

**Zeitschrift:** ASMZ : Sicherheit Schweiz : Allgemeine schweizerische Militärzeitschrift

**Herausgeber:** Schweizerische Offiziersgesellschaft

**Band:** 135 (1969)

**Heft:** 9

**Artikel:** Panzerabwehr-Panzerbekämpfung

**Autor:** Putzlager, H.

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-45256>

### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 19.01.2026

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

schen Kommandant und Richter die Schußlage, die Wirkung im Ziel und das Verhalten des Ziels zu beurteilen. Der Richter muß den Kommandanten auf neu auftauchenden Gegner aufmerksam machen, und der Kommandant muß ständig den Überblick über den eigenen Verband, seinen Platz in der Formation und die benachbarten Panzer behalten, um nicht durch sein Feuer andere zu gefährden.

### 3. Schießen während der Bewegung

Wenn es im Angriff oder im Gegenangriff wichtiger ist, auf Kosten des exakten Treffens schnell vorwärtszukommen, so kann der Feuerkampf während der Bewegung geführt werden. Dabei ist geschicktes Führen des Panzers durch den Fahrer von besonderer Bedeutung. Ein Stabilisator erleichtert das Treffen, aber ausländische Armeen schießen auch ohne Stabilisator während der Bewegung, was eine besonders enge Zusammenarbeit zwischen Fahrer und Richter erfordert. Wir stellen an die Treffgenauigkeit unserer Panzerbesetzungen mit Recht hohe Anforderungen, aber möglicherweise unterschätzen wir die materielle und insbesondere die moralische Wirkung eines im einzelnen zwar schlecht liegenden, aber dafür dichten Feuers von Stahlgranaten, verbunden mit dem Eindruck eines auf

700 bis 800 m Breite scheinbar unaufhaltsam heranrollenden, feuerspeisenden Blocks von 30 bis 40 Kampfpanzern.

Wie wir dies in unseren Übungen in der Regel tun, soll während der Bewegung am zweckmäßigsten auf Einzelziele innerhalb des durchgehenden Visierbereichs und auf Flächenziele bis zu 1500 m geschossen werden. Die Fahrgeschwindigkeit des Panzers ist der Bodenbeschaffenheit anzupassen, soll aber möglichst hoch bleiben. Beim Schießen während der Bewegung ohne Stabilisator soll sie etwa 10 km/h betragen. Zu beachten ist, daß das raupenzerpflügte Gelände unserer Panzerschießplätze keine verbindlichen Schlüsse auf die zu erreichende Höchstgeschwindigkeit zuläßt.

Am Schluß darf nicht unerwähnt bleiben, daß eine solche methodische Aufgliederung der Möglichkeiten ihre Gefahren in sich birgt, denn «jede Methodik führt leicht dazu, auch dann angewandt zu werden, wenn sie nicht nötig ist» (Oskar Munzel, «Die deutschen gepanzerten Truppen bis 1945», S. 210).

Im Wesen der Panzertruppe liegt es aber, jeden Fall als Sonderfall zu betrachten und wachen Geistes die Gunst des Augenblicks auszunützen, statt krampfhaft nach passenden Regeln und Schemelösungen zu suchen. Lieber lebendige Fehler als tote Schematik!

## Panzerabwehr – Panzernahbekämpfung

Von Oberstlt H. Putzlager, Salzburg

Jede moderne Armee verfügt heute über eine leistungsfähige Panzerwaffe. Mechanisierte Großverbände sind zu Trägern operativer Angriffe geworden. Wo die Entscheidung gesucht wird, treten Panzer in Massen auf, unterstützt von einem namhaften Artillerieaufgebot und Fliegerverbänden jeglicher Art.

Die Armeen der großen Machtblöcke verfügen über eine übergroße Zahl an vollmechanisierten Divisionen, Korps und Armeen. Dagegen ist der nicht vollmechanisierte Verband in den mobilen Heerestreitn selten geworden. Fußverbände werden in der Regel nur noch für Sonderaufgaben, wie Gebirgskrieg, Luftlandeunternehmen, Dschungelkrieg und dergleichen, vorgesehen. In den Großarmeen reicht das Panzerpotential aus, auch bei Nebenoperationen mit entsprechend kampfkraftigen Verbänden auftreten zu können (die Warschauer-Pakt-Staaten verfügen etwa über 75 000 Panzer).

Das Panzerelement ist heute, auch unter atomaren Verhältnissen, von keiner größeren Angriffshandlung mehr wegzu-denken. Die Panzerabwehr konnte sowohl im zweiten Weltkrieg als auch nachher nicht befriedigend gelöst werden. Und dieses Problem ist heute noch brennender als je zuvor, vor allem für Verbände, denen ein ausreichendes Panzerelement als Kernstück der aktiven Panzerabwehr nicht in entsprechendem Maße zur Verfügung steht.

Am ehesten ist dies noch den Russen gelungen. Die Panzerabwehrtaktik der tiefgestaffelten Panzerabwehrnester und Panzerabwehrfronten wurde von ihnen im zweiten Weltkrieg mit durchschlagendem Erfolg praktiziert, wobei sie die Lösung des Panzerabwehrproblems in erster Linie von der taktischen Seite her anpackten, weniger von der waffentechnischen, in dem sie Pakabteilungen, Pakregimenter und Pakbrigaden in tiefgestaffelten Pakfronten, zum Teil ohne jeden infanteristischen Schutz, völlig selbstständig einzusetzen und mit diesem Verfahren schließlich die zusammengefaßte Elite der deutschen mechanisierten Verbände schlügen.

Aus unerfindlichen Gründen haben die Deutschen das Panzerabwehrproblem bis zum Kriegsende nicht gelöst, denn auch die Sturmgeschütze, die wirkungsvollsten Panzerabwehrwaffen, die es je gegeben hat, wurden nur unzureichend produziert (trotz riesigem Ausstoß der Kriegsproduktion 1944). Die beste Panzerabwehrwaffe blieb die 8,8-cm-Flab, bot aber ein zu großes Ziel. Zur vollen Wirkung gelangte sie erst im «Tiger».

Und wenn die Lösung dieses Problems den Giganten mit ihren ungeheuren finanziellen und technischen Möglichkeiten nicht gelingt, wie ungleich schwerer haben es hier Kleinstaaten, denen nur bescheidene Mittel zur Verfügung stehen. Um so weniger dürfen sie sich auf eine Spekulation eines zu schwachen Kräfteansatzes eines möglichen Aggressors oder auf eine Hilfe durch starkes Gelände verlassen; das wäre eine gefährliche Illusion, die sich in den ersten Stunden jedes Verteidigungsfalles schrecklich rächen würde.

Eines steht fest: Der Abwehrerfolg steht und fällt mit der Fähigkeit, die Masse der feindlichen Panzer noch vor dem Einbruch zu vernichten.

Die österreichische «Truppenführung» sagt wörtlich (und ich nehme an, die Grundsätze in der schweizerischen «Truppenführung» sind dieselben): «Die Verteidigung ist vor allem ein Kampf gegen Panzer. Die Vernichtung der angreifenden feindlichen Panzer muß daher im Vordergrund aller Überlegungen und Maßnahmen stehen.»

Die deutsche «Truppenführung» sagt: «Panzerabwehr ist das Rückgrat der Verteidigung, sie muß im Vordergrund aller Überlegungen stehen.»

Und die Führungsvorschrift einer Armee der Warschauer-Pakt-Staaten sagt: «Die Panzerabwehr bildet die Grundlage in der Verteidigung, deshalb ist ihre Organisation eine der wichtigsten Pflichten der Kommandanten.»

Dabei spielt der Faktor Gelände eine entscheidende Rolle. In den Vorschriften kommt dies klar und nachdrücklich zum Ausdruck. Im besonderen aber muß dieser Faktor bei den Ländern

mit vorwiegend Mittelgebirgs- und Hochgebirgscharakter bei der Betrachtung des Kampfes insbesondere von Jägerbrigaden gegen mechanisierte Verbände in Betracht gezogen werden.

Die Artikelserien von Oberst dG Jetzl (Ausbildungsabteilung des Bundesministeriums für Landesverteidigung) in der Zeitschrift «Truppendifferenz», die auf die Betrachtungen des Schweizer Oberstbrigadiers Brandenberger in der ASMZ basieren, sind in diesem Zusammenhang besonders aufschlußreich. Denn die richtige Beurteilung des Faktors Gelände wird durch solche Studien erleichtert beziehungsweise in die richtigen Bahnen gelenkt. Es beeinflußt das taktische Denken des Offiziers, aber auch die operative Planung auf höchster Ebene. Die Untersuchungen basieren auf einer Unterscheidung des Geländes in P-Zonen (panzergünstige Gelände), I-P-Zonen (panzerhemmendes Gelände) und I-Zonen (panzerungünstige Gelände) und welche Möglichkeiten sich für Angreifer und Verteidiger auf Grund, Gliederung, Ausrüstung und Bewaffnung ergeben. Insbesondere dem Kampf der Jägertruppe (als Kernstücks des Heeres) wird ein breiter Raum gewidmet. Sie muß so organisiert bewaffnet und ausgerüstet werden, daß sie den Angriff mechanisierter Verbände in den I- und P-Zonen mit Aussicht auf Erfolg abwehren kann. Dazu muß sie über ein ganzes System von panzerbrechenden Waffen verfügen, mit verschiedenen Kalibern und Reichweiten, statischen und beweglichen Elementen, wobei als statisches Element die Kampftruppe in gut ausgebauten Stellungen mit tief eingegrabenen Panzerabwehrwaffen zu verstehen ist, während das Bewegungselement aus schnellen, wendigen und niedrigen Panzerfahrzeugen mit leistungsfähiger Kanone bestehen sollte. Das wäre also die Kategorie der Sturmgeschütze, Kanonenpanzer, Panzerjäger und dergleichen. Ein mit 2-cm-Kanone und PAL-Raketen ebenfalls auf gepanzerten Fahrzeugen als Waffenträger kombinierter Verband, der mit den Panzern rasch an die Brennpunkte des Abwehrkampfes geworfen werden kann.

Teile von Panzerverbänden sollten für diese Aufgabe nicht herangezogen werden, da sie sonst zersplittert, gebunden und dadurch nicht ihre volle Kraft auszuspielen vermögen. Vielmehr sollten reine Panzerverbände taktisch-operativen Aufgaben dienen, weil nur dann ihre Stärke voll zum Tragen kommt.

Die Verankerung des Kerns der Panzerabwehr muß zweifellos in weniger panzergünstigem Gelände liegen, weil nur dort echte Abwehrchancen bestehen, die sich dann auch auf das panzergängige Gelände ausdehnen können. Grundvoraussetzung ist natürlich die Ausschöpfung aller Mittel, vom Panzer angefangen über PAL-Raketen, panzerbrechende Waffen, Nahkampfmittel bis zu den Behelfsmitteln der Panzernahbekämpfung. Und dieses System von Waffen muß wieder sowohl frontal wie in Tiefe und Flanke straff zusammengefaßt in Paknestern, Pakriegeln, ja sogar Pakfronten organisiert sein, wenn ein voller Abwehrerfolg erzielt werden soll.

Hier ergeben sich offensichtlich nicht nur Fragen der Rüstung und der Organisation, sondern auch ernst zu nehmende Konsequenzen für die Ausbildung.

Ein intensives Studium der Panzerverbände, der Stärken, Schwächen, der Methoden sowie ihrer potentiellen Leistungsfähigkeit, dazu alle Möglichkeiten der Unterstützung durch Artillerie, Flieger und dergleichen ist nötig, wenn man den ganzen Umfang der Panzerabwehr richtig zu beurteilen und daraus die nötigen Folgerungen zu ziehen wünscht. Dieses Thema ausführlich und erschöpfend zu behandeln würde wohl den Rahmen der gestellten Aufgabe sprengen und müßte daher einer eigenen Betrachtung vorbehalten bleiben.

Einige Angaben erscheinen aber doch bemerkenswert:

Beim russischen Großangriff im August 1943 südlich von Kursk kamen auf den laufenden Frontkilometer 70 Panzer und 230 Geschütze zum Einsatz (P = panzergünstiges Gelände).

Im Raum Belgrad wurden im Oktober 1944 je Kilometer Angriffsbreite 50 Panzer und Sturmgeschütze und 160 Geschütze und Granatwerfer eingesetzt (I+P = panzerhemmendes Gelände).

Aber auch bei den Infanterieangriffen mit Panzerunterstützung war es ähnlich.

Im Sommer 1944 wurden in Rumänien je laufenden Angriffs-kilometer neben 7 Bataillonen Infanterie 248 Geschütze und 18 Panzer und Sturmgeschütze eingesetzt (I = panzerungünstiges Gelände).

Heute rechnet man, wie aus der militärischen Fachliteratur hervorgeht, pro Angriffskilometer mit 50 Panzern sowie mit 100 Rohren Artillerie und Granatwerfer.

Zahlen, die zu denken geben.

Bei der Betrachtung der Gesamtpanzerabwehr lassen sich drei Phasen als hervorstechend unterscheiden:

- I. Der Abwehrkampf von 3000 m bis 500 m;
- II. Der Abwehrkampf von 500 m bis 0 m;
- III. Der Abwehrkampf in und in der Tiefe der Stellung.

### *I. Die Abwehr von 3000 bis 500 m*

Bis 3000 m durch den Panzer selbst, darüber hinaus noch durch größere PAL-Raketen, wie etwa die französische SS 11 und selbstverständlich die Bekämpfung von Flugzeugen.

Bis etwa 2500 m Kanonenpanzer, Sturmgeschütze, Jagdpanzer, Panzerjäger.

Bis 1500 m s-Pak.

Bis 1000 m r-Pak.

PAL-Raketen von verschiedenster Reichweite von 500 bis 2000 m.

### *II. Die Abwehr bis zu 500 m (Kampf per distance)*

Von dieser Entfernung an scheiden PAL-Raketen aus.

Zu den unter I angeführten Waffen treten nun Panzernahkampfwaffen auf weitere Entfernungen, wie PAR, Panzerfaust und Gewehrgranate.

### *III. Panzernahkampf in der Stellung (Kampf auf Tuchfühlung)*

Dann, wenn durchgebrochene Panzer diese überrollen. Hier tritt der Einzelkämpfer oder der Kampftrupp in Aktion.

Die folgenden Ausführungen konzentrieren sich daher auf Grund der Themenstellung auf den letzten Punkt. Sie sollen die Möglichkeiten einer rationellen, methodisch durchdachten Ausbildung in der Panzernahbekämpfung aufzeigen, wobei es weniger auf die angewandten Mittel als vielmehr auf die Konfrontation des Soldaten mit dem Panzer ankommt. Sie stellen vor allem eine sinnvolle Ergänzung zum Kapitel Panzernahbekämpfung, wie sie im AGD («Allgemeiner Gefechtsdienst») behandelt wird, dar, bilden also einen Teil der allgemeinen Gefechtsausbildung.

Die Möglichkeiten, die sich im Rahmen der gesamten Panzernahbekämpfung ergeben, sollen daher real gesehen und gewertet, die notwendigen Konsequenzen einer intensiven formalen und gefechtsmäßigen Ausbildung gezogen werden.

Will man hier zu einem brauchbaren Erfolg kommen, ist intensive Ausbildung für die Beherrschung der handwerklichen Tätigkeiten nötig. Nur daraus wird sich ein geeigneter Kern herauskristallisieren, der zum Panzernahkämpfer geeignet ist.

Jedem Soldaten müßte auf Grund der Erfahrungen klargestellt werden, daß das Schlimmste bei Überrollen von Panzern die lähmende Lethargie oder die wilde Flucht ist. Nur aktives Handeln bietet die Gewähr zu überleben.

Als Panzernahkämpfer im weitesten Sinne muß heute jeder Soldat, unbeschadet seiner Funktion, angesehen werden, der Panzer zu bekämpfen hat. Auch Stäbe sind hier mit eingeschlossen.

Als Nahkampfmittel stehen zur Verfügung: die PAR (KG M 42, Panzerabwehrbüchse) schwer, die PAR 67 (amerikanische M 72) leicht, die Phosphorhandgranate, Flammenwerfer; damit kann der Kampf gewissermaßen par distance geführt werden. Als letztes Mittel dann geballte Ladungen, Brandflaschen (Molotowcocktails), Minen in den verschiedensten Anwendungsformen. Als derzeitige Hauptwaffe der Panzernahbekämpfung wird in Österreich die PAR 67 neben der PAR 66 (Carl Gustav) angesehen. Alle Einheiten des Bundesheeres sind mit dieser Waffe genügend ausgestattet.

Als Beispiel für eine systematische Ausbildungsmöglichkeit sei die Panzernahkampfbahn in Salzburg angeführt. Es handelt sich hier um eine permanente Anlage, die unter folgenden Aspekten angelegt wurde:

- a) Die Panzernahkampfbahn auf kleinstmöglicher Fläche 18 000 m<sup>2</sup> (180 × 100 m).
- b) Stationsbetrieb (zwölf Stationen, kann jedoch willkürlich erweitert werden).
- c) Von einem Aussichtsturm aus sind durch den Leitenden alle Stationen zu überblicken.
- d) Eine ganze Kompanie kann gleichzeitig üben.
- e) Der Soldat wird in wechselnden Situationen mit dem Panzer in den verschiedensten Bewegungsformen konfrontiert.
- f) Der Einfallsreichtum im Kampf gegen Panzer wird gefördert.

Die Kosten, jedoch ohne die durch Soldaten geleistete Arbeit sowie die Beistellung von Maschinen und Fahrzeugen nicht inbegriffen, belaufen sich auf etwa 20 000 bis 25 000 Franken.

#### *Eine kurze Charakteristik der Bahn*

Zwei Drehscheiben und eine Wendefläche ergeben ein Dreieck, in und um das die zwölf Stationen angelegt sind. Von einem Drehpunkt I führt die Überrollbahn zu Drehpunkt II. Nach Drehung auf derselben erfolgt die Rückfahrt zu Drehpunkt I über die Überrollbahn oder über die in einer Achterschleife angelegte Bahn über die Station 6 und 7. Ein zweiter Panzer kann dieselbe Strecke oder in umgekehrter Folge fahren. Von Drehpunkt II fährt ein Panzer zum Wendepunkt III und kehrt über Station 9 zu Drehpunkt II zurück. Ein zweiter Panzer könnte in der Folge dieselbe Strecke beziehungsweise lässt sich eine Variante in umgekehrter Reihenfolge durchführen.

Station 2, 3, 5, 10 und 11 brauchen für ihre Übungen keinen Panzer. Für Station 1 ist ein stehender Panzer, ausgestattet mit Trassierbändern zur Darstellung der sicht- und schußtoten Räume. Dazu die Aufstellung einer großen Bildtafel mit photographischen Darstellungen der einzelnen Stationen. Ein Übersichtsplan sowie eine schematische Darstellung der einzelnen Stationen ergänzt das Anschauungsmaterial.

Für die Stationen 2 und 3 steht je ein Betonpanzer zur Verfügung.

Station 5 gliedert sich in drei Teile:

- a) eine Schutzmauer, hinter der die Brandflaschen vorbereitet werden,
- b) einen Wurfstand mit einer Betonplatte zum formalen Üben,
- c) ein Blockhaus mit Balkon, von dem aus auf einen Betonpanzer geworfen wird.

Für die Stationen 6 und 7 ist jeweils ein Graben mit T-Eisen-Verstärkung sowie zwei Schützenlöcher erforderlich; damit werden Minenbrett und Minenschlitten betätigt.

Für Station 8 sind ein betonierte Grabensystem sowie eine darüber führende Brücke erforderlich.

Für Station 9 ist eine Gruppe von Blockhäusern nötig; sie gestatten, den Kampf gegen Panzer in Ortschaften sowie den Häuserkampf durchzuführen.

Stationen 10 bis 12: Vorbereitung der Behelfsmittel an einem beliebigen Punkt. PAR 66 und PAR 67: Ausbildung und Übung innerhalb des gesamten Geländes mit Blickpunkt auf fahrende Panzer.

Man könnte das Auslangen auch mit zwei oder drei Panzern finden, maximal aber fünf beschäftigen, ohne daß eine Behinderung eintritt.

In der Mitte der Kampfbahn steht der gedeckte Aussichtsturm, der gleichzeitig als Materiallager dient. Von ihm aus können alle Stationen übersehen werden.

Also im wesentlichen eine Gruppierung um eine Achterschleife. Um die Bahn zu schützen, vor allem gegen übende Kraftfahrzeuge, wurde ein Zaun beziehungsweise ein Erdwall um die gesamte Anlage errichtet und zusätzlich mit Bäumen oder Sträuchern bepflanzt. Die Bepflanzung wurde für alle Panzerfahrstrecken in der Achterschleife vorgesehen, weil dadurch auf Sicht gesehen die maximale Haltbarkeit erreicht wird.

Ein besonderes Augenmerk wurde der Entwässerung gewidmet, weil dadurch ein uneingeschränktes Üben, auch bei Schlechtwetter, möglich ist.

#### *Zweck der Panzernahkampfbahn*

1. Handwerkliches Erlernen aller funktionellen Tätigkeiten für den Panzernahkampf, ähnlich dem Waffendrill.
2. Methodische Arbeit an und mit dem Panzer, damit der Soldat mit seinen Eigenheiten vertraut wird.

#### *Ziel der Ausbildung*

Schaffung der formalen Voraussetzungen, im schwierigen Gelände unter gefechtgemäßigen Bedingungen den Panzernahkampf durchführen zu können.

#### *Vorbereitung für die Ausbildung, Ausbildungspersonal und Umfang der Ausbildenden*

##### *a) Vorbereitung*

Um die Ausbildung erfolgversprechend durchführen zu können, benötigen wir eine vorbereitende Unterweisung beziehungsweise Schulung. Mit 2 bis 3 Stunden kann dafür das Auslangen gefunden werden.

Als Ausbildungsmaterial dienen Minen, Nebeltöpfe, Schnüre, Brett, Astgabel, Brandflasche, Benzin, Dieselöl und Docht. Lehrtafeln über Panzererkennungsdienst. Übersichtstafel über die Panzernahkampfbahn mit Stationseinteilung, wenn vorhanden Lehrfilm.

Die Ausbildung an der PAR wird im Waffenunterricht gesondert durchgeführt.

Der theoretische Unterricht erstreckt sich auf: Unterweisung über die Spreng-, Blend- und Brandmittel, erläutert am Anschauungsmaterial. Anfertigung, Wirkung, Verzögerungssatz usw.

Im Panzererkennungsdienst: Arten der Panzerfahrzeuge, Teile eines Panzers, Besatzung, Bewaffnung, schuß- und sichttote Räume, Schwächen und Stärken.

Grundsätze für den Nahkampf, wie sie die Ausbildungsvorschrift vorsieht.

Erläuterung jeder Station mit Ergänzung durch Bildtafeln; dabei wird durch einen Ausbildner die Herstellung der Geräte, wie Minenbrett, Minenschlitten, Brandflaschen usw., praktisch vorgeführt und auch auf die auftretenden Schwierigkeiten hingewiesen.

Kleine Lagen, wie etwa für Station 7, werden den Soldaten zu Gehör gebracht, damit sie, wenn sie auf der Bahn gegeben werden, schon einen gewissen Bezug haben.

Zum Beispiel Lage: Feind: Im Angriff aus dieser Richtung. Mit Panzern ist jederzeit zu rechnen.

Unsere: Gruppe ist hier zur Verteidigung eingerichtet und hat

Auftrag: Dieser Weg ist für Panzer zu sperren (durch Minenbrett). Schwache feindliche Angriffe sind abzuwehren.

Das Zusammenwirken des Panzernahkampftrupps mit zwei Zerstörern, einem Beobachter, zwei Sicherern, einem PAR-Schützen wird theoretisch auf der Tafel erläutert.

Der Grabenkampf und der Häuserkampf in Verbindung mit Panzern wird den Auszubildenden theoretisch erklärt, so daß bei der eigentlichen Ausbildung auf der Panzernahkampfbahn schon eine Grundlage vorhanden ist, an die der Ausbildner anknüpfen kann. (Hierbei werden Grundsätze wie Panzer nur in Ausnahmefällen in Ortschaften, Vorteile für den Panzernahkämpfer im Ortskampf durch Mauervorsprünge, Fenster, Balkone erläutert.) Letzter Panzer wird zuerst bekämpft, da sich Panzer von hinten nach vorne sichern: Abspringen von Antennen, wie es der Vietkong praktiziert, um Panzerkommandanten aus dem Turm zu locken.

#### b) Ausbildungspersonal

Nachdem jeder Ausbildner eine theoretische und praktische Ausbildung hinter sich hat, beschränkt sich die Vorbereitung in erster Linie auf kurze Wiederholung des Ausbildungsstoffes, eventuell Neuerungen; die Ausbildungsmethodik (sehr eingehend); Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen.

#### c) Umfang der Auszubildenden

Jäger- und Panzergrenadiereinheiten sind in vollem Umfang auszubilden, alle andern Einheiten, auch Stäbe und Territorialverbände, erhalten die Grundkenntnisse vermittelt, wobei der Schwerpunkt auf der Handhabung der leichten beziehungsweise schweren PAR liegt.

#### Schlußbetrachtung

Jede Armee hat in der konventionellen Kriegsführung zwei bedeutende Probleme zu bewältigen:

- a) das Panzerabwehrproblem,
- b) das Fliegerabwehrproblem.

Das Gesamtpanzerabwehrproblem ist von drei Gesichtspunkten zu beurteilen:

- a) Von der waffentechnisch-wirtschaftlichen Seite,
- b) von der taktisch-organisatorischen Seite,
- c) von der Entwicklung, ausgehend vom zweiten Weltkrieg bis heute und unter Berücksichtigung der Tendenzen in den namhaften Armeen in Ost und West.

In der Panzernahbekämpfung ergeben sich, soll sie in das Gesamtkonzept der Panzerabwehr wirkungsvoll eingebaut werden können, zwei Zielsetzungen:

1. eine psychologische, nämlich die Konfrontation des Soldaten mit dem Panzer,
2. eine handwerklich-technische, die Anleitung für den richtigen Gebrauch der Panzernahkampf- sowie Behelfsmittel in den verschiedensten Varianten.

Beide Voraussetzungen sind nur durch eine intensive Ausbildung an einer permanenten Anlage im Zusammenwirken mit Panzern zu erreichen.

Die Konsequenzen, die von den Verantwortlichen auf den aufgezeigten Überlegungen gezogen werden, sind letztlich entscheidend für die Schlagkraft eines Heeres.

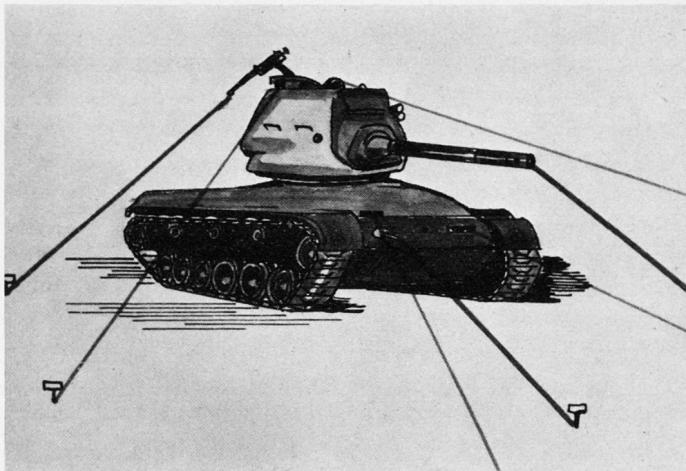
#### Station 1

*Übungszweck:* Erklären des Panzers.

*Ausbildungsziel:* Kennenlernen

- der Arten der Panzerfahrzeuge,
- der Stärken und Schwächen,
- der Panzerung,
- der Hauptteile,
- der schuß- und sichttoten Räume.

*Material:* 1 Kampfpanzer voll ausgerüstet, Trassierbänder (Nylonschnüre) in roter und grüner Farbe. Nägel oder Zeltpflocke zum Fixieren der Trassierbänder, 1 Hammer, Lehrtafeln der schuß- und sichttoten Räume, über Hauptteile der Panzer, über stark und schwach gepanzerte Stellen; Photos von verschiedenen Panzerarten.



*Durchführung:* Ausbildner erklärt:

##### 1. Arten der Panzerfahrzeuge:

a) *Panzerkampfwagen:* Das am häufigsten auftretende Panzerfahrzeug. Die Hauptkampfwaffe, die Kampfwagenkanone, ist im Turm gelagert, welcher um 360° geschwenkt werden kann.

b) *Jagdpanzer:* Auf Grund seiner Geländegängigkeit, Schnelligkeit und Bewaffnung vornehmlich für den Kampf gegen Panzer bestimmt.

c) *Der Schützenpanzerwagen:* Ein schnelles, leicht gepanzertes Räder- und Kettenfahrzeug. Dient zum Mannschaftstransport und als Gefechtsfahrzeug.

d) *Sturmgeschütz:* Ein gepanzertes Kettenfahrzeug, das nur zur unmittelbaren Unterstützung für die Infanterie dient. Die Kanone ist frontal mit geringem Schwenkbereich eingebaut.

e) *Panzerspähwagen:* Ein leicht gepanzertes, schnelles, geländegängiges Räderfahrzeug für Aufklärungszwecke.

f) *Sonderpanzer:* Schwimm-, Brücken-, Flamm-, Flabpanzer, Befehlspanzer usw.

Ausbildner läßt Arten und ihre Charakterisierung wiederholen, ohne sich in Einzelheiten zu verlieren. Zeigt von jeder Art ein typisches Bild beziehungsweise Photo.

##### 2. Stärken und Schwächen:

a) *Stärken:* Außerordentliche Feuerkraft (1 Kanone 2 oder 3 Maschinengewehre), große Beweglichkeit und Wendigkeit, Panzerung.

b) *Schwächen:* Der Schuß und sichttote Raum; beschränkte Beobachtungsmöglichkeiten; beschränkte Geländegängigkeit

durch Geländehindernisse (Sümpfe, Gräben, Wald, Glatteis und anderes); Panzer bietet ein großes Ziel.

**3. Schuß- und sichttote Räume:** Der Ausbildner erklärt, daß die grünen Trassierbänder die sicht- und die roten die schußtoten Räume darstellen.

**4. Hauptteile des Panzers:** Mit den wichtigsten Teilen:

**Laufwerk:** Kette, Leitrad, Stützrollen, Laufrollen, Triebrad.

**Wanne:** Obere und untere Bugplatte, Kettenabdeckung, Sehschlitz Bug Maschinengewehr (wenn vorhanden).

**Turm:** Kommandantenkuppel, Turm Maschinengewehr, Flabmaschinengewehr, Kanone mit Mündungsbremse und Rauchabsorber, Blende.

Der eingeteilte Panzerfahrer zeigt die angesprochenen Teile an.

**5. Panzerung:**

a) **Stark gepanzert:** Stirnseite von Wanne und Bug, Turmseiten, Seite der Wanne.

b) **Schwach gepanzert:** Decke von Wanne und Turm, Wannenboden.

Folgende Stellen des Panzers sind gegen Beschuß und Kampfmittel empfindlich:

- Laufwerk und Ketten
- Wannenboden
- Turmhals (Turmkranz)
- Kühlslitze des Motors.

**Schluß:** Abschließend läßt der Ausbildner die Schützen in den Panzer einsteigen und den Kampfraum besichtigen.

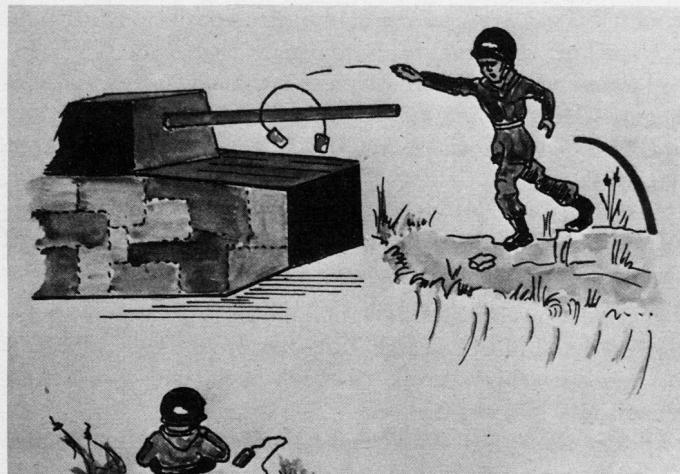
### Station 2

**Übungszweck:** Werfen von Blendmitteln auf Panzerattrappen.

**Ausbildungsziel:** Erlernen des Werfens mit Blendmitteln. Steigerung der Wurfentfernung von 5 auf 10 m. Werfen aus dem Stand und aus Deckungslöchern.

**Durchführung:**

**Einleitung:** Ausbildner erklärt: Blendmittel dienen dazu, den fahrenden Panzer zum Halten oder zum Herabsetzen seiner Fahrgeschwindigkeit zu zwingen und die Voraussetzung für die Anwendung von Sprengmitteln zu schaffen. Blendmittel wirken dadurch, daß der Besatzung die Sicht genommen wird und bei laufendem Motor durch die Öffnungen des Panzers Nebel oder Blendstoff in den Kampfraum eingesaugt wird. Die Besatzung wird dadurch in der Bedienung von Fahrzeug und Waffen stark behindert. Dies wird aber nur erreicht, wenn es gelingt, den Blendkörper am Panzer selbst anzubringen. Gegen stehende Pan-



zer wird von Blendmitteln nur dann Gebrauch gemacht, wenn ein überraschender Angriff mit Sprengmitteln nicht möglich ist oder das gezielte Abwehrfeuer der Panzerbesatzung ausgeschaltet werden muß.

**Hauptteil:** Ausbildner zeigt vor, wie man Blendkörper in die Hand nimmt und wie man damit wirft: Beide Nebelkörper in der Wurfhand. Verbindungsschnur nicht verwickeln. Wurf über Schultern besser als von hinten. Mit viel Schwung werfen, daß sich die Schnur um das Rohr schlingt. Ausbildner läßt Jungmänner aus einer Entfernung von etwa 5 m die Blendkörper auf die Panzerattrappe werfen. Zuerst stehend, um die richtige Wurftechnik zu erlernen, und dann aus Deckungsloch. Dann die Entfernung aus dem Deckungsloch und stehend steigern. Ausbildner achtet bei Werfen aus Deckungsloch: kurz über Deckung schauen, werfen, nachsehen und in Deckung gehen. Einen Jungmann einteilen, der die Blendkörper von der Kanone herunternimmt.

**Schluß:** Wiederholen: Wozu diesen Blendkörper? Wie wirken Blendkörper? Wann werden Blendkörper auch gegen stehende Panzer eingesetzt?

**Material:** Mindestens fünf Blendkörperattrappen.

### Station 3

**Übungszweck:** Werfen von Panzerminen beziehungsweise geballten Ladungen auf Panzerattrappen.

**Ausbildungsziel:** Erlernen des Werfens von Minen oder geballten Ladungen:

- aus dem Stand,
- aus dem Deckungsloch,
- aus dem Graben.

**Material:** Fünf geballte Ladungen beziehungsweise Minenattrappen.

**Durchführung:**

**Einleitung:** Die Panzermine ist das häufigste Sprengmittel. Sie durchschlägt Panzerungen bis zu 20 cm und wird mit einem Druckzünder oder Brennzünder (Abreiß- oder Zugzünder) zur Detonation gebracht. Je nach dem Einsatz werden einer der beiden Zünder oder beide zugleich verwendet. Bei Panzerminen mit Brennzünder beträgt die Brenndauer etwa 10 Sekunden. Der Soldat zündet die Mine unmittelbar vor dem Anbringen am Panzer oder vor dem Wurf. Er nimmt hierauf volle Deckung, um sich gegen den Druck der Detonationswelle zu schützen. Das Anbringen der Mine auf dem Heck des Panzers führt zu seiner Vernichtung. Kommt die Mine in die Nähe des Turmes zu liegen, so führt die Detonation zu Verklemmungen im Turmkranz und zur Betäubung der Besatzung. Um ein Abgleiten der



Mine zu verhindern, umwickelt der Soldat die Mine mit Lappen oder Gummistreifen (Kraftfahrzeugschlauch).

**Hauptteil:** Ausbildner zeigt vor, wie man aus dem Stand wirft. Mine muß flach in der Luft liegen. Werfen mit genügend Schwung des Oberkörpers und in hohem Bogen, Mine muß voll fallen. Jungmänner werfen aus dem Stand aus etwa 3 bis 5 m Entfernung auf die Motorraumabdeckung einer Panzerattrappe, um Gefühl für Gewicht und Wurftechnik zu bekommen. Jungmänner werfen Mine aus Deckungslöchloch auf die Panzerattrappe mit Herausspringen aus dem Deckungslöchloch. Ausbildner erklärt: Der Panzernahkämpfer pirscht sich unter geschickter Ausnützung des Geländes an den Panzer heran. Stets ist eine Annäherung von der der Hauptbeobachtung des Panzers entgegengesetzten Richtung anzustreben.

**Durchführung:** Jungmänner arbeiten sich in einem Kriechgraben gegen Panzerattrappe heran und bekämpfen den Panzer mit Mine oder geballter Ladung von hinten.

#### Station 4

**Übungszweck:** Überrollen durch Panzer.

**Ausbildungsziel:** Verlieren der Scheu vor Panzer durch

##### 1. Überrollen,

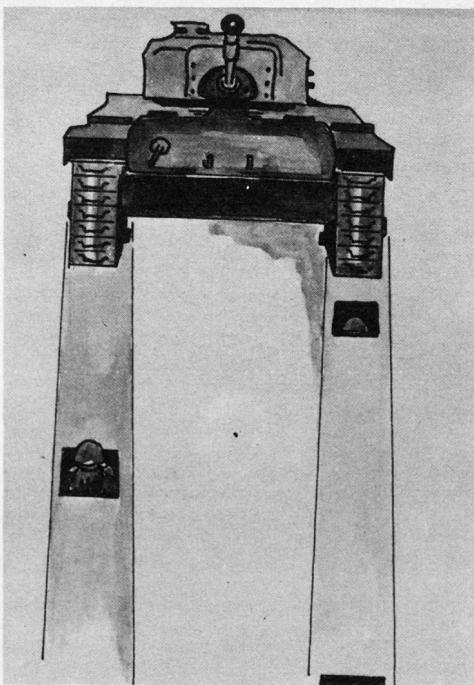
- a) im Deckungslöchloch,
- b) auf dem Rücken liegend,
- c) auf dem Bauch liegend;

##### 2. Wegrollen vor dem Panzer.

**Material:** Armbinden, Flaggen, langstieliges Werkzeug, 1 Panzer.

##### Durchführung:

**Einleitung:** Ausbildner erklärt: Wird der Soldat im freien Gelände von feindlichen Panzern überrascht, so sucht er sich durch Deckungnehmen und völliges Erstarren vor der Vernichtung zu schützen. Eine kleine und unscheinbare Deckung genügt, den einzelnen Mann der Sicht des Panzers zu entziehen. Ein Davonlaufen vor Panzern führt zur sicheren Vernichtung. Sucht der Panzer liegende Soldaten zu überwalzen, so müssen diese den Panzer dicht an sich herankommen lassen und im letzten Augenblick unter Ausnützung des toten Raumes seitwärts abrollen.

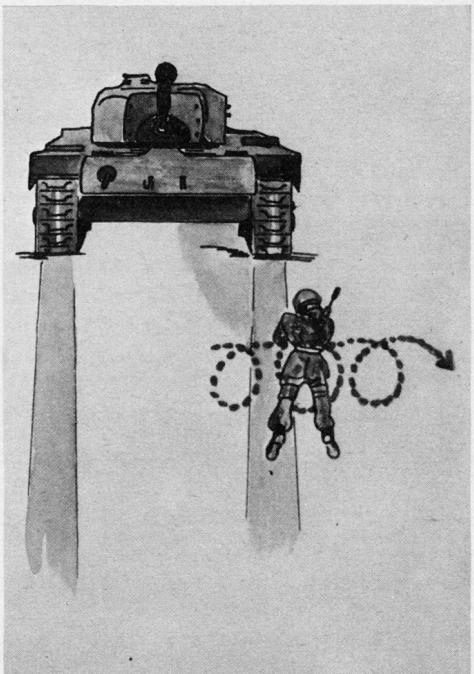
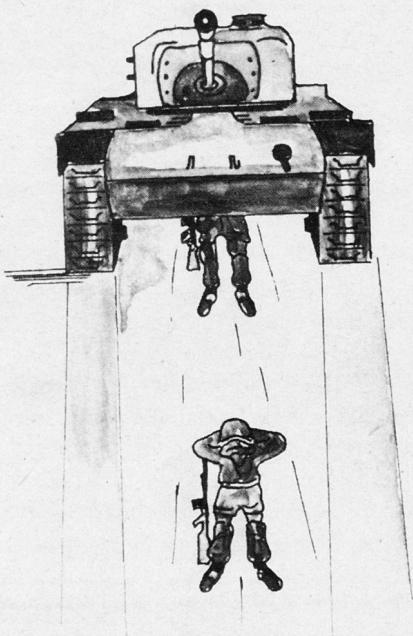


**Hauptteil:** Ausbildner zeigt alle Arten des Sich-Überrollens-lassen vor und demonstriert das Seitlich-Wegrollen. Auf den Ruf «Panzer von rechts» läßt der Ausbildner die Schützen die ausgebauten Deckungslöcher beziehen und überzeugt sich, daß der Rand des Schützenloches bis zum Stahlhelmdrand des hockenden Schützen mindestens 40 cm beträgt. (Siehe Sicherheitsbestimmungen AGD, Seite 200.) Dann läßt er die Schützen überrollen:

a) im Deckungslöchloch. Auf den Ruf «Panzer abgedreht» verläßt die Gruppe die Panzerdeckungslöcher.

Nachdem die Schützen auf diese Art die ärgste Scheu verloren haben, läßt der Ausbildner die Schützen auf dem Mittelstreifen auf den Rücken legen, mit Gesicht zum Panzer und überrollen.

b) Auf dem Rücken liegend (aufpassen, daß Rückengepäck nicht zu hoch ist. Abstand von Mann zu Mann 5 m. Als nächstes Schützen auf den Bauch legen lassen (auf Waffe aufpassen).



c) Auf dem Bauch liegend. Abstand von Mann zu Mann 5 m. Als Abschluß läßt der Schütze den Panzer auf sich zurollen und rollt sich, nachdem der Panzer auf 1 bis 2 m herangekommen ist, nach außen.

**Wichtig:** Leitender zeigt es genau vor, Gewehr dorthin ablegen, wo man sich hinrollt. Leitender geht mit Gesicht zum Panzer vorne her. Panzer darf nur Schrittempo fahren. Schützen liegen auf der Überrollspur.

**Schluß:** Warum Ausnützen aller Deckungen, um sich der Sicht des Panzers zu entziehen? Warum führt Davonlaufen zur sicheren Vernichtung?

#### Station 5

**Übungszweck:** Werfen von Molotowcocktails.

**Ausbildungsziel:**

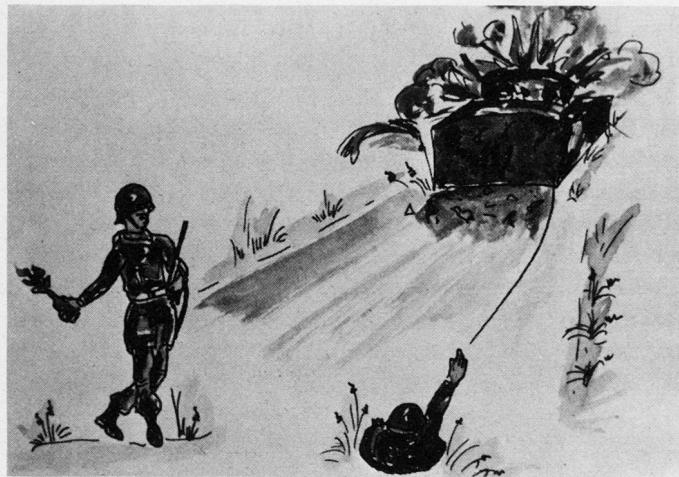
1. Anfertigen eines Molotowcocktails,
2. Werfen aus Zwei-Mann-Deckungsloch auf eine Wand,
3. Werfen von einem Balkon auf Heck eines Panzers.

**Material:** Flaschen, Benzin, Dieselöl, Werg (Docht oder Feten), Streichhölzer, Trichter.

**Durchführung:**

**Einleitung:** Eine oder mehrere Brandflaschen werden so auf das Heck des Panzers geworfen, daß sie zerschellen. Der Inhalt fließt durch die Ansaugöffnungen in den Motorraum und setzt den Motor in Brand. Auch die Gummiteile des Laufwerkes sind gegen Brandmittel empfindlich.

**Hauptteil:** Ausbildner erklärt die Herstellung eines Molotowcocktails und führt es praktisch vor. Zwei Drittel Benzin, ein Drittel Dieselöl werden in eine Flasche mit handlicher Größe gefüllt. Die Flasche wird mit leicht brennbaren Stoffen, Werg oder Dochten, verschlossen. Bevor die Flasche angezündet wird, muß der Verschluß gut mit Brennflüssigkeit durchgetränkt sein.



Außerdem muß die Flasche gut durchgeschüttelt werden, damit sich der Inhalt gut vermischt. Nachdem der Schütze die Flaschen angezündet hat, wartet er kurze Zeit, damit der Verschluß ordentlich brennt, und schleudert sie dann gegen den Panzer. Schleudert der Soldat mehrere Brandflaschen auf einen bereits brennenden Panzer, so brauchen sie nicht mehr mit einem Anzünder versehen sein. Zuerst schleudern die Schützen eine Brandflasche aus dem Zwei-Mann-Deckungsloch gegen eine Platte. Dann schleudern die Soldaten von einem Balkon eine Brandflasche auf das Heck einer Panzerattrappe. Wie viele Mann pro Gruppe eine Brandflasche werfen, ist eine Frage der Zeit und der vorhandenen Mittel. Auf jeden Fall soll pro Gruppe mindestens 1 Mann eine Brandflasche werfen.

**Schluß:** Wie ist das Mischverhältnis von Benzin zu Dieselöl? Wie wirkt die Brandflasche? Worauf ist vor dem Werfen zu achten?

#### Station 6

**Übungszweck:** Verwendung von Minenschlitten (Gleitminen) gegen fahrende Panzer.

**Ausbildungsziel:** Ziehen des Minenschlittens im richtigen Augenblick, Bekämpfung der ausbootenden Mannschaft.

**Material:** 2 Minenschlitten, 2 Minenattrappen, Schnur beziehungsweise Draht, K-Patronen, Blitzknaller.

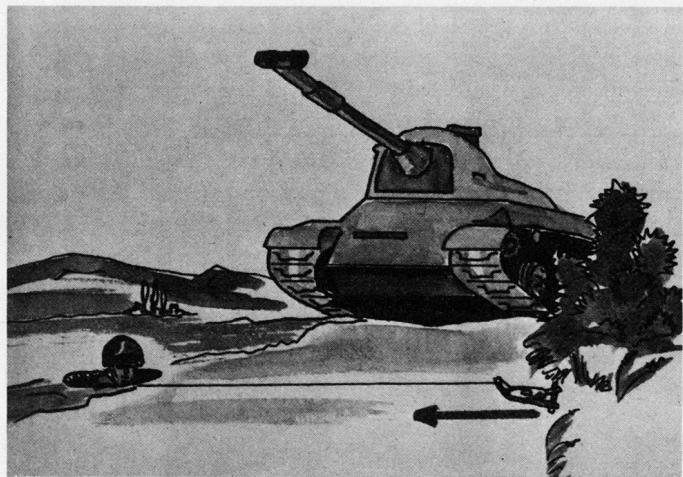
**Durchführung:**

**Einleitung:** Durch den Einsatz der Mine mit Druckzünder (notwendige Belastung etwa 100 kg) wird der Feindpanzer infolge Beschädigung des Laufwerkes bewegungsunfähig und die Besatzung durch die Detonation meist verwundet. Der bewegungsunfähige Panzer kann durch eine zweite Panzermine mit Brennzünder oder durch andere Sprengmittel vernichtet werden. Die Verwendung von Panzerminen mit Druckzündern beschränkt sich im allgemeinen auf die unmittelbare Sicherung von Stützpunkten, Widerstandsnestern, einzelnen schweren Waffenstellungen oder das sperren von Wegen und Schneisen. Die Bedienung der Minenschlitten erfolgt aus einer Deckung, welche Schutz gegen die Druckwellen bietet. Diese Mine wird erst im letzten Augenblick – gewöhnlich dann, wenn sich der Panzernahkämpfer bereits im schußtoten Raum des feindlichen Panzers befindet – vor die Ketten des Feindpanzers gezogen. Auf gute Tarnung ist besonders zu achten.

**Hauptteil: Lage:**

**Feind:** Im Angriff aus dieser Richtung. Mit Panzern ist jederzeit zu rechnen.

**Unsere:** Gruppe ist hier zur Verteidigung eingerichtet und hat den



**Auftrag:** Diesen Weg für Panzer mit Minenschlitten zu sperren. Ausbildner teilt einen Sicherer aus der Gruppe, einen Beobachter und einen Zerstörer ein.

Panzer nähert sich. Beobachter meldet «Panzer von links». Ausbildner wirft einen Blitzknaller an die Stelle, wo der Panzer die Mine überrollen soll. Nahkämpfer zieht im letzten Moment die Mine vor die Kette. Blitzknaller detoniert – Panzer bleibt stehen, Panzernahkampftrupp geht in Anschlag und bekämpft die ausbootende Mannschaft des Panzers. Wiederholen lassen, wenn Mine zu früh gezogen. Achten auf die Anschläge der Schützen.

**Schluß:** Wann ist die Gleitmine (Minenschlitten) zu ziehen? Welchen Schaden richtet die Mine am Panzer an? Was ist für

den Zerstörer wichtig, damit er durch die Druckwelle nicht getötigt wird?

#### Station 7

**Übungszweck:** Verwendung eines Minenbrettes gegen fahrende Panzer.

**Ausbildungsziel:** Ziehen des Minenbrettes im richtigen Augenblick. Bekämpfung der ausbootenden Mannschaft.

**Material:** 1 Brett, 6 Minen, Draht beziehungsweise Kabel, Blitzknaller, K-Patronen.

#### Durchführung:

**Einleitung:** Zum Sperren von Wegen und Schneisen, die für die eigene Truppe offen zu halten sind, werden bewegliche Minensperren angelegt. Hierzu sind 4 bis 6 Minen im Abstand von höchstens 40 cm auf einem Brett zu befestigen. Das Brett wird mit einem Draht (Kabel, Strick) im letzten Augenblick möglichst im schußtoten Raum über die Straße gezogen. Auf gute Tarnung ist besonders zu achten.

#### Hauptteil: Lage:

**Feind:** Im Angriff aus dieser Richtung. Mit Panzern ist jederzeit zu rechnen.

**Unsere:** Gruppe ist hier zur Verteidigung eingerichtet und hat den

**Auftrag:** Diesen Weg für Panzer mit Minenbrett zu sperren.

Ausbildner teilt einen Beobachter, einen Sicherer und einen Zerstörer ein.

**Auftrag an Zerstörer:** «Sie gehen hier in Stellung und ziehen bei Annäherung eines Panzers dieses Minenbrett vor die Ketten.»

**Beobachter:** Zwei Stellungen hier, Beobachtungsbereich rechte (linke) Grenze ... i.G.g. melden jede Annäherung von Panzern.

**Sicherer:** Sie Stellung hier, sichern die Aktion des Zerstörers. Bei Annäherung des Panzers meldet der Beobachter «Panzer von



links». Ausbildner wirft Blitzknaller an die Stelle, wo der Panzer das Minenbrett überrollen soll. Im letzten Moment wird Minenbrett vor den fahrenden Panzer gezogen. Blitzknaller detoniert – Panzer bleibt stehen – Schützen bekämpfen die ausbootende Panzerbesatzung des bewegungsunfähigen Panzers.

**Wichtig:** In dem Augenblick, wo die Mine vor die Ketten gezogen wird, geht Panzernahkampftrupp in Deckung. Nach der Detonation geht der Trupp schnell in Anschlag. Diese Station kann mit der Station 6 zusammengelegt werden, wenn zu wenig Ausbildner zur Verfügung stehen.

**Schluß:** Wie viele Minen braucht man für ein Minenbrett? Wie groß ist der Abstand zwischen den Minen höchstens? Wann ist das Minenbrett zu ziehen?

#### Station 8

**Übungszweck:** Bekämpfung eines fahrenden Panzers durch

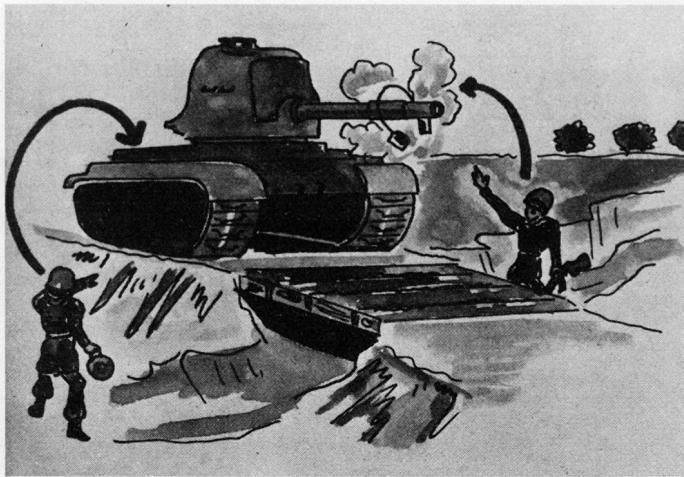
a) Blendmittel,

b) Minen beziehungsweise geballte Ladungen.

**Material:** 2 Blendkörper, 2 Minen beziehungsweise geballte Ladungen, Blitzknaller, K-Patronen, Nebeltöpfen.

#### Durchführung:

**Einleitung:** Beim Angriff auf fahrende Panzer bleibt der Nahkampftrupp gut getarnt in Deckung und läßt den Panzer möglichst nahe an sich herankommen oder arbeitet sich in die voraussichtliche Fahrtrichtung des Panzers vor. Durch Blendmittel



wird der Panzer zum Stehen gebracht. Ist dies gelungen, vernichtet der Nahkampftrupp den Panzer mit Sprengmitteln. Der Panzer wird beim Überwinden von Schützengräben nicht in voller Geschwindigkeit fahren. Diese Verlangsamung wird zur Bekämpfung ausgenutzt.

#### Hauptteil: Lage:

**Feind:** greift mit Panzern aus dieser Richtung an.

**Unsere:** Gruppe hat als Widerstandsnest den

**Auftrag:** Durchstoß feindlicher Panzer entlang der Straße zu verhindern.

Ausbildner läßt Lage und Auftrag wiederholen und teilt den Panzernahkampftrupp ein: 2 Zerstörer, 1 Beobachter, 2 Sicherer.

**Aufträge an Zerstörer 1:** Sie Stellung hier, bekämpfen den Panzer mit Blendkörper. **Zerstörer 2:** Sie Stellung hier, vernichten den Panzer mit einer Panzermine. Sobald der Panzer durch den Blendkörper gezwungen wurde, stehen zu bleiben oder ganz langsam zu fahren, nähern Sie sich von hinten dem Panzer und werfen die Mine auf das Heck. Dann laufen Sie zurück in die Deckung.

**Beobachter:** Sie Stellung hier, Beobachtungsbereich rechte (linke) Grenze ... i.G.g. melden jede Annäherung feindlicher Panzer. **Sicherer:** Sie Stellung hier, sichern das Heranarbeiten des Zerstörers an den Panzer und bekämpfen die Besatzung des bewegungsunfähigen Panzers. Bei Annäherung des Panzers meldet der Beobachter «Panzer von links». Sobald der Panzer den Laufgraben erreicht hat, schleudert der Zerstörer 1 den Blendkörper über die Kanone des Panzers. Gleichzeitig entzündet der Stationskommandant einen Nebelkopf etwa 20 m vor dem Panzer.

Der Panzer rollt weiter, nach 15 m bleibt er stehen (so, daß Panzer nicht direkt im Nebel steht). Diesen Moment benutzt der Zerstörer 2, springt aus dem Graben und wirft die Mine auf das Heck des Panzers und läuft zurück in den Graben. Die Sicherer sichern die Aktion des Zerstörers 2, gehen in volle Deckung, sobald Zerstörer 2 den Graben erreicht hat. Der ganze Nahkampftrupp geht nach der Detonation (dargestellt durch Blitzknaller) in Anschlag und bekämpft die ausbootende Besatzung.

**Schluß:** Blendkörper und Mine werden von Panzer genommen, Panzer fährt weiter. Ausbildner bespricht eventuelle Fehler und wechselt Schützen aus. Es kommt darauf an, daß schnell gehandelt wird. Wenn nötig, läßt Ausbildner Station wiederholen. Jungmänner wechseln, so daß jeder als Zerstörer und Sicherer eingeteilt wird.

### Station 9

**Übungszweck:** Bekämpfen eines Panzers in einer Ortschaft.

**Ausbildungsziel:** Bekämpfen eines Panzers durch

- Absprengen von Antennen,
- Blendern,
- Minen.

**Material:** 4 Übungshandgranaten, Handgranatenzünder für Übungsgranaten, Attrappe für Knallzündschnur, 2 Blendkörperattrappen, 2 Minenattrappen, K-Patronen, Blitzknaller.

#### Durchführung:

**Einleitung:** Der Ortskampf ist Nahkampf, der nur durch persönlichen Einsatz jedes Soldaten entschieden werden kann. Panzer meiden geschlossene Ortschaften und werden nur dann aktiv, wenn deren Inbesitznahme unbedingt erforderlich ist. Der Einsatz von Nahkampfmitteln ist im Ortskampf besonders vielfältig und wirksam. Die Ortschaft bietet dem Nahkämpfer besondere Vorteile:

1. kann man sehr rasch ungesiehen an einen Panzer herankommen.
2. kann man aus offenen Fenstern und Löchern in den Mauern den Panzer bekämpfen und
3. kann man auch von oben herab den Panzer durch Brandmittel bekämpfen.

**Zu beachten:** Wenn mehrere Panzer durch eine Ortschaft fahren, zuerst den letzten und dann den vorletzten Panzer usw. erledigen, da sich die Panzer von rückwärts nach vorne sichern.

#### Hauptteil:

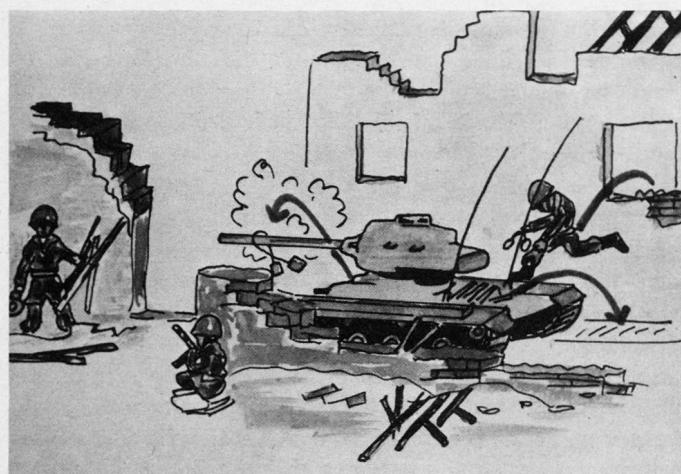
1. **Lage:** Feind greift aus dieser Richtung (i.G.g.) an. Mit Panzer ist jederzeit zu rechnen.

**Unsere:** Gruppe verteidigt diese Ortschaft beidseits der Straße mit dem

2. **Auftrag:** Panzer im Nahkampf zu erledigen.

3. Hiezu befehle ich:

a) Schütze A, Beobachter, Stellung in diesem Haus. Sie haben den Auftrag, die Annäherung feindlicher Panzer sofort zu melden. Schütze B, Zerstörer 1: Sie haben den Auftrag, den Panzer anzuspringen, sobald er um diese enge Kurve kommt. Mit Hilfe von 2 Handgranaten, die mit einer Knallzündungsschnur ver-



bunden sind, die Antennen abzusprengen, indem Sie die Knallzündschnur mit der Handgranate um die Antennensockel legen, 1 Handgranate abziehen und dann abspringen. Schütze C, Zerstörer 2: Stellung hinter dieser Hausmauer, Sie haben den Auftrag, den Panzer zu blenden, sobald er sich auf Höhe Ihres Hauses befindet. Schütze D, Zerstörer 3; Sie haben den Auftrag, den Panzer mit einer Mine zu vernichten, sobald er dieses Haus passiert. Schütze E und F: Sicherer gehen in diesem Haus so in Stellung, daß Sie die Aktionen der Zerstörer sichern können.

b) **Geplante Kampfführung:** Sobald sich der Panzer der Ortschaft nähert, meldet Beobachter 1. Blockhaus «Panzer von links». Wenn Panzer die enge Kurve bei Blockhaus 2 erreicht, springt Zerstörer 2 auf das Heck des Panzers und bringt seine Ladung an den Antennensockel an und springt sofort ab; wenn Panzer Haus 3 passiert, tritt Zerstörer 3 in Aktion und blendet den Panzer. Der geblendete Panzer fährt langsam wendend weiter und bleibt ungefähr bei Haus 4 stehen. Diesen Augenblick benutzt Zerstörer 3 und wirft seine Mine auf das Heck des Panzers. Nach der Detonation, dargestellt durch einen Blitzknaller, gehen alle Schützen in Anschlag und bekämpfen die Panzerbesatzung, die auszubooten versucht.

**Schluß:** Das Absprengen der Antennen wird vom Vietkong in Vietnam praktiziert. Der Panzer ist dadurch ohne Verbindung und gezwungen, Sichtverbindung herzustellen. Der Kommandant muß wenigstens zeitweise seine Luke öffnen und mit dem Kopf heraus. Folge: Die Führung des Panzerverbandes ist ohne Funkverbindungen kaum mehr möglich. Bei den Sicherern ist wichtig, daß sie sich richtig an die Fensteröffnung stellen und den richtigen Anschlag wählen.

### Station 10

**Übungszweck:** Anfertigen von Panzernahkampfmitteln.

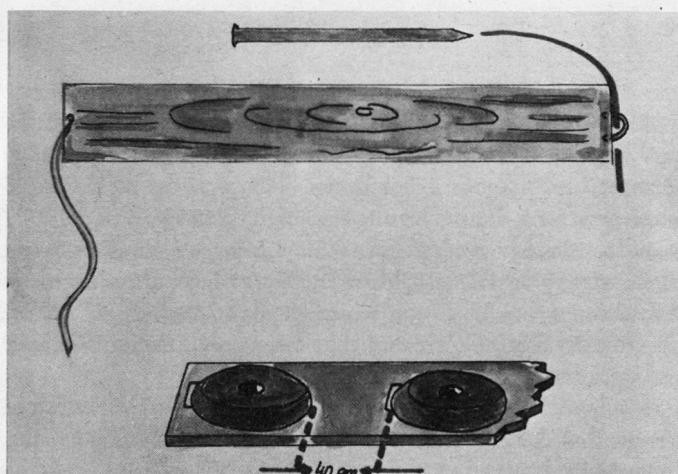
**Ausbildungsziel:** Herstellen von

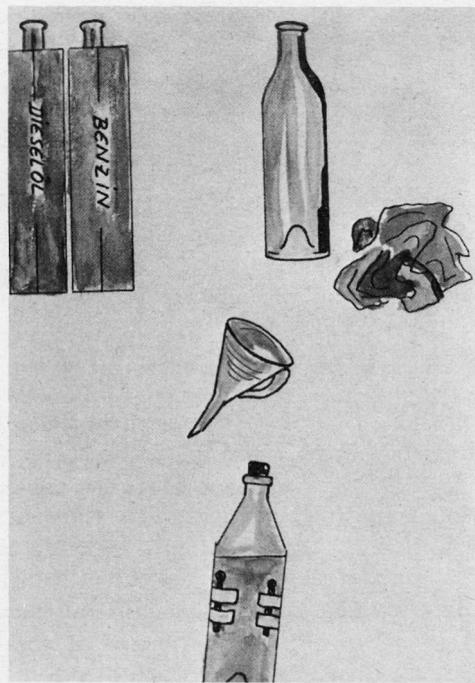
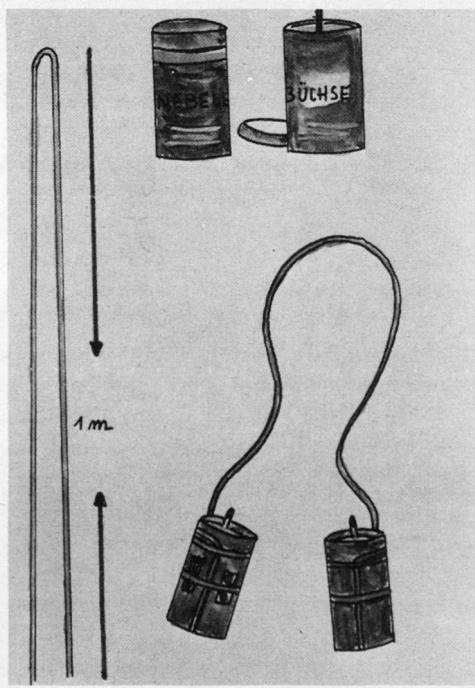
- Minenschlitten,
- Minenbrett,
- geballter Ladung,
- Blendkörper,
- Wurfminen,
- Herstellen von Brandflaschen.

**Material:** Holz- oder Betonminen, Schnur beziehungsweise Kabel oder Draht, leere Konservenbüchsen, Bretter, Astgabeln, Autoschlauch, Handgranaten, Zange und Hammer.

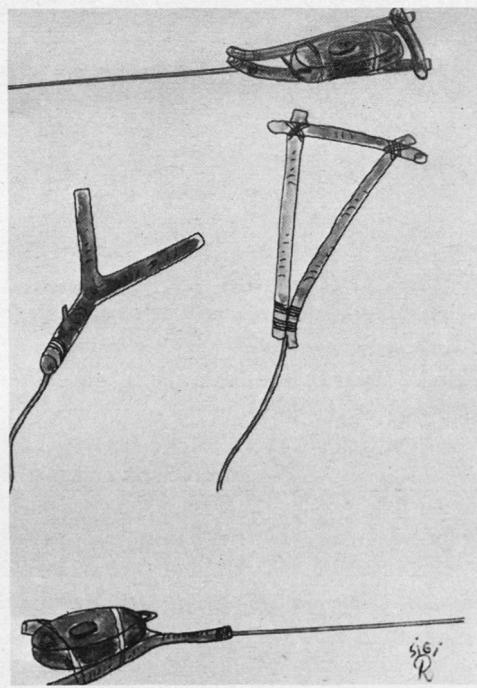
#### Durchführung:

**Einleitung:** Auf dieser Station lernen wir die Anfertigung von Nahkampfmitteln, die auf Stationen 1 bis 9 praktisch angewendet werden.





**Hauptteil:** Jeder Schütze hat Blendmittel zum Wurf über Kanonen anzufertigen. Dabei ist zu beachten: Fester Knoten, damit sich der Knoten nicht bei plötzlicher Belastung löst. Als Blend-



körper können Holzklötze oder Konservendosen, mit Sand gefüllt, verwendet werden. Länge der Schnur etwa 2 m. Jeder Schütze bekommt den Auftrag, aus bereitstehendem Wasser (= Benzin), blau gefärbtem Wasser (= Dieselöl), leeren Flaschen und Stoffetzen einen Molotowcocktail anzufertigen; auf richtiges Mischungsverhältnis 1 (Dieselöl) zu 2 (Benzin) achten. Flasche kräftig verschließen. Die heraushängenden Teile des Verschlusses gut tränken.

Die Schützen erhalten 1 Brett, Kabel und Minenattrappen, mit dem Auftrag, daraus ein Minenbrett anzufertigen (Abstand von Mine zu Mine höchstens 40 cm).

Schützen erhalten Minenattrappen, mit dem Auftrag, diese zum Einsatz gegen stehende und fahrende Panzer fertigzumachen. Im Bereich der Station liegen Stoffteile, Reste von Autoschlüßen und Drahtteile umher.

Ausbildner beachtet: Umwickeln der Minen mit Gummistreifen, um Abgleiten zu verhindern.

Schützen erhalten den Auftrag, aus einer Astgabel, einer Minenattrappe und Kabel einen Minenschlitten anzufertigen.

Abschließend demonstriert der Ausbildner die Anfertigung einer geballten Ladung aus Handgranaten. Hiezu bindet er vier Handgranaten aneinander; in eine davon wird ein Übungszünder eingeschraubt, die Ladung wird mit einem Tragbügel versehen, so daß sie leicht getragen und geworfen werden kann.

**Schluß:** An Hand der erstellten Nahkampfmittel die Punkte wiederholen, die für die Anfertigung wichtig sind.

*«Jegliche Kriegsführung beruht auf Täuschung. – Daher, wenn wir in der Lage sind anzugreifen, müssen wir außerstande dazuer scheinen; wenn wir unsere Streitkräfte einsetzen, müssen wir unaktiv erscheinen; wenn wir uns in der Nähe befinden, müssen wir den Feind glauben machen, daß wir weit weg sind; wenn wir weit weg sind, müssen wir ihn glauben machen, daß wir uns in der Nähe befinden.»*

*Sun Tsu: Traktat über die Kriegskunst (5. Jahrhundert v.Chr.)*