

Zeitschrift: Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung
Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat
Band: 31 (1955-1956)
Heft: 10

Artikel: Verhalten im Atomwaffenfeuer [Schluss]
Autor: Dach, H.v.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-706184>

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: 26.11.2024

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

Helm, Waffe, Munition, Schanzwerkzeug, Gefechtspackung) ist zu unterscheiden zwischen dem gewöhnlichen Marsch und dem Eilmarsch. Der gewöhnliche Marsch wird im normalen Tempo (4—5 km/h) durchgeführt und kann sich über eine größere Distanz und mehrere Marschstunden erstrecken. Im Vordergrund der Leistung steht dabei die Ausdauer bei guter Ordnung und Disziplin über viele Marschstunden. Nach diesen Grundsätzen ist das Marschtraining in Verbindung mit den Märschen zum Schießplatz, zu den Nachtübungen und in die Verlegung zu betreiben.

Beim Eilmarsch handelt es sich aber um die Zurücklegung einer kürzeren Marschstrecke (bis 16 km) in erhöhtem Marschtempo und um höchstens zwei Stunden. Das normale Stundenniveau kann dabei verdoppelt werden, so daß zum Beispiel in einer halben Stunde ca. 4 km zurückgelegt werden. Es werden dabei folgende Forderungen aufgestellt:

- Eilmarsch in der sechsten Woche der RS von 4 km in 40 Minuten, entspricht einem Marschtempo von 6 km/h.
- Eilmarsch in der neunten Woche der RS von 10 km in 90 Minuten, entspricht einem Marschtempo von 6,6 km/h.
- Eilmarsch in der 17. Woche der RS von 10 km in 80 Minuten, entspricht einem Marschtempo von 7,5 km/h.

Der Waffenchef der Infanterie verweist für die Durchführung des Marschtrainings auf die früher dazu erlassenen Weisungen, die insbesondere die Berücksichtigung der Witterung, Temperaturen und Verpflegung, sowie die allgemeine Kondition betreffen. Er befiehlt, daß die Schlußprüfung unter keinen Umständen an einem Tage nach einem Zugs- oder Kompanie-Abend und dgl. durchgeführt werden darf.

Die Leistungsprüfungen

Als Abschluß der Körperschulung findet in der letzten Woche der Rekrutenschule eine Leistungsprüfung für alle Kader und die Truppe statt. Dabei werden folgende Gebiete geprüft:

- Pflichtübungen (180—200 Punkte).
- Geländehindernisbahn mit 15 kg Gefechtsbelastung. (Bedingungen nach örtlichen Verhältnissen.)
- Sturmlauf 80 m mit 15 kg Gefechtsbelastung (minimale Forderung 16 Sekunden).
- Dauerlauf im Gefechtstenu (2000 m in 11'30").
- Eilmarsch 10 km in 80 Minuten.
- Wo die örtlichen Verhältnisse es erlauben, ist entweder in der Periode zwischen achter und zwölfter Woche oder in der letzten Woche die Grundschulprüfung des Vorunterrichtes nochmals durchzuführen und im Leistungsheft zu ver-

merken. Der Vergleich der im Leistungsheft eingetragenen Resultate des Vorunterrichtes mit den am Ende der Rekrutenschule erreichten soll dem jungen Wehrmann ein eindrückliches Bild seiner körperlichen Ertüchtigung vermitteln. Dadurch soll auch das Leistungsheft zu einem Dokument erweitert werden, auf welches der junge Wehrmann mit Stolz und Genugtuung blicken kann. Zugleich wird aber damit auch die vordienstliche Arbeit unserer Rekruten gebührend gewürdigt und sinnvoll in die militärische Ausbildung eingebaut.

Soweit die bemerkenswerten und der wehrsportlichen Körperschulung erfreulich aufgeschlossenen Weisungen des Waffenchefs der Infanterie. Ueber die sinnngemäße Handhabung und die positiven Auswirkungen dieser Wegleitung konnte sich der Berichterstatter letzten Herbst anlässlich eines Besuches in den Grenadierschulen in Losone selbst überzeugen. Sie lassen auch deutlich die Ansatzpunkte für die außerdienstliche Tätigkeit und den Wehrsport erkennen. Mit diesen Weisungen wird die eigentliche Grundlage für den militärischen Dreikampf gelegt, dem nun auch auf außerdienstlicher Basis größte Breitenentwicklung zu wünschen ist, nachdem die Armee selbst die besten Voraussetzungen zur Mitarbeit schafft. —th.

Verhalten im Atomwaffenfeuer

Von Hptm. H. v. Dach

(Schluß)

b) Organisation der Verteidigungsstellung

- Bei den weiten Zwischenräumen wird der Charakter der «Rundumverteidigung» in den einzelnen Stützpunkten der Abwehrfront und der Abwehrzone noch mehr als bis anhin betont.
- Die starke Auflockerung beeinflusst vor allem den Einsatz der schweren Infanteriewaffen. Die Bataillons-Abwehrzone hört auf, ein «überschaubarer Raum» zu sein. Der Bat.Kdt. kann aus diesem Grund und aus Gründen der Schußdistanz keine Mg. mehr zu seiner Verfügung zurückbehalten oder in besonderen Mg.-Stützpunkten zusammenfassen, um mit ihnen den Abwehrkampf persönlich zu beeinflussen. Das Mg. hört somit auf, «Führungswaffe» zu sein (eine Entwicklung, die sich übrigens schon lange vor dem Auftreten der A-Waffen angebahnt hat). Alle Mg. sind somit von Anfang an auf die einzelnen Stützpunkte zu verteilen.
- Die Mw. sind ebenfalls nur noch sehr beschränkt «Führungswaffe» des Bat.Kdt. Immerhin vermögen sie auch jetzt noch — im hinteren Teile der Abwehrzone stehend — praktisch in den ganzen Bat.-Abschnitt und ca. 500 m vor die Abwehrfront zu wirken.
- Die großen Zwischenräume steigern die Bedeutung der natürlichen und künstlichen Hindernisse, denn Auflockerung bedingt große Schußdistanzen und verlangt nach erhöhter Feuerkraft und damit zugleich nach tiefen Hindernissen, die den angreifenden Gegner lange im Feuerbereich festhalten.
- Große Zwischenräume verlangen das Ausscheiden starker beweglicher Reserven, was wiederum nur möglich ist, wenn die Stellungen von einem wirklichen Minimum an Leuten gehalten werden.
- Jede Mine und jede Rolle Draht, die Du verwendest, spart Dir einen Mann in der Front zugunsten der Reserven in der Tiefe der Abwehrzone und für rückwärtige Sperren.
- Die Belegungsdichte der Stellungen muß minimal sein (wenig Leute, viel Feuer, viele Hindernisse, starke Deckungen).

- Die beweglichen Reserven in der Abwehrzone haben die Aufgabe:
 - a) Umgehungsversuchen des Gegners entgegenzuwirken,
 - b) bei Nacht die zwischen den Stützpunkten gelegenen breiten und tiefen Hinderniszonen (Minen und Draht) infanteristisch zu überwachen und die durch weite Abstände der Stützpunkte erhöhte Gefahr der Infiltration zu bannen.
 - c) nach dem Atom-Feuerschlag zur Wiederbesetzung wichtiger Punkte in die Zone der totalen Zerstörung eingeschoben zu werden. («Quadratkilometer» um den Nullpunkt herum.)

Bauliche Maßnahmen

Unterstände:

- Du mußt auf das Erstellen von Feuerstellungen für Einzelschützen, Lmg., Mg., Rak.Rohr und Pak weitgehend verzichten und dafür Deine ganze Arbeitskraft vorerst auf den Bau von Unterständen und Nischen sowie der entsprechenden Hindernisse konzentrieren, um
 - a) das Atomfeuer zu überstehen (Deckungen),
 - b) trotz den großen Zwischenräumen Massenangriffe von Inf. und Pz. abwehren zu können (Hindernisse).
- Bodenebenen versenkte Unterstände und Nischen mit 30 cm Rundholzüberdeckung und 1 m Erdaufschüttung sind ab 600 m vom Nullpunkt praktisch atomstark (15—20 KT und hoher Sprengpunkt).

Hindernisse:

- a) **Minen:**
 - In panzergängigem Gelände muß Du mehrere Minenfelder hintereinander mit etwa 800—1000 m Abstand verlegen. Innerhalb des einzelnen Minenfeldes muß Du die Abstände von Minenreihe zu Minenreihe (nicht aber von Mine zu Mine) um das Fünf- bis Achtfache des bisher üblichen vergrößern.
 - Durch die starke Staffelung der einzelnen Felder sowie die Vergrößerung der Tiefe innerhalb des einzelnen Feldes erreichst Du, daß:

1. Die feindlichen Pioniere innert nützlicher Frist (eine Nacht) keine Gasse durch ein Minenfeld zu räumen vermögen, was bei der durch große Abstände von Stützpunkt zu Stützpunkt bedingten schwierigen Ueberwachung besonders wichtig ist.
2. Bei Atombeschuß von einem in der kritischen «Randzone» der Zerstörung gelegenen Minenfeld einzelne Teile nicht ausgelöst werden (Feldtiefe ca. 250 m).

b) Stacheldrahthindernisse:

- Ersetze die bisher übliche Doppelhecke von 2,5 m durch das 10 m tiefe Flächenhindernis. Staffle mehrere solche Drahthindernisse mit Abständen von 800—1000 m hintereinander und spicke sie mit Pfahlminen.
- Durch diese mächtigen Hindernisse hältst Du den Gegner bei Tag trotz großer Schußweite der Mg. genügend lange im Feuerbereich fest und bei Nacht verzögerst Du ihn so lange, daß Deine Gegenstoßreserven und Jagdpatrouillen rechtzeitig eingreifen vermögen.
- Bei A-Waffenbeschuß übersteht dank den großen Abständen ein Teil der Drahthindernisse das Feuer, da sie nur in einem Umkreis von 600 m völlig zerstört und bis 1500 m beschädigt werden.

Depots:

- Du mußt sämtliche Munition in Unterständen magaziniert und darfst keine Freilager errichten (Druck- und Hitzewirkung).

Verbindungen:

- Alle Telephonverbindungen für Art. und speziell auch für Mw. müssen sicher mit Funk überlagert sein. Kabel dürfen nicht in offenen Kabelgräben verlegt werden, sondern müssen solid, d.h. über 30 cm tief, eingegraben werden.

c) Gefechtsführung

Vorderer Teil der Abwehrzone.

- Die Stützpunkte am vorderen Rand der Abwehrzone (bis in etwa 1 km Tiefe) müssen die vorgeschobenen Posten und Beobachter sowie die Lmg. mit den dazugehörigen Bedienungsmannschaften auch bei Atomalarm in Feuerstellung belassen.

- Nicht benötigte Waffenbedienungen (Mg., Rak.Rohr, Pak) sowie Gegenstoßreserve halten sich mit ihren Waffen in den Unterständen auf.
- Während der A-Explosion haben sich die außerhalb der Unterstände befindlichen Leute nach Ziff. IV zu verhalten. Ihre Verluste durch Strahlung, Druck und Hitze werden minimal sein.
- Unmittelbar nach dem A-Feuerschlag in der Tiefe der Abwehrzone wird der Gegner Deine Stützpunkte unter die Feuerwalze seiner Artillerie nehmen. Gleichzeitig werden seine Panzer ins Niemandsland einrollen und die Infanterie zum Angriff antreten.
- Nach dem Aufhören oder Weiterwandern des Artilleriefeuers, das kaum länger als etwa eine Viertelstunde dauern dürfte (Wetrennen um die Atombresche) mußt Du die Unterstände verlassen und die Stellungen besetzen. Ein Teil der Angriffsinfanterie wird inzwischen auf etwa 200 m an den Stützpunkt herangekommen sein und Dich nun mit Unterstützung von Mg. Pak, Inf.-Geschützen und einzelnen Panzern niederkämpfen suchen. Währenddem wird die Masse der Kampfwagen mit aufgefressener Infanterie an den Stützpunkten vorbei nach hinten in die von den Atomgeschossen leergefegte Zone durchzustößen suchen.
- Du selbst wirst in Deinem Kampf von hinten her nur noch unregelmäßig von Mw. und Art. unterstützt werden und im wesentlichen auf Deine eigenen Mittel angewiesen sein.
- Deine Taktik als Verteidiger ganz vorne ist einfach und unverändert. Die Stellung nach den bisherigen Regeln der Gefechts-technik zu halten, bis Reserven von hinten her das entstandene Loch in Deinem Rücken gestopft und speziell die ausgefallenen schweren Feuermittel (Artillerie) ersetzt haben. Du benötigst hierzu vor allem reichlich Mg. und Mw. mit *sehr viel* Munition *weit vorne*.

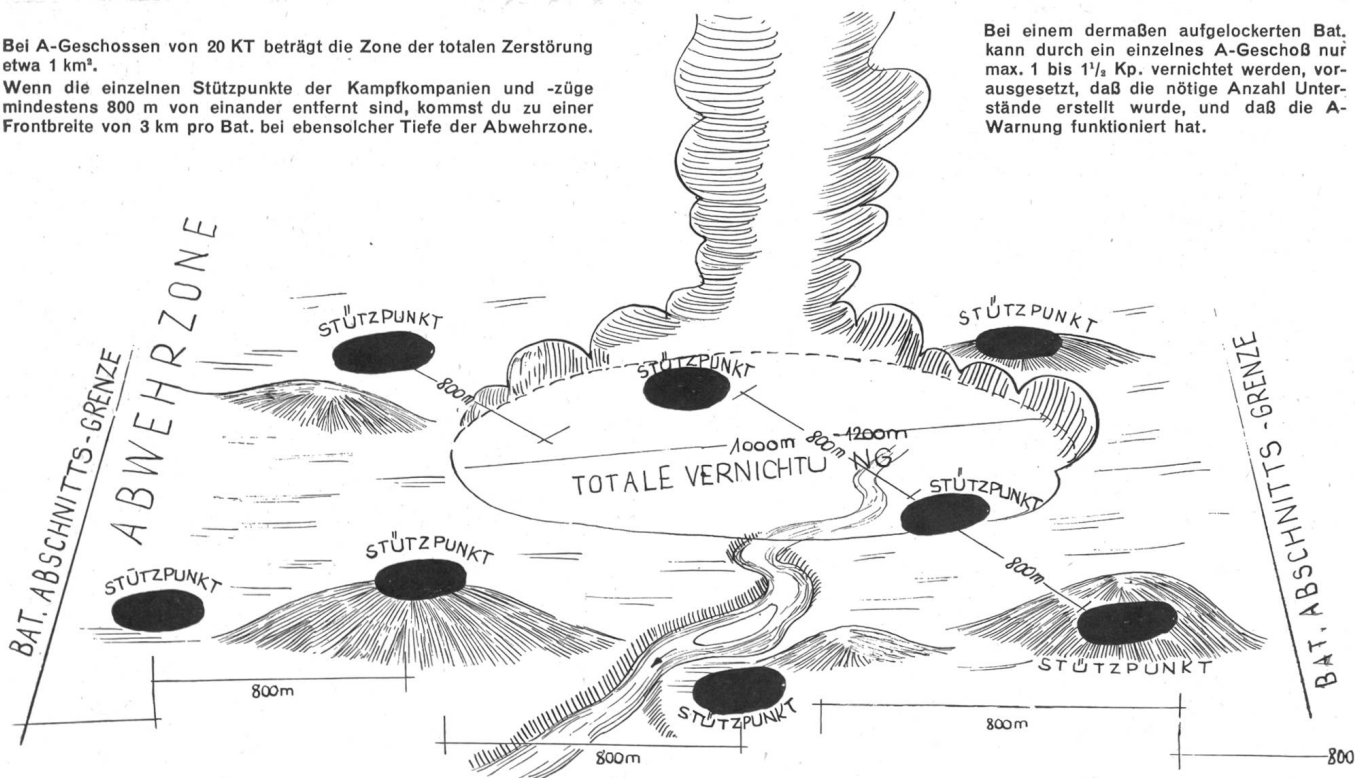
Stützpunkt in der Tiefe der Abwehrzone (über 1 km hinter den vordersten Elementen):

- Nimm bei Atomalarm alle Kollektivwaffen (Lmg., Mg., Rak.-Rohr, Pak, Mw.) sowie die Uebermittlungsgeräte in die Unterstände mit.
- Belasse nur einzelne Beobachtungsposten im Freien. Diese

Bei A-Geschossen von 20 KT beträgt die Zone der totalen Zerstörung etwa 1 km².

Wenn die einzelnen Stützpunkte der Kampfkompanien und -züge mindestens 800 m von einander entfernt sind, kommst du zu einer Frontbreite von 3 km pro Bat. bei ebensolcher Tiefe der Abwehrzone.

Bei einem dermaßen aufgelockerten Bat. kann durch ein einzelnes A-Geschoß nur max. 1 bis 1 1/2 Kp. vernichtet werden, vorausgesetzt, daß die nötige Anzahl Unterstände erstellt wurde, und daß die A-Warnung funktioniert hat.



ABWEHR-FRONT ABWEHR-FRONT

Die Distanz von 800 m erlaubt gerade noch, sich mit Mg. gegenseitig zu unterstützen.

müssen in den speziellen Atomschutzlöchern stehen und sich in weniger als einer Sekunde durch Hinwerfen voll decken können.

- In dieser Organisation muß Du den Atom-Feuerschlag über Dich ergehen lassen.
- Unterstände, die näher als 600 m vom Nullpunkt gelegen sind, werden zerstört sein. Die Drahtverbindungen sind hin, so daß Du ganz auf die Funkgeräte angewiesen bist. Stacheldraht-hindernisse sind in einem Umkreis von 600 m vom Nullpunkt weggefegt und Minen in gleichem Ausmaße ausgelöst. Unterstände in über 600 m Distanz werden im wesentlichen den A-Schlag überstanden haben.
- Da bei 12—15 KT das Gebiet der *totalen* Zerstörung nur etwa einen Quadratkilometer beträgt, ist es Dir praktisch möglich, sofort von den Randzonen sowie auch von hinten her mit Infanteriewaffen-Feuer (Mg., Pak) das Loch zu beherrschen.
- Da bei hohem Sprengpunkt (ein solcher ist am wahrscheinlichsten) auch die engere Zerstörungszone unmittelbar nach der Detonation betreten werden darf, ohne daß man sich ernsthafter Gefahr radioaktiver Spätwirkung aussetzt, wird es Dir außerdem möglich sein, das entstandene Loch selbst infanteristisch zu stopfen, indem Du von den Rändern und von hinten her Waffenbedienungen einschiebst und mit bereitgehaltenen Reserven wichtige Punkte wieder besetzt.
- Die nötige Zeit hierfür wirst Du um so eher haben, als ja der vordere Teil der Abwehrzone (ca. 1 km) vom A-Feuer praktisch unversehrt ist und schlimmstenfalls wenigstens für einige Zeit hält und Dir das «Wiedereinnisten» in der total zerstörten Zone erlaubt.
- So fängst Du in der Tiefe der Abwehrzone den durch die

unversehrte Abwehrfront durchgebrochenen und in diesem Kampf bereits dezimierten Feind auf.

IX. Zusammenfassung

- Du siehst, daß den vorstehend erwähnten Maßnahmen nichts «wahrhaft Umstürzendes» anhaftet. Es sind lediglich logische Antworten auf die gewaltige Steigerung der Feuerkraft durch die A-Waffen. Flächenbombardierungen und Artillerie-Konzentrationen haben bereits viel früher nach grundsätzlich gleichen Maßnahmen gerufen. Nur mußten diese, entsprechend der geringeren Steigerung der Feuerkraft nicht dermaßen extrem angewendet werden.
- Als Inf. wirst Du durch die A-Waffen weniger Veränderungen erleben als Dein Kamerad bei der Art. und bei den Verpflichtungstruppen.
- Für Dich als Unterführer bedeuten die A-Abwehrmaßnahmen in erster Linie «mehr Verantwortung» (größere Selbständigkeit bedingt durch größere Abstände) und für den einzelnen Mann «mehr arbeiten» (Verstärkung der Feldbefestigungen).
- Streuung durch Waffen- und Bedienungsfehler, ungünstige meteorologische Verhältnisse, Mängel in der Aufklärung und geschicktes Verhalten des Verteidigers setzen die Wirkung der A-Geschosse herab, so daß sie unter feldmäßigen Bedingungen nie den Wirkungsgrad erreichen, der ihnen bei allen theoretischen Berechnungen zugrunde gelegt wird.
- Mehr noch als bisher wird es in den Höhepunkten der Schlacht auf den einzelnen ankommen, wenn es gilt, sich nach den A-Feuerschlägen wieder aufzuraffen und dem feindlichen Vorstoß entgegenzustemmen.

Das Flugzeug mit Rädern und Schwimmern

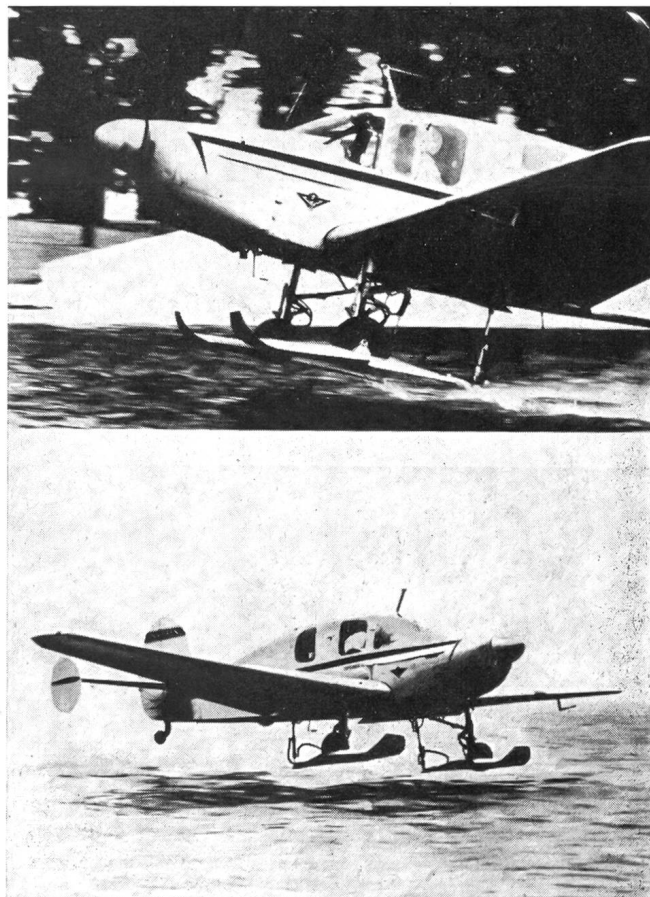
Besonders für den Nachschub geeignet

«Hydro-Lift» nennt sich das erste mit einziehbaren Rädern und Schwimmern ausgerüstete Flugzeug der Welt, das sowohl vom Wasser als auch vom festen Boden starten und ebenso wieder landen kann. Es hat kürzlich seine ersten Testflüge erfolgreich bestanden.

Der «Hydro-Lift», eine amerikanische Neukonstruktion, besteht im Gegensatz zu den nur für Wasserflugzeuge verwendbaren «Hydro-Skiern» aus einem einziehbaren Fahrgestell mit zwei Rädern, an denen in Achsenhöhe zusätzlich je ein Schwimmer angebracht ist. Diese skiartigen Schwimmer halten das Flugzeug nach der Landung so lange über Wasser, bis der Pilot die Maschine auf Land «gesteuert» hat, wo sie dann auf den etwa ein Drittel unter den Schwimmern herausragenden Rädern ausrollt und zum Stehen kommt. Beim Start rollt das Flugzeug auf Rädern vom Strand oder Ufer ins Wasser und wird nun wiederum bis zum Aufsteigen von den Schwimmern getragen.

Der wesentliche Vorteil des einziehbaren «Hydro-Lifts», der an Flugzeuge aller Größen montiert werden kann, besteht darin, daß mit dieser Neuerung ausgerüstete Flugzeuge von Rollbahnen üblicher Länge *unabhängig* sind und daher in Städten und Ortschaften, die an Flüssen oder an der Küste gelegen sind, in Nähe des Verkehrszentrums starten und landen können, wo die Anlage eines Flugplatzes gewöhnlich unmöglich ist.

Seine Bewährungsprobe bestand der «Hydro-Lift» bei Testflügen eines kleinen, nur von einem Motor betriebenen Flugzeuges. Die Maschine startete und landete ohne Schwierigkeiten abwechselnd auf Wasser, Grasflächen und Betonrollbahnen. Auch sumpfiges und verschneites Gelände sowie Eisdecken von Seen oder Flüssen können in Zukunft als «Flugplatz» benützt werden, wenn der Pilot seine Maschine auf die Schwimmer des «Hydro-Lifts» aufsetzt. Düsenjäger, die mit dieser vielseitig verwendbaren Kombination ausgerüstet werden, können praktisch überall entlang einer Ufer- oder Küstenlinie stationiert werden und unabhängig voneinander starten und landen, was besonders bei Masseneinsätzen von großer Wichtigkeit ist. Ebenso ergeben sich für die Nachschubbeförderung auf dem Luftwege wesentliche Vorteile. So ist es beispielsweise bei Landungsoperationen nun möglich, den Transport von Truppen, Material, Gerät und Verpflegung mit Flugzeugen unmittelbar bis an den jeweiligen Bestimmungsort durchzuführen. Damit dürfte das mit dem «Hydro-Lift» ausgestattete Flugzeug jene Rolle übernehmen, die zwischen dem Wasser- und gewöhnlichen Flugzeug eine geeignete Mittellösung darstellt. Tic.



Oben: Das mit dem «Hydro-Lift» ausgerüstete Flugzeug startete, auf den Rädern anrollend, auf einem kleinen Gelände an der Küste und benützt nun, von den skiähnlichen Schwimmern getragen, das Wasser als «Rollbahn».

Unten: Die gleiche Maschine setzt bei der Landung wieder aufs Wasser auf und wird dann mit einer Geschwindigkeit von etwa 25 km/h an Land gesteuert, wo sie auf den Rädern ausrollt.