

**Zeitschrift:** Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung  
**Herausgeber:** Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat  
**Band:** 32 (1956-1957)  
**Heft:** 10

**Artikel:** Kleiner Panzer-Nahbekämpfungs-Lehrgang  
**Autor:** Dach, Hans von  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-707360>

### **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:** 15.02.2026

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

# Kleiner Panzer-Nahbekämpfung-Lehrgang

Von Hptm. Hans von Dach, Bern

## I. Einleitung

- Die Panzernahbekämpfung ist das *letzte Mittel* im Rahmen des Panzerabwehrplanes.
  - Das Gerippe der Panzerabwehrorganisation wird durch die natürlichen und künstlichen Panzerhindernisse, Minenfelder, Panzer, Panzerjäger und Pak gebildet.
  - In dieses Netz werden die Panzernahbekämpfungsgruppen eingeschoben, um
    - einzelne lahmgeschossene oder auf Minen aufgelaufene Panzer endgültig zu vernichten,
    - einzelne durchgebrochene Panzer abzufangen.
  - Die Panzernahbekämpfungs-Gruppen bedürfen unter allen Umständen eines festen Rückhalts durch Minenfelder, Panzerjäger und Pak. Nur in ausgedehnten Waldungen oder großen Ortschaften sind sie in der Lage, selbständig kleinere, zweit-rangige Durchgänge zu sperren.
- 
- Obwohl im vorliegenden Lehrgang die technischen Mittel der Grenadiere miteinbezogen sind, läßt sich dieser ohne weiteres *auch auf die Füsilier* anwenden.
  - Die Panzernahbekämpfung darf nicht Sache der Grenadiere allein bleiben.
  - Die Füsilier-Kp. ist mit ihren heutigen Kampfmitteln absolut in der Lage, seriöse Panzernahbekämpfung zu betreiben, verfügt sie doch über Rak.-Rohre, PzWg, Minen, Rauchwurfpatronen, Gewehrnebelgranaten und Sprengmittel in Form von Sprengröhren und Zusatzladungen zur Hg 43. Auf das «Sondermittel» Flammenwerfer kann um so eher verzichtet werden, als sich dieser behelfsmäßig durch Brandflaschen und Brandkanister ersetzen läßt.

## II. Wie und wo sucht man Übungsplätze für die Pz-Nahbekämpfung?

- Lege vordienstlich an Hand der Karte alle grundsätzlich in Frage kommenden Orte fest.
- Diese sollten nicht mehr als 3, höchstens 4 km von der Unterkunft entfernt sein. Du verlierst sonst durch lange An- und Rückmärsche zu viel Zeit. Anders wird es, wenn du für das Erreichen der Arbeitsplätze Motorfahrzeuge zur Verfügung hast.
- Grundsätzlich mußt du an folgenden Stellen Übungsplätze suchen:
  - Ortseingänge,
  - Waldeingänge,
  - Brücken,
  - Bahnunterführungen,
  - markanten Straßeneinschnitten,
  - markanten Straßenbiegungen.
- An Erst-Klaß-Straßen (Hauptstraßen) solltest du wenn möglich nicht üben, da die Sicherheitsmaßnahmen (Sperrungen der Straße wegen Motorfahrzeug-Unfallgefahr) zu umfangreich und damit die «Unkosten» für eine *Gruppenübung* zu groß werden.
- Am besten benützt du Zweit- und Dritt-Klaß-Straßen und evtl. auch das «offene Feld» (Waldschneisen, die enge Stelle zwischen zwei steilen Hängen usw.). Immerhin mußt du vorsichtig sein, wenn du ganz auf Wege verzichtest, denn nach Schlechtwetter bleibt dir die Attrappe auch im leichten Gelände meist stecken.
- Das Umgelände der Sperre muß Grabarbeiten (Deckungslöcher) ohne größeren Landschaden erlauben. Wald, Acker, Wiesen und Obstgärten sind günstig. Getreidefelder und Gärten ungeeignet.
- Wo du speziell an Ortseingängen Kellertreppen, Garteneinfriedungen und Parkmauern vorfindest, kannst du Grabarbeiten sparen.
- Da es sich ja um eine blinde Übung handelt und du keine Kugelfänge brauchst (ausgenommen für PzWg und Rak.-Rohre), sollte das Finden geeigneter Übungsplätze im allgemeinen keine großen Schwierigkeiten bieten. Auch das Sperren der werktags wenig befahrenen Nebenstraßen ist einfach.

## III. Material und Munition

(pro Gruppe)

- 1 Panzer-Attrappe.
- 2 rote Schießfahnen (zur Markierung der weiter zurückstehenden, unterstützenden Panzer). Wenn du — was aber kaum vorkommen dürfte —, über weitere 1—2 Panzer-Attrappen verfügen solltest, kannst du auf die Fahnen verzichten.
- Panzerwarner*: Raketenpistole (Signalraketen dazu wirst du aus Materialgründen meist keine abgeben können).
- Spertrupp*: ein Minenbrett mit 6—10 Übungs-Streuminen 37 oder 49. Rauchladungen eingesetzt.
- PzWg- oder Rak.-Rohr-Trupp*: 2—3 PzWg-Wurfausrüstungen oder 1—2 Rak.-Rohre mit der entsprechenden Übungsmunition (pro Schütze 3—4 Schuß).
- Isoliertrupp*: pro Schütze eine PzWg-Wurfausrüstung und 1—2 Rauchwurfpatronen oder Gewehrnebelgranaten (da beide Nebelmittel teuer sind, wirst du die «Nebelserien» nur durch einzelne Schüsse markieren können).
- Blendtrupp*: pro Mann 1—2 Rauchwurfpatronen (evtl. mit Sprengtrupp kombiniert).
- Flammtrupp*: 1 Flw komplett, mit Wasser gefüllt. Wenn du keine Flw hast: 1 Benzinkanister, zu zwei Drittel wassergefüllt mit aufmontierter blinder Hg 43 und Knallpatrone («Brandkanister»).
- Sprengtrupp*: eine geballte Ladung aus 2 Manipulierstreuminen 49 oder ein Sprengrohrbündel zu 4 Sprengröhren und einer blinden Hg 43 (Knallpatrone eingesetzt).

*Ueberwachungstrupp*: 1—2 Mp.

*Lmg- oder Mp-Trupp*: 2—3 Mp oder 1 Lmg.

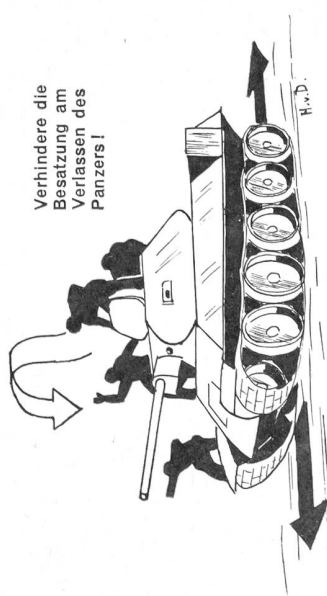
Zur Markierung der Begleitinfanterie oder der aussteigenden Panzerbesatzung 6—8 E-Scheiben (Karton) und 2—3 K-Scheiben (Karton).

Evtl. einige blinde Hg 43 mit Knallpatronen.

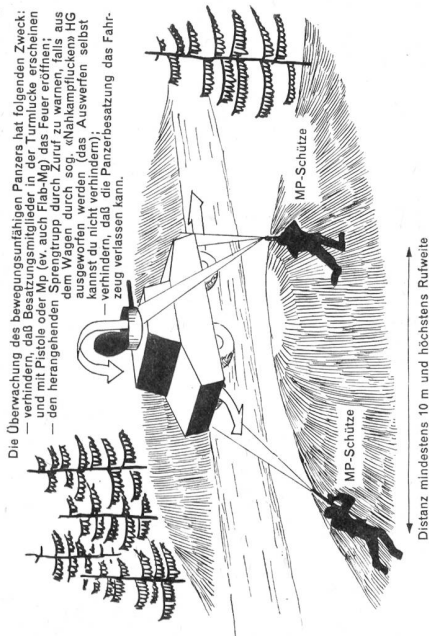
## IV. Methodik

- Lasse *vor* dem Anlaufen der Ausbildung die Deckungslöcher und Waffenstellungen der einzelnen Trupps nach deinen Angaben ausheben. Du «fixierst» durch diese Maßnahme den Verlauf der Übung viel mehr als durch alle Befehle.
- Da du nun sicher bist, daß die «Standardübung» den von dir gewünschten Verlauf nimmt, kannst du bei der Ausbildung deinen Unterführern im übrigen völlig freie Hand lassen.
- Der Zugführer braucht nun nach vorangegangener Kaderausbildung und Vorbereitung des Geländes (Deckungslöcher) die übende Gruppe nicht mehr kompliziert und zeitraubend anzu-leiten, sondern kann nur noch bestimmen, nach wie vielen Stunden er die Gruppe inspizieren will. Der nun ganz selbständig die Gruppenübung einschleifende Unteroffizier hat eine dankbare Aufgabe, und der Zugführer kann sich in der Zwischenzeit um so intensiver mit der *Ausbildung seiner anderen Gruppen befassen*. Der Kp.-Chef seinerseits ist sicher, daß die Panzerabwehr-Ausbildung in seiner ganzen Kompanie einheitlich betrieben wird und in kürzester Zeit einen annehmbaren und gleichmäßigen Stand erreichen wird.
- Dadurch, daß sämtliche Gruppen der Kp. *am gleichen Platz* die *gleiche Übung durchführen*, können Deckungslöcher und Spezialmaterial (Minenbretter, Brandkanister usw.), nicht zuletzt aber auch gute und schlechte Erfahrungen von den Vorgängern übernommen und ausgewertet werden. Weiter ist eine rationelle Ausnutzung der Panzerattrappe, die du ja nur für verhältnismäßig kurze Zeit zugeteilt bekommst, gewährleistet.
- Ganz nebenbei wird durch die vorhergehende Kaderausbildung und das nachherige Selbständig-Arbeitenlassen der Unteroffiziere deren Selbstbewußtsein und Autorität gefördert.

	MITTEL	WO AM PANZER ANBRINGEN?	WO AN DER PANZERATTRAPPE ÜBEN?	WIRKUNG AM PANZER
STOPPMITTEL	<p><b>MINENBRETT</b></p> <p>Länge des Brettes 3–4 m. Wenn die Straße breiter ist, muß du 2 Bretter einsetzen, da ein einzelnes, überlanges Brett sonst zu schwer und unhandlich wird.</p>	<p>Minenbrett, das erst im letzten Moment über die Straße gelegt oder gezogen wird. Sperre hinter einer Biegung anlegen, damit sie der Sicht entzogen ist.</p>	<p>Panzer, das die Mine über die Straße legt und die Mine detoniert.</p>	<p>Panzer, das die Mine über die Straße legt und die Mine detoniert.</p>
BRANDEFLASCHEN	<p>Befestigung des Zündmaterials (Watte, Stoff, Putzfäden, usw.) Schnur      Heftpflaster      Isolierband</p>	<p>Wirf die Brandflaschen A = vor den Turm, um die Besatzung durch den entstehenden Rauch zu blenden. B = auf die Wanne hinter dem Turm, damit die brennende Flüssigkeit durch die Kühlschlitze ins Innere des Motors fließt.</p> <p>Du darfst nie nur eine einzelne Flasche werfen, sondern immer nur Serien von 10–15 Stück.</p> <p>Beim Üben verflächenserie aus Materialgründen «markiert». Die Scherben zusammenzulesen und zu vergewissern.</p>	<p>Die Brandflasche zerschellt am Turm des Panzers!</p>	
BRANDKANISTER	<p><b>Brandkanister</b> Gewöhnlicher Benzinkanister zu etwa 1/2 mit Benzin oder noch besser mit Flammöl gefüllt.</p> <p>HG 43 als Initialzündung (mit Drahtbund befestigt). HG-Stiel nach oben (Richtung Kanistergriff) befestigt.</p> <p>Die HG 43 wir in der letzten Deckung entschert (Sicherungsdeckel abschrauben, Plombband entfernen, Abreißperle herausschütteln). Zum Üben an der Panzerattrappe füllst du den Bidon zu 1/2 mit Wasser, damit das Gefäß das nötige Gewicht aufweist.</p> <p>Als «Manipulierzündung» befestigst du eine blinde HG 43 mit Knallpatrone. Unmittelbar vor dem Hinaufwerfen des Bidons auf das Heck des Fahrzeuges wird die HG gezündet.</p>	<p>Entsichere die HG an deinem Brandkanister in der letzten Deckung. Nähere dich von schräg rückwärts dem Heck (Hinterteil) des Panzers. Zünde die HG und wirf den Kanister auf den Wannenoberteil. Nimm Deckung.</p> <p>Vergiß nicht, daß in Wirklichkeit das Heck des Panzers doppelt so hoch ist und du zum Hinaufschwingen des Kanisters alle deine Kraft benötigst. Nimm deshalb als Kanisterträger nur große und starke Leute. Wenn die Zeit nicht ausreicht, um die Deckung zu erreichen, duckst du dich an die gegenüberliegende Seite des Fahrzeuges.</p> <p>Hier mußt du beim Üben an der Panzerattrappe den Kanister anbringen.</p>	<p>Die Brandflasche zerschellt am Turm des Panzers!</p>	
SPRENGMITTEL	<p>Streu mine 49 als geballte Ladung</p> <p>Druckteller</p> <p>Zeitzündschnur</p> <p>Schlagzähler</p> <p>ev. zweite Zündleitung</p> <p>Für das Üben folgendes Material verwenden: Übungsstreu-Mine 49, Manipulier-Sprengkapsel Nr. 8, normale Zeitzündschnur und Schlagzähler. Druckteller belassen, da die Minen so besser zusammengebunden werden können.</p>	<p>Placierte die geballte Ladung unmittelbar hinter dem Turm.</p> <p>Im günstigsten Falle wird der Turm weggerissen, mindestens Drehmechanismus derart verklebt, daß sich der Turm nicht drehen läßt.</p>	<p>Hier mußt du beim Üben an der Attrappe die Sprengladung (Übungsstreu-Mine, Übungs-Sprengrohrbündel, 5-kg-Manipulier-Sprengkiste usw.) placieren.</p>	<p>Hier mußt du beim Üben an der Attrappe die Sprengladung (Übungsstreu-Mine, Übungs-Sprengrohrbündel, 5-kg-Manipulier-Sprengkiste usw.) placieren.</p>



Aussteigende Panzerbesatzungen verlassen das Fahrzeug durch die Ausstiegsröhren im Dach des Turmes oder aber durch einen Notausgang im Boden der Wanne, wo sie dann zwischen den Raupen hervorkriechen.



Die Überwachung des bewegungsunfähigen Panzers hat folgenden Zweck:  
— verhindern, daß Besatzungsmitglieder aus dem Panzer aussteigen;  
— mit Pistole oder Mp (ev. auch Flab-Mp) das Feuer auf die aus dem Panzer aussteigenden Besatzungen durch Zurfür zu warnen, falls aus dem Wagen durch sog. «Nahkampflücken» HG ausgeworfen werden (das Auswerfen selbst ist aber nicht möglich);  
— verhindern, daß die Panzerbesatzung das Fahrzeug verlassen kann.

Distanz mindestens 10 m und höchstens 100 m



Die ausgestiegene Panzerbesatzung wurde vom Überwachungsstrupp mit Mp und Kar. niedergekämpft.

## V. Ausbildung

### 1. Vordienstlich zu erledigen:

- Festlegen der als Übungsplätze grundsätzlich in Frage kommenden Oertlichkeiten an Hand der Karte.
- Bestellung folgender Lehrfilme:  
— «Blindées et fantassins» (Film Nr. D 37), Spieldauer 25 Minuten.  
— «Inf.-Waffen gegen Tanks» (Film Nr. D 92), Spieldauer 25 Minuten.  
Adresse für die Bestellung: Gruppe für Ausbildung des EMD, Filmdienst, Bern. Näheres siehe AWO oder erfrage noch besser direkt beim Filmdienst, Telefon (031) 61 11 11.
- Frage den Lehrer der Unterkunftsgemeinde, ob er dir im KVK das Schulzimmer und einen Lichtbilderapparat (Epidiaskop) für die Filmvorführung und den anschließenden Lichtbildervortrag zur Verfügung stellen kann. (Erfahrungsgemäß hat fast jede — auch kleine — Landesschule ein Epidiaskop, und die Lehrer sind meist sogar bereit, den Apparat selber zu bedienen.)

### 2. Anlässlich der Rekognoszierung:

- Auswahl des Übungsplatzes durch systematisches Absuchen aller vordienstlich bestimmten Möglichkeiten.
- Wenn du den Platz gefunden hast, überdenken und schriftliches Festhalten der Übungsanlage. (Vorgehen hierbei siehe «Schweizer Soldat» Nr. 4, 1956, Artikel «Elemente der Übungsanlage».)
- Nimm Rücksprache mit einem Wirt der Unterkunftsgemeinde (WK) betr. Benützung eines Saales für Filmvorführung und Lichtbildervortrag.
- Frage den Lehrer der Unterkunftsgemeinde (WK), ob er dir sein Epidiaskop zur Verfügung stellen könne.

### 3. Im Kadervorkurs:

- Vorführung der Lehrfilme «Blindées et fantassins» und «Inf.-Waffen gegen Tanks». (Vorführungsdauer zusammen 50 Minuten.)
- Lichtbildervortrag, von dir zu halten, über «Panzererkennung» und «Panzernahbekämpfung». Halte kein Referat, sondern gib nur knappe Erläuterungen zu den vorgezeigten Bildern.  
Bildmaterial für «Panzer-Erkennung»: Skizzen aus der Druckschrift «Gefechtstechnik», Band II, Seite 137—148.  
Bildmaterial für die «Panzernahbekämpfung»: die Bilder dieses Lehrganges.  
Alle erwähnten Skizzen lassen sich in einem Epidiaskop leicht vortführen. Dauer deines Lichtbildervortrages: zirka 20 Minuten.
- Die ganze im Kadervorkurs zu haltende Theorie (Film und Vortrag) dauert somit 70 Minuten. Trotzdem du allem «Theoretischen» skeptisch gegenüberstehst (mit Recht!), lohnt sich dieser Zeitaufwand, da deine Unterführer nachher eine plastische Vorstellung von dem haben, was du im WK mit einem Minimum an Zeit üben willst.

### 4. Im WK:

- In den ersten Tagen des WK: Vorbereitung des Übungsplatzes (Ausheben der Deckungslöcher für die verschiedenen Trupps) nach deinen persönlichen Angaben.
- Vorbereitung des Kollektivmaterials durch den Mat.Uof. und seine Gehilfen (Minenbretter, Brandkanister, Brandflaschen usw.).
- Kaderausbildung:  
Praktisches Durchspielen der Uebung im vorbereiteten Gelände (Spieler: Zugführer und Uof.; Leiter: Kp.Kdt.). Dauer der Kaderausbildung: zirka 1½ Stunden (reine Arbeitszeit, An- und Rückmarsch nicht gerechnet). Während dieser Zeit: Vorführung der beiden Lehrfilme vor der Mannschaft. (Leitung: Feldweibel.)

### — Ausbildung der Truppe:

- pro Gruppe = zirka ½ Stunde Bereitmachen und Verteilen des Mat.;  
 „ 10 Minuten Erklären der Uebung im Gelände;  
 „ 20 Minuten «Einschleifen» der Befehlstechnik mit den Truppführern;  
 „ 1 Stunde Einschleifen (zirka zweimal) ohne Munition (PzWg, Nebel, Wasser des Flw usw.);  
 „ ½ Stunde Inspektion der Uebung durch den Zugführer;  
 „ ½ Stunde Reservezeit (evtl. zum Wiederholen, wenn die Uebung unbefriedigend ausgefallen ist).

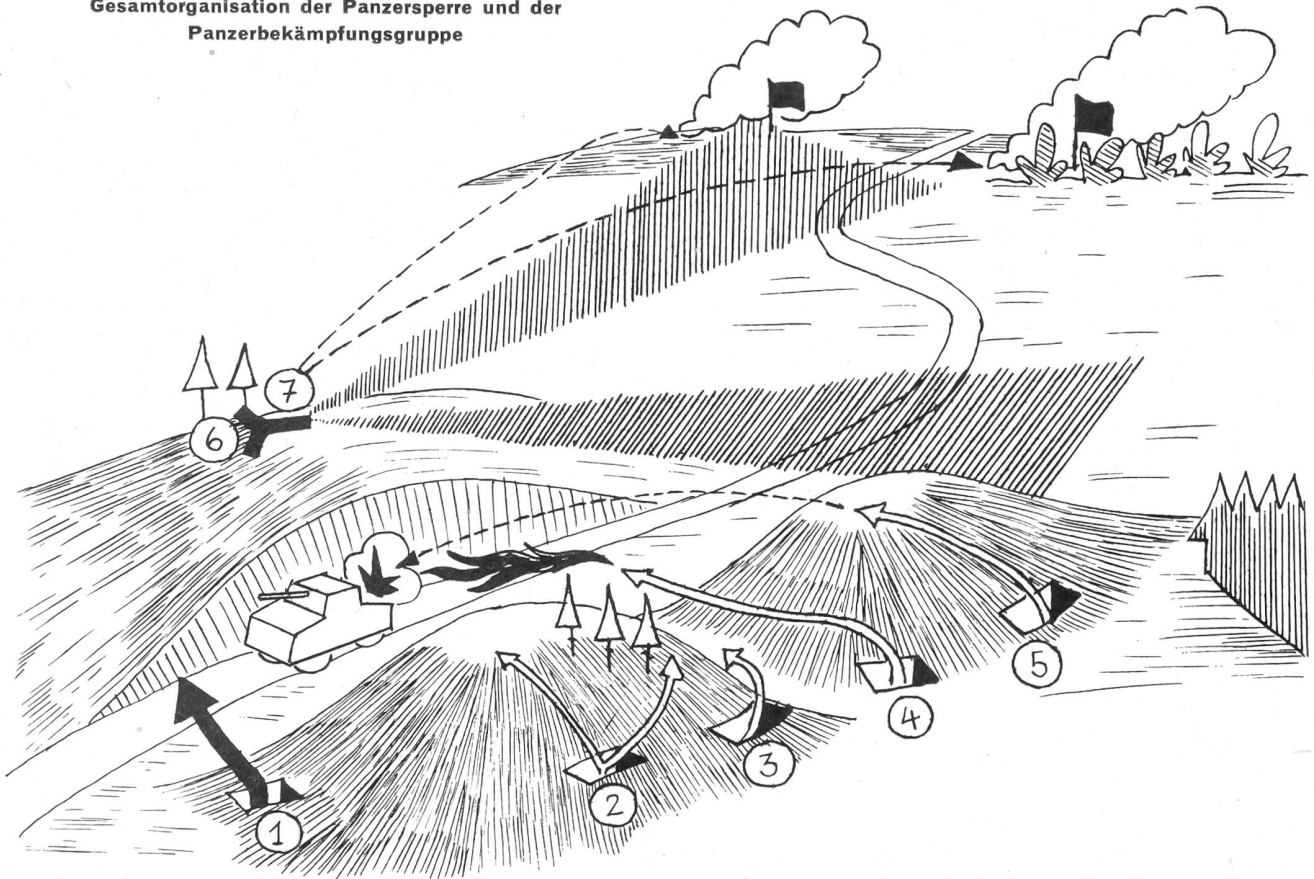
Total 3 Stunden pro Gruppe.

- Da die Panzernahbekämpfungsgruppen relativ stark sind, ergeben sich pro Zug nur zwei, selten drei Gruppen, so daß ein Zug in einem Tag durchkommen sollte.
- Wenn du der Mannschaft vor Beginn der Ausbildung auch noch denselben Lichtbildervortrag über «Panzererkennung» und «Panzernahbekämpfung» halten kannst, wie seinerzeit den Uof. im WK, wird sich dies bei der praktischen Arbeit nachher bezahlt machen.



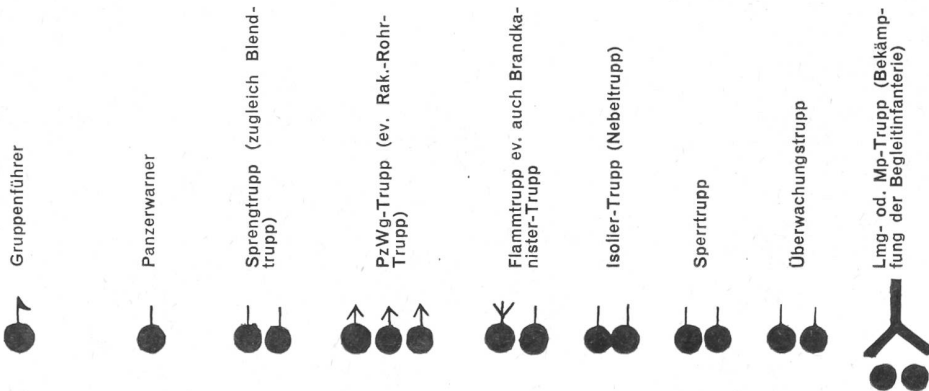
## VI. Spiel der Übung

### Gesamtorganisation der Panzersperre und der Panzerbekämpfungsgruppe



- 1 = Sperrtrupp mit Minenbrett (Deckungsloch im toten Winkel, so daß gegen Fehlschüsse der PzWg gedeckt)
- 2 = Überwachungstrupp (Deckungsloch am Rückhang, Feuerstellung am Rand der Bodenwelle)
- 3 = Sprengtrupp (Deckungsloch im toten Winkel hinter der Bodenwelle)
- 4 = Flammenwerfer-Trupp (ev. Brandkanister-Trupp) Deckungsloch im toten Winkel

- 5 = PzWg-Trupp (Deckungsloch am Rückhang, Feuerstellung am Höhenrand)
- 6 = Isoliertrupp (Gewehrnebelgranaten) so in Stellung, daß die letzte verborgende Geländelinie, auf der die unterstützenden Pz erscheinen müssen, in ihrer Reichweite liegt
- 7 = Lmg-Trupp, so in Stellung, daß er die ganze Sperrorganisation (technische Trupps) zu decken vermag. (Lauerstellung im toten Winkel, Feuerstellung am Höhenrand)



Organisation einer Panzerbekämpfungsgruppe

#### Orientierung

(einer Füs.- oder Gren.-Gruppe durch ihren Uof.):

«... Wir sind eine Panzervernichtungsgruppe und verhindern, daß Panzer das Engnis hier durchstoßen und in das Dorf hinter uns

eindringen. Im Waldstück rechts von uns Füs.-Zug Mäder (supponiert). In den Häusern links eine Gruppe von Zug Felder (supponiert).»

#### Kampfplan:

##### a) Eines Gren.-Uof.:

«... Panzer-Warner alarmiert. Ich will die Panzer in das Engnis einfahren lassen — mit Feuerüberfall die Begleitinfanterie vom Spitzenpanzer trennen — diesen mit Minen stoppen und von den anderen Wagen isolieren — ihn selber blinden und anschließend mit PzWg, Flw und geballten Ladungen zerstören. — Das Vorgehen der technischen Trupps durch den Ueberwachungstrupp decken.»

##### b) Eines Füs.-Uof.:

«... Panzer-Warner alarmiert. Ich will die Panzer in das Engnis einfahren lassen — mit Feuerüberfall die Begleitinfanterie vom Spitzenpanzer trennen — diesen mit Minen stoppen und durch Nebel von den anderen Wagen isolieren — ihn selber blinden und anschließend mit Rak.-Rohr, Brandkanister und gebündelten Sprengröhren zerstören. — Das Vorgehen der technischen Trupps durch den Ueberwachungstrupp decken.»

## WARNEN

### Grundsatz:

- Schiebe einen Panzer-Warner mit Raketenpistole oder Foxgerät so weit nach vorne, daß er in die nächste Geländekammer zu sehen vermag.
- Standort am Tag: auf einem erhöhten Punkt, der weiten Ueberblick gewährt.
- Standort bei Nacht: direkt an der Straße.

### Befehl:

«Hans, du bist Panzer-Warner. Dein Standort: da drüben auf dem Hügel. — Beobachtungssektor: links begrenzt durch den Laubwald, rechts begrenzt durch den Bachgraben, feindwärts begrenzt durch die Krote. — Zeichen für Panzeralarm: eine Rakete (rot, Einstern). — Ablösung in einer Stunde. — Hier hast du meinen Feldstecher.»

## STOPPEN

### Grundsatz:

- Die Sperre (Minenbrett) hinter einer Straßenbiegung auslegen, so daß sie vom Gegner erst auf kürzeste Distanz bemerkt werden kann.
- Der außerordentlich großen Sprengwirkung der frei liegenden Minen wegen (Splitter, herumgeschleuderte Teile der zerrissenen Raupe) müssen alle Leute der Nahbekämpfungsgruppe gut gedeckt sein.
- Selbst wenn der Panzer die Minen bemerken sollte, muß er doch anhalten und nachher manövrieren. Dieser Aufenthalt genügt dir völlig.

### Befehl:

«Fritz und Peter, ihr seid Sperrtrupp. Auf meinen Befehl 'Minenbrett über die Straße!' legt ihr dieses so hin, daß es von jenem Randstein bis zu diesen dürrn Grasbüscheln reicht. — Vor der Detonation der Minen seid ihr verantwortlich, daß kein gegnerischer Pionier an das Brett herankommt, um es zu räumen. Nach der Detonation beteiligt ihr euch am Kampf gegen die feindliche Begleitinfanterie. Es kommt mir darauf an, daß niemand vom Gegner die kleine Mulde bei den zwei Tannen erreichen kann.

## BESCHIESSEN

### Grundsatz:

- Seiten und Rücken des Panzers beschießen, da dort die Panzerung schwächer ist und du dich nicht in der Hauptschußrichtung des Panzers befindest.
- Nicht auf Stellen mit Werkzeugkästen oder Panzerschürzen zielen, da dort keine Wirkung zu erwarten ist.
- Schützen numerieren und nur auf Kommando des Truppführers schießen lassen, um zu verhindern, daß die Leute gleichzeitig oder zu kurz hintereinander schießen und so durch die eigene Waffenwirkung gefährdet werden.
- Mindestens 10—12 Granaten auf das gleiche Ziel verschießen lassen, da ein Treffer noch nicht unbedingt einen Durchschlag bedeutet, und es mehrerer Durchschläge bedarf, um sichere Wirkung zu erzielen.

Befehl des Gruppenführers: «PzWg Feuer frei!»

Befehl des Truppführers:

«Ziel: Rückseite des Turmes! Jeder schießt 4 PzWg. Hans, du bist Nr. 1, Franz Nr. 2 und ich selber Nr. 3! — PzWg bereitlegen; melden, wenn bereit.» — Nach der Bereitmeldung schreit der Truppführer «Achtung PzWg!», um die übrigen Leute der Gruppe zu warnen. — «Nr. 1 Feuer, (nach der Detonation) Nr. 2 Feuer, (nach der Detonation) Nr. 3 Feuer.» (Er schreit auch sich selbst den Feuerbefehl zu, damit seine Truppkameraden über den Schuß orientiert sind.) Nach der Detonation: «Nr. 1 Feuer» usw., bis alle Granaten verschossen sind.

## ISOLIEREN

### Grundsatz:

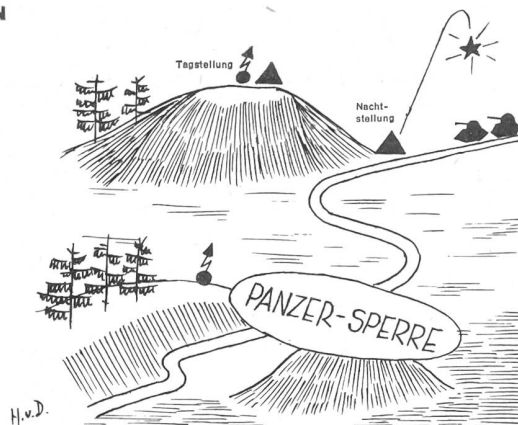
- Nicht einzelne Geschosse, sondern nur ganze Serien verschießen (ausgenommen in der Ausbildung, wo die Übungsmunition beschränkt ist und meist nur zum Markieren der Serien ausreicht).
- Zielpunkt nach der Windrichtung wählen und evtl. im Verlaufe des Schießens verlegen.
- Vorerst eine größere Serie mit höchster Feuergeschwindigkeit verschießen, um rasch einen genügenden Nebelschleier zu erzielen. Nachher den Nebel nur noch durch Verschießen einzelner Geschosse nähren.

Befehl des Gruppenführers: «... Spitzenpanzer isolieren!»

Befehl des Truppführers:

«... Wir trennen den vordersten Panzer von seinen zurückstehenden Kameraden. Jeder schießt vorerst 3 Gewehrnebelgranaten. Du bist Nr. 1, ich selber Nr. 2. Zielpunkt für dich: die Straßenbiegung 100 m vor uns; für mich das Gebüsch 50 m rechts davon. — Gewehrnebelgranaten vorbereiten» — (nach der Bereitmeldung): «In Stellung! Feuer frei!»

## WARNEN

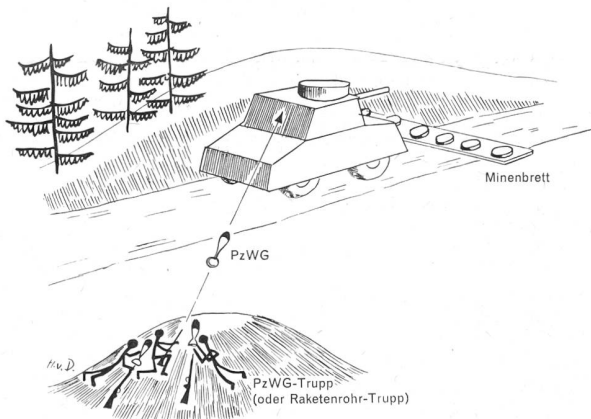


## STOPPEN



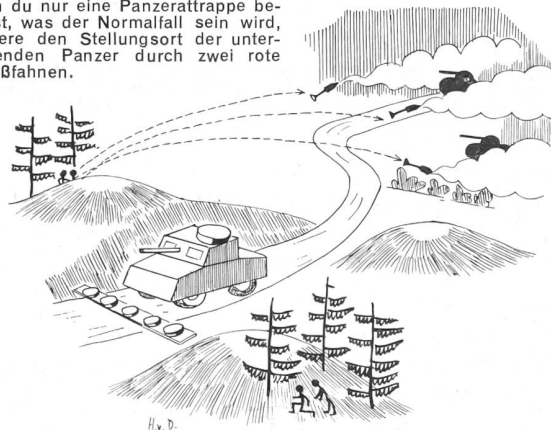
Das Minenbrett wird im letzten Moment auf die zu sperrende Straße gebracht (getragen, gezogen usw.).

## BESCHIESSEN



## ISOLIEREN

Wenn du nur eine Panzeratlatze besitzt, was der Normalfall sein wird, markiere den Stellungsort der unterstützenden Panzer durch zwei rote Schießbahnen.



Wenn du keine Gewehrnebelgranaten hast, kannst du dir auch mit Rauchwurfpatronen helfen. Der Isolier-Trupp muß dann aber näher herangezogen werden.

## BLENDEN

### Grundsatz:

- Den anzugreifenden Panzer durch einzelne Rauchwurfpatronen so blenden, daß die Besatzung die Vorgänge (Nahangriff) nicht mehr zu überblicken vermag und der Flammenwerfer auf Schußdistanz herangebracht oder der Brandkanister placiert werden kann.
- Zielpunkt für die Rauchwurfpatronen: Wanne vor dem Turm.

*Befehl:* Befehl siehe unter «Sprengen».

## ÜBERWACHEN

### Grundsatz:

- Der Gegner wird evtl. versuchen, den gefährdeten Panzer zu verlassen oder aber mit Pistole und Mp in die schußtoten Räume der Panzerwaffen zu wirken.
- Zur Ueberwachung des Panzers brauchst du 2 Mann mit Mp.
- Sprich genau ab, wer welche Stellen zu überwachen hat.
- Der Ueberwachungsauftrag beginnt sofort und ohne speziellen Befehl des Gruppenführers, wenn der Panzer in den Raum der Nahbekämpfungsgruppe eingefahren ist.

### Befehl des Truppführers:

«Wir verhindern, daß die Besatzung aussteigt. Du überwachst die Turmluke und achtest darauf, daß niemand am hinteren Ende des Wagens zwischen den Raupen hervorkriecht. Ich selber überwache die Luken an der Stirnseite des Wagens und achte darauf, daß niemand vorne zwischen den Raupen hervorkommt. — Wenn Hg ausgeworfen werden, warnen wir die Kameraden durch den Ruf ‚Achtung Hg!‘ — In Stellung! Feuer frei!»

## ZERSTÖREN (IN BRAND STECKEN)

### Grundsatz:

- Erfolgversprechende Stellen für den Beschuß mit Flw: die Kühlschlitze (Motorenentlüftung) auf dem Oberteil der Wanne hinter dem Turm.
- Zu erwartender Erfolg: *Beste Wirkung:* das Flammöl läuft ins Innere des Motorengehäuses und setzt den Wagen in Brand. *Minimalste Wirkung:* die Besatzung wird minutenlang durch Feuer und Rauch geblendet, so daß der Sprengtrupp herankommen kann.
- Feuerstellung für den Flw: *nicht weiter* als 20 m vom Panzer weg, um mit dem Flammstrahl sicher heranzureichen. *Nicht näher* als 10—15 m, um mit dem Flammstrahl auch wirklich *auf die Wanne herauf* zu kommen. Näher am Panzer kannst du nämlich nur noch die Rückwand der Wanne und des Turmes anspritzen, was relativ wenig wirksam ist.

*Befehl des Gruppenführers:* «Flammtrupp vor!»

### Befehl des Truppführers:

«Ziel: Oberteil der Wanne hinter dem Turm! — Eine ganze Flammenwerferfüllung — lange Feuerstöße — Feuer frei! — Halt, sichern! — In Deckung!»

## ZERSTÖREN (SPRENGEN)

### Grundsatz:

- Ladung bzw. Zündung in der letzten Deckung entsichern (z. B. Sicherungsschnur am Schlagzünder durchschneiden usw.).
- Den Panzer nie vorne und möglichst nicht von der Seite, sondern immer von schräg hinten angehen.
- Die Ladung auf der Motorenentlüftung oder aber direkt hinter dem Turm, an die Turmwand angelehnt, anbringen. Im ersten Falle wird der Motor zerschlagen, im letzteren der Drehkranz des Turmes beschädigt oder dieser gar abgerissen.
- Vor dem Zünden kräftig «Achtung! Ladung!» schreien, um die Kameraden vor der Detonation zu warnen.
- Nachher sofort in Deckung gehen. Falls das Deckungsloch nicht zeitgerecht erreicht werden kann, wird als Notlösung der Panzer selbst als Deckung ausgenützt, indem man sich auf die der Sprengstelle abgewendete Seite verschiebt.

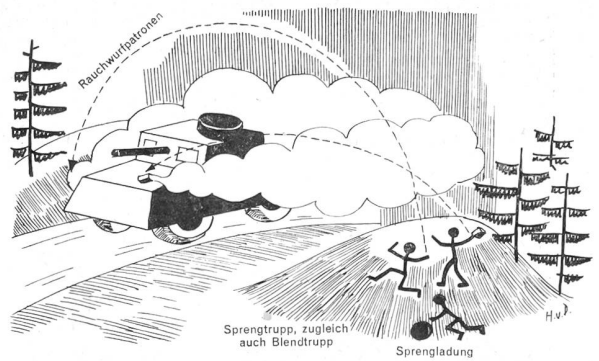
*Befehl des Gruppenführers:* «... Sprengtrupp vor!»

### Befehl des Truppführers:

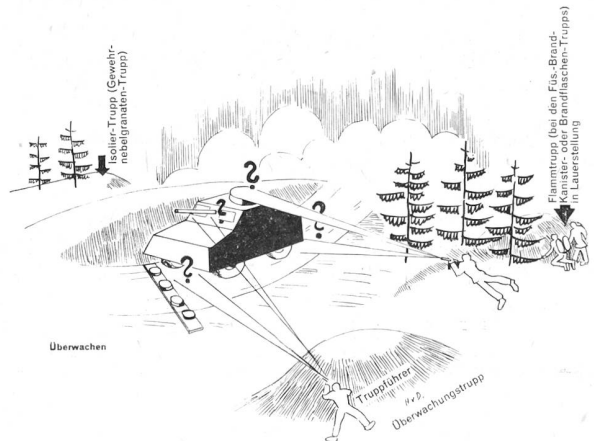
«... Sprengstelle auf der Wanne hinter dem Turm — Kurt und Toni, ihr placiert die Ladung. Ich selber blende den Panzer mit 3 Rauchwurfpatronen!»

Währenddem der Truppführer die Rauchwurfpatronen wirft und der Nebel sich entwickelt, verschiebt sich der Sprengtrupp in die letzte Deckung, entsichert die Ladung und macht sich sprungbereit. Nachdem der Nebelschleier genügend dicht geworden ist, wird der Panzer angesprungen und die Ladung placiert.

## BLENDEN



## ÜBERWACHEN



## ZERSTÖREN (IN BRAND STECKEN)



## ZERSTÖREN (SPRENGEN)

