

# Jagdkampf [Fortsetzung]

Autor(en): **Dach, Hans von**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Soldat + FHD : unabhängige Monatszeitschrift für Armee und Kader**

Band (Jahr): **60 (1985)**

Heft 6

PDF erstellt am: **11.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-713584>

## **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.

## Jagdkampf

Major Hans von Dach, Bern

### Vernichtungshinterhalt im überbauten Gebiet

#### Besonderheiten

##### Vorteile:

- Guter Witterungsschutz für die Truppe
- Gute Beobachtungsmöglichkeiten aus hohen Ruinen
- Erhöhte Geschosswirkung durch Querschläger und herumgeschleuderte Stein- und Holztrümmer
- Gute Versteckmöglichkeiten. Das Durchsuchen von Ruinen ist für den Gegner sehr viel schwieriger als das Durchkämmen von Wäldern. Der Wald hat nur eine Ebene<sup>1</sup>, die Ruinenstadt dagegen deren drei:
  - a) unter der Erde (Keller, Kanalisationsnetz)
  - b) ebenerdig (Fabrikhallen, Garagen usw)
  - c) über der Erde (die verschiedenen Stockwerke)
- Verschiebungen unserer Truppen hinterlassen in den Trümmern wenig verräterische Spuren. Zudem ist der Einsatz von Suchhunden stark erschwert (Verletzung der Pfoten in den Trümmern)

##### Nachteile:

- Lebensmittelversorgung in der Stadt schwierig (Bauerngehöfte weit weg)
- Wenn Teile der Bevölkerung noch in den Ruinen leben, besteht Gefahr des fahrlässigen oder böswilligen Verrats
- Bewegungen benötigen viel Zeit. Oft ein Mehrfaches gegenüber Feldverhältnissen
- Bei starker Vertrümmerung ist Nachtmarsch nicht ratsam. Gründe:
  - Hohe Wahrscheinlichkeit, dass man sich verirrt
  - Extreme Unfallgefahr
 Daher: Wohl im Schutz der Dunkelheit in den Stadtrand einsickern, dann aber zum gesicherten Halt übergehen. Erst bei Hellwerden tiefer in die Stadt eindringen (Marsch quer durch das Trümmerfeld)
- Unfallgefahr:
  - Verstauchungen und Beinbrüche beim Begehen der Trümmer (Gefahr besonders gross für schwer beladene Leute)

<sup>1</sup> Die Baumkronen können wir ausklammern, da sie:  
 a) nur mit technischen Hilfsmitteln erreichbar sind (Steigeisen, Leitern, Seilzüge usw.)  
 b) nur Einzelpersonen einen unbequemen und damit zeitlich sehr begrenzten Schutz bieten

- Schürfungen an rauen Steinflächen. Schnitt- und Risswunden durch Glassplitter, Bleche, spitze Holz- und Eisentrümmer usw.
- Einsturzgefahr in Ruinen
  - a) Durchbrechen beschädigter Kellerdecken, Fussböden usw (daher Raummitte meiden und den Wänden entlang gehen)
  - b) Zusammenbrechen angeknackter Treppen
- Stellungsbezug der Waffen erschwert:
  - Sturmgewehrstütze und Vorderstütze des Mg meist nicht verwendbar
  - Mg- und Minenwerferlafetten erst nach gründlicher Bearbeitung des Bodens einsetzbar. Das gleiche gilt für die Grundplatten der Minenwerfer

+

##### Vorbemerkung:

Der Detachementskommandant hat in den vergangenen Tagen und Wochen mögliche Einsätze

- gedanklich durchgearbeitet
- geländemässig rekognosziert
- mit seinen Unterführern als taktisch/technische Übung an behelfsmässigen Geländemodellen durchgespielt.

Die anfallenden Probleme sind daher nicht neu!

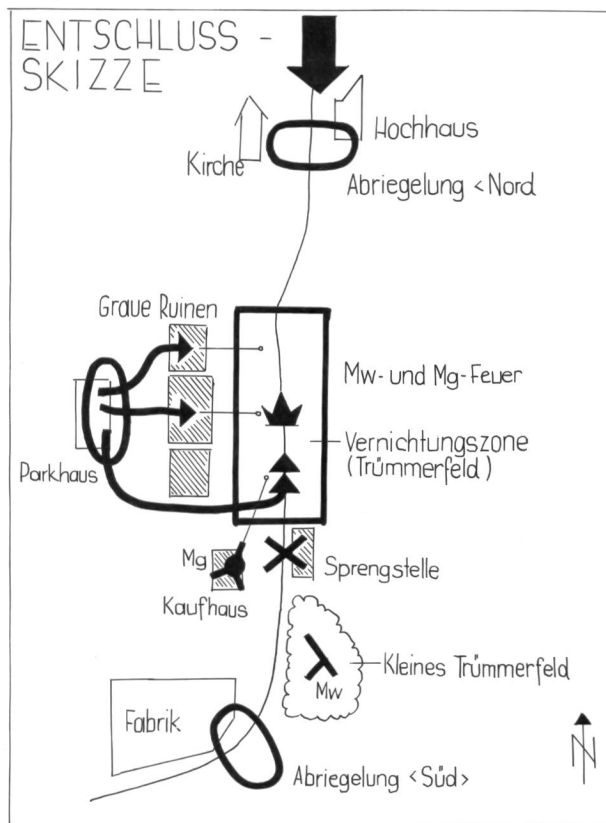
### Befehl an das Jagddetachement «Ratte»

#### 1. Orientierung:

.....

#### 2. Absicht:

- Vernichtungshinterhalt mit Stoss in die Vernichtungszone hinein. Ort: Zentrum von B-Stadt
- Am Mittwoch mit dem Kader den Kampfplatz rekognoszieren. Hierbei den Sprengtrupp sowie zwei Mann der Minenwerferbedienung mitnehmen, damit diese gleich anschliessend mit den zeitraubenden Einrichtungsarbeiten beginnen können
- In der Nacht vom Mittwoch auf den Donnerstag mit dem Gros des Detachements in den Stadtrand einsickern und anschliessend ruhen
- Am Donnerstag
  - a) quer durch die Ruinen zum Einsatzort marschieren
  - b) letzte Vorbereitungen treffen
- Am Freitagmorgen bei Hellwerden kampfbereit sein
- Aus Mangel an Funkgeräten können wir keine Aufklärung nach Norden, dh in die Anfahrtsrichtung des Gegners vorschicken. Dieser schwere Nachteil wird dadurch gemildert,



- Die von Oberleutnant Schneider (Detachementskommandant) erstellte Entschlusskizze.
- Beim Zeichnen beachtet er:
    - Gelände dünn zeichnen
    - taktische Idee fett zeichnen
    - alles was wichtig ist muss enthalten sein. Alles was unwichtig ist weglassen
    - Das Wichtige so einfach als möglich darstellen. Jeder Strich zuviel erschwert die Lesbarkeit
  - Bei der Befehlsausgabe beachtet er:
    - Kann jeder Teilnehmer auf die Skizze sehen?
    - Haben die Unterführer das nötige Hilfsmaterial zur Hand (Karte, Stadtplan, Schreibunterlage usw)?
    - Jeder Gedanke, den der Chef vorträgt, muss vom Untergebenen erfasst und «verdaut» werden. Der Chef muss also ruhig und langsam sprechen

dass die Kontrollfahrt feindlicher Geniemittel (Bagger, Ladeschaufel, Geniepanzer usw) auf das baldige Nahen einer Transportkolonne hinweist

- Details zum Hinterhalt. Ich will:
  - das gerade Strassenstück durch das grosse Trümmerfeld als «Vernichtungszone» ausnützen
  - an der Hochhausruine und bei der Fabrik das Gefechtsfeld abriegeln
  - die Transportkolonne durch eine Sprengung, welche die Strasse verschüttet, stoppen
  - die aufgefahrenen Lastwagen mit Mg-Feuer überschütten und anschliessend durch Minenwerferbeschuss zerschlagen
  - mit dem Stosselement an die Strasse herangehen. Nahfeuerschutz aufbauen. In die Kolonne einbrechen. Aufflackernden Widerstand erledigen. Beute machen. Wenig beschädigte Fahrzeuge endgültig zerstören

#### Allgemeine Lage für das Beispiel «Vernichtungshinterhalt im überbauten Gelände»

Der Gegner hat das Mittelland besetzt. Der Alpenraum ist noch in unserer Hand

- Der im Kampf mit Drittmächten engagierte Gegner hat bis jetzt keinen Versuch unternommen, das Gebirge zu erobern. Er begnügt sich – vorläufig – damit:
  - die Hauptausgänge der Alpen abzuriegeln
  - Sporadisch mit der Luftwaffe oder weitreichenden Boden-Boden-Raketen ins Gebirge hineinzuwirken
- Unsere Truppen:
  - halten das Alpenreduit
  - kämpfen im unmittelbaren Vorgelände der Alpen offensiv. Mittel: Jagdetachements, welche aus dem Gebirge exfiltrieren
  - führen mit den Resten der im Mittelland zerschlagenen Verbände den Kleinkrieg zwischen Jura und Alpen

+

Spezielle Lage für das Beispiel «Vernichtungshinterhalt im überbauten Gelände»:

Die mittelgrosse Stadt B ist während des Blitzkrieges, dh vor drei Monaten, durch Atomraketen (Sprengpunkt Hoch) zerstört worden.

Die Bevölkerung hat die Trümmerwüste nach dem Angriff verlassen und ist bis heute nicht zurückgekehrt.

Lediglich in der weniger stark mitgenommenen Randzone der Agglomeration haust eine kleine Zahl Zivilisten in Ruinen und Kellerlöchern.

Der Gegner, dh die Besatzungsmacht, hat aus taktisch-technischen Gründen eine



Im Bild: die geräumte Piste

«... 0300: Starker Wind kommt auf. 0325: Südlich der Kirche stürzt eine angeknackte Hauswand unter dem Winddruck zusammen. Ein Teil der eingestürzten Mauer bedeckt die Strasse auf etwa 20 m Länge. Die Fahrbahn ist für Lastwagen gesperrt... 0510: Ein feindlicher Geländepersonenwagen kommt von Norden her. An der verschütteten Stelle steigen zwei Personen aus (vermutlich Genieoffiziere)... 0600: Die Räumarbeiten beginnen!»



Strasse quer durch die Trümmerwüste geräumt. Diese dient ausschliesslich für Militärtransporte und wird im Einbahnverkehr benutzt. Fahrtrichtung von Norden nach Süden. Die Piste ist durchschnittlich 6 m breit. Daneben gibt es aber auch Engpässe von knapp 3 m.  
Im ganzen gesehen ist B eine «Geister-

stadt» geworden. Durch Witterungseinflüsse (zB Wind) stürzen täglich exponierte Trümmerpartien oder ganze Hausfasaden ein. Die Besatzungsmacht kontrolliert daher den Verkehrsweg systematisch. Mittel: ein Geniedetachment, bestehend aus Geländepersonenwagen mit Genieoffizier, Geniepanzer mit Dozerblatt,

Pneubagger, Pneuladeschaufel. Das Erscheinen des Räumdetachements deutet unfehlbar auf die baldige Durchfahrt einer Transportkolonne hin. Normalgliederung dieser Kolonne: Spitze (Panzerspähwagen oder Schützenpanzer) – Gros (15–20 überschwere Lastwagen) – Schluss (Panzerspähwagen oder Schützenpanzer).

### 3. Befehl:

#### *Kommandotrupp*

Detachementskommandant + 2 Mann (Meldeläufer und Signalist)  
Raketenpistole, Signalraketen, farbige Signaltafel

- Standort: Kaufhausruine 2. Stock
- Löst durch Zeigen der gelben Signaltafel die Sprengung aus
- Befiehlt das Einschliessen des Minenwerfers (mündlich)
- Löst den Stoss in die Vernichtungszone aus: rote Signalrakete
- Befiehlt das Zurückgehen zum Treffpunkt: grüne Signalrakete

#### *Sicherungselement «Nord»*

1 Unteroffizier + 6 Mann  
1 Raketenrohr  
1 PAL «Dragon»  
8 Panzerminen

- Verhindert, dass die Transportkolonne von aussen Hilfe erhält
- Verhindert, dass Teile der Transportkolonne nach Norden ausbrechen und entkommen können
- Stellungsraum: Hochhausruine
- Blockieren der Strasse und «Feuer frei» nach Auslösung der Sprengung
- Zurückgehen zum Treffpunkt: 10 Minuten nach grün der Signalrakete

#### *Sicherungselement «Süd»*

1 Unteroffizier + 6 Mann  
1 Raketenrohr  
10 Panzerminen

- Verhindert, dass die Transportkolonne von aussen Hilfe erhält
- Stellungsraum: Fabrik
- Blockieren der Strasse und «Feuer frei» nach Auslösung der Sprengung
- Zurückgehen zum Treffpunkt: 10 Minuten nach grüner Signalrakete

#### *Sprengtrupp*

1 Sappeuroffizier + 2 Mann  
1 Minenzündapparat, 150 m  
Mineurkabel, 20 kg Sprengstoff

- Verschüttet die Strasse durch Mauersprengung
- Sprengstelle: Die freistehende Hauswand schräg vis-à-vis des Kaufhauses
- Auslösen der Sprengung: auf Befehl des Detachementskommandanten (Blickverbindung, zeigen eines gelben Kartons)
- Zündstelle: in der Minenwerferstellung
- Geht sofort nach durchgeführter Sprengung zum Treffpunkt zurück

#### *Maschinengewehrgruppe und Scharfschütze*

1 Mitrailleurunteroffizier + 2 Mitrailleure  
1 Mg, 600 Schuss<sup>2</sup>  
1 Scharfschütze mit Sturmgewehr mit Zielfernrohr, 48 Schuss

- Wirken in die Vernichtungszone
- Stellungsraum: 2. Stock des Kaufhauses
- Feuer frei, sobald die Sprengung ausgelöst ist
- Gehen nach Verschuss der Munition – spätestens aber nach 5 Minuten – zum Treffpunkt zurück

#### *Minenwerfergruppe*

1 Minenwerferunteroffizier + 3 Minenwerferkanoniere  
1 Minenwerfer 8,1 cm, 36 Schuss  
1 Füsillier für Nabsicherung der Werferstellung

- Zerschlagen die in der Vernichtungszone stehende Transportkolonne
- Stellungsraum: Kleines Trümmerfeld
- Geht nach Verschuss der Munition sofort zum Treffpunkt zurück
- Einschliessen auf Befehl des Detachementskommandanten
- Standort des Beobachtungsunteroffiziers: im Kaufhaus

#### *Stosselement*

- Füsilliergruppe:  
1 Unteroffizier + 9 Mann
- Zerstörungstrupp:  
2 Grenadiere
- Beutesammeltrupp:  
1 Unteroffizier + 4 Mann

- Bezieht eine Lauerstellung in der Tiefgarage des Parkhauses
- Hält Blickverbindung zum Sprengobjekt
- Geht nach der Mauersprengung auf breiter Front in die Ruinen an der Westseite der Vernichtungszone vor
- Zwei Schützentrupps beziehen überhöhte Feuerstellung und haben anschliessend «Feuer frei» auf die Strasse
- Der Füsilliergruppenführer rollt mit einem Schützentrupp und dem Zerstörungstrupp die Lastwagenkolonne von Süden nach Norden auf. Auslösen der Bewegung: auf rote Signalrakete
- Der Beutesammeltrupp folgt dichtauf. Beuteauswahl: primär Munition, sekundär Waffen
- Zurückgehen zum Treffpunkt: auf grüne Signalrakete

#### *Sanitätstrupp*

- 1 Sanitätsunteroffizier + 1 Sanitätssoldat + 1 weibliche Angehörige des Rotkreuzdienstes
- 2 Füsilliere für taktische Sicherung

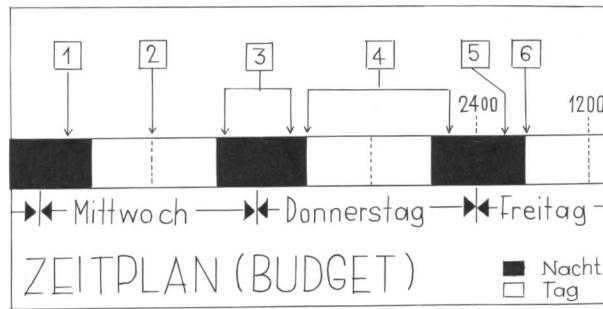
- Grundsatzentscheid: Eventuell anfallende Verwundete werden nach dem Kampf nicht ins Basislager zurückgenommen, sondern bleiben vorläufig in der Stadt. Versteck und Pflegeort: Keller der zerstörten Hauptpost, 2 km nordwestlich des Kampfplatzes
- Befehl:
  - a) Sanitätstrupp richtet eine Pflegestelle ein. Aufnahmekapazität: 4 Verwundete. Voraussichtliche Aufenthaltsdauer: 5 Tage
  - b) Teile des Sanitätstrupps halten sich während des Kampfes im Parkhaus auf
- Ablauf des Verwundetentruckschubes: Anfallende Verwundete erhalten auf dem Kampfplatz «Kameradenhilfe» und werden von der Truppe zum Parkhaus gebracht. Dort werden sie von der Sanität transportfähig gemacht. Rücktransport zum Pflegeort Hauptpost, wiederum durch die Truppe

<sup>2</sup> plus Flab-Stütze. Diese ist im Ortskampf für das Schiessen aus Fensterhöhlen sehr praktisch

#### 4. Besondere Weisungen

- Bewaffung, Munition und Ausrüstung gemäss Organigramm
- Verpflegung: Lebensmittel für 3 Tage auf dem Mann. Der «Beutesammeltrupp» führt auf dem Anmarsch eine Lebensmittelreserve für die Sanität mit. Umfang: 22 Tagesportionen. Depotort: Keller der zerstörten Hauptpost (spätere Pflegestelle)
- Verbindung: Minenwerfergruppe: Funk (Se-125). Übrige: Meldeläufer und Signalaraketen
- Treffpunkt: zerstörte Hauptpost

Der Detachementskommandant  
Oberleutnant Schneider



- 1) Das durch einzelne Spezialisten ergänzte Kader sickert im Schutze der Nacht in den Stadtrand ein
- 2) Das Kader verschiebt sich bei Tag durch die Trümmerwüste an die Überfallstelle. Anschliessend Rekognosizierung
- 3) Das Gros der Truppe sickert im Schutze der Dunkelheit in den Stadtrand ein und geht anschliessend zur Ruhe über. Keine Bewegung in den Trümmern bei Dunkelheit
- 4) Das Gros verschiebt sich bei Tag quer durch die Trümmerwüste an die Überfallstelle. Anschliessend Einrichtungsarbeit (zum Teil bei Tageslicht und zum Teil im Schutze der Dunkelheit)
- 5) Einige Stunden Ruhe. Dann warme Morgenverpflegung
- 6) Detachement ab Tagesgrauen kampfbereit

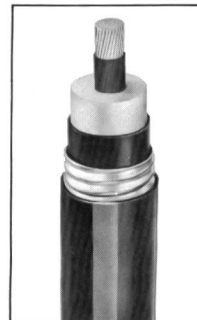


# MARTY

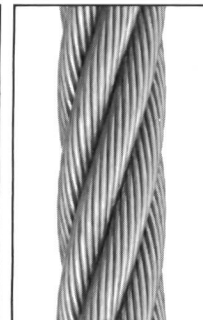
Schläuche  
Geräte  
Uniformen

**Marty + Co. AG 8245 Feuerthalen**  
Schlauchweberei Feuerlöschergerätefabrik

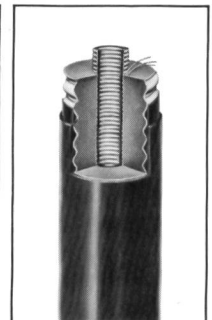
Wo es um  
**Sicherheit**  
geht, finden Brugger  
Produkte Verwendung



Elektrische  
Kabel



Drahtseile



Fernwärme-  
leitungen

**BRUGG**

Kabelwerke Brugg AG · CH 5200 Brugg  
Telefon 056 41 11 51