

**Zeitschrift:** Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung  
**Band:** 41 (1965-1966)  
**Heft:** 15  
  
**Artikel:** "Artillerie-Kenntnis" für Infanteristen  
**Autor:** Dach, H. von  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-706727>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **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. [Voir Informations légales.](#)

### **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. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 15.10.2024

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

# «Artillerie-Kenntnis» für Infanteristen

Major H. von Dach, Bern

## I. Technische Angaben

### Schußweiten

Praktische Schußweiten für Raumschießen: 10,5 cm Hb. 10 km  
 10,5 cm Kan. 14 km  
 15 cm Hb. 14 km

### Streuung

50prozentige Längenstreuung eines Einzelgeschützes			
Geschützart	bis 6 km	6–10 km	über 10 km
10,5 cm Hb.	30–50 m	50– 80 m	120 m
10,5 cm Kan.	40–50 m	50– 90 m	90–170 m
15 cm Hb.	60–70 m	80–100 m	110–150 m

50prozentige Breitenstreuung eines Einzelgeschützes	
auf allen Distanzen und bei allen Geschütztypen kleiner als 50 m. Die Breitenstreuung fällt somit nicht in Betracht	

- die Batteriestreuung ist das 1,5fache der Einzelgeschützstreuung
- Die Abteilungsstreuung ist das 2fache der Einzelgeschützstreuung
- die Kriegsstreuung ist das Doppelte der Friedensstreuung
- die 100prozentige Streuung ist das Vierfache der 50prozentigen Streuung

### Faustregel:

Totale Längenstreuung einer Abteilung = 4 % der Schußdistanz  
 Totale Breitenstreuung einer Abteilung = 4 ‰ der Schußdistanz

### Zeitbedarf für den Stellungsbezug

- der Zeitbedarf zum Stellungsbezug und zum Schußbereitmachen einer Batterie unter einfachen Verhältnissen:  
 10,5 cm Hb. 20 Minuten  
 10,5 cm Kan. 20 Minuten  
 15 cm Hb. 30 Minuten
- der Zeitbedarf für die vollständige Schußbereitschaft einer Abteilung erfordert in einfachen Verhältnissen eine Stunde, in schweren Verhältnissen bis zu drei Stunden.

### Munitionswirkung

#### 10,5 cm Geschosse

##### Stahlgranaten (St.G)

- eignen sich vor allem zum Beschuß lebender Ziele
- als Momentanzünder oder Zeitzünder verschossen ergeben sich pro Geschöß ca. 500 Splitter
- als Verzögerungszünder verschossen durchschlagen sie 1–2 m Erde und anschließend noch ca. 60 cm Holz
- Wirkung auf Beton: Trichter von 20 cm Tiefe und 60 cm Durchmesser  
 Wirkung auf Erde: Trichter von 1–2 m Tiefe und 3 m Durchmesser

##### Nebelgranaten (Nb.G)

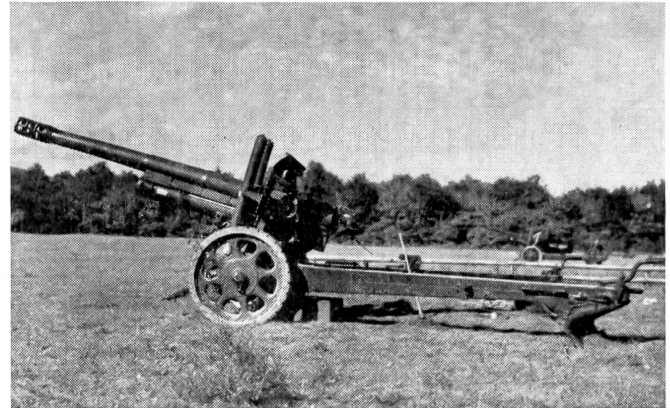
- zum Blenden feindlicher Beobachtungsposten oder Waffenstellungen
- für das Blenden eines Frontabschnittes von 1 km Breite während 15 Minuten Dauer benötigt man:  
 a) bei Querwind 150 Schuß  
 b) bei Frontalwind 300 Schuß  
 Windstärken von über 7 m/Sek. verlangen 50 Prozent mehr Munition, da der starke Wind den Nebelschleier aufreißt

##### Rauch-Brand-Granate (Rbr.G)

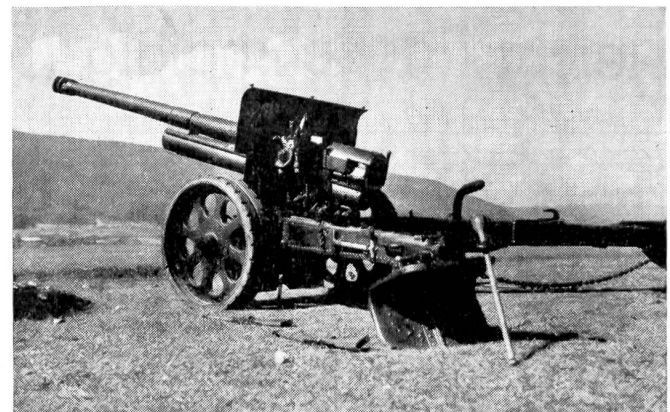
- enthalten wenig Sprengstoff und viel Phosphor. Haben neben Splitter- und Nebelwirkung auch Brandwirkung. Bei der Detonation entsteht eine helle Flamme mit Phosphorspritzern bis auf eine Entfernung von 100 m. Aus dieser bildet sich eine dichte, weiße Rauchwolke

### Panzer-Granaten (Pz.G)

- durchschlagen die Panzerung mittlerer Panzer bis auf eine Distanz von ca.  
 600 m bei 10,5 cm Hb.  
 1500 m bei 10,5 cm Kan.



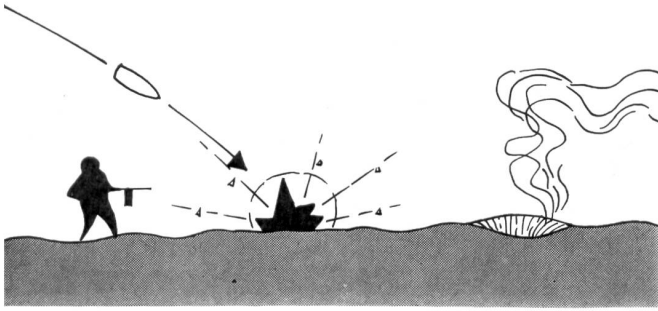
15 cm schwere Haubitze



10,5 cm schwere Kanone

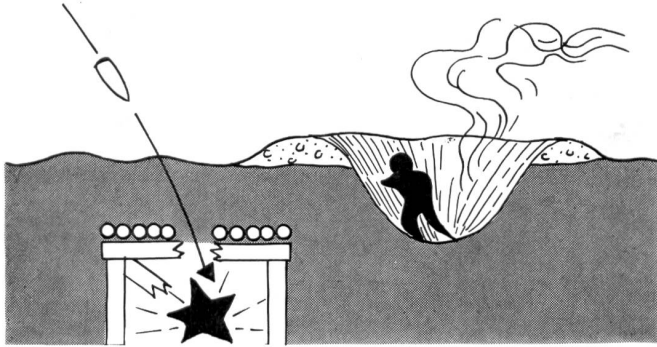


10,5 cm Haubitze



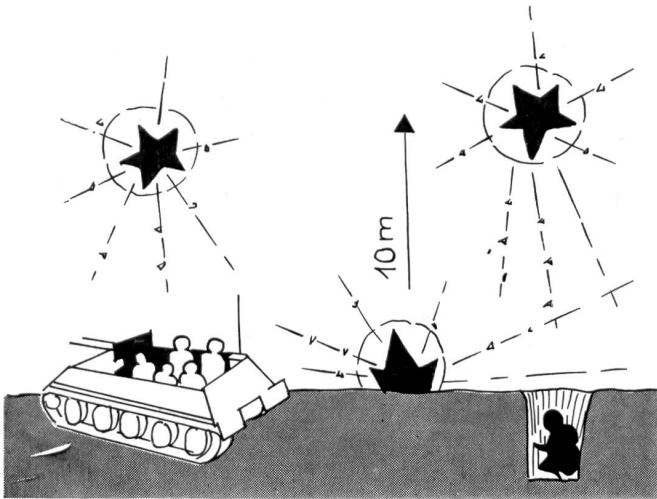
### Momentanzünder

- gegen lebende Ziele verwendet.
- die Splitterwirkung des Geschosses wird maximal ausgenutzt.
- die Splitter fegen flach über den Boden hinweg.
- Es entstehen nur flache Trichter, die praktisch keine Deckung bieten.



### Verzögerungszünder

- Zur Zerstörung fester Objekte, wie Feldbefestigungen (Unterstände) und Häuser verwendet.
- Die Geschosse durchschlagen die Deckungen und detonieren erst im Innern.
- Es entstehen tiefe Trichter, die gute Deckung bieten.



### Zeitzünder

- gegen lebende Ziele angewendet.
- die Splitterwirkung des Geschosses wird maximal ausgenutzt.
- die Splitter schlagen von oben senkrecht in die Deckungen (Schützenlöcher, Schützenpanzer) hinein.

### 15 cm Geschosse

Stahlgranaten oder Langgranaten (St.G, LG)

- Eignen sich zur Zerstörung von Unterständen und Häusern.
- Gute Wirkung auch gegen lebende Ziele
- als Momentanzünder oder Zeitzünder verschossen ergeben sich pro Geschoss ca. 1000 Splitter
- als Verzögerungszünder verwendet, zerstören sie als Volltreffer jeden Feldunterstand. Hausmauern bis 1 m Dicke werden bei senkrechtem Auftreffen durchschlagen.

Wirkung auf Beton: Trichter von 30 cm Tiefe und 1 m Durchmesser

Wirkung im Erdboden: Trichter von 2 m Tiefe und 3-5 m Durchmesser

### Feuergeschwindigkeit

Einzelfeuer:	10,5 cm Hb.	2 Schuß pro Minute
	10,5 cm Kan.	2 Schuß pro Minute
	15 cm Hb.	1/2 Schuß pro Minute
Schnellfeuer:	10,5 cm Hb.	6 Schuß pro Minute
	10,5 cm Kan.	6 Schuß pro Minute
	15 cm Hb.	3 Schuß pro Minute

### Munitionsverbrauch

Schnellfeuer dürfen nur ausnahmsweise länger als 3 Minuten dauern (Rohrerhitzung, Rohrabnutzung)  
Niederhaltefeuer (Einzelfeuer) sollen nur ausnahmsweise länger als 15 Minuten dauern (Munitionsverbrauch)

Geschütztyp	Schuß pro Rohr in 1 Minute		Schuß pro Batterie in 1 Minute		Schuß pro Abteilung in 1 Minute	
	EF	SF	EF	SF	EF	SF
10,5 cm Hb. 10,5 cm Kan.	2	6	12	36	36	108
15 cm Hb.	1/2	3	2	12	6	36

1 Batterie: 6 Geschütze

1 Abteilung: 10,5 cm Hb. und 10,5 cm Kan. = 18 Geschütze.

15 cm Hb. = 12 Geschütze

EF = Einzelfeuer, SF = Schnellfeuer

### Zeitbedarf für die Feuerauslösung

Art der Vorbereitung der Feuer	Batterie oder Abteilung	Artillerie-Gruppe
Abrufbereite Feuer (auch Notfeuer) Geschütze gerichtet und geladen	1 Minute	1-2 Minuten
Bereits geschossene oder gerechnete Feuer	3 Minuten	3-5 Minuten
Feuertransport für ein Feuer, das in der Nähe (bis 500 m) von einem bereits geschossenen Feuer liegt	5 Minuten	5-10 Minuten
Für die Erfüllung vollständig neuer Feueraufträge. Sei es mit Einschießen oder auf rechnerischer Grundlage	10 Minuten	10-15 Minuten

Hierbei ist die «Anforderungszeit» nicht inbegriffen, die es braucht, bis das Feuerbegehren behandelt und beantwortet ist (Dauer: in der Regel 10-15 Minuten).

### Feuerkonzentration

- Beim Artilleriefeuer sind die **ersten, überraschend** einschlagenden Granaten, die dem Infanteristen keine Zeit lassen, Deckung zu suchen und zu finden, die gefährlichsten. Wenn die Leute erst einmal Deckung haben - was sehr rasch der Fall ist - können sie nurmehr von Zufallstreffern erwischt werden. Für die Artillerie heißt das, bei überraschendem, gutliegendem Feuer haben die in den ersten 15-20 Sekunden ankommenden Granaten mehr Wirkung, als 50 mal mehr Geschosse, die später noch auf das gleiche Ziel abgegeben werden. Daher: «Große Feuerschläge mit vielen Rohren, aber wenigen Schüssen pro Rohr!»
- Dieser Grundsatz deckt sich zugleich mit den Forderungen der Tarnung. (Fliegerbeobachtung, Schallmessung, Radarmessung usw.)

- Benötigt wird in der Regel eine Feuertichte von 1 Schuß auf eine Fläche von 12 x 12 m.
- auf Ziele mit kleinerer Ausnehmung als 1 Hektar (100 x 100 m) wird mit einer Batterie geschossen.
- auf Ziele von 1-3 Hektaren Fläche wird in der Regel mit einer Abteilung geschossen. Auf Ziele von mehr als 3 Hektaren wird in der Regel mit mehreren Abteilungen geschossen.

Zielausdehnung	Benötigte Anzahl Granaten <sup>1)</sup>	Zeitbedarf für das Verschießen der benötigten Zahl Granaten im Schnellfeuer		
		Batterie 6 Geschütze	Abteilung 18 Geschütze	Regiment 36 Geschütze
100 x 100 m	70	2 Minuten	45 Sekunden	-
100 x 200 m	140	4 Minuten	1 1/2 Minuten	1/2 Minute
100 x 300 m	210	6 Minuten	2 Minuten	1 Minute
300 x 500 m	1000	-	10 Minuten	5 Minuten

1) Damit auf eine Fläche von 12 x 12 m eine Granate trifft.

### Bezeichnung der Artilleriefeuer (Begriffsbestimmung)

Es werden folgende Begriffe verwendet:

- Feuerschlag
- Niederhaltefeuer
- Störungsfeuer
- Sperrfeuer
- Zerstörungsfeuer
- Blendfeuer
- Notfeuer
- Feuerprogramm

#### «Feuerschlag»

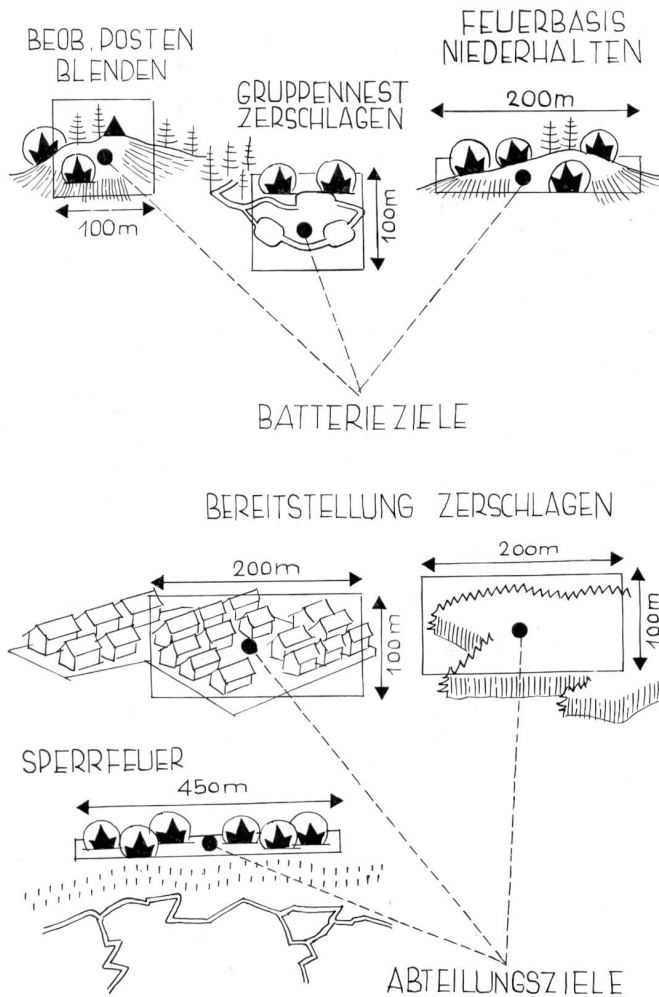
**Zweck:** Gegner seelisch und materiell niederhämmern. Hohe Verluste an Menschen und Material zufügen.  
**Ziele:** Zerschlagen einer feindlichen Angriffsbereitstellung. Eigene Sturm Vorbereitung.  
**Art:** Ueberfallartige Feuereröffnung. Schnellfeuer. Einsatz einer Höchstzahl von Rohren. Kurze Feuertdauer (maximal 3 Minuten).

#### «Niederhaltefeuer»

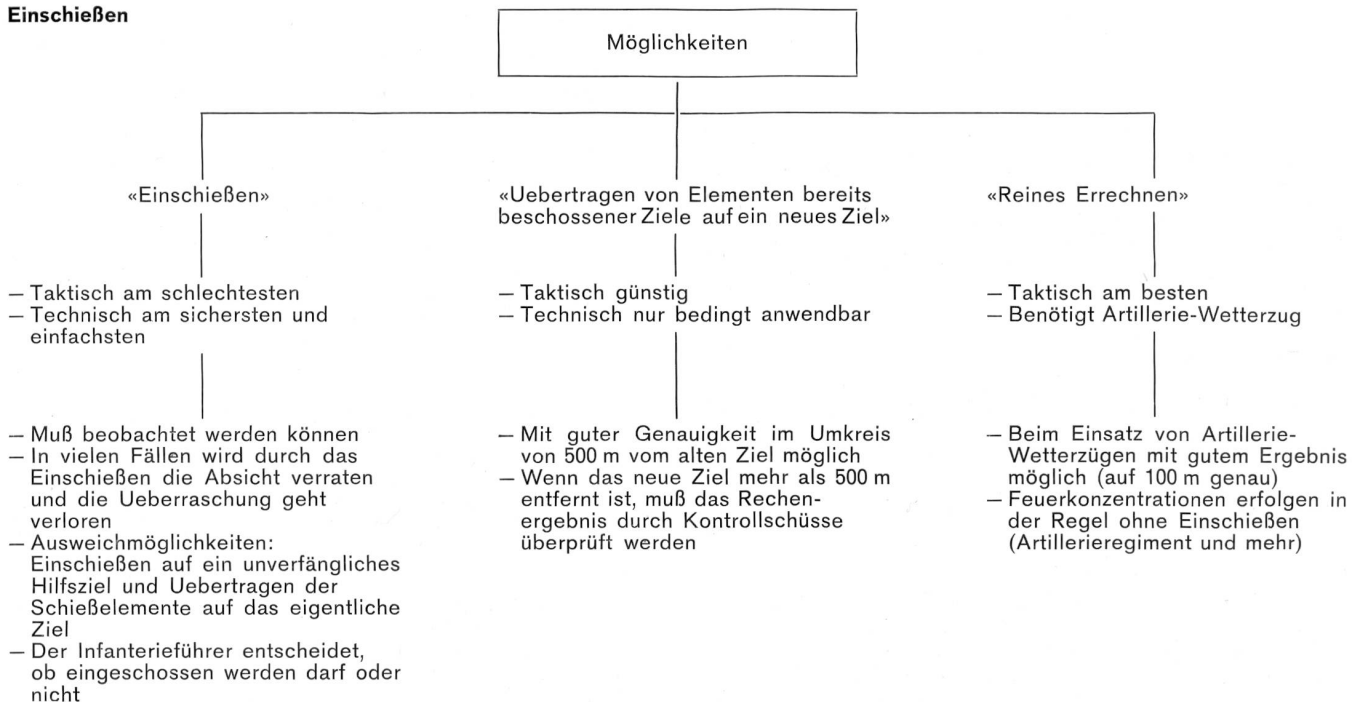
**Zweck:** Gegner während einer wichtigen Kampfphase in Deckung zwingen und an der Bedienung der Waffen hindern.  
**Ziele:** Beobachtungsposten, Waffenstellungen.  
**Art:** Beginn mit 1-2 Lagen Schnellfeuer, dann langsames Nähen des Feuers. Lange Feuertdauer (maximal 15 Minuten). Batterie- oder abteilungsweise geschossen.

#### «Sperrfeuer»

**Zweck:** Zeitlich begrenzter Feuerriegel knapp vor die eigenen Stützpunkte zur Abwehr eines Angriffs. Dem Feind weiteren Geländegewinn erschweren.  
**Ziele:** Feuer gegen feindliche Angriffsspitzen oder gegen die nachfließenden hinteren Staffeln.



### Einschießen





Art: Schnellfeuer. Feuerriegel. Das Feuer mehrerer Batterien nebeneinander gelegt. Kurze Feuerdauer (nicht über 3 Minuten).

«Störungsfeuer»

Zweck: Beunruhigung des Gegners. Behinderung seiner Bewegungen (besonders bei Nacht).

Ziele: Nachschubwege, belegte Ortschaften und Wälder.

Art: Einzel- oder Schnellfeuer. Unregelmäßige Schußfolge. Abwechslungsreich gestalten, so daß der Gegner immer wieder neu überrascht wird.

«Zerstörungsfeuer»

Zweck: Zerstören von Material oder Einrichtungen Einzelne Gebäude, Brücken, Stellungsteile, Waffen.

Art: Genaue Beobachtung nötig. Zerstörungsfeuer können nie auf maximale Schußdistanz geschossen werden, da höchste Präzision notwendig. Werden durch eine Batterie oder sogar durch Einzelgeschütze geschossen. Die Feuerintensität (Zeitfaktor) spielt eine geringe Rolle. Es kommt vor allem auf die Genauigkeit an, das heißt man muß Volltreffer erzielen. Sehr hoher Munitionsaufwand (Rendement oft fraglich).

«Blendfeuer»

Zweck: Ausschalten feindlicher Beobachtungsposten oder Waffenstellungen in entscheidenden Gefechtsphasen. Feuer gegen feindliche Panzerangriffe.

Art: Munition = Nebelgranaten oder Rauchbrandgranaten. Das Wirkungsschießen besteht im Bilden<sup>1)</sup> und Unterhalten<sup>2)</sup> der Nebelwand.

«Notfeuer»

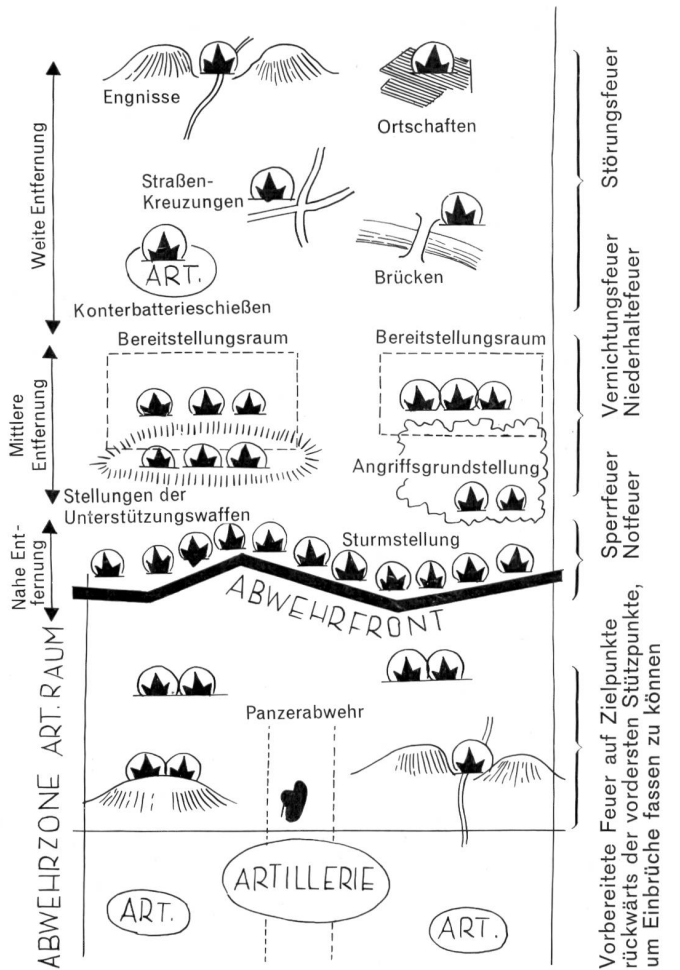
- Notfeuer sind auf wichtige, aber eng begrenzte Räume eingerichtet.
- Notfeuer werden dort eingerichtet, wo der Gegner überraschend nahe vor die Stellung gelangen kann, oder unmittelbar davor liegt.
- Notfeuer bezwecken in der Regel das Zerschlagen nahe vor der Front liegender Sturmtruppen.
- Notfeuer liegen so nahe als möglich vor den eigenen Stellungen. Notfalls werden auch einzelne Kurzschüsse in die eigenen Stellungen in Kauf genommen.
- Notfeuer werden immer eingeschossen.
- Notfeuer sind starr und stets mit großem Munitionsaufwand verbunden. Dauer der Notfeuer und Munitionsmenge werden vom oberen Führer bestimmt. Notfeuer bestehen in der Regel aus einem Schnellfeuer von 2 Minuten Dauer (72 Schuß pro Batterie). Sie können nötigenfalls wiederholt werden.
- Notfeuer sind ein Teil des Feuerprogramms und werden auf Anforderung oder nach bestimmten Zeichen ausgelöst (zum Beispiel rote Signalarakete aus dem Raume Kuppe 831).
- Alle Unterführer in vorderster Front (Subalternoffiziere, Unteroffiziere) werden über die Notfeuer, sowie die Art ihrer Auslösung orientiert.
- Kompetenz für die Auslösung der Notfeuer: Stützpunkt-Kommandant.
- Notfeuer können in einer Minute ausgelöst werden. Wenn kein anderer Auftrag vorliegt, sind diese Feuer an den hierfür bestimmten Geschützen dauernd eingestellt und die nötige Munition liegt griffbereit.
- Für Notfeuer muß kein Feuerbegehren gestellt werden. Sie haben die Priorität vor allen andern Feuern. Wenn beim Eintreffen des Notfeuerrufes gerade ein anderes Ziel beschossen wird, muß dieser Feuerauftrag unterbrochen werden.
- Eine Haubitzbatterie kann ca. 150 m wirksam decken. Eine Artillerieabteilung vermag deshalb nur wenige Notfeuer Räume zu schützen. Sie kann maximal 3 Notfeuer übernehmen (eines pro Batterie. Auf jedes Frontbataillon trifft es somit 1 bis maximal 2 Notfeuer.
- Nur DU-Artillerie<sup>3)</sup> schießt Notfeuer.
- Notfeuer müssen der Kampfentwicklung angepaßt werden. Man darf sich nicht scheuen, diese immer wieder zu verlegen.

«Feuerprogramm» (auch «Gegenfeuerplan» oder «Feuer-Gegenvorbereitung» genannt)

- Der Artilleriechef der Division stellt das Feuerprogramm auf.
- Das Feuerprogramm setzt erst im schweren Kampf nach außerordentlich heftiger feindlicher Feuervorbereitung ein,

wenn Beobachtung und Uebermittlung des Verteidigers versagen.

- Das Feuerprogramm soll herankommende feindliche Reserven stoppen, wichtige Feuerbasen niederhalten und die Beobachtung blenden.
- Die ausgewählten Zielräume umfassen: wahrscheinliche feindliche Bereitstellungsplätze und wahrscheinliche Vorwärtsbewegungen (Achsen).
- Das Feuerprogramm wird durch den höchsten Artilleriekommandanten ausgelöst, der noch Verbindung zu den Geschützen hat.
- Vor- und Nachteile des Feuerprogramms: Vorteile: Trotz Unterbrechung der Verbindungen kann unverzüglich mit der Artillerie zurückgeschlagen werden. Nachteile: starke Fixierung der zeitlichen und örtlichen Feuerwirkung, ohne Rücksicht auf die tatsächlichen Bewegungen des Angreifers (Gefahr des Ins-Leere-Schießens und damit der Munitionsverschwendung).
- Sobald wieder sichere Meldungen eingehen, tritt aktive Feuerleitung anstelle des Feuerprogrammes (Beobachtetes Schießen).
- Bei ausgedehntem feindlichen Nebelinsatz (Raumvernebelung) bildet das Feuerprogramm ebenfalls die einzige Möglichkeit, die Artillerie trotzdem noch zur Wirkung zu bringen.



Feuer auf weite Entfernung:

- Fernfeuer, geschossen in Form von «Störungsfeuer»
- Zweck: Verzögerung der feindlichen Bewegungen auf große Distanz. Beunruhigung des Gegners.
- Zielauswahl: nach Geländekenntnis, Kartenstudium, Fliegerbild, Aufklärungsergebnissen. Fliegermitwirkung für Zielauswahl und Feuerleitung ist erwünscht.
- Fernfeuer werden durch die AU-Artillerie<sup>4)</sup> aus «Arbeitsstellungen» heraus geschossen. Zur Erhöhung der Reichweite oder Vergrößerung der Treffgenauigkeit werden einzelne Batterien oder Abteilungen vorgezogen.

Feuer auf mittlere Entfernung:

- Zweck: Zerschlagen feindlicher Bereitstellungen. Niederhalten feindlicher Unterstützungswaffen.
- Geschossen in Form von «Feuerschlägen» und «Niederhalte-

1) 2 Schnellfeueranlagen  
 2) Langsames Feuer (ca. 6 Schuß pro Minute)  
 3) Erklärung s. nächste Seite  
 4) dto.

feuer» durch das Gros der Artillerie aus den «Großkampfstellungen heraus.

- Hier soll im Idealfall der feindliche Angriff im Keime erstickt werden.

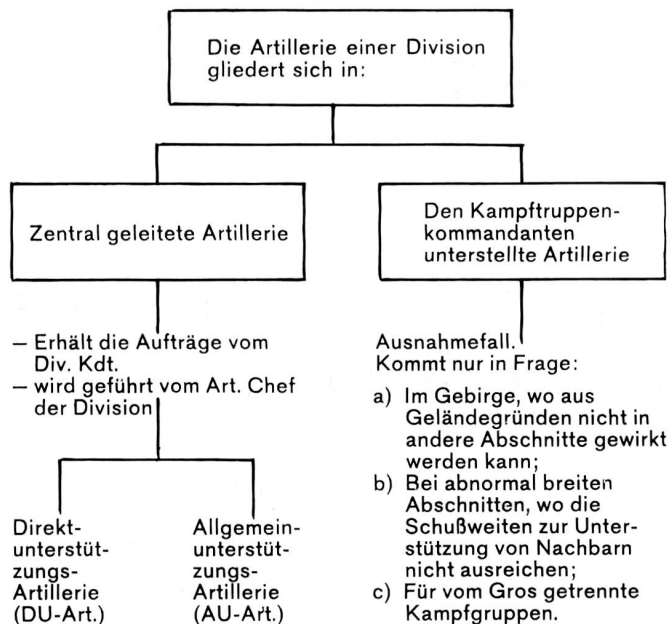
Feuer auf nahe Entfernung:

- Zweck: Zerschlagen des Gegners in der Sturmstellung. Spätestens hier soll der feindliche Angriff zusammenbrechen.
- Geschossen in Form von «Feuerschlägen» oder «Sperrfeuer».

### Munitionseinsatz

- Einerseits müssen wir mit unsern Munitionsbeständen sparsam umgehen, andererseits hat nur ein mit genügend Munition geschossenes Feuer Wirkung. Feuer mit ungenügender Schußzahl sind reine Munitionsverschwendung. Dies beschränkt die Zahl der Feueraufträge an die Artillerie.
- Sparsamer Munitionseinsatz, das heißt wenig Feuerbegehren im täglichen Kampf, liegen in deinem eigenen Interesse. Nur so kann dann in entscheidenden Momenten bedenkenlos und massiv geschossen werden.
- Verlange keine Artilleriefeuer, wenn das Ziel mit anderen Waffen ebensogut bekämpft werden kann oder wenn die Wirkung des betreffenden Gegners durch geschicktes Verhalten deinerseits herabgemindert werden kann.
- In der Regel wird festgelegt, wieviel Munition für eine bestimmte Aktion oder während einer bestimmten Zeit zur Verfügung steht.

## II. Gliederung der Artillerie im Kampf



Der Divisionskommandant ist immer bestrebt, die Masse der Artillerie ist seiner Hand zu behalten, um konzentriert in jene Räume zu wirken, wo momentan der Schwerpunkt liegt.

### Die zentral geleitete Artillerie

Die «Direktunterstützungs-Artillerie»

- Die DU-Art. umfaßt die der Kampfgruppen (Verst. Inf. Rgt.) zur unmittelbaren Zusammenarbeit zugewiesenen Artillerieverbände;
- Die DU-Art. bekämpft Ziele, die sich in der Interessensphäre der Infanteriezüge, Kompanien und Bataillone befinden;
- Der Infanterieregimentskommandant kann zum vornherein mit dem Feuer der DU-Art. rechnen, ohne Feuerbegehren an seinen Vorgesetzten stellen zu müssen;
- Die DU-Art. bleibt Bestandteil der zentral geleiteten Artillerie. Der Divisionskommandant hat somit die Möglichkeit, ihr Feuer für eigene Zwecke zu beanspruchen. Selbstverständlich setzt er sich nur in dringenden Fällen über die Bedürfnisse des betreffenden Infanterieregiments hinweg;
- Die DU-Art. besteht in der Regel aus 10,5 cm Hb.;
- Die Zielausdehnung ist meist gering, so daß das Feuer einer Abteilung genügt. Die Feuer der DU-Art. werden entspre-

chend der kleineren Zielausdehnung beobachtet und korrigiert;

- Ein Stellungswechsel der DU-Art. bedarf der Bewilligung des Divisionskommandanten.

Die «Allgemeinunterstützungsartillerie»

- Die AU-Art. ist die Führungswaffe des Divisionskommandanten;
- Primär wirkt sie in Räume, die für die Division als Ganzes entscheidend sind. Sekundär kann sie das Feuer der DU-Art. verstärken;
- Die Infanterie-Regimentskommandanten können nicht mit dem Feuer der AU-Art. rechnen. Es besteht lediglich die Möglichkeit, deren Feuer beim Divisionskommandant anzufordern;
- Die AU-Artillerie besteht in der Regel aus 10,5 cm Kanonen;
- Bei den Zielen der AU-Art. handelt es sich ausnahmslos um Flächenziele. Hierzu wird zur Erzielung von Massenfeuer eine möglichst große Zahl von Rohren zusammengefaßt (möglichst viele Abteilungen der AU- und DU-Artillerie). Dadurch ist die Artillerie in der Lage, gewaltige Schläge auszusenden. Bei den Massenfeuerschlägen geht es vor allem um die zeitgerechte Auslösung. Sie werden in der Regel nicht beobachtet und korrigiert. Massenfeuerschläge haben außer ihrer großen materiellen und seelischen Wirkung den Vorteil ausgezeichneter Tarnung gegen feindliche Schallmessung, Radar und Luftbeobachtung. Pro Rohr wird häufig nur 1-2 Schuß abgegeben. Das kurze Aufblitzen verrät praktisch nichts.

### Die den Kampfgruppenkommandanten unterstellte Artillerie

- Unterstellte Artillerie geht ganz in die Hand des unteren Führers über, der sie nach eigenem Ermessen einsetzen kann und auch für den Nach- und Rückschub verantwortlich ist. Sie ist damit dem Einfluß des Divisionskommandanten entzogen.

Zusammenfassung:

- Man unterscheidet grundsätzlich 3 Unterstellungsverhältnisse:
  - a) unterstellt,
  - b) zur unmittelbaren Zusammenarbeit zugewiesen,
  - c) Feuer zur Verfügung gestellt.
- **Unterstellt.** Der Infanterieführer kann mit der Artillerie umgehen, wie wenn es z. B. ein Minenwerferzug wäre;
- **Zur unmittelbaren Zusammenarbeit zugewiesen.** (In der Regel eine Abteilung zum Infanterieregiment.) Der Inf. Rgt. Kdt. kann über das Artilleriefeuer verfügen, bis der Div. Kdt. die Artillerie für dringendere Aufgaben braucht;
- **Feuer zur Verfügung gestellt.** Das Feuer wird für eine bestimmte, örtlich und zeitlich genau festgelegte Aufgabe zur Verfügung gestellt (z. B. Unterstützung eines Handstreiches, Vorbereitung eines Gegenangriffs usw.).

## III. Das Artilleriedispositiv

- Das Dispositiv jedes Artillerieverbandes besteht aus:
  - Wirkungsraum
  - Beobachtungsorganisation
  - Stellungsraum (auch «Artillerieraum» genannt)
  - Verbindungen.

### Der Wirkungsraum:

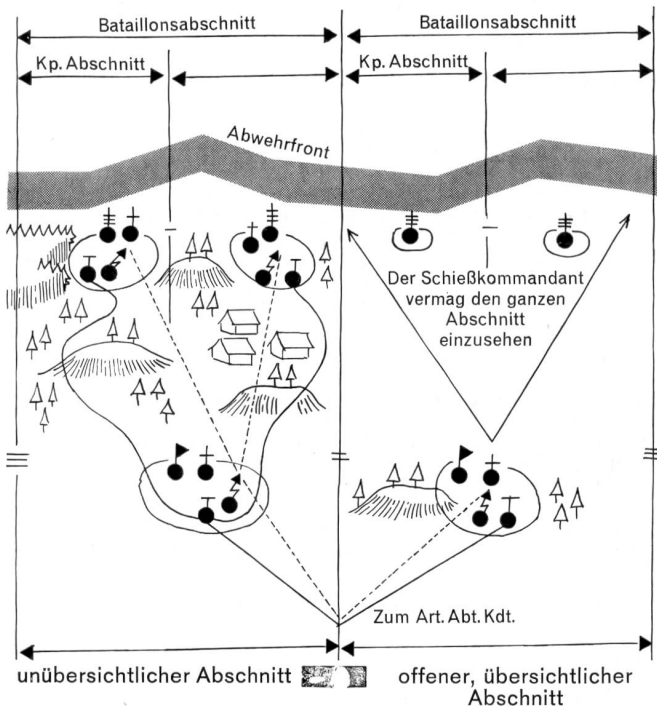
- Der Wirkungsraum wird vom Führer befohlen, dem Artillerie unterstellt ist. Er umfaßt das Gebiet, in dem sich der Kampf abspielen wird;
- Die Umschreibung des Wirkungsraumes erfolgt durch die Angabe von
  - Kurzschuß
  - Langschuß
  - Grenze rechts
  - Grenze links.
- Zur Bezeichnung der Grenzen werden am besten markante Geländebezeichnungen verwendet (z. B. Kreten, Fluß- und Bachläufe, Straßen, Orts- und Waldränder usw.).
- Ist der vorgeschriebene Wirkungsraum so groß, daß er nicht aus einer Stellung heraus erfaßt werden kann, wird er in einen Nebenwirkungsraum unterteilt.
- Der Hauptwirkungsraum (Primärwirkungsraum) ist derjenige Raum, in welchen der Artillerieverband bereitgestellt wird und in welchen die Feuereröffnung ohne Verstellen der Geschütze und ohne Zeitverlust möglich ist. In den Nebenwirkungsraum (Sekundärwirkungsraum) ist ein Schießen erst nach Abdrehen oder Verstellen der Batterien oder Abteilungen möglich. Diese Umstellung braucht Zeit.

## Die Beobachtungsorganisation

- Mit ihr soll erreicht werden:
  - a) Gefechtsfeldüberwachung, d. h. Erkennen und Ueberwachen der eigenen und feindlichen Truppen;
  - b) Beobachten des Schießens (Feuerleitung).
- Die DU-Artillerie stellt die Beobachtungsorganisation für die eigentliche Frontbeobachtung. Die AU-Artillerie stellt die Beobachtungsorganisation für Fernfeuer, Feuer in die Tiefe der Abwehrzone und Flankenfeuer;
- Die Artillerieabteilung stellt in der Regel 9 Schießkommandantentrupps zur Verfügung. Jedes Frontbataillon kann daher mit der Zuteilung von 3 Schießkommandantentrupps rechnen;
- Ein dichtes Netz vorgeschobener Schießkommandanten in den vordersten Stützpunkten ist im Großkampf ebenso wichtig wie einige wenige maximale rückwärtige Beobachtungsstellen;
- Dieses engmaschige Beobachtungsnetz wird während ruhigen Stunden immer wieder eingespielt;
- Die Artilleriebeobachtungsorganisation hilft den Infanteriekommandanten bei der Beobachtung des Gefechtsfeldes. Sie ist hierzu geschult und verfügt über gute Beobachtungsinstrumente;
- Die Schießkommandanten bei der Infanterie schießen auf Anforderung der Infanterie oder auf Grund eines taktischen Auftrages selbständig.

## Verbindungen

- Die Verbindungen spielen bei der Artillerie die entscheidende Rolle;
- In der Verteidigung ist das Hauptverbindungsmittel der Tele-



### Beobachtungsorganisation im Normalfall

In unübersichtlichem Gelände oder verworrener Kampfplage werden den Kdt. der Frontkompanien Artillerieschießkommandanten zugeteilt.

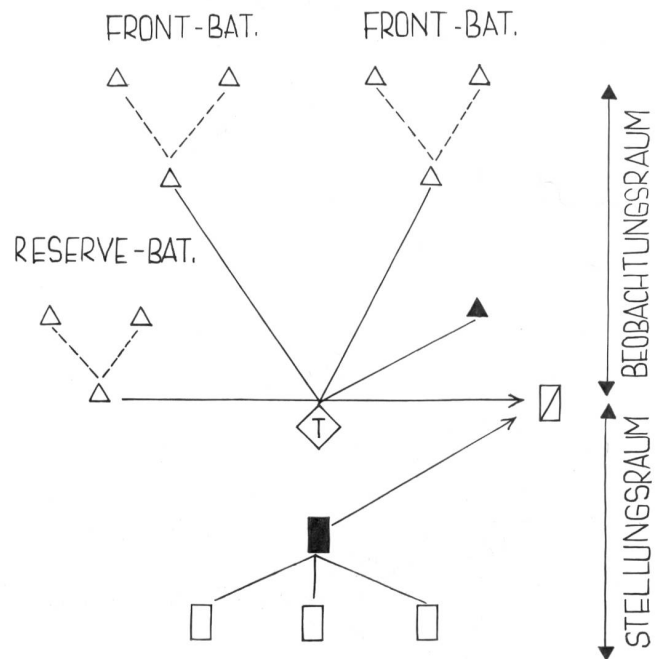
- Füsilier-Bataillonskommandant
- ⊕ Füsilier-Kompaniekommandant
- ⊕ Artillerie-Schießkommandant

### Beobachtungsorganisation im Ausnahmefall

In sehr übersichtlichem Gelände steht nur ein Artillerieschießkommandant beim Füs.Bataillonskommandanten. Bei der großen Abschnittsbreite (bis zu 3 km) und der Tendenz, die Abwehrfront in unübersichtliches Gelände zu verlegen, wird diese Lösung die Ausnahme bilden!

- Funkverbindung
- Telephonverbindung

## VERBINDUNGSSCHEMA EINER ART-ABTEILUNG



- △ Schießkommandant
- ▲ Art.Abteilungskdt. beim Inf.Regimentskdt.
- Telephonverbindung (mit Funk überlagert)
- Funkverbindung
- ⊕ Telephonzentrale
- ▭ Gruppenfeuerleitstelle
- Abteilungsfeuerleitstelle
- Batteriefeuerleitstelle

phondraht. Sämtliche Telephonverbindungen sind mit Funk überlagert;  
 - Das Hauptverbindungsmittel im Angriff ist der Funk. Wo es die Lage gestattet, wird der Draht nachgezogen.

## Der Stellungsraum

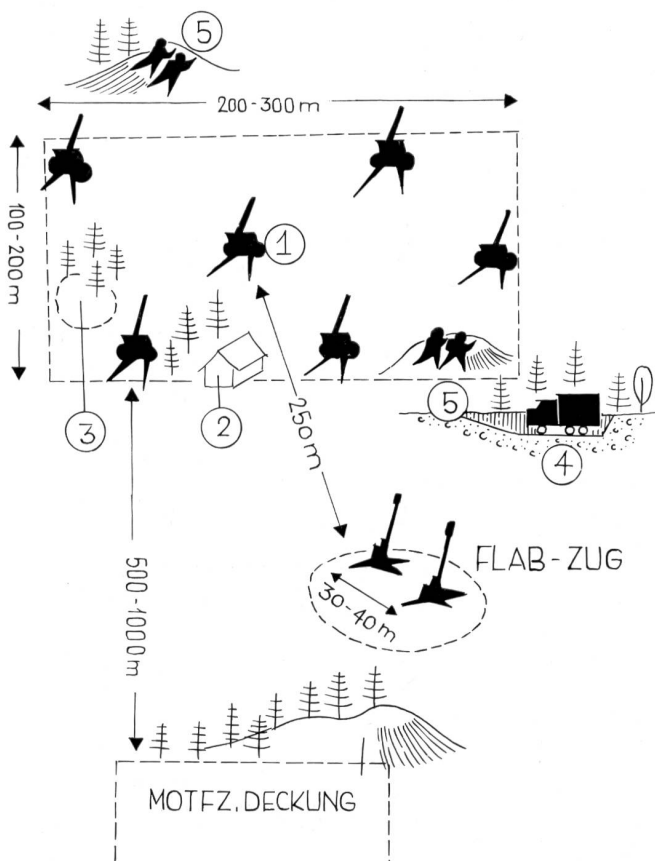
- In der Verteidigung bezieht die Artillerie ihre Stellungen weit zurück, um
  - a) möglichst große Teile der Front mit ihrem Schwenkbereich erfassen zu können;
  - b) Bei feindlichen Einbrüchen die Infanterie ohne Stellungswechsel weiter unterstützen zu können;
  - c) Den Stellungsraum dem feindlichen Konterbatteriefuer besser entziehen zu können.
- Die Artillerie muß mit dem Gros den Raum vor der Abwehrfront in einer Tiefe von 2-3 km noch erreichen können;
- Der Langschuß muß bis vor die eigene Sicherungslinie reichen. Ebenso in die feindlichen Bereitstellungsräume und Feuerbasen der schweren Infanteriewaffen. Stellungsräume der unterstützenden Panzer müssen erfaßt werden können;
- Die vordersten Artillerieabteilungen stehen 6-7 km hinter der Abwehrfront, die hintersten ca. 10 km;
- Die Artilleriestellungen werden so gewählt, daß die Geschütze in kurzer Zeit um 90°-180° geschwenkt werden können;
- Die Geschütze dürfen nicht zu nahe hinter Höhen oder Waldrändern aufgestellt werden. Sie haben sonst kein Schußfeld gegen Panzer. Jede Batterie muß vor sich 300-600 m freies Schußfeld haben;
- Die Abteilungen werden soweit auseinander aufgestellt, daß ein einzelnes Atomgeschöß nicht mehr als eine Abteilung vernichten kann. (Mindestabstand zwischen den nächsten Geschützen zweier Abteilungen 3 km!);
- Wechselstellungen werden vorbereitet. Aus diesen müssen dieselben Aufgaben erfüllt werden können wie aus der Hauptstellung. Wechselstellungen ganzer Abteilungen sind 5-6 km von der alten Feuerstellung abgesetzt;
- Die Artillerie organisiert eine Nahbeobachtung im Umkreis von 1-2 km um die Geschütze;

- Es werden Scheinstellungen angelegt, aus denen gelegentlich mit Einzelgeschützen geschossen wird. Scheinstellungen bezwecken Täuschung und Feuerzersplitterung des Feindes;
- Der Stellungsraum der Artillerie umfaßt: Hauptstellung, Wechselstellung, Scheinstellung, Stellungen von Arbeitsgeschützen;
- Die Größe der Stellungsräume beträgt:  
Batteriestellung: 200 x 300 m;  
Abteilungsstellungsraum: 1-3 km<sup>2</sup> (d. h. einen Kreis von 600-1000 m Radius);
- Die Wahl des Stellungsraumes: Die Artilleriestellungen richten sich in erster Linie nach dem Wirkungsraum. In zweiter Linie nach den Bedürfnissen der Panzerabwehr. Teile der Artillerie müssen an oder auf der wahrscheinlichsten Panzerdurchbruchachse liegen;
- Vor dem Stellungsraum verläuft  
a) ein durchlaufendes Panzerhindernis;  
b) die Artillerieschutzstellung;
- Im Artilleriestellungsraum befinden sich meist noch  
a) Teile der mobilen leichten Flababteilung der Division (Verstärkung der Art. Flab);  
b) Teile der schweren Flab.

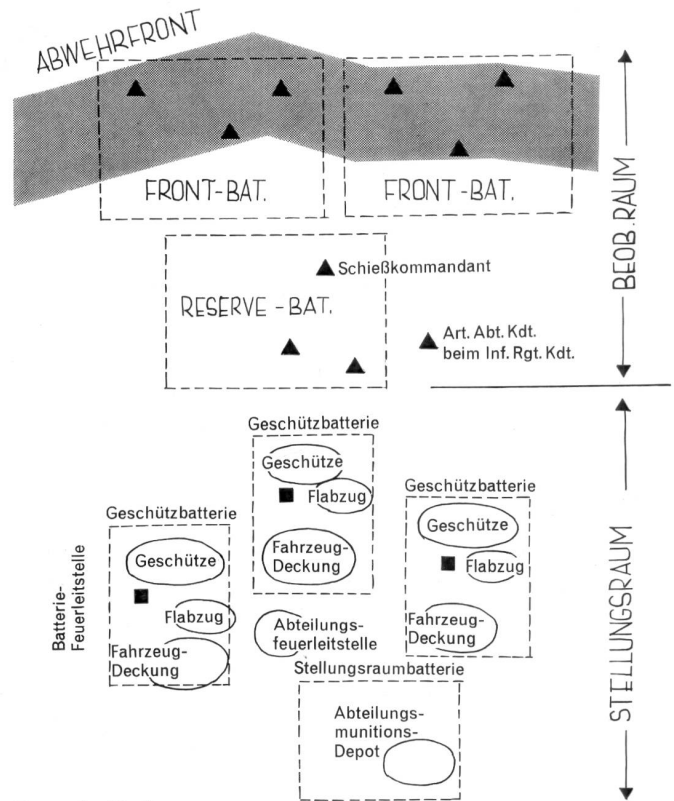
Abwehr von Nahangriffen feindlicher Panzer oder Infanterie auf die Geschützstellungen:

- In der Nahverteidigung sollen die Kanoniere ihr Leben verteidigen und das Geschütz für späteren artilleristischen Einsatz retten;
- Es sind folgende organisatorische Vorbereitungen zu treffen:  
1. Nahbeobachtung organisieren.  
2. Schützenlöcher, zugleich Panzerdeckungslöcher, ausheben. In diesen Munition bereitlegen.  
3. Bestimmen, wer am Geschütz bleibt und mit Panzergranaten weiterfeuert und wer den infanteristischen Nahkampf führt.  
4. Den Bezug der Infanteriestellungen üben.  
Von der sorgfältigen Vorbereitung dieser Dinge hängt fast allein Erfolg oder Mißerfolg ab.
- Plötzlich auftauchende Infanterieziele werden so lange als möglich in direktem Richten mit dem Geschütz bekämpft. Der Nahkampf mit Sturmgewehr und HG wird so spät als möglich aufgenommen. Auch dann noch bleiben die 2 besten Männer am Geschütz und schießen mit Stahlgranaten auf die feindlichen Panzergranadiere weiter.

## BATTERIE-STELLUNGSRAUM



## ABTEILUNGSDISPOSITIV



### Batterie-Stellungsraum

Die 6 Geschütze einer Batterie werden auf einer Fläche von 100 x 200 m (in extrem offenem Gelände 200 x 300 m) unregelmäßig und unter Ausnutzung natürlicher Deckungen aufgestellt. Die Batterie-Stellung soll von der Feindseite her nicht eingesehen und von gegnerischen Panzern aus Entfernungen von über 500 m nicht beschossen werden können.

- 1 Leitgeschütz
- 2 Batterie-Feuerleitstelle (in Keller oder Unterstand)
- 3 Batterie-Munitionsdepot
- 4 In jeder Batteriestellung bleibt ein Geschütz-Zugwagen, um für internen Stellungswechsel bei der Hand zu sein
- 5 Nahbeobachtungsposten. Verhindern Ueberraschungen der Batterie durch feindliche Panzer oder Infanterie (Siehe Skizze links unten)

## IV. Die Zusammenarbeit «Infanterie-Artillerie»

### Anforderung der Feuerunterstützung

Bei der Feueranforderung unterscheidet man in:

- Feuerbegehren
- Feuerkompetenz
- Feuerbefehl

Das Feuerbegehren:

- Kompanie- und Bataillonskommandanten, die Artilleriefeuer wünschen, stellen ein «Feuerbegehren». Dieses wird in der Regel an den Infanterie-Regimentskommandanten gerichtet.
- Das Feuerbegehren muß enthalten: Ziel, Zweck und Auslösungszeit.
- Beispiel eines Feuerbegehrens eines Bat. Kommandanten an den Inf. Reg. Kommandanten:  
Anfrage: «Kdt. Füs. Bat. 33 wünscht **sofort** Artilleriefeuer zur Zerschlagung einer feindlichen Panzersammlung bei der Häusergruppe Wyler, Pt. 631».  
Antwort: «Das Feuer der Hb. Abt. 4 steht ihnen ab 1430 für 15 Minuten zur Verfügung. Munitionskredit 150 Schuß».

Die Feuerkompetenz:

- Die Feuerkompetenz hat derjenige Kommandant, dem die Artillerie zugewiesen ist. Bei der DU-Artillerie in der Regel der Infanterie-Regimentskommandant. Bei der AU-Artillerie in der Regel der Divisions-Kommandant (resp. der Artilleriechef).



- Die Feuerkompetenz kann für eine bestimmte Zeit oder eine bestimmte Aktion nach unten delegiert werden. In diesen Fällen wird aber immer eine Munitionsdotations festgelegt (z. B. «Munitionskredit für Gegenangriff Füs.Bat. 33 vom 17. 7. 2500 Schuß»).
- Das Delegieren der Feuerkompetenz an Unterführer ist immer anzustreben, um das zeitraubende Stellen von Feuerbegehren auf ein Minimum zu beschränken.

#### Der Feuerbefehl:

- Jeder Feuerbefehl muß enthalten: Ziel, Zweck und Zeitpunkt des Feuers.
- **Ziel:** Lage (Koordinate Zielmitte oder Objekt. Evtl. Kurzbeschreibung desselben).
- **Zweck** des Feuers: Stichwortartig umschreiben.
- **Zeitpunkt der Feuereröffnung** und evtl. Feuerdauer.
- Oft sind noch andere Angaben nötig, wie z. B. ob eingeschossen werden darf oder nicht. Lage unserer vordersten Truppen in bezug auf das zu beschießende Ziel usw.
- Beispiele von Feuerbefehlen:

1. «Ich will mit dem Artilleriefeuer die feindlichen Waffen auf der **Höhe W Rüti** während **10 Minuten niederhalten**, um der Füs.Kp. I/33 das **Heraustreten** aus dem Wylerwald und das **Vorgehen in die Sturmstellung** (Bachgraben im Mösl) zu ermöglichen. Beginn der Bewegung **in 30 Minuten**. Zur gleichen Zeit hat die Artillerie das Feuer zu eröffnen!»
2. «Die Artillerie **zerschlägt sofort** die feindliche **Bereitstellung** (Kompaniestärke) im **Südteil des Galmwaldes.**»
3. «Die Artillerie deckt das Zurücknehmen der Sicherungslinie im Abschnitt Tannenbühl, indem sie ab **2200 in der Dauer von 20 Minuten** mit unregelmäßigem Feuer den **südlichen Dorfrand von Rapperswil** belegt und dadurch das gegnerische **Nachstoßen verlangsamt!**»
4. «Das vorbereitete Feuer **in die Mulde von Mettlen** ist **ab sofort Notfeuer**. Deckname: Murten.»

#### Der Feuerplan im Angriff

##### Allgemeines:

- Die Grundlage für den Feuerplan bilden:
  1. Erkannte feindliche Stellungen;
  2. Geländepunkte oder Geländeteile, in denen der Feind zwar nicht erkannt ist, die aber taktisch eine Rolle spielen.
- Der Angriffsplan umfaßt Ziele, die
  - a) gleich zu Beginn mit Feuer vernichtet oder niedergehalten werden müssen, damit der Angriff überhaupt in Schwung kommt;

b) Ziele, welche im weiteren Verlauf des Angriffs aktuell werden könnten.

- Die unter a) genannten Feuer werden in einer Zeittabelle festgehalten und rollen starr ab;
- Die Zeittabelle umfaßt nur die ersten Minuten des Angriffs (eine Zeitspanne von 10 – maximal 20 Minuten);
- Im Feuerplan werden die Feuer **aller** Unterstützungswaffen festgehalten (Artillerie, Minenwerfer, Maschinengewehre);
- Die Artillerie bekämpft die wichtigsten, flächenmäßig größten und distanzmäßig entferntesten Ziele.  
Die Minenwerfer bekämpfen die weniger wichtigen, kleineren und näheren Ziele.

#### Die Erstellung eines Feuerplanes und einer Zeittabelle

(Stufe Füs. Bat.)

- Feuerplan und Zeittabelle werden vom Füs. Bataillonskommandanten erstellt. Als Gehilfen wirken der zugewiesene Artillerie-Schießkommandant und der Chef der schweren Füsilierkompanie;
- Die Zeichner des Bataillons-Nachrichtenzuges erstellen eine Ansichtsskizze des Angriffsgeländes. Da der Angriffstreifen eines Bataillons klein ist (ca. 800 m), genügt in der Regel eine einzige Zeichnung<sup>1)</sup>.
- Artillerie-Schießkommandant und Kommandant schwere Füsilierkompanie zeichnen eine Planskizze des Angriffsgeländes;
- Anschließend begibt sich der Bataillonskommandant mit seinen Gehilfen zu einem guten Beobachtungspunkt (in der Regel der spätere Gefechtsstand);
- Der Bataillonskommandant zeichnet die Ziele für die verschiedenen Waffen (Art., Mw., Mg.) in die Ansichtsskizze ein. Grundlagen hierzu: Feindkenntnis, Geländebeurteilung, Kampfplan;
- Artillerieschießkommandant und Kommandant schwere Füsilierkompanie übertragen diese auf die gemeinsame Planskizze. Sie verschaffen ferner die nötigen technischen Unterlagen wie Koordinaten, Zielausdehnung, Zielart, Munitionsart usw.;
- Dann wird die Zeittabelle erstellt. Der Bataillonskommandant mißt die Angriffsdistanz der Stoßelemente und legt die voraussichtlich benötigte Zeit fest<sup>2)</sup>.

<sup>1)</sup> Oft eignet sich eine kombinierte «Plan/Ansichtsskizze» besser. Siehe unser Beispiel auf der nächsten Seite.

<sup>2)</sup> Vorgehen der Infanterie aus der Angriffsgrundstellung in die Sturmstellung. Zeitbedarf für 100 m Vorrücken: je nach Gelände 1–3 Minuten. In unserem Beispiel rechnen wir 1½ Minuten. Aufenthalt in der Sturmstellung: 2–5 Minuten. In unserem Beispiel rechnen wir 2 Minuten.

### Der Schweizer Soldat 15

15. April 1966

Herausgeber: Verlagsgenossenschaft «Schweizer Soldat» Zürich

#### Zeitschrift zur Stärkung der Wehrhaftigkeit und des Wehrwillens

Erscheint Mitte und Ende des Monats

41. Jahrgang

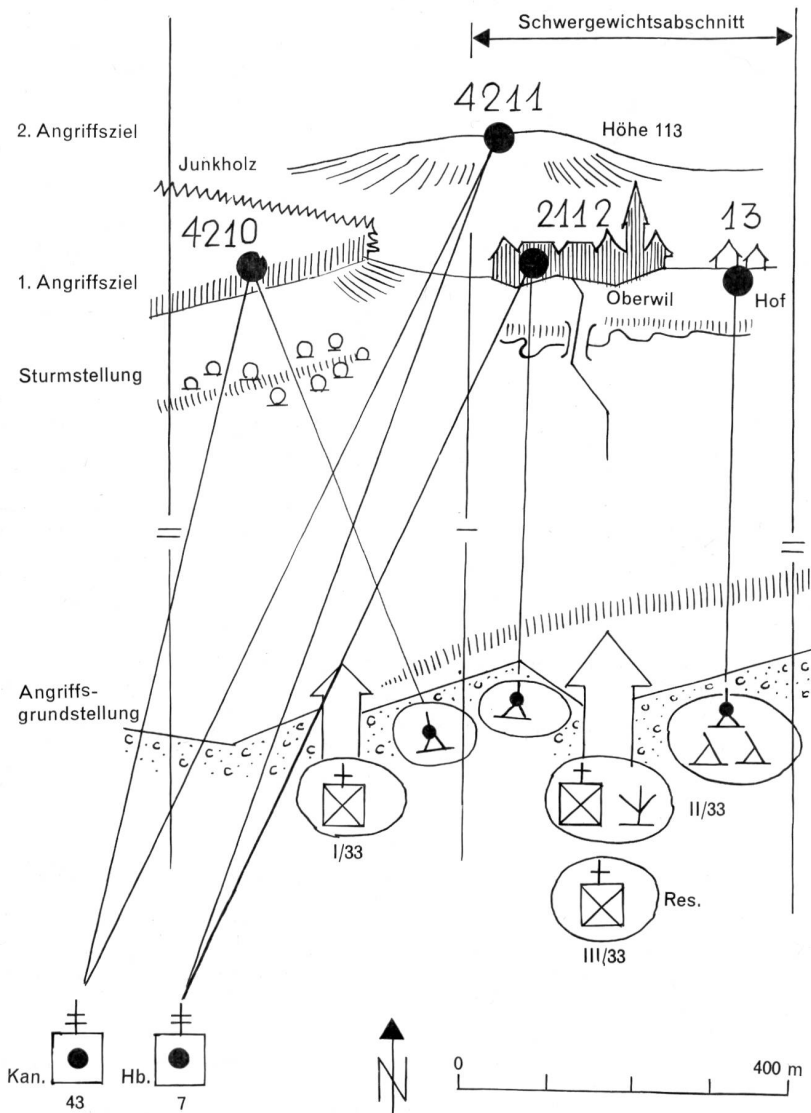
Redaktion: E. Herzig, Gundeldingerstraße 209, 4000 Basel, Tel. (061) 34 41 15. Annoncenverwaltung, Administration, Druck und Expedition: Aschmann & Scheller AG, 8025 Zürich, Tel. (051) 32 71 64, Postcheckkonto 80–1545. Abonnementspreis: Schweiz Fr. 10.–, Ausland Fr. 14.50 im Jahr.

Nach einer guten Mahlzeit ...

# FERNET-BRANCA



# FEUERPLAN FÜR GEGENANGRIFF FÜS. BAT. 33



Bekämpfung des Waldstützpunktes Junkholz  
 Im Prinzip gleich wie die Bekämpfung des Ortsstützpunktes.  
 Munitionsart: Stahlgranaten (St. G.).  
 Zünderart: Momentan/Verzögerungszünder (MVZ).  
 Zündereinstellung: entsprechend dem Zielcharakter (hochstämmiger, geschlossener Wald) als «Momentanzünder». Daß dabei ein Teil der Granaten bereits in den Baumkronen detoniert und dadurch eine zeitzündereähnliche Wirkung entsteht, ist nur erwünscht.

## Erläuterungen zum Feuerplan

### Feind

- Waldstützpunkt Junkholz (ca. 1 verstärkter Zug. In Schützenlöchern flüchtig eingegraben)
- Ortsstützpunkt Oberwil (ca. 2 verstärkte Züge)
- Widerstandsnest Hof (ca. 1 Gruppe)
- Höhe 113 (ca. 1 verstärkter Zug + Artilleriebeobachtung und Gefechtsstand. Flüchtig eingegraben. Nur Schützenlöcher).

### Auftrag an die Artillerie

- Blendet knapp vor Angriffsbeginn den Gegner auf Höhe 113.
- Hält Junkholz und Oberwil nieder, so daß die Füsiliere aus dem Wald heraustreten und in die Sturmstellung vorgehen können.
- Bereitet den Sturm auf Junkholz und Oberwil vor.
- Hält sich bereit, den Angriff des Bataillons auf das 2. Angriffsziel (Höhe 113) durch zusammengefaßtes Feuer des ganzen Regiments zu unterstützen.

### Auftrag an die schweren Infanteriewaffen

#### a) Minenwerfer

- Halten Gebäudegruppe Hof nieder, so daß die Füsiliere aus dem Wald heraustreten und in die Sturmstellung vorgehen können.
- Bereiten den Sturm auf den Hof vor.
- Halten sich bereit, den Angriff des Bataillons auf das 2. Angriffsziel (Höhe 113) zu unterstützen.

#### b) Maschinengewehre

- Ueberwachen das Vorgehen der Füsiliere in die Sturmstellung.
- Unterstützen den Sturm der Füsiliere durch Ueberschießen.
- (werden nach dem Einbruch ins 1. Angriffsziel den Kompanien wieder unterstellt).

### Lösung durch die Artillerie und die Minenwerfer

#### Zielzuteilung:

- Für die Bekämpfung des Ortsstützpunktes Oberwil (Ausdehnung ca. 200 x 150 m) wird eine Abteilung benötigt.
- Für das Blenden der Höhe 113 (ca. 400 m Breite) wird eine Batterie benötigt.
- Für die Bekämpfung des Gegners im Waldstützpunkt Junkholz (Ausdehnung ca. 200 x 100 m) benötigt man eine Abteilung (minus die Batterie für das Nebelschießen).
- Für die Bekämpfung des Gegners in der Gebäudegruppe Hof (3 Gebäude) benötigt man 2 Minenwerferzüge des Bataillons.

Blenden der Höhe 113

Der Nebel darf nicht zu früh gelegt werden, sonst wird der Angriff verraten. Der Nebel darf aber auch nicht zu spät kommen, sonst kann der Gegner noch das Heraustrreten unserer Infanterie aus dem Waldrand beobachten. Für die Entwicklung einer genügend dichten Nebelwand werden ca. 2 Minuten benötigt. Das Nebelschießen muß daher 2 Minuten vor Angriffsbeginn (H-Uhr) einsetzen. Damit rasch genügend Nebelstoff im Ziel ist, beginnt die Batterie mit einem Schnellfeuer von 1 Minute Dauer. Nachher genügt ein Nahren des Nebels durch einzelne Schüsse oder Lagen.

Bekämpfung des Stützpunktes Höhe 113

Höhe 113 liegt knapp 300 m hinter der Ortschaft Oberwil. Als Sturmstellung für den Schlußangriff dient der nördliche Dorfrand. Ein Niederhaltefeuer zur Ermöglichung der Annäherung fällt der geringen Distanz wegen weg. Es muß nur Sturm Vorbereitung geschossen werden. Benötigte Feuerdichte, um den taktischen Zweck zu erreichen: auf eine Fläche von ca. 10 x 10 m eine Granate. Die beträchtliche Ausdehnung der Höhe 113 (ca. 250 x 350 m) macht den Einsatz aller Waffen notwendig (2 Artillerie-Abteilungen + 3 Minenwerferzüge = 36 Geschütze + 12 Minenwerfer = total 48 Rohre).

Taktischer Auftrag: «Sturm Vorbereitung».

Durch einen gewaltigen Feuerschlag den Verteidiger auf der Höhe materiell zerschlagen und seelisch so erschüttern, daß die eigenen Füsilier sicher und sofort auf die Höhe hinaufkommen.

Feuerart: Schnellfeuer. Feuerdauer: 2 Minuten. Feuerauslösung: auf Befehl Kommandant Füs. Bataillon 33.

Munitionsart: ca. 90 % Wurfgranaten (WG) und 10 % Wurfminen (WM).

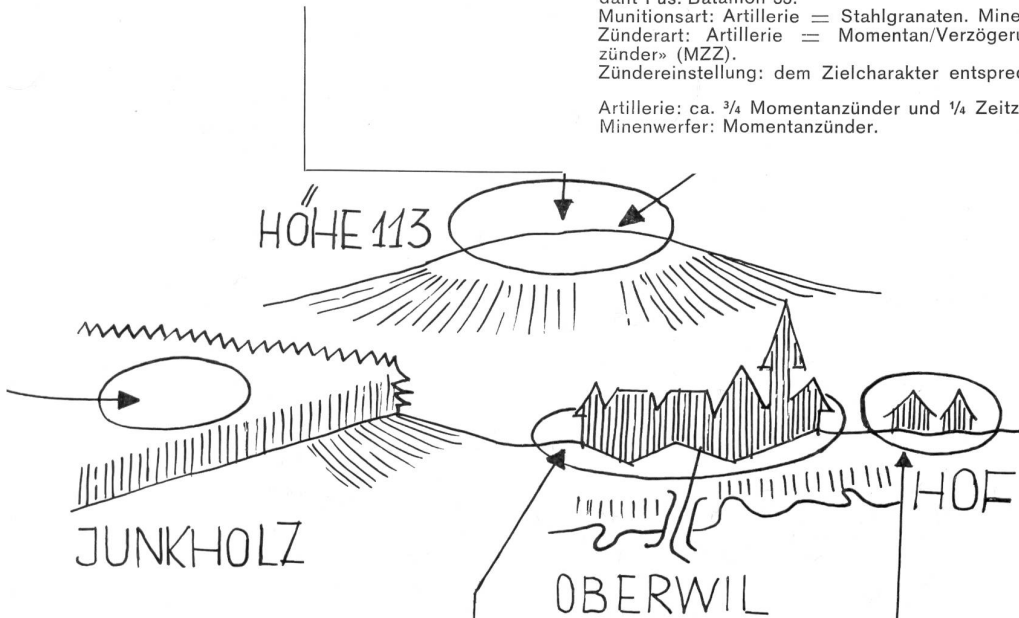
Munitionsart: Artillerie = Stahlgranaten. Minenwerfer = Wurfgranaten.

Zünderart: Artillerie = Momentan/Verzögerungszünder (MVZ) und «Momentan/Zeit-zünder» (MZZ).

ZünderEinstellung: dem Zielcharakter entsprechend (offenes Gelände, Schützenlöcher):

Artillerie: ca. 3/4 Momentanzünder und 1/4 Zeitzünder.

Minenwerfer: Momentanzünder.



Bekämpfung des Widerstandsnestes Hof durch die Minenwerfer

Im Prinzip gleich wie die Bekämpfung des Ortsstützpunktes.

Munitionsart: ca. 90 % Wurfgranaten (WG) und 10 % Wurfminen (WM). Die Wurfminen werden für die Sturm Vorbereitung aufgespart.

Zünderart: Entsprechend dem Zielcharakter (Gebäudegruppe, Gärten, Schützenlöcher)

ca. 3/4 als «Verzögerungszünder» (darunter alle Wurfminen)

ca. 1/4 als «Momentanzünder».

Bekämpfung des Ortsstützpunktes Oberwil

Taktischer Auftrag «Niederhalten»:

Feuereröffnung um H-Uhr (Heraustrreten der Infanterie aus der Angriffsgrundstellung).

Einleitung des Niederhaltefeuers durch einen kräftigen Feuerschlag (1 Minute Schnellfeuer), um den Gegner nachhaltig in Deckung zu zwingen. Anschließend langsame Feuerintensität, um das Wiederbesetzen der Stellungen zu verhindern.

Gesamtdauer des Niederhaltefeuers: 8 Minuten. Diese Zeitspanne benötigen die Füsilier, um die ca. 500 m messende Strecke «Angriffsgrundstellung - Sturmstellung» im Schützen-schritt zurückzulegen.

Taktischer Auftrag «Sturm Vorbereitung»:

Soll den Füsilieren günstige Voraussetzungen für Sturm und nachfolgenden Nahkampf schaffen.

Soll durch größtmögliche Feuerwucht die Stellungen zerschlagen und den Verteidiger seelisch erschüttern.

Soll Füsilier in der Sturmstellung (wo sie sehr verletzlich sind) schützen.

Feuerart: Schnellfeuer. Feuerdauer: 2 Minuten.

Geschosse und Zünder für Niederhaltefeuer und Sturm Vorbereitungsfeuer:

a) Munition: Stahlgranaten (St.G.) (Splitterwirkung)

b) Zünderart: Momentan/Verzögerungszünder (MVZ)

c) ZünderEinstellung: entsprechend dem Zielcharakter (Häuser, Gärten, Schützenlöcher) ca. 3/4 als «Verzögerungszünder» (Durchschlagen von Dächern, Wänden, Decken usw);

ca. 1/4 als «Momentanzünder».

ZEIT-TABELLE FÜR DEN GEGEN ANGRIF FÜS. BAT. 33

Minuten	-2	-1	H + 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Munition
Schwere Kanonen-Abteilung 43							4 2 1 1								76-136 NG
1. Batterie		36					40-100								
2. und 3. Batterie			144				120					144			408 St.G
Haubitze-Abteilung 7			216				180					216			610 St.G
1. und 2. Minenwerfer-Zug sch. Füs. Kp. IV/33			160				80					160			360 WG 40 WM
Füs. Kp. I/33 und II/33															76-136 NG 1018 St.G 360 WG 40 WM

Legende:   

 Schnellfeuer (Artillerie 6 Schuß pro Rohr und Minute) (Minenwerfer 10 Schuß pro Rohr und Minute)   
 Kleine Feuerintensität (Artillerie 2 Schuß pro Rohr und Minute) (Minenwerfer 2 Schuß pro Rohr und Minute)   
 Feuernummer / Schußzahl

Anschließend richten alle Geschütze und Minenwerfer Feuer Nr. 4211 ein. Feuerdauer: 2 Minuten. Feuerart: Schnellfeuer. Munitionsinsatz: Artillerie 432 St.G, Minenwerfer 360 WG. Total 792 Schuß. Feuerauslösung: auf Befehl Krt Füs. Bat 33

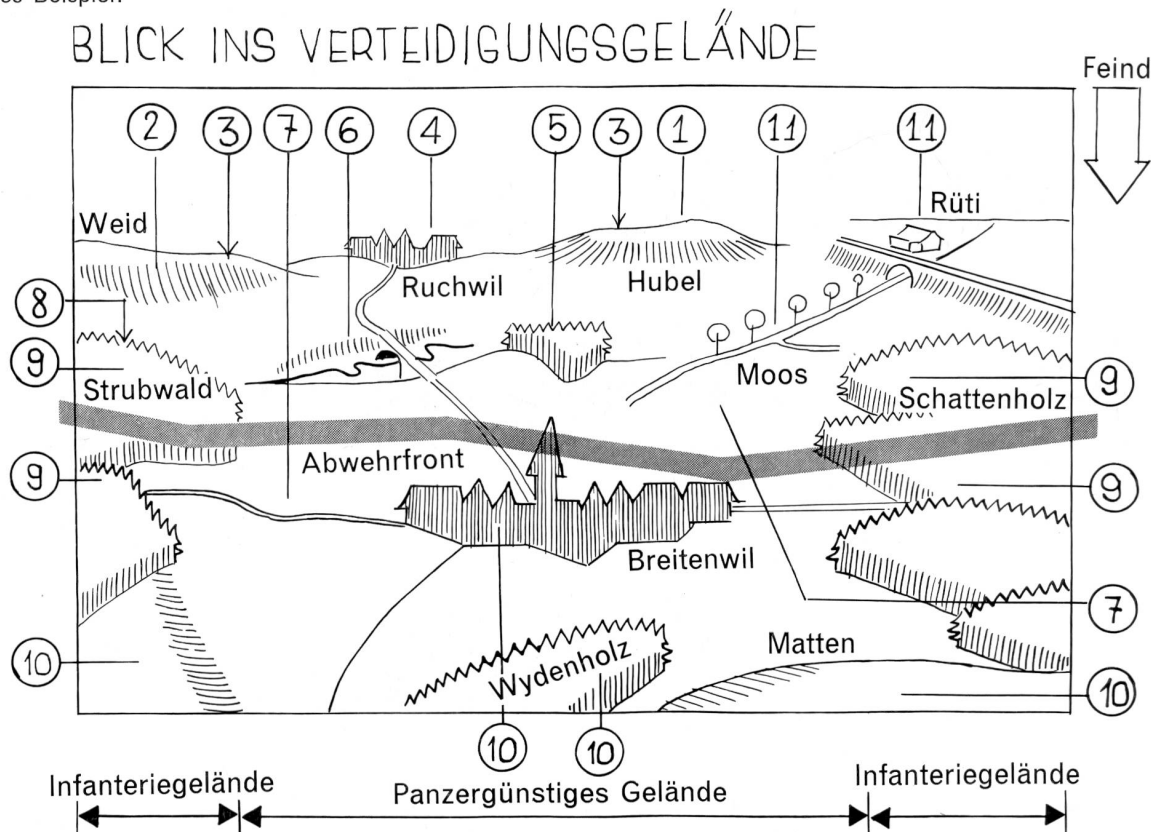
## Der Feuerplan in der Verteidigung

### Allgemeines:

- Die Feuerplanung vor Beginn der Aktion bildet das Gerippe der Artillerieverwendung. Der Feuerplan wird während des Kampfes durch Änderungen und Ergänzungen immer wieder der Lage angepaßt.
- Man kann weitgehend vorausbestimmen, wo der Feind mit Artilleriefeuer gepackt werden soll. Es sind dies vor allem Räume vor natürlichen oder künstlichen Hindernissen, vor denen sich der Gegner zwangsläufig staut.
- Ebenso vermag man Beobachtungs-, Bereitstellungs- und Nahfeuerunterstützungsräume des Gegners im Gelände abzulesen und vor dem Kampf zu bestimmen.

- Im Feuerplan werden auf folgende Ziele Feuer vorbereitet:
  1. Geländeabschnitte oder Objekte, die voraussichtlich durch den Gegner betreten oder durchschritten werden.
  2. Markante Geländepunkte, die in schießtechnischer Hinsicht für den Beschuß benachbarter, nicht vorbereiteter Ziele Vorteile bieten.
- Wenn es eilt, werden pro Quadratkilometer 1–4 Feuer vorbereitet. Weitere Feuer lassen sich dann später im Kampf auf dieser Basis leicht errechnen (Ableiten).
- Wenn man Zeit hat, werden pro Bataillonsabschnitt (ca. 3 km Frontbreite) 15–30 Feuer vorbereitet. Auf den Kilometer Abwehrfront trifft es somit 5–10 Feuer.
- Diese Artilleriefeuer werden mit vierstelligen Zahlen nummeriert. Die beiden letzten Zahlen bilden die eigentliche Feuer Nummer.

### Praktisches Beispiel:



### Die Erstellung eines Feuerplanes (Stufe Füs. Bat.)

- Der Bataillonskommandant erstellt den Feuerplan. Seine Gehilfen sind die zugeteilten Artillerie-Schießkommandanten<sup>1)</sup>.
- Die Füsilier-Kompaniekommandanten sind mit der Erstellung des Artilleriefeuerplanes bewußt nicht zu belasten. Sie notieren aber stichwortartig ihre Wünsche.
- Die Zeichner des Bataillons-Nachrichtenzuges erstellen Ansichtsskizzen des Verteidigungsgeländes. Der Abschnitt eines Bataillons ist groß (3 km Breite). Es ist nicht möglich, von einem Punkt aus alles zu sehen. Es müssen deshalb mehrere Ansichtsskizzen erstellt werden. In der Regel 2–4.
- Die Artillerie-Schießkommandanten zeichnen eine Planskizze des Bataillonsabschnittes. Maßstab wenn möglich 1:10 000.
- Der Bataillonskommandant begibt sich mit seinen Gehilfen (Schießkdt.) von einem Aussichtspunkt zum andern.
- Der Bataillonskommandant bezeichnet die einzelnen Gelände-teile oder Punkte mit Namen (Geländetaufe). Die wichtigsten entnimmt er der Karte 1:25 000, die übrigen erfindet er. Die Namen sollen dem Objekt angepaßt, d. h. charakteristisch sein (z. B. «Dreieckswäldchen», «Halbmondkuppe», «Sumpfwiese» usw.).
- Dann beginnt er das Gelände systematisch, Stück für Stück, zu beurteilen<sup>2)</sup>.

Er geht hierbei nach folgendem Schema vor:

- Geländenamen (z. B. Höhe «Hubel»).

<sup>1)</sup> Die Schießkdt. werden erst nach der Erstellung des Feuerplanes verteilt (einer beim Bat. Kdt., je einer zu den beiden Frontkompanien).  
<sup>2)</sup> Die Geländebeurteilung für die Anfertigung des Artilleriefeuerplanes ist zum Teil eine Wiederholung der bereits erfolgten Geländebeurteilung anläßlich der Entschlußfassung für den Verteidigungsbefehl.

- Geländeansprache (z. B. langgestreckter, niedriger, quer zur Abwehrfront verlaufender Höhenrücken. Ca. 400 m lang und 200 m breit).
- Feindmöglichkeiten (z. B. Geeignet als Beobachtungsstelle für Artillerie. Gute Feuerstellung für direkt schießende Unterstützungswaffen wie Panzer, Sturmgeschütze usw.).

Bei der Geländebeurteilung arbeitet man von rechts nach links und von vorne nach hinten, d. h. man beginnt am Horizont auf der Feindseite und gelangt schließlich in die Tiefe der eigenen Stellung.

- Jetzt wird der Feuerplan festgelegt. Grundlagen hierzu:
  - a) für den Infanterieführer: die Geländebeurteilung (Geländeabschnitte oder Objekte, die voraussichtlich durch den Gegner einmal betreten oder durchschritten werden).
  - b) Für den Artillerie-Schießkommandanten: Geländepunkte, die in schießtechnischer Hinsicht für den Beschuß benachbarter, nicht vorbereiteter Ziele Vorteile bieten.
- Der Bataillonskommandant trägt in die Ansichtsskizze die notwendigen Feuer ein. Die Artillerieschießkommandanten übertragen diese in ihre Planskizze und erstellen gleichzeitig ein «Feuerverzeichnis», welches alle nötigen technischen Unterlagen wie Koordinaten, Zielausdehnung usw. enthält.
- Bataillonskommandant und Artillerie-Schießkommandant begeben sich anschließend zu den Füsilier-Kompaniekommandanten. Diese können Einblick in den Feuerplan nehmen und ihre Wünsche anbringen.
- Der «Provisorische Artillerie-Feuerplan» des Bataillons wird an das Regiments-Kommando weitergeleitet und dort geprüft, ergänzt und bereinigt.

(Vom Bataillons-Nachrichtenzug erstellte Ansichtsskizze des Verteidigungsabschnittes)

Siehe Skizze auf der gegenüberliegenden Seite

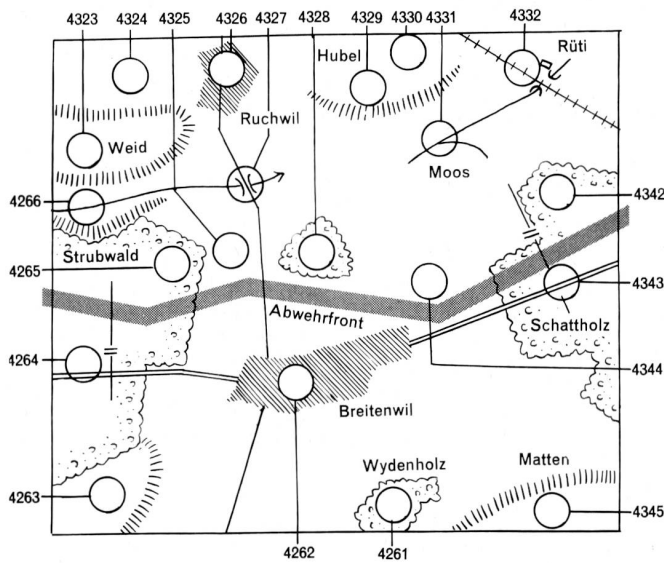
**Allgemeine Ueberlegungen des Bataillonskommandanten**

1. Wahrscheinlicher Verlauf des feindlichen Angriffs:
  - a) wenn mechanisiert angegriffen wird (Panzer, Infanterie auf Schützenpanzern aufgefressen):
    - Niederhalten von Strubwald, Breitenwil-Dorf und Schattholz durch Artilleriefeuer (Brisanzmunition, evtl. Nebelschießen);
    - Aufbau der Nahfeuerunterstützung (Panzer, Sturmgeschütze) auf den Höhen Weid und Hubel;
    - Angriff mit Panzern und mech. Infanterie aus dem Raum Ruchwil, das Dorf rechts und links umfahrend. Allgemeine Angriffsrichtung: Brücklein - Breitenwil;
    - Nach Auflaufen der Panzer auf die eigenen Minenfelder; absitzen der Panzergrenadiere und Pioniere im Bachgraben. Beginn des Entminens.
  - b) wenn zu Fuß (d. h. abgesehen) angegriffen wird:
    - Niederhalten von Strubwald, Breitenwil-Dorf und Schattholz durch Artilleriefeuer;
    - Aufbau der Nahfeuerunterstützung (Panzer, Sturmgeschütze, Maschinengewehre) auf den Höhen Weid und Hubel;
    - Angriff der Panzergrenadiere zu Fuß
      - a) von Weid über den tiefeingeschnittenen Bachgraben in den Strubwald;
      - b) von Hubel über das Moos ins Schattholz.
    - Ausschalten der Flankenbedrohung aus den Waldrändern;
    - Vorfahren der Panzerpioniere auf Schützenpanzer bis in den Raum Brücke. Absitzen im Bachgraben. Vorgehen zu Fuß/Beginn des Entminens.
2. Gewünschte Feuer:
  1. Höhe Hubel  
Geländeansprache: Fläche, mit einzelnen Bäumen bestandene Anhöhe;  
Feindmöglichkeiten:
    - Beobachtungsstelle für Artillerie und Minenwerfer;
    - Stellungsraum für direkt schießende schwere Unterstützungs- waffen (Panzer, Sturmgeschütze).
  2. Höhe Weid  
Gleich wie Höhe Hubel.
  3. Sichttote Räume hinter Höhe Hubel und Weid  
Geländeansprache: Flach auslaufende Hinterhänge;  
Feindmöglichkeiten:
    - bei mech. Angriff: «Aufmarschhalt» (letztes Ordnen der Verbände);
    - bei Angriff zu Fuß: Angriffsgrundstellung;
    - Feuerstellung für Minenwerfer und evtl. Raketenwerfer (Salven- geschütze).
  4. Dorf Ruchwil  
Geländeansprache: Haufendorf. Mischbauweise Holz/Stein.  
Ausdehnung ca. 400 x 300 m;  
Feindmöglichkeiten: Angriffsgrundstellung/Verdeckte Feuerstellung.

5. Dreieckwäldchen  
Geländeansprache: Hochstämmiger Wald. Ausdehnung ca. 400 x 300 m;  
Feindmöglichkeiten: Gedeckte Annäherungsmöglichkeit. Abstellmöglichkeit für Schützenpanzer. Stellungsraum für Nahfeuerunterstützung.
6. Brücke und Bachgraben rechts und links davon  
Geländeansprache: Zur Zerstörung vorbereitete kleine Brücke. Wenig markanter Bachgraben. Für Raupenfahrzeuge passierbar. Für Motorfahrzeuge unpassierbar.  
Feindmöglichkeiten:
  - Hauptangriffsachse für Panzer und Schützenpanzer;
  - Beim Durchfahren des Grabens herabsetzen der Geschwindigkeit, evtl. auch einiges Manövrieren;
  - Gedeckte Auslademöglichkeit für Panzergrenadiere und Pioniere.
7. Geländepassage zwischen Wald und Dorf Breitenwil  
Geländeansprache: 500-800 m breite Passage. Offen, panzergängig. Durch ausge- dehte Panzerminenfelder gesperrt;  
Feindmöglichkeiten: Hauptstoßrichtung für Panzer und Schützenpanzer. Minenräumen zu Fuß oder mit Räumpanzern («Sprengschlangen»).
8. Bachgraben Strubwald  
Geländeansprache: Stark eingeschnittener Bachgraben. Panzersicher.  
Feindmöglichkeiten: Sturmstellung für die Infanterie beim Angriff auf den Strubwald.
9. Waldparzellen Schattholz und Strubwald  
Geländeansprache: Hochstämmiger, geschlossener Wald. Bis auf die gesperrten Wald- wege panzersicher.  
Feindmöglichkeiten: Angriff mit Infanterie.
10. Feuer gegen wichtige Geländeteile in der eigenen Abwehrfront, um evtl. eingebrochenen Gegner zu zerschlagen und Gegenstöße zu unterstützen.
11. Von den Artillerie-Schießkommandanten zusätzlich gewünschte Feuer, die in schießtechnischer Hinsicht für den Beschuß benach- barter, nicht vorbereiteter Ziele Vorteile bieten.

( VERTEIDIGUNG )

ART. FEUERPLAN FÜS. BAT. 33



M 1 : 25 000

1km

Feuer- Nr.	Zielbezeichnung <sup>1)</sup>	Koordinate Zielmitte	Ziel		Antrag für zu- sätzliche Abtei- lungen <sup>2)</sup>	Munition		Anzahl Zahlen
			Breite in m	Tiefe in m		Ge- schoß	Zün- der	
4266	Bachgraben Strubwald	523 850 / 170 350	450	50	-	St.G	MZ	1
4265	Ost-Teil Strubwald	523 950 / 169 800	500	300	2	St.G	MZ	4
4329	Anhöhe Hubel	520 190 / 169 600	300	200	1	St.G	MZ/ZZ	3
4262	Dorf Breitenwil (West-Teil)	524 550 / 162 350	500	200	2	St.G	MZ/VZ	2
4332	Gebäudegruppe Rüti	528 200 / 170 310	100	100	1	St.G	MZ/VZ	1

Feuerverzeichnis für den Abschnitt Füs. Bat. 33

<sup>1)</sup> Antrag des Füs. Bataillonskommandanten. Alle übrigen Rubriken werden vom zugeteilten Artillerie- schießkommandanten ausgefüllt.  
<sup>2)</sup> Antrag des Artillerieschießkommandanten. Geht zum Entscheid an den Art. Chef der Division.