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

Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat

Band: 50 (1975)

Heft: 2: Sonderausgabe : Verteidigung eines Gewässers

Artikel: Verteidigung eines Gewässers

Autor: Dach, Hans von

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-703735

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

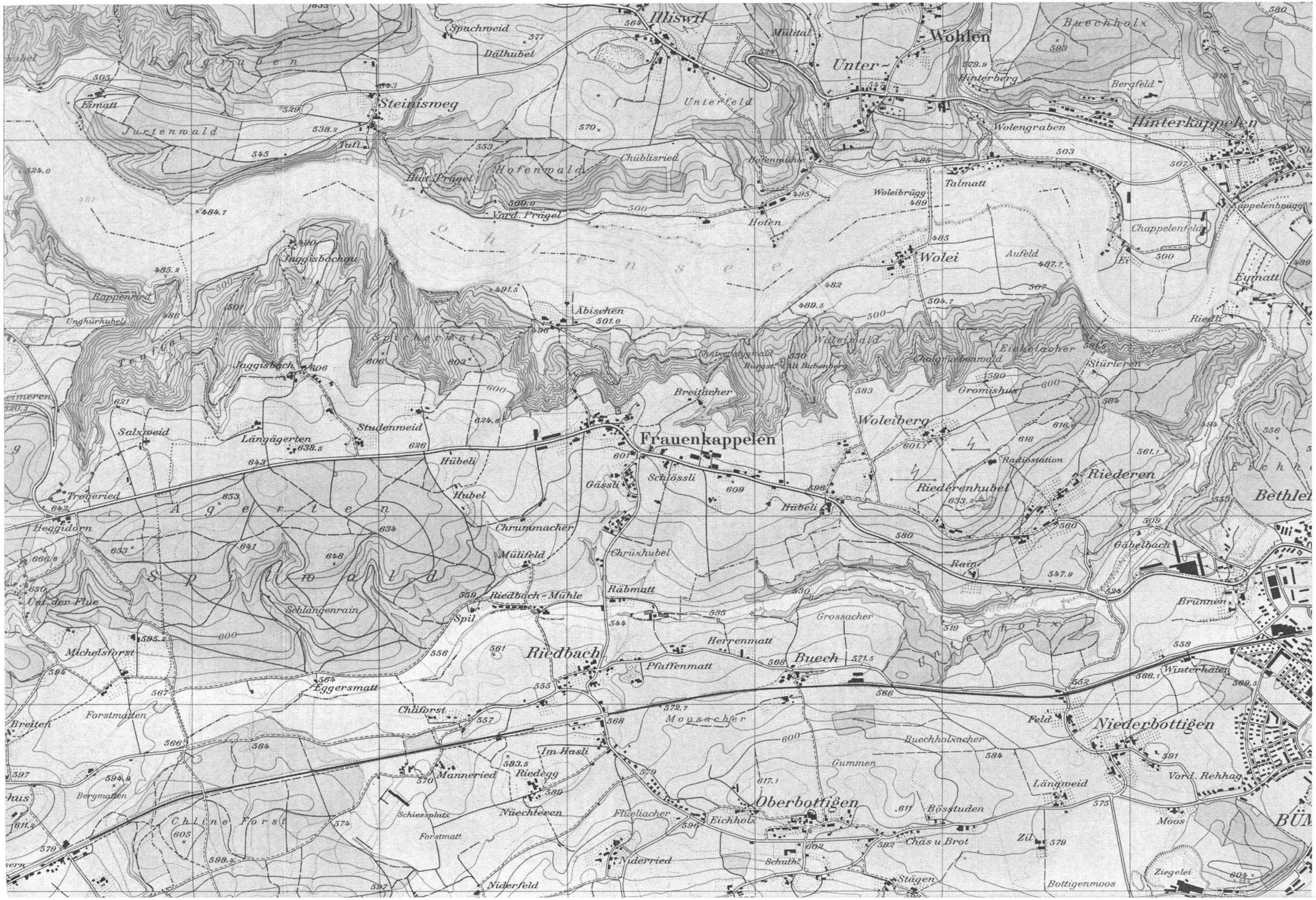
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées 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: 01.10.2025

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



Reproduziert mit Bewilligung der Eidgenössischen Landestopographie vom 19. Januar 1972

Verteidigung eines Gewässers

Dargestellt am praktischen Beispiel eines Füsilierbataillons
von Major Hans von Dach, Bern

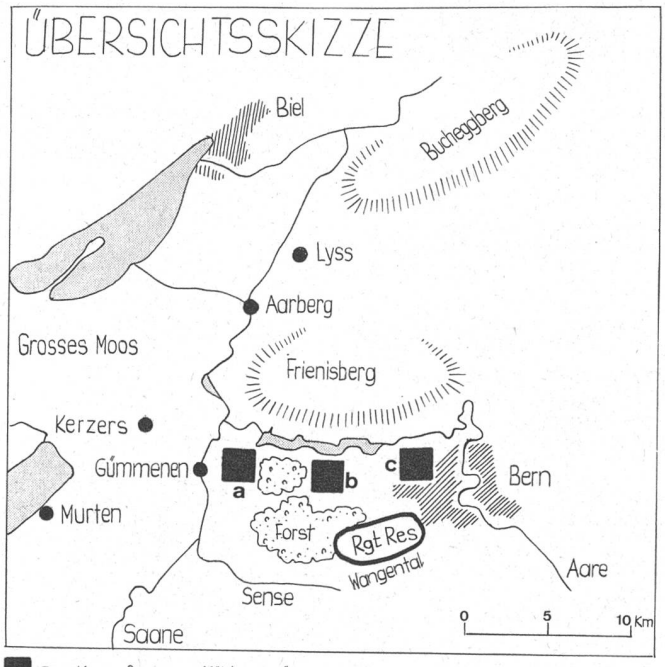
Lage und Auftrag

Lage des Inf Rgt 15:

— Inf Rgt 15 verteidigt zwischen der Saane-Einmündung in die Aare und Hahlenbrücke mit Front nach Norden.
— Füs Bat 33 verteidigt den Mittelabschnitt am Wohlensee. Links (aareabwärts) angelehnt an Kampfgruppe Mühleberg. Rechts (aareaufwärts) angelehnt an Füs Bat 31.
— Füs Bat 32 (minus) ist Regimentsreserve.
— Auf dem Frienisberg stehen eigene Vortruppen.
— Der Gegner wird aus dem Raume Grosses Moos — Bucheggberg erwartet.

Auftrag des Füs Bat 33:

Füs Bat 33
— verteidigt auf dem Südufer des Wohlensees zwischen Teuftalgraben (inkl.) und Riederen (inkl.);
— hält die Woleibrücke für die Rücknahme der Vortruppen offen;
— verhindert ein Ausbrechen des Gegners aus dem Abwehrraum
  a) über Brünnen in den Westteil von Bern,
  b) über Niederwangen ins Wangental,
  c) durch den Forst Richtung Gümmenen.



a Kampfgruppe „Mühleberg"
b Füs Bat 33
c Füs Bat 31

Befehle

Verteidigungsbefehl Füs Bat 33

Karte 1 : 25 000, Blatt 1166, Bern

I. Orientierung

. . . . . .

II. Absicht

Ich will
— die Zerstörung der Woleibrücke sicherstellen;
— übersetzenden Gegner mit dem Feuer der Artillerie auf dem linken Ufer in den Räumen Wolei—Aebischen—Jaggisbachau zerschlagen; hierzu durch Verminungen die Anlandung derart erschweren, dass die Zeit sicher ausreicht, das Feuer der Artillerie anzufordern, zusammenzufassen und auszulösen (Mindestzeitbedarf hierzu 20 Minuten);
— das Nachziehen der feindlichen hinteren Staffeln durch Artilleriefeuer auf das rechte Ufer stoppen;
— durch nachhaltige Zerstörung der wenigen vom Ufer auf die Höhe hinaufführenden Wege verhindern, dass der Gegner Panzer auf das Plateau von Riederen—Frauenkappelen bringen kann;
— den Anstieg abgesessener Panzergrenadiere über den bewaldeten Steilhang durch Hindernisse sowie Feuer aus einer Balkonstellung verzögern und den Angriff schliesslich auf dem Plateau vor einer Terrassenstellung zum Stehen bringen;
— mit einer starken Bataillonsreserve und der Artillerie bereit sein, taktische Luftlandungen in der Tiefe der Abwehrzone zu bekämpfen;
— ein Ausbrechen des Gegners aus dem Bataillonsraum durch Verminungen und vorbereitete Sperren verhindern.

III. Befehl

Abschnitt Riedern (Schwergewichtsabschnitt)
Chef: Kdt Füs Kp II/33
Truppe: Füs Kp II/33 + 1 Mw-Zug + Objektmannschaft Woleibrücke
— Übernimmt die taktische Sicherung des permanenten Sprengobjekts Woleibrücke.
— Hält das Höhengelände Woleiberg—Riederenhubel.
— Sperrt die vom Ufer auf das Plateau führende 2.-Klass-Strasse.
— Sichert die rechte Flanke des Bataillons im Gäbelbachtäli.

Abschnitt Frauenkappelen (Nebenabschnitt)
Chef: Kdt Füs Kp I/33
Truppe: Füs Kp I/33 + 1 Mw-Zug
— Sperrt mit einem Minimum an Kräften die vom Ufer auf das Plateau führenden Wege:
  a) Aebischen—Frauenkappelen,
  b) Jaggisbachau—Studenweid.
— Hält sich mit dem Gros im Dorf Frauenkappelen bereit, um:
  a) eine Luftlandung nördlich der Eisenbahnlinie zu bekämpfen,
  b) einen Stoss Richtung Woleiberg zu führen,
  c) die linke Flanke des Bataillons bei Studenweid abzuschirmen.

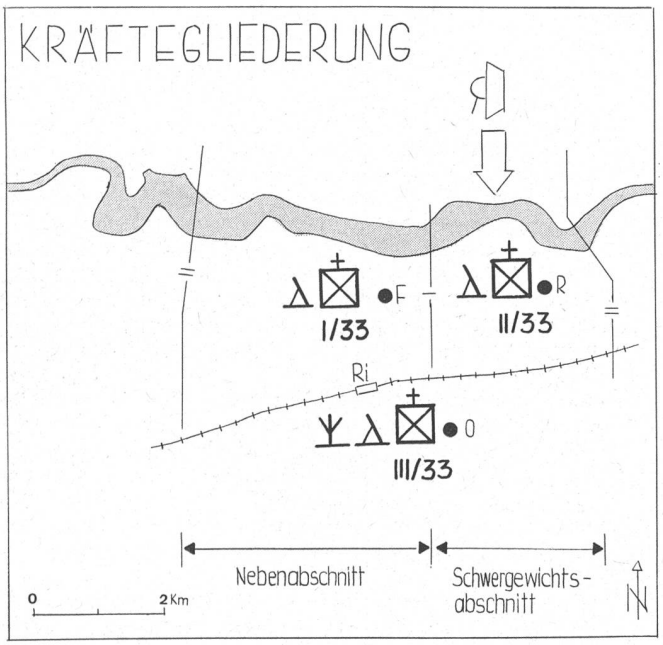
Bataillonsreserve
Chef: Kdt Füs Kp III/33
Truppe: Füs Kp III/33 + 1 Gren-Zug + 1 Mw-Zug
— Standort: Oberbottigen.
— Bekämpft Luftlandungen in der Geländekammer südlich der Bahnlinie.
— Bereitet folgende Gegenangriffe vor:
  a) Riederenhubel,
  b) Frauenkappelen-Dorf.
— Ist bereit, folgende Sperren zu beziehen:
  a) Stägwald—Ziegelei Rehag,
  b) Hochhäusergruppe Gäbelbach,
  c) Studenweid,
  d) Strasse Süri—Matzenried (Waldeingang 500 m W Punkt 611.9),
  e) Schneise zwischen Spilwald und Chline Forst.

Artillerie

— Hb Abt 7 ist DU-Artillerie für Inf Rgt 15.
— Feuerplanungskompetenz: Füs Bat 33 hat einen Planfeuergrundkredit von 6 Planfeuern. Verteilung:
  Füs Kp I/33 (Nebenabschnitt): 1 Planfeuer;
  Füs Kp II/33 (Schwergewichtsabschnitt): 2 Planfeuer;
  Füs Kp III/33 (Bataillonsreserve): 3 Planfeuer.
— Feuerleitorgane: Füs Bat 33 verfügt über einen verstärkten Feuerleitzug mit 4 Schiesskommandantentrupps. Zuteilung der Schiesskommandanten:
  Füs Kp I/33 (Nebenabschnitt): 1 Schiesskommandant;
  Füs Kp II/33 (Schwergewichtsabschnitt): 2 Schiesskommandanten;
  Füs Kp III/33 (Bataillonsreserve): 1 Schiesskommandant.
— Schiesskompetenz für Hb Abt 7: bei Kdt Füs Bat 33, da das Bataillon im voraussichtlichen Schwergewichtsabschnitt des Regiments liegt.
— Ich beabsichtige, die Schiesskompetenz *vor Kampfbeginn* vorsorglich nach unten an Füs Kp II/33 zu delegieren (voraussichtlicher Schwergewichtsabschnitt des Bataillons).

IV. Besondere Weisungen

1. Aufklärung: Durch Oblt Hauser, Verbindungsoffizier bei den Vortruppen (Inf Rgt . . . mit KP in . . ., Frienisberg).



Füs Kp
8,1cm Mw-Zug
Gren-Zug

F = Frauenkappelen
R = Riederen
Ri = SBB-Station Riedbach
O = Oberbottigen

2. Sicherung: Durch einen Füs-Zug aus II/33 am permanenten Sprengobjekt Woleibrücke.
3. Verbindungen:
   a) Telefon: Je eine Telefonleitung zu:
      — Bat-Gefechtsstand I und II,
      — Kompanie-KP I—III/33,
      — Sicherungszug Woleibrücke.
   b) Funk: Bis auf weiteres Funkunterbruch.
4. Sanitätsdienst: Bat-Sanitätshilfsstelle in Niederbottigen
5. Rückwärtiges:
   Bat-Verteilplatz und Bat-Munitionsdepot: Ziegelei Rehag.
   Bat-Reparaturplatz: Buech.
   Motorfahrzeuge: Bei den Kompanien verbleiben Jeeps und Haflinger.
6. Kommandoposten: Bat KP: Station Riedbach; I/33: Frauenkappelen; II/33: Riederen; III/33: Oberbottigen.
   Gefechtsstände: Bat-Gefechtsstand I: Oberbottigen; II: Riederenhubel.

Füsilierbataillon 33
Der Kommandant:
Major Z.

Verteidigungsbefehl Füs Kp II/33

Karte 1 : 25 000, Blatt 1166, Bern

I. Orientierung

.....

II. Absicht

.....

III. Befehl

Sicherung des Sprengobjekts
Chef: Oblt Z
Truppe: 1. Füs-Zug
— Sichert in einer ersten Phase das permanente Sprengobjekt Woleibrücke.
— Wird nach durchgeführter Sprengung Kompaniereserve mit Standort Riederen.

Stützpunkt Gromishus
Chef: Oblt H
Truppe: 2. Füs-Zug
— Hält in einer Balkonstellung am oberen Rand des Steilhanges zwischen Gromishus und Felsabsturz Stürleren.
— Sichert den Artillerieschiesskommandantentrupp Lt Moser.

Stützpunkt Woleiberg
Chef: Lt G.
Truppe: 3. Füs-Zug (minus 1 Füs-Gruppe)
— Hält in einer Balkonstellung am oberen Rand des Steilhanges.
— Verteidigt die Zerstörungsstellen an der 2.-Klass-Strasse.

Stützpunkt Riederenhubel
Chef: Mitr-Zugführer
Truppe: Mitr-Zug (5 Mg)
— Hält Riederenhubel und Radiostation.
— Verhindert ein Heraustreten des Gegners aus dem südlichen Waldrand auf das Plateau.
— Bekämpft mit den Flab-Mg Helikopter.

Widerstandsnest Gäbelbachtäli
Chef: Wm H.
Truppe: 1 Füs-Gruppe (aus 3. Füs-Zug)
— Ist der Kompanie direkt unterstellt.
— Sichert die rechte Flanke der Kompanie bzw. des Bataillons.
— Verteidigt die Panzerminensperre Gäbelbachtäli.

Vorgeschobener Beobachtungsposten Wolei
Chef: Kpl X.
Truppe: Patrouillengruppe der Kompanie
— Sichert den im Beobachtungsposten eingesetzten Artillerieschiesskommandantentrupp Lt Aeberhard.
— Geht auf Befehl des Artillerieoffiziers nach Riederen zurück und untersteht dort der Kompaniereserve.

Feuerbasis der Kompanie
Chef: Mw-Zugführer
Truppe: Mw-Zug
— Stellungsraum: Riederen.
— Feuer: Gemäss Feuerplan.
— Zuteilung der Beobachtungsunteroffiziere:
   a) 1 Uof in den vorgeschobenen Beobachtungsposten Wolei (später beim Kp Kdt auf dem Riederenhubel).
   b) 1 Uof zum 2. Füs-Zug. Standort: Widerstandsnest Flueh.
   c) 1 Uof zum 3. Füs-Zug. Standort: Widerstandsnest Rank.

Bildlegende für Seite 45 rechts unten:

Abschnitt Füsilierkompanie II/33

2. Füsilierzug

1 Widerstandsnest Flueh: 1 Füsiliergruppe + 1 Minenwerferbeobachter. Ferner ein leeres 2-Mann-Schützenloch mit Nische: Standort des Artillerieschiesskommandanten.
2 Widerstandsnest Gromishus: 1 Füsiliergruppe.
3 Widerstandsnest Cholgruebenholz: 1 Füsiliergruppe.
4 Gegenstossreserve des Zugführers: Zugstrupp + Unterstützungsgruppe + Panzerabwehrgruppe (ohne Raketenrohre).

3. Füsilierzug (minus 1 Füsiliergruppe)

5 Widerstandsnest Rank: 1 Füsiliergruppe + 1 Minenwerferbeobachter.
6 Widerstandsnest Woleiwald: 1 Füsiliergruppe.
7 Gegenstossreserve des Zugführers: Zugstrupp + Unterstützungsgruppe + Panzerabwehrgruppe (mit Raketenrohr).

Mitrailleurzug

8 Stützpunkt Riederenhubel:
   a) Widerstandsnest Radiostation: 2 Mg;
   b) Widerstandsnest Hubel: 3 Mg, 2 davon auf Flabstützen für Helikopterabwehr.
   Auf dem Riederenhubel befinden sich ferner: Bataillonsgefechtsstand II, Beobachtungsposten Füs Kp II/33, 1 Minenwerferbeobachter (wenn von der Woleibrücke zurück).

Feuerbasis der Kompanie

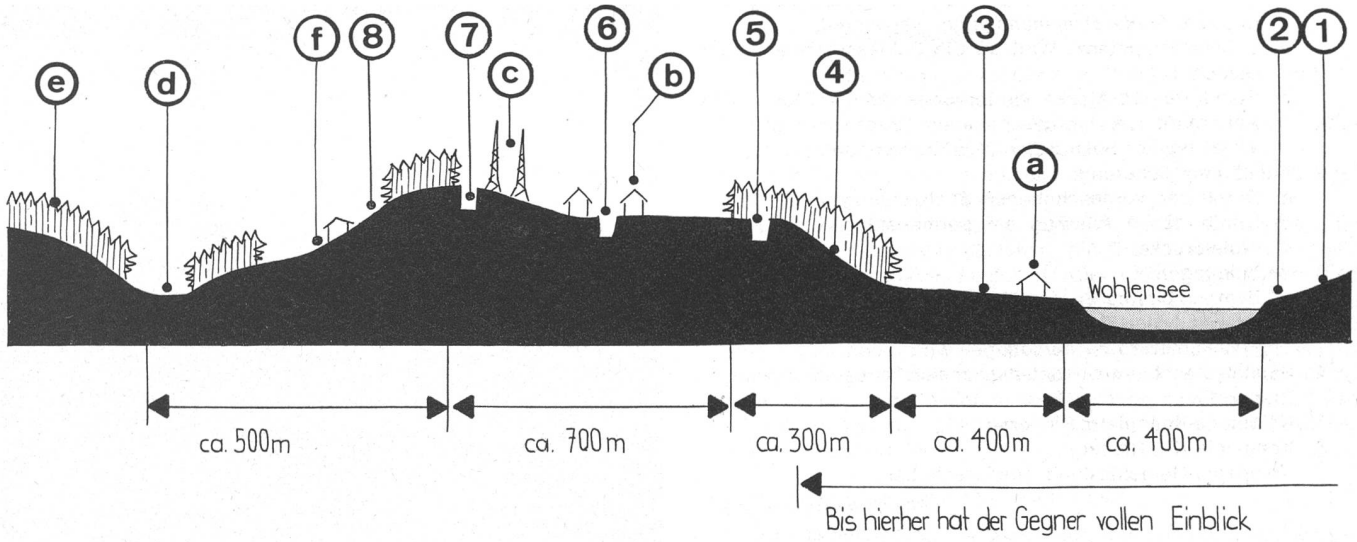
9 Minenwerferzug in Riederen.

Kompaniereserve

10 Patrouillengruppe der Kompanie + 1. Füsilierzug (wenn von der Woleibrücke zurück).

Geländeverstärkungen

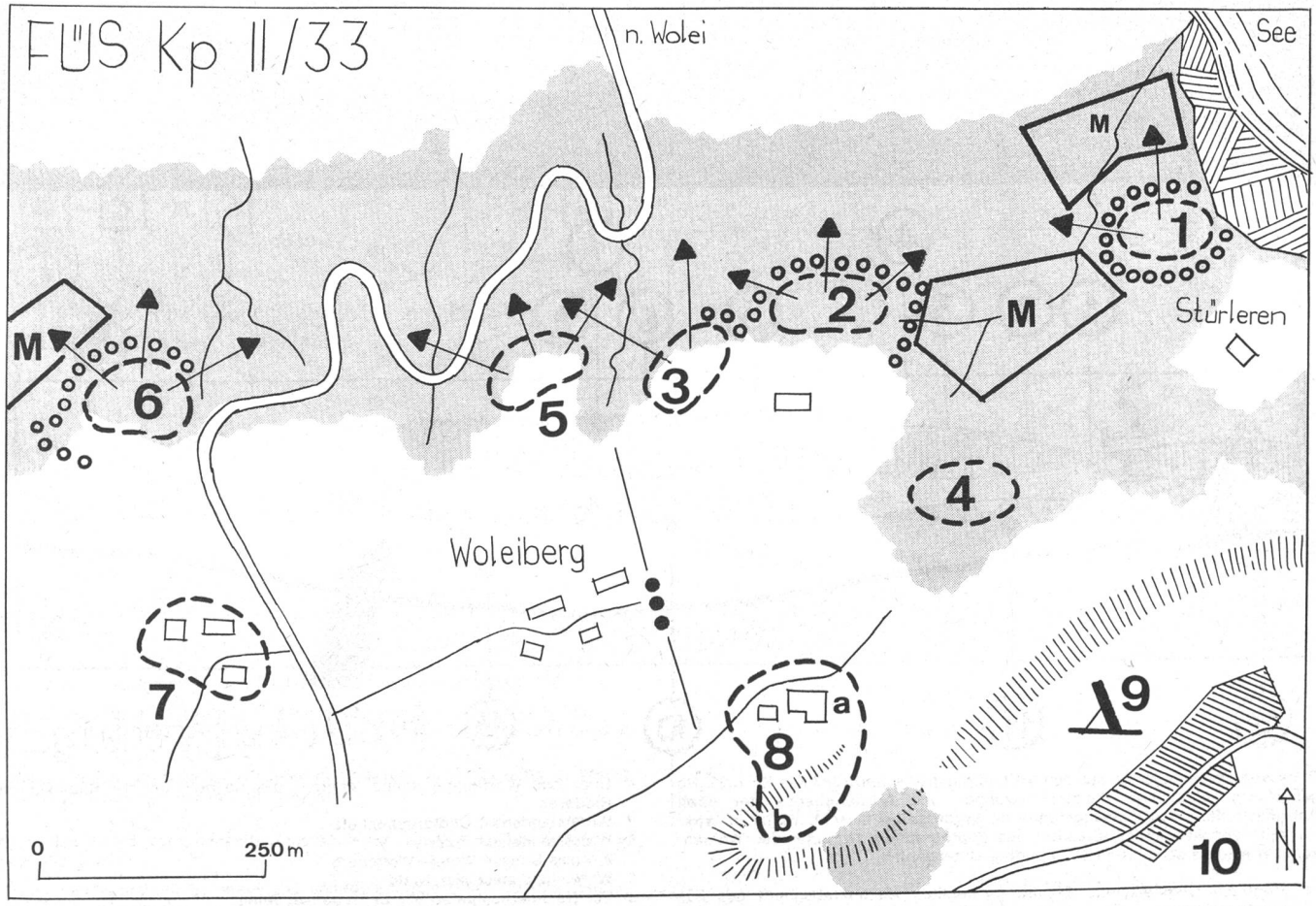
— Deckungen: Widerstandsnester = 2-Mann-Schützenlöcher mit Nischen. Gegenstossreserven der Züge = Gebäudekeller und 2-Mann-Schützenlöcher mit Nischen. Kompaniereserve = Gebäudekeller. Minenwerferbeobachter = 2-Mann-Schützenlöcher mit Nischen. Beobachtungsposten der Kompanie und Bataillonsgefechtsstand II (in der gleichen Anlage) = ein abgewinkeltes Grabenstück mit 3 Nischen.
— Verminungen:
   a) beim 2. Füsilierzug: Zweck:
      — frontaler Schutz des Widerstandsnestes Flueh;
      — Schliessen der Lücke zwischen den Widerstandsnestern Flueh und Gromishus;
      Mittel: 200 Tretminen, 60 Springminen, 40 Sprengfallen (HG 43 mit Splittermantel und Stolperdraht);
   b) beim 3. Füsilierzug: Zweck:
      Schutz der linken Flanke des Zuges; Mittel: 200 Tretminen, 50 Springminen, 30 Sprengfallen (HG 43).
— Drahthindernisse:
   a) beim 2. Füsilierzug: 600 m Doppelhecke; Material: 7,5 km Stacheldraht (= 75 Rollen à 100 m) und 1800 Agraffen;
   b) beim 3. Füsilierzug: 300 m Doppelhecke; Material: 3,8 km Stacheldraht und 1000 Agraffen.
   Pfähle: keine. Der Draht wird einfach an die Bäume geheftet.
— Bauarbeiten:
   a) Die Springminen werden vom Bataillonsgrenadierzug verlegt. Tretminen und Sprengfallen (HG) werden von den Füsilieren eingebaut.
   b) Drahthindernisse werden von den Füsilieren gebaut. Zeitaufwand: 3 Füsiliergruppen in 3 Tagen.



Geländequerschnitt im Raume Füs Kp II/33 (Schwergewichtsabschnitt des Bataillons)

a Häusergruppe Wolei, 485 m ü. M.; Standort der Objektmannschaft des permanenten Sprengobjekts Woleibrücke und des Sicherungselements (1. Füs-Zug II/33)
b Häusergruppe Woleiberg, 601 m ü. M.
c Radiostation Riederen, 618 m ü. M.
d Gäbelbach, 519 m ü. M.
e Unterholz
f Häusergruppe Riederen

1 Artillerie- und Minenwerferfeuer auf das Nordufer. Zweck: Das Nachziehen der feindlichen hinteren Staffeln stoppen.
2 Ufervermimungen (Streueinsatz), um das Zu-Wasser-Bringen der Übersetzmittel zu erschweren.
3 Verminung der Landefläche (Streueinsatz), um das Fussfassen auf dem Südufer zu erschweren.
4 Zerstörungen an der 2.-Klass-Strasse, welche über den Steilhang führt. Drahthindernisse und Personenminen am Südrand des Waldes.
5 Balkonstellung an der Geländekante. Zweck: Verteidigung der Zerstörungen, Verminungen und Hindernisse im Steilhang.
6 Terrassenstellung. Hier muss der Angriff des Gegners endgültig zum Stehen gebracht werden.
7 Riederenhubel, 633 m ü. M.; Beobachtungsstelle der Füs Kp II/33, zugleich Bataillonsgefechtsstand II.
8 Hinterhang des Riederenhubels; Standort der Reserve der Füs Kp II/33; Feuerbasis der Kompanie (Mw-Zug).

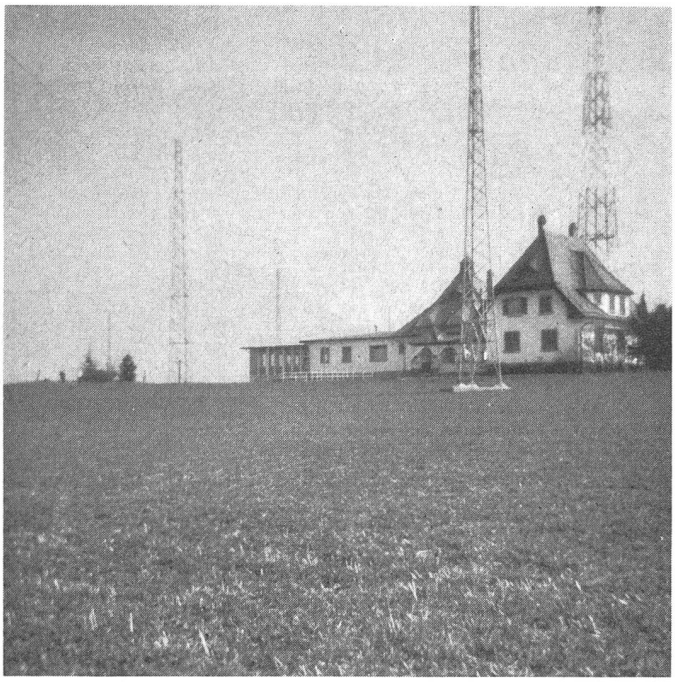


Bewaldeter Steilhang
Felsabsturz zum Wohlensee
M Verminter Raum
Stacheldrahthindernis: Doppelhecke
Zugsabschnittsgrenze

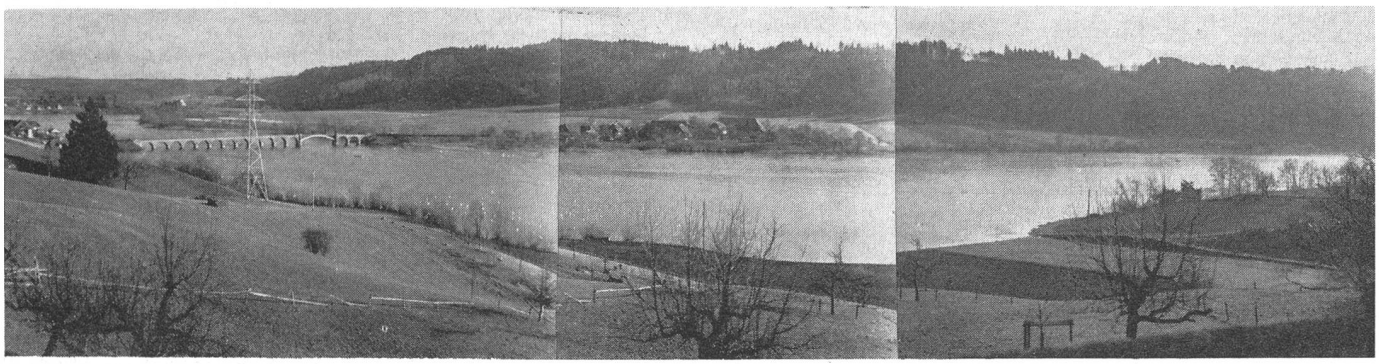
IV. Besondere Weisungen

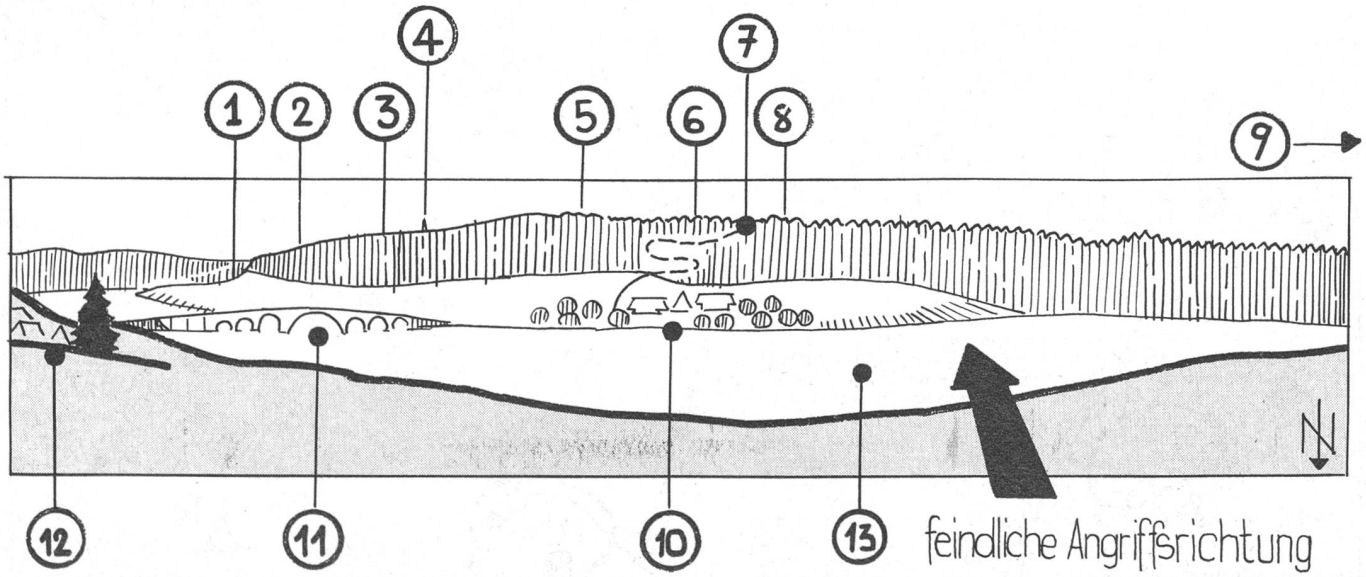
1. Artillerie:
   a) Schiesskommandanten: Werden als *«selbständig eingesetzte Schiesskommandanten»* verwendet.
   b) Schiesskompetenz: Wird an die Schiesskommandanten delegiert.
   c) Standorte: Lt Moser im Widerstandsnest Flueh; Oblt Aeberhard im vorgeschobenen Beobachtungsposten Wolei (später beim Kdt II/33, Riederenhubel).
2. Aufklärung/Sicherung:
   a) Durch den vorgeschobenen Beobachtungsposten Wolei.
   b) Durch den 1. Füs-Zug am permanenten Sprengobjekt Woleibrücke.
3. Verbindungen:
   a) Zum 1. Füs-Zug an der Woleibrücke: durch Telefon.
   b) Innerhalb der übrigen Kompanie: durch Meldeläufer, bis «Funkunterbruch» aufgehoben wird.
4. Sanitätsdienst: Verwundetensammelstelle der Kompanie in Riederen.
5. Kompanie-Kochplatz: Riederen.
6. Kompanie-KP: Riederen.
   Kompanie-Gefechtsstand: Riederenhubel.

Füsilierkompanie II/33
Der Kommandant:
Hptm H.



Radiostation Riederen. Blick von Norden nach Süden.





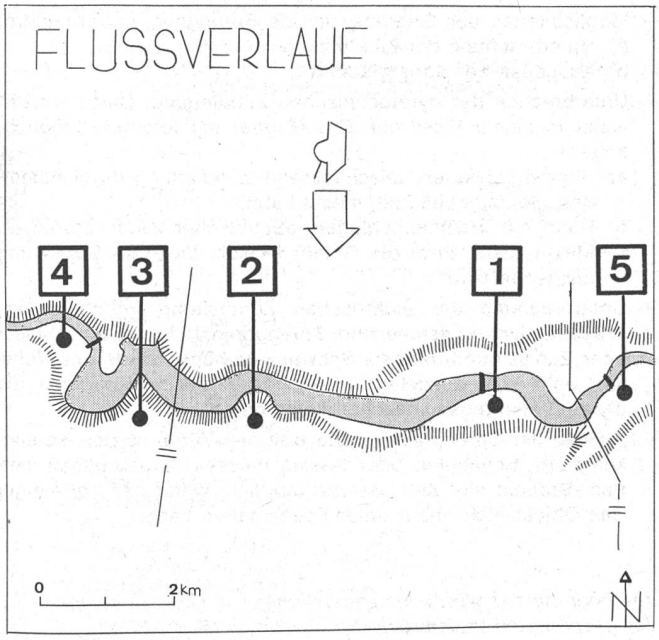
Blick von der Feindseite auf den Verteidigungsabschnitt der Füs Kp II/33. So sehen die feindlichen Panzerbesatzungen und Artilleriebeobachter ihren Angriffsstreifen. Das Wiesengelände im Vordergrund täuscht. Es ist in Wirklichkeit sehr viel steiler. Standort des Photographen: Nordufer des Wohlensees, Wegkurve etwa 250 m SW Friedhof Unterwohlen.

1 Mögliche Übersetzstelle Eimatt, im rechten Nachbarabschnitt des Füs Bat 33 gelegen
2 Steilabfall Flueh mit Widerstandsnest, einem Minenwerferbeobachter und einer vorbereiteten Beobachtungsstelle des Artillerieschiesskommandanten Füs Kp II/33
3 Widerstandsnest Gromishus
4 Über der Waldkuppe knapp sichtbar die Sendetürme der Radiostation Riederen
5 Widerstandsnest Cholgruebenholz
6 Widerstandsnest Rank
7 2.-Klass-Strasse Wolei—Woleiberg
8 Widerstandsnest Woleiwald
9 Zur Nachbarkompanie I/33 in Frauenkappelen
10 Häusergruppe Wolei mit 1. Zug Füs Kp II/33 als Sicherung des permanenten Sprengobjekts Woleibrücke
11 Woleibrücke
12 Häusergruppe Talmatt mit Strassensperre B (Teile 1. Zug Füs Kp II/33)
13 Wohlensee

Überlegungen des Bataillonskommandanten

Flussverlauf

— Es bestehen grundsätzlich folgende Möglichkeiten:
  a) Das Gewässer verläuft ohne markante Windungen parallel zu unserer Verteidigungsstellung.
  b) Das Gewässer weist markante Windungen auf.
— In unsere Verteidigungsstellung hineinspringende Schleifen sind für uns ungefährlich.
— Gegen den Feind vorspringende Flussschleifen sind für uns gefährlich.
— In meinem Bataillonsabschnitt gibt es daher zwei besonders gefährdete Stellen:
  a) Wolei,
  b) Jaggisbachau.
— Dazu kommen noch folgende gefährdete Stellen an den Flanken des Bataillons, knapp jenseits der Abschnittsgrenzen:
  a) Eiau,
  b) Elektrizitätswerk Mühleberg,
  c) Eimatt.
— Ich habe folgende Möglichkeiten, um die gefährdeten Stellen in der Flussverteidigung zu verstärken:
  mehr Feuer und Hindernisse (Minen, Stacheldraht),
  mehr Leute,
  Schmälerhalten der Kompanieabschnittsbreite,
  Bereitstellen von Reserven.



Vorspringende Fluss-Schleife — II — Bat Absch Gz

Gegen den Feind vorspringende Flussschleifen im Bataillonsabschnitt:

1 Wolei: Grösse etwa 0,65 km². Flaches Ufer, später sanft ansteigend. Am Ende der Halbinsel bewaldeter Steilhang. Günstige Übersetzstelle für den Gegner.

2 Jaggisbachau: Bewaldetes Steilufer der ganzen Halbinsel entlang. Wenig günstige Übersetzstelle für den Gegner.

Gegen den Feind vorspringende Flussschleifen ausserhalb des Bataillonsabschnittes:

3 Eiau: Landsporn mit Steilhang bis unmittelbar ans Ufer. Für den Gegner praktisch unbrauchbar.

4 Areal Elektrizitätswerk Mühleberg: Für den Gegner mögliche Übersetzstelle. Damit mögliche Bedrohung der linken Flanke meines Bataillons.

5 Eimatt: Flacher Uferstreifen. Günstige Übersetzmöglichkeit des Gegners. Damit mögliche Bedrohung der rechten Flanke meines Bataillons.

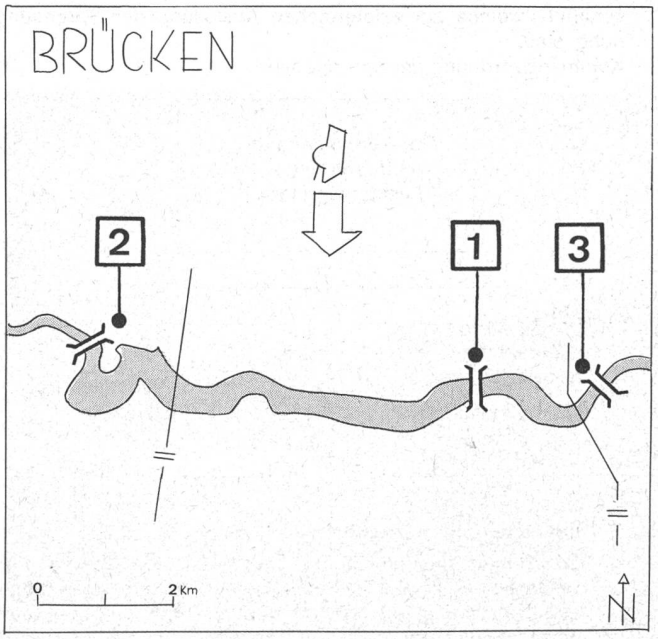
Brücken

Brücken im Bataillonsabschnitt:

— In meinem Abschnitt gibt es nur eine Brücke (Woleibrücke).
— Die Brücke ist ein permanentes Sprengobjekt.
— Die Brücke ist seit einer Woche geladen. Objektmannschaft: ein Mineurgefreiter und zwei Mineure.
— Sprengkompetenz beim Kommandanten Inf Rgt 15. Die Objektmannschaft besitzt das Notsprengrecht.
— Für mich als Abschnittskommandant würde die einfachste und sicherste Lösung darin bestehen, die Brücke schon jetzt vorsorglich zu sprengen. Leider ist das nicht möglich, da die Brücke für die Zurücknahme von Vortruppen noch benötigt wird. Damit erwächst mir eine zusätzliche Sorge: Der Gegner kann versuchen, die Brücke vor Kampfbeginn durch einen Handstreich unzerstört in die Hand zu bekommen. Ich muss daher Brücke und Objektmannschaft taktisch sichern, um eine spätere Sprengung (planmässige Sprengung oder Notsprengung) sicherzustellen.

Brücken in den beiden Nachbarabschnitten:

— Flussaufwärts von mir befindet sich die Eimattbrücke. Diese ist nur 500 m von meiner rechten Abschnittsgrenze entfernt. Sie ist mit einem Notsprengverbot belegt und wird von einer verstärkten Füsilierkompanie gesichert.
— Flussabwärts von mir befindet sich der Staudamm des Elektrizitätswerkes Mühleberg. Über die Dammkrone verläuft eine Fahrstrasse. Diese ist nur 1½ km von meiner linken Abschnittsgrenze entfernt.
— Beide Übergänge stellen eine mögliche Flankenbedrohung für mein Bataillon dar.



Brücken — II — Bat Absch Gz

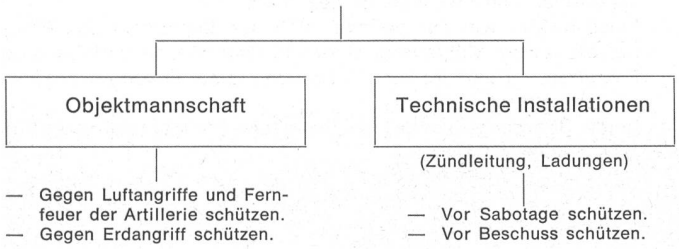
1 Woleibrücke
2 Elektrizitätswerk Mühleberg; Strasse über den Staudamm
3 Eimattbrücke

Sicherung des permanenten Sprengobjekts Woleibrücke

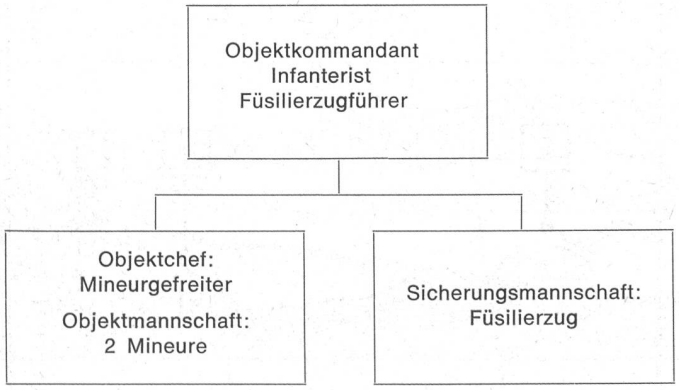
Taktische Möglichkeiten des Gegners

— Die Woleibrücke bildet für den Gegner ein wichtiges Ziel. Er wird alles daransetzen, uns an der rechtzeitigen Zerstörung zu hindern.
— Seine Mittel hierzu:
  a) gepanzerte Vorausabteilung,
  b) Luftlandedetachement,
  c) Saboteure.
— Der Gegner kann erscheinen:
  a) auf dem Wasserweg: Sturmboot, Schlauchboot, Kampfschwimmer (Froschmänner);
  b) aus der Luft: Fallschirmjäger, Helikoptertruppen;
  c) auf der Erde: zu Fuss, mit Motorfahrzeugen oder Panzerwagen.
— Saboteure:
  a) Militärpersonen in fremder Uniform oder gefälschter schweizerischer Uniform oder in Zivil;
  b) Angehörige der Fünften Kolonne (Schweizer oder hier ansässige Ausländer) in Zivil oder gefälschter Uniform.

Taktische Sicherung des Sprengobjekts



— Stärke der Sicherungskräfte: Für ein kleines Objekt wird eine Gruppe, für ein grosses Objekt ein Zug benötigt. Die Woleibrücke stellt ein grosses Objekt dar.
— Die taktische Sicherung darf sich nicht nur nach vorne richten. Sie muss vielmehr zur Rundumverteidigung vorbereitet sein und auch nach oben blicken (Helikopter, Fallschirmjäger).
— Es geht — abgesehen von der Aktion einiger weniger Saboteure — nicht darum, einen Angriff abzuwehren. Die Sicherung soll vielmehr der Objektmannschaft die paar Minuten Zeit verschaffen, welche zur erfolgreichen Auslösung der Sprengung nötig sind.
— Kommandoordnung am Sprengobjekt:



— Für die Sicherungsmannschaft gilt:
  a) Kein feindlicher Nahkämpfer darf mit Dolch, Pistole oder Handgranate an den Mineur herangelangen, der aktionsbereit an der Zündvorrichtung sitzt. Somit müssen sich einzelne Füsiliere direkt bei den Mineuren befinden, z. B. im gleichen Deckungsloch oder Keller.
  b) Kein feindlicher Scharfschütze mit Zielfernrohrgewehr und kein feindlicher Richter an der Panzerkanone darf den Mineur mit Präzisionsschuss aus grosser Distanz erwischen. Die Mineure müssen unsichtbar, d. h. eingegraben und getarnt sein.
  c) Flieger und Fernkampfartillerie dürfen die Mineure nicht vorzeitig töten. Diese müssen daher über ein gutes Deckungsloch oder einen Keller verfügen.
  d) Kein Saboteur, Luftlandesoldat oder Panzerpionier darf an Zündleitung oder Sprengladung herangelangen. Die Sicherungsmannschaft muss mit Feuer auf das Zerstörungsobjekt wirken können.
— Das ganze Bestreben der Füsiliere muss darauf ausgerichtet sein, die Mineure für ihre wichtige Aufgabe am Leben und frisch zu erhalten. Massnahmen hierzu:
  1. Die Mineure müssen sich im Deckungsloch oder Keller aufhalten.
  2. Die Mineure dürfen keine Wache stehen (genügend Ruhe, keine unnütze Gefährdung).
  3. Die Mineure dürfen sich vor der Sprengung nicht an Kämpfen beteiligen.

  Vor der Zerstörung hat die Objektmannschaft die Pflicht, sich zu schonen. Bei der Sprengung hat sie die Pflicht, sich rücksichtslos zu exponieren.
— Wenn möglich, melden sich die Mineure nach durchgeführter Zerstörung bei ihrem Detachement zurück. Sie stehen dann als Objektmannschaft für neue Aufgaben zur Verfügung. Die Infanterie darf die Mineure also nicht einfach «einkassieren».

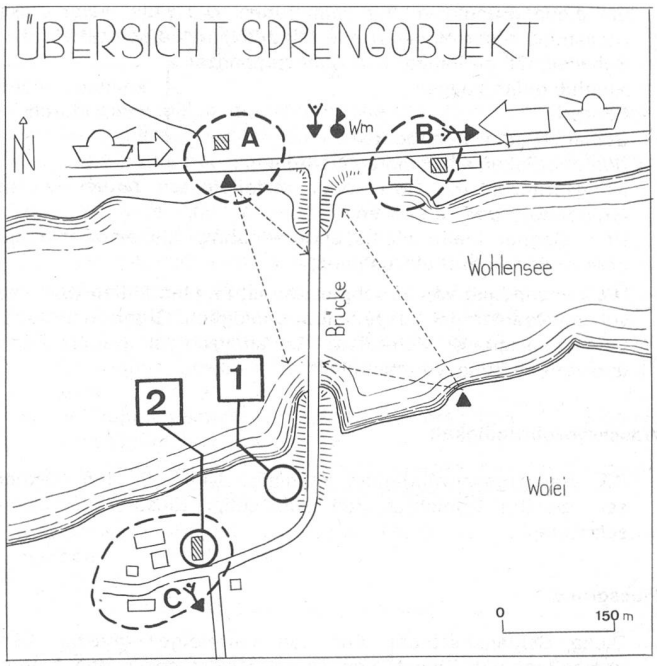
Technische Möglichkeiten des Gegners

— Ich muss grob zwei Fälle unterscheiden:
  a) Der Gegner will verhindern, dass wir das Objekt rechtzeitig sprengen können (Normalfall).
  b) Der Gegner will die vorbereitete Zerstörung vorzeitig auslösen, um unsere rückwärtigen Verbindungen zu unterbrechen (Ausnahmefall).
— Der Angreifer muss in jedem Fall direkt an die Zerstörungseinrichtungen herankommen (Sprengladungen, Zündleitung).
— Möglichkeiten des Gegners, um die Sprengung zu verhindern:
  a) Unterbrechung der Zündleitung,
  b) Ausbauen der Sprengladung.
— Unterbrechen der pyrotechnischen Zündleitung: Diese verläuft meist in einem Eisenrohr. Der Gegner hat folgende Möglichkeiten:
  a) Rohr druchsägen, anschliessend Zündleitung durchschneiden. Benötigt viel Zeit, macht Lärm.
  b) Rohr mit Hammerschlägen abquetschen oder sprengen. Macht Lärm. Birgt die Gefahr in sich, dass die Sprengung ausgelöst wird.
— Unterbrechung der elektrischen Zündleitung irgendwo zwischen Elektrozündstelle und Sprengobjekt: Kabel mit Messer oder Zange durchtrennen. Schwer durchführbar, da das Kabel erst sehr spät ausgelegt wird und zu diesem Zeitpunkt die ganze Sicherungsmannschaft kampfbereit ist.
— Ausbau der Sprengladung. Die eisernen Türen zu den Sprengkammern, Schächten oder Kästen müssen aufgebrochen werden. Braucht viel Zeit. Ist erst möglich, wenn der Verteidiger das Objekt nicht mehr unter Feuer halten kann.

*

Verzögerung der Wiederinstandstellung der gesprengten Woleibrücke

— Bei der Sprengung wird von der rund 200 m langen Brücke nur ein verhältnismässig kurzes Stück zerstört.
— Der Gegner kann im Verlauf des Kampfes versuchen, die Bresche behelfsmässig zu schliessen.
— Um die Instandstellungsarbeiten zu verzögern, muss ich die beiden Brückenauffahrten sowie die Sprengstelle (Bresche) mit Artillerie- und Minenwerferfeuer belegen können.



Unterkunft der Wachtelemente ▲ Beob mit Feldstecher
Raketenrohr

Zerstörungselement (Objektmannschaft)
1 Handzündstelle: 1 Mineur
2 Elektrozündstelle: 2 Mineure

Sicherungselement (Füsilierzug)
— Das Sicherungselement gliedert sich in ein Detachement Nordufer und in ein Detachement Südufer.
— Detachement Nordufer:
Chef: Zugführer-Stellvertreter (Wachtmeister)
Truppe: 2 Füsiliergruppen + 2 Raketenrohrtrupps aus der Pzaw-Gruppe = 3 Uof, 16 Sdt, 4 Raketenrohre, 2 Minenketten

Organisation:

Eingesetzt	Ablösung, zugleich Reserve
1 Füsiliergruppe + 1 Raketenrohrtrupp aus der Pzaw-Gruppe.	1 Füsiliergruppe + 1 Raketenrohrtrupp aus der Pzaw-Gruppe.
Diese bilden:	Ruhen, retablieren, verpflegen.

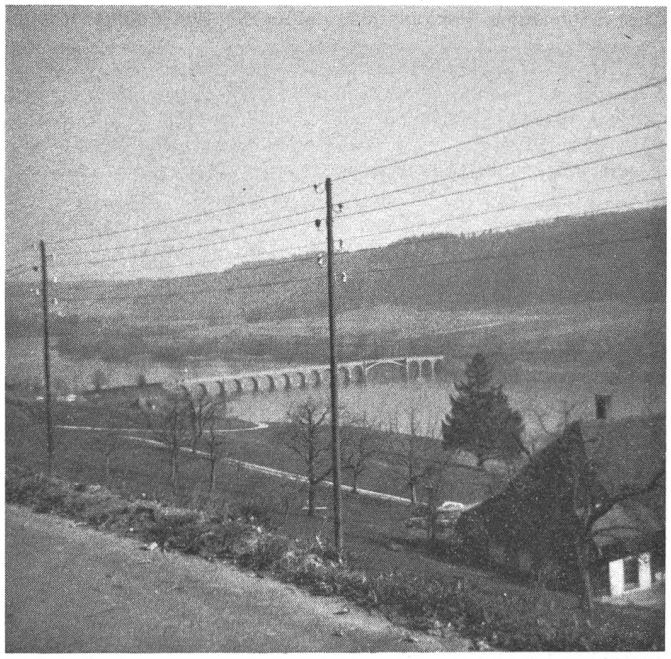
— Strassensperre A, bestehend aus 3 Mann mit einer Minenkette. Ein Mann beobachtet mit dem Feldstecher die Westseite der Brücke.
— Strassensperre B, bestehend aus 3 Mann mit einem Raketenrohr und einer Minenkette. Sperre B deckt das voraussichtlich gefährdetere Strassenstück.
— Der Raketenrohrtrupp aus der Pzaw-Gruppe wird in der Mitte eingesetzt. Stellungen sind rekognosziert für Wirkung vor Strassensperren A und B sowie in Längsachse der Brücke.
— Nachtorganisation gleich wie am Tag, jedoch ohne Beobachter.

— Detachement Südufer:
Chef: Zugführer
Truppe: Zugstrupp + 1 Füsiliergruppe + 1 Unterstützungsgruppe + 1 Pzaw-Gruppe (minus 2 Rak-Rohre) = 1 Of, 3 Uof, 14 Sdt, 1 Zf-Karabiner, 2 Raketenrohre, 1 Minenkette
— Organisation:
1 Mann beobachtet mit dem Feldstecher die Ostseite der Brücke.
1 Mann sichert den Mineur an der Handzündstelle.
3 Mann mit einem Raketenrohr und einer Minenkette bilden die Strassensperre C.
Der Rest des Detachements ruht, verpflegt, retabliert. Ist zugleich Einsatzreserve.
— Elektrozündstelle und Unterkunft der Wachmannschaft sind ins gleiche Gebäude gelegt. Damit können Wachposten eingespart werden. Nachtorganisation gleich wie am Tag, jedoch ohne Beobachter. Dafür eine Patrouille zu 2 Mann, welche in unregelmässigen Abständen Brücke, Sprengladungen und Zündleitung abpatrouilliert.

Mineur
Füsilier
50 – 100 m
Elektrischer Zündapparat
Zündkasten mit Zündleitung
Elektrische Leitung

A Elektrozündstelle. Im Keller des Hauses Z installiert.
B Handzündstelle. An der Strassenböschung zur Brückenauffahrt installiert. 2-Mann-Schützenloch mit Nische.

1 Objektchef.
2 Mineur am elektrischen Zündapparat.
3 Mineur an der Handzündstelle.
4 Füsilier schützt Mineur.
5 Füsiliere schützen Mineure.
6 2-Mann-Schützenloch mit Nische. An der Handzündstelle wird mit kurzer Zündschnur gearbeitet. In der Nähe der Sprengstelle muss daher ein schmales, tiefes und überdecktes Loch für zwei Mann ausgehoben werden. In diesem finden die beiden Männer von der Handzündstelle Deckung gegen Druck und Splitter.
7 Permanentes Sprengobjekt.



Die Woleibrücke. Ansicht von Nordwesten. Standort des Photographen: Auf der Feindseite, etwa auf halber Höhe zwischen Dorf Unterwohlen und Seeufer.

Der Flusscharakter

Allgemeines

— Der Aarelauf ist an dieser Stelle durch das Elektrizitätswerk Mühleberg aufgestaut und bildet den sogenannten Wohlensee.
— Länge der Anstauung: etwa 8 km.
— Wasserbreite: 250—500 m.
— Wassertiefe: zwischen 2 und 10 m schwankend. Becken stark verschlammt und mit Schwemm-Material aufgefüllt.
— Wassergeschwindigkeit: Durch Anstauung praktisch stehendes Gewässer.
— Flussgrund: Dicke Schicht von Schlamm und weichem Schwemm-Material.
— Ufergestaltung: Auf weiten Strecken reicht der bewaldete Steilhang bis unmittelbar ans Wasser. In den Steilhängen befinden sich kleinere Felspartien und Erdrutschstellen. Im oberen Teil des Wasserlaufes (Raum Aebischen, Wolei, Eimatt) gibt es einige flache Uferpartien mit Schilffeldern.
— Für die Beurteilung des Wasserlaufes sind folgende Faktoren wichtig:
  a) Wasserbreite,
  b) Wassertiefe,
  c) Wassergeschwindigkeit,
  d) Flussgrund,
  e) beidseitige Ufergestaltung.

Wasserbreite

— Die Breite von 250 bis 500 m ist für schweizerische Verhältnisse beträchtlich.
— Die grosse Breite bedingt beim Gegner:
  a) beträchtliche Fahrzeiten für Boote und Fähren,
  b) viel Brückenmaterial.
— Fahrzeiten für 500 m Wasserbreite:
  a) Schlauchboote, gerudert, 2,5—3 km/h = 15—20 Minuten;
  b) Sturmboote mit Aussenbordmotor, 15 km/h = 2 Minuten;
  c) Amphibienfahrzeuge, schwimmfähige Panzer und Schützenpanzer, Fähren, 10 km/h = 3 Minuten.
  Es handelt sich hierbei um reine Fahrzeiten ohne Beladen und Entladen sowie Ein- und Ausfahrzeiten.
— Für einen Flussübergang in meinem Bataillonsabschnitt verfügt der Gegner auf der Stufe Mech Div über:
  a) genügend Amphibienmittel für das Übersetzen von Menschen und leichtem Material;
  b) knappe Fährmittel für das Übersetzen von Panzern und schweren Motorfahrzeugen;
  c) ungenügend Pontoniermaterial für den Einbau einer Kriegsbrücke.
  Es müssen daher von der Mech Armee zusätzliche Übersetzmittel, insbesondere Brückenbaumaterial, zugeteilt werden.
— Nach Geländegestaltung und verfügbarem Übersetzmaterial wird sich der Gegner in meinem Bataillonsabschnitt auf eine oder höchstens zwei Übersetzstellen beschränken müssen.

Wassertiefe

— In meinem Bataillonsabschnitt gilt es folgende Möglichkeiten zu unterscheiden:
  a) Stausee voll,
  b) Stausee abgesenkt[1],
  c) Stausee ausgelaufen[2].
— Stausee voll: Die Wassertiefe von 2 bis 10 m bietet dem Gegner die besten Übersetzmöglichkeiten. Er kann schwimmfähige Panzer und Schützenpanzer, Amphibienfahrzeuge, Schlauch- und Sturmboote, Fähren und Pontonbrücken unter guten Bedingungen einsetzen.
— Stausee abgesenkt: Den Ufern entlang bildet sich eine durchnässte, weiche, schlammige und schlüpfrige Geländepartie. Diese erschwert das Zuwasserbringen sowie das Anlanden der Amphibienfahrzeuge und schwimmfähigen Panzer und Schützenpanzer. Der Hinderniswert des Gewässers wird somit erhöht.
— Stausee ausgelaufen: Dadurch wird der Hinderniswert des Gewässers auf das Maximum gesteigert. Es kommt zum Kampf um einen grundlosen Schlammgraben. Die viele Meter dicke Schlammschicht blockiert alle feindlichen Übersetzmittel.
  Schwimmfähige Panzer und Schützenpanzer
  Amphibienfahrzeuge
  Fähren
  Schlauch- und Sturmboote
  } kommen nicht mehr durch.
  Pontonbrücken schwimmen nicht mehr.
  Kriegsbrücken mit Holz- oder Metallpfeilern finden keinen Grund mehr und versacken.
  Dem Gegner bleibt nichts anderes übrig, als am Schlammgraben den Angriff einzustellen.
— Die Verwendung von Tauchpanzern ist in allen Fällen (Stausee voll, abgesenkt oder ausgelaufen) unmöglich. Grund: unbrauchbarer Flussgrund. Meterdicke Schlammschicht, welche Fahrt und Orientierung verunmöglicht.

Wassergeschwindigkeit

— Die Wassergeschwindigkeit ist gleich Null. Für den Gegner sehr günstig. Erleichtert den technischen Einsatz aller Übersetzmittel.

Flussgrund

— Dicke Schlammschicht. Für den Verteidiger günstig. Verunmöglicht den Einsatz von Tauchpanzern sowie den Einbau von Kriegsbrücken mit fester Unterstützung (Holz- oder Metallpfeiler).

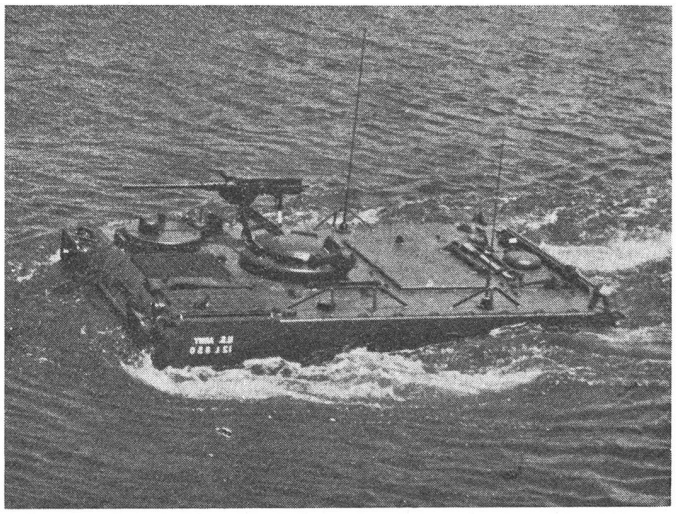
Beidseitige Ufergestaltung

— Verunmöglicht an den meisten Stellen das Heranfahren von schweren Motorfahrzeugen an das Ufer. Damit ist der Einsatz von schwimmfähigen Panzern und Schützenpanzern, Amphibienfahrzeugen, Fähren und Kriegsbrücken auf einige wenige Stellen beschränkt. Das gleiche gilt für die Ausfahrt im Brückenkopf.

---

[1] Durch den Verteidiger freiwillig abgesenkt, um:
— bei Dammbruch eine Überschwemmungskatastrophe zu verhindern,
— den Hinderniswert des Wasserlaufes durch Freilegen der verschlammten Ufer zu erhöhen.

[2] Möglichkeiten:
— Sprengen des Dammes durch den Verteidiger. Zweck:
  a) Unbrauchbarmachung der Strasse, welche über die Dammkrone führt, oder
  b) Zerstören feindlicher Übersetzeinrichtungen weiter flussabwärts durch Hochwasser.
— Zerstörung der Staumauer durch den Gegner (z. B. Luftangriff mit Spezialbomben).



Amerikanischer Schützenpanzer M 113 beim Durchschwimmen eines Gewässers.

Übersetzmittel des Gegners

— Das Geniebataillon der Mechanisierten Division verfügt über:
  a) 18 mittlere Amphibienfahrzeuge. Geeignet für Personen- und Materialtransport. Nutzlast 25—30 Mann oder 5 Tonnen Material.
  b) 2 schwere Amphibienfahrzeuge. Verwendung als «Motorfähren» mit je 50 Tonnen Tragkraft.
  c) 1 Pontonbrücke von 120 m Länge und 50 Tonnen Nutzlast.

— Die nächsthöhere Stufe beim Gegner, welche über Übersetzmittel verfügt, ist die Mechanisierte Armee. Sie besitzt:
  a) ein Pontonierregiment mit 500 m Brückenmaterial, Nutzlast 50 Tonnen, sowie 4 Pontonfähren mit je 50 Tonnen Tragkraft;
  b) ein Amphibienbataillon mit 48 mittleren und 18 schweren Amphibienfahrzeugen.

  Die mittleren Amphibienfahrzeuge weisen ein Fassungsvermögen von 25 bis 30 Mann oder 5 Tonnen Material auf.

  Die schweren Amphibienfahrzeuge können wie folgt verwendet werden:

einzeln als Motorfähren von je 50 Tonnen Nutzlast;

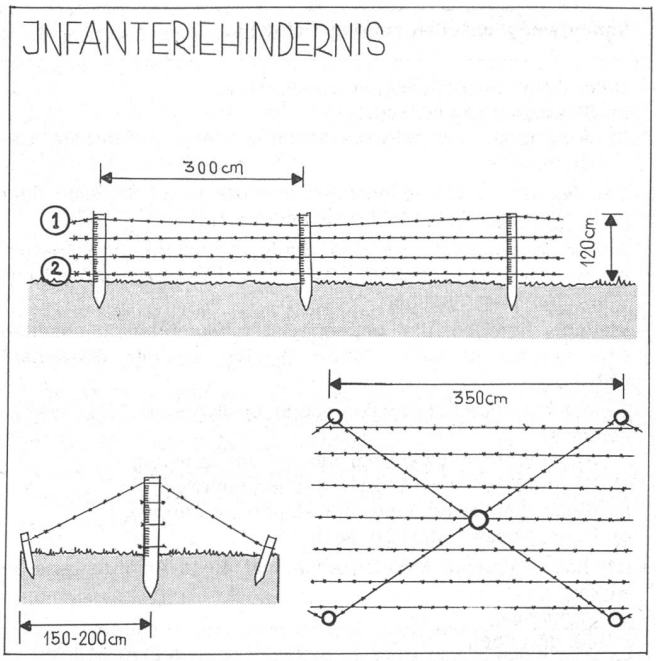
zusammengekoppelt als Pontonbrücke von 120 m Länge und 50 Tonnen Tragkraft.

*

— Der Gegner verfügt über zwei Typen von Schützenpanzern:
  a) einen älteren, nicht schwimmfähigen;
  b) einen neueren, schwimmfähigen.

  Mit welchem Typ die angreifende Mech Div ausgestattet ist, wissen wir nicht. Um keine Überraschungen zu erleben, müssen wir den für uns schlimmeren Fall, d. h. alle Schützenpanzer schwimmfähig, annehmen.

— Die Mech Div verfügt über eine kleinere Zahl von Schwimmpanzern (etwa 25—30 Stück).

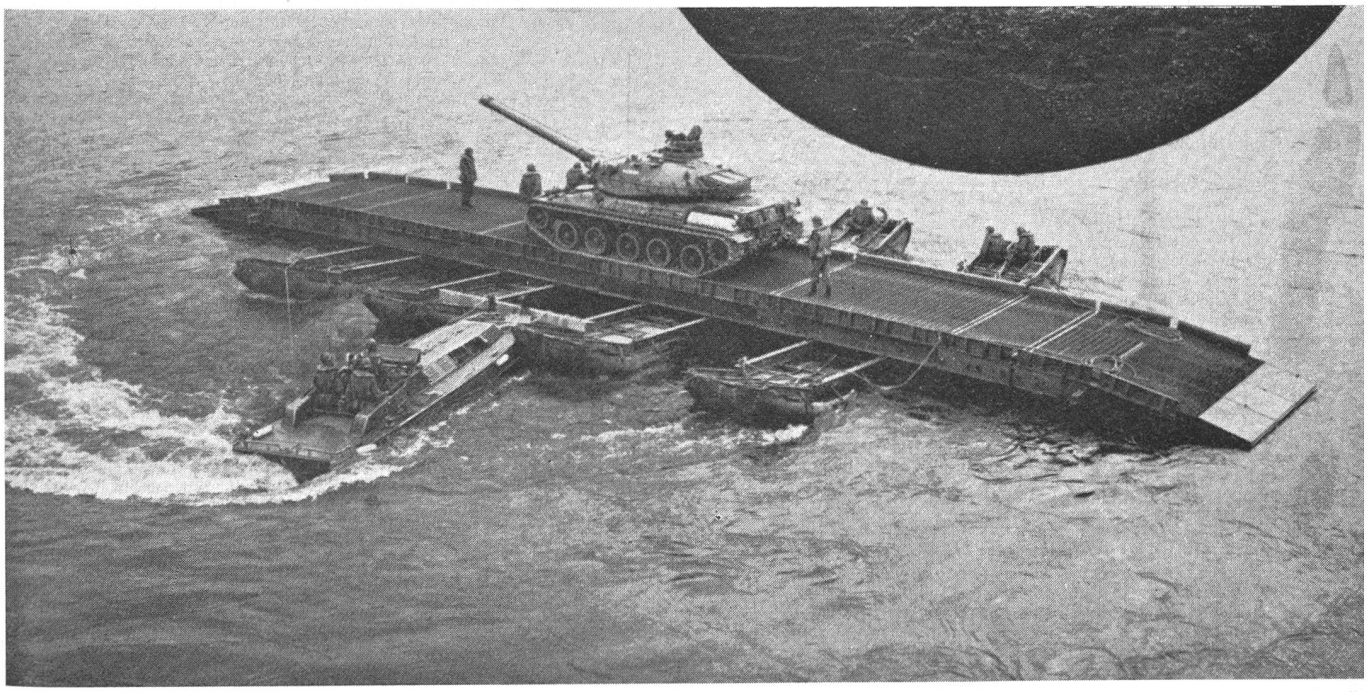


1 Obersten Draht nicht waagrecht spannen. Erschwert das Überklettern mit Drahtmatzen.

2 Unterster Draht so tief, dass ein Mann nicht unten durchkriechen kann.

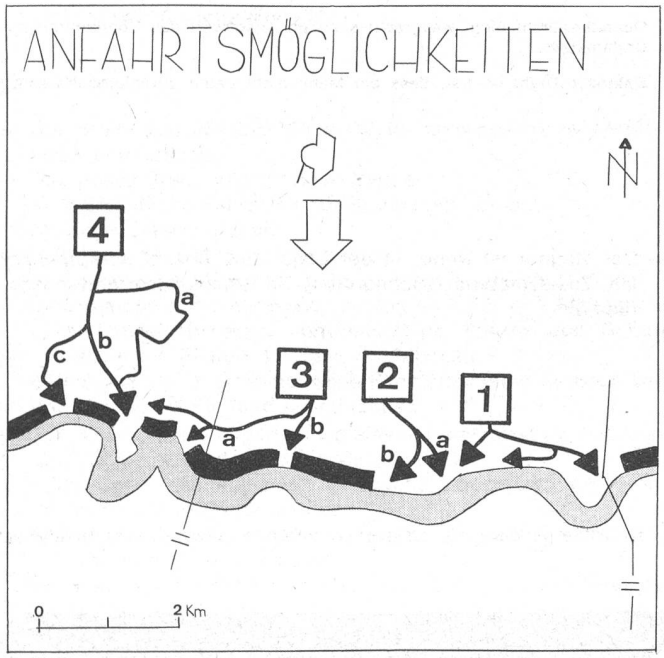
— Der Gegner ist weiter in der Lage, eine Anzahl Kampfpanzer mit Zusatzmaterial (Schnorchel) für Unterwasserfahrt auszurüsten.

Schwere französische Fähre. Antrieb durch Motorboot. Tragkraft etwa 50 t. Auf der Fähre verladen ein Kampfpanzer AMX-30, Gewicht 34 t, Bewaffnung 1 Kanone 10,5 cm + 2 Mg, Besatzung 4 Mann.



Anfahrtsmöglichkeiten auf dem Feindufer

— Unter Anfahrtsmöglichkeiten verstehen wir
  a) Strassen und Fahrwege,
  b) für Panzer und schwere Motorfahrzeuge befahrbare Geländepartien.
— Der Gegner ist vollmechanisiert und daher auf Strassen oder panzergängige Geländepartien angewiesen.
— Der Gegner muss mit Panzern, Schützenpanzern und schweren Lastwagen (Übersetzmaterial für Fähren- und Brückenbau) ans Ufer heranfahren können.
— Vielfach bereiten die ungenügenden Zufahrtsmöglichkeiten dem Gegner grössere Schwierigkeiten als der Wasserlauf selbst.
— In meinem Bataillonsabschnitt gibt es folgende Zufahrtsmöglichkeiten:
  a) Raum Wohlen: zwei Strassen und ein Fahrweg;
  b) Raum Illiswil: eine Strasse und ein Fahrweg;
  c) Raum Steinisweg: eine Strasse und ein Fahrweg;
  d) Raum Frieswil: drei Strassen.
— Ich habe folgende Möglichkeiten, auf diese Anfahrtswege zu wirken:
  a) Verminung,
  b) Zerstörungen,
  c) Artillerie- und Minenwerferfeuer.



Anfahrtsmöglichkeiten — II — Bat Absch Gz

Für Pz und Motfz unpassierbares Gelände

Strassen und Wege

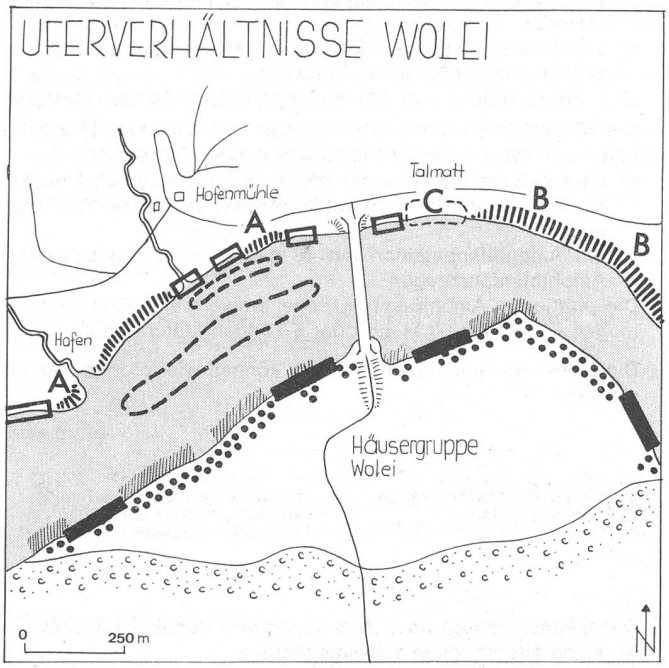
Anfahrtsmöglichkeiten:

1 Wohlen: Die Uferpartie ist nur erreichbar über:
  a) eine parallel zum Wasser verlaufende Zweitklassstrasse; Kreuzen mit Panzern und schweren Lastwagen unter erschwerten Bedingungen möglich; Strasse auf der ganzen Strecke von uns eingesehen;
  b) eine in mehreren Serpentinen über den Steilhang führende Drittklassstrasse; nur Einbahnverkehr möglich; Strasse im unteren Teil des Steilhanges von uns eingesehen;
  c) einen Fahrweg; sehr steil; nur Einbahnverkehr für mittlere Lastwagen, leichte Panzer und Schützenpanzer möglich; Weg auf der ganzen Strecke von uns eingesehen.

2 Illiswil: Die Uferpartie ist nur erreichbar über:
  a) eine Drittklassstrasse; Kreuzen an Ausweichstellen möglich; Strasse teilweise von uns eingesehen;
  b) einen Fahrweg; sehr steil; nur Einbahnverkehr für mittlere Lastwagen, leichte Panzer und Schützenpanzer möglich; Weg auf grossen Teilen von uns eingesehen.

3 Steinisweg: Die Uferpartie ist nur erreichbar über:
  a) eine Drittklassstrasse; wenig Gefälle; Kreuzen an den meisten Stellen möglich; Strasse von uns nur schlecht eingesehen (etwa 30 %);
  b) einen Fahrweg; sehr steil; Einbahnverkehr für leichte Motorfahrzeuge; Weg von uns voll eingesehen.

4 Frieswil: Ausserhalb des Bataillonsabschnittes. Bedrohung der linken Flanke des Bataillons möglich. Die Uferpartie ist nur erreichbar über:
  a) eine Drittklassstrasse im Frieswilgraben; viele Kurven; nur Einbahnverkehr möglich; Strasse von uns nicht eingesehen;
  b) sehr gut ausgebaute Drittklassstrasse; Kreuzen an den meisten Stellen auch für schwere Panzer möglich; Strasse von uns zu etwa 50 % eingesehen;
  c) eine Drittklassstrasse; nur Einbahnverkehr; letztes Stück zum Ufer (etwa 200 m) nur noch Fahrweg; beträchtliche Teile der Strasse von uns eingesehen.



Einfahrtstelle auf dem Nordufer, wo Amphibienpanzer und schwimmfähige Schützenpanzer ohne Geniehilfe ins Wasser gelangen können. Gegenmassnahmen des Verteidigers:
a) Panzerminen,
b) vorbereitetes Artillerie- und Minenwerferfeuer.

Landestelle auf dem Südufer, wo Amphibienpanzer und schwimmfähige Schützenpanzer ohne Geniehilfe an Land fahren können. Gegenmassnahmen des Verteidigers:
a) Panzerminen,
b) vorbereitetes Artillerie- und Minenwerferfeuer.

20—30 m tiefes Schilffeld.

Bewaldeter Steilhang. Panzersicher.

C — Überbaute Uferpartie (Häuser, Schuppen, Ufermauern). Panzersicher.

Doppelte Baumreihe direkt am Wasser. Alter Baumbestand. Durchmesser der Stämme etwa 35—60 cm. Wegen der weichen, schlammigen Uferböschung haben landende Amphibienpanzer und schwimmfähige Schützenpanzer zu wenig Rammwucht, um die Bäume umzulegen. Der Gegner muss daher vor dem Anlanden Breschen in die Baumreihe schlagen. Notwendige Breschenbreite 10 bis 15 m, d. h. es müssen etwa 10 Bäume umgelegt werden. Möglichkeiten, um die Bresche zu schlagen:
a) Artilleriefeuer. Durch Umwühlen und Durchnässen der niedrigen Uferböschung wird ein späteres Anlanden erschwert oder gar verunmöglicht. Artillerie ist daher kein taugliches Mittel.
b) Panzerpioniere. Sprengen der Bäume. Sprengstoffbedarf pro Baum etwa 5—6 kg. Zeitbedarf für 10 Bäume: 30 Minuten.
c) Panzerkanonen. Herausschiessen der Bäume. Schussdistanz etwa 300 m. Pro umzulegenden Baum werden ein oder zwei Volltreffer benötigt. Zielbreite 35—60 cm. Um einen Volltreffer zu erzielen, sind 4 Schuss (Stahlgranaten) nötig. Zeitbedarf für 10 Bäume: 1 Panzerzug (3 Panzer), 40—80 Schuss = 20 Minuten.

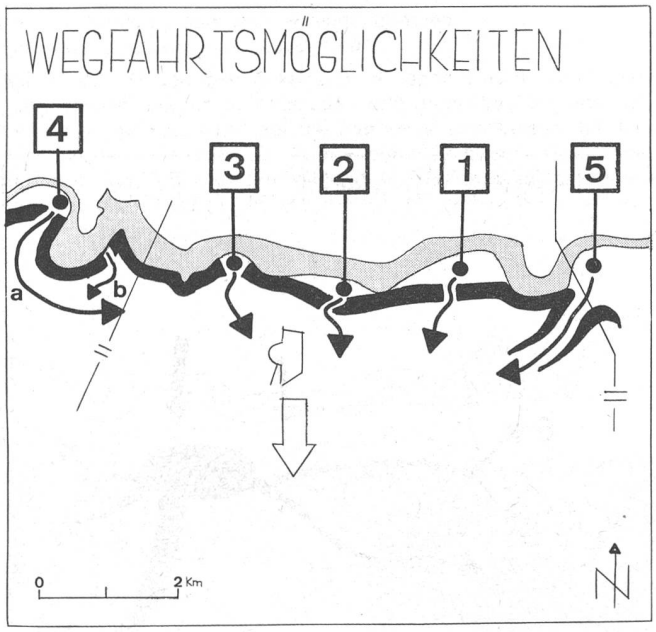
A — Böschung. Eine Einfahrt mit Amphibienpanzern und schwimmfähigen Schützenpanzern ist nur mit Geniehilfe möglich. Erdbewegungsarbeiten. Erstellen einer Einfahrtsrampe. Mittel: Geniepanzer mit Dozerblatt. Arbeitsaufwand: Unter friedensmässigen Bedingungen 30 Minuten, im Kampf das 2—3fache.

B — Steilhang. Panzersicher. Auch mit Geniehilfe unpassierbar.

Schlammbank, bis etwa 50 cm unter die Wasseroberfläche reichend. Amphibienpanzer und schwimmfähige Schützenpanzer bleiben stecken. Sturmboote und Schlauchboote werden mindestens stark behindert.

Wegfahrtsmöglichkeiten nach erfolgtem Übersetzen

— Unter Wegfahrtsmöglichkeiten verstehen wir:
  a) Strassen und Fahrwege,
  b) für Panzer und schwere Motorfahrzeuge befahrbare Geländepartien.
— Unsere Flüsse sind meist tief eingeschnitten. Die Überwindung der Steilhänge am oder kurz hinter dem Fluss verursachen dem Gegner meist mehr Schwierigkeiten als das Wasser.
— Der bewaldete Steilhang auf der verteidigten Fluss-Seite überhöht in meinem Abschnitt den Wasserspiegel um 100—120 m.
— Der Gegner hat in meinem Abschnitt nach dem Überwinden der Wasserfläche folgende Wegfahrtsmöglichkeiten:
  Abschnitt Wolei: eine Strasse;
  Abschnitt Aebischen: eine Strasse;
  Abschnitt Jaggisbachau: einen Fahrweg.
  Dazu kommen noch zwei Aufstiegsmöglichkeiten an den Flanken des Bataillons unmittelbar jenseits der Abschnittsgrenzen:
  Elektrizitätswerk Mühleberg: eine Strasse;
  Eimatt: eine Strasse.
— Ich habe folgende Möglichkeiten, um diese Wegfahrtsmöglichkeiten zu blockieren:
  a) Verminungen,
  b) Baumverhaue,
  c) Zerstörungen,
  d) Artillerie- und Minenwerferfeuer,
  e) Errichten von Widerstandsnestern und Stützpunkten.



Wegfahrtsmöglichkeiten
Für Pz und Motfz unpassierbares Gelände
Strassen od Wege

Wegfahrtsmöglichkeiten:

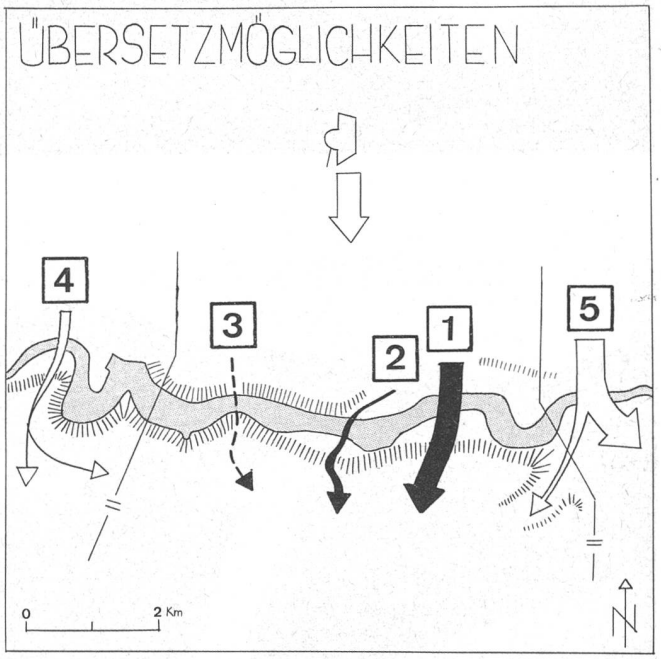
1 Wolei: Das Plateau oberhalb des Flusses ist nur erreichbar über eine Zweitklassstrasse. Diese ist steil und führt in mehreren Serpentinen über den bewaldeten Steilhang aufwärts. Kreuzen mit Panzern und schweren Motorfahrzeugen unter erschwerten Bedingungen möglich. Die beste Wegfahrtsmöglichkeit für den Gegner im Bataillonsabschnitt.
2 Aebischen: Das Plateau oberhalb des Flusses ist nur erreichbar über eine Drittklassstrasse. Sehr steil. Die Strasse führt in mehreren Serpentinen über den bewaldeten Steilhang. Nur Einbahnverkehr für mittlere Motorfahrzeuge, Schützenpanzer und leichte Panzer. Im ganzen eine schlechte und wenig leistungsfähige Wegfahrt.
3 Jaggisbachau: Das Plateau oberhalb des Flusses ist nur erreichbar über einen schlechten Fahrweg. Sehr steil. Nur Einbahnverkehr mit leichten Motorfahrzeugen möglich. Für den Gegner eine kaum brauchbare Wegfahrtsmöglichkeit.
4 Areal Elektrizitätswerk Mühleberg: Ausserhalb des Bataillonsabschnittes gelegen. Eine sehr gute Zweitklassstrasse führt in mehreren Serpentinen über den bewaldeten Steilhang auf das Plateau oberhalb des Flusses. Kreuzen mit Panzern und schweren Motorfahrzeugen möglich. Diese Wegfahrtsmöglichkeit bildet eine Bedrohung der linken Flanke meines Bataillons.
5 Eimatt: Ausserhalb des Bataillonsabschnittes gelegen. Flacher Uferstreifen. Möglicher feindlicher Stoss durch das wenig ansteigende Gäbelbachtälchen. Bedrohung der rechten Flanke meines Bataillons.

Übersetzmöglichkeiten

— Um die wahrscheinlichen Übersetzmöglichkeiten des Gegners zu erkennen, müssen folgende technische und taktische Faktoren berücksichtigt werden:

a) Möglichkeiten und Grenzen des gegnerischen Übersetzmaterials b) Anfahrtsmöglichkeiten zum Ufer c) Wegfahrtsmöglichkeit vom Ufer	Technische Faktoren
d) Flussverlauf e) Günstige Lage des zu bildenden Brückenkopfes, insbesondere in bezug auf spätere Ausbruchsmöglichkeiten	Taktische Faktoren

— Den technischen Faktoren muss grösseres Gewicht beigemessen werden als den taktischen. In Grenzfällen hat die Taktik hinter die Technik zurückzutreten.
— Nach Abwägung aller dieser Faktoren komme ich zum Schluss, dass in meinem Bataillonsabschnitt folgende Übersetzmöglichkeiten bestehen:
  Wolei,
  Aebischen,
  Jaggisbachau.
— Dazu kommen noch zwei Übersetzmöglichkeiten an den Flanken des Bataillons unmittelbar jenseits der Abschnittsgrenzen:
  Elektrizitätswerk Mühleberg,
  Eimatt.



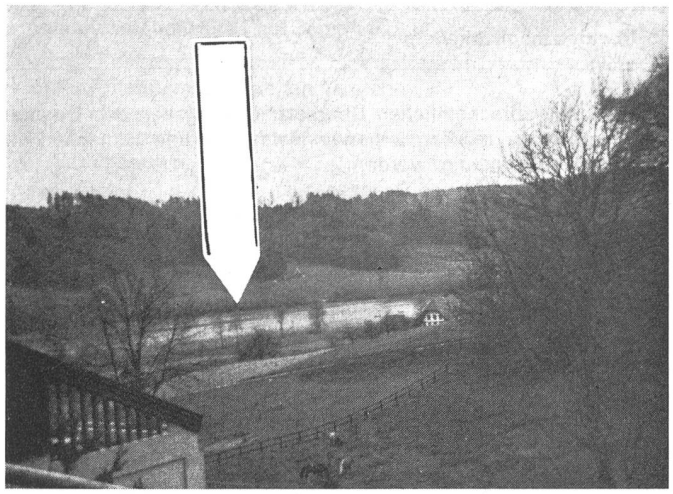
Uebersetzmöglichkeit
—II— Bat Absch Gz

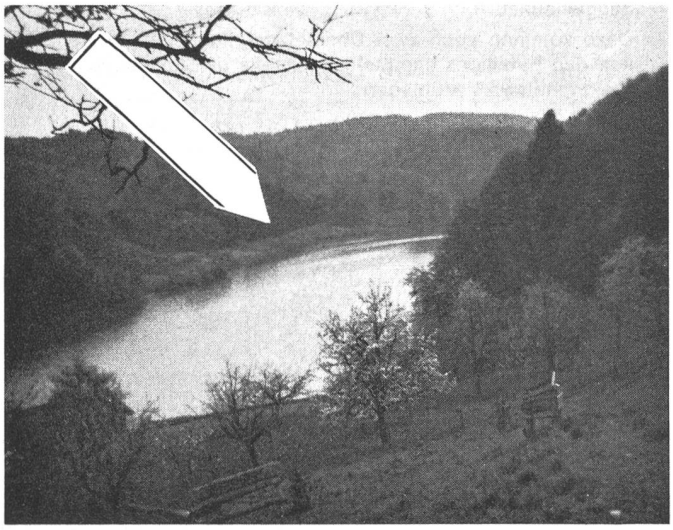
Übersetzmöglichkeiten des Gegners im Bataillonsabschnitt:

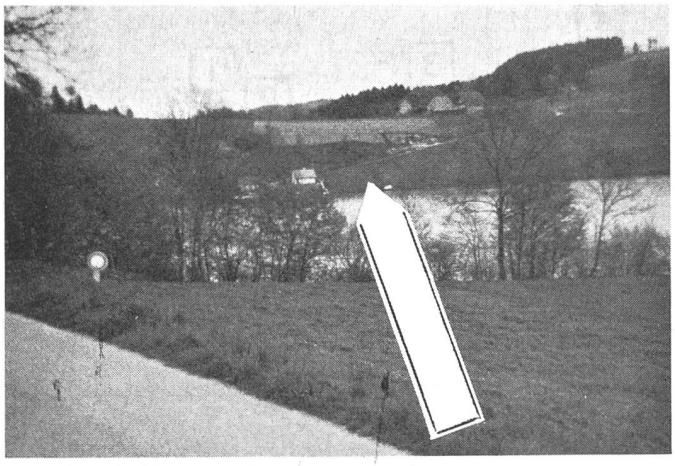
1 Wolei: Gute und damit wahrscheinliche Übersetzstelle.
2 Aebischen: Absolut zweitrangig. Immerhin mögliche Übersetzstelle.
3 Jaggisbachau: Sehr schlechte und damit wenig wahrscheinliche Übersetzstelle.

Übersetzmöglichkeiten des Gegners ausserhalb des Bataillonsabschnittes:

4 Elektrizitätswerk Mühleberg: Mittelmässige Übersetzstelle.
5 Eimatt: Beste Übersetzstelle im ganzen Regimentsabschnitt. Dürfte vom Gegner in Kombination mit den Übersetzmöglichkeiten Wolei und Aebischen verwendet werden.







Landestellen und Wegfahrtsmöglichkeiten nach erfolgtem Übersetzen.

Bild oben: Aebischen.

Bild Mitte: Jaggisbachau.

Bild unten: Eiau.

Standort des Photographen: Auf der Feindseite, d. h. auf dem Nordufer des Wohlensees.

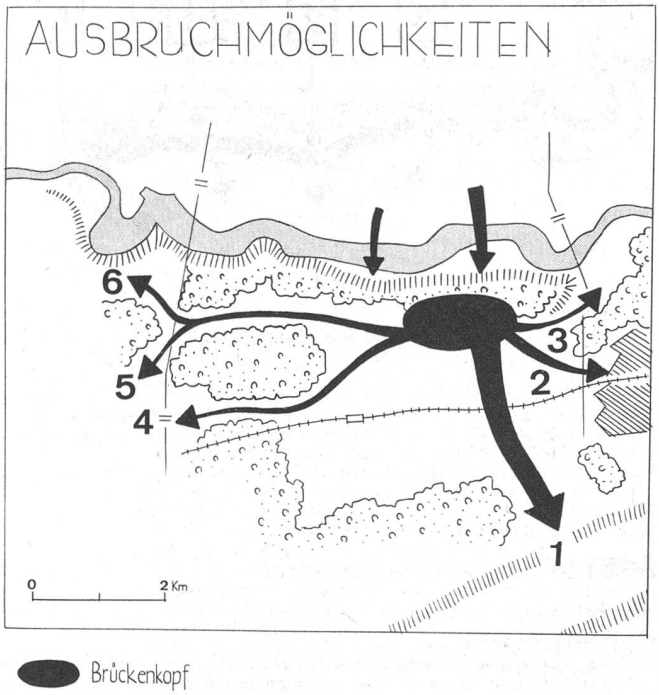
Ausbruchsmöglichkeiten aus dem Brückenkopf

— Der Gegner muss auf dem Südufer des Wasserlaufes einen Brückenkopf bilden. Dieser kommt geländebedingt auf das Plateau von Riederen—Frauenkappelen zu liegen.

— Für das spätere Ausbrechen aus dem Brückenkopf hat der Gegner folgende Möglichkeiten:
Wangental,
Bümpliz,
Riedbachtälchen,
Rosshäusern—Laupen,
Buech—Allenlüften,
Kraftwerk Mühleberg.

— Ich muss den Gegner am Ausbrechen aus dem Brückenkopf hindern. Möglichkeiten:
a) Verminungen,
b) Ausnützen bzw. Verstärken natürlicher Panzerhindernisse (z. B. Hangabstiche),
c) Artilleriefeuer,
d) Plazierung der Reserven.

— Als Sperrstellen bieten sich an:
a) Waldpassagen,
b) die Bahnlinie Bern—Gümmenen (Bahneinschnitt, Bahndamm).



Ausbruchsmöglichkeiten aus dem Brückenkopf:

1 Stoss ins Wangental. Geländemässig günstigste Ausbruchsmöglichkeit.

2 Stoss Richtung Bümpliz. Wenig günstige Ausbruchsmöglichkeit. Der Angreifer gerät bereits nach 2 km ins unübersichtliche Häusergewirr des Westrandes von Bern.

3 Stoss durch das Riedbachtälchen in den Raum Eimatt bzw. in die linke Flanke des benachbarten Füs Bat 31. Möglichkeit, den Stützpunkt Eimatt von hinten zu nehmen.

4 Stoss Richtung Rosshäusern—Laupen. Geländemässig günstig, gute Panzerpassagen.

5 Stoss Richtung Höhengelände Buech—Allenlüften. Geländemässig wenig günstig. Enge Waldpassagen.

6 Stoss Richtung Kraftwerk Mühleberg und damit in die rechte Flanke des benachbarten Füs Bat 28. Ermöglicht das Öffnen der Sperre Mühleberg aus dem Rücken.

Zerstörung der vom Ufer auf das Plateau führenden Wege

— Der Gegner ist für Panzer und Motorfahrzeuge auf die Strassen angewiesen. Eine Umgehung zerstörter Stellen ist geländemässig unmöglich (Nebengelände = bewaldeter Steilhang).
— Ich habe folgende Zerstörungsmöglichkeiten:
  a) Verminen der Fahrbahn mit Panzerminen; Ausführung: Füsiliere;
  b) Blockieren der Fahrbahn mit verminten Baumsperren; Ausführung: Füsiliere;
  c) Trichtersprengung auf der Fahrbahn unter Ausnutzung bestehender Wasserdurchlässe; Ausführung: Sappeure;
  d) Trichtersprengung der Fahrbahn mit Hilfe von Erdbohrgerät und 500-kg-Ladungen; Ausführung: Sappeure.

*

2.-Klass-Strasse Wolei—Woleiberg

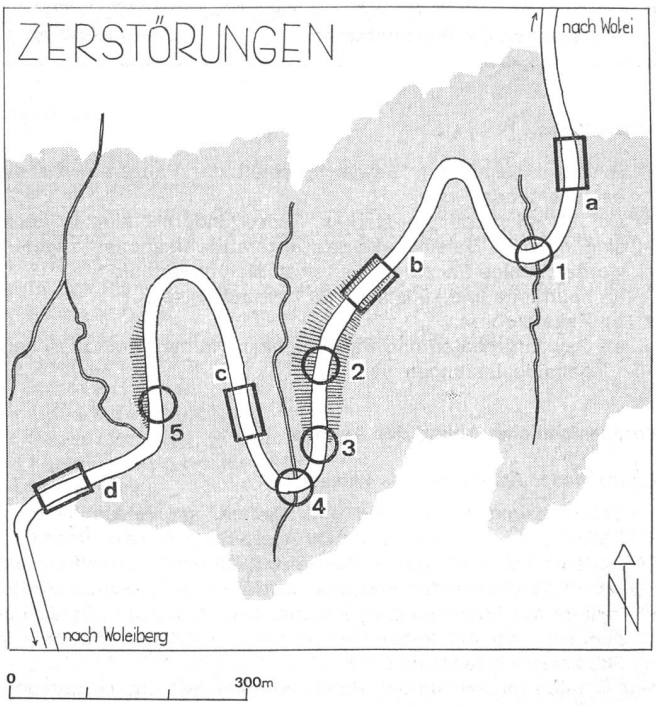
Die Strasse muss für das Zurückgehen der Vortruppen offen bleiben. Ich kann sie erst sperren, wenn die Woleibrücke gesprengt ist. Wenn wir Pech haben, fällt die Brückensprengung mit dem Kampfbeginn zusammen. Ich kann die Zerstörung der Strasse daher erst im letzten Augenblick vornehmen. Das schliesst ein erhebliches Risiko in sich. Es kommen nur Methoden in Frage, die wenig Zeit benötigen, z. B. vorbereitete Trichtersprengungen mit 500-kg-Ladungen.

*

3.-Klass-Strasse Aebischen—Frauenkappelen, Fahrweg Jaggisbachau—Studenweid

Auf diesen Wegen gehen keine Vortruppen zurück. Die Versorgung unserer beiden in Aebischen und Jaggisbachau stehenden Füsiliergruppen ist nicht auf die Fahrwege angewiesen. Ich kann diese also sofort, d. h. vor Kampfbeginn zerstören. Damit spielt der Zeitfaktor bei der zu wählenden Zerstörungsmethode eine untergeordnete Rolle.

Zerstörungen an der 2.-Klass-Strasse Wolei—Woleiberg. Sprengstelle Nr. 2. Die Naturstrasse wird zwischen Felswand und Steilhang auf eine Länge von etwa 10 m abgesprengt. Verteidigung der Zerstörungsstelle: 1 Füsiliergruppe im Widerstandsnest Rank.



Unbenutzbarmachung der 2.-Klass-Strasse Wolei—Woleiberg

1, 3, 5 Trichtersprengung in der Fahrbahn mit Hilfe des Erdbohrgeräts. Durchmesser der Sprengtrichter etwa 10 m, Tiefe etwa 4 m. Trichter Nr. 1 füllt sich nachträglich mit Wasser, da die Sprengstelle neben einer Wasserrinne liegt.

4 Breschensprengung unter Ausnützung eines bestehenden Wasserdurchlasses. Breite der Bresche etwa 8 m, Tiefe etwa 3 m. Sprengstoffbedarf etwa 500 kg.

2 Absprengen eines Strassenstücks im Felshang (Sandstein). Erstellen der Bohrlöcher mit dem Erdbohrgerät. Breschenbreite etwa 10 m.

a—d Verminung der Fahrbahn. Je 20 Panzerminen. Minenlöcher im Strassenbett erstellt. Mit Backsteinen ausgefüllt, um den Verkehr nicht zu behindern. Panzerminen in einem Erdloch neben der Strasse bereitgelegt. Füll- und Tarnmaterial (Strassenschotter) am Strassenrand bereitgelegt.

*

Arbeitskräfte:
— Für Vorbereitung der Strassensprengungen: 1 Sappeurzug.
— Für Vorbereitung der Strassenverminung: 3. Füsilierzug II/33.

Das Erdbohrgerät:
— Das Erdbohrgerät dient zum Ausheben von Bohrlöchern. Die Sprengladungen (500-kg-Sprengkessel) werden anschliessend in die Bohrlöcher eingefügt und verdämmt.
— Das Erdbohrgerät ist als Fahrzeuganhänger konzipiert (4 Räder) und wird von einem Lastwagen geschleppt. Abmessungen: Länge 4,8 m, Breite 2,5 m, Gewicht 5,7 t. Bedienungsmannschaft: 5 Sappeure.
— Je nach Bodenbeschaffenheit wird «gebohrt» (Humus, Kies) oder «gebrochen» (Strassenkörper, gefrorener Boden, Pickelfels).
— In wenig standfestem Boden muss das Bohrloch mit einem speziellen Blechrohr ausgekleidet werden.
— Durchmesser des Bohrloches: etwa 70 cm.
— Der Arbeitsaufwand für das Erstellen eines Bohrloches ist von der Bodenbeschaffenheit abhängig. Faustregel: Pro Meter Bohrloch in
  a) Humus, Kies: 20 Minuten,
  b) schwerer, lehmiger Erde: 30 Minuten,
  c) Pickelfels: 30—40 Minuten.
— Trichterabmessung:
  a) Schwere, lehmige Erde: 4 m tief, 15 m Durchmesser.
  b) Sandstein, Molasse: 3 m tief, 10 m Durchmesser.
— Wenn möglich, werden mehrere Trichter hintereinander angelegt. Minimalabstand 20—30 m. Das herausgesprengte Material soll nicht zum Wiederauffüllen der Bresche verwendet werden können. Besonders günstig ist es, wenn sich der Sprengtrichter nachträglich mit Wasser füllt.

Zeitaufwand in unserem Beispiel:
— Mittel: 1 Erdbohrgerät mit 5 Sappeuren.
— Aufgabe: Erstellen von 4 Bohrlöchern à je 4 m Tiefe. Einfügen der Sprengladungen.
— Zeitbedarf für 1 Bohrloch:
  a) Durchschlagen des Strassenkörpers (Steinbett) = 20 Minuten
  b) Aufbrechen im Pickelfels = 160 Minuten
  Total 180 Minuten
— Zeitbedarf für 4 Löcher = 1½ Arbeitstage.

Organisation der Panzerabwehr

Allgemeines

— Auch im Kampf um Gewässer spielt die Panzerabwehr die entscheidende Rolle.
— Da ich mich auf ein starkes Wasserhindernis stützen kann, sind meinem Bataillon keine Panzerabwehrkanonen zugeteilt worden. Meine Panzerabwehr stützt sich daher auf:
  a) natürliche und künstliche Panzerhindernisse,
  b) Raketenrohre,
  c) Gewehrgranaten und Panzernahkampfmittel (Brandflaschen, geballte Ladungen usw.).

Voraussichtlicher Ablauf des Angriffs

Erste Phase: Anfahrt an das Wasser

— Unterstützungspanzer und Pak fahren am Nordabhang in Stellung, um den Angriff im Direktschuss zu unterstützen.
— Gedeckt durch Flieger, Artillerie und Direktschusswaffen, rollt die vorderste feindliche Staffel zum Flussufer. Die erste Staffel besteht aus Amphibienpanzern und schwimmfähigen Schützenpanzern. Dahinter folgen Kampfpanzer, welche in Ufernähe in Feuerstellung auffahren.
— Für mich geht es darum, durch Verminungen und vorbereitete Artilleriefeuer die wenigen Zufahrtswege zum Wasser zu blockieren. Ziel:
  a) die Anfahrt zu verzögern,
  b) dem Gegner Verluste zuzufügen.
— Der Angreifer ist nun gezwungen, mit Panzerpionieren die Einfahrtsstellen von Minen zu säubern. Unser Artillerie- und Minenwerferfeuer gestaltet diese Arbeit zeitraubend und verlustreich.

Zweite Phase:
Überfahrt über das Gewässer und Fussfassen auf dem Südufer

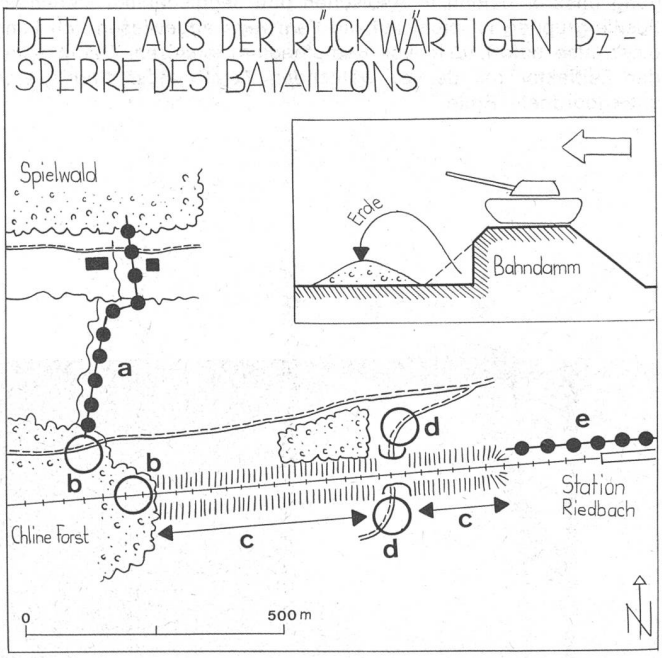
— Die Überfahrt der Amphibienpanzer und schwimmfähigen Schützenpanzer können wir nicht verhindern. Dies um so weniger, als der Gegner vom Nordufer aus den Angriff mit beobachtetem Feuer unterstützt. Was sich von uns am Seeufer oder auf den Flächen Wolei, Aebischen und Jaggisbachau zeigt, wird mit Panzerkanonen beschossen.
— Das Fussfassen des Gegners auf dem Südufer erschweren wir durch Streueinsatzverminung. Zweck:
  a) die Anlandung erschweren,
  b) die Bewegungsmöglichkeiten auf dem Uferstreifen zwischen Wasser und Steilhang einengen,
  c) dem Gegner Verluste zufügen.

Dritte Phase: Das Überwinden des bewaldeten Steilhanges

— Es geht vor allem darum, zu verhindern, dass der Gegner Panzer über den Steilhang auf das Plateau bringen kann. Solange die Panzerpioniere die Strasse im Hang nicht räumen können, sind die Panzerfahrzeuge in den engen Landestellen Wolei, Aebischen und Jaggisbachau blockiert. Ihre Manövrierfähigkeit ist durch die Streueinsatzverminung aufs äusserste behindert. Jede Bewegung abseits geräumter Minengassen ist gefährlich. Die Fahrzeugansammlungen sind unserem Artilleriefeuer hilflos ausgeliefert.
— Auf dem Plateau und an der bewaldeten Geländekante sind wir der Beobachtung und dem Direktschuss entzogen.
— Der Gegner kann unsere Stellungen nicht genau ausmachen. Er muss auf Verdacht schiessen. Je stärkeres Feuer er auf den oberen Waldteil und die Geländekante legt, desto mehr blockiert er den Wald auch für abgesessene Panzergrenadiere.
— Von der Balkonstellung aus können wir mit Zielfernrohrkarabiner, Sturmgewehr und Minenwerferfeuer auf die Zerstörungsstellen an der Strasse wirken.
— Solange wir nicht von der Geländekante vertrieben sind, können die feindlichen Panzerpioniere nicht arbeiten.
— Es kommt zum reinen Infanteriekampf. Die Panzergrenadiere werden versuchen, uns aus der Balkonstellung zu werfen. Zweck: Wir sollen keinen Einblick mehr auf die Zerstörungsstellen haben. Wenn dies gelungen ist, kann der Gegner die Minen räumen und die Sprengtrichter planieren oder überbrücken. Für diese Arbeiten werden Minenräumpanzer, Brückenlegepanzer und Geniepanzer (mit Dozerblatt) über den Wohlensee geschafft. Mittel: schwere Motorfähren.
— Wenn der Gegner schliesslich mit Panzergrenadieren zu Fuss und einzelnen Kampfpanzern aus dem Waldrand herausbricht und das Plateau betritt, gerät er ins Abwehrfeuer unserer Terrassenstellung (Raketenrohre, Mg).
— Die Panzer können nur einzeln und nacheinander aus den Waldwegen heraustreten. Hierbei werden sie von unseren Raketenrohren, die an diesen Stellen konzentriert sind, abgeschossen.

Vierte Phase: Die Bildung eines Brückenkopfes auf dem Plateau

— Früher oder später wird es dem Gegner gelingen, auf dem Plateau einen Brückenkopf zu bilden. Von diesem Moment an geht es darum, den Panzern ein Ausbrechen aus dem Brückenkopf zu verwehren. Hierzu wird ein rückwärtiges Panzerhindernis erstellt, welches sich an natürliche Geländelinien anklammert (Bahndamm, Bahneinschnitt, Waldränder, schmale Waldpassagen, Überbauungen). Das Hindernis wird durch die Bataillonsreserve verteidigt.
— Parallel zu diesen Aktionen geht es immer wieder darum, durch überraschende Feuerschläge der Artillerie auf erkannte Ein- und Ausfahrtsstellen den Übersetzbetrieb (Fähren) zu verzögern und verlustreich zu gestalten.
— Wenn wir keinen Einblick mehr auf die Wasserfläche haben, kann der Gegner mit dem Einbau von Schwimmbrücken (Pontons) beginnen. Möglicherweise versucht er auch, die gesprengte Woleibrücke instandzustellen.



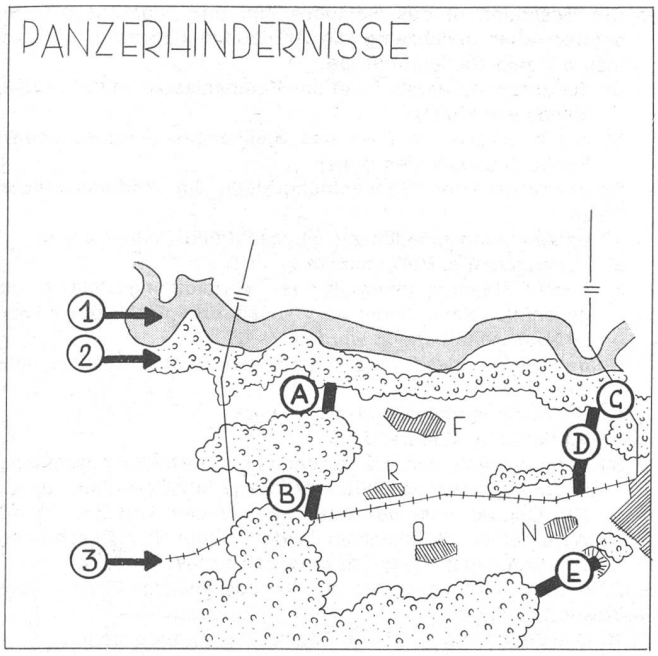
a Panzerminenfeld sperrt die Wiese zwischen Spielwald und Chline Forst. Länge 375 m. Materialbedarf: 570 Panzerminen. Die Minen werden zur besseren Tarnung dem Bachlauf entlang verlegt. Zeitbedarf: 200 Stunden (davon reine Verlegezeit 190 Stunden) = 10 Mann in 2½ Tagen. Arbeitskräfte: Füsiliere.

b Eintrittsstellen Bahn und Strasse in den Wald. Durch verminte Baumsperren blockiert. Materialbedarf je Sperre: Hindernislänge etwa 100 m. Bäume mit etwa 30 cm Durchmesser und starkem Astwerk werden möglichst wirr übereinandergefällt. Schnitthöhe 1 m über dem Stock. 20 Panzerminen und 10 Pfahlminen einstreuen. Arbeitsaufwand: 3 Mann mit einer Motorsäge 72 Stunden = 3 Tage. Arbeitskräfte: Füsiliere.

c Bahndamm als Panzerhindernis ausgenutzt. Länge 400 m. Einzelne schwache Stellen (etwa 150 m) werden auf der dem Feind abgewendeten Seite durch Hanganschnitt verstärkt. Zeitbedarf: 10 Sappeure mit 2 Ladeschaufeln in 24 Arbeitsstunden = 3 Tagen.

d Strassenunterführung: Durch Panzerminen gesperrt. Materialbedarf: 16 Panzerminen. Zeitbedarf: 12 Stunden (davon reine Verlegezeit 6 Stunden) = 3 Mann in ½ Tag. Arbeitskräfte: Füsiliere.

e Panzerminenfeld sperrt das 200 m breite, offene Gelände zwischen Bahndamm und Häusergruppe Station Riedbach. Materialbedarf: 300 Panzerminen. Zeitbedarf: 95 Arbeitsstunden (davon reine Verlegezeit 75 Stunden) = 10 Mann in 1½ Tagen. Arbeitskräfte: Füsiliere.



F = Frauenkappelen
R = Riedbach
O = Oberbottigen
N = Niederbottigen

Natürliche und künstliche Panzerhindernisse:

1 Panzerhindernis Nr. 1: Wasserlauf. Länge 6 km, Breite 250—500 m, Tiefe 2—10 m.
2 Panzerhindernis Nr. 2: Steilhang auf dem Südufer. Länge 6 km, Höhendifferenz durchschnittlich 100—120 m.
3 Panzerhindernis Nr. 3: Angelegt unter Ausnützung der Eisenbahnlinie. Gesamtlänge 3,3 km. Besteht aus folgenden Einzelteilen:
— Bahndamm: 1,2 km. Davon durch Hanganstich verstärkt 150 m.
— Bahneinschnitt: 800 m. Davon durch Hanganstich verstärkt 300 m.
— Panzerminenfeld: 700 m.
— Durch besetzte Häusergruppen gesperrt: 600 m.

A Sperre Studenweid: 300 m Panzerminenfeld.
B Sperre Spielwald—Chline Forst: 375 m Panzerminenfeld.
C Sperre Gäbelbachtäli: 200 m Panzerminenfeld.
D Sperre Hochhäuser Gäbelbach (bzw. Gäbelbachbrücken 1 und 2): Panzerminen vor und hinter den Brücken.
E Sperre Stägwald—Rehhag: 1 km Panzerminenfeld.

*

Verteidigung der Panzerhindernisse:

— Die Panzerhindernisse Nr. 1 und 2 sowie die Sperre C werden von den beiden Frontkompanien verteidigt.
— Das Hindernis Nr. 3 und die Sperren A, B, D, E werden fallweise von der Bataillonsreserve verteidigt.
— Panzerhindernis Nr. 3 ist an zwei Stellen zusätzlich durch feste Postierungen gesichert. Es sind dies:
a) Station Riedbach = Bataillons-KP + Teile Stabskompanie (etwa 40 Mann);
b) Weiler Buech = Bataillonsreparaturplatz (etwa 15 Mann).
Diese haben zu halten, bis die Bataillonsreserve auf dem Platz erscheint.

Russischer Schützenpanzer BRDM. Gewicht 6 t; Besatzung 2 Mann + 4 Panzergrenadiere; Bewaffnung 1 Mg; Panzerung 11 mm; schwimmfähig; Geschwindigkeit auf Strassen 65 km/h, im Wasser 15 km/h.

Artillerieeinsatz

Allgemeines

— In den Raum des Infanterieregiments 15 wirkt die Artilleriegruppe Wohlensee.
— Die Artilleriegruppe besteht aus einer 10,5-cm-Haubitzabteilung und einer 10,5-cm-Kanonenabteilung. Sie verfügt damit über insgesamt 36 Rohre.
— In der Planskizze ist der primäre Wirkungsraum der Artillerie eingezeichnet.
— Praktische maximale Schussweite für *Raum*schiessen:
Haubitzen: 10 km,
Kanonen: 14 km.
— Mittlere Schussrichtung:
Haubitzabteilung: Eimattbrücke,
Kanonenabteilung: Murzelen.
— Langschuss:
Haubitzabteilung: Uettlingen inklusive,
Kanonenabteilung: Säriswil inklusive.
Die Artillerie vermag damit etwa 3 km vor den vorderen Rand des Abwehrraumes (Wohlensee—Aare) zu wirken. Ein Schiessen auf weitere Entfernung wäre mangels Beobachtungsmöglichkeit sinnlos.
— Die 10,5-cm-Haubitzabteilung ist DU-Artillerie für Infanterieregiment 15. Sie wirkt in den Schwergewichtsabschnitt des Regiments (Wolei—Eimatt).
— Die 10,5-cm-Kanonenabteilung ist ein Teil der AU-Artillerie der Felddivision. Sie vermag überlappend in den Schwergewichtsabschnitt des Infanterieregiments 15 (Wolei—Eimatt) zu wirken.

*

— Das Infanterieregiment 15 erhält einen Planfeuer-Grundkredit von 20 Planfeuern.
— Der Regimentskommandant teilt den Kredit wie folgt auf:
a) Regimentskommandant: 3 Planfeuer;
b) Frontbataillon 31 (Nebenabschnitt des Regiments): 6 Planfeuer;
c) Frontbataillon 33 (Schwergewichtsabschnitt des Regiments): 6 Planfeuer;
d) Regimentsreserve (Füsilierbataillon 32, minus 1 verstärkte Kompanie): 5 Planfeuer.
— Die Kampfgruppe Mühleberg (verstärkte Kompanie) erhält 2 Planfeuer von der Kanonenabteilung (AU-Artillerie).

*

— Die Feuerleitorgane der Haubitzabteilung stehen dem Infanterieregiment voll zur Verfügung. Verteilung:
a) Frontbataillon 31: 1 Feuerleitzug;
b) Frontbataillon 33: 1 verstärkter Feuerleitzug mit 4 Schiesskommandanten;
c) Reservebataillon 32: 1 reduzierter Feuerleitzug mit 2 Schiesskommandanten.
— Organisation der Feuerleitung bei der Kampfgruppe Mühleberg: 2 Schiesskommandanten von der Kanonenabteilung (AU-Artillerie).

*

— Schiesskompetenz: Der Infanterieregimentskommandant verfügt über die Schiesskompetenz.
— Er delegiert diese vorsorglich an das Füsilierbataillon 33, welches sich im voraussichtlichen Schwergewichtsabschnitt des Regiments befindet.
— Wenn sich später im Kampf zeigen sollte, dass der feindliche Schwerpunkt anderswo liegt, wird der Regimentskommandant die Schiesskompetenz zurücknehmen und neu delegieren (z. B. an Füs Bat 31 usw.). Das ist einfach und geht schnell. Ein Telefon- oder Funkbefehl genügt.

Vorarbeiten für die Feuerplanung im Füsilierbataillon 33

— Bataillonskommandant oder Kompaniekommandant[1] bezeichnen die einzelnen Geländeteile mit Namen («Geländetaufe»).

[1] In der Phase der Kampfvorbereitung sind die Kompaniekommandanten am stärksten belastet. Sie müssen vom Bataillon aus entlastet werden. Die Übernahme von Geländetaufe, Geländeanalyse und Gespräch Infanterist - Artillerist stellt Entlastungsmöglichkeiten dar.

Die wichtigsten werden der Karte entnommen, die übrigen frei erfunden.

— Bataillonskommandant oder Kompaniekommandant analysieren das Gelände systematisch wie folgt:
  1. Geländenamen: z. B. Bacheinmündung Hofenmühle.
  2. Geländeansprache: Schmale, sanft abfallende Wiese zwischen Uferstrasse und Wasser. Ausdehnung etwa 100×150 m.
  3. Feindmöglichkeiten: Stelle, wo Amphibienfahrzeuge sowie schwimmfähige Panzer und Schützenpanzer ohne Geniehilfe ins Wasser einfahren können.
  4. Eigene Möglichkeiten:
     a) Die Einfahrtsstelle mit Panzerminen sperren.
     b) Minenräumarbeiten mit dem Feuer der Artillerie oder der Minenwerfer bekämpfen.
     c) In einer späteren Phase den Übersetzbetrieb durch Artillerie- oder Minenwerferfeuer erschweren.

— Geländetaufe und Geländeanalyse werden vom Infanterieführer stichwortartig festgehalten und mit einer einfachen Ansichtsskizze ergänzt. Zweck dieser Papiere:
  a) Ermöglichen eine rasche und sichere Verständigung bezüglich Gelände.
  b) Bilden die Grundlage für das spätere Gespräch Infanterist - Artillerist.

Das Gespräch Infanterieführer - Artillerieschiesskommandant[1]

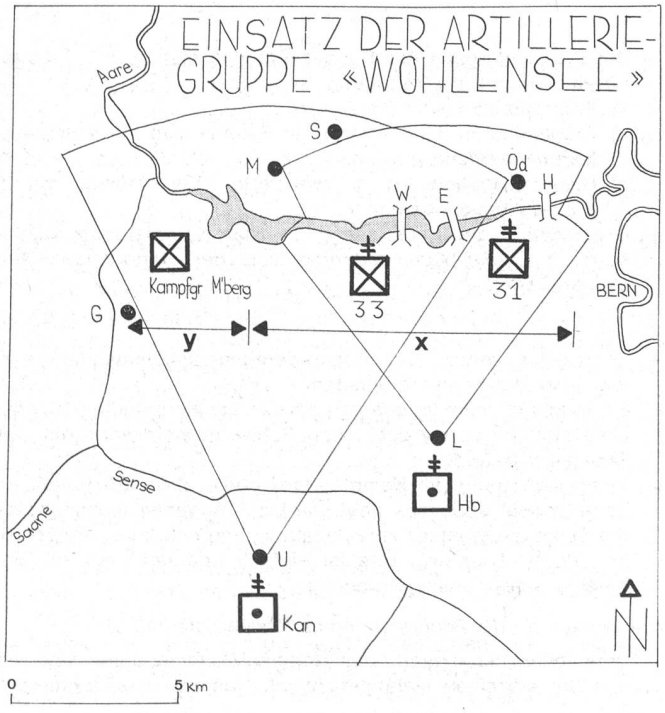
Gesprächspartner:
Major Z., Kdt Füs Bat 33
Oblt Aeberhard } Artillerieschiesskommandanten
Lt Moser } bei der Füs Kp II/33
Der Major: . . .

— Füs Bat 33 verfügt über einen Planfeuer-Grundkredit von 6 Feuern. Ich habe diese wie folgt verteilt:
  Front-Kompanie I/33, Nebenabschnitt: 1 Planfeuer;
  Front-Kompanie II/33, Schwergewichtsabschnitt: 2 Planfeuer;
  Reserve-Kompanie III/33: 3 Planfeuer.

— Verteilung der Schiesskommandanten:
  I/33: 1 Schiesskommandant;
  II/33: 2 Schiesskommandanten;
  III/33: 1 Schiesskommandant.

— Sie, meine Herren, sind Schiesskommandanten bei der Füsilierkompanie II/33. Das Dispositiv der Kompanie ersehen Sie aus dieser Skizze.

[1] In unserem praktischen Beispiel gehen wir davon aus, dass der Bataillonskommandant das Gespräch übernimmt, von Kompanie zu Kompanie geht und die Schiesskommandanten im Gelände in ihre Aufgabe einweist.



X = Verteidigungsabschnitt Inf Rgt 15
Y = Verteidigungsabschnitt Kampfgruppe Mühleberg

G = Gümmenen	W = Woleibrücke	L = Liebewil
M = Murzelen	E = Eimattbrücke	U = Uebersdorf
S = Säriswil	H = Halenbrücke	Od = Oberdettligen

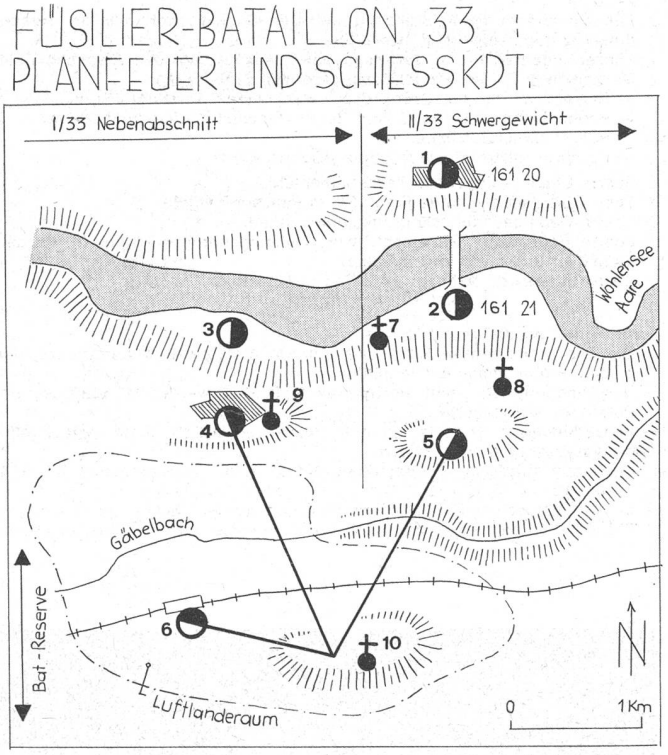
— Die Besonderheit des Geländes hilft uns infanteristisch, erschwert aber gleichzeitig die Artilleriebeobachtung. Es kommen nur zwei Stellen in Frage:
  a) die äusserste rechte Ecke des Kompanieabschnittes (Widerstandsnest Flueh);
  b) der Waldrand am Fuss des Steilhanges (vorgeschobener Beobachtungsposten Wolei).

— Charakteristik der Beobachtungsstelle im Widerstandsnest Flueh:
  1. Beobachtungsmöglichkeit eingeschränkt (mittelmässig).
  2. Terrassenrand, Balkonstellung.
  3. Durch Standort innerhalb der Verteidigungsstellung gut geschützt. Kann daher auch nach erfolgter Brückenkopfbildung weiterbenutzt werden.

— Charakteristik des vorgeschobenen Beobachtungspostens Wolei:
  1. Bietet einen umfassenden Überblick.
  2. Vorderhang, Waldrand.
  3. Befindet sich vor der eigentlichen Verteidigungsstellung. Daher weniger geschützt. Muss geräumt werden, sobald der Gegner das Gewässer überwunden hat und in der Wolei einen Brückenkopf bildet. Daher nur beschränkte Zeit brauchbar (erste Phase des Kampfes).

— *Beide* Beobachtungsstellen erfüllen *den gleichen Auftrag.* Sinn dieser Anordnung:
  1. Die Beobachtungsstellen ergänzen sich gegenseitig.
  2. Bei Ausfall einer Stelle durch Vernebelung, Niederhalten mit Feuer oder Ausfall des Schiesskommandanten zufolge Verwundung oder Tod läuft der Artilleriefeuerkampf weiter.

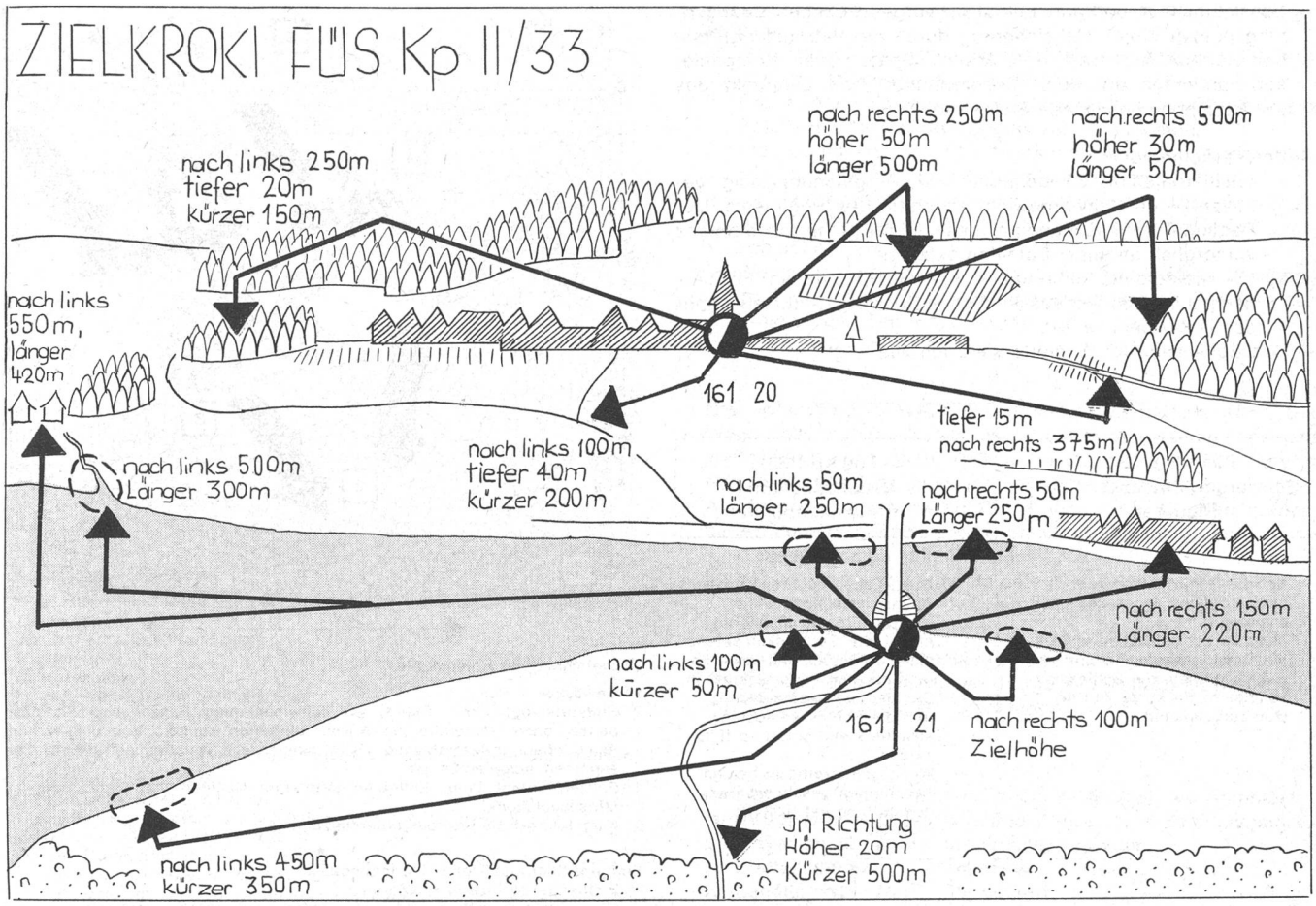
— Zuweisung: Leutnant Moser kommt ins Widerstandsnest Flueh. Nahsicherung: eine Füsiliergruppe (1 Uof + 6 Mann).

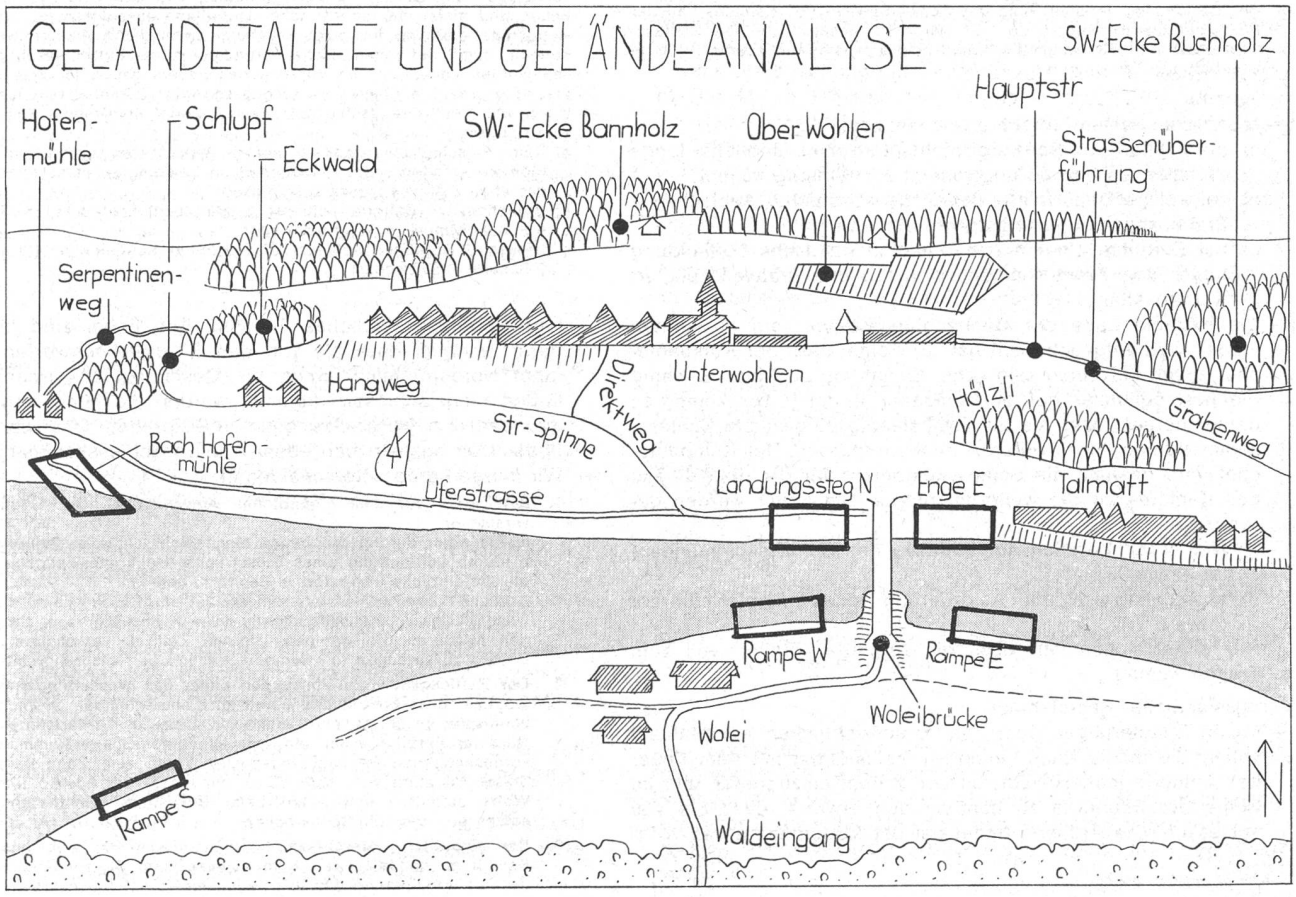


1 Planfeuer Kirche Unterwohlen. Koordinate 693 700 / 202 200. Für den Abwehrkampf der Füs Kp II/33.
2 Planfeuer Südlicher Brückenkopf Woleibrücke. Koordinate 593 950 / 201 600. Für den Abwehrkampf der Füs Kp II/33.
3 Planfeuer Gehöft Aebischen. Koordinate 592 000 / 201 100. Für den Abwehrkampf der Füs Kp I/33.
4 Planfeuer Kirche Frauenkappelen. Koordinate 592 300 / 200 500. Für die Reserve-Kp III/33. Vorbereitung des Gegenangriffs.
5 Planfeuer Radiostation Riederenhubel. Koordinate 594 000 / 200 450. Für die Reserve-Kp III/33. Zerschlagen der Luftlandung.
6 Planfeuer Bahnstation Riedbach. Koordinate 592 000 / 198 900. Für die Reserve-Kp III/33. Zerschlagen der Luftlandung.

*

7 Artillerieschiesskommandantentrupp Oberleutnant Aeberhard (bei Füs Kp II/33).
8 Artillerieschiesskommandantentrupp Leutnant Moser (bei Füs Kp II/33).
9 Artillerieschiesskommandantentrupp bei Füs Kp I/33.
10 Artillerieschiesskommandantentrupp bei Füs Kp III/33 (Bataillonsreserve in Oberbottigen).

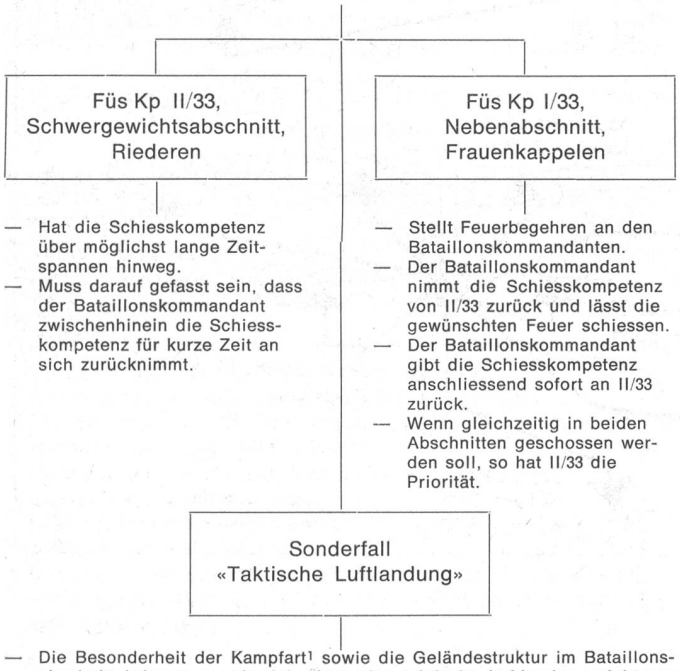

ZIELKROKI FÜS Kp II/33
nach rechts 250m
höher 50m
länger 500m
nach rechts 500m
höher 30m
länger 50m
nach links 250m
tiefer 20m
kürzer 150m
nach links
550m,
länger
420m
161 20
tiefer 15m
nach rechts 375m
nach links 100m
tiefer 40m
kürzer 200m
nach links 500m
Länger 300m
nach links 50m
länger 250m
nach rechts 50m
Länger 250m
nach rechts 150m
Länger 220m
nach links 100m
kürzer 50m
161 21
nach rechts 100m
Zielhöhe
In Richtung
Höher 20m
Kürzer 500m
nach links 450m
kürzer 350m


GELÄNDETAUFE UND GELÄNDEANALYSE
SW-Ecke Buchholz
Hauptstr
Hofen-
mühle
Schlupf
Eckwald
SW-Ecke Bannholz
Ober Wohlen
Strassenüber-
führung
Serpentinen-
weg
Hangweg
Direktweg
Unterwohlen
Hölzli
Grabenweg
Str-Spinne
Bach Hofen-
mühle
Uferstrasse
Landungssteg N
Enge E
Talmatt
Rampe W
Rampe E
Woleibrücke
Wolei
Rampe S
Waldeingang

Oberleutnant Aeberhard: Zuerst im vorgeschobenen Beobachtungsposten Wolei. Nahsicherung durch die Patrouillengruppe der Kompanie (1 Uof + 4 Mann). Später beim Kompaniekommandanten auf dem Riederenhubel. Den Zeitpunkt des Zurückgehens bestimmen Sie selbst.

*

— Schiesskompetenz:
  a) Füsilierbataillon 33 befindet sich — geländemässig gesehen — im Schwergewichtsabschnitt des Regiments. Der Regimentskommandant hat deshalb die Schiesskompetenz vorsorglich an unser Bataillon delegiert.
  b) Ich meinerseits gebe die Schiesskompetenz an Füsilierkompanie II/33 (voraussichtlicher Schwergewichtsabschnitt des Bataillons) weiter.
— Das Schiessen der Artillerie sehe ich wie folgt:

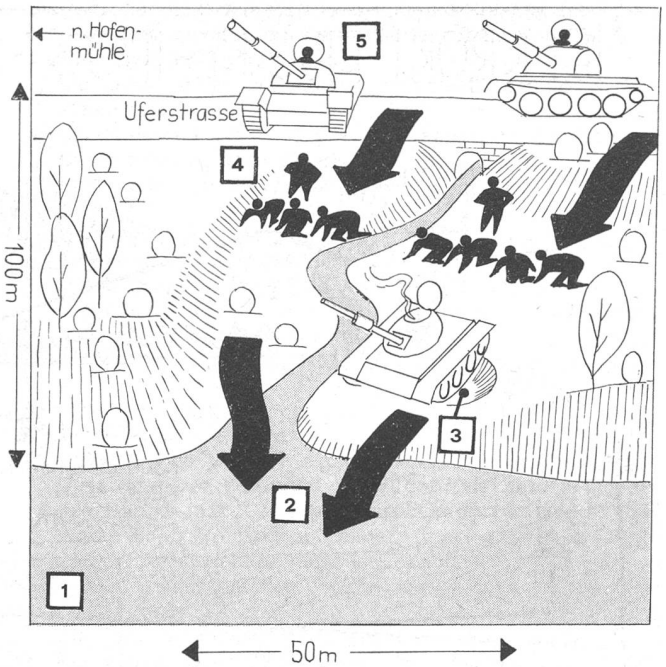


— Die Besonderheit der Kampfart[1] sowie die Geländestruktur im Bataillonsabschnitt bringen es mit sich, dass eine taktische Luftlandung nicht nur möglich, sondern wahrscheinlich ist.
— Bei Luftlandung verlagert sich das Schwergewicht des Kampfes von der Front auf das Hintergelände. Ich werde in diesem Falle die Schiesskompetenz der II/33 wegnehmen und neu der Bataillonsreserve (III/33 in Oberbottigen) übertragen.

— Mit diesem System will ich erreichen, dass:
  a) die Artillerie im Schwergewichtsraum über möglichst lange Zeitspannen hinweg ungehemmt zur Wirkung kommt;
  b) zeitweilige Bedürfnisse des Nebenabschnitts (Aebischen—Frauenkappelen) befriedigt werden können;
  c) bei Eintreten einer neuen Situation (taktische Luftlandung hinter den Front-Kompanien) rasch und kraftvoll reagiert werden kann.
— Die extreme Lage der Beobachtungsstellen (am äussersten Flügel, weit vorgeschoben) hat zur Folge, dass der Kompaniechef selten bei Ihnen sein kann. Er hat von dort aus zu wenig Einflussmöglichkeit auf die Kompanie. In der Praxis kommt es darauf heraus, dass sie als «selbständig eingesetzte Schiesskommandanten der Artillerie» handeln müssen. Der Kompaniechef wird deshalb die Schiesskompetenz für die erste Phase des Kampfes an Sie weiterdelegieren. Die Feuer werden geschossen:
  a) fast ausschliesslich auf Initiative des Schiesskommandanten (etwa 95 %);
  b) ausnahmsweise auf Anforderung eines Infanterieführers (etwa 5 %).

  Nur so erreichen wir, dass die Artillerie wirklich voll zum Tragen kommt!

Voraussichtlicher Kampfablauf:
— Meine Erläuterungen über den voraussichtlichen Kampfablauf sollen Sie in die Lage versetzen, selbständig mit dem Feuer der Artillerie immer wieder in den Kampf einzugreifen und im Sinne der Infanterie zu handeln. Ich erwarte, dass Sie *viel* schiessen. Die Artillerie bildet bei der Verteidigung des Wohlensees ein wesentliches Element. Ihre Feuer sind für mich derart wichtig, dass sie von den 8,1-cm-Minenwerfern überlappt werden. Immer wenn die Geschütze aus irgendeinem Grund nicht schiessen können, werden die Minenwerfer einspringen. Ein Beobachtungsunteroffizier der Minenwerfer befindet sich deshalb bei jedem Artillerieschiesskommandanten.
— Wir müssen grob unterscheiden in:
  1. **Zeitspanne vor dem eigentlichen Abwehrkampf.** Der Gegner kann versuchen:
     a) mit einer durchgebrochenen mechanisierten Vorausabteilung oder
     b) durch Luftlandung eines Stosstrupps (Helikopter/Fallschirm)
     die Woleibrücke unzerstört in Besitz zu nehmen.
     Artillerie- oder Minenwerfereinsatz ist in diesem Falle nicht notwendig. Unsere taktische Sicherung — 1 Füs-Zug — reicht aus, um den Mineuren die wenigen Minuten Zeit zu verschaffen, um die Brücke zu sprengen (die Mineure haben das Notsprengrecht).
  2. **Das Zurückgehen der Vortruppen hinter das Wasserhindernis.** Es ist möglich, dass Freund und Feind kurz nacheinander, eventuell sogar vermischt, an der Brücke erscheinen. Jetzt ist Artilleriefeuer auf das Nordufer nötig! Hierbei wird vor allem der Schiesskommandant im vorgeschobenen Beobachtungsposten Wolei zum Zuge kommen. In dieser Situation wird sich der Kommandant der Füs Kp II/33 in der Wolei aufhalten und Ihnen beim Entschluss «Schiessen / Nicht schiessen / Wo schiessen» helfen.
  3. **Der eigentliche Abwehrkampf.** Hier müssen Sie selbständig nach Kampfplan handeln, weil Kompaniechef und Stützpunktkommandanten mit der Führung des Infanteriekampfes voll beansprucht sind.



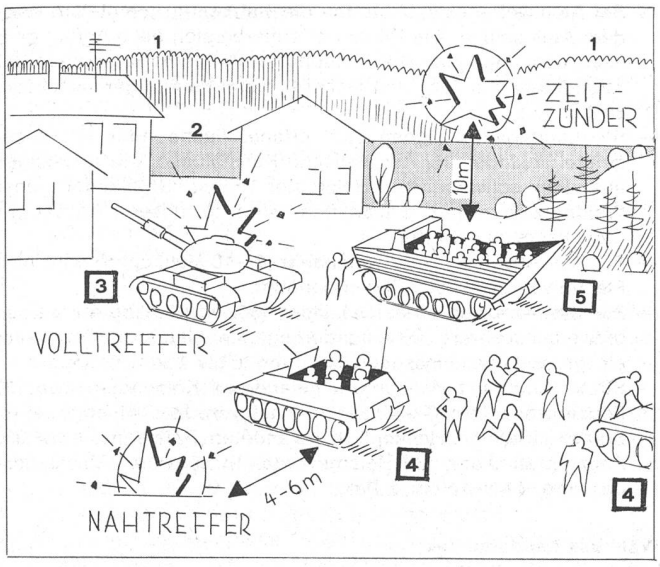
Bacheinmündung Hofenmühle

1 Gewässer
2 Einfahrtsmöglichkeit. Stelle, wo schwimmfähige Panzer und Schützenpanzer ohne Geniehilfe ins Wasser einfahren können. Von uns vermint.
3 Feindliches Spitzenfahrzeug (Schwimmpanzer), welches auf unsere Panzerminen aufgelaufen ist.
4 Panzerpioniere beim Entminen (Methode: Räumen von Hand bzw. mit Minensuchstock)
5 Kampfpanzer als Nahfeuerunterstützung

*

Einige artillerietaktische Überlegungen
— Zielfläche: 50×100 m = 5000 m².
  Notwendige Feuerdichte: Auf eine Fläche von 12×12 m (144 m²) benötigen wir eine Granate.
  Benötigte Munitionsmenge: 35 Schuss.
  Munitionsart: Stahlgranaten, Momentanzünder oder Zeitzünder.
— Das Artilleriereglement führt aus: «. . . Überraschung ist die wichtigste Voraussetzung für die bestmögliche Wirkung des Feuers. . . . Alle schiesstechnischen Massnahmen müssen so getroffen werden, dass ein Einschiessen auf das Ziel selbst möglichst vermieden werden kann. . . . Feuer sind meist auf rechnerischer Grundlage auszulösen. . . . Artilleriewetterzüge erstellen für grössere Räume periodisch Artilleriewettermeldungen, damit auf rechnerischer Grundlage ohne Einschiessen geschossen werden kann. . . . Die Wirkung des Feuers gegen lebende Ziele ist um so grösser, je dichter es geschossen wird (räumlich und zeitlich!).»
— Wenn wir diese Grundsätze auf unser Beispiel übertragen, kommen wir zum Schluss:
  a) Kein Einschiessen, sondern sofort Wirkungsschiessen. Die Panzerpioniere erhalten sonst Gelegenheit, in Deckung zu verschwinden oder das enge Ziel wenigstens aufzulockern.
  b) Brauchbar: 1 Batterie schiesst 1 Minute Schnellfeuer (6 Rohre je 6 Schuss/Minute = 36 Schuss) oder
  besser: 1 Abteilung schiesst 20 Sekunden Schnellfeuer (18 Rohre je 2 Schuss = 36 Schuss).

[1] «Kampf um Gewässer»



Gebäudegruppe Hofenmühle

1 Bewaldete Höhe Woleiberg—Riederenhubel mit unseren Verteidigungsstellungen
2 Wasserfläche des Wohlensees
3 Kampfpanzer
4 Schützenpanzer
5 Ungepanzertes Amphibienfahrzeug

*

— Praktisches Beispiel: Zerschlagen einer ufernahen Bereitstellung. Truppen:
  1 Geländepersonenwagen
  1 Zug Kampfpanzer à 3 Panzer
  1 Zug Panzergrenadiere à 2 Schützenpanzer + 28 Grenadiere
  1 Amphibienfahrzeug mit 20 Mann
— Einige artillerietaktische Überlegungen:
  Wirkung von Artillerie gegen Kampfpanzer:
  a) Volltreffer: Im günstigen Fall wird der Panzer zerstört, im ungünstigen Fall wenigstens schwer beschädigt.
  b) Nahtreffer in 4—6 m Entfernung: Nur geringe Wirkung, nämlich: Infrarot-Nachtziel- und -Fahrgerät zerstört, Antennen abgeschlagen, Winkelspiegel zertrümmert, Zusatztreibstoffbehälter durchlöchert, auf dem Heck mitgeführte Tauchausrüstung zerschlagen.
  Wirkung gegen Schützenpanzer:
  a) Volltreffer zerstören den Wagen.
  b) Nahtreffer in 4—6 m Entfernung beschädigen den Wagen schwer.
  Wirkung gegen Amphibienfahrzeuge:
  Volltreffer zerstören das Fahrzeug, Nahtreffer beschädigen es schwer.
— Zielfläche: 100×150 m = 15 000 m².
— Feuerdichte:
  Bei Feuerdichte I (eine Granate auf eine Fläche von 12 × 12 m) ist ein Nahtreffer pro Fahrzeug sicher, ein Volltreffer möglich.
  Bei Feuerdichte II (zwei Granaten auf eine Fläche von 12 × 12 m) ist ein Volltreffer pro Fahrzeug wahrscheinlich, ein Nahtreffer sicher.
— Munitionsbedarf: Feuerdichte I = 104 Schuss, Feuerdichte II = 208 Schuss.
— Kein Einschiessen, sondern sofort Wirkungsschiessen. Bei:
  a) Feuerdichte I = 1 Artillerieabteilung 1 Minute Schnellfeuer;
  b) Feuerdichte II = 1 Artillerieabteilung 2 Minuten Schnellfeuer.
— Munitionsart: Stahlgranaten, eventuell einige Rauchbrandgranaten.

Den Abwehrkampf werden wir nun miteinander im Detail behandeln:

— Der Gegner wird an den südlichen Waldrändern von Eckwald und Buechholz sowie am Südrand des Dorfes Unterwohlen seine Feuerunterstützung aufbauen. Diese besteht aus:
  a) Artillerieschiesskommandanten und Beobachtern der Minenwerfer;
  b) Panzern sowie einzelnen Pak und Artilleriegeschützen für den Direktschuss.
— Die Gefechtsstände der Panzer, Panzergrenadiere und Genie müssen aus Beobachtungsgründen *im gleichen Raum* eingerichtet werden. Damit erhalten wir auf einer verhältnismässig kleinen Fläche eine beachtliche Massierung von Unterstützungswaffen sowie von Beobachtungs- und Kommandoorganen.
— Zweck der feindlichen Feuerunterstützung wird sein:
  1. die Anfahrt der Stosselemente und der Genie über den deckungslosen Vorderhang an das Ufer zu ermöglichen;
  2. das eigentliche Übersetzen zu decken;
  3. den Vorstoss der übergesetzten Teile bis an den Waldrand zu unterstützen. (Einmal am Waldabhang angelangt, muss sich die vorderste feindliche Staffel selber weiterhelfen.)
— Daraus resultiert folgender «Allgemeiner Auftrag an die Artillerie»:
  1. Gefechtsstände sowie Beobachtungsorgane der Artillerie und der Minenwerfer niederhalten.
  2. Die Feuerbasis der direktschiessenden Waffen (Panzer, Pak, einzelne Artilleriegeschütze) zerschlagen.
  3. Das Übersetzen im Idealfall verhindern, mindestens aber stark erschweren und verlustreich gestalten.
  4. Die übergesetzten Teile, welche zwischen Ufer und Steilhang auf engem Raum zusammengedrängt sind, zerschlagen.
  5. Wenn es dem Gegner gelingt, den bewaldeten Steilhang zu überwinden, muss ein Heraustreten auf die Terrasse des Woleiberges verhindert werden.

*

— Die Anfahrt der vordersten feindlichen Staffel ans Ufer: Die Wege über den deckungslosen Vorderhang werden von uns weitgehend eingesehen. Auftrag an die Artillerie: Die Talfahrt des Gegners zeitraubend und verlustreich gestalten.
— Am Fusse des Hanges angelangt, findet der Gegner in Ufernähe folgende gedeckte Bereitstellungsmöglichkeiten:
  1. Gebäudegruppe Hofenmühle,
  2. das hinter der Hofenmühle gelegene Tälchen,
  3. uneingesehene Teile des Serpentinenweges,
  4. die Häusergruppe Talmatt.

  Hier werden sich zwangsläufig Ansammlungen von Menschen, Fahrzeugen und Geniematerial ergeben. Auftrag an die Artillerie: Diese Massierungen zerschlagen.

*

— Auf dem Nordufer existieren folgende Stellen, wo Amphibienfahrzeuge sowie schwimmfähige Panzer und Schützenpanzer ohne Geniehilfe ins Wasser einfahren können:
  1. Bacheinmündung Hofenmühle,
  2. Landungssteg Nord,
  3. Enge Ost.
— Diese Stellen haben wir vermint. Die Spitzenfahrzeuge — vermutlich Schwimmpanzer — werden auf die Panzerminen auflaufen. Diese werden die leichten Fahrzeuge schwer beschädigen, eventuell sogar zerstören. Der Angreifer hat nun zwei Möglichkeiten:
  a) Die verminten Stellen meiden. An anderen Orten mit Geniehilfe künstliche Einfahrtsmöglichkeiten schaffen (Einstossen der Uferböschung mit Geniepanzern oder Bulldozern).
  b) Die Minen räumen und so die natürliche Einfahrtsstelle wieder benutzbar machen. Technik: Minenräumpanzer, Sprengschlangen, Entminen von Hand.
— Eine dritte Möglichkeit — vorerst auf den Einsatz schwimmfähiger Fahrzeuge zu verzichten und die erste Welle lediglich mit Schlauch- und Sturmbooten überzusetzen, ist nach Doktrin und Ausrüstung des Gegners wenig wahrscheinlich.
— Auftrag an die Artillerie: Das Entminen verhindern. Das Erstellen künstlicher Einfahrtsrampen verhindern.

*

— Das Anlanden schwimmfähiger Fahrzeuge auf dem Südufer ist nur an folgenden Stellen möglich:
  1. Rampe Süd,
  2. Rampe West,
  3. Rampe Ost.
— Diese Stellen sind von uns vermint.
— Auftrag an die Artillerie: Feuer auf diese Landestellen vorbereiten, um:
  a) ein Entminen (praktisch nur von Hand möglich) zu verhindern;
  b) in einer späteren Phase das Durchfahren der geräumten Gassen zu verunmöglichen.

*

— Der gelandete Gegner wird nun über den bewaldeten Steilhang gegen den Terrassenrand vorgehen.
— Solange er keine schweren Geniemittel (z. B. Geniepanzer, Bulldozer, Ladeschaufeln usw.) über das Wasser bringen kann, ist eine Instandstellung der von uns zerstörten Hangstrasse unmöglich.

— Solange die Strasse zerstört ist, können Kampfpanzer und Schützenpanzer den Kampf der Panzergrenadiere nicht unterstützen.
— In dieser Phase wirken unsere schweren Feuermittel wie folgt:
  a) Die Minenwerfer 8,1 cm unterstützen den Abwehrkampf der Füsiliere durch Feuer in den Wald und an den Fuss des Steilhanges.
  b) Die Artillerie verhindert ein Übersetzen von schwerem Geniematerial durch Motorfähren oder Amphibienfahrzeuge.

*

— Wenn uns der Gegner vom Terrassenrand vertrieben hat und wir keinen Einblick mehr auf die Wasserfläche haben, kann er:
  a) mit dem Einbau einer Schwimmbrücke beginnen oder
  b) die Reparatur der gesprengten Woleibrücke an die Hand nehmen (Überbrücken der verhältnismässig schmalen Sprengbresche).
— Auftrag an die Artillerie: Den Einbau einer Schwimmbrücke langwierig und verlustreich gestalten. Instandstellungsarbeiten an der Woleibrücke verhindern.
— Ob diese Aufträge gelöst werden können, hängt von den Beobachtungsmöglichkeiten ab. Aus dem Abschnitt der Füs Kp II/33 heraus ist dies nicht mehr möglich. Ich sehe deshalb folgende Lösungen vor:
  a) Der Schiesskommandant bei der Füs Kp I/33 (Frauenkappelen) versucht, aus der Flanke heraus Einblick auf die Baustelle zu gewinnen.
  b) Wenn er ausgefallen oder überlastet ist, wird ein Schiesskommandant der Füs Kp II/33 mit Haflinger in den Nachbarabschnitt verschoben.

Taktische Luftlandung

— Ich muss in meinem Bataillonsabschnitt unterscheiden zwischen:

a) Handstreich auf die Woleibrücke. Zweck: Brücke unzerstört in Besitz nehmen. Stärke des Gegners mindestens ein Zug, maximal eine Kompanie, d. h. 2—10 Helikopter.

b) Luftlandung zur Unterstützung einer grösseren Übersetzaktion. Stärke des Gegners: mindestens eine Kompanie, maximal ein Bataillon, d. h. 10—40 Helikopter.

Die folgenden Überlegungen gelten nur noch für «Luftlandung zur Unterstützung der Übersetzaktion».

*

Technische Angaben

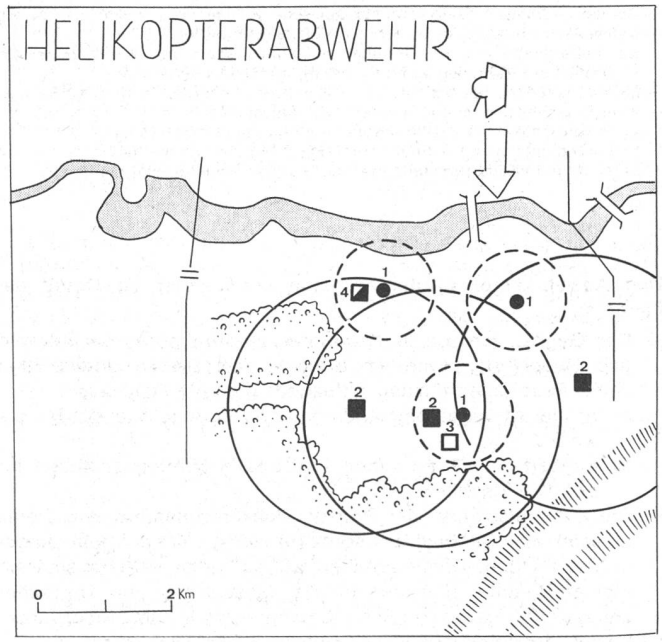
— Der Gegner unterstützt eine grössere Übersetzaktion wenn immer möglich durch taktische Luftlandung.
  Hierfür werden in der Regel mittlere Helikopter eingesetzt. Nutzlast: 14 Mann oder 1,7 Tonnen Material. Es können neben den Leuten auch Mg, 12-cm-Mw und Pak verladen werden.
— In der feindlichen Mech Div ist ein Mech Bat für Helikopteraktionen spezialisiert. Die Panzergrenadiere lassen in diesem Falle ihre Schützenpanzer in einem Abstellraum zurück und steigen auf Helikopter um.
— Die Mech Div hat selber keine Helikopter. Diese müssen ihr von höherer Stufe zugeteilt werden.
— Vorbereitung der Luftlandung: am Vorabend der Aktion.
— Wetterbedingungen, welche eine Helikopterlandung gerade noch zulassen: Wolkenuntergrenze 100—200 m; Sicht 3—5 km.
— Verladeraum: maximal 20—30 km vom Landeraum entfernt.
— Fluggeschwindigkeit: 2 km pro Minute.
— Flugweg: 10—15 Flugminuten.
— Flughöhe: 100—200 m unter Ausnützung natürlicher Geländedeckungen.
— Zeitbedarf für das Erstellen der Kampfbereitschaft nach der Landung: 20—30 Minuten.
— Unterstützung der Helikopteraktion: Sicher Jagdbomber und Fernfeuer der Artillerie, eventuell taktische Atomgeschosse und Kampfhelikopter.
— Bei Atomwaffeneinsatz starten die Helikopter unmittelbar nach dem Atomschlag. Die Piloten orientieren sich beim Anflug grob nach dem Atompilz. Die Landung erfolgt 15 Minuten nach der Atomdetonation, um den Schock beim Verteidiger ausnützen zu können.
— Als Landeplätze eignen sich offene, flache oder leicht geneigte Geländeteile. Akrobatische Kunststücke, wie Aussteigen aus dem schwebenden Helikopter mittels Strickleitern über Waldparzellen und Ortschaften, sind in unserer taktischen Lage kaum zu erwarten.
— Für das Absetzen einer Kompanie (8—10 Helikopter) wird eine Fläche von etwa 300×300 m benötigt.
— Für das Absetzen eines Bataillons (35—40 Helikopter) werden entweder mehrere auseinanderliegende kleinere Plätze oder ein grosser geschlossener Platz von 1 bis 2 km² benötigt.
— Stärke einer mit Helikoptern gelandeten Kompanie: etwa 100 Panzergrenadiere, 9 leichte und 3 schwere Maschinengewehre.
— Stärke eines mit Helikoptern gelandeten Bataillons: etwa 350 Panzergrenadiere, 30 leichte und 9 schwere Maschinengewehre, 3 Mw 12 cm, 2 Pak.

Wahl des Landeraumes

Der Gegner hat zwei Möglichkeiten:
— Er kann in der Tiefe des Abwehrraumes, d. h. 4—5 km hinter dem Fluss landen. Wahrscheinlichste Stelle: Niederwangen—Herzwil. Die Bekämpfung dieser Luftlandeaktion ist Sache der Regimentsreserve. Für mich geht es in diesem Fall lediglich darum, die Geländepassage Stägenwald—Ziegelei Rehhag mit der Reserve zu sperren und einen Stoss in den Rücken des Bataillons zu verhindern.
— Der Gegner kann im Bataillonsraum selbst, d. h. 2—3 km hinter dem Fluss landen. Die Zerschlagung dieser Luftlandung ist meine Aufgabe.

Zeitpunkt der Landung

Der Gegner hat zwei Möglichkeiten:
— Luftlandung vor Beginn der Übersetzaktion, um
  a) das Überraschungsmoment voll auszunutzen,
  b) den Verteidiger zu binden und vom Fluss abzulenken.
— Luftlandung erst nachdem die Übersetzaktion in vollem Gange ist. Zweck: Dem bereits im frontalen Kampf gebundenen Verteidiger in den Rücken zu fallen und ihn aufzusplittern.



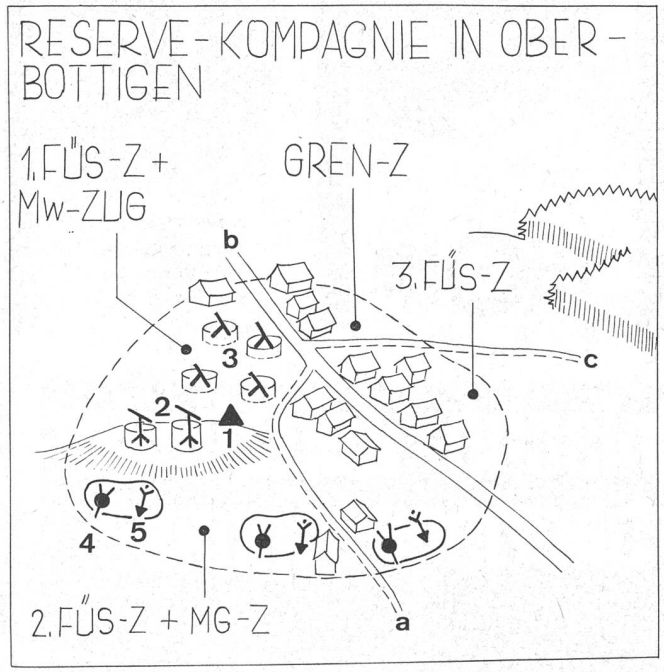
1 Zwei Maschinengewehre auf Flab-Stütze. Reichweite gegen Helikopter 800 m.
2 Flab-Zug à 4 Rohre 20 mm. Wirkungsdistanz gegen Helikopter 2000 m, gegen Jagdbomber 1500 m.
3 Stossreserve. Stärke 1 Füsilierkompanie + 1 Grenadierzug.
4 Stossreserve. Stärke ½ Füsilierkompanie.

Bekämpfung der Luftlandung

Bestes Mittel gegen eine Luftlandung ist:
a) Genügend Fliegerabwehrfeuer gegen die anfliegenden und absetzenden Helikopter. 20-mm-Flab-Kanonen, Mg auf Flab-Stützen.
b) Sofortiges Feuer der schweren Waffen (Artillerie, Minenwerfer) in den Landeraum hinein.
c) Feuer der Raketenrohre auf die gelandeten Helikopter (feste Ziele) bis Distanz 300 m.
d) Stoss der Reserve in den Landeraum hinein.

*

— Die Flab-Kompanie des Regiments übernimmt in einer ersten Phase den Objektschutz für die Woleibrücke und die Eimattbrücke. Die obere Führung will über diese Brücken noch Vortruppen zurücknehmen.
— In einer zweiten Phase will der Regimentskommandant die Flab-Kompanie im Abschnitt meines Bataillons einsetzen. Zweck: Bekämpfung taktischer Luftlandungen. Im Moment ist die Flab an den Brücken in Stellung. Die Stellungen für den zweiten Auftrag sind von der Flab rekognosziert.
— Wenn die Flab-Kompanie 15 wirklich in meinem Abschnitt zum Einsatz gelangt, bin ich zusammen mit den Mg auf Flab-Stützen sowie der beachtlichen Bataillonsreserve gegen Luftlandungen stark.



Aufgabe der Reservekompanie:
— Primär Bekämpfung taktischer Luftlandungen in der Tiefe des Bataillonsabwehrraumes.
— Sekundär Durchführen von Gegenangriffen oder Gegenschlägen zugunsten der Frontkompanien.

Die Reservekompanie wird im Bereitschaftsraum so gegliedert, dass sie:
a) augenblicklich mit Feuer gegen taktische Luftlandungen wirken kann;
b) ohne grossen Zeitverlust die Bereitstellungsräume für die ausexerzierten Gegenangriffe oder Gegenstösse erreichen kann.

*

Massnahmen zur augenblicklichen Wirkung gegen Luftlandungen:
1 Beobachtungsposten für
a) Luftspäher,
b) Feuerleitung der Minenwerfer und der Artillerie.
Am Tag dauernd voll bemannt, in der Nacht reduziert bemannt. Der Beobachtungsposten ist identisch mit dem Bataillonsgefechtsstand Nr. 1.
2 Maschinengewehr auf Flab-Stütze. In Solitär aufgestellt (eingegrabenes Zementrohr). Aufgabe: Primär Luftzielbeschuss, sekundär Erdzielbeschuss. In der Nacht nicht bemannt, am Tag ständig bemannt.
3 Minenwerfer. Eingegraben. Dauernd auf den wahrscheinlichen Luftlanderaum eingerichtet. In der Nacht nicht bemannt, am Tag zwei Werfer ständig bemannt.
4 Maschinengewehr. Eingegraben. Dauernd auf den wahrscheinlichen Luftlanderaum eingerichtet. In der Nacht nicht bemannt, am Tag ständig zwei Mann am Gewehr.
5 Raketenrohr. Eingegraben. Schussrichtung auf den wahrscheinlichen Luftlanderaum (Ziel: gelandete Helikopter). In der Nacht nicht bemannt, am Tag ständig zwei Mann an der Waffe.

Das Gros der Mannschaft (= ⅔ bis ¾) ruht in den Kellern.

*

a Strasse nach Riedbach.
b Strasse nach Bümpliz/Bern.
c Strasse nach Matzenried.

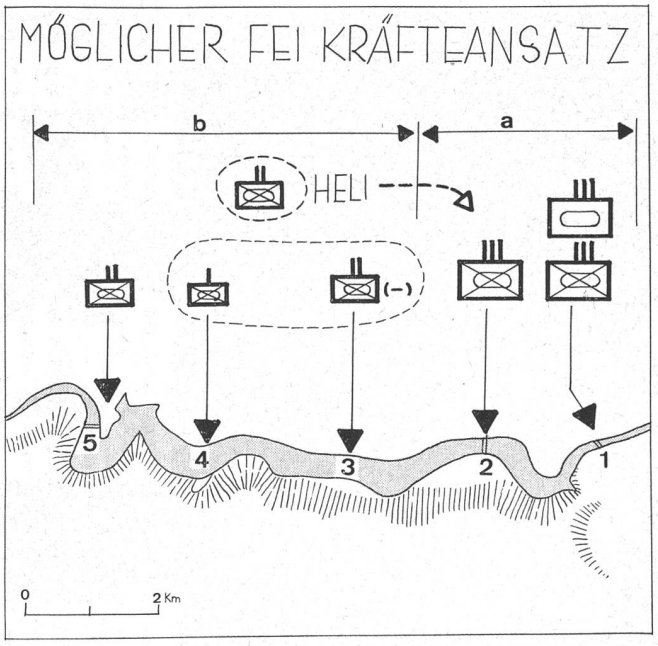
Möglicher feindlicher Kräfteeinsatz

Der Bataillonskommandant macht sich — mit allem Vorbehalt — ein Bild vom möglichen Kräfteeinsatz des Gegners. Hierzu dienen ihm:
a) Hinweise, die das Gelände gibt;
b) seine Kenntnisse vom Feindbild (Zusammensetzung der Verbände, technische Mittel, Kampfdoktrin).

Das Bild darf aber nicht zu einer vorgefassten Meinung führen. Der Bataillonskommandant muss sich bewusst sein, dass in Wirklichkeit alles ganz anders kommen kann.

*

Möglicher Kräfteeinsatz:
— Theoretische Angriffsfrontbreite im Schwergewichtsraum (Hauptstossrichtung):
a) für eine Mech Div: 4—6 km;
b) für ein Mech Rgt: 1—2 km.
— Unter der Annahme, dass der Gegner gegen Flussabschnitt Mühleberg—Eimatt eine Mech Div als erste Welle einsetzt, ist folgende Kräftegliederung möglich oder wahrscheinlich:
1. *Schwergewichtsabschnitt Wolei—Eimatt:*
2 Mech Rgt + 1 Pz Rgt + 1 Mech Bat helikoptertransportiert.
Im Detail:
— gegen Eimatt: 1 Mech Rgt + 1 Pz Rgt;
— gegen Wolei: 1 Mech Rgt.
2. *Im Nebenabschnitt Elektrizitätswerk Mühleberg—Aebischen:*
1 Mech Rgt (minus 1 Mech Bat).
Im Detail:
— gegen Aebischen: 1 Mech Bat (minus 1 Kp);
— gegen Jaggisbachau: 1 Mech Kp;
— gegen Staumauer Mühleberg: 1 Mech Bat.
— Schwergewichtsabschnitt: Einsatz der Hauptkräfte mit dem Zweck, ein- und durchzubrechen.
— Nebenabschnitt: Angriff mit schwächeren Kräften. Zweck:
a) Ablenkung, Täuschung;
b) Fesselung;
c) Ausnützen eventuell günstiger Möglichkeiten.



Übersetzstellen:
1 Eimatt
2 Wolei
3 Aebischen
4 Jaggisbachau
5 Elektrizitätswerk Mühleberg

Mögliche Kräftegliederung des Gegners:
a Schwergewichtsabschnitt: 2 Mech Rgt + 1 Pz Rgt
b Nebenabschnitt: 1 Mech Rgt (minus 1 Mech Bat, welches als Helikoptertruppe verwendet wird)

Genieeinsatz:
Im Schwergewichtsraum: Das Genie-Bat der Mech Div + zusätzliche Geniemittel aus der Mech Armee.
Im Nebenabschnitt: Die Truppe behilft sich mit den eigenen Mitteln, d. h. mit den schwimmfähigen Schützenpanzern, dazu vielleicht einigen Schwimmpanzern.