Kleiner Ortskampflehrgang

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

Objekttyp: **Article**

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

Band (Jahr): **31 (1955-1956)**

Heft 1

PDF erstellt am: **24.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-704065

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

Kleiner Ortskampflehrgang

Von Hptm. H. von Dach

Anmerkung

Wir beabsichtigen, in einer losen Artikelfolge speziell auf den WK zugeschnittene «Lehrgänge» über verschiedene infanteristische Themen zu bringen. Wir werden diese jeweils so placieren, daß sie leicht aus dem Gesamtheft herausgelöst und dem «WK-Ausbildungsdossier» beigefügt werden können.

— Der Ortskampf stellt nur ein kleines und bescheidenes — wenn auch stark vernachlässigtes — Teilgebiet der infanteristischen Ausbildung dar. Immerhin ist bei der dichten Besiedlung und starken Ueberbauung unseres Landes eine Infanterie ohne Ortskampfausbildung nicht denkbar.

— Eine Breitenentwicklung des Ortskampfes ist unumgänglich nötig. Ortskampf ist eine *normale* Gefechtsart der Infanterie und somit auch Aufgabe der Füsiliere, genau so wie der Grenadiere und darf nicht auf letztere beschränkt bleiben.

— Wenn wir neben den vielen anderen *auch wichtigen,* ja viel wichtigeren Ausbildungsthemen im WK den Ortskampf neu hineinnehmen wollen, müssen wir den Einheitskdt. als verantwortlichen Ausbildner von allen Vorbereitungen — ausgenommen der Objektwahl (und es sei nicht verschwiegen, daß diese noch schwierig genug ist) entlasten, indem wir ihm einen fertigen «Ortskampflehrgang» in die Hand drücken.

— Unbeirrt vom tatsächlich bestehenden Zeitmangel lassen wir uns durch die Idee leiten, daß sich bei der Verwertung einer großen Erfahrung sowie bestmöglicher Organisation im Dienst und Vorbereitung bereits vor dem Dienst auch in wenigen *effektiven* Ausbildungsstunden viel erreichen läßt.

— Die Füsilier-Kp. ist mit ihren Mitteln ohne weiteres in der Lage, ihren Gegebenheiten angepaßten *seriösen* Ortskampf zu betreiben. Wohl fehlen ihr zur Niederkämpfung speziell ausgebauter Widerstandsnester Flammenwerfer und Sprengmittel. Immerhin ist für diese ausgesprochene Spezialaufgabe der Bat.Gren.Zug in unmittelbarer Nähe greifbar.

Kaderausbildung

I. Vordienstlich zu erledigen:

— Bestellung der Ortskampffilme «Kampf um Dubrowka» und «Streetfighting» bei der Gruppe für Ausbildung des EMD, Filmdienst. (Siehe AWO.)

— Festlegen der Ortskampfobjekte anläßlich der Rekognoszierung.

— Rücksprache mit dem Lehrer der Unterkunftsgemeinde (KVK) über Benützung der Schulstube für Lichtbilder- und Filmvorführung.

II. Im Kadervorkurs:

— Lichtbildervortrag durch Kp.Kdt. über Ortskampftechnik.
Unterlagen und Bildmaterial: Druckschrift «Gefechtstechnik» des SUOV, sowie die Skizzen dieses Lehrplanes.
Dauer des Vortrages ca. 20 Minuten. Kein Referat, sondern lediglich Erläuterung der Kampftechnik an Hand der projizierten Skizzen.
Beschaffung des Lichtbilderapparates, resp. Epidiaskops: in jeder, auch kleinen Ortschaft besitzt die Schule ein Epidiaskop. Die Lehrer sind normalerweise gerne bereit, den Apparat zur Verfügung zu stellen und auch zu bedienen.
Sollte dies nicht möglich sein, dann Bestellung des Apparates bei der Gruppe für Ausbildung, Filmdienst.

— Vorführung der Ortskampffilme. Totale Vorführungsdauer für beide obgenannten Filme: 1 Stunde.

III. Im WK:

Praktische Kaderausbildung an den Ortskampfobjekten 2 × 2 Std.
1. Lektion zu 2 Stunden: Einzel- und Truppenausbildung.*
2. Lektion zu 2 Stunden: Gruppenausbildung.
Leitung: Kp.Kdt. Teilnehmer: alle Of. und Uof.
Beschäftigung der Truppe in dieser Zeit:
— Vorführung der Ortskampffilme;
— Arbeiten unter Leitung des Fw. oder des Arztes.

* Wenn sonst für den WK völlig zu Recht der Grundsatz herrscht, «keine Einzel- und Truppausbildung», sondern nur «Arbeit im Verband», so muß auf diesem speziellen Gebiet von dem bewährten Grundsatz abgewichen werden. Wir kommen auf keinen Fall (selbst bei den Gren. nicht) um die Einzel- und Trupparbeit herum, höchstens können wir diese zeitlich einschränken.

Ausbildung der Truppe

A. ANGRIFF

I. Einzelausbildung:

1. Vorgehen in Gasse.
2. Passieren einer verdächtigen Fassade.
3. Oeffnen einer Türe:
   a) angelehnte Türe (Kolbenstoß oder Fußtritt);
   b) geschlossene Türe (Mp.-Serie gegen das Schloß oder HG).
4. Eindringen in einen Raum.

II. Truppausbildung:

1. Unterstützung:
   a) ohne Feindkontakt = Ueberwachen;
   b) mit Feindberührung = Unterstützen.
2. Herangehen an eine Fassade.
3. Eindringen in ein Haus.
4. Säubern im Hausinnern.
5. Ersteigen von Treppen.
6. Ausräumen von Kellern.

III. Gruppenausbildung:

1. Vorgehen in Gassen.
2. Traversieren beschossener Straßenzüge.
3. Angriff auf ein Haus:
   a) Feuerunterstützung;
   b) Herangehen an das Objekt;
   c) Eindringen;
   d) Säubern.

B. VERTEIDIGUNG

Nur Gruppenausbildung.

Themen:

1. Verminen schußtoter Räume am Haus.
2. Verteidigung eines Hauses.

(3. Das Herrichten eines Hauses zur Verteidigung kann meist aus Zeit- und Materialmangel nur theoretisch behandelt werden.)

Wie und wo sucht man Ortskampfobjekte

— Frage den Gemeindepräsidenten nach leerstehenden Häusern.

— Suche entlang von Bachläufen nach den Ruinen einstiger, heute nicht mehr in Betrieb stehender Mühlen.

— Torfhütten in Turbenmooren (Mösli) eignen sich recht gut, ebenso Stadel oder Alphüttengruppen.

— In Ziegeleien oder am Rande von Fabrikarealen findest du häufig brauchbare Objekte.

— Alle diese letzteren Objekte haben den Nachteil, daß sie meist nicht über Mauern, sondern lediglich über Bretterwände verfügen. Das schadet nicht viel. Normalerweise sollst Du ja Gelände und Geländeobjekte nicht supponieren. Im vorliegenden Falle aber muß sich der Mann nur vorstellen. daß das Gebäude statt Holzwände Steinmauern hätte. Die «Beanspruchung» des Vorstellungsvermögens ist somit tragbar.

— Nimm mit dem Besitzer Fühlung auf. Sprich mit ihm, das wirkt Wunder.

Was du bei der Benutzung beachten mußt

— Nimm ein Protokoll auf über den Zustand des Gebäudes (zerschlagene Fensterscheiben, Defekte an Böden und Dächern, Zustand der Türen usw.), dies bewahrt Dich vor unangenehmen Ueberraschungen.

— Lasse Dir von der Gemeinde oder dem Besitzer die Schlüssel zu den Türen geben, und öffne diese vor dem Eintreffen der Truppe. Diese drückt sonst bei der Ausbildung erfahrungsgemäß alle geschlossenen Türen ein. Die defekten Schlösser zahlt dann die Kompanie.

— Verbiete das Besteigen der Dächer. Der Sachschaden steht in keinem Verhältnis zum Ausbildungserfolg. (Nicht nur befehlen, resp. verbieten, sondern auch öfters kontrollieren!)

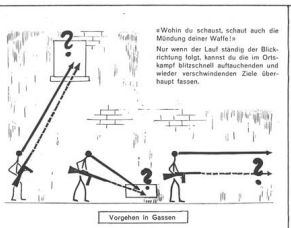
— Sei nicht kleinlich beim Bezahlen von Sach- und Landschäden. Dein Nachfolger dankt es Dir, wenn er an dem günstigen Objekt auch üben darf.

— Du mußt auf jeden Fall mit einem Land- und Sachschaden von 50 bis 60 Franken pro Kp. rechnen, wenn Du die Truppe scharf überwachst. Ohne rigorose Kontrolle Deinerseits wird der Schaden sofort das Drei- bis Vierfache ausmachen.

EINZELAUSBILDUNG

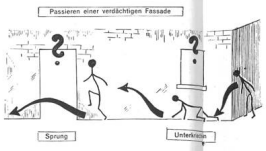
STATION I — **AUSBILDNER: Kpl.**
ZEIT: 1 Std. — **SCHÜLER: ca. 10**

Material: 2 Mp, 8 Kar.
Munition: 1 Karton blinde HG 43 mit Schnurschlinge
1 Karton blinde HG 43 mit Nagelbrettchen
pro Mann eine Knallpatrone zu blinder Handgranate
pro Mann 1 Karabinerpatrone, blind
Scheiben: 2 E-Fallscheiben ohne Stock



«Wohin du schaust, schaut auch die Mündung deiner Waffe!»
Nur wenn der Lauf ständig der Blickrichtung folgt, kannst du die im Ortskampf blitzschnell auftauchenden und wieder verschwindenden Ziele überhaupt fassen.

Vorgehen in Gassen



Passieren einer verdächtigen Fassade

Sprung — Unterkriechen

Hänge die HG mit der Schnurschlinge an die Türfalle, zieh' ab und gehe in Deckung . . .
Klopfe mit der HG wie mit einem Hammer gegen das Holz der Türe. Die Nägel halten. Befestige sie in der Nähe des Schlosses. Reiße ab und gehe in Deckung . . .
In beiden Fällen wird der Verschlußdeckel in der letzten Deckung abgeschraubt, das Plombierband entfernt und die Abreißschnur herausgeschüttelt.

Tritt nie vor die Türe, der Gegner kann dich mit Leichtigkeit durch diese hindurch mit Lmg oder MP erschießen. Ziehe dich nach dem Kolbenstoß blitzschnell 2–3 m zurück um der Wirkung ev. ausgelöster Sprengfallen zu entgehen.

Öffnen von Türen

Tritt nie auf eine Türschwelle, sie könnte vermin't sein. Überquere sie vielmehr mit einem Sprung. Im Raume angekommen, drehe dich sofort um deine eigene Achse, damit du in jede Ecke siehst.

Ⓔ — E-Fallscheibe ohne Stock

Eindringen in einen Raum

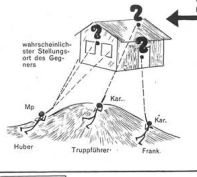
TRUPPAUSBILDUNG

STATION II — **AUSBILDNER: Kpl.**
ZEIT: 1 Std. — **SCHÜLER: ca. 10**

Material: 2 Mp, 8 Karabiner
Scheiben: 1 E-Scheibe ohne Stock oder 1 Helm
Munition: keine

ohne Feindkontakt ⟶ Überwachen

Grundsatz: Gegen den wahrscheinlichsten Stellungsort des Gegners die Hauptwaffe des Trupps einsetzen. Das Feuer beim Stellungsbezug für alle Fälle sofort freigeben.

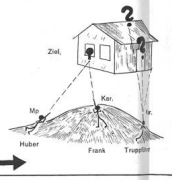


Befehl des Truppführers:
«Huber, du überwachst mit der Mp die Fassade mit den beiden Fenstern — Frank die Fassade mit der Türe — ich selber übernehme das Dach!
Wiederholen!
In Stellung — Feuer frei!»

Befehl des Truppführers:
«Wir geben Feuerunterstützung gegen das Haus. — Ziel: Schütze im linken Fenster. — Huber und Frank, ihr haltet diesen nieder! Ich selbst überwache den Rest des Hauses! Wiederholen!
In Stellung — Feuer frei!

Mit Feindkontakt ⟶ Unterstützen

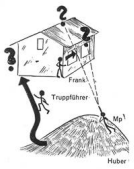
Grundsatz: Gegen erkanntes Ziel die Hauptwaffe des Trupps einsetzen. Feuer zusammenfassen. Rest des Gebäudes überwachen.



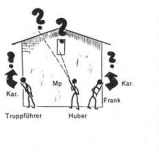
Herangehen an eine Fassade

Befehl des Truppführers:
«Wir gehen an die Fassade mit der Dachlucke vor! Huber, du überwachst mit der Mp die Fassade mit den beiden Fenstern — ich selbst übernehme die Dachlucke und das Dach — Frank geht vor!
Wiederholen . . .
In Stellung — Feuer frei!»
Nach einem Moment:
«Frank vor!»
Nachdem Frank angekommen ist:
«Huber, du überwachst weiter — ich gehe vor — wenn ich winke, kommst du nach!»

Grundsatz:
Immer gegen diejenige Fassade des Gebäudes vorgehen, die am wenigsten Öffnungen aufweist.
Immer gegen die Ecken vorgehen, da man von dort am wenigsten gefaßt werden kann.



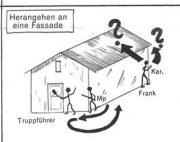
Grundsatz:
Die Ecken sichern, das Dach überwachen.



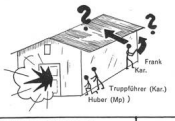
STATION III — **AUSBILDNER: Kpl.**
ZEIT: 1 Std. — **SCHÜLER: ca. 10**

Material: 2 Mp, 8 Karabiner
Munition: 1 Karton blinde HG 43 mit Nagelbrettchen oder Schnurschlinge
pro Mann eine Knallpatrone
Trupp 5 Knallpatronen zu blinder HG 43
Scheiben: 2 E-Fallscheiben ohne Stock

Herangehen an eine Fassade

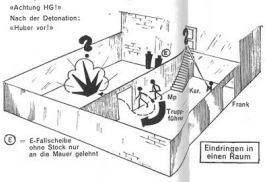


Nachdem die beiden bereit sind, geht der Truppführer vor, befestigt die HG an der Türe, zieht ab und geht um die Ecke zurück in Deckung.
Unmittelbar nach der Detonation dringt der MP-S ein und der Truppführer folgt nach, währenddem Frank an seinen vorherigen Platz geht.



Befehl des Truppführers:
«Wir dringen an der Schmalseite durch die Türe ein — ich öffne die Türe mit der HG — Huber, du sicherst mich mit der MP. Nach der Detonation dringst du ein — Frank, du deckst uns während der ganzen Aktion nach rückwärts!
Wiederholen! . . . »

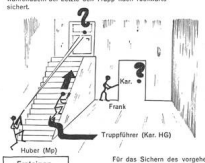
Befehl des Truppführers:
«Wir dringen in den nächsten Raum ein — ich werfe eine HG — Huber, du dringst nach der Detonation mit der Mp ein — Frank, du deckst uns den Rücken, Achtung auf die Türe über der Treppe! Wiederholen!
«Achtung HG!»
Nach der Detonation:
«Huber vor!»



Ⓔ — E-Fallscheibe ohne Stock nur an die Mauer gelehnt

Eindringen in einen Raum

Grundsatz:
Die verdächtige Türe über der Treppe immer vorsorglich mit der Mp beschießen, erst dann wird die Treppe von einem zweiten Manne erstiegen, währenddem der Letzte den Trupp nach rückwärts sichert.



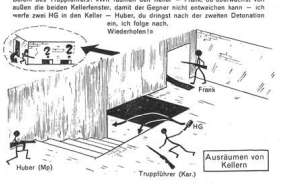
Ersteigen von Treppen

Befehl des Truppführers:
«Wir ersteigen die Treppe und dringen in den ersten Stock ein — Huber, du beschießest mit der Mp die Türe über der Treppe — nachher gehe ich vor und werfe eine HG in den Raum — Frank, du sicherst nach rückwärts! Wiederholen!
Mp — Ziel Türe — Zwei Serien — Feuer!»

Nachdem die Mp schweigt, geht der Truppführer vor, wirft die HG in den ersten Raum des ersten Stockes, dringt ein und zieht den Rest des Trupps nach.
Gehe eng an den Rand der Treppe gedrückt vor, damit dein Kamerad vorbeischießen kann.

Für das Sichern des vorgehenden Kameraden mußt du als Mp-S. knieen und den Stellschieber auf «Einzelfeuer» stellen, nur so kannst du notfalls vorbeischießen.

Grundsatz: Die Kellerfenster überwachen, damit der Gegner nicht entweichen kann. Mehrere HG oder eine geballte Ladung (Zusatzladung) in den Keller werfen. Mit der Mp nachstoßen.
Befehl des Truppführers: «Wir räumen den Keller — Frank, du überwachst von außen die beiden Kellerfenster, damit der Gegner nicht entweichen kann — ich werfe zwei HG in den Keller — Huber, du dringst nach der zweiten Detonation ein, ich folge nach.
Wiederholen!»



Ausräumen von Kellern

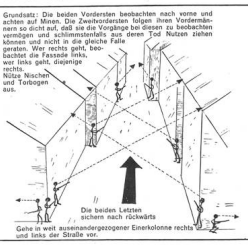
GRUPPENAUSBILDUNG

AUSBILDNER: ZUGFÜHRER — **ZEIT: 4 Std.**
2 STATIONEN — **2 GRUPPEN**

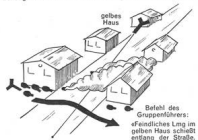
STATION I
1 MW-Gerät
Pro Gruppe:
2 Pz.Wf.-Munitionsk.
2 Rauchwurfpatr.
300 g
4 E-Fallscheiben ohne Stock

STATION II
Pro Gruppe:
1 Lmg, 2 Mp, 7 Kar.
2 Pz.Wf.-Munitionsk.
1 Karton blinde HG 43
19 Knallpatr. zu blinder Handgranate
30 blinde Karabinerpatr.
6 PzWG.-Teilpatr.
4 Ex-PzWG

Grundsatz: Die beiden Vordersten beobachten nach vorne und achten auf Minen. Die Zweitvordersten folgen ihren Vordermännern so dicht auf, daß sie die Vorgänge bei diesen zu beobachten vermögen und schlimmstenfalls aus deren Tod Nutzen ziehen können und nicht in die gleiche Falle geraten. Wer rechts geht, beobachtet die Fassade links, wer links geht, diejenige rechts.
Nütze Nischen und Torbogen aus.

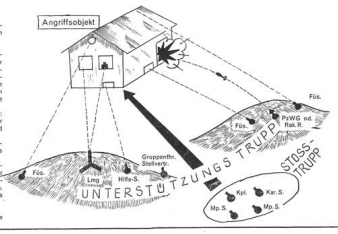


Grundsatz: Unter Feuer liegende Straßen kannst du nur mit Hilfe von künstlichem Nebel traversieren. Rolle 2–3 Rauchwurfpatronen über die Straße. Verteile sie gut, damit die Rauchwand keine Lücken aufweist. Gedulde dich, der Nebel benötigt ca. 1–2 Minuten um die nötige Dichte zu entwickeln.



Wir traversieren diese mit Hilfe von Nebel. Nächstes Zwischenziel: das Haus jenseits der Straße. — Gruppe an dieser Hauswand in Deckung — Füs. Frank, sie nebeln mit 2 Rauchwurfkörpern die Straße ein — los!
Nachdem sich der Nebel genügend entwickelt hat:
«Gruppe Hubler — Reihenfolge S. Trupps, Lmg-Trupp — einzel-sprungweise vorrücken — marsch!»

Befehl des Gruppenführers:
«Orientierung: Gegner im Haus vor uns. An Einzel-Ziele ist jetzt festgestellt: Mp-S. im rechten Fenster.
Wir nehmen das Haus!
Abteilung: Ich teile die Gruppe in einen Unterstützungstrupp der dem Gruppenführerstellvertreter unterstellt und in einen Stoßtrupp, den ich persönlich führe. Währenddem der Unterstützungstrupp den Gegner niederhält und der PzWG-S. die verschlossene Türe mit PzWG öffnet, gehe ich mit dem Stoßtrupp gegen die rechte Hausecke an die Fassade vor.
Befehl der Unterstützungstrupp besteht aus: Lmg-Trupp, PzWG-S., Füs. Meier und Frank. Der Stoßtrupp besteht aus den beiden Mp-S und Füs. Müller.
Stellung des Unterstützungstrupps: die beiden Gruppen vor uns. Bereitstellungsort des Stoßtrupps: die Bodensenke dahinter.
Lmg und Mp im Fenster nieder. Der Wechselgelände überwacht das Kellerfenster an der Schmalseite des Hauses, Füs. Müller die Dachlucke. PzWG-S. öffnet mit 2 PzWG die Türe. Füs. Frank überwacht das Dach. Füs. Frank das Kellerfenster neben der Türe.
Stoßtrupp — bereitgehen — Marsch!
Unterstützungstrupp — in Stellung — Feuer frei!»



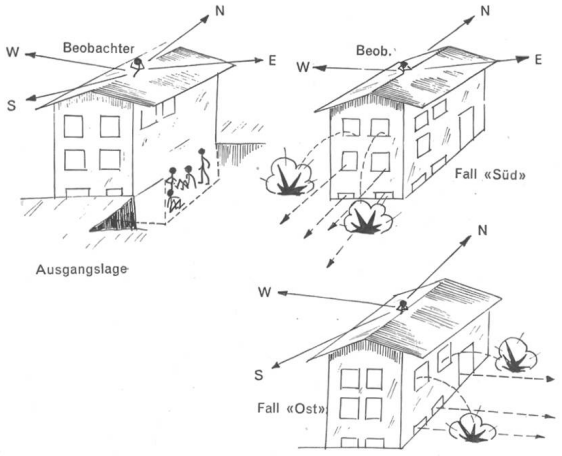
Befehl des Gruppenführers:
«Friedli, in jedes Fenster auf der Schmalseite eine HG. Begert, in jede Öffnung an unserer Fassade eine HG. Stoll sichert nach oben. Nach der letzten Detonation dringen wir durch die Türe ein. Reihenfolge: Mp-S. Beutler, ich, Begert und Stoll.»

Grundsatz:
Von außen jede erreichbare Öffnung mit HG abarbeiten, dann erst eindringen. Mp an der Spitze. Alle durch die gleiche Öffnung eindringen, um zu verhindern, daß man sich im Hausinnern gegenseitig bekämpft oder doch zum mindesten gefährdet.
Der Unterstützungstrupp verhindert nun in diesem Stadium des Kampfes ein Entweichen des Gegners. Wenn das Haus besetzt ist, Rest der Gruppe nachziehen.

GRUPPENAUSBILDUNG

AUSBILDNER: ZUGFÜHRER
1 STATION 1 GRUPPE ZEIT: 2 Std.

Material: 1 Lmg, 2 Mp, 8 Karabiner
1 Karton blinde HG oder Wurfkörper 43
Munition: pro Kar. 2 blinde Patr.
Lmg 8—10 Schuß blind
Scheiben: 3 K, 3 F, 3 E Karton



Grundsatz:

Ein Beobachter auf dem Dach überwacht die Umgebung und alarmiert notfalls die Gruppe. Das Gros lebt im Keller (retabliert, macht Parkdienst, ißt, schläft usw.)
Bei Alarm des Beobachters und auf Stichwort des Gruppenführers bezieht die Gruppe die Feuerstellungen, welche ausexerziert sind. Jeder Mann kennt für die verschiedenen Fälle seinen Platz und seine Aufgabe. Je nach Angriffsrichtung des Gegners muß die Gruppe die Masse des Abwehrfeuers in die eine oder andere Richtung konzentrieren können. Die 4 möglichen Fälle (entsprechend den Fassaden) sind nach den Himmelsrichtungen benannt. Der Beobachter beteiligt sich nicht am Kampf, sondern überwacht die drei übrigen Richtungen, so daß die Gruppe nicht überrascht werden kann.

Bewege dich auch im Hausinnern von Dekkung zu Deckung — schieße immer aus der Tiefe des dunkeln Raumes — automatische Waffen (Lmg, Mg) gehören in die Kellerfenster, Karabiner ins Erdgeschoß, HG-Werfer in die obern Stockwerke, von wo sie in schußtote Räume wirken.

Arbeitsweise

— Bei der kurzen zur Verfügung stehenden Zeit darfst Du es nicht darauf ankommen lassen, daß Deine Untergebenen (Uof. und Zugführer) aus den gemachten Fehlern lernen und durch Erfahrung klug werden. Bis sie die notwendigen Lehren gezogen hätten, wäre die überhaupt zur Verfügung stehende Zeit längst vorbei. Verlange vielmehr, daß sie sich genau, ja peinlich an Deinen Plan halten. Sie können bei anderer Gelegenheit ihre «Erfindergabe» und «Improvisationskunst» spielen lassen. Nur wenn exakt nach dem Plan gearbeitet und auf jedes Beiwerk verzichtet wird, kannst Du in der erstaunlich kurzen Zeit einen einheitlichen und annehmbaren Stand der Ortskampftechnik in Deiner Kompanie erreichen.

— Zeitaufwand: Einzel- und Truppausbildung = pro Zug 3 Stunden = 1 Halbtag; Gruppenausbildung = pro Zug 6 Stunden = 1 Arbeitstag.
Die angegebenen Zeiten verstehen sich als *reine Ausbildungszeit.* An- und Wegmarsch zum Arbeitsplatz, Materialfassung und Bereitstellung, sowie Pausen nicht eingerechnet

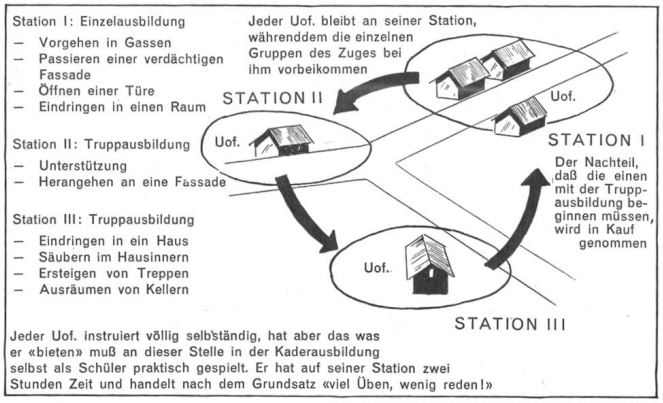
— Für die Einzel- und Truppausbildung kommen die Züge einzeln an einem anderen Halbtag auf denselben Arbeitsplatz. Jeder Gruppenführer instruiert nur sein Teilgebiet. Die einzelnen Gruppen passieren im Wechsel seine Station. Was er instruiert, hat er am selben Platz in der Kaderausbildung praktisch gemacht.

— Für die Gruppenausbildung arbeitet jeder Zug an einem anderen Tag auf demselben Platz. Jeder Gruppenführer arbeitet selbständig an seinem Objekt. Nach einer Stunde Ueben inspiziert der Zugführer die Arbeit. Anschließend ist Objektwechsel.

— Bei der Arbeit ist der Grundsatz «viel Ueben, wenig reden» zu beachten. Keine weitschweifenden Erklärungen vor Beginn. Lediglich die im «Lehrgang» angeführten «Grundsätze» kurz angeben und dann mit Ueben beginnen. Ebenso keine langen Kritiken, dafür lieber einmal mehr wiederholen.

— Sich mit den Schülern auf keine Diskussion einlassen «wie man es auch noch machen könnte». Es führen viele Wege nach Rom. Bei der Ausbildung mußt Du Dich auf eine Möglichkeit beschränken und diese konsequent im Sinne eines Musters durchführen, da Du ja doch nie alle grundsätzlich möglichen Varianten durchnehmen könntest.

— Der einzelne soll die ihm gebotene Lösung aufnehmen und verarbeiten (inklusive den ihm «aufgezwungenen» Musterbefehl als Truppführer). Er hat bei anderer Gelegenheit, z. B im Manöver, noch mehr als genug Gelegenheit, Selbständigkeit und Initiative an den Tag zu legen. Vorderhand zeigt sich seine Initiative im frischen «Mitgehen».



Neues aus fremden Armeen

Budapest. (UCP.) Ungarns Streitmacht ist mit 300 000 Mann zahlenmäßig noch stärker als die der Tschechoslowakei. Ungarn, das vor 1948 ein 35 000 Mann starkes Berufsheer hatte, stellt heute nach Polen (über 500 000 Mann) und Rumänien (wenigstens 400 000 Mann) die drittstärkste Satellitenarmee in Europa. Organisatorisch ist Ungarn in vier Wehrkreise gegliedert, deren Stäbe sich in Budapest, Debrezin, Kiskunfélegyhaza und Fünfkirchen befinden.

Ungarns Armee umfaßt 13 kriegsstarke Divisionen und wenigstens fünf sogenannte Rahmendivisionen. Darunter befinden sich drei vollausgerüstete Panzerdivisionen, zwei Luftwaffendivisionen und eine Flakdivision, ferner existieren zwei Fallschirmjägerbrigaden und ein sogenanntes chemisches Bataillon, das in Budapest stationiert und mit nicht konventionellen Waffen ausgerüstet ist. Daran reihen sich noch andere militärische Verbände, wozu fünf Grenzschutzbrigaden und zehn Regimenter des Sicherheitsdienstes — das ist die AVH, der ungarische MWD — zu zählen sind. Im übrigen besteht allgemeine Wehrdienstpflicht, die reguläre Dienstzeit ist mit drei Jahren befristet, wird aber wie in der Tschechoslowakei ohne gesetzliche Vollmacht beträchtlich überschritten.

Unmittelbar an der Grenze gegen Oesterreich sind derzeit wenigstens zwei Schützendivisionen stationiert, dazu starke Einheiten des Grenzschutzes und des Sicherheitsdienstes. Im Raum von Pápa — 80 km von der österreichischen Grenze entfernt — sind zwei Luftwaffengeschwader, mit modernen Jagdmaschinen ausgerüstet, und ein Bataillon Fallschirmjäger stationiert. Der Abzug der sowjetischen Truppen aus Oesterreich und die revidierten Beziehungen Jugoslawiens zum Sowjetblock haben zu weiteren Dislokationen aus den an Jugoslawien grenzenden Gebieten geführt, wo bisher äußerst starke Kräfte — außer etlichen sowjetischen Verbänden vier bis fünf Divisionen, darunter eine feldmarschmäßig ausgerüstete Panzer- und eine vollmotorisierte Artilleriedivision zusammengezogen waren.

Divisionsstäbe sowie auch nennenswerte Garnisonen befinden sich in Budapest, Debrezin, Kiskunfélegyhaza, Kecskemet, Miskolc, Szolnok, Karczag, Czegled, Jaz-Berény und in den Gebieten westlich der Donau in Kapovér, Veszpreém, Vár-Palota, Inota, Groß-Kanizsa, Fünfkirchen, Steinamanger, Raab und Pápa.

Die Luftwaffe verfügt über 40 permanente Operationsbasen, von denen sich viele eine halbe Flugstunde von Wien entfernt im Raume Plattensee befinden. Unter den 500 Kampfflugzeugen sind zumeist taktische