

Details aus dem Ortskampf

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

Objektyp: **Article**

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

Band (Jahr): **33 (1957-1958)**

Heft 22

PDF erstellt am: **12.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-709154>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Sprengmittel-Einsatz

Von Hptm. H. v. Dach, Bern

(Schluß)

b) Gestreckte Ladungen

— Diese sind geeignet, um:

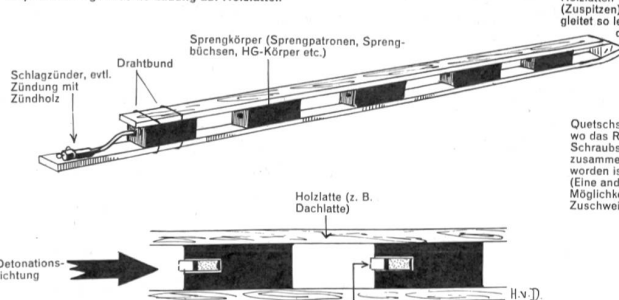
- Drahthindernisse zu sprengen;
- Breschen in Baum- und Astverhau zu schlagen.
- Zeitbedarf zur Herstellung einer gestreckten Ladung:
 - zwei geübte Männer zirka $\frac{3}{4}$ Stunden;
 - zwei wenig geübte Männer zirka $1\frac{1}{4}$ Stunden.

Arbeitsvoraussetzungen wie für geballte Ladungen.

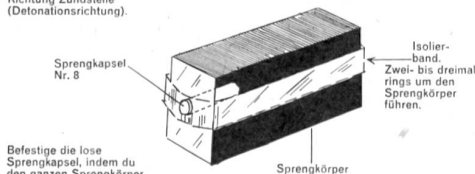
— Wirkung:

- Drahtverhau: pro Laufmeter Ladung 5 kg Sprengstoff ergibt Bresche von 3 m Breite;
- Astverhau: pro Laufmeter Ladung 5 kg Sprengstoff ergibt Bresche von 5—6 m Breite.

Improvisierte gestreckte Ladung auf Holzlaten



Du mußt in jeden einzelnen Sprengkörper eine Sprengkapsel Nr. 8 einsetzen. Öffnung der Sprengkapsel Richtung Zündstelle (Detonationsrichtung).



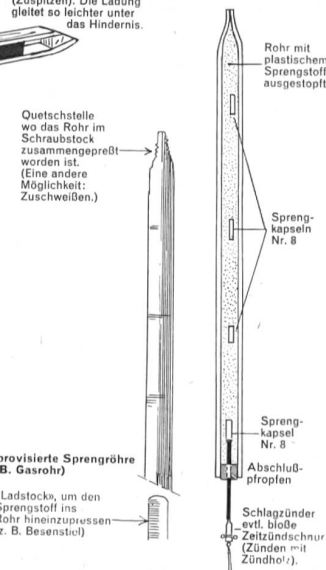
Befestige die lose Sprengkapsel, indem du den ganzen Sprengkörper einige Male mit Isolierband umwickelst.

Holzlaten vorne schräg absägen (Zuspitzen). Die Ladung gleitet so leichter unter das Hindernis.

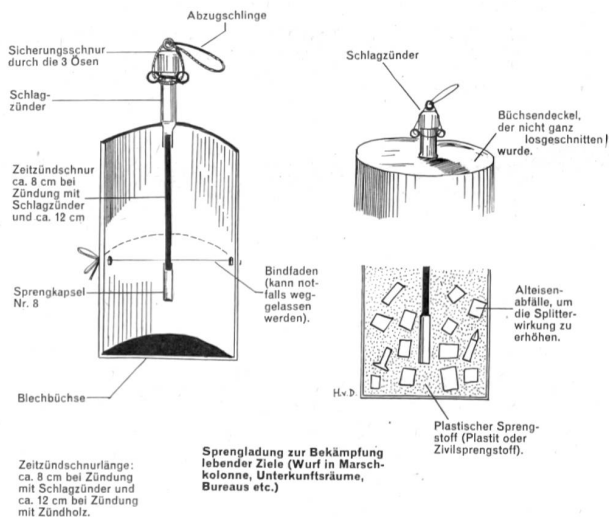
Quetschstelle wo das Rohr im Schraubstock zusammengepreßt worden ist. (Eine andere Möglichkeit: Zuschweißen.)

Improvisierte Sprengröhre (z. B. Gasrohr)

«Ladstock», um den Sprengstoff ins Rohr hineinzupressen (z. B. Besenstiel)

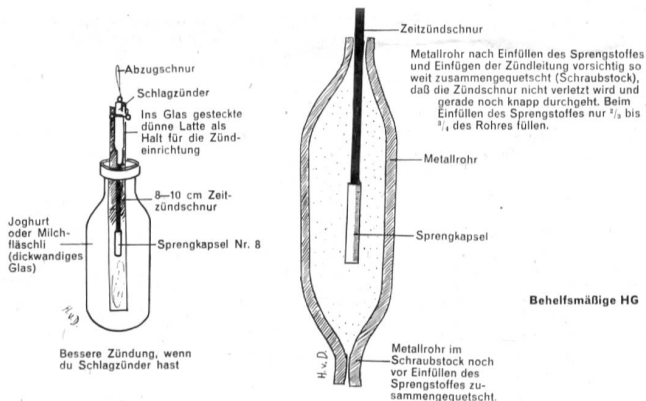


c) Improvisierte Wurfladungen



d) Improvisierte Handgranaten

— Herstellung und Verwendung im Friedensdienst (Gefechtschießen) verboten!



Details aus dem Ortskampf

Von Hptm. H. von Dach, Bern

I. Die Ausnützung der Kanalisation als Angreifer

Die Ausnützung der Kanalisation bedeutet das Vortragen des Angriffs unter dem Boden. Es ist das *letzte Mittel* und wird immer nur dann angewendet, wenn die viel leichter vorzubereitenden und durchzuführenden Angriffe über dem Boden hoffnungslos stecken geblieben sind.

Die Ausnützung der Kanalisation für den Angriff ist vor allem in folgenden Fällen denkbar:

- Ueberwinden einer offenen und deckungslosen Fläche, auf der dich der Gegner sonst mit dem zusammengefaßten Feuer aller Waffen zusammenschlagen kann.
- Infiltration hinter seine Abwehrfront und Bilden von Igelstellungen in Zugs- bis Kompaniestärke in seinem Rücken (Tiefe der Abwehrzone).

Anschließendes Aufreißen seiner Abwehrfront durch kombinierten Angriff über der Erde in Zusammenarbeit mit den unterirdisch eingesickerten Teilen in seinem Rücken.

1. Allgemeine Merkpunkte für die Kanalbenützung

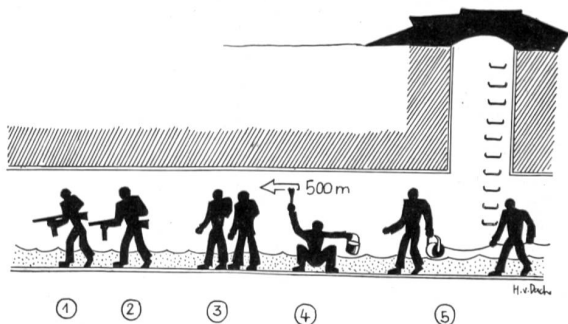
- In der Kanalisation herrscht auch bei sehr niedrigen Außentemperaturen eine angenehme Wärme, die dir den Aufenthalt erleichtert. Ziehe dich deshalb nicht zu warm an, du bist sonst sofort durchschwitzt. Auch im grimmigsten Winter brauchst du keine Pullover und dicke Unterwäsche. Solche gehören bei den «Kanal-Stoßtrupps» als «Kleiderreserve» zusammen mit einem Paar trockener Socken in den Brotsack.
- Für Friedensübungen kannst du dir merken, daß zwischen 2200 abends und 0700 morgens der günstigste (niedrigste) Wasserstand

herrscht, da die Kanalisation während dieser Zeit praktisch kein Abwasch-, Bade- und Industrierwasser führt.

- Der Schall trägt in den Kanalisationsröhren *sehr weit*. Du darfst deshalb weder rufen noch laut reden, um eventuelle feindliche Patrouillen, die sich in der Kanalisation befinden, nicht vorzeitig aufmerksam zu machen. Wenn du lärmst, besteht zudem die zusätzliche Gefahr, daß Gegner auf der Straße in der Nähe von Einsteigschächten dich hören kann. Befehle werden somit nicht durchgerufen, sondern von Mann zu Mann weitergeflüstert.
- Bleibe von Zeit zu Zeit stehen, um zu horchen, denn wegen des «Plätscherns» deiner Füße im Wasser hörst du nichts.
- Wenn du gegen die Abflußrichtung oder aber im stehenden Wasser marschierst, staut du unwillkürlich das Wasser. Bleibe deshalb alle zehn Meter zwei bis drei Sekunden stehen und lasse den kleinen «Wasserstau» vor dir herlaufen. Du ermüdest so weniger. (Gilt nur für Wassertiefen bis maximal 30 Zentimeter.)
- Vermeide jede Ueberhastung. Schalte häufig kurze Pausen ein, damit deine Leute aufschließen können und die Ordnung im Verband gewahrt bleibt.
- Wenn irgend möglich, rüstest du jeden Mann mit einer elektrischen Taschenlampe aus. Erlaubnis zum Lichtgebrauch haben aber nur der Stoßtruppführer sowie die Chefs der Sicherungsgruppe und des Öffnungstrupps. Beim Passieren von Einsteigschächten Licht aus, damit der auf der Straße stehende Gegner nicht aufmerksam wird. Es genügt, wenn im Schacht, durch welchen du aussteigen willst, Licht gemacht werden muß.

2. Die Aufklärung

- Vor dem Einsatz mußt du mit einer Aufklärungspatrouille folgende Punkte erkunden:
 - Art der Kanalisation (Profil, Bauart),
 - momentaner Zustand der Kanalisation (Wasserstand, Verschammung usw.),
 - technische Eigenheiten (Seitenkanäle, «Düker» usw.),
 - Konstruktion der Einsteigschächte und Oeffnungsmöglichkeiten,
 - *wo münden* die Einsteigschächte.
- In der Aufklärungspatrouille müssen auf jeden Fall eingeteilt sein:
 - der spätere Stoßtruppführer,
 - der spätere Chef der Sicherungsgruppe,
 - der spätere Öffnungstrupp.
- Die Aufklärungspatrouille markiert mit Farbe den Weg an der Kanalwand.
- Die zurückgelegte Distanz wird durch «Schrittzählen» oder Abspulen einer Schnur- oder Drahtrolle gemessen und das Resultat von Zeit zu Zeit mit Farbe an der Wand notiert. Befestige den abrollenden Draht oder die Schnur an den Einsteigeleitern. Eine Pfahlminen-Drahtspule aus der Zubehörliste zur «Mine 49» ist am praktischsten. Klein, handlich und mit zirka einem Kilometer sehr feinem, flexiblem Draht. Das Abmessen der zurückgelegten Distanz erleichtert dir das Abschätzen deines ungefähren Standortes.

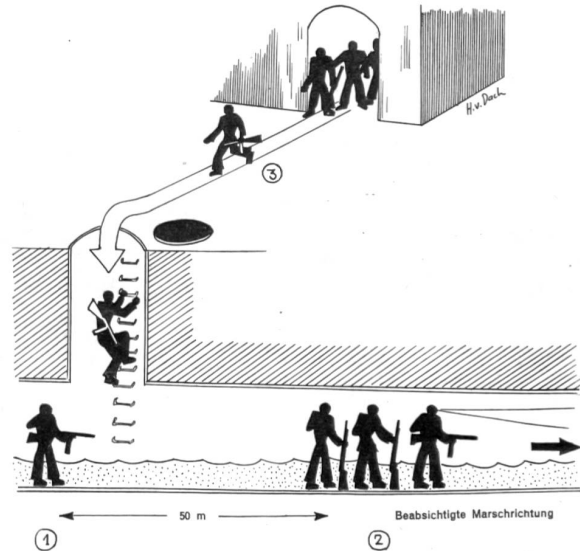


Organisation der Aufklärungspatrouille

- 1 Sicherer (Mp, HG, Taschenlampe). Dieser Mann wird später Chef der Sicherungsgruppe.
- 2 Patrouillenführer (Mp, Taschenlampe). Dieser wird später Stoßtruppführer.
- 3 Öffnungstrupp (ohne Waffen, ausgerüstet mit Wagenwinde, Eisensäge und Engländer). Diese beiden Leute bilden auch bei der spätern Hauptaktion den Öffnungstrupp.
- 4 Markierer (ohne Waffe, mit Farbkübel, Taschenlampe und breitem Pinsel).
- 5 Meßtrupp (ohne Waffen, mit Draht- oder Schnurspühle und Taschenlampe).

3. Die Technik des Einsteigens

- Bleibe nie unnötig senkrecht unter einem geöffneten Einsteigschacht stehen. Der Deckel, ein Kamerad oder Material könnte herunterstürzen und dich erschlagen.
- Im Schacht darf sich jeweils nur ein Mann auf der Leiter befinden. Die übrigen warten etwas zurückgestaffelt im Gewölbe und halten lediglich vorsichtig Sichtverbindung.



Die Technik des Einsteigens in die Kanalisation

- 1 Der Chef steigt als erster ein und wartet dann auf der Kanalschle die Ankunft seiner Leute ab. Wenn alle beisammen sind, verschiebt er sich an die Spitze
- 2 Die Nachfolgenden gehen ein Stück (ca. 50 m) in Marschrichtung vor und warten dort auf ihre Kameraden. Der Spitzenmann sichert nach vorne
- 3 Das Gros wartet in einer nahe gelegenen Deckung und hält Sichtverbindung mit dem Einsteigschacht. Der nächste verläßt die Deckung immer erst, wenn der Vordermann im Schacht verschwunden ist. Keine Messierungen beim Schacht, die Straße muß menschenleer bleiben. Kollektivwaffen und Munition werden vom Seiltrupp in den Schacht hinuntergelassen

4. Die Aktion

Gliederung:

- Öffnungstrupp,
- Sicherungstrupp,
- Gros.

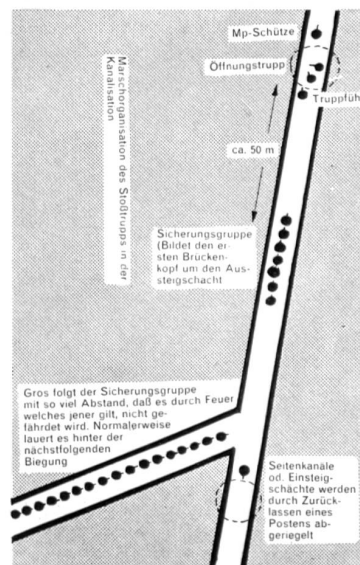
Öffnungstrupp

Aufgabe:

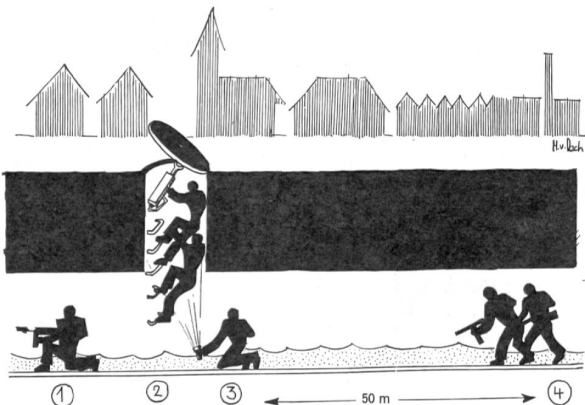
- Öffnet den Deckel des Einsteigschachtes von innen her, so daß der Stoßtrupp (Sicherungsgruppe und Gros) aus der Kanalisation heraus an die Erdoberfläche gelangen kann.

Gliederung:

- Truppführer (Mp, Taschenlampe, HG).
- Sicherer (Mp, Taschenlampe).

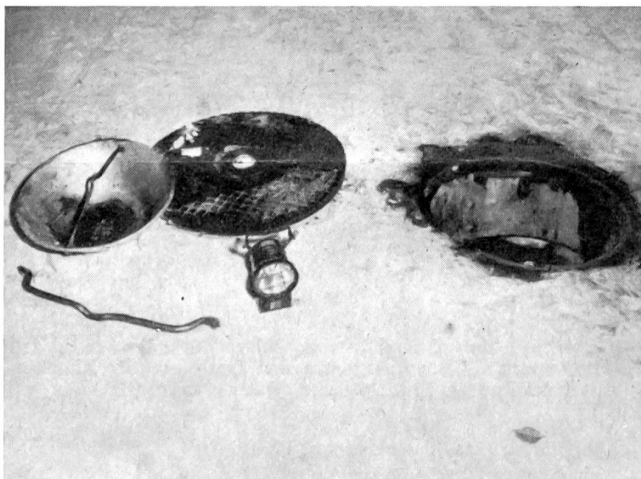


— Arbeitstrupp (zwei Mann *ohne Waffen* mit Taschenlampen und einer Wagenwinde, einem Brecheisen, einer *schmalen* Eisensäge, einem Schraubenschlüssel — sog. «Engländer», einem «Oelpintli» aus Velozubehörtasche, gefüllt je zur Hälfte mit Oel und Petrol zur Behandlung stark eingerosteter Schrauben). Der Arbeitstrupp darf nur aus überdurchschnittlich *starken* Leuten bestehen. Zudem müssen es Handwerker sein (wenn möglich Schlosser, Schmiede, Spengler, Mechaniker usw.).



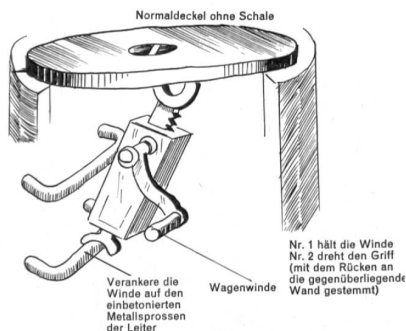
Organisation des Öffnungstrupps

- 1 Sicherer mit Mp und Taschenlampe.
- 2 Öffnungstrupp (die zwei stärksten Leute des Zuges) mit Wagenwinde, Brecheisen, «Engländer», Eisensäge und «Oelpintli».
- 3 Truppführer mit Mp, HG und Taschenlampe.
- 4 Spitze der Sicherungsgruppe folgt mit etwa 50 m Abstand.

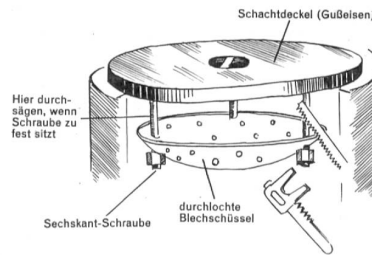


- Links außen: Schale, wie du sie häufig unter Schachtdeckeln findest.
 Mitte: Gußeiserner Schachtdeckel.
 Vorne: Elektrische «Kanallampe», wie sie von Tiefbauämtern verwendet wird.
 Rechts: Geöffneter Einsteigschacht.

VERSCHLÜSSE DER EINSTEIGSCHÄCHTE ZUR KANALISATION



Oft findest du auch solche Deckel mit zusätzlicher Schale. Bevor du die Winde ansetzen kannst, mußt du die Schale entfernen. Versuche mit dem Engländer die Sechskantschrauben zu lösen. Wenn dies nicht gelingt, so säge mit einer *schmalen* Eisensäge die Eisenstäbe durch.



Sicherungsgruppe

(Siehe Skizze nächste Seite oben)

Die Sicherungsgruppe folgt hinter dem Öffnungstrupp mit etwa 50 Meter Abstand. Nimm hierzu die beste Gruppe deines Zuges oder deiner Kompanie, denn von ihrem geschickten Verhalten hängt alles ab.

Aufgabe: Die Sicherungsgruppe bildet um den geöffneten Einsteigschacht einen Brückenkopf, so daß der Gegner nicht an das Loch herankommen und HG sowie geballte Ladungen einwerfen kann.

Gliederung: Ein Unteroffizier mit sechs bis neun Mann (zwei PzWG-Ausrüstungen, Rest mit Mp; in der Gruppe viele HG und Rauchwurfpatronen).

Gros

Das Gros folgt der Sicherungsgruppe mit so viel Abstand, daß es durch Feuer, das jener gilt, nicht gefährdet wird.

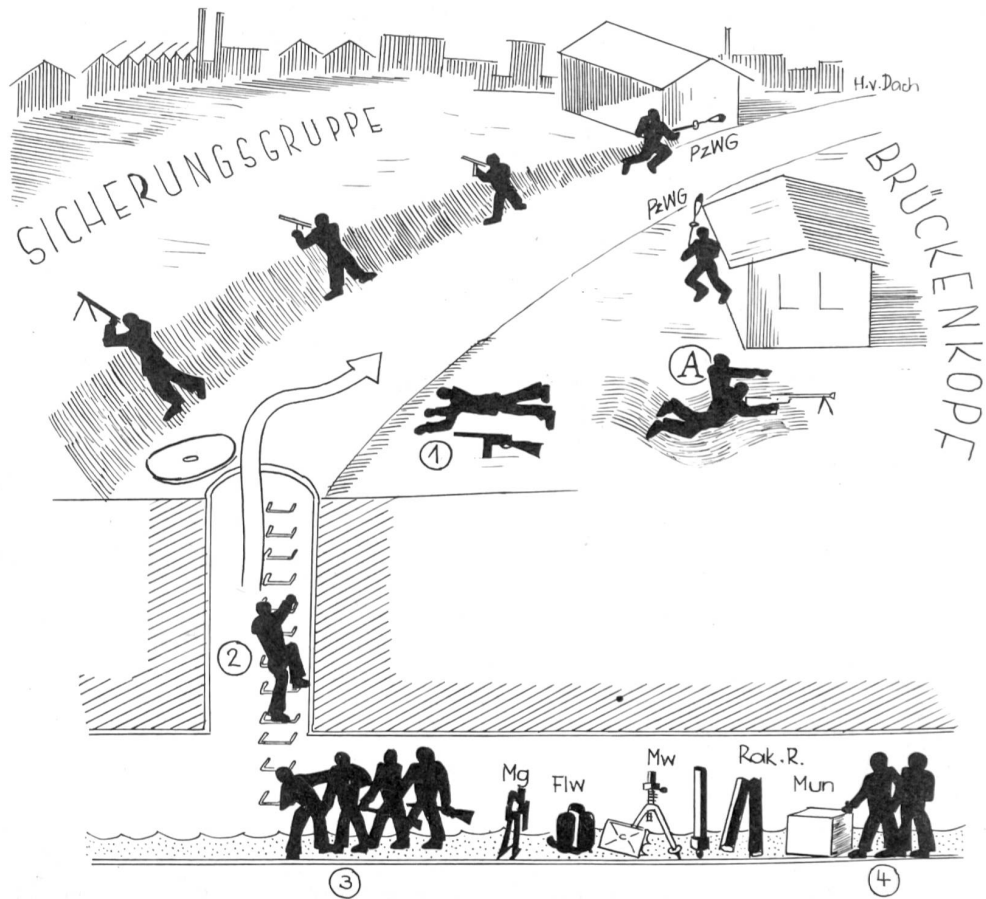
Abweigende Seitenkanäle werden durch Zurücklassen eines Mannes abgeriegelt.

Gliederung:

- Chef (Truppführer).
- Mp-Schützen.
- Seiltrupp (zwei Mann mit je einem Seil à 20 Meter Länge).
- Kollektivwaffen (zerlegte Mg, Mw, Raketennrohre und Flw).
- Trägergruppe (Reservemunition, Verpflegung).
- Sanitätstrupp.
- Ein Mp-Schütze als Schlußmann.

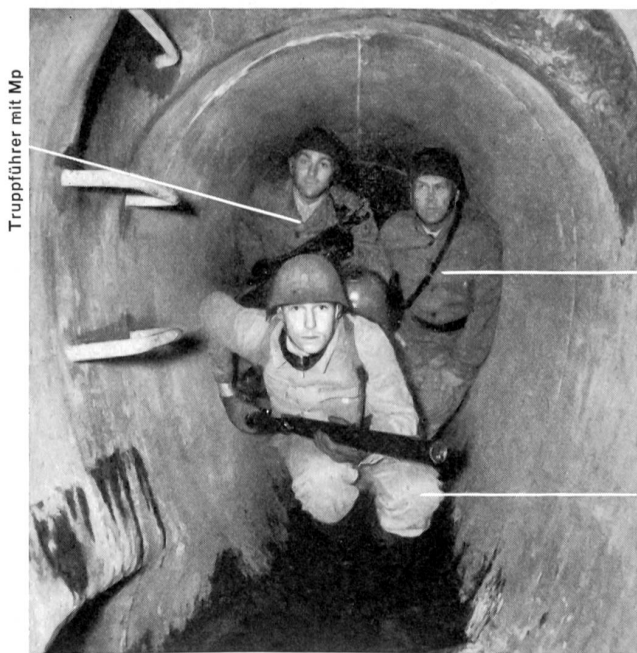


Mp-Schützen zum Aussteigen bereit. — Halten Sichtverbindung mit ihrem Kameraden auf der Leiter.



Das Aussteigen des Gros aus der Kanalisation

- A Chef der Sicherungsgruppe.
- 1 Der Stoßtruppführer steigt als erster des Gros aus, nimmt die folgenden Leute in Empfang und setzt sie fortlaufend in die Rundumverteidigung ein.
- 2 Es befindet sich immer nur ein Mann gleichzeitig im Schacht. Die übrigen bleiben etwas im Gewölbe zurück und halten lediglich vorsichtig Sichtverbindung mit dem Aufsteigenden.
- 3 Wartendes Gros.
- 4 Seiltrupp, der anschließend mit der Trägergruppe Kollektivwaffen und Munition aus dem Schacht hissen wird.



Truppführer mit Mp

Hilfsschütze

Flammschütze

Flamm-Trupp in der Kanalisation.
Stollen mit Ei-Profil, 120/180 cm.



Flamm-Schütze beim Aussteigen aus dem Kanalisations-Einsteigschacht. Die Tiefe der Schächte schwankt zwischen 3 und 20 Meter.

II. Die Überwachung der Kanalisation als Verteidiger

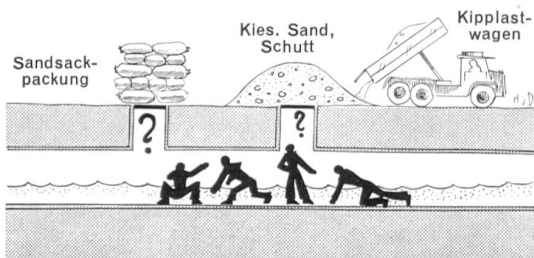
Du hast grundsätzlich zwei Möglichkeiten:

- Ueberwachen der Kanalisation,
- Zubauen der Kanalisation.

Die Ueberwachung verschlingt derart viel Personal (pro Einsteig-schacht einen Mann, dazu eine zweite Garnitur zur Ablösung für Verpflegung und Schlafen), daß sie nur in Ausnahmefällen in Frage kommt.

Normalerweise mußt du die Kanalisationsausgänge zubauen, indem du mit Kipplastwagen auf jeden Deckel zirka ein bis zwei Kubikmeter Sand, Erde oder Schutt ablagerst oder aber einen Sandsackhaufen aufstapelst.

Die feindlichen Öffnungstrupps sind mit den vorher besprochenen Öffnungsmitteln nicht mehr in der Lage, die zugebauten und belasteten Schachtdeckel zu heben. Ein Aufsprengen mit geballten Ladungen kommt auch nicht in Frage, da diese Ladungen so stark sein müßten, daß sie unbedingt auch die Stollen mit zum Einsturz brächten. Zudem würden sich bei der Zündung der Sprengladungen kaum zu überwindende Schwierigkeiten ergeben, indem die Pioniere vor der eigenen Wirkung (Luftdruck) so weit ausweichen müßten, daß diese Methode schon aus Gründen der Zündschnurlängen nicht in Frage kommt.



Die «Ueberwachung», bzw. «Unbenutzbarmachung» der Kanalisation durch den Verteidiger

III. Das Erstellen von Mauerdurchbrüchen

Oftmals wirst du beim Kampf von Raum zu Raum oder von Stockwerk zu Stockwerk im Hausinnern Mauerdurchbrüche erstellen müssen. Hierzu hast du grundsätzlich zwei Möglichkeiten:

- Mauerdurchbrüche sprengen,
- Mauerdurchbrüche mit großem Schanzwerkzeug ausbrechen.

In der Folge soll die zweite, auch für «Nichtgrenadiere» durchführbare Methode behandelt werden:



Der mit großem Schanzwerkzeug ausgerüstete Trupp lauert gedeckt durch einen Mp-Schützen im Nebenraum.



Mit großem Pickel und Brecheisen wird ein kleines Loch in die Mauer gebrochen. Im Hintergrund lauert der Hg-Werfer, um sofort eine Hg in den Nebenraum zu werfen.

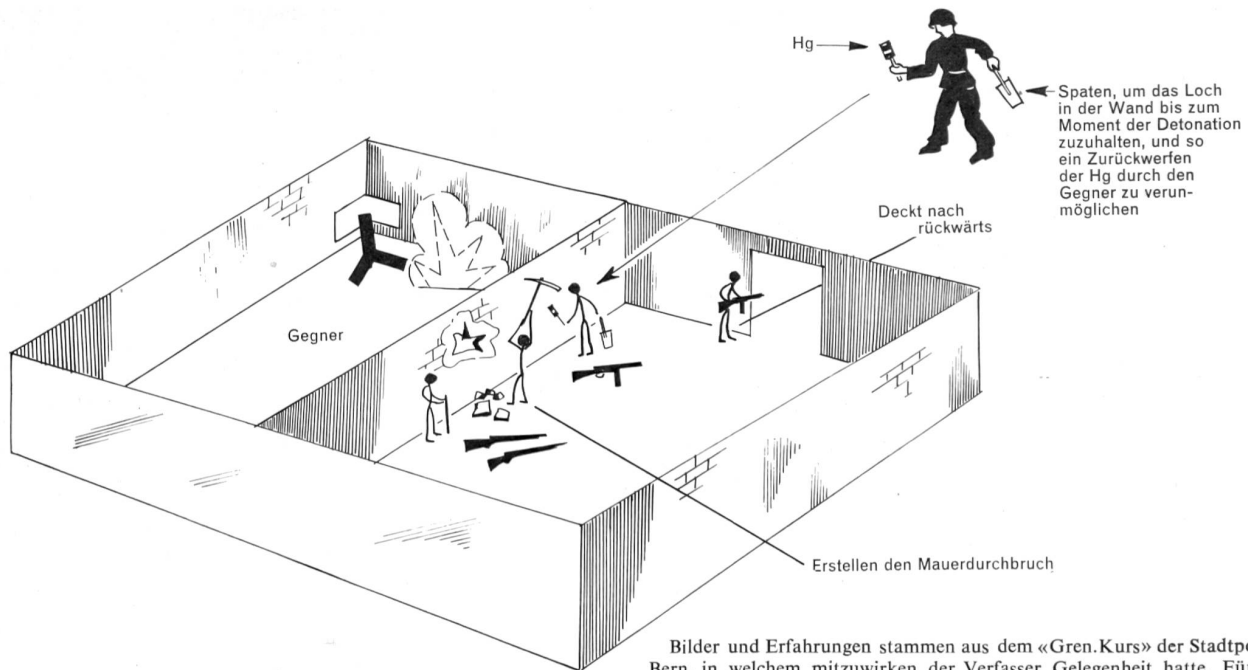
Zum Durchbrechen einer 12-cm-Backsteinwand benötigst du etwa 2 Minuten. Für eine 30-cm-Wand 5–6 Minuten.

Grundsatz: Brich ein kleines Loch in die Wand. Wurf sofort eine Hg in den Nebenraum. Verhalte das Loch nach dem Wurf bis zur Detonation mit deinem bereitgehaltenen Spaten, so daß der Gegner die HG nicht zurückwerfen kann. Vergrößere sofort nach der Detonation das Loch so weit, daß du durchkriechen kannst. «Spritze» mit der Mp vor dem Durchschlüpfen den ganzen Raum ab. Besetze, drüben angekommen, sofort die Türe und ziehe deine Kameraden nach.

Befehl des Truppführers: «Gegner im Nebenraum. Wir erstellen einen Mauerdurchbruch an der Schmalseite des Zimmers. Huber und Frank, ihr brecht das Loch, ich selber werfe eine HG hinüber. Nach der Detonation vergrößert ihr die Öffnung so weit, daß ich mit der Mp hinüberschlüpfen kann. Auf meinen Ruf folgt ihr nach. Müller, du deckst uns während der ganzen Aktion den Rücken. — Wiederholen! — Los!»



Nachdem die durch die erst faustgroße Öffnung in den Nebenraum geworfene Hg detoniert ist, wird das Loch in fieberhafter Eile soweit vergrößert, daß ein Mann mit der Mp durchzuschlüpfen vermag. Unmittelbar vor dem Durchkriechen steckt er den Lauf der Waffe durch das Loch und streut den ganzen Raum mit einer langen Serle ab.



Bilder und Erfahrungen stammen aus dem «Gren.Kurs» der Stadtpolizei Bern, in welchem mitzuwirken der Verfasser Gelegenheit hatte. Für die Ausbildung wurde das stadtbernerische Kanalisationsnetz (Raum Bethlehem—Güterbahnhof—von Roll'schen Werke) benützt.

Die Befehlsgebung des Unteroffiziers

Von Hptm. R. Sigerist, Wallisellen

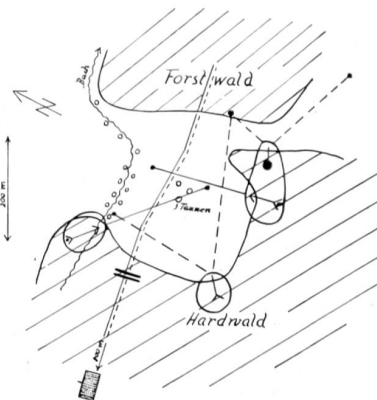
Besprechung der ersten Aufgabe
(«Schweizer Soldat» Nr. 19)

Fast alle eingesandten Lösungen sind brauchbar, einige sogar sehr gut. Hierzu noch ein paar Bemerkungen, die für die große Zahl der Teilnehmer zutreffen:

1. **Kampfplan** und nachfolgende Befehle werden oft vermischt. Der Kampfplan soll keine Details enthalten, die im Befehl geregelt werden, sondern er soll das **Wesentliche und den Zusammenhang** hervorheben. Bei unserer Aufgabe muß die Gruppe in erster Linie erfahren, wo die Feuerzone liegt oder, populärer ausgedrückt: wo wird der Gegner gepackt! (Möglichkeiten: sofort bei Austritt aus dem Forstwald, bei den drei Tannen, erst im Hardwald.)
Da die meisten Lösungen eine Aufteilung in verschiedene, örtlich auseinanderliegende Trupps vorsehen, muß wohl der Grfhr. hier (wenn möglich mit Blick ins Gelände) die einzelnen Waffenstellungen oder -nester der versammelten Gruppe im groben zeigen.
2. Der **eigentliche Befehl** soll keine Erklärungen und keine Selbstverständlichkeiten enthalten. Wenn der Grfhr. das Feuer einer Waffe (meist Lmg.) persönlich leitet, so genügen die **technischen Angaben**, Stellungsort und -bezug, Visier, Ziel oder Feuerraum und Feuereröffnung. Steht ein Trupp nicht unter dem direkten Einfluß des Grfhr., muß ein **Auftrag** erteilt werden, der klar festlegt, was man von den hier eingesetzten Leuten **erwartet** («Sie verhindern... vernichten... sorgen dafür... bekämpfen...» usw.). Im allgemeinen wurden diese Aufträge in Ihren Lösungen gut formuliert.
3. Die **Raketennrohre** sollen, wenn immer möglich, **flankierend** eingesetzt werden (dünnere Panzerung auf der Seite, Aufmerksamkeit und Waffen des Panzers nach vorn gerichtet). Im übrigen müssen wir verhüten, daß Panzer **außerhalb der Reichweite der Raketennrohre**, nämlich 200 m für fahrende und 300 m für stehende Panzer (viele wissen das nicht!),

auffahren und uns die Stellungen zusammenschießen können.

Eine Lösung, die als Beispiel folgt, zeigt wohl besser als viele Worte, wo die Formulierungen noch Unklarheiten aufweisen. Als taktische Lösung soll sie kein Schulbeispiel sein. Zweck unserer Arbeit soll ja in erster Linie sein, unseren Willen klar und eindeutig auszudrücken. Nur dann macht die Gruppe, was wir von ihr wollen.



- a) Wir schützen die rechte Flanke der Kp., indem wir verhindern, daß Gegner vom gegenüberliegenden Forstwald in den Hardwald hier eindringt.
- b) Ich will den Gegner mit allen meinen Waffen im Raum der drei Tannen packen und ihn zusammenschlagen, bevor er den Hardwald erreicht. Die Raketennrohre setze ich hierzu flankierend ein: eines dort rechts bei der einspringenden Waldecke und eines links am Waldrand beim Bachgraben (dieser Trupp überwacht auch den Bachgraben selber).
Um motorisiertem und gepanzertem Gegner einen überraschenden Durchbruch zu verunmöglichen, errichte ich auf der Straße (hier im Wald) mit den Minen und den PzWG-Schützen eine Sperre. Eine Umgehung rechts durch den Wald verhindere ich durch einen vorgeschobenen Trupp, der auch die Raketennrohrstellung dort schützt.

benen Trupp, der auch die Raketennrohrstellung dort schützt.

c) **Unser Bezug und Ausbau der Stellungen** muß der feindlichen Sicht völlig entzogen sein. **Sorgfältig tarnen!**

d) **Mein Standort beim Lmg. dort am Knie des Waldrandes.**

Die einzelnen Befehle (werden jedem Trupp an Ort und Stelle gegeben; der Grfhr. bezeichnet jeweils einen Chef, der den Auftrag wiederholt):

1. **Raketennrohrtrupp rechts:** Sie vernichten Panzer und andere Fahrzeuge auf der Straße und im herwärtigen Zwischengelände. Kann der Gegner überrascht werden, eröffnen Sie das Feuer erst unmittelbar vor den drei Tannen. Feuer frei!
2. **Vorgeschobener Füsiliertrupp rechts** (Nrn. 5, 7, 9): Sie überwachen den gegenüberliegenden Waldrand rechts der Straße. Sie bekämpfen Gegner, der hier in den Wald einzudringen versucht. Im schlimmsten Fall schützen Sie das Raketennrohr. Feuer frei!
3. **Raketennrohrtrupp links** (gleicher Auftrag wie Raketennrohrtrupp rechts). Zusätzlich: **Notfalls vernichten Sie Panzer, die links des Baches auffahren sollten.** Feuer frei!
4. **Füsiliertrupp beim Raketennrohrtrupp links** (Nrn. 2, 6, 8): Sie verhindern, daß Gegner entlang dem Bachgraben in den Wald eindringt. Im schlimmsten Fall schützen Sie das Raketennrohr. Feuer frei!
5. **Straßensperre** (zwei PzWG-Schützen und Nr. 4): Sie verlegen hier die Minen auf der Straße und richten sich so ein, daß Sie vor und auf die Sperre wirken können. Durchgebrochene Panzer und Fahrzeuge müssen Sie hier endgültig zum Stehen bringen. Feuer frei!
6. **Lmg.-Trupp** (Nr. 1, 3; Grfhr.):
— Visier 2.
— Feuerraum: rechts die vorspringende Waldecke bis links unmittelbar vor die Raketennrohrstellung beim Bachgraben.
— Feuer auf Befehl (bei meiner Abwesenheit; Feuer frei ab drei Tannen.)