Ortskampf : Verteidigung

Autor(en): **[s.n.]**

Objekttyp: **Article**

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

Band (Jahr): **27 (1951-1952)**

Heft 12

PDF erstellt am: **24.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-706544

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.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Ortskampf (Verteidigung)

Ausbau eines einzelnen Hauses.

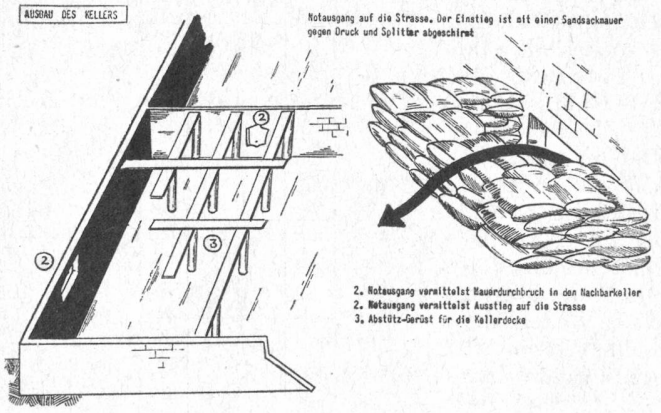
Holzhaus ohne Keller: Holzhäuser sind bei Beschuß Menschenfallen. Benütze ein Holzhaus lediglich als Unterkunft, so wird es dir gute Dienste leisten. Wenn du die Waffenstellungen weit genug vom Haus weg ausbaust (ca. 30 m), bist du nicht gefährdet, wenn das Haus in Brand geschossen wird.

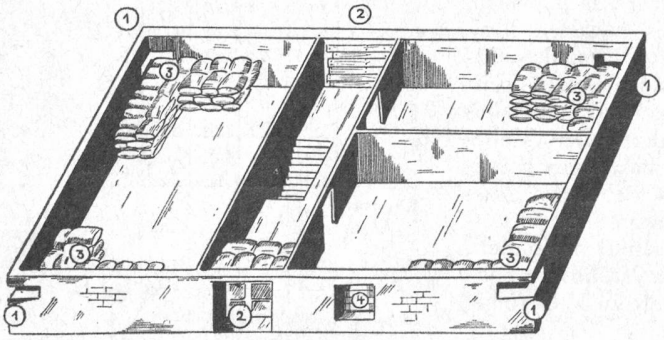
Holzhaus mit Keller: Im Mittelland wirst du viele Holzhäuser finden, in deren Keller du dich gut zur Verteidigung einrichten kannst, wenn du vorerst die Holzkonstruktion abbrennst. Die Brandstätte braucht ca. 24 Std., um abzukühlen. Der Keller ist gegen Beschuß nur noch widerstandsfähiger geworden, da eine Menge Brandschutt auf ihm lagert.

Unterkellertes Steinhaus: Häuser älteren Baudatums, sowie moderne Betonbauten eignen sich am besten für die Verteidigung. Meide Backsteinbauten.

Für den Ausbau eines unterkellerten Steinhauses mußt du dir folgende Punkte merken:

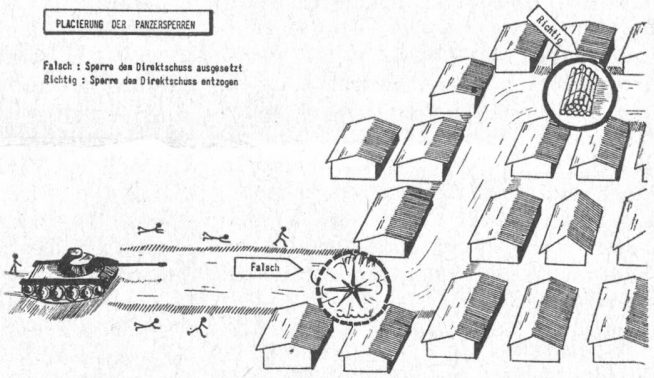
— stütze den Keller ab, damit seine Decke bei Fliegerbombardement oder Artilleriebeschuß die Wucht einstürzender Mauern aushält;
— erstelle einen Notausgang, sei es durch einen Mauerdurchbruch in den Nachbarkeller, sei es durch einen Ausstieg auf die Straße oder in den Garten;
— verbarrikadiere die Haustüren mit schweren Gegenständen (Sandsackmauern, mit Erde gefüllte Möbel usw.);
— versperre die Fenster mit Brettern oder Drahtgeflecht gegen HG-Würfe;
— brich Schießscharten in die Mauerecken. Diese sind schwer zu erkennen und mit HG-Würfen kaum zu treffen;
— Mauern sind dem Punktfeuer der Mg oder dem Direktschuß schwerer Waffen nicht gewachsen. Du mußt sie deshalb an für dich lebenswichtigen Stellen (Scharten) mit Sandsäcken, Kisten voller Erde usw. verstärken.





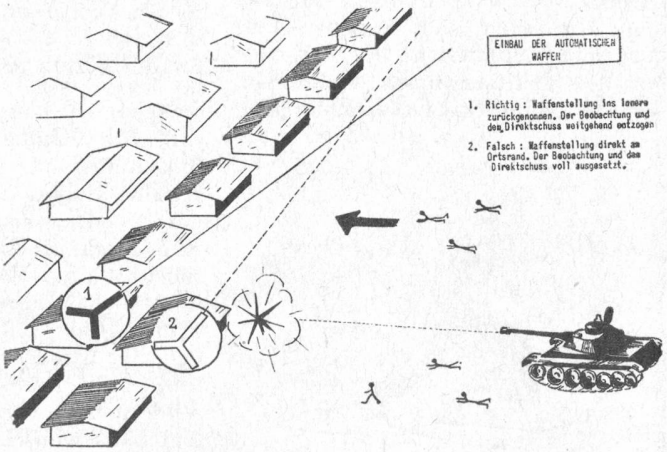
Einbau der Panzerabwehr.

— Panzer meiden die Ortschaft, da sie wenig Schußfeld haben, in den engen Gassen schlecht manövrieren können, und der Nahbekämpfung stark ausgesetzt sind. Mit dem Auftreten einzelner Panzer oder Sturmgeschütze zur direkten Infanterieunterstützung mußt du aber jederzeit rechnen.
— Auf den in die Ortschaft hineinführenden Straßen und Wegen errichtest du Pz-Sperren. Wichtiger als die Art der Sperre ist ihr Standort. Am besten placierst du sie hinter einer unübersichtlichen Straßenkehre, so daß sie der Beobachtung entzogen ist, sonst bleiben die Panzer auf eine für sie sichere Distanz stehen und schießen das Hindernis mit ihren weittragenden Kanonen zusammen.
— Hindernis und Abwehrfeuer müssen eins sein. Die Panzersperre setzt sich zusammen aus:
  a) einem Beobachter, der dich alarmiert;
  b) einem Hindernis, das den Panzer zwingt, die Geschwindigkeit herabzusetzen und zu manövrieren, so daß du präziser und länger auf ihn schießen kannst;
  c) panzerbrechenden Waffen (Pak, Rak.-Rohr, Pz-WG);
  d) einem Nahbekämpfungstrupp, ausgerüstet mit Flw, Spreng- und Nebelmitteln;
  e) automatischen Waffen (Lmg, MP) zur Bekämpfung der Begleitinfanterie und der aussteigenden Panzerbesatzung.



Einbau der automatischen Waffen.

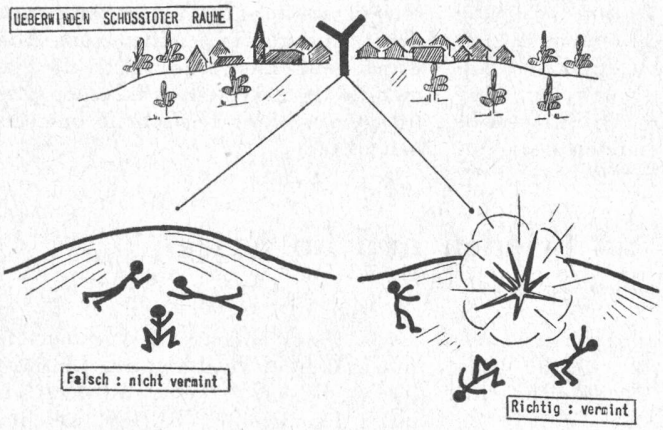
— Die automatischen Waffen (Lmg, MG) baust du so ein, daß sie flankierend vor den verdrahteten Ortsrand schießen.
— Damit sie möglichst spät erkannt werden, und dem Direktschuß schwerer Waffen (Pz, Pak, Flak) entzogen sind, baust du sie nicht direkt am Ortsrand ein, sondern nimmst sie etwas in die Tiefe zurück.

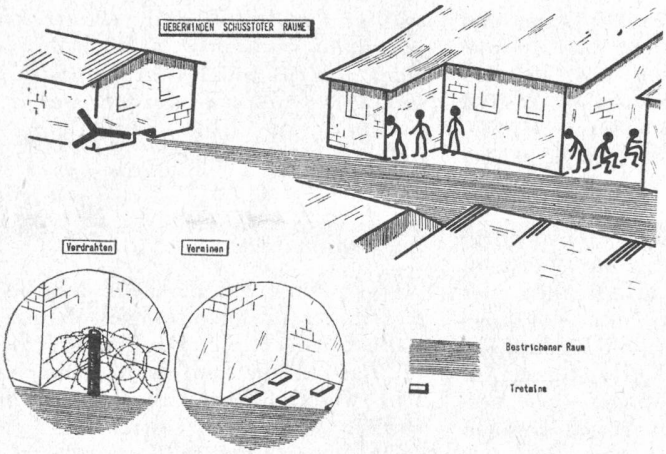


Ueberwindung schußtoter Räume.

— Im Vorgelände der Ortschaft, sowie im Ortsinnern ergeben sich zahlreiche schußtote Räume, in die du als Verteidiger nicht wirken kannst. Der geschickte Gegner wird sie bald herausgefunden haben und zur Annäherung ausnützen.

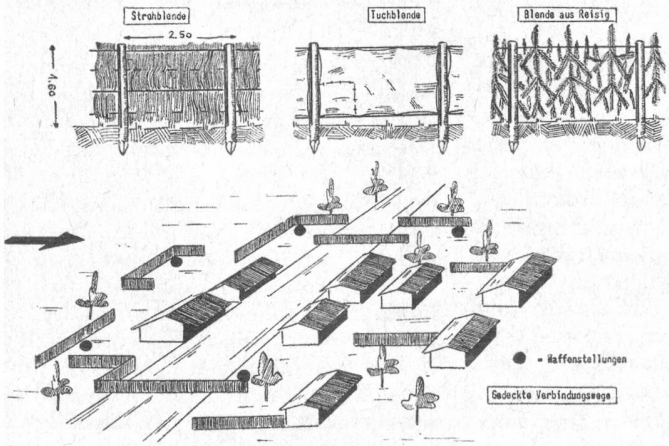
— Du hast grundsätzlich zwei Möglichkeiten, um solche schußtoten Räume unbenutzbar zu machen: durch verminen, durch verdrahten.





Verbindungswege im Ortskampf.

— Deine Verbindungswege müssen auch begehbar sein, wenn der Feind sein Feuer in die Straßenzüge legt, sonst sind sie nutzlos und fallen gerade in dem Moment aus, wo du sie am dringendsten benötigst.



— Wenn möglich bewege dich im Hausinnern, zu diesem Zwecke mußt du Mauerdurchbrüche von 1×1 m brechen. Wo deine Meldewege Straßen oder Plätze traversieren, mußt du Laufgräben erstellen. Wenn die Zeit hierfür nicht langt, so errichte Blenden, hinter denen sich der Verkehr wenigstens gegen Sicht gedeckt abwickeln kann.

— Telephonkabel ziehst du grundsätzlich von Keller zu Keller. Wo sie Straßen traversieren, mußt du sie eingraben oder in Laufgräben verlegen und mit Brettern gegen herabfallende Trümmer abdecken.

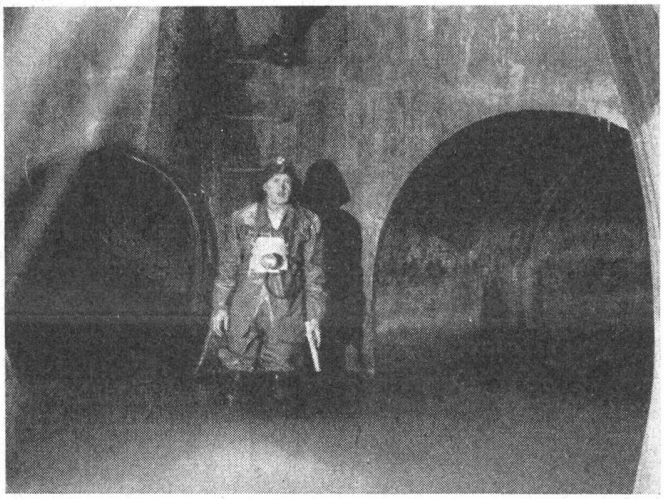
Nütze immer das Kanalisationsnetz aus. Merke dir hierfür folgende Punkte:

— Kanalisationsanlagen bilden gegen Sicht und Feuer gedeckte Verbindungswege zum Ueberbringen von Meldungen, Verschieben von Reserven, Vorbringen von Munition usw.

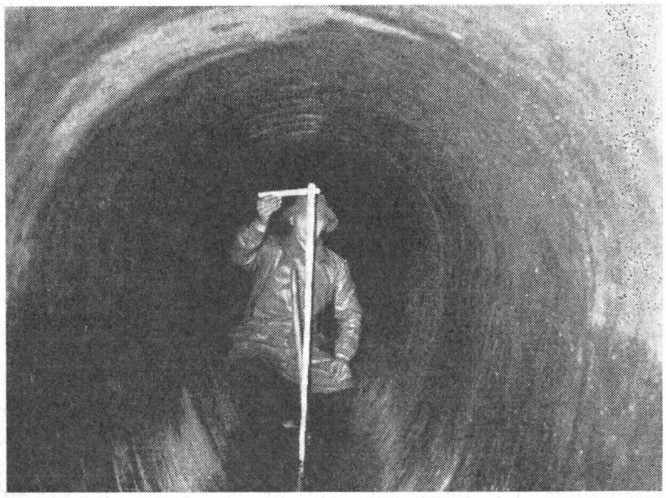
— Ortschaften von 5000 Einwohnern an aufwärts verfügen über Kanalisationsanlagen, die für deine Zwecke brauchbar sind.

— Bei Kanalisationsanlagen unterscheidest du zwischen

a) Kanälen mit Rundprofil (Durchmesser von 15 cm bis 1 m);



b) Stollen mit Ei-Profil (Ausmaße von 60/90 cm bis 120/180 cm);



Die Kanalisationsanlagen der Stadt Bern, aus denen die Photos stammen, weisen eine Länge von 213 km auf. Davon sind rund 50 %, d. h. 101 km geh- oder schlüpfbar.

(Schluß folgt.)