

**Zeitschrift:** Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung  
**Herausgeber:** Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat  
**Band:** 49 (1974)  
**Heft:** 8

**Artikel:** Abwehr [Fortsetzung]  
**Autor:** Dach, Hans von  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-706280>

### **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:** 14.12.2025

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

# Abwehr

Dargestellt am praktischen Beispiel einer permanenten Sperre von Major Hans von Dach, Bern

2. Teil (1. Teil erschien in Nr. 5/1974)

## Die Sperre im Kampf

### Das Überleben des Vorbereitungsfeuers

#### Allgemeines

- Zuerst kommt das Vorbereitungsfeuer.
- Der Gegner kann einsetzen:
  - a) Atomwaffen, Flieger, Artillerie;
  - b) Artillerie und Flieger allein.
- Wenn er Atomwaffen einsetzt, kann er die Artillerie um etwa 50% schwächer halten. Vorteile: Geringere Geschützmassierung, geringerer Munitionsverbrauch, geringeres Nachschubvolumen.
- Atomeinsatz ist in unserem Beispiel fraglich, da es sich um eine «Passage obligé» handelt. Eventuell setzt der Gegner anstelle von Atomwaffen chemische Mittel ein.
- Geschütz- und Munitionseinsatz:
  - a) Angriff mit Atomwaffen: 60—80 Rohre Artillerie je Kilometer Angriffsfrontbreite. Munition: 9000 Schuss.
  - b) Angriff ohne Atomwaffen: 120—150 Rohre Artillerie je Kilometer Angriffsfrontbreite. Munition: 18 000 Schuss = 600 Tonnen = 60 Eisenbahnwagen oder 120 Lastwagen.Diese 18 000 Schuss werden nicht auf die Sperre allein verschossen, sondern gelten für die ganze Tiefe des Verteidigungsraumes, d. h. einen Geländestreifen von 1 km Breite und 10 km Tiefe. Die Sperre als Haupthindernis wird davon etwa 50% abbekommen.
- Zur Zerstörung unserer Deckungen wird der Gegner Geschütze vom Kaliber 12 bis 15 cm sowie Fliegerbomben von 500 bis 1000 kg einsetzen.

\*

- Das Vorbereitungsfeuer hat zweierlei Wirkung:
  - a) eine materielle: Waffen, Geräte und Einrichtungen werden zerstört, Menschen getötet oder verwundet;
  - b) eine seelische: Wer nicht getötet oder verwundet wird, soll wenigstens seelisch so niedergehämert werden, dass er zu keinem nachhaltigen Widerstand mehr fähig ist.
- Es geht für den Verteidiger darum:
  - a) physisch zu überleben; die Massnahmen hierfür sind verhältnismässig einfach (Bau von Deckungen);
  - b) in einer seelischen Verfassung zu bleiben, die ihm ein Antreten zum nachfolgenden Abwehrkampf erlaubt. Die Vorbereitungen sind weit schwieriger. Wir können uns — insbesondere bezüglich Atomwaffen — nur auf Theorien und einige wenige Erfahrungsberichte stützen. Trotzdem müssen wir alles tun, um uns ein wenigstens annähernd richtiges Bild zu verschaffen. Das erhöht unsere Chancen, den ersten Schlag nicht nur physisch, sondern auch psychisch zu überstehen.

\*

- Um das Vorbereitungsfeuer überleben zu können, muss man:
  - a) im Frieden die Geheimhaltungsmassnahmen einhalten; das erschwert dem Gegner die Zielaufklärung;
  - b) bei Kriegsmobilmachung tarnen und eingraben.
- Tarnung ist nur beschränkt möglich, da sich gewisse Anlagen (Infanteriewerke, permanente Hindernisse) nicht verstecken lassen und gewisse Rückschlüsse auf die übrigen Installationen gestatten. Immerhin, was getarnt werden kann, muss getarnt werden. Dadurch entzieht man sich dem «persönlichen, gezielten Feuer» und wird nur vom «unpersönlichen Raumschiessen» erfasst, das sehr viel weniger wirksam ist.
- Eingraben: Durch Eingraben wird die feindliche Feuerwirkung ganz entscheidend herabgesetzt. Wir unterscheiden:

1. im Frieden erstellte permanente Deckungen: betonierte Unterstände;
2. erst bei Kriegsmobilmachung feldmässig erstellte Deckungen:
  - a) 2-Mann-Schützenlöcher mit Nischen für Sturmgewehr, Mg und Raketenrohre;
  - b) Waffenstellungen für Minenwerfer und Panzerabwehrkanonen mit angebauten Nischen für die Waffenbedienungen.

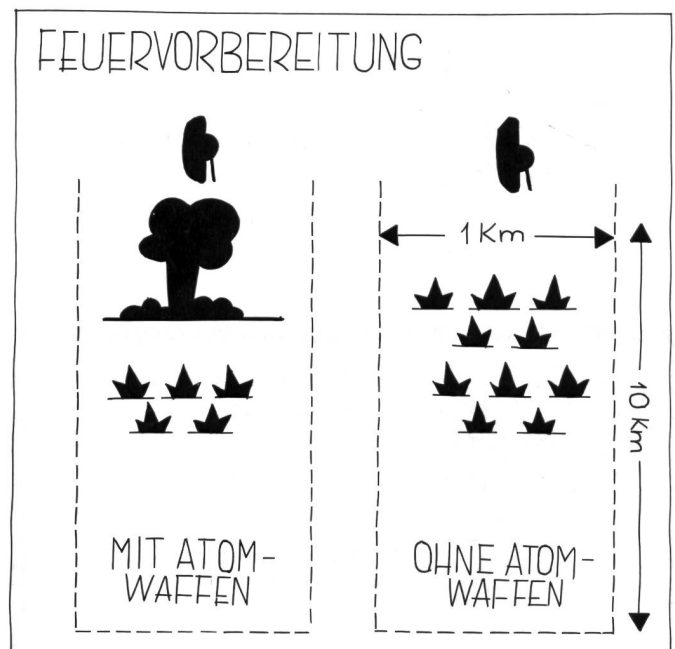
Diese feldmässigen Anlagen sind Kombinationen für:

- a) Überleben des Vorbereitungsfeuers;
- b) Feuerstellung für den nachfolgenden Abwehrkampf.

- Wer nicht in einem permanenten Unterstand Platz findet, muss wenigstens über eine Nische verfügen.

#### Das Überdauern des Vorbereitungsfeuers in der Sperre (Frontkompanie)

- Stützpunkte und Gruppennester müssen — um die Gefechtsbereitschaft zu wahren — auch bei Atomalarm ein Fünftel ihrer Leute in Stellung belassen, d. h. pro Gefechtsgruppe zwei Mann, pro Zugstrupp einen Mann.
- Das Gros der Gefechtsgruppen sowie die Raketenrohr-, Mg-, Mw- und Pak-Bedienungen lauern voll gedeckt, aber gefechtsbereit in den Unterständen und Nischen.
- Bei der Atomexplosion schützen sich die ausserhalb der Unterstände und Nischen stehenden Leute durch reflexartiges Abliegen. Da sie sich in schmalen, tiefen Schützenlöchern befinden, werden ihre Verluste durch Hitze, Druck und Strahlung erträglich sein. Dagegen fallen sie durch Blendung vorübergehend aus.
- Artillerie- und Fliegervorbereitung vor dem Atomschlag ist unwahrscheinlich, da der Gegner kein Interesse hat, den Verteidiger in die Deckungen zu verscheuchen, wo dieser den nachfolgenden Atomeinsatz besser übersteht. Er hat vielmehr alles Interesse daran, möglichst viele Leute ungeschützt ausserhalb der Deckungen mit Atomgeschossen zu überaschen.
- Der Gegner wird also zuerst die Atomgeschosse abschiessen und unmittelbar nachher die Stellungen mit einem kurzen, aber wuchtigen Feuerschlag der Artillerie, Minenwerfer und Raketenwerfer zudecken.
- Während des Artilleriefeuers rollen die Panzer und Schützenpanzer des Angreifers vor.
- Nach dem Aufhören oder Weiterwandern des Artilleriefeuers, das kaum länger als 30 Minuten dauern wird (Wettrennen um die Atombresche), muss der Verteidiger die Unterstände verlassen und die Stellungen besetzen.



Der Gegner setzt pro Kilometer Angriffsfrontbreite ein:

- a) bei Angriff mit Atomwaffen: 60—80 Rohre Artillerie mit 9000 Schuss Munition;
- b) bei Angriff ohne Atomwaffen: 120—150 Rohre Artillerie mit 18 000 Schuss Munition.

## Das Überdauern des Vorbereitungsfeuers in der Tiefe des Abwehrtaumes (Bataillons- und Regimentsreserve)

— Bei Atomalarm werden alle Kollektivwaffen sowie die Übermittlungsgeräte in die Unterstände mitgenommen. Nur einzelne Beobachtungsposten bleiben im Freien. Diese müssen in Schützenlöchern oder Grabenstücken stehen und sich in weniger als einer Sekunde durch Hinwerfen voll decken können. In dieser Organisation müssen die Reserven den Atomschlag und das nachfolgende Flieger- und Artilleriebombardement über sich ergehen lassen.



Detonation eines Atomgeschosses

- Ein möglicher Gegner verfügt neben den strategischen Atomwaffen auch über ein reichhaltiges Arsenal taktischer Atomwaffen. Die Abschussmittel hierfür sind den Korps und Divisionen organisch zugeteilt.
- Die Mechanisierte Division verfügt über vier Raketenabschussrampen auf Selbstfahrlafetten. Reichweite 30–80 km. Geschosse von 1 bis 200 KT.
- Die Mechanisierte Armee (entspricht unserem AK) verfügt über neun Raketenabschussrampen auf Selbstfahrlafetten. Reichweite 150–280 km. Geschosse von 20 bis 200 KT.
- Das Vorhandensein dieser Mittel zwingt uns, mit dem Einsatz von Atomwaffen zu rechnen. Bleiben diese aus und greift der Gegner in der Folge nur mit konventionellen Mitteln an — um so besser.

\*

— Wie erleben die in Schützenlöchern und Grabenstücken stehenden Posten eine Atomdetonation?

Im Augenblick der Detonation verschwindet der Himmel hinter dem weissglühenden Licht des Feuerballs, der hundertmal heller ist als die Sonne und eine Hitze von Tausenden von Graden ausströmt. Im Umkreis von Hunderten von Metern wird die Erde mit radioaktiven Strahlen überschüttet. Sekunden später folgen die gewaltige Erschütterung und die Druckwelle mit ungeheurem Krachen. Die Explosion reisst Hunderttausende von Tonnen Staub und verdampfter Erde mit sich nach oben und bildet die typische Atomwolke. Ein undurchdringlicher Staub- und Qualmschleier senkt sich über das Gefechtsfeld und nimmt jede Sicht. Wer sich ausserhalb der Deckungen in der Nähe des Nullpunktes befindet, wird in Nichts aufgelöst, wer etwas weniger weit weg ist, lebendig geröstet. Nachdem der orkanartige Druckstoss an den im Graben liegenden Posten vorübergefegt ist und die mitgerissenen Trümmer niedergedrückt sind, versuchen sich die Überlebenden vom niederschmetternden Eindruck zu erholen und legen ihre verschütteten Waffen frei.

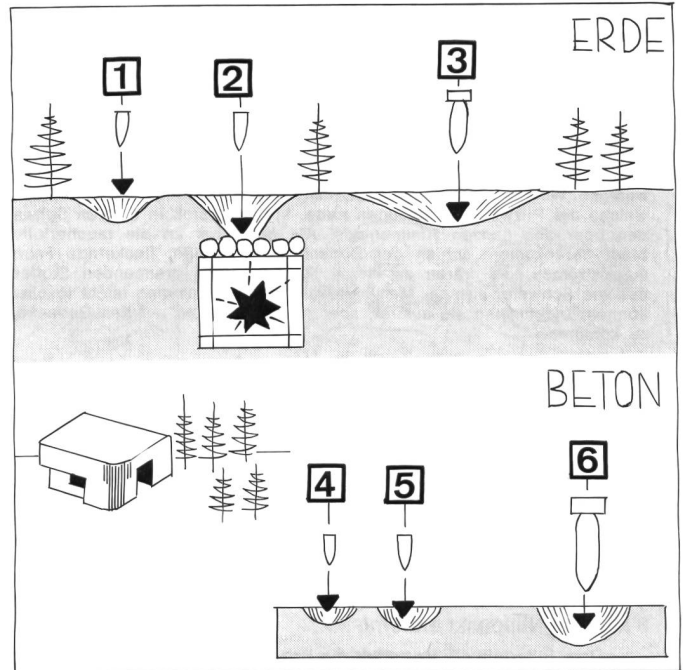
\*

— Die seelische Wirkung der Atomwaffen kann nicht hoch genug in Rechnung gestellt werden. Es besteht allgemein die Tendenz, sie zu unterschätzen.

— Bei der seelischen Wirkung gilt es zu unterscheiden zwischen:

- a) der Furcht vor dem drohenden Einsatz der Atomwaffe,
- b) dem Grauen über die Wirkung nach erfolgtem Einsatz.

- Eine Atomexplosion ist für die Betroffenen «die Katastrophe». Hierbei werden für den Kämpfer, welcher nur seinen engen Ausschnitt sieht, weltuntergangsähnliche Erscheinungen ausgelöst:
  - a) die überirdisch anmutende Lichterscheinung (der das ganze Firmament erhellende Flächenblitz),
  - b) das an den Weltuntergang mahnende langgezogene Donnerrollen des Explosionsknalls.
- Erschüttern wird weniger das Wirkungsdetail als vielmehr die Weiträumigkeit der Zerstörungen, welche den Eindruck des Unbegrenzten, Endgültigen hervorruft. Bei konventionellem Beschuss zerfällt die Landschaft langsam in Stunden und Tagen. Bei Atombeschuss geht sie in Sekunden unter. Dieser Zeitraffer, diese Plötzlichkeit und Heftigkeit des Geschehens ist es, welche den Menschen seelisch zu zerbrechen droht.



- 1 122-mm-Granate mit Verzögerungszünder: Trichter 1–2 m tief, Durchmesser 3 m
- 2 152-mm-Granate mit Verzögerungszünder: Eindringtiefe in die Erde 3 m + 60 cm Holzdurchschlag
- 3 500-kg-Fliegerbombe: Trichter von 3 m Tiefe und 10 m Durchmesser
- 4 122-mm-Granate auf Beton: Trichter von 660 cm Durchmesser und 20 cm Tiefe
- 5 152-mm-Granate auf Beton: Trichter von 75 cm Durchmesser und 30 cm Tiefe
- 6 500-kg-Fliegerbombe auf Beton: Trichter von 150 cm Durchmesser und 80 cm Tiefe

Streuung der Artillerie: 155-mm-Haubitze; Schussdistanz: 6 km; 50 % Streuung; Länge: 70 m; Breite: 10 m

Streuung der Flieger: Die Abwurfstreuung beim Sturzangriff mit 500-kg-Sprengbomben beträgt 60–100 m

## Teilnehmerberichte (Atomschlag)

Ort und Zeit: Zweiter Weltkrieg. Atombombenangriff auf die japanische Stadt Hiroshima. Kaliber des Atomgeschosses: etwa 20 KT.

1. Bericht des Japaners Yamaguchi, der im Moment der Explosion auf die Stadt zumarschiert. Detailsituation: Freies Feld, Landstrasse, etwa 2 km vom Nullpunkt entfernt. Tenue: Sommerkleid, Rock über dem Arm getragen, Hemdärmel hochgerollt. Verhalten im Augenblick der Detonation: Abliegen, Gesicht nach unten, mit den Händen die Augen bedeckt.

«... Plötzlich leuchtete ein Blitz auf. Als ich mich hinwarf, kam eine ungeheuerliche Explosion. Der heftigen Erschütterung folgte ein Erdbeben. Ich fühlte, wie ein starker Wind zwischen meinem Körper und dem Strassenpflaster hindurchfegte. Als ich die Augen wieder öffnete, war es rings um mich her so dunkel, dass ich nichts sehen konnte. Es war, als sei es in der Hitze des Morgens plötzlich Mitternacht geworden. Als sich meine Augen an die Dunkelheit gewöhnt hatten, wurde mir klar, dass ich in eine endlose Wolke von Staub eingehüllt war, so dick, dass sie schwarz aussah. Dann, als die Luft in den leeren Raum einströmte, der durch den Feuerball erzeugt worden war, peitschte eine Böe um mich. Sie zerstreute schnell die Dunsthaube, so dass ich um mich blicken und die Umgebung in einem verschwommenen, wolkigen Zwielflicht wahrnehmen konnte. Wie der Staub weggeblasen war und meine Umgebung sichtbar wurde, bemerkte ich etwas, das wie Tausende von winzigen, überall über die Strasse und die Felder verteilte Lämpchen aussah. Allenthalben waren kleine Flammenkreise. Mein ganzer Körper kochte vor Hitze. Besonders heftig war der Schmerz an der linken Gesichtshälfte und am linken Arm. Ich entdeckte, dass die nackte Haut auf der linken Gesichtshälfte und am unbedeckten linken Arm, auf der

Seite zur Explosion hin, schwere Verbrennungen aufwies. ... Ich sah auf die Stadt und erblickte eine riesige, pilzförmige Wolke, die sich in den Himmel erhob. Es war wie eine ungeheure, unheilschwanger anmutende Säule. Sie schien von einer Farbe zur andern zu wechseln und alle Schattierungen des Spektrums wiederzugeben. Als ich die seltsame Wolke betrachtete, erfasste mich eine leichte Ohnmacht. Mein nächstes Gefühl, so erinnere ich mich, war das eines tiefen Unbehagens. Ich fühlte mich entsetzlich schwach. Die tiefen Branwunden auf Gesicht und Arm schmerzten heftig. Ich verspürte starken Durst!»  
 Etwa fünf Stunden nach der Explosion:  
 «... Mehr als der Schmerz quälte der Durst. Man gab mir eine Ration von zwei kleinen Keksen und ein wenig Wasser. Ich war sehr hungrig, aber als ich ein Stück von den Keksen gegessen hatte, musste ich mich übergeben. Danach trank ich nur noch Wasser.»

2. Bericht eines Japaners, der sich kurze Zeit nach der Detonation der Stadt näherte. Er selbst befand sich während der Detonation ausserhalb des Wirkungsbereiches und wurde nicht verletzt.

«... Die Farbe der Sonne hatte sich in ein dumpfes Rot verwandelt, als sähe man durch einen dichten Schleier. Die Atomwolke stand turmhoch über der Stadt. Sie bot sich in einer Mischung von Braun, schmutzigem Weiss und Rot. Inzwischen hatte der vorher helle Tag mit seinen wenigen Wolken sich grimmig verdüstert. Die Millionen Tonnen Staub, welche die Pilzwolke eingesogen hatte, breiteten sich in dichten Schwaden über den ganzen Himmel aus. Als wir näher an die raucherfüllte Stadt herankamen, schien der Boden überall kleine, flackernde Feuer auszuströmen, als wären es kleine Flecken eines brennenden Stoffes, der wie Schwefel aussah. Man hätte die kleinen Flammen leicht löschen können, indem man sie austrat, aber niemand schien auf den Gedanken zu kommen.»

3. Berichte von Japanern, die sich im Augenblick der Detonation in der Stadt selbst aufhielten.

Standort des Erlebenden: in massivem Bürogebäude, 3,5 km vom Nullpunkt entfernt.

«... Das unwirkliche Licht war überall. Ich dachte sofort an einen Luftangriff und warf mich auf dem Korridor der Länge nach hin. Die Sekunden zwischen dem unirdischen Aufblitzen und dem Getöse der Erschütterung erschienen wie lange Minuten. Ich hatte genügend Zeit, das Gesicht in die Arme zu drücken.»

Standort des Erlebenden: im Dachzimmer eines Hauses, etwa 3 km vom Nullpunkt entfernt.

«... Dem Blitz folgte unmittelbar die Explosion, und dann war der Raum von einer Böe von erhitzter Luft erfüllt. Ich sah eine gewaltige Wolke von dunklem Rauch, die von Fetzen der herrlichsten Farben durchzogen war!»

Standort des Erlebenden: im Erdgeschoss eines Gebäudes leichter Konstruktion, fast genau unter dem Nullpunkt.

«... Da war etwas wie ein Blitz, und während er aufleuchtete, brach das Haus in sich zusammen und wir lagen eingeklemmt unter der herabgestürzten Decke und dem Dach. Als ich die Augen öffnete, war es um uns her pechschwarz von Staub. Ich konnte nichts sehen. Nach ungefähr zehn Minuten begann der Staub sich langsam zu senken, und ich sah, dass wir alle drei noch am Leben waren. Das heruntergestürzte Dach und die Decke des zertrümmerten Hauses hatten uns zugedeckt. Sie schirmten uns vor der schrecklichen Explosion ab!»

\*

#### Teilnehmerberichte (konventionelle Feuervorbereitung)

Ort und Zeit: Finnisch-russischer Winterkrieg 1939/40. Verteidigung der Mannerheimlinie. Berichte finnischer Infanteristen.

«... Dann setzt die sowjetische Artillerie ein. Durch die Dämmerung rasen die Todesbahnen der Granaten gegen uns an. Wir liegen in den gebrechlichen Unterständen und warten. Es wird Nacht, lärmende, feuerdurchzuckte, betäubende Nacht. Gegen Mitternacht kriechen zwei Essenträger in unseren Unterstand. Sie sind mit Schnee und Erde bedeckt, und in den Kesseln befindet sich warmes Essen. Wir fressen wie hungrige Wölfe. Stopfen uns die heissen Kartoffeln in den Mund und verschlingen die Wurst. Draussen ist die Nacht eine flammende Symphonie aus Donner und Feuer. Aber wir schenken dem Schauspiel nicht einen Blick. Der Unterstand rüttelt und quitscht unter den Erschütterungen von Luft und Erde. Die Balken an der Decke knacken und knirschen, und durch die entstehenden Spalten und Sprünge können wir den flackernden Schein der Einschläge sehen. Nach Mitternacht mache ich die Runde bei den Posten. Auf dem Doppelposten steht nur noch ein Mann, der Soldat Ruosta. Sein dunkles Gesicht späht ununterbrochen über den Grabenrand, und das Maschinengewehr deutet stahlglänzend nach dem Drahtverhau. Neben ihm liegt Anttilla, tot, die erstarrten Beine unter den Leib gezogen. Rundum brennen die Erde und der Schnee, und neben Antillas Kopf sind die Eiskristalle von gefrorenem Blut überzogen. Die kalten Sterne schauen unbekümmert auf uns hernieder. Morgendämmerung. Die Gesichter der Männer sind aschgrau und die Blicke starr und angespannt. Unsere Nerven beginnen langsam zu versagen. Der Wahnsinn kriecht uns an. Ich fühle einen dumpfen, bohrenden Zorn und weiss, dass es jederzeit um einer Kleinigkeit willen zum gewalttätigen Ausbruch kommen kann. Ich sehe, dass es den Männern neben mir ebenso geht. Alles in dem engen Unterstand ist bis zum Ersticken mit Raserei geladen...  
 Endlich kommt der Augenblick, wo das Feuer zurückverlegt wird. Die Trillerpfeifen schrillen. Ich selber blase in meine, was die Lungen hergeben. Wir stürzen hinaus. Eine dünne Welle von Tanks rollt auf uns zu. Unter starkem Motorengedröhn kriechen sie die Böschung hoch. Um sie herum wimmelt es von Soldaten in langen, grauen Mänteln. Von der Masse steigt heiseres Gebrüll auf. Da rast rechts von uns das erste Maschinengewehr los, links setzt ein zweites ein...»

\*

«... Wir hocken in den Unterständen. Bei jedem Einschlag bebden die dünnen Balken, und Erde und Schnee sickern herein. Hier haben wir ja nur leichte Befestigungen. Keine Betonwände und unterirdische Gänge, nur diese erbärmliche Überdachung von Holz, Erde und Schnee. Gewiss schützt sie vor Splintern, aber gegen Volltreffer hilft sie nichts! Dämmerlicht sickert zu uns herein. Der Geschützlärm nimmt fortwährend zu. Wie rasende D-Züge sausen die schweren Granaten über uns hinweg. Jäh wölbt sich die Wand der jagenden Geschosse, steigt empor und senkt sich kreischend in die Wälder und Dörfer. Kurz vor sieben Uhr flaut das Feuer ab. Die Geschütze werden neu gerichtet. Da kommen sie schon wieder. Viel niedriger, scheinbar viel rascher, viel wütender. Die Abschüsse sind nur noch dumpf und weit entfernt zu hören, treten dann ganz zurück hinter dem kurzen, wütenden Sausen der Eisenklötze. Zwei, drei Sekunden später erfolgt der Einschlag. Alle Gedanken laufen durcheinander, werden irr und dunkel. Immer seltener werden die Lichtblicke, die Sekunden des vernünftigen Denkens. Langsam steigt der junge Tag empor, die blinkenden Sterne werden blasser und weniger am grünlichblauen Dämmerhimmel. Das Jagen der Granaten wird immer dichter und heftiger. Abschüsse und Einschläge verwischen sich zu einem tiefen Brummen, und über unseren Köpfen ist ein einziges, langgezogenes Geheul. Ein neuer Ton mischt sich hinein. Ein abscheuliches Kratzen, das uns erzittern lässt. In unserem Unterstand liegt ein Artilleriebeobachter. Er lauscht und sagt dann: «Kaliber 21 cm.» Gegen Mittag nimmt das Feuer noch an Gewalt zu. Zwei Mann zeigen Anzeichen von Trommelfeuerkrankheit. Sie zittern, wackeln mit den Köpfen und murmeln vor sich hin. Wir beobachten sie sorgsam. Ich sitze zusammengekrümmt auf meiner Pritsche. In den Ohren braust und dröhnt es, aber Angst verspüre ich

Bild aus dem Krieg. Vorbereitungsfeuer der Flieger und der Artillerie.



eigentlich nicht. Eine Art Fatalismus hat sich meiner bemächtigt. Ein Grabenposten wird mit zeretztem Gesicht hereingetragen. Wir können nichts für ihn tun. Sanitäter haben wir hier keine, und Abtransport ist unmöglich. Gegen 14 Uhr stirbt der Verwundete. Einer der Trommelfeuerkranken schnappt über, springt auf und will hinaus. Schaum rinnt ihm vom Mund. Keinänen bekommt ihn gerade noch zu fassen. Wir ringen mit ihm, der Mann hat Riesenkräfte. Dann bricht er plötzlich zusammen und wird ganz apathisch. Durch den Lärm hindurch hören wir schwache Schreie, die aber bald ersterben. Blomma kriecht hinaus, um zu sehen, was es gibt. Durch die Balken fallen Erde und Schnee. Es knackt und singt im Holz, wenn die Splitter darauf trommeln.

Nach Sonnenuntergang lässt das Feuer nach. Wir greifen nach unseren Maschinenpistolen und Handgranaten und eilen hinaus. Der Abend ist kalt und klar, und der Himmel hinter uns nimmt eine rötliche Farbe an. Der Schützengraben ist zusammengeschossen und eingeebnet und nichts anderes mehr als eine unregelmässige Reihe von Löchern. Hinter uns, über der zerstörten Ortschaft, lassen die Einschläge Myriaden von Funken aufsprühen. Überall kriechen Männer heraus und bringen Waffen in Stellung. Unten in der Talsenke zwischen unserer Stellung und dem von den Sowjets besetzten Wald manövrieren Panzer und gehen kleine schwarze Gruppen vor. Wir hören die blöckenden Rufe, mit denen sie sich stets gegenseitig antreiben. Selber verhalten wir uns ganz still und warten auf unsere Artillerie. Der Artilleriebeobachter kauert neben uns in der Grube und murmelt mit monotoner Stimme in sein Funkgerät. Und dann setzen unsere Geschütze ein. Über den Vorwärtsdringenden wandern die kriechenden Wolken. Die Minenwerfer mischen sich ein, und die schwarzen Wolken werden dichter...

## Der Kampf um das erste Panzerhindernis

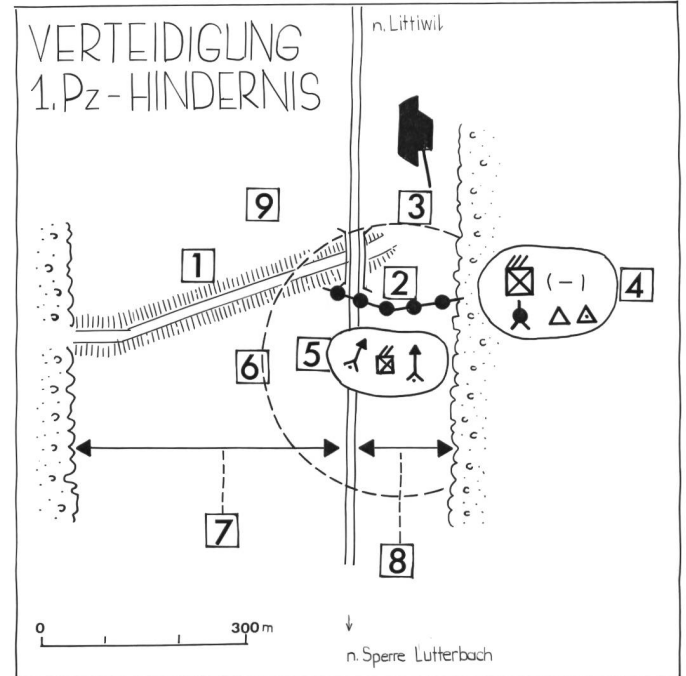
- Der Panzergraben engt den 500 m breiten Angriffstreifen ein.
- Der Gegner wird voraussichtlich im Abschnitt rechts, d. h. zwischen Ende Panzergraben und Beginn Steilhang vorstossen. Das Gelände — eine Wiese — ist hier 170 m breit und erlaubt den Einsatz eines Panzerzuges.
- Die drei Kampfpanzer werden in Linie, d. h. auf einem Glied, Zwischenraum von Panzer zu Panzer etwa 50 m, vorrollen. Geschwindigkeit: 10—15 km/h.
- Die Panzer geraten nach kurzer Fahrt ins Minenfeld und bleiben bewegungsunfähig liegen. Einer zeigt Rauchentwicklung und beginnt zu brennen.
- Unsere beiden Raketenrohre feuern auf die ideale Schussdistanz von 100 bis 150 m. Forderung: Pro Panzer vier Treffer. Wenn jedes Raketenrohr pro Minute zwei Schuss abgibt, kommen wir auf total drei Minuten Panzerabwehrfeuer.<sup>1</sup>
- Aus einem Panzer bootet die Mannschaft aus und versucht zu fliehen. Die Panzermänner geraten hierbei in unsere Personenminen, welche mit den Panzerminen gemischt verlegt sind. Einem wird von einer Tretmine der Fuss abgerissen. Die anderen werden vom Maschinengewehr des vorgeschobenen Zugsstützpunktes abgeschossen.
- Der etwa 250 m zurückstehende zweite Panzerzug (Überwachungspanzer) hat eines der Raketenrohre erkannt und zerstört es mit Kanonen- und Mg-Feuer.

\*

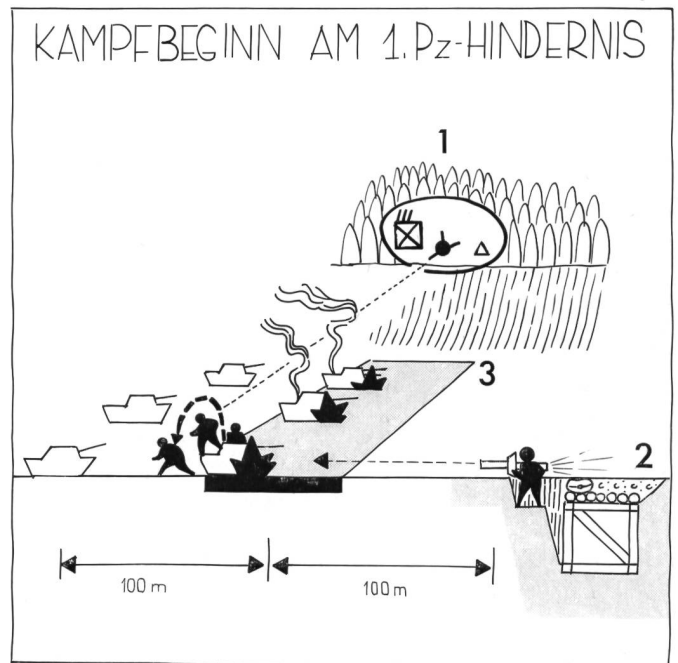
<sup>1</sup> Die Kriegserfahrung zeigt, dass Panzerbesatzungen meist nach dem ersten Durchschlag ausbooten. In unserer Berechnung sind wir bewusst pessimistisch und fordern vier Treffer, davon zwei Durchschläge. Unter Friedensbedingungen schießt ein Raketenrohr pro Minute vier Schuss. In unserem Beispiel sind wir pessimistisch und rechnen für Kriegsbedingungen mit zwei Schuss.



- 1 Panzergraben (Eisenbahneinschnitt), 400 m lang
- 2 Panzerminenfeld, 200 m breit
- 3 Offene Wiese zwischen gesprengter Brücke und bewaldetem Steilhang
- 4 Vorgeschobener Zugsstützpunkt Höhe: 1 Füsillierzug (minus 1 Gruppe) + 1 Mg + Artillerie- und Minenwerferbeobachtung; Gefechtsstand der Kompanie
- 5 Widerstandsnest: 1 Füsilliergruppe + 2 Raketenrohre; deckt Panzerminenfeld
- 6 Wirkungsbereich der Raketenrohre (150 m)
- 7 Feindmöglichkeiten zum Überwinden des Grabens: Brückenlegepanzer und Geniepanzer mit Dozerblatt
- 8 Feindmöglichkeiten: Minenräumpanzer, Sprengschlangen, Entminen von Hand
- 9 Auf das erste Panzerhindernis eingeschossen: 1 Haubitzeabteilung 10,5 cm

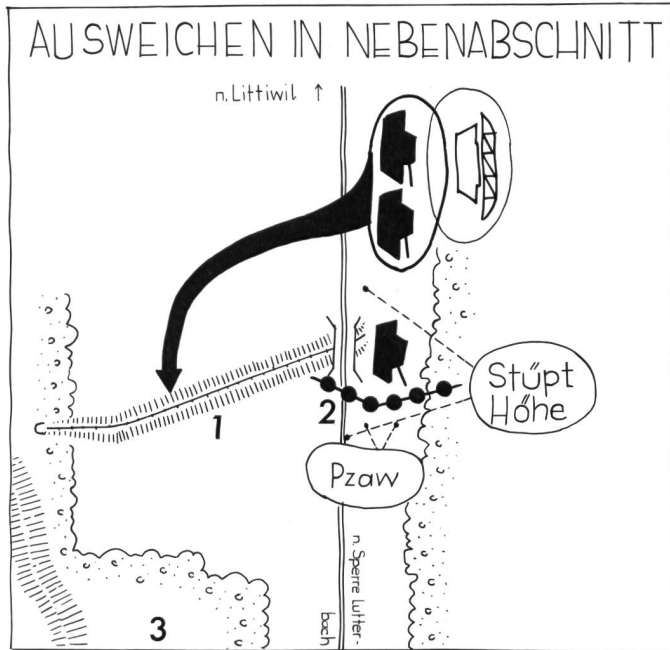


- 1 Vorgeschobener Zugsstützpunkt Höhe (mit Minenwerfer- und Artilleriebeobachtung)
- 2 Widerstandsnest: 1 Füsilliergruppe + 2 Raketenrohre
- 3 Panzerminenfeld zwischen gesprengter Strassenbrücke und Waldabhang



- ◀ Ein Panzerzug im Angriff.
- Russischer Kampfpanzer T-62. Gewicht: 36 t; Besatzung: 4 Mann; Bewaffnung: 1 Kanone 10 cm, 1 Mg 7,62 mm rohrparallel, 1 Flab-Mg 12,7 mm; Panzerung: maximal 100 mm; Geschwindigkeit: 50 km/h; Fahrbereich auf Strassen: 400 km, mit Zusatztreibstoffbehälter 600 km; überschreitet 2,7 m; klettert 80 cm; mit Schnorchelausrüstung tauchfähig bis 4 m Wassertiefe; Länge: 6,4 m; Breite: 3,3 m; Höhe: 2,7 m; Munition: 43 Schuss für die Kanone, 2000 Schuss für das Mg 7,62 mm, 800 Schuss für das Flab-Mg 12,7 mm; Infrarot-Nachtzielgerät bis etwa 800 m; Infrarot-Nachtfahrgerät bis etwa 100 m.

- Nachdem der Angriff festgelaufen ist, kann der Gegner:
  - a) in den Abschnitt rechts ausweichen und versuchen, den Panzergraben zu überwinden; Mittel:
    - Brückenlegepanzer,
    - Geniepanzer mit Dozerblatt;
  - b) den Durchbruch durch das Minenfeld zu versuchen; Mittel:
    - Minenräumpanzer,
    - Sprengschlangen,
    - Entminen von Hand (Minensuchstock, elektrisches Minensuchgerät).
- Nehmen wir an, dass der Gegner den Übergang über den Panzergraben versucht.



- 1 Panzergraben (Eisenbahneinschnitt), 400 m lang
- 2 Panzerminenfeld, 200 m breit
- 3 Strubwald



Erstes Panzerhindernis, linker Teil: Eisenbahneinschnitt mit Wirkung eines Panzergrabens. Länge des Panzergrabens: 400 m. Standort des Photographen: bei der gesprengten Strassenbrücke.

### Der Einsatz des Brückenlegepanzers

- Der Einbau der Sturmbrücke benötigt im Frieden etwa 10 Minuten, im Krieg jedoch das 2—3fache, d. h. 20—30 Minuten.
- Wenn die Brückenlänge nicht ausreicht, versucht der Gegner durch Einsatz von Pionierpanzern (Räumschaufeln) die Überbreite zu verkleinern, indem die herwärtige Böschung abgegraben und die Erde in den Graben gestossen wird.
- Einmal eingebaut, wird die Sturmbrücke im laufenden Kampf nicht mehr verlegt. Damit ist der Angriff des Gegners kanalisiert. Durch diese hohle Gasse muss er kommen.
- Verteidigungsmöglichkeiten:
  - a) Vor dem Kampf die beidseitigen Ränder des Panzergrabens verminen.
  - b) Den Brückenlegepanzer mit Panzerabwehrwaffen abschießen.
  - c) Die eingebaute Sturmbrücke mit Artillerie zerstören.
- In unserem praktischen Beispiel sind am Panzergraben keine Panzerminen verlegt, und die Panzerabwehrwaffen (Rak-Rohre) reichen nicht hin. Die einzige Waffe, mit der die Sturmbrücke zerstört werden kann, ist somit die Artillerie. Voraussetzung: Artillerie-Schiesskommandant vorhanden.
- Vorgehen:
  - a) Ziel erkennen.
  - b) Feuer anfordern. Zeitbedarf etwa 20 Minuten.
  - c) Einschossen. Zeitbedarf etwa 15 Minuten.
  - d) Wirkungsschiessen durchführen.
- Bei der Sturmbrücke handelt es sich um ein Punktziel. Dieses wird durch «Zerstörungsschiessen» vernichtet.
- Im Normalfall wird das Zerstörungsschiessen mit einem Einzelgeschütz oder einer Batterie durchgeführt.
- Zur Zerstörung der Sturmbrücke benötigen wir mindestens sechs Volltreffer vom Kaliber 10,5 cm.
- Bezüglich Munitionsbedarf und Zeitaufwand siehe die nachstehende Tabelle.

Ziel: Länge 20 m, Breite 4 m, Bauart: Stahl- oder Leichtmetall. Schussdistanz: 6 km. Geschützart: 10,5-cm-Hb oder 10,5-cm-Kan. Zünderart: MZ. Benötigte Zahl Volltreffer: 6.

|                                   | Munitionsbedarf                  |                            | Zeitbedarf für Wirkungsschiessen |
|-----------------------------------|----------------------------------|----------------------------|----------------------------------|
|                                   | um einen Volltreffer zu erzielen | um die Brücke zu zerstören |                                  |
| Schussrichtung senkrecht zum Ziel | 7 Schuss                         | 42 Schuss                  | 10 Minuten                       |
| Schussrichtung quer zum Ziel      | 17 Schuss                        | 102 Schuss                 | 20 Minuten                       |

- Nachdem unsere Artillerie die einzige im Mechanisierten Regiment vorhandene Sturmbrücke zerstört hat, muss der Gegner:
  - a) auf Stufe Division weitere Sturmbrücken anfordern<sup>1</sup> oder
  - b) den Angriff am Panzergraben einstellen und versuchen, beim festgestellten Minenfeld durchzubrechen<sup>2</sup>.

\*

Nehmen wir in unserem praktischen Beispiel an, dass der Gegner tatsächlich versucht, das Minenfeld zu überwinden. Der Angreifer verfügt zum Minenräumen über verschiedenartigste Mittel:

- a) Artilleriefeuer. Wenig zweckmässig. Auch konzentriertes Artilleriefeuer löst erfahrungsgemäss nur etwa 10 % der Panzerminen aus.
- b) Minenräumpanzer.
- c) Sprengschlangen.
- d) Minenräumen von Hand (Minensuch- und -räumtrups).

Nehmen wir in unserem praktischen Beispiel an, dass er sich zum Einsatz des Minenräumpanzers entschliesst.

<sup>1</sup> Z. B. die 3 Sturmbrücken im mittleren Panzerregiment der Division. Hierbei gehen aber sofort 1—2 Stunden Zeit verloren.

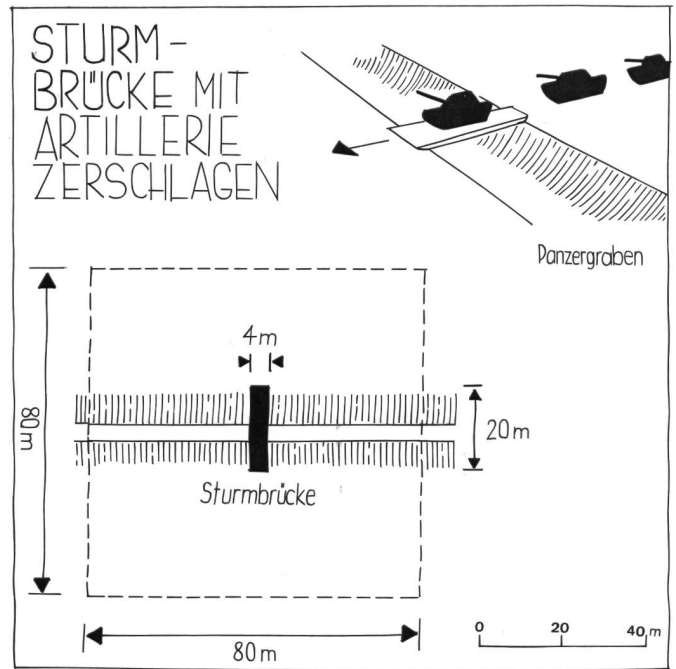
<sup>2</sup> Durch Umorganisation und Heranziehen anderer Pioniermittel gehen sofort 30—60 Minuten Zeit verloren.



Russischer Brückenlegepanzer Typ T-54. Brückenlänge: 13 m; Brückenbreite: 3,5 m; Tragkraft der Brücke: 50 t; Gewicht des Fahrzeuges inkl. Brücke: 40 t; Bewaffnung: 1 Mg 12,7 mm.



Russischer Pionierpanzer Typ T-54 mit Dozerblatt (Räumschaufel)



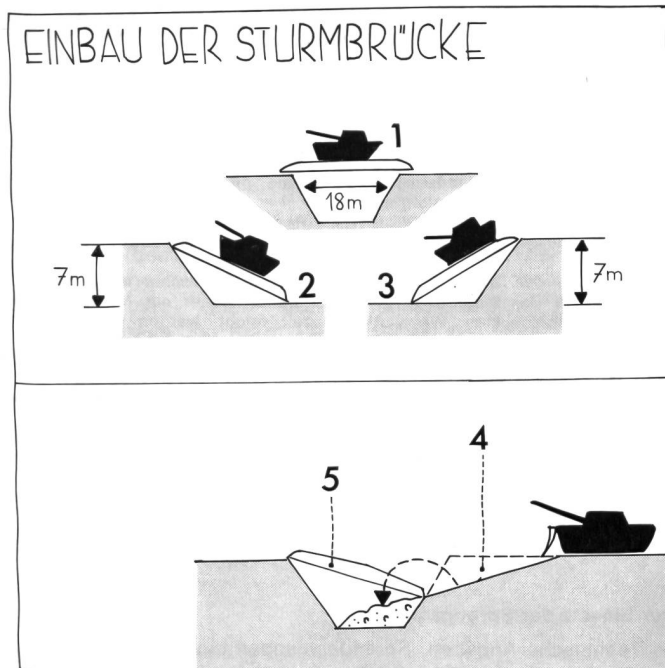
- 10,5-cm-Haubitze: Praktische Schussweite für Präzisionsschiessen = 6 bis 8 km
- Streuung für 1 Geschütz = 1 % der Schussweite = 60 m
- Streuung für 1 Batterie = nicht ganz das 1/2-fache der Einzelgeschützstreuung = 80—90 m

#### Der Einsatz des Minenräumpanzers

- Technische Angaben: 2 Stahlwalzen mit je 4 Rädern. Gewicht: 500 kg je Walze. Drücken auf den Boden und lösen die Minen aus. Schaffen so zwei Fahrspuren von je 1m Breite. Räumen nur etwa 90 % der Minen. Minen hinter Bodenunebenheiten werden nicht ausgelöst, da die Walzen darüber hinwegfedern. Es besteht daher die Möglichkeit, dass der Räumpanzer oder ein nachfolgender Kampfpanzer auf eine nicht ausgelöste Mine fahren und die Gasse wiederum blockieren. Eine Walze hält etwa 15—20 Minendetonationen aus, dann ist sie zerstört und muss ausgewechselt werden. Zeitbedarf für das Auswechseln: Im Frieden etwa 20 Minuten, unter Kampfverhältnissen das Mehrfache.
- Hinter dem Minenräumpanzer nachfolgende Kampfpanzer müssen peinlich genau in der Spur fahren.
- Zuteilung der Minenräumpanzer:
  - a) in der Geniekompanie des Mech Regiments ein Stück;
  - b) im Geniebataillon der Mech Division drei Stück.
- Unsere Möglichkeiten gegen den Minenräumpanzer:
  - a) Panzerabwehrfeuer (Pak, Rak-Rohr).
  - b) Panzerminensperren so tief anlegen, dass die Walzen am Räumpanzer zerstört sind, bevor alle Minen ausgelöst sind. Eine einzige Minenparzelle reicht hierzu nicht aus. Es müssen mindestens zwei hintereinander gestaffelt werden.

\*

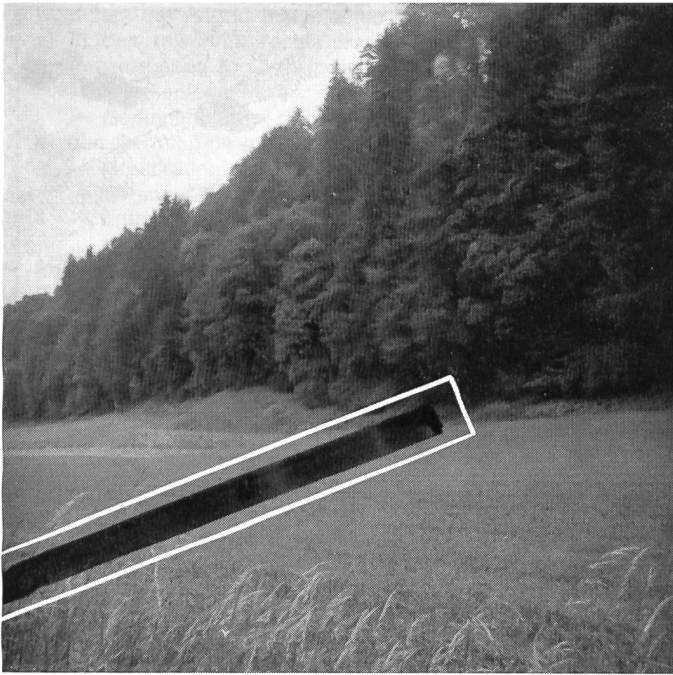
- Da das Räumgerät nicht 100 % der Minen auslöst, läuft der Minenräumpanzer in unserem praktischen Beispiel gegen Ende des Minenfeldes tatsächlich auf eine Mine und bleibt bewegungsunfähig liegen. Unser letztes Raketenrohr zerstört ihn mit vier Schuss und wird dann seinerseits von den Überwachungsanzern abgeschossen.
- Nachdem der einzige in der Geniekompanie des Mech Regiments vorhandene Minenräumpanzer ausgefallen ist, muss der Gegner einen neuen Entschluss fassen. Er kann:
  - a) bei der Division einen neuen Minenräumpanzer anfordern; das bedeutet aber einen Zeitverlust von 1—2 Stunden;
  - b) zu einem anderen Räummittel greifen; Antransport und Einsatz kosten aber ihrerseits wieder mindestens 30—60 Minuten Zeit.
- Nehmen wir in unserem praktischen Beispiel an, dass er sich zum Einsatz der Sprengschlange entschliesst.



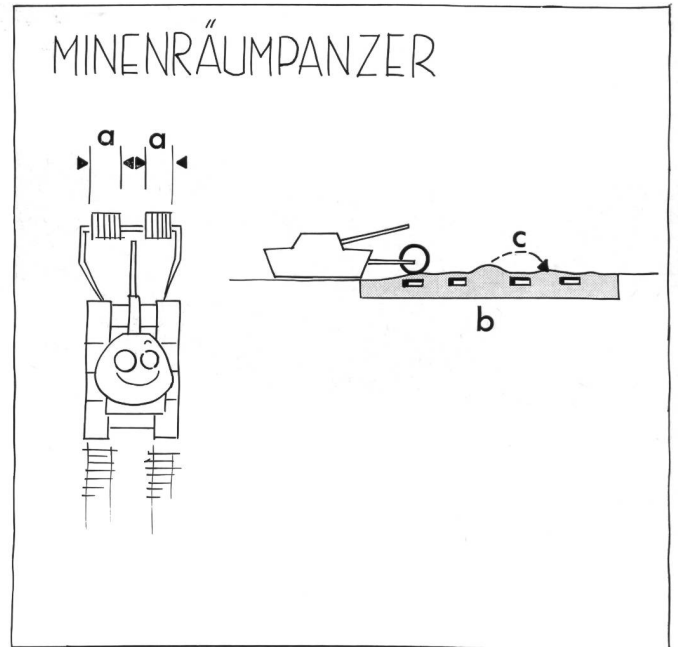
- 1 Überwinden eines Grabens bis 18 m Breite
- 2 Überwinden einer Steilstufe aufwärts
- 3 Überwinden einer Steilstufe abwärts

Wenn die Brückenlänge nicht ausreicht:

- 4 Abtragen der herwärtigen Grabenwand durch Geniepanzer mit Dozerblatt
- 5 Nachträglicher Einbau der Sturmbrücke



Erstes Panzerhindernis. Rechter Teil: Panzerminenfeld zwischen gesprengter Strassenbrücke und bewaldetem Steilabhang Wieslenwald. Breite des Panzerminenfeldes: 200 m. Standort des Photographen: in der Raketenrohrstellung.



- a Minenfreie Spur von 1 m Breite
- b Panzerminenfeld
- c Die beiden Stahlwalzen fahren nicht jede Geländeunebenheit aus. Minen in Vertiefungen werden unter Umständen nicht ausgelöst.



Russischer Minenräump Panzer Typ T-54



Verteidigung des Panzerhindernisses Nr. 1 / östlicher Teil (Panzerminenfeld zwischen gesprengter Strassenbrücke und Waldabhang).

- Das Minenfeld wird verteidigt:
    - a) durch ein Mg des Zugsstützpunktes Höhe (die Waffe ist oberhalb der Felswand plaziert);
    - b) durch ein Widerstandsnest in der Ebene, direkt hinter dem Minenfeld.
  - Das Widerstandsnest besteht aus:
    - a) einer Füsiliergruppe (1 Uof, 6 Füs, 1 Rak-Rohr);
    - b) einem zusätzlichen Raketenrohrtrupp aus der Panzerabwehrgruppe des Zuges.
  - Gliederung des Widerstandsnestes: Zwei Schützenlöcher mit Nische für die beiden Raketenrohrtrupps. Zwei Schützenlöcher mit Nische für die Sturmgeschützen. Wenn die Bauzeit reicht, werden die Schützenlöcher später durch einen Laufgraben untereinander verbunden.
  - Im Bild: Ein Zwei-Mann-Schützenloch für Sturmgeschützen. Diese haben folgende Aufgabe:
    - a) Decken die Raketenrohre gegen Nahangriff abgesessener Panzergranadiere.
    - b) Verhindern ein Entminen durch abgesessene Panzerpioniere (Entminen von Hand oder Zusammenbauen und Einschleppen von Sprengschlangen).
- Wenn der Gegner Minenräump Panzer einsetzt, verstärken sie die Panzerabwehr, indem sie Gewehr-Hohlpanzergranaten verschossen.

Amerikanischer Minenräump Panzer M-48. Beachte: Das Räumgerät hat soeben eine Panzermine ausgelöst.



#### Der Einsatz der Sprengschlange

- Technische Angaben: Sprengschlangen sind entweder:
  - a) sprengstoffgefüllte, flexible Schläuche (feuerwehrschauch-ähnlich), die mit Raketen in die Minenfelder transportiert bzw. «geschossen» werden;
  - b) steife, sprengstoffgefüllte Metallkännel, die von gepanzerten Fahrzeugen in die Minenfelder hineingeschoben werden.



- Die Schläuche lösen Personenminen auf etwa 50 cm Breite aus und schaffen so Fusspfade für Panzergrenadiere und Panzerpioniere.
  - Die Metallkännel lösen Panzerminen auf 5—6 m Breite aus und schaffen so Gassen für Panzerfahrzeuge.
  - Sicherheit: Durch die Detonation der Sprengschlangen werden nur etwa 90 % der Minen ausgelöst. Der Angreifer muss also auf jeden Fall mit Überraschungen rechnen.
  - Die 30—40 m lange Sprengschlange wird für den Transport in Einzelteile zerlegt. Länge eines Teilstücks: 3—4 m; Gewicht eines Teilstücks: etwa 25 kg. Es handelt sich also um schweres und sperriges Material, welches für die Handhabung Zeit und Kraft erfordert.
  - Ablauf der Aktion: Einzelne Kampfpanzer fahren an die Minensperre heran und geben Nahfeuerschütz. Die Panzerpioniere folgen mit ein oder zwei Schützenpanzern nach und beginnen mit der technischen Arbeit:
 

|   |           |
|---|-----------|
| a) Abladen der Sprengschlange   | 5 Minuten |
| b) Zusammenkoppeln der Teilstücke   | 5 Minuten |
| c) — Einschleiben der Sprengschlange in das Minenfeld durch einen Kampfpanzer               |           |
| — In-Deckung-Gehen der Panzerpioniere / Zurückfahren der Schützenpanzer um mindestens 150 m |           |
| — Zünden der Sprengschlange elektrisch, pyrotechnisch oder mit Kurzzeitzünder               | 5 Minuten |
- Zeitbedarf für eine Sprengung mindestens . . . . . 15 Minuten

- Da unsere Minenfelder weit tiefer sind als 30—40 m, muss der Gegner mindestens zwei Sprengungen durchführen. Zeitbedarf: eine halbe Stunde. Während dieser Zeit sind die abgesessenen Panzerpioniere dem Feuer unserer Abwehrwaffen schutzlos ausgesetzt.
- Feuermittel des Verteidigers: Es können auf das Minenfeld wirken:
 

|   |  |
|---|--|
| a) die Reste des Widerstandsnestes in der Ebene: 6 Füsiliere mit Sturmgewehren (Gewehr-Hohlpanzergranaten);   |  |
| b) Teile des vorgeschobenen Zugsstützpunktes Höhe: 1 Scharfschütze mit Zielfernrohrkarabiner, 1 Mg, Minenwerferbeobachter, Artillerieschiesskommandant. |  |
- Feuerwirkung des Verteidigers pro Minute:
 

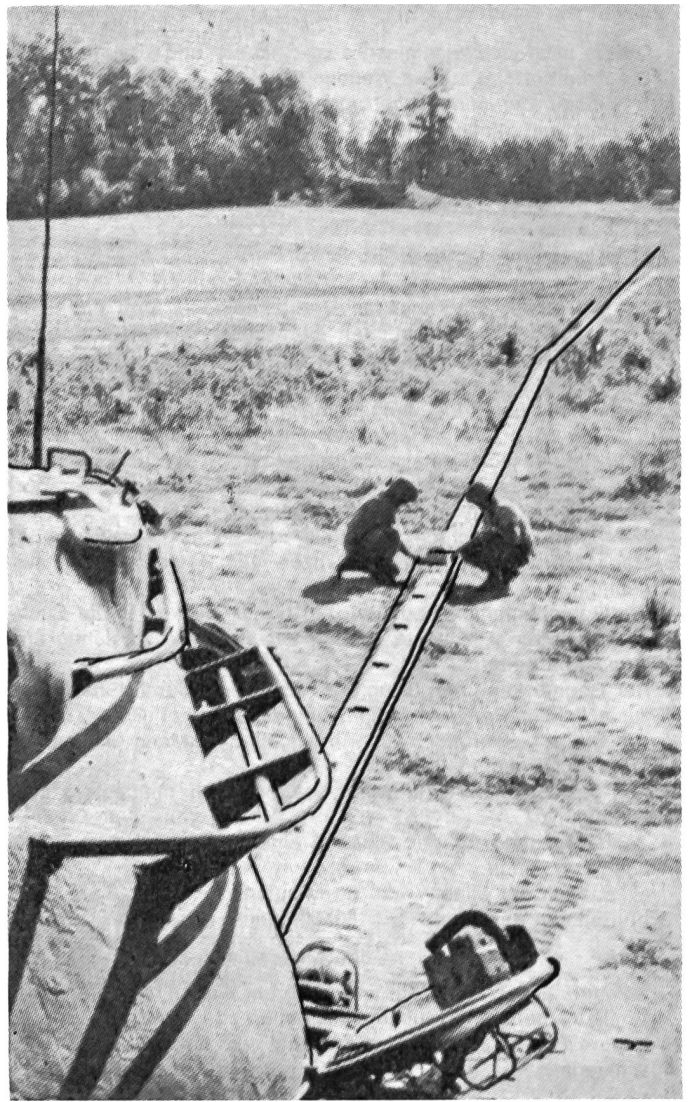
|                          |  |
|--------------------------|--|
| 6 Sturmgewehre:          | 6 Gewehr-Hohlpanzergranaten                          |
| 1 Zielfernrohrkarabiner: | 6 Schuss GP 11                                       |
| 1 Mg:                    | 600 Schuss GP 11                                     |
| 3 Mw 8,1 cm:             | 45 Wurfgranaten zu je 250 Splitter = 11 250 Splitter |
| 1 Hb-Abteilung 10,5 cm:  | 108 Granaten zu je 500 Splitter = 54 000 Splitter    |

- Die drei Minenwerfer 8,1 cm wirken auf eine Fläche von 60 × 60 m.
 

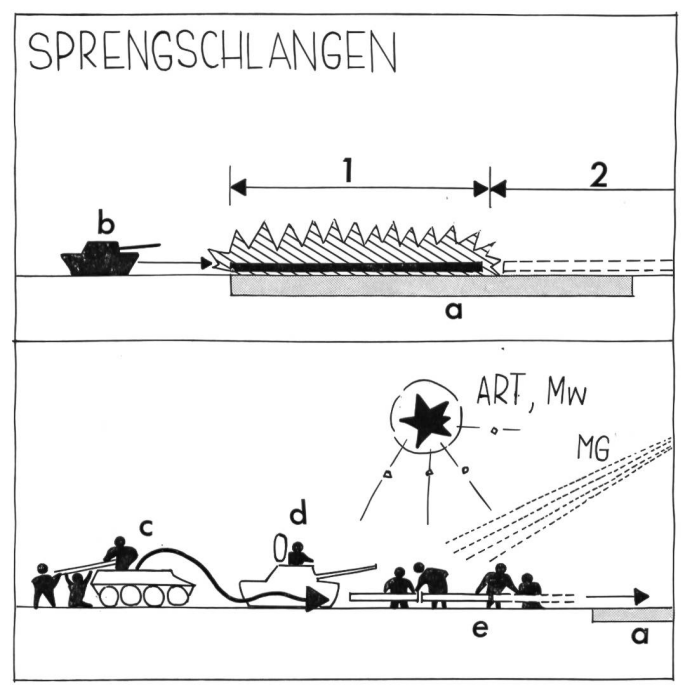
|                    |                      |
|--------------------|----------------------|
| Feueranforderung:  | 5—10 Minuten         |
| Einschiessen:      | 10 Minuten           |
| Wirkungsschiessen: | 1 Minute             |
| <b>Total:</b>      | <b>15—20 Minuten</b> |

- Wir werden die feindlichen Panzerpioniere bei der ersten, sicher aber bei der zweiten Sprengung erwischen.
- Feuerschlag einer 10,5-cm-Haubitz-Abteilung. Feuerraum: 200 m Breite und 100 m Tiefe = 20 000 m<sup>2</sup> Zielfläche. Benötigte Feuerdichte: Auf eine Fläche von 12 × 12 m (144 m<sup>2</sup>) eine Granate = 139 Schuss nötig. Lösung: 1 1/2 Minuten Schnellfeuer durch 1 Abteilung (18 Rohre) = 162 Schuss. Feueranforderung: 20 Minuten. Kein Einschiessen, sofort Wirkungsschiessen. Wir werden damit die Panzerpioniere gerade noch bei der zweiten Sprengung erwischen.

- 1 Erste Sprengung: etwa 30 m Länge
- 2 Zweite Sprengung: etwa 30 m Länge
- a Panzerminenfeld
- b Kampfpanzer beim Einschleiben der Sprengschlange
- c Panzerpioniere beim Abladen der Sprengschlange aus dem Schützenpanzer
- d Kampfpanzer, welcher Nahfeuerunterstützung gibt und später die Sprengschlange ins Panzerminenfeld einschieben wird
- e Panzerpioniere beim Zusammensetzen der Sprengschlange



Amerikanische Pioniere beim Zusammensetzen einer «Sprengschlange». Im Vordergrund der Kampfpanzer, welcher die Sprengladung anschliessend ins Minenfeld einschieben wird.



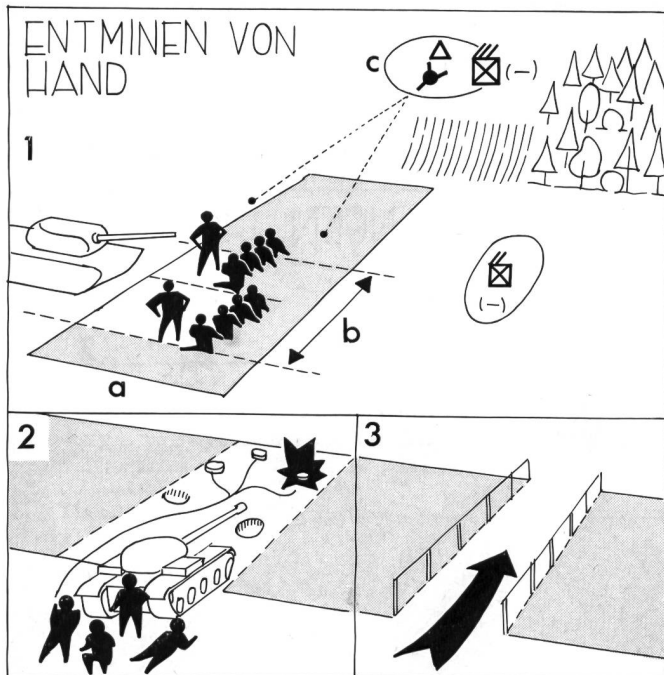
## Entminen von Hand

- Dieses setzt sich zusammen aus «Suchen» und «Räumen».
- Die Arbeit erfolgt in zwei Wellen:
  1. Einsatz der *Minensuchtrupps*. Arbeitsablauf: Stochern von Hand mit Minensuchstock oder Bajonett. Markieren der gefundenen Minen. Zeitbedarf für 1 m Vorrücken = 1 Minute.
  2. Einsatz der *Minenräumtrupps*. Arbeitsablauf:
    - a) Personenminen aufnehmen oder an Ort und Stelle sprengen.
    - b) Panzerminen:
 

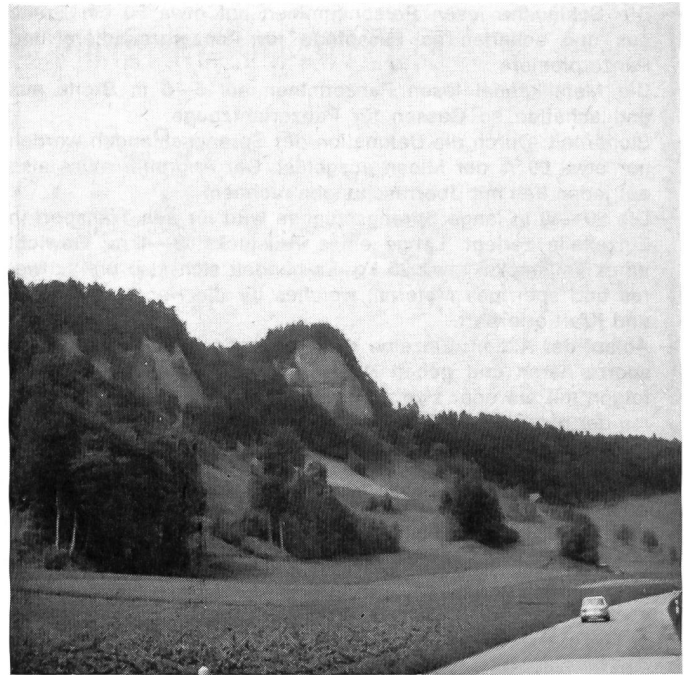
*Methode A:* An Ort und Stelle sprengen.

*Methode B:* Minen an Draht anbinden. Drei oder vier Drähte an einem Seil befestigen. Minen aus einer Deckung heraus wegziehen. Minen mit Sprengfallen werden hierbei detonieren. Die übrigen Minen können nun gefahrlos aufgenommen werden. Anschliessend werden die Minenlöcher mit Hilfe eines elektrischen Minensuchgeräts nachkontrolliert.
- Die Minengasse muss mindestens 8 m breit sein: Panzerspurbreite (3 m) + ein beidseitiges Bankett von 2,5 m.
- Bei einem gemischten Minenfeld von 50 m Tiefe muss der Gegner pro Gasse etwa 80 Panzer- und Personenminen aufnehmen.
- Die Personenminen bedeuten ein hohes Risiko für die Suchmannschaften. Die Leute werden entsprechend vorsichtig und langsam arbeiten.
- Der Gegner kann den Gang der Arbeit nicht durch Einsatz von zusätzlichem Personal beschleunigen. In einer Gasse dürfen aus Sicherheitsgründen nicht mehr als acht Mann gleichzeitig arbeiten (Minenunfälle).
- Für das Räumen einer Mine benötigt man mindestens fünf Minuten.
- Zeitberechnung für das Räumen einer Gasse von 8 m Breite und 50 m Länge:
 

|                     |   |                    |
|---------------------|---|--------------------|
| a) Suchen der Minen | = | 50 Minuten         |
| b) Räumen der Minen | = | 50 Minuten         |
| <b>Total</b>        | = | <b>100 Minuten</b> |
- Solange haben wir Zeit, mit unseren Waffen auf die ungeschützt arbeitenden Suchmannschaften zu wirken.
- Unsere Feuerkraft pro Minute: Gleich wie im Beispiel Sprengschlange.



- 1 Erste Phase: Suchen und Enttarnen der Minen. Einsatz von 2 Suchtrupps à je 1 Chef + 4 Mann mit Suchstock.
- 2 Zweite Phase: Räumen der Minen.
- 3 Dritte Phase: Nachkontrollieren der Minenlöcher mit dem elektrischen Minensuchgerät / Erstellen des Warnzaunes an der geräumten Gasse.
  - a Panzerminenfeld (gemischt mit Personenminen).
  - b Minengasse von 8 m Breite.
  - c Vorgeschiebener Zugsstützpunkt Höhe.



Die Hauptstrasse von Littwil nach Lutterbach. Links die Felspartie mit dem vorgeschobenen Zugsstützpunkt Höhe. Dahinter der Wieslenwald. Standort des Fotografen: Südrand Littwil. Blickrichtung: Süden, d. h. gegen Lutterbach. Gleiche Blickrichtung wie der Angreifer.

## Der Kampf um das zweite Panzerhindernis

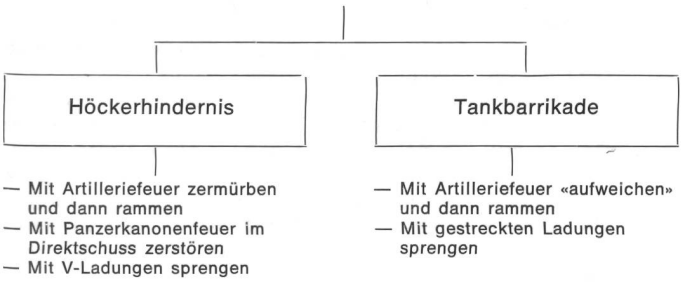
- Nachdem das erste Panzerhindernis in zeitraubendem, mühevollen und verlustreichem Kampf durchbrochen worden ist, kann der Gegner knapp 500 m fahren, bevor er auf ein neues Hindernis aufläuft.
- Das zweite Panzerhindernis besteht aus einem Panzerminenfeld.
- Es sperrt die schmalste Stelle des feindlichen Angriffsstreifens.
- Das Panzerminenfeld ist rechts an den Steilhang und links an den Strubwald angelehnt. Feldbreite knapp 250 m.
- Es muss vom Gegner in ähnlichem Kampfverfahren an ein oder zwei Stellen durchbrochen werden. Nun erst kann er zum Schlussangriff auf die Hauptsperre (Betonhöckerhindernis) antreten.

Russische Kampfpanzer T-54 mit aufgesessenen Panzergrenadieren. Im Hintergrund die Rauchwolken der Artillerieeinschläge.

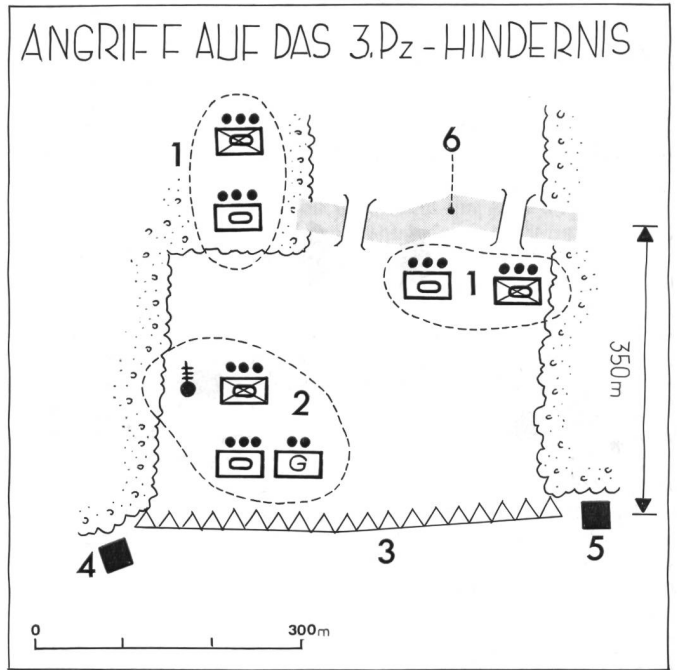


# Der Kampf um das dritte Panzerhindernis

- Das schmale Gelände verunmöglicht beim Gegner unbegrenzten Truppeneinsatz. Es vermag nicht mehr als eine Panzerkompanie und eine Panzergrenadierkompanie sowie ein Genieelement als «erste Welle» aufzunehmen. Das sind zehn Kampfpanzer und zehn Schützenpanzer.
- Die Nahfeuerunterstützung — bestehend aus Kampfpanzern — wird auf der Höhe des zweiten Panzerhindernisses auffahren.
- Nachher muss der Gegner die Infanteriewerke so gut wie möglich mit Artilleriefire niederhalten. Die Schiesscharten sind für ihn — weil flankierend angeordnet — unsichtbar. Er kann sie nicht mit Panzerkanonenfeuer im Direktschuss ausschalten.
- Nebeleinsatz ist wenig wahrscheinlich. Gründe:
  - Die Zerstörung der Betonhöcker oder der Tankbarrikade ist eine heikle und zeitraubende Arbeit. Die Panzerpioniere können sie im Nebel nur mit grossem Zeitverlust ausführen.
  - Unsere Werkwaffen können auch ohne Sicht nach Panorama schiessen und das Hindernis genau abstreuen.
- Zur Zerstörung des Hindernisses hat der Gegner folgende Möglichkeiten:



- Im Schutze der Nahfeuerunterstützung werden schwächere Teile — z. B. ein Panzerzug + 1 Panzergrenadierzug + Genieelement — an das Hindernis herangehen und dieses zu zerstören suchen.
- Während Pak, Mg und 8,1-cm-Minenwerfer den am Hindernis stehenden Gegner vernichten, müssen auch die weiter zurückstehenden Unterstützungswaffen bekämpft werden. Das ist Sache der Artillerie.
- Betrachten wir nun die Zerschlagung einer feindlichen Unterstützungsbasis etwas näher.

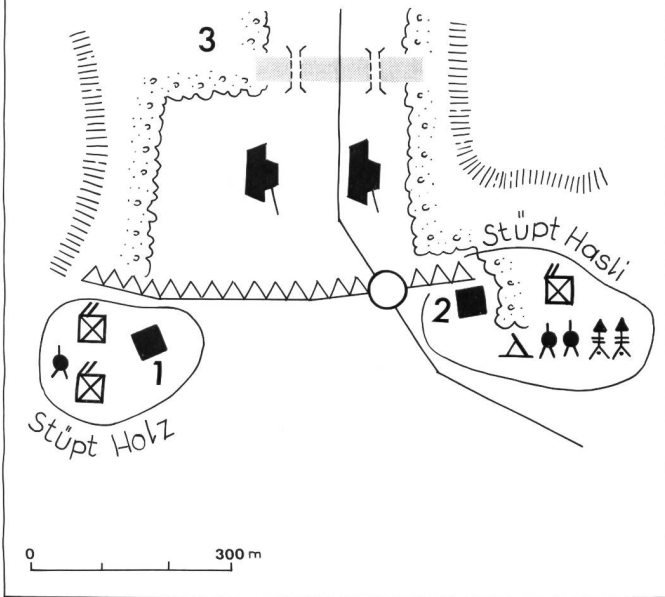


- Pz-Zug : 3 Kampfpanzer
  - Pz Sappeurgr : 1-2 Spz
  - Pz Gren. Zug : 2 Schützenpz + 28 Mann
  - Kp Kdt in Spz
- Unterstützungselement
  - Stosselement
  - Betonhöckerhindernis
  - Infanteriewerk Vogelsang
  - Infanteriewerk Eschenfels
  - Zweites Panzerhindernis (Panzerminenfeld), vom Angreifer an zwei Stellen durchbrochen (Minengassen)

Drittes Panzerhindernis: Betonhöcker. Ins Hindernis eingeflochten: Stacheldraht, um die Arbeit der feindlichen Panzerpioniere zu erschweren.



# VERTEIDIGUNG 3. Pz - HINDERNIS



- 1 Infanteriewerk Vogelsang
- 2 Infanteriewerk Eschenfels
- 3 Strubwald

Feuerkraft des Verteidigers pro Minute:

|  |   |                |                   |
|--|---|----------------|-------------------|
| a) In der Sperre integrierte Waffen:                   |   |                |                   |
| 2 Infanteriewerke mit je 1 Pak + 1 Mg                  | = | 12 Schuss Pak  |                   |
|  |   | 1200 Schuss Mg |                   |
| 3 Mg in Feldstellungen                                 | = | 1800 Schuss Mg |                   |
| 3 Raketenrohre   | = | 9 Schuss       |                   |
| 3 Minenwerfer 8,1 cm                                   | = | 45 Schuss      | = 11 250 Splitter |
| b) Waffen, die von aussen zugunsten der Sperre wirken: |   |                |                   |
| 1 Abteilung 10,5-cm-Haubitzen                          | = | 108 Schuss     | = 54000 Splitter  |

Zu diesen Mitteln kommen die Zielfernrohrkarabiner, Sturmgewehre und Gewehrgranaten der Füsiliere.

## Das Zerschlagen einer feindlichen Feuerbasis

- Geschosswirkung der 10,5-cm-Haubitzen gegen Panzerfahrzeuge:
  - a) Schützenpanzer: Volltreffer zerstören das Fahrzeug. Nahtreffer in 4–6 m Entfernung beschädigen das Fahrzeug schwer.
  - b) Kampfpanzer: Volltreffer beschädigen das Fahrzeug. Nahtreffer in 4–6 m Entfernung haben nur geringe Wirkung: Zusatztreibstoffbehälter durchlöchert, Antennen abgeschlagen, Winkelspiegel zertrümmert, Infrarot-Nachfahr- und -Zielgerät zerstört.

- Praktisches Beispiel: Der Gegner sitzt mit einem Panzerzug und einem Panzergrenadierzug im Wäldchen. Abmessung des Wäldchens: 150 × 200 m. Die Panzer geben Feuerschutz für die gegen das Höckerhindernis vorgehenden Kameraden. Die Panzergrenadiere sichern die Panzer. Insgesamt befinden sich 3 Kampfpanzer, 2 Schützenpanzer, 1 Gelände-Personenwagen und 28 Panzergrenadiere im Zielraum.
- Wir wollen den Gegner mit einer Artilleriefuerkonzentration vernichten.
  - a) Bei einer Feuerdichte von 1 Schuss auf 12 × 12 m (144 m<sup>2</sup>) ist ein Nahtreffer pro Panzerfahrzeug sicher, 1 Volltreffer möglich. Munitionsbedarf: 208 Schuss.
  - b) Bei einer Feuerdichte von 2 Schuss auf 12 × 12 m (144 m<sup>2</sup>) ist ein Volltreffer pro Panzerfahrzeug wahrscheinlich. Munitionsbedarf: 416 Schuss.
- Bei genügender Feuerdichte werden die nicht oder nur flüchtig eingegrabenen Panzergrenadiere getötet und die Panzerfahrzeuge zerstört. Mit einem Schlag wird so eine halbe Kompanie für immer ausgeschaltet.

— Das Feuer wirkt aber auch abschreckend auf den Gegner. Seine hinteren Staffeln haben den Untergang ihrer Kameraden im Wäldchen aus Distanz mitangesehen. Sie werden später nur ungern in diesen Geländeraum — auf den die schweizerische Artillerie eingeschossen ist — nachrücken.

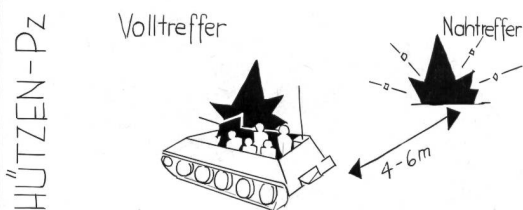
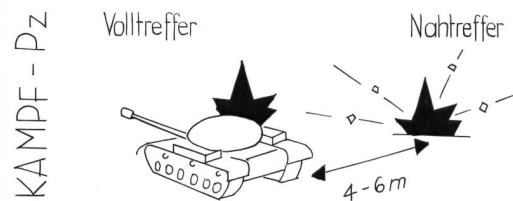
\*

- Die Artillerie bildet in der Abwehrschlacht auch heute noch das Rückgrat der Verteidigung.
- Der Gegner schiesst im Angriff Feuerkonzentrationen mit Hunderten von Rohren. Wir können in der Abwehr ebenfalls höchste Feuerkonzentrationen erzielen, allerdings nur in einen beschränkten Raum. Dort, wo unsere Artillerie mit genügendem Munitionsaufwand hinschlägt, wächst kein Gras mehr.
- Die Artillerie muss in entscheidenden Momenten schiessen, bis die Rohre glühen. Jede Granate, die jetzt nicht verschossen wird, ist nicht eine *ingesparte*, sondern eine *vergeudete* Granate. Man weiss nie, ob man in der Folge überhaupt nochmals zum Schuss kommt.
- Aufgabe der Infanterie ist es:
  1. die Artillerie-Schiesskommandanten am Leben zu erhalten;
  2. dafür zu sorgen, dass deren Funkgeräte nach dem Vorbereitungsfeuer noch funktionieren.

Hierzu muss die Infanterie:

- a) den Artillerie-Schiesskommandanten eine möglichst gute Deckung zur Verfügung stellen (Unterstand);
- b) in diesem Unterstand das Funkgerät zusätzlich schützen (Möglichkeiten: in Zelttuch hüllen, in starke Holzkiste stecken usw. als Schutz gegen abgesprengte Betonstücke, Steine, Erdklumpen, Sand und Staub, die von der Decke fallen, wenn der Unterstand unter den Einschlägen wankt);
- c) die Artillerie-Schiesskommandanten nach dem Vorbereitungsfeuer gegen Nahangriffe der feindlichen Panzergrenadiere schützen;
- d) den Artillerie-Schiesskommandanten die beste Beobachtungsstelle zur Verfügung stellen und diese nicht egoistisch für die Infanterie reservieren;
- e) bei Nacht für Gefechtsfeldbeleuchtung sorgen.

## WIRKUNG DES ARTILLERIEFEUERS AUF PANZERFAHRZEUGE

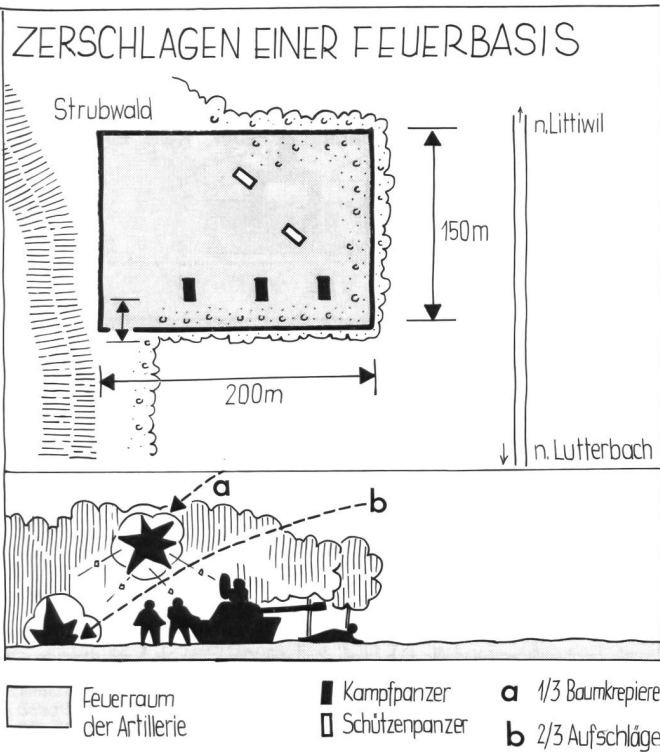


Wirkung gegen Kampfpanzer

- Volltreffer: Im günstigen Fall wird der Panzer zerstört, im ungünstigen Fall wenigstens stark beschädigt.
- Nahtreffer in 4–6 m: Nur geringe Wirkung, nämlich Infrarot-Nachfahr- und -Zielgerät zerstört, Antennen abgeschlagen, Winkelspiegel zerschlagen, Zusatztreibstoffbehälter durchlöchert, auf dem Heck mitgeführte Tauchausrüstung zerschlagen.

Wirkung gegen Schützenpanzer

- Ein Volltreffer zerstört das Fahrzeug.
- Ein Nahtreffer in 4–6 m Entfernung beschädigt den Schützenpanzer schwer.



- Kampfpanzer überwachen vom Waldrand aus das Vorgehen der Stosselemente.
- Im Bild: Kampfpanzer Leopard der deutschen Bundeswehr. Gewicht: 40 t; Besatzung: 4 Mann; Bewaffnung: 1 Kanone 10,5 cm, 1 Mg rohrparallel, 1 Flab-Mg; Panzerung: maximal 70 mm; Geschwindigkeit: 60 km/h; Fahrbereich auf der Strasse: 600 km; überschreitet 2,9 m; klettert 1 m; mit Schnorchelausrüstung tauchfähig bis 4 m; Länge: 7 m; Breite: 3,25 m; Höhe: 2,64 m; Munition: 60 Schuss für die Kanone, je 2000 Schuss für die Mg; Infrarot-Nachtzielgerät bis etwa 800 m; Infrarot-Nachfahrgerät bis etwa 100 m.

### Zerstörung des Höckerhindernisses

#### Zermürben mit Artillerief Feuer

- Höckerhindernisse können nicht mit Sturmbrücken überwunden werden, da diese nicht flach aufliegen.
- Der Gegner benötigt eine Gasse von mindestens 4 m Breite, d. h., es müssen 2 Höcker nebeneinander herausgeschossen werden.
- Für die Artillerie handelt es sich somit um ein Punktziel.
- Das Hindernis wird mit konzentriertem Artillerief Feuer aus grossen Kalibern belegt (Zerstörungsschiessen).
- Das Zerstörungsschiessen wird durch Einzelgeschütze oder Batterien geschossen.
- Es werden möglichst grosse Kaliber verwendet, z. B. 15,5-cm-Haubitzen, 16-cm-Minenwerfer oder 21-cm-Kanonen.
- Der Munitionsaufwand ist gross, und das Zerstörungsschiessen dauert lange.
- Der Munitionsaufwand spielt für den Gegner keine Rolle, wohl aber der Zeitbedarf.
- Um einen Volltreffer in einen Streifen von 4 m Breite und 20 m Länge zu erzielen, benötigt schwere Artillerie durchschnittlich 25 Schuss. Um eine Bresche in ein Höckerhindernis zu schlagen, braucht man mindestens 20 Volltreffer in der Längsachse der Gasse. Das ergibt einen Munitionsaufwand von gegen 500 Schuss. Das bedingt für eine Batterie zu 4 Rohren (Schussfolge je Rohr 2 Schuss/Minute) 62 Minuten Schiessen. Dazu kommen nochmals mindestens 30 Minuten für Feueranforderung, Einschiessen und weitere Kontrollen während des Feuers.
- Nach durchgeführtem Zerstörungsschiessen müssen Pionierpanzer mit Dozerblatt An- und Wegfahrt zur Bresche planieren. Kurzschüsse und Langschüsse haben den Boden aufgewühlt und schwer passierbar gemacht.
- Wir ersehen aus diesem Beispiel, dass die Artillerie für das Breschenschiessen nur wenig geeignet ist.



**Zerstören durch Direktschuss aus Panzerkanonen oder Präzisionsschiessen mit Pionierpanzer (Ladungswerfer)**

- Um eine Bresche von 4 m Breite zu schaffen, müssen je nach Hindernisart 10—20 Höcker zerstört werden.
- Pro Höcker müssen ein oder zwei Volltreffer erzielt werden, oft sogar mehr!
- Schussdistanz der Panzer selten über 200 m.
- Der Panzer kann pro Minute nur 4 Schuss schießen, da nach jedem Treffer gewartet werden muss, bis sich der Betonstaub verzogen hat.
- Der Gegner kann die Arbeit nicht durch den Einsatz einer Vielzahl von Panzern beschleunigen. Pro Bresche kann lediglich ein Panzer arbeiten, da die Schussbeobachtung sonst zu kompliziert wird.
- Um 20 Betonhöcker zu zerstören, benötigt der Panzer mindestens 40 Schuss. Er steht somit 10 Minuten lang unbeweglich vor dem Hindernis. Die Panzerabwehrkanone des Infanteriewerkes schießt pro Minute 6 Schuss. In 10 Minuten kann sie somit theoretisch 60 Schuss auf den Panzer abgeben.

\*

- Situation, wenn kein Hindernis vorhanden wäre: Der Panzer fährt mit 10 km/h. Er legt die 20 m in 8 Sekunden zurück. Die Werk-Panzerabwehrkanone hat damit Zeit, höchstens einen Schuss abzugeben.
- Situation, wenn ein Hindernis vorhanden ist: Der Panzer benötigt zum Überklettern des bis zur Gestaltlosigkeit zusammengeschlagenen und eingeebneten Höckerhindernisses mindestens eine Minute. Die Werk-Panzerabwehrkanone hat damit Zeit, 6 Schuss abzugeben.

**Zerstören durch Sprengladungen**

- Die Betonhöcker sind stark armiert. Eine Zerstörung mit Hilfe von Sprengladungen ist daher schwierig und wird immer nur Teilresultate erzielen.
- Am geeignetsten sind V-Ladungen.

**Zerstörung der Tankbarrikade**

- Tankbarrikaden sperren Lücken im Betonhöckerhindernis (z. B. Strassendurchlass usw.).
- Tankbarrikaden bestehen aus schweren Stahlbalken, welche in vorbereitete Bettungen eingesetzt werden.
- Zwischen die Stahlbalken wird Stacheldraht eingeflochten (Zweck: erschwerte Räumarbeiten durch den Gegner).
- Möglichkeiten des Gegners für die Ausschaltung der Tankbarrikade:

- Artilleriefeuer: Die Stahlbalken durch Detonationswucht und Splitter verbiegen, durchlöchern, zerreißen. Die so «aufgeweichte» Sperre anschliessend mit Kampfpanzern rammen.
- Mit Panzerkanonen im Direktschuss auf kurze Distanz Balken um Balken herausschiessen.
- Das Hindernis durch Panzerpioniere mit gestreckten Ladungen sprengen.
- Durch Panzerpioniere die Balken von Hand aus den Bettungen herausheben lassen.

- In der Folge betrachten wir nur noch die Methode «Sprengen».
- Der Gegner wird mit Ladungsstärken von 10 kg Sprengstoff pro Laufmeter arbeiten. Derart schwere Ladungen können nur in Teilstücken vorgebracht werden und müssen am Schluss zur Zündung miteinander gekoppelt werden (z. B. mit Knallzündschnur).

**Ablauf der Aktion und Zeitbedarf:**

- Abladen der Sprengmittel vom Schützenpanzer, Entfernen des Stacheldrahtes . . . . . 20 Minuten
  - Ladungen im Hindernis anbringen und Zündleitung montieren . . . . . 15 Minuten
  - Mindestens 150 m zurückfahren und in Deckung gehen . . . . . 5 Minuten
- Total . . . . . 40 Minuten

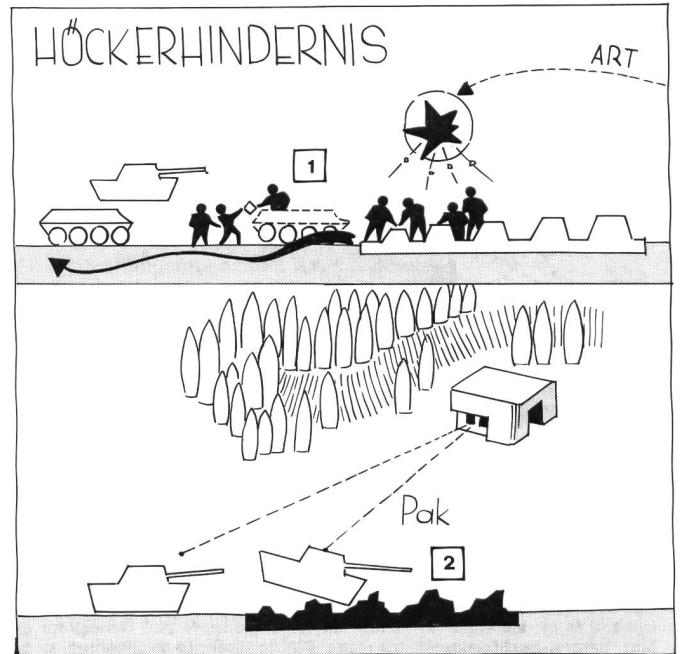
- Aus Platzgründen können im Hindernis nicht mehr als zwei Gruppen Panzerpioniere arbeiten (2 Uof und 12 Mann).
- Während der Arbeit ist der Gegner unserem Abwehrfeuer schutzlos ausgeliefert.

**Feuerwirkung des Verteidigers pro Minute:**

2 Infanteriewerke  
mit je 1 Pak und 1 Mg = 12 Schuss Pak  
1200 Schuss Mg

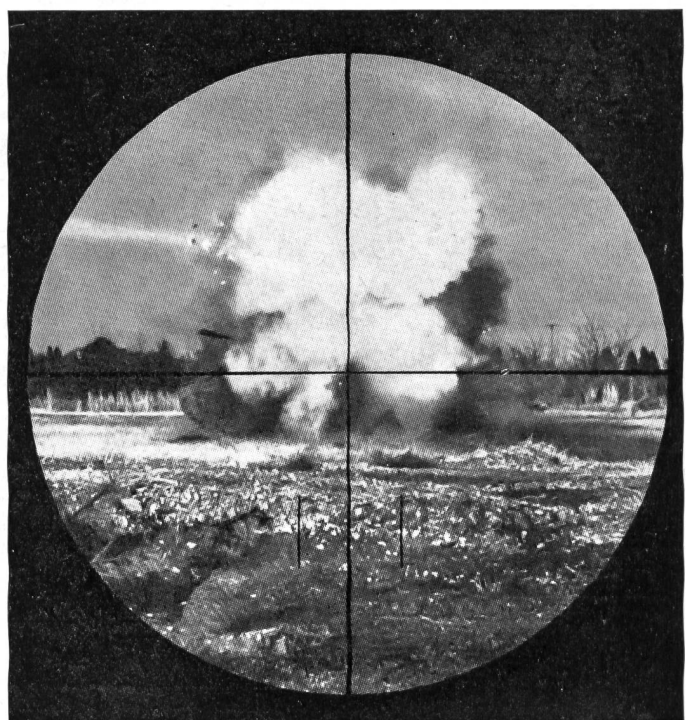
3 Minenwerfer 8,1 cm = 45 Schuss = 11 250 Splitter  
1 Hb-Abteilung 10,5 cm = 108 Schuss = 54 000 Splitter

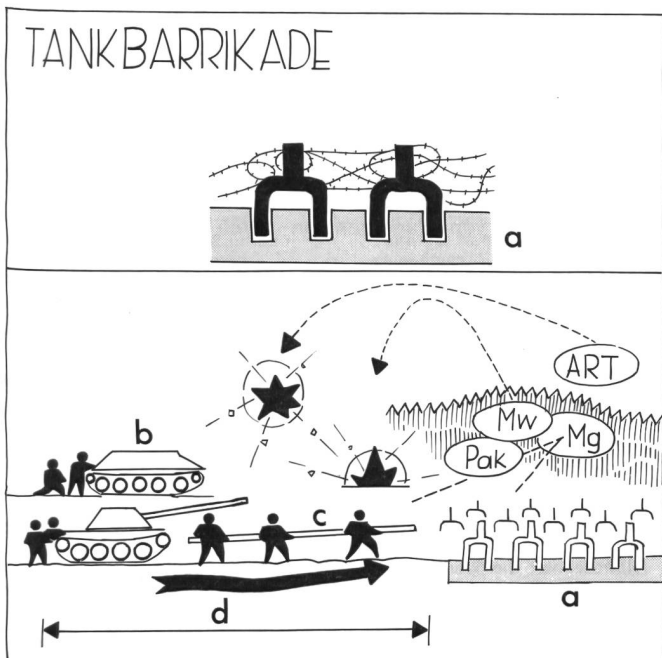
— Zeitbedarf für die Feuerauslösung:  
a) Minenwerfer: 10—15 Minuten,  
b) Artillerie: 15—20 Minuten.  
Es handelt sich um vorbereitete Feuer. Kein Einschieszen, sofort Wirkungsfeuer.



1 Panzerpioniere beim Abladen und Anbringen der Sprengladungen  
2 Überklettern des schwer angeschlagenen Betonhöckerhindernisses durch die Panzer im Feuer der Bunker-Pak

Blick durch das Zielfernrohr einer Panzerabwehrkanone. Der getroffene Feindpanzer explodiert. Standort des Photographen: im Infanteriewerk Eschenfels. Im Hintergrund der Waldrand mit Stützpunkt Holz und Gegenwerk Vogelsang.





- a Tankbarrikade. In die Eisenbalken Stacheldraht eingeflochten.  
 b Schützenpanzer der Panzerpioniere mit Mannschaft und Sprengmittel. Daneben ein Kampfpanzer für Nahfeuerunterstützung.  
 c Panzerpioniere mit gestreckter Ladung beim Vorgehen gegen das Hindernis.  
 d Sicherheitsabstand zur Sprengung mindestens 150 m.



Der Pionierpanzer

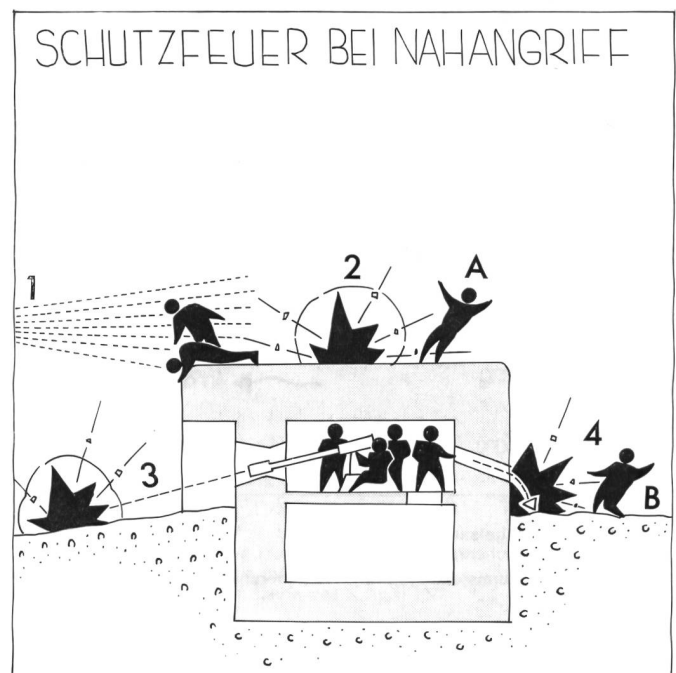
- Gewicht: 45–50 t; Panzerung wie Kampfpanzer; Besatzung: 4 Mann.
- Bewaffnung:
  - a) 1 Mg;
  - b) 1 Spezialkanone, oft auch «Ladungswerfer» genannt. Kaliber: 15 cm; Geschossgewicht: 30 kg, davon 15 kg Sprengstoff; praktische Schussweite: 1 km; Treffgenauigkeit: ein Betonhöcker von 1,5 m Breite und 1,5 m Höhe wird bis auf 500 m getroffen.
- Munitionsausrüstung: 2000 Schuss für das Mg, 30 Schuss für die Kanone.
- Pionierausrüstung: eine Räumschaufel (Dozerblatt) und eine Seilwinde.
- Im Bild: ein britischer Pionierpanzer.

## Der Nahangriff auf die Infanteriewerke

- In einer gewissen Phase, spätestens aber nach dem Durchstoßen des Panzerhindernisses, werden die Panzergrenadiere die noch haltenden Werke mit Flammenwerfern und Sprengladungen angreifen. Man nennt diese Phase Nahangriff.
- Unsere Abwehr:
  - a) Nahkampf der noch lebenden Teile der Aussenverteidigung und der Nahverteidigung mit Sturmgewehr, Handgranaten und Bajonett;
  - b) Schutzfeuer der Nachbarwerke, der Artillerie und der Minenwerfer;
  - c) Gegenstoss der Stützpunktreserve;
  - d) Ausfall der Werkbesatzung.

## Schutzfeuer

- Wenn die feindlichen Panzergrenadiere am oder auf dem Werk sitzen, werden die sogenannten Schutzfeuer ausgelöst.
- Die Schutzfeuer werden geschossen:
  - a) vom Nachbarwerk,
  - b) von Maschinengewehren aus Feldstellungen,
  - c) von den Minenwerfern und der Artillerie.
- Die Schutzfeuer liegen direkt auf dem angegriffenen Werk. Zielpunkt ist der Betonklotz.
- Das angegriffene Werk kann ohne Rücksicht auf seine Besatzung beschossen werden. Diese steht ja hinter Beton und Panzerstahl. Die schutzlos am und auf dem Werk liegenden feindlichen Panzergrenadiere dagegen werden vernichtend getroffen.
- Schutzfeuer werden im Idealfall von der angegriffenen Werkbesatzung über Telefon bei den Nachbarn angefordert. Im Notfall schießen die Nachbarn nach eigener Beurteilung der Lage und aus eigener Initiative.
- In unserem praktischen Beispiel können folgende Waffen Schutzfeuer schießen:
  - a) das jeweilige Gegenwerk mit 1 Mg und 1 Pak (Stahlgranaten!),
  - b) 1 Minenwerferzug (3 Rohre),
  - c) 1 Hb-Abteilung 10,5 cm.
- Feuerwirkung pro Minute:
  - 6 Stahlgranaten aus Pak
  - 600 Schuss Mg
  - 45 Minenwerfergranaten = 11 250 Splitter
  - 108 Haubitzengranaten 10,5 cm = 54 000 Splitter
- Die angegriffene Werkbesatzung verteidigt sich ihrerseits durch:
  - a) Auswerfen von Handgranaten durch die HG-Auswurfkanäle,
  - b) Pak-Feuer (Stahlgranaten) kurz vor die Scharte in den Boden,
  - c) Sturmgewehrfeuer durch die Schiessluke bei der Panzertüre.



- A Feindliche Panzergrenadiere auf dem Werkdach  
 B Feindliche Panzergrenadiere an den Werkwänden  
 1 Mg-Feuer (pro Minute 600–1000 Schuss)  
 2 Mw- oder Artilleriefeuer (1 Mw-Granate 8,1 cm = 250 Splitter; 1 Stahlgranate 10,5 cm = 500 Splitter)  
 3 9-cm-Pak (1 Stahlgranate = 350 Splitter)  
 4 Handgranate Modell 43 mit Splittermantel = 300 Splitter

## Gegenstoss der Stützpunktreserve

### Charakteristik

- Stärke: eine Gruppe. Die Zahl wiegt beim Gegenstoss gering, gemessen an der Gunst des Augenblicks. Schon geringe

Kräfte werden viel erreichen, wenn sie rasch handeln und den Gegner anfallen, solange er noch erschöpft, desorganisiert und geschwächt ist.

- Zeitbedarf für die Auslösung: einige Minuten.
- Kampftechnik: Sturm oder stossstruppartiges Vorarbeiten.
- Unterstützung: nur einzelne rasch zusammengeraffte Sturmgewehre oder Mg. Die Gunst des Augenblicks muss die fehlende Feuerunterstützung wettmachen.
- Auslösung: automatisch, spontan. Es kommt darauf an, dass dem Gegner keine Zeit zum Einrichten oder für das Nachziehen von Verstärkungen gelassen wird.
- Die Einsätze der Gegenstossreserve sind vor dem Kampf eingeübt worden!

#### Kampfverfahren

- Wenn der Gegner den Stützpunkt sturmreif schießt, handelt es sich für die Gegenstossreserve darum, diese Zeitspanne zu überleben. Ein Mann muss als Beobachter auch während der Beschiessung ausserhalb des Unterstandes bleiben und sich im Stichgraben aufhalten. Er beobachtet durch einen Grabenspiegel und hat so wenigstens eine beschränkte Möglichkeit, sich zu schützen.
- Wenn das Vorbereitungsfeuer verlegt wird, verlässt der Chef der Gegenstossreserve den Unterstand und verfolgt aus dem Stichgraben heraus den Kampfverlauf. Er hält gleichzeitig Verbindung mit dem Stützpunktkommandanten.
- Wenn der Gegner einbricht, löst er den Gegenstoss aus:
  - a) im Idealfall auf Befehl des Stützpunktkommandanten;
  - b) im Notfall aus eigener Initiative.



- 1 Infanteriewerk Vogelsang
- 2 Infanteriewerk Eschenfels

Feuerstellungen, Sturmstellungen und Annäherungswege sind ausexerziert.

- 1 — Man kann im Gelände ablesen, wo sich der eingebrochene Gegner festkrallen wird (Stellungsteile, Ruinen, Dämme, Mulden usw.).
- Pro Stützpunkt werden 4–6 Einsätze einexerziert. Die einzelnen Aktionen werden mit Namen bezeichnet, z. B. Fall «Infanteriewerk Eschenfels», Fall «Widerstandsnest Gebäude», Fall «Hohlweg» usw. Dadurch kann man Missverständnisse ausschalten und Zeit gewinnen. Es muss nur noch stichwortartig befohlen werden.
- Das Einexerzieren erfolgt so, als ob es sich um das Vorbereiten einer Scharfschiessübung in Friedenszeiten handeln würde. Mit Vorteil werden beim Einexerzieren durch den Leiter konkrete Ziele angegeben, z. B. nicht nur «Bunker», sondern: «Der Gegner ist eingebrochen und sitzt am Infanteriewerk Eschenfels. An Einzelzielen bis jetzt festgestellt: Mp-Schütze auf dem Werkdach, Mg-Trupp an der linken Bunkerecke» usw.

#### Der Ausfall der Werkbesatzung

- Werkbesatzungen lassen sich nicht passiv in der Mausefalle ausräuchern, sondern treten notfalls zum Nahkampf an.
- Ihr Ausfall wird vorbereitet durch:
  - a) Feuerschlag der Artillerie auf das Werk. Der Werkbesatzung unter Beton geschieht nichts. Dem Gegner auf und am Werk ergeht es schlimm. Munitionseinsatz: normalerweise 100 Schuss Stahlgranaten, Momentanzünder.
  - b) Auswerfen von Handgranaten durch die HG-Auswurföffnungen.
  - c) Sturmgewehrfeuer durch die Nahverteidigungsluke der Werktüre.
- Anschliessend wird die Panzertüre geöffnet. Die Besatzung verlässt das Werk und fällt den Gegner mit Handgranaten und Bajonett an. Ein Mann bleibt während des Ausfalles an der Werktüre zurück.
- Befehlsbeispiel des Werkkommandanten (Uof) für den Ausfall:

«Orientierung: Feindliche Panzergrenadiere auf dem Werkdach. Aussenverteidigung und Nahverteidigung ausgefallen. Wir machen einen Ausfall! — Absicht: Ich will durch die Artillerie einen Feuerschlag auf unser Werk schiessen lassen und unmittelbar nachher mit dem Gros der Werkbesatzung einen Ausfall machen. Mit einem Mann während unserer Abwesenheit die Werktüre sichern! — Befehl: Füsilier Friedli wirft vor dem Ausfall drei Handgranaten aus. Streut anschliessend mit dem Sturmgewehr den Erdschnitt vor der Türe ab. Öffnet die Türe auf meinen Befehl. Verteidigt während unserer Abwesenheit die Türe. Die übrigen Leute folgen mir in Schützenkolonne, Abstand von Mann zu Mann 5 m. Reihenfolge: Mg-Bedienung, Kanoniere. Bereitstellung an der Türe. — Wiederholen — Bajonett auf — Bereitlegen, marsch!»

Nachher fordert er Artilleriefeuer auf das Werk an: «Feuerbegehren — Ziel: Infanteriewerk Eschenfels — Zweck: Schutzfeuer — Zeit: sofort — Ende!»<sup>2</sup>

Nach Beendigung des Artilleriefeuers: «Friedli, HG auswerfen, Eingang abstreuen!»

Nachher: «Friedli, Türe öffnen! — Stosstrup mir nach, marsch!»



- 1 Erste Phase des Ausfalls: Feuertürensicherung durch die Artillerie.
- 2 Zweite Phase des Ausfalls: Feuertürensicherung durch die Werkbesatzung. Auswerfen von Handgranaten und Sturmgewehrfeuer.
- 3 Dritte Phase des Ausfalls: Das Gros der Werkbesatzung verlässt den Betonklotz und tritt zum Nahkampf mit Handgranaten und Bajonett an.

#### Der Einsatz der Reserve

##### Allgemeines

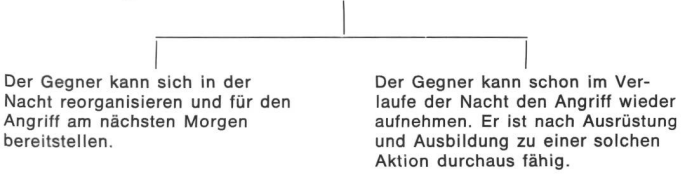
- Der erste Kampftag geht zu Ende. Im Gefecht ist momentan ein Stillstand eingetreten. Der Gegner hat bis jetzt vor der Sperre eine Panzerkompanie, eine Panzergrenadierkompanie
- 2 Im Feuerplan ist festgehalten: Schutzfeuer Eschenfels = 1 Abteilung, 1 Minute Schnellfeuer, 108 Schuss.



sowie Geniemittel in der Stärke von einer halben Pionierkompanie verloren.

Auf unserer Seite ist ein Infanteriewerk zerstört worden, und die Sperrenbesatzung hat 50% Verluste erlitten.

— Feindmöglichkeiten:



Seiner Kampfdoktrin entsprechend, ist ein Nachtangriff wahrscheinlich.

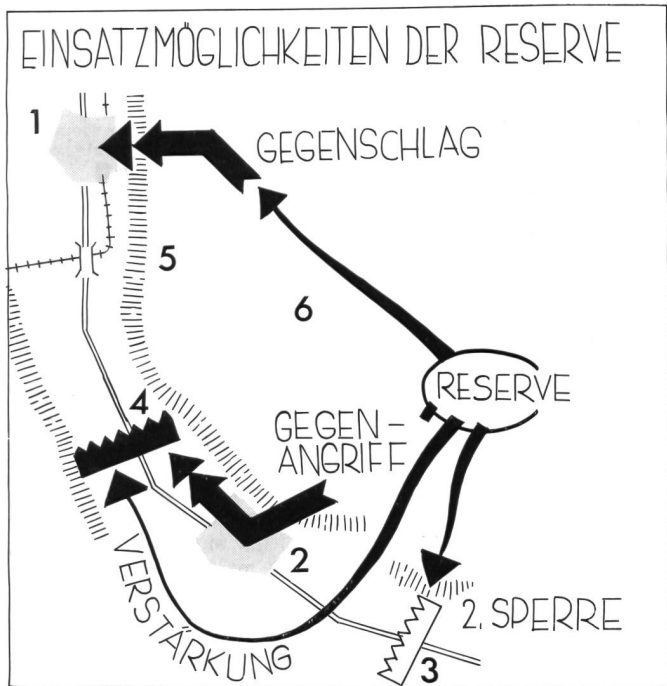
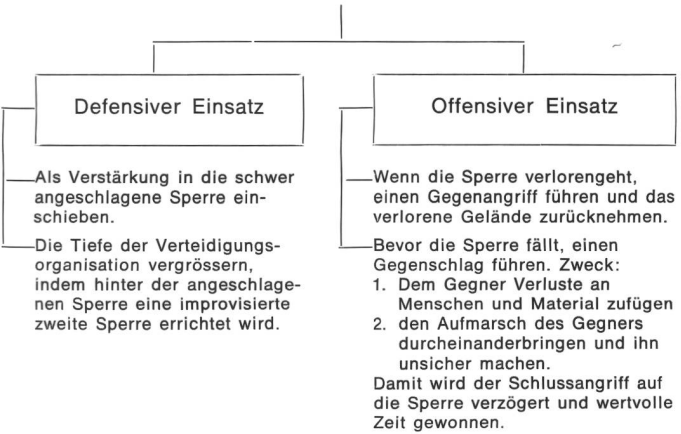
\*

— Der Gegner will rasch zu einem Erfolg kommen. Jede Stunde, die wir weiter halten, stellt für uns einen unverhältnismässig grossen Erfolg, für den Gegner aber einen unverhältnismässig starken Misserfolg dar.

— Wenn der Gegner ungestört bleibt, besteht die Gefahr, dass die schwer angeschlagene Sperre in der Nacht oder aber am nächsten Morgen rasch fällt.

— Der Moment für den Einsatz unserer Reserve ist damit gekommen.

— Wir haben für den Reserveeinsatz folgende Möglichkeiten:



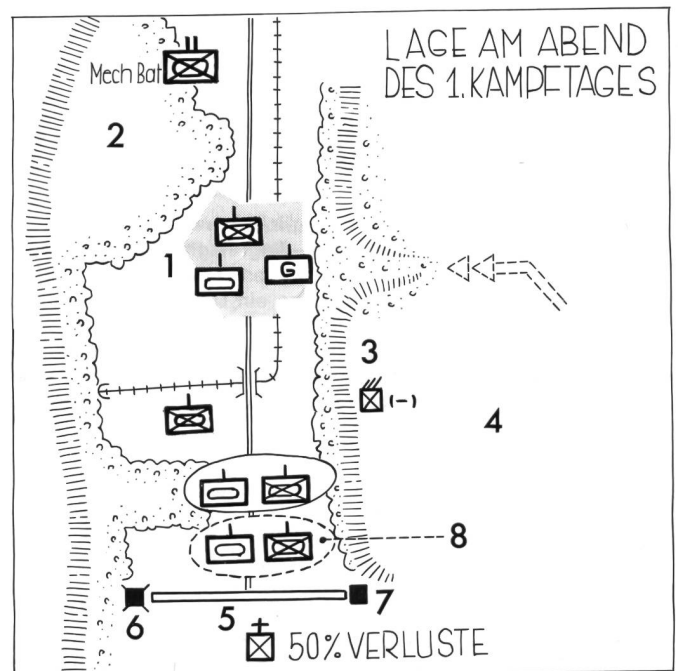
- 1 Littlwil
- 2 Lutterbach
- 3 Bangerten
- 4 Sperre Lutterbach
- 5 Höhe
- 6 Wieslenwald

— Nehmen wir an, dass sich der Abschnittskommandant (z. B. Regimentskommandant) zum nächtlichen Gegenschlag entschliesst.

— Grundsätze für den Gegenschlag:

- a) Der Gegenschlag ist im günstigen Moment auszulösen, z. B. wenn der Gegner gebunden ist oder seine Kampfkraft vorübergehend nachlässt.
- b) Der Gegenschlag soll wenn möglich flankierend geführt werden.
- c) Der Gegenschlag soll nicht gegen die vordersten Teile des Gegners, sondern in einer gewissen Tiefe geführt werden. («Dem Speer den Schaft abbrechen!»)
- d) Der Gegenschlag bezweckt keinen Geländegewinn. Es geht vielmehr um die Tötung von Menschen und die Zerstörung von Material.
- e) Ein Gegenschlag von Fussinfanterie gegen mechanisierte Truppen ist in offenem Gelände nicht möglich. Er kommt nur in Frage:
  - im Wald,
  - in der Ortschaft.

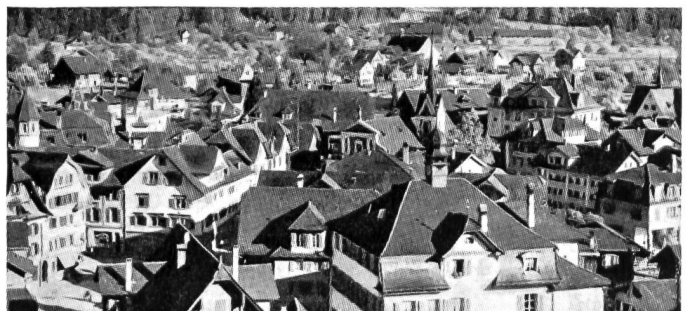
— Zur Führung des Gegenschlages setzt der Abschnittskommandant eine Füsilierkompanie ein. Diese erhält eine sehr starke Artillerieunterstützung.



- Pz Kp
- Pz Gren Kp
- Pz Genie Kp

- 1 Littlwil
- 2 Unterwald
- 3 Höhe
- 4 Wieslenwald
- 5 Sperre Lutterbach
- 6 Infanteriewerk Vogelsang (zerstört)
- 7 Infanteriewerk Eschenfels (hält)
- 8 Verluste des Gegners im Laufe des 6. April 1972

Der Dorfkern von Littlwil. Im Hintergrund der westliche Abhang und der Rand des Wieslenwaldes.



## Der Gegenschlag

Befehl für den Gegenschlag der Füs Kp I/312 gegen Littwil  
Nacht vom 6. auf den 7. April 1972

### I. Orientierung

#### a) Feind

- Hat den ganzen Tag die Sperre Lutterbach angegriffen und hierbei mindestens 1 Pz Kp + 1 Pz Gren Kp + 1/2 Pz Pi Kp verloren.
- Im Moment ist der Angriff eingestellt. Die feindlichen Kräfte liegen wie folgt:  
1 Pz Kp + 1 Pz Gren Kp vor dem Verbindungshindernis im Kampf gebunden.  
1 Pz Gren Kp im Raum Bahneinschnitt.  
1 Pz Kp + 1 Pz Gren Kp + 1/2 Pz Pi Kp in Littwil.  
1 Mech Inf Bat im Raum Fabrik Schwanden—Geisswald.

#### b) Eigene Truppen

- Abschnitt Plateau von Dotzingen: hält.
- Abschnitt Lutterbach: Die Sperre wird nur noch mit Mühe gehalten. Das westliche Infanteriewerk ist zerstört, das östliche stark angeschlagen. Die Kompanie hat etwa 50 % Verluste.
- Abschnitt Zerstörungszone Wiesenwald: Vor den tief gestaffelten und raffiniert verminten Baumsperren sind im Lauf des Tages nur Aufklärungselemente erschienen.

#### c) Auftrag

Zur Entlastung unserer hart bedrängten Kameraden in der Sperre Lutterbach führen wir einen Gegenschlag. Ziel: Ortschaft Littwil. Wir werden durch das Feuer einer Artillerieabteilung unterstützt. Die Artillerie wird uns mit grossem Munitionsaufwand entscheidend helfen und vorwärtsschiessen.

### II. Absicht

- Ich will noch bei Tag den gefährlichen und schlecht zu findenden Weg Bereitstellungsraum—Angriffsgrundstellung sowie den Einstieg in den Graben markieren lassen. Mittel: Minentrassierband. Bei der Markierequipe ein Unteroffizier der Stellungstruppen, welcher Sperren und Verminungen kennt.
- Ich will ebenfalls noch vor Nachteinbruch eine Verbindungspatrouille in den vorgeschobenen Stützpunkt Höhe entsenden, damit unsere Kompanie in der Dunkelheit nicht von den eigenen Leuten beschossen wird.

\*

- Bei Nachteinbruch marschiert die Kompanie in den Bereitstellungsraum. Dort werden:
  - a) ein warmes Nachtessen ausgegeben,
  - b) alle nicht benötigten Effekten deponiert,
  - c) zusätzliche Sprengmittel verteilt,
  - d) die Angriffsgliederung eingenommen.
- Anschliessend verschiebt sich die Kompanie entlang der markierten Route in einer Kolonne in die Angriffsgrundstellung.
- In der Angriffsgrundstellung wird das Artilleriefeuer Nr. 1 ausgelöst.
- Nach dem Feuerschlag steigt die Kompanie in einer Kolonne durch den Waldgraben gegen den Waldrand (Sturmstellung) ab.
- In der Sturmstellung werden:
  - a) die Artilleriefeuer Nr. 2 und 3 ausgelöst,
  - b) die Angriffsformation eingenommen.
- Nachdem die beiden Artilleriefeuer geschossen sind, stösst die Kompanie in breiter Front durch die Häuser bis an die Bahnlinie (erstes Zwischenziel) durch.
- An der Bahnlinie wird kurz angehalten und die Ordnung in der Angriffstruppe wieder hergestellt.
- Nachher stösst die Kompanie bis an die Hauptstrasse (zweites Zwischenziel) durch.
- An der Hauptstrasse wird:
  - a) das Artilleriefeuer Nr. 4 ausgelöst,
  - b) die Ordnung in der Angriffstruppe wieder hergestellt,
  - c) die Hauptstrasse Richtung Süden (Sperre Lutterbach) und Richtung Norden (Schwanden) abgeriegelt. Flankenschutz!
- Anschliessend wird das Fabrikareal Berna durchstossen. Der dahinterliegende Wald wird nicht betreten.
- Die Zerstörungsgruppen sprengen nun die im Angriffsstreifen der Züge befindlichen Panzerfahrzeuge und Geschütze. Sie werden hierbei durch das Gros der Züge gesichert.
- Nach durchgeführter Zerstörung — auf jeden Fall aber vor Tagesanbruch — zieht sich die Kompanie wieder auf die Höhe zurück.

- Die Absetzbewegung wird nötigenfalls durch das Abriegelungsfeuer der Artillerie gedeckt (Feuer Nr. 5 und 6).

### III. Befehl

- Bereitstellungsraum: Kästli-Grube.
- Angriffsgrundstellung: Einmündung des Waldgrabens N Stützpunkt Höhe.
- Sturmstellung: Waldrand E Littwil.
- Angriffsziel: Ortschaft Littwil.
- Erstes Zwischenziel: Bahnlinie.  
Zweites Zwischenziel: Hauptstrasse.  
Drittes Zwischenziel: W-Rand des Fabrikareals Berna.
- Angriffsbereitschaft (in Angriffsgrundstellung): 2300.
- Angriffsbeginn: auf Befehl des Kompaniekommandanten.
- Feuerunterstützung: gemäss Feuerplan.
- Organisation und Ausrüstung der Truppe: gemäss Organigramm. Verteilung an Kp-Trupp, Fw, Zugführer.
- Gliederung der Kp in der Sturmstellung: Breitkeil.
  1. Füs-Zug = Kampfelement links.
  2. Füs-Zug = Kampfelement rechts.
  3. Füs-Zug + Mg-Zug = Sicherungselemente (folgen in zweiter Staffel nach).

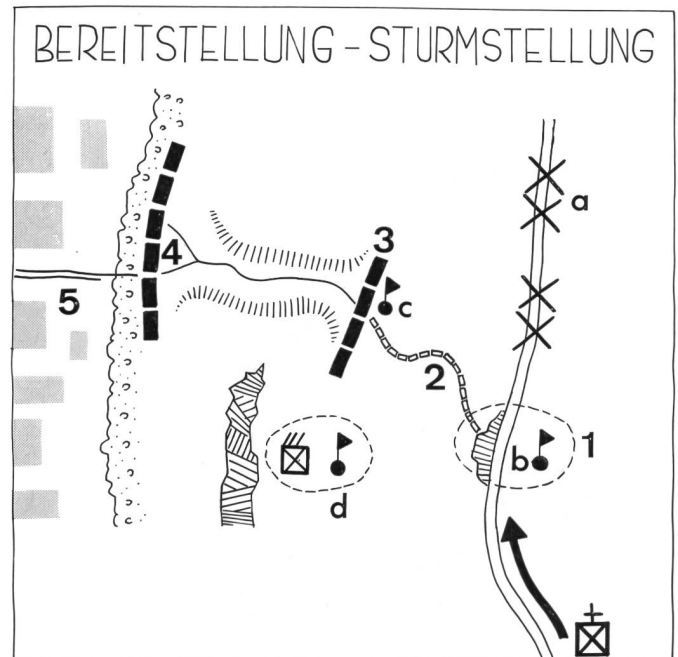
### IV. Besondere Weisungen

- Aufklärung/Sicherung/Verbindung: durch Verbindungspatrouille (1 Uof + 4 Mann) in Stützpunkt Höhe. Gestellt durch 3. Füs-Zug.
- Versorgung: Der Kdo-Zug stellt bis 2000 in der Kästli-Grube bereit:
  - a) Sprengmittel gemäss Organigramm,
  - b) warmes Nachtessen (Eintopf).
- Sanitätsdienst:
  - a) Ab 0400 befinden sich ein Arzt und eine Sanitätsequipe in der Kästli-Grube.
  - b) Transport der Verwundeten: Beim Rückzug aus dem Angriffsziel auf die Waldhöhe durch die Truppe getragen. Ab Stützpunkt Höhe durch die Haflinger in die Kästli-Grube gefahren. Von dort aus durch Lastwagen des Bataillons abgeholt.

Füs Kp I/312  
Der Kommandant:  
Hptm E.

### Beilagen:

- Entschlusskizze
- Organigramm der Kp
- Feuerplan der Art



- 1 Bereitstellungsraum: Kästli-Grube
- 2 Mit Minentrassierband markierter Weg
- 3 Angriffsgrundstellung; Einmündung des Waldgrabens
- 4 Sturmstellung
- 5 Angriffsziel: Ortschaft Littwil
- a Verminte Baumsperren
- b Wegweiserposten
- c Ablaufposten
- d Verbindungspatrouille im vorgeschobenen Zugstützpunkt Höhe

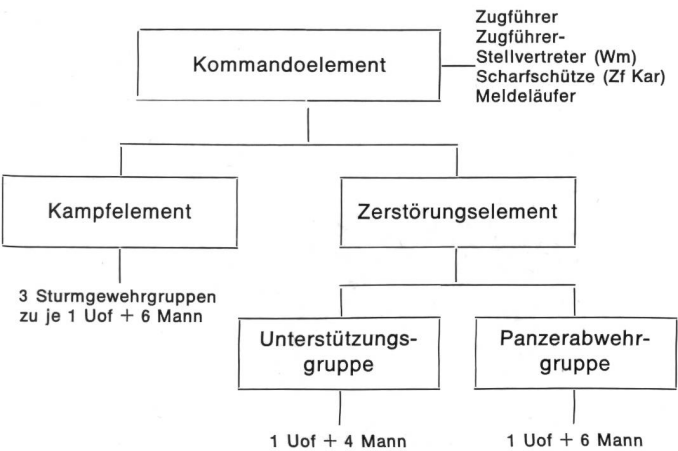
Gliederung der Füs Kp I/311



Bemerkungen:

- Kompaniereserve: Die Sturmgewehrgruppe ist dem Bestand des 3. Füs-Zuges entnommen.
- Sturmgewehrgruppe: Jeder Mann trägt zusätzlich eine Panzermine 60 auf sich.
- Mg-Gruppe: Mg ohne Lafette. Munition: 12 Gurtenkistchen.
- Trägergruppe: Bestand 6 Mann. Je Mann 1 Sturmgewehr, 4 HG, 3 Panzerminen 60.

Gliederung des 1. und 2. Füs-Zuges



Bemerkungen:

- Unterstützungsgruppe: Wird nicht für Unterstützungsaufgaben verwendet, sondern für Zerstörungen eingesetzt.
- Panzerabwehrgruppe: Wird nicht zur Panzerabwehr eingesetzt, sondern für Zerstörungen verwendet.
- Ausrüstung der Männer des Zerstörungselements:  
a) 50% der Leute mit 1 Stgw, 4 HG, 2 Panzerminen 60. Im Rucksack 2 Zusatzladungen zu HG 43. Total 18 kg Minen und Sprengstoff pro Mann.  
b) 50% der Leute mit 1 Stgw, 4 HG, 1 Sprengrohrbündel à 2 Sprengrohre. Im Rucksack 2 Zusatzladungen zu HG 43. Total 18,5 kg Sprengstoff pro Mann.

Der Artillerie-Feuerplan

- Mittel: 1 Abteilung 10,5-cm-Haubitzen (18 Rohre).
- Die Feuer Nr. 1—4 sind Feuerschläge.
- Die Feuer Nr. 5 und 6 sind Abriegelungsfeuer.
- **Feuerschlag:** Gegner seelisch und materiell niederhämmern. Hohe Verluste an Menschen und Material zufügen. Eigene Truppe vorwärtsreissen.

- Benötigte Feurdichte: 1 Granate auf  $12 \times 12 \text{ m} = 144 \text{ m}^2$
- Lösung: 1 Abteilung einsetzen. Zielfläche unterteilen. Jeder Batterie ein Teilstück von  $100 \times 130 \text{ m}$  zuweisen. Die Abteilung schießt 3 Minuten Schnellfeuer.
- **Abriegelungsfeuer:** Das Absetzen der eigenen Truppen decken. Den Gegner am Nachstossen hindern.  
Benötigte Feurdichte: Pro 100 m Frontbreite alle 10 Sekunden 1 Schuss. Dauer des Abriegelungsfeuers: 15 Minuten.  
Lösung:  
Feuer Nr. 5 wird mit 2 Geschützen geschossen.  
Feuer Nr. 6 wird mit 1 Abteilung geschossen. Die Zielfläche wird unterteilt. Jeder Batterie wird ein Teilstück von  $100 \times 170 \text{ m}$  zugewiesen.
- **Zünder:** Wald MZ (Momentanzünder), Häuser  $\frac{1}{3}$  MZ und  $\frac{2}{3}$  VZ (Verzögerungszünder).

Feuer Nr. 1

Feuerschlag. Zielabmessung  $100 \times 400 \text{ m} = 40\,000 \text{ m}^2$ . Zielart: Wohnhäuser. Benötigte Schusszahl: 278 StG (Stahlgranaten). Wird aufgerundet auf 3 Minuten Schnellfeuer = 324 Schuss<sup>1</sup>. Zünder:  $\frac{1}{3}$  MZ,  $\frac{2}{3}$  VZ.

Feuer Nr. 2

Feuerschlag. Zielabmessung  $100 \times 400 \text{ m} = 40\,000 \text{ m}^2$ . Zielart: Fabrikareal. Benötigte Schusszahl: 278 StG. Wird aufgerundet auf 3 Minuten Schnellfeuer = 324 Schuss. Zünder:  $\frac{1}{3}$  MZ,  $\frac{2}{3}$  VZ.

Feuer Nr. 3 und 4

Feuerschlag. Zielabmessung  $100 \times 400 \text{ m} = 40\,000 \text{ m}^2$ . Zielart: Wald. Benötigte Schusszahl: 278 StG. Wird aufgerundet auf 3 Minuten Schnellfeuer = 324 Schuss. Zünder: MZ.

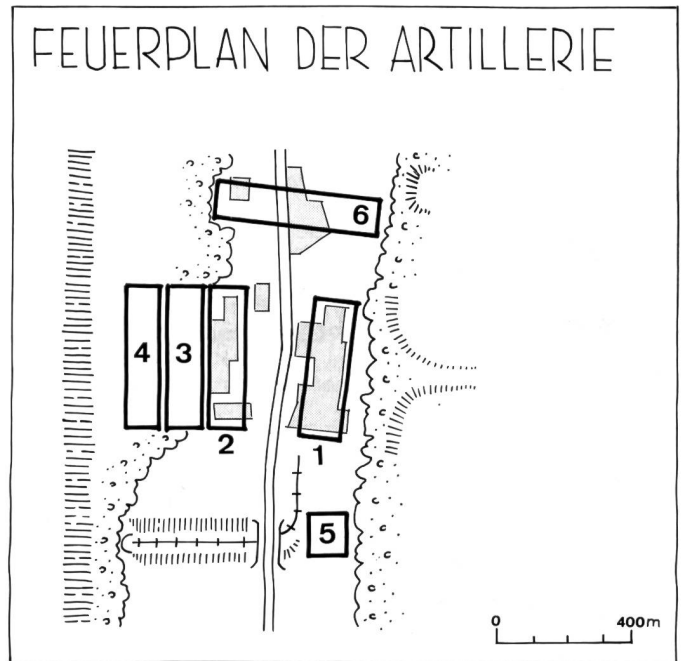
Feuer Nr. 5

Abriegelungsfeuer. Zielabmessung:  $150 \times 150 \text{ m} = 22\,500 \text{ m}^2$ . Zielart: Wiese. Benötigte Schusszahl: 135 StG. Zünder: MZ.

Feuer Nr. 6

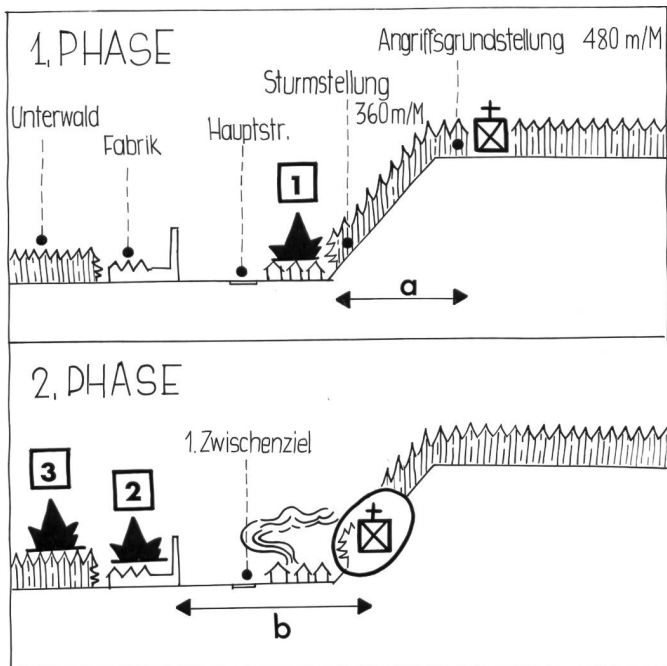
Abriegelungsfeuer. Zielabmessung  $100 \times 500 \text{ m} = 50\,000 \text{ m}^2$ . Zielart: Häuser und offenes Gelände gemischt. Benötigte Schusszahl: 450 StG. Zünder:  $\frac{1}{2}$  MZ,  $\frac{1}{2}$  VZ.

\*



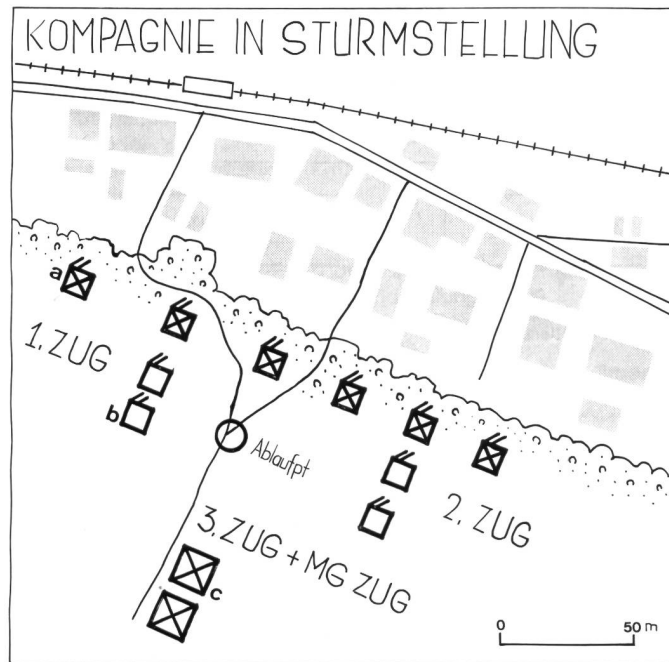
1—6 Artilleriefeuer 1—6

<sup>1</sup> 1 Geschütz schießt im Schnellfeuer 6 Schuss pro Minute. Schnellfeuerleistung einer Abteilung zu 18 Geschützen = 108 Schuss pro Minute. In 3 Minuten also 324 Schuss.



Erste Phase: Kompanie in Angriffsgrundstellung  
1 Artilleriefeuer Nr. 1 auf den Ortsteil zwischen Hauptstrasse und Steilhang  
Nach dem Artilleriefeuer steigt die Kompanie in die Sturmstellung ab.  
a 400 m Distanz und 130 m Abstieg; Zeitbedarf 20 Minuten

Zweite Phase: Kompanie in Sturmstellung  
2 Artilleriefeuer Nr. 2 auf das Fabrikareal  
3 Artilleriefeuer Nr. 3 auf den Ostteil des Unterwaldes  
b 450 m Distanz; Sicherheitsbestimmungen für Artillerie: Truppe ungedeckt = 500 m Sicherheitsdistanz, Truppe gedeckt = 300 m Sicherheitsdistanz  
Nachdem die Artilleriefeuer geschossen sind, stösst die Kompanie gegen das erste Zwischenziel vor.



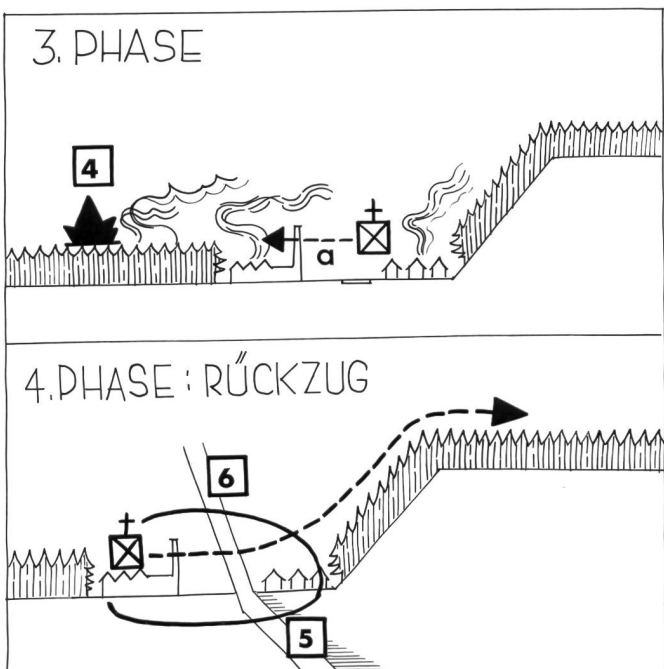
- a Sturmgewehrgruppe; Teil des Kampfelements
- b Unterstützungsgruppe oder Panzerabwehrgruppe; Teil des Zerstörungselements
- c Sicherungsdetachement



Gegenschlag unserer Infanterie gegen die feindlichen mechanisierten Truppen in Littwil.

- Panzerbesatzungen und Panzergrenadiere in Reserve sind froh, ihre engen Fahrzeuge verlassen zu können. Sie stellen die Fahrzeuge ab und suchen unter Mitnahme der leichten Infanteriewaffen Schutz und Ruhe
- in den Kellern nahegelegener Häuser,
- in schnell ausgehobenen Schützenlöchern, über welche sie zum Schutz die Panzer stellen,
- in schnell ausgehobenen Schützenlöchern neben und hinter den Häusern.
- Hier werden sie nun vom Feuerschlag unserer Artillerie erfasst, materiell zerschlagen und seelisch erschüttert.
- Nach dem Feuerschlag stossen unsere Fusiliere durch die Ortschaft und kämpfen den aufflackernden Widerstand der Panzerbesatzungen und Panzergrenadiere nieder.
- Hinter ihnen folgen die Zerstörungsgruppen nach und sprengen die von den Stosselementen überlaufenen Panzerfahrzeuge und Geschütze.

Im Bild: Gefallene Panzergrenadiere in einem schnell ausgehobenen Schützenloch. Beachte: Artillerieeinschlag in der Hauswand hinter dem Loch. Durch die Splitter dieser Granate wurden die Männer getötet.

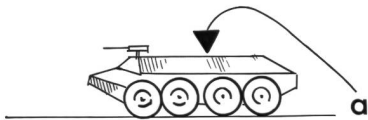


Dritte Phase: Kompanie im ersten Zwischenziel.  
4 Artilleriefeuer Nr. 4 auf den rückwärtigen Teil des Unterwaldes auslösen. Flanken der Kompanie nach Süden und Norden abriegeln. Die Ordnung in der Angriffstruppe wieder herstellen.  
a Nach dem Artilleriefeuer in die Fabrik vorstossen. Den dahinterliegenden Wald nicht betreten. Nach Erreichen des Angriffsziels die «überlaufenen» Panzer und Geschütze des Gegners zerstören.

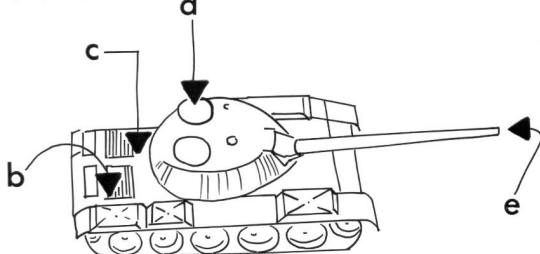
Vierte Phase: Die Kompanie vor Tagesanbruch auf die bewaldete Höhe zurücknehmen. Den Rückzug wenn nötig mit dem Feuer der Artillerie absichern.  
5 Artilleriefeuer Nr. 5 auf die Hauptstrasse Richtung Ost (Abriegelungsfeuer)  
6 Artilleriefeuer Nr. 6 auf die Hauptstrasse Richtung Nord

# ZERSTÖRUNG VON PANZERFAHRZEUGEN

## SCHÜTZENPANZER



## KAMPFPANZER



- a Einwerfen von Handgranate 43 mit Zusatzladung = 1,9 kg Sprengstoff  
Einwerfen von Sprengrohrbündel = 10 kg Sprengstoff
- b Brandflaschen gegen die Lüftungsschlitze werfen. Immer Serien von mindestens vier Flaschen einsetzen.
- c Auf das Heck hinter dem Turm: HG 43 mit Zusatzladung oder Sprengrohrbündel oder Panzermine als geballte Ladung.
- d Auf den Turm auflegen oder durch die geöffnete Luke einwerfen: HG 43 oder HG 43 mit Zusatzladung.
- e In die Mündung der Kanone einschieben: HG 43.

### Schlussbemerkungen zum Gegenschlag

- Dieser Angriff stellt das Maximum dessen dar, was wir unserer Infanterie zumuten dürfen. Begründung:
  - a) Ist eine der schwierigsten Kampfaktionen überhaupt: Nachtangriff / Ortskampf / Angriff von Fussinfanterie gegen Panzertruppen.
  - b) Die Aktion fällt mit den ersten Tagen des Krieges, eventuell sogar mit der «Feuertaufe» der Angriffstruppe zusammen.
- Die Aktion hat nur eine Chance des Gelingens, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:
  - a) Genügende Artillerieunterstützung: mindestens 1 Abteilung mit 2000 Schuss.
  - b) Aktion im Frieden mehrfach vorgeübt.
  - c) Zusätzliche Ausbildung der Angriffstruppe in der Zerstörung von Panzerfahrzeugen. Sprengtechnik: gebündelte Sprengrohre, HG 43 mit Zusatzladung, Panzermine als geballte Ladung.

Hier abschneiden

**Zeitschriftenverlag Stäfa**  
**8712 Stäfa**

Ich bestelle ..... Exemplare Separatdruck  
«Abwehr» + Zusammenarbeit «Inf-Art»  
zum Preis von Fr. 6.—

Name, Vorname: .....

Adresse: .....

# Zusammenarbeit «Infanterie-Artillerie»

Feuerplanung in der Verteidigung

Major H. von Dach, Bern

## Vorbemerkungen

- Die Abteilung für Artillerie hat im Januar 1974 eine Anleitung mit dem Titel «Neuerungen bei der Feuerfähigkeit der Artillerie» herausgegeben.
- Bei der Entstehung des Artikels «Abwehr» (Frühjahr 1973) existierte diese Anleitung noch nicht. Die Seiten 40 und 41 im «Schweizer Soldat» Nr. 5/1974 entsprechen daher dem alten System und sind heute überholt.
- Die nachstehenden Ausführungen haben den Zweck:
  1. die überholten Seiten 40 und 41 zu ersetzen,
  2. die Leser mit dem *neuen System* anhand unseres praktischen Beispiels vertraut zu machen.

\*

### Vergleich altes System - neues System

- Beim alten System wurden sehr viele Feuer geplant. Die Arbeitskapazität der Feuerleitstellen war damit oftmals überfordert. Die unzähligen Feuer konnten auf die Dauer nicht à jour gehalten werden.
- Beim neuen System wird die Zahl der Feuer drastisch reduziert. Dafür sind diese ständig auf dem neuesten Stand, d. h. Wettermeldungen und Unstimmigkeiten werden *laufend nachgetragen*.
- Beim neuen System erhält das Infanterieregiment einen «Planfeuer-Grundkredit». Dieser umfasst in der Regel 20 Feuer (der DU-Art).
- Der Grundkredit wird im Normalfall wie folgt aufgeteilt:
 

|                                   |             |   |   |
|-----------------------------------|-------------|---|---|
| a) Infanterieregimentskommandant: | 5 Planfeuer | } | Für eigene Verwendung<br>oder zum Weiterdelegieren nach unten |
| b) Füsiliersbataillonskommandant: | 2 Planfeuer |   |   |
| c) Füsilierskompaniekommandant:   | 1 Planfeuer |   |   |
- Regiments- und Bataillonskommandant können durch Delegieren ihrer Planfeuer ein Schwergewicht bilden.
- Von diesen Planfeuern ausgehend, bereiten die Artillerieschiesskommandanten bei der Truppe weitere Feuer vor. Diese sind der Feuerleitstelle nicht bekannt und belasten diese nicht. Ihr A-jour-Halten ist ausschliesslich Sache des betreffenden Schiesskommandanten.

## Praktisches Beispiel «Artillerieverwendung im Abschnitt der Füs Kp II/312, Sperre Lutterbach»

### Vorarbeiten

1. Bataillons- oder Kompaniekommandant<sup>1</sup> bezeichnen die einzelnen Geländeteile mit Namen («Geländetaufe»). Die wichtigsten Namen werden der Karte entnommen, die übrigen erfunden.
2. Bataillons- oder Kompaniekommandant analysieren das Gelände systematisch wie folgt:
  - *Geländennamen*, z. B. Strubwald.
  - *Geländeansprache*: Vorspringendes Waldstück. Abmessung 150 × 200 m. Lichter Baumbestand. Mittlere Bäume. Zwei Waldwege.
  - *Feindmöglichkeiten*: Geeignet als Feuerstellung für Unterstützungspanzer, welche das Herangehen von Panzerpionieren an das Betonhöckerhindernis überwachen.

<sup>1</sup> In der Phase der Kampfvorbereitung sind die Füsilierskompaniekommandanten am stärksten belastet. Sie sollten entlastet werden. Die Übernahme von Geländetaufe, Geländeanalyse und Gespräch Infanterist - Artillerist durch den Bataillonskommandanten stellt eine Entlastungsmöglichkeit dar.