

Infanterie gegen Panzer : deutsche Kampferfahrungen

Autor(en): **A.B.**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **ASMZ : Sicherheit Schweiz : Allgemeine schweizerische Militärzeitschrift**

Band (Jahr): **122 (1956)**

Heft 7

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-26494>

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.

Kdt., festgesetzt oder vom Schießkommandanten bestimmt werden, kann dieser Entscheid bei der Infanterie oder den Leichten Truppen in der Hand eines Unteroffiziers oder Soldaten liegen.

Die Munitionsdotations für die verschiedenen Feueraufträge hat sich innerhalb gewisser Grenzen der Höhe des verfügbaren Kredites anzupassen. Demzufolge ist es unerläßlich, daß bezüglich des Munitionsverbrauches innerhalb der Heeresseinheiten Weisungen erlassen werden. In Divisions- und Regimentsbefehlen muß gesagt sein, in welcher Form dies zu geschehen habe. Es besteht auch in dieser Beziehung noch eine Ausbildungslücke, welche aber die Organe des Munitionsdienstes, weil teilweise über ihren Kompetenzbereich hinausreichend, allein nicht auszufüllen vermögen.

Infanterie gegen Panzer

Deutsche Kampferfahrungen

Die Forcierung der taktischen und technischen Weiterentwicklung des Panzers bei allen maßgebenden Militärmächten der Welt beweist mit aller Deutlichkeit, daß diese Waffe auch im Kriege der Zukunft für absehbare Zeit das tragende operative Element im Erdkampf bleiben wird.

Damit bleibt auch die Nabsicherung der Truppe gegen einbrechende Feindpanzer eines der wesentlichsten Probleme infanteristischer Kampfführung.

Moderne Nahkampfmittel, wie sie die jüngste Entwicklung der Waffentechnik heute dem Infanteristen in die Hand gegeben hat (Panzerfaust, Bazooka), erleichtern die Nahverteidigung ganz außerordentlich, dürfen jedoch nie dazu verleiten, die Bekämpfung von Panzern mit *allen Mitteln* zu vernachlässigen!

Der Ausfall der relativ empfindlichen Nahkampfwaffen durch Feindeinwirkung oder Munitionsmangel, hervorgerufen durch Versorgungsschwierigkeiten (starker Schneefall, Schlammperioden, Fehldispositionen usw.) führen leicht zu panikartigen Erscheinungen, wenn nicht *jeder Mann*, gleich welcher Funktion und an welchem Platze, auf Grund seiner Ausbildung befähigt ist, Feindpanzer mit allen Mitteln anzugehen.

14 000 im Zweiten Weltkrieg von Nahkämpfern erledigte Sowjetpanzer zeugen davon, daß die Panzernahbekämpfung keine Verlegenheitslösung ist, sondern eine ernsthafte und erfolgverheißende Sparte des modernen Infanteriekampfes.

«Panzerschreck»

Wesentliche Voraussetzung für jede Art der Panzernahbekämpfung ist die Überwindung des «Panzerschrecks». Besonders der kampfunerfahrene Mann im Deckungsloch neigt aus seiner Grabenperspektive heraus dazu, die Unverwundbarkeit der Stahlkolosse zu überschätzen, die, unaufhörlich feuernd, jeden Widerstand niederwalzend, mit entnervendem Kettengerassel auf ihn zurollen.

Der gutausgebildete, kampferfahrene Infanterist dagegen kennt die Schwächen seines größten Feindes. Er weiß, daß die Besatzung nur beschränkte Sichtmöglichkeiten hat, daß Aufgaben und Aufträge im Gefecht ihre Aufmerksamkeit stark beanspruchen und daß selbst kleinste Bodenunebenheiten und ruckartige Lenkbewegungen die Treffsicherheit der Bordwaffen während der Bewegung herabsetzen. Die Kenntnis der toten Winkel und der schwachen Stellen, an denen *jeder Panzer* verwundbar ist, erhöhen sein Selbstvertrauen.

Aktive Mittel

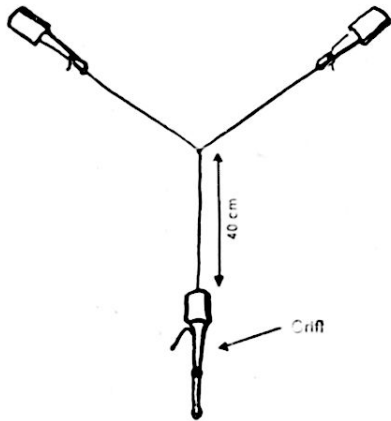
Hemmende Kampfmittel zwingen den Feindpanzer zum Herabsetzen seiner Fahrgeschwindigkeit, zum Anhalten oder zum Ausbooten und schaffen so die Voraussetzung zum Anbringen lähmender oder vernichtender Mittel.

1. Nebelmittel:

Blendkörper (faustgroße, eiförmige Glasampulle mit zweierlei Flüssigkeit), die sich beim Auslaufen vermischt und stark nebelt. Durch den Sog der Ventilatoren und durch den Druck des Fahrtwindes gelangt sie meist in das Innere des Fahrzeugs. Gegen Bug und Fahrerfront geworfen, blenden sie Optik und Sehschlitze. Beim Auftreffen bildet sich eine starke, zäh haftende Nebelwolke, die das Atmen im Inneren erschwert und durch starke Reizwirkung die Besatzung oft zum Ausbooten zwingt. (Es ist dabei darauf zu achten, daß der Blendkörper mit großer Wucht gegen die Panzerplatten geschleudert wird, so daß mit Sicherheit der äußere und der innere Glasbehälter zerbrechen, da die Wirkung nur beim Vermischen beider Flüssigkeiten eintritt!) Der Blendkörper hat sich als wirkungsvollstes Blendmittel bewährt.

Wesentlich mehr Übung und Geschick im Gebrauch verlangt die *Nebel-Bola*. Sie besteht aus drei Nebelhandgranaten (oder einer Nebelhandgranate und zwei gleich schweren Gewichtsen), die durch drei gleich lange Schnüre (oder geschmeidige Drähte) miteinander verbunden werden. Der Werfer zündet die Nebelhandgranaten, nimmt eine davon in die Hand und schwingt

sie so lange über dem Kopf, bis sich die Bola durch die Rotation entfaltet hat (d. h. bis sich die Schnüre gespannt haben). Dann schleudert er sie von der Seite her gegen das Geschützrohr des Panzers. Berührt eine der Handgranaten beziehungsweise der Schnüre das Rohr, so schlingt sich die Bola darum herum (Trägheitsgesetz!). Die am Geschützrohr baumelnden und nebelnden Handgranaten blenden die Besatzung (Skizze 1).



Eine dritte Möglichkeit besteht im Verbinden zweier Nebelhandgranaten mit einer zwei bis drei Meter langen Schnur (oder Draht). Der Werfer schleudert die eine Handgranate mit der rechten Hand von seitwärts über das Geschützrohr, während er die andere mit der linken Hand zunächst festhält und erst freigibt, wenn sich die zuerst geworfene über das Rohr zu senken beginnt. Der Panzer ist gezwungen, die am Geschützrohr hängen-

den Handgranaten mitzuschleppen, ohne sie durch ruckartige Lenkbewegungen abschütteln zu können. (Diese Methode hat den Nachteil, daß der Werfer sehr dicht seitlich an den fahrenden Panzer herantreten muß.)

2. Behelfsmittel:

Zahlreich vorbereitete Heu- oder Strohhaufen, Zweige usw., mit Benzin oder anderen brennbaren Flüssigkeiten übergossen und durch Schuß mit der Leuchtpistole oder mit Brandmunition entzündet, können ein kurzes Verhalten des Panzers bewirken. Bereitgehaltene Behälter mit Schlamm, Farben, flüssigem Teer, verunreinigtem Öl und dergleichen, vor den Sehschlitz des Fahrers geschüttet, sind weitere Behelfsmittel gegen fahrende Panzer, dergleichen Papiertüten mit Staub, Mehl, Gips, Zement, Kreide usw.

Lähmende Mittel:

Lähmende Mittel setzen die Feuerkraft und Bewegung des Gegners durch Zerstörung der Bordwaffen und Beschädigung des Laufwerks herab.

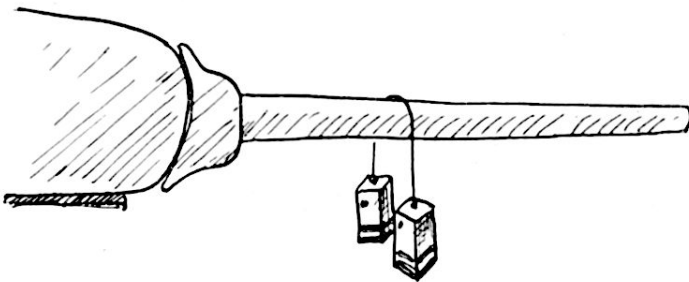
1. Sprengmittel:

Sprengbüchsen (Ein-Kilo-Ladung), einzeln oder zu mehreren am Laufwerk angebracht, zerreißen die Gleisketten (Ladung so auf die Raupe legen, daß der darunter liegende Kettenbolzen abgeschlagen wird!). Zwei mit Draht verbundene Sprengbüchsen über das Geschützrohr gehängt, schlagen dieses ab (Skizze 2).

Eine geballte Ladung (Drei-Kilo-Ladung, Durchschlagskraft etwa 6 cm gegen Panzerung) auf die Motorenentlüftung gelegt oder mit Drahthaken an die Entlüftungsschlitze gehängt, erledigt den Motor.

2. Behelfsmittel:

Handgranaten in Geschützrohre oder offene Luken stecken, mit Eisenstangen, Äxten oder sonstigen schweren Schlagwerkzeugen MG-Läufe und Optiken zertrümmern. Holz, Sand, Erde oder Steine in die Rohrmündungen gestopft, rufen Rohrkipierer hervor. Selbstangefertigte *Staubbeutel* (ein Viertel Straßenstaub, ein Viertel Blättchenpulver, ein Viertel Sägespäne, ein



Skizze 2



Skizze 3

Viertel Kohlenstaub und ein Handgranatentopf, das Ganze in Papier- oder besser Stoffbeutel, Handgranatenbeutel und dergleichen) erzielen die etwa zehnfache Wirkung einer Handgranate! (Skizze 3).

Vernichtende Mittel:

Vernichtende Mittel zerstören durch Spreng- oder Brandwirkung den Kampfwagen und erledigen seine Besatzung.

1. Sprengmittel:

Bewährte Vernichtungsmittel sind Panzerminen aller Art.

Anwendung gegen stehende Panzer:

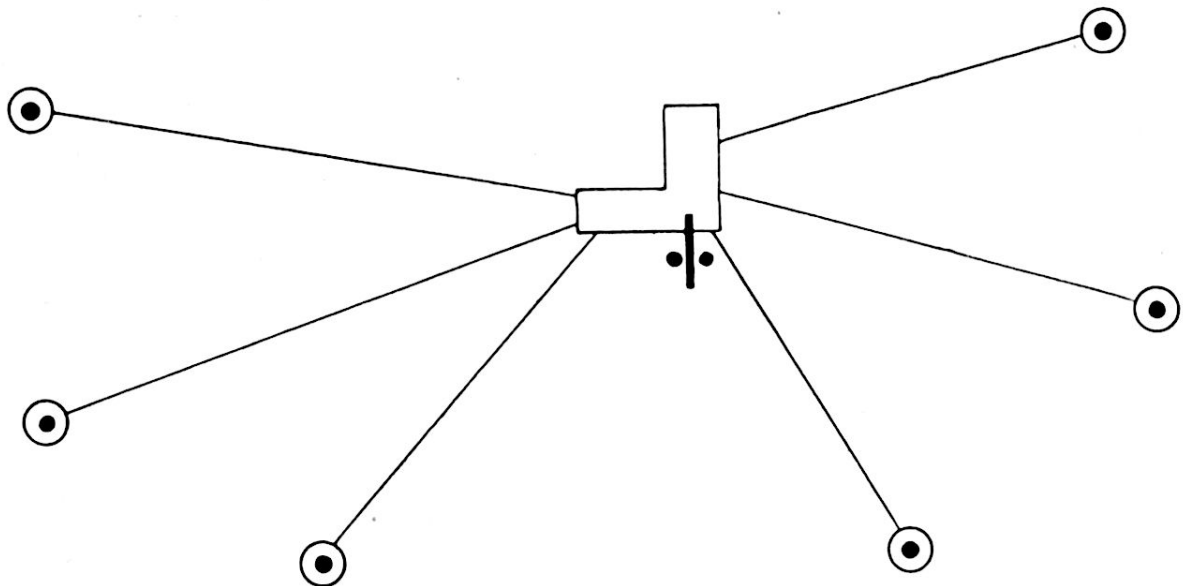
Mine zwischen Turmaufbau und Panzerkastenoberteil geschoben bewirkt Verklemmen des Drehkranzes, günstigenfalls Abheben des Turmes. Weitere Anwendungsmöglichkeiten: Mit Drahthaken versehene Minen an Geschützrohre, Mg.Läufe oder andere Vorsprünge hängen oder auf die Motorenentlüftung legen. Um ein Abgleiten von den glatten Panzerplatten zu vermeiden, sind die Minen mit Lappen, Stricken oder dergleichen zu umwickeln.

Anwendung gegen fahrende Panzer:

Minen aus Deckungen heraus unter die anrollenden Panzer schleudern. (Zündung durch Abreißzünder.) Panzer-Minen, mit Druckzündern versehen, werden unter die Gleisketten geworfen, mit Drähten oder Schnüren gezogen oder mit Stangen geschoben. (Gleitminen und Stangenminen vorbereiten!)

Minen-Schnellsperren:

An besonders panzergefährdeten Abschnitten zahlreiche Minenstapel bereithalten. Bei Panzerwarnung offenes Verlegen der Minen mit Druckzünder schachbrettförmig oder unregelmäßig mit fünf Schritt Abstand. (Dieser Mindestabstand ist unbedingt einzuhalten, da sonst die Gefahr einer Zündübertragung eintritt und unter Umständen mehrere Minen gleichzeitig hochgehen!) Ständige Überwachung und sofortiges Wiederaufnehmen nach beendetem Panzeralarm vermeiden eigene Verluste!

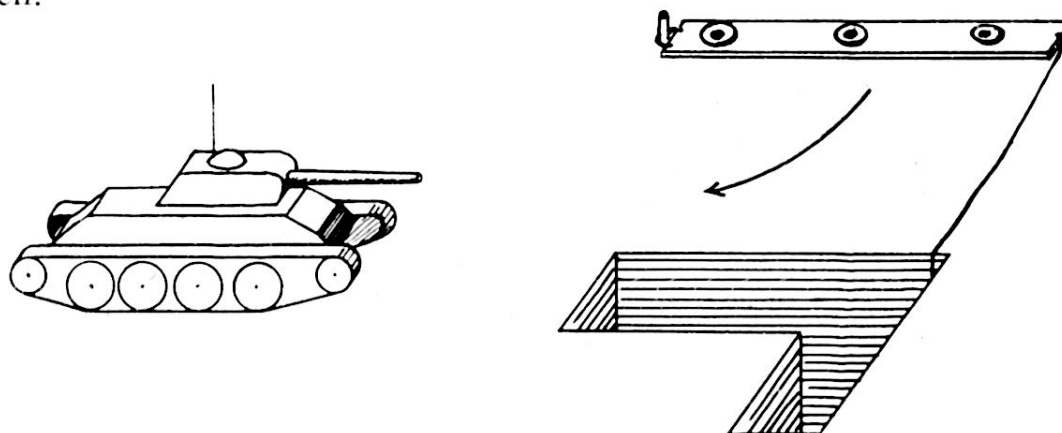


Wichtige Waffennester werden durch ausgelegte Zugminen, die durch Schnurzug vom Deckungsloch aus unter die Gleisketten gezogen werden, gesichert. (Skizze 4. Minen mit Kufen aus Holzlatten oder Bandblech versehen, damit sie nicht an Bodenunebenheiten hängen bleiben!)

Bewegliche Minensperren:

Bewegliche Minensperren sind an Wegen und Durchlässen anzulegen, die möglichst lange für den eigenen Verkehr offengehalten werden müssen. Dazu werden mehrere Minen, je nach der zu sperrenden Enge, in 60 bis 70 cm Zwischenraum (Kettenbreite) mit Druckzündern auf einem Brett

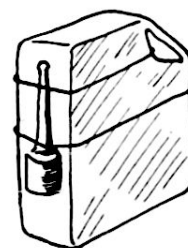
befestigt, das an einem Ende beweglich festgeflockt, am anderen Ende mit einer Zugschnur versehen wird (Skizze 5). Es wird im letzten Augenblick unter Ausnutzung des toten Raumes um den Panzer über die Straße gezogen.



2. Brandmittel:

Stehende Panzer (durch Blendmittel oder lähmende Mittel zum Halten gebracht) werden durch Brandkanister, möglichst auf die Motorenentlüftung geworfen (Sog!), in Brand gesetzt. Dazu Benzinkanister mehrfach durchlöchern und die Löcher mit Holzpfropfen verschließen (die Pfropfen fallen durch die Erschütterung des Aufschlages heraus und lassen die Flüssigkeit auslaufen). Kanister mit Benzin oder Flammöl füllen (nicht zu voll machen, da er sonst durch das hohe Gewicht zu unhandlich wird!) außen eine Nebelhandgranate anbringen, zünden und gegen das Fahrzeugheck schleudern. Die auslaufende Flüssigkeit entzündet sich an der Nebelhandgranate und setzt den Panzer in Brand (Skizze 6).

Als Behelfsmittel dienen *Brandflaschen* (Molotow-Cocktail). Herstellung und Handhabung: Beliebige große Glasflaschen werden mit einem Drittel Öl und zwei Dritteln Benzin gefüllt und mit einem Docht oder Wergpfropfen verschlossen (Werg vorher gut tränken!). Vor dem Wurf Docht mit Sturmstreichhölzern entzünden (unsicher und langwierig) oder besser Flüssigkeit nach dem Zerknallen auf der Panzerplatte mit Leuchtpistole oder Brandmunition in Brand schießen. Anzustreben ist die fabrikmäßige Herstellung von Brandflaschen mit Phosphorgemisch, das sich an der Luft selbsttätig entzündet. (Ähnlich den in der Sowjetarmee üblichen Molotow-Cocktails.)



Nahkampfwaffen:

Die *Panzerwurfgranate* (Panzerfaust) und das Raketenrohr haben sich als panzerbrechende Nahkampfwaffen gegen Panzer mit bestem Erfolg be-

währt! (Darüber hinaus sind sie die gefürchtete Waffe im Stoßtruppkampf gegen Bunker sowie gegen Widerstandsnester im Ortskampf!)

Nichtbewährte Nahkampfmittel:

Panzerbrechende Infanteriemunition:

Bei Panzern mit stärkerer Panzerung (über 100 mm) völlig wirkungslos.

Gewehrpanzergranate:

Prallt ab, Geschößgewicht und Größe stehen in keinem Verhältnis zur Wirkung.

Hafthohlladung:

Wurde durch die Panzerfaust überholt. Die zunehmenden Schutzvorrichtungen der Sowjetpanzer (Holz- und Blechschürzen, Anstrich mit Betonmilch, Farbe, Kalk und Mörtel) setzten ihre Wirkung stark herab.

Passive Mittel

Panzerdeckungen schützen gegen Sicht, Waffenwirkung und Überrollen. Sie sind Feuerstellung, Deckung und Wohnloch des Einzelkämpfers. Aus ihnen heraus entstehen die Stellungssysteme im Hauptkampffeld.

1. Einmanndeckungsloch:

Wie alle folgenden mannstief, schultereng, mit Anstiegs- und Ausstiegsmöglichkeit (Steine, Erdaufwurf, Munitionskiste und dergleichen). Der Erdaushub wird beiseite geschafft (Erde im Zelt wegtragen), in ebenem Gelände ist an der Rückseite ein unauffälliger Erdaufwurf anzubringen, um zu verhindern, daß sich der Kopf des Schützen gegen den Horizont abhebt. Geschickte Tarnung! Trampelpfade zu den Löchern vermeiden!

2. Zweimanndeckungsloch:

Rechtwinklig oder T-förmig angelegt, Ausbau wie oben, dient zum Unterschlupf für zwei Mann (Mg. Bedienung).

3. Grabenstück in Wellenlinie:

Nimmt zwei oder mehr Leute (Panzernahkampftrupp) auf, eignet sich besonders zum seitlichen Ausweichen, wenn ein eingebrochener Panzer versucht, durch ständige Drehbewegungen auf der Stelle die Deckungen einzudrücken.

Panzernahkampftechnik

1. Der Panzernahkampftrupp:

Jeder Mann muß befähigt sein, Feindpanzer mit *allen* Mitteln anzugreifen und zu vernichten! Der sichere Erfolg liegt im sinnvollen Zusammenwirken Mehrerer im Panzernahkampftrupp.

a. Gliederung:

Ein Blender, ein Vernichter, zwei Sicherer (der zweite Sicherer ist gleichzeitig der Ersatzmann für den Blender und den Vernichter).

b. Ausrüstung:

Möglichst leicht, alles Überflüssige (Sturmgepäck, Schanzzeug usw.) zur Erhöhung der Beweglichkeit ablegen! Als Waffe Mp. oder Sturmgewehr, Leuchtpistole, Handgranaten in den Taschen (Blend-, Spreng- und Brandmittel siehe unten).

2. Panzerwarnung und Alarm:

Bewährt hat sich für Panzeralarm die Rauchbündelpatrone. Zu fordern ist größere Steigfähigkeit und längere Sichtdauer. Bei Nacht ausschließlich Pfeifpatrone. Außerdem ist in der Ausbildung darauf hinzuwirken, daß der Panzeralarm von Mann zu Mann durchgerufen wird (z. B. «Panzer von links, Panzer von vorn usw.»). Jedes verdächtige Panzeranzeichen (Kettengeräusch, Motorenlärm, wirbelnde Staubfahnen, sowie jede erkennbare Panzerbewegung) ist sofort zu melden (Panzerwarnung). Bei klar erkanntem Panzerangriff auf die eigenen Stellungen ist rechtzeitig zu alarmieren.

Panzerwarnung erfolgt durch jeden Mann, der verdächtige Anzeichen wahrnimmt. Panzeralarm wegen der auszulösenden Maßnahmen (Art.-Sperrfeuer usw.) nur durch die Kp.Führer.

3. Verhalten bei Panzerangriffen:

Grundsätzlich ist bei Panzerangriffen die Begleitinfanterie durch Feuer von den Panzern zu trennen und zu Boden zu zwingen. Dabei ist besonders auf aufgesessene Infanterie zu achten, die hinter Türmen oder Ersatzlaufrollen liegend oder kauern, meist schwer zu erkennen ist (Rußland-erfahrung!).

Bei überraschendem Auftauchen von Feindpanzern in offenem Gelände hat jede Bewegung zu erstarren! Nicht aufspringen oder weglaufen!

Schützen im Deckungsloch lassen sich überrollen, in offenem Gelände wälzen sie sich im letzten Augenblick unter Ausnutzung der Deckung des toten Raumes zur Seite.

Handwaffenfeuer auf Optiken, Luken und Klappen behindert die Sicht, bedingt jedoch erheblichen Munitionseinsatz.

4. Panzernahkampf:

Einbrechende Panzer werden im Hauptkampffeld von den Nahkampftruppen gestellt (dabei das Gelände rechtzeitig auf günstige Annäherungsmöglichkeiten überprüfen). Feind dicht herankommen lassen und durch Blendmittel zum Verharren oder Langsamfahren zwingen. Dem gleichen Zweck dienen Minen, offen verlegt oder aus Deckungen heraus in Form von Stangenminen, Gleitminen usw. eingesetzt.

Unter dem Feuerschutz der Sicherer (der Blender sichert nach Erfüllung seiner Aufgabe ebenfalls, das Sichern hat nach Möglichkeit von mehreren Seiten zu erfolgen, so daß sämtliche Flächen des Panzers bestrichen werden können) geht der Vernichter den Feindpanzer unter Ausnutzung des toten Raumes von *rückwärts* an. (Dabei ist vor allem auf die Nahkampföffnungen für Mp. und Handgranaten zu achten sowie auf Bodenluken, die zum unbemerkten Verlassen des Panzers dienen. Erfahrungsgemäß benutzen die Besatzungen, durch den Einsatz der hemmenden Mittel gewarnt, den kritischen Zeitpunkt der Annäherung des Vernichters häufig zum Ausbooten, um sich der gefürchteten Nahbekämpfung zu entziehen.)

Der Schrei «brennt» und das Hochreißen des rechten Armes durch den Vernichter zeigt an, daß die Ladung gezündet ist und zwingt den Trupp in volle Deckung. Der Vernichter sucht notfalls am Panzer selbst Deckung und zwar durch Hinwerfen an der entgegengesetzten Seite des Fahrzeugs.

Geknackte Panzer sind durch Öffnen des Turmdeckels und sämtlicher Luken zu kennzeichnen!¹

Beschädigte Panzer sind durch Sprengen oder Ausbrennen zu vernichten, da sie sonst vom Gegner nachts geborgen und wieder instandgesetzt werden! (Rußlanderfahrung)²

¹ In den Abwehrkämpfen im Brückenkopf Abbéville 1940 wurde ein Spähtrupp der 57. dt. Inf.Div. durch einen Panzer zusammengeschossen, der seit zwei Tagen «abgeschossen» im Vorfeld stand!

² Bei Newel wurde 1941 ein abgeschossener T 34 von den Sowjets noch tagelang weiter als B-Stelle benutzt.

Ausbildung und Schulung zum Panzernahkampf

Die laufende und systematische Ausbildung und Schulung allein befähigt den Mann, im Ernstfalle mit Sachkenntnis, Überlegung und Entschlossenheit Feindpanzer anzugehen.

Um einen höchstmöglichen Ausbildungsstand in der Einheit zu erreichen, ist ein Offizier als Ausbildungsleiter zu bestimmen, der sich durch laufende Studien über den neuesten Stand der Panzerwaffe und ihrer Abwehrmittel informiert.

1. Theoretische Schulung:

Ihr Ziel ist die Kenntnis aller wichtigsten Panzer (eigener und fremder) durch ständige Unterrichtung mit reichlichem Bild- und Modellmaterial. (Umrisse und typische Merkmale, Stärke der Panzerung, Bewaffnung, Sichtmöglichkeit, Nahverteidigungsmöglichkeit und schwache Stellen wie Motorenentlüftung, Turmdrehkranz, Gleisketten, Antriebsrad und dergleichen.) Erforderlich hierzu sind Panzererkennungstafeln, Panzerbeschußtafeln, Bildhefte und Nahkampfanleitungen.

2. Praktische Ausbildung:

Sie umfaßt Kenntnis aller Nahkampfmittel, praktisches Hantieren und Erproben und Selbstanfertigung von Behelfsmitteln. Überrollenlassen im Panzerdeckungsloch, Wegwälzen vor anrollenden Fahrzeugen, Auf- und Abspringen bei stehenden oder langsam fahrenden Panzern und Horchdienst für Panzerwarner sind ständig zu üben. Eigene Panzer und Kettenfahrzeuge dienen zur Feinddarstellung. Im Kriegsfall sind zum Aufzeigen der Wirkung Vorführungen mit scharfen Mitteln an Beutepanzern durchzuführen.

A. B.