

Zeitschrift: Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung
Band: 52 (1977)
Heft: 5

Artikel: Schiess-Simulator "SIM74"
Autor: Zobrist, Fix
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-704367>

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: 06.10.2024

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

Schiess-Simulator «SIM 74»

Fix Zobrist, Hendschiken

Der Schiess-Simulator «SIM 74» (für 10,5-cm-Kanone Pz 61 + Pz 68) gestattet der Panzertruppe heute ein wirklichkeitsnahes Simulieren des Panzerkampfes. Die komplette Anlage ermöglicht dem Panzer sowohl als Angreifer wie auch als Ziel eingesetzt zu werden. Die Besatzung arbeitet beim Auftauchen eines «feindlichen» Panzers mit den gleichen Elementen (Distanz, Seite) wie beim Schiessen mit Vollkaliber. Die Ballistik des Geschosses wird berück-

sichtigt durch eine Distanzmessung, welche die nach der geschätzten Distanz eingestellte Rohrelevation kontrolliert. Ein Treffer wird nur bei genau geschätzter Distanz und sauber ausgerichtetem Ziel erreicht. Die Lage des Schusses wird in einer Trefferanzeige angezeigt; bei einem Treffer schaltet sich die Anlage des getroffenen Fahrzeuges aus und eine Rundumleuchte oder Rauchpetarde kennzeichnet das «zerstörte» Ziel deutlich. Als Zielfläche bietet sich nur die Grösse von 2×3 m; um einen Treffer anzubringen,

muss die Besatzung sehr genau arbeiten. Beim Panzerduell kommt noch der psychologische Druck dazu; Sieger kann nur derjenige werden, der präziser und schneller schießt. Die Konzentration der Besatzung entspricht also praktisch jener im Ernstfall. Auch die Richtarbeit auf fahrende Ziele kann mit realistischen Geschwindigkeiten und Bewegungen, die nicht voraussehbar sind, geübt werden. Durch eine spezielle Ladeverzögerung wird auch die gleiche Ladezeit wie beim scharfen Schuss erreicht.

Schiessen mit «SIM 74»

Angreifer

- Der Kommandant bezeichnet das Ziel und gibt den Feuerbefehl
- Der Lader wählt die zu verwendende Munitionsart und simuliert den Ladevorgang
- Von der Munitionsreserve wird ein Schuss abgezählt
- Der Richter visiert das Ziel an

Phase 1

- Der Richter betätigt den Abzug
- Der Mündungsfeuersimulant zündet eine Petarde
- Der Laser des Waffenprojektors schießt während zweier Sekunden Laserimpulse gegen das Ziel

Phase 2

- Die vom Ziel empfangenen Funksignale werden im Empfängerteil des SIM 74 bezüglich Schussablage ausgewertet
- Dem Kommandanten sowie dem Richter wird in seiner Zieloptik ein Fehlschuss angezeigt

Phase 3

- Der Kommandant gibt den Befehl für einen weiteren Schuss
- Der Lader wählt die zu verwendende Munitionsart und simuliert den Ladevorgang
- Von der Munitionsreserve wird ein Schuss abgezählt
- Der Richter visiert das Ziel erneut an

Phase 4

Phase 5
(analog Phase 2)

Phase 6

- Die vom Ziel empfangenen Funksignale werden im Empfängerteil des SIM 74 bezüglich Schussablage ausgewertet
- Dem Kommandanten sowie dem Richter wird in seiner Zieloptik ein Treffer angezeigt

Ziel

- Die Besatzung sieht das Mündungsfeuer und hört den Knall
- Die Detektoren empfangen die Laserimpulse und senden diese als Funksignale an den Angreifer zurück
- Der Besatzung wird mittels einer Lampe am Bedienungsgerät angezeigt, dass sie unter Beschuss steht

- Am getroffenen Fahrzeug wird eine Rauchpetarde gezündet oder eine Rundumleuchte eingeschaltet
- Der Besatzung wird mittels einer Lampe am Bedienungsgerät angezeigt, dass das Fahrzeug getroffen wurde
- Das SIM 74 wird ausser Betrieb gesetzt

Der Kommandant wird besonders geschult in:

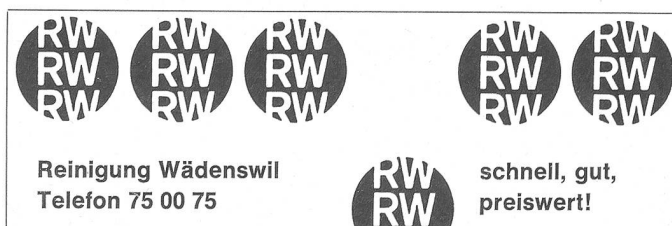
- Zielerkennung und -zuweisung
- Distanzvermittlung
- Schiesstechnische Führung des Panzers

Der Richter wird besonders geschult in:

- Zielerfassung
- Beherrschen der Turmsteuerung
- Rasche und präzise Korrekturen bei Fehlschüssen

Was nicht simuliert werden kann:

- Ladearbeit an den Waffen, Waffenwechsel
- Mechanische Abschusserscheinungen
- Schiessverfahren über 2000 m nicht möglich
- Witterungseinflüsse (Wind)
- Keine Einschläge sichtbar



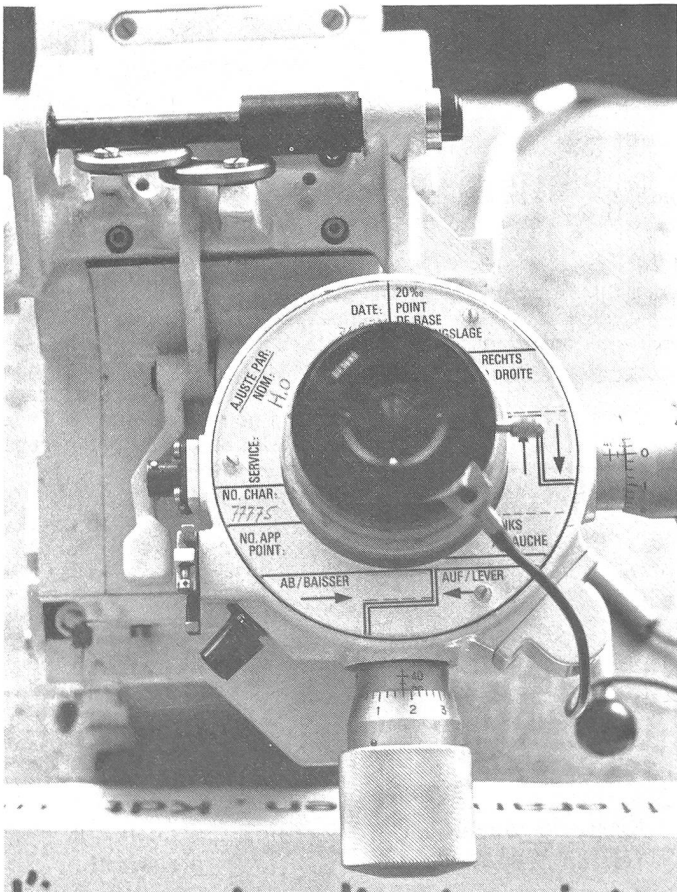
Reinigung Wädenswil
Telefon 75 00 75

schnell, gut,
preiswert!

Schiess-Simulator «SIM 74»



1



2



3

Schiess-Simulator «SIM 74»

1 Mit dem SIM 74 sind richtige Panzerduelle möglich. Hier greift ein Pz 68 in voller Fahrt einen als Zielfahrzeug (Pfeil) ausgerüsteten Spz an.

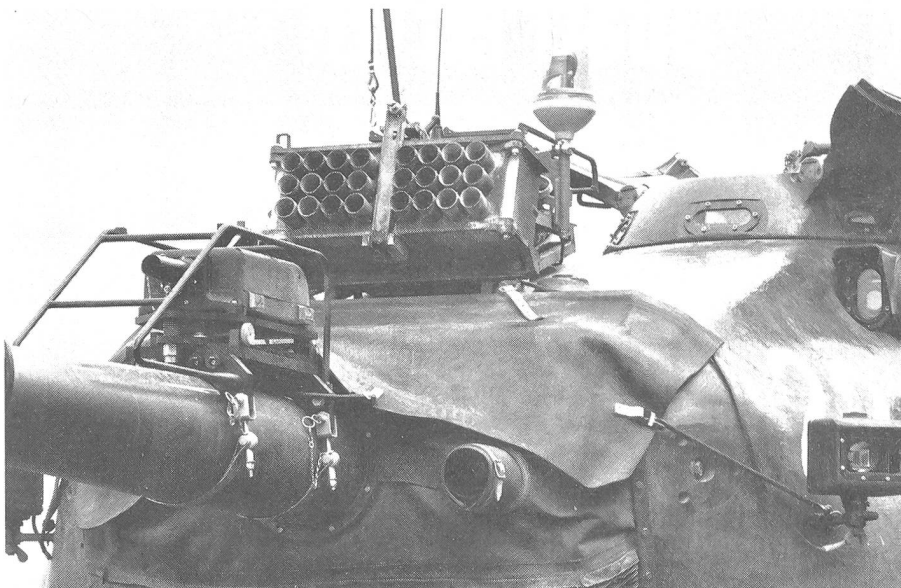
2 Trefferanzeigergerät für Kdt und Richter.

3 Als Zielfahrzeug kann auch der Jeep mit entsprechender Anlage eingesetzt werden.

4 SIM 74: Auf dem Rohr ist der Waffenprojektor (Lasergerät) montiert. Darüber der Mündungsfeuersimulator und die orange Rundumleuchte. Rechts unten einer der Detektoren.

5 P 68 in Lauerstellung.

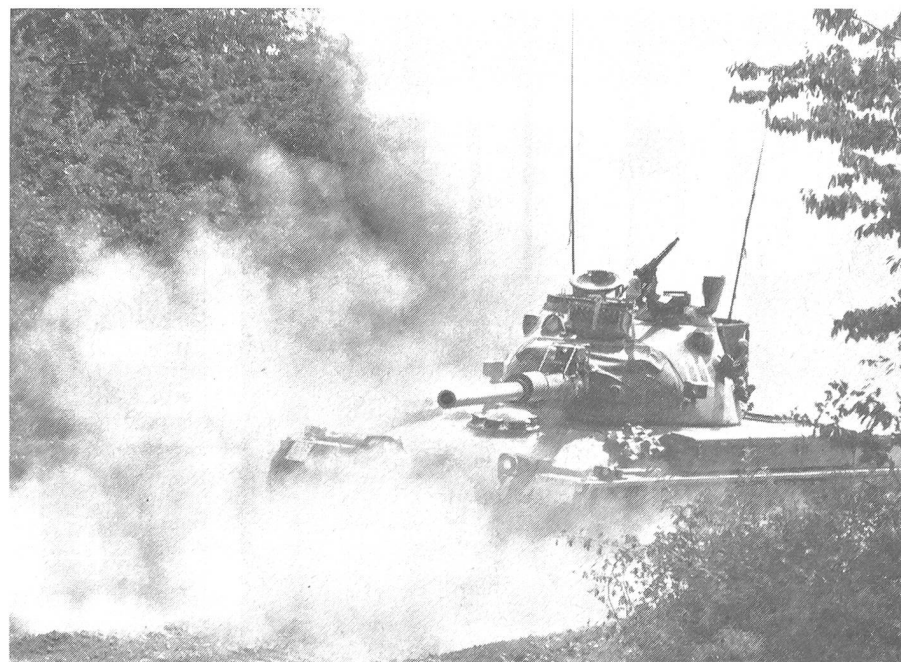
6 Pz 68 im Angriff.



4



5



6