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

Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat

Band: 32 (1956-1957)

Heft: 19

Artikel: Gebirgskrieg

Autor: Dach, H.v.

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-708802

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: 12.07.2025

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

Der Schweizer Soldat

ZEITSCHRIFT ZUR FÖRDERUNG DER WEHRHAFTIGKEIT UND DES WEHRSPORTES

Herausgeber: Verlagsgenossenschaft «Schweizer Soldat», Zürich 1, Redaktion: E. Herzig, Gundeldingerstr. 209, Basel. Telephon (061) 34 41 15
Administration, Druck u. Expedition: Aschmann & Scheller AG., Zürich 1, Tel. 32 71 64. Post-Konto VIII 1545. Abonnement Fr. 9.— im Jahr

Erscheint am 15. und Letzten des Monats **19** XXXII. Jahrgang **15. Juni 1957**

Gebirgskrieg

Von Hptm. H. v. Dach, Bern

Anmerkungen des Verfassers

— Wesentliche Grundlage dieser Arbeit bilden die Lehren des Gebirgskrieges, die uns unser Divisionskommandant, Herr Oberstdivisionär K. Brunner, im taktischen Kurs am Simplon sowie anläßlich der Übungen auf Gegenseitigkeit und kombinierten Schießen mit Inf.Rgt. 15 im winterlichen und Rgt. 13 im sommerlichen Gebirge vermittelt hat (WK-Gruppen I und II der 3. Div. 1956).

— Der Verfasser kann sich — wie die Masse seiner Kameraden — nicht «Gebirgsspezialist» nennen. Er besitzt die alpintechnischen Kenntnisse, die zur Bezwingung der Türme des Bietschhornes oder des Eigers gehören, nicht. Er glaubt aber, daß der Gebirgskrieg nicht erst am Schreckhorn beginnt, sondern bereits an der Stockhornkette, am Sigriswiler Grat und im Hohgantgebiet. Sein persönliches «Gebirgserlebnis» beschränkt sich denn leider auch auf dieses Voralpengebiet. Er ist sich bewußt, daß dies ein effektiver Mangel ist, der eines Tages für ihn und viele seiner Kameraden schwer ins Gewicht fallen könnte, da in einem Kriege unsere Front an mehr als einer Stelle durch das Gebirge verlaufen würde. Er versucht deshalb — selbst auf die Gefahr hin, als nicht voll kompetent zu gelten —, einige einfachste Grundregeln des Gebirgskampfes, wie sie für die mittlere und untere Führung von Bedeutung sind, herauszuschälen. Taktische Kenntnisse, wie sie jeder Offizier der Felddivisionen, die vielleicht doch einmal in den Alpen zum Einsatz gelangen könnten, besitzen sollte.

— Spezielle Gebiete, die besondere hochalpine Kenntnisse voraussetzen und mit denen der Schreibende nur während der kurzen Zeit des taktischen Kurses in Berührung kam, wie z. B. «Gletscherverteidigung», werden nur am Rande behandelt, so wie es eben die lückenhaften Kenntnisse des Verfassers erlauben und wie er es — von der Not gezwungen — im Kriege anstellen würde.

— Sollten sich in diesen Randgebieten grobe Fehler oder Unterlassungen eingeschlichen haben, ist er für jede Berichtigung und jeden Rat dankbar. Wie es überhaupt wertvoll wäre, wenn ein wirklicher Alpinspezialist (z. B. Rgt.Alpin-Of. oder Bergführer) die taktisch-technischen Finessen des eigentlichen Hochgebirgskampfes für unsere Zeitschrift festhalten würde. Zusammen mit der vorliegenden Arbeit, die doch notgedrungen eher den Kampf im Voralpenraum behandelt, erhielten wir so ein abgerundetes Bild, das um so nötiger ist, als wohl viele und genaue Vorschriften für die eigentliche Alpintechnik bestehen, Fragen der *Gebirgstaktik* dagegen bis jetzt recht spärlich behandelt wurden.

*

— Einzelne Textstellen sind bereits in der Druckschrift «Gefechtstechnik», *Verlag SUOV, Biel, Zentralstr. 42,* vorhanden und mögen deshalb dem einen oder anderen Leser bekannt vorkommen. Ich bitte, diese Wiederholungen, die übrigens *sehr selten* sind, entschuldigen zu wollen. Eine auch nur einigermaßen abgerundete Arbeit wäre sonst unmöglich gewesen. Wo ganze Sachgebiete in der erwähnten Broschüre bereits erschöpfend behandelt wurden (z. B. «Marsch im Gebirge» usw.), habe ich in der vorliegenden Arbeit nur noch darauf hingewiesen.

A. VERTEIDIGUNG

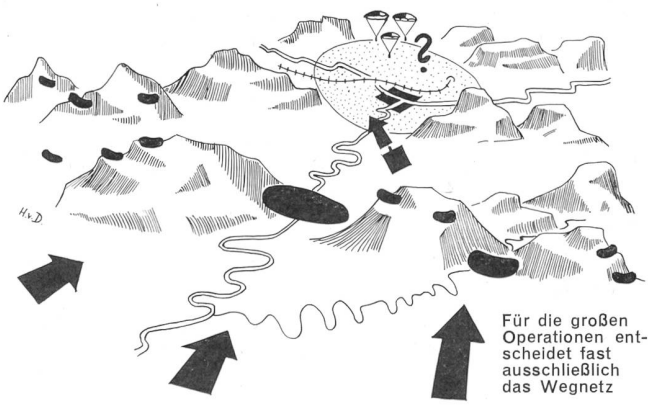
I. Grundsätzliches

— Die allgemeinen Grundsätze der Kampfführung gelten auch für den Gebirgskampf, aber ihre Anwendung muß die besondere Eigenart des Geländes berücksichtigen. Charakteristisch sind Seltenheit von Straßen und Wegen sowie mangelnde Unterkunftsmöglichkeiten.

— Der Gebirgskampf stellt ganz andere Ansprüche in bezug auf Zeitbedarf für alle Bewegungen als der Kampf im Tiefland.

— Die erste Phase jedes Gebirgskampfes bedeutet «Pässe erreichen», «Pässe beherrschen», wobei unter dem Begriff «Paß» nicht unbedingt nur eine Erstklaßstraße, etwa im Sinne des Gotthards oder Simplons, zu verstehen ist, sondern auch alle jene ungezählten Übergänge, über die nur ein Fußpfad oder auch nur die Spur eines solchen führt.

— Im Gebirge handelt es sich darum, so rasch als möglich oben zu sein. Was du nicht mit Schweiß frühzeitig genug schaffst, mußt du nachher mit Blut teuer bezahlen. Das Erreichen der Übergänge und beherrschender Punkte *vor* dem Gegner ist von entscheidender Bedeutung. Die Truppe muß denn auch in jeder Phase in ihrem eigensten Interesse von allen Vorgesetzten mit



Die gangbarsten Abschnitte infanteristisch stark besetzen.

Nebenabschnitte, die nur kleinste alpintechnische Unternehmungen zulassen, nur kordonartig durch berggewandte Detachemente besetzen, evtl. sogar bloß durch Patrouillen und Beobachtungsposten überwachen.

Luftlanderaum im Rücken einer Alpenfront.

Aus dem Gebirge herausgezogene und zur Erholung und Retablierung ins Tal verlegte Truppen so placieren, daß sie zugleich als «Eingreifreserve» an einem wahrscheinlichen Luftlanderaum liegen.

aller Rücksichtslosigkeit und bis an die Grenze der körperlichen und seelischen Leistungsfähigkeit vorwärtsgetrieben werden.

— Es genügt in dieser einleitenden Phase des Kampfes oftmals, mit nur *kleinen* Detachementen, dafür aber *frühzeitig genug,* zur Stelle, d. h. oben zu sein.

— Für die großen Operationen entscheidet fast ausschließlich das Wegnetz. Der Angreifer folgt mit seinen stärksten Kolonnen meist den Hauptstraßen und Wegen. Deshalb muß du als Verteidiger deine Hauptkräfte auch an diesen voraussichtlichen Brennpunkten massieren.
Den relativ gangbarsten Abschnitt sowie Stellen, die Luftlandungen begünstigen, mußt du infanteristisch stark besetzen. In Zonen, wo das Gelände nur kleinste alpintechnische Unternehmungen zuläßt und Luftlandungen verunmöglicht, mußt du die Front nur kordonartig — dafür aber mit alpin hochwertigen Detachementen — besetzen oder auch nur überwachen.

II. Die Führung des Abwehrkampfes

1. *Allgemeines*

— Den Abwehrkampf im Gebirge führst du um die beherrschenden Höhenzüge. Ein definitiver Verlust deiner Hauptabwehrstellung auf diesen wird meist das Zurückgehen auf einen völlig neuen Verteidigungsabschnitt zur Folge haben.

— In den wenigsten Fällen wirst du genügend Zeit, Material und Arbeitskräfte haben, um im schweren Felsboden mehrere Stellungen hintereinander ausbauen zu können. Deshalb mußt du an den vordersten Stellungen zäher festhalten und dir ein Ausweichen reiflicher überlegen als im Tiefland.

— Sehr sorgfältiger Überlegung bedarf der Aufbau der Artilleriebeobachtung. Wenn etwas schiefgeht oder ein Feuerraum in der ursprünglichen Beobachtungsorganisation nicht berücksichtigt wurde, kannst du im Tiefland immer noch *während* des Gefechts Beobachter mit Motorrad oder Jeep zeitgerecht verschieben. Im Gebirge dagegen hast du diese Möglichkeit nicht und kommst sicher zu spät.

— Durch die Geländegestaltung ist es unmöglich, ein System durchlaufender Feuersperren zu erzielen, was die normale Abwehrfront im Tiefland kennzeichnet.

— Das Gebirgsgelände verführt dich mit seiner Vielfalt der Gliederung geradezu zur Kräfteverzettelung. Beschränke dich darauf, nur die allerwichtigsten Punkte fest in der Hand zu behalten. Errichte hier solide Stützpunkte. Zwischen diesen bleiben weite Strecken ohne Besatzung und werden lediglich durch Beobachtungsposten und Patrouillen überwacht. Umgehungsversuche bekämpfst du mit deinen Reserven.

— Es ist völlig normal, daß du im Gebirge zwei- bis dreimal breitere Abschnitte sperren mußt als im Tiefland.

2. *Einsatz der Reserven*

— Weites Zurückhalten starker Reserven in Angriff und Verteidigung führt im Gebirge nicht zum Ziel. Sie kommen zur Entscheidung zu spät (ausgenommen helikopter-transportierte Truppen). Aus diesen Gründen kannst du dir keine große Gesamtreserve halten, sondern mußt mehrere kleinere Abschnittsreserven schaffen.

— Im Gebirge gehören Reserven dicht hinter die entscheidenden Punkte. Diese rechtzeitig zu erkennen, ist die Kunst der Führung.

— Placiere die Reserven so hinter den vorderen Linien, daß der Gegenstoß oder Gegenangriff wenn möglich von oben nach unten geführt werden kann.

— An Abschnittsgrenzen mußt du Nahtreserven placieren, da meist keine durchgehende Front besteht.

3. *Die Überhöhung*

— Im Gefecht wird jeder Gegner danach trachten, den andern zu überhöhen. Der Angreifer durch Höhertreiben seiner Angriffskolonnen, der Verteidiger durch Höherplacieren seiner Reserven.

— Der Vorteil der Überhöhung besteht darin, daß der Höherbefindliche guten Überblick über das Terrain und Einblick in die Maßnahmen des Gegners hat. Zudem werden seine eigenen Bewegungen erleichtert.

4. *Die Umgehung*

— Umgehungen benötigen sehr viel Zeit, da sie normalerweise nur abseits der Wege im schwer gangbaren Zwischengelände durchgeführt werden können.

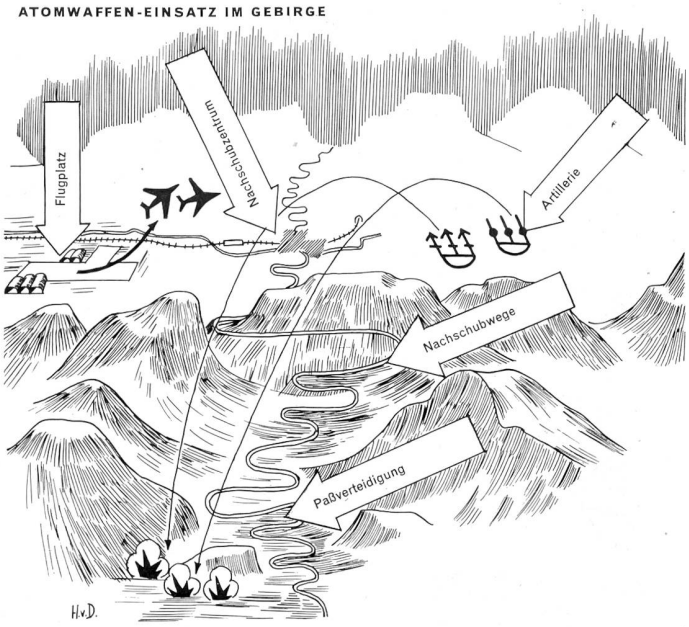
— Schwache Umgehungskolonnen (wenig Leute, wenig schwere Mittel) sind wohl relativ rasch und können unbemerkt verschoben werden, vermögen aber, einmal am Ziel angelangt, nicht viel auszurichten.
Umgehungen mit großen, kampfstarken Kolonnen dagegen benötigen sehr viel Zeit und können selten unbemerkt ausgeführt werden.

— Der initiative, wache Verteidiger kann Umgehungsaktionen schnell feststellen. Einmal erkannt, vermögen schon kleine Detachemente, ja Patrouillen, sie an günstigen Stellen zu stoppen oder doch nachhaltig zu verzögern.

— Merke dir, wer umgeht, ist selber auch umgangen. Du darfst somit als Verteidiger solche Aktionen des Gegners nicht allzusehr fürchten.

5. *Atomwaffeneinsatz*

ATOMWAFFEN-EINSATZ IM GEBIRGE



PASSVERTEIDIGUNG =
kein wahrscheinliches Atomwaffen-Ziel, da der Gegner nachher den Paß für das Nachstoßen selbst braucht. Auf **jeden Fall** nur Einsatz von Geschoßen mit **hohem** Sprengpunkt um Straße und Kunstbauten möglichst zu schonen.

NACHSCHUBWEGE =
kein Atomziel, da die Straße nachhaltig zerstört würde (Gefahr ausgedehnter Rutschungen an Hängen) und der Gegner kein Interesse haben kann, sich selbst den spätern Vormarschweg zu zerstören.

FLUGPLATZ =
Atomziel um: a) die Schlachtflieger des Verteidigers auszuschalten,
b) einen eventuellen günstigen Luftlanderaum vom Verteidiger leer zu «putzen».

NACHSCHUBZENTRUM =
Der Verkehrsknotenpunkt ist ein **erstklassiges Atom-Ziel,** um die Drehscheibe des Nachschubs auszuschalten (Bahn, Straße, Depots, Kommandos usw.)

ARTILLERIE =
da im Gebirge die Artillerie aus Geländegründen (nur wenige geeignete Stellungsräume) weniger aufgelockert in Stellung gebracht werden kann, bildet sie leicht ein lohnendes Atom-Ziel.

6. *Luftlandungen*

— Du mußt unterscheiden in
a) große (operative) Luftlandungen in mindestens Brigadestärke im Rücken einer Alpenfront, und
b) kleine (taktische) Luftlandungen in Zugs- bis Bat.-Stärke in der Alpenfront selbst.

— Helikopterlandungen sind immer klein (Zugs-, Kp.- oder max. Bat.-Stärke). Großlandungen erfolgen immer mit Fallschirm.

— Weite Schneefelder und größere Gletscher sind gute Luftlandeplätze (Mindestgröße etwa 1 km²). Fallschirmer sind tatsächlich schon auf 3000 m Höhe gelandet.

— Luftlandehindernisse sind Wind und Nebel. Für Fallschirmabsprung darf kein Wind herrschen, da die Jäger sonst abgetrieben werden. Vor der Luftlandung werden durch Aufklärungsflugzeuge vermittels Abwurfs von Fallschirmpuppen die Absprungbedingungen überprüft.

— Sprunghöhe auf Firn und Gletschern: 250 bis 600 m. Bei den gelandeten Fallschirmjägern handelt es sich immer um gebirgsgewandte Leute, deren alpintechnisches Können dem Verteidiger mindestens ebenbürtig, wenn nicht überlegen ist.

III. Auswahl der Stellung

— Die Wahl der Verteidigungsstellung darf nicht nur nach taktischen Gesichtspunkten vorgenommen werden, sondern muß auch noch die Möglichkeit der dauernden Versorgung berücksichtigen.

— Die Erweiterung und Verbesserung der Verbindungswege ist daher von ebenso großer Bedeutung wie der Ausbau der Stellungen selbst.

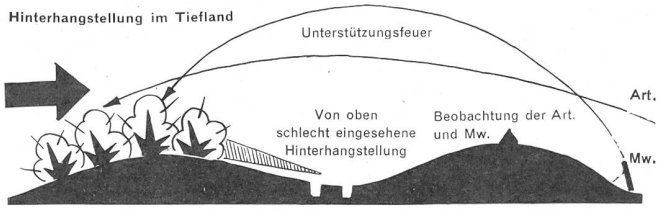
— Ziehe bei der Auswahl der Verteidigungsstellung erfahrene Alpinisten oder ortsansässige Zivilpersonen bei, die über Lawinengefahr, Steinschlag usw. Auskunft geben können.

— Gebirgsstellungen bestehen vielfach nur aus Stützpunkten, die sich darauf beschränken, die alpin leichtesten Aufstiege oder Zugänge zu beherrschen.

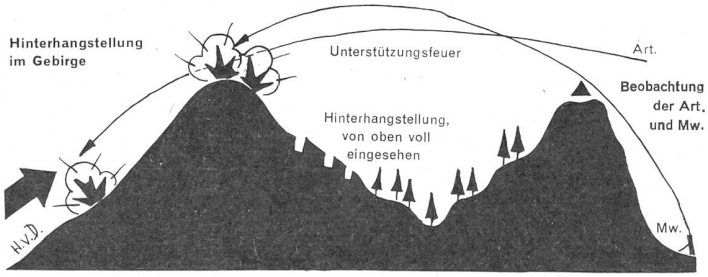
— Die Stellungen werden meist auf einem Kamm oder entlang von Rückenlinien verlaufen. Ausgesprochene Vorder- oder Hinterhangstellungen sind im Gebirge selten.

— Da einerseits für den Ausbau der einfachsten Stellung ein enormer Zeitaufwand nötig ist, anderseits diese aber, einmal erstellt, im Fels auch maximal widerstandsfähig ist, bilden, im Gegensatz zum Tiefland, bereits die vordersten Stellungen auch zugleich schon die Hauptabwehrstellung.

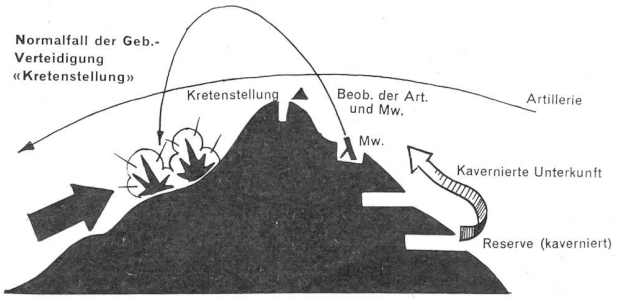
— Das will indessen nicht heißen, daß in der Abwehr auf jegliche Tiefengliederung verzichtet wird. Du mußt im Gegenteil jede Bildung rückwärtiger Riegel- oder Anklammerungsstellungen ausnützen, die dir nach größeren Ein- oder gar Durchbrüchen Rückhalt geben. Da diese aber im Gebirge oftmals operativen Charakter aufweisen, ist deren Ausbau Sache spezieller Truppen.



Artillerie und Mw können die relativ ausgedehnte und nicht sehr überhöhende vorgelagerte Bodenwelle leicht mit Massenfeuer zudecken. Der Gegner kann sich im zusammengefaßten Feuer nicht halten. Kleinere Elemente, die sich trotzdem auf der Höhe festbeißen, schaden nicht so sehr, da sie infolge der minimalen Ueberhöhung nur beschränkten Einblick in die Stellung haben.



Gegner kann auf der vorgelagerten Höhe des außerordentlich schmalen Feuerraumes wegen nur sehr schwer und ungenau mit Artillerie und Mw gefaßt werden. Zufolge extremer Ueberhöhung hat er vollen Einblick in die eigenen Stellungen. Schußfeld aus der Hinterhangstellung heraus zudem äußerst ungünstig.
Wähle deshalb die Hinterhangstellung im Gebirgskampf nur ausnahmsweise. (Meist für die Verteidigung eng begrenzter Abschnitte, wie z.B. Sättel und kleinste Uebergänge.)



Im Flach- und Hügelland (Panzergängig) mußt du meist Hinterhangstellung bevorzugen. Im Gebirgsgelände wählst du dagegen normalerweise Grat-, Kreten- oderTerrassenstellung, sozusagen nie dagegen Vorder- oder Hinterhangstellung.

IV. Reihenfolge der Einrichtungsarbeiten

— Auf Höhen über 1500 Meter ergibt sich eine andere Reihenfolge der Einrichtungsarbeiten als im Tiefland. Unterkunfts- und Versorgungsfragen überwiegen Stellungs- und Hindernisbau, da plötzliche Wetterstürze mit Regen, Schneefall und Frost deine ungeschützte Truppe erheblich zu schwächen vermögen.

— Gehe deshalb bei den Einrichtungsarbeiten zur Verteidigung wie folgt vor:

1. *Schaffung von Unterkunft* (je nach verfügbarer Zeit Zelt-, Erdhütten-, Steinhütten-, Baracken- oder Kavernenunterkunft).

2. *Anlage erster Depots* (Verpflegung, Munition, Brennmaterial usw.)

3. *Ausbau der Verbindungswege:*

a) Im Hintergelände:
— Verbesserung oder Neuanlage von Saumtier- oder Trägerpfaden bis in die Verteidigungsstellung
— Markieren aller Wege und Pfade, um diese auch bei Nacht, Nebel oder Schneetreiben sicher begehen zu können;

b) Im Kampfgelände:
— Sichern der schwierigsten Stellen mit Seilgeländern
— Schaffung von Zugängen mit Leitern oder Holzbrücken zu schwierigen Punkten, deren dauernde Besetzung sonst unmöglich ist.

4. *Hindernisbau:* Joche, Sättel und Scharten mit Drahthindernissen so sperren, daß der Angreifer ins unwegsame Nebengelände gedrängt wird.

5. *Waffenstellungen ausbauen.*

— Die Unterkunft darf nicht zu tief unter den Waffenstellungen angelegt werden, sonst ist der Geländeschwierigkeiten wegen ein zeitgerechtes Besetzen derselben bei feindlichem Angriff unmöglich. Dieser Punkt ist besonders wichtig, da du ja deine Leute tunlichst den Witterungsverhältnissen (Nässe, Kälte, Wind) entziehen mußt und du das Gros der Stellungsbesatzungen deshalb solange als möglich in den Unterkünften beläßt.

V. Ausbau der Stellungen

1. *Kampfstellungen:*

— Geht eine Verteidigungsstellung quer über einen Bach, mußt du für Verbindung sorgen. Aber Achtung vor gegnerischem Flankenfeuer. Den Steg also hinter einer Biegung, Böschung oder einem Waldstück anlegen. Vergiß nicht, daß auch harmlose Gebirgsbäche nach Platzregen schnell zu unüberwindlichen Hindernissen anschwellen können. Lege deshalb vorsorglich Reservematerial in der Nähe der Uebersetzstelle bereit, um weggerissene Stege ohne Zeitverlust ersetzen zu können.

— Im allgemeinen placierst du höher gelegene Waffennester über die tiefer gelegenen balkonartig vorspringend, so daß der Gegner gegen die letzteren nicht aus nahen, dominierenden Positionen wirken kann.

— Bei Zeitmangel baust du nur primitivste Deckungen durch Steinriegel von zirka 1 bis 1,5 Meter Stärke. Um die Steinsplitter, die bei feindlichem Beschuß entstehen, zu verringern, polsterst du den inneren Teil der Riegel mit erdgefüllten Sandsäcken aus.

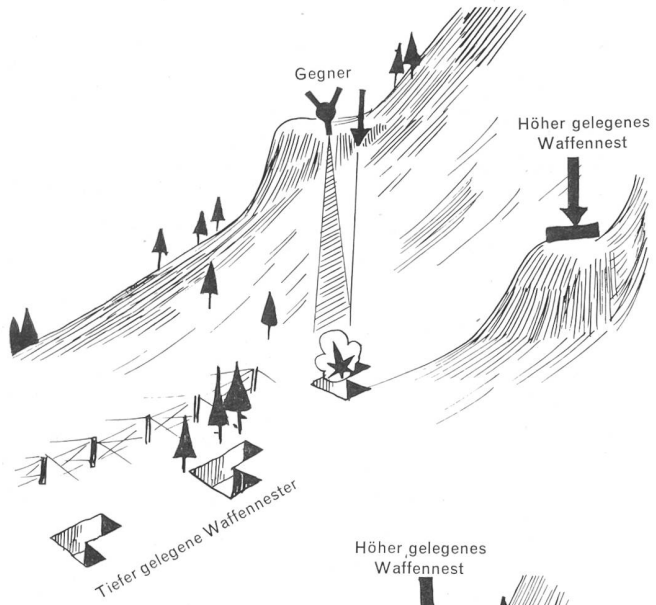
— Im Winter errichtest du an Stelle der Steinriegel Schneebrustwehren. (Gegen Mg-Feuer und Splitter schützen 4 Meter Neuschnee, 3 Meter gefrorener Schnee, 2 Meter gestampfter Schnee oder 1 Meter Eis.)

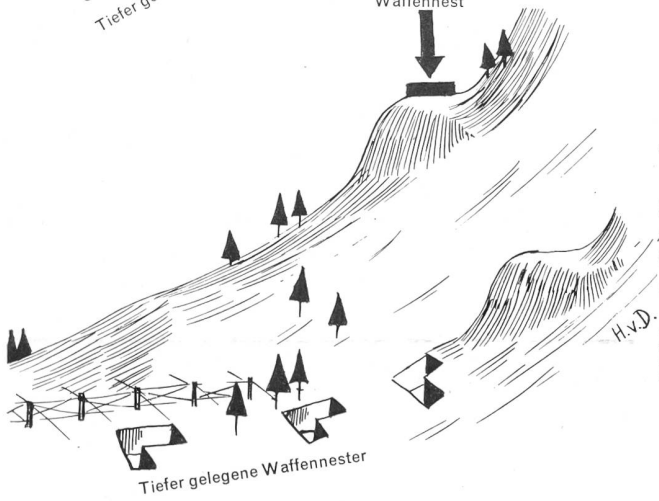
— Die Stellungen mußt du möglichst auf dem flachen Oberteil der Höhenrücken oder aber dann auf Terrassen errichten, um ungünstige Abschnitt zu vermeiden (übermäßig hohe rückwärtige Böschungen der Gräben usw.).

— Kavernierte Waffenstände mußt du wenn möglich einige Meter über dem umliegenden Bodenniveau bauen, damit ihre Scharten im Winter über die mehrere Meter hohe Schneedecke ragen. Sie bilden so, wenn deine übrigen Waffenstellungen tief unter dem Schnee liegen, Angelpunkte der Verteidigung.

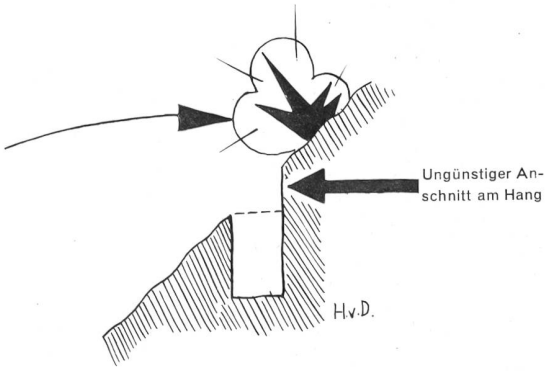
— Normalerweise müssen dir die Sappeure Kavernen bauen, da es im Felsgelände unmöglich ist, Unterstände zu erstellen, und tiefere Stellen, wo etwas Humus vorhanden wäre, meist versumpft sind.

Falsch!
Höher gelegene Waffennester nie hinter die tiefer gelegenen placieren, sonst kann der Gegner von **nahen** dominierenden Punkten aus in deine Stellungen wirken.



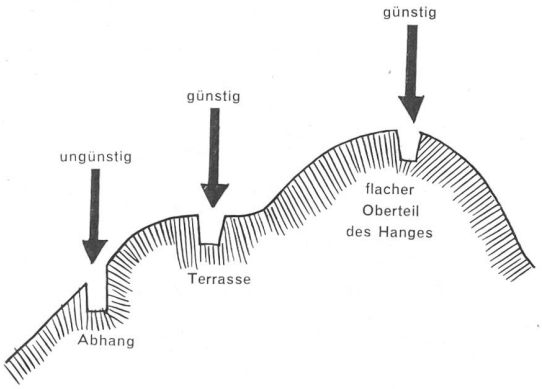


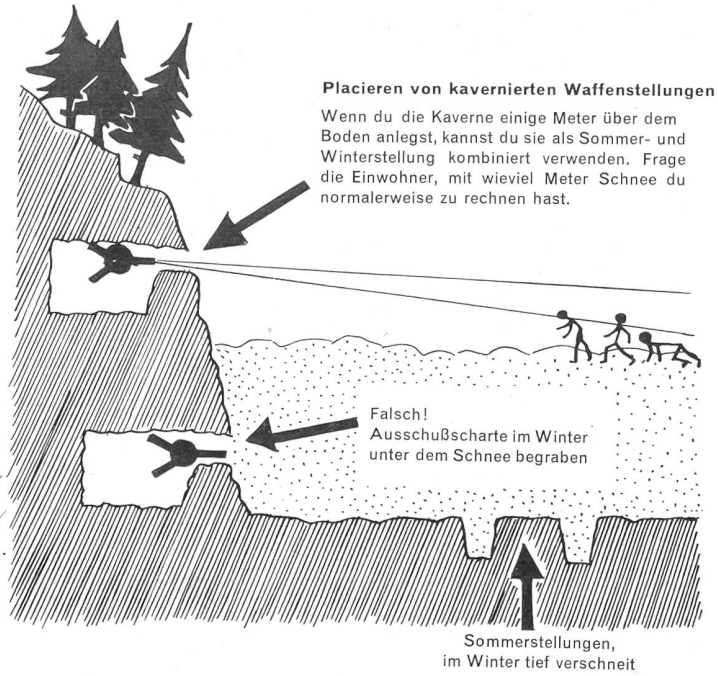
Richtig!
Höher gelegene Waffennester **immer balkonartig** vorspringend über die tiefer gelegenen Stellungen anlegen. So kann der Gegner nicht aus nahe gelegenen dominierenden Stellungen wirken.



Uebermäßig hohe Böschung rückwärts:
— erschwert od. verunmöglicht Tarnung
— vermehrter Arbeitsaufwand beim Bau
— vermehrte Unterhaltsarbeiten bei Schlechtwetter (Rutschgefahr)
— Schwierigkeiten für die Entwässerung
— erhöhte Verschüttungsgefahr bei Beschuß

— Kavernen müssen zwei Eingänge haben. Diese sind abzuwinkeln (Luftdruck, Splitter, Wind). Die beiden Eingänge — besonders wenn sie in verschiedener Höhenlage angelegt worden sind — erleichtern die Belüftung. Die Eingangsbreite beträgt etwa 120 cm, mindestens aber so viel, daß eine Sanitäts-Tragbahre verwendet werden kann. Tropfwasser mußt du durch Einbau von Dachpappe abhalten. In stationären Verhältnissen kannst du auch Baracken in Kavernen einbauen.





— Für eine Zugskaverne mit zwei Eingängen und kompletter Inneneinrichtung mußt du drei bis vier Wochen Bauzeit rechnen. Die Arbeit kann nicht wesentlich forciert werden, da immer nur eine relativ geringe Anzahl Sappeure gleichzeitig arbeiten kann. Dieser hohe Arbeitsaufwand braucht dich indessen nicht zu erschrecken, haben kavernierte Anlagen nachher doch die Widerstandsfähigkeit permanenter Befestigungen.

— Nur flankierende Waffen mußt du kavernieren. Für frontal schießende lohnt sich der Aufwand selten.

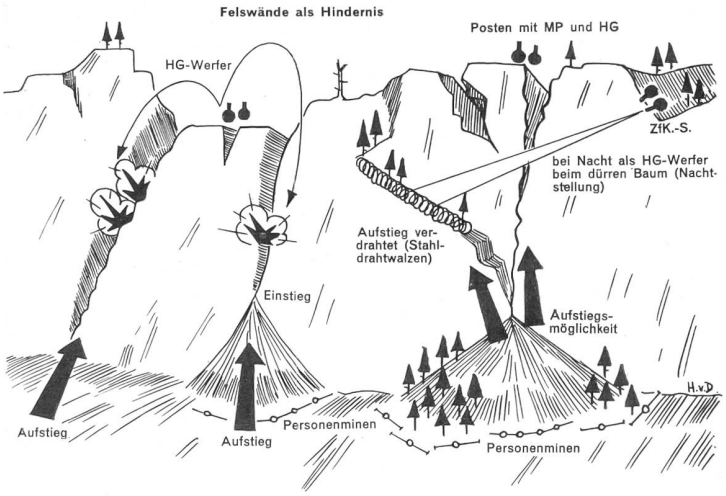
2. *Hindernisbau:*

— Nütze für die Hindernisführung reißende Bäche, Abgründe, Felsbänder und Lawinenzüge aus. So kannst du Material für künstliche Hindernisse, das ja nur sehr schwer heranzuschaffen ist, einsparen und die Hindernisse zugleich wirksamer machen.

— Auf steilen, gut flankierten Hängen brauchst du Stolperdrähte.

— Felswände, die du als Hindernis in deinen Kampfplan einbeziehen willst, mußt du durch gute Alpinisten auf ihren «Hinderniswert» hin prüfen lassen. Einzelne Stellen, die durchklettert werden können, mußt du durch spezielle Posten überwachen lassen oder aber verdrahten.

— Da Holz Mangelware ist, kannst du vielfach keine normalen Drahtverhaue erstellen. In diesem Falle sind Fertigfabrikate, wie Strahldrahtwalzen, die sehr wenig Verankerungspfähle benötigen, besonders geeignet. Du kannst auch die verkrüppelten Föhren an der Baumgrenze als natürliche «Hindernispfähle»



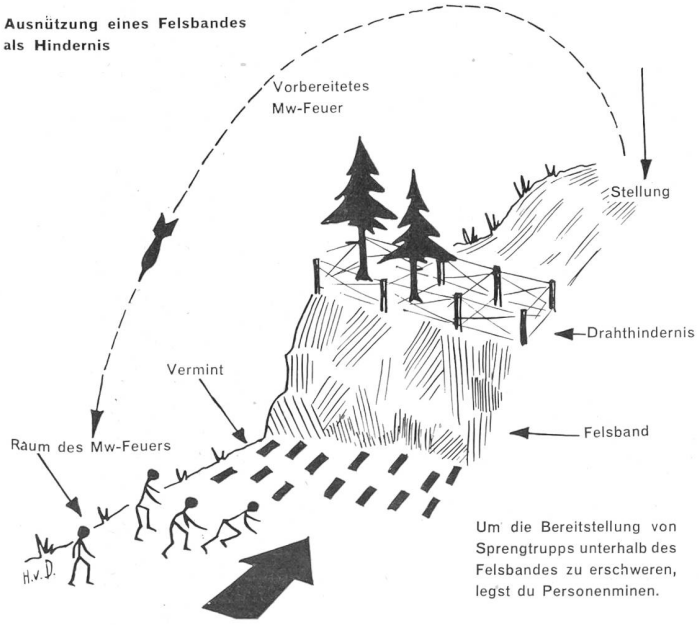
ausnützen, indem du Einzeldrähte oder Drahtwalzen an ihnen befestigst.

— Bei großen Schneefällen büßen deine normalen Hindernisse ihren Sperrwert ein, indem sie leicht überschritten werden können. Auf den Schnee aufgesetzte Drahtwalzen oder Spanische Reiter lassen sich leicht unterkriechen.

— Für große Schneehöhen eignen sich am besten sogenannte «Hochhindernisse». Diese bestehen aus 3 bis 4 Meter hohen und 10 bis 15 Zentimeter dicken Stangen (z. B. Gerüststangen), die in Abständen von 20 bis 25 Meter gesetzt werden. Nach Neuschneefall werden einfach neue Drähte über dem Schneeniveau an die Stange geheftet. Das ganze Hindernis klettert so langsam in die Höhe. Die nun unter der Schneeoberfläche liegenden Drähte erschweren zudem ein Unterkriechen des Hindernisses. Zufolge großem Zeit- und Materialaufwand sind diese «Hochhindernisse» jedoch nur in Ausnahmefällen anwendbar.

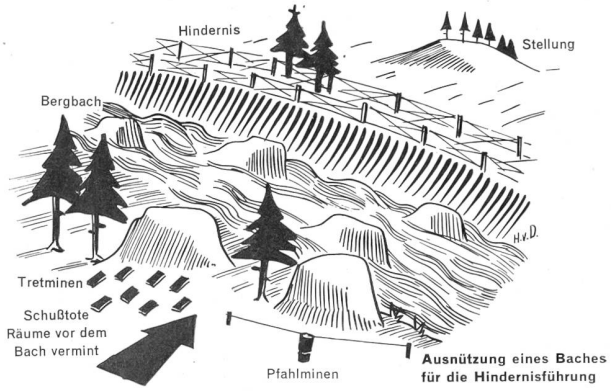
— Wenn dich nicht Materialmangel dazu zwingt, nach dem Schneefall das Hindernis (Stahldrahtwalzen, Spanische Reiter usw.) zu heben, baue lieber ein neues, da das alte das Vortreiben von Schneetunnels durch den Gegner stört und nach der Schneeschmelze ein stärkeres Hindernis zurückbleibt, selbst wenn das Schneegewicht dasselbe zusammengedrückt haben sollte.

— Zum Schluß merke dir bezüglich Hindernisse noch ganz allgemein: Es gibt für einen entschlossenen und initiativen Angreifer kein natürliches oder künstliches Hindernis, das er nicht mit Zeit und technischer Hilfe schließlich überwinden könnte. Den einzigen Schutz dagegen bildet «Wachheit» des Verteidigers.

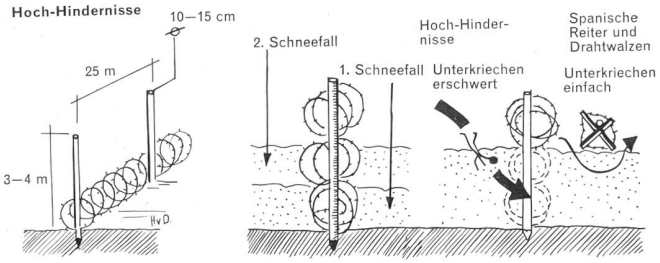


Um die Bereitstellung von Sprengtrupps unterhalb des Felsbandes zu erschweren, legst du Personenminen.

Achtung Bergbäche haben nicht immer Hinderniswert. Wasserläufe, die nach Regenfällen unüberwindliche Hindernisse darstellen können, mußt du bei Trockenheit sogar speziell überwachen, damit sie der Gegner nicht als gedeckten Annäherungsweg ausnützen kann.



Ausnützung eines Baches für die Hindernisführung



Vorteile: Kann nach Schneefall leicht in Stand gesetzt werden. Bietet gegen «Unterkriechen» einen gewissen Schutz.
Nachteil: Sehr großer Arbeits- und Materialaufwand. «Blickfang» und somit dem Feuer stark ausgesetzt. Immerhin ein schlechtes Ziel, und zudem ist die Feuerwirkung im tiefen Schnee stark herabgesetzt.

VI. Ausbau der Nachschubwege

— Bauaufgabe erster Dringlichkeit im Gebirge ist die Sicherstellung der Verbindungen.

— Diese Aufgabe umfaßt:
a) Ausbau der bestehenden Saumpfade zu Karrwegen,
b) Neuanlage von Saumwegen.

— Für die Wahl der Tracés (Streckenführung) werden sowohl Ingenieur-Offiziere als auch ortsansässige Zivilpersonen beigezogen, die über die lokalen Bedingungen Auskunft geben können (Lawinen, Steinschlag, Rutschungen, Wassergefahr usw.).

— Wenn du die Wege der Kammlinie entlang anlegst, sind sie sowohl im Sommer wie auch im Winter benutzbar (Lawinen, Schneeverwehungen, Steinschlag). Es ist an dir, abzuschätzen, ob die taktischen Nachteile dieser Streckenführung (oftmals Feindeinsicht) durch die Vermeidung der alpinen Gefahren aufgehoben werden.

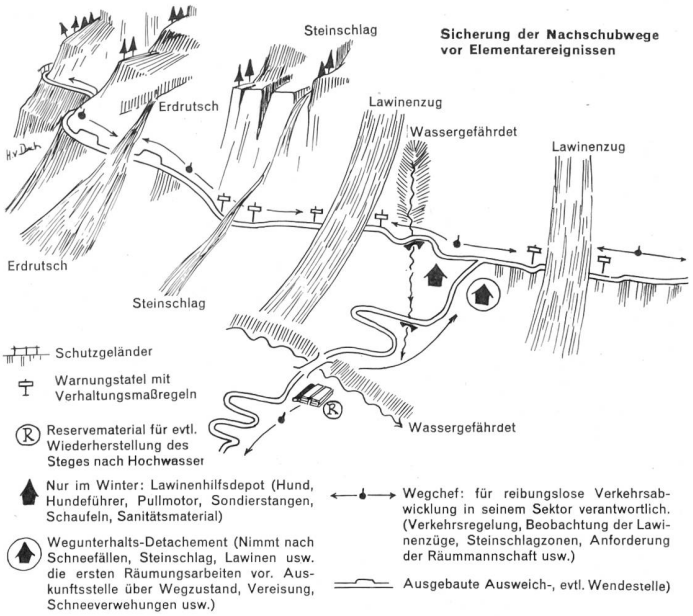
— Bei den Wegen ist wenig serpentinenartige Entwicklung, dafür aber langgezogene Linienführung vorzuziehen. Felsriegel, Sumpfgelände und Rutschpartien an Hängen sind zu meiden. Bestehende Unterkünfte (Hütten) und Tränkestellen wenn möglich berühren.

— Die einfachen Massenarbeiten (Erdbewegung, Steinbett usw.) werden von der Infanterie, angeleitet durch Ingenieur-Offiziere, selbst ausgeführt. Die Sappeure dagegen werden zum vorneherein geschlossen an bautechnischen Schwerpunkten eingesetzt (Brückenbau, Sprengarbeiten im Fels, Galerienbau usw.).
Jede Verzettelung der Sappeure ist zu vermeiden.

— Du darfst dich nicht scheuen, zum vorneherein einen großen Teil der Arbeitszeit für den Bau von Entwässerungsanlagen vorzusehen, sonst zerstören Regen- und Schmelzwasser rasch alles mühsam Geschaffte.

— An schwierigen Wegstellen mußt du Geländer anbringen. Diese brauchen aber nicht so stark zu sein, daß sie den Absturz der Wegbenützer verunmöglichen. Sie sollen lediglich Mensch wie Pferd zwingen, vor allem bei Nacht, gut bergseits zu gehen (Verhindern des gefährlichen Durchtretens des äußeren Wegrandes).

— Pro Laufmeter neu zu schaffenden Saumweges mußt du durchschnittlich 5 bis 10, für Karrweg 12 bis 15 Arbeitsstunden rechnen.



VII. Bau von Unterkünften

— Ziehe für alle Bauarbeiten alpinkundige Berater bei, die dir lawinen- und steinschlagsichere Plätze zeigen können. Ortsansässige, die über Lokalkenntnisse verfügen, sind besonders wertvoll.
An dir liegt es dann, alpintechnische Vorteile und taktische Erfordernisse zu vergleichen und gegeneinander abzuwägen.

— Sommerforderung: Standort in schußtoten Räumen (speziell gegen Artillerie) und steinschlagsicher.

— Winterforderung: Standort lawinensicher und versorgungsmäßig erreichbar. Die beiden Forderungen lassen sich nicht immer in Uebereinstimmung bringen.

— *Wenn du viel Zeit hast,* aber nur dann, mußt du getrennte Sommer- und Winterunterkünfte anlegen. Die größere Feuerempfindlichkeit der Winterunterkünfte (lawinensicher = selten im schußtoten Raum) wird dadurch etwas ausgeglichen, daß das Art-, Mw.- und Fliegerfeuer im tiefen Schnee viel an Wirksamkeit einbüßt und die Ziele in der einförmigen Schneelandschaft nur schwer ausgemacht werden können.

— *Wenn du wenig Zeit hast,* mußt du die Unterkünfte zum vorneherein auf die Winterbedürfnisse zuschneiden, da diese doch während fast zwei Dritteln des Jahres vorherrschen und die größeren bautechnischen Anforderungen stellen.

— Führe die Unterkünfte möglichst in Steinkonstruktion aus. Sie sind nachher um so widerstandsfähiger (speziell Schneelasten gegenüber) und fügen sich auch besser in das Umgelände ein als Baracken (natürliche Tarnung).

— *Bautechnische Einzelheiten:* Steile Pultdächer halten den Schneedruck am ehesten aus. Bei Bretterwänden mußt du zur besseren Kälte-Isolierung Doppelwände anfertigen und die Zwischenräume mit Papier, Stroh, Holzwolle oder Moos ausfüllen, Türen sollen sich wegen Schneeverwehungen nach innen öffnen. Den Bretterboden führst du zur besseren Feuchtigkeits- und Kälte-Isolation etwa 20 cm über dem gewachsenen Boden.
Inneineinteilung und Einrichtung: Den Vorraum als Windfang und zum Ablegen der verschneiten Kleider einrichten. Waffen deponierst du ebenfalls dort. Indem du sie nicht in den geheizten Innenraum nimmst, verhinderst du das Bilden von Kondenswasser, das nachher im Freien gefrieren und Störungen verursachen würde. Als Schlafgelegenheit benützt du Holzwolle, Stroh oder Laub (geringes Nachschubgewicht). Wo du kein solches hast, spanne Drahtmatratzen, um die Feuchtigkeit abzuhalten.

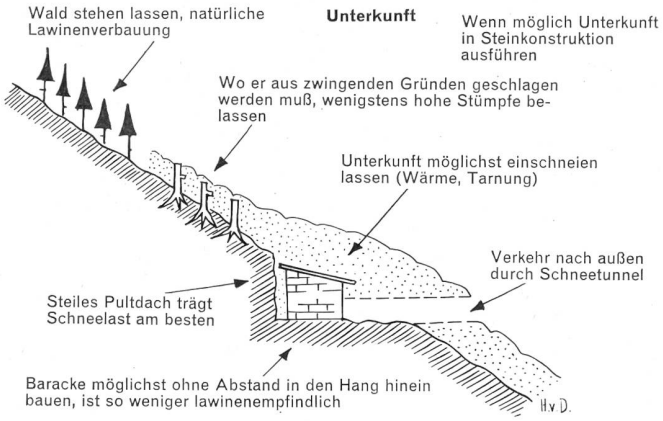
— Die Zugänge zur Unterkunft sowie die Eingänge selbst mußt du frühzeitig bereits im Herbst markieren. (Achtung! Flieger- und Erdbeobachtung.)

— Für die Wasserfassung in der Nähe der Unterkunft ziehst du mit Vorteil Geologen, wenn nötig sogar Wünschelrutengänger bei.

— Erlasse strenge Holzfälle-Vorschriften, nicht daß bei dem herrschenden Massenholzbedarf wahllos geschlagen wird und du dir so selber noch zusätzliche Lawinengänge schaffst. (Forstspezialisten und Alpinfachleute beiziehen.)

— An steilen und felsigen Hängen den Wald möglichst stehenlassen. Wo Fällen unumgänglich ist, nur einzelne Bäume nehnehmen und keine Kahlschläge schaffen. Zudem von den gefällten Bäumen hohe Strünke stehenlassen.

— Die Blitzschlaggefahr nimmt mit der Höhe zu. Auf Gipfeln und Graten ist sie am größten. Die Unterkünfte mußt du deshalb mit Blitzableitern versehen. Drahthindernisse in unmittelbarer Nähe von Unterkünften sind blitzschlaggefährdet.



VIII. Verbindungen

— Beim Aufbau der Funkverbindungen im Gebirge hast du große Schwierigkeiten zu überwinden und mußt eine große Zahl von Relaisstationen einsetzen. Deshalb muß du so rasch als möglich im Sinne einer Entlastung des Funks, aber auch der Erhöhung der Sicherheit der Verbindungen wegen, Telephonleitungen bauen.

— Die Kabelrollen mußt du beim Linienbau wenn möglich durch ein Saumtier tragen lassen. Du kannst so den Linienbau fast doppelt so schnell vortreiben, als wenn die Tel.-Soldaten als Träger dienen.

— Im Sommer entstehen keine speziellen Schwierigkeiten. Anders aber im Winter, speziell bei Sturm oder starken Schneefällen.

— Die Telephonverbindungen werden beeinträchtigt durch Schneesturm, Rauhreif und Lawinen und sollen deshalb bis zu Beginn der Winterperiode im Boden in Kabelgräben verlegt sein.

— Da feldmäßige Linien etwa drei, permanente vier bis sechs Meter über dem Boden führen, werden sie in schneereichen Jahren eingeschneit.

— Trockener, eisiger Schnee ist Nichtleiter und somit an sich ein gutes Schutzmittel. Schnee ist aber nur scheinbar ruhig, in Wirklichkeit befindet er sich — speziell in seinen oberen Lagen — ständig in Bewegung. In flachem oder nur leicht geneigtem Terrain senkt er sich nach unten. In stark geneigtem Gelände dagegen bewegt er sich noch zusätzlich in der Fall-Linie. Eine eingeschneite Leitung friert fest und wird vom sich langsam bewegenden Schnee mitgenommen und schließlich zerrissen. Die Bruchstelle befindet sich meistens in der Nähe fester, die Bewegung nicht mitmachender Unterstützungsstellen.

— Nasser Schnee und Rauhreif bleiben an frei hängenden Leitungen hängen und bilden Schneezylinder, deren Gewicht je nach Schneebeschaffenheit zwischen zwei Unterstützungsstellen leicht einige hundert Kilogramm betragen kann. Wind und Sturm setzen die Schneezylinder und damit die Drähte in Schwingungen und zerreißen schließlich die Leitung. Bei gutem Wetter mußt du daher die Schneezylinder immer wieder sofort abklopfen lassen. Durch Verkleinerung der Abstände von Stange zu Stange kannst du dem störenden Einfluß der Schneezylinder ebenfalls begegnen. Schneelast und Schwingungen werden hierdurch herabgesetzt. Immerhin bedeutet dies einen sehr großen Mehraufwand an Arbeitszeit und Baumaterial.

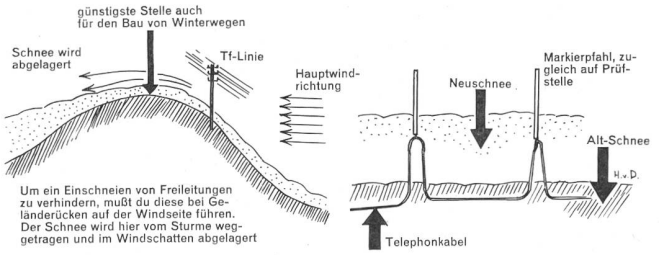
— Sichere Verbindungen gewähren auf jeden Fall nur vor Frosteinbruch und Schneefall in Kabelgräben verlegte Leitungen.

— Um ein Einschneien von Freileitungen zu verhindern, mußt du diese bei Geländerücken auf der Windseite führen, weil sich da am wenigsten Schnee ablagert. Windseite ist normalerweise die Wetterseite. Der Schnee wird hier vom Sturm weggetragen und im Windschatten abgelagert. (Siehe Skizze.)

— Telephonleitungen sollen wenn möglich Gletscher nicht traversieren, sondern umgehen.

— Wo Lawinenzüge nicht umgangen werden können, mußt du die Leitung am Hang so hoch als möglich führen.

— Stellen geringster Schneebewegung, wo sich frei auf den Boden ausgelegte Leitungen noch am längsten halten können, sind der Fuß von Steilwänden und die Rückenlinien flacher Hänge.



Um ein Einschneien von Freileitungen zu verhindern, mußt du diese bei Geländerücken auf der Windseite führen. Der Schnee wird hier vom Sturme weggetragen und im Windschatten abgelagert

Verlege das Telephonkabel in die erste Schneeschicht, die sich durch lange Lagerung im wesentlichen beruhigt hat. Führe das Kabel alle 400–500 m an die Oberfläche (Prüfstelle) und markiere dieselbe mit einem Pfahl, den du nach größern Schneefällen höher ziehst. Mache bei jedem Markierpfahl eine Reserveschlaufe von ca. 10 m. Befestige den Markierpfahl an dieser. Störungssucher gehen nun von Stange zu Stange. Fehlerhafte Teilstrecken werden nicht ausgegraben, sondern durch neu in den Schnee verlegte Kabel ersetzt

IX. Organisation des Lebens in den Stellungen

1. *Ablösung*

— Die Truppenteile, welche die Abwehrfront halten, muß du möglichst wenig wechseln, da Lokalkenntnisse (Gelände- und Witterungsverhältnisse usw.) äußerst wichtig sind. Dafür mußt du die einzelnen Stellungsbesatzungen innerhalb des gleichen Truppenteils häufiger als im Flachland ablösen, da der Dienst anstrengender und vor allem entbehrungsreicher ist.

— Je schwieriger das Terrain und je schlechter Unterkunftsverhältnisse und Witterung sind, um so häufiger mußt du ablösen, um so wichtiger ist es aber auch, daß stets wieder die gleichen Leute den Abschnitt besetzen, denn mit den äußeren Schwierigkeiten steigen auch Wert und Wichtigkeit der Lokalkenntnisse.

— Im Winter mußt du die Kopfzahl der einzelnen Stellungsbesatzungen gegenüber der Sommerbesetzung vermindern. Dies erleichtert die Versorgung und verbessert die Unterkunftsbedingungen für die wenigen Beteiligten.

— Je weniger Leute du aber einsetzt, um so alpintüchtiger müssen diese sein.

— Alpingewandte Leute mußt du im Sommer möglichst schonen und viel in Reserve halten, ja unter Umständen ganz aus der Front abziehen, damit sie für den viel schwereren Wintereinsatz körperlich und moralisch voll auf der Höhe sind.

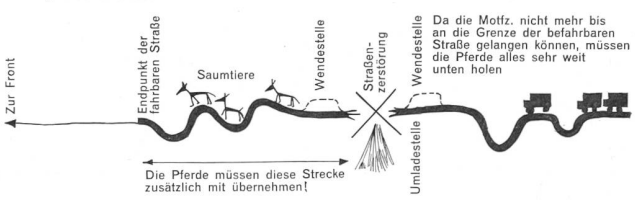
— Nachstehend das Schema eines möglichen Ablösungsplanes:

Einteilung der Ablösungen

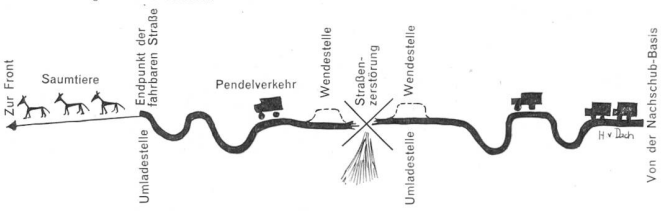
a) Im großen Rahmen gesehen:
   ⅓ an der Front im Gebirge,
   ⅓ in Reserve im Gebirge,
   ⅓ in Ruhe im Tal — wird aufgefrischt, gebadet, und durch Exerzieren und Waffenausbildung wieder in Form gebracht.

Turnus: Von der Front ins Tal — vom Tal zur Reserve — von der Reserve an die Front — von der Front ins Tal. In jeder Station verbleibt die Truppe bei gutem Wetter fünf bis sechs Tage, bei schlechtem Wetter drei Tage.

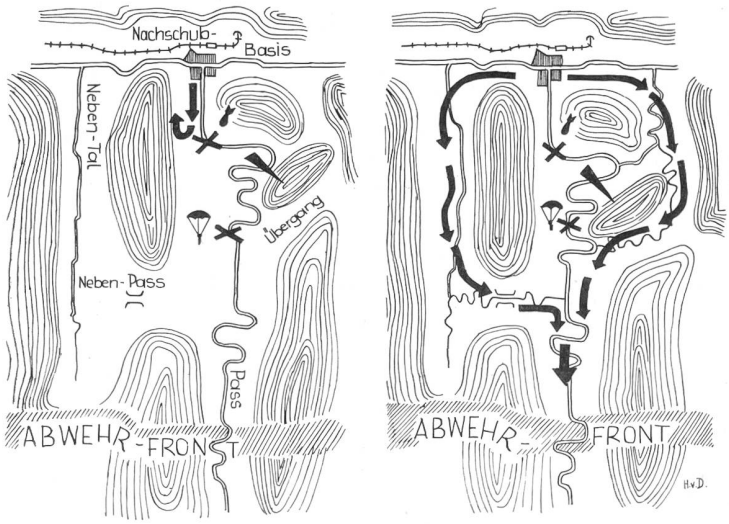
Falsch: Es wurden der Fronttruppe keine Motfz. ganz vorne belassen



Richtig! Der Fronttruppe wurden einige wenige Motfz. ganz vorne belassen

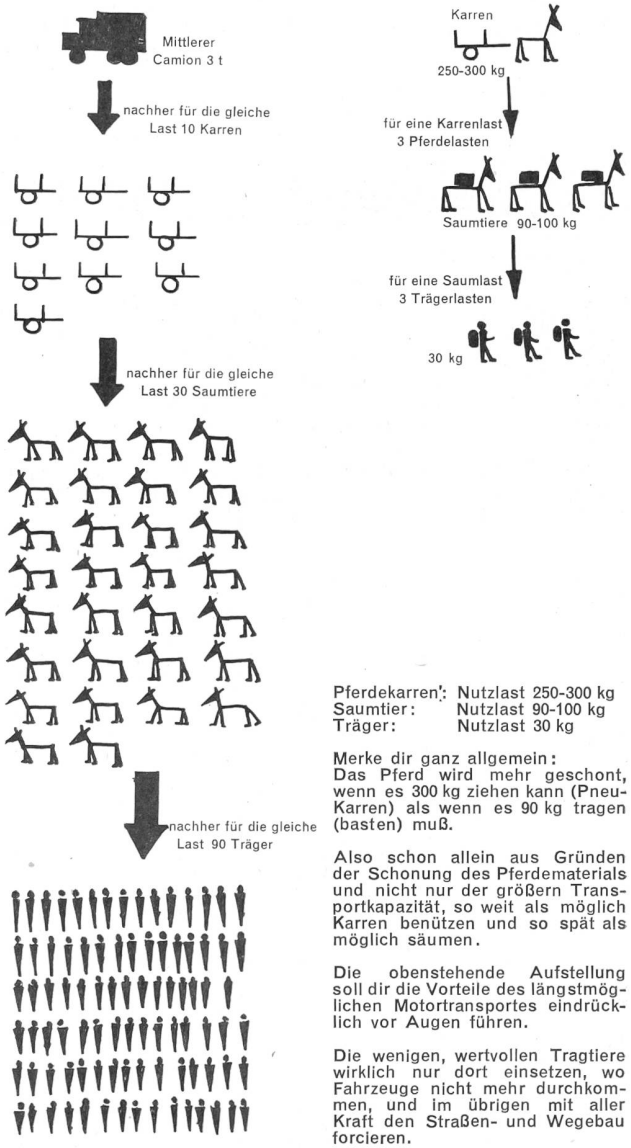


Trotzdem die Motortransportkolonnen aus dem Tale wegen Straßenzerstörung nicht mehr bis an die Grenze des befahrbaren Weges vorfahren können, müssen die Pferde der Fronttruppe keinen größern Weg machen, da die «Front-Motorfahrzeuge» bei der Straßenunterbrechung unten vermittelst Pendelverkehr das Nachschubgut holen können.



Falsch! Im Gebirge gibt es selten ausgebaute Querverbindungen.
Wenn deine einzige Hauptnachschubachse durch Feindeinwirkung (Bombardierung, Luftlandung usw.) oder Elementarereignisse (Erdrutsch, Lawine, Wasserschaden) blockiert wird, hast du keine Umleitungsmöglichkeit für deine Versorgungsgüter.

Richtig! Wenn du sofort Querverbindungen ausbaust, bist du weniger abhängig von deiner Hauptnachschubachse und kannst, wenn diese einmal ausfallen sollte, deine Versorgungsgüter über die Querverbindungen umleiten.



Pferdekarren: Nutzlast 250-300 kg
Saumtier: Nutzlast 90-100 kg
Träger: Nutzlast 30 kg

Merke dir ganz allgemein:
Das Pferd wird mehr geschont, wenn es 300 kg ziehen kann (Pneu-Karren) als wenn es 90 kg tragen (basten) muß.

Also schon allein aus Gründen der Schonung des Pferdematerials und nicht nur der größern Transportkapazität, so weit als möglich Karren benützen und so spät als möglich säumen.

Die obenstehende Aufstellung soll dir die Vorteile des längstmöglichen Motortransportes eindrücklich vor Augen führen.

Die wenigen, wertvollen Tragtiere wirklich nur dort einsetzen, wo Fahrzeuge nicht mehr durchkommen, und im übrigen mit aller Kraft den Straßen- und Wegebau forcieren.

b) Im kleinen (einzelner Stützpunkt *an der Front*) gesehen:
⅓ in Stellung an den Waffen,
⅓ als Reserve in den Unterständen und Kavernen (ruht, retabliert oder verpflegt),
⅓ ist mit Nachschub im Stellungsraum, Stellungsbau oder Wegunterhalt beschäftigt.

2. *Nachschub*

— Pro Kämpfer an der Front mußt du 10 bis 15 Mann im rückwärtigen Raum rechnen (Motf., Säumer, Seilbahnbedienungen, Wegbau- und Unterhaltsdetachemente, Bedeckungsmannschaften für Kolonnen usw.).

— Beginne unverzüglich mit dem Ausbau von Querverbindungen, du bist dann gegen Elementarereignisse und Feindeinwirkung, die deine Hauptnachschubachsen treffen, weniger empfindlich.

— An ein und derselben Transportlinie sollen möglichst wenig verschiedene Transportmittel verwendet werden, um Zeit und kraftraubenden Umlad zu vermeiden.

— Belasse im Gegensatz zum Tiefland einige wenige Motorfahrzeuge (speziell Camions) ganz vorne bei der Fronttruppe. Bei einem Straßenunterbruch, gleichgültig ob durch Elementarereignisse oder Feindeinwirkung, können die Motorfahrzeuge der Nachschubkolonnen nur noch bis zur Unterbrechung und nicht mehr bis ans Ende der befahrbaren Straße vorfahren. Die Pferdekolonnen der Fronttruppe sind somit unter Umständen gezwungen, alles sehr weit unten im Tal zu holen und werden hierdurch überfordert. Hat dagegen die Fronttruppe auch nur wenige Camions vorne, so kann sie diese im Pendelverkehr einsetzen, so daß die Pferde trotz Straßenunterbrechung nicht mehr leisten müssen als sonst. (Siehe Skizze auf Seite 363 oben.)

3. *Verpflegung*

— Am besten schaffst du drei Wertkategorien:
a) *Speziallebensmittel,* reserviert für Elemente, die den Bewegungskampf führen (z. B. Jagdpatrouillen, Skidetachemente usw.) und nur selten und kurz abkochen können.
b) *Hochwertige Lebensmittel,* reserviert für Höhendetachemente (z. B. Gipfelbesatzungen usw.), die wohl Zeit und Möglichkeit zum Kochen haben, aber unter erschwerten Bedingungen leben müssen.
c) *Normale Verpflegung,* für das Gros der Truppe (gewöhnliche Stellungsbesatzungen).

— Grüngemüse kommt wegen des ungünstigen Transportvolumens und des Gewichts im Winter nicht in Frage und muß durch Trockengemüse ersetzt werden.

— Wo Gewichtsersparnis entscheidend ist (Patrouillen), verwende an Stelle von Kondensmilch Trockenmilchpulver.

— Fleischkonserven und Brot sind bei großer Kälte als Patrouillennahrung nicht geeignet, da sie rasch gefrieren, ebenso Käse. An ihre Stelle treten Knäckebrot und Rauchfleisch.

— Im winterlichen Gebirge mußt du die Hauptmahlzeit auf den späten Nachmittag oder frühen Abend verlegen, weil dann die erzeugte Wärme für die Nacht anhält.

— Schnee und Gletscherwasser müssen gekocht werden.

— Pro Mann und Tag mußt du in normalen Verhältnissen 10 Liter Trink-, Koch- und Waschwasser rechnen.

— Wenn du aus Schnee und Eis Wasser gewinnen mußt, benützt du am besten schräggestellte Wellblechtafeln, unter denen du Feuer anfachst. Immerhin ist der Brennstoffverbrauch recht groß, so daß du diese Methode auf wirkliche Ausnahmefälle beschränken mußt.

— Brennmaterial: Das hochwertige und nur in sehr beschränkter Menge vorhandene Meta kommt nur für Spezialfälle (Gipfelbesatzungen, Jagdpatrouillen usw.) in Frage. Im Zweifelsfalle mußt du sie ganz für die Elemente des Bewegungskampfes reservieren.

— Nimm frühzeitig den Kohlenmeilerbetrieb auf, um Höhenstellungen mit Holzkohle versorgen zu können. Hierdurch kannst du das Nachschubgewicht eines der wichtigsten Versorgungsgüter (Brennmaterial) entscheidend herabsetzen. Erfasse durch Umfrage in der Truppe (auch im Tiefland) alle jene Leute, die dieses aussterbende Handwerk beherrschen.

— Requiriere alle Gatter- und Kreissägen, um den enormen Holzbedarf verarbeiten zu können. Ziehe für die Holzerarbeiten notfalls Kriegsgefangene bei.

Tabelle für den Brennstoffverbrauch

Um zwei Liter siedendes Wasser zu erhalten, brauchst du über der Baumgrenze bei zirka —10° C:
(Nur grobe Annäherungswerte)

Kochgerät	*Brennm.*	*Zeit*	*Brennstoffverbrauch*
Gamelle	Holz	1 Stunde	5—6 Scheiter = 500 g Holz
Primuskocher	Benzin	45 Minuten	2 dl Benzin
Metakocher	Meta	1 Stunde	25—30 Tabletten Meta

— Anhand der vorstehenden Tabelle kannst du den ungefähren Brennmaterialbedarf bei der Ausrüstung von Patrouillen oder Detachementen für eine Aktion berechnen.

— Wenn du in Kavernen, Unterständen oder Schneehöhlen ohne Doppeleingang (Durchzug) längere Zeit mit Meta kochst, mußt du für Abzug der Verbrennungsgase sorgen.

— In der Kochkiste kann noch auf 3000 Meter und höher gekocht werden. Die Kochzeit wird aber stark verlängert. So müßtest

Verpflegungsschema für den Gebirgskampf

Normale Verpflegung	Verpflegung für das Gros der Truppe in stationären Verhältnissen	Es kann normal gekocht werden. Zeit, Brennmaterial und stationäre Kücheneinrichtung sind vorhanden. Trockengemüse, Speisefett, Zucker, Mehl, Brot, Grieß, Mais, Hafer, Suppe, Gemüse- und Fleischkonserven, Teigwaren, Käse, Tee, Kondensmilch, Kakao usw. Verpflegung immer noch reichhaltiger als bei Feldtruppen
Hochwertige Verpflegung	Verpflegung für Höhendetachemente, wie z. B. Gipfelbesatzungen usw.	Die Leute haben sehr viel Zeit und können praktisch den ganzen Tag kochen; verfügen aber nur über «Kleinkochgelegenheiten» für Spezialbrennstoffe, wie Meta, Reinbenzin usw. Sie können aus diesem Grunde trotz genügender Zeit nur Dinge mit geringer Kochzeit verwenden. Durch schlechte Unterkunft und besonderes Exponiertsein den Witterungseinflüssen gegenüber haben sie zudem erhöhten Lebensmittelbedarf.
Hochwertigste Verpflegung	Verpflegung im Bewegungskampf (z. B. Skidetachemente, Jagdpatr., Spähtrupps usw.)	Müssen im «Kleinkocher» unterwegs abkochen. Haben sehr wenig Brennstoff bei sich. Da der Standort ununterbrochen wechselt, kann nichts nachgeschoben werden, und der Mann muß alles selbst tragen. Deshalb sollte die Verpflegung leicht, im Volumen klein und gut zu transportieren sein (feuchtigkeits- und kältebeständig verpackt). Da die Leute besonders viel leisten müssen, ist nur hochwertigste Verpflegung geeignet. Schokolade, Ovomaltine, Trockenmilch, Zwieback, Speck, Sardinen, Thon, Räucherfleisch usw. Stark fett- und ölhaltige Lebensmittel. Verpflegung, die keine oder doch nur geringe Kochzeit verlangt oder noch besser unterwegs nur kurz aufgewärmt zu werden braucht.

du z. B. für das Sieden von Fleisch acht bis zehn Stunden einsetzen, mit entsprechendem Brennmaterialbedarf. Da dieser Aufwand sich nicht lohnt, bist du gezwungen, bei der Menüauswahl geschickt vorzugehen.

— Sehr vorteilhaft in bezug auf Brennmaterialverbrauch ist es, wenn du auf Höhen unter 2500 Meter kochst und dann die Kochkisten in die Höhe schaffst (z. B. Seilbahntransport). Die zirka dreißigprozentige Steigerung des Drucks in der Kochkiste beim Höhentransport macht nichts. Braten, Ragout, Siedfleisch, Kartoffeln und Knollengemüse leiden hierbei nicht. Heikler sind Reis und Teigwaren. Diese kochst du besser in der Höhe.

— Wenn du ausnahmsweise in der Höhe kochst und die Verpflegung zu Tale schaffst (kann im Bewegungskrieg vorkommen), empfiehlt es sich, die Kochkisten für den Transport wegen des Druckausgleichs zu öffnen.

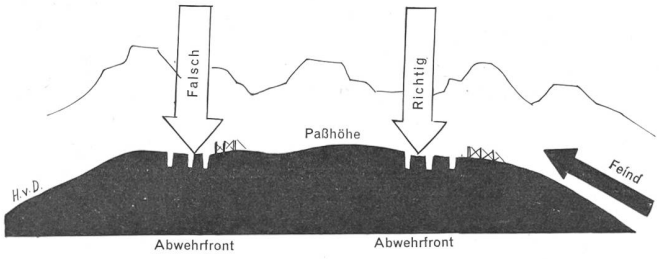
X. Der Abwehrkampf

1. *Paßverteidigung*

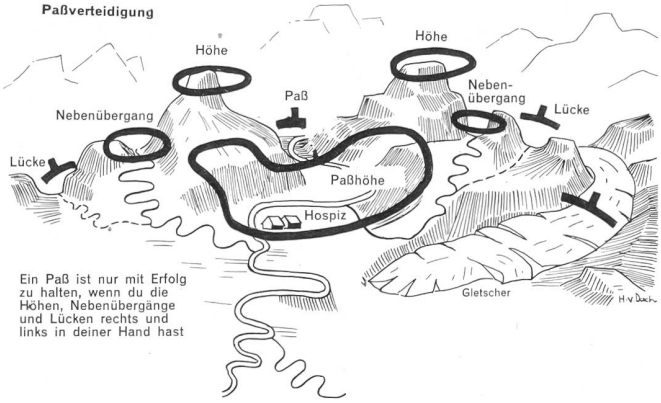
— Ein Paß ist nur mit Erfolg zu halten, wenn du die Höhen, Nebenübergänge und Lücken rechts und links in deiner Hand hast.

— Bei langgestreckten Paßhöhen darfst du deine Abwehrfront nicht zu weit hinten wählen, da du sonst schon durch geringfügige Einbrüche des Gegners in Gefahr gerätst, ins Tal hinuntergeworfen zu werden.

— Kampfführung: Feuerschläge der Artillerie und der schweren Infanteriewaffen zwingen den Gegner zur frühzeitigen Entfaltung und drängen ihn von der guten Straße ins unwegsame Nebengelände. Verminungen und Zerstörungen zwingen den Gegner zu langwierigen Räumungs- und Wiederherstellungsarbeiten. Jagdpatrouillen machen Feuerüberfälle, wenn er Minen räumt und Zerstörungen wiederherstellt. Mit Funkgeräten versehene Beobachtungsposten und Patrouillen verfolgen seinen Anmarsch. Stützpunkte sperren die Paßhöhe und das unmittelbare Umgelände. Reserven sperren Umgehungswege und stehen an rückwärtigen Weggabelungen und Engnissen. (Weitere Details siehe Druckschrift «Gefechtstechnik», Band 2.)



Wähle deine Abwehrfront nicht zu weit hinten, sonst gerätst du schon bei geringfügigen Einbrüchen des Gegners in Gefahr, ins Tal hinuntergeworfen zu werden



Ein Paß ist nur mit Erfolg zu halten, wenn du die Höhen, Nebenübergänge und Lücken rechts und links in deiner Hand hast

2. *Verteidigung von Stützpunkten*
(Siehe «Gefechtstechnik».)

3. *Verteidigung von Défilés*
(Siehe «Gefechtstechnik».)

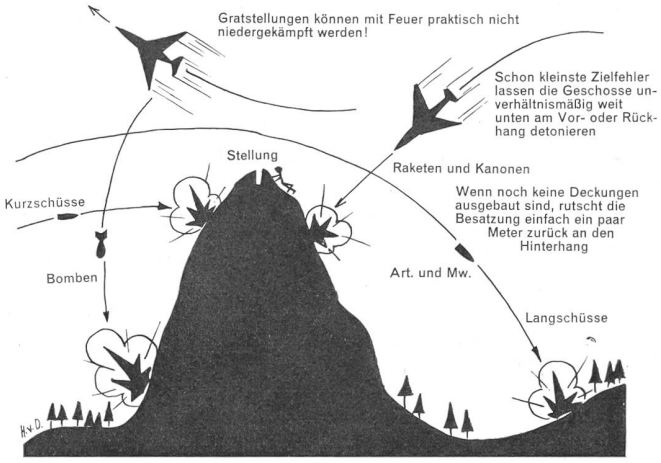
4. *Verteidigung eines Tales*
(Siehe «Gefechtstechnik».)

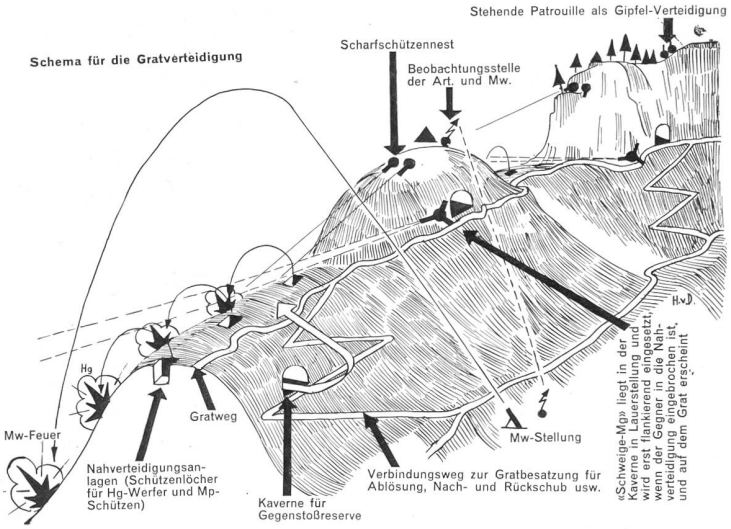
5. *Rasches Besetzen eines Paßüberganges*
(Siehe «Gefechtstechnik».)

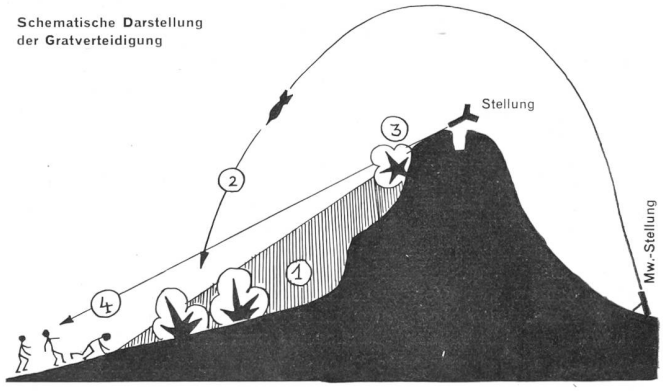
6. *Verteidigung von Uebergängen untergeordneter Natur*
(Siehe «Gefechtstechnik».)

7. *Verteidigung exponierter Kuppen*

— Auffällige Kuppen, die der Einwirkung feindlicher Flieger und Artillerie voll ausgesetzt sind, belegst du nur mit schwachen Beobachtungsposten. Im übrigen hältst du sie am Tag mit Feuer, währenddem eine kleine Reserve auf der dem Feinde abgewendeten Seite in Fliegerdeckung (wenn möglich Kaverne) auf den günstigsten Moment zum Eingreifen lauert. In der Nacht besetzt die Reserve die Kuppe, um sie bei Tagesgrauen wieder zu räumen.







1 Schußtoter Raum für Waffen mit rasanter Flugbahn (Zfk, Lmg, Mg)
2 Prinzipielle Verteidigung durch vorbereitetes Mw-Feuer an den Fuß des Hanges
3 Nahverteidigung der Stellung mit Hg, Mp und Bajonett
4 Erschwerung der Annäherung durch Zfk-, und ausnahmsweise bei wenig hohen Gräten auch durch Lmg- und Mg-Feuer

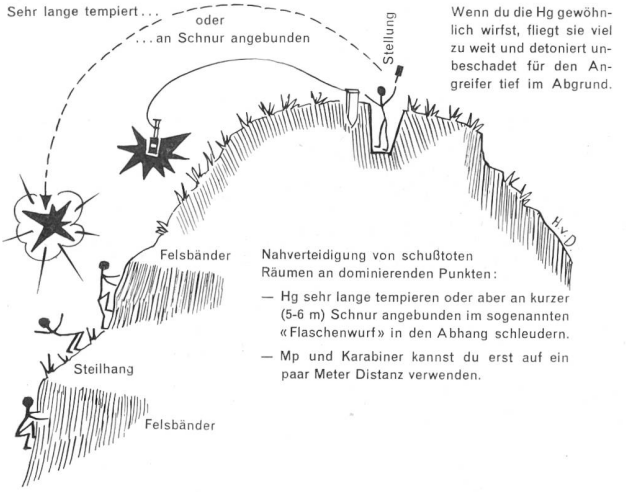
8. *Verteidigung von Graten*

— Ausgesprochene Gratstellungen sind sehr schwer durch Artillerie, Minenwerfer und Fliegerbomben zu treffen, da schon kleine Zielfehler die Geschosse unverhältnismäßig weit vom Ziel entfernt am steilen Vorder- oder Hinterhang krepieren lassen.

— Durch flankierenden Einsatz deiner Lmg und Mg kannst du die in der Gratverteidigung extrem kurzen Schußfelder auf ein erträgliches Maß vergrößern. Nur die Zfk sowie HG setzt du frontal ein. Im weiteren behältst du viele kleine örtliche Gegenstoßreserven zurück.

— Oftmals kannst du einen steilen Hang frontal nur mit Mw-Feuer, HG, Mp und dem Bajonett verteidigen.

— Die günstigsten Sichtverhältnisse bieten sich bei der flankierenden Beschießung gegenüberliegender Hänge. Die moralische Wirkung besonders des Mg-Feuers ist enorm, da jedermann das Gefühl hat, daß es dagegen keine Deckung gibt, weil der Schütze in jede deckende Falte hineinsieht. Die tatsächliche Wirkung dagegen ist weit geringer, da der Einfallwinkel steil ist.



9. *Gletscherverteidigung*

— Die Kampfkraft von Gletscherstellungen ist in Schlechtwetterperioden äußerst gering.

— Die Gletscheroberfläche ändert sich durch Schneefall und Schneeverwehungen fortwährend. Tage- und wochenlange Grabarbeiten werden so in Minuten zunichte gemacht.

— Auf der blanken, deckungslosen Gletscheroberfläche ist bei Sturm das Besetztlassen der Gräben und Waffenstellungen, ja sogar der einzelnen Schützenlöcher, auf die Dauer unmöglich.

— Du mußt deshalb den Großteil — auf jeden Fall aber die wichtigsten Elemente — deiner Stellungen, die den Gletscher sperren sollen, auf die nebengelegenen Moränen und dominierenden Punkte verlegen.

— Den Gletscher selbst sperrst du durch ein Hindernis (analog Schneehindernissen).

— Auf dem Gletscher beläßt du nur einige wenige Posten als bewegliche Reserve. Diese halten sich vor Witterungseinflüssen und Beschuß geschützt in Eiskavernen auf. Sie haben vor allem die Aufgabe, bei Nacht und schlechter Sicht, wo die am Rande des Gletschers eingebauten Waffen nicht wirken können, das Hindernis zu überwachen und das Infiltrieren gegnerischer Alpindetachemente zu verhindern.

— Bei Sturm ist eine Ueberwachung praktisch unmöglich, obwohl der Gegner gerade dann mit kleinen Patrouillen besonders ausgewählter Alpinisten einsickern wird. Immerhin ist dies nicht so schwerwiegend, da diese Spezialeinheiten zahlenmäßig äußerst schwach sind und nur wenig Lebensmittel und Munition mittragen können und über keinerlei schwere Mittel verfügen.

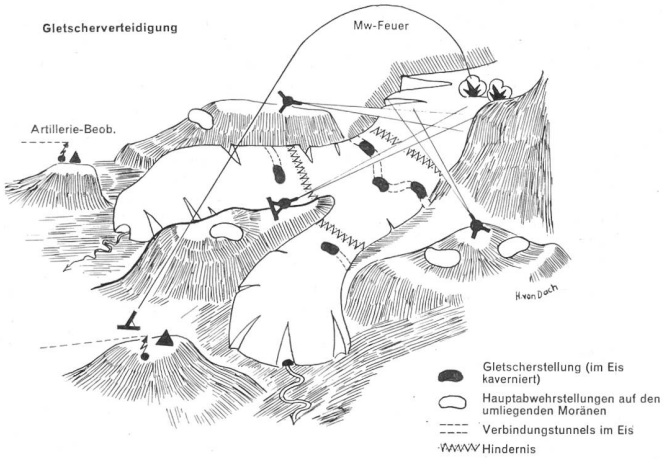
— Die Gletscherbesatzung zieht sich bei Sturmbeginn in den Schutz ihrer Eiskavernen zurück und beschränkt sich lediglich auf die Beobachtung der Wetterverhältnisse sowie auf die Nahsicherung der Kaverneneingänge, um nicht von feindlichen Patrouillen überrascht und in der «Mausfalle» vernichtet zu werden.

— Bei Abflauen des Sturmes ist es aber von entscheidender Bedeutung, daß die Gletscherbesatzungen ihre Stellungen rasch beziehen, da nun der Gegner versuchen wird, seine während des Sturmes eingesickerten Alpindetachemente nicht nur zu versorgen, sondern auch personell zu verstärken. Wenn du dies verhindern kannst, sind die eingesickerten Spezialisten bald zum Aufgeben gezwungen.

— Gänge und Kavernen im Eis mußt du durch Auspickeln und Ausschaufeln herstellen. Ein Trupp von drei geübten Leuten kann pro Tag im kompakten Eis fünf Kubikmeter heraushauen, im Firnschnee rund das Doppelte. Verbindungsgänge müssen in Schnee und Eis mindestens zwei Meter hoch und 120 Zentimeter breit sein. Spitzbogenprofil ist am besten geeignet. Gletscherspalten werden durch Stege überbrückt. Wasserabläufe müssen erstellt und in Gletscherspalten geleitet werden, sonst stehen die Verbindungsstollen bald unter Wasser.

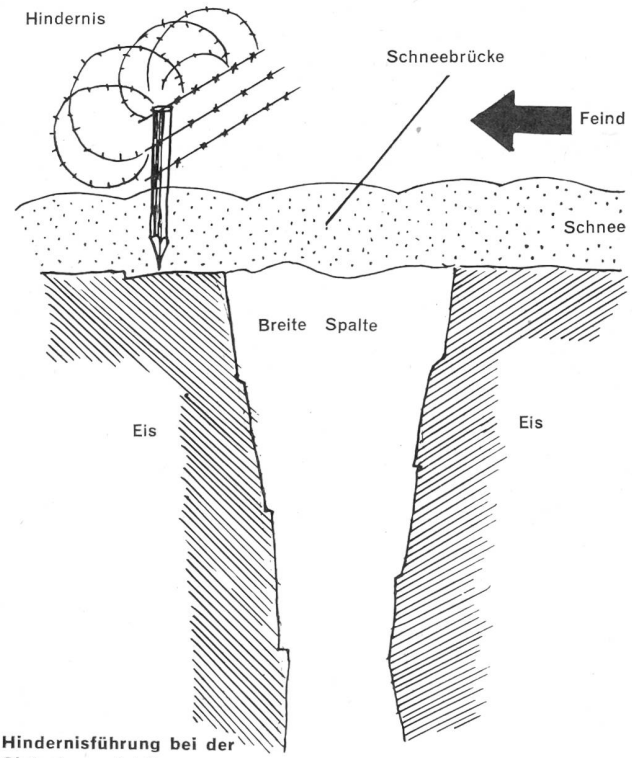
— Wenn die Stellung lange besetzt bleibt, kannst du die einzelnen Detachemente durch Verbindungsstollen miteinander verbinden. Je tiefer im Eis oder Schnee diese Tunnels angelegt werden, um so weniger sind sie Verschiebungen ausgesetzt. Du mußt trotzdem pro Kilometer Stollen mit einem Unterhaltsdetachement von 50 Mann rechnen.

— Hindernisse führst du möglichst hinter breiten Spalten oder Schründen. Selbst wenn die Spalten mit Schneebrücken an sich passierbar sein sollten, wird es für den Gegner ebenso gefährlich wie ungemütlich sein, über dem Abgrund an der Beseitigung der Hindernisse zu arbeiten.



— Hinderniswert wird vergrößert, da der Gegner nicht sprengen darf, aus Furcht, die ihm günstige Schneebrücke zum Einsturz zu bringen.

— Während er mühsam mit der Drahtschere arbeitet, befindet er sich länger im wirksamen Feuerbereich.



Hindernisführung bei der Gletscherverteidigung

XI. Der Winter

1. *Wintervorsorge und -vorbereitung*

— Der Gebirgswinter kann mit seinem «Vor- und Nachwinter» gut fünf bis acht Monate dauern. Schnee liegt von Oktober bis März, ja bis April, auf Uebergängen über 2000 Meter bis im Juni, über 2500 Meter noch länger und ab 3000 Meter das ganze Jahr.

— Elementarereignisse können den Nachschub für Tage, ja Wochen ausfallen lassen.

— Versetze Unterkunftsbaracken, die ungünstig stehen, an lawinensichere Orte. Unbedingten Schutz gegen Lawinen bieten nur Kavernen. Kaverneneingänge sind vom Schnee freizuhalten, und im Innern ist Werkzeug bereitzustellen.

— Fülle die Depots auf für die Zeit, wo der Nachschub wegen Neuschneemassen oder Lawinengefahr gesperrt werden muß.

— Ersetze den Saumtier- und Trägernachschub durch den Bau von Seilbahnen, die den Nachschub auch in Lawinenperioden und nach starken Schneefällen ermöglichen (Munition, Verpflegung, Kleider, Brennmaterial, Sanitätsmaterial, Beleuchtungsmittel).

— Triff Sanitätsvorsorge, da der Verwundetenrückschub oft für lange Zeit nicht mehr möglich sein wird und du somit auch schwere Fälle weit vorne versorgen mußt.

— Orientiere die Truppe über das Verhalten im Winter durch die Alpinoffiziere, damit die Leute nicht unvorbereitet in diese schwere Zeit treten.

— Bei Wintereinbruch mußt du sofort alle überflüssigen Leute sowie die Verwundeten und Kranken abschieben (Verkleinerung des Versorgungsbestandes).

— Berechne, wie viele Nachschubgüter du haben mußt, um die voraussichtlich längste Periode des Abgeschnittenseins durch Sturm, Schnee oder Lawinen zu überstehen.

— Setze deine Vorräte so lange wie möglich um.

— Formiere Rettungsequipen und exerziere die Leute ein (Depots mit Sondierstangen, Schaufeln, Pullmotoren, Lawinenhunde, Hundeführer usw.).

— Sammle die gemachten lokalen Erfahrungen und sorge für deren Verbreitung.

— Markiere Straßen und Wege. Als Zeichen setzt du alle 20 Meter eine Stange von drei bis vier Meter Höhe.

— An gefährlichen Stellen bringst du Warntafeln an, die die notwendigsten Verhaltungsregeln für das nächste Wegstück enthalten («Feindeinsicht», «Lawinengefahr, Hang nur mit 50 Meter Abstand begehen», «Steinschlag» usw.).

— In den Unterkünften wegen Schneeverwehungen, Einschneien und Lawinenverschüttungen Schneeschaufeln und anderes Material bereitstellen.

— An rückwärtigen zentralen Stellen Schneeräumungsdepots errichten (Unterkünfte für Schneeräumungsmannschaften, Magazine mit Motorschneepflügen, Motorschneefräsen, Pferdeschneepflüge, Bulldozer, Ladeschaufeln usw.).

2. *Winterorganisation*

— Darauf achten, daß nach starken Neuschneefällen nicht jeder Unterführer auf eigene Faust und unter größtem Kraftverschleiß eigene Pfade in den Schnee stampfen läßt. Lasse vielmehr ein neues Wegnetz planmäßig für den ganzen Abschnitt anlegen und unterhalten.

— Tief ausgeschaufelte Wege und Straßen werden bei Sturm durch Schneeverwehungen unpassierbar. Dieses Verfahren für Winterwege nur dann anwenden, wenn für das nachfolgende Räumen der immer wieder neu zu erwartenden Verwehungen maschinelle Räumungsmittel (Motorfräsen usw.) zur Verfügung stehen. Wo diese Voraussetzung nicht zutrifft (Maschinenpark), mußt du auf das Offenhalten der Straßen und Wege verzichten und dich mit Trampelpfaden für Saumtiere und Träger begnügen.

— Tief ausgeschaufelte Wege schaffen in Lawinenhängen künstliche Abrißlinien für Lawinen.

— Nach Neuschneefällen die Wege sofort wieder herrichten. Im sauberen Schnee ausfräsen, im mit Holz und Steinen vermischten Lawinenschnee mit Bulldozern oder von Hand arbeiten. Die verschiedenen Arbeitsmethoden (Fräsen, Pflügen, Ausschaufeln, Austreten) geschickt miteinander kombinieren.

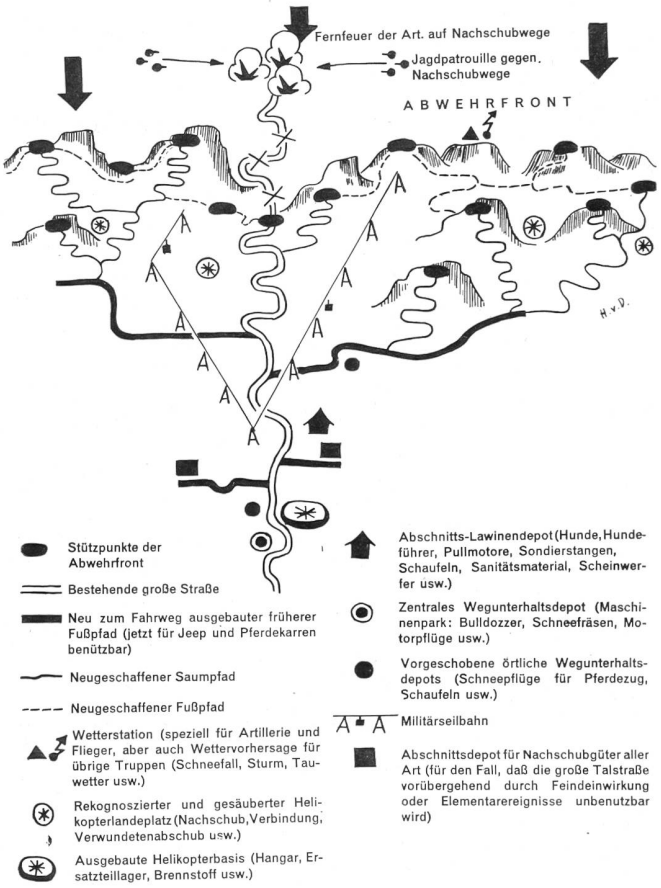
— Bei starker Lawinengefahr den Verkehr beschränken oder ganz einstellen (Munition und Verpflegung müssen vorhanden sein).

— Wenn der Schnee verharscht, mußt du den Verkehr sofort freigeben und bis zur nächsten Lawinenperiode den Nachschub forcieren, um die angebrauchten Vorräte zu ergänzen.

— Alle inzwischen angesammelten Verwundeten und Kranken zu Tal bringen und aus den Reserven ergänzen. Eventuell die Stellungsbesatzungen ablösen.

— In diesen Momenten alle verfügbaren Träger (auch Reserven) rücksichtslos und bis an die Grenze der Leistungsfähigkeit einsetzen, um die ganze mögliche Transportkapazität voll auszuschöpfen.

— Wenn die Periode des verharschten Schnees voll ausgenützt wird, kannst du später in lawinengefährlichen Zeiten den Verkehr um so getroster und frühzeitiger sperren und so deine Leute den alpinen Gefahren entziehen. (Zur rechten Zeit vergossener Schweiß erspart unnütze Verluste.)



3. *Kampfführung*

— Achtung! Nach starkem Neuschneefall und speziell nach Verharschung sind deine Drahthindernisse ausgeschaltet.

— Achtung vor Schneetunnels, durch die sich der Gegner unbemerkt unter der Schneeoberfläche an deine Stellung heranschanzen kann. Tunnellängen bis zu Dreiviertel Kilometer sind nichts Besonderes.

— Die Kampfstellungen kannst du während der Schneestürme nicht freihalten. Da der Gegner um diese Tatsache weiß und sofort nachher angreifen kann, um die günstige Gelegenheit auszunützen, mußt du wenigstens Maßnahmen ergreifen, welche die rasche Wiederherstellung der Verteidigungsanlagen gewährleisten:

  — Markieren der Kampfstände,

  — Bereitstellen von gefüllten Sandsäcken, Spanischen Reitern und Stahldrahtwalzen in den Unterständen und Kavernen, um nach Aufhören des Sturmes rasch behelfsmäßige Dekkungen und Hindernisse erstellen zu können,

  — Freihalten der Eingänge zu Unterständen und Kavernen (Schneeräumen), um nach Abflauen der Sturmperiode die Deckungen rasch verlassen zu können,

  — Beobachtung der Witterung und des Umgeländes, soweit letzeres überhaupt möglich ist (Nahsicherung),

  — halte dich während der Sturmperiode in den schützenden Deckungen auf und sammle Kraft und Wärme, die du nachher sicher brauchst, sei es für Arbeit oder Kampf.

— Verbinde die einzelnen Kampfstände untereinander mit Schneetunnels. Das Ausschaufeln der Verbindungsgräben ist zwecklos, da sie doch wieder zugeweht werden. Einfachster Arbeitsvorgang ist für den Schneetunnelbau: den Tunnel als offenen Graben ausheben. Nachher mit Brettern oder Drahtgeflecht decken und Schnee in gewünschter Stärke aufschütten. Nach ein paar Tagen

die Verschalung wegnehmen. Die Decke hält. Wenn es pressiert, den aufgeschütteten Schnee feststampfen, dann kannst du die Verschalung bereits nach 24 Stunden wegnehmen.

— Verwehte Kampfanlagen ersetzt du durch Schneebrustwehren von mindestens zwei Meter Stärke (gefrorenen Schnee verwenden).

— Für die Bewegung merke dir: Schneereifen sind im Gebirgskampf, speziell in der Defensive, das Bewegungsmittel der Masse, der Ski dasjenige der Patrouillen, Spähtrupps und Spezialdetachemente.

— Für Handstreich bei Nacht, im dichten Nebel oder bei Sturm ist der Schneereifen besser geeignet als der Ski. Ebenso für Ueberrumpelungen vermittels Anschleichen durch Waldparzellen, Schluchten, Wasserrinnen usw.

— Wegpfadungen im tiefen Neuschnee durch Schneereifendetachemente. Für schwere Infanteriewaffen, Schlitten usw. in Dreier- oder Fünferkolonne vorspuren.

XII. Jagdpatrouillen-Einsatz

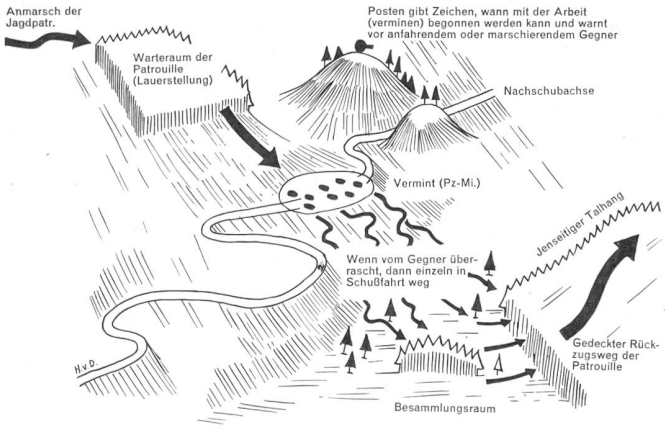
1. *Allgemeines*

— Im winterlichen Gebirgskrieg ist die Jagdpatrouille eines deiner besten Mittel. Der Gegner ist mit seinem Gros (Masse der Infanterie, Artillerie und Motorfahrzeuge) an die großen Straßen gebunden. Du kannst ihn somit leicht finden. Deine auf Ski leicht beweglichen Jagdpatrouillen (Schneeanzug, Zfk, Lmg, Sturmgewehr, Minen) machen entweder Feuerüberfälle von schwer zugänglichen Punkten aus oder legen heimlich Minen. Bis der Gegner eine Patrouille erkannt und sich zum Nachstoßen — das im Schnee sehr zeitraubend und mühsam ist — entschlossen hat, sind deine Leute längst weg.

2. *Variante A: «Minenlegpatrouille»*

— In der Nacht, bei Nebel und in Verkehrslücken legen die Patrouillen auf der einzigen guten Straße Minen offen und nur mit Schnee leicht getarnt aus, die den Fahrzeugverkehr stören. Sie sind um so wirksamer, als ein Umfahren der zerstörten und die Straße blockierenden Fahrzeuge nicht möglich ist und der Verkehr so lange stockt, bis das Wrack mit technischen Mitteln geräumt worden ist. Jede detonierte Mine bringt so den für den Gegner lebenswichtigen Verkehr während mindestens einer Stunde zum Stocken.

— Die Panzermine 49 wird von den Patrouillen völlig vorbereitet und entsichert im Rucksack mitgeführt. Das offene Verlegen benötigt dann noch zirka eine Minute.



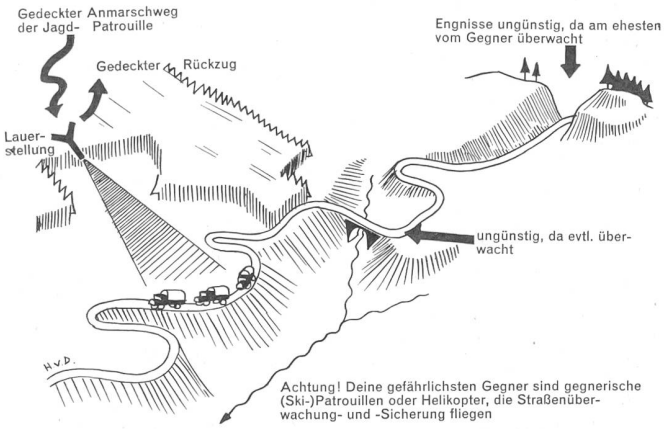
3. *Variante B: «Jagdpatrouilleneinsatz für Feuerüberfälle»*

— Du kannst den Gegner zwar nicht vernichten, aber ein Feuerüberfall stoppt den ganzen Verkehr auf der einzigen Talstraße während mindestens 30 bis 60 Minuten. Wenn du alle zwei bis drei Kilometer eine Jagdpatrouille ansetzt und jede Patrouille im Tag nur zwei Ueberfälle durchführt, erzielst du auf einer verhältnismäßig kurzen Strecke von nur 10 bis 15 Kilometer eine Verzögerung von rund zehn Stunden.

— Wenn du kleinste Patrouillen (ein Führer und zwei bis drei Mann mit Lmg und Zfk) ansetzest, wirst du kaum Verluste haben, da sich diese kleinsten Trupps überall verstecken oder dank ihrer überlegenen Beweglichkeit dem Zugriff des Gegners entziehen können.

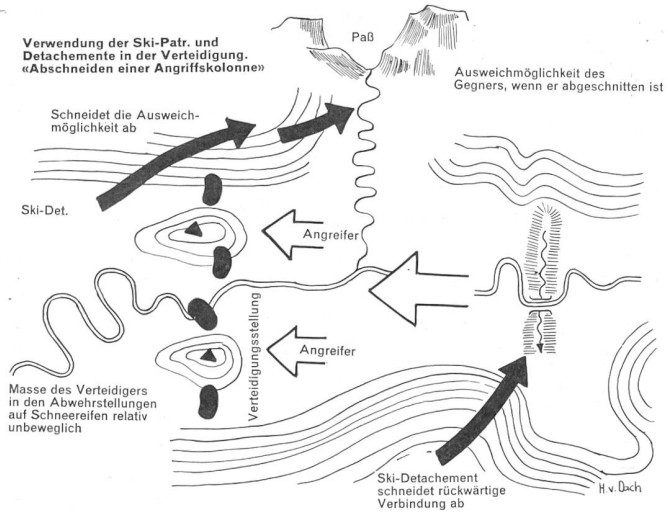
— Das Vermeiden von Verlusten ist um so wichtiger, als es sich bei den Teilnehmern um die besten Elemente deiner Truppe handelt, deren Verlust natürlich doppelt wiegt.

— Placiere im Gebirge diese Patrouillen nicht in ausgeprägten Engnissen, da diese am ehesten vom Gegner überwacht werden. Mit den Zfk und Lmg kannst du große Ziele auf der Talstraße (Motorfahrzeug- oder Pferdekolonnen, Marschkolonnen usw.) auch auf größere Entfernung treffen. Durch die große Distanz wird das Erkennen der Patrouillen erschwert und dem Gegner das Fassen des Entschlusses zum Nachstoßen und zur Verfolgung nicht leicht gemacht. Du darfst ruhig auch etwas damit rechnen, daß der Gegner nicht gerne von den Fahrzeugen absteigt und daß niemand gerne über steile Hänge und durch tiefen Schnee einer flinken Patrouille, die rasch auftaucht und ebenso rasch wieder verschwindet, nachsetzt.

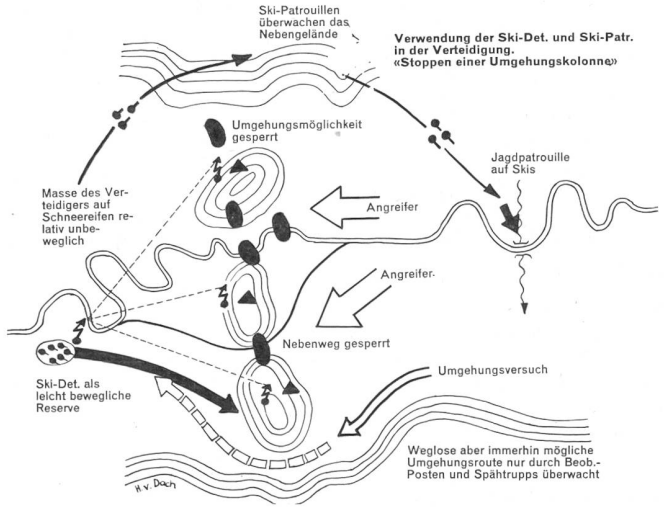


XIII. Verwendung der Skidetachemente in der Verteidigung

— Die Masse des Verteidigers in den Abwehrstellungen trägt Schneereifen und ist somit relativ unbeweglich.



Abschneiden eines Angreifers vermittelst leicht beweglicher Skidetachemente. Selbst wenn der andere nicht eingekesselt werden kann, dürfte doch die Bedrohung seiner rückwärtigen Verbindungen genügen, um den Angriff gegen die Front zu stoppen.



Eigentliche Skidetachemente (Ski-Züge, Ski-Kompanien) werden für folgende Zwecke bereitgehalten:

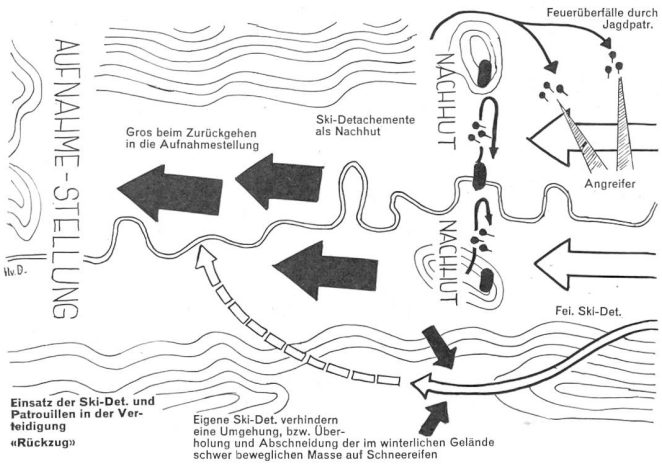
— Aufklärungspatrouillen,
— Verbindungspatrouillen,
— Jagdpatrouillen,
— Ueberwachen wegloser aber immerhin möglicher Umgehungsrouten im Nebengelände,
— Ueberwachen des Geländes zwischen den Stützpunkten der Abwehrfront,
— schnell verschiebbare Reserve.

— Den Skidetachementen werden einzelne Schlitten mitgegeben, um schwere Waffen zu transportieren oder Verwundete abzuschieben. Mit dem Mitgeben von schweren Waffen ist jedoch Maß zu halten, da hierdurch das Hauptelement der Skidetachemente, die Beweglichkeit, leidet.

B. RÜCKZUG

I. Allgemeines

— Jeder Rückzug im Gebirge ist immer verbunden mit hoher Einbuße an Versorgungsgütern jeder Art (Munition, Verpflegung, Material usw.), weil, im Gegensatz zum Tiefland, unverhältnis-



mäßig große Vorräte in den vordersten Stellungen aufgehäuft sind. Diese können der außerordentlich schwierigen und zeitraubenden Rückschubverhältnissen wegen meist nicht mehr rechtzeitig weggeschafft werden.

— Da meist auch zeit- und materialmäßig nur eine Stellung richtig ausgebaut werden konnte, darfst du den Entschluß zum Zurückgehen nur schwer fassen.

II. Die Technik des Rückzuges

— Siehe Druckschrift «Gefechtstechnik», Band I.
— Die Verwendung der Skipatrouillen und -detachemente im Rückzug.

III. Wenn du abgeschnitten bist

Da du aus den oben erwähnten Gründen den Entschluß zum Zurückgehen nur sehr schwer fassen darfst, kann es leicht passieren, daß wenigstens Teile von dir abgeschnitten werden.

Maßnahmen bei drohender Abschneidung:

— Schiebe frühzeitig alle Verwundeten und «Nichtkämpfer» ab.
— Verringere den Bestand an schweren Waffen.
— Versuche wenigstens einen Saumpfad offenzuhalten, sonst bringst du die schweren Waffen und die Verwundeten nicht mehr zurück.
— Stoppe den Nachschub und lebe von den Vorräten, um diese möglichst zu verkleinern (Erleichterung des Rückschubes).
— Forciere so lange als möglich den Rückschub.
— Verpacke Munition und Verpflegung handlich, so daß du sie beim Rückzug oder evtl. Durchbruch nach rückwärts durch Saumtiere und Träger bequem mitführen kannst.
— Bereite die Zerstörung von Depots vor, die du nicht mehr leeren kannst. Löse die Zerstörung jedoch noch nicht aus, um den Gegner nicht ungewollt über deine Absicht zu orientieren.

Maßnahmen nach der Abschneidung:

— Sprich deinen Leuten zu und gib dich bewußt optimistisch. Verschärfe aber gleichzeitig die Disziplin, um zu verhindern, daß sich einzelne Leute auf eigene Faust zurückzuschlagen versuchen.

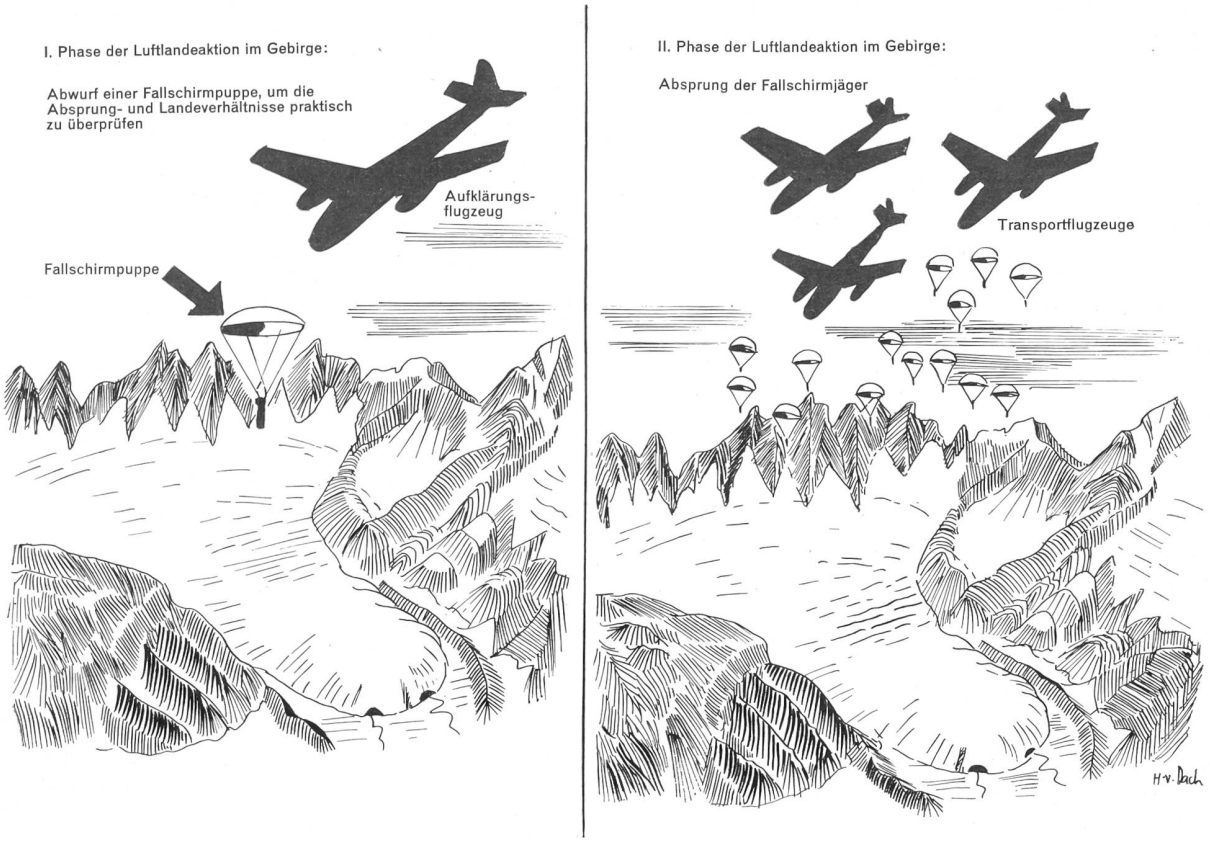
C. DAS KAMPFVERFAHREN DES ÜBERLEGENEN GEGNERS IM GEBIRGE

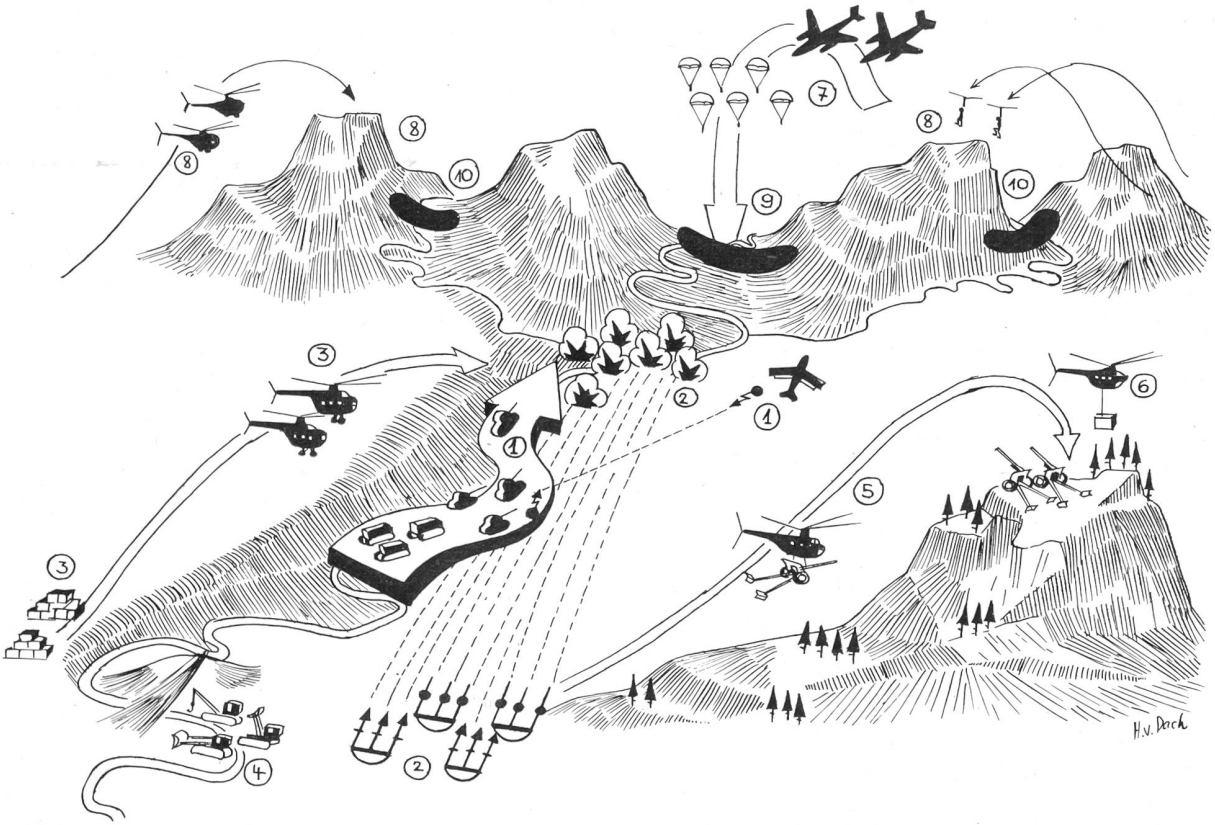
Luftlandeaktionen im Gebirge

— Gletscher und ausgedehnte Firn- und Schneefelder sind absolut brauchbare Landeplätze für Fallschirmjäger. Es sind tatsächlich schon Fallschirmabsprünge in Zugs- bis Kompaniestärke auf 3000 Meter Höhe ausgeführt worden.
Bei Fallschirmsoldaten im Gebirge handelt es sich zudem immer um erstklassige Alpinisten. Du mußt sie deshalb als Alpenjäger oder Alpini mit Fallschirm bezeichnen.
— Wind ist das größte Hindernis für Luftlandungen im Gebirge. Im Gegensatz zum Tiefland, wo Massenfallschirmabsprünge bei Windstärken bis zu 40 Stundenkilometer durchgeführt werden können, ist im Gebirge praktisch Windstille nötig, da die Fallschirme sonst über die an sich genügenden Landeplätze hinaus in Abgründe oder gegen Steilwände getrieben werden.
— Kurze Zeit vor der Luftlandeaktion wird daher über der Luftlandestelle durch ein Aufklärungsflugzeug eine oder mehrere Fallschirmpuppen abgeworfen, um die Landebedingungen praktisch zu überprüfen.
Der Abwurf dieser einzelnen Puppen bedeutet für dich als Verteidiger immer «Luftlandealarm», da der eigentliche Einsatz in kürzester Zeit erfolgen wird. Der Gegner wird zur Täuschung an mehreren Stellen gleichzeitig Puppen abwerfen, um seinen wahren Landeplatz tunlichst zu verschleiern.
— Nimm Verbindung mit der eigenen Front auf.
— Weihe nur die unbedingt nötigen Mitarbeiter in deine Pläne ein. Die Truppe wird erst im letzten Moment über den bevorstehenden Ausbruch orientiert.
— Wenn die Situation für dich relativ günstig ist, gehe geschlossen zurück. Nur in ausgesprochenen Katastrophenlagen löst du deinen Verband in Züge und Gruppen auf, die sich auf eigene Faust durchzuschlagen versuchen. In diesem Falle gehen alle schweren Mittel verloren, und die Verwundeten bleiben zurück.
— Im Normalfall wird es sich im Gebirge weniger um einen «Durch- oder Ausbruch» als vielmehr um ein auf Nebenübergängen «am Gegner Vorbeischleichen» handeln.
— Wo du durchbrechen mußt, bilden die kampfkräftigsten Teile die Spitze. Dahinter folgen Feuerstaffeln, Stäbe und Verwundetentransporte sowie stark angeschlagene und nicht mehr kampffähige Verbände. Den Schluß bilden wiederum kampfkräftige Teile.
— Im Zweifelsfalle lasse alles schwere Material zurück und belade die Saumtiere und Träger mit Verwundeten. Leute sind wichtiger als Material.
— Zerstörungspatrouillen jagen die Depots und zurückgelassenen schweren Mittel in die Luft und weichen nachher seitwärts in schwer gangbares Gelände aus und schlagen sich meist unter großen Umwegen durch das Nebengelände zurück.

«Der totale Widerstand» Kleinkriegsanleitung für jedermann

heißt die hochaktuelle Schrift über die Guerillakriegführung, die demnächst erscheint. Verfasser ist Hptm. H. von Dach, Autor zahlreicher gefechtstechnischer Lehrgänge und der beiden Werke« Gefechtstechnik», die von Tausenden von Offizieren und Unteroffizieren als praktische Lehrmittel geschätzt werden. Das neue Werk bringt eine Fülle von praktischen Beispielen für die Kampfführung des letzten Widerstandes und es gehört deshalb in die Hände aller Männer und Frauen, ungeachtet dessen, ob sie dienstpflichtig sind oder nicht. — Preis etwa Fr. 1.50. Vorbestellungen nimmt entgegen : Zentralsekretariat SUOV, Zentralstraße 42, Biel.





1 Vorgehen entlang der Talstraße mit motorisierten und mechanisierten Verbänden.
Aufklärung und Führung durch Helikopter und Leichtflugzeuge.

2 Machtvolle Artillerieunterstützung der gepanzerten und mechanisierten Verbände.
Beobachtung und Feuerleitung mit Leichtflugzeugen und Helikoptern.

3 Luftversorgung der Angriffsspitzen (Treibstoff, Munition, Verpflegung) durch Transporthelikopter.

4 Wiederherstellung von Zerstörungen, Räumen von Sperren und Instandhalten der Verkehrswege durch technisch hochwertige Sappeurverbände mit modernsten Baumaschinen und Baumethoden. (Bulldozer, Kranwagen, Ladeschaufeln, Schneefräsen und -pflüge usw.)

5/6 Munitionsnachschub und Stellungswechsel der Artillerie in sonst unmögliche, oder doch nur unter größtem Zeitverlust erreichbare Feuerstellungen.

7 Absetzen von Fallschirmjägern im Rücken des Verteidigers.

8 Besetzen taktisch wichtiger Punkte durch Helikoptertruppen (Transporthelikopter = fliegende Camions, oder Einmannhelikopter = Hornissenschwarm)
Absetzen von Jagdkommandos im Rücken des Verteidigers für Störung des Nachschubes durch Feuerüberfälle, Minenlegen und Zerstörungen).

9 Hauptsperre des Verteidigers.

10 Nebensperren des Verteidigers.

D. ANGRIFF

I. Allgemeines

— Die Höhen haben für dich nur taktische Bedeutung. Im großen Rahmen (operativ) gesehen, ist der Besitz der Berge nicht entscheidend. Dein Streben nach der Höhe ist deshalb nie Selbstzweck. Es soll dir vielmehr lediglich helfen, Pässe und Täler zu öffnen.

— Die Entscheidung liegt immer im Tal. Du mußt aber im Tal *und auf den Höhen* angreifen. Auf den Höhen gegebenenfalls nur bindend, damit der dort befindliche Gegner nicht deine im Tal den Hauptstoß führenden Kräfte stören kann.

— Im reinen Talstoß wirst du fast nie Erfolg haben, da der auf den begleitenden Höhen befindliche Gegner — soweit er kampfkräftig und aktiv ist (Versorgung!) — von oben herab flankierend gegen dich wirken kann.

— Talstoß und Höhenangriff kombiniert, führen am ehesten zum Erfolg. Die Ausnützung des gelungenen Gesamtangriffs jedoch wird normalerweise von der Kampfgruppe im Tal vorgenommen, die hierzu weitaus befähigter ist (leichtere Versorgungsmöglichkeit, größeres Vormarschtempo usw.).

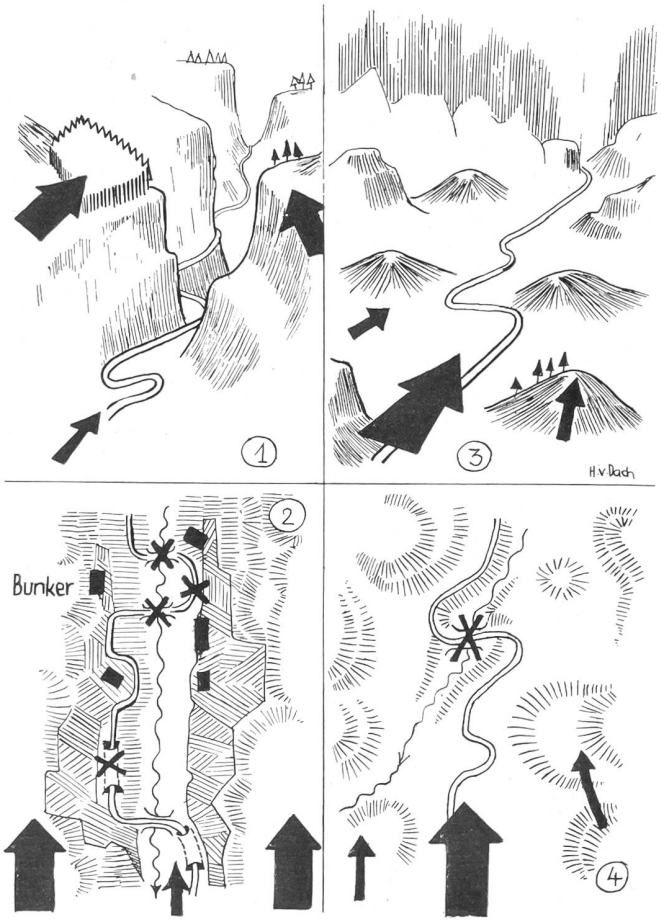
— Den Schwerpunkt des Angriffs mußt du immer dann von vorneherein auf die Höhe verlegen, wenn der Angriff im Tal sich nicht entwickeln kann, wie dies in ausgesprochenem «Sperrgelände» (Schlucht von Gondo, Tremola, Schöllenen, Via Mala usw.) der Fall ist (ausgedehnte Zerstörungen, permanente Befestigungen usw.).

— Der leichtere Weg geht somit vielfach über die an sich nebensächliche Höhe, da sich Geländeschwierigkeiten immer noch leichter meistern lassen als vom Gegner beherrschte Engnisse und Zerstörungen.

— Steht der Verteidiger aber *auch stark auf der Höhe,* wandelt sich das Bild, und diese Stoßrichtung ist nun nicht mehr die leichtere, sondern die doppelt schwere, da zu den allgemeinen Friktionen des Kampfes noch zusätzlich jene der Geländeüberwindung und Versorgung hinzukommen.

— Die Unmöglichkeit, entlang der Talsohle vorwärtszukommen, ohne gleichzeitig die beidseitigen Talhänge zu säubern, zwingt kleinere Einheiten dazu, zum vorneherein den Weg über die Höhen zu wählen.

Höhen- oder Talstoß?



II. Der Ansatz der Aufklärung

— Helikopter und Leichtflugzeuge (Fliegerkamera, Funk).

— Alpin- und Skipatrouillen entlang der beidseitigen Talhänge.

— Motorisierte, evtl. gepanzerte Detachemente entlang der Talstraße.

— Aussagen der Einwohner.

— Gefangenenaussagen.

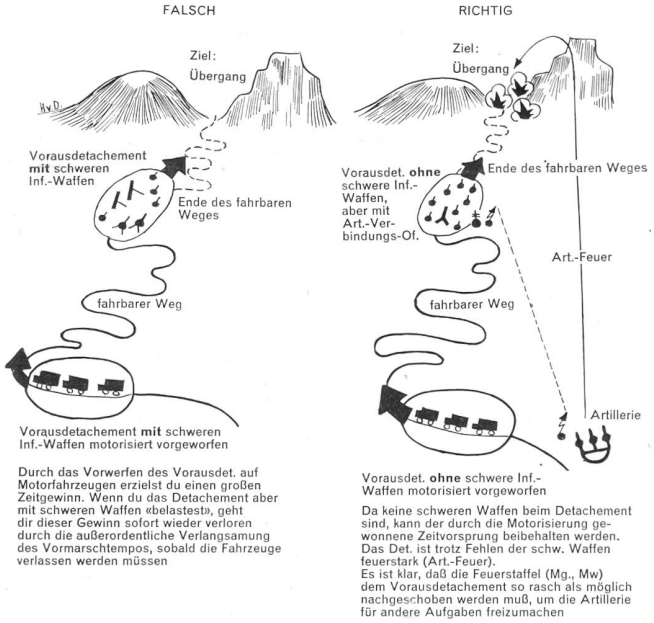
— Angaben über Weg- und Terraingestaltung aus der Literatur (z. B. «Führer durch die Alpen» von Alpenklubs herausgegeben usw.).

— Die Schwierigkeit liegt in der Koordidation der verschiedenen Marschgeschwindigkeiten der einzelnen Aufklärungselemente. Alpin- und Skidetachemente benötigen einen Vorsprung, der sich leicht nach Tagen messen läßt. Bei Zeitnot lassen sie sich nur durch Helikopter beschränkt ersetzen.

III. Vorausdetachemente

— Oftmals wirst du die Vorausdetachemente, die beispielsweise einen Uebergang vor dem Gegner zu besetzen haben, mit Artillerie unterstützen (Artillerie-Verbindungsoffizier mitgeben) und dafür auf die Mitgabe von schweren Infanteriewaffen (Mg, Mw) verzichten und diese erst in späterer Staffel nachführen. Durch diese Entlastung von allem schweren Material kannst du für diese Detachemente ein beachtliches Vormarschtempo erzielen und sie trotzdem «feuerstark» machen.

— Soweit als irgend möglich, wirfst du diese Detachemente auf Motorfahrzeugen vor. Je kleiner bzw. schmäler der verwendete Fahrzeugtyp ist, um so weiter kannst du auf den schlechten Wegen vorfahren (Jeep, Unimog usw.).

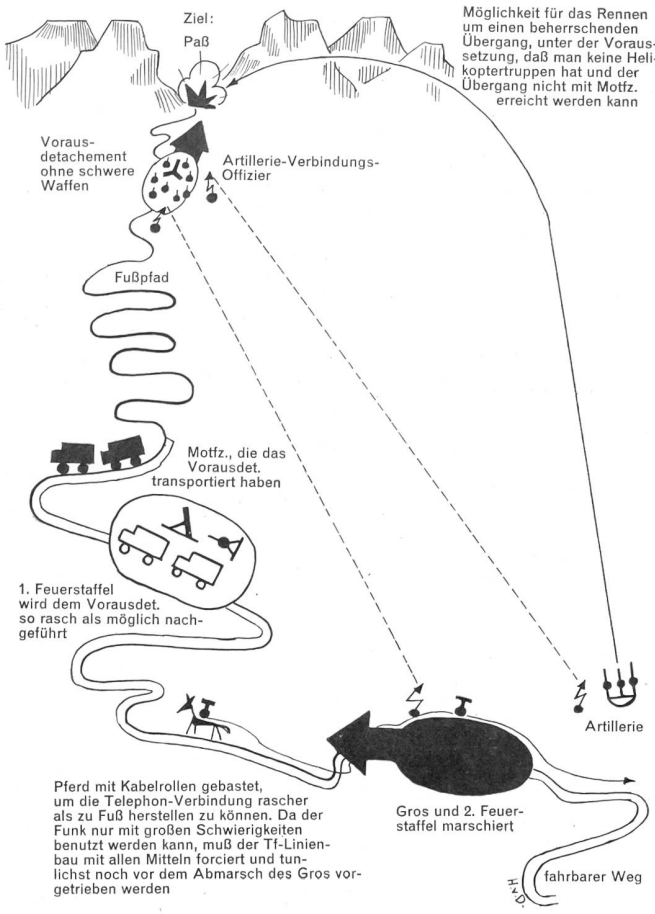


1 **Ausgesprochenes Sperrgelände**
— Auf der Talstraße marschierst du als zurückgehaltene Staffel und kämpfst nur stoßtruppartig.
— Die auf den Höhen vorgehenden Verbände (Gros) mußt du von Anfang an so stark machen, daß es nicht mehr nötig wird, sie im Verlaufe der Kämpfe unter schwierigsten Umständen zu verstärken.

2 **Viele Kunstbauten (Straßentunnels, Stützmauern, Brücken)**
Viele Zerstörungen, starke permanente Befestigungen
— Zum vorneherein Höhenangriff (evtl. auch Umgehung) da sich der Talstoß bestimmt verlustreich gestalten und am schweren Gelände, sowie den Zerstörungen und Befestigungen festlaufen würde.
— Den Höhenangriff im Tal lediglich stoßtruppartig begleiten

3 **Weites, offenes Talgelände**
— Starker Talstoß, auf den Höhen nur begleiten.

4 **Wenig Kunstbauten, wenig Zerstörungen, wenig permanente Befestigungen, eher passiver Gegner**
— Machtvoller Talstoß. Angriff auf den Höhen nur schwach begleiten und den Verteidiger dort nur fesseln. Die oben stehengebliebenen Stellungen fallen in einer spätern Phase ganz von selbst, wenn sie infolge weitem Vorstoß im Tal keine Versorgung mehr erhalten.



IV. Kampfführung

1. *Aufklärung*

— Deine Aufklärung muß genauer und umfassender sein als im Tiefland und hat sich zusätzlich mit den Wegverhältnissen und der Gangbarkeit des Zwischengeländes zu befassen.

2. *Entschluß — Befehl*

— Das Gebirgsgelände vereinfacht für dich den Kampf insofern, als du ganz einfach unter wenigen Möglichkeiten auszuwählen hast. («Wer die Wahl hat, hat die Qual».) Oftmals bieten sich dir überhaupt nur eine bis zwei Möglichkeiten. Die Entschlußfassung wird hierdurch an und für sich einfacher, dafür aber auch folgenschwerer, denn einmal angesetzt, läßt sich nichts mehr umstellen.

— Zeitbedarf und körperliche Anstrengung mußt du in deinem Kampfplan vermehrt berücksichtigen. Ebenso die Witterungseinflüsse, die im Tiefland taktisch kaum eine Rolle spielen (es sei denn zu Ueberraschungszwecken, aber nicht als Hinderungsgrund für ein Angriffsunternehmen überhaupt).

— An Stelle des Befehls tritt oftmals die «Instruktion», die dich als Unterführer in die Lage setzt, zwei bis drei Tage allein und auf dich selbst gestellt im Sinne des Ganzen zu handeln.

3. *Organisation der Angriffstruppen*

— Einzelkolonnen mußt du so zusammenstellen, daß sie eine beschränkte Zeit selbständig ein Gefecht führen können (Feuerstaffeln, Nachschubeinheiten, Sanität usw.).

— Vernachlässige aber deswegen den anderen Grundsatz der Gebirgstaktik nicht, der besagt, daß die Truppe nicht mit schweren Waffen belastet werden darf, wenn sie ohne solche auskommen kann. Ueberlege dir deshalb vor jedem Einsatz im Gebirge gründlich, ob nicht Zfk, Lmg, Mp und HG genügen.

— Oftmals wirst du auch nur ganz wenige Mg und Mw, dafür aber sehr viel Munition dazu mitnehmen.

— Rechne pro Mann der eigentlichen Angriffstruppe in mittelschwerem Gelände (für Saumtiere gangbar) zwei, in schwerem Gelände (für Saumtiere ungangbar) fünf Mann, die an der Versorgung arbeiten.

— Im Angriff mußt du den schweren Infanteriewaffen (Mg, Mw) spezielle Trägergruppen zuteilen, damit Waffen und Munition den Füsilieren sicher zu folgen vermögen (Ablösung der Waffenbedienungen im Tragen).

4. *Bereitstellung*

— Richtige Verteilung der Kräfte bereits in der Bereitstellung ist wichtig, da spätere Verschiebungen selten mehr zeitgerecht durchgeführt werden können. In der Ebene kannst du den Schwerpunkt ruhig erst nach der Klärung der Lage durch die ersten einleitenden Kämpfe bestimmen und Kräfte nachher noch zeitgerecht verschieben. Im Gebirge gelingt dies nicht.

— Richtige Erstaufstellung der Truppe und später Einsatz der Reserve ist neben der Organisation der Versorgung die wichtigste Aufgabe der Führung.

— Du mußt den Schwerpunkt voraussehen können, da einmal angelaufene Bewegungen sich nur noch unter größtem Zeit- und Kraftverschleiß ändern lassen.

— Ein Aufnehmen der Sturmtruppen in der Bereitstellung in die spärlichen eigenen vordersten Stellungen (Kavernen, Gräben, Waffennester) ist normalerweise aus räumlichen Gründen unmöglich, denn im schweren Felsboden hast du auch für die Stellungsbesatzungen nur das Allernötigste an Deckungen schaffen können. Du bist deshalb im Gebirge in der Bereitstellung *noch mehr gefährdet* als im Tiefland.

— Du verfügst meist nur über einigermaßen gedeckte natürliche Bereitstellungsräume, in die du die Sturmtruppen in der Nacht vor Angriffsbeginn einschiebst.

— Abwehrfeuerschläge des Verteidigers gegen erkannte Bereitstellungen sind deshalb noch ergiebiger als im Flachland, wo sich die Sturmtruppe notfalls rasch behelfsmäßig eingraben kann.

5. *Eingliederung der Reserven*

— Reserven müssen auf taktisch wichtigen Wegen dichtauf folgen, sonst kommen sie zu spät. Oftmals wirst du aus Gründen der zeitgerechten Verschiebung deine Reserven zum vorneherein aufteilen und den verschiedenen Angriffskolonnen folgen lassen, da der Einsatz einer «Gesamtreserve» aus einem zentralen Raum heraus zu spät kommen würde, um den eingetretenen Erfolg auszunützen.

— Wenn du längs Hängen angreifst, so lasse die Reserve auf dem höher gelegenen Flügel folgen, um einen mühsamen und zeitraubenden Anstieg vor dem Einsatz zu vermeiden.

6. *Standort der Führer*

— Führer gehören weit nach vorne oder aber in Helikopter, um die Details des Geländes, die erhöhte Bedeutung haben, aus eigener Anschauung beurteilen zu können.

— Du kannst noch weniger als im Tiefland an Hand der Karte befehlen. Nur der Blick ins Gelände kann die richtige Vorstellung geben. Diese «Binsenwahrheit» kannst du dir nicht genügend oft in Erinnerung rufen.

7. *Verschiedenes*

— Für die verschiedenen Angriffskolonnen kannst du örtliche Trennung nicht vermeiden. Sie haben meist auch keine Flankenanlehnung und können sich nicht rasch gegenseitig helfen. Teilerfolge wirken sich sehr viel langsamer auf das Ganze aus, als dies im Tiefland der Fall ist.

— Ueberraschung und Geländeausnützung (Heransickern) ist dem Angriff mit Vorbereitungsschießen meist vorzuziehen, da letzteres selten so wirksam ist wie im Tiefland (viele schußtote Räume für die Artillerie, schwer zu treffende Ziele auf Graten usw.).

— Da du als Angreifer dem Abwehrfeuer des Verteidigers im An- und vielmehr noch im Abstieg meist schonungslos ausgesetzt bist, mußt du vermehrt günstige Witterungsbedingungen ausnützen (Nacht, Nebel, Schneetreiben usw.).

— Ein Heranschanzen an die Stellungen des Verteidigers ist im Gegensatz zum Angriff im Tiefland der Bodenbeschaffenheit wegen (Fels) unmöglich. (Ausnahme: Schneetunnels im Winter.)

— Da Funkverbindungen immer schwierig sind, mußt du Telephonleitungen frühzeitig legen lassen. Die Bautrupps müssen den Sturmtruppen dichtauf folgen, evtl. in hinterer Staffel mit diesen direkt vorgehen.

8. *Unterstützung*

— Flieger können bei Tiefangriffen nur in Längsrichtung der Täler anfliegen und sind somit der Erdabwehr, die nur in zwei Richtungen zu beobachten braucht, vermehrt ausgesetzt.

— Es ergeben sich viele schußtote Räume für die Artillerie. Diese mußt du im Feuerplan der schweren Infanteriewaffen (speziell Mw) besonders berücksichtigen.

— Gratstellungen sind durch Flieger, Artillerie und Minenwerfer nur schwer und ungenau zu bekämpfen.

— Das Niederhalten eines den Anstieg beherrschenden Gegners wird aber anderseits dadurch erleichtert, daß dessen Kampfstellungen im schweren Felsboden räumlich sehr beschränkt sind und nur eine geringe Besatzung aufweisen.

9. *Verlauf des Angriffs*

— Alpindetachemente öffnen für den eigentlichen Angriff durch Vorgehen in äußerst schwierigem Gelände die vom Gegner beherrschten wichtigen und alpin leichteren Aufstiege und ebnen so dem Gros den Weg.

— Das Artilleriefeuer muß der vermehrten Splitterwirkung im steinigen Boden wegen früher eingestellt bzw. nach vorne verlegt werden als in der Ebene. Der hieraus resultierende Zeitgewinn erleichtert dem Verteidiger das rechtzeitige Herauskommen aus seinen Deckungen (Unterständen und Kavernen) und das Wiederbesetzen der Stellungen. Dies um so mehr, als die Angriffsbewegung der stürmenden Infanterie durch die Geländegestaltung ohnehin stark verlangsamt wird.

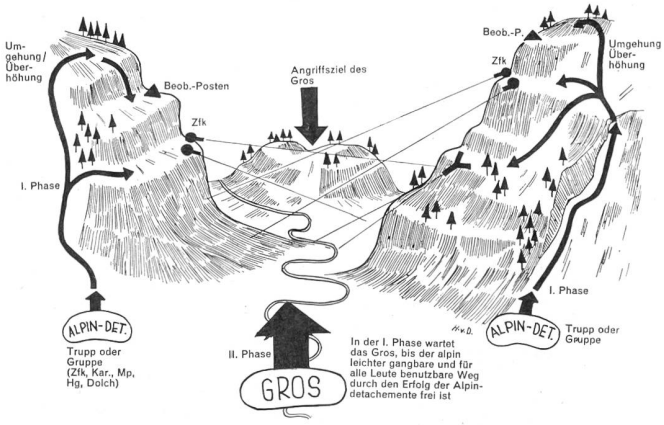
— Teilerfolge einzelner Verbände können nur langsam ausgenützt werden.

10. *Reorganisation nach gelungenem Angriff und Ausnützung des Erfolges*

— Dem im Tiefland geltenden Grundsatz, daß vor einer Wiederaufnahme der Bewegung die Verbände neu geordnet (reorganisiert) werden, kannst du im Gebirge aus Geländegründen meist nicht nachleben. Der Kraft- und Zeitverbrauch durch hierfür notwendige Verschiebungen würde in keinem Verhältnis zum erzielten Nutzen stehen. An Stelle der Reorganisation der Verbände tritt somit die Neuordnung der Kommandoverhältnisse.

— Für notwendig werdende Flankenschutzaufgaben wird vielfach ein neues Kommando geschaffen, damit der an der Front voll beschäftigte Kommandant nicht noch einen Teil seiner geistigen Kraft an diese für ihn nebensächliche, im großen Rahmen gesehen jedoch sehr wichtige Aufgabe verwenden muß.

— Die Verfolgung des geschlagenen Gegners muß wenn möglich auf Parallelkommunikationen vorgetrieben werden, um den andern an einer Défiléstellung abzuschneiden.
Im Winter sind hierfür Skidetachemente besonders geeignet. Im Sommer können auch Tage vorher infiltrierte und nun im Rücken des Gegners verborgen gehaltene kampfstarke Jagdpatrouillen oder -detachemente hierzu angesetzt werden.



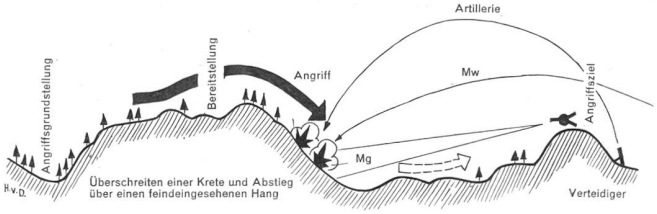
Alpindetachemente beseitigen durch Angriff in schwer gangbarem Gelände (Klettern, Seilarbeit) meist mit Umgehung und Überhöhung Waffennester, die den leichter gangbaren Aufstieg beherrschen. Das Ausschalten dieser «Nestern» mit dem Feuer schwerer Waffen ist meist unmöglich, da diese kleinsten und schwer erkennbaren Ziele durch das Gelände gut geschützt sind (z. B. Felsspalten usw.). Blenden vermittelst Nebel kommt ebenfalls nicht in Frage, da dieser bei den immer herrschenden Windströmungen rasch abfließt. So bleibt nur Nahangriff durch Alpin-Detachemente

V. Kampftechnische Einzelheiten

1. *Ueberschreiten einer Krete*

— Das Vorbrechen zum Angriff mit Ueberschreiten einer Krete und nachfolgendem Abstieg über einen vom Feind voll eingesehenen Hang gehört zu den schwierigsten taktischen Problemen des Gebirgskampfes.

— Du hast hierfür zwei grundsätzliche Möglichkeiten:
  — das «lawinenartige Vorbrechen» oder
  — das «Sickerverfahren».



— In folgenden Fällen wählst du das lawinenartige Vorbrechen:
  — sehr starke eigene Feuerunterstützung,
  — es steht wenig Zeit für das Vorgehen zur Verfügung.

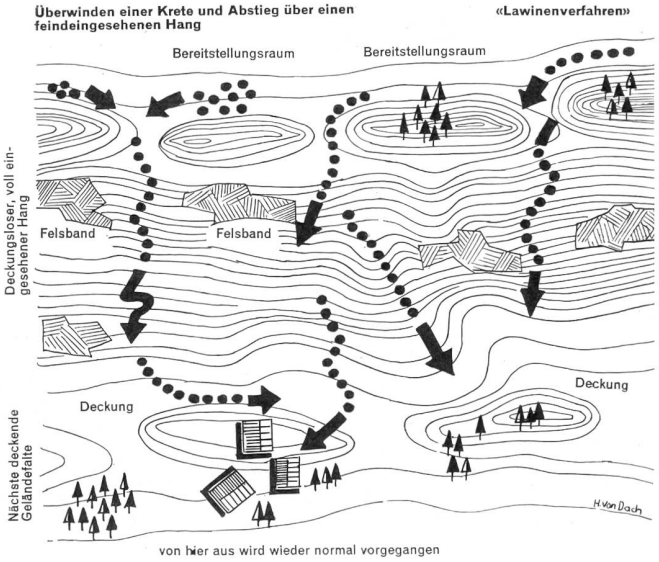
— Unter folgenden Gegebenheiten entschließt du dich zum Sickerverfahren:
  — schwache eigene Feuerunterstützung,
  — es steht dir sehr viel Zeit für das Vorarbeiten zur Verfügung.

Das «lawinenartige Vorbrechen»

(Unterlaufen des feindlichen Feuers oder aber raschestes Ausnützen eines eigenen Feuerschlages.)

— Gleichzeitiges, überraschendes Vorbrechen der Masse der Infanterie über die verbergende Krete mit größter Geschwindigkeit bis an die Grenze der Leistungsfähigkeit von Herz, Lunge und Muskeln.

— Vorgehen in relativ geschlossener Formation (Schützenkolonne) entlang der gangbarsten Stellen des Abhanges und Verschwinden in der nächsten verbergenden Geländekammer. Von dort weiteres Vorgehen in normaler, sehr aufgelockerter Formation.



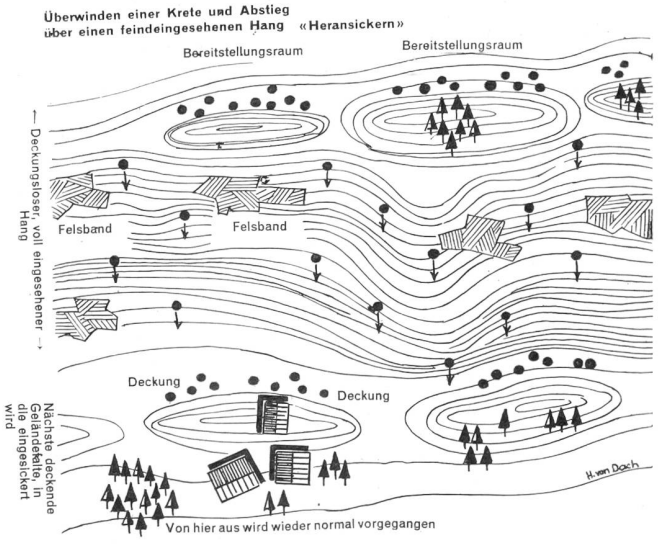
«Heransickern»

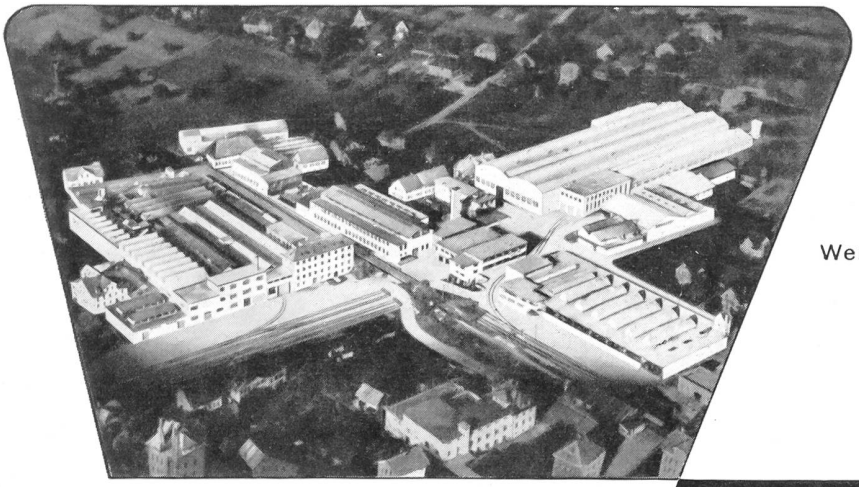
— Einzeln oder truppweise, über die ganze Breite des Abschnittes verteilt, weit aufgelockert (30 bis 50 Meter von Mann zu Mann oder von Trupp zu Trupp) in die Deckungen zwischen Bereitstellungsraum und Angriffsziel einsickern.

— Die Formationen sind so aufgelockert, daß Artillerie, Mw und Mg des Gegners praktisch kein lohnendes Ziel finden.

2. *Angriff gegen Steilhänge und Gratstellungen*

— Greife an der steilsten Stelle des Hanges, evtl. in Felsbändern an, da der Verteidiger mit Mg, Lmg und Mp nicht in den entstehenden schußtoten Raum wirken kann und geworfene HG — die einzige verwendbare Waffe — zu weit über dich hinausfliegen und schadlos in der Tiefe weit unter dir detonieren.





MENZIKEN

Werkanlagen in Menziken

Wir stellen her:

PROFILE ROHRE
BLECHE BÄNDER RONDEN
SANDGUSS KOKILLENGUSS
GESENKGESCHMIEDETE TEILE
GROSSAPPARATE BEHÄLTER

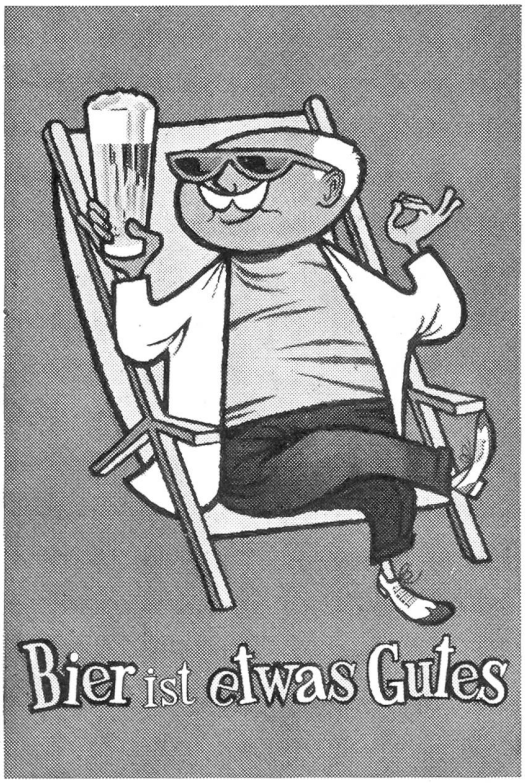
ALUMINIUM AG. MENZIKEN

Tel. (064) 6 16 21 Für Guß (064) 6 53 42

BERKEL AG / Zürich-Altstetten

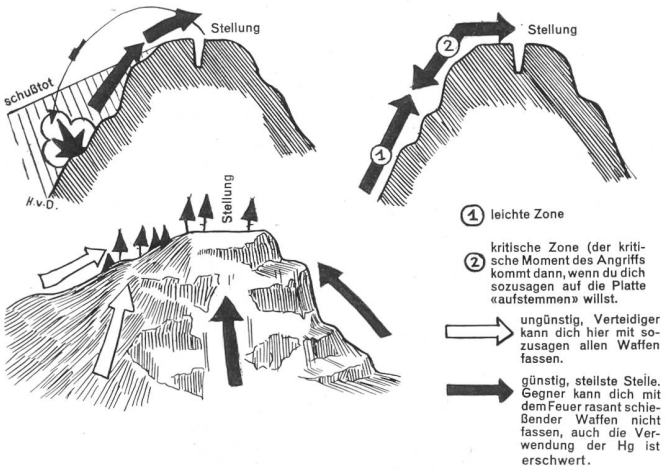
Hohlstraße 535 **Telephon 051/52 53 22**

beratet Sie
in allen Waagen-Problemen durch erfahrene Mitarbeiter



— Einzig mögliche Abhilfe für den Gegner: langes Tempieren der HG (für den Werfer selbst gefährlich) oder aber Anbinden der Granaten an Schnüre (sehr kompliziert und auch nicht ungefährlich).

— Der kritischste Moment des ganzen Angriffs kommt dann, wenn du dich sozusagen auf die deckende Platte aufstemmen willst. HG-Serien, die du kurz vorher wirfst, sollen dir den Weg ebnen. Aber achte darauf, daß du selbst auch nicht zu weit wirfst und deine Granaten jenseits der feindlichen Stellungen im Abgrund wirkungslos verpuffen.



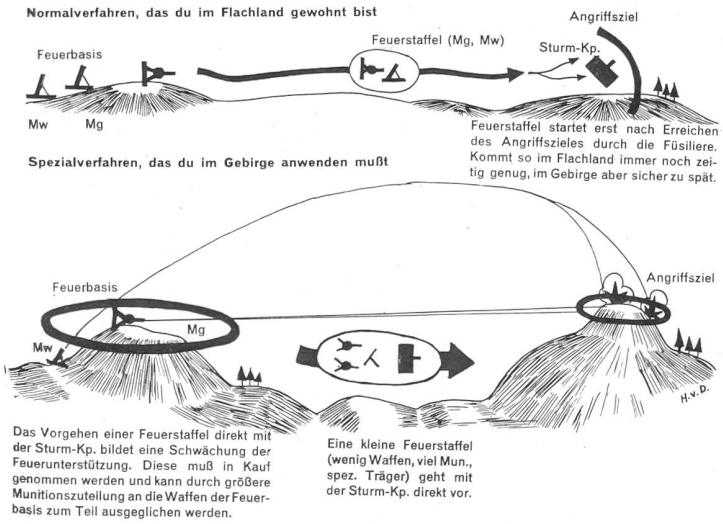
3. *Nachziehen von Feuerstaffeln*

— Im Flachland genügt es in der Regel, daß *erst nach* gelungenem Angriff der Sturmkompanien die Unterstützungswaffen (Mg, Mw) gestaffelten Stellungswechsel nach vorne machen. Sie kommen in dem einfachen und rasch durchschreitbaren Gelände zeitig genug, um bei der Abwehr von Gegenstößen oder Gegenangriffen zu helfen.

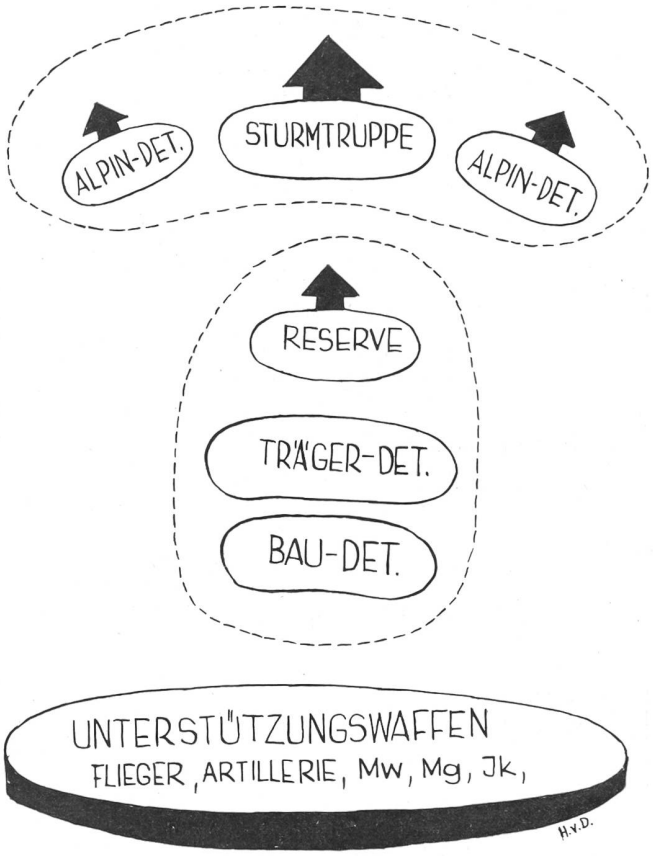
— Anders im Gebirge. Dort kann der Zeitbedarf für den Stellungswechsel von nur einem Kilometer bei einiger Höhendifferenz rasch eine halbe bis eine ganze Stunde ausmachen. Es ist klar, daß bei dieser großen Zeitspanne bis zum Eintreffen der Hilfe (schwere Waffen) die Sturmtruppen den einmal errungenen Erfolg leicht wieder an den Gegner verlieren können, wenn ihr zum Halten nur die eigenen leichten Waffen zur Verfügung stehen.

— Du mußt deshalb sehr rasch, auf jeden Fall *viel früher* als im Tiefland, mit dem gestaffelten Stellungswechsel der schweren Waffen nach vorne beginnen. Im Zweifelsfalle gibst du der Sturmkompanie zum vorneherein eine Mw- und eine Mg-Gruppe mit sehr viel Munition ab, die direkt mit den stürmenden Füsilieren in hinterer Staffel den Angriff mitmachen. Den schweren Waffengruppen teilst du noch extra Trägertrupps zu, um so sicherzustellen, daß sie im schwierigen Gelände der Sturmkompanie dichtauf zu folgen vermögen.

— Diese schweren Waffengruppen helfen den Füsilieren, die kritische Zeitspanne zwischen gelungenem Sturm und Eintreffen der Feuerstaffel im frisch gewonnenen Objekt zu überbrücken.



4. *Schematische Gliederung von Angriffsverbänden für Angriffsaktionen im Gebirgskampf*



Sturmtruppe Gros der Angriffsinfanterie.

Alpin-Detachement: Für Umgehungsaktionen und Wegnahme wichtiger aber geländemäßig schwer zu erreichender Punkte.

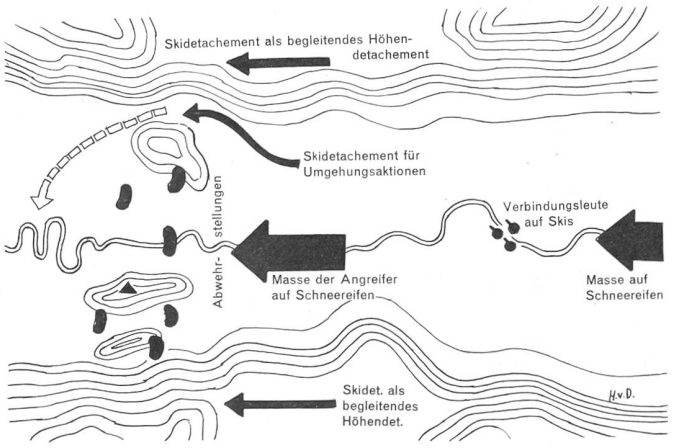
Sturmtruppe ca. $^3/_4$, Alpindetachemente ca. $^1/_4$ der eingesetzten Angriffsinfanterie.

Reserve: Zum Ablösen der erschöpften und dezimierten Angriffstruppen und Halten des gewonnenen Objekts. Bei der Reserve wiederum Alpindetachemente zum Besetzen schwieriger, aber wichtiger Punkte.

Träger-Detachement: Sofortiges Versorgen der neu gewonnenen Stellung mit Munition, Lebensmitteln, Heizmaterial, Unterkunftsmaterial, Stacheldraht, Kälteschutzartikel (Decke, Schlafsack etc.).

Bau-Detachement: Zum sofortigen Wiederherstellen, notfalls Neu-bauen der Versorgungs- und Verbindungswege zum neugewonnenen Objekt.

Ausrüstung: Alpin-Det.: Seil, Eispickel, Steigeisen, im Winter Schneereifen, evtl. Ski, Zfk, Mp, Hg, Dolch, evtl. Lmg. Sturmtruppe: Im Winter Schneebrettchen, sonst wie normale Infanterie. Träger: Im Winter Schneebrettchen, Tragräf oder Rucksack, evtl. Saumtiere, im Winter evtl. Schlitten.

Spezielles: Es ist keine Seltenheit, wenn für einen Mann in vorderer Linie 5 Träger eingesetzt werden müssen.

5. *Einsatz von Skidetachementen und Jagdpatrouillen im Angriff*