp Kdt. Infraskospäher dürfen beim Marsch das Gerät nicht frei am Körper baumeln lassen, da es ja Infrarotstrahlen besser reflektiert als sein Träger und die Gruppe somit auf grosse Distanz verraten würde.

### Vorarbeiten in die Sturmstellung

- Der Angriff wird wenn möglich ohne Feuervorbereitung durchgeführt, um den Verteidiger nicht vorzeitig aufmerksam zu machen. Die Unterstützungswaffen sind aber feuerbereit und überwachen das Vorgehen.
- Festgestellte Infrarotquellen des Gegners sind in den Feuerplänen der lauernden schweren Waffen speziell eingezeichnet und berücksichtigt, um diese «unsichtbaren Lampen» notfalls schlagartig auslöschen zu können.
- Gehe **nie mit entladener Waffe** vor, der einzelne Mann erliegt sonst dem Gefühl der Wehrlosigkeit. Sämtliche Waffen, von der Pistole bis zum Mg (Trommelmagazin), sind somit geladen.
- Geräuschtarnung: Notfalls musst du unvermeidliche Geräusche der vorgehenden Truppe durch «Geräuschkulissen» übertönen (Mg- oder Artilleriestörungsfeuer).
- Im Laufe des Vorrückens musst du an markanten Geländelinien anhalten, um die Richtung zu kontrollieren, die Ordnung in der Abteilung wiederherzustellen und Sichtverbindung mit Nachbarn und Führern aufzunehmen. Solche natürlichen Haltelinien im Gelände sind: quer zur Angriffsrichtung verlaufende Wege, Bachgräben, Dämme, Zäune, Feldbegrenzungen usw.
- Bei feindlichen Lichtüberfällen wirft sich alles zu Boden, und jede Bewegung erstarrt für die Dauer der Beleuchtung.
- Wenn die Infraskospäher eine feindliche Infrarotquelle entdecken, melden sie dies ihrem Führer. Dieser entscheidet, ob Deckung genommen oder weitermarschiert werden soll. Hierbei musst du berücksichtigen, dass Infraskope die Infrarotgeräte entdecken, bevor du in deren nützliche Reichweite gelangt bist. Eine zeitgerechte Warnung ist deshalb absolut möglich.
- Für 1 km Vorrücken vor Kampfbeginn musst du eine Stunde Zeitbedarf in deinen Kampfplan einsetzen. Für die letzten 100 Meter (gerechnet **vor** der Sturmstellung) nochmals zusätzlich 30 Minuten.
- Du musst deine Truppe möglichst nahe am Feind, aber doch herwärts der Wirkung seiner Nahabwehrwaffen (Lmg, Mg) entfalten. Bei den modernen Nachtbeobachtungs- und Zielgeräten beträgt diese Distanz im Mittel zirka 600 m.
- Lasse den Angriff starr nach dem gefassten Plan abrollen. Änderungen bei eintretenden Friktionen erhöhen bloss das Durcheinander und steigern die Verwirrung.

### Sturm und Einbruch

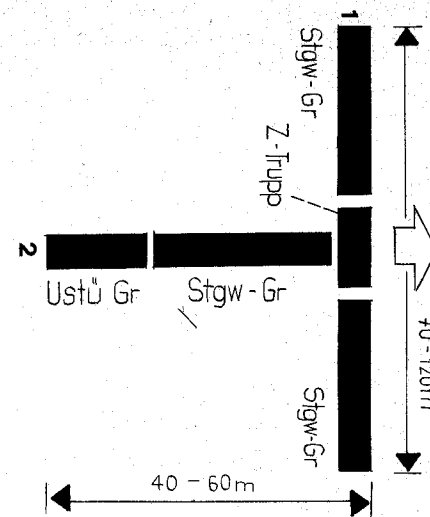
- Wenn Gassen in Drahthindernisse geschnitten werden müssen, arbeite auf dem Rücken liegend. Lasse die zerschnittenen Drahtenden nicht einfach zurückschnellen, sondern stecke sie in die Erde. Arbeite hierzu immer mit einem Kameraden zusammen. Einer hält den Draht, der andere benutzt die Schere.

- In der Sturmstellung kontrollierst du, ob jedermann an seinem Platz ist und ob keine wichtigen Teile fehlen. Der Aufenthalt in der Sturmstellung darf nur ganz kurz sein. Je näher am Feind, um so kürzer. Warte deshalb nicht etwa die Ankunft auch des allerletzten Mannes ab.
- Grobe Zeitangabe für den Aufenthalt in der Sturmstellung:
  - zirka 150 m vom Feind = nicht über 5 Minuten;
  - zirka 50 m vom Feind = zirka 1 Minute.
- Wenn die Distanz es erlaubt, bereitest du den Sturm mit einer Handgranatensalve vor.
- Beim Vorrücken gibst du Sturmfeuer ab und brüllst.
- Nach Erreichen des Angriffsziels gliederst du dich zur Verteidigung. Triff folgende Massnahmen:
  - Sammle deine Leute.
  - Setze alle Mg in vorderster Linie ein.
  - Fasse die übrigen Leute dahinter zusammen, um eine Reserve zur Hand zu haben, für den Fall, dass der Gegner einen Gegenstoss unternimmt.
- Der Einbruchskeil ist nur schmal. Nachfolgende Staffeln rollen die Linie des Gegners seitwärts auf und verbreitern so den Einbruchsraum auf ein erträgliches Mass.

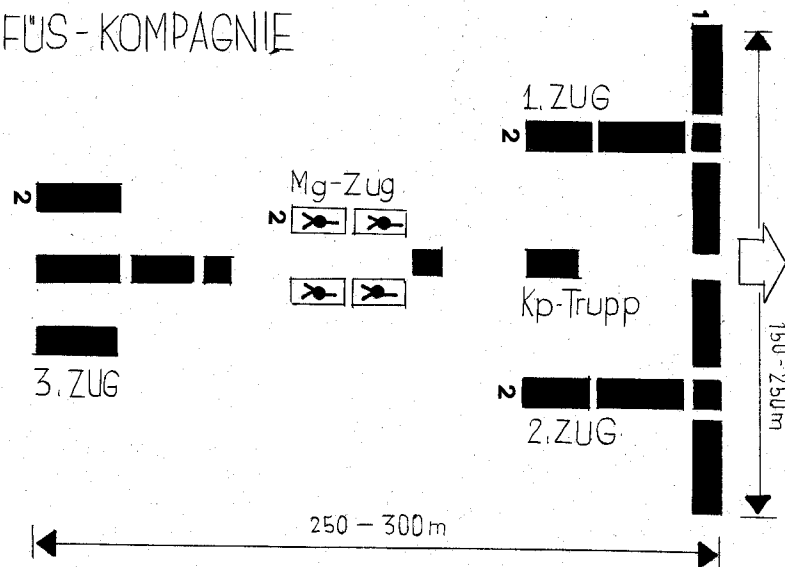
### Wenn beim Angriff die Überraschung misslingt

- Gehe rasch vor, damit der von seinen Posten alarmierte Feind keine Zeit mehr findet, die Feuerstellungen zu besetzen. Du musst bedingungslos geradeaus angreifen. Einsetzendes Abwehrfeuer – das meistens starr ist – darf deine Vorwärtsbewegung nicht aufhalten. Je rascher du vorwärts gehst, um so kürzere Zeit befindest du dich in der beschossenen Zone, und um so geringer werden deine Verluste sein.
- Wenn der Angriff trotzdem im Feuer stecken bleibt, so musst du den Kampf so rasch als möglich abbrechen und dich nicht noch stundenlang mit dem Gegner hürumschiessen. Die Dunkelheit erleichtert dir das Abbrechen des Kampfes.

## FÜS - ZUG

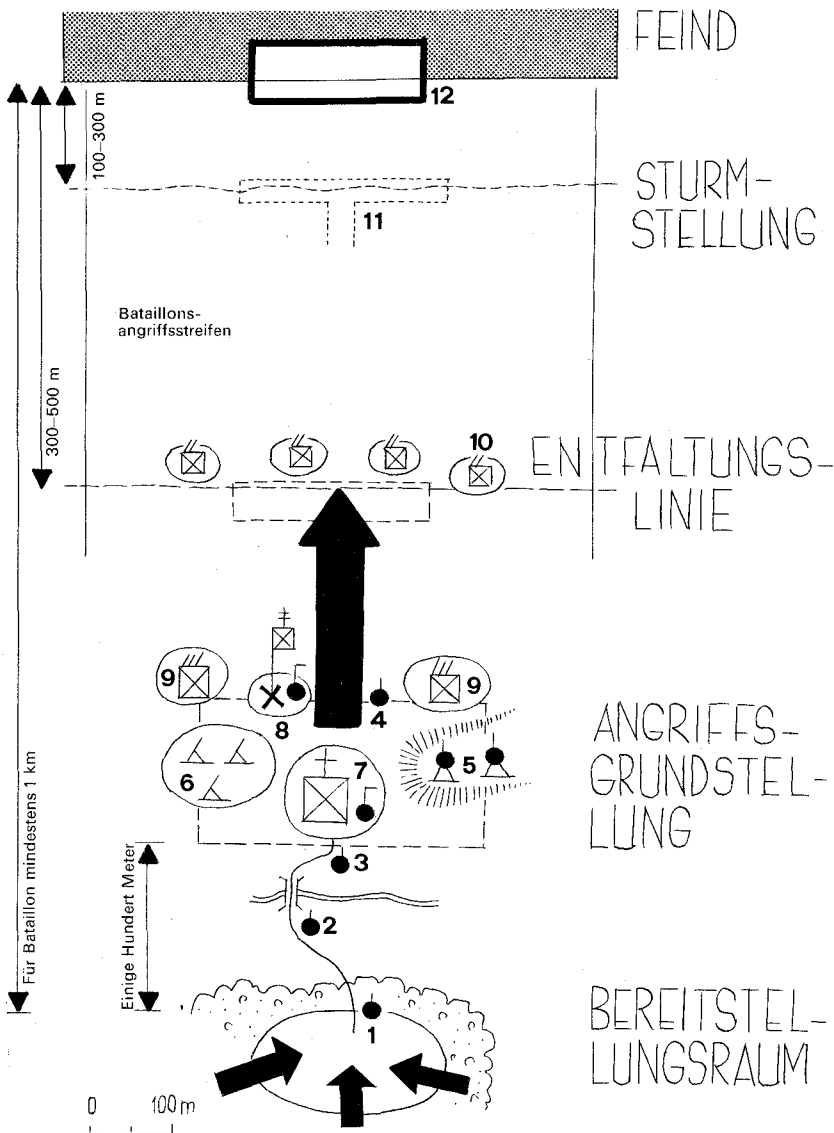


## FÜS - KOMPAGNIE



### Formationen für den Nachtkampf:

- 1 Schützenschwarm (Sturmformation) mit 3–5 Schritt Zwischenraum von Mann zu Mann
  - 2 Schützenkolonne mit 3–5 Schritt Abstand von Mann zu Mann
- Abstände: dunkle Nacht 3 Schritt, helle Nacht 5 Schritt



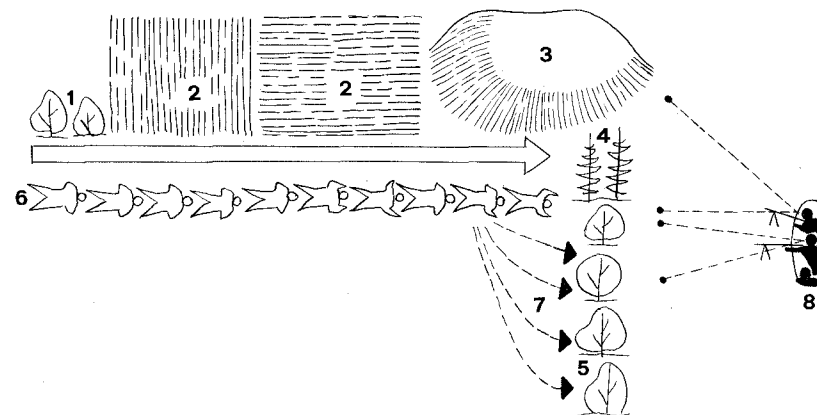
### Beispiel für einen Nachtangriff im Bataillonsverband

– Kräftegliederung:

- **Sicherung:** 1 Füsilierkompagnie (minus Mg-Zug). Einsatz: Zwei Füsilierzüge zur Sicherung der Angriffsgrundstellung. Ein Füsilierzug gruppenweise an der Entfaltungslinie eingesetzt
- **Unterstützung:**
  - a) Eine Artillerieabteilung

- b) Schwere Füsilierkompagnie + 2 Mg-Züge. Total 12 Mw, 8 Mg. Die letzteren werden nach erfolgtem Einbruch den Füsilierkompagnien zurückgegeben
- **Sturmtruppen:** (Einbruch in die feindliche Front) 1 Füsilierkompagnie
  - **Reserve:** (Ausweiten des Einbruchs, ausnützen des Erfolges) 1 Füsilierkompagnie (minus Mg-Zug)
- Bereitstellung:
- Der Weg aus dem Bereitstellungsraum in die Angriffsgrundstellung wird markiert. An kritischen Punkten sind zusätzlich Wegweiserposten zu stellen, z.B.:
- Ablaufpunkt aus dem Bereitstellungsraum (1)
  - Unterwegs an kritischen Stellen (2)
  - Einmarschstelle in die Angriffsgrundstellung (3)
  - Ablaufpunkt aus der Angriffsgrundstellung (4)
- Angriffsgrundstellung: Zugleich Stellungsraum der unterstützenden schweren Waffen. Mg (5), Minenwerfer (6). Diese befinden sich oft mitten im Raum der Füsiliere.
- Sturmtruppe, dabei ein Artillerieschiesskommandant (7)
  - Bataillonsgefechtsstand, dabei ein Artillerieschiesskommandant (8)
  - Füsilierzug. Sichert Sturmtruppe und schwere Waffen (9)
- Entfaltungslinie:
- Bis zur Entfaltungslinie geht die Sturmtruppe geschlossen vor (Füsilierzüge in Eierkolonne). An der Entfaltungslinie wird die Sturmformation eingenommen
  - Distanz Entfaltungslinie–Feind: 300–500 m. Das entspricht der praktischen Wirkreichweite der feindlichen Infrarot-Nachtzielgeräte
  - Sicherungsposten in Gruppenstärke schützen Anmarsch und Entfaltung der Sturmtruppen (10)
- Sturmstellung: 100–300 m vom Angriffsziel entfernt  
Massstäbliche Abmessung der Sturmformation einer Füsilierkompagnie in der Sturmstellung (11)
- Angriffsziel für eine Füsilierkompagnie (100–200 m breit) (12)

### Heranarbeiten eines kleinen Verbandes (z.B. Stosstrupp) an den Feind.

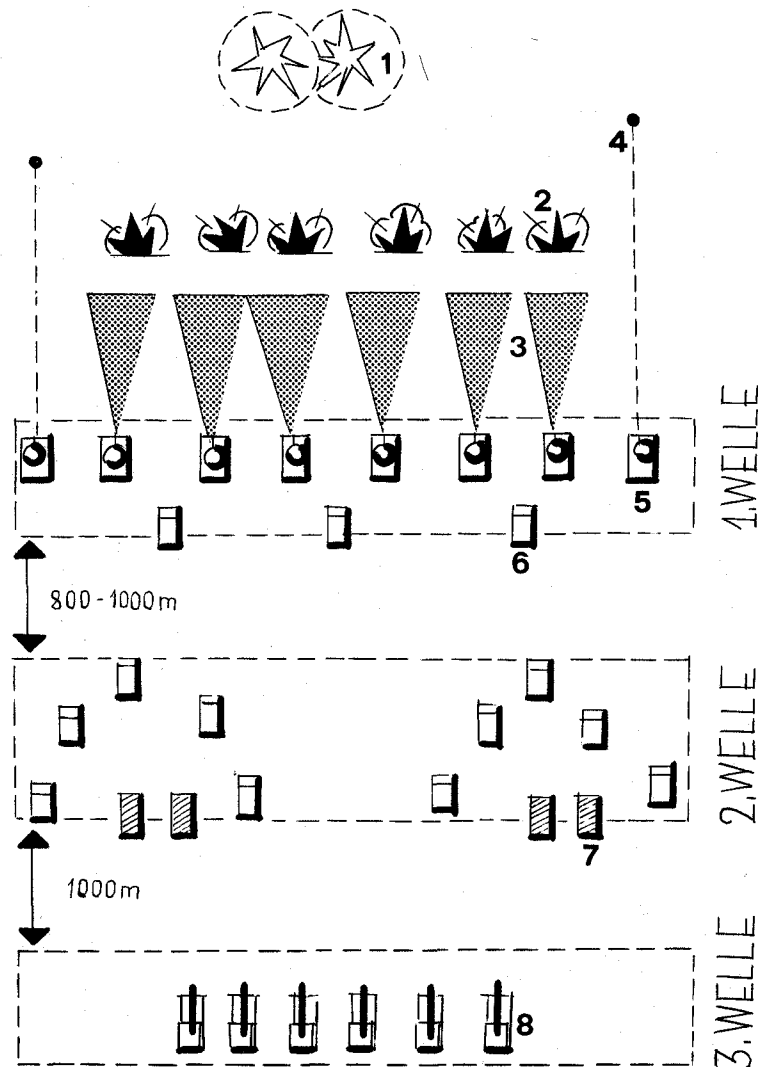


- Richtungslinie: Gebüsch (1), Feldbegrenzung (2), Rand des Abhanges (3)
- Richtungspunkt: Doppeltanne (4)
- Sturmstellung: Buschreihe (5)
- Der Stosstrupp bewegt sich in Form einer «menschlichen Schlange» vorwärts. Alle zehn Meter kurz anhalten. Zweck: Aufschliessen, Ordnung wiederherstellen. Zeitbedarf für 100 m Vorrücken: 30 Minuten! (6)
- Der Stosstrupp entfaltet sich zur Sturmformation. Alle schliessen nach der gleichen Seite auf, damit die Ordnung gewahrt bleibt (7)
- Aus der Sturmstellung bis auf Handgranatenwurfweite an den Gegner herankriechen. Dann Handgranaten-Reihenwurf. Nach den Detonationen mit Sturmfeuer und Gebrüll einbrechen
- Feindlicher Posten (8)

## 4. Das Kampfverfahren des überlegenen Gegners

(Panzerangriff bei Nacht)

- Nächtliche Panzerangriffe sind vor allem ein Mittel des Bewegungskrieges. Sie können nur unter folgenden Umständen durchgeführt werden:
  - Panzergünstiges Gelände (kein Wald, keine Ortschaften, keine natürlichen Hindernisse).
  - Schwacher, nicht voll abwehrbereiter Verteidiger in schlecht oder gar nicht ausgebauter Stellung.
- Wo diese Voraussetzungen nicht erfüllt sind, ist der Gegner gezwungen, zu Fuss mit Infanterie voraus anzugreifen.
- Die Infrarot-Nachtfahrgeräte der Panzer reichen bis 150 m, die Infrarot-Nachtzielgeräte bis 1 km. Erwünscht ist aber trotzdem: Mondnacht, helle Schneenacht oder Sicht von blossen Auge bis 150 m.
- Die Abwehrfront des Verteidigers soll vor Mitternacht durchbrochen sein, so dass der Panzerverband die Artillerie noch vor Tagesanbruch anpacken und überrollen kann.
- Wenn immer möglich werden keine künstlichen Leuchtmittel eingesetzt.
- Wenn der Verteidiger das Vorfeld erhellt, wird er vom Angreifer durch Nebelgeschosse sowie «Direktanstrahlen» mit Scheinwerfern geblendet. Reichweite dieser Scheinwerfer zirka 2 km.
- Der Gegner unterteilt seinen Angriffsverband in der Regel in 3 Wellen.
- Die erste Welle besteht aus der Masse der verfügbaren Panzer und einzelnen Schützenpanzern, z.B. ein Panzerbataillon und eine Panzergrenadierkompanie. Letztere zum Nahschutz der Panzer.
- Die zweite Welle besteht aus der Masse der Panzergrenadiere und etwas Panzerpionieren, z.B. einem Panzergrenadierbataillon (minus eine Kp) plus eine Kompanie Panzerpioniere. Letztere um Hindernisse rasch beseitigen zu können.
- In der dritten Welle folgt die Selbstfahrartillerie.
- Die erste Welle fährt in Linie, das heisst Panzer neben Panzer auf gleicher Höhe. Abstand von Panzer zu Panzer zirka 50 m, damit sich die Fahrzeuge in der Dunkelheit nicht gegenseitig rammen. Durch diese breite Formation entsteht eine mächtige Feuerfront. Angriffsbreite eines solchen Verbandes etwa 1,2 bis maximal 1,5 km (am Tag zirka 2 km).
- Alle Mg der Panzer und der Schützenpanzer der ersten Welle schiessen während der Fahrt einen «Feuervorhang» gegen vermutete Stellungen. Panzerkanonenfeuer nur während Schiesshalten.
- Die zweite Welle kämpft mit 20-mm-Maschinenkanonen, 12,7-mm-Mg, Maschinenpistolen und HG über Bord.
- Der Angriffsverband geht abschnittsweise vor. Etwa alle 1000 m wird kurz angehalten, gesammelt und neu geordnet. Trotzdem werden nächtliche Panzerangriffe mehr mit dem Gashebel «durchgefahren», als mit Feuer «durchgekämpft».
- Abstand zwischen der ersten und zweiten Welle etwa 800 bis 1000 m. Zwischen der zweiten und dritten Welle 1000 m.



Schematische Darstellung eines Panzerangriffs bei Nacht.

- 1 Artillerie-Leuchtgranaten zur Erhellung und Markierung des Hauptangriffsziels
- 2 Panzerkanonenfeuer
- 3 Maschinengewehrfeuer
- 4 Mg-Feuerstösse mit Leuchtspur, um Standort anzuzeigen
- 5 Kampfpanzer
- 6 Kampfschützenpanzer (Panzergrenadiere)
- 7 Transportschützenpanzer (Panzerpioniere)
- 8 Selbstfahrartillerie

- Erste Welle linear gegliedert
- Zweite Welle in sich gestaffelt, um noch manövrieren zu können



# Kampf im Winter

## 1. Allgemeines

- Der Schnee kann für Motorfahrzeuge und Pferdegespanne jede Bewegung ausserhalb gebahnter Wege unmöglich machen.
- Schneehöhen über 25 cm bedingen für Motorfahrzeuge Vorspuren. Pferdegespanne können noch bis 30 cm Schneehöhe ohne «Spuren» auskommen. Saumtiere sogar bis 50 cm.
- Auch geringer Schneefall kann unter Windeinfluss durch Schneeverwehungen zu Verkehrsstörungen führen.
- Bedeckter Himmel erschwert Geländebeurteilung, Beobachtung und Zielbezeichnung. Verschneite Höhen und Mulden zeichnen sich nur undeutlich ab, was grosse Fehler beim Distanzschätzen verursacht.  
Bei Frostwetter ist die Sicht meist gut, und Geräusche sind auf grosse Distanzen hörbar.
- Schnee ist an sich kalt, richtig ausgenützt schützt er aber gegen Kälte und Wind. In genügender Stärke gibt er Deckung gegen Beschuss. Schnee ist ein gutes Tarnmittel. Bei geringer Kälte besteht fallender Schnee aus Flocken (lockere Decke), bei grosser Kälte aus Körnern. Wind presst den Schnee zusammen.
- Kälteschäden treten im allgemeinen erst dann auf, wenn Übermüdung Gleichgültigkeit und Teilnahmslosigkeit hervorruft.

### Marsch

#### Wegerkundung:

Frühzeitige Wegerkundung stellt fest:

- Schneehöhe und -art (Neuschnee, Nassschnee, Harsch, Verwehungen, Vereisungen).
- Ob der Weg vorgespurt ist oder nicht.
- Ob Ausweichstellen für Gegenverkehr vorhanden sind.
- Ob und wo Lawinengefahr besteht.

#### Wegmarkierung:

- Schneefall und Verwehungen machen Wege im Winter oft unkenntlich. Deshalb ist zuverlässige Wegmarkierung unerlässlich.
- Du musst zwischen Dauerwegen und vorübergehend benutzten Wegen unterscheiden. Dauerwege werden durch haltbare Zeichen kenntlich gemacht (2 m hohe Stangen, Schneemänner usw.). Bei nur vorübergehend benutzten Wegen genügen geknickte Zweige, Stoffresten usw. Wo fremde Spuren den eigenen Weg kreuzen, werden sie mit einem Besen aus Tannenreis verwischt.

#### Marschvorbereitung:

- Verbiete bei strenger Kälte das Rasieren am Morgen.
- Lasse die Marschportion essfertig in Papier eingewickelt in der Hosentasche oder am Körper tragen, damit sie nicht gefriert.

Bild aus dem Krieg: Infanteristen im verschneiten Schützenloch

- Jedes Motorfahrzeug oder Fuhrwerk hat genügend Zugstricke bei sich, damit es notfalls durch Mannschaft herausgezogen oder abgeschleppt werden kann. (Dazu gefüllten Sandsack!)
- Gib warme Verpflegung vor dem Marsch und heiße Getränke auf dem Marsch aus.
- Lass den Wegmarkierungs- und Spurtrupps genügend Vorsprung, damit du sie mit der schneller marschierenden Truppe nicht einholst und dann untätig in der Kälte herumstehen musst.
- Achte darauf, dass die Leute für den Marsch nicht zu warm angezogen sind. Zusätzliche Kleidungsstücke, wie Strickwesten usw., gehören in den Rucksack. (Nicht nur befehlen, sondern auch kontrollieren!)
- Vermeide untätiges Herumstehen. Das Antreten und Einfädeln in die Marschkolonnen muss so spät wie möglich erfolgen.

### **Marsch:**

- Im Winter wird in ruhigem und langsamem Tempo marschiert, damit die Leute nicht ins Schwitzen kommen. Als Ausgleich dafür schaltest du nur ganz kurze Halte von 5 Minuten ein. Kürzere Strecken werden überhaupt ohne Rast durchmarschiert.
- Lasse die Waffen umgehängt tragen, damit die Leute die Hände in den Taschen wärmen können.
- Bei hohem Schnee oder starkem Wind müssen die vordersten Leute in der Marschkolonnen von Zeit zu Zeit ausgewechselt werden.
- Bei Mannschaftstransporten auf Motorfahrzeugen wird nicht stundenlang durchgefahren, bis die Leute völlig erstarrt sind. Schalte jede Stunde einen kurzen Halt von 5 bis 10 Minuten ein. Lasse die Leute absteigen und sich durch Bewegung erwärmen.

### **Rast:**

- Rastplätze müssen zumindest im Windschatten liegen (Waldränder, Mauern, Bahndämme usw.).
- Lasse die Mäntel anziehen und die Zelttücher umhängen. Bei Rasten von einer Stunde und mehr lasse das verschwitzte Hemd wechseln (nicht nur befehlen, sondern auch kontrollieren!).
- Gib wenn möglich heißen Tee aus. Keinen Alkohol!

### **Orientierung:**

- Für das Zurechtfinden benötigst du Karte, Wegkroki und Bussole.
- Das Gesicht der Landschaft wird durch den Schnee verändert. Bodenformen treten weniger ausgeprägt in Erscheinung. Die Bodenbedeckung gewinnt an Bedeutung. Schneefall nimmt dir die Sicht und deckt Wegmarkierungen und Spuren der Wegpatrouillen ein.
- Wenn du den Weg verloren hast, triff folgende Massnahmen: Ruhiges Blut behalten. Erst denken, dann handeln. Lasse das Gros deiner Leute an einem geschützten Platz zurück. Suche mit einigen ausgewählten Leuten den Weg. Wenn du den Weg nicht finden kannst, überlege, ob es einen Sinn hat, weiterzumarschieren, um in erreichbarer Distanz auf bekanntes Gelände zu treffen. Falls dies nicht möglich ist, musst du biwakieren, um den Tag oder besseres Wetter abzuwarten, welches eine Orientierung ermöglicht.

## **Biwak**

### **Biwakplatz:**

- Senken, Mulden und Täler haben im allgemeinen eine tiefere Temperatur als ihre Umgebung.
- Schneefreie Stellen deuten darauf hin, dass sie dem Wind besonders ausgesetzt sind. Sie eignen sich deshalb nicht als Biwakplatz.
- Im Walde ist es wärmer als auf freiem Felde.
- Unterkunft in Gebäuden – selbst wenn es sich nur mehr um Ruinen handelt – ist dem Biwakieren im Freien immer vorzuziehen. Nicht zuletzt, weil sich Wärmefeuern im Hausinnern gut tarnen lassen.

### **Einrichtung der Biwaks:**

- Scheue einen grösseren Zeitaufwand für das Einrichten des Biwaks nie, selbst dann nicht, wenn dies auf Kosten der Ruhezeit geht. Ein gut ausgebautes Biwak ermöglicht bessere Erwärmung und Erholung.
- Du musst sofort nach dem Halten mit dem Biwakbau beginnen, damit deine Männer warm bleiben.
- Der Eingang zum Biwak soll möglichst tief liegen. Ebenso muss der Raum so niedrig sein wie möglich. Die Lagerstätte dagegen soll hoch liegen. Die Wärmequelle (Feuer, Kocher usw.) muss tief sein (Kochgrube, Feuergrube).
- Da man gegen Bodenkälte weit empfindlicher ist als gegen Luftkälte, muss dem Bau der Schlafunterlage Beachtung geschenkt werden. Als Unterlage eignen sich Tannenreisig, Farnkraut, Stroh oder Heu (20 bis 30 cm dick). Über diese Unterlage wird das Zelttuch oder die Decke ausgebreitet.
- Wichtig ist, dass das Unterlagematerial locker aufgeschichtet wird, so dass Luftpolster entstehen, welche Bodenkälte oder Nässe isolieren.
- Die Art der eigentlichen Biwakbauten richtet sich nach Lage und mitgeführter Ausrüstung. Es kommen für dich in Frage: Zelt, Schneegrube und Iglu.

### **Zeltbau:**

- Wenn du viel Zeit hast: Schaufle den Schnee bis auf den bewachsenen Boden weg. Bedecke den Boden mit einer Schicht Tannenreisig. Schlage die Zeltwand am Rande von aussen nach innen um und lege Rollen aus Stroh oder Reisig an den innern Rand der Zelttücher, damit ein winddichter Abschluss entsteht. Erstelle ein Doppeldach und füttere den Hohlraum zwischen den Zelttüchern mit Laub, Reisig, Heu oder Stroh aus. Wirf auf der Windseite hohe Schneewälle auf, damit der Wind über das Zelt hinwegfegt. Eine Schneeschicht auf dem Zeltdach hält die Wärme fest. Wenn du das Zelt zum Teil eingräbst, erhältst du Schutz gegen Splitter von Sprenggeschossen, und zudem wird die Wärme besser festgehalten.
- Wenn du wenig Zeit hast: Verzichte auf das Eingraben des Zelttes und auf das Wegschaufeln des Schnees. Ein Doppeldach sowie der Schneewall als Windschutz müssen auf jeden Fall gemacht werden.
- Bei Frost muss beim Abbrechen des Zelttes sehr vorsichtig vorgegangen werden. Steifgefrorene Zelttücher brechen leicht!

## Bau von Schneegruben:

- Die Schneegrube ist das einfachste Mittel, um dir im Schneesturm oder beim Steckenbleiben des Angriffs im offenen Schneegelände rasch eine Notunterkunft zu verschaffen.
- Schnee ist winddicht und hält dreimal so warm als Holz. Es muss lediglich zwischen Körper und Schnee eine Zwischenschicht geschaffen werden, damit der Schnee nicht schmilzt und dem Körper Wärme entzieht.
- Die Schneegrube wird mit rechteckigem Grundriss senkrecht in den Schnee gebaut. Für einen einzelnen Mann wird mit 1 m Breite und 2 m Länge gerechnet. Wird die Grube von mehreren Personen belegt, so reduziert sich die pro Mann benötigte Breite auf 70 cm. Die Tiefe der Grube muss mindestens 1 m betragen. Bei geringer Schneelage werden die Ränder der Grube durch Schneewälle erhöht. Zum Zudecken der Grube verwendest du Skis, Stangen oder Bretter. Darüber kommt das Zelttuch und auf dieses eine Lage Schnee.

## Iglu-Bau:

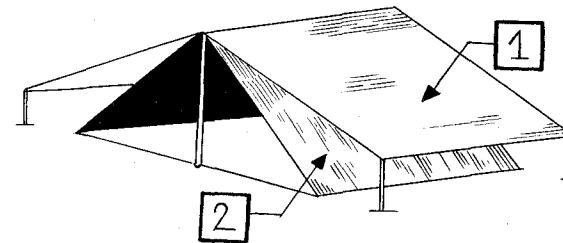
- Abmessungen des Iglu: Höhe 1½ m. Aussendurchmesser: 3 m. Platz: 3 bis 4 Mann. Bauzeit: 4 Mann 3 Stunden.
- Trockener, harter Schnee eignet sich für den Iglu-Bau am besten. Gefrorener Schnee ist weniger gut, Pulverschnee ungeeignet.
- Bauvorgang:
  1. Spaten oder Skistock in den Schnee stecken, Schnur daran befestigen. Mit diesem improvisierten Zirkel einen Kreis von 3 m Durchmesser ziehen.
  2. Rundgraben für das Fundament in den Schnee stampfen. Dieser bietet dem ersten Schneering guten Standboden und seitlichen Halt.
  3. Schneeblöcke ausschneiden. Format 60 cm lang, 30 cm breit, 30 cm hoch. Ersten Schneering setzen. Blöcke ganz leicht nach innen neigen.
  4. Weitere Ringe aufsetzen. Spiralförmig («schneckenhausähnlich») weiter bauen. Spiralen immer enger werden lassen.
  5. Dach aufsetzen: 2 bis 3 Mann stellen sich ins Innere und bilden mit einem Zelttuch eine Art Dachkuppel, auf welcher der letzte Block aufgesetzt und mit Schnee beworfen wird. Nach einigen Minuten kann die «Stütze» weggenommen werden. Auf diese Art kann auch bei ungünstigem Schnee noch eine Decke gebildet werden.
  6. Fugen am Bau mit Schnee ausfüllen. Als Tarnung den ganzen Iglu mit Schnee bewerfen.
  7. Boden im Iglu-Innere mit Tannenreisig auslegen.
- Der Eingang muss auf der windabgekehrten Seite angelegt werden. Verschluss: mit Schneeblöcken. Wenn man viel Zeit hat, wird ein Schneetunnel von 3 m Länge angehängt (senkrechte Schneemauern mit waagrecht aufgelegten Blöcken als Decke).
- Beheizung: normalerweise wird nicht geheizt, da die Innentemperatur allein schon durch die Körperwärme auf über Null Grad steigt. In Notfällen (z.B. Verwundetenversorgung) kann der Iglu mit Kerzen bis auf +18 Grad erwärmt werden. Temperaturen von max. +5 Grad sind für die Haltbarkeit des Iglu am besten.
- Sauerstoffkontrolle: Eine Kerze 50 cm über Boden anzünden. Solange sie brennt, reicht die Atemluft für die Bewohner. Der Iglu muss von Zeit zu Zeit

gelüftet werden. Für Sauerstoffkontrolle und Lüftung wird eine ständige Wache eingeteilt.

- Im Iglu darf nicht mit META gekocht werden (giftige Abgase!).
- Zeitweilig unbewohnte Iglu sind durch Öffnen des Einganges auszukühlen, so dass das Schmelzwasser im Innern gefrieren kann. Die hierbei entstehende Eisrinde erhöht die Dauerhaftigkeit des Baues.
- Bei Tauwetter kann der Iglu noch eine Weile erhalten werden, wenn er mit einer dichten Schicht Tannenreisig umgeben wird.

## Verhalten beim Biwakieren:

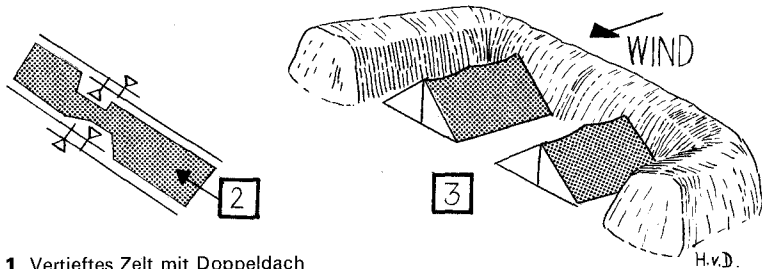
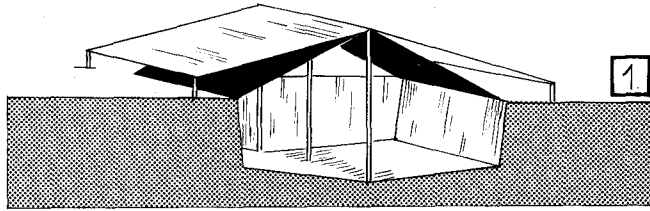
- Nach Beendigung der Biwakarbeiten müssen die Leute trockene Wäsche anziehen. (Nicht nur befehlen, sondern auch kontrollieren!) Beengende Kleidungsstücke werden gelockert. Wo keine Trockengelegenheit besteht, wird die verschwitzte Wäsche über die trockene Körperumhüllung gelegt, so dass sie durch Körperwärme trocknet. Die ausgezogene nasse Körperwäsche friert sonst steif.
- Bei grosser Kälte musst du im Biwak die Schuhe nach dem Wechseln der Socken wieder anziehen, sie frieren sonst steif, und du hast Mühe, sie anzuziehen. Zudem verursachen sie Scheuerungen. Die Füsse steckst du in den Rucksack. Bei genügender Zahl von Zelttüchern werden Zeltsäcke erstellt.
- Vor dem Schlafengehen im Biwak muss der Körper durch kräftige Bewegungen (Freiübungen, Dauerlauf) erwärmt werden.



Einfaches Zelt mit Doppeldach

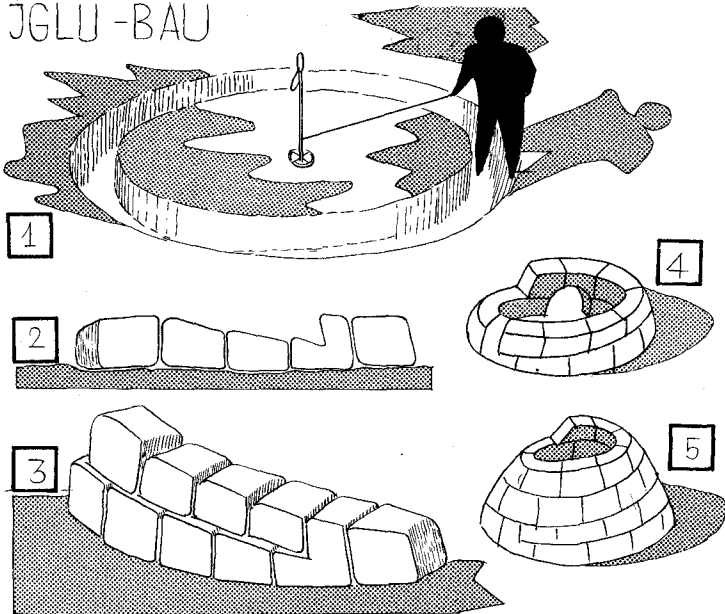
1 Oberes Zelttuch

2 Unteres Zelttuch. Zwischenraum mit Stroh, Heu, Laub oder Reisig ausfüllen



- 1 Vertieftes Zelt mit Doppeldach  
 2 Füllmaterial  
 3 Zeltbiwak hinter Windschirm aus Schnee

## JGLU -BAU



## Bewaffnung, Ausrüstung und Bekleidung

### Bewaffnung und Ausrüstung:

Bei niedriger Temperatur treten leicht Störungen in der Funktion der Waffen auf. Triff dagegen folgende Massnahmen:

- Entfette vor dem Schiessen Verschluss, Schlagvorrichtung, Patronenlager und Abzugvorrichtung. Entferne bei den Patronen den Fettring zwischen Hülse und Geschoss.
- Wenn die Waffe nach den ersten Serien warmgeschossen ist, mache Gefechtsölung. Verwende hierzu nur PO-Mischung ( $\frac{1}{3}$  Mg-Öl und  $\frac{2}{3}$  Petroleum). Da die PO-Mischung die Rostbildung sehr stark fördert, müssen die Waffen nach dem Gefecht gründlich gereinigt und wieder normal gefettet werden.
- Nimm die Waffen in kurzen Gefechtsphasen nicht in den warmen Unterstand mit, sondern lasse sie im Freien stehen. So kann sich an ihnen kein Kondenswasser bilden, das nachher gefrieren würde. Wo Waffen ausnahmsweise in die Unterstände genommen werden (z.B. um Störungen zu beheben), müssen sie nach dem «Schwitzen» abgetrocknet werden, damit sie später im Freien nicht einfrieren.
- Verhindere während Gefechtsphasen das Einfrieren der Waffen, indem speziell hierfür bestimmte Wachen alle 10 Minuten die beweglichen Teile kräftig betätigen.
- Mw und Geschütze: Rohre trocken halten. Mündungskappen solange als möglich aufgesetzt lassen. Auf gefrorenen Boden aufgesetzte Mw-Bodenplatten verschieben sich leicht beim Schuss. Wenn du Zeit hast, muss der Boden vorher durch «Feuermachen» aufgetaut werden. Hoher Schnee vor dem Mw-Stellungsbezug wegschaufeln, Rest nachher feststampfen. Vor dem Schiessen mit dem Rohrwischer eventuell vorhandenen Reif oder Eisüberzug aus dem Rohrrinnern entfernen. Mw und Geschütze, die sehr lange ungeschützt im Freien besonderer Kälte ausgesetzt waren, müssen vor dem eigentlichen Schiessen durch einen Schuss mit kleiner Ladung «vorgewärmt» werden. Wird sofort mit grösster Feuergeschwindigkeit und grösster Ladung geschossen, besteht die Gefahr von Versagern und Rohrkrepiern. Artillerie- und Mw-Geschosse müssen vor dem Laden frei von Reif und Eis sein (speziell die Führungsringe der Geschosse).
- Optische Geräte: Feldstecher, Scherenfernrohre und Richtaufsätze dürfen keinen grossen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. In trockenen, ungeheizten Räumen lagern (z.B. Vorraum zum Unterstand usw.).
- Funkgeräte und Telefonapparate: Atemniederschlag am Mikrofon nach dem Sprechen sofort mit einem trockenen Lappen abwischen. Telefon und Funkgeräte wenn möglich in geheizten Räumen bedienen. Batterien sind kälteempfindlich (Kapazitätsverringering). Telefonschnüre an Handapparaten vor Nässe und Knicken schützen.
- Schutzmaske. Nach Gebrauch sofort trockenreiben. Nicht feucht in den Maskensack stecken. Steifgefrorene Masken wegen Bruchgefahr nicht knicken.

### Bekleidung:

- Zu enge Kleidungsstücke behindern den Blutkreislauf und begünstigen Erfrierungsschäden.



- Allgemein schützen mehrere dünne Schichten Bekleidung besser als einige wenige dicke.
- Als Winterartikel stehen zur Verfügung: Handschuhe, Leibbinde, Winter- (Fell-) Mütze, Gamaschen und Kaput. Protektor-Tarn- und Windschutzanzüge, Schafpelzmäntel und Stiefel kommen für die Masse der Armee nicht in Frage.
- Trage den Stahlhelm bei strenger Kälte über der Ohrenkappe. Als Behelfsmassnahme kannst du den Oberteil eines alten Filzhutes in den Helm legen oder eine Schicht Zeitungspapier einfügen.
- Der Rückengürtel des Kaputs soll so lose wie möglich geknöpft sein. Sonst liegt der Mantel zu eng an und bietet keinen Kälteschutz.
- Die Füsse sind besonders empfindlich gegen Frost. Nagelschuhe leiten die Kälte. Mache deshalb Einlegesohlen aus Zeitungspapier oder noch besser aus Filz (alter Hut). Diese Massnahmen dürfen aber die Bewegungsfreiheit des Fusses nicht einengen. Du musst im Schuhinnern auf alle Fälle noch die Zehen bewegen können. Sonst riskierst du Erfrierungen.
- Zeitungspapier auf Brust und Rücken, unter der Strickweste getragen, bildet einen guten Kälteschutz.
- Frische Wäsche hält wärmer als lange getragene.

### Verpflegung:

- Je grösser die Kälte, desto fettreichere Nahrung ist notwendig. Im Winter müssen deine Leute öfters als im Sommer warme Speisen und heisse Getränke erhalten.
- Ist eine Abgabe warmer Verpflegung infolge der Gefechtslage nur bei Dunkelheit möglich (Prinzip der Morgen- und Abendverpflegung), so versuche, der Truppe tagsüber wenigstens heissen Tee nachzuschieben.
- Lebensmittel mit einer Temperatur von weniger als +3 Grad Celsius oder in gefrorenem Zustande sind gesundheitsschädlich.
- Alkohol darfst du nur abends in der Unterkunft ausgeben.
- Lebens- und Genussmittel sind zum grössten Teil empfindlich gegen Nässe und Kälte.  
Folgende Lebensmittel werden durch die Kälte in ihrer Haltbarkeit nicht wesentlich beeinträchtigt:  
Brot, Fleisch, Fleisch- und Fischkonserven, Fett, Dörrobst und Dörrgemüse, Mehl, Teigwaren, Reis, Kaffee, Tee, Salz und Zucker.  
Folgende Lebensmittel sollen nicht unter 0 Grad gelagert werden:  
Milch, Obst- und Gemüsekonserven, Gemüse, Käse, Kartoffeln.
- Wiederholtes Auftauen und wieder Einfrierenlassen ist schädlich.
- Gefrorenes Brot ist monatelang haltbar. Zum Auftauen musst du es in Stücke schneiden und auf die Herdplatte legen. Notfalls kannst du es in der Hosentasche durch die Körperwärme auftauen.
- Gefrorenes und aufgetautes Fleisch bald verbrauchen, denn es verdirbt nach dem Auftauen unverhältnismässig rasch.
- Gefrorene Konserven dürfen nicht auf den Ofen gestellt werden. Sie sind bei etwa +15 Grad langsam aufzutauen. Wenn hierbei die Büchsen aufgetrieben werden, so beeinträchtigt dies die Verwendungsfähigkeit der Konserven nicht.
- Gefrorenes frisches Gemüse muss sofort nach dem Auftauen verwendet werden.

## 2. Verteidigung

### Allgemeines

- Den Witterungsunbilden (Schnee, Kälte, Nässe) entsprechend, wirst du dich im Winter noch mehr als sonst in Gebäuden und Wäldern festsetzen. Der Besitz von Ortschaften kann zur Existenzfrage werden.
- Überlasse dem Gegner das freie Gelände, wo er nur wenig Deckung findet und der Witterung voll ausgesetzt ist. Als Verteidiger bist du begünstigt durch den relativen Komfort einer organisierten Stellung.
- Das Beobachten und Beherrschen des Geländes zwischen den einzelnen Stützpunkten ist im Winter einfacher, da Bäume und Sträucher entlaubt sind und kleine Bodenebenheiten durch den Schnee egalisiert werden.
- Der gefrorene Boden erschwert das Eingraben, und die Kälte setzt die Arbeitsleistung herunter. Stellungsbau im Winter erfordert das Vier- bis Fünffache an Zeit. Der grösseren Bauzeit wegen kannst du in der Regel nur eine Stellung richtig ausbauen. Um trotzdem die nötige Tiefe in dein Abwehrdispositiv zu bekommen, musst du rückwärts der voll ausgebauten Stellung viele «Schneestellungen» errichten. Diese bestehen aus 100 bis 150 cm hohen und 3 bis 4 m dicken Schneewällen und dienen als Auffangstellung sowie zum Bereitstellen von Reserven. Sie lassen sich hervorragend tarnen und sind rasch errichtet.\*
- Bringe im verschneiten, einförmigen Vorgelände unauffällige Distanzmarken an, damit das Abwehrfeuer mit dem richtigen Visier geschossen werden kann.
- Denke an die Zeit der Schneeschmelze. Baue deine Stellungen nicht an Plätzen, die schon im Sommer nass sind. Denn sonst sind diese bei Schneeschmelze sicher unter Wasser.

### Reserven

- Placiere deine Reserven im Winter näher als im Sommer, da sie durch den tiefen Schnee am raschen Vorgehen gehemmt werden.
- Standort der Kp-Reserve: im Winter 300 bis 500 m hinter den vordersten Stützpunkten (im Sommer 500 bis 1000 m).  
Standort der Bat-Reserve: im Winter 1 bis 1,5 km hinter den vordersten Stützpunkten (im Sommer 1,5 bis 2 km).
- Dezentralisiere deine Reserven, da eine weit abgelegene «Gesamtreserve» infolge der erhöhten Verschiebungsschwierigkeiten leicht zu spät kommt.
- Schnee behindert deine Bewegungen als Verteidiger. Zwischen den einzelnen Stützpunkten musst du Verbindungsspuren anlegen. Für die Reserven schaffst du Spuren in Richtung der einexerzierten Gegenstösse. (Beachte: Tarnung, Spurenführung zur Täuschung.)

\* Gegen Mg-Feuer und Splitter schützen: 4 m Neuschnee, 3 m gefrorener Schnee, 2 m festgestampfter Schnee, 1 m Eis.

## Stellungsbau

### Allgemeines:

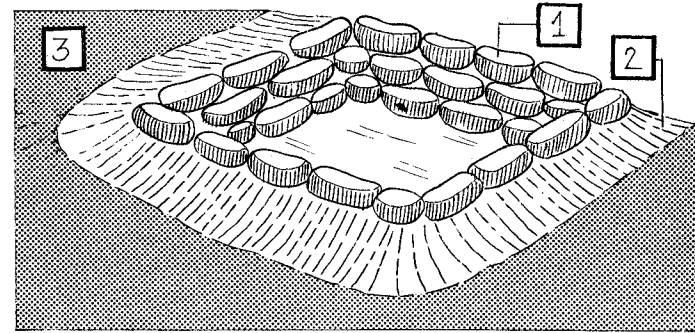
- Winterstellungen (Gräben, Schützenlöcher usw.) musst du tiefer anlegen als normal, da sich die Grabensohle durch Schnee, Eis und Schmutz langsam hebt.
- Auf 3 bis 4 offene Waffenstellungen musst du einen gedeckten Unterschlupf, der **geheizt** werden kann, erstellen. In diesem können sich die Besatzungen der offenen Stellungen im Turnus aufwärmen.
- Mg müssen im tiefen Schnee auf Bretterunterlage aufgesetzt werden. Die Lafettenfüsse sind mit Sandsäcken zu beschweren.

### Einfachste Stellungen:

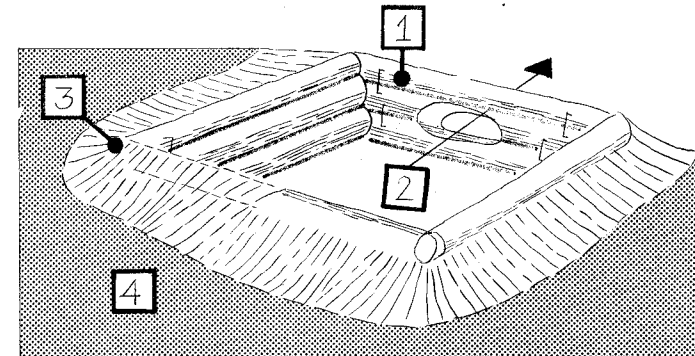
- Wenn du dich wegen gefrorenem Boden, hohem Schnee oder Zeitmangel nicht eingraben kannst, so baue Deckungen über der Erde. Hierfür gibt es zwei Möglichkeiten: Aufbau aus Sandsäcken und Aufbau aus Rundhölzern.
- Rund um die Aufbauten wird Schnee aufgeworfen und um die Deckungskraft zu erhöhen, festgestampft. Sandsäcke können mit Wasser übergossen und eingefroren werden.  
Über das Ganze kommt eine Schicht lockeren Schnees als Tarnung. Der Boden der Stellung wird mit einer 30 cm dicken Schicht Stroh oder Tannenreisig gegen Kälte isoliert. Zur Tarnung nach oben wird ein weisses Tuch über die Stellung gespannt.

### Scheinanlagen:

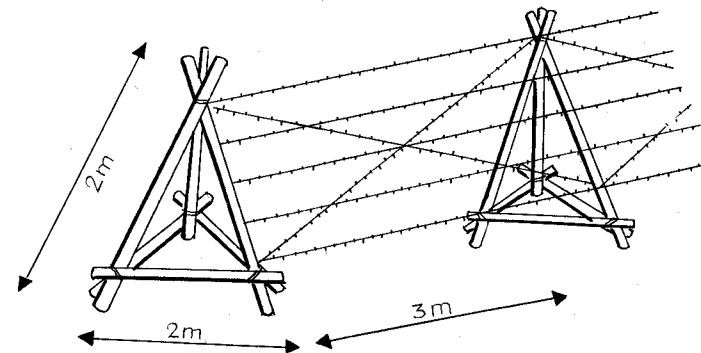
- Scheinanlagen müssen taktisch wahrscheinlich liegen und in Grösse und Form dem wirklichen Objekt entsprechen. Zur Erzielung der notwendigen Schattenwirkung müssen Scheingräben und Schützenlöcher mindestens 50 cm tief im Schnee ausgehoben werden. Die Seitenwände sind steil zu halten, der Grund ist zur Vortäuschung grösserer Tiefe mit Tannenreisig oder Russ zu bedecken. Zur Scheinanlage musst du Trampelpspuren legen.



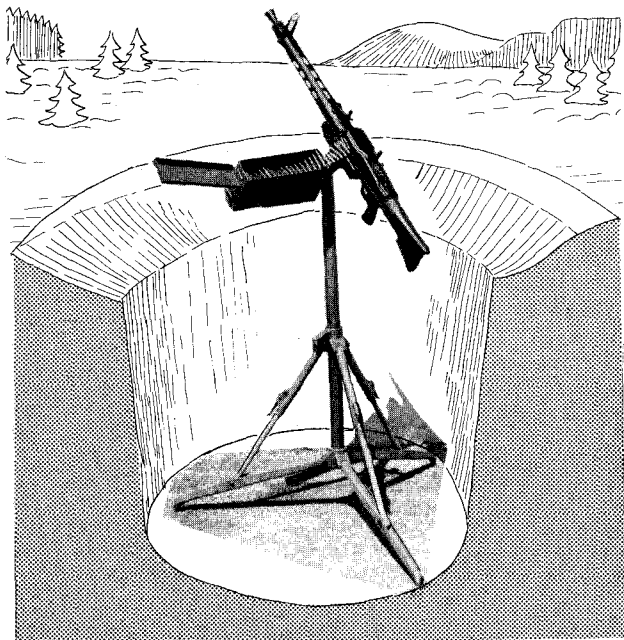
Einfache Stellung im Schnee. Sandsäcke, mit Wasser übergossen und festgefroren (1). Aufgeworfener und festgestampfter Schnee (2). Natürliche Schneedecke (3).



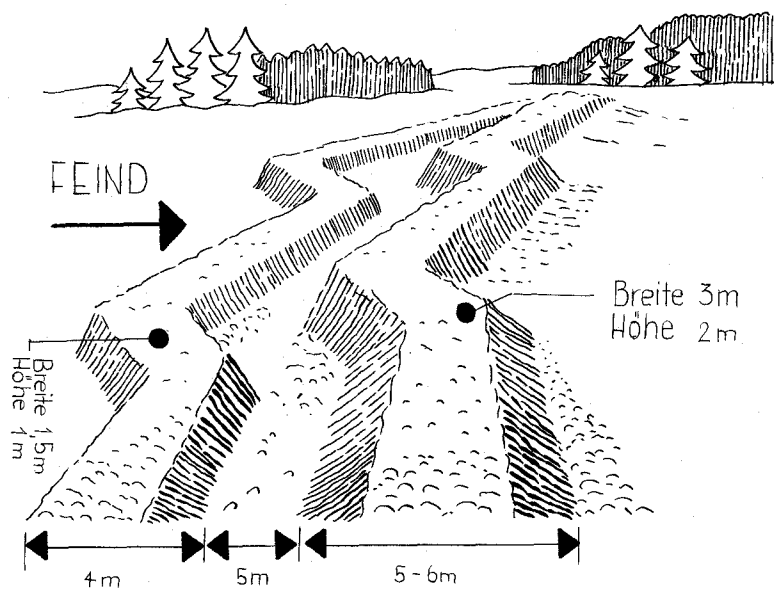
Einfache Stellung im Schnee. Rundhölzer (1). Ausgehauene Schiesscharte (2). Aufgeworfener und festgestampfter Schnee (3). Natürliche Schneedecke (4).



Infanteriehemmnis für den Einsatz bei tiefem Schnee.



Mg auf Flab-Stütze. Im Schnee kreisförmiges Loch für stehende Schützen ausheben, so dass die Waffe noch knapp über den Rand zu feuern vermag. Schnee feststampfen, damit Lafettenfüsse nicht einsinken. Diese mit Sandsäcken beschweren.



Panzerhindernis, bestehend aus zwei Schneewällen.

### Hindernisse:

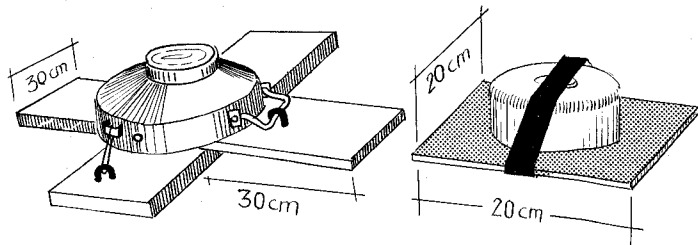
- Die Wirkung von Steilhängen und Einschnitten als natürliche Panzerhindernisse wird durch Schnee und Vereisung erhöht.
- Auf den Schnee aufgesetzte Infanteriehindernisse haben den Nachteil, dass sie der Gegner unterkriechen kann.
- Der Frost erschwert das Einschlagen der Pfähle, und Schneefall zwingt, die Hindernisse wesentlich höher zu machen, als sonst üblich.
- Als Drahhindernisse eignen sich am besten Dreiböcke, die auf den Schnee aufgesetzt werden.
- Panzerhindernisse aus Schnee: Zwei unregelmässig verlaufende Schneewälle von ungleichmässiger Höhe bilden ein gutes Panzerhindernis. (Abmessung der Wälle: siehe Skizze.) Diese Hindernisart eignet sich aber nur zum Sperren kurzer Strecken, wie z.B. Lücke zwischen 2 Wäldern oder Passage zwischen einem Dorf und einem Wald usw. Das Hindernis kann nur bei einer Schneedecke von mindestens 50 cm ausgeführt werden.  
Arbeitsvorgang: Hindernis abstecken und den Schnee mit mechanischen Ladeschaufeln oder von Hand in Schichten von 50 cm auftragen und feststampfen. Bei Temperaturen unter 0 Grad mit Wasser begiessen, um das Ganze zu vereisen. Am Schluss mit Besen alle Spuren im Schnee verwischen. Ins Hindernis hineinfahrende Panzer verlieren die Bodenfreiheit, so dass die Raupen nicht mehr greifen.

### Bauzeit:

- Handarbeit, 100 m Hindernis wird von 100 Mann in 1½ Tagen gebaut.
- Maschinenarbeit, 100 m Hindernis wird von 2 mechanischen Ladeschaufeln und 10 Mann in 15 Stunden gebaut.

### Minen:

- Bei gefrorenem Boden und grosser Schneehöhe (50 bis 60 cm) ist ein zuverlässiges Auslösen der Panzerminen durch Raupenketten fraglich.
- Sind die Panzerminen im Boden festgefroren oder ist das Minenfeld stark eingeschnitten (50 bis 60 cm), so ist es notwendig, hinter oder vor dem Minenfeld neue Minen lose (d.h. über dem Boden) zu verlegen. Um diese Minen zu tarnen, muss das Verlegen möglichst bei Schneefall durchgeführt werden. So verlegte Minen werden auch noch bei Schneehöhen von 60 bis 100 cm sicher durch Panzer ausgelöst.
- Nach der Schneeschmelze können die lose verlegten Panzerminen eingesammelt werden, weil in diesem Zeitpunkt die früher in den Boden verlegten Minen wieder wirksam geworden sind.
- Im Sommer musst du die Panzerminen speziell in Mulden verlegen, da Panzer gerne dort fahren, um sich dem rasanten Feuer der Pak zu entziehen. Im Winter dagegen musst du für das Minenlegen Höhenlinien bevorzugen, da Panzer dort fahren, um Schneeverwehungen in den Mulden zu entgehen.



Auflagefläche der Minen vergrößern. Links Panzermine auf Bretterkreuz. Rechts: Personenmine auf Sperrholzbretchen. Achtung: Isolierband nur locker führen!

### Tarnung:

- Schneeanzug und weisser Anstrich geben dir das gleiche Aussehen wie der Schnee. Aber sie verbergen der erhöhten Schattenwirkung auf dem hellen Untergrund wegen die Formen nicht. Du musst deshalb die Geländeschatten ausnützen.
- Spuren verraten sich durch ihre Schattenwirkung. Du musst sie deshalb über deine Stellungen, Unterkünfte und Depots hinaus fortführen.
- Volle Weisstarnung macht dich stehend auf 600 m, liegend auf wenige Meter unsichtbar.
- Wichtige Stellungsteile kannst du durch Überdecken mit starkem Astwerk, Brettern, Holzrahmen mit engmaschigem Drahtgeflecht usw., auf welche eine dünne Schneeschicht kommt, tarnen.
- Achte auf den Hintergrund. Beim Verlassen des Waldes musst du mit dem Tarnanzug beispielsweise so lange kriechen, bis die dunkle Waldkulisse für dich als Hintergrund wegfällt. Gehst du an einem Baum oder Stein in Stellung, so musst du dich auf die schneebedeckte Seite (Windseite) legen.
- Beim Schiessen wirbelt deine Waffe Schnee auf und verrät so deine Feuerstellung. Als Schütze an einer Kollektivwaffe (Mg) oder als Scharfschütze (Stgw mit Zf) musst du ein weisses Tuch mitführen, welches du vor die Laufmündung legst. Geschwärzte Stellen werden in Feuerpausen mit Schnee bestreut. In der Unterkunft kann das Tuch durch Waschen wieder gebrauchsfähig gemacht werden.
- Wenn du über keinen Tarnanzug verfügst, erstelle aus Leintüchern, Vorhängen, Badetüchern usw. einen pelarineartigen Tarnumhang. Volle Weisstarnung ist aber ungünstig. Du musst einzelne dunkle Flecken aufnähen.
- Kleine Waffen und Geräte (z.B. Stgw, Mg, Rak-Rohre, Funkgeräte usw.) tarnst du durch teilweises Umwickeln mit weissen Stofflappen.
- Die beste Tarnung für Fahrzeuge, Waffen und Grossgeräte bietet weisser Anstrich. Gehe hierbei wie folgt vor:

Keine volle Weisstarnung, hell-dunkel gefleckt eignet sich in unseren Regionen besser.

Die Linien der weissen Tarnflecken an Fahrzeugen und Waffen dürfen nicht parallel mit geraden Konstruktionslinien verlaufen.

Ein Teil der Ecken der Fahrzeuge und Waffen ist ganz mit weissen Flecken zu überdecken. Der andere Teil soll seine natürliche Farbe behalten (z.B. Schattenschwarz oder Feldgrau usw.).

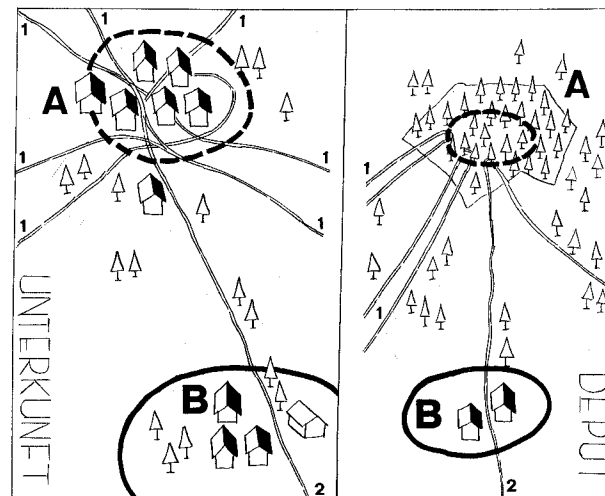
Grösse und Umriss der weissen Flecken vor Anbringen mit Kreidestrichen vorzeichnen.

Farbe mit grossen Malpinseln auftragen (Spritzpistolen versagen bei grosser Kälte).

An frostgeschützten Stellen arbeiten, z.B. sonniger, windgeschützter Platz, Garage usw. Tarnmittel, das vor dem Eintrocknen anfriert, blättert leicht und rasch ab.

Pro Fahrzeug oder Geschütz musst du mit zirka 10 Litern Tarnflüssigkeit rechnen. Färbemittel: ½ Schlemmkreide, ½ Bindemittel (z.B. Kleister) plus vierfache Menge Wasser.

- Tarnnetze: In die Tarnnetze musst du in unregelmässiger Folge weisse Stoffresten einflechten oder mit Schnüren festbinden. Die Oberfläche des Tarnnetzes soll zu zirka 50% weiss getarnt sein.
- Beim Betreten des Unterstandes oder der Unterkunft musst du Schneeanzüge ausziehen lassen. Diese verschmutzen sonst unverhältnismässig rasch.
- Ausschussscharten sind in Feuerpausen mit weissen Tüchern zu verhängen. Beobachtungs- und Schiessschlitze in Schneestellungen kannst du mit Schneebällen oder gefrorenen Schneeziegeln verstopfen, damit sie durch Schattenwurf nicht auffallen.



**A** Vorgetäuschte Unterkunft oder Depot

**B** Wirkliche Unterkunft oder Depot

**1** Scheinspuren **2** Wirkliche Spur (immer die gleiche Spur benutzen)

### Leben in der Stellung:

- Die kräfteverzehrende Kälte zwingt dich zu genauester Regelung des Lebens in der Winterstellung. Vermehrte Ruhe ist notwendig. Ganz besonders dann, wenn die Verpflegung in Qualität und Quantität mangelhaft sein sollte.
- Schaffe vier Ablösungen:
  1. Ablösung (25% der Mannschaft) = eingesetzt für Wache, Beobachtung und Patrouillen.
  2. Ablösung (25% der Mannschaft) = arbeiten im Stellungsraum, um:
    - die Stellung weiter auszubauen und zu unterhalten (inkl. Schneeräumungsarbeiten auf den Zufahrtswegen);
    - die Tarnung laufend zu ergänzen;
    - die Lebensbedingungen zu verbessern (Unterkunft);
    - Nachschubaufgaben in der Infanteriekampfzone zu bewältigen.
  3. und 4. Ablösung (50% der Mannschaft) = schlafen, verpflegen, reetablieren usw.
- 1. und 2. Ablösung wechseln nach sechs Stunden die Chargen. Die 3. und 4. Ablösung kann – vorausgesetzt, dass keine Kampfhandlungen den Ablauf des Turnus stören, volle 12 Stunden durchruhen. Auf diese Weise kannst du ein weit grösseres Rendement an Kräfteschonung erzielen, als wenn du alle sechs Stunden «Schichtwechsel» vornimmst.
- Koche ununterbrochen im 24-Stunden-Betrieb. Gib wenn möglich alle 4 Stunden eine heisse Suppe an die Ablösung 1 und 2 aus. Wenn dies aus Lebensmittelmangel nicht geht, wenigstens heissen Tee, im allerschlimmsten Fall heisses Wasser mit etwas Schnaps, um die Leute innerlich aufzuwärmen.
- Unterkünfte musst du bei Nacht heizen, damit der Gegner den Rauch nicht sehen kann.

### Kampfführung:

- Beim Angriff des Gegners im tiefen, hemmenden Schnee musst du das Feuer aller Waffen (inklusive Stgw) im Gegensatz zur «Sommertaktik», bereits auf grosse Distanz eröffnen. Der Gegner wird durch dein Feuer zu erhöhter Bewegung gezwungen und rasch ermüdet. Der Angriffsschwung erlahmt so schnell. Zudem bietet er ein langsames und somit gutes Ziel. Da das Unterstützungsfeuer seiner überlegenen schweren Waffen (Pz, Art, Mw) im tiefen Schnee viel an Wirksamkeit einbüsst, macht es nichts aus, wenn du durch sofortige Feuereröffnung den Standort deiner Waffen preisgibst.
- Schneehöhen von mehr als 90 cm verunmöglichen den Panzereinsatz ausserhalb gebahnter Wege. Schnee verklebt die Sehschlitze der Panzer und macht die Wagen blind (Geschützoptik usw.). Kälte setzt den Besatzungen stark zu.
- Bei genügender Schneehöhe wird der Gegner in stabilen Lagen Schneetunnel oder Schneegräben von einigen hundert Metern Länge gegen deine Stellungen vortreiben, um sich so langsam und schwer erfassbar auf Sturm-distanz heranzuschancen.

## 3. Angriff

### Annäherungsmarsch

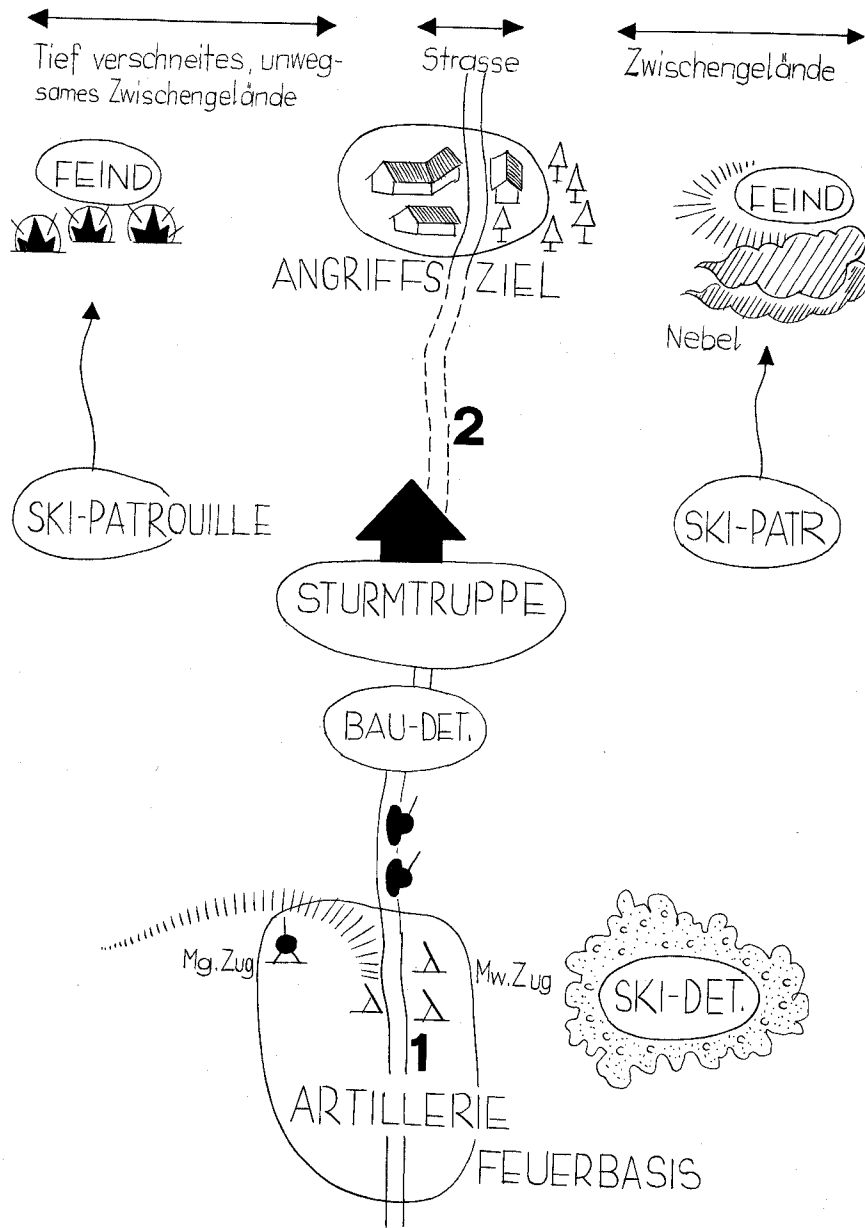
- Im Marsch musst du Artillerie und schwere Waffen weit vorne eingliedern, da ein überholendes Vorziehen der Marschkolonnen entlang nur schwer oder gar nicht möglich ist. (Durch Schneewälle verringerte Strassenbreite, Unmöglichkeit, neben der Strasse im Gelände zu fahren usw.)
- Verfüge für den Marsch im Winter bei Tag maximale Fliegerabstände, da:
  - Kolonnen leicht zu entdecken sind (einförmige Umgebung).
  - Eine Zerstreung (Entfaltung) bei Fliegerangriff schwer und zeitraubend, im Mittelgebirge in der Regel sogar unmöglich ist.
  - Trümmerräumung nach Luftangriffen besonders schwierig ist.

### Angriffsziele

- Stecke dir nur kurze Angriffsziele.
- Im Winter soll das Angriffsziel mit Rücksicht auf die Witterung so gewählt werden, dass es:
  - von einem Weg berührt wird,
  - mit einer Ortschaft oder einem Wald zusammenfällt (Unterkunftsmöglichkeit).Wo dies nicht möglich ist (z.B. im Mittelgebirge), müssen Schneeräumdetachements einen Pfad ausschaufeln und Trägerdetachements den Sturmtruppen Unterkunftsmaterial nachtragen (Zelte, Schlafsäcke, Decken, Heizmaterial usw.).

### Vorbereitung des Angriffs

- Bei allen Zeitberechnungen musst du das Zwei- bis Dreifache des normalen Zeitbedarfes einsetzen.
- Wähle die Bereitstellung im Winter näher am Feind als im Sommer, um ein langes, kräfteverzehrendes Heranarbeiten im Schnee zu vermeiden. Abstand «Bereitstellungsraum – Angriffsziel» **grösser**, wenn Skitruppen bereitgestellt werden. **Kleiner**, wenn gewöhnliche Infanterie angreifen soll.
- Stelle die unterstützenden schweren Waffen und die Artillerie so weit vorne als möglich auf, damit du im Verlaufe des Angriffs keinen Stellungswechsel machen musst (Zeitverlust im hemmenden Schnee).
- Schwere Waffen können in der Regel nur in unmittelbarer Nähe von gebahnten Wegen in Stellung gebracht werden.
- Artillerie und schwere Waffen müssen vor dem Einrücken der Infanterie feuerbereit sein, damit die schutzlos in Schnee und Kälte liegende Sturmtruppe nicht noch auf diese Waffen warten muss.
- Gib kurz vor dem Angriff nochmals warmes Essen und heisse Getränke an die Truppe ab, um die Leute anzuwärmen, denn du weisst nicht, wann du wieder etwas nachschieben kannst.
- Führe die Sturmtruppe so spät als möglich in den Bereitstellungsraum (Errierungen beim Stilliegen!).



- 1 Gebahnter Weg  
2 Im Verlauf des Angriffs auszuschaufelnder Weg

### Schematische Darstellung eines Winterangriffs im tiefen, lockeren Schnee gegen einen gut eingerichteten Verteidiger

#### Feuerbasis:

Die unterstützenden schweren Mittel des Angreifers (Mw, Art, Pz) können nur in unmittelbarer Nähe der Strasse in Stellung gebracht werden. Die Feuerbasis wird deshalb schmal und tief. Sie büsst an Wirksamkeit ein und wird zufolge Massierung verletzlich.

#### Sturmtruppe:

Die Sturmtruppe geht rechts und links der Strasse zu Fuss, d.h. ohne Skis vor (evtl. mit Schneereifen).

#### Baudetachment:

Ein Baudetachment folgt dicht hinter der Sturmtruppe nach und legt den Weg frei, so dass Panzer, Minenwerfer und später Artillerie nachgezogen werden können. Schneeräummittel: Schneepflug, Schneefräse, Schaufeln. Das Baudetachment muss zum Teil unter dem Abwehrfeuer des Verteidigers arbeiten. Dies ist nur möglich, weil Artillerie und Minenwerfer im tiefen, lockeren Schnee viel an Wirksamkeit einbüßen (Verschlucken der Splitter, viele Blindgänger).

#### Skipatrouillen:

Skipatrouillen gehen leicht vorgestaffelt im Zwischengelände vor und sichern die Sturmtruppe gegen Überraschung (Überfall) durch Skipatrouillen des Verteidigers.

#### Skidetachment:

Eine winterbewegliche Reserve (Skidetachment) wird bereitgehalten, um den Angriffserfolg rasch auszunützen.

#### Feind:

Widerstandsnester im unwegsamen, tiefverschneiten Zwischengelände werden neutralisiert durch:

- Vernebelung
- Niederhalten mit Feuer
- Ablenkungsangriffe mit Skipatrouillen.

Das Angriffsziel fällt mit einer Unterkunftsmöglichkeit zusammen.

## Durchführung des Angriffs

- Vermeide frontales Vorgehen im tiefen Schnee. Strebe die Umfassung an. Der Schnee füllt die Geländeunebenheiten aus und beraubt dich so vieler natürlicher Deckungen. Der Angriff über die nunmehr deckungslose Schneefläche ist schwer. Renne deshalb nicht direkt an, sondern versuche den Verteidiger durch Umgehung «auszumanövrieren» und so zum Aufgeben seiner Stellung zu zwingen. Umgehung ist allerdings im tiefen Schnee äusserst zeitraubend.
- Gehe in bedecktem Gelände (Wald, Buschwerk) vor. Dort liegt der Schnee normalerweise weniger tief, und du sparst Kraft. Meide Mulden (Schneeverwehungen).
- Bei stark gefrorenem Boden und wenig Schnee vergrössere die Abstände in deinen Formationen um mindestens 50% (erhöhte Splitterwirkung der M- und Artilleriegeschosse, da diese nicht in den gefrorenen Boden einzudringen vermögen!).
- Ziehe die Reserve dichter an die Sturmtruppe heran, da alle Verschiebungen im Schnee zeitraubend und kräfteverzehrend sind.
- Unterstütze die Sturmtruppe in der Schlussphase des Angriffs stärker mit Artillerie und schweren Waffen als sonst, weil
  - die natürlichen Deckungen fehlen (Egalisierung des Terrains durch Schnee),
  - die Geschosswirkung der Unterstützungswaffen kleiner ist (viele Blindgänger, Verschlucken der Splitter im tiefen Schnee),
  - der Sturm langsamer verläuft («waten» statt «rennen»!).

## Sturm und Einbruch

- In der Sturmstellung neben den übrigen Vorbereitungsmaßnahmen die Waffen grob vom Schnee säubern, damit in den entscheidenden Sekunden keine Hemmungen auftreten.
- Im tiefen Schnee haben HG praktisch keine Wirkung. Moralisch und materiell nicht, da der Schnee die Splitter schluckt und den schmetternden Schlag der Explosion dämpft. Verwende HG nur in Sonderlagen (Ortschaft, Unterstand, Keller).
- Um diese Nachteile wett zu machen, musst du auf jeden Fall «Sturmfeuer» schießen.

## Steckenbleiben des Angriffs – Abbrechen des Angriffs

- Wenn dein Angriff im offenen Niemandsland steckenbleibt, musst du dich im Gegensatz zur Sommertaktik nicht im Gelände festbeissen, um das eroberte Terrain um jeden Preis zu halten, sondern wenn irgend möglich in die Ausgangsstellung zurückkehren. Artillerie und schwere Waffen müssen das Zurückgehen unter grösstem Munitionsaufwand decken, in vielen Fällen überhaupt erst ermöglichen. Wo dies nicht geht, wühlst du dich als Notmassnahme in den Schnee ein und harrest bis zum Abend, der ja früh hereinbricht, aus, um dann im Schutze der Dunkelheit zurückzugehen.

- Wenn du im Zwischengelände liegenbleibst, gehen dir die ausgepumpten und verschwitzten Leute durch die Kälte zugrunde. In der Wintertaktik ist es vorteilhafter, freiwillig gleich alles Erreichte wieder aufzugeben und dafür mit aufgewärmten Leuten zu einem spätern Zeitpunkt nochmals von vorne anzufangen.
- Verwundete müssen schnell versorgt und abtransportiert werden, sonst erfrieren sie.

## 4. Verwendung von Skidetachmenten

### Allgemeines

- Skitruppen sind Mittel des winterlichen Bewegungskrieges.
- Die besten Dienste leisten Skitruppen bei Verzögerungsaktionen und im Rückzug.
- Marschgeschwindigkeiten bei etwa 40 cm Schnee:
  - Skipatrouillen 8 bis 10 km pro Stunde.
  - Grössere geschlossene Skidetachmente (Züge und mehr) 6 bis 8 km pro Stunde.Als Vergleich hierzu: Infanterie zu Fuss oder mit Schneereifen 2 bis 3 km pro Stunde.
- Grössere Skidetachmente (Kompagnien) müssen über einzelne schwere Waffen (Mg, Mw) verfügen. Gib für den Bewegungskrieg pro Mg 4 bis 6 Gurtenkistchen (800 bis 1200 Schuss) und pro Mw 50 Schuss mit. Transport: Auf Canadierschlitten nachziehen oder die Minenwerfer-Granaten einzelnstückweise auf die Skisoldaten verteilt in den Rucksack-Aussentaschen nachtragen.
- Luftversorgung: In Sonderfällen wirst du kleinere Skidetachmente aus der Luft versorgen müssen (Helikopter, Leichtflugzeuge). Beim Abwurf von Nachschubgütern muss immer  $\frac{1}{2}$  mehr als eigentlich nötig abgeworfen werden, da stets ein beachtlicher Teil im Schnee verloren geht. Pro Mann und Tag musst du mit 1 kg Luftpumpschub rechnen. Wenn Schlechtwetter vorausgesehen wird, muss vorsorglich das Zwei- bis Dreifache abgeworfen werden, um nachher die Versorgung getrost für einige Tage einstellen zu können.

### Angriffstechnik der Skitruppen

- Skitruppen greifen in der Regel nur gegen einen nicht voll abwehrbereiten Gegner an.
- Skitruppen gehen in weit aufgelockerten Gruppen (Schützenschwärmen) mit Schneeanzügen getarnt, in kurzen, raschen Sprüngen vor.
- Sie werden hierbei von allen verfügbaren Waffen (inklusive Sturmgewehren) unterstützt.
- Die Skisoldaten greifen aufrechtstehend, ohne die Skis abzulegen, geradeaus an und feuern stehend und laufend aus der Hüfte.
- Unmittelbar vor dem Sturm werden die Skis abgelegt. Ein Mann pro Gruppe bleibt zurück, sammelt die liegengelassenen Skis ein und zieht diese als Bündel nach.

- Sturm **auf den Skis** kommt nur in Frage, wenn er in Form einer über- raschenden Abfahrt durchgeführt werden kann.

### Gefechtstechnische Einzelheiten

#### Patrouillenaktionen:

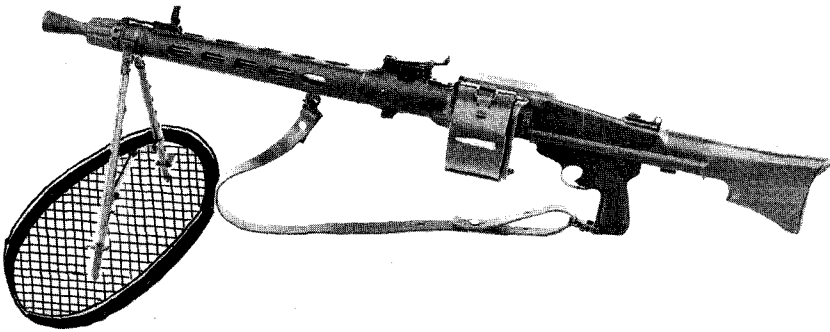
- Benütze fremde Spuren nur mit Vorsicht. Sie können vermint sein.
- Kehre bei Patrouillenunternehmungen nie in derselben Spur zurück. Der Gegner könnte sie vermint oder auf ihr einen Hinterhalt angelegt haben.
- Geländepunkte, gegen die du aufzuklären hast (Brücken, Engnisse, Häuser- gruppen, Waldparzellen usw.) musst du zuerst in weitem Bogen **umfahren**, um sich ihnen schliesslich **aus dem Rücken** zu nähern. So kannst du von der Feindseite auf das Objekt zuführende Spuren rechtzeitig erkennen und Hinterhalte vermeiden.

#### Postenstellung:

- Im Bewegungskrieg musst du den Standort deiner Posten für die Nacht wechseln, da ihr «Tag-Standort» durch die Spuren im Schnee bekannt ist (Fliegerfoto, Beobachtung aus überhöhter Stellung usw.). Feindliche Ski- patrouillen können sonst deine Posten leicht finden und in der Dunkelheit ausheben.

#### Verzögerungskampf/Rückzug:

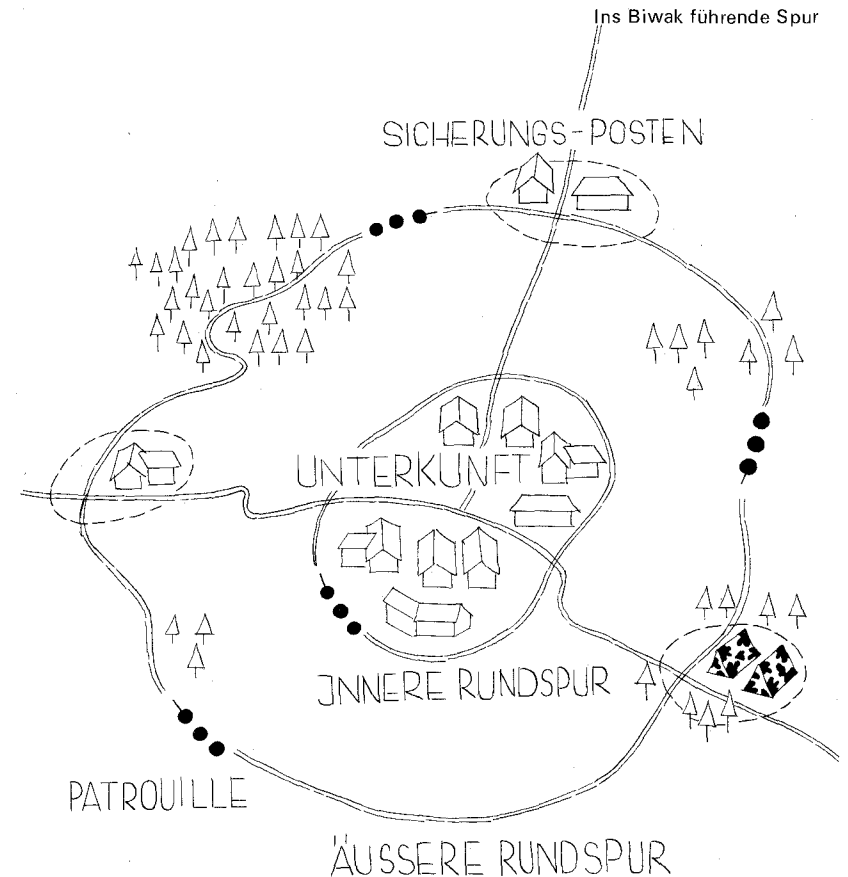
- Als Stellungsort immer Höhen- oder Randstellung beziehen. So hast du weites Schussfeld. Der Gegner muss mühsam über die Hänge heraufsteigen. Du selbst kannst nach Abbrechen des Gefechts auf den Skis in Schussfahrt über den rückwärtigen Hang verschwinden.
- Vorderhang und Hinterhang meiden. Am Vorderhang kommst du mit den Skis nicht mehr weg. Am Hinterhang «überfährt» dich der Gegner mit den Skis, da du im Bewegungskampf keine Hindernisse hast errichten können.



Mg-Einsatz im tiefen Schnee. Schneereif an der Vorderstütze verhindert ein Einsinken der Waffe im Schnee. Ein zweites Schneereif dient als Ellenbogenunterlage für den Schützen. Das gleiche System ist anwendbar für Sturmgewehr.

### Sicherung:

- Deine ruhende Truppe sicherst du am einfachsten durch Anlegen einer Rundspur.
- Eigene Leute dürfen die Rundspur nur auf den vorgeschriebenen Spuren überschreiten (Verbindungsspur «Sicherungsabteilung»–«Unterkunft»).
- Patrouillen der Sicherungsabteilung kontrollieren regelmässig die Rundspur. Wird diese von einer neuen Spur gekreuzt, so wird die ruhende Truppe alarmiert und die Suche nach dem Gegner aufgenommen.
- Durch Hineinlegen von Zweigen usw. kannst du kontrollieren, ob sich der Gegner in der Rundspur bewegt hat.





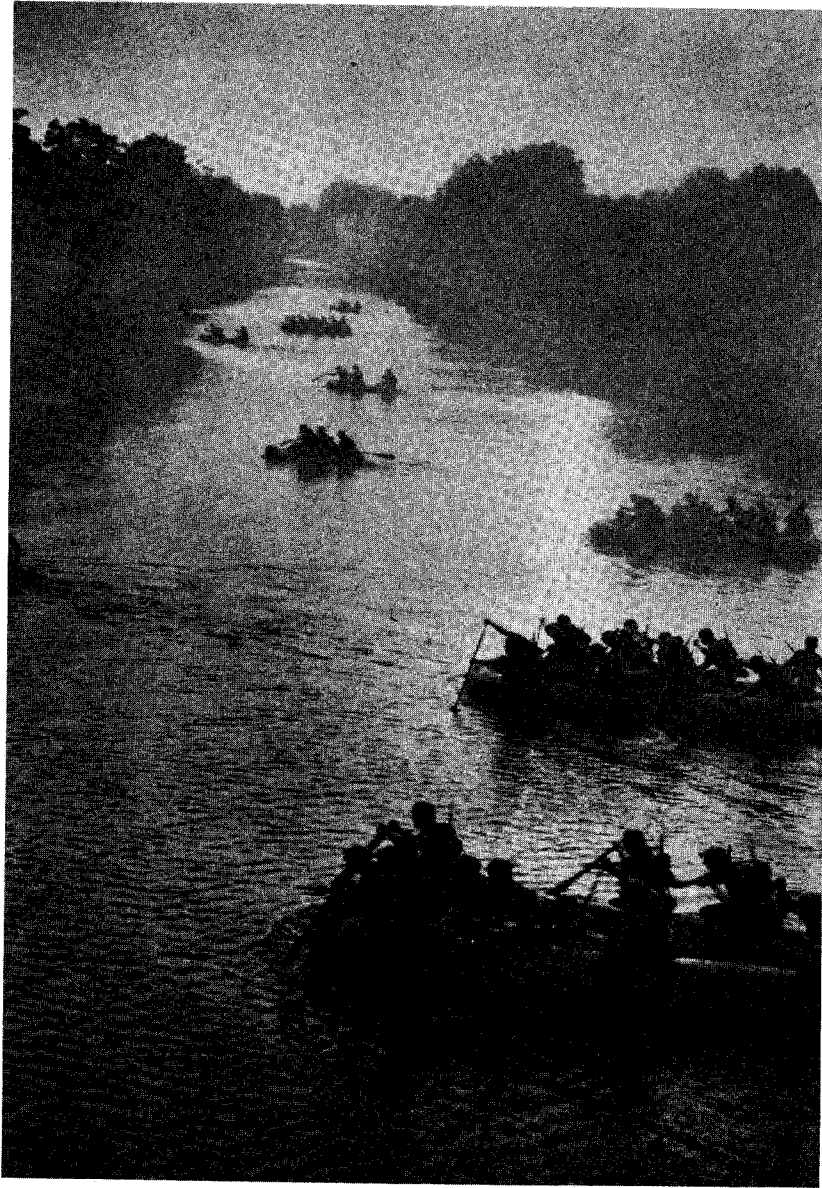


Bild aus dem Krieg: Übersetzen mit Schlauchbooten im Morgengrauen. Lautlos, überraschend...

# Kampf um Gewässer

## 1. Verteidigung

### Allgemeines

- Flüsse haben als «unzerstörbares Panzerhindernis» auch heute noch grosse Bedeutung.
- Jedes andere Hindernis kann durch konzentriertes, langanhaltendes Feuer schliesslich zerstört werden. Tankmauern und Höckerhindernisse zerbröckeln, Minenfelder werden ausgelöst und Panzergräben eingeebnet. Der Fluss jedoch übersteht alles.
- Flussläufe mit zerstörten Brücken bilden immer Hindernisse. Der Gegner legt deshalb grossen Wert darauf, wichtige Übergänge unbeschädigt in Besitz zu nehmen. Dies sowohl im Grenzgebiet wie auch im Hinterland.
- Im Grenzgebiet wird er für die überfallartige Wegnahme der Übergänge meist Pionierstosstrupps einsetzen. Im Hinterland werden gepanzerte Vorausabteilungen in Zusammenarbeit mit Helikoptertruppen, Fallschirmjägern und 5. Kolonne gegen die Brücken angesetzt.

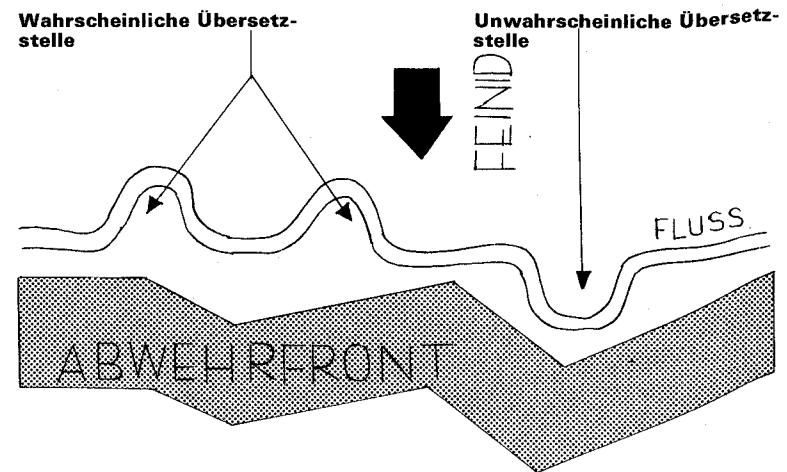
### Technische Möglichkeiten

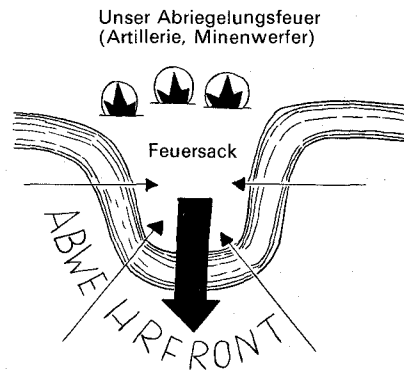
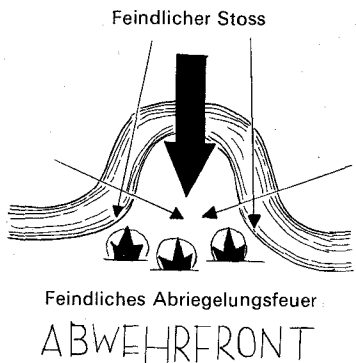
Technisch ergeben sich bei der Flussverteidigung folgende Möglichkeiten:

- Fluss verläuft ohne markante Windungen parallel zu unserer Abwehrfront.
- Fluss weist viele markante Windungen und Schleifen auf (z. B. Sense, Saane, Aare N von Bern usw.).

Gegen den Feind vorspringende Fluss-Schleifen sind für uns gefährlich, da sie wahrscheinliche Übersetzstellen darstellen.

In unsere Front hineinspringende Fluss-Schleifen sind für uns ungefährlich (unwahrscheinliche Übersetzstellen).





Gegen den Feind vorspringende Fluss-Schleife:

- Gegner kann die Übersetzstelle leicht mit Feuer abriegeln, so dass unsere Gegenstösse und Gegenangriffe nicht zum Zuge kommen
- Er kann uns sehr gut flankieren. Wir können ihn nicht flankieren
- Verstärkungsmöglichkeiten solcher gefährdeter Stellen in der Flussverteidigung:
  - a) Stossreserven bereithalten oder
  - b) Abwehrfront verstärken durch:
    - Schmälerhalten der Abschnittsbreiten
    - Mehr Leute
    - Mehr Feuer und Hindernisse

In unsere Front hineinspringende Fluss-Schleife:

- Wir können den Gegner sehr gut flankieren
- Das Nachziehen seiner hintern Staffeln kann von uns leicht mit Feuer abriegelt werden
- Er kann seine Angriffstruppen nur schlecht unterstützen. Diese stehen von Anfang an in einem «Feuersack»

## Geländebeurteilung

Wir unterscheiden grob in:

1. Offene Flussstrecken (Fluss Typ **A**): ungünstig für den Verteidiger. Folglich am stärksten zu besetzen<sup>1</sup>
2. Versumpfte, verschliffte Flussstrecken (Fluss Typ **B**): günstig für den Verteidiger. Folglich nur mässig zu besetzen
3. Tief eingeschnittene Steilufer (Fluss Typ **C**): am günstigsten für den Verteidiger. Folglich am schwächsten zu besetzen<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Dieser Flusstyp bietet dem Gegner mit seinen modernen pioniertechnischen Mitteln

- schwimmfähige Spähpanzer
- schwimmfähige Schützenpanzer
- tauchfähige Kampfpanzer
- Amphibienfahrzeuge
- Motorfähren
- Schnellbrücken

die günstigsten Einsatzbedingungen

<sup>2</sup> Bei diesem Flusstyp gelangen die modernen Mittel kaum zum Zuge. Der Gegner wird solche Abschnitte als mühsam und zeitraubend womöglich meiden

Fluss Typ A: offene Flussstrecke, z.B. Limmat ab Zürichsee, Rhein ab Bodensee, Mittellauf der Aare usw.

Flusscharakter, Geländeeigenschaften:

- Grosse und gleichmässige Wassertiefe. Grosse Stromgeschwindigkeit. Guter Flussgrund (gleichmässiges, kleines Geschiebe). Wenig schwankender Wasserstand.
  - Viele gute Zu- und Wegfahrten. Oft schlechte Bereitstellungsmöglichkeiten.
  - Gute Beobachtungsmöglichkeiten, gutes Schussfeld
- Taktisch/Technische Folgerungen für den Verteidiger:
- Günstige Einsatzbedingungen für Amphibienfahrzeuge, schwimmfähige Späh- und Schützenpanzer sowie Geniemittel
  - Der Verteidiger benötigt somit:
    - viele Feuermittel (schwere Waffen) und wenig Beine (Füsiliere)
    - viele Maschinengewehre, Minenwerfer und Pak
    - viele Panzerminen, wenig Personenminen
    - viele weitreichende Leuchtmittel (Artillerie-Leuchtgranaten, Beleuchtungsgeschosse zum Raketenrohr)

Fluss Typ B: versumpft, verschliff, z.B. Ticino bei der Einmündung in den Lago Maggiore, alte Aare usw.

Flusscharakter, Geländeeigenschaften:

- verschliff, versumpft, viele Altwasser. Viele Stich- und Seitenkanäle
  - grosse Wasserbreite, geringe Wassertiefe, geringe Stromgeschwindigkeit. Schlechter Flussgrund (verschlammt). Wenig schwankender Wasserstand
  - Niederwald, Gebüsch und Schilffelder. Schlechte Zu- und Wegfahrten
- Taktisch/Technische Folgerungen für den Verteidiger:
- Verminderte Geschosswirkung der Artillerie durch viele Blindgänger im weichen Boden sowie Verschlucken der Splitter. Vermehrte Wirkung des Mg-Feuers durch Querschläger (Niederwald, Gebüsch, Schilf!). Stark verkürzte Schussfelder
  - Für Steg- und Brückenbau schlecht geeignet, da nicht nur der eigentliche Flusslauf überbrückt werden muss, sondern noch zusätzlich viele Kanäle, Teiche und Altwasser vor und hinter dem Fluss. Dadurch wird oft das Doppelte an Übersetzmaterial benötigt. Der schlammige Flussgrund erschwert die Bauarbeiten.
  - Günstige Bereitstellungsräume für den Angreifer in den Auwäldern und Schilffeldern. Schlechte Feuerunterstützungsmöglichkeiten für den Angreifer (Zielerkennung und Feuerleitung erschwert)
  - Der Verteidiger benötigt somit:
    - wenig Feuermittel (schwere Waffen), dafür viele Beine (Füsiliere)
    - viele Mg, Sturmgewehre und Handgranaten
    - wenig Minenwerfer. Keine Pak (Raketenrohre und Gewehr-HPzG genügen)
    - wenig Panzerminen. Viele Personenminen. Bei diesen wiederum wenig Tretminen, dafür viele Drahtminen
    - Beleuchtungsmittel: viele Leuchtraketen mit geringer Reichweite

Fluss Typ C: tief eingeschnittene Steilufer, z.B. Sense, Saane, Schwarzwasser, Unterlauf der Kander usw.

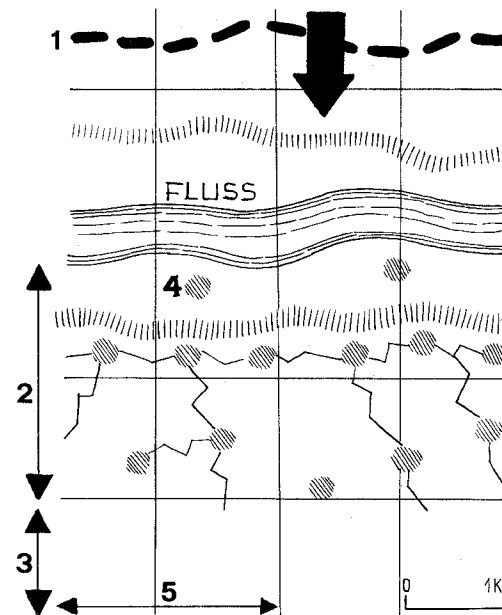
Flusscharakter, Geländeeigenschaften:

- Steilhänge, Felsabstürze
  - Grosse Wassergeschwindigkeit, geringe Wasserbreite. Geringe Wassertiefe, die aber extrem wechselt zwischen «tiefen Löchern» und «seichten Stellen». Schlechter Flussgrund (unregelmässig grosse Steinblöcke). Stark schwankender Wasserstand
  - Wenige und schlechte Zu- und Wegfahrten. Diese sind eng, steil und mit Spitzkehren versehen
  - Viele Furten, aber nur wenige Aufstiegsmöglichkeiten über die Steilhänge
- Taktisch/Technische Folgerungen für den Verteidiger:
- Gute Beobachtungsmöglichkeiten
  - Schlechtes Schussfeld, aber trotzdem grosse Schussdistanzen
  - Artillerie kann nur schwer in die tiefen Flussgräben hinein wirken
- der Verteidiger benötigt somit:
- wenig Feuermittel (schwere Waffen), dafür viele Beine (Füsilier)
  - viele Zielfernrohrgewehre, wenig Mg, einige Minenwerfer
  - keine Pak (Raketenrohre und Gewehr-HPzG genügen)
  - wenig Panzer- und Personenminen. Bei den letzteren mehr Tretminen als Drahtminen
  - Beleuchtungsmittel: viele Leuchtraketen mit geringer Reichweite

#### Verteidigung eines Flusses Typ A (offene Ufer)

- Abschnittsbreiten in der Flussverteidigung: Division 15–20 km, Regiment 8–10 km, Bataillon 4–5 km
- Voraussetzung bei diesen Abschnittsbreiten ist, dass von Stacheldraht und Minen in weitestem Ausmasse Gebrauch gemacht wird.
- Der Fluss bildet nur einen Teil des Abwehrdispositivs. Er bildet in der Regel den vordern Rand des Abwehrbereiches und ist nur noch ein weiteres Panzerhindernis.
- Der Chef bestimmt die entscheidenden Geländeeräume, die bei einem feindlichen Übergang gehalten werden müssen. Hier werden die Stützpunkte der Kampfzüge und Kompagnien eingerichtet.
- Sie kanalisieren den übersetzenden Gegner in Räume, wo er vom vorbereiteten Massenfeuer der Artillerie zusammengeschlagen wird. Sie bilden die Ausgangsbasen für Gegenstösse und Gegenangriffe.
- Pro Kp-Abschnitt werden 4 bis 5 Stützpunkte von maximal Zugsstärke gebildet. Vor und zwischen die Stützpunkte werden nach Bedarf Widerstandsnester eingeschoben (einzelne Füsiliergruppen, Mg-Bedienungen oder Raketenrohrtrupps).
- In den Stützpunkten stehen: Artillerieschiesskommandanten, Beobachtungsoffiziere der Minenwerfer und Teile der schweren Waffen (Mw, Pak).
- Der Geländestreifen unmittelbar am Ufer dient lediglich zur Sicherung. An günstigen Übersetzstellen werden vorgeschobene Stützpunkte eingerichtet. Die dazwischen liegenden Uferstrecken sicherst du durch Stacheldraht, Minen und Jagdpatrouillen.

- Die Hauptfeuerräume der Minenwerfer sind die beidseitigen Uferstreifen. Ihre Hauptziele bilden die Massierungen, die sich zwangsläufig ergeben beim
  - Benutzen der wenigen vom Gelände vorgezeichneten Zufahrtsmöglichkeiten für Amphibienfahrzeuge (Einfahrt vom Land ins Wasser).
  - Beladen und Entladen von Sturmbooten, Schlauchbooten, Fähren usw.
  - Heranschieben oder -fahren von Steg-, Fähren- oder Brückenmaterial.
- Die Panzerminen massierst du auf dem Feindufer überall dort, wo das Übersetzen möglich oder wahrscheinlich ist. Sie werden in Form von Minenfeldern verlegt, da sie mit gezieltem Feuer überwacht werden können. Versuche das Feindufer überall dort mit Panzerminen, wo ein Übersetzen wahrscheinlich ist. Dort wird das Verfahren des Streueinsatzes angewendet,
  - Brücken, Stege, Fabrikwehren musst du rechtzeitig sprengen. Nicht gesprengte Übergänge sind gegen Handstrieche gut zu bewachen.
- Übersetzmittel auf dem Feindufer (Boote, bei Seen auch Ledischiffe) entfernen. Materiallager für Behelfsbrückenbau (Bretter, Balken in Sägereien usw.) wegschaffen oder zerstören.

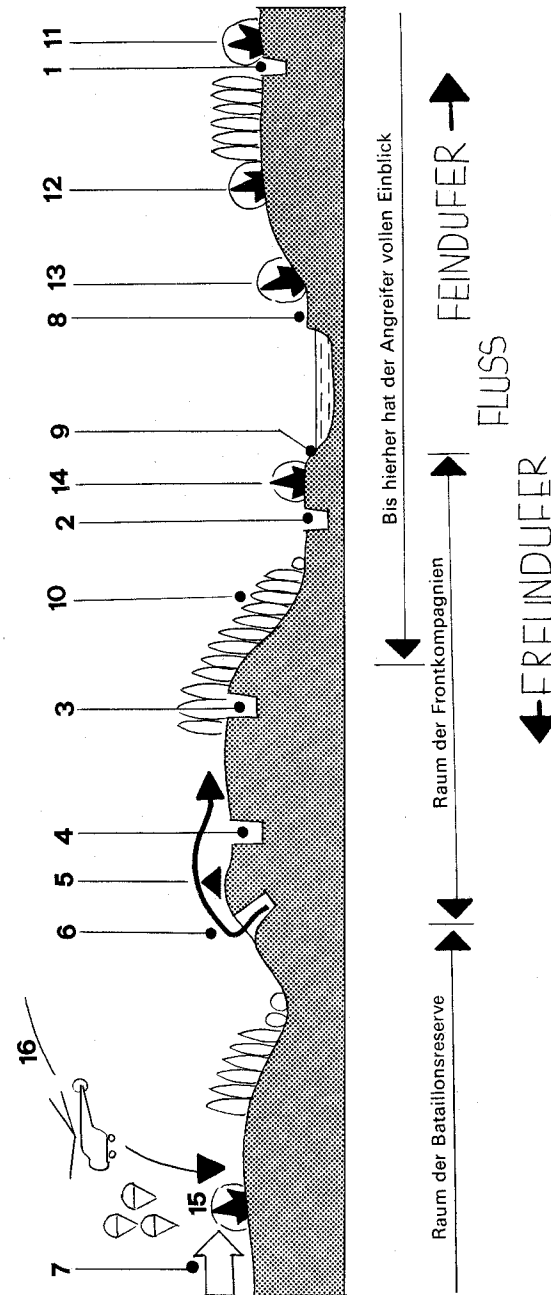


- 1 Sicherungslinie
- 2 Stützpunkte der Front-Kompagnien
- 3 Raum der Bataillonsreserve
- 4 Ufersicherung (vorgeschobene Stützpunkte)
- 5 Kompagnieabschnittsbreite (Minimum)

**Praktisches Beispiel: Kampfplan des Bataillonskommandanten:**

- Ich will übersetzenden Gegner mit dem Feuer der Artillerie auf dem Freundufer zerschlagen.
- Hierzu mit Uferhindernissen und vorgeschobenen Stützpunkten die überraschende Anlandung derart erschweren und verzögern, dass die Zeit sicher reicht, das Feuer der Artillerie anzufordern, zusammenzufassen und auszulösen (Mindestzeitbedarf hierfür: 15 bis 20 Minuten).
- Das Nachziehen der feindlichen hintern Staffeln durch Artilleriefeuer auf das Feindufer stoppen.
- Durch nachhaltige Zerstörung der wenigen vom Ufer auf die Höhen hinaufführenden Wege verhindern, dass der Gegner Panzer über den Fluss bringen kann.
- Den Anstieg der feindlichen Infanterie über den Uferhang durch Hindernisse sowie Feuer aus einer Balkonstellung verzögern und den Angriff schliesslich auf dem Plateau vor einer Terrassenstellung endgültig zum Stehen bringen.
- Mit Gegenstossreserven den eingebrochenen Gegner wieder über den Hang hinunterwerfen.
- Mit einer starken Abschnittsreserve und der Artillerie bereit sein, Helikopter- oder Fallschirmlandungen in der Tiefe der Abwehrzone zu bekämpfen.»

- 1 Sicherungslinie
- 2 Vorgeschobener Stützpunkt, um die Uferhindernisse zu überwachen und die Anlandung zu erschweren
- 3 Vorderer Rand der Abwehrfront. Balkonstellung zur Verteidigung der Hindernisse und Zerstörungen am Abhang
- 4 Terrassenstellung. Hier muss der Angriff endgültig aufgefangen werden
- 5 Beobachtungsstellen. Gefechtsstände
- 6 Gegenstossreserven der Frontkompagnien, um eingebrochenen Gegner wieder über den Hang hinunterzuwerfen
- 7 Abschnittsreserve (Bataillonsreserve) zur Führung von Gegenangriffen und zur Bekämpfung taktischer Luftlandungen in der Tiefe der Abwehrzone
- 8 Uferverminnungen auf der Feindseite, um das Zu-Wasser-Bringen der Übersetzmittel zu erschweren
- 9 Uferhindernisse auf der Freundseite, um die Anlandung des Gegners zu erschweren und zu verzögern
- 10 Stacheldraht, Verminnungen und Zerstörungen, um den Anstieg des Gegners aus dem Flusstal gegen die Abwehrfront zu erschweren
- 11 Artilleriefeuer
  - a) zu Beginn des Kampfes: zugunsten der Sicherungslinie
  - b) im spätem Verlauf des Kampfes: um das Nachziehen der feindlichen hintern Staffeln zu erschweren
- 12 Artilleriefeuer zum Niederhalten der direkt schiessenden feindlichen Unterstützungswaffen (Panzer, Infanteriegeschütze, Mg usw.)
- 13 Artillerie- und Minenwerferfeuer, um Ansammlungen am Ufer zu zerschlagen (Beladepätze von Booten und Fähren, Einfahrtstellen der Amphibienfahrzeuge)
- 14 Artilleriefeuer zur Zerschlagung der Anlandung
- 15 Artilleriefeuer zur Zerschlagung der taktischen Luftlandung
- 16 Taktische Luftlandung (Helikopter oder Fallschirm)



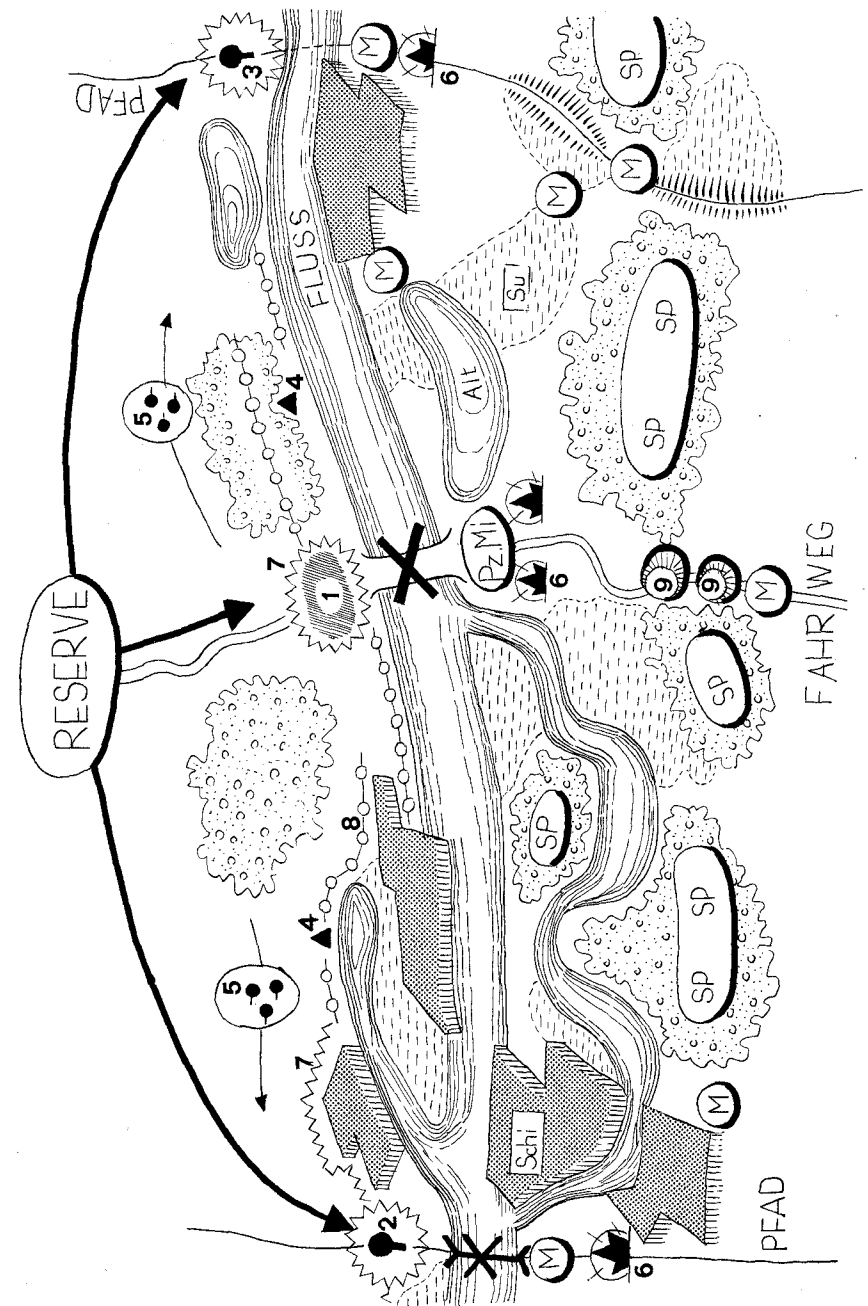
## Verteidigung eines Flusses Typ B (versumpfte und verschilfte Ufer)

- Leute und Mittel zugunsten anderer Abschnitte einsparen.
- Abschnitt infanteristisch nur schwach besetzen.
- An den wahrscheinlichsten Übersetzstellen Stützpunkte oder Widerstandsnester errichten.
- Die dazwischenliegenden weiten Strecken (Schilffelder, Auwälder, Sumpfstellen und Altwasser) lediglich mit Minen und Drahthindernissen sperren und diese durch Beobachtungsposten und Jagdpatrouillen überwachen.
- Abschnittsreserve ausscheiden und mit Fahrrädern behelfsmässig beweglich machen. Fahrräder sind rasch, lautlos und lassen sich leicht tarnen. Sie erlauben durch Ausnutzung der schmalsten Pfade die Reserve gegen Luft- und Erdsicht gedeckt, auch am Tag zu verschieben.
- Durch die festen Postierungen und Jagdpatrouillen den landenden Gegner und Jagdpatrouillen den landenden Gegner so lange festhalten, bis die Reserve eingreifen kann.

- 1 Stützpunkt. Sperrt primäre Übersetzstelle, z.B. gesprengte Brücke. Stärke: Teile eines Füsilierzuges + 1 Mg-Gruppe + 1 Minenwerfergruppe + eventuell 1 Artillerieschiesskommandant
- 2 Widerstandsnest. Sperrt sekundäre Übersetzstelle, z.B. gesprengter Fussgängersteg. Stärke: 1 Füsiliergruppe oder 1 Mg-Gruppe plus 1 Raketenrohr
- 3 Widerstandsnest. Sperrt drittrangige Übersetzstelle, z.B. Furt. Stärke: 1 Trupp (3 Füsilier), dabei 1 Raketenrohr
- 4 Beobachtungsposten. 2-3 Mann. Wenn möglich mit Funk- oder Telefonverbindung
- 5 Jagdpatrouille. 3-6 Mann, dabei 1 Raketenrohr
- 6 Vorbereitetes Minenwerfer- oder Artilleriefeuer
- 7 Stacheldrahthindernis
- 8 Personenminen (Pfahlminen, Springminen)
- 9 Strassenzerstörung. Mit Grundwasser gefüllte Sprengtrichter von 500-kg-Ladungen

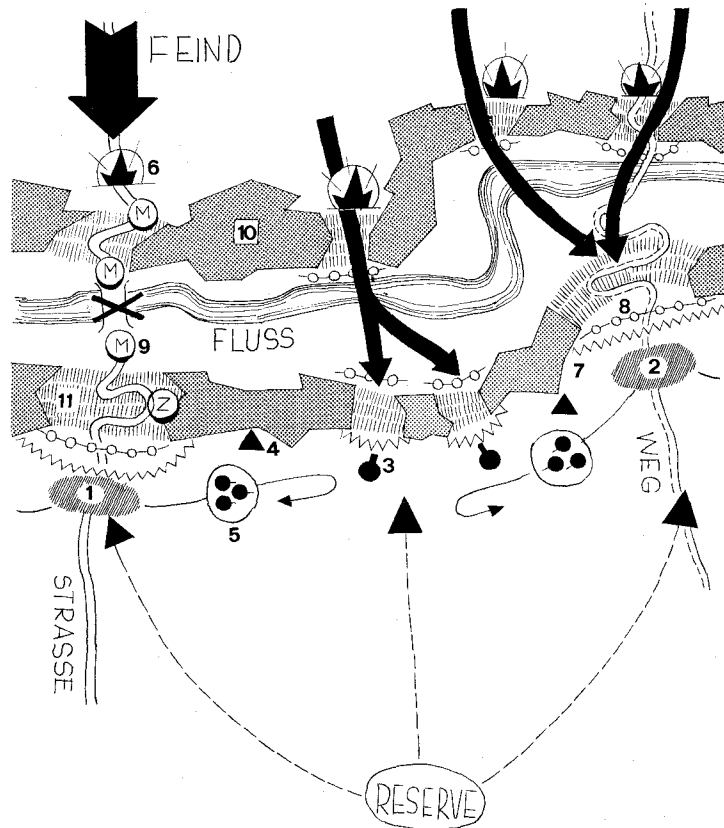
Schi	Schilffeld
Su	Sumpf
Alt	Altwasser
M	Tretminen
Pz Mi	Panzerminen
SP	Mit Sprengfallen verseuchter Geländeraum

Bemerkungen: Kompanieabschnittsbreite 2-3 km, Zugsabschnittsbreite 1-1,5 km. Stärke der Reserve: mindestens 1/3 der Kräfte



## Verteidigung eines Flusses Typ C (tief eingeschnittene Steilufer)

- Leute und Mittel zugunsten anderer Abschnitte einsparen
- Abschnitt infanteristisch nur schwach besetzen
- An den wahrscheinlichsten Übergangsstellen (aus dem Tobel herausführende Wege) Stützpunkte oder Widerstandsnester errichten
- Die dazwischenliegenden weiten Strecken (Steilhänge, Felsabstürze) lediglich durch Beobachtungsposten und Patrouillen überwachen
- Die aus dem Flusstobel auf die Höhe führenden für Panzerfahrzeuge befahrbaren Strassen und Wege nachhaltig zerstören (Verminen, Sprengen)
- Zweitrangige Aufstiegsmöglichkeiten lediglich mit Personenminen und Stacheldraht sperren
- Abschnittsreserve ausscheiden. Mit Fahrrädern ausrüsten oder behelfsmässig motorisieren
- den mühsam und langsam aufsteigenden Gegner an den Wegen durch die festen Postierungen, im Zwischengelände durch Jagdpatrouillen, so lange festhalten, bis die Reserve zur Stelle ist
- Gegner, der Zerstörungen wiederherstellt, durch Artillerie- und Minenwerferfeuer zerschlagen

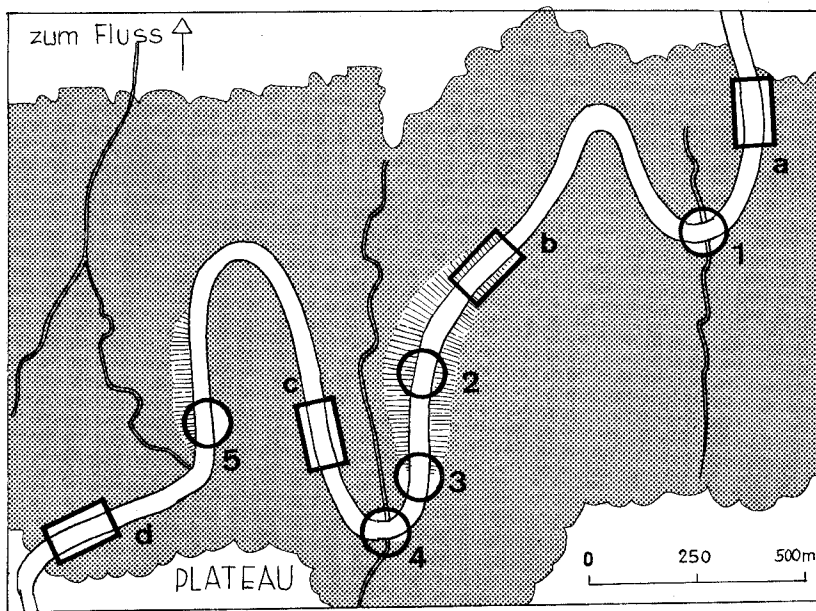


- 1** Stützpunkt. Sperrt primäre Übergangsstelle, z.B. gesprengte Brücke. Stärke: Teile eines Füsilierzuges + 1 Mg-Gruppe + 1 Minenwerfergruppe + eventuell 1 Artillerieschiesskommandant
  - 2** Widerstandsnest. Sperrt sekundäre Übergangsstelle, z.B. gesprengter Steg. Stärke: 1 Füsiliergruppe oder 1 Mg-Gruppe plus 1 Raketenrohr. Eventuell 1 Beobachtungsoffizier der Minenwerfer
  - 3** Widerstandsnest. Sperrt drittrangige Aufstiegsmöglichkeit. Stärke: 1 Trupp (3 Füsilier)
  - 4** Beobachtungsposten. 2-3 Mann, wenn möglich mit Funk oder Telefonverbindung
  - 5** Jagdpatrouille. 3-6 Mann
  - 6** Vorbereitetes Minenwerfer- oder Artilleriefuer
    - a) auf den gegenüberliegenden Plateaurand (Einstiegstelle des Gegners)
    - b) auf den Flusslauf
  - 7** Stacheldrahthindernis
  - 8** Personenminen
  - 9** Panzerminen
  - 10** Felsabsturz. Nur mit Seilsicherung überwindbar
  - 11** Mit Gebüsch und Bäumen durchsetzter Steilhang. Abseits der Strasse nur für Fuss-truppen begehbar
- Z Zerstörungen

Bemerkungen: Kompagnieabschnittsbreite 2-3 km, Zugsabschnittsbreite 1-1,5 km. Stärke der Reserve: mindestens 1/3 der Kräfte



Zerstörungen an der Zweitklass-Strasse, welche aus dem Flusstobel auf das Plateau führt. Blick auf die Sprengstelle Nr. 2. Die Naturstrasse wird zwischen Felswand und Steilhang auf eine Länge von ca. 10 m abgesprengt. Verteidigung der Zerstörungsstelle beziehungsweise Verhinderung der Wiederinstandstellungsarbeiten: Artillerie-, Minenwerfer- oder Gewehr- Stahlgrenatatenfeuer.



Unbenutzbarmachung der 2.-Klass-Strasse, welche aus dem Flusstobel auf das Plateau führt.

- 1, 3, 5:** Trichtersprengung in der Fahrbahn mit Hilfe des Erdbohrgeräts. Durchmesser der Sprengtrichter ca. 10 m, Tiefe ca. 4 m. Trichter Nr. 1 füllt sich nachträglich mit Wasser, da die Sprengstelle neben einer Wasserrinne liegt
- 4:** Breschensprengung unter Ausnützung eines bestehenden Wasserdurchlasses. Breite der Bresche ca. 8 m, Tiefe ca. 3 m. Sprengstoffbedarf ca. 500 kg
- 2:** Absprengen eines Strassenstücks im Felshang (Sandstein). Erstellen der Bohrlöcher mit dem Erdbohrgerät. Breschenbreite ca. 10 m
- a-d:** Verminung der Fahrbahn. Je 20 Panzerminen

- Das Erdbohrgerät dient zum Ausheben von Bohrlöchern. Die Sprengladungen (500-kg-Sprengkessel) werden anschliessend in die Bohrlöcher eingefügt und verdämmt. Das Erdbohrgerät ist als Fahrzeuganhänger konzipiert (Gewicht 5,7 t). Bedienungsmannschaft: 5 Sappeure
- Je nach Bodenbeschaffenheit wird «gebohrt» (Humus, Kies) oder «gebrochen» (Strassenkörper, gefrorener Boden, Pickelfels). Durchmesser des Bohrloches: ca. 70 cm
- Arbeitsaufwand. Faustregel: pro Meter Bohrloch in
 

a) Humus, Kies:	ca. 20 Minuten
b) schwerer, lehmiger Erde:	ca. 30 Minuten
c) Pickelfels:	ca. 40 Minuten
- Trichterabmessung
 

a) schwere, lehmige Erde:	4 m tief, 15 m Durchmesser
b) Sandstein, Molasse:	3 m tief, 10 m Durchmesser
- Wenn möglich werden mehrere Trichter hintereinander angelegt. Minimalabstand 30 m. Das herausgesprengte Material soll nicht zum Wiederauffüllen der Bresche verwendet werden können. Besonders günstig ist, wenn sich der Sprengtrichter nachträglich mit Wasser füllt.
- Zeitaufwand in unserem Beispiel: 4 Löcher à 4 m Tiefe = 1 ½ Arbeitstag

### Allgemeines

- Die nachstehenden Überlegungen beziehen sich fast ausschliesslich auf den Fluss Typ A
- Der Einsatz amphibischer Mittel ist keineswegs problemlos. Den technischen Mitteln sind – oft recht enge – Grenzen gesetzt
- Der Panzerhinderniswert von Flussläufen wird durch folgende Faktoren bestimmt:
  - Wassergeschwindigkeit
  - Wassertiefe
  - Flussgrund
  - Uferbeschaffenheit
- In der Folge wird das Hindernis als «wirksam» bezeichnet, wenn es für den Gegner ohne technische Hilfe nicht überwindbar ist. Unter «technischen Hilfen» verstehen wir:
  - Spezialbauweise des Fahrzeuges (z. B. schwimmfähig)
  - Spezialausrüstung des Fahrzeuges (z. B. Schnorchel für Tauchen)
  - Einsatz von Genietruppen: Erdbewegungsarbeiten, z. B. Erstellen von Ein- und Ausfahrtsrampen in den Uferböschungen durch Geniepanzer oder Bulldozer. Sprengarbeiten usw.

### Furten:

- Leistungsgrenzen nicht schwimmfähiger Kampfpanzer und Schützenpanzer beim Durchwaten (Furten) von Gewässern:
  - Maximalleistung: Wassertiefe 1,5 m, Wassergeschwindigkeit 3 m/Sekunde
  - Bei Wassertiefen von weniger als 1 m können noch Wassergeschwindigkeiten bis maximal 4 m/Sekunde bewältigt werden.

### Tauchen:

- Tauchfähige Panzer können nur unter folgenden Bedingungen eingesetzt werden:
  - Ufer befahrbar
  - Flussgrund tragfähig
  - Wassertiefe nicht mehr als 5 m
  - Wassergeschwindigkeit nicht grösser als 3 m/Sekunde
- Blöcke und Steine von über 40 cm Durchmesser sowie tiefe Löcher und Rinnen auf dem Flussgrund bilden wirksame Hindernisse
- In langsam fliessenden Gewässern, besonders in Staubeieten, lagern sich Sand, Schlamm und Fäkalien ab, die oft meterdicke Schichten bilden. Diese verhindern einen Taucheinsatz
- Unter Gefechtsbedingungen können die notwendigen Erkundungen nur von Tauchschwimmern (Froschmännern) vorgenommen werden.

### Schwimmen:

Leistungsgrenzen für Amphibienfahrzeuge, schwimmfähige Schützenpanzer und Spähpanzer:

a) Antrieb im Wasser mit Raupen:

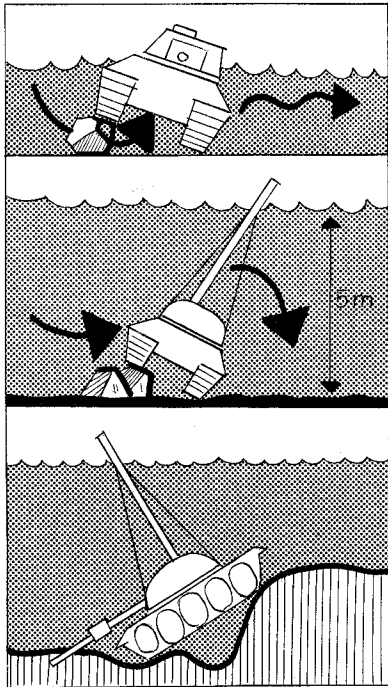
- Wassergeschwindigkeit unter 1 m/Sekunde wird sicher überwunden
- Wassergeschwindigkeiten von 1–1,5 m/Sek befinden sich an der Leistungsgrenze (Überwinden fraglich)
- Wassergeschwindigkeiten über 1,5 m/Sek werden nicht mehr überwunden

b) Antrieb für Wasserfahrt mit Strahl oder Schraube:

- Wassergeschwindigkeiten bis 3 m/Sek wird sicher überwunden
- Wassergeschwindigkeiten zwischen 3–4 m/Sek befinden sich an der Leistungsgrenze (Überwinden fraglich)
- Wassergeschwindigkeiten über 4 m/Sek werden nicht mehr überwunden

Klettern:

- Leistungsgrenzen von Panzerfahrzeugen beim Ersteigen von Uferböschungen:
  - Gepanzerte Radfahrzeuge überwinden feste Uferböschungen bis zu maximal 80% Steigung
  - Gepanzerte Raupenfahrzeuge überwinden Uferböschungen bis zu maximal 65% Steigung
- Leistungsgrenzen beim Überwinden von Uferstufen: Erd- oder Mauerstufen müssen annähernd senkrecht und mindestens 1,50 m hoch sein
- Baumbestand mit Stämmen von über 15 cm Durchmesser im Abstand von maximal 2,5 m bilden an Uferböschungen ab mindestens 40% ein wirksames Hindernis
- Blockbewurf mit Natur- oder Betonblöcken bilden an Uferböschungen ein wirksames Hindernis



**Furten:**

Gefahr des Kippens beim Auflaufen auf Blöcken

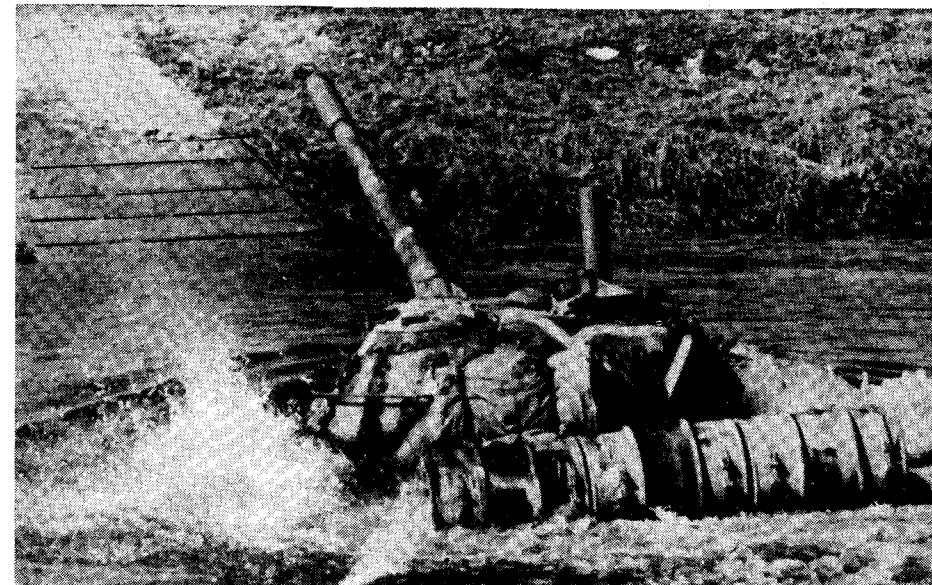
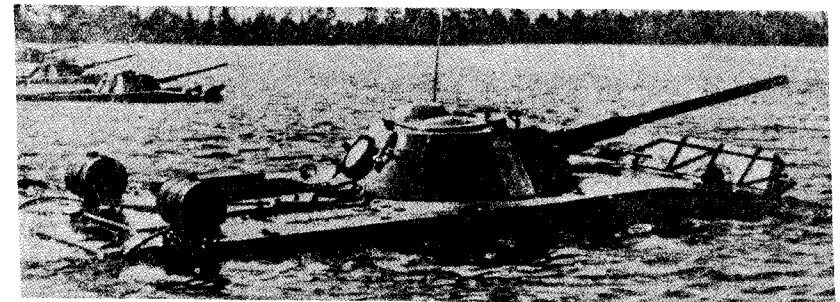
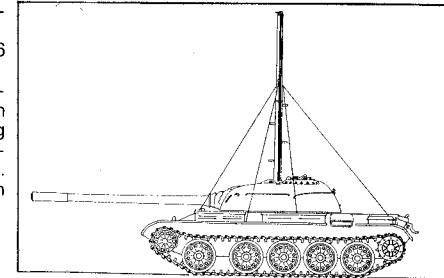
**Tauchen:**

Gefahr des Kippens beim Auflaufen auf Blöcken

**Tauchen:**

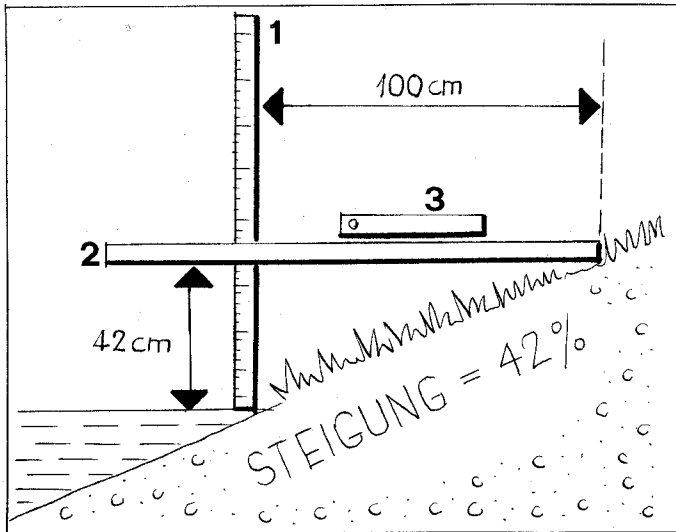
Gefahr des Steckenbleibens in Rinnen und Löchern

- Bild rechts: Russischer Kampfpanzer T-62 mit aufgesetzter Tauchausrüstung
- Bild Mitte: Russische Aufklärungs-PT-76 durchschwimmen ein Gewässer
- Bild unten: Russischer Kampfpanzer T-62 durchfuhrt (durchwatscht) ein Gewässer. Beachte am Gegenufer die vorbereitete Rampe in der Böschung (Zusammengefügte Metallplatten). Ein Herausklettern ohne diese Geniehilfe ist nicht möglich. Das setzt aber einen Brückenkopf am jenseitigen Ufer voraus

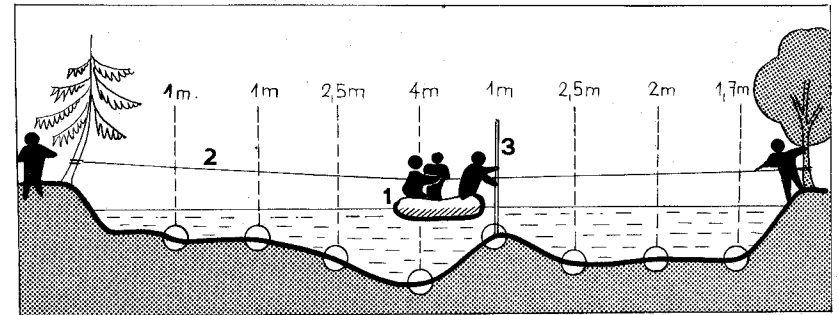




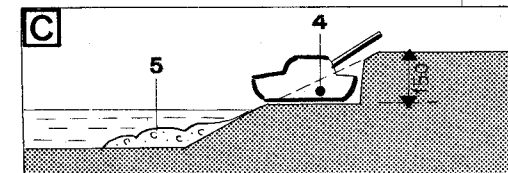
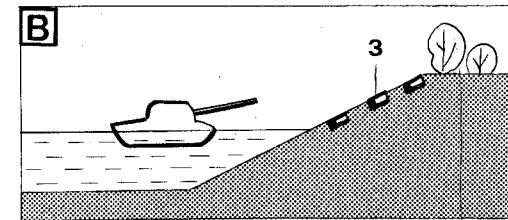
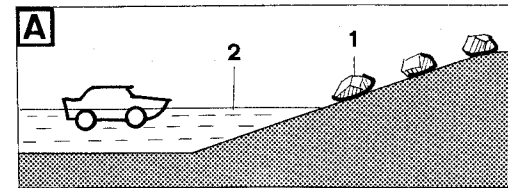
- Der Verteidiger muss den Hinderniswert eines Gewässers rasch und einfach beurteilen können
- Er muss hierzu in der Lage sein:
  1. Die Neigung von Böschungen zu messen
    - Material: Meterstab, Latte, Wasserwaage
    - Prinzip: auf 1 m Länge, 1 cm Höhe = 1% Steigung
    - Praktisches Beispiel: auf 1 m Länge, 42 cm Höhe = 42% Steigung
  2. Die Wassergeschwindigkeit zu messen:
    - Material: Stoppuhr, Schwimmkörper (z.B. Holzstück)
    - Vorgang: gemessen wird die Zeit, die ein Gegenstand für das Durchschwimmen einer bestimmten Strecke braucht
$$\frac{\text{Strecke (Meter)}}{\text{Zeit (Sekunden)}} = \text{Wassergeschwindigkeit (Meter/Sekunde)}$$
    - Praktisches Beispiel: ein Holzstück benötigt für eine Flussstrecke von 100 m 36 Sekunden
$$\frac{100 \text{ (Meter)}}{36 \text{ (Sekunden)}} = 2,77 \text{ m/Sek}$$
  3. Die Wassertiefe zu messen
    - Material: Schlauchboot, Messlatte
    - Prinzip: In regelmässigen Abständen wird die Wassertiefe mit einer Messlatte durch Abstechen ermittelt



- 1 Meterstab
- 2 Latte
- 3 Wasserwaage



- Bild oben:  
Aufnahmen des Flussprofils.  
Messen der Wassertiefe in  
regelmässigen Abständen  
(z.B. alle 4 Meter)
- 1 Schlauchboot
  - 2 Fährseil
  - 3 Messlatte

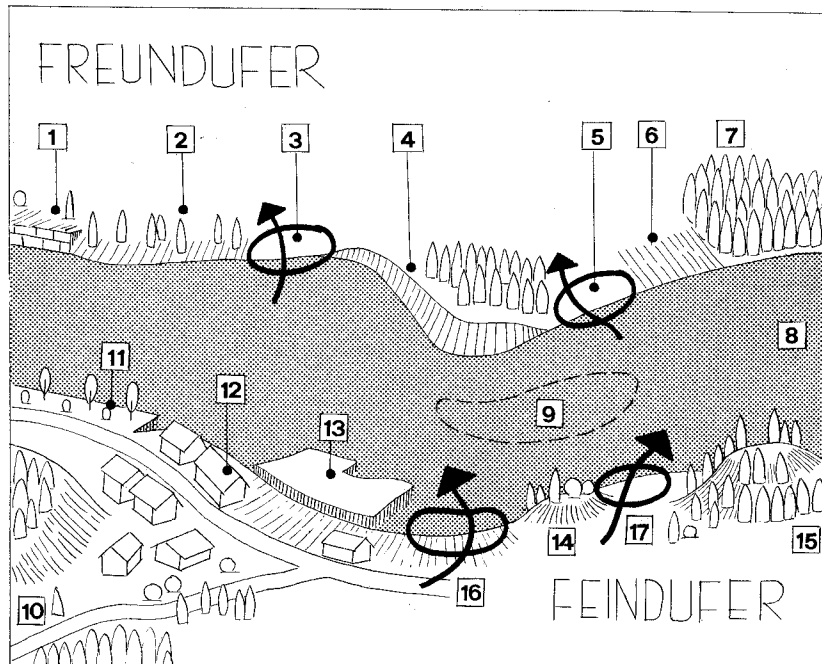


- Bild links: Massnahmen zur  
behelfsmässigen Verbesserung  
der Uferböschung

- Verlegen von Steinblöcken  
(mindestens 3 Reihen)
  - Verlegen von Panzerminen
  - Erstellen einer Gelände-  
stufe (Mindesthöhe  
150 cm)
- 1 Steinblock, Mindest-  
durchmesser 60-80 cm
  - 2 Wasserfläche
  - 3 Panzermine
  - 4 Hangabstich
  - 5 Deponieren des Aushubs im  
Wasser

## Technische Beurteilung eines Flussabschnittes durch den Verteidiger

- Eine Skizze des Flussabschnittes erstellen (Masstab z.B. 1:10 000)
- Beide Ufer zu Fuss abschreiten
- Systematisch Uferstück um Uferstück beurteilen auf:
  - a) Panzerhinderniswert
    - Anfahrtsmöglichkeiten des Gegners zum Ufer
    - Einfahrtsmöglichkeiten ins Wasser
    - Ausfahrtsmöglichkeiten aus dem Wasser
    - Wegfahrtsmöglichkeiten vom Ufer
    - Wassertiefe, Wassergeschwindigkeit, Beschaffenheit des Flussgrundes
  - b) Verstärkungsmöglichkeiten auf beiden Ufern
- Das Ergebnis in die Skizze eintragen
- Fluss-Anwohner, die Lokalkenntnisse haben, ausfragen
- Für die Rekognoszierung wenn immer möglich einen Genieoffizier beiziehen



## Beurteilung eines Flussabschnittes durch den Verteidiger.

### Freundufer:

- 1 Gemauerte Uferstufe, Höhe 1,5 m, Neigung 2:3, ist panzersicher
- 2 Natürliche Uferböschung, mit Gras bewachsen, Steigung 40%, lichter Baumbestand, Stammdurchmesser über 30 cm. Ist erst panzersicher, wenn die Lücken in der Baumreihe geschlossen werden. (Eingraben oder einbetonieren von Rundholzstämmen oder T-Eisenbalken. Abstand von Stamm zu Stamm nicht grösser als 2,5 m)
- 3 Natürliche Einfahrtsstelle. Muss mit Panzerminen gesperrt werden
- 4 Steilhang. Panzersicher. Auch mit Geniehilfe unpassierbar
- 5 Natürliche Ausfahrtsstelle. Muss mit Panzerminen gesperrt werden
- 6 Uferböschung, mit Gras bewachsen, Länge 7 m, Steigung 80%, ist panzersicher
- 7 Hochwald, ist panzersicher

### Wasser:

- 8 • Wassergeschwindigkeit 1,5 m/Sek. Für alle Boots- und schwimmfähigen Panzerfahrzeugtypen passierbar
  - Wassertiefe 2,5–4 m. Damit ist Waten ausgeschlossen. Es kommt nur Schwimmen oder Tauchen in Frage
  - Flussgrund verschlammmt. Verunmöglicht den Einsatz von Tauchpanzern. Erschwert den Einbau von Kriegsbrücken mit festen Unterstüztungen

Schlussfolgerung: der Gegner kann einsetzen

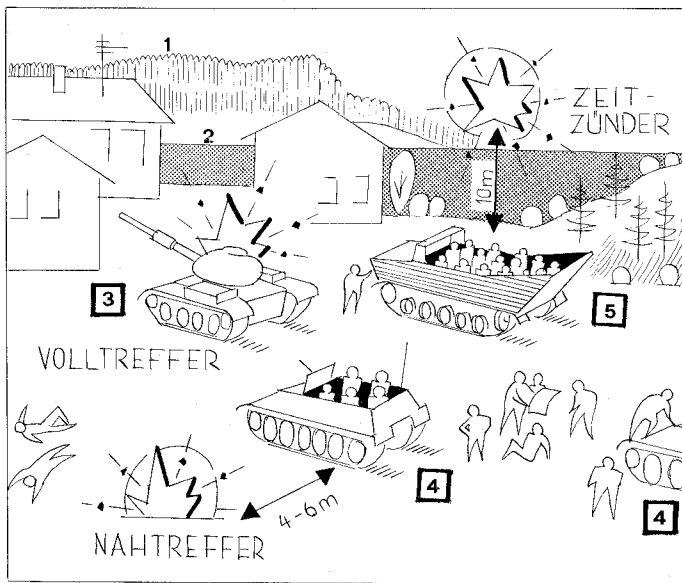
- a) Sturmboote, Schlauchboote, Motorfähren
  - b) Amphibienfahrzeuge, schwimmfähige Spähpanzer, schwimmfähige Schützenpanzer
  - c) Kriegsbrücken auf schwimmender Unterlage (Pontonbrücken)
- 9 Schlammbank, bis auf etwa 50 cm unter die Wasseroberfläche reichend. Amphibienfahrzeuge und schwimmfähige Panzerfahrzeuge bleiben stecken. Schlauch- und Sturmboote werden behindert

### Feindufer:

- 10 Anmarschstrasse
- 11 Gemauerte Uferterrasse. Höhe 1,5 m, panzersicher
- 12 Überbaute Uferpartie, panzersicher
- 13 Schilffeld. Vorgelände zwischen Strasse und Ufer nasse Wiese. Mögliche, aber wenig wahrscheinliche Einfahrtsstelle
- 14 Baum- und strauchbewachsener Erdwall, panzersicher
- 15 Bewaldete Anhöhe, panzersicher
- 16 Natürliche Einfahrtsstelle
- 17 Mögliche Einfahrtsstelle. Mit Gras bewachsene Böschung. Einfahrt von Amphibienfahrzeugen und schwimmfähigen Panzerfahrzeugen erst nach Geniehilfe möglich. Erdbewegungsarbeiten, Erstellen einer Einfahrtsrampe durch Geniepanzer mit Dozerblatt. Zeitaufwand: unter friedensmässigen Bedingungen 30 Minuten, unter Kampfbedingungen das 2-3fache

### Verstärkungsarbeiten und weitere Massnahmen für das Feindufer:

- a) die drei möglichen Einfahrtsstellen (13, 14, 17) verminen (Panzer- und Personenminen)
- b) Artillerie- und Minenwerferfeuer vorbereiten auf:
  - Anmarschweg
  - Häusergruppe (gedeckte Nah-Bereitstellungsmöglichkeit)
  - Einfahrtsstellen (Erschweren des Entminens und der Erdbewegungsarbeiten)
- c) Mg-Fernfeuer auf die Einfahrtsstellen vorbereiten. Zweck: Erschweren des Entminens. Feuer aus Wechselstellung abgegeben.



#### Gebäudegruppe Nr. 12

- 1 Freundufer mit unsern Verteidigungsstellungen
- 2 Wasserfläche 4 Schützenpanzer
- 3 Kampfpanzer 5 Ungepanzertes Amphibienfahrzeug

– Praktisches Beispiel: Zerschlagen einer ufernahen Bereitstellung. Truppen:

- 1 Geländepersonenwagen
- 1 Zug Kampfpanzer à 3 Panzer
- 1 Zug Panzergrenadiere à 2 Schützenpanzer + 28 Grenadiere
- 1 Amphibienfahrzeug mit 20 Mann

– Einige artillerietaktische Überlegungen:

#### Wirkung von Artillerie gegen Kampfpanzer:

a) Volltreffer: im günstigen Fall wird der Panzer zerstört. Im ungünstigsten Fall wenigstens schwer beschädigt.

b) Nahetreffer in 4–6 m Entfernung: nur geringe Wirkung. Nämlich: Infrarot-Nachtziel- und Fahrgerät zerstört, Antennen abgeschlagen, Winkelspiegel zertrümmert, Zusatztreibstoffbehälter durchlöchert, auf dem Heck mitgeführte Tauchausrüstung zerschlagen.

#### Wirkung gegen Schützenpanzer:

a) Volltreffer zerstören den Wagen.

b) Nahetreffer in 4–6 m Entfernung beschädigen den Wagen schwer.

#### Wirkung gegen Amphibienfahrzeuge:

Volltreffer zerstören das Fahrzeug, Nahetreffer beschädigen es schwer.

– Zielfläche:  $100\text{ m} \times 150\text{ m} = 15\,000\text{ m}^2$

– Feuerdichte: bei Feuerdichte I (eine Granate auf eine Fläche von  $12 \times 12\text{ m}$ ) ist ein **Nahetreffer pro Fahrzeug sicher, ein Volltreffer möglich.**

Bei Feuerdichte II (zwei Granaten auf eine Fläche von  $12 \times 12\text{ m}$ ) ist ein **Volltreffer pro Fahrzeug wahrscheinlich, ein Nahetreffer sicher.**

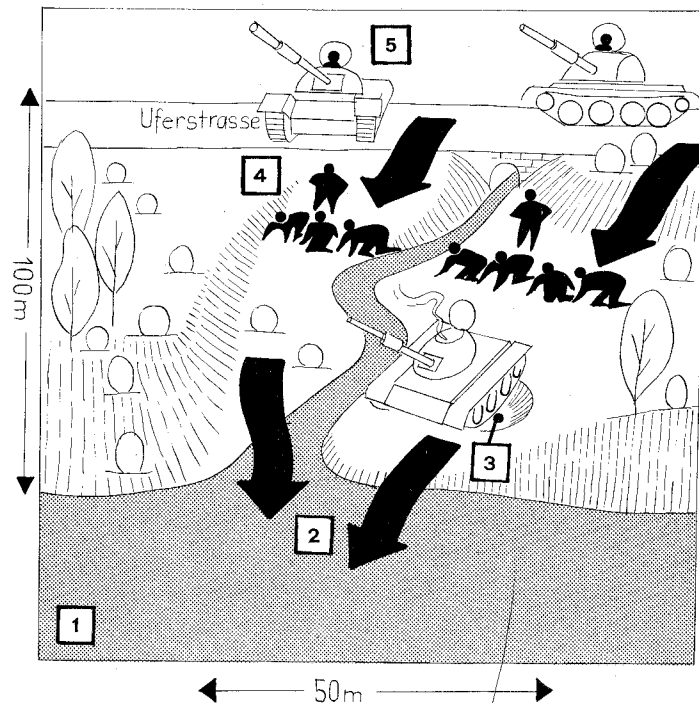
– Munitionsbedarf: Feuerdichte I = 104 Schuss, Feuerdichte II = 208 Schuss

– Kein Einschossen, sondern sofort Wirkungsschiessen. Bei:

a) Feuerdichte I = 1 Artillerieabteilung 1 Minute Schnellfeuer

b) Feuerdichte II = 1 Artillerieabteilung 2 Minuten Schnellfeuer

– Munitionsart: Stahlgranaten, eventuell einige Rauchbrandgranaten



#### Einfahrtsstelle Nr. 16:

- 1 Gewässer
- 2 Einfahrtmöglichkeit. Stelle, wo schwimmfähige Panzer und Schützenpanzer ohne Geniehilfe ins Wasser einfahren können. Von uns vermint
- 3 feindliches Spitzenfahrzeug (Schwimmpanzer), welches auf unsere Panzerminen aufgelaufen ist
- 4 Panzerpioniere beim Entminen (Methode: Räumen von Hand bzw. mit Minensuchstock)
- 5 Kampfpanzer als Nahfeuerunterstützung

Einige artillerietaktische Überlegungen:

– Zielfläche:  $50 \times 100\text{ m} = 5000\text{ m}^2$

– Notwendige Feuerdichte: auf eine Fläche von  $12 \times 12\text{ m}$  ( $144\text{ m}^2$ ) benötigen wir eine Granate

Benötigte Munitionsmenge: 35 Schuss

Munitionsart: Stahlgranaten, Momentanzünder oder Zeitzünder

– Das Artilleriereglement führt aus: «... Überraschung ist die wichtigste Voraussetzung für die bestmögliche Wirkung des Feuers... Alle schiesstechnischen Massnahmen müssen so getroffen werden, dass ein Einschossen auf das Ziel selbst möglichst vermieden werden kann... Feuer sind meist auf rechnerischer Grundlage auszulösen... Artillerie-Wetterzüge erstellen für grössere Räume periodisch Artillerie-Wettermeldungen, damit auf rechnerischer Grundlage ohne Einschossen geschossen werden kann... Die Wirkung des Feuers gegen lebende Ziele ist um so grösser, je dichter es geschossen wird (räumlich und zeitlich!).»

– Wenn wir diese Grundsätze auf unser Beispiel übertragen, kommen wir zum Schluss:

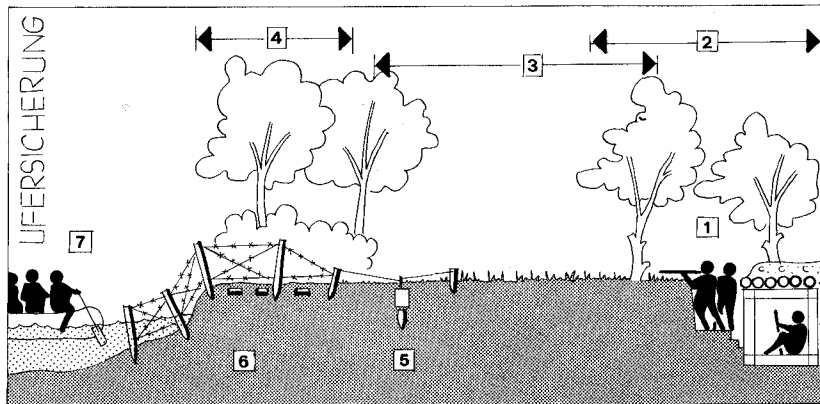
- a) **kein Einschossen**, sondern sofort Wirkungsschiessen. Die Panzerpioniere erhalten sonst Gelegenheit, in Deckung zu verschwinden oder das enge Ziel wenigstens aufzulockern

- b) **brauchbar** = 1 Batterie schießt 1 Minute Schnellfeuer (6 Rohre à 6 Schuss/Minute = 36 Schuss) oder  
**besser** = 1 Abteilung schießt 20 Sekunden Schnellfeuer (18 Rohre je 2 Schuss = 36 Schuss)

### Die Organisation der Ufersicherung:

- Schilf und Gebüsch direkt am Ufer als «Sichtschirm» stehen lassen. Dieser schützt vor Erdbeobachtung und damit gezieltem Feuer aus Mg und Panzerkanonen.
- Das Infanteriehindernis im oder hinter dem Sichtschirm entlangführen. Im Idealfall besteht das Hindernis aus einer Stacheldraht-Doppelhecke, verstärkt mit Tretminen. Im Notfall (Zeit- und Materialmangel) aus einer Reihe Pfahlminen oder Springminen.
- Hinter dem Infanteriehindernis das Schussfeld freilegen, indem ein Geländestreifen von 30 bis 60 m Breite ausgeholt wird. Aber Achtung! Kein Kahlschlag, der auffallen würde. Nur Unterholz lichten und Bäume bis auf Bauchhöhe ausasten.
- Die Stellungen der Sicherungsposten sind mindestens 30 m vom Draht Hindernis entfernt anzulegen, um
  - a) ausserhalb der Reichweite von HG-Würfen zu liegen (Schilf und Gebüsch verhindern Weitwürfe!),
  - b) genügend Schussfeld zu haben.

Wenn das Infanteriehindernis aus Pfahl- oder Springminen besteht, ist die Distanz «Posten-Hindernis» auf mindestens 50 m zu vergrössern, damit die Besatzung wenigstens der grössten Splitterwirkung der eigenen Minen entzogen ist.



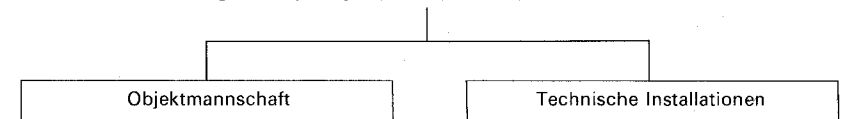
- 1 Sicherungsposten. Schützenloch mit Nische
- 2 Sichtschirm gegen Luftbeobachtung
- 3 Schussfeld für Sturmgewehr, Gewehr-HPzG und Raketenrohr
- 4 Sichtschirm gegen Erdbeobachtung
- 5 Springminen oder Pfahlminen
- 6 Stacheldraht Hindernis, verstärkt mit Tretminen. Das Hindernis reicht bis in das Wasser hinein. Damit wird ein Anlanden erschwert. Der Angreifer findet beim Sprengen oder Durchschneiden keine Deckung.
- 7 Anlandender Gegner

### Sicherung einer zur Sprengung vorbereiteten Brücke

Taktische Möglichkeiten des Gegners:

- Brücken bilden für den Gegner wichtige Ziele. Er wird alles daran setzen, uns an der rechtzeitigen Zerstörung zu hindern.
- Seine Mittel hierzu:
  - Gepanzerte Vorausabteilung
  - Luftlandedetachement
  - Saboteure
- Der Gegner kann erscheinen:
  - auf dem Wasserweg: Sturmboot, Schlauchboot, Kampfschwimmer (Froschmänner)
  - aus der Luft: Fallschirmjäger, Helikoptertruppen
  - auf der Erde: zu Fuss, mit Motorfahrzeugen oder Panzerwagen
- Saboteure:
  - Militärpersonen in fremder Uniform oder gefälschter schweizerischer Uniform oder in Zivil
  - Angehörige der «Fünften Kolonne». Schweizer oder hier ansässige Ausländer in Zivil oder gefälschter Uniform (Armeeuniform, Dienstkleider von PTT, SBB oder Grenzwache)

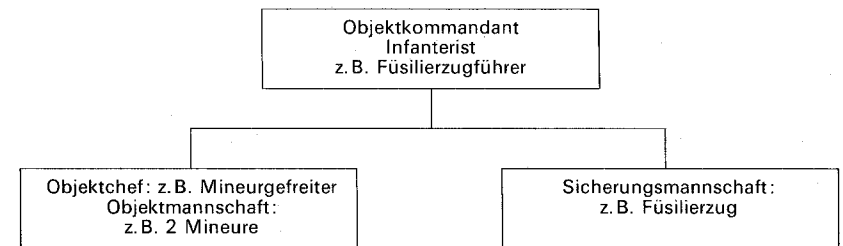
Taktische Sicherung des Sprengobjekts (Brücke):



- Gegen Luftangriffe und Fernfeuer der Artillerie schützen
- Gegen Erdangriff schützen

- Vor Sabotage schützen
- Vor Beschuss schützen

- Stärke der Sicherungskräfte: für ein kleines Objekt wird eine Gruppe, für ein grosses Objekt ein Zug benötigt.
- Die taktische Sicherung darf sich nicht nur nach vorne richten. Sie muss vielmehr zur Rundumverteidigung vorbereitet sein und auch nach oben blicken (Helikopter, Fallschirmjäger).
- Es geht – abgesehen von der Aktion einiger weniger Saboteure – nicht darum, einen Angriff abzuwehren. Die Sicherung soll vielmehr der Objektmannschaft die paar Minuten Zeit verschaffen, welche zur erfolgreichen Auslösung der Sprengung nötig sind.
- Mögliche Kommandoordnung am Sprengobjekt:



- Für die Sicherungsmannschaft gilt:
  - a) Kein feindlicher Nahkämpfer darf mit Dolch, Pistole oder Handgranate an den Mineur herangelangen, der aktionsbereit an der Zündvorrichtung sitzt. Somit müssen sich einzelne Füsiliere direkt bei den Mineuren befinden, z. B. im gleichen Deckungsloch oder Keller.
  - b) Kein feindlicher Scharfschütze mit Zielfernrohrgewehr und kein feindlicher Richter an der Panzerkanone darf den Mineur mit Präzisionsschuss aus grosser Distanz erwischen. Die Mineure müssen unsichtbar, d.h. eingegraben und getarnt sein.
  - c) Flieger und Fernkampfarillerie dürfen die Mineure nicht vorzeitig töten. Diese müssen daher über ein gutes Deckungsloch oder einen Keller verfügen.
  - d) Kein Saboteur, Luftlandesoldat oder Panzerpionier darf an Zündleitung oder Sprengladung herangelangen. Die Sicherungsmannschaft muss mit Feuer auf das Zerstörungsobjekt wirken können.
- Das ganze Bestreben der Füsiliere muss darauf ausgerichtet sein, die Mineure für ihre wichtige Aufgabe am Leben und frisch zu erhalten.  
Massnahmen hierzu:
  - Die Mineure müssen sich im Deckungsloch oder Keller aufhalten.
  - Die Mineure dürfen keine Wache stehen (genügend Ruhe, keine unnütze Gefährdung).
  - Die Mineure dürfen sich vor der Sprengung nicht an Kämpfen beteiligen. Vor der Zerstörung hat die Objektmannschaft die Pflicht, sich zu schonen. Bei der Sprengung hat sie die Pflicht, sich rücksichtslos zu exponieren.
- Wenn möglich melden sich die Mineure nach durchgeführter Zerstörung bei ihrem Detachement zurück. Sie stehen dann als Objektmannschaft für neue Aufgaben zur Verfügung. Die Infanterie darf die Mineure also nicht einfach «einkassieren».

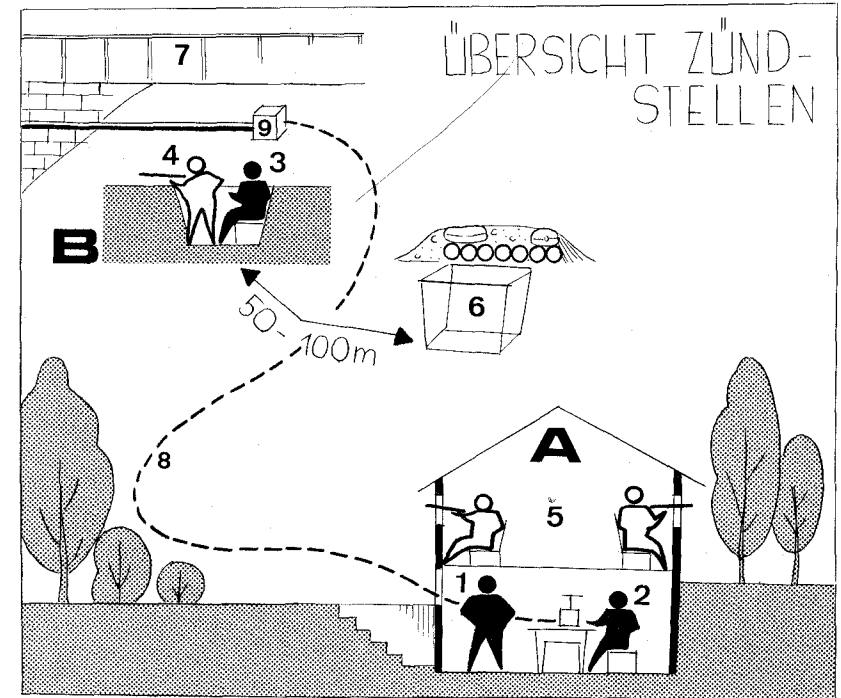
#### Technische Möglichkeiten des Gegners:

- Man kann grob zwei Fälle unterscheiden:
  - a) Der Gegner will verhindern, dass wir das Objekt rechtzeitig sprengen können (Normalfall).
  - b) Der Gegner will die vorbereitete Zerstörung vorzeitig auslösen, um unsere rückwärtigen Verbindungen zu unterbrechen (Ausnahmefall).
- Der Angreifer muss auf jeden Fall direkt an die Zerstörungseinrichtungen herankommen (Sprengladungen, Zündleitungen).
- Möglichkeiten des Gegners, um die Sprengung zu verhindern:
  - a) Unterbrechung der Zündleitung
  - b) Ausbauen der Sprengladungen
- Unterbrechung der pyrotechnischen Zündleitung: Diese verläuft in der Regel in einem massiven Eisenrohr. Eine Unterbrechung ist nur schwer möglich (Durchsägen, Abquetschen mit Hammerschlägen). Benötigt Zeit, macht Lärm und birgt die Gefahr einer ungewollten Auslösung in sich.
- Unterbrechung der elektrischen Zündleitung: Kabel mit Messer oder Zange durchtrennen. Nur schwer durchführbar, da das Kabel erst sehr spät ausgelegt wird und zu diesem Zeitpunkt die ganze Sicherungsmannschaft kampfbereit ist.
- Ausbau der Sprengladungen: Die eisernen Deckel zu den Sprengkammern, Schächten oder Kästen müssen aufgebrochen werden. Verdämmungsmaterial

und Sprengstoff müssen entfernt werden. Das benötigt viel Zeit und ist erst möglich, wenn der Verteidiger das Objekt nicht mehr unter Feuer halten kann.

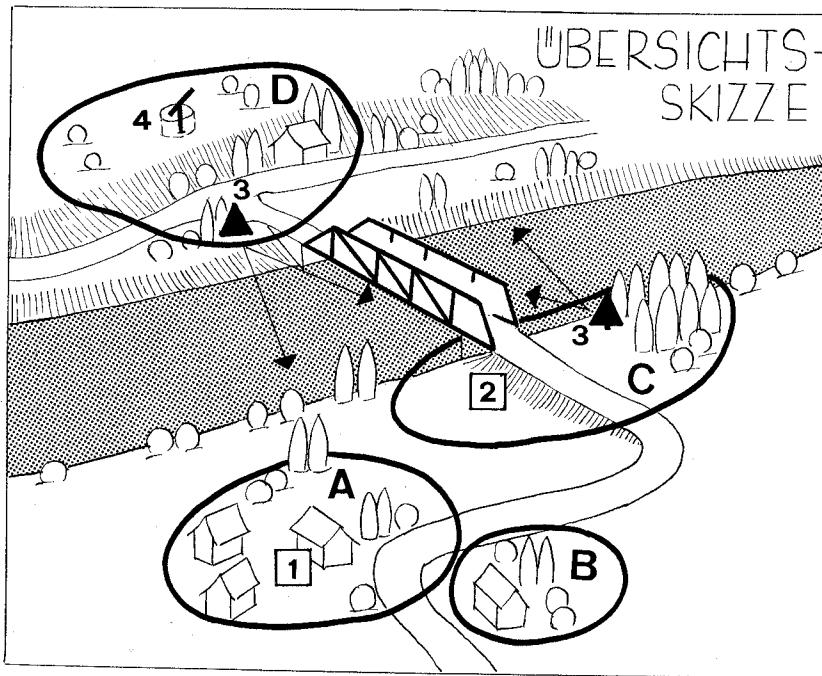
#### Verzögerung der Wiederinstandstellung der gesprengten Brücken:

- Bei langen Brücken wird oft nur ein verhältnismässig kurzes Stück herausgesprengt. Der Gegner kann im Verlauf des Kampfes versuchen, die Bresche behelfsmässig zu schliessen.



- A** Elektrozündstelle. Im Keller des Hauses installiert
- B** Handzündstelle. An der Strassenböschung zur Brückenauffahrt installiert. 2-Mann-Schützenloch mit Nische
- 1** Objektchef (z.B. Mineurgefreiter)
- 2** Mineur am elektrischen Zündapparat
- 3** Mineur an der Handzündstelle
- 4** Füsiliere schützt Mineur
- 5** Füsiliere schützen Mineure
- 6** 2-Mann-Schützenloch mit Nische. An der Handzündstelle wird mit kurzer Zündschnur gearbeitet. In der Nähe der Sprengstelle muss daher ein schmales, tiefes und überdecktes Loch ausgehoben werden. In diesem finden die beiden Männer von der Handzündstelle Schutz vor Druck und Splittern
- 7** Sprengobjekt (Brücke)
- 8** Elektrische Leitung
- 9** Zündkasten mit Zündleitung

- Um die Instandstellung zu verzögern, muss der Verteidiger die gesprengte Brücke mit Feuer belegen können:
  - Maximallösung: Mg, Zielfernrohrgewehre, Artillerie und Minenwerfer
  - Minimallösung: beobachtetes Artillerie- und Minenwerferfeuer



Organisation der Sicherung. Mittel: 1 Füsilierzug + 1 Mg-Gruppe

**A** Zugstrupp und Unterstützungsgruppe. Sichern die Elektrozündstelle

**B** 1 Füsiliergruppe. Stossreserve

**C** 1 Füsiliergruppe. Sichert die Handzündstelle und die südliche Brückenauffahrt

**D** 1 Füsiliergruppe + 1 Mg-Gruppe. Sichern die nördliche Brückenauffahrt

**1** Elektrozündstelle

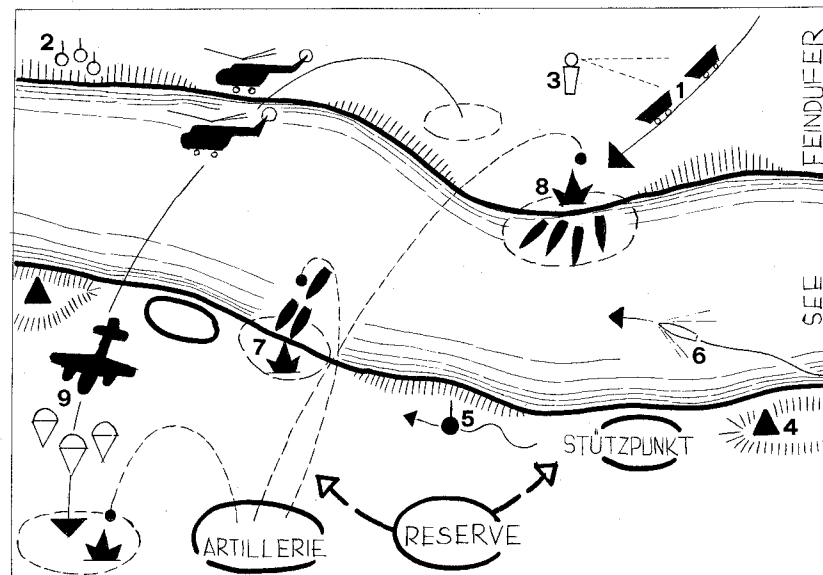
**2** Handzündstelle

**3** Beobachtungsposten. Überwacht mit Feldstecher die Wasserfläche und eine Brückenseite

**4** Luftspähposten mit Feldstecher. Dabei 1 Mg auf Flab-Stütze für Helikopterabwehr

## Die Verteidigung von Seelinien

- Seelinien bilden äusserst starke Hindernisse, da sie nicht überbrückt, sondern nur mit Amphibienfahrzeugen (1), Fähren und Schiffen überwunden werden können.
- Auf dem Feindufer den Nachrichtendienst organisieren. Mittel: Zurückgelassene Jagdpatrouillen (2) und Agenten (3). Verbindungsmittel zum eigenen Ufer: Funk und Brieftauben.
- Alle Schiffe und Boote auf dem Feindufer vorsorglich auf das eigene Ufer überführen.
- Das Ufer mit wenigen, gut eingerichteten Stützpunkten sperren. Die dazwischenliegenden Uferstrecken und die Wasserfläche bei Tag mit Beobachtungsposten (4) und Patrouillen (5) überwachen. Bei Nacht Patrouillenboote (6), Scheinwerfer und Radar einsetzen.
- Bei schmalen Seen die Ufer verminen und verdrahten.
- Das Gros der Kräfte weiter zurück als mobile (wenn möglich gepanzerte) Reserve bereithalten.
- Artillerie und Flieger bekämpfen den landenden Feind (7) und wirken auch auf das Gegenufer (8).
- Die Gefahr von taktischen Luftlandungen ist gross (9).





## 2. Angriff

### Allgemeines

- Jeder Flussübergang im Angesicht des Gegners zerfällt in drei Phasen:
  - Übergang mit Booten
  - Übergang mit Fähren
  - Übergang mit Brücken.
- Übersetzen mit Booten findet immer dann statt, wenn infolge technischer oder taktischer Gründe ein Brückenschlag nicht oder noch nicht in Frage kommt. Zum Beispiel:
  - Im direkten Infanteriefeuer oder beobachteten Artilleriefeuer.
  - Wenn nicht genügend Zeit zur Verfügung steht.
  - Wenn nur eine sehr kleine Abteilung überzusetzen ist, so dass ein Brückenschlag nicht rentiert.
  - Wenn sich das Gewässer hierzu nicht eignet (z. B. zu breit).

### Übersetzmittel

Im Sappeur-Bataillon sind in der Regel folgende Übersetzmittel vorhanden:

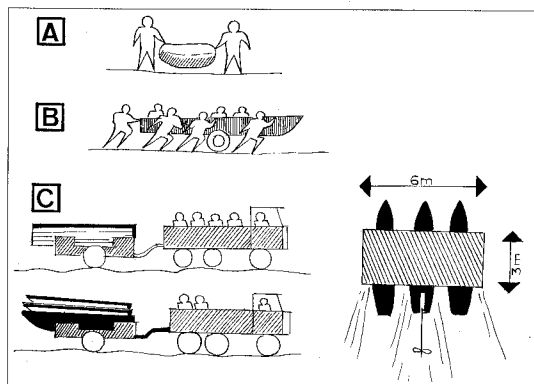
15 Schlauchboote M 2	6 Übersetzboote	} mit Motor
9 Schlauchboote M 6	3 Sturmboote (Kunststoff)	

Das vorhandene Fährenmaterial reicht für den Bau von zwei Karrenfähren aus.

Übersetzmittel	Bedienungsmannschaft	Übersetzende Truppe	Total	Maximale Beladezeit und Entladezeit	Fahrzeit für 100 m Flussbreite	Besonderes
Schlauchboot M 2	1 Sappeur	4 Mann	5 Mann	1 Minute	5 Minuten	Die Infanterie muss beim Rudern helfen
Schlauchboot M 6	2 Sappeure	13 Mann	15 Mann	2 Minuten	5 Minuten	
Sturmboot	3 Sappeure	12 Mann	15 Mann	2 Minuten	2 Minuten	Mit Ausseebordmot. (30 km/h)
Übersetzboot	3 Sappeure	12 Mann	15 Mann	2 Minuten	4-5 Min.	Dient in der Regel als Bauglied für Karrenfähre
Karrenfähre	ca. 1 Sappeurgruppe	2½ t Nutzlast = z. B. 1 Füs Z, od. 1 L Gelastw + Pak oder 2 Pferde + Karren		2 Minuten	4-5 Min. ohne Motor 2-4 Min. mit Motor	

## Vorbringen der Übersetzmittel auf dem engern Gefechtsfeld

- Schlauchboote: von Hand getragen. Hierbei ist es am günstigsten, wenn eine besondere Trägerstaffel die Boote ans Wasser trägt, während die erste überzusetzende Staffel mit Waffen und Munition folgt
- Sturmboote/Übersetzboote: von Hand auf Zweiradachse ans Wasser herangefahren
- Karrenfähre: auf Geländelastwagen ans Wasser herangefahren. Pro Karrenfähre sind 2 Geländelastwagen mit Spezialanhänger notwendig. Details siehe Skizze: Gros der Mannschaft (1), Fährdecke (2), Rest Mannschaft und Aussenbordmotoren (3), Boote (4)



- A** Schlauchboot  
**B** Sturmboot/Übersetzboot  
**C** Karrenfähre

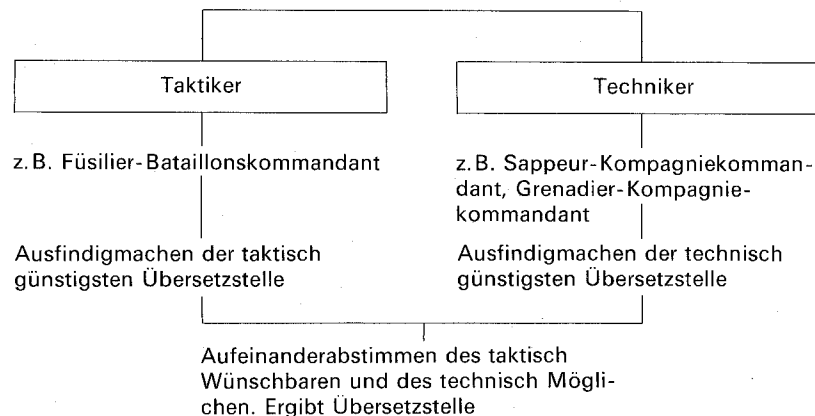
Bauzeit: mindestens 20 Minuten, höchstens 1 Stunde. Baumannschaft: 1 Sappeur-Unteroffizier + 20 Mann. Einsatz: Bei starker Strömung läuft die Karrenfähre an einem Fährseil. Bei geringer Strömung wird ohne Fährseil gearbeitet. Antrieb in diesem Falle: Ruder oder Aussenbordmotor

## Anforderungen, die an eine Übersetzstelle zu richten sind

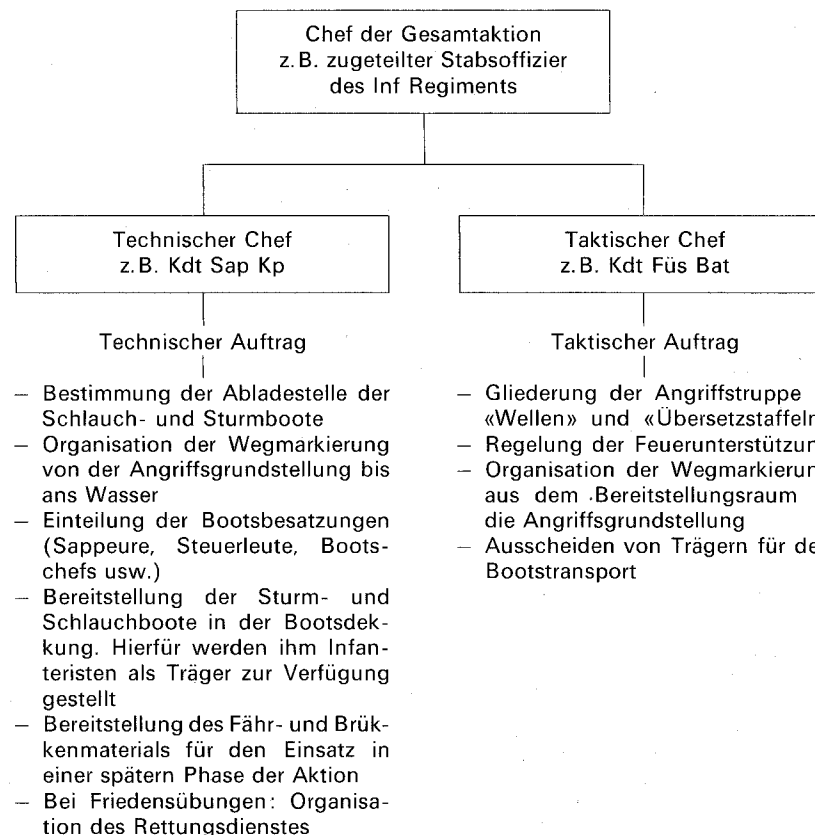
- Taktisch günstig:
  - Überhöhtes, eigenes Ufer
  - Gegen den Angreifer vorspringende Flussschleife, welche Flankenschutz bietet, konzentrisches Feuer ermöglicht und erlaubt, den Brückenkopf nach vorne mit Feuer abzuriegeln
- Technisch günstig:
  - Geringe Stromgeschwindigkeit
  - Mässige Wassertiefe und -breite
  - Niedrige Uferböschungen
  - Gute Zu- und Wegfahrten
  - Guter Flussgrund

## Erkundung

- Übersetzaktionen sind immer geplante Aktionen
- Die Aufklärung soll ergeben:
  - a) technisch günstigste Übersetzstelle
  - b) taktisch günstigste Übersetzstelle



## Kommandoordnung und Aufgabenverteilung





## Der Übersetzplan

- Wenn die Übersetzstelle bestimmt ist, wird der Übersetzplan erstellt.
- Der Übersetzplan legt fest, wer zuerst in Schlauch- oder Sturmbooten übergehen muss.  
Wer auf die Fähren zu warten hat und wer erst nach Erstellen von Stegen und Brücken nachgezogen wird.
- Die überzusetzende Truppe wird entsprechend den taktischen Notwendigkeiten in **«Wellen»** eingeteilt.
- Die **«Wellen»** wiederum werden den vorhandenen Übersetzmitteln entsprechend in **«Übersetzstaffeln»** unterteilt.
- Nie restlos alle Übersetzmittel einsetzen. Immer eine Reserve zurückbehalten, damit auch bei Bootsverlusten der Übersetzplan eingehalten werden kann.
- Die Übersetzmittel nicht überlasten. Die auf Seite 81 angegebenen Zahlen sind Maximalwerte. Bei schwierigen technischen Bedingungen (z.B. grosse Wassergeschwindigkeit usw.) können die Boote eventuell nur zu drei Viertel oder gar zwei Drittel beladen werden.
- Die taktische Gliederung der Infanterie nicht zerreißen. Selbst dann nicht, wenn das einzelne Übersetzmittel nicht voll ausgenutzt werden kann. Der Nachteil, dass einzelne Plätze frei bleiben, ist gering, wenn dafür Ordnung und Zusammenhang gewahrt bleiben.
- Immer in erster Dringlichkeit Panzerabwehrmittel einteilen und übersetzen.
- Nicht alle Führer ins gleiche Boot oder in die gleiche Übersetzstaffel einteilen (z.B. Zugführer ins Boot Nr.1 und Zugführerstellvertreter ins Boot Nr.4. Kp Kdt in die 1. Übersetzstaffel, Kp Kdt-Stellvertreter in die 2. Übersetzstaffel usw.).
- Der Zeitplan legt die genaue Anmarschroute sowie den Zeitpunkt des Eintreffens der einzelnen Verbände am Ufer fest.

Praktisches Beispiel eines Übersetzplanes für ein Füs Bat:

- 1. Welle:** Füs Kp I/31 + ½ Mw Z  
 1. Übersetzstaffel: 1. bis 3. Füs Z + ½ Mitr Z + Kp Trupp + Art Verb Of  
 2. Übersetzstaffel: ½ Mitr Z + ½ Mw Z
- 2. Welle:** Füs Kp II/31 + Gren Z  
 1. Übersetzstaffel: 1. bis 3. Füs Z + ½ Mitr Z + Kp Trupp  
 2. Übersetzstaffel: ½ Mitr Z + Gren Z
- 3. Welle:** 2 rsf Pak-Züge (Pzaw Kp 15)




























Füs Bat 31

## Übersetzplan für den Angriff Füs Bat 31 vom 25.2.

1. Welle: Füs Kp I/31 + Mw Halbzug

Verfügbare Übersetzmittel: 9 Schlauchboote M.6 (8 Boote eingesetzt, 1 Boot in Reserve)  
 5 Sturm- und Übersetzboote (4 Boote eingesetzt, 1 Boot in Reserve)

KP 23.2.67 2000

Übersetzstelle «links» (Schlauchboote)	Übersetzstelle «Mitte» (Sturmboote)	Übersetzstelle «rechts» (Schlauchboote)	1. Welle
Pro Boot 13 Plätze  1. Füs Gruppe + ½ Zugstrupp  2. Füs Gruppe + ½ Zugstrupp  3. Füs Gruppe Mitr Gruppe + Unterstützungsgruppe	Pro Boot 12 Plätze  1. Füs Gruppe + Gros des Zugtrupps  2. Füs Gruppe + Rest Zugstrupp + ½ Unterstützungsgruppe  3. Füs Gruppe + ½ Unterstützungsgruppe Kp Kdt + Kp-Trupp + Artillerieschless-kommandantentrupp	Pro Boot 13 Plätze  1. Füs Gruppe + ½ Zugstrupp  2. Füs Gruppe + ½ Zugstrupp  3. Füs Gruppe Mitr Gruppe + Unterstützungsgruppe 3. Füs Zug + 1 Mg-Gruppe	1. Übersetzstaffel 2. Übersetzstaffel Bemerkungen: Die Sturmboote machen 2. Fähren. Die Schlauchboote machen 1. Fahrt.
Pro Boot 13 Plätze  1. Füs Gruppe + ½ Zugstrupp  2. Füs Gruppe + ½ Zugstrupp  3. Füs Gruppe Mitr Gruppe + Unterstützungsgruppe	Pro Boot 12 Plätze  1. Füs Gruppe + Gros des Zugtrupps  2. Füs Gruppe + Rest Zugstrupp + ½ Unterstützungsgruppe  3. Füs Gruppe + ½ Unterstützungsgruppe Kp Kdt + Kp-Trupp + Artillerieschless-kommandantentrupp	Pro Boot 13 Plätze  1. Füs Gruppe + ½ Zugstrupp  2. Füs Gruppe + ½ Zugstrupp  3. Füs Gruppe Mitr Gruppe + Unterstützungsgruppe 3. Füs Zug + 1 Mg-Gruppe	1. Welle 2. Welle Bemerkungen: Die Sturmboote machen 2. Fähren. Die Schlauchboote machen 1. Fahrt.
Pro Boot 13 Plätze  1. Füs Gruppe + ½ Zugstrupp  2. Füs Gruppe + ½ Zugstrupp  3. Füs Gruppe Mitr Gruppe + Unterstützungsgruppe	Pro Boot 12 Plätze  1. Füs Gruppe + Gros des Zugtrupps  2. Füs Gruppe + Rest Zugstrupp + ½ Unterstützungsgruppe  3. Füs Gruppe + ½ Unterstützungsgruppe Kp Kdt + Kp-Trupp + Artillerieschless-kommandantentrupp	Pro Boot 13 Plätze  1. Füs Gruppe + ½ Zugstrupp  2. Füs Gruppe + ½ Zugstrupp  3. Füs Gruppe Mitr Gruppe + Unterstützungsgruppe 3. Füs Zug + 1 Mg-Gruppe	1. Welle 2. Welle Bemerkungen: Die Sturmboote machen 2. Fähren. Die Schlauchboote machen 1. Fahrt.
<b>Bestände:</b> Füsilier-Gruppe: 1 Uof + 8 Füs Mg-Gruppe: 1 Uof + 5 Mitr, 1 Mg Mw-Gruppe: 1 Uof + 6 Kan, 1 Mw Unterstützungsgruppe: 1 Uof + 4 Füs Zugstrupp (Füs): 1 OI, 1 Uof, 3 Füs Zugstrupp (Mitr): 1 OI, 1 Uof, 2 Mitr Zugstrupp (Mw): 1 OI, 1 Uof, 4 Kan Kp Trupp: 2 OI, 1 Uof, 6 Füs Art: 1 OI, 2 Fk	2 Mg-Gruppen + 2 Mw-Gruppen 1 Mw-Gruppe + 2 Zugstrupp (Mw) 1 Mitr Gruppe + 1 Zugstrupp (Mitr) 1 Mitr Gruppe + 1 Kp Kdt Stellvertreter	2 Mg-Gruppen + 1 Zugstrupp 1 Mitr Gruppe + 1 Kp Kdt Stellvertreter	1. Welle 2. Welle Bemerkungen: Die Sturmboote machen 2. Fähren. Die Schlauchboote machen 1. Fahrt.

## Verlauf der Aktion

- Bereitstellungsräume und Übersetzstelle werden durch Flab gesichert.
- Die Anmarschwege aus dem Bereitstellungsraum in die Angriffsgrundstellung sind markiert.
- Boote, Fähren und Brückenmaterial werden im Schutze der Dunkelheit oder von Geländebedeckungen (Wald, Häuser) so nahe als möglich ans Ufer herangebracht und getarnt.
- Eine Ablauflinie wird bestimmt. Diese fällt mit der letzten grösseren natürlichen Deckung vor dem Fluss zusammen. Niemand darf ohne Befehl der Genie die Ablauflinie überschreiten.
- Vor den festgelegten Übersetzstellen werden Ablaufpunkte bestimmt. Diese sollen Massierungen am Ufer verhindern. An den Ablaufpunkten stehen Genieoffiziere.
- Die Anmarschwege zu den Ablaufpunkten und von diesen zu den Übersetzstellen sind markiert, damit sie auch bei Dunkelheit und Nebel rasch und sicher gefunden werden.
- Die erste Übersetzstaffel wird durch Füsilierzüge gebildet. Grenadiere werden diesen vordersten Elementen immer dann beigegeben, wenn das feindliche Ufer technisch verstärkt ist, so dass Minen und Hindernisse geräumt werden müssen.
- Normalerweise wird ohne Vorbereitungsschiessen der Artillerie angegriffen, um die Überraschung zu wahren.
- Übergangen wird in der Nacht oder unter dem Schutze künstlichen Nebels.
- Die Boote werden erst im letzten Augenblick lautlos aus den Bootsdeckungen ans Ufer herangetragen und zu Wasser gebracht.  
Wenn die 1. Übersetzstaffel, welche durch Waffen und Munition ohnehin schwer beladen ist, noch die Boote ans Wasser schleppen muss, kommt sie ausgepumpt und erschöpft zum Kampf. Deshalb wird wenn immer möglich eine reine Tragstaffel eingeteilt, welche die Boote bei Angriffsbeginn unbelastet von Waffen und Munition nach vorne trägt. Diese Träger sind einem Truppenteil zu entnehmen, welcher erst später (z.B. mit Brücken) übergesetzt wird und in der Zwischenzeit Gelegenheit hat, sich neu auszurüsten.
- An den Übersetzstellen regeln Genieoffiziere oder -unteroffiziere den Verlad in die Boote.
- Die Bootsbesatzungen der 1. Übersetzstaffel (Gruppen, da jedes Boot zirka 12 Mann fasst) greifen nach der Landung sofort selbständig geradeaus an, ohne dass vorerst die Züge besammelt werden.
- Auslad und Einsatz der spätern Übersetzstaffeln wird von Führungsgehilfen (Kp Kdt-Stellvertreter, Bat Adj usw.) geregelt.
- Nach Auslad der 1. Staffel führen die Bootsbesatzungen (Sappeure) die Wasserfahrzeuge allein zurück, um die nächste Übersetzstaffel zu holen.
- Sobald der Ggner auflebt oder sofort nach Beginn des Übersetzens wird das Feuer der Artillerie und Mw ausgelöst.
- Das Ziel der 1. Übersetzstelle ist das Besetzen einer Linie, auf der die Beschiessung des Ufers und der Wasserfläche durch direktschiessende Waffen (Mg, Pak, Panzerkanonen) verhindert werden kann.
- Bereits der 1. Staffel müssen ausreichend Panzerabwehrmittel (Raketenrohre) mitgegeben werden, da der Feind vor allem mit Panzergegenständen den Brückenkopf einzudrücken versucht. Schon **vor dem Einbau der Fähren** werden einzelne Panzerabwehrgeschütze (Typ BAT) **ohne Motorfahrzeuge**

in Booten übergesetzt. Die Füsiliere helfen den Pak-Kanonieren beim Vorbringen (Tragen, Schieben) der Geschütze und der Munition.

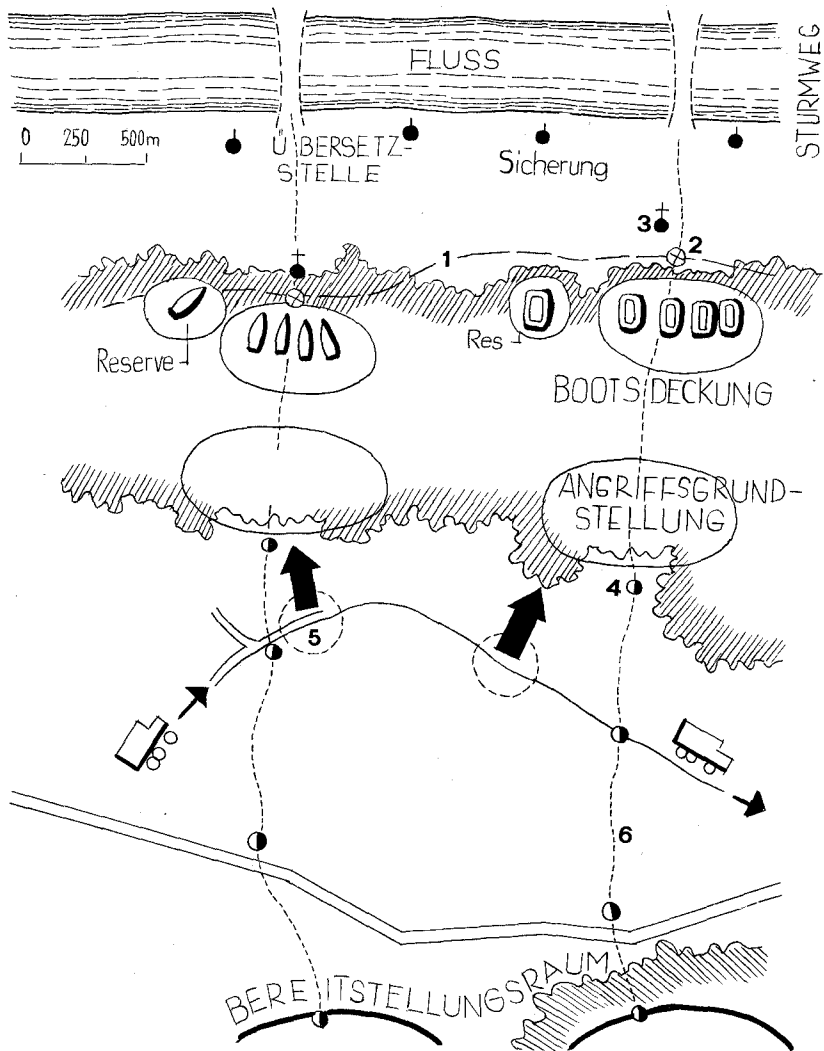
- Wenn das 1. Angriffsziel erreicht ist und die feindlichen direktschiessenden Waffen nicht mehr auf das Wasser wirken können, beginnt der Einbau der Fähren, die grössere geschlossene Abteilungen sowie Fahrzeuge übersetzen können.
- Das nächste Angriffsziel sind die Räume, aus denen die feindliche Artilleriebeobachtung Einblick in die Übersetzstelle hat. Erst wenn diese weggenommen sind, kann normalerweise mit dem Einbau der Stege und Brücken begonnen werden.

## Praktisches Beispiel

### Kampfplan des Bataillons-Kdt:

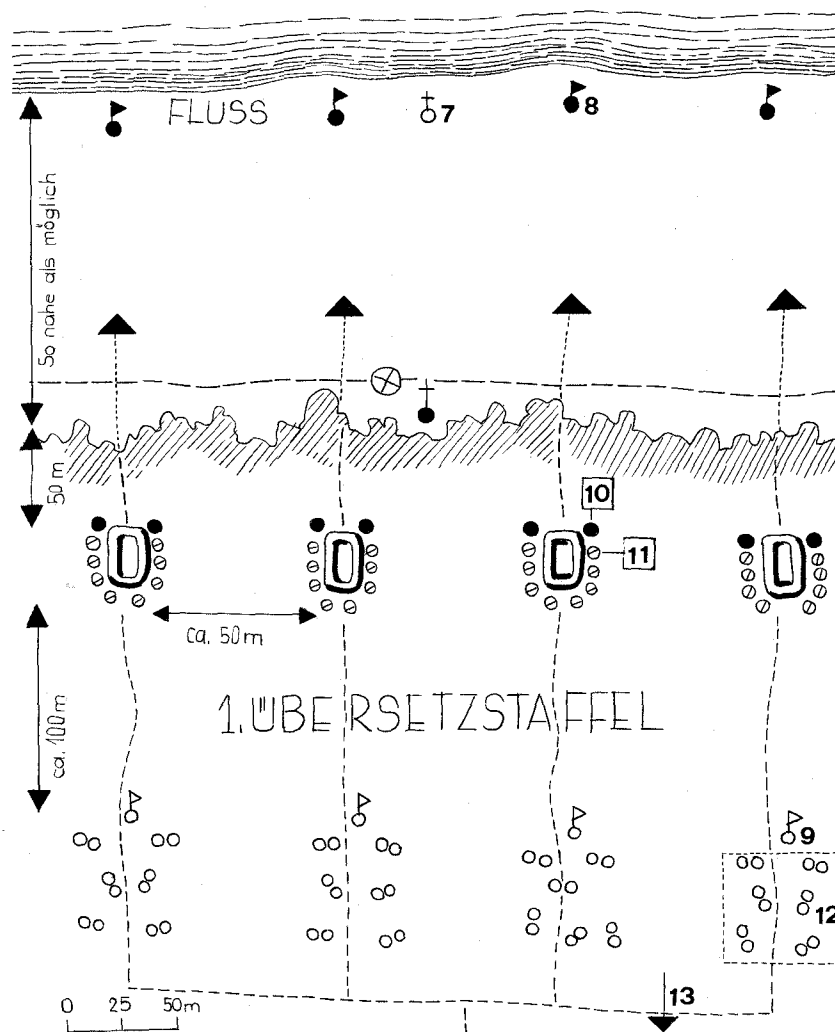
«Ich will im Schutze der Nacht

- in der Bereitstellung die Übersetzstellen formieren;
  - den Sappeuren mit Teilen der Infanterie helfen, das Übersetzmaterial vom Abladeplatz in die Bootsdeckungen zu tragen;
  - die 1. Übersetzstelle aus der Bereitstellung in die Angriffsgrundstellung verschieben. Dort die Übersetzstaffeln gliedern.»
- «Ich will
- beim ersten Büchsenlicht ohne Vorbereitungsfeuer überraschend angreifen. Um H-Uhr das Unterstützungsfeuer auslösen und die feindliche Ufersicherung zerschlagen;
  - gleichzeitig mit den ersten Granateinschlägen mit der Infanterie aus den Deckungen hervorbrechen und die Boote ans Wasser herantragen;
  - im Schutze des Unterstützungsfeuers die 1. Übersetzstelle über den Fluss werfen. Die feindliche Ufersicherung niederkämpfen und einen ersten Brückenkopf bilden. Das Unterstützungsfeuer nach vorne verlegen. Mit den Booten die 2. Welle übersetzen. Mit dieser nach rascher Bereitstellung über die 1. Welle hinweg angreifen und die beherrschende Kette nehmen;
  - währenddem die 3. Welle durch die Flab geschützt aus dem Bereitstellungsraum näher an die Übersetzstelle heranziehen. Mit Teilen der Flab einen Sprung nach vorne, direkt ans Wasser machen;
  - gleichzeitig durch die Sappeure Karrenfähren bauen lassen;
  - mit den Fähren als vorderstes Element der 3. Welle Pak übersetzen, um die erreichte Brückenkopflinie gegen Panzergegenstände halten zu können;
  - das Gros der 3. Welle auf das Feindufer nachziehen. Rasch bereitstellen und den Brückenkopf auf die endgültige Linie ausweiten.»



- 1 Ablauflinie. Fällt mit der letzten natürlichen Deckung vor dem Fluss zusammen. Darf von der Infanterie erst auf Befehl der Genie überschritten werden
- 2 Ablaufpunkt. Stelle, wo die Ablauflinie von der Infanterie überschritten wird
- 3 Ablaufposten. Genie-Of oder Uof. Verhindert, dass am Ufer Massierungen entstehen
- 4 Wegweiserposten der Infanterie
- 5 Abladestelle der Boote
- 6 Markierter Anmarschweg
- 7 Chef der Übersetzstelle. Genie-Of. Gibt die nötigen Befehle, wenn Übersetzmittel ausfallen und der Übersetzplan geändert werden muss

- 8 Verladechef. Sappeur-Uof oder Sappeur. Hilft der Infanterie beim Besteigen der Boote. Unterstützt die Wasserfahrer beim Wenden usw.
- 9 Führer. Sappeur. Kennt den genauen Liegeplatz «seines Bootes» am Ufer. Führt die Infanterie aus der Deckung heraus ans Wasser
- 10 Bootsbedienung. Sappeur-Wasserfahrer. Steuern das beladene Boot ans Feindufer. Rudern das leere Boot zurück
- 11 Träger. Infanteristen. Tragen das Boot bei Angriffsbeginn ans Wasser. Stehen anschließend ihrer Truppe wieder als Kämpfer zur Verfügung
- 12 Sturmtruppe. Infanterie. 1. Übersetzstaffel. Bootsweise auf eine Fläche von ca. 50×50 m bereitgelegt.
- 13 Ca. 150–200 m dahinter im Gelände aufgelockert bereit: 2. Übersetzstaffel



### 3. Das Kampfverfahren des überlegenen Gegners beim Überwinden von Gewässern

(Verteidiger ohne Atomwaffen)

#### Kampfmittel

Der Gegner kann einsetzen:

«Amphibische Mittel»

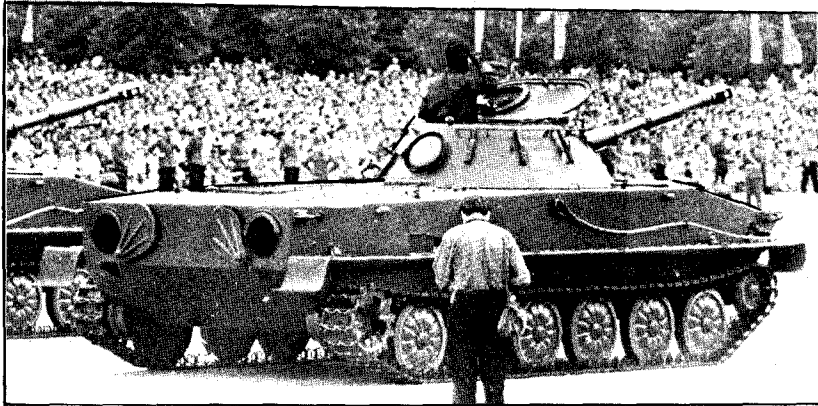
- leicht gepanzerte Amphibienfahrzeuge
- schwimmfähige Schützenpanzer
- Schwimmpanzer

«Gewöhnliche Übersetzmittel»

- Schlauchboote
- Sturmboote
- Fähren

In beiden Fällen bilden die erwähnten Mittel einen ersten Brückenkopf und ermöglichen so den technischen Truppen den Einbau von Brücken grosser Tragkraft (50 Tonnen und mehr).

Die Amphibienmittel kommen vor allem im Bewegungskrieg beim Angriff gegen einen nicht voll abwehrbereiten Gegner zur Geltung. Im geplanten Angriff gegen einen voll abwehrbereiten Verteidiger gelangen eher die gewöhnlichen Übersetzmittel zum Einsatz.



**Russischer Schwimmpanzer PT-76**

Besatzung: 3 Mann. Bewaffnung: 1 Kan 76 mm, 1 Mg. Fahrgeschwindigkeit: auf der Strasse bis 50 km/h. Im Gelände bis 20 km/h. Im Wasser 10 km/h. Panzerung schützt höchstens gegen Feuer bis Kal 20 mm.



**Russischer schwimmfähiger Schützenpanzer BTR-50**

Besatzung: 2 Mann. Transportraum für 1 Schützengruppe (12 Mann). Bewaffnung: 1 Mg. Fahrgeschwindigkeit: auf der Strasse bis 50 km/h. Im Gelände bis 20 km/h. Im Wasser 10 km/h. Panzerung schützt höchstens gegen Feuer bis Kal 20 mm. Panzerung ist nach oben voll schliessbar.

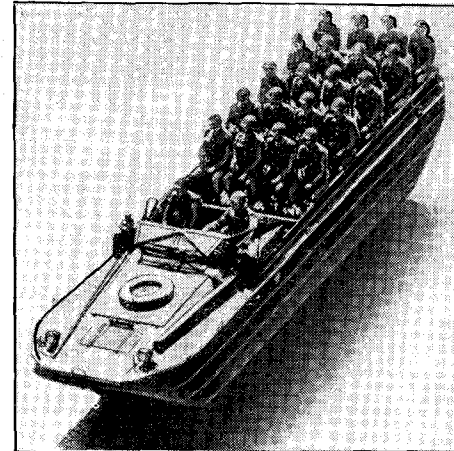


Bild links oben: russisches Amphibienfahrzeug BAV. Gewicht 7 t, 2 Mann Besatzung, Geschwindigkeit auf Strassen 50 km/h, im Wasser 10 km/h, Wasserantrieb: eine Schraube. Länge 9,5 m, Breite 2,5 m, Höhe 2,5 m. Nutzlast 3 t. Verlademöglichkeit: 20 Mann oder entsprechendes Material

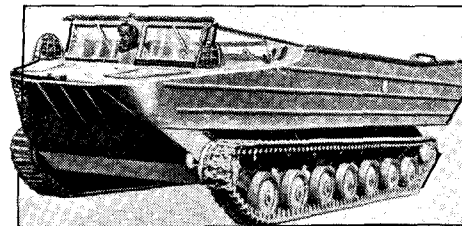
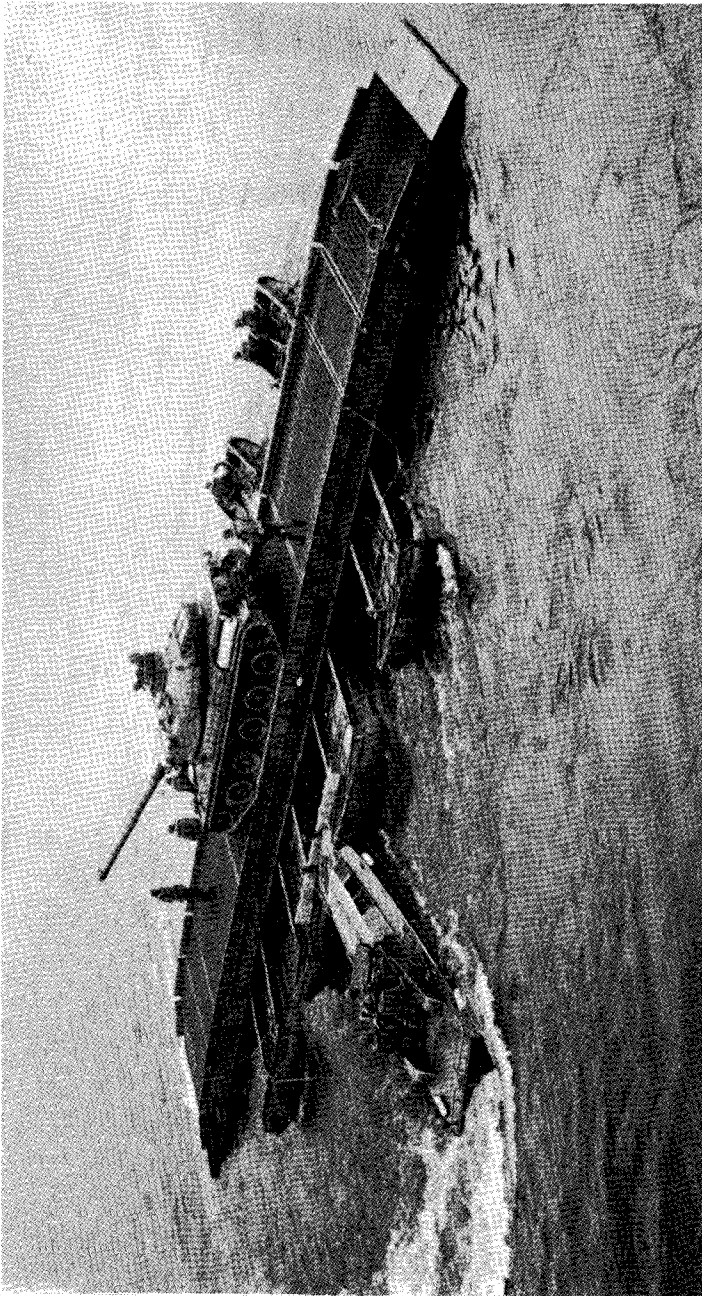


Bild links unten: russisches Amphibienfahrzeug K-61. Gewicht 9,5 t, 3 Mann Besatzung, Geschwindigkeit auf Strasse 35 km/h, im Wasser 10 km/h, Wasserantrieb: 2 Schrauben. Länge 9 m, Breite 3 m, Höhe 3 m. Nutzlast im Wasser 5 t. Verlademöglichkeit: 32 Mann oder entsprechendes Material (z.B. Artilleriegeschütz, leichter Lastwagen usw.)



Schwere französische Fähre. Antrieb durch Motorboot. Tragkraft ca. 50 t. Auf der Fähre verladen ein Kampfpanzer AMX-30, Gewicht 34 t, Bewaffnung 1 Kanone 10,5 cm + 2 Mg, Besatzung 4 Mann

## Kampfverfahren

Beim Vorgehen des Gegners musst du unterscheiden in:

- a) «planmässiger Angriff» (gegen voll abwehrbereiten Verteidiger)
  - Säuberung des diesseitigen Ufers von unsern Truppen und Minen.
  - Detaillierte, genaueste Aufklärung.
  - Bestimmen der Übersetzstelle.
  - Organisieren der Angriffstruppen.
  - Aufbau der Feuerunterstützung (Artillerieaufmarsch. Dieser ist auch bei Atomwaffeneinsatz nötig).
  - Heranführen der Angriffstruppen.
  - Übersetzen.
- b) «Angriff aus der Bewegung» (gegen nicht voll abwehrbereiten Verteidiger oder gegen Verteidiger mit Atomwaffen)
  - Flüchtige Aufklärung (meist nur Luftaufklärung).
  - Bestimmen der Übersetzstelle.
  - Flüchtiger Aufbau der Feuerunterstützung ((Selbstfahrartillerie, Panzer).
  - Übersetzen.

## Der planmässige Angriff

- Der Gegner setzt auf breiter Front über. Deshalb legt er innerhalb eines Regimentsabschnittes mehrere Übergangsstellen fest und bildet entsprechend mehrere Angriffsgruppen.
- Die einzelnen Angriffsgruppen werden wiederum in Angriffswellen gegliedert. Die Wellen werden ihrerseits in Übersetzstaffeln unterteilt. Die Zahl der Übersetzstaffeln ergibt sich aus den zur Verfügung stehenden Übersetzmitteln.
- Normalerweise wird im Morgengrauen angegriffen. Dieser Zeitpunkt bietet folgende Vorteile:
  - Der Grossteil der Nacht steht für die Bereitstellung zur Verfügung.
  - Meist liegt Morgennebel über dem Fluss.
  - Die atmosphärischen Bedingungen für den Einsatz künstlichen Nebels sind am günstigsten.
  - Die erste Übersetzstaffel kann Zwielficht und Frühnebel ausnützen, aber schon kurz darauf, wenn die Überraschung ohnehin wegfällt, können Artillerie und Flieger im vollen Tageslicht zu höchster Wirkung gelangen. Der Nachteil, dass der Verteidiger im Morgengrauen am ehesten einen Angriff erwartet, fällt den erwähnten Vorteilen gegenüber kaum ins Gewicht.
- Im Grosskampf wird der Gegner ungefähr das Feuer von 250 bis 300 Geschützen auf einen Uferkilometer zusammenfassen.
- Seine Panzer fahren kurz vor oder mit Angriffsbeginn so in Stellung, dass sie unser Ufer unter Feuer nehmen können.
- Alle erkannten oder auch nur vermuteten Ziele werden planmässig niedergehalten.
- Einzelne Panzer oder Selbstfahrgeschütze werden in Lauerstellung bereitgehalten, um erst im Verlauf des Übersetzens auftauchende «Schweige- waffen» in direktem Beschuss vernichten zu können.
- Gedeckt durch Feuer und Nebel überwinden die Sturmtruppen mit Sturmbooten oder Amphibienmitteln den Fluss.

- Während des Kampfes musst du auch deinem Rücken Beachtung schenken, denn der Feind wird mit grosser Wahrscheinlichkeit taktische Luftlandungen mit Helikoptern vornehmen.

Taktische Luftlandung beim «Kampf um Gewässer»:

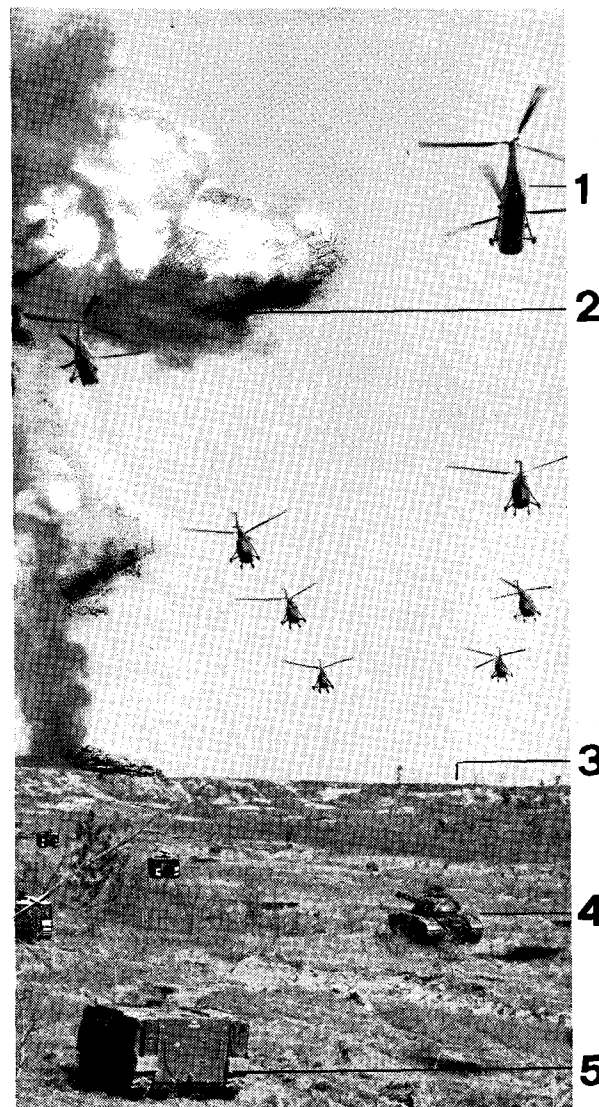
Es wird unterschieden in

- a) **Handstreich auf eine Brücke.**  
Zweck: Brücke unzerstört in die Hand nehmen. Stärke des Luftlandeverbandes: mindestens ein Zug, maximal eine Kompanie, d.h. 2-10 Helikopter
- b) **Luftlandung zur Unterstützung einer grössern Übersetzaktion.**  
Stärke des Luftlandeverbandes: mindestens eine Kompanie, maximal ein Bataillon, d.h. 10-40 Helikopter

Alles weitere gilt nur noch für Fall B:

- Der Angreifer wird in der Regel mittlere Helikopter einsetzen. Nutzlast: 14 Soldaten oder 1,7 Tonnen Material. Es können neben den Leuten auch Mg, schwere Minenwerfer und Pak verladen werden
- In der Division und im Regiment gibt es Panzergrenadierverbände, die für Helikopteraktionen speziell ausgebildet sind. Die Panzergrenadiere lassen in diesem Fall ihre Schützenpanzer in einem Abstellraum zurück und steigen auf Helikopter um
- Vorbereitung der Luftlandung: am Vorabend
- Wetterbedingungen, welche einen Helikoptereinsatz gerade noch ermöglichen: Wolkenuntergrenze 150 m, Sicht 3-5 km
- Verladerraum: maximal 20-30 km vom Landeraum entfernt
- Fluggeschwindigkeit im Anflug: 2 km pro Minute
- Flugweg: 10-15 Minuten
- Flughöhe 100-200 m, unter Ausnützung natürlicher Geländedeckungen
- Zeitbedarf für das Erstellen der Kampfbereitschaft nach der Landung: 20 bis 30 Minuten
- Unterstützung der Helikopteraktion: sicher Jagdbomber und Fernfeuer der Artillerie, eventuell taktische Atomgeschosse und Kampfhelikopter
- Bei Atomwaffeneinsatz starten die Helikopter unmittelbar nach dem Atomschlag. Die Piloten orientieren sich beim Anflug grob nach dem Atompilz. Die Landung erfolgt 15 Minuten nach der Atomdetonation, um den Schock beim Verteidiger ausnützen zu können
- Wahl des Landeraumes. Der Gegner hat zwei Möglichkeiten:
  - a) er kann in der Tiefe des Abwehrraumes, d.h. 4-5 km hinter dem Fluss landen. Die Bekämpfung dieser Luftlandeaktion ist dann Sache der Regimentsreserve
  - b) er kann im Frontraum selbst, d.h. 2-3 km hinter dem Fluss landen. Die Zerschlagung dieser Luftlandung ist Sache der Frontkompanien und -bataillone

- Zeitpunkt der Landung. Der Gegner hat zwei Möglichkeiten:
  - a) Luftlandung vor Beginn der Übersetzaktion, um
    - das Überraschungsmoment voll auszunützen
    - den Verteidiger zu binden und vom Fluss abzulenken
  - b) Luftlandung erst nachdem die Übersetzaktion in vollem Gange ist. Zweck: dem bereits im frontalen Kampf gebundenen Verteidiger in den Rücken fallen und ihn aufzusplittern



- 1 Transporthelikopter
- 2 Atompilz (taktisches Atomgeschoss von z. B. 2-10 KT)
- 3 Hinter dieser Bodenwelle verborgen liegt der Fluss
- 4 Vorderer Rand der Bereitstellung. Kampfpanzer
- 5 Schwimmfähige Schützenpanzer

## Angriff aus der Bewegung

### Bereitstellung:

- Bei einem Verteidiger ohne Atomwaffen beträgt die Distanz «Vorderer Rand des Bereitstellungsraumes–Fluss» etwa 5 km (ausserhalb der Reichweite der Artillerie des Verteidigers)

### Angriffsgliederung:

- 1. Übersetzstaffel. Auftrag: Bildet einen Brückenkopf. Mittel: Schwimmpanzer und schwimmfähige Schützenpanzer
- 2. Übersetzstaffel. Auftrag: Verstärkt und sichert den Brückenkopf. Mittel: Amphibienfahrzeuge. Setzt vor allem Panzerabwehrwaffen (Pak, PAL) und Minenwerfer über
- Hinter der 2. Übersetzstaffel folgen die Pioniere und das Gros

### Ablauf des Angriffs:

- Die Artillerie überwacht das Vorgehen und neutralisiert eventuelle Stützpunkte (mit Stahlgranaten niederhalten oder mit Nebelgranaten blenden)
- Schwimmpanzer und schwimmfähige Schützenpanzer erreichen in breiter, aufgelockerter Formation (Flächenmarsch) die Gegend des Flussufers und konzentrieren sich dort fächerförmig verengend auf die Übersetzstellen
- Während die Kampfpanzer am Flussufer stehen bleiben und Feuerschutz geben, durchqueren die schwimmfähigen Mittel den Fluss und bilden am jenseitigen Ufer einen Brückenkopf
- Während der Überfahrt bleiben die Panzerkommandanten und Mg-Schützen in den offenen Lucken stehen. Die Schützen bekämpfen schon vom Wasser aus die von den Unterstützungswaffen nicht genügend niedergehaltenen oder übersehenen Ziele. Nur wenn die schwimmenden Fahrzeuge direkt und persönlich durch Flachbahnwaffen beschossen werden, schliessen sie die Lucken
- Da die für Amphibienmittel benutzbaren Zufahrten zum Fluss trotz voller Geländegängigkeit nicht allzu zahlreich sind, ist die Formation der angreifenden (schwimmenden) Wagen schmal und tief. Es bewegen sich praktisch mehrere «Fahrzeugschlangen» durch das Wasser
- Bei offenem, deckungslosem Ufergelände fahren die gelandeten Schützenpanzer noch ein Stück landeinwärts, ehe die Mannschaft in einer natürlichen Deckung ausgeladen wird
- In stark coupiertem Gelände (Uferdamm, Stichkanal, Altwasser, Schilffelder und Gebüsch) laden die Schützenpanzer ihre Mannschaft direkt am Ufer – oft noch im seichten Wasser stehend – aus. Die Bordwaffen geben den vorrückenden Panzergrenadiern Nahfeuerunterstützung
- Wenn der Brückenkopf erstellt ist, setzen die Pioniere mit schweren Motorfähren und später mit Kriegsbrücken das Gros über (Kampfpanzer, Artillerie, Flab, Versorgungsgruppen usw.)



- 1 Fluss
- 2 Ufer
- 3 Russischer schwimmfähiger Schützenpanzer BTR-60. Panzergrenadiere beim Aussteigen
- 4 Zu Fuss vorgehende Panzergrenadiere
- 5 Künstlicher Nebel schirmt Landung und Auslad ab



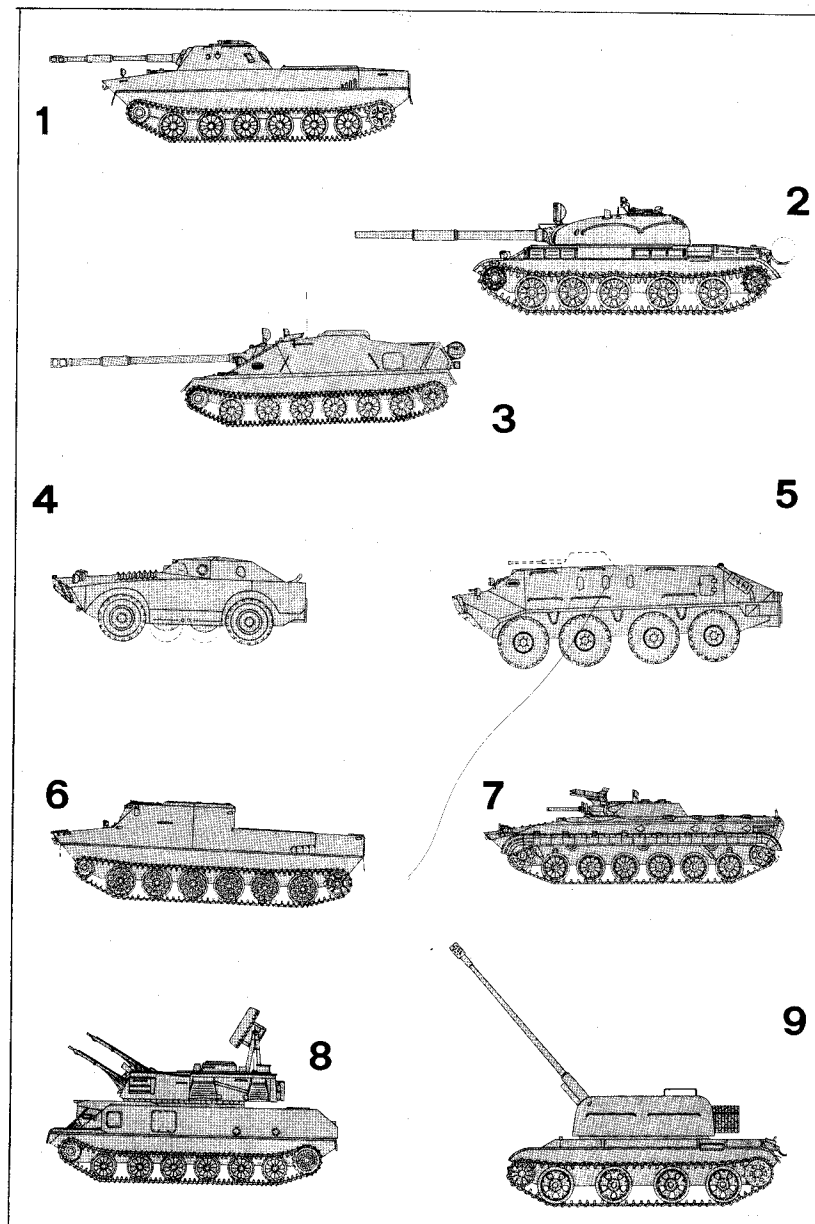
Bild aus dem Krieg: Panzergefecht

## Panzer

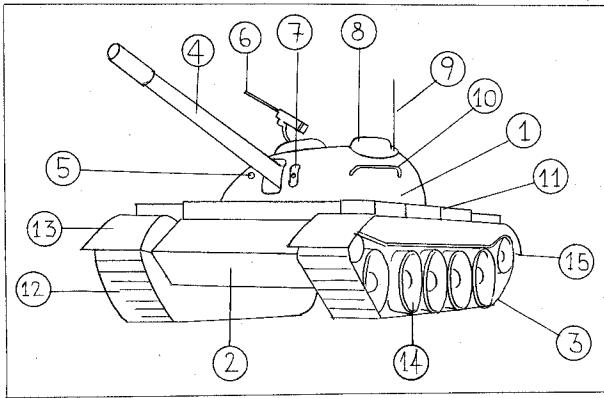
### 1. Allgemeines

#### Die wichtigsten russischen Panzerfahrzeuge

- 1 Spähpanzer PT-76: Bewaffnung 1 Kanone 7,6 cm + 1 Mg, Besatzung 3 Mann, Panzerung 2 cm, Gewicht 14 t, Geschwindigkeit 45 km/h, im Wasser 10 km/h (schwimmfähig)
- 2 Kampfpanzer T-62: Bewaffnung 1 Kanone 11,5 cm + 1 Mg, Besatzung 4 Mann, Panzerung 10 cm, Gewicht 36,5 t, Geschwindigkeit 50 km/h, mit Schnorchel
- 3 Selbstfahrgeschütz ASU-85: Bewaffnung 1 Kanone 8,5 cm + 1 Mg, Besatzung 3 Mann, Panzerung 2 cm, Gewicht 14 t, Geschwindigkeit 45 km/h
- 4 Schützenpanzer BRDM: Bewaffnung 1 Mg, Besatzung 2 Mann + 4 Panzergrenadiere, Panzerung 1 cm, Gewicht 6 t, Geschwindigkeit 65 km/h, im Wasser 10 km/h (schwimmfähig)
- 5 Schützenpanzer BTR-60: Bewaffnung 1 Mg, Besatzung 2 Mann + 10 Panzergrenadiere, Panzerung 1 cm, Gewicht 10 t, Geschwindigkeit 80 km/h, im Wasser 10 km/h (schwimmfähig)
- 6 Schützenpanzer BTR-50: Bewaffnung 1 Mg, Besatzung 2 Mann + 12 Panzergrenadiere, Panzerung 2 cm, Gewicht 14,5 t, Geschwindigkeit 45 km/h, im Wasser 10 km/h (schwimmfähig)
- 7 Schützenpanzer BMP-76: Bewaffnung 1 Kanone 7,6 cm + 1 Mg + Panzerabwehrknotenwaffen, Besatzung 3 Mann + 8 Panzergrenadiere, Panzerung 1 cm, Gewicht 10 t, Geschwindigkeit 60 km/h, im Wasser 10 km/h (schwimmfähig)
- 8 Selbstfahrgeschütz ZSU-23-4: Bewaffnung 1 Flab-Kanone «Vierling» 23 mm, Radar, Besatzung 3 Mann, Panzerung 2 cm, Gewicht 15 t, Geschwindigkeit 45 km/h
- 9 Selbstfahrgeschütz SU-57: Bewaffnung 1 Flab-Kanone «Zwilling» 57 mm, ohne Radar, Besatzung 6 Mann, Panzerung 10 cm, Gewicht 35 t, Geschwindigkeit 50 km/h

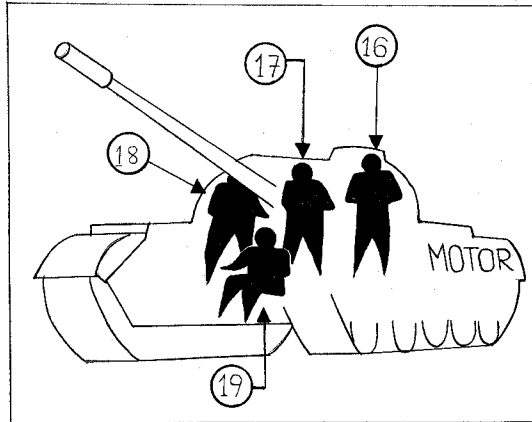






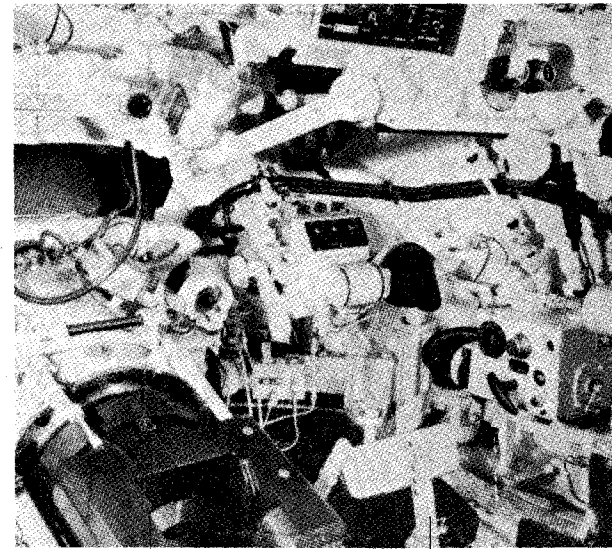
Die Hauptteile  
des Panzers

- 1 Drehturm
- 2 Wanne
- 3 Fahrgestell
- 4 Kanone
- 5 Turm-Mg
- 6 Flab-Mg
- 7 Geschützoptik
- 8 Kommandantenkuppel
- 9 Antenne
- 10 Haltegriff
- 11 Werkzeugkasten und Zusatztreibstoffbehälter
- 12 Raupe
- 13 Raupenabdeckung
- 14 Lauftrad
- 15 Antriebsrad



- 16 Kommandant, zugleich Funker
- 17 Richtschütze für Mg und Kanone
- 18 Lader
- 19 Fahrer

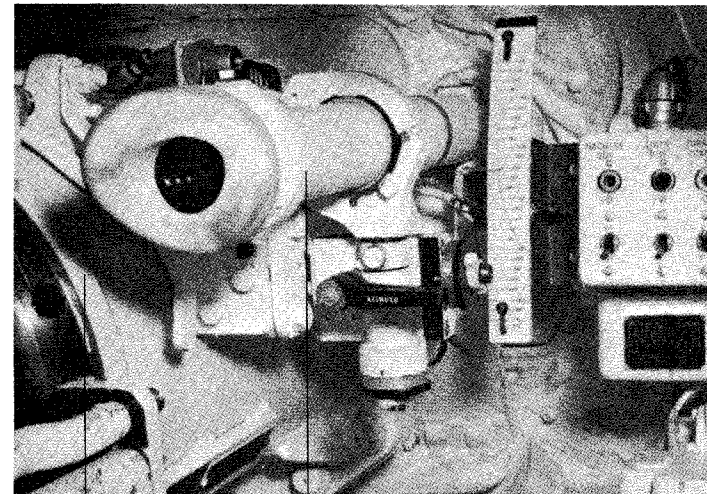
- Sehr stark gepanzert: Stirnseite von Turm (10 cm) und Wanne (7,5 cm)
  - Stark gepanzert: Rückseite von Turm und Wanne (4,5 cm). Flanke von Turm (6 cm) und Wanne (4,5 cm)
  - Leicht gepanzert: Decke von Turm und Wanne. Boden der Wanne (2 cm).
- Die angegebenen Masse gelten für den russischen T-62



Blick in den Turm eines Panzers

Geschütz

Klappsitz

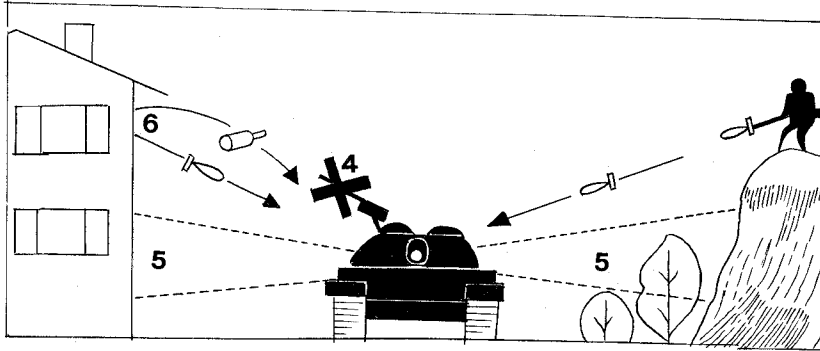
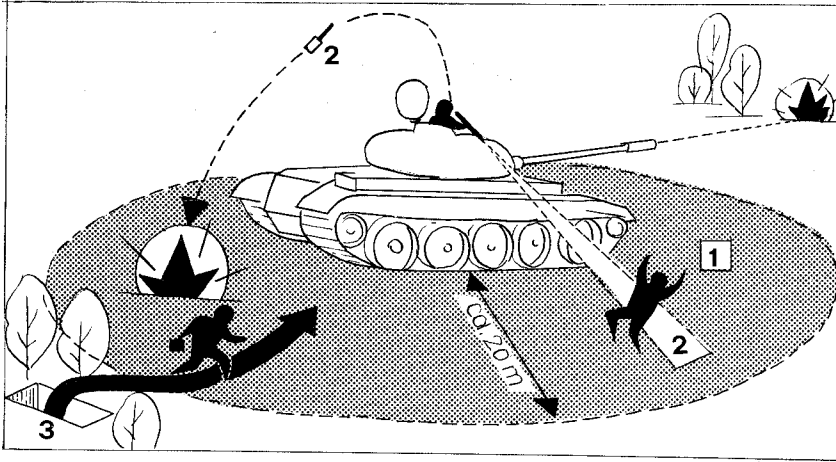


Geschütz

Geschützoptik

## Der schusstote Raum

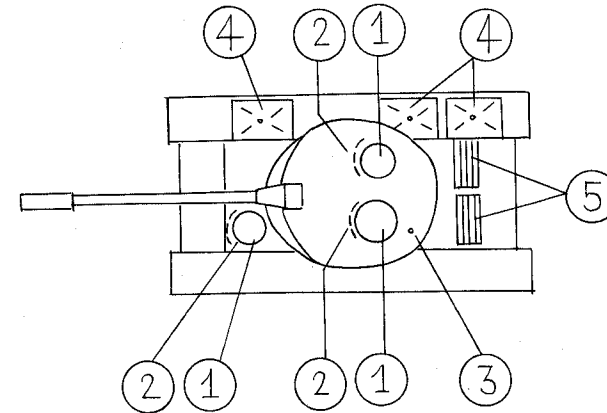
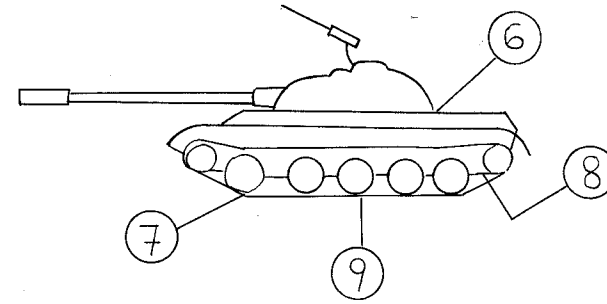
- Der vertikale Schwenkbereich der Panzerwaffen ist beschränkt. Dadurch entstehen schusstote Winkel. In diesen können Panzer unterlaufen werden.
- Die Panzerbesatzung verfügt für den Nahkampf über Pistolen, Maschinenpistolen und Handgranaten



- 1 Schusstoter Raum
- 2 Maschinenpistolenfeuer und Handgranatenwürfe der Panzerbesatzung
- 3 Panzernahkämpfer geht mit Spreng- oder Brandmittel an den Panzer heran
- 4 Wenn die Turmluke geschlossen ist, kann das Flab-Mg nicht bedient werden
- 5 Schussfeld von Kanone und Mg
- 6 Brandflaschen und Gewehrgranaten der Panzernahkämpfer

## Die schwachen Stellen des Panzers

- Allgemeine Schwächen: Blindheit, Besatzung hört nichts. Störungsanfälligkeit, Ohnmacht bei Geländetücken. Grosser Nachschubbedarf
- Daneben gibt es eine Reihe schwacher Stellen am Fahrzeug selbst:



- 1 Deckel der Einstiegluken. Empfindlich gegen Sprengladungen von mehr als 5 kg Gewicht
- 2 Winkelspiegel (periskopähnliche Beobachtungseinrichtung). Empfindlich gegen Mg-Beschuss
- 3 Antenne. Empfindlich gegen Beschuss
- 4 Ungepanzerte Zusatztreibstoffbehälter. Empfindlich gegen Brandmittel und Beschuss
- 5 Kühlschlitze des Motors. Empfindlich gegen Brandmittel
- 6 Turmhals. Empfindlich gegen Sprengladungen von mehr als 5 kg Gewicht
- 7 Raupen. Empfindlich gegen Panzerminen
- 8 Bodenpanzerung. Empfindlich gegen Minen, Sprengladungen und Beschuss
- 9 Gummipolsterung an den Laufträdern. Empfindlich gegen Brandmittel

## Verhalten des einzelnen Panzers und des kleinen Verbandes

### Marsch und Marschsicherung:

- Im Vormarsch rollt der Spitzenzug in Einerkolonne. Die beiden ersten Panzer fahren etwas voraus, währenddem das Gros mit Sichtabstand folgt.
- Um bei der Annäherung offene, deckungslose Flächen vermeiden zu können, werden auch Umwege in Kauf genommen.
- Höhenzüge werden umfahren. Panzer nutzen die Senken aus, um Beobachtung und Feuer aus grosser Distanz entzogen zu sein. Langgestreckte Höhen überwindet der Panzerverband in «Linie», um beim überraschenden Auftreten von Abwehr (z. B. aus dem Hinterhang) gleichzeitig mit allen Waffen feuerbereit zu sein.
- Vor dem Heraustreten aus bedecktem Gelände (Ortsrand, Waldrand) wird angehalten und beobachtet.
- Hochstämmiger Wald wird in Einerkolonne durchfahren. Ebenso Ortschaften. Panzergrenadiere, notfalls sogar Teile der Panzerbesatzungen gehen zu Fuss voraus, um den Weg zu erkunden, zu markieren und zu sichern. Das Heraustreten aus dem Wald erfolgt nicht auf den Waldwegen (Minen, Pak-Feuer).

Die Panzer schwenken vielmehr noch im Waldinnern ab und brechen neben dem Weg aus dem Wald heraus.

- Nähert sich die Panzerspitze einem starken Geländeabschnitt (Engnis, Fluss, Wald, Ortschaft), so hält das Gros an und ist feuerbereit, währenddem sich einzelne Panzer, von Panzergrenadieren begleitet, vorsichtig an das Hindernis herantasten (Skizze Seite 107).

### Allgemeines Verhalten im Kampf:

- Im Kampf fährt der Panzer von einem Schiesshalt (Beobachtungshalt) zum andern. Er nutzt hierbei das Gelände aus, um ein möglichst schlechtes Ziel zu bieten. Die Geländeausnutzung wird nur dadurch eingeschränkt, dass der einzelne Panzer seinen Platz in der Formation innehalten muss.
- Zwischen den einzelnen Halten fährt der Panzer mit grösstmöglicher Geschwindigkeit, damit er als «bewegliches Ziel» nur schwer getroffen werden kann.
- In der Feuerstellung zeigt er lediglich den Turm.
- Im Vorrücken unterstützen sich die Panzer gegenseitig, indem sie abwechselungsweise halten (beobachten, schiessen) und fahren (Skizze Seite 106).

### Feuerkampf:

- Panzer führen nur eine beschränkte Munitionsmenge mit sich. 40 bis 60 Schuss für die Kanone, 2000 Schuss pro Mg. Die Munitionsversorgung ist im laufenden Gefecht nur schwer durchführbar. Sie versuchen daher, die Feueraufträge mit einem Minimum von Schüssen zu lösen.
- Panzer bekämpfen Ziele in der Reihenfolge ihrer Gefährlichkeit: 1. Panzer, 2. Pak. Automatische Waffen und Einzelkämpfer interessieren sie wenig und werden nur unter Feuer genommen, wenn die gefährlicheren Ziele erledigt sind.
- Geschossen wird:
  - a) **aus einer Stellung**, z.B. Feuerunterstützung für das Vorgehen der Panzergrenadiere oder wenn die Pioniere Minen räumen und Hindernisse überbrücken;
  - b) **aus dem Halt oder aus dem kurzen Halt**, z.B. im laufenden Gefecht;
  - c) **aus der Fahrt**.
- Schiessen aus dem Halt: Der Panzer feuert aus einer Deckung, welche das Gelände gerade bietet. Er hält an, um 2 bis 4 Schuss aus der Kanone abzugeben. Der Halt dauert 1 bis 3 Minuten. Wenn das Ziel vernichtet ist, macht der Panzer einen Sprung nach vorne, in die nächste Deckung.
- Schiessen aus dem kurzen Halt: Wenn das Gelände keine Möglichkeit für gedeckte Schiesshalte bietet, werden längere Halte vermieden. Der Panzer hält nur ganz kurz an, um einen Schuss mit der Kanone oder 2 bis 3 Feuerstösse aus dem Mg abzugeben. Dann macht er einen Sprung nach vorne. Diese kurzen Schiesshalte dauern maximal 30 Sekunden. Bei diesem Verfahren wird das Ziel selten in einem einzigen Schiesshalt vernichtet.
- Feuerzusammenfassung: Das Feuer der Panzer-Kp wird auf 1,5 bis 2 km zusammengefasst. Dasjenige des Panzerzuges auf 1 bis 1,5 km. Auf Ziele unter 1000 m feuern die Panzer meist einzeln oder paarweise.
- Waffenwirkung. Bekämpfung feindlicher Panzer: bis 2 km (Panzergranaten). Pak und Mg-Nester: bis 2 km (Sprenggranaten, Rauchgranaten). Mg-Feuer: aus dem Schiesshalt bis 1200 m, aus der Fahrt bis 400 m. Kleine, gut

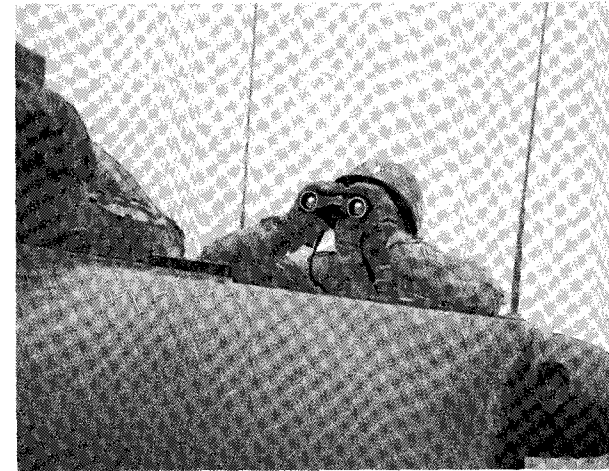
getarnte Ziele (Raketenrohre, Gewehr-Hohlpanzergranaten) werden aus der Fahrt bei geschlossenen Luken frühestens auf 150 m, oft auch gar nicht erkannt.

### Verhalten bei überraschendem Zusammenstoss mit dem Gegner:

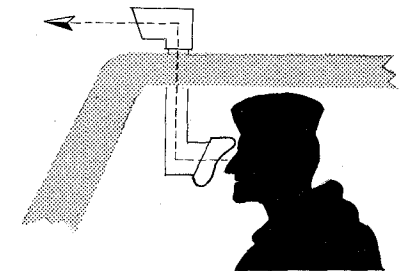
- Ein durch Pak beschossener Panzer wird sofort die nächste vor ihm liegende Geländedeckung aufsuchen, um von dort aus den Feuerkampf aufzunehmen. Ist keine Deckung vorhanden, wird er mit höchster Geschwindigkeit in Schrägfahrt übergehen, um der Pak das Anrichten zu erschweren.
- In schwierigen Situationen nebeln sich die Panzer ein, um Stellung zu wechseln oder eine Deckung zu erreichen (Bild Seite 106).

### Verhalten bewegungsunfähiger oder sonstwie beschädigter Panzer:

- Bewegungsunfähige Panzer kämpfen mit Kanone und Mg weiter. Ausgestiegen wird nur im äussersten Notfall.
- Havarierte Panzer werden von ihren Kameraden unterstützt. Noch im laufenden Gefecht, spätestens aber bei Einbruch der Dunkelheit, erscheinen die Bergetrups und versuchen, die Schadenpanzer zur Reparatur abzuschleppen.

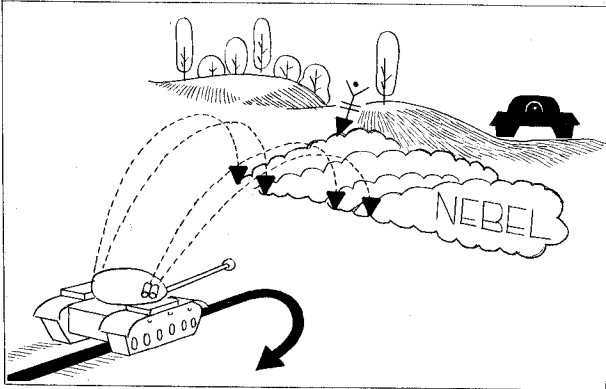
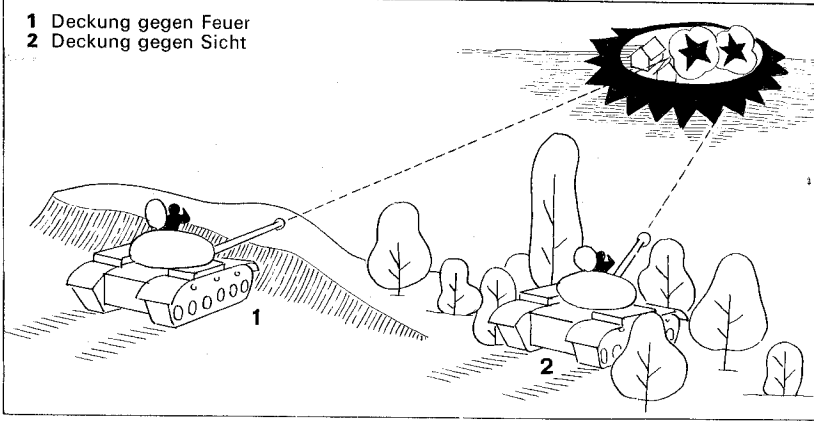


Gute Sicht, schlechte Deckung! Der Panzerkommandant bleibt im Gefecht solange als möglich in der offenen Turmluke stehen. Erst wenn der Panzer direkt beschossen wird, schliesst er den Deckel und beobachtet aus dem Innern des Panzers

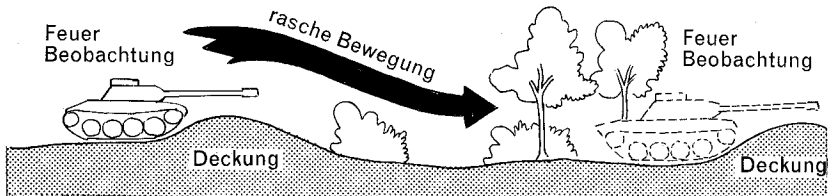


Beobachtung mit Periskop oder Winkelspiegel! Schlechte Sicht, aber gute Deckung für den Panzerkommandanten

- 1 Deckung gegen Feuer
- 2 Deckung gegen Sicht



Auf überlegenen  
Gegner stossende  
Panzer nebeln  
sich ein



Nähert sich die Panzerspitze einem starken Geländeabschnitt, so hält das Gros an und ist feuerbereit, währenddem sich einzelne Panzer und Panzergrenadiere an das Hindernis herantasten.



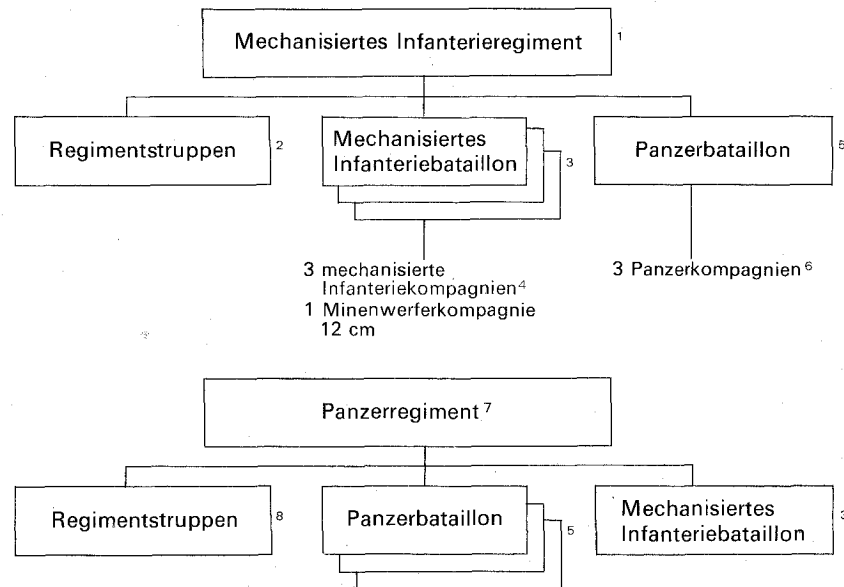
- 1 Überwachungs-panzer
- 2 Vorgehender Panzer
- 3 Abgestellter Schützenpanzer
- 4 Abgessene Panzergrenadiere

## 2. Organisation der Panzertruppen

Panzerverbände sind immer gemischte Verbände. Sie setzen sich zusammen aus:

1. Aufklärungselementen (Spähpanzer, Schützenpanzer)
2. Kampfelementen:
  - Kampfpanzer (mittlere und schwere Typen)
  - Panzergrenadiere (Kampf-Schützenpanzer, Transport-Schützenpanzer)
3. Unterstützungselementen:
  - Panzerpioniere (Geniepanzer, Transport-Schützenpanzer)
  - Panzerartillerie (motorisiert oder auf Selbstfahrlafetten)
  - Panzerflab (motorisiert oder Flabpanzer)
  - Nachrichtentruppen (motorisiert oder Transport-Schützenpanzer)
4. Versorgungselementen (Geländelastwagen)

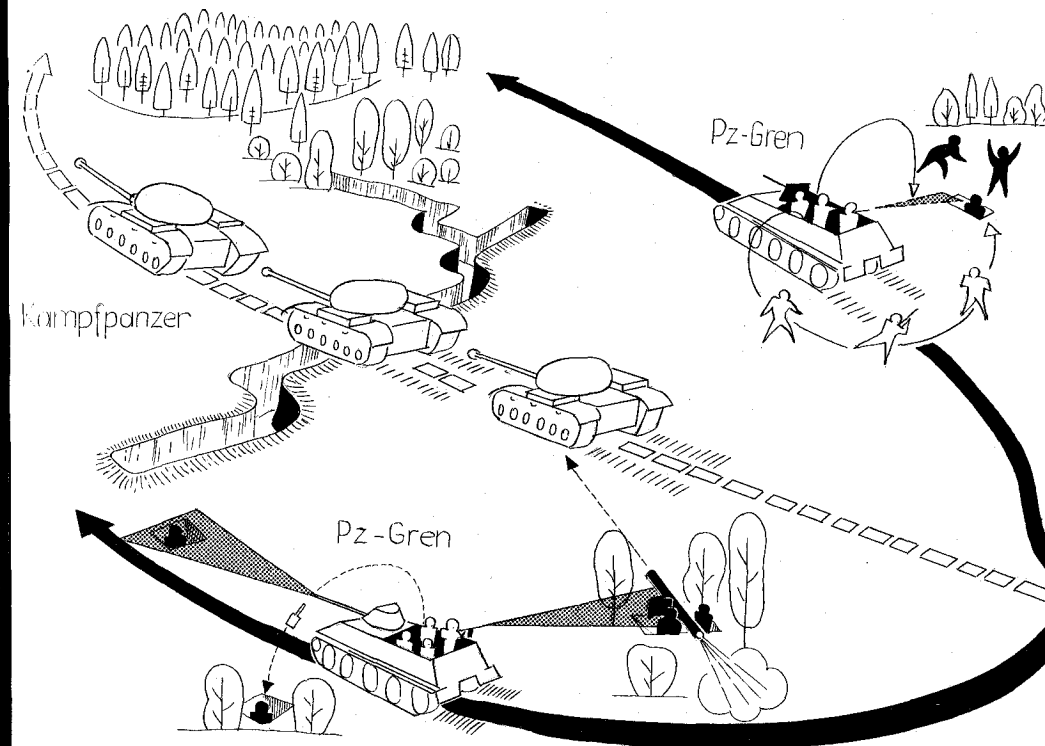
Panzerverbände, dargestellt am Beispiel Sowjetrußland:



- 1 2000 Mann, 34 Kampfpanzer, 137 Späh- und Schützenpanzer
- 2 Stab, 1 Haubitzbatterie, 1 PAL-Kompagnie, 1 Pak-Kompagnie, 1 Panzeraufklärungskompagnie, 1 Flab-Kompagnie, 1 Geniekompagnie, 1 Übermittlungskompagnie, 1 AC-Zug, rückwärtige Dienste
- 3 400 Mann, 35 Schützenpanzer
- 4 100 Mann, 10 Schützenpanzer
- 5 180 Mann, 31 Kampfpanzer
- 6 44 Mann, 10 Kampfpanzer
- 7 1000 Mann, 93 Kampfpanzer, 31 Späh- und Schützenpanzer
- 8 Stab, 1 Panzeraufklärungskompagnie, 2 Flab-Kompagnien, 1 Geniezug, 1 AC-Zug, rückwärtige Dienste

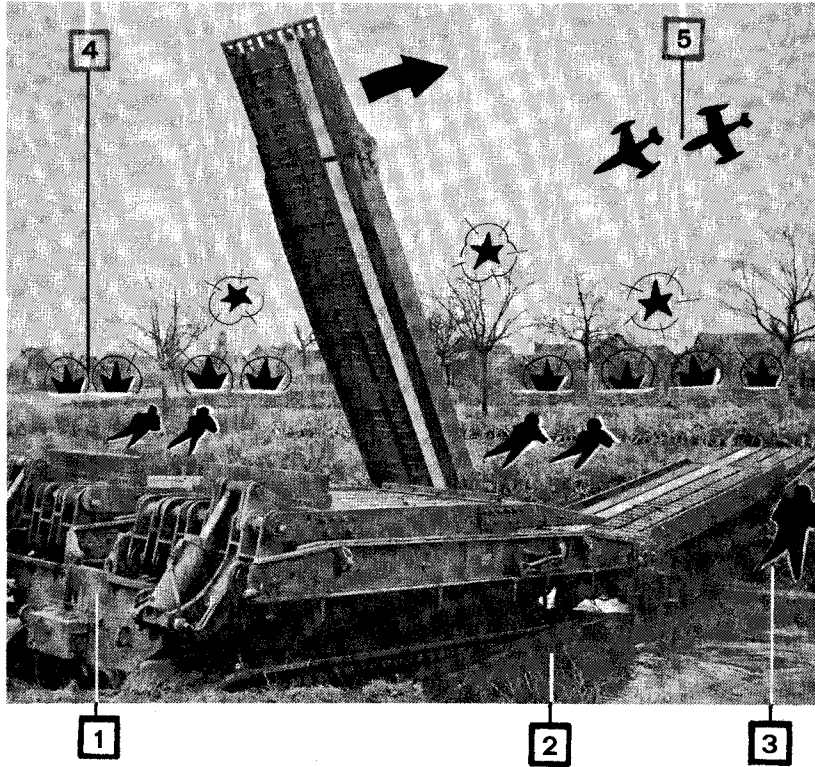
## Der Einsatz der Panzergrenadiere

- Panzerbegleitinfanterie. Hilfstuppe der Panzer. Vernichten (unterstützt vom Feuer der Panzer, Artillerie und Flieger) den Gegner im Nahkampf. Erledigen vor allem Ziele, die wegen ihrer Kleinheit oder guten Tarnung von den Panzern nicht oder nur schwer erkannt werden (z.B. Gewehr-HpzG-Schützen, Raketenrohre usw.).
- Wenn möglich wird aufgesessen, d.h. aus der Fahrt über die Bordwände der Schützenpanzer gekämpft.
- Abwehrfeuer bis zum Kaliber von 20 mm wird von den Schützenpanzern rücksichtslos durchfahren.
- Der Angriff der Panzergrenadiere besteht im Idealfall aus einem schnellen Wechsel von Bewegung und kurzen Schiesshalten.
- Die Minenwerfer kämpfen normalerweise aus verdeckter Stellung. Die Werfer selbst sind in Schützenpanzer eingebaut.



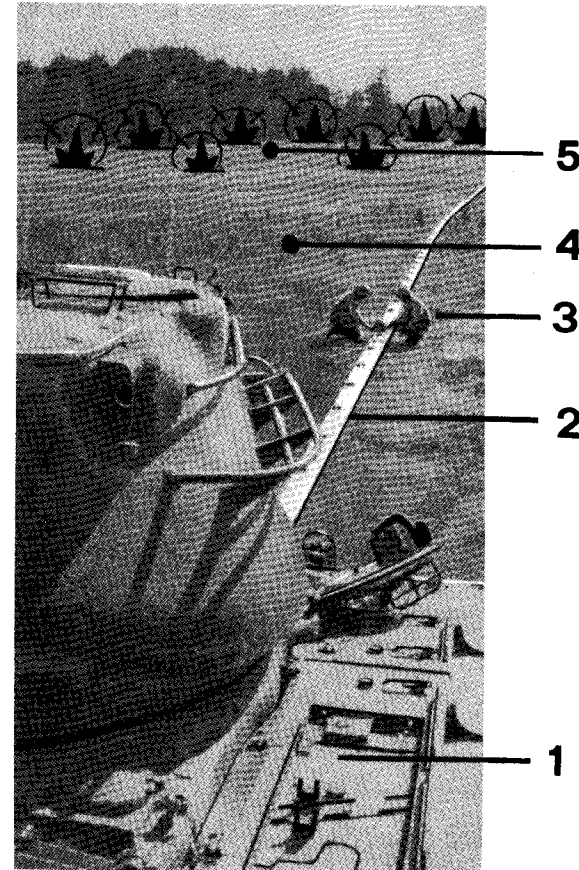
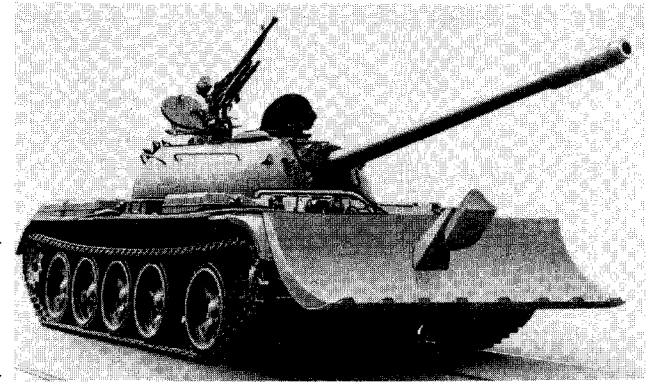
## Der Einsatz der Panzerpioniere

- Hilfstruppe des Panzerverbandes. Wegbereiter der Kampfwagen. Räumen unter dem Schutze der Panzer, Panzergrenadiere, Artillerie und Flieger, Minen und überbrücken Wasserläufe und Gräben.
- Folgen hinter den ersten Angriffsstaffeln nach.
- Verfügen über modernste pioniertechnische Mittel, wie Brückenpanzer, Minenräumpanzer, Bulldozer, Ladeschaufeln, Sprengschlangen usw.



- Mit den Sturmbrücken können Gräben bis 18 m Breite oder aber Steilstufen bis 7 m Höhe überwunden werden
- Im Bild: während Flieger, Artillerie und Panzer den Verteidiger am Ortsrand niederhalten, fahren die Panzerpioniere – durch Panzergrenadiere gesichert – eine Sturmbrücke ins Panzerhindernis ein
- 1 Sturmbrücke
- 2 Panzerhindernis (Kanal)
- 3 Nachsicherung durch Panzergrenadiere
- 4 Artillerie-,minenwerfer- und Panzerkanonenfeuer auf den Ortsrand
- 5 Jagdbomber mit Kanonen, Raketen und Bomben

Russischer Pionierpanzer mit Dozerblatt  
(Räumerschaukel)

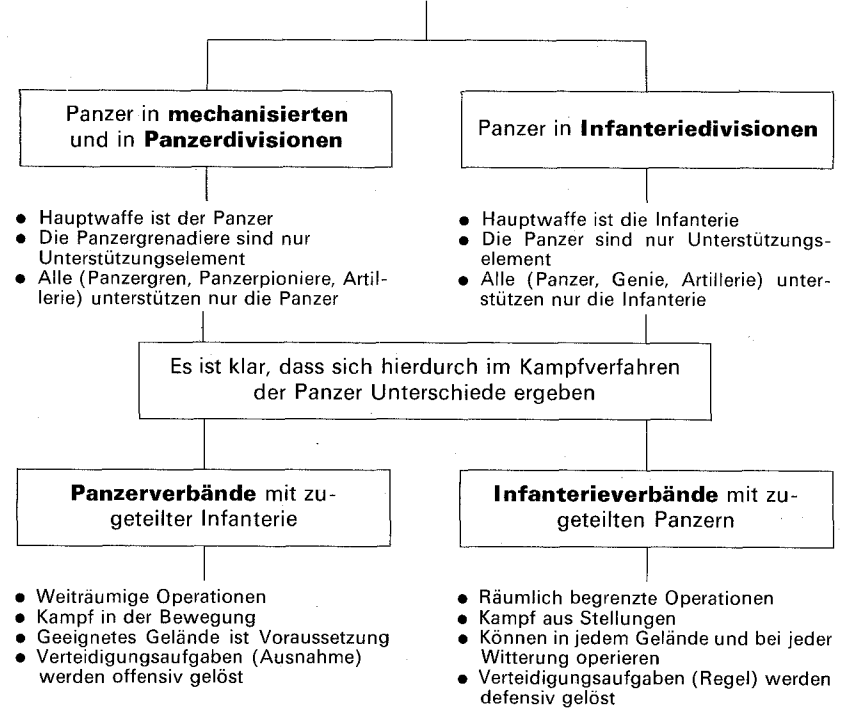


- «Sprengschlangen» sind sprengstoffgefüllte Metallkanäle, welche von Panzern in die Minenfelder hineingeschoben werden. Sie lösen Panzer- und Personminen auf eine Breite von ca. 5 m aus und schaffen damit Gassen für Panzerfahrzeuge. Durch die Detonation werden aber nur ca. 90% der Minen ausgelöst. Der Angreifer muss deshalb immer noch mit Überraschungen rechnen.
- 1 Panzer, der die Sprengschlange ins Minenfeld schiebt
  - 2 Sprengschlange (Länge ca. 30–40 m)
  - 3 Panzerpioniere bei den letzten Handgriffen an der Sprengschlange
  - 4 Panzerhindernis
  - 5 Artillerie und Panzer halten den Verteidiger jenseits des Minenfeldes nieder

### 3. Gefechtstechnik der Panzer

#### Allgemeines

Bei der Panzerverwendung muss unterschieden werden in:

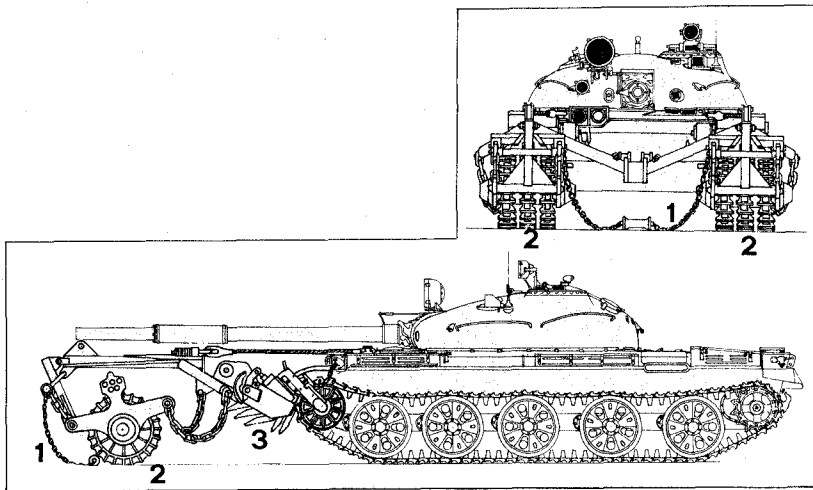


#### Panzer in Panzerverbänden

Für einen Panzerverband ergeben sich drei grundsätzliche Möglichkeiten:

1. Panzer voraus. Panzergrenadiere auf Schützenpanzer aufgesessen folgen dicht dahinter nach
2. Panzergrenadiere auf Schützenpanzer aufgesessen voraus. Panzer folgen dicht dahinter nach
3. Panzergrenadiere zu Fuss voraus. Panzer und Schützenpanzer geben Feuerunterstützung und folgen später nach

Es ist klar, dass die aufgeführten Kampfarten nicht scharf getrennt werden können. Sie fließen vielmehr ineinander über. In der Regel werden im Verlauf des gleichen Gefechts verschiedene Möglichkeiten nacheinander oder nebeneinander angewendet.



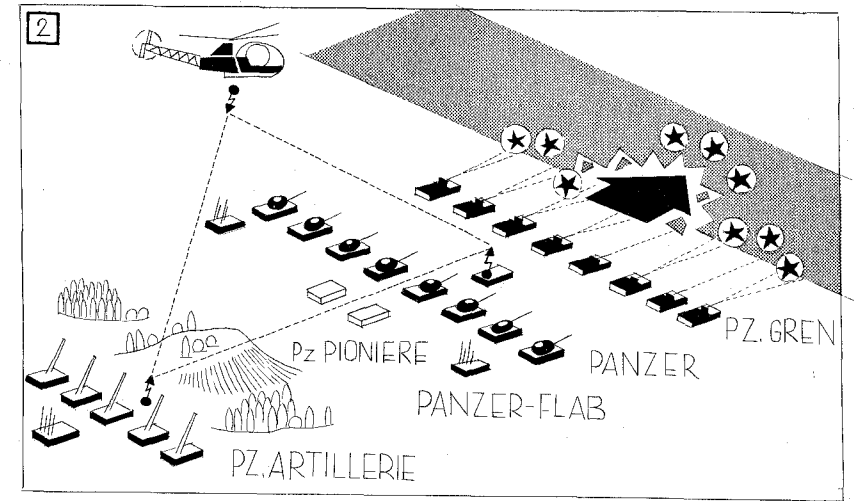
Russischer Minenräumpanzer. Das Räumgerät besteht aus drei Teilen:

- 1 Am Boden schleifende Kette zum Auslösen von Knickzündern
- 2 Schwere Rollen, die mit ihrem Gewicht Panzerminen auf ca. 60 cm Breite auslösen. Nach mehreren Minendetonationen müssen sie ausgewechselt werden
- 3 Pflugscharen mit Reisszähnen. Diese werden hydraulisch ca. 30 cm in den Boden gedrückt und räumen eine ca. 80 cm breite Gasse vor den Ketten. Die Minen werden hierbei ausgegraben und beiseitegeschaufelt. Nachfolgende Panzer müssen genau Spur fahren. Die Gasse muss daher von Hand markiert werden. Mittel: Trassierband, bei Nacht auch Laternen oder langsam abbrennende Leuchtsätze

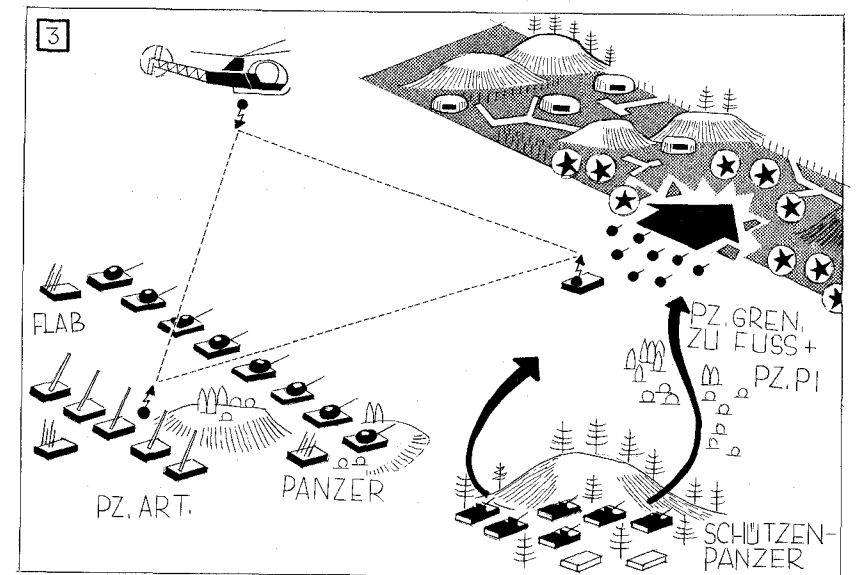
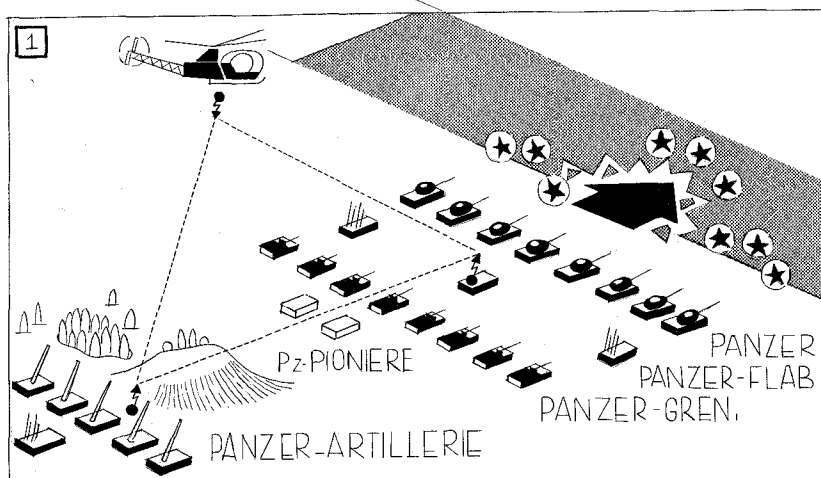
#### Einsatz der Panzerflab

- Der Verteidiger setzt seine Fliegerkräfte gegen die Spitze eines Panzerverbandes ein.
- Flieger greifen vorzugsweise die Flanke eines Panzerkeils an.
- Flieger bekämpfen Panzer in der Regel mit Raketen (Hohlladungsgeschosse) und Feuerbomben (Napalm). Ausnahmsweise auch mit Sprengbomben.
- Panzerabwehrraketenschliessende Flugzeuge lösen diese etwa 1000 m vor dem Panzerziel aus. Hierbei fliegen sie in einer Höhe von unter 1000 m.
- Panzerflab folgt mit zirka 500 bis 700 m Abstand hinter der vordersten Panzerwelle nach.
- Panzerflab reicht bis zirka 1 km **vor** und 1,5 km **über** die vorderste Panzerwelle.

1. Panzer voraus. Panzergrenadiere folgen aufgesessen (Idealfall).
  - Voraussetzungen: Für Panzer gut geeignetes Gelände. Gute Sicht. Verteidiger nicht voll abwehrbereit.
  - Der Angriff wird in zwei Wellen gefahren.
  - Die erste Welle – im Fahren aus allen Rohren feuernd – bricht in die feindliche Stellung ein und kämpft die Panzerabwehr nieder. Lässt im übrigen hartnäckige Widerstandsnester liegen.
  - Die zweite Welle und die aufgesessenen Panzergrenadiere geben der ersten Welle Feuerunterstützung und folgen nach, sobald die erste Welle in den Feind eingebrochen ist. (Bild 1)



2. Panzergrenadiere (aufgesessen) voraus. Panzer folgen dicht dahinter.
  - Unter folgenden Gegebenheiten angewendet: Stark bedecktes Gelände. Panzerhemmendes Gelände. Nacht, Dämmerung, Nebel, Schneetreiben.
  - Die auf den Schützenpanzern aufgesessenen Panzergrenadiere bahnen den Panzern den Weg.
  - Die Panzer geben aus der Tiefe Feuerunterstützung und erweitern nachher die Einbruchsstelle. (Bild 2)
3. Panzergrenadiere (zu Fuss) voraus. Panzer unterstützen und folgen später nach.
  - Diese Kampfform entspricht am wenigsten der Stärke und Eigenart der Panzertruppen. Beweglichkeit und moralische Wirkung (Schockwirkung) der Panzer kommen nicht zur Geltung. Der Erfolg des Unternehmens steht meist in einem ungünstigen Verhältnis zu den Verlusten an Material und Leuten.
  - Dieses Kampfverfahren kommt nur unter folgenden Umständen in Frage: Voll abwehrbereiter Verteidiger in permanenten Befestigungen oder langfristig ausgebauten Feldstellungen. Stark verteidigter Flusslauf, Waldzone, Kampf um Engen. (Bild 3)

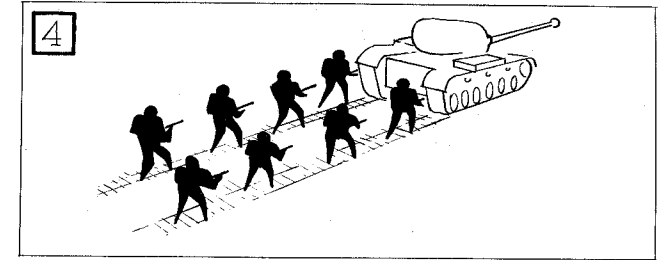
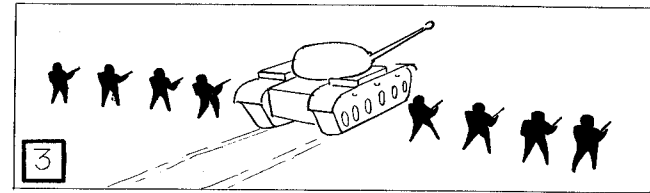
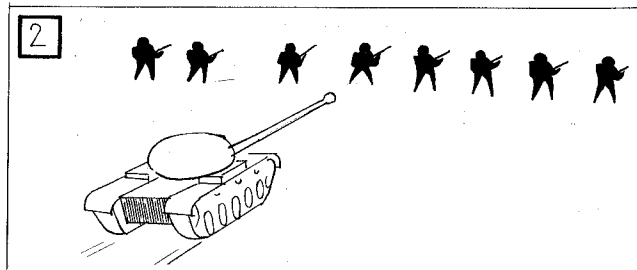
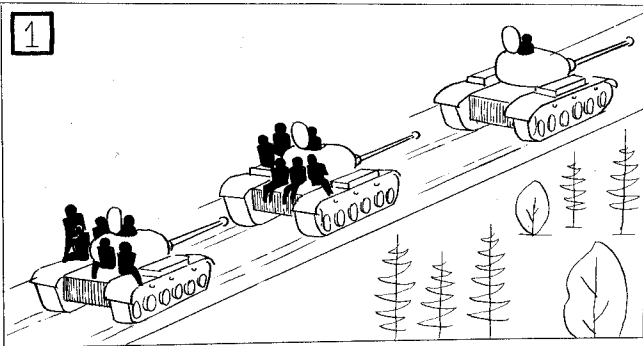




## Panzer in Infanterieverbänden

### Begleitverfahren:

- Infanterie auf Panzer aufgesessen (siehe Bild 1): Ein einzelner Panzer vermag eine Füsiliergruppe zu transportieren. Ein Panzerzug einen Füsilierzug, eine Panzerkompagnie eine Füsilierkompagnie. Der Füsilierzugführer fährt auf dem Panzer des Panzerzugführers, der Füsilierkompaniekommandant auf demjenigen des Panzerkompaniekommandanten. Auf dem vordersten Panzer in der Kolonne befinden sich keine Infanteristen
- Infanterie vor dem Panzer (siehe Bild 2): Panzer sehr gut gegen feindliche Nahkampfmittel geschützt. Panzer selbst kann nur schlecht schießen, da sich eigene Leute vor den Waffen befinden. Anwendung: in sehr unübersichtlichem Gelände (Büsche, Hecken, Wald) oder bei schlechten Sichtverhältnissen (Dunkelheit, Nebel)
- Infanterie auf gleicher Höhe neben dem Panzer (siehe Bild 3): Panzer gut geschützt. Panzer hat freies Schussfeld für seine Waffen. Die mitreisende Wirkung des vorrollenden Panzers auf die Begleitinfanterie wird voll ausgenützt. Anwendung: in unübersichtlichem Gelände sowie bei Sturm und Einbruch
- Infanterie hinter dem Panzer (siehe Bild 4): Panzer gegen feindliche Nahkampfmittel nur schlecht geschützt. Panzer hat freies Schussfeld. Die Infanterie marschiert in der Raupenspur und wird so gegen Infanteriefeuer einigermaßen geschützt. Infanterieführer beim Aussenbordtelefon. Anwendung: in offenem Gelände



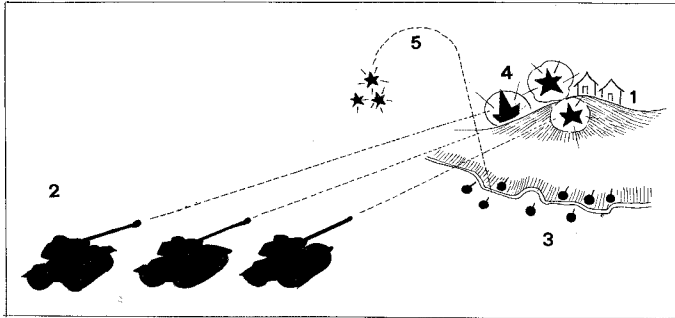
Das Infanteriegefecht mit Panzerunterstützung



**Verbindungsmöglichkeiten zwischen Panzer und Infanterie:**

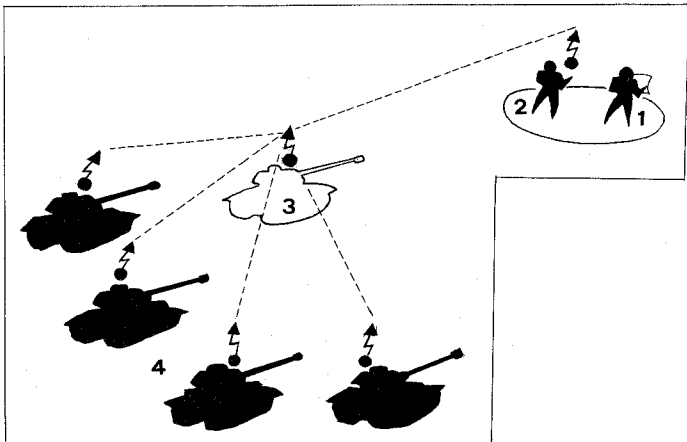
- «Mündliche Besprechung»: Absprache zwischen Panzerführer und Infanterieführer vor und während des Kampfes
- «Funkverbindung»: Dem Infanterieführer wird ein Panzer-Verbindungsoffizier oder Unteroffizier mit Funkgerät zugeteilt
- «Telefonverbindung»: Panzer haben am Heck ein Aussentelefon, mit welchem jeder Infanterist während des Kampfes mit der Panzerbesatzung sprechen kann, ohne dass die Lucken geöffnet werden müssen oder dass der Infanterist auf den Panzer zu klettern braucht
- «Signalraketen»: Zum voraus abgesprochene Leuchtzeichen bilden einen wichtigen Ersatz bei Ausfall der Funkverbindung. Es sind nur wenige und einfache Signale abzumachen. Beispiele:
  - Rote Rakete = «Panzer Feuer eröffnen» oder «Hier möchten wir Infanteristen Panzerfeuer haben!»
  - Grüne Rakete = «Panzer Feuer einstellen!»
  - Weiße Rakete = «Panzer vorrücken!»

**Zielbezeichnung bei der Zusammenarbeit Panzer-Infanterie:**



Verbinden Panzer-Infanterie mit Signalraketen

- 1 Angriffsziel
- 2 Unterstützende Panzer
- 3 Vorderste Infanterie
- 4 Panzerfeuer
- 5 Signalarakete (z. B. «Feuer einstellen!»)



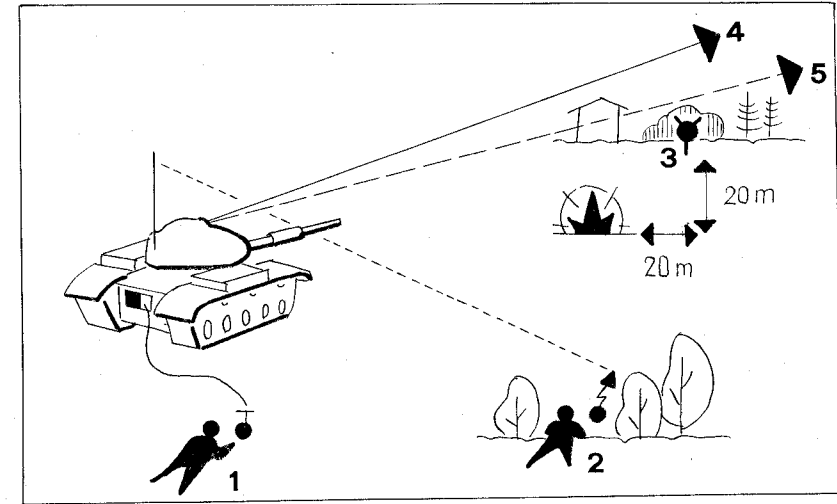
Verbinden Panzer-Infanterie mit Funk

- 1 Infanterieführer
- 2 Panzer-Verbindungsoffizier oder Unteroffizier mit Funkgerät
- 3 Chef-Panzer
- 4 Dem Panzerführer unterstellte Panzer



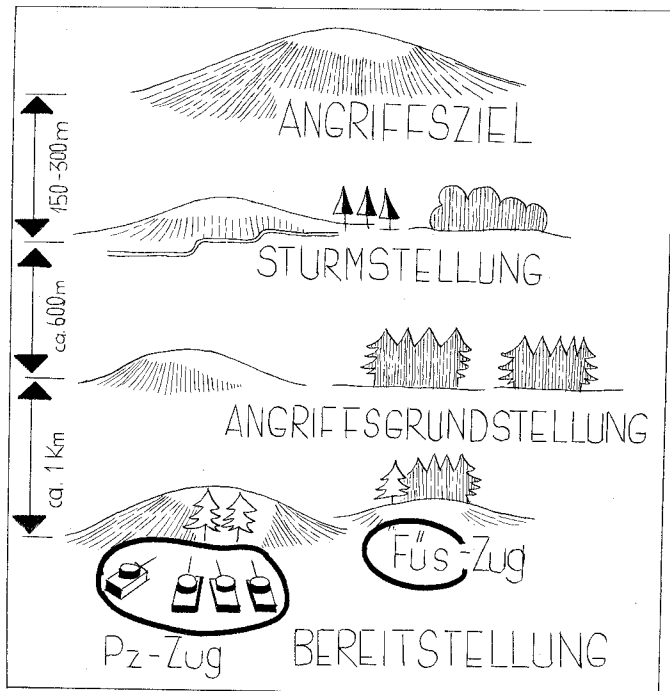
Verbindung Panzer-Infanterie mit Telefon

- 1 Kasten des Aussentelephons
- 2 Infanterieführer bezeichnet dem Panzerkommandanten über das Aussentelefon ein Ziel



- Zielbezeichnung und Feuerkorrektur über Aussentelefon:  
«... An Panzerzugführer von Füsilierzugführer – Achtung Zielbezeichnung – Richtung 2 Uhr – Merkpunkt gelbes Haus – rechts davon im Gebüsch – feindliches Mg!»  
Korrektur des Feuers: «... 20 m links – 20 m kurz!»
  - Zielbezeichnung und Feuerkorrektur über Funk:  
«... an Rex (Panzerführer) von Casimir (Füsilierkompaniekommandant) – Achtung Zielbezeichnung – Richtung 2 Uhr – Merkpunkt gelbes Haus – rechts davon im Gebüsch – feindliches Mg!»  
Korrektur des Feuers: «... 20 m links – 20 m kurz!»
- 1 Füsilierzugführer am Aussentelefon
  - 2 Füsilierkompaniekommandant am Funkgerät
  - 3 Ziel (Mg)
  - 4 Blickrichtung des Panzerführers ist immer «Zwölf Uhr»
  - 5 «Zwei Uhr»

Abwicklung eines typischen Infanteriegefechts mit Panzerunterstützung



Befehlsgebung des Kompaniekommandanten an Panzer- und Infanteriezugführer:

a) Angriffsplan

b) Aufträge:

- Angriffsgrundstellung der Panzer und der Infanterie
- Dauer des Unterstützungsfeuers (Art und Mw)
- Feuerunterstützungsräume der Panzer
- Sturmstellung
- Sturmziel
- Angriffszeit

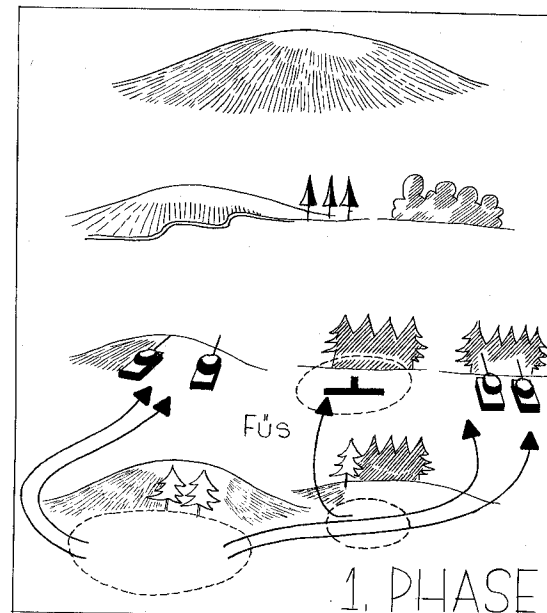
Besprechung zwischen Infanterie- und Panzerzugführer:

a) Infanterie

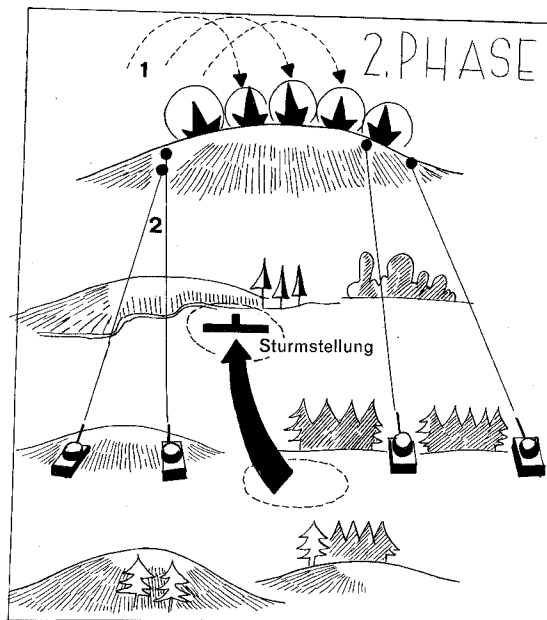
- Zugsformation
- Angriffssachse
- Formation für den gemeinsamen Sturm Panzer/Infanterie
- Angriffsziele der Gruppen
- Verhalten nach dem Sturm

b) Panzer

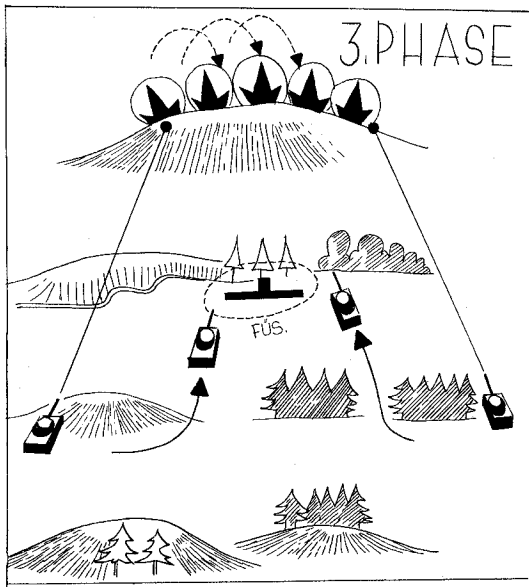
- Stellungsräume der Panzer für die Feuerunterstützung
- Angriffssachse
- Staffelung des Vorgehens (Reihenfolge)
- Formation für den gemeinsamen Sturm Panzer/Infanterie
- Verhalten nach dem Sturm



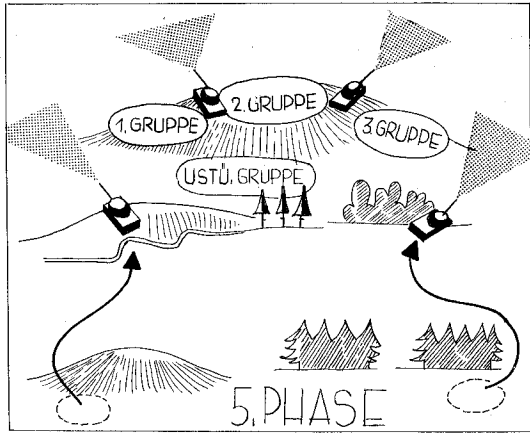
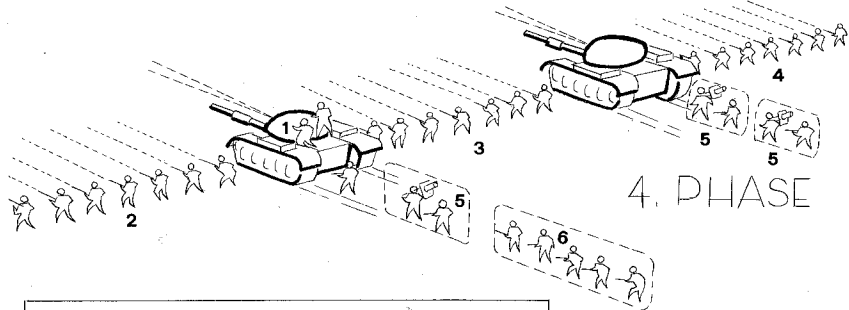
1. Phase: Bezug der Angriffsgrundstellung



2. Phase: Vorgehen des Füsilierzuges in die Sturmstellung  
1 Feuer der Minenwerfer und Artillerie  
2 Panzerkanonenfeuer



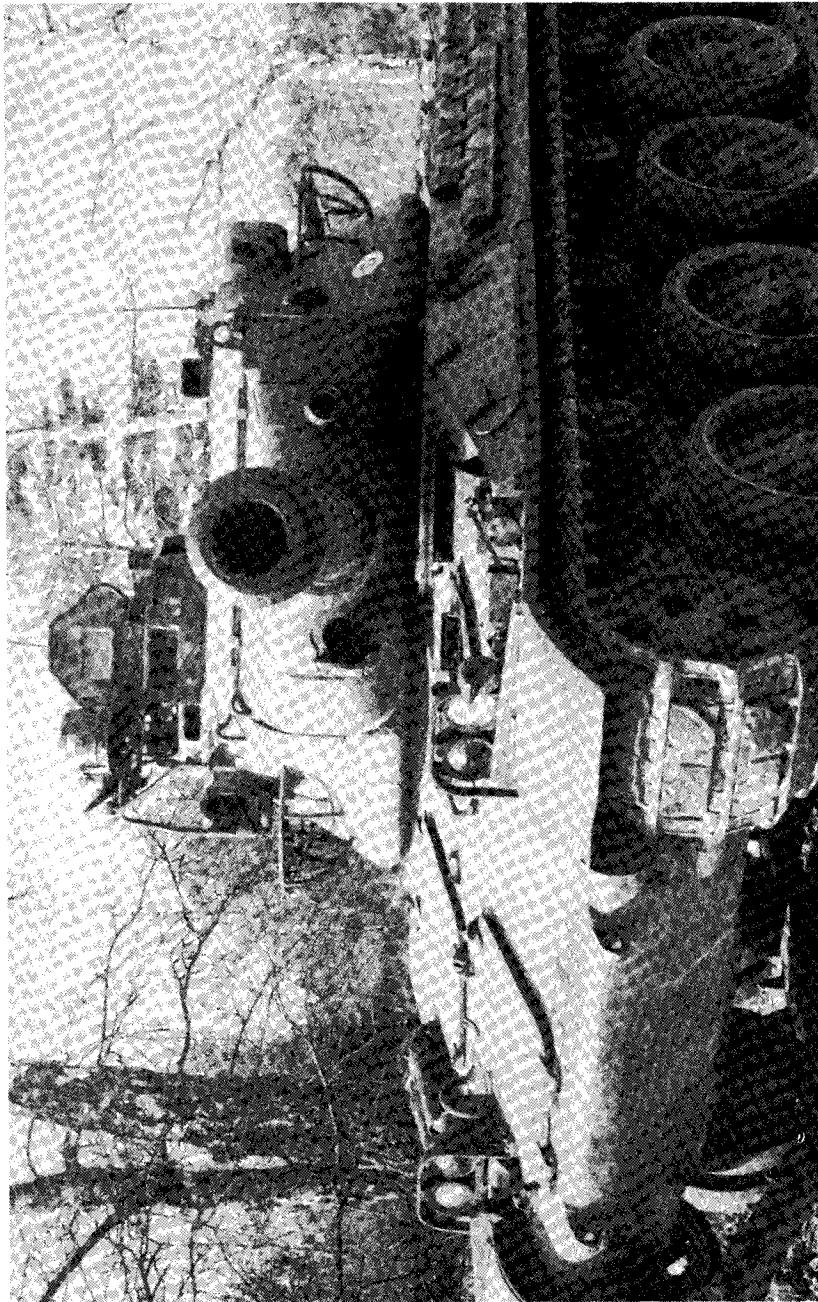
3. Phase: Kurz bevor die Füsilieri die Sturmstellung erreicht haben, fährt die Hälfte der Panzer in rascher Fahrt vor. Die übrigen Panzer überwachen aus der Tiefe heraus die Flanken  
 4. Phase: Gemeinsamer Sturm der Panzer und Füsilieri. Die vorrollenden Panzer feuern nur mit Mg. Die Füsilieri geben Sturmfeuer ab.  
 1 Zugstrupp 2 Erste Füs Gruppe 3 Zweite Füs Gruppe 4 Dritte Füs Gruppe 5 Raketenrohrtrupps 6 Unterstützungsgruppe



5. Phase: Reorganisation und Halten des eroberten Objekts gegen feindliche Gegenstöße. Die Panzer, welche den Sturm mitgeführt haben, bleiben in der eroberten Stellung, bis sich die Infanterie zur Abwehr einrichtet hat. Die zurückgebliebenen Panzer machen einen Sprung nach vorne, um bei der Abwehr mithelfen zu können. Wenn die Infanterie abwehrbereit ist, werden die Panzer zurückgenommen und aus dem Gefecht gezogen.



Bild aus dem Krieg: Panzer und Infanterie stellen sich zum Angriff bereit



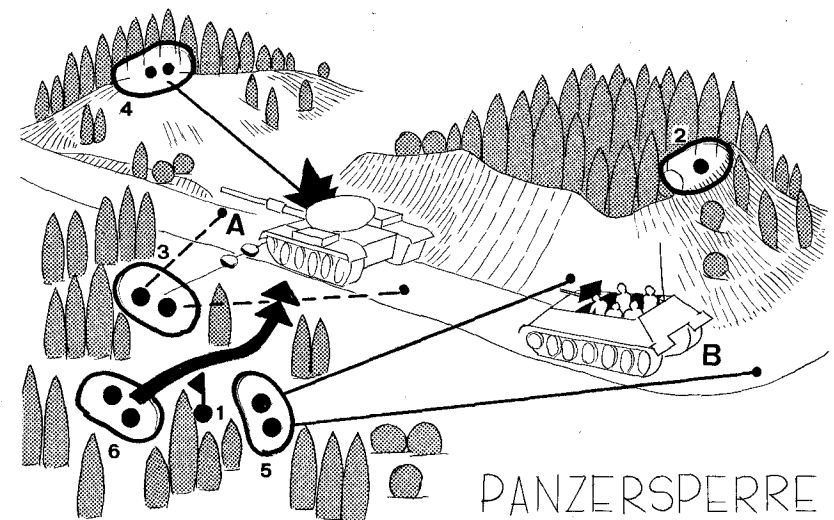
# Panzernahbekämpfung

Das Problem der Panzerabwehr im grösseren Rahmen (Panzerabwehrplan aller Waffen) wird in «Gefechtstechnik Band 4» ausführlich behandelt.

## 1. Allgemeines

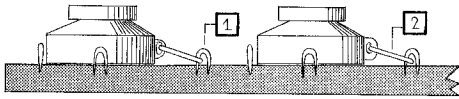
- Die Panzernahbekämpfung ist das **letzte Mittel** im Rahmen des Panzerabwehrplanes.
- Das Gerippe der Panzerabwehrorganisation wird durch die natürlichen und künstlichen Panzerhindernisse, Minenfelder, Panzer, Pak, PAL und Raketenrohre gebildet.
- In dieses Netz werden die Panzernahbekämpfungstrupps eingeschoben, um
  - a) einzelne, lahmgeschossene oder auf Minen aufgelaufene Panzer endgültig zu zerstören;
  - b) einzelne, durchgebrochene Panzer abzufangen.
- Die Panzernahbekämpfungstrupps bedürfen unter allen Umständen eines festen Rückhaltes durch Minenfelder, Panzer und Pak. Nur in ausgedehnten Waldungen oder grossen Ortschaften sind sie in der Lage, selbständig kleinere, zweitrangige Durchgänge zu sperren.

Bild links: So sieht der Panzernahkämpfer seinen Gegner!



## 2. Die Mittel der Panzernahbekämpfung

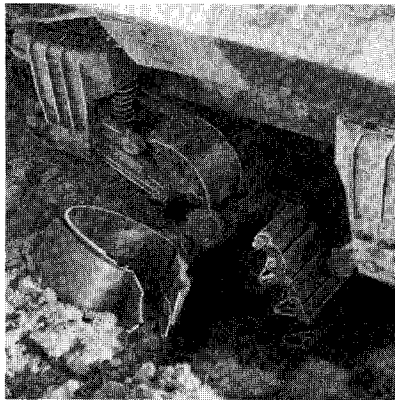
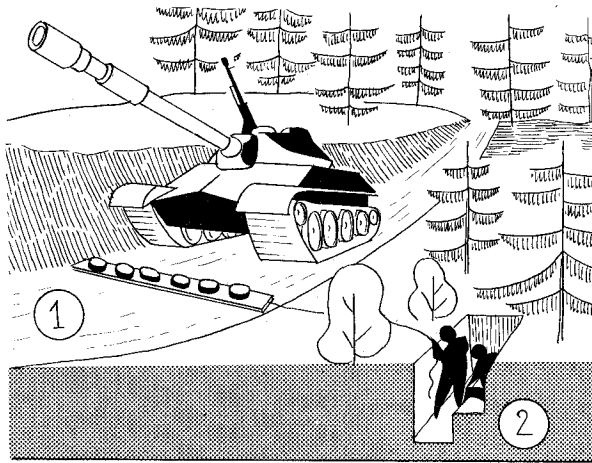
### Stoppmittel, um den Panzer zum Stehen zu bringen



Minenbrett. Starke Agraffen (1), Tragriff der Panzermine (2). Abstand von Mine zu Mine = ca. Minendurchmesser

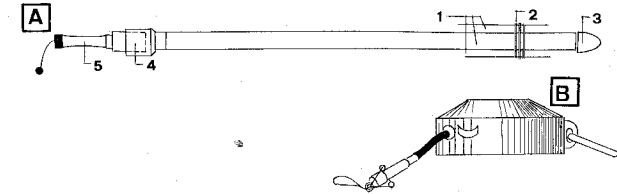
Der Einsatz des Minenbrettes.

- 1 Den Panzer überraschen. Sperrort daher in bedecktem Gelände oder hinter einer Straßenbiegung. Minenbrett erst im letzten Augenblick über die Straße legen oder ziehen
- 2 Panzerdeckungsloch. Soll die Mannschaft der Sicht des Panzers entziehen. Vor Feuer und Überrolltwerden schützen. Gegen die Wirkung der eigenen Minen abschirmen



Wirkung der Minen. Rechts oben: Unbeschädigte Kette eines Panzers. Rechts unten: Kette durch Mine zerschmettert. Links: Zerschlagenes Laufrad und zerrissene Kette

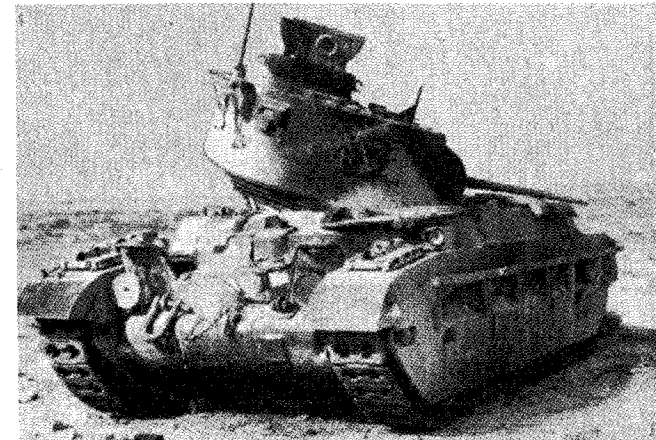
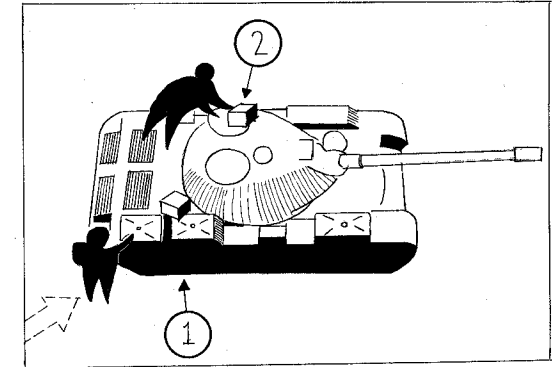
### Sprengmittel, um den Panzer zu zerstören



- A** Sprengrohrbündel. Länge 1,5 m, Gesamtgewicht 20 kg, davon die Hälfte Sprengstoff. 1 Drei Sprengrohre 2 Drahtbund 3 Abschlussdeckel 4 Kupplungsstück 5 Zündung: HG 43 oder Sprengkapsel Nr. 8, Zeitzündschnur und Schlagzünder
- B** Panzermine 49. Gewicht 7 kg, davon 4 kg Sprengstoff. Zündung: Sprengkapsel Nr. 8, Zeitzündschnur und Schlagzünder

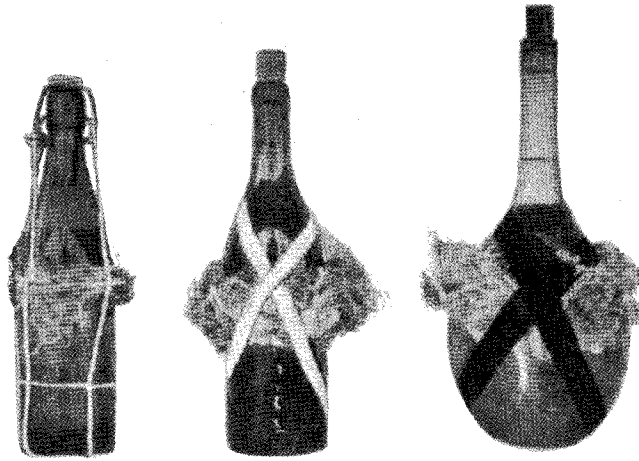
Einsatz der geballten Ladung: von schräg hinten an den Panzer herangehen. Placierung der Ladung:

- 1 Turmhals. Durch die Detonation wird der Drehmechanismus verkleinert, evtl. sogar der Turm weggerissen
- 2 Auf die Einsteiglucke des Turms legen



Die Wirkung der geballten Ladung am Panzer. Beachte den aus der Bettung herausgerissenen Turm

**Brandmittel, um den Panzer in Brand zu setzen**



Brandflaschen. Füllmittel: Benzin. Zündmittel: Benzingetränkte Putzfäden. Befestigungsmittel: Schnur, Isolierband, Heftpflaster

- Brandflasche zerschellt am Turm. Zielpunkte: Vor dem Turm, um die Besatzung zu blenden. Hinter dem Turm gegen die Kühlschlitze des Motors. Brandflaschen immer in Serie von 4-5 Stück werfen

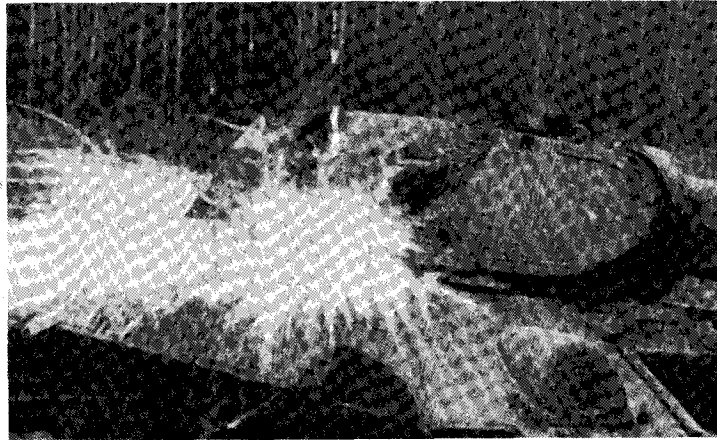
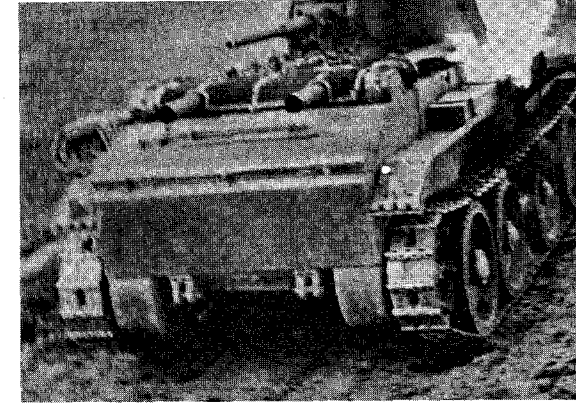
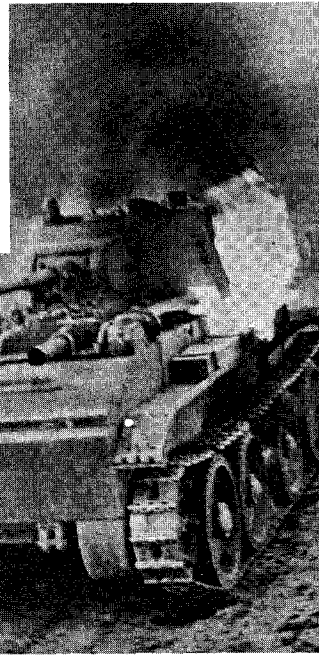
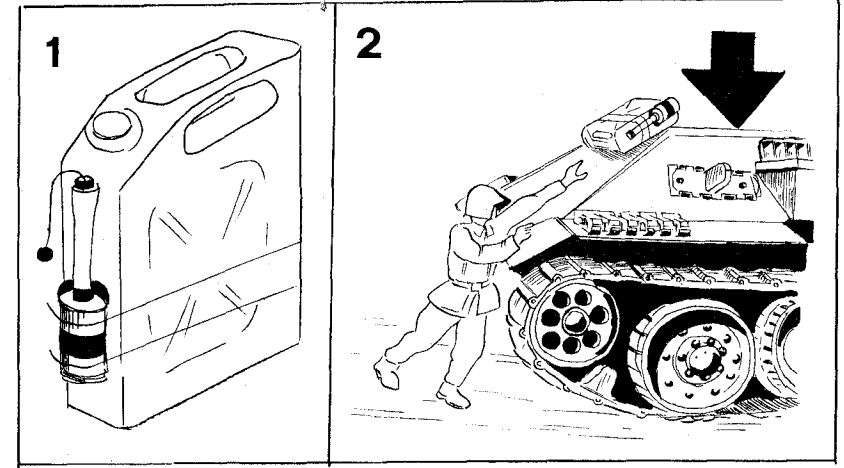


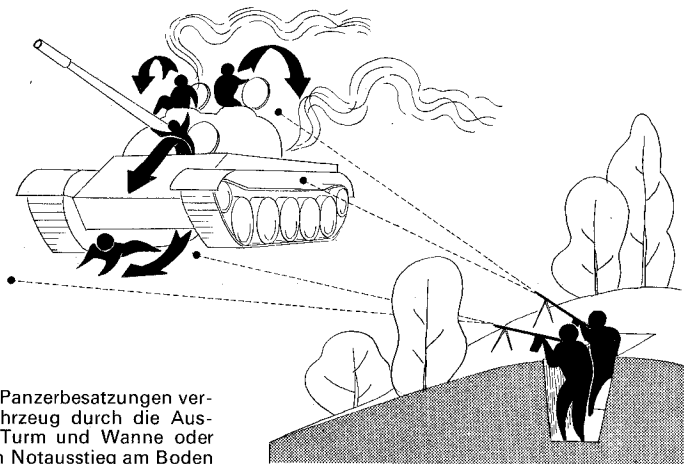
Bild rechte Seite oben: Brandkanister

- 1 Material: Benzinkanister. Füllmittel: Benzin. Zündmittel: HG 43. Befestigungsmittel: Draht  
 2 Einsatz: HG 43 in letzter Deckung entschleunern. Panzer von schräg hinten angehen. Am Panzer die HG zünden und den Kanister auf das Heck werfen. Das Heck ist hoch und das Hinaufschwingen des gefüllten Kanisters nicht einfach. Als Kanisterträger eignen sich nur grosse und starke Leute

Bild rechte Seite unten: ausbrennende Panzer



## Das Überwachen des Panzers



Aussteigende Panzerbesatzungen verlassen das Fahrzeug durch die Ausstiegluken in Turm und Wanne oder aber durch den Notausstieg am Boden

Während dem Einsatz der technischen Mittel (Minen, Brand- und Sprengmaterial) muss der angegriffene Panzer überwacht werden. Die Überwachung hat folgenden Zweck:

- Zu verhindern, dass Besatzungsmitglieder in der Turmluke erscheinen und mit Pistole oder Maschinenpistolen das Feuer eröffnen.
- Die Panzerbesatzung am Verlassen des Fahrzeuges zu hindern.



Die aussteigende Panzerbesatzung wurde vom Überwachungstrupp niedergeschlagen.



Wenn die Panzerbesatzung im feindlichen Feuer den bewegungsunfähigen Panzer verlassen muss, so bedeutet das Aussteigen über den Turm die größte Gefahr. Panzer verfügen deshalb auf der Wannenunterseite über Bodenluken, welche als «Notausgang» dienen.

Die geöffnete Bodenluke.



Der Panzersoldat hat mit den Füßen den Boden erreicht.



Der Panzersoldat hat sich durch die Bodenluke hindurchgezängt.

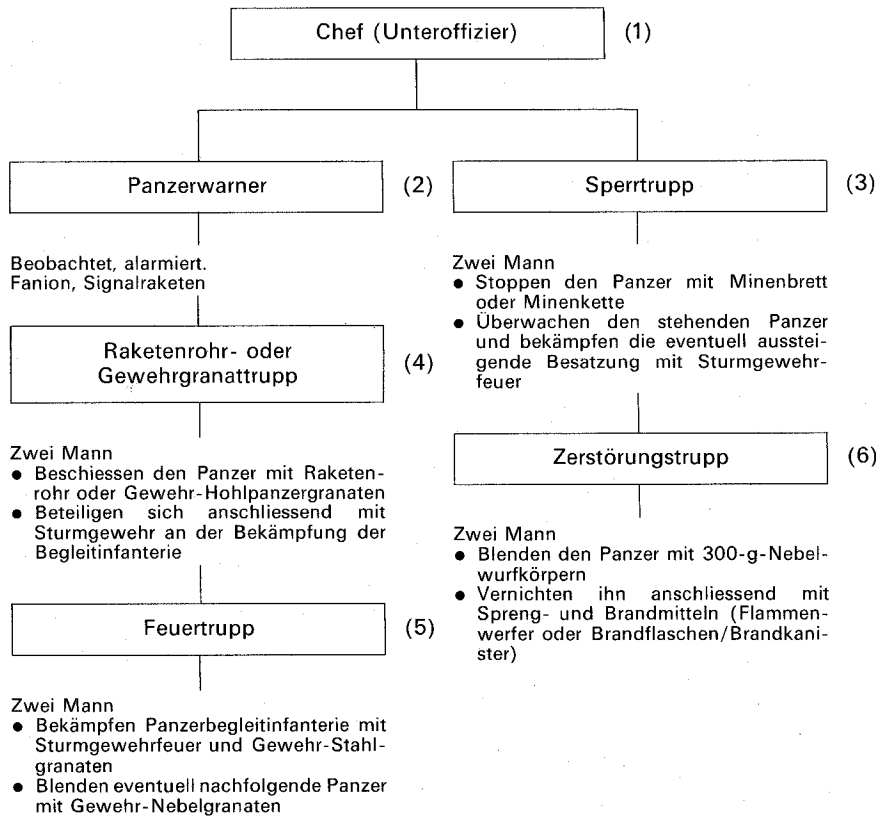


### 3. Der Ablauf einer Panzernahbekämpfungsaktion

#### Kampfplan

Orientierung einer Grenadier- oder Füsiliergruppe durch ihren Unteroffizier: «... wir sind Panzernahbekämpfungsgruppe und verhindern, dass Panzer das Engnis durchstossen und in das Dorf hinter uns eindringen können. Im Waldstück rechts von uns Zug Peter, in der Häusergruppe links von uns eine Gruppe der Nachbarkompagnie. Kampfplan: Panzerwarner alarmiert. – Ich will die Panzer in das Engnis einfahren lassen – mit Feuerüberfall die Begleitinfanterie vom Spitzenpanzer trennen – diesen mit Minen stoppen und durch Nebel von den andern Panzern isolieren – ihn anschliessend mit Gewehr-HPzG (Rak-Rohr), Flammenwerfer (Brandkanister/Brandflaschen) und geballter Ladung zerstören – das Vorgehen des Zerstörungstrupps durch den Überwachungstrupp decken!»

#### Organisation und Ausrüstung der Panzernahbekämpfungsgruppe



Beachte: Die in Klammer gesetzten Zahlen beziehen sich auf die Zeichnung Seite 125.

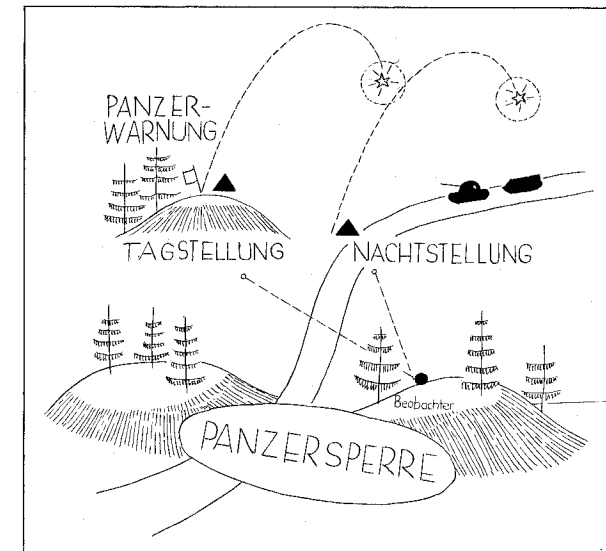
#### Warnen

##### Grundsatz:

- Schiebe einen Panzerwarner mit Signalaraketen oder Fanion so weit nach vorne, dass er in die nächste Geländekammer zu sehen vermag.
- Standort: Am Tag auf einem erhöhten Punkt, der weiten Überblick gewährt. Bei Nacht direkt an der Strasse.

##### Befehl des Unteroffiziers:

«Füs Berger, Sie sind Panzerwarner. Ihr Standort: Da drüben auf dem Hügel. Beobachtungssektor: Links begrenzt durch den Laubwald, rechts begrenzt durch den Bachgraben, feindwärts begrenzt durch die Krette. Zeichen für Panzeralarm: Rakete rot-Einstern. Ablösung in einer Stunde. Hier haben Sie meinen Feldstecher.»



#### Stoppen

##### Grundsatz:

- Die Sperre (z.B. Minenbrett) hinter einer Strassenbiegung auslegen, damit sie vom Gegner erst auf kürzeste Distanz bemerkt werden kann.
- Wegen der grossen Sprengwirkung der freiliegenden Minen (Splitter, Druck, herumgeschleuderte Raupenteile) müssen alle Leute der Nahbekämpfungsgruppe gut gedeckt sein.
- Selbst wenn der Panzer die Minen bemerken sollte, muss er doch anhalten und nachher manövrieren. Dieser Aufenthalt genügt völlig.

Befehl des Unteroffiziers:

«Füs Bauer und Wegmann, ihr seid Sperrtrupp. Auf meinen Befehl (Minenbrett über die Strasse!) legt ihr dieses so hin, dass es von jenem Randstein bis zu diesem Gebüsch reicht. Vor der Detonation der Minen seid ihr verantwortlich, dass die feindlichen Pioniere nicht an die Spere herankommen. Nach der Detonation beteiligt ihr euch am Feuerkampf gegen die feindliche Begleitinfanterie.»

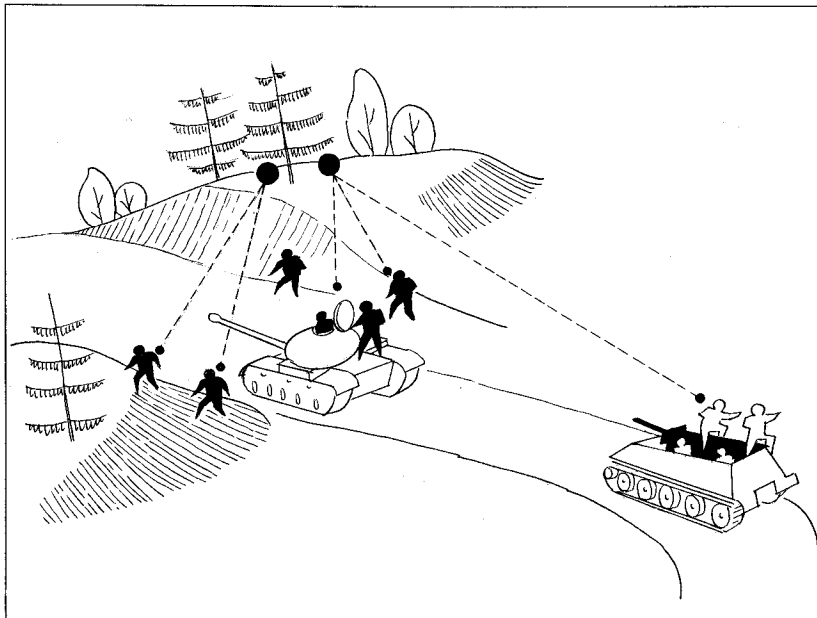
### Trennen der Infanterie vom Panzer

Grundsatz:

- Feuerüberfall mit Sturmgewehr auf kurze Distanz. Den überlebenden, in die Deckungen verschwindenden Rest mit Gewehr-Stahlgranaten bekämpfen und im übrigen niederhalten.
- Im Verlauf des Kampfes wird der anfänglich nur schwache Feuertrupp laufend verstärkt. Trupps, die ihren Spezialauftrag (Stoppen, Blenden, Sprengen usw.) erfüllt haben, beteiligen sich automatisch am Abwehrkampf gegen die Infanterie.

Befehl des Unteroffiziers:

«Füs Graf und Müller, ihr seid Feuertrupp. Feuerraum: Rechts begrenzt durch den Bach, links begrenzt durch die drei Tannen, feindwärts begrenzt durch die Strassenbiegung. Feuereröffnung auf meinen Befehl.»



### Beschiessen

Grundsatz:

- Seiten und Rücken des Panzers beschossen, da dort die Panzerung schwächer ist und man sich nicht in der Hauptschussrichtung des Panzers befindet.
- Gewehr-HPzG-Schützen numerieren und auf Kommando des Truppführers schießen lassen, um zu verhindern, dass die Leute gleichzeitig oder zu kurz hintereinander schießen und so durch die eigene Waffenwirkung gefährdet werden.
- Mindestens 4 bis 6 Granaten auf das gleiche Ziel verschossen lassen, da ein Treffer noch nicht unbedingt einen Durchschlag bedeutet und es **mehrerer Durchschläge bedarf**, um sichere Wirkung zu erzielen.

Befehl des Unteroffiziers im Kampf:

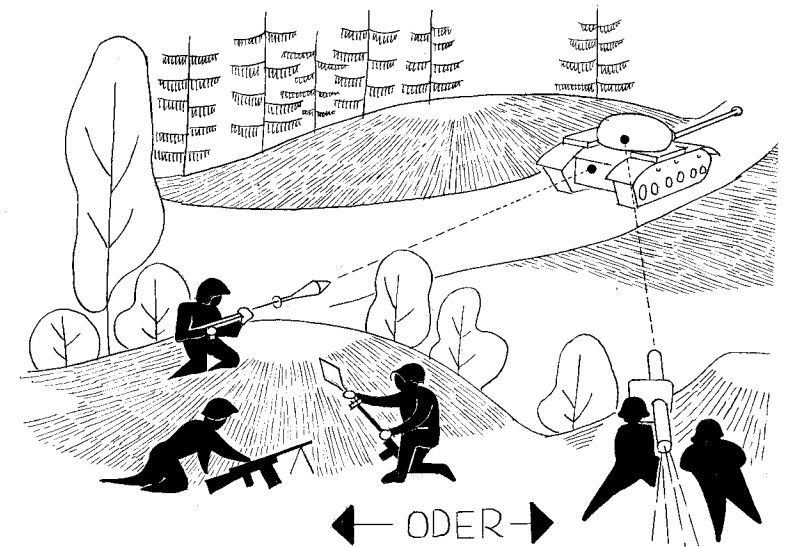
«Gewehr-HPzG-Schützen Feuer frei!»

Befehl des Truppführers:

«... Ziel: Rückseite des Turmes! Jeder schießt 2 HPzG. Hans, du bist Nr.1, ich selber Nr. 2 – HPzG bereitlegen!»

Nach der Bereitmeldung schreit der Truppführer «Achtung HPzG!», um die übrigen Leute der Gruppe zu warnen.

«Nr.1 Feuer! (nach der Detonation). Nr.2 Feuer!» Er schreit sich selbst auch den Feuerbefehl zu, damit sein mit dem Nachladen beschäftigter Kamerad über den Schuss orientiert ist.



### Isolieren

Grundsatz:

- Gewehr-Nebelgranaten nur in Serie verschossen. Vereinzelt Schüsse nützen nichts.
- Zielpunkt nach der Windrichtung wählen und nötigenfalls im Verlaufe des Schiessens verlegen.

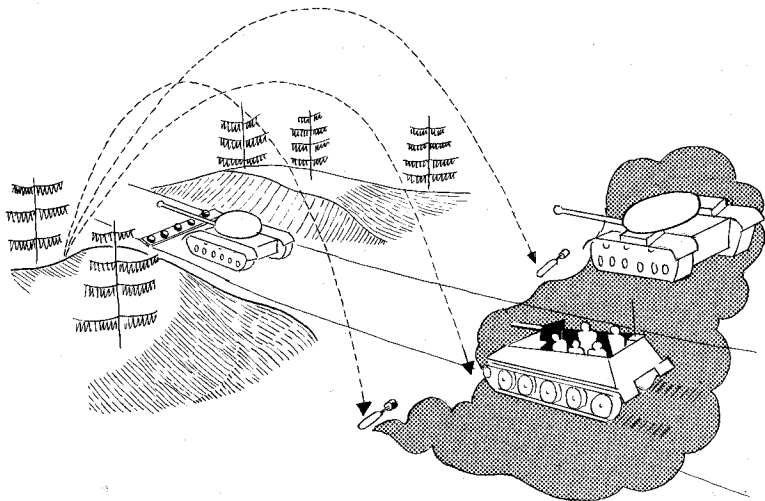
- Vorerst eine Serie mit höchster Feuergeschwindigkeit verschießen, um rasch einen genügenden Nebelschleier zu erzielen. Nachher den Nebel mit einzelnen Geschossen nähren.

Befehl des Unteroffiziers im Kampf:

«Spitzenpanzer isolieren!»

Befehl des Truppführers:

«... wir trennen den Spitzenpanzer von seinen weiter zurückstehenden Kameraden. Peter, du verschießest vorerst 3 Gewehr-Nebelgranaten. Zielpunkt: Schräge Tanne 300 m vor uns an der Strasse.»



## Blenden

Grundsatz:

- Der anzugreifende Panzer wird durch einzelne Nebelwurfkörper so geblendet, dass die Besatzung die Vorgänge nicht mehr zu überblicken vermag und die Nahkampfmittel herankommen können.
- Zielpunkt für die Rauchwurfpatronen: Wanne vor dem Turm.
- Ein spezieller Blendtrupp existiert nicht. Der Zerstörungstrupp wird mit Nebelwurfkörpern ausgerüstet.

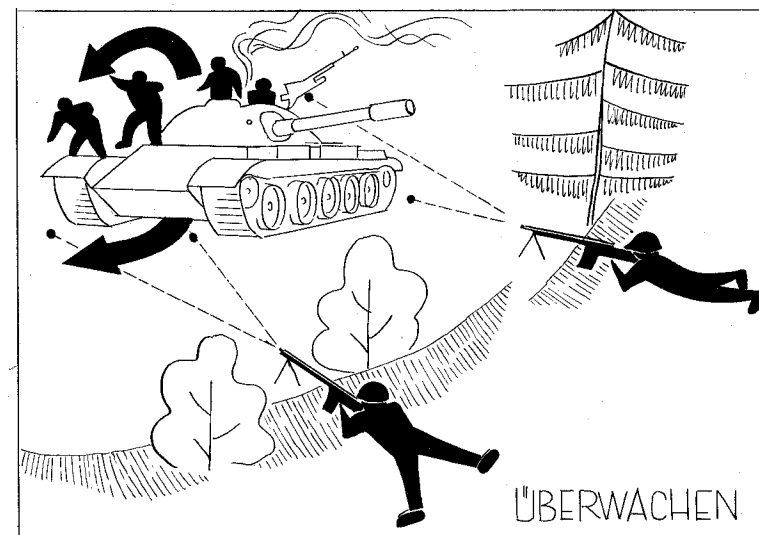
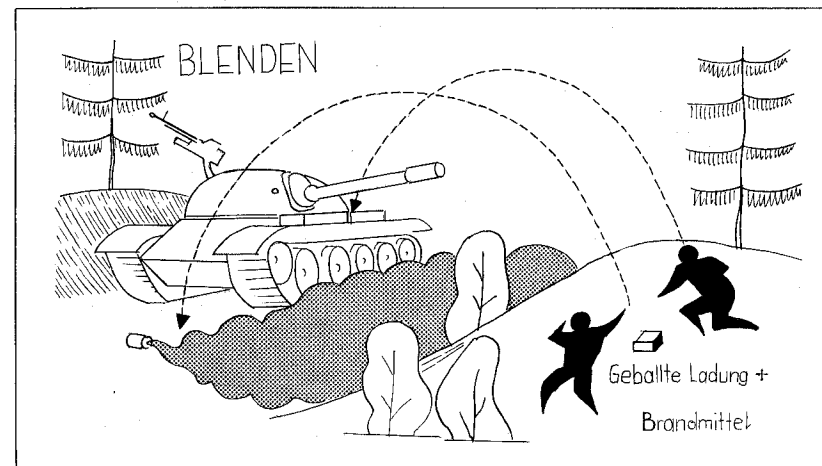
## Überwachen

Grundsatz:

- Der Gegner wird versuchen, mit Pistole oder Maschinenpistole in die schuss-toten Räume zu wirken oder aber den gefährdeten Panzer zu verlassen.
- Zur Überwachung des Panzers braucht es 2 Sturmgewehrschützen. Es ist genau abzusprechen, wer was überwacht.

Befehl des Truppführers:

«... wir verhindern, dass die Besatzung aussteigt. Franz, du überwachst die Turmluken und achtest darauf, dass niemand am Heck des Wagens zwischen den Raupen hervorkriecht. Ich selbst überwache die Luken vor dem Turm und achte darauf, dass keiner am Bug des Panzers zwischen den Raupen herauskriecht. Wenn HG ausgeworfen werden, warnen wir die Kameraden durch den Ruf <Achtung HG!>.»



## Zerstören (in Brand stecken)

### Grundsatz:

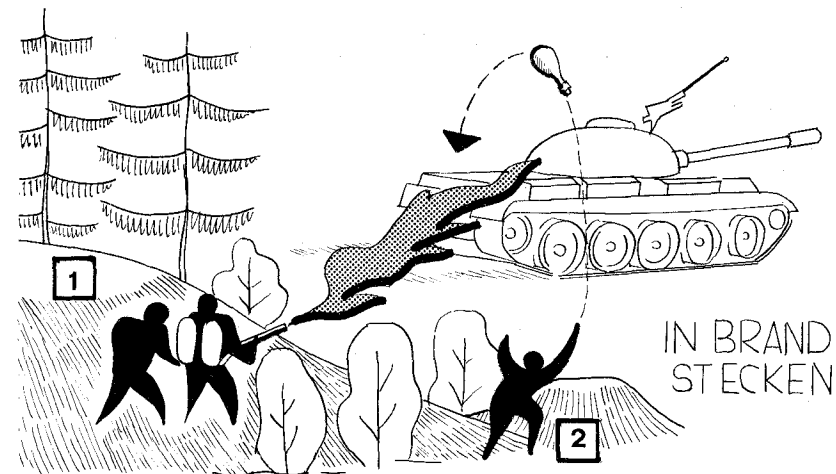
- Erfolgversprechende Stelle für den Beschuss mit Flammenwerfer: Kühlschlitze (Motorenentlüftung) auf dem Oberteil der Wanne hinter dem Turm. Wirkung. Bester Fall: Das Flammöl läuft ins Innere des Motorengehäuses und setzt den Wagen in Brand. Mindestwirkung: Die Besatzung wird minutenlang durch Feuer und Rauch geblendet, so dass der Sprengtrupp herankommen kann.
- Feuerstellung für den Flw: Nicht weiter als 20 m vom Panzer weg, um mit dem Flammenstrahl sicher heranzureichen. Aber auch nicht näher als 10 bis 15 m, um mit dem Flammenstrahl auch wirklich auf die Wanne hinauf zu kommen.
- Füsiliergruppen setzen anstelle des Flammenwerfers Brandflaschen oder Brandkanister ein.

### Befehl des Unteroffiziers im Kampf:

«Flammtrupp vor!»

### Befehl des Truppführers:

«Ziel: Oberteil der Wanne hinter dem Turm! – Eine ganze Flammenwerferfüllung – lange Feuerstöße – Feuer frei! – Halt sichern! – In Deckung!»



## Zerstören (Sprengen)

### Grundsatz:

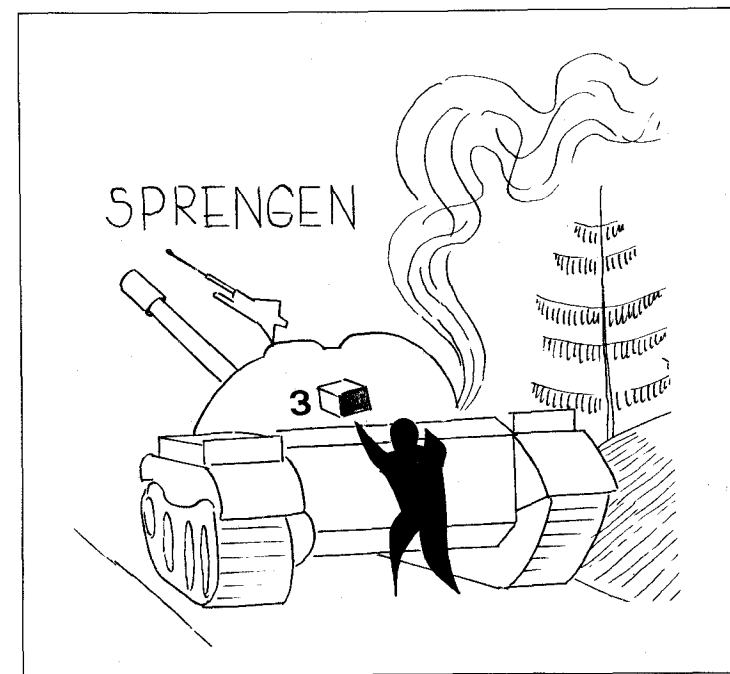
- Ladung (Zündung) in der letzten Deckung entschleunern (z.B. Sicherungsschnur am Schlagzünder durchschneiden).
- Den Panzer nie von vorne und möglichst nicht von der Seite, sondern immer von schräg hinten angehen.
- Die geballte Ladung hinter dem Turm oder aber auf den Einsteiglukn des Turmes anbringen.
- Vor dem Zünden laut «Achtung Ladung!» rufen, damit die Kameraden vor der Detonation gewarnt werden.
- Sofort in Deckung gehen. Falls das Deckungsloch nicht zeitgerecht erreicht werden kann, wird als Notlösung der Panzer selbst als Deckung ausgenutzt, indem man sich auf die der Sprengstelle abgewandten Seite verschiebt.
- Benötigte Sprengstoffmenge:  
Ladung unter 5 kg = Wirkung fraglich.  
Ladung zwischen 5 und 10 kg = Vernichtende Wirkung.

### Befehl des Unteroffiziers im Kampf:

«... Zerstörungstrupp vor!»

### Befehl des Truppführers:

«Sprengstelle hinter dem Turm. – Kurt, du placierst die Ladung. Ich selber blende den Panzer mit 3 Rauchwurfpatronen!»



1 Flammenwerfer  
2 Brandflaschen oder Brandkanister  
3 Geballte Ladung



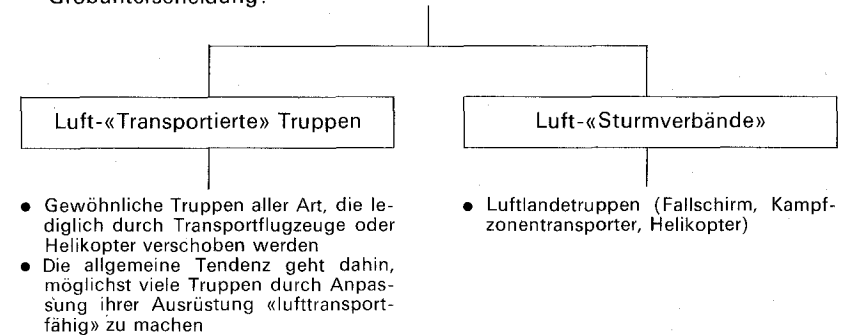
Der Massenabsprung der feindlichen Fallschirmjäger bietet ein überwältigendes und erdrückendes Bild. Du darfst die Schockwirkung nicht unterschätzen. Das beste Gegenmittel zur Überwindung der ersten lähmenden Momente ist Handeln nach einem vorher festgelegten und durchbesprochenen Schema.

# Die Bekämpfung von Luftlandetruppen

## 1. Luftlandetruppen

### Das Instrument

- Luftlandetruppen werden eingesetzt für:
  - Landung hinter einer feindlichen Verteidigungslinie, zusammen mit einem Durchstoss der Erdtruppen oder einer Landung vom Meer her
  - Besetzen taktisch wichtiger Objekte (Flugplätze, Kommandoposten, Brücken, Engnisse, Gebirgspässe) im Rücken des Gegners und halten derselben bis zum Eintreffen der Erdtruppen
  - Kleinkrieg
- Grobunterscheidung:



- Luftlandepotential:
  - a) Streitkräfte des Warschauer Paktes:
    - Russland: ca. 7–11 Luftlandedivisionen
    - Übrige WAPA-Staaten: Zusammen Kräfte in der Stärke von ca. 2 Luftlandedivisionen
  - b) NATO-Streitkräfte: Zusammen Kräfte in der Stärke von ca. 5 Luftlandedivisionen
- Die Russen zum Beispiel unterscheiden in:
  - a) Selbständige Luftlandetruppen: Grossverbände (Luftlandedivisionen, Luftlandebri-gaden)
  - b) Luftlandekampfgruppen: Fallschirmjägerregimenter für Kleinkriegseinsatz
  - c) Den Erdtruppen organisch zugeteilte Luftlandekräfte:
    - auf Stufe Heeresgruppe<sup>1</sup> ein Luftlande-Aufklärungsregiment
    - Jedes Mech Infanterieregiment bildet eine Schützenkompanie speziell für Helikoptereinsatz aus<sup>2</sup>

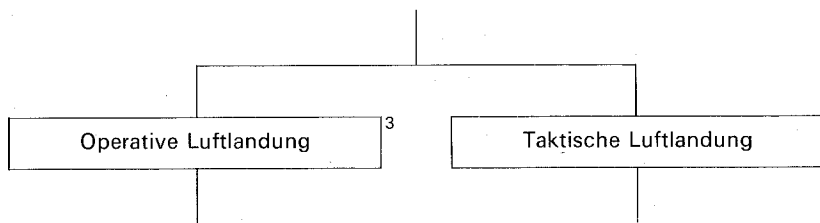
<sup>1</sup> Eine Heeresgruppe besteht aus mehreren Armeekorps

<sup>2</sup> Die Kompanie stellt ihre Schützenpanzer ab und steigt in Helikopter um. Die Helikopter werden aus den Luftlandetransportmitteln der Heeresgruppe zur Verfügung gestellt

Die Stufen «Armeekorps» und «Division» verfügen über keine fest zugeordneten Lufttransportmittel. Für Luftlandungen müssen Transportflugzeuge oder Helikopter von übergeordneter Stelle zugeteilt werden. Die «Heeresgruppe» verfügt über ein fest zugeteiltes, bescheidenes Lufttransportpotential:

- a) Kampfzonen-Transportflugzeuge für den Einsatz von ca. 2 Infanteriebataillonen
  - b) Helikopter für den Einsatz von 1–2 Infanteriebataillonen
- Luftlandung oder Lufttransport müssen damit in grösserem Rahmen geplant und ausgeführt werden (keine Luftlandung aus dem Handgelenk auf Augenblicksziele).

– Luftlandedoktrin (dargestellt am Beispiel Sowjetunion):

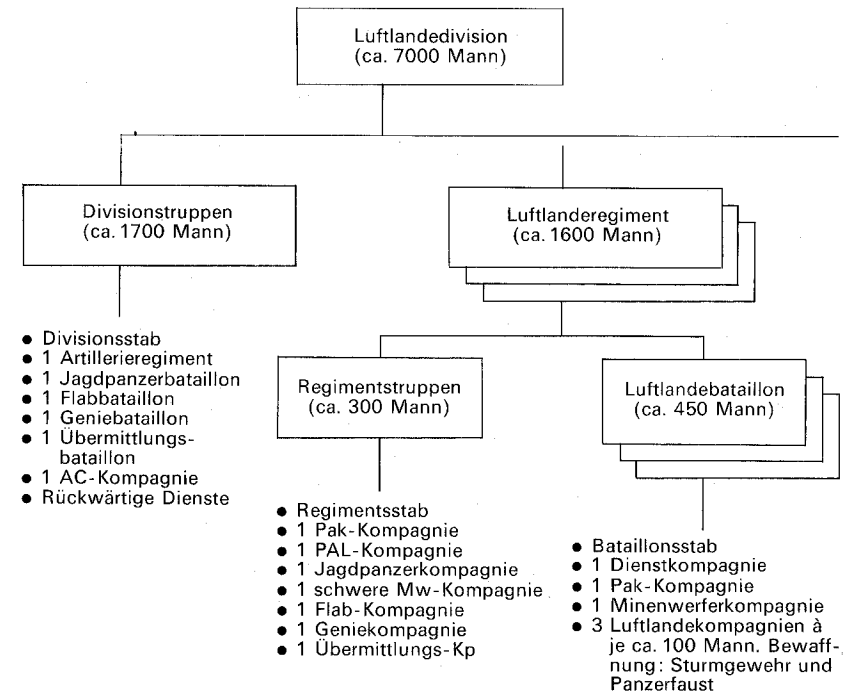


- Grössenordnung: 1–2 Luftlandedivisionen
- Einsatz zugunsten der Heeresgruppe oder des Armeekorps
- Einsatzdistanz: 100–500 km vor die eigene Angriffsspitze
- Zweck:
  - a) Bilden eines Luftlandekopfes in einem für die weitere Kampfführung entscheidenden Raum
  - b) Die Entscheidung in der Landschaft herbeiführen
- Vereinigung mit den herankommenden Erdtruppen in 4–6 Tagen
- Mittel: Kampfzonen-Transportflugzeuge, eventuell ergänzt durch Helikopter
- Operative Luftlandungen finden statt: Im Schwerpunkt des Angriffsabschnittes. In der Tiefe des feindlichen Raumes. In der Regel **nach** Auslösung des Grossangriffs der Erdtruppen

- Grössenordnung: Kompanie bis Regiment
- Einsatz zugunsten Armeekorps oder Division
- Einsatzdistanz bis ca. 50 km vor die eigene Angriffsspitze
- Zweck:
  - a) Die Entscheidung eines Gefechts herbeiführen, oder
  - b) Erfüllen einer örtlich begrenzten Aufgabe in engstem Zusammenwirken mit den Erdtruppen
- Typische Aktionen sind:
  - a) Brückenkopf bilden
  - b) Verkehrswege öffnen und damit einen zügigen Vormarsch der Panzer ermöglichen
- Mittel: Kampfzonen-Transportflugzeuge oder Helikopter

<sup>3</sup> Die Russen kennen noch eine dritte Einsatzform, die «Strategische Luftlandung». Umfang: Einsatz einer «Luftlandearmee» in der Grössenordnung von 2–3 Luftlandedivisionen. Einsatzdistanz bis 1200 km vor die eigene Angriffsspitze. Transportmittel: a) Grossraum-Transportflugzeuge (z.B. AN-22 COCK) b) Kampfzonen-Transportflugzeuge (z.B. AN-12 CUB, JL-76 CANDID usw.) c) Zivile Transportflugzeuge der AEROFLOT Planung: oberste Heeresleitung. Zweck: Die Entscheidung auf einem Kriegsschauplatz erzwingen (den Zusammenbruch der gegnerischen Armee herbeiführen)

Die Gliederung einer Luftlandedivision (dargestellt am Beispiel Sowjetrussland)



- Divisionsstab
- 1 Artillerieregiment
- 1 Jagdpanzerbataillon
- 1 Flabbataillon
- 1 Geniebataillon
- 1 Übermittlungsbataillon
- 1 AC-Kompanie
- Rückwärtige Dienste

Regimentstruppen (ca. 300 Mann)

- Regimentsstab
- 1 Pak-Kompanie
- 1 PAL-Kompanie
- 1 Jagdpanzerkompanie
- 1 schwere Mw-Kompanie
- 1 Flab-Kompanie
- 1 Geniekompanie
- 1 Übermittlungs-Kp

Luftlandebataillon (ca. 450 Mann)

- Bataillonsstab
- 1 Dienstkompagnie
- 1 Pak-Kompanie
- 1 Minenwerferkompanie
- 3 Luftlandekompanien à je ca. 100 Mann. Bewaffnung: Sturmgewehr und Panzerfaust

Divisionstruppen:

- Artillerieregiment: 500 Mann, 18 Kanonen/Haubitzen 122 mm mit Zugmaschine ATP, 12 Raketenwerfer BM-14 (je Werfer 16 Rohre Kaliber 140 mm)
- Jagdpanzerbataillon: 130 Mann, 31 Jagdpanzer ASU-85
- Flab-Bataillon: 150 Mann, 18 Flab-Kanonen 57 mm

Regimentstruppen:

- Pak-Kompanie: 55 Mann, 6 Pak 85 mm
- PAL-Kompanie: 35 Mann, 6 Schützenpanzer BRDM-2, mit Lenkwaffe «Sagger»
- Jagdpanzerkompanie: 35 Mann, 10 Jagdpanzer ASU-57
- Flab-Kompanie: 40 Mann, 6 Flabkanonen ZU-23/2 (23 mm «Zwilling»)
- Schwere Minenwerferkompanie: 6 Minenwerfer 120 mm

Luftlandebataillon:

- Pak-Kompanie: 50 Mann, 6 Pak 57 mm
- Minenwerferkompanie: 50 Mann, 6 Minenwerfer 82 mm

Total in der Division: ca. 7000 Mann. Davon 6000 mit Fallschirm abgesetzt, der Rest mit Transportflugzeugen auf Behelfsflugplatz eingeflogen. Material:

- Panzerabwehr: 54 Pak 57 mm, 18 Pak 85 mm, 18 Schützenpanzer mit PAL, 31 Jagdpanzer ASU 85, 30 Jagdpanzer ASU-57
- Fliegerabwehr: 18 Flab-Kanonen 57 mm, 18 Flab-Kanonen 23 mm «Zwilling»

- Feuerunterstützung: 54 Minenwerfer 82 mm, 18 Minenwerfer 120 mm, 18 Kanonen/Haubitzen 152 mm, 12 Raketenwerfer BM-14
- Transportmittel: 18 Raupen-Zugmaschinen für Artillerie, 540 Lastwagen und Geländepersonenwagen, 90 Schützenpanzer

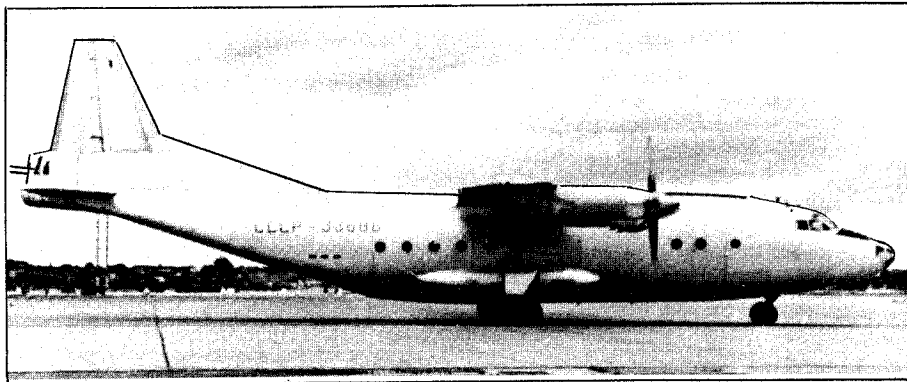
Transportflugzeuge (dargestellt am Beispiel Sowjetrussland)

#### Mittlerer Kampfzonen-Transporter Antonow AN-12 (CUB)

- Standard-Transportflugzeug für taktische und operative Luftlandungen
- Spannweite 38 m, Länge 37 m, Höhe 10 m
- Aktionsradius 1500 km, Höchstgeschwindigkeit 750 km/h, Dienstgipfelhöhe 10 000 m
- 4 Propellerturbinen, Fluggewicht 55 t
- Bewaffnung: 2 Kanonen 23 mm im Heck
- Belademöglichkeiten:
  - a) 120 Mann Infanterie oder 100 Fallschirmjäger
  - b) 14 Tonnen Fracht (z.B. 2 Jagdpanzer ASU 57 usw.)
- Besatzung: 6 Mann
- Rollfeld beim Start mindestens 1100 m

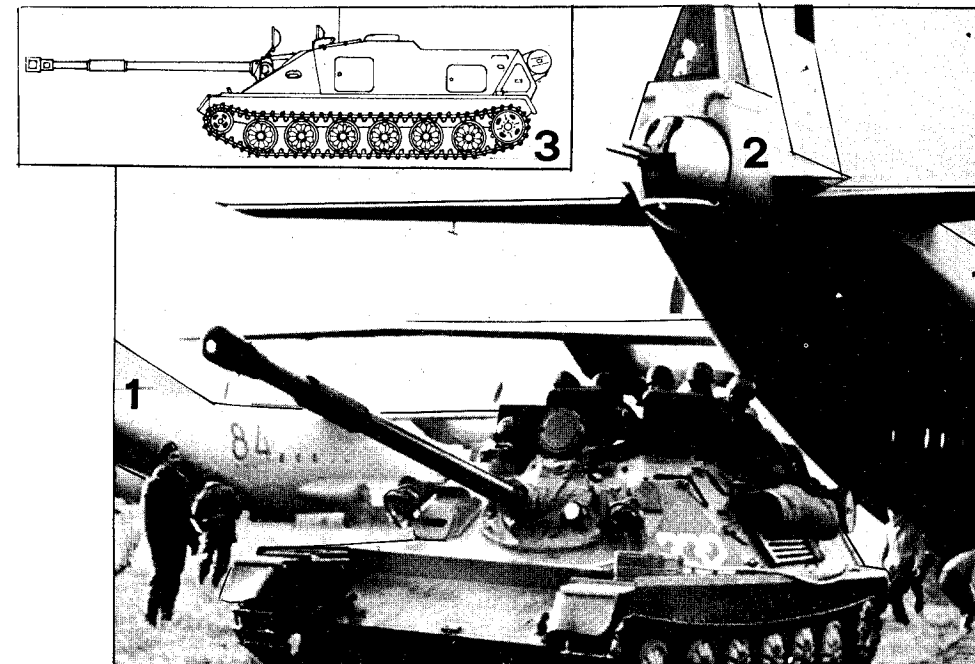
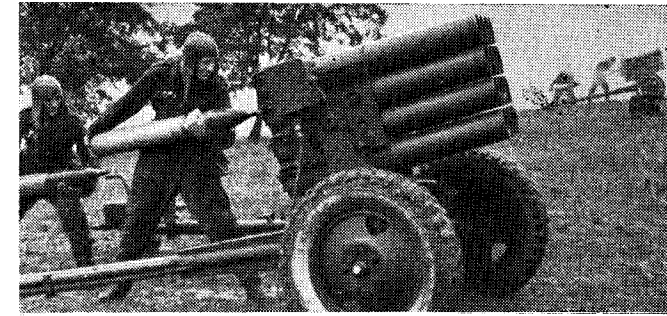
#### Grossraum-Transportflugzeug Antonow AN-22 (COCK)

- Standard-Transportflugzeug für operative und strategische Luftlandungen
- Spannweite 64 m, Länge 58 m, Höhe 12 m
- Aktionsradius 5000 km mit 80 Tonnen Last oder 11 000 km mit 45 Tonnen Last
- Höchstgeschwindigkeit 650 km/h, Reiseflughöhe 8000–10 000 m
- 4 Propellerturbinen von je 5000 PS, Gewicht leer 114 Tonnen
- Belademöglichkeiten: Kabine für 30 Personen vor dem Frachtraum. Im Frachtraum: 400 Mann Infanterie oder 300 Fallschirmjäger oder 3 Raketenwerfer FROG usw.
- Besatzung: 6 Mann
- Rollfeld beim Start mindestens 1300 m, bei der Landung 800 m



Russischer mittlerer Kampfzonen-Transporter Antonow AN-12 (CUB)

Russischer Mehrfach-Raketenwerfer BM-14. Einachs-Anhänger, Bedienung 8 Mann, Kaliber 14 cm, Anzahl Abschussrohre 16, praktische Schussweite 9 km, Munitionsgewicht 31 kg, Länge der Geschosse 95 cm, Vo 390 m/Sek. Beachte die typische Lederhaube der Luftlandesoldaten



Ein russischer Jagdpanzer ASU-85 beim Ausladen aus einem Kampfzonen-Transportflugzeug AN-12 (CUB). Technische Daten des ASU-85: Gewicht 14 t, Länge 7 m, Breite 3 m, Höhe 2 m. Besatzung: 3 Mann. Bewaffnung: 1 Kanone 8,5 cm + 1 Mg 7,62 mm. Kanone Vo 1000 m/Sek, Munitionsdotation 30 Schuss, Infrarot-Fahr- und Schiess-Scheinwerfer. Panzerung 15–20 mm. Motor 240 PS, Diesel, Geschwindigkeit auf Strassen 45 km/h, Fahrleistung 300 km. Am Heck Zusatz-Treibstoffbehälter.  
 1 Transportflugzeug 2 Heckstand mit 2 Kanonen 23 mm 3 ASU-85

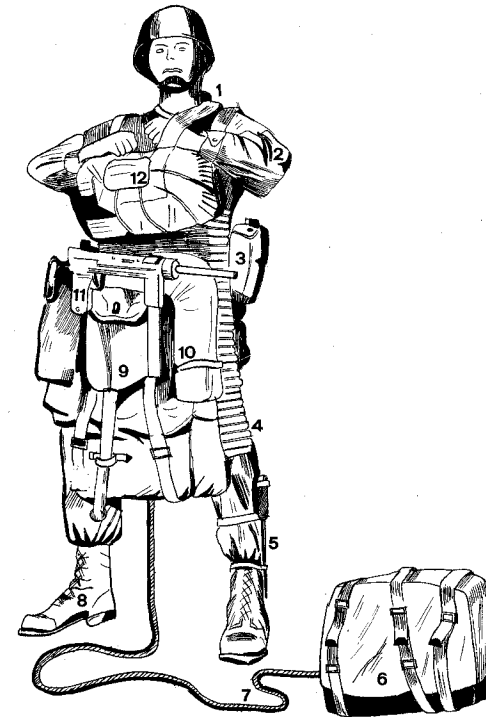
## Fallschirmjäger

### Auswahl und Ausbildung:

- Nur Freiwillige
- Neben einer allgemeinen Infanterieausbildung werden speziell geschult:
  - Zurechtfinden in unbekanntem Gelände
  - Handhabung **mehrerer** Kollektivwaffen (leichte und schwere Maschinengewehre, Minenwerfer usw.)
  - Sprengtechnik
  - Panzernahbekämpfung

### Persönliche Ausrüstung:

- Fallschirm:
  - dieser ist eckig und besteht aus reiner Seide
  - kann wahlweise automatisch oder manuell geöffnet werden
  - weist eine Sinkgeschwindigkeit von ca. 5 m/Sek auf
  - ist in der Schwebelage lenkbar (bedingt steuerbar)
  - gewährleistet eine relativ «sanfte» Landung. Die Aufprallwucht entspricht einem Sprung aus dem 1. Stock
  - der Hauptfallschirm wird am Rücken getragen, der Reservefallschirm ist vorgehängt
- Beim Sprung trägt der Fallschirmjäger die persönliche Bewaffnung auf sich. Diese besteht aus:
  - Sturmgewehr oder Maschinenpistole
  - 9-mm-Pistole und Dolchmesser
- Die persönliche Bewaffnung wird durch mehrere Handgranaten ergänzt
- Ein Teil der persönlichen Ausrüstung ist in einem Sack verpackt. Gewicht ca. 20 kg. Beim Sprung trägt der Fallschirmjäger den Sack auf sich. Dieser ist durch ein ca. 10 m langes Seil mit dem Mann verbunden. Über dem Boden wird der Sack losgelassen, um das Gewicht des Mannes beim Auftreffen zu verkleinern. Bei Nacht zeigt das Lockerwerden des Seiles den Moment der Landung an
- der Fallschirmjäger kann für Sonderfälle zusätzlich mit einer Schwimmweste ausgerüstet werden
- Totalgewicht von Mann, Fallschirmen und Packung: ca. 120 kg
- Maschinengewehre, Minenwerfer, Panzernahbekämpfungsmittel und Funkgeräte werden an Lastenfallschirmen zusammen mit den Fallschirmjägern abgeworfen. Im Durchschnitt ist mit einem Lastenfallschirm pro 10–15 Mann zu rechnen



Die persönliche Ausrüstung des Fallschirmjägers: Hauptfallschirm auf dem Rücken getragen (1), Tarnanzug (2), Feldflasche (3), Munitionsgurt für Kollektivwaffen wie Lmg, Mlg usw. (4), Grabenmesser zum Kappen der Fallschirmleinen sowie für Nahkampf (5), Material sack mit ca. 20 kg diversem Material (6), ca. 10 m langes Seil (7), Spezialsprungschuhe, um Fussverstauchungen zu vermeiden (8), persönliches Schanzwerkzeug (9), Sturmpackung (10), persönliche Waffe, Maschinenpistole oder Sturmgewehr (11), Reservefallschirm auf der Brust (12)



Russische Fallschirmjäger bei der Landung ▶



## Schwerlasten

- Das Absetzen von Schwerlasten umfasst:
    - Normallast (bis ca. 2,5 t)
    - Ausnahmelast (ca. 10–12 t)
  - Typische Normallasten sind: Pak-Geschütze, schwere Minenwerfer, leichte Flab-Geschütze, leichte Mehrfach-Raketenwerfer, Jeeps und leichte Geländelastwagen
  - Typische Ausnahmelasten sind: Artilleriegeschütze, schwere Lastwagen, leichte Jagdpanzer (z.B. ASU-57), leichte Schützenpanzer (z.B. BRDM-2)
  - Für das Absetzen von Schwerlasten werden verschiedene Systeme angewendet.
- Beispiele:
- a) Die palettierte Last wird an einer Traube von bis zu 20 Lastenfallschirmen abgeworfen. Der Aufprall wird durch Dämpfungsmaterial wie Luftsäcke, Polster, Schaumgummi usw. gemildert.
  - b) Die palettierte Last wird mit Lastenfallschirm abgesetzt. Unmittelbar vor der Bodenberührung der Palette werden Bremsraketen gezündet, welche den Aufprall mildern.
  - c) Die Last ist mit Seilen von mässiger Reissfestigkeit auf der Palette befestigt. Das Dämpfungsmaterial an der Palette besteht aus einer honigwabentypisch strukturierten Papiermasse. Die Last wird im extremen Tiefflug abgeworfen. Ein Ausziehschirm löst den Hauptbremschirm und zerrt die daran befestigte Last aus dem Flugzeug. Die Palette bleibt auch nach dem Abwurf horizontal. Bei Bodenberührung wird die Last durch die kinetische Energie von der Palette getrennt und kommt durch die Bremswirkung des Hauptschirms schon nach 50 m zum Stehen.
  - d) Wenig empfindliche Güter werden aus geringer Höhe einfach im freien Fall abgeworfen.
- Das Absetzen von schweren Lasten bleibt aber in jedem Fall eine komplizierte, aufwendige und risikoreiche Angelegenheit.

Ein russischer Jagdpanzer ASU-57 wird nach dem Fallschirmabwurf von der Besatzung kampfbereit gemacht. Technische Daten: Gewicht 5,4 t, Länge 3,5 m, Breite 2 m, Höhe 1,6 m. Panzerkasten oben offen. Besatzung: 3 Mann. 1 Kanone 5,7 cm, Vo 1200 m/Sek, Munitionsdotation 30 Schuss. Die Kanone kann aus dem Fahrzeug ausgebaut und auf einer Feldlafette eingesetzt werden. Der Wagen dient dann als Transport- und Spähpanzer für 6 Fallschirmjäger. Panzerung 8 mm, Motor 100 PS, Geschwindigkeit auf Strassen 45 km/h, Fahrleistung 250 km. Das Fahrzeug wird für den Fallschirmabwurf auf einer Palette festzurrt. Bei der Landung gelangen Bremsraketen zum Einsatz. Der ASU-57 kann auch mit einem Helikopter Mi-6 transportiert werden.

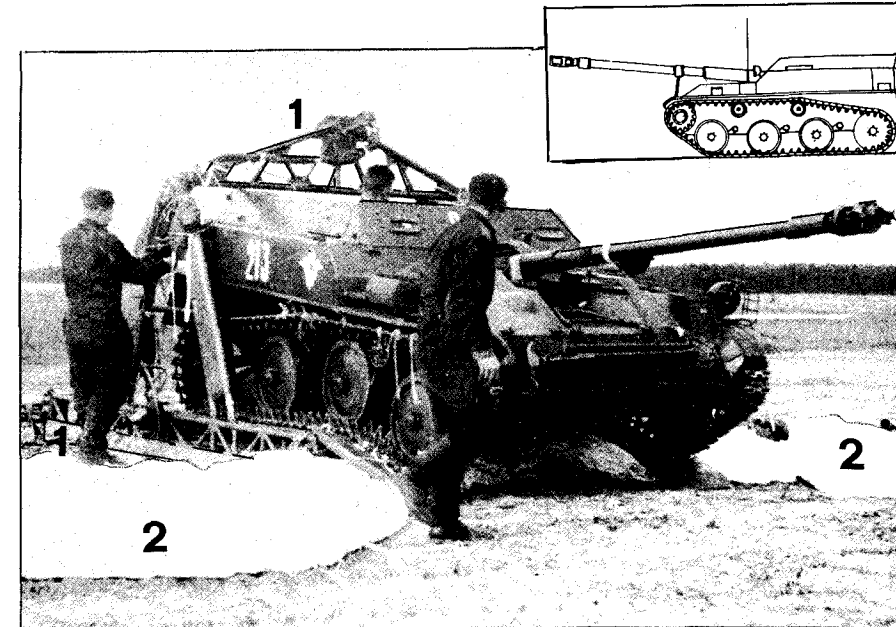
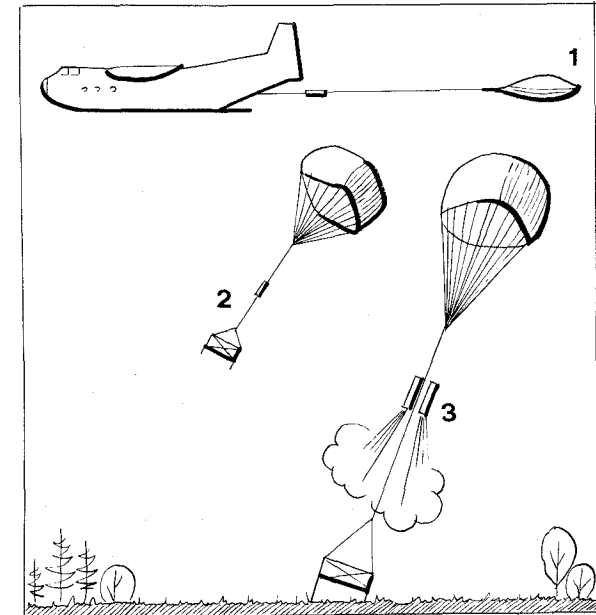
1 Palette 2 Lastenfallschirm

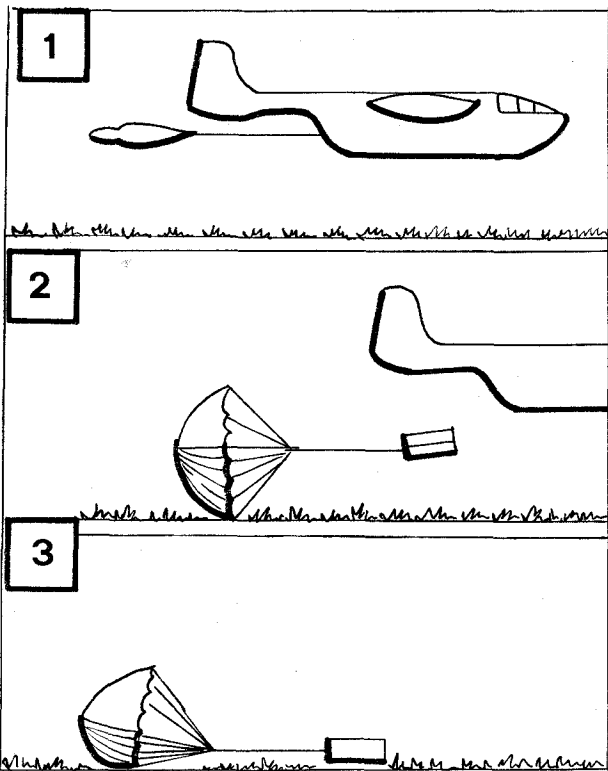
Absetzen von Schwerlasten. Russisches System mit Lastenfallschirm und Bremsraketen.

1. Phase: Die palettierte Last (z.B. Jagdpanzer ASU-57, Schützenpanzer BRDM-2 mit PAL, leichter Geländelastwagen usw.) wird vom Fallschirm aus dem Transportflugzeug gezogen.

2. Phase: Niederschweben der Schwerlast.

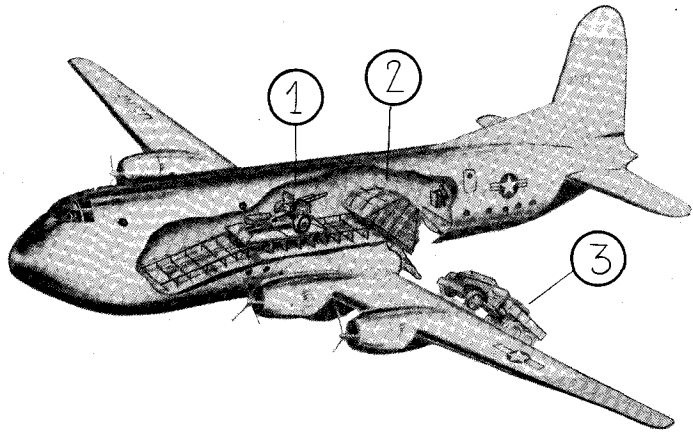
3. Phase: Kurz vor dem Aufsetzen auf den Boden werden die Bremsraketen gezündet. Diese dämpfen den Aufprall.





Absetzen von Schwerlasten im Tiefflug. LOLEX-System der amerikanischen Armee.  
 Allgemeines: Abwurfgeschwindigkeit 140 km/h, Abwurfhöhe 2 m über Grund, Abwurfgewicht 400–2000 kg, Durchmesser der Bremsschirme bis 7 m, Dauer des Abwurfs 7 Sekunden.

- 1 Nach Öffnen der Heckklappe löst ein Ausziehschirm den Hauptbremsschirm und zieht die daran befestigte Schwerlast aus dem Flugzeug
- 2 Die Last bleibt auch nach dem Abwurf horizontal
- 3 Bei der Bodenberührung wird die Last durch den Einfluss der kinetischen Energie von der Palette getrennt und kommt durch die Bremswirkung des Hauptschirms nach maximal 60 m zum Stehen



Absetzen von Schwerlasten im Hochanflug (amerikanische Armee)

- 1 Artilleriegeschütz auf Palette
- 2 Artilleriemunition auf Palette
- 3 Schwerer Geländelastwagen auf Palette

## Ausgangsraum, Aufstellräume, Warteräume, Verladeflugplätze

Allgemeines:

- Die Luftlandung wird in einem **Ausgangsraum** vorbereitet. Dieser umfasst:
  - Aufstellräume
  - Warteräume
  - Verladeflugplätze
- Distanz Aufstellräume–Warteräume mindestens 20–30 km
- Distanz Warteräume–Verladeflugplätze 5–10 km

Aufstellräume:

- Die Luftlandetruppen werden – um Massierungen zu vermeiden – in mehreren **Aufstellräumen** dezentralisiert bereitgehalten
- Anforderungen an einen Aufstellraum:
  - gedeckte Unterbringungsmöglichkeiten (Häuser, Keller)
  - ausreichendes Strassennetz für raschen Transport in die Warteräume
- Tätigkeiten im Aufstellraum:
  - Fassen besonderer Geräte und Versorgungsmittel
  - Packen der Fallschirme
  - Vorbereitung der Kampfausrüstung für den Verlad
  - Einweisung der Männer in die bevorstehende Aufgabe

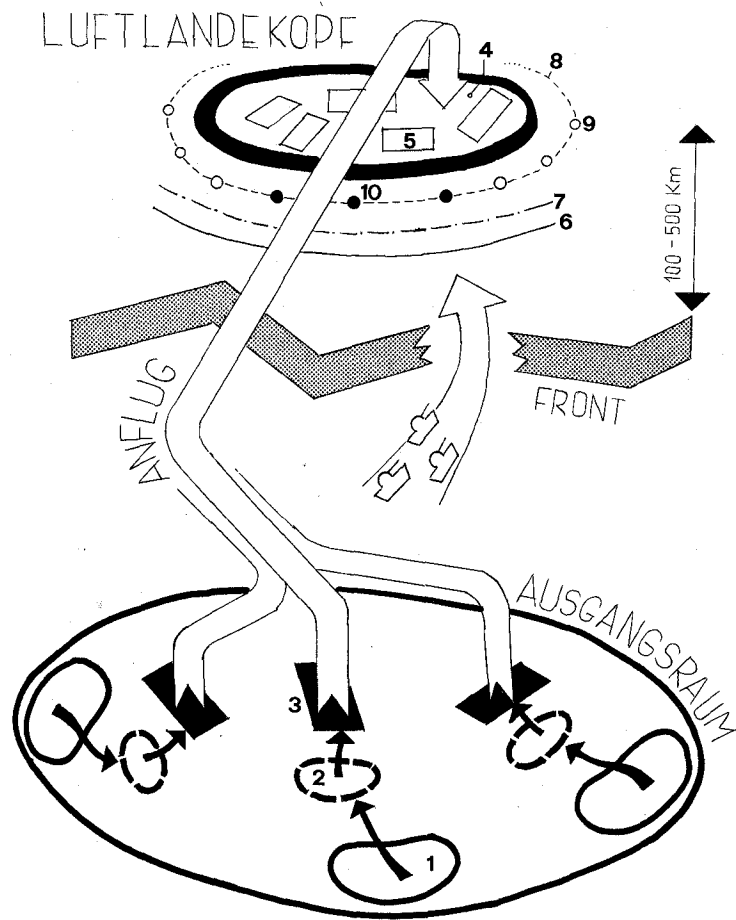
Warteräume und Verladeflugplätze:

- Unmittelbar vor dem Einsatz werden die Luftlandetruppen aus den Aufstellräumen in die **Warteräume** verschoben (Motortransport)
- Die Warteräume müssen Tarnungsmöglichkeiten für Truppe und Material (besonders Grossgeräte) bieten
- Der Aufenthalt im Warteraum soll möglichst kurz sein. Im Idealfall nicht länger als ein Tag
- Von den Warteräumen aus erreicht die Truppe die **Verladeflugplätze**. Für eine operative Luftlandung müssen mehrere Flugplätze zur Verfügung stehen

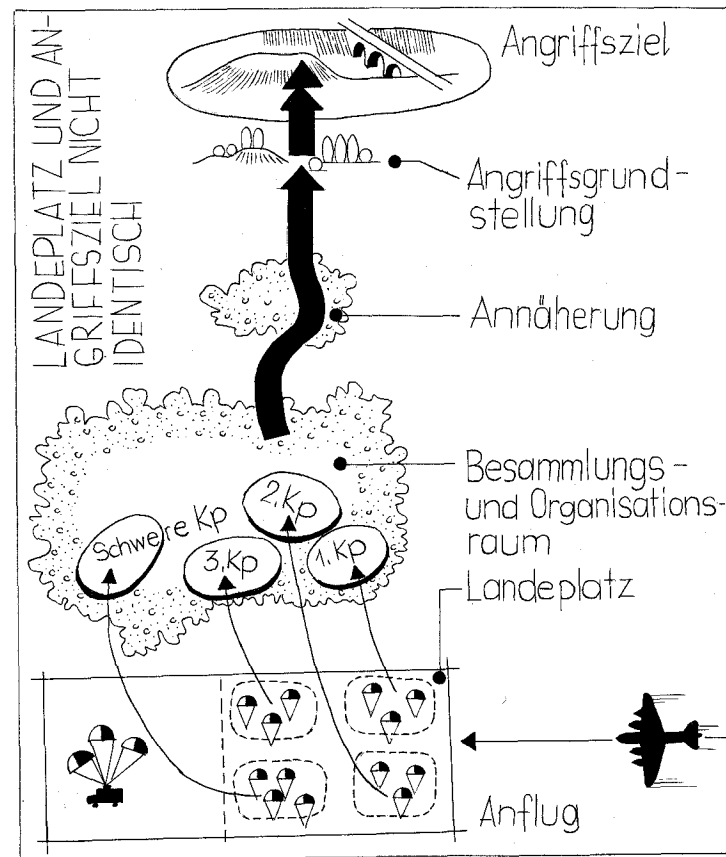
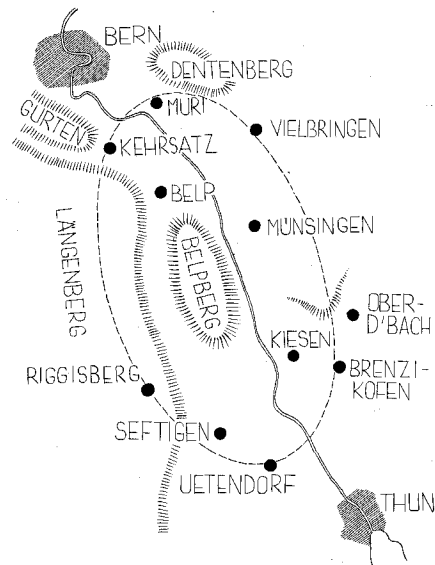
## Absetzraum und Landeplätze

- Der **Absetzraum** befindet sich im rückwärtigen Gebiet des Gegners (wo die Luftlandetruppe ihren Kampfauftrag zu erfüllen hat)
- Im Absetzraum befinden sich eine Reihe von **Landeplätzen**. Es werden benötigt:
  - a) für ein Luftlanderegiment: 2–3 Landeplätze
  - b) für eine Luftlandedivision: 6–8 Landeplätze
- Abmessung der Landeplätze ca. 2 × 3 km
- Bei Nachtlandung wird die Zahl der Landeplätze verringert
- Für den Fall einer wesentlichen Änderung der taktischen Lage werden bei der Planung «Ausweich-Landeplätze» festgelegt
- Als Landeplätze kommen in Frage: Flache Gebiete, unbewaldete Berghänge, Bergrücken, Kuppen, Hochtäler usw.
- Markierung der Landeplätze durch Vorausdetachement (Pfadfinder). Markiermittel:
  - am Tag durch farbige Rauchsätze, Tücher, Signalaraketen und Radiohilfe
  - bei Nacht durch farbige Brandsätze, Leuchtzeichen und Radiohilfe

- Im Idealfall sind Landeplätze und Angriffsziele identisch. Wo dies nicht möglich ist, werden die Landeplätze so gewählt, dass ein späteres Vordringen zum Angriffsziel gedeckt erfolgen kann
- Der Absetzraum kann nötigenfalls auf breiter Front eingeebelt werden. Diese Technik konnte in Manövern wiederholt beobachtet werden.



- 1 Aufstellraum
- 2 Warteraum
- 3 Verlade-  
deflugplatz
- 4 Absetzraum
- 5 Lande-  
platz oder Ausweichlandeplatz
- 6 Atomsicherheitslinie (keine Gefährdung  
der Luftlandtruppen durch das Atom-  
feuer der anrückenden Erdtruppen)
- 7 Feuerkoordinationslinie, damit sich  
Luftlandtruppen und herankommende  
Erdtruppen nicht gegenseitig durch Ar-  
tillerie- oder Fliegerfeuer gefährden
- 8 Sicherungslinie der Luftlandtruppen  
mit Vorpostierungen
- 9 und abge-  
sprochenen Vereinigungspunkten
- 10 der Luftlandtruppen mit den heran-  
kommenden Erdtruppen.



Luftlandungen erfassen grosse Räume. Praktisches Beispiel: Luftlandung im Aaretal zwischen Thun und Bern. Ausdehnung des Landekopfes einer Fallschirmjägerdivision. Durchmesser des Landekopfes 12-15 km. Sicherungsring um 3-6 km vorgeschoben. Totaler Raumbedarf ca. 150 km<sup>2</sup>

## Abrollen einer Luftlandeaktion

### Vorbedingungen für eine erfolgreiche Luftlandung

- Einsatz nur gegen wirklich lohnende Ziele und nur wenn es keine andere und billigere Lösung gibt
- Einsatz wenn möglich gegen nicht abwehrbereiten oder angeschlagenen Gegner
- Luftüberlegenheit
- Ausreichend Zeit für Planung und Vorbereitung
- Ausreichende Lufttransportmittel für den Anflug<sup>1</sup>
- Ausreichende Lufttransportmittel für die spätere Versorgung der gelandeten Truppen.
  - Für den Nachschub wird gleich viel Transportraum benötigt wie für den Erst-Einsatz
  - Die Versorgungsautonomie eines Luftlandeverbandes beträgt normalerweise 3 Tage. Nachher muss der Nachschub spielen, sonst ist die Vernichtung der gelandeten Truppen nur noch eine Frage der Zeit
  - Luftversorgung ist in der Regel nur für ca. 6 Tage möglich. Nachher muss der Zusammenschluss mit den Erdtruppen stattgefunden haben
- Koordination Luftlandetruppen – Erdtruppen sichergestellt
- Geländebeschaffenheit und Feindbild bekannt
- Wetterlage: Das Wetter allein bildet selten einen Hinderungsgrund. Schönwetterperiode zwar erwünscht, aber nicht unbedingt erforderlich
- Anflug: Ausnützung abwehrarmer Räume. Ausnützung von Dämmerung oder Nacht
- Absetzen möglichst in Zielnähe. Im Idealfall auf dem Ziel selbst
- Luftunterstützung (Begleitjäger, Jagdbomber, eventuell Kampfhelikopter) sichergestellt
- Die Flab des Verteidigers muss während des Anfluges ausgeschaltet oder doch wenigstens niedergehalten werden
- Durch Geheimhaltung muss die Überraschung sichergestellt sein

### Planung

- Mindestzeitbedarf für Planung und Vorbereitung einer Luftlandeaktion:
  - für Division: 6 Tage
  - für Regiment: 3 Tage
  - für Bataillon: 1 Tag

<sup>1</sup> – Flugzeugbedarf für den Transport von Personal, Material und Versorgungsgütern für 3 Kampftage (Personal mit Fallschirm abgesetzt):

- Division: 4500–5500 Tonnen = 240–550 Flugzeuge AN-12
- Regiment: 800–950 Tonnen = 55–140 Flugzeuge AN-12
- Bataillon: 100–150 Tonnen = 10–30 Flugzeuge AN-12
- Kompagnie: = 3–5 Flugzeuge AN-12

- Die niedrigere Zahl gilt dann, wenn nur ein Minimum an Fahrzeugen mitgeführt wird (Kommando- und Spezialfahrzeuge). Taktischer Auftrag z.B. Besetzen und Halten wichtiger Geländeteile (Flugplatz usw.)
- Die grössere Zahl gilt für volle Fahrzeugausstattung. Truppe damit zu selbständigem beweglichem Kampf im Rücken des Gegners oder in entlegenen Gebieten befähigt

- Anhand von Luftaufnahmen, Karten und Geländemodellen wird der Ablauf der Aktion durchgespielt
- Strenge Geheimhaltung. Befehle an die Truppe werden erst so spät als möglich weitergegeben

### Gliederung der Angriffstruppen

- Der Luftlandeverband wird entsprechend den zur Verfügung stehenden Transportmitteln in «Wellen» unterteilt
- Es werden möglichst wenig Wellen gebildet:
  - Idealfall: 2 Wellen (erste Welle Fallschirmjäger, zweite Welle schwere Lasten)
  - Normalfall: 3 Wellen
- Beispiel für den Einsatz eines Luftlanderegiments:
  1. Welle: ein Fallschirmjägerbataillon + 1 Pak-Kompagnie
  2. Welle: zwei Fallschirmjägerbataillone
  3. Welle: PAL-Kp, Jagdpanzer-Kp, schwere Minenwerfer-Kp, Flab-Kp, Genie-Kp, Übermittlungs-Kp
- Verladeordnung eines Fallschirmjägerbataillons. Angenommene Transportmittel: 4 mittlere Kampfzonen-Transportflugzeuge AN-12:
  1. Flugzeug: 1 Fallschirmjäger-Kp + 2 Minenwerfer + 1 Pak
  2. und 3. Flugzeug: gleich wie erstes Flugzeug
  4. Flugzeug: Bataillonsstab, Dienst-Kp, 3 Pak

### Der Anflug

- Es kommen in Frage:
  - a) gestaffelter Einzelflug
  - b) Staffelflug mehrerer FlugzeugeAusschlaggebend sind: Wetterlage, Zahl der beteiligten Flugzeuge sowie Zahl der zur Verfügung stehenden Start- und Landeplätze
- Der Anflug erfolgt in Flughöhen, welche die gegnerische Radarortung erschweren
- Während des Anfluges befinden sich der Kommandant des Luftlandeverbandes und sein Stellvertreter in verschiedenen Flugzeugen (Verkleinerung des Risikos). Jeder verfügt über eine Gruppe von Staboffizieren sowie Übermittlungsmittel und ist damit in der Lage, die Truppe nach der Landung selbständig zu führen
- Der Kommandant wird in der Regel mit der 1. Welle abgesetzt

### Die Landung

- Jäger und Jagdbomber (eventuell Kampfhelikopter) unterstützen und schirmen die Landung ab
- Die Fallschirmjäger werden in geschlossenem Massensprung abgesetzt. Anflug des Bataillons (z.B. 4 Transportflugzeuge AN-12) auf einer Linie
- Absetzhöhe: Am Tag ca. 100–150 m, bei Nacht ca. 450 m
- Absetzgeschwindigkeit der Flugzeuge: ca. 175–200 km/h

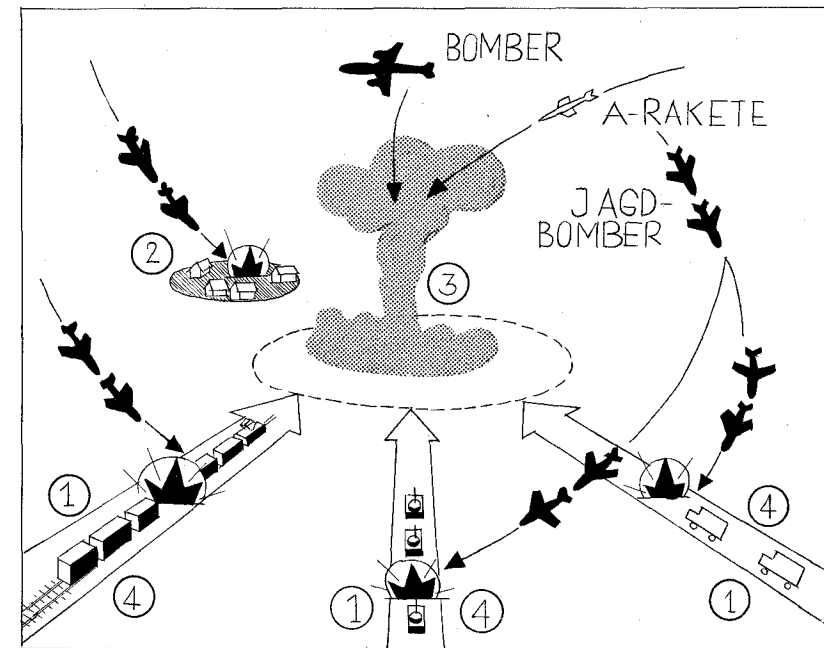
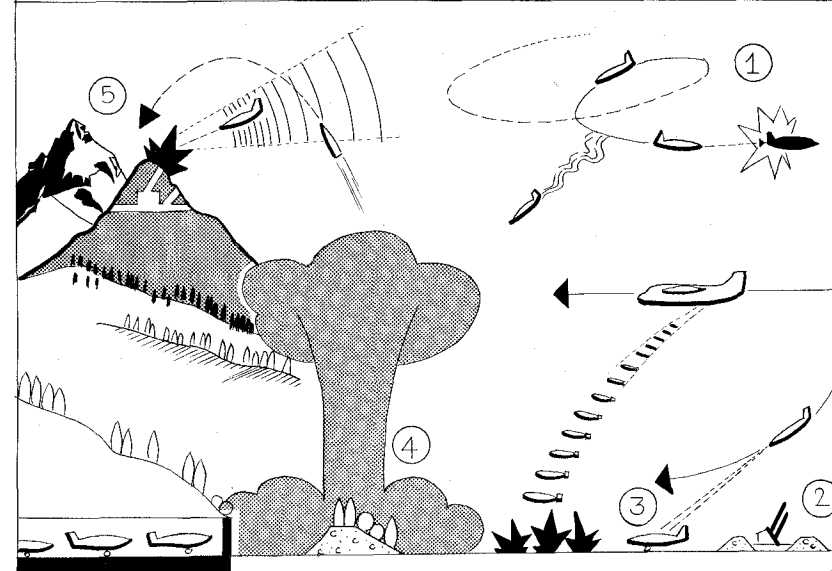
- Maximal zulässige Windstärke: 10 m/Sek = 40 km/h
- Verlangtes Sichtminimum: 400 m
- Wolkenuntergrenze:
  - für grosse Aktion (Regiment/Division) 400 m
  - für kleine Aktion (z.B. Handstreich bis Kompagniestärke) 200 m
- Sprungdichte: 2 Mann/Sekunde/Flugzeug
- Abdrift der Fallschirme: ca. 1/5 der Absetzhöhe
- Zusätzlich zu den Springern werden aus jedem Flugzeug noch mehrere «Tür-lasten» (Mg, Minenwerfer, Panzernahabwehrwaffen, Munition usw.) abge-worfen
- Zeit für Niederschweben und Landung des einzelnen Mannes: ca. 30 Se-kunden
- Sprungdauer für eine Kompagnie ca. 1 Minute, für ein Bataillon ca. 3 Minuten
- Bei Landung in normalem Gelände entstehen weniger als 10% Sprung-verletzte
- Besammlungs-dauer am Boden: für eine Kompagnie mindestens 15 Minuten, für ein Bataillon 30 Minuten
- Sofort nach dem Absetzen der Fallschirmjäger werden in 2. und 3. Welle Schwerlasten aus ca. 400 m Höhe oder aber im extremen Tiefflug abgesetzt
- Zeitlicher Abstand von Welle zu Welle: mindestens 4 Minuten, meist 10 Mi-nuten
- Die gelandeten Kampfteile eröffnen das Gefecht:
  - a) wenn Landeplatz und Angriffsziel identisch sind, entbrennt der Kampf sofort, oft noch vor der vollständigen Besammlung
  - b) wenn Landeplatz und Angriffsziel nicht identisch sind, verschiebt sich die Truppe in Richtung Angriffsziel und bezieht dort eine Angriffsgrund-stellung

- Die Luftlande-Genie beginnt mit dem Anlegen von Behelfsflugplätzen. Zeit-bedarf: 1 Geniebataillon baut in 24 Stunden eine Befehls-piste aus genormten Stahlgitter-Belägen von 1200–1500 m Länge
- Pro Behelfslandepiste kann eine stündliche Landekapazität von 10 mittleren Kampfzonen-Transportflugzeugen angenommen werden
- Schwere Unterstützungsmittel werden
  - a) mit Transportflugzeugen gelandet oder
  - b) mit Transport- oder Kranhelikoptern eingeflogen
- Die Luftlande-Flab übernimmt den Schutz der Behelfsflugplätze

### 1. Phase der Luftlandung: Erkämpfen der Luftüberlegenheit

Dauer: Tage oder Wochen

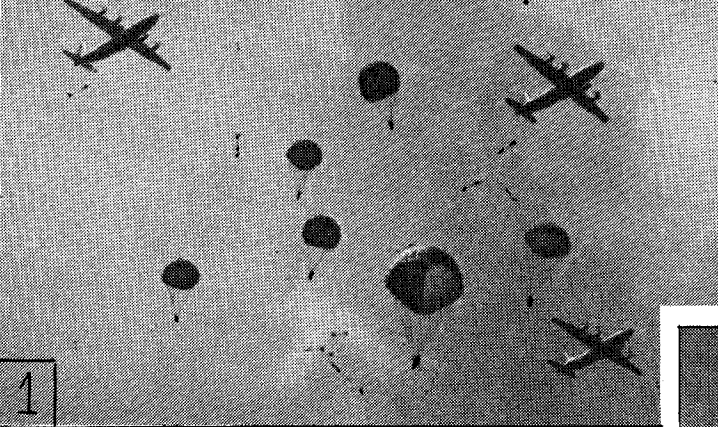
- 1 Luftkämpfe zur Dezimierung der Jäger des Verteidigers (Kanonen, Luft-Luft-Lenk-waffen)
- 2 Angriffe auf Stellungen der Kanonen- und Raketenflab
- 3 Angriffe auf am Boden abgestellte Flugzeuge
- 4 Zerstörung der Flugplätze (Pisten, Kaverneneingänge): Bomben, evtl. taktische Atom-waffen
- 5 Zerstören der Führungseinrichtungen (z.B. verbunkerte Radar-Bergstationen usw.), Bomben, Luft-Boden-Lenk-waffen, evtl. taktische Atomwaffen



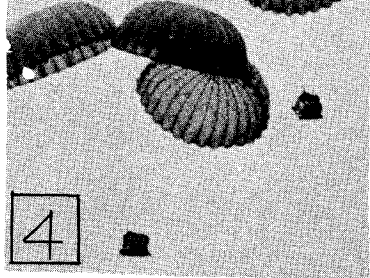
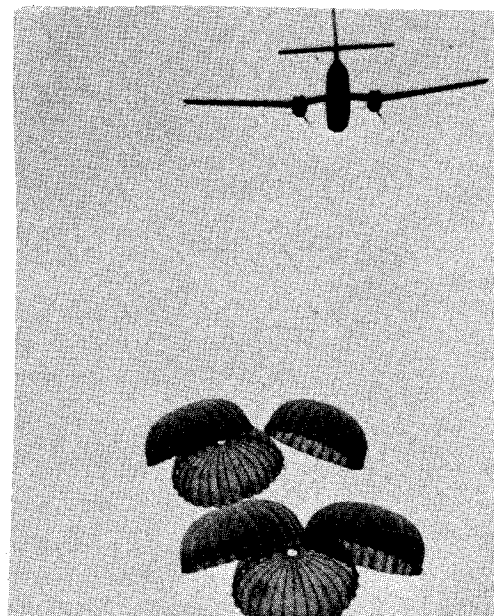
### 2. Phase der Luftlandung: Feuervorbereitung

Dauer: Stunden oder Tage

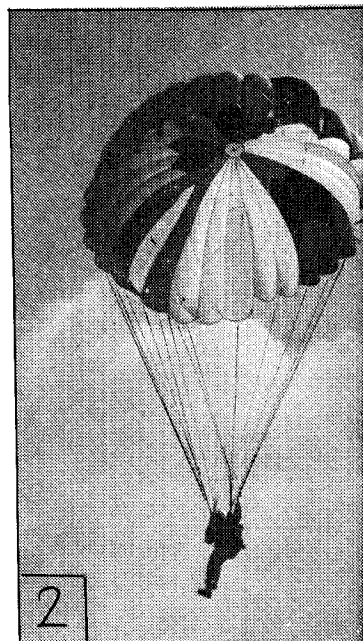
- 1 Lähmung des Transportnetzes des Verteidigers (Eisenbahn, Strasse)
- 2 Zerschlagen erkannter Truppen **in der Nähe** des vorgesehenen Landaumes
- 3 Zerschlagen von Zielen **im Innern** des vorgesehenen Landaumes (evtl. «Leerfegen» mit Atomwaffen)
- 4 Bekämpfung anrollender Reserven des Verteidigers, wenn die Luftlandung einmal be-gonnen hat



1



4



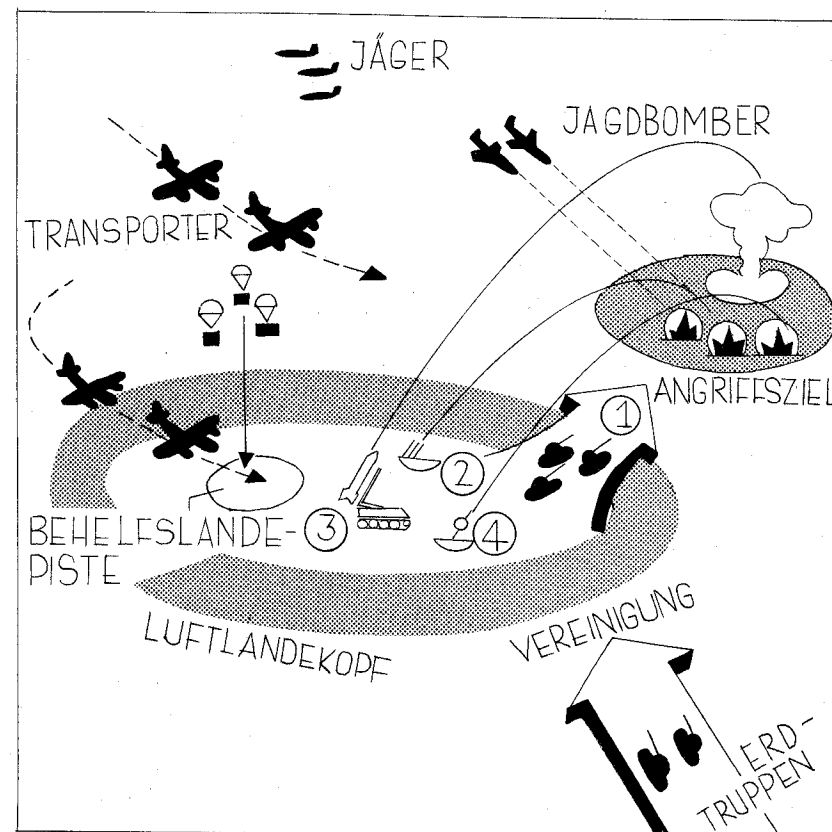
2



3

### 3. Phase: Absetzen der Fallschirmjäger und des schweren Materials

- Nach Luftaufklärung und Feuervorbereitung auf den Landaum und dessen Umgebung fliegen die Transportverbände unter Jagdschutz ein
  - Die Fallschirmjäger werden als 1. Welle des Luftlandverbandes abgesetzt. Sie säubern den Absetzraum. Hierbei werden sie unterstützt durch Jagdbomber, welche in die Erdkämpfe eingreifen
  - In die Stützpunkte der Fallschirmjäger wird nun das schwere Material mit Lastenfallschirmen abgeworfen
  - Später, wenn die Luftlandegenie Behelfs-Landepisten hergerichtet hat, können die Transportflugzeuge landen und Grossgeräte sowie Nachschubgüter ausladen
- 1-3 Russische Fallschirmjäger (Transportflugzeug AN-12 CUB)  
4 Amerikanisches Transportflugzeug setzt Schwerlasten ab



### 4. Phase der Luftlandung: Halten oder Angreifen

- A Wenn das Angriffsziel mit dem Landaum identisch ist: Halten und spätere Vereinigung mit den herankommenden Erdtruppen.
- B Wenn das Angriffsziel der Luftlandaktion ausserhalb des Landaumes liegt: Ausbruch aus dem Luftlandekopf und Vorgehen auf das Angriffsziel.
- |                          |                             |
|--------------------------|-----------------------------|
| 1 Luftlandepanzer        | 3 Atomraketen-Abschussrampe |
| 2 Mehrfach-Raketenwerfer | 4 Klassische Artillerie     |

## 2. Die Bekämpfung von Luftlandetruppen

### A. Planmässige Luftlandeabwehr

#### Allgemeines

Der Abwehrkampf gegen Luftlandetruppen muss gründlich geplant, vorbereitet und eingeübt sein. Er umfasst:

- die Bereitstellung mobiler Eingreifreserven;
- die Selbstschutzmassnahmen aller Truppen.

#### Der Überwachungsraum

- Jeder Truppe, die als Eingreifreserve bestimmt ist, wird ein Überwachungsraum zugewiesen.
- Der Überwachungsraum eines Inf Rgt beträgt zirka  $8 \times 15 \text{ km} = 120 \text{ km}^2$ .  
Der Überwachungsraum eines Füs Bat beträgt zirka  $5 \times 8 \text{ km} = 40 \text{ km}^2$ .
- Der Überwachungsraum umfasst das ganze zu überwachende Gebiet und unterteilt sich in
  - Bereitschaftsraum (deckt sich mit der Unterkunft der Truppe);
  - voraussichtliche Landefelder.
- Luftlandefelder werden grundsätzlich nicht mit Truppen belegt. Nur an besonders wichtigen Stellen, wie z.B. Brücken (permanente Sprengobjekte), werden Stützpunkte errichtet.

#### Der Bereitschaftsraum

- Der Bereitschaftsraum soll:
  - abseits der besonders gefährdeten Luftlandefelder liegen;
  - auf einer dominierenden Höhe oder wenigstens in der Nähe einer solchen liegen;
  - ein gutes Strassennetz zur schnellen Verschiebung in jeder Richtung aufweisen;
  - viele gute Deckungen besitzen, damit die Truppe vor Fliegern geschützt untergebracht werden kann.
- Die Belegungsdichte darf 150 Mann pro Quadratkilometer nicht übersteigen (Atomgefahr!).
- Pro Füsilierrbataillon ist ein Raumbedarf von  $9 \text{ km}^2$  vorzusehen.
- Im Bereitschaftsraum darf maximal  $\frac{1}{3}$  der Kräfte für die Errichtung von Stützpunkten und zur Durchführung von Patrouillenaufgaben ausgegeben werden.  $\frac{2}{3}$  sind als Stossreserve auszuscheiden.
- Im Bereitschaftsraum muss die Truppe so gegliedert werden, dass du in der Lage bist:
  - das der Luftlandung vorausgehende Vorbereitungsfeuer zu überleben; \*\*

\* Entspricht zirka zwei Drittel des Luftlanderaumes einer Luftlandedivision. Um den Lande-  
raum einer Division zu überwachen, benötigt man somit mindestens  $1\frac{1}{2}$  Rgt.

\*\* Fällt unter den Begriff «Selbstschutzmassnahmen».

- an Ort und Stelle zu kämpfen, wenn der Gegner direkt in den Bereitschaftsraum hineinlandet; \*\*
  - in kurzer Zeit das Gros deiner Truppen ( $\frac{2}{3}$ ) zusammenzufassen und in den Überwachungsraum hineinzustossen;
  - in kurzer Zeit die **gesamte Truppe** auf Befehl der vorgesetzten Stelle zu besammeln und irgendwohin zu verschieben, um zugunsten eines Nachbarn eingesetzt zu werden.
- Die Truppe hat in ihrem Überwachungsraum den Kampf gegen Luftlandetruppen sofort und selbständig aufzunehmen, ohne weitere Befehle der vorgesetzten Kommandostelle abzuwarten.
  - Ausserhalb ihres Überwachungsraumes erfolgt ein Einsatz nur auf ausdrücklichen Befehl der vorgesetzten Kommandostelle.

#### Kampfführung der Eingreifreserve

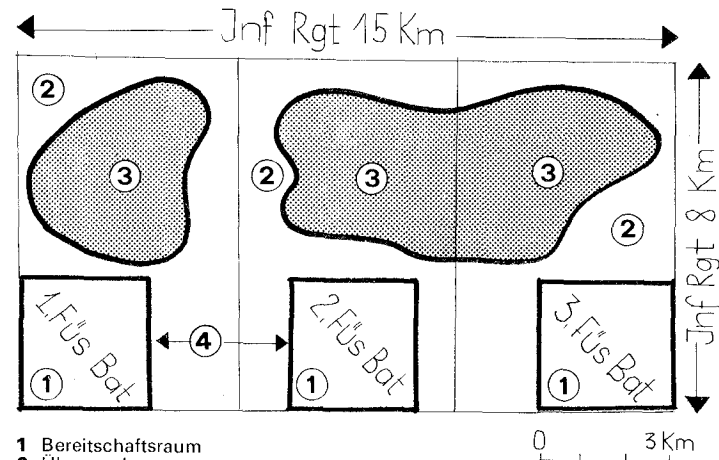
Wenn dir ein Geländeraum zur Verteidigung gegen Luftlandetruppen anvertraut wird, gehe wie folgt vor:

##### 1. Überlege

- welches sind die voraussichtlichen Angriffsziele der Luftlandetruppen;
- welches sind die voraussichtlichen Landefelder;
- welche Stellungen müssen von dir behauptet werden (besetzen oder doch wenigstens zur Verteidigung vorbereiten);
- wie können die voraussichtlichen Landefelder rasch mit Feuer beherrscht werden (Mg, Mw, Art, Panzerkanonen);
- wo können Eingreifreserven gedeckt bereitgestellt werden.

##### 2. Erstelle den «Gesamtabwehrplan». Dieser besteht aus folgenden «Teilplänen»:

- Überwachungsplan
- Besetzungsplan
- Hindernisplan
- Feuerplan
- Gegenangriffsplan
- Selbstschutzmassnahmen



- Bereitschaftsraum
- Überwachungsraum
- Voraussichtliche Landefelder
- Atom-Sicherheitsabstand

## Der Überwachungsplan

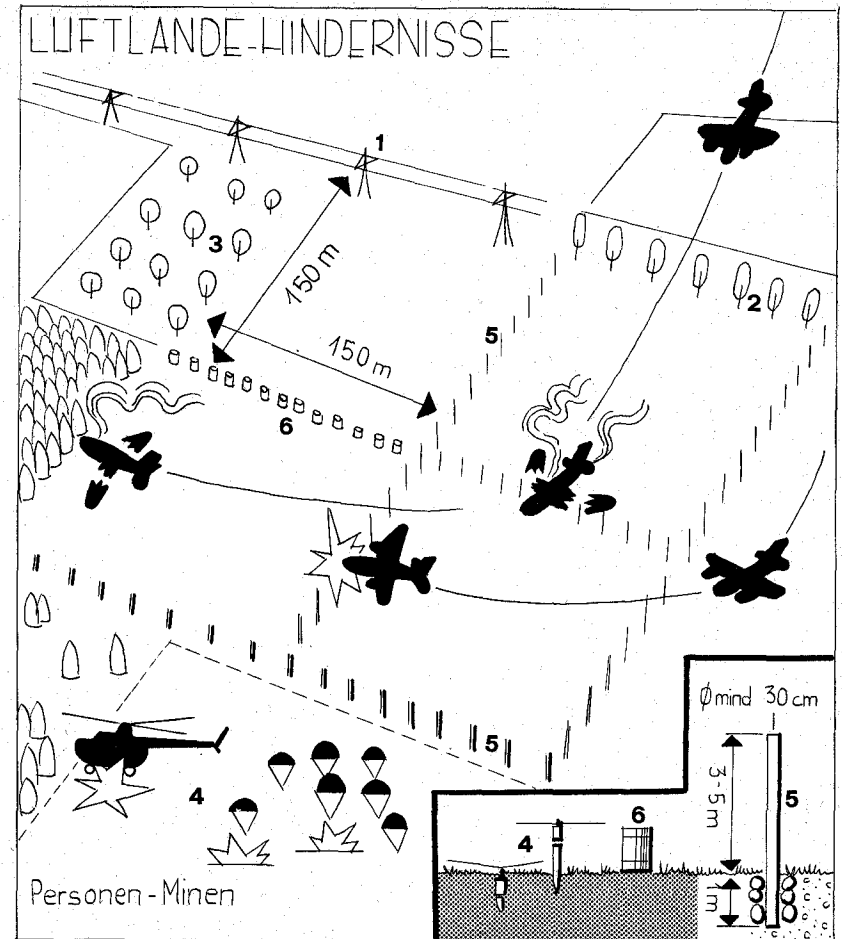
- Die Luftraumüberwachung dient zur sofortigen Feststellung und Lokalisierung der Luftlandung.
- Gib für die Luftraumüberwachung nicht zu viele Mittel aus.
- Nütze für die Luftraumüberwachung das bereits bestehende und eingespielte Netz des Fliegerbeobachtungs- und Meldedienstes aus.
- Pro Kompanie wird 1 Luftspähposten eingerichtet. Darüber hinaus unterhält jedes Bataillon eine Hauptbeobachtungsstelle.
- Bei Nacht oder schlechter Sicht wird die Beobachtung durch Patrouillen ersetzt (Fahrräder, Motzf).
- Die Beobachtungsposten müssen untereinander mit Funk oder Telefon verbunden sein (Ziviltelefon ausnützen).
- Die Beobachtungsposten müssen «Scheinlandungen» (Abwurf von Fallschirmpuppen) von wirklichen Absprüngen unterscheiden können, damit die anlaufenden Abwehrmassnahmen (Reserven) nicht fehlgeleitet werden.

## Der Besetzungsplan

- Wenn du verhindern willst, dass wichtige Objekte (Brücken, Strassenknotenpunkte usw.) in die Hand der Luftlandetruppen fallen, musst du sie vorsorglich besetzen.
- Die Stärke der Wache muss ausreichen, um das Objekt bis zum Eintreffen von Verstärkungen zu halten.
- Die Schlagkraft der Hauptreserve darf durch die Ausscheidung dieser Stützpunktbesetzungen nicht in entscheidender Weise geschwächt werden.
- Die geringe Kopfzahl der Stützpunktbesetzungen wird durch guten Ausbau der Stellungen wettgemacht (Unterstände, Rundumdrahthindernisse, Minenfelder usw.).

## Der Hindernisplan

- Durch Hindernisse wird die mögliche Landefläche eingeengt. Sie sollen den Gegner anschlagen und seine Landung verzögern, so dass der Gegenangriff des Verteidigers zeitgerecht erfolgt.
- Luftlandehindernisse werden vor allem in jenen Zonen erstellt, in die aus Gründen der Distanz nicht mit Feuer gewirkt werden kann.
- Man unterscheidet zwei Arten von Luftlandehindernissen:
  - a) Minen (z.B. Pfahlminen, Springminen);
  - b) feste Landehindernisse, z.B. mit Schutt gefüllte grosse Zementröhren, 3 bis 5 m lang und 30 cm dicke Rundhölzer, 4 m breite und 1 m tiefe Gräben.
- Feste Luftlandehindernisse erschweren Transportflugzeugen die Landung. Helikopter und Fallschirmjäger dagegen können nur durch Minen in der Landung behindert werden.
- Ein zur Landung geeignetes Feld muss mit Landehindernissen (Minen, Stangen usw.) so unterteilt werden, dass zwischen den Hindernisreihen keine Landestrecke von mehr als 150 m Länge übrigbleibt.





- Nütze alle vorhandenen natürlichen Hindernisse aus (Baumalleen, Hochspannungsleitungen, Gräben usw.).
- Ziehe immer einen Fliegeroffizier als Fachmann bei, der über den Wert der vorhandenen natürlichen Hindernisse Auskunft geben kann.
- Damit der Gegner die Hindernisse nicht vor der Landung erkennen und unschädlich machen kann, musst du sie gegen Fliegersicht tarnen, d.h. entlang natürlicher Geländelinien führen (Hecken, Feldbegrenzungen, Wege usw.).

### Der Feuerplan

- Die sofortige Verfügbarkeit von schwerem Feuer ist von entscheidender Wichtigkeit. Du musst anstreben, den Gegner noch während der Landung, spätestens aber bei der Besammlung unter Feuer nehmen zu können.
- Artillerie und Minenwerfer sind **grundsätzlich** in Stellung und auf den wahrscheinlichen Landeraum **eingrichtet**.
- Überhöhende Feuerstellungen für Panzer sind rekonosziiert und vorbereitet. Die Panzer selbst lauern in nicht allzuweit entfernter Fliegerdeckung.
- Die vorbereiteten Feuer von Artillerie, Minenwerfer und Panzern dienen
  - primär zur sofortigen Kampfaufnahme bei der Landung;
  - sekundär zur Unterstützung von Gegenangriffen.

### Die Selbstschutzmassnahmen

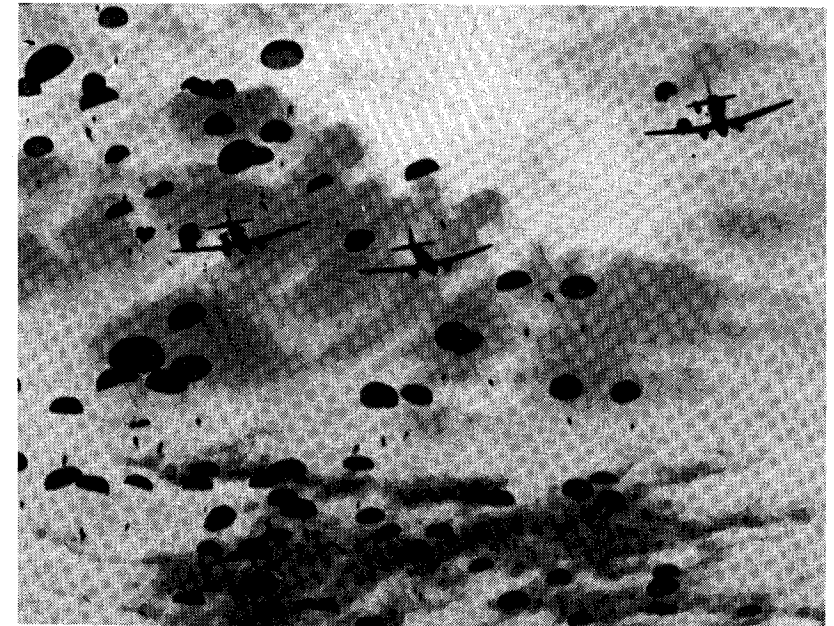
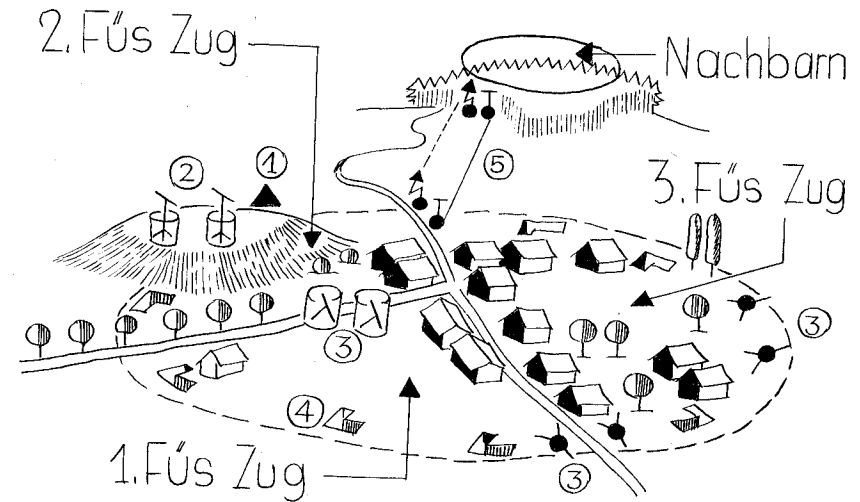
Zusätzlich zu den erwähnten «allgemeinen Vorbereitungen» hat jede zur Luftlandebekämpfung eingesetzte Truppe folgende «Selbstschutzmassnahmen» zu treffen:

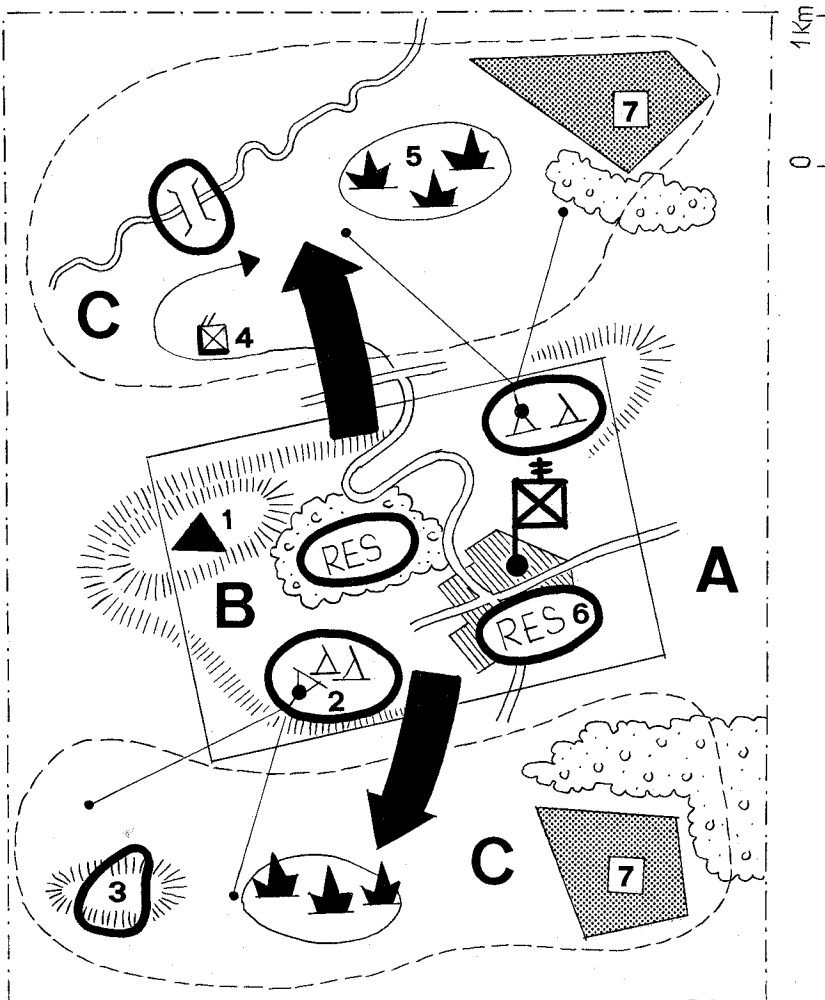
- Aufziehen einer Fliegerbeobachtungs- und Alarmorganisation.
- Bereitstellung aller zur Bekämpfung tieffliegender Flugzeuge oder Helikopter geeigneter Waffen (in der Füs Kp z.B. Mg 51 auf Flab-Stütze).
- Herrichten der Tarnung und Ausbau der Luftschutzkeller oder Fliegerschutzgräben.\*
- Ausbau einer Alarmstellung zur Verteidigung an Ort und Stelle, für den Fall, dass die Truppe direkt in eine Luftlandung hineingerät.
- Koordinierung der Abwehrmassnahmen mit den Nachbarn (Regelung der Kommandoordnung, gegenseitige Unterstützung usw.).

\* Vor der Luftlandung werden Truppen und Einrichtungen in der Nähe der vorgesehenen Landeräume schwer beschossen und bombardiert. Wenn du Luftlandungen bekämpfen sollst, gilt für dich vor allem Tarnung gegen Fliegersicht, um nicht schon in der ersten vorbereitenden Phase ausgeschaltet zu werden.

### Selbstschutzmassnahmen einer verstärkten Füsilier-Kompagnie

- 1 Beobachtungsposten (Luftspäher, Fliegeralarm).
- 2 Mg auf Flab-Stützen. In Solitär eingebaut (eingegrabenes Zementrohr). Dauernd bemannt. Aufgabe: primär Luftzielbeschuss, sekundär Erdzielbeschuss.
- 3 Minenwerfer. Eingegraben und dauernd auf das wahrscheinliche Landefeld eingerichtet. Nicht bemannt.  
Mg eingegraben. Einzelne davon auf das wahrscheinliche Landefeld eingerichtet. Nicht bemannt.
- 4 Kranz von Stellungen rund um die Unterkunft (Schützenlöcher mit Nische). Nicht bemannt.
- 5 Verbindung zur Nachbartruppe sichergestellt.  
Luftschutzkeller ausgebaut oder Splitterschutzgräben (zugleich Atomdeckung) ausgehoben.





### Praktisches Beispiel eines Füsilierbataillons in der Luftlandeabwehr

- **Fest eingesetzt** (Stützpunkte, Feuerbasis, Patrouillen usw.): 1. Füs Kp + schwere Füs Kp + 1 zusätzlicher Mg-Zug + alle Artillerieschiesskommandanten
  - **Stossreserve:** 2. und 3. Füs Kp (je minus ½ Mg-Zug)
- A** = Überwachungsraum **B** = Bereitschaftsraum **C** = voraussichtliche Landefelder des Gegners
- 1 Hauptbeobachtungsstelle des Bataillons. Zusätzlich errichtet jede Füs Kp noch einen eigenen Luftspähposten
  - 2 Vorbereitete Feuerstellungen der Maschinengewehre und Minenwerfer
  - 3 Stützpunkt. Füsierzug. Hält beherrschenden Punkt im Innern des Landaumes
  - 4 Motorisierte Patrouille in Gruppenstärke
  - 5 Vorbereitetes Feuer der Artillerie und der Minenwerfer
  - 6 Stossreserve: 1 Füs Kp (minus ½ Mg-Zug)
  - 7 Luftlandehindernisse. Dort erstellt, wo aus Gründen der Beobachtung oder der Schussdistanz nur mangelhaft mit Feuer gewirkt werden kann

## B. Improvisierte Luftlandeabwehr

Als Verteidiger kennst du die «klassischen» Luftlanderräume in deinem Hinterland und kannst dich dort gegen Landungen vorsehen. Um das Überraschungsmoment zu wahren, wird der Gegner auch an andern, weniger günstigen Orten landen. Du mußt deshalb auch die Technik der «Improvisierten Luftlandeabwehr» beherrschen.

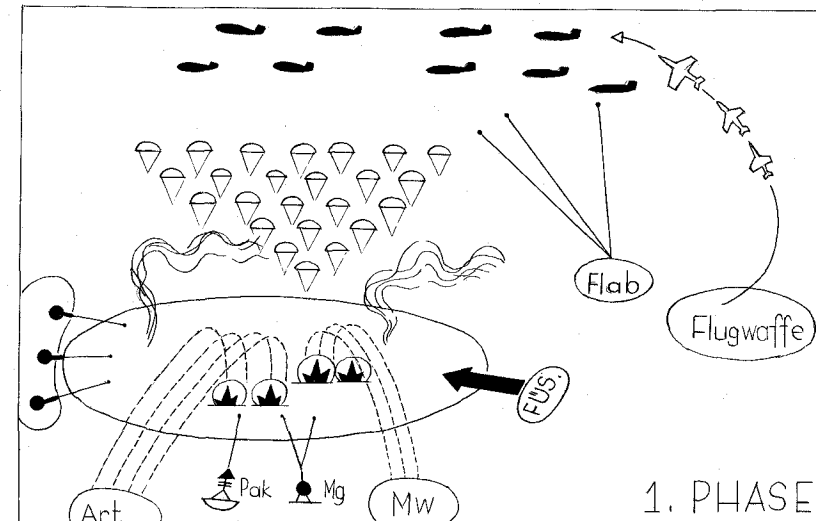
### 1. Phase: Die improvisierten Notmassnahmen

- Gegen die anfliegenden Transportverbände wird die Flugwaffe eingesetzt.
- Während des Niedergehens bekämpfst du Fallschirmjäger und Gleiter mit dem Massenfeuer aller Waffen. Alle die Landung beobachtenden Truppenteile, aber auch Einzelpersonen, beschossen mit jeder irgendwie tauglichen Waffe – von der schweren Haubitze über den Minenwerfer bis zum Langgewehr der Ortswehren – den landenden Gegner.
- Am oder gar im Landaum liegende Füsiliere stossen rücksichtslos, wenn nötig auch nur in Kompaniestärke, in den Landaum hinein. Es kommt in diesem frühen Stadium der Luftlandung nur darauf an, Besammlung und Organisation der springenden Verbände möglichst zu stören und zu verzögern.
- Nahe gelegene günstige Geländeteile oder Beobachtungspunkte für Artillerie und schwere Infanteriewaffen mußt du in raschem Zugriff noch besetzen. Du schaffst hierdurch eine günstigere Ausgangslage für die nachfolgenden, erst noch zu alarmierenden Reserven. Nachher gehst du dazu über, von den erreichten Punkten aus mit Feuer die Besammlung und Organisation des Gegners zu stören und im übrigen deinen Standort bis zum Eintreffen der Hauptreserven der oberen Führung zu halten.
- Der nächstgelegene Stab übernimmt die Führung der bereits im Kampfe stehenden oder aus der nähern Umgebung eintreffenden Truppen (Infanterie, technische Truppen, Versorgungsgruppen, Luftschutz, Hilfsdienst, Orts- und Betriebswehren, Polizei usw.). Hierzu verlässt er seinen bisherigen Standort und bezieht einen vorgeschobenen Gefechtsstand, von dem aus er Einblick in den Landaum hat.
- Bei der ausserordentlich grossen räumlichen Ausdehnung der Luftlandung (Divisionslandekopf = zirka 15 km Durchmesser) werden in diesem frühen Stadium der Abwehr und in dem ersten unvermeidlichen Durcheinander oft mehrere solche Stäbe gleichzeitig nebeneinander tätig sein, ohne vorerst etwas voneinander zu wissen.
- Dieses «Nebeneinander» schadet nichts. Wichtig ist nur, dass wenigstens in einem gewissen Raum die Aktionen der sehr verschiedenartigen einzelnen Elemente (Truppe, Hilfsdienst, Polizei) von Anfang an koordiniert und geleitet werden.
- Hauptaufgabe dieser aus eigener Initiative die Leitung des Kampfes an sich reisenden Stäbe ist:
  - Aufklärung ansetzen (wichtigstes und dringlichstes Aufklärungsergebnis: grobe Ausdehnung des Luftlanderaumes!).
  - Kampfaufträge an die Truppen erteilen.
  - Verbindung mit bereits im Kampfe stehenden Truppen aufnehmen.
  - Unterstützungswaffen einsetzen (Flab, Artillerie, Minenwerfer, Panzer) und deren Feuer koordinieren.

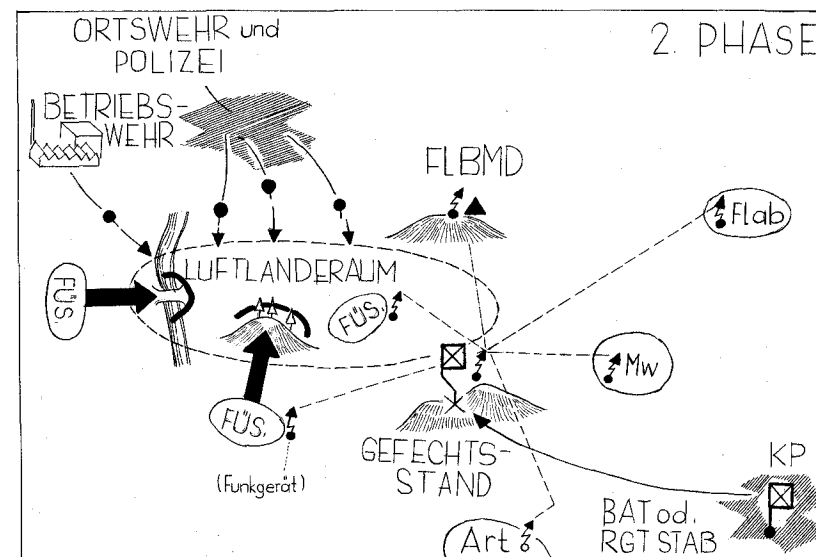
- Anrollende Truppen orientieren und einweisen (Verkehrsregelung).
- Nachschub von Munition, Treibstoff, Verpflegung und Sanitätsmaterial organisieren.
- Im Moment, wo die von der höhern Führung angesetzte Reserve (normalerweise in Regimentstärke und darüber) auf dem Platz erscheint, geht die Leitung des Kampfes an diese über.

## 2. Phase: Das planmässige Niederkämpfen der Luftlandetruppen

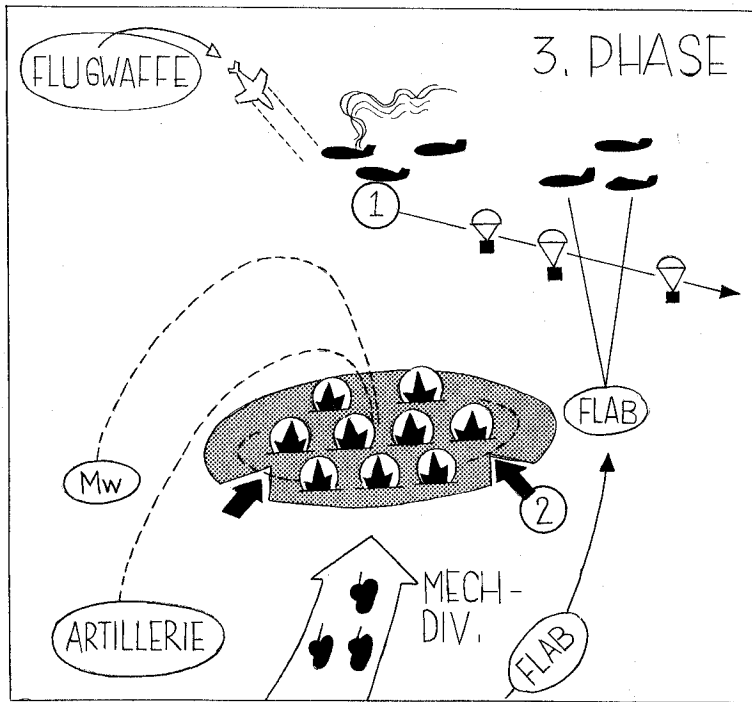
- Die Einschliessungsfront des Luftlanderaumes kann nicht überall gleich stark gehalten werden. An Brücken, Ausfallstrassen, bei Wäldern und Ortschaften sowie in Richtung der gegnerischen Front, von wo aus am ehesten eine Vereinigung der herankommenden Erdtruppen mit den Luftlandetruppen zu erwarten ist, wird sie verstärkt.
- Vermeide, dass die Einschliessungsfront durch Wälder und Ortschaften verläuft. Der Wald- und Ortskampf verschlingt viele Truppen und erleichtert dem Gegner das Infiltrieren. Verlege deshalb an allen fraglichen Stellen deinen Einschliessungsring sofort vor, notfalls auch hinter Wälder und Ortschaften. Beim Zurückverlegen, das immer nur Notmassnahme sein darf, nicht vergessen, dass Wälder und Ortschaften dem Gegner das «Festbeissen» erleichtern und späteres angriffsweises Durchkämmen und Zurücknehmen dieser Geländeteile schwere Verluste kosten wird.
- An geländemässig leicht zu verteidigenden Stellen des Einschliessungsringes (Wasserläufe, Höhenzüge usw.) wird mit einem Minimum an Kräften gehalten, so dass eine starke Stossreserve ausgeschieden werden kann.
- Gegen Flugplätze, gelandete Artillerie, Versorgungsdepots und beherrschende Geländeteile werden starke Stosskeile vorgetrieben, währenddem die übrigen Truppen den Landeraum allmählich einengen.
- Zweck dieser Angriffe ist, den Landeraum so zusammenzudrücken, dass er in seiner ganzen Ausdehnung vorerst von der Artillerie, später auch von Minenwerfern und Panzerkanonen beherrscht wird.
- Gleichzeitig wird laufend durch Heranführen weiterer Flab-Einheiten die Bodenabwehr verstärkt.
- Durch die Verengung des Landerumes wird die Versorgung aus der Luft erschwert und mit der Zeit verunmöglicht. Transportflugzeuge können nicht mehr niedergehen, da die Landefelder unter dem Feuer der Artillerie liegen. Fallschirmwürfe gehen fehl, da einerseits die Transportflugzeuge der starken Flab wegen hoch über dem Abwurfziel bleiben müssen und andererseits der Landeraum klein geworden ist. Imitiere zudem noch die Landemarkierungszeichen des eingeschlossenen Gegners, um die feindlichen Transportverbände zu Fehlwürfen von Nachschubgütern zu verleiten.



**1. Phase: Notmassnahmen:** Flab und Flugwaffe bekämpfen die anfliegenden Transportverbände. Alle die Landung beobachtenden Truppenverbände und Einzelpersonen beschliessen mit jeder irgendwie tauglichen Waffe den landenden Gegner. Es sind das letzte Gewehr und das hinterste Rohr zum Einsatz zu bringen! (1 = Ortswehr, Betriebswehr, Polizei usw.)



**2. Phase: Koordination/Einschliessung der Luftlandetruppen:** Koordination des Abwehrkampfes aller zufällig am oder im Luftlanderaum gelegenen Truppen und Hilfskräfte durch den erstbesten Stab. Aufbau einer Einschliessungsfront. In der Randzone der Luftlandung gelegene wichtige Punkte werden in raschem Zupacken noch besetzt.

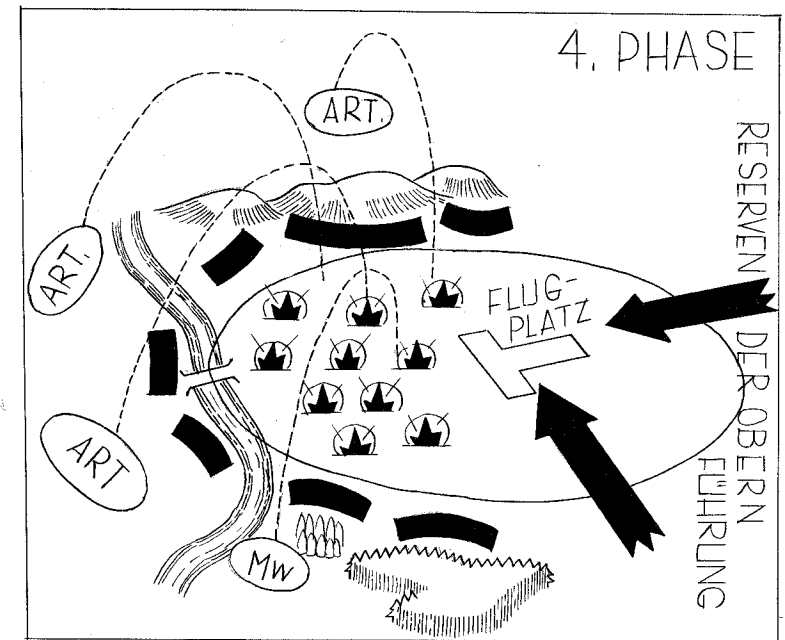


### 3. Phase: Heranführen der Reserven der oberen Führung

- Reserven der oberen Führung (wenn möglich Mech-Truppen) werden in mindestens Regimentsstärke herangeführt.
  - Flakverstärkungen werden laufend an den Landeraum herangebracht.
  - Flugwaffe und Flak bekämpfen
    - a) Transportverbände, welche die Luftlandtruppen mit Nachschub versorgen sollen;
    - b) feindliche Schlachtflieger, welche zugunsten der eingeschlossenen Luftlandtruppen in die Erdkämpfe einzugreifen suchen.
  - Der Luftlandraum wird unter dem Massenfeuer der Artillerie und der Minenwerfer gehalten, damit der Gegner keine Ruhe findet und Transportflugzeuge nicht landen können.
- 1 Fehlabwürfe von Nachschubgütern, da die Transportflugzeuge des Flak-Feuers wegen hoch über Boden bleiben müssen.
  - 2 Die bereits im Luftlandraum liegenden Verbände führen laufend örtliche Angriffe (Stosstruppaktionen), um den Gegner zu zermürben und den Landeraum einzuengen.

### 4. Phase: Vernichtung der eingeschlossenen Luftlandtruppen

- Der Luftlandraum wird durch örtliche, konzentrisch geführte Angriffe soweit verengt, dass er durch Artillerie, Minenwerfer und Panzerkanonen in vollem Umfange beherrscht wird.
- In günstigen Geländeteilen (Flusslauf, Höhenzug, Wald) wird der Einschliessungsring mit einem Minimum an Kräften defensiv gehalten. Von der geländemässig offenen Seite her stösst die Reserve der oberen Führung (Mech-Truppen) in den Landeraum hinein und vernichtet den gelandeten Gegner. Der Schwerpunkt der Angriffe richtet sich gegen Flugfelder und gelandete Artillerie.



### Kampfverfahren, wenn du zu schwach bist, um die Luftlandtruppen angriffsweise zu vernichten

- Überwache den Landeraum mit Helikoptern und von Erdbeobachtungsposten aus. So kannst du Bereitstellungen für Angriffe, die den Landeraum erweitern sollen, rechtzeitig erkennen und mit Artilleriefeuer zerschlagen sowie deine motorisierte Eingreifreserve in den bedrohten Abschnitt verschieben.
- Beschränke dich im weitern auf:
  - Stosstruppunternehmungen.
  - Zermürbung des Gegners durch das Feuer der Artillerie und schweren Waffen.
  - Aushungerung bzw. Ausgehenlassen der Munition und des Treibstoffes.
  - Propagandaaktionen (Lautsprecher, Flugblätter), um den Gegner zum Überlaufen oder zur Kapitulation zu bewegen.

Im übrigen wird der Erfolg deiner Aktion davon abhängen, ob es gelingt, genügend Flak und Jäger an den Landeraum heranzubringen, um die Luftversorgung der Eingeschlossenen zu unterbinden. Eventuell hilft dir hierbei auch einmal das Kriegsglück, indem eine unvorhergesehene Schlechtwetterperiode den Luftnachschub zum Stocken bringt.

### 3. Helikoptertruppen

#### Allgemeines

- Helikopterpotential Stand 1976:
  - USA: über 12 000 Helikopter
  - NATO, nur Westeuropa: ca. 3000 Helikopter
  - Sowjetrußland und übrige WAPA-Staaten: ca. 3500 Helikopter
- Grosse Luftlandungen in Brigade- und Divisionsstärke werden stets mit Transportflugzeugen und Fallschirmen durchgeführt
- Helikopteraktionen sind immer kleinere Unternehmen in Bataillons- bis maximal Regimentsstärke
- Helikoptertruppen können unter Verhältnissen eingesetzt werden, die Fallschirmaktionen oder Landungen mit Kampfzonentransportflugzeugen ausschliessen (Wetter, Gelände)
- Helikoptertruppen benötigen – im Gegensatz zu den Fallschirmjägern – nur eine minimale zusätzliche Ausbildung
- Helikoptertransportierte Truppen bilden nach der Landung festgefügte, mit allen Kollektivwaffen ausgerüstete Verbände und brauchen im Gegensatz zu den zerstreut landenden Fallschirmjägern nicht erst besammelt zu werden

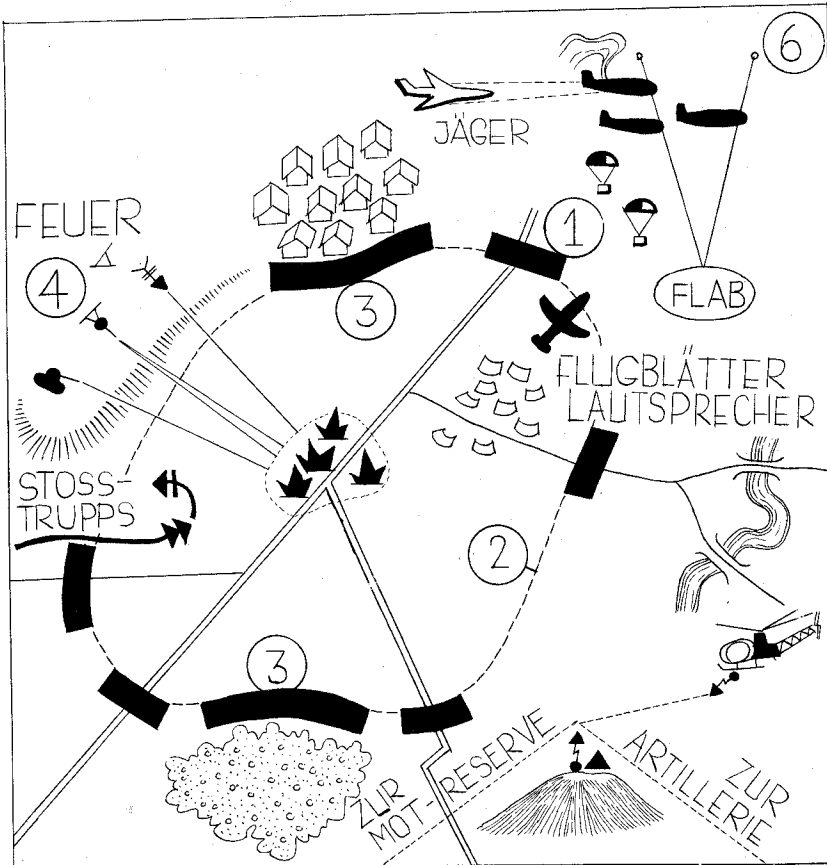
#### Vor- und Nachteile der Helikopter

##### Vorteile:

- Können fast überall landen, fast senkrecht starten, hinter Deckungen schweben und am Ort stehen bleiben
- Für einen einzelnen Helikopter genügt als Landefläche ein Kreis von 50 m Durchmesser
- Schlechtwettereinsatz ist möglich. Benötigte Mindestsichtweite bei Tag 800 m
- Nachteinsatz ist beschränkt möglich. Hierbei benötigte Mindestsichtweite 5 km

##### Nachteile:

- Kleiner Aktionsradius. Eindringtiefe im Mittel ca. 150 km
- Langsamer Reiseflug. Maximal 250 km/h
- Beschränkte Steighöhe. Trockenes, heisses Wetter beeinträchtigt das Steigvermögen des Helikopters. Ebenso wirken sich starker Wind und heftige Niederschläge negativ aus. Bei mehr als 20 km/h Seiten- oder Rückwind wird die Landung gefährlich
- Empfindlich gegen Beschuss (Jäger, Flab, Infanteriewaffen)
- Komplizierte Wartung. Anfällig auf technische Störungen
  - Wartungsaufwand: Auf 1 Flugstunde kommen bis zu 10 Wartungsstunden
  - Durchschnittliche Einsatzbereitschaft von Helikopterverbänden ca. 75%. Bei längerdauernden Aktionen wachsen die Ausfälle durch technische Pannen rasch an



- 1 Starke Einschliessungsfront an ausbruchgefährdeten Stellen, z. B.
  - in Richtung herankommende Erdtruppen (Vereinigungspunkte)
  - aus dem Landekopf herausführende Strassen
  - vor Wäldern und Ortschaften
- 2 Schwache Einschliessungsfront, um Truppen zu sparen und starke Stossreserven ausscheiden zu können
- 3 Die Einschliessungsfront darf nicht durch Wälder und Ortschaften führen. Diese erleichtern dem Gegner das zähe Festbeissen, aber auch das Aussickern
- 4 Den Gegner mit Feuer, Flugblättern und Lautsprechern zermürben
- 5 Eine motorisierte Reserve gegen Ausbruchsversuche bereithalten
- 6 Mit Flab und Jägern den Luftnachschieb bekämpfen

- Flugprobleme: Helikopter sind bei extremem Tiefflug (sogenannter «Konturenflug») empfindlich auf schlecht sichtbare Hindernisse wie Leitungen, Kabel, Masten, Baumwipfel usw. Auch moderne Sicht- und Navigationsgeräte lassen eine eindeutige Identifikation dieser Hindernisse nicht zu. Längere Flugzeiten im Konturenflug sind für die Piloten äusserst anstrengend. Ab ca. 30 Minuten treten Übermüdungserscheinungen auf, und die Unfallgefahr steigt stark an

## Helikopterklassen

- Man kann grob unterscheiden in:
  - Beobachtungs- und Verbindungshelikopter
  - Kampfhelikopter
  - Transporthelikopter
- Verbindungs- und Beobachtungshelikopter: Nutzlast ca. 500 kg, 3–5 Personen
- Transporthelikopter:
  - a) leichte Modelle: Nutzlast ca. 2 t, 15 Personen
  - b) mittlere Modelle: Nutzlast ca. 8 t, 25–40 Personen
  - c) schwere Modelle: Nutzlast bis ca. 30 t, 80–120 Personen
 Die Abmessungen der Transporthelikopter sind derart, dass Geschütze, Motorfahrzeuge und leichte Panzerfahrzeuge verladen werden können. Einzelne Typen sind als reine «Krankenhelikopter» konstruiert

- Kampfhelikopter:

### A. Feuerunterstützungshelikopter

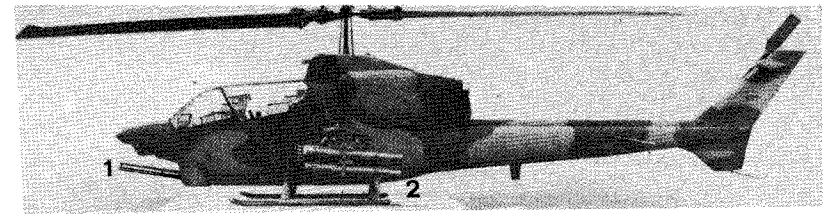
- Einsatz bei Luftlandeunternehmen: Begleitschutz für Transporthelikopter. Feuerunterstützung für gelandete Helikoptertruppen
- Zusammenarbeit mit Panzeraufklärungsverbänden
- Einsatz als Jagdhelikopter zur Bekämpfung feindlicher Helikopter
- Bewaffnung: Kanonen und ungelenkte Luft-Boden-Raketen

### B. Panzerabwehrhelikopter

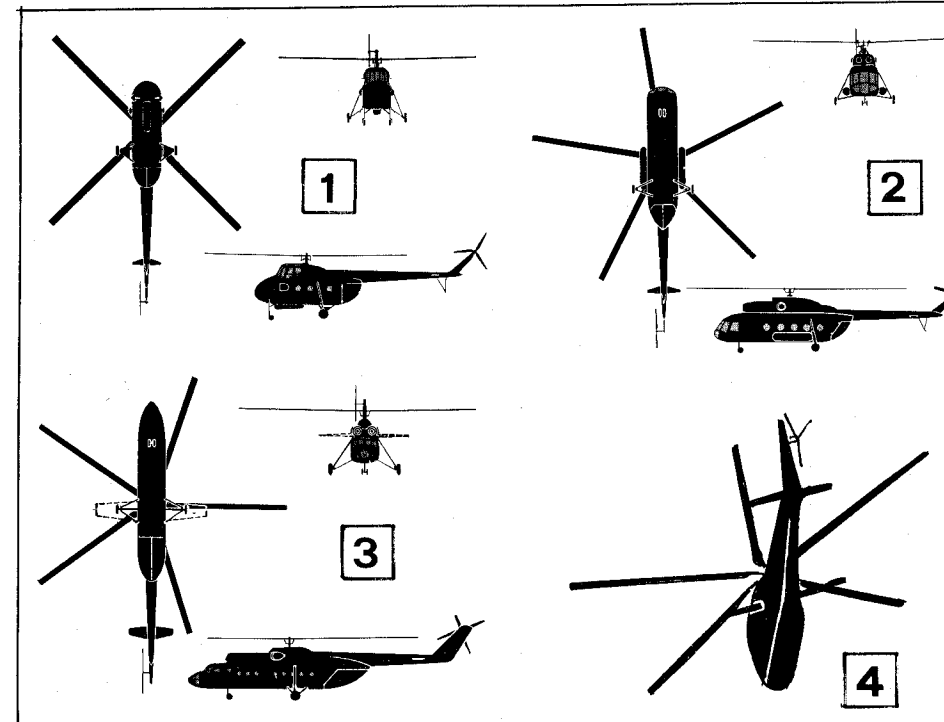
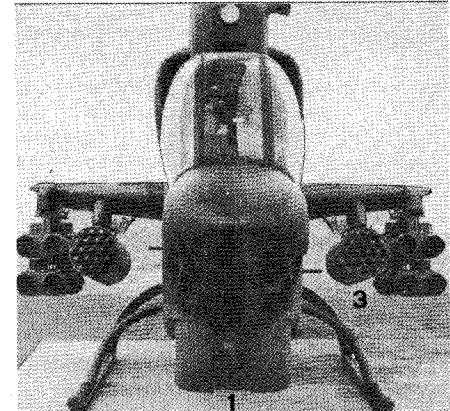
- Einsatz im «Schwarm»: 1 Beobachtungshelikopter + 2 Panzerabwehrhelikopter
- Taktik: Die Panzerabwehrhelikopter warten abgesetzt oder im Schwebeflug hinter einer Geländedeckung. Der Beobachtungshelikopter überwacht das Kampfgebiet und alarmiert. Die Panzerabwehrhelikopter tauchen auf, feuern und verschwinden
- Bewaffnung: Panzerabwehrlenk Waffen

### Russische Helikopter

- 1 Leichter Transporthelikopter Mi-4 (HOUND). Spannweite 21 m, Rumpflänge 17 m, Höhe 4 m, 1 Triebwerk (Kolbenmotor), 155 km/h, Nutzlast: Sitzplätze 3 + 14, 1,5 t. Reichweite 400 km, Dienstgipfelhöhe 5000 m
- 2 Mittlerer Transporthelikopter Mi-8 (HIP). Spannweite 21 m, Rumpflänge 18 m, Höhe 4,5 m, 2 Triebwerke (Propellerturbinen), 200 km/h, Nutzlast: Sitzplätze 2 + 28; 4 t. Reichweite 400 km, Dienstgipfelhöhe 4000 m. Ersetzt nach und nach den älteren Mi-4
- 3 Schwerer Transporthelikopter Mi-6 (HOOK). Spannweite 35 m, Rumpflänge 33 m, Höhe 10 m, 2 Triebwerke (Gasturbinen), 250 km/h, Nutzlast: Sitzplätze 5 + 80, 12 t. Reichweite 600 km, Dienstgipfelhöhe 3000 m (voll beladen)
- 4 Kampfhelikopter Mi-24. Spannweite 21 m, Rumpflänge 18 m, Höhe 4,5 m, 2 Triebwerke (Propellerturbinen), 2 Mann Besatzung, 250 km/h, Dienstgipfelhöhe 5000 m. Bewaffnung: Kinn-turm mit 1 Kanone 23 mm, 3 Waffenstationen mit gemischt PAL «SAGGER» und ungelenkten Luft-Boden-Raketen. Besonderes: Zuladung von 8 Mann ist möglich



Amerikanischer Kampfhelikopter.  
Bewaffnung:  
1 sechsläufige Flugzeug-Maschinenkanone  
20 mm  
2 Abschussbehälter für je 4 Panzerabwehr-  
Lenk Waffen  
3 Abschussbehälter für je 19 ungelenkte  
Luft-Boden-Raketen

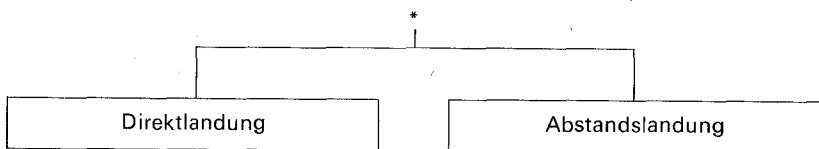


## Taktische Einsatzmöglichkeiten

- Es kann grob unterschieden werden in:
  - a) Einsatz von **Kleinverbänden** (Gruppe/Zug): Aufklärungspatrouillen, Stosstrupps, Sabotageaktionen usw.
  - b) Einsatz von **Kleinverbänden** (Zug/Kompagnie):
    - Vorausabteilung zur Inbesitznahme von Brücken, Tunnels, Engnissen usw.
    - Handstreich auf Kommandoposten, Artillerie- und Flabstellungen, Radarstationen, Befestigungen (z. B. Artilleriewerke)
  - c) Einsatz von **grösseren Verbänden** (Bataillon/Regiment):
    - Bilden von Brückenköpfen im Kampf um Fluss- und Seelinien
    - Inbesitznahme von Taleingängen und Alpenpässen
    - Abschneiden von Rückzugsachsen
    - Verhindern des Heranführens von Reserven usw.

## Technische Einsatzmöglichkeiten

- Luftlandeaktion aus der Nacht in den Tag hinein (besonders geeignet für Direktlandung)
- Luftlandeaktion in der Abenddämmerung (Besonders geeignet für Abstandslandung). Anflug noch bei Büchsenlicht. Verschiebung und Bereitstellung geschützt durch Dunkelheit. Angriff bei Nacht oder aber im Morgengrauen
- Luftlandeaktion in dunkeln Nächten (Kommandoaktionen)



(Sturm- und Landung ins Angriffsziel hinein)

- Immer anzustreben, wenn Gelände und Feindlage dies zulassen
- Vorteile: Volle Ausnutzung der Überraschung
  - Inbesitznahme des Angriffsziels vor Einsetzen der Gegenmassnahmen des Verteidigers
  - schon die Körperkräfte der Helikoptertruppe (kein Marsch mit schweren Lasten)
- Nachteil: eventuell grosses Risiko

(Absetzen in der Nähe des Angriffsziels. Im Idealfall 1–3 km entfernt)

- Wird nur angewendet, wenn:
  - Landebedingungen im unmittelbaren Einsatzraum ungünstig sind (z. B. Geländegestaltung, starke Flab, abwehrbereiter Verteidiger)
  - die Helikoptertruppe wenig oder keine Luftlandeenerfahrung hat
- Vorteil: Grössere Sicherheit
- Nachteil: Überraschungseffekt geht verloren

## Standard-Helikopterkampfgruppe (dargestellt am Beispiel Sowjetrußland)

Zusammensetzung:

- 1 mechanisiertes Infanteriebataillon (ohne Schützenpanzer)
- 1 Batterie 122-mm-Kanonen/Haubitzen (6 Rohre)
- 1 Zug Pak oder 1 Zug PAL oder 1 Zug Jagdpanzer ASU-57
- 1 Zug Sappeure
- 1 AC-Spürtrupp und 1 Sanitätsgruppe
- 1 Artillerie-Schiesskommandant und 1 Flieger-Leitoffizier
- 1 zusätzliche schwere (weitreichende) Funkstation

Total:

- Stosskräfte: ca. 300 Mann mit 9 Mg, 30 Lmg, Sturmgewehren, Handgranaten und Panzernahkampfmitteln
- Unterstützungswaffen: 6 Artilleriegeschütze, 6 schwere Minenwerfer
- Panzerabwehrmittel: 4–6 Pak oder 4–6 PAL oder 4–6 Jagdpanzer

Benötigte Lufttransportmittel:

- für einen Infanteriezug: 1 Helikopter Mi-8 (HIP) oder 2 Mi-4 (HOUND)
- für eine Infanteriekompagnie: 4 Helikopter Mi-8 (HIP) oder 1–2 Mi-6 (HOOK)
- für ein Infanteriebataillon: 20 Mi-8 (HIP) oder 8 Mi-6 (HOOK)
- pro Jagdpanzer ASU-57 oder Schützenpanzer BRDM-2 mit PAL SAGGER wird ein Helikopter Mi-6 (HOOK) benötigt
- für eine Kanone/Haubitze 122 mm + Bedienungsmannschaft + 180 Schuss Munition (ohne Zugfahrzeug) wird 1 Helikopter Mi-6 (HOOK) oder 1 Kranhelikopter Mi-10 (HARKE) benötigt
- für eine Bataillons-Kampfgruppe werden somit 35–40 Helikopter benötigt

### Einsatz von Aufklärungspatrouillen, Stosstrupps und Sabotagegruppen

- Am Vortag der Luftlandeaktion nehmen Helikopterpilot und Infanterieführer von einem Leichtflugzeug aus Einblick ins Anflug- und Kampfgebiet
- Der Anflug des Helikopters wird wenn möglich in die Nacht verlegt. Für die Landung genügt Mondschein
- Der Helikopter benötigt einen Landeplatz von 50 m Durchmesser
- Wenn die Patrouille wieder durch einen Helikopter abgeholt wird, muss sie einen Startplatz von 50 × 150 m rekonoszieren, um dem Helikopter einen «fliegenden Start» zu ermöglichen (Ein schwer beladener Helikopter vermag nicht senkrecht zu starten)
- Wenn möglich wird die Patrouille auch wieder in der Nacht zurückgeholt. In diesem Falle muss der Landeplatz unauffällig markiert werden

### Einsatz grösserer Verbände (Bataillon, Regiment)

#### Planung und Vorbereitung der Aktion

- Die Aufklärung gibt Auskunft über:
  - schwach belegte Gebiete (mögliche spätere Flugroute)
  - Flab- und Artilleriestellungen (müssen im Moment des Überfluges und der Landung zerstört sein oder mindestens niedergehalten werden)
  - Verhältnisse im Angriffsziel: Gelände, Verteidiger (bilden die Grundlage für den Entschluss «Direktlandung» oder «Abstandslandung»)
  - nicht besetzte Räume in der Nähe des Angriffsziels (mögliche Ausweichlandeplätze)
- Im Entschluss wird unter anderem festgehalten:
  - Direktlandung oder Abstandslandung
  - Aktion basierend auf reiner Überraschung oder aber mit Feuervorbereitung
  - Täuschung. Täuschungsmöglichkeiten: Aufklärungsflüge und Feuervorbereitung in Scheinlandezonen. Absetzen kleiner Teile in Scheinlandezonen

- Feuerplan:
    - Feuer zur Neutralisierung von Waffen, die den Hin- und Rückflug der Helikopter gefährden
    - Feuer zum Säubern des Landerortes
    - Feuer zur Abriegelung (Isolierung) des Gefechtsfeldes
    - Feuer zur Unterstützung der einmal gelandeten Helikoptertruppen
- Mittel: weitreichende Artillerie, Kampfhelikopter, Jagdbomber, leichte Bomber

\*

- Die Startplätze werden von den Helikopterpiloten und den Infanteriekommandanten gemeinsam rekonstruiert. Der Startraum befindet sich in der Regel 30–40 km vom Angriffsziel entfernt
- Festlegen der Flugroute:
  - Der Anflug erfolgt über Gelände, das vom Verteidiger nur schwach besetzt ist. Umwege werden hierbei in Kauf genommen
  - Der Flug entlang von Talachsen bietet gute Tarnungsmöglichkeiten
  - Der Flug über ausgedehnte Waldgebiete hat den Vorteil, dass der Verteidiger aus diesen heraus mit Infanteriewaffen (Mg auf Flabstütze usw.) nicht zum Schuss kommt
  - Die Flugroute folgt möglichst eindeutigen Geländelinien wie Kämmen, Tälern, Waldrändern, Eisenbahnlinien und Strassen

\*

- Verladeordnung, Verladearbeiten:
  - Der Luftlandeverband wird entsprechend der taktischen Gliederung und den zur Verfügung stehenden Helikoptern in «Wellen» unterteilt.
    1. Angriffswelle: **Stosselemente**. Kampftruppen, leichte Kollektivwaffen, Munition, Verpflegung
    2. Angriffswelle: **Unterstützungs- und Panzerabwehrelement**. Schwere Minenwerfer, Artilleriegeschütze, leichte Panzerfahrzeuge
    3. Angriffswelle: **Versorgungsgüter**. Munition, Treibstoff, Verpflegung, Sanitätsmaterial
  - Grundsatz: In der 1. Angriffswelle werden keine schweren oder sperrigen Lasten mitgenommen, die den blitzschnellen Ablauf der Aktion behindern könnten
  - Verladezeit: für eine Infanteriekompanie ca. 30 Minuten
  - Für eine Bataillionskampfgruppe mindestens 1 Stunde. Der Zeit-Mehrbedarf rührt vom Verlad der Schwerlasten her

### Ablauf der Aktion

#### Der Anflug:

- Der Helikopterverband wird in der Luft versammelt. Der Kontrollpunkt (Abflugpunkt) wird vom Verband geschlossen überflogen
- Flugformation: ist abhängig von der taktischen Zusammensetzung. In der Regel eine lockere Kette von 3–5 Helikoptern (rechts und links gestaffelt)
- Flughöhe:
  - a) Bei schwacher Flugwaffe des Verteidigers fliegen die Transporthelikopter so hoch, dass sie von Infanteriefire und leichter Flab nicht erreicht werden. Praktische Schussweite: Mg auf Flabstütze 700 m, 20-mm-Flab-Kanone 2000 m



Die entladenen Transporthelikopter starten zum Rückflug. Die Luftlandetruppe eilt im Laufschrift in die nächste Deckung.

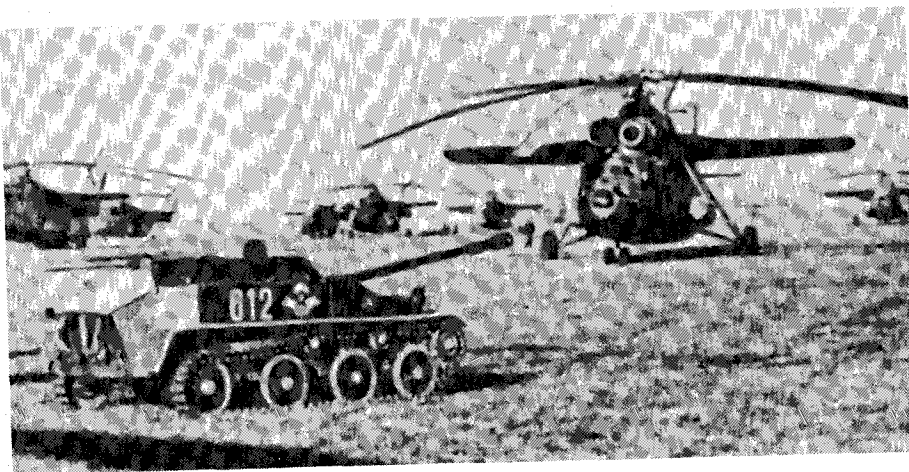


- b) Wenn Jäger und Flab des Verteidigers nicht genügend niedergehalten werden können, erfolgt der Einsatz im extremen Tiefflug 10–30 m über Boden. Hierbei muss jedoch Rücksicht genommen werden auf:
  - Flughindernisse
  - rasche Ermüdung der Piloten
  - Bodenabwehrmöglichkeiten mit Handwaffen (Mg, Sturmgewehre)
- Die taktische Luftwaffe greift die Flugplätze des Verteidigers an und blendet das Radar
- Flabräume werden umflogen. Wo dies nicht möglich ist, werden Flabstellungen knapp vor dem Überflug mit einem wuchtigen Artilleriefeuerschlag zugedeckt oder von Jagdbombern angegriffen
- Gegnerische Beobachtungsstellen werden vernebelt. Waffenstellungen im engern Frontbereich durch Artillerie- und Minenwerfer zugedeckt, um die Infanterie niederzuhalten (Mg auf Flabstützen, individuelles Sturmgewehrfeuer)
- Jagdflugzeuge übernehmen den Raumschutz. Kampfhelikopter fliegen Geleitschutz für die Transport-Heli

#### Die Landung:

##### Möglicher Zeitplan:

- H minus 30 Minuten: Jagdbomber und Artillerie beschüssen die Landezone und riegen sie anschliessend ab
- H minus 10 Minuten: Kampfhelikopter übernehmen die Überwachung der Landezone. Pfadfinder werden abgesetzt und markieren die Landeräume im Innern der Landezone
- H-Uhr: Landung der 1. Angriffswelle (Stosselemente)
- H plus 30 Minuten: Landung der 2. Angriffswelle (Unterstützungs- und Panzerabwehrelement)
- H plus 60 Minuten: Landung der 3. Angriffswelle (Versorgungsgüter)



Russische schwere Transporthelikopter Mi-6 (HOOK) entladen Jagdpanzer ASU-57.

- Wenn taktische Atomgeschosse eingesetzt werden, kann das Absetzen frühestens 15 Minuten nach der Detonation (Sprengpunkt Luft hoch) erfolgen. Bei der Landung wird von der Truppe die Schutzmaske getragen
- Bei konventioneller Unterstützung dauert die Vorbereitung 20–30 Minuten
- In der Landezone wird jeder Kompagnie ein Absetzraum zugewiesen. Dieser muss eine Reihe freier Flächen von ca. 50 m Durchmesser aufweisen. Der Boden soll möglichst frei von Steinen, Ästen und Sand sein (Staubentwicklung). Die Pfadfinder markieren den nachfolgenden Transporthelikoptern mit Signalaraketen, Rauchzeichen und ausgelegten Fliegertüchern den Absetzraum



- Die Männer der 1. Welle verlassen die Helikopter. Werfen sich zu Boden und bleiben liegen, bis die Heli weggeflogen sind. Erreichen dann im Laufschrift die nächste Geländedeckung. Bauen mit Mg, Lmg und Sturmgewehren die Nahfeuerunterstützung auf. Stürmen mit Handgranaten und Bajonett das Angriffsziel
- Anschliessend geht die 1. Welle zur Verteidigung über. Hierzu bildet sie einen Kranz von Stützpunkten, in welchem nur wenig später die Transporthelikopter der 2. und 3. Welle landen
- Sicherungsposten in Gruppen- und Zugstärke werden vorgeschoben und Aufklärungspatrouillen abgesandt
- Jedermann gräbt sich unverzüglich ein

- Die Truppe verlässt die Helikopter und besammelt sich im Organisationsraum
- Aufklärung wird gegen das wenige Kilometer entfernte Angriffsziel vorgerieben
- Mit geringen Teilkraften wird ein Sicherungsring um die Landezone gebildet, damit der Nachschub eingeflogen werden kann
- Das Gros tritt den Marsch gegen das Angriffsziel an
- Eine Angriffsgrundstellung wird bezogen, die Feuerunterstützung aufgebaut und das Ziel genommen
- Anschliessend richtet sich die Truppe zur Verteidigung ein

- Die entladenen Helikopter fliegen in die Ausgangsbasis zurück. Hierfür wird aus Sicherheitsgründen eine andere Route gewählt. Beim Rückflug werden die Verwundeten mitgenommen
- Jagdbomber und Kampfhelikopter dienen dem Luftlandekorps als «fliegende Artillerie». Isolieren das Gefechtsfeld und bekämpfen die anrückenden Reserven des Verteidigers
- Der Einsatz der Helikoptertruppen durch die Erdstreitkräfte erfolgt im Normalfall nach wenigen Stunden. In Ausnahmefällen nach einigen Tagen

#### Die Bekämpfung von Helikopteraktionen

- Da Helikopterlandungen meist in taktischem Rahmen und im engern Frontgebiet stattfinden, sind sie leichter zu bekämpfen als operative Luftlandungen mit Fallschirmjägers tief im Hinterland

- Vorbereitende Massnahmen:
  - a) Verminen der wahrscheinlichen Landeräume oder
  - b) Besetzen der wahrscheinlichen Landeräume oder
  - c) Vorbereiten von Artillerie- und Minenwerferfeuer auf die wichtigsten Landeräume
  - d) Einexerzieren von Stössen in die Landeräume hinein
- Rasch handeln ist bei Helikopterlandung besonders wichtig. Ein wuchtiger Artillerie- oder Minenwerferschlag auf den Landeplatz ist die schnellste Gegenmassnahme des Verteidigers

## Schlusswort

- Die Situation ist für dich als «vorderster Führer» immer einfach. Es kommt nie darauf an, eine «Ideallösung» zu finden, es geht vielmehr immer nur darum, innert «nützlicher Frist» etwas Brauchbares und Vernünftiges zu tun. Nur das Einfachste gelingt!
- Denk daran, dass im Feuer nur standhält, was echt ist. Dass dein Leitsatz daher sein muss: «Mehr sein als scheinen!»
- Denk daran, dass du nach kurzer Zeit für deine Untergebenen durchsichtig wie aus Glas bist. Dass deine Schwächen und Mängel, aber auch deine Qualitäten für sie klar zutage liegen. Versuche ihnen deshalb nichts vorzumachen, sondern gib dich wie du bist.
- Denk daran, dass im Gefecht fast alles von dir abhängt. Dass es kein klägliches Bild gibt als einen versagenden Führer. Dass du von jedem deiner Männer das Opfer des Lebens verlangen kannst und musst. Dass deine Leute umgekehrt ein Recht darauf haben, so geführt zu werden, dass sie eine ehrliche Chance haben.  
Dass du deshalb verpflichtet bist, unablässig selber an deiner Weiterbildung zu arbeiten.

Der Verfasser

Beachte die übrigen Bände der Gefechtstechnik

### Gefechtstechnik Band 1a

Erweiterte 5. Auflage 1974  
108 Seiten, 45 Skizzen und Fotos

#### 1. Abschnitt: Hinweise für den Kp Kdt und sein Kader

- Täglicher Dienstbetrieb (Dienstangewöhnung, Tagesbefehl, Unterkunft, Verpflegung, Körperpflege, Urlaubsregelung)
- Disziplin, Ordnung, äussere Formen
- Schwierige Leute
- Führung: Wesen, Haltung und Arbeitsweise des Chefs (Lob und Tadel, Strafen, Qualifikationen, Kaderauswahl usw.)
- Kaderfragen (Fw/Four, Gruppenführer, Uof mit besonderem Funktionen)
- Innerer Dienst

#### 2. Abschnitt Ausbildung

- Grundsätze
- Theoretischer Unterricht
- Praktische Arbeit (mit Schwergewicht auf der Gefechtsausbildung: Gefechtsschiessen, Pzaw, Orts-Wald- und Nachtkampf)

#### 3. Abschnitt: Befehlstechnik

##### Gefechtstechnik Band 1b

Erweiterte 5. Auflage 1974  
128 Seiten, 70 Skizzen und Fotos

- Unterkunft
- Wachtdienst
- Transporte und Märsche
- Gruppen- und Zugführung
- Geländeverstärkungen
- Aufklärung/Sicherung

##### Gefechtstechnik Band 2

3. Auflage, 300 Seiten, 150 Skizzen und Fotos

- Ortskampf
- Waldkampf
- Kampf um Befestigungen
- Kampf im Gebirge
- Die Abwehr subversiver Angriffe

##### Gefechtstechnik Band 4

1. Auflage, 288 Seiten, 200 Skizzen und Fotos

- Angriff
- Verteidigung

##### Gefechtstechnik Band 5 (in Vorbereitung)

ca. 150 Seiten, 120 Skizzen und Fotos

- Infiltration
- Kampf um Engrisse
- Hinhaltender Kampf und Verzögerung
- Rückzug
- Kampfführung vom Gegner eingeschlossener Truppen
- Anhang:
  - a) Kampfführung im Atomkrieg
  - b) Die Gliederung moderner ausländischer Streitkräfte

Vom Verfasser der Gefechtstechnik ist ferner erschienen:

#### Der totale Widerstand (Kleinkriegsanleitung für jedermann)

4. verbesserte Auflage, 280 Seiten, 160 Skizzen und Fotos

Operative, taktische und technische Grundlagen des Kleinkrieges. Aufbau und Führung des militärischen Kleinkrieges. Aufbau und Kampfführung der zivilen Widerstandsbewegung. Vorgehen der Besatzungsmacht bei der Bekämpfung von Kleinkriegsaktionen

# Gefechtstechnik

## Band 4 Angriff/Verteidigung

Major H. von Dach

im Zentralsekretariat des SUOV  
Sprebrücke 14, 2500 Biel



## Vorwort

- Die Situation ist für dich als «vorderster Führer» immer einfach. Es kommt nie darauf an, eine «Ideallösung» zu finden, es geht vielmehr immer nur darum, innert «nützlicher Frist» etwas Brauchbares und Vernünftiges zu tun. Nur das Einfachste gelingt!
- Denk daran, dass im Feuer nur standhält, was echt ist. Dass dein Leitsatz daher sein muss: «Mehr sein als scheinen!»
- Denk daran, dass du nach kurzer Zeit für deine Untergebenen durchsichtig wie aus Glas bist. Dass deine Schwächen und Mängel, aber auch deine Qualitäten für sie klar zutage liegen. Versuche ihnen deshalb nichts vorzumachen, sondern gib dich wie du bist.
- Denk daran, dass im Gefecht fast alles von dir abhängt. Dass es kein klägliches Bild gibt als einen versagenden Führer. Dass du von jedem deiner Männer das Opfer des Lebens verlangen kannst und musst. Dass deine Leute umgekehrt ein Recht darauf haben, so geführt zu werden, dass sie eine ehrliche Chance haben. Dass du deshalb verpflichtet bist, unablässig selber an deiner Weiterbildung zu arbeiten.

Der Verfasser

Die vorliegende Arbeit über «Verteidigung» kann nur dann richtig verstanden werden, wenn der Leser die Kapitel

- Gliederung moderner ausländischer Streitkräfte (dargestellt am Beispiel Sowjetrußland)
- Das Kampfverfahren des überlegenen Gegners
- Die Atomwaffen

kennt. Aus technischen Gründen (der Umfang der vorliegenden Broschüre wäre sonst mit über 500 Seiten zu gross geworden) musste dieser Stoff in der «Gefechtstechnik» Band 5 untergebracht werden. Er stellt aber einen integrierenden Bestandteil der Arbeit «Verteidigung» dar!

Copyright by Schweizerischer Unteroffiziersverband, Biel

1. Auflage, 1967 / 1.—10. Tausend

Printed in Switzerland

## Inhaltsverzeichnis

### Angriff

Allgemeines	7
Angriffsvorbereitung	8
Gliederung der Angriffstruppen	13
Schwergewichtsbildung	13
Befehlsgebung	14
Führung im Angriff	14
Die Feuerunterstützung	15
Der Feuerplan	17
Die Erstellung eines Feuerplanes und einer Zeittabelle auf Stufe Füsilier-Bataillon	18
Luftunterstützung	23
Flab-Einsatz	26
Einsatz der Panzer	28
Einsatz der Reserven	30
Die Bereitstellung	32
Die Angriffsgrundstellung	33
Das Vorgehen in die Sturmstellung	35
Die Sturmstellung	37
Sturm	41
Einbruch	46
Kampf in der feindlichen Stellung	47
Das Verhalten nach gelungenem Angriff	48
Anhang: «Der Angriffsbefehl»	49

### Verteidigung

#### Einleitung

Die Verteidigungsarten	58
Vergleichszahlen für die Kampfführung in der Verteidigung	60

#### Die Organisation der Verteidigungsstellung

Flankenanehnung der Verteidigungsstellung	61
Anforderungen an das Verteidigungsgelände	62
Grundsätzlich mögliche Stellungsorte	62
Gliederung der Verteidigungsstellung	67
Abschnittsbreiten	69
Abschnittsgrenzen	69
Schwergewichtsbildung	70
Die Rekognoszierung	72
Stellungsbau	73
Die Gliederung der Abwehrfront	74
Das durchlaufende Panzerhindernis am vordern Rand der Abwehrfront	74
Das durchlaufende Infanteriehindernis am vordern Rand der Abwehrfront	76

Die Gräben	77
Die Unterstände	80
Die Kampforganisation der Pak-Stellung	84
Die Kampforganisation der Mg-Stellung	84
Die Kampforganisation der Mw-Stellung	86
Gruppenester der Füsiliere	94
Stützpunkte	96
Der Feuerplan	103
<b>Die Sicherung</b>	
Zweck	104
Stärke und Organisation der Sicherungslinie	104
Das Zurücknehmen der Sicherungslinie	104
Sicherung der Verteidigungsstellung nach der Zurücknahme der Sicherungslinie	107
Vorpostierungen und vorgeschobene Stützpunkte	108
<b>Panzerabwehr</b>	
Der Panzerabwehrplan	112
Das Erstellen des Panzerabwehrplanes	112
Geländebeurteilung	112
Natürliche Panzerhindernisse	113
Künstliche Panzerhindernisse	114
Panzerabwehrlenk Waffen	120
Pak-Nester	126
Einsatz der Panzerjäger und Leichtpanzer im Rahmen der Panzerabwehr	134
Einsatz der Artillerie im Rahmen der Panzerabwehr	136
Das Errichten von Pak-Fronten	138
Zusammenfassung der Panzerabwehrmassnahmen	138
<b>Fliegerabwehr</b>	
Allgemeines	141
Die verschiedenen Flab-Waffen	141
Leichte Flab	141
Mittlere Flab	141
In der Kampfzone verfügbare Flab-Mittel	142
Flab-Aufgaben	143
Standort der Flab im Rahmen der Verteidigungsstellung	144
Flab-Taktik	145
Feldbefestigung	145
Fliegerabwehr mit Behelfsmitteln	146
<b>Artillerieverwendung</b>	
Technische Angaben	153
Die Gliederung der Artillerie im Kampf	166
Das Artilleriedispositiv	168
Die Zusammenarbeit Infanterie—Artillerie	178
Der Feuerplan	178
Anforderung der Feuerunterstützung	185
Die Leitung des Artilleriefeuers durch Infanteristen	186

<b>Reserven</b>	
Allgemeines	191
Grobunterscheidung der Reserven	191
Stärke der Reserven	191
Standort der Reserven	192
Einsatz der Reserven	192
Der Gegenstoss	194
Der Gegenangriff	196
Defensiver Einsatz der Reserven	198
Organisation und Führung schnell zusammengeraffter Kampfgruppen	200
Truppengewinnung durch Auskämmen der Bestände hinter der Front	204

### Die Kommandoorganisation

Der Kommandoposten in der Füsilierkompagnie	205
Die Kommandoorganisation im Füsilierbataillon	207
Beobachtungsstellen	213
Verbindungen	215
Einige Merkmale für Chefs und höhere Stäbe	215

### Die Versorgung

Allgemeines	219
Munitionsnachschub	219
Verpflegungsnachschub	222
Die Versorgungseinrichtungen auf Stufe «Füsilierbataillon»	222
Der Bataillonskochplatz	223
Der Bataillonsreparaturplatz	225
Das Bataillonsmunitionsdepot	226
Der Bataillonsversorgungsplatz	228
Der Kompagnieversorgungsplatz	228
Der Ablauf der Versorgung auf Stufe «Bataillon—Kompagnie»	230
Die Speisetransportgefässe	232
Transportmittel für die Verwendung im engern Frontbereich	234
Praktisches Beispiel für die Versorgung im Füsilierbataillon	236

### Der Sanitätsdienst

Allgemeines	241
Sanitätsdienstliche Stellen	241

### Das Leben in der Stellung

Allgemeines	245
Der Einsatz der schweren Waffen für die «tägliche kleine Kampfführung»	245
Scharfschützen	246
Ausbildung an der Front	247
Hygiene in der Stellung	247
Disziplin in der Stellung	248
Die Regelung der Feuereröffnung	249

## Die Führung des Abwehrkampfes

Allgemeines . . . . .	250
Verhalten in Kampfpausen . . . . .	251
Massnahmen nach abgewehrtem Grossangriff . . . . .	251
Ablösung der Stellungenbesetzung . . . . .	252
Retablierung der Truppe nach schwerem Abwehrkampf . . . . .	252
Eingliederung von Ersatzmannschaften . . . . .	253

## Grabenkampf

Stellungswahl und Stellungsorte im Grabenkampf . . . . .	254
Abriegeln des Grabens, wenn der Gegner eingebrochen ist . . . . .	254
Vorgehen im Graben . . . . .	256
Kampf um eine Grabenecke . . . . .	257
Niederkämpfen eines Schützenloches oder eines Granattrichters . . . . .	258
Nehmen einer Barrikade . . . . .	260
Ausräumen von Unterständen . . . . .	262
Niederkämpfen einer überdeckten Waffenstellung . . . . .	264

## Psychische Gesichtspunkte des Abwehrkampfes

Allgemeines . . . . .	268
Der Feuerkampf . . . . .	270
Schreckbekämpfung im Unterstand während des feindlichen Vorbereitungsfeuers . . . . .	271
Panik . . . . .	272
Die seelische Belastung der untern Führung im Abwehrkampf . . . . .	274

Der Verteidigungsbefehl . . . . .	276
-----------------------------------	-----

Schlusswort . . . . .	284
-----------------------	-----

Das vorliegende Kapitel bezieht sich auf die Angriffstätigkeit der Felddivisionen. Für die mechanisierten Divisionen gelten andere Grundsätze!

# Angriff

## Allgemeines

Es ist unmöglich, Infanterie auf dem Gefechtsfeld ungedeckt zu bewegen. «Nichtmechanisierte» Infanterie kann im **offenen, panzergünstigen Gelände** nur ortsgebunden, das heisst **aus einer ausgebauten Stellung heraus**, voll zur Wirkung kommen.

«Nichtmechanisierte» Infanterie kann **nur sehr beschränkt** zu Angriffsaktionen herangezogen werden, z. B.

- Angriff über **kurze Entfernung** (1–2 km).
- Angriff unter Ausnutzung **schlechter Sicht** (Nachtangriff)<sup>1</sup>.
- Angriff **über Hindernisse** (z. B. Flussübergang).
- Angriff gegen stark ausgebaute **Stellungen**.

Alle diese Aufgaben sind nur durchführbar als **kurzer, mit starker Feuerunterstützung aus eigenen Stellungen heraus** geführter Sturmangriff, der nach dem Einbruch in den Feind **sofort wieder Deckung findet!** (Eroberte Feldstellungen, Wald, Ortschaften usw.).

\* \* \*

Offensiver Kampf verlangt ausreichende Luftunterstützung. Diese Gegebenheit schränkt von vorneherein die Zahl unserer Angriffe ein. Verzögerungskampf, Verteidigung und Rückzug werden daher unsere normalen Kampfverfahren sein. Wo wir Gegenangriffe mit grössern Verbänden führen (Regimentskampfgruppe und mehr), müssen diese von der Flugwaffe kräftig unterstützt und durch starke Flab geschützt werden. Die Mithilfe der Flugwaffe und der Flab ist für das Gelingen des Angriffs entscheidend!

\* \* \*

Man unterscheidet «Angriff aus der Bewegung» und «Angriff nach Bereitstellung». Angriff aus der Bewegung ist Sache der mechanisierten Truppen. Fussinfanterie ist hierzu ungeeignet!

Im Angriff benötigt man eine Kräfteüberlegenheit von mindestens 1:3 (ausgenommen bei Handstreich und Überfall).

Wer an schweren Mitteln – besonders Fliegern – unterlegen ist, muss seine Angriffe bei Nacht oder in bedecktem Gelände führen (Wälder, Ortschaften). Angriffe in Lagen und unter Verhältnissen, die nur zu unnützen und schweren

<sup>1</sup> Aber Achtung! Der Panzer sieht bei Nacht besser als der Infanterist, da er über Infrarot-Nachfahr- und -Zielgeräte verfügt.

Verluste führen, untergraben das Vertrauen in die Führung und schädigen den Geist der Truppe. Bei unserer Angriffstätigkeit wird es sich in der Regel um Gegenangriffe auf eingebrochenen Feind oder auf Luftlandetruppen handeln. Hierbei werden wir fast immer gegen einen – wenn auch nur flüchtig – eingerichteten Gegner zu kämpfen haben<sup>1</sup>. Diese Gegebenheiten prägen das Gesicht unserer Angriffe. Diese werden oft stossstruppartigen Charakter tragen. Kurz gestecktes Ziel. Viel Feuer. Verhältnismässig wenig Bewegungselemente.

### Angriffsvorbereitung

Allgemeines:

- Das Gelingen des Angriffs hängt wesentlich von der seriösen Vorbereitung ab. Der Grad der Vorbereitung ist abhängig von der zur Verfügung stehenden Zeit. Diese kann Stunden oder Tage betragen. Ein Minimum darf nicht unterschritten werden. Sonst ist es besser, auf den Angriff zum Vorherigen zu verzichten. Mindestvorbereitungszeit für ein Füsilierbataillon: 4 Stunden. Für einen grössern Verband: eine Nacht.
- Die für sorgfältige Aufklärung und allgemeine Angriffsvorbereitung aufgewendete Zeit ist niemals verloren. Die Dauer des Angriffs und damit Verluste, Munitions- und Materialverschleiss stehen in umgekehrtem Verhältnis zu ihr.
- Das Angriffsziel wird vom höhern Führer gegeben.
- Im Angriffsgelände wird, vom Angriffsziel ausgehend, nach rückwärts festgelegt:
  - Sturmstellung.
  - Angriffsgrundstellung.
  - Bereitstellung.
- Als nächstes wird bestimmt:
  - Mit wievielen Kräften soll angegriffen werden.
  - Wo und wie wird der Schwerpunkt gebildet.
  - Wie werden die Stosselemente mit Feuer unterstützt.
  - Wo und wozu wird die Reserve voraussichtlich eingesetzt.
  - Wann wird angegriffen.
- Jeder Truppe wird eine Angriffsrichtung befohlen und ein Angriffstreifen zugewiesen.
- Die Angriffstreifen dürfen nicht zu schmal gehalten werden, sonst hat die angreifende Truppe zu wenig Bewegungsfreiheit.
- Wähle die Angriffstreifen nicht willkürlich, sondern lehne sie an bestehende natürliche Geländelinien an. Dies erleichtert das Innehalten der Angriffsrichtung. Allzu offenes und ungünstiges Gelände wird ganz ausgespart.
- Offene Flügel werden nicht begrenzt.
- Die Grenzen des Angriffstreifens darf die Truppe nur mit Bewilligung des vorgesetzten Führers und im Einvernehmen mit den Nachbarn überschreiten.
- Angriffsbreiten:

Zug	150– 300 m
Kompagnie	300– 600 m
Bataillon	600–1000 m

Für Verbände im Schwerpunkt gelten die kleinern Zahlen.

<sup>1</sup> Der Gegner findet Rückhalt in den genommenen Stellungstrümmern. Er ist weiter dafür bekannt, in Rekordzeit eingegraben zu sein.

- Es ist nicht nötig, die ganze Breite des Angriffstreifens mit Truppen auszufüllen. Geländebedeckungen sind auszunutzen. Ungünstiges Gelände wird ausgespart. Hierbei entstehende Lücken dienen zum Vorbeischiessen der Unterstützungswaffen sowie für das Manöver der Gruppen und Züge.
- Das Gefechtsfeld der Infanterie erstreckt sich soweit, als das Feuer der Minenwerfer reicht. Normalerweise ist es ein **überschaubarer Raum**. Führt der Angriff über mehr als 1–2 km, so werden **Zwischenziele** bestimmt. Dort kann der Führer wiederum Einfluss auf seine Unterverbände nehmen, die Feuermittel nachziehen und neue Aufträge erteilen.
- Die Zwischenziele müssen folgende Eigenschaften aufweisen:
  - In Reichweite der Minenwerfer liegen.
  - Am Tage sichtbar sein.
  - Sich als Ausgangsbasis für die nächste Phase eignen.
  - Raum bieten für erneutenstellungsbezug der Minenwerfer.
- Der Angriff selbst unterteilt sich in:
  - Bereitstellung.
  - Vorgehen in die Angriffsgrundstellung.
  - Vorarbeiten in die Sturmstellung.
  - Sturm.
  - Einbruch.
  - Kampf in der feindlichen Stellung.
  - Einrichten zur Verteidigung im genommenen Angriffsobjekt.

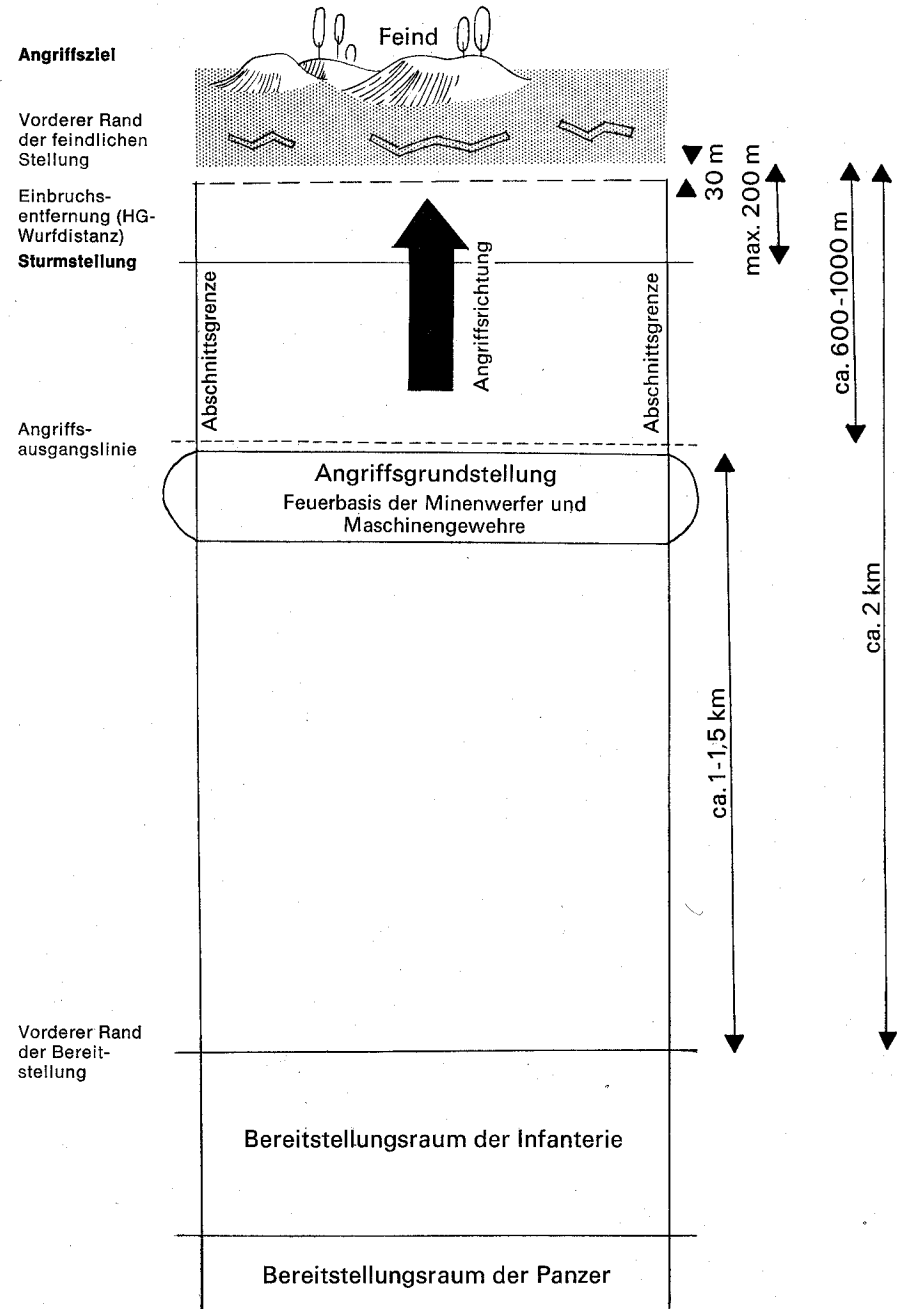
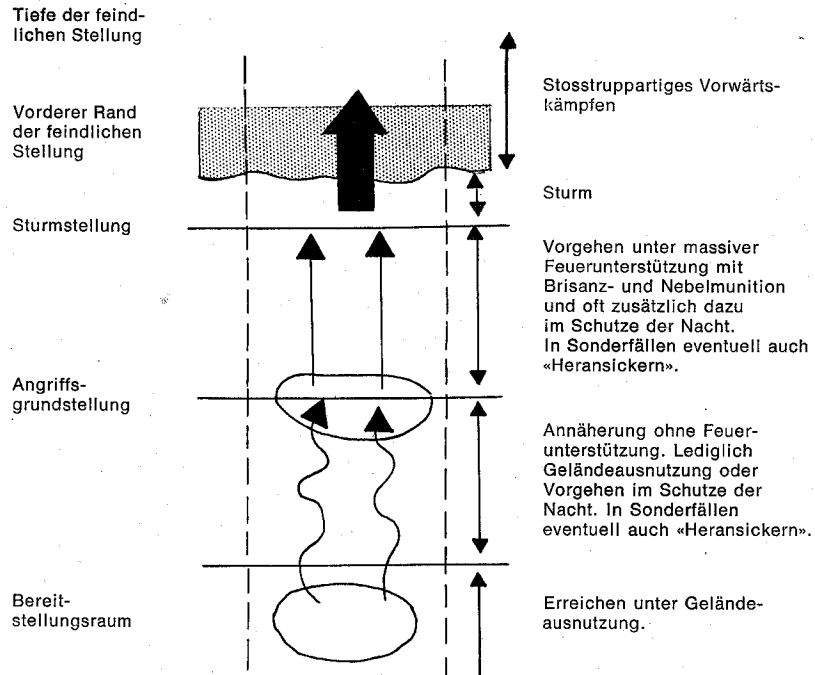
Aufklärung:

- Die Grundlagen für den Angriffsplan bilden:
  1. Aufklärungsergebnisse
    - a) Luftaufklärung (Fliegerfoto);
    - b) Erdaufklärung
      - Beobachtungsergebnisse (Beob.P. der Inf. und Art.)
      - Aufklärungspatrouillen (Füsiliere)
      - Aufklärungsvorstösse (Mech.Aufkl.Bat. der Div.);
    - c) Angaben von Truppen, welche bereits mit dem Gegner im Kampf stehen;
    - d) Gefangenenaussagen.
  2. Überlegungen, wo der Gegner geländemässig seine Waffen haben muss, um seinen Abschnitt verteidigen zu können.
- Mit der Gefechtsaufklärung ist frühzeitig zu beginnen. Die Aufklärung wird immer mit Geländeerkundung verbunden. Jede Waffengattung treibt Gefechtsaufklärung. Die einzelnen Resultate werden später zusammengesetzt. Einen wesentlichen Beitrag zur Aufklärung leistet das Beobachtungssystem der Artillerie.
- Gefechtsaufklärung ist für dich von grösster Bedeutung, denn sie verschafft die nötigen Unterlagen, für den zweckmässigen Einsatz der Unterstützungswaffen. Je genauer die Aufklärung arbeitet, umso weniger Überraschungen treten im Verlaufe des Angriffs auf.

Geländebeurteilung:

- Füsiliere:
  - Wo finden die Kampfkompanien beim Angriff Deckung und wo nicht?
  - Welche Geländepunkte müssen zuerst genommen werden?

- Artillerie und Minenwerfer:
  - Wo finden sich Beobachtungsstellen?
  - Hat man von diesen aus auch Einblick in die Nachbarabschnitte?
  - Ist Stellungswechsel der Unterstützungswaffen vor Erreichen des Angriffszieles notwendig?
- Panzer:
  - Wo findet sich panzergünstiges Gelände?
- Platz des Führers:
  - Von wo aus kann der Kommandant das Gefecht leiten?
- Feind:
  - Wo ist der Hauptwiderstand nach dem Gelände zu erwarten?
  - Kann am Hauptwiderstand vorbeigestossen werden?
  - Wo ist ein feindlicher Panzergegenschlag zu erwarten? Wo ist er möglich und wo unmöglich?

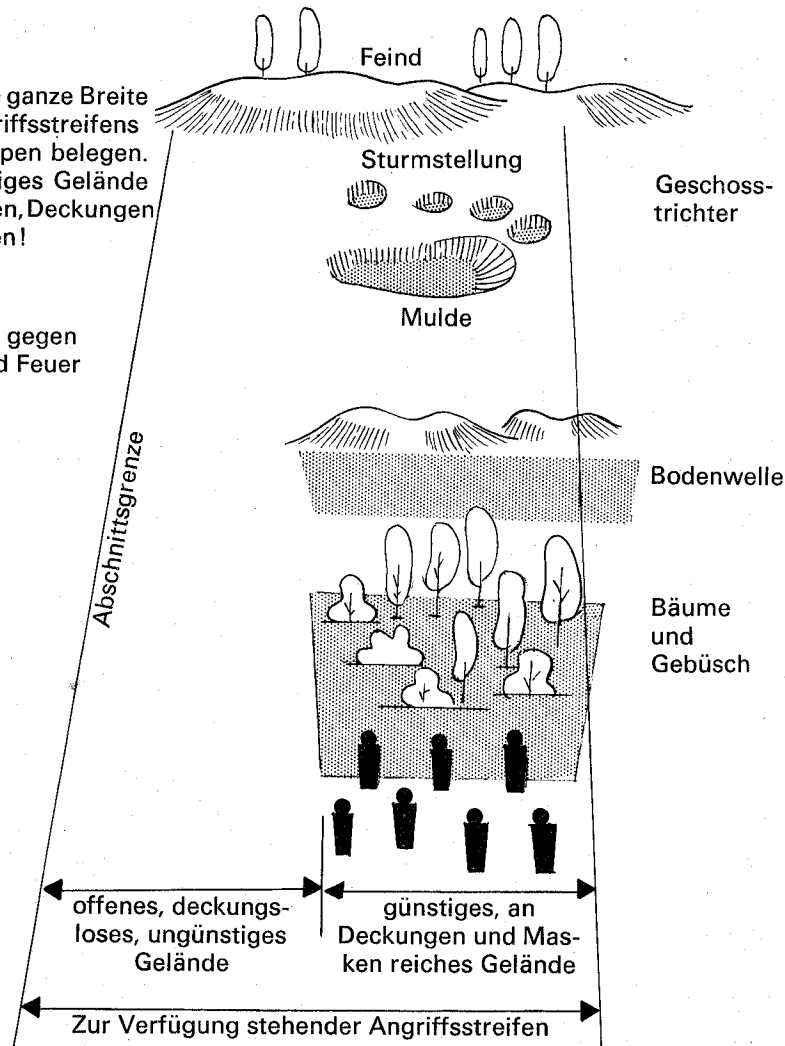




# TRUPPENBELEGUNG DER ANGRIFFSSTREIFEN

Nicht die ganze Breite des Angriffstreifens mit Truppen belegen. Ungünstiges Gelände aussparen, Deckungen ausnützen!

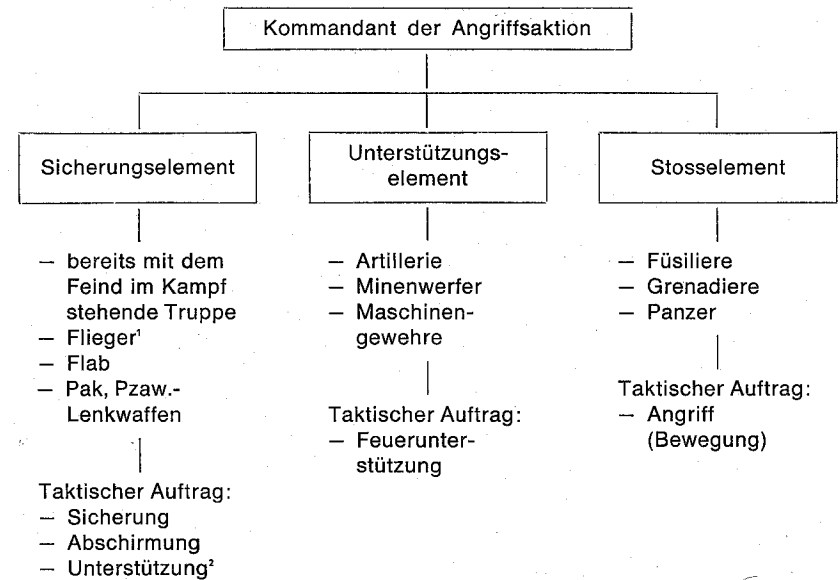
 Deckung gegen Sicht und Feuer



## Gliederung der Angriffstruppe

Wir unterscheiden:

- Sicherungselement;
- Unterstützungselement;
- Stosselement.



## Schwergewichtsbildung

- Es wird immer ein Angriffsschwerpunkt gebildet. Möglichkeiten hierzu:
  - Konzentration der Feuerunterstützung.
  - Zuteilung von Panzern.
  - Zuteilung von Grenadiern.
  - Zuweisung schmalerer Angriffstreifen.
  - Bereitstellung von Reserven.
- Der Schwerpunkt wird auf einen entscheidenden Geländepunkt oder einen für den Feind wichtigen Raum gelegt.
- Jeder Unterverband wählt seinen eigenen Schwerpunkt.
- Im Kampf wird es sich bald zeigen, ob man am gewählten Schwerpunkt gut vorwärts kommt oder nicht. Hat die Truppe an anderer Stelle eindeutig bessern Erfolg, wird der Schwerpunkt verlegt, d. h. der neuen Situation

<sup>1</sup> «Sicherungselement» wenn für Raumschutzaufgaben eingesetzt. «Unterstützungselement» wenn Angriffe auf Bodenziele geflogen werden.

<sup>2</sup> Die bereits mit dem Feind im Kampf stehenden Truppen **sichern** in einer ersten Phase die Bereitstellung des Stosselements. Sie **unterstützen** in einer spätern Phase das Vorgehen des Stosselements mit dem Feuer ihrer Waffen.

angepasst. Das Feuer wird dorthin zusammengefasst, Panzer und möglicherweise Reserven werden im neuen Schwerpunktraum eingesetzt.

- Bei kleinen Verbänden kommt es im Laufe des Angriffs oft zu einem Wechsel des Schwerpunkts.

### **Befehlsgebung**

- Die Führung im Angriff erfolgt durch einen Gesamtbefehl vor dem Einsatz und durch Einzelbefehle während der Aktion.
- Befehle werden mündlich und persönlich gegeben. Technische Unterlagen (z. B. Feuerpläne usw.) werden anschliessend schriftlich abgegeben.
- Der Angriffsbefehl wird dort gegeben, wo man das Gelände sieht.
- Die Uhren werden gleichgerichtet.
- Wenn der Angriff am frühen Morgen ausgelöst werden soll, ist anzustreben, den ganzen Befehlsvorgang am Vorabend vor dem Einnachten abzuwickeln. Knapp vor Angriffsbeginn werden die Änderungen bekanntgegeben, die zufolge von Ereignissen während der Nacht nötig werden.
- Der Angriffsbefehl wird so frühzeitig gegeben, dass Kompaniekommandanten und Zugführer ihrerseits noch erkunden und befehlen können.
- Vorbefehle erleichtern der Truppe die Arbeit. Ein Vorbefehl für den Angriff enthält:
  - zu treffende Vorbereitungen (Marschbereitmachen, Packungen usw.).
  - Geheimhaltungsmassnahmen (Motorfahrzeug-Sperrlinien, Beleuchtungsstufen, Funk).
  - Bereitstellungsort.
  - Sicherung der Bereitstellung.
  - Voraussichtliche Angriffsgrundstellung.
  - Ungefähre Angriffszeit.
  - Zeit und Ort der Befehlsausgabe an Unterführer.
- Die genaue Angriffszeit wird oft erst im letzten Augenblick bekanntgegeben.
- Zugs- und Gruppenführer erteilen den Angriffsbefehl an Hand einer Skizze oder schaffen auf dem Boden eine schematische Geländedarstellung (primitives Relief).
- Der Kampfplan kann nicht einfach genug sein. Jedermann muss ihn kennen und verstehen. Je unklarer die Lage ist, desto einfacher muss der Plan sein.

### **Führung im Angriff**

- Der Chef wählt seinen Standort während des Angriffes dort, wo er das Gefechtsfeld beobachten, das Feuer einsetzen und zur Reserve gelangen kann.
- Sobald das Angriffsziel genommen ist, geht er schnellstens dorthin, um die Lage zu beurteilen und den Unterführern neue Aufträge zu erteilen.
- Die feuerleitenden Offiziere (Artillerie-Schiesskommandanten, Minenwerfer-offiziere, Fliegerleitoffiziere, Panzerverbindungs-offiziere) befinden sich in der Nähe des Chefs, damit er ihnen direkt befehlen kann.

- Mit den Sturmtruppen verkehrt der Chef in der Regel mit Funk. Notfalls mit Meldeläufnern. Kommandanten der Reserve sucht er auf oder lässt sie auf den Gefechtsstand kommen.
- Massive Feuereröffnung der Unterstützungswaffen schliesst für die Stosselemente immer den Befehl zum Vorgehen in sich.
- Hat sich die Lage geändert oder bleiben Befehle aus, so handelt jeder im Sinne des Ganzen. Er muss daher den Kampfplan des Chefs kennen.

### **Die Feuerunterstützung**

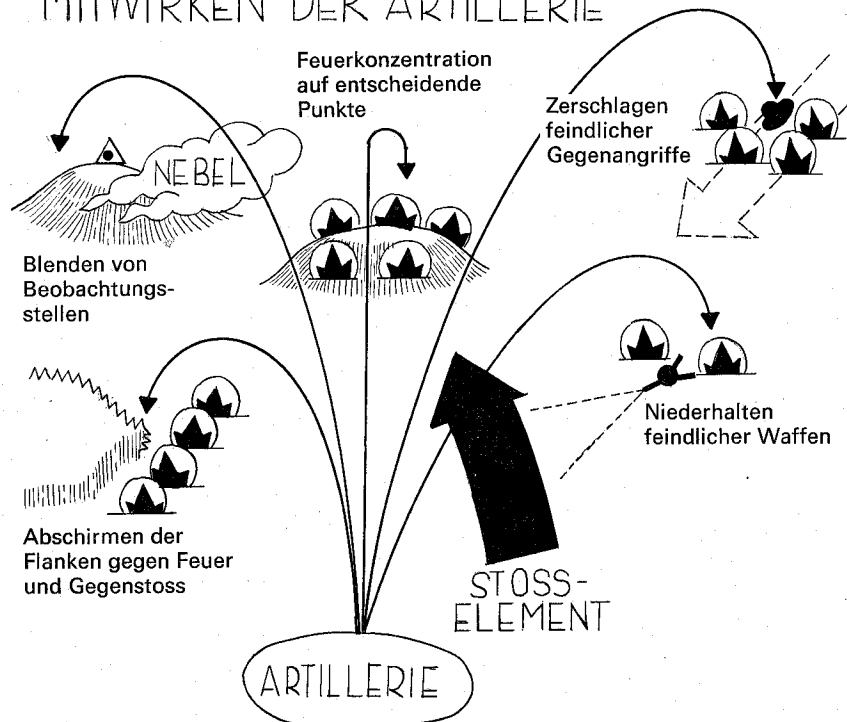
#### **Allgemeines:**

- Massive Feuerunterstützung ist entscheidend. Masse und Wucht der eingesetzten Feuermittel ist wichtiger als die Zahl der zum Angriff vorgehenden Kämpfer.
- Der Angriff hat nur Erfolg, wenn die Feuerunterstützung sorgfältig geregelt ist. Steckengebliebene Angriffe sind kaum mehr in Fluss zu bringen und sind meist zum Scheitern verurteilt.
- Die Unterstützungswaffen haben grundsätzlich folgende Aufgaben:
  - Niederhalten lästiger feindlicher Waffen.
  - Abschirmen der Flanken gegen Feuer und Gegenstoss.
  - Vorbereiten des Sturmes.
  - Unterstützung des Kampfes in der Tiefenzone.
  - Zerschlagen feindlicher Gegenstände und Gegenangriffe nach gelungenem Angriff.
- Die Artillerie bereitet Feuerkonzentrationen auf die entscheidenden Punkte vor, mit dem Zweck, den Widerstandswillen des Verteidigers zu lähmen und seine Deckungen und Waffenstellungen zu zerstören.
- Die Minenwerfer werden für den ersten Teil des Angriffs in die allgemeine Feuerunterstützung eingegliedert. Nach gelungenem Einbruch wird in der Regel jeder Sturmkompanie ein Halbzug unterstellt.
- Die Maschinengewehrzüge werden für den ersten Teil des Angriffs den Füsilierkompagnien weggenommen und in die allgemeine Feuerunterstützung eingegliedert. Nach gelungenem Einbruch werden sie wieder den Kompagnien zurückgegeben und schliessen nach vorne auf.
- Erkannter Feind wird durch Artillerie, Minenwerfer, Panzer und Mg niedergehalten. Artillerie und Minenwerfer sind dabei auch gegen indirekt schießende Waffen wirksam.
- Beobachtungsstellen und direkt schießende Waffen des Feindes können von Artillerie und Minenwerfern mit Nebelgranaten geblendet werden.
- Oft müssen Geländeteile unter Feuer genommen werden, in denen der Feind zwar festgestellt, aber nicht genau lokalisiert ist. Für dieses Raumschiessen eignen sich Artillerie und Maschinengewehre am besten.
- Feuerunterstützungsaufgaben werden teils durch Überschiessen, teils durch Vorbeischiessen gelöst.
- Die Führer der Stosselemente müssen die Möglichkeit haben, jederzeit ein Feuer
  - zu unterbrechen,
  - wiederholen zu lassen,
  - vorverlegen zu lassen.

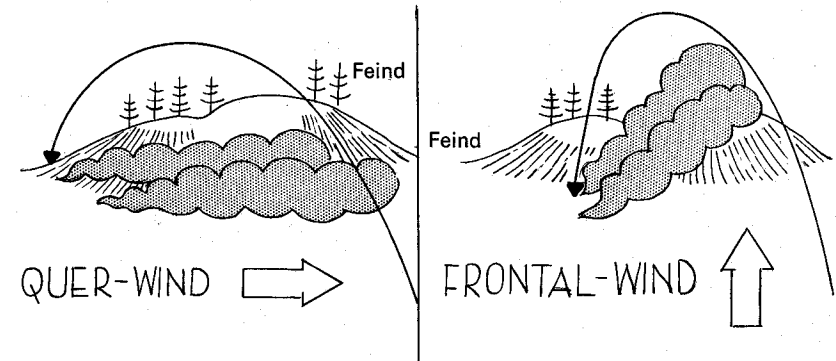
Hierzu sind einfache, gut sichtbare und unmissverständliche Zeichen festzulegen.

- Langdauernde Vorbereitungsfeuer ist für uns nicht möglich. Es verschlingt zu viel Munition. Zudem verrät es dem Gegner die Absicht und verschafft ihm Zeit, Gegenmassnahmen zu treffen.
- Der Angriff wird eingeleitet durch einen kurzen, wuchtigen Feuerschlag. Die materielle und seelische Wirkung dieses Feuers soll den Gegner lähmen und die eigenen Stosselemente vorwärtsreissen.
- Der folgende, weniger dichte Feueinsatz der Unterstützungswaffen hat zur Folge, dass der Gegner nie ungehemmt handeln kann.
- Unterstützungswaffen müssen im weitem Verlauf des Angriffs bald gesamthaft wuchtig zuschlagen, bald waffenweise da- und dorthin schießen, wo der Feind sich regt.
- Vom Geschick der Unterstützungswaffen hängt es ab, ob die Stosselemente mit voller Kampfkraft die Sturmstellung erreichen oder ob sie gezwungen sind, ihre **mitgetragenen, beschränkten Mittel** vorzeitig einzusetzen.
- Mit den Stosselementen gehen Artillerie- und Minenwerferoffiziere vor, um nach Erreichen des Angriffsziels das Feuer leiten zu können.

## MITWIRKEN DER ARTILLERIE



## NEBELSCHIESSEN DER ARTILLERIE



Blenden eines Frontabschnittes von 1 km Breite während 15 Minuten. Benötigte Munition: Bei Querwind ca. 150 Nebelgranaten. Bei Frontalwind ca. 300 Nebelgranaten. Bei Windstärke über 7 m/sec ca. 50 % mehr Munition, da der Nebel rasch auseinandergeweht wird!

### Der Feuerplan:

- Der Feuerplan umfasst das Feuer der Artillerie, Panzer<sup>1</sup>, Flieger<sup>2</sup>, Minenwerfer, Maschinengewehre, bereits am Feinde liegenden Truppen<sup>3</sup>.
- Der Angriffsfuerplan legt fest, welche Waffen, wie lange, mit wieviel Munition, welche Ziele, mit welchem taktischen Auftrag zu bekämpfen haben.
- Für die 1. Phase des Angriffs wird also im Voraus die Feuertätigkeit der Unterstützungswaffen genau festgelegt.
- Der Feuerplan bezieht sich auf
  - einen **überschaubaren** Raum;
  - eine **kurze, scharf begrenzte Zeitspanne** (meist 10–20 Minuten)<sup>4</sup>.
- Die Grundlagen für den Feuerplan bilden:
  1. Erkannte feindliche Stellungen.
  2. Geländepunkte oder Geländeteile in denen der Feind zwar nicht erkannt ist, die aber taktisch eine Rolle spielen.

<sup>1</sup> Nur wenn die zugeteilten Panzer oder Sturmgeschütze (Pz. G 13) bei Angriffsbeginn «Unterstützungsfeuer» aus einer Feuerstellung heraus schießen.

<sup>2</sup> Nur wenn die Flieger zur Direktunterstützung gegen Ziele im engern Kampfraum eingesetzt werden (z. B. Angriffe auf Stützpunkte usw.).

<sup>3</sup> Die bereits am Feind liegenden Truppen unterstützen den Angriff **mit dem Feuer aller** ihrer Waffen (inklusive Sturmgewehr und Zielfernrohrkarabiner). Das sehr präzise, aus kurzer Entfernung abgegebene «Kleinwaffenfeuer» ist meist ebenso wirkungsvoll, wie dasjenige der schweren Waffen.

<sup>4</sup> Es ist sinnlos, über den Angriffsbeginn hinaus Feuer zeitlich festzulegen, da ein derartig starres Programm mit dem Gefechtsverlauf nie übereinstimmen wird.

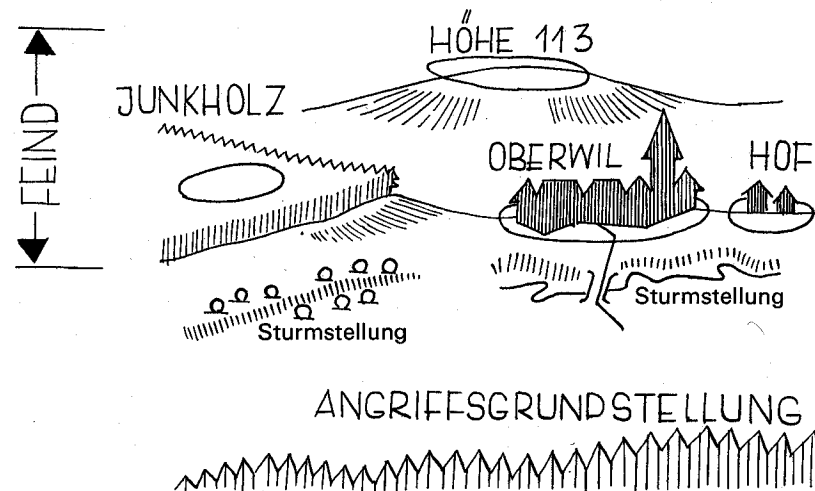
- Der Feuerplan umfasst Ziele, die
  - a) gleich zu Beginn mit Feuer vernichtet oder niedergehalten werden müssen, damit der Angriff überhaupt in Schwung kommt;
  - b) Ziele, welche im weiteren Verlauf des Angriffs aktuell werden könnten.
- Die unter a) genannten Feuer werden in einer Zeittabelle festgehalten und rollen starr ab. Die Zeittabelle umfasst nur die ersten Minuten des Angriffs (10–20 Minuten).
- Nach Losbrechen des Angriffs werden sich Ziele zeigen, die vorher auch bei sorgfältigster Aufklärung nicht ausgemacht werden konnten (z. B. «Schweige-Mg», «Schweige-Pak» usw.). Wenn diese Waffen auch nur kurze Zeit ungestört wirken können, so vermögen sie den ganzen Angriff zu stoppen. Es muss daher grundsätzlich ein Teil der Unterstützungswaffen aus dem Feuerplan herausgehalten werden, mit dem Auftrag, solche unerwartet auftauchende Ziele augenblicklich niederzukämpfen. Am besten eignen sich hierzu Panzerkanonen<sup>1</sup>.
- Die «Munitionsausrüstung der Truppe» darf nicht für das Schiessen der im Feuerplan vorgesehenen Feuer verwendet werden. Sie bleibt auf den Munitionsfahrzeugen der Truppe verladen, um bei Stellungswechsel mitgeführt zu werden. Die Munition für die Abwicklung des Feuerplanes ist **zusätzlich** bereitzustellen und in den Feuerstellungen einzulagern.

#### Die Erstellung eines Feuerplanes und einer Zeittabelle auf der Stufe Füs.Bat.

- Der Bataillonskommandant erstellt den Feuerplan und die Zeittabelle. Als Gehilfen wirken mit:
  - a) Artillerieschiesskommandant;
  - b) Kommandant schwere Füsilierkompagnie.
- Die Zeichner des Bataillons-Nachrichtenzuges erstellen eine Ansichtsskizze und eine Planskizze des Angriffsgeländes.
- Der Bataillonskommandant begibt sich zusammen mit dem Artillerieschiesskommandant und dem Kommandant schwere Füsilierkompagnie auf einen guten Beobachtungspunkt. (In der Regel der spätere Gefechtsstand.)
- Der Bataillonskommandant zeichnet die Ziele für die verschiedenen Unterstützungswaffen (Artillerie, Minenwerfer, Maschinengewehre) in die Ansichtsskizze ein. Hierzu bilden Feindkenntnis, Geländebeurteilung und Kampfplan die Grundlagen.
- Artillerieschiesskommandant und Kommandant schwere Füsilierkompagnie übertragen die Ziele in die Planskizze. Sie verschaffen ferner die notwendigen technischen Unterlagen (Koordinate Zielmitte, Zielausdehnung, Zielcharakter, Munitionsart usw.).
- Zuletzt wird die Zeittabelle erstellt. Der Bataillonskommandant misst die Angriffsdistanz der Stosselemente und rechnet die für das Zurücklegen benötigte Zeit aus. Faustregel: Zeitbedarf für 100 m Vorrücken der Füsiliere: 1–3 Minuten. Aufenthalt in der Sturmstellung: 2–5 Minuten.

<sup>1</sup> Diese Ziele (z. B. Mg-Nester) sind klein und schwer sichtbar. Daher mit Artillerie und Minenwerfern nur schlecht und mit grossem Aufwand an Zeit und Munition zu bekämpfen.

#### Praktisches Beispiel:



#### Feind

- a) Waldstützpunkt Junkholz. Ca. 1 verstärkter Zug in Schützenlöchern flüchtig eingegraben;
- b) Ortsstützpunkt Oberwil. Ca. 2 verstärkte Züge in den Häusern verschanzt;
- c) Widerstandsnest Hof. Ca. 1 Gruppe in den Häusern verschanzt;
- d) Höhe 113. Ca. 1 verstärkter Zug + Artilleriebeobachtung + Gefechtsstand. In Schützenlöchern flüchtig eingegraben.

#### Auftrag an die Artillerie

- Blendet knapp vor Angriffsbeginn den Gegner auf Höhe 113.
- Hält Junkholz und Oberwil nieder, so dass die Füsiliere aus dem Wald heraustreten und in die Sturmstellung vorgehen können.
- Bereitet den Sturm auf Junkholz und Oberwil vor (1. Angriffsziel).
- Hält sich bereit, den Angriff des Bataillons auf Höhe 113 durch zusammengefasstes Feuer des ganzen Regiments zu unterstützen (2. Angriffsziel).

#### Auftrag an die schweren Infanteriewaffen

- a) Minenwerfer
  - Halten die Gebäudegruppe Hof nieder, so dass die Füsiliere aus dem Wald heraustreten und in die Sturmstellung vorgehen können.
  - Bereiten den Sturm auf Hof vor (1. Angriffsziel).
  - Halten sich bereit, den Angriff des Bataillons auf Höhe 113 zu unterstützen (2. Angriffsziel).
- b) Maschinengewehre
  - Überwachen das Vorgehen der Füsiliere in die Sturmstellung.
  - Unterstützen den Sturm der Füsiliere durch Überschiessen.
  - Werden nach Einbruch ins 1. Angriffsziel den Füsilierkompagnien wieder unterstellt.

#### Taktisch / Technische Lösung des Auftrages durch die Artillerie und die Minenwerfer Zielverteilung:

- Für die Bekämpfung des Ortsstützpunktes Oberwil (Ausdehnung ca. 250 × 200 m) wird 1 Artillerieabteilung benötigt.
- Für das Blenden der Höhe 113 (ca. 400 m Breite) wird 1 Batterie benötigt.
- Für die Bekämpfung des Waldstützpunktes Junkholz (Ausdehnung ca. 200 × 100 m) wird 1 Artillerieabteilung benötigt (minus die Batterie für das Nebelschiessen).
- Für die Bekämpfung des Widerstandsnestes Hof (3 Gebäude) werden 2 Minenwerferzüge benötigt.

### Feuertaktik:

Blenden der Höhe 113

- Der Nebel darf nicht zu früh gelegt werden, sonst wird der Angriff verraten. Der Nebel darf aber auch nicht zu spät kommen, sonst kann der Gegner noch das Heraustreten unserer Infanterie aus dem Waldrand beobachten.
- Für die Entwicklung einer genügend dichten Nebelwand werden ca. 2 Minuten benötigt. Das Nebelschiessen muss daher 2 Minuten vor Angriffsbeginn (H-Uhr) einsetzen.
- Damit rasch genügend Nebelstoff im Ziel ist, beginnt die Batterie mit einem Schnellfeuer von 1 Minute Dauer. Nachher genügt ein Nähren des Nebels durch einzelne Schüsse oder Lagen.

Bekämpfung des Ortsstützpunktes Oberwil.

a) Taktischer Auftrag «Niederhalten»:

- Feuereröffnung um H-Uhr (Heraustreten der Infanterie aus der Angriffsgrundstellung).
- Einleitung des Niederhaltefeuers durch einen kräftigen Feuerschlag (2 Minuten Schnellfeuer), um den Gegner nachhaltig in Deckung zu zwingen. Nachher Feuerpause von 1 Minute. Anschließend langsame Feuerintensität, um das Wiederbesetzen der Stellungen zu verhindern.
- Gesamtdauer des Niederhaltefeuers: 8 Minuten. Diese Zeitspanne benötigt die Infanterie, um die ca. 500 m messende Strecke «Angriffsgrundstellung—Sturmstellung» im raschen Schützenschritt zurückzulegen.

b) Taktischer Auftrag «Sturm Vorbereitung»:

- Soll den Füsilieren günstige Voraussetzungen für den Sturm und den nachfolgenden Nahkampf schaffen.
- Soll durch grösstmögliche Feuerwucht die Stellung zerschlagen und den Verteidiger seelisch erschüttern.
- Soll die Füsilier in der Sturmstellung, wo sie sehr verletzlich sind, schützen.
- Feuerart: Schnellfeuer.
- Feuersdauer: 2 Minuten.

c) Geschosse und Zünder für Niederhaltefeuer und Sturm Vorbereitungsfeuer:

- Munition: Stahlgranaten (St. G), Splitterwirkung.
- Zünderart: Momentan/Verzögerungszünder (MVZ).
- Zündereinstellung: Entsprechend dem Zielcharakter (Häuser, Gärten, Schützenlöcher) = ca.  $\frac{3}{4}$  als «Verzögerungszünder» (Durchschlagen von Dächern, Wänden, Böden usw.), ca.  $\frac{1}{4}$  als «Momentanzünder».

Bekämpfung des Waldstützpunktes Junkholz.

Im Prinzip gleich wie die Bekämpfung des Ortsstützpunktes Oberwil.

Munition: Stahlgranaten (St. G).

Zünderart: Momentan/Verzögerungszünder (MVZ).

Zündereinstellung: Entsprechend dem Zielcharakter (hochstämmiger, geschlossener Wald, nach oben offene Schützenlöcher) als «Momentanzünder». Dass dabei ein Teil der Geschosse bereits in den Baumkronen detoniert und dadurch eine zeitzündereähnliche Wirkung entsteht, ist nur erwünscht.

Bekämpfung des Widerstandsnestes Hof.

Im Prinzip gleich wie die Bekämpfung des Ortsstützpunktes.

Munition: ca. 90% Wurfgranaten (WG) und 10% Wurfminen (WM). Die Wurfminen werden für die Sturm Vorbereitung aufgespart.

Zündereinstellung: Entsprechend dem Zielcharakter (Häuser, Gärten, Schützenlöcher) =

ca.  $\frac{3}{4}$  als «Verzögerungszünder» (darunter alle Wurfminen),

ca.  $\frac{1}{4}$  als «Momentanzünder».

Bekämpfung des Stützpunktes Höhe 113.

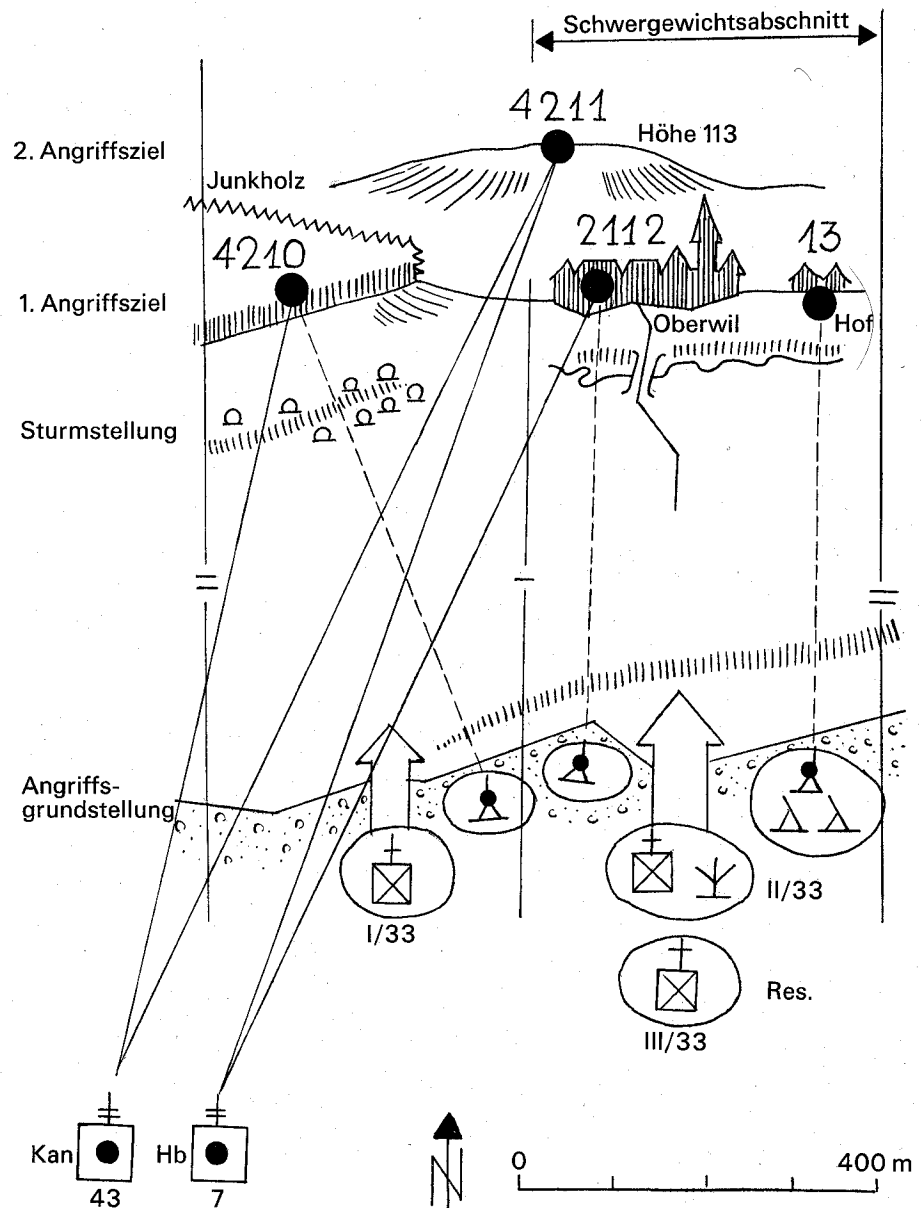
— Höhe 113 liegt knapp 300 m hinter der Ortschaft Oberwil. Als Sturmstellung dient der nördliche Dorfrand. Ein Niederhaltefeuer zur Ermöglichung der Annäherung fällt der geringen Distanz wegen fort. Es muss nur Sturm Vorbereitung geschossen werden.

— Benötigte Feuersdichte, um den taktischen Zweck zu erreichen: Auf eine Fläche von ca.  $12 \times 12$  m muss eine Granate fallen. Die beträchtliche Ausdehnung der Höhe 113 (ca.  $250 \times 350$  m) macht den Einsatz aller Waffen notwendig. 2 Artillerieabteilungen + 3 Minenwerferzüge = 36 Geschütze und 12 Minenwerfer = total 48 Rohre.

a) Taktischer Auftrag «Sturm Vorbereitung»:

- Durch einen gewaltigen Feuerschlag den Verteidiger auf der Höhe materiell zerschlagen und seelisch so erschüttern, dass die eigenen Füsilier sicher und sofort hinaufkommen.
- Feuerart: Schnellfeuer.
- Feuersdauer: 2 Minuten.
- Feuerauslösung: Auf Befehl Kommandant Füsilierbataillon 33.

## FEUERPLAN FÜR GEGENANGRIFF FÜS. BAT. 33



# ZEITABELLE FÜR DEN GEGENANGRIFF FÜS. BAT. 33

Minuten	-2	-1	H +1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Munition
Schwere Kanonen-Abteilung 43							4	2	1	1					76-136 NG
1. Batterie	36						40-100								
2. und 3. Batterie			144				4	2	1	1	144				408 St. G
Haubitzen-Abteilung 7			216				2	1	1	2	216				610 St. G
1. und 2. Minenwerfer-Zug Sch. Füs. Kp. IV/33			160				1	3			160				360 WG 40 WM
Füs. Kp. I/33 und II/33							ca. 500 m								76-136 NG 1018 St. G 360 WG 40 WM

Anschließend richten alle Geschütze und Minenwerfer Feuer Nr. 4211 ein. Feurdauer: 2 Minuten. Feuerart: Schnellfeuer. Munitionseinsatz: Artillerie 432 St. G, Minenwerfer 360 WG, Total 792 Schuss.  
Feuerlösung auf Befehl Kdt. Füs. Bat. 33.

Legende:  Schnellfeuer  
 Kleine Feuerintensität (Artillerie und Minenwerfer 2 Schuss pro Rohr und Minute)  
 Feuernummer / Schusszahl

(Artillerie 6 Schuss pro Rohr und Minute, Minenwerfer 10 Schuss pro Rohr und Minute)

(Artillerie und Minenwerfer 2 Schuss pro Rohr und Minute)

ca. 500 m Vorgehen in die Sturmstellung

150-200 m Sturm-  
vorbereitung

- b) Geschosse und Zünder für das Sturm vorbereitungsfeuer:  
Munition Artillerie-Stahlgranaten (St. G).  
Minenwerfer-Wurfgranaten (WG).  
Zünderart: Artillerie-Momentan/Verzögerungszünder (MVZ) und Momentan/Zeitzünder (MZZ).  
Minenwerfer-Momentanzünder (MZ).  
Zündereinstellung: Dem Zielcharakter entsprechend (offenes Gelände, Schützenlöcher):  
Artillerie = ca. 3/4 Momentanzünder und 1/4 Zeitzünder.  
Minenwerfer = Momentanzünder.

## Luftunterstützung

Allgemeines:

- Die Mithilfe der eigenen Flugwaffe ist für das Gelingen des Angriffs entscheidend.
- Die Flugwaffe kann den Angriff der Erdtruppen unterstützen durch:
  - Raumschutz
  - Bewaffnete Aufklärung
  - Indirekte Unterstützung («Abriegelung des Gefechtsfeldes»)
  - Direktunterstützung
«Raumschutz», «Bewaffnete Aufklärung» und «Indirekte Unterstützung» sind die lohnendsten Aufgaben.  
«Direktunterstützung» ist meist **unrentabel** und sollte sich auf Notfälle beschränken<sup>1</sup>.

Raumschutz:

- Die Flugwaffe hat durch Erringen der zeitlich und örtlich begrenzten Luftüberlegenheit die **Bewegungsmöglichkeit** der Erdtruppen sicherzustellen<sup>2</sup>. Die Flugwaffe muss also räumlich und zeitlich begrenzt «Raumschutz» fliegen.
- Raumschutzaufgaben erfassen aus flugtechnischen und fliegertaktischen Gegebenheiten viel grössere Räume, als wir Erdtruppenkommandanten gemeinhin annehmen<sup>3</sup>. Der Raumschutz für eine Regimentskampfgruppe<sup>4</sup> kann ohne weiteres ein Gebiet von über 50 km Durchmesser umfassen. Diese Weiträumigkeit hat für die Erdtruppe den grossen Vorteil, dass alle Waffengattungen (Artillerie, Panzer, Infanterie) automatisch mitprofitieren. Vom Raumschutz profitieren aber nicht nur die direkt am Angriff beteiligten Truppen, sondern weiter alle Nachbarn sowie die rückwärtigen Dienste.
- Die Höhe, in welcher Raumschutz geflogen wird, ist abhängig von:
  - feindlichen Anflugmöglichkeiten
  - allgemeiner Luftlage
  - Wetterlage
Die Luftkämpfe, welche sich im Rahmen der «Raumschutzaufgabe» abspielen, können von der Erdtruppe kaum beobachtet werden. Diese sieht höchstens ab und zu Kondensstreifen am Himmel. Das Fehlen «sichtbarer

<sup>1</sup> Im Gebirge kann «Direktunterstützung» lohnend sein.  
<sup>2</sup> Die Infanterie kann nur vorgehen, wenn die Artillerie schiesst. Die Artillerie kann das kräftige und zeitlich ausgedehnte Unterstützungsfeuer nur schiessen, wenn sie vor feindlichen Flugzeugen geschützt wird. Auch Panzer können nur rollen, wenn sie vor Feindfliegern geschützt werden.  
<sup>3</sup> Flugtechnische Gründe: Fluggeschwindigkeit / Sichtbarkeit der Ziele / Anflugstrecke im Luftkampf. Flugtaktische Gründe: Verhinderung der Überraschung.  
<sup>4</sup> Z. B. Divisionsreserve, bestehend aus 1 Panzer-(Panzerjäger)Abteilung + 1 Füsillierbataillon.

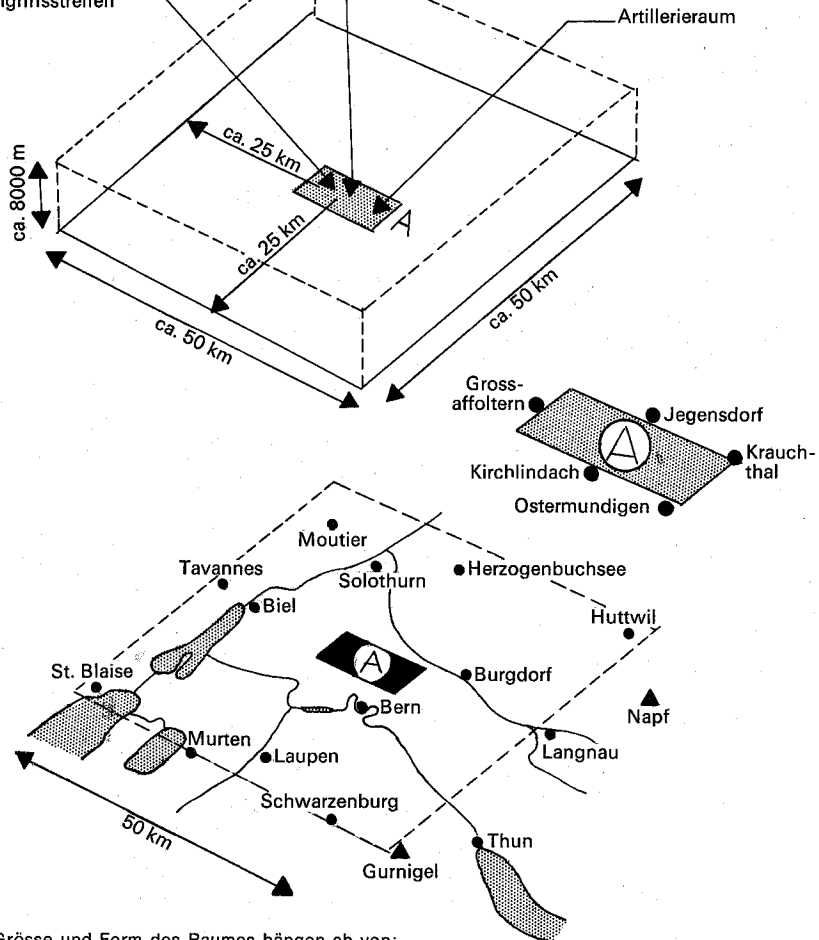
## Fliegereinsatz «Raumschutz»

Von der Flugwaffe benötigter Raum, um den Auftrag erfüllen zu können

Bodenfläche von 15x7 km, in welcher die Bewegungsmöglichkeit der Erdtruppe sichergestellt werden soll! («Raumschutz») z. B. Gegenangriffsraum einer Regimentskampfgruppe.

Eigentlicher Angriffsstreifen

Artillerieraum



Grösse und Form des Raumes hängen ab von:

- Flugleistung der angreifenden feindlichen Flugzeuge (speziell Geschwindigkeit);
- Flugleistung der eigenen schützenden Flugzeuge;
- Anflugbedingungen des Gegners, z. B.:
  - kanalisierter Anmarsch durch knappe Reichweite (Brennstoff!);
  - augenblickliche meteorologische Bedingungen.

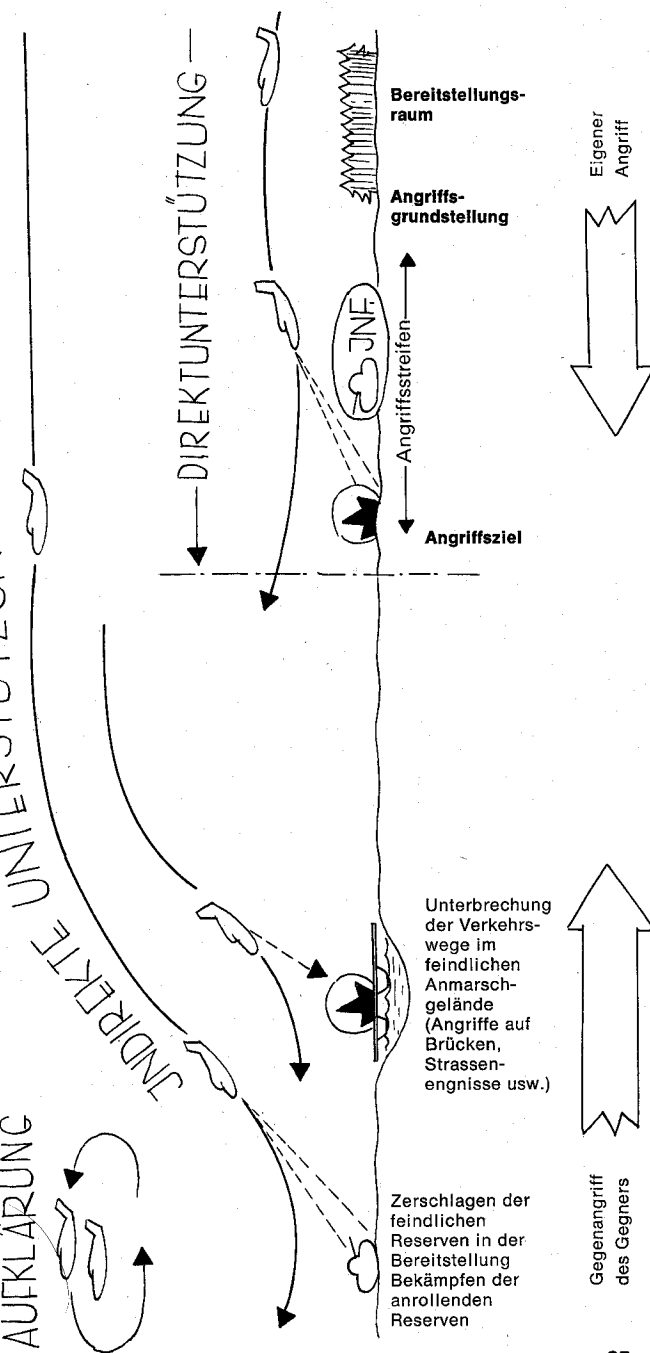
Der Raum ist der Einfachheit halber viereckig gezeichnet. Er kann aber jede mögliche Form aufweisen: rechteckig, dreieckig, kreisförmig usw.

In gewissen Lagen (z. B. wetterbedingt) wird gar keine solche Glocke gebildet, sondern die feindlichen Flugzeuge werden hundert oder mehr Kilometer entfernt gestellt und bekämpft. Entscheidend ist nicht, dass unsere Flugzeuge über dem zu schützenden Raum sind, sondern dass der Masse der feindlichen Flugzeuge das Erreichen dieses Raumes verwehrt wird!

## FLIEGEREINSATZ

BEWAFFNETE AUFKLÄRUNG

INDIREKTE UNTERSTÜTZUNG



DIREKTER UNTERSTÜTZUNG

Bereitstellungsraum

Angriffsgrundstellung

Angriffsstreifen

Angriffsziel

Eigener Angriff

Unterbrechung der Verkehrswege im feindlichen Anmarschgelände (Angriffe auf Brücken, Strassenengnisse usw.)

Zerschlagen der feindlichen Reserven in der Bereitstellung Bekämpfen der anrollenden Reserven

Gegenangriff des Gegners

Kämpfe» kann das Vertrauen der Erdtruppe in die Flugwaffe beeinträchtigen. Die Erdtruppe muss daher um diese technischen und taktischen Gegebenheiten wissen.

- Der Raumschutz soll und kann verhindern, dass sich die gegnerischen Kampfflugzeuge **unbehindert** in unserem Luftraum **«austoben»**. Er ist jedoch **weitmaschig** und vermag den Luftraum nicht **hermetisch** abzuziegeln. Es wird dem Gegner immer wieder gelingen durchzuschlüpfen. Deshalb ist **starker Flabeinsatz** als Objektschutz unerlässlich<sup>1</sup>.

Bewaffnete Aufklärung:

- Kleinste Verbände (Patrouillen, Doppelpatrouillen) befinden sich ständig über dem weitem Angriffsgelände und **melden** dem Erdtruppenkommandant **laufend** alle feindlichen Bewegungen.
- Lohnende Augenblicksziele werden von ihnen selbständig angegriffen.
- «Bewaffnete Aufklärung» ist nur durchführbar mit Hochleistungsjägern oder aber, wenn Hochleistungsjäger «Raumschutz» fliegen.

Indirekte Unterstützung:

- Bekämpfung anrollender feindlicher Reserven.
- Zerstörung von Kommunikationen.
- Zerschlagen feindlicher Gegenangriffe in der Bereitstellung.

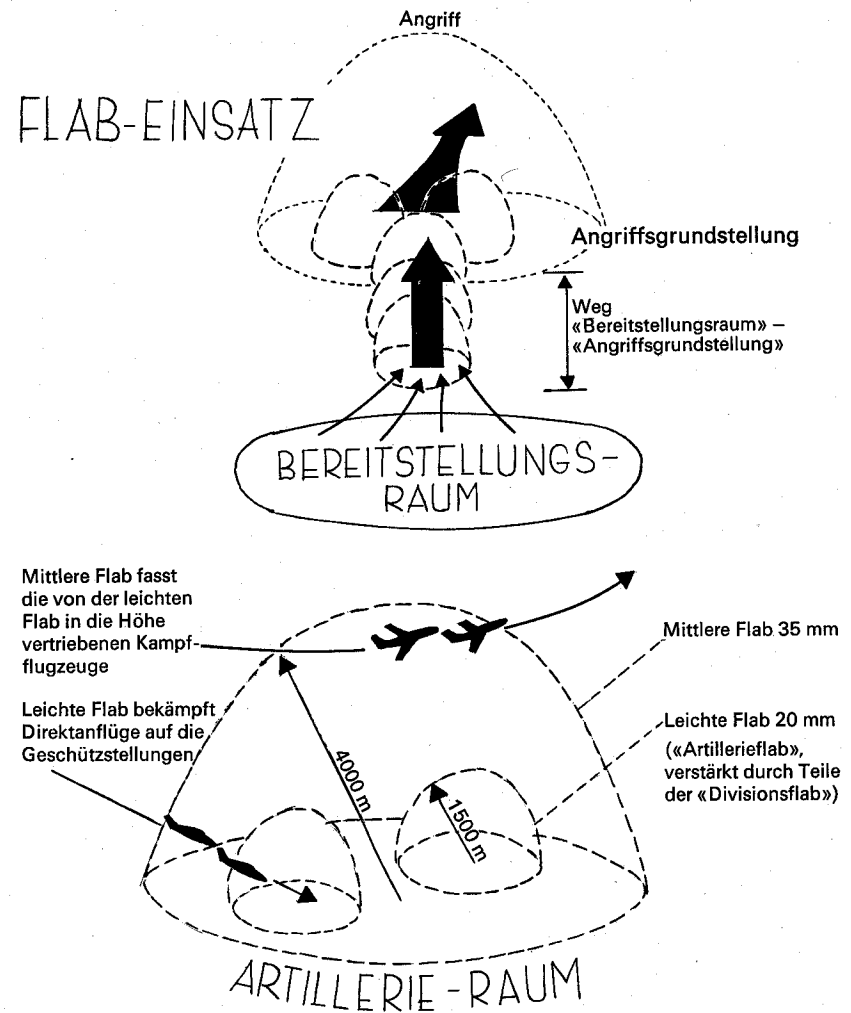
Direkte Unterstützung:

- Direktunterstützung heisst Angriff mit Bomben und Bordwaffen unmittelbar vor die angreifende Truppen (analog etwa von Artillerie- oder Minenwerferfeuer).
- Bei der Direktunterstützung fällt neben der materiellen vor allem die mit-reisende Wirkung auf die Angriffstruppe ins Gewicht.
- Direktunterstützung ist **fast immer unrentabel**, da diese Aufgabe in der Regel von der Artillerie ebensogut und billiger gelöst werden kann.

### Flab-Einsatz

- Flabmittel sind immer knapp. Es können daher nur wenige Objekte geschützt werden.
- Die Flab muss wie jede andere Waffe **geschlossen** und **schwerpunktmässig** eingesetzt werden. Wer alles schützen will, schützt in Wirklichkeit nichts.
- Die Flabmittel reichen nie aus, um die Infanterie in der Bereitstellung und auf dem Marsch in die Angriffsgrundstellung zu schützen. Durch Ausnützung von Dunkelheit und Geländebedeckung (Wald, Ortschaft) sowie durch Auflockerung (Flächenmarsch, Vorsickern) muss dieser Mangel ausgeglichen werden.
- Im Angriff werden durch die Flab geschützt:
  - a) Artillerie;
  - b) Panzer.
- Schutz der Artillerie.

<sup>1</sup> Dieses «Durchschlüpfen» ist zwar lästig, aber nicht entscheidend. Der Angriff wird trotzdem erfolgreich durchgeführt werden können. Massiver feindlicher Luftpfeinsatz dagegen (d. h. das Fehlen eines Raumschutzes unsererseits) würde den Angriff mit Sicherheit zum Erliegen bringen.



Die Wirkung der Flabwaffen geht nur bis in eine bestimmte Höhe. Die Feindflieger vermögen die Flab zu überspielen, indem sie ausserhalb der Reichweite der Geschütze verbleiben. Deshalb benötigt man ein «Waffensystem». Leichte Flabgeschütze mit grosser Feuer- und Richtgeschwindigkeit, um Tiefflieger abzuwehren. Mittlere Flabgeschütze und Lenkwaffen, um die von der leichten Flab in die Höhe vertriebenen Flugzeuge bekämpfen zu können!

- Die Artillerie wird geschützt durch:
- a) Artillerie-Flab;
  - b) zusätzliche Flabmittel aus der Division.
- Schutz der Panzer.  
Die Panzer werden geschützt:
- a) auf dem Marsch aus der Bereitstellung in die Angriffsgrundstellung;



- b) während des Aufenthalts in der Angriffsgrundstellung, wenn aus dieser in der 1. Phase des Angriffs «Unterstützungsfeuer» geschossen wird<sup>1</sup>.  
 Im weiteren Verlauf des Angriffs ist Flabschutz zwar erwünscht, aber nicht mehr unbedingt notwendig, da Freund und Feind rasch derart ineinander verkeilt sind, dass Fliegerangriffe schwierig werden.  
 Flabschutz-Aufgaben bis und mit Angriffsgrundstellung können den Flabkompagnien der Infanterieregimenter sowie der Flababteilung der Division übertragen werden. Im weiteren Verlauf des Angriffs dagegen kann Flabschutz nur noch durch Flabpanzer gewährt werden.
- Wenn die Flugwaffe den Angriff unterstützt, muss verhindert werden, dass die Flab auf eigene Flugzeuge schießt<sup>2</sup>.  
 Gute Ausbildung im Flugzeugerkennungsdienscht schafft hierzu eine günstige Ausgangslage. Weitere Möglichkeiten: Absprache bezüglich zeitlichem und örtlichem Aktionsbereich.

### Einsatz der Panzer (Zusammenarbeit Panzer-Infanterie)

#### Panzerzuteilung:

- Panzer sind Mittel zur Schwerpunktbildung. Panzer dürfen deshalb nicht aufgesplittert werden.
- Es ist – wenn auch nicht gerade ideal – **keine Zersplitterung der Kräfte**, wenn:
  - a) ein Infanterie-Regimentskommandant eine unterstellte Panzerabteilung kompagnieweise auf die Füsilierbataillone verteilt<sup>3</sup>, oder
  - b) ein Füsilier-Bataillonskommandant eine unterstellte Panzerkompagnie zugswise auf die Füsilierkompagnien verteilt<sup>4</sup>.
- Es ist eine **Zersplitterung der Kräfte**, wenn:
  - ein Infanterie-Regimentskommandant eine unterstellte Panzerkompagnie zugswise auf die Füsilierbataillone aufteilt. In diesem Falle muss die Panzerkompagnie gesamthaft einem Bataillon unterstellt werden.
- Feuerinheit ist der Panzerzug. Panzerzüge dürfen nicht auseinander gerissen werden, sondern sind stets als Ganzes einzusetzen.
- Panzer und Infanterie nicht innerhalb des Zuges mischen. Füsilierzüge und Panzerzüge immer **artrein** einsetzen.

#### Zuweisung von Kampfaufträgen an die Panzer:

- Grundsätzlich mögliche Aufgaben:
  - a) Unterstützung des Infanterieangriffs durch Kanonenfeuer oder die mitreissende Wirkung beim Vorrücken;
  - b) **Panzerabwehr im Angriff.**
- Panzerfeuer ist sehr präzise. Es eignet sich daher vor allem zur Bekämpfung von
  - a) Punktzielen (Mg-Nester, Pak usw.);

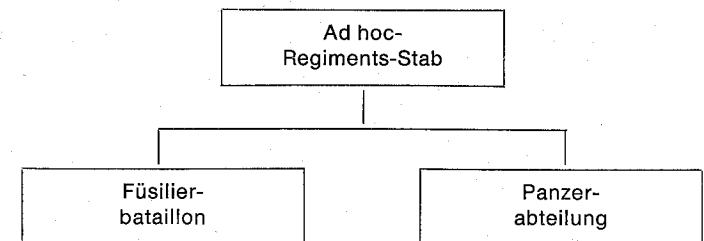
<sup>1</sup> Die Feuerstellungen der leichten Flab sind vielfach nur 500–1000 m vom Feind entfernt.  
<sup>2</sup> Insbesondere bei «Direktunterstützung».  
<sup>3</sup> Das Kampffeld des Inf. Regiments ist so gross, dass die verteilten Panzerkompagnien sich nicht mehr gegenseitig unterstützen können. Doch ist die einzelne Panzerkompagnie an sich ein lebensfähiger Verband.  
<sup>4</sup> Das Gefechtsfeld des Füs. Bataillons im Angriff ist so klein (600–800 m breit), dass die verteilten Panzerzüge sich ohne weiteres gegenseitig unterstützen können.

- b) beweglichen Zielen (Panzer).  
 Ziele somit, die von Artillerie und Minenwerfern nur schlecht und mit grossem Aufwand an Munition und Zeit ausgeschaltet werden können.
- Panzer können **weit schießen**. Es ist deshalb falsch, sie prinzipiell **weit hinten** einzusetzen, von wo aus sie gerade noch knapp vor die angreifende Truppe zu wirken vermögen. Panzer sind grundsätzlich weit vorne einzusetzen (gepanzerte Feuerquelle dicht hinter der vordersten Infanterie), damit sie mit ihrem Feuer **in die Tiefe** des feindlichen Dispositivs wirken können.
  - Beweglichkeit ist der beste Selbstschutz des Panzers. Panzer also immer so einsetzen, dass sie **im Vorgehen** ihre Beweglichkeit voll ausnützen können. Es ist falsch, wenn die Panzer ihre Geschwindigkeit derjenigen der Füsilier anpassen müssen (z. B. 5 km/h statt 25 km/h).
  - Panzer müssen in einem Gelände eingesetzt werden, das ihre Bewegung nicht unnötig einschränkt und hemmt.
  - Die gewählten Kampfverfahren müssen einfach sein.
  - Das einfachste Verfahren ist, wenn die Panzer als vorderste Feuerstaffel sprungweise der vorgehenden Infanterie folgen. Der Panzerkommandant unterstützt hierbei die Infanterie, indem er auftauchende Ziele im Rahmen seines allgemeinen Auftrages aus eigener Initiative oder auf Grund eines Feuerauftrages bekämpft.
  - Das Verfahren, wo Panzer und Infanterie auf verschiedenen Achsen vorgehen und gemeinsam in das Angriffsziel einbrechen, ist sehr schwierig und setzt gründliche gemeinsame Schulung voraus.
  - Es muss vermieden werden, dass die Panzer in ihrer Bewegungsfreiheit durch die Infanterie behindert werden (Gefahr des Überfahrens der schlecht sichtbaren, im Gelände herumliegenden Füsilier!).

#### Regelung der Kommandoverhältnisse:

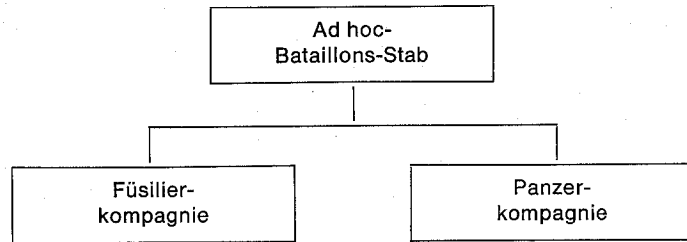
- Werden ein Infanterieverband und ein Panzerverband zu **einem** gemischten Kampfverband zusammengefasst, so muss ein übergeordnetes Kommando geschaffen werden.
- Es ist unmöglich, eine Panzerabteilung einem Füsilierbataillon oder eine Panzerkompagnie einer Füsilierkompagnie zu unterstellen.  
 Wenn aus Mangel an Führern oder Führungsmitteln kein Ad hoc-Kommando geschaffen werden kann, so sind zwei voneinander unabhängige Kampfverbände zu bilden.
- Beispiele für Ad hoc-Kommandos:
  - a) Es stehen zur Bildung eines gemischten Verbandes zur Verfügung:  
 1 Füsilierbataillon und 1 Panzerabteilung.

#### Lösung:

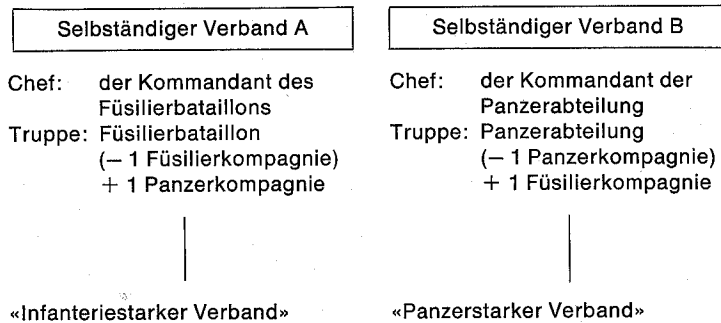


- b) Es stehen zur Bildung eines gemischten Verbandes zur Verfügung:  
1 Füsilierkompanie und 1 Panzerkompanie.

Lösung:



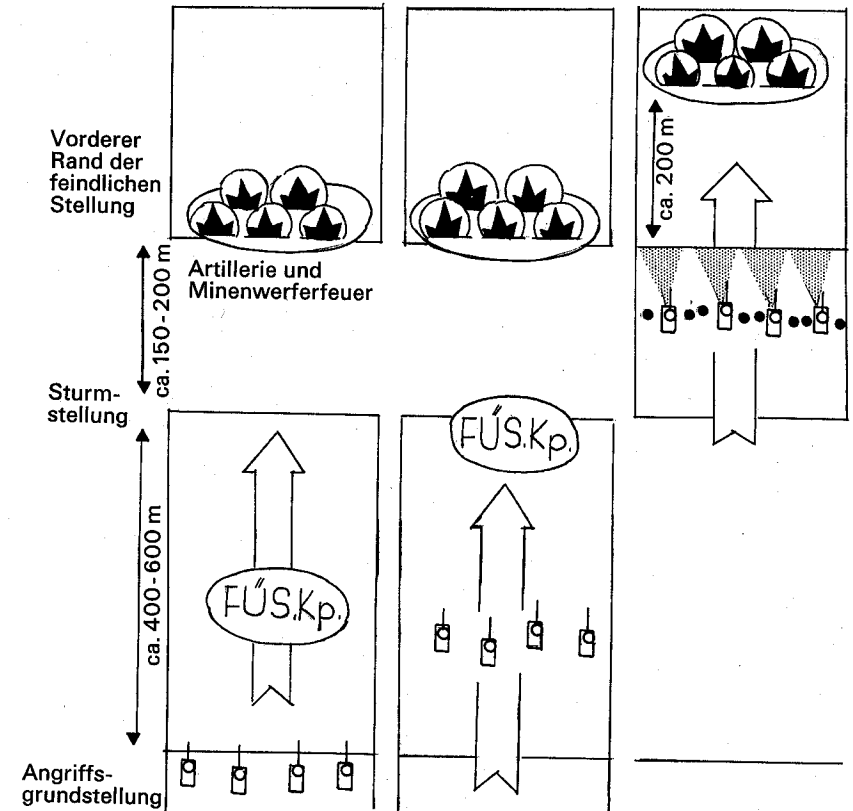
- Beispiel für die Bildung zweier unabhängiger Kampfverbände:  
Es stehen zur Verfügung: 1 Füsilierbataillon und 1 Panzerabteilung. Führer und Führungsmittel für die Bildung eines übergeordneten Ad hoc-Kommandos fehlen aber. In diesem Falle ist folgende Lösung zweckmässig:



### Der Einsatz der Reserve

- Reservisten dienen im Angriff dazu:
  - durch ihre zusätzliche Kraft den Erfolg zu erringen;
  - Flanken der Angriffsspitze zu schützen;
  - stehengebliebene Teile des Gegners niederzukämpfen;
  - durch Verluste geschwächte, abgekämpfte Truppenteile zu ersetzen (den Angriff zu nähren!);
  - Erfolge auszunützen.
- Nahes Heranhalten der Reservisten beschleunigt das Eingreifen. Setzt die Reserve aber erhöht dem feindlichen Feuer aus und birgt zudem die Gefahr in sich, dass sie vorzeitig und an unerwünschter Stelle in den Kampf hineingerissen wird.
- Weit von der angreifenden Truppe abgesetzte Reservisten erleichtern den Einsatz in verschiedenen Richtungen.

Verlauf des Angriffs, wenn die Panzer (oder Teile davon) den Sturm mitfahren:



- 1. Phase:** Vorgehen der Infanterie in die Sturmstellung. Panzer geben Feuerunterstützung!
- 2. Phase:** Infanterie in der Sturmstellung angelangt. Nachziehen der für den Sturm bestimmten Panzer.
- 3. Phase:** Sturm und Einbruch. Panzer und Infanterie gehen gemeinsam vor!

- Für 100 m Vorrücken der Infanterie müssen 3–5 Minuten eingesetzt werden. Für 400 m also 12–20 Minuten. Für 600 m 18–30 Minuten.
- Panzer legen bei einer Geschwindigkeit von 15 km/h rund 250 m in der Minute zurück. Für 600 m benötigen sie somit rund 3 Minuten.
- Die Panzer beginnen vorzuziehen, wenn das Gros der Infanterie die Sturmstellung erreicht hat. Die Infanterie braucht dann noch ca. 2–5 Minuten, um sich zum Sturm bereitzumachen. Diese Zeitspanne reicht gerade aus, um die Panzer nachzuziehen.
- Panzer und Infanterie brechen unter Abgabe von Sturmfeuer (Pz. = Mg-Feuer) gemeinsam in den Feind ein.

- Reserven folgen so weit zurückgestaffelt, dass sie ohne Gefährdung durch erdbeobachtetes Feuer noch seitwärts verschoben werden können.
- Die Bataillonsreserve soll spätestens nach 30 Minuten in den Kampf an der Front eingreifen können. Wenn man für 100 m Vorrücken 3–5 Minuten einsetzt, ergibt sich ein Abstand von 600–1000 m.
- Reserven werden in der Richtung nachgezogen, in welcher man den Erfolg erwartet.
- Reserven folgen den Bewegungen der Angriffstruppen sprunghaft von Geländeabschnitt zu Geländeabschnitt nach.
- Reserven schaffen sich bei jedem Halt Deckungen. Denn sobald die Sturmtruppe im Gegner verbissen ist, fasst dieser sein Artillerie- und Minenwerferfeuer auf unsere vermutliche Reservestandorte zusammen.
- Reserven werden dort eingesetzt, wo der Gegner weich wird, und nicht dort, wo er sich festbeisst. Kompaniekommandanten und Zugführer müssen deshalb die Stellen geringsten Widerstandes nach hinten melden, damit hier weitere Reservensetzen angesetzt werden können.
- Der Einsatz der Reserve ist ein schwerwiegender Entschluss, denn der Chef gibt dadurch sein letztes Mittel aus der Hand.
- Es ist falsch, nur Teile der Reserve zu verwenden. Nur der mit ganzer Kraft geführte Einsatz bringt Erfolg.
- Der Einsatz von Reservensetzen zur Wiederaufnahme gescheiterter Angriffe an gleicher Stelle und aus gleicher Richtung ist meist unnützlich.

### Die Bereitstellung

#### Allgemeines:

- Der Angriff wird in der Bereitstellung vorbereitet.
- Je beweglicher eine Truppe ist, um so weiter ist der Bereitstellungsraum abgesetzt. Der Bereitstellungsraum von Panzern liegt hinter demjenigen der Infanterie.
- Der Bereitstellungsraum der Infanterie liegt in der Regel etwa 2 km vom Feind entfernt.  
Der Bereitstellungsraum befindet sich etwa 1–1,5 km hinter der Angriffsgrundstellung und auf jeden Fall ausserhalb des Bereiches erdbeobachteten Artilleriefeuers.
- Der Bereitstellungsraum muss Fliegerdeckung bieten.
- Platzbedarf einer Füsilierkompagnie im Bereitstellungsraum: 1 km<sup>2</sup>  
Platzbedarf einer Panzerkompagnie im Bereitstellungsraum: 2–3 km<sup>2</sup>
- In der Bereitstellung setzt sich die Truppe der grossen Gefahr aus, vom Gegner erkannt und bereits vor dem Angriff zerschlagen zu werden. Die Dauer der Bereitstellung ist deshalb zu beschränken. Die Truppe muss mit einem Minimum an Zeit auskommen. Mehr als eine Nacht wird selten zur Verfügung stehen.
- Die Truppe erkundet und markiert die Wege, welche in den Bereitstellungsraum führen.
- Die Bereitstellung wird bei Dunkelheit bezogen.
- Normalerweise wird unter dem Schutze bereits am Feinde stehender Truppen bereitgestellt.
- Die Kommandoverhältnisse zwischen bereits am Feinde stehender Truppe und den Angriffskräften müssen beim Eintreffen im Bereitstellungsraum

- geordnet werden. Der Führer der Angriffstruppen übernimmt im betreffenden Abschnitt das Kommando, da ihn die Stellungstruppen, welche er im Angriff zu durchschreiten hat, mit Feuer unterstützen müssen.
- Alle im Gefecht nicht benötigten Ausrüstungsgegenstände werden im Bereitstellungsraum deponiert. Der Infanterist darf nicht ein mit Ausrüstung überladener «Maulesel» sein, der – körperlich rasch erschöpft – nicht mehr gefechtsmässig handeln kann.
- Munition, Verpflegung und Spezialmaterial werden verteilt.
- Die den Kampfkompanien eventuell zugeteilten Grenadiere und schweren Waffen stossen hier zu den Füsiliern.
- Die Truppe wird so gegliedert, wie sie später den Angriff zu führen hat. Hierbei ist sie aber noch stark aufgelockert, um die Wirkung von Artillerie- und Fliegerfeuer herabzumindern.
- Die Zugführer (wenn möglich mit den Unteroffizieren zusammen) erkunden von hier aus das spätere Angriffsgelände.
- Die Truppe wird über Lage und Auftrag orientiert.

#### Geländebeurteilung für eine Bereitstellung:

- Wo ist eine gegen Erd- und Luftsicht gedeckte Bereitstellung möglich?
- Welche Geländelinie darf nicht nach vorwärts überschritten werden?
- Auf welchen Wegen ist gedecktes Einrücken in die Bereitstellung möglich? Welche Geländepunkte und Geländeteile müssen speziell gemieden werden?
- Panzerabwehr: Aus welcher Richtung ist ein Panzerangriff am ehesten zu erwarten? Wo sind demgemäss zugeteilte Pak und Pzaw. Lenkwaffen zur Sicherung der Bereitstellung einzusetzen.

#### Befehl für die Bereitstellung:

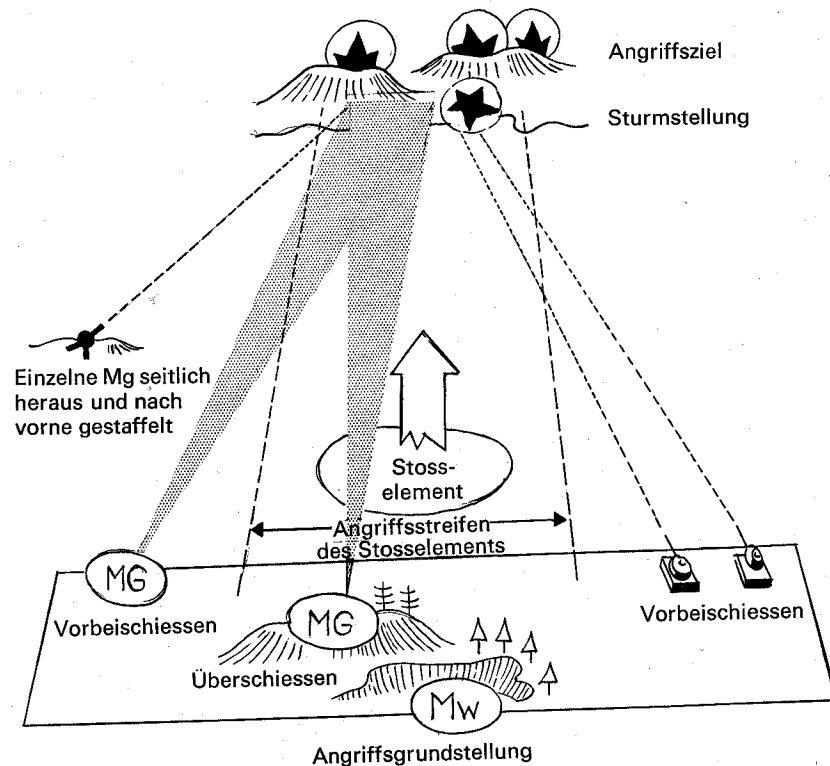
- Vorderer und hinterer Rand der Bereitstellung.
- Bereitstellungsräume der einzelnen Verbände.
- Einmarschwege in die Bereitstellung.
- Sicherung der Bereitstellung (Panzerabwehr, Infanterie).
- Regelung der Tätigkeit schon im Kampfe befindlicher Truppen.

### Die Angriffsgrundstellung

- Die Angriffsgrundstellung ist:
  - a) der Raum, aus dem zum Angriff geschritten wird;
  - b) der letzte, gegen das Feuer des Gegners gedeckte Geländeraum;
  - c) befindet sich so nahe als möglich am Gegner. Durchschnittliche Entfernung: 600–1000 m.
- Der Chef bestimmt den vordern Rand sowie die seitliche Begrenzung der Angriffsgrundstellung. Der vordere Rand heisst «Angriffsausgangslinie». Die Angriffsausgangslinie ist eine gut sichtbare Geländelinie, die quer zur Angriffsrichtung verläuft (Ortsrand, Waldrand, Bach, Weg, Feldbegrenzung).
- In der Angriffsgrundstellung nimmt die Truppe die Gefechtsformation ein, in der sie den Angriff führen will.
- Die Angriffsgrundstellung ist für die schweren Waffen (Mg, Mw, Pak) der Stellungsraum zu Angriffsbeginn. Dieser liegt oft inmitten der Füsilierkompagnien.
- Eine breite Angriffsgrundstellung ist zweckmässig. Sie ermöglicht den Mg und den Panzern, die Angriffskompagnien durch Vorbeischiessen lange zu unterstützen.

- Die Breite der Angriffsgrundstellung darf nicht zu einer Zersplitterung der Füsiliere führen.  
In einem 800 m breiten Bataillonsangriffstreifen können z. B. 4 Füsilierzüge mit einer Breite von nur je 100 m vorgehen. Die hierbei entstehenden Lücken dienen zum Vorbeischiessen sowie für das Manöver der Züge und Kompagnien.
- Die Angriffsgrundstellung der unterstützenden Panzer befindet sich
  - a) im Raume des Infanterieverbandes oder
  - b) einige hundert Meter daneben.
 Das zweite Verfahren wird dann gewählt, wenn die Panzer lange vorbeischiessen sollen oder wenn der Weg der Infanterie aus dem Bereitstellungsraum in die Angriffsgrundstellung nicht panzergängig ist.
- Das Vorrücken aus der Bereitstellung in die Angriffsgrundstellung soll dem Gegner verborgen bleiben (ausnützen von Geländebedeckungen, Nacht usw.).

## DIE ANGRIFFSGRUNDSTELLUNG



- In der Angriffsgrundstellung darf nur kurze Zeit verweilt werden, da dieser Raum ständig vom Feuer der feindlichen schweren Waffen bedroht ist. Die Füsiliere marschieren daher erst im letzten Moment vor Auslösung der Aktion in die Angriffsgrundstellung ein.
- In Ausnahmefällen, wo eine Angriffsgrundstellung zu wenig Deckungsmöglichkeiten bieten würde, wird auf eine solche verzichtet und die Sturmkompanien gehen aus dem Bereitstellungsraum in einem Zug in die Sturmstellung vor.

### Vorgehen in die Sturmstellung

- Das Bataillon greift mit einer Kompagnie in Front an, wenn die Lage ungewiss, der Feind schwach oder das Angriffsziel schmal ist.
- Das Bataillon greift mit zwei Kompagnien in Front an, wenn die Lage genügend klar ist, die Stärke des Feindes den Einsatz des Gros verlangt, der Raum breit genug ist.
- Formation der Kompagnie:  
Im Normalfall «Breitkeil». Dadurch zersplittert man das Abwehrfeuer. Mit dem dritten Zug wird dort, wo man einbrechen will, der Schwerpunkt gebildet.  
Im Ausnahmefall «Keil» (ungeklärte Lage).
- Formation der Züge: In der Regel Keil oder Zugskolonne (Gruppen mit 50–100 m hintereinander).
- Formation der Gruppen: Geöffnete Schützenkolonne.
- Der Angriff wird ausgelöst auf:
  - einen bestimmten Befehl;
  - eine bestimmte Zeit.
 Normalerweise wird eine Kombination beider Verfahren angewendet. Der Chef bestimmt eine Zeit, auf welche die Unterverbände bereit sein müssen und löst dann den Angriff durch einen Befehl aus. So ist es möglich, Friktionen zu berücksichtigen.
- Der Angriff beginnt mit einem kurzen, massiven Feuerschlag der gesamten Artillerie und der Minenwerfer auf die vordersten feindlichen Stellungen.
- Während des Vorrückens der Infanterie geben die zugeteilten Panzer Feuerunterstützung aus der Angriffsgrundstellung heraus. Nur im Ausnahmefall gehen die Panzer im «Infanterietempo» zusammen mit den Füsiliern vor. Sie verlieren so den Vorteil der Geschwindigkeit und bieten ein leichter zu treffendes Ziel.  
Normalerweise rollen die zum Sturm bestimmten Panzer erst später, aber dafür mit grosser Geschwindigkeit so vor, dass sie die Sturmstellung kurz nach den Füsiliern erreichen.
- Kampfzüge und Kompagnien greifen in gerader Richtung an. Richtungsänderungen im feindlichen Feuer sind verderblich.
- Schnell und entschlossen vorgehen! Faustregel: Für 100 m Vorrücken der Infanterie ist im Kampfplan ein Zeitbedarf von 1½–3 Minuten einzusetzen.
- Soweit als möglich werden Geländewellen als Deckung gegen Sicht und Feuer ausgenutzt.
- Das Vorgehen wird auch bei Beschuss durch den Gegner nicht unterbrochen. Jede Verzögerung erhöht nur Gefahr und Verluste. Wer still liegt,

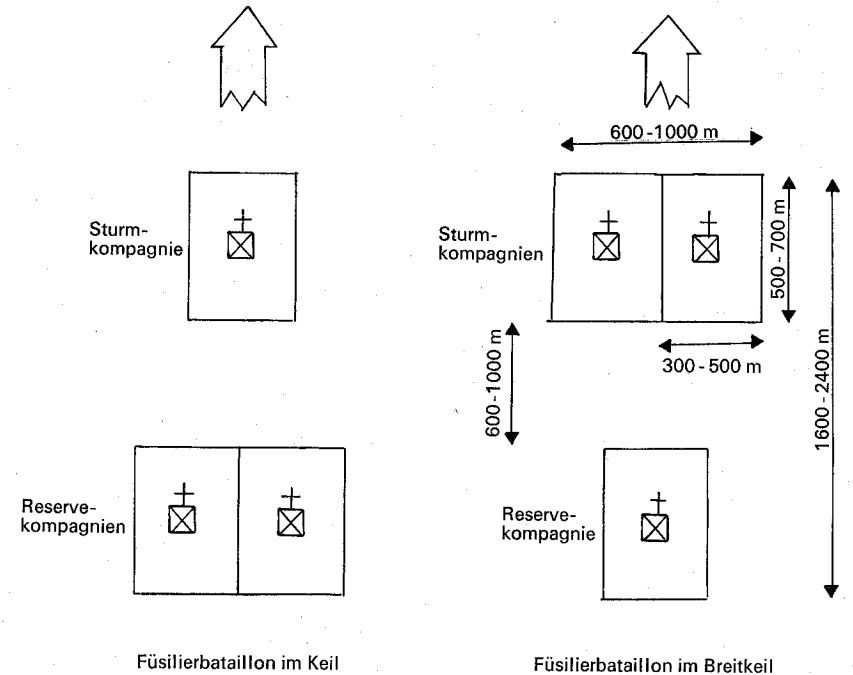
bietet sich als Ziel für Artillerie und Minenwerfer an. Raschheit ist der beste Schutz. Der Splitterwirkung in der Nähe einschlagender Geschosse entgeht man durch rasches Hinwerfen. Entscheidend ist in dieser Lage das Beispiel der Zug- und Gruppenführer.

- Gehe so lange als möglich in zügigem Schützenschritt vor. So sparst du Kräfte und gewinnst dennoch rasch Raum.
  - Springe erst, wenn feindliches Abwehrfeuer einsetzt und mache auch dann noch Gruppensprünge. Erst im wirklich präzisen Abwehrfeuer (Mg, Sturmgewehr) gehst du zum einzelsprungweisen Vorgehen über.
- Die Munition der Artillerie und Minenwerfer ist kostbar und nie im Überfluss vorhanden. Du musst jeden Feuerschlag dieser Waffen auch wirklich zum Vorarbeiten ausnützen.
- Dein Angriffswille zeigt sich im sofortigen, entschlossenen Ausnützen jeder Feuerunterstützung und nicht im kopflosen, wenn auch schneidigen Vorgehen ohne Unterstützung.
- Feuerunterstützung wird sofort zu langen Sprüngen ausgenützt, und zwar nicht nur solange sie dauert (schießt), sondern vielmehr solange als sie wirkt. Denn wenn die Feuerunterstützung aussetzt, muss sich der Gegner erst von ihren Folgen erholen. Auch weiss er nie, wann das Feuer wieder einsetzt und wagt darum nicht, sogleich wieder in Stellung zu gehen. Du gewinnst so wertvolle Sekunden und Meter!
- Die eigene Feuerunterstützung muss bis zum Äussersten ausgenützt werden. Man kann im Krieg ohne weiteres bis auf 100 m an die Einschläge herangehen. Lieber in Kauf nehmen, dass gelegentlich ein Kurzschuss in die eigenen Reihen fällt, als Gefahr laufen, beim Sturm durch den abwehrbereiten Gegner zusammengeschoßen zu werden. Rücksichtsloses Draufgehen ist ein Gebot der Selbsterhaltung!
- Erst im Verlauf des Angriffs auftauchende feindliche Waffen bezeichnet man den eigenen schweren Waffen durch «Anschiesen» mit Leuchtpurmunition oder durch Signalaraketen, die im Flachschiess Richtung Ziel gefeuert werden.
- Das Bestreben der Sturmzüge muss dahin gehen, durch scharfe Ausnutzung der fremden Feuerunterstützung und des Geländes ohne Munitionsverbrauch die Sturmstellung zu erreichen. Ihre Vorwärtsbewegung darf nicht durch Feuerkampf unterbrochen werden.
- Ausschaltung des feindlichen Infanteriewaffenfeuers (Mg, Lmg, Sturmgewehre) ist Sache der schweren Waffen. Erst wo deren Feuerwirkung nicht mehr ausreicht, setzt der Kompaniekommandant die Mg der Füsilierskompanie ein.
- Eröffne das Feuer mit den Füsilierwaffen so spät als möglich und nur gezwungenerweise, wenn auch der Feuerschutz der Kompanie-Mg nicht mehr ausreicht. Du musst die wenige kostbare Munition, die du im Angriff mitzutragen vermagst, für den Sturm und den Kampf in der feindlichen Stellung aufsparen.
- Feuer und Bewegung innerhalb des Zuges oder gar der Gruppe muss in diesem Stadium des Angriffs vermieden werden. Nach gelungenem Einbruch und Kampf in der Tiefe der feindlichen Stellung bildet es die Regel.

<sup>1</sup> Sicherheitsgrenzen (Durchschnittswerte):

Waffe	Friedenswerte	Kriegswerte
8,1 cm Mw.	300 m	80—100 m
10,5 cm Hb.	400 m	150—200 m
15 cm Hb.	500 m	200 m

## Formationen und Raumbedarf im Füsiliersbataillon



Platz der Reserve in der Formation:

- In der Mitte des Bataillons zurückgestaffelt, oder
- auf dem Schwergewichtsfügel, oder
- auf der deckungssicheren Seite.

## Die Sturmstellung

- Die Sturmstellung liegt grundsätzlich so nahe als möglich am Feind. Höchstentfernung: 200 m.
- Die Sturmstellung soll etwas Deckung bieten, sowohl gegen das Feuer des Gegners wie auch gegen die Splitterwirkung der eigenen Unterstützungs-waffen.
- Möglichkeiten für das Kurzhalten der Sturmentfernung:

### 1. Überschiessen

Wenn das Angriffsgelände gegen die Ziellinie genügend geneigt ist, können Maschinengewehre die Füsiliere unterstützen, bis diese auf Handgranatenwurfweite an den Feind herangekommen sind.

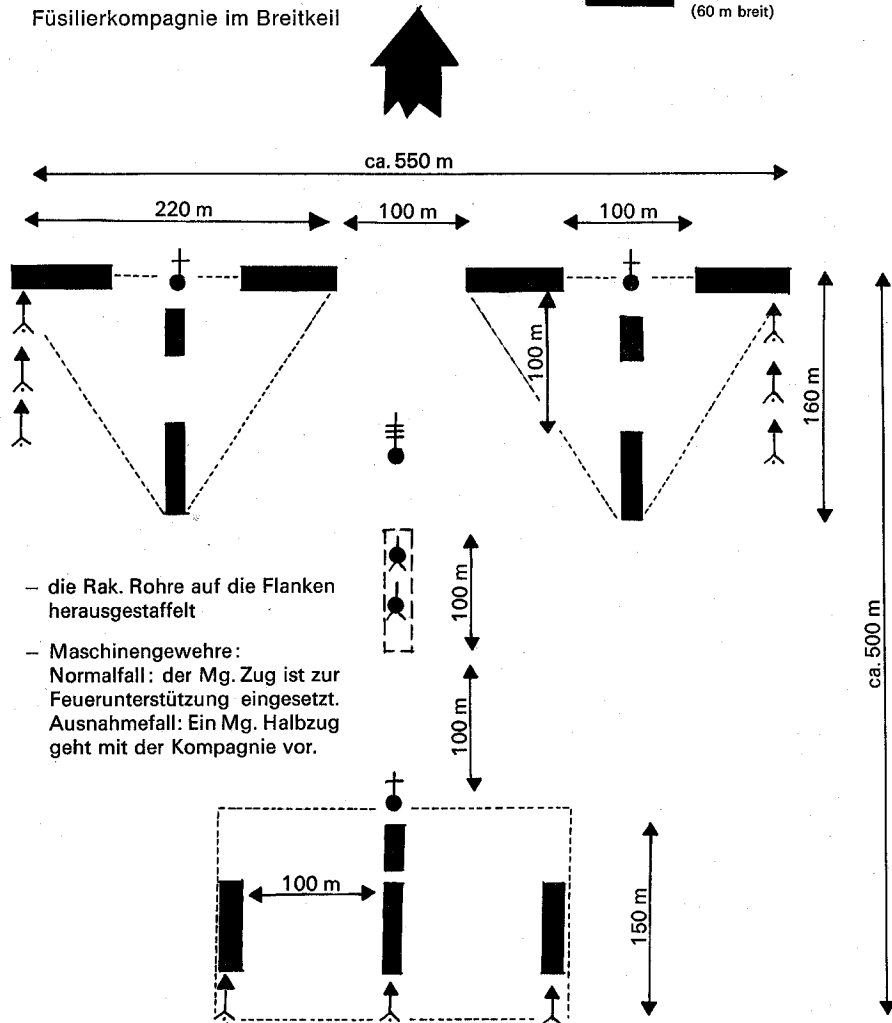
### 2. Vorbeischiessen

Im flachen Gelände, wo nur schwer überschossen werden kann, ist es möglich, die Sturmentfernung durch Vorbeischiessen («durch Lücken schiessen») zu verkleinern.

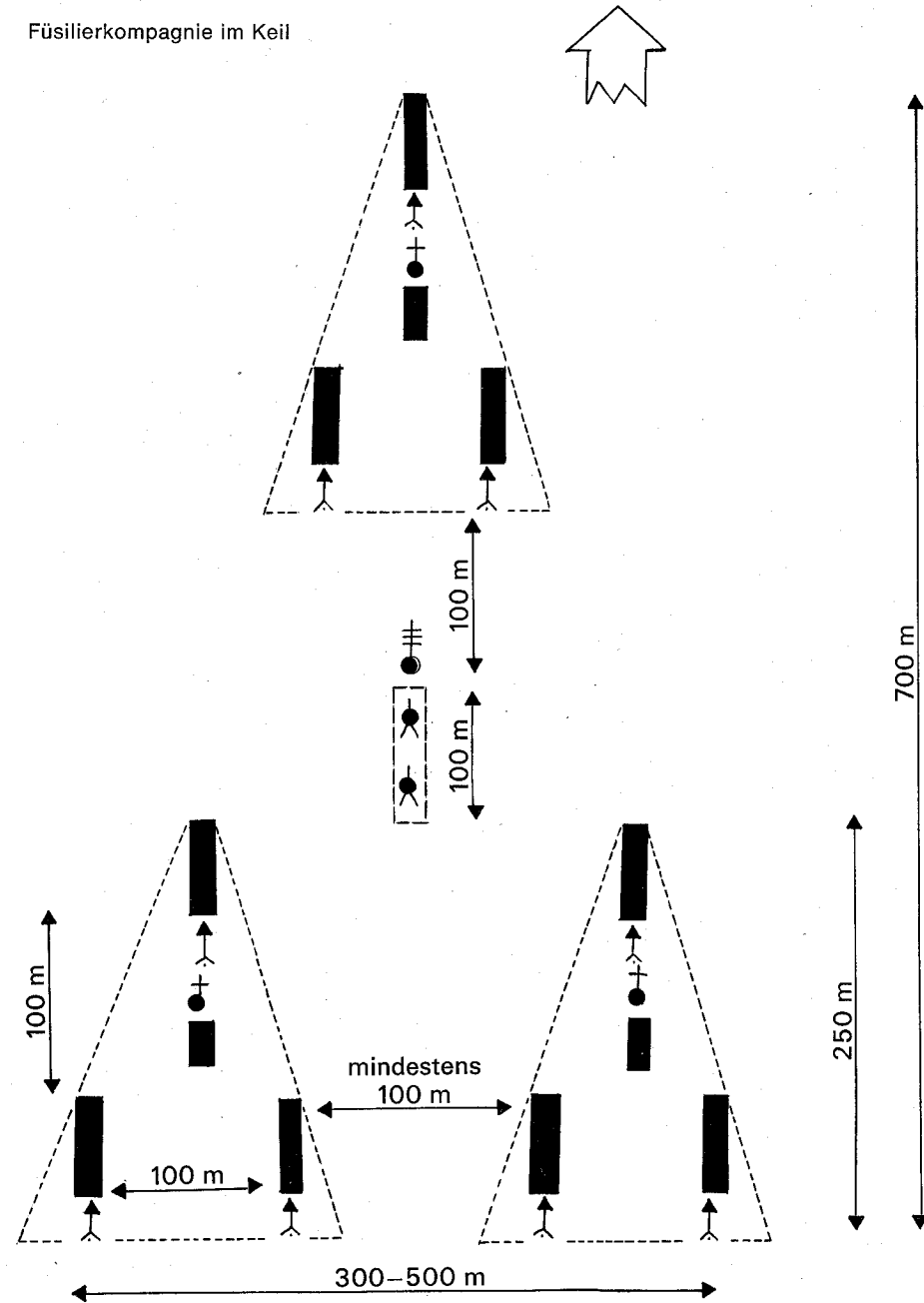
# FORMATIONEN DER Kp.

- Legende:
- Kompaniekommandant mit Kp. Trupp
  - Mitrailleurgruppe
  - Zugführer mit Zugs-Trupp
  - Raketenrohr-Trupp
  - Unterstützungsgruppe in Schützenkolonne (40 m tief)
  - Sturmgewehrgruppe in Schützenkolonne (60 m tief)
  - Sturmgewehrgruppe im Schützenschwarm (60 m breit)

## Füsilierkompanie im Breitkeil



## Füsilierkompanie im Keil



# DAS FEINDLICHE FEUER

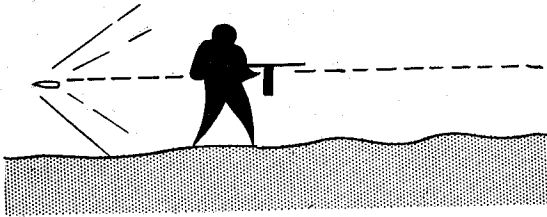


Bild oben:

**Sturmgewehr / Maschinengewehr**  
Peitschende Geräusche zeigen an, dass die Infanteriegeschosse bereits vorübergefliegen sind. Treffer hört man nicht!

Bild in der Mitte:

**Artillerie / Minenwerfer**  
Geschosse, welche man hört, geben keine Volltreffer. Bei Volltreffern fallen Geschosknall und Detonationsknall zusammen!

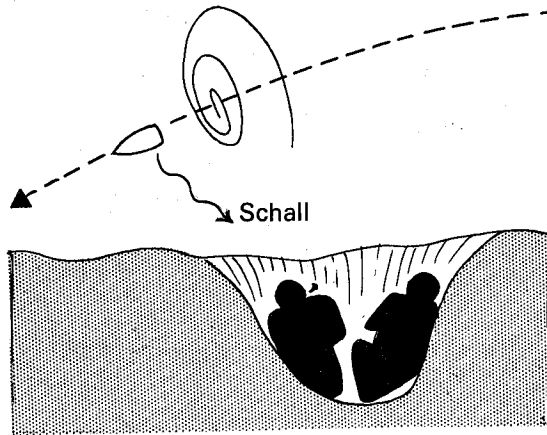
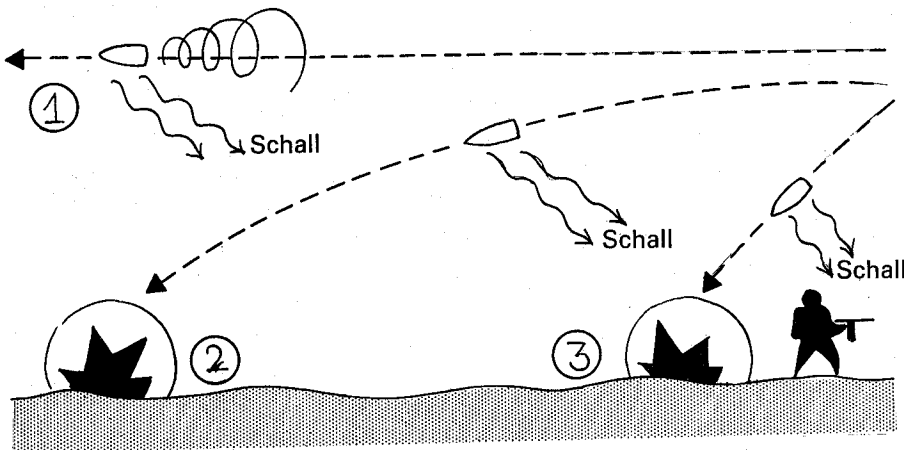


Bild unten:

- Artillerie / Minenwerfer**
- 1 Vorbeifliegende Artilleriegeschosse erzeugen einen **rauschenden Ton** von **konstanter Tonhöhe**.
  - 2 Vor Einschlägen auf nahe Entfernung hört man den Geschosknall als **rauschendes, von hoher zu tiefer Tonart** übergehendes Geräusch!
  - 3 Einschlägen in nächster Nähe geht ein **kurzer, scharf fauchender Ton** **voran!** Reaktion: blitzschnell abliegen.



## 3. Flankierende Feuerunterstützung

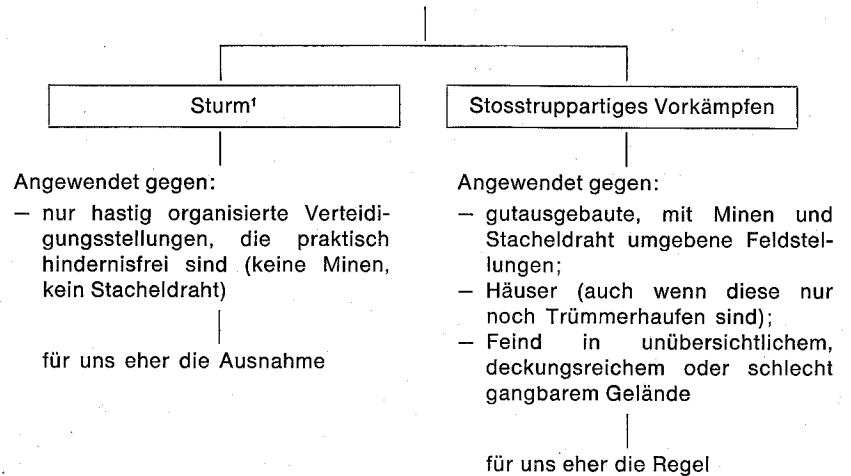
Gestattet ein Herangehen bis auf Handgranatenwurfweite.

- In der Sturmstellung müssen die Unterführer einen neuen Befehl geben.
- Jedem Zug wird ein Sturmziel zugewiesen, Gelände zwischen den Zugzielen kann ausgespart und nur mit Feuer niedergehalten werden. Sturmziel für eine Kompanie maximal 400 m breit. Sturmziel für einen Zug maximal 150 m breit. Sturmziel für eine Gruppe maximal 50 m breit.
- In der Sturmstellung wird:
  - die Sturmformation eingenommen;
  - Waffen nachgeladen;
  - Bajonett aufgepflanzt;
  - Schanzwerkzeug für den Nahkampf griffbereit in den Ceinturon gesteckt;
  - Handgranaten bereitgemacht;
  - kurz ausgeruht (Kräfte gesammelt).
- Sturmformation:
  - Kompanie = Breitkeil (der dritte Zug und die Maschinengewehre folgen in zweiter Welle nach).
  - Zug = alle drei Gruppen nebeneinander eingesetzt.
  - Gruppe = Schützenschwarm mit verkleinerten Abständen (5 Schritte von Mann zu Mann).
- Der Aufenthalt in der Sturmstellung darf nur kurz sein, damit der Feind nicht Zeit findet, die dort dichtgedrängte Sturmtruppe mit Feuer zu zerschlagen. Aufenthaltsdauer 2-5 Minuten.

## Sturm

- Die Infanterie geht unter Ausnutzung der Feuerunterstützung (Brisanz- und Nebelgranaten) und eventuell der Nacht in die Sturmstellung vor.

Aus der Sturmstellung heraus wird je nach Art des Angriffsziels wie folgt weiter vorgegangen:



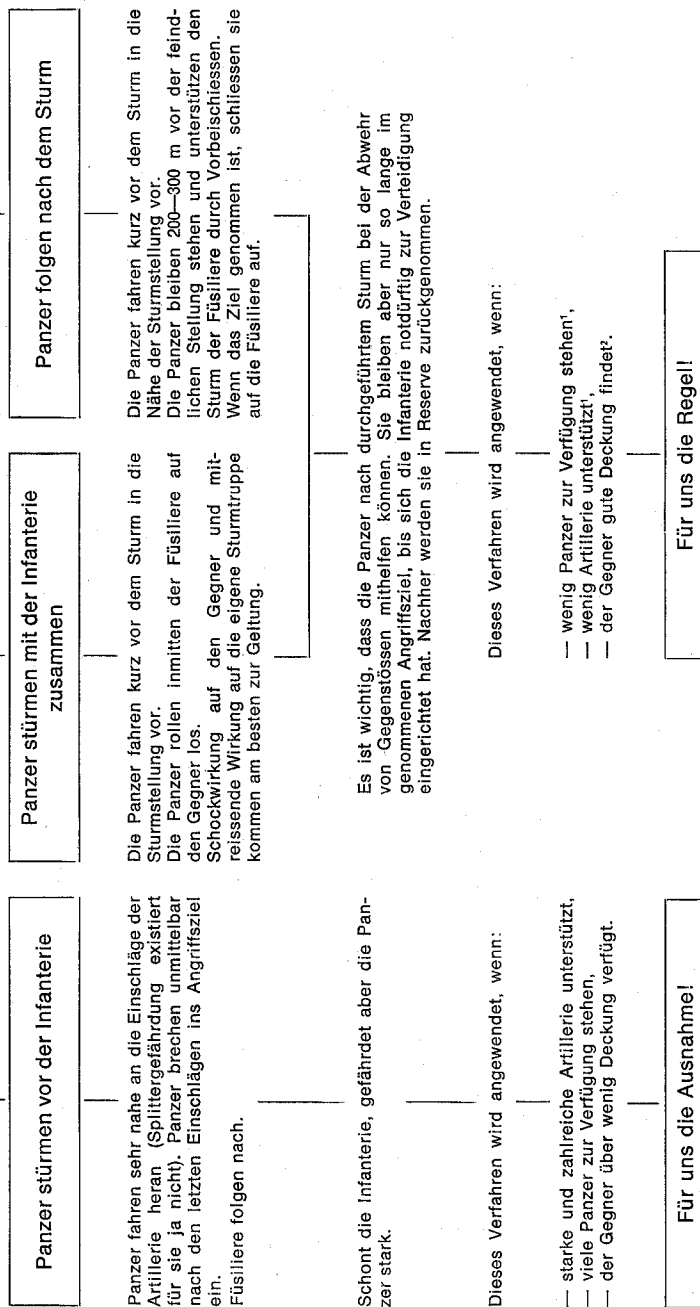
<sup>1</sup> Innerhalb des Sturmzieles immer stosstruppartiger Kampf.

- Für das Auslösen des Sturmes gibt es zwei Möglichkeiten:
  - a) Der Entschluss zum Sturm geht von dir, als zuvorderst am Feind stehend aus und wird den Unterstützungswaffen per Funk oder mit Raketen-signalen mitgeteilt<sup>1</sup>.
  - b) Der Sturm wird vom höhern Führer hinten nach der Uhrzeit befohlen. Dies ist immer dann der Fall, wenn er Artillerie und Minenwerfer noch eine Weile wirken lassen will.
- Der Sturm wird durch einen massiven Feuerschlag der Artillerie und der Minenwerfer eingeleitet. Dauer maximal 2 Minuten.
- Mit Beginn des Sturmes verlegen die Unterstützungswaffen ihr Feuer nach vorne und geben die Einbruchsstelle frei. Nun muss augenblicklich gestürmt werden, um das Ziel zu erreichen, bevor sich der Gegner erholt hat. Jede Sekunde, die man jetzt verliert, gibt dem Verteidiger Gelegenheit, zur Gegenwehr hochzukommen. Jeder Meter, den man jetzt nicht zurücklegt, muss nachher im massierten Abwehrfeuer durchlaufen werden. Vereinzelt noch einschlagende eigene Granaten sind weit weniger gefährlich als auflebendes Abwehrfeuer.
- Wo dieses Zusammenspiel «Feuer/Bewegung» nicht restlos gelingt, besteht die Gefahr, dass der Sturm der Füsiliere im Sturmabwehrfeuer zusammenbricht.
- Die Füsiliere überwinden die Strecke zwischen Sturmstellung und Sturmziel in einem einzigen Sprung («Sturmlauf» = Schnellauf!). Ausnahmsweise wird im raschen Schützenschritt vorgegangen. Dies kann der Fall sein, wenn:
  - der Sturmweg zu lang ist;
  - die Beschaffenheit des Sturmweges einen Schnellauf nicht zulässt (z. B. Bergauf, Trümmer, Drahtresten, Trichter usw.).
- Trotz der Notwendigkeit, rasch vorwärts zu kommen, muss das Tempo des Sturmes so eingerichtet werden, dass man kampffähig und nicht völlig ausgepumpt und erschöpft zum Einbruch und nachfolgenden Nahkampf kommt.
- Gestürmt wird mit «Feldgeschrei». Zweck des Geschreis ist:
  - den Gegner zu beeindrucken;
  - bei sich selbst den «Gefechtsrausch» zu erzeugen (Betäuben der eigenen Angst!).
- Während des Sturmes sind die Füsiliere ohne unmittelbare Feuerunterstützung und somit am meisten gefährdet. Bewegung ohne Feuer ist aber auch beim Sturm unmöglich. Beim Vorgehen wird deshalb «Sturmfeuer» geschossen. Hüftanschlag, Sturmgewehr, Lmg, Mp rascher Einzelschuss. Mg kurze Feuerstöße.
- Selten ist die Sturmstellung so nahe gelegen, dass schon aus ihr Handgranaten geworfen werden können. In diesem Falle müssen die Leute vor dem Einbruch nochmals kurz abliegen.

<sup>1</sup> Bei der Verwendung von Raketen-signalen ist Vorsicht geboten:

- Es sind Verwechslungen mit ähnlichen Signalen des Feindes möglich.
- Die Steighöhe der Raketen ist oft zu gering, um den über dem Gefechtsfeld wogenden Rauch-, Dunst- und Nebelschleier zu durchstossen.

Panzer werden beim Sturm wie folgt eingesetzt:

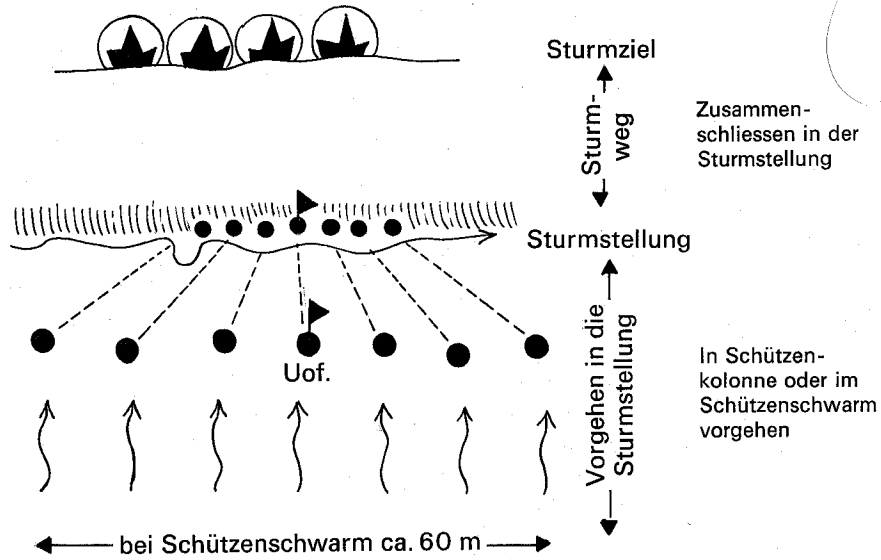


<sup>1</sup> Wir werden immer knapp an Artillerie und Panzern sein.

<sup>2</sup> Dies ist bei unseren Gegenangriffen immer der Fall. Der ein-gebrochene Gegner verkrallt sich in Trümmern der genommenen Stellungsstelle und findet so relativ gute Deckungen.

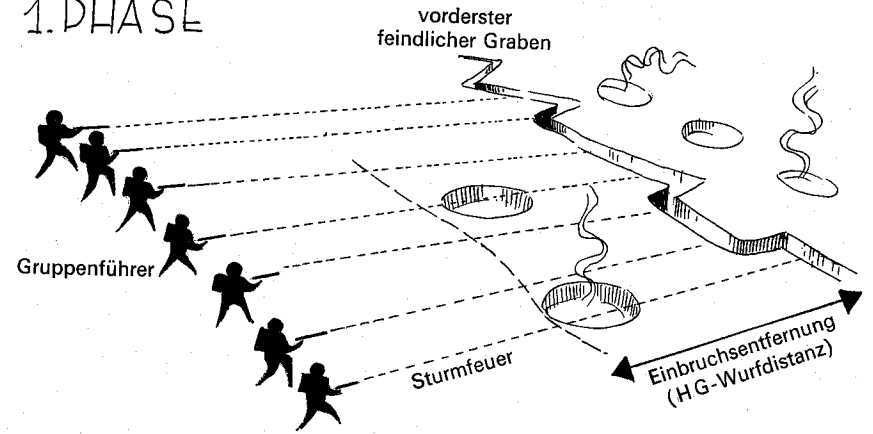


# VORGEHEN IN DIE STURMSTELLUNG

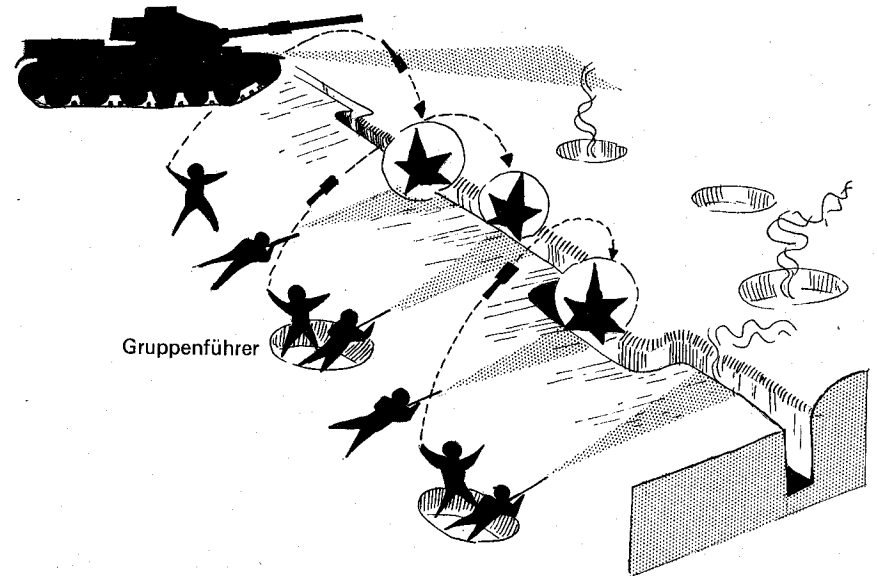


# STURM MIT HG-WERFEN

## 1. PHASE



## 2. PHASE

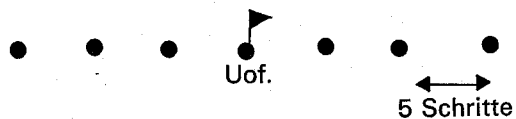


# STURMSTELLUNG



- Tätigkeit in der Sturmstellung:
- Volles Magazin einsetzen
  - Handgranaten bereitmachen
  - Bajonett aufpflanzen / Spaten griffbereit in den Ceinturon stecken
  - «Verschnaufen» (Kraft sammeln)

# STURMFORMATION



### Praktisches Beispiel:

«Sturm mit Handgranatenwerfen vor dem Einbruch» (Sturmstellung weit entfernt, d. h. ausserhalb HG-Wurfweite).

Befehl des Gruppenführers: «... zum Sturm bereitmachen – Sturmziel Graben 150 m vor uns – wir werfen vor dem Einbruch Handgranaten – Füsilier Meier Nr. 1, Müller Nr. 2, Blaser Nr. 3.»

Die als Handgranatenwerfer eingeteilten Füsiliere stecken sich zusätzlich zu den übrigen Vorbereitungen eine Handgranate griffbereit ein. Der Verschlussdeckel wird **nicht** abgeschraubt. Nachher befiehlt der Gruppenführer:

«... Gruppe Rudolf – Sturm Marsch!»

Die Gruppe geht mit Sturmfeuer und Geschrei vor. Auf Handgranatenwurfweite («Einbruchsentfernung») herangekommen, gibt der Gruppenführer folgenden Befehl:

«... Gruppe Rudolf liegen! – HG zum Wurf vorbereiten! Achtung 3 Handgranaten – Wurf 1, 2, 3!»

Die Gruppe liegt ab. Zufällig vorhandene Deckungen, wie Granattrichter, Mulden usw., werden ausgenutzt. Die als HG-Werfer eingeteilten Füsiliere werfen ihre Granaten. Die übrigen halten mit Sturmgewehrfeuer den Graben nieder. Wenn Panzer den Sturm mitfahren, werden sie etwa jetzt die Linie der Füsiliere passieren. Nach den Handgranatendetonationen kommandiert der Gruppenführer:

«Gruppe Rudolf – Sturm marsch!»

Unmittelbar nach der letzten Detonation – die Qualmwolke muss noch stehen – stürzt sich die Gruppe mit dem Bajonett in den feindlichen Graben und beginnt mit dem Kampf Mann gegen Mann.

### Einbruch

#### Allgemeines:

- Es geht darum, den ersten Graben in genügender Breite zu nehmen und aufzurollen. Nachher kann an einer günstigen Stelle (z. B. durch einen Verbindungsgraben) weiter in die Tiefe gestossen werden.
- Der Kompaniekommandant befiehlt dem Zugführer des Spitzenzuges genau, welche Stellungsteile aufgerollt und welche vorerst nur abgeriegelt werden sollen.
- Aufgabe des Spitzenzuges ist somit:
  - Einbruch in den vordersten Graben.
  - Abriegeln desselben auf der einen Seite und Aufrollen auf der andern Seite auf eine Länge von ca. 200 m.
  - Kurze Stichgräben ganz säubern. Längere Stichgräben ca. 100 m tief freikämpfen und dann abriegeln.
  - Waffennester und Unterstände niederkämpfen, bzw. ausräumen. Hartnäckigen Widerstand leistende Einzelwaffen, die **nicht rasch** genommen werden können, sind nachfolgenden Zügen zu überlassen.
- Das Gros der Kompanie wird nachher eingesetzt, um
  - entweder den vordersten Graben weiter aufzurollen, d. h. die Einbruchsstelle zu verbreitern, oder
  - entlang von Stichgräben weiter in die Tiefe der feindlichen Stellung vorzudringen.

### Kampf des Spitzenzuges:

- Formation: 1. Füsiliergruppe, Zugstrupp, Unterstützungsgruppe, 2. Füsiliergruppe (verstärkt durch 2 Raketenrohre), 3. Füsiliergruppe (verstärkt durch 1 Raketenrohr).
- Der Zugführer hat Funkverbindung zur Kompanie.
- Mit Signalraketen zeigt er von Zeit zu Zeit den eigenen Unterstützungs-waffen den erreichten Standort an.
- Technik des Grabenkampfes siehe Seite 254.

### Der Kampf in der feindlichen Stellung

- Sturm und Einbruch bedeuten lediglich einen ersten Schritt, die Hauptarbeit folgt erst nachher.
- Der «Kampf in der Stellung» ist das Niederkämpfen der in die Tiefe gestaffelten Nester des Gegners. Er besteht aus:
  - Planvoll aufeinanderfolgenden stosstruppartigen Aktionen der Gruppen und Züge.
  - Abwehr feindlicher Panzergegenstösse. Hierbei werden die angreifenden Füsiliere häufig und überraschend vor neue Aufgaben gestellt, wie z. B.
    - Wegnahme von Widerstandsnestern und Stützpunkten
    - Grabenkampf<sup>1</sup>
    - Säubern von Unterständen
    - Niederkämpfen überdeckter Waffenstellungen
    - Panzernahbekämpfung
- Für den Kampf in der Tiefenzone wird die Infanterie schmal und tief gegliedert.
- Gib immer Zwischenziele an, um die Leute fest in der Hand zu behalten. Arbeite dich von Deckung zu Deckung vor. Nimm die Leute nach Erreichen jedes Zwischenzieles erneut straff zusammen.
- Oftmals werden die Füsilierkompanien einzeln und nacheinander unter Zusammenfassung aller Minenwerfer des Bataillons «nach vorne geschossen».
- Die in erster Staffel eingesetzten Verbände gehen geradeaus vor, auch wenn sich auf der Seite noch Feindnester halten. Der Schutz ihrer Flanke ist Sache des nächsthöheren Führers. Durch tiefes Vorstossen werden liegengeliebene Nester am ehesten zum Aufgeben gezwungen.
- Ausweiten der erzielten Bresche und Aufrollen der Front ist Sache der hintern Staffeln.
- Wer in den Gegner verbissen ist, kann nur geradeaus vorgehen. Wenn im Verlaufe des Kampfes die Angriffsrichtung geändert werden muss, so werden hintere Staffeln in neuer Richtung bereitgestellt und durch die vordern Teile hindurch angesetzt.
- Panzer sind der gefährlichste Feind des Angreifers. Mit Pak kann nur die Flanke des fortschreitenden Angriffs geschützt werden, nicht aber die Front. Diese Aufgabe wird durch Panzer oder Sturmgeschütze (Pzj. G 13) übernommen.
- Der Nahkampf in der feindlichen Stellung schafft verworrene Situationen und lässt eine Unterstützung durch die Artillerie oft nicht zu. Deshalb sind

<sup>1</sup> Siehe hierzu «Grabenkampf» Seite 254.

Minenwerfer und Panzer beim Kampf in der Tiefenzone von entscheidender Bedeutung. Die Artillerie riegelt unterdessen feindwärts ab.

- 4 km Vorrücken innerhalb 24 Stunden musst du als ausserordentlich rasches Fortschreiten eines Infanterieangriffes ansehen.
  - Gerät der Angriff vorübergehend ins Stocken, so wird er wieder in Fluss gebracht durch:
    - Feueraufträge an die Artillerie;
    - persönliches Eingreifen des Truppenführers;
    - eventuellen Einsatz der Reserve.
- Zum Reserveeinsatz ist aber zu sagen: Es hat in der Regel keinen Sinn, dort weiterzustossen, wo die vordern Staffeln keinen Erfolg haben. Man verächtet damit nur die Ziele und erhöht den Erfolg des feindlichen Feuers. Einem festgefahrenen Stosskeil hilft man am besten, indem man anderswo vorwärtskommt.
- Bleibt der Angriff stecken, so musst du das gewonnene Gelände um jeden Preis halten und die Nachbarn mit Feuer unterstützen. Kommen auch diese nicht mehr vorwärts, so beginne dich einzugraben.

#### Verhalten nach gelungenem Angriff

- Bei Erreichen des Angriffszieles ist die Truppe erschöpft. Es besteht die grosse Gefahr, in diesem Schwächemoment von Vergeltungsfeuer betroffen und durch Gegenstoss wieder zurückgeworfen zu werden. Das genommene Angriffsziel wird daher unverzüglich zur Verteidigung eingerichtet.
- Sofortmassnahmen:
  - Beobachtung organisieren.
  - Tiefengliederung schaffen. Die im Angriffsobjekt massierte Sturmtruppe muss sofort aufgelockert werden und in die Deckungen verschwinden, sonst wird sie ein Opfer des Vergeltungsfeuers.
  - Erfolg zurückmelden.
- Geschützt durch diese Sofortmassnahme kannst du:
  - Abwehrfeuer organisieren (Zuteilung der Beobachtungs- und Schusssektoren);
  - Munitionsbestand aufnehmen und die restliche Munition neu auf die Leute verteilen;
  - Munitionsnachschub organisieren;
  - eine Reserve bilden (diese umfasst in der Füs.Kp. mindestens eine Gefechtsgruppe);
  - Verbindung mit den Nachbarn aufnehmen;
  - Verluste feststellen, Verwundete zurückschieben.
- Währenddem ein Teil der Unterstützungswaffen nachgezogen wird, bleibt der Rest feuerbereit in der bisherigen Stellung, um bei der Abwehr von Gegenstössen sofort helfen zu können.
- Gegenstösse wird der Gegner fast ausschliesslich mit Panzern führen. Das Ergänzen der Panzerabwehrmunition sowie das Vorbringen von Panzerminen, die vorerst offen ausgelegt werden, ist besonders wichtig.
- Eigene Panzer oder Sturmgeschütze (Pzj. G 13) schützen die Infanterie solange, bis sich diese notdürftig eingerichtet hat. Nachher werden die Panzer schleunigst zur Retablierung und zu neuem Einsatz aus der Front gezogen.
- Hauptmittel zur Abwehr von Gegenangriffen ist die Artillerie.

#### Praktisches Beispiel eines Angriffsbefehls

Kdt. Füs. Bat. 33

KP 25. 8. 67

#### Befehl für den Gegenangriff Füs. Bat. 33 am 26. 8. 67

(Karte 1 : 25 000 Blatt Murten)

#### 1. ORIENTIERUNG

##### a) Feind

Der Gegner hat am späten Vormittag des 25. 8. die Abwehrfront unseres Regiments am Chandongraben zwischen Bois de Rosset und Clavaleyres durchstossen und einen tiefen Einbruch erzielt. Insbesondere ist ihm die Ortschaft Courgevaux sowie die beherrschende Höhe 512.5 «Les Vignes» in die Hand gefallen. Dank massivem Einsatz unserer Flugwaffe gelang es, den feindlichen Panzerstoss zu bremsen und vor der rückwärtigen Panzersperre des Regiments zum Stehen zu bringen. Im Moment hat der Gegner den Angriff eingestellt.

##### b) Eigene Truppen

Die Fronttruppen rechts und links der Einbruchsstelle halten. Ebenso behauptet sich im Innern des feindlichen Einbruchkeils noch der Waldstützpunkt «Bois de Mottey».

##### c) Auftrag

Füs. Bat. 33 stellt den ursprünglichen Verlauf der Abwehrfront wieder her. Hierzu nimmt es als 1. Angriffsziel die beherrschende Höhe «Les Vignes» sowie das Dorf Courgevaux zurück.

#### 2. ABSICHT

Angriff mit zwei Detachementen. Schwergewicht rechts, Höhe «Les Vignes». Ich will:

- im Schutze der Dunkelheit das Bataillon aus dem Warteraum «Galmwald» in den Bereitstellungsraum verschieben und dort die Angriffsdetachemente bilden;
- im Schutze der Dunkelheit die beiden Detachemente in die Angriffsgrundstellung vorschieben;
- den Angriff überraschend, ohne Feuervorbereitung, aber mit starker Feuerunterstützung bei Tagesanbruch führen;
- mit einer Hauptaktion die beherrschende Höhe «Les Vignes» nehmen. Mit einer Nebenaktion – zeitlich leicht vorgestaffelt – das Dorf Courgevaux nehmen.

#### 3. BEFEHL (AUFTRÄGE)

##### Stellungstruppen (Teile Füs. Bat. 31)

- Die Truppen Füs. Bat. 31 im Abschnitt Höhe 506 – Münchenwiler sind ab 25. 8. Mitternacht dem Füs. Bat. 33 für die Dauer des Gegenangriffes unterstellt.
- Sie **sichern** die Bereitstellung Füs. Bat. 33 und helfen **mit dem Feuer** aller ihrer Waffen beim Gegenangriff vom 26. 8. mit.

### Angriffstruppen (verst. Füs. Bat. 33)

#### Detachement links

Chef: Kdt. Füs. Kp. I/33  
Truppe: Füs. Kp. I/33 (– Mg-Zug)  
+ 1 Gren. Zug

1. Angriffsziel: Courgevaux/Vers le Pont  
Sturmstellung: 150 m E des Dorfes  
(Raum La Pose)  
2. Angriffsziel: Höhe 512.4  
Sturmstellung: W-Rand Courgevaux  
Angriffsgrundstellung: S-Teil Münchenwiler  
Bereitstellungsraum: NE-Teil Boulay-Wald

#### Detachement rechts

Chef: Kdt. Füs. Kp. II/33  
Truppe: Füs. Kp. II/33 (– Mg-Zug)  
+ 2 Pzj. Züge

Angriffsziel: Höhe 512.5 «Les Vignes»  
Sturmstellung: Bahndamm beidseits  
Station Münchenwiler  
Angriffsgrundstellung: N-Teil Münchenwiler  
Bereitstellungsraum: Wilerholz

Trennungslinie zwischen den Front-Kompagnien: Fussweg Münchenwiler Pt. 490–Bahnlinie.

#### Bataillonsreserve

Chef: Kdt. Füs. Kp. III/33  
Truppe: Füs. Kp. III/33 (– Mg-Zug)

Bereitstellungsraum: Salvenach  
Folgt bei Angriffsbeginn über Wilerholz in den N-Teil von Münchenwiler nach

#### Schwere Infanteriewaffen

Chef: Kdt. Sch. Füs. Kp. IV/33  
Truppe: Sch. Füs. Kp. IV/33  
+ 3 Mg-Züge

- Hält mit den Mw den Gegner im Weiler Vers le Pont nieder und ermöglicht der Infanterie das Heraustreten aus dem Dorfrand Münchenwiler und das Vorgehen in die Sturmstellung.
- Unterstützt die Infanterie **während des Sturmes** auf Vers le Pont und Höhe 512.5 durch **Überschiessen** mit den Maschinengewehren.
- Stellungsräume: Mg = Höhe 506  
Mw = hinter E-Abhang der Höhe 506
- Feuer: gemäss Feuerplan.
- Einschossen der Minenwerfer: noch vor Nachteinbruch des 25. 8.
- Nach Erreichen des 1. Angriffsziels sind die Mg-Züge wieder den Füs. Kp. unterstellt.

#### Artillerie

Chef: Kdt. Hb. Abt. 4  
Truppe: Hb. Abt. 4, Hb. Abt. 7

- Sichert die Bereitstellung der Infanterie.
- Blendet knapp vor Angriffsbeginn die feindliche Beobachtungsstelle auf Höhe 512.4.

- Hält den Gegner im Dorf Courgevaux und auf der Höhe 512.5 nieder und ermöglicht der Infanterie das Heraustreten aus dem Dorfrand Münchenwiler und das Vorgehen in die Sturmstellung.
- Bereitet den Sturm vor.
- Ist bereit, im weiteren Verlauf des Angriffs die Infanterie mit beobachtetem Feuer zu unterstützen.
- Feuer: gemäss Feuerplan.
- Zuteilung der Schiesskommandanten: Kdt. Hb. Abt. 4 auf Gefechtsstand Füs. Bat. 33, je 1 Schiesskdt. zu I/33 und II/33. 1 Schiesskdt. als Reserve auf Gefechtsstand Füs. Bat. 33.
- Es darf eingeschossen werden.

#### 4. BESONDERE WEISUNGEN

Angriffsbereitschaft: 26. 8. 64 0300. Angriffsbeginn: H-Uhr wird am frühen Morgen des 26. 8. bekanntgegeben.

Aufklärung: 1 Verbindungsof. ab 25. 8. 1500 zu Füs. Bat. 31 (Stellungstruppe).

Sicherung: Durch Stellungstruppe und Artillerie.

Verbindung: a) Funk bis 26. 8. 0100 Funkunterbruch.  
Ab 0100 bis H-15 Funkstille. Anschliessend Funkbereitschaft.  
b) Signalraketen: Weiss = «hier sind wir!» (vorderste eigene Truppe).  
Rot (in Richtung Ziel geschossen) = «hier wünschen wir Unterstützungsfeuer!».  
Grün = «Feuer um 100 m vorverlegen».

Versorgung: Bataillons-Versorgungsplatz Lurtigen.  
Munition: Munitionsausrüstung der Truppe bis 25. 8. 2200 auf Sollbestand. Der Füs. Kp. I/33 sind zusätzlich 200 HG abzugeben.  
Treibstoff: Motorfahrzeuge und Panzerjäger bis 25. 8. 2200 aufgetankt.  
Verpflegung: Angriffstruppe bis 25. 8. 2200 warm verpflegt.

Sanitätsdienst: Bataillons-Sanitätshilfsstelle bis 26. 8. 0500 Salvenach. Nachher Münchenwiler.  
Ab 25. 8. 2200 Griessachmatt.

KP Füs. Bat. 33: Ab 25. 8. 1800 Oberfeld.

Gefechtstand Füs. Bat. 33: Ab 25. 8. 1800 Oberfeld.

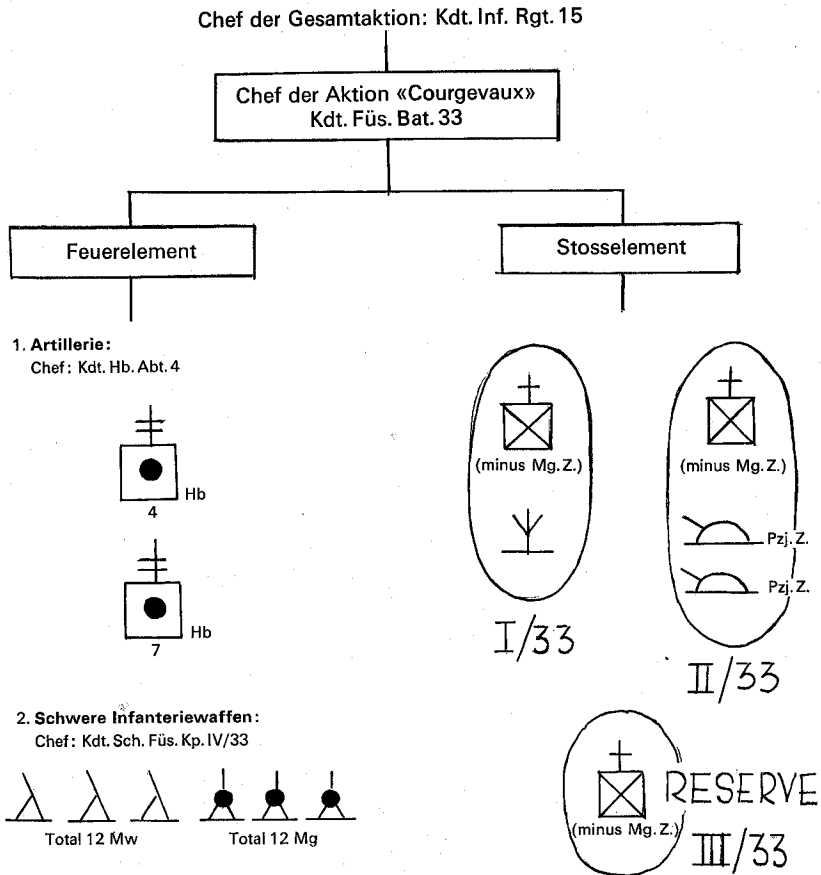
Beilagen: 1 Entschlusskizze  
1 Organisationsschema  
1 Feuerplan  
1 Zeittabelle

#### Füs. Bat. 33

Der Kommandant:  
Major X

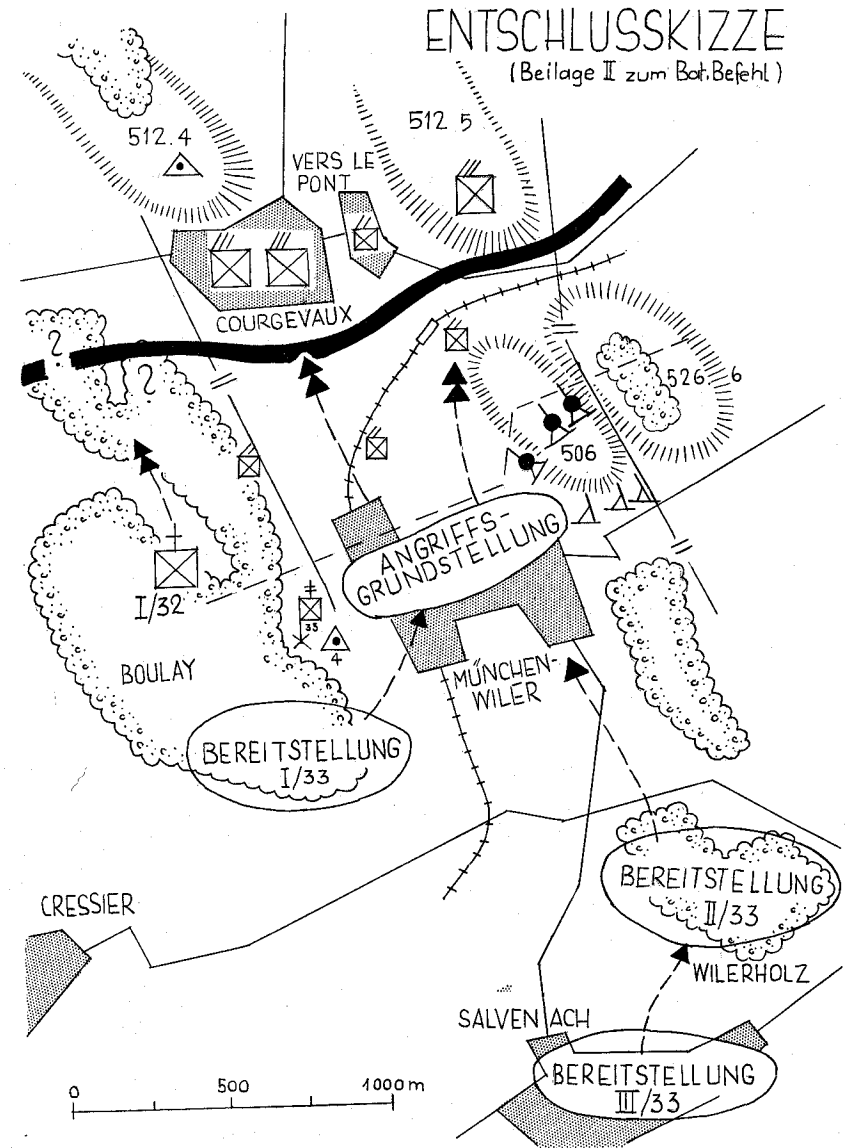
# ORGANISATIONSSCHEMA

Beilage I zum Bataillons-Befehl

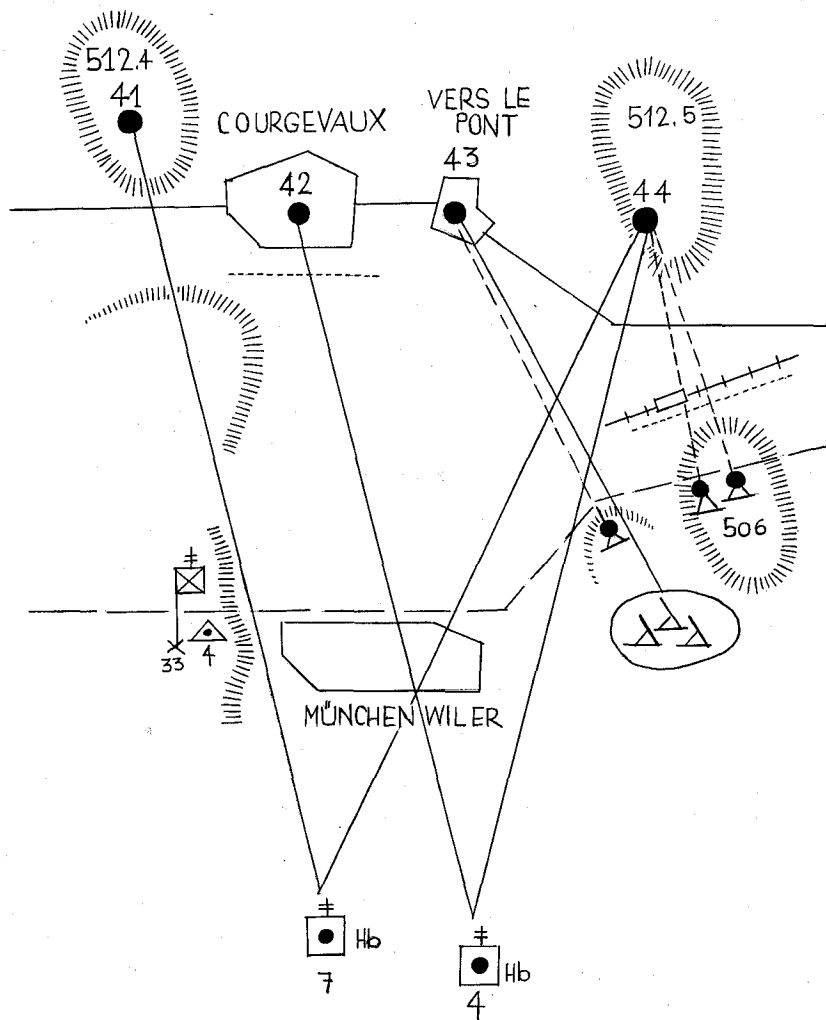


# ENTSCHLUSSSKIZZE

(Beilage II zum Bat. Befehl)



# FEUERPLAN (BEILAGE III zum Bat.Bf.)



----- Sturmstellung der Infanterie  
 a) beim Bahnhof Münchenwiler; am Bahndamm  
 b) vor Courgevaux; 200 m vom Dorfrand entfernt

# ZEITABELLE

Beilage IV zum Bataillons-Befehl

■ Schnellfeuer  
 ▬ Langsames Feuer

Minuten	Berechnungsgrundlagen	Munition
15		792 St.G.
14		72 St. G 75-150 NG
13		480 St. G
12		640 WG
11		1344 St. G 75-150 NG 640 WG
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		
0		
-1		
-2		

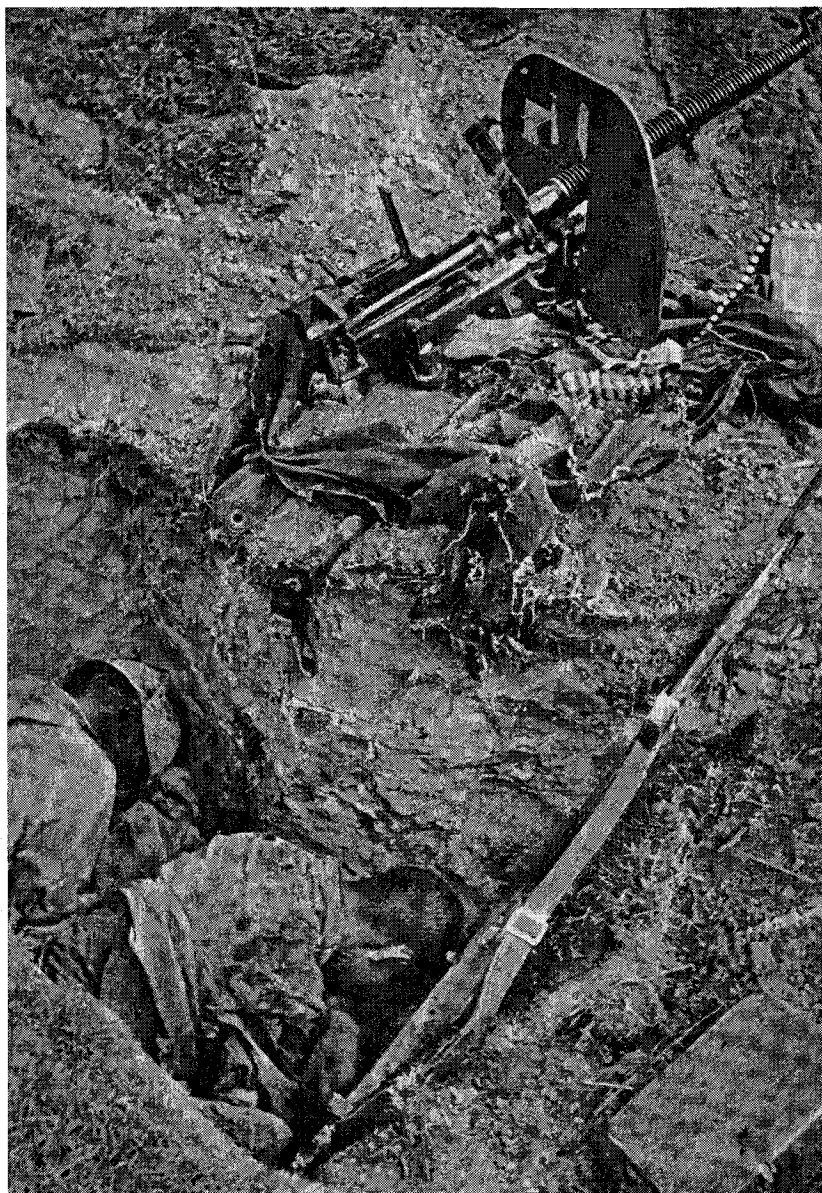
Minuten	Einheiten	Munition	Notizen
H	Hb. Abt. 4	108	
H	Hb. Abt. 7	252	
H	1 Btr.	4 1	Nebel 75-150 NG
H	2 Btr.	72	
H	3 Mw.Z.	120	
1		216	
2		264	
3		280	
4		252	
5		4 2	
6		4 4	
7		4 4	
8		240	
9		216	
10		72	
11		144	
12		4 4	
13		4 4	
14		4 4	
15		4 4	

Minuten	Notizen
11/33	600 m vorrücken in 8 Minuten
11/33	800 m vorrücken in 12 Minuten
11/33	Sturmstellung - Sturmstellung
11/33	Sturmstellung - Sturmstellung
11/33	Sturmstellung - Sturmstellung

Die Vorwärtsbewegung der Inf.

— Zeitbedarf für 100 m Vorrücken der Infanterie = 1 1/2 Minuten.  
 — Munitionseinsatz:  
 Minenwerfer: Schnellfeuer: 10 Schuss/Minute. Langsames Feuer: 3 Schuss/Minute pro Werfer.  
 Artillerie: Schnellfeuer: 6 Schuss/Minute. Langsames Feuer: 2 Schuss/Minute pro Geschütz.  
 Nebelschiessen: Blenden von 500 m Frontbreite während 15 Minuten. Bei Frontalwind 150 Schuss. Bei Querwind 75 Schuss. Bei Windgeschwindigkeit über 7 m/sec wird 50 % Munition mehr benötigt.



Verteidigen heisst seine Stellung halten, ohne hinter sich zu blicken und bereit zu sein, an dieser Stelle sein Leben zu lassen.  
Bild aus dem Krieg: gefallene Maschinengewehr-Bedienung.

# Verteidigung

Der Oberbefehlshaber der Armee

9272

A. H. Q. 15. 5. 40

## ARMEEBEFEHL

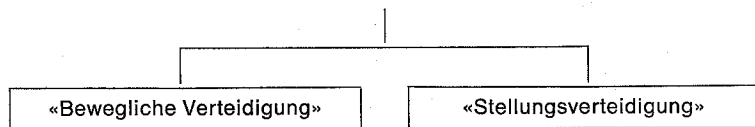
... ich erinnere an die hohe Pflicht des Soldaten, an Ort und Stelle erbittert Widerstand zu leisten. Verzögerungskampf führen nur zum vornherein und durch besondern höhern Befehl bestimmte Truppen. Überall dort, wo Halten befohlen ist, macht es sich jeder Kämpfer, auch wenn er auf sich allein angewiesen ist, zur Gewissenspflicht, auf der ihm zugewiesenen Stelle zu kämpfen. Die Schützentrupps, ob überholt oder umzingelt, kämpfen in ihrer Stellung, bis keine Munition mehr vorhanden ist. Dann kommt die blanke Waffe an die Reihe... Die Mitrailleure, die Kanoniere der schweren Waffen, die Artilleristen, ob im Bunker oder auf dem Feld, verlassen ihre Waffe nicht und zerstören sie, bevor sich der Gegner ihrer bemächtigt. Dann kämpfen Bedienungsmannschaften weiter wie Schützentrupps. Solange ein Mann noch eine Patrone hat oder sich seiner blanken Waffe noch zu bedienen vermag, ergibt er sich nicht. Damit weiss jeder, was ich von ihm erwarte und was sein einziger Gedanke sei: bereit zu sein, das Leben einzusetzen, dort, wo ihn die Pflicht hingerufen hat.

Der General:

Guisan

# Einleitung

Man unterscheidet folgende Verteidigungsarten:



## Bewegliche Verteidigung

Hauptelement:

- **Beweglichkeit** der Truppe (Mechanisierung).
- **Stosskraft** der Truppe (Panzer, Flugzeuge, Artillerie).

Voraussetzungen:

- Ausreichende **Panzer- und mech. Kräfte<sup>1</sup>**.
- Ausreichende **Fliegerkräfte<sup>2</sup>**, da Kampfführung abhängig von der Luftlage.
- **Panzergängiges**, zum Manövrieren **gut geeignetes** und **genügend grosses** Gelände, in dem die Stosskraft der Panzerverbände voll wirksam wird.
- **Hoher Ausbildungsstand** von Führer und Truppe.
- Mindeststärke des Verteidigers: **50 % des Angreifers**.
- Zur beweglich geführten Verteidigung sind **nur Grossverbände** befähigt, die hierzu (und dem Gegner ebenbürtig) ausgerüstet sind. Normalerweise ist die Division der kleinste Verband, der die Verteidigung beweglich führen kann. Nur in diesem Rahmen ist es möglich, genügend starke Angriffsverbände bereitzuhalten.

Prinzip:

- An Stelle der «Abwehrfront» tritt der **«Verteidigungsraum»** der Div. (evtl. Br.). Der Verteidigungsraum weist mehrere von der obern Führung bezeichnete «entscheidende Geländeteile» auf, die von je etwa einem Bataillon verteidigt werden.
- Der **anrollende** Gegner soll durch das **massierte Fernfeuer** (klassische und atomare Munition) der Flieger, Artillerie, Panzer und Panzerabwehrwaffen **entscheidend geschwächt** werden.
- Der Feindangriff soll unter Ausnützung örtlicher Sperren und Hindernisse **verlangsamt, aufgesplittert** und in eine **gewünschte Richtung** gelenkt werden.
- Im Verteidigungsraum wird der Gegner zum Kampf gestellt und durch überraschend geführten **Angriff mit Panzerkräften** geschlagen.
- Die entscheidenden Geländeteile müssen nach abgeschlossenem Kampf in Besitz des Verteidigers sein.

## Beste (ideale) Lösung

Das Kampfverfahren des **reichen Mannes**, der **aus dem Vollen** zu schöpfen vermag.

<sup>1</sup> Panzerstärke einer russischen mech. Division: 250 Panzer und 400 Schützenpanzer. Panzerstärke einer russischen Panzerdivision: 400 Panzer und 200 Schützenpanzer. Beim Verteidiger sind somit mindestens 150–200 Panzer und 100–200 Schützenpanzer pro **beweglich** verteidigende Division notwendig.

<sup>2</sup> Pro **beweglich** kämpfende Division des Verteidigers 100–200 Flugzeuge.

## Stellungsverteidigung:

Hauptelement:

- **Abwehrkraft des Feuers**.
- **Deckungskraft des Geländes** und der **Geländeverstärkungen**.

Voraussetzungen:

- **Günstiges Gelände** (mindestens «panzerhemmend»).
- Erheblicher **Zeit- und Baumaterialbedarf**.
- Mindeststärke des Verteidigers: **30 % des Angreifers**.

Angewendet bei:

- **Luftunterlegenheit**.
- **Fehlen von Panzerstosskraft**.
- Nur **mässiger Ausbildungsstand** von Truppe, unterer und mittlerer Führung.
- Die Stellungsverteidigung kann von jedem Verband beliebiger Grösse geführt werden.

Prinzip:

- Der Abwehrkampf wird aus **mehreren** hintereinander liegenden Verteidigungsstellungen geführt. Zwischen die einzelnen Stellungen werden **Abstände** von mehreren Kilometern im Sinne einer **Auflockerung gegen Atomwaffen** eingeschoben.
- Am vordern Rand des Verteidigungsraumes wird eine **durchgehende, lückenlose** Abwehrfront aufgebaut.
- **Starke Unterstände** sollen Menschen und Material des Verteidigers der feindlichen Feuerwirkung (**inkl. Atomwaffen**) entziehen.
- Die Abwehrfront wird von einem **durchgehenden** Panzer- und Infanteriehindernis geschützt.
- Vor die Abwehrfront wird ein Höchstmass von Feuer aller Waffen gelegt, mit dem Ziel, den Feindangriff schon vor den Stellungen zum Stehen zu bringen.
- Der Abwehrkampf wird aus **Stützpunkten** geführt, die in der Regel von einem **Zug** gehalten werden.
- Die Stützpunkte liegen einige hundert Meter auseinander und unterstützen sich gegenseitig mit Feuer. Zwischen die Stützpunkte werden **Widerstandsnester** eingeschoben.
- Die Stützpunkte werden bis zur letzten Patrone gehalten.
- Kleinere Einbrüche werden mit **Feuer abgeriegelt** und durch **Gegenstösse** in Zugs- bis Kompaniestärke bereinigt. Gegen grössere Einbrüche werden Gegenangriffe geführt. Träger des Gegenangriffs ist in der Regel eine gemischte Regimentsgruppe (1 Pz. Abt. + 1 Pz. Gren. Bat.).

## Weniger gute (Behelfs-) Lösung

Das Kampfverfahren des **armen** Mannes, der in seinen Mitteln **beschränkt** ist.

Die **tatsächlich vorhandenen Mittel** – insbesondere die Fliegerkräfte – schreiben die zu wählende Verteidigungsart vor!

Im vorliegenden Kapitel «Verteidigung» wird nur die «Stellungsverteidigung» behandelt.



### Vergleichszahlen für die Kampfführung in der Verteidigung

(Stabile Verteidigung / Verteidigung aus Stellungen)

Stand 1967

	Schweiz	West-deutsch-land	USA	Sowjet-russland
Kompagnieabschnittsbreite	1—1,5 km	1 km	0,6 km	1 km
Bataillonsabschnittsbreite	2—3 km	2,5—3 km	2—2,5 km	1,5— 2 km
Regimentsabschnittsbreite	5—7,5 km	6 —8 km	4—5 km	4 — 5 km
Divisionsabschnittsbreite	15—20 km <sup>1</sup>	—	12—16 km	8 —10 km
Abstand «Sicherungslinie — vorderer Rand der Abwehrfront Sicherungskräfte <sup>2</sup>	1—2 km $\frac{1}{3}$ — $\frac{1}{6}$	2—3,5 km $\frac{1}{3}$ — $\frac{1}{6}$	1—2,5 km $\frac{1}{3}$	1,5 km $\frac{1}{3}$
Standort der Regimentsreserve hinter dem vorderen Rand der Abwehrfront	4—5 km	4—5 km	4—5 km	4 km
Standort der Divisionsreserve hinter dem vorderen Rand der Abwehrfront	8—9 km	8,5 km	10 km	—
Tiefe der Infanteriekampfzone (1. Stellung)	3—4 km	1,5—3 km	2—4 km	2—4 km
Distanz vom vorderen Rand der Abwehrfront bis zum vorderen Rand des Artillerieraumes	6—7 km	5 km	6 km	5 km

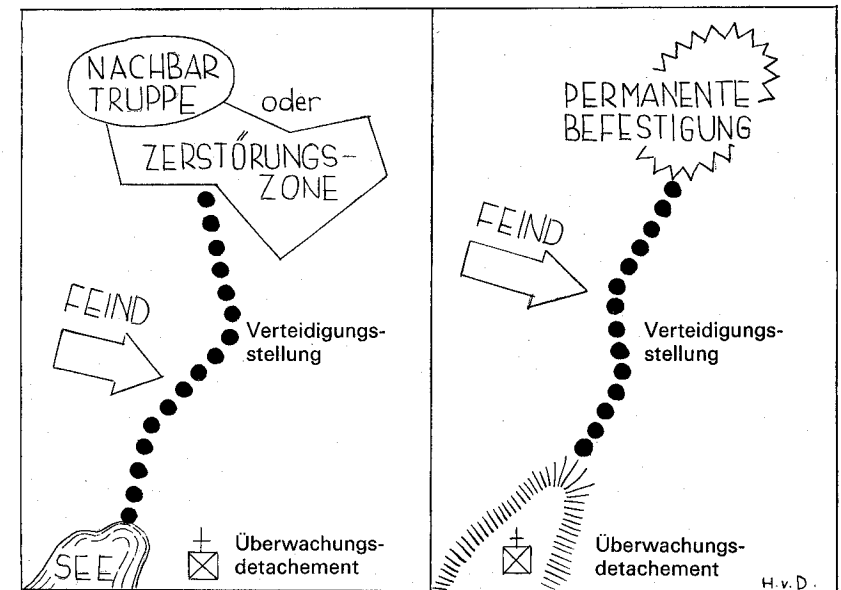
<sup>1</sup> Ca. 20 km, wenn hinter einem Fluss gelegen oder auf permanente Befestigung (Bunkerlinie) abgestützt.

<sup>2</sup> Gemessen an den Gesamtkräften, die für die Verteidigung des betreffenden Abschnittes zur Verfügung stehen.

## Die Organisation der Verteidigungsstellung

### Flankenanelmung der Verteidigungsstellung

- Der Verteidiger erreicht seinen Zweck nur dann, wenn der Angreifer nicht an seiner Stellung vorbeistossen und diese ausmanövrieren kann.
- Frontal starkes Gelände wird durch schlecht zu schützende Flanken fast wertlos.
- Flankenanelmung ist möglich durch:
  - a) Anlehnung an Nachbartruppen (Feldtruppen oder permanente Befestigungen);
  - b) Anlehnung an schwer gangbares Gelände (Berg, See, Zerstörungszone). Diese Geländeteile müssen aber durch schwächere Kräfte überwacht werden, da der Gegner gerade hier durch Überraschung zum Erfolg zu kommen sucht.
- Die Anlehnung an ein Hindernis braucht nicht durch unmittelbare Berührung zu erfolgen. Es genügt, wenn der Raum zwischen Hindernis und Stellung durch Feuer gut beherrscht wird.
- Beidseitige Flankenanelmung an ein mächtiges natürliches Hindernis ist nur selten möglich (z. B. im Gebirge oder zwischen zwei Seen usw.).



## Anforderungen an das Verteidigungsgelände

- Das Gelände muss folgende Vorteile bieten:
  1. Natürlichen Schutz gegen Panzer.
  2. Schutz vor feindlicher Beobachtung aus grosser Distanz.
  3. Ausreichendes Schussfeld für Mg und Sturmgewehre (150–200 m genügen!).
  4. Beobachtungsmöglichkeiten für eigene Artillerie und Minenwerfer.
  5. Natürlichen Flankenschutz, wenn man nicht an Nachbartruppen angelehnt ist.
- In der Praxis lassen sich selten sämtliche Anforderungen erfüllen. Die Ausnützung eines starken, natürlichen Panzerhindernisses geht aber allen andern Erwägungen voraus.
- Die Abwehrfront lehnt sich in ihren wesentlichen Teilen stets an ein bedeutendes natürliches Hindernis an. Trotzdem wird es in der Praxis immer benachteiligte Abschnitte geben. Hier muss die Front abgestützt werden durch:
  - Ortschaften
  - Wälder
  - permanente Befestigungen
- Das Feuer vor, in und hinter das Hindernis soll den Gegner am Überschreiten hindern. Insbesondere soll er keine Panzer herüberbringen können. Dadurch beraubt man ihn seines schwersten und wichtigsten Angriffsmittels. Er ist gezwungen, mit «Infanterie voraus» anzugreifen.

## Grundsätzlich mögliche Stellungsorte

- Vorderhangstellung
- Hinterhangstellung
- Terrassenstellung
- Verdeckte Stellung
- Balkonstellung
- Kretenstellung
- Randstellung

Vorderhangstellung (siehe Skizze Seite 64)

Errichte **keine** Vorderhangstellungen. Gute Beobachtungsmöglichkeit und weites Schussfeld nützen nichts! Bevor der Verteidiger zur Wirkung kommt, ist er von den feindlichen Panzern aus sicherer Entfernung aus den Deckungen herausgeschossen und von der Artillerie mit beobachtetem Feuer zerschlagen.

Hinterhangstellung (siehe Skizze Seite 64)

Hinterhangstellungen sind günstig. Der Verteidiger kommt zwar erst sehr spät zum Schuss. Dafür lebt er aber noch! Man begnügt sich bewusst mit kurzen Schussfeldern. Starke Hindernisse und ein System von Flankierungen schafft einen Ausgleich.

Terrassenstellung (siehe Skizze Seite 65)

Terrassenstellungen sind günstig. Sie bieten ähnliche Vorteile wie die Hinterhangstellungen. Artillerie und Panzer des Angreifers können nicht aus grosser Distanz mit beobachtetem Feuer wirken.

Verdeckte Stellung (siehe Skizze Seite 65)

Verdeckte Stellung ist günstig. Sie bietet ähnliche Vorteile wie die Hinterhangstellung.

Stellungen im Innern von Ortschaften und Wäldern bilden die Idealform der «verdeckten Stellung».

Balkonstellung (siehe Skizze Seite 66)

Balkonstellung ist immer dann angebracht, wenn ein mächtiges natürliches Panzerhindernis vor der Abwehrfront liegt (z. B. tief eingeschnittener Flusslauf, wie Sense, Saane, Schwarzwasser usw.).

Die Balkonstellung wird in der Tiefe kombiniert mit einer Terrassenstellung.

Kretenstellung (siehe Skizze Seite 66)

Kretenstellung kommt in gebirgigem Gelände in Frage. Die Kretenstellung kann mit Artillerie und Fliegern nur schlecht bekämpft werden.

Sie wird in der Tiefe kombiniert mit einer Hinterhangstellung.

Randstellung

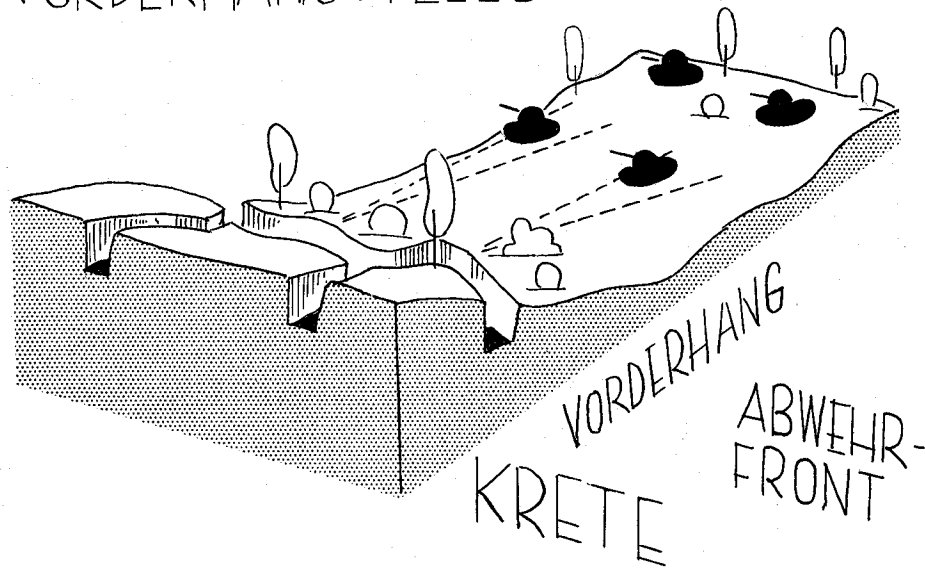
Die Randstellung weist die gleichen Schwächen auf wie die Vorhangstellung. Als Stellung für nachhaltige Verteidigung ist sie ungeeignet. Randstellungen sind im Verzögerungskampf sowie für Sicherungslinien die Regel.

\* \* \*

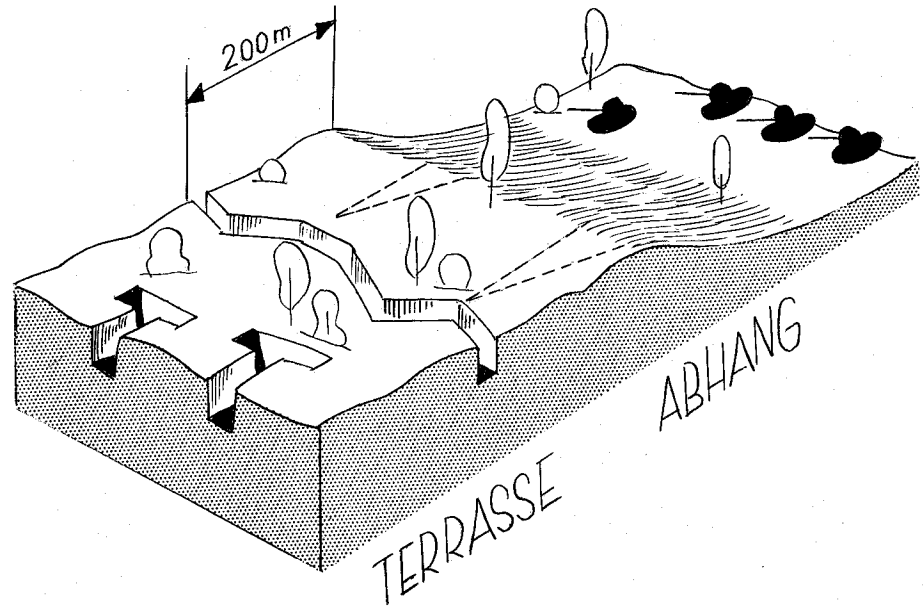
Im panzergängigen Gelände kommen in Frage:

- Hinterhangstellung
- Terrassenstellung
- Verdeckte Stellung

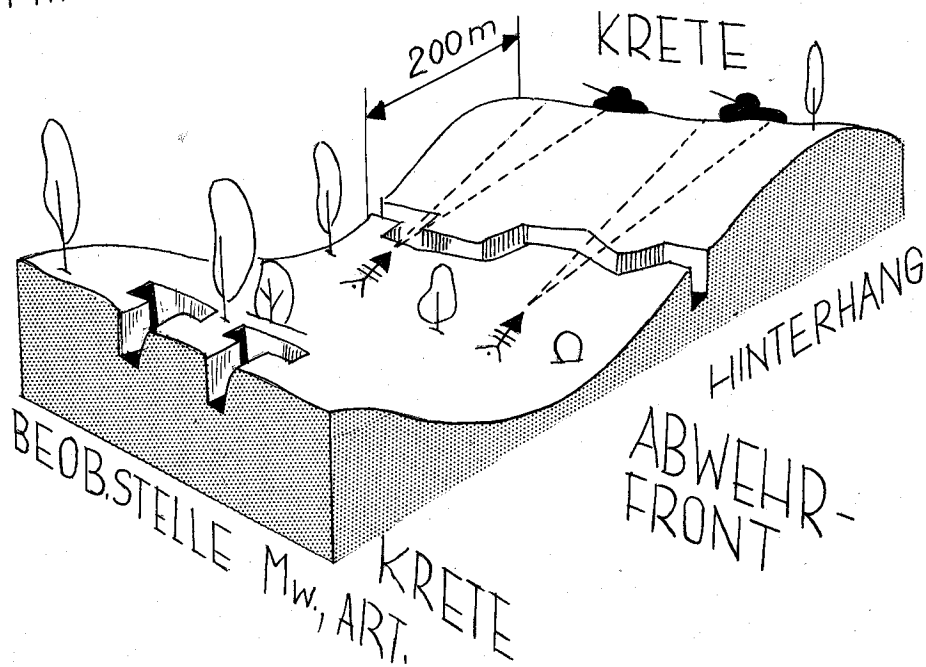
# VORDERHANGSTELLUNG



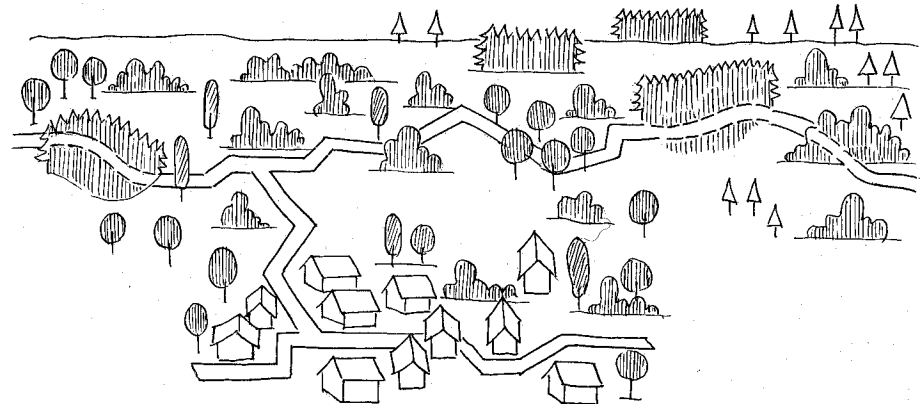
# TERRASSENSTELLUNG



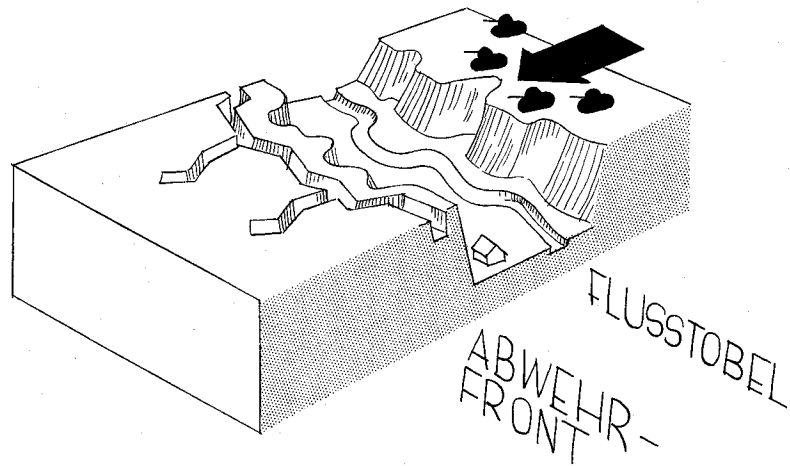
# HINTERHANGSTELLUNG



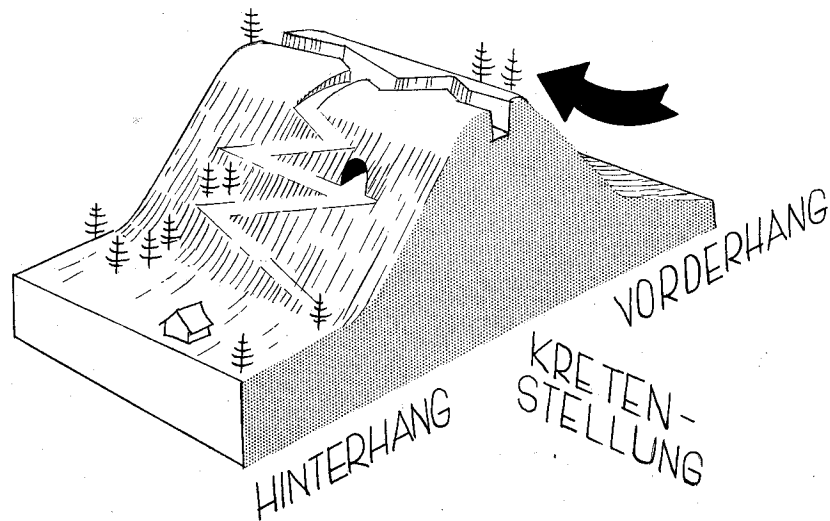
# VERDECKTE STELLUNG



# BALKONSTELLUNG



# KRETNSTELLUNG



## Gliederung der Verteidigungsstellung

- Die Stellung gliedert sich in:
  - Sicherungslinie
  - Abwehrfront
  - Abwehrzone
  - Artillerieschutzstellung
  - Artillerieraum
  - Raum der rückwärtigen Dienste
- Wenn vor einer Stellung Truppen in «vorgeschiebten Stützpunkten» oder «Vorpostierungen» eingesetzt werden, gelten diese als ein Teil der Abwehrfront.

## Gestaltung der Verteidigungsstellung

- Auflockerung ist zu einem Schlagwort geworden. Sie darf nicht so weit getrieben werden, dass der Abwehrkampf zu einem Gefecht verstärkter Kompagnien wird oder dass der Gegner die Zwischenräume benutzen kann, um in die Abwehrzone einzusickern.
- Das Mass der Dezentralisation hängt weitgehend davon ab, wie das zwischen den einzelnen Kampfelementen liegende Niemandsland überwacht und durch Feuer aus den Stützpunkten heraus beherrscht werden kann.

Die Zwickmühle des Verteidigers

Die Auflockerung in der Verteidigung stellt einen geschickten Kompromiss dar zwischen ...

- a) ... dem Risiko, schon vor dem Angriff durch Atomwaffen vernichtet zu werden!
- b) ... der Forderung nach Zusammenfassung der Kräfte im Kampf!

- Die Abwehr «artreiner Atomangriffe», d. h. blosser Beschuss mit Atomwaffen, wäre nicht allzu schwierig. Nun sind aber Atomangriffe immer kombinierte Aktionen. Zuerst Feuerschlag der Atomwaffen. Nachher Ausnutzung der Wirkung durch Vorstoss mit konventionellen Mitteln (Panzer, mech. Infanterie). Erst in der Kombination dieser beiden Dinge liegen die Schwierigkeiten und Gefahren für den Verteidiger.
- Gegen blosse Atomfeuerschläge wäre eine streng linear angeordnete Verteidigung das günstigste. Übertrieben gesagt: Mehrere Verteidigungslinien,

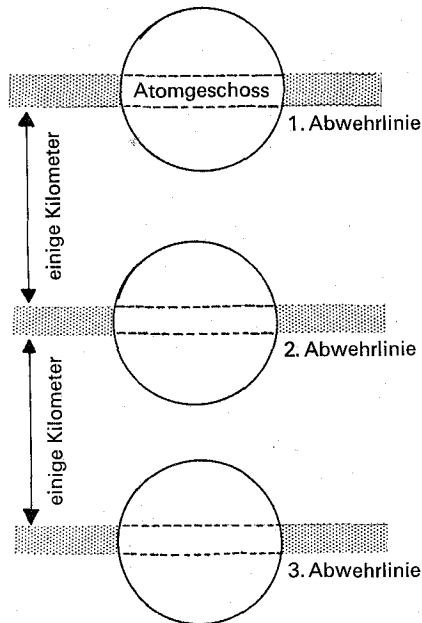
mit einigen Kilometern Abstand hintereinandergestaffelt. Jede Linie nur einige hundert Meter tief.

Solche Linien wären hervorragend geeignet, Atombeschuss mit einem Minimum an Verlusten zu überstehen, da der Grossteil der Atomwirkung ins Leere verpufft. Sie weisen jedoch fast keine Abwehrkraft gegen einen nachfolgenden Panzerangriff auf.

- Gegen Angriffe mit rein konventionellen Mitteln (Artillerie, Panzer, mech. Infanterie) wäre Verteidigung in tiefen, weit aufgelockerten Zonen das wirksamste. Übertrieben gesagt: schachbrettförmiges Besetzen des Geländes. Diese Flächenverteidigung wäre hervorragend geeignet, die Wucht der Panzerverbände in der Tiefe der Abwehrzone aufzufangen. Sie bietet jedoch der Flächenwirkung der Atomwaffen ein günstiges Ziel.
- Es geht somit für den Verteidiger darum, zwischen den beiden extremsten Möglichkeiten eine gut ausgewogene mittlere Lösung zu finden.

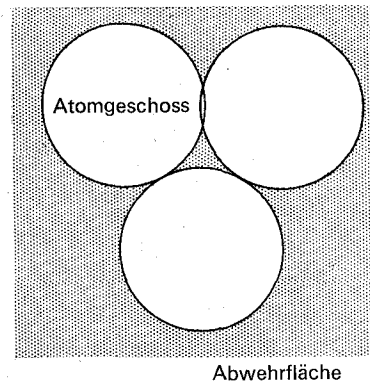
#### Lineare Verteidigung

- Beste Organisationsform im reinen Atomkrieg.
- Der Gegner kann die Flächenwirkung seiner Atomgeschosse nur ungenügend ausnützen.
- Am günstigsten, um das Atom-Vorbereitungsfeuer zu überstehen.
- Am ungünstigsten, um konventionelle Angriffe mit Panzern und mech. Infanterie abzuwehren.



#### Tiefe Abwehrzone (Flächenverteidigung)

- Beste Organisationsform im Kampf ohne Atomwaffen.
- Der Gegner kann die Flächenwirkung seiner Atomgeschosse voll ausnützen.
- Am ungünstigsten, um das Atom-Vorbereitungsfeuer zu überstehen.
- Am günstigsten, um konventionelle Angriffe mit Panzern und mech. Infanterie abzuwehren.



Leider sind Atomangriffe immer **kombinierte Aktionen**. Zuerst **Atomfeuerschlag**, dann **Ausnutzung** der Feuerwirkung und **Angriff** mit **Panzern** und mech. **Infanterie**. Der Verteidiger muss daher einen geschickten **Kompromiss** zwischen den beiden extremsten Lösungsmöglichkeiten treffen!

#### Abschnittsbreiten

Kompagnie:	1– 1,5 km
Bataillon:	2– 3 km
Regiment:	5– 7,5 km
Division:	15–20 km

- Im Schwerpunkt gelten die kleineren Zahlen.
- Bei der Zuweisung der Verteidigungsabschnitte ist der effektiven Kampfkraft der Verbände Rechnung zu tragen<sup>1</sup>.
- Ein Bataillon, das 3 km Abwehrfront verteidigen soll, muss über 400–500 «Kämpfer» verfügen, welche mit Raketenrohr, Mg, Sturmgewehr und HG arbeiten. Gesamtbestand des Bataillons – inkl. Minenwerferbedienung, Stab usw. – ca. 600 Mann.
- Eine Division, die 15–20 km Abwehrfront verteidigen soll, muss über 9 derartige Bataillone sowie eine Panzerabteilung verfügen. Weiter muss von Minen und Stacheldraht grosszügig Gebrauch gemacht werden.

#### Abschnittsgrenzen

- Wichtige Geländeteile (Höhen, Tiefenlinien, Wasserläufe usw.) dürfen nicht Abschnittsgrenzen bilden oder in unmittelbarer Nähe derselben liegen.
- An Abschnittsgrenzen regelt der übergeordnete Führer das Zusammenwirken der Nachbarn.
- Abschnittsgrenzen sind immer schwache Stellen. Besonders die Nahtstellen grosserer Verbände (Regiment, Division) sind gefährdet.
- Mögliche Massnahmen zur Nahtsicherung:
  - Abstimmen der Feuerpläne zwischen den Nachbarn.
  - Vorbereiten von Artilleriefeuer auf die Nahtstelle.
  - Aufstellung einer besondern Nahtschutzabteilung (Widerstandsnest, Stützpunkt direkt auf der Naht).
  - Bereitstellen von Reservern.
  - Einrichten von Beobachtungsposten und Einsatz von Patrouillen zur Verhinderung einer Infiltration.
  - Nachrichtenaustausch zwischen den Nachbarn.
  - Tarnung der Nahtstelle, d. h. Verborgenhaltend vor dem Gegner, indem sich die beiden Nachbarn taktisch gleich verhalten.

<sup>1</sup> Verbände schmelzen im Kampf rasch zusammen und bilden bald nur noch dem Namen nach Bataillone, Kompagnien und Züge. Die Führung darf sich dann nicht mit Namen und taktischen Signaturen auf der Lagekarte in Illusionen wiegen!

## Gliederung, Besetzung und Ausbau der Verteidigungsstellung

(Stufe «Felddivision»)

### Abwehrfront (1. Stellung)

- Die Abwehrfront wird am stärksten besetzt. Sie wird von den «Fronttruppen» der Division gehalten. In ihr kommt das Gros der Infanterie (ca. 2/3) zum Einsatz.
- Die Abwehrfront ist maximal ausgebaut.

### Artillerieschutzstellung (2. Stellung)

- Die Artillerieschutzstellung fällt zusammen mit dem vordern Rand des Artillerieraumes.
  - Die Geschütze der Artillerie bringen in einer bestimmten Zone einen durch die Abwehrfront durchgebrochenen Panzerangriff auf ca. 600 m Distanz im direkten Richten zum Stehen. Sie wirken hierbei mit Feuer vor die Artillerieschutzstellung.
  - Die Artillerieschutzstellung verfügt über ein durchlaufendes Panzerhindernis.
  - Die Artillerieschutzstellung ist so gut ausgebaut, dass sie der zurückgehenden Infanterie einen neuen Halt verleihen kann.
  - Die wichtigsten Teile der Artillerieschutzstellung sind vorsorglich besetzt.
- Truppen: die Regimentsreserven (Umfang der Regimentsreserven: ca. 2/3 der Infanterie der Division).

### Divisionsreserve

Merkmale: geringe Infanteriekräfte (nur ca. 1/3), dafür alle verfügbaren Panzerkräfte.  
 Beispiel: 1 Füsilierbataillon ad hoc motorisiert + Aufklärungsbataillon + Panzerjäger- oder Panzerabteilung.

### Auffangstellung (3. Stellung)

- Die Auffangstellung ist ausgebaut, aber nicht besetzt (Baukräfte: Hilfsdienst-Baudetachements + Zivilbevölkerung)
- Genie und rückwärtige Dienste übernehmen die Verteidigung.

### Feldbefestigungsarbeiten

- Die Sicherungslinie wird von der Infanterie gebaut.
- Abwehrfront, Artillerieschutzstellung sowie Artillerie- und Flabstellungen werden von den Kampftruppen und der Genie gebaut.
- Die Auffangstellung wird von HD-Bauformationen und der Zivilbevölkerung gebaut.

### Schwerewichtungsbildung

- Im voraussichtlichen Brennpunkt der Verteidigung muss die Abwehrkraft verstärkt werden. Mittel hierzu:

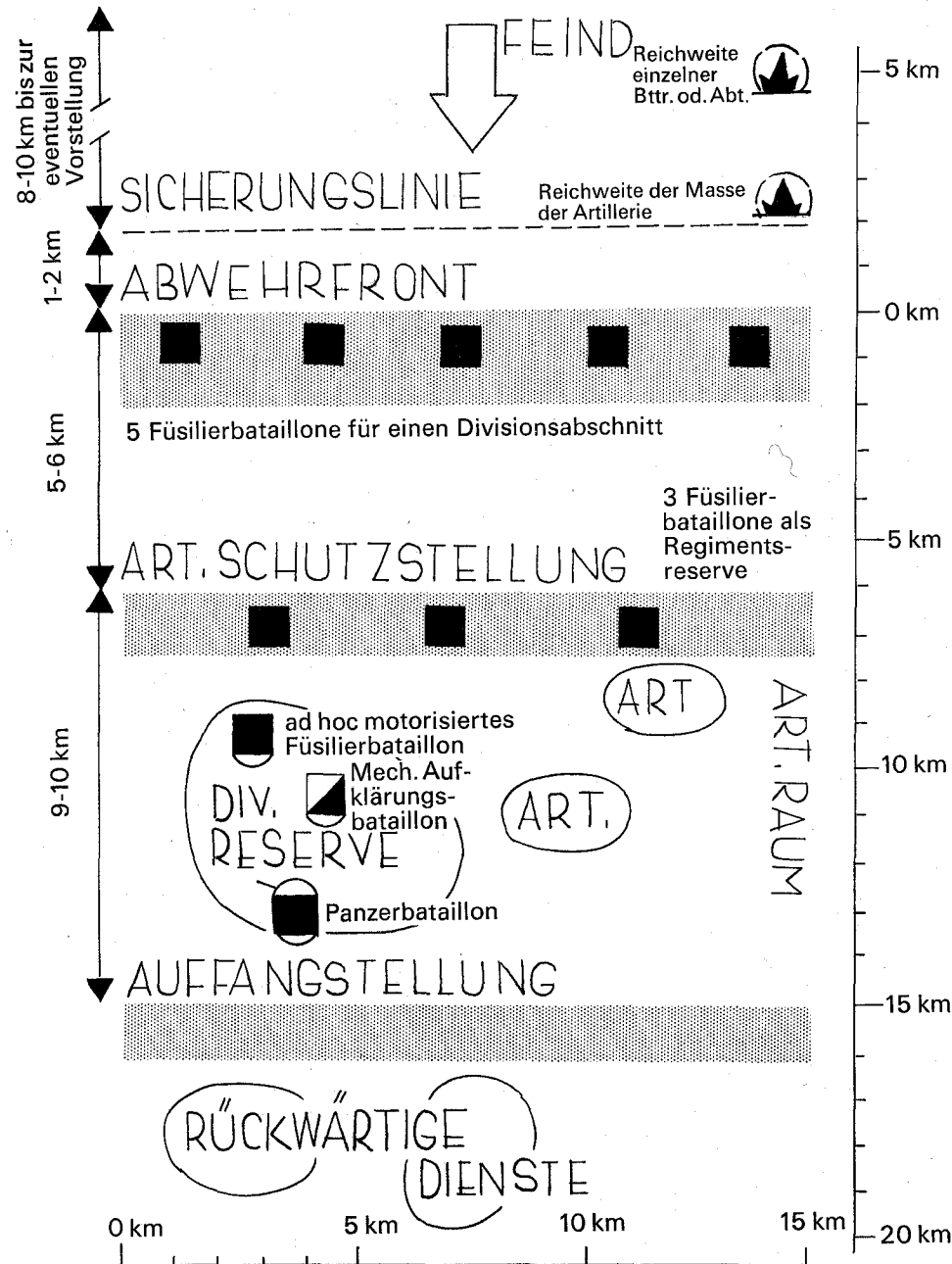
Vor dem Kampf:

- Verstärkter Stellungsbau. Höhere Zuteilung an Baustoffen (Zement, Wellblech, Holz usw.).
- Zuteilung der Masse des verfügbaren Hindernismaterials (Minen, Stacheldraht usw.).
- Einsatz von Bautruppen (Sappeure, Mineure) und Baumaschinen.
- Zuweisung geringerer Abschnittsbreiten an die Verbände.
- Erhöhte Zuteilung von Feuermitteln oder von «Beinen»<sup>1</sup>.

Im Kampf:

- Feuerzusammenfassung der Artillerie. Priorität der Feueranforderung.
- Verdichtung der Beobachtung und mehrfache Überlagerung der Verbindungen.
- Bereitstellung von Reserven (z. B. Panzer).
- Erhöhter Nachschub an Munition.

<sup>1</sup> Im offenen Gelände mehr **Feuermittel** (Minenwerfer, Pak, Pzaw. Lenkwaffen, Flab, Panzerjäger usw.). Im bedeckten, unübersichtlichen Gelände mehr «**Beine**» (Füsiliere, Grenadiere).



## Die Rekognoszierung

- Die Stellung muss vor dem Einmarsch der Truppe und vor Baubeginn rekognosziert sein<sup>1</sup>.
- Jeder Tropfen Schweiß, der bei der Rekognoszierung vergossen wird, spart später im Kampf einen Tropfen Blut.
- Der grosse Zeitaufwand für die Rekognoszierung macht sich reichlich bezahlt, indem die Truppe von Anfang an richtig angesetzt werden kann und keine wesentlichen Änderungen mehr vorgenommen werden müssen. Gleichzeitig wird das Vertrauen in die Führung «die weiss, was sie will!» gestärkt.
- Zeitbedarf für die Rekognoszierung: Im Idealfall 5–8 Tage, wenn es eilt 1–2 Tage.
- Man unterscheidet in:
  - a) Grobrekognoszierung mit geländegängigem Motorfahrzeug. Höhere Führer mit Helikopter.
  - b) Detailrekognoszierung zu Fuss. Das Motorfahrzeug dient bei der Detailrekognoszierung nur dazu, schnell von Erkundungspunkt zu Erkundungspunkt zu gelangen.
- Lasse dich bei der Rekognoszierung nicht von einem grossen Stab begleiten.
- Verschaffe dir vorerst einen allgemeinen Überblick über den gesamten Verteidigungsabschnitt und fasse den groben Entschluss.
- In der Regel bist du als Unterführer durch Auftrag und Rücksichtnahme auf die Nachbarn in der Wahl der Stellung stark eingeschränkt.
- Der Verlauf der Verteidigungsstellung wird von der obern Führung in grossen Zügen an Hand der Karte befohlen durch:
  - a) grobes Bezeichnen der Abwehrfront (Festlegen einer Linie);
  - b) Bezeichnen entscheidender Geländepunkte oder Räume, welche gehalten werden müssen;
  - c) Bezeichnen von Anschlusspunkten an den Abschnittsgrenzen grösserer Verbände, um den Zusammenhang der Abwehrfront sicherzustellen.
- Du hast als Unterführer die Kompetenz, kleinere Korrekturen im befohlenen Frontverlauf vorzunehmen. Entscheidende Geländerräume sowie Anschlusspunkte sind hiervon ausgenommen. Änderungen sind umgehend zu melden.
- Arbeitsfolge bei der Detailrekognoszierung:
  1. Festlegen des durchlaufenden Panzerhindernisses am vordern Rand der Abwehrfront.
  2. Festlegen des durchlaufenden Infanteriehindernisses am vordern Rand der Abwehrfront.
  3. Festlegen der vordersten Stützpunkte.  
Diese ergeben sich aus:
    - a) von der obern Führung als entscheidend bezeichneten Geländeteile;
    - b) den Standorten der Pak, Rak.Rohre und Mg, welche auf das durchlaufende Panzerhindernis zu wirken haben;
    - c) den nötigen Beobachtungsstellen der Minenwerfer und der Artillerie.
  4. Festlegen des durchlaufenden Grabens am vordern Rand der Abwehrfront.
  5. Festlegen der Annäherungsgräben zu den vordersten Stützpunkten.
  6. Festlegen der Stützpunkte (Standorte) der Kompagniereserven.
  7. Festlegen der Stützpunkte (Standorte) der Bataillonsreserve.

<sup>1</sup> Der Verteidiger kann Zeit gewinnen, indem er wichtige Rekognoszierungen vorsorglich schon in Friedenszeiten vornimmt.

8. Festlegen der Gefechtsstände und Beobachtungsposten.
  9. Festlegen der rückwärtigen Einrichtungen des Bataillons (Bat. Kochplatz, Bat. Munitionsdepot, Bat. Reparaturplatz, Bat. Versorgungsplatz).
- Die Rekognoszierungsergebnisse müssen im Gelände abgesteckt und verpflockt werden.
  - Das Verpflockungsmaterial muss folgende Eigenschaften aufweisen:
    - a) einfach und billig;
    - b) geeignet zur Massenanfertigung durch die Truppe;
    - c) Schlechtwetterbeständigkeit bis ca. 2 Wochen.
  - Am besten eignen sich Dachlatten und Bretterstücke (Tafeln).
  - Hindernisse und Gräben werden durch verschieden gefärbte Pflöcke markiert.
    - z. B. Panzerhindernis gelb
    - Infanteriehindernis rot
    - Laufgräben blau usw.
  - Waffenstellungen und Unterstände werden mit Brettertafeln bezeichnet. Die mittlere Schussrichtung der Waffenstellung wird durch einen Pfeil markiert.

## Stellungsbau

### Allgemeines:

- Es ist die Pflicht aller Führer, die Stellungen maximal auszubauen, und zwar bis an die Grenze der körperlichen Leistungsfähigkeit der Truppe.
- Die Feldbefestigung umfasst:
  - Waffenstellungen
  - Nischen und Unterstände
  - Laufgräben und Kampfgräben
  - Infanteriehindernisse und Panzerhindernisse
- Waffenstellungen:  
Diese bieten Schutz gegen Mg-Feuer, Luftdruck und Splitter in der Nähe detonierender Granaten und Fliegerbomben. Druck, Hitze und einen Teil der Strahlenwirkung von Atomwaffen.  
Wir unterscheiden:
  - a) «Zweimann-Schützenlöcher» als Einheitswaffenstellung für Sturmgewehr, Karabiner, Maschinenpistole, leichtes Maschinengewehr, Maschinengewehr und Raketenrohr.
  - b) «Geschützstellungen» für Minenwerfer, Panzerabwehrkanonen, Flab-Geschütze, Kanonen und Haubitzen der Artillerie.
- Nischen und Unterstände:  
Nischen werden den Waffenstellungen angebaut und erhöhen deren Schutzwirkung. Bei den Unterständen unterscheidet man zwischen splittersicheren und volltreffersicheren Bauten.
- Gräben:  
Laufgräben erlauben ein gedecktes Verschieben von Kämpfern innerhalb der Stellung sowie von Stützpunkt zu Stützpunkt.  
Kampfgräben ersetzen in gewissen Lagen die Waffenstellungen.
- Hindernisse:  
Infanteriehindernisse (Personenminen, Stacheldrahthecken) erschweren ein Herankommen der feindlichen Infanterie.

Panzerhindernisse (Minen, Gräben, Mauern, Höcker, Metallschienen) erschweren ein Herankommen der feindlichen Panzer.

– Der Zeitbedarf für die Erstellung der Feldbefestigungsanlagen variiert zwischen einigen Stunden und mehreren Wochen. Feldbefestigungen werden progressiv erstellt:

1. Phase: Dauer mehrere Stunden: Waffenstellungen.
2. Phase: Dauer mehrere Tage: Nischen, Kampfgräben, Panzerhindernisse.
3. Phase: Dauer mehrere Wochen: Unterstände, Laufgräben, Infanteriehindernisse.

– Eine Division benötigt für den Ausbau ihrer Verteidigungsstellung (Typ «leichte Feldbefestigung») ca. 20 000 Tonnen Baumaterial.

– Die Truppe wird für die Bauarbeiten so gegliedert, dass eine gewisse minimale Gefechtsbereitschaft gesichert ist. Handwaffen und Munition werden immer auf den Arbeitsplatz mitgenommen.

**Merkmale für den Einsatz der Sappeure:**

- Sappeure nicht verzetteln. Mindestens die Sappeurkompanie geschlossen einsetzen. Sie von Nebenaufgaben, wie Sicherung, Transport usw., entlasten.
- Nie den Sappeuren Arbeiten übertragen, welche die Infanterie selbst ausführen kann.
- Masshalten bei der Zuweisung von Arbeiten an die Sappeure. Die Dringlichkeitsfolge der Arbeiten angeben.
- Später, nach Ausbau der Stellungen, die Sappeure sofort in Reserve zurücknehmen. Standort des Geniebataillons der Division etwa auf der Höhe der 3. Stellung (Auffangstellung).
- Arbeitsteilung zwischen den Genietruppen und den andern Truppengattungen: Kleine Erdbewegungsarbeiten, wo Maschineneinsatz mehr schadet als nützt, werden von der Infanterie ausgeführt (Waffenstellungen, Gräben). Grosse Erdbewegungsarbeiten, wie Aushub von Panzergräben, Hangabstiche, Gruben für Unterstände usw. sind Sache der Genietruppen mit ihren Erdbewegungsmaschinen.

**Weitere Arbeiten für die Genietruppen:**

- Serienanfertigung von Unterständen (Abbinden der Holzkonstruktionen)
- Schwierige Betonierungsarbeiten
- Bau schwerer Panzersperren
- Wegbau

### Die Gliederung der Abwehrfront

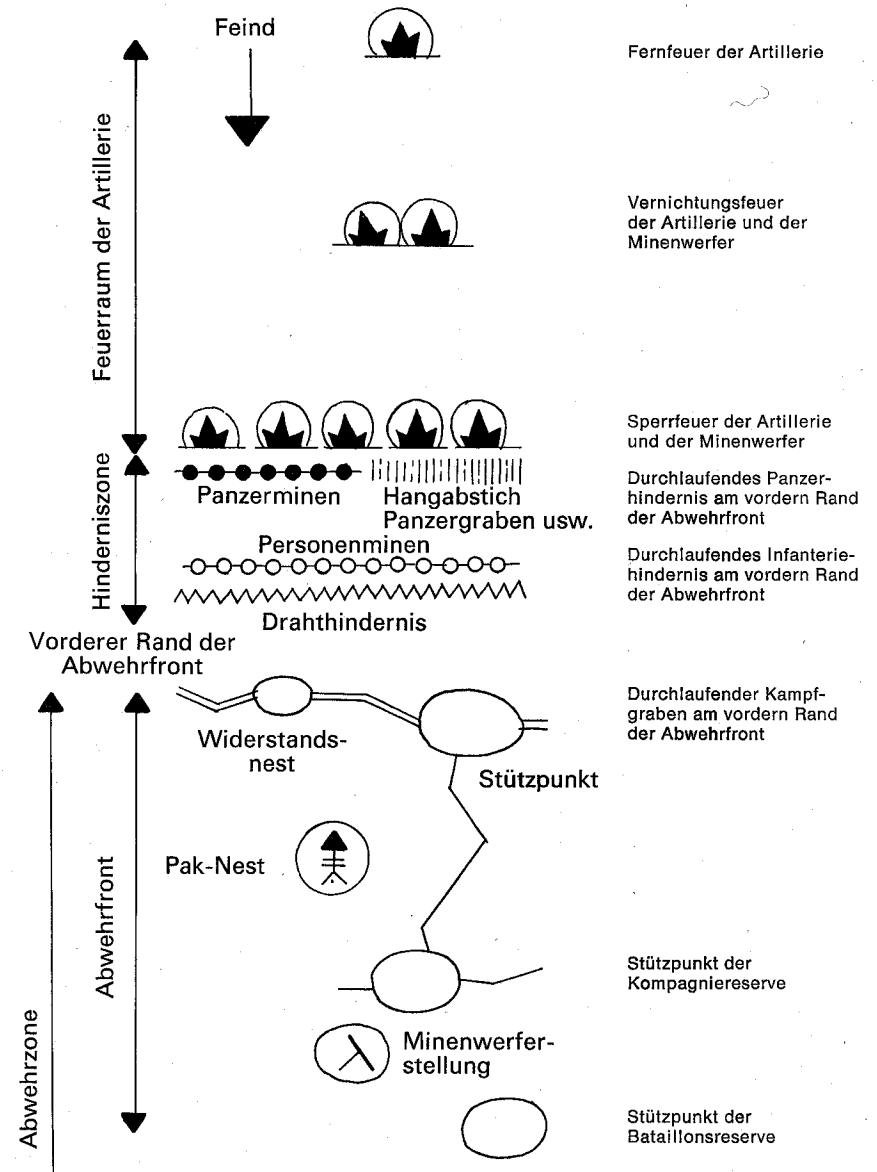
Die Abwehrfront gliedert sich in:

- durchlaufendes Panzerhindernis
- durchlaufendes Infanteriehindernis
- durchlaufender Kampfgraben
- Stellungen der Frontkompagnien
- Kompanie- und Bataillonsreserven

### Das durchlaufende Panzerhindernis am vordern Rand der Abwehrfront

Siehe Abschnitt «Panzerabwehr», Seite 113.

## DIE GLIEDERUNG DER ABWEHRFRONT

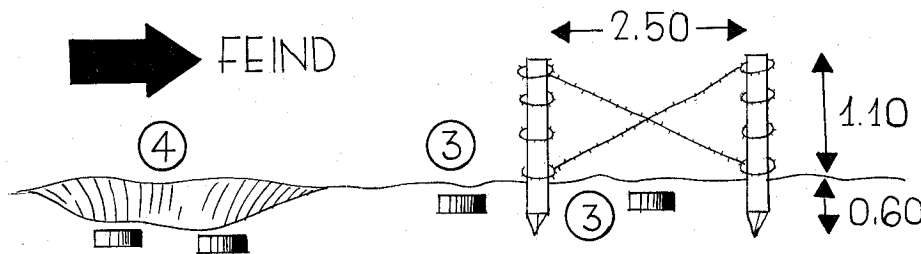
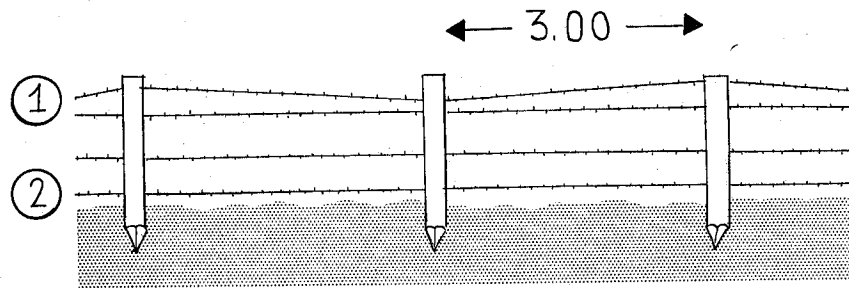




## Das durchlaufende Infanteriehindernis am vordern Rand der Abwehrfront

- Ein durchlaufendes Infanteriehindernis ist bei grosser Frontbreite nötig, um Infiltrationen zu verhindern.
- Das Infanteriehindernis besteht aus Personenminen oder Stacheldraht (oft beides kombiniert).
- Das Infanteriehindernis muss hinter das Panzerhindernis zu liegen kommen. Sonst wird es von den Panzern niedergewalzt.
- Die Distanz «Hinderniss-Stellung» hängt von folgenden Faktoren ab:
  - a) Der vor dem Hindernis liegende Gegner soll keine Handgranaten in die Stellung werfen können (Mindestabstand 50 m).
  - b) Personenminen (spez. Pfahlminen und Springminen) dürfen die Stellungsbesetzung nicht gefährden. Sicherheitsdistanz 80 m.

## INFANTERIE - HINDERNIS



Stacheldrahthindernis «Doppelhecke». Verstärkt mit Personenminen (Tretminen).

- Drähte nicht straff anspannen, sondern locker (federnd) belassen.
  - Wenn man über reichlich Stacheldraht verfügt, so wird das Hindernis nicht dichter, sondern tiefer gemacht (Erweiterung zum 5—10 m tiefen Flächen-Drahthindernis).
- 1 Den obersten Draht nicht waagrecht spannen. Erschwert das Überklettern.
  - 2 Den untersten Draht so niedrig befestigen, dass ein Mann nicht unten durchschlüpfen kann.
  - 3 Personenminen (Tretminen) knapp vor und unter dem Drahtverhau, um die Hinderniswirkung zu vergrössern.
  - 4 Personenminen (Tretminen) in schusstote Räume im Vorfeld, um das Heranarbeiten der Spreng- und Drahtschneidetrupps zu erschweren.

c) Das Hindernis muss bei Nacht aus der Stellung heraus sicher überwacht werden können (Maximaldistanz 150 m).

Das Infanteriehindernis wird somit in einem unregelmässigen Abstand, der zwischen 50 und 150 m schwankt, vor der Stellung verlaufen. Im Wald, in der Ortschaft und in unübersichtlichem Gelände wird es sich der Minimal-, im offenen Gelände der Maximaldistanz nähern.

- Die gleichen Überlegungen gelten sinngemäss für die Rundum-Hindernisse der Stützpunkte.

## Die Gräben

Wir unterscheiden in «Kampfgräben» und «Laufgräben».

Kampfgräben:

- Tiefe 120 cm, Breite 90 cm.
- Alle 15 m wird der Kampfgraben scharf abgewinkelt. Dies verunmöglicht bei feindlichen Einbrüchen eine Längsbestreichung und schränkt die Wirkung von Artillerievolltreffern und Handgranatenwürfen ein.
- Die Besetzung benützt den Graben als Waffenstellung, d. h. sie kann ungehindert über die Grabenkante feuern.

Laufgräben:

- Tiefe 170 cm, Breite 60 cm.
- Die Besetzung kann im Laufgraben aufrecht gehen, d. h. sich rasch verschieben.
- Ein Kämpfen aus dem Graben heraus ist nicht möglich, dieser ist zu tief. Um diesen Nachteil etwas auszugleichen, wird alle 50—100 m eine Schützenstellung angeordnet (Auftritt mit Platz für 2 Mann).
- Alle 40 m wird der Graben abgewinkelt, um eine Längsbestreichung — speziell durch eingebrochene Panzer — zu verunmöglichen. Statt scharfer Knicke werden wellenförmige Biegungen erstellt, welche das Durchkommen mit Tragbahnen beim Verwundeten-Rückschub erleichtern.
- Alle 200 m wird eine Ausweichstelle eingebaut, um den Verkehr zu erleichtern. Die Ausweichstelle besteht aus einer Grabenverbreiterung (Länge 8,00 m, Breite 1,20 m).

Der «durchlaufende Graben» am vordern Rand der Abwehrfront:

- verbindet die einzelnen Stützpunkte und Widerstandsnester untereinander;
- weist die Abmessungen eines Kampfgrabens auf.

Der Verteidiger kann den Kampf in vorderer Linie nicht nur aus Stützpunkten und Widerstandsnestern führen. Am vordern Rand der Abwehrfront braucht man unbedingt einen durchlaufenden Graben, welcher die einzelnen Stellungen untereinander verbindet und eine Bewegung quer zur Front auch am Tag ermöglicht.

Vorteile des «durchlaufenden Grabens»:

- Kontrolle und Einflussnahme der Vorgesetzten ist jederzeit möglich.
- Erleichtert die Überwachung des Zwischengeländes gegen Infiltration.
- Erleichtert die Überwachung der Hindernisse (Minen, Stacheldraht) bei Nacht oder Vernebelung.

- Panzernahbekämpfungstrupps kommen gedeckt an eingebrochene Kampf-  
wagen heran.

Die «Annäherungsgräben»:

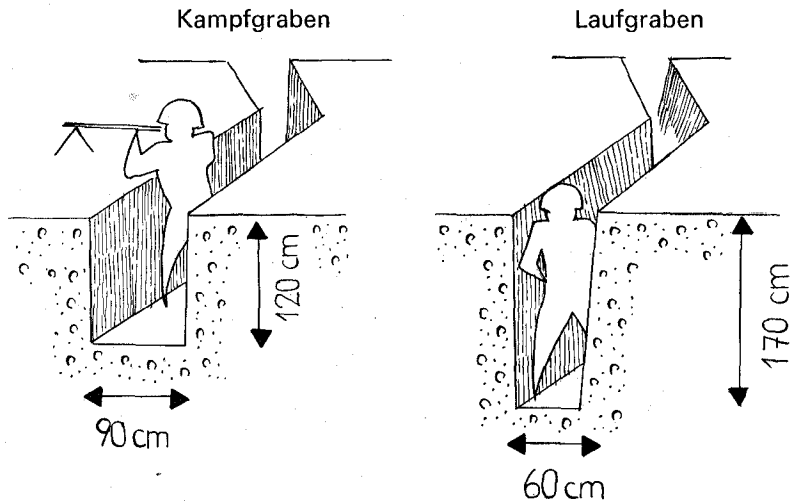
- führen in die Verteidigungsstellung hinein;
- weisen die Abmessungen von Laufgräben auf.

Alle 500–600 m führt ein Annäherungsgraben vom vordern Rand der Abwehr-  
front nach rückwärts. Länge des Grabens mindestens bis auf die Höhe der  
Kompagniereserve, eventuell bis zur Bataillonsreserve.

Vorteile der «Annäherungsgräben»:

- Reserven können auch am Tage vorgezogen werden. Reserven können auch  
bei feindlichem Abriegelungsfeuer vorgezogen werden.
- Verwundetenrückschub und Versorgung der Stellung mit Munition und Ver-  
pflegung ist auch bei Tag möglich.
- Dienen bei feindlichen Einbrüchen als Riegelstellung.
- **Bei überraschendem Atombeschuss wird praktisch niemand ausserhalb einer  
Deckung erwischt. Fast jeder kann beim Aufleuchten des Atomblitzes inner-  
halb der kritischen Zeitspanne (weniger als eine Sekunde) durch blosses  
Hinwerfen Deckung nehmen.**

## DIE GEBRÄUCHLICHSTEN GRÄBEN



Kampfgräben mit ihrer geringen Tiefe  
können notfalls ohne Verkleidung be-  
lassen werden.

Laufgräben mit ihrer grossen Tiefe müssen  
immer verkleidet werden, sonst stürzen die  
Wände bei Regen oder Feuer rasch ein.

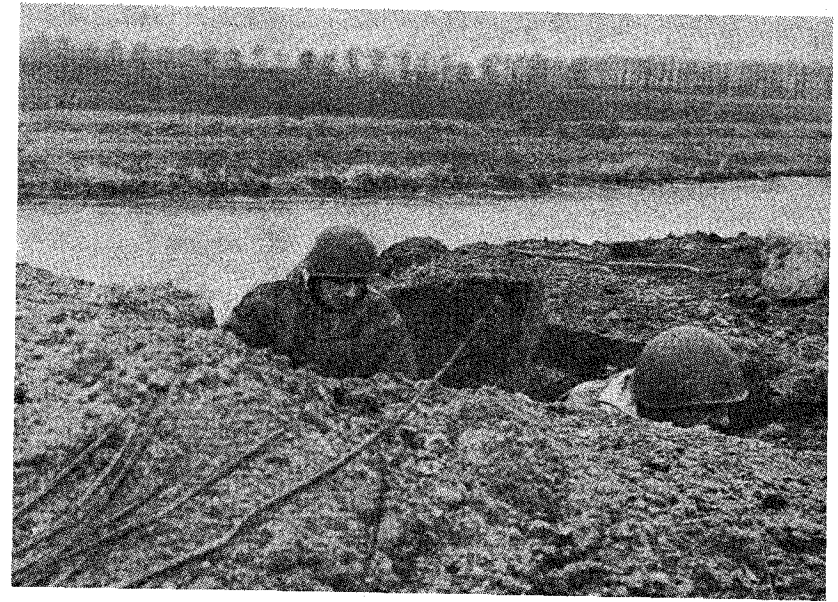


Bild aus dem Krieg: Russische Infanteristen im Laufgraben.

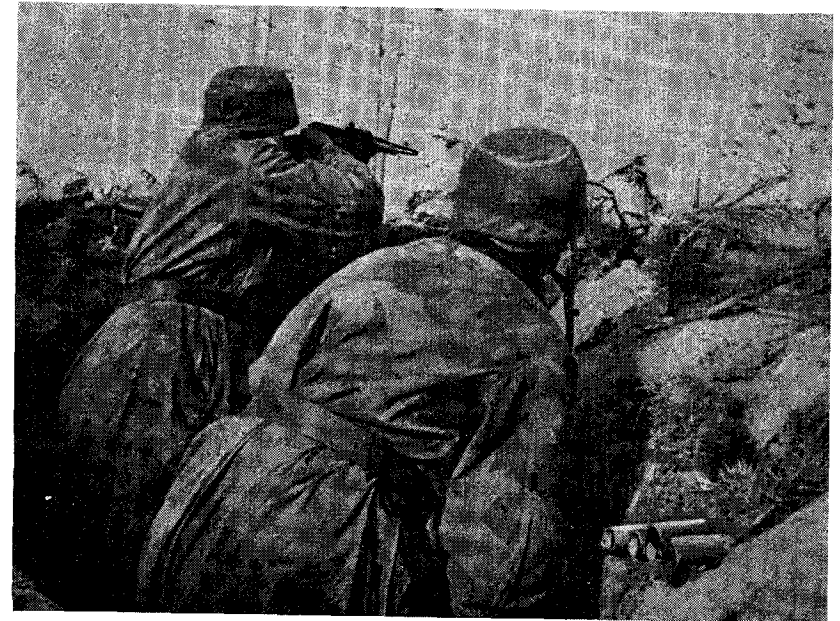


Bild aus dem Krieg: Deutsche Infanteristen im Kampfgraben.

### Bedarf an Gräben:

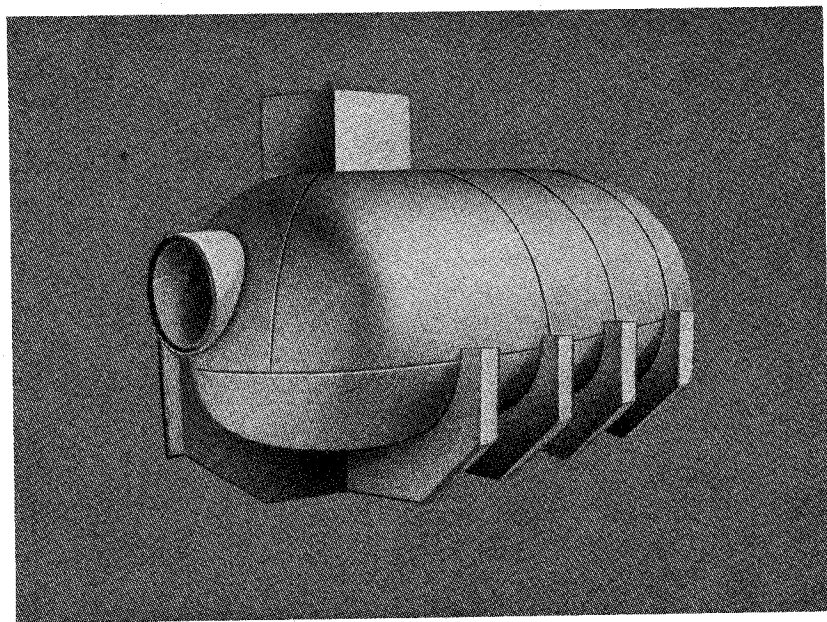
Für einen Bataillonsabschnitt von 3 km Breite ist mit folgendem Grabenbedarf zu rechnen:

- Kampfgraben: 700 Laufmeter
- Verbindungsgraben: 4 km
- Annäherungsgraben: 4 km

### Unterstände

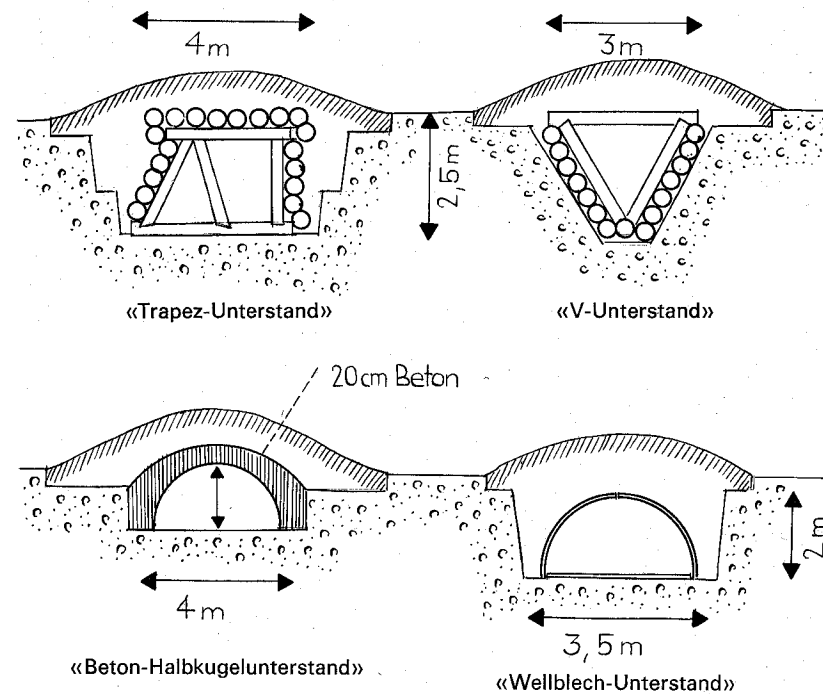
- Die wichtigsten Typen:
 

Holzbau	- Trapez-Unterstand
	- V-Unterstand
Wellblech	- Tunnel- oder Halbtunnel-Unterstand
Beton	- Halbkugelunterstand / Kugel-Unterstand usw.
- Man unterscheidet zwischen «splittersicheren» und «volltreffersicheren» Unterständen.



Unterstand aus vorfabrizierten Betonelementen. Raum für 12 Mann. 2 Eingänge.

## DIE GEBÄUHLICHSTEN UNTERSTÄNDE



Trapez-Unterstand:	85 m <sup>3</sup> Aushub, 10 m <sup>3</sup> Holz, 900 Arbeitsstunden
V-Unterstand:	50 m <sup>3</sup> Aushub, 9 m <sup>3</sup> Holz, 550 Arbeitsstunden
Beton-Halbkugelunterstand:	50 m <sup>3</sup> Aushub, 15 m <sup>3</sup> Sand/Kies, 55 Sack Zement, 750 Arbeitsstunden
Wellblech-Unterstand:	60 m <sup>3</sup> Aushub, 4 Wellblech-Halbelemente, 600 Arbeitsstunden

- Unterstände sollen die Truppe nicht nur der materiellen, sondern auch der moralischen Wirkung des feindlichen Feuers entziehen (Explosionsblitze, Lärm).
- Unterstände haben in der Regel 2 Ausgänge und bieten Platz für 12 Mann.
- Die Unterstände der Frontkompanien dürfen nicht zu tief angelegt werden und müssen sehr nahe bei den Waffenstellungen liegen, damit der Verteidiger nach dem Vorbereitungsfeuer noch rechtzeitig herauskommt. Die Unterstände der Reserven dürfen tiefer angelegt sein, da beim Verlassen keine derartige Zeitnot herrscht wie in der vordern Linie.

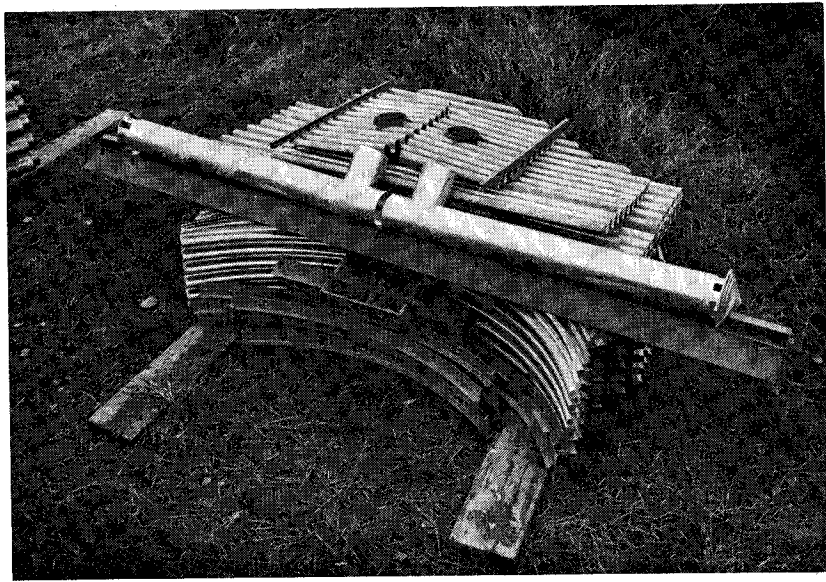
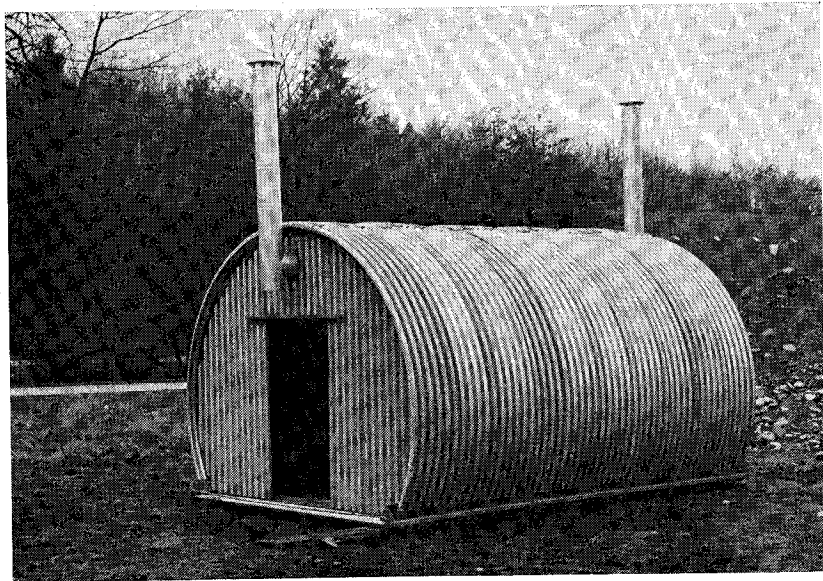


Bild oben: Wellblech-Halbunterstand. Für Einlagerung oder Transport zusammengelegt.

Bild unten: Wellblech-Halbtunnelunterstand, fertig montiert. Beachte die beiden Entlüftungsrohre.



Leichte Wellblechelemente und Beton-Fertigteile ersetzen heute weitestens zum Teil die schwerfälligen und voluminösen Holzkonstruktionen

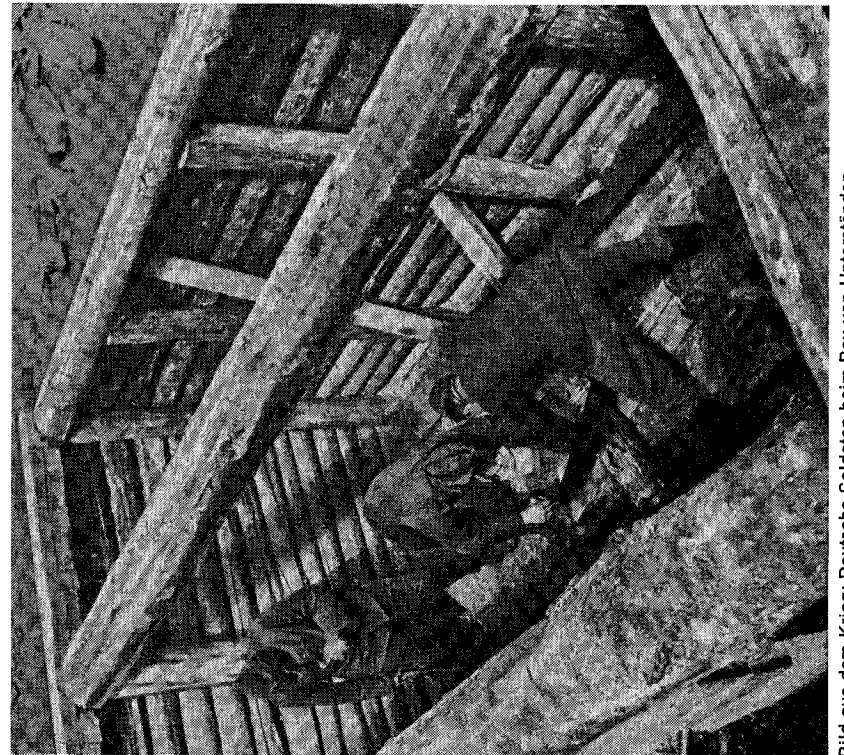


Bild aus dem Krieg: Deutsche Soldaten beim Bau von Unterständen.

## Die Kampforganisation der Pak-Stellung

Siehe Abschnitt «Panzerabwehr», Seite 128.

## Die Kampforganisation der Mg-Stellung

Allgemeines:

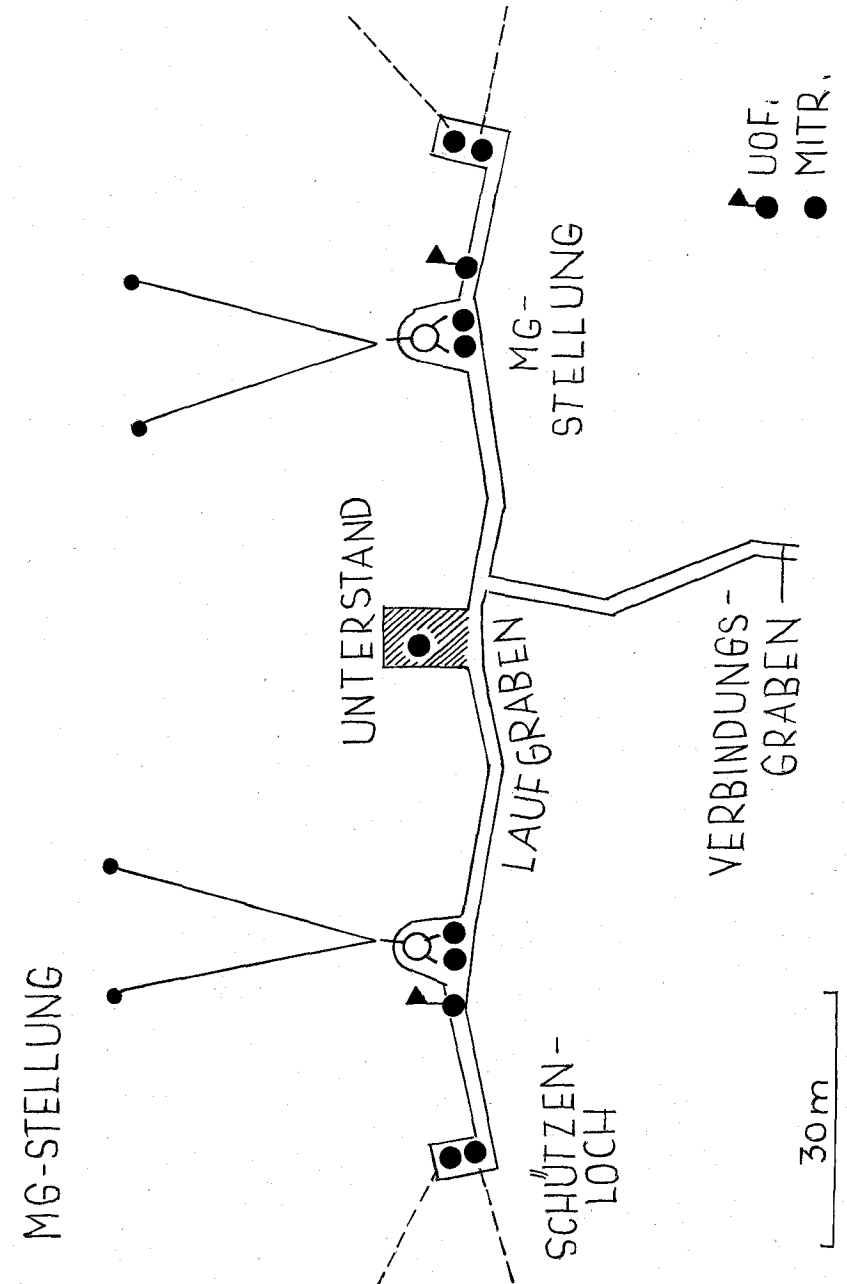
- In der Verteidigung werden alle 6 Maschinengewehre des Mitrailleurzuges eingesetzt. Im Angriff nur 4.
- Wichtige Feueraufträge werden von Mg-Halbzügen (2 Mg) gelöst. Weniger wichtige Aufträge von Einzelgewehren.

Standort:

- Feuerauftrag und praktische Reichweite ergeben den Standort der Mg im Gelände.
- Feuerauftrag: Die Mg der Frontkompagnien müssen auf das durchlaufende Panzer- und Infanteriehindernis am vordern Rand der Abwehrfront wirken. Zweck: Verhindern, dass die feindlichen Pioniere die Hindernisse räumen können.
- Die praktische Reichweite der Mg hängt ab von:
  - a) der Reichweite der Infrarot-Nachtzielgeräte;
  - b) der Tatsache, dass im schweren Kampf die Sicht zufolge Rauch, Staub und Qualm auf ca. 300 m beschränkt ist.

Organisation der Stellung:

- Die Mg-Stellung umfasst:
  - a) 2 Waffenstellungen für Mg;
  - b) 2 Zweimann-Schützenlöcher für die Nahverteidigung;
  - c) 1 Unterstand.Mg-Stellungen und Schützenlöcher sind vom Unterstand aus gedeckt durch einen Laufgraben zu erreichen.
- An der Wand der Feuerstellung ist eine Ansichtsskizze des Zielgeländes befestigt, auf der Schussdistanzen und Geländenamen der «Geländetaufe» aufgezeichnet sind. Wenn ein Stück Cellophanpapier (z. B. alter Verpflegungsbeutel) über die Skizze gespannt wird, bleibt diese lange Zeit wetterbeständig.
- Der Unterstand wird in der Mitte zwischen den beiden Feuerstellungen eingebaut. Der Eingang zum Unterstand muss vom Feinde abgewendet sein. Der stürmende Gegner darf den Verteidiger nicht in der Deckung überraschen. Die Zeitspanne zwischen dem Verlegen des Feuers und dem Sturm (bzw. Einbruch) ist sehr kurz. Oftmals greift der Gegner sogar noch ins eigene Artilleriefeuer hinein an. Die Distanz «Unterstand-Feuerstellung» darf deshalb 30 m nicht übersteigen, sonst kommst du sicher zu spät.
- Du benötigst im Kampf nur die Hälfte der Mg-Bedienung an der Waffe und beim Munitionsnachschub. Die andere Hälfte führt die Nahverteidigung mit Sturmgewehr und Handgranaten.



– Am Mg befinden sich:

- Schiessender
- Schiessgehilfe
- Gruppenführer (in Rufweite daneben)

Ein Mann bleibt im Unterstand und füllt während des ganzen Abwehrkampfes leere Gurten nach und besorgt den Austausch von leeren gegen gefüllte Gurtenkistchen. 2 Mann bleiben pro Mg frei für die Nahverteidigung.

- Verteilung der Munition;  $\frac{2}{3}$  der Munition verbleiben im Unterstand.  $\frac{1}{3}$  der Munition kommt in eine Nische (eingegrabene Holzkiste) neben der Feuerstellung.
- Die Mg kommen während des Vorbereitungsfeuers in den Unterstand. Sie werden von den Schützen sorgfältig in ein Zelttuch gehüllt, damit herabrieselnder Sand sowie herabfallende Erdklumpen die Waffe nicht verschmutzen können.  
Die Munition ist in den Gurtenkistchen genügend gegen Verschmutzung geschützt, selbst wenn sie aus halb eingestürztem Unterstand oder eingeebener Stellung ausgegraben werden muss.
- Die Mg-Schützen müssen sich moralisch darauf vorbereiten, dass gleichzeitig mit den letzten Artillerieeinschlägen der Gegner knapp vor oder sogar im eigenen Graben auftaucht. Vielfach werden sie die Lafette nicht mehr einbauen können, sondern Sturmabwehrfeuer ab Vorderstütze schiessen müssen.
- Der Mitrailleurzug verfügt nur über 1 Nachtbeobachtungsgerät B 200. Da nie alle Mg des Mitrailleurzuges im gleichen Stützpunkt stehen, ist das B 200 der wichtigsten Stellung zuzuteilen. Die übrigen Mg müssen sich mit Leuchtraketen behelfen.

Feuerkampf:

- In der Regel schiessen die Maschinengewehre flankierend.
- Flankierendes Feuer kommt für den Gegner überraschend aus einer Richtung, in die er nur schlecht beobachten kann.
- Flankierende Waffen haben nach vorne Sichtdeckung und sind deshalb kaum zu erkennen und nur schwer (indirekt) zu bekämpfen.
- Flankierend schiessende Waffen müssen im Idealfall aus der feindlichen Stossrichtung hinausgestaffelt sein. Dann ist ihre Überraschungswirkung besonders gross.
- Flankierende Waffen müssen frontal durch andere Kämpfer gedeckt sein.
- Flankierend eingesetzte Waffen schiessen immer Serienfeuer (Dauerfeuer).
- Flankierend eingesetzte Maschinengewehre schiessen bis 600 m Distanz. Der Gegner ist dann noch im bestrichenen Raum, d. h. die Geschosse erheben sich in ihrer Flugbahn nicht über Menschengrösse (Scheitelhöhe bei 600 m = 1,25 m).

**Die Kampforganisation der Minenwerferstellung**

Technische Grundlagen:

- Die praktischen Schussdistanzen mit Wurfgranaten (WG) liegen zwischen 50 und 2500 m. Die Normalschussdistanzen liegen zwischen 500 und 2000 m.
- Die Geschossflugzeit beträgt 20–30 Sekunden.



Bild aus dem Krieg: Maschinengewehrstellung. Beachte: Nur 2 Mann am Mg, der Rest (siehe im Hintergrund) führt die Nahabwehr mit dem Sturmgewehr. Handgranaten griffbereit neben dem Mg auf dem Schiessstisch.

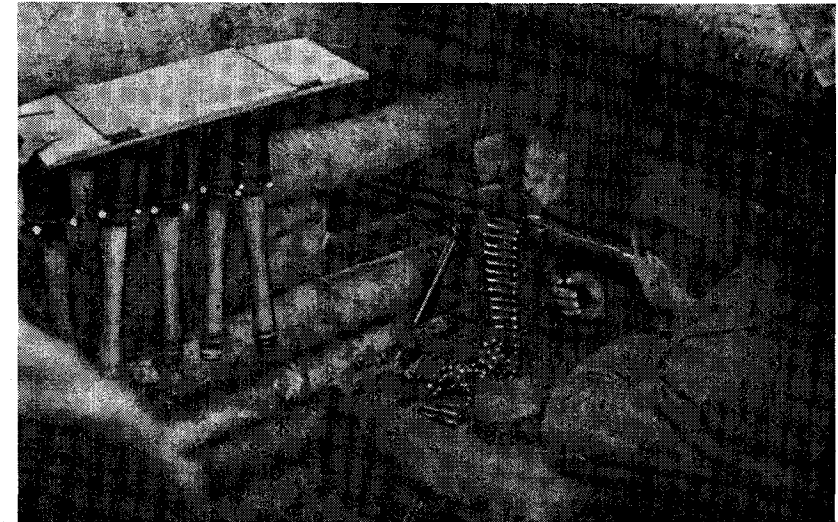


Bild aus dem Krieg: Blick in eine Maschinengewehrstellung. Beachte die HG für die Nahverteidigung.

- Der Schwenkbereich der Minenwerfer beträgt ohne Verschiebung der Grundplatte 800 Promille (8 Handbreiten).
- Der Schwenkbereich wird - in Metern gemessen - mit zunehmender Schussweite grösser (siehe Skizze Seite 91).
- Die Fläche des Wirkungsraumes ergibt sich aus der Schussentfernung und dem Schwenkbereich (siehe Skizze Seite 91).
- Ein Minenwerferzug kann mit seinem Schwenkbereich praktisch nur im Abschnitt einer Füsilierkompagnie auf die ganze Frontbreite wirken. Um den hierzu notwendigen Schwenkbereich von 1200-1500 m zu erreichen, müssen die Werfer 1,2-1,5 km hinter dem vordern Rand der Abwehrfront stehen. Sie vermögen dann noch ca. 500-800 m vor die Front zu wirken. Diese scheinbar geringe Reichweite spielt praktisch keine Rolle, da man in der Verteidigung «kurzes Gelände» sucht und selten weiter als 800 m sieht.
- Die Feuereinheit besteht entweder aus dem Zug zu 4 Werfern, dem Halbzug zu 2 Werfern oder der Gruppe zu 1 Werfer.
- Ein Minenwerfer-Zugsfeuer belegt eine Fläche von ca. 80 m Breite und 30 m Tiefe.
- Ein Zugschnellfeuer besteht in der Verteidigung aus 20-30 Schuss (im Angriff: 10-20 Schuss).
- Der Zeitbedarf für das Einschiessen beträgt für den Einzelwerfer 5-10 Minuten, für den Zug 10-20 Minuten.

#### Zuteilung der Minenwerfer:

- In der Verteidigung ist es nicht möglich, die Minenwerfer geschlossen zum Einsatz zu bringen. Folgende Faktoren zwingen zur Aufteilung der schweren Füsilierkompagnie:
  - a) die grosse Frontbreite des Bataillons;
  - b) die geringe Reichweite und der beschränkte Schwenkbereich der Minenwerfer;
  - c) die bescheidene Ausstattung der Kompagnie mit Übermittlungsmitteln (Telefon, Funk);
  - d) das unübersichtliche Gelände, welches in der Verteidigung bevorzugt wird und eine zentrale Beobachtung verunmöglicht.
- Die Minenwerfer sind daher nur noch bedingt «Führungswaffe» des Bataillonskommandanten.
- Die Minenwerfer werden in der Regel wie folgt aufgeteilt:
  - a) pro Frontkompagnie 1 Minenwerfer-Zug;
  - b) in der Hand des Bataillonskommandanten 1 Minenwerferzug (eingesetzt im Schwergewichtsabschnitt des Bataillons).

#### Die Organisation der Minenwerferstellung:

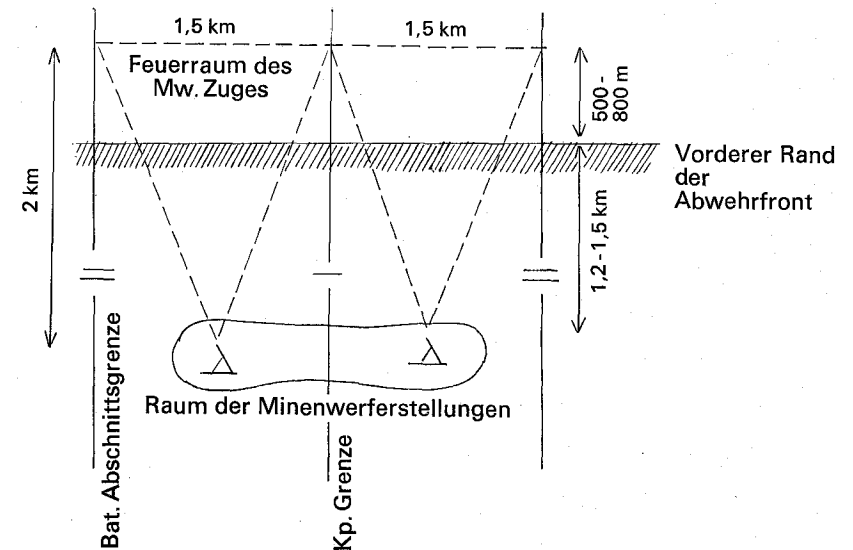
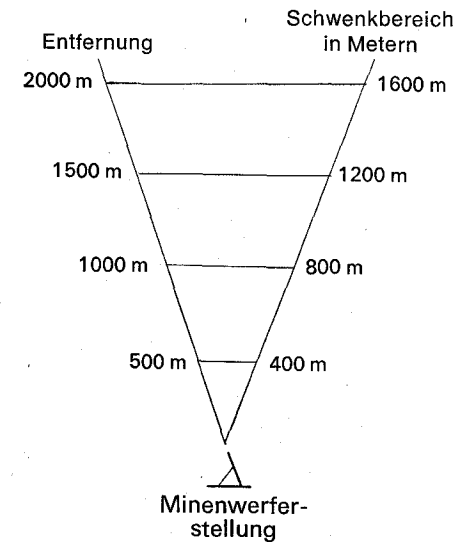
- Um die Minenwerferstellung nicht vorzeitig zu verraten, wird pro Zug 1 Werfer als «Arbeitswaffe» ausgeschieden. Die übrigen 3 Werfer sind «Schweiggewaffen».
- Eine Minenwerfer-Zugsstellung umfasst somit:
  - a) «Arbeitsstellung» mit Beobachtungsstelle;
  - b) «Grosskampfstellung» mit Beobachtungsstelle;
  - c) «Wechselstellungen».
- Die kürzeste Schussentfernung der «Schweiggewaffen» muss zur Unterstützung von Gegenstössen den eigenen durchlaufenden Graben am vordern Rand der Abwehrfront sowie die vordersten Stützpunkte mit einschliessen.

- Grosskampfstellung:
    - Die Werfer werden ungefähr in Linie, dem Gelände angepasst, mit ca. 20 m Zwischenraum eingebaut. Frontbreite der Werferstellung ca. 60 m.
    - Die Werferstellung wird mit einem Kranz von Schützenlöchern (zugleich Panzerdeckungslochern) umgeben, aus denen notfalls die infanteristische Nahverteidigung mit Sturmgewehr und Handgranate geführt wird.
    - Bei Ein- oder Durchbrüchen wird die Werferstellung zum Stützpunkt.
    - Für Mannschaft und Munition werden Unterstände erstellt.
    - Die Munition wird zu 1/4 in der Werferstellung, 1/4 in der Wechselstellung und 2/4 im Munitionsunterstand eingelagert.
  - Schiesstechnische Verbindung (Feuerleitung):
    - In der Arbeitsstellung: Die Beobachtung ist mit der Werferstellung durch Zuruf, eventuell Telefon, verbunden.
    - In der Grosskampfstellung: Die Beobachtung ist mit der Werferstellung durch Telefon und Funk verbunden.
  - In der Waffenstellung werden pro Werfer benötigt: Werfer-Unteroffizier, Richter, Lader, Munitionswart.
    - Dadurch werden pro Minenwerfergruppe 3 Mann frei. Der Zugführer verfügt somit über 9-12 Mann für die Nahverteidigung.
  - Die Minenwerfer müssen dem feindlichen Vorbereitungsfeuer entzogen werden. Möglichkeiten hierzu:
    - a) Werfer in Stellung belassen. Rohrmündung mit der Mündungskappe schliessen (Steine, herumfliegende Erdbrocken usw.). Richtaufsatz in den Unterstand verbringen.
      - Nach dem Vorbereitungsfeuer muss der Richtaufsatz befestigt und der Werfer nachgerichtet werden, was zusammen etwa eine Minute dauert.
      - Nach maximal zwei Minuten kann geschossen werden.
    - b) Grundplatte in Stellung belassen. Rohr, Lafette und Richtaufsatz in den Unterstand verbringen.
      - Nach dem Vorbereitungsfeuer muss der Werfer in Stellung gebracht werden, was etwa zwei Minuten dauert. Nach maximal drei Minuten kann geschossen werden.
  - Wechselstellung:
    - Eine Wechselstellung muss mindestens 300 m entfernt sein, sonst liegt sie noch im Wirkungsbereich des alten Feindfeuers.
    - Eine Wechselstellung kann so vorbereitet werden, dass die Zeit für den Stellungsbezug auf drei Minuten herabsinkt. In der Wechselstellung ist vorsorglich Munition einzulagern, so dass beim Stellungswechsel nur die Waffen verschoben werden müssen.
  - Eine Wechselstellung kann auch im gleichen Stellungsraum vorbereitet werden, mit dem Zwecke, rasch in einen sekundären Wirkungsraum zu schiessen, der ausserhalb des primären Wirkungsraumes (Schwenkbereich) liegt.
- #### Lokalisierung von Minenwerferstellungen durch Radareinmessung:
- Mit Radargeräten können Minenwerferstellungen entdeckt und anschliessend durch Artillerie bekämpft werden.
  - Die Radarsuchgeräte sind auf leichten Geländelastwagen (evtl. Anhängern) montiert. Reichweite 5-10 km. Bedienungsmannschaft: 1 Gruppe. Messgenauigkeit: ca. 100 m. Die Einmessung dauert ca. 15 Minuten. Dazu kommen weitere 30 Minuten für Auswertung der Messung, Übermittlung der Ergebnisse an die Artillerie, Einrichten der Geschütze usw. Nach frühestens 45 Minuten kann Konterbatterie geschossen werden.

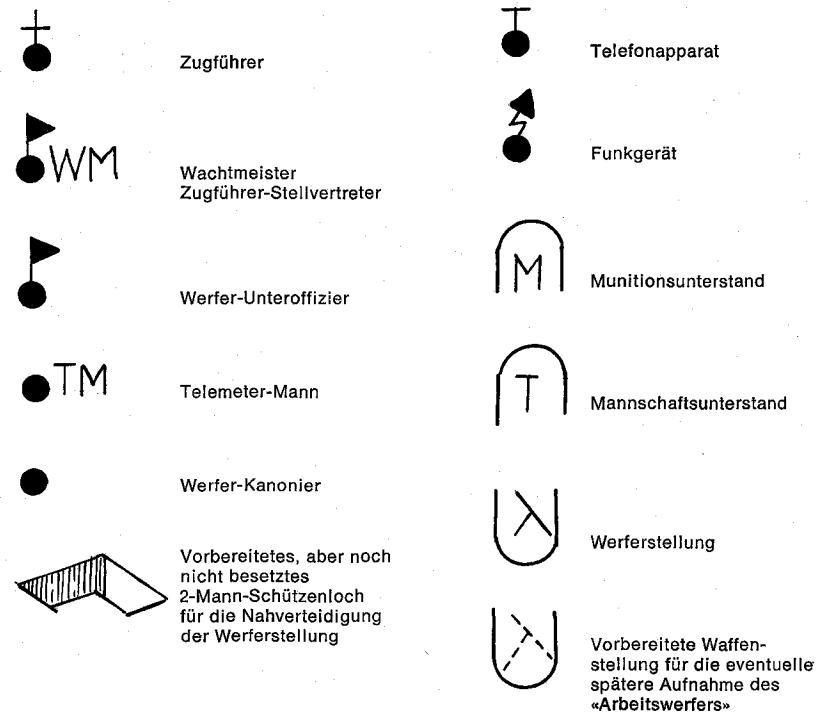
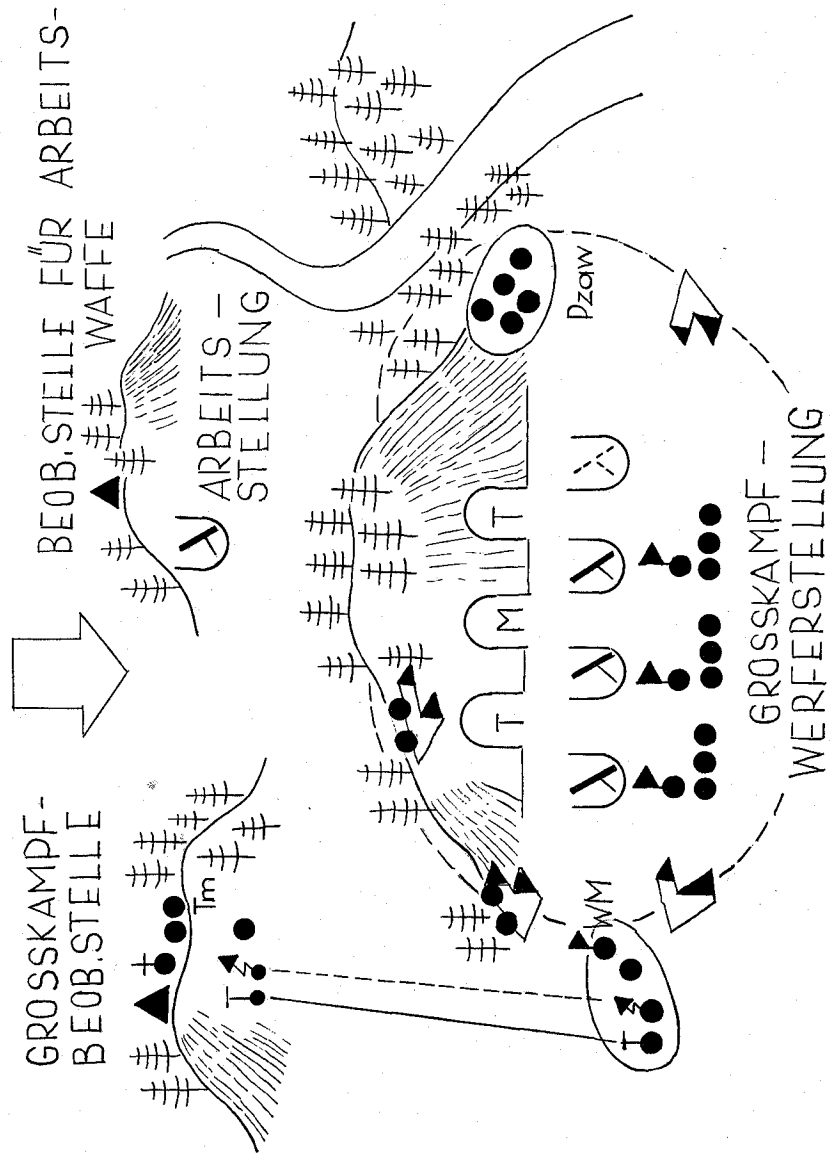
- Ebenes Gelände ist für Radareinmessung am besten, stark coupiertes am schlechtesten geeignet. Flache Flugbahnen können am genauesten, steile am ungenauesten eingemessen werden.
- Der Gegner benötigt für den Aufbau seiner Radarorganisation Zeit. Radareinsatz kommt somit nur in stabilen Verhältnissen in Frage (z. B. Angriff nach Bereitstellung, welchem eine längere Zeitspanne von Beobachtung und Aufklärung vorangegangen ist).
- Durch geschicktes Verhalten kann man sich der Radareinmessung sowie der Wirkung des Konterbatteriefeuere weitgehend entziehen.
- Gegenmassnahmen des Verteidigers:  
Im täglichen Kampf nur «Arbeitswaffen» aus besonderen Stellungen verwenden. Das Gros der Minenwerfer als «Schweigewaffen» lediglich im Grosskampf einsetzen, wenn Radareinmessung ohnehin unmöglich ist. Die Minenwerfer hinter möglichst **hohen Deckungen** in Stellung bringen. So können sie nur **schlecht eingemessen** und schwer bekämpft werden (Flugbahnschwierigkeiten der Artillerie).  
Mit möglichst grosser Elevation schiessen. Erschwert die Radareinmessung. Ergibt grosse Messfehler.  
Grundsätzlich nur Schnellfeuer abgeben (kurze, rasche Feuerschläge. Kein langsames, tropfenweises Schiessen). Dadurch wird die Zeitspanne, in welcher der Gegner Radarmessungen vornehmen kann, verkürzt.  
Minenwerfer eingraben, dann sind sie der Wirkung des Konterbatteriefeuere weitgehend entzogen.



Bild aus dem Krieg: Minenwerferstellung. Beachte: Ein Minimum an Bedienungsmannschaft. Werfer bis zur Rohrmündung eingegraben. Schmale Laufgraben zur Waffenstellung.







**Grosskampf-Beobachtungsstelle:**

mit Zugführer, Telemetermann und 2 Werfer-Kanonieren. Telefon und Funkverbindung.

**Grosskampf-Werferstellung:**

mit

- a) Teil des Zugtrupps (Zugführer-Stellvertreter und 1 Werferkanonier);
- b) Werferstellung. Je Werfer 1 Unteroffizier und 3 Werferkanoniere (Richter, Lader, Munitions-  
wart).

Die bei der Werferbedienung nicht benötigten Kanoniere werden verwendet für:

1. Ersetzen der an den Minenwerfern verwundeten oder gefallenen Kameraden.
2. Nabsicherung der Werferstellung.
3. Bildung einer Panzersperre.

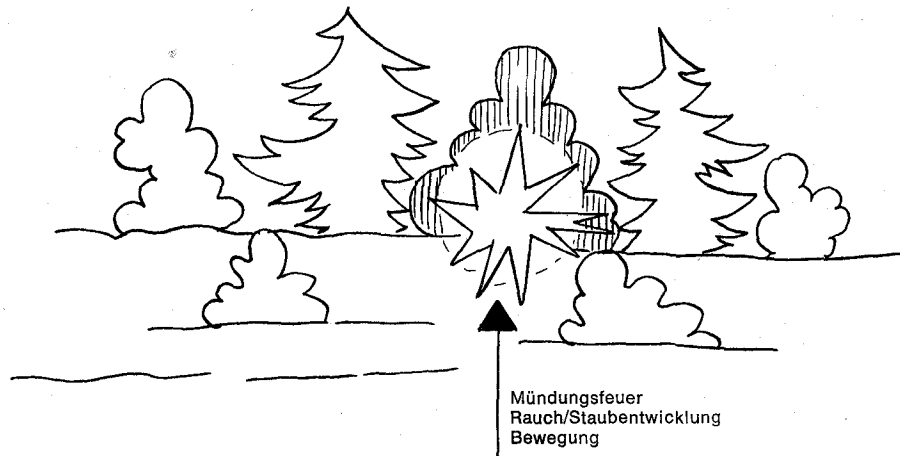
Der Minenwerferzug hat folgenden Sekundärauftrag erhalten: «Sperrern der nahe gelegenen Achse gegen durchgebrochene Panzer!» Der vom Zugführer hierzu gebildete Panzernah-  
bekämpfungstrupp setzt sich wie folgt zusammen:

- Truppführer mit Sturmgewehr und Handgranaten.
- 2 Blender mit Nebelwurfkörpern und Brandflaschen.
- 2 Gewehrgranatschützen mit Gewehr-Hohlpanzergranaten.

Zur Sperrung der Strasse verfügt der Trupp über einige Kisten Panzerminen, die im letzten Augenblick offen ausgelegt werden.

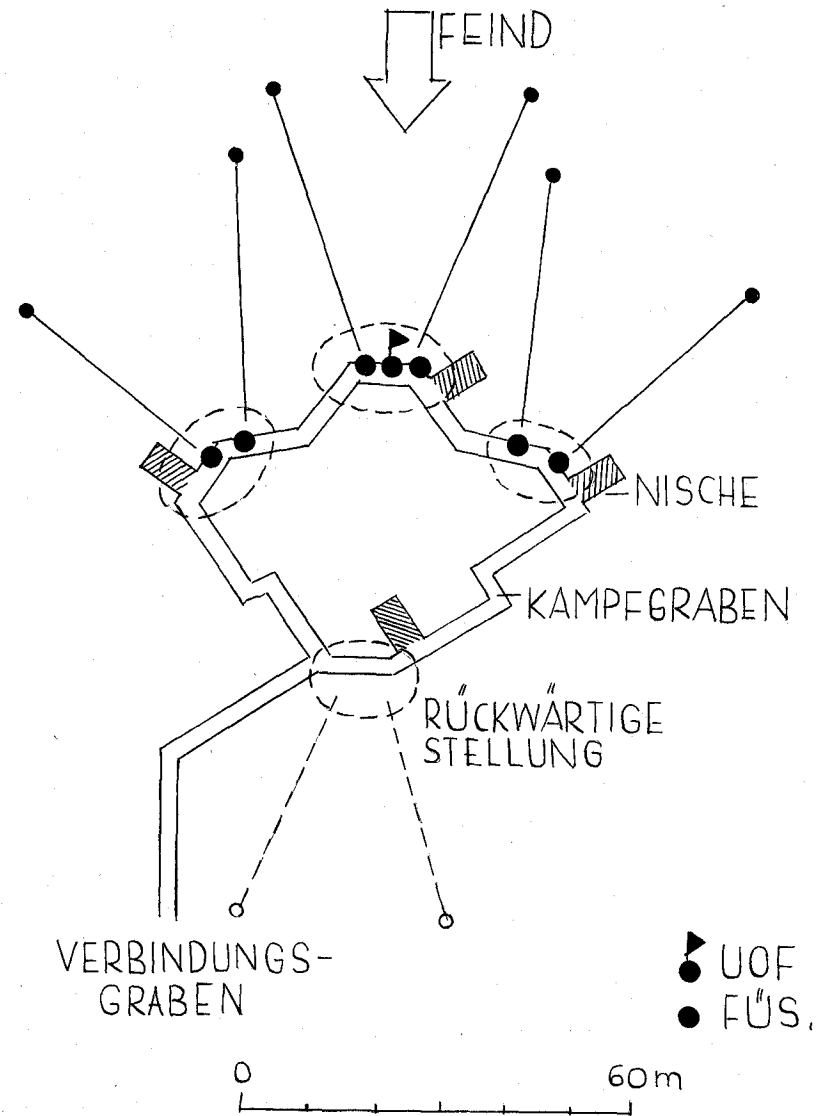
## Gruppennester der Füsiliere

- Füsiliere kämpfen aus Gruppennestern.
- Das Zusammenfassen der Leute in Nestern bekämpft die demoralisierende Vereinsamung des Mannes im Kampfe. Wer allein ist, wird bald einmal, auch ohne ein Feigling zu sein, von Furcht und Verzweiflung gepackt zurückweichen. Tuchfühlung mit dem Kameraden aber hebt die Zuversicht und hilft die Angst überwinden.
- Die Stellung der Gefechtsgruppe dient:
  - a) der Behauptung ihres Platzes (Geländebesitz, Sturmabwehr);
  - b) der Unterstützung der Nachbargruppe, welche maximal 150 m entfernt ist.
- Die Waffenwirkung ist auf Sturmabwehr abgestimmt. Sturmgewehr, Gewehrgranaten, Handgranaten.
- Durch Behauptung ihres Platzes im Nahkampf schützt die Gruppe die Kollektivwaffen (Raketenrohre, Mg, Minenwerfer), welche im Innern des Zugstützpunktes stehen und den eigentlichen Feuerkampf führen.
- Die Ausdehnung des Gruppennestes beträgt ca. 60×60 m.
- Das Gruppennest besteht aus einem kreisförmigen Kampfgraben mit 3-4 Nischen. Die Distanz zwischen den Nischen beträgt höchstens 30 m (Rufweite).
- Eigentliche Feuerstellungen werden nicht ausgebaut. Die Füsiliere feuern einfach über die Kante des Kampfgrabens. Dadurch wird die Abwehr (Feuerabgabe!) sehr flexibel.
- Der Kampfgraben ist alle 15-20 m stark abgewinkelt. Das erhöht die Schutzwirkung und erleichtert den Nahkampf innerhalb der Stellung.
- Aus dem Gruppennest wird in der Regel frontal geschossen.



Wer frontal schießt, liegt im Blickfeld des Angreifers. Serienfeuer verrät die bestgetarnte Stellung. Frontal wird deshalb rasches, präzises Einzelfeuer geschossen. Erst zur **Sturmabwehr** (unter 100 m) wird Serienfeuer abgegeben.

## GRUPPENNEST



## Stützpunkte

- Die Zahl der Stützpunkte hängt ab von Gelände, Abschnittsbreite und verfügbaren Truppen.
- In normalem Gelände wird eine verstärkte Füsilierkompanie (Abschnittsbreite 1,2–1,5 km) 3–4 Stützpunkte und 1–2 Widerstandsnester errichten.
- Im Wald und in der Ortschaft müssen pro Kompanie mehr Stützpunkte gebildet werden, dafür können diese schwächer gehalten werden.
- Die einzelnen Stützpunkte am vordern Rand der Abwehrfront dürfen nicht mehr als 300 m voneinander entfernt sein. Gründe:
  - a) sie müssen sich mit Panzerabwehr- und Infanteriefire gegenseitig unterstützen können (auch bei Nacht!);
  - b) sie müssen ein Infiltrieren des Gegners verunmöglichen (auch bei Nacht und Vernebelung!).
- Im schweren Kampf sieht man zufolge Rauch und Staub auch am Tag nicht weiter als ca. 300 m.
- Die Stützpunkte in der Tiefe der Abwehrzone liegen weiter auseinander. Hier kann der Abstand bis zu 600 m betragen.
- Die Ausdehnung eines Zugstützpunktes beträgt ca. 200×200 m.
- In besonders grosse Lücken oder bei unübersichtlichem Gelände werden zwischen die Stützpunkte Widerstandsnester eingeschoben.
- Ein Widerstandsnest besteht entweder aus einer Füsiliergruppe, einer Mg-Gruppe oder einem Raketenrohrtrupp.
- Die Ausdehnung eines Widerstandsnestes beträgt ca. 60×60 m.
- Oftmals bleiben Widerstandsnester am Tag leer und werden erst bei Nacht oder schlechter Sicht besetzt.
- In den Stützpunkten stehen die Schiesskommandanten der Artillerie und die Beobachter der Minenwerfer.
- Schussfeld für einen Stützpunkt:
  - a) nach vorne mindestens 150 m, maximal 300 m (Reichweite der Raketenrohre);
  - b) nach der Seite bis 600 m (Wirkung zugunsten der Nachbarstützpunkte).
- Aufgabe der Stützpunkte:
  - a) Rundumverteidigung;
  - b) Unterstützung der Nachbarn.
- Die dem Stützpunkt zugeteilten Maschinengewehre werden eingesetzt, um die Nachbarstützpunkte zu flankieren.
- Die frontale Abwehr im Stützpunkt ist Sache der Sturmgewehrschützen. Zur frontalen Abwehr werden keine Mg eingesetzt. Bei den kurzen Schussfeldern leisten Sturmgewehre den bessern Dienst.
- Stützpunkte **in der Tiefe** der Verteidigungsstellung schießen mit ihren Mg oft frontal in die Lücken zwischen die vordern Stützpunkte.
- Die Rundumverteidigung:

Rundumverteidigung bedeutet nicht, dass die Mittel von vorneherein kreisförmig eingesetzt werden. Dadurch könnte nur ein geringer Teil der Waffen tatsächlich am Abwehrkampf teilnehmen. Lediglich die Stellungen und Hindernisse sind für die Rundumverteidigung vorbereitet. Das Gros der Waffen beteiligt sich an der Abwehr und feuert frontal oder flankierend. Erst wenn der Stützpunkt umgangen oder eingeschlossen ist, werden die Mittel igelförmig auf die vorbereiteten Stellungen verteilt.

## - Munitionsbevorratung im Stützpunkt:

### a) pro Mann:

Sturmgewehrmunition:	300 Schuss
Handgranaten:	4–6 Stück
Gewehrgranaten:	6–10 Stück ( $\frac{2}{3}$ Hohlpanzergranaten, $\frac{1}{3}$ Stahlgranaten)

### b) pro Waffe:

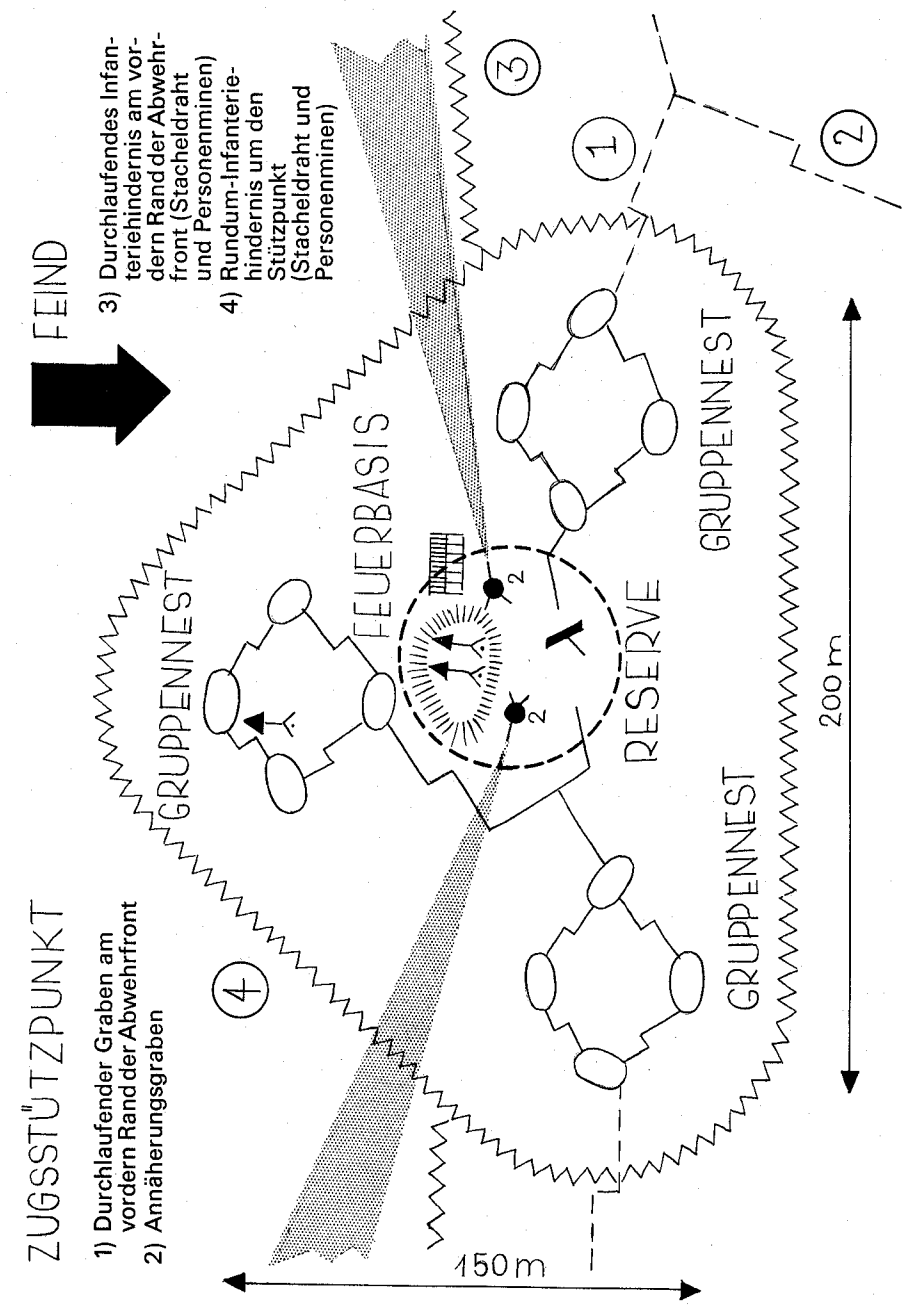
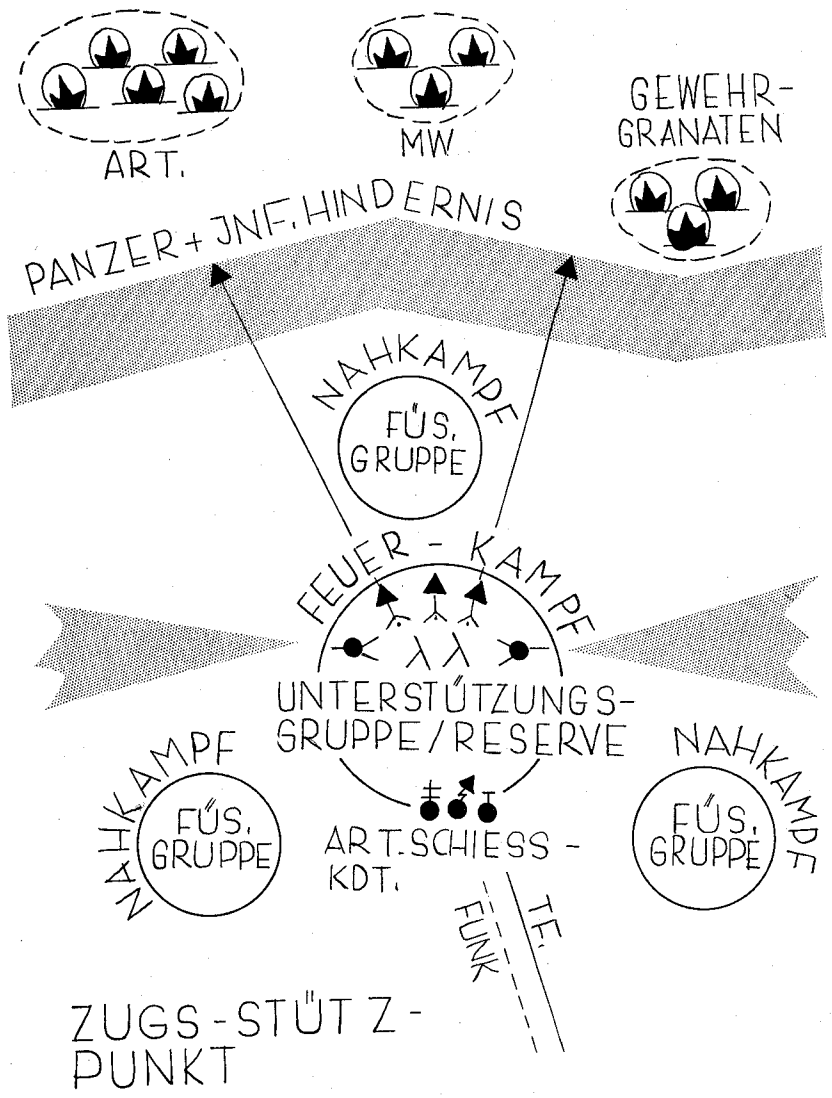
Maschinengewehr:	8000 Schuss
Raketenrohr:	20–25 Schuss
Minenwerfer:	200 Schuss
Panzerabwehrkanone:	35–40 Schuss
Flab-Kanone 20 mm:	800–1000 Schuss

### c) pro Stützpunkt ausserdem:

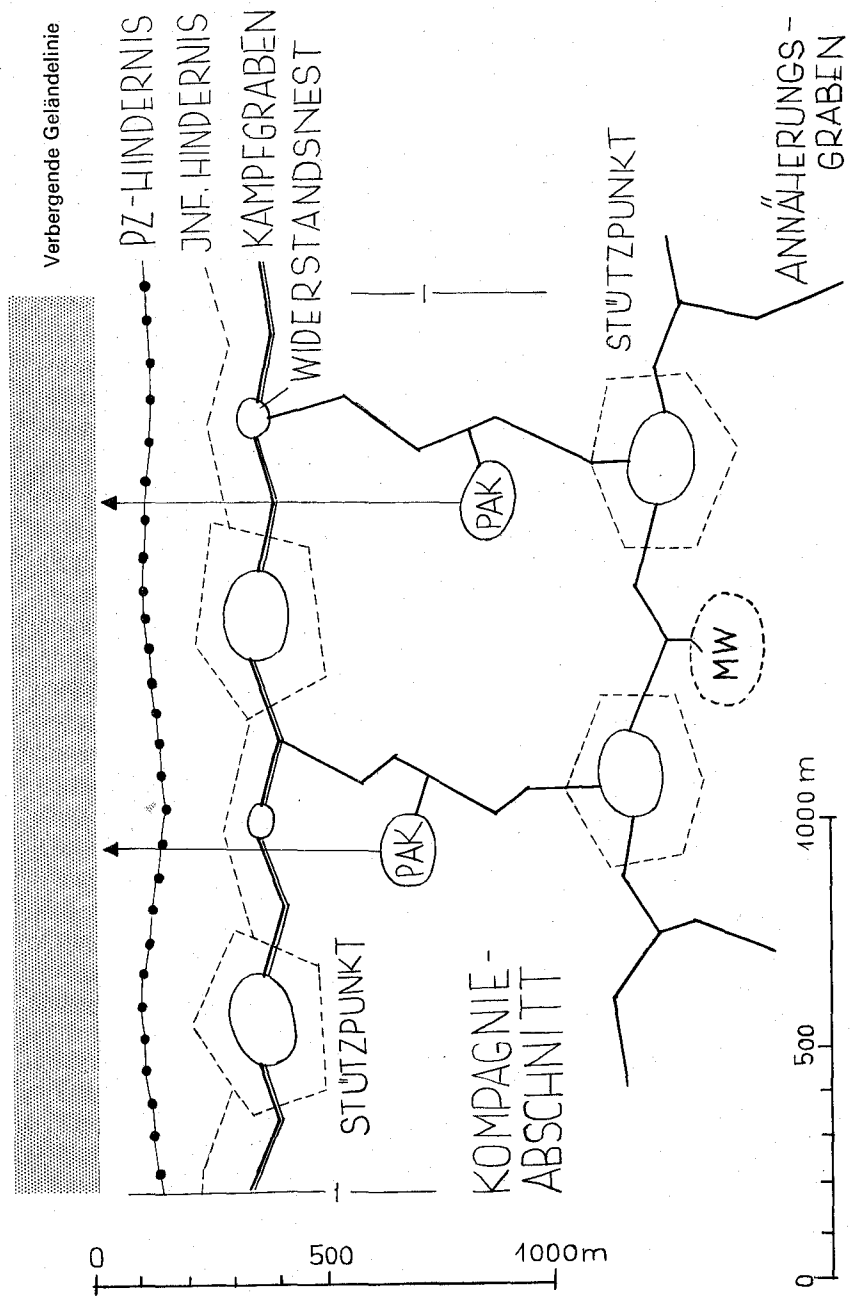
Signalraketen:	15–20 Stück
Leuchtraketen:	60–70 Stück
für die Panzer-nahbekämpfung:	10–12 geballte Ladungen à 10 kg, 4–6 Brandkanister, 40–50 Brandflaschen, 20–30 Rauchwurfpatronen und Gewehrnebelgranaten <sup>1</sup>

- Die Stellung muss reichlich mit Munition versehen sein. Durch unbegrenzte Munitionsausgabe können Mangel an Kriegserfahrung und geringe Zahl bis zu einem gewissen Grad ausgeglichen werden.

<sup>1</sup> Technische Details betr. Pz-Nahbekämpfung siehe «Gefechtstechnik» Band 3, S. 156–175.



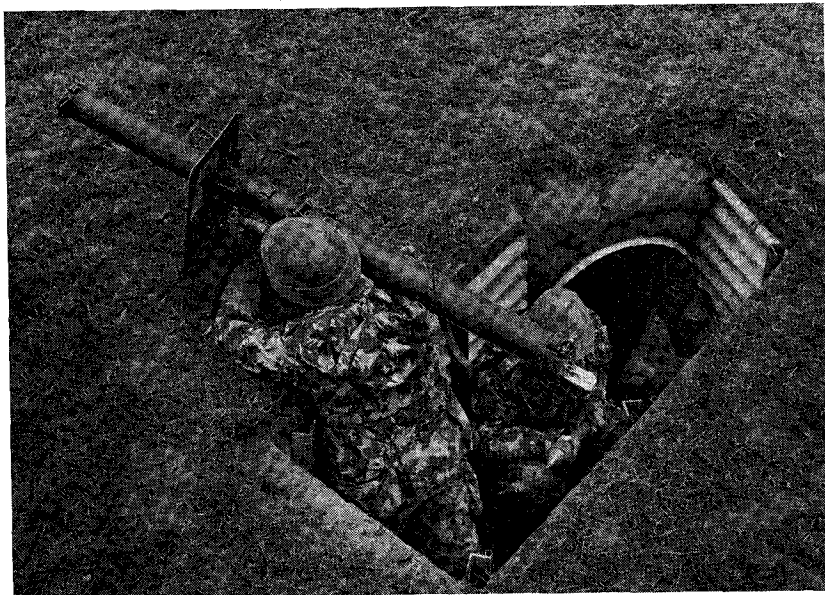
- 1) Durchlaufender Graben am vordem Rand der Abwehrfront
- 2) Annäherungsgraben



Stellung für Sturmgewehrschützen



Maschinengewehr-Stellung



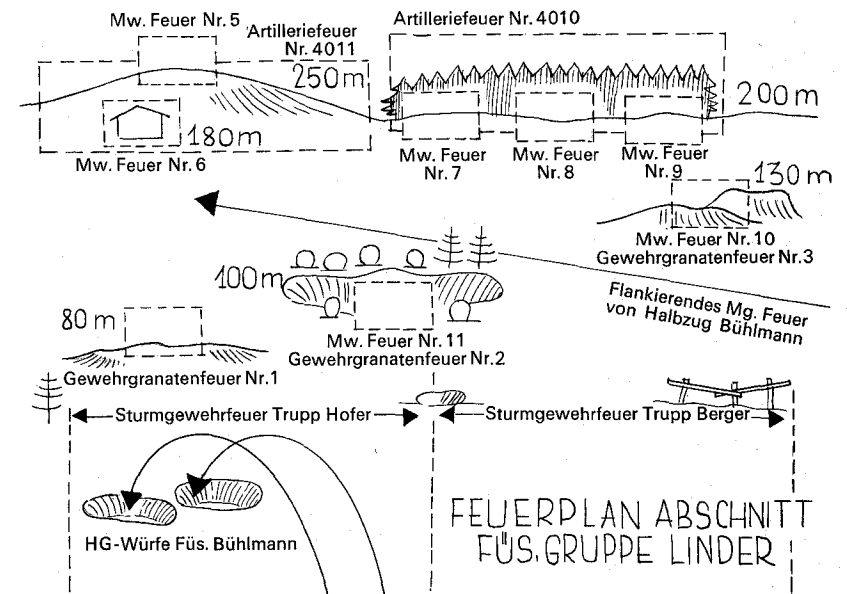
Raketenrohr-Stellung



Pak-Stellung (Tarnung aus Anschauungsgründen weggelassen)

## Der Feuerplan

- Der Feuerplan wird von oben nach unten erstellt.
- Das Bataillon macht den Feuerplan für die Artillerie.
- Die Kompagnie ergänzt durch Minenwerfer und Maschinengewehre.
- Der Zug ergänzt mit Gewehrgranaten (Bogenschluss) und Sturmgewehrfeuer.
- Jede schwere Waffe (Minenwerfer, Maschinengewehr) erhält eine Skizze mit folgenden Angaben:
  - a) eingemessene Distanzen (Telemeter);
  - b) Feuerräume;
  - c) angeschriebene Feuer (Mw);
  - d) Regelung der Feuerauslösung.
- Der Feuerplan darf nicht bei den Maschinengewehren aufhören. Auch die Sturmgeschützen müssen ihre Aufgabe kennen.
- Die planmäßige Feuerorganisation darf nicht zur Starrheit führen. Jede Waffe muss bereit sein, nötigenfalls in anderer als vorbestimmter Richtung zu feuern. Das muss geübt werden.
- Geländetaufe: Wichtige Punkte im **Vorgelände** und im **Innern** der eigenen Stellung werden mit prägnanten Namen versehen. Das erleichtert im Kampf Befehlsgebung, Zielbezeichnung und Feueranforderung. Artillerie und Infanterie müssen die gleichen Namen verwenden.



# Die Sicherung

## Zweck

Die Sicherung soll:

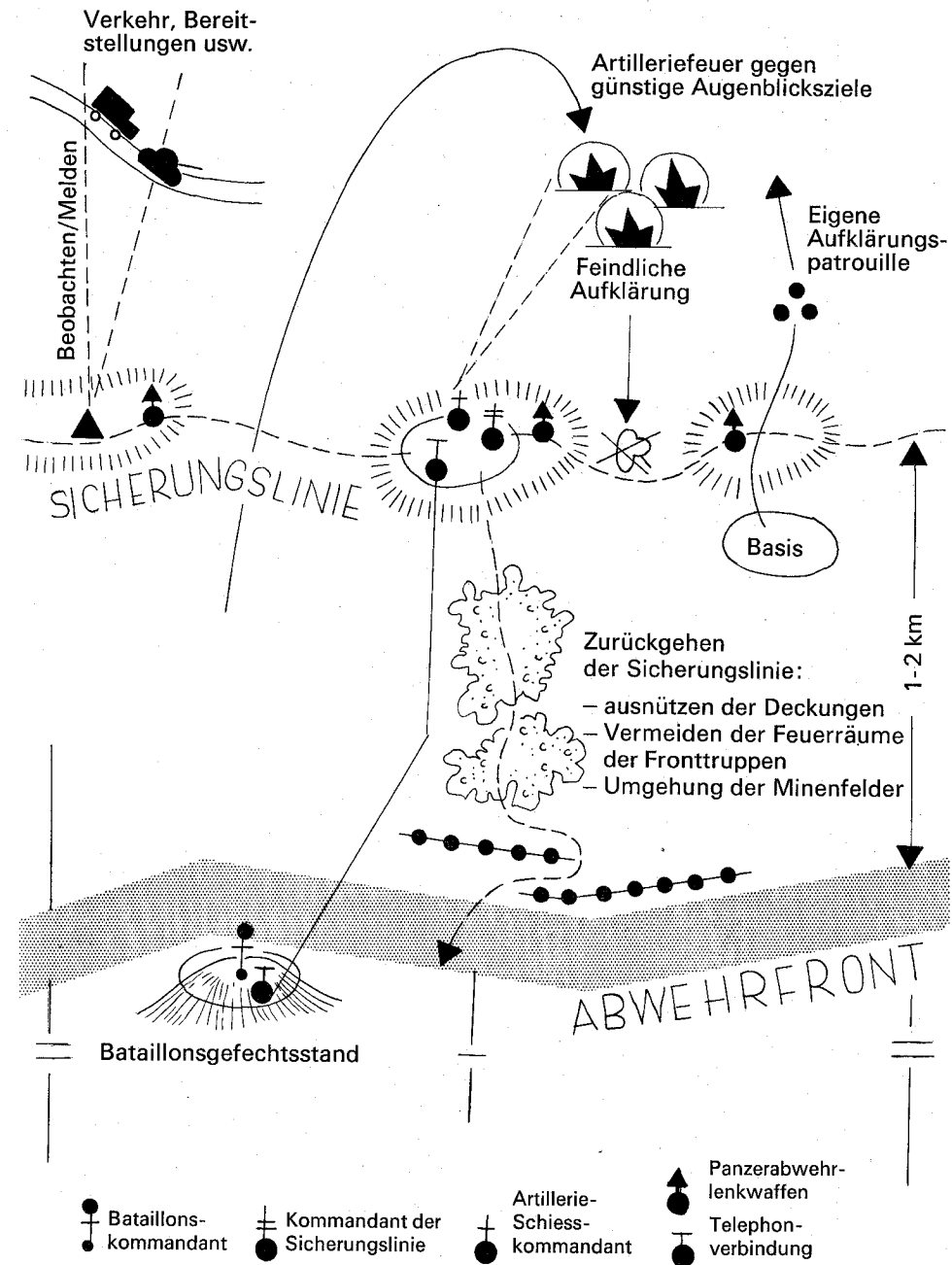
- den eigenen Einblick ins Vorgelände ergänzen;
- der eigenen Erdaufklärung als Basis dienen;
- dem Feind den Einblick in die wichtigsten Teile der Abwehrfront verwehren;
- den Feind über den Verlauf der Abwehrfront täuschen;
- der Besetzung der Abwehrfront Zeit verschaffen, sich gefechtsbereit zu machen.

## Stärke und Organisation der Sicherungslinie

- Für die Sicherung wird theoretisch  $\frac{1}{6}$  der verfügbaren infanteristischen Kräfte ausgegeben.
- Pro Frontbataillon werden maximal 2 verstärkte Füsilierzüge für die Sicherung ausgegeben.
- Die Truppen für die Sicherungslinie werden in der Regel der Bataillonsreserve entnommen.
- Die Sicherungslinie besteht aus einer Reihe von Gruppennestern. Pro Bataillon werden 6-7 Nester angelegt. Auf den Kilometer Sicherungslinie entfallen somit 2-3 Gruppennester.
- Die Sicherungslinie verfügt nur über einfache Feldbefestigungsanlagen. Diese bestehen aus offenen Waffenstellungen, kurzen Grabenstücken und Nischen. Unterstände werden selten angelegt.
- Der Sicherungslinie sind wenn möglich Panzerabwehrlenk Waffen zuzuteilen.
- Die Sicherungslinie muss über reichlich Munition (speziell Leuchtmittel) verfügen.
- Die Sicherungslinie ist in Abschnitte unterteilt. Abschnittskommandant ist der betreffende Bataillonskommandant. Dieser bezeichnet einen «Kommandanten der Sicherungslinie» (Subalternoffizier).

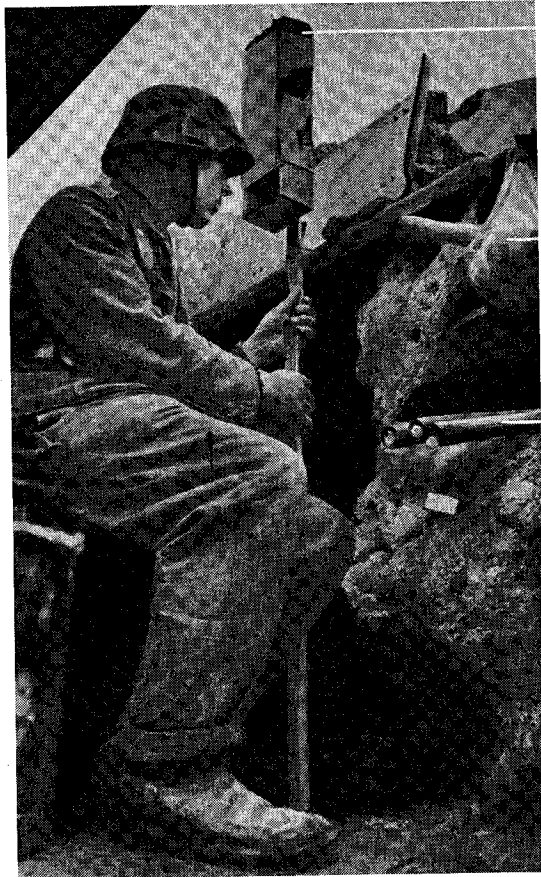
## Das Zurücknehmen der Sicherungslinie

- Die Sicherungslinie «hält». Sie darf erst auf Befehl des Bataillonskommandanten hin zurückgehen.
- Der Bataillonskommandant hält enge Verbindung mit dem Kommandanten der Sicherungslinie (Telefon, häufige persönliche Besuche).
- Sicherungskräfte werden vor dem entscheidenden Kampf zurückgenommen. Ein Gesamtverlust der Sicherungskräfte kann meist nicht verantwortet werden.



Deshalb wird im Zweifelsfalle die Sicherungslinie lieber zu früh als zu spät zurückgenommen.

- Die Sicherungskräfte müssen über Minenfelder und Stacheldraht Hindernisse in ihrem Rücken genau orientiert sein. Beim Zurückgehen dürfen sie das Abwehrfeuer aus der Abwehrfront nicht behindern. Ihr Weg muss deshalb genau befohlen sein. Bei Nacht gehen sie geschlossen zurück. Am Tage kriechen sie notfalls einzeln zurück. Das Zurückgehen wird durch Feuer aus der Abwehrfront gedeckt.
- Wenn die Sicherungslinie nicht mehr existiert, geht die Verantwortung für die Sicherung (Beherrschung des Niemandslandes) automatisch an die einzelnen Frontkompanien über.
- Wenn der Gegner sehr nahe ist (z. B. nach Rückzügen) muss oft von Anfang an auf eine eigentliche Sicherungslinie verzichtet werden. Posten in der Abwehrfront treten dann an ihre Stelle.



Improvisierter Grabenspiegel  
(Beachte: Vorderseite mit einem Stück tarnfarbenem Zeittuch bespannt)

Geballte Ladung zur Pz-Nahbekämpfung griffbereit aufgehängt (Tuchbeutel mit Sprengpatronen; Stiel-HG als Initialzündung)

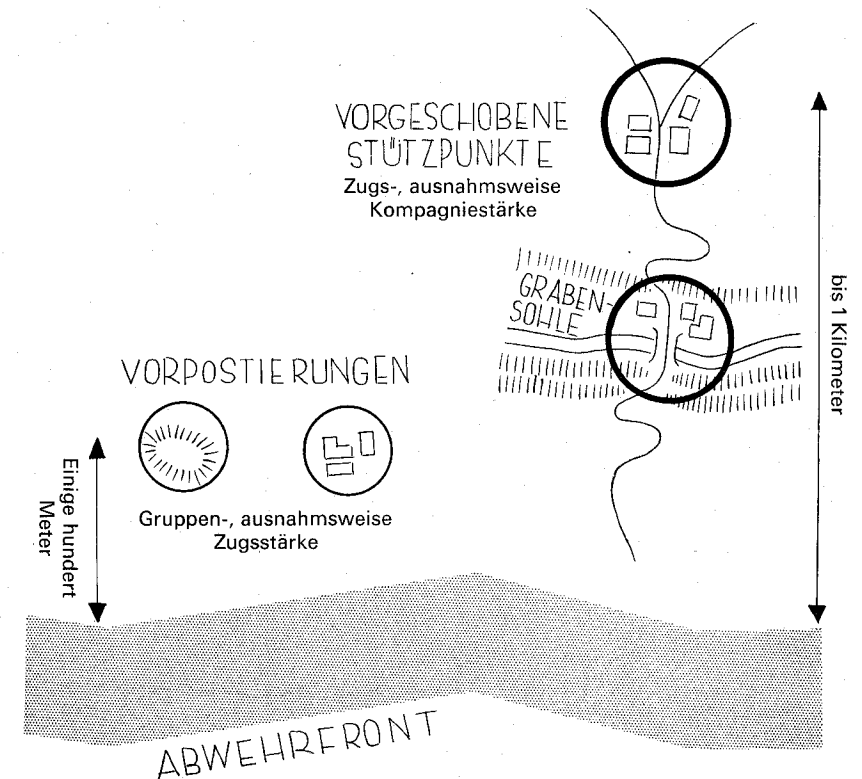
Griffbereite HG in einer Nische der Grabenwand (Beachte: Abschlussdeckel abgeschraubt, Abreissperlen liegen frei)

#### Grabenposten (Beobachter) mit Grabenspiegel

Der Grabenspiegel erlaubt ein Überwachen des Vorfeldes, ohne dass sich der Posten den feindlichen Scharfschützen aussetzen muss.

#### Sicherung der Verteidigungsstellung nach Zurücknahme der Sicherungslinie

- Die Sicherheit der Verteidigungsstellung beruht auf der Aufmerksamkeit der Posten und der raschen Gefechtsbereitschaft des Gros.
- Maximale Bereitschaft kann man nicht über lange Zeit aufrechterhalten. Das ist aber auch nicht nötig. Es genügt, wenn man die kritischen Zeiten kennt und dann die Sicherungen verstärkt.
- Am Tag genügen einige wenige Posten. Erhöhte Bereitschaft ist in den frühen Abend- und Morgenstunden notwendig. Dann werden die Posten verstärkt und das Gros lauert gefechtsbereit in den Unterständen. Nachts sind solche Waffen feuerbereit zu halten, dass ein Angriff solange aufgehalten werden kann, bis das alarmierte Gros die Stellungen besetzt hat. Es wird somit ca.  $\frac{1}{3}$  der Gesamtbesatzung feuerbereit an den Waffen liegen.
- Die Postierungen können schwächer gehalten werden, wenn
  - starke Hindernisse vor der Front liegen (Minenfelder, Drahtverhaue);
  - das Vorgelände übersichtlich ist;
  - der Gegner weit entfernt ist.
- Die Postierungen müssen stark gehalten werden, wenn
  - keine Hindernisse existieren;
  - das Vorgelände unübersichtlich ist;
  - der Gegner nahe vor der Front liegt.





## Vorpostierungen und vorgeschobene Stützpunkte

- Manchmal ist es nötig, dem Feind die Inbesitznahme vor der Front gelegener wichtiger Punkte zu verwehren, die den Aufbau seiner Beobachtungsorganisation erleichtern oder eine gedeckte Annäherung an die Front erlauben würden.

Hierbei handelt es sich meist um:

- kleine Anhöhen;
  - Sohlen tiefer Geländeeinschnitte;
  - Waldstücke;
  - Gehöfte, Weiler.
- In kleinen Verhältnissen spricht man von «Vorpostierungen», in grössern von «vorgeschobenen Stützpunkten».
  - Vorpostierungen werden von Gruppen, ausnahmsweise Zügen, gehalten.
  - Vorgeschobene Stützpunkte werden von verstärkten Zügen, ausnahmsweise Kompagnien, gehalten.
  - Vorpostierungen befinden sich bloss einige hundert Meter vor der Abwehrfront. Vorgeschobene Stützpunkte können bis zu einem Kilometer vor der Abwehrfront liegen.
  - Die Errichtung vorgeschobener Stützpunkte wird von der obern Führung (Brigade, Division) befohlen. Mit dem Einrichten von Vorpostierungen und vorgeschobenen Stützpunkten muss massgehalten werden, denn es geschieht naturgemäss auf Kosten der Abwehrfront (Baustoffe, Truppen).
  - Vorpostierungen und vorgeschobene Stützpunkte sind kein Ersatz für Sicherungen. Diese befinden sich meist weiter vorne.
  - Vorpostierungen und vorgeschobene Stützpunkte, die zu weit vor der Abwehrfront liegen, so dass sie nicht von wirksamem Feuer aus dieser heraus unterstützt werden können, sind wertlos und fallen rasch aus. Sie geben dem Gegner nur Gelegenheit, zu billigen Teilerfolgen zu kommen.

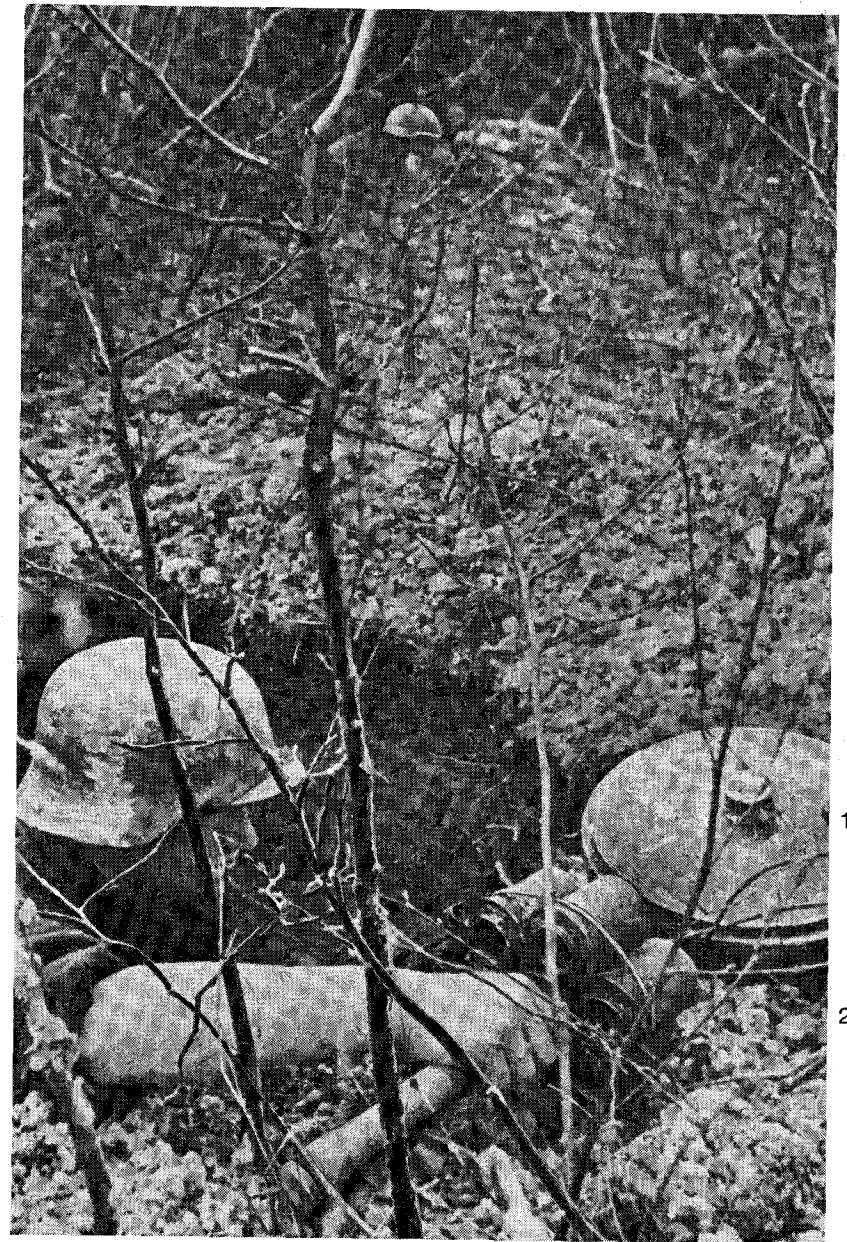


Bild aus dem Krieg: Postenlöcher in der Sicherungslinie. Im Vordergrund Infanterist mit Panzermine (1) und geballter Ladung aus zusammengebündelten Handgranaten (2). Im Hintergrund ist das benachbarte Postenloch zu erkennen (3).

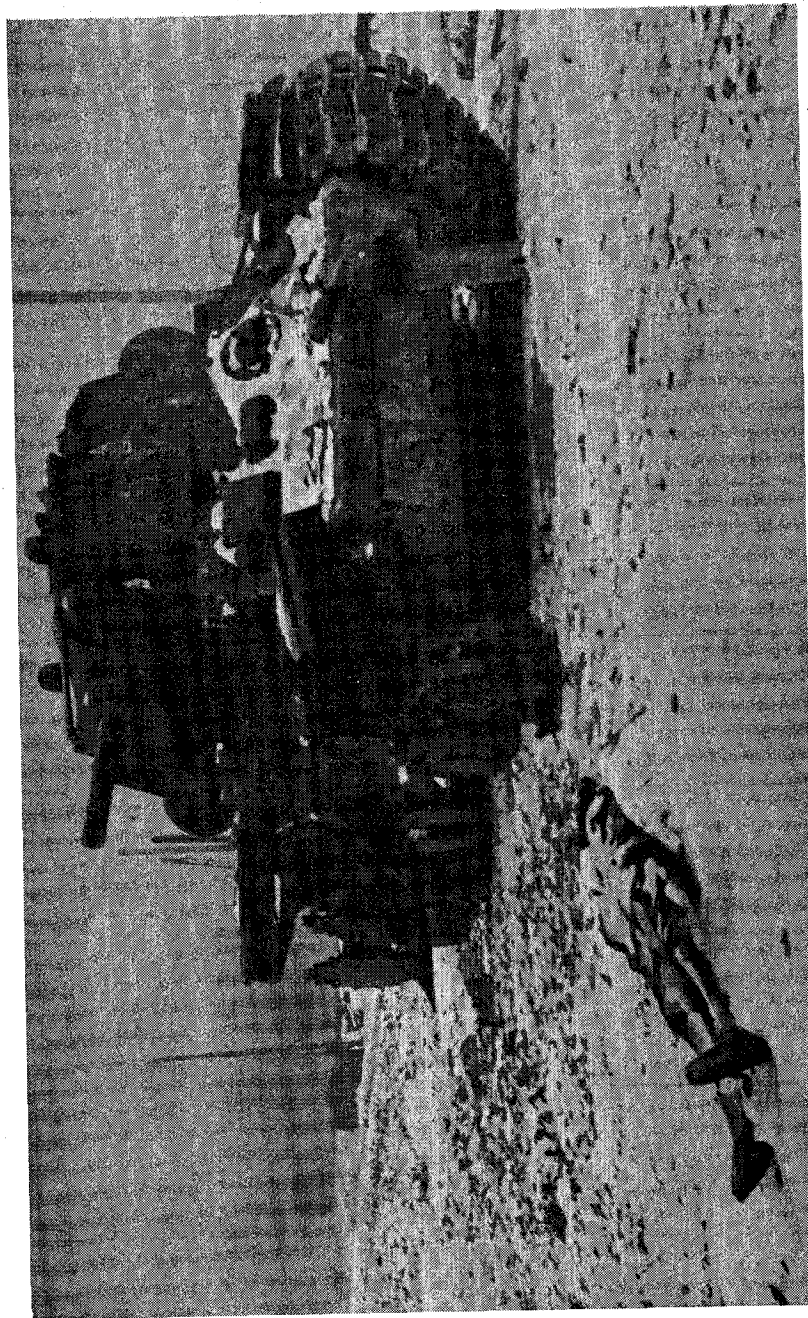
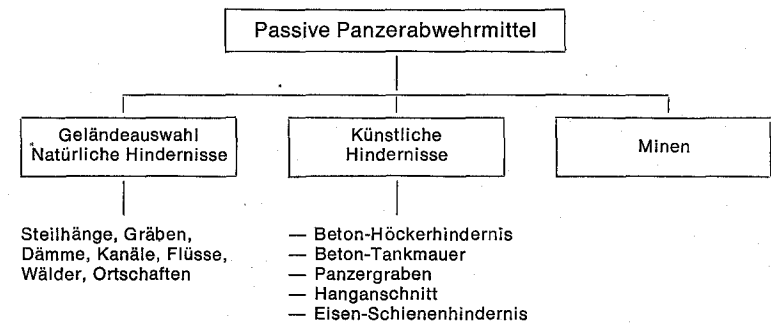
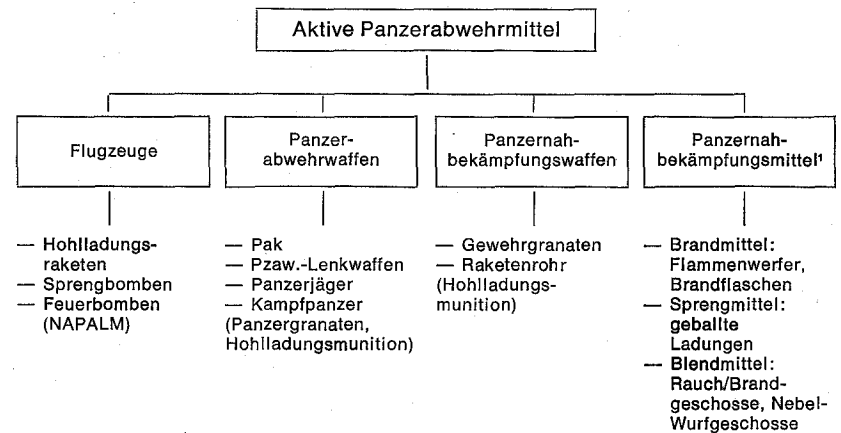


Bild aus dem Krieg: Abgeschossener russischer Panzer.

# Panzerabwehr

- Die Abwehr der Feindpanzer ist die Hauptaufgabe der Infanterie.
- Der Hauptfeind unserer Füsilere ist nicht der feindliche Infanterist, sondern der feindliche Panzer.
- Früher war das Maschinengewehr die Hauptwaffe der Infanterie. Heute ist es die Panzerabwehrwaffe.



<sup>1</sup> Im 2. Weltkrieg wurden allein von den deutschen Truppen ca. 11 000 Panzer mit Nahkampfmitteln vernichtet. Technische Anleitung für die Panzernahbekämpfung siehe in «Gefechtstechnik» Band 3, Seiten 156–174.

## Der Panzerabwehrplan

Der Gegner verfügt ausschliesslich über Panzerverbände. Eigentliche Infanteriedivisionen existieren nicht mehr. Damit wird jedes Gefecht zum «Kampf gegen Panzer»! Die Panzerabwehr muss im Vordergrund aller Überlegungen und Massnahmen stehen.

## Das Erstellen des Panzerabwehrplanes

- Der Panzerabwehrplan regelt das Zusammenwirken von aktiven und passiven Panzerabwehrmassnahmen.
- Der Panzerabwehrplan bildet das Gerippe der ganzen Verteidigung. Die Stellungen aller übrigen Waffen richten sich nach ihm. Das Erstellen des Panzerabwehrplanes und das Festlegen des vordern Randes der Abwehrfront haben gleichzeitig zu geschehen. Wenn zuerst der Frontverlauf festgelegt und erst nachher der Panzerabwehrplan erstellt wird, besteht die Gefahr, dass letzterem das wichtigste Element, die **Geländeauswahl**, fehlt.
- Die Geländeauswahl ist entscheidend, weil nicht unzählige Kilometer künstliches Panzerhindernis angelegt werden können. Jeder Meter natürliches Hindernis trägt dazu bei, Pak und Minen für andere von Natur weniger geschützte Abschnitte frei zu machen.
- Um allen Anforderungen, die an den Verlauf der Abwehrfront gestellt werden, nachzukommen, muss ein Kompromiss geschlossen werden. Überall da, wo eine Angleichung unmöglich ist, hat die Panzerabwehr den Vorrang.

## Geländebeurteilung

- Man unterscheidet:
  - a) panzergünstiges Gelände;
  - b) panzerhemmendes Gelände;
  - c) panzersicheres Gelände.
- Panzergünstiges Gelände: Offenes, hindernisfreies, eventuell leicht welliges Gelände mit freier Sicht zwischen 1000–2000 m, wo der Gegner Panzerangriffe grossen Stils fahren kann und wo der Panzerverband seine volle Wucht zu entfalten vermag.
- Panzerhemmendes Gelände: Kann vom Panzerverband nur an wenigen Stellen durchfahren werden (z. B. Talenge, Lücke zwischen Wäldern und Ortschaften usw.).
- Panzersicheres Gelände: Kann vom Panzerverband mit seinen eigenen, organisch zugeteilten Mitteln nicht überwunden werden. Es müssen Pionierverbände extra zugeteilt werden. Der Gegner wird somit auf den Einsatz von Panzern in grossem Rahmen verzichten.
- Je geschickter die Abwehrfront gewählt wird, umso weniger panzergünstiges Gelände wird sie aufweisen.
- Trotz sorgfältiger Geländeauswahl wird jeder Frontabschnitt einzelne nur panzerhemmende oder gar panzergünstige Stellen aufweisen. Das ist weiter nicht schlimm, weil es sich nur um kleine Teile handelt. An diesen Stellen werden die Panzerabwehrwaffen massiert, welche im günstigen Gelände eingesetzt worden sind.

- Das natürliche Panzerhindernis muss bis ins Detail rekognosziert und zu Fuss abgeschritten werden. Hierbei werden alle Stellen, welche künstlich verstärkt werden müssen, in einer Planskizze festgehalten. Im Zweifelsfalle sind Panzeroffiziere als Berater beizuziehen.
- Das natürliche Hindernis ist dem künstlichen immer überlegen, selbst dann, wenn es an gewissen Stellen verstärkt werden muss (z. B. Abhang, der durch stellenweisen Hangabstich in der Wirkung verbessert werden muss).

## Natürliche Panzerhindernisse

- Natürliche Panzerhindernisse sind:
  - a) Wasserläufe;
  - b) Steilhänge, Dämme;
  - c) Bodenbedeckungen (Wälder, Ortschaften).
- Wasserläufe: Wassertiefen von 1,70 m – Grösse eines Mannes – sind absolute Panzerhindernisse. Auch geringere Wassertiefen stellen respektable Panzerhindernisse dar. Die Panzerfahrer kennen die genaue Tiefe nicht und werden sich hüten, bis an die Grenze der technischen Möglichkeiten heranzugehen. Keiner ertrinkt gerne in einer Mausefalle<sup>1</sup>.
- Hänge: Steilhänge von mindestens 40° Neigung stellen absolute Panzerhindernisse dar. Auch Hänge mit geringerer Steigung sind wertvoll, weil sie sich durch Hangabstich rasch und einfach verstärken lassen.
- Wald: Grosse Wälder sind panzersicher. Kleine Wälder panzerhemmend. Unsere gepflegten Wälder können, rein fahrtechnisch gesehen, ohne Schwierigkeiten überwunden werden. Trotzdem sind sie wertvolle Panzerhindernisse, weil sie:
  - a) mit wenig Mitteln rasch zu absoluter Panzersicherheit verstärkt werden können;
  - b) der Panzernahbekämpfung gute Möglichkeiten bieten.
- Ortschaften: Ortschaften können rein fahrtechnisch ohne Schwierigkeiten passiert werden. Doch lassen sie sich ähnlich dem Walde durch Einzelsperren rasch zu absoluten Panzerhindernissen ausgestalten.

<sup>1</sup> Mit Zusatzausrüstung können Panzer Gewässer in Unterwasserfahrt überwinden.

- Zusatzausrüstung der Panzer für die Unterwasserfahrt:
  - a) Abdichtungsmaterial (Abdichtungsmasse, Planen usw.);
  - b) Entlüftungsröhr (Schnorchel), 4 m Länge, 15 cm Durchmesser;
  - c) Ausstiegröhr (Notausgang), 4 m Länge, 60 cm Durchmesser;
  - d) Kreiselkompass und Periskop für die Orientierung. Tauch- und Atemgerät für die Panzerbesatzung. Pumpgeräte.
- Das Ausstiegröhr besteht aus fassähnlichen Blechringen, die über der Einstieglücke aufeinandergeschraubt werden und aus dem Wasser herausragen.
- Das Zusatzmaterial wird auf Lastwagen mitgeführt und wird vor dem Einsatz ca. 3 km vor dem Fluss montiert. Montagezeit ca. 45 Minuten.
- Vor dem Unterwassereinsatz müssen «Froschmänner» (Kampfschwimmer) eine gründliche Erkundung durchführen. Diese umfasst:
  - a) geologische und hydrologische Verhältnisse;
  - b) Erosionsfestigkeit und Tragfähigkeit des Flussgrundes;
  - c) Uferverhältnisse und Markierung der Einfahrtstellen in den Fluss (Fanions, Licht usw.).
- Die Unterwasserfahrgeschwindigkeit der Panzer beträgt 8–10 km/h.
- Optimale Aufenthaltsdauer der Panzerbesatzung im abgedichteten Panzer: ca. 20 Minuten.
- Beurteilung des Durchfahrtsvermögens: Maximale Wassertiefe 6 m. Maximale Wassergeschwindigkeit 2 m/Sek. Flussgrund Molasse mit Schotterlagen.

- Hindernisse verteidigen sich nicht selbst. Man darf von ihnen nur eine Verstärkung der Panzerabwehr erwarten. Panzerbrechende Waffen und Feuermittel zur Bekämpfung der Begleitinfanterie und der Pioniere sind unerlässlich.

### Künstliche Panzerhindernisse

- Künstliche Panzerhindernisse sind: Höckerhindernisse, Tankmauern, Panzergräben, Hangabstiche und Minen.
- Tankmauern und Höckerhindernisse sind permanente Panzerhindernisse. Sie müssen dem Direktbeschuss aus grosser Distanz entzogen sein.
- Hangabstich dient der Verstärkung von Hangpartien, die nicht steil genug sind.
- Panzergräben: Das Anlegen kilometerlanger Panzergräben ist falsch. Panzergräben sollen höchstens einige hundert Meter lang sein. Wo weite Strecken zu sperren sind, werden Minen verwendet.
- Minen: Panzerminen sind ihrer Natur nach Kampfmittel des **Masseneinsatzes**. Nur wo sie in genügender Zahl eingesetzt werden, können sie ihren Zweck erfüllen. Auch beim Mineneinsatz ist Schwerpunktbildung wichtig. Es ist besser, nur einige wenige, genügend dotierte Minenfelder im Schwerpunkt des Panzerabwehrdispositivs zu haben, als überall auf der ganzen Front etwas Minen zu verzetteln.

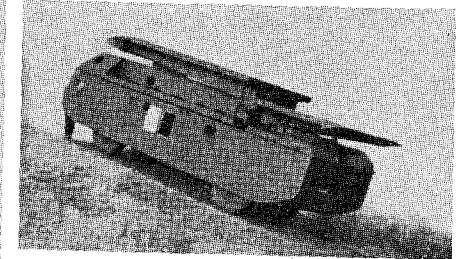
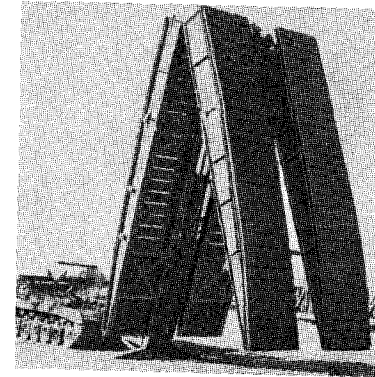
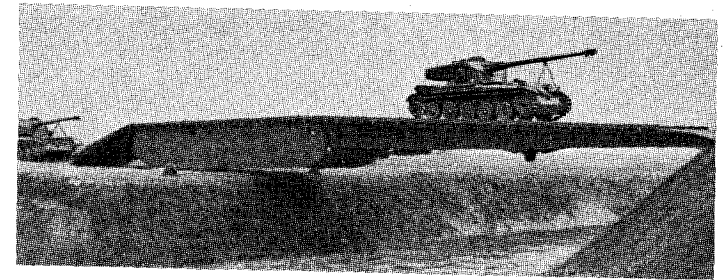
Auch schweres Artilleriefeuer löst nur ca. 5% der Minen aus.

Durchschnittlicher Minenbedarf im Mittelland:

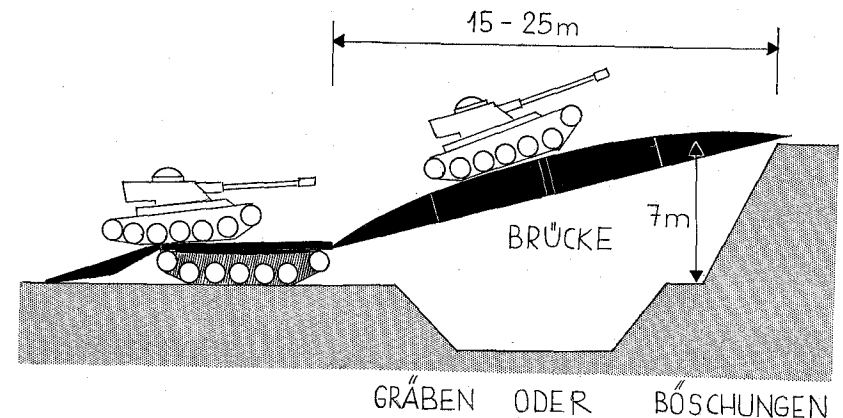
Pro Kilometer Abwehrfront ca. 3500 Panzerminen und 600 Personenminen (hiervon  $\frac{3}{4}$  Tretminen und  $\frac{1}{4}$  Pfahlminen).

Pro Quadratkilometer operative Minenzone im Vorfeld der Verteidigungsstellung ca. 60 Panzerminen (hiervon 10-20% mit Sprengfalle versehen) und 60 Personenminen (ca.  $\frac{4}{5}$  Tretminen und  $\frac{1}{5}$  Pfahlminen).

Pro Quadratkilometer operative Minenzone in Luftlanderäumen: ca. 120 Pfahlminen.

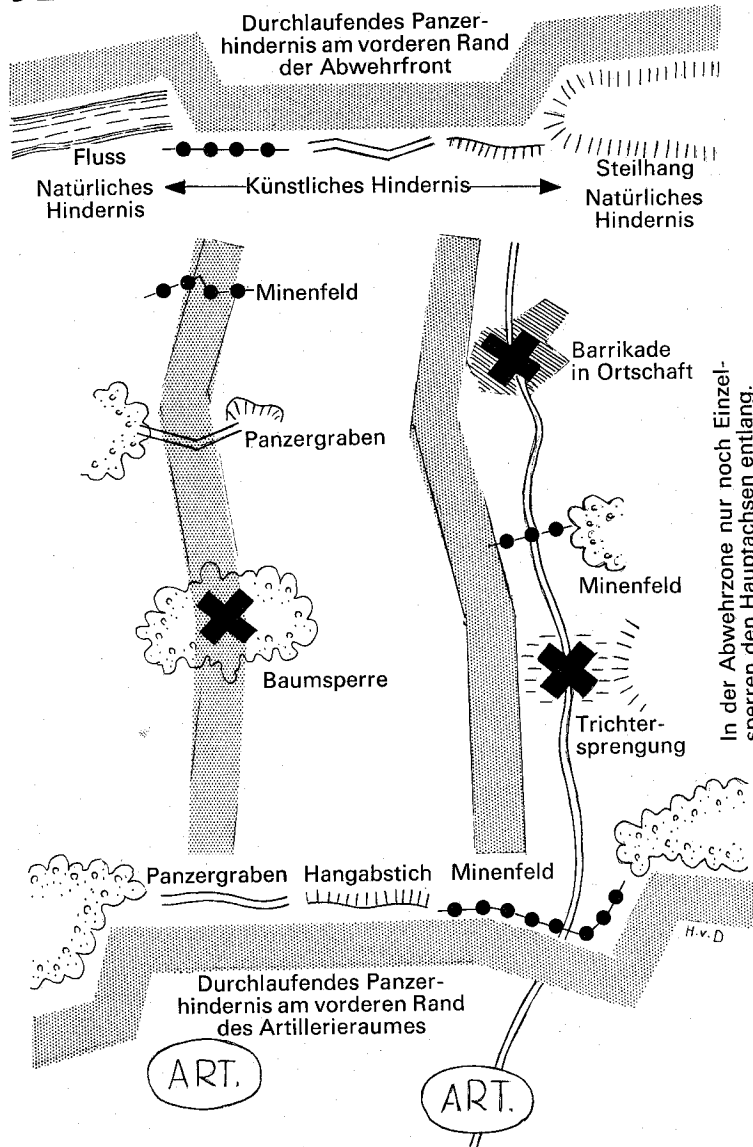


Gepanzerte Sturmbrücke mit Radfahrgestell (oben).  
Gepanzerte Sturmbrücke mit Raupenfahrgestell (links).

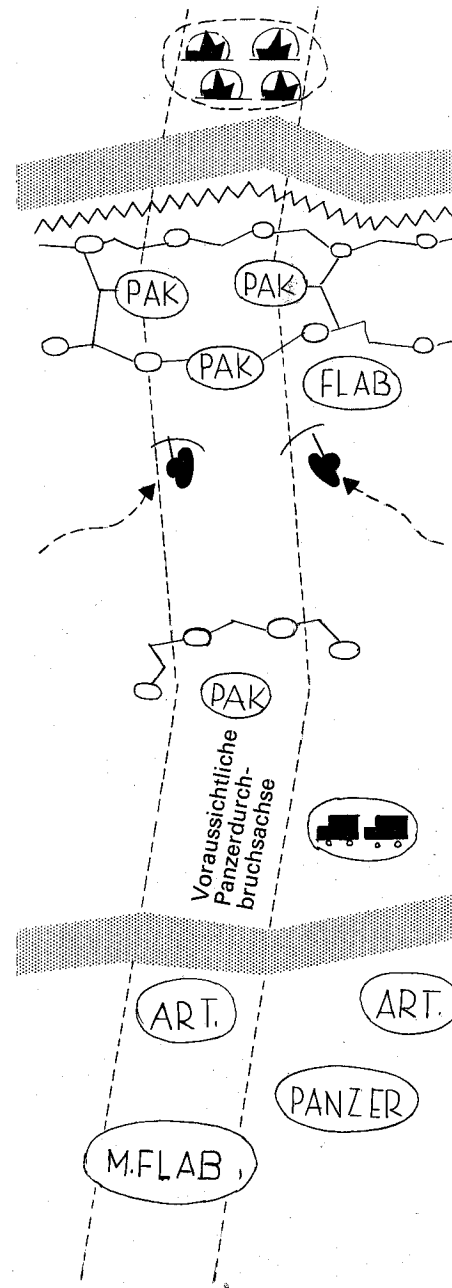


Sturmbrücken überwinden Gräben bis zu 25 m Breite oder Geländeböschungen bis zu 7 m Höhe.  
Sturmbrücken sind auf gepanzerte Chassis (Räder- oder Raupenfahrgestelle) montiert.  
Sturmbrücken weisen eine Tragkraft bis zu 65 Tonnen auf.

# DER SPERR-PLAN



ART. RAUM ← ABWEHRZONE → ABWEHRFRONT



- Feuerkonzentration der Artillerie und der Minenwerfer zur Trennung Panzer/ Begleitinfanterie
- Durchlaufendes Panzerhindernis am vorderen Rand der Abwehrfront
- Durchlaufendes Infanteriehindernis
- Vorderste Stützpunkte (Gewehrgranaten, Rak-Rohre, Pz-Nahbekämpfungstrupps) Pak-Nester
- Leichte Flab zum Schutze der Pak-Nester und der Panzerjäger
- Vorbereitete Feuerstellungen für Panzer und Panzerjäger
- Stützpunkte der Regimentsreserve (Gewehrgranaten, Raketenrohre, Panzernahbekämpfungstrupps) Pak-Nester
- Mot. Sperrverband (Sappeure oder Grenadiere mit Panzerminen für Schnellverminungen)
- Durchlaufendes Panzerhindernis am vorderen Rand des Artillerieraumes
- Artilleriestellungen (Geschütze zum Direkt-schuss gegen Panzer)
- Panzerstossreserve der Felddivision
- Mittlere und leichte Flab zum Schutze der Artillerie
- Weiter in der Tiefe die AK-Reserve (Panzerregimenter der Mech. Div.)

ARTILLERIERAUM / ← ABWEHRZONE → / ABWEHRFRONT

**Stützpunkt**

Zugsstärke. Chef: Offizier. Gros eines Füsillierzuges, verstärkt mit Maschinengewehren und eventuell Minenwerfern.

**Kompagnie-Reserve**

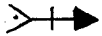
Chef: Offizier. Gros eines Füsillierzuges und einzelne schwere Waffen.

**Widerstandsnest**

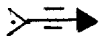
Chef: Unteroffizier. Gruppenstärke.

**Panzernahbekämpfungstrupp**

Sturmgewehre, Gewehrgranaten, Blind-, Spreng- und Brandmittel.



Pak-Nest. 9-cm-Pak.



Pak-Nest. 10,6-cm-Rsf-Pak.



Panzer oder Panzerjäger G 13.



Verbindungsgraben.



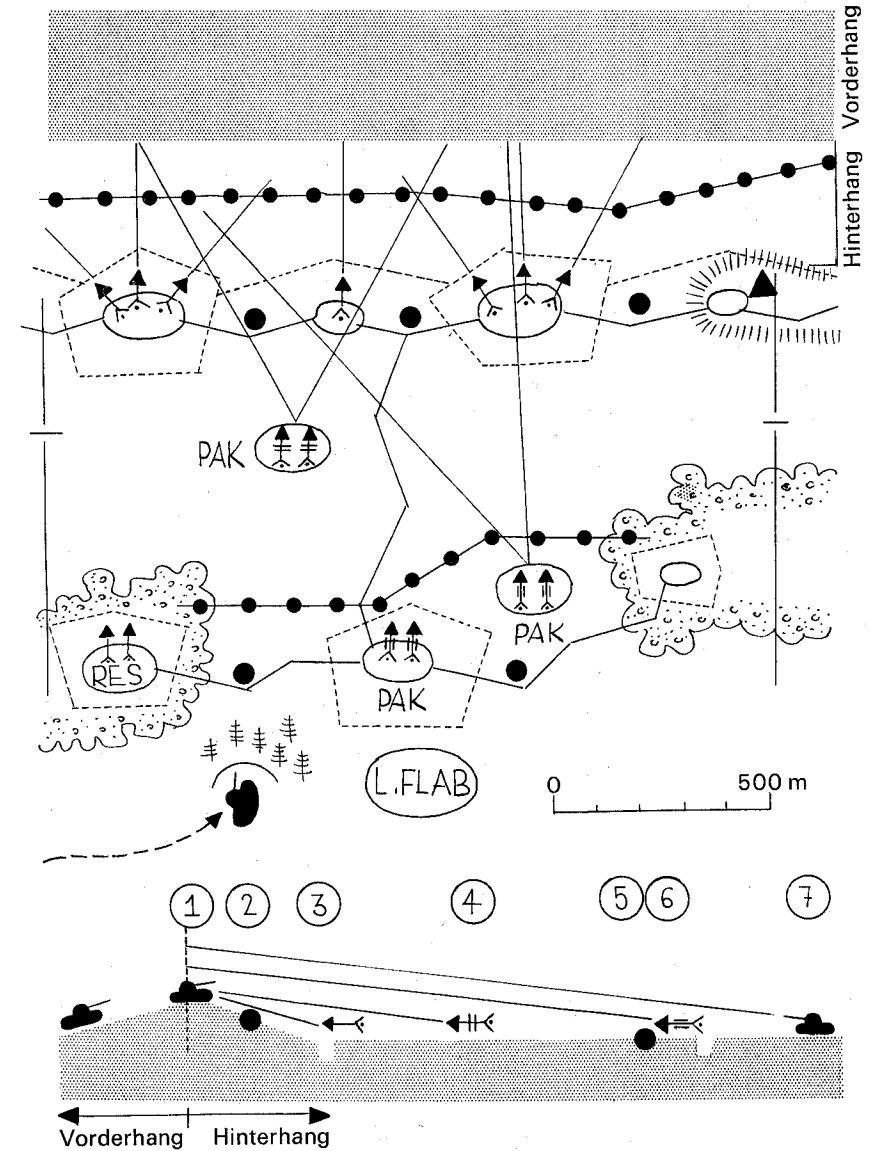
Drahthindernis, verstärkt mit Personenminen.



Panzerminenfeld.



Leichter Flab-Zug (4 Geschütze 20 mm) zum Schutz der Pak-Nester und der Feuerstellung der Panzerjäger. Die Flabgeschütze sind durch den Hinterhang der Erdbeobachtung des Gegners entzogen. Wirkungsreichweite der Geschütze 1500 m.

**Panzerabwehrdispositiv einer verstärkten Füs.Kp. im Panzerabwehr-Schwerpunkt**

## Die Panzerabwehr-Lenk Waffen

### Allgemeines:

- Panzerabwehr-Lenk Waffen sind eine wertvolle Ergänzung der übrigen Panzerabwehrmittel (Pak, Panzerjäger, Panzer).
  - Panzerabwehr-Lenk Waffen können ab Fahrzeug oder vom Boden aus abgeschossen werden.
  - Panzerabwehr-Lenk Waffen sind Mittel für **grosse** Schussdistanzen (1–2 km). Auf 500 m sind sie nur schlecht und unter 500 m überhaupt nicht mehr verwendbar. Das ist aber kein wesentlicher Nachteil, da wir über genügend Panzerabwehrmittel für kleine Distanzen verfügen.
  - Waffentechnische Angaben (Mittelwerte):  
Praktische Reichweite: ca. 2 km.  
Mindestschussweite: ca. 500 m.  
Durchschlagsleistung: ca. 65 cm Panzerstahl.  
Geschosskopf: Hohlladung.  
 $V_0$ : ca. 85 m/Sek., d. h. Flugzeit für 2 km Distanz = ca. 20 Sekunden.  
Schussfolge: 3–6 Schuss pro Minute und Lenkstelle.  
Gewicht: 1 Lenkwaffe mit Behälter ca. 12 kg.  
Waffenzubehör (Lenkgerät, Kabel usw.) ca. 15–20 kg.  
Treffererwartung: 50–80 % bei durchschnittlichen Schützen.
  - Fahrtrichtung und Fahrgeschwindigkeit des Zieles spielen für das Treffen praktisch keine Rolle, da kein Vorhaltewinkel berechnet werden muss. Je grösser das Ziel ist, desto leichter ist das Treffen. Bei gleicher Distanz ist es daher leichter, einen Panzer im Vorbeifahren als im Herankommen zu treffen (grössere Silhouette).
  - Auf kleine Entfernung (500 m) ist das Treffen am schwersten. Die Lenkwaffen müssen in diesem Falle am Vorderhang und in Richtung der an fahrenden Panzer aufgestellt werden.
  - Wenn keine Infrarot-Zieleinrichtung vorhanden ist, bleibt das Lenken bei Nacht von der Beleuchtung des Geländes abhängig. Damit Beleuchtungsdauer und Lichtintensität genügen, sind mehrere weitreichende Leuchtraketen nacheinander abzuschossen.
  - Der Schütze ist während der Lenkung des Geschosses derart konzentriert, dass er auf Gefechtseindrücke (Lärm, Einschläge usw.) überhaupt nicht reagiert.
- \*
- Panzergünstiges Gelände ist im allgemeinen auch günstig für Pzaw-Lenk Waffeneinsatz.
  - Gute Beobachtungsmöglichkeit vom Lenkstand ins Zielgelände (und zwar in seiner ganzen Ausdehnung nach Breite und Tiefe) ist entscheidende Voraussetzung.
  - Die Schussfolge von 3–6 Schuss/Minute ist gering. Der Lenkwaffenschütze kann die nächste Rakete erst starten, wenn die vorhergehende ihr Ziel erreicht hat (2 km Schussdistanz = 20 Sekunden Flugzeit). Die geringe Schussfolge zwingt dazu, mehrere Lenkwaffentrupps im gleichen Abschnitt einzusetzen. Nur so kann die nötige Feuerdichte erzielt werden. Das Gelände muss also den Einsatz von 3–5 Lenkwaffentrupps gestatten.

- Die Trupps sollen nicht linear nebeneinander eingesetzt werden, weil sie in diesem Falle gleichzeitig durch Feuer zerschlagen oder mit Nebel geblendet werden können. Weiter ist es für den Lenkwaffenschützen bei linearem Einsatz schwierig, seine eigene Lenkwaffe im Flug von denjenigen seiner Nachbarn zu unterscheiden.
- Schusstote Räume, welche sich durch
  - a) die Geländegestaltung,
  - b) die Mindestschussweiteergeben, sind durch Nachbartrupps auszuschalten.
- Eine fächerförmige Aufstellung ergibt ein Maximum an Abschussmöglichkeiten. Die Trupps werden so eingesetzt, dass sich ihre Wirkungsbereiche überlappen.

### Der Einsatz der Panzerabwehr-Lenk Waffen:

- Die Pzaw-Lenk Waffen werden von der Division oder vom Regiment eingesetzt.
- Die Pzaw-Lenk Waffen werden im Schwergewichtsabschnitt eingesetzt.
- Die Pzaw-Lenk Waffen werden in der Regel in der Tiefe der Abwehrzone eingesetzt. Im Abschnitt der Frontkompagnien und -bataillone ist ein Lenkwaffeneinsatz nur in Ausnahmefällen möglich. Grund: Panzerabwehr-Lenk Waffen brauchen grosse Schussdistanzen und damit offenes Gelände sowie gute atmosphärische Sichtverhältnisse. Die Fronttruppe aber sucht «kurzes» Gelände. Ferner ist an der Front im Grosskampf die Sichtweite zufolge Rauch, Staub, Qualm, Nebel usw. auf wenige hundert Meter beschränkt.

- \*
- Pzaw-Lenk Waffentrupps können stabil oder mobil eingesetzt werden.
  - Stabiler Einsatz ist die Ausnahme. Mobiler Einsatz die Regel.
  - Beim stabilen Einsatz werden die Lenkwaffentrupps in einer Stellung fest eingesetzt.
  - Beim mobilen Einsatz werden die Lenkwaffentrupps vorerst an einem zentralen Standort in einer Deckung (Unterstand) bereitgehalten und nachher je nach Kampfverlauf in den einen oder andern Abschnitt geworfen.
  - Auch beim mobilen Einsatz sind die in Frage kommenden Feuerstellungen rekonosziert und wenn immer möglich ausgebaut.

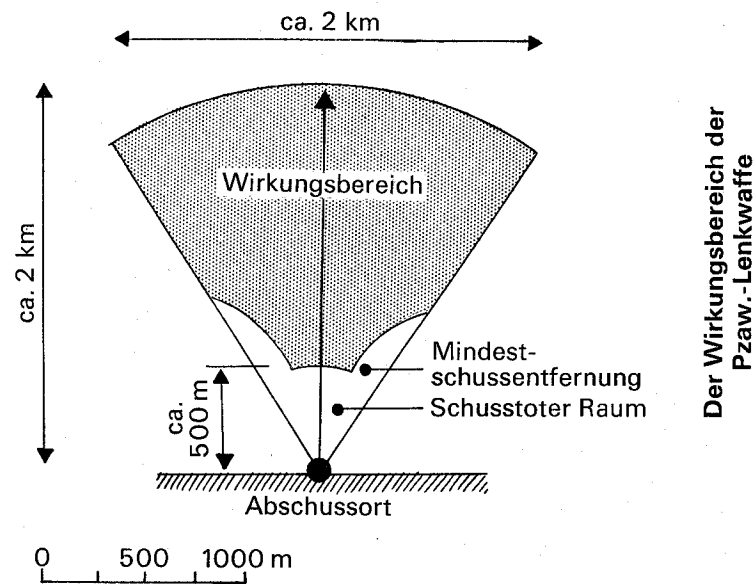
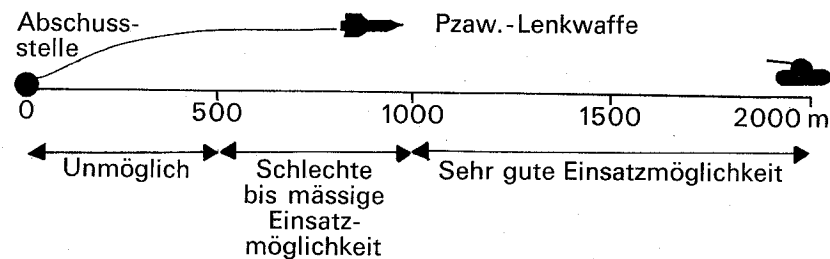
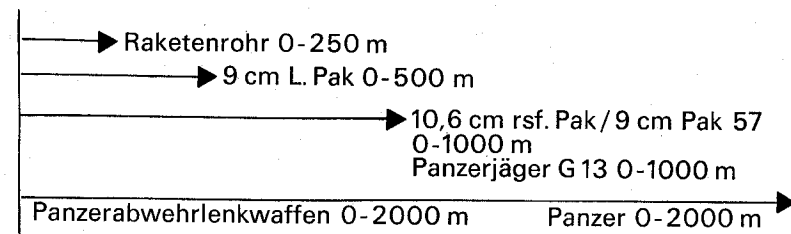
### Die Panzerabwehr-Lenk Waffenstellung Typ A (stabiler Einsatz):

- Die Lenkwaffenstellung besteht aus:
  1. Lauerstellung (Nische oder Unterstand), in welcher der Lenkwaffentrupp das feindliche Feuer überdauert. Die Lauerstellung befindet sich wenn möglich am Hinterhang.
  2. Lenkstellung (Schützenloch). Meist auf einer Krette oder am Vorderhang angelegt.
  3. Waffenstellung. Meist am Hinterhang.  
Der Abstand zwischen Waffenstellung und Lenkstellung kann bis zu 100 m betragen.
- Der Eingang zur Lauerstellung wird gegen Fliegersicht mit einem Grabentarnnetz abgedeckt.
- In der Lenkstellung ist nur der Kopf des Schützen sichtbar. Das Schützenloch wird mit dem persönlichen Tarnnetz 1×1,5 m abgedeckt.

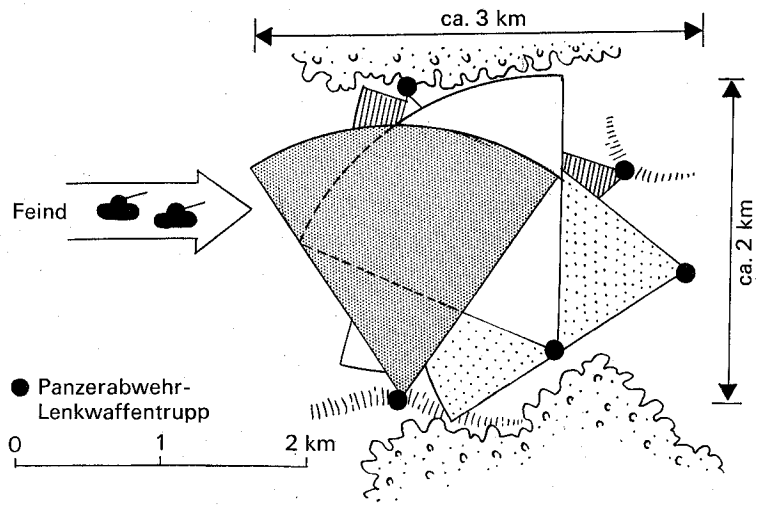
- Die Waffenstellung ist kaum zu erkennen. Besonders wenn die Waffenbehälter am Hinterhang, unter Bäumen oder durch Zäune, Hecken und Sträucher getarnt aufgestellt werden. Im Winter können die Waffenbehälter auch im Schnee eingegraben werden.

Die Panzerabwehr-Lenkwaffenstellung Typ B (beweglicher Einsatz):

- Die Lenkwaffenstellung besteht aus:
  1. Feuerstellung.
  2. Lenkstellung.
- Die Feuerstellung besteht aus einer offenen Grube, in welche der Lenkwaffenträger einrollt. Tiefe der Grube so, dass die Waffenbehälter knapp über den Boden hinausragen.
- Tarnung gegen Fliegersicht durch Plazierung unter Bäumen oder mit dem Fahrzeugtarnnetz.
- Die Lenkstellung besteht aus einem Schützenloch. Tarnung mit persönlichem Tarnnetz 1×1,5 m.

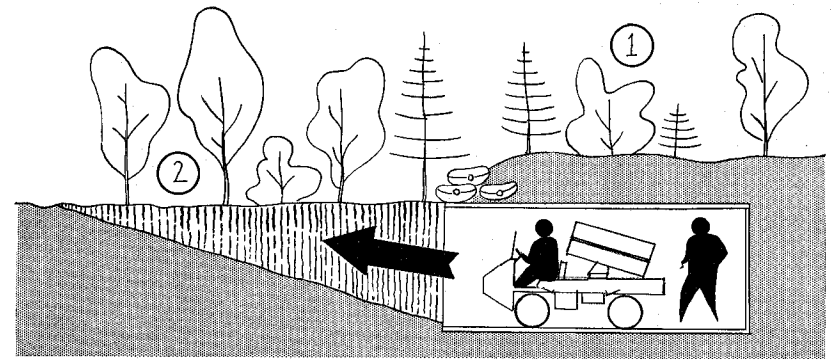
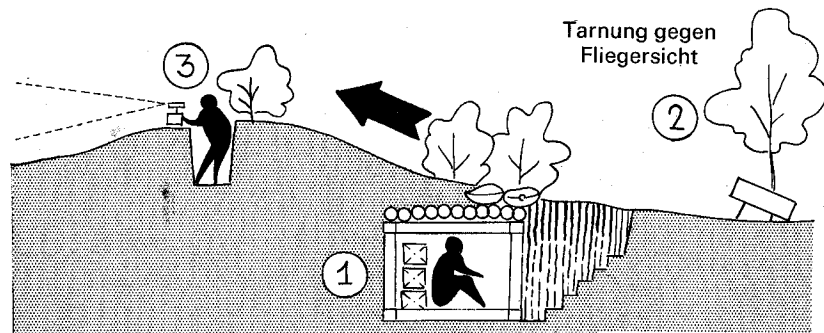






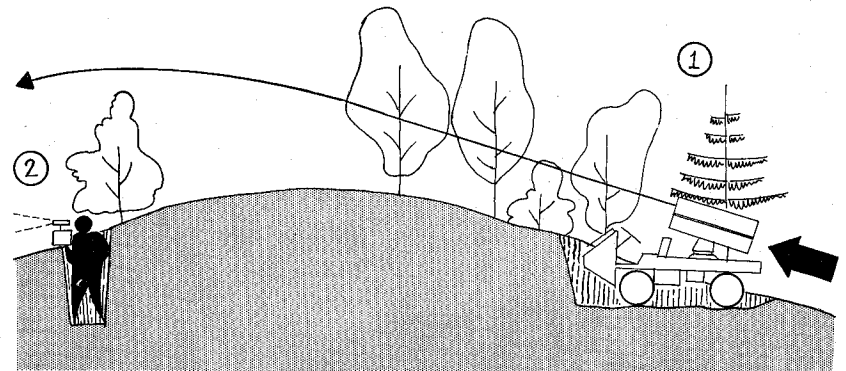
Panzerabwehr-Lenkwaffenstellung Typ A (stabiler Einsatz).

- 1 Unterstand oder Nische mit Reservemunition.
- 2 Waffenstellung.
- 3 Lenkstellung.



Panzerabwehr-Lenkwaffenstellung Typ B (beweglicher Einsatz), «Lauerstellung».

- 1 Unterstand (z. B. Wellblech-Zylinderunterstand).
- 2 Auffahrtsrampe.



Panzerabwehr-Lenkwaffenstellung Typ B (beweglicher Einsatz), «Feuerstellung».

- 1 Vorbereitete Feuerstellung, in die der Lenkwaffenträger im letzten Augenblick einrollt.
- 2 Lenkstellung.

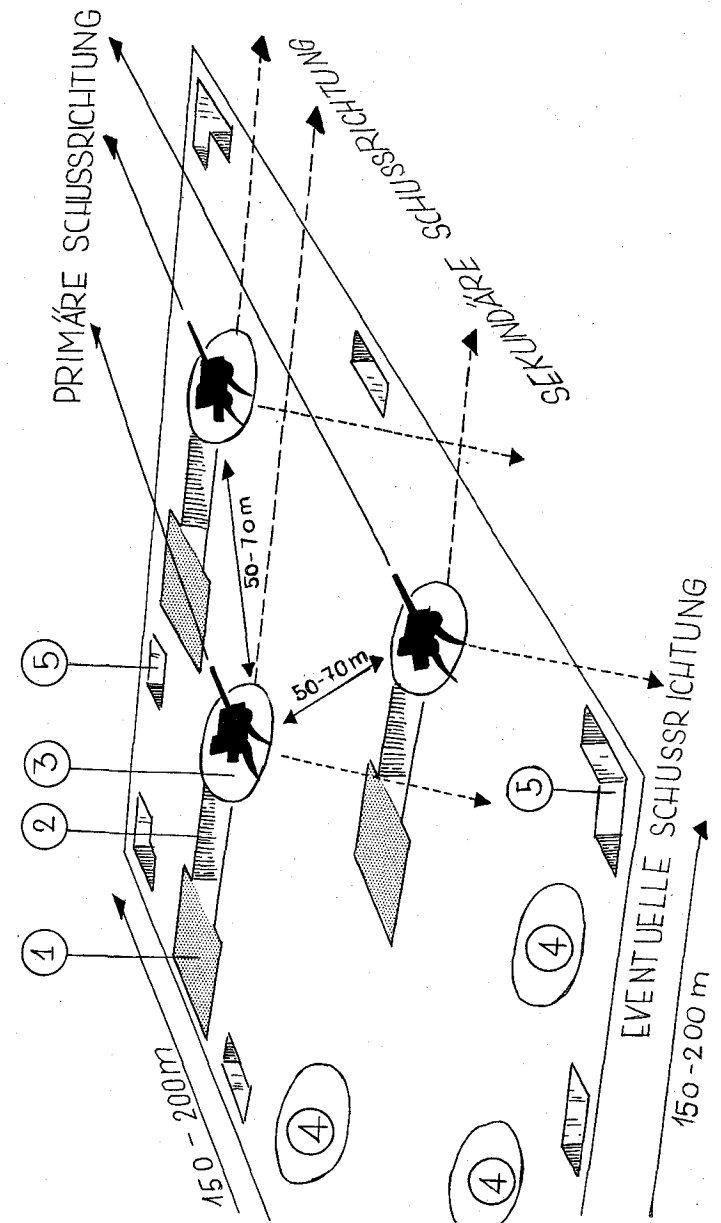
## Paknester

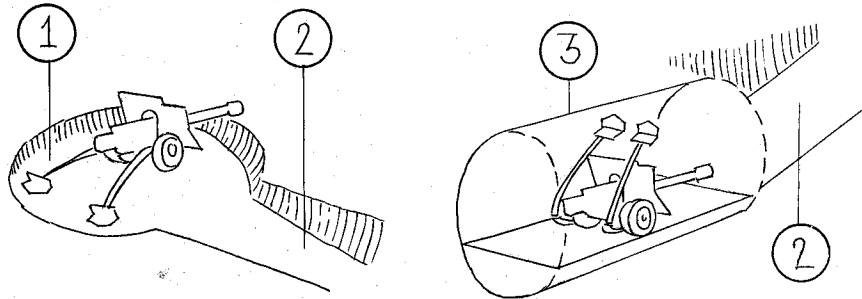
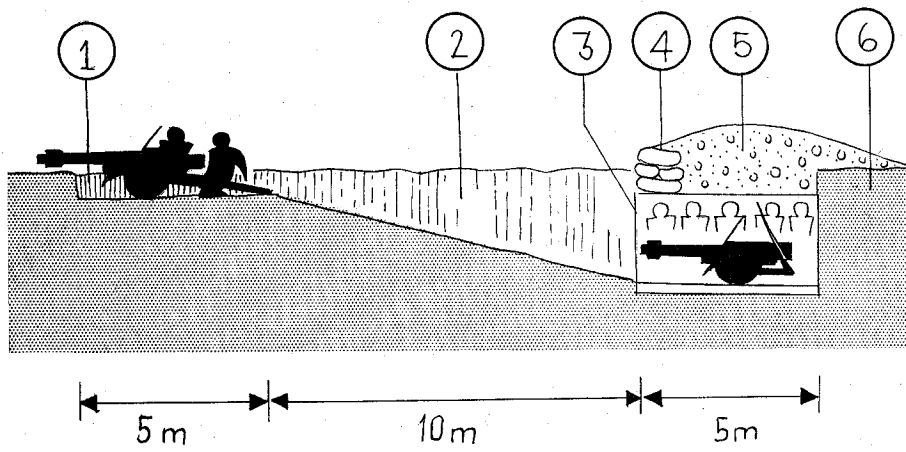
- Die Panzerabwehrgeschütze werden in Paknestern zusammengefasst.
- Das Paknest umfasst 2–4 Geschütze und ist zur Rundumverteidigung eingerichtet.
- Kommandant des Paknestes ist der Pak-Zugführer.
- Das Paknest setzt sich zusammen aus:
  - a) Unterstände für Geschütze und Mannschaften;
  - b) Geschützstellungen und Wechselstellungen;
  - c) Schützenlöcher für die Nahverteidigung.
- Die Flächenausdehnung des Paknestes beträgt ca. 150×150 m.
- Die Distanzen rund um das Paknest werden mit dem Telemeter eingemessen. In jeder Geschützstellung wird eine Geländeskizze mit den Namen der Geländetaufe und den Schussdistanzen angeschlagen. Wenn die Skizze mit einem Stück Cellophan (z. B. alter Verpflegungsbeutel) überspannt wird, bleibt sie lange wetterbeständig.
- Vor dem Paknest werden Panzerminen ausgelegt, um ein Überrolltwerden der Geschütze zu verhindern.
- Es genügt, wenn ein in Stellung befindliches Geschütz vom Gruppenführer (Uof.) und 2 Kanonieren bedient wird. Ein Stellungswechsel im Kampf ist unmöglich. Das Duell «Panzer-Pak» muss bis zur Vernichtung der einen Partei durchgestanden werden. Pro Geschütz werden demnach 3 Kanoniere für die infanteristische Nahverteidigung frei. Im Pakzug werden alle nicht zur Geschützbedienung benötigten Leute (Zugstrupp, Waffenmechaniker usw.) ebenfalls in die Nahverteidigung eingereiht. Das Paknest verfügt damit über ca. 15 Mann zur Nahverteidigung und erhält so eine beachtliche Abwehrkraft auch gegen Infanterieangriffe.
- Beim Stellungsbezug der Geschütze sowie beim Stellungswechsel in Kampfpausen unterstützen die in der Nahverteidigung eingesetzten Leute die Kanoniere. Ebenso ersetzen sie tote oder verwundete Geschützbedienungen.
- Stellungsbezug und Stellungswechsel mit den Geschützen muss geübt werden. Besonders das rasche Verlassen der Unterstände nach dem Vorbereitungsfeuer ist wichtig. Hierbei ist zu beachten, dass die Auffahrtsrampen vielfach beschädigt oder durch Erde halb verschüttet sein werden. Das Überwinden solcher Hindernisse muss trainiert werden.
- Für die tägliche kleine Kampfführung darf nicht aus dem Paknest geschossen werden. Für diesen Zweck werden Einzelgeschütze in Scheinstellungen verwendet.
- Normalerweise werden im Pakzug 3 Geschütze als «Schweigewaffen» im Paknest (Grosskampfstellung) und 1 Geschütz als «Arbeitswaffe» in einer Scheinstellung eingesetzt.

### Bildlegende:

- 1 Unterstand für Panzerabwehrkanone und Bedienungsmannschaft
- 2 Auffahrtsrampe aus dem Unterstand in die Waffenstellung
- 3 Geschützstellung
- 4 Wechselstellung für Panzerabwehrkanone (nur Waffenstellung, kein Unterstand)
- 5 2-Mann-Schützenloch mit Nische für die infanteristische Nahverteidigung

## DAS PAK-NEST





#### Panzerabwehrkanonen-Stellung

- 1 Geschützstellung für Rundumfeuer. Pak mit Waffentarnnetz getarnt.
- 2 Auffahrtsrampe. Wird mit Grabentarnnetz überdeckt. 20—25 % Gefälle. Bodenbelag aus Brettern oder Rundholz.
- 3 Unterstand aus vorgefabriziertem Wellblechrohr für Geschütz und Mannschaft. Durchmesser des Unterstandes 2,4 m.
- 4 Sandsäcke.
- 5 Erdaufschüttung. Erdüberdeckung ca. 1 m.
- 6 Gewachsener Boden.

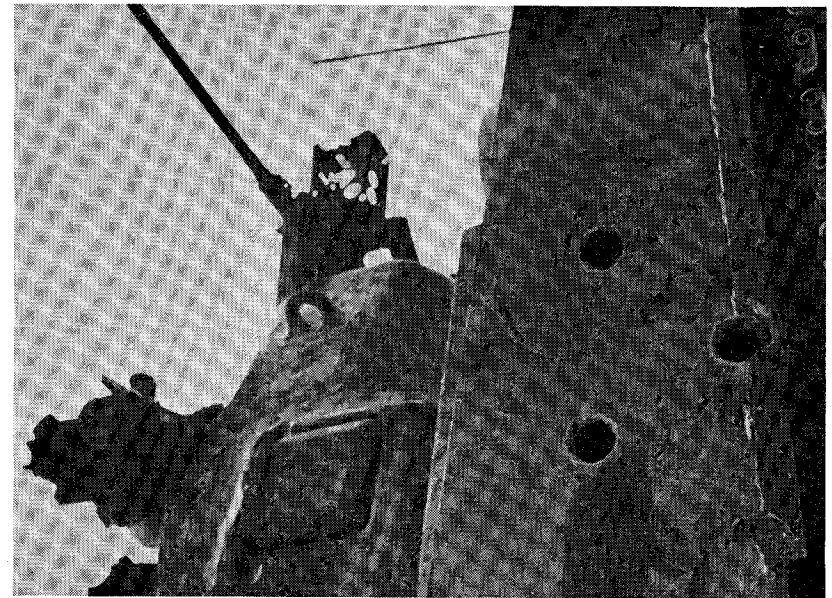
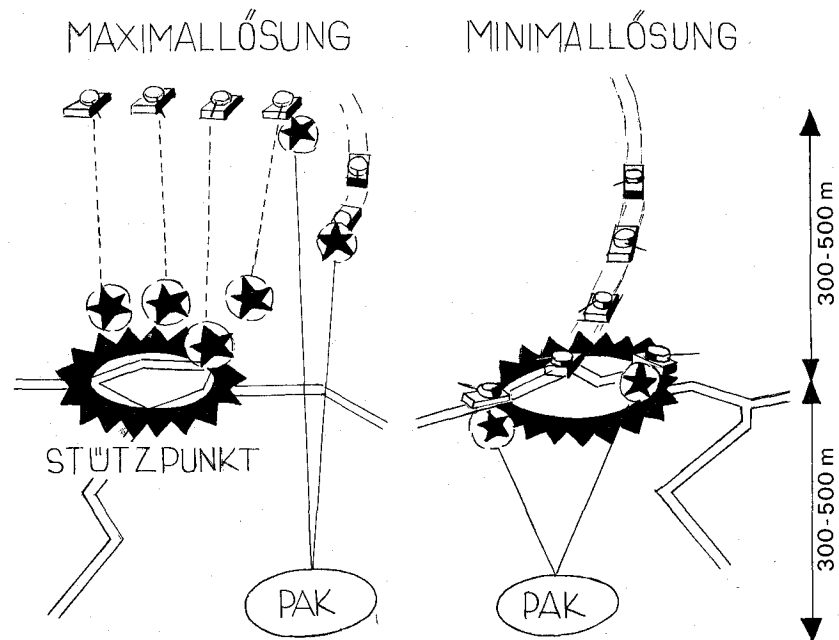


Bild aus dem Krieg: Abgeschossener Panzer. Beachte die drei Pak-Treffer in der Wanne (glatte Durchschüsse Kaliber 7,5 cm oder 8,8 cm).



Bild aus dem Krieg: Nach dem Angriff! Abgeschossene Panzer bedecken das Vorgelände.

- Die Pak hat zwei Aufgaben:
  1. Schutz der Infanterie vor dem «Zerwalztwerden» durch die Panzer (das «Überrolltwerden» lässt sich oft nicht vermeiden).
  2. Verhindern von Direktbeschuss aus Panzern, welche 300–500 m vor den vordersten Stützpunkten auffahren und diese mit Kanonenfeuer zerhämern.
- Die Erfüllung der ersten Aufgabe bezeichnet man als «Minimallösung». Die Erfüllung der ersten **und** zweiten Aufgabe als «Maximallösung».
- Die Pak selbst darf nicht in den vordersten Stützpunkten stehen, weil
  - a) das Vorbereitungsfeuer der feindlichen Artillerie dort am dichtesten ist;
  - b) schon kleine Einbrüche des Gegners die Geschütze gefährden.
 Die Panzerabwehrkanonen müssen vielmehr 300–500 m hinter dem vordern Rand der Abwehrfront eingebaut werden.

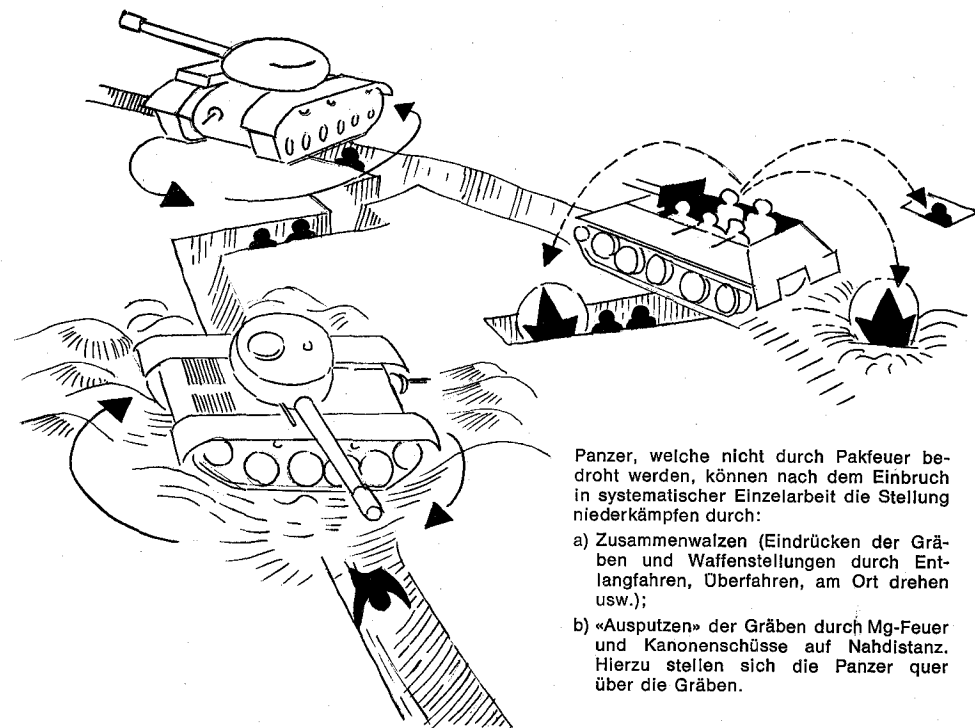


#### Minimallösung

Das Pakfeuer reicht bis zu den vordersten Infanteriestellungen. Die eingebrochenen Panzer haben keine Zeit, die Füsilier in den Gräben und Deckungslöchern in systematischer Einzelarbeit zu zerwalzen. Sie müssen vielmehr ihre Hauptaufmerksamkeit auf ihren Hauptfeind, die Pak, richten. Für den einzelnen Mann bleibt dann kein Interesse mehr. Die Füsilier können sich somit relativ gefahrlos überrollen lassen und kommen gegen die abgelenkten Panzer mit ihren Nahkampfmitteln gut zum Schuss!

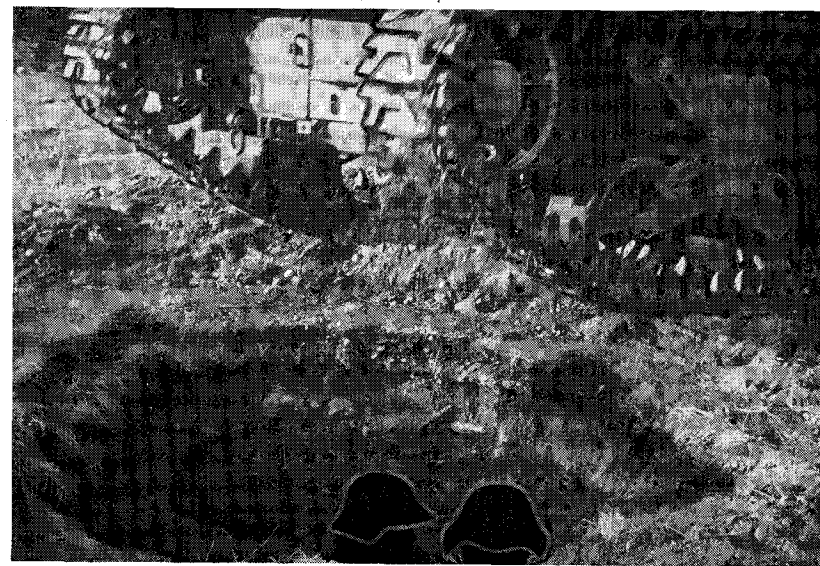
#### Maximallösung

Das Pak-Feuer reicht 300–500 m vor den vordern Rand der Abwehrfront und hindert die Panzer am Zerschlagen der Stellung durch Kanonenfeuer (Direktbeschuss!).



Panzer, welche nicht durch Pakfeuer bedroht werden, können nach dem Einbruch in systematischer Einzelarbeit die Stellung niederkämpfen durch:

- a) Zusammenwalzen (Eindrücken der Gräben und Waffenstellungen durch Entlangfahren, Überfahren, am Ort drehen usw.);
- b) «Ausputzen» der Gräben durch Mg-Feuer und Kanonenschüsse auf Nahdistanz. Hierzu stellen sich die Panzer quer über die Gräben.



Von Pakfeuer bedrohte Panzer haben keine Zeit für Einzelschützen in den Deckungslöchern. Die Infanterie kann sich relativ gefahrlos überrollen lassen!

## Frontaler oder flankierender Einsatz der Pak?

### Frontaler Einsatz:

- Vorteil: Die Treffererwartung steigt, da kein Vorhalt nötig ist. Die Panzer befinden sich länger im Schussbereich der Pak.
- Nachteile: Frontal schießende Geschütze werden rasch erkannt, weniger von den anrollenden Panzern selbst als von den weiter zurückstehenden Unterstützungswaffen. Die Pak wird nach der Feuereröffnung von einer Mehrzahl von Waffen erkannt und bekämpft.

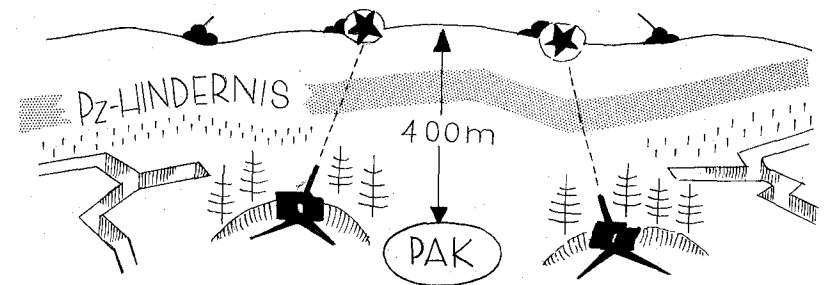
### Flankierender Einsatz:

- Vorteil: Flankierend schießende Pak werden nur schwer und spät erkannt. Die Aufmerksamkeit der Panzer gilt der Marschrichtung. Flankierender Beschuss überrascht immer. Für das Feststellen der Feuerquellen und das Reagieren auf die Überraschung vergeht eine gewisse Zeit. Diese erlaubt der Pak, den Panzer abzuschiesen, ehe derselbe den Kampf aufnehmen kann. Unterstützungswaffen und weiter zurückstehende Panzer können eine frontal gut gedeckte, flankierend schießende Pak nicht erkennen und somit auch nicht bekämpfen.
- Nachteile: Sich quer zur Schussrichtung bewegende Ziele sind schwerer zu treffen (Vorhalt beim Zielen) und wandern rasch aus dem Schussbereich aus. Wo Hindernisse fehlen, haben die Panzer den Schussbereich rasch durchschritten.

### Zusammenfassung (Faustregel):

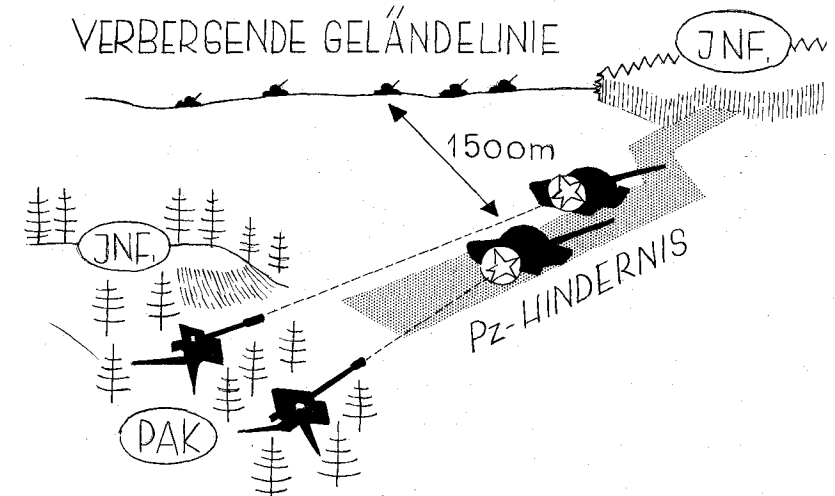
- Frontaler Einsatz ist immer dann die Regel, wenn die ideale Schussweite der Pak mit der verbergenden Geländelinie zusammenfällt. Dann also, wenn der Panzer die Pak aus Gelände Gründen erst unter Feuer nehmen kann, wenn er sich seinerseits im günstigen Schussbereich der Pak befindet.
- Flankierender Einsatz ist immer dann die Regel, wenn man weiter sehen kann, als das Feuer der Pak reicht. Dann also, wenn der Panzer auf grosse Distanz stehen bleiben und die Pak zusammenschiesen könnte, ohne dass sich diese zu wehren vermöchte. Flankierender Einsatz verlangt immer ein Panzerhindernis.

## VERBERGENDE GELÄNDELINIE

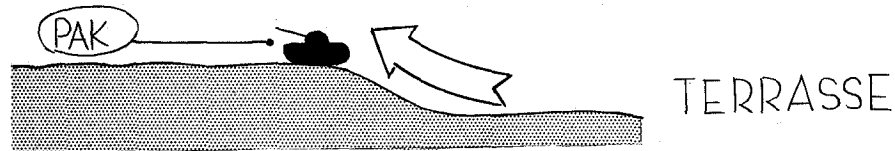
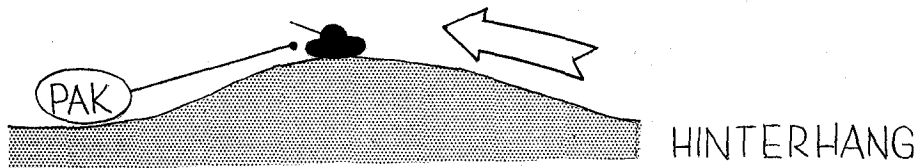


## FRONTALER EINSATZ

## VERBERGENDE GELÄNDELINIE



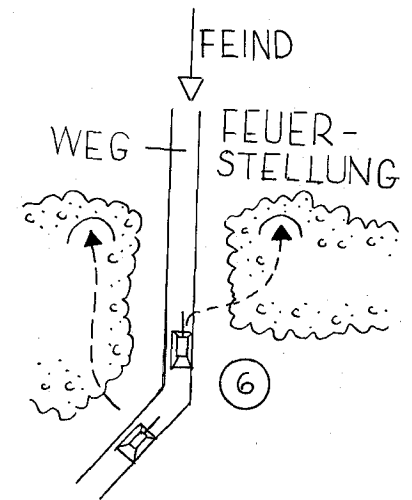
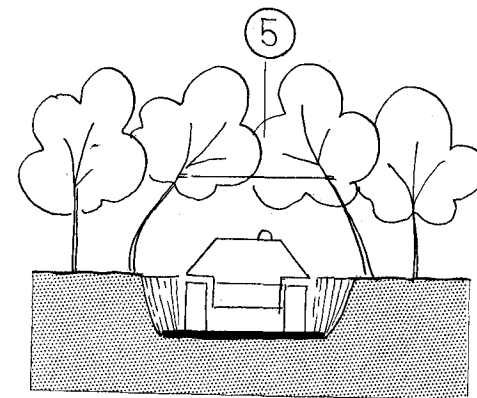
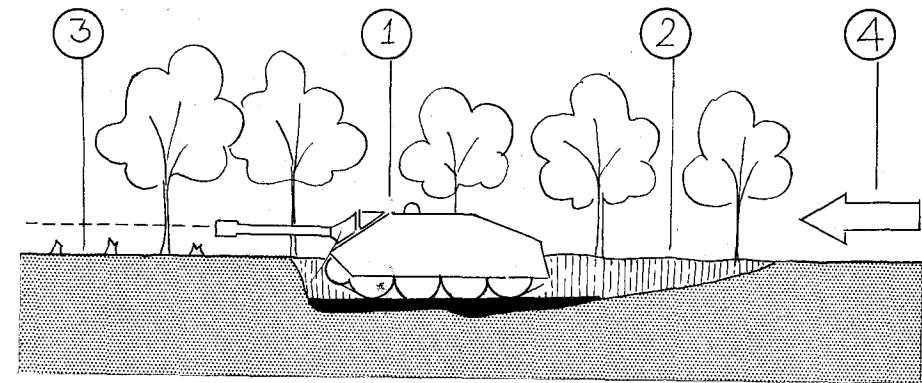
## FLANKIERENDER EINSATZ



Panzer eröffnen das Feuer auf 2–3 km Distanz. Sie weisen somit eine wesentlich grössere Schussweite auf als die Pak! Panzerabwehrkanonen müssen daher so in Stellung gehen, dass die Panzer zur Feuereröffnung auf 600–1000 m herankommen müssen. Mögliche Stellungsorte hierfür: Hinterhang, Terrasse, bedecktes Gelände (Wald, Häuser).

#### Einsatz der Panzerjäger G 13 und der Leichtpanzer 51 (AMX) im Rahmen der Panzerabwehr

- An den wahrscheinlichen Panzerdurchbruchsachsen werden in der Tiefe der Abwehrzone Feuerstellungen für Panzerjäger und Leichtpanzer vorbereitet.
- Die vordersten Stellungen befinden sich etwa auf der Höhe der Bataillonsreserven, die hintersten im Raume der Regimentsreserven.
- Die Vorbereitungsmaßnahmen umfassen:
  - Markieren und Verbessern der Zufahrten in die Feuerstellungen, z. B. Verstärken von Bachübergängen, Ausholzen im Wald usw.
  - Einmessen der Schussdistanzen und Geländetaufe.
  - Graben der Feuerstellungen (Mulden), in welche die Panzer im letzten Augenblick einrollen können.
  - Tarnen der Feuerstellungen.
  - Eventuell Bereitlegen von Reservemunition.
- Das Beziehen der Feuerstellungen wird geübt. Wo dies aus Tarngründen (verräterische Panzerspuren auf Fliegerfoto) nicht gemacht werden kann, schreiten die Panzerbesatzungen den Weg zu Fuss ab.



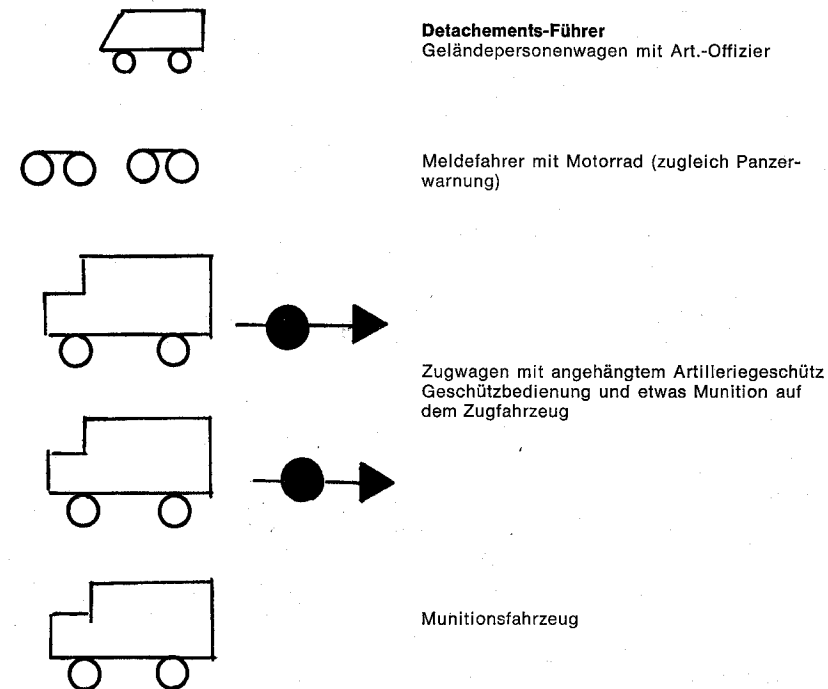
- 1 Feuerstellung für Panzer oder Panzerjäger. Durch Bäume oder mit Tarnnetz gegen Fliegersicht getarnt.
- 2 Gegen Fliegersicht getarnte Einfahrtsrampe.
- 3 Freigelegtes Schussfeld (Ausasten, Auslichten, kein Kahlschlag!).
- 4 Markierte und ausgebesserte Zufahrt.
- 5 Verbesserung der Tarnung gegen Fliegersicht durch Spannen eines Tarnnetzes oder Zusammenziehen der Baumwipfel vermittelt Seilen.
- 6 Tarnen der Panzer-Fahrspuren. Solange als möglich werden bestehende Wege ausgenutzt, so dass nur noch eine kurze Restspur künstlich getarnt werden muss («Strasse»-«Feuerstellung»).

## Der Einsatz der Artillerie im Rahmen der Panzerabwehr

- Der Artillerie fallen folgende Aufgaben zu:
  1. Feuerkonzentrationen auf mögliche Panzerbereitstellungsräume und Geländeteile (z. B. Engen), die ein Panzerangriff notgedrungen durchlaufen muss. Ersteres, um den Panzerangriff schon im Keime zu ersticken. Letzteres, um die Begleitinfanterie von den Panzern zu trennen.
  2. Wirkung im Direktschuss gegen eingebrochene Panzer.
  3. Mithilfe beim Aufbau rückwärtiger Pak-Fronten.
  4. Vorbereitung von Panzerjagdkommandos zur Vernichtung einzelner durchgebrochener Panzer.
- Die Geschütze müssen ohne grossen Kraft- und Zeitaufwand zur Rundumverteidigung eingesetzt werden können.
- In der Nähe der Feuerstellung wird ein Zugfahrzeug bereitgehalten, um Stellungswechsel einzelner Geschütze rasch durchführen zu können.
- Die Fahrzeugdeckung wird hinter ein Panzerhindernis gelegt. (Im Artillerieraum weisen schon kleine Hindernisse unverhältnismässig grossen Hinderniswert auf, weil die dort herumfahrenden Panzer ängstlich jedes Hindernis meiden, da ein Festfahren oder eine Panne sichere Vernichtung bedeuten.)
- Die Geschützbedienungen sind in jedem freien Augenblick im Richten auf bewegliche Ziele weiter zu schulen. Als behelfsmässige Übungsziele eignen sich Radfahrer, die vor den Geschützstellungen herumfahren. Auf der Innenseite der Geschützschilder werden Panzersilhouetten in Front- und Seitenansicht aufgemalt. Die Haltepunkte für die Richtkanoniere werden rot markiert. Weiter ist die Mahnung «Tarnung! Feuer bis auf 500 m (1500 m) zurückhalten!» anzuschreiben.
- Die Artillerie schießt auch bei Panzerseinbruch so lange als möglich normal, d. h. indirekt, weiter. Ziel: Trennung der Begleitinfanterie von den Panzern. Erst wenn die Panzer in die Nähe der Batteriestellung geraten, wird das Feuer zugunsten der Fronttruppen vorübergehend eingestellt und die Panzerabwehr aufgenommen.
- Die Schiesskommandanten müssen sich vorne in ihren Deckungslöchern zusammen mit der Infanterie von den Panzern überrollen lassen und dann das Artilleriefeuer weiterleiten. Als Schutz gegen die Panzerbegleitinfanterie können sie zeitweise das Feuer der eigenen Artillerie direkt auf ihren Standort anfordern. Das Risiko, im Deckungsloch von den eigenen Granaten erschlagen zu werden ist kleiner, als von den Panzergrenadiern ausgehoben zu werden.
- In den Geschützstellungen müssen Nahbeobachter die feuernden Geschütze vor den anrollenden Panzern warnen.
- Das Feuer gegen Panzer wird einzelgeschützweise geführt. Feuerleitung durch die Geschützchefs. Offiziere greifen nur ein zur Zielverteilung.
- Schussweiten auf Panzerziele: 10,5 cm Hb. = 500 m, 10,5 cm sch. Kan. = 1 500 m.
- Wenn die panzerbrechende Munition ausgegangen ist, wird mit Stahlgranaten weitergeschossen. Treffer beschädigen Optik, Antennen usw. und holen aufgesessene Infanterie herunter.
- Solange der Artillerieraum hält, ist noch nichts verloren. Dem Gegner ist nur ein Einbruch, aber kein Durchbruch gelungen. Alle Gegenmassnahmen des Verteidigers zur Wiederherstellung der Lage stützen sich auf den Artillerieraum.

- Organisation der Panzerjagdkommandos der Artillerie: Reisse keine Einzelgeschütze aus den Batterien heraus, um sie zum vorneherein zur Panzerabwehr einzusetzen. Isolierte Geschütze fallen leicht aus und nützen wenig. Jede Artillerieabteilung organisiert ein Panzerjagdkommando. Die Panzerjagdkommandos bekämpfen einzelne durchgebrochene Panzer und helfen in Krisenlagen beim Bilden von Pak-Fronten mit.

Panzerjagd-Detachement der Artillerie

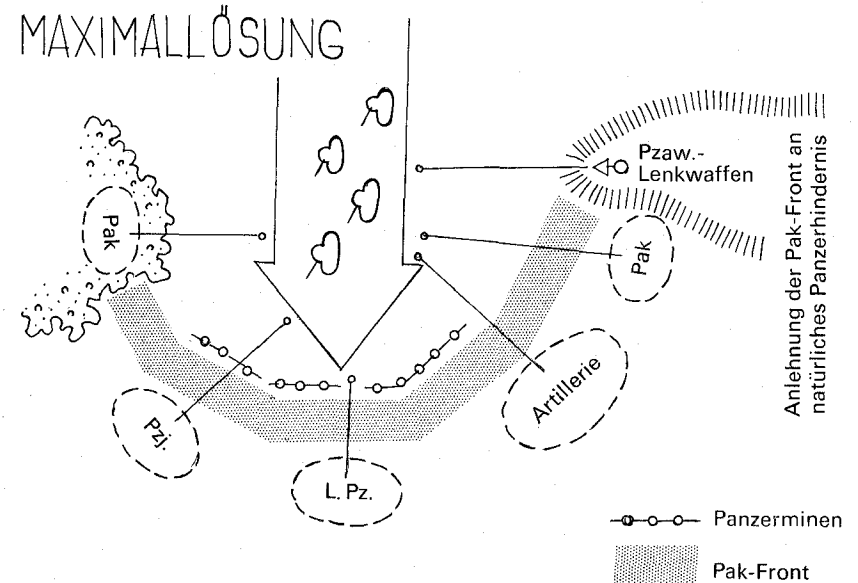
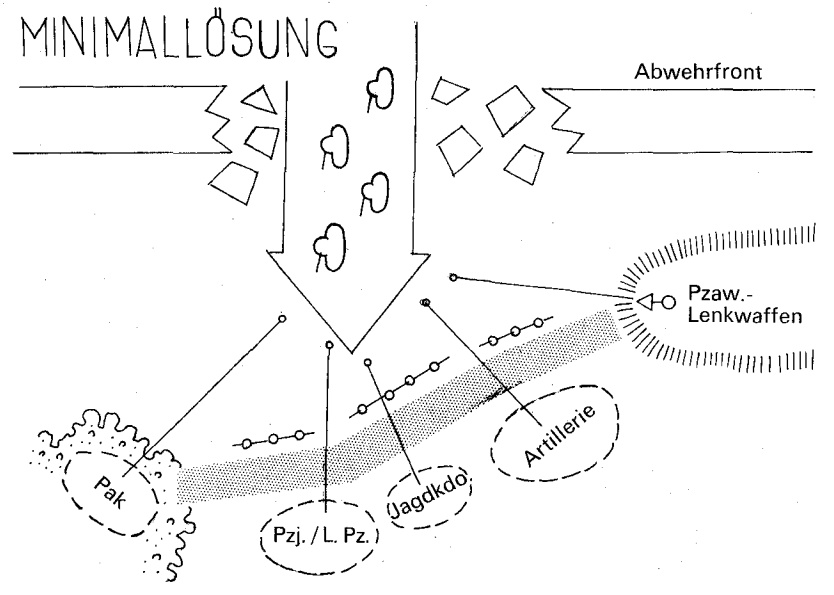


## Das Errichten von Pak-Fronten

- Bei drohendem oder bereits erfolgtem Panzereinbruch wird in der verlängerten Stossrichtung des feindlichen Panzerkeils eine Pak-Front aufgebaut.
- Mittel:
  - Panzerabwehrlenk Waffen, Pak.
  - Panzerjäger, leichte Panzer.
  - Panzerjagdkommandos der Artillerie.
  - Motorisierte Sperrdetachemente der Grenadiere oder Sappeure.
- Mögliche Pak-Fronten müssen im Rahmen der Verteidigungsvorbereitungen rekognosziert und übungswise bezogen werden. Sie werden mit Namen benannt.
- Die Pak-Front wird wenn möglich auf bereits in Stellung befindliche Artillerie abgestützt.
- Die Pak-Front muss sich an natürliche Hindernisse anlehnen (Flankenschutz, Verunmöglichung einer Umgehung).
- Die Pak-Front wird nicht geradlinig zum allgemeinen Frontverlauf bzw. zur Durchbruchachse angelegt. Günstig ist:
  - leicht rückwärts gestaffelt;
  - halbkreisförmig nach rückwärts gebogen.
 So können Panzer bald einmal von der Flanke gepackt, ja sogar von zwei bis drei Seiten gleichzeitig beschossen werden (Feuersack).
- Die Geschütze beziehen meist nur eine Lauerstellung oder getarnte Feuerstellung. Sie sind selten oder nie eingegraben.
- Grenadier- oder Sappeur-Sperrdetachemente streuen zum Schutze der Geschütze Panzerminen aus. Diese werden nicht eingegraben, sondern offen verlegt.

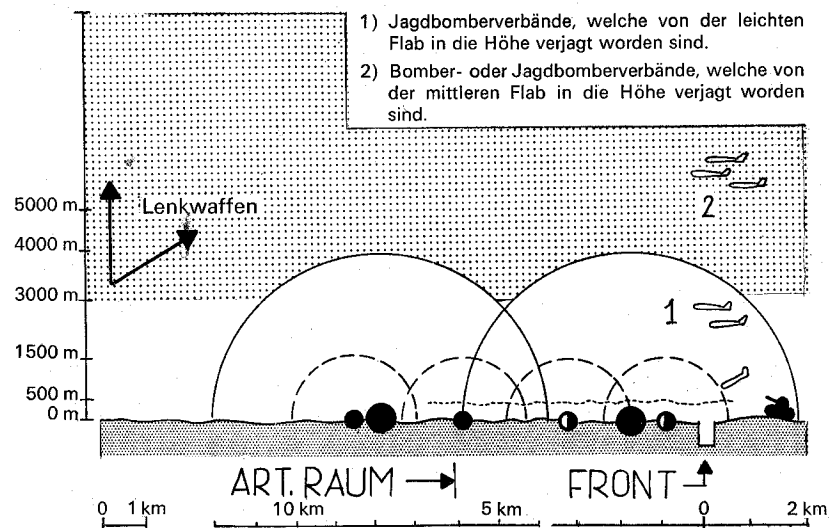
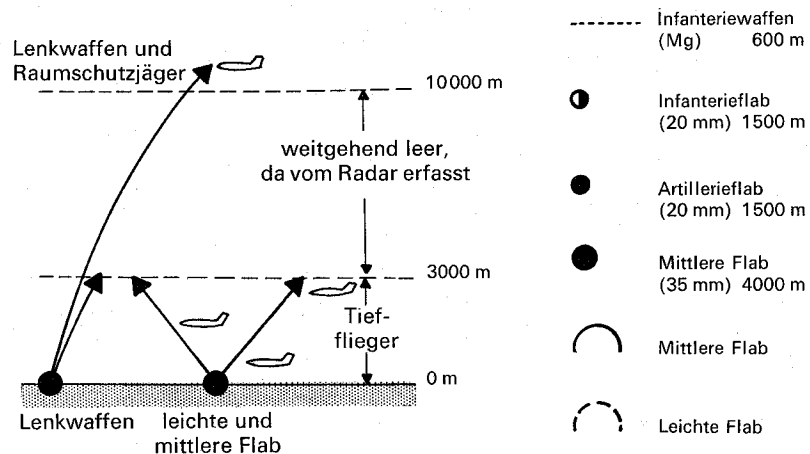
## Zusammenfassung der Panzerabwehrmassnahmen

- Vor der Abwehrfront wird ein durchlaufendes Panzerhindernis angelegt.
- In der Tiefe der Abwehrzone beschränkt man sich auf Verminungen und Sperren an besonders günstigen Stellen. Schwergewicht auf der vermutlichen Panzerdurchbruchachse.
- Die vordersten Paknester liegen ca. 200–300 m hinter den vordersten Stützpunkten der Infanterie.
- Im Zuge der voraussichtlichen Panzerdurchbruchachse werden Pak-Fronten rekognosziert und deren Bezug einexerziert.
- In der Felddivision wird eine Sappeurkompanie und eine Grenadierkompanie als beweglicher Sperrverband bereitgehalten. Hauptaufgabe: «Schnellverminung» (offenes Auslegen der Minen).
- Panzer und Panzerjäger lauern in der Tiefe der Abwehrzone. Ihre Anfahrtswege sind erkundet, ausgebessert und markiert. Die Feuerstellungen sind ausgebaut und getarnt. Schussdistanzen eingemessen.
- Die Artillerie bereitet Feuerkonzentrationen auf Geländeteile vor, die ein Panzerangriff durchlaufen muss.
- Am vordern Rand des Artillerieraumes wird ein zweites durchlaufendes Panzerhindernis angelegt.
- Die Artillerie ist für den Direktschuss gegen eingebrochene Panzer vorbereitet.





# SCHEMATISCHE DARSTELLUNG DES FLAB-EINSATZES



# Fliegerabwehr

## Allgemeines

- Die Flab ist ein gefürchteter Gegner der Flieger. Ihr Feuer macht sie unsicher, zwingt sie in die Höhe und zu Umwegen, erschwert die Verbandsführung und vermindert die Treffsicherheit beim Einsatz der Bomben und Bordwaffen.
- Die Flab erfüllt ihren Auftrag zu einem guten Teil schon nur dadurch, dass sie in Stellung ist. Wenn der Gegner weiss, dass die Angriffsziele mit Flab geschützt sind, kann er nicht so anfliegen, dass seine Bewaffnung zu maximaler Wirkung kommt.

## Die verschiedenen Flab-Waffen

Wir unterscheiden:

### a) Behelfsmittel

- Das Sturmgewehr des einzelnen Mannes. Schulteranslag. Wenn möglich abgestützt. Serienfeuer. Wirkungsdistanz 600 m.
- Die Mg der Füsilierkompanie (auf Flabstütze). Wirkungsdistanz 600 m.
- Die Flab-Mg der Panzer, Panzerjäger und Schützenpanzer. Wirkungsdistanz 600 m.

### b) Leichte Flab

20-mm-Flabkanone. Einling. Wirkungsdistanz 1500 m.

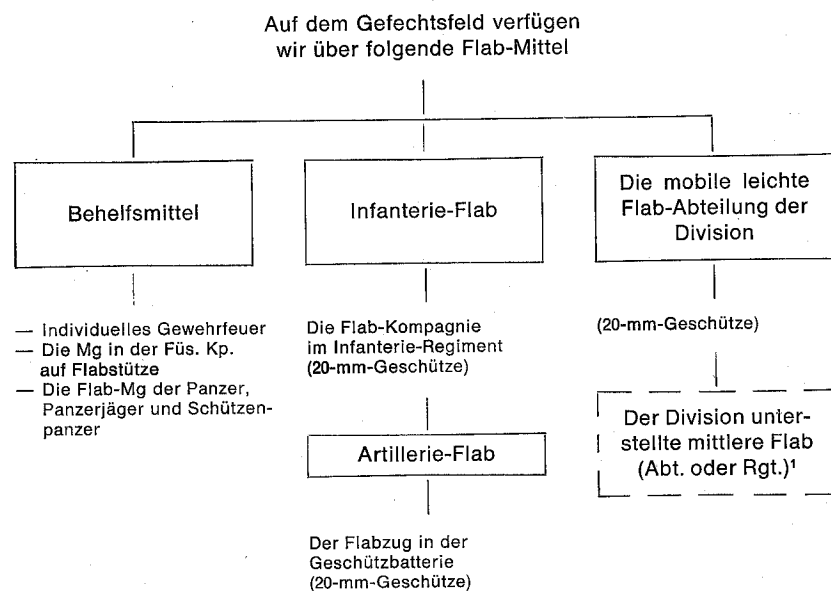
### c) Mittlere Flab

35-mm-Flabkanone. Zwilling. Wirkungsdistanz 4000 m. Radarausrüstung.

### d) Flab-Lenkwaaffe

Flab-Lenkwaaffe «Boden-Luft» 64. Ortsfeste Aufstellung. Wirkungsdistanz: Luft-raum über 10 km Höhe. Schrägentfernung über 50 km.

## In der Kampfzone verfügbare Flab-Mittel



### Leichte Flab

- Aufgabe: Objektschutz oder Schutz engbegrenzter Räume gegen tiefliegende Ziele.
- Feuereinheit: der Zug zu 4 Geschützen. Ausnahmsweise der Halbzug zu 2 Geschützen.
- Taktische Einheit: die Batterie oder Kompagnie zu 3 Zügen.
- Stellungsräume der Feuereinheiten: 0–500 m vom zu schützenden Objekt entfernt (ideal = 250 m).
- Dauer des Stellungsbezuges: 15–30 Minuten.
- Die Züge einer Batterie oder Kompagnie werden derart aufgestellt, dass sich ihre Wirkungsräume überschneiden.
- Die leichte Flab-Batterie oder -Kompagnie benötigt einen Stellungsraum von ca. 300×500 m. Innerhalb der leichten Batterie liegen die Züge ca. 200 m auseinander. Abstand von Geschütz zu Geschütz innerhalb des Zuges ca. 30 m. Diese Entfernung ergibt sich aus dem Bestreben, einerseits die Wirkung des feindlichen Feuers abzuschwächen, andererseits das Flab-Feuer noch einheitlich leiten zu können.

<sup>1</sup> Die mittlere Flab ist Armeetruppe. Ihre Verwendung hängt von der allgemeinen Luftlage ab. Im einen Fall wird auf Stufe Armee – unter schärfster Zusammenfassung aller Flabmittel – ein «Flabriegel» aufgebaut. Dieser kann 100 oder mehr Kilometer von der (Er-) Kampffront entfernt sein. In einem andern Fall werden mittlere Flababteilungen den Armeekorps oder Divisionen unterstellt und im engem Frontraum eingesetzt.

- Innerhalb der Abteilung sind die Batterien zusammengefasst mit Zwischenräumen von ca. 1 km.
- Scheinstellungen sind mindestens 300 m von der eigentlichen Stellung entfernt anzulegen.
- Luftraumüberwachung: Wir unterscheiden in «Interne Überwachung» und «Fernüberwachung».  
Interne Überwachung: 3 Luftbeobachter in jeder Stellung mit Standort beim Zugführer.  
Fernüberwachung: 3–4 Posten in 4–6 km Entfernung in den Richtungen mit schlechter Sicht. Direkte Verbindung von den Beobachtungsposten zu den Zügen (Telefon / Funk).

### Mittlere Flab

- Aufgabe: Raum oder Objektschutz.
- Feuereinheit: der Zug zu 2 Zwillingsgeschützen mit einem Feuerleitgerät.
- Taktische Einheit: die Abteilung zu 3 Batterien (12 Zwillingsgeschütze) oder das Regiment zu 2 Abteilungen.
- Stellungsräume der Feuereinheiten: bis 4 km vom Objekt oder vom Rande des zu schützenden Raumes entfernt.
- Stellungsräume der Zielzuweisungsradars: bis 10 km zur entferntesten Feuereinheit.
- Distanz Geschütz–Feuerleitgerät: ca. 250 m.
- Distanz von Geschütz zu Geschütz innerhalb der Feuereinheit: ca. 250 m.
- Maximale Ausdehnung des zu schützenden Raumes: Flababteilung ca. 15 km<sup>2</sup>, Flabregiment ca. 40 km<sup>2</sup>.
- Dauer des Stellungsbezuges: 2 Stunden.
- Einsatz bei Nacht, Nebel oder Wolken ohne jede Einschränkung möglich.
- Luftraumüberwachung:
  - a) durch Radar;
  - b) Anschluss mit Telefon oder Funk an den Fliegerbeobachtungs- und Meldedienst sowie an die Einsatzzentrale der Flieger- und Flabtruppen;
  - c) Fernbeobachtung im Rahmen des Regiments durch ca. 6 Posten in 8 bis 10 km Distanz (nur in radarsichttoten Abschnitten);
  - d) interne Überwachung: 3 Luftbeobachter in der Gerätestellung.

### Flab-Aufgaben

#### Allgemeines:

- Die Vielzahl der sich bietenden Aufgaben macht eine strenge Auswahl nötig.
- Der Entschluss, was zu schützen ist, wird in der Regel auf der Stufe Division oder Armeekorps gefasst.
- Wer alles schützen will, schützt nichts. Deshalb Zersplitterung vermeiden. Die Flab wird geschlossen eingesetzt. Selbst wenn dadurch an andern auch wichtigen Stellen bewusst auf Flabschutz verzichtet werden muss.
- Einsatz gegen Erdziele (z. B. Panzerabwehr) nur in Notfällen oder zum Selbstschutz.

- Artillerie muss immer durch zusätzliche Flab geschützt werden.
- Schwerepunkte der Panzerabwehr müssen durch Flab geschützt werden (Pak-Nester, Feuerstellungen der Panzerjäger).
- Panzer, die am Tag verschoben werden, sind durch Flab zu schützen.
- Kommandoposten sollen **nie** durch Flab geschützt werden. Dies wäre eine Verschwendung der Flab-Mittel. KP können sich durch passive Massnahmen (Tarnung, Verkehrsregelung) selbst schützen.

Zusammenfassung der Flab-Aufgaben:

Flab-Kompagnie des Infanterieregiments:

- Schutz der Pak-Nester.
- Schutz der Feuerstellungen der Panzerjäger.

Mobile leichte Flab-Abteilung der Division:

- Schutz der Artillerie (Verstärkung der Artillerieflab).
- Schutz der Truppenbewegungen (Reserven). Speziell das Verschieben der Panzer.
- Eventuell Verteidigung von Luftlandräumen.

Der Division unterstellte mittlere Flab:

- Unterstützung (Überlappung nach Höhe und Reichweite) der leichten Flab.
- Verteidigung von Luftlandräumen.

### Standort der Flab im Rahmen der Verteidigungsstellung

Allgemeines:

- Flab-Geschütze benötigen zur Lösung ihrer Aufgabe freies Schussfeld. In der Regel mit 360° Schwenkungsmöglichkeit. Das zwingt zu Stellungsbezug in offenem, wenig Deckung bietendem Gelände.

Leichte Flab:

- Die Infanterieflab wird im Schwergewichtsabschnitt des Regiments («Panzerdurchbruchachse») zum Schutz der Pak-Nester und Feuerstellungen der Panzerjäger G 13 eingesetzt.
- Sie steht zugs- oder kompagnieweise 0,7–2 km hinter dem vordern Rand der Abwehrfront<sup>1</sup>.
- Ihr Stellungsraum muss durch flachen Hinterhang oder leichte Mulde feindlicher Erdbeobachtung entzogen sein.

Mittlere Flab:

- Die vordersten Batterien der mittleren Flab sollen das Feuer der leichten Flab («Infanterieflab») vor ihnen überlagern. Schlachtfliegerverbände über der vordern Linie müssen von der mittleren Flab noch erreicht werden.
- Die vordersten Batterien der mittleren Flab stehen ca. 1,5–2 km hinter dem vordern Rand der Abwehrfront.

<sup>1</sup> Der Einwand, Flabgeschütze seien zu wertvoll, um dem feindlichen Artillerie- oder Minenwerferfeuer ausgesetzt zu werden, ist falsch.

### Flab-Taktik

- Normalerweise schießt die Flab auf alle Bomberformationen und Tiefflieger.
- Artilleriefieger werden immer beschossen.
- Aufklärungsflugzeuge werden je nach taktischer Lage beschossen.

\*

- Die Ansicht, dass sich die Truppe durch Schiessen mit Flab-Waffen verrät, ist nur zum Teil richtig.
- Sowohl aus langsam wie auch aus schnell fliegenden Maschinen können feuernde Flab-Waffen durch Augenbeobachtung nur schwer erkannt werden. Nur bei günstigen Beleuchtungsverhältnissen (Dämmerung oder bedeckter Himmel) vermag der Pilot die gegen ihn gerichtete Leuchtspurmunition zu erkennen. Den Standort der Flab-Waffe kann er auch dann nur ausmachen, wenn diese völlig frei und ungetarnt aufgestellt ist.
- Erkennt der Pilot Leuchtspur feuernder Flab-Waffen, so kann er nur darauf schliessen, dass der überflogene Raum «feindbesetzt» ist. Wenn die Lage dazu zwingt, dem Feind diese Erkenntnis zu verwehren, so muss für den betreffenden Raum und für die erforderliche Zeit «Feuerverbot» erlassen werden.

\*

- Die Ansicht, dass Flab-Feuer den Luftangriff herausfordere, ist nur bedingt richtig.
- Wenn die Luftwaffe «vorbereitete Einsätze» fliegt (Normalfall!), so scheidet diese Möglichkeit aus. Bei Einsätzen gegen aufgeklärte Ziele werden sich die Piloten auch durch erkannte Flab-Waffen nicht vom Auftrag ablenken lassen.
- Fliegen Jagdbomber «bewaffnete Aufklärung», so hängt es von der Tarnung der Flab-Waffe, vom Gelände, der Fluggeschwindigkeit und den Sichtverhältnissen ab, ob der Pilot feuernde Flab-Stellungen angreift oder nicht.

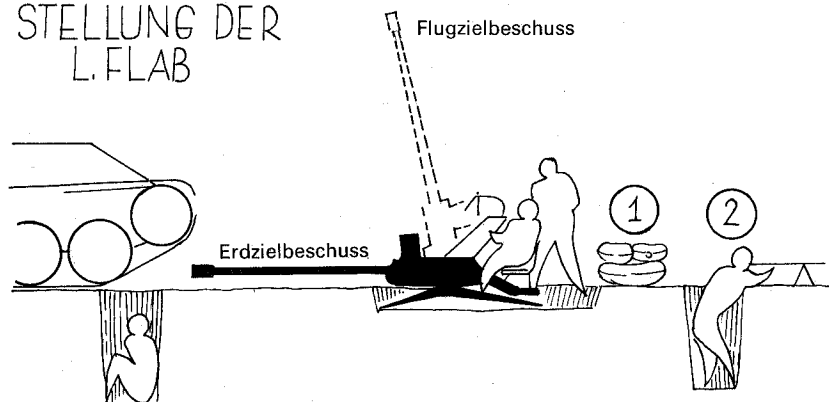
\*

- Bei länger dauernder Verteidigung ergeben sich bei Freund und Feind Gewohnheiten. Hiervon sind auch die Feindflieger nicht ausgenommen. Sie merken sich rasch flabarme Räume und fliegen hier ein und aus. An diesen «Fliegerwechseln» sind von Zeit zu Zeit «Fallen» in Form von Flab-Batterien aufzustellen, um den Gegner zu überraschen.

### Feldbefestigung

- Die Flab muss immer eingegraben werden. Gründe:
  1. Infanterie- und Artillerieflab stehen in Reichweite des feindlichen Artilleriefeuers.
  2. Flab-Geschütze müssen des Schussfeldes wegen in offenem Gelände aufgestellt werden. Dort sind sie leicht auszumachen und werden entsprechend beschossen.

## STELLUNG DER L. FLAB



Die Feuerhöhe der leichten Flab bei Erdzielbeschuss ist sehr gering (40 cm). Die Waffe kann daher nur wenig in den gewachsenen Boden eingegraben werden.

- 1 Zur Vergrößerung der Deckungshöhe können Sandsäcke aufgeschichtet werden. Diese lassen sich im Notfall innert weniger Minuten entfernen.
- 2 2-Mann-Schützenlöcher für die Nahverteidigung sowie als Deckung gegen Feuer und Überrolltwerden durch Panzer.

– Reihenfolge der Feldbefestigungsarbeiten:

1. Deckungslöcher für die Kanoniere ausheben. Zweck:
  - a) Schutz vor Artillerie- und Minenwerferfeuer;
  - b) Schutz vor dem Überrolltwerden durch Panzer;
  - c) Feuerstellung zur infanteristischen Nahverteidigung der Geschütze.

2. Geräte und Munition eingraben.
3. Geschütze eingraben.

– Deckungslöcher für die Kanoniere werden ringförmig um die Geschützstellung angelegt. Jedes Loch ist für 2 Mann berechnet. Distanz «Kanone-Deckungsloch» nicht mehr als 20 m. Abstand von Loch zu Loch mindestens 20 m, damit eine Granate nicht zwei Löcher auf ein Mal vernichten kann.

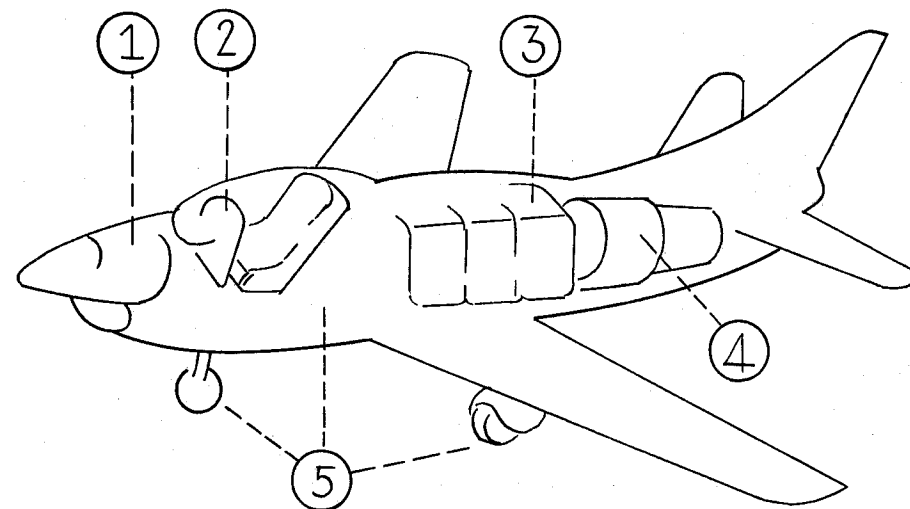
– Geschützstellung: Flab-Geschütze werden bis zur Feuerhöhe eingegraben. Für leichte Flabgeschütze sind keine Einfahrtsrampen nötig. Die Geschütze werden von Hand hineingeschoben. Dies erleichtert nachher in hohem Masse die Tarnung. Wo auf Kunstbauten Stellung bezogen werden muss, sind die Geschütze mit einem Sandsackwall zu umgeben.

### Fliegerabwehr mit Behelfsmitteln

Allgemeines:

- Jeder hat mit Maschinengewehr und Sturmgewehr auf Tiefflieger zu schießen, wenn er angegriffen wird.
- Da der einzelne Mann selten oder nie einen Erfolg sieht, ist es schwer, ihn vom Wert des individuellen Fliegerabwehrfeuers zu überzeugen.

- Flieger, die unter sich nur ein entsetztes Gewimmel erkennen, werden frecher angreifen als solche, die bei jedem Feindflug von allen Seiten beschossen werden.
- Die Höhe der Treffererwartung spielt hierbei keine Rolle. Das Wissen, dass mit allen verfügbaren Waffen auf anfliegende Flugzeuge geschossen wird, beeinflusst die Piloten in hohem Masse.
- Das «Massenfeuer» soll sie zu möglichst risikolosem Einsatz veranlassen, d. h.:
  - a) wird Angriff das Ziel nur einmal anzufliegen, um den Waffen am Boden die Abwehrbedingungen zu erschweren;
  - b) die Geschwindigkeit des Zielanfluges zu erhöhen;
  - c) die Waffen aus grösserer Distanz auszulösen.
 Alle drei Massnahmen setzen aber die Treffsicherheit der Flugzeugwaffen erheblich herab.
- Es wird häufig möglich sein, Flugzeuge durch Massenfeuer zu beschädigen. Jede beschädigte Maschine muss repariert werden und fällt dadurch für einige Zeit aus.



**Beschädigungsmöglichkeiten:** Die Aussenhaut der Jagdbomber besteht aus einer ca. 5 mm starken Aluminiumlegierung. Diese wird von einem Gewehrgeschoss mühelos durchschlagen. Das Einschlagloch vergrössert sich bei normaler Geschwindigkeit nur unwesentlich. Durch die Verletzung der Aussenhaut allein treten somit keine schwerwiegenden Beschädigungen auf. Hinter dieser dünnen Verkleidung jedoch ist das Flugzeug vollgestopft mit lebenswichtigen Teilen, welche von einem einfachen Gewehrgeschoss beschädigt werden können!

- 1 Elektronische Zieleinrichtung und Funkausstattung in der Rumpfnase.
- 2 Instrumentenbrett im Cockpit.
- 3 Treibstoffbehälter (selbstdichtende Umhüllungen sind der Gewichtersparnis wegen in Jabos nicht mehr üblich!).
- 4 Strahltriebwerk.
- 5 Hydraulische Anlagen, die Fahrwerk und Leitwerk betätigen.

- Durch Zusammentreffen einiger glücklicher Umstände kann ein Flugzeug durch Mg- und Gewehrfeuer sogar abgeschossen werden.
- durch eine **konsequente** und auf **breitester Basis** durchgeführte Kleinwaffenabwehr kann die Anzahl der feindlichen Einsatzflugzeuge erheblich vermindert werden!

#### Einsatz der Sturmgewehre:

- Haltepunkt: Flugzeugmitte.
- Vorhaltemass: Bei normaler Angriffsgeschwindigkeit (600–700 km/h = 160 bis 200 m pro Sekunde) wird 8–10 Flugzeugbreiten vorgehalten.
- Stelle Serienfeuer ein. Richte die Waffe unter gleichzeitigem Druckpunktnehmen auf das Ziel. Reisse die Mündung um die geschätzten Flugzeugbreiten vor und ziehe ab (kurzer Feuerstoss von ca. 3 Schuss).
- Zielwahl: Greifen mehrere Flugzeuge an, so wird das vorderste als «Führungsflugzeug» bekämpft.

#### Einsatz der Maschinengewehre:

- Maschinengewehre stehen als Objektschutz nicht mehr als 100 m vom zu schützenden Objekt weg.
- Wirkungsreichweite der Maschinengewehre gegen Luftziele: 600 m.
- Jede Füsilierkompagnie verfügt in ihrem Material über 2 Flabstützen.
- Die Frontkompagnien geben ihre Flabstützen der Reservekompagnie ab. Alle Maschinengewehre der Reservekompagnie werden vorerst, d. h. solange die Reserve nicht eingesetzt ist, als Flab-Waffen verwendet.

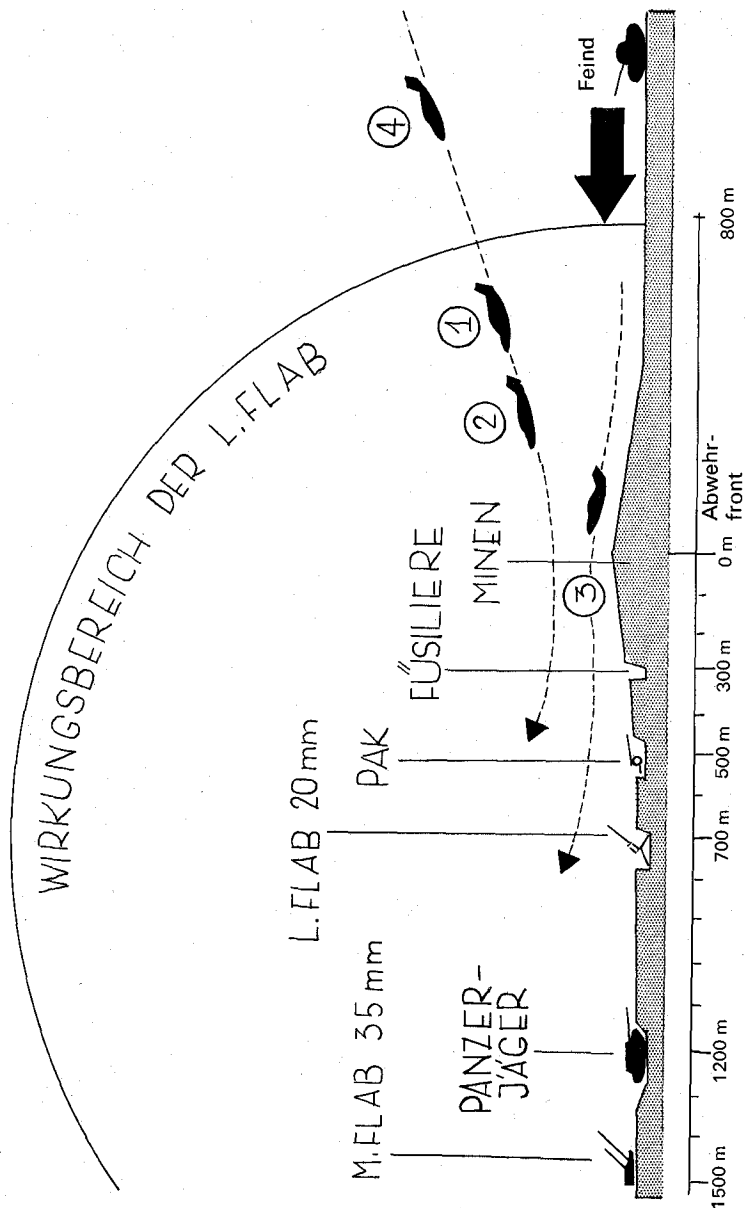
#### Munitionseinsatz:

- Im allgemeinen können tieffliegende Flugzeuge 1–2 Sekunden bekämpft werden.
- In dieser Zeit verschiessen:
  - eine leichte Flab-Kanone 20 mm: ca. 25 Schuss
  - ein Maschinengewehr: ca. 30 Schuss
  - ein Sturmgewehr: ca. 3 Schuss

FLABSCHUTZ AM VORDERN RAND DER ABWEHRFRONT

WIRKUNGSBEREICH DER M.FLAB

WIRKUNGSBEREICH DER L.FLAB



Eingliederung der leichten und mittleren Flab ins Verteidigungsdispositiv. Organisation des Flabschutzes zugunsten der Abwehrfront. Taktischer Auftrag der leichten und mittleren Flab: «Schutz der vordersten Pak-Nester und Feuerstellungen der Panzerjäger».

- Die leichte Flab übernimmt den Objektschutz gegen Tiefflieger. Um mit Kanonen, Raketen oder Feuerbomben sicher zu treffen, müssen die feindlichen Jagdbomber für ihren Waffeneinsatz entweder tief fliegen oder so nahe herankommen, dass sie sich im wirksamen Feuerbereich der leichten Flab befinden.
- Jagdbomber, welche sich in grössere Höhe oder Entfernung halten, um die leichte Flab zu überspielen, gelangen in den Wirkungsbereich der radargesteuerten mittleren Flab.
- Leichte und mittlere Flab werden nach Höhe und Distanz überlappt:
  - a) von den Flabraketen, welche Ziele im Hochanflug unter Feuer nehmen;
  - b) von Raumschutz-Jägern, welche auch weit vor der Front in allen Höhen abschirmen.
- Die sehr weit vorne stehende leichte Flab muss der Erdbeobachtung des Gegners durch Hinterhang oder leichte Mulde entzogen werden.

#### Feindmöglichkeiten:

- Die Luftwaffe ist bezüglich **Angriffsmittel** sehr flexibel. Es können zur Lösung des vorliegenden Auftrages («Vernichtung der Pak») Bomber, Jagdbomber oder bewaffnete Helikopter eingesetzt werden.
- Die Luftwaffe ist bezüglich **Waffenart** sehr flexibel. Es können zur Lösung des vorliegenden Auftrages («Vernichtung der Pak») Bordkanonen, Flugzeugraketen, Lenk Waffen, Sprengbomben oder Feuerbomben verwendet werden.
- Die Luftwaffe ist bezüglich **Angriffstaktik** sehr flexibel. Zur Lösung des vorliegenden Auftrages («Vernichtung der Pak») sind die verschiedensten Varianten denkbar. Nachstehend eine von vielen Möglichkeiten: Kampfplan: «Ablenken und Niederhalten durch Kanonenfeuer aus grosser Distanz. Vernichten durch Feuerbomben!»  
Fliegerverband Nr. 1 (4 Flugzeuge) greift aus dem Stechflug Pak und Flab mit Kanonenfeuer an. Feuereröffnung auf 1500 m Distanz.  
Fliegerverband Nr. 2 (8 Flugzeuge) greift unmittelbar nachher im extremen Tiefflug (15 bis 20 m über Boden) die Pak-Stellung mit Feuerbomben an. Bombenabwurf aus 400 m Distanz.
- Je nach Charakter des Zieles, des Umgeländes, der Bodenabwehr, der Witterung und der Tageszeit werden Flugzeugtyp, Waffenart und Angriffstaktik bestimmt.
- Gegen aufgeklärte Ziele sind Nachtangriffe (z. B. unter Verwendung von Leuchtbomben) ohne weiteres möglich.
- Wer als Erdtruppenkommandant nur eine Angriffsmöglichkeit im Auge hat und sich auf diese festlegt, wird von der Luftwaffe überspielt.

#### Legende zu Skizze auf Seite 149:

- ① — Kanonenfeuer. Gute Treffererwartung bei Feuerauslösung auf ca. 1000 m Distanz.  
— Splitterbomben. Abwurfpunkt ca. 1000 m vor dem Ziel. Abwurfhöhe ca. 600 m. Haupttrefferlage innerhalb eines Radius von 50 m.
- ② — Flugzeugraketen. Gute Treffererwartung beim Feuerauslösung auf ca. 800 m Distanz.
- ③ — Feuerbomben (NAPALM). Abwurf aus dem extremen Tiefflug. Abwurfpunkt ca. 400 m vor dem Ziel. Abwurfhöhe ca. 15—20 m.
- ④ — Bei starker Erdabwehr wird mit Kanonen und Raketen auf grössere Entfernung (1500 m und mehr) geschossen und vor Erreichen des Wirkungsbereiches der leichten Flab abgedreht. Das starke Absinken der Treffererwartung wird in Kauf genommen.  
— Wenn nicht eindeutig feststeht, dass das Angriffsziel flabungeschützt ist, wird «Niederhaltefeuer» (Bordkanonen) auf grosse Distanz geschossen. Auf günstige Schussentfernung herangekommen, wird dann das «Vernichtungsfeuer» (z. B. Raketensalve) abgegeben.  
— Bei sehr starker Flabverteidigung können auch Spezialverbände ausgeschieden werden, mit der Aufgabe, vorgängig des Hauptangriffs auf die Pak die Flab auszuscheiden.

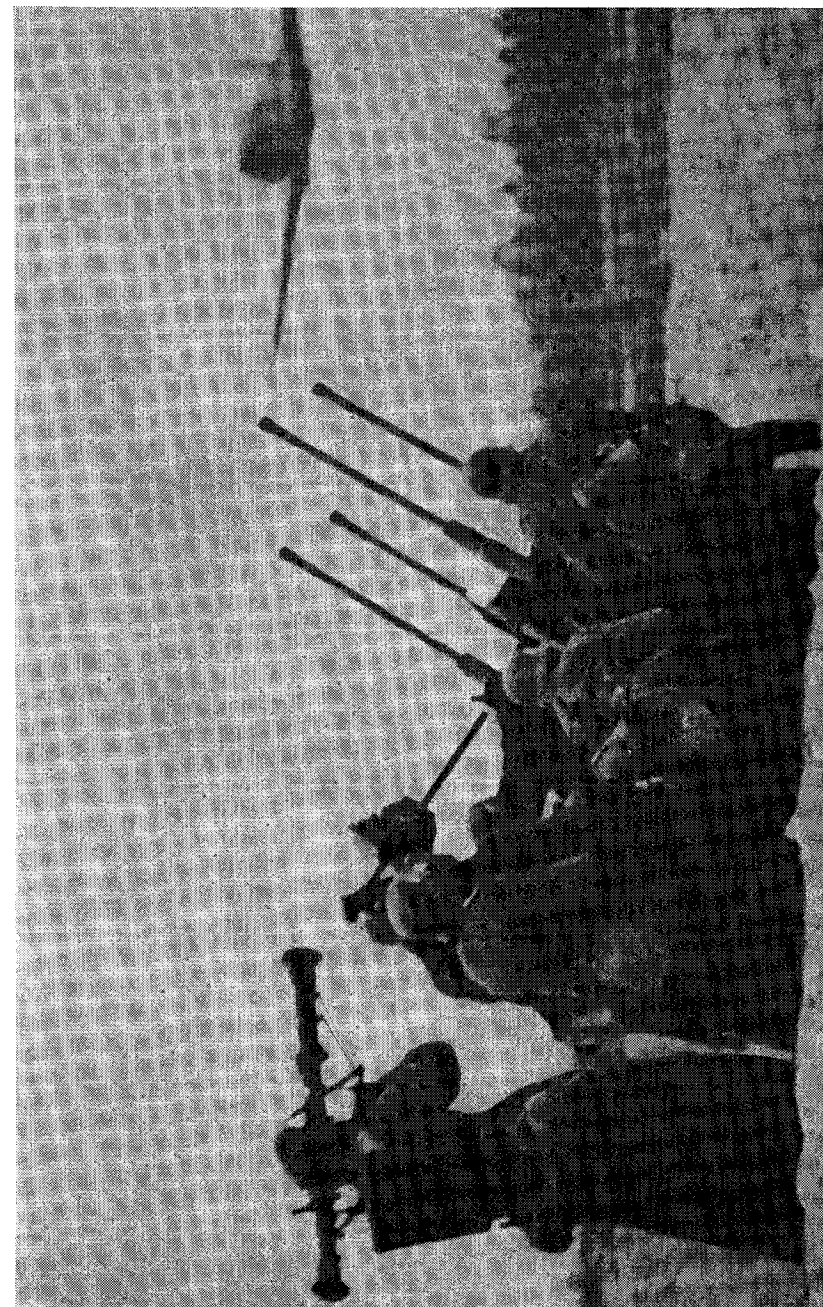


Bild aus dem Krieg: 20-mm-Flab-Geschütz (Vierling) bekämpft Tiefflieger.



Bild aus dem Krieg: Artillerie-Schiesskommandant bei der Infanterie.

# Artillerieverwendung

## Technische Angaben

### Schussweite

Praktische maximale Schussweite für Raumschiessen:	10,5-cm-Hb	10 km
	10,5-cm-Kan.	14 km
	15-cm-Hb	14 km

### Streuung

Geschützart	50%ige Längsstreuung eines Einzelgeschützes			50%ige Breitenstreuung eines Einzelgeschützes
	bis 6 km	6–10 km	über 10 km	
10,5-cm-Hb	30–50 m	50– 80 m	120 m	Auf allen Distanzen und bei allen Geschütztypen kleiner als 50 m Die Breitenstreuung fällt somit nicht in Betracht
10,5-cm-Kan.	40–50 m	50– 90 m	90–170 m	
15-cm-Hb	60–70 m	80–100 m	110–150 m	

- Die Batteriestreuung ist das 1,5fache der Einzelgeschützstreuung.
- Die Abteilungsstreuung ist das 2fache der Einzelgeschützstreuung.
- Die Kriegsstreuung ist das Doppelte der Friedensstreuung.
- Die 100%ige Streuung ist das Vierfache der 50%igen Streuung.

### Faustregel:

Totale Längsstreuung einer Abteilung	= 4 % der Schussdistanz
Totale Breitenstreuung einer Abteilung	= 4 ‰ der Schussdistanz

### Zeitbedarf für den Stellungenbezug

- Zeitbedarf zum Stellungenbezug und zum Schussbereitmachen einer Batterie unter einfachen Verhältnissen:
 

10,5-cm-Hb	20 Minuten
10,5-cm-Kan.	20 Minuten
15-cm-Hb	30 Minuten
- Der Zeitbedarf für die vollständige Schussbereitschaft einer Abteilung erfordert in einfachen Verhältnissen 1 Stunde, in schweren Verhältnissen bis zu 3 Stunden.

## Munitionswirkung 10,5-cm-Geschosse

### Stahlgranaten (St.G)

- Eignen sich vor allem zum Beschuss lebender Ziele.
- Als Momentanzünder oder Zeitzünder verschossen, ergeben sich pro Geschoss ca. 500 Splitter.
- Als Verzögerungszünder verschossen, durchschlagen sie 1–2 m Erde und anschliessend noch 60 cm Holz.
- Wirkung auf Beton: Trichter von 20 cm Tiefe und 60 cm Durchmesser.
- Wirkung auf Erde: Trichter von 1–2 m Tiefe und 3 m Durchmesser.

### Nebelgranaten (Nb.G)

- Zum Blenden feindlicher Beobachtungsposten oder Waffenstellungen.
- Für das Blenden eines Frontabschnittes von 1 km Breite während 15 Minuten Dauer benötigt man:
  - a) bei Querwind 150 Schuss;
  - b) bei Frontalwind 300 Schuss.
 Windstärken von über 7 m/Sek. verlangen 50 % mehr Munition, da der starke Wind den Nebelschleier aufreisst.

### Rauch-Brand-Granaten (Rbr.G)

- Enthalten wenig Sprengstoff und viel Phosphor. Haben neben Splitter- und Nebelwirkung auch Brandwirkung. Bei der Detonation entsteht eine helle Flamme mit Phosphorspritzern bis auf eine Entfernung von 100 m. Aus dieser bildet sich eine dichte, weisse Rauchwolke.

### Panzergranaten (Pz.G)

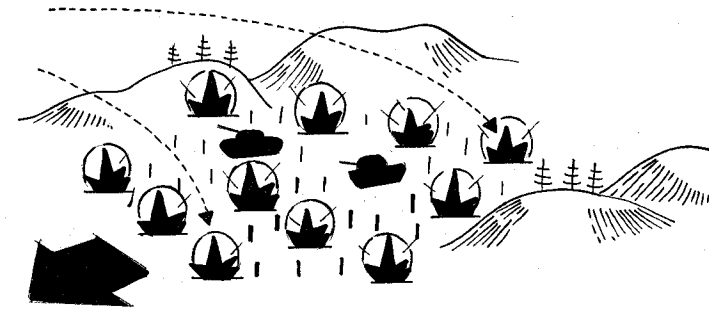
- Durchschlagen die Panzerung mittlerer Panzer bis auf eine Distanz von maximal:
  - 600 m bei 10,5-cm-Hb
  - 1500 m bei 10,5-cm-Kan.

## Munitionswirkung 15-cm-Geschosse

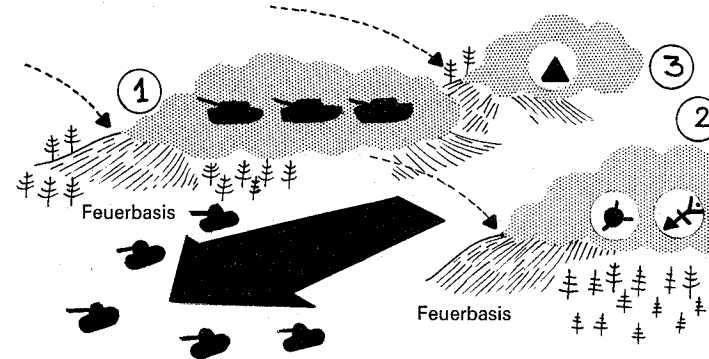
### Stahlgranaten oder Langgranaten (St.G, LG)

- Eignen sich zur Zerstörung von Unterständen und Häusern. Gute Wirkung auch gegen lebende Ziele.
- Als Momentanzünder oder Zeitzünder verschossen, ergeben sich pro Geschoss ca. 1000 Splitter.
- Als Verzögerungszünder verwendet, zerstören sie als Volltreffer jeden Feldunterstand. Hausmauern bis 1 m Dicke werden bei senkrechtem Auftreffen durchschlagen.
- Wirkung auf Beton: Trichter von 30 cm Tiefe und 1 m Durchmesser.
- Wirkung im Erdboden: Trichter von 2 m Tiefe und 3–5 m Durchmesser.

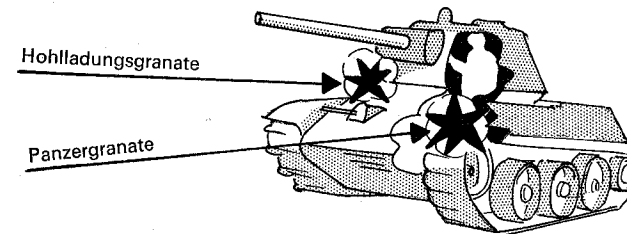
## Wahl der Geschosse



**Stahlgranaten**  
Gegen lebende Ziele, wie Infanterie, abgesessene Panzergranadiere und Panzerpioniere, werden Stahlgranaten verwendet (Splitterwirkung).



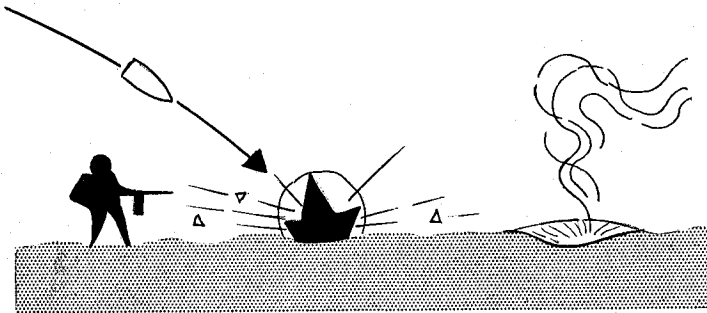
**Nebelgranaten und Rauch-/Brandgranaten**  
Gegen Beobachtungsstellen und Unterstützungsstellen werden Nebel- oder Rauch-/Brandgranaten verwendet (Blendwirkung).  
1 Unterstützungs-panzer oder Sturmgeschütze  
2 Mg, Pak, Infanteriegeschütze  
3 Beobachtungsstellen



**Panzergranaten**  
Zur Panzerabwehr im Direktschuss (Selbstverteidigung) werden  
a) Hohladungsgranaten,  
b) Panzergranaten, welche die Panzerung durchschlagen und im Innern des Panzers detonieren, verwendet.

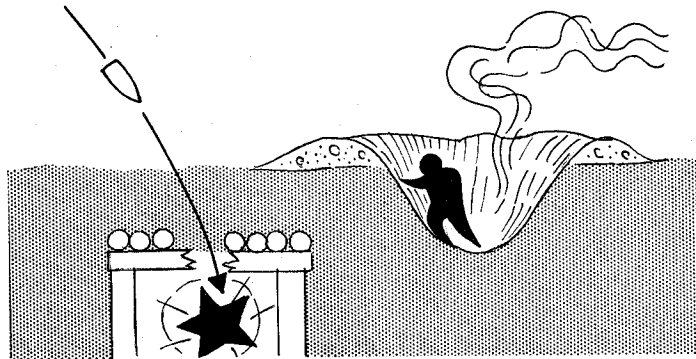


## Wahl der Zünder



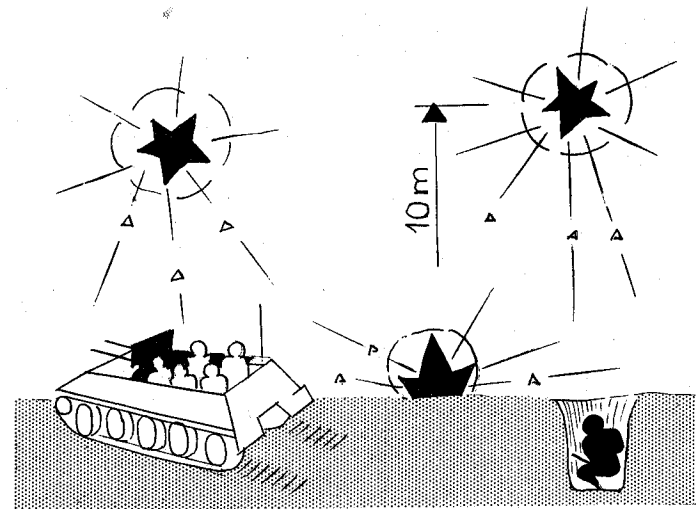
### Momentanzünder:

- Gegen lebende Ziele verwendet.
- Die Splitterwirkung des Geschosses wird maximal ausgenutzt.
- Die Splitter fegen flach über den Boden weg.
- Es entstehen nur flache Trichter, die praktisch keine Deckung bieten.



### Verzögerungszünder:

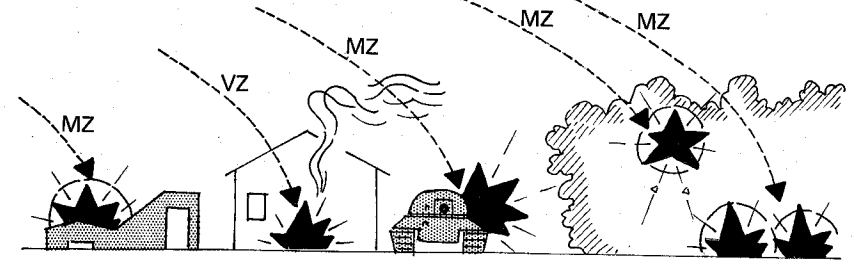
- Zur Zerstörung fester Objekte, wie Feldbefestigungen, Unterstände und Häuser, verwendet.
- Die Geschosse durchschlagen die Deckung und detonieren erst im Innern.
- Es entstehen tiefe Trichter, die gute Deckung bieten.



### Zeitzünder

- Gegen lebende Ziele angewendet.
- Die Splitterwirkung des Geschosses wird maximal ausgenutzt.
- Die Splitter schlagen von oben senkrecht in die Deckungen (Schützenlöcher, Schützenpanzer) hinein.

## RUINEN / PANZER / WALD



### Ruinen

- Die Granaten mit Verzögerungszünder (VZ) durchschlagen Wände, Dächer und Decken, bevor sie im Gebäudeinnern detonieren.
- Treffer auf Strassen, Plätze und Gärten sind am wirksamsten, wenn die Splitter waagrecht über den Boden rasieren (also Momentanzünder, MZ).
- Deshalb werden beim Beschuss von Ortschaften die Zünder immer gemischt. Wirksamste Zündereinstellung: ein Drittel MZ und zwei Drittel VZ.

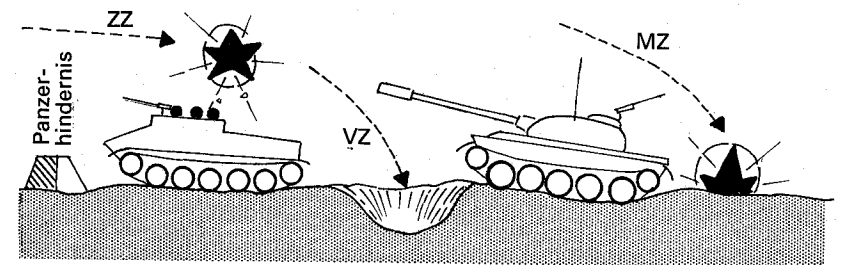
### Panzer

- Wirkung gegen Panzerfahrzeuge siehe Seite 161.

### Wald

- Zweige und dünne, elastische Äste setzen die Zünder nicht in Funktion.
- Bei lockerem Laubwald mit einer durchschnittlichen Baumhöhe von 15 m und einer Stammstärke von 25 cm werden rund ein Drittel der Granaten in den Baumkronen und zwei Drittel am Boden detonieren. Dasselbe gilt für lockeren Tannenwald.
- Wirksamste Zündereinstellung: MZ.

## ROLLENDE MECH.-ANGRIFFE



### Rollende mechanisierte Angriffe

- Zeitzünder detonieren ca. 10 m über Boden. Die Splitter schlagen senkrecht von oben in die «Deckungen» hinein (offene Lucken von Kampfpanzern, Mannschaftsräume von Schützenpanzern).
- Momentanzünder fetzen die Splitter waagrecht über den Boden und fassen absitzende Panzergrenadiere oder ausbootende Panzerbesatzungen.
- Verzögerungszünder erzeugen Trichter von 1–2 m Tiefe und 3 m Durchmesser. In genügender Dichte verschossen, entstehen Trichterfelder, die eine Bewegung von Raupenfahrzeugen stark erschweren.
- Deshalb werden beim Beschuss rollender mechanischer Angriffe die Zünder immer gemischt. Wirksamste Zündereinstellung: ein Drittel ZZ, ein Drittel MZ, ein Drittel VZ.
- Ein mit 15 km/h rollendes Panzerfahrzeug benötigt für das Durchfahren eines Artillerie-Feuerfeldes von 200 m Tiefe rund 50 Sekunden. Das Fahrzeug ist deshalb nur kürzeste Zeit im wirksamen Feuerbereich. Wir sehen sofort den grossen Wert von Panzerhindernissen, vor denen die Fahrzeuge auflaufen und dann mit Feuer zerschlagen werden.

### Feuergeschwindigkeit

Einzelfeuer:	10,5-cm-Hb	2 Schuss pro Minute
	10,5-cm-Kan.	2 Schuss pro Minute
	15-cm-Hb	1/2 Schuss pro Minute
Schnellfeuer:	10,5-cm-Hb	6 Schuss pro Minute
	10,5-cm-Kan.	6 Schuss pro Minute
	15-cm-Hb	3 Schuss pro Minute

### Munitionsverbrauch

Schnellfeuer dürfen nur ausnahmsweise länger als 3 Minuten dauern (Rohrerhitzung, Rohrabnutzung). Niederhaltefeuer (Einzelfeuer) sollen nur ausnahmsweise länger als 15 Minuten dauern (Munitionsverbrauch).

Geschützttyp	Schuss pro Rohr in 1 Minute		Schuss pro Batterie in 1 Minute		Schuss pro Abt. in 1 Minute	
	EF	SF	EF	SF	EF	SF
10,5-cm-Hb und 10,5-cm-Kan.	2	6	12	36	36	108
15-cm-Hb	1/2	3	2	12	6	36

1 Batterie: 6 Geschütze

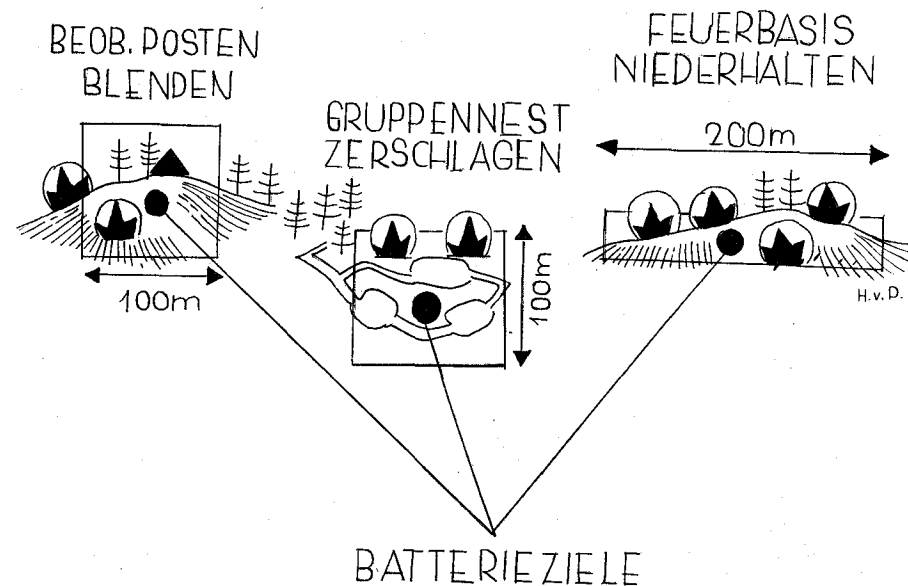
1 Abteilung: 10,5-cm-Hb und 10,5-cm-Kan. = 18 Geschütze. 15-cm-Hb = 12 Geschütze

EF = Einzelfeuer, SF = Schnellfeuer

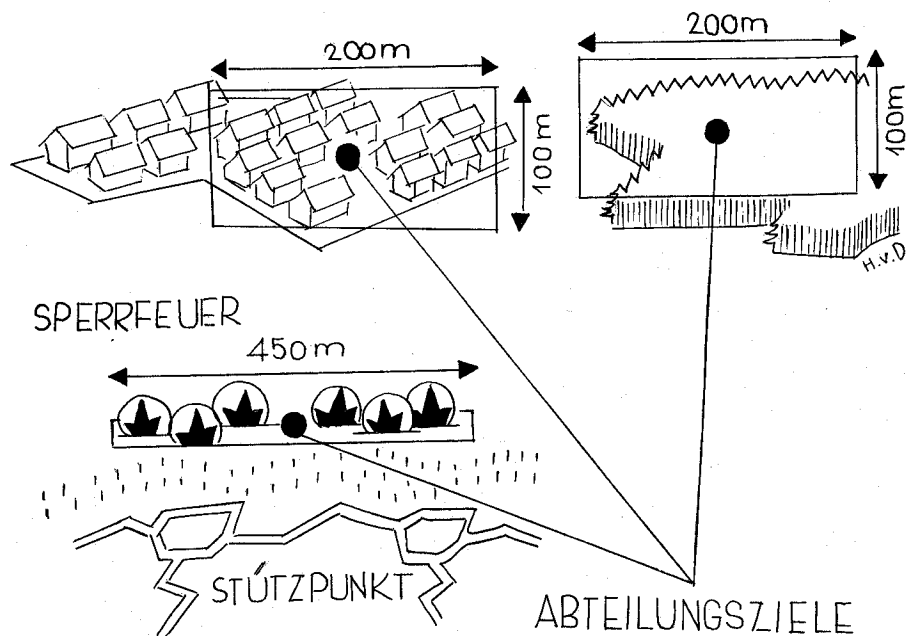
### Zeitbedarf für die Feuerauslösung

Art der Vorbereitung der Feuer	Batterie oder Abteilung	Artillerie-Gruppe
Abrufbereite Feuer (auch Notfeuer) Geschütze gerichtet und geladen	1 Minute	1–2 Minuten
Bereits geschossene oder gerechnete Feuer	3 Minuten	3–5 Minuten
Feuertransport für ein Feuer, das in der Nähe (bis 500 m) von einem schon geschossenen Feuer liegt	5 Minuten	5–10 Minuten
Für die Erfüllung vollständig neuer Feueraufträge. Sei es mit Einschüssen oder auf rechnerischer Grundlage	10 Minuten	10–15 Minuten

Hierbei ist die «Anforderungszeit» nicht inbegriffen, die es braucht, bis das Feuerbegehren behandelt und beantwortet ist (Dauer: in der Regel 10–15 Minuten).



## BEREITSTELLUNG ZERSCHLAGEN



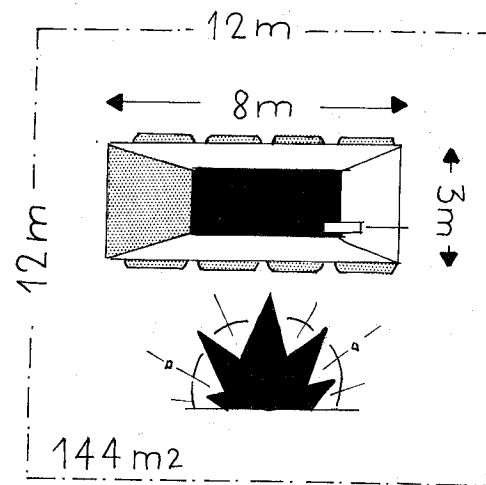
### Feuerkonzentration

- Beim Artilleriefeuer sind die **ersten, überraschend** einschlagenden Granaten, die dem Infanteristen keine Zeit lassen, Deckung zu suchen und zu finden, die gefährlichsten. Wenn die Leute erst einmal Deckung haben – was sehr rasch der Fall ist – können sie nurmehr von Zufallstreffern erwischt werden. Für die Artillerie heisst das, bei überraschendem, gutliegendem Feuer haben die in den ersten 15–20 Sekunden ankommenden Granaten mehr Wirkung als 50mal mehr Geschosse, die später noch auf das gleiche Ziel abgegeben werden. Daher: «Grosse Feuerschläge mit vielen Rohren, aber wenigen Schüssen pro Rohr!»

Dieser Grundsatz deckt sich zugleich noch mit den Forderungen der Tarnung (Fliegerbeobachtung, Schallmessung, Radareinmessung usw.).

- Benötigt wird in der Regel eine Feuertichte von 1 Schuss auf eine Fläche von 12×12 m.
- Auf Ziele mit kleinerer Ausdehnung als 1 Hektare (100×100 m) wird mit einer Batterie geschossen.
- Auf Ziele von 1–3 Hektaren Fläche wird in der Regel mit einer Abteilung geschossen. Auf Ziele von mehr als 3 Hektaren Fläche wird in der Regel mit mehreren Abteilungen geschossen.

Ziel- ausdehnung	Benötigte Anzahl Granaten (Damit man auf eine Fläche von 12×12 m 1 Ge- schoss erhält)	Zeitbedarf für das Verschiessen der be- nötigten Zahl Granaten im Schnellfeuer		
		Batterie 6 Geschütze	Abteilung 18 Geschütze	Art. Regiment 36 Geschütze
100×100 m	70	2 Minuten	45 Sekunden	–
100×200 m	140	4 Minuten	1½ Minuten	½ Minute
100×300 m	210	6 Minuten	2 Minuten	1 Minute
300×500 m	1000	–	10 Minuten	5 Minuten



## GENÜGENDE FEUERDICHTE

In der Abwehr ist das Artilleriefeuer genügend dicht, wenn auf eine Fläche von 12×12 m (144 m<sup>2</sup>) ein Geschoss Kaliber 10,5 cm fällt.

- Für lebende Ziele wie abgessene Panzergrenadiere oder Panzerpioniere ist die Wirkung vernichtend.
- Für Schützenpanzer: Ein russischer Schützenpanzer BTR 60 misst ca. 3×8 m = 24 m<sup>2</sup>.  
a) Ein Volltreffer ist durchaus möglich. Dieser bedeutet die sichere Vernichtung des Fahrzeuges.

b) Ein Nahtreffer in 4–5 m Entfernung ist sicher. Dieser bedeutet eine mehr oder weniger starke Beschädigung des Fahrzeuges.

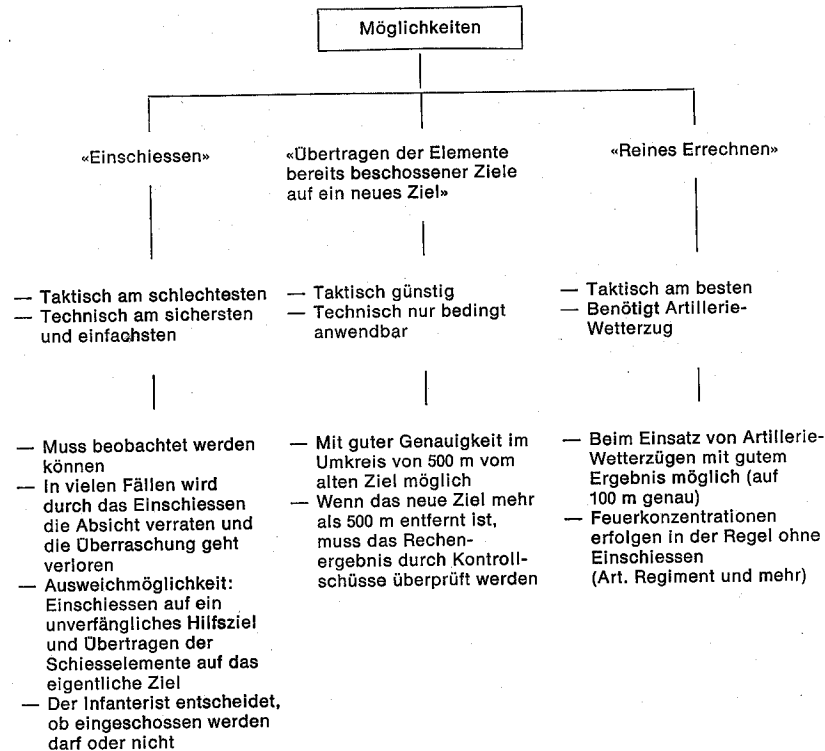
- Für Panzer: Nahtreffer haben wenig oder keine Wirkung. Volltreffer beschädigen Antennen, Periskope, Infrarot-Geräte, Werkzeugkästen, Zusatz-Treibstoffbehälter usw.

### Munitionseinsatz

- Einerseits müssen wir mit unsern Munitionsbeständen sparsam umgehen, andererseits hat nur ein mit genügend Munition geschossenes Feuer Wirkung. Feuer mit ungenügender Schusszahl sind reine Munitionsverschwendung. Dies beschränkt die Zahl der Feueraufträge an die Artillerie.

- Sparsamer Munitionseinsatz, d. h. wenig Feuerbegehren im täglichen Kampf, liegen in deinem Interesse. Nur so kann dann in entscheidenden Momenten wirklich massiv geschossen werden.
- Verlange keine Artilleriefeuer, wenn das Ziel mit andern Waffen ebensogut bekämpft werden kann, oder wenn die Wirkung des betreffenden Gegners durch geschicktes Verhalten deinerseits herabgemindert werden kann.
- In der Regel wird festgelegt, wieviel Munition für eine bestimmte Aktion oder während einer bestimmten Zeit zur Verfügung steht.

### Einschiessen



### Bezeichnung der Artilleriefeuer

Es werden folgende Begriffe verwendet: Feuerschlag, Niederhaltefeuer, Störungsfeuer, Sperrfeuer, Zerstörungsfeuer, Blendfeuer, Notfeuer, Feuerprogramm.

Feuerschlag	<p>Zweck: Gegner seelisch und materiell niederhämmern. Hohe Verluste an Menschen und Material zufügen.</p> <p>Ziele: Zerschlagen einer feindlichen Angriffsbereitstellung. Eigene Sturm Vorbereitung.</p> <p>Art: Überfallartige Feuereröffnung. Schnellfeuer. Einsatz einer Höchstzahl von Rohren. Kurze Feuerdauer (maximal 3 Minuten).</p>
Niederhaltefeuer	<p>Zweck: Gegner während einer wichtigen Kampfphase in Deckung zwingen und an der Bedienung der Waffen hindern.</p> <p>Ziele: Beobachtungsposten, Waffenstellungen.</p> <p>Art: Beginn mit 1–2 Lagen Schnellfeuer, dann langsames Nähen des Feuers. Lange Feuerdauer (maximal 15 Minuten). Batterie- oder abteilungsweise geschossen.</p>
Sperrfeuer	<p>Zweck: Zeitlich begrenzter Feuerriegel knapp vor die eigenen Stützpunkte zur Abwehr eines Angriffs. Dem Feind weitem Geländegewinn erschweren.</p> <p>Ziele: Feuer gegen feindliche Angriffsspitzen oder gegen die nachfließenden hintern Staffeln.</p> <p>Art: Schnellfeuer. Feuerriegel. Das Feuer mehrerer Batterien nebeneinander gelegt. Kurze Feuerdauer (nicht über 3 Minuten).</p>
Störungsfeuer	<p>Zweck: Beunruhigung des Gegners. Behinderung seiner Bewegungen (besonders bei Nacht).</p> <p>Ziele: Nachschubwege, belegte Ortschaften und Wälder.</p> <p>Art: Einzel- oder Schnellfeuer. Unregelmässige Schussfolge. Abwechslungsreich gestaltet, so dass der Gegner immer wieder neu überrascht wird.</p>
Zerstörungsfeuer	<p>Zweck: Zerstören von Material oder Einrichtungen.</p> <p>Ziele: Einzelne Gebäude, Brücken, Stellungsteile, Waffen.</p> <p>Art: Genaue Beobachtung nötig. Zerstörungsfeuer können nie auf maximale Schussdistanz geschossen werden, da höchste Präzision notwendig. Werden durch eine Batterie oder sogar durch Einzelgeschütze geschossen. Die Feuerintensität (Zeitfaktor) spielt eine geringe Rolle. Es kommt vor allem auf die Genauigkeit an, d. h. man muss Volltreffer erzielen. Sehr hoher Munitionsaufwand (Rendement oft fraglich).</p>
Blendfeuer	<p>Zweck: Ausschalten feindlicher Beobachtungsposten oder Waffenstellungen in entscheidenden Gefechtsphasen. Feuer gegen feindliche Panzerangriffe.</p> <p>Art: Munition: Nebelgranaten oder Rauchbrandgranaten. Das Wirkungsschiessen besteht im Bilden (2 Schnellfeuerlagen) und Unterhalten der Nebelwand (langsameres Feuer, ca. 6 Schuss pro Minute).</p>

### «Notfeuer»

- Notfeuer sind auf wichtige, aber eng begrenzte Räume eingerichtet.
- Notfeuer werden dort vorbereitet, wo der Gegner überraschend nahe vor die Stellungen gelangen kann oder unmittelbar davor liegt.
- Notfeuer bezwecken in der Regel das Zerschlagen nahe vor der Front liegender Sturmtruppen.
- Notfeuer liegen so nahe als möglich vor den eigenen Stellungen. Nottfalls werden auch einzelne Kurzschüsse in die eigenen Reihen in Kauf genommen.
- Notfeuer werden immer eingeschossen.
- Notfeuer sind starr und stets mit grossem Munitionsaufwand verbunden. Dauer der Notfeuer und Munitionsmenge werden vom oberen Führer bestimmt. Notfeuer bestehen in der Regel aus einem Schnellfeuer von 2 Minuten Dauer (72 Schuss pro Batterie). Sie können nötigenfalls wiederholt werden.
- Notfeuer sind ein Teil des Feuerprogramms und werden auf Anforderung oder nach bestimmten Zeichen ausgelöst (z. B. rote Signalarakete aus dem Raume Kuppe 831).
- Alle Unterführer in vorderster Front (Subalternoffiziere und Unteroffiziere) werden über die Notfeuer sowie die Art ihrer Auslösung orientiert.
- Notfeuer können in einer Minute ausgelöst werden. Wenn kein anderer Auftrag vorliegt, sind diese Feuer an den hierfür bestimmten Geschützen dauernd eingestellt und die nötige Munition liegt griffbereit.
- Für Notfeuer muss kein Feuerbegehren gestellt werden. Sie haben die Priorität vor allen andern Feuern. Wenn beim Eintreffen des Notfeuerrufes gerade ein anderes Ziel beschossen wird, muss dieser Feuerauftrag unterbrochen werden.
- Eine Haubitzbatterie kann ca. 150 m wirksam decken. Eine Artillerieabteilung vermag deshalb nur wenige Notfeuerräume zu schützen. Sie kann maximal 3 Notfeuer übernehmen (eines pro Batterie). Auf jedes Frontbataillon trifft es somit 1–2 Notfeuer.
- Nur DU-Artillerie schießt Notfeuer.
- Notfeuer müssen der Kampfentwicklung angepasst werden. Man darf sich nicht scheuen, diese immer wieder zu verlegen.

### «Feuerprogramm» (auch «Gegenfeuerplan» oder «Feuer-Gegenvorbereitung» genannt)

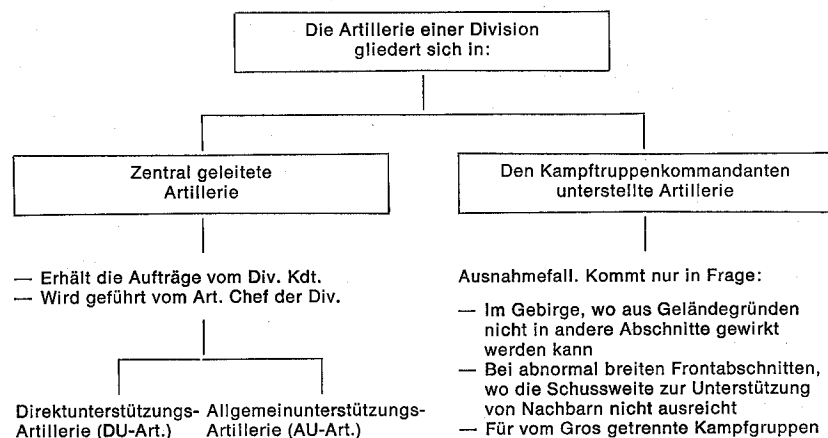
- Der Artilleriechef der Division stellt das Feuerprogramm auf.
- Das Feuerprogramm setzt erst im schweren Kampf nach ausserordentlich heftiger feindlicher Feuervorbereitung ein, wenn Beobachtung und Übermittlung des Verteidigers versagen.
- Das Feuerprogramm soll herankommende feindliche Reserven stoppen, wichtige Feuerbasen niederhalten und die Beobachtung blenden.
- Die ausgewählten Zielräume umfassen: wahrscheinliche feindliche Bereitstellungsräume und wahrscheinliche Vorwärtsbewegungen (Achsen).
- Das Feuerprogramm wird durch den höchsten Artilleriekommandanten ausgelöst, der noch Verbindung zu den Geschützen hat.

- Vor- und Nachteile des Feuerprogramms:
  - Vorteile: Trotz Unterbrechung von Beobachtung und Verbindung kann unverzüglich mit Artillerie zurückgeschlagen werden.
  - Nachteile: Starke Fixierung der zeitlichen und örtlichen Feuerwirkung, ohne Rücksicht auf die tatsächlichen Bewegungen des Angreifers (Gefahr des Ins-Leere-Schiessens und damit der Munitionsverschwendung).
- Sobald wieder sichere Meldungen eingehen, tritt aktive Feuerleitung an Stelle des Feuerprogramms (beobachtetes Schiessen).
- Bei ausgedehntem feindlichem Nebeleinsatz (Raumvernebelung) bildet das Feuerprogramm ebenfalls die einzige Möglichkeit, die Artillerie trotzdem noch zur Wirkung zu bringen.



Bild aus dem Krieg: Geschütz beim Feuern.

## Die Gliederung der Artillerie im Kampf



Der Divisionskommandant ist immer bestrebt, die Masse der Artillerie in seiner Hand zu behalten, um konzentriert in jene Räume zu wirken, wo momentan der Schwerpunkt liegt.

### Die zentral geleitete Artillerie

Die «Direkt-Unterstützungsartillerie»

- Die DU-Artillerie umfasst die einer Kampfgruppe zur unmittelbaren Zusammenarbeit zugewiesenen Artilleriesverbände.
- Die DU-Artillerie bekämpft Ziele, die sich in der Interessensphäre der Infanteriezüge, Kompagnien und Bataillone befinden.
- Der Infanterie-Regimentskommandant kann zum vorneherein mit dem Feuer der DU-Artillerie rechnen, ohne Feuerbegehren an seinen Vorgesetzten stellen zu müssen.
- Die DU-Artillerie bleibt Bestandteil der zentral geleiteten Artillerie. Der Divisionskommandant hat somit die Möglichkeit, ihr Feuer für eigene Zwecke zu beanspruchen. Selbstverständlich setzt er sich nur in dringenden Fällen über die Bedürfnisse des betreffenden Infanterieregiments hinweg.
- Die DU-Artillerie besteht in der Regel aus 10,5-cm-Hb.
- Die Zielausdehnung ist meist gering, so dass das Feuer einer Abteilung genügt. Die Feuer der DU-Artillerie werden entsprechend der kleinen Zielausdehnung beobachtet und korrigiert.
- Ein Stellungswechsel der DU-Artillerie bedarf der Bewilligung des Divisionskommandanten.

### Die «Allgemein-Unterstützungsartillerie»

- Die AU-Artillerie ist die Führungswaffe des Divisionskommandanten.
- Primär wirkt sie in Räume, die für die Division als Ganzes entscheidend sind. Sekundär kann sie das Feuer der DU-Artillerie verstärken.
- Die Infanterie-Regimentskommandanten können nicht mit dem Feuer der AU-Artillerie rechnen. Es besteht lediglich die Möglichkeit, deren Feuer beim Divisionskommandanten anzufordern.
- Die AU-Artillerie besteht in der Regel aus 10,5-cm-sch.-Kanonen oder 15-cm-Haubitzen.
- Bei den Zielen der AU-Artillerie handelt es sich ausnahmslos um Flächenziele. Hierzu wird zur Erzielung von Massenfeuer eine möglichst grosse Zahl von Rohren zusammengefasst (möglichst viele Abteilungen der DU- und AU-Artillerie). Dadurch ist die Artillerie in der Lage, gewaltige Schläge auszu-teilen. Bei den Massen-Feuerschlägen geht es hauptsächlich um die zeitgerechte Auslösung. Sie werden in der Regel nicht beobachtet und korrigiert. Massen-Feuerschläge haben ausser ihrer grossen materiellen und moralischen Wirkung den Vorteil ausgezeichneter Tarnung gegen feindliche Schallmessung sowie Radar- und Luftbeobachtung. Pro Rohr wird häufig nur 1 Schuss abgegeben. Das bloss einmalige Aufblitzen verrät praktisch nichts.

### Die den Kampfgruppenkommandanten unterstellte Artillerie

- Unterstellte Artillerie geht ganz in die Hand des untern Führers über, der sie nach eigenem Ermessen einsetzen kann und auch für den Nach- und Rück-schub verantwortlich ist. Sie ist damit dem Einfluss des Divisionskomman-danten entzogen.

\* \* \*

Zusammenfassung:

- Man unterscheidet grundsätzlich 3 Unterstellungsverhältnisse:
  - a) «Unterstellt»;
  - b) «zur unmittelbaren Zusammenarbeit zugewiesen»;
  - c) «Feuer zur Verfügung gestellt».
- Unterstellt: Der Infanterieführer kann mit der Artillerie umgehen, wie wenn es z. B. ein Minenwerferzug wäre.
- Zur unmittelbaren Zusammenarbeit zugewiesen (in der Regel eine Abteilung zum Infanterie-Regiment): Der Infanterie-Regimentskommandant kann über das Artilleriefeuer verfügen, bis der Divisionskommandant die Artillerie für dringendere Aufgaben braucht.
- Feuer zur Verfügung gestellt: Das Feuer wird für eine bestimmte, örtlich und zeitlich genau festgelegte Aufgabe zur Verfügung gestellt (z. B. Unterstützung eines Handstreiches, Vorbereitung eines Gegenangriffs usw.).

# Das Artilleriedispositiv

- Das Dispositiv jedes Artillerieverbandes besteht aus
  - Wirkungsraum
  - Beobachtungsorganisation
  - Stellungsraum (auch «Artillerieraum» genannt)
  - Verbindungen

## Der Wirkungsraum

- Der Wirkungsraum wird vom Führer befohlen, dem Artillerie unterstellt ist. Er umfasst das Gebiet, in dem sich der Kampf abspielen wird.
- Die Umschreibung des Wirkungsraumes erfolgt durch die Angabe von
  - Kurzschuss
  - Langschuss
  - Grenze rechts
  - Grenze links
 Zur Bezeichnung dieser Grenzen werden am besten markante Geländebezeichnungen verwendet (z. B. Kreten, Fluss- und Bachläufe, Strassen, Orts- und Waldränder usw.).
- Ist der vorgeschriebene Wirkungsraum so gross, dass er nicht aus einer Stellung heraus erfasst werden kann, wird er in einen Haupt- und in einen Nebenwirkungsraum unterteilt.
- Der Hauptwirkungsraum (Primärwirkungsraum) ist derjenige Raum, in welchem der Artillerieverband bereitgestellt wird und in welchem die Feueröffnung ohne Verstellen der Geschütze und ohne Zeitverlust möglich ist. In den Nebenwirkungsraum (Sekundärwirkungsraum) ist ein Schiessen erst nach Abdrehen oder Verstellen der Batterien oder Abteilungen möglich. Diese Umstellung braucht Zeit!

### Bildlegende:

#### Feuer auf weite Entfernung:

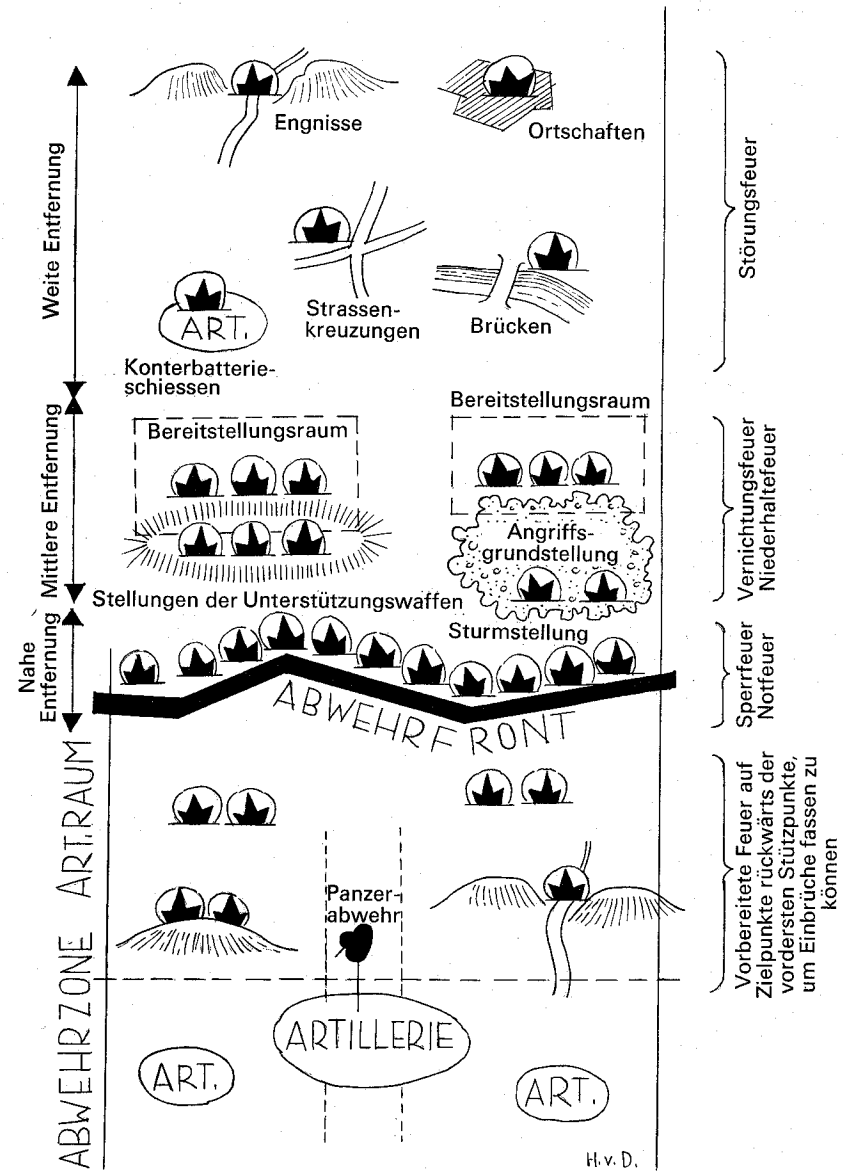
- Fernfeuer, geschossen in Form von «Störungsfeuer».
- Zweck: Verzögerung der feindlichen Bewegungen auf grosse Distanz. Beunruhigung des Gegners.
- Zielauswahl: nach Geländekenntnis, Kartenstudium, Fliegerbild, Aufklärungsergebnissen. Fliegermitwirkung für Zielauswahl und Feuerleitung ist erwünscht.
- Fernfeuer werden durch die AU-Artillerie aus «Arbeitsstellungen» heraus geschossen. Zur Erhöhung der Reichweite oder Vergrösserung der Treffgenauigkeit werden einzelne Batterien oder Abteilungen vorgezogen.

#### Feuer auf mittlere Entfernung:

- Zweck: Zerschlagen feindlicher Bereitstellungen. Niederhalten feindlicher Unterstützungswaffen.
- Geschossen in Form von «Feuerschlägen» und «Niederhaltefeuer» durch das Gros der Artillerie aus den «Grosskampfstellungen» heraus.
- Hier soll im Idealfall der feindliche Angriff im Keime erstickt werden.

#### Feuer auf nahe Entfernung:

- Zweck: Zerschlagen des Gegners in der Sturmstellung. Spätestens hier soll der feindliche Angriff zusammenbrechen.
- Geschossen in Form von «Feuerschlägen» oder «Sperrfeuer».



## Die Beobachtungsorganisation

- Mit ihr soll erreicht werden:
  - a) Gefechtsfeldüberwachung, d. h. das Erkennen und Überwachen der eigenen und feindlichen Truppen;
  - b) Beobachten des Schiessens (Feuerleitung).
- Die DU-Artillerie stellt die Beobachtungsorganisation für die eigentliche Frontbeobachtung. Die AU-Artillerie stellt die Beobachtungsorganisation für Fernfeuer, Feuer in die Tiefe der Abwehrzone und Flankenfeuer.
- Pro Artillerieabteilung stehen 9 Schiesskommandantentrupps zur Verfügung. Jedes Frontbataillon kann daher mit der Zuteilung von 3 Schiesskommandantentrupps rechnen.
- Ein dichtes Netz vorgeschobener Schiesskommandanten in den vordersten Stützpunkten ist im Grosskampf ebenso wichtig wie einige maximale rückwärtige Beobachtungsstellen.
- Dieses engmaschige Beobachtungsnetz wird während ruhigen Stunden immer wieder eingespielt.
- Die Artilleriebeobachtungsorganisation hilft den Infanteriekommandanten bei der Beobachtung des Gefechtsfeldes. Sie ist hierzu geschult und verfügt über gute Beobachtungsinstrumente.
- Die Schiesskommandanten bei der Infanterie schießen auf Anforderung der Infanterie oder auf Grund eines taktischen Auftrages selbständig.

## Die Verbindungen

- Die Verbindungen spielen beim Einsatz der Artillerie die entscheidende Rolle.
- In der Verteidigung ist das Hauptverbindungsmittel der Telefondraht. Sämtliche Telefonverbindungen sind mit Funk überlagert.

Bildlegende:



Füsilier-Bataillonskommandant



Füsilier-Kompaniekommandant



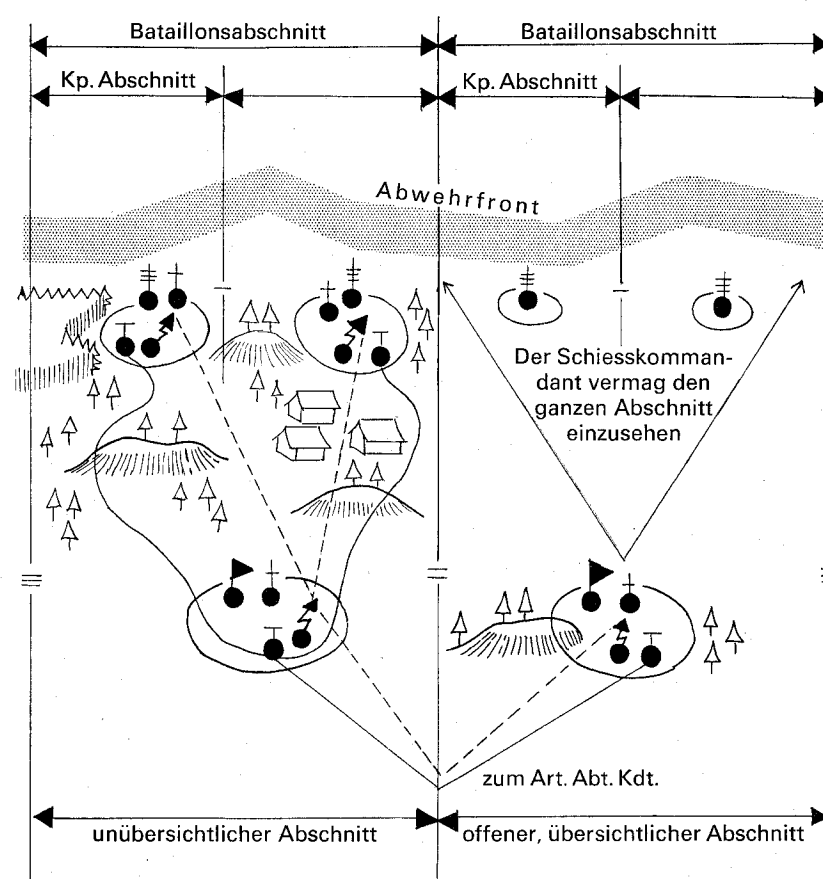
Artillerie-Schiesskommandant



Funkverbindung



Telefonverbindung



H. V. D.

### Beobachtungsorganisation Im Normalfall

In unübersichtlichem Gelände oder verworrenen Kampflagen werden den Kdt. der Frontkompanien Art.-Schiesskommandanten zugeteilt.

### Beobachtungsorganisation Im Ausnahmefall

In sehr übersichtlichem Gelände steht nur ein Schiesskommandant beim Füs. Bat. Kdt. Bei der grossen Abschnittsbreite (bis zu 3 km) und der Tendenz, die Abwehrfront in unübersichtliches Gelände zu verlegen, wird diese Lösung die Ausnahme bilden!

## Der Stellungsraum

- In der Verteidigung bezieht die Artillerie ihre Stellungen weit zurück, um
  - a) möglichst grosse Teile der Front mit ihrem Schwenkbereich erfassen zu können;
  - b) bei feindlichen Einbrüchen die Infanterie ohne Stellungswechsel weiter unterstützen zu können;
  - c) den Stellungsraum dem feindlichen Konterbatteriefeuer besser entziehen zu können.



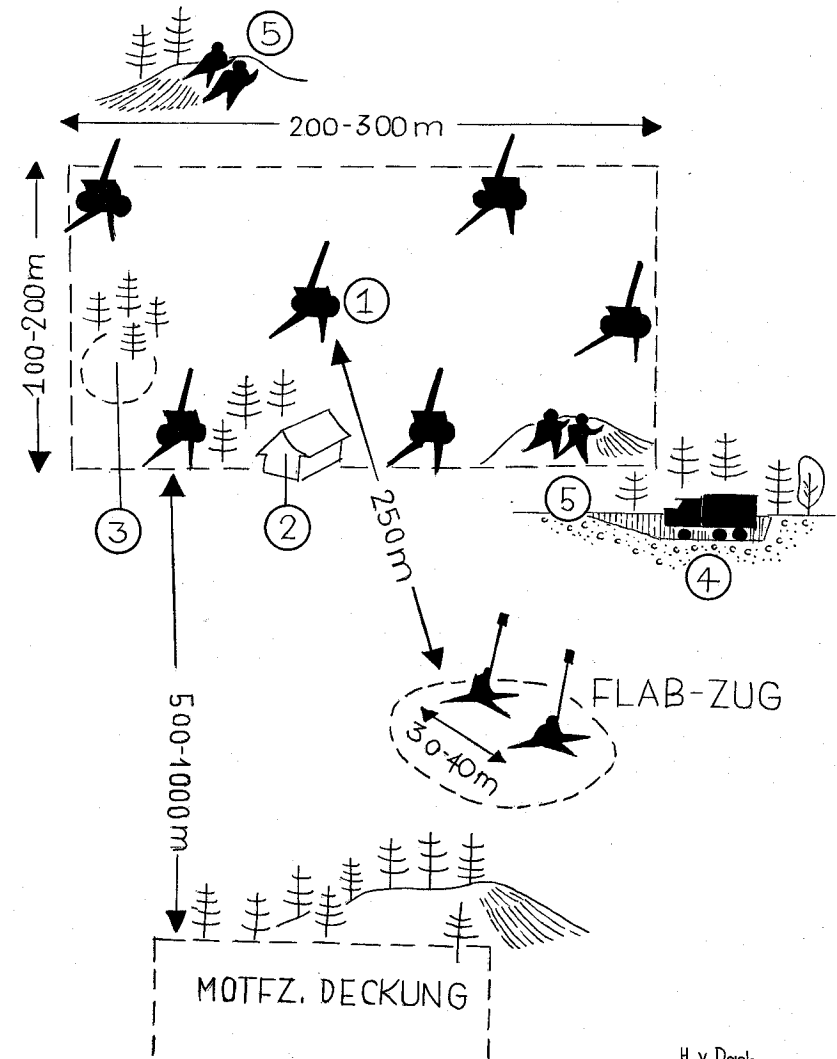
- Die Artillerie muss mit dem Gros den Raum vor der Abwehrfront in einer Tiefe von 2-3 km noch erreichen können.  
Der Langschuss muss bis vor die eigene Sicherungslinie reichen. Ebenso in die feindlichen Bereitstellungsräume und Feuerbasen der schweren Infanteriewaffen.
- Die vordersten Artillerieabteilungen stehen 6-7 km hinter der Abwehrfront, die hintersten ca. 10 km.
- Die Artilleriestellungen werden so gewählt, dass die Geschütze in kurzer Zeit um 90-180° geschwenkt werden können.
- Die Geschütze dürfen nicht zu nahe hinter Höhen oder Waldrändern aufgestellt werden. Sie haben sonst kein Schussfeld gegen Panzer. Jede Batterie muss vor sich 300-600 m freies Schussfeld haben.
- Die Abteilungen werden so weit auseinander aufgestellt, dass ein einzelnes Atomgeschoss nicht mehr als eine Abteilung vernichten kann (Mindestabstand zwischen den nächsten Geschützen zweier Abteilungen 3 km!).
- Wechselstellungen werden vorbereitet. Aus diesen müssen dieselben Aufgaben erfüllt werden können wie aus der Hauptstellung. Wechselstellungen ganzer Abteilungen sind 5-6 km von der alten Feuerstellung abgesetzt.
- Die Artillerie organisiert eine Nahbeobachtung im Umkreis von 1-2 km um die Geschütze.
- Es werden Scheinstellungen angelegt, aus denen gelegentlich mit Einzelgeschützen geschossen wird. Scheinstellungen bezwecken Täuschung und Feuerzersplitterung des Feindes.
- Derstellungsraum der Artillerie umfasst: Hauptstellung, Wechselstellung, Scheinstellungen, Stellungen von Arbeitsgeschützen.
- Die Grösse der Stellungsräume beträgt:  
Batteriestellung 200x300 m.  
Abteilungsstellungsraum 1-3 km<sup>2</sup> (d. h. einen Kreis von 600-1000 m Radius).
- Die Wahl des Stellungsraumes: Die Artilleriestellungen richten sich in erster Linie nach dem Wirkungsraum. In zweiter Linie nach den Bedürfnissen der Panzerabwehr. Teile der Artillerie müssen an oder auf der wahrscheinlichsten Panzerdurchbruchachse liegen.
- Vor dem Stellungsraum verläuft
  - a) ein durchlaufendes Panzerhindernis;
  - b) die Artillerieschutzstellung.
- Im Artilleriestellungsraum befinden sich
  - a) Teile der mobilen leichten Flab-Abteilung der Division (Verstärkung der Artillerie-Flab);
  - b) Teile der mittleren Flab.

#### Bildlegende «Batteriestellungsraum»

Die 6 Geschütze einer Batterie werden auf einer Fläche von 100x200 m (in extrem offenem Gelände 200x300 m) unregelmässig und unter Ausnützung natürlicher Deckungen aufgestellt. Die Batteriestellung soll von der Feindseite her nicht eingesehen und von gegnerischen Panzern aus Entfernung von über 500 m nicht beschossen werden können.

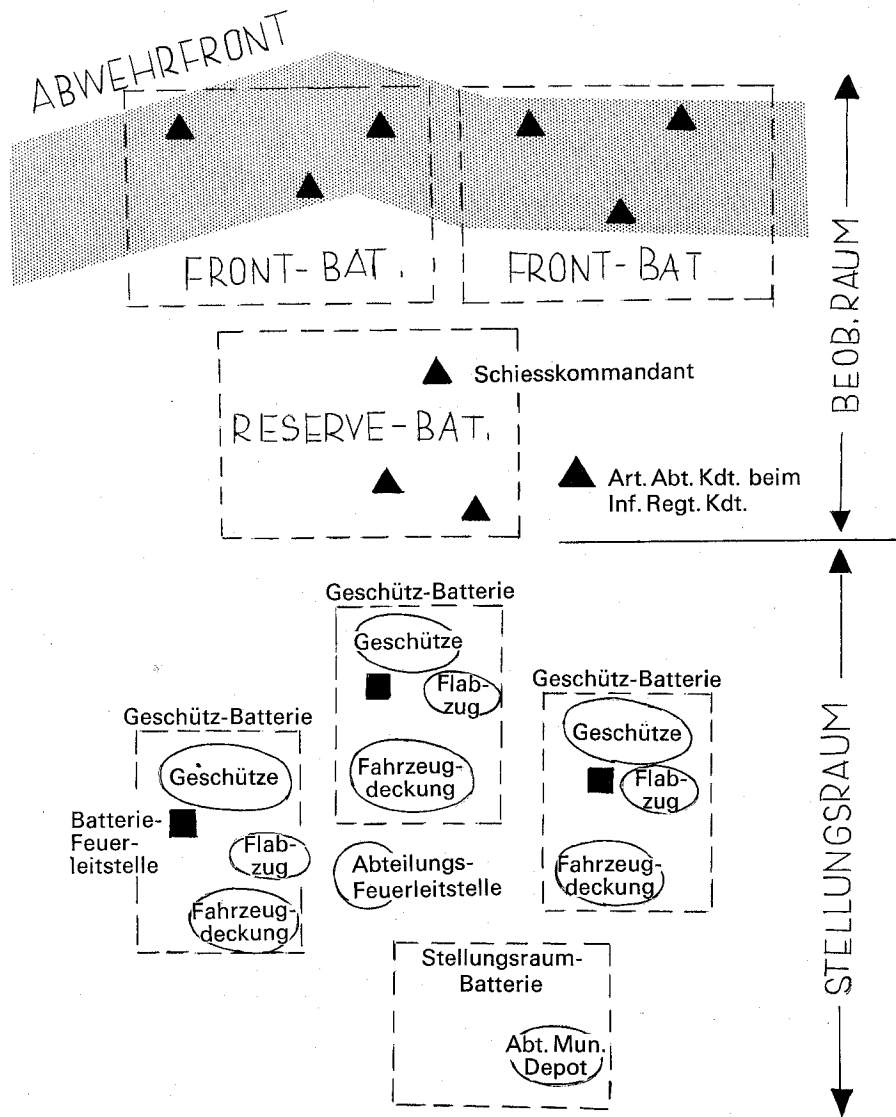
- 1 Leitgeschütz.
- 2 Batterie-Feuerleitstelle (in Gebäudekeller oder Unterstand).
- 3 Batterie-Munitionsdepot.
- 4 In jeder Batteriestellung bleibt 1 Geschützzugwagen, um für internen Stellungswechsel bei der Hand zu sein.
- 5 Nahbeobachtungsposten. Verhindern Überraschung der Batterie durch feindliche Panzer oder Infanterie.

## BATTERIE - STELLUNGSRAUM

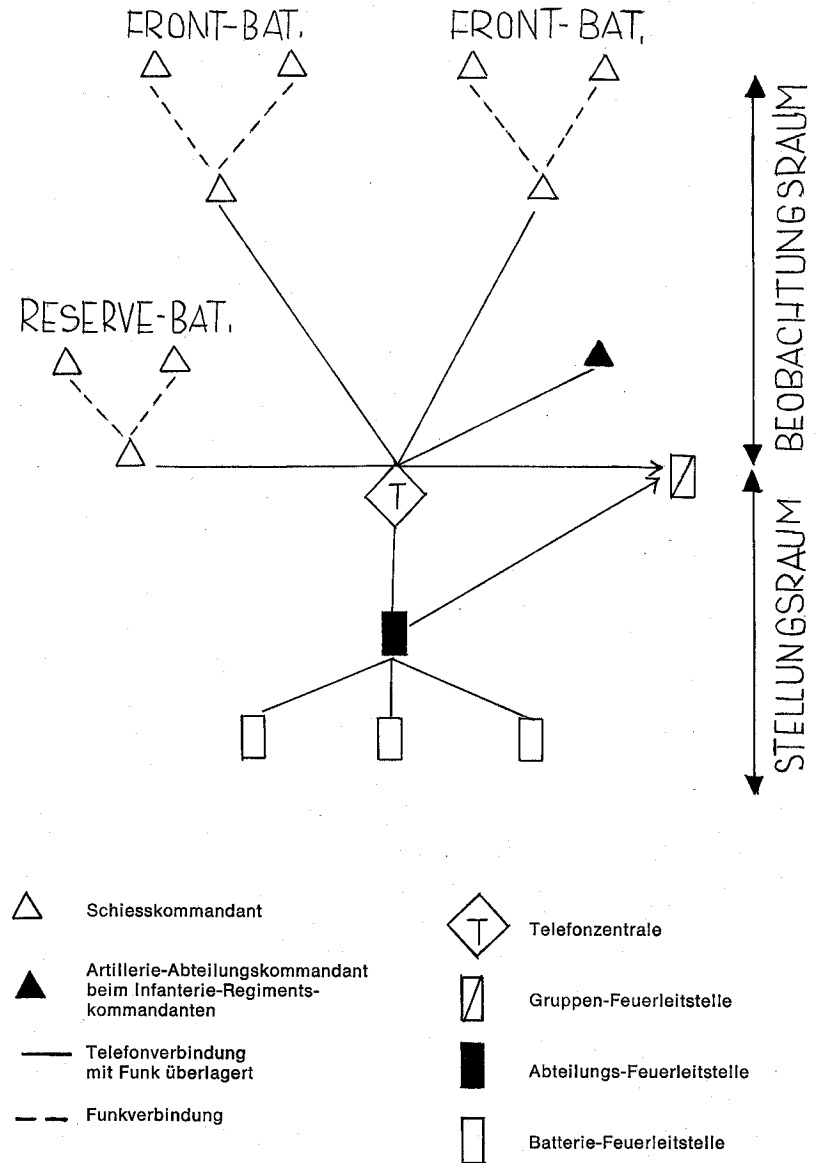


H. v. Dach

# ABTEILUNGSDISPOSITIV



# VERBINDUNGSSCHEMA EINER ART.-ABTEILUNG



## Kampfführung der Artillerie

- Der Gegner versucht vor dem Grossangriff unsere Artillerie zu vernichten oder doch wenigstens zu lähmen. Es geht deshalb für unsere Artillerie darum, das gewaltige Vorbereitungsfeuer des Gegners zu überleben und anschliessend mit voller Kraft den Abwehrkampf der Infanterie zu unterstützen. Wenn dann nicht das Gros der Geschütze schießt, hat die Artillerie versagt!
- Damit die Geschütze das Vorbereitungsfeuer überleben, darf der Gegner unser Artilleriedispositiv nicht erkennen.  
Aktive Massnahmen hierzu: Wechselstellungen, Scheinstellungen, Arbeitsgeschütze, Wanderbatterien und -abteilungen.  
Passive Massnahmen hierzu: Mit der Feuereröffnung bis zum Grosskampf warten. Beansprucht die Nerven der Infanterie und der Artillerie. Die Infanterie muss wissen, dass die Artillerie aus Tarnungsgründen vor dem Grosskampf wenig schießt. Diese geringe Feuertätigkeit darf das Vertrauen in die Schwesterwaffe nicht erschüttern.
- Arbeitsgeschütze sowie Wanderbatterien und -abteilungen lösen die Feueraufträge im «täglichen kleinen Kampf». Ihre Feuerstellungen werden hierbei zwangsläufig verraten. Dadurch entsteht eine erwünschte Täuschungswirkung.
- Die Masse der Artillerie lauert voll getarnt und ohne zu schießen in den Grosskampfstellungen.
- Für die Feuereröffnung im Grosskampf gibt es 2 Möglichkeiten:
  - a) Wenn man die Bereitstellung erkannt hat: Präventives Niederhämmern der Bereitstellung durch machtvolle Feuerschläge (Artillerie-Regiment und mehr!). Hierbei erleidet der in der Bereitstellung massierte Gegner in der Regel weit höhere Verluste als im eigentlichen Angriff selbst. Wir schießen dann also **vor** dem Losbrechen des Angriffs. Anschliessend muss das Gros der Artillerie sofort Stellungswechsel machen<sup>1</sup>.
  - b) Feuereröffnung nach dem gegnerischen Vorbereitungsschiessen.

Abwehr von Nahangriffen feindlicher Panzer oder Infanterie auf die Geschützstellungen:

- In der Nahverteidigung sollen die Kanoniere ihr Leben verteidigen und das Geschütz für spätern artilleristischen Einsatz retten.
- Es sind folgende organisatorische Vorbereitungen zu treffen:
  1. Nahbeobachtung organisieren.
  2. Schützenlöcher, zugleich Panzerdeckungs Löcher, ausheben. In diesen Munition bereitlegen.
  3. Bestimmen, wer am Geschütz bleibt und mit Panzergranaten weiterfeuert und wer den infanteristischen Nahkampf führt.
  4. Den Bezug der Infanteriestellungen üben.Von der sorgfältigen Vorbereitung dieser Dinge hängt fast allein Erfolg oder Misserfolg ab.
- Plötzlich auftauchende Infanterieziele werden solange als möglich in direktem Richten mit dem Geschütz bekämpft. Der Nahkampf mit Sturmgewehr und HG wird so spät als möglich aufgenommen. Auch dann noch bleiben die 2 besten Männer am Geschütz und schießen mit Stahlgranaten weiter.

<sup>1</sup> Wenn der Gegner gezwungen ist, die Schützenpanzer zurückzulassen und zu Fuss anzugreifen, bildet dieses Verfahren die Regel.

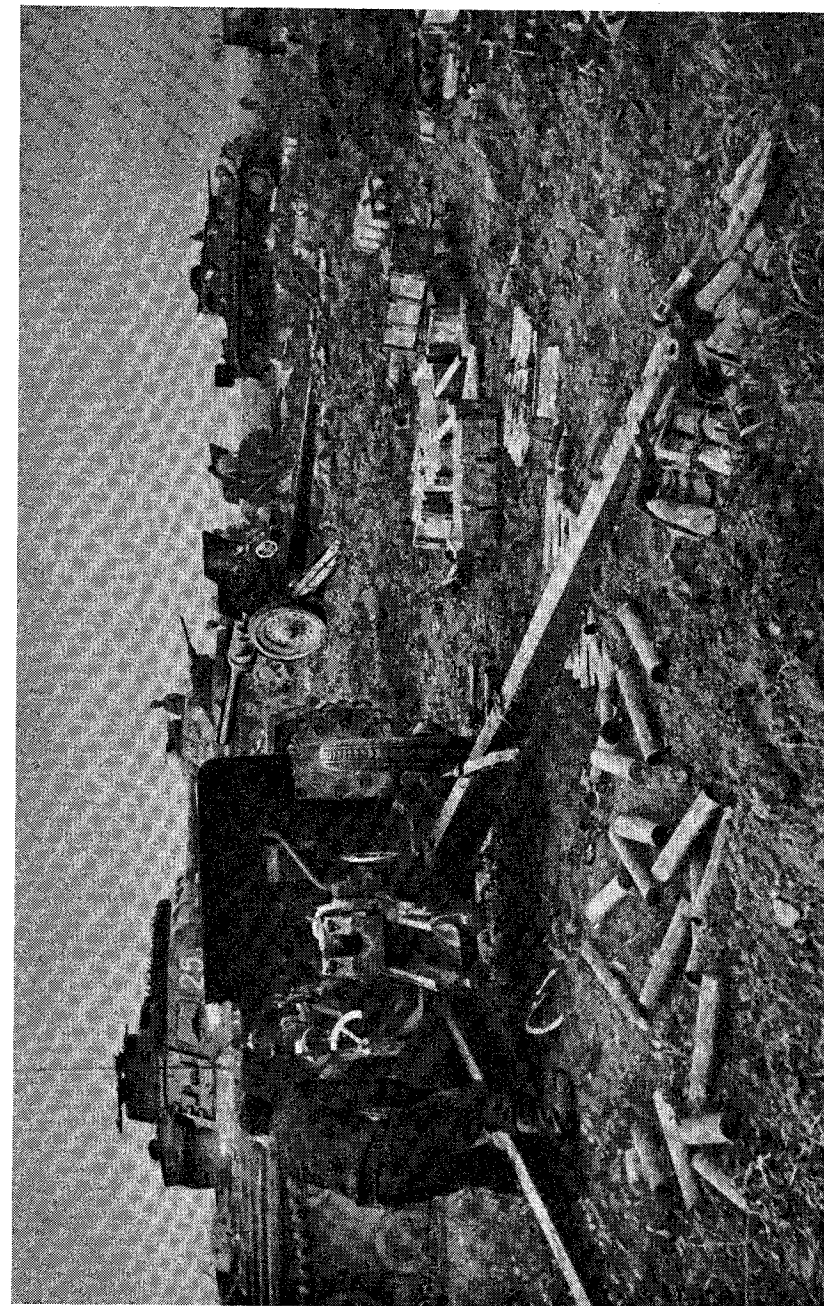


Bild aus dem Krieg: Von Panzern überrollte russische Artilleriestellung. Das Bild stammt aus den Rückzugskämpfen des Jahres 1941. Beachte: Geschütze nicht eingegraben und nicht getarnt!

# Die Zusammenarbeit «Infanterie—Artillerie»

## Der Feuerplan in der Verteidigung

### Allgemeines:

- Die Feuerplanung vor Beginn der Aktion bildet das Gerippe der Artillerieverwendung. Der Feuerplan wird während des Kampfes durch Änderungen und Ergänzungen immer wieder der Lage angepasst.
- Man kann weitgehend vorausbestimmen, wo der Feind mit Artilleriefeuer gepackt werden soll. Es sind dies vor allem Räume vor natürlichen oder künstlichen Hindernissen. Ebenso vermag man Beobachtungs-, Bereitstellungs- und Nahfeuerunterstützungsräume des Gegners im Gelände abzulesen und vor dem Kampf zu bestimmen.
- Im Feuerplan werden auf folgende Ziele Feuer vorbereitet:
  1. Geländeabschnitte oder Objekte, die voraussichtlich durch den Gegner betreten oder durchschritten werden.
  2. Markante Geländepunkte, die in schiesstechnischer Hinsicht für den Beschuss benachbarter, nicht vorbereiteter Ziele Vorteile bieten.
- Wenn es eilt, werden pro Quadratkilometer 1–4 Feuer vorbereitet. Weitere Feuer lassen sich dann später im Kampf auf dieser Basis leicht errechnen (ableiten).
- Wenn man Zeit hat, werden pro Bataillonsabschnitt (ca. 3 km Frontbreite) 15–30 Feuer vorbereitet. Auf den Kilometer Abwehrfront trifft es somit 5–10 Feuer.
- Diese Artilleriefeuer werden mit vierstelligen Zahlen numeriert. Die beiden letzten Zahlen bilden die eigentliche Feuernummer.

### Die Erstellung eines Feuerplanes auf der Stufe Füsilierbataillon:

- Der Bataillonskommandant erstellt den Feuerplan. Der zugeteilte Artillerie-Schiesskommandant ist sein Gehilfe.
- Die Füsilier-Kompagniekommandanten sind mit der Erstellung des Artilleriefeuerplanes nicht zu belasten. Sie notieren aber stichwortartig ihre Wünsche!
- Die Zeichner des Bataillons-Nachrichtenzuges erstellen **Ansichtsskizzen** des Verteidigungsgeländes. Da der Abschnitt gross ist, braucht es mehrere Zeichnungen (in der Regel 3–4).
- Der Artillerie-Schiesskommandant zeichnet eine **Planskizze** des Bataillonsabschnittes. Massstab wenn möglich 1 : 10 000.
- Der Bataillonskommandant bezeichnet die einzelnen Geländeteile oder Geländepunkte mit Namen («Geländetaufe»). Die wichtigsten Bezeichnungen entnimmt er der Karte 1 : 25 000, die übrigen erfindet er. Die Namen sollen dem Objekt angepasst, d. h. charakteristisch sein. Zum Beispiel «Dreieckswäldchen», «Sumpfwiese» usw.
- Die Namen werden in die Ansichtsskizzen und in die Planskizze eingetragen.
- Nachher beginnt der Bataillonskommandant das Gelände systematisch, Stück für Stück zu beurteilen. Er geht hierbei nach folgendem Schema vor:
  - a) **Geländennamen** (z. B. Höhe «Hubel»);

- b) **Geländeansprache** (z. B. langgestreckter, niedriger, quer zur Abwehrfront verlaufender Höhenrücken. Ca. 400 m lang und 200 m breit);
  - c) **Feindmöglichkeiten** (z. B. geeignet als Beobachtungsstelle der Artillerie. Gute Feuerstellung für direktschiessende Unterstützungswaffen, wie Panzer, Sturmgeschütze usw.).
- Bei der Geländebeurteilung arbeitet man von links nach rechts und von vorne nach hinten, d. h. man beginnt am Horizont auf der Feindseite und gelangt schliesslich in die Tiefe der eigenen Stellung.
  - Jetzt wird der Feuerplan festgelegt. Grundlagen hierzu:
    - a) für den Infanterieführer: die Geländebeurteilung (Geländeabschnitte oder Objekte, die voraussichtlich durch den Gegner einmal betreten oder durchschritten werden);
    - b) für den Artillerie-Schiesskommandanten: Geländepunkte, die in schiesstechnischer Hinsicht für den Beschuss benachbarter, nicht vorbereiteter Ziele Vorteile bieten.
  - Der Bataillonskommandant trägt in die **Ansichtsskizze** die notwendigen Feuer ein. Der Artillerie-Schiesskommandant überträgt diese auf die **Planskizze** und erstellt gleichzeitig ein «Feuerverzeichnis», welches alle nötigen technischen Unterlagen, wie Koordinaten, Zielausdehnung usw., enthält.
  - Bataillonskommandant und Artillerie-Schiesskommandant begeben sich anschliessend zu den Füsilier-Kompagniekommandanten. Diese nehmen Einblick in den Feuerplan und bringen ihre Wünsche an.
  - Der so zustandegekommene «Provisorische Artillerie-F Feuerplan» des Bataillons wird an das Regiment weitergeleitet und dort geprüft, ergänzt und bereinigt.

### Praktisches Beispiel eines Artilleriefeuerplanes in der Verteidigung:

(Vom Bataillons-Nachrichtenzug erstellte Ansichtsskizze des Verteidigungsabschnittes)

### Allgemeine Überlegungen des Bataillonskommandanten

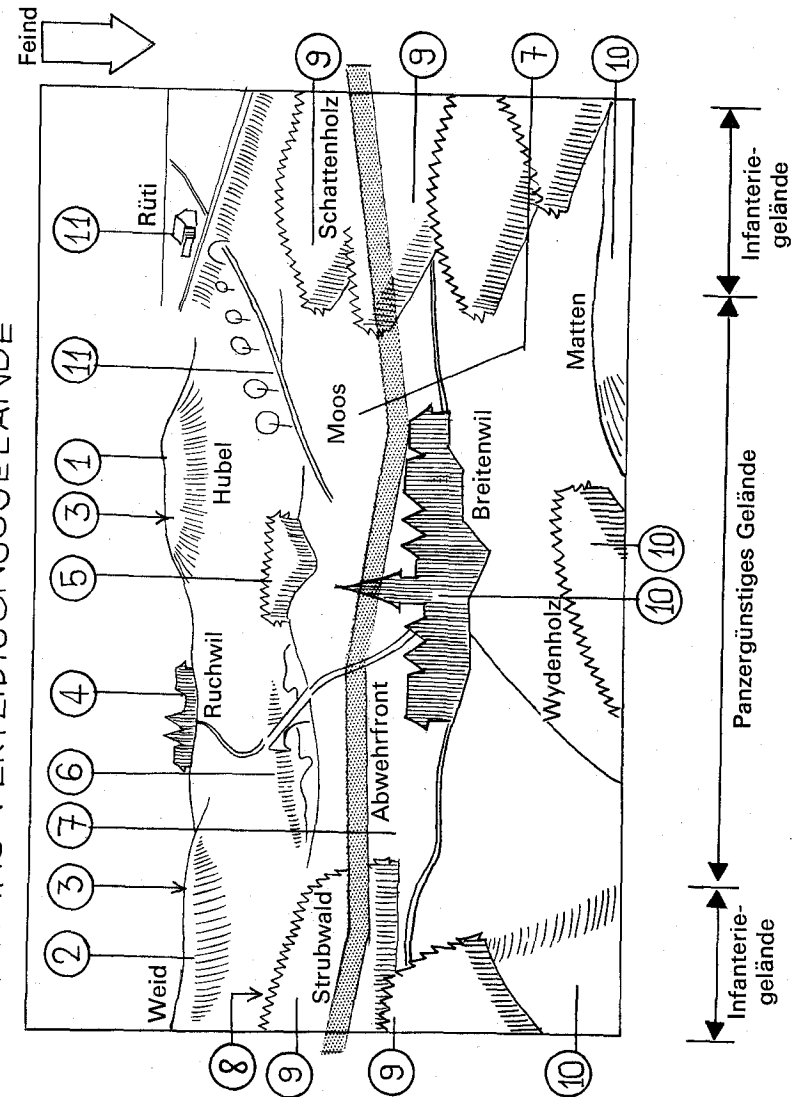
#### 1. Wahrscheinlicher Verlauf des feindlichen Angriffs:

- a) Wenn mechanisiert angegriffen wird (Panzer, Infanterie auf Schützenpanzern abgesehen):
  - Niederhalten von Strubwald, Breitenwil-Dorf und Schattholz durch Artilleriefeuer (Brisanzmunition, eventuell Nebelschiessen).
  - Aufbau der Nahfeuerunterstützung (Panzer, Sturmgeschütze) auf den Höhen Weid und Hubel.
  - Angriff mit Panzern und mech. Infanterie aus dem Raum Ruchwil, das Dorf rechts und links umfahrend. Allgemeine Angriffsrichtung: Brücklein—Breitenwil.
  - Nach Auflaufen der Panzer auf die eigenen Minenfelder, absitzen der Panzergrenadiere und Pioniere im Bachgraben. Beginn des Entminens.
- b) Wenn zu Fuss (d. h. abgesehen) angegriffen wird:
  - Niederhalten von Strubwald, Breitenwil-Dorf und Schattholz durch Artilleriefeuer.
  - Aufbau der Nahfeuerunterstützung (Panzer, Sturmgeschütze, Maschinengewehre) auf den Höhen Weid und Hubel.
  - Angriff der Panzergrenadiere zu Fuss
    - a) von Weid über den tiefeingeschnittenen Bachgraben in den Strubwald;
    - b) von Hubel über das Moos ins Schattholz.Ausschalten der Flankenbedrohung aus den Waldrändern.
  - Vorfahren der Panzerpioniere auf Schützenpanzer bis in den Raum Brücke. Absitzen im Bachgraben. Vorgehen zu Fuss / Beginn des Entminens.

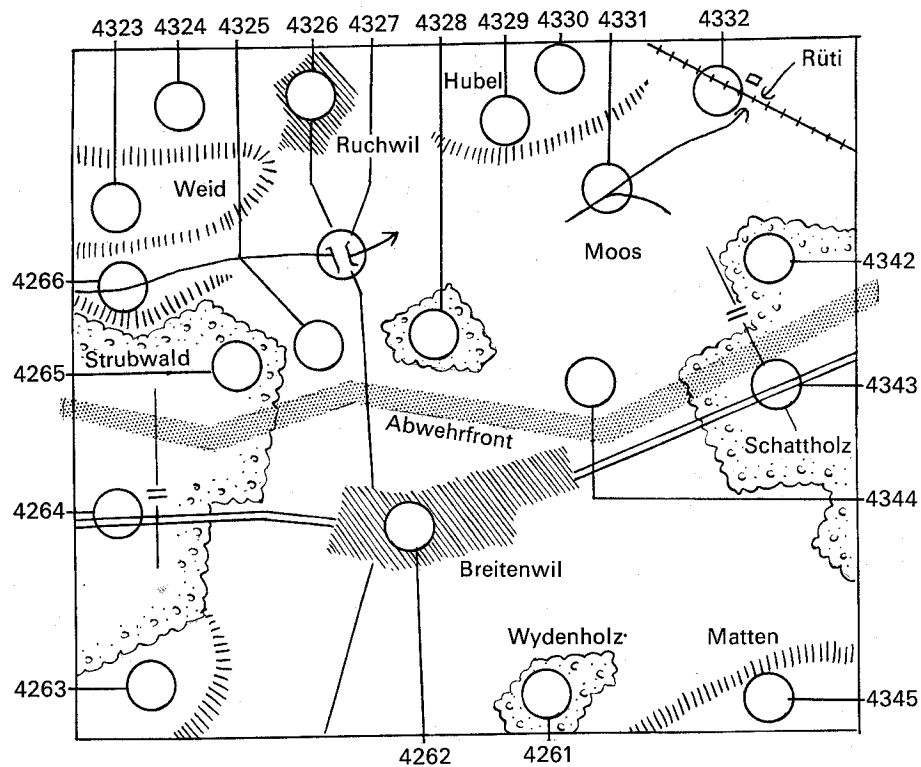
## 2. Gewünschte Feuer:

1. Höhe Hubel  
Geländeansprache: Fläche, mit einzelnen Bäumen bestandene Anhöhe.  
Feindmöglichkeiten:  
— Beobachtungsstelle für Artillerie und Minenwerfer.  
— Stellungsraum für direkt schießende schwere Unterstützungswaffen (Panzer, Sturmgeschütze).
2. Höhe Weid  
Gleich wie Höhe Hubel.
3. Sichttote Räume hinter Höhe Hubel und Weid  
Geländeansprache: Flach auslaufende Hinterhänge.  
Feindmöglichkeiten:  
— Bei mech. Angriff: «Aufmarschhalt» (letztes Ordnen der Verbände).  
— Bei Angriff zu Fuss: Angriffsgrundstellung.  
— Feuerstellung für Minenwerfer und eventuell Raketenwerfer (Salvengeschütze).
4. Dorf Ruchwil  
Geländeansprache: Haufendorf. Mischbauweise Holz/Stein. Ausdehnung ca. 400×300 m.  
Feindmöglichkeiten: Angriffsgrundstellung / Verdeckte Feuerstellung.
5. Dreieckswäldchen  
Geländeansprache: Hochstämmiger Wald. Ausdehnung ca. 400×300 m.  
Feindmöglichkeiten: Gedeckte Annäherungsmöglichkeit. Abstellmöglichkeit für Schützenpanzer. Stellungsraum für Nahfeuerunterstützung.
6. Brücke und Bachgraben rechts und links davon  
Geländeansprache: Zur Zerstörung vorbereitete kleine Brücke. Wenig markanter Bachgraben. Für Raupenfahrzeuge passierbar. Für Motorfahrzeuge unpassierbar.  
Feindmöglichkeiten:  
— Hauptangriffsachse für Panzer und Schützenpanzer.  
— Beim Durchfahren des Grabens herabsetzen der Geschwindigkeit, eventuell auch einiges Manövrieren.  
— Gedeckte Auslademöglichkeit für Panzergrenadiere und Pioniere.
7. Geländepassage zwischen Wald und Dorf Breitenwil  
Geländeansprache: 500—800 m breite Passage. Offen, panzergängig. Durch ausgedehnte Panzerminenfelder gesperrt.  
Feindmöglichkeiten: Hauptstossrichtung für Panzer und Schützenpanzer. Minenräumen zu Fuss oder mit Räumpanzern («Sprengschlangen»).
8. Bachgraben Strubwald  
Geländeansprache: Stark eingeschnittener Bachgraben. Panzersicher.  
Feindmöglichkeiten: Sturmstellung für die Infanterie beim Angriff auf den Strubwald.
9. Waldparzellen Schattenholz und Strubwald  
Geländeansprache: Hochstämmiger Wald. Bis auf die Waldwege panzersicher.  
Feindmöglichkeiten: Angriff mit Infanterie.
10. Feuer gegen wichtige Geländeteile in der eigenen Abwehrfront, um eventuell eingebrochenen Gegner zu zerschlagen und Gegenstöße zu unterstützen.
11. Von den Artillerie-Schiesskommandanten zusätzlich gewünschte Feuer, die in schiess-technischer Hinsicht für den Beschuss benachbarter, nicht vorbereiteter Ziele Vorteile bieten.

## BLICK INS VERTEIDIGUNGSGELÄNDE



(VERT EIDIGUNG)  
ART. FEUERPLAN FÜS. BAT. 33



M 1 : 25 000

1 Km

Feuerverzeichnis für den Abschnitt Füs. Bat. 33

Feuer- Nummer	Zielbezeichnung <sup>1</sup>	Koordinate Zielmitte	Ziel		Antrag für zusätzl. Abt. 2	Munition		Anzahl Zahlen
			Breite in m	Tiefe in m		Ge- schoss	Zünder	
4266	Bachgraben Strubwald	523 850 / 170 350	450	50	—	St.G	MZ	1
4265	Ost-Teil Strubwald	523 950 / 169 800	500	300	2	St.G	MZ	4
4329	Anhöhe Hubel	520 190 / 169 600	300	200	1	St.G	MZ/ZZ	3
4262	Dorf Breitenwil (West-Teil)	524 550 / 162 350	500	200	2	St.G	MZ/VZ	2
4332	Gebäudegruppe Rüti	528 200 / 170 310	100	100	—	St.G	MZ/VZ	1
usw.	usw.							

<sup>1</sup> Antrag des Füsilier-Bataillonskommandanten. Alle übrigen Rubriken werden vom zugeteilten Artillerie-Schiesskommandanten ausgefüllt.

<sup>2</sup> Antrag des Artillerie-Schiesskommandanten. Geht zum Entscheid an den Artilleriechef der Division.

**Abprache des Bataillonskommandanten mit dem Artillerie-Schiesskommandanten**

Allgemeines:

- Infanterieführer und Artillerist müssen vor dem Kampf ausgiebig und in Ruhe miteinander sprechen.
- Der Infanterist muss dem Artilleristen erklären, wie er den Kampfablauf sieht.
- Unter Kampfablauf verstehen wir:
  - a) das voraussichtliche Handeln des Gegners;
  - b) unsere Reaktion darauf.

Praktisches Beispiel:

« ... ich sehe den Kampfablauf im Abschnitt 'Schlupf' wie folgt:

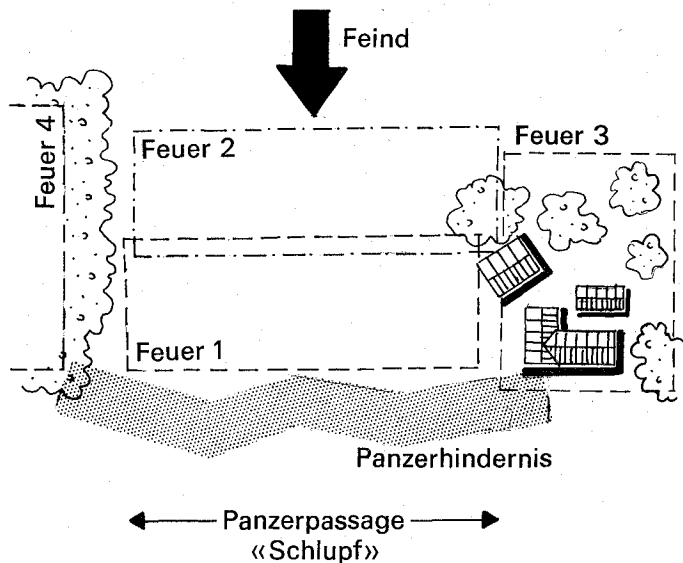
1. Phase: Auffahren der mechanisierten Truppen auf das Panzerhindernis (Minenfeld).
2. Phase:
  - a) Absitzen von Teilen der Panzergrenadiere und besetzen der Häusergruppe sowie des Waldstückes;
  - b) Absitzen der Panzerpioniere und Beginn des Entminens unter dem Schutze einzelner Panzer.

Reaktion unserer Infanteriewaffen:

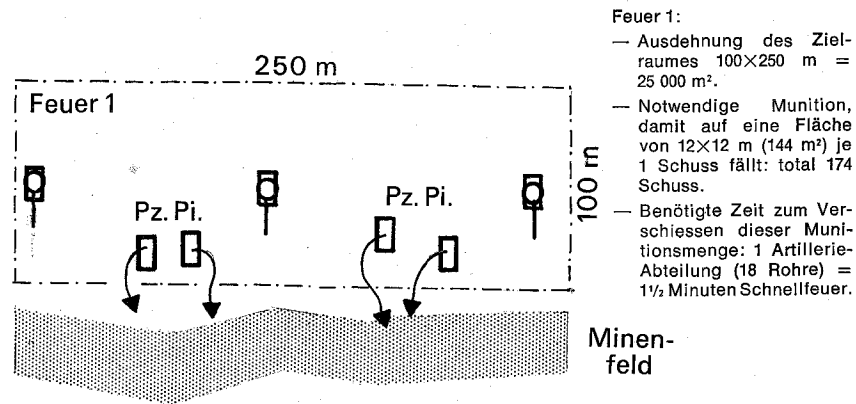
- Frontales Feuer des Mg-Halbzuges Müller auf das Minenfeld bzw. auf Panzerpioniere, welche die Krette überschreiten und am Vorderhang Minen räumen.
- Frontales Feuer des Pak-Halbzuges Meier auf Panzerfahrzeuge, welche auf der Krette auffahren und die Pioniere schützen wollen.

Verwendung des Artilleriefeuers:

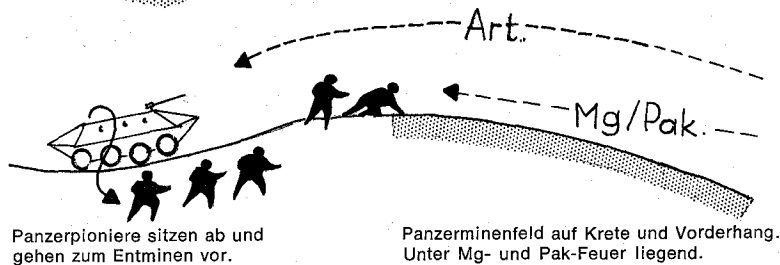
- Erstes Feuer direkt vor das Panzerhindernis. Zweck: Vernichtung der ausgestiegenen Panzerpioniere und Zerschlagen der vordersten Panzerfahrzeuge. Vorgeschlagene Zünder: MZ.



ABSPRACHE JNF./ART.



- Feuer 1:
- Ausdehnung des Zielraumes  $100 \times 250 \text{ m} = 25\ 000 \text{ m}^2$ .
  - Notwendige Munition, damit auf eine Fläche von  $12 \times 12 \text{ m}$  ( $144 \text{ m}^2$ ) je 1 Schuss fällt: total 174 Schuss.
  - Benötigte Zeit zum Verschießen dieser Munitionsmenge: 1 Artillerie-Abteilung (18 Rohre) =  $1\frac{1}{2}$  Minuten Schnellfeuer.



Panzerpioniere sitzen ab und gehen zum Entminen vor.

Panzerminenfeld auf Krete und Vorderhang. Unter Mg- und Pak-Feuer liegend.

- Zweites Feuer: An erstes Feuer anschließend, um die Tiefe des beschossenen Raumes zu vergrößern. Zweck: Weiter zurückstehende Panzerfahrzeuge erfassen. Vorgeschlagene Zünder: MZ.
- Drittes Feuer auf Häusergruppe: Zweck: Vernichtung der abgesessenen Panzergrenadiere. Vorgeschlagene Zünder:  $\frac{1}{3}$  MZ und  $\frac{2}{3}$  VZ.
- Viertes Feuer auf den Ostteil der Waldparzelle. Achtung: Äusserste Granaten 100 m vom Waldrand weg, da der Randstreifen vom Gegner gemieden wird. Zweck: Vernichtung der abgesessenen Panzergrenadiere. Vorgeschlagene Zünder: MZ. Ich erwarte, dass ca.  $\frac{1}{3}$  der Granaten in den Baumwipfeln und ca.  $\frac{2}{3}$  auf dem Boden detonieren.
- Fünftes Feuer über dem Minenfeld. Zweck: Überlappung des Mg-Feuers für den Fall, dass dieses aus irgend einem Grund nicht geschossen werden kann. Vernichtung der im Verlaufe des Entminens ins Minenfeld eingedrungenen Panzerpioniere. Vorgeschlagene Zünder: ZZ, um eine Beschädigung (Umpflügen) des Minenfeldes durch das eigene Feuer auf ein Minimum herabzusetzen.»

### Anforderung der Feuerunterstützung

#### Allgemeines

- Bei der Feueranforderung unterscheidet man in:
  - Feuerbegehren
  - Feuerkompetenz
  - Feuerbefehl

#### Das «Feuerbegehren»

- Kompanie- und Bataillonskommandanten, die Artilleriefeuer wünschen, stellen ein «Feuerbegehren». Dieses wird in der Regel an den Infanterie-Regimentskommandanten gerichtet.
- Das Feuerbegehren muss enthalten: Ziel, Zweck und Auslösungszeit des Feuers.
- Beispiel eines Feuerbegehrens eines Bataillonskommandanten an den Infanterie-Regimentskommandanten:  
Anfrage: «Kdt. Füs. Bat. 33 wünscht **sofort** Artilleriefeuer zur Zerschlagung einer feindlichen Panzeransammlung bei der Häusergruppe Wyler, Pt. 673.»  
Antwort: «Das Feuer der Hb. Abt. 4 steht Ihnen ab 1430 für 15 Minuten zur Verfügung. Munitionskredit 150 Schuss.»

#### Die «Feuerkompetenz»

- Die Feuerkompetenz hat derjenige Kommandant, dem die Artillerie zugewiesen ist. Bei der DU-Artillerie in der Regel der Infanterie-Regimentskommandant. Bei der AU-Artillerie in der Regel der Divisionskommandant (resp. der Artilleriechef).
- Die Feuerkompetenz kann für eine bestimmte Zeit oder eine bestimmte Aktion nach unten delegiert werden. In diesen Fällen wird aber immer eine Munitionsdotations festgelegt.
- **Das Delegieren der Feuerkompetenz an Unterführer ist immer anzustreben, um das zeitraubende Stellen von Feuerbegehren auf ein Minimum zu beschränken.**

#### Der «Feuerbefehl»

- Jeder Feuerbefehl muss enthalten: Ziel, Zweck und Zeitpunkt des Feuers.
- **Ziel:** Lage (Koordinate Zielmitte oder Objekt. Eventuell Kurzbeschreibung desselben).
- **Zweck** des Feuers. Stichwortartig umschreiben.
- **Zeitpunkt der Feuereröffnung** und eventuell Feuerdauer.
- Oft sind noch andere Angaben notwendig, wie zum Beispiel, ob eingeschossen werden darf oder nicht. Lage unserer vordersten Truppen in bezug auf das zu beschliessende Ziel usw.
- Beispiele von Feuerbefehlen:
  1. «Ich will mit dem Artilleriefeuer die feindlichen Waffen auf der **Höhe W Rütli** während **10 Minuten niederhalten**, um der Füs. Kp. I/33 das **Heraus-treten** aus dem Wylerwald und das **Vorgehen** in die Sturmstellung (Bachgraben im Mösl) zu ermöglichen.  
Beginn der Bewegung in 30 Minuten. Zur gleichen Zeit hat die Artillerie das Feuer zu eröffnen.»
  2. «Die Artillerie **zerschlägt sofort** die feindliche **Bereitstellung** (Kompagniestärke) im **Südteil des Galmwaldes.**»
  3. «Die Artillerie deckt das Zurücknehmen der Sicherungslinie im Abschnitt Tannenbühl, indem sie ab **2200 in der Dauer von 20 Minuten** mit unregelmässigem Feuer **den Dorrand von Wegliswil** belegt und dadurch das gegnerische **Nachstossen verlangsamt.**»
  4. «Das vorbereitete Feuer **in die Mulde von Mettlen** ist **ab sofort Notfeuer**. Deckname ‚Murten‘.»

#### Leitung des Artilleriefeuers durch Infanteristen

- Die Zahl der Artillerie-Schiesskommandanten, die im Gefecht der Infanterie zur Verfügung gestellt werden können, ist beschränkt. Pro Füsilierbataillon kann mit der Zuteilung von höchstens 3 Artillerie-Schiesskommandanten gerechnet werden. Bei schwierigen Beobachtungsverhältnissen (stark coupiertes Gelände) sowie nach eingetretenen Verlusten entstehen in der Beobachtungsorganisation Lücken. Es ist deshalb von Wichtigkeit, dass auch Infanterie-Offiziere und -Unteroffiziere Artilleriefeuer leiten können.
- Wenn du als Infanterist Artilleriefeuer anfordern und leiten willst, gehe wie folgt vor:
  - a) stelle ein «Feuerbegehren»;
  - b) leite das «Einschiessen».

#### Feuerbegehren

Die Artillerie benötigt folgende Angaben:

- a) – Standort des Zieles und Standort des Beobachters. Angaben nach Koordinate oder Kartenbezeichnung, oder
  - Standort des Zieles und Beobachtungsrichtung (Azimuth), oder
  - Standort des Beobachters und Beobachtungsrichtung (Azimuth) und ungefähre Beobachtungsdistanz;

- b) Art des Ziels (z. B. «Infanterie in Zugstärke in Bachgraben» oder «Mg-Zug auf Krete» usw.);
- c) taktischer Zweck des gewünschten Artilleriefeuers (z. B. Zerschlagen einer Bereitstellung oder Niederhalten einer Waffenstellung, so dass die eigene Kompagnie von A nach B gelangen kann usw.);
- d) Zeitpunkt der Feuerauslösung und eventuelle Feuerdauer (z. B. «Feuerauslösung um 1430. Feuerdauer 3 Minuten!»).

#### Einschiessen

- Der Infanterist muss nur beobachten und melden. Das Auswerten der Beobachtung ist Sache der Artillerie (Feuerleitstelle).
- Beobachte die Einschläge und gib ihre Lage zum Ziel bekannt.
- Gib die Korrektur zuerst nur in Hundertmeter-Massen an, z. B. «200 m rechts, 100 m kurz». Erst nachher kann **eventuell** in Fünfzigmeter-Massen korrigiert werden. Weniger als 50 m wird überhaupt **nie** korrigiert. Merke dir ganz allgemein: korrigiere **kräftig**.
- Bei der Korrektur wird zuerst die Seite korrigiert, dann die Länge.
- Wenn keine Seitenkorrektur notwendig ist, sagt man «In Richtung». Wenn keine Längenkorrektur notwendig ist, sagt man «Auf Zielhöhe».
- Besonderheiten beim Zeitzünderschiessen:  
Wenn die Artillerie mit Zeitzünder schießt, muss **zusätzlich** gemeldet werden, ob die Granaten in der Luft oder auf dem Boden detonieren.  
Detonation auf dem Boden heisst «Aufschlag». Detonation in der Luft heisst «Zeit».  
Praktisches Beispiel: «Links 200 m – lang 100 m – Aufschlag!» oder «Rechts 100 m – kurz 200 m – Zeit!».  
Bei Kontrollagen wird nicht der einzelne Schuss, sondern der Schwerpunkt aller Schüsse sowie die Detonationsart gemeldet, z. B. «Im Ziel – 1 Aufschlag, 5 Zeit».

#### Praktisches Beispiel

##### Lage:

Infanterie-Kompagniekommandant hat keinen Artillerie-Schiesskommandanten. Verfügt aber über Telefon und Funkverbindung zu seinem Bataillonskommandanten, bei dem sich ein Artillerie-Schiesskommandant befindet. Der Infanterie-Kompagniekommandant wünscht Artilleriefeuer und stellt ein «Feuerbegehren». Seinem Ansuchen wird entsprochen. Er leitet nun das Einschiessen der Artillerie selber, indem er **Ziel** und später **Korrektur** durch Telefon oder Funk an das Bataillon bzw. an den dortigen Artillerie-Schiesskommandanten durchgibt:

«Zielkoordinate: 602 500 / 196 200.

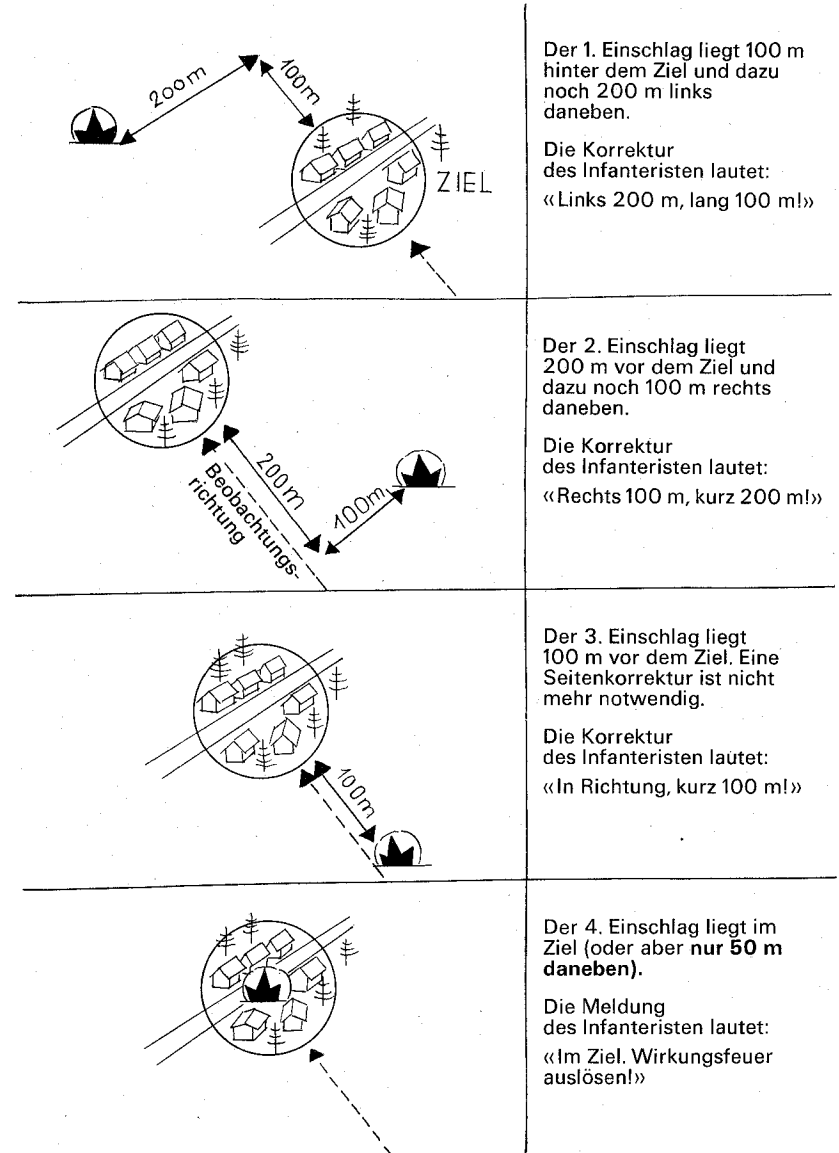
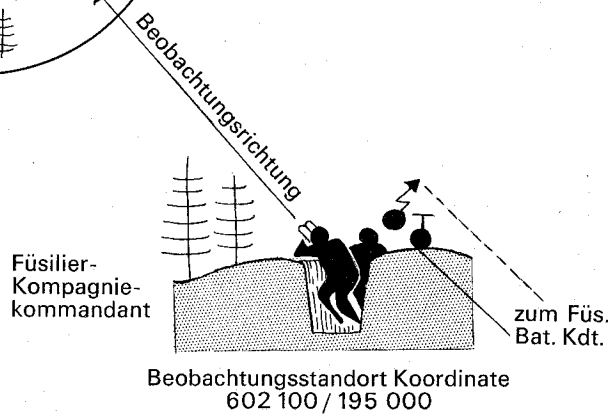
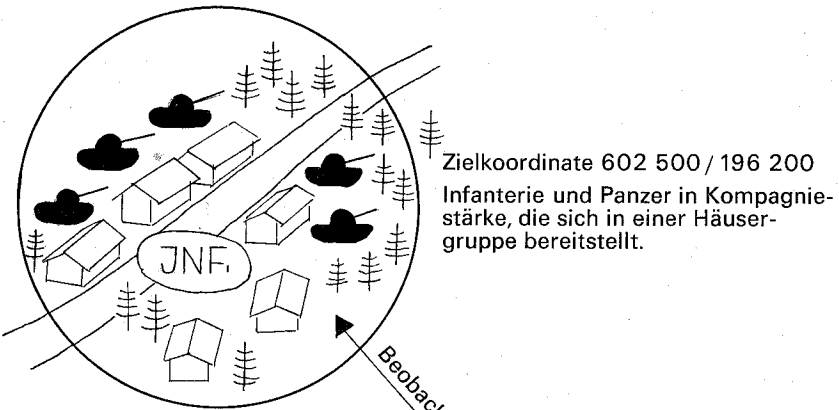
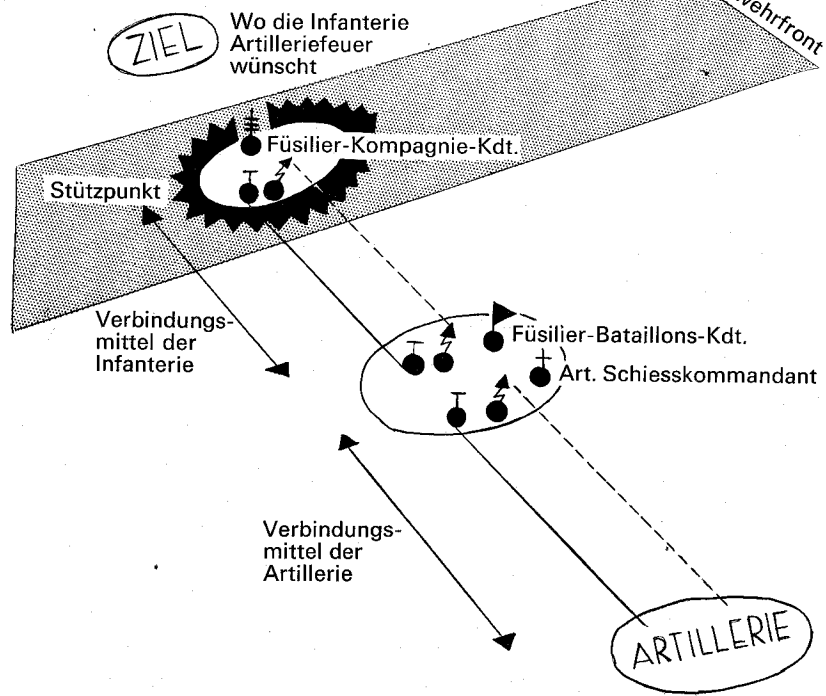
Beobachtungsstandort: Koordinate 602 100 / 195 000.

Art des Zieles: ‚Infanterie und Panzer in Kompagniestärke, die sich in einer Häusergruppe bereitstellen.‘

Taktischer Zweck des Feuers: Zerschlagen der Bereitstellung.

Zeit: Feuerauslösung sofort.»





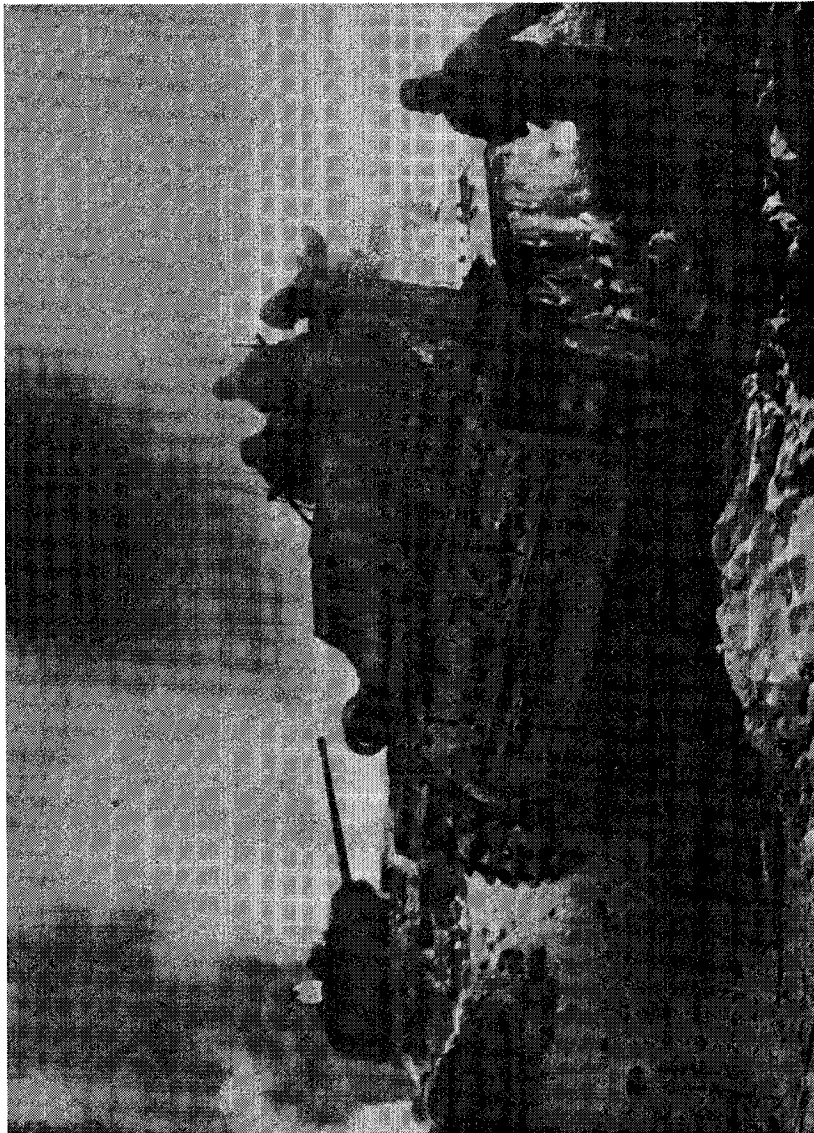


Bild aus dem Krieg: Sturmgeschütze und Grenadiere gehen zum Gegenstoss vor!

# Reserven

## Allgemeines

- Reserven haben den schwierigsten Auftrag. Es sind deshalb immer die besten Truppenteile als Reserve zu bestimmen.
- Reserven sind so beweglich als möglich zu machen.
- Reserven sind in allen Disziplinen intensiv zu schulen (Waffenhandhabung, Gefechtsausbildung usw.). In ruhigen Verhältnissen empfiehlt es sich daher, die Reserven alle 10 Tage auszuwechseln, damit im Turnus möglichst viele Leute die dringend benötigte Weiterausbildung und Auffrischung geniessen.

## Grobunterscheidung der Reserven

- Man unterscheidet:
  - a) Abschnittsreserven;
  - b) Reserven der obern Führung.
- Zugs-, Kompanie-, Bataillons- und Regimentsreserven sind «Abschnittsreserven». Divisions- und Korpsreserven sind «Reserven der obern Führung».
- Abschnittsreserven dienen für örtliche Ablösungen, Nähen des Kampfes sowie für Gegenstösse.
- Reserven der obern Führung dienen zur Verhinderung von Durchbrüchen sowie für Gegenangriffe.

## Stärke der Reserven

- Wer eine zu starke Reserve ausscheidet, schwächt die Truppe, die den Abwehrkampf zu führen hat und läuft Gefahr, in zwei Treffen geschlagen zu werden.
- Wer eine zu schwache Reserve ausscheidet, schränkt seine Handlungsfreiheit als Führer ein und kann den Kampf nicht mehr beeinflussen.
- In Sonderlagen kann einem Verband befohlen werden, keine Reserve auszuscheiden. Der nächsthöhere Führer stellt dann eine Reserve bereit.
- In kleinen Verbänden wird theoretisch  $\frac{1}{3}$  der Kräfte als Reserve ausgeschieden. Im Zug eine Gruppe, in der Kompanie ein Zug, im Bataillon eine Kompanie.
- Nach den ersten Kämpfen wird eine so starke Reserve nicht mehr möglich sein.
- Im Krieg bildet in der Kompanie eine Füsiliertgruppe – verstärkt durch den Kompanietrupp – die Reserve. Im Bataillon ein Füsilierzug, verstärkt mit einzelnen schweren Waffen.
- In grössern Verbänden (Regiment, Division) müssen die Reserven zahlenmässig klein, dafür aber beweglich und feuerstark gehalten werden. Dies geschieht am einfachsten durch Zuteilung von Panzern.

\* \* \*

- Die Kriegserfahrung lehrt, dass der Kernpunkt für die Fronttruppe immer lautet: «Eine durchlaufende Linie schaffen!». Demgegenüber werden Nachteile wie zu schwache Reserven sowie Einsatz wertvoller Fachkräfte in vorderster Linie in Kauf genommen!
- Eine zusammenhängende Front ist unumgänglich. Nicht zuletzt aus seelischen Gründen. Sonst sickert der Gegner ein und muss in blutigen Gegenstößen herausgeworfen werden.
- In der Regel werden zu schwache örtliche Gegenstossreserven ausgeschieden, da jeder – insbesondere im Hinblick auf die Nacht – Tuchfühlung sucht! Das Ausscheiden der Reserven ist aber ausschlaggebend! Kompanie, Bataillon, Regiment und Division brauchen Reserven. Ihr Ausscheiden muss **stärkenmässig befohlen** werden. Das Risiko ist grösser, wenn keine Gegenstossreserven da sind, als wenn die Abwehrfront zu dünn wird.

### Standort der Reserven

- Die Reserve muss schnell und überall eingreifen können.
- Der Reserveraum soll eine gedeckte Verschiebung ermöglichen.
- Die «Allgemeine Reserve» wird bereitgehalten, um im entscheidenden Augenblick flankierend zum Gegenangriff zu kommen. Bereitstellung also nicht in der voraussichtlichen Hauptstossrichtung des Feindes, sondern seitlich davon.
- Die «Abschnittsreserve» wird nahe hinter dem entscheidenden Punkt des Abschnittes bereitgehalten.

\* \* \*

- Die Kompagniereserve soll 5–10 Minuten nach Erhalten des Einsatzbefehls in den Kampf eingreifen können. Dies entspricht einer Distanz von 500 bis 1000 m zwischen vorderem Rand der Abwehrfront und Reservestandort.
- Die Bataillonsreserve steht 1,5–2 km hinter dem vordern Rand der Abwehrfront. Sie soll:
  - a) einen für die Abwehr entscheidenden Geländepunkt besetzt halten;
  - b) 20–30 Minuten nach Erhalten des Einsatzbefehls in den Kampf eingreifen können.
- Unterbringung der Reserven: Reserven benötigen **Unterstände**. Schützenlöcher mit Nischen genügen nicht, denn die Reserve soll nicht nur der materiellen, sondern auch der seelischen Wirkung des feindlichen Feuers entzogen werden (Explosionsblitze, Luftdruck, Lärm usw.). Unterstände gewähren auch einen bessern Schutz gegen Witterungseinflüsse.

### Einsatz der Reserve

Die Entschlussfassung:

- Der Entschluss zum Einsatz der Reserve ist derjenige Führerentschluss, der für den Ausgang des Abwehrkampfes fast immer entscheidend ist.

- Mit dem Einsatz der Reserve gibt der Führer in der Regel die letzte Möglichkeit aus der Hand, das Gefecht noch zu beeinflussen.
- Lasse dich nicht zum vorzeitigen Einsatz verleiten. Jeder Unterführer wird dich mit Hilfesuchen bedrängen. Sei geizig. Aber passe auf: Bei aller angebrachten Zurückhaltung darf die Reserve auch nicht erst eingesetzt werden, wenn schon alles schief gegangen ist. Reserven sind dazu da, um ausgegeben zu werden! Es ist ja gerade ihre Aufgabe, zu verhindern, dass alles schief geht.
- Wer von Natur aus rasch und zugriffig ist, muss sich beim Entschluss zum Einsatz der Reserve zurückhalten. Wer bedächtig ist oder Mühe hat, sich zu entschliessen, muss bewusst etwas forscher sein.
- Die Reserve ist geschlossen einzusetzen. Zersplitterung führt zum Misserfolg. An einer Stelle mit der ganzen Kraft zuzuschlagen, an andern, weniger wichtigen Stellen ganz auf den Einsatz zu verzichten, ist besser, als die Reserve zu teilen. Notfalls können Aufgaben auch nacheinander gelöst werden.
- Wenn die Reserve ausgegeben ist, muss raschmöglichst eine neue geschaffen werden. In der Regel müssen hierzu aus nicht angegriffenen Abschnitten Kräfte herausgezogen werden.

Die Verwendung der Reserve:

- Reserven können auf 2 Arten eingesetzt werden:
  1. Offensiver Einsatz.
  2. Defensiver Einsatz.
- Offensiver Einsatz: Gegenangriff. Gegenangriffe haben nur Aussicht auf Erfolg, wenn sie ausreichend mit Artillerie, Panzern und Fliegern unterstützt werden. Gegenangriffe grösserer Verbände (Regimentskampfgruppe und mehr) dürften für uns daher die Ausnahme bilden.
- Defensiver Einsatz:
  - a) Einschleichen in die zerbröckelnde Front.
  - b) Entstandene Einbruchsstellen defensiv abriegeln.
  - c) Hinter der wankenden Front die Tiefe der Abwehrzone vergrössern.
  - d) Beziehen einer neuen rückwärtigen Stellung.

\* \* \*

- In deckungslosem Gelände können bei feindlicher Luftüberlegenheit grössere Reserven bei Tag nicht zeitgerecht verschoben werden. Mit dieser harten Tatsache haben wir uns abzufinden. Dadurch werden:
  - a) die Einsatzmöglichkeiten grösserer Reserveverbände eingeschränkt;
  - b) die Wahl der Standorte der Reserven beeinflusst.
- Massnahmen, um diese Nachteile einigermaßen auszugleichen:
  - a) die Wege der Reserve aus der Bereitstellung zu den vorgesehenen Einsatzstellen erkunden, tarnen<sup>1</sup> und verstärken<sup>2</sup>;
  - b) selbst beträchtliche Umwege in Kauf nehmen, wenn dadurch die Reserve gedeckt verschoben werden kann;
  - c) durch Flab den Einsatz der Reserve planmässig schützen.

<sup>1</sup> Zum Beispiel durch Wald führen.

<sup>2</sup> An besonders gefährdeten Stellen Annäherungsgräben ausheben oder Fliegerschutzlöcher (Splittergräben) erstellen.

## Der Gegenstoss

Charakteristik:

- Zeitbedarf für die Auslösung: Einige Minuten.
- Stärke: In der Regel ein Zug. Oft aber auch nur einige Mann.
- Kampftechnik: Sturm oder aber stosstruppartiges Vorkämpfen.
- Unterstützung: Nur einzelne rasch zusammengeraffte Sturmgewehre oder Mg. Ausnahmsweise Minenwerfer. Die Gunst des Augenblicks muss die fehlende Feuerunterstützung wettmachen!
- Auslösung: Automatisch. Spontan. Ohne besondern Befehl!



Bild aus dem Krieg: Gegenstossreserve lauert im Unterstand auf den Moment zum Einsatz.

## DER EINSATZ DER GEGENSTOSSRESERVE

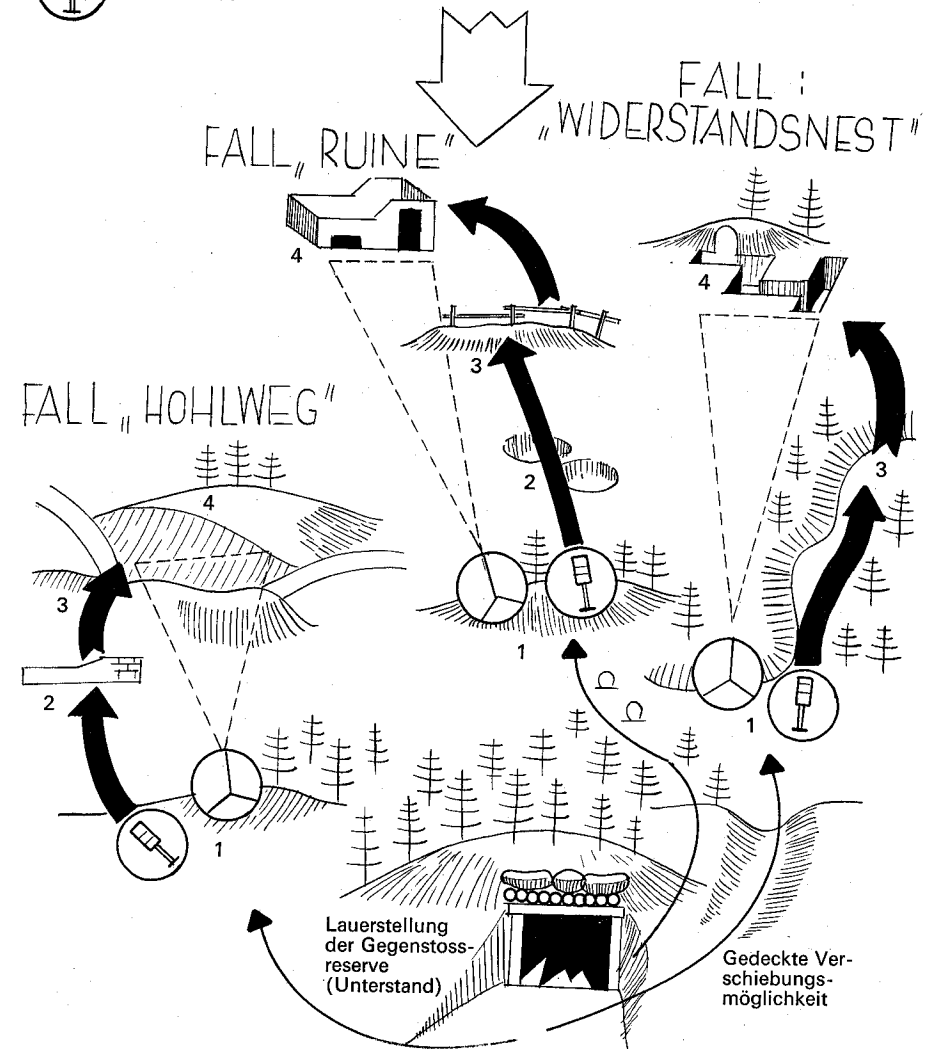


Unterstützungs-  
Trupp



Stoss-Trupp

- 1) Angriffsgrundstellung
- 2) Zwischenziel
- 3) Sturmstellung
- 4) Sturmziel



- Spezielles: Es kommt darauf an, dass dem Gegner keine Zeit zum Einrichten oder Nachziehen von Verstärkungen gelassen wird. Schon geringste Kräfte werden viel erreichen, wenn sie rasch handeln und den Gegner anfallen, solange er noch erschöpft, desorganisiert und geschwächt ist.
- Der Gegenstoss ist oft auch das einzige und zweckmässigste Mittel, um sich aus einer verzweifelten Situation zu ziehen.
- Auf der Stufe «Kompagnie» werden nur Gegenstösse geführt.

#### Planung und Vorbereitung der Gegenstösse:

- Die Einsätze der Gegenstossreserven müssen einexerziert werden.
- Du kannst am Gelände ablesen, wo sich der eingebrochene Gegner festkralen wird (Stellungsteile, Ruinen, Dämme, Mulden usw.).
- Pro Kompagnie sind 3-4 und pro Zug 4-6 Einsätze vorzubereiten.
- Die einzelnen Aktionen werden mit Namen bezeichnet. Zum Beispiel Fall «Ruine», Fall «Hohlweg» usw. Dadurch kann man Missverständnisse ausschalten und Zeit gewinnen. Es muss nur noch stichwortartig befohlen werden.
- Das Einexerzieren erfolgt so, als ob es sich um das Vorbereiten einer Scharfschiessübung in Friedenszeiten handeln würde. Mit Vorteil werden beim Einexerzieren durch den Leiter konkrete Ziele angegeben, zum Beispiel also nicht nur «Ziel Ruine!», sondern «... Gegner ist eingebrochen und sitzt in der Ruine. An Einzelzielen festgelegt: Mp-Schütze im rechten Kellerloch. Lmg an der linken Hausecke.»

#### Der Gegenangriff

##### Charakteristik:

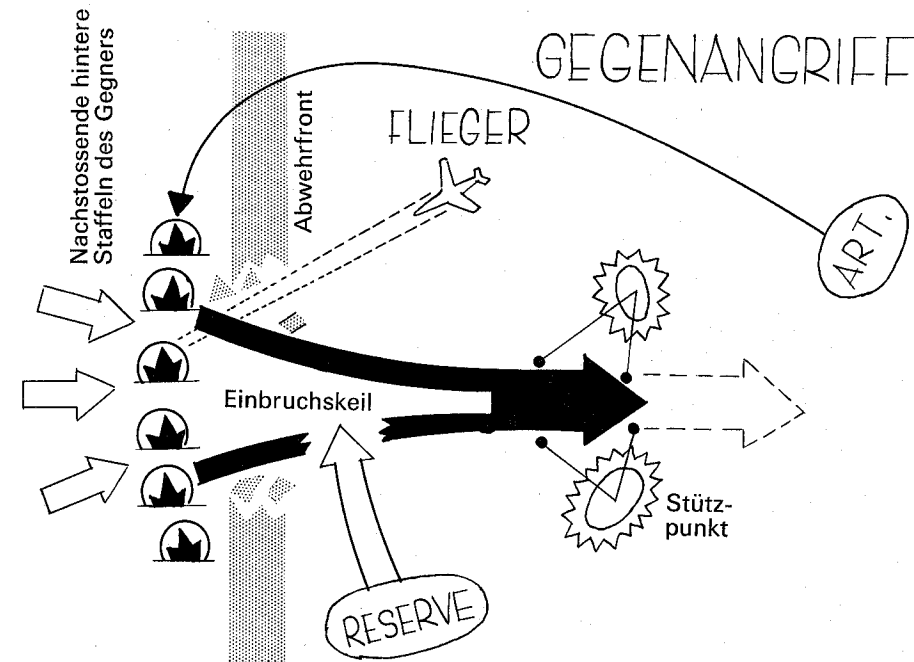
- Zeitbedarf für die Auslösung: Mehrere Stunden, in der Regel eine Nacht.
- Stärke: Oft ein Regiment. Meist ein Bataillon. Ausnahmsweise eine Kompagnie.
- Kampftechnik: Geplanter Angriff.
- Unterstützung: Immer Artillerie und schwere Infanteriewaffen. Alle Nachbartruppen mit Infanteriewaffen. Wenn möglich Panzer und Flieger.
- Auslösung: Immer auf Befehl. Dieser wird in der Regel vom Regiments- oder Divisionskommandanten erteilt. Ausnahmsweise durch Bataillonskommandant.
- Gegenangriffe kommen erst vom Bataillon an aufwärts in Frage.

##### Notmassnahmen:

- Die Truppenteile rechts und links des Einbruchskeils halten um jeden Preis. Sie bilden die Anlehnung für den spätern Gegenangriff. Weichen sie aus, so zerbröckelt in kurzer Zeit die ganze Stellung und es entsteht eine Lücke, die nicht mehr zu schliessen ist.
- Die in der Tiefe der Abwehrzone gelegenen Stützpunkte tun das Möglichste, um den Gegner zu bremsen und schliesslich ganz zum Stehen zu bringen.
- Artillerie riegelt die Einbruchsstelle ab, um das Nachstossen der hintern Staffeln des Gegners zu erschweren.
- Flieger werden in die Tiefe angesetzt. Spezielle Ziele: Panzer und Motorfahrzeuge.

#### Vorbereitung des Gegenangriffs:

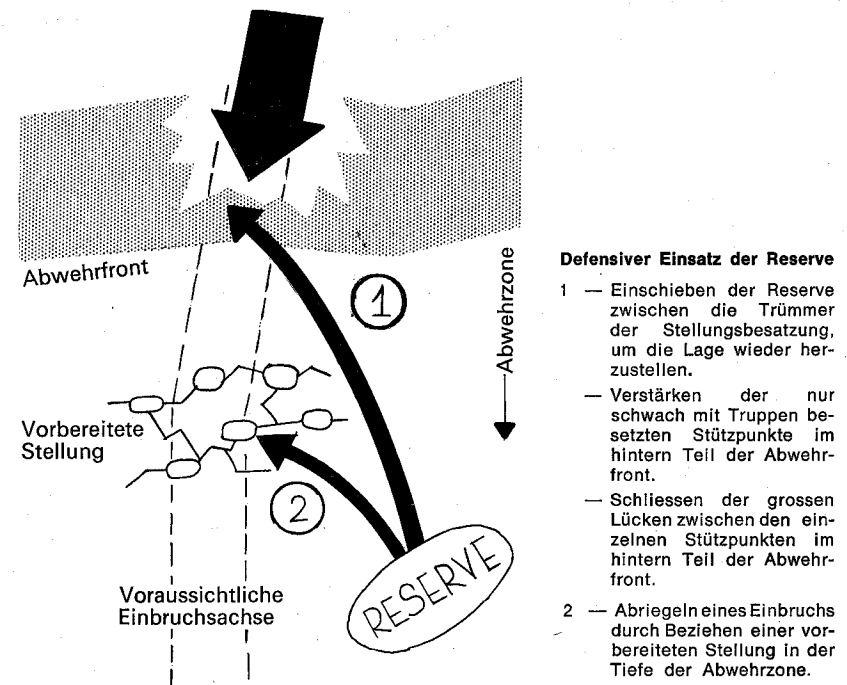
- Die Division ordnet den Gegenangriff an. Der Regimentskommandant, in dessen Abschnitt der Gegner eingebrochen ist, leitet ihn.
- Die zum Gegenangriff eingesetzte Truppe und die noch kämpfenden Reste der vom Einbruch betroffenen Verbände werden **einem** Führer unterstellt.
- Der Gegenangriff hat ein scharf begrenztes Ziel.
- Der Gegenangriff darf nicht überhastet werden. Für den sauberen Aufbau muss man sich Zeit belassen, sonst geht es sicher schief.
- Für die Unterstützung des Gegenangriffs werden schwere Waffen umgruppiert, die an andern Stellen des Abschnittes entbehrlich sind. Teile der Artillerie müssen unter Umständen Stellungswechsel machen. Panzer werden herangeholt, denn in panzergängigem Gelände ist ein Gegenangriff ohne ausreichende Panzerunterstützung aussichtslos und zum vornehieren zum Scheitern verurteilt.
- Der nunmehr bereite Gegenangriff darf nicht überhastet ausgelöst werden. Der Zeitpunkt hierfür ist in der Regel erst dann gekommen, wenn die Wucht des feindlichen Angriffs nachgelassen hat.
- Der feindliche Einbruchskiel ist vorne am stärksten. Deshalb wird der Gegenangriff gegen die Flanke gerichtet. Taktik: «Dem Speer den Schaft abbrechen!»
- Angriffsfrontbreite eines Füsilierbataillons im Gegenangriff: 600 m. Angriffsfrontbreite einer Panzerabteilung im Gegenangriff: 1,5-2 km.
- Der Gegenangriff wird nicht nur von allen Unterstützungswaffen, sondern auch von den benachbarten Füsilieren mit Infanteriewaffenfeuer unterstützt.



## Defensiver Einsatz der Reserve

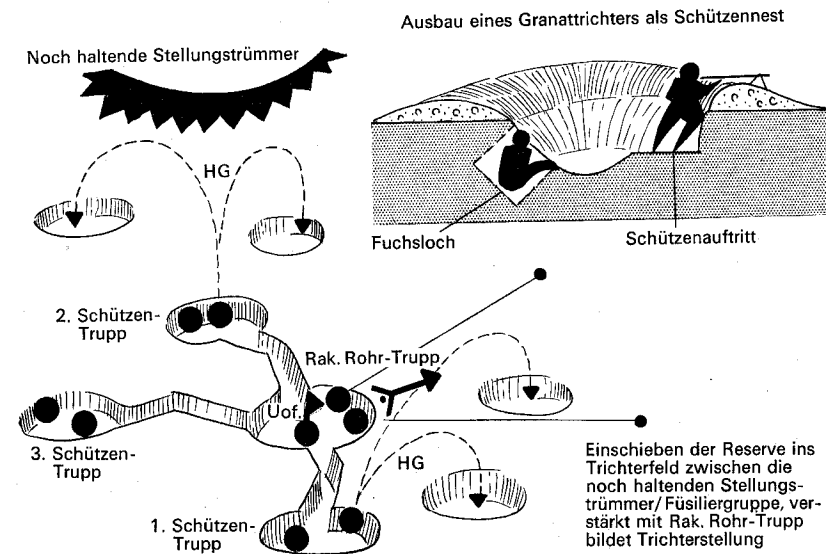
- Das Vorziehen und Einschieben von Reserven ist erst bei Nachlassen des feindlichen Vorbereitungsfeuers möglich.
- Feldbefestigungen werden im vordern Teil der Abwehrzone (wo das Vorbereitungsfeuer immer am dichtesten ist!) zerstört sein. Die Reserve muss sich daher im Trichterfeld festsetzen.
- Betonierte Anlagen werden das Feuer überstanden haben und dienen nun als «Angelpunkt» des Widerstandes.
- Das Einnisten im Trichterfeld erfordert eine spezielle Technik.
- Verbindung aufnehmen mit noch haltenden Teilen (Bunker, Betonunterstände, verlorene Einzelkämpfer in der Trichterwüste).
- Hauptwaffe der Gruppe (Rak-Rohr, Mg usw.) frontal einsetzen.
- Flankensicherung (Schützentrupps) ausscheiden, da der Gegner im unübersichtlichen Trichtergelände leicht unbemerkt herankommen kann.
- HG-Werfer einteilen, welche die umliegenden Trichter überwachen. Diese haben durch Steinwürfe das sichere Treffen in die Trichter zu üben.
- Panzernahbekämpfungsmittel bereithalten (Gewehrgranaten, geballte Ladungen, Brandflaschen usw.), da das Trichterfeld gute Möglichkeiten bietet, gedeckt an Kampfwagen heranzukommen.
- Ausbau der Trichter:
  - Schützenauftritt ausstechen.
  - Nische (Fuchsloch) in die Trichterwand hineintreiben.
  - Trichter behelfsmässig verdrahten (Herbeischleppen von umherliegenden Verhaaresten oder Neuverdrahten mit extra vorgebrachten Stahldrahtwalzen).
- Mehrere Trichter untereinander durch Kriechgräben zu einem Gruppennest verbinden.
- Durch Verbindung mehrerer Gruppennester und unter Einbezug der noch haltenden «Stellungstrümmer» allmählich den Zusammenhang der Abwehrfront wieder herstellen.

Du wirst im Rahmen der Verteidigung sehr oft mit permanenten Befestigungen zusammenarbeiten müssen. Dies erfordert eine spezielle Kampftechnik, die du als Schweizer gründlich kennen musst. Studiere deshalb das Kapitel «Kampf um Befestigungen» in Gefechtstechnik Band II.

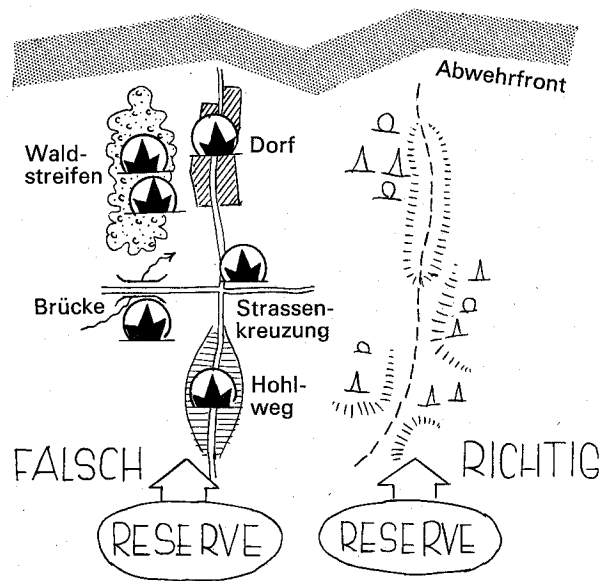


### Defensiver Einsatz der Reserve

- 1 — Einschieben der Reserve zwischen die Trümmer der Stellungenbesetzung, um die Lage wieder herzustellen.
  - Verstärken der nur schwach mit Truppen besetzten Stützpunkte im hinteren Teil der Abwehrfront.
  - Schliessen der grossen Lücken zwischen den einzelnen Stützpunkten im hinteren Teil der Abwehrfront.
- 2 — Abriegeln eines Einbruchs durch Beziehen einer vorbereiteten Stellung in der Tiefe der Abwehrzone.



Einschieben der Reserve ins Trichterfeld zwischen die noch haltenden Stellungstrümmer/Füsilierrgruppe, verstärkt mit Rak. Rohr-Trupp bildet Trichterstellung



#### Heranziehen der Reserven an die Front

- Das Vorziehen der Reserven ist erst beim Nachlassen des Vorbereitungsfeuers möglich.
- Der Gegner wird nach dem Vorbereitungsfeuer alle karten- oder luftbildmässig feststellbaren Annäherungswege unter Artilleriefeuer nehmen (Waldstreifen, Dörfer, Brücken, Strassenkreuzungen, Hohlwege usw.).
- Nutze für das Vorziehen der Reserven unauffällige Mulden, Senken, Bachgräben usw. aus.

### Organisation und Führung schnell zusammengeraffter Kampfgruppen

#### Allgemeines:

- In Krisenlagen sind die Reserven oft nicht mehr vorhanden oder reichen nicht aus. Schnell zusammengeraffte Kampfgruppen müssen sie ersetzen oder ergänzen. Es handelt sich hierbei immer um eine Notmassnahme. Hauptaufgabe dieser Kampfgruppen ist «Sichern», «Abriegeln» und «Im Gegenstoss bereinigen».
- Die schnell zusammengeraffte Kampfgruppe setzt sich zusammen aus
  - Versprengten;
  - zur Truppe zurückkehrende ehemalige Verwundete;
  - Motorfahrer, Trainsoldaten, Truppenhandwerker, Stabspersonal, Feldpostangehörige usw.

#### Die «innere Situation» des einzelnen Mannes und der Einheit:

- Der Soldat ist in seiner neuen Einheit unbekannt. Niemand weiss über seine Qualitäten und Mängel Bescheid. Zugleich kennt er seine neuen Führer und Kameraden nicht. Er fühlt sich fremd und ungeborgen und will so rasch als möglich den Anschluss an seine Kompanie wieder finden.
- In der neuen Einheit hat er keine oder nur ganz wenige bekannte Kameraden. Und die neuen gehören oft noch einer andern Waffengattung an und leben bezüglich taktischem Einsatz und Waffenverwendung in einer andern Vorstellungswelt.

Daraus entsteht entweder

- unbegründeter Optimismus, oder
- übertriebene Angst vor dem kommenden infanteristischen Einsatz.
- Da der Soldat weiss, dass nur in Krisenlagen solche schnell zusammengeraffte Kampfgruppen gebildet werden, erwartet er mit Recht einen besonders schwierigen Einsatz. Dieser an sich schon schwere Einsatz muss nun noch mit der zusätzlichen Belastung «fehlender bekannter Kamerad und Führer» durchgestanden werden.
- Der Versorgung (Munition, Verpflegung, Sanitätsdienst) wird mit Skepsis entgegengesehen. Erst nach Bewährung verschwindet diese.
- Für den einfachen Soldaten stellt die Eingliederung in eine schnell zusammengeraffte Kampfgruppe immer «ein persönliches Unglück» dar. Herausgerissen aus der Verbindung zum erprobten Führer und Kamerad, widersetzt er sich zunächst auch innerlich einer Eingewöhnung. Das «innere Klima» der schnell zusammengerafften Kampfgruppe ist somit niemals günstig.

#### Der Führer:

- Der Kampfwert hängt mehr als in einer regulären Einheit von der Qualität des Chefs ab. Dieser muss versuchen, das notwendige Klima des Vertrauens zu schaffen. Die Leute müssen ihm die Kampferfahrung glauben können.
- Es ist falsch, irgend einen überzähligen Offizier, z. B. der rückwärtigen Dienste, zum Kampfgruppenführer zu machen. Auch bei starkem Offiziersmangel muss ein erfahrener Kampftruppenkommandant zum Chef gemacht werden. Andernfalls ist es besser, auf die Bildung der Kampfgruppe zu verzichten, da diese dann sowieso nur als taktische Signatur auf der Lagekarte vorhanden ist.
- Jeder Soldat muss den Chef der Kampfgruppe dem Anblick nach kennen. Auch bei Zeitnot muss dieser mit jedem einzelnen ein paar Worte sprechen, damit die Männer Gelegenheit haben, sich ein Urteil über den Führer zu bilden. Das geht sehr schnell und das Urteil ist aus dem Instinkt heraus meist richtig. Ein persönliches Wort ist – da Bindung und Zusammenhalt schaffend – in dieser Lage mehr wert als sehr genaue Befehle. Bei Zeitnot ist somit eher an den Befehlen zu sparen.
- Der Kampfgruppenführer muss die Männer persönlich mit der Lage bekannt machen. Er muss sich hierbei auch von den Soldaten befragen lassen. Dadurch erhält er Einblick in die Vorstellungswelt der ihm wildfremden Männer. Er vermeidet so eine Fehleinschätzung des innern Wertes seiner Kampfgruppe und hat es leichter, den richtigen Mann an den rechten Platz zu stellen.
- Der Chef muss den Leuten selber sagen, wie Munition, Verpflegung und Sanitätsdienst geregelt sind. Ungeklärte Fragen auf diesem Gebiet darf er nur mit den Unterführern besprechen. Den Soldaten hat er sie als «in der Regelung begriffen» vorzustellen.

#### Organisation:

- Die Unterführer dürfen nicht schematisch nach den zur Verfügung stehenden Graden eingeteilt werden. Da es sich fast ausschliesslich um infanteristischen Einsatz handelt, sind die Infanterie-Unteroffiziere als erste einzuteilen. Unteroffiziere anderer Waffengattungen werden als Stellvertreter beigegeben oder als Kämpfer eingeteilt. Mit etwas Takt kann das Gefühl der Zurücksetzung vermieden werden.

- Bisher bestehende Bekanntschaften nicht zerreißen. Die Männer selbst wählen lassen, mit wem sie in der Gruppe zusammensein wollen. Nur auf die Mischung der Kampferfahrenen achten und hier notfalls korrigierend eingreifen. Die Leute mit Kampferfahrung müssen gleichmässig verteilt werden. Diese bekommen auch die Kollektivwaffen (Mg, Rak-Rohre usw.) und werden aufgefordert, auf ihre unerfahrenen Kameraden zu achten.
- Die Kampfgruppe muss einen Namen haben. Nummern vermeiden. Namen sind Symbole und schaffen an sich schon Zusammenhalt.
- Munitionsversorgung und Verpflegung sicherstellen. Nicht an den Männern der Versorgungsgruppe sparen. Mit der Beschaffung der Munition und der Verpflegung ist je ein guter Unteroffizier zu betrauen. Feldküche organisieren, denn auch diese ist ein Bindemittel.
- Kompagniebüro eröffnen, auch wenn dieses vorerst nur mit einem einzigen Mann besetzt werden kann. Die Kämpfer vorne müssen wissen, dass ihre Post zurückgeht. Ebenso Papiere und Effekten Gefallener.
- Auch wenn Arzt und Sanitätssoldaten fehlen, müssen Verwundetenester eingerichtet und den Leuten bekanntgegeben werden. Die Verwundeten besammeln sich sonst automatisch beim Gefechtsstand und behindern die Arbeit der Kommandoorgane. Nächstgelegene Sanitätshilfsstelle bekanntgeben und eine «Verwundetenabtransport-Staffel» organisieren. Sonst hat der Mann das Gefühl, im Falle einer Verwundung verloren zu sein und die Standhaftigkeit im Kampf lässt nach.
- Den Männern die nächsthöhere Befehlsstelle bekanntgeben und sie im Gelände orientieren, wer vorne, hinten, links und rechts steht. Diese Kenntnis hilft, das Gefühl des Verloren- und Abgeschriebenseins zu überwinden. Die für diese Erläuterungen aufgewendete Zeit macht sich im Kampf reichlich bezahlt. Jeder muss Kommandoposten, Gefechtsstand und Verpflegungspunkt kennen. Diese werden so zu Sammelpunkten der Versprengten.
- Im Kampf den Munitionsverbrauch überwachen. Mangelnde Gewöhnung und Furcht führen leicht zu Verschwendung. Aber Achtung! Der Soldat muss wissen, dass er aus Prinzip sparen muss und nicht etwa, weil nichts mehr da ist. Sonst zerbricht die Moral fast augenblicklich.
- Der nächsthöhere Führer muss die Kampfgruppe raschmöglichst besuchen, damit die Leute spüren, dass er sie als «zu seinem Verband gehörend» betrachtet. Er darf hierbei nicht nur den Gefechtsstand aufsuchen, sondern muss sich vor allem zu den Männern in der Feuerlinie begeben.

#### Zusammenfassung:

- Schnell zusammengeraffte Kampfgruppen haben naturgemäss einen geringeren Kampfwert als festgefügte alte Einheiten. Eine spezielle Schwäche ist die negative psychische Situation, in der sich der einzelne Mann befindet. Diese Schwäche kann wenigstens teilweise behoben werden durch:
  - Zuteilung eines guten und bewährten Offiziers;
  - rasche Improvisation der üblichen Versorgungseinrichtungen;
  - Belassung schon bestehender Bekanntschaften und Bindungen unter den Leuten.

Im übrigen muss die nächsthöhere Stelle durch vermehrte Fürsorge Mängel auszugleichen suchen. Wenn sie das aus Nachlässigkeit oder Unkenntnis nicht tut, straft sie sich selbst, indem die Kampfgruppe rasch auseinanderfällt.



Bild aus dem Krieg: Schützengruppe macht sich zum Einsatz fertig.



## Truppengewinnung durch Auskämmer der Bestände hinter der Front

- Kämme die Bestände der rückwärtigen Dienste aus. Belasse ihnen wirklich nur das Minimum an Personal.
- Setze die freigewordenen Leute ein für:
  - a) Stellungen- und Hindernisbau hinter der Front;
  - b) Besetzen und Verteidigen rückwärtiger Sperrn.
- Beachte aber beim Kampfeinsatz folgende Punkte:

Benütze diese Mannschaften nicht, um Lücken bei den Füsiliern aufzufüllen. Stecke also nicht ein paar Mann als Mannschaftersatz in jede Füsilierkompagnie. So verwendet, werden sie in der neuen, artfremden Umgebung schlecht kämpfen und die Fronttruppe mehr belasten als ihr nützen. Denn nur in seinem Zug und in seiner Kompagnie kämpft der Soldat gut, weil ihn dort Name und Ehre verpflichten und ihm helfen, sich selbst zu überwinden.

Setze diese Leute auch nicht als «Reserve» ein. Mangelnde Ausbildung von Mannschaft und Kader sowie ungenügende Bewaffnung bewirken, dass sie ohne grossen Nutzen lediglich «verheizt» werden.

Dagegen eignen sie sich für einfache Verteidigungsaufgaben (Besetzen rückwärtiger Panzersperren, Widerstandsnester usw.). Sie sind hierbei völlig stabil einzusetzen und haben als Kampfaufgabe lediglich Abwehrfeuer abzugeben und den Nahkampf zu führen.

Jeder Einsatz muss zumindest eine Möglichkeit des Gelingens in sich tragen, auch wenn diese nur vage ist. Sonst zerbricht die Moral fast augenblicklich. Die ausgekämmtten Mannschaften sollen immer unter ihren gewohnten Führern (Subalternoffizieren, Unteroffizieren) eingesetzt werden, denn die Leute gehorchen im Kampf in der Regel nur demjenigen gut, den sie persönlich kennen.

Die Infanterie leitet die ausgekämmtten Mannschaften an beim Stellungsbau und beim Einexerzieren der Abwehraufgabe.

## Die Kommandoorganisation

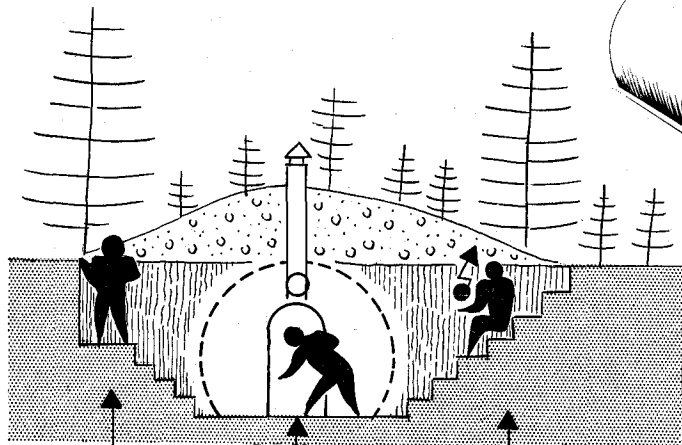
### Der Kommandoposten in der Füsilierkompagnie

- Der Kompagnie-Kommandoposten (Kp. KP) besteht aus einem einzigen grossen Raum (Gebäudekeller oder Unterstand).
- Der Standort des KP wird so gewählt, dass:
  - a) die Verbindung zu den Zügen rasch und einfach ist;
  - b) die Einflussnahme auf zugeteilte Unterstützungswaffen gewahrt bleibt;
  - c) aus der Nähe das Kampfgebiet überblickt werden kann.



Blick in einen Kommando-Unterstand.

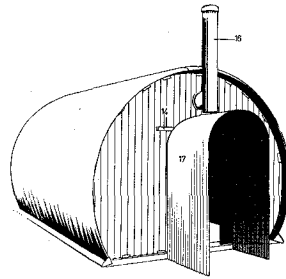
# KP EINER FÜSILIER-KOMPAGNIE



Postenstand für Beobachter

Eingang (Wellblechtunnel)

Zugang zum Unterstand (Treppe).  
Zugleich Sendestandort für die Funkverbindung «Kompanie-Zug»



Tisch mit Sitzplatz für Kp. Kdt., Fw., Kdo. Gruppenführer

Telefonverbindung zum Bataillon

Sitzplätze für 3-4 Verbindungsleute

Funkverbindung zum Bataillon (über Fernantenne)

Funkverbindung zu den Zügen

4.00 m

Treppe

Wellblechtunnel

Graben

Postenstand

- Der KP wird wenn möglich in einen rückwärtigen Stützpunkt der Kompanie gelegt. So erübrigt sich eine spezielle Sicherung.
- Der KP wird von der Kommandogruppe betrieben. Der Unteroffizier der Kommandogruppe ist Chef des KP.
- Auf dem KP sind anwesend: Feldweibel, Verbindungsleute, Beobachter, Funker und Telefonisten. Fourrier und Fouriergehilfe befinden sich in der Regel auf dem Kochplatz des Bataillons.
- Der Kompagniekommandant kann sich nötigenfalls in der Nähe des KP einen Gefechtsstand einrichten (kurzes, abgewinkeltes Grabenstück mit Platz für 3-4 Mann).

## Die Kommandoorganisation im Füsilierbataillon

### Allgemeines:

- Die Führungsorgane des Bataillons bestehen im Gefecht aus:
  - a) Kommandoposten (KP);
  - b) Gefechtsstand (Gefst.);
  - c) Beobachtungsposten (Beob.P).
- Gesichtspunkte, nach denen der KP gewählt wird: Der Platz soll ungestörtes Arbeiten ermöglichen (Hinterhang, Ortschaft, Wald).
- Gesichtspunkte, nach denen der Gefechtsstand gewählt wird: Soll möglichst guten Einblick ins Verteidigungsgelände bieten.

### Der Bataillons-Kommandoposten:

- Der Bataillons-KP gliedert sich in:
  - a) taktischen Teil;
  - b) rückwärtigen Teil.
- Taktischer Teil und rückwärtiger Teil des Bataillons-KP bilden bezüglich Sicherung und Verteidigung eine Einheit. Sie sind nur arbeitstechnisch getrennt.
- Kommandant des Bataillons-KP ist der Kommandant der Füsilier-Stabskompanie.
- Im taktischen Teil des KP sind anwesend:
  - Nachrichtenoffizier mit Nachrichtengruppe.
  - Patrouillenoffizier mit Patrouillengruppe.
  - Übermittlungsoffizier mit dem Rest des Bataillons-Funkerzuges.
- Im rückwärtigen Teil des KP sind anwesend:
  - Motorfahreroffizier der Stabskompanie.
  - Adjutant-Unteroffizier der Stabskompanie.
  - Feldpostunteroffizier der Stabskompanie.
  - Büroordnanzen der Stabskompanie.
- Der Bataillonsarzt befindet sich in der Regel auf der Sanitätshilfsstelle des Bataillons.
- Der Bataillonsquartiermeister befindet sich in der Regel auf dem Kochplatz des Bataillons.
- Der Reparaturoffizier des Bataillons befindet sich in der Regel auf dem Reparaturplatz des Bataillons.

- Der Kommandant der Füsilier-Stabskompagnie ist Chef des Nach- und Rückschubes im Bataillon. Seine Dienstchefs sind:
  - Munitionsdienst: Adjutant-Unteroffizier der Stabskompagnie
  - Verpflegungsdienst: Bataillons-Quartiermeister
  - Treibstoffversorgung: Bataillons-Quartiermeister
  - Materialdienst: Reparaturoffizier des Bataillons
  - Transportdienst: Motorfahreroffizier
  - Sanitätsdienst: Bataillons-Arzt
  - Postdienst: Feldpost-Unteroffizier

#### Taktische Sicherung des Bataillons-KP:

- Der Bataillons-KP wird so ausgebaut, dass er zugleich als rückwärtiger Stützpunkt dienen kann.
- Der KP wird mit einem Rundum-Stacheldrahthindernis umgeben. Dieses dient nicht nur der Nahverteidigung, sondern erleichtert der Sicherungsmannschaft Verkehrskontrolle und Bewachung.
- Um den KP herum werden keine Personenminen verlegt. Es können unmöglich alle zum KP kommenden Leute über die Lage der Minen orientiert sein. Minenunfälle wären daher unvermeidlich.
- Um den KP herum wird ein Kranz von Stellungen angelegt (2-Mann-Schützenlöcher, kurze Grabenstücke).
- Für die KP-Sicherung steht eine verstärkte Füsiliergruppe zur Verfügung (1 Unteroffizier und 8 Mann). Diese Gruppe reicht aus, um:
  1. den Verkehr am KP-Eingang zu kontrollieren;
  2. die Umgebung des KP zu beobachten.
- Tag-Organisation der KP-Sicherung:
  1. Ein Doppelposten am Eingang des Hindernisses (2 Mann).
  2. Ein Beobachtungsposten (1 Mann).
- Nacht-Organisation der KP-Sicherung:
  1. Ein Doppelposten am Eingang des Hindernisses (2 Mann).
  2. Eine Wachtpatrouille, welche das Hindernis abpatrouilliert (2 Mann).
- Wenn der KP angegriffen wird, hat sich jeder, vom KP-Kommandanten bis zur Büroordonnanz, als Nahkämpfer an der Stützpunktverteidigung zu beteiligen. Lediglich die Funkgeräte werden weiterbedient.
- Das Besetzen der Stellungen muss eingeübt werden.
- Da sich im KP ca. 30 Personen aufhalten, verfügt dieser über eine respektable Abwehrkraft (vergleichbar etwa mit einem Zugstützpunkt).

#### Der Bataillons-Gefechtsstand:

- Bei der grossen Frontbreite ist es unmöglich, von einem Geländepunkt aus den ganzen Bataillonsabschnitt einzusehen. In der Regel müssen 2 Gefechtsstände eingerichtet werden. Diese werden «Gefechtsstand A» und «Gefechtsstand B» genannt.
- Der Gefechtsstand A befindet sich immer am wichtigeren Ort, d. h. im Schwergewichtsabschnitt.
- Der Bataillonskommandant bestimmt den Platz der Gefechtsstände.
- Der Bataillonsadjutant legt die Detailorganisation fest und regelt mit dem Übermittlungsoffizier die Verbindungen.
- Die Telefondrähte werden zu beiden Gefechtsständen ausgelegt. Der zur Verfügung stehende Telefonapparat ist auf dem Gefechtsstand A ange-

schlossen. Wenn der Bataillonskommandant den Standort wechselt, kommen seine beiden Funktrupps mit. Die Funker haben im Rucksack 2 Telefonapparate für die Funkgerät-Fernbedienung. Einer dieser Telefonapparate wird nun seinem eigentlichen Zweck entfremdet und auf dem Gefechtsstand B an die bestehende Telefonleitung angeschlossen. Arbeitsaufwand hierfür: 2 Minuten. Nachher kann der Bataillonskommandant auch ab Gefechtsstand B über das Telefon sprechen.

- Punkte, von denen aus man guten Einblick ins Vorgelände hat, sind immer exponiert. Auf dem Gefechtsstand darf sich somit nur ein Minimum an Personal aufhalten. Zum Beispiel:
  - Bataillonskommandant mit 2 Funktrupps
  - Bataillonsadjutant
  - Artillerie-Schiesskommandant mit Funktrupp
  - eventuell Kommandant schwere Füsilierkompagnie
  - 1 Beobachter mit Scherenfernrohr
  - 1 Telefonist
 Im ganzen somit maximal 12 Personen.

#### Beobachtungsposten:

- Im Füsilierbataillon bildet man 1 Hauptbeobachtungsposten und 1-2 Nebenbeobachtungsposten.
- Auf dem Hauptbeobachtungsposten befinden sich: 1 Nachrichtenunteroffizier, 2-3 Nachrichtensoldaten.
- Die Nebenbeobachtungsposten fallen wenn möglich mit den Gefechtsständen zusammen.



- 1 «Aussichtspunkt». Bietet idealen, umfassenden Rundblick. Ist aber leider sehr auffällig, so dass er im Grosskampf vom Gegner sicher mit Nebel geblendet oder mit Feuer niedergehalten wird und ausfällt.
- 2 Bietet gutes, aber nicht umfassendes Blickfeld. Ist unauffällig und kann somit auch im Grosskampf benützt werden. Muss notfalls ergänzt werden durch Nebenbeobachtungsstelle (3).

# BATAILLONS-KP

## Legende zur Skizze «Bataillons-KP»

### Taktischer Teil des KP

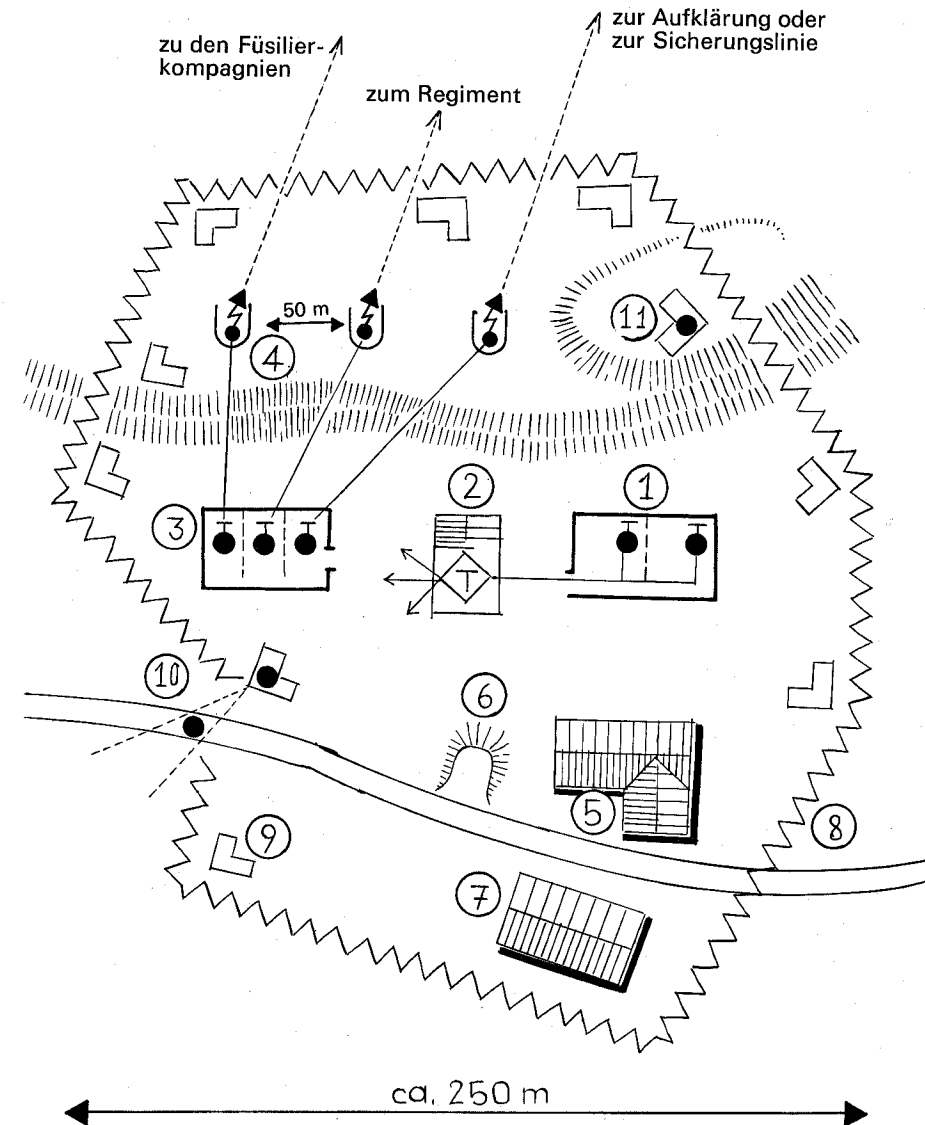
- 1 Unterstand, aufgeteilt in zwei Räume für:
  - a) Bat. Kdt., Bat. Adj., zuget. Hptm., Kdt. sch. Füs. Kp.;
  - b) Nof., 1 Na. Uof., 3-4 Na. Sdt.
- 2 Gebäudekeller mit Telefonzentrale.  
Verbindung zu:
  - Regimentszentrale
  - Bataillonsgefechtsstand
  - Frontkompagnien des Bataillons
  - Nachbarbataillon rechts
  - intern im Bataillons-KP
- 3 Unterstand mit Fernbesprechungsstellen der Funkstationen. Raum in 3 Kabinen unterteilt. (Lattengestelle mit schalldämpfenden Vorhängen aus Wolldecken, um ungestörtes Arbeiten zu ermöglichen.)
- 4 2-Mann-Schützenlöcher mit Nischen. Standorte der fernbesprochenen Funkstationen. Minimaldistanz zwischen den Antennen: 50 m.
- 5 Gebäudekeller mit Aufenthalts- und Ruheräume für:
  - Meldeläufer, Meldefahrer und Verbindungsoffiziere;
  - dienstfreies KP-Personal;
  - ruhende Wachmannschaft.
- 6 Erdgarage für Jeep des Bataillonskommandanten. (Einziges Motorfahrzeug, welches in den KP hineinfahren darf.)

### Rückwärtiger Teil des KP

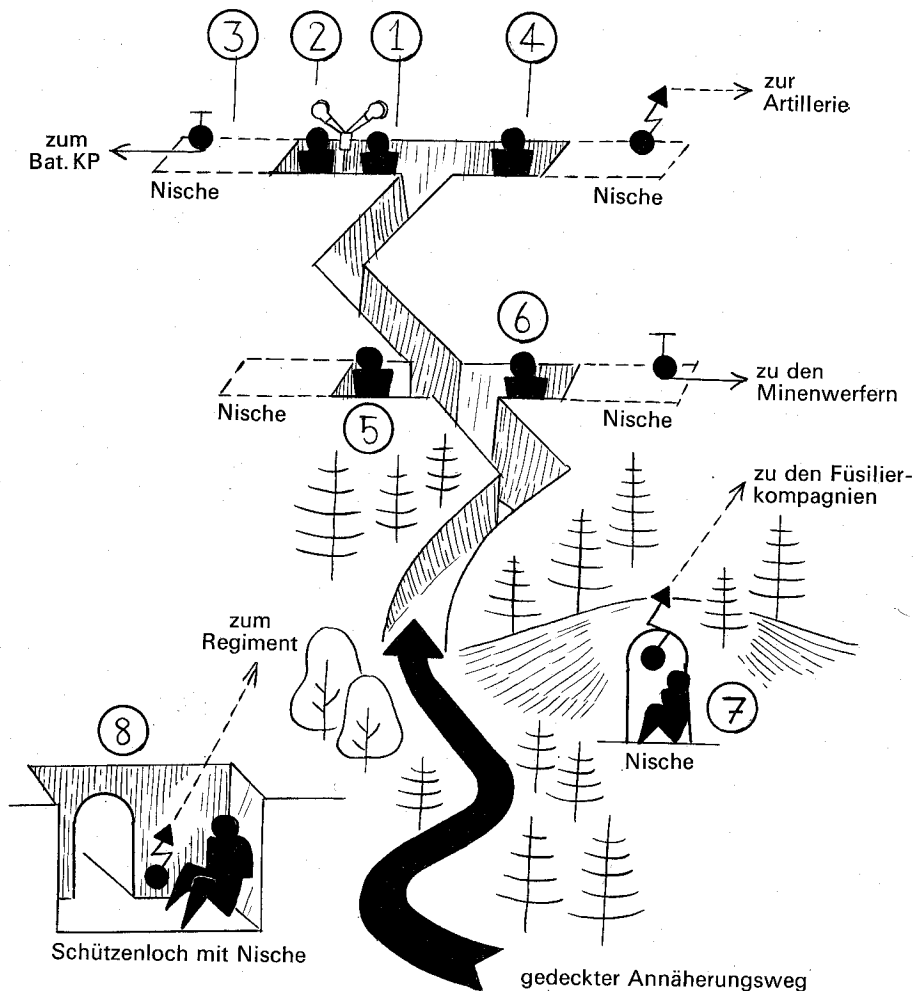
- 7 Gebäude mit Arbeits- und Ruheräumen für die Organe des Kommandanten der Füsillier-Stabskompagnie.

### Sicherung

- 8 Rundum-Drahthindernis.
- 9 Ausgebaute, aber nicht besetzte 2-Mann-Schützenlöcher für die Nahverteidigung des KP.
- 10 Einziger Ein- und Ausgang des Bataillons-KP. Bewacht von Doppelposten. Einer hält an und kontrolliert. Der andere überwacht aus einer Deckung heraus.
- 11 Beobachtungsposten zur Überwachung der nähern Umgebung des KP. Wird bei Nacht ersetzt durch eine Patrouille zu 2 Mann, welche dem Drahthindernis nach patrouilliert.



# BATAILLONS-GEFECHTSSTAND



- 1 Bataillonskommandant
- 2 Beobachter mit Scherenfernrohr
- 3 Telefonist
- 4 Artillerie-Schiesskommandant mit Funktrupp
- 5 Bataillonsadjutant

- 6 Kommandant der schweren Füsilierkompagnie mit 1–2 Mann vom Kp.Trupp (schiess-technische Verbindung: Telefon und Funk)
- 7 Funktrupp I des Bataillonskommandanten (Verbindung zu den Kompagnien)
- 8 Funktrupp II des Bataillonskommandanten (Verbindung zum Regiment)

## Beobachtungsstellen

### Allgemeines:

- Feldherrenhügel sind als Beobachtungsstellen ungeeignet. Sie ziehen das Feuer an und werden im entscheidenden Moment so niedergehalten oder geblendet, dass sie ausfallen. Man muss sich daher bewusst mit zweitrangigen Geländepunkten begnügen und dafür mehrere Beobachtungsstellen einrichten, um doch alles zu überblicken.
- Eine Beobachtungsstelle muss folgende Eigenschaften aufweisen:
  - a) Bei Tag soll sich niemand unbemerkt der eigenen Front nähern können.
  - b) Die Beobachtungsstelle muss jederzeit – auch am Tag! – von der eigenen Seite her unbemerkt erreicht werden können.
  - c) Die Beobachtungsstelle darf nicht schon durch geringfügige Einbrüche gefährdet werden. Beobachter, die mit Sturmgewehr und Handgranaten ihr Leben verteidigen müssen, fallen für ihre Aufgabe aus.
 Die wichtigsten Beobachtungsstellen müssen daher einige hundert Meter hinter den vordersten Stützpunkten liegen.
- Man unterscheidet «Hauptbeobachtungsstellen» und «vorgeschobene Beobachtungsstellen».

### Standorte der Beobachtungsstellen:

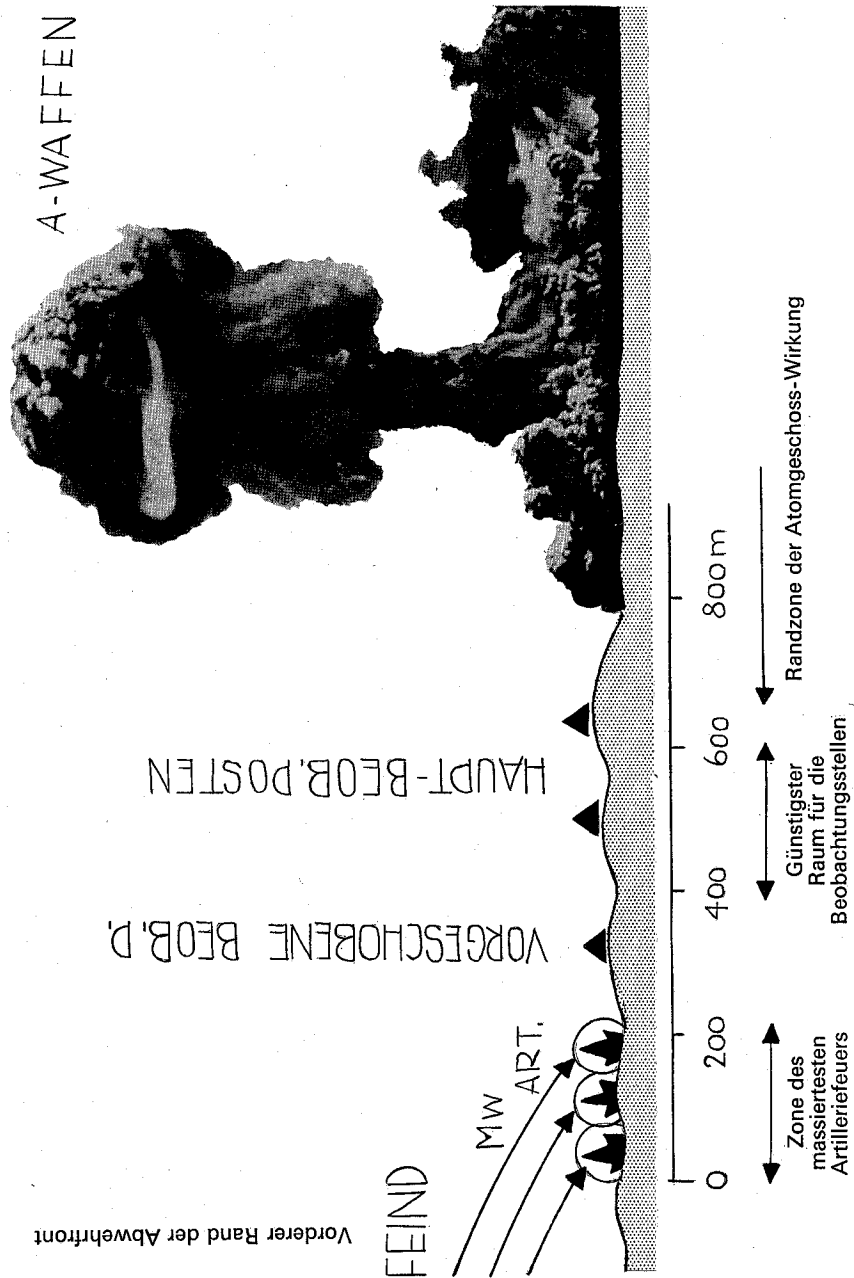
- Im Grosskampf sieht man zufolge Rauch und Staub nur noch ca. 300–400 m weit. Es herrschen Sichtverhältnisse wie in einer hellen Mondnacht! Die Hauptbeobachtungsstellen werden daher durch vorgeschobene Beobachtungsstellen ergänzt.
- Am geeignetsten ist für Hauptbeobachtungsstellen der Raum ca. 600–800 m hinter dem vordern Rand der Abwehrfront.
- Am geeignetsten ist für vorgeschobene Beobachtungsstellen der Raum ca. 300–400 m hinter dem vordern Rand der Abwehrfront.

### Betrieb der Beobachtungsstellen:

- Einrichtung und Betrieb einer Beobachtungsstelle siehe «Gefechtstechnik» Band I, Seiten 151–154.

### Besonderes:

- Dringlichkeitsfolge (Priorität), wenn mehrere Waffengattungen auf denselben Beobachtungspunkt Anspruch erheben:
  1. Beobachtungsorgane der Artillerie.
  2. Beobachtungsorgane der Infanterie.
 Dulde an Beobachtungspunkten keine Anhäufung von Beobachtungsorganen. Wenn zum Beispiel die Artillerie den Posten erhalten hat, entsenden die andern Interessenten lediglich einen Verbindungsmann, der die Beobachtungsergebnisse weiterleitet.
- Wenn der Gegner deine Beobachtungsstelle nicht beschiesst, heisst das noch nicht, dass er dieselbe nicht erkannt hat. Möglicherweise will er dich nur in Sicherheit wiegen, um im entscheidenden Moment die Beobachtungsstelle mit einem vernichtenden Feuerschlag überraschend auszuschalten. Du musst deshalb einige Beobachtungsstellen nur ausbauen, im täglichen Kampf jedoch nicht beziehen, so dass sie unerkant bleiben. Erst kurz vor entscheidenden Kämpfen wechseln deine Beobachtungsorgane in diese neuen Plätze.



## Verbindungen

### Telefon:

- In der Verteidigung kann auf das Telefon nicht verzichtet werden. Benütze das Telefon als ideales Verbindungsmittel für das Leben in der Stellung und für die tägliche kleine Kampfführung. Reserviere den Funk für den Grosskampf!
- Das Drahtnetz im Bataillon wird von der Nachrichtenkompanie des Regiments gebaut und betrieben.
- Ziehe Telefonverbindungen bis hinunter zur Kompanie.
- Lege in der Verteidigung nicht mehr Draht, als während des Abwehrkampfes in nützlicher Frist unterhalten und repariert werden kann. Pro Kilometer Drahtverbindung musst du mit einem Telefonsoldat für Kontrolle und Unterhalt rechnen.
- Baugeschwindigkeit beim Telefon-Linienbau: Pro Kilometer 15–45 Minuten (ohne Eingraben!).
- Dringlichkeit beim Linienbau:
  - a) Verbindung schaffen zur Sicherungslinie.
  - b) Verbindungsnetz in der Stellung bauen.
- Kommandoposten und Gefechtsstände sind frühzeitig zu bestimmen, damit die umfangreichen Bauarbeiten rasch in Angriff genommen werden können.
- Zwischen 2 KP werden mindestens 3 Leitungen auf verschiedenen Wegen verlegt. Jede in einer separaten Geländekammer. Mindestens eine davon muss eingegraben sein. Ein gewöhnlicher Bauernpflug von einem Pferd oder Jeep gezogen, leistet hierzu gute Dienste.
- Das Drahtnetz ist ständig zu überwachen. Wo Anzapfungen festgestellt werden, ist die Verschleierung wie beim Funk zu verwenden.
- Telefonverbindungen überstehen auch bei günstiger Lage sowie vielfacher Schaltung und Querverbindung das feindliche Vorbereitungsfeuer nicht. Auf eine Wiederherstellung der Drahtverbindungen (Störungssuche) muss während des Vorbereitungsfeuers verzichtet werden (unnützer Verschleiss an Menschen und Material).

### Funk:

- Siehe Skizzen Seite 217.

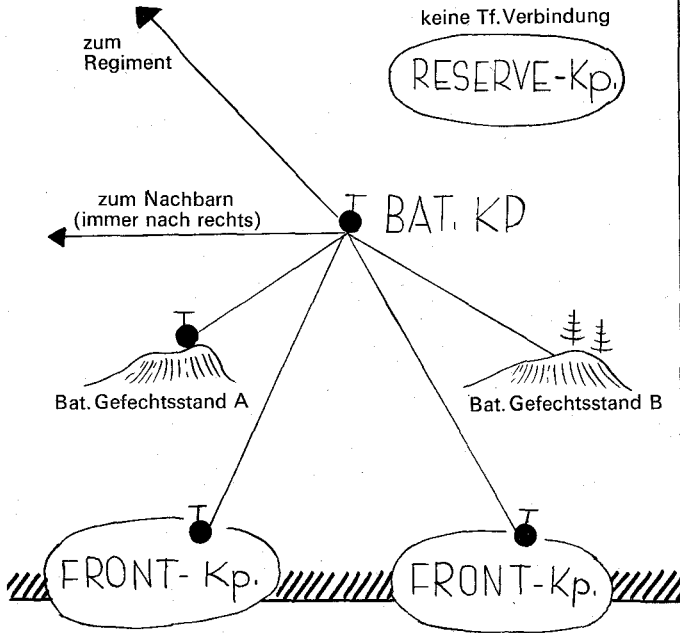
## Einige Merkmale für Chefs und höhere Stäbe

### Stäbe:

- Kein höherer Stab kann jemals genügend Anstrengungen machen, um das Odium der Frontferne zu vermeiden.
- Friedensmässige Uniformierung der Offiziere des Stabes, erstklassige Unterbringung und Verpflegung sowie gewisse Bequemlichkeiten mögen in mancher Beziehung die Stabsarbeit erleichtern, sie sind aber, soweit sie ein gewisses Mass überschreiten, ein sicheres Zeichen für die geistige und seelische Kluft zwischen Stab und Truppe. Sie zerstören automatisch das Vertrauen der Geführten in die Führenden!

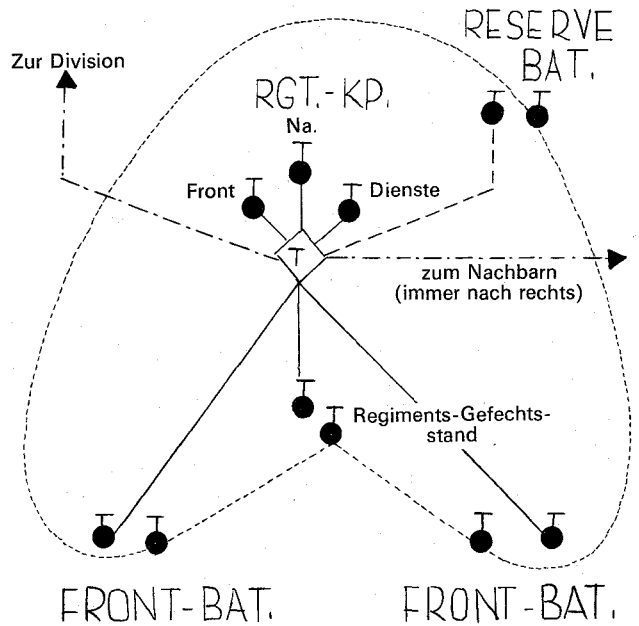
# DIE TELEPHONVERBINDUNGEN IM BATAILLON

Legende: Telefon-Apparat Telefon-Draht



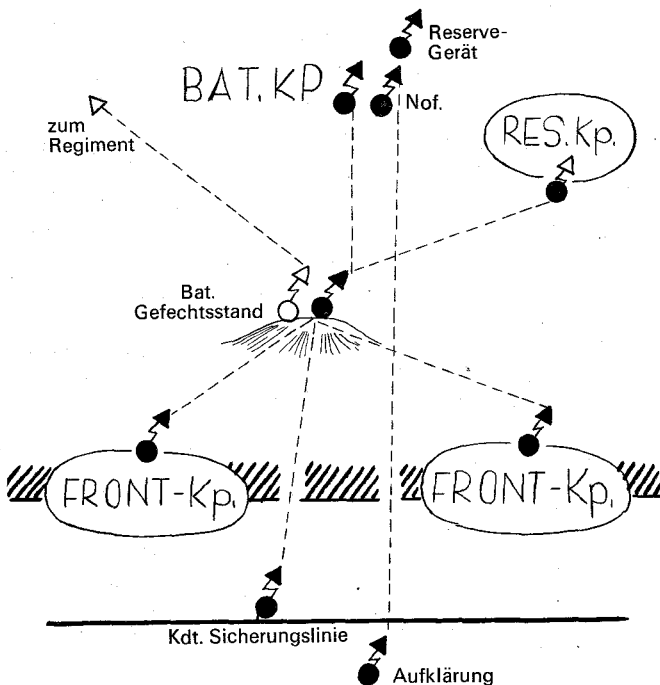
# DIE TELEPHONVERBINDUNGEN IM REGIMENT

- 1. Dringlichkeit: vom Tf.Z der Na. Kp. des Rgt. gebaut  
 von der Tg. Kp. der Div. gebaut
- 2. Dringlichkeit: vom Tf.Z der Na. Kp. des Rgt. gebaut
- 3. Dringlichkeit: «Umgehungsleitung». Vom Tf.Z der Na. Kp. des Rgt. gebaut



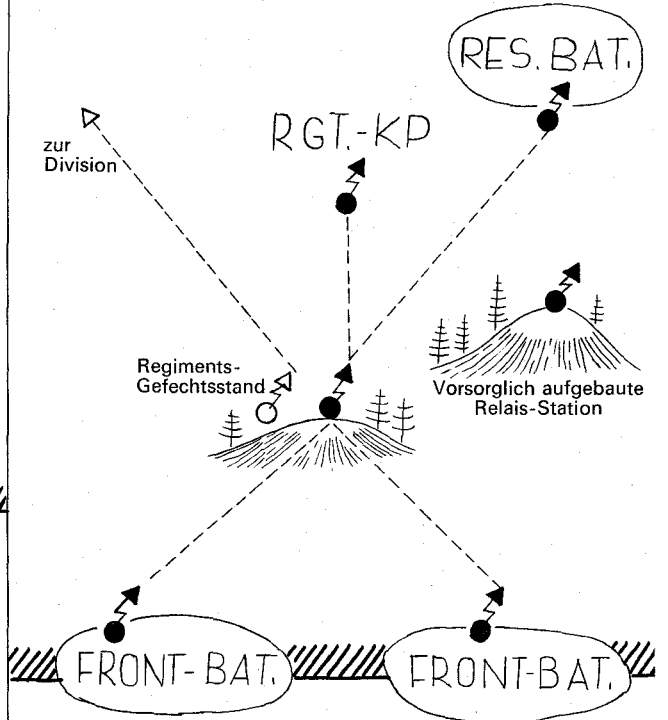
# DAS BATAILLONS-FÜHRUNG-NETZ (FUNK)

Funkgerät von der Na. Kp. Funkgerät vom Bat. Fk. Zug



# DAS REGIMENTS-FÜHRUNG-NETZ (FUNK)

Funkgerät von der Na. Kp. Funkgerät von der Division



Chefs:

- Als höherer Chef darfst du nicht am Scherenfernrohr kleben und lediglich durch Telefon oder Funk befehlen.
- Wer der Truppe nur dem Namen nach bekannt ist, vermag keine ausserordentlichen Leistungen herauszuholen.  
Nur wenn dich die Männer **von Auge zu Auge kennen und schätzen**, setzen sie sich überdurchschnittlich ein. Sie wollen dir dann keine Schande machen!
- Du musst dich daher so oft als möglich bei der Truppe zeigen. Das Aufsuchen lediglich der Gefechtsstände genügt nicht. Du musst vielmehr die Kämpfer im vordersten Graben besuchen.
- Je schwieriger die Lage ist, um so mehr und um so weiter vorne musst du dich zeigen. **In gefährvollen Augenblicken hast du anwesend zu sein!**
- Die moralische Aufmunterung durch das «Sich-der-Truppe-zeigen-und-mit-ihr-sprechen» ist ebenso wichtig wie die taktische Führung.

# Die Versorgung

## Allgemeines

- Der Nachschub umfasst Munition, Material, Betriebsstoff, Verpflegung, Fouflage und Post.
- Jeder taktische Entschluss hängt in der Luft, wenn er nicht die Fragen der Versorgung mit einbezieht.
- Die Versorgungsfragen lassen sich auf höhern Stufen (Division, Brigade) in der Regel leichter meistern als unten. Die grössten Schwierigkeiten finden sich auf der Stufe Bataillon, Kompanie, Zug. Das heisst, auf den letzten paar Kilometern des Nachschubweges.

## Der Munitionsnachschub

Normalfall:

- Wenn möglich holt die Bataillons-Munitionsstaffel (schwere Lastwagen) die Munition direkt bei einem vorgeschobenen Munitionsdepot der Armee und bringt diese auf den Bataillonsversorgungsplatz. So wird Zeit und Kraft gespart (kein Umlad).

Ausnahmefall:

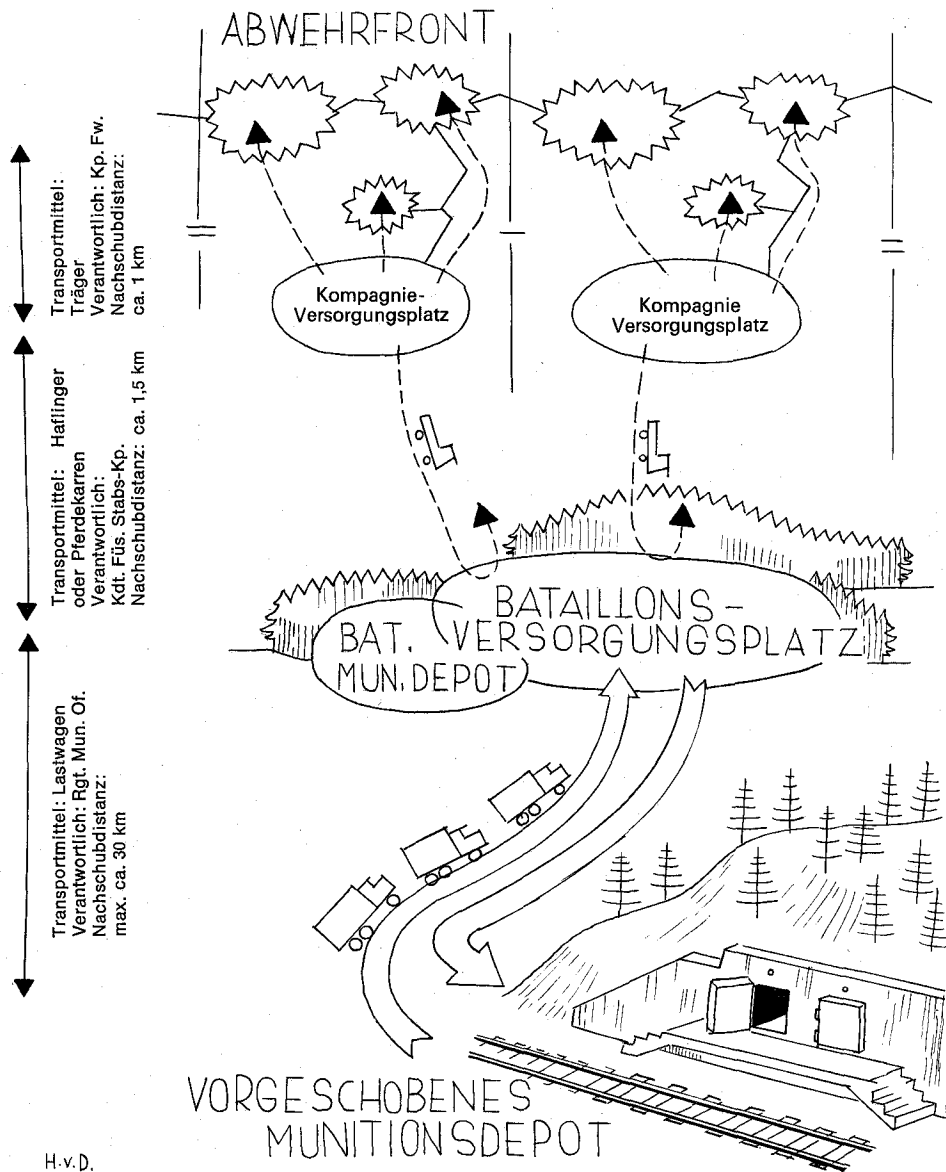
- Auf der Stufe «Regiment» wird ein Versorgungsplatz angelegt.
- In diesem Falle holen die Transportmittel der Division die Munition in einem vorgeschobenen Munitionsdepot der Armee und bringen diese auf den Regimentsversorgungsplatz, wo ein Munitionsfreilager angelegt wird.
- Die Bataillons-Munitionsstaffel holt die Munition am **Fassungsvortag** auf dem Regimentsversorgungsplatz ab und transportiert sie auf den Bataillonsversorgungsplatz.

Der Gang der Versorgung:

- Auf dem Bataillonsversorgungsplatz wird die Munition von den Lastwagen der Bataillons-Munitionsstaffel abgeladen und kompagnieweise aufgeteilt bereitgelegt. Arbeitskräfte: Bataillons-Munitionsequipe.

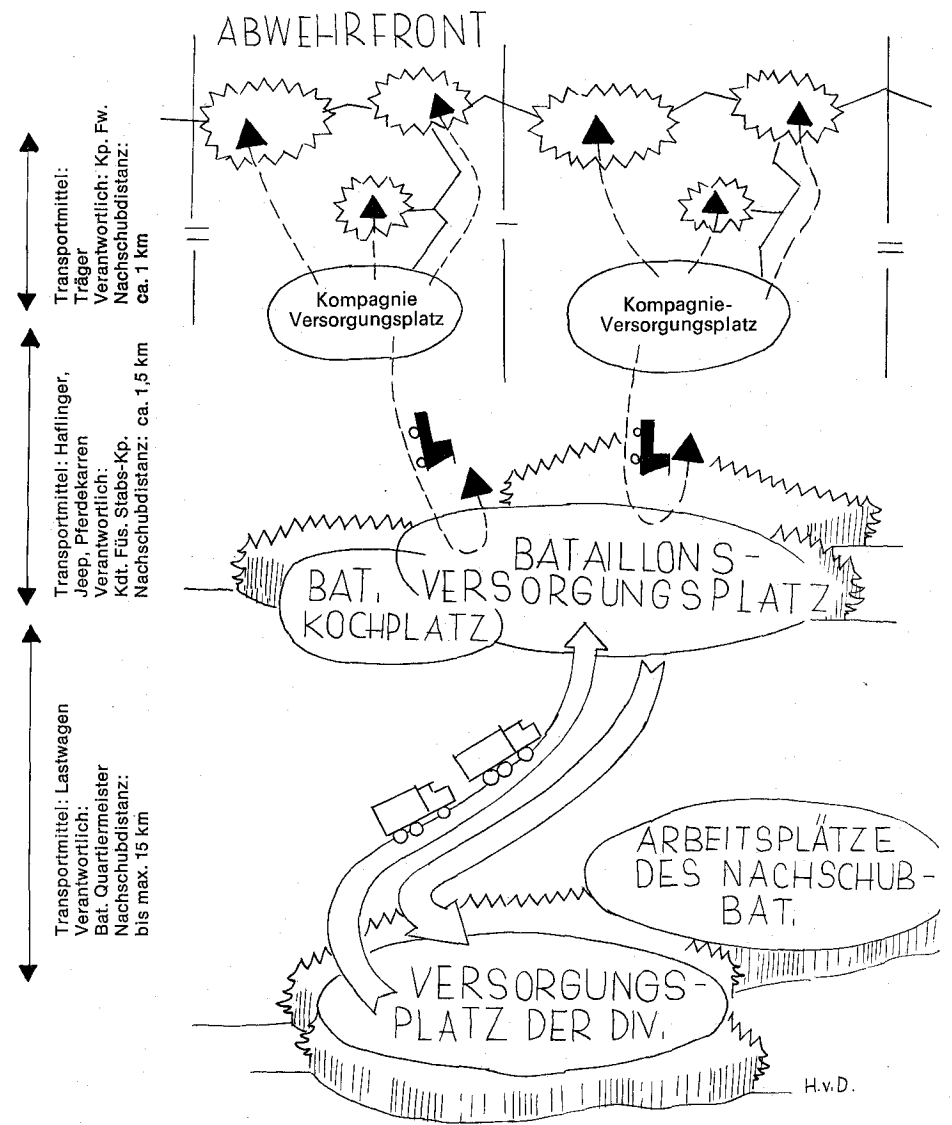


# MUNITIONVERSORGUNG (NORMALFALL)



H.v.D.

# VERPFLEGUNGSNACHSCHUB



H.v.D.

- Die Haflingerstaffeln der Kompagnien holen die Munition am Fassungstag auf dem Bataillonsversorgungsplatz ab und transportieren sie auf den Kompagnieversorgungsplatz.
- Die Träger der Gruppen und Züge resp. Stützpunkte und Widerstandsnester holen die Munition auf dem Kompagnieversorgungsplatz ab und transportieren diese an die Waffen.
- Frontzüge können in der Regel nur durch Träger versorgt werden. Reserve und Feuerbasis der Kompagnie können zu ihrer Versorgung meist noch Veloanhänger, Handkarren, Schlitten usw. verwenden. Durch diese Improvisationen können Träger eingespart werden.

#### Der Verpflegungsnachschub<sup>1</sup>

- Der Bataillons-Quartiermeister holt mit seinem Fassungstrain (schwere Lastwagen) die Nachschubgüter direkt am Standort des Nachschubbataillons ab.
- Auf der Fahrt zum Nachschubbataillon nimmt er den Rückschub des Füsilierbataillons mit. Dieser umfasst: Leeres Packmaterial, leere Treibstoffkanister, defektes Material, defekte Waffen, Post, aber auch Verwundete.
- Von der Fassung zum Füsilierbataillon zurückgekehrt, wird das Nachschubgut für die Abgabe an die Kompagnien bereitgemacht.
- Die Kompagnien holen mit ihren Haflingerstaffeln die Verpflegung am Fassungstag auf dem Bataillonsversorgungsplatz ab und transportieren sie auf den Kompagnieversorgungsplatz.
- Die Träger der Gruppen und Züge resp. Stützpunkte und Widerstandsnester holen die Verpflegung auf dem Kompagnieversorgungsplatz ab und transportieren diese in die einzelnen Stellungen.
- Frontzüge können in der Regel nur durch Träger versorgt werden.
- Reservezüge und Feuerbasis der Kompagnie können zu ihrer Versorgung meist noch Veloanhänger, Handkarren, Schlitten usw. verwenden. Durch diese Improvisationen können Träger eingespart werden.

#### Die Versorgungseinrichtungen auf Stufe «Füsilierbataillon»

Die Versorgungseinrichtungen im Bataillon umfassen:

- Bataillonskochplatz
- Bataillonsmunitionsdepot
- Bataillonsreparaturplatz
- Bataillonsversorgungsplatz
- Kompagnieversorgungsplätze

Im gleichen Raum wie die Versorgungseinrichtungen befindet sich ferner der Bataillons-KP.

<sup>1</sup> Sammelbegriff. Umfasst Verpflegung, Fourage, Betriebsstoff, Material und Post.

Wenn möglich sind die Versorgungseinrichtungen sowie der KP an die rückwärtige Panzersperre des Bataillons zu legen. Durch diese Massnahme werden:

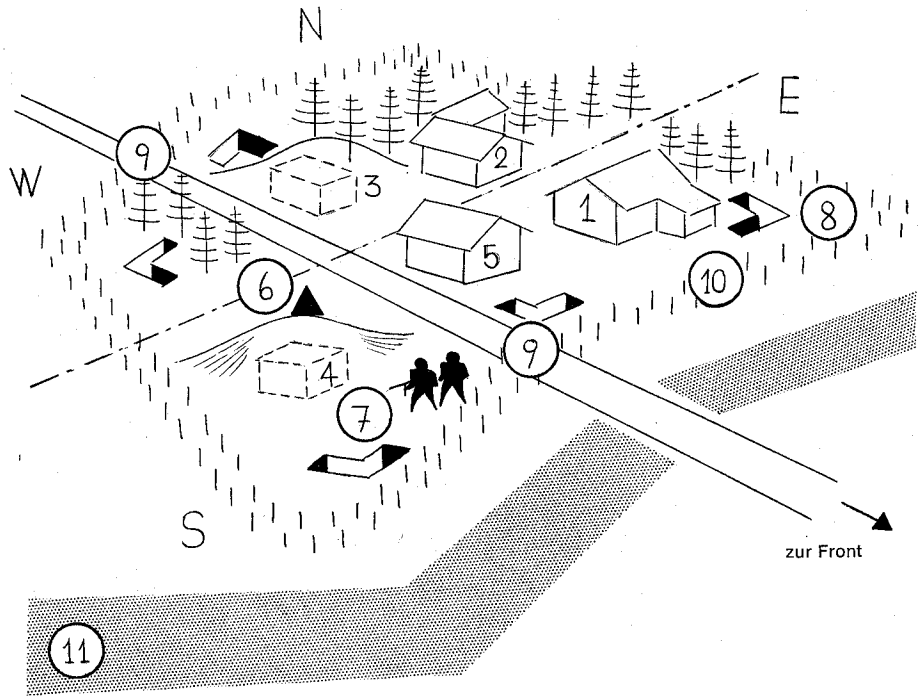
- a) Versorgungseinrichtungen und KP vor dem Überrolltwerden durch Panzer bewahrt;
- b) die infanteristische Nahverteidigung der rückwärtigen Panzersperre sichergestellt.

#### Der Bataillonskochplatz<sup>1</sup>

- Auf dem Kochplatz sind alle Küchen der Kompagnien zusammengezogen. Sie werden im Gelände aufgelockert aufgestellt. Unterbringungsort: Unterstände, Keller.
- Auf dem Kochplatz befindet sich ferner das Lebensmitteldepot des Bataillons. Anlage des Depots und Grösse des Vorrates werden vom Kriegskommissär der Division befohlen. Das Bataillonslebensmitteldepot stellt eine Notreserve dar. Auf seine Bestände wird erst gegriffen, wenn zufolge Feindeinwirkung oder Witterungseinflüsse der tägliche Nachschub ausfällt. Wenn eine Verlegung des Bataillons bevorsteht (z. B. Rückzug) wird der tägliche Nachschub eingestellt und die Vorräte des Depots aufgebraucht.
- Der Bataillonskochplatz befindet sich ca. 2–2,5 km hinter dem vordern Rand der Abwehrfront.
- Die Ausdehnung des Kochplatzes beträgt ca. 200×200 m. Das entspricht der Grösse eines Zugsstützpunktes.
- Auf dem Bataillonskochplatz sind anwesend: 1 Offizier (Bataillons-Quartiermeister), 5 Küchenchef-Unteroffiziere und 20–25 Soldaten (Küchenmannschaft).
- Der Bataillons-Quartiermeister ist somit in der Lage, den Kochplatz nachhaltig zu verteidigen. Voraussetzungen hierzu:
  - a) Gelände zur Verteidigung hergerichtet (Feldbefestigungen);
  - b) Abwehrkampf einexerziert.
- Um den Kochplatz zieht sich ein Kranz von vorbereiteten 2-Mann-Schützenlöchern sowie ein Rundum-Drahthindernis.
- Primäre Aufgabe der Küchenmannschaft ist «Kochen». Sekundäre Aufgabe ist «Kämpfen», und zwar:
  - a) Halten des Kochplatzes als Stützpunkt;
  - b) Verteidigung der rückwärtigen Panzersperre des Bataillons.

<sup>1</sup> Im Gebirge sowie bei «Verteidigung auf breiter Front» wird kein Bataillonskochplatz eingerichtet. Die einzelnen Kompagnien kochen selbständig.

# DER BATAILLONS-KOCHPLATZ



## Bildlegende:

- 1 Küche Füs. Kp. I/33. In Gebäudekeller untergebracht. Verteidigt den Abschnitt E. Bedient die Panzer-Schnellsperre an der Strasse. Ist verantwortlich für das Schliessen der Gasse im Panzerminenfeld (Strasse).
- 2 Küche Küs. Kp. II/33. In Gebäudekeller untergebracht. Verteidigt den Abschnitt N.
- 3 Küche Füs. Kp. III/33. Im Unterstand untergebracht. Verteidigt den Abschnitt W. Bedient die rückwärtige Panzer-Schnellsperre an der Strasse.
- 4 Küche Sch. Füs. Kp. IV/33. Im Unterstand untergebracht. Verteidigt den Abschnitt S.
- 5 Küche Füs. Stabs-Kp. 33. Im Gebäudekeller untergebracht. Ist Stossreserve des Stützpunktkommandanten. Im gleichen Gebäude ist das Bataillonlebensmitteldepot untergebracht.
- 6 Beobachtungsposten } Sichern den Kochplatz bei normalem Betrieb.
- 7 Wachtpatrouille }
- 8 Vorbereitete 2-Mann-Schützenlöcher.
- 9 Vorbereitete Panzer-«Schnellsperren» (Minenbretter oder Minenketten).
- 10 Rundum-Drahthindernis (Doppelhecke).
- 11 Rückwärtiges Panzerhindernis des Bataillons. Panzerminenfeld. Reserveminen zum Schliessen der Gasse (Strasse) sind im Gebäude 1 eingelagert.

Der Kampf der Küchenmannschaften zerfällt in:

- a) Halten des Kochplatzes als Stützpunkt;
- b) Verteidigung des rückwärtigen Panzerhindernisses des Bataillons.

## Der Bataillonsreparaturplatz

- Auf dem Reparaturplatz sind die Truppenhandwerker des Bataillons zusammengefasst.
- Der Reparaturplatz befindet sich im rückwärtigen Raum des Bataillons, ca. 2–2,5 km hinter dem vordern Rand der Abwehrfront.
- Abmessung des Reparaturplatzes: ca. 100×100 m. Das entspricht der Grösse eines Gruppennestes.
- Auf dem Reparaturplatz sind in der Regel anwesend:
  - 1 Reparaturoffizier
  - 1 Waffenmechaniker-Unteroffizier
  - 1 Motormechaniker-Unteroffizier
  - 1 Übermittlungsgerätemechaniker
  - 3 Motormechaniker
  - 6 Waffenmechaniker<sup>1</sup>
  - 1 Sattler
  - 2 Schneider (HD)<sup>2</sup>
  - 2 Schuhmacher (HD)<sup>2</sup>
- Total: 1 Offizier, 2 Unteroffiziere, 11 Soldaten, 4 HD
- Der Reparaturoffizier ist damit in der Lage, den Bataillonsreparaturplatz bei Panzerleinbrüchen als Widerstandsnest nachhaltig zu verteidigen. Voraussetzungen hierzu:
  - a) Gelände zur Verteidigung hergerichtet (Feldbefestigungen);
  - b) Abwehrkampf einexerziert.
- Der Reparaturplatz setzt sich zusammen aus:
  - a) Reparaturwerkstätte für Waffen, Übermittlungsgeräte und allgemeines Material. Die Werkstätte wird wenn möglich im Keller eines Hauses eingerichtet. Wasseranschluss, Heizungsmöglichkeit, Beleuchtung, Verdunkelungseinrichtung, damit im Schichtbetrieb gearbeitet werden kann.
  - b) Reparaturplatz für Motorfahrzeuge. Wenn möglich unter einem Wetterschermen (Vordach, Scheune, Behelfszelt usw.).
- Um den Reparaturplatz zieht sich ein Kranz von vorbereiteten 2-Mann-Schützenlöchern sowie ein Rundum-Drahthindernis.
- Primäre Aufgabe der Truppenhandwerker ist das Reparieren von Waffen, Geräten und Motorfahrzeugen. Sekundäre Aufgabe ist «Kämpfen», und zwar:
  - a) Halten des Reparaturplatzes als Widerstandsnest;
  - b) Verteidigung der rückwärtigen Panzersperre des Bataillons.

<sup>1</sup> Die 3 Waffenmechaniker der schweren Füsillierkompagnie sowie 3 Waffenmechaniker aus den Füsillierkompagnien. Jede Füsillierkompagnie verfügt über 2 Waffenmechaniker. Im Kampf bleibt 1 Waffenmechaniker bei der Kompagnie vorne, um kleinere Störungen an Ort und Stelle beheben zu können. Der zweite Waffenmechaniker tritt zum Bataillon über. Diese Zentralisation der Spezialisten erlaubt ein rationelleres Arbeiten.

<sup>2</sup> Die Hilfsdienstpflichtigen können im Kampf verwendet werden, um: Minenbretter zu bedienen  
Brandflaschen zu werfen  
leergeschossene Sturmgewehrmagazine nachzufüllen

## Das Bataillonsmunitionsdepot

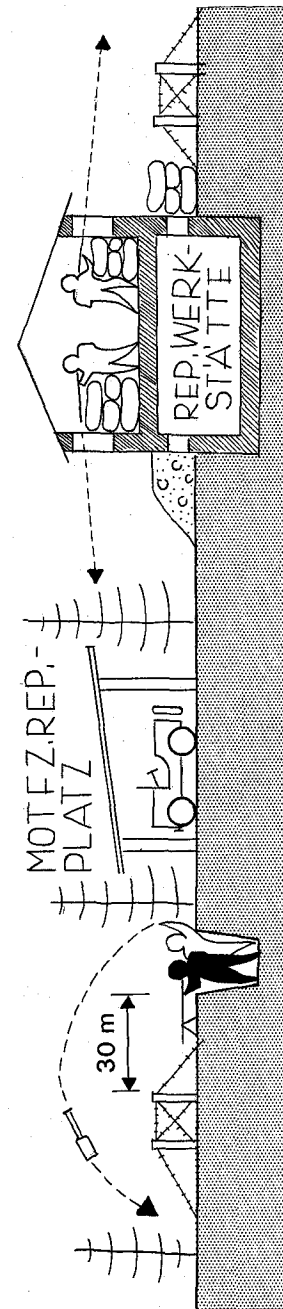
- Unabhängig vom ordentlichen (täglichen) Munitionsnachschub wird im rückwärtigen Raum des Bataillons ein Munitionsdepot errichtet.
- Bei Atomwaffeneinsatz, der vor allem das rückwärtige Gebiet der Grossverbände treffen wird, ist es sehr wohl möglich, dass der ordentliche Nachschub für Tage ausfallen wird. Daher ist das Anlegen von Frontdepots an Munition (und Verpflegung) wichtig.
- Das Bataillonsmunitionsdepot stellt eine Notreserve dar. Auf seine Bestände wird erst gegriffen, wenn zufolge Feindeinwirkung oder Witterungseinflüsse der tägliche Nachschub ausfällt.
- Das Anlegen der Depots sowie die Grösse des Munitionsvorrates wird vom Munitionsoffizier der Division befohlen.
- Wenn eine Truppenverlegung bevorsteht (z. B. Rückzug), wird der tägliche Nachschub eingestellt und die Munition aus dem Depot aufgebraucht.
- Das Bataillonsmunitionsdepot befindet sich ca. 2–2,5 km hinter dem vordern Rand der Abwehrfront.
- Die Ausdehnung des Munitionsdepots beträgt ca. 100×100 m. Das entspricht der Grösse eines Gruppennestes.
- Unterbringung der Munition: Gebäudekeller oder eingegrabenes «Freilager».
- Um das Munitionsdepot zieht sich ein Kranz von vorbereiteten 2-Mann-Schützenlöchern sowie ein Rundum-Drahthindernis.
- Im Bataillonsmunitionsdepot befindet sich die Bataillons-Munitionsequipe (1 Unteroffizier und 10 Mann).
- Die primäre Aufgabe der Munitionsequipe besteht im Munitionsnachschub. Sekundäre Aufgabe ist «Kämpfen», und zwar:
  - a) Halten des Munitionsdepots als Widerstandsnest;
  - b) Verteidigung der rückwärtigen Panzersperre des Bataillons.

### Bildlegende:

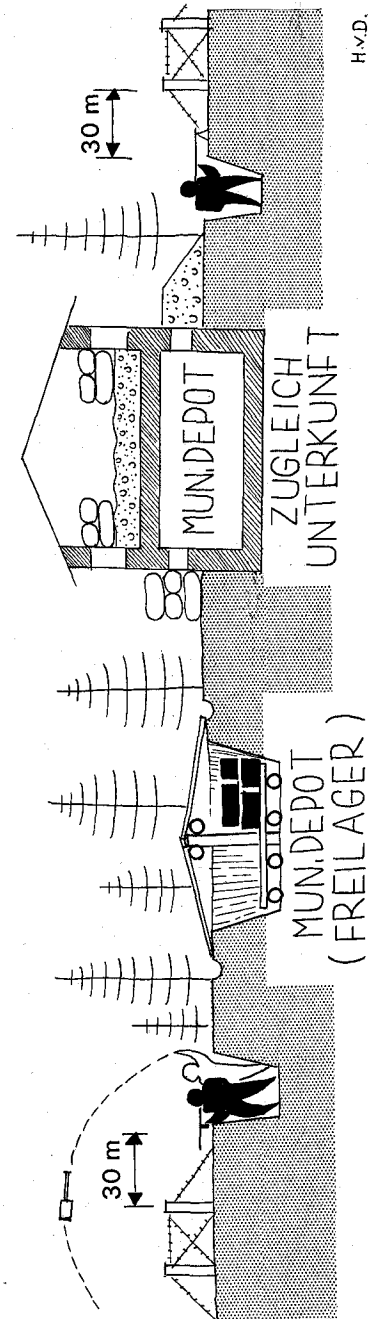
- Zubauen der Kellerfenster mit Sandsäcken oder Erdaufschüttungen gegen:
  - a) Luftdruck und Splitter in der Nähe einschlagender Artilleriegeschosse;
  - b) Strahlung, Hitze, Druck und radioaktiven Niederschlag bei Atomexplosionen;
  - c) Handgranatenwürfe im Nahkampf.
- Erdaufschüttung auf dem Fussboden des Erdgeschosses (Verstärkung der Kellerdecke gegen Volltreffer).
- Details des Munitionsfreilagers:
 

Holzgestell für die Überdachung: Das Dach muss möglichst flach gehalten werden, so dass gerade noch der Regen abläuft, aber der Druckstoss von Atomexplosionen möglichst wenig Angriffsfläche findet. Dachpappe oder Wagenplache als Schutz gegen Nässe, Hitzebestrahlung bei Atomexplosionen und radioaktivem Niederschlag. Wasserabflussgraben rings um das Dach. Auf dem Boden der Grube Rost aus Rundholz und Bretter für die Trockenhaltung der Munition. Zwischen den aufgestapelten Munitionspackungen Zwischenraum lassen, damit die Luft zirkulieren kann (Trockenhaltung).

## BATAILLONS-REPARATURPLATZ

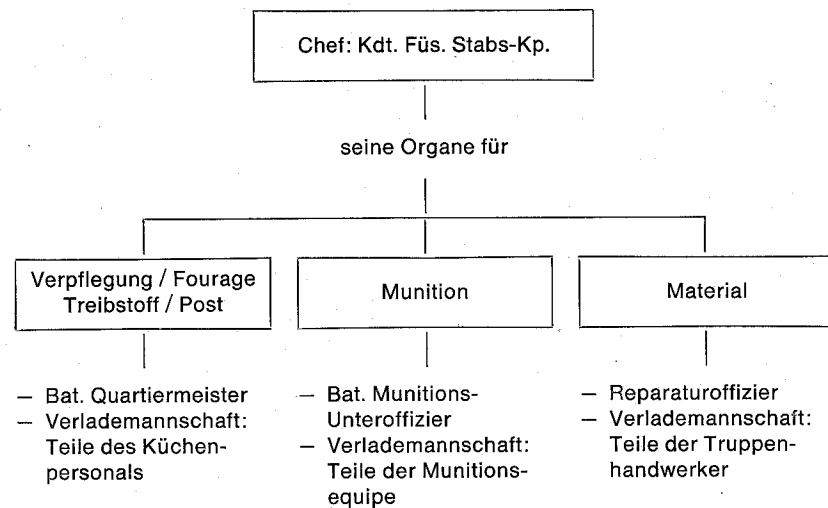


## BATAILLONS-MUNITIONSDEPOT



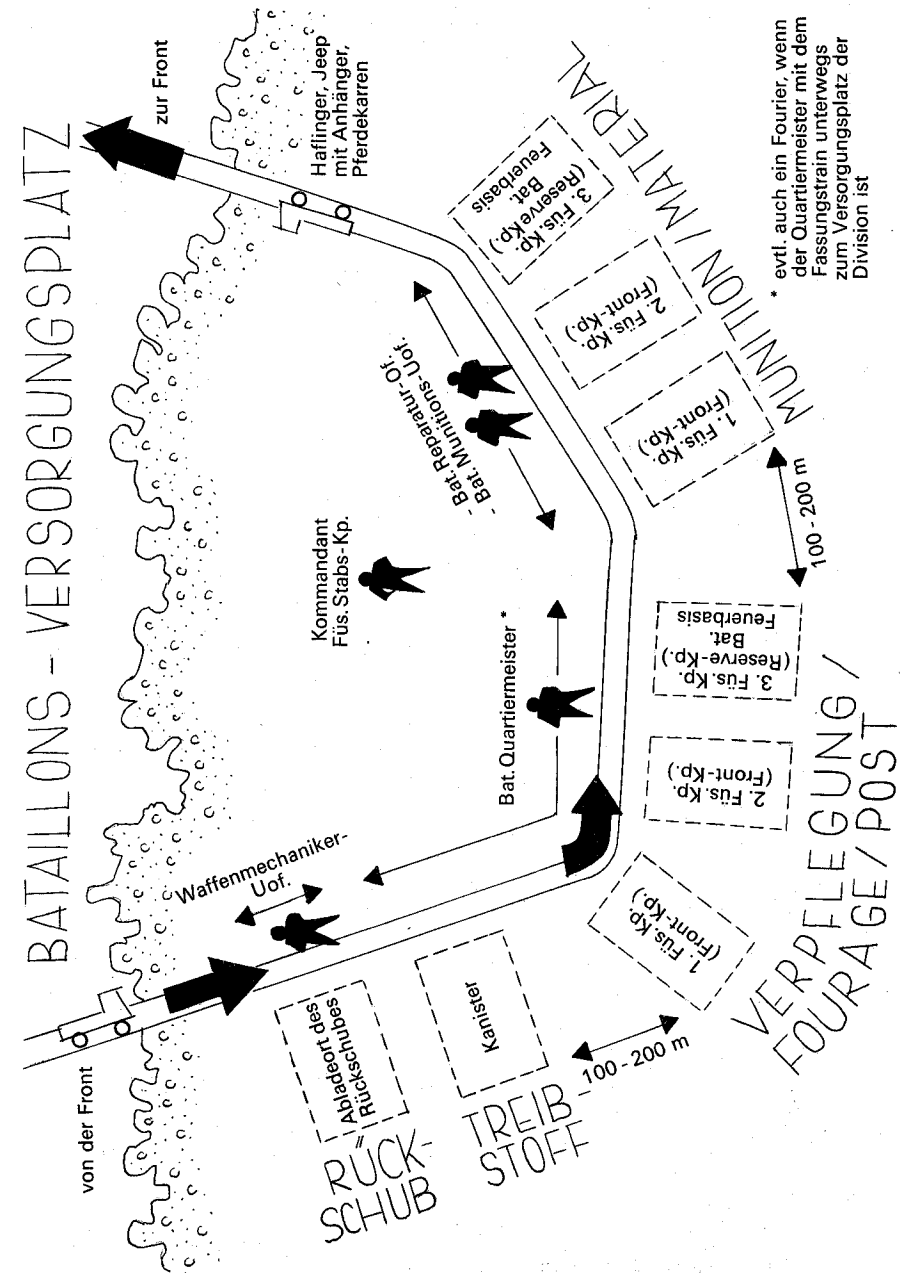
## Der Bataillonsversorgungsplatz

- Vom Bataillonsversorgungsplatz aus werden die Kompagnien versorgt.
- Der Bataillonsversorgungsplatz befindet sich ca. 2–2,5 km hinter dem vordern Rand der Abwehrfront. Er muss an einem für Motorfahrzeuge gut befahrbaren Weg liegen.
- Am besten eignet sich als Bataillonsversorgungsplatz ein Waldstück, notfalls auch eine Häusergruppe.
- Grössenausdehnung: Wald von mindestens 300×300 m oder Häusergruppe von 4–6 Gebäuden.
- Der Bataillonsversorgungsplatz ist **nicht** zur Verteidigung eingerichtet, da er aus Tarnungsgründen von Zeit zu Zeit verlegt wird.
- Die Nachschubgüter werden nach Sorten getrennt, kompagnieweise am Strassenrand bereitgestellt.
- Kommandoordnung auf dem Bataillonsversorgungsplatz:

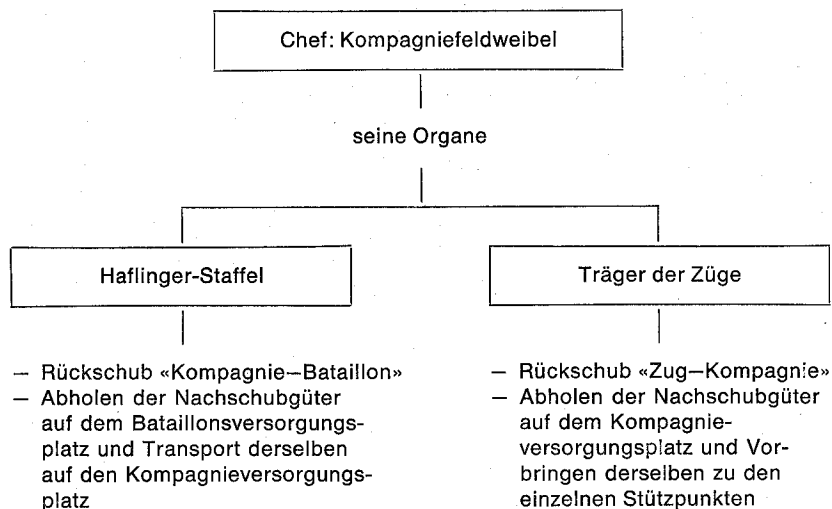


## Der Kompagnieversorgungsplatz

- Vom Kompagnieversorgungsplatz aus werden die Gruppen und Züge versorgt.
- Der Kompagnieversorgungsplatz liegt im hintern Teil des Kompagnieraumes. Er befindet sich ca. 1 km hinter dem vordern Rand der Abwehrfront.
- Der Kompagnieversorgungsplatz muss an einem für Haflinger und Jeeps befahrbaren Weg liegen.
- Der Kompagnieversorgungsplatz wird mit Vorteil in einen rückwärtigen Stützpunkt verlegt.



- Kommandoordnung auf dem Kompagnieversorgungsplatz:



#### Der Ablauf der Versorgung auf Stufe «Bataillon-Kompagnie»

##### Allgemeines:

- Der Feldweibel meldet dem Kommandanten der Füsilierstabskompagnie am Spätnachmittag des **Fassungsvortages**:
  - a) den Kompagniemunitionsbestand<sup>1</sup>;
  - b) Mannschafts- und Materialverluste;
  - c) den Kompagnieverpflegungsbestand<sup>2</sup>.
- Der Kommandant der Füsilierstabskompagnie teilt dem Feldweibel am Nachmittag des **Fassungstages** mit:
  - wann
  - wo
  - was und wieviel
 zu fassen ist. Der letzte Punkt ist besonders wichtig, damit der Feldweibel weiss, wieviele Haflinger und Träger er zur Fassung mitzubringen hat.

<sup>1</sup> – Der Kommandant der Füsilierstabskompagnie hat die Liste der «Munitionsausrüstung der Truppe». Er kennt somit den Sollbestand der Munition, über welche die Kompagnie verfügen sollte. Wenn er vom Feldweibel die Bestandesmeldung erhält, kann er ausrechnen, wieviel Munition die Kompagnie verschossen hat und was er demzufolge nachzuschicken hat.

– Der tägliche Munitionsnachschub soll den im Kampf abgesunkenen Munitionsbestand wieder auf den «Sollbestand» ergänzen. Das Feststellen der an den Waffen effektiv **noch vorhandenen** Munition ist für den Feldweibel vorne im Kampf einfacher als das Ausrechnen des Verbrauches. Das Feststellen der Differenz — die Rechenarbeit also — wird dem Feldweibel abgenommen und hinten besorgt.

<sup>2</sup> – Wieviele Leute zu verpflegen sind.

- Der Feldweibel rechnet nun die Zahl der benötigten Träger aus und bestellt diese bei den Zugführern.
- Die Träger haben sich zu der vom Feldweibel befohlenen Zeit auf dem Kompagnieversorgungsplatz einzufinden.

##### Der Verpflegungsnachschub:

- Der Verpflegungsnachschub umfasst die Verpflegung für einen Tag, und zwar:
  - a) das Nachtessen für den laufenden Tag (warme Verpflegung, Hauptmahlzeit);
  - b) das Frühstück für den folgenden Tag (kalte Verpflegung);
  - c) das Mittagessen für den folgenden Tag (kalte Verpflegung).
- Die Speisezettel sind im Kampfe sehr einfach. Beispiel für eine Kriegsverpflegung:

##### Abendessen:

Pot-au-feu (1 Liter pro Mann)  
Brot (500 g, muss für den ganzen Tag reichen)  
Tee (1 Liter pro Mann. 1/2 Liter zum sofort Trinken und 1/2 Liter zum Abfüllen der Feldflasche)

##### Frühstück:

Käse (50 g)  
Ovomaltine (1 Packung à 65 g)  
Soll von der Truppe wenn möglich zu einem warmen Frühstücksgetränk zubereitet werden

##### Mittagessen:

1 Fleischkonserve (125 g)  
1 Tafel Schokolade (50 g)  
1 Trinkbouillon (10 g Konzentrat)  
Soll von der Truppe wenn möglich zu einem warmen Getränk zubereitet werden

- Der Feldweibel erscheint zu der vom Kommandant der Füsilierstabskompagnie befohlenen Zeit auf dem Bataillonsversorgungsplatz. Er bringt die 4 Haflinger seiner Kompagnie mit. Nötigenfalls auch noch den Jeep des Kompagniekommandanten.
- Auf den Haflingern bringt er den Kompagnierückschub mit und übergibt diesen dem Waffenmechaniker-Unteroffizier. Der Rückschub umfasst: Munitionspackmaterial, defekte Waffen und beschädigtes Material. Sind im letzten Augenblick noch Verwundete angefallen, so werden auch diese mitgenommen.
- Die in den Bataillonsversorgungsplatz einrollenden Haflinger werden an der ersten Station angehalten und aus Kanistern voll aufgetankt. Der Jeep des Kompagniekommandanten erhält zusätzlich einen Reservekanister.
- Anschliessend fährt die Haflingerstaffel ein Stück weiter zur zweiten Station. Dort fasst der Feldweibel vom Bataillons-Quartiermeister die Verpflegung.
- Die beladene Haflingerstaffel verlässt über den Einbahnweg den Bataillonsversorgungsplatz. Ihre Transportkapazität reicht nicht aus, um in dieser ersten Fahrt auch schon die Munition mitzunehmen.

- Auf dem Kompagnieversorgungsplatz angelangt, werden die Haflinger sofort entladen. Dann fahren sie auf den Bataillonsversorgungsplatz zurück, um die Munition zu fassen.
- Alle diese Fahrten erfolgen in bedecktem Gelände mit Tarnscheinwerfer, in offenem Gelände ohne Licht. Die Fahrgeschwindigkeit beträgt daher nur «Schrittempo».
- Auf dem Kompagnieversorgungsplatz werden die Nachschubgüter den Trägern der Züge übergeben. Die Frontzüge müssen ihren Nachschub immer von Hand nach vorne tragen. Reserve und Feuerbasis der Kompagnie können noch einfache Transportmittel, wie Veloanhänger, Handkarren, Schlitten usw., einsetzen und so Träger einsparen.

### Die Speisetransportgefäße

- Als Speisetransportgefäße kommen in Frage:
  - a) Ordonnanzmittel: Kochkisten, Speiseträger, Fasskessel, Gamellen;
  - b) Behelfsmittel: Milchkessel, Gefäße aller Art.

#### Kochkisten:

- Eine Kochkiste fasst 24 Liter und wiegt aufgefüllt ca. 55 kg.
- Die Speisen bleiben sehr lange warm.
- Die Kochkiste schützt die Speisen gegen Verunreinigung durch herumgeschleuderte Steine und Erdklumpen bei nahen Granateinschlägen, radioaktivem Niederschlag usw.
- Die Kochkisten sind sehr praktisch auf Haflinger, Pferdekarren, Schlitten usw. zu verladen oder auf Saumtieren zu basten.
- Die Kochkisten sind sehr schwer und von Hand zudem unbequem zu tragen.
- Besonderes: Die Kochkiste hat eine Doppelfunktion. Sie dient als Koch- und Speisetransportgefäß. Sie muss deshalb von der Kampftruppe rasch auf den Bataillonsversorgungsplatz zurückgebracht werden, damit sie gereinigt und wieder als Kochgerät verwendet werden kann.

#### Speiseträger:

- Ein Speiseträger fasst 14 Liter und wiegt gefüllt ca. 25 kg.
- Die Speisen bleiben lange warm.
- Der Speiseträger schützt die Speisen vor Verunreinigung, gleich wie die Kochkiste.
- Die Speiseträger sind sehr praktisch zu verladen oder zu basten. Sie sind bequem, d. h. wie ein Rucksack, zu tragen.

#### Fasskessel:

- Ein Fasskessel fasst ca. 15 Liter.
- Die Speisen werden sofort kalt und sind gegen Verunreinigung nicht geschützt. Flüssiger Inhalt (Tee, Suppe usw.) schwappt beim Tragen leicht über.
- Fasskessel eignen sich daher vornehmlich zum Transport von Konserven sowie kleinen Packungen aller Art.
- Bei nicht zu schwerem Inhalt ist der Fasskessel praktisch zu tragen.

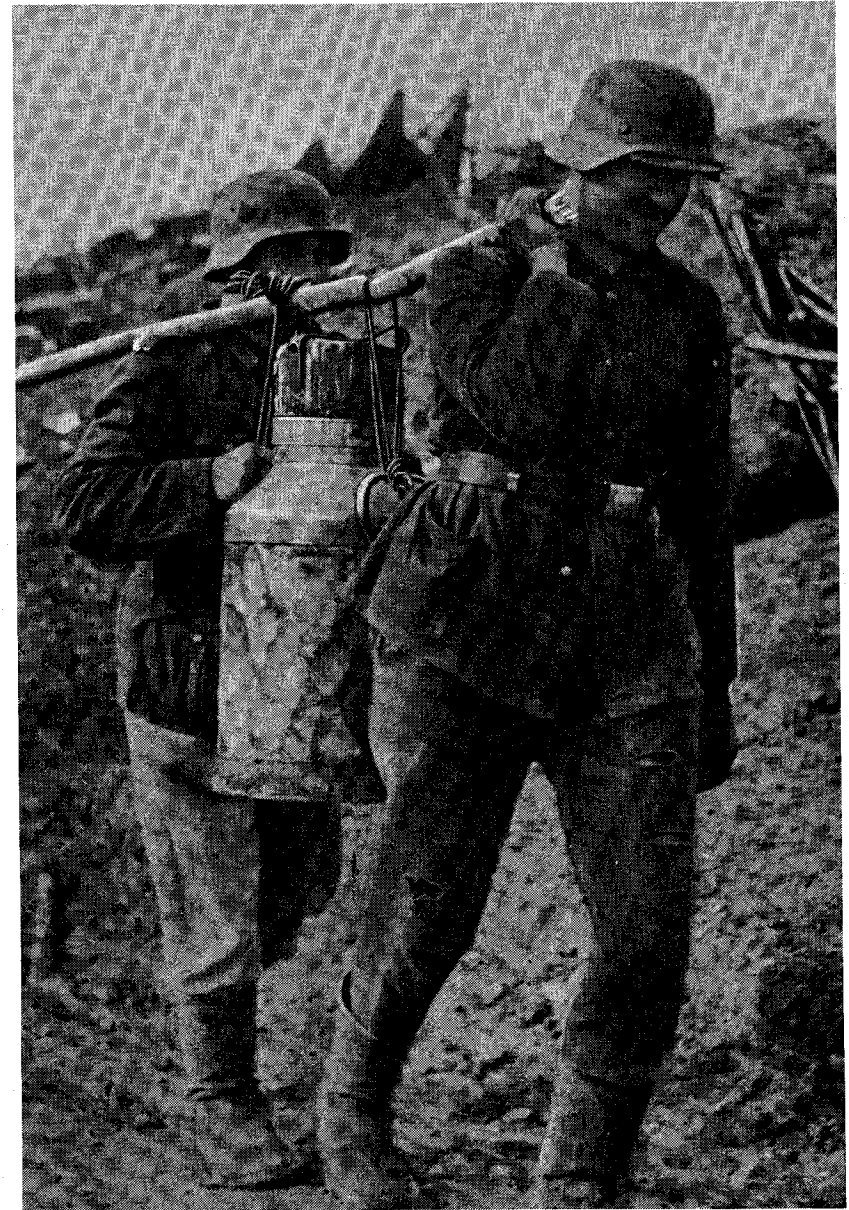


Bild aus dem Krieg: Verpflegungsnachschub. Improvisiertes Speisetransportgefäß.

Im Füsilierbataillon vorhandene Ordonnanz-Speisetransportgefäße:

Einheit	Kochkisten 25 Liter*	Speiseträger 15 Liter*	Fasskessel
Füs. Stabs-Kp.	7	4	9
1.–3. Füs. Kp.	je 9	je 4	je 12
Sch. Füs. Kp.	8	4	9
<b>Total</b>	<b>42</b>	<b>20</b>	<b>54</b>

\* Es können nur 24 bzw. 14 Liter eingefüllt werden.

- Als Verstärkung zugeteilte Truppen (Pak, Flab, Gren. usw.) bringen einen Teil ihrer Küchenausrüstung mit (Kochkisten, Speiseträger).

#### Transportmittel für die Verwendung im engern Frontbereich

Als Transportmittel ab Bataillonsversorgungsplatz bis zum vordersten Kämpfer kommen in Frage:

- Kleingeländelastwagen «Hafflinger». Pro Füsilierkompagnie 4 Stück vorhanden. Nutzlast: 1 Fahrer + 300 kg Zuladung. Es können bequem 6 Kochkisten verladen werden.
- Geländepersonenwagen «Jeep». Pro Füsilierkompagnie 1 Stück vorhanden. Nutzlast: 1 Fahrer + 300 kg Zuladung. Jeep-Anhänger: Nutzlast 350 kg. Es können bequem 6 Kochkisten im Anhänger verladen werden.
- Zugpferd mit pneumatischem Zweiräderkarren. Pro schwere Füsilierkompagnie 24 Stück vorhanden. Nutzlast 300 kg. Es können bequem 4 Kochkisten und 2 Speiseträger verladen werden.
- Tragtiere. Pro schwere Füsilierkompagnie 27 Stück vorhanden. Nutzlast: 100 kg. Es können bequem 2 Kochkisten oder aber 2 Speiseträger und 1 Sack gebastet werden.
- Träger. Nutzlast 30 kg. Transportgefäß: Reff, Sack, Rucksack, Speiseträger, Fasskessel. Für den Transport einer Kochkiste benötigt man 2 Träger. Bei Distanzen von mehr als 1,5 km muss eine Ablösung eingeteilt werden.

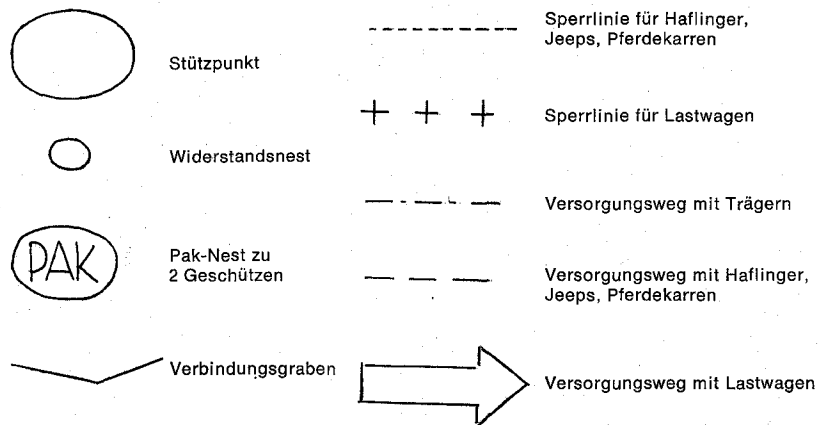


Bild aus dem Krieg: Munitions- und Verpflegungsnachschub in der Kampfzone. Jede Improvisation (Karren, Schlitten usw.) schont die Kräfte des Mannes!

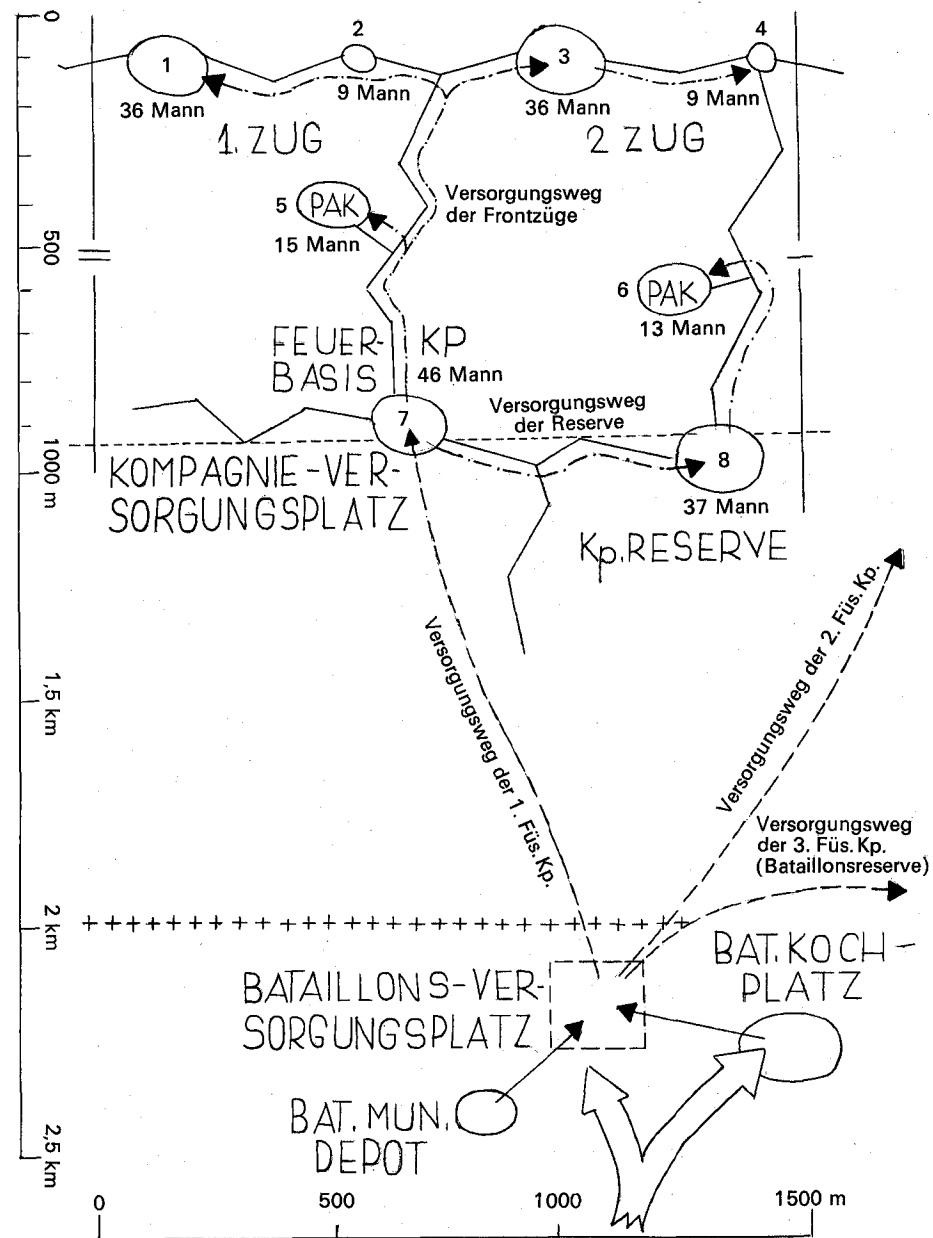


**Praktisches Beispiel für die Versorgung im Füsilierbataillon. Dargestellt am Beispiel einer Frontkompanie.**

# LEGENDE



- |                   |   |
|-------------------|---|
| 1 Stützpunkt      | 1 Füsilierzug (— 1 Füsilierrgruppe und 1 Rak-Rohr-Trupp)<br>+ 2 reduzierte Mg-Gruppen (2 Mg)  |
| 2 Widerstandsnest | 1 Füsilierrgruppe + 1 Rak-Rohr-Trupp  |
| 3 Stützpunkt      | 1 Füsilierzug (— 1 Füsilierrgruppe und 1 Rak-Rohr-Trupp)<br>+ 2 reduzierte Mg-Gruppen (2 Mg)  |
| 4 Widerstandsnest | 1 Füsilierrgruppe + 1 Rak-Rohr-Trupp  |
| 5 Pak-Halbzug     | Zugstrupp + 2 Pak-Gruppen   |
| 6 Pak-Halbzug     | Zugführer-Stellvertreter + 2 Pak-Gruppen  |
| 7 Stützpunkt      | Teile des Kommandozuges (Kompanie-KP, Patrouillengruppe usw.)<br>Minenwerfer-Halbzug (2 Mw)<br>Mitrailleur-Zugstrupp + 2 reduzierte Mg-Gruppen (2 Mg)<br>1 Artillerie-Schiesskommandanten-Trupp |
| 8 Stützpunkt      | Kompagniereserve (1 Füsilierzug)  |



Dienstag, 3. 12.      Mittwoch, 4. 12.      Donnerstag, 5. 12.

«Fassungs-Vortag»      «Fassungstag»      «Verbrauchstag»



**Der zeitliche Ablauf der Versorgung im Bataillon.**  
 Dargestellt am Beispiel einer Füsiliierkompanie.

(Jahreszeit: Winter. Kurze Tage, lange Nächte)

Füs. Kp. I/33 bis spätestens 2400:  
 a) warm verpflegt und im Besitze des kalten Morgen- und Mittagessens für den folgenden Tag;  
 b) voll aufmunitioniert.

Der Feldweibel der Füs. Kp. I/33 erscheint mit der Haflingerstaffel der Kompanie auf dem Bataillonsversorgungsplatz und übernimmt vom Kdt. Füs. Stabs-Kp. 33 die Nachschubgüter.

Munition und Verpflegung auf dem Bataillonsversorgungsplatz bereit.

Der Kommandant der Füs. Stabs-Kp. 33 teilt dem Feldweibel der Füs. Kp. I/33 mit, wann, wo, was und wieviel heute abend zu fassen ist.

Auf dem Bataillionskochplatz werden die Verpflegungsartikel bereitmacht und das warme Nachtessen gekocht.

- Der Kommandant der Füs. Stabs-Kp. 33 holt mit der Bataillons-Munitionsstaffel die Munition in einem vorgeschobenen Munitionsmagazin der Armee.
- Der Quartiermeister des Füs. Bat. 33 holt mit seinem Fassungstrain auf dem Versorgungsplatz der Division (Nachschub-Bataillon) Verpflegung, Fourage, Treibstoff, Ersatzmaterial und Post.

Der Feldweibel der Füs. Kp. I/33 meldet dem Kommandanten der Füs. Stabs-Kp. 33:  
 — Kp. Munitionsbestand;  
 — Mannschfts- und Materialverluste;  
 — Kp. Verpflegungsbestand.

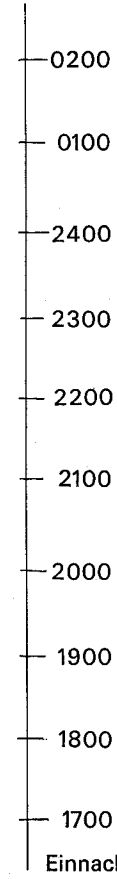
Der Feldweibel der Füs. Kp. I/33 geht die Stellungen der Kompanie ab. Die Zugführer-Stellvertreter melden ihm: Munitionsbestand, Mannschfts- und Materialverluste, Verpflegungsbestand.

**Der zeitliche Ablauf des Verpflegungsnachschubes vom Bataillonsversorgungsplatz bis zum einzelnen Kämpfer an der Front.**

(Jahreszeit: Winter. Kurze Tage, lange Nächte)

Tag	Stunde	Geschehen
-----	--------	-----------

Mittwoch, 4. 12.      Donnerstag, 5. 12.



Anschließend: Reinigung der gebrauchten Kochkisten und Speiseträger auf dem Bataillionskochplatz. Vorbereitungsarbeiten für erneutes Kochen.

Rücktransport der leeren Kochkisten und Speiseträger vom Kompagnieversorgungsplatz auf den Bataillionsversorgungsplatz vermittelt Haflinger.

Einsammeln der leeren Kochkisten und Speiseträger innerhalb der Stellungen und Rücktransport mit Trägern auf den Kompagnieversorgungsplatz.

Verteilung der Verpflegung innerhalb der Stützpunkte und Widerstandsnester auf den einzelnen Kämpfer. Einnehmen der Verpflegung (warmes Nachtessen).

Transport der Verpflegung vom Kompagnieversorgungsplatz zu den Stützpunkten (mit Trägern). Nachschubdistanz 1,5 km.

Transport der Verpflegung vom Bataillionsversorgungsplatz auf den Kompagnieversorgungsplatz vermittelt Haflinger. Rückfahrt der entladenen Fahrzeuge eingerechnet. Nachschubdistanz 1,5 km.

Vorbringen der Verpflegung durch den Bataillions-Quartiermeister vom Bataillionskochplatz auf den Bataillionsversorgungsplatz und Übergabe an den Kdt. der Füs. Stabs-Kp.

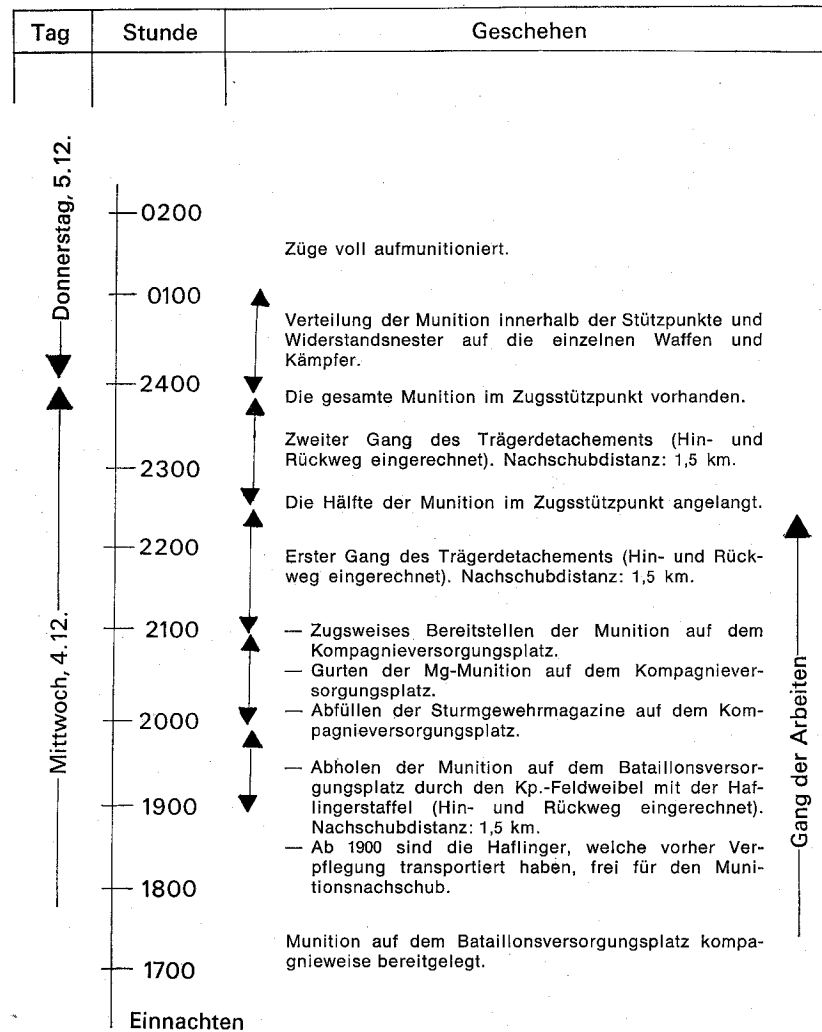
Speisen auf dem Bataillionskochplatz fertig gekocht und in die Transportgefäße abgefüllt.

Gang der Arbeiten

**Bemerkungen:**  
 Für den Verpflegungsnachschub werden somit 7 Stunden benötigt. Im Winter geht das sehr gut. In den kurzen Sommernächten dagegen reicht die Dunkelheit gerade noch knapp aus. Daher müssen im Sommer unbedingt so viele Träger gestellt werden, dass die Fassungstrupps alles in einem Gang mitzutragen vermögen. Für einen zweiten Gang würde die Dunkelheit nicht reichen.  
 Obige Zeiten sind für die entferntesten Teile (Frontzüge) gerechnet.

Der zeitliche Ablauf des Munitionsnachschubes vom Bataillonsversorgungsplatz bis zum einzelnen Kämpfer an der Front.

(Jahreszeit: Winter. Kurze Tage, lange Nächte)



**Bemerkungen:**

Für den Munitionsnachschub (mittlerer Munitionsverbrauch) werden somit für den zwei-maligen Gang 5½ Stunden gebraucht. Auch kurze Sommernächte reichen aus. Die Zeiten sind für die entferntesten Teile (Frontzüge) gerechnet.

# Der Sanitätsdienst

## ALLGEMEINES

Bei Versorgung, Rückschub und Wiederherstellung (Genesung) der Verwunde-ten unterscheidet man 3 Phasen:

### 1. Phase: Versorgung

- Erste Hilfeleistung am Ort der Verwundung oder Erkrankung.
- Einsammeln der Verwundeten und Kranken. Ergänzung der Ersten Hilfe.
- Sortierung nach Dringlichkeit und Transportart.
- Transportfähigmachen der Verwundeten.

Die 1. Phase spielt sich auf folgenden sanitätsdienstlichen Stellen ab:

- Verwundetennest.
- Sanitätshilfsstelle.
- Verwundetensammelstelle.
- Verbandplatz.

### 2. Phase: Behandlung

Die 2. Phase spielt sich auf folgenden sanitätsdienstlichen Stellen ab:

- Chirurgisches Feldspital.
- Feldspital.

### 3. Phase: Wiederherstellung

Die 3. Phase spielt sich in der Militärsanitätsanstalt (MSA) ab, wo der Verwun-dete bis zu seiner Genesung gepflegt wird.

## SANITÄTSDIENSTLICHE STELLEN

### Verwundetennest

Stufe Kompanie

- Eingerichtet und betrieben durch die Truppensanität, und wo diese fehlt, durch die Truppe selbst.
- Standort: Geschützter Platz in der Kampfzone (Unterstand).

- Tätigkeit: Erste Hilfeleistung. Zweckmässige Lagerung. Labung (Durststillung, Zigarette geben usw.). Schutz vor Feindeinwirkung und Witterung.
- Aufnahmevermögen: 4-6 Mann.
- Anzahl: Mindestens 1 Verwundetennest pro Kompanie. Im Idealfall 1 pro Zugsstützpunkt.
- Besonderes: Kein Arzt anwesend.

### Sanitätshilfsstelle

#### Stufe Bataillon

- Eingerichtet und betrieben durch die Truppensanität.
- Standort: Ca. 1,5-2 km hinter dem vordern Rand der Abwehrfront. Wird vornehmlich in Gebäudekellern eingerichtet. Muss an einem für Motorfahrzeuge befahrbaren Weg liegen.
- Tätigkeit: Triage und erste ärztliche Hilfe. Verwundete transportfähig machen.
- Organisation: Siehe Skizze Seite 243.
- Aufnahmevermögen: 50 Verwundete und Kranke.
- Anzahl: 1 Sanitätshilfsstelle pro Bataillon (eventuell 1 pro selbständige Einheit im Gebirge).
- Besonderes: Standort der Truppenärzte (Bataillonsarzt und Gehilfen). Vor allem in der Verteidigung von Bedeutung. Im Bewegungskrieg werden in der Regel keine Sanitätshilfsstellen errichtet.

### Verwundetensammelstelle

#### Stufe Regiment oder selbständiges Detachement (z. B. im Gebirge)

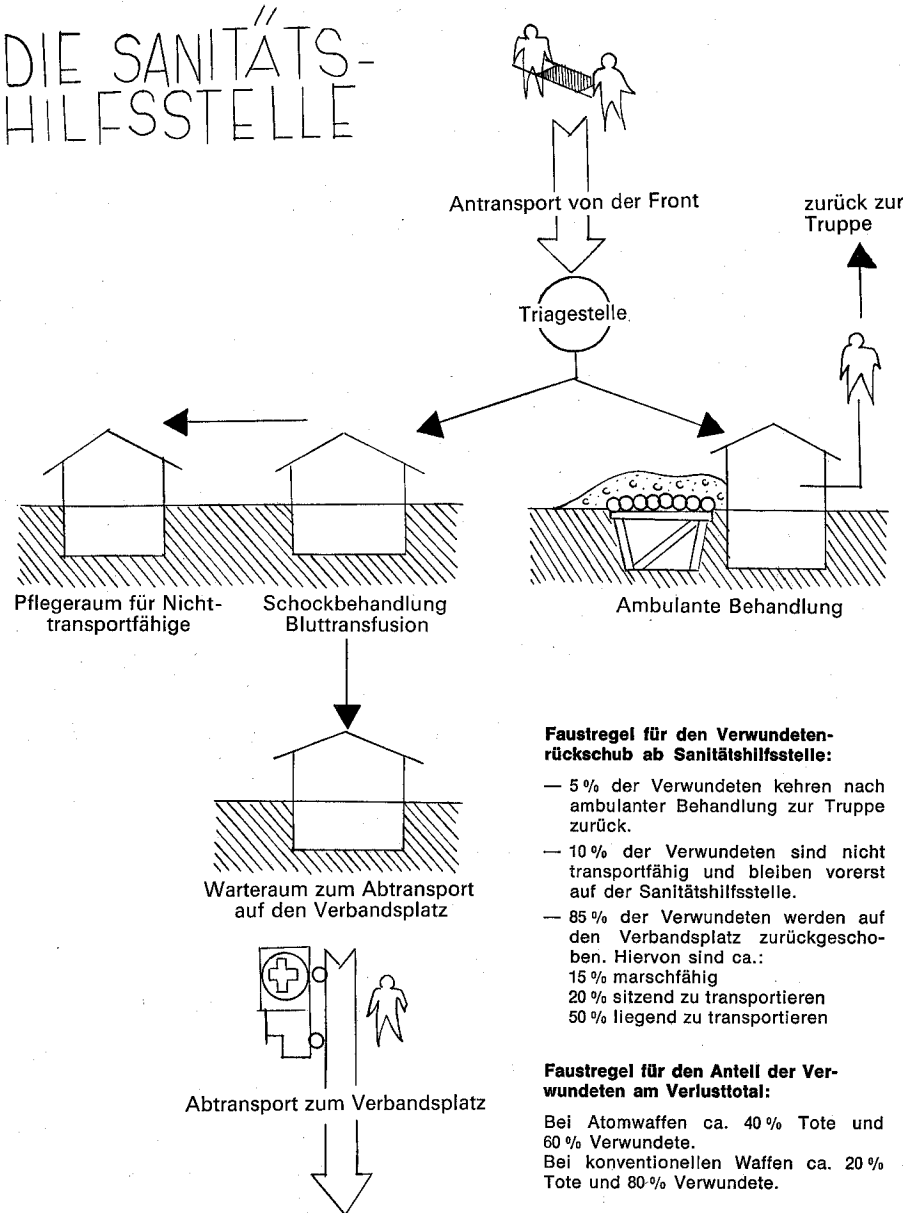
- Eingerichtet und betrieben durch Teile einer Sanitätskompanie.
- Standort: Ca. 5-10 km hinter der Front. An der Hauptrückschubsachse in der Nähe von Verkehrsknotenpunkten oder Engpässen.
- Tätigkeit: Nimmt der Truppensanität die Verwundeten und Kranken ab. Triagestelle.
- Behandlungsvermögen: 50-100 Verwundete innerhalb 24 Stunden.
- Anzahl: 1 bis maximal 2 Verwundetensammelstellen pro Regiment.
- Besonderes: Erübrigt sich, wenn in der Nähe ein Verbandplatz eingerichtet ist. Bildet notfalls Ersatz für einen Verbandplatz. Vor allem im Bewegungskrieg von Bedeutung. Standort des Regimentsarztes.

### Verbandplatz

#### Stufe Regiment, eventuell Brigade oder Division

- Eingerichtet und betrieben durch eine Sanitätskompanie.
- Standort: Ca. 5-10 km hinter der Front. Im Verteidigungsraum des Regiments. An Verkehrsweg. Genügende Wasserversorgung.
- Tätigkeit: Haupttriagestelle (Hauptsortierstelle) in bezug auf Wahl der Transportmittel und des Bestimmungsortes für den Rückschub. Herstellung der Transportfähigkeit. Durchführung von Notoperationen. Bluttransfusionen. Schockbekämpfung.

# DIE SANITÄTS- HILFSSTELLE



#### Faustregel für den Verwundetentrückschub ab Sanitätshilfsstelle:

- 5% der Verwundeten kehren nach ambulanter Behandlung zur Truppe zurück.
- 10% der Verwundeten sind nicht transportfähig und bleiben vorerst auf der Sanitätshilfsstelle.
- 85% der Verwundeten werden auf den Verbandplatz zurückgeschoben. Hiervon sind ca.:  
15% marschfähig  
20% sitzend zu transportieren  
50% liegend zu transportieren

#### Faustregel für den Anteil der Verwundeten am Verlusttotal:

- Bei Atomwaffen ca. 40% Tote und 60% Verwundete.
- Bei konventionellen Waffen ca. 20% Tote und 80% Verwundete.

- Leistungsfähigkeit: Versorgung von 200–500 Verwundeten innerhalb 24 Stunden.
- Anzahl: 1, maximal 2 pro Regiment.

### Sanitätszentrale

Stufe Regiment oder Division

- Eingerichtet und betrieben durch Organe einer Sanitäts-Stabskompagnie.
- Standort: Im rückwärtigen Raum der Heeresseinheit. In der Nähe eines Verbandplatzes (fällt oft mit einem solchen zusammen).
- Tätigkeit: Organisation des An- und Abtransportes der Verwundeten und Kranken.

### Chirurgisches Feldspital

Stufe Division

- Eingerichtet und betrieben durch die chirurgische Ambulanz.
- Standort: 20–40 km hinter der Front. Wenn möglich auf ein Zivilspital abgestützt. Die technische Ausrüstung erlaubt aber, irgend ein Gebäude als «Behelfsspital» einzurichten.
- Tätigkeit: Behandlung der Schwerverwundeten erster Dringlichkeit (solche, die sofort operiert werden müssen) und Pflege derselben während einiger Tage.
- Behandlungsvermögen: Bis zu 80 Verwundete pro 24 Stunden. Organisation und Einrichtung entsprechen derjenigen einer chirurgischen Abteilung eines grösseren Zivilspitals.

### Feldspital

Stufe Armeekorps, ausnahmsweise Division

- Eingerichtet und betrieben durch Teile einer Sanitätskompagnie.
- Standort: Ca. 20–40 km hinter der Front.
- Tätigkeit: Auffangstelle bei Unterbruch der Rückschubwege. Besondere Auffangstelle für Spezialfälle.
- Untergebracht in grosser Gebäudegruppe. Betrieb entspricht einem Bezirksspital.

## Das Leben in der Stellung

### Allgemeines

- Die tägliche Kampfführung beschränkt sich auf:
  - abschiessen unvorsichtiger Gegner durch Scharfschützen;
  - gelegentliche Feuerüberfälle der Minenwerfer («Arbeitswaffen»);
  - überprüfen des Funktionierens der Alarm- und Verbindungsmittel;
  - übungswises Besetzen der Kampfstellungen;
  - Weiterausbau der Stellungen.
- Am Anfang wird der Weiterausbau der Stellung alle Kräfte in Anspruch nehmen. Ausbildung und Einexerzieren der Einsätze treten daneben in den Hintergrund.
- Wichtige Beobachtungen und aussergewöhnliche Ereignisse müssen sofort dem Bataillon gemeldet werden. Im übrigen melden die Frontkompagnien routinemässig am Abend und am Morgen.

### Der Einsatz der schweren Waffen für die «tägliche kleine Kampfführung»

- Die dem Grosskampf vorausgehenden Geplänkel dürfen die geplante Abwehrfeuer nicht verraten. Deshalb müssen bei den Maschinengewehren und Minenwerfern spezielle «Arbeitswaffen» ausgeschieden werden.
- Waffen für den Grosskampf sind «Schweigewaffen». Waffen für die alltägliche kleine Kampftätigkeit sind «Arbeitswaffen».
- Die Feuer- und Beobachtungsstellen der Arbeitswaffen müssen weit genug abgesetzt sein, damit sie durch ihre häufige Tätigkeit nicht die eigentliche Stellung für den Grosskampf verraten (Fliegerfoto, Radareinmessung, Schallmessung).
- Arbeitswaffen sind zur Ausnutzung der Schussweite weit nach vorne zu nehmen und stehen in der Regel näher an der Front als Schweigewaffen.
- Arbeitswaffen müssen immer über einige Wechselstellungen verfügen.
- Arbeitswaffen dienen zugleich der Weiterbildung der Bedienung im scharfen Schuss. Durch häufigen Wechsel der Mannschaft ist es möglich, die Schiessausbildung aller Leute zu fördern.
- Arbeitswaffen können durch eine entsprechend grosse Munitionszuteilung eine für die täglichen Bedürfnisse genügend grosse Feuerkraft entwickeln, trotzdem es sich ausschliesslich um Einzelwaffen handelt.
- An kampflösen Tagen erledigen sie günstige Augenblicksziele in den feindlichen Stellungen.
- Schweigewaffen sind in den Unterständen einzustellen, so dass sie nicht schon durch das dem Angriff vorausgehende Vorbereitungsfeuer zerstört werden (gilt für Mg, Mw und Pak).

## Scharfschützen

### Aufgaben:

- In der Verteidigung halten alle Waffen das Feuer zurück, um ihren Standort nicht vorzeitig zu verraten. So könnte sich der einzelne Gegner (Beobachter, Meldeläufer, Essenholer usw.) ungefährdet bewegen. Das zu verhindern ist Aufgabe der Scharfschützen. Niemand soll beim Gegner tagsüber auch nur die Nasenspitze ungestraft über die Deckung heben dürfen. Jede Unvorsichtigkeit soll sofort mit einem Verlust bezahlt werden. Das macht alle Dienstverrichtungen beim Gegner mühsam, zeitraubend und gefährlich.
- Die Aufgabe der Scharfschützen besteht darin, kleine, schwer erkennbare Einzelziele zu finden und mit Präzisionsschuss zu erledigen.
- Scharfschützenziele sind: Führer, Posten, Meldeläufer, Essenholer, Störungssucher, feindliche Scharfschützen usw.  
Es handelt sich somit um:
  - a) getarnte Kopfziele (entspricht der Zielfläche unserer K-Scheibe);
  - b) bewegliche Mannsziele (entspricht der Zielfläche unserer E-Scheibe).

### Eigenschaften:

- Scharfschützen müssen:
  - a) ein gewisses Mass an Naturverbundenheit aufweisen;
  - b) erfinderisch in der Anwendung von Listen und Tricks sein.
- Naturverbundenheit bringen die Landbewohner mit (Bauern, Holzer, Förster, Sennen). Listenreich und erfinderisch für Tricks sind die Städter. Das ideale Scharfschützenpaar besteht somit aus einem Landbewohner und einem Städter. Die beiden ergänzen sich in ihren Eigenschaften. Was der Städter an Raffinement aufbringt, ergänzt der Landbewohner durch Naturverbundenheit und Instinkt.

### Einsatz:

- Es arbeiten immer 2 Mann zusammen und bilden ein sogenanntes «Scharfschützenpaar».
- Aufgabenteilung:  
Schütze mit Zielfernrohrkarabiner.  
Beobachter mit Feldstecher und Geländeskizze.  
Die beiden lösen sich in ihren Funktionen ab.
- Ein Stützpunktkommandant kann mit der Zuteilung eines Scharfschützenpaares rechnen.
- Der Scharfschütze muss mit einem Jäger verglichen werden. Er muss ein «Jagdrevier» haben und soll nicht an einen festen Platz gebunden werden. Der Stützpunktkommandant gibt daher nur den Auftrag und teilt den Einsatzraum zu. Die Wahl der Stellung sowie das weitere Vorgehen wird den Scharfschützen überlassen.
- Die Stellung der Scharfschützen befindet sich in der Regel in, zwischen oder hinter den Stützpunkten. Das feindwärtige Vorschieben von Scharfschützen darf nur bei sehr günstigem, deckungsreichem Gelände vorgenommen werden. Man muss immer daran denken, dass die Scharfschützen nach wenigen Schüssen die Stellung wechseln müssen. Das ist im Hintergelände leichter möglich.

- Wenn der Gegner durch Treffer vorsichtig wird, muss der betreffende Stellungenabschnitt für einige Tage in Ruhe gelassen werden, bis der Feind wieder unvorsichtig wird.
- Scharfschützen leisten durch ihre stete Beobachtung des Kampffeldes gute Aufklärungsergebnisse. Sie haben allabendlich zu melden und runden das Bild der Gesamtbeobachtung der Kompagnie ab.
- Durch Scheinbewegungen (Zeigen von Strohpuppen, Helme usw.) ist das Feuer der gegnerischen Scharfschützen herauszulocken. Sie werden bei der Schussabgabe beobachtet und anschliessend bekämpft.

### Die Scharfschützenstellung:

- Keine Stellung an auffälligen Geländepunkten, die von vorneherein alle Blicke auf sich ziehen.
- Genügend Platz für 2 Mann. Beobachter und Schütze müssen sich unmittelbar nebeneinander befinden (gleicher Blickwinkel, Verständigung durch Flüstern).
- Nichts vor oder neben der Waffenmündung, das sich beim Schuss bewegen könnte (hohes Gras, Zweige). Kein staubiger Boden und kein trockenes Laub, das hochwirbelt.
- Die Scharfschützenstellung wird bei Nacht bezogen und in der Regel erst wieder bei Dunkelheit verlassen.
- Die Schussdistanzen werden vor dem Einsatz mit dem Telemeter der Mitrailleure eingemessen und in die Geländeskizze eingetragen. So kann mit der richtigen Distanzeinstellung geschossen werden.

## Ausbildung an der Front

- Die Förderung der Ausbildung ist auch im Kriege notwendig.
- Die Ausbildung zerfällt in:
  - a) Ausbildung der Stellungenbesetzung;
  - b) Ausbildung der Reserven.
- Ausbildung bei der Stellungenbesetzung:  
Die Arbeit wird erschwert durch die räumliche Enge (Unterstände, Gräben) sowie durch die Tatsache, dass die Hauptaufmerksamkeit dem Gegner gilt. Es sind nur Arbeiten möglich, welche wenig Platz und Bewegungsfreiheit verlangen. Zum Beispiel Waffendrill an eigenen und Beutewaffen. Kameradenhilfe. ABC-Drill. Entschlussfassungs- und Befehlgebungsübungen im Trupp-, Gruppen- und Zugrahmen.
- Ausbildung bei der Reserve:  
Ausmerzen von Ausbildungsmängeln, die in vorhergegangenen Kämpfen zutage getreten sind. Schulung der Gefechtstechnik von Gruppe und Zug. Nahkampfausbildung. Gefechtsschiessen.

## Hygiene in der Stellung

- Waffenreinigung führen die Leute schon aus Selbsterhaltungstrieb durch. Anders steht es mit «Innerem Dienst» und Körperpflege. Diese stehen jedoch an Wichtigkeit dem Waffenparkdienst nicht nach. Wo sie vernachlässigt werden, verkommen die Männer in kürzester Zeit.

- Essgeschirr-Reinigung: Wenigstens ein- bis zweimal pro Woche soll der Mann seine Gabel **zusätzlich mit heissem Wasser** reinigen können.
- Waschen und rasieren: Waschen womöglich täglich. Rasieren ein- bis zweimal pro Woche.
- Baden: Im rückwärtigen Raum des Bataillons wird eine Badegelegenheit geschaffen. Im Sommer genügt ein aufgestauter Bach. Im Winter ein Haus mit improvisierter Dusche. Jeder Mann soll im Sommer mindestens wöchentlich, im Winter alle 3–4 Wochen, in Ruhe baden können.
- Latrinen: Diese dürfen nicht zu weit entfernt von den Unterständen angelegt werden. Sie müssen eine gewisse minimale Bequemlichkeit aufweisen, sonst werden sie von den Leuten nicht benutzt.
- Abfallgruben: In bequemer Nähe der Unterstände sind Abfallgruben anzulegen.
- In den Kampfstellungen leidet die Hygiene notgedrungen. Dafür ist der Truppe immer dann, wenn sie in Reserve liegt, entsprechend mehr Zeit für Körperpflege einzuräumen (Baden, Haare schneiden, Leibwäsche und Uniform entlausen und waschen).

### Disziplin in der Stellung

Wir unterscheiden in Hygienesdisziplin, Kampfdisziplin, Verbrauchsdisziplin und Rückschubdisziplin.

Disziplin in der Hygiene:

- Aufsuchen der Latrinen, Benutzen der Abfallgruben.
- Ordnung und Sauberkeit im Graben und in den Unterständen.
- Kontrolle des einzelnen Mannes auf Waschen, Rasieren, Sauberhalten des Essgeschirrs und der Kleidung.

Kampfdisziplin:

- Diese zerfällt in «Tarndisziplin» und «Feuerdisziplin».
- Feuerdisziplin bedeutet: Nicht unnötig schießen! Das ist besonders schwer durchzudrücken bei Nacht und wenn Nachbarabschnitte unruhig sind.

Verbrauchsdisziplin:

- Erfahrungsgemäss wird aus einem verständlichen Sicherheitsbedürfnis heraus zuviel Munition angefordert und vorne eingelagert. Weiter wird meist zuviel Munition verschossen. Kriegsberichte wollen von einem Verhältnis von 1 : 3 wissen.
- Alle Nachschubbegehren sind deshalb auf ihre Stichhaltigkeit hin zu prüfen.

Rückschubdisziplin:

- Die Feldweibel sorgen dafür, dass defektes Material von der Truppe auch wirklich zurückgeschoben und nicht einfach liegengelassen oder weggeworfen wird.
- Der Rückschub des defekten Materials ist sehr wichtig, da wir im Kriege nichts mehr fabrizieren können und ganz auf die Reserven angewiesen sind.

- Reserven können gestreckt werden, indem möglichst viele defekte Gegenstände an die sehr gut ausgerüsteten Reparaturformationen zurückgeschoben werden, denn aus jedem defekten Gegenstand lassen sich zumindest noch einzelne Teile wieder verwenden.

### Die Regelung der Feuereröffnung

Feuerauslösung im täglichen kleinen Kampf:

- Grundsatz: Die Feuerlösung erfolgt schlagartig als «Feuerüberfall».
- Mittel:
  - a) Zuruf «Feuer frei!»;
  - b) Feuereröffnung durch eine speziell bezeichnete Leitwaffe. Nachher ist für alle übrigen automatisch «Feuer frei!»;
  - c) beim Überschreiten einer bestimmten Geländelinie durch den Feind.

Feuerauslösung im Grosskampf:

- Sobald die Grabenposten feststellen, dass das Vorbereitungsfeuer verlegt wird und die eigenen Stellungen freigibt, alarmieren sie das kampfbereit in den Unterständen lauernde Gros.
- Jede Waffe bezieht so rasch als möglich ihre Feuerstellung und nimmt den Feuerkampf sofort ohne weitem Befehl auf. Der durch Rauch, Staub und künstlichen Nebel angreifende Feind lässt keine gesamthafte, schlagartige Feuereröffnung zu.
- Der Gegner greift rücksichtslos in sein eigenes Artilleriesfeuer hinein an. Die Zeitspanne zwischen Alarm (d. h. Verlassen der Unterstände) und Einbruch des Gegners in die Stellung ist minimal klein. Somit darf für den Feuerkampf keine Sekunde verloren gehen.

# Die Führung des Abwehrkampfes

## Allgemeines

- Der oberste Grundsatz in der Verteidigung lautet: «Du darfst deinen Platz ohne ausdrücklichen Befehl nicht verlassen. Du hast den Sturm des Gegners abzuwehren, ohne hinter dich zu blicken und bereit zu sein, an dieser Stelle dein Leben zu lassen!»
- Der Gegner wird vor Angriffsbeginn deinen Stützpunkt mit Atomwaffen, Artillerie und Fliegern sturmreif schiessen. Er will dadurch deine Deckungen zerstören und deinen Kampfwillen brechen.
- Das Gros der Verteidiger geht während des Vorbereitungsfeuers in den Unterständen in Deckung. Nur die Beobachter (2 pro Unterstand) bleiben in Stellung. Verschaffe ihnen durch Abgabe von Grabenspiegeln wenigstens eine beschränkte Möglichkeit, sich zu schützen. Grabenspiegel lassen sich leicht behelfsmässig herstellen. (Siehe «Gefechtstechnik» Band 1, Seite 188).
- Bei Angriffsbeginn wird das Vorbereitungsfeuer zum «Niederhaltefeuer», mit welchem der Gegner deine Waffen bis zum Einbruch niederzuhalten sucht.
- Währenddem schlagen die feindlichen Pioniere Gassen in die Hindernisse und die Panzergrenadiere arbeiten sich in die Sturmstellung vor. Diese liegt geländebedingt 100–300 m vor der Abwehrfront.
- In dieser Zone wird der Gegner seine Nahfeuerunterstützung, bestehend aus einzelnen Panzern und Sturmgeschützen, aufbauen, welche mit Aufhören des Artilleriefeuers schlagartig dessen bisherige Ziele übernehmen.
- Mache dich darauf gefasst, dass nach dem Vorbereitungsfeuer die Drahtverbindungen zerschossen und die Meldeläufer tot sind. Durchschnittlich wird  $\frac{1}{3}$  deiner Waffen und Mannschaften ausfallen. Zudem ist der Einblick in das Kampfgebiet durch Rauch, Staub und Qualm auf etwa 300 m beschränkt. Du wirst also soviel sehen wie in einer Mondnacht.
- Der Feind kann nun jeden Augenblick stürmen. Angst hilft dir nichts! Warte sprungbereit im Unterstand. Bald ist der Moment der Rache da! Dann musst du den Wettlauf um Sekunden gewinnen und den Gegner rechtzeitig empfangen.
- Die Grabenposten melden das Weiterwandern des Feuers und der Verteidiger besetzt die zerschossene und umgewühlte Stellung.
- Nun geht Wirkung vor Deckung! Nimm die feindlichen Panzergrenadiere unter das Massenfeuer der Sturmgewehre und Mg. Gewehrgranatschützen und Raketenrohre feuern auf die Panzer.
- Artillerie und Minenwerfer schiessen mit höchstem Munitionseinsatz, um feindliche hintere Staffeln am Nachrücken zu hindern.
- Eingebrochener oder knapp vor der Stellung liegender überlebender Gegner wird im Gegenstoss vernichtet.
- Bewegungsunfähige Kampfwagen werden von Panzernahbekämpfungstrupps angegriffen und zerstört.

\* \* \*

- Jeder Stützpunkt läuft Gefahr, eingeschlossen zu werden. Die Besatzungen haben Widerstand bis zum Ende zu leisten. Ihr blosses Vorhandensein nimmt dem Angreifer weitgehend die Freiheit des Handelns. Er hat Schwierigkeiten, die Reserven nachzuziehen und die weiter vorgestossenen Panzer mit Treibstoff und Munition zu versorgen. Der Widerstand der eingeschlossenen Stützpunktbesatzungen trägt wesentlich dazu bei, dass der Angriff schliesslich zum Stehen kommt und der Gegner die vorgeprellten Panzerkeile zurücknehmen muss.
- Es geht vor allem darum, einen Panzerdurchbruch grossen Ausmasses zu verhindern. Einzelnen Panzerrudeln wird es immer wieder gelingen, durchzustossen. Solange es sich aber um wenige Fahrzeuge handelt, bedeutet das noch kein Unglück. Es ist Sache unserer rückwärtigen Staffeln, diese Panzer niederzukämpfen.

\* \* \*

- Du darfst im Panzer nicht nur eine aggressive, gegen Feuer und Furcht unempfindliche Maschine sehen. Er ist vielmehr eine Kombination von Mensch und Maschine. Das setzt im Gefecht seine technische Leistungsfähigkeit herunter. Die eingeschlossene Panzerbesatzung hat ebensoviel Angst wie du in deinem Deckungsloch. Speziell fürchtet sie sich davor,
  - lebendig zu verbrennen;
  - in die Luft zu fliegen.Der Panzerschock des Verteidigers findet in der Minenfurcht und der Angst vor dem Feuertode der Panzerbesatzung seinen Ausgleich!

## Verhalten in Kampfpausen

Jede Feuerpause wird ausgenützt, um:

- die Waffen zu reinigen und zu schmieren;
- Funktionskontrollen an Waffen und Geräten vorzunehmen;
- leereschossene Magazine und Gurten nachzufüllen;
- Verwundete zu versorgen.

In den Kampfpausen müssen die Chefs mit ihren Leuten sprechen, damit sich die seelische Spannung lösen kann.

## Massnahmen nach abgewehrtem Angriff

In der Nacht nach jedem Kampftag wird die Stellung wieder kampfbereit gemacht. Massnahmen hierzu:

- Auswechseln, Ergänzen oder Neugliedern der abgekämpften Besatzungen. Bei unsern geringen Beständen wird Neugliedern die Regel sein.
- Instandstellen der Hindernisse. Zum raschen Schliessen von Breschen in Infanteriehindernissen eignen sich am besten Fertigfabrikate, wie Stahldrahtwalzen und Spanische Reiter.
- Säubern der Stellung von Trümmern. Abstützen halb eingestürzter Unterstände. Freilegen verschütteter Gräben usw.



- Ergänzen von Munition, Lebensmitteln, Trinkwasser und Sanitätsmaterial.
- Abschieben von Verwundeten, Kranken und psychisch Zusammengebrochenen.
- Auswechseln von defektem Material.
- Stellungswechsel von Waffen, die sich im vorhergegangenen Abwehrkampf besonders exponiert haben.

Nach dem Kampf und ganz speziell dann, wenn etwas schief gegangen ist, müssen die höhern Chefs (Regiments- und Divisionskommandanten) die unterstellten Truppen aufsuchen und freundlich mit den Leuten sprechen, um sie aufzurichten. Sie haben hierbei bewusst jeden Tadel zu vermeiden und auch Belehrungen auf später zu verschieben.

#### **Änderung des Kampfverfahrens nach abgewehrtem Grossangriff**

Das Vor- oder Zurückverlegen einer ausgebauten Verteidigungsstellung bildet eine derart schwerwiegende Massnahme, dass sie nur von der obern Führung angewendet werden darf (Armeekorps, eventuell noch Division).

Für die mittlere und untere Führung kommen deshalb nur folgende bescheidene Aushilfen in Frage:

- Änderungen im Feuerplan der schweren Waffen.
- Stellungswechsel der schweren Waffen.
- Räumen bisher mit Truppen besetzt gehaltener Objekte und verteidigen derselben nur noch mit Feuer aus abgesetzten Stellungen.
- Besetzen von Objekten, die bisher nur mit Feuer gehalten worden sind.

#### **Ablösung der Stellungsbesatzung**

- Technik der Truppenablösung: Siehe «Gefechtstechnik» Band 3, Seite 20.
- Kräftemangel und Breite der Abschnitte werden oft eine Ablösung der Infanterie nicht zulassen. Als Ersatz hierfür schickt jede Kompagnie 4–5 Mann für 2–3 Tage in die nächstgelegene Unterkunft hinter der Front. Dort können die Leute ausschlafen und baden. Jeder Kämpfer kommt so ca. einmal pro Monat zu einer bescheidenen Erholung.

#### **Retablierung von Truppen nach schwerem Abwehrkampf**

Vorbereitung:

- Unterkunft bereitstellen (im Winter heizen).
- Warme Verpflegung bereitstellen.
- Tröckneraum für Kleider vorbereiten.
- Badegelegenheit schaffen.
- Reserve an Kleidern, Wäsche, Wolldecken, Zelttüchern, Rasierzeug und Seife bereitstellen.
- Post zuleiten.

Durchführung:

- Die einrückende Truppe zuerst warm verpflegen und dann 10–12 Stunden durchschlafen lassen.
- Genaue Bestandesaufnahme machen. Feststellen der Verluste an Menschen und Material.
- Innern Dienst ansetzen. Entlausen, baden, rasieren, Uniform und Wäsche reinigen.
- Parkdienst ansetzen. Waffen und Material überholen.
- Waffen, Material und Munition ergänzen.
- Offiziere, Unteroffiziere und Mannschaften neu verteilen. Jede Kompagnie soll etwa gleichviel kampferfahrene Leute und Ersatzmannschaften aufweisen.
- Ausbildung und Drill ansetzen.
- Beförderungen vornehmen und Führer ersetzen, die versagt haben.

#### **Eingliedern von Ersatzmannschaften**

- Durch die Verpflanzung in eine neue, fremde Umgebung sind die Ersatzleute automatisch in eine innere Abwehrsituation gedrängt. Sie kennen niemanden und fühlen sich somit fremd und ungeborgen. Wenn diese negative innere Situation nicht beseitigt wird, nützen die Ersatzleute ihrer Kompagnie nichts, ja belasten diese nur, da sie rasch versagen werden.
- Die Truppe hat daher im eigenen Interesse alles zu tun, um ein rasches Einleben zu gewährleisten. Einige Möglichkeiten hierzu:
  - Die Kompagniechefs müssen die Ersatzleute persönlich begrüßen und ihren Kameraden vorstellen.
  - Die Chefs aller Stufen müssen mit den Neuen immer wieder einige persönliche Worte sprechen.
  - Die alten Leute in den Gruppen und Zügen müssen mit den Ersatzleuten bewusst freundlich sein.

# Grabenkampf 1

## Stellungswahl und Stellungsorte im Grabenkampf

- Es ist nicht gleichgültig, wo du als Verteidiger im Graben in Stellung gehst. Es gibt günstigere und weniger günstige Punkte.
- Günstige Stellen: Grabenecken, Grabeneinmündungen, Schulterwehren.
- Ungünstige Stellen: längere, gerade Grabenstücke.

## Abriegeln des Grabens, wenn der Gegner eingebrochen ist

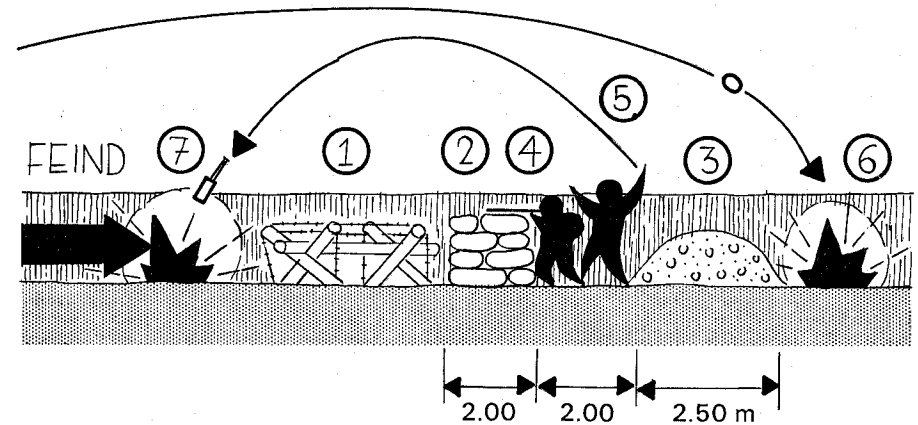
- Gräben werden mit Barrikaden abgeriegelt.
- Standort der Barrikade: Diese wird am Ende eines längeren, geraden Grabenstückes angelegt. Der Gegner ist dadurch gezwungen, den Sturm auf die Barrikade über eine lange, deckungslose Strecke zu führen. Er kann der grossen Distanz wegen mit Handgranaten nur ungenau hinter die Barrikade wirken. Der Verteidiger dagegen braucht seine Handgranaten mit Splittermantel nur knapp vor die Barrikade in den Graben zu werfen. Die Splitter werden das gerade Grabenstück leerfegen.
- Eine Grabenabzweigung dicht hinter der Barrikade ist günstig, damit der Verteidiger mit vielen Leuten aus breiter Front Feuer vor die Barrikade legen kann.
- Material für den Barrikadenbau: Sandsäcke, Erde (eingerissene Grabenwand), Trümmer der Grabenverkleidung (Bretter, Rundholz, Wellblechtafeln usw.).

### Bildlegende:

- 1 Hindernis. Spanischer Reiter oder ausgezogene Stahldrahtwalze.
- 2 Barrikade (Sandsäcke usw.). Höhe der Barrikade:  $\frac{3}{4}$  der Grabenwand.
- 3 Rückenwehr (Erdhaufe usw.). Höhe der Rückenwehr:  $\frac{1}{2}$  der Grabenwand.
- 4 Sturmgewehrschütze.
- 5 Handgranatenwerfer.
- 6 Zu weit geworfene feindliche HG detonieren ohne Schaden hinter der Rückenwehr.
- 7 Eigene HG mit Splittermantel werden knapp vor die Barrikade in den Graben geworfen.

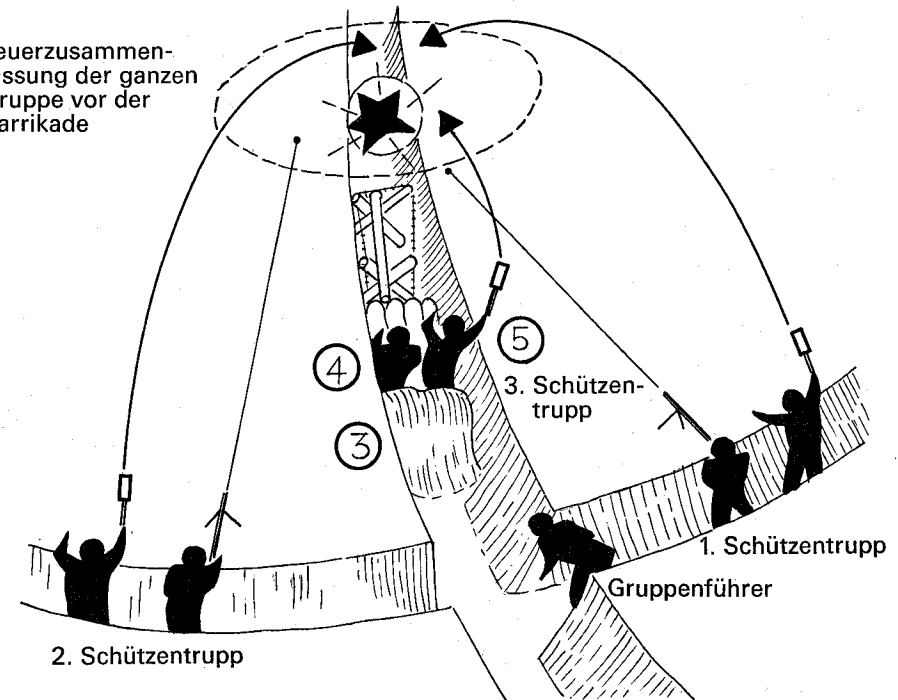
- 1 - Du musst auch im Atomkrieg entscheidende Geländeteile halten, trotz der Gewissheit, dadurch zum lohnenden Atomziel zu werden. Entscheidende Punkte werden zwangsläufig Ziel der kleinen Atomwaffen, ganz gleichgültig, ob sie nun von einer Kompanie gehalten werden oder von einem Bataillon. Denn letztendlich ist nicht die Truppenzahl, sondern die taktische Wichtigkeit entscheidend dafür, ob sich Atomwaffeneinsatz lohnt oder nicht. Du musst an solchen Stellen das Atomfeuer über dich ergehen lassen. Eine andere Möglichkeit gibt es nicht. Dementsprechend hast du dich vermehrt einzugraben (verstärkte Feldbefestigung, permanente Befestigung). Wo du deine Stellung bis zum Letzten halten willst, kommt es auch im Atomkrieg nach dem Vorbereitungs Schlag zu Sturm und Einbruch des Gegners und damit zwangsläufig zum Grabenkampf. Kenntnis und Schulung der besondern Technik des Grabenkampfes haben somit nichts an Wichtigkeit oder Aktualität eingebüsst, im Gegenteil!
- Der Grabenkampf wird beweglich geführt. Verteidigung und Angriff (Gegenstoss) wechseln blitzschnell und gehen ineinander über.

# ANORDNUNG DER BARRIKADE



# VERTEIDIGUNG DER BARRIKADE

Feuerzusammenfassung der ganzen Gruppe vor der Barrikade



## Vorgehen im Graben

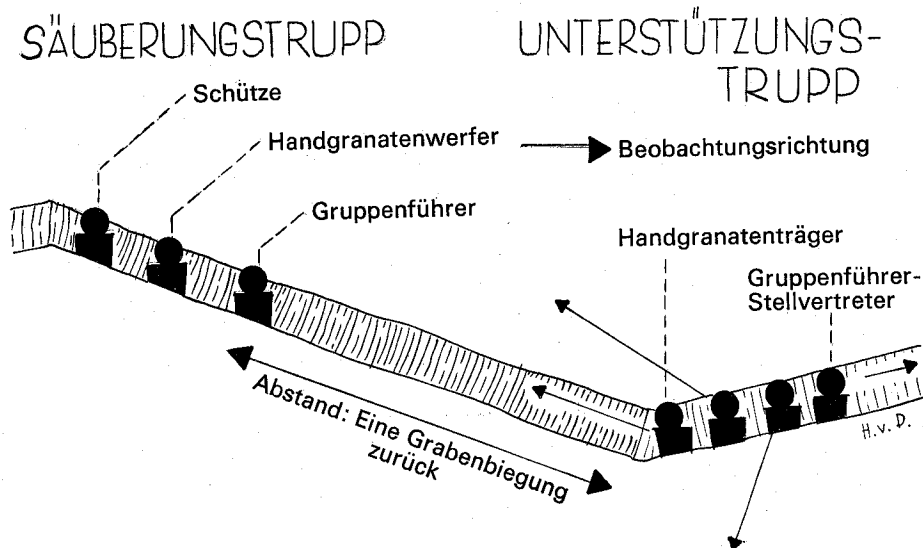
(als selbständige Gruppe oder als Spitzengruppe des Zuges)

- Die Gruppe gliedert sich in einen «Säuberungstrupp» und in einen «Unterstützungstrupp».
- Der Säuberungstrupp zählt 2 Mann, der Unterstützungstrupp 4 Mann.
- Der Säuberungstrupp besteht aus den beiden gewandtesten Kämpfern der Gruppe. Sein HG-Werfer ist der beste Werfer der Gruppe.
- Der Säuberungstrupp ist der Hauptträger des Kampfes. Das Gros der Gruppe nährt und unterstützt seinen Kampf.
- Der Säuberungstrupp belegt 20–30 m Grabenlänge. Seine Männer benötigen Platz, um im Nahkampf unbehindert vor- und zurückspringen zu können (HG-Duell, Ausweichen vor feindlichen HG).
- Der Gruppenführer befindet sich hinter dem Säuberungstrupp.
- Der Unterstützungstrupp folgt mit grösserem Abstand nach. Die Männer sind unter sich dicht aufgeschlossen.
- Der HG-Träger im Unterstützungstrupp trägt in einem Sandsack einen HG-Vorrat mit sich. Er versorgt damit den Säuberungstrupp.
- Der hinterste Mann im Unterstützungstrupp sichert die Gruppe nach rückwärts.

### Praktisches Beispiel

Befehl des Gruppenführers:

«... Orientierung: Der Gegner ist in das Grabenstück der Gruppe Rudolf eingebrochen. Wir machen einen Gegenstoss! – Absicht: Ich will mit der **ganzen** Gruppe **im** Graben vorstossen. – Befehl: Nächstes Zwischenziel, die Grabenabzweigung 100 m vor uns – Gruppe Beutler – Richtung Grabenabzweigung – Reihenfolge Säuberungstrupp – Unterstützungstrupp – vorrücken marsch!»



## Kampf um eine Grabenecke

- Grundsatz: In bloss verdächtigen Fällen oder bei nur geringem Widerstand lediglich mit dem Säuberungstrupp arbeiten und den Unterstützungstrupp gar nicht einsetzen. Die Vorwärtsbewegung erfolgt so zügiger.
- Technik des Einzelkämpfers:  
Vor dem Passieren einer Grabenecke musst du
  - horchen;
  - blitzschnell um die Ecke blicken;
  - vor dem Vorgehen HG-Wurf. Wo keine Handgranaten geworfen werden, «langer Ausfallschritt» um die Ecke und Feuerstoss aus dem Sturmgewehr.

### – Praktisches Beispiel

Befehl des Gruppenführers:

«... Der Säuberungstrupp geht bis an die T-förmige Grabenabzweigung vor! Ich überwache das Vorgehen mit dem Sturmgewehr!»

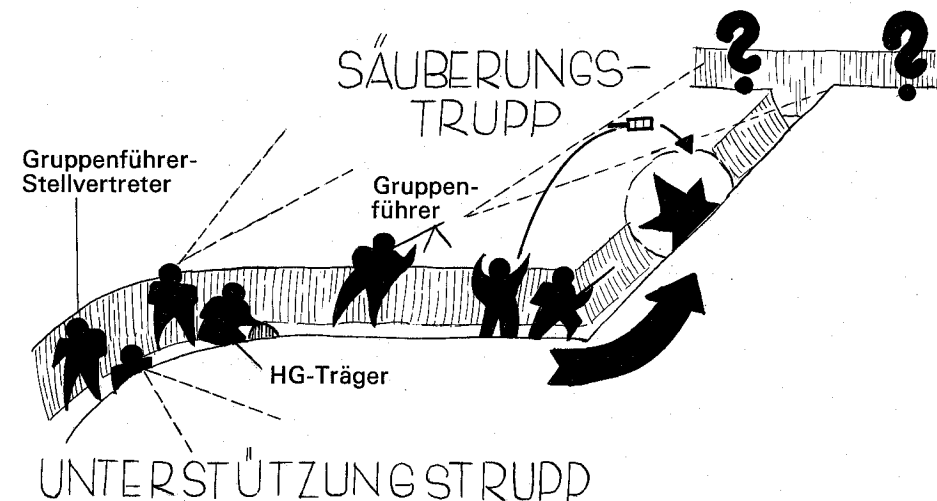
Befehl des Truppführers:

«... Fritz, du wirfst eine HG um die Grabenecke – ich selber gehe nach der Detonation vor!»

Nachher:

«... Fritz, HG-Wurf!»

Nach der Detonation stösst der Truppführer an die Grabenabzweigung vor und ruft von dort aus seinen Kameraden nach. Die Gruppe rückt ihrerseits ein Stück nach.



## Niederkämpfen eines Schützenloches oder eines Granattrichters

Grundsatz: Den Gegner im Loch durch Feuer niederhalten. Geschützt durch dieses Feuer kann sich der Handgranatenwerfer voll aufrichten und präzise werfen. Unmittelbar nach der Detonation (die Qualmwolke muss noch stehen!) an das Loch herangehen und den Gegner durch Hüftschuss oder Bajonettstich erledigen.

Praktisches Beispiel

Befehl des Truppführers:

«... Gegner im Schützenloch 20 m vor uns — wir nehmen das Loch! — Hans, du hältst den Gegner mit dem Sturmgewehr nieder — Fritz, du wirfst eine Handgranate. — Nach der Detonation gehe ich mit dem Bajonett vor!  
HG zum Wurf vorbereiten! Hans in Stellung, Feuer frei! HG-Wurf!»  
(Vorne angekommen, zieht der Truppführer seine Kameraden nach.)

## NIEDERKÄMPFEN EINES SCHÜTZENLOCHES

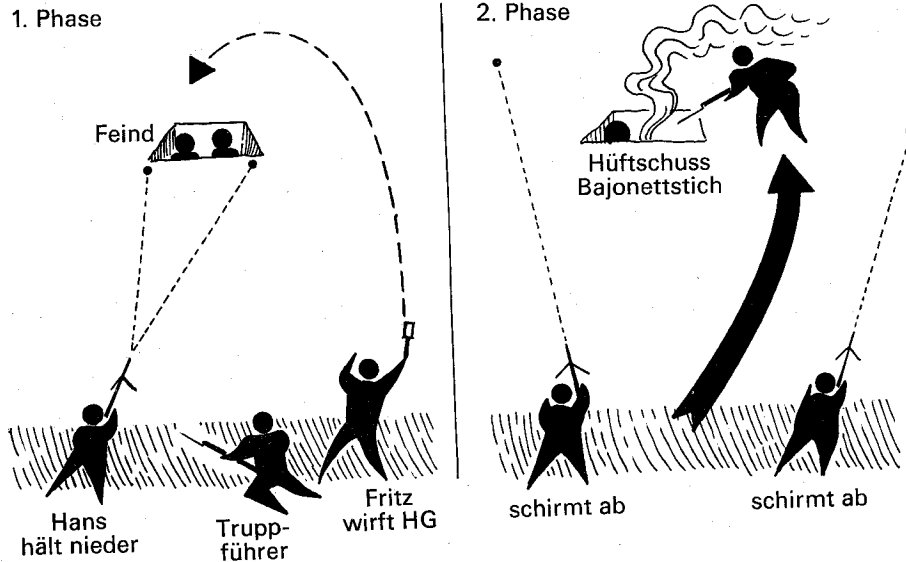


Bild aus dem Krieg: Niedergekämpfte Waffenstellung, Gefallener Infanterist mit einer «Tankbüchse» (Panzerabwehrwaffe). Beachte: Tarnung mit Gebüsch. Kriechgraben zur Feuerstellung.



## Nehmen einer Barrikade

### Grundsatz:

- Aufbau der Feuerunterstützung auf breiter Front, so dass möglichst alle Waffen eingesetzt werden können, mit dem Ziel, sich unvorsichtig über dem Grabenrand zeigenden oder aus dem Graben ausweichenden Gegner abzuschiessen.
- Die feindliche Barrikade wird mit einer Mehrzahl von Handgranaten sturmreif geworfen.
- Nach der Handgranatensalve geht ein Mann unter Abgabe von Sturmfeuer an die Barrikade heran.
- Wenn ein Flammenwerfer vorhanden ist, schießt dieser **nach** den Handgranaten, aber **vor** dem Sturm.
- Seitwärts führende Gräben abriegeln, um nicht überrascht zu werden.

### Praktisches Beispiel

#### Befehl des Gruppenführers:

«... Orientierung: Feindliche Barrikade 60 m vor uns. Wir nehmen die Barrikade! – Absicht: Ich will mit dem Unterstützungstrupp den Gegner an der Barrikade in den Graben zwingen und die Trichter rechts des Grabens überwachen! – Mit dem Säuberungstrupp die Barrikade nehmen! – Befehl: Unterstützungstrupp hält die Barrikade nieder, überwacht die Trichter. Stellungsort rechts und links von mir im Stichgraben. Feuereröffnung auf meinen Befehl! – Säuberungstrupp: Nimmt die Barrikade. Legt sich hinter mir im Graben bereit. Stösst auf meinen Befehl vor! – Gruppe Mäder, bereitlegen marsch!»

#### Befehl des Truppführers des Unterstützungstrupps:

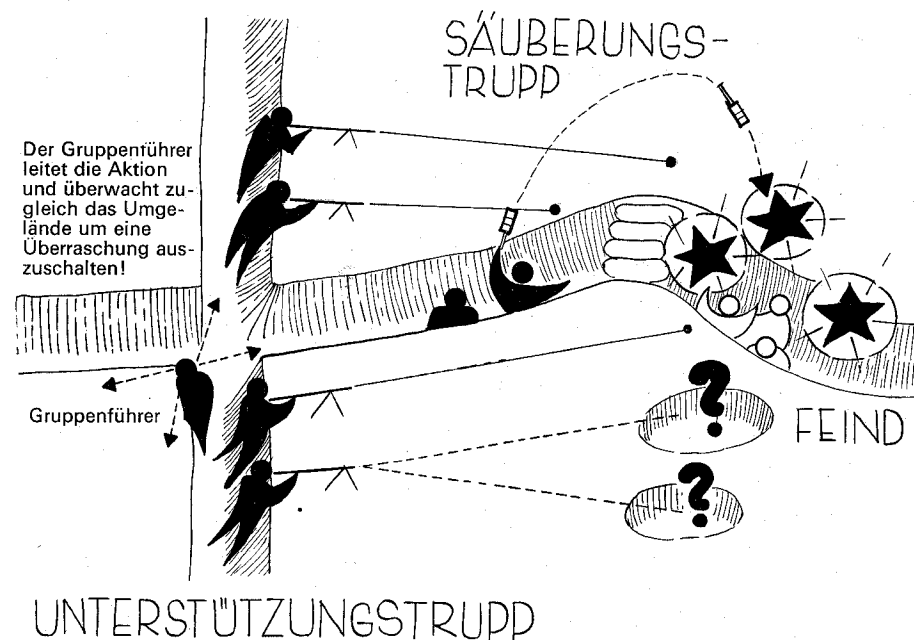
«... Franz, du überwachst die Trichter rechts des Grabens. Wir andern halten die Barrikade nieder. Stellungsorte: Franz und ich im Stichgraben rechts, die andern im Stichgraben links. – Bereitlegen marsch!»

Nachdem der Gruppenführer den Angriff ausgelöst hat und das Feuer des Unterstützungstrupps im Ziel liegt, arbeitet sich der Säuberungstrupp gegen die Barrikade vor. Auf Handgranatenwurfweite angelangt, gibt der Truppführer folgenden Befehl:

«... Hans, du wirfst 4 Handgranaten hinter die Barrikade – nachher gehe ich vor!»

Der Handgranatenwerfer legt die Handgranaten bereit (Verschlussdeckel abgeschraubt, Plombierband entfernt, Abreisschnur griffbereit ausgeschüttelt). So kann er nachher in raschem Tempo werfen.

Nach der letzten Detonation schreit der Truppführer mit aller Kraft: «Unterstützungstrupp – Halt!» und bricht Sekunden später, aus dem Sturmgewehr im Hüftanschlag feuernd, über die Barrikade vor.



Einbruch des Truppführers über die Barrikade! Sturmfeuer (Hüftanschlag)

## Ausräumen von Unterständen

Unterstände dürfen den weitem Vorstoss der Gruppe oder des Zuges im Graben nicht aufhalten. Ihr Ausräumen ist Sache eines Trupps von 3–5 Mann.

Grundsatz:

- Ausgang durch einen Posten überwachen und verhindern, dass der Gegner einen Ausfall macht oder entkommt. Achtung! Unterstände haben oft mehr als einen Ausgang.
- Durch alle Öffnungen (Eingang, Entlüftungsschacht usw.) Handgranaten oder geballte Ladungen einwerfen.
- Nach den Detonationen hat man zwei Möglichkeiten: Ausräuchern mit dem Flammenwerfer oder Eindringen mit dem Sturmgewehr.
- Beim Übertreten der Schwelle «spritzt» man den dunklen Raum mit einer langen Serie aus dem Sturmgewehr ab.

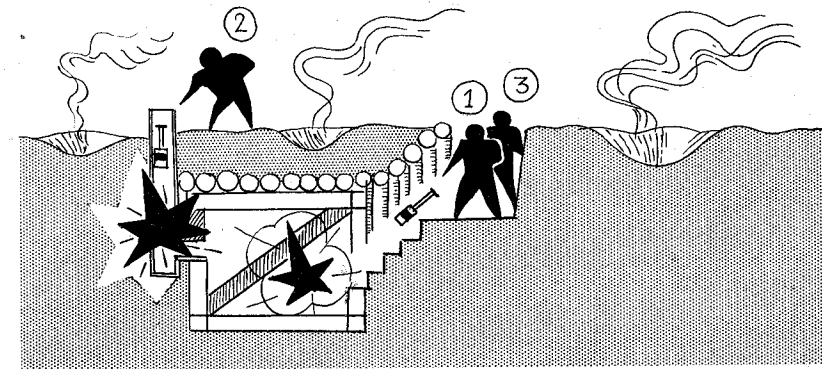
Praktisches Beispiel

Befehl des Gruppenführers:

«... Trupp Berger säubert den Unterstand – der Rest der Gruppe stösst währenddem bis zur nächsten Grabenabzweigung vor!»

Befehl des Truppführers:

«... Wir säubern den Unterstand. – Hans wirft zuerst eine HG durch den Eingang – nachher wirft Fritz eine HG durch den Entlüftungsschacht! – Nach den Detonationen dringe ich mit dem Sturmgewehr in den Unterstand ein – los!»



## Ausräumen eines Unterstandes

- 1 Wirft eine HG über die Treppe in den Unterstand. Bei der kurzen Flugzeit muss die HG tempiert werden, damit sie der Gegner nicht zurückwerfen kann.
- 2 Wirft HG durch den Entlüftungsschacht.
- 3 Truppführer. Dringt nach den Detonationen mit dem Sturmgewehr im Hüftanschlag feuernd in den Unterstand ein und säubert diesen endgültig.

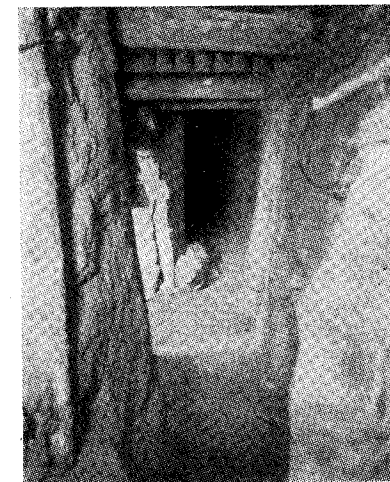


Bild rechts:  
Blick in den Zugangsstollen zu einem Unterstand.

## Niederkämpfen einer überdeckten Waffenstellung

- Nähere Umgebung der Waffenstellung vom Gegner (Aussenverteidigung) säubern. Dann erst den Schartenstand angreifen.
- Ausgang durch einen Posten überwachen, um zu verhindern, dass die Besatzung einen Ausfall macht oder entkommt.
- Schiessscharte nicht frontal, sondern aus dem toten Winkel heraus angreifen. Grundsätzlich hat man hierzu zwei Möglichkeiten:
  - a) Waffe durch Zubauen der Scharte zum Schweigen bringen;
  - b) Waffe durch Sprengen zerstören.
- Zubauen: Wirf von oben oder von der Seite her Sandsäcke vor die Scharte. Eventuell kannst du auch lose Erde vor die Öffnung schaufeln. Achte hierbei auf Handgranaten, die der Gegner eventuell durch Scharte oder Türe auswirft.
- Sprengen: **Vor** die Scharte geworfene Handgranaten oder geballte Ladungen genügen nicht, um den Waffenstand zu erledigen. Der Sprengstoff muss in die Scharte gebracht werden! Hierzu benötigst du als Hilfsmittel einen Holzgalgen (siehe Skizze). Dieser kann mit wenig Material schnell und überall zusammengefügt werden.
- Gehe beim Einsatz der Galgenladung wie folgt vor:
  - Wirf eine HG vor die Scharte. Dadurch vertreibst du die Bedienungsmannschaft für einen Augenblick von der Waffe.
  - Nütze die Schockwirkung der Detonation aus. Schiebe die Galgenladung in die Scharte und zünde. Damit zerstörst du die Waffe.
  - Wirf unmittelbar nach der Detonation eine Handgranate oder eine geballte Ladung durch die Scharte ins **innere** der Waffenstellung. Damit tötet du die Besatzung.

### Praktisches Beispiel

#### Befehl des Gruppenführers:

«... Trupp Berger kämpft die überdeckte Waffenstellung nieder. — Der Rest der Gruppe stösst währenddem bis zur nächsten Grabenabzweigung vor!»

#### Befehl des Truppführers:

«... Wir kämpfen die überdeckte Waffenstellung nieder. — Hans, du überwachst den Ausgang — Fritz, du zerstörst mit einer Galgenladung die Waffe in der Scharte — nach der Detonation werfe ich eine geballte Ladung durch die Scharte ins Innere der Waffenstellung!»

#### Bildlegende:

##### Zubauen der Scharte:

- 1 Überwacht den Eingang
- 2 Wirft Sandsäcke vor die Scharte
- 3 Schaufelt Erde vor die Scharte

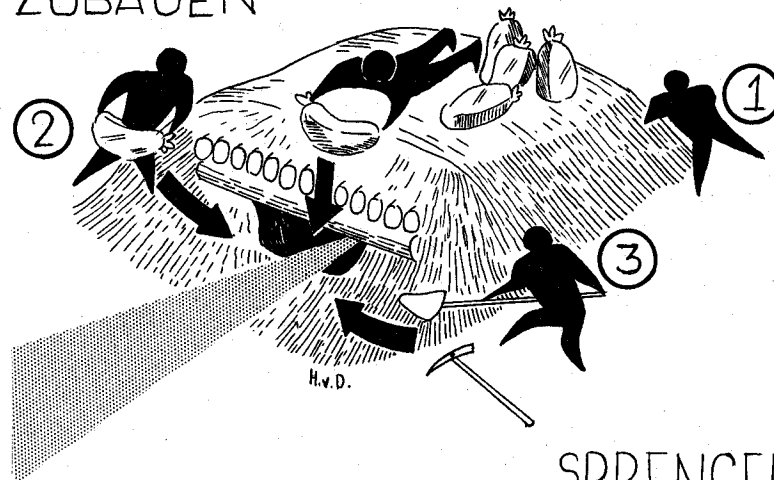
##### Sprengen der Scharte:

- 1 Überwacht den Eingang
- 2 Führt die Galgenladung in die Scharte ein
- 3 Wirft zum Abschluss eine HG oder geballte Ladung durch die Scharte ins Innere

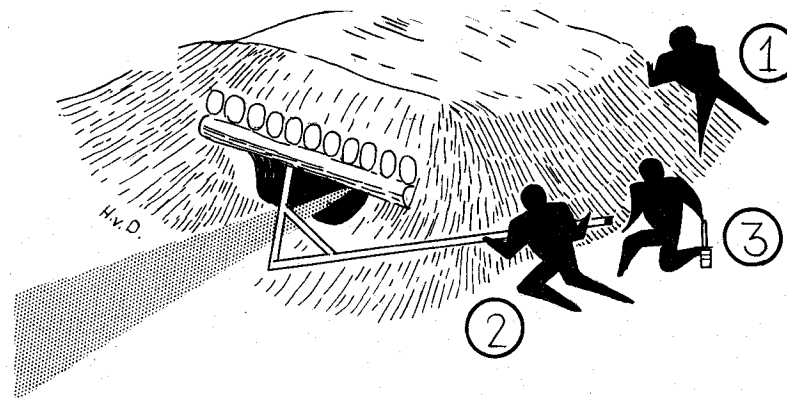
##### Galgenladung:

- 1 Grob zusammengenageltes Dachlattengestell
- 2 Handgranate (mit Drahtbund befestigt)
- 3 Abreisschnur der Handgranate
- 4 Agraffe zur Führung der Verlängerungsschnur
- 5 Verlängerungsschnur zum Zünden der Handgranate

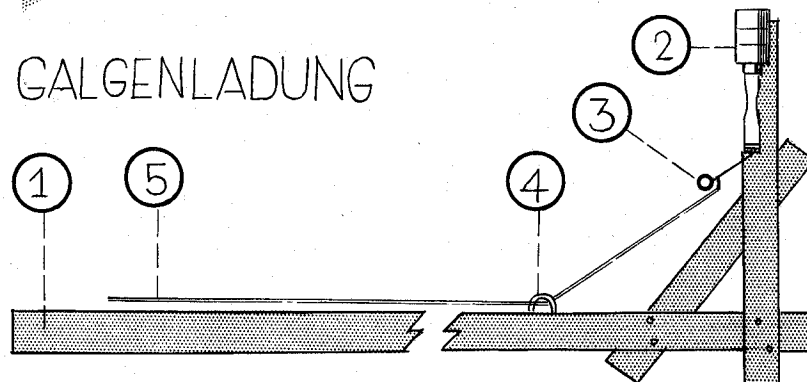
## ZUBAUEN



## SPRENGEN



## GALGENLADUNG





Scharte einer überdeckten Waffenstellung vor dem Beschuss!



Scharte der überdeckten Waffenstellung nach dem Beschuss! Beachte die materielle Wirkung des Vorbereitungsfeuers: Rundholz der Überdeckung verschoben. Scharte durch Erde teilweise verschüttet. Die Waffenstellung ist als Ganzes gesehen noch intakt und muss infanteristisch niedergekämpft werden.

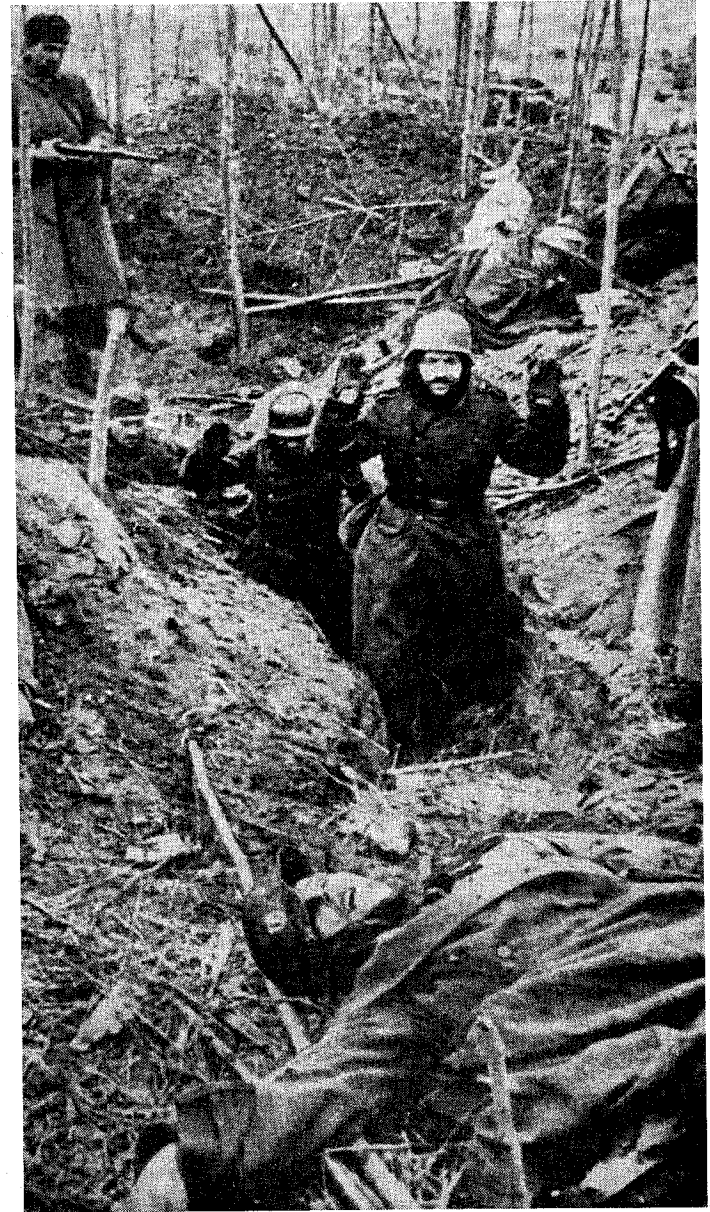


Bild aus dem Krieg: Die Überreste einer Grabenbesatzung ergeben sich. Im Vordergrund gefallener Infanterist.

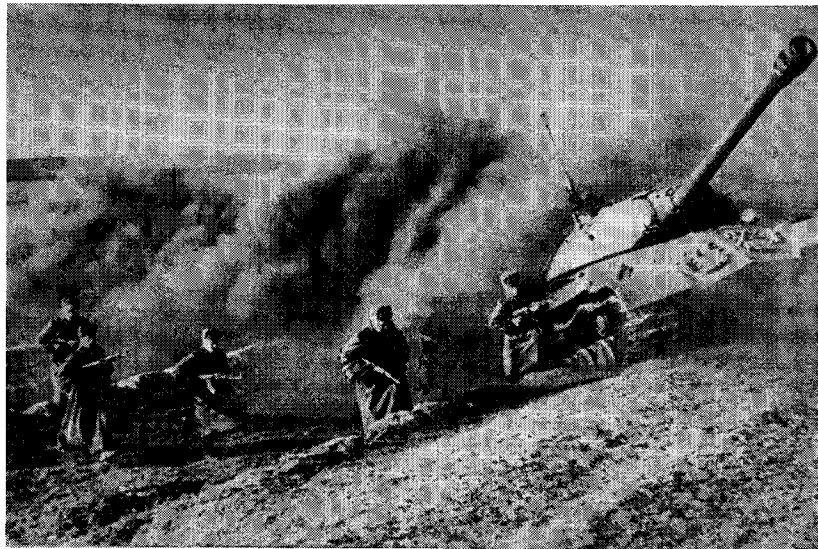


# Psychische Gesichtspunkte des Abwehrkampfes

## Allgemeines

- Du musst dir eine annähernd richtige, d. h. wirklichkeitsnahe Vorstellung des Gefechtsfeldes machen. Das erhöht deine Chance, die Feuertaufe gut zu überstehen!
- Die fehlende persönliche Kampferfahrung kann durch Übernahme und Verarbeitung der Erfahrung anderer bis zu einem gewissen Grad ersetzt werden. Schon diese bescheidenen Kenntnisse aus zweiter Hand sind besser als völlige Überraschung.

## Ausnahmestand des Gefechtsfeldes



Bewegung siehst du als Verteidiger nur im Höhepunkt des Kampfes bei Sturm und Einbruch des Gegners!

## Normalzustand des Gefechtsfeldes

Das Gefechtsfeld ist leer, starr, einsam und todeskalt. Die Leere ist normal, denn die Feuerwirkung zwingt jeden in Deckung. Freund und Feind, Angreifer und Verteidiger kämpfen aus der Deckung heraus! Du siehst Menschen selten. Ausgenommen im Nahkampf!

Plötzliche Feuerschläge der Artillerie und Minenwerfer wirken erlösend



Beim Anblick des leeren Gefechtsfeldes droht dich ein Gefühl der Verzweiflung zu übernehmen! Du musst wissen, dass das völlig normal ist.

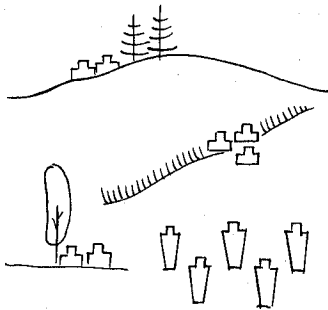
Niemand bewegt sich. Lähmende Leere. Gespenstische Ruhe. Einzelne verlorene Schüsse der Scharfschützen!

Je weniger Bewegung, umso gefährlicher!

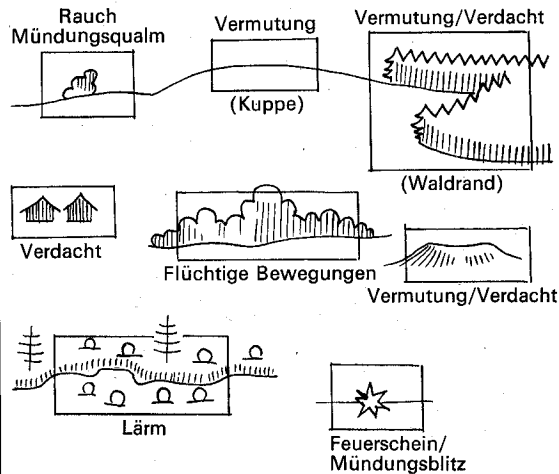
## Der Feuerkampf

- Jeder versucht sich durch Tarnung oder Ausnutzung des Geländes unserer Sicht zu entziehen. Von überall her wird geschossen, aber man sieht keine Waffen und Soldaten. Das Zielgelände ist leer!
- Ein gut getarntes, unbewegliches Ziel ist fast nicht auszumachen. Sei froh, es geht dem Gegner nicht besser.
- Ziele verraten sich durch Rauch, Staub, Feuerschein, Lärm oder Bewegung. Aber immer nur für ganz kurze Zeit!
- Lärm ist der schwierigste und täuschendste Zielhinweis.
- Bei ungünstigen Sichtverhältnissen erkennt man überhaupt nichts und muss auf «Verdacht» schießen.
- Schiessen auf «Verdacht» ist im Kriege häufig.
- Festgestellte Ziele sehen wesentlich anders aus, als du es von der Friedensausbildung her gewohnt bist.
- Die Ziele sind vielfach nicht «Waffen» oder «Menschen», sondern einfach Geländeteile, welche unter Feuer genommen werden (eine Hausfassade, eine Heckenreihe, ein Waldrand, ein Erdaufwurf, ein Stück Bachgraben usw.).
- Im Gefecht ist der Zielbereich selten grösser als 300 m. Stelle deshalb das Visier durchschnittlich auf 200 m.

### ZIELE IM FRIEDEN



### ZIELE IM KRIEG



## Schreckbekämpfung im Unterstand während des feindlichen Vorbereitungsfeuers

- Momente, welche die Angst fördern:
  1. Lärm der Artillerieeinschläge.
  2. Unrealistische Vorstellung über Waffenwirkung, Volltreffererwartung usw.
  3. Erzwungene Untätigkeit.
  4. Körperliche Erschöpfung und Überbeanspruchung.
- Gegenmittel, welche die Angst dämpfen:
  1. Der Mann muss wissen, dass er nur Einschläge hört, die ungefährlich sind. Die Decke durchschlagende Volltreffer hört man nicht mehr.
  2. Körper und Geist beschäftigen. Möglichkeiten:
    - a) Besprich – soweit deine Stimme den Lärm noch durchdringt – Verhaltensmassnahmen, um den Geist deiner Leute (und auch deinen eigenen) zu beschäftigen!
    - b) Lasse Gefechtsschmierung und Funktionskontrolle an den Waffen durchführen.
- Anzeichen von Furcht bei den Insassen des Unterstandes:
  1. Erhöhte Bewegungsfreudigkeit (unruhiges Herumgehen, Herumrutschen usw.).
  2. Gesteigertes Kontaktbedürfnis (sprechen mehr als gewöhnlich).
  3. Zittern der Hände und im fortgeschrittenen Stadium auch der Knie.
- Furcht an sich ist in gewissem Sinne nützlich, weil sie physische Kraftreserven freilegt, hellhörig macht und die Beweglichkeit steigert. Erst wenn die Furcht sich zum Schrecken steigert, wirkt sie schädlich. Der Vorgang spielt sich in zwei Phasen ab:
  1. Phase: Schreck macht apathisch. Das normale Reaktionsvermögen schwindet.
  2. Phase: Die Gleichgültigkeit wird nach kurzer Zeit durch einen Gefühlsturm abgelöst, welcher den Betroffenen absolut unvernünftig handeln lässt. Zum Beispiel schreien, verlassen der schützenden Deckung, sinnloses Hineinrennen ins Feuer usw.
- Massnahmen der Vorgesetzten. Du musst während des Vorbereitungsfeuers deine Leute auf Anzeichen von Gleichgültigkeit und Teilnahmslosigkeit beobachten. Diese Tätigkeit hilft dir gleichzeitig, deine eigene Angst zu meistern. Behalte die vom Schreck Befallenen im Auge und sei bereit, notfalls mit Gewalt einzugreifen. Zureden ist zwecklos. Bei Schreckpsychose hilft nur schnelles, energisches Handeln. Nötigenfalls musst du den Mann sogar schlagen. Vorher, das heisst zu Beginn der Beschiessung, musst du den Insassen mit ein paar Worten sagen, was du im konkreten Fall zu tun gedenkst. Ohne diese Erklärung entsteht bei Gewaltanwendung leicht Panik. Der vom Schreck Betroffene muss isoliert werden, so dass er auf die Anwesenden nicht mehr ansteckend wirken kann. Verbringe ihn in eine Nische oder hinter die Biegung des Einganges!
- Resolutes Auftreten des Chefs kann eine drohende Panik verhindern. Du musst dich hierzu an einen Platz stellen, wo dich viele sehen können (z. B. Treppenaufgang des Unterstandes usw.).

## Panik

### Allgemeines:

- Momente, welche zur Panikanfälligkeit führen:
  - Körperliche und seelische Überforderung einer Truppe.
  - Fehlender innerer Zusammenhalt (schnell zusammengewürfelte Truppen).
  - Mangelhafte Ausbildung. Fehlende Kampferfahrung.
  - Das Wissen um einen grausamen Gegner.
  - Auftreten neuer Kampfmittel, über deren Wirkung man keine oder falsche Vorstellungen hat.
  - Starke zahlenmässige Unterlegenheit. Besonders wenn noch Munitionsknappheit dazu kommt.
  - Materielle Unterlegenheit (z. B. keine Fliegerabwehr usw.).
  - Technische Unterlegenheit (ungenügende Wirkung der eigenen Waffen, z. B. Panzerabwehrwaffen, welche nicht durchschlagen usw.).
  - Übermässige Feuerwirkung des Gegners. Übermässige Verluste.
- Eine Panik tritt selten plötzlich auf. Es geht ihr fast immer eine «Panikvorstimmung» voraus (allgemeines Unsicherheitsgefühl, Defaitismus, destruktive Kritik, mangelnder Selbstbehauptungswille).
- Die Verhinderung einer Panik ist wichtiger und einfacher als ihre Bekämpfung, wenn sie erst einmal ausgebrochen ist.

### Das «äussere Gesicht» der Panik:

- Panik kann zweifach wirken:
  - a) Auslösung des «Bewegungssturmes» (z. B. sinnloses Herausrennen aus der schützenden Deckung ins feindliche Feuer usw.) oder
  - b) «Totstellreflex». Depressiv gestimmtes Versagen. Kann bis zur Erstarrung führen. Der Mann vermag im schlimmsten Falle nicht einmal mehr seine Waffe zu handhaben. Beim Führer tritt ein Ausweichen vor Entscheidungen ein (kann nicht mehr befehlen).
- Panisches Verhalten: Gebannt. Geistesabwesend. Haltlos. Zeigen von allgemeinen Schutz- und Fluchtbewegungen, wenn hierzu kein zwingender Grund vorliegt. Auffallen durch Flüstern oder zu lautes Reden. Glieder zittern oder werden schlaff. Wenn man genau beobachtet, lassen sich körperliche Erscheinungen feststellen, die in Richtung «Bewegungssturm» oder «Erstarrung» weisen. Vor Angst geweitete oder übermässig zusammengekniffene Augen. Offener oder krampfhaft geschlossener Mund. Zähneklappern oder fletschen der Zähne. Zucken der Gesichtsmuskeln. Fahrige sowie übersteigerte Ausdrucksbewegungen. Heftiges Atmen («Angstpumpen»). Erbrechen. Unbeherrschter Drang zur Urin- oder Kotabsonderung.
- Im Höhepunkt der panischen Reaktion treten Paniksturm oder Panikstarre auf. Oft auch ein plötzlicher Wechsel zwischen beiden Verhaltensweisen. Die Ansprechbarkeit hört scheinbar auf. Man sieht emporgeworfene Arme, Schreien, Toben, Weglaufen oder Stillwerden und Versinken in starre, gespannte oder völlig schlaffe Haltung.

### Massnahmen bei drohender Panik:

- Übermässiger Zwang oder aber unrealistische Erziehungshoffnungen verhindern keine Panik.

- Jeder Kompaniekommandant muss seine Leute kennen und wissen, wer am ehesten einer Belastung erliegen und panisch reagieren könnte.
- Sich fragen:
  - a) welche Stimmung herrscht in der Truppe;
  - b) wo bereitet sich eine stille Panik vor («Panikvorstimmung»);
  - c) wo könnte sich der Herd der Panik befinden.
- Wachsamkeit und Kontrolle erhöhen, gleichzeitig Fürsorge und Disziplin verstärken.
- Mit den Leuten sprechen. In der Not besitzt selbstverständlich kein Führer Zeit für eine wohlgesetzte Ansprache. Das erwartet aber auch gar niemand. Die Truppe will lediglich, dass der unter Soldaten übliche Ton getroffen wird. Ein Appell nur an den Willen oder nur an die Vernunft genügt nicht. Es muss auch das Gefühl angesprochen werden.
- Nichts ist so zermürbend, wie untätiges Warten. Die Truppe muss irgendwie beschäftigt werden (Ausbildung, Schanzen, Tarnen, Parkdienst usw.). Notfalls muss sogar eine bewusste «Beschäftigungstherapie» angewendet werden (tätig sein um der Tätigkeit willen!).

### Bekämpfung der ausgebrochenen Panik:

- Beispielhaftes Handeln entschlossener Führer ist das einzige Mittel zur Wiederherstellung des seelischen Gleichgewichts.
- In der Panik muss stets ein einzelner die Initiative ergreifen und sich exponieren.
- Der Chef muss auf das von ihm geforderte Handeln gefasst sein. Er muss den «toten Punkt» selbst schon überwunden haben, so dass er schnell reagieren kann. Jedes Zögern wird ihm als Unsicherheit ausgelegt und beeinträchtigt seine Ausstrahlungskraft. Nie warten, bis die Panik sich von selbst ausläuft, sondern stets eingreifen.
- Selbst handeln und nicht passiv auf Hilfe von oben warten. Nachher Vorgesetzte orientieren und Reserven anfordern.
- Sich sofort und energisch als Führer zu erkennen geben. Im allgemeinen Blickpunkt stehen ist wichtiger, als sich vor Gefahr schützen. Der Führer muss Raum um sich schaffen, damit er nicht im Getümmel untergeht.
- Gesten und Ausdrucksmittel verwenden, die jeder versteht. Kurze Kommandos sind besonders geeignet. Zuerst Befehl geben. Hierbei weder Gefahr noch unmittelbaren Zwang scheuen. Falls niemand gehorcht, selbst anpacken und vormachen. Darnach sofort Stellvertreter als Vorgesetzte bestimmen. Mit deren Hilfe durch Aufteilung der Masse Gruppen bilden. Panikführer isolieren.
- Die Leute nicht nachdenken lassen, sondern Taten befehlen.
- Nie versuchen, die Fluchtrichtung der Panik nach vorne, gegen den Feind zu lenken.
- Das Befehlen einer «gerichteten Bewegung» – aber nie in Richtung «Fluchtziel» – bringt am ehesten einen Panikstrom in geordnete Bewegung.

### Massnahmen nach überwundener Panik:

- Wenn die Meisterung der Panik aus eigener Kraft gelang, ist es falsch, die betroffene Truppe aufzulösen oder umzugliedern. Die nun in Gefahr und bitterer Erfahrung zusammengeschweisste Einheit ist für die Zukunft weitgehend gegen Panik immun.

## Die seelische Belastung der untern Führer im Abwehrkampf

### Allgemeines:

- Es kommt im Kampf nicht nur darauf an, lebend davonzukommen. Du musst darüber hinaus auch noch deinen Auftrag erfüllen.
- Wenn dich die Verzweiflung zu übermannen droht, denk daran: Wo ein «Kerl» kämpft und die andern mitreisst, genügen auch **sehr wenige Leute**, um eine vielfache Übermacht zum Stehen zu bringen!
- Wenn du **trotz Müdigkeit und Angst** noch annähernd so handelst, wie du es in der Ausbildung gelernt hast, **musst du Erfolg haben!**
- Die Waffen korrekt eingesetzt und bedient, führt **zwangsläufig** zum Erfolg!
- Bleibe an den Waffen und schiesse auch noch auf 5 Meter Distanz und du wirst siegen! Alle Niederlagen rühren daher, dass die nicht mehr schiessen, welche zwar körperlich dazu noch in der Lage wären, aber seelisch zusammenbrechen.

### Der Chef:

- Du musst dich als Führer gewollt zuversichtlich geben und Ruhe ausstrahlen. Das färbt auf deine Untergebenen ab und löst die nervenzerreissende Spannung.
- Keiner ist zuversichtlicher als du!
- Wenn du fühlst, dass deine Männer unter der Spannung zu zerbrechen drohen, musst du bewusst etwas ganz belangloses tun, z. B.
  - die verschmutzten Fingernägel mit dem Messer reinigen;
  - eine Zigarette anzünden usw.
- Die Stimme ist die Waffe des Chefs im Kampf. Du musst laut befehlen, damit die Männer deine Stimme hören. Das allein schon gibt ihnen Mut und Rückhalt. Wenn sie deine Angst sehen, haben sie selbst noch viel mehr Angst.
- Klare Befehle sind nicht nur technisch, sondern auch moralisch wichtig. Selbst ein einfacher, aber lauter und entschlossener Ruf hilft viel! (Zum Beispiel: «Raketenrohr in Stellung – Distanz 200 m – Feuer frei!»)
- Deine Stimme trägt im Kampf nicht sehr weit. Du musst deshalb deine Männer in den verschiedenen Kampfständen immer wieder aufsuchen.

### Die Disziplin:

- Die Disziplin muss in deiner Stellung sichtbar aufrechterhalten werden. Denn der Grossteil der Leute harrt nur aus, solange «der Laden» als Ganzes in Ordnung ist. Wenn auch bloss einer zurückgeht, fliehen bald alle. Lediglich ganz besonders zähe Kerle werden auch jetzt noch standhalten. Aber nur ganz wenige. Im Zug vielleicht drei, vier. In der Gruppe oft bloss einer!

### Die Überraschung:

- Der Kampf wird nicht nach deinen Vorstellungen ablaufen. Du musst auf Überraschungen gefasst sein. Das Unerwartete ist wahrscheinlich und das Unmögliche möglich.
- Die Überraschung kommt sicher. Du musst sie erwarten. Dadurch verliert sie das Schreckmoment.
- Gegenmittel zur Überraschung sind:
  - a) Wachsamkeit;
  - b) rasches, entschlossenes Handeln.

- In der Überraschung kommt es darauf an:
  - a) Haltung zu bewahren. Deine Männer müssen sehen, dass du dich nicht zu Boden schmettern lässt;
  - b) etwas zu tun.
- Handeln ist der erste Schritt zur Rettung. Erst wenn du wie gelähmt bist, wird es wirklich gefährlich und kommt es zur Katastrophe. Sobald du handelst, ist das Schlimmste bereits überwunden.
- Es kommt beim Handeln nicht einmal so sehr auf Richtigkeit und Zweckmässigkeit an. Oft genügt schon handeln an sich!

### Die Krise:

- Jedes Gefecht hat seine Krise. Angreifer und Verteidiger sind ihrer Einwirkung gleichermaßen unterworfen.
- In jedem Gefecht kommt der Moment, wo beide Parteien glauben, dass es nicht mehr weitergeht, dass sie besiegt seien. Wer dann noch einen Augenblick durchhält, hat gewonnen.

### Die Unzulänglichkeit aller:

- Auch beim Gegner wird nur mit Wasser gekocht. Auch er ist nicht über Schwächen und Irrtümer erhaben. Auch bei ihm gibt es Unzulänglichkeiten. Auch er kämpft mit Schwierigkeiten!

### Die Frage des Sieges, die Gefangenschaft, der Tod:

- Sei entschlossen, lieber in Ehren zu sterben, als in qualvolle Gefangenschaft zu gehen.
- Wenn du keinen Ausweg mehr siehst, dann lieber ein Ende mit Schrecken als ein Schrecken ohne Ende!
- Ein alter Spruch sagt: «Gefangen sein bringt harte Pein. Drum ficht, bis dir das Auge bricht!»
- Wenn du schon glaubst, nicht siegen zu können, so sei wenigstens bereit, dein Leben so teuer als möglich zu verkaufen und verzweifelt kämpfend unterzugehen. Die Erfahrung lehrt: Wer hierzu entschlossen ist, hat schon halb gesiegt!

# Der Verteidigungsbefehl

## Vorbefehl

- Durch Ausgabe eines Vorbefehls kann der Beginn der Einrichtungsarbeiten beschleunigt werden.
  - Der Vorbefehl enthält:
    - grober Verlauf der Abwehrfront;
    - die einzelnen Verteidigungsabschnitte;
    - die entscheidenden Geländerräume;
    - die Abschnittskommandanten;
    - grobe Kräfteverteilung;
    - Artillerieverwendung;
    - die Hauptanordnungen für das Einrichten.
- Die genaue Abgrenzung und die endgültige Kräftezuteilung bleibt vorbehalten.

## Definitiver Verteidigungsbefehl

- In der Verteidigung nutzt man die Vorteile des Gesamtbefehls aus.
- Der Verteidigungsbefehl für ein Füsilierbataillon umfasst 15–20 Punkte. Es hat dies nichts mit «Bürokrieg» zu tun. Gründlichkeit, Genauigkeit und Lückenlosigkeit ist in den Verteidigungsvorbereitungen unumgänglich. Diese Forderung erstreckt sich auch auf den Befehl. Fehler und Unterlassungen müssen mit Blut bezahlt werden. Spätere Ergänzungen im Kampf können nur noch schwer, ja oft gar nicht mehr vorgenommen werden.
- Der Verteidigungsbefehl muss schriftlich ausgefertigt werden, damit
  - der Chef gezwungen ist, alles gründlich durchzudenken;
  - Missverständnisse vermieden werden;
  - die Unterführer einzelne Ziffern jederzeit nachlesen können.

## Praktisches Beispiel:

### VERTEIDIGUNGSBEFEHL FÜS. BAT. 33

Karte 1 : 50 000 Blatt Bern

## I. ORIENTIERUNG

**Feind:** .....

**Eigene Truppen:** .....

### Auftrag des Regiments:

Inf. Rgt. 15 sperrt im Raume Rubigen – Beitenwil – Richigen die von Bern nach Thun führenden Achsen.

### Auftrag des Bataillons:

Füs. Bat. 33 + 1 Gren.-Z. + 2 Pak.-Z. + 1 Inf. Flab.-Z.

- richtet sich im Abschnitt Schattholz (inkl.) – Beitenwil – SBB-Station Worb – Hübeli – Richigen (inkl.) zur Verteidigung ein;
- nimmt zurückgehende Vortruppen auf;
- verhindert feindlichen Stoss
  - a) durch das Beitenwil-Moos nach Tägertschi/Münsingen;
  - b) auf die Höhen des Hürnbergwaldes.

## II. ABSICHT

### Abschnitt rechts (Worb/Richigen)

Ich will:

- feindliche Bereitstellungen im Raume Worb mit dem Feuer der Artillerie zerschlagen;
- feindliche Unterstützungswaffen im Raume Wislen/Rüti sowie am Südhang des Worbberges mit dem Feuer der Artillerie niederhalten;
- einen feindlichen Sturm auf das Höhengelände von Richigen in einer «verdeckten Stellung» (Ortsstützpunkt) auffangen;
- einen feindlichen Panzerstoss durch den Schlauch zwischen Wald 624 und Höhe Richigen
  - a) auf ausgedehnte Verminungen auflaufen lassen,
  - b) mit dem Massenfeuer der Artillerie zerschlagen,
  - c) eingebrochene Teile in der Tiefe vor dem Ortsstützpunkt Trimstein endgültig zum Stehen bringen;
- das Heraustreten der feindlichen hintern Staffeln aus dem Ortsrand von Worb mit dem Feuer der Artillerie stoppen.

### Abschnitt links (Vielbringen/Beitenwil)

Ich will:

- feindliche Bereitstellungen im Raume Hühnlwald – Vielbringen/Wislenwald mit dem Feuer der Artillerie zerschlagen;
- feindliche Unterstützungswaffen im Raume Neuhaus – Steinacher oder Südhang Wislenwald mit dem Feuer der Artillerie niederhalten;
- den feindlichen Sturm auf die Bodenwelle von Beitenwil in einer «Terrassenstellung» auffangen und den Angriff vor einer «Hinterhangstellung» endgültig zum Stehen bringen;

- das Heraustreten der feindlichen hintern Staffeln aus den Rändern des Hühnliwaldes sowie aus dem Schlauch von Hühnli und Steinacher mit dem Feuer der Artillerie stoppen.

Mit einer Reserve bereitsein:

- zugunsten der vordern Abschnitte offensiv einzugreifen;
- eine rückwärtige Stellung (Buchli Süd – Pt. 650 – Bächlen – Südrand Schwandwald) zu halten.

### III. BEFEHL

#### Frontkompagnie rechts (Nebenabschnitt)

- Chef: Kdt. Füs. Kp. I/33 – sperrt die von Worb Richtung Trimstein führende Achse;  
 Truppen: Füs. Kp. I/33 + 1½ Mw-Z. – verhindert feindlichen Stoss auf die Höhe von Richigen;  
 – hält Hübeli, Richigen, Höhe 656,3, Trimstein.

#### Frontkompagnie links (Schwergewichtsabschnitt)

- Chef: Kdt. Füs. Kp. II/33 – sperrt die von Vielbringen über Beitenwil nach Bächlen/Münsingen führende Achse;  
 Truppen: Füs. Kp. II/33 + 1 Mw-Z. + 2 Pak-Z. – verhindert feindlichen Stoss auf die beherrschende Höhe von Horn;  
 + 1 Inf. Flab-Z. – hält Waldkuppe 624, Beitenwil, Schattholz.

#### Bataillonsreserve

- Chef: Kdt. Füs. Kp. III/33 – Standort: Bucheli – Eichli;  
 Truppen: Füs. Kp. III/33 + 1 Gren.-Z. + ½ Mw-Z. – bereitet folgende Gegenangriffe vor:  
 a) Richtung Höhe 656,3 – Richigen,  
 b) Richtung Horn – Beitenwil;  
 c) Richtung Oberholz – Schattholz;  
 – ist bereit, eine rückwärtige Stellung (Bucheli Süd – Pt. 650 – Bächlen – Südrand Schwandwald) zu beziehen.

#### Artillerie

- deckt das Zurückgehen der Vortruppen hinter die Abwehrfront;
- unterstützt den Kampf um die Sicherungslinie;
- deckt das Zurückgehen der Sicherungskräfte hinter die Abwehrfront;
- unterstützt den Abwehrkampf der Frontkompagnien;
- unterstützt den Gegenangriff der Bataillonsreserve.

Feuer gemäss Feuerplan.

Zuteilung der Schiesskommandanten:

- 2 zur Frontkompagnie links
- 1 zur Frontkompagnie rechts
- 1 zum Bataillonskommandanten

#### Fliegerabwehr

- Auftrag: Flab-Schutz der Pak-Nester.  
 Stellungsraum: Beitenwil-Moos.  
 Infanteristischer Schutz der Flab-Geschütze: durch flankierendes Feuer aus Stützpunkt Wald 624.

### IV. BESONDERE WEISUNGEN

#### 1. Aufklärung

Bis zur Linie Hühnliwald – Rüfenacht – Worb (alles inklusive).

#### 2. Sicherung

Durch das Bataillon mit 2 Zügen aus der Reservekompagnie.  
 Verlauf der Sicherungslinie (zugleich Standort der Sicherungsposten in Gruppenstärke): Bachgraben 300 m N Richigen – Eichmatt – Rütli – Wislen – Nordecke Wislenwald – Vielbringen – Nordecke Schattholz.  
 Kommandant der Sicherungslinie: Oblt. Weber.

Auftrag der Sicherungslinie:

- nimmt zurückgehende Vortruppen auf;
- hält.

Zurückgehen hinter die Abwehrfront: auf Befehl des Bataillonskommandanten.

#### 3. Aufnahme der Vortruppen

Die Vortruppen werden auf folgenden Achsen hinter die Abwehrfront zurückgehen:

a) Panzer und Motorfahrzeuge:

- 1.-Kl.-Strasse Worb – Richigen – Schlosswil.
- 3.-Kl.-Strasse Rüfenacht – Steinacher – Vielbringen – Station Worb – Horn – Eichli – Münsingen.

b) Infanterie:

- 2.-Kl.-Strasse Worb – Eichmatt – Hübeli – Trimstein.
- 3.-Kl.-Strasse Vielbringen – Friedhof Beitenwil – Oberholz – Schwand.

Einweisung der ankommenden Vortruppen auf die Rückzugsachsen: durch die Sicherungslinie.

Wegweiserdienst an den Hindernissen (Minen/Draht) der Abwehrfront: durch die Stützpunkte.

Verantwortlich für das Schliessen der Lücken in den Hindernissen: Stützpunkt-Kdt.

Zeitpunkt für das Schliessen der Lücken: Nach Passieren der Vortruppen. Spätestens aber nach Beginn des Kampfes um die Sicherungslinie.

#### 4. Verbindungen

Telefon: Vom Bataillons-KP aus je 1 Leitung zu:

- Bataillonsgefechtsstand a und b;
- Kompagnie-KP;
- Gefechtsstand Kommandant Sicherungslinie.

Funk: Bis zu Beginn des Kampfes um die Sicherungslinie: Funkunterbruch. Nachher Funkstille.

#### 5. Sanitätsdienst

Verwundetennester: In jedem Stützpunkt.

Bataillonssanitätshilfsstelle: Trimstein. Keller Gebäude K und E.

Verwundetensammelstelle: Tägertschi.

#### 6. Rückwärtiges

Train:

Alle Pferde kommen in den Pferdeabstellraum des Regiments.

### Motorfahrzeuge:

Beim Bataillon verbleiben:

- Verstärkte Bataillonsmunitionsstaffel (3 schwere Lastwagen, 2 schwere Unimog).
- Fassungsstaffel des Quartiermeisters (2 schwere Lastwagen).
- Als Transportmittelreserve des Kommandanten der Stabskompagnie: alle Gelände-Pw mit Anhänger.
- Als Versorgungsfahrzeuge der Kompagnien: Haflinger + Gelände-Pw der Kompagniekommandanten.

Die übrigen Motorfahrzeuge kommen in den Motorfahrzeugabstellraum des Regiments.

### Versorgungsplätze:

Versorgungsplatz der Division: Heimberg (Hasliwald).

Versorgungsplatz des Bataillons: Bächlen.

Versorgungsplätze der Kompagnien: I/33 Trimstein, II/33 Oberholz, III/33 Buchli.

### Munitionsdienst:

Füs. Bat. 33 basiert auf dem vorgeschobenen Munitionsdepot der Armee in X, 1,2 km S Hegidorf.

Bataillonsmunitionstest: SE-Spitze Schwandwald.

Besonderes: Die Bataillons-Munitionsequipe ist verantwortlich für die infanteristische Verteidigung des W-Teiles der rückwärtigen Panzerminen-Sperre des Bataillons.

### Verpflegung:

Bataillonskochplatz: Bächlen.

Besonderes: Die Kochplatzmannschaft ist verantwortlich für die infanteristische Verteidigung des E-Teiles der rückwärtigen Panzerminen-Sperre des Bataillons.

### Reparaturdienst:

Bataillonsreparaturplatz: Gehöft Pt. 591 W Bächlen.

Besonderes: Die Truppenhandwerker sind verantwortlich für die infanteristische Verteidigung des mittleren Teils der rückwärtigen Panzerminen-Sperre des Bataillons.

### 7. Kommandoposten

Bataillons-KP: Wäldchen S Bucheli

KP I/33: Trimstein

KP II/33: Wäldchen N Oberholz

KP III/33: Bucheli

Bataillonsbeobachtungsposten: Horn

Bataillonsgefechtsstand a: Horn S, b: Horn NE

- Beilagen:**
- Entschlusskizze
  - Panzerabwehrplan
  - Artilleriefuerplan

**Füs. Bat. 33**  
Der Kommandant:  
Major X

### Bildlegende zu Entschlusskizze:



Abwehrfront



Verdeckte Stellung



Hinterhangstellung



Offene Stellung

### Bildlegende zu Panzerabwehrplan:

Minenkredit je Kilometer Abwehrfront: 3500 Panzerminen.  
Für Abwehrfront Füs. Bat. 33 (3 Kilometer) sind somit verfügbar: 10 500 Panzerminen. Davon verlegt in Minenfeldern: 10 200 Stück, in Minennestern: 300 Stück.



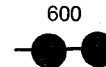
Panzergaben



Hangabstich



Bahndamm mit Wirkungsgrad als Panzerhindernis



Panzerminenfeld mit Anzahl der benötigten Minen



Raketengerohr der Frontkompagnien

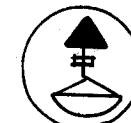


Vorbereitete Feuerstellungen für 1 Zug Panzerjäger G 13



1/2

Halbzug rückstossfreie Panzerabwehrkanonen 10,6 cm



9-cm-Panzerabwehrkanonen-Zug

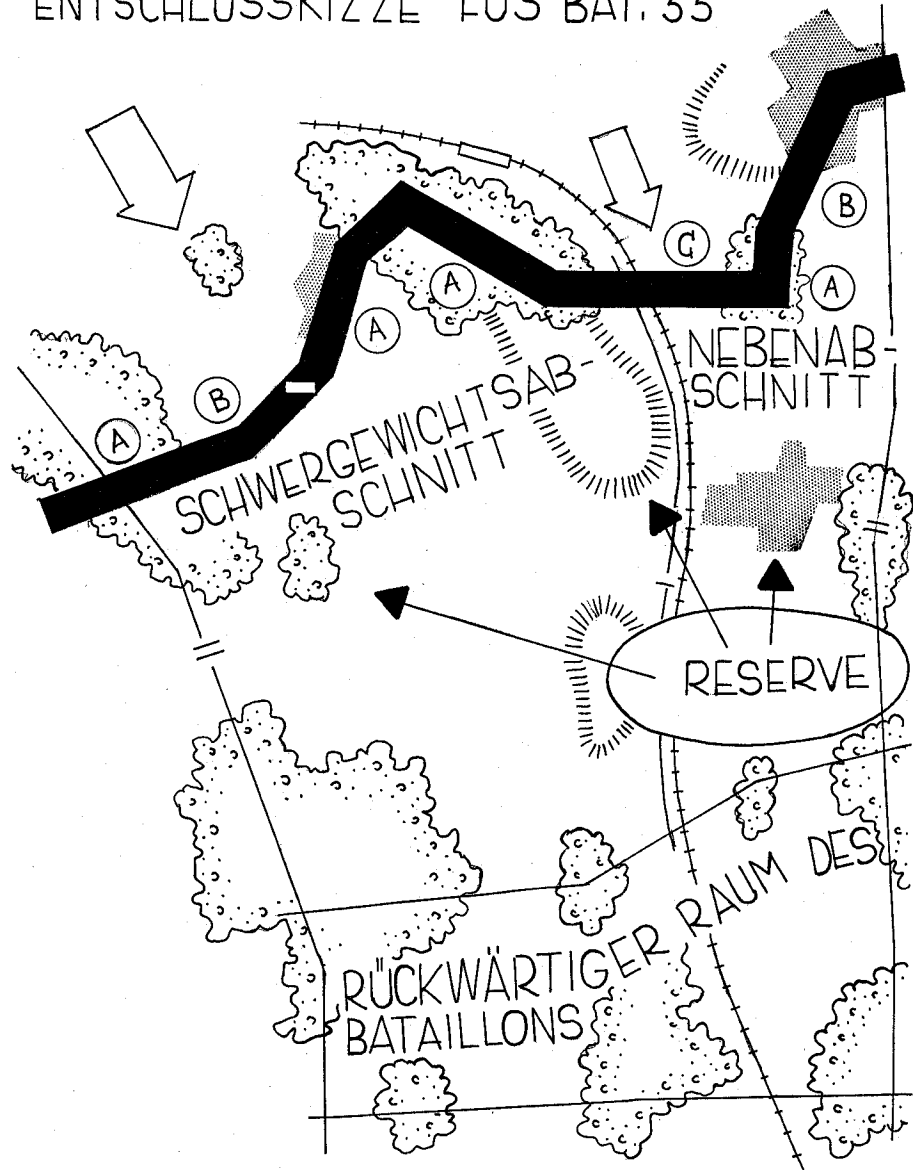


20-mm-Infanterie-Flab-Zug

- ① Bataillons-Munitionsequipe (Kampfkraft: 1 Gruppe)
- ② Bataillons-Truppenhandwerker (Kampfkraft: 2 Gruppen)
- ③ Bataillons-Kochplatzmannschaft (Kampfkraft: 1 Zug)
- ④ Bataillons-Kommandoposten (Kampfkraft: 1 Zug)

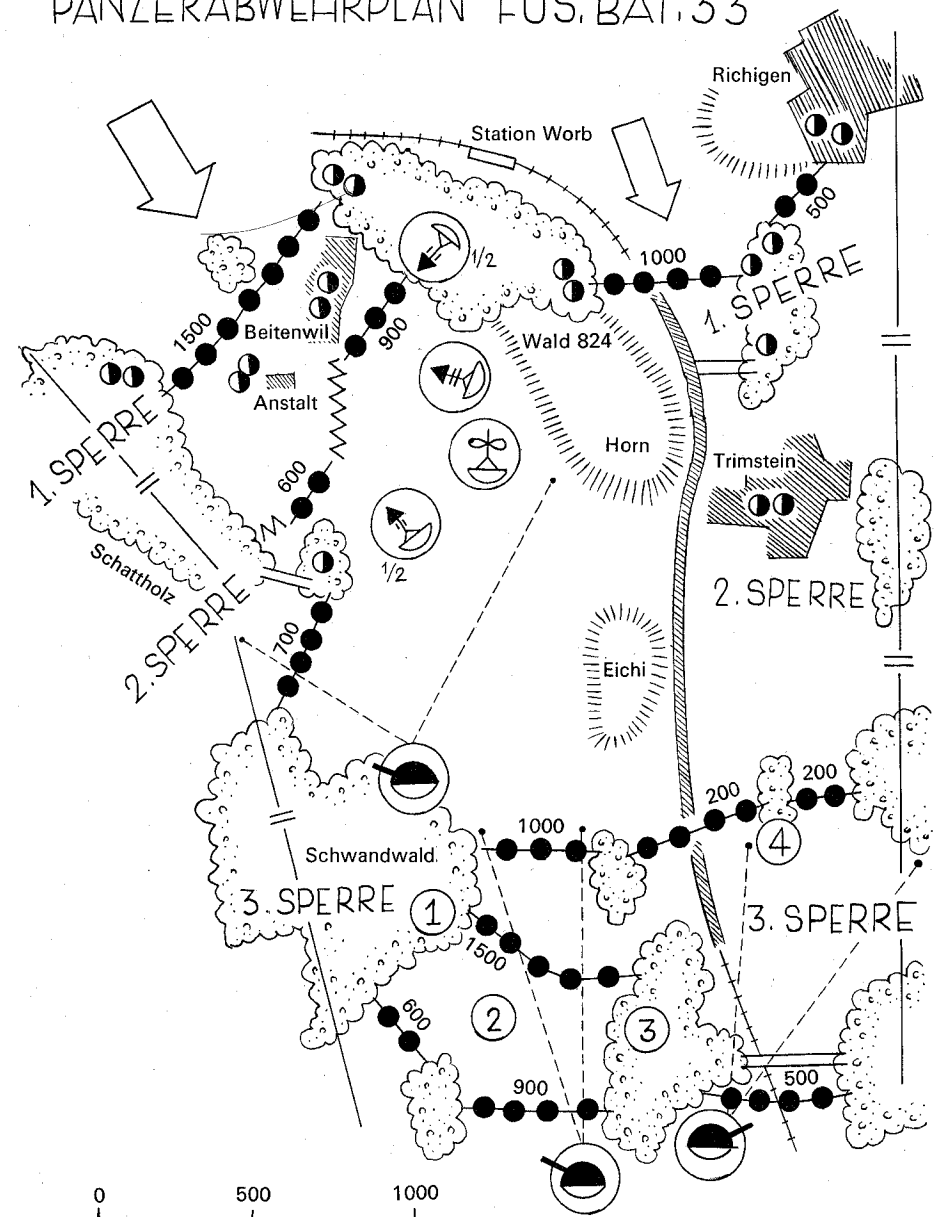
Nahverteidigung der rückwärtigen Panzersperre des Bataillons. Im speziellen verhindern, dass die Minen geräumt werden können.

# ENTSCHLUSSKIZZE FÜS BAT. 33



0 500 1000m

# PANZERABWEHRPLAN FÜS. BAT. 33



0 500 1000



«Sinn haben für das zu Verwirklichende.  
Das Mögliche erkennen und vom Utopischen scheiden.»

## Schlusswort

- Wir sind ein Infanterieheer. Neben den wenigen mechanisierten Verbänden wird die Masse der Armee ins Gelände verkrallt den Infanteriekampf zu führen haben.
- Fussinfanterie kann mit gutem Rendement eingesetzt werden: in einer ausgebauten Stellung, in Wäldern und Ortschaften, im Gebirge.
- Die Divisionen der Grossmächte sind unsern Heeresseinheiten quantitativ und qualitativ überlegen. Erst der Rückhalt in einer voll ausgebauten Verteidigungsstellung verleiht unsern Infanterieverbänden die ihnen zukommende Bedeutung.
- Die Einsatzgrundsätze der Panzergrenadiere lassen sich nicht auf die Fussinfanterie übertragen. Unsere Füsiliere können nicht in beweglicher Kampfführung eingesetzt werden.
- Fussinfanterie vermag sich dem feindlichen Feuer nicht durch Bewegung zu entziehen. Schutz findet sie nur in vorbereiteten Stellungen. Fussinfanterie ist daher auf dem Gefechtsfeld weder schnell noch beweglich. Das sind nur Panzer und mechanisierte Infanterie (Schützenpanzer).
- Fussinfanterie vermag ihre Kampfkraft nur in einem voll ausgebauten Stellungssystem zur Geltung zu bringen.
- Fussinfanterie ist erst dann kampfbereit, wenn sie voll eingegraben ist. Die hierzu notwendige Zeit muss ihr zur Verfügung gestellt werden.
- Das Einrichten zur Verteidigung kostet viel Zeit. Manche Arbeiten sind derart umfangreich und zeitraubend, dass man im Krieg zu spät kommen würde. Sie sind daher bereits im Frieden an die Hand zu nehmen.

\* \* \*

- Wir müssen unser Kampfverfahren unsern Gegebenheiten anpassen: Milizsystem, bescheidener Ausbildungsstand von Führung und Truppe. Zahlenmässige und technische Unterlegenheit auf vielen Gebieten.
- Nur das Einfachste verspricht bei den erschwerten Umständen, unter denen wir zu kämpfen haben, Erfolg:
  - a) maximale Geländeausnutzung, d. h. sich unter rücksichtsloser Preisgabe ungeeigneten Geländes nur an der wirklich günstigsten Stelle zum Kampf zu stellen;
  - b) maximale Vorbereitung des Geländes: Zerstörungen, Hindernisse, Dekungen;
  - c) bereits in Friedensdiensten auserprobte Kampfführung im ausgewählten Kampfgebiete.
- Wir müssen uns dort zum Kampfe stellen, wo der Gegner seine Atomwaffen nicht einsetzen kann, weil er sich sonst durch Zerstörungen den spätern

Vormarschweg selbst blockieren würde. Weiter müssen wir unsere Verbände dem beobachteten Artilleriefeuer und dem Direktbeschuss der Panzer entziehen. Unsere Infanterie gehört an den Hinterhang, in die Ortschaften und Wälder.

- Im feindlichen Feuer können sich ungepanzerte Verbände nicht mehr wesentlich bewegen. Mit dieser harten Tatsache haben wir uns abzufinden. Das bedingt, dass Infanterieverbände beim Losbrechen des Angriffs, d. h. bei Beginn des Vorbereitungsfeuers,
  - a) die wesentlichen Punkte besetzt hat;
  - b) voll eingegraben ist;
  - c) an den entscheidenden Stellen Versorgungsgüter bereitliegen.
- Im Abwehrkampf gilt es, die ungeheure Wirkung des feindlichen Vorbereitungsfeuers (atomare und konventionelle Munition) wenigstens mit Teilen zu überleben.
- Artillerie und Flieger als Träger der Feuervorbereitung zerschlagen unsere Truppen bereits vor dem eigentlichen Kampf, wenn diese nicht sehr gut eingegraben sind.

\* \* \*

- Die grösstmögliche Verwendung von Minen und Stacheldraht, verbunden mit wohldurchdachtem Stellungsbau spart Menschen. Wir vermögen so unsere Stellungen mit einem Minimum an Truppen zu halten. Diese Einsparung, zusammen mit der relativ grossen zahlenmässigen Stärke unserer Armee, erlaubt uns, im Laufe des Feldzuges mehrere hintereinander liegende Verteidigungsstellungen zu beziehen.
- Grenzbefestigungen und tief gestaffelte Zerstörungen müssen die Wucht des einfallenden Gegners bremsen. Vor einer vorbereiteten Verteidigungsstellung wird er vorübergehend zum Stehen gebracht. Aus dieser Stellung geworfen, fallen wir unter Führung hartnäckiger Verzögerungskämpfe – gestützt auf unser gut ausgebautes Zerstörungsnetz – auf die nächste zurück. Planmässige Rückzugskämpfe stellen daher ein wesentliches Element unserer Kampfführung dar. In den Alpenfestungen des Zentralraumes (Reduit) schliesslich wird der Widerstand bis zur Erschöpfung der Mittel weitergeführt. Parallel dazu ist im besetzten Gebiet der militärische Kleinkrieg und zivile Widerstandskampf zu führen. Kleinkrieg ist die Kampfweise jener, die sich nicht geschlagen bekennen. Hierdurch wird der Krieg in die Länge gezogen. Kleinkrieg und ziviler Widerstand bilden im besetzten Kleinstaat, der sich unter keinen Umständen geschlagen geben will, die einzige Möglichkeit, den Kampf bis zum Äussersten fortzusetzen und auszuharren, bis der grosse Genschlag der freien Welt auch uns wieder freikämpft!

Bern, im Mai 1967

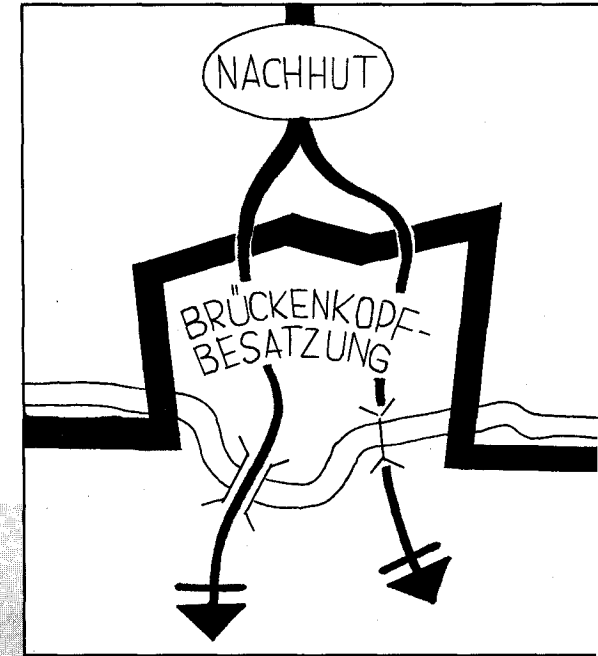
Major H. von Dach

\* Taktisch-technische Anleitung hierfür siehe in der Instruktionsschrift «Der totale Widerstand» («Kleinkriegsanleitung für jedermann»). Verlag SUOV, Mühlebrücke 14, 2500 Biel.

# Gefechtstechnik

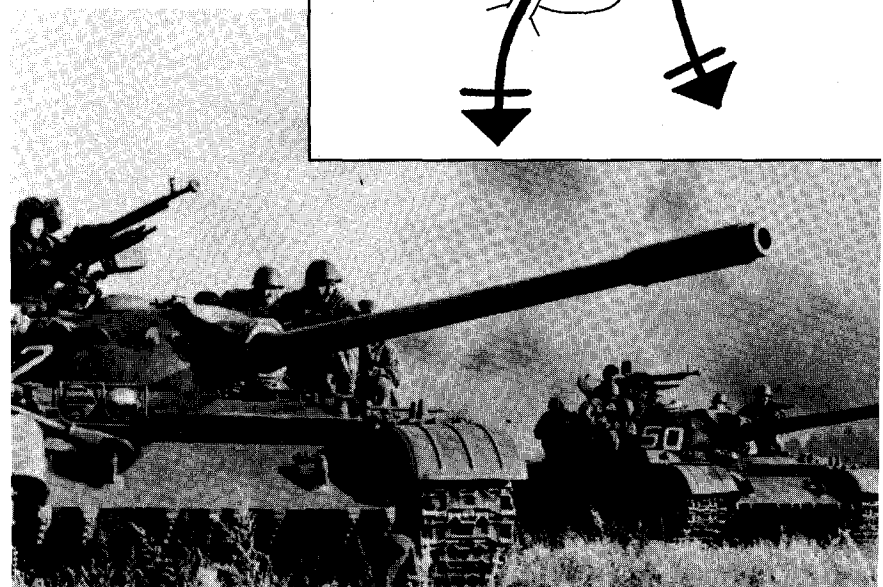
## Band 5a

Major H. von Dach



Mühlebrücke 14, 2502 Biel

Zu beziehen beim Zentralsekretariat des SUOV



# Vorwort

- Die Situation ist für dich als «vorderster Führer» immer einfach. Es kommt nie darauf an, eine «Ideallösung» zu finden, es geht vielmehr immer nur darum, innert «nützlicher Frist» etwas Brauchbares und Vernünftiges zu tun. Nur das Einfachste gelingt!
- Denk daran, dass im Feuer nur standhält, was echt ist. Dass dein Leitsatz daher sein muss: «Mehr sein als scheinen!»
- Denk daran, dass du nach kurzer Zeit für deine Untergebenen durchsichtig wie aus Glas bist. Dass deine Schwächen und Mängel, aber auch deine Qualitäten für sie klar zutage liegen. Versuche ihnen deshalb nichts vorzumachen, sondern gib dich wie du bist.
- Denk daran, dass im Gefecht fast alles von dir abhängt. Dass es kein kläglicheres Bild gibt als einen versagenden Führer. Dass du von jedem deiner Männer das Opfer des Lebens verlangen kannst und musst. Dass deine Leute umgekehrt ein Recht darauf haben, so geführt zu werden, dass sie eine ehrliche Chance haben. Dass du deshalb verpflichtet bist, unablässig selber an deiner Weiterausbildung zu arbeiten.

Der Verfasser

# Inhaltsverzeichnis

## Infiltration

Das Kampfverfahren des Einsickerns .....	6
Abwehr der Infiltration .....	6

## Kampf um Engnisse

Allgemeines .....	11
Verteidigung eines Taleinganges .....	11
Verteidigung von See-Engen .....	14
Einsatz von Atomwaffen und chemischer Kampfstoffe .....	18

## Zerstörungen

Allgemeines .....	23
Taktische Sicherung von Zerstörungsobjekten .....	27

## Die Verzögerung

Allgemeines .....	35
Gefechtsführung .....	38

## Aufnahme vor der Hauptstellung kämpfender Truppen

Allgemeines .....	45
Zeitpunkt zum Schliessen der Sperrn .....	45

## Rückzug

Allgemeines .....	49
Die Aufnahmestellung .....	49
Die Nachhut .....	50
Vorbereitung und Durchführung des Rückzuges .....	53

## Die Kampfführung vom Gegner eingeschlossener Truppen

Allgemeines .....	59
Ausbruch .....	60



S. 6. 87

## Der «wandernde Igel»

Allgemeines .....	65
Organisation .....	67
Taktik .....	70

## Die Gliederung moderner ausländischer Streitkräfte

(Dargestellt am Beispiel Sowjetrussland)

<b>EINLEITUNG</b> .....	79
<b>ERDKAMPFMITTEL</b> .....	81
<b>Die mechanisierte Armee</b> .....	81
<b>Die Panzerdivision</b> .....	82
<b>Die motorisierte Schützendivision</b> .....	83
Darstellung der Verbände und Mittel der mot Schützendivision	
– Das Panzerregiment .....	87
– Das motorisierte Schützenregiment (Transportschützenpanzer) .....	88
– Das motorisierte Schützenregiment (Kampfschützenpanzer) .....	90
– Das motorisierte Schützenbataillon .....	92
• Gliederung der mot Schützenkompagnie (Transportschützenpanzer) .....	94
• Gliederung der mot Schützenkompagnie (Kampfschützenpanzer) .....	95
– Aufklärungsverbände .....	96
– Artillerie .....	98
– Mehrfachraketenwerfer .....	102
– Schwere Minenwerfer .....	104
– Schwere Raketenwerfer (atomare Feuerunterstützung) .....	105
– Fliegerabwehr .....	108
– Panzerabwehrlenk Waffen .....	111
– Genietruppen	
• Allgemeines .....	112
• Brückenpanzer .....	114
• Mechanisches Minenräumen .....	116
• Minenräumen von Hand .....	120
• Schwere Baumaschinen .....	122
• Amphibienfahrzeuge, Fähren und Brücken .....	123
– Die ABC-Abwehrkompagnie .....	128
– Infanteriewaffen .....	130
– Panzerfahrzeuge .....	134
<b>LUFTKRIEGSMITTEL</b>	
– Kampfhelikopter .....	136
– Transporthelikopter .....	138
– Jäger, Jagdbomber, taktische Bomber .....	141

# Infiltration

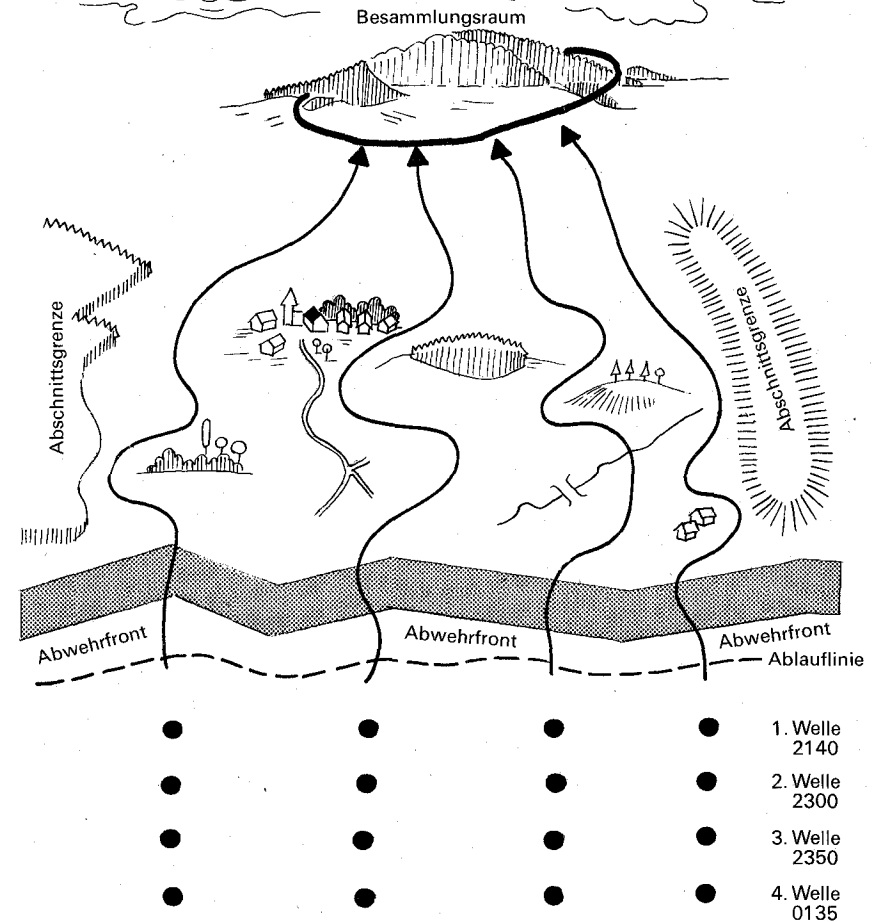
## Das Kampfverfahren des Einsickerns

- Infiltration ist nur in breiten Frontabschnitten und bei schwacher Besetzung durch den Feind möglich.
- Der zu infiltrierende Verband wird in kleinste Trupps zu maximal 3 Mann aufgelöst. Die Trupps starten wellenförmig über die ganze Breite des Abschnittes verteilt.
- Um durch eine Tiefenzone von 2,5 km (Abwehrzone eines Bataillons) durchzusickern, mußt du pro abgeschickte Welle 5 Stunden einsetzen.
- Mindeststärke eines einzusickernden Verbandes für Bataillonsangriff ist 1 Kompanie, für Kompagnieangriff 1 Zug.
- Zirka 1/2-1/4 der infiltrierten Leute müssen für die Aktion abgeschrieben werden. Weniger wegen Gefangennahme oder Tod als vielmehr wegen Nichtdurchkommen, Zuspätkommen oder Sich-Verirren.
- Für jeden Dienstgrad werden zum vorneherein 2 Stellvertreter bestimmt, für den Fall, dass der ursprüngliche Kommandoinhaber sich verirrt, zu spät kommt oder gefangengenommen wird.
- Bestimme einen eindeutigen, leicht zu findenden Besammlungsraum hinter der feindlichen Abwehrzone (Waldparzelle, Senke, Flussknie usw.).
- Begrenze den Infiltrationsstreifen durch markante natürliche Geländelinien (Waldränder, Höhenrücken, Talgrund, Bach usw.).
- Unterweise die Truppe genau über den Infiltrationsstreifen. Die Leute sollen bei Tag von einem günstigen Aussichtspunkt aus Einblick ins Gelände nehmen. Wo dies unmöglich ist, sind sie anhand eines primitiven Reliefs zu orientieren.
- Instruiere die beteiligten Leute genau über das Verhalten im Falle der Gefangennahme. Die Männer sind rechtlich nur verpflichtet, Name, Dienstgrad und Matrikelnummer anzugeben. Alle weiteren Aussagen haben sie zu verweigern.
- Achte auf genaue Koordination des Eingreifens der eingesickerten Truppe in den eigentlichen Kampf. Dies geschieht normalerweise nach dem Angriff in der Front. Zeitlicher Abstand ca. 30-60 Minuten.
- Nimm keine Kollektivwaffen (Maschinengewehre, Minenwerfer usw.) mit. Lasse die Packung zurück. Beschränke dich auf Handgranaten, Sturmgewehre, Gewehrgranaten, Raketenrohre und Funkgeräte.
- Durch diese Massnahmen (kleinste Trupps, keine schweren Waffen) kannst du im Falle der Gefangennahme beim Gegner den Anschein erwecken, es handle sich lediglich um normale, wenn auch rege Gefechtsaufklärung.
- Bei Nacht darfst du nur durch **übersichtliches** Gelände und unter Vermeidung von Wegen, Häusern, Strassengabelungen, Brücken, Furten, Hecken, Waldstücken usw. infiltrieren, da diese auffälligen Geländepunkte und Linien überwacht oder sogar besetzt sind.
- Am Tag ist Einsickern nur in ausserordentlich unübersichtlichem Gelände (Gebirge, ausgedehnte Waldungen) möglich.

## Abwehr der Infiltration

Das nachstehend behandelte Kampfverfahren ist nur gültig bei grosser Frontbreite und schwacher Besetzung.

# JNFILTRATION



- Stelle fest, welche Geländeteile in deinem Abschnitt dem Gegner das Infiltrieren erleichtern.
- Wenn du wenig Zeit hast, verlege in den gefährdeten Abschnitten lediglich Pfahlminen, mit denen du bei kleinem Material- und Zeitaufwand grosse Strecken sperren kannst. Überwache die Minenfelder bei Tag durch Beobachter, bei Nacht durch Jagdpatrouillen.
- Wenn du viel Zeit hast, verbinde die einzelnen Stützpunkte mit einem durchlaufenden Drahthindernis, welches am Tag durch Beobachter und in der Nacht durch Jagdpatrouillen überwacht wird.
- Wenn du sehr viel Zeit hast, kombiniere beide Methoden (Minen und Stacheldraht).

- Melde sofort dem verantwortlichen Abschnittskommandanten, wenn eine feindliche Patrouille oder auch nur einzelne Leute beobachtet, beschossen, vertrieben oder gefangengenommen werden. Das Einlaufen und Sichten einer Vielzahl solcher Meldungen an einer zentralen Stelle ergibt ein brauchbares Bild über die feindliche Aktivität und ermöglicht dem Kommandanten, die beabsichtigte Infiltration rechtzeitig zu erkennen.
- Das Einsickern kann selten ganz verhindert werden. Dagegen kann man meistens wissen, wann und in welchem Raum der Gegner infiltriert hat.
- Sobald als möglich wird das fragliche Gebiet durchkämmt und vom eingesickerten Gegner gesäubert.
- Das ist nicht allzu schwierig, da der eingesickerte Gegner über keine schweren Mittel verfügt und zahlenmässig nicht sehr stark ist.
- Die Gegenaktion muss rasch erfolgen, denn das Einsickern weist mit Sicherheit darauf hin, dass der Gegner in Kürze einen grösseren Angriff an der Front auslösen wird.
- Zum Durchkämmen werden lineare Formationen angewendet. Ferner spielt sich die Säuberungsaktion fast ausschliesslich in unübersichtlichem Gelände ab. Daher ist der Einsatz **vieler Menschen** unerlässlich.
- Einmal gestellt, wird der Gegner den Kampf kaum annehmen, sondern versuchen, sich erneut in kleinste Trupps aufzulösen und im Gelände zu versickern. Du musst den Gegner daher einkreisen. Die Einkreisung kann durch Menschen oder durch Feuer geschehen.
- Die Geländeteile, die man durchkämmen will, werden unter Ausnutzung natürlicher Geländelinien (Wege, Bachläufe, Schneisen usw.) in Unterabschnitte eingeteilt. Dadurch kann man nachher systematisch vorgehen und ist sicher, nichts übersehen zu haben.
- Alle grösseren Bewegungen werden abschnittsweise vorgenommen.
- Das Vorgehen wird nach Erreichen jedes Zwischenziels vorübergehend eingestellt, um die Ordnung im eigenen Verband wieder herzustellen.
- Die Haupttätigkeit der Führer besteht im wesentlichen darin, die Abschnittsgrenzen festzulegen und für die lückenlose Säuberung der durchschrittenen Geländestreifen zu sorgen.

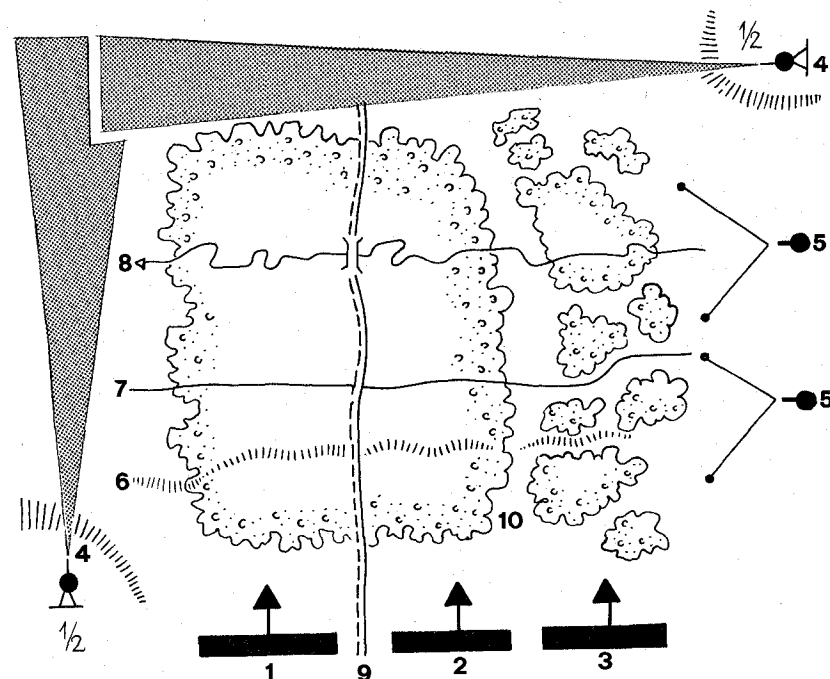
- |                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| 1 Erster Füsilierzug                | 7 Zweite Haltelinie (Querlaufender Waldweg) ▶  |
| 2 Zweiter Füsilierzug               | 8 Dritte Haltelinie (Bachlauf)   |
| 3 Dritter Füsilierzug               | 9 Abschnittsgrenze (gleichzeitig aber auch Richtungslinie für das Innehalten der Angriffsrichtung) |
| 4 Maschinengewehr-Halbzug           | 10 Abschnittsgrenze  |
| 5 Scharfschützentrupp               |  |
| 6 Erste Haltelinie (Geländeabbruch) |  |

#### Formation des Füsilierzuges

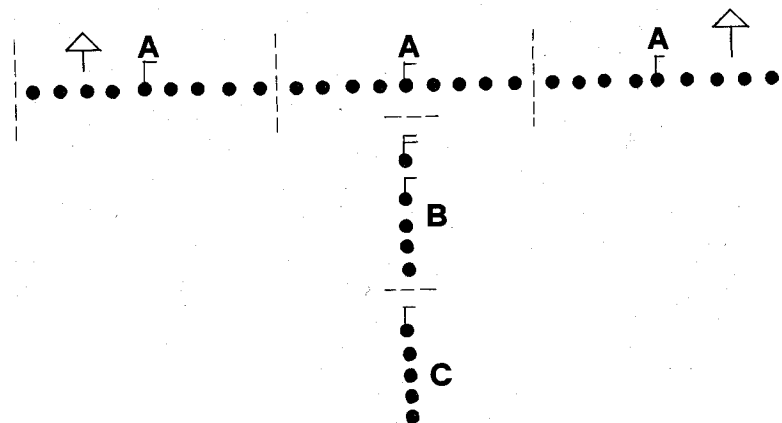
- A Sturmgewehrgruppe
- B Zugstrupp (eventuell minus Scharfschützen)
- C Unterstützungsgruppe (als Zugsreserve verwendet)

- Zwischenraum von Mann zu Mann:
  - im Wald 5-10 m
  - im offenen Gelände 10-15 m
- Abschnittsbreite für den Zug:
  - im Wald 150-300 m
  - im offenen Gelände 250-400 m
- Marschgeschwindigkeit: im Wald 800-1000 m pro Stunde; im offenen Gelände 2 km pro Stunde. ▶

## DURCHKÄMMEN VON GELÄNDETEILEN



## FORMATION FÜR DAS DURCHKÄMMEN





### Sperrgelände

- Stützpunkte sind in sich geschlossen und zur Kampfführung nach allen Richtungen hin bestimmt.
- Sperren sollen den längs einer räumlich begrenzten Angriffssachse vorstossenden Feind aufhalten. Sie sind primär nach einer Richtung orientiert, aber trotzdem so anzulegen, dass der Kampf gegebenenfalls auch rundum geführt werden kann.
- Die Besetzungen der Stützpunkte und Sperren bestehen in der Regel aus Zügen oder Kompagnien.

# Kampf um Engnisse

## Allgemeines

- In unserem Gelände kommen in Frage:
  1. Taleingänge
  2. See-Engen. Typ A: Landbrücke zwischen zwei Seen<sup>1</sup>,  
Typ B: Engnis zwischen See und Gebirge<sup>2</sup>.
- Alle Bewegungen von Freund und Feind werden durch die Enge behindert (Versorgung, Vorgehen, Zurückgehen usw.).
- Je motorisierter und mechanisierter der Gegner ist, um so wichtiger werden Engen. Eine leistungsfähige Lufttransportorganisation verschafft ihm eine gewisse Erleichterung (Transportflugzeuge, Helikopter).
- Die Enge erleichtert dem Verteidiger das Anlegen von Hindernissen (Minen, Zerstörungen).
- Die Enge erlaubt dem Verteidiger Kräfte einzusparen. Dies um so mehr, je schwieriger das Gelände beidseits der Enge ist.
- Bei wichtigen Engen kannst du dich auf permanente Befestigungen und vorbereitete Zerstörungen stützen.
- Der Gegner kann mit Atomwaffen nur schlecht oder gar nicht in Engen wirken, da er nachher die Verkehrswege für den eigenen Vormarsch benötigt (Gefahr der Strassenverschüttung, radioaktive Verseuchung usw.). Es kommt in der Regel nur Sprengpunkt «Luft» in Frage, wobei der Nullpunkt erst noch neben die Enge gelegt werden muss. Ein gut eingerichteter Verteidiger wird daher mit einem Minimum an Verlusten davonkommen.
- Abschnittsgrenzen dürfen weder im Angriff noch in der Verteidigung durch eine Enge hindurch gelegt werden. Das Engnis mit dem nächsten Umgelände ist immer einem Kommandanten zuzuweisen.

## Verteidigung

Stellungsmöglichkeiten:

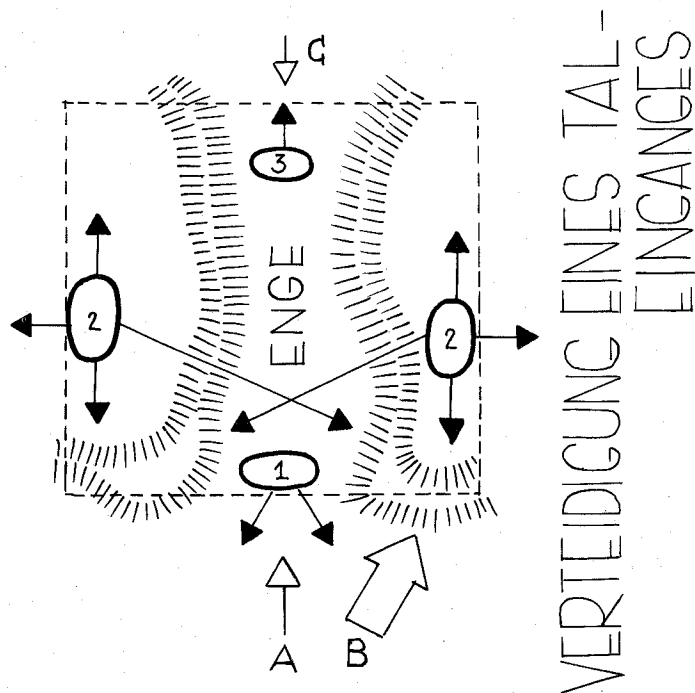
- **Vor** der Enge wird Stellung bezogen, wenn diese offen gehalten werden muss (z. B. damit sich nachfolgende Truppen aus der Enge heraus entwickeln können oder damit die Enge für einen Rückzug offen bleibt usw.).
- **In oder hinter** der Enge wird Stellung bezogen, wenn diese lediglich gesperrt werden soll.
- Wenn vor der Enge Stellung bezogen wird, so hat dies so weit vorne zu geschehen, dass der Gegner kein Panzerkanonenfeuer und kein erdbeobachtetes Artillerie- oder Minenwerferfeuer in die Enge legen kann.
- Wenn in der Enge Stellung bezogen wird, muss das angrenzende Gelände eine Umgehung in grossem Rahmen verhindern.
- Wenn hinter der Enge Stellung bezogen wird, muss der Gegner gezwungen werden, im stärksten Feuer aus der Enge herauszutreten. Auf den Ausgang des Engnisses werden somit Feuerkonzentrationen der Artillerie und der Minenwerfer vorbereitet. Die Abwehrstellung verläuft deshalb nur so weit hinter der Enge, dass der Ausgang mit beobachtetem Feuer beherrscht wird.

<sup>1</sup> z. B. Landbrücke zwischen Neuenburgersee und Bielersee

<sup>2</sup> z. B. rechtsufrige Thunersee-Strasse, Seestrasse von Brissago usw.

## Verteidigung eines Taleingangs:

- Besetze die umliegenden Höhen.
- Der Schwerpunkt der Verteidigung braucht nicht unbedingt im Engnis selbst zu liegen. Doch muss wegen Dunkelheit oder Vernebelung immer ein Sperrdetachement auf die Sohle der Enge gelegt werden.
- Gliederung der Verteidigungsstellung:
  - a) Sperrdetachement auf der Talsohle;
  - b) Flankendetachemente;
  - c) Rückwärtige Sperre;
- Zusammensetzung der einzelnen Detachemente siehe Schema Seite 13.
- Es wird keine Gesamtreserve ausgeschieden. Durch das Engnis wird der Verteidigungsabschnitt in zwei markante Geländekammern unterteilt. Eine Gesamtreserve würde in den meisten Fällen zu spät kommen. Jeder Unterabschnitt scheidet deshalb eine eigene örtliche Reserve aus.



### Verteidigung einer Enge

- 1 Sperrdetachement (frontal eingesetzt)
- 2 Flankenschutzdetachement
- 3 Rückwärtige Sperre

- A Stosstruppartiger Angriff der Pioniere, unterstützt durch einzelne Panzer
- B Hauptstoss der Infanterie
- C Luftlandtruppen, welche die Sperre von hinten öffnen wollen

Vordere Sperre	Rückwärtige Sperre	Flanken-detachment	Flanken-detachment
Auf der Talsohle	Auf der Talsohle	Auf der rechten Höhe	Auf der linken Höhe
Sperrt die Enge nach vorne	Sperrt die Enge nach rückwärts. Verunmöglicht ein Öffnen der Enge von hinten	Verunmöglicht Nahumgehung	Verunmöglicht Nahumgehung
Wenig Leute, viele technische Mittel Permanente Befestigungen, Zerstörungen, Verminungen, Panzerhindernisse wie Betonhöcker, Stahlschienen usw. Drahhindernisse		Viele Leute, wenig technische Mittel	
1/6 der Infanterie 2/3 der Panzerabwehrwaffen 2/3 der Panzerminen 1/6 der Personenminen	1/6 der Infanterie 1/3 der Panzerabwehrwaffen 1/3 der Panzerminen 1/6 der Personenminen	2/6 der Infanterie - - 2/6 der Personenminen	2/6 der Infanterie - - 2/6 der Personenminen

Bild aus dem Krieg: Verteidigung eines Engnisses. Flankierend eingesetztes Maschinengewehr.





## Verteidigung von See-Engen Typ A

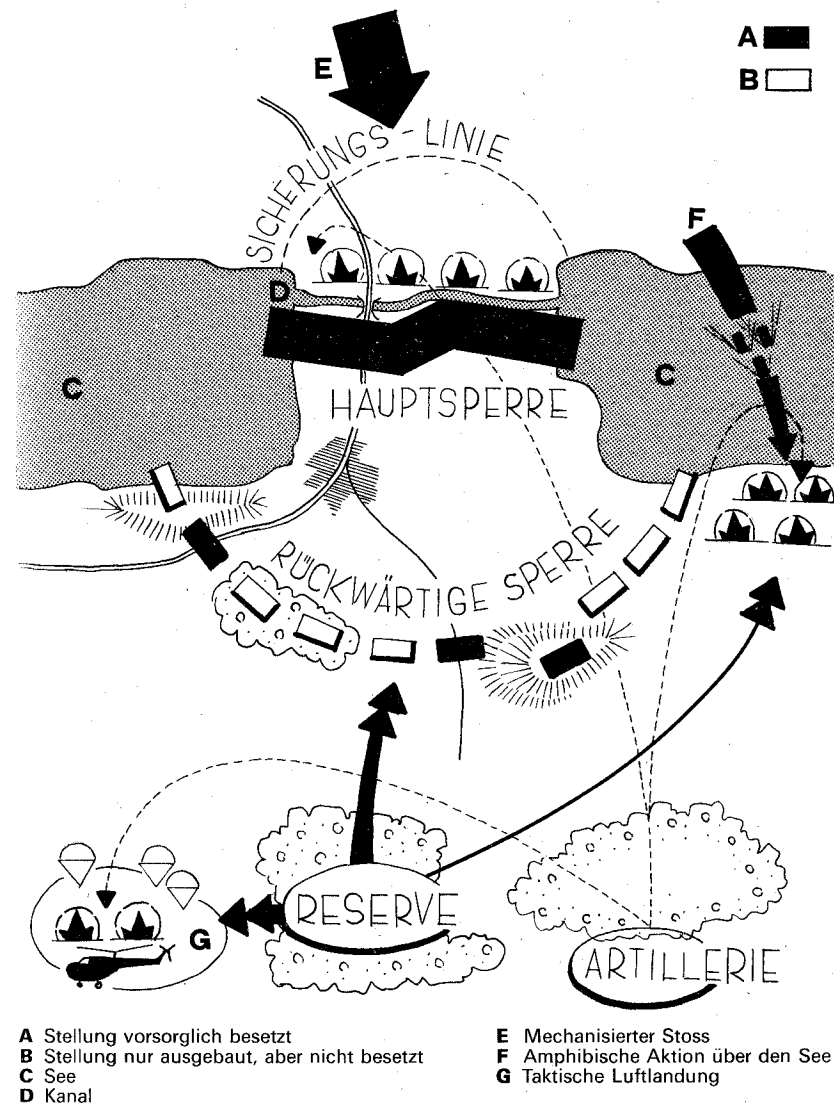
(Landbrücke zwischen zwei Seen)

- Gliederung der Verteidigungsstellung:
  - a) Sicherungslinie;
  - b) Hauptstellung;
  - c) rückwärtige Sperre.
- Schütze dich durch brückenkopffartiges Vorschieben einer Sicherungslinie vor das Engnis.
- Die Sicherungslinie besteht aus einer Reihe von Widerstandsnestern in Gruppenstärke. Kräfteinsatz: 2-3 Gruppennester pro Kilometer Frontbreite, d. h. 1-2 verstärkte Füsiliierzüge im Bataillon.
- Die Hauptstellung (Abwehrfront) darf nicht zu weit hinten im Engnis gewählt werden. Sonst besteht die Gefahr, dass der Verteidiger schon bei geringfügigen Einbrüchen aus der Enge herausgedrückt wird.
- Die Hauptstellung besteht aus einer durchgehenden Front. Hierbei wird von Minen und Stacheldraht maximaler Gebrauch gemacht. Die geringe Breite des Abschnitts bringt diese Mittel voll zur Geltung.
- Die rückwärtige Sperre soll:
  1. verhindern, dass Luftlandtruppen oder Amphibische Kräfte aus dem Rücken angreifen und die See-Enge von hinten öffnen;
  2. nach dem Durchbruch durch die Abwehrfront ein Heraustreten des Gegners aus der Enge erschweren.
- Die rückwärtige Sperre ist voll ausgebaut, aber nur an den wichtigsten Punkten besetzt. Ein Verdichten ihrer Besetzung erfolgt durch:
  - a) die zurückgenommenen Teile der Sicherungslinie;
  - b) durch die Trümmer der Besetzung der Hauptstellung, wenn diese einmal durchbrochen ist;
  - c) eventuell durch die Reserve.
- Beim Ausbau der rückwärtigen Sperre ist vor allem darauf zu achten, dass aus ihr nach allen Seiten und nach rückwärts gekämpft werden kann.
- Die rückwärtige Sperre ist geländemässig weniger günstig als die Hauptstellung, aber trotzdem stark, weil der Gegner vor dem Austreten ins freie Manövriergelände kanalisiert ist und von der Artillerie und den Minenwerfern gut gefasst werden kann.
- Kräfteverteilung:
  - $\frac{1}{3}$  in der Sicherungslinie und zum Besetzen der rückwärtigen Sperre;
  - $\frac{1}{3}$  in der Hauptstellung;
  - $\frac{1}{3}$  als Reserve, um:
    - a) taktische Luftlandungen hinter der Hauptsperrre zu bekämpfen;
    - b) Umgehungen (Anlandungen vom See her) entgegenzutreten;
    - c) zugunsten der Hauptstellung eingesetzt zu werden.

## Verteidigung einer See-Enge Typ B

(Engnis zwischen See und Gebirge)

- Gliederung der Verteidigungsstellung:
  - a) vorgeschobene Elemente;
  - b) Hauptsperrre;
  - c) rückwärtige Sperre;
  - d) Reserve.



Die vorgeschobenen Elemente bestehen aus Sicherungsposten an der Hauptachse und Jagdpatrouillen im Zwischengelände. Sicherungsposten und Jagdpatrouillen haben Gruppenstärke. Die Hauptsperrre stützt sich immer auf Zerstörungen und meistens auf permanente Befestigungen. Die rückwärtige Sperre wird so weit hinten ausgebaut, dass die örtlichen Umgehungsmöglichkeiten der vordern Sperre (Hauptsperrre) mit abgeriegelt werden.

- Die rückwärtige Sperre ist voll ausgebaut, aber nur an den wichtigsten Punkten besetzt.
- Die rückwärtige Sperre muss nach allen Seiten kämpfen können. Sie verhindert, dass die Hauptsperre aus dem Rücken angegriffen werden kann. Ferner dient sie als Auffangstellung, wenn die Hauptsperre einmal durchbrochen ist.
- Kräfteverteilung:
  - 1/4 zum Sperren der Hauptachse (Hauptsperre und rückwärtige Sperre);
  - 2/4 zum Sperren der Umgehungsmöglichkeiten;
  - 1/4 als Reserve, um:
    - a) Landungen im Rücken der Hauptsperre zu bekämpfen;
    - b) die Besetzung der rückwärtigen Sperre zu verstärken;
    - c) zugunsten der Hauptsperre eingesetzt zu werden.
- Kampfführung: Mit Funkgeräten versehene Beobachtungsposten und Patrouillen verfolgen den Anmarsch des Gegners. Feuerüberfälle der Artillerie und der Minenwerfer zwingen den Gegner zum frühzeitigen Entfalten und drängen ihn von der Strasse weg ins unwegsame Nebengelände. Vorgestaffelte Verminungen und Zerstörungen hemmen sein Herankommen an die Hauptsperre und zwingen ihn zu langwierigen Räumungs- und Wiederherstellungsarbeiten. Jagdpatrouillen machen Feuerüberfälle, wenn der Gegner Minen räumt und Zerstörungen repariert.

## Angriff

Wettlauf um den Besitz der Enge:

- Der Angreifer muss alles daran setzen, um die Enge noch vor dem Verteidiger in die Hand zu bekommen. Mittel hierzu: Einsatz gepanzerter Vorausabteilungen oder taktische Luftlandung.
- Wenn die Überraschung gelingt, wird so weit über die Enge hinaus vorgestossen, dass:
  - a) ein späteres Heraustreten des nachfolgenden Gros gewährleistet ist;
  - b) der Verteidiger nicht mehr mit erdbeobachtetem Artillerie- oder Minenwerferfeuer ins Engnis wirken kann.

Angriff auf eine Enge in der Verfolgung:

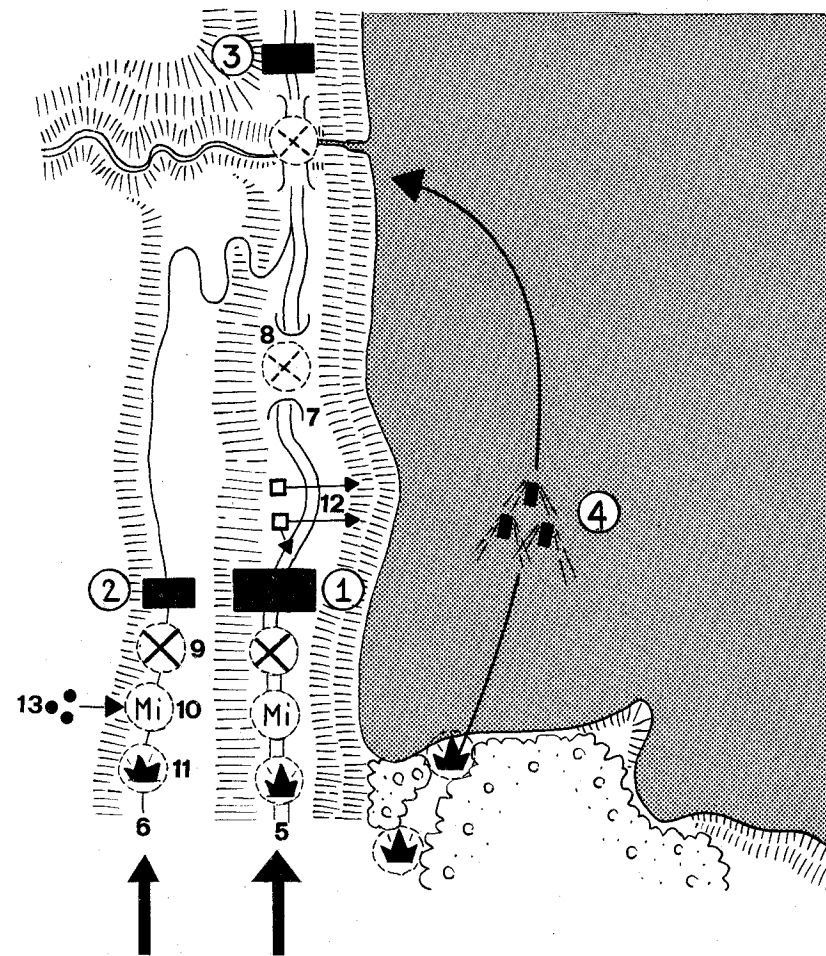
- Der Angreifer will dem Verteidiger an der Enge den Rückzug verlegen, um ihn ganz vernichten zu können.
- Mittel hierzu:
  - a) Sperren der Enge durch Luftangriffe und das Feuer weitreichender Artillerie;
  - b) Besetzen der Enge durch taktische Luftlandung oder überholende Verfolgung mit mechanisierten Truppen.

Angriff auf eine besetzte Enge:

- Der Vormarsch erfolgt in grosser Breite, damit möglichst mehrere Engnisse gleichzeitig angegriffen werden können.
- Der Angreifer muss ein zeitraubendes Festbeissen an einer einzigen Stelle meiden. Es ist falsch, durch Konzentration der ganzen Kraft auf eine Enge alles auf eine Karte zu setzen. Dadurch geht zu viel Zeit verloren.
- Der Erfolg an einer Stelle kommt automatisch allen Angriffskolonnen zugute.

Angriff auf eine Enge, wenn der Verteidiger brückenkopffartig vor dem Engnis hält:

- Flankierenden Angriff führen, um den Verteidiger vor der Enge abzuschneiden.



- A Abschnitt A, Hauptstoss mit Panzern und Pionieren  
 B Abschnitt B, Umgehung mit abgessenen Panzergrenadiern  
 C Abschnitt C, Überflügelung mit:
- Schwimmpanzern und schwimmfähigen Schützenpanzern
  - abgessenen Panzergrenadiern auf Sturmbooten, Motorfähren usw.
  - Helikoptern

Bei massiven Zerstörungen kann sich der Hauptstoss vom Abschnitt A in den Abschnitt B verlagern. Entlang der Hauptstrasse wird dann nur noch stossstruppartig angegriffen.

- 1 Hauptsperre  
 2 Nebensperre  
 3 Rückwärtige Sperre  
 4 Umgehungsaktion des Angreifers  
 5 Hauptstrasse  
 6 Nebenstrasse  
 7 Strassentunnel
- } des Verteidigers

- 8 Vorbereitete Zerstörung (Permanentes Sprengobjekt)  
 9 Ausgelöste Zerstörung  
 10 Minsperre  
 11 Artillerie- oder Minenwerferfeuer  
 12 Infanteriewerke (Mg, Pak)  
 13 Jagdpatrouille des Verteidigers

Angriff auf eine Enge, wenn der Verteidiger im Innern des Engnisses hält:

- Vermeide ein verlustreiches frontales Anrennen.
- Der Verteidiger wird leichter durch Umgehung oder Umfassung zur Räumung der Enge gezwungen.
- Das Gros wird über die beherrschenden Höhen angesetzt. In der Enge selbst wird nur stossstruppartig angegriffen.

## Atomwaffeneinsatz

Öffnen einer See-Enge Typ A (Landbrücke zwischen zwei Seen)

Sprengpunkt Boden<sup>1</sup>:

- Verteidiger grösstenteils vernichtet.
- Landenge zufolge starker radioaktiver Verstrahlung während längerer Zeit nicht passierbar.
- Wasserfläche der angrenzenden Seen radioaktiv verstrahlt. Übersetzaktionen erschwert, wenn nicht gar verunmöglicht.
- Innert taktisch nützlicher Frist nur Lufttransport möglich.
- Schlussfolgerung: Der Gegner wird im Kampf um See-Engen Typ A kaum Atomwaffen mit Sprengpunkt Boden einsetzen.

Sprengpunkt Luft<sup>2</sup>:

- Kanal zwischen den beiden Seen bleibt als Panzerhindernis intakt.
- Permanente Panzerhindernisse (Tankbarrikaden, Blöcke, Höcker, Mauern) intakt.
- Panzerminen nur in bescheidenem Masse ausgelöst.
- Verteidiger in Werken und soliden Unterständen ab einigen hundert Metern von Nullpunkt kampffähig.

Öffnen einer See-Enge Typ B (Engnis zwischen See und Gebirge)

Sprengpunkt Boden:

- Kommt nicht in Frage, da Sprengkrater und grosse Rutschungen am Hang zusammen mit starker radioaktiver Verstrahlung den Vormarsch für längere Zeit verunmöglichen. Zur nachhaltigen Verstrahlung trägt die Flutwelle bei, die sich aus dem anliegenden See über Strasse und untere Teile des Hanges ergiesst.
- Schlussfolgerung: Der Gegner wird im Kampf um See-Engen Typ B kaum Atomwaffen mit Sprengpunkt Boden einsetzen.

Sprengpunkt Luft:

- Das Engnis bildet zugleich die spätere Vormarschachse des Gegners. In der Atomtaktik wird der Nullpunkt selten oder nie direkt auf die eigene Vor-

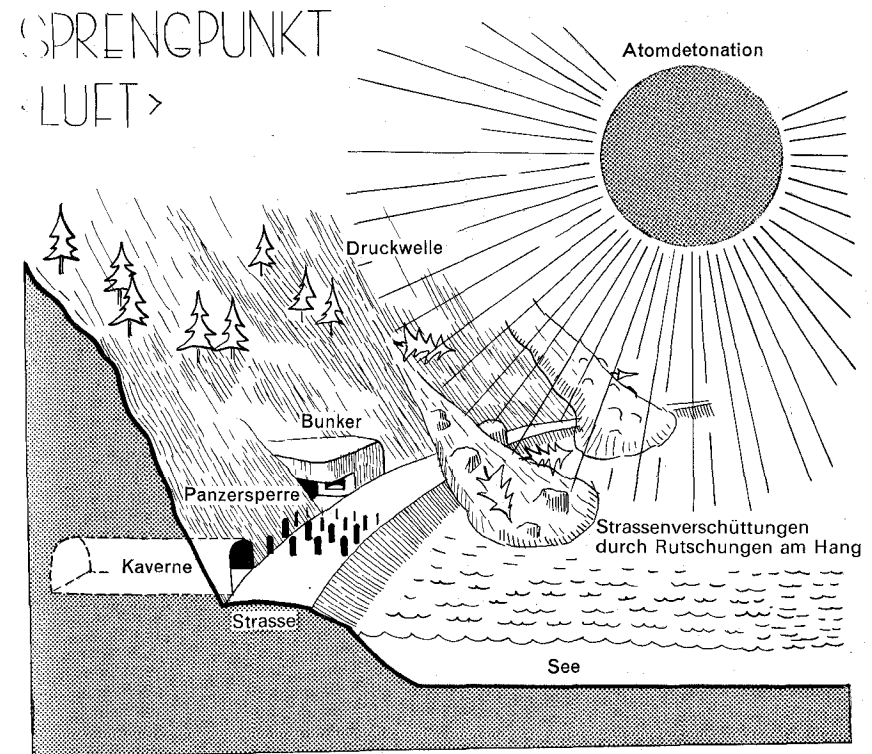
<sup>1</sup> Sprengpunkt Boden = Atomwaffe explodiert nahe, auf oder unter der Erdoberfläche. Es bildet sich ein Krater, es entsteht lokaler radioaktiver Ausfall und eine ausgeprägte Erdbebenwelle.

<sup>2</sup> Sprengpunkt Luft = Atomwaffe explodiert in der Luft, ohne dass der Feuerball die Erdoberfläche berührt. Es entsteht kein lokaler radioaktiver Ausfall.

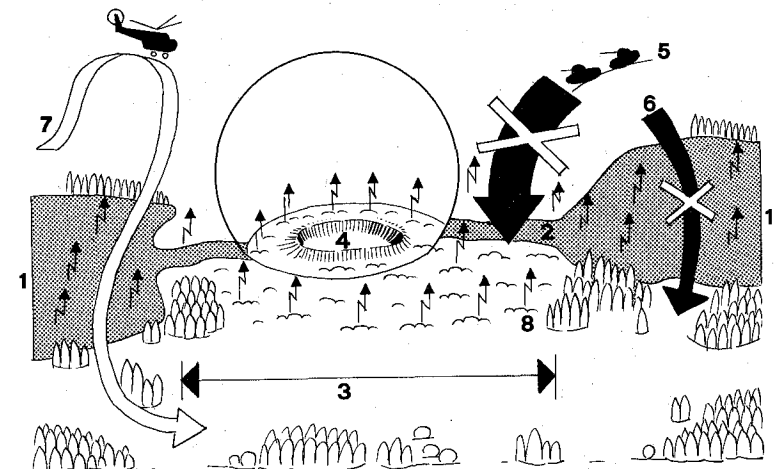
1 See    3 Enge    5 Mechanisierter Stoss    7 Taktische Luftlandung  
2 Kanal    4 Atomkrater    6 Amphibische Umgehungsaktion    8 Radioaktive Verstrahlung

## SPRENGPUNKT

<LUFT>



## SPRENGPUNKT <BODEN>



marschachse gelegt, sondern seitlich dazu gewählt. Der Verteidiger im Engris bekommt somit nur die Randwirkung zu spüren.

- Kavernen, Werke und permanente Panzersperren bleiben bei Sprengpunkt Luft auch relativ nahe am Nullpunkt intakt.
- Diese relativ geringe Wirkung gegen den Verteidiger, zusammen mit der grossen und völlig unberechenbaren Gefahr, dass durch die Druckwelle Steinschlag und Erdbeben ausgelöst werden, welche die Vormarschachse nachhaltig unterbrechen, veranlassen den Angreifer in der Regel, auf Atomwaffeneinsatz zu verzichten.

Öffnen von Taleingängen:

- Hierfür gelten die gleichen Überlegungen wie für See-Engen Typ B. Einsatz von Atomwaffen mit Sprengpunkt Boden praktisch unmöglich, Sprengpunkt Luft wenig wahrscheinlich.

### Einsatz von chemischen Kampfstoffen

Öffnen von Taleingängen

Einsatz flüchtig<sup>1</sup>:

- Keine Geländevergiftung.
- Abgesehen vom Problem «Wind»<sup>2</sup> leicht möglich.
- Der Angreifer wird durch den C-Einsatz kaum behindert und kann innert Minuten in den Zielraum nachstossen. Seine Handlungsfähigkeit wird lediglich durch das Tragen der Schutzmaske (in bergigem Gelände besonders lästig) eingeschränkt.

Einsatz sesshaft<sup>3</sup>:

- Das Gelände wird vergiftet.
- Der Angreifer kann nicht oder erst nach Stunden in den Zielraum nachstossen. Seine Handlungsfähigkeit wird dadurch stark eingeschränkt. Dazu kommen Erschwernisse wie z.B. Tragen von Schutzmaske, Schutzhandschuhe und -überwürfe usw.

Öffnen von See-Engen

- Hierfür gelten die gleichen Überlegungen wie bei den Taleingängen.

Zusammenfassung:

- C-Gefahr mit «Einsatz flüchtig» ist gross.
- C-Gefahr mit «Einsatz sesshaft» ist vergleichsweise gering.
- Ideale Verhältnisse für C-Einsätze herrschen:
  - in klaren Nächten;
  - kurz vor Sonnenaufgang und kurz nach Sonnenuntergang.

<sup>1</sup> Kampfstoff wirkt als Dampf.

<sup>2</sup> Es herrschen fast ständig «Lokalwinde», z. B. Talwind/Bergwind, Seewind/Landwind.  
• vom Wind **abgetriebene** Kampfstoffwolken wirken auch ausserhalb des Zielraumes (eventuell sogar in der Tiefe des Angreifers).

• Starker Wind über 20 km/h **verdünnt** die Kampfstoffwolke.

<sup>3</sup> Kampfstoff wirkt als fein verteilte Flüssigkeit. Tröpfchengrösse von 0,1–1 mm.



Wirkung eines Atom-Sprengkörpers von 100 KT, Sprengpunkt «Luft»: Wärmestrahlung: Brandwunden 3. Grades bis 4,5 km. Entzündung von Wäldern bis 5,5 km, von Ortschaften bis 3,5 km möglich. Druckwelle: Schwere Schäden an Backsteinbauten bis 2,6 km, an Wäldern bis 3 km (für Panzer und Motorfahrzeuge unpassierbar). Strahlendusche: 400 Röntgen bis 1,6 km (50% der Betroffenen sterben innert 3–4 Wochen).

Atomare oder chemische Feuerunterstützung. Russische Raketenwerfer-Batterie à 2 Werfer beim Feuern. Taktisch/operative Boden-Boden-Rakete. Länge 11 m, Durchmesser 85 cm, Gewicht 6,3 t, Reichweite ca. 650 km, Antrieb einstufig. Treffgenauigkeit: Kreis von 1,5 km Durchmesser. Der 850 kg schwere Gefechtskopf ist in zwei Ausführungen vorhanden: Atom-Sprengkörper von 20–200 KT oder mit chemischer Kampfstoff-Füllung von mindestens 250 kg.





- Der Vormarschweg ist durch eine Trichtersprengung unterbrochen. Die Angriffsspitze ist zum Stehen gekommen.
- Bild aus dem Zweiten Weltkrieg. Russlandfeldzug. Kämpfe im Kaukasus. Deutsche Gebirgsschützen bei den Wiederherstellungsarbeiten. Sturmgeschütze sichern.

# Zerstörungen

## Allgemeines

Zerstörungen bilden Hindernisse, welche durch Beschuss in ihrem Wert nicht herabgesetzt werden können.  
 Zerstörungen schränken den Gegner in seiner Bewegungsfreiheit ein.  
 Zerstörungen verzögern den feindlichen Vormarsch.  
 Zerstörungen lähmen das feindliche Transportsystem, welches den Angriff nähren soll<sup>1</sup>.  
 Zerstörungen verlangen den Einsatz starker Genietruppen mit vielen Baumaschinen und Baumaterialien.

Das Gelände ist unser wichtigstes passives Mittel. Einschnitte, Wasserläufe, Höhenzüge und Wälder geben ihm den Charakter eines natürlichen Hindernisses.

Die zahlreichen Kunstbauten (Brücken, Dämme, Stützmauern) setzen den ursprünglichen Hinderniswert herab. Durch Zerstörung dieser Objekte soll der ehemalige natürliche Zustand wieder hergestellt werden.

Je schwerer begehbar das Gelände ist, um so wirksamer werden die Zerstörungen an Kunstbauten.

- Die wichtigsten Zerstörungsobjekte sind:
  - Brücken;
  - Strassen im Einschnitt oder am Hang (Stützmauern);
  - Galerien und Tunnels;
  - Dämme.

Das im Frieden erstellte Netz permanenter Sprengobjekte hat nicht die für den Krieg notwendige Dichte. Es beschränkt sich auf die Haupteinfallssachsen und auch an diesen wiederum lediglich auf die Hauptobjekte. Im Aktivdienst oder Krieg wird es durch behelfsmässige Sprengobjekte ergänzt.

- Man unterscheidet zwischen:
  - a) Einzelzerstörung;
  - b) Zerstörungslinie;
  - c) Zerstörungszone.
- Im offenen Gelände ist meist nur das Anlegen von Einzelzerstörungen möglich. Wasserläufe, Seen und Gebirgszüge begünstigen das Anlegen von Zerstörungslinien.
- Bei Zerstörungslinien sind die einzelnen Sprengobjekte linear angeordnet. Zerstörungslinien haben somit wenig oder keine Tiefenstaffelung. Ein einziger nicht zerstörter Übergang hat eine starke Entwertung der ganzen Linie zur Folge. Eine Zerstörungszone setzt sich zusammen aus:
  1. an natürlichen Geländelinien (Fluss, Gebirgszug) zerstörten Übergängen (Breitenstaffelung);
  2. entlang der Hauptachsen in die Tiefe gestaffelten Zerstörungen (Tiefenstaffelung);
  3. zwischen den Hauptachsen zerstörten Querverbindungen.

<sup>1</sup> Lufttransport (Helikopter, Fallschirmabwurf) vermag motorisierte Transportkolonnen nur beschränkt zu ersetzen

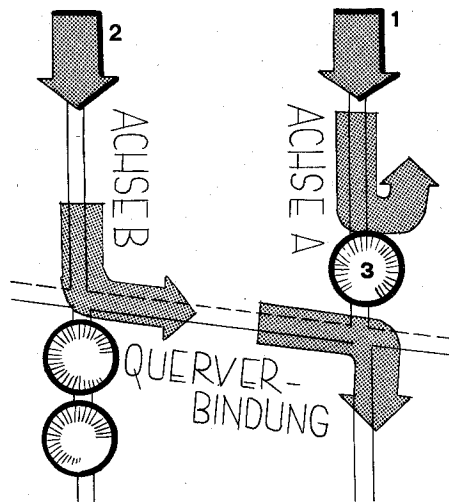
- Zerstörungszonen bilden den Idealfall.
- In der Zerstörungzone kann mit zirka 4 Zerstörungsobjekten pro Quadratkilometer gerechnet werden.
- Die Sprengungen werden immer mit Verminungen kombiniert.
- Zerstörungen in stark coupiertem Gelände sind **taktische Massnahmen**. Ihre Auswirkung ist für den Verteidiger sofort spürbar, da der Gegner den Angriff einstellen muss, bis die Zerstörungen wiederhergestellt sind.
- Zerstörungen im offenen Gelände sind **operative Massnahmen**, d.h., sie wirken sich erst nach einiger Zeit aus. Die Angriffsspitzen werden kaum berührt und setzen ihre Aktion im Zwischengelände ohne nennenswerten Aufenthalt fort. Erst hintere Staffeln (Nachschub), welche auf die Strassen angewiesen sind, werden empfindlich gehemmt.

#### Eisenbahnzerstörungen.

- Die einzelne Zerstörung ist sehr wirkungsvoll, da die Strecke erst wieder hergestellt ist, wenn auch die schwersten Lasten (Lokomotiven) zirkulieren können.
- Eisenbahnlinien können somit durch eine kleine Zahl wirksamer Zerstörungen gesperrt werden (Tunnels, Brücken).
- Die zwischen den einzelnen Sprengstellen liegenden weiten, unbeschädigten Strecken haben den Nachteil, dass sie gute Panzervormarschstrassen bilden, auf denen eventuell Strassenzerstörungen umfahren werden können.

#### Strassenzerstörungen.

- Strassenzerstörungen sind weniger wirksam als Eisenbahnzerstörungen, weil:
  - a) Kunstbauten weniger wichtig sind (Ausnahme: Gebirge);
  - b) viele Querverbindungen bestehen;
  - c) der Verkehr wenigstens teilweise bereits vor der vollständigen Wiederherstellung aufgenommen werden kann (z.B. Infanterie, leichte Motorfahrzeuge).



- Eine **grosse Zahl** von Zerstörungen muss die **geringere Auswirkung** der einzelnen Sprengung wettmachen.

- Grundsatz: Es genügt nicht, nur die in der feindlichen Vormarschrichtung gelegenen Achsen zu unterbrechen. Auch die Querverbindungen müssen zerstört werden.
- Praktisches Beispiel:
  - Kolonne Nr. 1 bleibt auf der Achse A vor Zerstörung stecken;
  - Kolonne Nr. 2 läuft auf der Achse B auf Zerstörungen auf, kann aber ausweichen, da der Verteidiger die Querverbindung nicht unterbrochen hat.

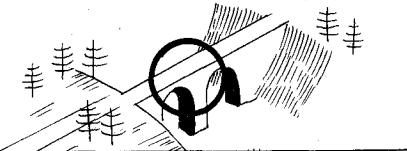
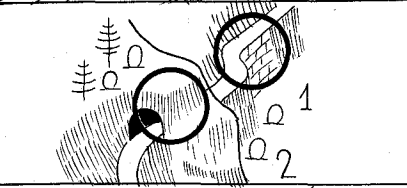
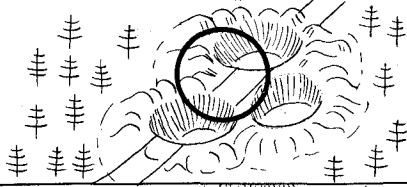
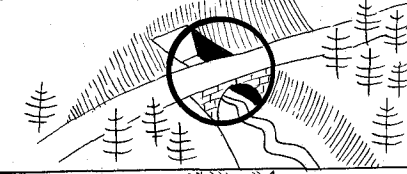
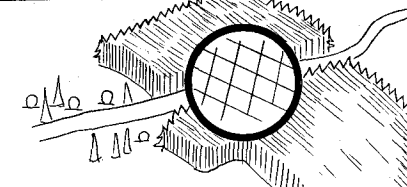

- 1 Feindliche Kolonne Nr. 1.
- 2 Feindliche Kolonne Nr. 2.
- 3 Zerstörung.

Beispiel einer schlecht angelegten Strassensperre. Die gesprengten Bäume können ohne Schwierigkeiten umfahren werden. Bild aus dem Zweiten Weltkrieg. Polenfeldzug. Im Vordergrund deutsche Motorradfahrer. ▶

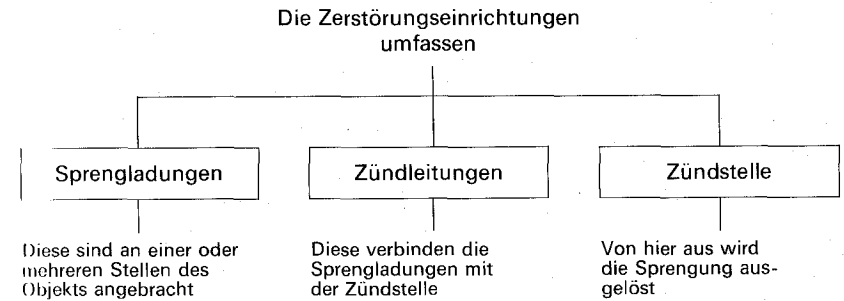


Unbeschädigte Eisenbahnstrecken sind Panzervormarschachsen. Bild aus dem Zweiten Weltkrieg. Balkanfeldzug. Deutscher Panzerspähwagen im Vorgehen auf dem Bahngeleise. Gewicht: 8,5 t, Geschwindigkeit 60 km/h, Fahrbereich 300 km, Länge 6 m, Breite 2,2 m, Höhe 2,35 m, 160 PS, Panzerung 20 mm, Besatzung 4 Mann, Bewaffnung 1 Maschinenkanone 20 mm + 1 Mg. Beachte die grosse Dachantenne für die weitreichende Funkstation. Einsatz: im Rahmen von Panzeraufklärungsverbänden. ▼

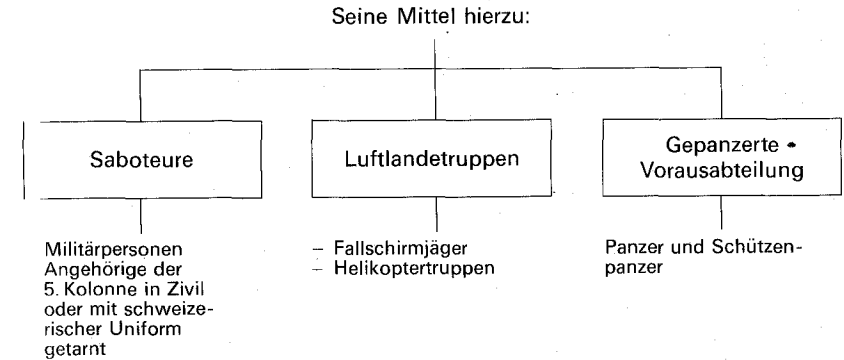


	Brückensprengung	In der Regel permanente Sprengobjekte. Bilden das Gerippe der Zerstörungen. In der Regel an den Hauptachsen.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sprengung von Stützmauern am Hang (1)</li> <li>- Sprengung von Tunnel oder Galerien (2)</li> </ul>	
	Trichtersprengung (z. B. 500-kg-Ladung)	Vielfach Behelfs-Sprengobjekte. Ergänzen und verdichten das Gerippe der Zerstörungen. Vornehmlich an Nebenachsen, Umgehungsmöglichkeiten, Querverbindungen.
	Durchlass-Sprengung	
	Verminte Baum-sperren	Ergänzen die Wirkung der Sprengobjekte.
	Vermünungen	

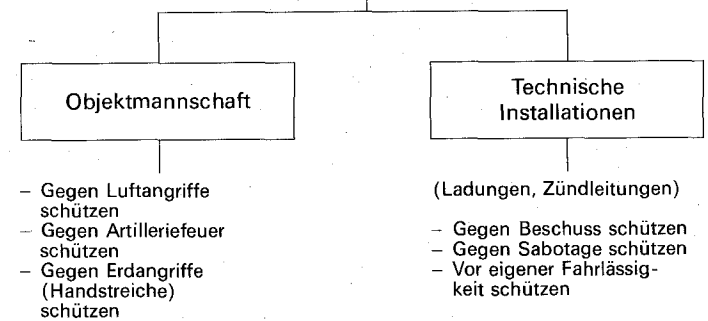
## Die taktische Sicherung der Zerstörungsobjekte



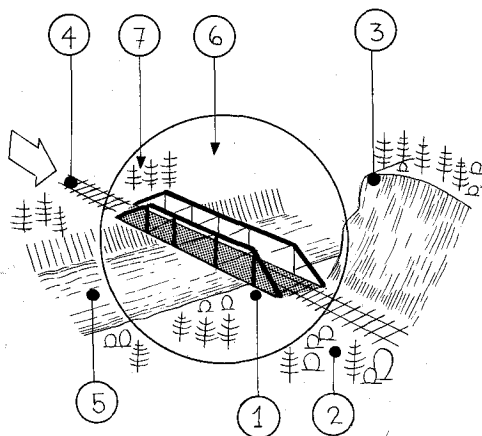
Sprengobjekte bilden für den Gegner Ziele grösster Wichtigkeit. Er wird alles daran setzen, uns an der rechtzeitigen Auslösung zu hindern.



Die taktische Sicherung des Zerstörungsobjekts muss deshalb umfassen:



- Wir unterscheiden zwischen:
  - a) Aktiver Sabotage → Verhindern, dass wir das Objekt rechtzeitig sprengen können;
  - b) Passive Sabotage → Vorzeitiges Auslösen der Sprengung, so dass unsere rückwärtigen Verbindungen unterbrochen werden.
- In der Regel wird es dem Gegner darum gehen, eine Sprengung zu verhindern.
- Hierzu muss der Gegner direkt an die Zerstörungseinrichtungen herankommen (Zündstelle, Zündleitung, Sprengladungen).
- Möglichkeiten des Gegners:
  - a) Unterbrechen der pyrotechnischen Zündleitung;
  - b) Unterbrechen der elektrischen Zündleitung;
  - c) Ausbauen der Sprengladungen.
- Die Sicherung von Objektmannschaft und Objekteinrichtung erfolgt durch Infanterie. Stärke der Sicherungsmannschaft:
  - a) für ein kleines Objekt: eine Gruppe;
  - b) für ein grosses Objekt: ein Zug.



#### Die Möglichkeiten des Gegners.

- Angriff vom Land her:
  - 1 Sabotage an der Zündleitung und Angriff auf die Handzündstelle.
  - 2 Angriff auf die Elektrozündstelle.
  - 3 Sabotage oder Stosstruppangriff aus scheinbar unmöglicher Angriffsrichtung (z. B. Abseilen über Felswand usw.).
  - 4 Durchgebrochene Vorausabteilung oder Panzerspitze, die handstreichartig das Sprengobjekt besetzen will.
- Angriff vom Wasser her:
  - 5 Sabotageaktion durch Kampfschwimmer («Froschmänner») oder Handstreich durch Anlanden mit Sturm- und Schlauchbooten.
- Angriff aus der Luft:
  - 6 Jagdbomber-Angriff auf Objektmannschaft und Objektsicherung mit Kanonen, Raketen und leichten Splitterbomben.
  - 7 Fallschirmjäger- oder Helikopterlandung (Stärke: Stosstrupp bis Bataillon).

- **Wenn immer möglich werden die Objekte vor dem Erscheinen des Gegners gesprengt.** Man nennt dies «vorsorgliche Zerstörung». Vorteile dieser Methode:

- a) man kann ruhig arbeiten;
  - b) wenn etwas schiefgeht, kann durch Nachsprengungen die Wirkung verbessert werden.
- Kein zur Zerstörung vorbereitetes Objekt darf unversehrt in die Hände des Angreifers fallen. Notfalls ist es besser, zu früh als zu spät zu sprengen.

Der Objektchef ist berechtigt und verpflichtet, die Sprengung von sich aus vorzunehmen, wenn er den Eindruck hat, dass das Objekt sonst unzerstört in die Hände des Gegners fällt. Hierzu verfügt er über das sogenannte «Not Sprengrecht».

In **Ausnahmefällen** kann es das kleinere Übel sein, wenn ein Objekt dem Feind unzerstört in die Hände fällt, als dass es vom Objektchef vorzeitig (übereilt) gesprengt wird. Das ist immer dann der Fall, wenn dadurch grössere eigene Truppenteile abgeschnitten würden. In diesem Fall erlässt der höhere Kommandant ein «Not sprengverbot». Gleichzeitig wird aber die taktische Sicherung **massiv verstärkt** (mindestens eine Fusilierkompanie).

Zusammenarbeit «Objektmannschaft – Infanterie»: siehe Gefechtstechnik Band 3, Seiten 75–78.



Bild rechts:  
Kein feindlicher Nahkämpfer darf mit Dolch oder Handgranate an Wachtposten oder Mineure herangelangen.

Bild unten:  
Kein feindlicher Scharfschütze darf Wachtposten oder Mineure aus grosser Distanz mit Präzisionsschuss erwischen.





## Die Verteidigung der gesprengten Objekte

Allgemeines:

- Durch Verteidigung der Sprengstellen können die Wiederherstellungsarbeiten verunmöglicht oder mindestens verzögert werden.
- Die feindlichen Pioniere müssen für die Bauarbeiten ihre Schützenpanzer verlassen und haben keine Deckung. Sie sind dem Feuer schutzlos ausgeliefert. Schon leichte Waffen wie z.B. Sturmgewehre, Zielfernrohrgewehre und Gewehr-Stahlgranaten erzielen gute Wirkung<sup>1</sup>.
- Die Wirkung des Kleinwaffen-Feuers kann überlagert werden durch Minenwerfer, Artillerie und Flieger. Diese weitreichenden Mittel sind weniger exponiert und damit dem feindlichen Zugriff weitgehend entzogen.
- An wichtigen Stellen wirken permanente Befestigungen<sup>2</sup> auf die Zerstörungsobjekte und verleihen den Sperren starken Rückhalt.

Gefechtstechnische Einzelheiten:

- Eröffne den Kampf mit Scharfschützen, welche unsichtbar und unfassbar die feindlichen Pioniere mit Einzelschüssen von der Baustelle herunterholen. Artillerie und Panzerkanonen des Gegners sind gegen diese zerstreuten, wohlgetarnten Einzelziele wirkungslos.
- Wenn der Gegner die Baustelle einnebelt, um die Pioniere dem gezielten Feuer zu entziehen, eröffnen «Schweige-Maschinengewehre» das Feuer. Diese hast du noch bei Sicht fest auf die Sprengstelle eingerichtet. Vorbereitetes Artillerie- und Minenwerferfeuer kann das Mg-Flächenfeuer überlagern. Bei Nebellücken werden die Waffen nachgerichtet<sup>3</sup>.
- In der Nacht wird gleich gehandelt wie bei Vernebelung. Der Gegner ist gezwungen, den Arbeitsplatz mindestens teilweise zu beleuchten.
- Später, wenn du von der Sprengstelle vertrieben bist und nicht mehr direkt auf diese zu wirken vermagst, wird der Kampf fortgesetzt durch:
  - Jagdpatrouillen,
  - Artillerie-Fernfeuer,
  - Fliegerangriffe.

## Das Vorgehen des Gegners beim Wiederherstellen von Zerstörungen

Allgemeines:

- Die Aktion zerfällt in folgende Phasen:
  - a) Rekognoszierung;
  - b) Wenn die Zerstörungsstelle verteidigt wird: Aufbau der Feuerunterstützung und Bilden eines Brückenkopfes;
  - c) Einsatz der Bautruppen.

Die Rekognoszierung:

- Diese zerfällt in zwei Teile:
  - a) **Taktische** Erkundung. Feststellen, ob das Zerstörungsobjekt verteidigt wird oder nicht. Wenn ja, ob nur durch Fernfeuer der Artillerie und Minenwerfer oder aber mit Kleinwaffenfeuer (Sturmgewehre, Zielfernrohrgewehre, Mg);

<sup>1</sup> Ein guter Gewehrgranaten-Schütze trifft mit dem zweiten Schuss auf 400 m Distanz ein Ziel von 40×40 m.

<sup>2</sup> Infanteriewerke (Pak, Mg), Artilleriewerke.

<sup>3</sup> Jede Vernebelungsaktion ist zeitlich beschränkt.

- b) **Technische** Erkundung. Ausmass und Eigenart der Zerstörung. Wiederherstellungsmöglichkeiten.

Der Aufbau des Feuerschutzes und das Bilden des Brückenkopfes:

Der Feuerschutz wird durch Panzer, Artillerie und schwere Infanteriewaffen übernommen.

Flab geht in Stellung, um Fliegerangriffe des Verteidigers auf die Baustelle abzuwehren.

Bei hartnäckiger Verteidigung setzen Stosstrupps über das Hindernis und bilden einen Brückenkopf. Dieses Übersetzen verlangt in der Regel grosse und zeitraubende Umwege.

Die Abmessung des Brückenkopfes wird so gewählt, dass der Verteidiger nicht mehr mit Kleinwaffenfeuer auf die Baustelle zu wirken vermag.

Während diesen einleitenden Aktionen warten die Bautruppen im Bereitstellungsraum und nutzen die Zeit aus, um:

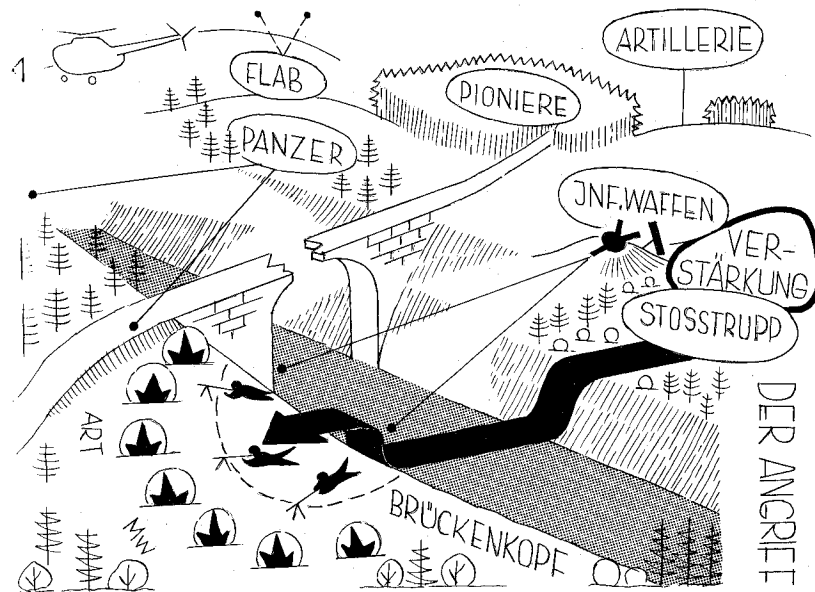
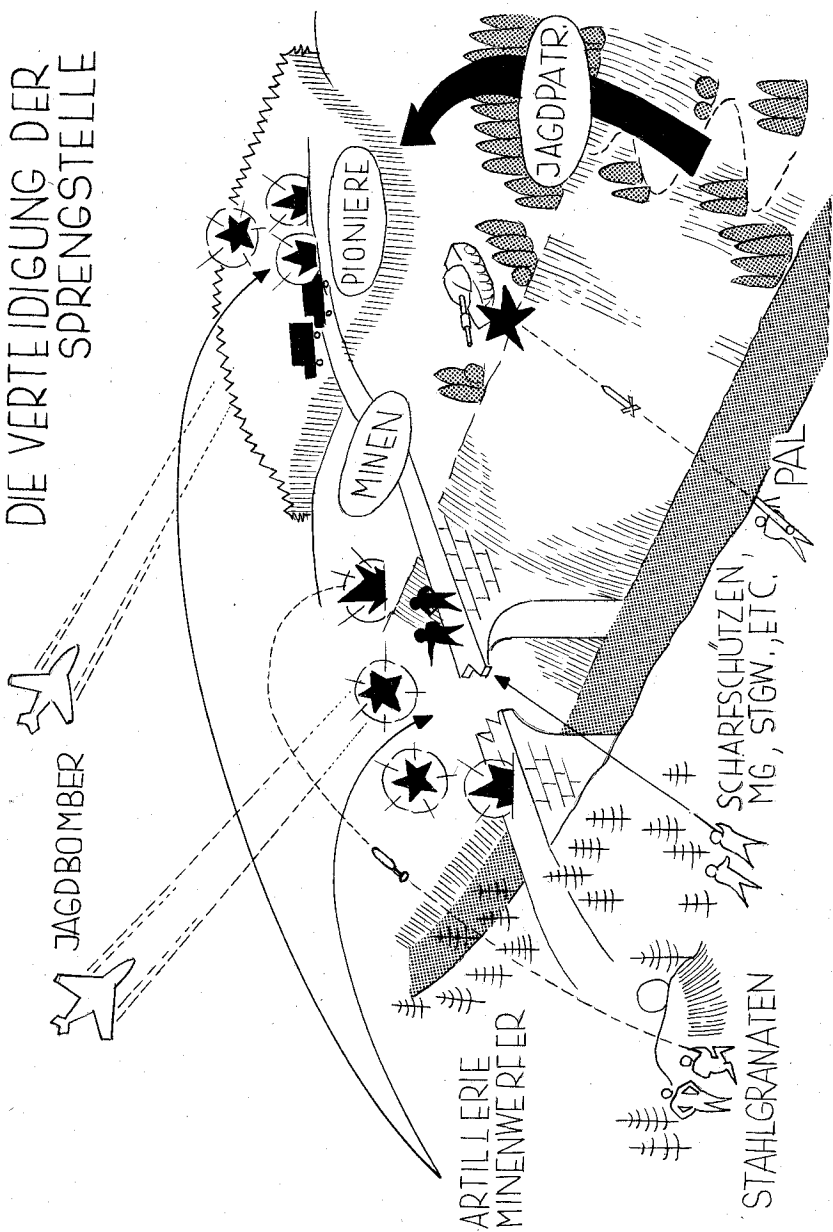
- Unterführer im Gelände einzuweisen;
- den Bauplan festzulegen;
- die Materialbereitstellung zu vollenden.

Bei den Wiederherstellungsarbeiten gelangen modernste pioniertechnische Mittel zum Einsatz.



Bild aus dem Zweiten Weltkrieg. Westfeldzug. Von den Franzosen in den Westalpen gesprengte Strassenbrücke.

# DIE VERTEIDIGUNG DER SPRENGSTELLE



Nach gelungener Brückenkopfbildung können die Pioniere des Angreifers einen behelfsmässigen Übergang über das Hindernis schaffen. In unserem Bild eine Kriegsbrücke.

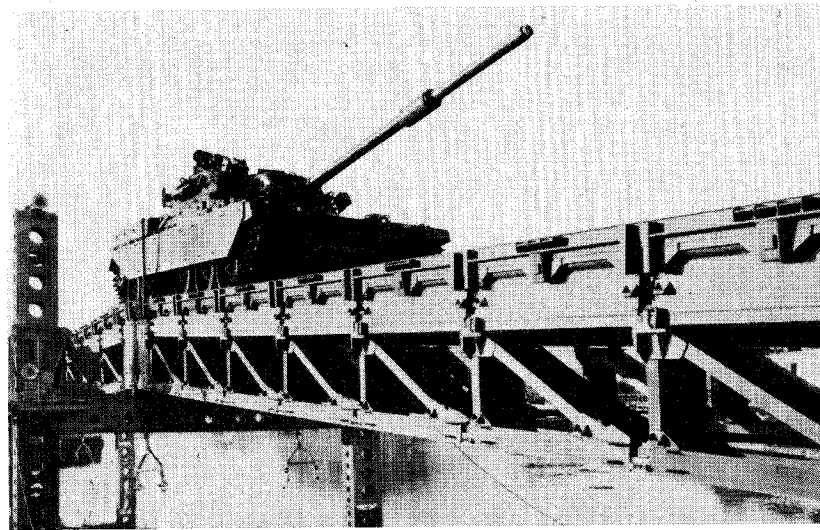




Bild aus dem Krieg: Deutscher Infanterist in der Verzögerungslinie.

## Die Verzögerung

### Allgemeines

Zweck der Verzögerung ist:

- **Zeitgewinn;**
- Verschleierung der eigenen Absicht;
- Abnutzung des Gegners.

In der Verzögerung tauscht man Gelände gegen Zeit.

Die Dauer der Verzögerung wird verbindlich festgelegt.

Die zur Verzögerung eingesetzten Kräfte haben sich – um die befohlene Zeit zu gewinnen – wenn nötig zu opfern. Sie dürfen aus dem Verzögerungsraum erst ausweichen:

- a) nach Erfüllung der Aufgabe oder
- b) auf Befehl des Auftraggebers.

Der Verzögerungskampf wird aus «Verzögerungslinien» geführt. Diese dürfen nur auf Befehl der vorgesetzten Stelle geräumt werden.

Der zwischen zwei «Verzögerungslinien» gelegene Raum heisst «Zwischengelände». In ihm wird nicht gekämpft. Es wird vielmehr möglichst rasch und in einem Zug auf die nächste Verzögerungslinie zurückgegangen<sup>1</sup>.

Der Verzögerungskampf wird den Hauptachsen entlang geführt. Schwächere Abteilungen sichern im Nebengelände die Flanken des an der Hauptachse kämpfenden Gros.

Es kämpfen mehrere Abteilungen nebeneinander. In der Regel pro Hauptachse eine.

Die entlang der Achse kämpfende Truppe bildet zwei Staffeln, wobei jeweils die eine bereit ist, die andere aufzunehmen.

– Normalerweise ist pro Achse eine verstärkte Füsilierkompanie eingesetzt. Die einzelnen Sperren werden von verstärkten Zügen gehalten.

– Jede Sperre soll den Gegner zur Entfaltung zwingen. Das heisst:

- Panzergrenadiere müssen zum Verlassen der Schützenpanzer und zum Vorgehen zu Fuss gezwungen werden.
- Der Gegner muss zum Einsatz seiner Geniemittel veranlasst werden<sup>2</sup>.

\*

– Die Verzögerung kann nicht improvisiert werden. Sie erfordert namentlich:

- Günstiges Gelände
- Ausgedehnte Verminungen und Sprengobjekte
- Weitreichende Feuermittel
- Vorsorglich angelegte gemischte Depots
- Gründliche Geländekenntnis

– An das Gelände müssen folgende Anforderungen gestellt werden:

- Ausreichende Zahl natürlicher Hindernisse<sup>3</sup>
- Genügend Bodenbedeckungen wie z. B. Ortschaften, Wälder, Hecken<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Im Zwischengelände ist der Gegner dank höherer Beweglichkeit überlegen. Wir haben allen Grund, dort den Kampf zu meiden.

<sup>2</sup> Brückenlegepanzer, Geniepanzer, Minenräumpanzer, Bulldozer, Sprengmittel usw.

<sup>3</sup> Starke Abschnitte vor der Front wirken panzerhemmend (z. B. tief eingeschnittener Bachgraben).

<sup>4</sup> Bedecktes Gelände in und rückwärts der Verzögerungslinie ermöglicht das Abbrechen des Kampfes und das Zurückgehen auch am Tag.

- Gute Beobachtungsmöglichkeiten für Minenwerfer, Artillerie und Panzerabwehrwaffen
- Wenig Entfaltungs- und Umgehungsmöglichkeiten für den Gegner<sup>1</sup>
- Hindernisse, Zerstörungen und Verminungen spielen eine ausschlaggebende Rolle. Nur sie können
  - ein rasches Nachstossen des Gegners verhindern;
  - eine Umgehung im Zwischengelände erschweren oder verunmöglichen.
- Weitreichende Feuermittel umfassen Artillerie, Minenwerfer und Panzerabwehrwaffen.
- In den Verzögerungslinien vorsorglich angelegte Depots sollen die Truppe von Munitions- und Lebensmitteltransporten entlasten.
- Gründliche Geländekenntnis erfordert ausreichend Zeit für Erkundung.

#### Abschnittsbreite:

- Diese ist abhängig von der Dauer des Widerstandes.
- Soll lange gehalten werden, ist sie kleiner, soll dagegen rasch ausgewichen werden, kann sie grösser sein.
- Faustregel: doppelt so gross wie für die Verteidigung. Das heisst für eine Füsilierkompanie zirka 3 km, für ein Füsilierbataillon zirka 6 km.

#### Abstände der einzelnen Verzögerungslinien:

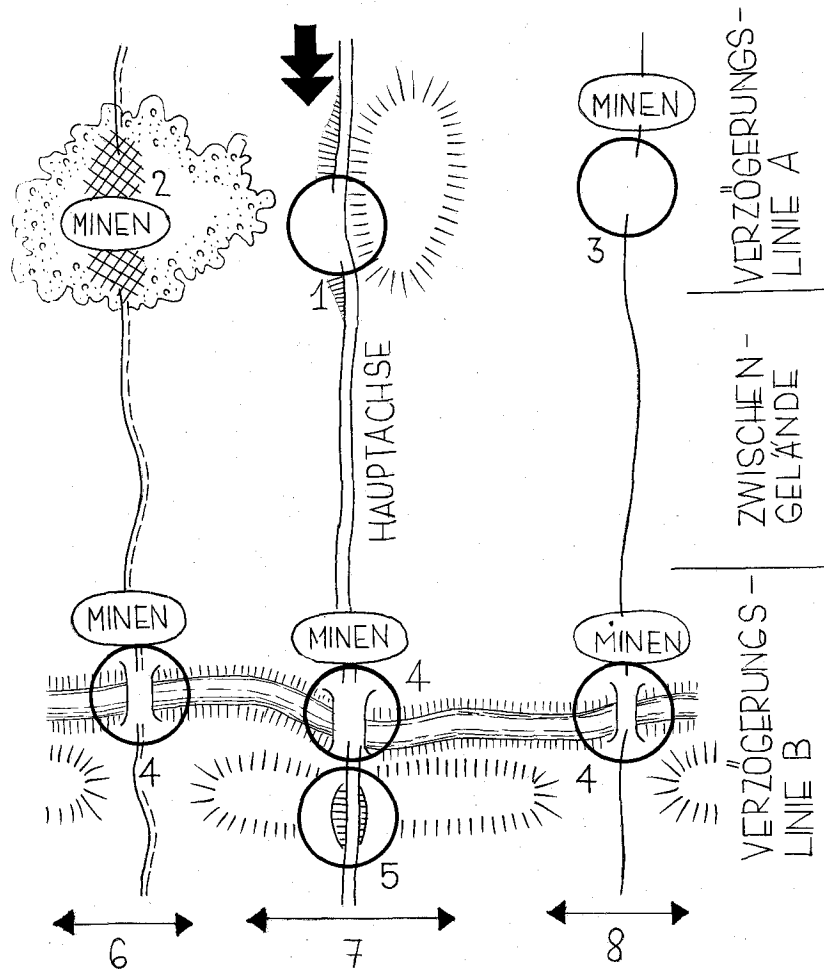
- Die Distanz von Verzögerungslinie zu Verzögerungslinie hängt ab von:
  1. dem Standort der vorbereiteten Zerstörungen<sup>2</sup>;
  2. dem Gelände.
- In offenem Gelände ist der Abstand zwischen zwei Verzögerungslinien grösser, in unübersichtlichem Gelände kleiner.
- Die Truppe muss im Verlaufe einer Nacht die nächste Verzögerungslinie beziehen können.

#### Zusammensetzung und Ausrüstung der Truppe:

- Mechanisierte Truppen sind für den Verzögerungskampf dank Beweglichkeit und Feuerkraft am besten geeignet.
- Da wir nur über wenige mechanisierte Truppen verfügen, muss auch die weniger geeignete Infanterie zur Verzögerung eingesetzt werden.
- Den Verzögerungskampf führende Truppen sind immer «gemischte Verbände»:
  - Füsiliere oder Panzergrenadiere für die Nahsicherung;
  - Sappeure und Grenadiere für Zerstörungen und Verminungen;
  - Panzer, Pak und PAL zur Panzerbekämpfung;
  - Minenwerfer und Artillerie für die Feuerunterstützung;
  - Übermittlungstruppen für die Verbindungen.
- Den Verzögerungskampf führende Truppen benötigen:
  - viele Minen und Sprengstoff für Sperrungen und Zerstörungen;
  - viel Artillerie-, Minenwerfer- und PAL-Munition, da hauptsächlich durch Fernfeuer gekämpft wird.

<sup>1</sup> Engen vor der Front, aus denen der Gegner hervorbrechen muss, begünstigen die Abwehr (vorbereitete Artillerie- und Minenwerferfeuer).

<sup>2</sup> In der Regel wird auf eine Linie vorbereiteter Zerstörungen zurückgegangen. Diese bilden das Gerippe der Verzögerungslinie. Sie geben somit im Normalfall die Länge der Sprünge an, in denen zurückgegangen wird.



- Die Wechselbeziehung zwischen «Zerstörungslinien» und «Widerstandslinien» im Kampf.

- 1 Permanentes Sprengobjekt (Stützmauer).
- 2 Mit Minen und Sprengfallen verseuchte Baumsperrungen.
- 3 Behelfssprengobjekt (Trichtersprengung mit Erdbohrgerät und 500-kg-Ladungen).
- 4 Permanentes Sprengobjekt (Brücken).
- 5 Behelfssprengobjekt (Strassenverschüttung in Engnis).
- 6 Kampfgruppe links (2 verstärkte Füsilierzüge).
- 7 Kampfgruppe Mitte (1 verstärkte Füsilierkompanie).
- 8 Kampfgruppe rechts (1 verstärkter Füsilierzug).

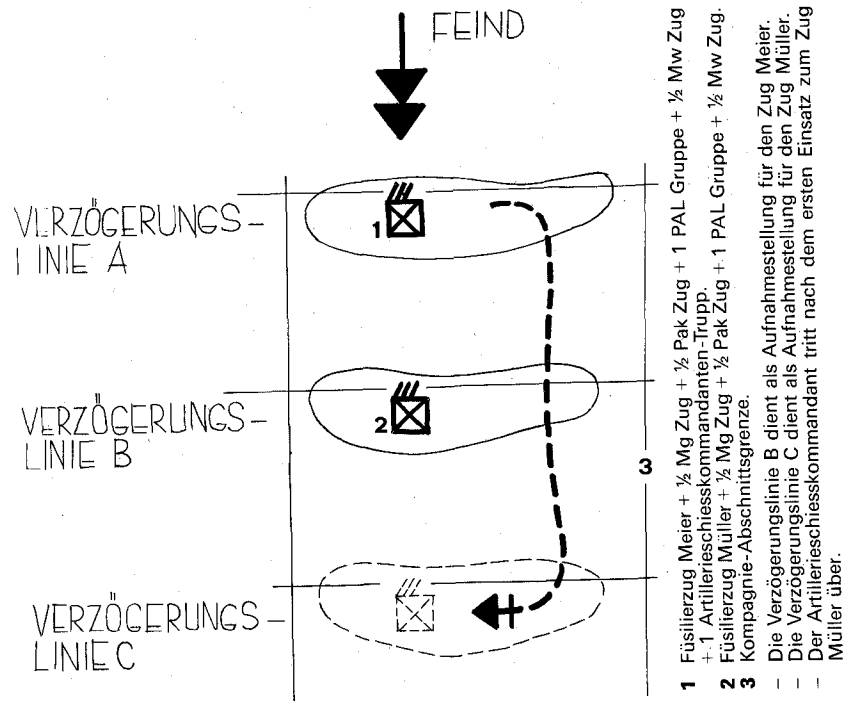
Der Erfolg des Verzögerungskampfes hängt in unsern Verhältnissen fast ausschliesslich vom Gelände ab. Günstiges Gelände bedeutet Erfolg, ungünstiges Gelände dagegen rasche Niederlage.

- Im Verzögerungskampf ist die verfügbare Munitionsmenge wichtiger als die Zahl der Rohre.
- Für die Verbindungen wenig Draht einsetzen. Dieser geht meist verloren, da die Zeit für den Abbau der Telefonleitungen selten ausreicht. Hauptsächlich mit Funk arbeiten.

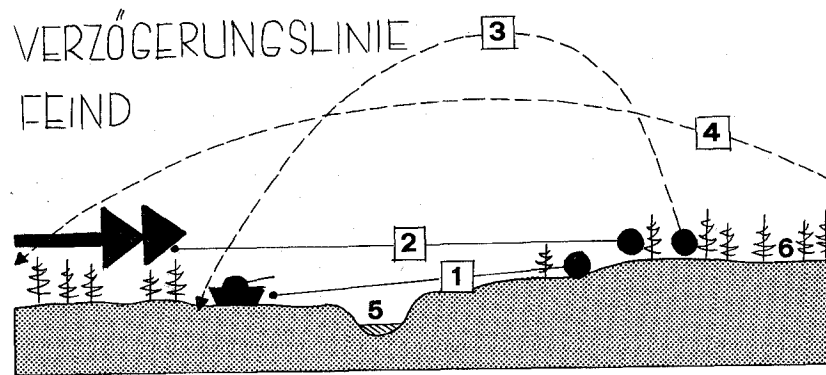
## Gefechtsführung

### Allgemeines:

- Auf der Stufe Zug wird **grundsätzlich gehalten** und erst **auf Befehl** des Vorgesetzten hin zurückgegangen.
- Auf Stufe Kompanie wird **in der Regel gehalten** und erst auf Befehl des Vorgesetzten hin zurückgegangen.
- Auf Stufe Bataillon wird nur solange gehalten, als sicheres Ausweichen in die nächste Verzögerungslinie gewährleistet ist.
- Die Kompanie- und Bataillonskommandanten müssen sich deshalb weit vorne befinden, um selber urteilen zu können.
- Führungsfehler machen sich im Verzögerungskampf rascher bemerkbar als in jeder andern Kampffart.
- Verzögerungskampf zehrt an den Körperkräften und an der Moral.
- In der Regel wird eine Kreten- oder Randstellung bezogen. Vorderhangstellung nur dann, wenn ein gedecktes Zurückgehen auch am Tag möglich ist (Buschgelände, Waldparzellen, Ortschaft).
- Die Beobachtungsstellen der Artillerie und Minenwerfer befinden sich direkt in der Verzögerungslinie. Das gleiche gilt für die Feuerstellungen der PAL.
- Infanterie: Es werden vornehmlich die schweren Waffen (Mg, Mw, Pak und PAL) verwendet. Die Füsiliere dienen zur Nahsicherung der Feuerstellungen der schweren Waffen.
- Reserven: Nur die Züge scheiden eine kleine Reserve aus. Von der Kompanie an aufwärts wird auf Reservebildung verzichtet, da diese bei der grossen Abschnittsbreite zu spät kommen würde.
- Artillerie und Minenwerfer: Feuereröffnung auf grosse Distanz, um den Gegner frühzeitig zur Entfaltung zu zwingen und ihn von der Strasse weg ins schwerer gangbare Nebengelände zu verscheuchen (Zeitverlust).
- Feuerschläge, wenn der Gegner Minen räumt oder Zerstörungen wiederherstellt.
- Die Artillerie- und Minenwerferfeuer werden meist nicht von den Infanterieführern angefordert, sondern von den Schiesskommandanten und Beobachtungsof der Minenwerfer selbständig ausgelöst.
- Abbrechen des Widerstandes:
  - Das Absetzen vom Gegner muss sorgfältig geplant werden.
  - Die Kunst der Führung besteht darin, die Verzögerungslinie nicht zu früh, aber auch nicht zu spät aufzugeben.
  - Bei zu frühem Abbrechen wird die Forderung nach Zeitgewinn nicht erfüllt. Bei zu spätem Abbrechen geht die Truppe verloren.
  - Sorgfältig abwägen. Im Zweifelsfalle aber lieber zu früh als zu spät zurückgehen.
  - Das Zurückgehen braucht bei grössern Abschnitten nicht einheitlich zu geschehen. Meist wird eine Geländelinie bestimmt, auf die äusserstenfalls am betreffenden Tag zurückgegangen werden darf.



Gegen einen an Beweglichkeit und Feuerkraft überlegenen Gegner hat nur höchste Planmässigkeit Aussicht auf Erfolg. Auf Improvisationen ist kein Verlass. Sonst wird man rasch ausmanövriert und vernichtet.



Randstellung oder verdeckte Stellung.  
**1** Pak und Mg bis 600 m. **2** Panzerabwehrenk Waffen (PAL) bis 1000 m. **3** Minenwerfer. **4** Artillerie. **5** Starkes natürliches Hindernis vor der Front, welches den Gegner zum Genieeinsatz zwingt. **6** Im Idealfall bedecktes Gelände, welches ein Räumen der Verzögerungslinie auch bei Tag gestattet.

## Räumen der Verzögerungslinie:

### Fall A (Idealfall)

- Rahmenbedingungen: Nacht, keine eigentlichen Kampfhandlungen um die Verzögerungslinie im Gange. Lediglich Spähtrupp- und Patrouillentätigkeit.
- Lösen vom Gegner gut möglich.
- Verfahren:
  - Sicherung im Sinne einer Nachhut zurücklassen. Stärke 1/5, ausnahmsweise 1/3 der Gesamtkräfte.
  - Das Gros geht in einem Sprung geschlossen zurück.
  - In der neu zu beziehenden Stellung muss Wegweiserpersonal der vorgesetzten Stelle die ankommende Truppe empfangen und einweisen.
  - Die Sicherung folgt mit zeitlichem Abstand nach. Wenn möglich geländegängige Motorfahrzeuge benutzen.

### Fall B

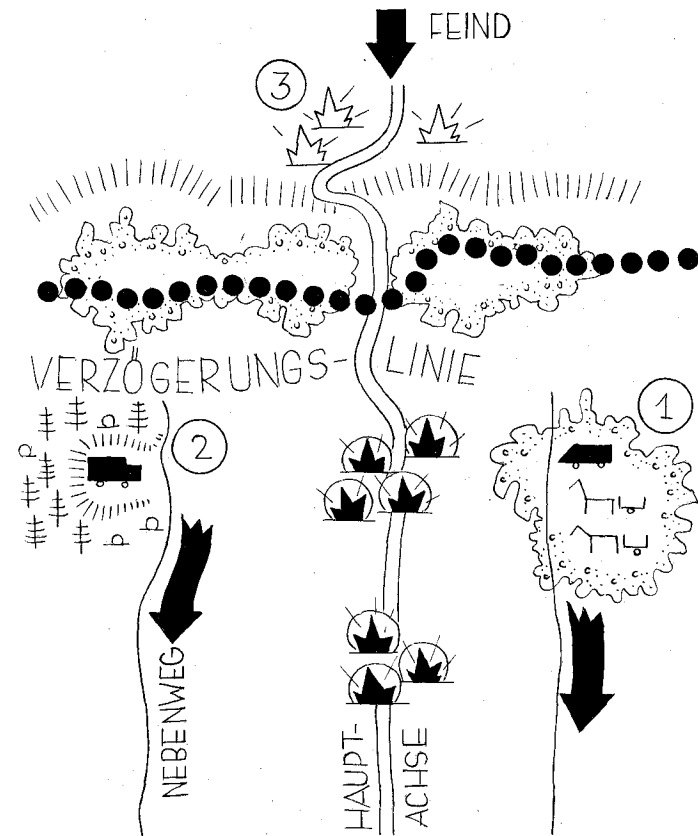
- Rahmenbedingungen: Tag, keine eigentlichen Kampfhandlungen um die Verzögerungslinie im Gange. Lediglich Spähtrupp- und Patrouillentätigkeit. Gelände bedeckt (bewaldet oder überbaut).
- Lösen vom Gegner möglich.
- Verfahren:
  - Sicherung im Sinne einer Nachhut zurücklassen.
  - Das Gros geht in einem Sprung geschlossen zurück.
  - In der neu zu beziehenden Stellung muss Wegweiserpersonal der vorgesetzten Stelle die ankommende Truppe empfangen und einweisen.
  - Die Sicherung folgt mit zeitlichem Abstand nach. Wenn möglich geländegängige Motorfahrzeuge benutzen.

### Fall C (schwierige Lage)

- Rahmenbedingungen: Nacht, grössere Kampfhandlungen um die Verzögerungslinie im Gange.
- Lösen vom Gegner stark erschwert.
- Verfahren: Die Truppe geht kämpfend in kleinen Sprüngen von Geländeabschnitt zu Geländeabschnitt zurück. Gefahr, dass sie zersprengt oder sogar vernichtet wird.

### Fall D (schlechtest möglicher Fall)

- Rahmenbedingungen: Tag, grössere Kampfhandlungen um die Verzögerungslinie im Gange.
- Lösen vom Gegner unmöglich. Die Truppe muss um jeden Preis bis zum Einbruch der Dunkelheit halten. Nachher versuchen, kämpfend in kleinen Sprüngen zurückzugehen.



Hauptstrassen sind für Motorfahrzeuge in der Regel unbenutzbar, da sie

- unter dem Störungsfeuer der Artillerie liegen;
- von Jagdbombern angegriffen werden.

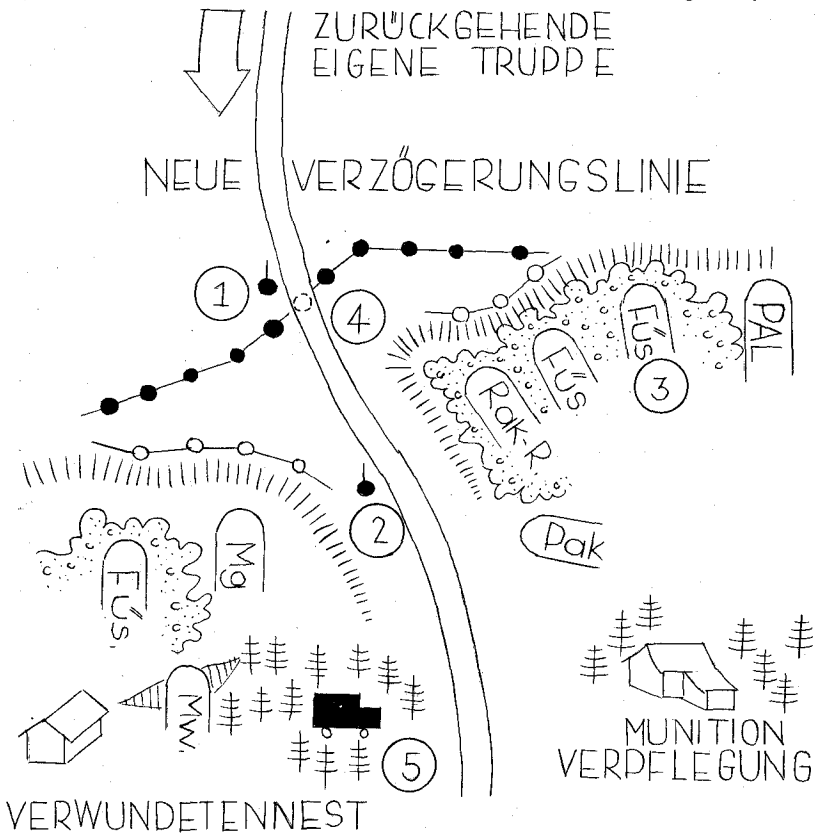
Nebenwege dagegen können in der Regel von Einzelfahrzeugen benutzt werden. Der Warteraum der Motorfahrzeuge oder der Pferdekarren befindet sich einige hundert Meter hinter der Verzögerungslinie.

- 1 Kleinmotorfahrzeuge (UNIMOG, Pinzgauer, Haflinger, Jeep mit Anhänger) oder Pferde mit Karren leisten gute Dienste, um wenigstens Verwundete und schwere Waffen zurückzutransportieren.
- 2 Mit etwas Glück ist es oft sogar möglich, Teile der Infanterie (Gruppen und Züge) mit einzelnen Lastwagen zu verschieben.
- 3 Das Feuer unserer Artillerie und Minenwerfer deckt das Loslösen und verzögert das Nachstossen des Gegners.

## Das Einrichten rückwärtiger Verzögerungslinien

- Die Stellungen müssen bis ins Detail organisiert sein. Gründe:
  - Der Bezug wird sich
    - a) voraussichtlich bei Nacht und
    - b) sicher in Not und Drangsal abspielen.
  - Die Truppe wird erschöpft, aufgeregt und schon halb demoralisiert sein. Angetroffene gute Organisation und der Eindruck von Planmässigkeit schaffen Vertrauen und richten die Wankenden auf.

- Die Kriegserfahrung lehrt, dass die einrückende Truppe die vorbereiteten und getarnten Stellungen sowie die gestapelten Vorräte nie innert nützlicher Frist findet, wenn nicht Wegweiserpersonal hilft.
- Die Hindernisse – in der Regel Verminungen und vorbereitete Zerstörungen, selten Stacheldraht – sind fertiggestellt.
- Die Waffenstellungen sind
  - im Idealfall ausgehoben und getarnt;
  - im schlechtesten Fall wenigstens rekognosziert und verflocht.
 Geländetaufe gemacht und Schussdistanzen vermessen. Beides in einer Skizze festgehalten.
- Munition, Verpflegung, Sanitätsmaterial in der Nähe der Stellungen deponiert.



Vorsorglich ausgebaute Verzögerungslinie (ohne Truppenbelegung).

- 1 Verkehrsposten an Minengasse.
- 2 Einweisposten. Ist über die Stellung genau im Bild. Hilft der ankommenden Truppe beim Bezug der Stellungen und beim Finden der Versorgungsgüter.
- 3 Vorbereitete Waffenstellung.
- 4 Minensperre. Im Idealfall Minen eingegraben. Im Notfall offen ausgelegt Minendepot zum Schliessen der Gasse in unmittelbarer Nähe.
- 5 Motorfahrzeug für den raschen Abtransport der unterwegs angefallenen Verwundeten.



Bild aus dem Krieg: Die neue Widerstandslinie wird bezogen (amerikanische Soldaten).



Bild aus dem Krieg: Verwundetennest. Amerikanische Sanitäter leisten erste Hilfe.



Bild aus dem Krieg. Die schweren Waffen müssen mit. Deutsche Infanteristen schleppen ihre Panzerabwehrkanone im Mannschaftszug in die Aufnahmestellung, nachdem das Zugfahrzeug ausgefallen ist.

## Aufnahme vor der Hauptstellung kämpfender Truppen

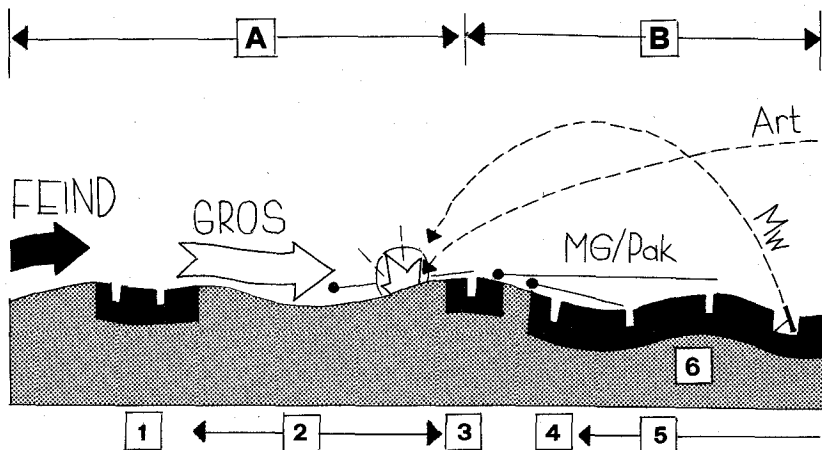
### Allgemeines

- Die den Verzögerungskampf führenden Verbände sowie Truppen aus Vorstellungen und Sicherungslinien müssen «aufgenommen» werden.
- Bei unsern kleinen Beständen können wir diese nicht einfach opfern. Aufnahme ist daher eine Kampftechnik, die wir beherrschen müssen.
- Aufnahme ist eines der schwierigsten taktischen Probleme.
- Es geht darum:
  1. zu verhindern, dass Freund und Feind gleichzeitig oder sogar vermischt vor der Hauptstellung erscheinen und diese so an der Feuerabgabe stören;
  2. die zur Zerstörung vorbereiteten Objekte rechtzeitig zu sprengen, zugleich aber die davor kämpfenden Truppen zurückzubringen.
- Das Zurückgehen wird durch eine Nachhut gedeckt.
- Aufnahmekräfte, zurückgehende Truppe und Nachhut stehen im Idealfall unter dem gleichen Chef.
- Wo dies nicht möglich ist, wird im Gelände eine Linie festgelegt, ab welcher die Verantwortung von den alten, zurückgehenden Truppen auf die neuen, bereits in Stellung befindlichen Verbände übergeht.
- Aufnahmetruppen müssen:
  - den Verkehr regeln;
  - Wegweiserpersonal stellen;
  - Gassen in Minenfeldern und Drahhindernissen unauffällig markieren und bewachen. Diese Posten sind zugleich für das spätere Schliessen verantwortlich.

### Zeitpunkt zum Schliessen der Sperren

- Der Befehl zum Schliessen der Sperren wird in der Regel vom örtlichen taktischen Führer gegeben. Das ist
  - der Bataillonskommandant oder
  - der Kommandant der Sicherungslinie.
 Dieser hat sich vorher zu vergewissern, dass keine eigenen Truppen mehr vor der Sperre kämpfen.
- Im Zweifelsfalle ist es besser, zu früh als zu spät Lücken zu schliessen oder Zerstörungen auszulösen.
- Auf kleine versprengte Abteilungen darf nicht gewartet werden.
- Der dadurch bedingte Verlust ihrer Motorfahrzeuge wiegt meist weniger schwer, als der Schaden, der entsteht, wenn der Feind die Sperre unzerstört in Besitz nehmen kann.
- Oftmals kann durch:
  - a) frühzeitiges Schliessen der Sperre an der Hauptachse und
  - b) langes Offenlassen von Nebenwegen
 ein geschickter Kompromiss geschlossen werden.
- Der Kampf beginnt, wenn der Gegner auf die Sperre aufläuft:
  - Artillerie nimmt die durch den Stopp entstandenen Anstauungen unter Feuer.
  - Die Infanteriewaffen eröffnen das Feuer aus flankierenden und überhöhten Stellungen, wenn der Feind die Sperren räumen will oder versucht, diese zu umgehen.



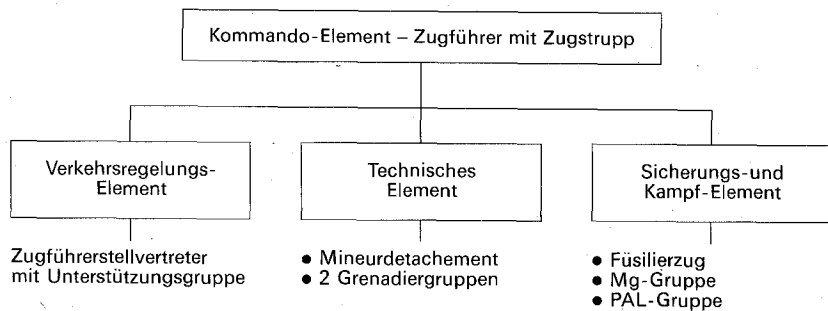


- 1 Vorstellung
- 2 Zwischengelände (mehrere Kilometer tief)
- 3 Sicherungslinie (um 1–2 km vor die Hauptstellung vorgeschoben)
- 4 Vorderer Rand der Abwehrzone
- 5 Abwehrzone
- 6 Hauptstellung

A Verantwortungsbereich der Besatzung der Vorstellung  
 B Verantwortungsbereich der Besatzung der Hauptstellung

Praktisches Beispiel: Verstärkter Füsilierzug nimmt an einer Hauptachse zurückgehende eigene Truppen auf.

- Mittel: 1 Füsilierzug + 1 Maschinengewehrgruppe + 1 Panzerabwehrlenkwaren-Gruppe + 2 Grenadiergruppen + 1 Mineurdetachment.
- Gliederung der Kräfte:



- Füs Füsiliergruppe  
 Mg Maschinengewehrgruppe  
 Rak Zwei Raketentrupps (den Füsiliern auf der Höhe entnommen) + der Scharfschütze aus dem Zugstrupp  
 PAL Panzerabwehrlenkwaren-Gruppe  
 Gren Grenadiergruppe  
 Mi Mineure

Grenadiere und Mineure kehren sofort nach durchgeführter Sprengung zu ihren Einheiten zurück.

- 1 Permanentes Sprengobjekt auf der Hauptstrasse. Objektmannschaft: eine Mineurgruppe.
- 2 Behelfssprengobjekt auf dem Nebenweg. Objektmannschaft: ein Mineurtrupp.
- 3 Baumsperre zur Blockierung der Umgehungsmöglichkeiten:
  - Bäume zur Sprengung vorbereitet. Minen zur Verseuchung der Sperre griffbereit am Platz gelagert.
  - Als Mannschaft für Sprengung, Verseuchung und Schliessen der Minengassen je Sperre eine Grenadiergruppe.
- 4 Panzerminen vor und hinter dem Engnis beziehungsweise der Sprengstelle:
  - Minenlöcher im Strassenbelag ausgehoben, Minen aber noch nicht eingesetzt.
  - Zur Erleichterung des Verkehrs Minenlöcher mit Backsteinen grob ausgefüllt.
  - Minen und Tarnmaterial (Schotter) am Strassenrand bereitgestellt.
- 5 Personenminen. Tret- und Springminen verlegt und entsichert. Markierte Gasse für den Weg. Minen zum Schliessen der Gasse bereitgelegt.
- 6 Zugsreserve. Schliesst die Minengassen auf der Hauptstrasse. Sichert das Engnis gegen Handstreich von rückwärts. Dient für Reserveeinsätze.
- 7 Verkehrsregelung:
  - Weist grosse Fahrzeuge (Panzer, Lastwagen) auf der Hauptstrasse durch das Engnis.
  - Weist Pferdekarren und kleinere Motorfahrzeuge (UNIMOG, Pinzgauer, Haflinger, Jeep) auf den Nebenweg.
  - Weist Fusstruppen auf den Fusspfad.
  - Sichert das Engnis gegen Handstreich von vorne (alarmiert das Gros durch Kampf).

ZURÜCKGEHEND EIGENE TRUPPEN

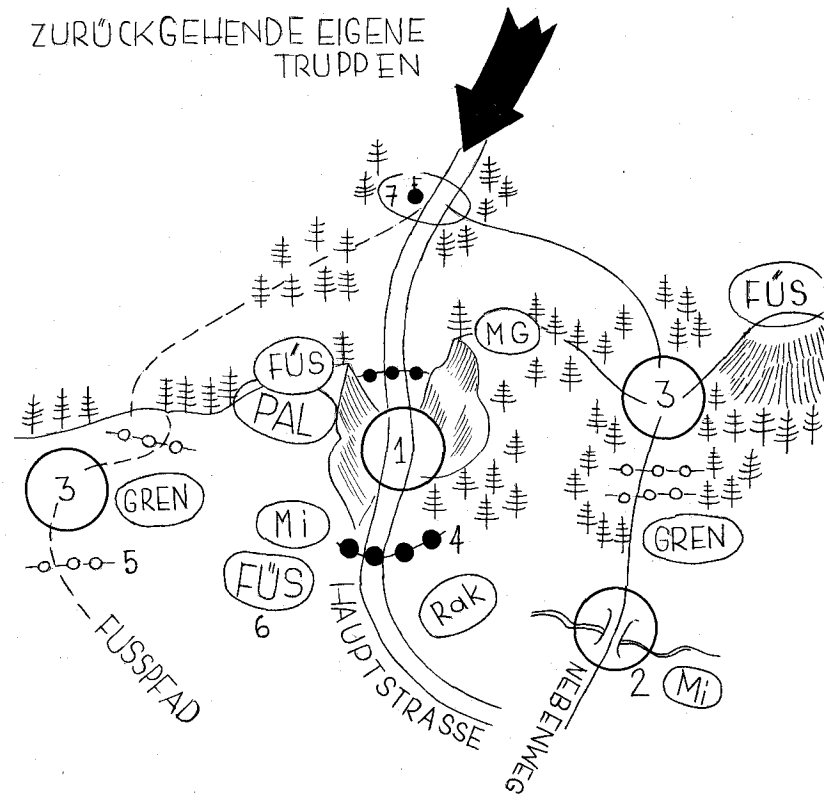




Bild aus dem Zweiten Weltkrieg. Russlandfeldzug. Deutsche Truppen auf dem Rückzug. Maschinengewehr-Trupp.

# Rückzug

## Allgemeines

Rückzug hat mit Flucht und Versagen nichts zu tun. Rückzug ist weder ein Unglück noch eine Schande, sondern ein Kampfverfahren wie jedes andere auch.

Rückzüge zählen zu den schwierigsten Kampfverfahren.

Ein Rückzug kann von der obern Führung befohlen oder durch den Druck des Gegners erzwungen sein.

Der Entschluss zum Rückzug ist unvermeidlich, wenn weiteres Verbleiben am Feind zur sichern Vernichtung der Truppe führt, ohne dass die gestellte Aufgabe erfüllt werden kann.

Ein erfolgreicher Rückzug ist an folgende Voraussetzungen gebunden:

- a) Das Gelände muss dem Gegner das rasche Nachstossen oder Überholen erschweren.
- b) Bodenbedeckung (Wald, Ortschaft) und Sichtverhältnisse (Nacht, Nebel) müssen eine möglichst unbemerkte Verschiebung der eigenen Truppen gestatten.
- c) Die feindliche Aktionsfreiheit muss zumindest vorübergehend eingeschränkt sein.

– Die neue Stellung muss mindestens so weit zurückliegen, dass der Gegner zu einem neuen Artillerieaufmarsch gezwungen wird.

– Der Rückzug wird durch eine Aufnahmestellung und eine Nachhut gedeckt. In gewissen Fällen kann auf eine Aufnahmestellung verzichtet werden.

Eine Aufnahmestellung ist dann nötig, wenn:

- a) mit Nachstossen des Gegners während des Rückzuges gerechnet werden muss;
- b) für den Bezug des neuen Dispositivs Zeit gewonnen werden muss;
- c) weiter zurück ein Hindernis (Fluss, Engnis) die Rückzugsbewegung erschwert.

– Für den Rückzug werden mindestens zwei Nächte benötigt.

– Man muss immer mit überholender Verfolgung durch Panzer oder Helikoptertruppen rechnen.

## Die Aufnahmestellung

– Die Aufnahmestellung hat

- a) den nachstossenden Gegner aufzuhalten;
- b) den zurückgehenden Kräften eine geordnete Fortsetzung der Bewegung zu ermöglichen.

– Die Aufnahmestellung wird in der Nacht vor dem Rückzug bezogen.

– Die Aufnahmestellung liegt ca. 5–10 km hinter der Front.

– Die Aufnahmestellung muss sich auf ein natürliches Hindernis oder aber Verminungen und Zerstörungen abstützen.

– Wenn das zurückgehende Gros Engnisse und Brücken zu passieren hat, muss die Aufnahmestellung mindestens 2 km vor denselben verlaufen, um:

- a) diese offen zu halten;
- b) zu verhindern, dass der Gegner in eventuelle Ansammlungen (Stauungen) hineinstossen kann.

- Die Aufnahmestellung muss der neuen Verteidigungsstellung soweit vorgelagert sein, dass die zurückgehende Truppe diese in Ruhe beziehen kann.
- Die Ausdehnung der Aufnahmestellung muss so gross sein, dass ein flankierendes Überholen nicht leicht ist.
- Die Besetzung der Aufnahmestellung ist Sache der Reserve.
- In der Aufnahmestellung wird das Gefecht nach den Grundsätzen der «Verteidigung auf breiter Front» geführt:
  - die Hauptvormarschachsen des Gegners werden gesperrt;
  - die Nebenachsen durch Verminungen und Hindernisse geschlossen;
  - das Zwischengelände überwacht.
- Die Freund/Feind-Erkennung durch vorgeschobene Verkehrsposten ist wichtig.
- Um die Aufnahme zu erleichtern und zu beschleunigen, können Kontrollpunkte bestimmt werden. Hier findet die Verbindungsaufnahme zwischen den Organen der Aufnahmestellung und den zurückgehenden Truppen statt.
- Knapp hinter der Aufnahmestellung wird in der Nähe der Hauptachse eine Verwundetensammelstelle mit einem Arzt eingerichtet. Diese dient:
  1. der vorbeimarschierenden Truppe (zurückgehendes Gros);
  2. der Besetzung der Aufnahmestellung;
  3. den von der Nachhut mitgebrachten Verwundeten.

## Die Nachhut

### Allgemeines:

- Die Stärke der Nachhut beträgt 1/3–1/6 der Gesamtstärke. Pro Frontkompagnie somit etwa ein verstärkter Zug.
- Der Nachhut werden Unterstützungswaffen (Mg, Pak, PAL) unterstellt.
- Kommandant der Nachhut ist im Bataillon der zugeteilte Hauptmann, in der Kompagnie der beste Zugführer.

### Ausrüstung:

- Kampfanzug-Rucksack. Waffen und Munition werden durch den Mann getragen.
- Keine Transportmittel (Motorfahrzeuge, Pferde) bei der Nachhut selbst.
- Die Nachhut kämpft auf breiter Front. Das verlangt gute Verbindungsmittel. Sie benötigt die Verbindungsmittel der nächsthöheren Stufe. Der Zug also die Mittel der Kompagnie. Das wirkt sich auch in bezug auf Funktäuschung günstig aus. Dem abhorchenden Feind wird so das gleiche Funkverkehrsbild geboten.

### Sanitätsdienst:

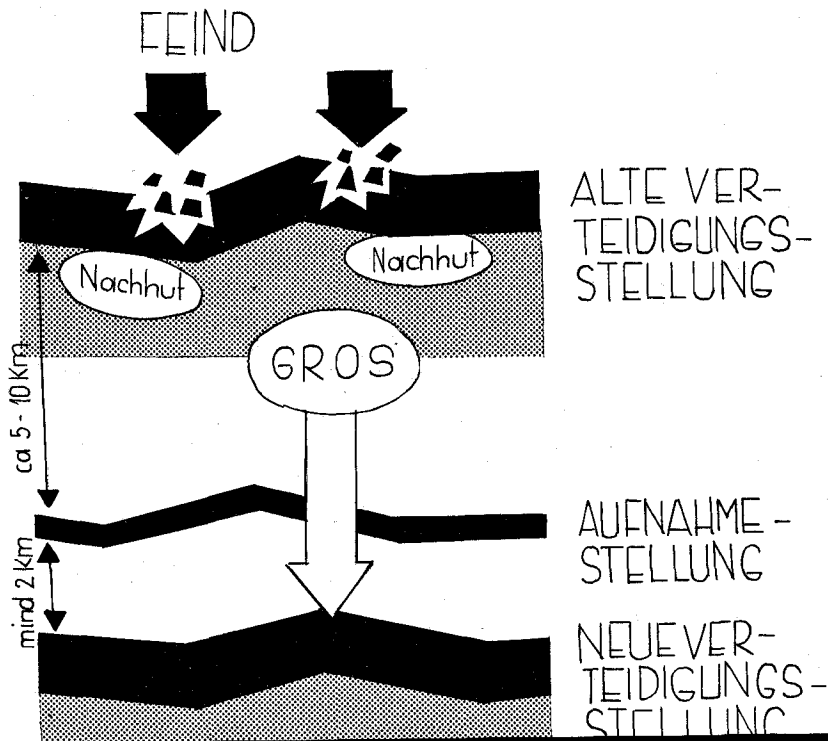
- Pro Bataillonsabschnitt bleibt ein Arzt zurück.
- Die Bataillonshilfsstelle bleibt in reduzierter Form bestehen.
- 1–2 Geländelastwagen verbleiben als Transportspitze bei der Bataillonshilfsstelle.
- In die Zugsabschnitte werden 1–2 Sanitätstrupps mit Rollbahnen vorgeschoben.
- Die Verwundeten werden zur Bataillonshilfsstelle verbracht, dort transportfähig gemacht und kurz vor Loslösen der Nachhut motorisiert zurücktransportiert.
- Die Nachhut selbst trägt nur die unterwegs neu anfallenden Verwundeten mit sich.

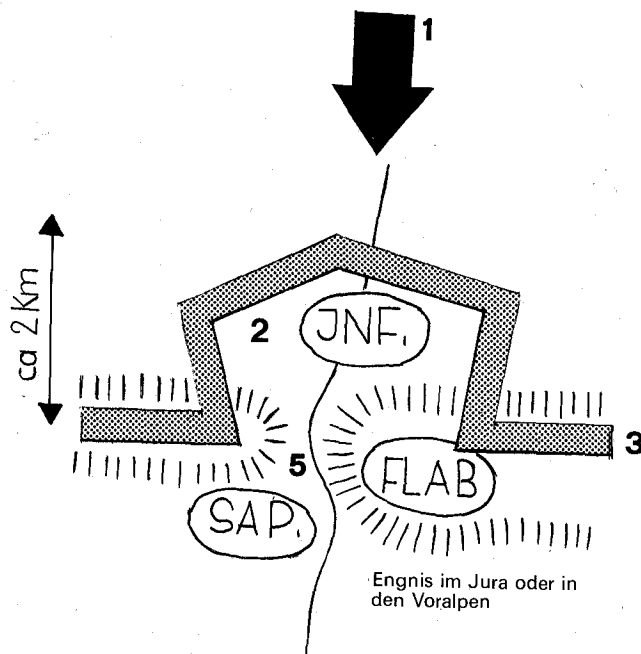
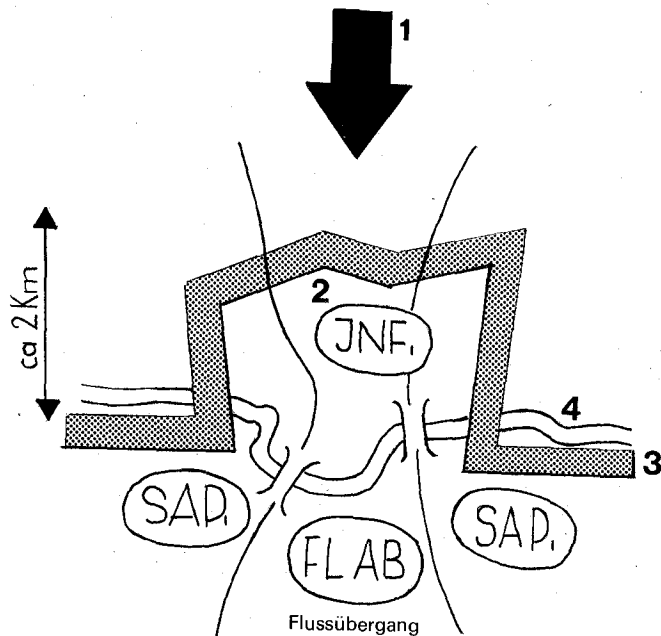
### Gefechtsführung:

Die Nachhut sichert das Loslösen der Masse der Truppe und stellt sicher, dass das Gros ungefährdet den ersten Abstand zum Feind gewinnt. Die Nachhut täuscht den bisherigen Stellungsverlauf vor. Gefechts, Übermittlungs- und Patrouillentätigkeit werden im gewohnten Rahmen aufrechterhalten. Bei Angriff des Gegners wird das Feuer sofort und mit aller Heftigkeit eröffnet, um die bisherige Stärke vorzutäuschen. Grosser Munitionseinsatz sowie die Mithilfe der Minenwerfer und der Artillerie sind entscheidend. Der Chef muss alle Vorgänge bei der Nachhut rasch erfahren (Telefon, Funk).

### Rückzug der Nachhut:

Das Loslösen der Nachhut erfolgt entweder automatisch nach einer gewissen Zeit oder auf Befehl des Vorgesetzten. Der Moment zum Loslösen der Nachhut ist in der Regel dann gekommen, wenn das Gros die Aufnahmestellung passiert hat. Wenn beim Gegner alles ruhig bleibt, geht die Nachhut sehr rasch, das heisst schon etwa einen Kilometer hinter der Front in Marschformation über. 1,5–2,5 km hinter der Front werden Lastwagen für die Nachhut bereitgestellt. Wenn die Nachhut die Aufnahmestellung passiert hat, werden die vorbereiteten Zerstörungen ausgelöst und die Gassen in den Minenfeldern geschlossen. Die auslösenden Sappeure und Grenadiere schlagen sich abseits der Wege im Nebengelände zurück. Nachhuten, welche vom Feind eingeholt werden, weichen seitwärts ins Nebengelände aus. Ist dies nicht möglich, so schlagen sie sich durch.





### Besondereheiten der Aufnahmestellung an Flussübergängen und Engnissen

- Infanterie zum Halten des Brückenkopfes.
- Sappeure oder Mineure zur Sprengung der Passagen nach dem Passieren von Gros und Nachhut.
- Flab zum Schutz der Passagen gegen Feindflieger.
- 1 Zurückgehende eigene Truppen. Später herankommender Feind.
- 2 Brückenkopf.
- 3 Aufnahmestellung.
- 4 Fluss.
- 5 Engnis.

## Vorbereitung des Rückzuges

### Allgemeines:

Über den beabsichtigten Rückzug werden nur die wichtigsten Unterführer orientiert (Geheimhaltung).

Die Aufnahmestellung wird eingerichtet.

Übermittlungstruppen werden zur Vorbereitung der Verbindungen in die neue Stellung vorausgesandt.

Die Rückzugswege werden rekognosziert, markiert und wo nötig ausgebessert. Sappeure und Grenadiere bereiten Zerstörungen vor, die nach dem Rückmarsch der Truppe ausgelöst werden.

Die Verwundeten werden zurückgeschoben.

Alles nicht unbedingt benötigte Material wird frühzeitig zurückgeschoben. Dieser Rückschub muss in der letzten Nacht vor dem Rückzug beendet sein.

Er umfasst:

- Munition, Material;
- Verpflegung, Treibstoff;
- Kücheneinrichtungen;
- Biwackdecken, Schlafsäcke und Packungen der Truppe.
- Eine Nachhut wird ausgeschieden.
- Der Truppe werden Rückzugsstreifen zugewiesen.
- Die Besammlungsräume der Kompagnien werden bestimmt. Diese befinden sich 1,5–2 km hinter der Front.
- Minenwerfer, Panzerabwehrkanonen und 20-mm-Flabgeschütze müssen das erste Stück im Mannschaftszug zurückgeschafft werden. Die Füsiliere stellen die nötigen Hilfskräfte.
- Motorfahrzeuge und Pferdekarren der schweren Waffen werden in den Besammlungsräumen der Kompagnien bereitgestellt.

### Verkehrsregelung:

- Der Frontabschnitt wird in mehrere Rückzugsabschnitte unterteilt. Jeder Rückzugsabschnitt umfasst eine Hauptachse und 1–2 Nebenachsen. Jeder Rückzugsabschnitt erhält einen Strassenkommandanten. Dieser wird einem Regiments- oder Bataillonsstab entnommen<sup>1</sup>.
- Der Strassenkommandant untersteht direkt dem taktischen Abschnittskommandanten (Regiments- oder Bataillonskommandant).
- Hauptaufgabe des Strassenkommandanten ist die Verkehrsregelung. Er verfügt hierzu über zwei Organe:
  - a) ein Polizeidetachment für Verkehrsregelung<sup>2</sup>;
  - b) ein Geniedetachment für Räumungs- und Instandstellungsarbeiten<sup>3</sup>.
- Regelung des Vorfahrrechts: Um Strassenverstopfungen zu vermeiden, haben alle – ungeachtet des Grades und der Truppenzugehörigkeit – in Kolonne zu fahren. Vorfahrrecht wird nur an einzelne besonders wichtige Organe erteilt. Ca. 2–5% aller Fahrzeuge. Diese sind gut sichtbar zu kennzeichnen.
- Reihenfolge des Rückzuges:
 

1. Rückwärtige Dienste	4. Fronttruppe
2. Reserven	5. Nachhut
3. Teile der Artillerie	

<sup>1</sup> Geeignete Offiziere: Motorfahreroffizier, Trainoffizier, Reparaturoffizier.

<sup>2</sup> Entweder Teile der Strassenpolizeikompanie oder Truppenwegweiser.

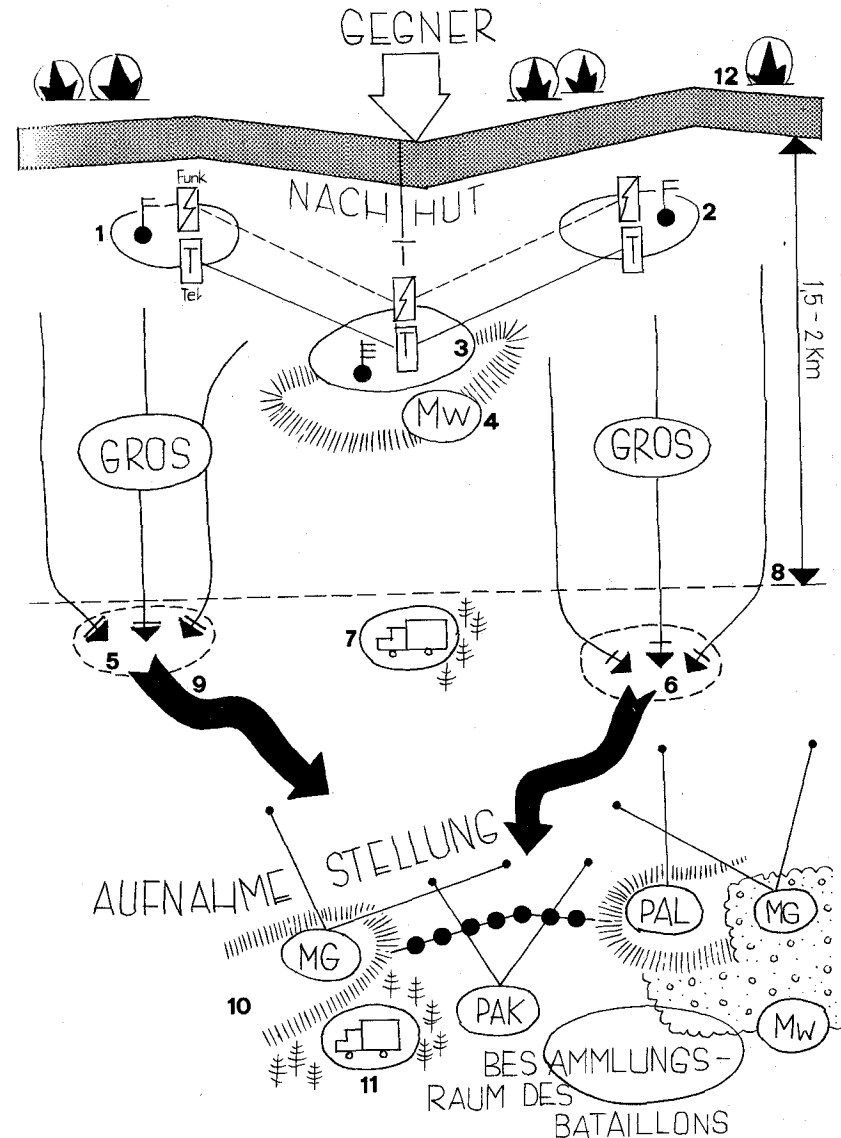
<sup>3</sup> Z. B. Räumgruppe der Strassenpolizeikompanie oder Sappeure.

## Die Durchführung des Rückzuges

- Der Entschluss, zurückzugehen, wird Mannschaft und Unterführern so spät als möglich bekanntgegeben (Geheimhaltung).
- Normalerweise muss für den Rückzug der Anbruch der Dunkelheit abgewartet werden. Nur in Ausnahmefällen kann am Tag zurückgegangen werden (Wald, Siedlungsgebiet, Nebel). Es kommt somit darauf an, sich auch in schwieriger Lage bis zum Anbruch der Dunkelheit zu halten.
- Teile, die eng mit dem Gegner verzahnt sind, werden erst später zurückgenommen, um die ganze Aktion nicht vorzeitig zu verraten.
- Jeder Verband geht senkrecht zur Front zurück.
- Jeder Führer marschieren an der Spitze seines Verbandes, um Fluchterscheinungen zu verhindern.
- Das Gros geht in der bisherigen Gliederung unter Ausnutzung aller Wege und des gangbaren Zwischengeländes zurück.
- Die Kompaniekommandanten leiten das Loslösen persönlich und gehen mit den letzten Teilen zurück.
- Verkehrsregelung ist wichtig. An Brennpunkten werden Offiziere aufgestellt. Brennpunkte mit Stockungsgefahr sind Brücken, Ortschaften und Wälder.
- Im Besammlungsraum der Kompanien werden die schweren Waffen verladen und die Einheiten für den Rückmarsch geordnet.
- Bis zur Aufnahmestellung wird in der Regel kompagnieweise zurückgegangen.
- Truppenkörper vom Bataillon an aufwärts werden erst hinter der Aufnahmestellung gesammelt und geordnet. Ab hier wenn immer möglich Motortransport.
- Ist genügend Abstand vom Feind gewonnen, geht die Truppe für den weiteren Rückmarsch in Marschformation über. Dies dürfte 4-5 km hinter der Front möglich sein.
- Der Durchmarsch durch die Aufnahmestellung erfolgt gemäss Seite 47.

### Durchführung des Rückzuges. Dargestellt an einem praktischen Beispiel

- 1 Nachhut der Füsilierkompanie I/330  
 Chef: Zugführer Oblt Hofer  
 Truppe: 1 Füsilierzug (minus Unterstützungsgruppe) +  
 1 Maschinengewehrgruppe +  
 1 10,6 cm rsf Pak
- 2 Nachhut der Füsilierkompanie II/330  
 Chef: Zugführer Lt Müller  
 Truppe: 1 Füsilierzug (minus Unterstützungsgruppe) +  
 1 Maschinengewehrgruppe
- 3 Kommandoposten **der Nachhut** Füsilierbataillon 330:  
 • Chef: Zugeteilter Hauptmann des Bataillons  
 • Truppe: Funker, Telefonsoldaten, Artillerie-Schiesskommandant. Sicherung durch die Unterstützungsgruppe von Zug Hofer.
- 4 Ein Minenwerferzug 8,1 cm. Sicherung durch die Unterstützungsgruppe von Zug Müller. Die Fusiliere helfen später beim Zurücktragen des Materials.
- 5 Besammlungsraum der Füsilierkompanie I/330. Zugleich Verladeort der schweren Waffen.
- 6 Besammlungsraum der Füsilierkompanie II/330. Zugleich Verladeort der schweren Waffen.
- 7 Für die Nachhut bereitgestellte Motorfahrzeuge.
- 8 Bis hierher gehen die Züge einzeln und auf Nebenwegen oder im Zwischengelände zurück.



- 9 Ab hier geht die Kompanie geschlossen auf einem Weg oder einer Strasse zurück.
- 10 Aufnahmestellung. Truppe: die vorausgeschickte Bataillonsreserve (Füsilierkompanie III/330 + 2 Minenwerferzüge + Gros des Pak-Zuges + PAL).
- 11 Bereitgestellte Motorfahrzeuge für das anmarschierende Gros.
- 12 Feuer der Artillerie und der Minenwerfer zugunsten der Nachhut.

### Besonderheiten des Rückzuges, wenn der Gegner scharf nachdrängt oder direkt im Angriff steht

- Sehr ungünstig. Der Rückzug darf unter diesen Verhältnissen nur in der höchsten Not angetreten werden. Wenn nicht Gelände<sup>1</sup> oder Witterung<sup>2</sup> helfen, kann das Ganze leicht mit der völligen Vernichtung der zurückgehenden Truppe enden.
- Die zurückgehende Truppe muss in einer Aufnahmestellung aufgefangen werden. Diese liegt **näher** an der Front als beim planmässigen Rückzug.
- Als Aufnahmestellung dient **das nächste durchgehende natürliche Panzerhindernis**.
- Jedermann geht senkrecht zur Front zurück. An jedem natürlichen Anklammerungspunkt (Waldstück, Häusergruppe, Bachgraben, Heckenreihe, Damm) wird vorübergehend Halt gemacht und eine Weile standgehalten. Auch wenn es sich nur um eine halbe Stunde handelt!
- Die Gruppen gehen überschlagend und sich gegenseitig unterstützend zurück:
  - Während die einen feuern, beziehen die andern eine rückwärtige Stellung.
  - Die Länge der einzelnen Sprünge hängt vom Gelände ab. Sie wird selten 200 m (Raketengerüst-Schussweite) übersteigen.
- Der Rückzug kann in dieser Situation höchstens noch innerhalb des Zuges koordiniert werden.
- Wenn möglich gehen die Gruppen in sich geschlossen zurück. Sie bleiben so besser in der Hand des Gruppenführers. Wo auch noch innerhalb der Gruppe wechselseitig ausgewichen werden muss, besteht Gefahr, dass der Rückzug in regellose Flucht ausartet.

### Besonderheiten beim Rückzug hinter einen Fluss

#### Allgemeines:

- Wir werden oft hinter einen Fluss zurückgehen. Die Besonderheiten einer solchen Aktion müssen uns daher geläufig sein.
- Der Grossteil unserer Wasserläufe wird weniger durch die grosse Wassermenge als vielmehr durch das tief eingeschnittene Flussbett charakterisiert. Diese Eigenart erhöht den Hinderniswert des Gewässers gegenüber den modernen Amphibienmitteln des Gegners.
- Sicherung gegen überholende Verfolgung ist wichtig, wenn wir nicht Gefahr laufen wollen, an den eigenen Flussläufen abgeschnitten zu werden.

#### Vorbereitungsmassnahmen:

- 1. Schaffung einer genügenden Zahl von Übergängen;
- 2. Schutz dieser Übergänge.
- Sappeure und Pontoniere frühzeitig zurücksenden.
- Alle Übersetzmittel und -möglichkeiten ausnützen. Also auch Fabrikwehren, Stege, Behelfsbrücken, Furten usw.
- Zu- und Wegfahrtmöglichkeiten ausbessern oder neu schaffen und markieren.

<sup>1</sup> Wald, grosse und zusammenhängende Überbauung.  
<sup>2</sup> Nebel, Schneetreiben, Dunkelheit.

#### Die Übergänge:

- mit Flab gegen Luftangriffe sichern;
- mit Infanterie gegen Handstreich absichern;
- zur spätern Zerstörung vorbereiten.

Brückenköpfe zur Deckung des Uferwechsels bilden.

Vorsorge für den Übergang der Nachhut treffen, z.B. Bereitstellen von Schlauchbooten usw.

Bestimmen, welche Fahrzeuge im schlimmsten Fall Übersetzpriorität haben, wenn Teile der Übersetzmittel zufolge Feindeinwirkung ausfallen, z.B. Panzer, Artillerie, Flab, Funkwagen usw.

#### Uferwechsel des Gros:

Die Reihenfolge des Zurückgehens wird bestimmt.

Durch geschickte Teilung den Verkehr dezentralisieren, z.B.:

- Brücken für Panzerfahrzeuge, Artillerie, Flab, Transportkolonnen;
- Infanterie über Nebenübergänge schleusen (Fabrikwehren, Stege, Schleusen, Fähren, Boote).
- Verkehrsregelung aufziehen, um Massierungen zu vermeiden.
- Geniedetachment bereithalten für:
  - Trümmerräumung (z.B. zerschossene Fahrzeuge auf Brücke oder Zufahrt);
  - Instandstellung beschädigter Brücken, Stege, Fähren usw.

- Nach dem Durchmarsch des Gros:

- Kriegsbrücken **abbauen**;
- permanente Übergänge **sprengen**;
- Übersetzmittel (Fähren, Boote), die nicht für spätern Gebrauch abtransportiert werden können, **versenken**.

#### Uferwechsel der Nachhut:

- Aufbau der Feuerunterstützung und Zurücknahme von:
  1. Nachhut;
  2. Brückenkopfstellung.



# Kampfführung vom Gegner eingeschlossener Truppen

## Allgemeines

Erd- und Luftbeweglichkeit beim Gegner sowie das Vorhandensein von AC-Mitteln erhöhen Wahrscheinlichkeit und Gefahr, dass Truppenteile des Verteidigers abgeschnitten und eingeschlossen werden.

## Massnahmen bei drohender Einschliessung

Verwundete abschieben.

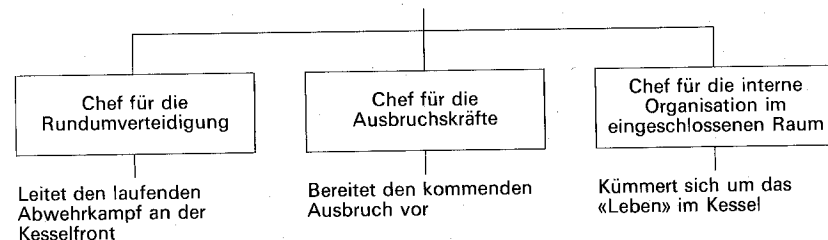
Einheiten abschieben, welche im kommenden Kampf nichts nützen und nur essen, z. B. Material- und Verpflegungsformationen usw. Diese sind hochwertige Spezialisten und für den normalen Kampf unentbehrlich. Im «Kesselkampf» dagegen nur im Wege.

Munition und Verpflegung ergänzen.

## Massnahmen nach erfolgter Einschliessung

- Eine neue Kommandoordnung schaffen. Nachstehend eine mögliche Lösung:

Kommandant aller eingeschlossener Truppen



- Genaue Bestandaufnahme von Munition, Verpflegung, Treibstoff und Sanitätsmaterial machen.
- Die zivilen örtlichen Lebensmittel- und Treibstoffvorräte ausnützen.
- Lebensmittel und Munition rationieren. Treibstoff sperren resp. für den Ausbruch reservieren.

## Kampfführung bei der Verteidigung des eingeschlossenen Raumes

- Eine lückenlose Abwehrfront aufbauen, um ein Einsickern des Gegners zu verhindern.
- Nur soviel Gelände halten, als die vorhandene Truppenstärke erlaubt. Notfalls freiwillig Terrain aufgeben.
- Stossreserven näher hinter der Abwehrfront bereithalten als gewöhnlich.
- Panzerabwehr sehr weit vorne einsetzen, da Tiefenstaffelung des mangelnden Raumes wegen meist unmöglich ist.

Fall A: Wenn der Gegner nur zögernd folgt (Günstig)

- Nachhut und anschliessend auch das Gros der Brückenkopfbesatzung gehen über die Brücken und Stege zurück.
- Anschliessend werden die Übergänge gesprengt.
- Für zurückgebliebene zahlenmässig schwache Sicherungskommandos werden am Ufer Boote bereitgehalten.
- Artillerie und Minenwerfer überwachen den Uferwechsel und sind bereit, notfalls in die Tiefe abzuriegeln.
- Panzerabwehrenk Waffen, Pak und Mg überwachen die jenseitige Uferlinie und verhindern so, dass feindliche Panzer und Panzergrenadiere auf die Wasserfläche wirken können.

Fall B: Wenn der Gegner scharf nachdrängt (Ungünstig)

- Die Nachhut geht über die Brücken und Stege zurück.
- Anschliessend werden die Übergänge gesprengt.
- Die Brückenkopfbesatzung geht nach der Sprengung auf breiter Front senkrecht auf den Fluss zurück und setzt mit bereitgehaltenen Booten über.
- Nach vollzogenem Uferwechsel werden die Boote
  - a) zerstört (versenkt) oder
  - b) versteckt und in der kommenden Nacht abtransportiert.
- Artillerie und Minenwerfer haben den Übergang durch Feuer oder Vernebelung zu decken (beziehungsweise überhaupt erst zu ermöglichen!).



Bild aus dem Zweiten Weltkrieg. Russlandfeldzug. Rückzug der Deutschen hinter einen Fluss. Beachte: Deutscher Sicherungsposten am Flussufer. Schiessstich mit Mg. Links neben dem Gurtenkistchen – zur Nahverteidigung bereitgelegt – eine erbeutete russische Maschinenpistole. Im Hintergrund die auf dem Rückzug zerstörte Brücke.

- Panzer entgegen der normalen Regelung nicht geschlossen einsetzen, sondern aufteilen und zugsweise weit vorne einsetzen. Grund: Häufige und grosse Verschiebungen sind des Treibstoffmangels wegen nicht möglich.
- Artillerie darf erst schiessen, wenn der Moment zum Ausbruch gekommen ist. Gründe:
  - a) mangelnder Treibstoff für den Bezug von Wechselstellungen;
  - b) Munitionsknappheit.
- Atomabwehrmassnahmen: Eingeschlossene Truppenteile bilden verlockende Atomziele. Der Gegner kann sich so ein langwieriges und verlustreiches Räumen des Kessels ersparen. Die Wahrscheinlichkeit ist deshalb gross, dass Atomwaffen eingesetzt werden.
- Mögliche Gegenmassnahmen:
  1. Lasse den eingeschlossenen Raum nicht zu klein werden. Zumutbare Frontbreite für eine Füsilierkompagnie in dieser Sonderlage: 2 km (praktisch keine Tiefengliederung).
  2. Setze dich «ringförmig» fest. Entblöse das Innere des Kessels soweit als möglich von Truppen. 4/5 bis 5/6 der Leute werden in der Abwehrfront eingesetzt. Du bildest so eher eine Kampflinie als eine Fläche und bist weniger atomverwundbar.
  3. Eingraben.

## Ausbruch aus dem Einschliessungsring

- Verbindung mit der eigenen Front aufnehmen.
- Verstärkung der Ausbruchsfront durch Verkürzen der allgemeinen Front. Die dadurch frei gewordenen Truppen bilden die Stosskräfte (Details siehe Skizze).
- Nicht in Richtung eigene Front ausbrechen. Auf dieser Seite ist der feindliche Einschliessungsring meist am stärksten.
- Ein Feuerüberfall der Artillerie und der Minenwerfer leitet den Angriff ein. Hierbei werden mindestens 90% der Artilleriemunition und 70% der Minenwerfermunition verschossen.
- Anschliessend bricht die Infanterie mit dem Mut der Verzweiflung aus. Die Spitze wird wenn möglich durch Panzer hart gemacht.
- Wenn man stark ist, bricht die ganze Truppe in einer Richtung aus.
- Wenn man schwach ist, wird in mehreren Richtungen ausgebrochen.

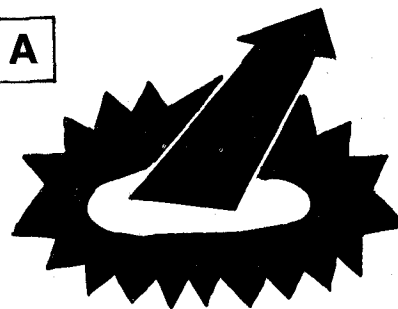
### Nach gelungenem Ausbruch

- Wenn der Ausbruch aus der feindlichen Umklammerung gelungen ist und die Truppe sich auf dem Marsch zur eigenen Armee befindet, wird nach den Grundsätzen des «wandernden Iglers» gehandelt (siehe Seite 65).

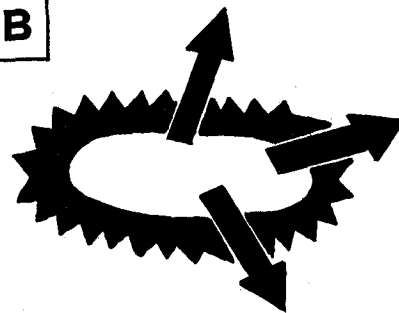
### Nach misslungenem Ausbruchsversuch

- Warte eine Weile (mehrere Tage), bis sich der Gegner wieder beruhigt hat.
- Löse den Verband in kleinste Trupps auf und sickere aus.
- Durchgekommene Trupps versuchen sich zur eigenen Front durchzuschlagen oder gehen im Rücken des Gegners zum Jagdkampf beziehungsweise Kleinkrieg über.

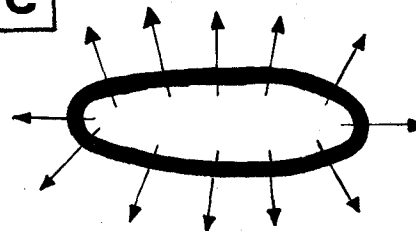
A



B



C



## Die Wahl des Ausbruchsverfahrens

### A Wenn man stark ist

- Mit geschlossener Kraft in einer Richtung ausbrechen.
- Verwundete, Fahrzeuge und schweres Material können so mitgenommen werden.

### B Wenn man schwach ist

- In mehreren Richtungen ausbrechen. So wird wenigstens ein Teil entkommen.
- Verwundete können mitgetragen werden.
- Fahrzeuge und schweres Material bleiben liegen, da die einzelnen Verbände in der Regel zu schwach sind, um Strassen freikämpfen zu können.

### C In Katastrophenlagen

- Der Verband wird in einzelne Elemente aufgelöst und sickert aus. Auf diese Art werden wenigstens Einzelne entkommen.
  - Bei dichter Einschliessung werden Trupps von 2-3 Mann gebildet. Bei weniger dichter Einschliessung werden Gruppen und eventuell sogar Züge zusammenbelassen.
  - Verwundete können nicht mitgenommen werden. Alles schwere Material geht verloren.
- Aussickern und anschliessend
- sich zur eigenen Front durchschlagen oder
  - hinter den feindlichen Linien zum Jagdkampf bzw. Kleinkrieg übergehen.



- Der feindliche Einschliessungsring ist in Richtung eigene Front immer am stärksten, da hier zuerst ein Ausbruchsversuch erwartet wird.
- Günstigster Zeitpunkt zum Ausbrechen: wenn der Gegner nicht mehr in Bewegung ist und sich die Lage etwas stabilisiert hat.

- 1 Ungünstigste Ausbruchsrichtung.
- 2 Günstige Ausbruchsrichtung.
- 3 Aus der Front heraus einen «Angriff mit begrenztem Ziel» starten, um der ausbrechenden Truppe wenigstens ein Stück weit entgegenzugehen und ihr «die Türe für das Heimkommen» aufzustossen.

### Gewinnung der Stosskräfte für die Zertrümmerung des feindlichen Einschliessungsringes

Die Stosskräfte werden durch eine plötzliche und massive Verkleinerung des zu verteidigenden Raumes gewonnen. Die verkürzte Abwehrfront besteht nur noch aus einem dünnen Schleier. Wenn die Bresche geschlagen ist, schliessen sich die übrigen noch im Kessel stehenden Truppenteile dem Ausbruch an.

- 1 Alte Abwehrfront des Kessels.
- 2 Neue, verkürzte und verdünnte Abwehrfront.
- 3 Herausgelöste Truppen (bilden die Stosskräfte für das Aufbrechen des feindlichen Einschliessungsringes).
- 4 Herausgelöste Truppen (bilden die neue, verkürzte Abwehrfront).
- 5 Stosskräfte.
- 6 Durchbruchsaktion.
- 7 Teile der Stellungstruppen helfen mit Feuer und Stosstruppaktionen aus der Kesselfront heraus.

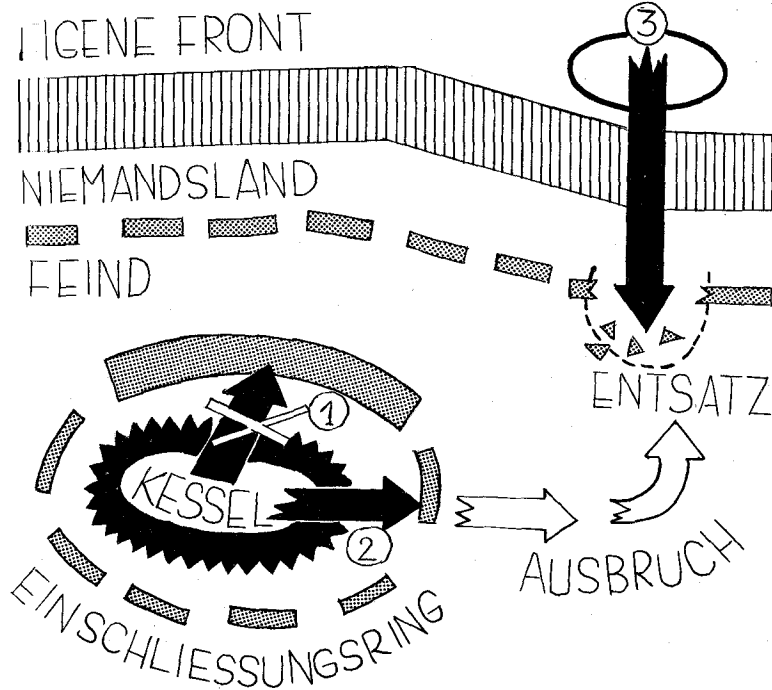
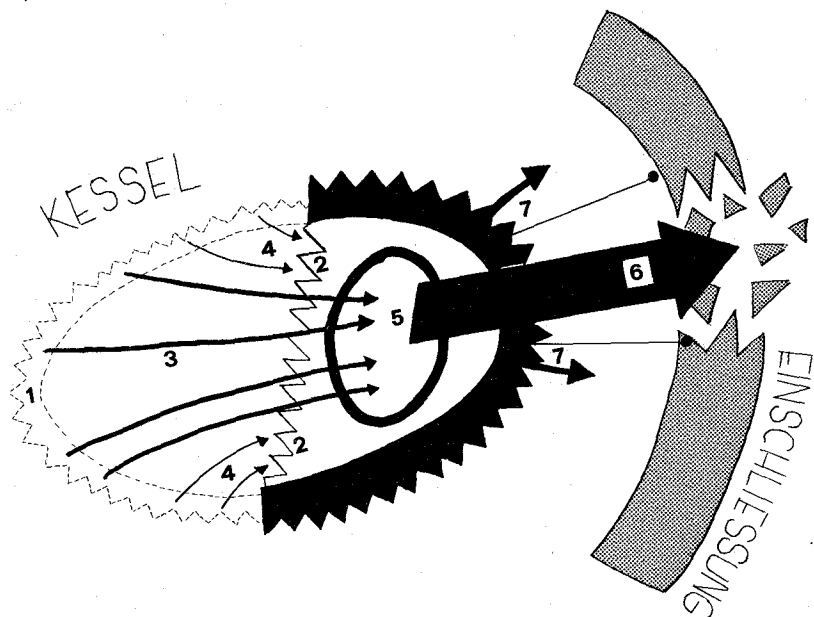
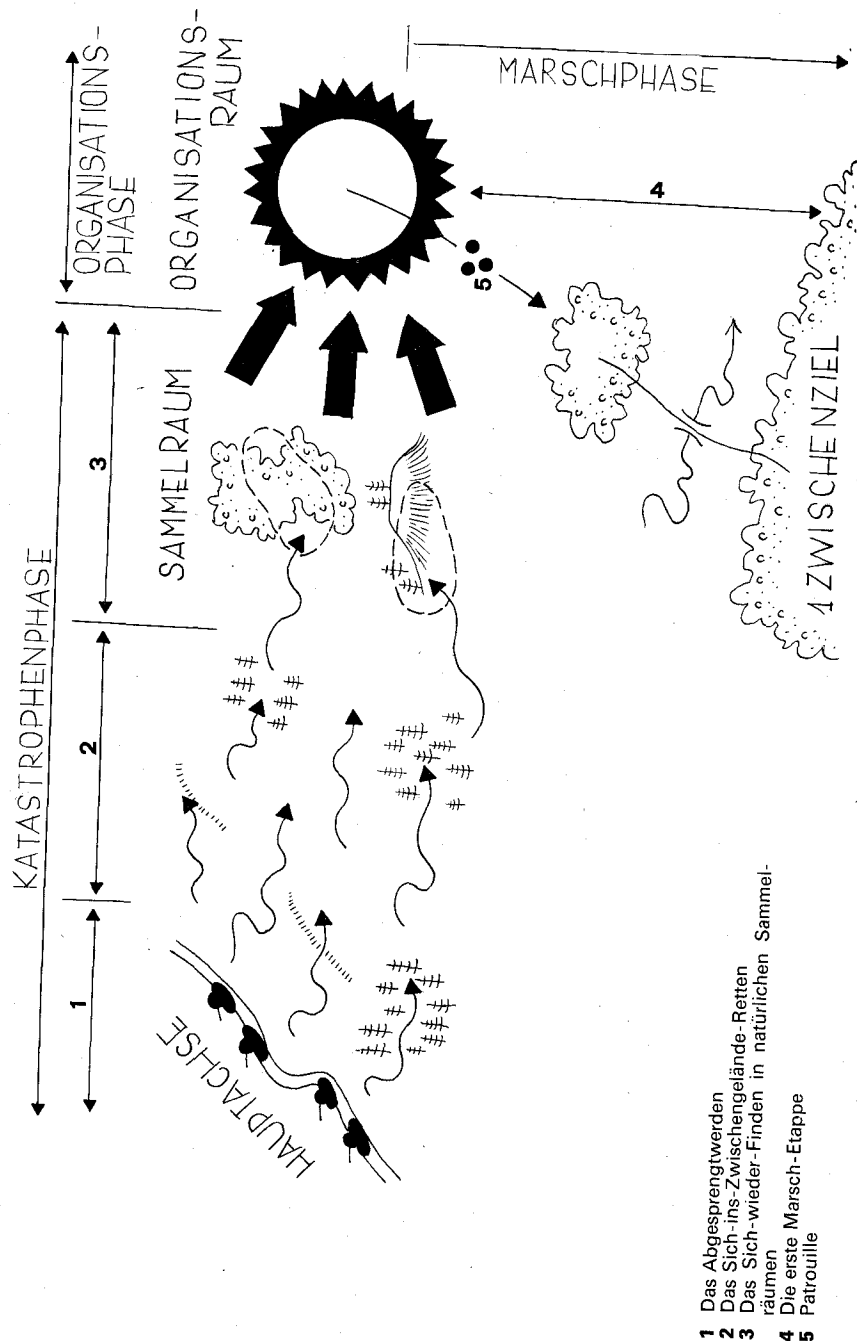


Bild aus dem Zweiten Weltkrieg:  
Der Ausbruch aus dem Kessel beginnt.





- 1 Das Abgesprengtwerden
- 2 Das Sich-ins-Zwischengelände-Retten
- 3 Das Sich-wieder-Finden in natürlichen Sammel-  
räumen
- 4 Die erste Marsch-Etappe
- 5 Patrouille

# Der «wandernde Igel»

(Das Sich-Durchschlagen abgesplitterter Einheiten)

## Allgemeines

Dieses Kampfverfahren kommt für Verbände in Frage, die im Verlauf der Kämpfe vom Gros abgesprengt wurden<sup>1</sup>.

Die Reste der zertrümmerten Verbände retten sich ins Nebengelände. Hier finden sie sich, einem natürlichen Triebe folgend, wieder zu Gruppen zusammen. Nahegelegene Waldstücke und Anhöhen sowie Flusstobel wirken hierbei als Anziehungspunkte und ergeben natürliche Sammelräume.

Der Chef übernimmt hier wieder das Kommando<sup>2</sup>.

Er sendet die Unterführer sternförmig aus, mit dem Auftrag, die nächste Umgebung (1–2 km) zu durchstreifen und alle Einzelpersonen und Gruppen zu sammeln und zurückzubringen.

Die gesammelten Trümmer werden nun vom Sammelraum in einen Organisationsraum verschoben.

Als Organisationsraum eignet sich das nächste grössere Waldgebiet. Dieses sollte im Idealfall nicht mehr als etwa 5 km vom Sammelraum entfernt sein.

Im Organisationsraum gliedert sich die Truppe zur Rundumverteidigung und klärt in die nächste Umgebung (1–2 km) auf.

Geschützt durch diese Sofortmassnahmen reorganisiert der Chef seine Kräfte.

Es geht darum:

- a) einen neuen, der speziellen taktischen Lage angepassten Kampfverband zu bilden («wandernder Igel»);
  - b) die Kommandoverhältnisse neu zu regeln.
- Der im erfolgreichen Vorgehen befindliche Gegner wird unsere Truppe vorerst kaum sonderlich belästigen, wenn er überhaupt von ihrer Anwesenheit Kenntnis hat. Helikopter und Aufklärungsflugzeuge bilden in dieser Phase die grösste Gefahr.
- Bei einem versprengten Verband in Regimentsstärke muss mit einer Reorganisationszeit von 2–3 Tagen gerechnet werden. Für ein Bataillon werden 1–2 Tage und für eine Kompanie 1 Tag benötigt.
- Parallel zu den Organisationsarbeiten muss der Entschluss für das weitere Vorgehen gefasst werden.
- Die Truppe muss primär versuchen, sich zur eigenen Front durchzuschlagen:
- a) wenn immer möglich unter **Mitnahme** allen Materials (Geschütze, Motorfahrzeuge usw.);

<sup>1</sup> – Im Verlauf des Kampfes kann es dazu kommen, dass die Verbindung zwischen Führern und ihren unterstellten Truppenformationen und der Zusammenhang der einzelnen Verbände verloren gehen.

– Entscheidend ist, dass weitergekämpft wird. Die Führer abgetrennter Verbände handeln selbständig und nach den Umständen. Es können folgende Verhaltensweisen in Frage kommen:

- Behauptung von Geländeteilen, deren Besitz im Interesse des Ganzen liegt;
- Wiederherstellung des Anschlusses an die eigenen Kräfte (gewaltsam oder durch unauffälliges, den Kampf vermeidendes Zurückgehen);
- Jagdkampf.

<sup>2</sup> Wir können hierunter alle Chargen vom Zugführer bis zum Regimentskommandanten verstehen.

- b) nötigenfalls unter **Zurücklassung** des schweren Materials und der Fahrzeuge, um so wenigstens die Kämpfer (inklusive Verwundete) zu retten<sup>1</sup>.
- Bei der Beurteilung der Lage müssen folgende Punkte mitberücksichtigt werden:
    1. Wo befindet sich jetzt voraussichtlich die eigene Front, an die ich wieder Anschluss finden will?
    2. Wo sind die feindlichen Kräfte voraussichtlich dicht massiert? Wo habe ich nur mit einem dünnen Schleier zu rechnen? Wo hat es eventuell sogar truppenleere Räume?
    3. Wo soll demgemäss durchgebrochen werden?
    4. In welchen Raum muss ich mich demgemäss verschieben?
    5. Welchen Weg muss ich dazu auswählen?
  - In der Entschlussfassung für das weitere Vorgehen hat man immer zu wählen zwischen:
    - a) **Durchbruch** mit dem schweren Material (inklusive Geschütze, Motorfahrzeuge);
    - b) **Durchschlagen** unter Zurücklassung des schweren Materials, um wenigstens die Menschen zu retten.
  - Wer sich zur Variante A entschliesst, muss der Strasse folgen und diese freikämpfen. Hierbei wird es laufend zu Ortskämpfen und Gefechten um Enge und Brücken kommen, was die Kampfkraft der eigenen Truppe rasch verzehrt.
  - Wer die Variante B wählt, muss ganz auf «leichte Infanterie» umstellen und rücksichtslos allen Ballast opfern.
  - Der Chef muss sich somit entschliessen:

Sicher das Gros der Leute (inklusive Verwundete) zu retten und diesen Erfolg mit dem Verlust aller schweren Mittel zu bezahlen oder...

vielleicht das Ganze (Leute und schweres Material) zurückzubringen. Dabei aber das Risiko eingehen, unterwegs stecken zu bleiben und alles zu verlieren.

Es können schematisch folgende vier Phasen unterschieden werden:

### 1. Katastrophenphase

- das Abgesprengtwerden;
- das Sich-ins-Nebengelände-Retten;
- das Sich-Wiederfinden in einem natürlichen, vom Gelände vorgezeichneten Sammelraum.

### 2. Organisationsphase

- Die nun wieder von einem Chef geleitete Verschiebung aus dem mehr oder weniger instinktiv erreichten Sammelraum in einen nach taktischen Gesichtspunkten ausgewählten Organisationsraum.
- Die Entschlussfassung des ranghöchsten oder energischsten Chefs bezüglich des weiteren Vorgehens.
- Die Organisation des «wandernden Igels».

<sup>1</sup> Wenn der Durchbruch zur eigenen Front nicht gelingt oder zum vorneherein aussichtslos erscheint, geht der Verband im Rücken des Gegners zum Jagdkampf über.

### 3. Marschphase

- Der Marsch des «wandernden Igels» in Richtung eigene Front.

### 4. Durchbruchphase

- Durchbruch durch die gegnerische Linie und Wiedervereinigung mit unserer Armee.

Die Phasen 1–3 werden von der abgesprengten Truppe allein und aus eigener Kraft bewältigt. Bei der Phase 4 genießt sie wenn immer möglich die Unterstützung der eigenen Armee.

## Die Organisation des «wandernden Igels»

Verbindungsaufnahme mit der eigenen Armee:

Versuche mit der eigenen Armee Verbindung aufzunehmen, damit sie dich in der kritischsten Phase (Durchbruch durch die feindliche Frontlinie) unterstützen kann.

Verbindungsmittel: Funk, Patrouillen, Zivilpersonen.

Aus zeitlichen Gründen kannst du nicht auf Rückkehr und Antwort der ausgesandten Patrouillen oder Zivilpersonen warten. Du musst zufrieden sein, wenn es diesen gelingt, dem Brigade- oder Divisionskommandanten zu melden:

- a) wie stark dein «wandernder Igel» ist;
  - b) welche Route du grob gesehen einschlagen willst;
  - c) in welchem Raum du die feindliche Front zu durchbrechen gedenkst;
  - d) wann ungefähr du vor der Front zu erscheinen hoffst.
- Diese Meldeläufer (Soldaten oder Zivilpersonen) dürfen keine Papiere oder Karten mitnehmen. Deine Kampffidee und die Ortsbezeichnungen haben sie auswendig zu lernen. Vor dem Abmarsch werden sie nochmals über das Verhalten bei Gefangennahme instruiert.

Allgemein organisatorische Massnahmen:

- Normalerweise setzen sich die abgesprengten Verbände aus Leuten der verschiedensten Einheiten und Waffengattungen zusammen. Du musst deshalb vordringlich klare Befehlsverhältnisse schaffen.
- Die Truppe wird neu gegliedert. Unter ein Minimum abgesunkene Bestände sind durch Auflösen und Zusammenlegen einzelner Gruppen und Züge zu normalisieren. Leute, die sich kennen, sollen nicht auseinandergerissen werden!
- Erfasse alle Munitions-, Verpflegungs-, Treibstoff- und Sanitätsmaterialbestände, so dass sie neu und gerecht verteilt werden können.
- Verpacke die Munitions- und Verpflegungsbestände handlich, so dass sie notfalls getragen werden können (keine schweren Kisten usw.).

Zusätzliche organisatorische Massnahmen bei Fall A (Durchbruch unter Mitnahme aller schweren Mittel):

- Die Motorfahrzeuge werden rücksichtslos von allem irgendwie Entbehrlichen entlastet. Nicht nur befehlen, sondern von einem hierfür bestimmten, besonders energischen Offizier kontrollieren lassen! Platz schaffen für Verwundete.
- Genau festlegen, was zu geschehen hat, wenn das Motorfahrzeug unterwegs ausfällt. Der Wagenchef muss wissen, was in diesem Falle liegenbleibt, und was auf welches Fahrzeug umgeladen wird.

Zusätzliche organisatorische Massnahmen bei Fall B (Durchschlagen unter Zurücklassung des schweren Materials und der Motorfahrzeuge):

- Motorfahrzeuge und Artilleriegeschütze zerstören.
- Panzerfahrzeuge mitnehmen, wenn Treibstoff und Munition reichen.
- Pferde sicher, Pferdekarren eventuell mitnehmen.
- Kleingeländelastwagen Haflinger mitnehmen.
- Verwundete mitnehmen.
- Funkgeräte mitnehmen, Telefonmaterial zerstören.
- Wenn man für den Querfeldein-Marsch zu wenig Träger hat, gilt folgende Priorität:
  1. Verwundete;
  2. Munition und Verpflegung;
  3. schwere Infanteriewaffen.
- Also immer zuerst bei den schweren Infanteriewaffen Abstriche vornehmen:
  - a) Pak zurücklassen. Diese bleibt – als zu schwer für den Mannschaftszug über weite Strecken – doch früher oder später stecken;
  - b) Mg-Lafetten zurücklassen (Mg jedoch alle mitnehmen);
  - c) einzelne Minenwerfer zurücklassen.
- Anstelle jeder zurückgelassenen Mg-Lafette können 600 Schuss Munition (d.h. 3 Gurtenkistchen) mehr mitgetragen werden.
- Anstelle jedes zurückgelassenen Minenwerfers können 20 Wurfgranaten mehr mitgetragen werden.
- Waffen und Munition, die zurückgelassen werden müssen, sind nicht zu zerstören, sondern sorgfältig zu verstecken. Die Lage der Verstecke ist den Leuten bekanntzugeben. Wenn der Durchbruch misslingt und die Überlebenden zum Jagdkampf übergehen müssen, sind sie froh um diese versteckten Kampfmittel.
- Unterstütze die Mannschaft der schweren Infanteriewaffen beim Tragen der Munition. Mg-Gurtenkistchen und Minenwerfer-Munitionsköfferchen werden auf die Füsiliergruppen verteilt und dort von den Leuten im Wechsel getragen. Notfalls jedem Füsilier eine Minenwerfer-Wurfgranate in den Rucksack packen.
- Verpflegungsartikel sind auf den einzelnen Mann zu verteilen. Durch Kontrolle sicherstellen, dass die Leute gut einteilen und nicht alles aufs Mal essen.
- In nahe gelegenen Bauernhöfen Heu und Hafer für die Pferde requirieren. Jedem Pferd einen Futtermittelsack als Notration aufladen.

Verwundetentransport:

- Versuche die Verwundeten wenn immer möglich mitzunehmen.
- Wenn du mit Motorfahrzeugen durchbrichst, ist der Transport einfach.
- Wenn die Motorfahrzeuge zurückbleiben, sind die Verwundeten auf Improvisationen quer durch das Gelände mitzutragen (siehe Skizze).
- Auf einen Verwundeten müssen mindestens vier Träger (2 Ablösungen) gerechnet werden.
- Sanitätssoldaten dürfen nicht als Träger verwendet werden. Sie müssen frei bleiben, um unterwegs anfallende Verwundete zu versorgen.
- Die Trägerequipen sind zu bilden aus:
  - a) Motorfahrern und Kanonieren, die ihre Fahrzeuge und Geschütze zurücklassen mussten;
  - b) Leuten, deren Spezialfunktion bedeutungslos geworden ist (z.B. Feldpostangehörige, Waffen- und Motormechaniker, Soldaten der Versorgungstruppen usw.).

Für den Transport von gehfähigen Erschöpften, Kranken oder Verwundeten kommen in Frage:

- Zugseil,
- Stütze,
- Zieheinrichtung.

Zugseil: einfachste Methode. Vorteil: ist augenblicklich bereit. Nachteile: Der Strick begünstigt ein Stolpern und stört durch häufiges Rucken den gleichmässigen Zug. Stützen und Zieheinrichtung sind zweckmässige und schonende Methoden. Benötigen aber für die Herstellung eine gewisse Zeit.

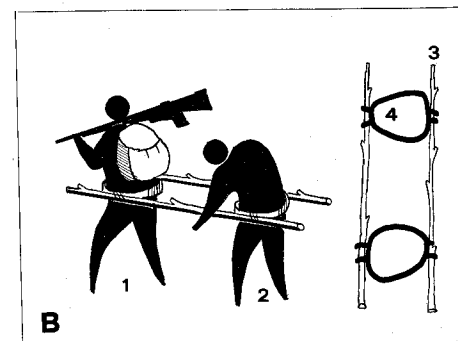
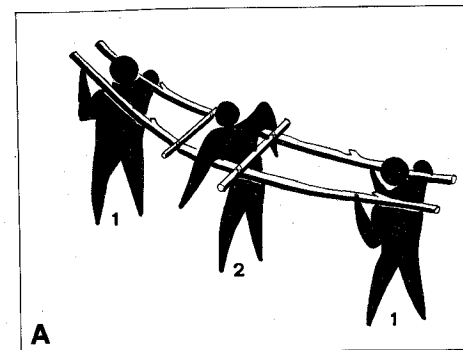
#### Bild A: Stütze

Dient zum Stützen eines gehfähigen Patienten, der über eine längere Strecke mitgeführt werden muss.

Material:

- a) zwei lange, biegsame Stangen (z.B. dünne Bäumchen);
- b) zwei kurze, feste Querhölzer;
- c) Bindematerial (Draht, Schnur, Lederriemen).

Der Patient schiebt seinen Oberkörper durch die Querstangen und stützt sich mit den Armen (Achseln) auf die Tragstangen. Die Stütze wird von zwei Mann auf den Schultern getragen.

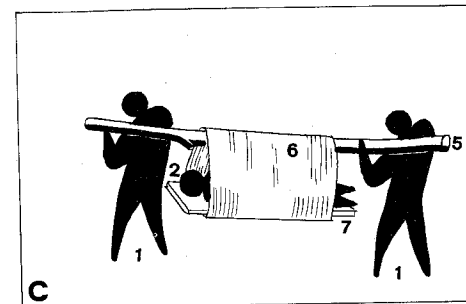


#### Bild B: Zieheinrichtung

- Dient zum Nachziehen eines gehfähigen Patienten, der über eine längere Strecke mitgeführt werden muss.
- Material:
  - a) zwei dünne, feste Stöcke (3);
  - b) zwei Bandschlaufen von Körperweite (4), z.B. Lederriemen, starkes Stoffband, dickes Seil usw.
- Die Bandschlaufen werden in der Gürtellinie um den Leib gelegt.

#### Bild C: Trageinrichtung

- Dient zum Tragen eines nicht gehfähigen Patienten, der über eine längere Strecke mitgeführt werden muss.
- Material: ein langes, festes Rundholz (5), zwei Zelttücher (6), ein Brett (7), um das Einsacken der Zelttücher zu verhindern.



- 1 Helfer (gesunder)
- 2 Patient (erschöpft, krank, verwundet)

## Die Gliederung des «wandernden Igels»

Allgemeines:

- Der «wandernde Igel» setzt sich zusammen aus:
  - a) Spitze,
  - b) Gros (nicht kampffähige Teile);
  - c) Flankensicherungen;
  - d) Nachhut.
- Spitze: Kann von der Überraschung vollen Gebrauch machen. Geeignete Truppen: Füsiliere, Grenadiere. Ungeeignete Truppen: Motorisierte Infanterie. Diese ist zu rasch. Gefahr des Nach-vorne-Davoneilens!
- Gros (nicht kampffähige Teile): Kann sich oftmals an einen Nebenweg halten. Benötigt, wenn motorisierte Teile dabei sind, zumindest einen Fahrweg.
- Truppen: Artillerie, Flab, Genie, Train, Fahrzeugstaffel, Kommandostaffel, Verwundete usw.
- Flankensicherung: muss voll geländegängig sein, da normalerweise im Nebengelände vorgehend: Füsiliere, Radfahrer (zum Abschirmen wenn möglich PAL zuteilen).
- Nachhut: Kann nicht mehr mit der Überraschung rechnen. Muss sich vom Gegner lösen können, d.h. feuerstark, geländegängig und schnell sein. Geeignete Truppen: Kampfpanzer, Schützenpanzer, Panzerhaubitzen, Füsiliere, Grenadiere.  
(Die Nachhut muss der feuerkräftigste und beweglichste Teil des «wandernden Igels» sein.)

Führung:

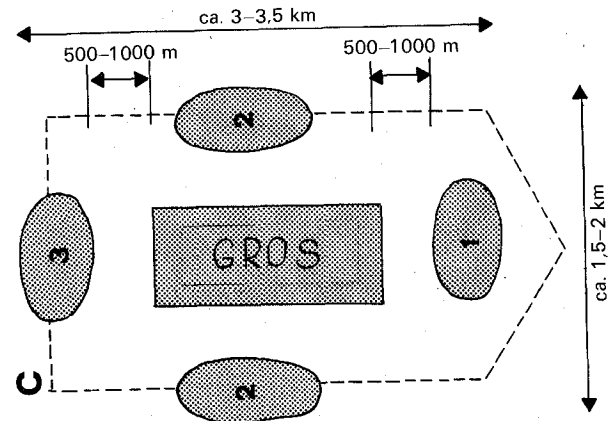
- Standort des Führers: Beim «wandernden Igel» stellen die nicht kampffähigen Teile die grössten Probleme. Ihre Angehörigen sind der schwersten seelischen Belastung ausgesetzt und haben daher ein Recht darauf, den Chef in ihrer Mitte zu wissen.
- Die Nachhut ist seelisch am zweitstärksten belastet, kann aber wenigstens kämpfen. Sie hat das Recht auf den Stellvertreter des Kommandanten.
- Die Führung der Spitze, die drauflos gehen kann und deren seelische Belastung am geringsten ist, wird dem tüchtigsten Kompagniekommandanten übertragen.

## Die Taktik des «wandernden Igels»

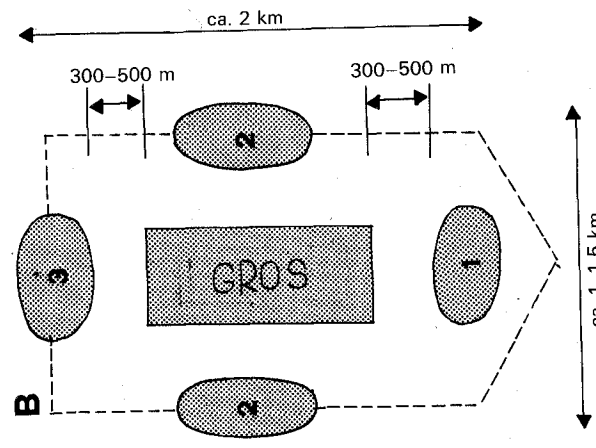
- Du darfst dich auch bei Nacht nicht einfach auf einem Nebenweg bewegen, sondern musst in breiter Formation marschieren. Die Kolonne wird andernfalls zu lange und zu schwerfällig.

- A** Verstärkte Füsilierkompagnie als «wandernder Igel».  
**B** Verstärktes Füsilierbataillon als «wandernder Igel».  
**C** Aus verschiedenen Waffengattungen gemischter Verband (ca. Regimentsstärke) als «wandernder Igel».

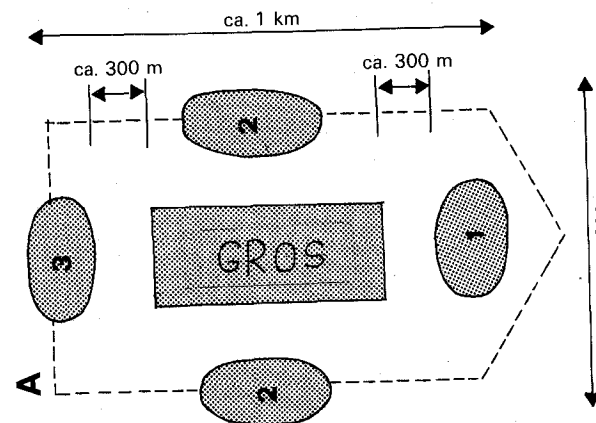
- 1** Spitze  
**2** Flankensicherung  
**3** Nachhut



**Spitze:** Rest eines Füs Bat (minus Stabs Kp und Sch Füs Kp) + 1 Gren Zug + 1 Pak Zug.  
**Gros:** Rgt Stab, Stabs-Kompagnien, Sch Füs Kompagnien, 1 Flab Btr, 1 Hb Btr 10,5 cm, Rest einer Mat Kp, Verwundete.  
**Flankensicherung:** je 1 Füs Kp + 1 Gren Zug + 1 PAL Gruppe.  
**Nachhut:** Rgt Kdt Stellvertreter, Reste einer Pz Kp, einer Pz Gren Kp und einer Füs Kp.

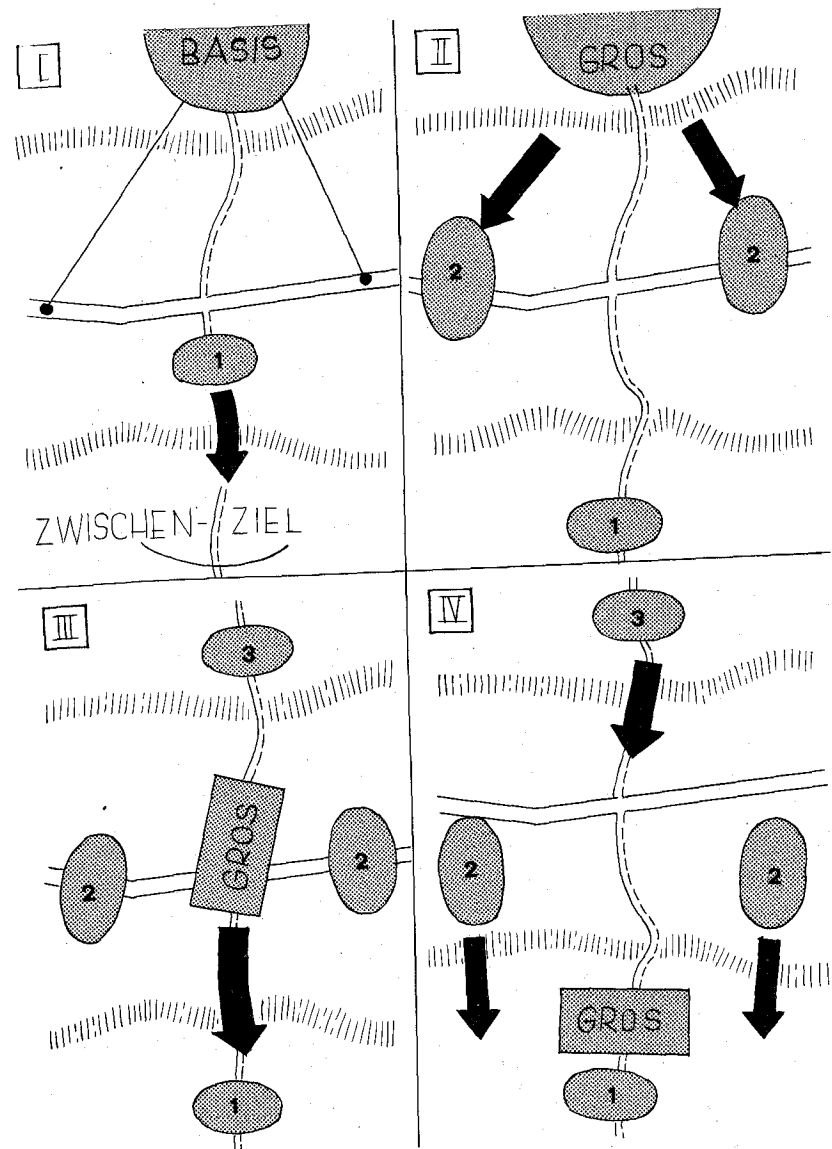


**Spitze:** 1 Füs Kp + 1 Gren Zug.  
**Gros:** Bat Kdt, Stabs Kp, Sch Füs Kp, Verwundete, Rest der dritten Füs Kp.  
**Flankensicherung:** je 1 Füs Zug + 1 PAL Gruppe.  
**Nachhut:** Bat Kdt Stellvertreter, 1 Füs Kp, 1 Pak Zug.



**Spitze:** 1 Füs Zug.  
**Gros:** Kp Kdt, Kdo Zug, Mitr Zug, Verwundete.  
**Flankensicherung:** je 1/2 Füs Zug + 1 PAL Trupp.  
**Nachhut:** Kp Kdt Stellvertreter, 1 Füs Zug, 1 PAL Zug.

- Abmessungen des «wandernden Igels». Angenommene Zusammensetzung:
    - 1 Füsilierbataillon;
    - 1 Haubitzbatterie;
    - 1 Kampfpanzerzug, 1 Panzergrenadierzug, 1 Panzerhaubitze 15,5 cm;
    - 1 rsf Pak Zug (BAT);
    - 1 Grenadierzug;
    - Verwundete, Fahrzeugstaffel.
 Breite 1-1,5 km, Länge 2 km.
  - Der Igel bewegt sich somit in einem Raum von ca. 2-3 km<sup>2</sup>. Diese Massierung kann in Kauf genommen werden, weil:
    1. in der Nacht marschiert wird;
    2. die Verbände nicht Sollbestandesstärke aufweisen, sondern nur noch dem Namen nach Bataillone und Kompagnien bilden;
    3. der «wandernde Igel» sich hinter der feindlichen Frontlinie bewegt und die Lage somit für Flieger unklar und verworren ist;
    4. der «wandernde Igel» kein Atomziel darstellt. Unklare Lage inmitten der Feindverbände. Schlecht lokalisierbares Ziel.
  - Das Gros - nicht kampffähige Teile - marschiert dicht aufgeschlossen, praktisch Fahrzeug an Fahrzeug. Das darf nicht erschrecken. Man befindet sich in einer verzweiferten Situation. «Durchbrechen oder Umkommen» ist die Losung. Lange Kolonnen reissen ab, und Abreissen bedeutet Tod!
  - Die Richtung des Marsches stimmt nicht immer mit der kürzesten Entfernung zur Front unserer Armee überein. Entscheidend für die Wahl des Marschweges sind nicht die Distanz, sondern die Geländebeziehungen. Man bewegt sich von einem kommunikationsarmen Gebiet zum andern.
  - An Hauptachsen den Anschluss an die eigene Front gewinnen zu wollen, ist falsch. Dort ist der Gegner am stärksten. Zudem herrscht in dieser Richtung ununterbrochener Verkehr (z. B. Nach- und Rückschub), so dass die Gefahr des Entdecktwerdens grösser ist.
  - Im Zwischengelände ist die feindliche Frontlinie meist nur kordonartig und entsprechend leicht zu durchbrechen. Eventuell existieren sogar truppenleere Räume. Du musst dich sozusagen durch die «Hintertüre» zur eigenen Armee zurückstellen!
- 
- Vermeide tagsüber Kampf und Bewegung, es sei denn in ausgedehnten Waldgebieten.
  - Die grösste Sorge bereitet das Zusammenhalten des bunt zusammengewürfelten Verbandes. Achte genau auf das Innehalten der Formationen.
  - Organisiere die Versorgung und den Transport der unterwegs neu anfallenden Verwundeten.
  - Unterwegs Verwundeten oder Gefallenen die Munition abnehmen.
  - Unterrichte die Truppe immer wieder über die Lage.
  - Mache immer nur kurze Sprünge von einer Geländekammer zur andern. Beispiele:
    - a) von Wald zu Wald;
    - b) von Hügel zu Hügel;
    - c) Von einem Hügel über einen Wasserlauf zum nächsten Wald usw.
  - Sprungdistanz ca. 1,5-3 km. Pro Nacht sind etwa 2-3 Sprünge möglich, d. h.



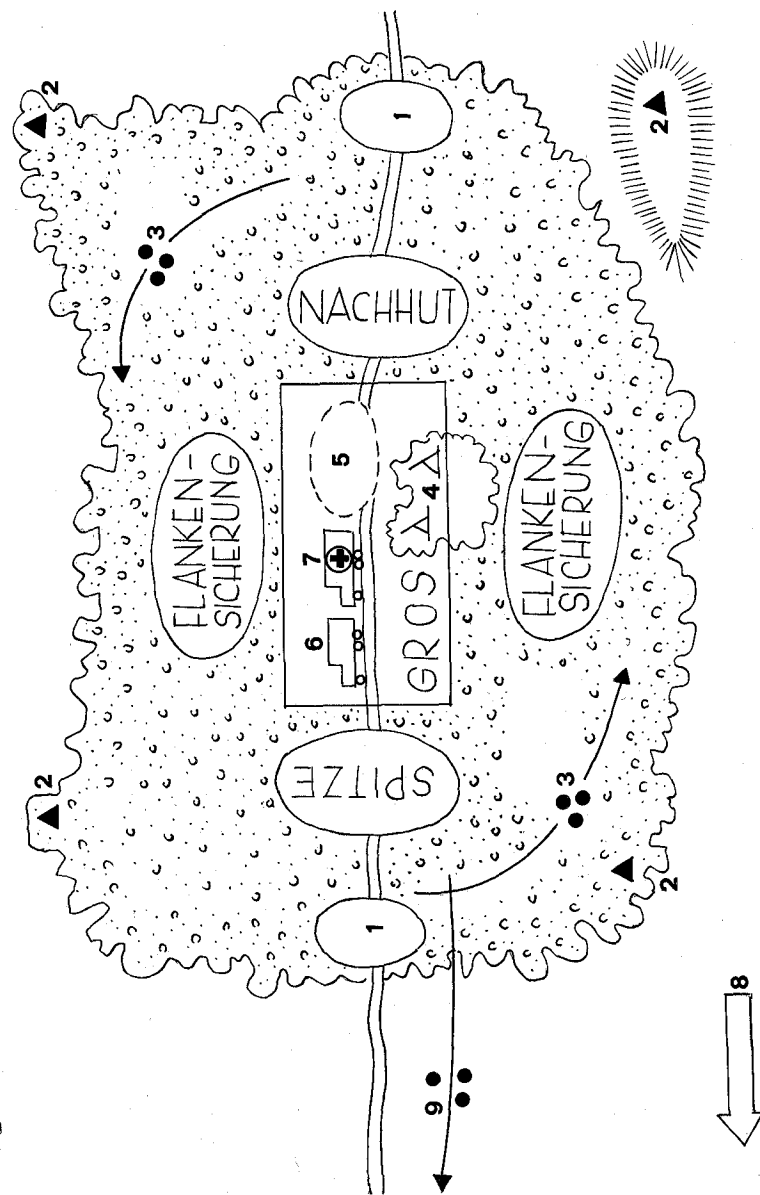
- I:** 1. Phase. Festsetzen auf dem Zwischenziel.  
**II:** 2. Phase. Aufbau des Flankenschutzes.  
**III:** 3. Phase. Geschütztes Nachziehen des schwerfälligen Gros.  
**IV:** 4. Phase. Einziehen der Sicherungen (Flankenschutz und Nachhut).
- 1** Spitze  
**2** Flankensicherung  
**3** Nachhut

total 5–10km Vorwärtskommen. Diese kleine Kilometerleistung darf nicht verwundern. Querfeldeinmarsch, mitzutragende Munition und Verwundete, allgemeine Unsicherheit usw. hindern sehr.

### Das Ausruhen bei Tag

- Ruhe tagsüber in den Wäldern. Vermeide Kampf und Bewegung.
- Du benötigst für das Unterbringen deiner Truppe eine Waldfläche von ca. 1,5–2km<sup>2</sup>.
- Halte den Verband eng zusammen, so wirst du weniger rasch entdeckt.
- Bleibe von den Waldrändern weg.
- Du darfst die noch wenig aneinander gewöhnten Teile (Spitze, Gros, Flankensicherung, Nachhut) nicht auseinanderreißen. Sie werden in gleicher Zusammensetzung ins Abwehrdispositiv eingegliedert.
- Fahrzeuge und Karren bleiben beladen. Saumtiere müssen von ihren Traglasten befreit werden.
- Motorfahrzeuge werden in der voraussichtlichen Abmarschrichtung abgestellt.
- Artilleriegeschütze bleiben angehängt und werden nicht in Stellung gebracht.
- Sicherungen in ca. Gruppenstärke mit panzerbrechenden Waffen (Pak, Raketenrohre, einzelne Panzer) sperren die Waldeingänge. Panzerminen werden auf den in den «Igel» hineinführenden Wegen offen, d.h. getarnt, aber nicht eingegraben, ausgelegt.
- Minenwerfer beziehen an Waldlichtungen, Schneisen und breiten Waldwegen Feuerstellung. Feuer werden auf voraussichtlich wichtige Punkte eingerichtet.
- Beobachtungsposten werden an vorspringenden Waldecken oder – gut getarnt – auf nahe gelegene Anhöhen installiert.
- Die nächste Marschetappe wird rekonosziert.
- Mit den Unterführern die Kampfaktik absprechen, für den Fall, dass der Gegner im Verlauf des Tages den ruhenden «Igel» angreifen sollte.
- Verpflegen, ruhen, retablieren und organisatorische Mängel beheben, die sich im Verlaufe des Nachtmarsches gezeigt haben.
- In nahe gelegenen Bauernhöfen Futter für die Pferde requirieren. Die Futtermittel durch den Landwirt mit zivilem Fahrzeug unauffällig in den Wald bringen lassen.
- Den Wegmarsch schon am Tag vorbereiten, so dass bei Einbruch der Dunkelheit sofort und ohne Zeitverlust abmarschiert werden kann. Die kostbare Dunkelheit muss voll ausgenützt werden. Das ist besonders in den kurzen Sommernächten wichtig.
- Den nächsten Marschweg so ansetzen und das Zwischenziel so wählen, dass der «wandernde Igel» noch vor Tagesanbruch die schützende Deckung (Wald) erreicht.

RUHENDER IGEL



- 1 Sicherungsgruppe
- 2 Beobachtungsposten
- 3 Patrouille
- 4 Minenwerfer
- 5 Artillerie

- 6 Train
- 7 Verwundete
- 8 Voraussichtliche Abmarschrichtung
- 9 Wegrekonoszierungspatrouille für die folgende Marschetappe

## Durchbruch durch die Front

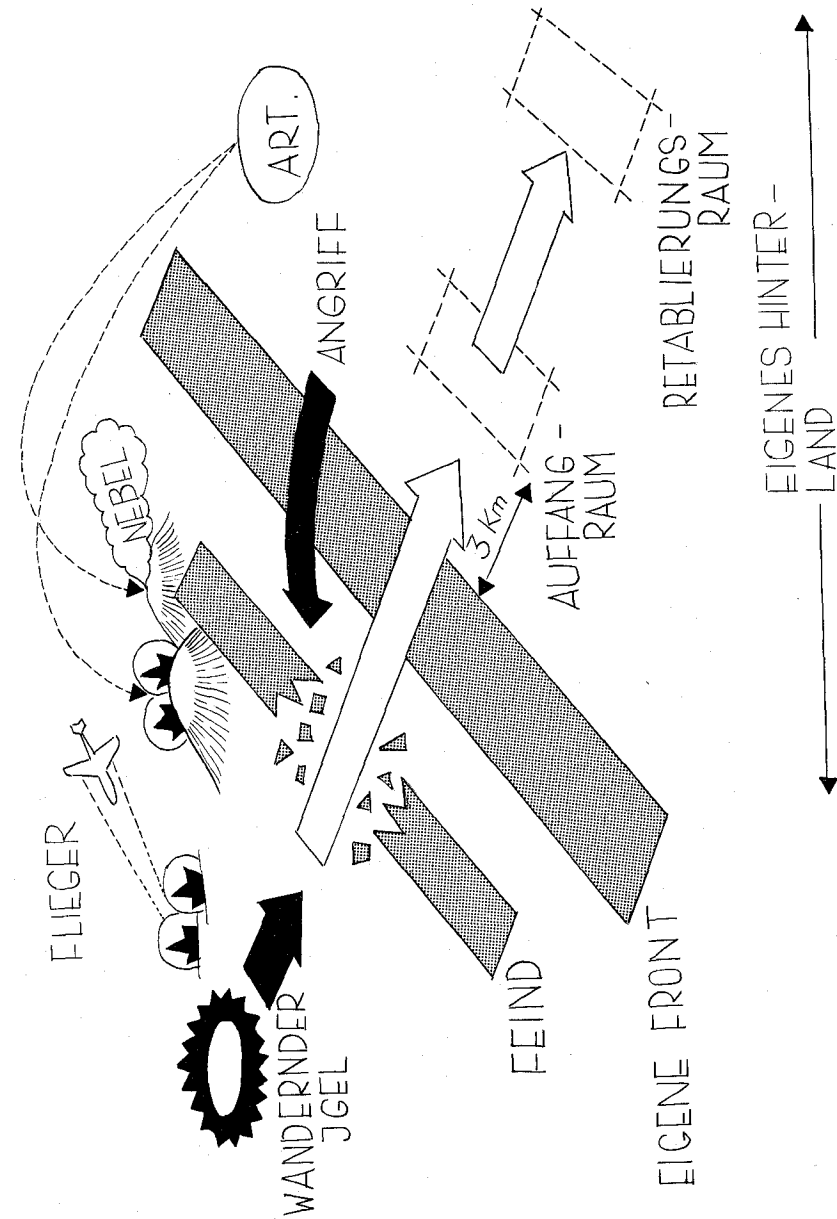
- Wenn möglich schlängelt sich der «wandernde Igel» im Nebengelände zwischen den feindlichen Postierungen durch.
- Notfalls wird angegriffen. Hierbei ist Überraschung entscheidend. Ein gewaltsamer Durchbruch ist nur an Stellen, wo der Gegner ohnehin schwach ist, möglich. In diesem Falle wird nach der taktischen und gefechtstechnischen Regel des «Angriffs» gehandelt.
- Die eigene Armee kann dem «wandernden Igel» wie folgt helfen:
  - Fliegereinsatz, um schon auf grosse Distanz eine Entlastung zu gewähren;
  - Vernebelung feindlicher Beobachtungsstellen;
  - niederhalten feindlicher Postierungen mit Artilleriefeuer;
  - Angriff mit begrenztem Ziel, um die feindliche Frontlinie aufzureissen oder den Gegner wenigstens zu binden.

## Vorbereitungsmassnahmen für die Aufnahme des «wandernden Igels»

- Zusätzliches Sanitätsmaterial und -personal bereitstellen, um die plötzlich anfallende grosse Zahl Verwundeter und Kranker versorgen zu können.
- Reserve an Bekleidung, Bewaffnung und Ausrüstung bereitstellen, da der zurückkommenden Truppe vieles fehlen wird.
- Unterkünfte vorbereiten.
- Warme Verpflegung vorbereiten.

## Durchmarsch und Rückmarsch hinter die eigene Front

- Ohne am «wandernden Igel» etwas zu ändern, wird 3-5 km hinter die eigene Front in einen Auffangraum zurückmarschiert. Erst dort werden folgende Hilfen geleistet:
  - Versorgung der Verwundeten;
  - Verbesserung der Transportmöglichkeit der Verwundeten;
  - Abgabe einer ersten warmen Verpflegung;
  - Verlad der schweren Waffen und Munition.
- Der Aufenthalt im Auffangraum darf nur kurz sein (1-2 Stunden).
- Der Weitermarsch in den Retablierungsraum erfolgt in normaler Marschformation.







Fahrzeugkolonne rechts: Kampfpanzer Typ T-54/55. Fahrzeugkolonne links: vorne Schützenpanzer BRDM, dahinter Raketenwerfer FROG-4 (Raupenfahrgestell). In der Bildmitte ein Helikopter Typ Mi-1/3 beim Übergeben einer Meldung.

# Die Gliederung moderner ausländischer Streitkräfte

(Dargestellt am Beispiel Sowjetrußland)

## EINLEITUNG

Die russischen Landstreitkräfte umfassen rund 170 Grossverbände mit zusammen ca. 1,8 Millionen Mann.

Das russische Heer ist so ausgerüstet und gegliedert, dass es sowohl in einem konventionellen Krieg wie auch in einem Atomkrieg kämpfen kann.

Es bestehen im wesentlichen drei Divisionstypen<sup>1</sup>:

- die motorisierte Schützendivision;
- die Panzerdivision;
- die Luftlandedivision.

Anzahl der einzelnen Divisionen:

- ca. 120 motorisierte Schützendivisionen;
- ca. 40–45 Panzerdivisionen;
- ca. 8 Luftlandedivisionen.

Die motorisierte Schützendivision ist der wichtigste Divisionstyp. Hier wurden in den letzten Jahren die grössten Anstrengungen zur Kampfwertsteigerung unternommen. Hervorstechende Merkmale sind:

- Die Division weist einen starken Panzeranteil auf: auf 9 Infanteriebataillone kommen 7 Panzerbataillone.
- Alle Infanteristen fahren in Schützenpanzern.
- Die Infanteriebataillone sind heute zu 70% mit Transportschützenpanzern und zu 30% mit Kampfschützenpanzern ausgerüstet. Der Anteil der Kampfschützenpanzer dürfte in Zukunft zweifellos steigen.
- Das Gros der Artillerie ist heute noch mit von Lastwagen gezogenen Geschützen ausgerüstet. Der Anteil an Panzerhaubitzen ist gering, dürfte aber in Zukunft steigen.

Die Panzerdivision:

- ist mit rund 330 Kampfpanzern als ausserordentlich panzerstark zu bezeichnen.
- Der Anteil an Infanterie ist gering. Auf 10 Panzerbataillone kommen nur 3 Infanteriebataillone.
- Die Infanteriebataillone sind voll mit Kampfschützenpanzern ausgerüstet.
- Das Gros der Artillerie, d.h. 75% ist mit Panzerhaubitzen ausgerüstet.

Die Divisionen werden in «Armeen»<sup>2</sup> zusammengefasst.

– Wir unterscheiden «Mechanisierte Armeen» und «Panzerarmeen».

– Die mechanisierte Armee besteht in der Regel aus:

- a) Armeetruppen;
- b) 3 motorisierten Schützendivisionen + 1 Panzerdivision.

– Die Panzerarmee besteht in der Regel aus:

- a) Armeetruppen;
- b) 3 Panzerdivisionen + 1 motorisierte Schützendivision.

– Mehrere Armeen bilden eine «Front»<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Vermutlich existieren noch 1–2 Gebirgsdivisionen.

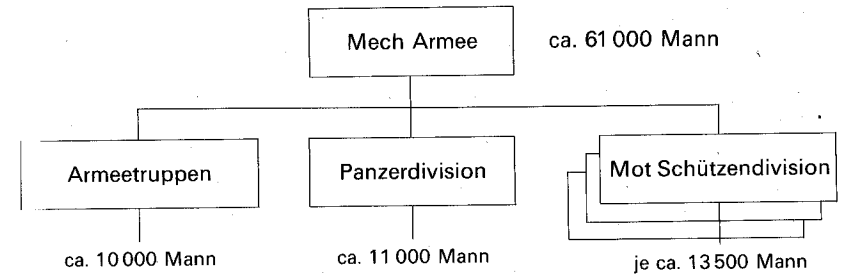
<sup>2</sup> Entspricht unserem Begriff «Armeeekorps».

<sup>3</sup> Im wesentlichen Sprachgebrauch = «Heeresgruppe».

- Die Regimenter und Bataillone der Mot Schützendivision und der Panzerdivision sind standardisiert, d.h. stellen auswechselbare Bausteine dar.
  - Bemerkenswert sind:
    - geringer Personalbestand;
    - hohe Zahl an gepanzerten Rad- und Raupenfahrzeugen. Die russische Armee hat sich restlos der Mechanisierung verschrieben;
    - hohe Feuerkraft;
    - vielgestaltige Führungsgruppen;
    - zahlreiche Verbände, d.h. viele Regimenter, Bataillone und Kompagnien in der Division.
  - Auffallend ist die grosse Zahl von Offizieren. Der Gesamtanteil der Offiziere beträgt in der Division 9%, d.h., jeder 11. Mann ist Offizier. Fast 80% der Offiziere sind Mitglied der kommunistischen Partei.
  - Die Masse der Soldaten wird **für den Kampf** eingesetzt. Der Anteil der Stäbe und Dienste ist sehr klein und schwankt zwischen 5-10%. In westlichen Armeen wird fast das Doppelte gerechnet.
  - Das Bedienungspersonal für schwere Waffen (inklusive Artillerie und Flab) ist sehr niedrig. In westlichen Armeen wird fast das Doppelte gerechnet.
  - Trotz geringer Personalstärke ist die Feuerkraft der Verbände hoch.
- 
- Die Panzer bilden den Kern der russischen Landstreitkräfte. Die Panzerwaffe gilt als wichtigste Waffengattung.
  - Die Panzerwaffe basiert auf zwei Haupttypen:
    - a) dem Aufklärungspanzer PT-76 (schwimmfähig);
    - b) dem Kampfpanzer T-54, T-62, T-72 (tauchfähig).
  - Die Panzer sind bezüglich Formgebung, Geschützkaliber und Fahrbereich gute Konstruktionen.
- 
- Die russische Infanterie ist voll mit Schützenpanzern ausgestattet.
  - Die russischen Schützenpanzer sind heute noch in der Mehrzahl Räderfahrzeuge mit leichter Panzerung.
  - Bei den Schützenpanzern gibt es drei Haupttypen:
    - a) den Aufklärungs-Schützenpanzer BRDM (schwimmfähig);
    - b) den Transportschützenpanzer BTR-60 (schwimmfähig);
    - c) den Kampfschützenpanzer BMP (schwimmfähig).
- 
- Jedes Mot Schützenregiment bildet eine Schützenkompagnie speziell für Helikoptereinsatz aus. Die Kompagnie stellt ihre Schützenpanzer ab und steigt in Helikopter um. Die Helikopter werden aus den Lufttransportmitteln der «Front» zur Verfügung gestellt.
- 
- Atomwaffen und chemische Kampfstoffe sind bereits auf Stufe «Division» eingegliedert.
  - Atomwaffen: Die Panzer- und Mot Schützendivision verfügt über ein Raketenbataillon für das Verschiessen taktischer Atomgeschosse von 1 bis ca. 20 KT.
  - Chemische Kampfstoffe werden von der Artillerie und den Mehrfachraketenwerfern verschossen.

## ERDKAMPFMITTEL

### Die mechanisierte Armee

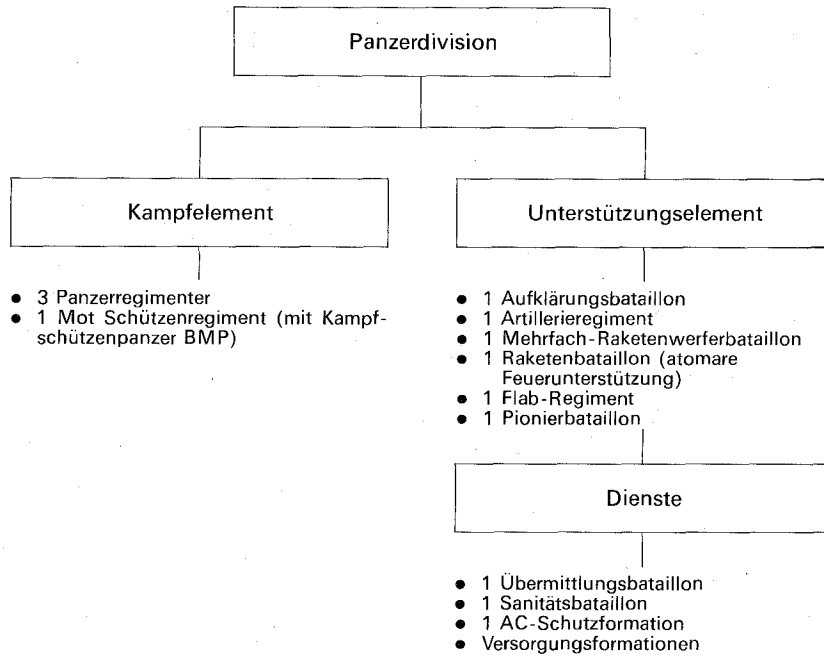


- Leichtfliegerstaffel mit 18 Flugzeugen
  - AC-Bataillon
  - Übermittlungsbataillon
  - Artilleriebrigade
  - Raketenbrigade
  - Geniebrigade
  - Panzer-Flabregiment
- Gliederung der Artilleriebrigade:
    - 2 Kanonenabteilungen, total 36 Rohre 100 mm;
    - 2 Kanonenabteilungen, total 36 Rohre 130 mm (Reichweite 27 km);
    - 1 Abteilung Kanonen/Haubitzen 152 mm, 18 Rohre.
  - Gliederung der Raketenbrigade (atomare Feuerunterstützung): 9 Werfer SCUD.
  - Gliederung der Geniebrigade:
    - 1 Pontonierbataillon mit:
      - 200 Laufmeter Brücke (feste Unterstützung), Nutzlast 60 t;
      - 960 Laufmeter Schwimmbrücke, Nutzlast 60 t;
      - 6 Pontonfähren, Nutzlast 5 t;
      - 6 schwere Motorboote;
    - 1 Amphibienbataillon mit:
      - 5 Schwimm-Jeeps;
      - 50 Amphibienfahrzeuge, Nutzlast je 70 Mann oder 11 t Fracht;
      - 18 Amphibien-Fähren, Nutzlast 50 t;
    - 1 Geniebataillon mit schweren Baumaschinen.
  - Gliederung des Panzer-Flabregiments:
    - 3-5 Batterien Panzer-Flab «Rakete». Je Batterie 1 Radargerät auf Raupenfahrgestell + 4-6 Flab-Panzer «Rakete»;
    - 2 Batterien Flab-Panzer «Kanone» (Vierlinge) als Schutz der Raketenbatterien.

#### Bestand der mechanisierten Armee:

- ca. 61 000 Mann
  - 1 176 Panzer (davon 60 amphibische Aufklärungspanzer)
  - 1 552 Schützenpanzer (davon 450 Kampfschützenpanzer)
  - 130 Flabpanzer «Kanone»
  - 123 Flabpanzer «Rakete»
  - 44 Brückenpanzer
  - 38 Bergepanzer
  - 510 Artilleriegeschütze (davon 132 Panzerhaubitzen)
  - 180 schwere Minenwerfer 12 cm
  - 72 Mehrfach-Raketenwerfer 12,2 cm
  - 25 Raketenwerfer (atomare Feuerunterstützung)
  - 120 Minenräumgeräte (Umrüstung modifizierter Kampfpanzer zu «Minensuchpanzern»).

## Die Panzerdivision



- Panzerregiment: gleiche Gliederung wie in der Mot Schützendivision (siehe Seite 87). Einziger Unterschied: bei den Regimentseinheiten zusätzlich eine Mot Schützenkompanie mit Kampfschützenpanzer BMP.
- Mot Schützenregiment, Aufklärungsbataillon, Mehrfach-Raketenwerferbataillon, Raketenbataillon und Pionierbataillon: gleiche Gliederung wie in der Mot Schützendivision.
- Artillerieregiment:
  - 1 Panzer-Haubitzabteilung à 18 Rohre 152 mm;
  - 2 Panzer-Haubitzabteilungen à je 18 Rohre 122 mm;
  - 1 Kanonenabteilung à 18 Rohre 100 mm.
- Flab-Regiment:
  - 1 Panzer-Flababteilung à 18 Flab-Panzer «Kanone»;
  - 1 Flab-Raketenbataillon à 16 Flab-Panzer «Rakete».

### Bestand der Panzerdivision:

- 11 000 Mann
- 333 Panzer (davon 15 amphibische Aufklärungspanzer)
- 250 Schützenpanzer (davon 141 Kampfschützenpanzer)
- 34 Flab-Panzer «Kanone» (davon 18 Zwillinge, Rest Vierlinge)
- 32 Flab-Panzer «Rakete»
- 11 Bergepanzer
- 14 Brückenpanzer
- 78 Artilleriegeschütze (davon 60 Panzerhaubitzen)
- 18 schwere Minenwerfer 12 cm
- 18 Mehrfach-Raketenwerfer 12,2 cm
- 4 Raketenwerfer (atomare Feuerunterstützung)
- 30 Minenräumgeräte (Umrüstung modifizierter Kampfpanzer zu «Minenräumpanzern»).

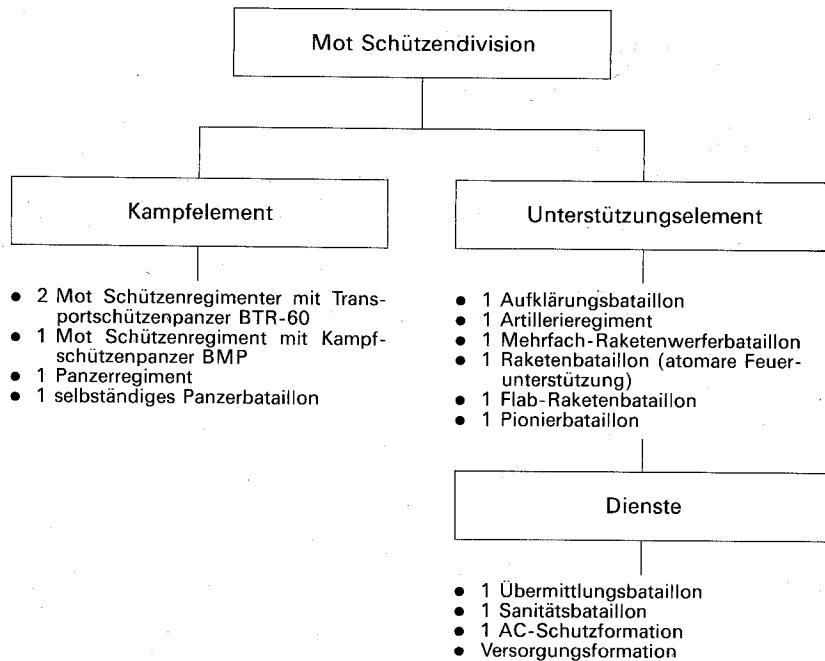


Kampfpanzer T-62 ▲

- Kampfschützenpanzer BMP, daneben abgesehen vorgehende Schützen. Beachte:
- Der Mann im Vordergrund mit Sturmgewehr Kalaschnikow AK-47.
  - Der Mann direkt neben dem Schützenpanzer trägt eine Panzerfaust RPG-2. ▼



## Die motorisierte Schützendivision



- Gewisse Divisionen verfügen zusätzlich über ein sogenanntes «Sturmregiment». Gliederung ähnlich wie Mot Schützenregiment BMP. Ca. 40 Kampfpanzer und 100 Kampfschützenpanzer.
- Gliederung des selbständigen Panzerbataillons: 45 Kampfpanzer.
- Gliederung des Aufklärungsbataillons:
  - Stabskompagnie: 5 Schützenpanzer sowie Lastwagen;
  - Panzerkompagnie: 9 Amphibienpanzer PT-76;
  - Aufklärungskompagnie: 12 Schützenpanzer;
  - Motorradfahrer-kompagnie: 30 Motorräder mit Seitenwagen.
- Gliederung des Artillerieregiments:
  - 1 Panzerhaubitze-Abteilung à 18 Rohre 152 mm; 1 Stabs-Batterie + 3 Geschützbatterien. Gliederung der Geschützbatterie:
    - a) Feuerleitzug à 1 Feuerleitpanzer und 1 Beobachtungspanzer;
    - b) 2 Geschützzüge à je 3 Panzerhaubitzen;
  - 2 Kanonen/Haubitzabteilungen à je 18 Rohre 122 mm. Geschütze von Lastwagen gezogen;
  - 1 Kanonenabteilung à 18 Rohre 100 mm. Geschütze von Lastwagen gezogen. Können wahlweise zur Panzerabwehr oder artilleristisch eingesetzt werden.
- Gliederung der Mehrfach-Raketenwerferbataillon: 3 Batterien à je 6 Werfer Typ BM-21, 40rohrig, Kaliber 122 mm.

Pionierbataillon:

### 1 Stabskompagnie

Bestand ca. 50 Mann, 4 Schützenpanzer, 5 Lastwagen;

- Stab;
- Kommandozug;
- Aufklärungszug;
- Tauchschwimmerzug (Froschmänner).

### 2 Mehrzweck-Pionierkompagnien

Bestand ca. 80 Mann, 4 Schützenpanzer, 10 Lastwagen;

- Minenlegezug: 6 Minenlegeanhänger für das rasche, mechanische Verlegen von Panzerminen. Zugmittel der Anhänger: wahlweise Schützenpanzer oder Lastwagen;
- Mehrzweck-Pionierzug<sup>1</sup>;
- Strassenbau-Pionierzug;
- Hindernis-Pionierzug;
- Tarnungs-Pionierzug;
- Geräte-Pionierzug mit:
  - a) 10 schweren Baumaschinen<sup>2</sup>;
  - b) 3 Pionier-Zugmaschinen. Eine Art «Entspannungspanzer» mit Kran, Räumschild und Seilwinde, Gewicht ca. 38 t;
  - c) 3 Minenräumergeräte<sup>3</sup>.

### 1 Übersetz-Kompagnie

Bestand ca. 90 Mann;

- 4 Schwimm-Jeeps;
- 10 Sturmboote;
- 15 Amphibien-Raupenfahrzeuge. Gewicht 18 t, 3 Mann Besatzung, Nutzlast 70 Mann oder 11 t Fracht;
- 8 einachsige Rad-Anhänger, schwimmfähig. Nutzlast ca. 5 t. Werden beim Übersetzen durch Amphibienfahrzeuge geschleppt;
- 2 schwere Amphibienfähren, Nutzlast je 50 t.

### 1 Pontonier-Kompagnie

Bestand ca. 100 Mann, 60 Lastwagen;

- Baumaterial für 120 m Brückenlänge (Schwimmbrücke, Nutzlast 60 t);
- 6 schwere Motorboote zum Einbau der Brückenelemente.

### 1 Brückenlege-Kompagnie

- 4 Brückenlegepanzer;
- Baumaterial für 80 m Brückenlänge (Fahrzeugbrücke mit fester Unterstützung, Nutzlast 60 t).

<sup>1</sup> Ausrüstung der «Mehrzweck-Pioniere»: Sturmgewehre, Handgranaten, Flammenwerfer, Panzerfäuste, Sprengstoff und Minen.

<sup>2</sup> Schwere Baumaschinen:

1 «Grabenzieher» für das mechanische Erstellen von Panzergräben. Gewicht 28 t, Arbeitsleistung ca. 300 m<sup>3</sup> pro Stunde. Erstellt Gräben von 3,5 m Breite und 3,5 m Tiefe.

1 «Grabenzieher» für das mechanische Erstellen von Schützengräben. Gewicht 25 t, Arbeitsleistung ca. 350 m<sup>3</sup> pro Stunde. Erstellt Gräben von 1,1 m Breite und 1,5 m Tiefe.

7 Räummaschinen (Bulldozer, Bagger), Gewicht 13–28 t.

<sup>3</sup> Zur Montage an 3 modifizierten Kampfpanzern (diese verfügen über die nötigen zusätzlichen hydraulischen Vorrichtungen).

- Gliederung des Raketenbataillons (FROG):
  - 4 Abschussdetachemente;
  - Gliederung des Detachements:
    - a) 1 Abschussfahrzeug mit Startrampe und aufgesetzter Rakete;
    - b) 1 Munitionsfahrzeug mit drei weiteren Raketen;
    - c) 1 Feuerleitfahrzeug (Lastwagen) mit Meteo-Anhänger;
    - d) 1 Kranlastwagen.
- Gliederung des Flab-Raketenbataillons:
  - Stabsbatterie;
  - 3 Flab-Batterien mit je 1 Radargerät auf Raupenfahrgestell und 4 Flab-Panzern (Rakete);
  - 1 Flab-Batterie mit 6 Flab-Panzern «Kanone» (Nahschutz der Raketen).

#### Bestand der motorisierten Schützendivision:

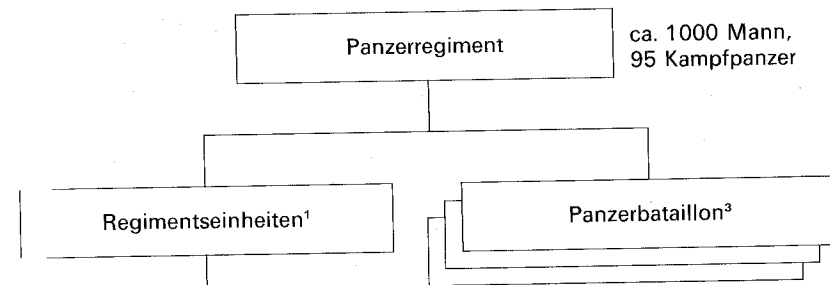
- 13 500 Mann
- 281 Panzer (davon 15 amphibische Aufklärungspanzer)
  - 434 Schützenpanzer (davon 103 Kampfschützenpanzer)
  - 44 Flabpanzer (50% Kanonen, 50% Raketen)
  - 10 Brückenpanzer
  - 9 Bergepanzer
  - 114 Artilleriegeschütze (davon 24 Panzerhaubitzen)
  - 54 schwere Minenwerfer 12 cm
  - 18 Mehrfach-Raketenwerfer 12,2 cm
  - 4 Raketenwerfer (atomare Feuerunterstützung)
  - 81 Abschuss-Stellen für Panzerabwehrlenk Waffen (ohne Kampfschützenpanzer BMP)
  - 30 Minenräumgeräte (Umrüstung modifizierter Kampfpanzer zu «Minenräumpanzern»).

Transport-Schützenpanzer ▼  
BTR-60

Kampfpanzer T-54/55 mit  
aufgesessenen Schützen ▶



## Das Panzerregiment (Mot Schützendivision)



- Aufklärungskompanie
- Panzer-Flabkompanie
- Pionierkompanie<sup>2</sup>
- AC-Abwehrkompanie
- Transportkompanie

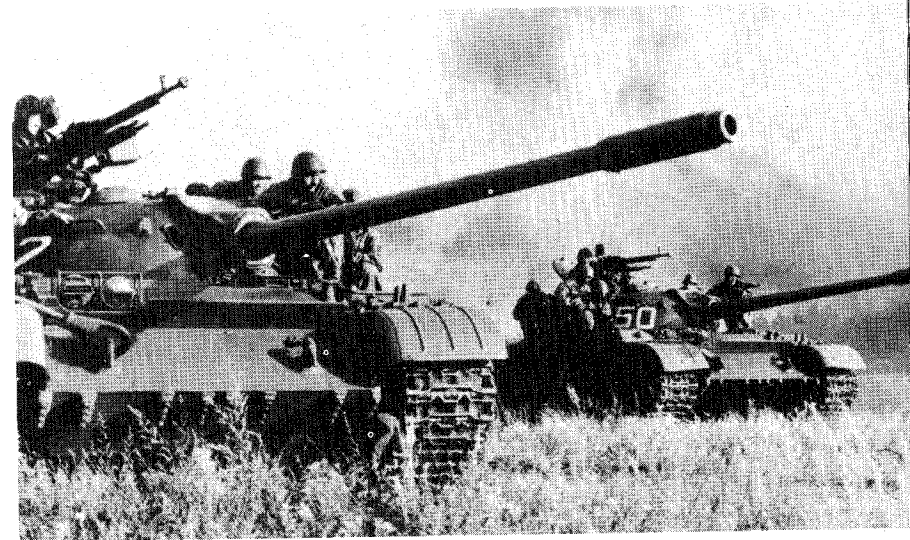
<sup>1</sup> Wo Detailangaben fehlen, gilt gleiche Zusammensetzung wie bei den Kompagnien des Mot Schützenregiments (BTR 60).

<sup>2</sup> Die Pionierkompanie verfügt unter anderem über:

- a) 3 Brückenpanzer;
- b) Bauteile zur Erstellung einer 40 m langen Brücke mit fester Unterstüzung, Tragkraft 60 t.

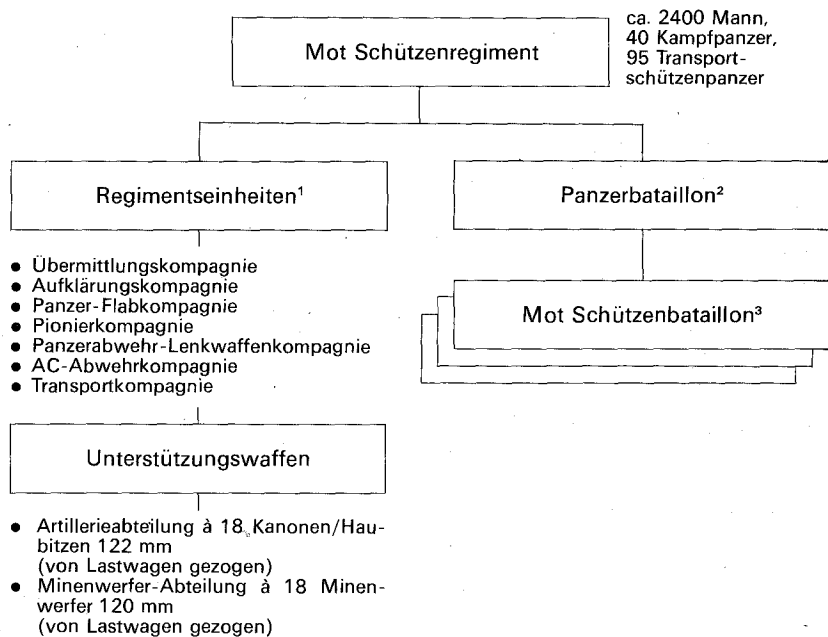
<sup>3</sup> Gliederung des Panzerbataillons:

- a) Bataillonsstab: 1 Kampfpanzer, 1 Schützenpanzer;
- b) Stabskompanie: Lastwagen, Zisternenlastwagen, Motorräder, 1 Bergepanzer, 3 Räumschilder (Dozerblätter); zur fallweisen Zuteilung an die Panzerkompagnien.
- c) 3 Panzerkompagnien à je 10 Kampfpanzer (1 Kommandopanzer + 3 Panzerzüge à je 3 Kampfpanzer).



## Das motorisierte Schützenregiment

(Transportschützenpanzer BTR 60)



Die Gliederung der Regimentseinheiten:

- Übermittlungskompanie: 5 Schützenpanzer.
- Aufklärungskompanie
  - Kommandozug: 2 Schützenpanzer BRDM. Eventuell Gefechtsfeldüberwachungsradar;
  - Aufklärungszug: 6 Schützenpanzer BRDM + 4 Kampfschützenpanzer BMP;
  - Motorradfahrerzug: 10 Motorräder mit Seitenwagen;
  - Panzerzug: 3 Amphibienpanzer PT-76.
- Panzer-Flabkompanie
  - 4 Flab-Panzer «Kanonen» (23 mm, Vierling);
  - 4 Flab-Panzer «Raketen».
- Pionierkompanie: ca. 60 Mann
  - 6 Transportschützenpanzer, 1 Brückenpanzer, ca. 10 Lastwagen;
  - 6 Minenräumgeräte;

<sup>1</sup> Detaillierte Angaben über die Zusammensetzung der Regimentseinheiten siehe folgende Seite.

<sup>2</sup> Ca. 220 Mann. Gliederung:

- Stab und Stabskompanie: 3 Schützenpanzer, 1 Entpannungspanzer;
- 4 Panzerkompanien à je 10 Kampfpanzer (1 Kommandopanzer + 3 Panzerzüge à 3 Kampfpanzer).

<sup>3</sup> Ca. 400 Mann. Gliederung:

- Stab und Stabskompanie;
- 3 Mot Schützenkompanien à je 10 Transportschützenpanzer.



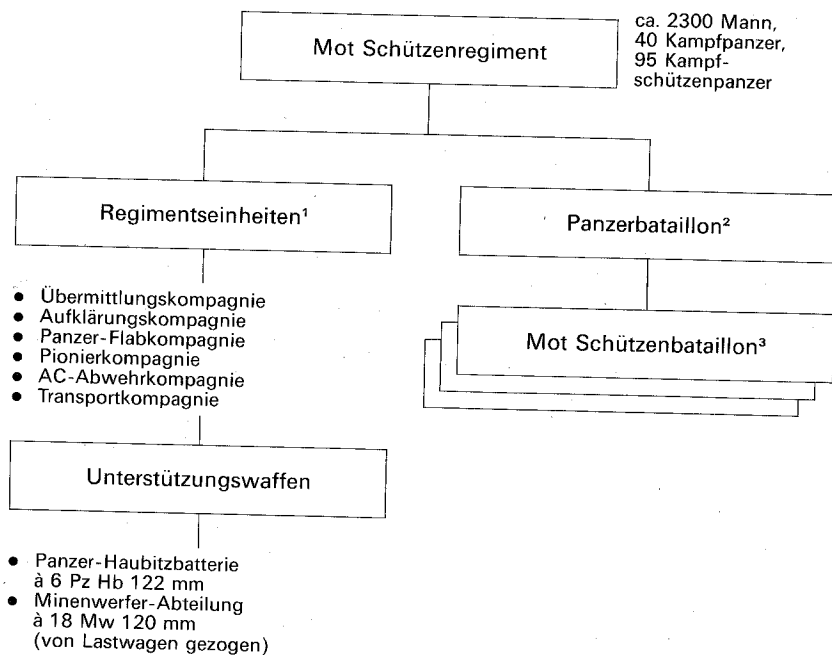
Transport-Schützenpanzer BTR-60. Beachte:

- Auf dem Schützenpanzer: Bord-Maschinengewehr 7,62 mm «Gorjunow» M-49.
- Drei Schützen, die mit Sturmgewehr Kalaschnikow AK-47 über die Bordwand feuern.
- Im Graben rechts vom Schützenpanzer ein abgesessener Schützentrupp.

- 3 Minenlege-Anhänger (für mechanisches Minenverlegen);
- 1 Grabenzieh-Maschine (für das mechanische Ausheben von Schützen- und Panzergräben);
- 1 Bulldozer;
- Sprengmittel: 200 «Glieder» à je 3 m Länge zu gestreckter Ladung für Minenräumen. 1 t Sprengmittel zur Beseitigung von Hindernissen. Eine kleine Zahl von Panzerminen.
- Panzerabwehr-Lenkstoffkompanie: 27 Abschussanlagen für PAL (Abschuss ab Boden).
- AC-Abwehrkompanie
  - Kommandozug: 2 Schützenpanzer BRDM;
  - Aufklärungszug: 3 Schützenpanzer BRDM;
  - Dekontaminationszug: 4 Transportschützenpanzer sowie Lastwagen mit Sprüh- und Reinigungsgerät.
- Transportkompanie: eine Lastwagenkolonne mit ca. 300 t Transportraum.

## Das motorisierte Schützenregiment

(Kampfschützenpanzer BMP)

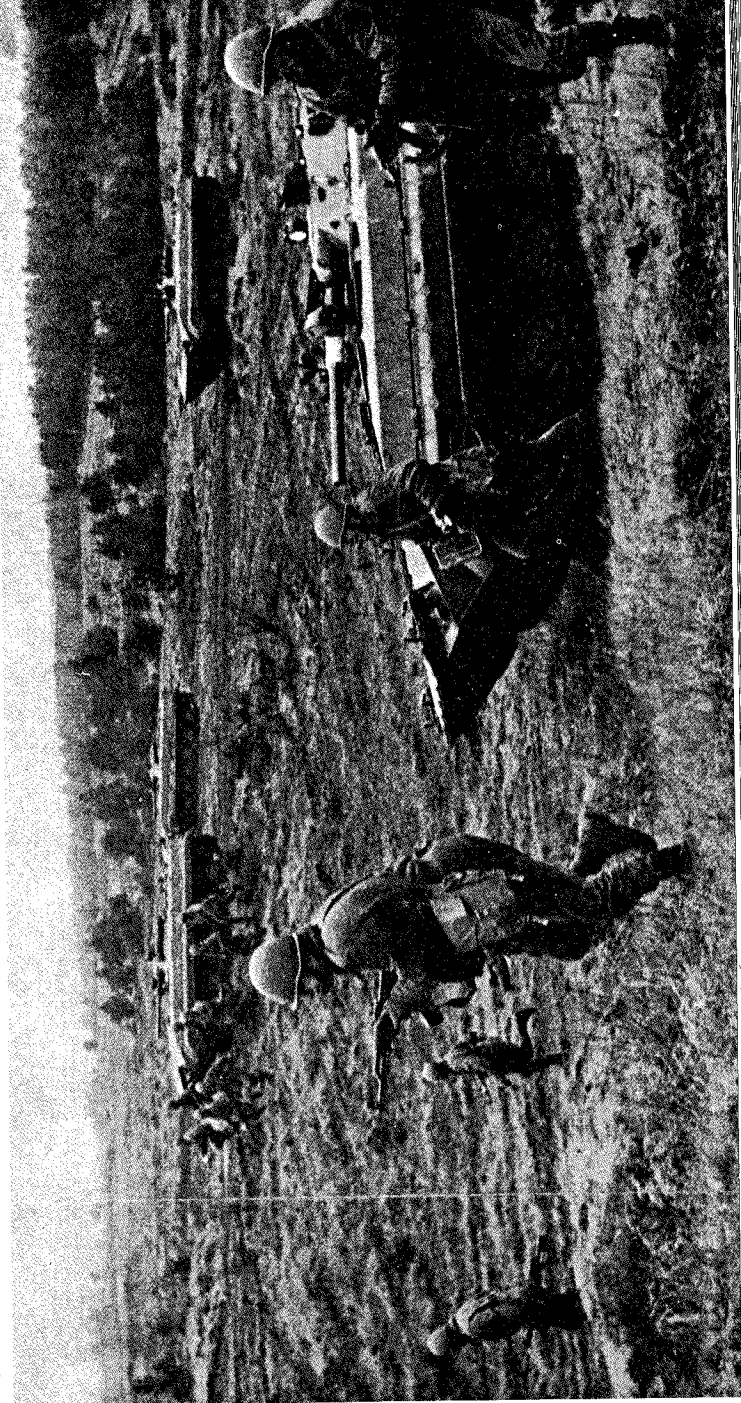


<sup>1</sup> Wo Detailangaben fehlen, gilt gleiche Zusammensetzung wie bei den Kompanien des Mot Schützenregiments (BTR 60).

<sup>2</sup> 4 Panzerkompanien à je 10 Kampfpanzer. Gliederung der Panzerkompanie:  
 • 1 Kampfpanzer für den Kompaniekommandanten;  
 • 3 Panzerzüge à je 3 Kampfpanzer.

<sup>3</sup> Im Bataillon 31 Kampfschützenpanzer.

Kampfschützenpanzer BMP mit abgesehenen Schützen. Einige Details zum BMP: Flacher, runder Einmann-Drehturm mit 1 Kanone 73 mm, 1 Mg 7,62 mm und 1 Abschuss- und Lenkeinrichtung für PAL. Der Richtsichtzylinder ist zugleich Lenkschütze der PAL. Das Nachladen der PAL geschieht durch eine über der Geschützblende befindliche Klappe auf die Abschrumppe über dem Geschützrohr. Im Turmdach ist ein Einheits-Zielfernrohr für alle Turmvarianten angebracht. Jeder verfügt über einen Die mitgeführten acht Schützen sitzen im Transportraum hinter dem Turm sehr eng, aber ergonomisch komfortabel. Die linke zusätzlich über Rundlicht-Winkelspiegel im Dach und eine gasdichte Schiessluke für Sturmgewehr oder leichtes Maschinengewehr. Im Heck befinden sich zwei grosse Türen zum raschen Ein- und Aussteigen. Jede Tür verfügt über einen Winkelspiegel, die linke zusätzlich über eine Schiessluke. Im Zwischenraum der Türwände sind zwei 150-Liter-Freibstoffsäcke eingebaut.



## Das motorisierte Schützenbataillon

### Allgemeines:

- Die Mot Schützen sind praktisch ein Bestandteil der Panzertruppe. Ihre gepanzerten Fahrzeuge (BTR-60, BMP) befähigen sie, eng mit den Kampfpanzern zusammenzuwirken.
- Das Mot Schützenbataillon ist geschaffen für den Kampf **in der Bewegung im offenen, panzergünstigen Gelände**.
- Von Kampfpanzern unterstützt, entwickelt es eine enorme Stosskraft. Ohne Panzerunterstützung und von seinen Schützenpanzern getrennt, **ist es nur beschränkt verwendbar**.
- Nur soweit Lage und Gelände es erfordern, kämpfen die Schützen abgesessen.
- Auch im vorübergehend abgesessenen Kampf bleiben sie von der Waffenunterstützung und Versorgung durch ihre Schützenpanzer abhängig.
- In folgenden Lagen sind die Mot Schützen gezwungen, ihre Fahrzeuge zu verlassen<sup>1</sup>:
  - Angriff auf permanente Befestigungen;
  - Angriff auf einen hinter Minenfeldern und in Feldbefestigungen eingerichteten Verteidiger;
  - Angriff über einen verteidigten Flusslauf;
  - Kampf um permanente Sprengobjekte;
  - Ortskampf;
  - Waldkampf;
  - Kampf im Gebirge.

### Die Mot Schützenkompanie:

- Jeder Infanterist fährt in einem Schützenpanzer. Dadurch erhält die Kompanie **im offenen, panzergünstigen Gelände** grosse Stosskraft.
- Der Mannschaftsbestand der Kompanie ist **gering**. Dadurch ist die Kompanie für den Kampf im unübersichtlichen Gelände (Wald, Ortschaft, Gebirge) wenig geeignet, denn dort benötigt man viele Leute<sup>2</sup>.
- In der Schützengruppe wird neben dem Sturmgewehr noch ein leichtes Maschinengewehr (Lmg) mitgeführt.
- Die Ausstattung mit Maschinengewehren (Mg) ist gering:
  - in der BTR-60-Kompanie: 2 Mg;
  - in der BMP-Kompanie: keine Mg.

Das spielt keine Rolle, solange die Besatzungen der Schützenpanzer die ausgestiegenen und zu Fuss kämpfenden Schützen mit den Bordmaschinengewehren unterstützen<sup>3</sup>. Wenn aber die Schützenpanzer zurückgelassen werden müssen (Wald, Ortschaft, Gebirge), fällt der Mangel an Mg rasch ins Gewicht.

<sup>1</sup> Unter schweizerischen Verhältnissen also fast immer abgesessen.

<sup>2</sup> • Absatzstärke des Schützenzuges (BTR-60):  
1 Of, 3 Uof, 18 Std. Total 22 Mann, 3 Lmg, 3 Panzerfäuste;

• Absatzstärke der Schützenkompanie (BTR-60) ohne Kompanietruppe:  
3 Of, 10 Uof, 62 Std. Total 75 Mann, 2 Mg, 9 Lmg, 9 Panzerfäuste;

• Absatzstärke des Schützenzuges (BMP):

1 Of, 3 Uof, 24 Std. Total 28 Mann, 3 Lmg, 3 Panzerfäuste;

• Absatzstärke der Schützenkompanie (BMP) ohne Kompanietrupp:  
3 Of, 9 Uof, 72 Std. Total 84 Mann, 9 Lmg, 9 Panzerfäuste.

<sup>3</sup> Feuerunterstützung der abgesessenen Schützen durch ihre Kampffahrzeuge:

• BTR-60-Kompanie (8 Schützenpanzer): 8 Bord-Mg 7,62 mm oder 12,7 mm;

• BMP-Kompanie (10 Schützenpanzer): 10 Bord-Mg 7,62 mm.

Die Ausstattung mit Panzerabwehrwaffen ist gering: nur 1 Panzerfaust in der Gruppe. Grund: Die Schützen kämpfen **immer mit Kampfpanzern** zusammen und verfügen somit über Kanonenfeuer<sup>1</sup>.

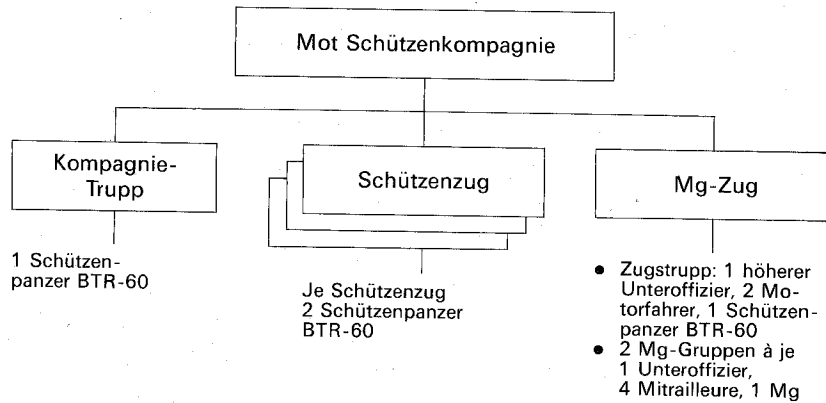
<sup>1</sup> In der BMP-Kompanie kommt folgende Panzerabwehrunterstützung dazu:  
10 Kanonen 73 mm, 10 Panzerabwehrlenk Waffen.



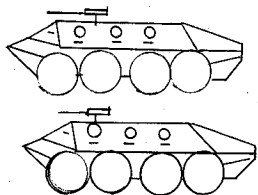
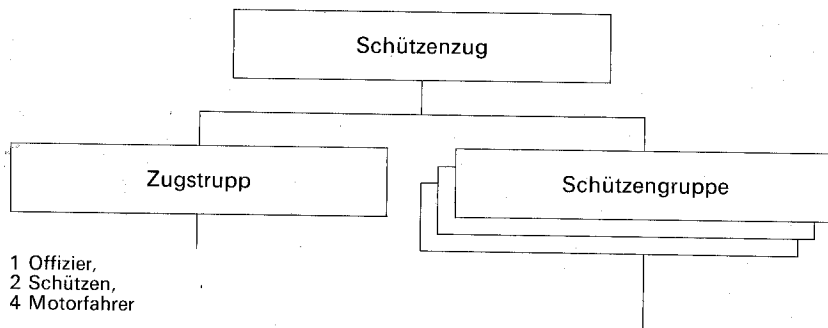
Schützenpanzer BTR-60. Mot Schützen beim Absitzen.



Gliederung der motorisierten Schützenkompanie  
(Transportschützenpanzer BTR-60)



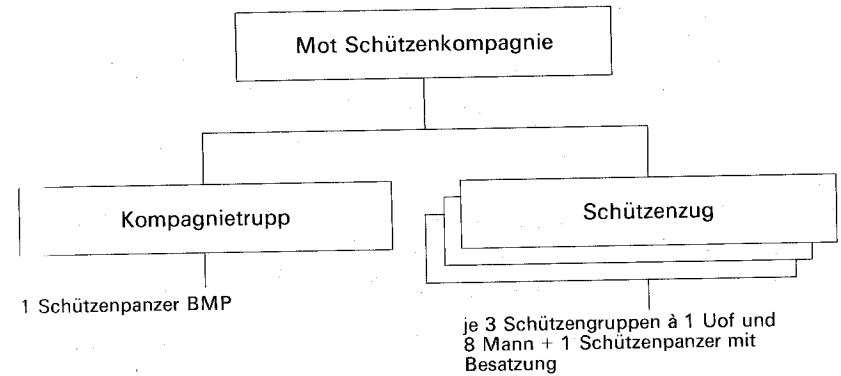
Gliederung des motorisierten Schützenzuges  
(Transportschützenpanzer BTR-60)



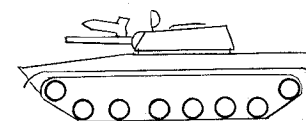
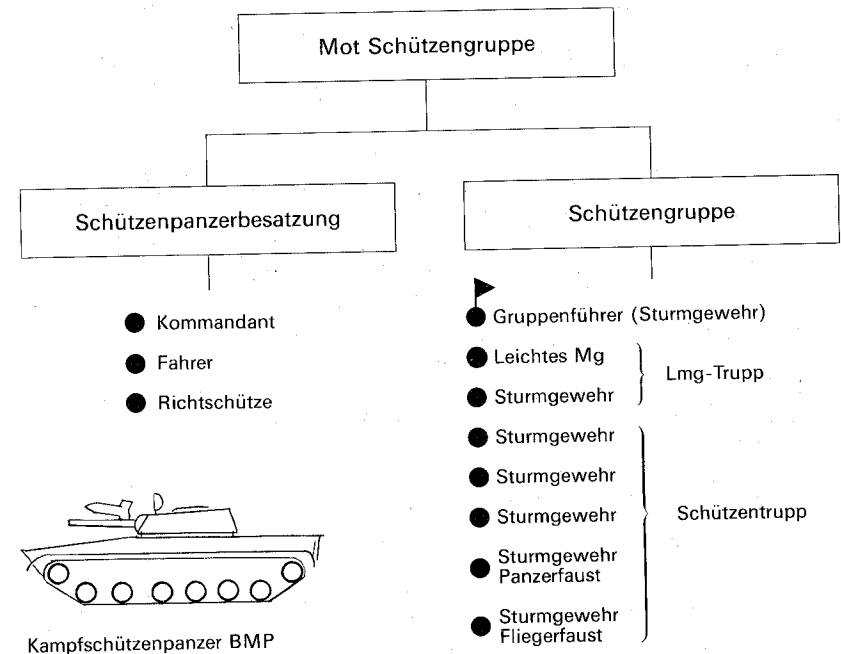
Transportschützenpanzer BTR-60

- Gruppenführer (Sturmgewehr)
  - Leichtes Mg
  - Sturmgewehr
  - Sturmgewehr
  - Sturmgewehr
  - Sturmgewehr Panzerfaust
  - Sturmgewehr Fliegerfaust
- } Lmg-Trupp
- } Schützentrupp

Gliederung der motorisierten Schützenkompanie  
(Kampfschützenpanzer BMP)



Gliederung der motorisierten Schützengruppe  
(Kampfschützenpanzer BMP)



Kampfschützenpanzer BMP

## Aufklärungsverbände

- Das Aufklärungsbataillon ist das Aufklärungsmittel der Panzer- oder Mot Schützendivision.
- Die selbständige Aufklärungskompanie ist das Aufklärungsmittel des Panzer- oder Mot Schützenregiments.
- Taktische Verwendung der Aufklärungsverbände:
  - a) primär zur Aufklärung;
  - b) sekundär für Sicherungsaufträge, Deckungsaufträge, Flankenschutzaufgaben, Einsatz als Vorausabteilung, zur Verfolgung usw.
- Das Aufklärungsbataillon klärt in der Regel auf 3-4 Achsen, die selbständige Aufklärungskompanie auf 1-2 Achsen auf.
- Pro Achse wird ein aus Amphibienpanzern, Schützenpanzern und Motorradfahrern gebildetes Aufklärungsdetachement eingesetzt. Dieses weist Zugs- bis Kompagniestärke auf.
- Das Aufklärungsdetachement gliedert sich seinerseits in mehrere «Panzerspähtrupps».
- Typische Zusammensetzung eines Panzerspähtrupps: 1 Amphibienpanzer, 1-2 Schützenpanzer, 2-3 Motorräder.



Motorrad überbringt eine Aufklärungsmeldung zum Kommando-Schützenpanzer (BRDM) des Zug- oder Kompagnieführers.



Motorradfahrer überbringen dem Kommandanten eines Amphibienpanzers (PT-76) eine Meldung.



Motorrad mit Seitenwagen, Besatzung 2-3 Mann. Im Seitenwagen ein leichtes Maschinengewehr 7,62 mm «Degtjarew RPD». Beachte: Metallstütze für das Lmg; Ermöglicht Streufeuer während der Fahrt oder im kurzen Schiesshalt. Tenue: Das Gros der Division trägt «Feldanzug» (Tuchbekleidung), die Aufklärungseinheiten tragen den gefleckten Tarnanzug.



Schützenpanzer BRDM einer Aufklärungseinheit. Heraustrreten aus dem Waldrand, Beobachtungshalt

## Artillerie

- Wir unterscheiden in der Panzer- und in der Mot Schützendivision:
  - gezogene Artillerie (Zugmittel Lastwagen oder Raupenschlepper);
  - Panzerartillerie.
- Die gezogene Artillerie umfasst:
  - Kanonen Kaliber 10 cm;
  - Kanonen/Haubitzen Kaliber 122 mm und 152 mm.
- Die Panzerartillerie umfasst Panzerhaubitzen Kaliber 122 mm und 152 mm.

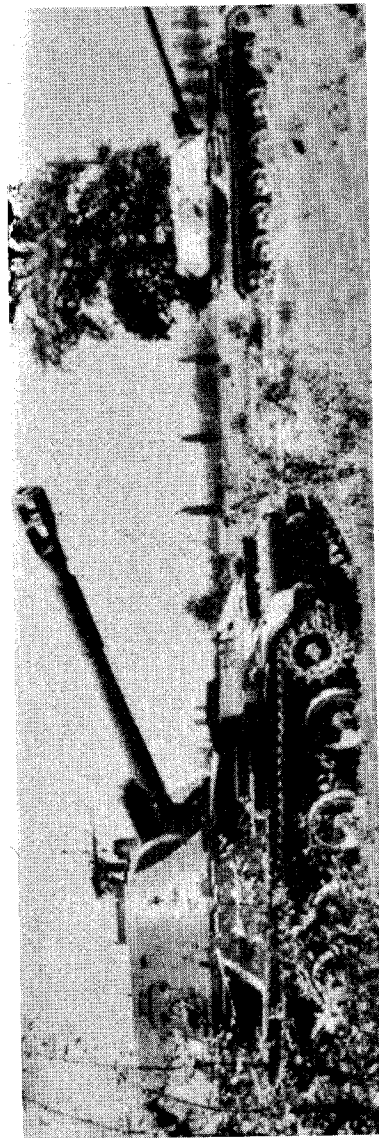


Feuerleitpanzer. Merkmale: hoher kastenartiger Kampfraum von durchgehend gleicher Höhe. Auf der hinteren Hälfte des Kampfraumes ein flacher, kreisrunder Turm mit einem 12,7-mm-Flab-Mg auf offenem Drehzapfen. Das Fahrzeug ist schwimmfähig.

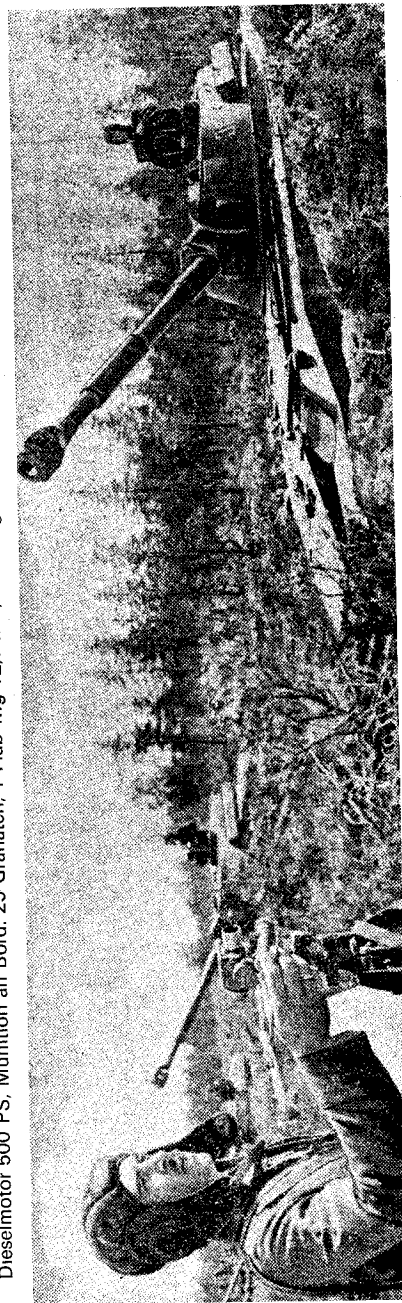


Beobachtungspanzer. Ein Artillerie-Schiesskommandantentrupp in einem Schützenpanzer BRDM am Beobachtungsgerät

Ingegrabene Panzerhaubitzen. Genie-Bulldozer oder Panzer mit Dozerblatt können Erdschnitte von 1,5 m Tiefe herstellen, in welche die Panzerhaubitzen unrollen.



Panzerhaubitze 122 mm: Reichweite 15 km, Gewicht ca. 20 t, Besatzung 4-5 Mann, Fahrgeschwindigkeit max. 50 km/h, Munition an Bord: 40 Granaten, Fahrzeug schwimmfähig.  
Panzerhaubitze 152 mm: Reichweite 17 km, Gewicht ca. 25 t, Besatzung 5 Mann, Fahrgeschwindigkeit max. 40 km/h, Dieselmotor 500 PS, Munition an Bord: 25 Granaten, 1 Flab-Mg 12,7 mm, Fahrzeug schwimmfähig.





100-mm-Kanone, Gewicht 1,7 t, Reichweite maximal 14 km, V0 900–1200 m/Sek, Geschoss-  
gewicht ca. 11 kg, Feuergeschwindigkeit 6 Schuss/Min, Zugmittel Lastwagen 4,5 t (6×6).  
Zuteilung: 1 Abteilung à 18 Rohre im Artillerieregiment der Panzer- und Mot Schützendivision.

Die Kanone wird als «Mehrzweckgeschütz» verwendet:

- zum allgemeinen Feuerkampf auf grosse Distanz aus verdeckter Stellung;
- zum Direktbeschuss von Punktzielen auf Distanz von 500–1000 m aus offener Stellung (siehe unser Bild);
- zur Panzerabwehr auf Distanz bis 1000 m.



Bildlegende zu Bild Seite 101

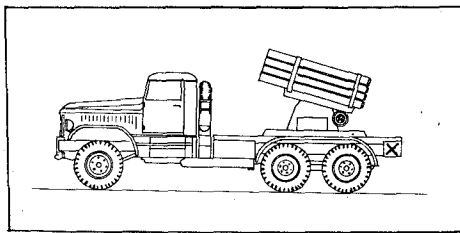
122-mm-Kanonen/Haubitze, Gewicht 5 t, Rundum-Lafette (Richtbereich 360°), VO 690 m/Sek, Feuergeschwindigkeit 6 Schuss/Min, Geschossgewicht 25,5 kg, Reichweite maximal 17 km, Bedienung 1 Uof + 6 Kanoniere, Zugmittel Lastwagen 4,5 t (6x6). Pro Geschütz wird ein spezieller Munitionslastwagen mitgeführt (170 Schuss).

Zuteilung:

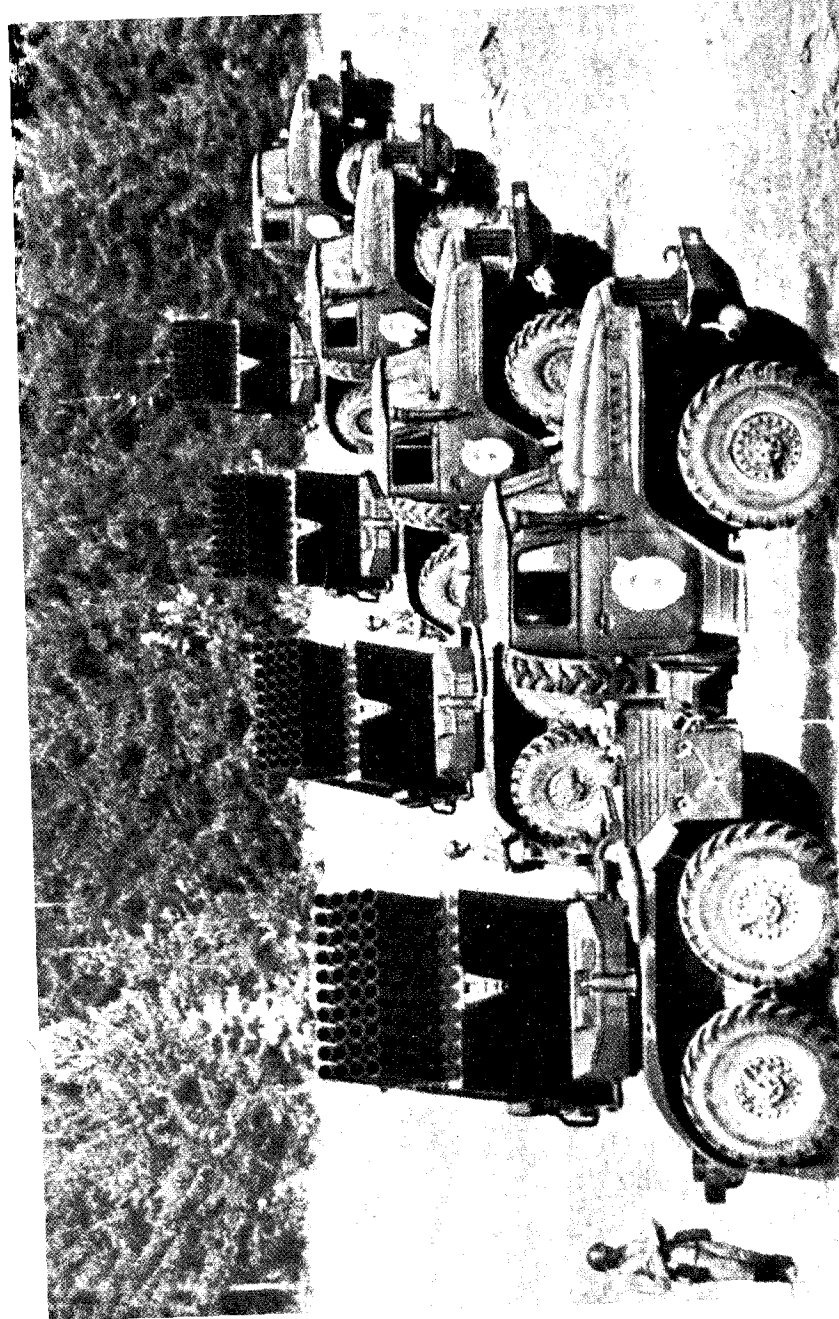
- 2 Abteilungen à je 18 Rohre im Artillerieregiment der Mot Schützendivision;
- 1 Abteilung à 18 Rohre im Mot Schützenregiment (BTR-60). Beachte: Das Mot Schützenregiment (BMP) verfügt über eine Batterie Panzerhaubitzen 122 mm (6 Rohre).

## Mehrfach-Raketenwerfer

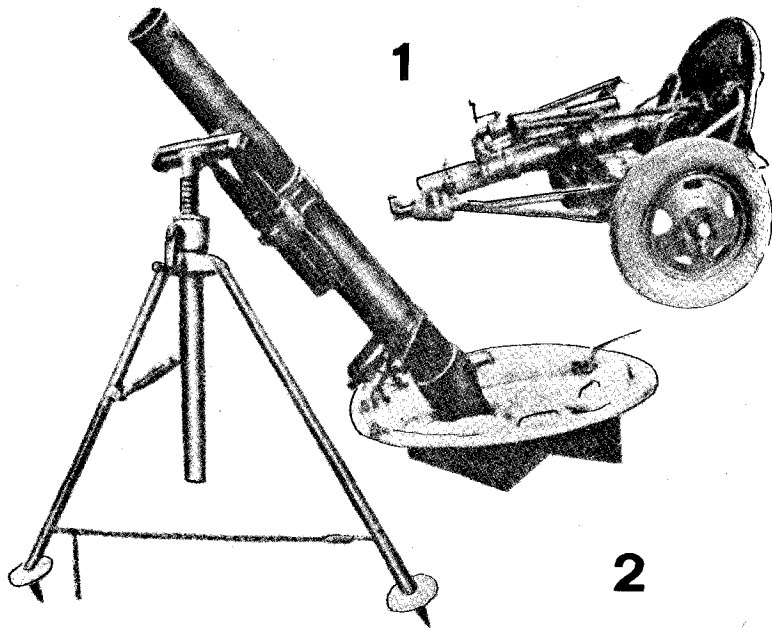
- Das Mehrfach-Raketenwerferbataillon ist nicht Teil des Artillerieregiments, arbeitet jedoch eng mit diesem zusammen.
- Das Bataillon verfügt über 18 Werfer à je 40 Rohre = total 720 Rohre.
- Der Einsatz der Raketenwerfer dient der Erzielung einer kurzfristigen Massenwirkung.
- Die Mehrfach-Raketenwerfer können durch Feuerzusammenfassung mehrerer Batterien ausgedehnte Flächenziele konventionell wirksam bekämpfen.
- Infolge der grossen Beweglichkeit (geringes Waffengewicht) können sie der Kampftruppe dichtauf folgen, schnell in Feuerstellung gehen und nach dem Abschuss rasch in Deckung verschwinden.
- Die Mehrfach-Raketenwerfer verschiessen Sprenggeschosse (drallstabilisierte Feststoffraketen). Mit ihnen können aber auch chemische Kampfstoffe (sesshaft oder flüchtig) eingesetzt werden.
- Das Nachladen der Werfer erfordert viel Zeit (ca. 30 Minuten).



Mehrfach-Raketenwerfer BM-21. Die 40rohrigen Werfer sind drehbar auf Lastwagen (180 PS) montiert. Kaliber 122 mm, Länge der Rakete 3 m, Gewicht 60 kg, maximale Reichweite 20 km. Bedienungsmannschaft pro Werfer 1 Unteroffizier, 1 Motorfahrer, 4 Kanoniere. Zuteilung: 1 Bataillon à 18 Werfer in der Panzer- und Mot Schützendivision.



## Schwere Minenwerfer 120 mm

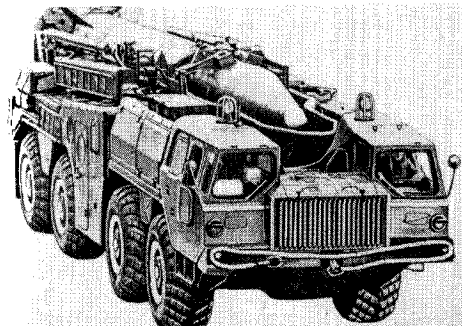


Gewicht in Feuerstellung 275 kg, Rohrlänge 185 cm, praktische Schussweite 5,5 km, Geschossgewicht 15 kg, V0 bis 270 m/Sek, Feuergeschwindigkeit 6 Schuss/Min, Bedienungs-mannschaft 1 Uof + 3 Kanoniere, Zugmittel Lastwagen 4,5 t (6x6). Zuteilung: 1 Abteilung à 18 Rohre im Mot Schützenregiment.  
**1** Werfer in Fahrstellung.  
**2** Werfer in Feuerstellung.

## Schwere Raketenwerfer (atomare Feuerunterstützung)

Atomwaffen sind auf der Stufe Armee (bzw. Armee-korps) und Division vorhanden.

Die Armee verfügt über eine Raketenbrigade à 9 schwere Raketenwerfer Typ SCUD.

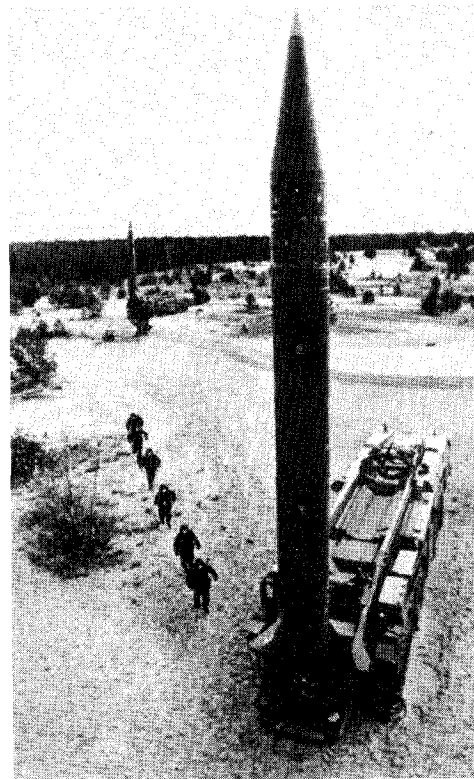


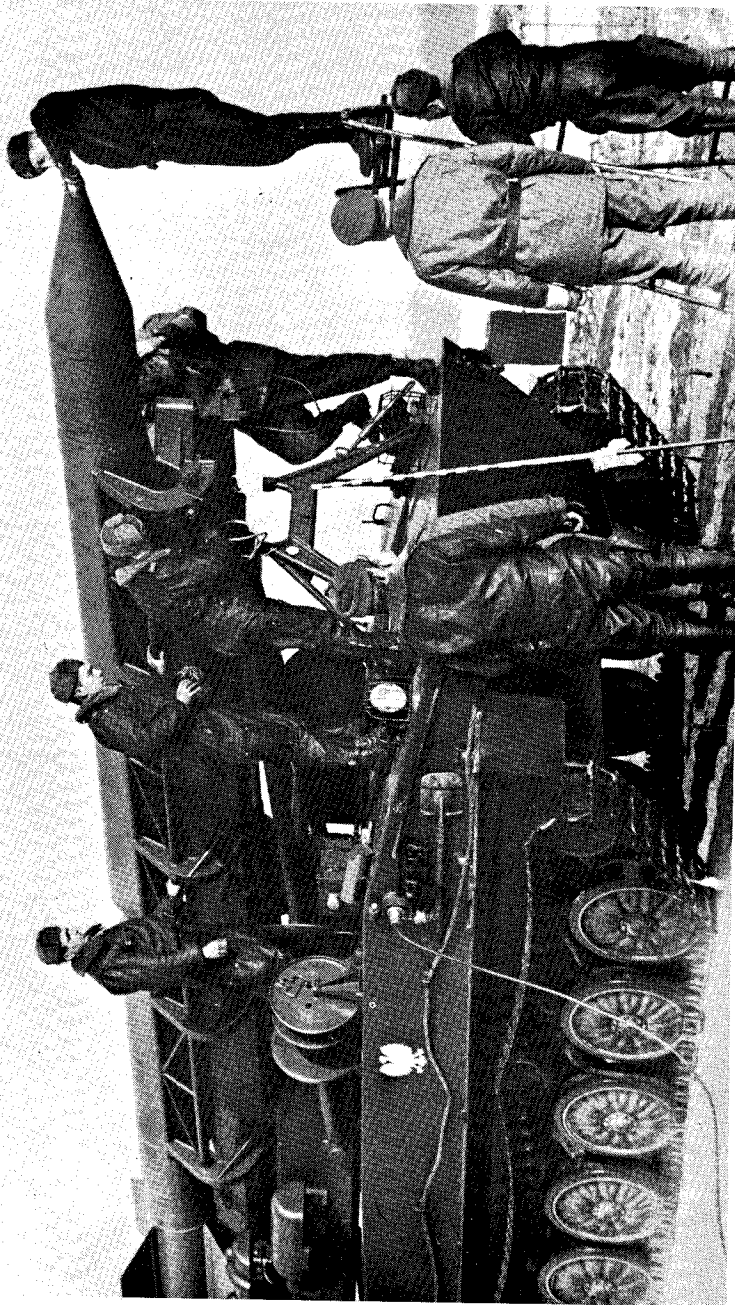
– Die Panzer- und Mot Schützendivision verfügt über ein Raketenbataillon à 4 Raketenwerfer Typ FROG.

### Taktisch-operative Boden-Boden-Rakete SCUD

- Länge 11 m, Durchmesser 85 cm, Gewicht 6,3 t, Reichweite ca. 280 km.
- Antrieb: einstufig, mit lagerfähigem flüssigem Treibstoff.
- Abschussfahrzeug: überschwerer Lastwagen (8x8).
- Treffgenauigkeit: Kreis von 1,5 km Durchmesser.
- Der 850 kg schwere Gefechtskopf ist in zwei Ausführungen vorhanden:
  - a) mit Atomsprengkörper von 20–200 KT;
  - b) mit chemischer Kampfstoff-Füllung.
- Zum Abschuss wird die Rakete vom Fahrzeug abgelenkt und senkrecht aufgestellt.

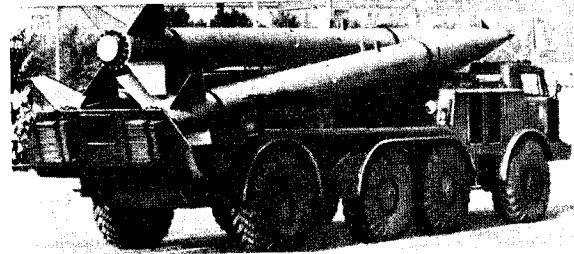
Bild oben: schwerer Raketenwerfer SCUD auf der Fahrt.  
 Bild unten: SCUD-Batterie im Einsatz. Die Raketen sind zum Abschuss aufgerichtet, die Bedienungsmannschaft (6 Mann) eilt zum Werfer im Vordergrund.



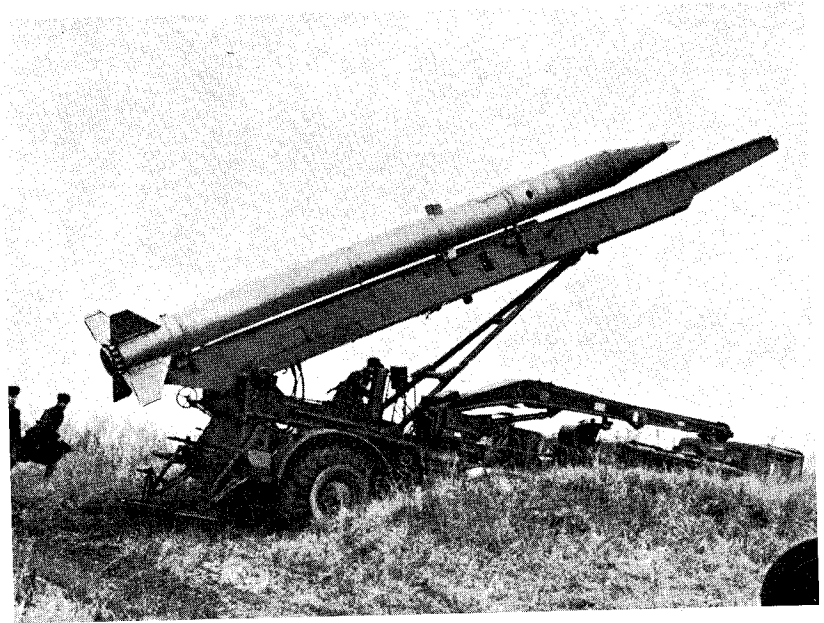


Taktische Boden-Rakete FROG. Ältere Ausführung auf Raupenfahrzeug. Der Werferführer startet die Rakete über ein elektrisches Kabel. Sicherheitsdistanz Zündstelle-Rakete ca. 150 m.

Taktische Boden-Rakete FROG  
 neuere Ausführung auf Joergel-Werfer-  
 Lastwagen (8x8). Raketenlänge 9 m,  
 Durchmesser 60 cm, Gewicht 2,5 t, Reich-  
 weite ca. 60 km, Antrieb: einstufig mit  
 Feststoff-Gefechtsköpfe:  
 a) mit Atomsprengkörper 1-20 KT;  
 b) mit chemischer Kampfstoff-Füllung.



- Bild oben: Ab-  
schussfahrzeug.
- Bild Mitte: Muni-  
tionsfahrzeug mit  
drei weiteren Rake-  
ten.
- Bild unten: Ab-  
schussfahrzeug in  
Feuerstellung. Ra-  
mpen teilweise  
aufgerichtet.



## Fliegerabwehr

- Die Fliegerabwehr ist immer aus Kanonen und Raketen gemischt.
- Es werden ein Kanontyp und mehrere Raketentypen verwendet.
- Die Panzerdivision verfügt über ein Flabbataillon, die Mot Schützendivision über ein Flabbataillon.
- Die Panzer- und Mot Schützenregimenter verfügen über eine selbständige Flabkompagnie.
- Die Flab ist voll mechanisiert und damit in der Lage, den angreifenden Panzer- und Mot Schützenverbänden dichtauf zu folgen.
- Die Flab-Dichte ist (allein auf die Stosskräfte übertragen) beachtlich. Auf 12 Panzer oder Schützenpanzer kommt ein Flab-Panzer. Allerdings sind daneben noch Artillerie und ein riesiger Versorgungstross zu schützen.



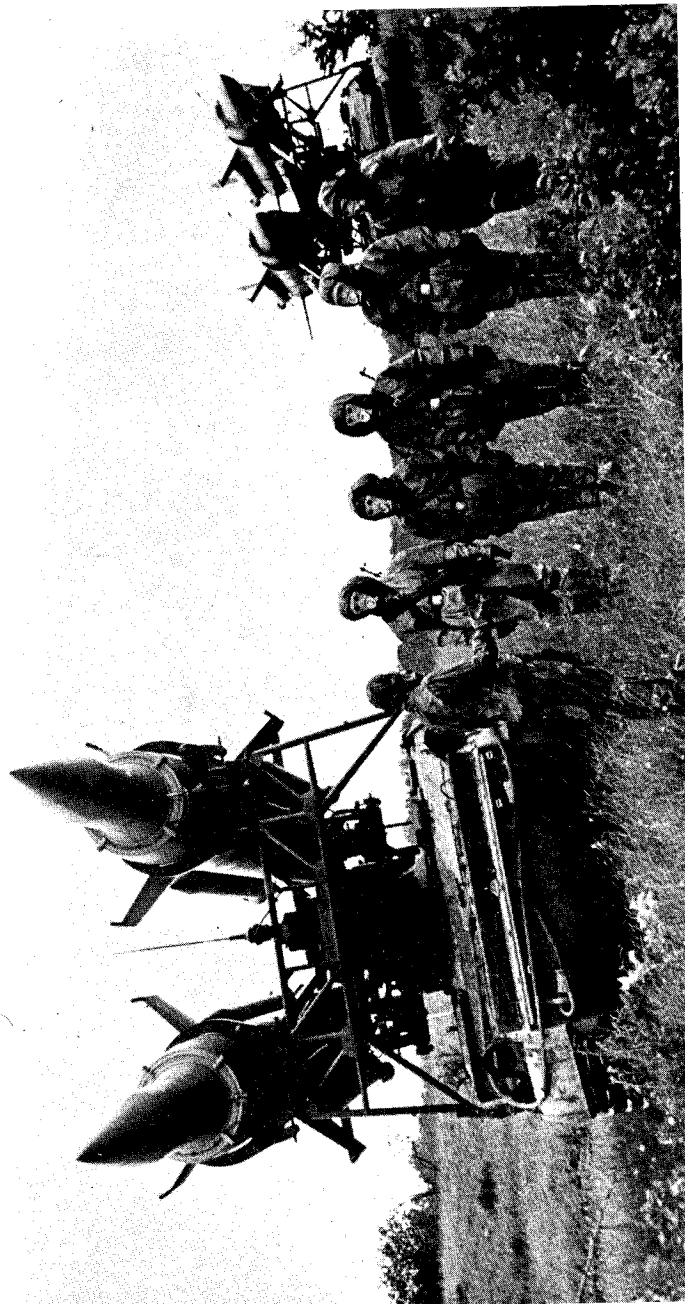
**Flab-Panzer ZSU-23-4 («Kanone»)**

Flab-Kanone 23 mm «Vierling», Reichweite gegen Luftziele 1,2 km, V0 970 m/sek, Feuergeschwindigkeit 4×1000 Schuss/Min, Munitionsvorrat im Fahrzeug 2000 Schuss, Geschossgewicht 200 g, Besatzung 4 Mann, Motor 240 PS, Fahrgestell PT-76, Gewicht 15 t, Zuteilung:

- selbständige Flab-Kompagnie des Panzer- und Mot Schützenregiments;
- Flab-Bataillon der Mot Schützendivision und Flab-Regiment der Panzerdivision.

### Flab-Panzer GASKIN («Rakete») (SA-9)

Eine Lafette mit vier Abschussvorrichtungen für Boden-Luft-Raketen GASKIN. Reichweite minimal 500 m, maximal 7000 m. Kampfbelastung des Fahrzeugs: 12 Raketen. Fahrgestell des Schützenpanzers BRDM, Besatzung 3-4 Mann. Zuteilung: selbständige Flab-Kompagnie des Panzer- und Mot Schützenregiments.



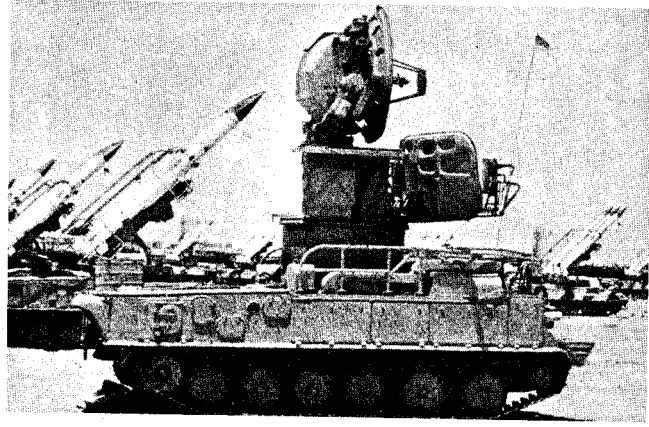
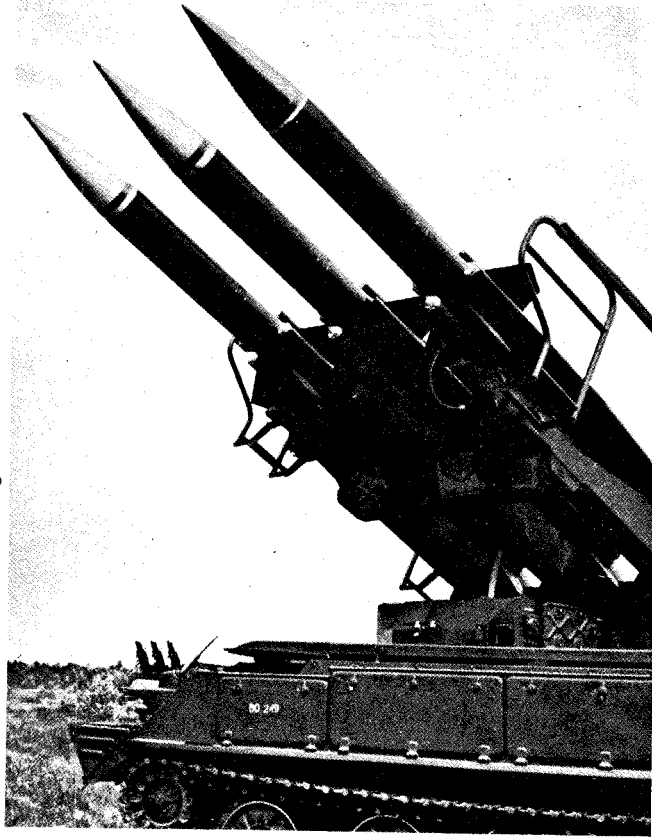
**Flab-Panzer GANNEF («Rakete») (SA-4)**

- Fahrgestell des Panzers PT-76, darauf aufgesetzt eine Startrampe für zwei Boden-Luft-Raketen GANNEF. Bedienungsmannschaft insgesamt 6 Mann.
- Daten der Rakete: Länge 8,5 m, Durchmesser 90 cm, Startgewicht 2 t, Treibstoff fest, Staustrahler, 4 kleine Startraketen. Reichweite vertikal 24 km, Geschwindigkeit Mach 2,5, Leitstrahlenkung von speziellem Fahrzeug aus.
- Zuteilung: Flab-Bataillone und -Regimenter. Beachte die im AC-Schutztenue angetretene Mannschaft.



### Flab-Panzer GAINFUL («Raketes») (SA-6)

- Fahrgestell des Panzers PT-76, darauf aufgesetzt ein dreh- und schwenkbares Abschussgestell (Dreifach-Starter).
- Daten der Rakete: Reichweite ca. 30 km, Antrieb Feststoff Staustahl, der Gefechtskopf enthält u. a. die Zielscheinrichtung. Die Raketen werden von der Feuerleitzentrale (Radarpanzer) über Funk abgefeuert.
- Gliederung der Batterie: 4 Flab-Panzer, 1 Radar-Panzer, 1 Ladefahrzeug (Kran).
- Zuteilung: Flab-Bataillone und -Regimenter.



### Radar-Panzer GAINFUL

Modifiziertes Fahrgestell des Panzers PT-76, Konsole in Fahrzeugmitte. Abmessungen: Länge 7 m, Höhe 5 m, Breite 4 m, Gewicht 15 t. Ausrüstung: Zielerfassungsradar, Zielfolgeradar, Feuerleitrechner, Kommandosender für die Raketen. Besatzung: ca. 4 Mann.

## Panzerabwehrlenkwaffen (PAL)

Es werden folgende Typen von Panzerabwehrlenkwaffen verwendet: «Sagger», «Swatter» und «Snapper». Die Lenkwaffen werden ab Boden oder Fahrzeug verschossen. Lenkwaffen-träger sind:  
a) der modifizierte Schützenpanzer BRDM als «Jagdpanzer-Rakete»;  
b) der Kampfschützenpanzer BMP.



PAL Typ «Sagger». Länge 71 cm, Durchmesser 12 cm, Abfluggewicht 8 kg, Marschgeschwindigkeit 290 m/Sek, drahtgelenkt, Schussweite 500–2000 m.

Lenkwaffen-träger: modifizierter Schützenpanzer BRDM. Bewaffnung:

- a) ältere Version mit 6 PAL «Sagger», Reichweite 2 km;
  - b) neuere Version mit 4 PAL «Swatter», Reichweite 3 km.
- Das mit einer Panzerplatte überdeckte Abschussgestell wird zum Feuerkampf hydraulisch ausgefahren (siehe Bild).



# Genietruppen

## Allgemeines

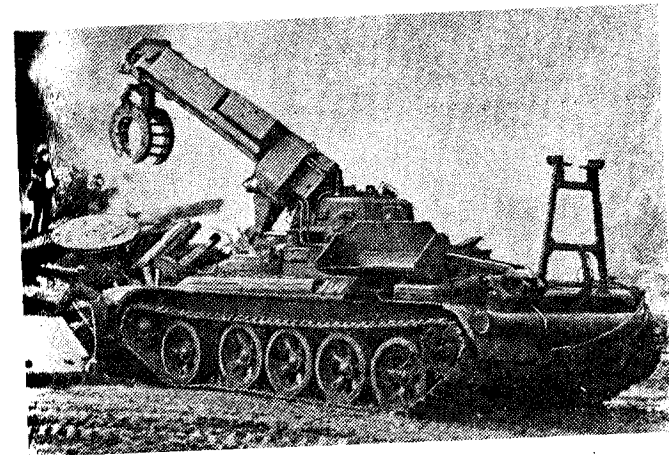
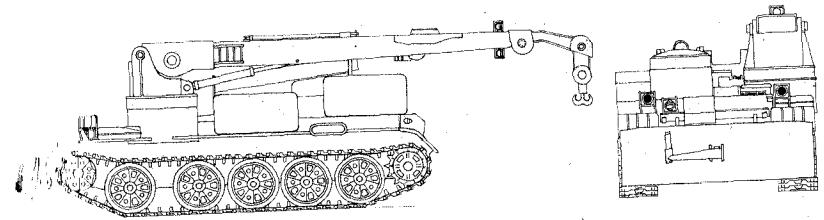
- Die Panzerverbände bilden die Speerspitze der Armee. Sie sollen rasch und tief vorstossen.
- Die Genietruppen haben ihre Bewegungen zu begleiten, zu unterstützen und in gewissen Fällen überhaupt erst zu ermöglichen.
- Die wichtigsten Genieaufgaben:
  - a) auf dem Marsch: Offenhalten von Strassen und Wegen. Räumen<sup>1</sup>, reparieren<sup>2</sup> in gewissen Fällen sogar neu anlegen<sup>3</sup>;
  - b) beim Überwinden von Gewässern:
    - Suchen, ausbessern und markieren von Furten;
    - Erstellen von Ein- und Ausfahrten in Uferböschungen, damit tauch- und schwimmfähige Panzerfahrzeuge passieren können;
    - Bau von Brücken mit fester oder schwimmender Unterstützung;
    - Einrichten eines Pendelverkehrs mit Fähren und Amphibienfahrzeugen;
  - c) im eigentlichen Kampf:
    - Überwinden von Gräben, Mauern und Böschungen mit Brückenpanzern, Geniepanzern und Genie-Bulldozern;
    - Erstellen von Gassen in Minensperren. Technik: Mechanisches Räumen (Sprengschlangen oder Minenräumpanzer) Räumen von Hand (Minensuchstock, elektrisches Minensuchgerät);
    - Sprengen von Gassen in permanenten Panzerhindernissen (Tankbarrikaden, Betonhöcker usw.);
    - Sprengen von Gassen in Infanteriehindernisse (Stacheldraht);
    - Unterstützen der Schützen im Nahkampf um Häuser, Unterstände und permanente Befestigungen mit Sprengstoff und Flammenwerfern.
- Zur Verfügung stehende Genieverbände:
  - a) Die Armee (bzw. das Armeekorps) verfügt über eine Geniebrigade.
  - b) Die Panzer- und die Mot Schützendivision verfügen über ein Pionierbataillon.
  - c) Die Panzer- und die Mot Schützenregimenter verfügen über eine selbständige Pionierkompanie.
- Einsatzgrundsätze für die Genietruppen. Entscheidend ist:
  - a) das Erzielen einer grossen Beweglichkeit;
  - b) das Erreichen eines hohen Angriffstempos<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> - In Ortschaften: Trümmer der eingestürzten Häuser von der Strasse räumen (Bulldozer, Geniepanzer, Pionierzugmaschine IMR usw.).  
- In Wäldern: Wege öffnen. Baumsperrern des Verteidigers räumen. Nach Atomdetonation (Windwurf) Gassen bahnen. Mittel: Sprengstoff, Motorsägen, Pionierzugmaschine IMR usw.

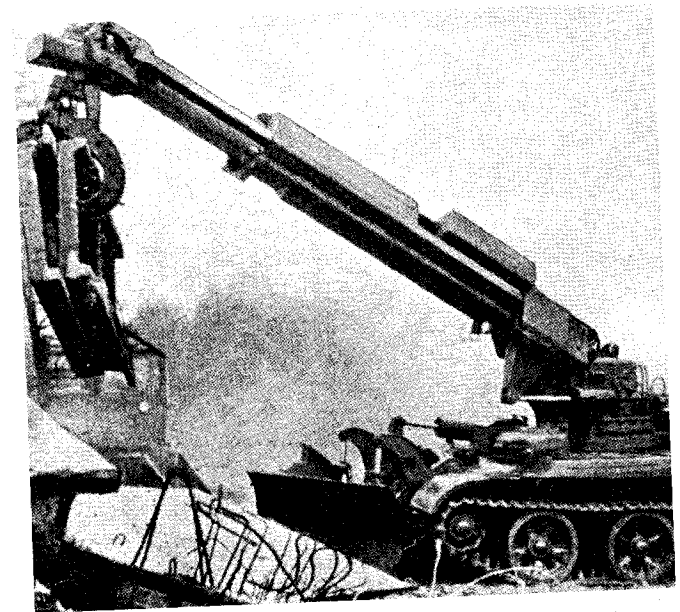
<sup>2</sup> - Trichter von Artilleriegeschossen und Fliegerbomben (Verzögerungszünder) im Strassenbett auffüllen. Mittel: Genie-Bulldozer, Bagger, Geniepanzer usw.  
- Permanente Sprengobjekte wieder instand stellen (gesprengte Brücken, Stützmauern, Strassendurchlässe usw.).

<sup>3</sup> - Wenn eine Wiederinstandstellung aussichtslos scheint oder zu viel Zeit benötigt (z. B. im Gebirge), eine Umgehungsmöglichkeit (neuer Weg) erstellen.

<sup>4</sup> - Der Grundsatz des hohen Angriffstempos hat Vorrang vor der Erhaltung der Kampfkraft (also der Notwendigkeit, Verluste gering zu halten). Das Sparen von Zeit ist wichtiger als das Sparen von Menschenleben, Maschinen oder Material.



**Pionierzugmaschine IMR**  
Fahrzeuglänge (mit Kranarm) 8,5 m, Breite 3,25 m, Höhe über alles 2,5 m, Fahrzeuggewicht 36 t, Motor 570 PS, Besatzung 2 Mann.



## Brückenpanzer

- Wir unterscheiden zwei Arten von Brückenpanzern:
  - a) mit starrer Brücke (Brückenslänge ca. 12 m);
  - b) mit Faltbrücke (Brückenslänge ca. 20 m).
- Die Brücke muss im Gelände beidseits gut aufliegen. Damit müssen von der theoretisch nutzbaren Brückenslänge je nach Gelände bis zu 2 m abgezogen werden.
- Beim Einsetzen des Brückenpanzers wird es sich fast immer darum handeln:
  - einen schmalen Graben zu überschreiten (z.B. Bachlauf, Entwässerungsgraben, Panzergraben usw.);
  - eine niedrige Mauer zu ersteigen (Tankmauer, kleine Stützmauer usw.);
  - eine Geländestufe (Bahndamm, Strassendamm, Böschung) auf- oder abwärts zu überwinden.
- Der Einbau der Brücke benötigt im Frieden mindestens 10 Minuten, im Krieg das 2-3fache, d.h. 20-30 Minuten.
- Wenn die Brückenslänge nicht ausreicht, was oft der Fall sein wird, versuchen die Pioniere die Übersetzbreite zu verkleinern. Mittel: mit Pionierpanzer (Räum-schaufel) oder Genie-Bulldozer die herwärtige Böschung abgraben und die Erde in den Graben stossen.

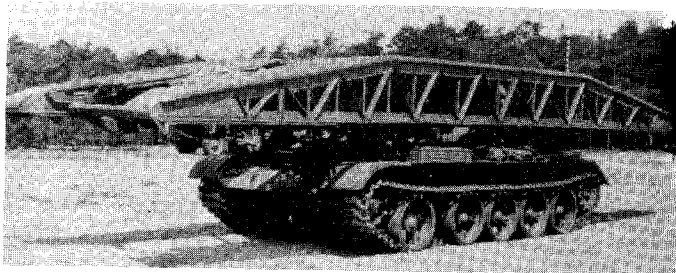


Bild oben: Brückenlegepanzer mit starrer Brücke. Technische Daten: Fachwerkkonstruktion von 12 m Länge, 3,3 m Breite. Nutzlast 50 t, Fahrzeuggewicht mit Brücke total 26 t, 2 Mann Besatzung, Bewaffnung 1 Mg 7,62 mm im Bug.

Bild unten: Brückenlegepanzer mit Faltbrücke. Technische Daten: Brückenkonstruktion von 20 m Länge, 3,3 m Breite. Nutzlast 50 t, Fahrzeuggewicht mit Brücke total 27 t, 2 Mann Besatzung. Beachte: Abgesessene Mot Schützen haben das Hindernis (Panzergraben) überschritten und einen Brückenkopf gebildet. In ihrem Schutz geht der Brückenpanzer an das Hindernis heran.

Bild Seite 115 unten: Ein Geniepanzer (beachte das Dozerblatt) rollt über eine Panzerbrücke. Brückentyp: starr, Fachwerkkonstruktion, Länge 12 m.

Einmal eingebaut, wird die Brücke im laufenden Kampf nicht mehr verlegt. Damit ist der Angriff kanalisiert. Durch diese «hole Gasse» müssen die Panzer und Schützenpanzer kommen.

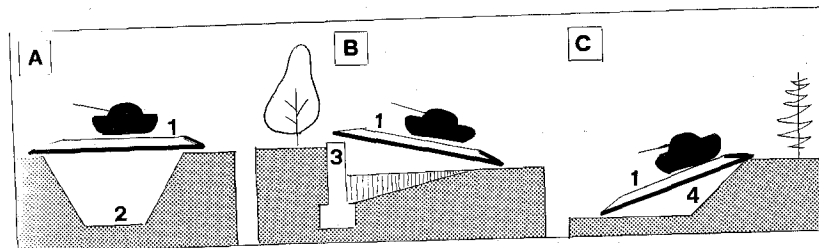
Brückenpanzer sind nur in beschränkter Zahl vorhanden. Wenn die erste Welle passiert hat, müssen die «Sturmbrücken» daher wieder aufgenommen und der Angriffsspitze nachgeführt werden.

Die 2. Staffel der angreifenden Truppe muss dann einen neuen Übergang herstellen, d.h.:

- den Graben zuschütten (Erdrampe erstellen) oder eine feste Brücke bauen;
- die Mauer durch eine Erdanschüttung (Rampe) ersteigbar machen;
- die Dammböschung abstossen (befahrbar machen).

Zuteilung der Brückenpanzer:

- im Geniebataillon der Panzer- und Mot Schützendivision: 4 Stück;
- in der selbständigen Pionierkompanie des Panzerregiments: 3 Stück;
- in der selbständigen Pionierkompanie des Mot Schützenregiments: 1 Stück.



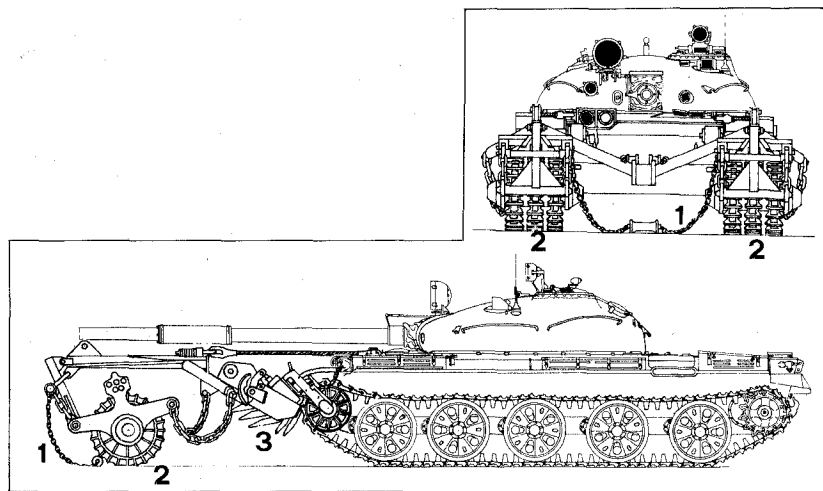
- A Schmale Gräben überschreiten.
- B Niedrige Mauern ersteigen.
- C Geländestufen auf- oder abwärts überwinden.
- 1 Starre Brücke (ca. 12 m) oder Faltbrücke (ca. 20 m).
- 2 Grabensbreite je nach Brückentyp 10-18 m.
- 3 Mauerhöhe je nach Brückentyp 3-4 m.
- 4 Geländestufe je nach Brückentyp 3-4 m überhöht.



## Mechanisches Minenräumen

### Minenräumpanzer

- Eine beschränkte Zahl modifizierter Kampfpanzer kann mit Minenräumgeräten versehen und so zu «Minenräumpanzern» umfunktioniert werden.
- Zuteilung der Minenräumgeräte:
  - a) im Pionierbataillon der Panzer- und der Mot Schützendivision: 6 Stück;
  - b) in der selbständigen Pionierkompagnie des Panzer- und des Mot Schützenregiments: 6 Stück.
- Die Minenräumpanzer können aus technischen Gründen nur mit maximal 5 km/h, d.h. im Fußgängertempo fahren.
- Kupplungen und Getriebe der Minenräumpanzer werden weit stärker belastet als die entsprechenden Teile von Normalpanzern.
- Das Räumgerät übersteht die Detonation von maximal 8-10 Panzerminen (je Mine 6 kg Sprengstoff gerechnet), dann muss es ausgewechselt werden.
- Vorteil des Minenräumpanzers: Alle Arbeiten können unter vollem Panzerschutz ausgeführt werden.
- Nachteile des Minenräumpanzers:
  - Pflüge und Walzen können nicht alle Minen erfassen;
  - Minen in kleinen Bodenvertiefungen werden von den Walzen übersprungen;
  - Uebener Boden wird nicht mit gleichbleibender Tiefe durchgepflügt;
  - Ausgepflügte, nicht explodierte Minen können in die Geleiskettenspur fallen; Die mit Minenräumpanzern erstellten Gassen werden daher wenn immer möglich durch Pioniere nachbearbeitet. Diese müssen sich ungeschützt zu Fuß bewegen und sind stark gefährdet.



- 1 Am Boden schleifende Kette zum Auslösen von Knickzündern.
- 2 Schwere Rollen, die mit ihrem Gewicht Panzerminen auf ca. 60 cm Breite auslösen.
- 3 Pflugscharen mit Reisszähnen. Diese werden hydraulisch ca. 35 cm in den Boden gedrückt und räumen ca. 80 cm breite Gasse vor jeder Kette. Die Minen werden hierbei ausgegraben und beiseitegeschleudert.

- Nachfolgende Fahrzeuge müssen genau Spur fahren. Die Gasse wird daher markiert. Mittel:
  - Trassierband;
  - Drahtzaun mit Wimpeln;
  - bei Nacht Laternen oder langsam abbrennende Leuchtsätze.

### Sprengschlangen

- Sprengschlangen dienen zum Auslösen von Panzer- und Personenminen.
- Wir unterscheiden:
  - a) leichte Sprengschlangen. Zweck: Räumen von Personenminen. Ergibt minenfreien Pfad für Fußgänger;
  - b) schwere Sprengschlangen. Zweck: Räumen von Panzer- und Personenminen. Ergibt minenfreie Gasse für Fahrzeuge.
- Leichte Sprengschlangen sind sprengstoffgefüllte, flexible Schläuche von kleinem Durchmesser, die mit Raketen in die Minenfelder «geschossen» werden. Sie sind ca. 150 m lang.
- Schwere Sprengschlangen sind steife, sprengstoffgefüllte Metallkännel, die von gepanzerten Fahrzeugen in die Minenfelder hineingeschoben werden. Aus praktischen Gründen (Verwinden, Knicken beim Vorschieben) können sie nur etwa 30 m lang sein.
- Leichte Sprengschlangen lösen Personenminen auf ca. 50 cm Breite aus (Minenpfad).
- Schwere Sprengschlangen lösen Panzer- und Personenminen auf ca. 4 m Breite aus (Minengasse).
- Durch die Detonation der Sprengschlangen werden aber immer nur ca. 80-90% der im Wirkungsbereich liegenden Minen ausgelöst. Der Angreifer muss deshalb mit Überraschungen rechnen.

### Der Einsatz der leichten Sprengschlange:

- Der Kampfpanzer mit der Abschussvorrichtung fährt an den Rand des markierten Minenfeldes heran.
- Die Sprengschlange wird aus dem Panzerinnern ausgelöst und in das Minenfeld geschleudert.
- Die Sprengladung wird aus dem Panzerinnern gezündet.
- Pioniere oder Mot Schützen können vorsichtig (nicht 100% der Minen geräumt) über den Pfad vorgehen.

### Der Einsatz der schweren Sprengschlange:

- Artillerie und Minenwerfer riegeln feindwärts ab und halten den Verteidiger in seinen Stellung nieder. Eventuell wird Nebel geschossen.
- Pioniere markieren zu Fuß den festgestellten vordern Rand der Minensperre (z.B. Fanions).
- Einzelne Kampfpanzer fahren an die Minensperre heran und bauen die Nahfeuerunterstützung mit Mg und Kanonen auf.

- Pioniere folgen mit 1-2 Transportschützenpanzern nach und beginnen mit der technischen Arbeit. Diese umfasst:
    - Abladen der Sprengschlange (ca. 250 kg Gewicht) . . . . . mind. 5 Minuten
    - Zusammenkoppeln der einzelnen Teilstücke . . . . . mind. 5 Minuten
    - Einschieben der Sprengschlange in das Minenfeld durch einen Kampfpanzer . . . . . ca. 5 Minuten
    - Montage der Zündleitung und Zurückgehen der Transportschützenpanzer und der Pioniere in Deckung (mind. 150 m) . . . . . ca. 5 Minuten
    - Zünden der Sprengschlange (elektrisch oder pyrotechnisch) . . . . . ca. 2 Minuten
- Total ca. 20-25 Minuten

- Da die Minenfelder meist wesentlich tiefer sind, muss mehrmals nacheinander gesprengt werden. Während dieser Zeit sind die abgesehenen Pioniere dem Abwehrfeuer des Verteidigers ausgesetzt.
- Der Einsatz der Sprengschlangen ist daher zeitraubend und gefährlich.

Bildlegende zu Bild Seite 119 oben.

**A** Details der Sprengschlange.

- 1 Feindrichtung.
- 2 Minenfeld. In unserem Beispiel 50 m tief. Panzer- und Personenminen gemischt verlegt.
- 3 Schwere Sprengschlange. Aus praktischen Gründen (Verbiegen beim Einschieben) maximal 30 m lang. Besteht aus 10 aneinandergeschlossenen Teilstücken.
- 4 Teilstück: 3 m lang, ca. 25 kg schwer, Sprengstoff: mindestens 5 kg pro Laufmeter. Es handelt sich also um schweres, sperriges Material, welches für die Handhabung Zeit und Kraft erfordert.
- 5 Erste Sprengung. Da das Minenfeld tiefer ist, muss anschliessend eine zweite Sprengschlange eingesetzt werden.

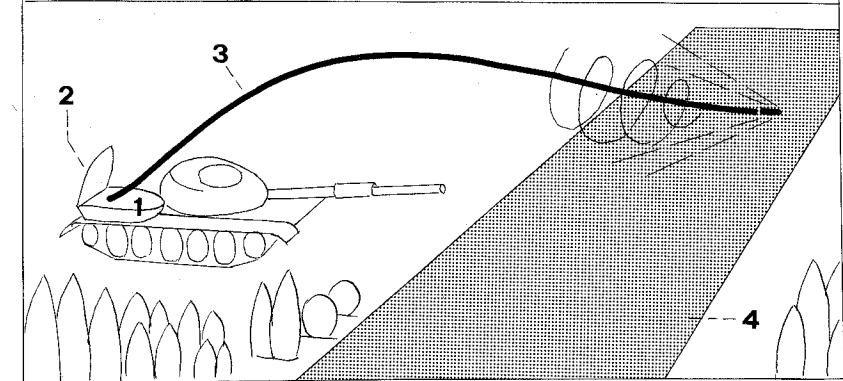
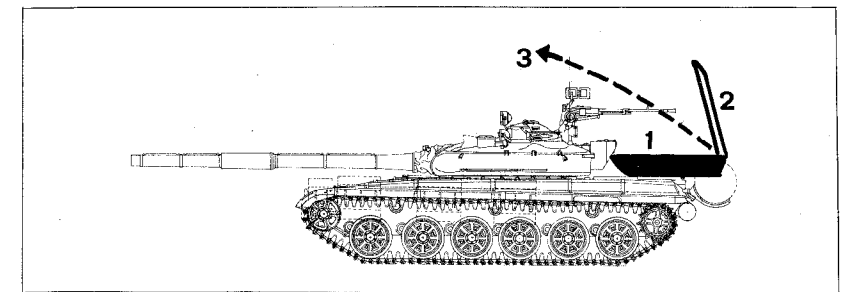
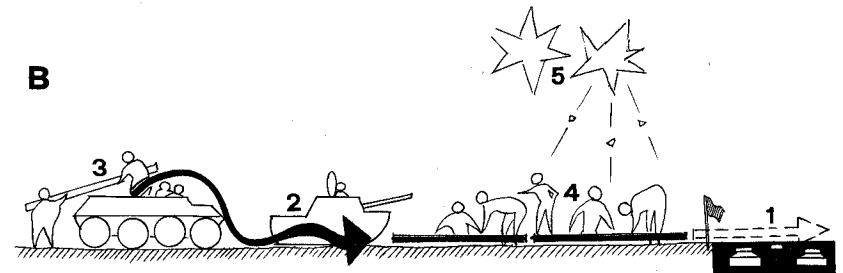
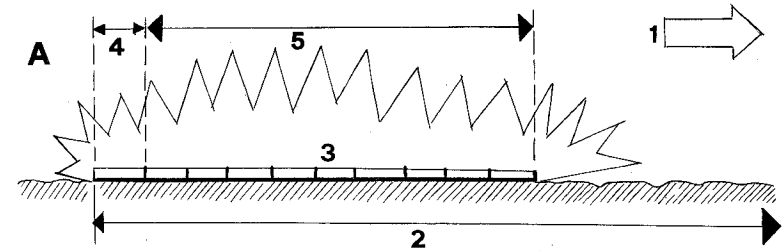
**B** Details zur Arbeit der Pioniere.

- 1 Minenfeld. Herwärtiger Rand durch Fanions markiert.
- 2 Kampfpanzer am Rand des Minenfeldes. Übernehmen mit Mg und Kanonen den Nahschutz der Pioniere.
- 3 Transportschützenpanzer der Pioniere bringen Mannschaft und Material geschützt an den Arbeitsplatz. Dort müssen die Pioniere den Panzerschutz verlassen und bilden nun ein «weiches Ziel»!
- 4 Die Pioniere koppeln die einzelnen Teile der Sprengschlange zusammen. Anschliessend wird diese durch ein Panzerfahrzeug ins Minenfeld geschoben. Ein heikles Manöver. Kampfpanzer bleiben in Stellung, Lukendeckel werden geschlossen. Schützenpanzer und Pioniere gehen ein Stück zurück, um der grössten Sprengwirkung entzogen zu sein.
- 5 Abwehrfeuer des Verteidigers (Mg, Minenwerfer, Artillerie).

Bildlegende zu Bild Seite 119 unten.

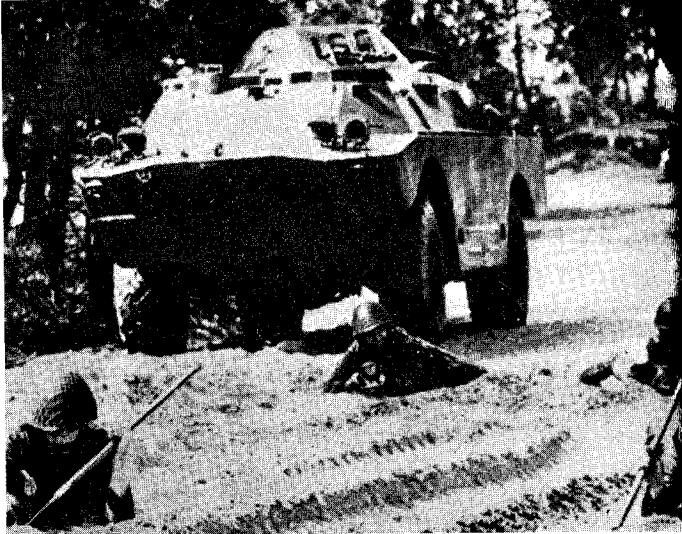
Einsatz der leichten Sprengschlange. Kampfpanzer als Trägerfahrzeug. Abschuss und spätere Auslösung der Sprengung erfolgen gedeckt aus dem Innern des Panzers.

- 1 Bootsförmiger Kasten aus Panzerblech. Auf dem Heck des Panzers befestigt. Abmessungen des Kastens: Länge ca. 2 m, Breite ca. 1 m, Tiefe ca. 70 cm. Im Innern befindet sich die aufgerollte leichte Sprengschlange. Nutzbare Länge ca. 150 Laufmeter.
- 2 Aufklappbarer Deckel.
- 3 Die Sprengschlange wird:
  - a) in einem Winkel von ca. 45 Grad abgeschossen (Raketentreibsatz);
  - b) später im Minenfeld zur Detonation gebracht.
- 4 Minenfeld. Es werden nur Personenminen ausgelöst.



## Minenräumen von Hand

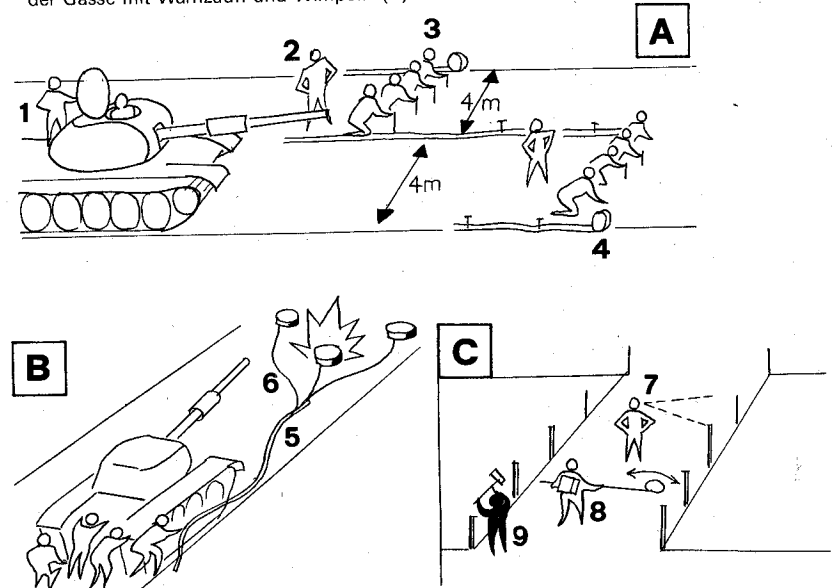
- Pioniere beim Minensuchen. Beachte:  
 Weg ohne Harzbelag. Arbeit liegend mit Minensuchstock.  
 Der Minensuchstock ist ein 30–120 cm langes Rundholz, an  
 dessen Ende ein etwa 20 cm langer Stahldorn befestigt ist.  
 Anstelle des Minensuchstockes können auch andere Hilfs-  
 mittel (z. B. das Bajonett) verwendet werden.  
 Schützenpanzer BRDM (Ausführung mit Drehturm, 1 Mg  
 12,7 mm) sichert die Männer.



- Pioniere beim Minensuchen mit elektrischem Minensuchgerät. Beachte:  
 Im Hintergrund ein Amphibienfahrzeug mit aufgesessenen Schützen;  
 • Wegfahrt von einem Fluss, Boden mit Steinbrocken belegt;  
 • Das elektrisch-akustische Suchgerät spricht auf alle Metalle an. Während des  
 Betriebes entsteht im Kopfhörer ein konstanter Summton, dessen Höhe sich  
 ändert, sobald Metall in den Wirkungsbereich des Gerätes gelangt. Es können  
 bis ca. 60 cm tief vergrabene Minen gefunden werden.

- Das Entminen von Hand setzt sich zusammen aus «Suchen» und «Räumen».
- Die Arbeit erfolgt in zwei Wellen:
  1. Einsatz der Minensuchtrupps (zwei pro Gasse). Arbeitsablauf: Stochern von Hand mit Minensuchstock oder Bajonett. Enttarnen und Markieren der aufgefundenen Minen. Zeitbedarf für 1 Meter Vorrücken mindestens eine Minute. Markiert die seitliche Begrenzung mit Trassierband;
  2. Einsatz des Minenräumtrupps (einer pro Gasse). Arbeitsablauf:
    - Personenminen aufnehmen oder an Ort und Stelle sprengen;
    - Panzerminen:
      - Methode A: an Ort und Stelle sprengen;
      - Methode B: Minen an Draht binden, drei bis vier Drähte an einem Seil befestigen. Minen aus einer Deckung heraus wegziehen. Minen mit Sprengfallen werden hierbei detonieren. Die übrigen Minen können nun gefahrlos von Hand aufgenommen werden. Anschliessend werden die Minenlöcher mit Hilfe eines elektrischen Minensuchgerätes nachkontrolliert.
- Für das Räumen einer Gasse von 8 m Breite und 50 m Länge benötigt man mindestens 100 Minuten.
- Der Gang der Arbeit kann nicht durch Einsatz von zusätzlichem Personal beschleunigt werden. In einer Gasse dürfen aus Sicherheitsgründen (Minenunfälle) nur eine beschränkte Zahl Leute gleichzeitig arbeiten.

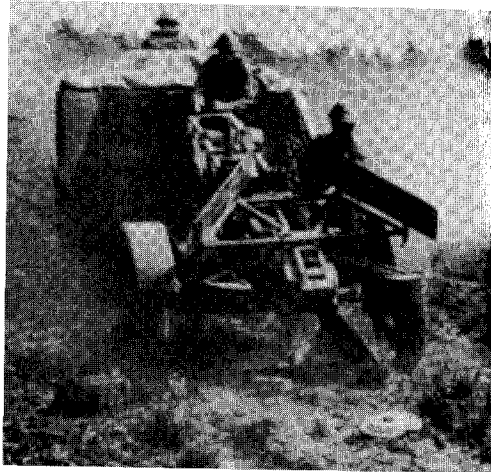
- A** Einsatz der Minensuchtrupps: Kampfpanzer übernimmt Nahsicherung. Pionieroffizier steht auf dem Kampfpanzer (1). Pionierunteroffiziere (2) überwachen die Arbeit der Minensuchtrupps (3). Minentraszierband (4).
- B** Einsatz des Minenräumtrupps: Zugseil (5), Zugdrähte (6) mit Minen.
- C** Einsatz des Kontroll- und Markiertrupps: nochmaliges Absuchen der Gasse von Auge durch den Trupfführer (7). Nachkontrolle mit dem elektrischen Minensuchgerät (8). Markieren der Gasse mit Warzzaun und Wimpeln (9).



## Schwere Baumaschinen

In der Verteidigung unterstützen die Pioniere das Gros der Truppe durch

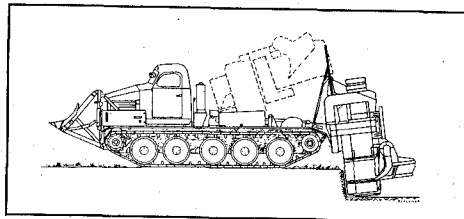
- Schnellverminung. Mittel: Minenlegeanhänger, mechanisches Verlegen von Panzerminen;
- Mechanisches Ausheben von Schützengräben. Mittel: leichter Grabenzieher;
- Mechanisches Ausheben von Panzergräben. Mittel: schwerer Grabenzieher;
- Maschinelles Ausheben von Baugruben für Unterstände. Mittel: Bulldozer, Bagger usw.;
- Maschinelles Erstellen von Erdschnitten als:
  - a) Artilleriegeschützstellungen (Radartillerie und Panzerartillerie);
  - b) Fahrzeugdeckungen;
 Mittel: Genie-Bulldozer, Kampfpanzer mit Räumschild (Dozerblatt).



▲  
Minenlegeanhänger für das rasche mechanische Verlegen von Panzerminen. Zugfahrzeug Lastwagen oder wie in unserem Bild ein Schützenpanzer.

Bild oben: Pionierpanzer mit Dozerblatt.

Bild rechts: Mehrzweck-Baumaschine. Schwerer Grabenzieher für das mechanische Erstellen von Panzergräben. Beachte: am Bug des Fahrzeuges ein hydraulisch absenkbares Dozerblatt. Am Heck eine Erdfräse (abgesenkt in Arbeitsstellung. Erstellt Gräben von 3,5 m Breite und 3,5 m Tiefe.



## Amphibienfahrzeuge, Fähren und Brücken

Das Überschreiten der Gewässer kann erfolgen:

- a) aus der Bewegung (bzw. dem Marsch);
- b) nach eingehender Vorbereitung.

Bei verteidigten Gewässern ist immer eingehende Vorbereitung nötig. Jeder Übergang muss erkundet werden. Wir unterscheiden hierbei:

- a) taktische Erkundung durch die Kommandanten der Kampftruppen;
- b) technische Erkundung durch die Pioniere.

Die Pioniererkundung umfasst:

- a) Erkunden der Zugänge zum Gewässer auf der Freundseite;
- b) Erkunden der Lande- und Wegfahrtmöglichkeiten auf dem Feindufer (Luftbild, Feldstecherbeobachtung, Tauchschwimmer, Übersetzen von Patrouillen);
- c) Erkunden der Wasserverhältnisse: Wassertiefe, Strömungsgeschwindigkeit, Flussgrund.

Zusammensetzung und Ausrüstung eines Pionierspähtrupps:

- 2 Schützenpanzer BRDM (schwimmfähig). Darin verladen:
    - 1 Bauspezialist (Herrichten der Zu- und Wegfahrten zum Gewässer);
    - 1 Amphibienfahrzeug-Spezialist;
    - 1 Fährenspezialist;
    - 1 Brückenbauspezialist;
    - 2-3 Tauchschwimmer.
  - Material: Schlauchboot, Schwimmwesten, Strömungsmesser, Echolot, Grundfestigkeitsmesser, Bodenvermessungsgerät, Entfernungsmesser, Markierungsmaterial (Bojen, Hinweisschilder, Fanions usw.).
- Vorgehen des Pionierspähtrupps:
- Schützenpanzer oder Schlauchboot setzt über den Fluss und schleppt das Gewässer-Bodenvermessungsgerät mit;
  - Tauchschwimmer suchen den Flussgrund ab (Unterwasserhindernisse, Bodenbeschaffenheit).

- Die Division setzt auf breiter Front, d. h. an ca. 4 Stellen (Übersetzräumen) über. Der einzelne Übersetzraum besteht aus:
  - a) 1-2 Übersetzstellen für Amphibienfahrzeuge und schwimmfähige Panzerfahrzeuge (Aufklärungspanzer, Schützenpanzer, Panzerhaubitzen);
  - b) 1-2 Fährstellen;
  - c) 1 Brückenstelle (Brücke mit schwimmender oder fester Unterstützung).
- Verlademodus:
  - Mot Schützen werden übergesetzt mit Schützenpanzern oder Schlauchbooten;
  - Motorfahrzeuge bis max. 5 t und Artilleriegeschütze (Rad-Artillerie) werden übergesetzt mit Amphibienfahrzeugen;
  - Motorfahrzeuge von mehr als 5 t sowie alle nicht schwimmfähigen Panzerfahrzeuge (Kampfpanzer, Flabpanzer, Brückenpanzer, Bergepanzer, Mehrfachraketenwerfer, Raketenwerfer usw.) werden mit Fähren übergesetzt.
- Die vorhandenen Brücken vermögen jede praktisch vorkommende Last zu tragen.

- Tiefwatten (Tauchen) der Kampfpanzer kommt nur in Frage, wenn:
  - a) beide Ufer im eigenen Besitz sind;
  - b) Wassertiefe, Wassergeschwindigkeit und Flussgrund dies erlauben.

- Der Angriff über einen verteidigten Fluss wird in drei Phasen durchgeführt:

**1. Phase:** Sturmphase, Bilden des Brückenkopfes.

- Erste Welle: schwimmfähige Aufklärungs-panzer
- Zweite Welle: schwimmfähige Schützenpanzer mit Mot Schützen, Artillerieschieskommandanten und Pionieren. Wenn die Schützenpanzer nicht benutzt werden können, treten Schlauchboote an ihre Stelle;
- Dritte Welle: Kampfpanzer. Nachziehen in Unterwasserfahrt

**2. Phase:** Konsolidierung des Brückenkopfes.

Die Fähren können erst eingesetzt werden, wenn der Brückenkopf so gross ist, dass der Verteidiger nicht mehr mit Mg und Pak auf das Wasser wirken kann. Pro Fahrstelle sind mindestens 2 Fähren im Pendelverkehr eingesetzt.

**3. Phase:** Ausbruch aus dem Brückenkopf.

Brückenbau. Die Bauarbeiten beginnen dann, wenn der Verteidiger nicht mehr mit beobachtetem Artilleriefeuer auf die Brückenstelle wirken kann.

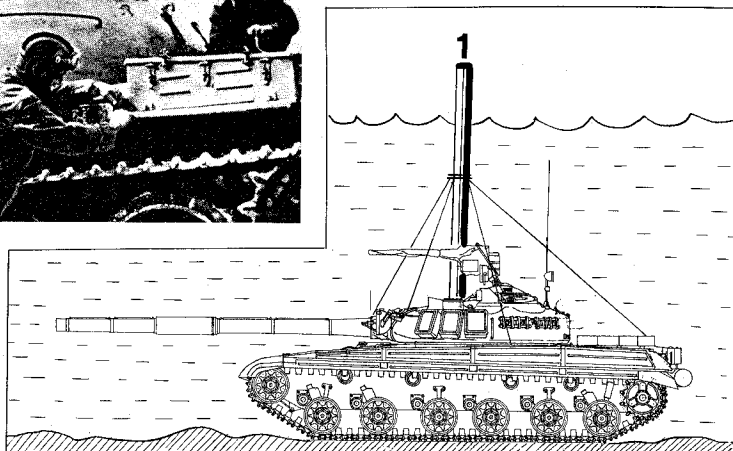
**Tauchausrüstung für Kampfpanzer**

- Kampfpanzer können mit Tauchausrüstung versehen sein.
- 500-1500 m vom Fluss entfernt werden die Panzer für den Unterwassereinsatz vorbereitet: Schnorchel aufsetzen, Dichtungen montieren usw. Zeitbedarf hierfür ca. 1 Stunde.



**Bildlegende**

- Der Schnorchel (1) besteht aus einem zweiseitigen Rohr. Für den Landmarsch wird das obere, dünnere Rohr in den untern Teil hineingeschoben und das ganze Paket quer auf dem Panzerheck transportiert.
- Bild oben: Montage des Schnorchels auf dem Turm und Verspannen. Die Panzersoldaten im Vordergrund bringen auf der Motorabdeckung Dichtungen an.
- Bild unten: Kampfpanzer bei der Unterwasserfahrt.



- Tauchfähige Panzer können nur unter folgenden Bedingungen eingesetzt werden:
  - beide Ufer in eigener Hand;
  - Ufer befahrbar;
  - Flussgrund tragfähig;
  - Wassertiefe nicht mehr als 5 m;
  - Wassergeschwindigkeit nicht grösser als 3 m/Sekunde;
  - Dauer der Unterwasserfahrt nicht länger als 20 Minuten.
- Blöcke und Steine von über 40 cm Durchmesser sowie tiefe Löcher und Rinnen auf dem Flussgrund bilden wirksame Hindernisse.
- In langsam fliessenden Gewässern, besonders in Staugebieten, lagern sich Sand, Schlamm und Fäkalien ab, die oft meterdicke Schichten bilden. Diese verhindern einen Taucheinsatz.

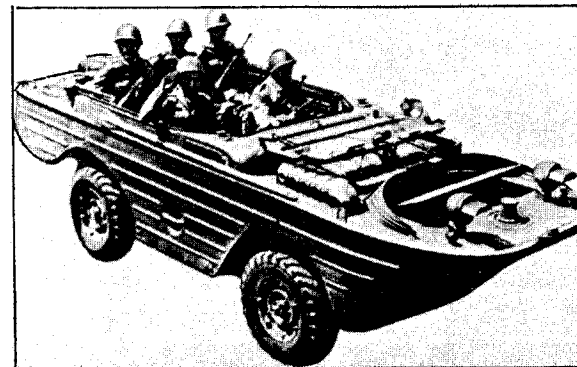
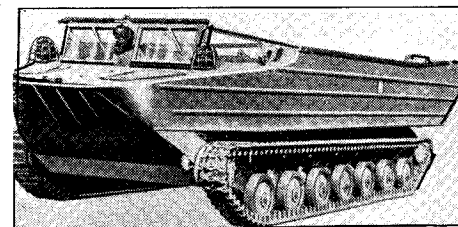
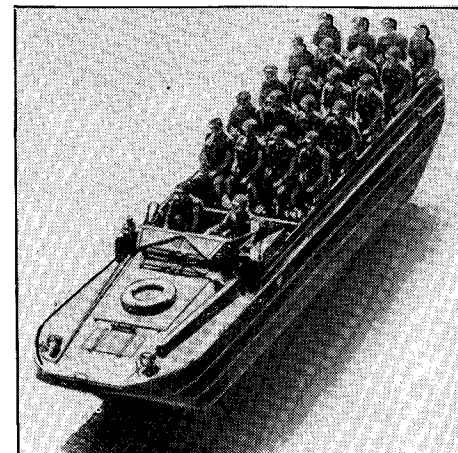
**Amphibienfahrzeuge**

Geschwindigkeit an Land ca. 40 km/h, im Wasser ca. 10 km/h. Wasserantrieb: 2 Schrauben.

Amphibienfahrzeug PTS-M: Gewicht 18 t, 3 Mann Besatzung, Nutzlast 70 Mann oder 11 t Fracht. Länge 11,5 m, Breite 3,3 m, Höhe 2,7 m. Dieselmotor 350 PS, Basis (Chassis): Kampfpanzer T-54. Aussehen ähnlich wie K-61.

Amphibienfahrzeug BAV: Gewicht 7 t, 2 Mann Besatzung, Nutzlast 20 Mann oder 3 t Fracht. Länge 9,5 m, Breite 2,5 m, Höhe 2,3 m. Dieselmotor 110 PS.

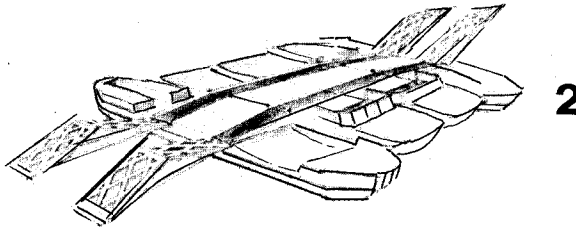
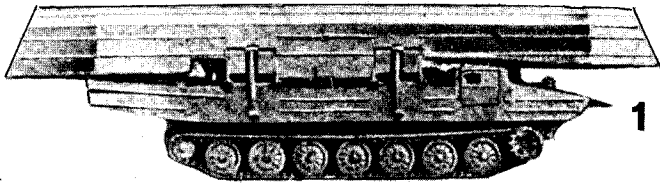
Amphibienfahrzeug K-61: Gewicht 9,5 t, 3 Mann Besatzung, Nutzlast 32 Mann oder 5 t Fracht. Länge 9 m, Breite 3 m, Höhe 2,7 m. Dieselmotor 135 PS.



◀ Schwimmfähiger Jeep. Gewicht 1,8 t, Länge 5 m, Breite 2 m, Höhe 1,8 m, Fassungsvermögen 1 Fahrer + 4 Mann, Motor 55 PS, Geschwindigkeit: Land 80 km/h, Wasser 8 km/h, Fahrbereich 400 km, Zuteilung: Pionierbataillon der Panzer- und Mot Schützendivision.



## Schwere Amphibien-Fähre Typ GSP



- 1 Schwimmwagen mit einem Ponton und Beladerampe. Fahrbereit für Landmarsch. Länge 13 m, Breite 2,2 m, Höhe 3,5 m. Panzerfahrgestell PT-76, Gewicht 17 t, 3 Mann Besatzung, Dieselmotor 135 PS, Land 30 km/h.
- 2 Zusammengesetzte Fähre (2 Schwimmwagen, 2 Pontons).

- Die Fähre besteht aus zwei gleichen Hälften (je 1 Schwimmwagen mit Ponton).
- Die Fähre (bzw. die beiden Hälften) werden im Wasser zusammengesetzt. Hierzu werden die beiden Fahrzeuge miteinander verbunden und die Pontons seitlich heruntergeklappt. Zeitbedarf für den Zusammenbau: mindestens 15 Minuten. Nutzlast im Wasser 50 t, Fahrgeschwindigkeit ca. 7 km/h. Abmessung der Fähre 13×13 m.
- Zuteilung: Pionierbataillon der Panzer- und der Mot Schützendivision je 2 Stück, Geniebrigade der Mech Armee: 18 Stück.
- Bild unten: Kampfpanzer verlässt die Fähre am Ufer (im seichten Wasser) über die heruntergeklappte Rampe.

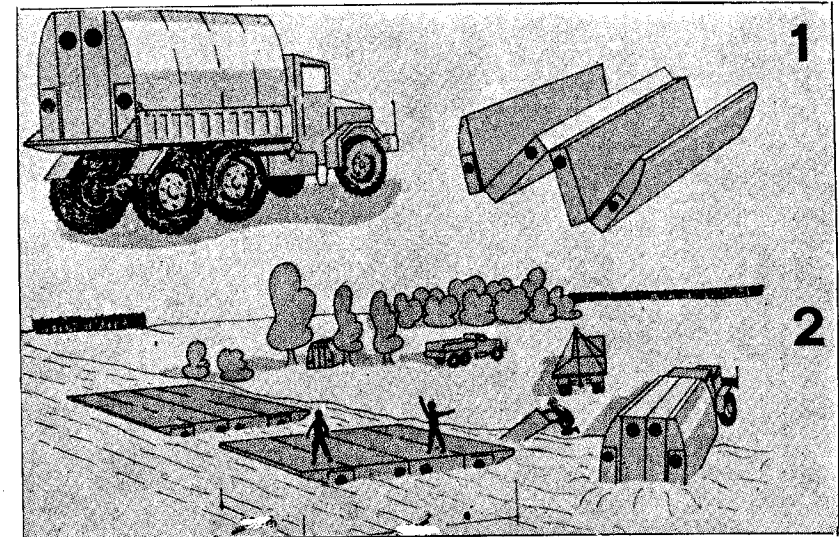
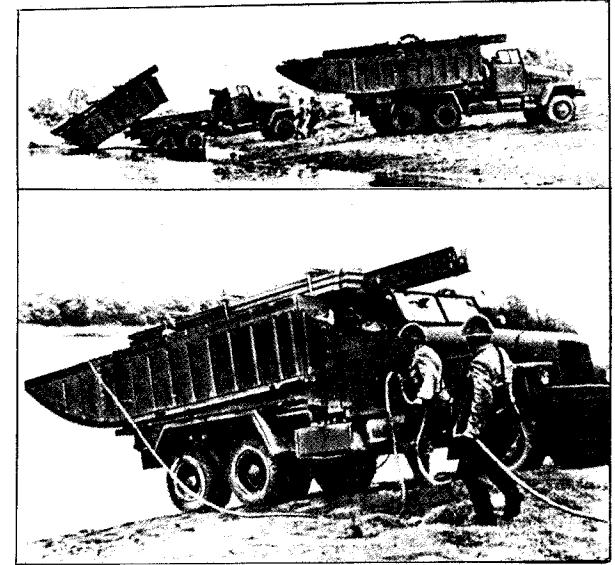


## Pontons

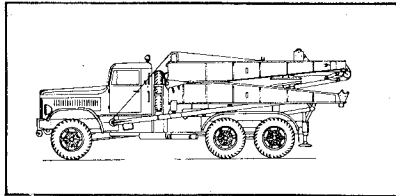
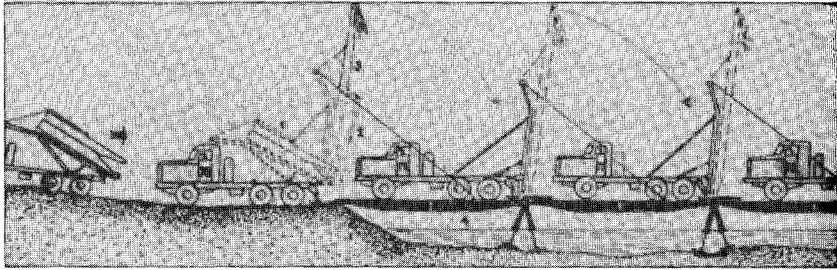
- Das Pontongerät dient primär zum Erstellen von Schwimmbrücken. Sekundär zum Bau von Fähren (Antrieb: Motorboote). Die ältern TPP-Pontons werden im Laufe der Zeit durch das neuere Material PMP ersetzt. Zuteilung: im Pionierbataillon der Panzer- und der Mot Schützendivision: je 120 Laufmeter PMP-Brücke; in der Geniebrigade der Mech Armee: 960 Laufmeter Schwimmbrücke, gemischt TPP und PMP.
- Bild oben: Ponton TPP, geschlossener Stahl-Hohlkörper, Länge 6 m, Breite 2,5 m, Höhe 1 m. Tragkraft der Brücke 50 t.

### Der Hohiplatten-Faltponton PMP

- 1 Der Hohiplatten-Faltponton (1 zusammengefalteter Ponton ergibt 1 Lastwagenladung). Abmessungen des entfalteten Pontons: Länge 8 m, Breite 7 m.
- 2 Einsatz: Der Lastwagen fährt rückwärts ans Ufer und setzt den Ponton ins Wasser. Der Ponton klappt im Wasser auseinander und wird durch Bolzen am nächsten befestigt.



## Brücken



Brücke mit fester Unterstützung, Typ TMM.  
– Nutzlast 60 t, pro Lastwagen 1 Brückenelement (Faltelement) à 12 m Länge und 4 m Breite. Am Element eine 3 m lange, ausziehbare Teleskopstütze. Einbauzeit pro Element mindestens 15 Minuten. Die Brücke kann aus Tarngründen auch 30–50 cm unter Wasser gebaut werden.

- Zuteilung:
  - Selbständige Pionierkompanie im Panzerregiment: 40 Laufmeter Brücke TMM.
  - Pionierbataillon der Panzer- und der Mot Schützendivision: 80 Laufmeter Brücke TMM.
  - Geniebrigade der Mech Armee: 200 Laufmeter Brücke TMM.

## Die AC-Abwehrkompanie

- Zuteilung:
  - selbständige AC-Abwehrkompanie im Panzer- und Mot Schützenregiment;
  - AC-Schutzformation (mehrere AC-Kompagnien) in der Panzer- und in der Mot Schützendivision;
  - AC-Bataillon in der Mech Armee.
- Aufgaben:
  - Aufspüren von Vergiftungen und Verstrahlungen im Gelände und Kenntlichmachung dieser kontaminierten Geländeteile (Warntafeln, Wimpel, Trassierbänder, Sägemehl usw.);
  - Dekontaminierung von Personen und Material auf einem Dekontaminierungsplatz.
- Die AC-Abwehrkompanie gliedert sich dementsprechend in:
  - Kommando- und Dienstgruppe (Schützenpanzer BRDM, Lastwagen);
  - 1 Aufklärungszug (Schützenpanzer BRDM). Die einzelnen Spürtrupps verfügen über Messgeräte sowie Markier- und Absperrmaterial;
  - 1 Dekontaminierungszug. Material: eine Anzahl Spezial-Lastwagen mit Sprüh- und Reinigungsgeräten.

Bild oben: Speziallastwagen des Dekontaminierungszuges. Zisterne mit Sprüh- und Wascheinrichtung. Beachte die Schutzstiefel der Männer.

Bild Mitte: Männer der AC-Abwehrkompanie im Schutzanzug und mit Schutzmaske bei der Arbeit im Gelände. Der zweite Mann von rechts trägt ein Messgerät vorgehängt.

Bild unten: Dekontaminierungsplatz. Ein Schützenpanzer BRDM des Aufklärungszuges wird entgiftet. Beachte die Männer im Schutzanzug.

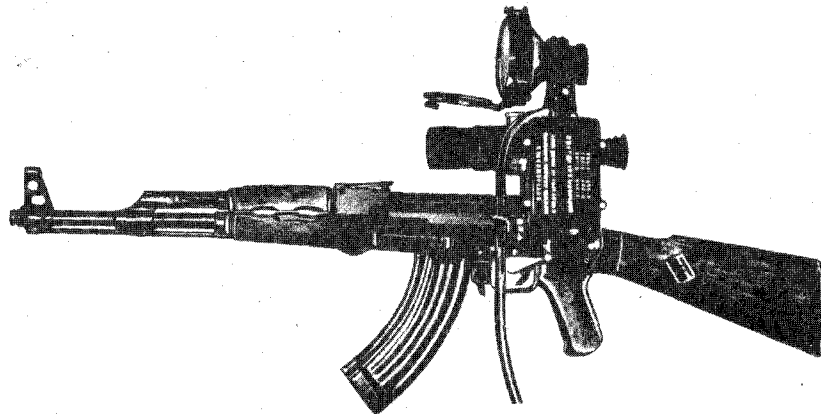


## Infanteriewaffen



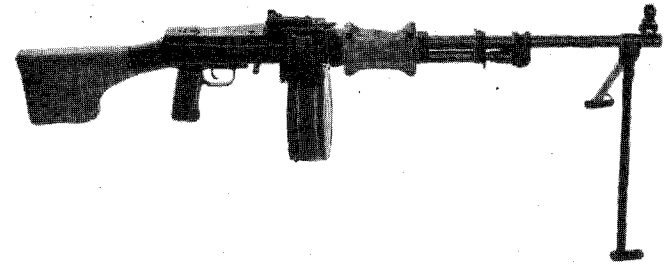
### Sturmgewehr «Kalaschnikow» AK-47

- Standardwaffe in allen Verbänden.
- In zwei Ausführungen vorhanden:
  - a) mit feststehendem Holzkolben;
  - b) mit umlegbarer Metall-Schulterstütze.
- Gewicht: mit vollem Magazin 4,3 kg
- Länge: mit Holzkolben oder Metall-Schulterstütze 87 cm; mit umgelegter Metall-Schulterstütze 65 cm
- Kaliber: 7,62 mm
- Munition: Kurzpatrone M-43 (Einheitspatrone)
- Kadenz: 600 Schuss/Minute
- VO: 710 m/Sek
- Praktische Schussweite: 300 m
- Visiereinstellung: 100–800 m
- Gebogenes Stangenmagazin: 30 Patronen
- Lauflänge: 41,3 cm
- Das Magazin kann durch Eindrücken einzelner Patronen von Hand abgefüllt werden.
- Bajonett kann aufgepflanzt werden.
- Im ausgehöhlten Holzkolben wird das Putzzeug mitgeführt.



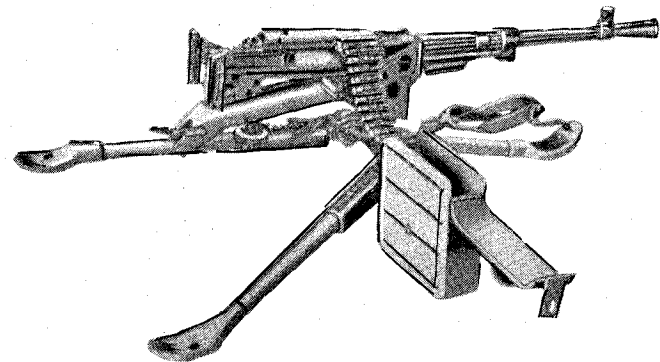
### Infrarot-Nachtzielgerät NSP-2

- Gewicht des Bildwandlers mit Scheinwerfer 2 kg.
- Reichweite aktiv 200 m, passiv 300 m.
- Bemerkung: Das Nachtzielgerät kann auf folgenden Waffen verwendet werden:
  - Sturmgewehr Kalaschnikow AK-47
  - Leichtes Maschinengewehr Degtjarew RPD
  - Maschinengewehr Gorjunow M-49
- (im Bild: Nachtzielgerät auf Sturmgewehr).



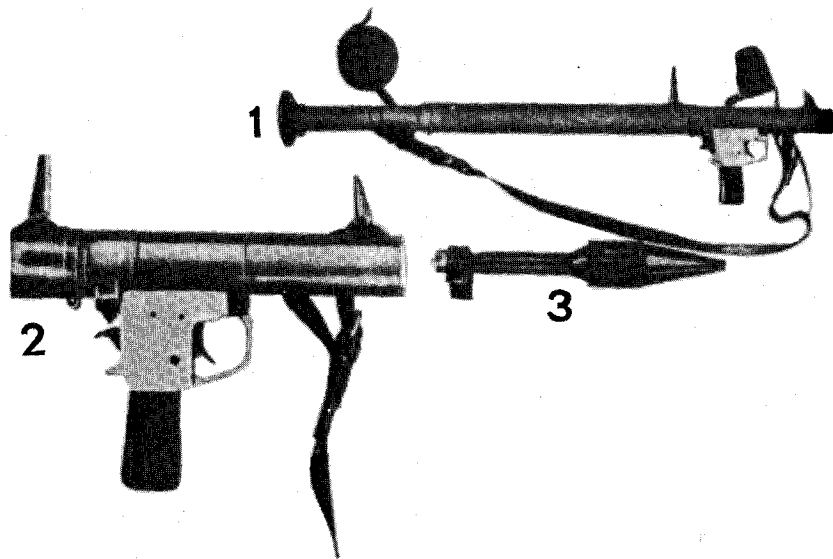
### Leichtes Maschinengewehr «Degtjarew» RPD

- Zuteilung: 1 leichtes Maschinengewehr in der Mot Schützengruppe.
- Gewicht: ohne Magazin 5,6 kg
- Kaliber: 7,62 mm
- Munition: Kurzpatrone M-43 (Einheitspatrone)
- Kadenz: 600 Schuss/Minute
- VO: 710 m/Sek
- Praktische Schussweite: 600 m
- Visiereinteilung: 100–800 m
- Trommelmagazin: 100 Patronen.
- Leichte Zweibein-Stütze. Kein Wechsellauf. Es kann nur Seriefire geschossen werden.



### Maschinengewehr «Gorjunow» M-49

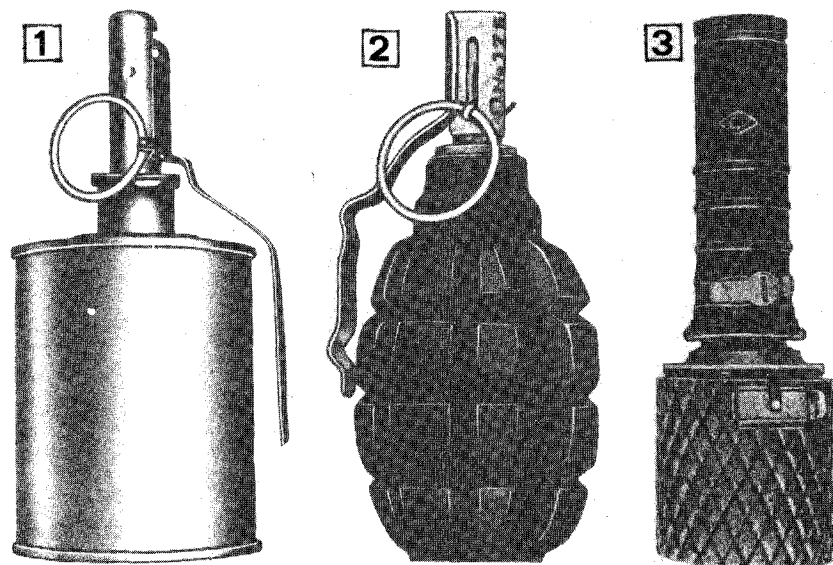
- Zuteilung: im Maschinengewehrzug der motorisierten Schützenkompanie (Transport-schützenpanzer BTR-60).
- Gewicht: Waffe mit Lafette 28 kg, Lafette allein 14 kg
- Länge der Waffe (ohne Lafette) 115 cm
- Kaliber: 7,62 mm
- Munition: Normalpatrone M-30. Längere und stärkere Munition als für Sturmgewehr und leichtes Maschinengewehr
- Kadenz: 500 Schuss/Min
- VO: 800 m/Sek
- Praktische Schussweite: bis 1000 m.
- Dreibein-Lafette.
- Metallgurten à 200 Patronen.



#### ◀ Panzerfaust RPG-2

- 1 Übersicht
- 2 Detail der Abzugvorrichtung
- 3 Geschoss

Gewicht ungeladen 2,75 kg, Länge des Rohres 95 cm, V0 84 m/Sek, praktische Schussdistanz bis 150 m, Gewicht der Granate 1,6 kg, Kaliber des Rohres 40 mm, Kaliber des Geschosses 82 mm, Panzerdurchschlag bis 28 cm, Durchschlag von Beton bis 100 cm. Zuteilung: eine Panzerfaust pro Schützengruppe.



#### Handgranaten

- 1 Offensiv-Handgranate. Gewicht 400 g, Länge 13 cm, Durchmesser 5,4 cm, Zeitzündler 3–4,5 Sekunden, Splitterwirkung bis 20 m, Farbe olivgrün.
- 2 Defensiv-Handgranate. Gewicht 700 g, Länge 12 cm, Durchmesser 5,5 cm, Zeitzündler 3–4,5 Sekunden, Splitterwirkung bis 200 m, Farbe olivgrün.
- 3 Stiel-Handgranate. Ohne Splittermantel als Offensiv-Handgranate, mit Splittermantel als Defensiv-Handgranate.  
Gewicht: ohne Splittermantel 500 g, mit Splittermantel 700 g, Länge 18 cm, Durchmesser 5 cm, Zeitzündler 3–4 Sekunden, Farbe olivgrün.



#### ▲ Fliegerfaust SAM-7 STRELA/GRAIL

- Gewicht: Waffensystem ca. 17 kg, Lenkwaffe ca. 9 kg, Gefechtskopf ca. 1,8 kg Sprengstoff. Systemlänge 137 cm, Lenkwaffendurchmesser 7 cm. Start- und Marschtriebwerk (Feststoff). Infrarot-Suchkopf passiv (Wärmequelle). Einsatzdistanz maximal 3,5 km. Einsatzhöhe minimal 50 m, maximal 1,8 km. Geschwindigkeit der Rakete 1,5–2 Mach. Flugziele können nur im Wegflug bekämpft werden. Ziele, welche schneller als ca. 900 km/h fliegen, können kaum noch bekämpft werden. Erfolgsaussichten gegen Helikopter gut, gegen Jagdbomber fraglich. Einsatz schwierig und problemvoll.
- Zuteilung: Mot Schützengruppe (1–3 Lenkwaffen).
- Im Bild: Soldat mit Fliegerfaust im Anschlag. Sitzt auf dem Heck eines Kampfschützenpanzers BMP.

## Panzerfahrzeuge

**1** Spähpanzer PT-76: Bewaffnung 1 Kanone 7,6 cm + 1 Mg. Besatzung 3 Mann. Panzerung 2 cm, Gewicht 14 t, Geschwindigkeit auf Strassen 45 km/h, im Wasser 10 km/h (schwimmfähig), Fahrbereich 250 km.

Zuteilung: im Aufklärungsbataillon der Panzerdivision und der motorisierten Schützendivision. In den Aufklärungskompanien der Panzerregimenter und der motorisierten Schützenregimenter.

**2** Kampfpanzer T-62: Bewaffnung 1 Kanone 115 mm mit Glattrohr + 1 Mg 7,62 mm. Munition: 45 Schuss für Kanone, 2000 Schuss für Mg. Besatzung 4 Mann, Panzerung 10 cm, Gewicht 37,5 t, Motor Diesel 580 PS, Leistungsgewicht 15,5 PS/t, Geschwindigkeit 45 km/h, Fahrbereich 300 km, Schnorchelausrüstung.

Kampfpanzer T-72: Bewaffnung 1 Kanone 125 mm mit Glattrohr + 1 Mg 7,62 mm + 1 Flab-Mg 12,7 mm. Munition: 40 Schuss für Kanone (12 KE, 6 HL, 22 HE), 2000 Schuss für Mg, 800 Schuss für Flab-Mg. Besatzung 3 Mann, Panzerung 10 cm, Gewicht 36 t, Motor Diesel 800 PS, Leistungsgewicht 22,2 PS/t, Geschwindigkeit 60 km/h, Fahrbereich 500 km, Schnorchelausrüstung, Ladeautomatik. Möglichkeit zum raschen Anbringen eines gezahnten Räumschildes am Vorderteil der Wanne. Auf jeder Fahrzeugseite können vier gefederte, leichte Schürzenplatten von 6 mm Dicke angebracht werden.

Zuteilung: Panzerregimenter, Panzerbataillone der Mot Schützenregimenter, selbständige Panzerbataillone.

**3** Selbstfahrgeschütz ASU-85: Bewaffnung 1 Kanone 85 mm + 1 Mg. Besatzung 3 Mann, Panzerung 2 cm, Gewicht 14 t, Geschwindigkeit 45 km/h.

Zuteilung: Jagdpanzer-Bataillon der Luftlandedivision.

**4** Schützenpanzer BRDM: Panzerung 1 cm, Gewicht 6 t, Geschwindigkeit auf Strassen 65 km/h, im Wasser 10 km/h (schwimmfähig).

Zuteilung: in den verschiedensten Einheiten.

Verwendung:

- mit weitreichender Funkstation als Kommandofahrzeug;
- mit 1 Mg 7,62 mm als Aufklärungsfahrzeug;
- mit PAL als Panzerabwehrlenkaffen-Träger;
- mit Boden-Luft-Lenkaffen als Flab-Panzer usw.

**5** Transport-Schützenpanzer BTR-60: in zwei Versionen vorhanden

a) Transportraum oben offen:

Gewicht 10 t, Bewaffnung 1 Mg 7,62 mm, 2 Mann Besatzung + 12 Panzergrenadiere, Panzerung 1 cm, Geschwindigkeit auf Strassen 80 km/h, im Wasser 10 km/h (schwimmfähig), Fahrbereich 600 km;

b) Transportraum nach oben geschlossen:

Gewicht 11,5 t, Bewaffnung Drehturm mit 1 Mg 12,7 mm, 2 Mann Besatzung + 12 Panzergrenadiere, Panzerung 1 cm, Geschwindigkeit auf Strassen 60 km/h, im Wasser 10 km/h (schwimmfähig), Fahrbereich 600 km;

Zuteilung: in den verschiedensten Einheiten. Hauptsächlich aber in den Mot Schützenregimentern.

**6** Schützenpanzer BTR-50: Bewaffnung 1 Mg, Besatzung 2 Mann + 12 Panzergrenadiere, Panzerung 2 cm, Gewicht 14,5 t, Geschwindigkeit auf Strassen 45 km/h, im Wasser 10 km/h (schwimmfähig), Fahrbereich 300 km.

Zuteilung: in Aufklärungsverbänden. Heute weitgehend ersetzt durch Schützenpanzer BRDM.

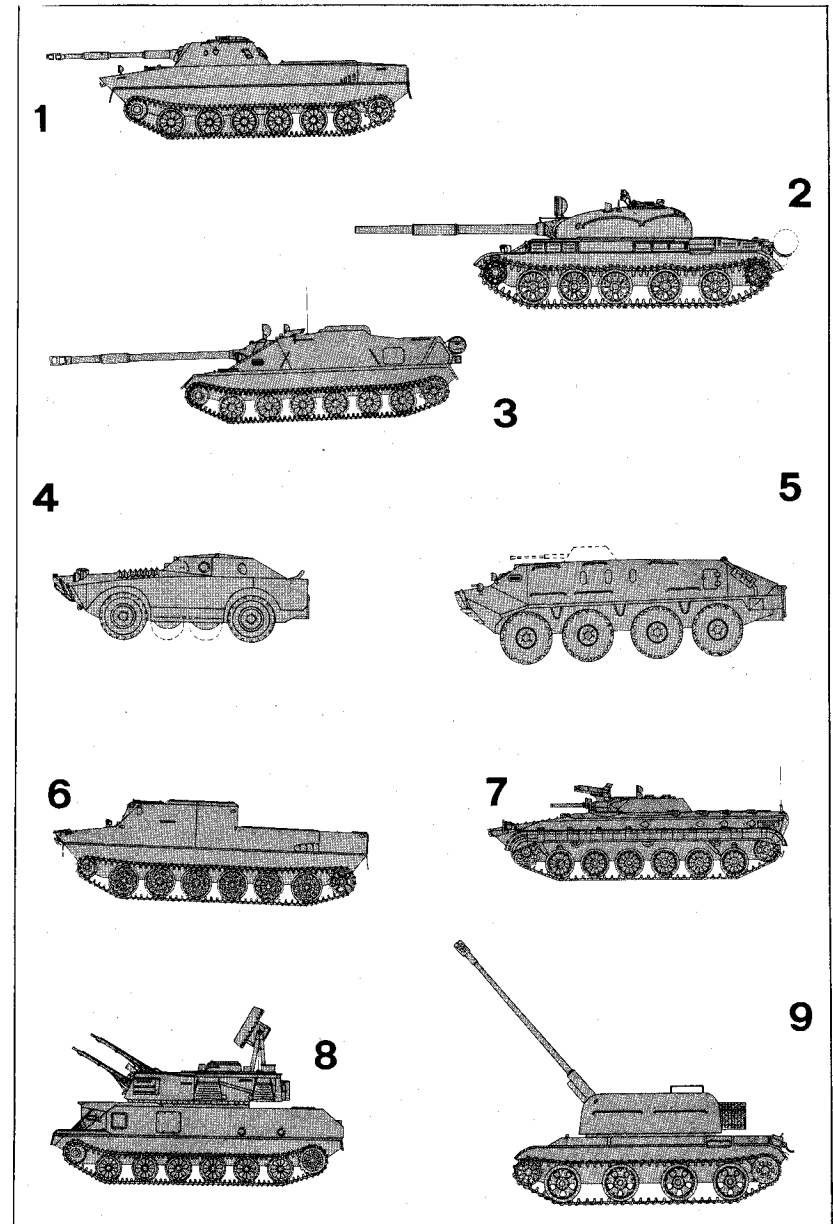
**7** Kampfschützenpanzer BMP:

Bewaffnung:

- 1 Kanone 73 mm. Leichtgeschütz mit glattem Rohr und halbautomatischer Ladevorrichtung;
- 1 Mg 7,62 mm;
- 1 Raketenstarter für Panzerabwehrlenkaffen.

Munition:

- 1000 Schuss für Mg;
- 5 PAL. Raketen drahtgelenkt, Reichweite maximal 2 km;



- 40 Schuss für die Kanone. Das Geschoss ist eine flügelstabilisierte Hohlladungsrake die durch eine Treibladung aus dem Geschützrohr ausgestossen wird und dann Marschtriebwerk zündet, das sie auf ca. 700 m/Sekunden beschleunigt. Da die Patrone sehr lang ist, muss das Geschützrohr jeweils in höchste Erhöhung gebracht werden, um halbautomatisch geladen zu werden. Die Feuergeschwindigkeit der Kanone ist daher gering.

Panzerung 1 cm, Gewicht 13,5 t, Motor Diesel 280 PS, Leistungsgewicht 22,2 PS/Geschwindigkeit auf Strassen 55 km/h, im Wasser 5 km/h (schwimmfähig), Fahrbereich 500 km.

Besatzung 3 Mann + 8 Panzergrenadiere. Nachtkampfeinrichtung: Suchscheinwerfer für den Kommandanten, Infrarot-Scheinwerfer für den Fahrer, Reichweite ca. 100 m. Infrarot oder Restlichtverstärker-Nachtzielgerät für den Schützen, Reichweite max. 500 m. Zusatzausrüstung: AC-Schutzbelüftungsanlage, automatische Feuerlöschanlage, Schussgas-Absauganlage bei jedem Schützen.

Zuteilung:

- Mot Schützenkompagnien in den Panzerregimentern der Panzerdivision;
- Mot Schützenregiment in der Panzerdivision;
- 1 Mot Schützenregiment pro Mot Schützendivision;
- Regiments-Aufklärungskompagnien.

- 8 Flab-Panzer ZSU-23-4: Bewaffnung 1 Flab-Kanone «Vierling» 23 mm, Radargerät, Munition 2000 Schuss, Besatzung 4 Mann, Panzerung 2 cm, Gewicht 15 t, Fahrgeschwindigkeit 45 km/h.

Zuteilung: Flab-Regiment der Mech Armee, Flab-Kompagnien der Panzer- und Motorschützenregimenter.

- 9 Flab-Panzer SU-57: Bewaffnung 1 Flab-Kanone 57 mm «Zwilling», ohne Radargerät, Besatzung 5-6 Mann, Panzerung 10 cm, Gewicht 35 t, Geschwindigkeit 45 km/h. Zuteilung: im Flab-Regiment der Panzerdivision. Wird, da technisch veraltet, laufend ersetzt durch Flab-Panzer ZSU-23-4.

## LUFTKRIEGSMITTEL



Bild Seite 136: **Kampfhelikopter Mi-24 (HIND)**

Auftrag: Panzerbekämpfung und Luftnahunterstützung.  
Details: Stummelflügel, Spannweite 21 m, Rumpflänge 18 m, Höhe 4,5 m, 2 Triebwerke 1500 PS (Propellerturbinen), 2-3 Mann Besatzung, Geschwindigkeit 250 km/h, Dienststieghöhe 5000 m.

Bewaffnung, Möglichkeiten:

- Aussenstation: 1 Gondel unter Rumpfbau mit 1 Kanone 23 mm, 300 Schuss;
- Aussenstation: 2 Gondeln unter Rumpfbau mit je 1 Mg 12,7 mm, je 350 Schuss;
- Aussenstation: je eine Doppelstartschiene für PAL. Reichweite je nach Typ 1-3,5 km;
- Aussenstation: unter den Stummelflügeln Abschussbehälter für ungelenkte Luft-Boden-Raketen. Je Behälter 32 Raketen Kaliber 57 mm mit diversen Gefechtsköpfen (Splitter, Hohlladung usw.). Reichweite ca. 1200 m;
- Innenstation: Sprengbomben bis maximal 250 kg.
- Besonderes: Zuladung von 8 Luftlandesoldaten möglich.

Bild Seite 137: **Kampfhelikopter über dem Gefechtsfeld**

1 Kampfhelikopter Mi-24 HIND in Schwärmen zu je 3 Maschinen. 2 Kampfschützenpanzer BMP. 3 Flab-Panzer «Kanone» ZSU-23-4.



## Transporthelikopter

- Transporthelikopter werden verwendet für:
  - taktische Luftlandungen;
  - Rückschub von Verwundeten, Materialtransporte usw.

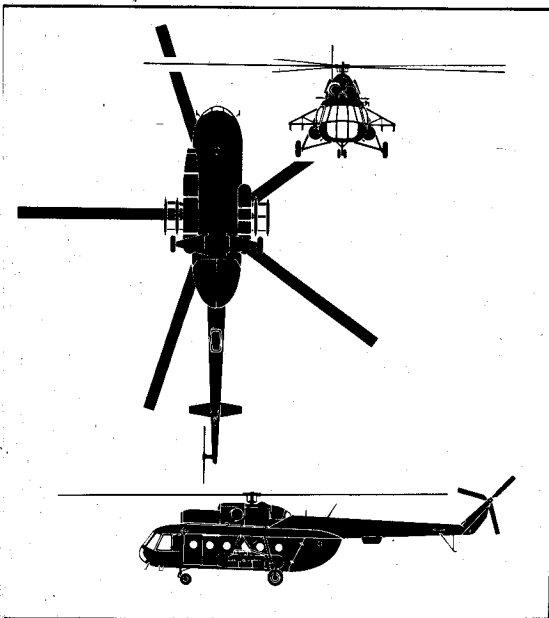
### Taktische Luftlandungen:

- Hierfür werden in der Regel mittlere Helikopter eingesetzt, z.B. Mi-8 (Hip).
- In der Mot Schützendivision sind 3 Schützenkompagnien (d.h. ein ad hoc Bataillon) für Helikopteraktionen spezialisiert. Die Infanterie lässt in diesem Falle Schützenpanzer + Wagenbesatzungen in einem Abstellraum zurück und steigt in Helikopter um.
- Die Division selbst hat keine Helikopter. Diese müssen ihr von höherer Stelle zugeführt werden.
- Vorbereitung der Luftlandung: am Vorabend der Aktion.
- Wetterbedingungen, welche eine Luftlandung gerade noch zulassen: Wolkenuntergrenze 100–200 m, Sicht 3–5 km.
- Verladerraum maximal 30 km vom Landerraum entfernt.
- Fluggeschwindigkeit: ca. 2 km pro Minute.
- Anflug:
  - Der Helikopterverband wird in der Luft versammelt. Der Kontrollpunkt (Abflugpunkt) wird vom Verband geschlossen überflogen.
  - Flugformation: ist abhängig von der taktischen Zusammensetzung. In der Regel eine lockere Kette von 3–5 Helikoptern (rechts und links gestaffelt).
  - Flughöhe:
    - a) Bei schwacher Flugwaffe des Verteidigers fliegen Transporthelikopter so hoch, dass sie von Infanteriefeuer und leichter Flab nicht erreicht werden. Praktische Schussweite: Mg auf Flabstütze 700 m, 20-mm-Flab-Kanone 2000 m.
    - b) Wenn Jäger und Flab des Verteidigers nicht genügend niedergehalten werden können, erfolgt der Einsatz im extremen Tiefflug 10–30 m über Boden. Hierbei muss jedoch Rücksicht genommen werden auf Flughindernisse, rasche Ermüdung der Piloten und Bodenabwehrmöglichkeiten mit Handwaffen (Mg, Stgw).
- Bei Atomwaffen-Einsatz starten die Helikopter unmittelbar nach dem Atomschlag. Die Piloten orientieren sich beim Anflug grob nach dem Atompilz. Die Landung erfolgt 15 Minuten nach der Atomdetonation, um den Schock beim Verteidiger ausnützen zu können.
- Als Landeplätze eignen sich offene, flache oder leicht geneigte Geländeteile. Akrobatische Kunststücke wie Aussteigen aus dem schwebenden Helikopter mittels Strickleitern über Waldparzellen oder Ortschaften sind kaum zu erwarten.
- Für das Absetzen einer Kompagnie (4–6 Helikopter) wird eine Fläche von ca. 300 × 300 m benötigt.
- Für das Absetzen eines Bataillons (mindestens 20 Helikopter) werden entweder mehrere auseinanderliegende kleinere Plätze oder ein grosser, geschlossener Platz von 1–2 km<sup>2</sup> benötigt.
- Stärke einer mit Helikopter gelandeten Kompagnie: ca. 100 Infanteristen, 9 leichte und 2 schwere Maschinengewehre. Dazu Sturmgewehre, Handgranaten, Panzer- und Fliegerfäuste.
- Stärke eines mit Helikopter gelandeten verstärkten Bataillons: ca. 350 Mann, 27 leichte und 6 schwere Maschinengewehre, 3 schwere Minenwerfer 12 cm, mehrere PAL-Trupps.

Angriff aus der Luft! Ein russischer mittlerer Transporthelikopter Typ Mi-8 (Hip) landet einen Infanteriezug. Beachte: Der Mann vorne rechts trägt eine Panzerfaust RPG-2, der Mann vorne links ein Sturmgewehr AK-47 Kalaschnikow. Der Boden des Landeplatzes soll möglichst frei von Steinen, Ästen und Sand sein (Staubentwicklung). Für Aussteigen, Materiallad und Organisation werden für einen Zug mindestens 15 Minuten, für eine Kompagnie 30 Minuten benötigt.

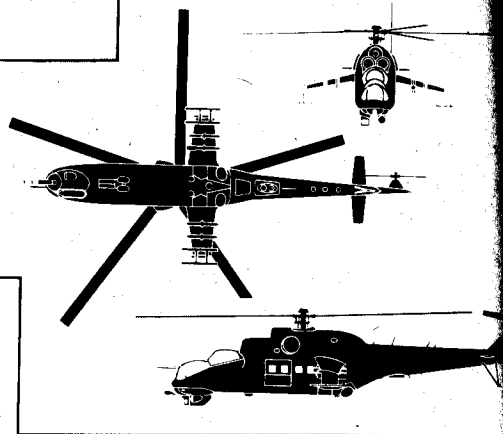
Begründung:  
a) Die Männer sitzen eng zusammengepackt, schwer beladen und vom Sitzen steif.  
b) Neben dem Personal gilt es auch noch mitgeführte Fracht auszuladen.  
Bei einer taktischen Luftlandung geht es ja nicht nur darum, zu landen und anzugreifen, sondern nachher auch noch bis zum Einsatz durch die eigenen Erdtruppen zu halten. Hierzu braucht es neben einiger Verpflegung und Sanitätsmaterial vor allem viel Munition.





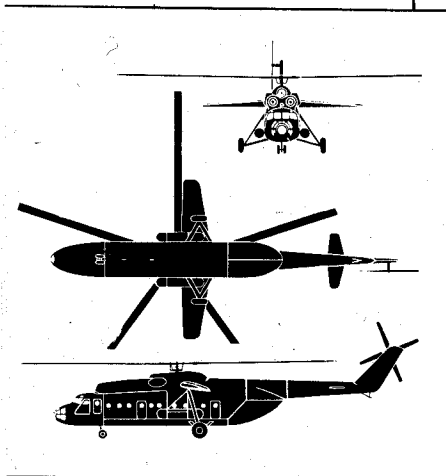
#### ◀ Mittlerer Transporthelikopter Mi-8 (Hip)

Rumpflänge über alles 18 m, Rumpfhöhe über alles 5,5 m, Rumpfbreite 2,5 m. Rotordurchmesser 22 m. Zwei Gasturbinen à je 1500 PS. Reisegeschwindigkeit 200 km/h. Gewicht leer 7,5 t. Nutzlast: 2-3 Mann Besatzung + 4 Tonnen Fracht oder 30 Passagiere. Aktionsradius 200 km, Dienstgipfelhöhe 4500 m.



#### Kampfhelikopter Mi-24 (Hind) ▶

Detailangaben siehe Seite 137.



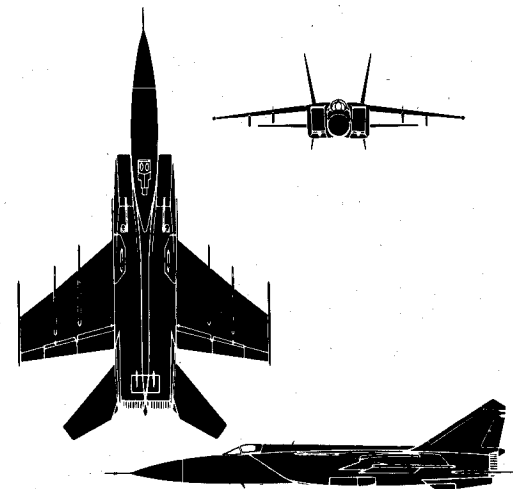
#### ◀ Schwerer Transporthelikopter Mi-6 (Hook)

Rumpflänge über alles 33 m, Rumpfhöhe über alles 10 m, Rumpfbreite (Abmessungen der Hecktüre) 2,65 m, Rotordurchmesser 35 m, zwei Gasturbinen à je 5500 PS. Reisegeschwindigkeit 250 km/h. Gewicht leer 27 t. Nutzlast: 5 Mann Besatzung + 12 Tonnen Fracht oder 80 Passagiere. Aktionsradius voll beladen 150 km. Dienstgipfelhöhe 4500 m.

## Luftüberlegenheits-Jäger

Aufgaben (im taktischen Bereich):

- Raumschutz für die ins Kampfdispositiv des Verteidigers eingebrochenen Panzerverbände;
  - Abschirmen der eigenen Jagdbomber vor den Jägern des Verteidigers.
- Hierbei kommt es zu Duellkämpfen zwischen Jägerverbänden verschiedener Herkunft.
- Zur Sicherstellung eines ununterbrochenen Raumschutzes kann gleichzeitig höchstens 1/3 der verfügbaren Jäger im Kampfraum eingesetzt sein.



#### MiG-25 (Foxbat)

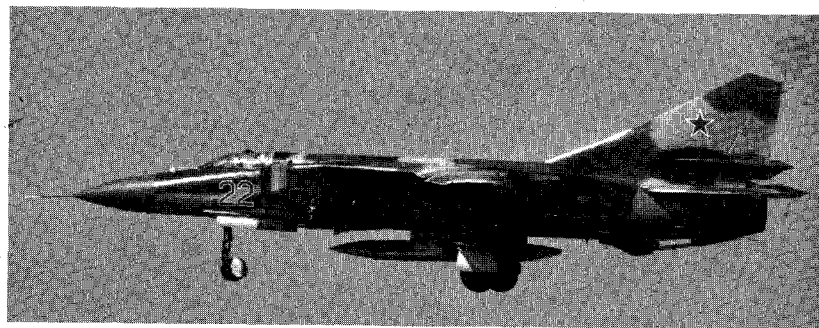
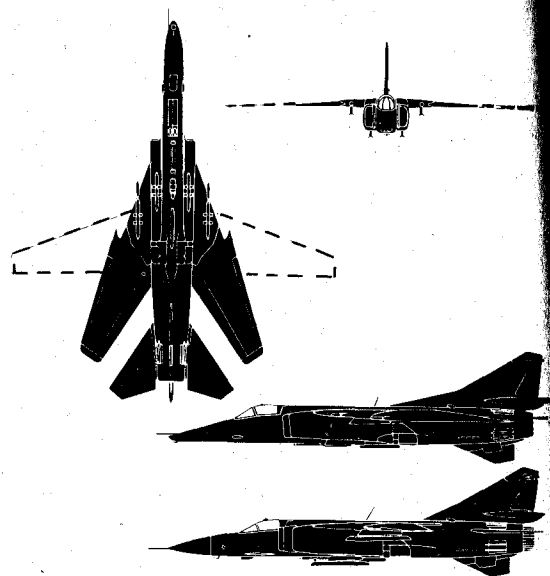
Rumpflänge über alles 21 m, Spannweite 14 m, Anzahl Triebwerke 2, Maximalgeschwindigkeit 3400 km/h. Besatzung: Jägerversion 1 Mann, Aufklärerversion 2 Mann. Bewaffnung: 2 Kanonen 23 mm, Luft-Luft-Lenk Waffen.





### MiG-27 (Flogger)

Rumpflänge 16 m, Schwenkflügel, Flügel gespreizt Spannweite 14 m, Flügel anliegend Spannweite 8 m, Triebwerke 1, Maximalgeschwindigkeit 1900 km/h, Besatzung 1 Mann, Bewaffnung: 1 Kanone 23 mm, Luft-Luft-Lenk Waffen.  
(Der Seitenriss ganz unten sowie das Foto zeigen die MiG-23 Flogger B, Maximalgeschwindigkeit 2450 km/h, übrige Daten gleich wie MiG-27.)



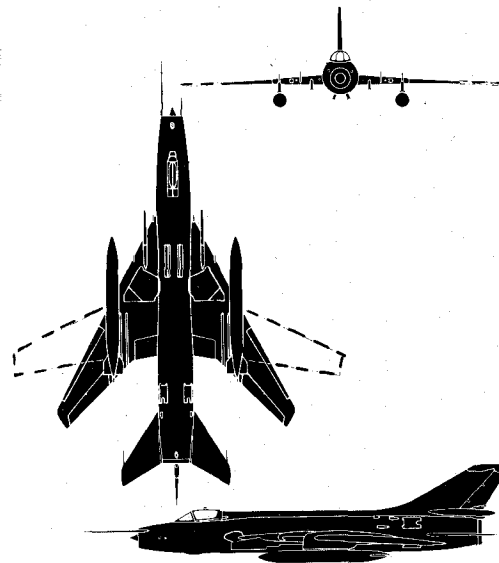
## Jagdbomber

Aufgaben:

1. Abriegelung des Operationsgebietes und des Gefechtsfeldes mit dem Ziel, die operative und taktische Beweglichkeit des Gegners zu lähmen.
  - Das Heranführen der Reserven aus der Tiefe des Raumes in die Kampfzone beeinträchtigen, im Idealfall unterbinden.
  - Die Versorgung der Feindverbände verunmöglichen.
2. Unmittelbare Unterstützung der eigenen Landstreitkräfte durch Einsatz konventioneller Kampfmittel oder atomarer Gefechtsfeldwaffen (den Panzern den Weg freischiessen oder freibomben!).

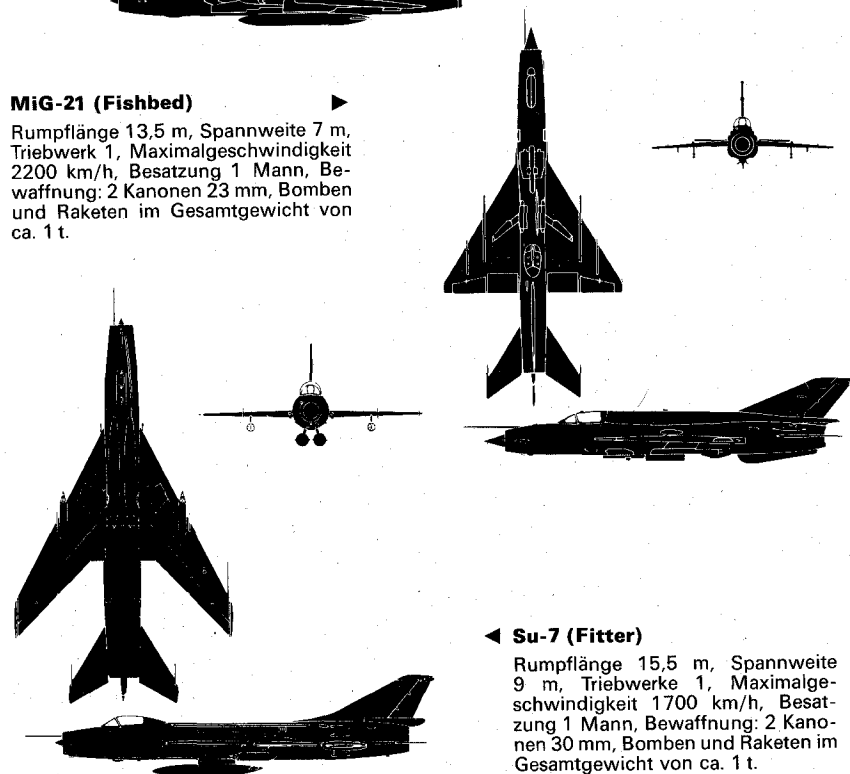
### ◀ Su-17 (Fitter C)

Rumpflänge 15,5 m, Schwenkflügel, Flügel gespreizt Spannweite 14 m, Flügel anliegend Spannweite 10,5 m, Triebwerke 1, Maximalgeschwindigkeit 2300 km/h, Besatzung 1 Mann, Bewaffnung: 2 Kanonen 30 mm, Bomben und Raketen im Gesamtgewicht von gegen 5 t.



### MiG-21 (Fishbed)

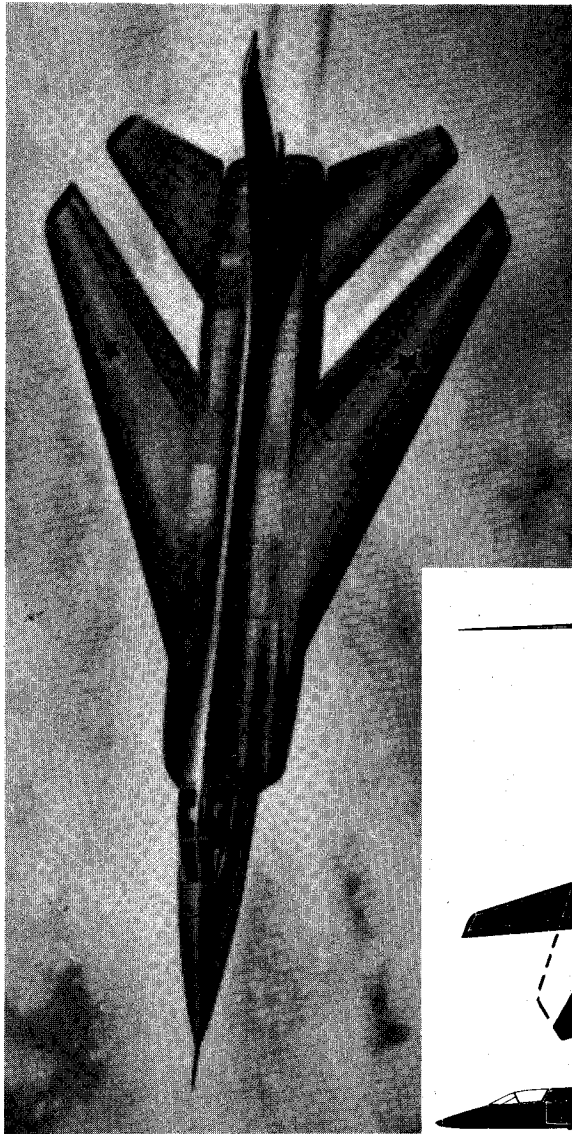
Rumpflänge 13,5 m, Spannweite 7 m, Triebwerk 1, Maximalgeschwindigkeit 2200 km/h, Besatzung 1 Mann, Bewaffnung: 2 Kanonen 23 mm, Bomben und Raketen im Gesamtgewicht von ca. 1 t.



### ◀ Su-7 (Fitter)

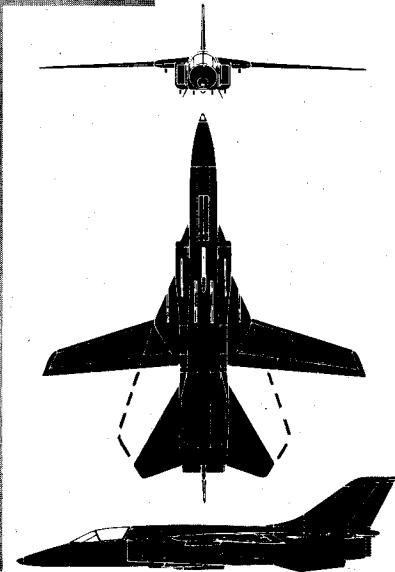
Rumpflänge 15,5 m, Spannweite 9 m, Triebwerke 1, Maximalgeschwindigkeit 1700 km/h, Besatzung 1 Mann, Bewaffnung: 2 Kanonen 30 mm, Bomben und Raketen im Gesamtgewicht von ca. 1 t.

## Taktische Bomber



### Su-19 (Fencer)

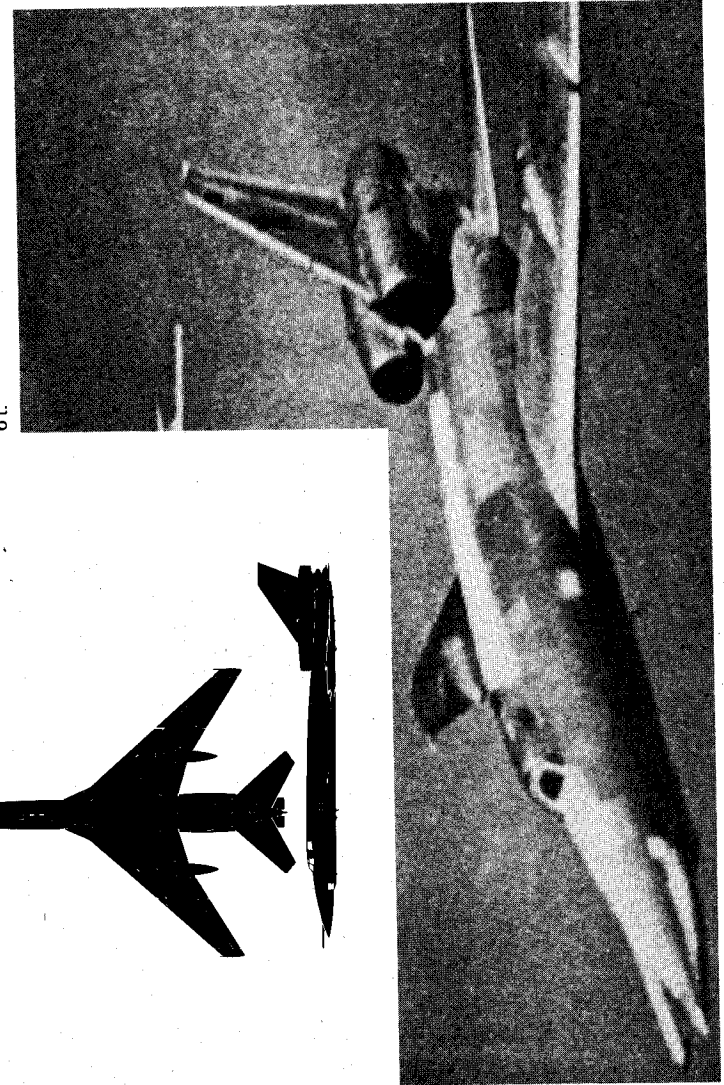
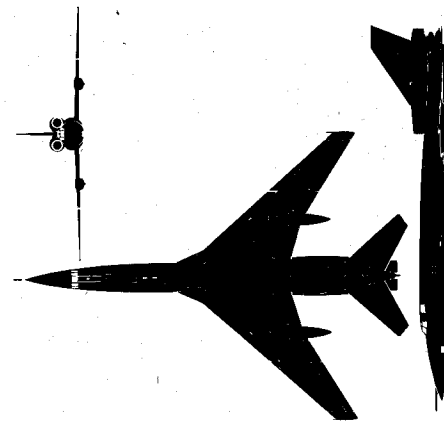
Rumpflänge 21 m, Schwenkflügler, Flügel gespreizt  
Spannweite 17 m, Flügel anliegend Spannweite 9,5 m,  
Triebwerke 2, Maximalgeschwindigkeit 2400 km/h, Besat-  
zung 2 Mann, Bewaffnung 1 Kanone 23 mm, Nutzlast  
(Atombomben, konventionelle Bomben, Luft-Boden-  
Lenk Waffen) ca. 4,5t.

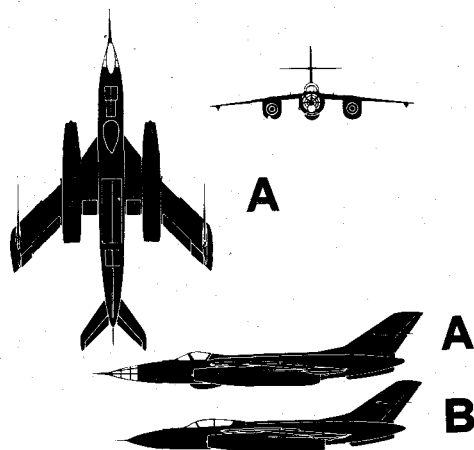
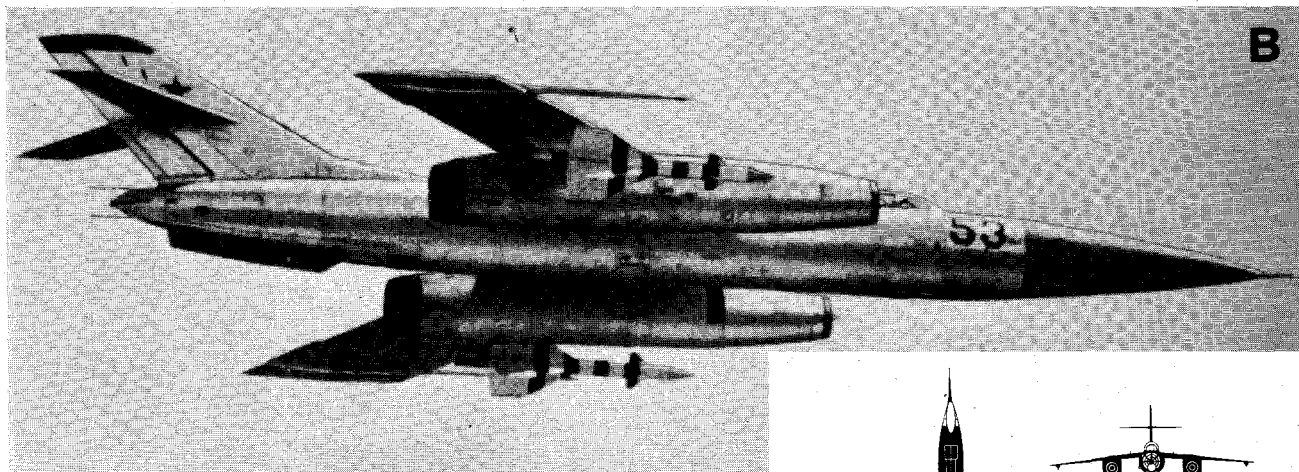


- Einsatz gegen Punkt- oder Flächenziele im Hinterland, ausnahmsweise im Frontraum
    - als Atomwaffenträger
    - mit Luft-Boden-Lenk Waffen
    - mit Spreng- und Brandbomben.
- } Angriffsmission als Einzelflugzeug oder im kleinen Verband;  
Angriff im grossen Verband.
- Ziele: Bodenorganisation der gegnerischen Luftwaffe. Militärische und zivile Führungsstellen. Verkehrsdrehscheiben, Versorgungsbasen, Städte usw.

### Tu-22 (Blinder)

Rumpflänge 40,5 m, Spannweite 27,5 m,  
Triebwerke 2, Maximalgeschwindigkeit 1600  
km/h, Besatzung 3 Mann, Bewaffnung 1 Ka-  
none 23 mm, Nutzlast (Atombomben, konven-  
tionelle Bomben, Luft-Boden-Lenk Waffen ca.  
6t.





#### Yak-28 (Brever, Bomberversion)

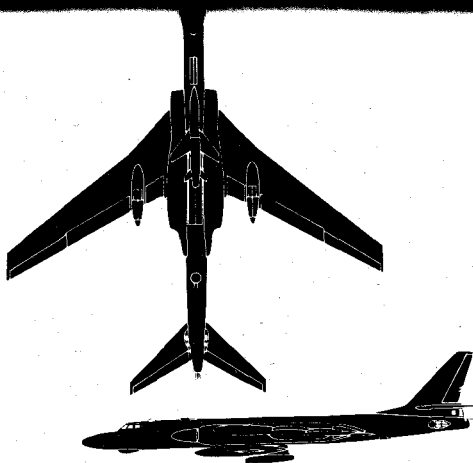
Rumpflänge 21,5 m, Spannweite 13 m, Triebwerke 2, Maximalgeschwindigkeit 1200 km/h, Besatzung 2 Mann, Nutzlast (Atombomben, konventionelle Bomben, Luft-Boden-Lenk Waffen) ca. 2 t.

#### Yak-28 (Firebar, Jägerversion)

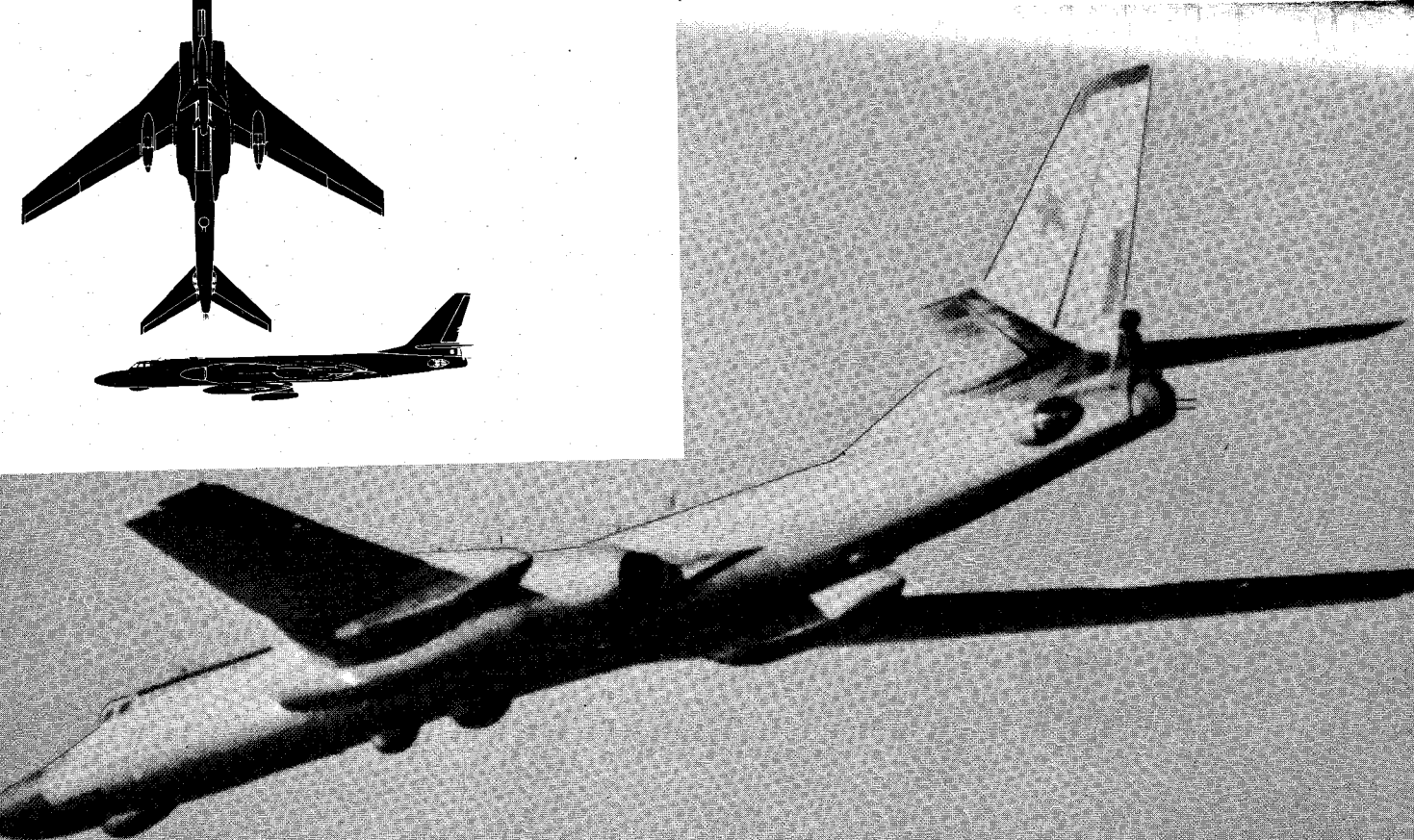
Rumpflänge 22 m, Spannweite 13 m, Triebwerke 2, Maximalgeschwindigkeit 1200 km/h, Besatzung 2 Mann, Bewaffnung: Kanonen und Luft-Luft-Lenk Waffen.

A = Bomberversion

B = Jägerversion



(Atombomben, konventionelle Bomben, Luft-Boden-Lenk Waffen) ca. 2 t.

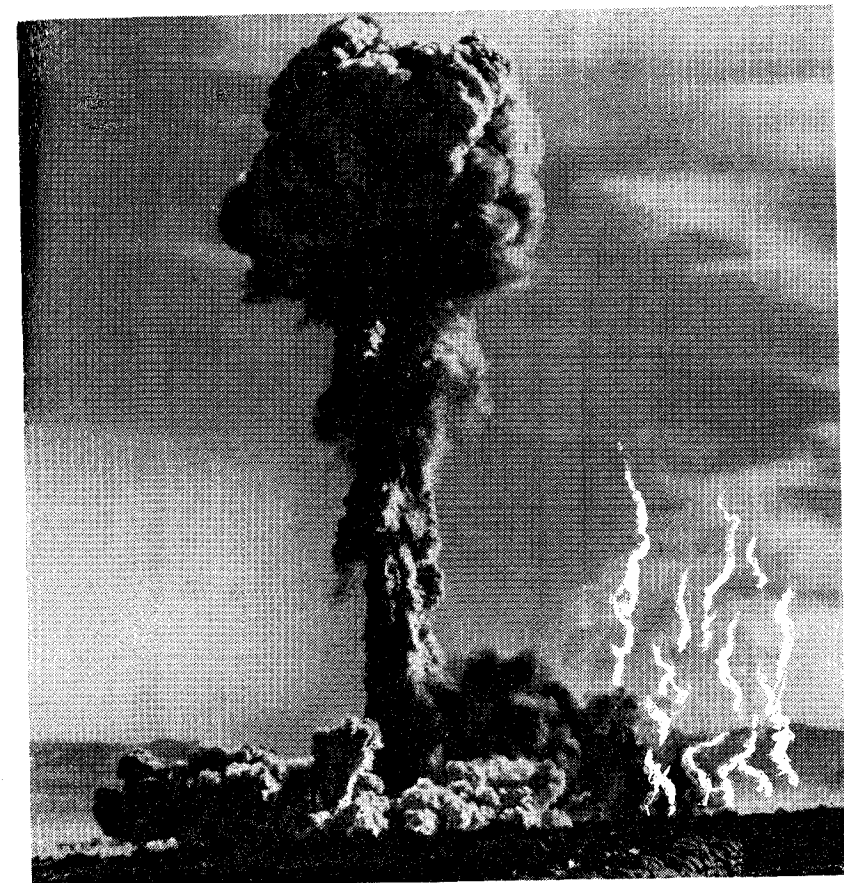


# Gefechtstechnik

## Band 5b

Major H. von Dach

Zu beziehen beim Zentralsekretariat des SUOV  
Mühlebrücke 14, 2502 Biel



Beachte die übrigen Bände der Gefechtstechnik

### Gefechtstechnik Band 1a

Erweiterte 5. Auflage 1974, 108 Seiten, 45 Skizzen und Fotos

#### 1. Abschnitt: Hinweise für den Kp Kdt und sein Kader

- Täglicher Dienstbetrieb (Dienstangewöhnung, Tagesbefehl, Unterkunft, V
- pflegung, Körperpflege, Urlaubsregelung usw.)
- Disziplin, Ordnung, äussere Formen
- Schwierige Leute
- Führung: Wesen, Haltung und Arbeitsweise des Chefs (Lob, Tadel, Strafen, Qualifikation
- Kaderauswahl usw.)
- Kaderfragen (Fw/Four, Gruppenführer, Uof mit besonderen Funktionen)
- Innerer Dienst

#### 2. Abschnitt: Ausbildung

- Grundsätze
- Theoretischer Unterricht
- Praktische Arbeit (Mit Schwergewicht auf der Gefechtsausbildung: Gefechtsschiessen
- Panzerabwehr, Orts-, Wald-, Nachtkampf)

#### 3. Abschnitt: Befehlstechnik

### Gefechtstechnik Band 1b

Erweiterte 5. Auflage 1974,  
128 Seiten, 70 Skizzen und Fotos

- Unterkunft
- Wachtdienst
- Transporte und Märsche
- Gruppen und Zugführung
- Geländeverstärkungen
- Aufklärung/Sicherung

### Gefechtstechnik Band 3

2. Auflage, 183 Seiten,  
120 Skizzen und Fotos

- Nachtkampf
- Kampf im Winter
- Kampf im Gewässer
- Panzer
- Panzernahbekämpfung
- Die Bekämpfung von
- Luftlandtruppen

### Gefechtstechnik Band 4

1. Auflage, 288 Seiten,  
200 Skizzen und Fotos

- Angriff
- Verteidigung

### Gefechtstechnik Band 5b

1. Auflage 1980, 128 Seiten,  
75 Skizzen und Fotos

- Das Kampfverfahren eines
- modernen Gegners
- Atomwaffen
- Die chemische Waffe

### Gefechtstechnik Band 2

3. Auflage, 300 Seiten,  
150 Skizzen und Fotos

- Ortskampf
- Waldkampf
- Kampf um Befestigungen
- Kampf im Gebirge
- Die Abwehr subversiver Angriffe

# Vorwort

- Die Situation ist für dich als «vorderster Führer» immer einfach. Es kommt nicht darauf an, eine «Ideallösung» zu finden, es geht vielmehr immer nur darum, innert «nützlicher Frist» etwas Brauchbares und Vernünftiges zu tun. Nur das Einfachste gelingt!
- Denk daran, dass im Feuer nur standhält, was echt ist. Dass dein Leitsatz daher sein muss: «Mehr sein als scheinen!»
- Denk daran, dass du nach kurzer Zeit für deine Untergebenen durchsichtig wie aus Glas bist. Dass deine Schwächen und Mängel, aber auch deine Qualitäten für sie klar zutage liegen. Versuche ihnen deshalb nichts vorzumachen, sondern gib dich wie du bist.
- Denk daran, dass im Gefecht fast alles von dir abhängt. Dass es kein kläglicheres Bild gibt als einen versagenden Führer. Dass du von jedem deiner Männer das Opfer des Lebens verlangen kannst und musst. Dass deine Leute umgekehrt ein Recht darauf haben, so geführt zu werden, dass sie eine ehrliche Chance haben. Dass du deshalb verpflichtet bist, unablässig selber an deiner Weiterbildung zu arbeiten.

Der Verfasser

# Inhaltsverzeichnis

## Das Kampfverfahren eines modernen Gegners

<b>ALLGEMEINES</b> .....	6
<b>DER ANGRIFF MIT MILITÄRISCHEN MITTELN</b> .....	8
Allgemeines .....	8
Die einleitenden Flieger- und Fernwaffenaktionen .....	14
Der Aufmarsch zum Angriff .....	14
Die Fühlungnahme .....	15
Die Aufklärung .....	18
Die Kampfdoktrin des Gegners .....	22
Die Wahl der Angriffsart .....	22
Das Vorziehen der Angriffsverbände .....	24
Angriffsbreite der Verbände .....	24
Luftunterstützung .....	26
Artillerieunterstützung .....	28
Feuervorbereitung .....	32
Der Angriff .....	33
• Angriff gegen einen zur Abwehr wenig vorbereiteten Gegner .....	34
• Angriff gegen einen abwehrbereiten Verteidiger in gut ausgebauter Stellung .....	38
Die Versorgung .....	38
Die Führung .....	38
Betrachtungen zum Kampfverfahren des Gegners .....	38

## Atomwaffen

<b>EINLEITUNG</b> .....	41
<b>ALLGEMEINES</b> .....	42
Einsatzmittel .....	42
Kaliber .....	42
Sprengpunktarten .....	43
Sprengpunkt «Luft» .....	45
Sprengpunkt «Boden» .....	47
Wirkung .....	47
Der Lichtblitz .....	48
Die Wärmestrahlung .....	53
Die Druckwelle .....	60
Die Kernstrahlung .....	64
Die Wirkung der Kernstrahlung auf Menschen .....	65
Elektromagnetische Wirkung .....	66
Die seelische Wirkung .....	67
Wie der einzelne Mensch den Atomangriff erlebt .....	67

Copyright by Schweizerischer Unteroffiziersverband, Biel

1. Auflage, 1980/1.-6. Tausend

Printed in Switzerland

## **DIE ATOMTAKTIK AUF DEM GEFECHTSFELD**

Waffenzuteilung .....	70
Munitionszuteilung .....	71
Feuertaktik .....	71
Der Angriffsfeuerplan .....	71
Zielauswahl .....	72
Zeitbedarf für den Atomeinsatz .....	72
Vorbereitende Massnahmen vor dem Abschuss der Atomgeschosse .....	72
Auswahl der Waffengrösse .....	73
Wahl des Einsatzmittels .....	73
Wahl des Sprengpunktes .....	73
Wahl des Nullpunktes .....	74
Sicherheitsmassnahmen .....	74

## **ATOMSCHUTZMASSNAHMEN DES VERTEIDIGERS**

Allgemeines .....	76
Schutz der Truppe .....	78
Schutz von Material und Versorgungsgütern .....	79
Taktische Massnahmen .....	81
• Allgemeines .....	81
• Schutzmassnahmen im Hinterland .....	82
Truppenunterbringung .....	82
Deckungen für Reserven der obern Führung .....	84
Truppenverschiebungen .....	86
Flussübergang .....	86
Ziehen von Drahtverbindungen .....	87
• Schutzmassnahmen im Kampfraum .....	88
Geländeverstärkungen .....	88
Vorsorglicher Ausbau besonders gefährdeter Geländeteile .....	88

## **GEFECHTSFÜHRUNG DES VERTEIDIGERS**

Allgemeines .....	94
Verhalten der Truppe in den Stützpunkten und Widerstandsnestern am vordern Rand des Abwehrgebietes .....	96
Verhalten der Truppe im verstrahlten Gelände .....	98
Entstrahlen .....	100
Besonderheiten des Atomwaffeneinsatzes im Wald-, Orts- und Festungskampf .....	104
• Allgemeines .....	104
• Waldkampf .....	104
• Ortskampf .....	107
• Festungskampf .....	107

## **Die chemische Waffe**

Einleitung .....	110
Einsatzmittel .....	111
Einsatztechnik .....	111
Der Einfluss von Wetter und Gelände .....	114

Kampfstoffgruppen .....	118
Schutzmassnahmen .....	120
C-Alarm .....	121
C-Überraschung .....	123
Verhalten im vergifteten Gelände .....	124
Ende C-Alarm .....	124
Entgiften .....	125

# Das Kampfverfahren eines modernen Gegners

## ALLGEMEINES

- Wie sich ein Angriff auf die Schweiz konkret abspielen würde, lässt sich nicht zum voraus sagen.
- Stark vereinfacht hat der Gegner zwei Möglichkeiten. Er kann uns:

«Kalt», das heisst kampfflos durch Drohung und Verlockung erledigen.

In diesem Falle spielt die psychologische Kriegführung die entscheidende Rolle.<sup>1</sup>

Die «atomare Erpressung» als einer der **verschiedenen** Möglichkeiten, könnte hierbei besonderes Gewicht erlangen.<sup>2,3</sup>

Eventuell doch noch notwendige militärische Aktionen hätten lediglich begleitenden und abschliessenden Charakter.

Der Gegner hofft durch dieses Vorgehen unsere starke Armee ohne Kampf durch politische Kapitulation der Regierung ausschalten zu können.

Militärisch durch sein Heer niederrücken.<sup>4</sup>

Es kommt also zum Kampf mit unserer Armee.

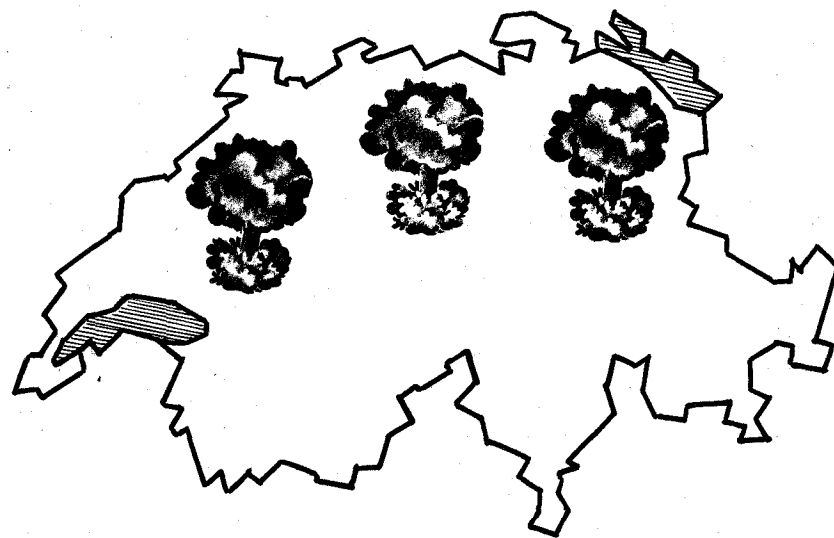
In diesem Falle würde das Schwergewicht der feindlichen Handlungen auf der eigentlichen Kampfführung liegen.

Psychologische Aktionen würden sicher in verschiedenster Art stattfinden, hätten aber nur ergänzenden Charakter.<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Psychologische Kampfmittel sind Propaganda, Gerüchte und andere, den Widerstandswillen des Volkes zersetzende Massnahmen. Es ist möglich, durch psychologische Kampfmittel einen seelischen Lähmungszustand zu erzeugen. Dieser kann soweit gehen, dass die blossе Drohung mit einem militärischen Angriff zum raschen und völligen Zusammenbruch ohne Kampfhandlungen führt. Historisches Beispiel aus dem 2. Weltkrieg: die Erledigung der Tschechoslovakei durch die Deutschen 1938/39.

<sup>2</sup> Es ist möglich, durch Terroraktionen (z.B. Zerstörung von Bevölkerungszentren) einen solchen politisch/psychologischen Druck auf den Angegriffenen auszuüben, dass die Regierung nachgibt. Historisches Beispiel aus dem 2. Weltkrieg: die Kapitulation der holländischen Regierung im Mai 1940. Diese erfolgte unter dem psychischen Schock der militärisch absolut nicht entscheidenden Luftangriffe auf offene Städte (z.B. Rotterdam). Die holländische Armee war zu diesem Zeitpunkt noch kaum zum Einsatz gekommen.

- <sup>3</sup> Die «atomare Erpressung» – Extremfall der psychologischen Erpressung – könnte z.B. wie folgt aussehen:
- Der «Igel Schweiz» wird in der ersten Kriegphase nicht angegriffen, sondern umfahren, da das Gelände schwierig ist und die Armee als stark gilt.
  - Nach grösseren Anfangserfolgen und einer gewissen Konsolidierung der Lage – der Gegner hat jetzt Zeit – entschliesst er sich, die «demokratische Eiterbeule Schweiz» zu liquidieren.
  - Hierbei will er:
    - a) unser Land aus politischen und ökonomischen Gründen nicht unnötig verwüsten;
    - b) seinen Truppen unnötige Verluste ersparen.
 Er greift daher zur atomaren Erpressung!
  - Der Gegner bringt in der Ost-, Zentral- und Westschweiz je ein Atomgeschoss mittleren Kalibers zur Detonation;
  - Diese Explosionen erfolgen an Geländepunkten, welche zwar abgelegen, aber doch von weither einzusehen sind.
  - Der Atomschlag wird unter grossem Propagandaaufwand (Radio, Fernsehen, Flugblätter usw.) einige Tage vorher angekündigt. Diese Proklamation könnte – stark vereinfacht – etwa folgenden Inhalt haben:  
Wir werden am 9.7. .... um 14 Uhr auf ..... berg, ..... und ..... je eine Atomrakete mittleren Kalibers zur Detonation bringen, damit ihr:
    - a) merkt, dass nichts uns hindern kann, zu schiessen;
    - b) sieht, wie genau wir treffen;
    - c) einen Eindruck bekommt, wie laut es knallt und wie hoch die Atomwolke steigt!
 Wir werden nachher am 14.7. .... eurer Regierung unsere Vorschläge unterbreiten. Wer seine Kinder liebt, setzt sich für eine friedliche Lösung ein!
  - Ob wir der Drohung, mit einem zweiten Schlag unsere Bevölkerungszentren zu vernichten, widerstehen, hängt **nur** von unserem Kampfwillen ab.
  - Das Festbleiben von Regierung und Volk wird hierbei stark erleichtert, wenn wir uns im Besitze einer gut ausgebauten Zivilschutzorganisation wissen.
- <sup>4</sup> Unter Verwendung von Atomwaffen oder aber mit rein konventionellen Mitteln.  
<sup>5</sup> Beschränkte, gezielte Terrorangriffe, z.B. atomare Ausstrahlung einer grossen Stadt, begleitet von entsprechender Propaganda.



# DER ANGRIFF MIT MILITÄRISCHEN KRÄFTEN

## Allgemeines

Wir unterscheiden folgende Phasen:

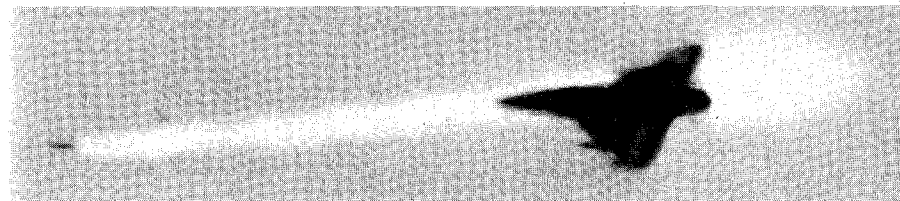
- die einleitenden Flieger- und Fernwaffenaktionen;
- der Aufmarsch zum Angriff;
- die Fühlungnahme;
- die eigentliche Angriffsvorbereitung;
- der Angriff.

## Die einleitenden Flieger- und Fernwaffenaktionen

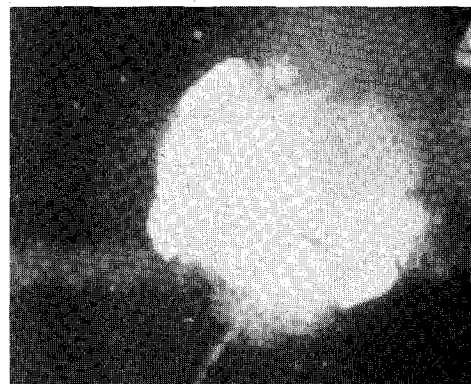
1. Erringen der Luftherrschaft durch:
  - Angriffe auf unsere Bodenorganisation<sup>1</sup>.
  - Dezimierung unserer Flugwaffe durch Luftkämpfe.
2. Lähmung der obern Führung<sup>2</sup> durch:
  - Vernichten der Befehlszentren;
  - Zerstörung des Übermittlungsnetzes.
3. Lahmlegung des Verkehrsnetzes durch:
  - Angriffe auf Strassen- und Eisenbahnlinien;
  - Lahmlegung der Elektrizitätsversorgung<sup>3</sup>;
  - Zerstörung der oberirdischen Treibstofflager.
4. Terrorangriffe:
  - Vernichten einzelner Städte, um den Widerstandswillen der Bevölkerung zu brechen<sup>4</sup>.

- <sup>1</sup>
- Zerstörung der Start- und Landepisten auf den Flugplätzen. Mittel:
    - a) Konventionelles Bombardement;
    - b) Atombeschuss (Bomben oder Raketen). Sprengpunkt Luft tief oder Oberfläche.
  - Angriffe auf unsere verbunkerten Berg-Radarstationen, Luftverteidigungsbefehlsstellen, Flugzeugkavernen und Flab-Lenkaffenstellungen. Mittel:
    - a) konventionelle Bomben oder Luft-Boden-Lenkaffen;
    - b) Atombeschuss (Bomben oder Raketen). Sprengpunkt Oberfläche oder unterirdisch;
    - c) Nahangriff mit luftgelandeten Stosstrupps.
- <sup>2</sup> Landesregierung, Armeekommando, Armeekorps-, Divisions- und Brigadestäbe. Da die Befehlsstellen (KP) verbunkert sind, Mittel wie oben.
- <sup>3</sup> Hierbei wird der Gegner wahrscheinlich eine gewisse Zurückhaltung üben, da er unsere Industrie nach der Besetzung des Landes für seine Kriegszwecke ausnützen möchte.
- <sup>4</sup> Mittel: Atombeschuss (Bomben/Raketen) oder konventioneller Luftangriff (z.B. Bombenteppich mit Spreng- und Brandbomben).

- Alle Luftmächte unterhalten noch Bombenflugzeuge.
- Wir dürfen bei den modernen Bomberverbänden nicht nur wie gebannt an die Atomwaffen denken.
- Selbstverständlich können die Bomber nur als A-Waffen-Träger ihre höchste Wirksamkeit entfalten. Sie sind aber durchaus in der Lage, auch mit konventioneller Munition begrenzte Zielräume schwer anzuschlagen.
- Bei allen Luftmächten herrscht heute die Tendenz, konventionelle Mittel, wie z.B. Luft-Boden-Lenkaffen, gelenkte Bomben usw. durch kleine Verbände gegen ausgelesene Ziele einzusetzen. Durch hohe Präzision wird hierbei angestrebt, unnötige Schäden in Randgebieten zu vermeiden. Dies nicht zuletzt aus wirtschaftlichen, politischen und psychologischen Überlegungen.
- Neben diesen Präzisionsangriffen sind aber auch primitivere Verfahren, wie zum Beispiel Bombenteppiche, nicht völlig auszuschliessen.

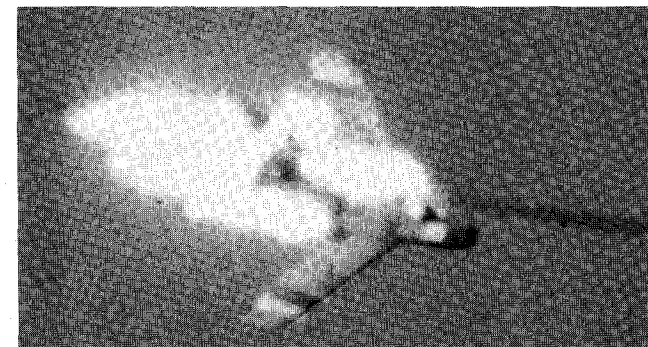


▲ Abfangjäger beim Abfeuern einer Luft-Luft-Lenkaffe.



◀ Getroffenes Flugzeug. Die Maschine wird in der Luft zerrissen. Beachte die weggeschleuderten Teile (1).

Getroffenes Flugzeug. ▼

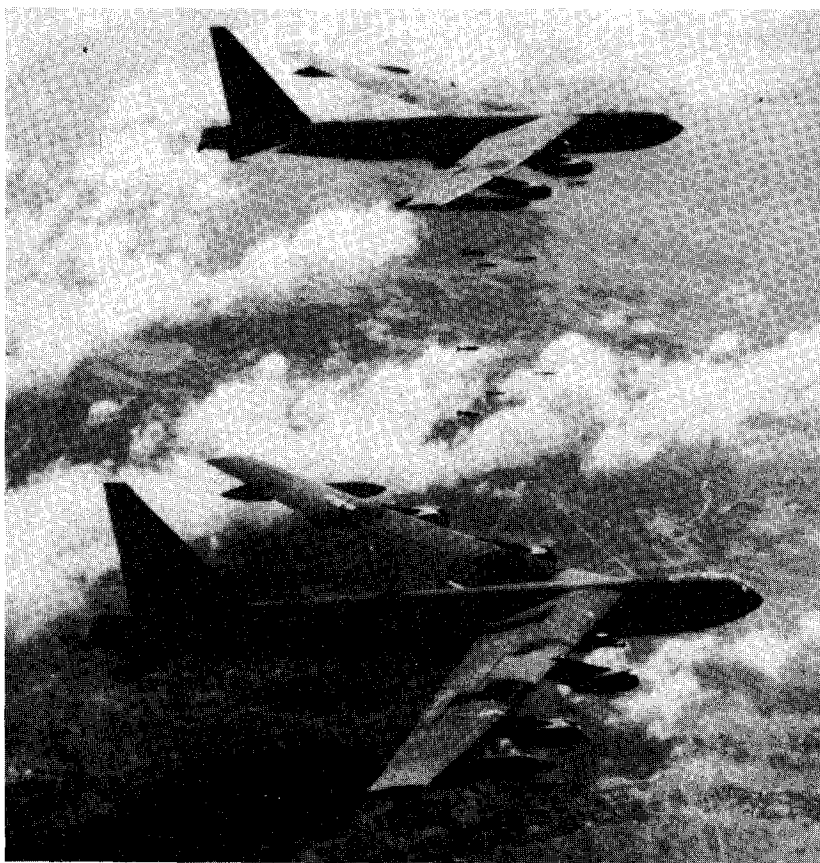


Am Boden zerstörtes Flugzeug ▼





- Nachdem die Angriffe zahlenmässig schwacher B-52-Bomberverbände in Vietnam sogar gegen stark aufgelockerte Infanterieziele sehr wirksam und gefürchtet waren, könnte diese Technik auch in einem neuen Konflikt noch angewendet werden. Voraussetzungen sind:
  - a) dass eine grosse Zahl konventioneller Bomben zur Verfügung steht;
  - b) dass der Angreifer gewillt ist, ein einfaches Verfahren anzuwenden.
- Diese Bombenteppiche würden in den hochentwickelten und dichtbesiedelten Räumen Europas noch weit wirksamer sein, als in den Wäldern und Sümpfen Vietnams.
- Übertragen wir solche Angriffe zum Beispiel auf den Verkehrsknotenpunkt Olten oder die Engnisse von Baden und Brugg, erkennen wir sofort die Gefahr konventioneller Bombardemente.
- Bei Flächenbombardementen (Bombenteppichen) fliegen die Bomber in Wellen an. Die Wellen sind in der Regel in Dreier-Gruppen gegliedert. Abstand innerhalb der Gruppe 200–300 m.
- Bomber fliegen immer mit dem Wind an. Gründe:
  - a) um die «Windgeschwindigkeit» vermehrte Eigengeschwindigkeit. Trägt, wenn auch nur wenig, zur Vergrösserung der Überlebenschance bei;
  - b) Rauch und Qualm werden rasch abgetrieben und geben die Sicht frei.
- Abwurfhöhe: Diese hängt von der Luftlage und den Wetterbedingungen ab. Sie schwankt zwischen 2000 und 10000 m.



- a) Bei starker Gefährdung durch Flak-Raketen werden sie Höhen um 10000 m meiden und möglichst tief fliegen.
- b) Wetter: Auch heute noch ist trotz bester technischer Ausrüstung Bodensicht erwünscht. Die Wetterlage im schweizerischen Mittelland lässt aber nur während etwa 50% des Jahres Bodensicht aus grosser Höhe zu.



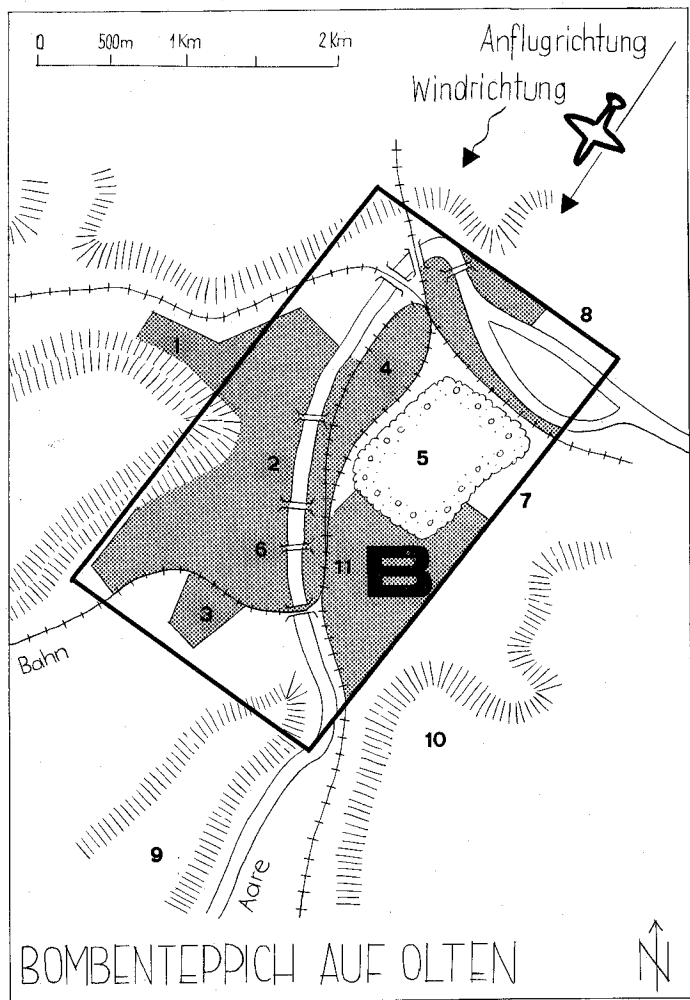
Betriebsstoffanlage (Überflur-Tankanlage) nach einem Luftangriff. ▲

Eine einstellbare Abwurfautomatik sorgt für eine gleichmässige Verteilung der Bomben. Trotzdem ergibt sich – ähnlich wie bei der Artillerie – eine gewisse Längen- und Breitenstreuung. In der Mitte ist das Trefferbild am dichtesten, gegen aussen wird es lichter.

◀ Alle Grossmächte unterhalten Bomberflotten. Im Bild: Amerikanische Bomber B-52 beim Bombenwurf. Technische Daten: Spannweite 56 m, Rumpflänge 48 m, 8 Triebwerke, 1100 km/h, Bombenlast etwas 23 t. Beladung z.B. 85 Bomben zu 250 kg oder 64 Bomben zu 360 kg usw.

### Praktisches Beispiel: Konventioneller Luftangriff auf die Stadt Olten:

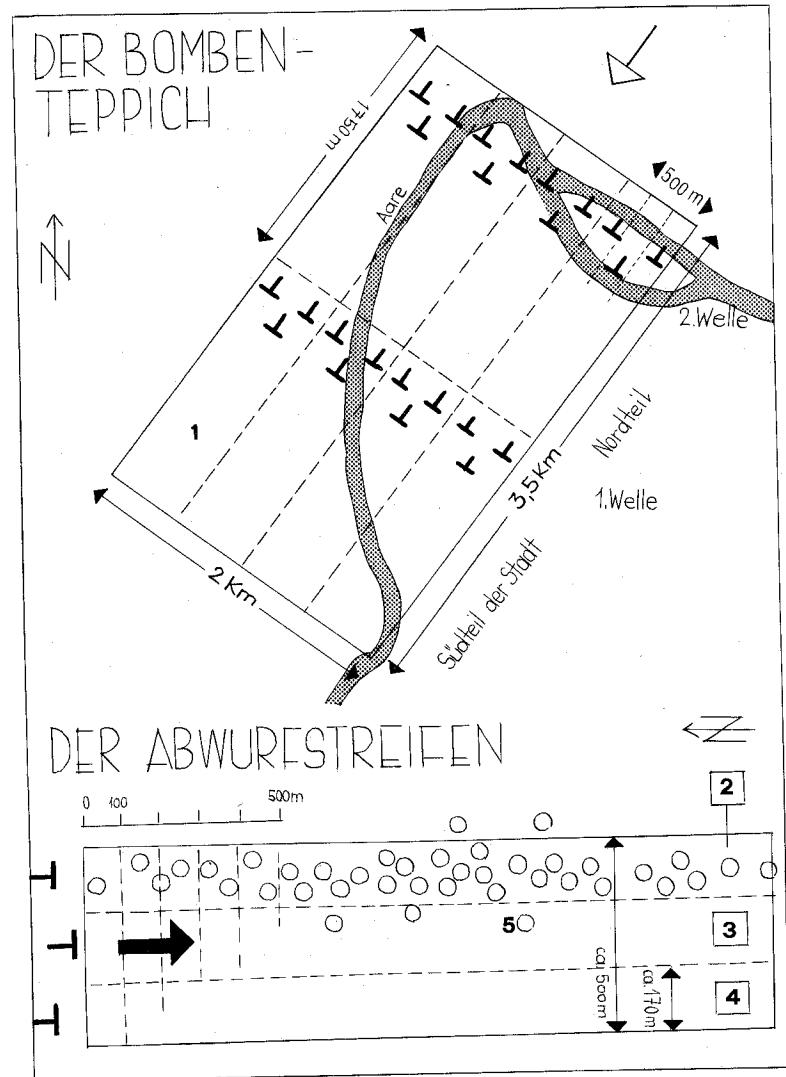
- Munition: Sprengbomben 250 kg.
- Verfahren: Bombenteppich.
- Eingesetzte Flugzeuge: 24.
- Bombenlast pro Flugzeug: 10 Tonnen = total 240 Tonnen.
- Zahl der Bomben pro Flugzeug: 40 Stück = total 960 Stück.
- Windverhältnisse: Windrichtung von Norden nach Süden.
- Die Bomber fliegen in zwei Wellen an.
- Die Wellen sind in Dreier-Gruppen gegliedert. Abstand innerhalb der Gruppen 200–300 m.
- Die Bomber fliegen mit dem Wind an.
- Abwurfhöhe: Diese hängt von der Luftlage und den Wetterbedingungen ab. Sie schwankt zwischen 2000 und 10 000 m.
- Die erste Bomberwelle (12 Flugzeuge) nimmt den Südteil der Stadt zum Ziel. Der sich nach dem Abwurf rasch ausbreitende Qualm und Staub wird so vom Wind ins freie Gelände abgetrieben und gibt der nachfolgenden zweiten Welle die Sicht auf die Stadt frei.
- Die zweite Bomberwelle (12 Flugzeuge) nimmt den Nordteil der Stadt zum Ziel.



**B** = Der Zielraum des Bombenteppichs. Ein Rechteck von 2 km Breite und 3,5 km Länge.

- 1 Trimbach
- 2 Spital Olten
- 3 Rötzmatt
- 4 Bahnareal
- 5 Hardwald
- 6 Altstadt Olten
- 7 Starrkirchwil
- 8 Winznau
- 9 Born
- 10 Sali
- 11 Bahnhof Olten

1 = Abwurfstreifen einer Dreier-Gruppe von Bombern. Etwa 500 m breit und 350 m lang. In diesem Raum fallen 3 x 40 Sprengbomben zu 250 kg = total 120 Bomben (30 Tonnen).



Details zum Abwurfstreifen: Der Abwurfstreifen (ca. 500 m breit) wird auf drei Flugzeuge aufgeteilt. Jedem Bomber wird ein langes, schmales Band zugewiesen.

- 2 Band des Bombers links. In dieses wird die Bombenladung (40 Sprengbomben) abgeworfen. Eine einstellbare Abwurfautomatik sorgt für eine gleichmäßige Verteilung der Bomben. Trotzdem ergibt sich – ähnlich wie bei der Artillerie – eine gewisse Längen- und Breitenstreuung. In der Mitte ist das Trefferbild am dichtesten, gegen aussen wird es lichter.
- 3 Band des Bombers Mitte.
- 4 Band des Bombers rechts.
- 5 Bombentreffer: Der Wirkungsdurchmesser ist mit etwa 50 m eingezeichnet. 250 kg – Fliegerbomben mit Verzögerungszünder ergeben im Erdreich (z.B. Garten, Park, Geleisefeld) einen Trichter von etwa 3 m Tiefe und 8 m Durchmesser. Bei Gebäuden werden je nach Bauart einzelne Bomben schon im Estrich detonieren, während andere wiederum mehrere Stockwerke durchschlagen können.

## Der Aufmarsch zum Angriff

- Die Dauer des Aufmarsches hängt ab:
  - a) vom Widerstand den der Angreifer erwartet;
  - b) von den Verhältnissen im rückwärtigen Raum des Angreifers.
- Eine sorgfältig eingerichtete Verteidigungsstellung wird auch mit Atomwaffen nicht so leicht zum Einsturz gebracht. Das gleiche gilt in erhöhtem Masse für die permanenten Befestigungen. Der Gegner wird nicht nur zum Aufmarsch sondern auch zu gründlicher Vorbereitung gezwungen.
- Der Aufmarsch zum Grossangriff gegen eine starke Stellung dauerte im 2. Weltkrieg Wochen oder Monate. Diese Zeitspanne wird durch die heutigen Mittel zwar verkürzt, beträgt aber immer noch mehrere Tage oder Wochen.
- Die Bereitstellung braucht heute nicht mehr so frontnahe wie früher zu erfolgen. Teile der am Angriff beteiligten Truppen können bis zu mehreren hundert Kilometern vom Einsatzort entfernt bereitgestellt werden.
- Die Vorbereitungen umfassen im wesentlichen:
  - Ordnen der Verhältnisse im rückwärtigen Raum;
  - Stapeln von Munition und Treibstoff<sup>1</sup>;
  - Bereitstellen von Luftlandetruppen;
  - Aufmarsch der Artillerie;
  - Heranziehen der Panzerverbände<sup>2</sup>;
- Die minimale Vorbereitungszeit für ein Armeekorps<sup>3</sup> beträgt 3-5 Tage.
- Kräfteberechnung für den Angriff:
  - a) 3-4fache Überlegenheit an Menschen;
  - b) 5-10fache Überlegenheit an Material.
- Parallel zum Aufmarsch wird eine eingehende Erkundung der Verteidigungsstellung durch Erdbeobachtung und Luftaufklärung vorgenommen.

## Die Fühlungnahme

- Jeder Kampf beginnt mit einer Fühlungnahme. Ein Angreifer, der in unser Land einbrechen will setzt hierzu starke Vorausabteilungen ein.
- Vorausabteilungen sind gemischte Verbände. Sie setzen sich zusammen aus:
  - a) Panzern und mechanisierter Infanterie;
  - b) Pionieren;
  - c) Artillerie.
- Vorausabteilungen haben in der Regel Bataillonsstärke.
- Ziel der Vorausabteilungen ist die überraschende Inbesitznahme von:
  - a) Brücken;
  - b) Strassen- und Eisenbahntunnels;
  - c) Engrissen, Pässen;
  - d) Verkehrsknotenpunkten.

<sup>1</sup> Durch Verwendung von Atomgeschossen macht sich eine gewisse Einsparung an konventioneller Artillerie- und Mehrfachraketenwerfermunition geltend, da das Sturmreifschiessen der Verteidigungsstellung verkürzt werden kann. Dieses Ersparnis an Transportvolumen wird aber durch den grösseren Treibstoffverbrauch wieder zunichte gemacht. (Mehr Panzer und Motorfahrzeuge als im 2. Weltkrieg).

<sup>2</sup> Angaben bezüglich «Marsch»:

- Pro Division 3-4 Marschachsen.
- Marschleistungen: 200-250 km in 24 Stunden.
- Marschgeschwindigkeit von mech Truppen: Am Tag 20-30 km/h, bei Nacht 15-20 km/h. Pneufahrzeuge: am Tag 30-40 km/h, bei Nacht 25-30 km.
- Marschsicherung: «Vorhut», 20-30 km dahinter die «Marschsicherung», 5-10 km dahinter das Gros.

<sup>3</sup> Zum Beispiel bestehend aus 3 mechanisierten Divisionen + 1 Panzerdivision.

- Vorausabteilungen gehen den grossen Achsen entlang auf ihr Ziel los, bis sie auf starken Widerstand stossen. Blosser Sicherungslinien werden unter massivem Einsatz aller Mittel durchstossen.
- Hindernisse werden wenn möglich umfahren. Notfalls mit Hilfe technischer Mittel (Genie) überwunden.
- Vorausabteilungen werden durch die taktische Luftwaffe mit Jagdbombern («fliegende Artillerie») und Aufklärer unterstützt.
- Vorgeprellte oder abgeschnittene Teile werden durch Fallschirmabwurf aus Transportflugzeugen oder mit Helikoptern versorgt.
- Zur Unterstützung der Vorausabteilungen können kleine taktische Luftlandungen in Zugs- bis Bataillonsstärke durchgeführt werden. Ziel: Inbesitznahme wichtiger Geländeteile. Handstreichartiges Besetzen permanenter Zerstörungsobjekte entlang der Vormarschachse.
- Nach Erreichen des Ziels igeln sich die Vorausabteilungen ein und halten um jeden Preis bis zum Entsatz durch das Gros ihrer Armee.
- Treffen Vorausabteilungen auf eine starke Front und können ihr Ziel nicht erreichen, so gehen sie zur Aufklärung über. Abtasten der Verteidigungsstellung. Suchen nach schwachen Stellen, Infiltrationsmöglichkeiten, offenen Flanken usw.<sup>1</sup>.

## Die Aufklärung

Allgemeines:

- Man unterscheidet bei der feindlichen Aufklärung in:
  - operative Aufklärung;
  - taktische Aufklärung;
  - Gefechtsaufklärung.

Operative Aufklärung:

- Eindringtiefe: das ganze Staatsgebiet.
- Ziele: vor Kriegsausbruch die militärischen, wirtschaftlichen und politischen Einrichtungen und Verhältnisse. Nach Kriegsausbruch: Aufmarsch der Armee, die Bewegungen der grossen Verbände sowie Nachschubbasen.
- Mittel: vor Kriegsausbruch: Spione, hoch fliegende Aufklärungsflugzeuge und Aufklärungssatelliten. Nach Kriegsausbruch: Aufklärungsflugzeuge.

Taktische Aufklärung:

- Eindringtiefe: Luftaufklärung bis ca. 150 km hinter unsere Front. Erdaufklärung bis ca. 40 km hinter unsere Front.
- Ziele: die Gliederung unserer Truppen an der Front. Geländeverstärkungen. Rückwärtige Dienste.
- Mittel: Aufklärungsflugzeuge, unbemannte Aufklärungsflugkörper (sogenannte «Dronen»), gepanzerte Aufklärungsverbände.
- Ein Armeekorps<sup>2</sup> verfügt in der Regel über ein Aufklärungsregiment, eine Division über ein Aufklärungsbataillon und ein Regiment über eine Aufklärungskompanie.

<sup>1</sup> Auflaufen und Übergehen zur Aufklärung dürfte in unsern Verhältnissen der Normalfall sein.

<sup>2</sup> Zum Beispiel bestehend aus 3 mechanisierten Divisionen + 1 Panzerdivision.

- Ein Aufklärungsbataillon ist in der Lage:
  - a) durch Ansatz auf mehreren Achsen und eng verbunden mit der Luftaufklärung grosse Räume zu bearbeiten;
  - b) dank beträchtlicher Kampfkraft Aufklärungsergebnisse zu erkämpfen;
  - c) durch weitreichende Funkausrüstung Aufklärungsergebnisse rasch und ohne Zeitverlust zu übermitteln.
- Das Aufklärungsbataillon geht parallel auf 3-4 Achsen vor. Die Breite des Aufklärungsstreifens beträgt in der Regel 15 km.
- Im Aufklärungseinsatz bildet das Aufklärungsbataillon zwei Elemente:
  - a) ein eigentliches Aufklärungselement;
  - b) ein Kampfelement.
- Das Aufklärungselement klärt auf breiter Front mit einzelnen Panzerspähtrups auf<sup>1</sup>. Ergibt grobes Feinbild. Zeigt den interessanten Raum und schafft dadurch die Unterlagen für den nachfolgenden Einsatz des Kampfelements.
- Das Kampfelement hält sich in der 1. Aufklärungsphase zurück. Wird später gegen den interessanten Raum angesetzt und verdichtet dort durch Kampf die Aufklärung.

**Gefechtsaufklärung:**

- Eindringtiefe: einige Hundert Meter bis einige Kilometer.
- Ziele: die Details unserer Verteidigungsstellung. Zum Beispiel Waffenstellungen, Hindernisse, Gefechtsstände, Beobachtungsposten, Kommandoposten usw.
- Mittel:
  - a) Beobachtungsposten der Panzergrenadiere und der Artillerie;
  - b) Spähtrups zu Fuss, motorisiert oder gepanzert;
  - c) Angriffe mit begrenztem Ziel (Stosstruppaktionen in Gruppen- bis Zugstärke, Handstrieche in Kompanie bis Bataillonsstärke).

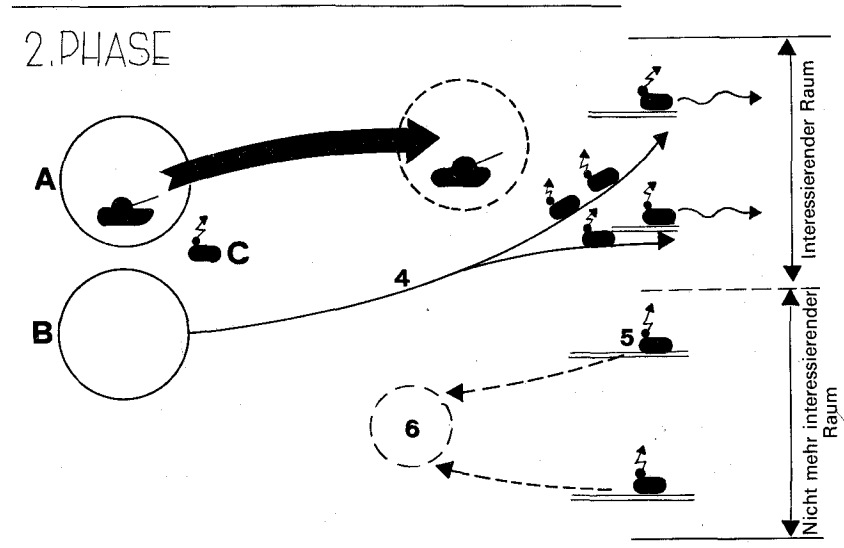
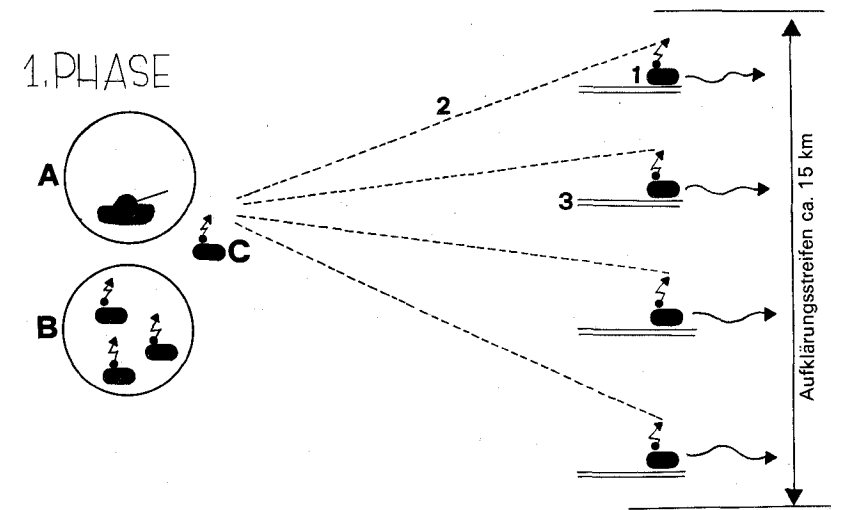
<sup>1</sup> Mögliche Gliederung eines Panzerspähtrups:  
 • 1 Kampfpanzer (oder Kampfschützenpanzer);  
 • 1 Transportschützenpanzer;  
 • einige Motorradfahrer.

**Der Einsatz des Aufklärungsbataillons:**

- 1. Phase:** - Vorerst wird nur ein Teil der Panzerspähtrups über die ganze Breite des Aufklärungsstreifens verteilt eingesetzt.  
 - Der Rest wird in Reserve zurückgehalten.
- A** Kampfelement  
**B** Reserve an Aufklärungselementen (Panzerspähtrups)  
**C** Bataillonskommandant  
**1** Panzerspähtrupp  
**2** Funkverbindung  
**3** Achse
- 2. Phase:** - Der erste Ansatz ergibt bald einmal einen «interessierenden Raum» Dort wird die Aufklärung verdichtet durch Entsendung weiterer Panzerspähtrups (4).

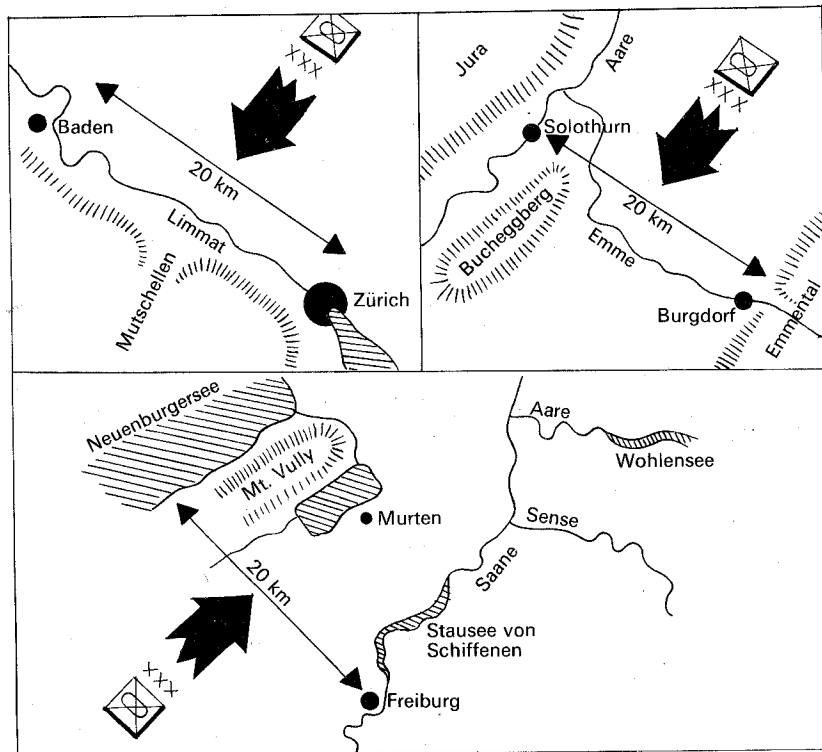
- Das Kampfelement wird vorsorglich hinter den «interessierenden Raum» verschoben.
- Die Panzerspähtrups im nicht mehr interessierenden Raum werden zurückgezogen (5) und bilden nun die neue Reserve des Bataillonskommandanten (6).
- Wenn die Panzerspähtrups im «interessierenden Raum» nicht mehr weiterkommen, wird das Kampfelement eingesetzt.

# TAKTISCHE ERDAUFKLÄRUNG

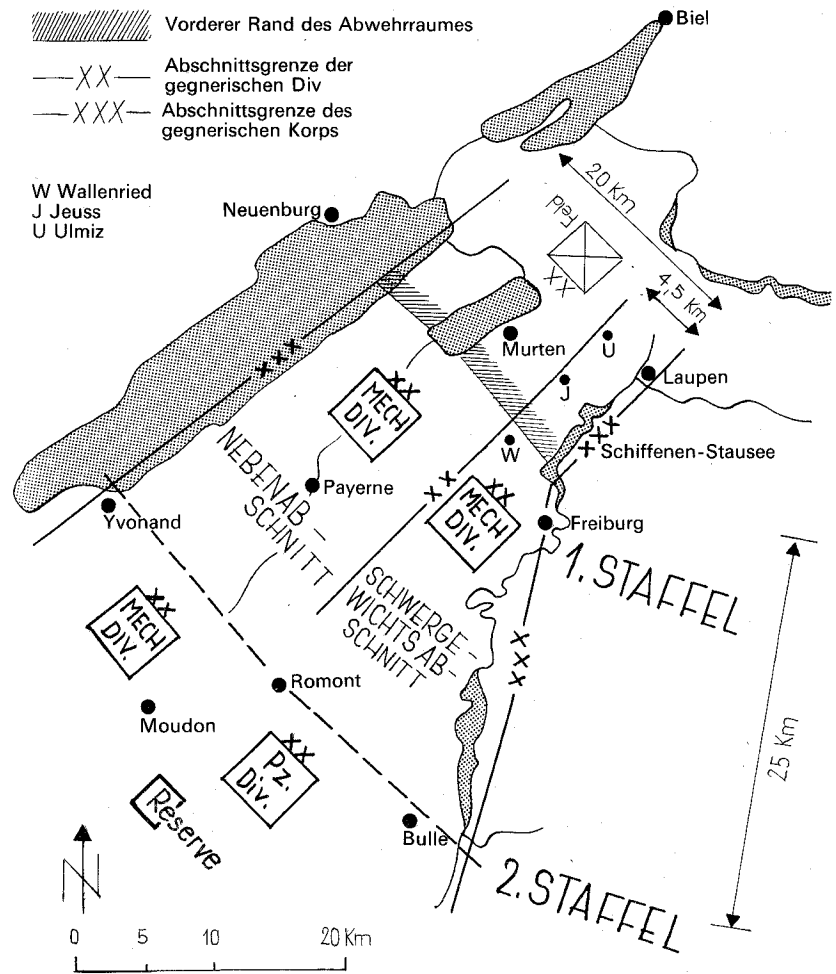


## Die Kampfdoktrin des Gegners

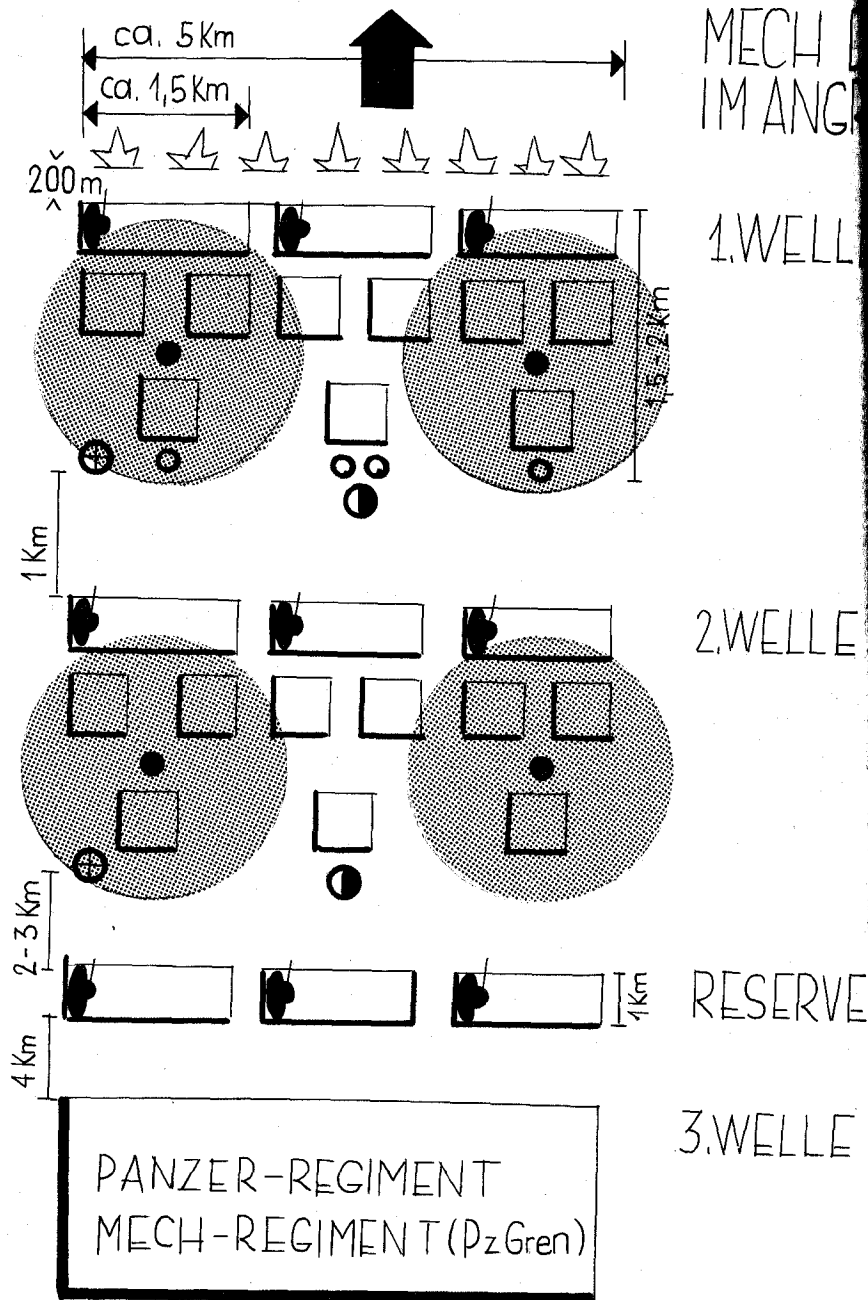
- Allein entscheidende Kampfart: Angriff. Ziel des Angriffs: Durchbruch → Einkesselung → Vernichtung!
- Gefechtsführung mit A- oder C-Kampfmitteln möglich.
- Kühne, schnelle und weite Vorstöße mechanisierter Kampfverbände auf weitgesteckte Ziele. Tagesziel einer Division:
  - a) in offenem Gelände 100 km;
  - b) in hindernisreichem Gelände 50 km.
- Kleinster selbständiger Kampfverband: Division.
- Für operative Angriffe mindestens ein Armeekorps (Zusammensetzung z.B. 3 mechanisierte Divisionen + 1 Panzerdivision).
- Angriff in zwei Staffeln. Die hintere Staffel unterstützt, schirmt ab und ergänzt Ausfälle. Praktisches Beispiel für ein Armeekorps:
  - 2 mechanisierte Divisionen in Front (1. Staffel).
  - 1 mechanisierte Division + 1 Panzerdivision dahinter (2. Staffel).



Angriffsfrontbreite eines gegnerischen Armeekorps, bestehend aus 3 mechanisierten Divisionen + 1 Panzerdivision + Korpsgruppen.



- Eine schweizerische Felldivision verteidigt sich zwischen Neuenburgersee und Stausee Schaffhausen mit Front gegen Westen.
- Ein gegnerisches Armeekorps steht im Angriff von Westen nach Nordosten. Mittel (ohne die Korpsgruppen mitzurechnen): ca.
  - 60000 Mann;
  - 1100 Kampfpanzer, 1500 Schützenpanzer, 250 Flab-Panzer, 40 Brückenpanzer;
  - 500 Artilleriegeschütze, 200 schwere Minenwerfer, 70 Mehrfach-Raketenwerfer;
  - 6000 Lastwagen.



Vormerkung: Mechanisierte Division im Angriff. Annahme: Verteidiger (ohne Atomwaffen) in gut ausgebauter Stellung. Stosskräfte des Angreifers:

- 1 Panzerregiment;
  - 3 mech Infanterieregimenter;
  - 1 selbständiges Panzerbataillon.
- Total: 9 Infanteriebataillone + 7 Panzerbataillone.

Gliederung des Angreifers:

### 1. Welle

- Kräfte: 1 mechanisiertes Infanterieregiment à
    - 1 Panzerbataillon zu 3 Panzerkompagnien;
    - 3 mech Infanteriebataillone à je 3 Panzergrenadier-Kompagnien (z.B. mit Transportschützenpanzern);
    - 1 Panzer-Flab-Kompagnie, 1 Genie-Kompagnie, 1 PAL-Kompagnie.
  - Aufgabe: Einbruch in den vordern Teil des Abwehrraumes. Niederkämpfen der vordern Stützpunkte.
  - Gliederung:
    - Das Panzerbataillon rollt voraus. Formation: «Linie», d.h. alle 3 Kompagnien nebeneinander. Dadurch wird eine breite Feuerfront gebildet.
    - Hinter jeder Panzerkompagnie folgt ein mech Infanteriebataillon nach. Formation: «Breitkeil».
    - Die PAL-Kompagnie ist auf die linke Seite (offene Flanke) des Angriffsverbandes hinausgestaffelt.
    - Brückenlegepanzer und Flabpanzer sind in der Angriffsformation integriert. Die Flab-Panzer «Kanone» rollen 500-1500 m hinter den vordersten Kampfpanzer. Gliederung:
      - a) halbzugsweise, d.h. je 2 Flab-Panzer auf den Flügeln des Angriffsverbandes, oder
      - b) ganzer Zug auf einem Glied, Zwischenraum von Panzer zu Panzer nicht über 500 m. Die Flab-Panzer «Rakete» fahren in der Mitte des Angriffsstreifens.
- Dazu kommen noch «Einmann-Flab-Lenk Waffen (z.B. Fliegerfäuste usw.). In der Regel eine pro Schützenpanzer.

### 2. Welle

- Kräfte: 1 mechanisiertes Infanterieregiment (z.B. mit Transportschützenpanzern).
- Aufgabe: Niederkämpfen der Stützpunkte in der Tiefe des Abwehrraumes.
- Gliederung: gleich wie in der ersten Welle.

### Reserve

- Kräfte: das selbständige Panzerbataillon.
- Aufgabe: Ausnützen günstiger Gelegenheiten oder parieren von Überraschungen.
- Gliederung: in Linie, d.h. alle 3 Panzerkompagnien nebeneinander. Formation innerhalb der einzelnen Kompagnie: je nach Lage und Gelände (Kolonne, Keil, Linie).

### 3. Welle

- Kräfte: 1 Panzerregiment + 1 mech Infanterieregiment (z.B. mit Kampfschützenpanzern).
- Aufgabe:
  - Im Normalfall: Einbruch in den Artillerieraum. Überrollen der Geschützstellungen, Zerschlagen der Kommandoposten, Reserven und rückwärtigen Einrichtungen.
  - Im Idealfall: Ausbrechen in den freien Raum. Übergang zu Verfolgung, Einkesselung und Vernichtung des geschlagenen Verteidigers.

- Flab-Halbzug à 2 Flab-Panzer «Kanone», Reichweite ca. 1,2 km
- ◐ Flab-Zug à 4 Flab-Panzer «Rakete», Reichweite ca. 5-7 km
- Brückenpanzer
- ⊕ Panzerabwehr-Lenk Waffenkompanie (PAL)

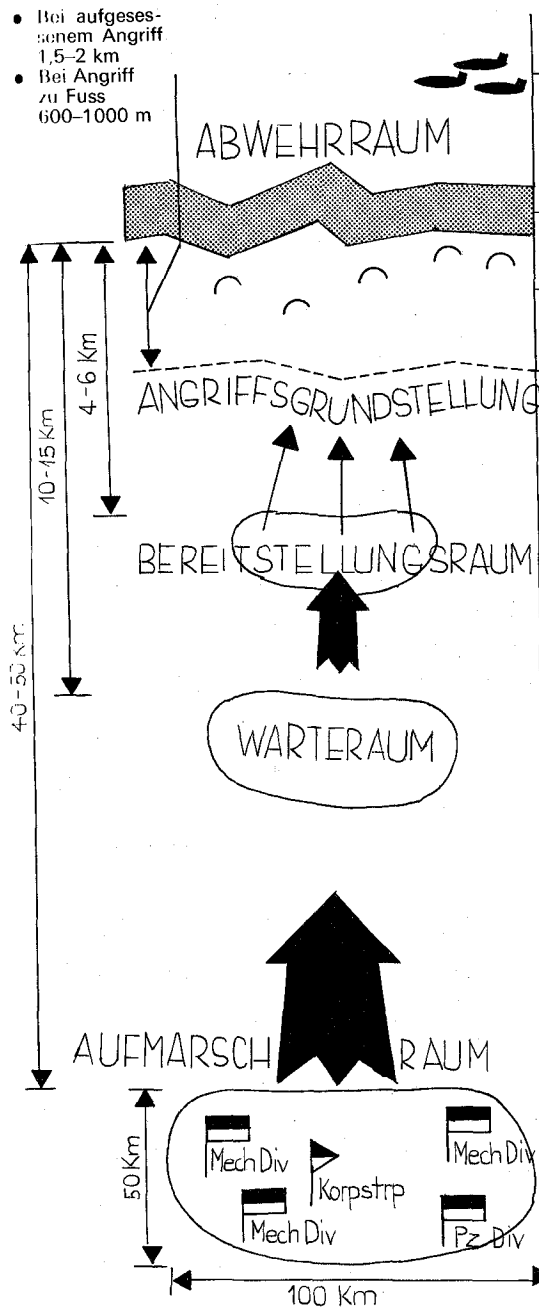
## Die Wahl der Angriffsart

- Der Gegner kennt zwei Angriffsarten:
  - a) Angriff aus der Bewegung;
  - b) Angriff nach Bereitstellung.
- Der Gegner bevorzugt den Angriff aus der Bewegung. Dieser ist aber nur im panzergünstigsten Gelände und bei nicht voll abwehrbereitem Verteidiger möglich.
- Das Aufbrechen unserer festungsmässig ausgebauten Grenzverteidigung im Jura, hinter dem Rhein und erst recht im Gebirge erfordert «Angriff nach Bereitstellung».
- Das gleiche gilt für das Aufbrechen von Verteidigungsstellungen der Feldarmee im Mittelland, welche sich immer auf starkes Gelände stützen (Wälder, Ortschaften, Flussläufe, Seen).

## Das Vorziehen der Angriffsverbände

- Wir unterscheiden folgende Begriffe:
  - Aufmarschraum,
  - Warteraum,
  - Bereitstellungsraum,
  - Angriffsgrundstellung.
- Während der Angriffsvorbereitungen verbleiben die Panzermassen 40–50 km hinter der Front in einem **Aufmarschraum**. Platzbedarf für ein mechanisiertes Infanterieregiment ca. 15 km<sup>2</sup>, für eine mechanisierte Division ca. 60 km<sup>2</sup>.
- In der vorletzten Nacht vor dem Angriff werden die Panzermassen in einen **Warteraum** 10–15 km hinter der Front nachgezogen.
- Ca. 24 Stunden vor Angriffsbeginn erfolgt der Einmarsch in den **Bereitstellungsraum**.
- Während des Vorbereitungsfeuers fahren die Panzer und Schützenpanzer in die vorher erkundete und vorbereitete **Angriffsgrundstellung**. Eintreffen ca. 30–60 Minuten vor H-Uhr.
- Distanz Angriffsgrundstellung – vorderer Rand des Abwehrraumes des Verteidigers:
  - a) bei aufgesessenem Angriff 1,5–2 km;
  - b) bei Angriff abgesessen zu Fuss ca. 600–1000 m.
- Bei Atomwaffeneinsatz fällt die Angriffsgrundstellung mit der «Atom-Sicherheitslinie» zusammen.
- Der Aufenthalt in der Angriffsgrundstellung soll möglichst kurz sein: 30–60 Minuten.
- In sehr günstigen Verhältnissen wird die Angriffsgrundstellung durchfahren. Aber auch in diesem Fall wird ein sogenannter «**Aufmarschhalt**» von 10–15 Minuten eingeschaltet.
- In der Angriffsgrundstellung (oder beim Aufmarschhalt) erfolgt:
  1. Letztes Ordnen der Angriffsverbände;
  2. Einnehmen der endgültigen Angriffsgliederung;
  3. Schliessen der Luken der Panzerfahrzeuge;
  4. Absitzen der Panzergrenadiere, wenn zu Fuss angegriffen wird.

- Bei aufgesessenem Angriff 1,5–2 km
- Bei Angriff zu Fuss 600–1000 m



Zeitpunkt: einige Tage vor Angriffsbeginn.  
Geschehen: intensive Luftaufklärung und massive Luftkämpfe zur Erringung der Luftüberlegenheit über dem Operationsraum.

Zeitpunkt: kurz vor Angriffsbeginn.  
Geschehen: 1–2 Stunden Feuertvorbereitung durch Artillerie und Luftwaffe.

Sicherungskräfte am Feind (Vorausabteilungen, Aufklärungsverbände).

Zeitpunkt: ca. 1 Stunde vor Angriffsbeginn (H-Uhr).  
Geschehen: Gros der Angriffskräfte erreicht die Angriffsgrundstellung.  
Besonderes: Vorderer Rand der Angriffsgrundstellung ist gleichzeitig auch Atom-Sicherheitslinie.

Zeitpunkt: ca. 24 Stunden vor Angriffsbeginn.  
Geschehen: Einmarsch des Gros in den Bereitstellungsraum.

Artillerie in Stellung. Deckt den Einmarsch des Gros in den Bereitstellungsraum. Feuertätigkeit auf ein Minimum beschränkt.

Zeitpunkt: vorletzte Nacht vor dem Angriff.  
Geschehen: Stellungenbezug der Artillerie. Das Gros der Angriffstruppen bezieht den Warteraum.

Vorkampf: 3–4 Marschachsen pro Division.

Zeitpunkt: 3–5 Tage vor Angriffsbeginn.  
Geschehen: Die Angriffstruppe erreicht den Aufmarschraum.

## Angriffsbreiten der Verbände

### – Vorbemerkungen:

- Die Zahlen gelten für den Angriff gegen einen Verteidiger, der
  - a) in seiner festen Stellung eingerichtet ist;
  - b) selber über keine Atomwaffen verfügt.
- Es handelt sich um Annäherungswerte.

### – Angriffsbreiten:

Verband	Im Schwergewichtsabschnitt	In Nebenabschnitten
Armeekorps	bis 20 km	bis 80 km
Division	mindestens 5 km	bis 30 km
Regiment	mindestens 2 km	bis 10 km
Bataillon	mindestens 1 km	bis 3 km
Kompagnie	mindestens 500 m	bis 1,5 km
Zug	immer 150–200 m	–

### – Tiefengliederung der Verbände:

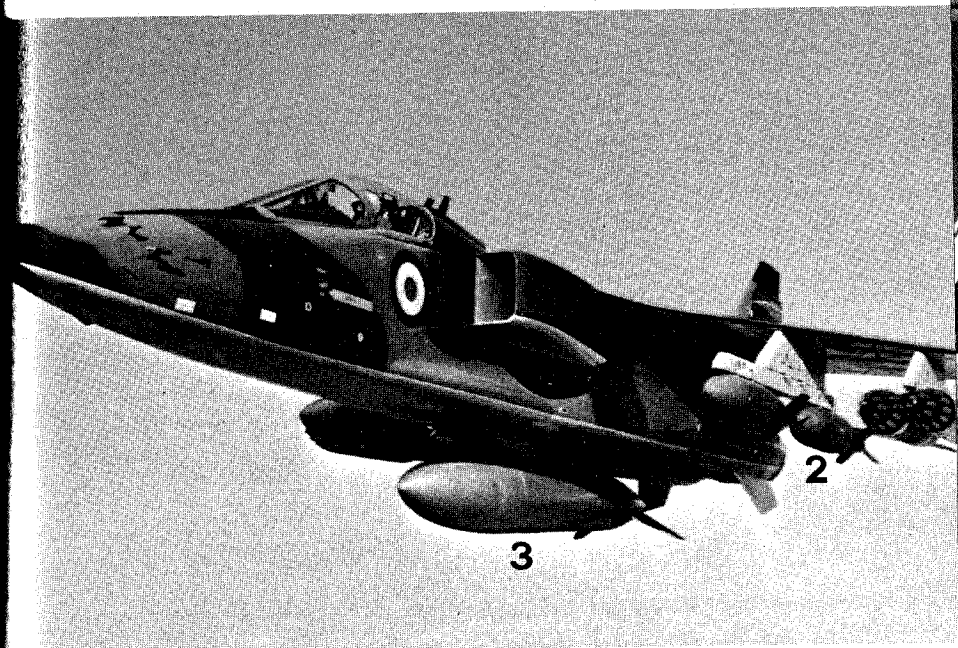
- Armeekorps bis 100 km
- Division bis 30 km
- Regiment bis 10 km
- Bataillon bis 3 km

## Luftunterstützung

- Vor dem Angriff der Erdtruppen erfolgt in der Regel der Kampf um die Luftüberlegenheit.
- Der Kampf um die Luftüberlegenheit dauert mindestens einige Tage.
- Für den Kampf um die Luftüberlegenheit spielt die Bodenorganisation (Wartung, Radarführung) eine entscheidende Rolle.
- Wenn die Bodenorganisation im Laufe des Vormarsches nach vorne verlegt werden muss, dauern die Einrichtungsarbeiten am neuen Ort mindestens drei Monate.
- Das Armeekorps wird im Rahmen einer «Heeresgruppe»<sup>1</sup> eingesetzt.
- Die Heeresgruppe arbeitet mit einem «Fliegerkorps»<sup>2</sup> zusammen.
- Das Fliegerkorps hat variable Flugzeugbestände. Normalerweise kann mit 400–600 Flugzeugen plus 150 Helikoptern gerechnet werden<sup>3</sup>.
- Wenn die Gesamtheit dieser Luftkampfmittel in einem Frontabschnitt schwerpunktmässig eingesetzt wird, ist mit ca. 2000 Einsätzen pro 24 Stunden zu rechnen. Natürlich würden bei einer solchen Zusammenfassung andere Frontabschnitte keine Luftunterstützung erhalten.
- Je nach Luft- und Erdlage wird der Gegner seine Flugzeuge vorwiegend für Jagd oder Erdkampf einsetzen<sup>4</sup>.
- Die Leistungsfähigkeit der **Maschine** (Flugzeug) und nicht diejenige des **Menschen** (Pilot) bestimmt die Zahl der möglichen Einsätze.
- Ein Jagdbomberpilot fliegt 1–3 Einsätze pro Tag.

– Da pro Flugzeug aber mehr als ein Pilot vorhanden ist, kann die Maschine bis auf 6 Einsätze pro Tag kommen.

- <sup>1</sup> Anstelle der Bezeichnung «Heeresgruppe» wird oft auch der Begriff «Front» verwendet. Die Stärke einer «Heeresgruppe» ist variabel. Der Verband wird von Fall zu Fall, d.h. dem Auftrag entsprechend zusammengestellt. Praktisches Beispiel: 3 mech Armeekorps (je 3 mech Div + 1 Pz Div) + 1 Panzerkorps (2 Pz Div + 1 mech Div) also total 15 Divisionen usw.
- <sup>2</sup> Anstelle der Bezeichnung «Fliegerkorps» wird oft auch der Begriff «Front-Luftarmee» verwendet.
- <sup>3</sup> Dieser Flugzeugbestand teilt sich wie folgt auf:
  - a) ca. 70 Aufklärer, 300 Jäger, 230 Jagdbomber;
  - b) ca. 70 Kampfhelikopter, 50 mittlere Transporthelikopter, 30 Verbindungshelikopter.
- <sup>4</sup> Die Piloten sind für beide Aufgaben ausgebildet. Beispiel:
  - a) Ein Jägerpilot arbeitet im Training während  $\frac{2}{3}$  der Zeit für seine Hauptaufgabe «Luftkampf» und  $\frac{1}{3}$  für die Nebenaufgabe «Erdkampfeinsatz»;
  - b) Ein Jagdbomberpilot umgekehrt.
 Es ist klar, dass die **Maschine** für den Einsatz in der «Nebenaufgabe» nicht optimal ausgerüstet ist (z.B. fehlt dem Jagdbomber die spezifische «Jägerelektronik») usw. Diese Einschränkungen werden aber bewusst in Kauf genommen.



Jagdbomber «Jaguar» (Frankreich und Grossbritannien)

- 1820 km/h
- 2 Maschinenkanonen 30 mm
- 2 Jagdraketen «Luft-Luft»
- Bomben und Raketen im Gewicht von total 4,5 Tonnen
- 1** Raketenwerfer: 2 x 18 Stück un gelenkte Raketen «Luft-Boden»
- 2** Sprengbomben 400 kg
- 3** Zusatztreibstoffbehälter



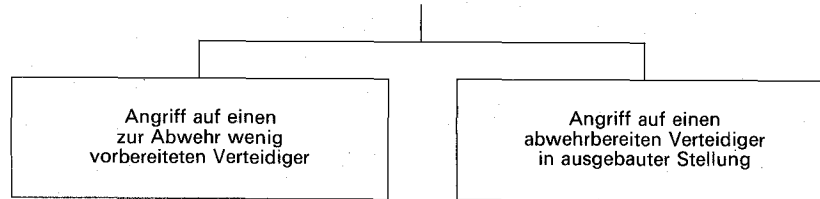
## Artillerieunterstützung

Allgemeines:

- Unter Artillerieunterstützung versteht man das Feuer der Artilleriegeschütze, schweren Minenwerfern und Mehrfachraketenwerfern.
- Der Gegner setzt für das Gelingen des Angriffs eine 5fach Artillerieüberlegenheit voraus.

Berechnung des Geschütz- und Munitionsbedarfes:

- Die nachstehenden Zahlen
  - stellen lediglich einen groben Anhalt dar;
  - gelten für den Schwergewichtsabschnitt.



Pro Kilometer Angriffsbreite:

- 100 Rohre
- 10000 Schuss Munition¹

Dauer der Feuervorbereitung:  
15-30 Minuten.

2-3 Minuten vor Beginn der Feuervorbereitung erfolgt der Atomwaffenschlag in die Tiefe der Abwehrorganisation².

Pro Kilometer Angriffsbreite:

- 150-200 Rohre
- mindestens 20000 Schuss

Dauer der Feuervorbereitung:  
1-2 Stunden.

2-3 Minuten vor Schluss der Feuervorbereitung erfolgt der Atomwaffenschlag in die Tiefe der Abwehrorganisation².

- Ohne Atomwaffeneinsatz muss mehr Munition eingesetzt werden.
- Munitionsbedarf für die Ausschaltung einzelner Ziele:
  - Schiessen von Breschen (15 m Breite) in ein Drahthindernis: 70 Schuss Kaliber 12 cm oder 15 cm.
  - Zerstören von Kampfgräben. Pro Laufmeter mindestens 40 Schuss Kaliber 12 cm oder 15 cm.
  - Vernichten von Punktzielen (z.B. Widerstandsnest einer Füsiliergruppe, Mg-Stellung, Pak-Stellung usw.) 50-100 Schuss Kaliber 12 cm oder 15 cm.
  - Nebelschiessen:
    - a) Blenden eines Frontabschnittes von 1 km Breite während 15 Minuten  
Dauer: Bei Frontalwind 300 Schuss, bei Querwind 150 Schuss;
    - b) Blenden eines Punktzieles (z.B. Beobachtungsposten) während 15 Minuten  
Dauer: Bei Frontalwind 50 Schuss, bei Querwind 30 Schuss.
 Bei Windgeschwindigkeit über 7m/Sek <sup>4)</sup> immer 50% mehr Munition!

<sup>1</sup> Gewicht und Transportvolumen. Ein 12 cm-Artilleriegeschoss wiegt ca. 25 kg, ein 15 cm Geschoss ca. 43 kg. Als Mittel nehmen wir für unsere Berechnung 34 kg. 10000 Schuss wiegen damit 340 Tonnen = 34 Eisenbahnwagen = 68 Lastwagen à 5 t.

<sup>2</sup> - Der Gegner will mit den Atomwaffen möglichst viele Leute ungeschützt im Freien erwischen.

- Artilleriefeuer vor dem Atomschlag würde den Verteidiger in die Deckungen verschleichen (Atomwirkung dadurch entscheidend herabgesetzt).
- Da das Artilleriefeuer nur kurze Zeit dauert (15-30 Minuten) hat die von der A-Wirkung betroffene Truppe keine Zeit, sich zu erholen.
- <sup>3</sup> - Da das Artilleriefeuer lange Zeit dauert (bis zu 2 Stunden) wäre es falsch, die Atomwaffen gleich zu Beginn der Feuervorbereitung einzusetzen. Die von der A-Wirkung betroffene Truppe in der Tiefe des Raumes hätte Zeit, sich zu erholen.
- <sup>4</sup> Bei 7 m/Sekunde streckt der Wind grössere Wimpel und bewegt Zweige.

Bild oben: russische Mehrfach-Raketenwerfer BM-21 in Feuerstellung, Kaliber 122 mm. Der 40rohrige Werfer ist drehbar auf einem überschweren Lastwagen montiert. Länge der Rakete ca. 3 m, Gewicht ca. 60 kg, Reichweite ca. 15 km.



Bild unten: russische Artilleriebatterie (6 Kanonenhaubitzen 122 mm) in Feuerstellung. Schussweite max. 17 km, Geschütz mit Rundumlafette, von Lastwagen gezogen, Bedienungsmannschaft: 1 Geschützführer + 6 Kanoniere.



## Feuervorbereitung

### Feuervorbereitung mit Atomwaffen:

- Der Gegner ist beim Einsatz von Atomwaffen in Frontnähe eher zurückhaltend. Seine wichtigsten Atomziele sind:
  - a) die Stellungen der Artillerie;
  - b) die Warteräume der Reserven.
- Die Raketenwerfer der Division verschießen Atomgeschosse von 1–20 KT auf Distanzen bis 60 km.
- Die Raketenwerfer des Armeekorps verschießen Atomgeschosse von 20–200 KT auf Distanzen bis 250 km.

### Feuervorbereitung mit konventionellen Mitteln:<sup>1</sup>

- Wenn Atomwaffen eingesetzt werden, erfasst das Artilleriefeuer einen Raum von 2–3 km Tiefe.
  - Wenn keine Atomwaffen eingesetzt werden, erfasst das Artilleriefeuer eine Tiefe bis zu 10 km.<sup>2</sup>
  - Die grösste Feuermassierung liegt auf dem vordern Rand des Abwehrgebietes, der sogenannten «Abwehrfront». Hier werden auf Zielräume von 100 x 100 m bis zu 18 Rohre eingesetzt (= eine Artillerieabteilung).
  - Der Gegner schießt im Rahmen seines Vorbereitungsfeuers bis zu 90% unbeobachtete Feuer. Ein Niederhalten seiner Artillerie durch Blenden der Beobachtungsstellen ist daher praktisch unmöglich.
  - Um den Verteidiger über den engern Zeitpunkt des Angriffs zu täuschen, wendet der Gegner folgende Manöver an:
    - a) Das Vorbereitungsfeuer wird unterbrochen. Wenn der Verteidiger die schützenden Unterstände verlässt und die Stellungen besetzt, flammt es mit erneuter Wucht auf.
    - b) Das Vorbereitungsfeuer wird nach rückwärts in die Tiefe verlegt. Wenn der Verteidiger die Kampfstellungen besetzt, springt es zurück und liegt wieder auf dem vordern Rand des Abwehrgebietes.
  - Das Vorbereitungsfeuer endet mit einem Massenfeuerschlag der Mehrfach-Raketenwerfer. Dieser bildet Höhepunkt und Schlussbukett!
- 
- Wenn die Panzergrenadiere abgesessen (zu Fuss) angreifen, schießt die Artillerie anschliessend an das Vorbereitungsfeuer eine «Feuerwalze».
  - Die Feuerwalze bildet eine Folge einzelner Sperrfeuer, die jeweils 5 Minuten dauern und dann einen Sprung von 100 m machen.
  - Beim Schiessen der Feuerwalze werden einer Artillerieabteilung 300 m Frontbreite zugewiesen.
  - Die abgesessenen Panzergrenadiere folgen mit einem Sicherheitsabstand von ca. 200 m hinter der Feuerwalze her.
- 
- Wenn die Infanterie aus Schützenpanzern abgesessen angreift, hält die Artillerie den Verteidiger mit Zeitzünderschiessen in den Deckungen nieder, bis die Schützenpanzer über der Stellung stehen (Dieses Verfahren setzt das Vorhandensein nach oben geschlossener Schützenpanzer voraus).

<sup>1</sup> Artilleriegeschütze, schwere Minenwerfer, Mehrfach-Raketenwerfer.

- <sup>2</sup> – Im Angriff geht die Artillerie möglichst weit vorne in Stellung. Sie soll im Idealfall mit  $\frac{2}{3}$  ihrer Höchstschiessweite ins Feindgebiet reichen.
- Höchstschiessweiten sind:
    - für 10-cm-Kanonen = 17 km
    - für 12-cm-Kanonen/Haubitzen = 17 km
    - für 13-cm-Kanonen = 27 km
    - für 15-cm-Haubitzen = 13 km.
  - Haben die angreifenden Panzerverbände diese Feuerräume durchstossen, muss die Artillerie Stellungswechsel nach vorne machen.
  - Normalaufstellung einer Batterie à 6 Rohre: «linear», d.h. auf einer ca. 200 m langen, geraden Linie. Zwischenraum von Geschütz zu Geschütz ca. 40 m.
  - Ausnahme-Aufstellung einer Batterie: die 6 Geschütze unregelmässig über eine Fläche von 200 x 300 m verteilt.

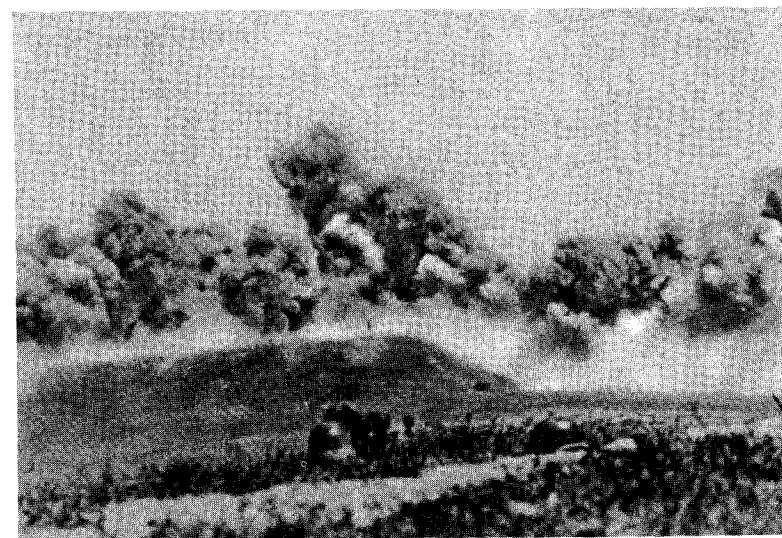
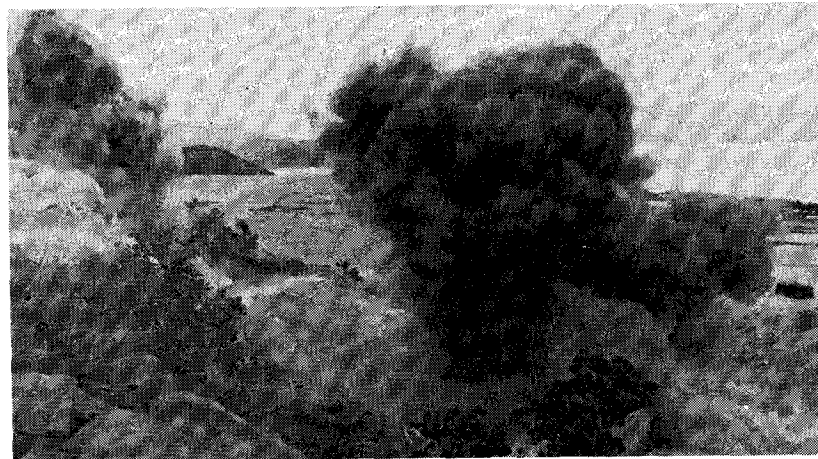


Bild oben: Das Artilleriefeuer setzt ein.  
Bild unten: Die Feuerwalze rollt.

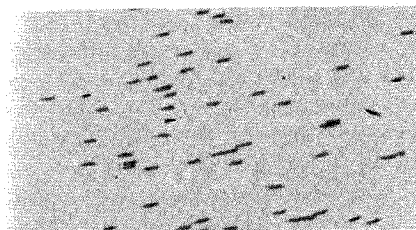
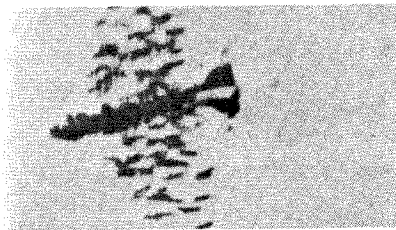
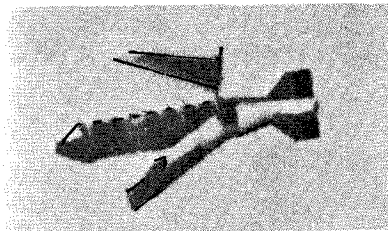
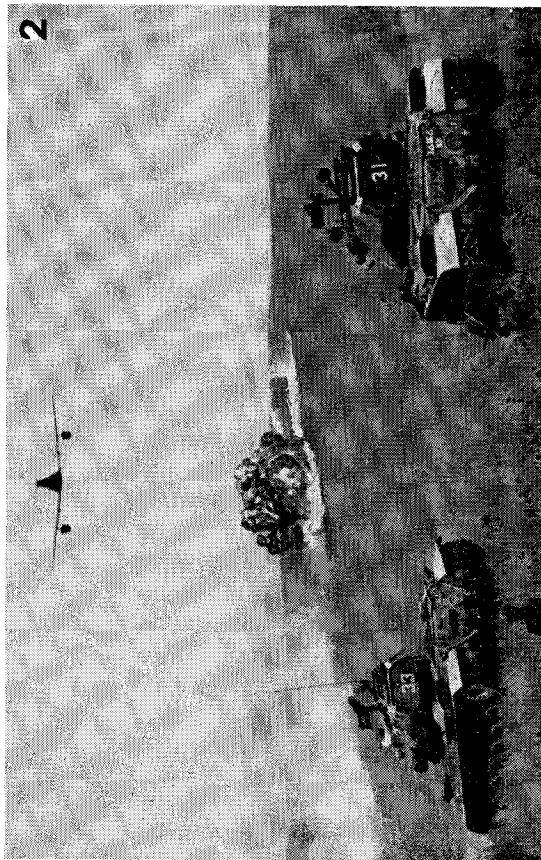
### Feuervorbereitung durch die Luftwaffe:

Bild 1  
Reihenwurf von Sprengbomben.

- Wirkung einer 200-kg-Fliegerbombe auf Eisenbeton (z.B. Infanteriewerk oder Decke eines Unterstandes usw.): Trichter von 1,5 m Durchmesser und 80 cm Tiefe.
- Wirkung einer 500-kg-Fliegerbombe (Verzögerungszünder) in Erdboden: Trichter von 10 m Durchmesser und 3 m Tiefe.

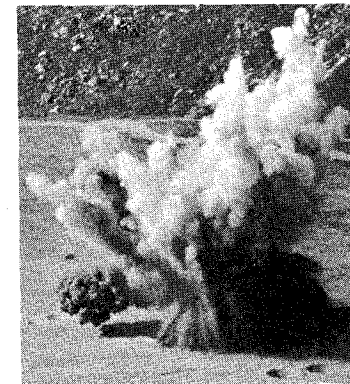
Bild 2

Einsatz von Feuerbomben. Ein Jagdbomber der US-Luftwaffe wirft knapp vor den vorgehenden eigenen Panzern eine Napalmbombe auf ein Widerstandsnest. Die Abwurfstrecke für Feuerbomben beträgt 30-50 m. Eine 2000-Liter-Napalmbombe erzeugt einen Feuerteppich von 20-30 m Breite und 60-80 m Länge. Brenndauer 1-2 Minuten. Intensive Feuerwirkung aber nur während den ersten 30 Sekunden!



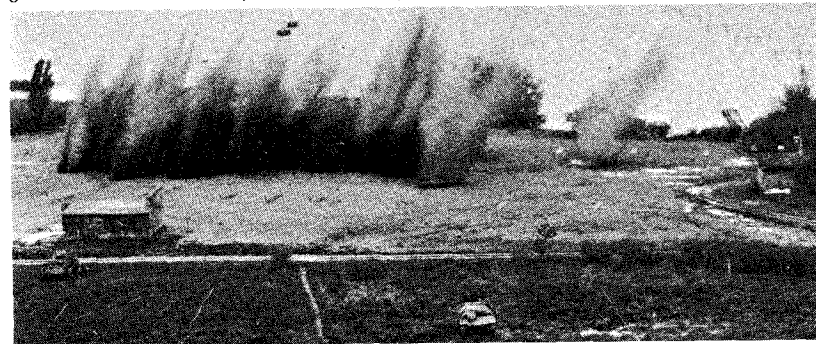
### Schüttbomben:

- dienen der Bekämpfung von Flächenzielen. Wir unterscheiden Schüttbomben mit Hohlladungs-, Minen- oder Splitterwirkung:
  - Mit Hohlladung: Abwurf auf Panzerziele (z.B. Bereitstellung, rollende Kolonne usw.).
  - Mit Minenwirkung: Abwurf vor oder direkt in angreifenden Panzerverband hinein.
  - Mit Splitterwirkung: Einsatz gegen «weiche» Ziele, wie z.B. Artillerie- und Flabstellungen, Pak-Nester, Panzerabwehrenk Waffenstellungen, vorgehende Infanterie usw.
- Im Bild: Schüttbombe. Behälter von 400 kg Gewicht. Inhalt: 350 kleine Splitterbomben à je 500 g Sprengstoff. Die Wirkung des einzelnen Sprengkörpers entspricht ungefähr derjenigen unserer Handgranate (HG 43) mit Splittermantel.
- Bildreihenfolge: Der Behälter öffnet sich - die Sprengkörper werden ausgestossen - der Streufächer bildet sich.



Rechts: «Lenkbombe» (lasergesteuerte Sprengbombe).

Unten: ungelenkte Flugzeugraketen (einschlagende Salve à 18 Raketen).



## Der Angriff

### Allgemeines:

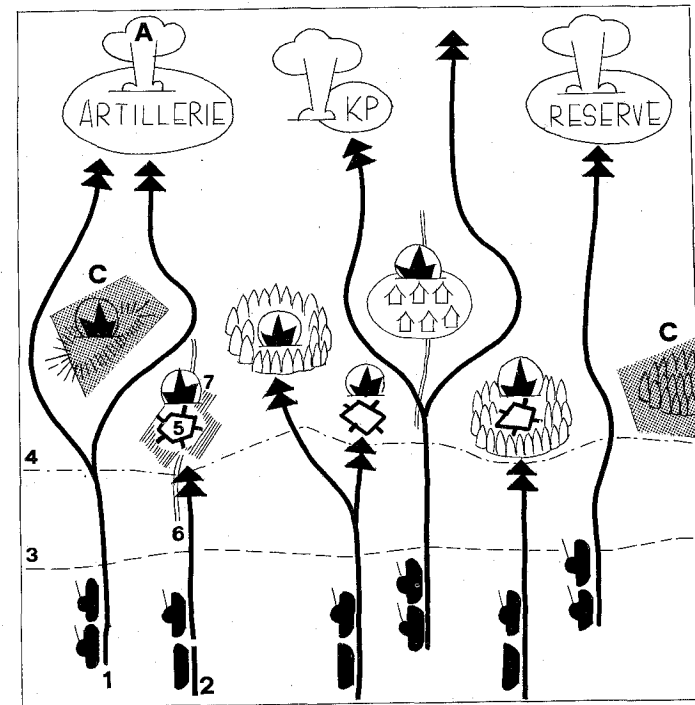
- Beim Gegner sind alle Arten von Operationen genormt und zum voraus festgelegt. Wenn nichts anderes befohlen wird, hält man sich an diese Normen.
- Der Gegner glaubt an das gründliche, ins einzelne gehende Planen und überlässt nichts dem Zufall.
- Bleibt wenig Zeit zur Vorbereitung, so greift er zu Standartenschlüssen und behilft sich mit Standartformationen.

- Das Armeekorps greift in zwei Staffeln an und scheidet eine kleine Reserve aus.
- Die 1. Staffel besteht aus zwei mechanisierten Divisionen<sup>1</sup>.
- Die 2. Staffel besteht aus einer mechanisierten Division und einer Panzerdivision, minus 1 Infanterie- und 1 Panzerregiment (diese bilden die Armeekorps-Reserve)<sup>2</sup>.
- Die 1. Staffel hat einen taktischen Auftrag: «Aufbrechen der Front». Sie greift meist nach Bereitstellung an.
- Die 2. Staffel hat einen operativen Auftrag: «Den Erfolg ausnützen, Durchbruch in die Tiefe, Verfolgung, Einkesselung, Vernichtung.» Sie greift aus der Bewegung heraus an. Zeitpunkt ihres Einsetzens: wenn das Rückgrat des Verteidigers bereits gebrochen ist. Antreten: frühestens, wenn die 1. Staffel in den Artillerieraum des Verteidigers eingebrochen ist.

- Der Gegner strebt ein Vormarschtempo von 50 km im Tag an. Dies entspricht:
  - einem Tagessprung «Jurafuss (Biel)-Voralpenrand (Thun)», oder
  - «Lausanne-Freiburg», oder
  - «Brugg-Luzern», usw.
- Der Gegner will in den ersten 6-12 Stunden des Angriffs einen Einbruch von 10-15 km Tiefe erzielen und möchte in der Folge ein mittleres Vorrücken von 3-4 km pro Stunde beibehalten.
- Diese Tendenz hat zur Folge, dass:
  - versucht wird, Tiefe zu gewinnen, ohne systematisch alle wichtigen Geländepunkte zu besetzen (letzteres wird nachfolgenden Verbänden überlassen);
  - mindestens für die 1. und 2. Welle Schnelligkeit und Stoss wichtiger sind als Feuer und Bewegung;
  - Stützpunkte von der 1. und 2. Welle lediglich mit Feuer niedergehalten oder durch Nebel geblendet, im übrigen aber umfahren werden;
  - alle Angriffskräfte bemüht sind, eher Tiefe zu gewinnen, als den Geländegewinn zu sichern;
  - der Angriff sich nicht unbedingt gegen jene Geländeteile richtet, die zum vorneherein berufen scheinen, eine entscheidende Rolle zu spielen und im allgemeinen durch Stützpunkte gehalten werden.

<sup>1</sup> Die 1. Staffel gliedert sich ihrerseits in 2-4 «Wellen».

<sup>2</sup> Wenn taktische Luftlandungen erfolgen, so werden die benötigten Kräfte der 2. Welle entnommen. Die Helikopterzahl reicht im allgemeinen aus um 1-2 Bataillone (400-800 Mann) in einem Flug zu transportieren.



- 1 Erste Angriffswelle (Panzerstark), weitgesteckte Angriffsziele.
  - 2 Zweite Angriffswelle (Infanteriestark), nahe gelegene Angriffsziele.
  - 3 Ablauflinie des Angreifers.
  - 4 Vorderer Rand des Abwehrraumes des Verteidigers.
  - 5 Stützpunkte des Verteidigers
  - 6 Hauptstrassen.
  - 7 Konventionelles Artilleriefeuer (Stahlgranaten).
- A Atomgeschoss    C Chemische Kampfstoffe (z.B. sesshaft), mit Artillerie, Mehrfach-Raketenwerfern oder Boden-Boden-Raketen ins Ziel geschossen.

### Angriff gegen einen zur Abwehr wenig vorbereiteten Gegner

- Dem Angriff geht ein starker, auf Schwerpunkträume zusammengefasster Einsatz der Luftwaffe voraus.
- 2-3 Minuten vor Auslösung des Artilleriefeuers erfolgt ein Atomwaffenschlag auf ausgewählte Ziele in der Tiefe der Abwehrgorganisation.
- Feuervorbereitung durch Artillerie auf erkannte oder vermutete Stützpunkte, Minenwerferstellungen, Artilleriestellungen<sup>1</sup>, Kommandoposten usw. Dauer: 15-30 Minuten.

- Panzer und Panzergrenadiere werden während der Feuervorbereitung vorgezogen und greifen aus der Bewegung heraus an.
  - Ablauflinie 1–3 km vor dem vordern Rand des Abwehrraumes des Gegners.
  - Ordnungshalt an der Ablauflinie maximal 15 Minuten.
- Laufende Unterstützung des Angriffs durch die Artillerie.
- Die 1. Angriffswelle stösst an Stützpunkten, Ortschaften und Waldstücken vorbei auf ihre weitgesteckten Ziele zu. Ziele sind: Artilleriestellungen, Kommandoposten, Reserven usw.
- Niederkämpfen der noch haltenden Teile der Verteidigungsstellung durch die nachfolgende 2. Angriffswelle.
- Meistern auftretender Überraschungssituationen oder Ausnützen günstiger Gelegenheiten durch Einsatz der Reserve.

Angriff gegen einen abwehrbereiten Verteidiger  
in ausgebauter Stellung

#### Allgemeines:

- Die Angriffsvorbereitungen dauern 3–5 Tage.
- Die Angriffsverbände werden in den letzten drei Nächten in die Bereitstellungs-räume und in die Angriffsgrundstellung vorgezogen.
- Das Hereinfließen der Angriffstruppen wird gedeckt durch:
  - Teile der Artillerie, die bereits in Stellung sind.
  - Truppen die bereits mit dem Verteidiger in Gefechtsberührung stehen (z.B. Aufklärungsverbände, Vorausabteilungen usw.).

#### Truppengliederung:

- Die mechanisierte Division greift in der Regel in 3–4 «Wellen» an (siehe Bild Seite 20).
- Eine Welle weist mindestens Regimentsstärke auf.
- Die einzelne Welle gliedert sich ihrerseits in zwei lineare «Treffen».
- Der Verteidiger erhält dadurch den Eindruck, einer ganzen Reihe von Angriffswogen gegenüberzustehen.
- Die 1. Welle kämpft die Stützpunkte am vordern Rand des Abwehrraumes nieder und schafft so einen Einbruch in das Verteidigungsdispositiv.
- Sobald die Stosskraft der 1. Welle nachlässt (erschöpft ist), geht die 2. Welle über sie hinweg und setzt den Angriff fort. Ziel: Niederkämpfen der Stützpunkte in der Tiefe des Abwehrraumes.
- Die 3. Welle kämpft die Artillerie des Verteidigers nieder, zerschlägt Reserven und hebt Kommandoposten aus. Sie weitet so den Einbruch zum Durchbruch aus<sup>2</sup>.

#### Feuervorbereitung<sup>3</sup>:

- Dauer: 1–2 Stunden.

<sup>1</sup> Nur wenn diese nicht Atomziele sind.

<sup>2</sup> Sie ermöglicht damit, dass die 2. Staffel des Armeekorps in den freien Raum austreten kann. Zweck: Verfolgung, Einschliessung, Vernichtung.

<sup>3</sup> Artilleriegeschütze und schwere Minenwerfer die in den mech Infanterieregimentern integriert sind, werden nach vorne gezogen und zur Feuerunterstützung eingesetzt. Ihr Feuer ist in den «allgemeinen Feuerplan» einbezogen. Das gilt für alle drei Wellen der Division.

In den letzten 15 Minuten kämpfen direkt schiessende Waffen (einzelne vorgezogene Artilleriegeschütze, Kampfpanzer usw.) erkannte Punktziele nieder.

2–3 Minuten vor Beendigung des Artilleriefeuers wird der Atomschlag auf Ziele in der Tiefe des Verteidigungsraumes ausgelöst.

#### Genieunterstützung:

- Erwartet der Gegner, auf Minenfelder, Panzergräben, Betonhöcker-Hindernisse usw. zu stossen, so werden Geniedetachemente mit Minenräumpanzern, Brückenpanzern usw. den Infanteriebataillonen zugeteilt.
- Pro Bataillons-Angriffsstreifen (ca. 1,5 km) werden 1–3 Minengassen geräumt oder Sturmbrücken eingebaut.
- Der Angriff wird auf alle Fälle mit Panzern geführt. Auch wenn die Pioniere grosse Schwierigkeiten haben, den Weg zu öffnen.
- Massive Vernebelung und reichlicher Munitionseinsatz der Artillerie decken die Pioniere beim Entminen oder Überbrücken.
- Der gleiche Schutz wird den Panzern und Schützenpanzern zuteil, wenn sie durch Minengassen oder über Sturmbrücken geschleust werden.

#### Gefechtsführung:

- Der Angriff wird je nach Gelände und Stärke des Verteidigers auf zwei Arten geführt:
  - a) zu Fuss;
  - b) mechanisiert, d.h. auf Schützenpanzer aufgesessen.
- Der mechanisierte Angriff wird angestrebt, da der Gegner hierbei seine grösste Schnelligkeit und Wucht zu entwickeln vermag.
- Es ist klar, dass die beiden Kampfarten nicht scharf getrennt werden können. Sie fliessen vielmehr ineinander über. In der Regel werden im Verlauf des gleichen Angriffs verschiedene Möglichkeiten nacheinander oder nebeneinander angewendet. Zum Beispiel:
  - Panzer voraus. Panzergrenadiere folgen auf Schützenpanzer aufgesessen nach (Idealfall).
  - Panzergrenadiere auf Schützenpanzer aufgesessen voraus. Panzer folgen nach.
  - Panzer voraus. Panzergrenadiere folgen zu Fuss nach.
  - Panzergrenadiere zu Fuss voraus. Panzer folgen nach.
  - Panzer und Panzergrenadiere zu Fuss gehen gemeinsam vor.
  - Panzergrenadiere sitzen auf die Panzer auf.

#### Das Abrollen des Angriffs:

- Als Angriffsgrundstellung dient das letzte Stück Gelände, das der direkten Einsicht des Verteidigers entzogen ist.
- Die Bataillone einer Angriffswelle verlassen die Angriffsgrundstellung gleichzeitig.
- Der Angriff auf Schützenpanzern erfolgt in «Kette», unmittelbar hinter den Kampfpanzern (siehe Bild Seite 37). Abstand zu den Panzern 50–70 m. Grund: Die Verständigung mit den Panzern ist einfacher und das Absitzen der Panzergrenadiere im feindlichen Feuer wird erleichtert (Die Stahlmasse der Panzer wirkt als Deckung).

- Der Kompaniekommandant fährt in der «Kette» gewöhnlich zwischen dem 1. und 2. Zug. Der 3. Zug wird auf die nicht angelehnte Seite (offene Flanke) hinausgestaffelt. Der Mg-Zug folgt hinter dem Kompaniekommandanten nach.
- Das Feuer der Schützenpanzer wird in einem Winkel von 45–60° vor die Panzer gelegt und soll Panzerabwehrwaffen ausschalten.
- Die Durchschnittsgeschwindigkeit der Panzer und Schützenpanzer im Gefecht beträgt 10–15 km/h.
- Die Panzer schießen im Vorrollen oder halten ca. 10 Sekunden an. Reicht für 1–2 Mg-Feuerstöße oder 1 Schuss aus der Kanone.
- Bei hartnäckigem Widerstand hält der ganze Panzerzug, notfalls die ganze Kompanie, um das Feuer auf ein Widerstandsnest zu konzentrieren.
- Die Panzergrenadiere fahren so lange als möglich in den Schützenpanzern.
- Wenn ausgebootet werden muss, sitzt die Kompanie in der Regel gemeinsam ab.
- Sobald die Grenadiere abgesprungen sind, beziehen die Schützenpanzer Feuerstellung und unterstützen das Vorgehen mit ihren Bord-Maschinengewehren (Siehe Skizze Seite 37).
- Die Panzer rollen weiter und die Panzergrenadiere folgen ihnen so gut als möglich nach. Formation: Schützenlinie.
- Die Sturmstellung befindet sich im Prinzip 200 m vom Sturmziel entfernt.
- Beim Sturm werden die letzten 80–100 m im Laufschrift zurückgelegt.
- Misslingt der Angriff, so graben sich die Grenadiere so nahe als möglich am Feind ein und bereiten sich darauf vor, den Angriff in Kürze wieder aufzunehmen.
- Der Sturm wird so oft wiederholt, bis:
  - a) der Angriff gelingt, oder
  - b) die Truppe verblutet ist, oder
  - c) ein übergeordneter Kommandant den Befehl zum Unterbruch erteilt.
- Der Gegner ist überzeugt, dass hohe Verluste an Menschenleben unvermeidlich sind. Er muss daher schon grösste Verluste erleiden, ehe er sich entschliesst, den Angriff abzubrechen.

- Unsere Infanterie stützt sich in der Verteidigung ausnahmslos auf ein starkes natürliches oder künstliches Panzerhindernis.
- Unter dieser Voraussetzung sieht die «ideale Angriffstechnik» des Gegners wie folgt aus:

**A** Lage zum Zeitpunkt des Absitzens der Panzergrenadiere:

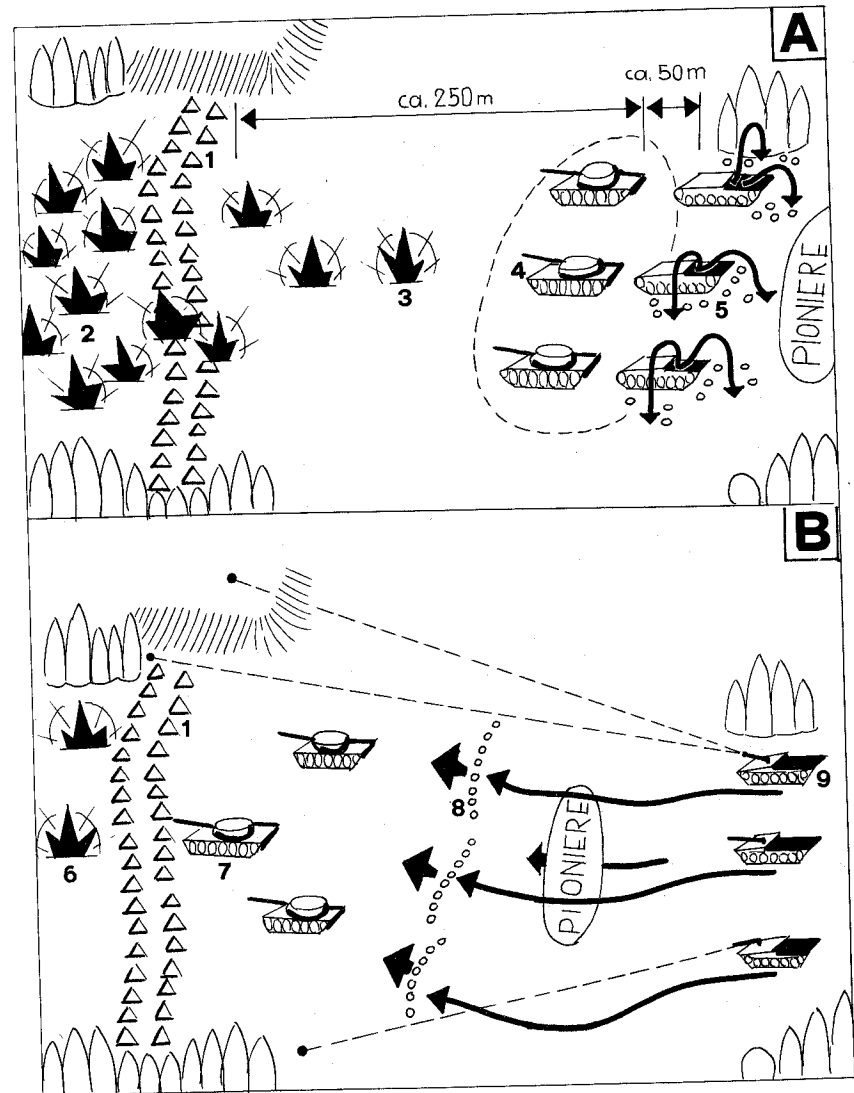
- 1 Panzerhindernis, z.B. Betonkocker, Panzergraben, Mauer, Minenfeld usw.
- 2 Artillerieunterstützung des Angreifers. Endet am vordern Rand unseres Abwehrraumes.
- 3 Kurzschüsse der Artillerie des Angreifers.
- 4 Kampfpanzer.
- 5 Schützenpanzer. Laden die Panzergrenadiere aus.

**B** Lage 2–3 Minuten nach Absitzen der Panzergrenadiere:

- 6 Artillerieunterstützung des Angreifers. In die Tiefe verlegt. Kurzschüsse knapp hinter dem Panzerhindernis.
- 7 Kampfpanzer am Hindernis. Ermöglichen das Nachrücken der abgesessenen Panzergrenadiere. Feuerwirkung vornehmlich frontal.
- 8 Abgesessene Panzergrenadiere. Folgen zu Fuss hinter den Kampfpanzern nach.
- 9 Stehende Schützenpanzer. Unterstützen mit ihren Bordwaffen so gut als möglich das Vorgehen der Panzergrenadiere. Feuerwirkung durch:

- Vorbeschiessen;
  - durch Lückenschüssen;
  - eventuell Überschiessen (erhöhter Stellungsraum notwendig).
- Oft ist nur ein Abschirmen der Flanken möglich.  
Die Schützenpanzer folgern erst in einer spätern Phase nach (Hindernis aufgebrochen).

Die Pioniere mit Sprengtrupps, Minenräumtrupps, Brückenlegepanzer usw. rücken im Schutz der Kampfpanzer und Panzergrenadiere an das Hindernis nach und beginnen mit dem Räumen oder Überbrücken.



## Die Versorgung

- Die Transporte erfolgen möglichst weit per Bahn.
- Grosse Verbände (Division, Armeekorps) besitzen eine Versorgungsautonomie von 6 Tagen.
- Wichtigste Nachschubgüter sind Treibstoff, Munition und Ersatzteile. Verpflegung hofft man bis zu einem gewissen Grad im Lande vorzufinden (Beute).
- Der tägliche Nachschubbedarf eines Armeekorps à 4 Divisionen beträgt im Kampf:
  - ca. 2000 Tonnen Munition;
  - ca. 750 Tonnen Treibstoff;
  - ca. 350 Tonnen Verschiedenes.
- Die Versorgungsstaffeln der Divisionen folgen ca. 30 km hinter den Gefechts-teilen nach.

## Die Führung

- Es wird eher am kurzen Zügel geführt.
- Der Gefechtsstand der Division befindet sich 2-4 km, derjenige des Armeekorps 5-7 km hinter der Front.
- Der Kommandoposten der Division befindet sich ca. 8-10 km, derjenige des Armeekorps ca. 12 km hinter der Front.
- Ein Divisionskommandant sollte zwischen Eingang eines Auftrages und Befehlsausgabe 12 Stunden zur Verfügung haben.

## Betrachtungen zum Kampfverfahren des Gegners

Unsere «Trümpfe»:

1. Im Vergleich zur Bevölkerung grosser Truppenbestand:
  - Bevölkerung der Schweiz 6 Millionen. Bestand der Armee 625 000 Mann.
  - Die meisten Staaten setzen 1,5-3,5% ihrer männlichen Bevölkerung in den Streitkräften ein. Einige Länder gehen über diesen Prozentsatz hinaus. Beispiele: Schweden 15%, Israel 23%. Die absolute Spitze hält die Schweiz mit 24%!
2. Die hohe militärische Belegungsdichte:

Vergleicht man die Zahl der Soldaten mit der Landfläche, die sie zu verteidigen haben, kommen z.B. in Frankreich 1, in Italien und Österreich 1½ und in der Bundesrepublik Deutschland 2 Mann auf einen Quadratkilometer. Die absolute Spitze hält die Schweiz mit 15 Mann!
3. Die gut ausgebaute Infrastruktur:
  - a) Infrastruktur für den «Erdkampf»
    - Die Landesbefestigung mit etwa 400 Artilleriegeschützen, 600 Panzerabwehrwaffen, 250 Fliegerabwehrwaffen und 1800 Mg. Dazu kommen mehr als 4000 permanente Panzerhindernisse sowie Schutzplätze für gegen 20% des Mannschaftsbestandes der Armee.
    - Das permanente Zerstörungsnetz: Alle Haupt- und Nebenstrassen, die durch den Grenzraum führen, alle Übergänge über die grösseren Flüsse im Mittelland und alle wichtigen Strassen- und Eisenbahnlinien im Zentralraum können durch die vorhandenen mehr als 2000 permanenten Sprengobjekte mehrfach unterbrochen werden.

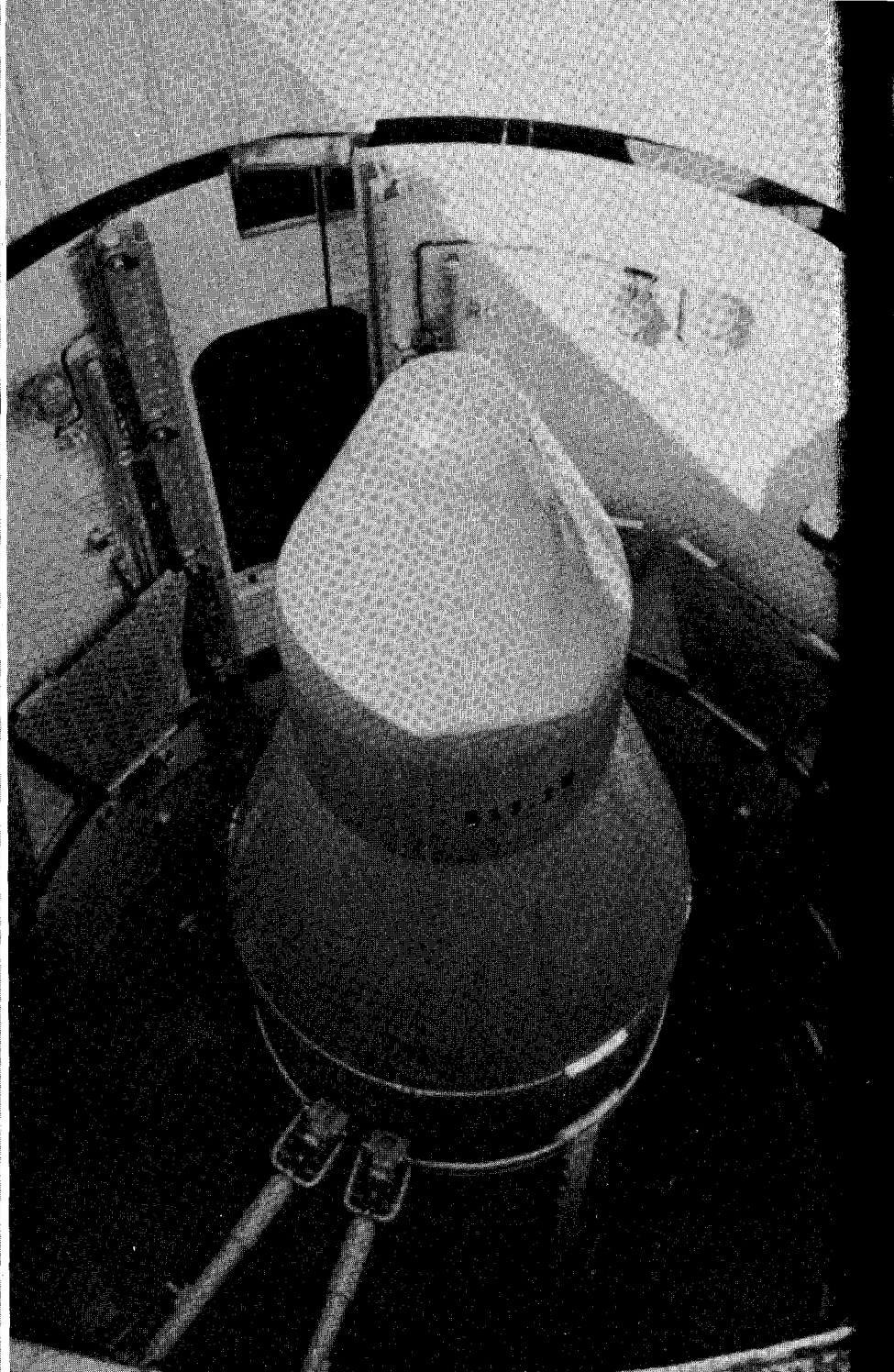
- b) Infrastruktur für den «Luftkrieg»
  - Unterirdische Einsatzzentralen für Luftverteidigung und Luftunterstützung.
  - Verbunkerte Höhenstationen für Lufräumüberwachung und Übermittlung der Nachrichten an die Einsatzzentralen.
  - Felskavernen für den Schutz der Flugzeuge am Boden. Diese umfassen auch Kommandoräume, Unterkünfte und Werkstätten. In Europa ist keine Luftwaffe am Boden so gut geschützt wie die schweizerische!
- c) Logistische Infrastruktur
  - Der Grossteil der Munitions-, Treibstoff- und Materialvorräte ist unterirdisch eingelagert. Die Munitionsstollen z.B. weisen eine Gesamtlänge von 76 km auf.
- d) Führungsinfrastruktur (unterirdische Kommandoposten für höhere Stäbe).
- e) Infrastruktur des Zivilschutzes.
  - Permanente Schutzräume für mehr als 50% der Bevölkerung.

### 4. Unser starkes Gelände:

- Organisation und technische Ausrüstung des Gegners sind nicht auf unser Gelände ausgerichtet. (So ist, um nur ein Beispiel zu nennen, sein hochmodernes Übersetzmateri- al für schweizerische Gewässer nicht optimal ausgelegt.)
- Der Gegner ist auf leistungsfähige Strassen angewiesen und befindet sich in fast allen denkbaren Lagen unter Zeitdruck, da er seiner Doktrin entsprechend rasch zum Erfolg kommen muss.
- Dank dem reichlich vorhandenen starken Gelände kann unsere Armee ihren Auftrag auch mit einfacheren Mitteln erfüllen.
- Starkes Gelände bricht allein schon die Wucht eines rollenden Panzerverbandes.
- Geländeverstärkungen (Zerstörungen, Verminungen, permanente Panzerhindernisse) schliessen Lücken in einem an sich starken Gelände. Die Geländeverstärkungen werden mit Feuer aus Feldstellungen oder permanenten Anlagen (z.B. Infanteriewerken) beherrscht.
- Kampf der Infanterie im Infanteriegelände! Wir setzen unsere Truppe dort ein, wo sie ihre Stärke geltend machen kann. Wo ihr das verstärkte Gelände hilft und nicht dort, wo die technische Überlegenheit allein entscheidet.
- Unsere grossen Bestände erlauben es, alles Schlüsselgelände und jeden Querriegel dauernd besetzt zu halten. Rasche Erfolge des Gegners im Zwischengelände sind solange militärisch nicht entscheidend, als es dank den Querriegeln gelingt, die räumliche Vereinigung der feindlichen Kräfte zu verhindern.
- So erzwingen wir mit Hilfe unseres Geländes und seiner Verstärkung eine Kampfweise, für die der Gegner nach Theorie und Praxis nicht gerüstet ist. Das erhöht unsere Chancen erheblich.

### 5. Weitere Punkte, die zu unsern Gunsten sprechen:

- Die Resistenz gegen subversive Kampfführung: Wir dürfen damit rechnen, dass die überwältigende Mehrheit unserer Leute den Herrschaftsanspruch des totalitären Gegners emotional und rational ablehnt. (Es kann in diesem Zusammenhang auf die Erfahrungen der Jahre 1933-39 hingewiesen werden. Die Erkenntnisse über den Nationalsozialismus in der Schweiz zeigen, dass diese Bewegung zerfiel, als die Gefahr eines deutschen Angriffs auf die Schweiz erkannt wurde.)
- Paralisierung der Massenvernichtungswaffen: Wir dürfen davon ausgehen, dass wir es mit einem rational handelnden Gegner zu tun haben werden. Die Erfahrungen aus den Jahren 1939-45 (2. Weltkrieg) zeigen, dass selbst Diktaturen mit missionarischen Tendenzen militärisch scharf kalkulieren. Damit können wir den Fall des Einsatzes von atomaren Massenvernichtungsmitteln, die zur totalen Verwüstung des Landes (und damit des Angriffszieles) führen, mit grosser Wahrscheinlichkeit ausschliessen. Mit dem begrenzten Einsatz von Atomwaffen zu taktischen Zwecken muss dagegen gerechnet werden.
- Herabminderung der zahlenmässigen Überlegenheit des Gegners: Mit grosser Wahr- scheinlichkeit werden wir nicht allein Ziel einer militärischen Aggression sein. Der potentielle Gegner wird mit dem Gros seiner Kräfte anderswo engagiert sein. Es darf ferner angenommen werden, dass er bis zum Erscheinen an der Schweizer Grenze bereits empfindliche Verluste an wertvollem Gerät (Flugzeuge, Panzer, Geniemittel usw.) erlitten hat.



# Atomwaffen

## EINLEITUNG

Nähere Beschäftigung mit Atomwaffen stimmt pessimistisch und führt zur Frage: «Was können wir im Atomkrieg überhaupt noch tun?»

Mit geflissentlichem Übersehen der Probleme oder gar mit einer Unterschätzung der Atomwaffen ist nichts erreicht. Einige klärende Hinweise sind deshalb angebracht:

- Atomwaffen sind mehr als eine blosse Verstärkung der Feuerkraft der Artillerie und der Luftwaffe. Sie beeinflussen den Krieg entscheidend. Ihre Wirkung wird im allgemeinen unterschätzt.
- Atomwaffen engen unsere Möglichkeiten noch mehr ein. Wenn wir Wesen, Möglichkeiten und Grenzen der Atomwaffen nicht kennen, laufen wir Gefahr, Fehlentscheidungen zu treffen. Insbesondere überschätzen wir dann unsere Möglichkeiten bezüglich:
  - **Bewegungen** auf dem Gefechtsfeld;
  - praktische **Führungsmöglichkeit** grosser Verbände in der Schlacht.
- Wenn beide Parteien über Atomwaffen verfügen, so begünstigen diese eher den **Verteidiger**.
- Wenn nur eine Partei über Atomwaffen verfügt, ist der andere von vorneherein schwer benachteiligt. Er ist dann gezwungen, zu Aushilfen zu greifen, z.B. vermehrt Schutz im Boden zu suchen. Die hierfür benötigten starken und zahlreichen Anlagen (Kavernen, betonierte Unterstände) zwingen zu einer starrerem, unbeweglicheren Kampfführung, als vielleicht rein taktisch oder operativ gesehen wünschbar wäre.
  
- Diese Überlegungen berechtigen uns aber nicht, den Kopf hängen zu lassen, sondern sollen uns zu vermehrten Anstrengungen anspornen. Kampf gegen zahlenmässige und technische Überlegenheit ist für uns nichts Neues. Trotzdem wir im 2. Weltkrieg keine Panzerwaffe und praktisch auch keine Flugwaffe besaßen, hat die Armee ihren Auftrag – «den Krieg vom Lande fernzuhalten» – erfüllt.
- Wir werden auch ohne Atomwaffen harten und wirksamen Widerstand leisten können. Allerdings nur dann, wenn wir die nötigen Konsequenzen ziehen<sup>1</sup>.
- Es geht für uns einfach darum:
  - a) im Frieden das ganz und vorbehaltlos zu tun, was technisch möglich und wirtschaftlich tragbar ist;
  - b) im Krieg unser Leben so teuer als möglich zu verkaufen, ohne darnach zu fragen, ob wir den Kampf militärisch gewinnen können oder nicht. Die Geschichte lehrt, dass man militärisch verlieren und trotzdem politisch gewinnen kann (siehe Finnland!).
- Wir haben auch im Atomzeitalter und ohne selbst Atomwaffen zu besitzen, eine ehrliche Chance, unsern Auftrag zu erfüllen, wenn wir nur wollen.

<sup>1</sup> • Geschützte Unterbringung der Zivilbevölkerung (jedem Schweizer sein Schutzplatz!).  
• Nicht nachlassende Unterstützung unserer Zivilschutzorganisation (materiell und moralisch).

◀ Französische Armee: Unterirdische, verbunkerte Abschussanlage für strategische Atomraketen. Blick in ein geöffnetes Raketensilo.



- Weitgehende Dezentralisierung unserer Versorgungsgüter (damit kurze Nachschubwege im Kampf).
- Volle Mechanisierung der Eingreifverbände der obere Führung, welche Luftlandungen angriffsweise vernichten und Panzerdurchbrüche auffangen müssen.
- Vorsorgliche Vorbereitung atom sicherer Deckungen an allen wesentlichen Einfallachsen – nicht nur an der Landesgrenze, sondern auch im Landesinneren –, ohne Rücksicht darauf, ob diese später im Kampf auch wirklich mit Truppen belegt werden oder nicht (Kavernen, Betonunterstände).
- Atom sichere Unterbringung der an den klassischen Luftlandräumen lauernden Infanterieverbände (Kavernen, Betonunterstände).
- Sorgfältiger Unterhalt unserer zahlreichen permanenten Befestigungsanlagen. Atom sichere Unterbringung aller der «Aussenverteidigung» dienenden Kräfte (Kavernen, Betonunterstände).
- Sorgfältiger Unterhalt und Weiterausbau unseres ausgedehnten Zerstörungsnetzes.
- Vorbereitung des Kleinkrieges und zivilen Widerstandskampfes für die Fortsetzung des Krieges nach der Niederlage der Feldarmee.

## ALLGEMEINES

### Einsatzmittel

- Die Einsatzmittel reichen vom Artilleriegeschütz bis zur interkontinentalen Rakete.
- Die Atom mächte verfügen schon auf Stufe Brigade und Division über Einsatzmittel für Atomwaffen. Diese werden als Schwergewichtswaffen eingesetzt.

Einsatzmittel	Reichweite	Kaliberbereich
Artilleriegeschütze	bis 30 km	um 1 KT
Raketen	40–80 km	bis zu 200 KT
Lenkwaffen	100–800 km	bis zu 200 KT
Flugzeuge	unbegrenzt	von KT bis MT

- In Europa sind mehrere Tausend Atomwaffen einsatzbereit.

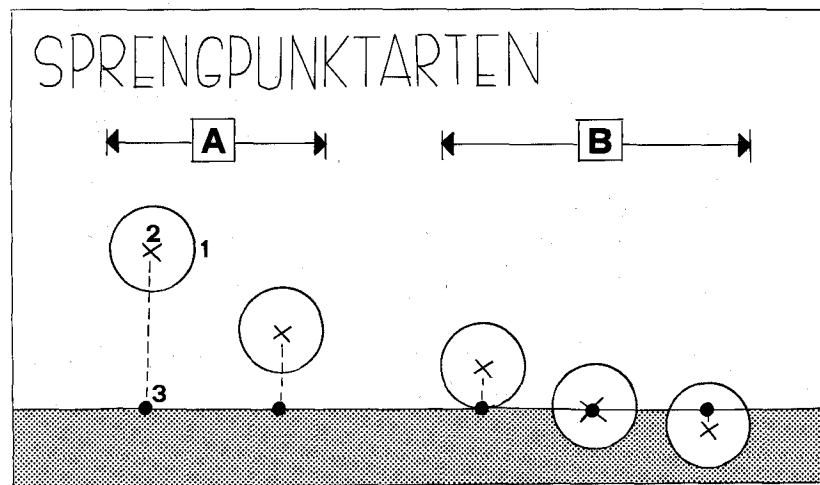
### Das Kaliber

- Die Atomwaffen umfassen Kaliber von Bruchteilen einer Kilotonne (KT) bis zu mehreren Megatonnen (MT).
- Das Kaliber einer Atomwaffe wird ausgedrückt durch diejenige Menge Trotyl (TNT), die bei der Explosion dieselbe Menge Energie freisetzt:
  - 1 KT (Kilotonne) entspricht 1000 Tonnen TNT (Trotyl).
  - 1 MT (Megatonne) entspricht 1 000 000 Tonnen TNT (= 1000 KT).
- Vergleich: Die im Zweiten Weltkrieg am 6.8.1945 über Hiroshima (Japan) abgeworfene Atombombe hatte ein Kaliber von 20 KT.

### Sprengpunktarten

- Die Erscheinungen und Wirkungen einer Atomexplosion sind ausser vom Kaliber in starkem Masse abhängig von der Sprenghöhe (Explosionshöhe).
- Wir unterscheiden Explosionen
  - in der Ionosphäre;
  - in der Stratosphäre;
  - in der Atmosphäre → Sprengpunkt «LUFT»;
  - auf der Erdoberfläche → Sprengpunkt «BODEN».

- Atomwaffen werden auf dem Gefechtsfeld in der Regel mit Sprengpunkt «Luft», ausnahmsweise mit Sprengpunkt «Boden» eingesetzt.
- Setzt man Atomwaffen mit Sprengpunkt «Boden» ein, entstehen Erdbeben und lokaler radioaktiver Ausfall. Die Unsicherheit bezüglich räumlicher Ausdehnung dieser beiden Wirkungen kann einen Angreifer veranlassen, auf diese Einsatzart zu verzichten.



**A Sprengpunkt «Luft»:** Atomwaffe explodiert in der Luft, **ohne** dass der Feuerball die Erdoberfläche berührt. Es entsteht **kein** lokaler radioaktiver Ausfall.

**B Sprengpunkt «Boden»:** Atomwaffe explodiert **nahe, auf** oder **unter** der Erdoberfläche. Es bildet sich ein Krater. Es entsteht eine ausgeprägte Erdbebenwelle. Es entsteht lokaler radioaktiver Ausfall.

1 Feuerball

2 Sprengpunkt

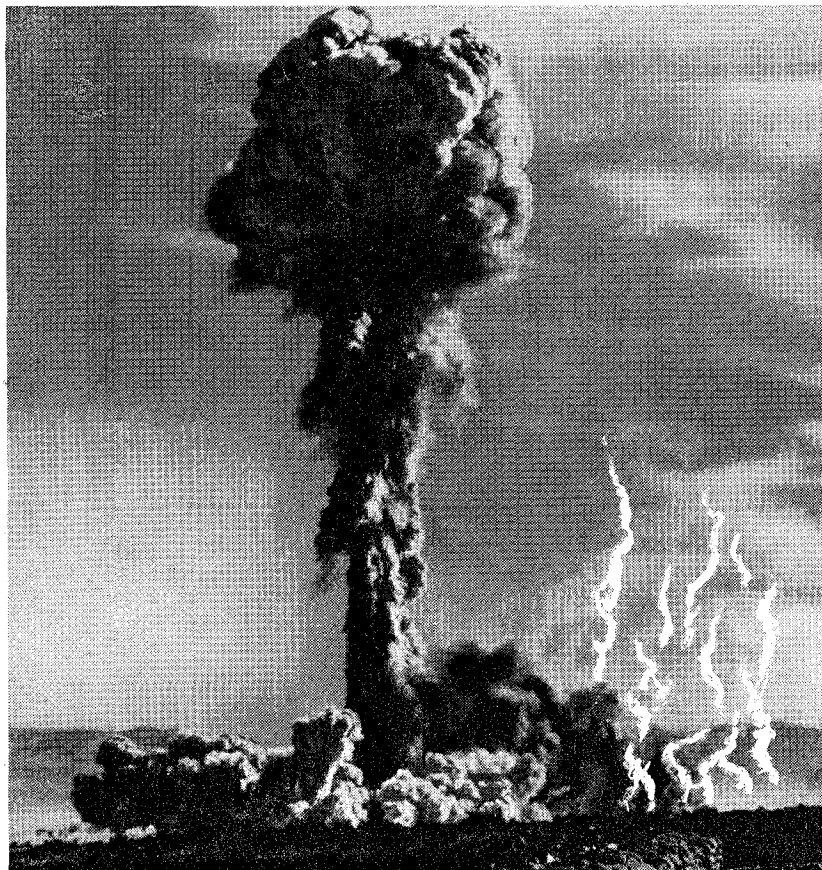
3 Nullpunkt (NP): Punkt auf der Erdoberfläche senkrecht **unter** oder **über** dem Sprengpunkt

### Sprengpunkt «Luft»

(Explosion in der Atmosphäre)

- Im Augenblick der Explosion eines Atomsprengekörpers werden innert einer millionstel Sekunde ungeheure Energiemengen auf kleinstem Raum freigesetzt.
- Das Material des Atomsprengekörpers verdampft und wird mit der umgebenden Luft auf mehrere Millionen Grad erhitzt.
- Es entsteht eine Gasblase, der sogenannte Feuerball, mit einem Innendruck von mehreren Hunderttausend Atmosphären.

- Seine Helligkeit übertrifft am Anfang diejenige der Sonne um ein Mehrfaches und ist in Entfernungen von hunderten von Kilometern noch wahrnehmbar.
- Der Feuerball steigt rasch in die Höhe, dehnt sich aus und kühlt sich ab.
- Der Feuerball verwandelt sich in eine anfänglich rot bis rotbraun gefärbte Kondensationswolke (Atomwolke), die aus radioaktiven Spaltprodukten, Sprengkörpertrümmern und Wasserdampf besteht.
- Das rasche Aufsteigen des Feuerballs bewirkt einen starken Sog (Aufwind), der Erde, Staub und Trümmer kilometerhoch in die Luft reisst. Die Staub- und Trümmermasse bildet den typischen Stamm des Atompilzes.
- Unabhängig von der Grösse des Kalibers erreicht der Atompilz in 6-15 Minuten seine grösste Höhe und Ausdehnung. Er bleibt ungefähr eine Stunde als solcher sichtbar, bevor er durch die Winde zerstreut wird oder sich mit andern Wolken vermischt.
- Vom Feuerball werden Wärme- und Kernstrahlen nach allen Seiten ausgesandt.



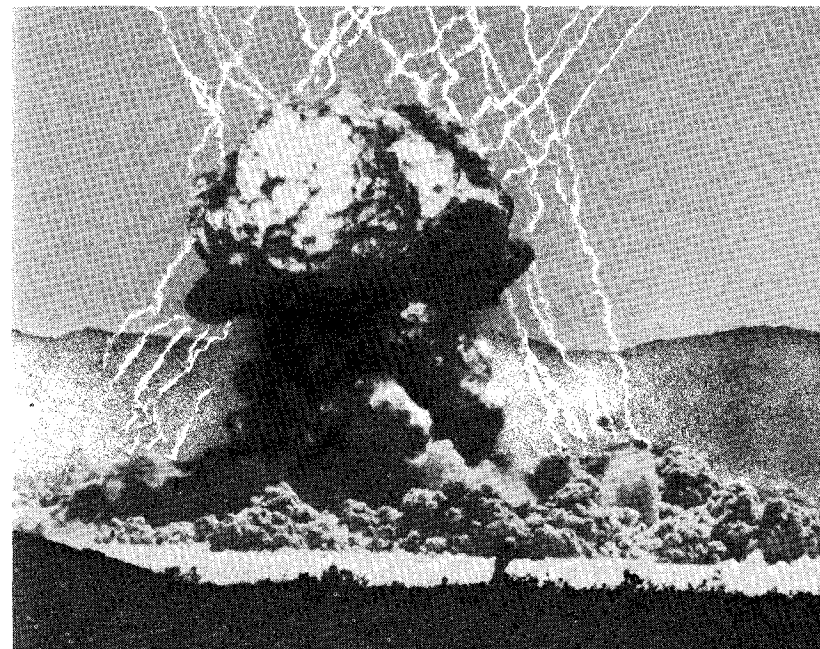
Sprengpunkt «Luft». Helle Explosionswolke, die sehr rasch in die Höhe steigt.

- Vom Explosionszentrum (Feuerball) aus breitet sich die Druckwelle kugelförmig mit Überschallgeschwindigkeit aus.
- Strahlung, Wärme und Druck finden in der Luft keinen Widerstand und erzielen deshalb die grösste Reichweite.
- Bei Sprengpunkt «Luft» entstehen wenig tote Winkel am Boden.
- Es bildet sich kein lokaler radioaktiver Ausfall.

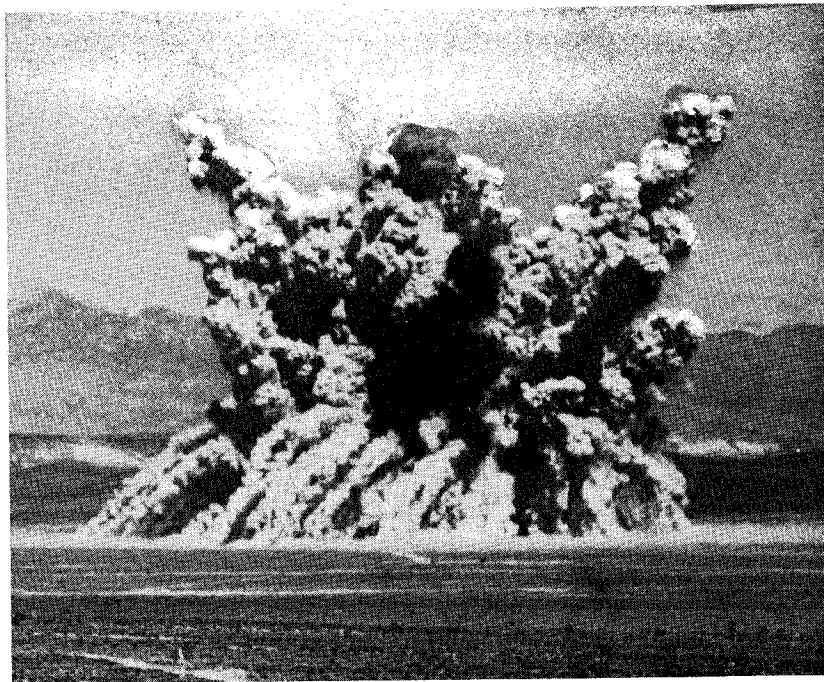
## Sprengpunkt «Boden»

(Explosion auf der Erdoberfläche)

- Bei der Explosion auf oder nahe über dem Boden wird durch die Berührung des Feuerballes mit der Erdoberfläche ein grosser Teil der freigesetzten Energie von der nächsten Umgebung des Nullpunktes aufgenommen.
- Es bildet sich ein Krater.
- Es entsteht eine Erdbebenwelle.
- Es entsteht immer lokaler radioaktiver Ausfall. Gesteine, Erde und andere Materialien verdampfen und werden mit den Trümmern in den aufsteigenden Feuerball hineingerissen. Sie vermischen sich mit radioaktiven Spaltprodukten und fallen teilweise, je nach Teilchengrösse, Windrichtung und Windgeschwindigkeit in der nähern und weitem Umgebung des Nullpunktes auf die Erde zurück, was zu einer Verstrahlung des Geländes führt.
- Bei Sprengpunkt «Boden» entstehen rasch tote Winkel.

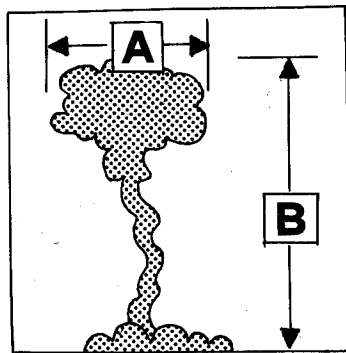


Sprengpunkt «Boden». Dunkle bis schwarze Explosionswolke, deren Stamm am Anfang fast gleich dick ist wie der Pilzhut.



### Sprengpunkt unterirdisch (Explosion unter der Erdoberfläche).

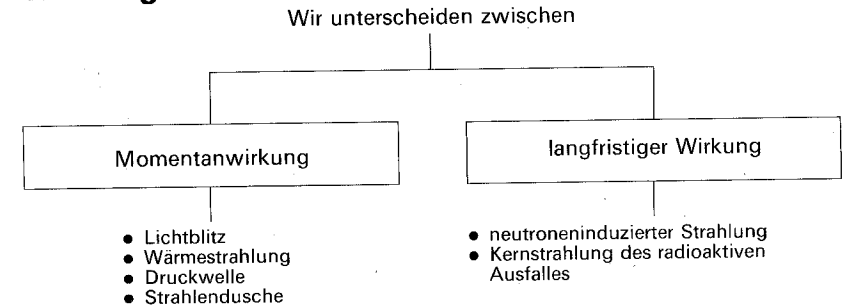
- Die Explosion verursacht eine ausgeprägte Erdbebenwelle.
- Es entsteht ein Krater (dieser ist grösser als bei einer Explosion auf der Erdoberfläche).
- Erfolgt die Explosion in nicht zu grosser Tiefe, so ist der Feuerball beim Durchbruch durch die Erdoberfläche sichtbar, bevor er durch die Staub- und Erdwolke verhüllt wird.
- Die emporschiessenden Gase reissen grosse Mengen von Erde, Steinen und Schutt mit sich und bilden eine Staubwolke.
- Die zurückfallenden Trümmermassen erzeugen am Boden eine Basiswolke, die sich radial vom Nullpunkt aus nach allen Seiten ausbreitet.
- Noch ausgeprägter als bei einer Explosion auf der Erdoberfläche entsteht lokaler radioaktiver Ausfall.



Abmessungen des Atompilzes:

<b>A Breite:</b>	1 KT = 2 km
	10 KT = 5 km
	100 KT = 15 km
	1 MT = 50 km
	10 MT = 150 km
<b>B Höhe:</b>	1 KT = 4 km
	10 KT = 10 km
	100 KT = 15 km
	1 MT = 20 km
	10 MT = 30 km

## Wirkung



- Die bei einer Atomexplosion<sup>1</sup> freiwerdende Gesamtenergie verteilt sich wie folgt:
  - Druckwelle ca. 50%;
  - Lichtblitz und Wärmestrahlung ca. 35%;
  - Strahlendusche ca. 5%;
  - langfristige Wirkung (radioaktiver Ausfall) ca. 10%.
- Diese Aufteilung ist nur von theoretischer Bedeutung. Im Kampf überwiegt je nach Umgebung der eine oder andere Wirkungsfaktor. Im freien Gelände, wo die Druckwelle wenig Zerstörungsmöglichkeiten findet, ist die Wärmestrahlung am gefährlichsten. Im Wald oder in der Ortschaft dagegen, wo sich der Druckwelle viele Ansatzpunkte bieten, ist der Druck am gefährlichsten.

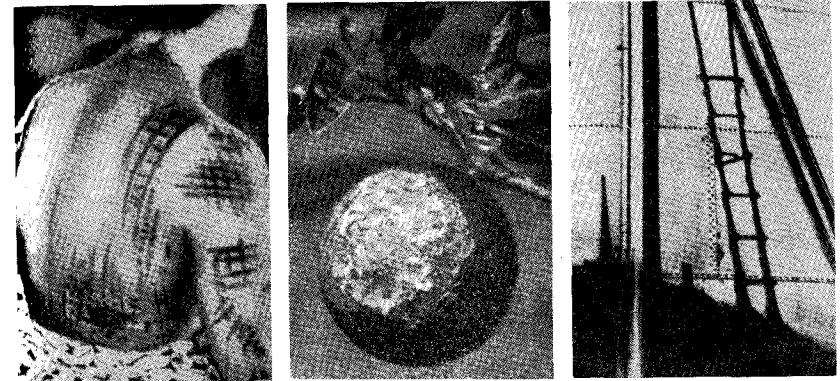
## Der Lichtblitz

- Der Lichtblitz im Moment der Atomdetonation übertrifft das Sonnenlicht um ein Mehrfaches.
- Reflexartiges Schliessen der Augen ist zu langsam und bietet keinen Schutz.
- Der Lichtblitz erzeugt eine schmerzhaft Blendung. Dauer der Sehunfähigkeit:
  - am Tag während Minuten;
  - bei Nacht für Stunden. Darüber hinaus wird ein beträchtlicher Teil der geblendeten Truppe für die betreffende Nacht wegen Verlusts des Nachtsehvermögens ausfallen.
- Die sekundäre Wirkung der Blendung kann sehr gross sein (Piloten, Motorfahrer usw.).
- Der Lichtblitz bewirkt nur ausnahmsweise eine bleibende Schädigung (Netzhautverbrennung).
- Die Wirkung des Lichtblitzes reicht auch am Tag ein Mehrfaches weiter als Wärme, Druck und Strahlung.
- Die Dauer des Lichtblitzes ist kaliberabhängig und kann deshalb zur Abschätzung des Kaliberbereiches verwendet werden. Dauer des Lichtblitzes:
  - 1 KT = weniger als eine Sekunde
  - 10 KT = 2 Sekunden
  - 100 KT = 7 Sekunden
  - 1 MT = 20 Sekunden.

<sup>1</sup> Sprengpunkt «Luft» (untere Atmosphäre) oder «Boden».

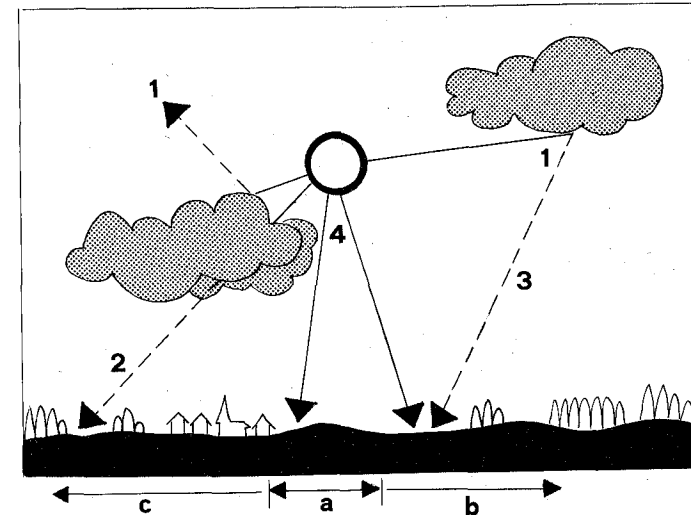
## Die Wärmestrahlung

- Die Wärmestrahlung geht vom Feuerball aus.
- Die Wärmestrahlung breitet sich mit Lichtgeschwindigkeit aus und eilt damit der Druckwelle voraus.
- Mit zunehmender Entfernung vom Nullpunkt nimmt sie rasch ab.
- Ihre Reichweite ist abhängig vom Kaliber und von der Witterung. Dunst und Nebel schwächen die Wirkung ab.
- Die Dauer der Wärmestrahlung ist kaliberabhängig. Sie kann deshalb zur Abschätzung des Kalibers verwendet werden. Dauer der Wärmestrahlung:
  - 1 KT = weniger als eine Sekunde
  - 10 KT = 2 Sekunden
  - 100 KT = 7 Sekunden
  - 1 MT = 20 Sekunden
  - 10 MT = 70 Sekunden.
- Die Oberfläche fester Stoffe (Holz, Kleider, menschlicher Körper usw.) absorbiert die Hitzestrahlung. Dadurch entsteht Wärme. Diese kann so gross sein, dass die betreffende Oberfläche verkohlt, brennt oder schmilzt.
- Brandschäden an Material sind abhängig von Strahlungsenergie, Farbe des Objekts, Oberflächenstruktur und Feuchtigkeitsgehalt.
- Objekte mit hellem Farbanstrich und glatter Oberfläche entzünden sich weniger schnell als solche mit dunkler Farbe und rauher Oberfläche.
- Auf der ungeschützten Haut verursacht die Wärmestrahlung Verbrennungen 1., 2. und 3. Grades.
  - Verbrennungen 1. Grades: Die Haut rötet sich wie bei Sonnenbrand.
  - Verbrennungen 2. Grades: Blasenbildung.
  - Verbrennungen 3. Grades: eigentliche Brandwunden (Verkohlung der Haut und des Gewebes).
- Die Hitzestrahlung vermag feste Stoffe nicht zu durchdringen. Jedes noch so leichte Material (Holzbrett, Blech, dünne Erdschicht usw.) dient als wirksame Schutzschicht und verhütet Hautverbrennungen. Wenn dabei die Schutzschicht selbst in Brand gerät, so spielt das keine Rolle.
- Da die Hitzestrahlung kurzfristig wirkt, kann man sich ab einiger Entfernung vom Nullpunkt bereits mit Zelttuch, Handschuhen, Mütze usw. vor Verbrennungen schützen. (Auch das Gesicht an den Boden schmiegen und die Hände unter den Körper nehmen dient dem gleichen Zweck!) Die Bekleidung schützt auf Entfernungen, wo die nackte Haut noch schwere Verbrennungen erleiden würde.
- Waldbrände: entstehen vor allem dort, wo dürres Material wie trockene Sträucher, dürres Gras, Laub, Tannennadeln und Fallholz die Entflammung begünstigen. In erster Linie brennen nicht die Bäume, sondern der Waldboden. Die Topographie (Berghänge, Aufwinde) spielt eine Rolle. Stark brandgefährdet sind:
  - Föhrenwälder (Alpen);
  - Föhren-Buchen-Mischwälder (Jura);
  - Birken- und Kastanienwälder (Tessin).
- Brände in Ortschaften: In Ortschaften dehnen sich Brandherde um so leichter aus, je dichter ein Gebiet bebaut ist und je mehr brennbares Material sich zwischen den einzelnen Häusern befindet.



**Bilder aus dem 2. Weltkrieg. Atombombenabwurf auf Hiroshima (Japan).**

- Bild links: Die Wirkung der Wärmestrahlung auf den Menschen. Die Frau hat die Atombombendetonation lebend überstanden. Ihr Rücken aber war der Wärmestrahlung ausgesetzt. Er ist dort verbrannt, wo die Kleidung, besonders deren dunkle Teile, fest auflagen. Das Muster der Kleidung zeichnete sich auf dem Körper ab.
- Bild mitte: Durch die Wärmestrahlung beschädigte Frucht. Beachte die angekohlte Seite.
- Bild rechts: Die Wirkung der Wärmestrahlung auf Material (oberirdischer Treibstoffbehälter). Hier stand zum Zeitpunkt der Detonation eine Leiter. Der bituminöse Farbanstrich des Behälters wurde angegriffen. Diejenigen Stellen, die durch die Leiter abgeschirmt waren, blieben erhalten (Schatten).



- Auswirkung der Bewölkung auf die Wärmestrahlung:
- 1 Reflektierte Strahlung
  - 2 Abgeschwächte Strahlung
  - 3 Reflexion
  - 4 Direkte Strahlung
- Auswirkung von Dunst und Nebel auf die Wärmestrahlung: Nebel schwächt die Wärmestrahlung sehr stark ab. Dunst spielt praktisch keine Rolle.

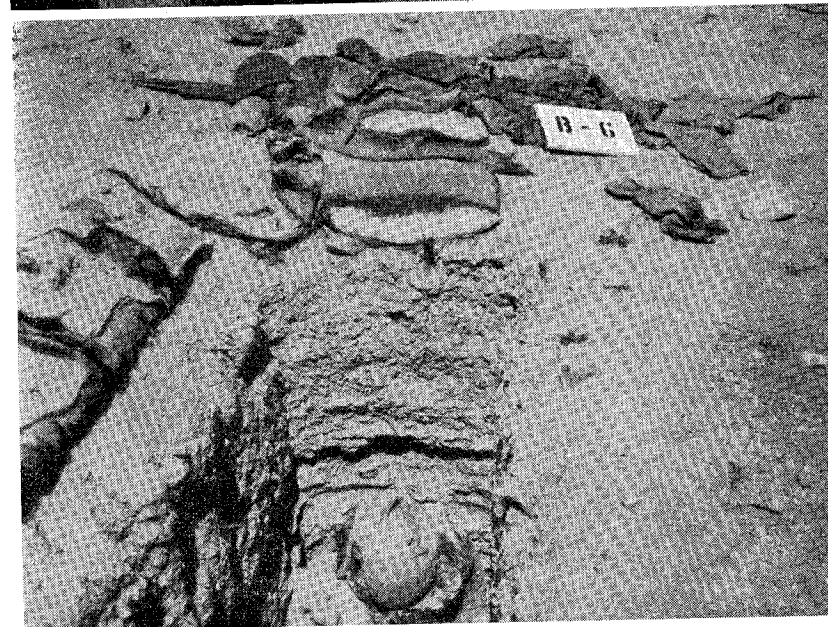
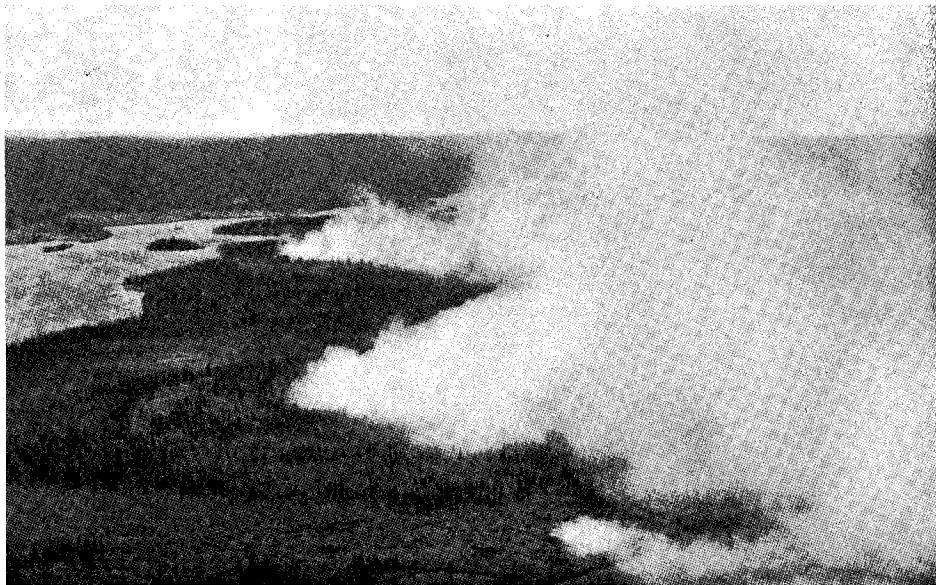
Wirkungsdistanzen der Wärmestrahlung in Kilometer. Sprengpunkt «Luft»<sup>1</sup>

	Kaliber				
	1 KT	10 KT	100 KT	1 MT	10 MT
● Wirkung auf Menschen <sup>2</sup> : Verbrennungen					
1. Grades bis	0,9 km	2,5 km	7 km	20 km	55 km
2. Grades bis	0,7 km	2 km	5,5 km	15 km	40 km
3. Grades bis	0,6 km	1,5 km	4,5 km	12 km	35 km
● Entzünden von Wäldern möglich	0,8 km	2 km	5,5 km	14 km	25 km
● Entzünden von Ort- schaften möglich bis	0,5 km	1,5 km	3,5 km	9 km	20 km

<sup>1</sup> Bei Sprengpunkt «Boden» wird die Wirkung der Wärmestrahlung um ca.  $\frac{1}{3}$  herabgesetzt. Bei Explosionen unter der Erde oder unter Wasser wird die Wärmestrahlung praktisch völlig absorbiert.

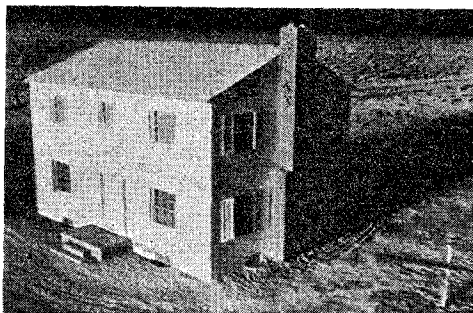
<sup>2</sup> Neben diesen Verbrennungen der ungeschützten Haut besteht die Gefahr von Brandverletzungen durch entflammte Kleider oder Brände.

Brennender Wald ▼



**Atombombenversuch. USA, Wüste von Nevada, 1952**

- Bild oben: Schützenloch mit Brustwehr aus Sandsäcken. Stoffpuppe im und neben dem Schützenloch.
- Bild unten: nach der Atomdetonation. Sandsäcke und Kleiderstoff der Puppen von der Wärmestrahlung (und der nachfolgenden Druckwelle?) zerstört.

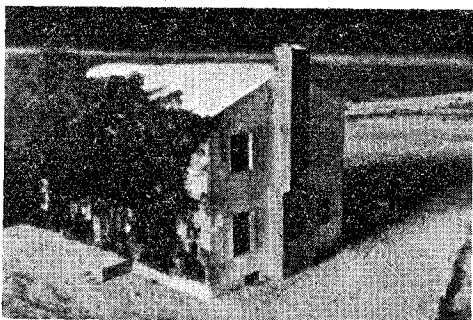


### Atombombenversuch (USA).

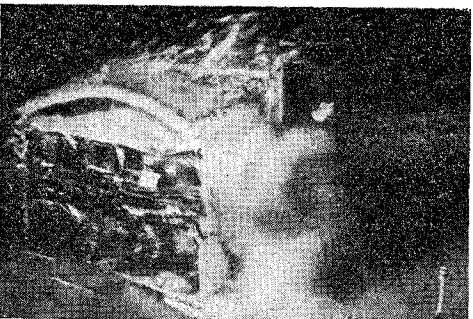
Die vier aufeinanderfolgenden Bilder zeigen die Wirkung einer Atomexplosion auf ein Haus.

- Vermutlich A-Geschoss von kleinem Kaliber (bis gegen 10 KT).
- Gebäude 1 km vom Nullpunkt entfernt.

◀ 0,3 Sekunden nach der Explosion. Das Haus wird vom Lichtblitz beleuchtet.



◀ 0,6 Sekunden nach der Explosion. Die Wärmestrahlung hat gezündet. Die Vorderfront des Hauses brennt. Vor dem grellen Licht des Blitzes wirken die Flammen dunkel!



◀ 1,2 Sekunden nach der Explosion. Die Blendung des Lichtblitzes ist bereits abgelaufen. Die Flammen wirken nun heller und erfassen den Dachgiebel. Die dem Nullpunkt zugewendete Fassade zerfällt.



◀ 1,8 Sekunden nach der Explosion. Das Gebäude wird vom Druckstoss weggefedt.

## Die Druckwelle

Die Druckwelle setzt sich zusammen aus:

- a) Luftstoss;
- b) Erdstoss.

- Der Luftstoss löst sich vom Feuerball. Er breitet sich mit einer Geschwindigkeit von ca. 400 m/Sek aus. Mit zunehmender Distanz vom Nullpunkt wird er schwächer.
- Aus der Zeitdifferenz «Lichtblitz – Donner» (in Sekunden)  $\times 0,4$  lässt sich die Distanz zum Nullpunkt (in km) abschätzen.
- Der auf dem Boden auftretende Luftstoss erzeugt eine Erdbebenwelle (Erdstoss).
- Der Luftstoss besteht aus:
  - a) einem plötzlich auftretenden Überdruck;
  - b) einem unmittelbar nachfolgenden orkanartigen Windstoss.
- Der Windstoss kann Geschwindigkeiten von mehreren 100 km/h erreichen.
- Überdruck und Windstoss können einige Sekunden dauern. Sie bilden die Hauptursache der Zerstörungen.
- Auf Überdruck und Windstoss folgt eine Unterdruckphase (Sog). Hierbei ist die Windrichtung umgekehrt.
- Diese Phase dauert zeitlich länger. Die Auswirkungen sind aber viel schwächer. Sie bewirkt nur unbedeutende Zerstörungen.
- Der – auch ungeschützte – Mensch ist auf Überdruck wenig empfindlich. Schwere Verletzungen treten nur auf Distanzen auf, wo Wärmestrahlung und Strahlendusche ohnehin tödlich wirken.
- Der Windstoss kann Menschen umwerfen oder mitreißen.
- Die vom Windstoss mitgerissenen Trümmerteile (Holz-, Metall- und Glassplitter), die rasant über den Boden fliegen, bilden für den Menschen die Hauptgefahr.
- Einstürzende Häuser, umstürzende Fahrzeuge und Bäume bilden weitere Gefahrenquellen.
- Material und Geräte können durch den Luftstoss zusammengedrückt oder weggeblasen werden.
- Hohlkörper (z.B. Busse, Kastenwagen usw.) können durch den Überdruck beschädigt oder zerstört werden.
- Massive Geräte (z.B. Geschütze, Baumaschinen, Panzer usw.) können durch den Windstoss beschädigt oder zerstört werden.
- Gebäude können je nach Bauart schlagartig zusammengedrückt oder durch den Windstoss weggeblasen werden.
- Durch Kurzschlüsse zerstörter Heizanlagen, geborstene Gas- und Ölleitungen können in Gebäuden zusätzliche Brandherde entstehen.

- Die Erdbebenwelle ist bei Explosionen mit Sprengpunkt «Boden» besonders ausgeprägt.

- Sie trifft in Sekunden ein und kann Sekunden dauern.
- Ihre Wirkung ist schwer voraussehbar. Sie ist abhängig von:
  - der Geologie des Untergrundes;
  - dem Wassergehalt des Bodens.
- Die Erdbebenwelle kann den Schadenbereich des Luftstosses weit übertreffen.
- Die Erdbebenwelle kann noch in grosser Entfernung
  - Boden- und Hangrutsche,
  - Felsstürze,
  - Absenkung des Bodens mit Austritt von Grundwasser,
  - Überschwemmungen,
  - Flutwellen,
  - Rissbildungen
 bewirken.
- Unterstände, Schutzräume, unterirdische Anlagen und Stollen in unmittelbarer Nähe des Nullpunktes können durch die Erdbebenwelle ganz oder teilweise zerstört werden.
- Auch in grösserer Entfernung vom Nullpunkt können unterirdische Anlagen als Ganzes durch die von der Erdbebenwelle erzeugte Beschleunigung verschoben werden. Menschen und lose Gegenstände können auf den Boden oder gegen die Wände geschleudert werden.
- Armaturen, Geräte und Leitungen können aus ihren Befestigungen gerissen werden (durch geeignete bauliche Massnahmen können solche Schäden verringert oder vermieden werden).

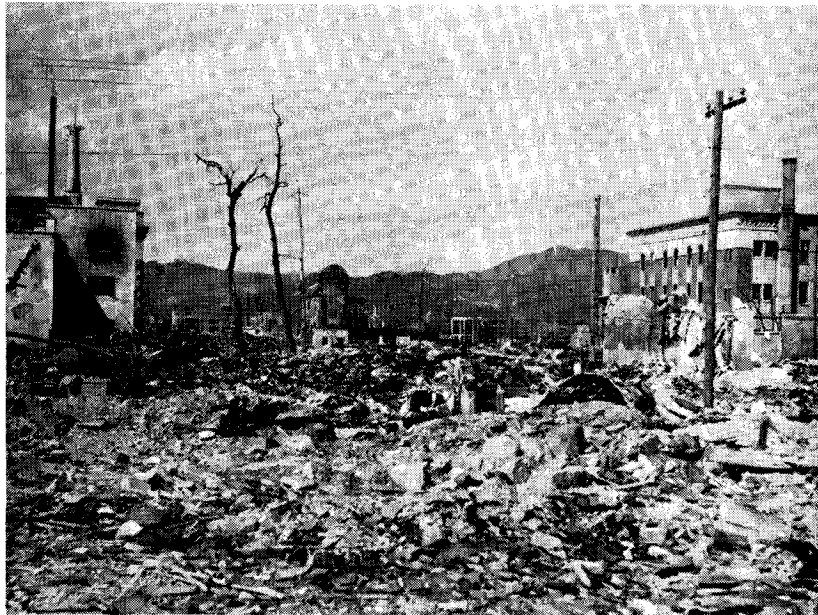


Bild aus dem zweiten Weltkrieg. Atombombenabwurf auf die japanische Stadt Hiroshima am 6.8.1945. Kaliber: 20 KT, Sprengpunkt «Luft». Bildausschnitt ca. 300 m vom Nullpunkt entfernt. Beachte: die Stahlbetongebäude sind äusserlich erhalten.



#### Atombombenversuche (USA)

- Bild oben: Von der Druckwelle schwer beschädigter Autobus.
- Bild unten: Von der Druckwelle zerstörte schwere Genie-Baumaschine.
- Besonderes: Ein Bild über die Wirkung der Druckwelle auf Wälder (Windwurf der Bäume) siehe Seite 57.

## Wirkungsdistanzen der Druckwelle in Kilometer

	Kaliber	Schwere Schäden		Mittlere Schäden		Leichte Schäden <sup>1</sup>	
		Luft	Boden	Luft	Boden	Luft Boden <sup>2</sup>	
Backsteinbauten	1 KT	0,5	0,4	0,7	0,6	2,5	2,5
	10 KT	1,2	0,9	1,5	1,4	5,5	5,0
	100 KT	2,6	2	3,2	3	12	11
	1 MT	5,5	4	7	6,5	25	25
	10 MT	12	9	15	14	55	55
Wälder	1 KT	0,5	0,4	0,7	0,5	0,9	0,7
	10 KT	1,3	1,0	1,5	1,3	2,0	1,5
	100 KT	3	2,5	4	3	5	4
	1 MT	7	5,5	9	7	11	9
	10 MT	17	13	20	17	25	20
Motorfahrzeuge	1 KT	0,1	0,2	0,25	0,3	0,6	0,6
	10 KT	0,3	0,5	0,7	0,7	1,5	1,5
	100 KT	0,9	1,4	1,8	1,8	3,8	3,8
	1 MT	2,5	3,4	4,3	4,3	9	9
	10 MT	5	8	9,5	9,5	20	20
Panzer <sup>3</sup>	1 KT	—	0,1	—	0,1	0,4	0,3
	10 KT	—	0,3	—	0,4	1,1	0,8
	100 KT	—	0,9	—	1,1	3	2
	1 MT	—	2	—	3,5	7	5,5
	10 MT	—	5	—	6,5	15	13

### <sup>1</sup> – Schäden an Bauten.

- Schwer: nur noch Trümmerfelder. Strassen in Ortschaften durch Trümmer blockiert.
- Mittel: Häuser zur Not noch bewohnbar und reparierbar.
- Leicht: Dächer, Fenster und Türen zerstört. Leichte Zwischenwände beschädigt.

### – Schäden an Wäldern.

- Schwer: 90% der Stämme umgeworfen. Für Fahrzeuge und Panzer unpassierbar. Für Infanterie nur sehr schwer passierbar.
- Mittel: 30% der Stämme umgeworfen. Für Fahrzeuge und Panzer erst nach umfangreichen Räumarbeiten passierbar. Für Infanterie schwer passierbar.
- Leicht: einzelne Bäume umgeworfen, grössere Äste abgerissen.

### – Schäden an Motorfahrzeugen.

- Schwer: Chassis verbogen, teilweise gerissen. Räder weggerissen.
- Mittel: einzelne Risse im Chassis, Karosserie verbeult.
- Leicht: Karosserie verbeult.

### – Schäden an Panzern.

- Schwer: Turm, Waffen und Laufwerk beschädigt, teilweise weggerissen.
- Mittel: Panzer umgeworfen, Turm und Laufwerk beschädigt.
- Leicht: Antennen und optische Einrichtungen beschädigt.

### <sup>2</sup> Sprengpunkt.

- <sup>3</sup> – Die Panzerbesatzung ist gegen die Wärmestrahlung vollständig geschützt. Gegen die radioaktive Strahlung wenigstens teilweise.
- Die Druckwelle wirkt indirekt auf den Panzer (z. B. durch Umwerfen).
- Die Panzerbesatzungen erleiden Verluste auf Distanzen, bei denen die Fahrzeuge kaum mehr beschädigt werden. Bei kleineren Kalibern (bis ca. 15 KT) vornehmlich durch die Strahlendusche. Bei grösseren Kalibern durch die Druckwelle.

Kaliber	Sprengpunkt «Luft»		Sprengpunkt «Boden»	
	90% Verluste	50% Verluste	90% Verluste	50% Verluste
1 KT	bis 0,2 km	0,4 km	bis 0,3 km	0,4 km
10 KT	0,4 km	0,6 km	0,6 km	0,8 km
100 KT	0,7 km	1,5 km	1,3 km	1,5 km
1 MT	1,7 km	2,5 km	3 km	3,5 km

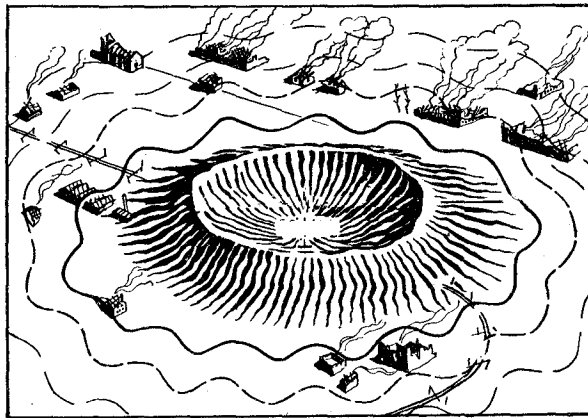
– Für geschlossene Schützenpanzer gelten grundsätzlich die gleichen Überlegungen. Die durch das kleinere Fahrzeuggewicht (geringere Panzerung) bewirkten Unterschiede sind gering und spielen in der Praxis kaum eine Rolle.

Von der Druckwelle umgelegter Wald ▼

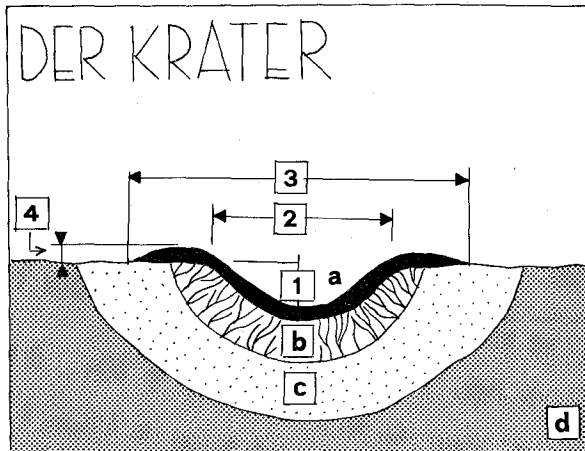




Bei der Explosion auf oder unter der Erdoberfläche entsteht ein Krater. Innerhalb der plastischen Zone **c** werden auch schwere Schutzbauten beschädigt und Rohrleitungen zerstört. Ausserhalb der plastischen Zone breitet sich eine Erdbebenwelle aus. Unterirdische Schutzbauten werden als Ganzes verschoben, wobei wegen der plötzlich auftretenden Beschleunigungen Armaturen und Geräte aus ihren Befestigungen gerissen werden können. Ungefährere Kraterausmasse:



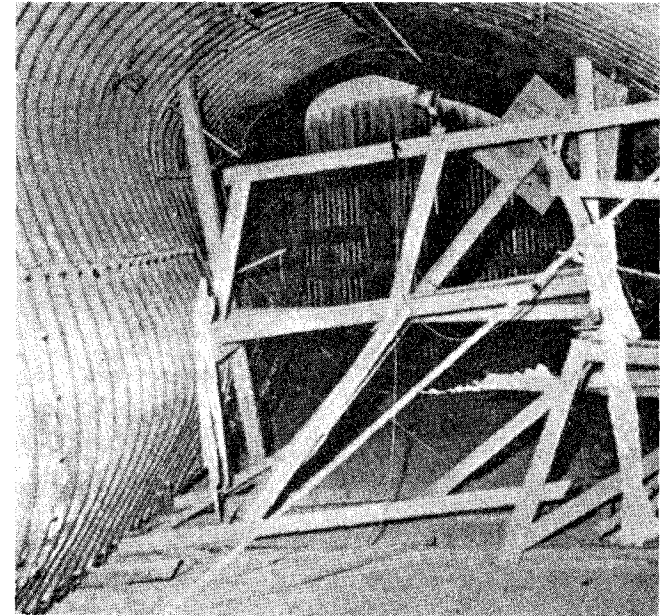
- a Krater
  - b Bruchzone
  - c Plastische Zone
  - d Erdboden
- 1 Kratertiefe
  - 2 Kraterdurchmesser
  - 3 Krater plus Auswurf = ca. 2x Kraterdurchmesser
  - 4 Höhe des Auswurfes = ca. 1/4 der Kratertiefe



Bodenbeschaffenheit		Kaliber der Atomwaffe				
		1 KT	10 KT	100 KT	1 MT	10 MT
Fels (Mindestwirkung)	Tiefe des Kraters	5 m	10 m	20 m	40 m	60 m
	Durchmesser des Kraters	30 m	60 m	150 m	300 m	700 m
Feuchter Lehmboden (maximale Wirkung)	Tiefe des Kraters	10 m	20 m	30 m	50 m	80 m
	Durchmesser des Kraters	60 m	150 m	300 m	600 m	1500 m

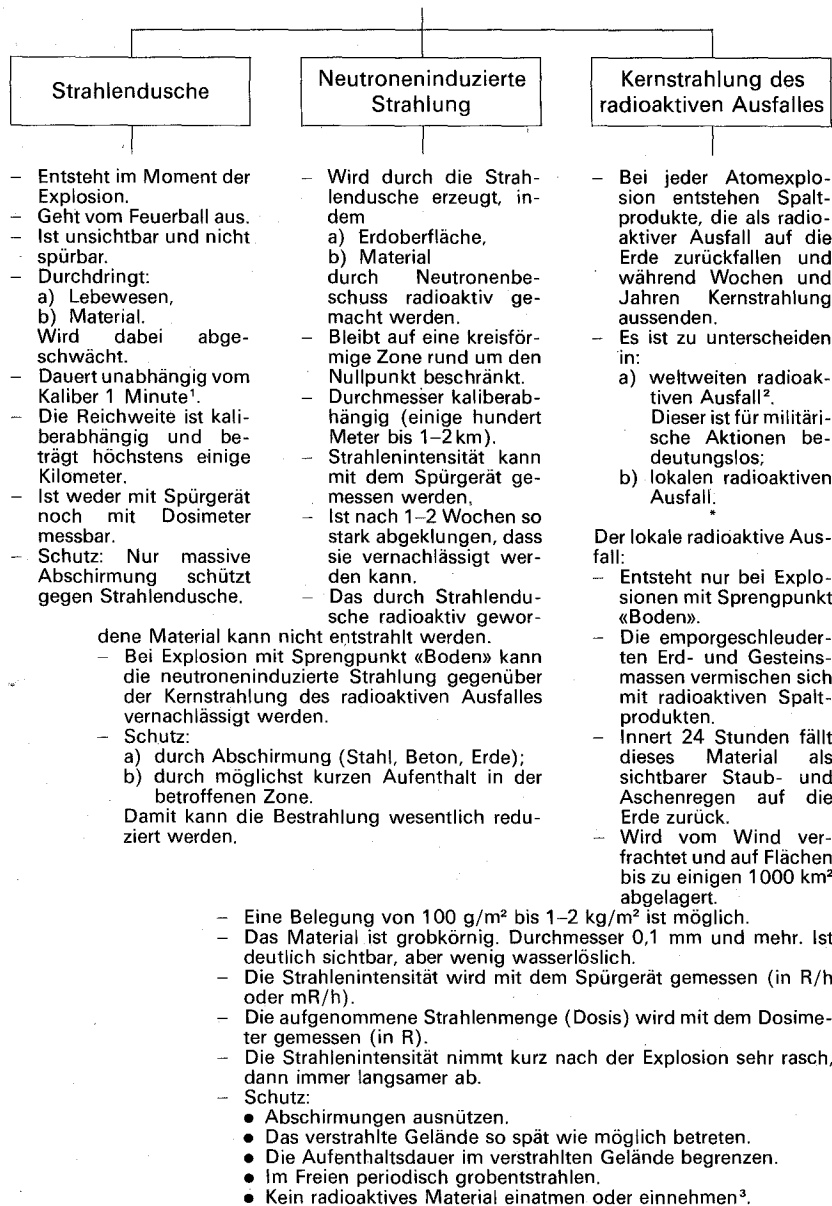
### Atombombenversuch (USA)

- Bild oben: Von der Erdbebenwelle beschädigter Unterstand, Wellblechkonstruktion, in den Erdboden eingelassen, Erdüberdeckung ca. 1 m.
- Bild unten: Bei Sprengpunkt «Boden» entsteht ein Krater.

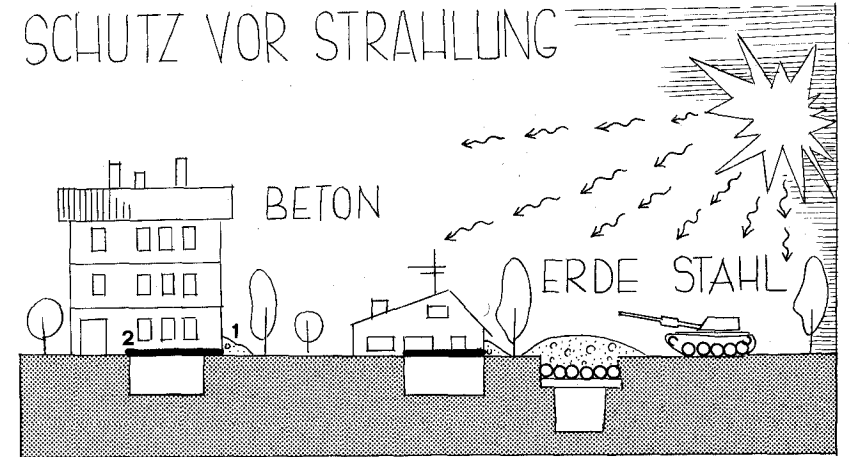


# Die Kernstrahlung

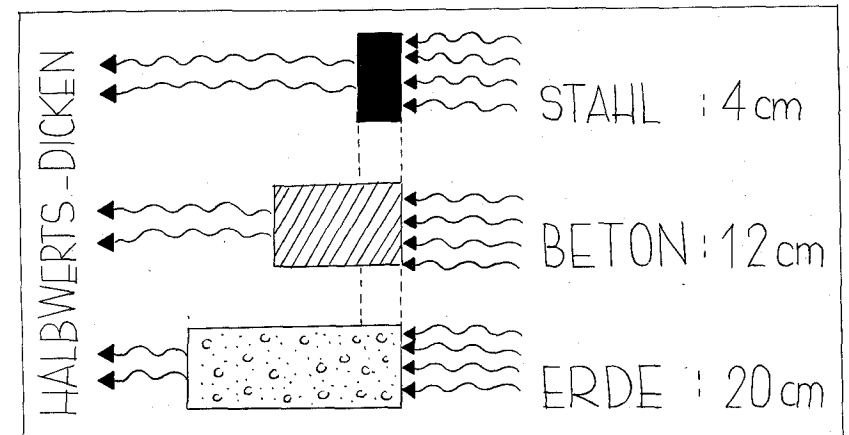
- Bei der Explosion von Atomsprengekörpern entstehen radioaktive Strahlen, welche Mensch und Tier schädigen und elektronische Apparate stören können.



- 1 In der ersten Sekunde werden ca. 50% der Strahlenmenge ausgestrahlt. Nach ca. 10 Sekunden sind 80% und nach 20 Sekunden 90% der Energie ausgesandt. In den letzten 40 Sekunden werden bloss noch 10% wirksam.
- 2 Spaltprodukte, die als mikroskopisch feine Teilchen durch den Atompilz in grosse Höhen gerissen werden und erst im Laufe von Monaten oder Jahren wieder auf die Erdoberfläche zurückfallen. Dringen nach Wochen und Monaten in die Kreisläufe des Wassers und der Pflanzen ein und können zu einer Verstrahlung der Nahrungsmittel führen.
- 3 Die sogenannte «Innere Gefährdung» entsteht, wenn über den Atmungsweg oder beim Essen, Trinken oder Rauchen kleinste strahlende Teilchen in den Körper gelangen.



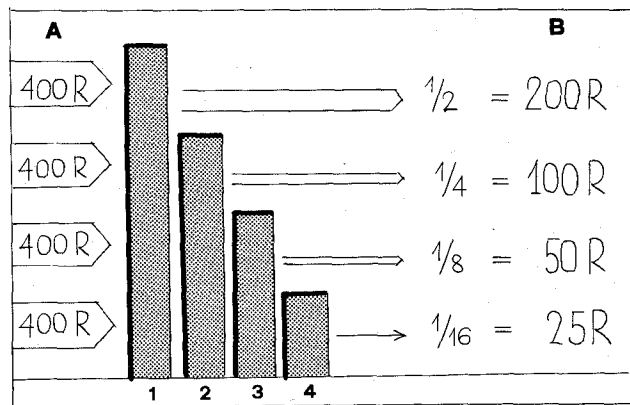
Als Schutz gegen radioaktive Strahlen sind geeignet: Stahl, Beton, Erde usw. Zur Erhöhung des Schutzes gegen die Strahlendusche können Aussenwände 1 und Kellerdecken 2 durch Erdanschüttungen oder Sandpackungen verstärkt werden.



Beim Durchdringen von Material wird die Kernstrahlung abgeschwächt und zwar um die Hälfte durch:  
 • 4 cm Stahl. • 12 cm Beton. • 16 cm Backstein. • 20 cm Erde.  
 Jede weitere Schicht gleicher Stärke (sogenannte «Halbwerts-Dicke») reduziert sie wiederum um die Hälfte.

Die Wirkungsabstand der Strahlendusche in Kilometer:

Kaliber	600 Röntgen		400 Röntgen		200 Röntgen	
	Sprengpunkt: Luft	Sprengpunkt: Boden	Sprengpunkt: Luft	Sprengpunkt: Boden	Sprengpunkt: Luft	Sprengpunkt: Boden
1 KT	0,8	0,8	0,9	0,9	1,0	1,0
10 KT	1,1	1,3	1,2	1,4	1,3	1,5
100 KT	1,5	1,8	1,6	1,9	1,8	2,0
1 MT	2,0	2,8	2,1	2,8	2,2	3,0
10 MT	1,0	4,8	1,5	4,9	2,2	5,0



**A** Theoretische Geländeverstrahlung.

1 Wind 2 Nullpunkt

**B** Beispiel einer Geländeverstrahlung (Abhängig von Topographie, örtlichen Windströmungen und Witterung).

Ein eindeutiges Bild über Ausdehnung, Verteilung und Intensität der Verstrahlung kann erst nach Beendigung des Ausfalles gewonnen werden. Dazu sind genügend viele Messungen an netzartig verteilten Geländepunkten nötig. Messung und Auswertung erfordern mehrere Stunden.

1 Windrichtung

2 Nullpunkt/Sprengpunkt «Boden».

Radioaktiver Ausfall. Ausdehnung der Verstrahlung in Kilometer bei Sprengpunkt Boden.

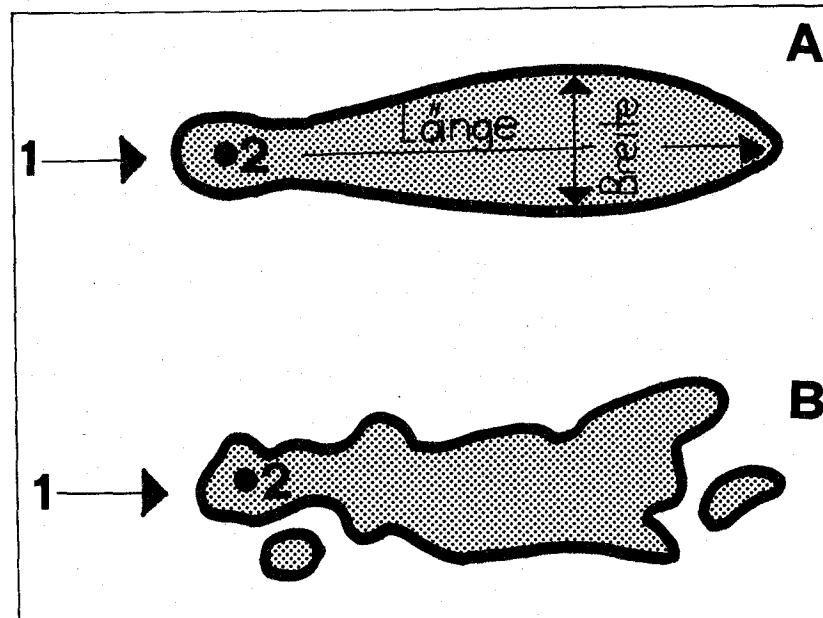
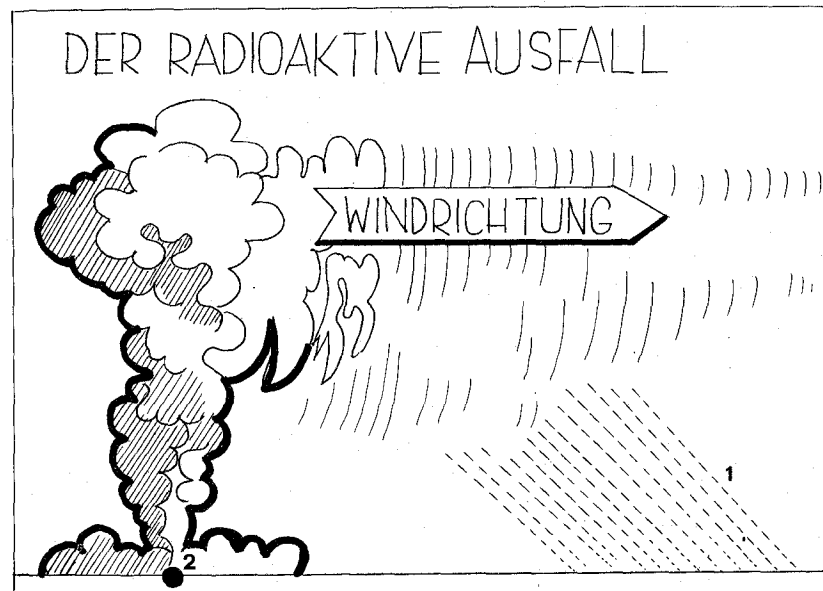
1 KT: Länge 15–20 km, Breite 2–3 km

10 KT: Länge 60–80 km, Breite 5–8 km

100 KT: Länge 150–200 km, Breite 20–30 km

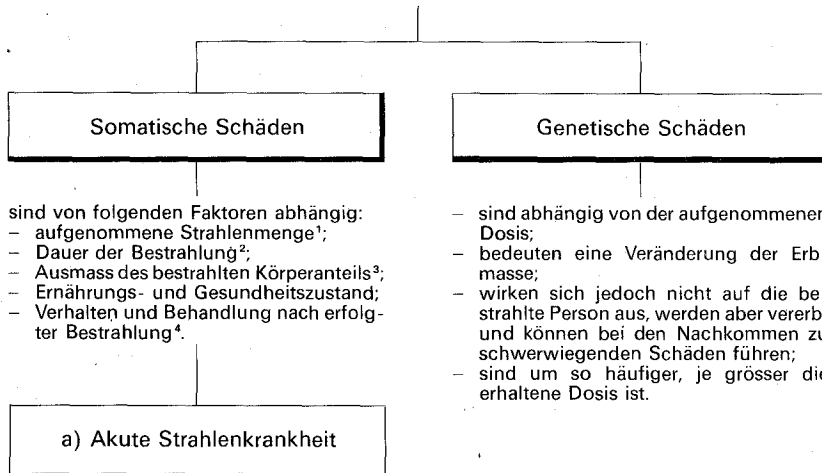
1 MT: Länge 500–700 km, Breite 60–80 km

10 MT: Länge 1500–2000 km, Breite 150–200 km



## Die Wirkung der Kernstrahlung auf Menschen

- Bei der Bestrahlung können somatische und genetische Schäden auftreten.
- Die somatischen Schäden werden unterteilt in:
  - a) akute Strahlenkrankheit,
  - b) Spätschäden.



sind von folgenden Faktoren abhängig:

- aufgenommene Strahlendosis<sup>1</sup>;
- Dauer der Bestrahlung<sup>2</sup>;
- Ausmass des bestrahlten Körperteils<sup>3</sup>;
- Ernährungs- und Gesundheitszustand;
- Verhalten und Behandlung nach erfolgter Bestrahlung<sup>4</sup>.

- sind abhängig von der aufgenommenen Dosis;

- bedeuten eine Veränderung der Erbmasse;
- wirken sich jedoch nicht auf die bestrahlte Person aus, werden aber vererbt und können bei den Nachkommen zu schwerwiegenden Schäden führen;
- sind um so häufiger, je grösser die erhaltene Dosis ist.

Verläuft in vier Phasen:

- 1. Latenzzeit<sup>5</sup>**  
Ist abhängig von der aufgenommenen Dosis. Kann Stunden oder Wochen dauern.
- 2. Frühsymptome** («Strahlenkater»)  
Kopfschmerzen, Müdigkeit, Appetitlosigkeit, Übelkeit mit Erbrechen. Stärke und Dauer sind dosisabhängig.
- 3. Symptomfreies Intervall<sup>6</sup>**  
Kann Stunden bis Wochen dauern.
- 4. Hauptsymptome**  
Fieber, Durchfall, Blutung der Schleimhäute, Haarausfall, allgemeiner Kräftezerfall, erhöhte Anfälligkeit für Infektionen. Dauert Wochen bis Monate. Kann tödlich verlaufen.

b) Spätschäden<sup>7</sup>

Knochenmarkschäden, Erhöhung der Tumorfrequenz, Trübung der Augenlinsen, Verkürzung der Lebenserwartung.

<sup>1</sup> Dosis in R oder mR.  
<sup>2</sup> Kurz- oder langfristig. Bei gleicher Strahlendosis wirkt sich eine kurzfristige Bestrahlung immer stärker aus als eine langfristige.  
<sup>3</sup> Ganz- oder Teilkörperbestrahlung. Ganzkörperbestrahlung ist immer schwerwiegender.  
<sup>4</sup> Körperliche Anstrengung verzögert oder verhindert die Heilung. Das gleiche gilt für ungenügende sanitätsdienstliche Betreuung (z. B. infolge Mangel an Personal, Medikamenten usw.).  
<sup>5</sup> Die Zeit zwischen Bestrahlung und dem Auftreten der Frühsymptome.  
<sup>6</sup> Nur bei Dosen zwischen 100 und 600 R.  
<sup>7</sup> Darunter versteht man die Auswirkungen, die sich bei der bestrahlten Person erst nach Jahren einstellen.

Tabelle der Wirkung der Kernstrahlung auf Menschen. Annahme: guter Allgemeinzustand der betroffenen Leute. Kurzfristige Ganzkörperbestrahlung. Keine anderweitigen Verletzungen<sup>1</sup>. Nach der Bestrahlung keine körperliche Arbeit, genügende Ernährung und gute medizinische Betreuung.

Aufgenommene Dosis	Latenzzeit <sup>2</sup>	Frühsymptome <sup>3</sup>	Symptomfreies Intervall	Hauptsymptome und Auswirkungen
unter 250 R	3-4 Wochen	Meist keine. Wo doch, dann nur mild und von kurzer Dauer.	—	Haarausfall, Appetitlosigkeit, Müdigkeit, leichter Durchfall, Blutungen. Sterblichkeit ca. 5%. Von den übrigen 95% wird nur ein Teil krank. Alle erholen sich in 2 Monaten.
ca. 400 R	Mehrere Stunden	Am ersten, evtl. zweiten Tag bei 100% der Betroffenen. Leicht und nur von kurzer Dauer (ca. 24 Stunden).	1-2 Wochen	Haarausfall, Appetitlosigkeit, Müdigkeit, Durchfall, Fieber, Blutungen, Entzündungen, Entkräftigung. 50% sterben in 3-4 Wochen. Der Rest erholt sich in 3-6 Monaten.
600 R und mehr	Kurz, d. h. Minuten bis wenige Stunden	Nach Minuten oder wenigen Stunden intensiv bei 100% der Betroffenen.	Selten und kurz	Erbrechen, Durchfall, Fieber, Entzündungen, Blutungen, rascher Kräftezerfall. 90-100% sterben innert 1-2 Monaten.

<sup>1</sup> Tritt die Strahlenkrankheit kombiniert mit Verletzungen (z. B. Verbrennungen, Knochenbrüchen usw.) auf, so wird die Überlebenschance kleiner.  
<sup>2</sup> Zeit zwischen Bestrahlung und Auftreten der ersten Symptome.  
<sup>3</sup> Kopfschmerzen, Schwindel, Müdigkeit, Appetitlosigkeit, Unruhe, evtl. Erbrechen.

## Elektromagnetische Wirkung

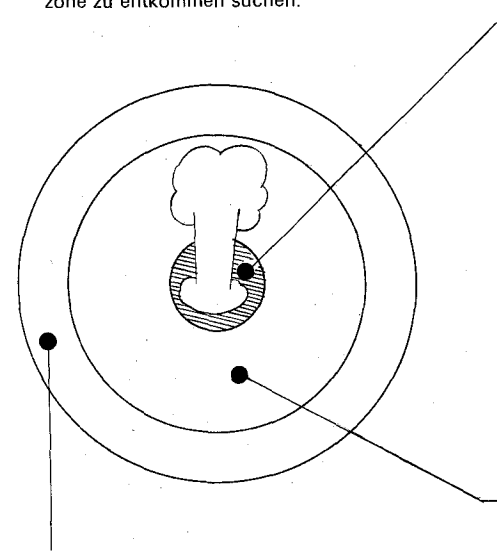
- Bei jeder Atomexplosion tritt der sogenannte «Elektromagnetische Impuls» auf.
- Er verursacht in elektronischen Geräten und Leitungssystemen Strom- und Spannungsschüsse. Dadurch können:
  - einzelne elektrische Elemente beschädigt oder zerstört werden;
  - Leitungen durchschmelzen;
  - Isolationen durchschlagen werden.
- Die Auswirkungen des «Elektromagnetischen Impulses» sind abhängig:
  - von der Höhe des Sprengpunktes (bei Sprengpunkt «Boden» können Übermittlungssysteme bis in eine Entfernung von 20 km ganz oder teilweise für Stunden oder Tage ausfallen);
  - der Leitfähigkeit des Bodens.
- Schutzmöglichkeiten:
  - bei nicht in Betrieb stehenden elektrischen und elektronischen Geräten die Zuleitung lösen;
  - bei Funkunterbruch die Antennenzuleitung lösen.

## Die seelische Wirkung

- Der seelischen Wirkung der Atomwaffen kommt ein hoher Stellenwert zu. Es besteht allgemein die Tendenz, sie zu unterschätzen.
  - Bis anhin konnte sich der Mann darauf verlassen, mit hoher Wahrscheinlichkeit mit dem Leben davonzukommen. Er musste schon Pech haben, um getroffen zu werden.  
Auch bei gewaltigem Vorbereitungsfeuer der Artillerie und der Flieger betrogen die Ausfälle selten mehr als 30% des Bestandes. Zudem wurde immer nur ein kleiner Raum wirklich konzentriert betroffen.
  - Mit dem Aufkommen der Atomwaffen hat dies geändert. In einem gewissen – an den herkömmlichen Mitteln gemessen – grossen Raum ist der Ausfall total, und der einzelne hat praktisch keine Überlebenschance. Er kann nicht mehr damit rechnen, es treffe nur den andern, er selber aber habe Glück.
  - Wie der Soldat mit dieser Drohung seelisch fertig wird, wissen wir nicht. Es fehlen darüber bei allen Armeen praktische Erfahrungen. Die Belastung aber – das steht fest – wird ungeheuer sein.
- 
- Bei der seelischen Wirkung gilt es zu unterscheiden zwischen:
    - a) der Furcht vor dem drohenden Einsatz der Atomwaffen;
    - b) dem Grauen über die Wirkung nach erfolgtem Einsatz.
  - Eine Atomexplosion ist für die Betroffenen «DIE KATASTROPHE». Hierbei werden für den Kämpfer, welcher nur seinen engen Ausschnitt sieht, weltuntergangsähnliche Erscheinungen ausgelöst:
    - die überirdisch anmutende Lichterscheinung (der das ganze Firmament erhellende Flächenblitz);
    - das an den Weltuntergang mahnende langgezogene Donnerrollen des Explosionsknalls.
  - Erschüttern wird weniger das Wirkungsdetail als vielmehr die Weiträumigkeit der Zerstörungen, welche den Eindruck des Unbegrenzten, Endgültigen hervorruft. Bei konventionellem Beschuss zerfällt die Landschaft langsam in Stunden und Tage. Bei Atombeschuss geht sie in Sekunden unter. Dieser Zeitraffer, die Plötzlichkeit und Heftigkeit des Geschehens sind es, welche den Menschen seelisch zu zerbrechen drohen.
- 
- Bei der Beurteilung der seelischen Wirkung der Atomexplosion auf die Kämpfer gilt es 3 Zonen zu unterscheiden:
    - a) «Zone der völligen Zerstörung» (bei 20 KT z.B. bis 1 km vom Nullpunkt);
    - b) «Zone der schweren Schadenwirkung» (bei 20 KT z.B. 1–3,5 km vom Nullpunkt);
    - c) «Zone der leichten Schadenwirkung» (bei 20 KT z.B. 3,5–4,5 km vom Nullpunkt).
  - Die Qualität der Deckung (Abschirmung gegen Lärm, Lichterscheinung usw.) wird eine wichtige Rolle spielen. Sie vermindert nicht nur die materielle, sondern ebensosehr die seelische Wirkung!

## Zone der völligen Zerstörung

Die Lage ist chaotisch und überwältigend. Der Eindruck von Zerstörung und Verstümmelung versetzt die Überlebenden in einen Schockzustand. Die Truppe ist zu jedem Widerstand unfähig und vermag kaum mehr vernünftig zu handeln. Angst und Hoffnungslosigkeit kommen nur langsam zum Bewusstsein. Eine eigentliche Panik kann bei diesem Zustand gar nicht aufkommen. Nach einer gewissen Zeit werden diejenigen, die dazu noch im Stande sind, unter Zurücklassung der Waffen und unter Imstichlassen der Verwundeten aus der Zerstörungzone zu entkommen suchen.



## Zone der schweren Schadenwirkung

- Der grösste Teil der Truppen befindet sich in einem lethargischen Zustand.
- Gegen den äusseren Rand der Zone hin bessern sich die Verhältnisse. Hier werden sich kleinere Gruppen unter Führung energischer Kameraden wieder organisieren.
- Gesamthaft gesehen kann aber doch nur mit schwachem Widerstand gerechnet werden.

## Zone der leichten Schadenwirkung

- Materiell ist die Kampfkraft der Truppe nicht wesentlich herabgesetzt.
- Entscheidend für den effektiven Kampfwert ist, ob es der Führung gelingt, Panik zu verhindern.
- Zusätzlich zum überwältigenden Eindruck der Explosion kommt für die Führer aller Grade noch das lähmende Bewusstsein, dass eine grosse Bresche in die Verteidigungsorganisation geschlagen ist!

## Wie der einzelne Mensch den Atomangriff erlebt

Ort und Zeit: 2. Weltkrieg. Atombombenangriff auf die japanische Stadt Hiroshima am 6.8.1945. Kaliber des Atomgeschosses: ca. 20 KT.

- ① Bericht des Japaners Yamaguchi, der im Moment der Explosion auf die Stadt zu marschierte.  
Detailsituation: freies Feld. Landstrasse. Ca. 2 km vom Nullpunkt entfernt. Tenue: Sommerkleid, Rock über dem Arm getragen, Hemdärmel hochgerollt. Verhalten des Erlebenden im Augenblick der Detonation: abliegen, Gesicht nach unten, mit den Händen die Augen bedeckt.

«... plötzlich leuchtete ein Blitz auf. Als ich mich hinwarf, kam eine ungeheuerliche Explosion... der heftigen Erschütterung folgte ein Erdbeben. Ich fühlte, wie ein starker Wind zwischen meinem Körper und dem Strassenpflaster hindurchfegte... als ich die Augen wieder

öffnete, war es rings um mich her so dunkel, dass ich nichts sehen konnte. Es war, als sei es in der Hitze des Morgens plötzlich Mitternacht geworden! Als sich meine Augen an die Dunkelheit gewöhnt hatten, wurde mir klar, dass ich in eine endlose Wolke von Staub eingehüllt war, so dick, dass sie schwarz aussah... dann, als die Luft in den leeren Raum einströmte, der durch den Feuerball erzeugt worden war, peitschte eine Böe um mich. Sie zerstreute schnell die Dunsthaube, so dass ich um mich blicken und die Umgebung in einem verschwommenen, wolkigen Zwielicht wahrnehmen konnte... Wie der Staub weggeblasen und meine Umgebung sichtbar wurde, bemerkte ich etwas, das wie Tausende von winzigen, überall auf die Strasse und die Felder verteilte Lämpchen aussah. Allenthalben waren kleine Flammenkreise... Mein ganzer Körper kochte vor Hitze. Besonders heftig war der Schmerz an der linken Gesichtseite und am linken Arm. Ich entdeckte, dass die nackte Haut auf der linken Gesichtshälfte und am unbedeckten linken Arm, auf der Seite zur Explosion hin, schwere Verbrennungen aufwies... Ich sah auf die Stadt und erblickte eine riesige, pilzförmige Wolke, die sich in den Himmel erhob. Es war wie eine ungeheure, unheilschwanger anmutende Säule. Sie schien von einer Farbe zur anderen zu wechseln, alle Schattierungen des Spektrums wiederzugeben... Als ich die seltsame Wolke betrachtete, erfasste mich eine leichte Ohnmacht... Mein nächstes Gefühl, so erinnere ich mich, war das eines tiefen Unbehagens... ich fühlte mich entsetzlich schwach, die tiefen Brandwunden auf Gesicht und Arm schmerzten heftig... ich verspürte einen entsetzlichen Durst!»

(ca. 5 Stunden nach der Explosion)

«... mehr als der Schmerz quälte der Durst. Man gab mir eine Notration von zwei kleinen Keksen und ein bisschen Wasser. Ich war sehr hungrig, aber als ich ein Stück von den Keksen heruntergeschluckt hatte, musste ich mich übergeben. Darnach trank ich nur noch Wasser.»

- ② Bericht eines Japaners, der sich kurze Zeit nach der Detonation der Stadt näherte. Er selbst befand sich während der Detonation ausserhalb des Wirkungsbereiches und wurde nicht verletzt.

«... die Farbe der Sonne hatte sich in ein dumpfes Rot verwandelt, als sähe man durch einen dichten Schleier. Die Atomwolke stand turmhoch über der Stadt. Sie bot sich in einer Mischung von Braun, schmutzigem Weiss und der Farbe von frischem Blut... inzwischen hatte der vorher helle Tag mit seinen wenigen Wolken sich grimmig verdüstert. Die Millionen Tonnen Staub, welche die Pilzwolke eingesogen hatte, breiteten sich in dichten Schwaden über den ganzen Himmel aus!

... als wir näher an die raucherfüllte Stadt herankamen, schien der Boden überall kleine, flackernde Feuer auszuströmen, als wären es kleine Flecken eines brennenden Stoffes, der wie Schwefel aussah. Man hätte die kleinen Flammen leicht löschen können, indem man sie austrat, aber niemand schien auf den Gedanken zu kommen.»

- ③ Bericht von Japanern, die sich im Augenblick der Detonation in der Stadt selbst aufhielten.

Gelände: Stadt. Standort des Erlebenden: in massivem Bürogebäude, 3,5 km vom Nullpunkt entfernt.

«... das unwirkliche Licht war überall. Ich dachte sofort an einen Luftangriff und warf mich auf dem Korridor der Länge nach hin... die Sekunden zwischen dem unirdischen Aufblitzen und dem Getöse und der Erschütterung erschienen wie lange Minuten. Ich hatte genügend Zeit, das Gesicht in die Arme zu drücken.»

Gelände: Stadt. Standort des Erlebenden: im Dachzimmer eines Hauses, ca. 3 km vom Nullpunkt entfernt.

«... dem Blitz folgte unmittelbar die Explosion, und dann war der Raum von einer Böe von erhitzter Luft erfüllt... ich sah eine gewaltige Wolke von dunklem Rauch, die von Fetzen der herrlichsten Farben durchzogen war!»

Gelände: Stadt. Standort des Erlebenden: im Erdgeschoss eines Gebäudes leichter Konstruktion, fast genau unter dem Nullpunkt.

«... da war etwas wie ein Blitz, und während er aufleuchtete, brach das Haus in sich zusammen, und wir lagen eingeklemmt unter der herabgestürzten Decke und dem Dach. Als ich die Augen öffnete, war es um mich her pechschwarz von Staub. Ich konnte nichts sehen. Nach ungefähr zehn Minuten begann der Staub sich langsam zu senken, und ich sah, dass wir alle drei noch am Leben waren. Das heruntergefallene Dach und die Decke des zertrümmerten Hauses hatten uns zugedeckt. Sie schirmten uns vor der schrecklichen Explosion ab...»

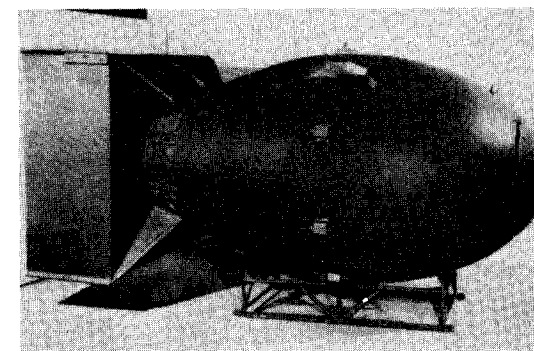
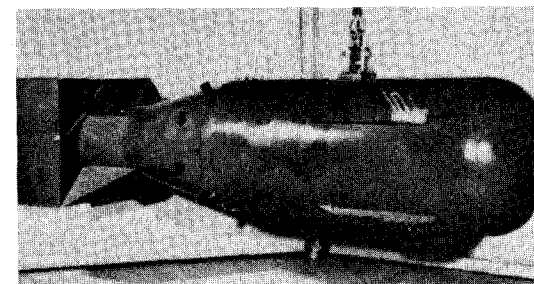
- ④ Bericht der Besatzung des amerikanischen B-29-Bombers «Enola Gay», welche die erste Atombombe abgeworfen hat.

- Colonel Tibbets, 1. Pilot und Kommandant
- Captain Lewis, 2. Pilot
- Captain Parsons, Bombenspezialist

- 0227: – Wir werfen die Motoren an. Tibbets geht die Kontrollliste langsam und sorgfältig durch.
- 0245: – Es geht los! Wir rollen durch die Lichtflut der vielen Wochenschau-Filmkameras ins weiche Dunkel der Nacht. Die schwer beladene Maschine kommt nur schwer frei.
- In 200 Fuss Höhe fliegen wir eine Linkskurve und gehen auf unsern Kurs 338 Grad. Iwo Jima ist 622 Meilen entfernt.
- 0250: – Captain Parsons meldet sich beim Kommandanten ab und steigt in den Bombenschacht, um an der Atombombe zu arbeiten.
- 0320: – Parsons kommt aus dem Bombenschacht zurück. Er sagt nichts, sondern nickt uns nur zu.
- 0740: – Parsons zwingt sich erneut in den Bombenschacht. Diesmal kommt er schon nach wenigen Minuten zurück. Wir wissen, nun ist die Atombombe scharf.
- 0900: – Wir nähern uns dem Angriffsziel und steigen auf 31 000 Fuss Höhe.
- Jeder in der Maschine hat seine dunkle Brille aufgesetzt. Auf Befehl des Kommandanten ist jeder bereit, sich nach dem Abwurf der Atombombe in Erwartung der Druckwelle festzuhalten.
- 0915: – Die Atombombe ist abgeworfen. Tibbets reisst die Maschine in einer 60-Grad-Kurve herum und drückt sie nach unten, um Fahrt aufzunehmen. Es bleiben uns 43 Sekunden, um wegzukommen, ehe die Hölle über Hiroshima losbricht.
- Das Cockpit ist für Sekunden in ein furchtbares purpurnes Licht getaucht.
  - Fast unmittelbar darauf wird die «Enola Gay», die jetzt mehr als 6 Meilen seitlich der Explosion fliegt, geschüttelt und sackt durch: die Auswirkung der erwarteten Druckwelle!
  - Wenige Sekunden später schlägt das Echo der Welle gegen unsere Seite und wirft die Maschine nach oben, aber nur, um sie gleich wieder durchsacken zu lassen.

#### Die im 2. Weltkrieg über Japan abgeworfenen Atombomben.

- Bild oben: die am 6. August 1945 über Hiroshima abgeworfene Uranium-Bombe. 72 cm Durchmesser, 3 m Länge. Kaliber ca. 20 KT. Sprengpunkt «Luft» (ca. 600 m über Boden). Ergebnis: 78 150 Tote, 13 983 Vermisste, 37 425 Verwundete. Von 90 000 Häusern werden 62 000 völlig zerstört und weitere 6000 so schwer beschädigt, dass sie nicht mehr repariert werden können.
- Bild unten: die am 9. August 1945, 12 Uhr mittags über Nagasaki abgeworfene Plutonium-Bombe. 1,5 m Durchmesser, 3,25 m Länge. Kaliber ca. 20 KT.



- 0918: – Eine Rauchwolke erhebt sich wie ein Pilz auf einem Stiel. Oben besteht sie aus weissem Rauch, aber bis auf einige hundert Meter Höhe vom Erdboden ist sie nur wirbelnder, siedender Schmutz. Wir sagen «Mein Gott!» und können nicht glauben, was geschieht.
- Innerhalb von drei Minuten ist der Wolkenpilz, der zum Symbol des Atomzeitalters werden soll, bis zu unserer Höhe (10 000 Fuss) emporgestiegen.
  - Wir bleiben in der Nähe.
- 0925: – Die Rauchwolke ist auf 10–11 km Höhe angewachsen. Den Durchmesser schätzen wir auf 5–7 km. Während wir zuschauen, bricht der Kopf der weissen Wolke auseinander, und es bildet sich ein neuer.
- Am Rand der Stadt entstehen Brände. Die Stadt selbst bleibt aber unsichtbar.
- 0930: – Wir drehen ab und beginnen den Rückflug.
- Captain Parsons setzt einen Funkspruch ab: «... Hiroshima bei 052315 A nach Sicht bombardiert. Nur 10% Bewölkung. Es traten weder Jäger noch Flab in Aktion. Ergebnis in jeder Beziehung ein Erfolg. Sichtbare Wirkung stärker als bei jedem Test. Verhältnisse im Flugzeug nach Abwurf normal.»
- 1500: – Wir landen auf Tinian.



#### Hiroshima:

- 300 m vom Nullpunkt entfernt;
- der halbunterirdische Schutzraum (Holzkonstruktion mit Erdüberdeckung) hat die Atomdetonation ohne äusserliche Beschädigung überstanden.

## DIE ATOMTAKTIK AUF DEM GEFECHTSFELD

### Waffenzuteilung

- Die Division ist die unterste Stufe, welche über Atomwaffen verfügt.
- Als Abschussmittel dienen:
  - schwere Artilleriegeschütze (Kaliber 15 cm und mehr);
  - Raketen;
  - Lenkwaffen.

## Munitionszuteilung

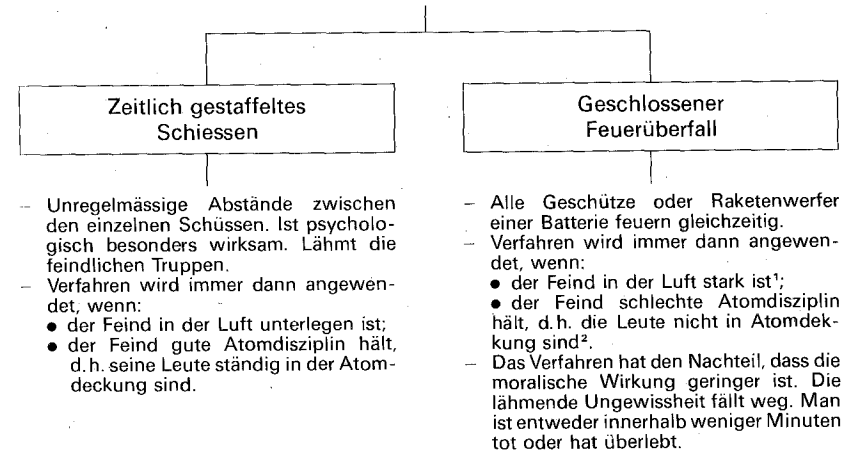
Pro Atom-Artilleriegeschütz ca. 5–10 A-Granaten.

Pro Atom-Raketenwerfer:

- 1 A-Rakete auf dem Werfer montiert;
- 2–3 A-Raketen auf einem speziellen Munitionsfahrzeug mitgeführt.

## Feuertaktik

– Wir unterscheiden:



## Der Angriffs-Feuerplan

Allgemeines:

- Wenn möglich wird eine Mehrzahl von Atomgeschossen eingesetzt.
  - Die einzelnen Wirkungskreise sollen sich gerade knapp überlappen.
  - Die Atombresche darf nicht zu schmal sein, sonst wird die Angriffstruppe zu sehr kanalisiert und setzt sich den Gegenschlägen des Verteidigers aus.
  - Die wichtigsten Ziele im Angriffsfeuerplan werden den Atomwaffen zugewiesen.
  - Artillerie und taktische Luftwaffe werden eingesetzt, um:
    - eine eventuell stehengebliebene Kruste zu zerschlagen;
    - Flanken zu decken;
    - aufflackernden Widerstand zu ersticken;
    - eingreifende Reserven zu bekämpfen.
- Artillerie und taktische Luftwaffe haben somit «ergänzende» Wirkung.

<sup>1</sup> Man will der feindlichen Luftaufklärung entgehen.

<sup>2</sup> Man will gleichzeitig möglichst viele Leute ungeschützt im Freien überraschen.

- Atomwaffen haben – ähnlich wie Fliegereinsatz – nur momentane Wirkung. Konventionelle Artillerie dagegen ist ständig feuerbereit und kann über längere Zeitspannen hinweg helfen beziehungsweise den Kampf nähren.

#### Das Vorbereitungsschiessen:

- Der Atomschlag erspart dem Gegner beim Angriff auf unsere gut ausgebaute Verteidigungsstellung das Stunden oder Tage dauernde Vorbereitungsfeuer mit Artillerie und Fliegern.
- Zugunsten einer im Schwerpunkt angreifenden Division werden ca. 6–10 Atomgeschosse verschossen. Hiervon ca. 50–75% für das Vorbereitungsschiessen. Der Rest für lohnende Ziele im späteren Verlauf des Angriffs.
- Jedes in der Hauptstossrichtung liegende Bataillon des Verteidigers wird mit einem Atomgeschoss von 1–10 KT beschossen.
- Lokale Reserven des Verteidigers (z.B. Rgt Reserven) werden mit 10–20-KT-Atomgeschossen belegt.

### Zielauswahl

- Ein lohnendes Atomwaffenziel bietet sich dann, wenn die Masse eines Füsilierbataillons oder einer Artillerieabteilung mit einem Geschoss ausser Kampf gesetzt werden kann.
- Diese Faustregel ist aber nicht starr. Selbstverständlich können auch weit kleinere Ziele als ein Bataillon im Verlaufe des Kampfes eine Bedeutung erhalten, die den Einsatz von Atomgeschossen rechtfertigt (Bunkergruppe, Kompaniestützpunkt usw.).  
Letztendlich entscheidet die taktische Wichtigkeit und nicht die Kopfstärke der Besatzung!

### Zeitbedarf für den Atomeinsatz

Zeitspanne, gerechnet von der Feueranforderung der Kampftruppe bis zur Wirkung im Ziel:

Atomabschussmittel	Theoretisch	Praktisch
Artillerieschütz	30 Minuten	1–2 Stunden
Raketenwerfer	60 Minuten	2–3 Stunden
Flugzeug	90 Minuten	3–4 Stunden

### Vorbereitende Massnahmen vor dem Abschuss der Atomgeschosse

#### 1. Technische Massnahmen:

- Grössenwahl des Atomgeschosses (z.B. 1/10 KT, 100 KT usw.)
- Wahl des Einsatzmittels (Flugzeug, Rakete, Geschütz usw.)
- Wahl des Sprengpunktes
- Wahl des Nullpunktes
- Erteilung des Feuerauftrages an die Atom-Waffenbedienung.

#### 2. Taktische Massnahmen:

- Bestimmen der Sicherheitslinie für die eigenen Truppen
- Bestimmen des Zeitpunktes der Feuerauslösung
- Atomwarnung der eigenen Truppe

### Auswahl der Waffengrösse (Kaliber)

- Es wird immer die kleinstmögliche Waffe gewählt, die unter Einberechnung von Fehlern gerade noch ausreicht, um den Zerstörungszweck zu erfüllen.

### Wahl des Einsatzmittels

- Die Streuung der Atom-Geschütze ist relativ klein. Die Streuung der Raketenwerfer und der Flugzeuge ist grösser.
- Gegen Ziele, die sich nahe vor den eigenen Truppen befinden, werden daher wenn immer möglich Geschütze eingesetzt.
- Ziele im rückwärtigen Raum werden mit Raketen oder Flugzeugen angegriffen.

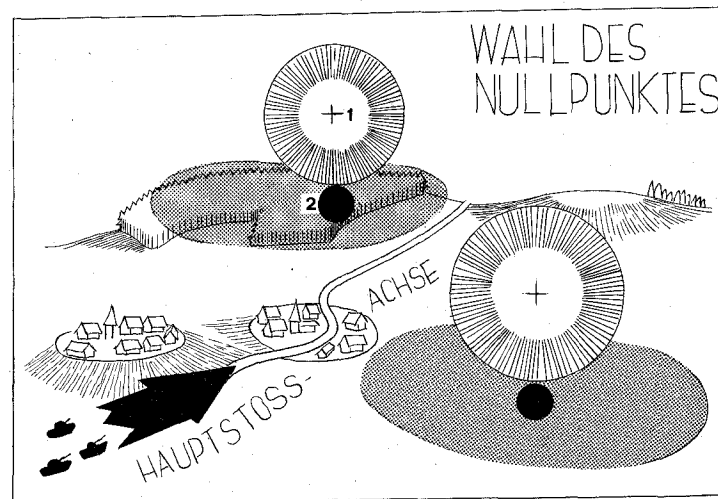
### Wahl des Sprengpunktes

- Folgende Faktoren werden berücksichtigt:
  1. Die Art des Zieles<sup>1</sup>
  2. Der gewünschte Zerstörungseffekt
  3. Die Probleme der Kernstrahlung<sup>2</sup>
- Theoretisch gilt:

Atomwaffen werden auf dem Gefechtsfeld in der Regel mit Sprengpunkt «Luft» eingesetzt, wobei kein lokaler radioaktiver Ausfall auftritt. Setzt man Atomwaffen mit Sprengpunkt «Boden» ein, entstehen **Erdbeben** und **lokaler radioaktiver Ausfall**. Die Unsicherheit bezüglich räumlicher Ausdehnung dieser beiden Wirkungen kann einen Angreifer veranlassen, auf diese Einsatzart zu verzichten.

- <sup>1</sup> Ungeschützte Truppen (z.B. marschierend, im Biwak usw.), eingegrabene Truppen (Feldbefestigung), permanente Anlagen (Infanterie- und Artilleriewerke, Flugzeugkavernen, unterirdische Versorgungsanlagen usw.).
- <sup>2</sup> Neutroneninduzierte Strahlung, lokaler radioaktiver Ausfall.

Der Nullpunkt wird immer neben der Hauptvorstoss-achse gewählt und nie direkt auf diese gelegt.  
1 Sprengpunkt  
2 Nullpunkt





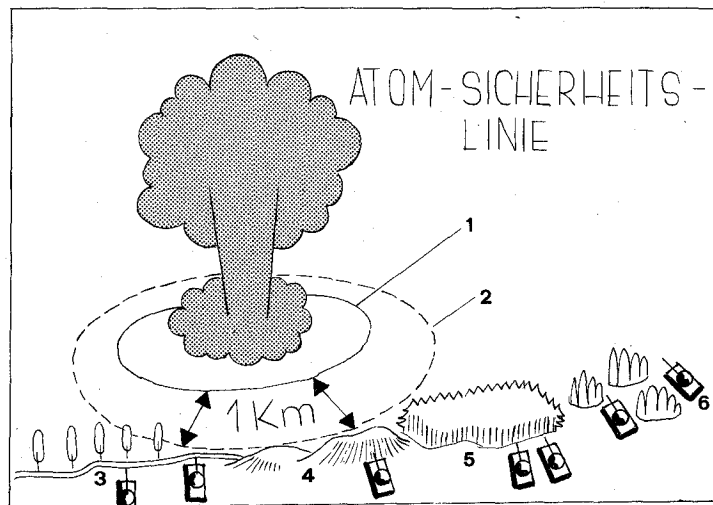
Da gut eingerichtete Truppen mit Sprengpunkt «Luft» nur schlecht gefasst werden können, ist es möglich, dass auch auf dem engem Gefechtsfeld öfters mit Sprengpunkt «Boden» gearbeitet wird.

## Wahl des Nullpunktes

- Der Nullpunkt wird wegen der neutroneninduzierten Strahlung selten auf das Angriffsziel selbst gelegt werden.
- Ebenso wenig wird er wegen möglicher Trümmerverstopfung direkt auf die günstige Vormarschachse gelegt werden.

## Sicherheitsmassnahmen

- Man unterscheidet folgende Sicherheitsgrade:
  - a) Truppe gewarnt und geschützt (eingegraben oder in Panzerfahrzeugen);
  - b) Truppe gewarnt, aber ungeschützt;
  - c) Truppe ungewarnt und ungeschützt.
- Der Angreifer handelt nach folgenden Sicherheitsgrundsätzen:
  1. Vor dem Angriff: Truppe gewarnt und geschützt;
  2. Im Verlaufe des Angriffs: Truppe gewarnt, aber ungeschützt.
- Der Angreifer kann demgemäss beim Vorbereitungsfeuer die Atomgeschosse nahe vor die eigenen Truppen schiessen. Im Verlaufe des Angriffs ist er aber gezwungen, die Atomgeschosse aus Sicherheitsgründen weit vor die eigenen Truppen zu schiessen.
- Die Atomsicherheitslinie:
  - Die Atomsicherheitslinie wird an markante natürliche Geländelinien angelehnt, z.B. Wald- und Ortsränder, Strassen, Eisenbahnlinien, Wasserläufe usw. Damit will man Irrtümer vermeiden und die Sicherheitslinie «narrensicher» machen.
  - Die Atomsicherheitslinie darf im fortschreitenden Angriff erst auf Befehl der Division überschritten werden.



1 Äusserer Rand des Wirkungskreises  
2 Dazu noch 1 Kilometer Sicherheitszuschlag  
Verlauf der Sicherheitslinie: Strasse oder Fluss 3 Hügellinie 4 Wald 5, Angriffstruppe (Panzer) 6



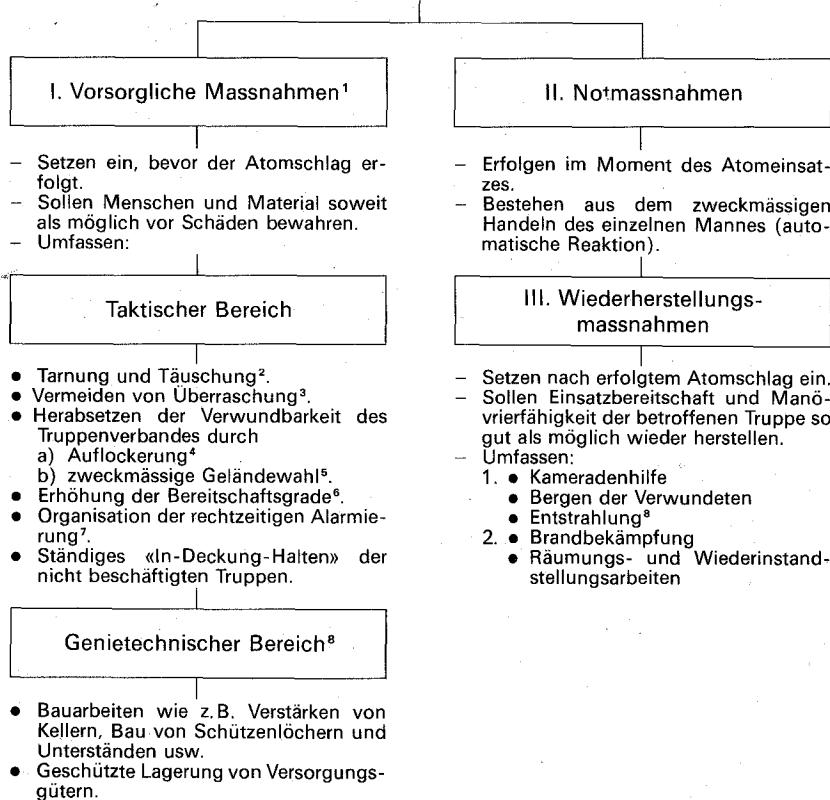
▲ **Atombomben-Versuch.**  
Amerikanische Infanterie an der A-Sicherheitslinie in einem 1,8 m tiefen Graben. Einige Sekunden nach der Atomdetonation. Ort und Zeit: Versuchsgelände der US-Atomenergie-Kommission im April 1953.

◀ **Atomwaffen-Versuch.**  
Russland: Schützenpanzer vom Typ BTR-60 überschreiten die A-Sicherheitslinie und rollen im verschneiten Gelände nach vorne. Am Horizont der Atompilz.

# ATOMSCHUTZMASSNAHMEN DES VERTEIDIGERS

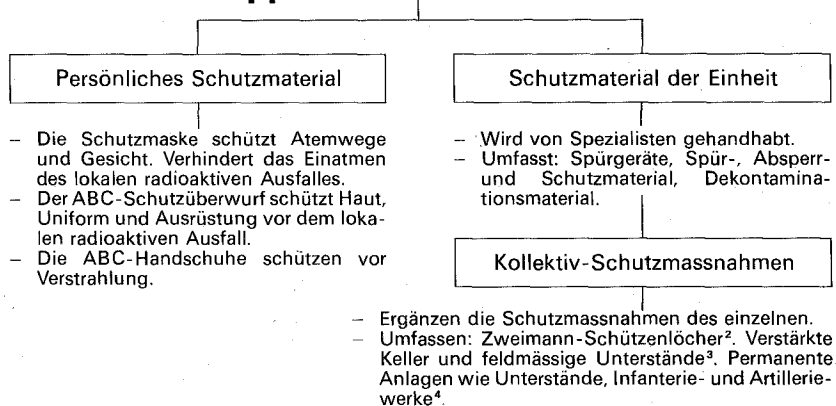
## Allgemeines

- Die Schutzmassnahmen sind als Ganzes zu betrachten. Sie setzen sich zusammen aus:
  - a) taktischen Anordnungen;
  - b) Geländeverstärkungen (Schutzbauten);
  - c) dem zweckmässigen Verhalten des einzelnen und der Truppe.
- Die Schutzmassnahmen haben zum Ziel:
  - a) die Überlebenschancen des einzelnen bei Atomeinsätzen zu erhöhen;
  - b) die Handlungsfreiheit der Truppe nach Atomeinsätzen zurückzugewinnen;
  - c) die Kampfkraft im verstrahlten Gebiet zu erhalten.
- Durch Schutzmassnahmen lassen sich die Auswirkungen von Atomeinsätzen vermindern. Jeder (auch unvollständiger) Schutz vermag die Verluste herabzusetzen. Unvorbereitete und ungeschützte Truppen können durch Atomeinsätze auch dann schweren Schaden erleiden, wenn sie viele Kilometer vom Nullpunkt entfernt sind.
- Die angestrebten Ziele werden erreicht durch:



- <sup>1</sup> Das Schwergewicht der Abwehr liegt bei den vorsorglichen Massnahmen. Diese entsprechen zudem weitgehend den Schutzmassnahmen gegen konventionellen Beschuss. Zu den vorsorglichen Massnahmen gehört im weitesten Sinne auch die Ausbildung der Truppe im Atomschutzdienst und im Sanitätsdienst.
- <sup>2</sup> Tarnung und Täuschung: erschwert dem Gegner die für Atomeinsätze unerlässliche genaue Zielaufklärung.
- <sup>3</sup> Um Überraschung zu vermeiden, muss der Truppennachrichtendienst laufend Anzeichen für Atomeinsätze erfassen und auswerten.
- <sup>4</sup> Auflockerung wird angeordnet für die Stufen Division, Regiment und Bataillon. Der Gegner soll im Idealfall mit einem Atomeinsatz nicht mehr als eine Kompanie nachhaltig treffen können.
- <sup>5</sup> Zweckmässige Geländewahl. Beispiele:
  - Ortschaften und Wälder nur in der Randzone mit Truppen belegen.
  - Steilhänge, Bodenrinnen, Strassen- und Eisenbahntunnel usw. ausnützen, um Grossgeräte, Versorgungsgüter und Truppen geschützt unterzubringen.
- <sup>6</sup> Die Bereitschaftsgrade sind ein wirksames Führungsmittel zum Schutz vor Überraschung.
- <sup>7</sup> Alarmierung: Der Erfolg eines Atomeinsatzes hängt weitgehend davon ab, ob es dem Gegner gelingt, seine Atomwaffen überraschend einzusetzen.
  - Atomalarm bedeutet, dass A-Einsätze unmittelbar bevorstehen. Wird vom Kommando der Division ausgelöst. Kann Stunden oder Tage dauern. Bereits erhaltene Aufträge werden trotz Atomalarm weitergeführt.
  - Strahlenalarm bedeutet, dass lokaler radioaktiver Ausfall unmittelbar bevorsteht oder bereits begonnen hat. Der Strahlenalarm wird vom Truppenkommandanten ausgelöst. Als Entschlussgrundlagen dienen ihm:
    - a) Messergebnisse der A-Spürer oder
    - b) Beobachtung von Staub- und Aschenregen.
- <sup>8</sup> Technische Schutzmassnahmen:
  - Die Wärmestrahlung gefährdet durch
    - direkte Verbrennungen;
    - durch entstehende Brände.
 Schutz: Jedes lichtundurchlässige Material hält die Wärmestrahlung ab.
  - Die Druckwelle:
    - zermalmt Bauten von ungenügender Festigkeit.
    - Der Windstoss entwirzelt Bäume, stürzt Fahrzeuge um und reisst lose Gegenstände (z.B. Glassplitter, Dachziegel, Holzsparen, Wellblechtafeln usw.) mit sich.
 Schutz: Aufenthalt unter der Bodenlinie (Schützenlöcher, Unterstände, Keller).
  - Die Kernstrahlung:
    - Strahlendusche und neutroneninduzierte Strahlung gefährden primär Menschen und Tiere.
    - Schutz: Menschen und Tiere vor der Kernstrahlung allseitig abschirmen.
    - Der lokale radioaktive Ausfall verunreinigt Luft, Gelände, offene Lebensmittel, Trinkwasser, Munition und Material.
 Schutz:
    - a) sich der Verunreinigung durch lokalen radioaktiven Ausfall entziehen: Schutzbekleidung, Schutzdach, Gebäude, Keller, Unterstand;
    - b) den radioaktiven Ausfall von den betroffenen Objekten wegschaffen (Entstrahlung).

## Schutz der Truppe<sup>1</sup>



<sup>1</sup> Armeetierte (Pferde und Hunde) sind wie Menschen gefährdet.

- Hunde bleiben bei ihrem Führer z.B. im Keller, Unterstand usw.

- Pferde:

- a) Kollektivschutz anstreben, z.B. in Stall stellen;
- b) Pferde im Freien: bei Atomalarm zudecken. Mittel: Bastblache, Säcke, Plastikfolien usw. Dem Tier die Pferdegasmasker oder den unten mit feuchtem Material gefüllten Kopsack anziehen.

<sup>2</sup> Ist eine erste einfache und wirkungsvolle Massnahme gegen Wärmestrahlung, Druckwelle und Kernstrahlung.

<sup>3</sup> Bieten guten Schutz. Müssen aber folgenden Anforderungen genügen:

- Einsturzsicher.
- Ausbau mit trümmersicherem Notausgang.
- Eingang mit Schleuse (Licht-, Wärme-, Staubschleuse).
- Einrichtungen (z.B. Beleuchtungsmittel, Abort usw.) für Daueraufenthalt von 48 Stunden.
- Strahlenschutz, der 1 m Erdüberdeckung = 5 Halbwertsdicken entspricht.
- Natürliche Belüftung.

Das Eindringen von radioaktivem Staub in den Keller kann vernachlässigt werden. Die Schutzmaske muss deshalb bei Strahlenalarm in geschlossenen Räumen nicht getragen werden.

<sup>4</sup> Bieten mit ihren Filteranlagen vollen Schutz. Vor dem Betreten der Gasschleuse muss sich jedermann entstrahlen. Verstrahltes Material darf die Gasschleuse nicht passieren.

## Schutz von Material und Versorgungsgütern

### Waffen und Material:

- Vor Wärmestrahlung und Druckwelle schützen. Die Kernstrahlung dagegen verursacht keine Schäden<sup>1</sup>.
- Besonders empfindliche Teile (z.B. optische Zieleinrichtungen, elektronische Apparate usw.) besonders sorgfältig schützen.

### Fahrzeuge:

- Sind durch ihre Grösse schwer zu schützen.
- Nicht benötigte Fahrzeuge in Unterführungen, Tiefgaragen und Tunnels abstellen.
- Übrige Fahrzeuge in Mulden, Gräben und Hohlwegen abstellen. So verankern, dass sie von der Druckwelle nicht umgeworfen werden. Fenster öffnen, Windschutzscheiben umlegen. Pneus mit Brettern, feuchten Blachen, Tüchern usw. gegen die Wärmestrahlung schützen.

### Munition:

- Kann durch Wärmestrahlung und Druckwelle zerstört oder beschädigt werden. Strahlendusche und lokaler radioaktiver Ausfall dagegen beschädigen die Munition nicht.
- Verstrahlte Munition gefährdet die Truppe.
- Munition solange als möglich in den Transportkisten belassen.
- Stapel, die im Freien stehen, dem Gelände so anpassen, dass die Druckwelle wenig Angriffsfläche findet. Mit Brettern, Blachen, Rasenziegel usw. gegen Wärmestrahlung und lokalen radioaktiven Ausfall schützen.

### Treibstoffe:

- Kanister- und Fass-Stapel, die im Freien stehen, dem Gelände so anpassen, dass die Druckwelle wenig Angriffsfläche findet. Gegen Wärmestrahlung und lokalen radioaktiven Ausfall durch Überdecken schützen.

### Lebensmittel:

- Im Freien gelagerte Lebensmittel müssen gut verpackt und anschliessend zugedeckt werden<sup>2</sup>.
- Offene Lebensmittel auf dem Mann (z.B. Brot, Käse, Fleisch) werden in der Gemelle versorgt oder in Kunststoffbeutel verpackt. Das gleiche gilt für Raucherwaren.
- Kleine Vorräte der Truppenküche werden:
  - im Idealfall in Kochkisten, Milchkesseln, Blechbehältern usw. aufbewahrt;
  - im schlechtesten Fall staubdicht verpackt.
- Lebensmittel in verstrahlten, aber sonst unbeschädigten Verpackungen können nach Reinigung verwendet werden.
- Frisch verstrahltes Frischgemüse kann durch sorgfältiges Waschen verwendbar gemacht werden.

### Fourage:

- Hafer, Heu und Stroh, das im Freien oder in nicht staubdichten Räumen<sup>3</sup> gelagert wird, ist gegen Wärmestrahlung und lokalen radioaktiven Ausfall abzudecken.

### Wasser:

- Nach Atomeinsätzen kann die Trinkwasserversorgung vorübergehend unterbrochen sein<sup>4</sup>. Es sind daher Wasservorräte anzulegen. Umfang (Tagesration): pro Mann mindestens 5 Liter, pro Pferd 40 Liter.
- Offene Wasserversorgungen (Brunnen) sind gegen lokalen radioaktiven Ausfall durch Überdecken zu schützen.
- Oberflächenwasser im verstrahlten Gebiet kann nicht geniessbar gemacht werden.
- Leitungswasser aus dem öffentlichen Verteilernetz kann auch im verstrahlten Gebiet unbedenklich getrunken werden. Voraussetzungen sind:
  - a) Wasser tritt unter normalem Druck aus;
  - b) Wasser ist ungetrübt, geruch- und geschmacklos.

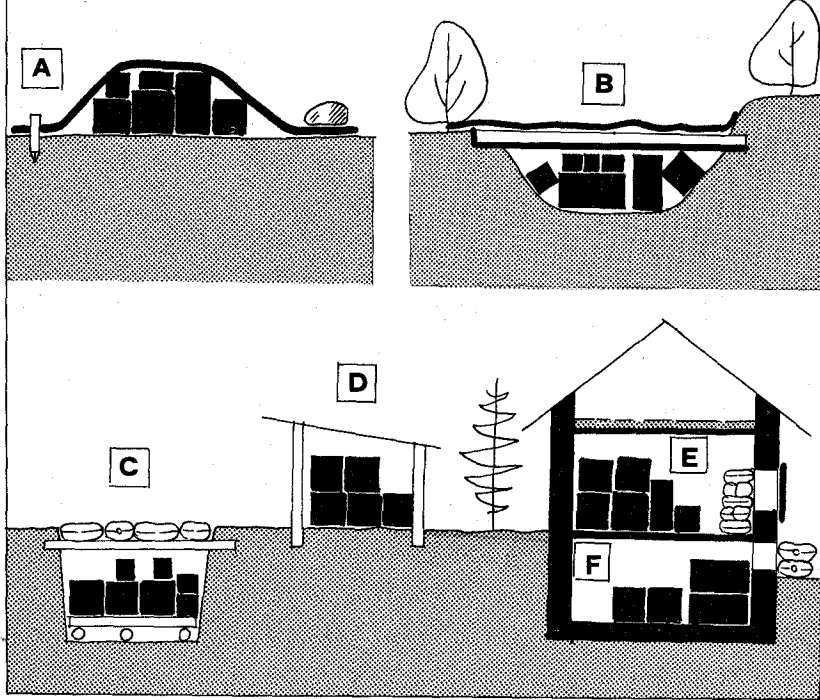
<sup>1</sup> Elektromagnetische Wirkung auf elektronische Geräte und Leitungssysteme siehe Seite 63.

<sup>2</sup> Als gute Verpackung gelten: Flaschen, Blechbüchsen, Cellophan- und Kunststoffhüllen usw.

<sup>3</sup> Z.B. Wetterschermen, Schober usw.

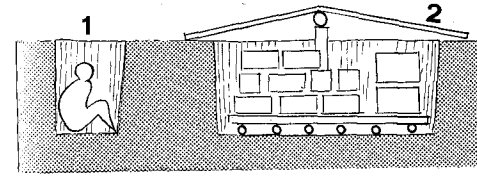
<sup>4</sup> Schäden am Leitungsnetz, Stromausfall bei Pumpen usw.

# SCHUTZ VON MATERIAL, MUNITION, VER- PFLEGUNG USW.

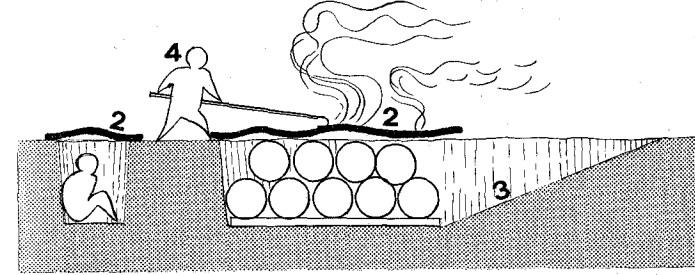


- A** Mit Blachen, Folien, Dachpappe usw. zugedeckt. Mit Pflöcken verankert oder mit Steinen beschwert.  
**B** In Hohlwegen und Mulden gelagert und überdeckt (z.B. Dachpappe usw.).  
**C** Eingegraben und überdeckt.  
**D** Unter «Wetterschermen» gestellt. z.B. dreiseitig mit Brettern verkleidet.  
**E** In Gebäude eingelagert. Über Boden, Türen- und Fensteröffnungen zugebaut.  
**F** In Gebäudekeller (oder Unterstand) eingelagert. Bei Gebäuden Kellerfenster zugebaut.

	Wärmestrahlung	Druckwelle	Strahlen- dusche	lokaler radio- aktiver Ausfall
<b>A</b>	gut	kein Schutz	kein Schutz	sehr gut
<b>B</b>	gut	kein Schutz	kein Schutz	sehr gut
<b>C</b>	sehr gut	sehr gut	kein Schutz brauchbar	sehr gut
<b>D</b>	brauchbar	kein Schutz	kein Schutz	gut
<b>E</b>	sehr gut	brauchbar	kein Schutz	sehr gut
<b>F</b>	sehr gut	sehr gut	brauchbar bis gut	sehr gut



Praktisches Beispiel von einfachen Depots (oben Munition, unten Treibstoff). **1** Schutzlöcher für die Detonationsmenschafft. **2** Abdeckung der oben offenen Schutzlöcher mit Depotgruben mit Brettern, Dachpappe, Blachen usw. Zweck: Tarnung, Witterungsschutz (Regen, Schnee). Schutz gegen Wärmestrahlung und radioaktiven Ausfall. **3** Rampe für das Einrollen der Treibstoff-Fässer. **4** Nach dem Atomschlag muss die eventuell in Brand geratene Abdeckung mit Brandhaken weggerissen werden.



## Taktische Massnahmen

### Allgemeines

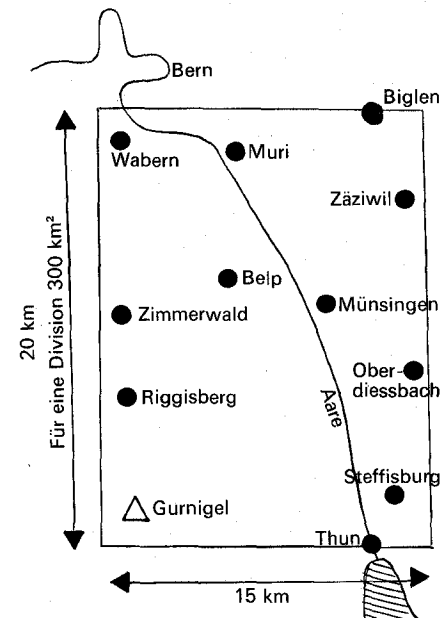
- Die Atomdrohung zwingt den Verteidiger zur Forcierung von
  - Tarnung; • Auflockerung; • Deckung.
- Tarnung:  
Der Gegner ist darauf angewiesen, lohnende Ziele zu finden. Solange eine Truppe örtlich nicht genau festgestellt ist, wird sie kaum Atomfeuer auf sich ziehen. Mehr noch als früher gilt daher der Grundsatz: «Tarn dich oder stirb!»
- Auflockerung:
  - Fronttruppen.  
Atomangriffe sind immer kombinierte Aktionen. **Zuerst** Atomfeuerschlag, dann Ausnützung der Atomwirkung mit konventionellen Mitteln (Panzer und Panzergrenadiere, von Artillerie unterstützt). Fronttruppen können daher nur in sehr bescheidenem Masse aufgelockert werden.  
Maximale Frontbreite für Füsilierbataillon: 3 km.
  - Reserven.
    - Bataillonsreserve. Es handelt sich hierbei um maximal eine verstärkte Füsilierkompagnie. Diese wird in Unterständen auf verhältnismässig engem Raum untergebracht. Platzbedarf ca. 1 km<sup>2</sup>.
    - Vom Regiment an aufwärts werden die Reserven dezentralisiert. Damit sie trotzdem zeitgerecht einzugreifen vermögen, wird Infanterie ad hoc motorisiert.
  - Rückwärtige Formationen.  
Wichtige Formationen werden 5–6 km voneinander entfernt aufgestellt. Diese Dezentralisation erschwert die Versorgung der Fronttruppen, muss aber in Kauf genommen werden.

- Deckungen:  
Vom Gelände vorgezeichnete Schlüsselpunkte müssen vom Verteidiger gehalten werden. Er hat hier keine Wahl.  
Er muss damit rechnen, an solchen Stellen früher oder später zum Atomziel zu werden.  
Es bleibt ihm nichts anderes übrig, als das Atomfeuer über sich ergehen zu lassen.  
Permanente Anlagen (Infanterie- und Artilleriewerke, Atomschutzunterstände) schützen fast völlig. Feldmässige Unterstände und tiefe Deckungslöcher wenigstens ab einigen hundert Metern vom Nullpunkt.  
Die Deckungen bewahren vor völliger Vernichtung und ermöglichen, wenigstens mit Teilen zu überleben.  
Mehr noch als früher gilt daher der Grundsatz: «Grabe dich ein oder stirb!»

### Schutzmassnahmen im Hinterland

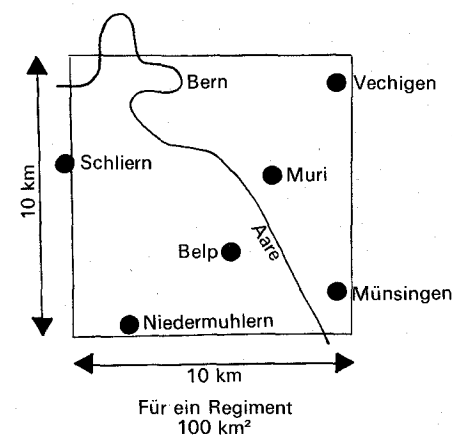
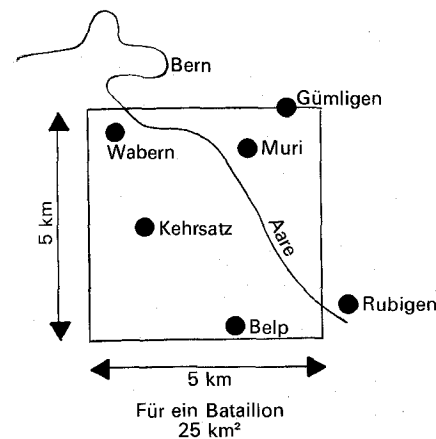
## Truppenunterbringung

- Als Unterkunfts- oder Bereitstellungsraum benötigt man:
  - für ein Füsilierbataillon ca. 25 km<sup>2</sup>;
  - für ein Infanterieregiment ca. 100 km<sup>2</sup>;
  - für eine Infanteriedivision ca. 300 km<sup>2</sup>.
- Zwischen den einzelnen Bataillonen werden Zwischenräume von 3–4 km eingeschoben.
- Anzustrebende Belegungsdichte: pro Quadratkilometer nicht mehr als 150 Mann (gleich eine Kompanie) oder 25 Motorfahrzeuge.
- Der Raum mit den besten natürlichen Atomdeckungen (Gräben, Gruben, Fusslinien von Steilhängen) wird für Artillerie und Motorfahrzeuge reserviert. Grund: Diese können sich ohne Geniehilfe nicht eingraben.
- Das ungünstigere Gelände wird den Füsiliern überlassen. Grund: Diese vermögen sich mit eigenen Mitteln einzugraben.
- Wälder und Ortschaften können bei Atombeschuss leicht zu Fallen werden (Brände, Trümmerverstopfung).
- Auf ihre Belegung mit Truppen kann aber nicht verzichtet werden (Tarnung, Witterungsschutz, Deckung).
- Es geht darum, die Nachteile und Gefahren der Orts- und Waldbelegung herabzumindern, gleichzeitig aber die Vorteile des Waldes und der Ortschaft auszunützen.
- Ausgedehnte Siedlungsgebiete werden deshalb nur in der Randzone belegt. Das Ortszentrum ist zu meiden. Zuzufolge Trümmerverstopfung kommt man hier nach Atombeschuss nicht mehr heraus.
- Dasselbe gilt für ausgedehnte Wälder. Diese sind bloss den Rändern entlang zu belegen (Chaos der entwurzelten Bäume, Brände).
- Die **primäre Gefährdung** bleibt sich gleich, ob man nun in der Randzone oder im Zentrum der Ortschaft oder des Waldes sitzt. Aber nach der eingetretenen Katastrophe kann das zerstörte Gebiet leichter verlassen werden, wenn man sich an der Peripherie befindet.



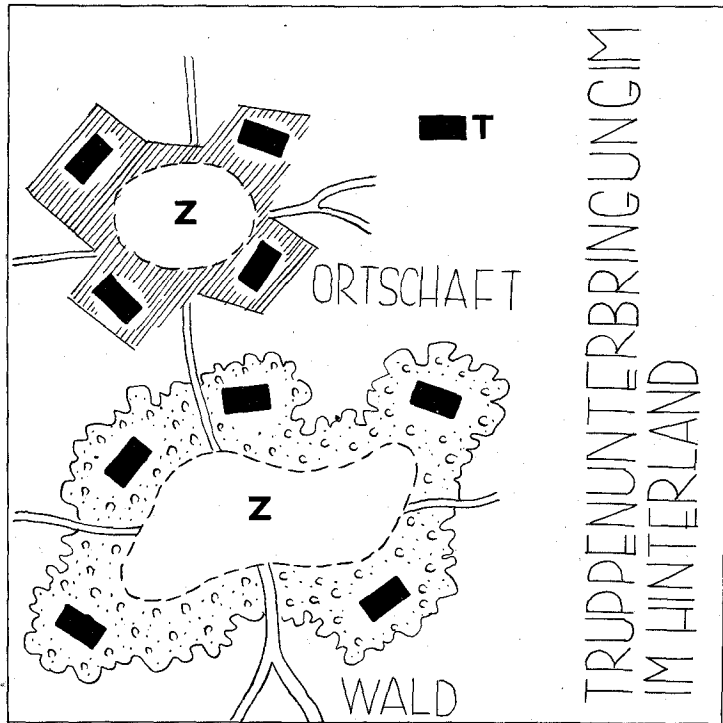
### Platzbedarf für Besammlung, Aufmarsch und Unterkunft

- z.B. – Aufmarsch bei Kriegsmobilmachung.  
– Placierung von Reserveverbänden.  
– In Ruhe liegende Verbände.



Truppenunterbringung hinter der Front.

- Ausgedehnte Ortschaften und Wälder **nur in der Randzone belegen. Zentrum meiden**, da man dort nach einem Atomangriff zufolge Trümmerverstopfung und Brände nicht mehr herauskommt.



- Es geht darum:  
 • die Nachteile der Orts- und Waldbelegung herabzusetzen und  
 • die Vorteile der Orts- und Waldunterkunft trotzdem auszunützen!  
**Z** = Orts- oder Waldzentrum **T** = Truppenbelegung

## Deckungen für Reserven der obern Führung<sup>1</sup>

Einfache Deckungen für Menschen.

- Reserven der obern Führung werden öfters verschoben und müssen sich deshalb immer wieder neu eingraben.
- Die Atomschutzlöcher müssen so einfach sein, dass sie nach jeder Verschiebung in nützlicher Frist erstellt werden können.
- Es kann sich deshalb nicht darum handeln, eine «Ideal-Deckung» zu erstellen, welche so viel Mühe kostet, dass sie nur einmal und dann nie wieder gebaut wird.
- Am besten eignet sich ein abgewinkeltes Grabenstück, welches vier oder mehr Mann Schutz bietet. Die eine Winkelseite ist zu überdecken.

<sup>1</sup> Soweit als möglich sind Keller, Tiefgaragen, stillgelegte Strassen- und Eisenbahntunnels usw. auszunützen. Vom Zivilschutz erstellte Schutzräume dürfen der Bevölkerung nicht entzogen werden.

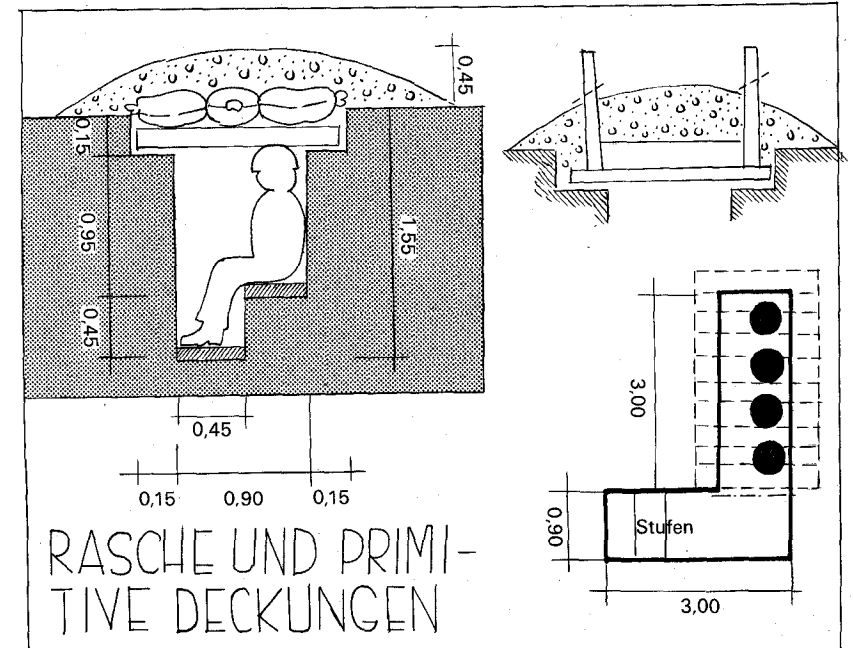
Die Leute müssen einige Zeit im Loch leben können. Der Aufenthalt muss deshalb erträglich sein. Entsprechend sind die Abmessungen der Deckung zu wählen. Diese sind durchschnittlich grösser als für Kampfstellungen.

Es ist besser, nach kurzer Zeit einen etwas weniger guten Schutz zu haben als nach langer Zeit – aber vielleicht zu spät – einen sehr guten!

Einfache Deckungen für Material.

Das Material muss gegen Wärmestrahlung und Druckwelle (im Idealfall auch radioaktiven Ausfall) geschützt werden.

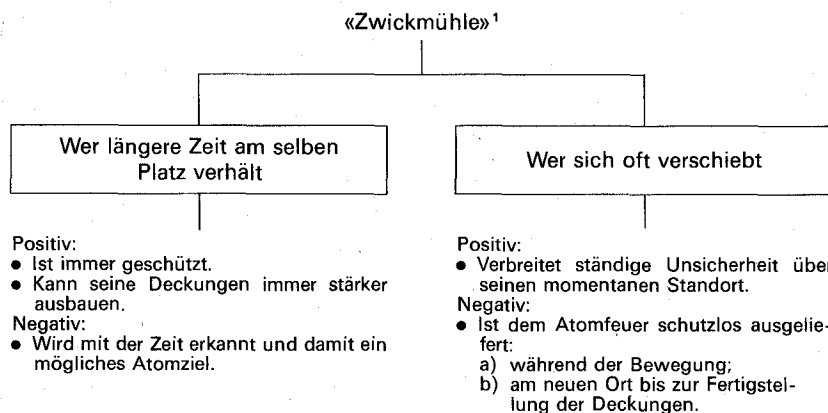
- Bester Schutz bietet das Eingraben.
- Material ist aber in solchen Mengen vorhanden und weist zum Teil so grosse Abmessungen auf, dass höchstens ein Teil eingegraben werden kann.
- Als Aushilfen kommen in Frage:
  - a) Geländeausnützung (z. B. Motorfahrzeuge, Geschütze usw. an den Fuss von Geländeböschungen oder in Rinnen stellen);
  - b) einfache Erdaufwürfe zum Schutz der wichtigsten Teile (z. B. Räder, Motor usw.).



- Überdeckungsmaterial: Bretter, Rundholz, umgedrehter Tisch, ausgehängte Türen oder Fensterläden. Tischbeine absägen. Eingang zum Schutz gegen Wärmestrahlung und Witterung mit Zelttuch verhängen. Brett als Sitz- und Fussstütze.

## Truppenverschiebungen

Allgemeines:



### Marsch bei Atomgefahr:

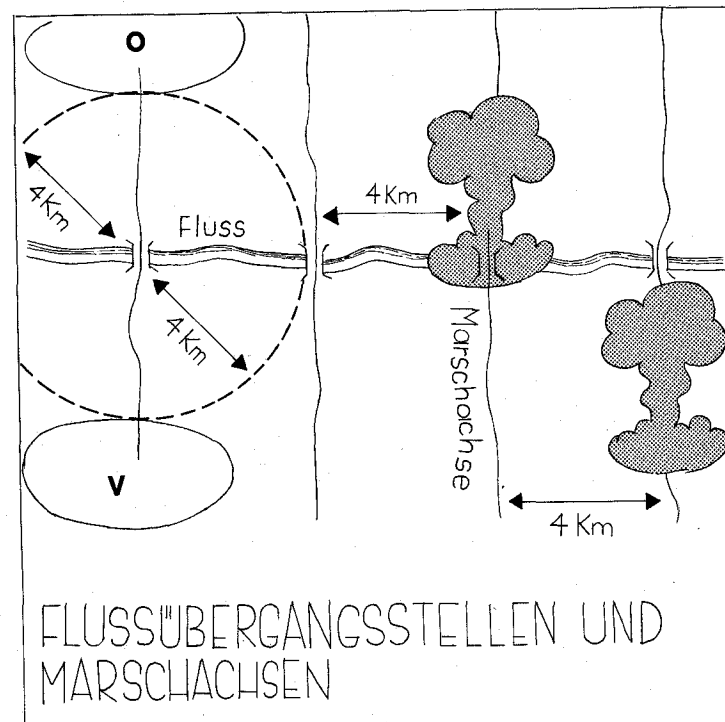
- Marschierende Truppen sind ihrer langen und schmalen Form wegen schlechte Atomziele.
- Die Gefährdung zu Fuss marschierender oder motorisierter Truppen ist gleich gross.
- Potenzielle Atomziele wie grosse Städte, ausgedehnte Industrieanlagen, Verschiebehäfen usw. müssen umgangen werden.
- Verschiebungen sind wenn möglich bei schlechter Sicht durchzuführen (dunstiges Wetter, Nebel, Regen, Schneefall). Diese atmosphärischen Bedingungen setzen die Wirkung der Wärmestrahlung herab<sup>2</sup>.
- Zwischen den einzelnen Marschkolonnen sind Zwischenräume von 4–5 km einzuschalten, damit der Gegner wenn immer möglich mit einem Atomgeschoss nur eine Kolonne zu erfassen vermag.

### Flussübergang bei Atomgefahr:

- Stockungen und Massierungen an den Übergangsstellen müssen vermieden werden.
- Die Versammlungs- und Warteräume für den Übergang sind mindestens 4 km von der Brücke entfernt zu wählen.
- Organisations- und sonstige Halte dürfen erst wieder 4 km jenseits des Flusses eingeschaltet werden.
- Brücken müssen mindestens 4 km auseinanderliegen, so dass ein Atomgeschoss im Idealfall nur einen Übergang zerstören kann.

<sup>1</sup> Gepanzerte Fahrzeuge bieten auch in der Bewegung einen gewissen Schutz.

<sup>2</sup> Diese Witterungsbedingungen sind auch sonst günstig, da sie den Fliegerinsatz einschränken (Aufklärung, Beschuss mit konventioneller Munition).



Flussübergang ausserhalb der eigentlichen Kampfzone:

- Marschachsen 4 km auseinander
- Flussübergangsstellen 4 km auseinander
- V = Versammlungs- und Warteräume für den Flussübergang
- O = Organisations- und Rasträume.

### Ziehen von Drahtverbindungen:

- Wichtige Drahtverbindungen der oberen Führung müssen potentielle Atomziele und ungünstige Geländeteile (Ortschaften, Wälder) meiden.
- Erhöhter Materialbedarf und Bauzeitaufwand müssen in Kauf genommen werden.
- Linienreparaturen in zerstörten Ortschaften und Wäldern sind schwierig bis unmöglich (Trümmerverstopfung, Brände).

## Geländeverstärkungen

- Allgemeines: Wenn wenig Zeit für Verstärkungsarbeiten zur Verfügung steht, wird auf den Bau von Feuerstellungen für Sturmgewehrschützen, Mg, Raketenrohre, PAL und Pak verzichtet. Dafür wird die ganze Kraft auf den Bau von **Unterständen und Hindernissen** konzentriert.
- Hindernisse:

	Sprengpunkt «Luft»	Sprengpunkt «Boden»
Stacheldrahthindernisse <sup>1</sup>	Sehr empfindlich	Drahthindernisse, Vermünungen und permanente Panzerhindernisse werden ausgeschaltet. Aber durch die Atomexplosion entstehen neue Hindernisse: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Krater,</li> <li>• neutroneninduzierte Strahlung<sup>5</sup>,</li> <li>• lokaler radioaktiver Ausfall.</li> </ul>
Tretminen	Wenig empfindlich	
Drahtminen <sup>2</sup> Panzerminen <sup>3</sup>	Sehr empfindlich Wenig empfindlich	
Permanente Panzerhindernisse <sup>4</sup>	Unempfindlich	

- Schäden: Knicken oder Ausreissen der Pfähle. Ein Atomgeschoss, Kaliber 20 KT, Sprengpunkt «Luft», zerstört Drahthindernisse bis zu 1 km vom Nullpunkt. Eine reduzierte Hinderniswirkung bleibt aber in Form eines «Drahtgewirrs» bestehen.
- Springminen und Pfahlminen können durch herumfliegende Trümmer in kilometerweitem Umkreis vom Nullpunkt ausgelöst werden.
- Panzerminen werden durch Sprengpunkt «Boden» wie folgt ausgelöst: 1 KT bis 150 m, 10 KT bis 300 m, 20 KT bis 400 m vom Nullpunkt. Deshalb werden wenn immer möglich mehrere Panzerminenfelder mit 1–1,5 km Abstand hintereinander verlegt. Ein einzelnes Atomgeschoss vermag dann nicht mehr als eine Minensperre zu «räumen».
- Typen: Tankmauer, Tankbarrikade, Panzergraben, Hangabstich, Betonhöcker, Geländeapanzerhindernis usw.
- Bei Sprengpunkt «Boden» kann die neutroneninduzierte Strahlung in der Praxis gegenüber der Kernstrahlung des radioaktiven Ausfalls vernachlässigt werden.

## Vorsorglicher Ausbau besonders gefährdeter Geländeteile<sup>1</sup>

Allgemeines:

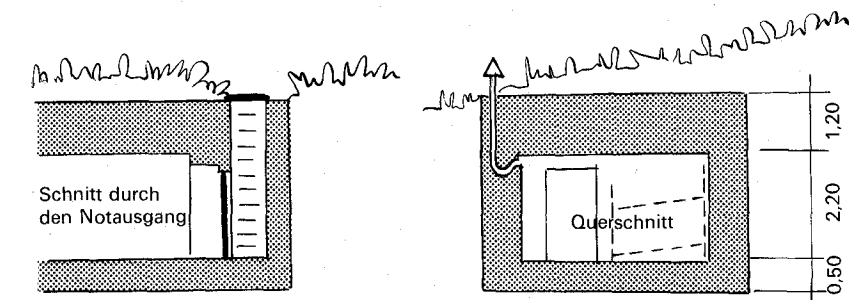
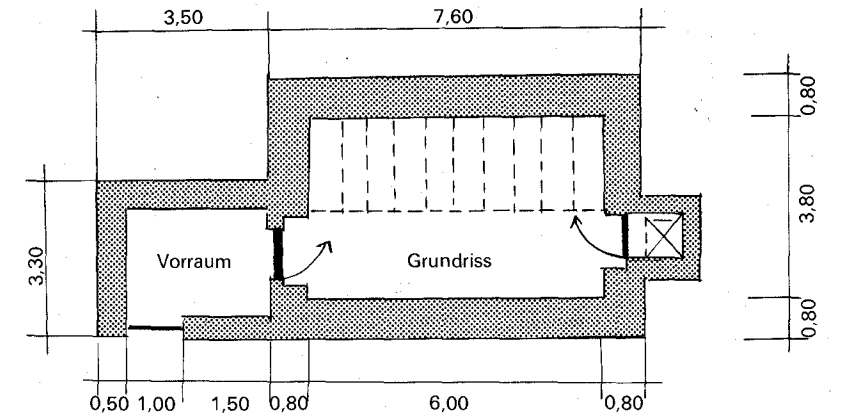
- Die Haupteinfallsachsen an der Grenze, wichtige Passagen im Landesinnern sowie potentielle Luftlanderäume sind vom Gelände vorgezeichnet und bekannt.
- Hier **muss** der Gegner **kommen**.

<sup>1</sup> Natürliche Einfallsachsen und potentielle Luftlanderäume.

- Hier **muss** aber auch der Verteidiger **sperren** und **halten** und wird dadurch zum Atomziel!

- An diesen Stellen ist das Gelände bereits im Frieden für den Kampf vorzubereiten, d.h. durch permanente Anlagen zu verstärken. Dies weniger im Sinne von «Festungen» als vielmehr in Form von Unterständen und permanenten Panzerhindernissen<sup>1</sup>.
- Für das Sperren eines solchen Geländeteils wird in der Regel ein Bataillon benötigt. Es handelt sich somit um «Bataillons-Sperren».
- Pro Bataillons-Sperre sind 25–30 Betonunterstände oder Felskavernen mit einem Fassungsvermögen von je ca. 30 Mann (= 1 Zug) nötig.
- Eine Inneneinrichtung ist für den Kampf nicht unbedingt notwendig. Hat man bei der Mobilmachung noch Zeit und Material, so kann diese nachträglich eingebaut werden. Fehlen Zeit und Mittel, so schadet das nichts. **Entscheidend ist ausschliesslich die Deckungskraft der nackten Wände!**

<sup>1</sup> Tankmauer, Tankbarrikade, Panzergraben, Hangabstich, Betonhöcker, Geländeapanzerhindernis usw.



### Betonunterstand

- Schutz gegen die Strahlendusche: Die Halbwertsdicke beträgt bei Beton 12 cm. Seitenwände = 80 cm Beton = mehr als sechs Halbwertsdicken. Decke = 120 cm Beton = zehn Halbwertsdicken.
- Schutz gegen Artilleriefuer und Luftangriffe: Die Decke schützt gegen Volltreffer von Kaliber 15 cm sowie Fliegerbomben 200 kg.



- Stacheldrahthindernisse und Waffenstellungen werden nach der Mobilmachung erstellt. Reicht die Zeit nicht, so ist das zwar lästig, aber nicht entscheidend. Nach dem Vorbereitungsfeuer gibt es genug Löcher, die als Waffenstellungen ausgenutzt werden können.
- Da bei der primitiven Ausgestaltung und beim Fehlen jeglicher Inneneinrichtung nichts entwendet oder verdorben werden kann, erübrigen sich Unterhalt und Kontrollen in Friedenszeiten.
- Die Lösung liegt nicht in der Erstellung einiger weniger «Super-Anlagen», die einer kleinen Zahl Leute Komfort und Schutz gewähren, währenddem das Gros leer ausgeht.  
Es sind vielmehr eine grosse Zahl primitiver Anlagen zu bauen, die dem Gros der Truppe Deckung bieten.
- Der Gegner kann mit diesen vorbereiteten Stellungen nicht überrascht werden. Ihr Vorhandensein wird früher oder später bekannt.
- Trotzdem erzielen diese Anlagen später im Kampf eine gewisse Überraschungswirkung, indem der Grossteil der Verteidiger nach dem Atombeschuss<sup>1</sup> noch lebt!
- Wird auf den Einsatz von Atomwaffen verzichtet und der Kampf nur konventionell geführt, so behalten die Anlagen ihren vollen Wert als Deckung gegen Luftangriffe und Artilleriefeuer.
- Sollte die eine oder andere Anlage wider Erwarten doch nicht am rechten Platz liegen, so wird sie einfach nicht besetzt.  
Das kann leicht verschmerzt werden, da – im Gegensatz zu Festungen – nicht ungeheure Mittel investiert sind und auch kein Prestige auf dem Spiel steht<sup>2</sup>.

Die «Bataillons-Sperre» im Kampf:

### 1. Günstigster Fall für uns

- Der Gegner will sich die spätere Vormarschachse offen halten und setzt gegen das Sperr-Bataillon ein Atomgeschoss (Geschosse) mit Sprengpunkt «Luft» ein.  
Dadurch wird die in permanenten Unterständen stehende Truppe nur wenig betroffen. Auch die permanenten Panzerhindernisse überstehen das Atomfeuer.
- Das Sperr-Bataillon kann nach dem Vorbereitungsfeuer mit ungebrochener Kraft zum Abwehrkampf antreten. Die Voraussetzungen für einen positiven Kampfablauf sind geschaffen!

### 2. Ungünstiger Fall für uns

- Das Sperr-Bataillon wird in seinen permanenten Unterständen durch Volltreffer mit Atomgeschoss (Geschossen) Sprengpunkt «Boden» vernichtet. Auch die permanenten Panzerhindernisse sind zerstört.
- Der oder die hierbei entstandenen Atomkrater sowie die Geländeüberstrahlung halten den Angreifer während Stunden (eventuell sogar Tagen) auf, so dass wir Zeit haben, Reserven an die Atombresche heranzubringen oder weiter rückwärts eine neue Sperre aufzubauen.

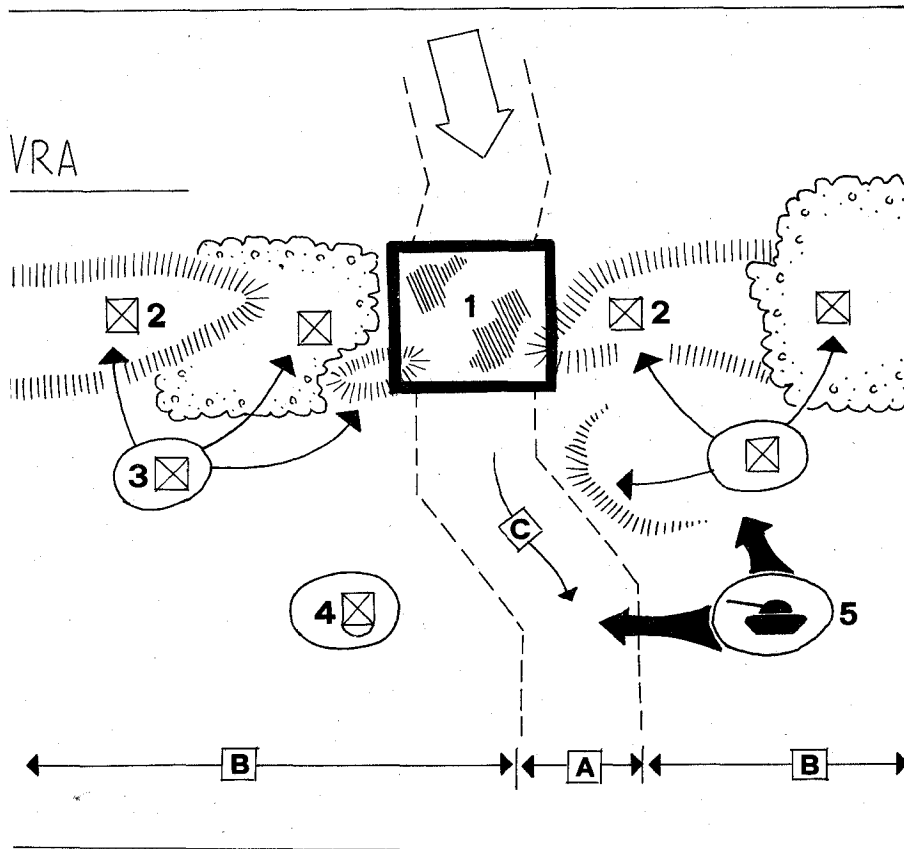
<sup>1</sup> Sprengpunkt «Luft». Sprengpunkt «Boden» schaltet die Unterstände aus.

<sup>2</sup> Damit ist nichts gegen Festungen gesagt. Diese sind – an ihrem Platz – zweckmässig und unbedingt nötig.

### 3. Ungünstigster Fall für uns (siehe Skizze Seite 93)

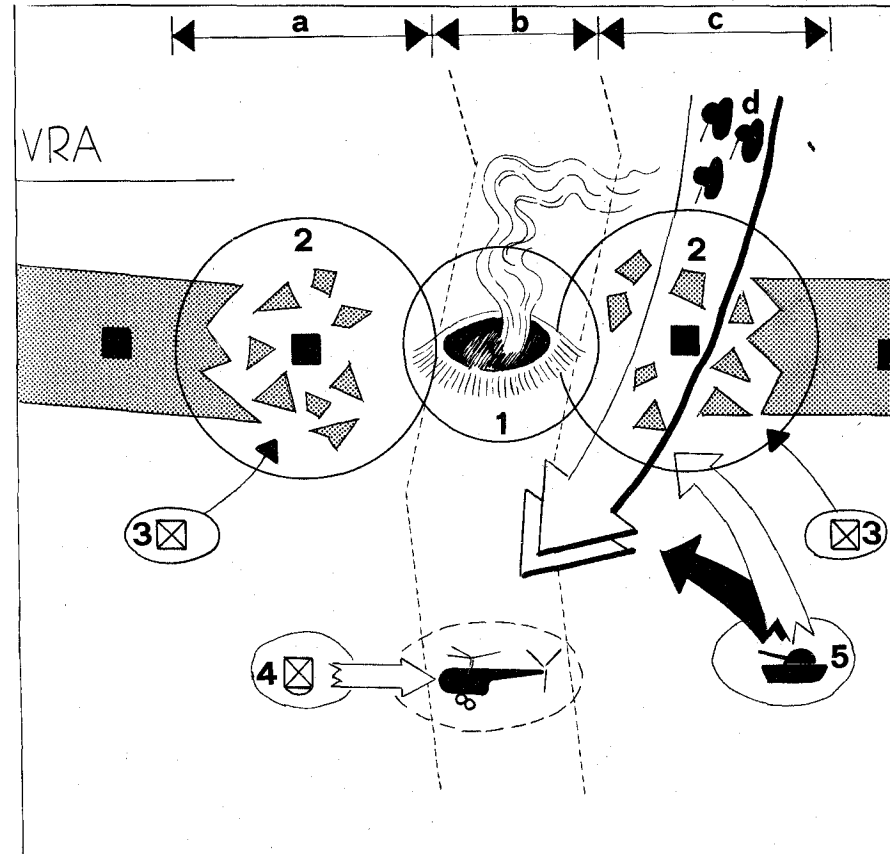
- Der Gegner
  - vernichtet das Sperr-Bataillon durch ein Atomgeschoss (Geschosse) mit Sprengpunkt «Boden»;
  - beschiesst gleichzeitig die rechts und links davon im Nebengelände stehenden Truppen mit weiteren Atomgeschossen (Sprengpunkt «Luft»).  
Anschliessend führt er den Panzerstoss durch das Nebengelände.
- Auch in diesem Falle haben wir noch eine Chance.
  - Das Sperr-Bataillon in den permanenten Unterständen ist zwar vernichtet und die daneben gelegenen Truppen in ihren Feldstellungen schwer angeschlagen, aber
  - die Hauptachse ist durch Krater und Geländeüberstrahlung blockiert.  
Der Panzervorstoss im Nebengelände wird stark behindert durch:
    - a) fahrtechnisch und taktisch ungünstiges Gelände;
    - b) ausgedehnte Atomzerstörungen (besonders in Ortschaften und Wäldern);
    - c) aufflackernden Widerstand, da bei Sprengpunkt «Luft» lange nicht alle Verteidiger tot sind.
- Von einem Blitzvorstoss kann keine Rede sein. Wir haben Zeit, Reserven heranzubringen oder weiter rückwärts eine neue Sperre aufzubauen.





### VRA Vorderer Rand des Abwehrraumes

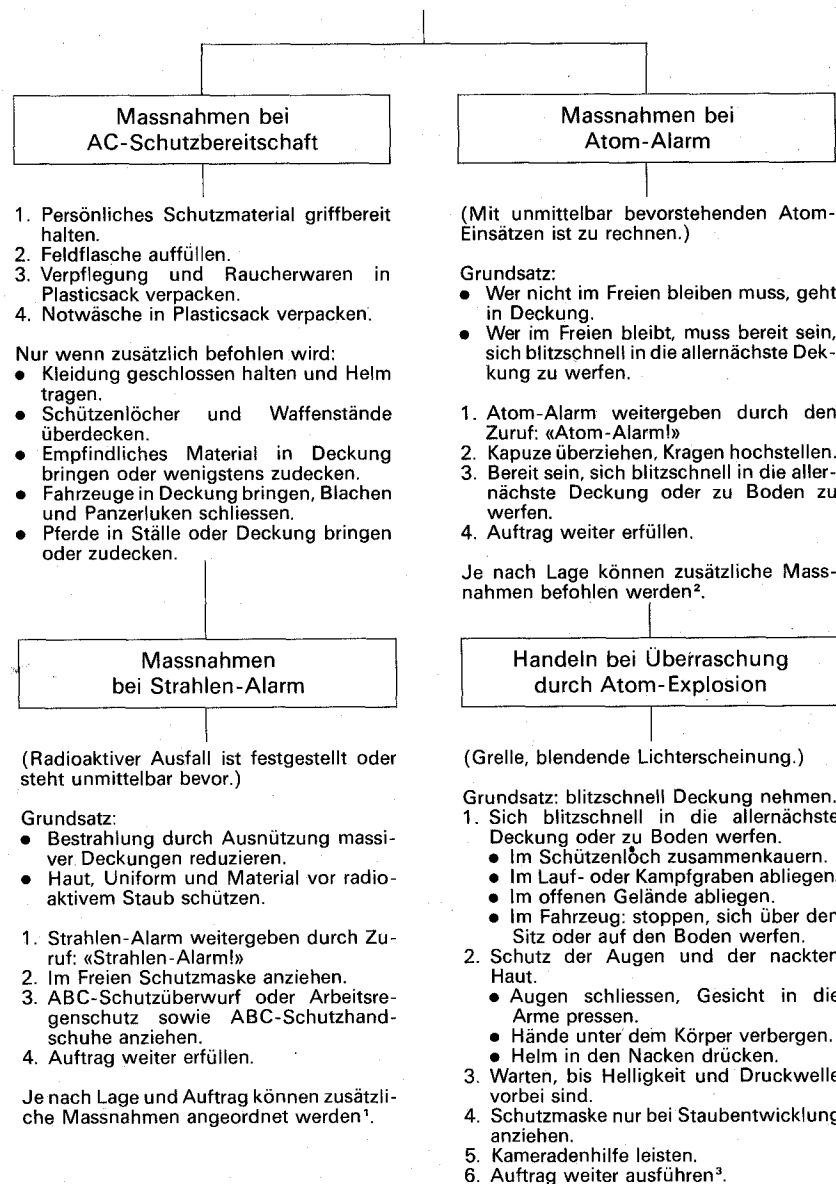
- A** Panzergünstiges Gelände. Von der Natur vorgezeichnete Einfallachse. Für den Verteidiger damit «Schwergewichtsabschnitt».
- B** Panzerungünstiges Gelände. Für den Verteidiger damit «Nebenabschnitt».
- C** Voraussichtliche feindliche Hauptstossrichtung.
- 1** «Sperr-Bataillon». Ausbaustärke des Geländes: permanente Unterstände und permanente Panzerhindernisse.
- 2** Truppen im Nebenabschnitt. Ausbaustärke des Geländes: nur Feldbefestigungen.
- 3** Nahreserven (z.B. Bataillonsreserve). In feldmässigen Unterständen oder verstärkten Gebäudekellern.
- 4** Hauptreserve (z.B. Regimentsreserve). In feldmässigen Unterständen oder verstärkten Gebäudekellern. Ad hoc motorisiert:
- zerschlägt angriffsweise taktische Luftlandungen;
  - führt Gegenangriffe im panzerungünstigen Geländen (Nebenabschnitt);
  - bezieht vorbereitete Auffangstellung in der Tiefe des Raumes.
- 5** Gegenschlagselement (Mechanisierter Verband). Stufe Regiment oder Division. Stärke:
- Bataillon (z.B. 1 Panzerkompanie + 1 Panzergrenadierkompanie).
  - Regiment (z.B. 1 Panzerbataillon + 1 Panzergrenadierbataillon).



- a** Linker Teil der Atombresche: Nebengelände. Sprengpunkt «Luft».
- b** Mittlerer Teil der Atombresche: Hauptachse. Sprengpunkt «Boden».
- c** Rechter Teil der Atombresche: Nebengelände. Sprengpunkt «Luft».
- d** Stoss des Gegners durch das panzerungünstige Nebengelände. Wird verzögert durch:
- Geländeschwierigkeiten;
  - Atomzerstörung (besonders in Ortschaften und Wäldern);
  - aufflackernden Widerstand.
- 1** «Sperr-Bataillon».
- In seiner permanenten Stellung durch ein grosses oder mehrere kleine Atomgeschosse mit Sprengpunkt «Boden» praktisch vernichtet.
  - Hauptachse durch Krater und Geländeüberstrahlung für Stunden oder Tage blockiert.
- 2** Truppen im Nebenabschnitt in Feldstellungen durch ein oder mehrere Atomgeschosse (Sprengpunkt «Luft») schwer angeschlagen.
- 3** Nahreserven (z.B. Bataillonsreserven) gehen gegen die Atombresche vor und riegeeln an den Rändern defensiv ab.
- 4** Hauptreserve (z.B. Regimentreserve) zerschlägt taktische Luftlandung.
- 5** Mechanisierter Gegenschlagsverband stösst dem Angreifer in die Flanke. Grundsatz: «dem Speer den Schaft abbrechen!».

# GEFECHTSFÜHRUNG DES VERTEIDIGERS

## Allgemeines



## Verhalten nach Atom-Einsatz

1. Alle Schutzmassnahmen beibehalten, bis der entsprechende Endalarm befohlen wird.
2. Nur verpackte oder kontrollierte Lebensmittel, Getränke und Raucherwaren geniessen. Packungen vor dem Öffnen sorgfältig reinigen.

- Fahrzeuge unter Dach fahren. Türen, Fenster und Blachen schliessen.
  - Mit Waffen und Ausrüstung unverzüglich in Deckung gehen. Türen und Fenster schliessen.
  - Ungeschütztes Material zudecken.
  - Panzerluken schliessen.
  - Pferde in Ställe bringen. Im Freien mit Decke schützen sowie Pferdegasmaske anlegen.
  - Periodisches Grobentstrahlen von Mannschaft und Material. Erstmals nach Ende Ausfall:
    - Uniform reinigen (mit angezogener Schutzmaske).
    - Material feucht abreiben.
    - Unbedeckte Hautstellen und Haare waschen.
- Fahrzeuge in die allernächste Deckung fahren (Gräben, Mulden, Hohlwege). Fenster öffnen. Panzerluken schliessen.
  - Mit Waffen und Ausrüstung unverzüglich in Deckung gehen (Schützenloch, Unterstand, verstärkter Keller).
  - Ungeschütztes Material zudecken.
  - Pferde in Deckung bringen oder wenigstens mit Decke schützen.
- Zum Beispiel: sich im Gelände orientieren. Waffen, Geräte und Munition überprüfen. Verbindung mit Kameraden und Vorgesetzten aufnehmen, weiterkämpfen.



## Verhalten der Truppe in den Stützpunkten und Widerstandsnestern am vordern Rand des Abwehrraumes

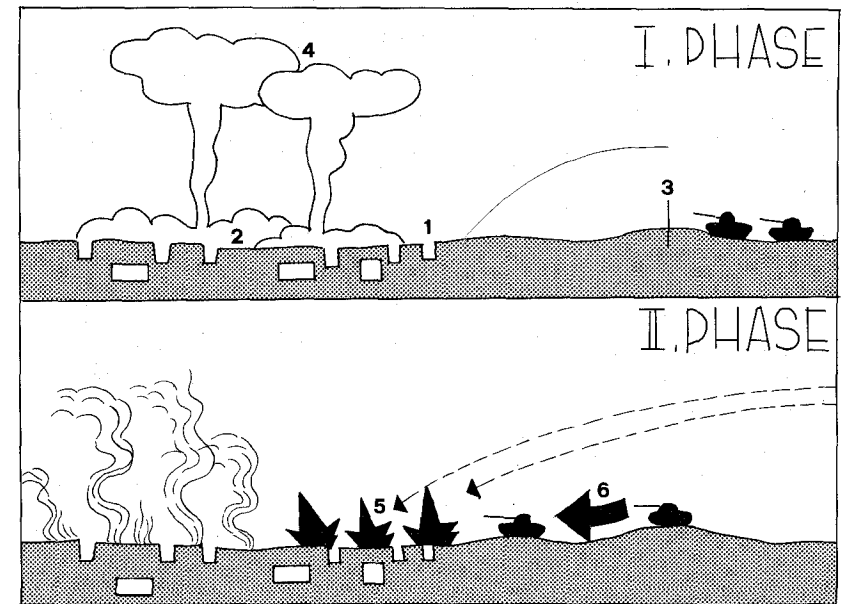
- Bei Atomalarm bleibt je nach taktischer Lage  $\frac{1}{5}$  bis  $\frac{1}{3}$  der Leute in den Kampfstellungen an den Waffen.
- Das Gros geht in Nischen, Unterständen und verstärkten Kellern in Deckung.
- Praktisches Beispiel «verstärkte Füsilierkompanie»:
  - a) Kompagniereserve (1 Füsilierzug) in Deckung;
  - b) Front-Füsilierzüge:
    - Zugstrupp: Chef mit 1-2 Mann in Stellung, Rest der Leute in Deckung.
    - Unterstützungsgruppe (zugleich Zugsreserve): in Deckung.
    - Sturmgewehrgruppen: Chef mit 2-3 Mann in Stellung. Übrige Leute in Deckung;
  - c) Mitrailleurzug: Lafetten in Stellung. Beobachter in jeder Stellung. Bedienungsmannschaften mit Waffen und Zielfernrohren in Deckung;
  - d) Zugeteilte schwere Mittel:
    - Panzerabwehrenk Waffen: in Deckung;
    - Pak: Geschütz und ein Beobachter in Stellung. Bedienungsmannschaft und Zielfernrohr in Deckung;
    - 8,1-cm-Minenwerfer: Werfer in Stellung. Rohrmündung mit Mündungskappe verschlossen. Bedienungsmannschaft + Richtinstrument in Deckung.
- In dieser Organisation muss die Truppe den Atomschlag über sich ergehen lassen.
- Wie die in den Gräben und Waffenstellungen stehenden Leute die Atomexplosion erleben:

«... im Augenblick der Detonation verschwindet der Himmel hinter dem weissglühenden Licht des Feuerballes, der hundert Mal heller ist als die Sonne und der eine Hitze von Tausenden von Graden ausströmt. Im Umkreis von Hunderten von Metern wird die Erde mit radioaktiven Strahlen überschüttet.

Sekunden später folgt die gewaltige Erschütterung und die Druckwelle mit ungeheurem Krachen. Die Explosion reißt Hunderttausende von Tonnen Staub und verdampfter Erde mit sich nach oben und bildet die typische Atomwolke. Ein undurchdringlicher Staub- und Qualmschleier senkt sich über das Gefechtsfeld und nimmt jede Sicht. Wer sich ausserhalb der Deckungen in der Nähe des Nullpunktes befindet, wird in Nichts aufgelöst, wer etwas weiter weg ist, lebendig geröstet.

Nachdem der orkanartige Druckstoss an den im Graben liegenden Männern vorbeigeht ist und die mitgerissenen Trümmer niedergeprasselt sind, versuchen sich die Überlebenden vom niederschmetternden Eindruck zu erholen, legen ihre verschütteten Kameraden und Waffen frei und spähen in den Dunst. Sie erblicken eine veränderte Landschaft. Die Häuser in der Umgebung sind zusammengestürzt und die Wälder umgelegt. Als Folge der Wärmestrahlung flammen überall im Gelände kleinere und grössere Bodenbrände auf. Drahtverbindungen sind unterbrochen. Meldungen bleiben aus, und die wenigen eintreffenden Berichte geben unter der Schockwirkung des Atomschlages leicht ein falsches Bild. Das Gros der Truppe verlässt die Unterstände und bringt in den halbverschütteten Löchern die Waffen in Stellung.»

- Artillerie- und Fliegervorbereitung vor dem Atomschlag sind unwahrscheinlich, da der Gegner kein Interesse hat, den Verteidiger in die Deckungen zu verscheuchen, wo dieser den nachfolgenden Atomschlag besser übersteht.
- Der Angreifer wird also zuerst die Atomgeschosse abfeuern und erst anschliessend die vordersten Stellungen («Kruste») mit einem kurzen, aber wuchtigen Feuerschlag der Artillerie, Minenwerfer und Mehrfach-Raketenwerfer zudecken.
- Während des konventionellen Feuers werden Panzer und Schützenpanzer des Angreifers ins Niemandsland einrollen und gegen die Stellungen vorgehen.
- Nach Aufhören oder Weiterwandern des Artilleriefeuers, das kaum länger als 15-20 Minuten dauern dürfte (Wettrennen um die Atombresche!), muss der Verteidiger die Unterstände verlassen und die Stellungen besetzen.



- 1 Vorderer Rand des Abwehrraumes
- 2 Verteidigungsstellung
- 3 Atomsicherheitslinie des Angreifers
- 4 Atomfeuer
- 5 Konventionelles Feuer (Artillerie, Minenwerfer, Mehrfach-Raketenwerfer)
- 6 Vorgehende mechanisierte Truppen des Angreifers

## Verhalten der Truppe in verstrahltem Gelände

### Allgemeines:

- Verstrahlung stellt für Wochen bis Monate eine Gefährdung dar.
- Die Verstrahlung muss laufend überwacht werden, da sie sich durch meteorologische Einwirkungen (Regen, Wind) laufend verändert.
- Gefährdung und Verluste im verstrahlten Gebiet sind abhängig von:
  - Der Qualität der getroffenen Schutzmassnahmen;
  - Dem Verhalten des Gegners;
  - Verhalten und Tätigkeit der Truppe;
  - Der Stärke der Verstrahlung.
- Es geht darum, die Strahlenbelastung so klein als möglich zu halten. Geeignete Massnahmen hierzu:
  - Abschirmung: Keller, Unterstände, Nischen und Schützenlöcher als «Strahlendeckung» ausnützen.
  - Das verstrahlte Gebiet so spät als möglich betreten.
  - Sich im verstrahlten Gebiet so kurz als möglich aufhalten.
  - Kontakt mit radioaktivem Staub vermeiden.
  - Kein radioaktiver Staub mit Luft, Lebensmitteln oder Wasser einnehmen.
  - Im verstrahlten Gebiet sich periodisch grobentstrahlen.
  - Alle persönlichen Schutzmassnahmen beibehalten.
- Die Truppe bleibt in Strahlendeckung oder wird aus dem verstrahlten Gebiet evakuiert.

### Evaquierung aus verstrahltem Gebiet:

- Hängt von Feindlage und Auftrag ab.
- Vor Beginn der Bewegung sind folgende Punkte abzuklären:
  - Wann auslösen (günstigster Zeitpunkt)?
  - Wohin evakuieren?
  - Wie (Fussmarsch oder Motortransport)?
  - Welches Material bleibt im verstrahlten Gebiet zurück?
  - Wo wird die Feinentstrahlung durchgeführt?
- Während der Verschiebung zu beachtende Punkte:
  - a) Fussmarsch:
    - Alle persönlichen Schutzmassnahmen beibehalten.
    - Sich gegen den Wind und nicht mit dem Wind bewegen. Wenn man quer zum Wind gehen muss, Windschatten (Ruinen, Waldränder, Hänge) ausnützen.
    - Im Wald vermeiden, Zweige zu berühren und dadurch Staub aufzuwirbeln oder Regentropfen, Schnee usw. abzuschütteln.
  - b) Motortransport:
    - Alle persönlichen Schutzmassnahmen beibehalten.
    - Fahrzeugblenden allseitig schliessen und im Führerstand die Scheiben hochkurbeln.
    - Langsam und mit grossen Fahrzeugabständen fahren, damit möglichst wenig Staub aufgewirbelt wird.

### Ausharren in verstrahlten Stellungen<sup>1</sup>:

- Schlüsselpunkte im Verteidigungsdispositiv müssen gehalten werden. Eine Räumung (Evaquierung) wird aus taktischen Gründen oft nicht möglich sein<sup>2</sup>.
- Folgende Massnahmen mildern in diesem Falle das Risiko späterer Verluste durch Strahlenkrankheit:

- Solange es der Auftrag gestattet, in Strahlendeckung bleiben (Keller, Unterstand, Nische).
- Die Waffenstellungen nur mit einem absoluten Minimum an Leuten besetzen (persönliche Schutzmassnahmen beibehalten).
- Beim Gang durch die Gräben die Wände möglichst wenig berühren.
- Wenn gekämpft werden muss, die Waffen ohne Rücksicht auf eine mögliche Verstrahlung benützen.
- In Kampfpausen Stellungen und Waffen notdürftig säubern. Eine Schicht von 3-5 cm Erde oder Schnee von Brustwehr oder Scharte, an der man kämpfen muss, mit dem Spaten abkratzen und in Windrichtung möglichst weit ins Vorgelände werfen. Wenn die Zeit reicht, dasselbe an Grabenwänden und -sohlen vornehmen.

<sup>1</sup> Gewisse Typen ausländischer Kampfpanzer und Schützenpanzer verfügen über eine integrierte AC-Schutzeinrichtung. Wenn alle Luken geschlossen bleiben, kann sich die Besatzung (Panzersoldaten, Panzergrenadiere) ohne Schutzmaske und Schutzkleidung im Fahrzeuginnenraum aufhalten. Damit vergrössern sich die Möglichkeiten des Gegners, auch im verstrahlten Gebiet zu operieren. Der Verteidiger seinerseits wird gezwungen, sich im verstrahlten Gebiet festzuklammern.

<sup>2</sup> Während des radioaktiven Ausfalls sowie im verstrahlten Gebiet sind der Aufenthalt im Freien sowie die Fortführung des Kampfes nur mit dem Risiko späterer Verluste infolge Strahlenerkrankung möglich.



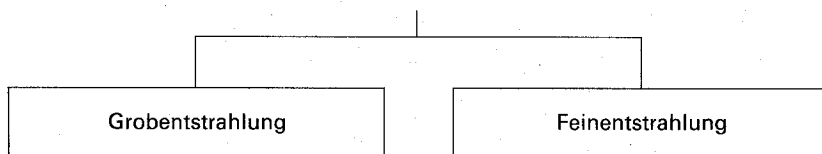
- Nach dem Atomschlag stossen mechanisierte Truppen über einen verstrahlten Geländeteil vor. Beachte: Panzergrenadiere im Schutzanzug auf den Kampfpanzern aufgesessen.
- Die Panzergrenadiere haben theoretisch folgende Möglichkeiten:
  - a) Im allseitig geschlossenen Schützenpanzer mitrollen. Vorteile: Das Tragen der persönlichen Schutzbekleidung ist nicht nötig. Nachteil: Die Panzergrenadiere sehen wenig. Der mech Verband geht ein erhebliches Risiko ein.
  - b) In Schutzbekleidung (Schutzmaske, Schutzüberwurf mit Kapuze, Schutzhandschuhe) zu Fuss vorgehen. Vorteil: Guter Nahschutz für die Kampfpanzer. Nachteil: Die Männer werden durch die Schutzbekleidung stark behindert. Die körperliche Leistungsfähigkeit wird um ca. 2/3 herabgesetzt. Die Marschgeschwindigkeit beträgt nur ca. 1,5 km/h.
  - c) Die Panzergrenadiere sitzen mit Schutzanzug
    - im **offenen** Schützenpanzer oder
    - direkt auf den Kampfpanzern (unser Bild).Dieser Kompromiss wird in vielen Fällen die beste Lösung darstellen:
    - Das hohe Angriffstempo bleibt erhalten.
    - Gleichzeitig ist ein gewisser Nahschutz der Kampfpanzer gewährleistet.

# Entstrahlen

## Allgemeines:

- Zweck: Entfernen des radioaktiven Ausfalls<sup>1</sup>, so dass die Gefahr der Strahlung behoben oder mindestens stark verringert wird.
- Beim Entstrahlen ist der Zeitfaktor sekundär, d. h., es geht nie um Sekunden oder Minuten.
- Wir unterscheiden Entstrahlen von:
  - Menschen und Tieren;
  - Kleidern und Wäsche;
  - Gegenständen (Material, Lebensmitteln, Fourage);
  - kleinen Geländeteilen.
- Arbeitstechnik: Abklopfen, Absaugen, Abbürsten, Abwischen, Abwaschen, Abspritzen, Abgraben.
- Mittel: Stock, Klopfer, Staubsauger, Bürsten, Wischlappen, Putzfäden, Wasser<sup>2</sup>, Seife, Lösungsmittel.
- Beispiele:
  - Bürsten, Abklopfen, Absaugen von Kleidungsstücken, Schuhen usw.
  - Abwischen – wenn möglich feucht – von unbedeckten Hautstellen, Gesichtstück der Schutzmaske, Sturmgewehr usw.
  - Abwaschen mit Wasser oder Lösungsmittel: z. B. Pferdebeschirung.
  - Abspritzen mit Wasser: z. B. Geschütz, Motorfahrzeug, Panzer, Flugzeug.
  - Abgraben mit Spaten oder Schaufel: Wegräumen der obersten Schicht einer Grabensohle und Ablagern hinter der Grabenaufschüttung.
- Vorbeugen ist besser als Heilen: Mit Schutzmaske, ABC-Schutzüberwurf und ABC-Schutzhandschuhen lässt sich eine Verstrahlung von Haut und Kleidung vermeiden.
- Vor dem Betreten:
  - a) nicht oder wenig verstrahlter Geländeteile;
  - b) nicht verstrahlter Räume<sup>3</sup> muss immer entstrahlt werden.

## - Wir unterscheiden:



- Zweck: Reduzierung der Strahlenbelastung der Truppe im verstrahlten Gebiet.
- Durchführung: durch die Truppe.
- Erfolgt auf Befehl oder auf Initiative des einzelnen Mannes<sup>4</sup>.

- Zweck: definitive Reinigung von Truppe und Material.
- Durchführung: Truppe, wenn möglich unter Anleitung und Überwachung von Spezialisten des AC-Schutzdienstes.

- Erfolgt in der Regel im verstrahlten Gelände.
- Grundsatz: Mit einfachsten Mitteln möglichst viel Schmutz entfernen.
- Mittel: Bürste, Stock, Putzlappen, Putzfäden, eventuell Wasser und Seife.
- Verfahren benötigt wenig Zeit.
- Verfahren kann auch in der Kampfzone angewendet werden.
- Wird von der vorgesetzten Kommando-stelle speziell befohlen.
- Erfolgt in der Regel im unverstrahlten Gelände<sup>5</sup>.
- Grundsatz: So gründlich wie nur möglich arbeiten.
- Mittel: Benötigt viel Material (speziell Wasser) und technische Einrichtungen (Kanalisation usw.).
- Verfahren benötigt viel Zeit.
- Das Verfahren ist praktisch nur ausserhalb der Kampfzone, d.h. hinter der Front anwendbar<sup>6</sup>.

## Durchführung der Entstrahlung:

- Die Entstrahlung von Menschen:
  - Grobentstrahlung: Unbedeckte Körperstellen mit Lappen (möglichst feucht) abreiben. Äussere Uniformstücke bürsten oder ausklopfen. Helm, Schutzmaske, Schuhe abwischen.
  - Feinentstrahlung: Ganzen Körper gründlich mit Wasser und Seife waschen. Behaarte Körperpartien, Fingernägel, Ohren und Nase besonders sorgfältig reinigen. Nach der Entstrahlung des Körpers sollten entstrahlte oder frische Wäsche und Uniformstücke zur Verfügung stehen.
- Die Entstrahlung von Kleidern und Wäsche:
  - Grobentstrahlung: Uniformstücke ausschütteln, bürsten oder klopfen. Schuhe abwischen.
  - Feinentstrahlung: Uniformstücke wie oben behandeln, wenn möglich noch Staubsauger einsetzen. Wäsche mit warmem Wasser, Seife oder Waschmittel waschen. Schuhe und Lederzeug mit Bürste und Wasser reinigen, wenn nötig mit Benzin entfetten.
- Die Entstrahlung von Tieren:
  - Grobentstrahlung: Abbürsten mit weicher, feuchter Bürste oder Schwamm. Wenig behaarte Kopfpartien nach dem Abbürsten mit Wasser abwaschen.
  - Feinentstrahlung: wie oben. Anschliessend mit warmem Seifenwasser waschen.
- Die Entstrahlung von Gegenständen (Geräte, Waffen, Fahrzeuge):
  - Grobentstrahlung: Abwischen oder Abwaschen aller Teile, die beim Gebrauch berührt werden. Wenn eingefettet, mit Benzin oder Petrol reinigen.
  - Feinentstrahlung: Gründlich waschen oder mit Wasserstrahl abspritzen und mit Bürsten schrubben. Eingefettete Teile mit Lösungsmittel reinigen und wieder einfetten. Lederzeug feucht abreiben.

<sup>1</sup> Der radioaktive Ausfall besteht aus Staub oder Asche. Ist deutlich sichtbar. Ist wenig wasserlöslich. Fein bis grobkörnig. Teilchengrösse: Durchmesser 0,1 mm und mehr.

<sup>2</sup> Gewöhnlicher Wasserhahn, Dusche, Hydrant, Motorspritze, laufendes Gewässer (Bach, Fluss).

<sup>3</sup> Gebäudekeller, Unterstand, Befestigungsanlage (Infanterie- oder Artilleriewerk), Flugzeugkaverne usw.

<sup>4</sup> Sobald eine Verschmutzung festgestellt ist, führt der Soldat die Grobentstrahlung durch. Grobentstrahlung ist bei Bedarf zu wiederholen!

<sup>5</sup> Feinentstrahlung ist in verstrahltem Gebiet nicht sinnvoll.

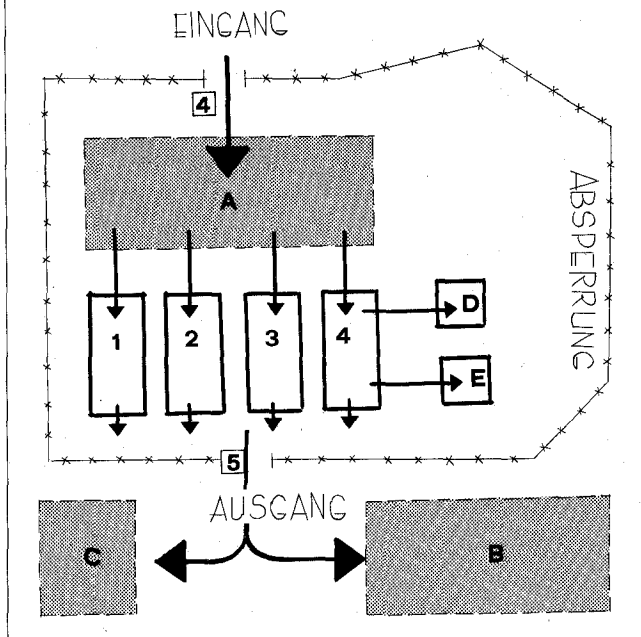
<sup>6</sup> Z. B. Reservern vom Regiment an aufwärts oder aber aus der Front herausgezogene (evakuierte) Truppen.

- Die Entstrahlung von kleinen Geländeteilen:

- Schützenlöcher und Stellungen: Grabensohle und Wände benetzen, Schicht von einigen Zentimetern Erde mit dem Spaten abgraben und Aushub in Windrichtung so weit als möglich über die Grabenböschung werfen.
- Strassen: mit Hydrant oder Zisternenwagen abspritzen und mit Besen reinigen.
- Dächer und Hausfassaden: mit Strahlrohr abspritzen.

- A** Stapelplatz für verstrahltes Material.  
**B** Stapelplatz für entstrahltes Material  
**C** Trocknungsplatz für Wäsche und Kleider.  
**D** Abwasser: verstrahlte Flüssigkeiten (Waschwasser, Motorenöl).  
**E** Abfälle: verstrahlte Abfälle (Lumpen und Putzfäden) vergraben.

## MATERIAL-ENTSTRAHLUNGSTELLE



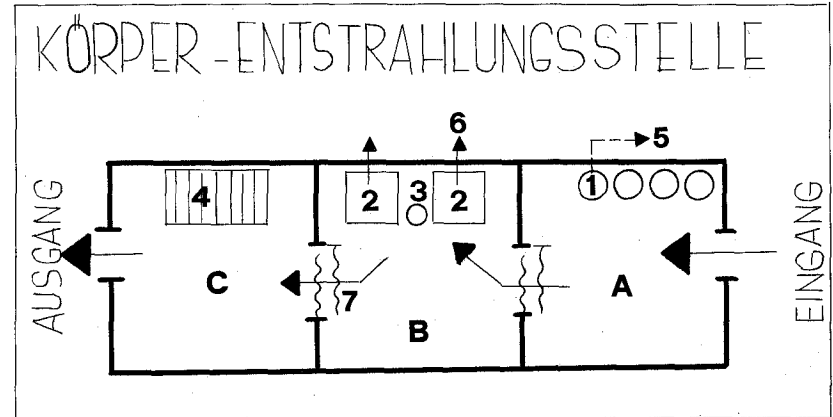
- 1** Trockenreinigung: Staubsaugen, klopfen und bürsten.  
**2** Waschen von Textilien (Waschmaschinen, Böttiche, Waschmittel, Seife).  
**3** Reinigen von Holz und Metall: Absprühen mit Wasser, reinigen mit Waschmittel, Benzin, Petrol.  
**5** Reinigen von Fahrzeugen und Geschützen: Abspritzen mit Wasser, reinigen mit Waschmittel, Benzin, Petrol.  
**5** Eingangskontrolle.  
**6** Ausgangskontrolle.

Die Entstrahlungsstellen müssen folgenden Anforderungen genügen:

- Einbahnprinzip mit gesondertem Zugang und Weggang sowie räumliche Trennung und Bezeichnung von «verstrahlt» und «entstrahlt».
- Ableitung der verstrahlten Wasch- und Lösungsflüssigkeiten, so dass eine weitere Gefährdung möglichst ausgeschlossen wird.
- Die Entstrahlungsmannschaften tragen Überkleider, Gummistiefel, Handschuhe, Gummi- oder Plastikschürzen sowie bei trockener Entstrahlung die Schutzmaske.

Besonders geeignet sind:

- für die Körperentstrahlung: Duschenanlagen in Schulhäusern, Fabriken usw.;
- für die Kleiderentstrahlung: Staubsauger;
- für die Wäscheentstrahlung: Waschküchen und Wäschereien;
- für die Materialentstrahlung (Fahrzeuge, Waffen usw.): Garagen, Hydranten.



- A** Auskleideraum  
**B** Wasch- oder Duschenraum  
**C** Ankleideraum  
**1** Behälter für verstrahlte Kleider  
**2** Dusche  
**3** Seife  
**4** entstrahlte oder unverstrahlte Kleider  
**5** werden zur Entstrahlung gebracht  
**6** Wasserabfluss  
**7** Schleuse (z.B. doppelter Plasticvorhang)

Soldaten bei der Entstrahlung von Material (im Bild ▼ z.B. Sturmgewehr). Beachte: Schutzmaske und ABC-Handschuhe.



## Besonderheiten des Atomwaffeneinsatzes im Wald-, Orts- und Festungskampf

### Allgemeines

- Um unsere Unterlegenheit an Panzern und Flugzeugen auszugleichen, stützen wir uns in der Verteidigung wenn immer möglich auf Wälder, Ortschaften und permanente Befestigungen.
- Nun ist man aber gerade hier durch Atomwaffen technisch mehr gefährdet als beim Kampf im freien Feld.
  - Im Wald- und Ortskampf durch die **besondere Art der Geländebedeckung** (Bäume, Häuser).
  - Im Festungskampf durch das geographisch **eng umrissene Ziel**.
- Dem Gegner sind aber auch hier Grenzen gesetzt. In gewissen Fällen muss er überhaupt auf einen Einsatz verzichten.

### Waldkampf

Beispiel A: «Atomwaffeneinsatz wahrscheinlich».

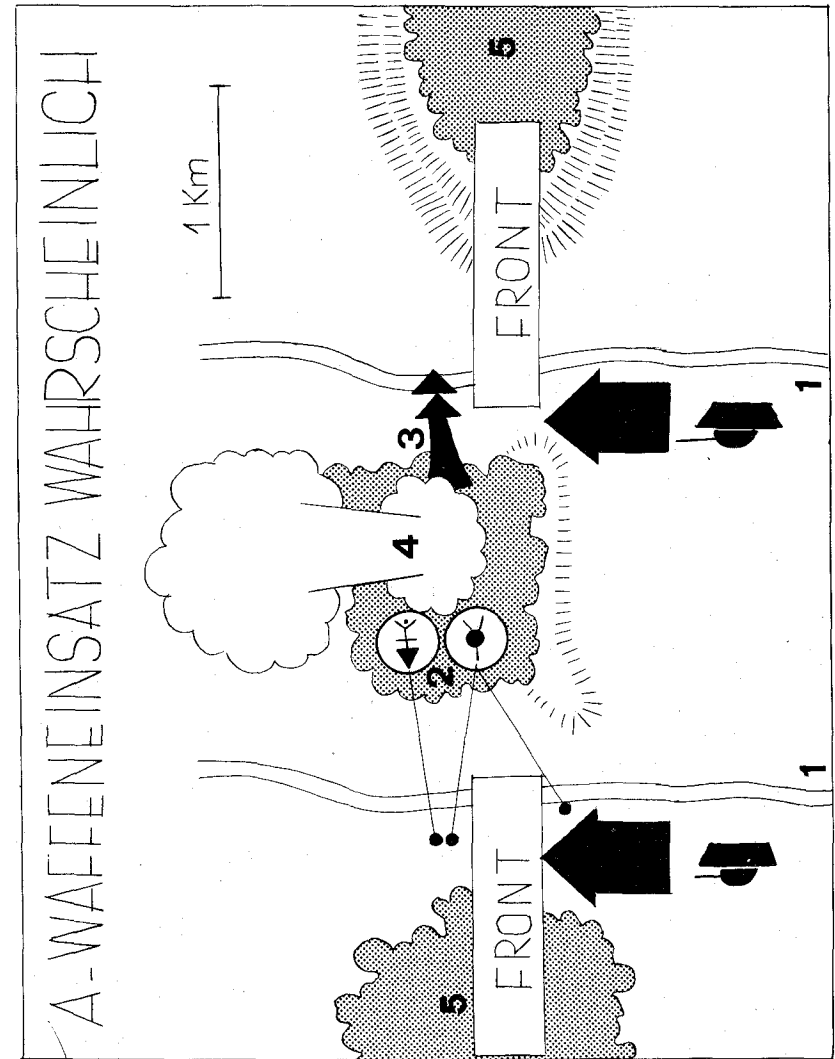
Lage: stark ausgebaute, räumlich nicht sehr ausgedehnte Waldstellung. Beherrscht die beiden Vormarschachsen. Bildet den Angelpunkt der Verteidigung in diesem Abschnitt.

- Infanteristisches Niederkämpfen des Verteidigers im Wald ist zeitraubend und verlustreich.
- Blosses Niederhalten oder Blenden der Waldstellung durch Artillerie mit Brisanz- und Nebelmunition benötigt viel Munition und ist zeitlich nur beschränkt möglich<sup>1</sup>.
- Der Verteidiger kann aus dem Wald heraus immer wieder mit Feuer und Stoss die nahe gelegenen Vormarschachsen bedrohen, selbst wenn unsere Front im Zuge der Strassen längst von Panzerverbänden durchbrochen ist.
- Der Einsatz von kleinkalibrigen Atomwaffen (Sprengpunkt «Luft») ist verlockend:
  - Lähmt den Verteidiger **augenblicklich** und **nachhaltig**.
  - Die Vormarschachsen selbst werden **nicht in Mitleidenschaft gezogen** und **bleiben offen** (keine Blockierung durch Baumwurf und Brände, kein lokaler radioaktiver Ausfall).

<sup>1</sup> Grosser Nachschubbedarf. Hoher Transportaufwand:

- 1 Atomgeschoss Kaliber 1 KT = eine Atomartillerie-Granate.
- 1 Atomgeschoss Kaliber 1 KT = 1000 t TNT oder stark vergrößert 1000 t konventionelle Munition.
- 1000 t konventionelle Munition = z.B. 23 255 Artillerie-Stahlgranaten Kaliber 15,5 cm (Gewicht je Stück 43 kg).

Der angeführte Vergleich hinkt zwar, gibt aber doch eine Ahnung von den Grössenverhältnissen.



- 1 Gegnerische Vormarschachse: Strasse und offenes Gelände (Wiesen, Äcker).
- 2 Feuerquellen des Verteidigers:
  - Pak;
  - Panzerabwehrlenk Waffen;
  - Mlg und Sturmgewehre mit Zielfernrohr;
  - evtl. Minenwerfer und Gewehr-Stahlgranaten (Bogenschuss).
- 3 Stössreserve des Verteidigers mit der er zeitweilig (z.B. nachts) offensiv die Achse abriegeln kann.
- 4 Sicheres Atomziel (Atomwaffe von kleinem Kaliber, Sprengpunkt «Luft»).
- 5 Mögliche weitere Atomziele.



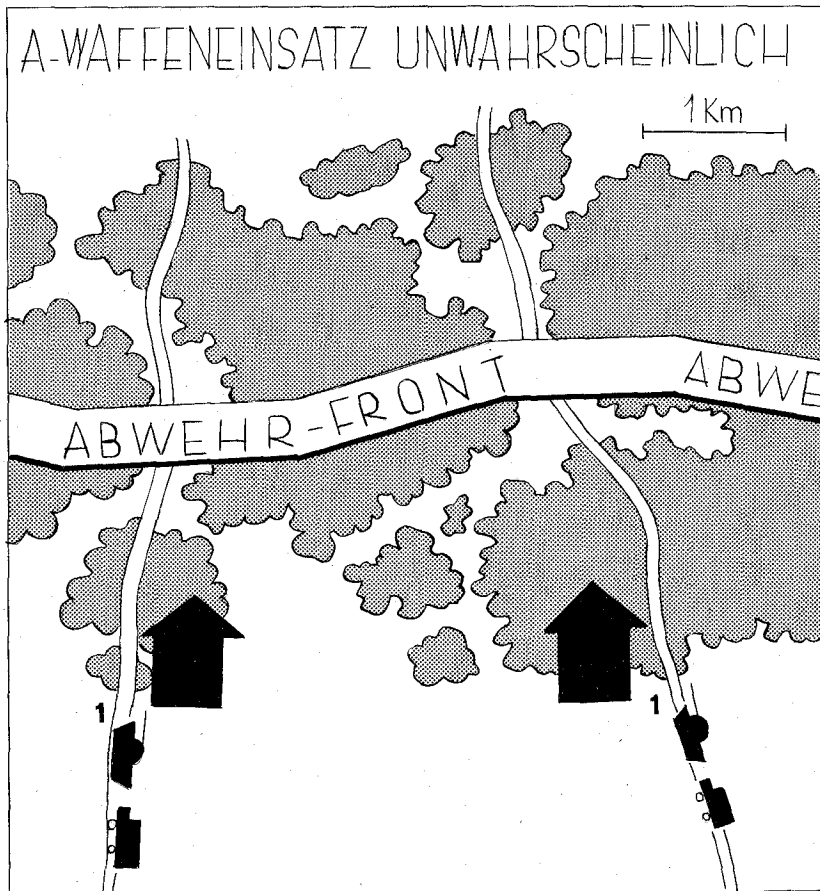
### Beispiel B: «Atomwaffeneinsatz unwahrscheinlich».

Lage: Die Front verläuft durch ein ausgedehntes Waldgebiet. Der Gegner muss im Verlaufe des Vormarsches diese Waldzone wohl oder übel passieren, da eine Umgehung unmöglich ist.

Die gegnerische Führung muss nun zwischen folgenden Möglichkeiten wählen:

#### 1. Atomwaffeneinsatz

- Vorteile:
- Der Verteidiger wird augenblicklich ausgeschaltet (zum Teil vernichtet, zum Teil gelähmt).
  - Wenig Verluste, da ein hartnäckiger Waldkampf vermieden werden kann.
  - Geringer Munitionseinsatz bei den konventionellen Mitteln (nur Säuberungsaktionen).



1 Gegnerische Vormarschachse  
Abwehrfront = die Verteidigungsstellungen am vorderen Rand des Abwehrraumes.

- Nachteile:
- Strassen, Wege und Schneisen für unbestimmte – sicher aber lange – Zeit unpassierbar (Trümmerverstopfung, Brände).
  - Starke Beanspruchung der Genietruppen zum Erstellen von Gasen.
  - Die durch die Vermeidung grösserer Kämpfe gewonnene Zeit geht wieder verloren durch genietechnische Aufräumarbeiten.

#### 2. Kein Atomwaffeneinsatz

- Vorteile:
- Strassen, Wege und Schneisen sind nach den Kämpfen mit konventionellen Mitteln weitgehend intakt. Kein wesentlicher Zeitaufwand für Instandstellungsarbeiten.
- Nachteile:
- Verteidiger muss in zeitraubenden Kämpfen ausgeschaltet werden.
  - Vermutlich grössere Verluste, da der Verteidiger unter günstigen Voraussetzungen kämpft.
  - Hoher Munitionsaufwand bei den konventionellen Mitteln.

#### Lehren für den Verteidiger im Waldkampf:

- Sich im Zuge der Strassen, Wege und Schneisen festsetzen, welche der Gegner später für das Nachziehen der Fahrzeuge benötigt. Dadurch wird er im Atomwaffeneinsatz gehemmt.
- Wenn der Angreifer den Wald betreten muss, wird er kaum Atomwaffen einsetzen. Wenn er aber am Wald vorbeistossen kann und es nur darum geht, den im Wald steckenden Verteidiger niederzuhalten, ist er versucht, Atomwaffen zu verwenden.

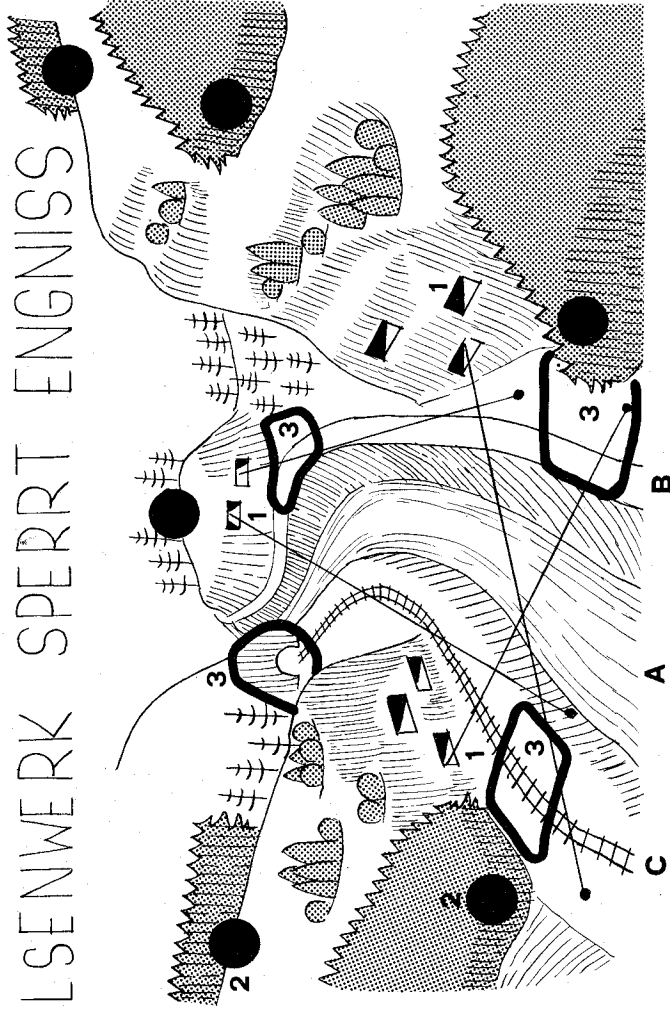
#### Ortskampf

- Für den Atomwaffeneinsatz im Ortskampf gelten ähnliche Überlegungen wie für den Waldkampf. Wo der Angreifer die Ortschaft durchfahren muss, wird er kaum Atomwaffen einsetzen.
- Der Verteidiger ist bei gegnerischen Atomeinsätzen insofern begünstigt, als er sich auf die vielen permanenten Luftschutzräume abstützen kann. Seine Verluste werden daher selbst nahe des Nullpunktes erträglich sein. Ein weiterer Grund, der gegen den Atomeinsatz spricht.

#### Festungskampf

- Lage: Festungsanlage (Felsenwerk) sperrt einen Taleingang.
- Feindmöglichkeiten:
  - a) Atomgeschoss mit Sprengpunkt «Boden» (auf oder unter der Erde):
    - Schaltet Werk und Aussenverteidigung aus. Hochgelegene Scharten und Schiesskammern werden zerstört, tiefer gelegene von den Trümmern verschüttet. Mannschaften tief im Werkinnern überleben eventuell.
    - Die Talenge ist für längere Zeit (Dauer nicht voraussehbar) gesperrt (Verschüttung, Verstrahlung).

# FELSENWERK SPERRT ENGNISS



**A** Flusslauf  
**B** Strasse  
**C** Eisenbahntrasse

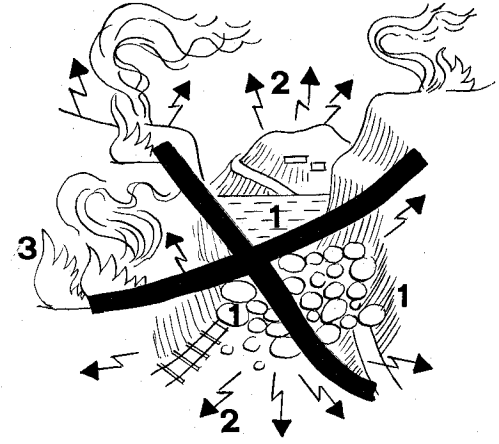
**1** Werkscharten mit Pak und Mg.  
**2** Stellungen der Aussenverteidigung (feldmässig oder permanent). Füsiliere mit Sturmgewehr, Sturmgewehr mit Zielfernrohr, Mfg. HG.  
**3** Minensperren/permanente Panzerhindernisse (z.B. Tankbarrikaden, Betonhöcker usw.)/permanente Sprengobjekte (z.B. Stützmauern von Strassen, Eisenbahn- und Strassentunnel usw.).

b) Atomgeschoss mit Sprengpunkt «Luft»:

- Schaltet das Werk nicht aus, schwächt jedoch die Aussenverteidigung.
- Die Kommunikationen (Bahnkörper, Strasse) bleiben weitgehend intakt und für den anschliessenden Vorstoss benützbar.

- Lehre: Der Gegner wird im Festungskampf kaum auf den Einsatz seiner wirksamsten Waffe verzichten, sich aber in vielen Fällen mit Sprengpunkt «Luft», d. h. reduzierter Wirkung begnügen.

# FALSCH: ENGNISS ZU



Atomgeschoss mit Sprengpunkt «Boden»: Werk und Aussenverteidigung vernichtet, Engnis zu!

- Verschüttung durch Erdbeben und Felssturz. Überflutung: durch Schuttmassen gestauter Fluss **1**.
- Kernstrahlung **2**.
- Brände **3**.
- Bei Sprengpunkt «Boden» entsteht ein Erdbeben und lokaler radioaktiver Ausfall. Die Unsicherheit bezüglich räumlicher Ausdehnung und zeitlicher Dauer dieser beiden Wirkungen wird einen Angreifer in vielen Fällen veranlassen, auf diese Einsatzart zu verzichten.
- Kernstrahlung: Die neutroneninduzierte Strahlung kann bei Sprengpunkt «Boden» gegenüber dem radioaktiven Ausfall vernachlässigt werden.
- Seismische Auswirkungen: Ufer- und Hangrutsche sind möglich: bei 1 KT bis zu 25 km, bei 10 KT bis 80 km, bei 100 KT bis 180 km.

# RICHTIG: ENGNISS OFFEN



Atomgeschoss mit Sprengpunkt «Luft»:

- Engnis offen, da Strasse und Bahntrasse nicht wesentlich beschädigt sind.
- Keine Verstrahlung des Geländes, Baumwurf zufolge Druckwelle **1**, Brände zufolge Wärmestrahlung **2**.
- Werkstruppenteile teilweise ausgeschaltet.
- **A** Stosstruppartiges Vorgehen auf der Erde (Panzer, Panzergrenadiere, Pioniere).
- **B** Vertikale Umfassung: Helikoptertruppen (ausnahmsweise Fallschirmjäger).



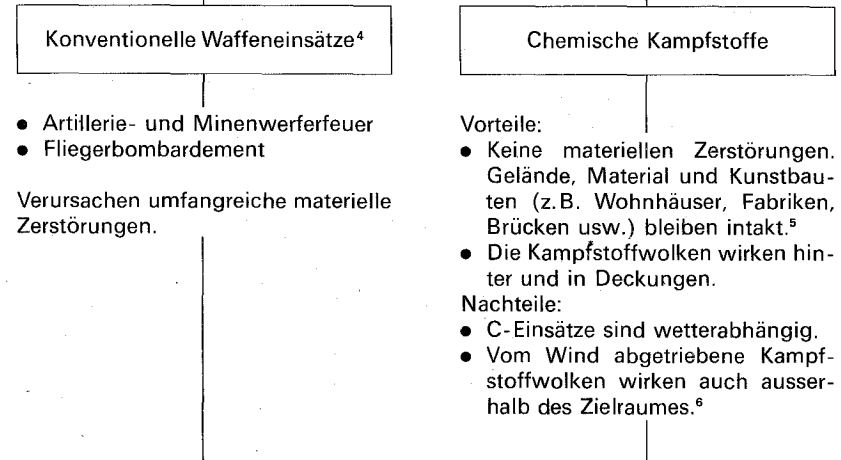
Amerikanische Infanteristen gehen mit aufgesetzter Schutzmaske vor. Kampfstoffwolken folgen den lokalen Luftbewegungen wie Rauch und Nebel. Sie sind jedoch meist unsichtbar.

## Die chemische Waffe

### Einleitung

- Chemische Kampfstoffe sind feste, flüssige oder gasförmige Substanzen, die in kleinsten Mengen auf Mensch und Tier eine Giftwirkung ausüben.
- Chemische Kampfstoffe gehören zu den Kampfmitteln der Grossmächte<sup>1</sup>.
- C-Einsätze erfolgen überraschend und massiv.
- C-Ziele haben in der Regel eine geringe Ausdehnung. Der Gegner kann mit einem einzigen Feuerschlag keine Bataillons- oder Regimentsräume vergiften<sup>2</sup>.
- C-Einsätze flüchtig sind vor allem dort zu erwarten, wo der Gegner unverzüglich nachstossen will.
- C-Einsätze sesshaft sind zu erwarten, wenn:
  - Einsatz flüchtig keinen Erfolg verspricht;
  - der Gegner nicht oder erst nach Stunden ins Zielgebiet stossen will;
  - der Hautschutz des Angegriffenen mangelhaft ist<sup>3</sup>.

### Unterschiede zwischen chemischen Kampfmitteln und konventioneller Waffenwirkung:



<sup>1</sup> Das Kriegsvölkerrecht verbietet den Einsatz chemischer Kampfstoffe. Trotzdem müssen wir auf einen Einsatz gefasst sein, da grosse Vorräte bereitgehalten werden.

<sup>2</sup> Zugewiesene Räume in der Verteidigung: Füsilierkompanie ca. 1 km<sup>2</sup>, Füsilierbataillon ca. 4-5 km<sup>2</sup>, Infanterieregiment ca. 15-20 km<sup>2</sup>.

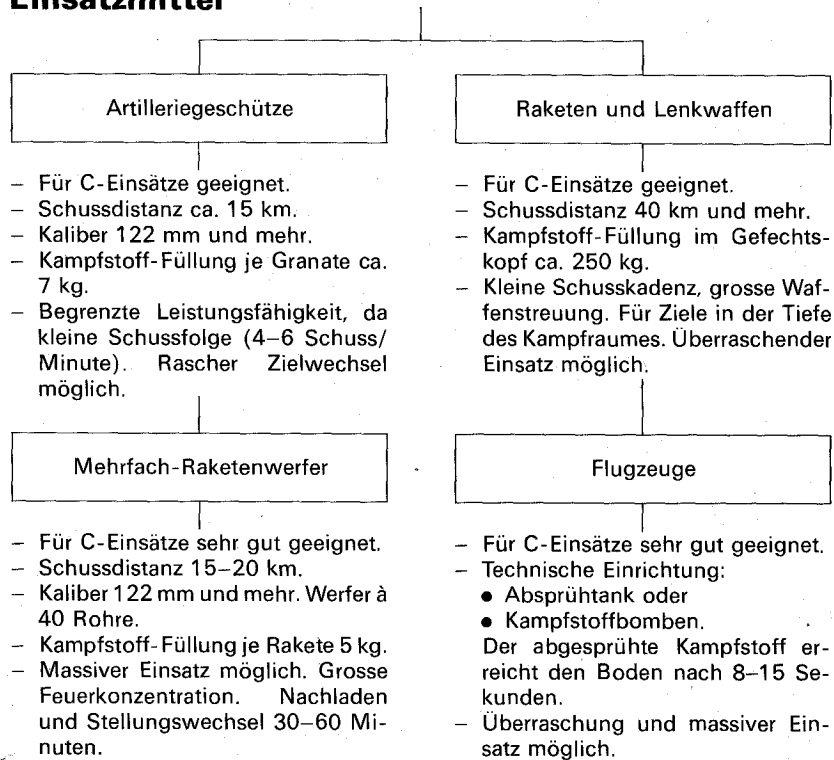
<sup>3</sup> Ungenügende materielle Kriegsvorbereitung oder Ausbildungslücken.

<sup>4</sup> Dazu kommen die umfangreichen materiellen Zerstörungen durch Atomwaffen.

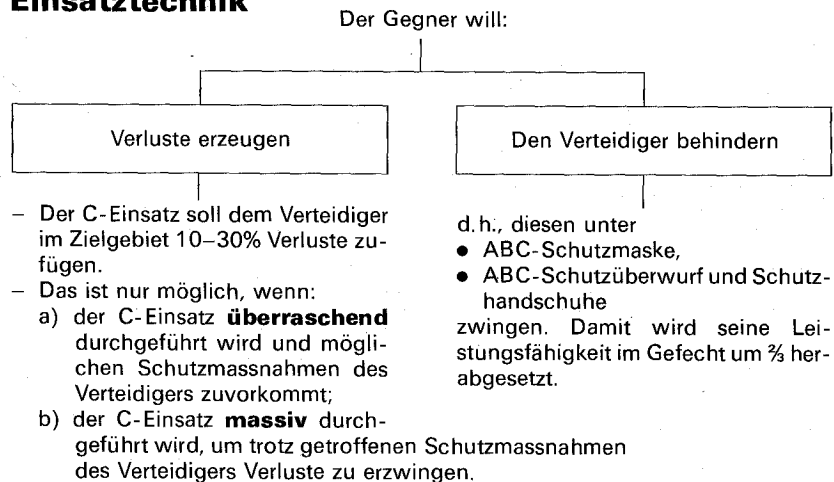
<sup>5</sup> Durch Einsatz «sesshaft» kann ihre Benützung während einer gewissen Zeit erschwert oder verunmöglicht werden.

<sup>6</sup> Gefährdung der eigenen Truppen.

## Einsatzmittel

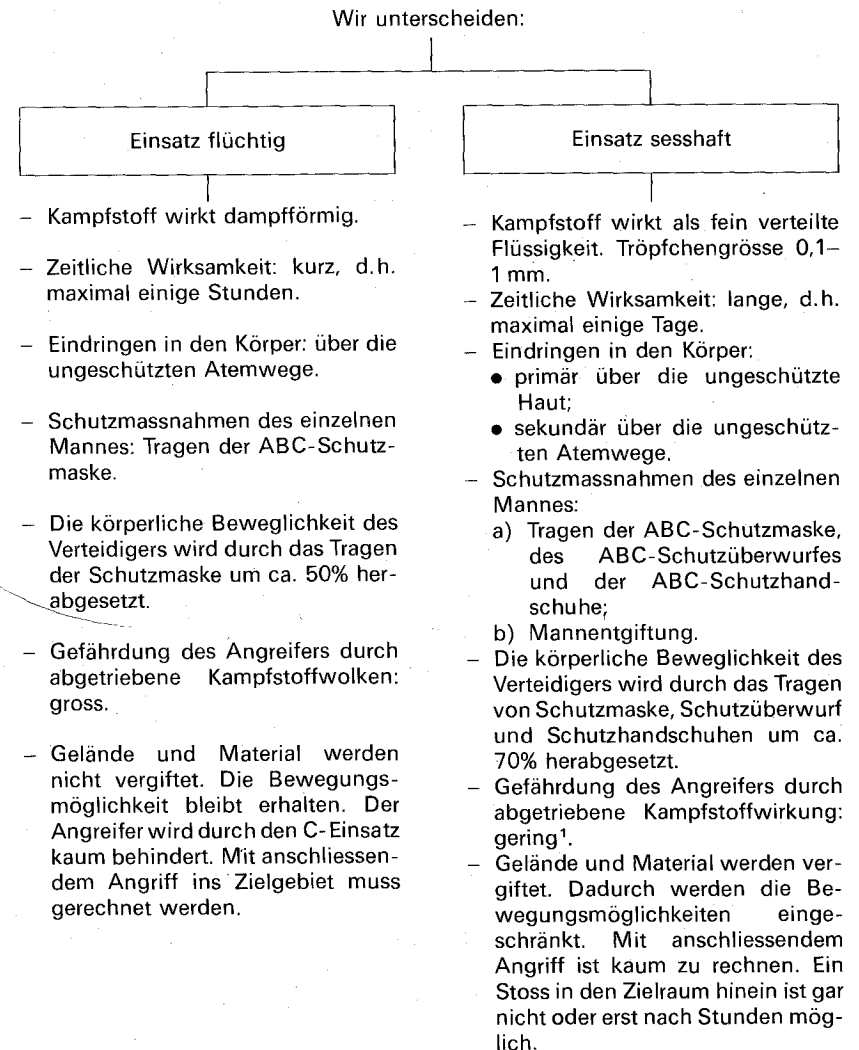


## Einsatztechnik



- Um das zu erreichen, muss der Angreifer im Zielraum **innert 15 Sekunden** eine so hohe Kampfstoffkonzentration erzeugen, dass **ein Atemzug ohne Schutzmaske** zu einer **schweren Vergiftung** oder zum **Tode** führt.
- C-Einsätze werden deshalb nur kurz, aber intensiv geführt (kurzer, heftiger Artilleriefeuerschlag, Raketenüberfall oder Absprühangriff).

## Einsatzarten



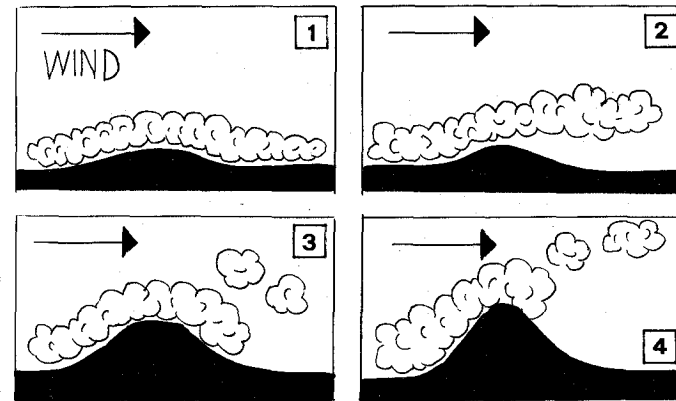
<sup>1</sup> Sesshafte Kampfstoffe verdampfen am Boden. Die Dämpfe können vom Wind abgetrieben werden.

## Der Einfluss von Wetter und Gelände

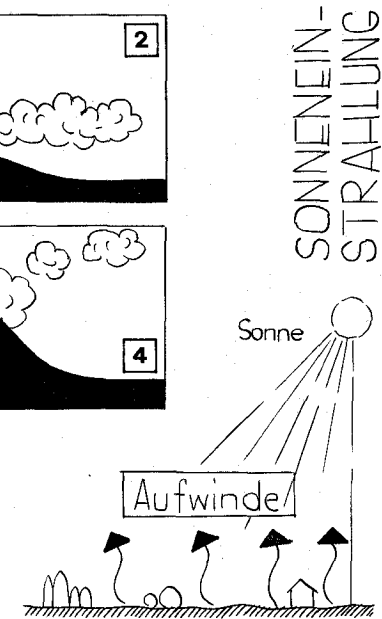
- Wind, Temperatur und Sonneneinstrahlung beeinflussen:
  - a) die Dauer der Wirksamkeit des Kampfstoffes;
  - b) die Ausbreitung der Kampfstoffwolke.
- Wind:
  - Kleine Windgeschwindigkeit verteilt die Kampfstoffwolke zu langsam auf den Zielraum.
  - Grosse Windgeschwindigkeit verdünnt die Kampfstoffwolke zu schnell.
  - Ideal sind Windgeschwindigkeiten von 5–20 km/h<sup>1</sup>.
- Temperatur:
  - bestimmt weitgehend die Verdampfungsgeschwindigkeit von Kampfstoffen, die in flüssiger Form im Gelände liegen.
  - Bei hohen Temperaturen verdampft der sesshaft eingesetzte Kampfstoff rasch.
- Sonneneinstrahlung: Bei stärkerer Sonneneinstrahlung entstehen Aufwinde, die eine Kampfstoffwolke rasch verdünnen.
- Regen:
  - Heftige Niederschläge können Kampfstoffwolken «auswaschen» oder «niederschlagen».
  - Starker Regen kann flüssige Kampfstoffe in den Boden schwemmen. Die Wirksamkeit bleibt dabei erhalten.
- Geländeformen:
  - verursachen typische Lokalwinde, welche den Weg der Kampfstoffwolke beeinflussen (z. B. Talwind/Bergwind oder Seewind/Landwind).
  - In Tälern und Mulden können Kampfstoffwolken längere Zeit wirksam bleiben<sup>2</sup>.
- Geländebedeckungen beeinflussen die Wirkungsdauer der Vergiftung:
  - Gelände mit niedriger Vegetation (Gras, Weidland) kann von der Truppe nach 12–24 Stunden ohne grosse Vergiftungsgefahr zu Fuss durchquert werden. Bei üppiger und hoher Vegetation (Getreidefelder, Buschwerk, Unterholz) kann sich die Truppe auch nach dieser Zeit noch vergiften.
  - Hecken, Baumreihen, Waldparzellen und Ortschaften setzen die Windgeschwindigkeit der untern Luftschicht beträchtlich herab. In Büschen, Wäldern und Ortschaften können Kampfstoffwolken deshalb längere Zeit wirksam bleiben.
- Günstige Bedingungen für C-Einsätze herrschen:
  - in klaren Nächten;
  - kurz vor Sonnenaufgang, kurz nach Sonnenuntergang;
  - an bedeckten Tagen (geringe Sonneneinstrahlung).

<sup>1</sup> Erkennungsmöglichkeit: Wind streckt einen Wimpel. Blätter und dünne Zweige sind ständig in Bewegung.

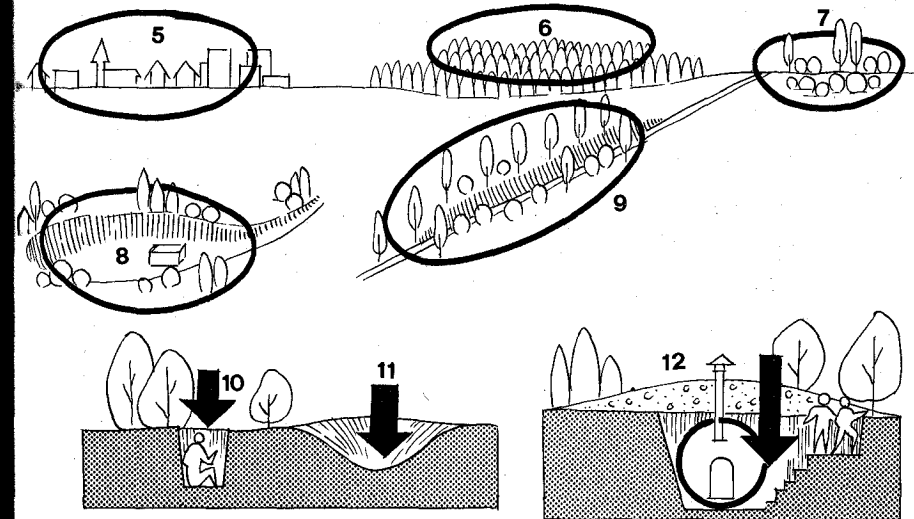
<sup>2</sup> Auch in Feldbefestigungsanlagen kann die Kampfstoffwolke in den Vertiefungen (Gräben, Löcher, Nischen, offene Unterstände und Keller) längere Zeit liegen bleiben.



DER EINFLUSS DES GELÄNDES



## STELLEN WO KAMPFSTOFFWOLKEN LÄNGER WIRKSAM BLEIBEN



Bildlegende zur vorhergehenden Seite (115)

### Der Einfluss des Geländes

Geländegestalt und Geländebedeckung bestimmen die Bewegung und den Zusammenhang der Kampfstoffwolke.

- 1 Flachen Hindernissen schmiegt sich die Kampfstoffwolke bei geringer Windgeschwindigkeit an.
- 2 Bei grösserer Windgeschwindigkeit verliert die Kampfstoffwolke auch bei Hindernissen geringer Höhe die Bodenhaftung.
- 3, 4 Die an markanten Geländehindernissen, auch bei verhältnismässig schwachen Winden auftretenden Aufwinden und Wirbel beeinträchtigen die Bodenhaftung der Kampfstoffwolke und zerreißen sie.

### Sonneneinstrahlung

Bei stärkerer Sonneneinstrahlung entstehen Aufwinde die eine Kampfstoffwolke rasch verdünnen.

### Stellen, wo Kampfstoffwolken länger wirksam bleiben

- 5 Ortschaften
- 6 Wälder
- 7 Baum- und Buschgruppen
- 8 Bodenmulden, Kiesgruben
- 9 Hohlwege, Baum- und Buschreihen (Hecken)
- 10 Feldbefestigungen wie z.B. Schützenlöcher, Nischen, Gräben
- 11 Granattrichter
- 12 Zugänge zu Unterständen

### Zielausdehnung:

- A** Pak-Nest mit 3-4 Panzerabwehrkanonen. Ausdehnung ca. 150×150 m.  
**B** Stützpunkt eines Füsilierzuges. Ausdehnung ca. 150×200 m.  
**C** Raum einer verstärkten Füsilierkompanie in der Verteidigung: ca. 600 bis 800 m × 1200 m.  
**D** Stellungsraum einer 15,5 cm Panzer-Haubitzbatterie. Ausdehnung: ca. 100×200 m.  
**E** Stellungsraum einer 10,5 cm Haubitz-Batterie. Ausdehnung: ca. 200×300 m.

### Wirkungsflächen:

#### Artillerie

- Kaliber mindestens 122 mm, je Granate ca. 7 kg Kampfstoff-Füllung.
- 1 • 1 Abteilung à 18 Rohre, 15 Sekunden Schnellfeuer = 36 Granaten. Zielradius ca. 100 m.

#### Mehrfach-Raketenwerfer

- Kaliber mindestens 122 mm, je Rakete ca. 5 kg Kampfstoff-Füllung.
- 2 • Zug à 3 Werfer = 3×40 Rohre = 120 Raketen. Zielradius ca. 300 m.  
3 • Batterie à 6 Werfer = 6×40 Rohre = 240 Raketen. Zielradius ca. 400 m.  
4 • Abteilung à 18 Werfer = 18×40 Rohre = 720 Raketen. Zielradius ca. 600 m.

#### Lenk Waffen

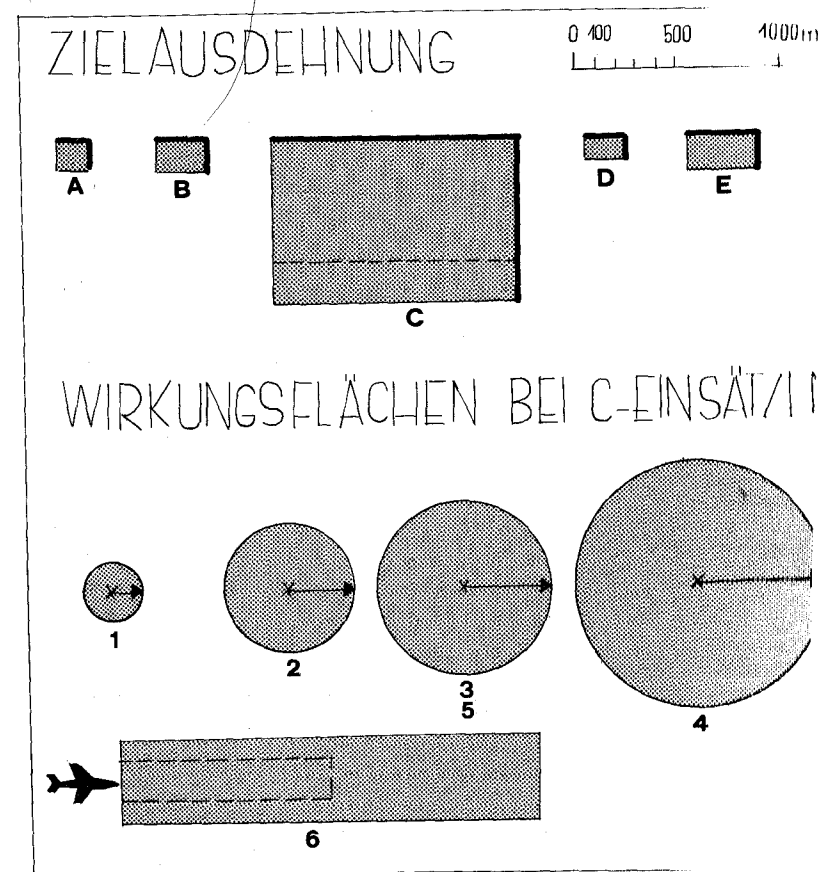
- Raketenbataillon à 4 Raketenwerfer = 4 schwere Raketen (je ca. 250 kg Kampfstoff-Füllung). Zielradius ca. 400 m.

#### Flugzeuge

- Das Flugzeug trägt mehrere Absprühbehälter à je ca. 500 kg Kampfstoff.
- Ein Absprühflugzeug kann ein Ziel von 1-2 km Länge und 200-400 m Breite belegen.

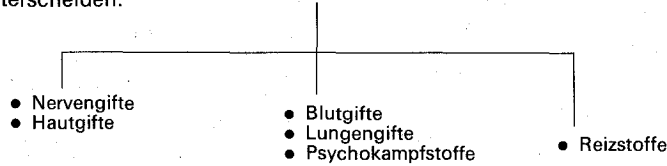
### Technische Voraussetzungen

- Einsatz flüchtig: die nötige Kampfstoffkonzentration soll im Zielraum im Idealfall innerhalb 15-30 Sekunden erzielt werden.
- Einsatz sesshaft: die nötige Kampfstoffmenge soll innert 2 Minuten in den Zielraum gebracht werden (geschossen oder abgesprüht).
- Massive C-Einsätze sind daher nur gegen kleine Zielräume möglich.
- Damit der Kampfstoff richtig liegt, ist eine genaue Zielaufklärung notwendig (D) Zugstützpunkt oder die Batteriestellung usw. müssen effektiv erkannt sein.
- Normalmethode: Das Ziel wird mit
  - einem einzigen (keine Wiederholung)
  - überraschenden (kein Einschieszen)
  - kurzen (15-120 Sekunden)
  - massiven (alle Rohre feuern gleichzeitig)Feuerschlag (C-Munition) belegt
- Ausnahmefall:
  - eine Kombination von
    - a) konventionellem Feuer (Artillerie-Stahlgranaten) und
    - b) einer geringen Menge von Kampfstoff (Kampfstoff-Granaten) ist möglich. Damit wird der Verteidiger zum ständigen Tragen der Schutzmaske gezwungen.

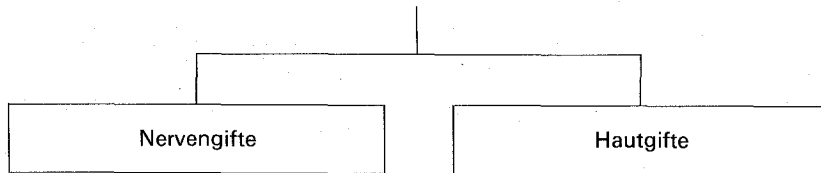


# Kampfstoffgruppen

– Wir unterscheiden:



- Nervengifte und Hautgifte sind die wichtigsten Kampfstoffe.
- Die Reizstoffe fallen für militärische Zwecke ausser Betracht. Sie wirken auf die Augen und den Nasen-Rachen-Kanal. Sie werden als Übungs- und Polizeikampfstoffe eingesetzt (Beispiel: «Tränengas»).



- Nervengifte**
- Zweck: Vernichten.
  - Einsatz: flüchtig und sesshaft.
  - Bedeutung: wichtigste Kampfstoffe. In grossen Mengen vorhanden und einsatzbereit.
  - Eigenschaften:
    - extrem giftig: schon 1/1000 Gramm kann innert Minuten zum Tode führen;
    - schwer erkennbar: farblos, geruchlos, reizlos.
  - Bei den Nervengiften unterscheiden wir zwei Gruppen:
    - Trilone: werden in der Regel «flüchtig» eingesetzt. Färben das Nachweispapier für flüssige Kampfstoffe gelb;
    - V-Stoffe: werden in der Regel «sesshaft» eingesetzt. Färben das Nachweispapier für flüssige Kampfstoffe dunkelblaugrün.
  - Wirkung:
    - zuerst Übererregung des Nervensystems und Verkrampfung der Muskulatur;
    - später Lähmung.
 Die gelähmte Atemmuskulatur und die Verstopfung der Atemwege führen zum Erstickungstod.
  - Latenzzeit<sup>1</sup>:
    - bei Einatmen: Sekunden bis Minuten;
    - bei Vergiftung über die Haut: bis zu 30 Minuten.

- Hautgifte**
- Zweck: Vernichten.
  - Einsatz: praktisch immer sesshaft.
  - Bedeutung: wichtigste Kampfstoffe. In grossen Mengen vorhanden und einsatzbereit.
  - Eigenschaften: hohes Durchdringungsvermögen<sup>3</sup>.
  - Wirkung: Tödliche Vergiftungen sind selten. Die Vergifteten fallen aber für Wochen aus und belasten den Sanitätsdienst.
  - Bekanntester Vertreter der Hautgifte ist das Yperit.
  - Yperit:
    - Wirkt sowohl als Flüssigkeit wie auch als Dampf.
    - Kann nach Senf riechen.
    - Färbt das Nachweispapier für flüssige Kampfstoffe rot.
    - Wirkt auf die Körperhaut wie folgt:
      - Dringt innert 2–3 Minuten ein.
      - Verursacht nach 2–8 Stunden Rötung, Juckreiz und Schwellungen.
      - Bildet nach 6–12 Stunden Blasen. Meist keine Schmerzen.
      - Auf die Blasen folgen Geschwüre, die in 2–3 Monaten abheilen.
  - Wirkung der Kampfstoff-Dämpfe:<sup>4</sup>
    - Atemwege:
      - Verätzen der Stimmbänder (hohe, leise Stimme);
      - Verätzen der Lungenschleimhaut (Erstickungstod).

- Anfangssymptome.
  - Bei Einatmen:
    - Sehstörung (dunkles Gesichtsfeld, unscharfes Sehen);
    - Tropfen der Nase;
    - starker Speichelfluss;
    - Atembeklemmung.
  - Bei Aufnahme des flüssigen Kampfstoffes über die Haut:
    - zuerst lokale Zuckungen und Schweissausbrüche; dann
    - Sehstörung, Tropfen der Nase, Speichelfluss, Atembeklemmung.
- Weitere Symptome:
  - Zuckungen und Krämpfe über die ganze Körpermuskulatur;
  - unkontrollierter Harn- und Stuhlabgang;
  - Erbrechen;
  - Atemnot (Asthma);
  - Bewusstlosigkeit;
  - Erstickungstod.
- Auf die Haut:
  - wie flüssige Kampfstoff-Spritzer, jedoch zeitlich verzögert und weniger ausgeprägt.
- Selbsthilfe: Wenn die Haut mit flüssigem Kampfstoff in Berührung gekommen ist, wird sofort «Mannentgiftung» durchgeführt. (Beachte: Die Wirkung tritt nicht nur bei direktem Auftreffen des Kampfstoffes auf die Haut auf. Die Flüssigkeit wird von Kleiderstoffen und Leder aufgesaugt. Schlägt durch und bewirkt auf der Unterseite im Kontakt mit der Haut die gleichen Verletzungen.
- Selbsthilfe: Bei Auftreten von Vergiftungssymptomen sofort und ohne Befehl die 1. Atropinspritze anwenden. Weitere Atropinspritzen werden in Abständen von 5–10 Minuten gegeben, bis Speichelfluss und Schweissausbrüche aufhören.<sup>2</sup>

## Übrige Kampfstoffgruppen

- Blutgift (Blausäure)
    - Zweck: Vernichten.
    - Ist industriell einfach und billig herzustellen.
    - Nachteile: bedingt im Vergleich mit Nervengiften einen 10–20mal grösseren Munitionsaufwand.
    - Einsatz in einem künftigen Konflikt: möglich.
  - Lungengifte
    - Zweck: Vernichten.
    - Wirkung: verätzt die Atemwege.
    - Nachteile: Geruch und geringe Giftigkeit gestatten es einer aufmerksamen Truppe, rechtzeitig Schutzmassnahmen zu treffen.
    - Einsatz in einem künftigen Konflikt: da veraltet, wenig wahrscheinlich.
  - Psychokampfstoffe
    - Zweck: nicht töten, sondern nur ausser Kampf setzen. Der Vergiftete fällt für 12–24 Stunden aus.
    - Wirken auf das Zentralnervensystem.
    - Einsatz in einem künftigen Konflikt: wenig wahrscheinlich.
- Zwischen der Aufnahme des Kampfstoffes und dem Auftreten der ersten Vergiftungssymptome verstreicht eine gewisse Zeit. Diese nennt man «Latenzzeit». Je nach Kampfstofftyp und Art der Aufnahme (Einatmen oder Aufnahme über die Haut) kann die Latenzzeit Sekunden bis Stunden betragen.
  - Der Wehrmann darf sich selbst nur drei Atropinspritzen verabreichen. Atropin verbessert den Allgemeinzustand des Vergifteten, ohne die Ursache der Vergiftung zu beheben. Man gewinnt damit Zeit für den Transport in die Einrichtungen des Sanitätsdienstes, wo der Arzt die Weiterbehandlung übernimmt.
  - Der Kampfstoff dringt innert Minuten bis Stunden in
    - Vegetation;
    - Farbabstriche;
    - Beton, Asphalt, Gummi und Kunststoffe ein und bleibt so während Tagen und Wochen wirksam. Er kann mit dem Nachweispapier nicht mehr festgestellt werden.
  - Der Kampfstoff verdampft mit der Zeit am Boden.

## Schutzmassnahmen

### Alarmorganisation:

- C-Einsätze sind **nur schwer** und **nur im Zielraum** feststellbar.
- Nach festgestellten C-Einsätzen müssen alle Truppen im Umkreis von 10 km sofort alarmiert werden. Zweck: Nicht direkt betroffene Truppen sollen sich rechtzeitig vor abgetriebenen Kampfstoffwolken schützen können.
- Alarmmittel: Telefon, Funk, Meldefahrer und Meldeläufer, Dauerton von Autohupen, Tragen der Schutzmaske (optisches Zeichen).
- Das Schwergewicht der Alarmierung liegt innerhalb der Einheit.

### Schutzmöglichkeiten für Truppe und Armeetiere:

- Das persönliche Schutzmaterial des Mannes umfasst:
  - ABC-Schutzmaske. Schützt Atemwege und Gesicht vor allen bekannten Kampfstoffen. Der Filter hält mehreren C-Einsätzen stand.
  - ABC-Schutzüberwurf. Schützt Uniform und persönliche Ausrüstung vor flüssigen Kampfstoffen.
  - ABC-Schutzhandschuhe. Schützt Hände vor Vergiftung.
  - Nachweispapier für flüssige Kampfstoffe. Ermöglicht C-Einsatz «sesshaft» festzustellen.
  - Entgiftungspulver. Saugt flüssigen Kampfstoff auf Haut, Uniform und persönlicher Ausrüstung auf.
  - Atropinspritzen. Dienen der Selbsthilfe bei Nervengift-Vergiftungen.
- Tiere sind gleich gefährdet wie die Truppe. Die Pferde verfügen über eine Pferdemaske. Als Notbehelf kann der mit feuchtem Material gefüllte Kopfsack dienen. Gegen Kampfstoff «sesshaft» werden die Tiere in Ställe verbracht oder mit Blachen zugedeckt.

### Schutz für Material, Munition, Lebensmittel und Wasser:

- C-Einsatz «flüchtig»: für Versorgungsgüter keine Schutzmassnahmen nötig.
- C-Einsatz «sesshaft»: Versorgungsgüter überdecken oder in geschlossene Räume verbringen.
- Wasser:
  - Oberflächenwasser ist vergiftet und kann nicht geniessbar gemacht werden.
  - Wasser, das unter normalem Druck, ungetrübt, geruch- und geschmacklos aus dem Leitungsnetz einer öffentlichen Trinkwasserversorgung fliesst, darf auch in vergifteten Gebieten ohne Bedenken genossen werden.

### Schutzbauten:

- Keller und Feldunterstände: Das Eindringen von dampfförmigen Kampfstoffen kann trotz Vorsichtsmassnahmen nicht verhindert werden. Bei C-Einsätzen muss die Schutzmaske getragen werden.
- In permanenten Anlagen mit Filtereinrichtung muss die Schutzmaske nicht getragen werden.  
Durch vorsorglichen Filterbetrieb kann das Überraschungsmoment ausgeschaltet werden.  
Ist die Filteranlage in Betrieb, so müssen folgende Regeln beachtet werden:
  1. Betreten und Verlassen der Anlage nur über Druck- und Gasschleuse;
  2. Bei der Rückkehr in die Anlage muss sich jedermann vor Betreten der Gasschleuse entgiften. Vergiftetes Material darf die Gasschleuse nicht passieren<sup>1</sup>.

## C-Alarm

### Allgemeines:

- C-Alarm bedeutet, dass:
  - a) ein C-Einsatz unmittelbar bevorsteht oder
  - b) mit dem Herannahen von Kampfstoffwolken zu rechnen ist.
- Aufgrund der Lage, des gegnerischen Kampfverfahrens oder der Wetterbedingungen kann für einen Truppenverband oder Teile davon vorsorglich C-Alarm ausgelöst werden.
- Bei einem festgestellten C-Einsatz sind alle Truppen im Umkreis von 10 km zu alarmieren. Die von Kampfstoff betroffene Einheit alarmiert:
  - a) ihre unmittelbaren Nachbarn;
  - b) die vorgesetzte Kommandostelle. (Diese ist ihrerseits verantwortlich, dass die Alarmierung im Umkreis von 10 km erfolgt.)

<sup>1</sup> Sesshafte Kampfstoffe können – vor allem an Schuhen und Kleidern – über weite Strecken verschleppt werden und zu Vergiftungen an Orten führen, wo nie ein Kampfstoffeinsatz erfolgt ist. Besonders gefährlich ist das Einschleppen in geschlossene Räume.



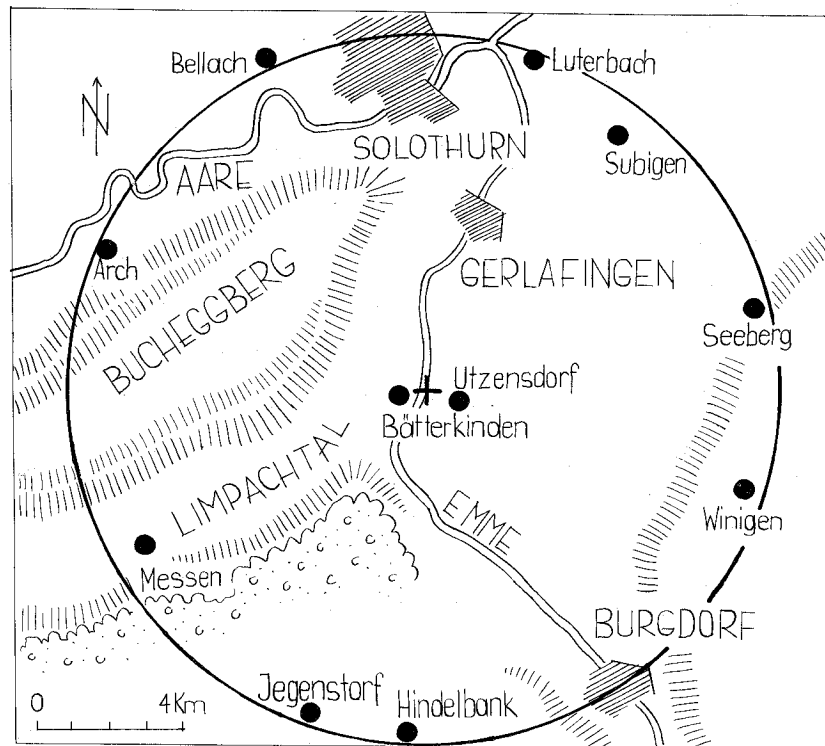
Tragtasche zu  
ABC Schutzmaske 74

ABC Schutzmaske 74



### Verhalten des einzelnen Mannes bei C-Alarm:

- Grundsatz: Atemwege, Augen, Uniform und Material vor Kampfstoffen schützen.
- Vorgehen:
  1. Atem anhalten, Schutzmaske anziehen, ausatmen;
  2. C-Alarm weitergeben;
  3. ABC-Schutzüberwurf (bzw. Arbeitsregenschutz) sowie ABC-Schutzhandschuhe anziehen;
  4. Nachweispapier für flüssige Kampfstoffe aufkleben bzw. auslegen;
  5. Auftrag weiter erfüllen.



### Die Auswirkungen des C-Alarmes

- **Praktisches Beispiel:** C-Einsatz «flüchtig» am Emmeübergang zwischen Bätterkinden und Utzendorf. Alle Truppen im Umkreis von 10 km müssen aus technischen Gründen alarmiert werden.
- **Lehren:** wir sehen, dass C-Einsätze welche aus waffenspezifischen Gründen nur eng begrenzte Zielräume umfassen, eine Nebenwirkung haben, die nicht unterschätzt werden darf: viele nicht direkt betroffene Truppen werden durch das Tragen der Schutzausrüstung in ihrer Tätigkeit schwer behindert.

+ = Zielraum des C-Einsatzes «flüchtig».      ○ = Gebiet, das alarmiert werden muss.

- Je nach Lage und Auftrag wird zusätzlich befohlen:
  - Fahrzeuge unter Dach fahren. Fenster und Blachen schliessen.
  - Mit Waffen und Ausrüstung in Deckung gehen. Türen und Fenster schliessen.
  - Ungeschütztes Material zudecken.
  - Panzerluken schliessen.
  - Pferde in Ställe bringen. Im Freien mit Decke schützen sowie Pferdegasmasken anlegen.

### C-Überraschung

#### Allgemeines:

- Bei Überraschung durch C-Kampfstoffe muss die Truppe automatisch handeln.
- C-Einsätze sind nur schwer erkennbar. Möglichkeiten:
  - Vergiftungssymptome an sich oder an Kameraden.
  - Absprüheinsätze.
  - Verfärbtes Nachweispapier für flüssige Kampfstoffe.
- Wenn der Gegner schon früher Kampfstoffe eingesetzt hat, werden die Massnahmen für C-Überraschung vorsorglich getroffen bei:
  - Feuerüberfall schwerer Kaliber (Artillerie und insbesondere Mehrfach-Raketenwerfer);
  - Tieffliegerangriff;
  - Auftreten von Nebel und Rauch unbekannter Herkunft.

#### Verhalten des einzelnen Mannes bei C-Überraschung:

- Grundsatz: sofortiger Schutz der Atemwege. Kampfstoff rasch und gründlich von Haut und Uniform entfernen. Kontakt mit Kampfstoff vermeiden.
- Vorgehen:
  1. Atem anhalten, Schutzmaske anziehen, ausatmen;
  2. Alarm weitergeben;
  3. Mannentgiftung durchführen (nur wenn Nachweispapier verfärbt ist!):
    - Hände und Nacken mit Entgiftungspulver einreiben;
    - ABC-Schutzhandschuhe anziehen;
    - Uniform mit Entgiftungspulver behandeln.
  4. Persönliche Atropinspritze anwenden, falls erste Vergiftungssymptome auftreten. Symptome sind:
    - Sehstörungen;
    - Tropfen der Nase;
    - starker Speichelfluss;
    - Atembeklemmung.
  5. ABC-Schutzüberwurf (bzw. Arbeitsregenschutz) und wenn nötig neue ABC-Schutzhandschuhe anziehen.
  6. Kontaktstellen von Waffen und Geräten mit Entgiftungspulver behandeln, falls Nachweispapier verfärbt ist.
  7. Auftrag weiter erfüllen.

#### Zusammenfassung:

- Bei C-Einsatz «flüchtig» sind die Verluste im Zielraum abhängig von der Zeit, die die Truppe braucht, um:

- den Alarm auszulösen;
- die Atemwege zu schützen (Schutzmaske anziehen)<sup>1</sup>.
- Bei C-Alarm «sesshaft» sind die Verluste im Zielraum abhängig:
  - von der Zeit, die die Truppe braucht, um den Alarm auszulösen und die Schutzmaske anzuziehen;
  - von Raschheit und Gründlichkeit der Mannentgiftung<sup>2</sup>.
- Die Überlebenschancen des einzelnen Mannes vergrössern sich, wenn:
  - der Alarm rechtzeitig ausgelöst wird;
  - er die persönlichen Schutzmassnahmen drillmässig beherrscht.
- Bei C-Überraschung sind reflexartiger Schutz der Atemwege und sofortige Mannentgiftung innert 1–2 Minuten entscheidend für das Überleben!

## Verhalten im vergifteten Gelände

- Die Vergiftung stellt für Tage bis Wochen eine Gefährdung dar.
- Die Vergiftungslage muss laufend überwacht werden, da sie sich durch meteorologische Einwirkungen (Regen, Wind) laufend verändert.
- Eine Evakuierung von Truppen und Material aus stark vergifteten Gebieten hängt von Feindlage und Auftrag ab<sup>3</sup>.
- Kontakt mit flüssigem Kampfstoff vermeiden, das heisst:
  - Keller, Unterstände und Nischen ausnützen;
  - das vergiftete Gebiet so spät als möglich betreten;
  - im vergifteten Gebiet sich so kurz als möglich aufhalten;
  - nur Strassen und Wege benutzen. (Wo Marsch querfelden unumgänglich ist, Wiesen ausnützen. Dichte oder hohe Vegetation meiden.)

## Ende C-Alarm

- C-Alarm kann nur örtlich und daher nur durch die Truppenkommandanten aufgehoben werden.
- Mit dem Nachweisgerät für dampfförmige Kampfstoffe die C-Lage prüfen.
- Wenn Kampfstoff-Nachweisgeräte fehlen, müssen Behelfsmethoden angewendet werden:
  - Verhalten und Ausrüstung des Gegners beobachten.
  - Einsatz eines 300-g-Nebelkörpers. Das Verhalten des Nebels zeigt, ob Kampfstoffwolken durch Wind und Sonneneinstrahlung rasch verdünnt werden.
  - Maskentest.

<sup>1</sup> Nervengift, Einsatz «flüchtig»:

- Zeitintervall C-Einsatz bis Schutzmaske angezogen = 30 Sekunden. Schadenbild: ca. 20% Tote und 15% schwere Vergiftungen (Ausfall für Wochen).
- Zeitintervall C-Einsatz bis Schutzmaske angezogen = 60 Sekunden. Schadenbild: ca. 40% Tote und 20% schwere Vergiftungen (Ausfall für Wochen).

<sup>2</sup> Nervengift, Einsatz «sesshaft»:

- Zeitintervall C-Einsatz bis Schutzmaske angezogen = 30 Sekunden. Dann sofort Mannentgiftung und Atropin. Schadenbild: ca. 10% Tote und 20% leichte Schäden (Ausfall für 4–7 Tage).
- Zeitintervall C-Einsatz bis Schutzmaske angezogen = 30 Sekunden. Keine oder zu späte Mannentgiftung, kein Atropin. Schadenbild: ca. 50% Tote und 20% schwere Schäden (Ausfall für Wochen).

<sup>3</sup> Ausweichmöglichkeit: zeitweise Räumung des vergifteten Gebiets durch das Gros des Verbandes. Halten einzelner Schlüsselpunkte mit speziell geschützten Trupps in ABC-Schutzanzügen oder durch gepanzerte Fahrzeuge.



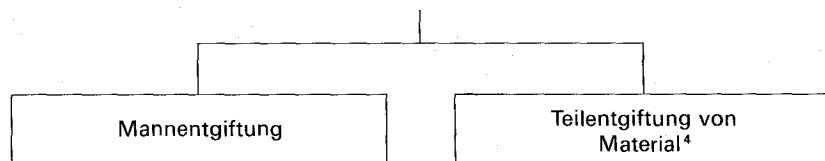
Im ersten Weltkrieg (1914–1918) wurde der Gaskampf in grossem Ausmasse geführt. Von einem C-Überfall überraschte Reservekompagnie. Nur durch eine sorgfältige AC-Ausbildung können solche Verluste vermieden werden.

## Entgiften

Allgemeines:

- Kontakt mit vergiftetem Material bedeutet Lebensgefahr.
- Nach C-Einsatz «sesshaft» muss entgiftet werden.
- Man unterscheidet zwischen:
  - Mannentgiftung;
  - Teilentgiftung für Material<sup>1</sup>.
- Die Mannentgiftung führt der einzelne Soldat **unverzüglich** und ohne Befehl aus.
- Die Teilentgiftung des Materials wird **sobald als möglich** durchgeführt.

<sup>1</sup> Eine Teilentgiftung von Gelände oder Strassen erübrigt sich, da der Kampfstoff **innert** Minuten versickert. Der eingedrungene Kampfstoff wird nur sehr langsam zerstört und gefährdet die Truppe weiterhin durch Dämpfe.



- Die Mannentgiftung hat deshalb erste Priorität, weil flüssige Kampfstoffe in Sekunden bis Minuten in die nackte Haut eindringen.
- Je rascher und gründlicher die Mannentgiftung erfolgt, desto wirksamer ist sie.
  - Wenn die nackte Haut innert 1-2 Minuten mit dem Entgiftungspulver<sup>1</sup> behandelt wird, so kann eine Vergiftung verhindert, zumindest aber stark reduziert werden.
  - Erfolgt sie später, so ist sie weniger wirksam.
  - Erfolgt sie erst nach 5-10 Minuten, so ist sie wirkungslos.
- Da die Mannentgiftung so rasch erfolgen muss, kann sie nur **an Ort und Stelle** mit den Mitteln durchgeführt werden, **die der Mann auf sich trägt**.
- Technik:
  - Ungeschützte Haut (Hände und Nacken) mit Entgiftungspulver einreiben.
  - Abschütteln.
  - Erneut einreiben. Diesmal Entgiftungspulver nicht entfernen.
  - ABC-Schutzhandschuhe anziehen.
  - Uniform mit Entgiftungspulver einpudern und einreiben<sup>2,3</sup>.
- Weitere Möglichkeit: Sofortiges Waschen der nackten Haut mit viel Wasser und Seife. Hat guten Entgiftungseffekt. Ist aber in jedem Fall weniger wirksam als Behandlung mit Entgiftungspulver.

- Je schneller die Teilentgiftung durchgeführt wird, um so mehr Kampfstoff kann noch vor dem Eindringen in das Material zerstört oder entfernt werden.
- Nach einigen Stunden ist der grösste Teil des flüssigen Kampfstoffes nicht mehr erfassbar:
  - verdampft;
  - in Holz, Gummi, Farbanstriche, Kunststoffe, Leder usw. eingedrungen.
- Vergiftete und anschliessend mit Entgiftungspulver behandelte Kleider sind innerhalb von Stunden zu wechseln.
- Die Teilentgiftung wird **so bald als möglich** und **so gründlich als möglich** mit den **Mitteln des Mannes und der Gruppe** durchgeführt.
- Die Teilentgiftung bedeutet: «Gründliche Reinigung aller für die Handhabung des Materials nötigen Teile».
- Methode:
  - a) Auftragen von Entgiftungspulver oder Entgiftungslösung;
  - b) Abwaschen oder Wegschwemmen des Kampfstoffes mit dem Dekontaminationsmaterial<sup>5</sup>.
- Da der Kampfstoff rasch in Farbanstriche eindringt, besteht trotz der Teilentgiftung die Gefahr einer Kontaktvergiftung. Die Bedienungsmannschaft muss daher mindestens Schutzmaske und Schutzhandschuhe tragen.

<sup>1</sup> Flüssiger Kampfstoff wird vom Entgiftungspulver aufgesogen und zerstört.

<sup>2</sup> Die Uniform saugt Kampfstofftröpfchen auf. Sofortiges Einpudern mit Entgiftungspulver kann einen Teil des Kampfstoffes vernichten.

<sup>3</sup> Vor jedem Kollektivschutzraum, in jedem Stützpunkt und in jeder Waffenstellung sind Reserven an Entgiftungspulver bereitzustellen.

<sup>4</sup> Die Teilentgiftung von Geländestücken oder Strassen erübrigt sich, da der Kampfstoff innert Minuten versickert. Der eingedrungene Kampfstoff wird nur sehr langsam zerstört und gefährdet die Truppe weiterhin durch Dämpfe.

<sup>5</sup> Eimerspritzen, Eimer, Waschmittel, Putzfäden, Bürsten.

Beachte die übrigen Bände der Gefechtstechnik

### Gefechtstechnik Band 1a

Erweiterte 5. Auflage 1974, 108 Seiten, 45 Skizzen und Fotos

#### 1. Abschnitt: Hinweise für den Kp Kdt und sein Kader

- Täglicher Dienstbetrieb (Dienstangewöhnung, Tagesbefehl, Unterkunft, Vorpflege, Körperpflege, Urlaubsregelung usw.)
- Disziplin, Ordnung, äussere Formen
- Schwierige Leute
- Führung: Wesen, Haltung und Arbeitsweise des Chefs (Lob, Tadel, Strafen, Qualifikation, Kaderauswahl usw.)
- Kaderfragen (Fw/Four, Gruppenführer, Uof mit besonderen Funktionen)
- Innerer Dienst

#### 2. Abschnitt: Ausbildung

- Grundsätze
- Theoretischer Unterricht
- Praktische Arbeit (Mit Schwergewicht auf der Gefechtsausbildung: Gefechtsschiessen, Panzerabwehr, Orts-, Wald-, Nachtkampf)

#### 3. Abschnitt: Befehlsttechnik

### Gefechtstechnik Band 1b

Erweiterte 5. Auflage 1974, 128 Seiten, 70 Skizzen und Fotos

- Unterkunft
- Wachtdienst
- Transporte und Märsche
- Gruppen und Zugführung
- Geländeverstärkungen
- Aufklärung/Sicherung

### Gefechtstechnik Band 2

3. Auflage, 300 Seiten, 150 Skizzen und Fotos

- Ortskampf
- Waldkampf
- Kampf um Befestigungen
- Kampf im Gebirge
- Die Abwehr subversiver Angriffe

### Gefechtstechnik Band 4

1. Auflage, 288 Seiten, 200 Skizzen und Fotos

- Angriff
- Verteidigung

### Gefechtstechnik Band 5a

1. Auflage 1980, 146 Seiten, 120 Skizzen und Fotos

- Infiltration
- Kampf um Engrisse
- Zerstörungen
- Die Verzögerung
- Aufnahme vor der Hauptstollung kämpfender Truppen
- Rückzug
- Die Kampfführung vom Gognon eingeschlossener Truppen
- Der «wandernde Igel»
- Die Gliederung moderner ausländischer Streitkräfte (dargestellt am Beispiel Sowjetrussland)