

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

**Herausgeber:** Schweizerische Offiziersgesellschaft

**Band:** 155 (1989)

**Heft:** 2

**Artikel:** Die Infiltration

**Autor:** Meier, Willy / Etter, Ph.

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-59319>

### **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:** 02.02.2025

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

# Die Infiltration

Oberstlt i Gst Willy Meier, Übersetzung von Ph. Etter

Unbemerkt Eindringen in feindbesetztes Gebiet verlangt sehr hohes gefechtstechnisches Können. Aus der «revue militaire suisse» Nr. 12/1987 haben wir mit Zustimmung des Chefredaktors den Aufsatz «L'infiltration» übersetzt. G.

## 1. Ziele und Charakteristiken

Infiltrieren heisst, *ohne bemerkt zu werden* in einen vom Feind besetzten Sektor einzudringen. Diese Art des Vordringens gehört besonders zu den Kriegsaktivitäten der Jagdkampfformationen (hiernach Kommando genannt).

Die Infiltration ist das Mittel:

- Informationen einzuholen;
- auf anderen Einsatzsektor umzustellen;
- feindliche Waffenstellungen oder Einrichtungen zu vernichten;
- einen Teil des gegnerischen Potentials zu zerschlagen;
- Unsicherheit und Unordnung im Gebiet hinter dem Gegner zu verursachen;
- eine Einkesselung zu durchbrechen;
- sich abzusetzen.

*Sich infiltrieren* heisst, sich

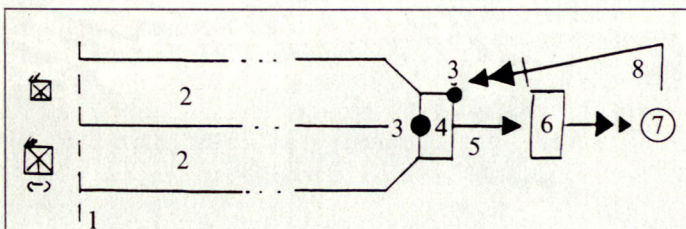
- dem gegnerischen Feuer,
- der gegnerischen Beobachtung,
- den gegnerischen Kontrollen zu entziehen.

Infiltrieren ist ein Mittel, aber nicht das Ziel. Der Kampf ist zu meiden. Deshalb erfolgt die Infiltration des Kommandos besonders:

- während der Nacht;
- am Tag bei schlechtem Wetter, bei Nebel und Schneefall;
- stets im unwegsamen, für Feindfahrzeuge unbenützbaren Gelände.

## 2. Dimensionen der Infiltration

Schematisches Kroki einer Infiltration



1. Startlinie
2. Infiltrationsstreifen (eventuell auch für die Exfiltration)
3. Kontaktpunkte
4. Sammelpunkt
5. Annäherung
6. Startbasis
7. Angriffsobjekt
8. Exfiltration

## Bemerkungen

- Der Sammelpunkt kann in der Nähe des Exfiltrationsstreifens liegen, wenn dieser nicht derselbe ist wie jener der Infiltration.
- Auf dem Sammelpunkt organisiert der Chef ein Depot der Rucksäcke und des während der Operation nicht benötigten Materials.
- Der Sammelpunkt kann am gleichen Ort wie die Startbasis liegen.
- Der Sammelpunkt ist bewacht.
- Der Infiltrationsstreifen muss einen Hauptmarschweg sowie einen Ersatzmarschweg ermöglichen (Variante).
- Die Startlinie muss durch gut erkennbare Geländepunkte führen.
- Der Kontaktpunkt muss leicht auffindbar sein. Es soll ein Punkt gewählt werden, der zu keiner Verwechslung Anlass geben kann. Dieser Punkt ist besetzt und ein Identifikationssystem ist organisiert.

## 3. Grundregeln

Der Erfolg einer Infiltration hängt von der Befolgung einer Anzahl wichtiger Regeln ab.

Kader	Soldaten
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Genaues, detailliertes Kartenstudium</li> <li>- Ermittlung der Marschzeit</li> <li>- Festlegen der Merkpunkte</li> <li>- Zeichnung eines Marschkrokis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sich orientieren können</li> <li>- Gebrauch des Krokis</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ausgabe der Vorbereitungsbeefehle gemäss MAVUTA:</li> <li>- M Mannschaft</li> <li>- A Ausrüstung, Waffen</li> <li>- V Verpflegung</li> <li>- U Uebermittlung, Verbindung</li> <li>- T Tarnung</li> <li>- A Aufklärung, Merkzeichen, Begleitung, Orientierer</li> <li>- Infiltrationsbefehle präzise und praktisch</li> <li>- Inspektion des Vorbereiteten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Persönliche Tarnung</li> <li>- Eliminieren von Geräuschursachen</li> <li>- Vorbereiten des Korpsmaterials</li> <li>- Auslegeordnung, Waffenpflege, Parkdienst</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sich während der Infiltration den Rasthalten, dem Aufenthalt in der Sammelzone gesichert verhalten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eliminieren von Spuren</li> <li>- Feuerbereitschaft oder Bereitschaft zur diskreten Feindvernichtung</li> <li>- Rauchverbot</li> <li>- Leise sprechen</li> <li>- Alle Sinne hellwach</li> <li>- Ausnützen des Geländes</li> <li>- Während der Marschhalte Tarnung beachten</li> </ul>



Kader	Soldaten
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kontrolle des Kommandos während der Infiltration, Verbindung</li> <li>- Marschdisziplin einhalten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Übermitteln von Kampfmeldungen (Zeichen)</li> <li>- Augenverbindung oder durch Körperberührung</li> <li>- Wie heisst der Soldat vor mir, wie jener hinter mir?</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einschätzen des Geländes</li> <li>- Merkmale bestimmen und festlegen</li> <li>- Marschgeschwindigkeit den Geländeschwierigkeiten anpassen (Blätter, Aste)</li> <li>- Allfällige Änderung der Art des Vordringens (Feindanwesenheit)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sich durch Berührung (mit seinen Händen und Füßen) sehen!</li> <li>- Natürliche und künstliche Hindernisse geräuschlos überwinden</li> </ul>

Anmerkung des Übersetzers:

Anstelle von MAVUTA heisst der französische Originaltext

**PATRAC** = P Personnel = Mannschaft  
 A Armement = Waffen  
 T Transmission = Uebermittlung  
 R Reconnaissance = Aufklärung  
 A Alimentation = Verpflegung  
 C Camouflage = Tarnung

Um in deutscher Sprache ein gut tönendes Zusammenspiel von Konsonanten und Vokalen zu bilden, war eine Umstellung der Reihenfolge der Merkworte erforderlich, deshalb MAVUTA.

#### 4. Lärmquellen

Die Diskretion ist die Basis für den Erfolg. Es ist gut, folgende Hinweise im Kopf zu behalten:

Geräuschquellen	Mögliche Hörbarkeit (Distanz in Metern)
Vordringen auf dem Gelände oder auf einem Weg (ohne Vorschicht)	50 – 100
Laut sprechen, husten, niesen	50
Waffenklirren, -rasseln	300
Marsch eines Detachementes auf Asphalt	600
Hundegebell	500 – 1000
Fahrzeug in Bewegung	800

Daraus können wir die folgenden Schlüsse ziehen:

- Die Sicherheit ist der Geschwindigkeit voranzustellen, «da im Laufe eines schnellen Vorrückens sie (die Soldaten) ihrem Vorankommen mit ihrer Packung mehr Aufmerksamkeit zuwenden als ihrer vollständigen Sicherheit»<sup>1</sup>.
- Der Mann muss lernen, sich wie eine Katze fortzubewegen.
- Die Vorbereitung des persönlichen und gemeinsamen Materials ist entscheidend.
- Die Wahl der Marschrouten ist von grösster Bedeutung.
- Die Notwendigkeit des Vermeidens bewohnter Sektoren nicht ausser acht lassen, weil sich Geräusche in der Nacht, bei Kälte und der Windrichtung entsprechend noch besser, noch weiter verbreiten.

#### 5. Die persönliche Vorbereitung

Sie muss dem Soldaten erlauben:

- augenblicklich Gebrauch seiner Feuerwaffe unter zwingenden Umständen zu machen;
- geräuschlos, behendes Vorrücken; zu hören, ohne gehört zu werden;
- unbemerkt voranzukommen, Geheimhaltung zu wahren.

#### Einige praktische Ratschläge

Vorbereitung	Was wird gemacht?
Tarnung des Gesichts, des Nackens, der Hände	Die Haut unregelmässig schwärzen (schminken) mittels angekohlten Korkzapfens, Blätter, Erde, Karnevalschminkcreme, Nylonstrümpfe, Handschuhe.
Kopf, Ohren	Kapuze des Kampfanzeuges oder Gebirgskappe über den Kopf ziehen. Die Ohren müssen frei sein.
Gradabzeichen, Einteilung	Zu untersagen
Private Gegenstände	Nicht mittragen (Identitätsausweise, Photos, Agenda, Notizen)
Merkzeichen zwecks Aufrechterhalten des Kontaktes	Auf dem Rücken fixieren: Weisses Papierstück, reflektierendes Plättchen, offene Bussole
Aufrechterhalten der Verbindung	An der Schulter fixiertes Halstuch: Rot für Grenadierequippe, grün für Pioniere, usw.
Feuchtigkeitsschutz für Zündhölzer, Anzünder, Zigaretten, Krokis, Landkarten	Plastiksack oder Etui, Schutzhülle
Gurtschnallen, Karabiner und glänzende Teile	Mit Isolierband tarnen
Kampfanzug	Taschen leer (Ausnahme: Unerlässliches Material)
Taschenlampe	Neue Batterie, Grünfilter, Verschluss mit Isolierstoff gesichert
Feldflasche	In einen Socken stecken
Metermass	Schnur 1 m lang, alle 10 cm einen Knoten (zum Messen eines Sprengobjektes)
Gewehrmagazine, Munition, Sprengstoffe	In Tücher einwickeln und im Rucksack oder in der Sturm-packung unterbringen
Sturmgewehr	4. Magazingeräusche dämpfen 5. Identitätsschild entfernen oder tarnen
1. Keine glänzenden Teile 2. Traggriff blockieren 3. Tragriemen entfernen	



Die Verwendung von Isolierband ist geeignet. Jedoch Vorsicht, dass Hülsenauswurfsystem und Ladeanzeiger nicht blockiert werden.

#### 6. Vorbereitung des gemeinsamen Materials

Diese Vorbereitung muss mit derselben Sorgfalt ausgeführt werden. Nehmen wir zwei Beispiele:

- Das Raketenrohr
  - Verschluss vom Rohr entfernen
  - Das Material in ein Zelttuch einpacken
  - Verschluss im Rucksack versorgen
  - Rohr aussen am Rucksack befestigen



- Verlängerte Sprengladungen
- In Zelttuch oder Jutesack einpacken
- Zündvorrichtung gegen Feuchtigkeit, Schläge und Deformierung schützen
- Ladung aussen am Rucksack befestigen

## 7. Zusätzliches Material

Dieses wird entsprechend der Kampfaufgabe und den auf dem Marsch zu erwartenden Schwierigkeiten bereitgestellt und mitgenommen. Es handelt sich beispielsweise um den Helm, AC-Schutzmaterial, Seile, Turnschuhe.

## 8. Kontrollen

Vor dem Infiltrieren inspiziert der Chef des Kommandos seine Truppe:

- Kontrolle des persönlichen und des Kollektivmaterials (Auslegeordnung);
- Kontrolle der ausgeführten Vorbereitungen: Antilärm-massnahmen, Tarnung, Auftrag, Kontaktpunkt, Erkennungszeichen, Verhalten bei Feindkontakt;
- Platz im Verband (wer ist vor mir, wer hinter mir?). Kroki.

### Einige Ratschläge

- Vorbereitung und Inspektion brauchen Zeit. Man muss für das Kommando von 30 Mann Stärke rund 2 Stunden einsetzen.
- Ein ausgezeichnetes Mittel, die Antilärm-massnahmen zu prüfen: den Soldaten mit Rucksack 5- bis 10mal an Ort hüpfen lassen.
- Die Funktionstüchtigkeit der Waffen, die Sprengladungen, die Durchdringung mit Hohlladung und die Übermittlungsgeschwindigkeit sind alle Gegenstand peinlichster Kontrolle.
- Die Pelierine zählt zum unerlässlichen Material. Sie bietet Schutz gegen Kälte und Nässe im Falle eines längeren Warteaufenthaltes; denn «selbst die abgehärteten Kämpfer verlieren 80% ihrer Reflexe und Kampftüchtigkeit, wenn sie durchnässt sind und es dazu noch kalt ist»<sup>2</sup>. Die Pelierine verdeckt auch den Schein der Taschenlampe, wenn man während des Marsches eine Ortsbestimmung vornehmen muss.
- Die Chefs tragen den Feldstecher um den Hals und befestigen ihn mittels der Klappe an der oberen Tasche der Kampfjacke.

## 9. Charakteristiken des Infiltrations-Marschplanes

Der Marschplan ist eine Kombination von Schnelligkeit und Sicherheit. Die Sicherheit hat den Vorrang.

Schnell	Sicher
- Eliminierung von Orientierungsirrtümern	- Geheimhaltung der Operation
- Vormarsch auf Equipenstufe	- Vermeiden von «obligaten Passagen»
- Keine unnötigen Strapazen	- allgemeine Verbindungswege nicht begehen
- Orientierungsmerkmale leicht auffindbar bestimmen	- Weiler, Siedlungen, abgelegene bewohnte Gebäude umgehen
- Marschzeitplan einfach erstellen	

## 10. Festlegen der Marschpläne

Im Infiltrationsstreifen legt der Chef eine Hauptmarschroute sowie einen Ersatzmarschplan fest.

### Unterlagen:

Topographische Karten, Touristen-Landkarten, Luftaufnahmen, von Verkehrsbüros ausgegebene Prospekte, Aufklärungsberichte.

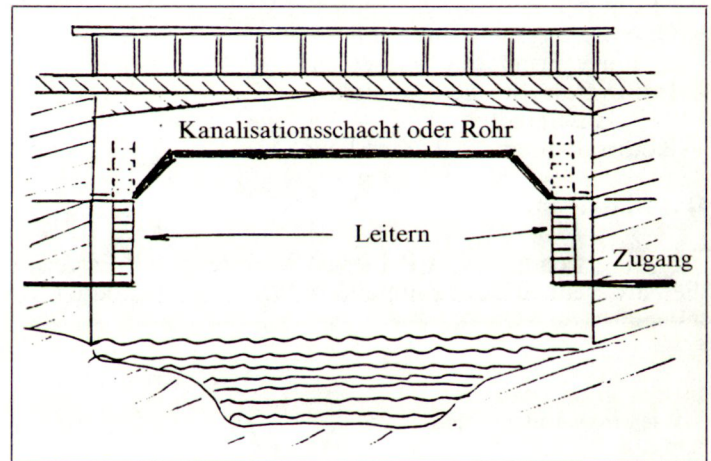
### Methode:

- Definieren der empfindlichen Punkte (Brücken, Eisenbahngleise, Strassen, Fahrwege, einsame Bauernhöfe, Orte, Kreuzstrassen, Kreten, obligate Passagen), die zu meiden oder zu umgehen sind;
- Festlegen eines Haupt- und eines Ersatzmarschplanes;
- Merkpunkte festlegen (Hochspannungsmasten, Kapelle, Ruinen, Bach, Waldrand, Rain, bekannte Punkte);
- Höhenunterschiede studieren;
- Zeittabelle erstellen;
- Wegkroki zeichnen;
- Befehlsausgabe vorbereiten.

### Bemerkungen

Beim Studium des Gebietes ist das Kanalisationsnetz zu beachten. Es kann unbemerktes Umgehen von Orten und diskretes Passieren von Hindernissen ermöglichen.

### Beispiel



### Marschzeitplan

Der Marschplan ist so zu berechnen, dass vermieden werden:

- zu lange Wartezeit in der Nähe des Objekts;
- zögerndes Verhalten und der Mangel an Diskretion, welche verspätete Ankunft zur Folge haben.

In Betracht zu ziehen:

- durch die Truppe zu tragende Lasten;
- gewählter Mannschaftsbestand und Gliederung (Infiltration auf Kommandoebene, Gruppe, Equipe);
- die zurückzulegende Distanz (Kartenkilometer, Höhenunterschied);
- Schwierigkeiten auf dem Marsch (Umgehung von Orten, Strassenkreuzungen);
- Geländeschwierigkeiten (Brauchbarkeit von Fährten, Bodenbeschaffenheit, Walddichte, Schnee);
- Wetterbedingungen (Regen, Schnee, klare oder dunkle Nacht);
- Geländekenntnis;
- Feindtätigkeit.

### Bemerkungen:

- Ein physisch und technisch gut trainiertes Kommando kann in einer Nacht 5 bis 10 km zurücklegen.
- In schwierigerem Gelände oder in Feindesnähe muss mit 0,200 bis 1 km Vorrückgeschwindigkeit pro Stunde gerechnet werden.



- Der Chef muss eine Rückwärtszeitrechnung machen: d. h. Uhrzeit in der Sammelzone minus Marschzeit = Uhrzeit des Abmarsches.
- Der Zeitplan wird auf das Wegkroki übertragen (siehe Ziffer 11).
- Man erzielt wesentliche Zeitgewinne durch den Einsatz von Orientierungshilfsmaterial (siehe Ziffer 12).

Bedeutung Mittel	Richtung			Gefahr			Kontakt- punkt
	vorn	rechts	links	voraus	rechts	links	
Steine							
Äste							
Markierung auf einem Baumstrunk							

### 11. Das Wegkroki

Es wird vom Kdo-Trupp des Zuges gezeichnet und dann von den Equipenchefs nachgezeichnet. Es ist ein Auszug aus der Karte, vergrößert und vereinfacht. Um ein brauchbares Dokument zu gestalten, sind 20 bis 30 Minuten notwendig. Die Zeittabelle basiert auf den Merkpunkten. Das Kroki ist «stumm», d. h. es enthält keine Ortsnamen-, Stätten- und Koordinatenangaben. Es ist wichtig, die Wasserlaufrichtung anzugeben.

Beispiel (Abb. unten)

### 12. Orientierungs-Hilfsmittel

Mit diesen Hilfsmitteln kann der Chef:

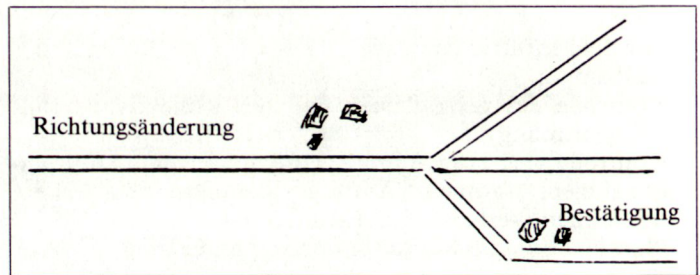
- Orientierungsfehler ausschliessen;
- unnötige Ermüdung vermeiden;
- Infiltration flüssiger gestalten;
- Zeitplan einhalten;
- Kontrolle über die Truppe behalten.

### Das Markieren

Die Verwendung von Papier ist zu untersagen. Es verrät die Anwesenheit des Kommandos. Wir müssen andere Mittel wählen.

Zweifellos kann die Phantasie des Chefs auch andere, noch diskretere Mittel zur Anwendung bringen.

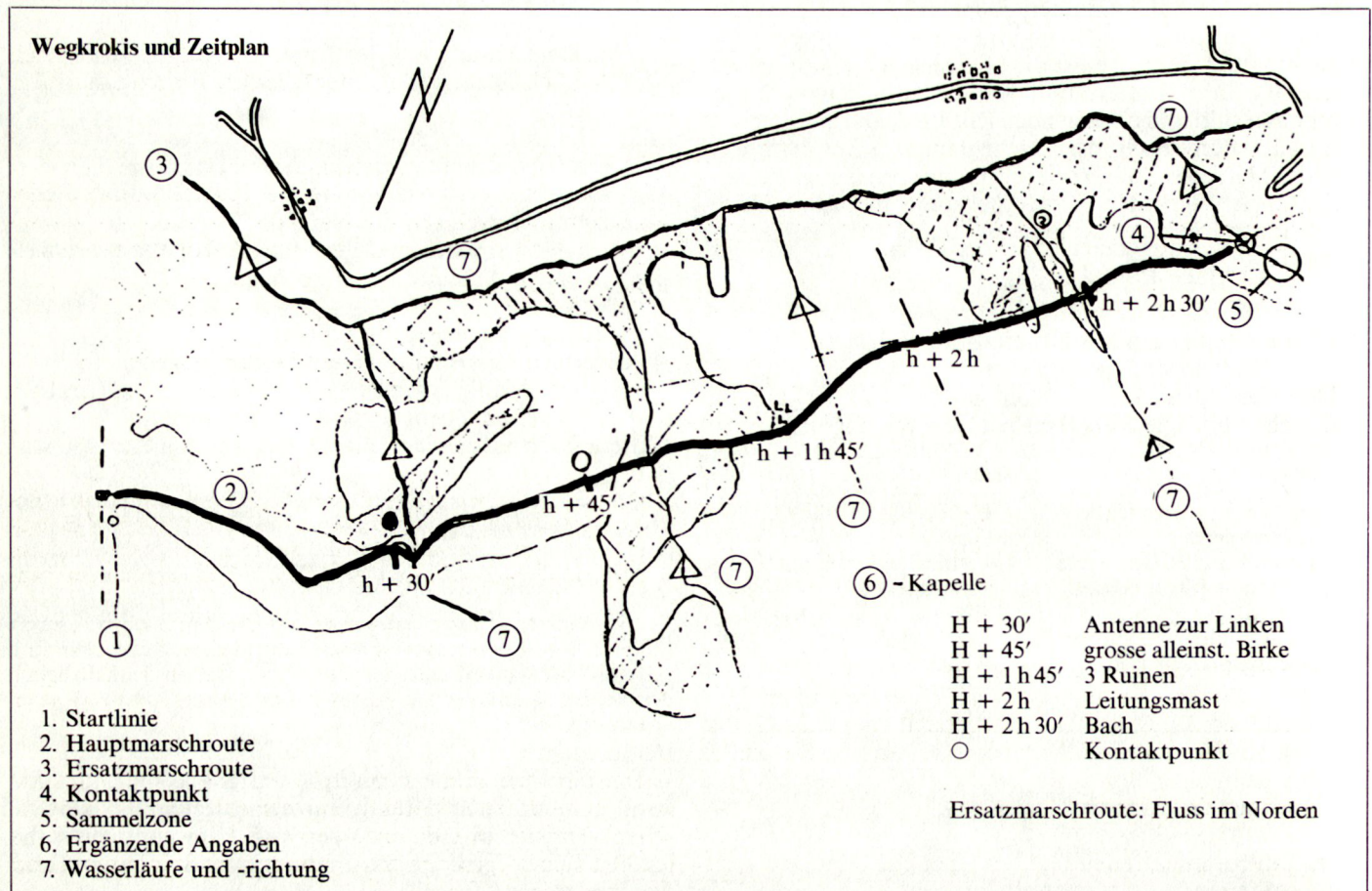
### Schematisches Beispiel



### Der Lotse

Der Lotse begleitet das Kommando oder das Aufklärungselement

- auf der ganzen Strecke gemäss Plan;
- wenn der Routenplan schwierige Passagen enthält.





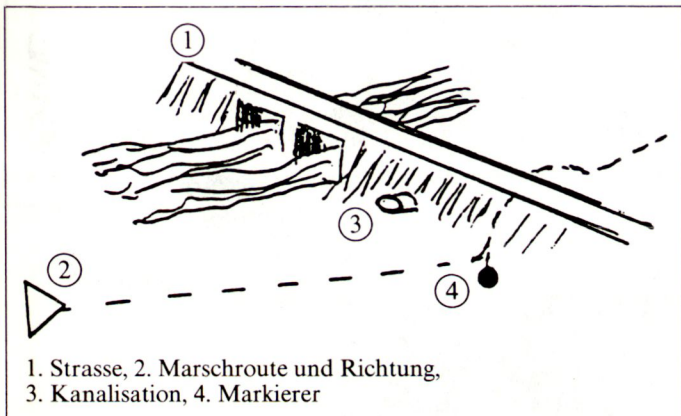
Der Lotse kann ein Wildhüter, ein Polizist, ein Förster, ein Wilddieb oder ein Einheimischer sein. Er muss die zu traversierende Gegend perfekt kennen. Aber auf keinen Fall darf der Lotse wissen:

- Ausgangsort und Bestimmungsort;
- die Aufgabe;
- Mannschaftsbestand und Waffen.

### Der Markierer

Er wird an einem Passagepunkt plziert, der Anlass zu Irrtum geben könnte. Er wird von der Aufklärungspatrouille oder der Vorhut dort plziert und belassen. Er wird von der Nachhut eingezogen. Er erklärt jedem Element kurz und klar die Fortsetzung des Weges.

### Schematisches Beispiel:



### Mitteilung des Markierers:

- «- Marschieren Sie 25 Schritte in dieser Richtung;
- Passieren Sie die Kanalisation;
  - Nach dem Ausgang gehen Sie 50 Schritte nach rechts;
  - Dann finden Sie wieder den Marschweg. Fertig!»

### Der Orientierer

Er rekonosziert einen Abschnitt der Marschroute. Er kehrt zu seinem Ausgangspunkt zurück. Diese Aufgabe besteht aus:

- sich merken der Charakteristiken der Marschroute;
- Hindernisse entfernen (dürre Äste, Steine);
- Hindernisse überwinden (Barrieren, Mauern);
- Geräuschzonen feststellen (dürres Laub, Schnee);
- Marschzeit ermitteln/schätzen.

### Bemerkungen:

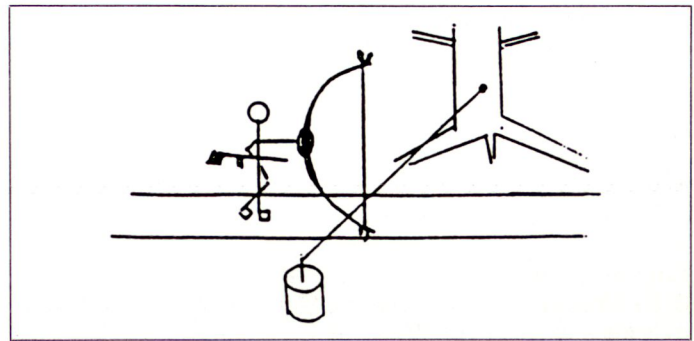
- Man kann mehrere Orientierungs-Hilfsmittel anwenden: Markierung auf der ganzen Marschroute und zusätzlich Markierer an wichtigen Punkten abstellen.
- Diese Mittel werden am Tag oder in der Dämmerung plziert. Sie sind bereits vor dem Marschbeginn des Kommandos funktionsbereit.
- Der Einsatz dieser Mittel wird anlässlich der Vorbereitungsbefehlsausgabe (nach MAVUTA Ziffer 3) behandelt.

### 13. Die Auskundschaftung

Die Aufklärung geht dem Detachement voraus 50–200 m oder in der nächsten Geländekammer voraus. Sie kundschafft den Feind aus:

- seine Stärke;
- seine Waffenstellungen;
- sein Verhalten;
- seine Fallen.

Apropos Fallen ist es ratsam, einen Soldaten an der Spitze mit einem Pfeilbogen auszurüsten. Seine Aufgabe: Gespannte Minendrähte und Zugschnüre (Granaten und Sprengkörper) aufzuspüren.



### 14. Tätigkeiten des Chefs während der Infiltration

- dringt aufklärend vor;
- überwacht seine nachfolgende Mannschaft;
- kundschafft die empfindlichen Punkte aus;
- sorgt für strikte Einhaltung der Tarnregeln;
- orientiert sich;
- kontrolliert den Zeitplan und dessen Einhaltung;
- lässt während der Marschhalte eine Wache aufziehen.

### 15. Verhalten im Falle von Gefahr

- Das Kommando wird vom Feinde nicht bemerkt:
  - sich in der Nähe der Marschroute in Deckung begeben;
  - nicht intervenieren, oder
  - Feind vernichten.
- Der Feind beleuchtet die Anmarschroute:
  - sich ruhig auf den Boden legen und unbeweglich bleiben;
  - die Augen schützen;
  - wenn Beleuchtung ausgeschaltet, die Aufgabe fortsetzen oder den Sektor umgehen, allenfalls den Ersatzmarschplan anwenden.
- Das Detachement hat Feindkontakt:
  - equipenweise ausbrechen und am Kontaktpunkt wieder zusammentreffen;
  - Feuer durch Feuer erwidern, ohne Befehl abzuwarten.
- Fallen:
  - Auslösesystem vorsichtig prüfen;
  - Fallen neutralisieren oder den Sektor umgehen.

### 16. Die Instruktion

«Die Chefs müssen die Instruktion unter wirklichkeitsnahen Bedingungen durchführen, bei den Untergebenen auf strikte Einhaltung aller Tarnregeln drängen und fordern, bei Nacht und bei schlechtem Wetter stets mit gründlicher Sachkenntnis zu handeln.»<sup>3</sup>

«Alle müssen in ausgezeichneter physischer Form sein. Die zu erfüllende Aufgabe verlangt von ihnen Behendigkeit, Ruhe, Disziplin, geistige Wachsamkeit, Initiative und Promptheit in der Erledigung der Aktion. Sie müssen alle Eigenschaften besitzen, die den Katzen angeboren sind.»<sup>4</sup>

Diese beiden Zitate vermitteln uns einige Ideen zur Instruktion unserer Soldaten. Vergessen wir nicht die militärischen Schriftstücke, die uns wertvolle Hinweise liefern. Es handelt sich speziell um die Lehrschrift «Nachtkampf» und das Reglement «Tarnen».



## Individuelle Instruktion

Schon zu Beginn seiner Ausbildung muss der Soldat sich eine Anzahl von Reflexen aneignen:

- die Waffe nie preisgeben;
- immer schussbereit bleiben;
- persönliche Ausrüstung und Rucksack immer tarnen;
- Kampfvorbereitungen für jeden Nachteinsatz gemäss Ziffer 5.

Das Anlegen von Hindernis-Angewöhnungspisten erleichtert im Anfangsstadium die Ausbildung zum Kennenlernen der Hindernisse und der Schwierigkeiten in der Dunkelheit. Benützen wir diese Möglichkeiten, den zukünftigen Kämpfer so heranzubilden, dass er:

- Hindernisse mit Leichtigkeit und geräuschlos überwindet;
- präzise, geschickt vordringt;
- zufällige Mittel zu verwenden weiss;
- Equipengeist entwickelt.

### a) Der reglementarische Kämpferparcours

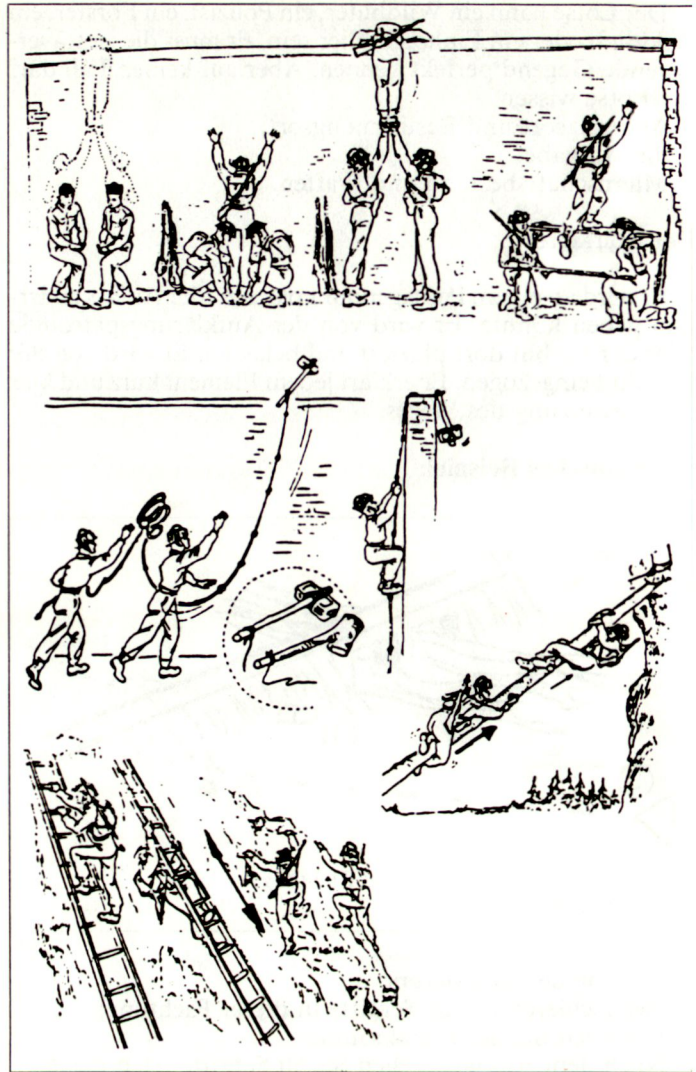
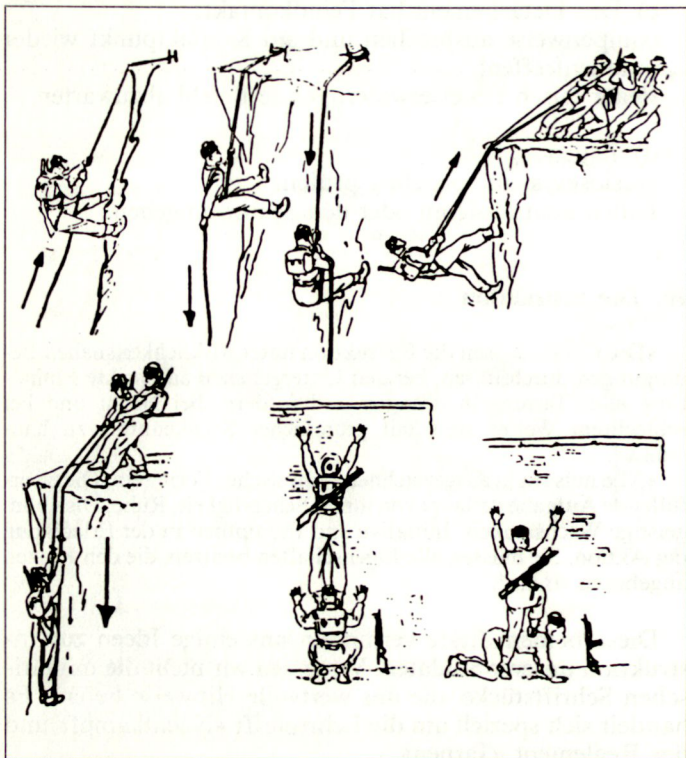


### Direktiven für den Instruktor

- Equipen à 3 Soldaten bilden;
- eine Demonstration vorführen;
- Kontrollposten organisieren (mit den Uof);
- die Geschwindigkeit der Ausführung zählt nicht;
- Hindernisse mit gegenseitiger Hilfe geräuschlos überwinden;
- Das erstmal den Parcours nur mit der persönlichen Waffe meistern, das zweitemal mit Waffen und Packung.

### b) Der improvisierte Kämpferparcours

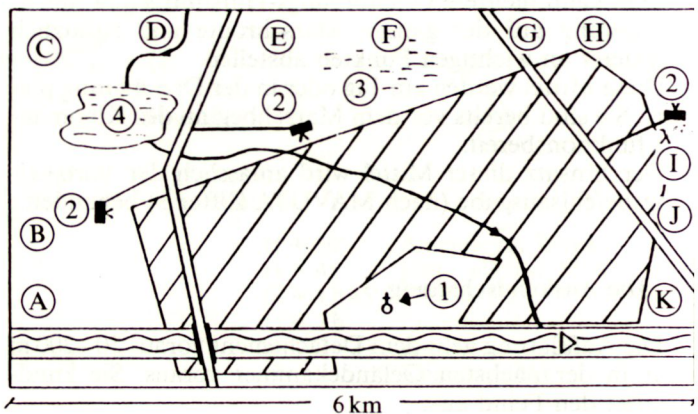
Einige Hindernis-Ideen und Überwindungstechniken



### Instruktion an der topographischen Karte, sowie am Kroki und Entwickeln des Orientierungssinnes

Wir sprechen bewusst nicht von Patrouillenläufen, weil diese Tätigkeit vom Gedanken der Geschwindigkeit beherrscht wird, und gerade das ist mit den Zielen der Instruktion in unserem Fall nicht vereinbar. Wir gebrauchen den Ausdruck «Raid topo.» (Gefechtsmässige Laufpatrouille)

Der «Raid topo.» kann von Kadern und Soldaten ausgeführt werden, die die Anwendung von topographischen Karten, Winkelmass und Bussole beherrschen.



- |   |                |
|---|----------------|
| 1. Kontaktpunkt                             | 3. Sumpfgebiet |
| 2. Bewohnte, von Hunden bewachte Bauernhöfe | 4. Weiher      |
- A-K Soldaten oder Equipen auf der Startlinie



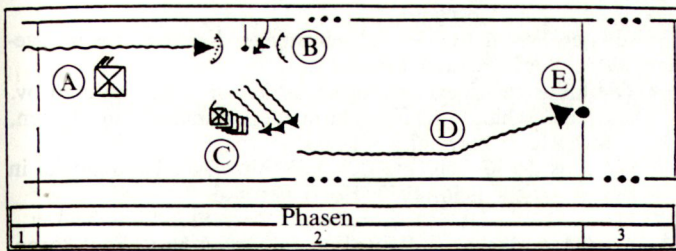
«Raid topo»	Instruktionsziele	Weisungen für den Instruktor	Bemerkungen
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Studium der Marschroute</li> <li>– sich ständig orientieren</li> <li>– Anwendung der Karte und der Hilfsmittel beherrschen</li> <li>– sich gemäss den Grundsätzen des Kämpfers verhalten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Gebrauch der abgegebenen Karte, Bussole und Winkelmass</li> <li>– Ausführung am Tag (teilweise) in der Nacht (hauptsächlich)</li> <li>– Patrouillen zu 3 Soldaten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Der Instruktor setzt Markeure ein (Auskundschaftung, Horchposten, Beobachtungsposten), um das Verhalten der Patr zu kontrollieren</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Beherrschen des Krokis</li> <li>– Zeiteinteilung der Marschroute</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Abgabe eines Muster-Krokis</li> <li>– Studium der Karte und des Krokis</li> <li>– Wegnahme der top-Karte</li> <li>– Ausführung in der Nacht</li> <li>– Patrouillen zu 3 Soldaten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Für die «Raids topo» 2, 3 und 4 können die top-Karten in verklebte Kuverts gelegt und von der Patr geöffnet werden, falls die Orientierung verlorengeht</li> </ul>
3		<ul style="list-style-type: none"> <li>– Anhand der Karte und einer Luftaufnahme ein Kroki zeichnen lassen</li> <li>– Wegnahme der top-Karte</li> <li>– Ausführung in der Nacht</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Eine von den Markeuren überraschte Patr wird neutralisiert, an ihren Ausgangspunkt- oder an einen vom Instruktor bestimmten Posten geführt</li> </ul>
4		<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ein Kroki zeichnen lassen</li> <li>– Infiltration individuell oder in Equipen zu 2 Soldaten</li> <li>– Jeder Soldat oder jede Equipe wird mittels Fahrzeug in die Nähe der Startlinie geschoben</li> <li>– Jeder Soldat oder jede Equipe soll einen einzigen Kontaktpunkt erreichen</li> </ul>	

### Instruktion der Kommando-Sektion

Wir schlagen 3 Aufbau-Übungen vor.

#### a) Erste Übung

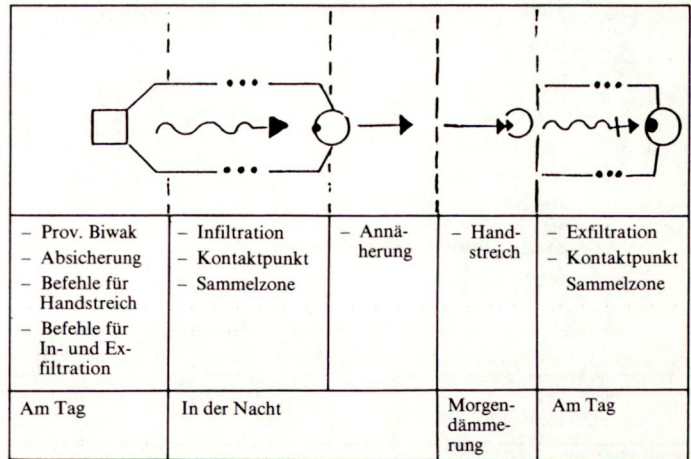
- Art: Kampfübung ohne scharfe Munition;
- Dauer: Eine Nacht.



Phasen	Vom Übungsleiter vorgesehener Ablauf	
	Tätigkeit des Kommandos	Tätigkeit der Markeure
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Analyse der Aufgabe</li> <li>– Dringende Massnahmen (MAVUTA)</li> <li>– Wahl der Marschrouten</li> <li>– Befehlsausgabe</li> <li>– Vorbereitung des Kommandos und Inspektion</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Befehlsausgabe</li> <li>– Fallen auf der Hauptmarschroute anbringen</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Infiltration (A)</li> <li>– Ausbrechen der Equipen (C)</li> <li>– Infiltration auf der Ersatzmarschroute (D)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Überfall aus dem Hinterhalt (B)</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Organisation des Kontaktpunktes (E)</li> <li>– Empfang der Equipen</li> <li>– Sicherung der Sammelzone</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Auskundschaftung, Ziel/Absicht: Sammelzone orten</li> </ul>

#### b) Zweite Übung

- Art: Kampfübung mit scharfer Munition;
- Dauer: Ein Tag und eine Nacht;
- Themen: Infiltration, Handstreich, Exfiltration;
- Mögliche Abwicklung.



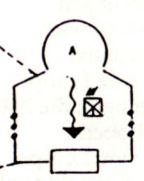
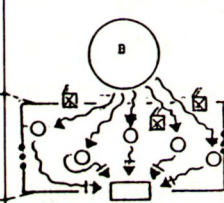
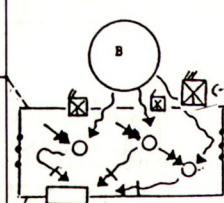
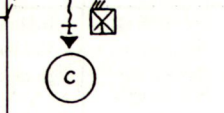
#### Bemerkungen:

- Das Kommando fasst seine Munition im provisorischen Biwak und infiltriert somit vollständig ausgerüstet.
- Die Munitionsmagazine dürfen nicht in die Waffen eingesetzt werden (Verlorengehen, Markeureinsatz).
- Der Handstreich wird ein erstesmal separat, vor der zusammengefassten Übung ausgeführt (Beachten der Sicherheitsvorschriften für Gefechtsschiessen).
- In der ersten Sammelzone lässt der Übungsleiter die Waffen laden. Zu diesem Zweck lässt er die Mannschaft auf ein Glied antreten (Friedenssituation).
- Der Helm muss mitgenommen werden.



### c) Dritte Übung

- Art: Kampfübung ohne scharfe Munition;
- Dauer: 3 Tage und 3 Nächte;
- Themen: Infiltration, Objekte-Aufklärung, Angriff auf die Objekte, Exfiltration.

		Tätigkeiten	Schematischer Ablauf
1. Tag	Nacht		
	Tag	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einrichtung eines prov. Biwaks</li> <li>- Absicherung</li> <li>- Befehlsausgabe für Infiltration</li> <li>- Ausführen der dringenden Massnahmen</li> </ul>	
2. Tag	Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Infiltration</li> <li>- Organisation des Kontaktpunktes</li> <li>- Empfang der Equipen</li> <li>- Einrichten eines prov. Biwaks</li> </ul>	
	Tag	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Übergang vom prov. Biwak zum taktischen Biwak, Absicherung</li> <li>- Befehlsausgabe für das Auskundschaften der Objekte</li> <li>- Waffenwartung, Retablierung</li> </ul>	
	Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Infiltration</li> <li>- Auskundschaften der Objekte</li> <li>- Exfiltration</li> </ul>	
3. Tag	Tag	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erstellen der Aufklärungsberichte und Unterlagen über die Objekte</li> <li>- Vorbereitung der Aktionen</li> <li>- Befehlsausgabe für den Angriff auf die Objekte</li> <li>- Waffenpflege, Retablierung</li> </ul>	
	Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Infiltration</li> <li>- Angriffe</li> <li>- Exfiltration</li> <li>- Wiedergruppierung des Kommandos</li> </ul>	
4. Tag	Nacht		
	Tag	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exfiltration des Kommandos</li> <li>- Wechseln des taktischen Biwaks</li> </ul>	

### 17. Schlussfolgerungen

Die Infiltration ist ein Unternehmen, das nicht einfach zu leiten und auszuführen ist. Vier aus Kampferfahrungen gewonnene Beispiele zeigen uns

- Disziplin;
- Kampfgeist;
- Härte in der Ausführung;
- Absolute Diskretion.

#### Disziplin

«Es darf niemals ein schlechtes Benehmen auftreten, jeder Soldat oder Gradträger, an dem eine geistig negative und unmilitärische Einstellung bemerkt wird, muss aus dem Kommando ausgeschlossen werden.»<sup>5</sup> und

«Sie alle sind von ihrer Mission vollkommen überzeugt: Kein Wort, nicht einmal geflüstert, keine Klage, was auch immer geschehen mag... Der Legionär starb lautlos, befolgte die erhaltenen Befehle bis zur letzten Sekunde seines Lebens, und gewiss, der Abdruck seiner Zähne auf dem Vorderarm gibt Zeugnis von der erlittenen grausamen Pein (Schlangenbiss)»<sup>6</sup>.

#### Kampfgeist

«Sie sind überzeugt, die Wachsamsten, die Tapfersten, die Stärksten, die Gewandtesten zu sein.»<sup>7</sup>.

#### Härte in der Ausführung

«Noack dringt flach auf dem Boden liegend vor, gefolgt von 29 Legionären. Sie arbeiten sich schlangenartig voran und verursachen weniger Bewegung im dünnen Heidekraut, als der es streichelnde Wind. Sie kriechen in Indianerlinie, die Füße des Vordermannes immer in Armreichweite der Hintermannes, so dass die ganze Kolonne bei einem Vorfall lautlos gestoppt werden kann.»<sup>8</sup>.

#### Absolute Diskretion

«Das sehr langsame Vordringen, 2 Stunden für die Bewältigung von 1 1/2 km, erfolgt mit absoluter Diskretion.»<sup>9</sup>.

#### Anmerkungen

<sup>1</sup> Aus der Geschichte der Fallschirmkommandos in Algerien, 1956 - 1962, Henri Ferraud.

<sup>2</sup> Aus der Geschichte der Fallschirmjäger-Kommandos in Algerien, 1956 - 1962, Henri Ferraud.

<sup>3</sup> «Die taktische Überraschung» von Oberst Piotr Simtchenkov.

<sup>4</sup> Aus der Geschichte der Fallschirmjägerkommandos in Algerien, 1956 - 1962, Henri Ferraud.

<sup>1,2,4,5,7,9</sup> Aus der Geschichte der Fallschirmjäger-Kommandos in Algerien, 1956 - 1962, Henri Ferraud.

<sup>3</sup> «Die taktische Überraschung» von Oberst Piotr Simtchenkov.

<sup>6,8</sup> Aus PAR LE SANG VERSE (vergossenes Blut), Paul Boncarrère.

Wir sind spezialisiert auf Videocassetten im Bereich:

- **Militär und Waffengattungen allgem.**
- **Schweizer Armee im Einsatz**
- **Militäraviatik**
- **Dokumentaraufzeichnungen vom II. Weltkrieg**
- **Einsatz der US-Air-Force in Vietnam und Analyse der F-111-Attacke auf Libyen**
- **Kampfflugzeug- und Helikopter-Porträts**
- **Defilee**
- **Raumfahrt**
- **Zivilluftfahrt**
- **Flugschauen**
- **Sportfliegerei**

Katalog anfordern bei:

**Sintrade AG, Grossmünsterplatz 6, 8001 Zürich**  
**Telefon: 01 69 52 66 / Telex: 815 860 sint ch**



## Offiziers-Tagebuch

Deutsch/Französisch

- Dienstagenda im Taschenformat
- Pendenzenkontrolle/Telefonverz.
- Übersichten Personal/Mun./Mat.
- Für 24 Tage Personelles, Tagesablauf, Rapporte usw. dargestellt
- Register/Eckperforation
- genügend Notizpapier

**Schück Söhne AG, Abt. Fachbuchhandel**  
**Bahnhofstrasse 24, 8803 Rüslikon**  
**Telefon 01 / 724 10 44**

Expl. Offiziers-Tagebuch zu Fr. 20.- plus Porto und Verp.

### Bestellung

Name/Vorname:

Strasse:

PLZ/Ort:

Evtl. Einteilung: