

Panzer [Fortsetzung]

Autor(en): **Dach, H. von**

Objektyp: **Article**

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

Band (Jahr): **35 (1959-1960)**

Heft 19

PDF erstellt am: **16.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-709091>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

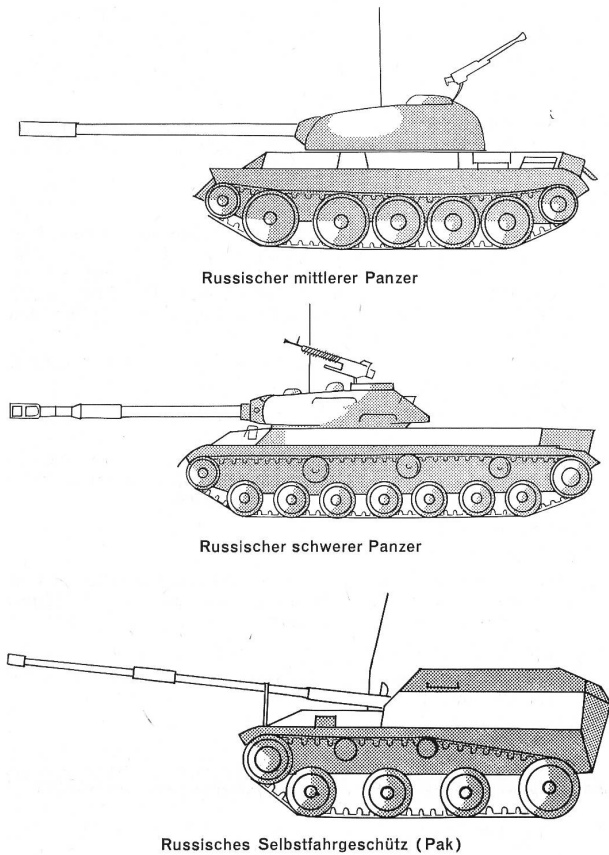
Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Panzer

Von Hptm. H. von Dach, Bern

Fortsetzung

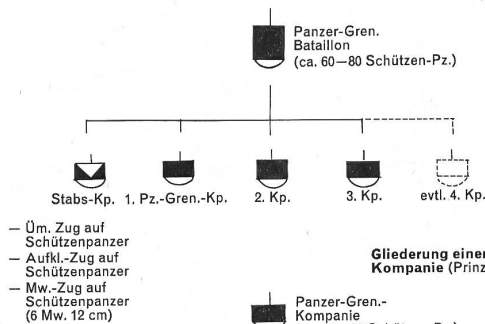


Russischer mittlerer Panzer

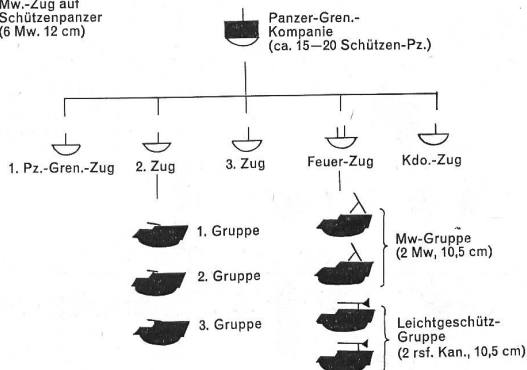
Russischer schwerer Panzer

Russisches Selbstfahrgeschütz (Pak)

Gliederung eines Panzer-Gren.-Bataillons (Prinzipalskizze)



Gliederung einer Panzer-Gren.-Kompanie (Prinzipalskizze)



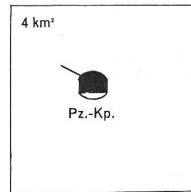
- Panzer gliedern sich ganz allgemein in Patrouillen, Züge, Kompanien, Abteilungen (Bat.) und Regimenter (Brigaden).
- Eine Patrouille umfaßt 2 Panzer, ein Zug 2 bis 5 Panzer, eine Kp. 12 bis 20 Panzer, eine Abt. 40 bis 60 Panzer, ein Rgt. 80 bis 120 Panzer.

II.

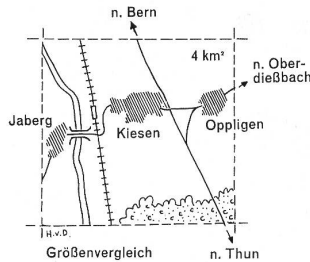
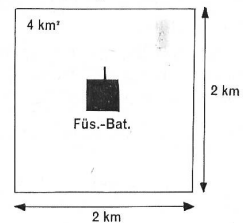
Panzer in Infanterieverbänden

Bereitstellung:

Bereitstellungsraum einer Pz.-Kp.



Bereitstellungsraum eines Füs.-Bat.

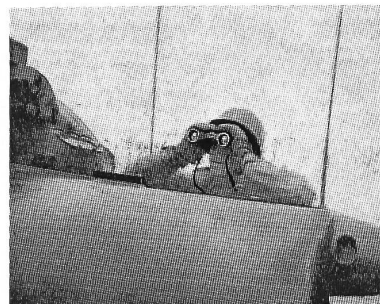


Bereitstellungsraum für Panzerverbände

- Eine Panzer-Kompanie benötigt in der Bereitstellung gleich viel Platz, wie ein Füs.-Bataillon (ca. 4 km²).
- Eine Pz.-Abt. benötigt den Raum eines Inf.-Rgt.

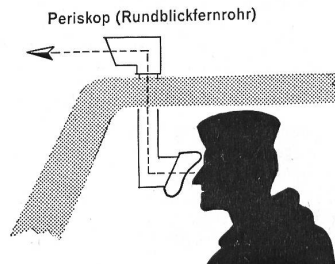
Marsch und Marschsicherung:

- Im Vormarsch rollt der Spitzenzug in Einerkolonne. Die beiden ersten Panzer fahren in der Regel etwas voraus, währenddem die übrigen in Sichtabstand folgen.
- Höhenzüge werden umfahren. Die Panzer nützen hierbei die Senke aus, und können sich so der Beobachtung von weit her sowie dem rasanten Feuer weitreichender Panzerabwehrwaffen entziehen.
- Langgestreckte Höhen, welche nicht umfahren werden können, überwindet der Panzerverband in «Linie», um beim überraschenden Auftreten von Abwehr (z. B. aus dem Hinterhang) gleichzeitig mit allen Kampfwagen feuerbereit zu sein.
- Vor dem Heraustreten aus bedecktem Gelände (Ortsrand, Waldrand usw.) wird angehalten und aus gedeckter Stellung beobachtet (sorgfältiges Absuchen des Vorgeländes mit dem Feldstecher durch die in der offenen Turmlücke stehenden Panzer-Kdt.).



Gute Sicht, aber schlechte Deckung für Panzer-Kommandant!

Die Panzer-Kdt. bleiben auch im Gefecht solange als möglich in der offenen Turmlücke stehen. Erst wenn der Panzer direkt beschossen wird, schließen sie den Deckel und beobachten aus dem Innern des Panzers!



Schlechte Sicht, aber gute Deckung für Panzer-Kommandant!

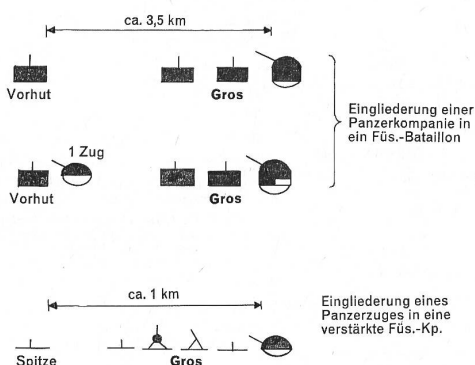
- Um in der Annäherung offene, deckungslose Flächen vermeiden zu können, werden auch Umwege in Kauf genommen.
- Hochstämmiger Wald wird in Einerkolonne durchfahren. Das gleiche gilt für Ortschaften. Hier werden die Formationen enger zusammengefaßt. Begleitinfanterie, notfalls sogar Teile der Panzerbesatzungen gehen zu Fuß voraus, um den Weg zu erkunden, zu markieren und zu sichern.
- Das Heraustreten aus dem Wald erfolgt prinzipiell nicht auf den Waldwegen. Die Panzer schwenken vielmehr noch im Waldinnern ab und brechen *neben* dem Weg aus dem Wald heraus.

Eingliederung von Panzern in Infanterieverbände

(Vormarsch in ungeklärter Lage. Möglichkeit, daß es zum Begegnungsgefecht kommt).

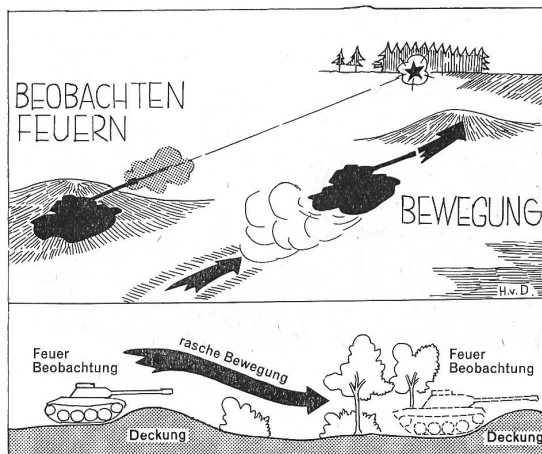
- Die Panzer werden in der Marschfront möglichst weit hinten eingegliedert, damit sie beim Zusammenstoß mit dem Gegner *aus der Tiefe heraus* eingesetzt werden können.

Eingliederung von Panzern in Infanterieverbände



Allgemeines Verhalten im Kampf

- Im Kampf fährt der Panzer von einem Schießhalt (Beobachtungshalt) zum andern.
- Er nutzt hierbei das Gelände aus, um ein möglichst kleines Ziel zu bieten. Diese Geländeaussnutzung wird aber dadurch eingeschränkt, daß der einzelne Panzer seinen Platz in der Formation innezuhalten hat.
- Zwischen den einzelnen Halten fährt der Panzer mit größtmöglicher Geschwindigkeit, damit er als «bewegliches Ziel» nur schwer getroffen werden kann.
- In der Feuerstellung zeigt er möglichst nur den Turm, da dieser am besten gepanzert ist.
- Im Vorfahren unterstützen sich die Panzer gegenseitig, indem sie abwechselungsweise halten (Beobachten/Schießen) und fahren.



Verhalten bei überraschendem Zusammenstoß mit dem Gegner

- Beim Zusammenprall mit dem Feind wird der Spitzenwagen stoppen, um augenblicklich gezieltes Feuer abgeben zu können.
- Vor verdächtigen Stellen wird angehalten. 2—3 Panzer des Zuges fahren in Stellung und lauern feuerbereit, währenddem 1—2 Wagen sich vorsichtig an die verdächtige Stelle herantasten.

- Straßensperren werden, wenn immer möglich, umfahren. Wo dies unmöglich ist, übernimmt das Spitzenfahrzeug den Feuer-schutz, währenddem die nachfolgenden Panzer die Straße verlassen und versuchen, die Sperre aus Flanke und Rücken zu erledigen.
- Ein durch Pak beschossener Panzer wird sofort die nächste vor ihm liegende Geländedeckung aufsuchen, um von dort aus den Feuerkampf aufzunehmen. Ist keine Deckung vorhanden, wird er mit höchster Geschwindigkeit in Schrägfahrt übergehen, um der Pak das Anrichten zu erschweren.
- Panzer vernichten Pak nicht nur durch Feuer, sondern versuchen zusätzlich, das Geschütz zu überfahren mit dem Zweck, es endgültig zu zerstören.

Feuerkampf

- Da Panzer nur eine beschränkte Munitionsmenge mit sich führen (40—60 Schuß für die Kanone und 2000 Schuß für Mg) und die Versorgung auf dem Gefechtsfeld im Kampf schwer durchzuführen ist, versuchen sie immer, ihre Feueraufträge mit einem Minimum von Schüssen zu lösen. Sie zeigen mit Munition mehr noch als die Infanterie.

- Panzer bekämpfen die Ziele in der Reihenfolge ihrer Gefährlichkeit:

1. Panzer und Panzerjäger des Verteidigers,
2. Pak.

Automatische Waffen oder gar Einzelkämpfer werden von den Kampfwagen nur dann unter Feuer genommen, wenn die vorstehend erwähnten gefährlicheren Ziele erledigt sind.

- Geschossen wird:

- a) aus einer Stellung:

z. B. Feuerunterstützung für einen Infanterieangriff auf eine Ortschaft, oder Wald. Wenn die Begleitinfanterie Minen räumt und Hindernisse überbrückt, usw.;

- b) aus dem Halt oder aus dem kurzen Halt:

z. B. im laufenden Angriff (Panzer voraus, oder Panzer/Infanterie gemeinsam);

- c) aus der Fahrt:

wenn das Gelände keine Deckung bietet (mit den Panzer-Mg auf Distanzen unter 400 m. Mit der Panzerkanone nur, wenn diese über einen Stabilisator verfügt).

Formationen des Panzerzuges

ca. 300 m	Kolonne Annäherungsmarsch / Nacht, Wald, Nebel	Feuerwirkung in die Flanke. Wenig Feuer nach vorn. Erleichtert raschen Übergang in eine andere Formation (Manövrieren aus der Tiefe) Leicht zu führen Maximale Geländeaussnutzung möglich.
ca. 300 m	Linie Feuerunterstützung / Heraus-treten aus Wald, Nebel oder Rauch / Überschreiten von Kloten	Nur Feuerwirkung in Front oder nach hinten. Erschwert gegenseitige Unterstützung. Erschwert Kontrolle.
ca. 300 m	Keil Feuerkampf im Vorgehen	Kampfführung aus der Tiefe. Feuerwirkung aller Panzer in Front und Flanke. Erleichtert Kontrolle und gegenseitige Unterstützung.
ca. 300 m H.v.D.	Staffelung Deckung einer exponierten Flanke	Feuerwirkung in Front und Flanke. Kampfführung aus der Tiefe. Erleichtert Kontrolle und gegenseitige Unterstützung.

- Schießen aus dem Halt: Der Panzer feuert *aus einer Deckung heraus*, die das Gelände gerade bietet. Er hält an, um 2—4 Schuß aus der Kanone abzugeben. Der Halt dauert demnach 1—3 Minuten. Nachdem das Ziel (feindlicher Panzer, Panzerjäger, Pak usw.) vernichtet ist, macht der Panzer einen Sprung nach vorne, in die nächste Deckung.
- Schießen aus dem kurzen Halt: Wenn das Gelände keine Möglichkeit für *gedeckte* Schießhalte bietet, werden längere Halte vermieden, da solche den Panzer «als stehendes Ziel» zu sehr der Wirkung der Abwehr aussetzen. Der Panzer hält dann nur *ganz kurz* an, um *einen* Schuß mit der Kanone oder 2—3 *Feuerstöße* aus den Mg abzugeben. Dann macht er einen Sprung nach vorne. Diese kurzen Schießhalte dauern max. 1/2 Minuten. Bei diesem Verfahren wird das Ziel selten in einem einzigen Schießhalt vernichtet.

Feuerzusammenfassung

- Das Feuer der Panzer-Kp. wird auf etwa 1,5—2 km zusammengefaßt. Dasjenige des Panzer-Zuges auf etwa 1—1,5 km. Auf Ziele unter 1000 m Distanz feuern die Panzer in der Regel einzeln oder paarweise.

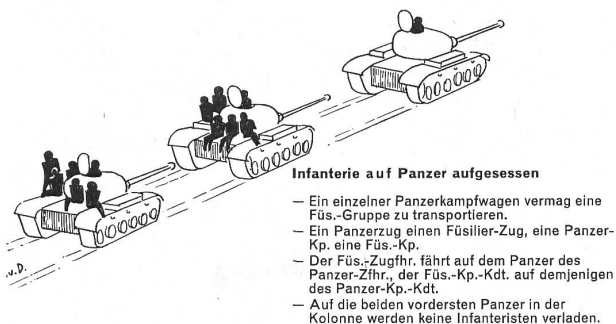
Waffenwirkung

- Bekämpfung feindlicher Panzer: 1,5—2 km (Panzergranaten).
- Bekämpfung ungeschützter Ziele (Pak, Mg, Inf.): bis 4 km (Sprenggranaten, Rauchgranaten).
- Mg-Feuer: große und ungeschützte Ziele aus dem Schießhalt bis 1200 m, aus der Fahrt bis 400 m. Kleine, gut getarnte Ziele (PzWG-Schützen, Rak.-Rohre usw.) werden aus der Fahrt bei geschlossenen Luken frühestens auf 150 m erkannt. Oft auch gar nicht.

Verhalten bewegungsunfähiger oder sonstwie beschädigter Panzer

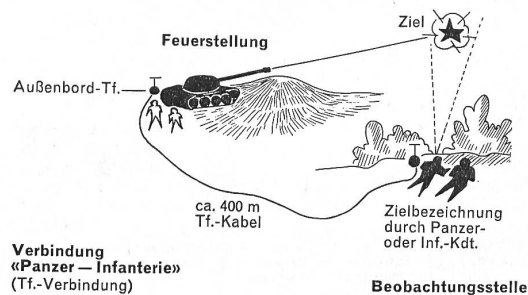
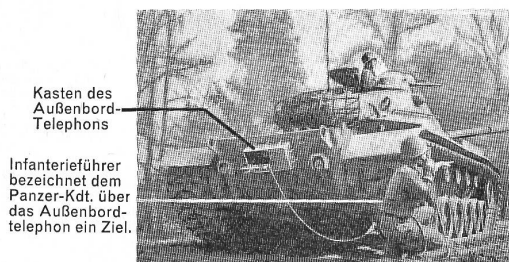
- Bewegungsunfähige Panzer kämpfen mit Kanonen und Mg weiter. Ausgebootet wird nur im äußersten Notfall.
- Gegen Pak-Feuer nebeln sich beschädigte Panzer ein (Abschuß der Nebelwurfgeräte oder Auswerfen von Rauchpatronen von Hand).
- Die havarierten Panzer werden hierbei durch ihre Kameraden sowie die Infanterie unterstützt.
- Noch im laufenden Gefecht, spätestens aber bei Einbruch der Dunkelheit erscheinen die Bergungstrupps der Panzerkompanien oder Abteilungen mit den Bergepanzern und versuchen, die Schadenpanzer zur Wiederinstandstellung abzuschleppen.
- Bergepanzer sind Spezialpanzer, die an Stelle der Kanone mit Hebekran und Abschleppvorrichtung versehen sind (pro Pz. Kp. mindestens aber pro Abt. sind 1—2 Bergepanzer vorhanden).

Begleitverfahren

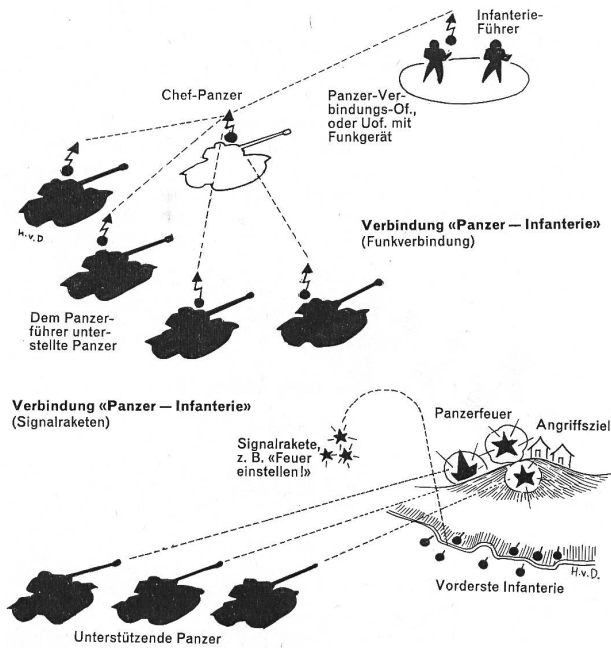


Verbindungsmöglichkeiten zwischen Panzer und Infanterie

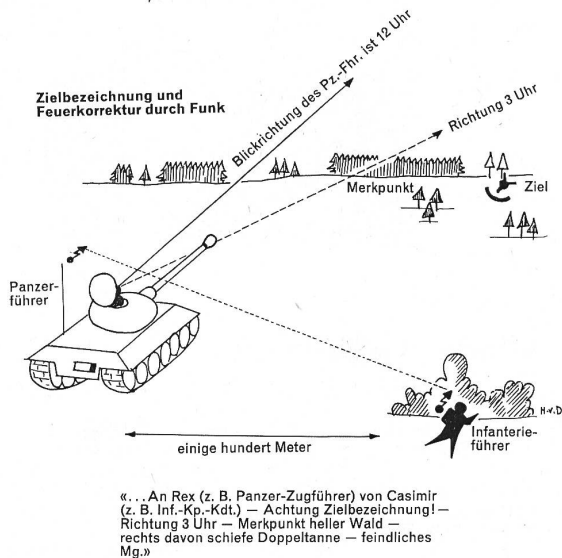
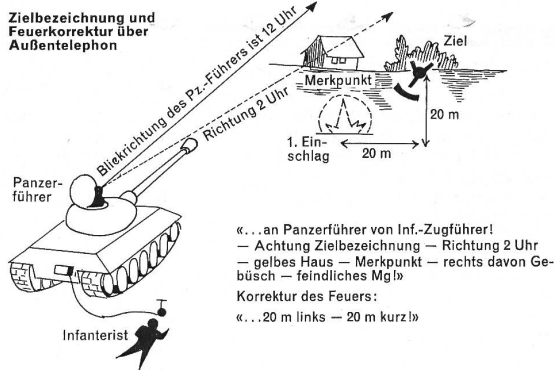
- Möglichkeit «Mündliche Besprechung»:**
Absprache zwischen Panzerführer und Infanterieführer vor und während des Kampfes.
- Möglichkeit «Funkverbindung»:**
Dem Infanterieführer wird ein Panzer-Verbindungsoffizier oder Unteroffizier mit Funkgerät zugeteilt als Verbindung zwischen Infanterie und Panzer.
Der Panzerführer ist mit seinen unterstellten Panzern wiederum durch Funk verbunden.
- Möglichkeit «Telephonverbindung»:**
Alle Panzer haben am Heck ein Außentelefon, mit welchem jeder Infanterist während des Kampfes mit der Panzerbesatzung sprechen kann, ohne daß die Luken geöffnet werden müssen, oder daß der Infanterist auf den Panzer zu klettern braucht. In der Regel kann ca. 400 m Telephonkabel abgerollt werden, was den Bezug einer vom Panzer (Feuerquelle) abgesetzten Beobachtungsstelle erlaubt.
- Möglichkeit «Signalraketen»:**
Leuchtzeichen werden zum voraus abgesprochen und bilden einen wichtigen Ersatz bei Ausfall der Funkverbindung. Es sind nur ganz wenige und einfache Signale abzumachen. Beispiel:



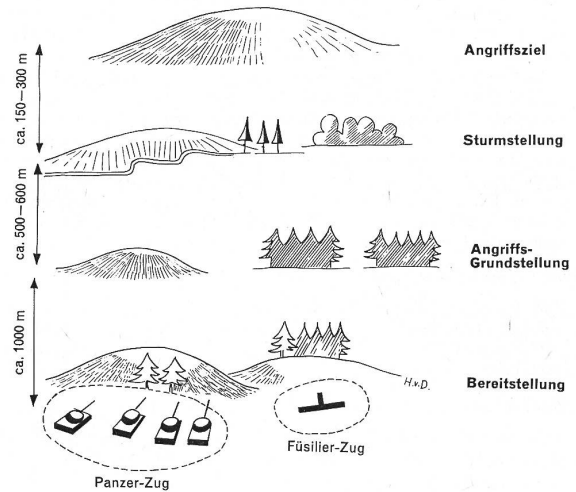
- rote Rakete = «Panzer Feuer eröffnen» oder «hier möchten wir Infanteristen Panzerfeuer haben».
- grüne Rakete = «Panzer Feuer einstellen!»
- weiße Rakete = «Panzer vorrücken!»



Zielbezeichnung bei der Zusammenarbeit Panzer/Infanterie
Möglichkeiten: Zielskizze, Außentelephon, Funk.

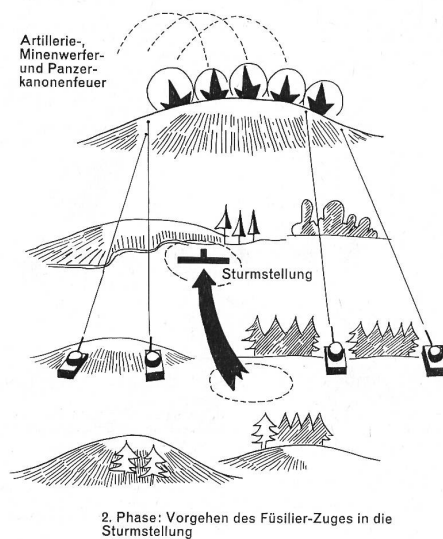
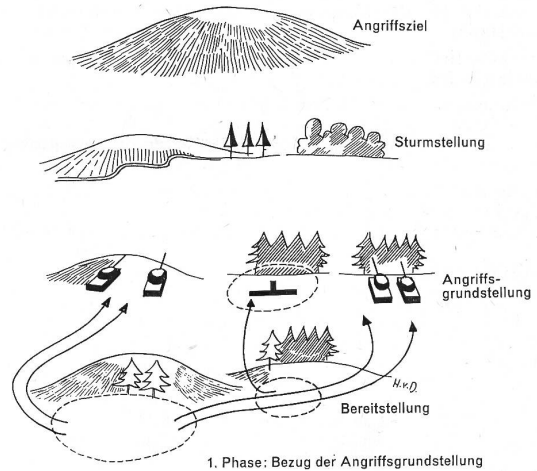


Abwicklung eines typischen Infanteriegefechts mit Panzerunterstützung



Befehlsgebung des Kompaniekommandanten an Panzer- und Infanterie-Zugführer:

- Angriffsplan.**
- Aufträge:**
 - Angriffsgrundstellung der Panzer und der Infanterie,
 - Dauer des Unterstützungsfeuers (Art. und Mw.),
 - Feuerunterstützungsräume der Panzer,
 - Sturmstellung,



- Sturmziel,
- Angriffszeit.

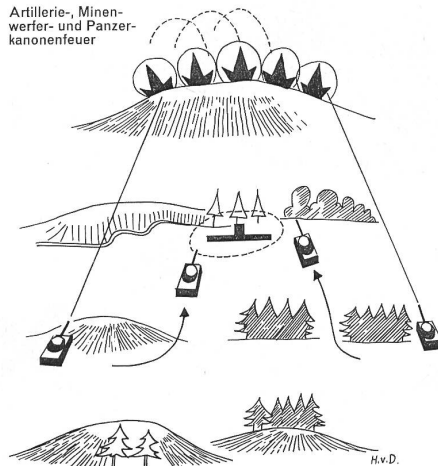
Besprechung zwischen Infanterie- und Panzer-Zugführer:

a) Infanterie.

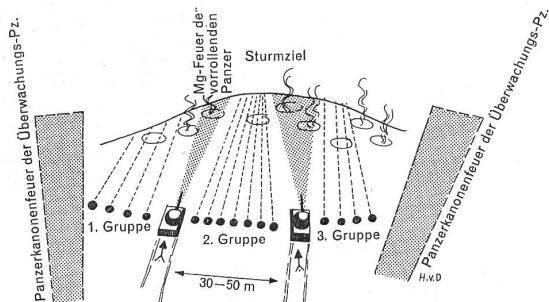
- Zugformation,
- Angriffsachse,
- Formation für den gemeinsamen Sturm Pz./Inf.,
- Angriffsziele der Gruppen,
- Verhalten nach dem Sturm.

b) Panzer.

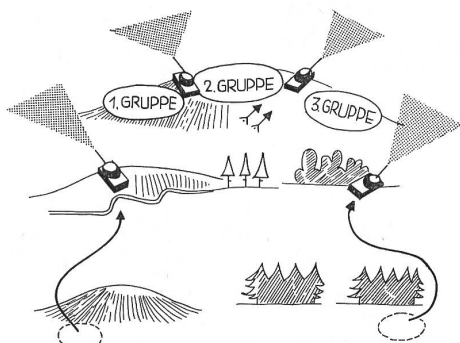
- Stellungsräume der Panzer für die Feuerunterstützung,
- Angriffsachse,
- Staffellung des Vorgehens (Reihenfolge),
- Formation für den gemeinsamen Sturm Pz./Inf.
- Verhalten nach dem Sturm.



2. Phase: Kurz bevor die Infanterie die Sturmstellung erreicht hat, fährt die Hälfte der Panzer in rascher Fahrt vor. Die übrigen Panzer überwatchen aus der Tiefe heraus die Flanken.



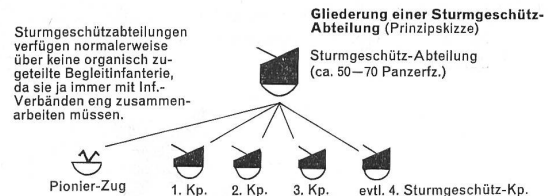
3. Phase: Gemeinsamer Sturm der Panzer und Infanterie. Die stürmenden Panzer feuern nur mit Mg. Die stürmenden Füsilier geben Sturmfeuer ab.



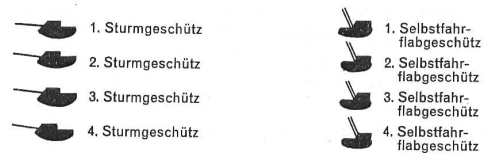
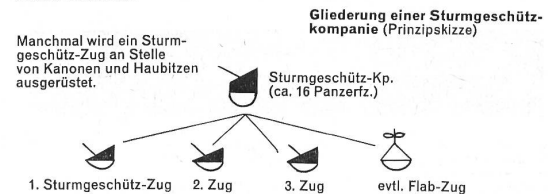
4. Phase: Reorganisation und Halten des eroberten Objekts gegen feindliche Gegenstöße.

Einsatz der Sturmgeschütze

- Sturmgeschützverbände werden im Gegensatz zu Panzerverbänden nie für selbständige Aufgaben eingesetzt. Sie kämpfen vielmehr eng mit der Infanterie zusammen und sind normalerweise in den Infanteriedivisionen eingeteilt (ca. 1 Abteilung pro Div.).
- Die Sturmgeschütze sollen:
 - a) der Infanterie Feuerunterstützung geben (Niederkämpfen derjenigen Widerstandsnester, die vom Vorbereitungsfeld der Artillerie und Flieger gar nicht erfaßt wurden, oder aber im späteren Verlauf des Angriffs aufleben;
 - b) gegnerische Panzer bekämpfen.
- Sturmgeschütze werden nie einzeln, sondern immer geschlossen in mindestens Kompanie-, meist aber sogar Abteilungsstärke eingesetzt (40—50 Sturmgeschütze).
- Nur ganz ausnahmsweise und in Sondersituationen (Orts-, Wald- oder Gebirgskampf) werden sie zugswise verwendet.
- Im Angriff werden die Sturmgeschützabteilungen am Schwerpunkt der Kämpfe eingesetzt. In der Verteidigung stehen sie bei der Reserve, um deren Gegenangriffe zu unterstützen.



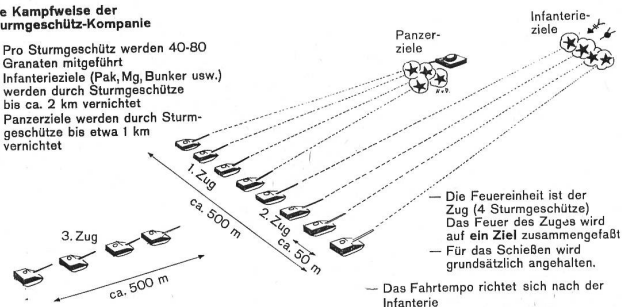
Sturmgeschützabteilungen haben meist ein Pionierdetachment organisch zugeordnet, um Minen und Hindernisse räumen zu können.



Bei der Selbstfahr-Flab handelt es sich meist um Mehrrohrgeschütze («Zwillinge», «Drillinge» oder «Vierlinge» vom Kal. 20—57 mm)

Die Kampfweise der Sturmgeschütz-Kompanie

- Pro Sturmgeschütz werden 40-80 Granaten mitgeführt
- Infanterieziele (Pak, Mg, Bunker usw.) werden durch Sturmgeschütze bis ca. 2 km vernichtet
- Panzerziele werden durch Sturmgeschütze bis etwa 1 km vernichtet



Normalerweise werden zwei Züge vorne eingesetzt, so daß der Großteil der Waffen zum Tragen kommt. Der 3. Zug folgt tiefgestaffelt nach.

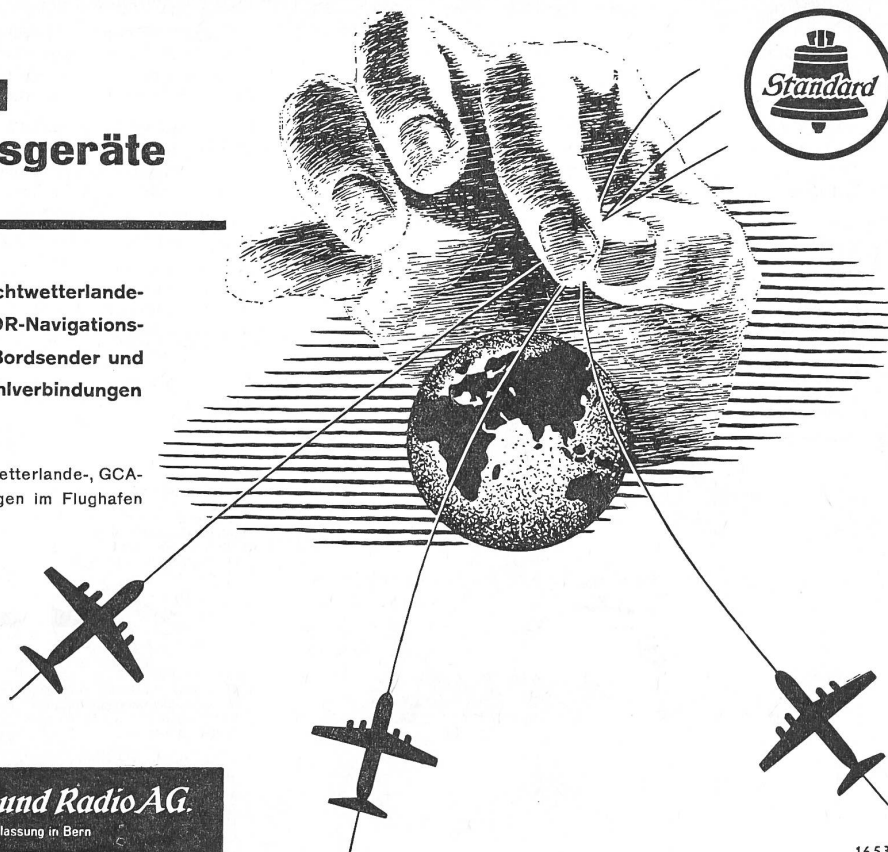
- Die Panzer, welche den Sturm mitgefahren haben, bleiben in der eroberten Stellung, bis sich die Infanterie zur Abwehr eingerichtet hat.
- Die zurückgebliebenen Panzer machen einen Sprung nach vorne, bis etwa auf die Höhe der Sturmstellung, um bei der Abwehr von feindlichen Gegenstößen mithelfen zu können.
- Wenn die Infanterie abwehrbereit ist, werden die Panzer zurückgenommen, um Aufzutanken, Munition zu ergänzen und technischen Parkdienst zu machen.

Flugfunk- und Navigationsgeräte

Radar-, Peil- und Schlechtwetterlande-
geräte - TACAN- und VOR-Navigations-
anlagen - Boden- und Bordsender und
-Empfänger - Richtstrahlverbindungen

Lieferung der ILS-Schlechtwetterlande-, GCA-
Radar- und UKW-Peil-Anlagen im Flughafen
Zürich.

Standard Telefon und Radio AG.
Zürich, mit Zweigniederlassung in Bern



1653

Fabrikationsprogramm:

STARR - Konsol-Fräsmaschinen
(Horizontal-Vertikal-Universal) mit Tisch 1200x300 mm bis 2500x600 mm

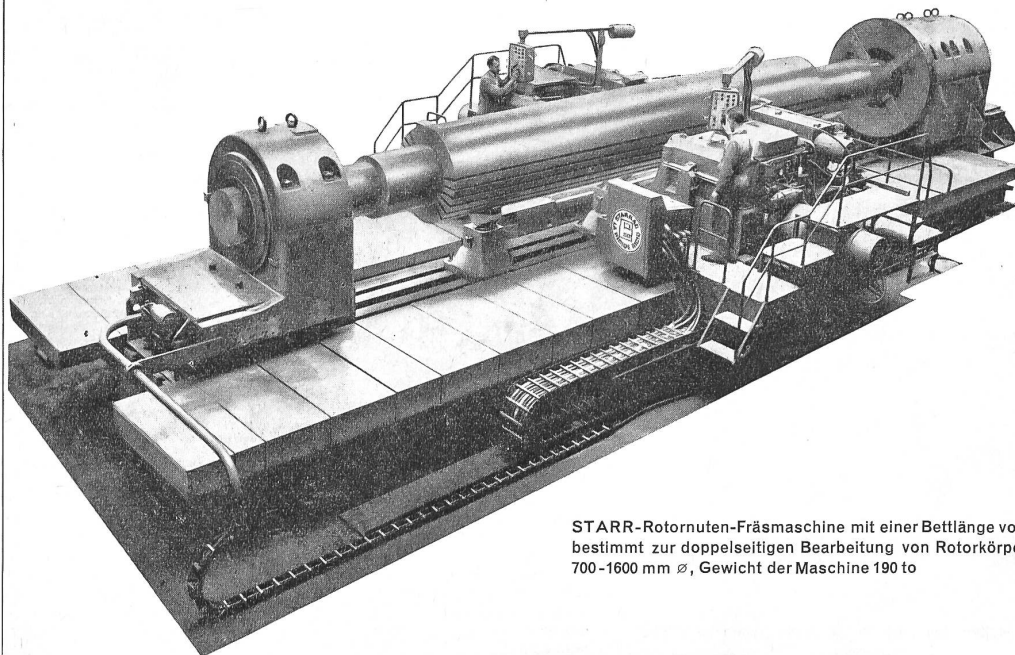
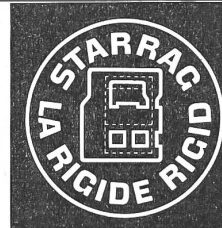
STARR - Bett-Fräsmaschinen (Horizontal-Vertikal)

STARR - Portal-Fräsmaschinen

Alle diese Maschinen können auch mit Hydrokopiereinrichtungen versehen werden

STARR - Hydrokopier-Fräsmaschinen

STARR - Spezial-Fräsmaschinen für alle Zwecke

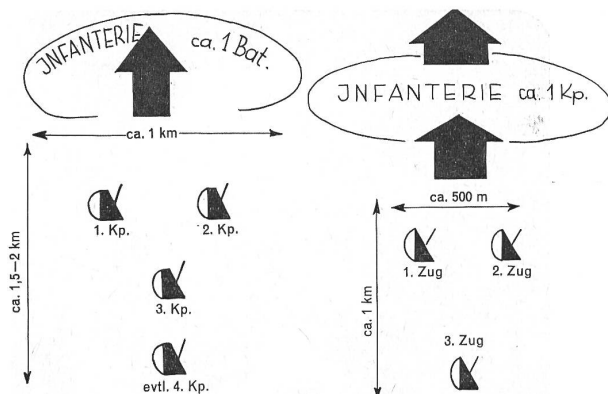


Verkauf:

Pestalozzi & Co.
Zürich 22

Telefon 051 . 25 16 40

STARR-Rotornuten-Fräsmaschine mit einer Bettlänge von 15 m,
bestimmt zur doppelseitigen Bearbeitung von Rotorkörpern mit
700-1600 mm $\varnothing$, Gewicht der Maschine 190 to

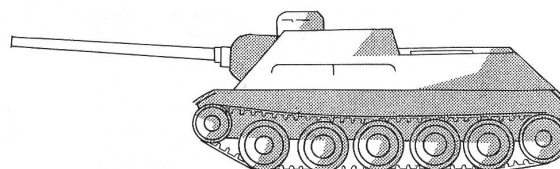


Angriffsformation der Sturmgeschütz-Abteilung

- Normalerweise werden 2 Kp. in der Front (Breitkeil) eingesetzt, um die Masse der Geschütze sofort zur Wirkung zu bringen.
- Die 3. und evtl. 4. Kp. folgen tiefgestaffelt nach.

Angriffsformation der Sturmgeschütz-Kompanie

- Die Kompanie kämpft normalerweise geschlossen.
- Die Sturmgeschütze haben den Infanterieschleier zu unterstützen und werden ihrerseits wieder durch diesen gedeckt.



Russisches Sturmgeschütz

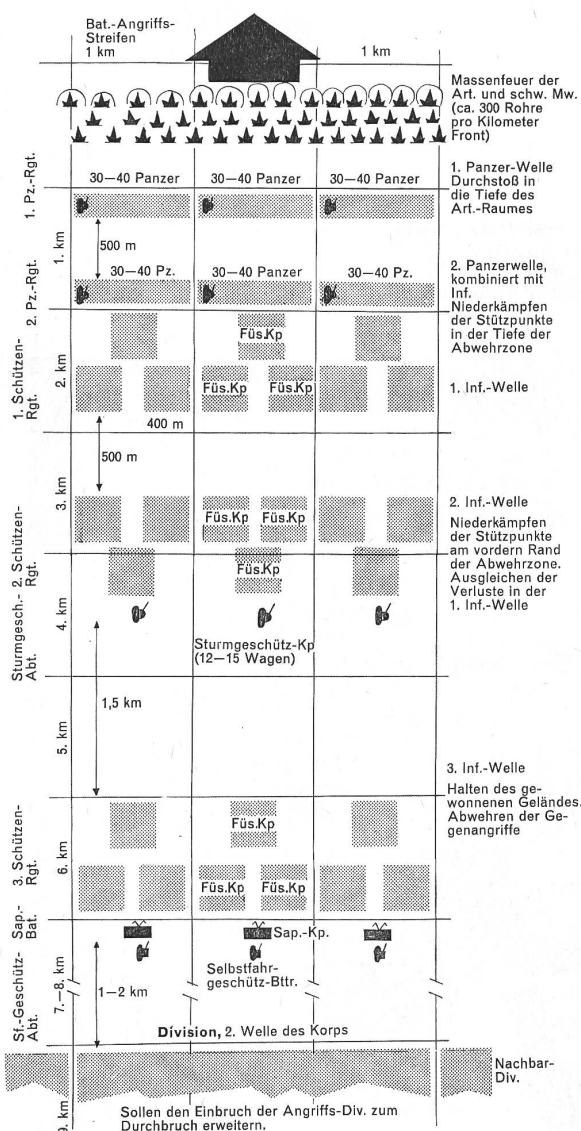
Panzerabwehr

Individuelle Panzerabwehr des einzelnen Mannes



Wenn du keine Deckung hast und auf freiem Feld von Panzern überrascht wirst:

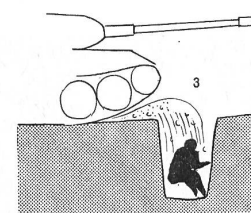
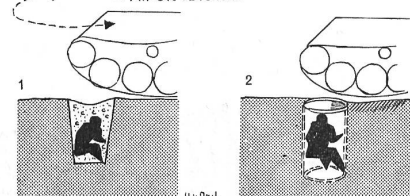
Wenn du in Gefahr bist, überfahren zu werden, **knapp** vor den Raupen seitwärts wegrollen. Nie wegrennen! (Panzer-Mg sind schneller als deine Beine)



Zusammenarbeit der Panzer und Sturmgeschütze mit der Infanterie im «schweren Kampf»

(Verteidigung ohne Atomwaffen)

An-Ort-«Drehen»



1. Falsch: Panzerdeckungsloch nicht abgestützt. Panzer kann es durch Drehen an Ort zuwalzen.
2. Richtig: Panzerdeckungsloch verkleidet (z. B. mit Zementrohr). Das Deckungsloch kann auch durch Drehen nicht eingedrückt werden.
3. Falsch: Die Erdaufschüttung vor dem Deckungsloch wird vom Panzer ins Loch geschoben und dieses dadurch zugeschüttet.

Zusammensetzung einer Panzersperre

Jede Panzersperre besteht aus

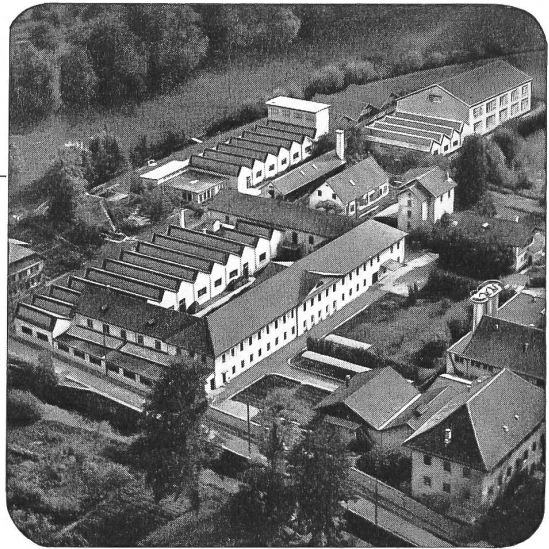
- Panzerwarnung ***
Doppelposten mit Signalaraketen oder Funkgerät.
Am Tag auf günstigem «Aussichtspunkt», bei Nacht *an der Achse selbst* um einige hundert Meter vorgestaffelt.
- Panzerhindernis**
Minensperre, Baumsperre, Hanganschnitt, Panzergraben etc.
Das Hindernis soll:
— Den Panzer im wirksamen Schußbereich der panzerbrechenden Waffe festhalten, so daß du länger und sicherer auf ihn schießen kannst;
— die Panzerabwehrwaffen vor dem «Überrollt»werden schützen.
- Automatischen Waffen**
Sturmgewehre, Lmg, Mg.
Die automatischen Waffen sollen:
— die Begleitinfanterie von den Kampfwagen trennen;
— die feindlichen Pioniere daran hindern, das Hindernis zu räumen.

* Die Entfernung, auf welche ein Panzer zu entdecken ist, hängt neben der Geländeform und -bedeckung auch von der Witterung ab. Erfahrungsgemäß ist ein mittlerer Panzer mit dem Feldstecher auf 4 km, mit bloßem Auge auf 1,5 km zu erkennen. Bei trübem Wetter dagegen frühestens auf 1 km. Bei Nacht ist — Windstille vorausgesetzt — der Lärm eines mit normaler Geschwindigkeit fahrenden Panzers auf 1,5 bis 2 km zu hören. Bei gedrosselem Motor nur bis 1 km.

Elektrische Drähte und Kabel

Seit vielen Jahrzehnten stellen wir Drähte und Kabel für elektrotechnische Zwecke her, vom haardünnen Draht für die feinsten Apparate bis zum dicken Flachprofil zur Verwendung im Großmaschinenbau. Durch die Lieferung hochwertiger Qualitätsprodukte haben wir so unsern Teil beigetragen zur Entwicklung der Elektrizitätsanwendung. Die dabei gesammelte reiche Erfahrung in der Herstellung und Verwendung der verschiedenen Leitertypen steht unserer Kundschaft jederzeit zur Verfügung.

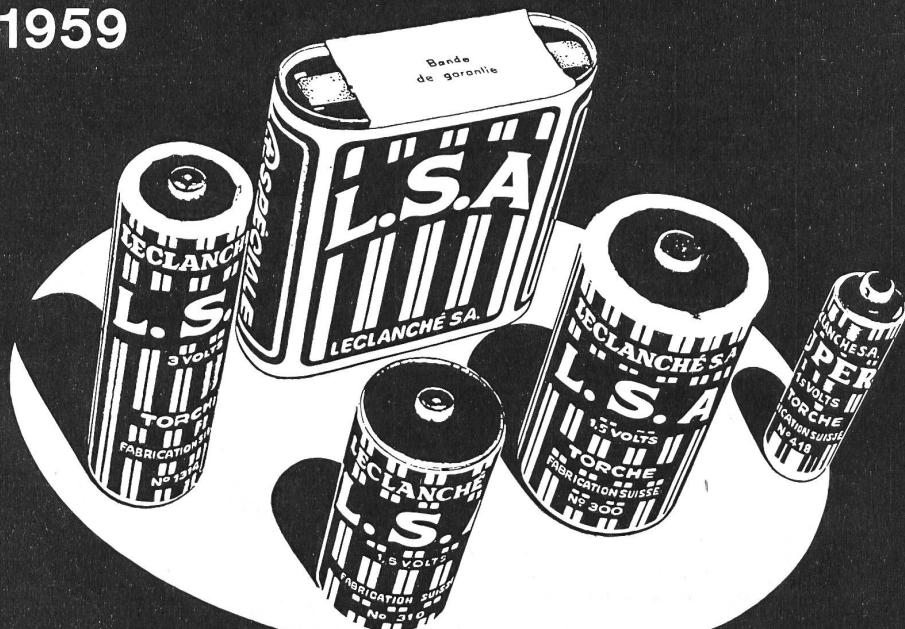
Unser Fabrikationsprogramm umfaßt: Installationsdrähte und -kabel nach SEV, Telefonleiter mit Thermoplast-Isolation nach PTT, Schweißkabel, Liftkabel, flexible Leitungsschnüre und Kabel. Wicklungsdrähte mit Baumwoll-, Seiden-, Glas- oder Papierisolation; Lackdrähte nach VSM. Blanke Kupferdrähte, auch Flachprofile, Litzen, Seile und Drähte für Freileitungen. Telefon 064. 8 42 36



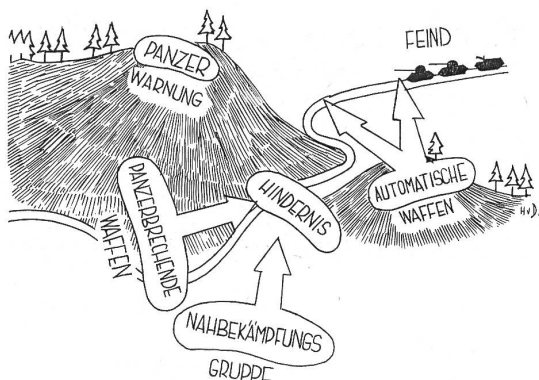
WILDEGG KUPFERDRAHT-ISOLIERWERK
AKT.-GES. WILDEGG

LECLANCHÉ S. A. YVERDON

1909-1959



- sollen auf Minen aufgelaufene oder lahmgeschossene Panzer endgültig zerstören,
- einzelne durchgebrochene Panzer jagen.



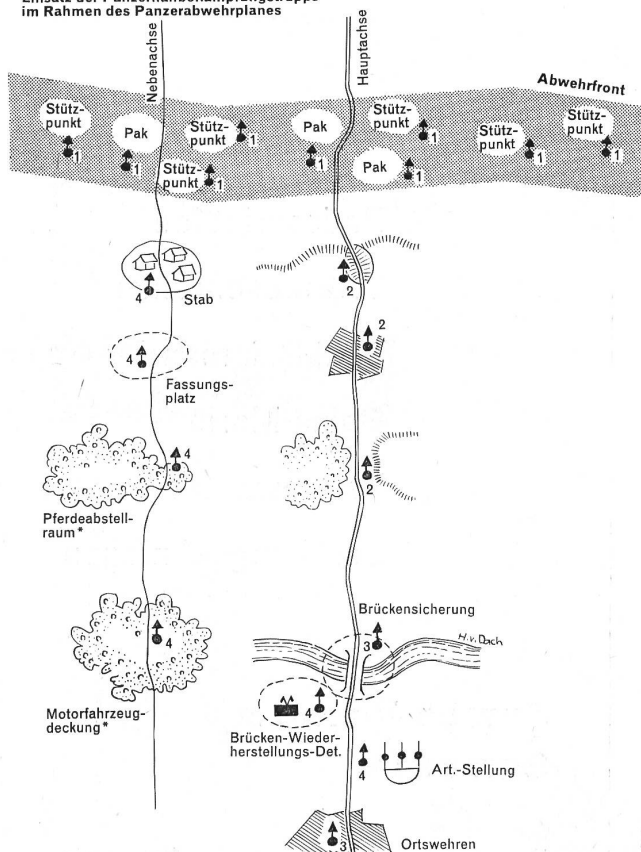
Organisation und Ausrüstung eines Panzernahbekämpfungstrupps

(1 Chef + 11–17 Mann)

Anzahl Kämpfer	Benennung	Funktion im Kampf	Spezial-Ausrüstung *
	Kommandant		
	Panzer-Warner	Beobachtet und alarmiert	Signalraketen
	Sperr-Trupp	Stoppt den Panzer	Minenbrett
	Feuer-Trupp	Bekämpft Begleit- infanterie	Mg oder Lmg Mp oder Sturmgewehr
	PzWG- oder Raketen- rohr-Trupp	Beschießt den Panzer	PzWG oder Rak.-Rohr
	Isolier-Trupp	Blendet folgende Panzer	Gewehr-Nebelgranaten
	Überwachungs-Trupp	Bekämpft die aus- stehende Panzer- besatzung	Mp oder Sturmgewehr
	Sprengtrupp (zugleich Blendtrupp)	Blendet den Panzer Sprengt den Panzer	Rauchwurfpatronen geballte Ladungen
	Brand-Trupp	Steckt den Panzer in Brand	Flammenwerfer oder Brandkanister Brandflaschen

Bemerkung: * die persönliche Bewaffnung (Pistole, Kar oder Stgw und HG) ist der Übersichtlichkeit halber nicht aufgeführt.

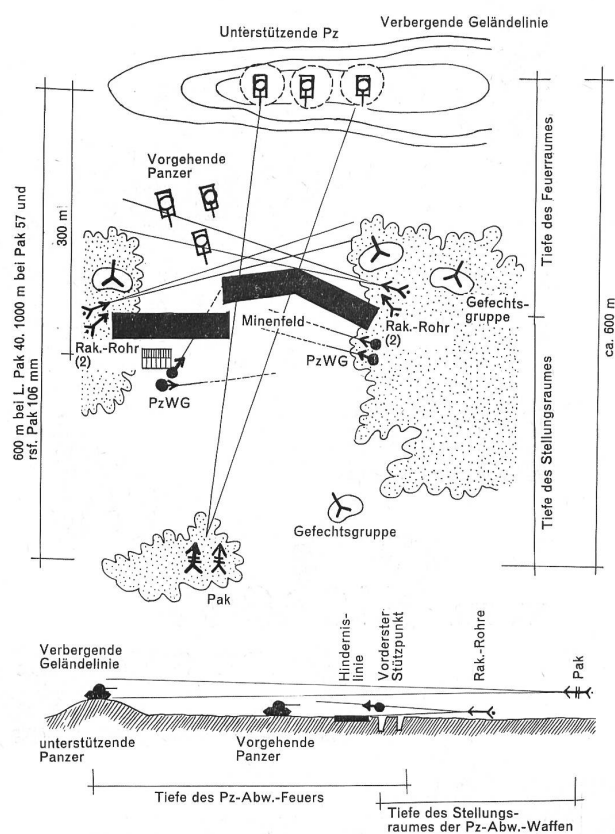
Einsatz der Panzernahbekämpfungstrupps im Rahmen des Panzerabwehrplanes



Legende:

- 1 = Panzernahbekämpfungstrupp in jedes Pak-Nest und jeden Zugstützpunkt
- 2 = Panzernahbekämpfungstrupp zur Vergrößerung der Tiefe in der Panzerabwehrorganisation
- 3 = Panzernahbekämpfungstrupp zur Jagd auf einzelne durchgebrochene Panzer
- 4 = Panzernahbekämpfungstrupp zum Selbstschutz

* Abstellraum der an der Front nicht benötigten Pferde und Motzf.



Fortsetzung folgt