

<b>Zeitschrift:</b>	Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung
<b>Herausgeber:</b>	Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat
<b>Band:</b>	31 (1955-1956)
<b>Heft:</b>	1
 <b>Artikel:</b>	Kleiner Ortskampflehrgang
<b>Autor:</b>	Dach, H. von
<b>DOI:</b>	<a href="https://doi.org/10.5169/seals-704065">https://doi.org/10.5169/seals-704065</a>

### 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:** 28.01.2026

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

# Kleiner Ortskampflehrgang

Von Hptm. H. von Dach

## Anmerkung

Wir beabsichtigen, in einer losen Artikelfolge speziell auf den WK zugeschnittene «Lehrgänge» über verschiedene infanteristische Themen zu bringen. Wir werden diese jeweils so plazieren, daß sie leicht aus dem Gesamtheft herausgelöst und dem «WK-Ausbildungsdossier» beigefügt werden können.

- Der Ortskampf stellt nur ein kleines und bescheidenes — wenn auch stark vernachlässigtes — Teilgebiet der infanteristischen Ausbildung dar. Immerhin ist bei der dichten Besiedlung und starken Ueberbauung unseres Landes eine Infanterie ohne Ortskampfausbildung nicht denkbar.
- Eine Breitenentwicklung des Ortskampfes ist unumgänglich nötig. Ortskampf ist eine *normale* Gefechtsart der Infanterie und somit auch Aufgabe der Füsiliere, genau so wie der Grenadiere und darf nicht auf letztere beschränkt bleiben.
- Wenn wir neben den vielen anderen *auch wichtigen*, ja viel wichtigeren Ausbildungsthemen im WK den Ortskampf neu hineinnehmen wollen, müssen wir den Einheitskdt. als verantwortlichen Ausbildner von allen Vorbereitungen — ausgenommen der Objektwahl (und es sei nicht verschwiegen, daß diese noch schwierig genug ist) entlasten, indem wir ihm einen fertigen «Ortskampflehrgang» in die Hand drücken.
- Unbeirrt vom tatsächlich bestehenden Zeitmangel lassen wir uns durch die Idee leiten, daß sich bei der Verwertung einer großen Erfahrung sowie bestmöglichster Organisation im Dienst und Vorbereitung bereits vor dem Dienst auch in wenigen effektiven Ausbildungsstunden viel erreichen läßt.
- Die Füsiliere-Kp. ist mit ihren Mitteln ohne weiteres in der Lage, ihren Gegebenheiten angepaßten *seriösen* Ortskampf zu betreiben. Wohl fehlen ihr zur Niederkämpfung speziell ausgebauter Widerstandsnester Flammenwerfer und Sprengmittel. Immerhin ist für diese ausgesprochene Spezialaufgabe der Bat.Gren.Zug in unmittelbarer Nähe greifbar.

## Kaderausbildung

### I. Vordienstlich zu erledigen:

- Bestellung der Ortskampffilme «Kampf um Dubrowka» und «Streetfighting» bei der Gruppe für Ausbildung des EMD, Filmdienst. (Siehe AWO.)
- Festlegen der Ortskampfobjekte anlässlich der Rekognoszierung.
- Rücksprache mit dem Lehrer der Unterkunftsgemeinde (KVK) über Benützung der Schulstube für Lichtbilder- und Filmvorführung.

### II. Im Kadervorkurs:

- Lichtbildvortrag durch Kp.Kdt. über Ortskampftechnik.  
*Unterlagen und Bildmaterial:* Druckschrift «Gefechtstechnik» des SUOV, sowie die Skizzen dieses Lehrplanes.  
*Dauer des Vortrages* ca. 20 Minuten. Kein Referat, sondern lediglich Erläuterung der Kampftechnik an Hand der projizierten Skizzen.
- *Beschaffung des Lichtbilderapparates*, resp. Epidiaskops: in jeder, auch kleinen Ortschaft besitzt die Schule ein Epidiaskop. Die Lehrer sind normalerweise gerne bereit, den Apparat zur Verfügung zu stellen und auch zu bedienen.  
Sollte dies nicht möglich sein, dann Bestellung des Apparates bei der Gruppe für Ausbildung, Filmdienst.
- Vorführung der Ortskampffilme. Totale Vorführungszeit für beide obigenannten Filme: 1 Stunde.

### III. Im WK:

- Praktische Kaderausbildung an den Ortskampfobjekten 2×2 Std.
- 1. Lektion zu 2 Stunden: Einzel- und Truppenausbildung.\*
- 2. Lektion zu 2 Stunden: Gruppenausbildung.
- Leitung: Kp.Kdt. Teilnehmer: alle Of. und Uof.
- Beschäftigung der Truppe in dieser Zeit:
  - Vorführung der Ortskampffilme;
  - Arbeiten unter Leitung des Fw. oder des Arztes.

\* Wenn sonst für den WK völlig zu Recht der Grundsatz herrscht, «keine Einzel- und Trappausbildung», sondern nur «Arbeit im Verband», so muß auf diesem speziellen Gebiet von dem bewährten Grundsatz abgewichen werden. Wir kommen auf keinen Fall (selbst bei den Gren. nicht) um die Einzel- und

Trupparbeit herum, höchstens können wir diese zeitlich einschränken.

## Ausbildung der Truppe

### A. ANGRIFF

#### I. Einzelausbildung:

1. Vorgehen in Gasse.
2. Passieren einer verdächtigen Fassade.
3. Oeffnen einer Türe:
  - a) angelehnte Türe (Kolbenstoß oder Fußtritt);
  - b) geschlossene Türe (Mp-Serie gegen das Schloß oder HG).
4. Eindringen in einen Raum.

#### II. Trappausbildung:

1. Unterstützung:
  - a) ohne Feindkontakt = Ueberwachen;
  - b) mit Feindberührung = Unterstützen.
2. Herangehen an eine Fassade.
3. Eindringen in ein Haus.
4. Säubern im Hausinnern.
5. Ersteigen von Treppen.
6. Ausräumen von Kellern.

#### III. Gruppenausbildung:

1. Vorgehen in Gassen.
2. Traversieren beschossener Straßenzüge.
3. Angriff auf ein Haus:
  - a) Feuerunterstützung;
  - b) Herangehen an das Objekt;
  - c) Eindringen;
  - d) Säubern.

### B. VERTEIDIGUNG

#### Nur Gruppenausbildung.

##### Themen:

1. Verminen schußtotter Räume am Haus.
2. Verteidigung eines Hauses.
- (3. Das Herrichten eines Hauses zur Verteidigung kann meist aus Zeit- und Materialmangel nur theoretisch behandelt werden.)

## Wie und wo sucht man Ortskampfobjekte

- Frage den Gemeindepräsidenten nach leerstehenden Häusern.
- Suche entlang von Bachläufen nach den Ruinen einstiger, heute nicht mehr in Betrieb stehender Mühlen.
- Torhäuser in Turbemooren (Mösli) eignen sich recht gut, ebenso Stadel oder Alphüttengruppen.
- In Ziegeleien oder am Rande von Fabrikarealen findest du häufig brauchbare Objekte.
- Alle diese letzteren Objekte haben den Nachteil, daß sie meist nicht über Mauern, sondern lediglich über Bretterwände verfügen. Das schadet nicht viel. Normalerweise sollst Du ja Gelände und Geländeobjekte nicht supponieren. Im vorliegenden Falle aber muß sich der Mann nur vorstellen, daß das Gebäude statt Holzwände Steinmauern hätte. Die «Beanspruchung» des Vorstellungsvermögens ist somit tragbar.
- Nimm mit dem Besitzer Fühlung auf. Sprich mit ihm, das wirkt Wunder.

## Was du bei der Benutzung beachten mußt

- Nimm ein Protokoll auf über den Zustand des Gebäudes (zerschlagene Fensterscheiben, Defekte an Böden und Dächern, Zustand der Türen usw.), dies bewahrt Dich vor unangenehmen Überraschungen.
- Lasse Dir von der Gemeinde oder dem Besitzer die Schlüssel zu den Türen geben, und öffne diese vor dem Eintreffen der Truppe. Diese drückt sonst bei der Ausbildung erfahrungsgemäß alle geschlossenen Türen ein. Die defekten Schlösser zahlt dann die Kompanie.
- Verbiete das Besteigen der Dächer. Der Sachschaden steht in keinem Verhältnis zum Ausbildungserfolg. (Nicht nur befahlen, resp. verbieten, sondern auch öfters kontrollieren!)
- Sei nicht kleinlich beim Bezahlen von Sach- und Landschäden. Dein Nachfolger dankt es Dir, wenn er an dem günstigen Objekt auch über darf.
- Du mußt auf jeden Fall mit einem Land- und Sachschaden von 50 bis 60 Franken pro Kp. rechnen, wenn Du die Truppe scharf überwachst. Ohne rigorose Kontrolle Deinerseits wird der Schaden sofort das Dreifach- bis Vierfache ausmachen.

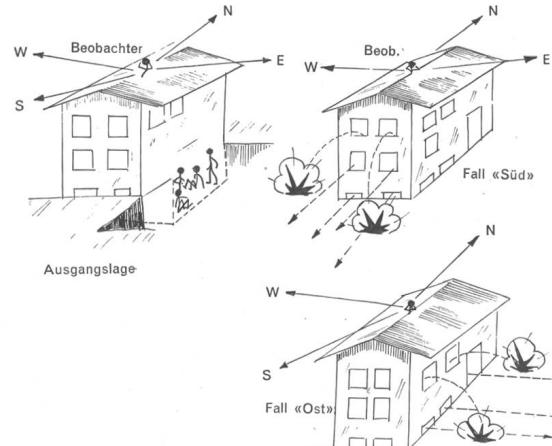
GRUPPENAUSBILDUNG		TRUPPAUSBILDUNG				EINZELAUSBILDUNG	
AUSBILDNER: ZUGFÜHRER ZEIT: 4 Std. 2 STATIONEN	STATION I ZEIT: 1 Std.	AUSBILDNER: Kpl. SCHÜLER: ca. 10	STATION II ZEIT: 1 Std.	AUSBILDNER: Kpl. SCHÜLER: ca. 10	STATION I ZEIT: 1 Std.	AUSBILDNER: Kpl. SCHÜLER: ca. 10	
<p><b>STATION I</b> 1 MM-Gerät Pro Gruppe: 1 Lmg, 2 Mp, 7 Kar., 20 MM-Patr., 1 PzWG-Ausrüstung 2 Rucksackwurfpatr., 10 Knallpatr., 30 blonde Karabinerpatr., 4 Ex-PzWG 4 E-Fallscheiben ohne Stock</p> <p>Die beiden Letzten sichern nach rückwärts Gehe in weit auseinandergezogene Einkolonne rechts und links der Straße vor.</p>	<p><b>STATION III ZEIT: 1 Std.</b></p> <p><b>Material:</b> 2 Mp, 8 Karabiner Munition: 1 E-Scheibe ohne Stock 1 Karton blinde HG 43 mit Nagel- klinge oder Schnurschlinge 1 Karton blinde HG 43 normal pro Trupp 2 Knallpatronen zu blinder HG 43 Scheiben: 2 E-Fallscheiben ohne Stock</p> <p>Die beiden Vordersten beobachten nach vorne und achten auf Minen. Die Zweitvorderen folgen ihren Vordermännern so dicht auf, daß sie die Vorgänge bei diesen zu beobachten vermögen und so den Tod Nutzen ziehen können und nicht in die gleiche Falle geraten. Wer rechts geht, beobachtet die Fassade links, wer links geht, diejenige rechts. Nutze Nischen und Tübbogen aus.</p>	<p><b>STATION I ZEIT: 1 Std.</b></p> <p><b>Material:</b> 2 Mp, 8 Karabiner Munition: 1 E-Scheibe ohne Stock 1 Karton blinde HG 43 mit Nagel- klinge oder Schnurschlinge 1 Karton blinde HG 43 normal pro Trupp 2 Knallpatronen zu blinder HG 43 Scheiben: 2 E-Fallscheiben ohne Stock</p> <p>Grundz.: Die beiden Vordersten beobachten nach vorne und achten auf Minen. Die Zweitvorderen folgen ihren Vordermännern so dicht auf, daß sie die Vorgänge bei diesen zu beobachten vermögen und so den Tod Nutzen ziehen können und nicht in die gleiche Falle geraten. Wer rechts geht, beobachtet die Fassade links, wer links geht, diejenige rechts. Nutze Nischen und Tübbogen aus.</p>	<p><b>STATION II ZEIT: 1 Std.</b></p> <p><b>Material:</b> 2 Mp, 8 Karabiner Munition: 1 E-Scheibe ohne Stock 1 Karton blinde HG 43 mit Nagel- klinge oder Schnurschlinge 1 Karton blinde HG 43 normal pro Trupp 2 Knallpatronen zu blinder HG 43 Scheiben: 2 E-Fallscheiben ohne Stock</p> <p>Grundz.: Unter Feuer liegende Straßen kannst du nur mit Hilfe von künstlichem Nebel traverzieren. Rolle 2-3 Rauchwurfpatronen über die Straße. Vertiefe sie gut, damit die Rauchwand keine Lücken aufweist. Gedreht dich, der Nebel benötigt ca. 1-2 Minuten um die nötige Dicke zu entwickeln.</p>	<p><b>STATION I ZEIT: 1 Std.</b></p> <p><b>Material:</b> 2 Mp, 8 Karabiner Munition: 1 E-Scheibe ohne Stock 1 Karton blinde HG 43 mit Nagel- klinge oder Schnurschlinge 1 Karton blinde HG 43 normal pro Trupp 2 Knallpatronen zu blinder HG 43 Scheiben: 2 E-Fallscheiben ohne Stock</p> <p>Wir traversieren diese mit Hilfe von Nebel. Nachdem Zwischenziel: das Haus jenseit der Straße – Gruppe an dieser Hauswand in Deckung! Füs. Frank, sie nebeln mit 2 Stoffrollen unter die Füße. Nachdem sich der Nebel genügend entwickelt hat: «Gruppe Huber – Reihenfolge S. Trupps, Lmg-Trupp – einzelsprungweise vorrücken – marschi!»</p>	<p><b>STATION I ZEIT: 1 Std.</b></p> <p><b>Material:</b> 2 Mp, 8 Karabiner Munition: 1 E-Scheibe ohne Stock 1 Karton blinde HG 43 mit Nagel- klinge oder Schnurschlinge 1 Karton blinde HG 43 normal pro Trupp 2 Knallpatronen zu blinder HG 43 Scheiben: 2 E-Fallscheiben ohne Stock</p> <p>Wir traversieren diese mit Hilfe von Nebel. Nachdem Zwischenziel: das Haus jenseit der Straße – Gruppe an dieser Hauswand in Deckung! Füs. Frank, sie nebeln mit 2 Stoffrollen unter die Füße. Nachdem sich der Nebel genügend entwickelt hat: «Gruppe Huber – Reihenfolge S. Trupps, Lmg-Trupp – einzelsprungweise vorrücken – marschi!»</p>	<p><b>EINZELAUSBILDUNG</b></p> <p><b>Passieren einer verdächtigen Fassade</b></p> <p>Vorgehen in Gassen</p> <p>Wohin du schaust, schaut auch die Mündung deiner Waffe! Nur wenn der Lauf standig der Blickrichtung folgt, kannst du die im Ortskampf blitzschnell auftauchenden und wieder verschwindenden Ziele überhaupt fassen.</p> <p><b>Öffnen von Türen</b></p> <p>Einfügen in einen Raum</p> <p>Tritt nie vor die Türe, der Gegner kann dich mit Leichtigkeit durch diese hindurch mit Lmg oder MP erschießen. Zeige dich nach dem Kolbenstoß blitzschnell 2-3 m zurück um der Wirkung ev. ausgelesster Sprengfallen zu entgehen.</p> <p><b>E-Fallscheibe ohne Stock</b></p> <p>Grundsatz: Die Ecken sichern, das Dach überwachen.</p>	<p><b>EINZELAUSBILDUNG</b></p> <p><b>Passieren einer verdächtigen Fassade</b></p> <p>Vorgehen in Gassen</p> <p>Wohin du schaust, schaut auch die Mündung deiner Waffe! Nur wenn der Lauf standig der Blickrichtung folgt, kannst du die im Ortskampf blitzschnell auftauchenden und wieder verschwindenden Ziele überhaupt fassen.</p> <p><b>Öffnen von Türen</b></p> <p>Einfügen in einen Raum</p> <p>Tritt nie vor die Türe, der Gegner kann dich mit Leichtigkeit durch diese hindurch mit Lmg oder MP erschießen. Zeige dich nach dem Kolbenstoß blitzschnell 2-3 m zurück um der Wirkung ev. ausgelesster Sprengfallen zu entgehen.</p> <p><b>E-Fallscheibe ohne Stock</b></p> <p>Grundsatz: Die Ecken sichern, das Dach überwachen.</p>
<p><b>STATION I ZEIT: 1 Std.</b></p> <p><b>Material:</b> 2 Mp, 8 Karabiner Munition: 1 E-Scheibe ohne Stock 1 Karton blinde HG 43 mit Nagel- klinge oder Schnurschlinge 1 Karton blinde HG 43 normal pro Trupp 2 Knallpatronen zu blinder HG 43 Scheiben: 2 E-Fallscheiben ohne Stock</p> <p>Die beiden Letzten sichern nach rückwärts Gehe in weit auseinandergezogene Einkolonne rechts und links der Straße vor.</p>	<p><b>STATION II ZEIT: 1 Std.</b></p> <p><b>Material:</b> 2 Mp, 8 Karabiner Munition: 1 E-Scheibe ohne Stock 1 Karton blinde HG 43 mit Nagel- klinge oder Schnurschlinge 1 Karton blinde HG 43 normal pro Trupp 2 Knallpatronen zu blinder HG 43 Scheiben: 2 E-Fallscheiben ohne Stock</p> <p>Die beiden Vordersten beobachten nach vorne und achten auf Minen. Die Zweitvorderen folgen ihren Vordermännern so dicht auf, daß sie die Vorgänge bei diesen zu beobachten vermögen und so den Tod Nutzen ziehen können und nicht in die gleiche Falle geraten. Wer rechts geht, beobachtet die Fassade links, wer links geht, diejenige rechts. Nutze Nischen und Tübbogen aus.</p>	<p><b>STATION I ZEIT: 1 Std.</b></p> <p><b>Material:</b> 2 Mp, 8 Karabiner Munition: 1 E-Scheibe ohne Stock 1 Karton blinde HG 43 mit Nagel- klinge oder Schnurschlinge 1 Karton blinde HG 43 normal pro Trupp 2 Knallpatronen zu blinder HG 43 Scheiben: 2 E-Fallscheiben ohne Stock</p> <p>Grundz.: Die beiden Vordersten beobachten nach vorne und achten auf Minen. Die Zweitvorderen folgen ihren Vordermännern so dicht auf, daß sie die Vorgänge bei diesen zu beobachten vermögen und so den Tod Nutzen ziehen können und nicht in die gleiche Falle geraten. Wer rechts geht, beobachtet die Fassade links, wer links geht, diejenige rechts. Nutze Nischen und Tübbogen aus.</p>	<p><b>STATION II ZEIT: 1 Std.</b></p> <p><b>Material:</b> 2 Mp, 8 Karabiner Munition: 1 E-Scheibe ohne Stock 1 Karton blinde HG 43 mit Nagel- klinge oder Schnurschlinge 1 Karton blinde HG 43 normal pro Trupp 2 Knallpatronen zu blinder HG 43 Scheiben: 2 E-Fallscheiben ohne Stock</p> <p>Grundz.: Unter Feuer liegende Straßen kannst du nur mit Hilfe von künstlichem Nebel traverzieren. Rolle 2-3 Rauchwurfpatronen über die Straße. Vertiefe sie gut, damit die Rauchwand keine Lücken aufweist. Gedreht dich, der Nebel benötigt ca. 1-2 Minuten um die nötige Dicke zu entwickeln.</p>	<p><b>STATION I ZEIT: 1 Std.</b></p> <p><b>Material:</b> 2 Mp, 8 Karabiner Munition: 1 E-Scheibe ohne Stock 1 Karton blinde HG 43 mit Nagel- klinge oder Schnurschlinge 1 Karton blinde HG 43 normal pro Trupp 2 Knallpatronen zu blinder HG 43 Scheiben: 2 E-Fallscheiben ohne Stock</p> <p>Wir traversieren diese mit Hilfe von Nebel. Nachdem Zwischenziel: das Haus jenseit der Straße – Gruppe an dieser Hauswand in Deckung! Füs. Frank, sie nebeln mit 2 Stoffrollen unter die Füße. Nachdem sich der Nebel genügend entwickelt hat: «Gruppe Huber – Reihenfolge S. Trupps, Lmg-Trupp – einzelsprungweise vorrücken – marschi!»</p>	<p><b>STATION II ZEIT: 1 Std.</b></p> <p><b>Material:</b> 2 Mp, 8 Karabiner Munition: 1 E-Scheibe ohne Stock 1 Karton blinde HG 43 mit Nagel- klinge oder Schnurschlinge 1 Karton blinde HG 43 normal pro Trupp 2 Knallpatronen zu blinder HG 43 Scheiben: 2 E-Fallscheiben ohne Stock</p> <p>Wir traversieren diese mit Hilfe von Nebel. Nachdem Zwischenziel: das Haus jenseit der Straße – Gruppe an dieser Hauswand in Deckung! Füs. Frank, sie nebeln mit 2 Stoffrollen unter die Füße. Nachdem sich der Nebel genügend entwickelt hat: «Gruppe Huber – Reihenfolge S. Trupps, Lmg-Trupp – einzelsprungweise vorrücken – marschi!»</p>	<p><b>EINZELAUSBILDUNG</b></p> <p><b>Passieren einer verdächtigen Fassade</b></p> <p>Vorgehen in Gassen</p> <p>Wohin du schaust, schaut auch die Mündung deiner Waffe! Nur wenn der Lauf standig der Blickrichtung folgt, kannst du die im Ortskampf blitzschnell auftauchenden und wieder verschwindenden Ziele überhaupt fassen.</p> <p><b>Öffnen von Türen</b></p> <p>Einfügen in einen Raum</p> <p>Tritt nie vor die Türe, der Gegner kann dich mit Leichtigkeit durch diese hindurch mit Lmg oder MP erschießen. Zeige dich nach dem Kolbenstoß blitzschnell 2-3 m zurück um der Wirkung ev. ausgelesster Sprengfallen zu entgehen.</p> <p><b>E-Fallscheibe ohne Stock</b></p> <p>Grundsatz: Die Ecken sichern, das Dach überwachen.</p>	<p><b>EINZELAUSBILDUNG</b></p> <p><b>Passieren einer verdächtigen Fassade</b></p> <p>Vorgehen in Gassen</p> <p>Wohin du schaust, schaut auch die Mündung deiner Waffe! Nur wenn der Lauf standig der Blickrichtung folgt, kannst du die im Ortskampf blitzschnell auftauchenden und wieder verschwindenden Ziele überhaupt fassen.</p> <p><b>Öffnen von Türen</b></p> <p>Einfügen in einen Raum</p> <p>Tritt nie vor die Türe, der Gegner kann dich mit Leichtigkeit durch diese hindurch mit Lmg oder MP erschießen. Zeige dich nach dem Kolbenstoß blitzschnell 2-3 m zurück um der Wirkung ev. ausgelesster Sprengfallen zu entgehen.</p> <p><b>E-Fallscheibe ohne Stock</b></p> <p>Grundsatz: Die Ecken sichern, das Dach überwachen.</p>

# GRUPPENAUSBILDUNG

AUSBILDNER: ZUGFÜHRER  
1 STATION 1 GRUPPE ZEIT: 2 Std.

Material: 1 Lmg, 2 Mp, 8 Karabiner  
1 Karton blinde HG oder Wurfköpfer 43

Munition: pro Kar. 2 blinde Patr.  
Lmg 8-10 Schuß blind  
Scheiben: 3 K., 3 F., 3 E Karton



## Grundsatz:

Ein Beobachter auf dem Dach überwacht die Umgebung und alarmiert notfalls die Gruppe. Das Gros lebt im Keller (retablert, macht Parkdienst, ißt, schläft usw.)

Bei Alarm des Beobachters und auf Stichwort des Gruppenführers bezieht die Gruppe die Feuerstellungen, welche ausexerziert sind. Jeder Mann kennt für die verschiedenen Fälle seinen Platz und seine Aufgabe. Je nach Angriffsrichtung des Gegners muß die Gruppe die Masse des Abwehrfeuers in die eine oder andere Richtung konzentrieren können. Die 4 möglichen Fälle (entsprechend den Fassaden) sind nach den Himmelsrichtungen benannt. Der Beobachter beteiligt sich nicht am Kampf, sondern überwacht die drei übrigen Richtungen, so daß die Gruppe nicht überrascht werden kann.

Bewege dich auch im Hausinnern von Deckung zu Deckung – schließe immer aus der Tiefe des dunklen Raumes – automatische Waffen (Lmg, Mg) gehören in die Kellerfenster, Karabiner ins Erdgeschoß, HG-Werfer in die oberen Stockwerke, von wo sie in schußtofe Räume wirken.

## Arbeitsweise

— Bei der kurzen zur Verfügung stehenden Zeit darfst Du es nicht darauf ankommen lassen, daß Deine Untergebenen (Uof. und Zugführer) aus den gemachten Fehlern lernen und durch Erfahrung klug werden. Bis sie die notwendigen Lehren gezogen hätten, wäre die überhaupt zur Verfügung stehende Zeit längst vorbei. Verlange vielmehr, daß sie sich genau, ja peinlich an Deinen Plan halten. Sie können bei anderer Gelegenheit ihre «Erfindergabe» und «Improvisationskunst» spielen lassen. Nur wenn exakt nach dem Plan gearbeitet und auf jedes Beiwerk verzichtet wird, kannst Du in der erstaunlich kurzen Zeit einen einheitlichen und annehmbaren Stand der Ortskampftechnik in Deiner Kompanie erreichen.

— Zeitaufwand: Einzel- und Truppausbildung = pro Zug 3 Stunden = 1 Halbtag; Gruppenausbildung = pro Zug 6 Stunden = 1 Arbeitstag.

Die angegebenen Zeiten verstehen sich als *reine Ausbildungszeit*. An- und Wegmarsch zum Arbeitsplatz, Materialfassung und Bereitstellung, sowie Pausen nicht eingerechnet

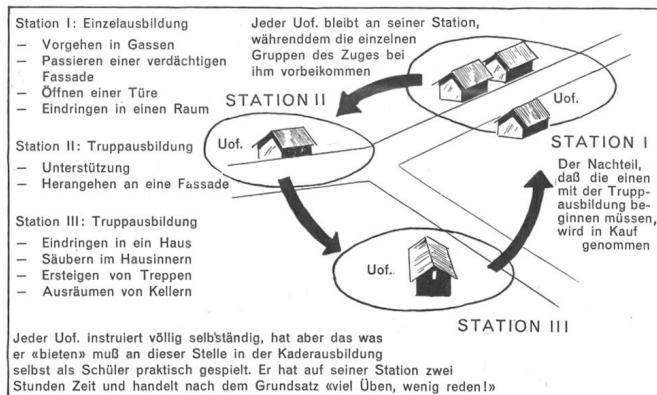
— Für die Einzel- und Truppausbildung kommen die Züge einzeln an einem anderen Halbtag auf denselben Arbeitsplatz. Jeder Gruppenführer instruiert nur sein Teilgebiet. Die einzelnen Gruppen passieren im Wechsel seine Station. Was er instruiert, hat er am selben Platz in der Kaderausbildung praktisch gemacht.

— Für die Gruppenausbildung arbeitet jeder Zug an einem anderen Tag auf demselben Platz. Jeder Gruppenführer arbeitet selbstständig an seinem Objekt. Nach einer Stunde Ueben inspiriert der Zugführer die Arbeit. Anschließend ist Objektwechsel.

— Bei der Arbeit ist der Grundsatz «viel Ueben, wenig reden» zu beachten. Keine weitschweifenden Erklärungen vor Beginn. Lediglich die im «Lehrgang» angeführten «Grundsätze» kurz

angeben und dann mit Ueben beginnen. Ebenso keine langen Kritiken, dafür lieber einmal mehr wiederholen.

- Sich mit den Schülern auf keine Diskussion einlassen «wie man es auch noch machen könnte». Es führen viele Wege nach Rom. Bei der Ausbildung mußt Du Dich auf eine Möglichkeit beschränken und diese konsequent im Sinne eines Musters durchführen, da Du ja doch nie alle grundsätzlich möglichen Varianten durchnehmen kannst.
- Der einzelne soll die ihm gebotene Lösung aufnehmen und verarbeiten (inklusive den ihm «aufgezwungenen» Musterbefehl als Truppführer). Er hat bei anderer Gelegenheit, z. B. im Manöver, noch mehr als genug Gelegenheit, Selbständigkeit und Initiative an den Tag zu legen. Vorerhand zeigt sich seine Initiative im frischen «Mitgehen».



## Neues aus fremden Armeen

Budapest. (UCP.) Ungarns Streitmacht ist mit 300 000 Mann zahlenmäßig noch stärker als die der Tschechoslowakei. Ungarn, das vor 1948 ein 35 000 Mann starkes Berufsheer hatte, stellt heute nach Polen (über 500 000 Mann) und Rumänien (wenigstens 400 000 Mann) die drittstärkste Satellitenarmee in Europa. Organisatorisch ist Ungarn in vier Wehrkreise gegliedert, deren Stäbe sich in Budapest, Debreczin, Kiskunfélegyhaza und Fünfkirchen befinden.

Ungarns Armee umfaßt 13 kriegsstarke Divisionen und wenigstens fünf sogenannte Rahmendivisionen. Darunter befinden sich drei vollausgerüstete Panzerdivisionen, zwei Luftwaffendivisionen und eine Flakdivision, ferner existieren zwei Fallschirmjägerbrigaden und ein sogenanntes chemisches Bataillon, das in Budapest stationiert und mit nicht konventionellen Waffen ausgerüstet ist. Daran reihen sich noch andere militärische Verbände, wozu fünf Grenzschutzbrigaden und zehn Regimenter des Sicherheitsdienstes — das ist die AVH, der ungarische MWD — zu zählen sind. Im übrigen besteht allgemeine Wehrdienstpflicht, die reguläre Dienstzeit ist mit drei Jahren befristet, wird aber wie in der Tschechoslowakei ohne gesetzliche Vollmacht beträchtlich überschritten.

Unmittelbar an der Grenze gegen Österreich sind derzeit wenigstens zwei Schützendivisionen stationiert, dazu starke Einheiten des Grenzschutzes und des Sicherheitsdienstes. Im Raum von Pápa — 80 km von der österreichischen Grenze entfernt — sind zwei Luftwaffengeschwader, mit modernen Jagdmaschinen ausgerüstet, und ein Bataillon Fallschirmjäger stationiert. Der Abzug der sowjetischen Truppen aus Oester-

reich und die revidierten Beziehungen Jugoslawiens zum Sowjetblock haben zu weiteren Dislokationen aus den an Jugoslawien grenzenden Gebieten geführt, wo bisher äußerst starke Kräfte — außer etlichen sowjetischen Verbänden vier bis fünf Divisionen, darunter eine feldmarschmäßig ausgerüstete Panzer- und eine vollmotorisierte Artilleriedivision zusammengezogen waren.

Divisionsstäbe sowie auch nennenswerte Garnisonen befinden sich in Budapest, Debreczin, Kiskunfélegyhaza, Kecskemet, Miskolc, Szolnok, Karcag, Czegled, Jás-Berény und in den Gebieten westlich der Donau in Kapovér, Vespréum, Vár-Palota, Inota, Groß-Kanizsa, Fünfkirchen, Steinamanger, Raab und Pápa.

Die Luftwaffe verfügt über 40 permanente Operationsbasen, von denen sich viele eine halbe Flugstunde von Wien entfernt im Raum Plattensee befinden. Unter den 500 Kampfflugzeugen sind zumeist taktische