

Zeitschrift: Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung
Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat
Band: 31 (1955-1956)
Heft: 1

Artikel: Kleiner Ortskampflehrgang
Autor: Dach, H. von
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-704065>

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: 30.04.2026

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 placieren, 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 Füsilier-, 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 Ausbilder 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 bestmöglicher Organisation im Dienst und Vorbereitung bereits vor dem Dienst auch in wenigen *effektiven* Ausbildungsstunden viel erreichen läßt.

— Die Füsilier-Kp. ist mit ihren Mitteln ohne weiteres in der Lage, ihren Gegebenheiten angepaßten *seriösen* Ortskampf zu betreiben. Wohl fehlen ihr zur Niederkämpfung speziell ausgebaute 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:

— Lichtbildervortrag 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 Vorführungsdauer für beide obgenannten Filme: 1 Stunde.

III. Im WK:

Praktische Kaderausbildung an den Ortskampfobjekten 2×2 Std.

1. Lektion zu 2 Stunden: Einzel- und Truppausbildung.*

2. Lektion zu 2 Stunden: Gruppensausbildung.

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 Truppausbildung», 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. Öffnen einer Türe:

a) angelehnte Türe (Kolbenstoß oder Fußtritt);

b) geschlossene Türe (Mp.-Serie gegen das Schloß oder HG).

4. Eindringen in einen Raum.

II. Truppausbildung:

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. Gruppensausbildung:

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 Gruppensausbildung.

Themen:

1. Verminen schußtoter 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.

— Torfhütten in Turbenmooren (Mösl) 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 Ueberraschungen.

— 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 befehlen, 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 üben 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 Drei- bis Vierfache ausmachen.

EINZELAUSBILDUNG

STATION I
AUSBILDNER: Kpl.
SCHÜLER: ca. 10
ZEIT: 1 Std.

Material: 2 Mp, 8 Kar.
Munition: 1 Karton blinde HG 43 mit Schmirgelpapier, 1 Karton blinde HG 43 mit Nagelbretchen, 1 Karton blinde HG 43 normal, 1 K-3 Knallpatrone zu blinder HG 43, 300 g E-Fallscheiben ohne Stock, pro Mann 1 Karabinerpatrone, blind

Scheiben: 2 E-Fallscheiben ohne Stock

Vorgehen in Gassen

«Wohin du schaust, schaut auch die Mündung deiner Waffe!»
Nur wenn der Lauf ständig der Blickrichtung folgt, kannst du die im Ortskampf blitzschnell auftauchenden und wieder verschwindenden Ziele überhaupt fassen.

Passieren einer verdächtigen Fassade

Sprung **Unterstützen**

Hänge die HG mit der Schnurschlinge an die Türfälle, zieh' ab und gehe in Deckung...
Klopfe mit der HG wie mit einem Hammer gegen das Holz der Türe. Die Nägel haften, Befestige sie in der Nähe des Schlosses. Reiß ab und gehe in Deckung...
In beiden Fällen wird der Verschlussdeckel in der letzten Deckung abgeschraubt, das Plombierband entfernt und die Abreißschnur herausgeschüttelt.

Schnurschlinge **Nägel ca. 0,5 cm lang**
Brettchen **Drahtbund**

Öffnen von Türen

Tritt nie vor die Türe, der Gegner kann dich mit Leichtigkeit durch diese hindurch mit Lmg oder MP erschließen. Ziehe dich nach dem Kolbenstoß blitzschnell 2-3 m zurück um der Wirkung ev. auslösender Sprengfallen zu entgehen.

Tritt nie auf eine Türschwelle, sie könnte vermit sein. Überquere sie vielmehr mit einer Sprung. Im Raume angekommen, drehe dich sofort um deine eigene Achse, damit du in jede Ecke siehst.
ⓔ = E-Fallscheibe ohne Stock

Eindringen in einen Raum

TRUPPAUSBILDUNG

STATION II
AUSBILDNER: Kpl.
SCHÜLER: ca. 10
ZEIT: 1 Std.

Material: 2 Mp, 8 Karabiner
Scheiben: 1 E-Scheibe ohne Stock oder 1 Helm
Munition: keine

ohne Feindkontakt → **Überwachen**

Grundsatz: Gegen den wahrscheinlichsten Stellungsort des Gegners die Hauptwaffe des Trupps einsetzen. Das Feuer beim Stellungsbezug für alle Fälle sofort freigeben.

Befehl des Truppführers:
«Huber, du überwachst mit der Mp die Fassade mit den beiden Fenstern – Frank die Fassade mit der Türe – ich selber übernehme das Dach! Wiederholen! In Stellung – Feuer frei!»

wahrscheinlichster Stellungsort des Gegners

Befehl des Truppführers:
«Wir geben Feuerunterstützung gegen das Haus. – Ziel: Schütze im linken Fenster. – Huber und Frank, ihr haltet diesen nieder! Ich selbst überwache den Rest des Hauses! Wiederholen! In Stellung – Feuer frei!»

Mit Feindkontakt → **Unterstützen**

Grundsatz: Gegen erkanntes Ziel die Hauptwaffe des Trupps einsetzen. Feuer zusammenfassen. Rest des Gebäudes überwachen.

Herangehen an eine Fassade

Befehl des Truppführers:
«Wir gehen an die Fassade mit der Dachluke vor! Huber, du überwachst mit der Mp die Fassade mit den beiden Fenstern – ich selbst übernehme die Dachluke und das Dach – Frank geht vor! Wiederholen... In Stellung – Feuer frei!»
Nach einem Moment:
«Frank vor!»
Nachdem Frank angekommen ist:
«Huber, du überwachst weiter – ich gehe vor – wenn ich winkle, kommst du nach!»

Herangehen an eine Fassade

Grundsatz: Immer gegen diejenige Fassade des Gebäudes vorgehen, die am wenigsten Öffnungen aufweist. 2-3 m zurück um der Wirkung ev. auslösender Sprengfallen zu entgehen.

Befehl des Truppführers:
«Wir räumen den Keller – Frank, du überwachst von außen die beiden Kellerfenster, damit der Gegner nicht entweichen kann – ich werle zwei HG in den Keller – Huber, du dringst nach der zweiten Detonation an, ich folge nach. Wiederholen!»

Ausräumen von Kellern

STATION III
AUSBILDNER: Kpl.
SCHÜLER: ca. 10
ZEIT: 1 Std.

Material: 2 Mp, 8 Karabiner
bretchen oder Schnurschlinge
1 Karton blinde HG 43 normal, pro Mann 1 K-3 Knallpatrone zu blinder HG 43
Scheiben: 2 E-Fallscheiben ohne Stock

Herangehen an eine Fassade

Befehl des Truppführers:
«Wir dringen an der Schmalseite durch die Türe ein – ich öffne die Türe mit der HG – Huber, du sicherst mich mit der MP. Nach der Detonation dringst du ein – Frank, du deckst uns während der ganzen Aktion nach rückwärts! Wiederholen!...»

Eindringen in einen Raum

Befehl des Truppführers:
«Wir dringen in den nächsten Raum ein – ich werle eine HG – Huber, du dringst nach der Detonation mit der Mp ein – Frank, du deckst uns den Rücken. Achtung auf die Türe über der Treppe! Wiederholen!»
Nach der Detonation:
«Huber vor!»

Ersteigen von Treppen

Grundsatz: Die verdächtige Türe über der Treppe immer vorsorglich mit der Mp beschießen, erst dann wird die Treppe von einem zweiten Mann ersteigen, während der Letzte den Trupp nach rückwärts sichert.

Befehl des Truppführers:
«Wir ersteigen die Treppe und dringen in den ersten Stock ein – Huber, du beschießt mit der Mp die Türe über der Treppe – nachher gehe ich vor und werle eine HG in den Raum – Frank, du sicherst nach rückwärts! Wiederholen! Mp – Ziel Türe – Zwei Serien – Feuer!»

Nachdem die Mp schweigt, geht der Truppführer vor, wirft die HG in den ersten Raum des ersten Stockes, dringt ein und zieht den Rest des Trupps nach.
Gehe eng an den Rand der Treppe gedrückt vor, damit dein Kamerad vorbeischießen kann.

Für das Sichern des vorgehenden Kameraden mußt du als Mp-S. knien und den Stellschieber auf «Ezelleuers stellen, nur so kannst du notfalls vorbeischießen.

GRUPPENAUSSCHULUNG

STATION I
AUSBILDNER: ZUGFÜHRER
ZEIT: 4 Std.
2 STATIONEN

STATION II
Pro Gruppe: 1 MM-Gerät, 1 Lmg, 2 Mp, 7 Kar., 20 MM-Knallpatr., 1 K-3 Knallpatrone, 10 Knallpatr. zu blinder HG 43, 300 g E-Fallscheiben ohne Stock, 6 PzWG-Treibpatr., 4 Ex-PzWG

Grundsatz: Die beiden Vordersten beobachten nach vorne und sichten auf Mimen. Die Zweivorderen folgen ihren Vordermännern so dicht auf, daß sie die Vorgänge bei diesen zu beobachten vermögen und schliessenfalls aus deren Tod Nutzen ziehen können und nicht in die gleiche Falle geraten. Wer rechts geht, beobachtet die Fassade links, wer links geht, diejenige rechts. Nütze Nischen und Torbögen aus.

Grundsatz: Unter Feuer liegende Straßen kannst du nur mit Hilfe von künstlichem Nebel traversieren. Rolle 2-3 Rauchwurfpatronen über die Straße. Verteile sie gut, damit die Rauchwand keine Lücken aufweist. Gefühle dich der Nebel benötigt ca. 1-2 Minuten um die nötige Dichte zu entwickeln.

Befehl des Gruppenführers:
«Einfeindliches Lmg im gelben Haus schießt entlang der Straße. Schütze das Kellerfenster an der Schwelle des Hauses. Fus. Müller die Dachluke der PzWG-S. öffnet mit 2 PzWG die Türe. Fus. Müller überwacht das Dach. Fus. Frank das Kellerfenster neben der Türe. Stoßtrupp – bereitlegen – Marsch! Unterstützungstrupp – in Stellung – Feuer frei!»

Grundsatz: Von außen jede erreichbare Öffnung mit HG bearbeiten, dann erst eindringen. Mp an der Spitze. Alle durch die gleiche Öffnung eindringen, um zu verhindern, daß man sich im Hausinnern gegenseitig bekämpft oder doch zum mindesten gefährdet. Der Unterstützungstrupp verhindert nun in diesem Stadium des Kampfes ein Entweichen des Gegners. Wenn das Haus besetzt ist, Rest der Gruppe nachziehen.

Grundsatz: Die Kellerfenster überwachen, damit der Gegner nicht entweichen kann. Mehrere HG oder eine geballte Ladung (Zusatzladung) in den Keller werfen. Mit der Mp nachstoßen.

Befehl des Truppführers:
«Wir räumen den Keller – Frank, du überwachst von außen die beiden Kellerfenster, damit der Gegner nicht entweichen kann – ich werle zwei HG in den Keller – Huber, du dringst nach der zweiten Detonation an, ich folge nach. Wiederholen!»

Ausräumen von Kellern

Grundsatz: Die verdächtige Türe über der Treppe immer vorsorglich mit der Mp beschießen, erst dann wird die Treppe von einem zweiten Mann ersteigen, während der Letzte den Trupp nach rückwärts sichert.

Befehl des Truppführers:
«Wir ersteigen die Treppe und dringen in den ersten Stock ein – Huber, du beschießt mit der Mp die Türe über der Treppe – nachher gehe ich vor und werle eine HG in den Raum – Frank, du sicherst nach rückwärts! Wiederholen! Mp – Ziel Türe – Zwei Serien – Feuer!»

Nachdem die Mp schweigt, geht der Truppführer vor, wirft die HG in den ersten Raum des ersten Stockes, dringt ein und zieht den Rest des Trupps nach.
Gehe eng an den Rand der Treppe gedrückt vor, damit dein Kamerad vorbeischießen kann.

Für das Sichern des vorgehenden Kameraden mußt du als Mp-S. knien und den Stellschieber auf «Ezelleuers stellen, nur so kannst du notfalls vorbeischießen.

GRUPPENAUSSCHULUNG

STATION I
AUSBILDNER: ZUGFÜHRER
ZEIT: 4 Std.
2 STATIONEN

STATION II
Pro Gruppe: 1 MM-Gerät, 1 Lmg, 2 Mp, 7 Kar., 20 MM-Knallpatr., 1 K-3 Knallpatrone, 10 Knallpatr. zu blinder HG 43, 300 g E-Fallscheiben ohne Stock, 6 PzWG-Treibpatr., 4 Ex-PzWG

Grundsatz: Die beiden Vordersten beobachten nach vorne und sichten auf Mimen. Die Zweivorderen folgen ihren Vordermännern so dicht auf, daß sie die Vorgänge bei diesen zu beobachten vermögen und schliessenfalls aus deren Tod Nutzen ziehen können und nicht in die gleiche Falle geraten. Wer rechts geht, beobachtet die Fassade links, wer links geht, diejenige rechts. Nütze Nischen und Torbögen aus.

Grundsatz: Unter Feuer liegende Straßen kannst du nur mit Hilfe von künstlichem Nebel traversieren. Rolle 2-3 Rauchwurfpatronen über die Straße. Verteile sie gut, damit die Rauchwand keine Lücken aufweist. Gefühle dich der Nebel benötigt ca. 1-2 Minuten um die nötige Dichte zu entwickeln.

Befehl des Gruppenführers:
«Einfeindliches Lmg im gelben Haus schießt entlang der Straße. Schütze das Kellerfenster an der Schwelle des Hauses. Fus. Müller die Dachluke der PzWG-S. öffnet mit 2 PzWG die Türe. Fus. Müller überwacht das Dach. Fus. Frank das Kellerfenster neben der Türe. Stoßtrupp – bereitlegen – Marsch! Unterstützungstrupp – in Stellung – Feuer frei!»

Grundsatz: Von außen jede erreichbare Öffnung mit HG bearbeiten, dann erst eindringen. Mp an der Spitze. Alle durch die gleiche Öffnung eindringen, um zu verhindern, daß man sich im Hausinnern gegenseitig bekämpft oder doch zum mindesten gefährdet. Der Unterstützungstrupp verhindert nun in diesem Stadium des Kampfes ein Entweichen des Gegners. Wenn das Haus besetzt ist, Rest der Gruppe nachziehen.

Grundsatz: Die Kellerfenster überwachen, damit der Gegner nicht entweichen kann. Mehrere HG oder eine geballte Ladung (Zusatzladung) in den Keller werfen. Mit der Mp nachstoßen.

Befehl des Truppführers:
«Wir räumen den Keller – Frank, du überwachst von außen die beiden Kellerfenster, damit der Gegner nicht entweichen kann – ich werle zwei HG in den Keller – Huber, du dringst nach der zweiten Detonation an, ich folge nach. Wiederholen!»

Ausräumen von Kellern

Grundsatz: Die verdächtige Türe über der Treppe immer vorsorglich mit der Mp beschießen, erst dann wird die Treppe von einem zweiten Mann ersteigen, während der Letzte den Trupp nach rückwärts sichert.

Befehl des Truppführers:
«Wir ersteigen die Treppe und dringen in den ersten Stock ein – Huber, du beschießt mit der Mp die Türe über der Treppe – nachher gehe ich vor und werle eine HG in den Raum – Frank, du sicherst nach rückwärts! Wiederholen! Mp – Ziel Türe – Zwei Serien – Feuer!»

Nachdem die Mp schweigt, geht der Truppführer vor, wirft die HG in den ersten Raum des ersten Stockes, dringt ein und zieht den Rest des Trupps nach.
Gehe eng an den Rand der Treppe gedrückt vor, damit dein Kamerad vorbeischießen kann.

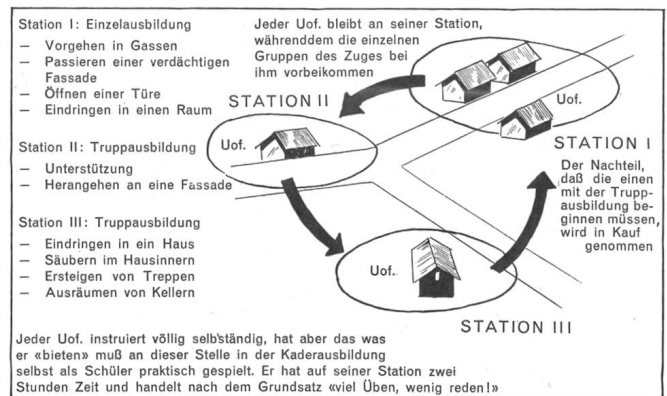
Für das Sichern des vorgehenden Kameraden mußt du als Mp-S. knien und den Stellschieber auf «Ezelleuers stellen, nur so kannst du notfalls vorbeischießen.

GRUPPENAUSBILDUNG	AUSBILDNER: ZUGFÜHRER 1 STATION 1 GRUPE ZEIT: 2 Std.	Material: 1 Lmg, 2 Mp, 8 Karabiner 1 Karton blinde HG oder Wurfkörper 43 Munition: pro Kar. 2 blinde Patr. Lmg 8-10 Schuß blind Scheiben: 3 K, 3 F, 3 E Karton		<p>Grundsatz: Ein Beobachter auf dem Dach überwacht die Umgebung und alarmiert notfalls die Gruppe. Das Gros lebt im Keller (retabliert, macht Parkdienst, ißt, schläft usw.) Bei Alarm des Beobachters und auf Stichtwort 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 Abwehrers 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.</p> <p>Bewege dich auch im Hausinnern von Deckung zu Deckung — schieße immer aus der Tiefe des dunkeln Raumes — automatische Waffen (Lmg, Mg) gehören in die Kellerfenster, Karabiner ins Erdgeschoss, HG-Werfer in die oberen Stockwerke, von wo sie in schußtote Räume wirken.</p>
--------------------------	---	---	--	---

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 Halbtage; 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 Halbtage 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 inspiziert 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 könntest.
- Der einzelne soll die ihm gebotene Lösung aufnehmen und verarbeiten (inklusive den ihm «aufgezwungenen» Musterbefehl als Trupführer). Er hat bei anderer Gelegenheit, z. B. im Manöver, noch mehr als genug Gelegenheit, Selbständigkeit und Initiative an den Tag zu legen. Vorderhand 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, Debrecin, 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 Batail-

lon, 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 Oesterreich sind derzeit wenigstens zwei Schützendivisionen stationiert, dazu starke Einheiten des Grenzschatzes 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, Debrecin, Kiskunfélegyhaza, Kecskemet, Miskolc, Szolnok, Karczag, Czegled, Jazberény und in den Gebieten westlich der Donau in Kapovér, Veszpreém, 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 Raume Plattensee befinden. Unter den 500 Kampfflugzeugen sind zumeist taktische