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

Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat

Band: 32 (1956-1957)

Heft: 21

Artikel: Die Bekämpfung von Luftlandetruppen [Fortsetzung]

Autor: Dach, H.v.

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-709085

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

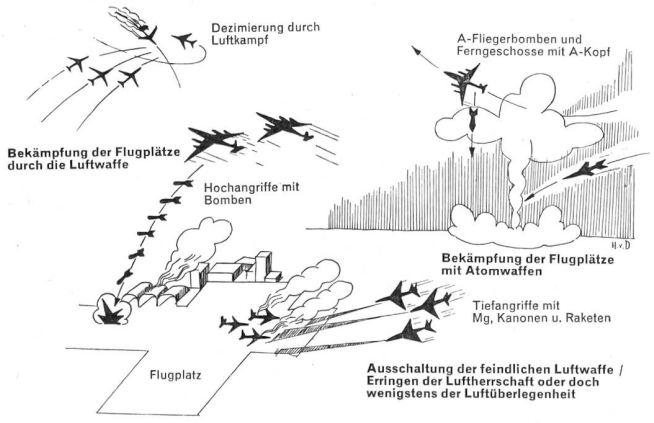
Download PDF: 14.07.2025

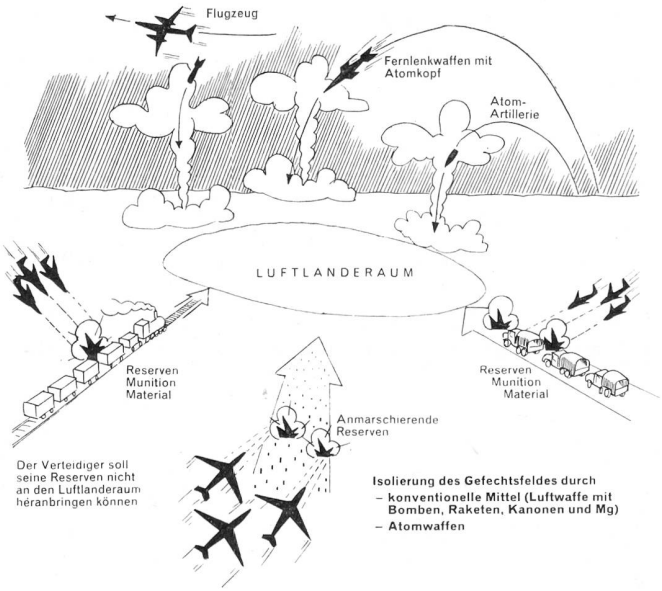
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Die Bekämpfung von Luftlandetruppen

Von Hptm. H. v. Dach

Fortsetzung



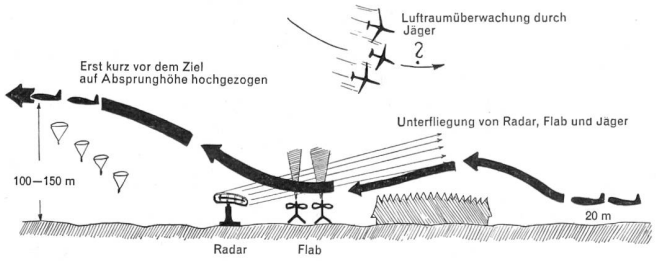


Anflug

— Um Radar, Jäger und Flab möglichst zu entgehen, fliegen Transportflugzeuge oft nur 20—30 m hoch und steigen erst kurz vor dem Abwurfort auf Abwurfhöhe (100—150 m).

— Transportflugzeuge, die Gleiter (Segelflugzeuge) nachschleppen, sind langsam (Fluggeschwindigkeit nur etwa 300 Stundenkilometer) und bilden somit gute Flab- und Jägerziele.

— Die allgemeine Entwicklungstendenz zielt denn auch daraufhin ab, Gleiter möglichst verschwinden zu lassen und durch andere, geeignetere Mittel zu ersetzen.



Markierung der Landefelder

— Am Tage: farbige Rauchsätze, Tücher, Signalraketen, Radiohilfe.

— Bei Nacht: farbige Brandsätze, Radiohilfe.

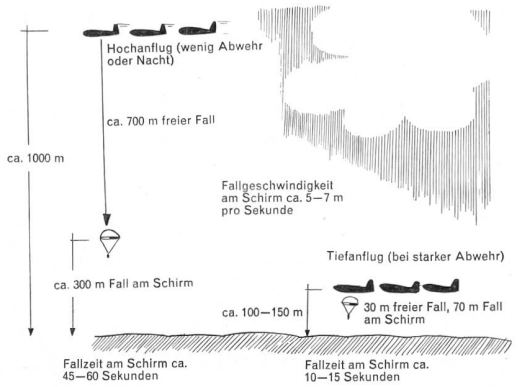
Absprung und Landung

— Die beim Absprung entstehende Streuung einer Flugzeug-«Ladung» Fallschirmspringer beträgt zirka 500 Meter. Die Zahl der Springenden spielt hierbei praktisch keine Rolle, da bei Großflugzeugen aus zwei Türen gleichzeitig abgesprungen wird.

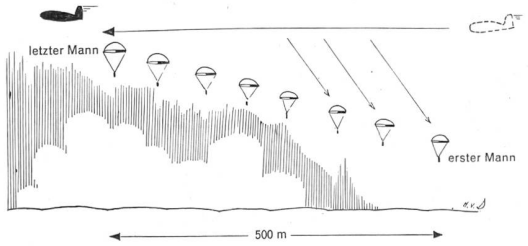
— Die Geschwindigkeit der Transportflugzeuge beträgt im Moment, wo die Fallschirmjäger springen oder wo Lasten an Fallschirmen abgeworfen werden, nur 300 Stundenkilometer. In diesem Moment sind sie beste Flabziele, um so mehr, als sie relativ tief fliegen müssen, um präzis werfen zu können (praktisch nie über 1000 Meter).

— Die Absprungzeit für ein Fallschirmbataillon beträgt vier bis sechs Minuten, für ein Fallschirmregiment 20 Minuten. Der Zeitmehrbedarf rührt nicht etwa von der größeren Zahl Leute her. Dies spielt keine Rolle, da die Bataillone gleichzeitig in verschiedenen Räumen springen, er rührt vielmehr vom Abwurf der schweren Mittel der Regimentseinheiten her (z. B. Pak, Inf.-Geschütze usw.).

— An Fallschirmen können Lasten (Geschütze, Fahrzeuge, Stahlbrückenteile usw.) von 2,5—3 t Gewicht abgeworfen werden. Der Durchmesser von Lastenfallschirmen für Fahrzeuge und Geschütze kann bis zu 25 Meter betragen. Oft ist mehr als ein Fallschirm am gleichen Gegenstand befestigt.



Streuung einer Flugzeugbesatzung



Die Anzahl Leute spielt praktisch keine Rolle, da aus mindestens 2 Türen gleichzeitig gesprungen wird.

Besammlungszeit und Organisation am Boden

— Besammlungszeit:
Fallschirmkompanie: 20 Minuten,
Fallschirmbataillon: eine Stunde,
Fallschirmregiment: eine Stunde (da jedes Bataillon einen separaten Absprungraum hat, besteht kein größerer Zeitbedarf),
Fallschirmdivision: zwei Stunden.
Immerhin sind dies Minimalzeiten, nach denen erst eine vorläufige grobe Sammlung und Organisation durchgeführt ist.

— Das Bereitmachen einer 75-mm-Pak, die mit Fallschirm abgeworfen wurde, beträgt zirka 15 Minuten.

— Die Ausladezeit einer 75-mm-Pak aus einem Gleiter beträgt zirka fünf Minuten.

— Aehnliche Zeiten gelten für die Motorfahrzeuge.

Nachschub

— Die Luftlandetruppen verfügen in der Regel über Munition und Verpflegung für die ersten drei Tage, ebenso Betriebsstoff (pro Fahrzeug und Tag 100 km Fahrleistung gerechnet).
Nach dieser «Anlaufzeit» muß der Luftnachschub spielen, sonst ist die Vernichtung der gelandeten Truppen nur noch eine Frage der Zeit.

— Währenddem ein Luftlanderegiment für den ersten Antransport

zum Einsatz rund 120 bis 150 Transportflugzeuge benötigt, kann es nachher während mittlerer Kämpfe durch 50 Flugzeuge versorgt werden.

— «Versorgungsbomben» haben eine Nutzlast von 3 t. Die Abwurfgenauigkeit von Lasten an Fallschirmen beträgt bei 150 m Flughöhe zirka 500 m.
Wenn es durch starken Flabeinsatz gelingt, die Transportflugzeuge zu zwingen, hoch über dem Boden zu bleiben, wird die Abwurfstreuung fast im Quadrat vergrößert.

— Ein Luftlande-Sappeurbataillon baut an einem Tag in einigermaßen günstigem Gelände — nicht gerade Sumpf oder Geröllfeld — eine Behelfspiste aus Stahlgitterunterlage (Bulldozer, Ladeschaufeln, genormte Gitterteile usw.).

II. DIE BEKÄMPFUNG

1. Beurteilung der gegnerischen Absprung- und Landebedingungen

Tageszeit

Anflug bei Nacht ist durchaus möglich.

Witterung

Anflug über oder in den Wolken (Schlechtwetter) ist ohne besondere Schwierigkeiten möglich. Wolkenplafond von 1500 m über Boden wird als immer noch günstig betrachtet.
Bei Luftlandungen kleinsten Ausmaßes (Handstreich in Zugs- oder Kompaniestärke, Absetzen von Agenten, Spionen oder Saboteuren) genügt eine Wolkenhöhe von nur 200 m über Boden.

Wind

a) Fallschirmjäger: Wind über 40 Stundenkilometer wird als Landehindernis angesehen (zu große Zerstreuung der landenden Verbände durch Abtreiben der Fallschirme).

b) Gleiter: Sturm (Windgeschwindigkeiten über 60 Stundenkilometer) verunmöglicht Gleiterlandungen.

Gelände

a) Fallschirmjäger:
Der Absprung ist fast überall, auch in Obstgärten, Gebüsch und lockerem Niederwald möglich.
Einzige zuverlässige Hindernisse: See, Hochwald, Schlucht und ausgesprochener Steilhang mit Gebirgscharakter. Dagegen sind Gletscher sowie ausgedehnte Firn- und Schneefelder absolut brauchbare Landeplätze. Es sind denn tatsächlich auch schon Absprünge in Zugs- und Kompaniestärke auf 3000 m Höhe ausgeführt worden.
Im Gebirge wird der Wind zum entscheidenden Faktor, da er die Fallschirme leicht über die an sich guten Landeplätze hinaus in Abgründe oder gegen Steilwände treiben kann.

b) Gleiter:
Gleiter können praktisch überall landen, da sie als Verbrauchsmaterial angesehen werden und Bruch keine Rolle spielt. Ihrer kurzen Auslaufstrecke wegen (zirka 150 m) genügt ihnen jede bessere Wiese. Ablenkschienen schützen die Insassen, wenn sie zufällig bei der Landung Hindernisse, wie einzelne Bäume oder Telephonstangen, rammen sollten.

c) Transportflugzeuge:
Auch große Transportflugzeuge können mit technischer Bremshilfe (Bremsdüsen, -raketen, -propeller usw.) auf kleinen Flugplätzen mit Pisten von nur 800 m Länge landen.
Flugzeuge von mehr als 30 t Totalgewicht (Transportkapazität von mehr als 50 Mann) benötigen zum Landen aber eine Stahlgitter- oder Hartbelagpiste.
Speziell gebaute «Kampftransporter» mit einer maximalen Nutzlast von 11 t können auch auf behelfsmäßigen Landeplätzen (Aecker und Wiesen) starten und landen. Immerhin handelt es sich hierbei um Sondermaschinen und Ausnahmefälle.

Wolkenplafond 1500 m über Boden ist für den Anflug der Transportverbände immer noch günstig. In Zukunft vermutlich bei noch geringerer Sicht möglich

2. Allgemeines

— Da fast nur taktische Ueberlegungen maßgebend sind und das Gelände allein selten den Einsatz verbietet, ist es für dich als Verteidiger äußerst schwer, ja fast unmöglich, den Einsatzraum der Luftlandetruppen vorauszusehen.

— Nütze für die Raumüberwachung das bereits bestehende und eingespielte Netz des Fliegerbeobachtungs- und -meldedienstes aus.

— Die von dir gestellten Beobachtungsposten müssen untereinander mit Telephon und Funk verbunden sein. Da den Luftlandungen oft Atomwaffenbeschuß vorausgehen wird, sind Drahtverbindungen mehr gefährdet und Funk deshalb im Zweifelsfalle vorzuziehen.

— Deine Beobachtungsposten müssen «Scheinlandungen» (Abwurf von Fallschirmpuppen) von wirklichen Absprüngen unterscheiden können, damit anlaufende Abwehrmaßnahmen und Reserven nicht fehlgeleitet werden.

— Eine Hauptcharakteristik der Luftlandung wird darin bestehen, daß du dir längere Zeit kein genaues Bild wirst machen können, was der Gegner eigentlich will, wo das Schwergewicht seiner Landung liegt und wie stark er ist.

3. Vorbereitung des Abwehrkampfes

— Was besetzen, was bewachen, was überwachen, wo und wie Hindernisse bauen?
(Siehe Druckschrift «Gefechtstechnik», Band II.)

4. Verlauf des Abwehrkampfes

1. Phase: die improvisierten Notmaßnahmen

— Gegen die anfliegenden Transportverbände werden die Jagdflieger eingesetzt.

— Während des Niedergehens bekämpfst du Fallschirmjäger und Gleiter mit dem *Massenfeuer* aller Waffen.

— Alle die Landung beobachtenden Truppenverbände, aber auch Einzelpersonen, beschießen mit jeder irgendwie tauglichen Waffe — von der schweren Haubitze über den Minenwerfer bis zum Langgewehr der Ortswehren — den landenden Gegner.

— Am oder gar im Luftlanderaum liegende Füsiliere stoßen rücksichtslos, wenn nötig auch nur in Kompaniestärke, in den Landeraum hinein. Es kommt in diesem frühen Stadium der Luftlandung nur darauf an, Besammlung und Organisation der springenden Verbände möglichst zu stören und zu verzögern. Nahegelegene günstige Geländeteile oder Beobachtungspunkte für Artillerie und schwere Infanteriewaffen mußt du in raschem Zugriff noch besetzen. Du schaffst hierdurch eine günstigere Ausgangslage für die nachfolgenden, erst noch zu alarmierenden Reserven.
Nachher gehst du dazu über, von den erreichten Punkten aus mit Feuer die Besammlung und Organisation des Gegners zu stören und im übrigen deinen Standort bis zum Eintreffen der Hauptreserven der oberen Führung zu halten.

— Der nächstgelegene Stab übernimmt die Führung der bereits im Kampfe stehenden oder aus der näheren Umgebung anlaufenden Truppen (Infanterie, technische Truppen, Verpflegungstruppen, Luftschutz, Hilfsdienst, Orts- und Betriebswehren, Polizei usw.).

— Hierzu verläßt er seinen bisherigen Standort und bezieht einen vorgeschobenen Gefechtsstand, von dem aus er Einblick in den Landeraum hat.

— Bei der außerordentlich großen räumlichen Ausdehnung von Luftlandungen (Divisions-Luftlandekopf = zirka 15 km Durchmesser) werden in diesem frühen Stadium der Abwehr und in dem ersten unvermeidlichen Durcheinander oft mehrere solche Stäbe gleichzeitig nebeneinander tätig sein, ohne vorerst etwas voneinander zu wissen.

— Dieses «Nebeneinander» schadet aber nichts. Wichtig ist nur, daß wenigstens in einem gewissen Raum die Aktionen der sehr verschiedenartigen einzelnen Elemente (Truppe, Hilfsdienste, Polizei usw.) von Anfang an koordiniert und geleitet werden.

— Hauptaufgabe dieser aus eigener Initiative die Leitung des Kampfes an sich reißenden Stäbe ist:
  — Aufklärung ansetzen. (Dringlichstes Aufklärungsergebnis: grobe Ausdehnung des Luftlanderaumes!)
  — Kampfaufträge an die Truppen geben.
  — Verbindung mit bereits im Kampfe stehenden Truppen aufnehmen.
  — Unterstützungswaffen (Art., Flab., schw. Inf.-Waffen usw.) einsetzen und deren Feuer koordinieren.
  — Anrollende Truppe orientieren und einweisen (Verkehrsregelung).
  — Nachschub von Munition, Verpflegung und Sanitätsmaterial organisieren.

— Im Moment, wo die von der höheren Führung angesetzten Reserven (normalerweise in Regimentsstärke und darüber) auf dem Platze erscheinen, geht die Leitung des Kampfes an diese über.

Fortsetzung folgt