Zeitschrift: ASMZ : Sicherheit Schweiz : Allgemeine schweizerische Militärzeitschrift

Herausgeber: Schweizerische Offiziersgesellschaft

Band: 144 (1978)

Heft: 11

Rubrik: Ausbildung und Führung

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 15.07.2025

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

Ausbildung und Führung

Das Feindbild und seine Konsequenzen

Major Theodor Riesen,
cdt bat chars 17

Zweckbestimmung und Zielsetzung

In unserer Armee werden jährlich unzählige Übungen auf allen möglichen Stufen vorbereitet und durchgeführt. Unabhängig davon, ob es sich dabei um Gefechts- und Schiessübungen mit der Truppe oder um taktische Übungen der Kader handelt, haben alle Übungen etwas gemeinsam: sie sind auf einem Feindbild beziehungsweise einer Feindannahme aufgebaut, mit dem Zweck:
- die Truppe in eine der Wirklichkeit möglichst nahekommende Lage zu versetzen;
- die Kader und die Truppe zu lagegerechten Entschlüssen und Massnahmen zu führen;
- als wichtiger Bestandteil in der Beurteilung der Lage die richtige Wahl der eigenen Mittel und Möglichkeiten zu erwirken.

Die Praxis zeigt aber, dass das Feindbild oft nur in Form einer «allgemeinen und speziellen Lage» als Garnitur der Übungen verwendet wird und viele Truppenkader Mühe haben, die sich aus dem Feindbild ergebenden Konsequenzen zu ziehen.

Der nachfolgende Beitrag soll daher als Hilfeleistung zum besseren Verständnis des Feindbildes verstanden werden und soll den Einheitskommandanten und Zugführern vorwiegend im WK als Ausbildungsunterlage dienen. Zusammen mit den Filmen und der Tonbildschau «Feindbild» soll folgendes Ziel erreicht werden können:
- Kenntnis der Organisation und der Mittel eines modernen Gegners;
- Kenntnis seiner Einsatzdoktrin;
- Konsequenzen für das eigene Verhalten.

1. Einleitung

Jeder militärische Führer muss ständig, insbesondere aber bevor er einen Entschluss fasst und Befehle erteilt, die **Lage beurteilen.** Ein in hohem Mass den Entschluss beeinflussender Faktor ist dabei die **Beurteilung der Feindmöglichkeiten.** Die TF 69 sagt dazu in Ziffer 100 folgendes:

«Zunächst ist das Feindbild zu erarbeiten. Dieses geht von der Kenntnis der Mittel und der Einsatzdoktrin des Feindes aus. Es gibt über dessen **Stärken** und **Schwächen** Aufschluss.

Auch wenn die Absichten des Gegners noch nicht erkannt werden können, lassen sich aus dem Feindbild wenigstens die feindlichen Möglichkeiten ableiten...»

Die nachfolgenden Stoffgebiete sind in einzelne Lektionen aufgeteilt und können je nach Zeitverhältnissen einzeln oder zusammengefasst in den Unterricht eingebaut werden. Es wurde dabei bewusst auf ein starres Lektionsschema verzichtet, da im WK die Zeitverhältnisse oft keine langen Theorien zulassen.

2. Das Feindbild

2.1. **Merkpunkte** (Lektion 1)

Ziel: Kennen der sieben Hauptmerkmale des Feindbildes.

Mittel: Tonbildschau «Feindbild I» Nr. 37.

Mechanisiert

- Hauptträger der offensiven Kampfführung ist nach wie vor der **Kampfpanzer.** Er schützt seine Mannschaft hinter faustdicken Stahlplatten gegen Direkttreffer kleinkalibriger Munition, Splitter und gegen die Wirkung von A- und C-Waffen. Er ist geländegängig und bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 30 km/h im Gelände und bis zu 60 km/h auf der Strasse. Der Panzer verschiesst 6–8 Schuss pro Minute und bekämpft erkannte Infanterieziele bis auf eine Entfernung von 3 km. Vom Erkennen des Zieles bis zum ersten Schuss vergehen höchstens 15 Sekunden.
- Der Kampfpanzer wird von Panzergrenadieren im **Schützenpanzer** begleitet. Dieser transportiert bis zu 12 Mann. Moderne Schützenpanzer sind mit leichten Kanonen und Panzerabwehrlenkwaffen ausgerüstet.
- Eine Reihe weiterer Spezialfahrzeuge sind ebenfalls leicht gepanzert. Sie sind mit Raupen ausgerüstet und können so den Kampf- und Schützenpanzern unmittelbar folgen. Es sind dies unter anderem Panzerhaubitzen, Minenräumpanzer, Brückenpanzer, Flab-Panzer, Raketenwerferfahrzeuge.

Masse

- Mechanisierte Fahrzeuge werden in Masse eingesetzt. Eine mechanisierte Division umfasst etwa 300 Kampfpanzer und 450 Schützenpanzer. Auf einen Angriffsstreifen von 100–200 m (Breite eines Zugstützpunktes) erscheinen 3 Kampfpanzer und 4 Schützenpanzer in erster Staffel.

Beweglichkeit, Stosskraft, Schockwirkung

- Mechanisierte Verbände sind beweglich im Gelände und in der Führung durch Funk. Sie haben durch ihre Feuerkraft grosse Stosskraft. Geniepanzer räumen kleinere Hindernisse weg, Brückenpanzer helfen Flüsse und Gräben von 15–20 m Breite überwinden, und Minenräumpanzer bringen Minen zur Explosion. Dadurch bleibt der Angriffsschwung erhalten.

Durch die Wucht, den Lärm und die Geschwindigkeit der in Vielzahl auftauchenden Panzer wird eine Schockwirkung und Panikstimmung erzeugt.

Feuerwalze

- Vor und während des Angriffs geht eine Feuerwalze über die Stellungen des Verteidigers. Flieger, Raketen, Artillerie, Mehrfachraketenwerfer und Panzer schiessen in hoher Schussfolge.

Luftlande- und helitransportiert

- Innerhalb von wenigen Minuten landet eine helikoptertransportierte Einheit an einem beliebigen Standort. Flieger und Kampfhelikopter schirmen die Aktion mit ihrem Feuer ab. Ein Transporthelikopter kann bis 100 Mann transportieren und absetzen. Durch Abwurf von zusätzlichem Material und Fahrzeugen sind luftgelandete Truppen sehr schnell mechanisiert und kampfbereit.

A- und C-Einsatz

- **A-Einsatz:** Blendung durch Lichtblitz, Verbrennungen durch Hitzestrahlung, Verletzungen durch herumgewirbelte Trümmer infolge der Druckwelle, Strahlenkrankheiten durch die Radioaktivität.
- **C-Einsatz:** Chemische Kampfstoffe (feste, flüssige oder gasförmige Substanzen) können in geringsten Mengen tödliche Wirkung haben. Sie wirken als Nerven-, Haut- und Blutgifte und können sowohl **sesshaft** wie auch **flüchtig** eingesetzt werden. Der Einsatz von C-Kampfstoffen bedarf keiner besonderen Einsatzmittel; es können die üblichen Feuermittel (Artillerie, Mehrfachraketenwerfer und Flugzeuge) verwendet werden. Durch über-

raschenden und massiven Einsatz wird im Zielgebiet innerhalb von wenigen Sekunden eine hohe Kampfstoffkonzentration angestrebt, um trotz getroffenen Schutzmassnahmen des Verteidigers Verluste zu erzwingen.

Nacht

- Die moderne Kriegführung ist mit Einschränkungen auch bei Nacht möglich. Infrarotsichtgeräte, Restlichtverstärker und Beleuchtungsgeschosse machen **örtlich begrenzt** die Nacht zum Tage.

2.2. **Charakteristiken des Feindbildes** (Lektion II)

Ziel: Kennen der **Kampfweise** des Gegners.

Nachdem die 7 Hauptmerkmale des Feindbildes bekannt sind, geht es darum, die **Kampfweise** und damit einige typische Eigenschaften eines Gegners kennenzulernen. Es ist unumgänglich, gewisse Gebiete aus der 1. Lektion hier zu wiederholen.

Angriffstiefe

Der hohe Grad der **Mechanisierung** (nahezu 100%) und die damit verbundene **Beweglichkeit, Stosskraft und Schockwirkung** bilden die beste Voraussetzung, um den Angriff in die Tiefe des gegnerischen Abwehrdispositivs vorzutragen. Der Angriff erfolgt dabei in mehreren Wellen beziehungsweise Staffeln.

Angegriffen wird an mehreren Stellen gleichzeitig; der Durchbruch erfolgt jedoch da, wo sich am raschesten ein Erfolg abzeichnet.

Raschheit

Der Angriff erfolgt in der Regel aus der Bewegung. Dank der hohen Beweglichkeit der Unterstützungswaffen (Panzerartillerie, Raketenwerfer auf Raupenfahrzeugen, Flieger) sind keine langwierigen Bereitstellungen notwendig. Durch den Einsatz mehrerer sich hintereinander folgenden Staffeln werden Hindernisse während der ersten Phase des Angriffs umfahren und erst durch die nachfolgenden Kampfverbände eingenommen.

Feuerkraft

Der Angriff wird durch massives Zerstörungsfeuer während 30–45 Minuten Dauer vorbereitet. Durch die Beweglichkeit der Feuermittel reisst die Feuerunterstützung mit Fliegern und Artillerie auch während des Angriffs nicht ab. Wo das Gelände es gestattet und die Aktionen des Angreifers nicht selbst eingeengt oder verunmöglicht werden, ist mit dem Einsatz von A-Waffen zu rechnen. Diese ermöglichen ihrerseits das rasche Vorstossen in die Tiefe des gegnerischen Geländes. Der Einsatz von C-Waffen im Angriffsstreifen, mit unmittelbarer Ausnützung der Wirkung durch die mechanisierten Verbände, ist sehr naheliegend.

Luftlandungen

Zur Beschleunigung des Angriffs werden wichtige Geländeteile (Engnisse, Brücken, Pässe) durch taktische Luftlandungen – in erster Linie mit Helikoptern – in Besitz genommen. Unterstützt durch Flieger und Kampfhelikopter werden Truppen in Bat- und Rgt-Stärke in der Tiefe des Angriffsstreifens abgesetzt. Die taktischen Luftlandungen sind mit den terrestrischen Aktionen koordiniert, und der Zusammenschluss erfolgt innerhalb weniger Stunden.

Die genannte Kampfweise ist durch zwei weitere Hauptmerkmale charakterisiert:

Unübersichtlichkeit

Mehrere gleichzeitig vorgetragene Angriffe, verbunden mit taktischen Luftlandungen, lassen nur noch schwer eine eigentliche «Kampffront» zwischen Angreifer und Verteidiger erkennen.

Totalität

Im Kampfraum sind Angreifer, eigene Verbände, nicht unterstellte eigene Truppen und die Zivilbevölkerung verteilt und von den Kampfhandlungen betroffen.

2.3. **Konsequenzen des Feindbildes** (Lektion III)

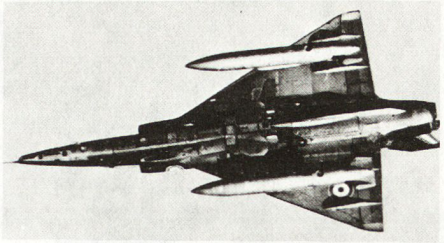
Ziel: Kennen der wichtigsten Eigenschaften und Tätigkeiten des Feindes und die daraus zu ziehenden Konsequenzen.

In den nachfolgenden 8 Punkten werden die wichtigsten Eigenschaften und Tätigkeiten des Feindes nochmals aufgeführt und die daraus zu ziehenden Konsequenzen stichwortartig festgehalten. Sie gelten grundsätzlich für alle Angehörigen unserer Armee. Es versteht sich jedoch, dass nicht alle Truppen in gleicher Weise betroffen sind.

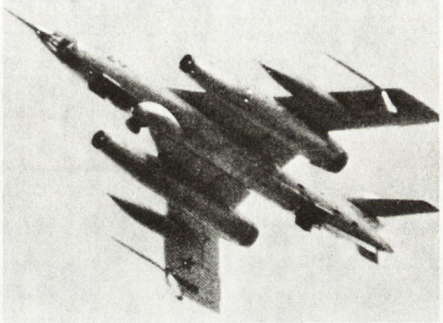
2.3.1. Der mögliche Feind begegnet dir in folgender Form:

Aus der Luft:

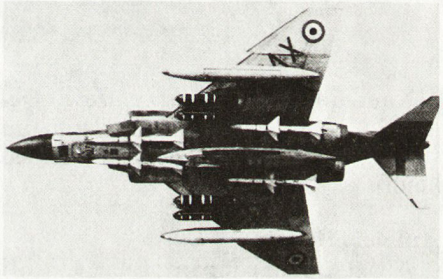
- Aufklärungsflugzeuge, Bilder 1, 2
- Kampfflugzeuge, Bilder 3, 4
- Kampfhelikopter, Bilder 5, 6
- Transporthelikopter, Bilder 7, 8



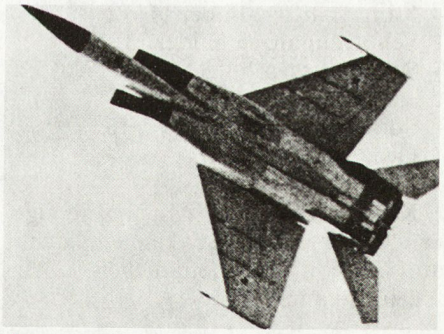
1



2



3



4

5

6

7

8

Konsequenz: Du musst unsere **eigenen** Luftfahrzeuge kennen, damit du sie von den feindlichen **unterscheiden** kannst.

Auf dem Boden:
- Aufkl- oder Spähpanzer, Bilder 9, 10
- Kampfpanzer, Bilder 11, 12
- Schützenpanzer, Bilder 13, 14
- Selbstfahrgeschütze und Waffenträger, Bilder 15, 16
- Sonderpanzer, Bilder 17, 18
- Gezogene Artillerie

Konsequenz: Du musst unsere **eigenen** Panzerfahrzeuge kennen, damit du sie von den feindlichen **unterscheiden** kannst.

2.3.2. **Der Feind beschiesst dich**

Vom Boden aus mit:
- Panzer und Schützenpanzer sowie Infanteriewaffen
- Artillerie, Raketen, Minenwerfer, Flammenwerfer.

Aus der Luft mit:
- Flugzeugen und Helikoptern:

Konsequenz:
- Du musst dich schützen in
- - deinem Schützenloch oder Unterstand;
- - deinem eigenen Kampffahrzeug;
- - einem Keller.

2.3.3. **Der Feind kann A- und C-Waffen einsetzen**

A-Waffen ermöglichen dem Angreifer die gegnerischen Einsatzreserven, die Unterstützungswaffen und die Kdo-Posten wirkungsvoll auszuschalten. Der hohe Mechanisierungsgrad gestattet ihm, die Wirkung der A-Einsätze unmittelbar auszunützen. Kleinkalibrige A-Waffen können mit Artilleriegeschützen, Raketen und aus Flugzeugen mit grosser Zielgenauigkeit eingesetzt werden. Dadurch kann der Angreifer das Risiko, seine Vormarschachsen selber zu sperren, reduzieren.

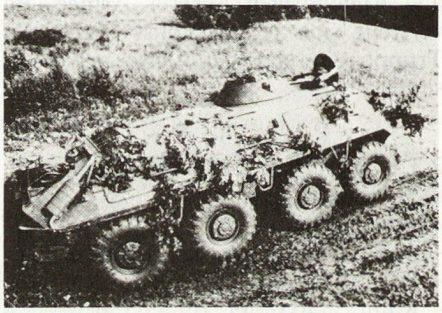
Konsequenz:
- Du musst die **Wirkungen** der A-Waffe **kennen** und wissen, dass du dich auch gegen A-Waffen schützen kannst.
- Die Massnahmen zum Schutz gegen

9

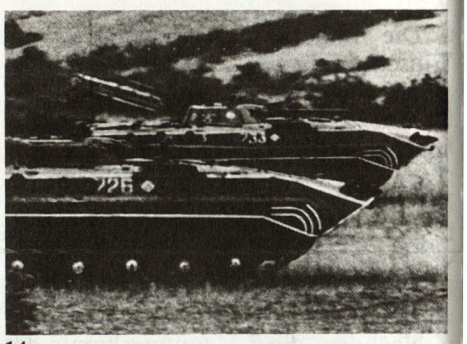
10

11

12

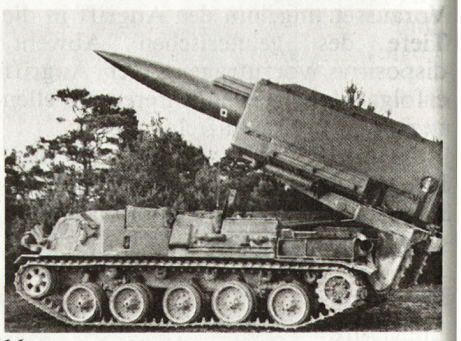


13



14

15



16

17

18

A-Waffen musst du nicht nur genauestens kennen, sondern auch **anwenden** können (Regl. 52.23 Merkpunkte für die ABC-Abwehr).
- Der beste Schutz ist deine überdeckte Kampfstellung, das eigene Kampffahrzeug oder ein Keller. Alles, was dich gegen konventionelle Waffenwirkung schützt, schützt dich auch gegen die Wirkung von A-Waffen.

C-Kampfstoffe werden vom Gegner überraschend und massiv auf Brücken, Engnisse, wichtige Geländeteile und gegnerische Stützpunkte eingesetzt. Bei flüchtigen Kampfstoffen ist innerhalb weniger Minuten mit einem konventionellen Angriff zu rechnen. C-Kampfstoffe werden durch Mehrfachraketenwerfer, Haubitzen und Minenwerfer eingesetzt und sind farb-, geruch- und geschmacklos; somit nur schwer erkennbar. Die Wirkung auf ungeschützte Personen ist innerhalb weniger Minuten tödlich. Vorher treten bestimmte Symptome wie Sehstörungen, Tropfen der Nase, starker Speichelfluss und Atembeklemmung auf.

Konsequenzen:
- Du musst wissen, dass deine persönliche Schutzausrüstung dich nahezu 100% schützen kann, wenn du sie rechtzeitig anziehst und dich nicht überraschen lässt.
- Damit du nicht überrascht wirst, musst du die C-Einsatzmöglichkeiten und deren Auswirkungen kennen und **jederzeit** dein persönliches Schutzmaterial auf dir haben und in Sekundenschnelle anziehen können.
- Du musst bei den kleinsten Anzeichen, welche auf den Einsatz von C-Kampfstoffen hinweisen, den C-Alarm auslösen und so deine Kameraden vor Überraschung schützen.
- Du musst in der Lage sein, während längerer Zeit Waffen und Geräte mit angezogener Schutzausrüstung bedienen zu können.
- Du musst wissen, dass mit jedem feindlichen Artilleriefeuer auch C-Kampfstoffe eingesetzt werden können.

2.3.4. **Der Feind hat viele Hilfsmittel**

Um seine Angriffswucht aufrechtzuhalten, setzt er:
- **Brückenpanzer** ein, um Hindernisse bis zu 20 m Breite zu überwinden;
- **Brückenmaterial** in wenigen Minuten so ein, dass dieses von allen Kampffahrzeugen zur Überwindung von Gewässern benützt werden kann;
- **Minenräumpanzer** ein, um verminte Engnisse zu öffnen;
- **Geniepanzer** und **Baumaschinen** ein, um Hindernisse sofort zu räumen;
- **Beleuchtungsmittel** ein, um seine Aktionen auch nachts weiterzuführen;
- **elektronische Mittel** ein, um den Funkverkehr des Gegners lahmzulegen.

Konsequenzen
- Du musst die Hilfsmittel eines modernen Feindes kennen und **damit rechnen,** dass er sie auch einsetzt.
- Du musst natürliche und künstliche Hindernisse richtig einschätzen können und darfst nicht glauben, dass der mögliche Feind diese nicht überwinden kann (Film Nr. F 709, «Die Wirksamkeit von Pz-Hindernissen»).
- Du musst dich bei Nacht genau so verhalten wie bei Tag: **Tarnen und nochmals tarnen.**

2.3.5. **Der Feind beobachtet dich und klärt gegen dich auf**

Dem eigentlichen Angriff geht eine umfassende Aufklärung voraus.

Er sieht dich durch:

Flieger
- ungetarnte Personen aus einer Höhe von 600 m,
- ungetarnte Fahrzeuge und Gruppen aus einer Höhe bis zu 1500 m,
- fahrende Fahrzeuge aus einer Höhe bis zu 5000 m.

Luftaufklärung
- bemannte und unbemannte Flugkörper dringen tief in das aufzuklärende Gelände ein und erfassen mittels Photo-, Radio- und Fernsehaufklärung aus grosser Höhe alle Aktivitäten des Gegners. Satelliten werden zur permanenten Aufklärung und Spionage eingesetzt.

Aufkl-Formationen
- klären gewaltsam auf und ermitteln so das Dispositiv und die Stärke des Verteidigers.

Agenten
- werden überall eingeschleust und melden ihre Beobachtungen nach hinten.

Konsequenzen
- Du musst wissen, dass der moderne Feind eine Vielzahl von Möglichkeiten hat, dich jederzeit zu beobachten. Deshalb musst du dich **tarnen** (Regl 51.21, «Das Tarnen»).
- Tarnen durch
- - Ausnützung des Geländes
- - Verwendung von natürlichen und künstlichen Tarnmitteln
- - Anpassen der Farben an die Umgebung
- - Vermeiden oder Verwischen von Spuren (Panzer und Motfz)
- - Verhindern von Rauch- und Staubbildung
- - durch List und Täuschung als Ergänzung
- Du musst den Grundsatz kennen **«Sehen, ohne gesehen zu werden»** und **jederzeit** danach handeln.

2.3.6. **Der Feind legt sein Feuer auf deine Stellung**

Aufgrund der Aufklärungsergebnisse leitet der moderne Feind seinen Angriff mit einem massiven Zerstörungs- und Niederhaltefeuer ein. Er setzt dazu hauptsächlich Artillerie, Mehrfachraketenwerfer und Flieger ein. Je nach Lage setzt er zudem taktische A-Waffen ein, um die Zerstörungswirkung zu erhöhen.

Konsequenzen:
- Du musst alles daran setzen, das Feuer zu **überleben,** um anschliessend deine Waffe einsetzen zu können.
- Deine Überlebenschancen sind gross, wenn du dich in splittersicheren Unterständen, im eigenen Panzerfahrzeug oder in einem Keller befindest;
- Je **tiefer** du dich eingräbst, um so **besser** ist dein Schutz!

2.3.7. **Der Feind greift an**

Die Vielzahl der mechanisierten Kampffahrzeuge ermöglicht es dem modernen Feind, das Vorbereitungsfeuer voll auszunützen und an mehreren Stellen gleichzeitig anzugreifen. Während des Angriffs setzt das Unterstützungsfeuer durch Artillerie und Flieger nicht aus. Dazu kommen pro Kilometer Angriffsstreifen etwa 45 Kampfpanzer, welche ihrerseits eine hohe Feuerkraft besitzen.

Konsequenzen:
- Aus deiner gut ausgebauten Stellung oder mit deinem Kampffahrzeug musst du nun deine Waffe so beherrschen und bedienen können, dass du möglichst mit dem **ersten Schuss triffst.**
- Du musst deine gedeckte Waffenstellung rasch einnehmen können und dort bereit sein, wenn die Panzerfahrzeuge auf ihre Schussweite herangekommen sind.
- Wenn die feindliche Panzerbesatzung dich sieht, eröffnet der Panzer das Feuer innerhalb 10–15 Sekunden aus einer Distanz von etwa 3000 m. Sieht er dich nicht, hast du 30 Sekunden Zeit, bis er auf Raketenrohrdistanz vor dir ist. Fasse ihn flankierend oder von hinten, dann sind deine Chancen zu treffen, ohne selber getroffen zu werden, am grössten.
- Wechsle so oft wie möglich in deine vorbereiteten Wechselstellungen. Wenn die feindliche Begleitinfanterie die Schützenpanzer verlassen muss, bist du ihnen in deiner geschützten Stellung eindeutig überlegen.

2.3.8. **Der Feind landet hinter deinem Rücken**

Für den Vormarsch wichtige Geländeteile nimmt der Gegner durch Luftlandungen in Besitz. Er setzt dazu in erster Linie helikoptertransportierte Truppen ein. Vor und während der

Landung unterstützen Flieger und Kampfhelikopter die ganze Aktion. Luftgelandete Truppen sind innerhalb weniger Minuten in der Lage, den Kampf aufzunehmen. Dabei stehen ihnen sofort leichte Panzerfahrzeuge und Panzerabwehrlenkwaffen zur Verfügung. Zur besseren Ausnützung des Überraschungsmoments werden oft unmittelbar vor der Landung C-Kampfstoffe eingesetzt.

Konsequenzen:
- Du musst wissen, dass der moderne Feind jederzeit im unmittelbaren Bereich deiner Stellung oder deines Standorts landen und den Kampf gegen dich aufnehmen kann.
- Eine permanente **Überwachung** und ein sorgfältiger Feuerplan in alle Richtungen können dich vor Überraschung schützen und ermöglichen einen sofortigen Waffeneinsatz **ohne** vorherigen Befehl.
- Gegen landende Gegner sind **unverzüglich** alle Waffen, welche zur Verfügung stehen, einzusetzen. Dabei erfolgt der Kampf **aus den Stellungen** und **Schützenlöchern** (nicht den Helikoptern «nachrennen»).

2.4. **Die Nachteile und Schwächen des Feindes** (Lektion IV)

Ziel: Kennen der Nachteile und Schwächen des Feindes.

Mittel: Tonbildschau «Feindbild II» Nr. 38.

Ein mit modernen Waffen ausgerüsteter und zahlenmässig überlegener Feind hat nicht alle Vorteile auf seiner Seite. Vorausgesetzt, dass unsere Armee zeitgerecht mobilisiert und ihr Abwehrdispositiv bezogen hat, können wir uns als Verteidiger in einem modernen Krieg wirksam zur Wehr setzen.
- Trotz personeller und materieller Überlegenheit kann der Feind seine vorgesehene Kampfweise, das heisst seine volle Angriffswucht mit mechanisierten Kräften nur teilweise anwenden. Eine Vielzahl von Tälern, Flüssen, Gräben, Wäldern, Städten und Dörfern zwingen ihn, seinen Angriffsschwung zu reduzieren.
- Sein Vormarsch wird zudem durch künstliche Hindernisse und Sprengungen verzögert. Ein in die Tiefe gestaffeltes System von Sperren und Stützpunkten nützt den Angreifer ab und erhöht unsere Erfolgsaussichten in zunehmendem Masse.
- Unsere zahlreichen Panzerabwehrwaffen und die eigenen Panzerverbände sind in der Lage, einen vollmechanisierten Gegner in unserem Gelände wirkungsvoll zu bekämpfen. Je stärker sich der Angreifer mit unseren Truppen verzahnt, um so weniger kann er seine eigene Feuerüberlegenheit ausnützen.
- Der vollmechanisierte Angreifer verfügt über relativ wenig Infanterie. Wird diese zum Verlassen der gepanzerten Fahrzeuge gezwungen, ist unsere eingegrabene Infanterie eindeutig im Vorteil.
- Werden mechanisierte Fahrzeuge und Feuerunterstützungsmittel in Masse eingesetzt, entstehen für den Angreifer gewaltige Nachschubprobleme. Seine Nachschubwege sind relativ leicht zu stören oder teilweise gar zu unterbinden.
- Dem Einsatz von A- und C-Waffen sind auch einem Angreifer Grenzen gesetzt. Setzt er A-Waffen mit grösserem Wirkungsgrad ein, wird sein eigener Vormarsch behindert oder gar verunmöglicht. C-Waffen wirken nur, wenn der Gegner damit überrascht wird. Ein richtiges und schnelles Reagieren garantiert eine grosse Überlebenschance.
- Unser Gelände ist für Luftlandungen grossen Stils wenig geeignet. Die relativ grosse Dichte unserer Verteidigungsstellungen reduziert das Überraschungsmoment wesentlich und ermöglicht die rasche Bekämpfung von Luftlandetruppen noch während der Landungsphase.

3. **Verzeichnis der Ausbildungshilfsmittel**

Filme:
F 528-1: Das moderne Kriegsbild. Allgemeine Gesichtspunkte
F 528-2: Das moderne Kriegsbild. Aufklärungstätigkeit eines modernen Gegners
F 528-3: Das moderne Kriegsbild. Luftlandetruppen und lufttransportierte Truppen
F 528-4: Das moderne Kriegsbild. Der mechanisierte Angriff
F 694: Der Stützpunkt im Kampf gegen einen mechanisierten Gegner
F 709: Die Wirksamkeit von Panzerhindernissen

Tonbildschauen:
37: Feindbild I
38: Feindbild II

Reglemente:
52.23: Merkpunkte für die ABC-Abwehr
51.21: Das Tarnen
52.25: AC-Waffen
51.20: Die Truppenführung 69, Ziffer 100

Merkblätter:
Feindbild (7 Merkpunkte) AMLT

Auflösung des Wettbewerbes Nr. 9/1978

Eingegangene richtige Lösungen:
40

Buchpreisgewinner:
Oberstlt Sarbach, Kr Az Ter Kr 24, Wilweg 1, 6037 Root.
Hptm N. Stähli, Kdt Ls Kp I/27, Maiholzstrasse 24, 8500 Frauenfeld.
Lt von Greyerz, Geb San Kp II/9, Fabrikstrasse 23, 3012 Bern.

Auszug aus der Lösung von Hptm Stähli:
1. Bis 250 r
- meistens keine Vorzeichen
- dann 3–4 Wochen symptomfrei
- dann Haarausfall, Appetitmangel, Müdigkeit, leichter Durchfall, Blutungen
- Überleben wahrscheinlich, Sterblichkeit bis 5%

2. Bis 400 r
- anfänglich (1. und 2. Tag) Übelkeit, Schwindel, Erbrechen, Durchfall während kurzer Dauer (24 Stunden)
- dann 1–2 Wochen symptomfrei
- dann Haarausfall, Appetitlosigkeit, Abgeschlagenheit, Durchfall, Fieber, Blutungen, Entzündungen, Entkräftung
- Überleben möglich, Sterblichkeit 50%

3. Über 600 r
- nach Minuten oder Stunden Appetitlosigkeit und Fieber, intensiv
- eventuell selten und kurz symptomfrei
- dann Erbrechen, Durchfall, Fieber, Entzündungen, Blutungen, rascher Kräftezerfall
- Überleben unwahrscheinlich, Sterblichkeit 90–100%.

Wettbewerb Nr. 11 1978

1. Welches sind die sieben Hauptmerkmale des Feindbildes?
2. Welches sind bevorzugte Angriffsziele für den Einsatz von A-Waffen?
3. Wie lange dauert in der Regel ein Vorbereitungsfeuer?
4. Zählen Sie einige Hilfsmittel auf, die einem möglichen Feind zur Verfügung stehen!
5. Nennen Sie zwei Grundsätze betreffend den Kampf gegen einen luftgelandeten Gegner!
6. Wie können Sie sich gegen den Beschuss schützen?
7. Welche Mittel ermöglichen – mit Einschränkungen – auch die Kampfführung bei Nacht?
8. In den Charakteristiken des Feindbildes spricht man von der Totalität. Welche Faktoren sind in diesem Begriff enthalten?

Einsendungen:
Bitte bis Ende November 1978 senden an: Major i Gst Geiger, Kdo FAK 4, Postfach, 8021 Zürich. ■