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

Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat

Band: 30 (1954-1955)

Heft: 21

Artikel: Kampf um Befestigungen

Autor: Dach, H.v.

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-709415

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: 13.12.2025

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

Der Schweizer Soldat

ZEITSCHRIFT ZUR FÖRDERUNG DER WEHRHAFTIGKEIT UND DES WEHRSPORTES

Herausgeber: Verlagsgenossenschaft «Schweizer Soldat», Zürich 1, Redaktion: E. Herzig, Gundeldingerstr. 153, Basel. Tel. (061) 34 41 15
Administration, Druck u. Expedition: Aschmann & Scheller AG., Zürich 1, Tel. 32 71 64. Post-Konto VIII 1545. Abonnement Fr. 8.— im Jahr

Erscheint am 15. und Letzten des Monats **21** XXX. Jahrgang **15. Juli 1955**

Die gerade Linie

«Alles ist dazu angetan, ein Erschlaffen des Wehrwillens zu bewirken: die möglichen Ausmaße eines kriegerischen Konfliktes, die in uns ein Gefühl des Erdrücktwerdens erzeugen; was man, häufig zu Unrecht, über den Charakter und die Wucht der modernen Kriegswaffen hört, läßt Zweifel über unsere eigenen Abwehrmittel aufkommen; und die Entwicklung der internationalen Lage löst jedesmal dann, wenn sie etwas günstiger aussieht, bei vielen unter uns eine gefährliche Beruhigung aus. Anstatt nachzulassen, wie es einige vorschlagen, ohne die Tragweite eines solchen Vorschlages zu überlegen — wir wollen dies wenigstens hoffen — müssen wir im Gegenteil vorwärtsgehen und immer wieder Mittel und Wege suchen, um die Schlagkraft und Wucht der Armee zu steigern, ohne ihre Bestände auszudehnen oder die militärischen Pflichten zu erhöhen. Damit bleibt die Armee der entschiedene Ausdruck unseres Unabhängigkeitswillens.»

Bundesrat Paul Chaudet, Vorsteher des Eidg. Militärdepartementes, sprach diese Worte anläßlich der Delegiertenversammlung der Freisinnigen Partei in Biel vom 15. Mai. Vier Wochen später ergriff er vor dem Forum der Schweizerischen Offiziersgesellschaft in Zürich erneut das Wort, um offen und zielklar seine Auffassung über die militärische Landesverteidigung zu erläutern.

Wir hörten ähnliche Worte in den vergangenen dreißiger Jahren, als *Bundesrat Rudolf Minger* in seinen Reden das Volk aufrüttelte und den — teils von der Antikriegsstimmung der Linksparteien, teils von der Furcht vor der sich immer bedrohlicher aufblähenden hitlerschen Kriegsmaschinerie — verschütteten Wehrwillen zu neuem Aufflammen brachte. Wir erinnern uns noch gut an die Kraftanstrengung des Schweizervolkes bei der Wehranleihe 1936 und an die zusehends erstarkende Verteidigungsbereitschaft, die uns bei Kriegsausbruch im September 1939 den kommenden schweren Ereignissen gefaßt und vertrauensvoll entgegensehen ließen. Es bleibt das *historische Verdienst Bundesrat Mingers*, stark und unbeirrbar jene gerade Linie eingeschlagen zu haben, von der auch *General Henri Guisan* während des Krieges nicht abgewichen ist.

«Die Schweiz will sich verteidigen — die Schweiz kann sich verteidigen!» — das war der Inhalt und der sichtbare Ausdruck unserer Militärpolitik in den Jahren vor und während des Krieges. Hat sich seither die Lage grundsätzlich geändert?

Wir glauben es nicht!

Aber es blieb Bundesrat Chaudet vorbehalten, in seinen Reden in Biel und namentlich in Zürich, den einzig möglichen Weg zu weisen, den wir gehen können: *«Wir wollen uns verteidigen und wir können uns verteidigen!»*

Unsere militärische Aufgabe ist heute noch genau so klar wie in den dreißiger Jahren, wie während des Zweiten Weltkrieges. Der Vorsteher des Militärdepartementes hat das mit aller wünschbaren Deutlichkeit ausgesprochen. Das größte Gewicht liegt auf technischem Gebiet, auch in dieser Beziehung hat sich grundlegend nichts geändert.

Wir haben jene Waffen anzuschaffen, die es auch einem kleinen Volke gestatten, sich mit Erfolg gegen eine moderne Kriegsmaschinerie zu wehren. Wir haben der Armee jene Organisation zu geben, die es ermöglicht, daß sie ihre Aufgabe innerhalb der festgelegten Gesamtkonzeption erfüllen kann. Und wir haben — zum dritten — die Pflicht, das Vertrauen des Soldaten in seine Waffen und das Vertrauen des Volkes in seine Armee, zu stärken, um mit zuversichtlicher Ruhe in die Zukunft blicken zu können. Das ist die gerade Linie und damit hat Bundesrat Chaudet das Erbe von Bundesrat Minger und von General Guisan erneut aufgenommen.

Der bundesrätliche Sprecher gab offen zu, daß mit dem Auftauchen neuer Waffen, namentlich der strategischen und taktischen Atomwaffen, und der Erkenntnis über deren furchtbare Wirkung, eine Periode des Zweifels und der Unsicherheit ausgelöst wurde. Eine ähnliche Erscheinung war auch in den Jahren vor Kriegsausbruch festzustellen, als Sturzkampfflugzeuge, weitreichende Bomber und der Panzer zu lebhaften Erörterungen über die Abwehrkraft unserer Armee führten.

Aber diese Zeit des abwägenden Ueberlegens wurde überwunden. Die Armee erhielt ihre panzerbrechenden Waffen und eine wirksame Fliegerabwehr. Und mit dieser Modernisierung kehrte auch das Vertrauen wieder zurück.

Wir haben die Auffassung, daß die Reden Bundesrat Chaudets wesentlich zur Kopfklärung beigetragen und damit auch die Vertrauenskrise beendet haben. An uns liegt es nun, seine Auffassung und seine Anstrengungen machtvoll zu unterstützen. *Wir dürfen in die Maßnahmen des EMD und der obersten Armeeleitung volles Vertrauen haben.* Sie werden der Armee jene Waffen geben, deren sie bedarf; sie werden jene Kampfführung festlegen, die eine erfolgreiche Abwehr sichert.

Die gerade Linie ist wieder gefunden:

Die Schweiz will sich verteidigen und die Schweiz kann sich verteidigen! H.

Kampf um Befestigungen

Von Hptm. H. v. Dach

Verteidigung

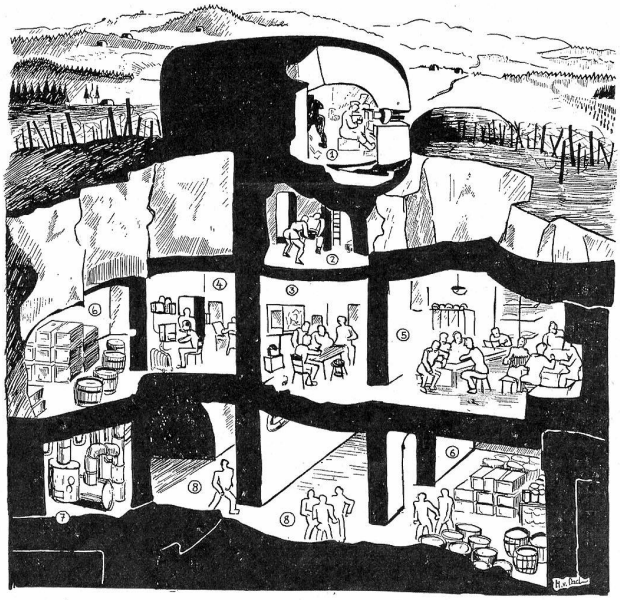
I. Allgemeines

— Bei permanenten Befestigungen mußt Du unterscheiden in
  a) Festungen;
  b) lokale Sperren.

— Festungen verfügen über
  a) Artilleriewerke mit Geschützen schwersten Kalibers;
  b) Nahverteidigungsanlagen mit Geschützen kleineren Kalibers sowie Mg und Pak;
  c) Beschußsichere Unterkünfte;
  d) Beschußsichere Werkstätten sowie Depots für Munition, Material und Verpflegung.

— Festungen erlauben der Besatzung während längerer Zeit Widerstand zu leisten, auch wenn sie von der Umwelt völlig abgeschnitten sind. Festungen halten sich aus eigenen Mitteln. Sie verfügen nicht nur über die eigentliche Werkbesatzung, sondern auch über die nötigen Truppen für Außenverteidigung und bewegliche Reserve. Verstärkung durch die Feldarmee wird ihnen nur zuteil, wenn sie im Brennpunkt des Handelns stehen.

— Lokale Sperren bestehen aus Infanteriewerken, die über Flankierbatterien und in Ausnahmefällen auch über Fernartilleriewerke verfügen. Im Gegensatz zu Festungen müssen sie von rückwärts her unterstützt und mit Munition und Verpflegung versehen werden. Lokale Sperren erhalten zu den eigentlichen Werkbesatzungen noch Truppen, die die Außenverteidigung übernehmen.
— Befestigungen veralten nur unverhältnismäßig langsam, da ihre in Fels und Steilhänge getriebenen Kampfräume, Unterkünfte und Depots Jahrzehnte halten. Lediglich die Inneneinrichtung (Geräte und Waffen) müssen zeitgemäß erneuert werden.
— Die in Fels und genügend tief unter Hügel gegrabenen Anlagen bieten nahezu vollkommenen Schutz auch gegen modernste Waffen (Atomgeschosse usw.).
— Befestigungen können, wie keine anderen Anlagen sonst, gas- und strahlungssicher gebaut werden.
— Dank ihren Magazinen fällt der Nachschub ganz weg oder wird doch verkürzt und vereinfacht, so daß trotz feindlicher Luftüberlegenheit von der ersten Minute an an den entscheidenden Stellen alles Notwendige sicher und in ausreichender Menge zur Verfügung steht.
— Befestigungen vereinfachen die Kampfführung, indem bei ihnen für fast alle in Frage kommenden Probleme die Lösung schon vorgesehen und weitgehend vorbereitet ist.
— In Befestigungen kannst Du auch Truppen älterer Jahrgänge (Landwehr, notfalls sogar Landsturm) mit vollständiger Kampfkraft verwenden. Voraussetzung ist lediglich, daß sie dem Angreifer in *soldatischer* Hinsicht in keiner Weise nachstehen.
— Wenn Du Dich weder bluffen noch übertölpeln läßt, kannst Du in permanenten Befestigungen harten, fast nicht zu überwindenden Widerstand leisten, da Du alle überhaupt möglichen militärischen Vorteile auf Deiner Seite hast.

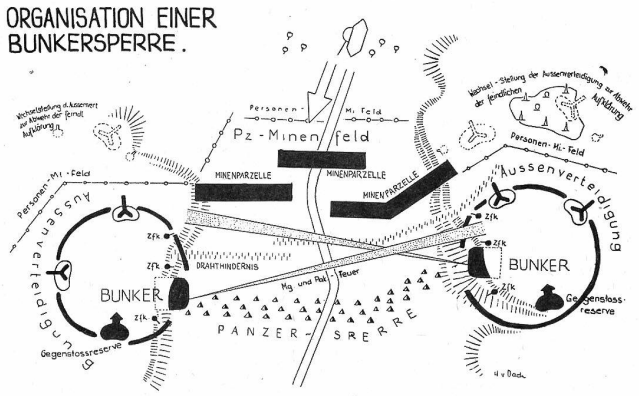


① KAMPFRAUM
② ZUGANG ZUM KAMPFRAUM
③ KOMMANDORAUM
④ TELEPHONZENTRALE
⑤ UNTERKUNFTSRAUM
⑥ MAGAZINE
⑦ BELÜFTUNG
⑧ VERBINDUNGSGÄNGE

BLICK INS INNERE EINES GRÖSSERN WERKES

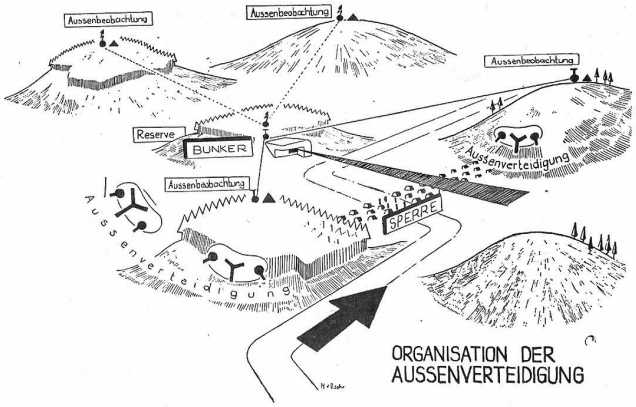
II. Organisation einer Bunkersperre

— Bunker haben vermittels ihrer eingebauten Waffen immer einen ganz bestimmten Sperrauftrag zu erfüllen. Die Verteidigung des Werkes erfolgt immer durch eine außerhalb seiner selbst stehenden Organisation (Außenverteidigung).
— Bunker, sowie größere permanente Anlagen stellen immer nur das Gerippe einer Sperranlage dar. Sofort nach Bezug der Stellungen mußt Du dieses Gerippe ergänzen durch Minenfelder und Hindernisse, sowie Unterstände und Waffenstellungen der Außenverteidigung.
— Eine Gruppe von mehreren Bunkern verfügt über eine kleine bewegliche Reserve. Ausgedehntere Sperren oder gar Festungen über eine Hauptreserve.
— Wichtiger als die Zahl der Bunker und Werke ist ihr geschickt gewählter Standort. Sie müssen sich gegenseitig mit Feuer unterstützen können und gemeinsam ein wichtiges Objekt (Straße, Engnis, Tal, Uebergang usw.) beherrschen. Zwischen den einzelnen Bunkern muß ein leicht zu übersehendes und zu bestreichendes Gelände liegen.



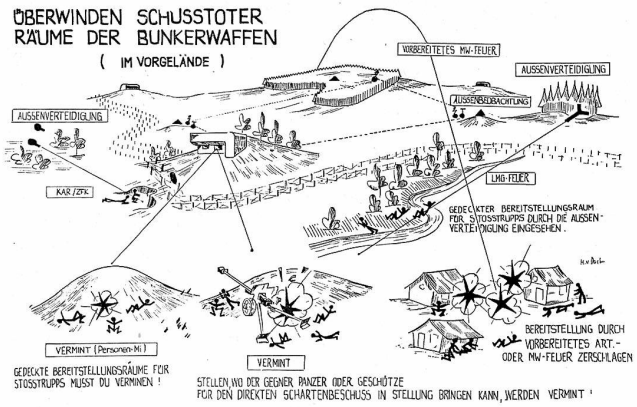
III. Organisation der Außenverteidigung

Die Außenverteidigung besteht aus:
— Außenbeobachtern. Diese sind durch Draht oder Funk verbunden und leiten, wenn notwendig, das Feuer des Werks oder Bunkers.
— Festen Postierungen in Feldstellungen, die gedeckte Annäherungswege gegen Bunker und Scharten überwachen.
— Stoßtrupp als Gegenstoßreserve.



IV. Ueberwindung schußtoter Räume

— Sowohl im Vorgelände der Befestigung, wie am Bunker oder Werk selber, ergeben sich zahlreiche schußtote Räume, in die Du als Verteidiger nicht wirken kannst. Der geschickte Gegner wird sie bald herausgefunden haben.
— Für deren Ueberwindung hast Du folgende grundsätzliche Möglichkeiten:
  a) Schußtote Räume im Vorfeld:
  — Verminen,
  — Ueberwachen mit Feuer aus Feldstellungen,
  — Vorbereitetes Feuer der Minenwerfer und der Artillerie.
  b) Schußtote Räume am Bunker selbst:
  — Verminen,
  — Verdrahten,
  — Ueberwachen aus dem Werk selbst vermittels HG-Auswurföffnungen,
  — Ausfall von Teilen der Bunkerbesatzung.
— Stelle schußtote Räume, gedeckte Annäherungswege und Bereitstellungsräume für Stoßtrupps fest und merke Dir, wo der Gegner seine Beobachtung einrichten und schwere Waffen für den direkten Schartenbeschuß in Stellung bringen könnte.
— Trage diese Stellen mit Farbstift in Deine Geländeskizze ein. So erhältst Du ein genaues Bild, welche Teile Deiner Stellung durch zusätzliche Maßnahmen (Minen, Hindernisse, Feldstellungen, Beobachtungsposten) ergänzt werden müssen.
— Scharten, Eingänge, Panzerkuppeln und Entlüftungsschächte sicherst Du durch Hindernisse (Drahtverhau, Minen).



V. Verhalten als Außenverteidiger

— Der Gegner wird sowohl durch List (Patrouillen), wie vor allem auch durch gewaltsame Aufklärung (kleine Angriffe) versuchen, den genauen Standort des Werkes, die Zahl der Scharten, Schußrichtung und eingebaute Waffen sowie Hindernisse und Minenfelder festzustellen.

— Eine Deiner ersten Aufgaben als Außenverteidiger besteht darin, diese Aufklärungsvorstöße aus Feldstellungen abzuwehren, so daß das Feuer des Werkes zurückgehalten und die Ueberraschung gewahrt werden kann, bis zu einem wirklich massiven Angriff.

— Es ist klar, daß Du dadurch Deinen Standort preisgeben mußt. Deshalb benötigst Du in dieser ersten, bloß vorbereitenden Phase eine Anzahl Wechselstellungen, wenn Du nicht riskieren willst, beim entscheidenden Angriff dermaßen mit Feuer zugedeckt zu werden, daß Du gar nicht mehr zum Handeln kommst.

— In der Nacht und bei schlechtem Wetter (Nebel, Schneetreiben) mußt Du Horchposten bis an die Drahthindernisse und Minenfelder vorschieben, damit der Gegner diese nicht unbemerkt beseitigen kann.

VI. Verhalten als Gegenstoßreserve

— Als Chef der Gegenstoßreserve mußt Du Dir überlegen, welche hauptsächlichen Möglichkeiten der Feind für einen Nahangriff hat. Da es dem Gegner immer darum geht, in die toten Winkel des Bunkers zu gelangen, sind seine Angriffsmöglichkeiten tatsächlich auf einige wenige Fälle beschränkt. Von denen hast Du auszugehen und Deine Gegenstöße entsprechend einzuexerzieren.

— Wenn der Gegner das Werk sturmreif schießt, handelt es sich für Dich lediglich darum, diese Zeitspanne zu überleben. Halte Dich in voller Deckung im Unterstand auf und mache Dich gleichzeitig voll gefechtsbereit.

— Der günstige Moment zum Eingreifen ist kurz nachdem der Angreifer das Drahthindernis gesprengt hat und durch die Bresche gegen das Werk vorstößt. Die feindlichen Unterstützungswaffen haben das Feuer nach rückwärts verlegt, um nicht die eigenen Leute zu erschießen und die Angriffsrichtung steht nun endgültig fest, da der Angreifer an die Sprengstelle gebunden ist und durch die Gasse 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. Fünf, sechs entschlossene Leute mit Mp. und viel Handgranaten genügen in dieser Phase des Gefechts, um den ganzen groß aufgezogenen Angriff scheitern zu lassen.

— Du siehst, daß es Dir bei der geringen Zahl der benötigten Leute immer möglich ist, die lebenswichtige Gegenstoßreserve auszuscheiden.

VII. Verhalten bei gegnerischem Nebeleinsatz

— Die Nerven nicht verlieren. Nebeleinsatz muß Du als etwas Gegebenes und Normales im Festungskampf ansehen.

— 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.

— Du bist dem angreifenden Gegner trotz der Blendung durch den Nebel immer noch weit überlegen, da Du nach genau vorbereiteten Feuerplänen schießen kannst. Deine Aufstellung ist gegeben. Ein Durcheinander in der Abwehrorganisation läßt sich leicht vermeiden, vorausgesetzt, daß Du die Ruhe wahrst. Beim Gegner aber, der ohne genaue Ortskenntnis ist und sich in der *Bewegung* befindet, ist die Gefahr des Irregehens, Verlierens der Angriffsrichtung und Auseinanderfallens der Sturmtruppen groß.

— Werke, die durch die Blendung mit Nebel an der Abgabe gezielten Feuers gehindert sind, schießen nach Anweisung der Außenbeobachter, deren Standort seitlich und nach der Tiefe abgesetzt ist.

— Der Einsatz von Nebel bedeutet für die Außenverteidigung eines jeden Werkes höchste Kampfbereitschaft.

— Bei jedem gegnerischen Nebeleinsatz mußt Du damit rechnen, daß gleichzeitig mit dem Nebel Gas eingesetzt wird. Nebelbeschuß bedeutet für Dich somit Gasbereitschaft.

— Abschnittsreserven werden hinter die vernebelten Sperren verschoben, um durchgebrochenen Gegner aufzufangen.

— Reserven darfst Du erst einsetzen, wenn die Vernebelung beendet ist.

— Für Kommandoposten, Gefechtsstände und Beobachtungsstellen der schweren Waffen und der Artillerie mußt Du vorausschauende Wechselstellungen vorsehen, aus denen heraus Beobachtung und Feuerleitung trotz Vernebelung durchgeführt werden können.

— Während des Kampfes mußt Du Deinem Rücken ganz besondere Aufmerksamkeit schenken, wegen:
  a) Niedergehens von Fallschirmabspringern;
  b) Absetzens von Luftlandetruppen vermittels Gleitern (Segelflugzeugen) oder Helikoptern.

VIII. Verhalten als 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 des Werkes festgesetzt, so fordere Artillerie- oder Minenwerferfeuer an, was für Dich unter Beton und Fels ungefährlich ist.

— Solange Scharten und Panzertüren intakt sind, brauchst Du die Flw. nicht zu fürchten.

— Gelingt es dem Gegner, durch defekte Scharten oder eingedrückte Türen mit dem Flammenstrahl ins Werkinnere zu gelangen, so gib *den vordersten* Raum sofort auf und ziehe Dich weiter ins Innere zurück, denn einen anderen Schutz als örtliches Ausweichen gibt es vor dem Flammstrahl nicht.
Wenn der Flw. aufgehört hat zu schießen, warte, denn der Gegner wird nun vor dem Eindringen den von Dir aufgegebenen Raum mit HG und geballten Ladungen bearbeiten. Erst wenn sich der Rauch verzogen hat und er in den ersten Raum eingedrungen ist und diesen besetzt hat, kannst Du wieder aktiv werden. Denn nun ist er in der Anwendung von HG und Sprengladungen stark gehemmt, da er selber unter deren Lärm und Druckwirkung zu leiden hat. Den Flw. kann er der starken Rauchentwicklung wegen überhaupt nicht mehr einsetzen.

— Ein weiteres Vordringen des Gegners im Werkinnern kannst Du mit Leichtigkeit stoppen, indem Du von Biegungen aus mit Mp und Lmg den Gängen entlang schießt, wobei die vielen Querschläger die Geschoßwirkung noch erhöhen.

— Wenn Du die Nerven nicht verlierst und auch im Innern weiterkämpfst, ist der Gegner zu folgenden äußerst heiklen und zeitraubenden Maßnahmen gezwungen:
  — alle Scharten und Eingänge zu überwachen, bis der Verteidiger von selbst herauskommt,
  — zu versuchen, die Eingänge vermittels gewaltiger Sprengungen zum Einsturz zu bringen und den Verteidiger zu begraben,
  — Scharten und Eingänge vermittels Sandsäcken zuzubauen, oder, wo dies geländemäßig möglich ist, durch Bulldozer mit Erde zuzuschütten.

— Da Du aber nicht allein auf dem Gefechtsfelde bist, sind alle diese Maßnahmen äußerst schwierig und fragwürdig, da der Gegner

— durch Deine Ausfallversuche im Werkinnern in Atem gehalten und bei der Arbeit behindert wird,
— das Feuer aus Nachbarwerken ihn auch an der Erdoberfläche stört,
— eigene Artillerie und Minenwerfer ohne Rücksicht auf die noch im Werkinnern kämpfenden Reste der Besatzung die ganze Anlage beschießen können,
— die Gegenstöße und Gegenangriffe von außen her ihn bedrohen.

— Du siehst, daß Deine Situation auch jetzt noch gar nicht so verzweifelt ist und sich auch der Gegner in keiner beneidenswerten Lage befindet. Es ist sehr fraglich, ob er die benötigte Sprengstoffmenge und alles technische Material durch die Kampfzone wird heranbringen können, um Dich endgültig aus dem Werkinnern herausholen oder vernichten zu können.
— Du selbst kannst Dich auf Deine Vorräte an Munition, Lebensmitteln und Wasser stützen.

Angriff

I. Allgemeines

— Für den Kampf um Befestigungen brauchst Du viel Zeit und Spezial-Material, wie Flw. und Sprengstoff, in verschiedenster Form. Dies bedingt die Mithilfe von technischen Truppen (Grenadiere, Sappeure). Wo diese fehlen, kannst Du Deine Aufgabe nicht oder doch nur um den Preis unverhältnismäßig schwerer Verluste lösen.
— Der Kampf gegen Befestigungen braucht viel Munition und schwere Mittel, kann dagegen aber mit einem Minimum an Leuten geführt werden. Wenn irgendwo, ist hier Masseneinsatz an Leuten 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 Dich zum Erfolg.

II. Aufklärung

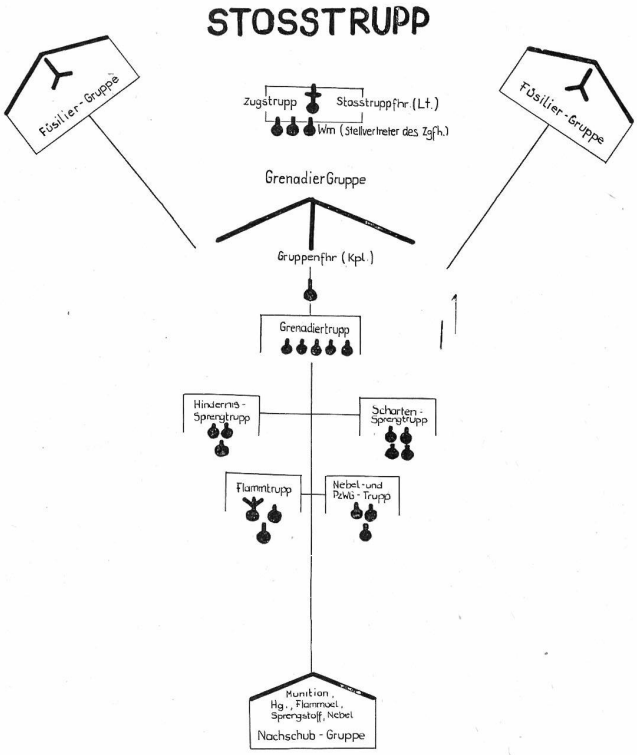
— Sorgfältige Aufklärung:
Luftaufklärung = Fliegerkamera/Fliegerphotographie;
Erdaufklärung = Beobachtungsergebnisse,
Patrouillenergebnisse,
Gefangenenaussagen.
— Die Aufklärung hat festzustellen:
a) Allgemeines:
— Genauer Standort des Werkes,
— Scharten (Zahl, Schußrichtung, Art der eingebauten Waffen),
— 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, vermittels Galgens oder Herablassens an Seil); können die Ladungen verdämmt werden? Wenn ja, hat es Verdämmungsmaterial (Sandsäcke) in der Nähe oder müssen diese vom Stoßtrupp mit herangebracht werden?)
— Wo und wie viele HG-Auswurföffnungen hat es am Werk? (Wie können diese verstopft, resp. zugebaut werden?)
— Technische Bauweise der Hindernisse (Anzahl, Länge und Sprengstoffbedarf der gestreckten Ladungen),
— verwendete Minentypen und angewendetes Verminungsschema.
— Du mußt als Angreifer den Kampf genau studieren und planen, denn es gibt nur wenig schwache Stellen an der Befestigung, gegen die Du überhaupt etwas auszurichten vermagst.
— Solche Stellen sind: Panzerkuppeln,
Scharten,
Türen,
Entlüftungsöffnungen.
— Einzig gegen diese verwundbaren Stellen muß Du Deinen Angriff richten.

III. Zusammensetzung der Angriffstruppen

— *Unterstützungswaffen:* Da der angegriffene Bunker nicht allein ist, mußt Du die Nachbarwerke, von denen er flankiert wird, während des Angriffes niederhalten oder doch zum mindesten blenden. Hierzu benötigst Du als Unterstützungswaffen in großen Verhältnissen Artillerie und Flieger, in kleineren Mw.
— *Infanterie:* Da der Bunker durch eine Außenverteidigung geschützt wird, mußt Du zuerst diese ausschalten, bevor Deine technischen Truppen überhaupt an ihn herankommen können. Du benötigst zur Säuberung des Vorfeldes, Niederkämpfen der Außenverteidigung und Abschirmen der Flanken der Stoßtrupps Füsilier-Gruppen oder -Züge, sowie Mg und Mw zu deren unmittelbaren Unterstützung.
— *Direkt schießende Geschütze:* Um die Waffen des angegriffenen Bunkers selbst zu bekämpfen, benötigst Du aus offener Feuerstellung direkt schießende Geschütze, sei es in Form von Panzern oder einzelnen Geschützen der Artillerie. In kleineren Verhältnissen genügen auch Pak.
— *Technische Truppen:* Zur Ueberwindung der Drahtverhaue und Minensperren sowie zum anschließenden Nahangriff auf das Werk benötigst Du technische Truppen in Form von Grenadier- oder Sappeurstoßtrupps. Diese gliedern sich in Hindernissprengtrupp, Schartensprengtrupp, Flammtrupp, Nebel- und PzWG-, evtl. Rak.-R.-Trupp.
— *Trägergruppen:* Der Stoßtrupp selbst vermag nur eine sehr beschränkte Menge der sperrigen und schweren Munition mitzutragen (Sprengröhren, geballte Ladungen, HG, Nebelmittel, Flammölbidons usw.). Durch Trägergruppen, die dem Stoßtrupp dichtauf folgen, mußt Du das Notwendigste auf dem Gefechtsfeld nachbringen lassen.
Der Stoßtrupp setzt sich beispielsweise zusammen aus:
a) Zugstrupp,
b) 2 Füsilier-Gruppen,
c) 1 Grenadier-Gruppe,
d) 1 Nachschub-(Träger-)Gruppe.

Grenadier-Gruppe

	Charge	Bewaffnung	Auf dem Mann	Im Brotsack	Gemeinsam
	Gruppenführer Kpl.	Kar.	4 HG, Feldstecher, Kartentasche, Spaten	40 Leuchtspurpatronen für Zielbezeichn., 6 Rauchwurfpatronen	
Gren.-Tr.	Trupp-führer	Mp	5 Mp-Magazine, 4 HG, Spaten	250 Mp-Patronen, 4 HG	
	5 Gren. je	Mp	5 Mp-Magazine, 4 HG, Spaten	250 Mp-Patronen, 4 HG	
Hindernissprengtrupp	Trupp-führer	Mp	5 Mp-Magazine, 4 HG, Beil	250 Mp-Patr., 5 Rauchwurfpatronen	
	Pionier	Kar.	Mineurtasche, 1 Rolle Reservezeitzündschnur, 1 Schachtel Schlagzünder		1 gestreckte Ladung (4 Sprengröhren)
	Pionier	Kar.	4 HG, Beil	6 Rauchwurfpatronen	
Schartensprengtrupp	Trupp-führer	Mp	5 Mp-Magazine, 4 HG, Beil	250 Mp-Patronen, 5 Rauchwurfpatronen	
	Pionier	Kar.	Mineurtasche, 1 Rolle Zeitzündschnur, 1 Schachtel Schlagzünder		1 Galgenladung à 1 kg
	Pionier	Kar.	4 HG, Beil	6 Rauchwurfpatronen	1 geballte Ladung à 15,4 kg
Flamm-Trupp	Trupp-führer	Mp	5 Mp-Magazine, 4 HG, Pickel	250 Mp-Patronen, 5 Rauchwurfpatronen	
	Flammschütze	Flw	50 Reservezündpatronen, Beil		1 Flw kompl.
	Hilfsschütze	Kar	4 HG, Flammtasche, Pickel	2 HG, 5 Rauchwurfpatronen	
PzWG u. Nebeltrupp	Trupp-führer	Kar.	Schießbecher, 40 Reservetreibpatronen, 4 PzWG, Spaten	8 Gewehr-Nebelgranaten	
	2 Gren. je	Kar.	Schießbecher, 40 Reservetreibpatronen, 4 PzWG, Spaten	8 Cewehr-Nebelgranaten	
	Gruppenführer-Stellvertreter (Kpl.)	Kar.	4 HG, Feldstecher, Kartentasche, Pickel	40 Leuchtspurpatronen für Zielbezeichnung, 6 Rauchwurfpatronen	Führt normalerweise die beiden Sprengtrupps

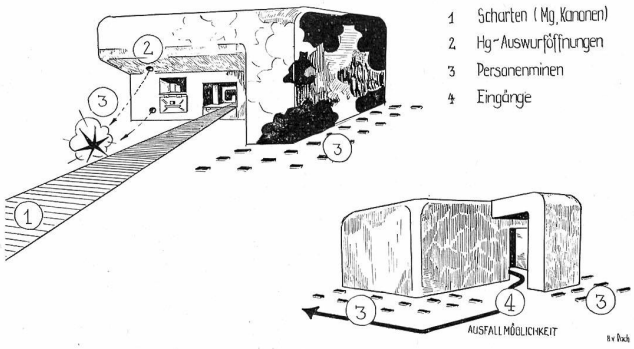


Der Zugstrupp setzt sich zusammen aus: 1 Gren.Lt., 1 Gren.Wm. als Zugführer-Stellvertreter und 2 Gren. als Meldeläufer.
Die Füsilier-Gruppen setzten sich zusammen aus: 1 Kpl. und 9 Mann mit Lmg und 2 Mp.
Die Nachschubgruppe setzt sich zusammen aus: 1 Kpl. und 9 Trägern.

IV. Verlauf der Aktion

— Der Bunker oder das Werk werden durch Artillerie und Flieger sturmreif geschossen. In einfacherem Rahmen genügt auch die Vorbereitung durch Minenwerfer und Nebelschießen.
— Im Schutze dieses Feuers werden kleinere Unterstützungswaffen (Infanterie-Geschütze, Pak, einzelne Geschütze der Artillerie oder Panzer), die nachher aus offener Feuerstellung direkt schießen müssen, in Stellung gebracht. Währenddem beziehen die Stoßtrupps die Angriffsbereitstellung.
— Durch Vernebelung werden Nachbarbunker und Geländeteile, von denen aus das angegriffene Werk mit Feuer unterstützt werden könnte, ausgeschaltet.
— Die Scharten des angegriffenen Werkes werden mit direkt schießenden Geschützen (IG, Pak, Pz, Flak) bekämpft.
— Das Vorfeld der Befestigung wird durch die Infanterie gesäubert. Diese wird hierbei von Mg und Mw unterstützt (Niederkämpfen der Außenverteidigung).
— Die für die Niederkämpfung des eigentlichen Werkes vorgesehenen technischen Truppen (Grenadiere, Sappeure) rücken unter maximaler Geländeausnützung (Trichter, Gräben usw.) nach.
— Erst nach Ausschaltung der Außenverteidigung kann ihr Nahangriff auf das Werk beginnen.
— Wo Du unter Feuer liegende Hindernisse traversieren mußt, hilft Dir nur Nebel. Vergiß aber nicht, daß der Bunker dank seinen Außenbeobachtern auch «geblendet» weiterschießen kann.
— Der Hindernissprengtrupp zerstört mit gestreckten Ladungen (Sprengröhren) den Stacheldraht. Rauchwurfpatronen oder Gewehrnebelgranaten, in Richtung Scharte geschossen, erleichtern die Arbeit. Achte darauf, daß die gestreckte Ladung beim Unterschieben möglichst viele Hindernispfähle berührt. Die Wirkung wird so ganz wesentlich gesteigert.
— Nach der Detonation dringt der Schartensprengtrupp — unterstützt durch den im Nahkampf geworfenen Nebel — in den toten Winkel des Bunkers vor.
— Stellen, die Du hierbei als Angreifer besonders beachten mußt:
  — die Bunkerecken (Minen),
  — Scharten (Mg und Kanonen),
  — Türen (Ausfallmöglichkeit),
  — HG-Auswurföffnungen (meist über oder neben der Scharte).
— Sei großzügig mit dem Einsatz des Flw. Er ist neben dem Sprengstoff Deine beste Waffe im Bunkerkampf.
— Für den Nahangriff hast Du folgende grundsätzliche Möglichkeiten:
  — Zerschlagen der Scharten mit PzWG oder Rak.-Rohr aus einiger Entfernung,
  — Blenden der Scharte mit Flw. und nachfolgende Sprengung,
  — wo Du nicht ganz an die Scharte herankommst (z. B. im Fels) Herablassen der Ladungen am Seil.

Stellen die Du als Angreifer besonders beachten musst.



— Dringe mit dem Stoßtrupp auf das freigekämpfte Dach des Bunkers oder Werkes vor. Bringe Rauchpatronen oder geballte Ladungen an den Entlüftungsschächten an.
— Verstopfe oder verbaue HG-Auswurföffnungen mit Sandsäcken.
— Die Bunkerdecke selbst oder die Wände mit geballten Ladungen oder Hohlladungen durchschlagen zu wollen, ist unzweckmäßig, da diese — aus kompaktem Fels oder bestem Eisenbeton bestehend — mehrere Meter stark sein können.
— Gegen Panzerkuppeln kannst Du mit guter Wirkung Hohlladungen oder Schalenladungen ansetzen.
— Oeffne Panzertüren durch Beschuß mit Hohlladungen (PzWG, Rak.-Rohr) aus einiger Distanz oder sprenge sie durch Sprengrohrbündel, die Du gegen die Türe lehnst.
— 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 Flw. aus und wirf geballte Ladungen hinein, bis jeder

① Ein Trupp sichert gegen Gegenstösse und Ausfälle der Werkbesatzung.
② Überwachen der Scharten
③ Zubauen der Scharten mit Sandsäcken

Wenn die Besatzung sich ins Werkinnere zurückgezogen hat, sich aber nicht ergiebt, musst Du Scharten und Eingänge zubauen.

Widerstand erloschen ist. Bei besonders hartnäckigem Gegner kannst Du Scharten und Eingänge auch mit Sandsäcken zubauen und einfach warten, bis sich der Verteidiger ergibt.

— Während der ganzen Aktion sichern zugeteilte Füsilier-Gruppen und -Züge die technischen Truppen (Grenadiere, Sappeure) vor Gegenstößen und anderweitigen Ueberraschungen.

— Nach erfolgter Niederkämpfung des Bunkers werden die Reserven nachgezogen, um das gewonnene Terrain zu halten. Die Unterstützungswaffen machen teilweise und gestaffelt Stellungswechsel nach vorne.

V. Die Verwendung des künstlichen Nebels

— Für die Vernebelung hast Du — abgesehen vom Nebelschießen der Artillerie und der Minenwerfer — folgende Mittel:
  — Rauchwurfpatronen,
  — Gewehrnebelgranaten,
  — Rauchpatronen.

— Die Rauchgranaten der Artillerie und Mw, sowie die Rauchpatronen und Nebelgeneratoren, sind die Mittel der geplanten Vernebelung größeren Ausmaßes.

— Rauchwurfpatronen und Gewehrnebelgranaten sind entsprechend ihrem geringen Gewicht und der einfachen Handhabung die Nebelmittel der 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 gezielten Feuers zu hindern oder eigene Bewegungen gegen Erd- und Fliegersicht zu tarnen, genügt eine Nebelkonzentration, die die Sicht auf 80—100 m beschränkt.

— Rauchwurfpatronen und Gewehrnebelgranaten darfst Du nicht einzeln, sondern nur in Serien von mindestens 8—10 Stück gleichzeitig oder mit kurzen Intervallen werfen bzw. verschießen. Es gelten hier grundsätzlich die gleichen Befehle und Kommandos wie für das Werfen der HG bzw. Verschießen der PzWG. Rauchwurfpatronen und Gewehrnebelgranaten mußt Du auf oder vor den Gegner werfen. Bei starkem Seitenwind liegt der Zielpunkt windwärts des zu blendenden Gegners.

— Da die erzielte Blendung des Gegners immer nur von kurzer Dauer ist (wenige Minuten) mußt Du sie sofort ausnutzen. Immerhin darfst Du nicht vergessen, daß auch kurzbrennende Nebelmittel eine gewisse Anlaufzeit für die Nebelentwicklung brauchen. In der Regel 1 Minute.

— Die Rauchwurfpatronen erleichtern Dir das Vorarbeiten von Deckung zu Deckung, auch dann, wenn der Verteidiger außerhalb der Wurfweite liegt.

— Deine vorgestaffelten Sicherungstrupps haben durch Blenden des Gegners den schwerer beweglichen Flamm- und Sprengtrupps das Vorarbeiten gegen das Werk zu erleichtern.

— Im Endkampf um das Werk nützen die Schartensprengtrupps die Blendwirkung aus, um in die toten Winkel zu gelangen und von dort die Ladungen anzubringen.

VI. Bekämpfung von Scharten

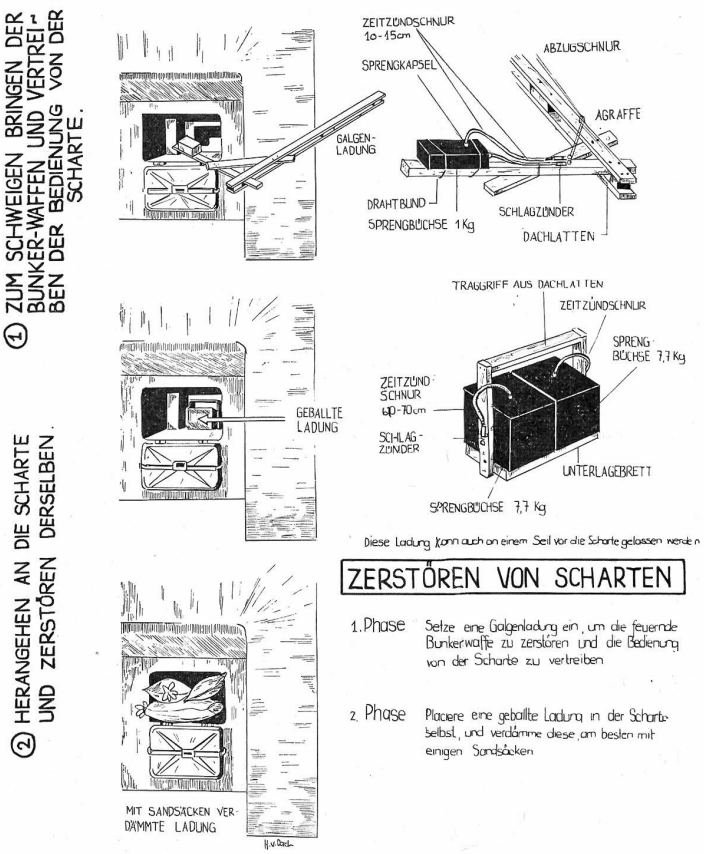
a) *Bekämpfung nieder gelegener Scharten.*

— Das Niederkämpfen einer zur ebenen Erde gelegenen Scharte zerfällt in zwei Phasen:
  1. Zum-Schweigen-Bringen der Bunkerwaffe und Vertreiben der Bedienungsmannschaft 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 kleinere geballte Ladung in der Scharte zur Explosion. Das Sprengstoffgewicht dieser Galgenladung schwankt aus praktischen Gründen (Handlichkeit) zwischen 1—5 kg. Da das fachgerechte Placieren der Ladung um die Ecke herum nicht einfach ist, mußt Du mit einer Abzugsschnur zünden und mit relativ langen Zeitzündschnüren (10—15 cm = 10—15 Sek.) arbeiten. Dies erlaubt Dir, mit der Ladung noch zu manövrieren.

— Mit dieser schwachen Ladung erreichst Du lediglich ein Beschädigen der betreffenden Bunkerwaffe und evtl. ein Vertreiben der Bedienungsmannschaft von der Scharte.

— Diese momentane, rasch vorübergehende Schwächung des Bunkers mußt Du reaktionsartig ausnützen, indem Du blitzschnell eine zweite geballte Ladung von 15—20 kg Sprengstoff in der Scharte placierst und mit einigen Sandsäcken verdämmst. Da die Ladung vor dem Verdämmen gezündet werden muß, ver-



(A) SPRENGTRUPP LÄSST MIT HILFE EINES SEILS EINE GEBALLTE LADUNG VOR DIE SCHARTE (Maximales praktisches Sprengstoffgewicht : 20 Kg)

(B) SPRENGTRUPP SCHIEBT MIT HILFE EINES GALGENS EINE GEBALLTE LADUNG IN DIE SCHARTE (Max. praktisches Sprengstoffgewicht : 5 Kg)

wendest Du Zeitzündschnüre von 60—70 cm Länge und 1—1½ Minuten Brenndauer.

— Von dieser Ladung darfst Du erwarten, daß sie die Scharte derart beschädigt, daß Du HG ins Bunkerinnere werfen oder mit dem Flw. hineinschießen kannst.

— Bei allen Ladungen verwendest Du doppelte Zündung, um keine Blindgänger zu riskieren.

b) *Bekämpfen hoch gelegener Scharten.*

— 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 kurzer Abseilstrecke, 3—5 m, wird die Ladung vor dem Herunterlassen gezündet. Bei langer Abseilstrecke, 5—10 m, zündest Du sie nachher vor der Scharte vermittels Abreißschnur. Die Methode des Herunterlassens der Ladung am Seil ist nur für verhältnismäßig kleine Strecken (maximal 8—10 m) möglich. Bei größeren Entfernungen wird das «Zielen», resp. richtige Placieren vor der Scharte zu schwierig. Entferntere Scharten kannst Du nur noch mit Raketenrohr oder Pak bekämpfen.

— Das Placieren der Ladungen muß durch Zuruf oder Zeichen von seitlich oder unterhalb der Scharte stehenden Leuten geleitet werden. Da die Ladung nicht in die Scharte eingeführt werden kann, sondern lediglich in einiger Entfernung davor hängt, darfst Du Dir keine zu große Wirkung versprechen.

VII. Verwendungsmöglichkeiten der verschiedenen Waffen

Wirkung von Artilleriegeschossen und Fliegerbomben auf Werke.

— Volltreffer einer 10,5-cm-Granate auf Eisenbeton = Trichter von ca. 20 cm Tiefe und 60 cm Durchmesser.

— Volltreffer einer 15-cm-Granate auf Eisenbeton = Trichter von ca. 30 cm Tiefe und 70 cm Durchmesser.

— Volltreffer einer 100-kg-Fliegerbombe auf Eisenbeton = Trichter von ca. 50 cm Tiefe und 100 cm Durchmesser.

— Volltreffer einer 200-kg-Sprengbombe auf Eisenbeton = Trichter von ca. 80 cm Tiefe und 150 cm Durchmesser.

— Du siehst, daß den Werken, die kleinste Punktziele darstellen, nur mit schwersten Kalibern und ungeheurem Munitionsaufwand beizukommen ist. Daß die Wirkung selbst von Volltreffern klein ist und daß die Hauptlast des Angriffs immer auf den Schultern der Stoßtrupps liegt.

Wirkungen gestreckter Ladungen gegen Drahthindernisse.

— Um Drahthindernisse mit behelfsmäßigen gestreckten Ladungen (auf Latten montierte Sprengbüchsen) zu zerstören, benötigst Du pro Laufmeter 5 kg Sprengstoff. In Form von Ordonnanz-Sprengröhren genügen pro Meter 1,5 kg, da die entstehenden Splitter die Drähte durchschneiden.

— In beiden Fällen entstehen Gassen von ungefähr 3 m Breite.

Wirkungsmöglichkeiten geballter Ladungen in Scharten und gegen Panzertüren.

Ladung unverdämmt aber satt am Objekt angelegt;

— unter 10 kg keine Wirkung,

— zwischen 10 und 20 kg wahrscheinliche Wirkung,

— über 20 kg sichere Wirkung.

Wirkungsmöglichkeit mit Flw.

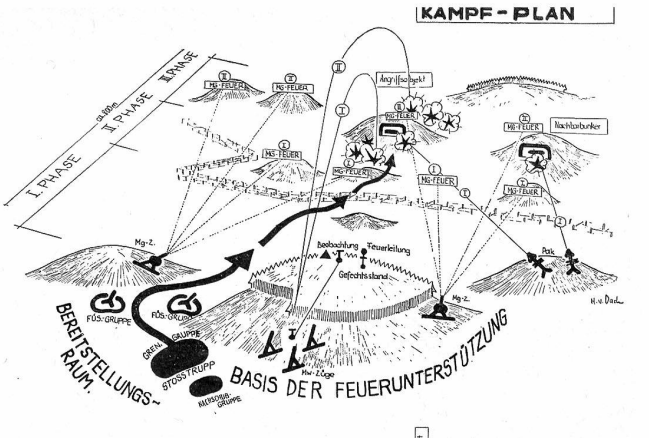
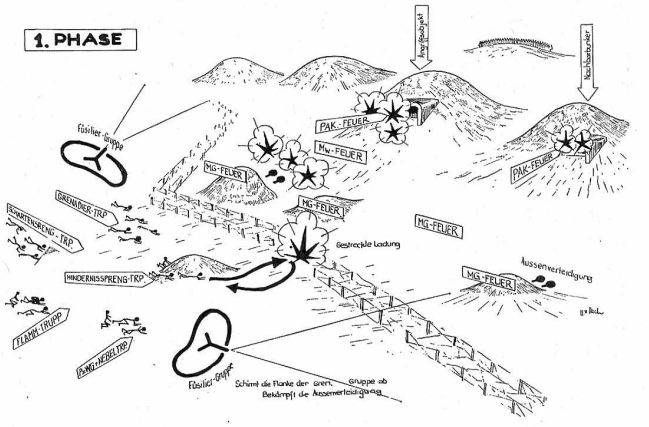
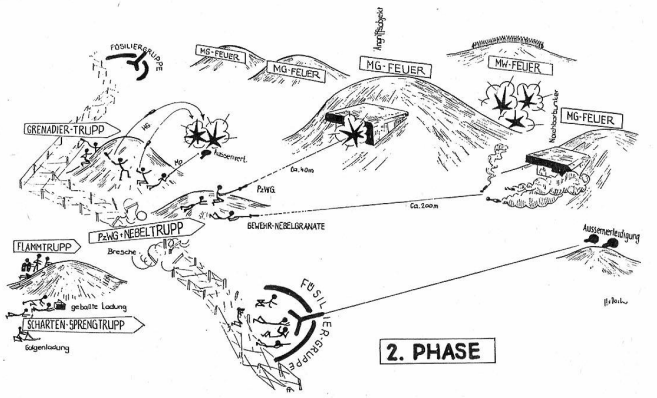
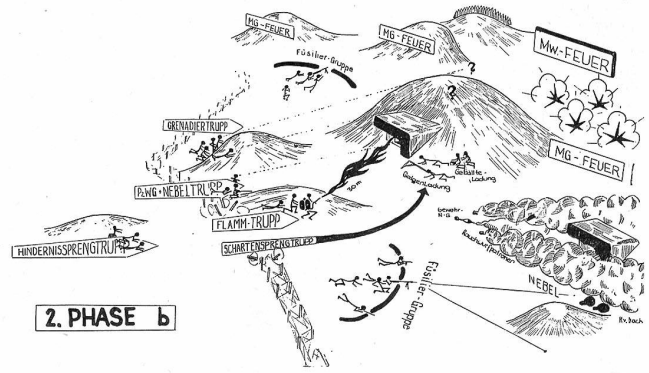
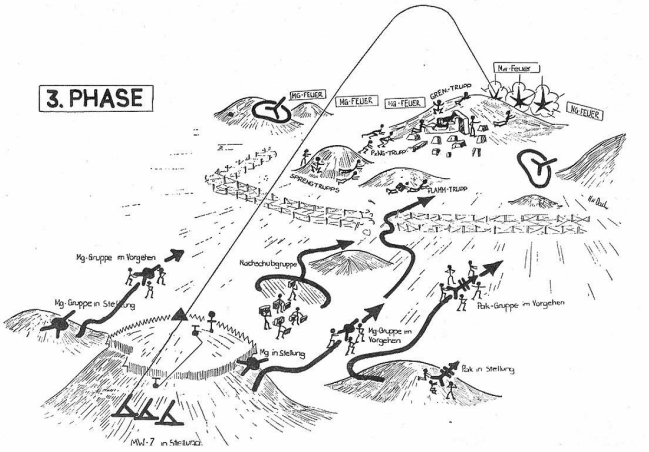
— Gegen *intakte Scharten:* lediglich Blendwirkung, so daß Sprengtrupps sich leichter heranarbeiten können.

— Gegen *zerstörte* Scharten und Türen: Hitze und Rauch zwingen die Besatzung, den vordersten Kampfraum aufzugeben und sich weiter ins Werkinnere zurückzuziehen. Im Innern des Werkes selbst kannst Du den Flw. nicht mehr einsetzen, da Freund und Feind gleichermaßen unter der Rauchentwicklung zu leiden haben.

Wirkung von Hohlladungen auf Beton und Stahl:

— Die allgemein gebräuchlichen Hohlladungen durchschlagen Betonwände von 70—100 cm. Die Wirkung im Innern beschränkt sich auf den Feuerstrahl. Die Druckwirkung ist gering.

— Gegen Panzertürme, Scharten und Panzertüren eingesetzt, durchschlagen die Hohlladungen 20—25 cm. Wird die Panzerung durchschlagen, so schleudert der Strahl der Hohlladung das flüssig gemachte Metall mit ungeheurer Geschwindigkeit ins Rauminnere. Du darfst folgende Wirkung erwarten: getroffene Personen werden durch das heiße Metall getötet, Munition zur Explosion gebracht und der Raum mit Rauch gefüllt. Die Druckwirkung ist gering.

VIII. Praktisches Beispiel

(siehe nebenstehende Aufstellung.)