

Zeitschrift: ASMZ : Sicherheit Schweiz : Allgemeine schweizerische Militärzeitschrift
Herausgeber: Schweizerische Offiziersgesellschaft
Band: 147 (1981)
Heft: 3: Moderne Lehrmethoden und Lernmittel in Streitkräften

Artikel: Simulatoren zur Ausbildung an Panzerabwehrlenkwaffen
Autor: Näf, Peter
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-53647>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

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. [Voir Informations légales.](#)

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. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 30.03.2025

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

akustischen Ereignisses) errichten. Über einen Kommentar ist es möglich, eine ergänzende Information zum abgebildeten Gegenstand oder Ereignis zu liefern und die Wahrnehmung des Zuschauers zu lenken. Musikalische Untermalung kann zudem die dargestellten Vorgänge emotional aufladen, was allein schon deshalb von Bedeutung ist, weil medienvermittelte Gefühlseindrücke beim Rezipienten länger stabil bleiben als Wissensinhalte (vollständige Zusammenstellung der Elemente der Mediensprache in: C. Doelker, «Wirklichkeit» in den Medien, Zug 1979).

2.4 Ton

Ton setzt sich aus gesprochener Sprache, Geräuschen und Musik zusammen. Worte wecken Vorstellungen – Tonmedien sind mithin **Filme für das innere Auge**. Vom Tondokument bis zum dramatisierten Spiel können Formen von auditiver Wirklichkeit vorgeführt werden. Besonders wertvoll ist auch das Einbringen von andern Stimmen als der Lehrerstimme in den Unterricht.

Im **Sprachlabor** wird der Auszubildende – ähnlich wie das Fitness-Klub-Mitglied durch ein Trocken-Skiprogramm auf die Pisten vorbereitet wird – für das schwierige Gelände der fremdsprachlichen Landschaft trainiert.

2.5 Video

Video ist das Medium der Live-Übertragung und der audiovisuellen Abbildung des Ereignisses in seiner genuinen optisch-akustischen Einheit. Es **vermittelt Aktualität ebenso wie Authentizität** für einen Empfängerkreis, der beliebig erweitert werden kann. Dank der sofortigen Wiedergabemöglichkeit der Aufzeichnung kann eine Aufnahme unmittelbar nachher überprüft und, wenn nötig, korrigiert werden. Die Aufzeichnung lässt sich auch sofort nutzen für Verfahren wie Micro-Teaching, Unterrichtsmitschau usw. (Video als «elektronischer Spiegel»).

Zur Spezifität des Mediums Video/Fernsehen gehört auch seine **Unspezifität**: Fernsehen transportiert alles. Live und Konserve. Laufbild und Stehbild. ■

Simulatoren zur Ausbildung an Panzerabwehrlenkwaffen

Oberstlt i Gst Peter Näf

Die Simulatoren zur Ausbildung an der Panzerabwehrlenkwaffe «Dragon» stellen hohe Anforderungen an den Schützen. Sie sind nicht nur kostensparend, sondern steigern die Treffsicherheit wesentlich. ewe

1 Der Abschuss-Simulator

PAL BB 77 Hohlpanzer- und Übungsgranaten sind derart **teuer**, dass ein PAL-Schütze während seiner militärischen Verwendung in dieser Funktion **nur wenige Lenkwaffen** schiessen kann.

Über ein intensives Training am **Abschuss-Simulator** in allen Stellungen, auf rasch und langsam fahrende Ziele bei

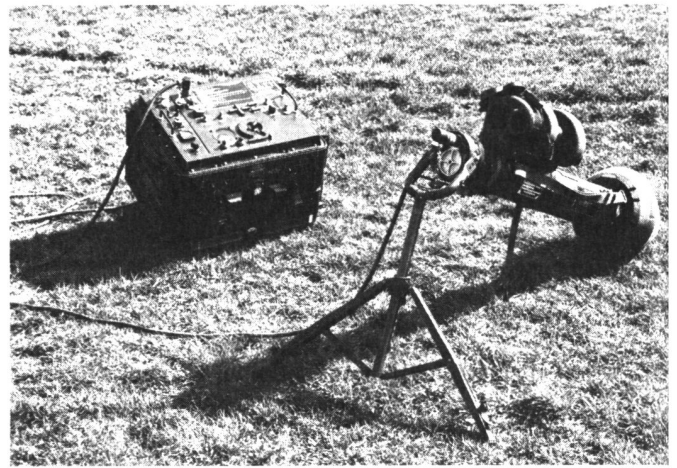


Bild 1. Abschuss-Simulator mit Überwachungsgerät.



Bild 2. Zielfahrzeug mit Infrarotsender.

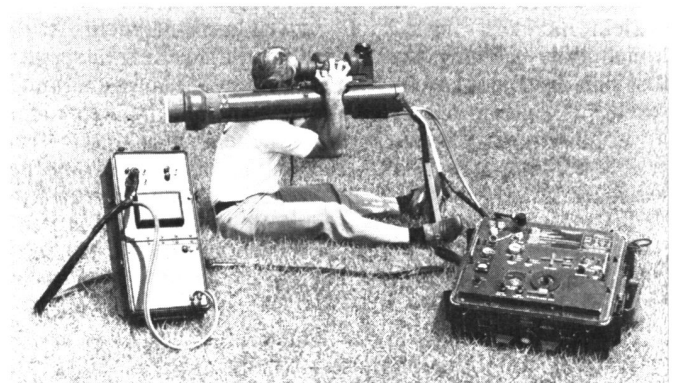


Bild 3. Abschusswirkungs-Simulator mit Behälter für die Gasflaschen (links) und Überwachungsgerät (rechts).

kleinen und grossen Schussdistanzen, qualifiziert sich der PAL-Schütze.

Um mit dem Abschuss-Simulator zu treffen, darf der Schütze während der ganzen Flugzeit der supponierten Lenkwaffe mit dem Fadenkreuz nie mehr als um die halbe Zielausdehnung in Breite und Höhe (grosses Ziel: $2,3 \times 4,6$ m; kleines, stehendes Ziel: $2,3 \times 2,3$ m) vom IR-Sender des Zielfahrzeuges abweichen.

Jeder Schuss kann vom Schiesslehrer am Überwachungsgerät analysiert und ausgewertet werden. **Das Simulator-schiessen stellt an den Schützen höhere Anforderungen als das Schiessen der Lenkwaffe.**

2 Der Abschusswirkungs-Simulator

Bei der Selektion der PAL-Schützen stellt der Schuss mit dem **Abschusswirkungs-Simulator** die letzte zu nehmende Hürde dar. Der simulierte Flug der Lenkwaffe wird, wie beim Schiessen mit dem Abschuss-Simulator, mit dem Überwachungsgerät verfolgt und ausgewertet. Als neue Schwierigkeit lernt der Schütze, den Abschuss zu überstehen, ohne das Ziel aus dem Blickfeld des Zielgerätes zu verlieren.

Knall, Rauchentwicklung und damit für einen Moment eine unangenehme Trübung des Gesichtsfeldes, sowie die Aufwärtsbewegung des nach dem Verlassen der Lenkwaffe leichter werdenden Abschussrohres entsprechen genau den Erscheinungen beim Abschuss einer Lenkwaffe.

Die Erfahrung zeigt, dass die **Ausbildung an den Simulatoren derart gut ist**, dass fast jeder Schütze, der das Selektionsprogramm mit Erfolg durchgestanden hat, mit der Übungsgranate trifft. Jeder Lenkwaffenschuss ist ein Erlebnis. Schütze und Schiesslehrer atmen erleichtert auf: «Es funktioniert, man trifft.»

3 Der Gefechts-Simulator

Ein dritter Simulatortyp, der **Gefechts-Simulator**, ist in **Entwicklung**. Äusserlich sieht der Gefechts-Simulator aus wie eine Kriegslenkwaffe und ist vom PAL-Schützen genau gleich zu bedienen, wobei der Schütze volle Aktionsfreiheit geniesst. Er kann sich verschieben, die Stellung ändern, eine Wechselstellung beziehen, da der Simulator weder an ein Überwachungsgerät noch an ein Aggregat angeschlossen ist.

Beim Abschuss verschiebt der Schütze einen **Laserstrahl**, welcher gleichzeitig die Distanz zum Zielfahrzeug misst und dem Sensor auf dem Zielfahrzeug mitteilt, welche Waffe (Nr) schießt. Abschussknall und Rauchentwicklung entsprechen den Erscheinungen beim Abschuss einer Lenkwaffe. Während der gesamten Flugzeit der simulierten Lenkwaffe wird die Abweichung des Fadenkreuzes von der Zielmitte ständig durch den reflektierten Laserstrahl dem Zielgerät mitgeteilt. Weicht der Zielpunkt zu stark ab, geht die Lenkwaffe verloren, der Schütze trifft nicht. Der Treffer wird auf dem Zielfahrzeug mittels einer Blinklampe angezeigt.

Die **Beurteilung der Treffgenauigkeit und Wirkung einer Waffe im Ziel** war bei Übungen ohne Munition schon immer problematisch. Auch gut vorbereitete Schiedsrichterequipen können bei Schussdistanzen bis zu 1000 m die Schilderung der Waffenwirkung nicht mehr bewältigen. Frustriert stellt der Panzerabwehrschütze fest, dass der Panzer weiterfährt, obwohl er getroffen sein müsste.

Wir brauchen deshalb **Gefechts-Simulatoren und Sensor-ausrüstungen für Panzer und Zielfahrzeuge** (Unimog S, Pinzgauer), die gepanzerte Fahrzeuge darstellen sollen, in grosser Zahl. Bei «kleinen» Gefechtsübungen bis zu Truppenübungen grosser Verbände soll auch im «blinden» Gefecht die Wirkung eines Panzerabwehrdispositives und das Treffen mit den Panzerabwehrwaffen realistisch zur Darstellung gebracht und beurteilt werden können. Der Gefechts-Simulator für die PAL BB 77 ist der Anfang. Das System ist ausbaubar auch für andere Panzerabwehrwaffen. ■

Ausbildungssystem für die Leichte Fliegerabwehr

Oblt Walter Joder

Unter der Bezeichnung «Florett» besitzt die Leichte Fliegerabwehr ein kostenwirksames Ausbildungssystem. Erreicht wird eine optimale Leistung des Auszubildenden. ewe

1 Ausbildungsprobleme

Die Ausbildungszeit von Soldaten an leichten Rohrwaffen erfordert einen hohen **Aufwand von Personal und Material**. Die Bereitstellung von Übungsplätzen bereitet heute immer grössere Schwierigkeiten. Bedingt durch die hohe Bevölkerungsdichte ist an eine Erschliessung von neuem Übungsgelände kaum zu denken; die **Belastung der Umwelt** durch Schiess- und Fluglärm würde zu gross werden.

Die verhältnismässig kurze Ausbildungszeit, die beschränkte Verfügbarkeit der vorhandenen Schiess- und Übungsplätze sowie die geringe Anzahl von Ausbildungspersonal führen dazu, **nach neuen, intensiven Ausbildungsmethoden zu suchen**, die es in der verfügbaren kurzen Zeit und zur Erhaltung der Verteidigungsbereitschaft ermöglichen, eine möglichst wirklichkeitsnahe, wirtschaftliche Ausbildung zu erreichen.

2 Verbesserung der Ausbildung

Um einerseits diese erschwerten Umstände zu umgehen und andererseits möglichst viele der in einer systematischen Auswertung von Trefferergebnissen erkannten Schwachstellen zu beseitigen, werden immer häufiger Ausbildungsanlagen gefordert, die durch **Simulation und Rationalisierung** die Ausbildung verbessern und wirtschaftlich tragbar machen. Zu diesen Schwachstellen gehören zudem die witterungs- und tageszeitabhängige Schiessausbildung, die beschränkte Verfügbarkeit der Schiessplätze, die bedingte Munitionszuteilung für Übungsschiessen und die kurze Ausbildungszeit. Dies erschwert eine effiziente Ausbildung erheblich.

Mit geeigneten Ausbildungssystemen kann **eine optimale Leistung des Auszubildenden** in der verfügbaren kurzen Zeit erreicht werden. So lässt sich der erforderliche Ausbildungsstand über einen längeren Zeitraum aufrechterhalten. Über gespeicherte Daten ist eine Gesamtbeurteilung leicht möglich. Im wesentlichen wird **die Verbesserung folgender Faktoren angestrebt**:

- Verbesserung der Effektivität der Ausbildung.
- Objektive und unmittelbare Beurteilung der Leistung eines Schützen.
- Genaue Zielfehlerinformation.
- Entlastung der Ausbilder von Routinearbeiten.
- Einsparung von Munition.
- Verringerung des Verschleisses von Waffen und Geräten.
- Ermittlung von Daten zur statistischen Auswertung für
 - den Ausbildungsstand des Schützen, der Einheit, des Verbandes,
 - die Kontrolle des Wirkungsgrades der Ausbildung,
 - die Entwicklung von modernen Ausbildungsmethoden.