Zeitschrift: Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung

Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat

Band: 26 (1950-1951)

Heft: 23

Artikel: Waldkampf

Autor: [s.n.]

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-707295

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: 05.08.2025

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

waren und der Gegner nur langsam vorwärtskam. Daneben führten sie ständig Ueberfälle durch auf marschierende oder ruhende Truppen, auf Transportzüge, Depots, Munitionslager, Fahrzeugparks, Flugplätze, Kommandoposten usw.; ferner führten sie Sprengungen und Zerstörungen aller Art aus, unterbrachen die wichtigsten Verbindungen und bekämpften einzelne oder in kleineren Gruppen an die Front fahrende Panzerwagen. Die für alle diese Aktionen notwendigen Waffen und Munition usw. wurden ihnen hauptsächlich auf dem Luftwege zugeführt, soweit sie diese nicht aus vorher angelegten Depots bezogen oder vom Feinde beschafften; was die Verpflegung anbelangt, holten sich die sehr genügsamen russischen Partisanen diese aus den eigenen Dörfern oder plünderten die Vorratslager des Feindes. Im übrigen konnten die russischen Partisanen tagelang ohne warme Verpflegung auskommen, denn sie verstanden es sehr gut, sich von allen möglichen Kräutern, Pflanzen, Beeren und Früchten längere Zeit zu ernähren; überdies besaßen sie hierzu eine gedruckte Anleitung, wie auch für ihr Verhalten im Kampfe und anderes. (Schluß folgt)

Waldkampf

(Verteidigung.)

Einleitung. Wälder schützen gegen Sicht. Artillerie und Flieger 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 durch Waldbrände (hervorgerufen durch Massenabwurf von Brandbomben) vernichtet werden. Chemische Kampfstoffe haben im Walde nachhalhaltige Wirkung.

Organisation der Waldverteidigung.

Vereinzelte kleine Waldparzellen sind zu meiden, da sie ein eindeutiges, genau umrissenes Ziel bieten und von gegnerischer Artillerie und Fliegern in vollem Umfange beschossen werden können.

— Eine Verteidigungsstellung im *Innern* eines *ausgedehnten* Waldes kannst du mit verhältnismäßig schwachen Kräften hartnäckig verteidigen.

— Du mußt kleine, aber sturmfreie Stützpunkte errichten, die sich längs Waldwegen und Schneisen gegenseitig mit dem Feuer automatischer Waffen unterstützen.

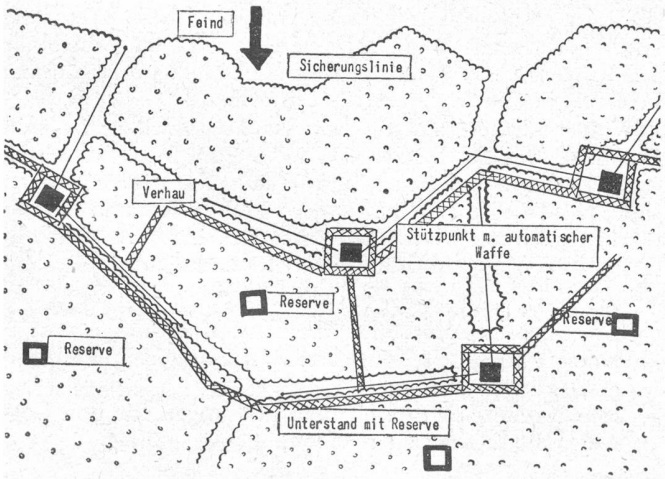
— Hinter diesen Wegen und Schneisen legst du Infanteriehindernisse (Drahthindernisse, Astverhaue) so an, daß ein Angreifer länger dem in der Schneise liegenden Feuer ausgesetzt ist.

— Panzergängige Stellen verminst du, oder sperrst sie durch Baumverhaue.

— Nahe hinter den Stützpunkten lauern deine gut gedeckten Reserven, um den in die Verteidigungsstellung eingedrungenen Gegner im Gegenstoß zu werfen.

— Minenwerfer stehen in Lichtungen oder am rückwärtigen Waldrand, und nehmen die feindwärts gelegenen Waldränder, Wegkreuzungen und Schneisen unter Feuer, sobald der Gegner in den Wald eingedrungen ist.

— Der feindwärts gelegene und dem gezielten Feuer besonders ausgesetzte Waldrand dient dir lediglich als Sicherungslinie und ist nur von einem Minimum an Leuten besetzt.



Die Tarnung.

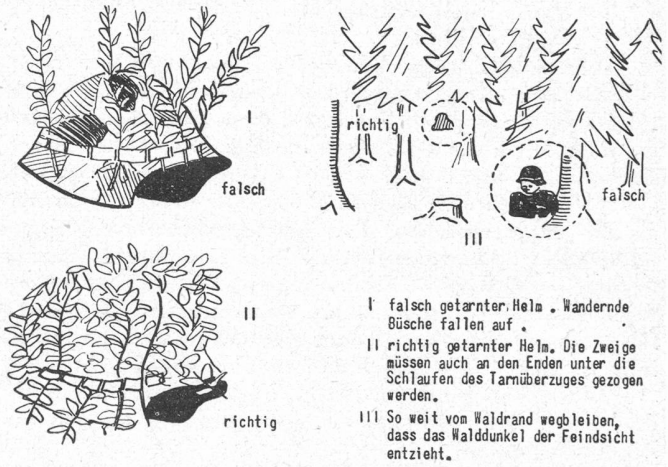
— Der Tarnwert des Waldes ist abhängig von der Baumart und der Jahreszeit.

— Vollkommene Tarnung gegen Erd- und Fliegersicht bieten mit Unterholz durchsetzte Nadelhölzer.

— Dichter Laubwaldbestand tarnt nur vom Frühsommer bis Spätherbst.

— Du mußt so weit vom Waldrand wegbleiben, daß dich das Walddunkel der Feindsicht entzieht. Bei lichtem Baumbestand kann diese Entfernung ohne weiteres 100 m betragen.

— Fehlt das Unterholz, so mußt du die Tarnung ergänzen. Achte hierbei besonders auf die Stellung der Blätter.



— Ungeschickte Tarnung verrät! Wandernde Büsche und wildbewegte Bäumchen fallen auf.

— Im Angesicht des Gegners kannst du nicht tarnen. Lege dich in den Schatten, ziehe die Zeltbahn über dich und verhalte dich ruhig. Jede andere Tarnmaßnahme verschiebe auf die Nacht.

— Kahle Baumbestände ermöglichen Einsicht aus der Luft. Hier hilft dir nur das Tarnnetz oder das Zelttuch, das du dem Waldboden anpassen kannst.

Die Geländeverstärkung.

— Der Wald mit seinem Wurzelwerk erschwert die Grabarbeiten.

— Der Wald vervielfältigt die feindliche Geschoßwirkung durch Holzsplitter, Querschläger, fallende

Bäume usw. Darum mußt du dich unbedingt eingraben.

— Artillerie- und Minenwerfer-Geschosse krepieren an Aesten und Bäumen, so daß die Splitter steil von oben in deine Stellungen schlagen. Du mußt diese deshalb überdachen.

Hierfür kommen in Frage:

— gedeckte Schützengräben
— Unterstände
— Blockhäuser.

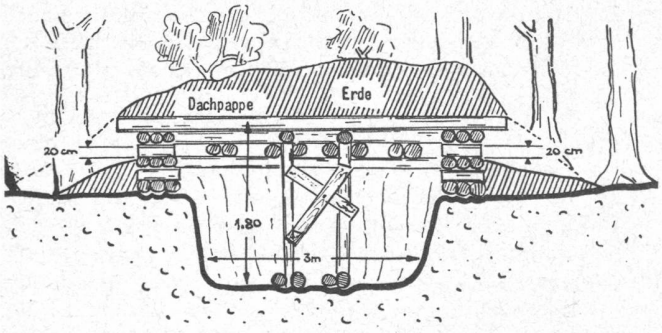
Zeitbedarf für Schanzarbeiten:

Schützenloch für stehenden Mann, 1,10 m tief, 1½ Std.

Schützenloch für 2 stehende Männer (Lmg-Nest), 1,10 m tief, 1¾ Std.

Pro Laufmeter einfacher Schützengraben 10 Std.

Unterstand für 16 Mann (Holzkonstruktion) 1000 Std.



Blockhaus: Materialbedarf:				
Langholz	⌀ 40 cm	15 m	Nägel	20 kg
"	25 cm	500 m	Klammern	25 St
"	20 cm	50 m	Draht 2 mm	5 kg
Dachpappe		6 Rollen		

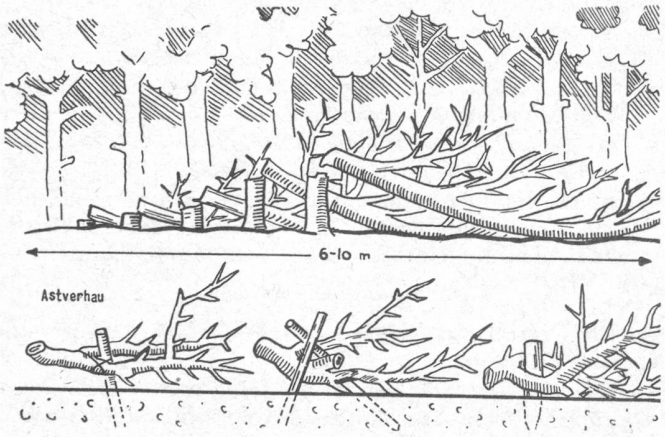
Im wurzelreichen Waldboden muß 50 % Zuschlag zu den obengenannten Zeiten gegeben werden.

Als Infanteriehindernisse kommen in Frage:

— Baum- oder Astverhaue
— Stolperdrähte
— Stacheldrahthecken.

Willst du ein Baumverhau erstellen, so gehe wie folgt vor: Säge die Stämme ca. 1 m über dem Boden an und stürze sie in Feindrichtung. Du mußt danach streben, ein möglichst sperriges Durcheinander zu erzielen. Die Aeste werden so zugespitzt, daß sie dem Angreifer entgegenstehen. Das Ganze wird durch eingeschlagene Pfähle verankert und mit Stacheldraht durchwoben, so daß ein Durchkommen mühsam und zeitraubend wird. Es ist zwecklos, wenn du einzelne Bäume fällst. Damit ein Baum- oder Astverhau wirksam wird, muß es eine Tiefe von 6—10 m aufweisen!

Drahthecken sind im Wald leicht zu erstellen, da du keine Pfähle einschlagen mußt, sondern einfach die Bäume benutzest.



Stolperdrähte mußt du «feldartig» verlegen, sollen sie etwas nützen. Die Mindesttiefe beträgt 10 m. An die vordersten Drähte kannst du Blechbüchsen hängen, so daß du bei Nacht vom Anmarsch des Gegners gewarnt wirst.

Zeiterfordernis für Hindernisbau:

Drahtverhau (Doppelhecke): 1 Füs.Kp. in 10 Stunden 800—1000 m

Baumverhau, 6—10 m tief: 1 Füs.Kp. in 10 Stunden 400—500 m, 1 Sap.Kp. mit Motorsäge 600—800 m

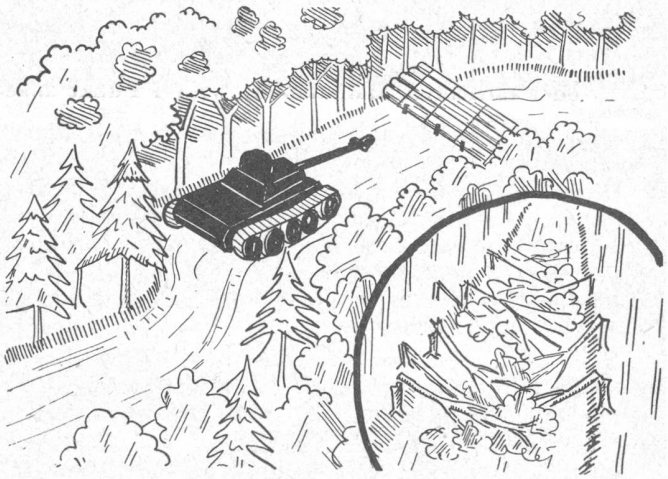
Astverhau, 6 m tief: 1 Füs.Kp. in 10 Stunden 300—400 m.

Als Pz-Sperren kommen in Frage:

— *Rundholzsperre.* Material: 15—20 Baumstämme ⌀ 30—50 cm; Ketten oder Drahtseile 8—10 m lang (alle 2 m anzubringen); Eisenklammern. — Zeitbedarf: 10 Mann 10 Stunden (ohne Holzrüsten). — Die Sperre wird vom Panzer überstiegen, dabei zeigt er jedoch seine verletzliche Bauchseite. Zudem kann es bei dem entstehenden Schlag beim Ueberkippen zu Getriebebrüchen kommen.

— *V-Graben-Sperre.* Breite 6 m, Tiefe 3 m, Sohlenbreite 0,5 m. Erdaushub pro Laufmeter ca. 10 m³. — Zeitbedarf: pro Laufmeter 4 Mann zu 20 Std.

— *Baumsperre.* Auf einer Länge von 50 m sind die rechts und links der Straße stehenden Bäume ca. 1 m über Boden anzusägen, und dann quer über die Straße zu fällen. Damit die Sperre wirksam ist, müssen mindestens 60—80 Bäume von 30—40 cm ⌀ umgelegt werden. Mit Drahtseilen und Klammern sind die Stämme zu verbinden. Das Ganze muß mit versteckten Ladungen verseucht werden. — Zeitbedarf: 1 Zug 1 Tag (300 Std.).



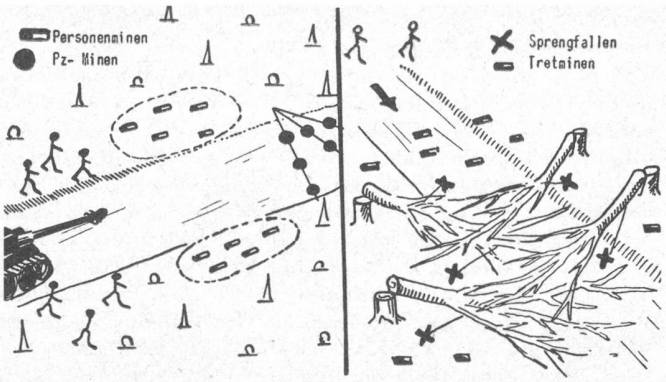
Panzer meiden im allgemeinen den Wald, da sie keine Uebersicht haben, auf engen Waldwegen nur schlecht manövrieren können und der Nahbekämpfung stark ausgesetzt sind. Mit dem Auftreten einzelner Kampfwagen als unmittelbarer Infanterieunterstützung muß aber jederzeit gerechnet werden.

Weit wichtiger als die Art des Hindernisses ist sein Standort. Der Pz darf es erst im letzten Moment sehen, sonst bleibt er auf einer für ihn sicheren Distanz stehen und schießt es mit seiner weittragenden Kanone zusammen. Am besten werden die Sperren hinter Straßenkehren placiert. Sperre und Abwehrfeuer müssen eins sein.

Verminen.

Mineneinsatz kommt im Waldkampf in Frage um:

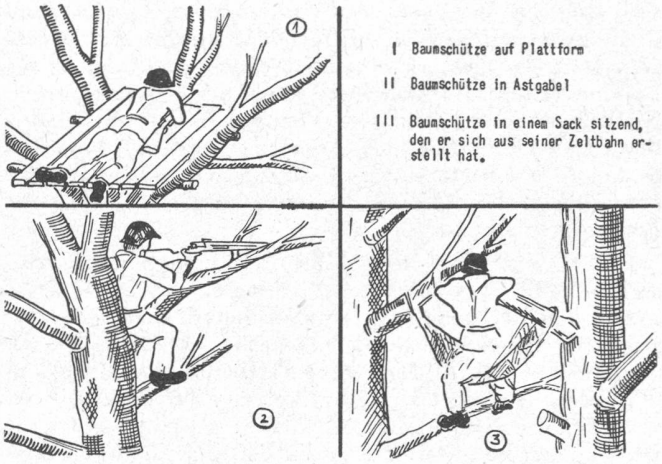
— panzergängige Stellen (Straßen, Schneisen, Lichtungen) zu sperren,
— tote Winkel vor den eigenen Stellungen für den Gegner unbenutzbar zu machen,



— aufgegebene Waldstücke zu verseuchen,
— dem Gegner das Räumen von Sperren aller Art durch Einbau von Sprengfallen zu erschweren.

Baumschützen.

— Einzelne gut schießende Leute setzest du als Baumschützen ein. Diese richten ihr Feuer vornehmlich auf die Führer der feindlichen Abteilungen. Meist werden sie zu diesem Zwecke den Gegner an sich vorbeilaufen lassen und das Feuer von hinten eröffnen.
— Der Baumschütze steht oder fällt mit seiner Tarnung. Einmal erkannt, ist er verloren, da er keinen Stellungswechsel mehr machen kann.
— Wenn möglich rüste die Baumschützen mit Zfk aus.
— Baumschützen nisten sich ein in Astgabeln, auf eigens erstellten Baumplattformen oder in Säcken, die sie aus ihrer Zeltbahn herstellen.



(Fortsetzung von Nr. 20)

Achtung, Panzer!

Anregungen zur außerdienstlichen Ausbildung mit der Panzer-Wurfgranate in den Sektionen des SUOV.

6. *Bewertung.*
   a) *Bereitstellung:* Fehlerlos 6 Punkte. Für jeden Fehler, Vergessen einer Manipulation oder unrichtige Handhabung wird 1 Punkt abgezogen.
   b) *Schießen:* 2 Treffer 20 Punkte, 1 Treffer 8 Pt., 2 Nuller 4 Pt., 1 Nuller 2 Pt.
   c) *Beendigung des Wettkampfes:* fehlerlos 4 Punkte. Für jeden Fehler, Vergessen einer Manipulation oder unrichtige Handhabung wird 1 Punkt abgezogen.
   d) *Verhalten während des Schießens:* Unterläßt es der Wettkämpfer, nach Schußabgabe in Deckung zu gehen, werden ihm je 4 Punkte (Maximum 8 Punkte) abgezogen.
7. *Rangierung.*
   Die höhere Punktzahl (Maximum 30 Punkte) bestimmt den besseren Rang. Bei Gleichheit entscheiden:
   1. die höhere Zeit der Bereitstellung;
   2. die höhere Punktzahl im Schießen;
   3. die höhere Punktzahl in der Bereitstellung.

   Angehörige des Landsturmes erhalten einen Zuschlag von 4 Punkten bis zum Maximum. Bei Gleichheit unter Wettkämpfern verschiedener Heeresklassen wird der Landwehrangehörige vor demjenigen des Auszuges, und der Landsturmangehörige vor demjenigen der Landwehr rangiert.
   Das Einzelresultat zählt auch für den Sektionswettkampf.
8. *Auszeichnungen*
   zirka 3 % Plaketten,
   zirka 5 % silberne Medaillen
   zirka 8 % bronzene Medaillen.

Soweit das auf den Wettkampf zugeschnittene Reglement, das in seinen großen Zügen durchführbar erscheint, obwohl die einzelnen Details noch einer Abklärung in der Praxis bedürfen, sollen an den SUT in Biel allen Wettkämpfern gleiche Bedingungen gewährleistet werden. Im Interesse der Sache und aus der Erfahrung in Kursen und Schulen schöpfend, möchte ich dazu noch einige Anregungen machen und damit vermehrt auf die Notwendigkeit der kriegsnahen Ausbildung hinweisen, die auch bei Wettkämpfen nicht unbeachtet bleiben darf.

In der Praxis des Felddienstes ist jeder Pz-WG-Schütze mit zwei auf beiden Seiten mit Lederschlaufen am Ceinturon befestigten Blechbüchsen ausgerüstet, in denen die Pz-WG enthalten sind. Es ist nun nicht gleichgültig, ob der Schütze mit diesen beiden Büchsen in sein Dekkungsloch springt und sich schußbereit macht, oder ob er den Schießbecher und die beiden Pz-WG im Panzerdeckungsloch vorfindet. Wir sollten in allen diesen Uebungen und Wettkämpfen danach streben, der Wirklichkeit des Krieges so nahe als möglich zu kommen und nicht dazu beitragen, durch Vereinfachungen Illusionen zu wecken und zu verbreiten, die später einmal mit Blut bezahlt werden müßten. Ich sehe organisatorisch keine Schwierigkeiten, um in den Wettkampfbestimmungen zu verlangen, daß der Wettkämpfer in voller Ausrüstung zu dieser wichtigen Disziplin antritt. Das heißt, in Ergänzung von Punkt 4 des vorliegenden Reglements, daß der Wettkämpfer nebst dem Spezialmagazin mit zwei Treibpatronen auch mit dem Schießbecher im Ledereetui und den beiden Büchsen ausgerüstet ist. Diese Bestimmung hat dann auch ihre Rückwirkungen auf die Ausbildung innerhalb der Sektionen, auf die ich noch näher eintreten werde.

Die Bewertung geht unter a) (Bereitstellung) darauf aus, die manuelle Handhabung der Waffe zu prüfen und dadurch auch zu fördern. Der Unterzeichnete hat aber Bedenken, ob sich diese Kontrolle und Zeitmessung bei einer großen Beteiligung, die wir alle für diese neue Disziplin anstreben, ohne Friktionen für alle Wettkämpfer gleich durchführen läßt. Auch hier wäre im Interesse der Sache eine kriegsnahe und einfachere Lösung vorzuziehen. Diese Lösung könnte z. B. so ausfallen, daß der Wettkämpfer in voller Ausrüstung auf den Ruf «Achtung Panzer!» in das Panzerdeckungsloch springt und sich schußbereit macht. Anstatt die Zeit zu stoppen und die Manipulationen zu kontrollieren, würde sich die Arbeit des Kampfrichters darauf konzentrieren, daß der Panzer 20 oder 25 Sekunden nach seinem Kommando zu rollen beginnt. In dieser Durchschnittszeit sollte es jedem Pz-WG-Schützen möglich sein, sich ohne Fehl-