

KOMPASS

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

Objektyp: **Article**

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

Band (Jahr): **152 (1986)**

Heft 2

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-57195>

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.

KOMPASS

1. Kurzbeschreibung

Bei KOMPASS handelt es sich um ein Computermodell zur Simulation von Begegnungsgefechten zwischen Panzern/Schützenpanzern und der Panzerabwehr, beide unterstützt durch Artillerie, Minen und Hindernisse in einem wirklichen, digitalisierten Gelände, dessen Merkmale so erfasst wurden, dass sie vom Computer verarbeitet werden können.

Die Ziele eines Einsatzes des Systems KOMPASS sind folgende:

I) Evaluation von Panzern, von Panzerabwehrwaffen und möglichem Waffemix für einen gegebenen Auftrag (Waffensystemevaluation).

II) Optimierung des Einsatzes von Panzern/Panzerabwehrwaffensystemen für einen gegebenen Auftrag (Kampfpläne, Dispositive) in einem bestimmten Einsatzraum, wobei verschiedene Panzerabwehrsysteme (z. B. Lenkwaffen mit 3 km Wirkungsabstand) und bewegliche Panzerabwehr (z. B. bei Gegenschlägen) gleichzeitig eingesetzt werden können (*Taktische Operationsanalyse*).

III) *Schulung der Kader* (Kdt, Gefechtsstand) auf Stufe Bat/Kp/Zug (evtl. Regiment) mit Hilfe eines Kriegsspiels auf einem realen Einsatzgelände, im Echtzeitablauf und unter Berücksichtigung der tatsächlichen Waffenwirkung (Verluste), wobei:

- Befehle und Nachrichten am Terminal den in der Wirklichkeit erteilten Befehlen/Nachrichten entsprechen
- Angriff und Verteidigung durch Artilleriefeuer unterstützt werden können
- die Abwehr mit beweglichen Elementen (Infanterie und Panzer) operieren kann, und zwar in Form vorbehaltenen Entschlüssen wie auch in freier Führung.

Die KOMPASS-Kriegsspiele werden in speziellen Zentren durchgeführt (CUAZ: Computer unterstütztes Ausbildungszentrum). Diese werden zudem an verschiedenen Standorten eingerichtet und verfügen über feste Installationen und werden der Truppe nach Bedarf zur Verfügung gestellt.

2. KOMPASS-Einsatz in der Militärschule II/85

KOMPASS wurde auch 1985 im Rahmen der Militärschule II eingesetzt und dabei unter anderem für die Untersuchung der Beispiele 1 und 2 verwendet. Dem Gefecht lag ein Standardangriff eines Mech Rgt 1. Staffel mit ins-

gesamt 190 Kampfpanzern/Schützenpanzern zu Grunde.

Nachfolgende Resultate dienten in

beiden Beispielen der Beurteilung der Abwehrwirksamkeit der vorgestellten Lösungen.

2.1. Beispiel 1 (Füs Bat + Pz Kp Typ C in der Verteidigung)

Die untersuchten Lösungen sind im Beispiel 1, beschrieben.

2.1.1. Verluste

Eingesetzte Waffen	Beschädigung von fei Pz/SPz	Ausfall eigener Pzaw Waffen durch				Intakte Waffen		Pzaw	
		fei Pz		fei Art		Waffen			
		Lösung 1	Lösung 2	Lösung 1	Lösung 2	Lösung 1	Lösung 2	Lösung 1	Lösung 2
Rak R	54	31	22	17	11	6	7	31	36
Dragon	18	19	12	13	13	—	2	5	3
rsf Pak	8	5	5	7	6	—	—	1	2
Bantam	6	4	13	4	2	—	3	2	1
	86	59	52	41	32	6	12	39	42
Pz 55/57	13	17	18	11	9	—	—	2	4
Total	99	76	70	52	41	6	12	41	46

2.1.2. Durchschnittliche Kampfdistanzen der Panzerabwehrwaffen

	Rak R	Dragon	rsf Pak	Bantam
Lösung 1	117	503	512	601
Lösung 2	110	667	439	1592

Der Erfolg der Lösung 1 wäre noch signifikanter ausgefallen, wären die Schussdistanzen der BANTAM wie bei Lösung 2 gewählt worden.

2.2. Beispiel 2 (Füs Kp + Pzaw Z + Art in der Verteidigung)

Die untersuchten Lösungen sind im Beispiel 2 beschrieben.

2.2.1. Verluste

Eingesetzte Waffen	Beschädigung von fei Pz/SPz	Ausfall eigener Pzaw Waffen durch				Intakte Waffen		Pzaw	
		fei Pz		fei Art		Waffen			
		Lösung 1	Lösung 2	Lösung 1	Lösung 2	Lösung 1	Lösung 2	Lösung 1	Lösung 2
Rak R	18	3	9	8	9	3	3	7	6
rsf Pak	4	3	4	2	3	—	—	2	1
Total	22	6	13	10	12	3	3	9	7

2.2.2. Durchschnittliche Kampfdistanzen der Panzerabwehrwaffen

	Rak R	rsf Pak
Lösung 1	203	408
Lösung 2	113	567