

Zeitschrift: Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung
Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat
Band: 32 (1956-1957)
Heft: 22

Artikel: Die Bekämpfung von Luftlandetruppen [Schluss]
Autor: Dach, H.v.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-709217>

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.](#)

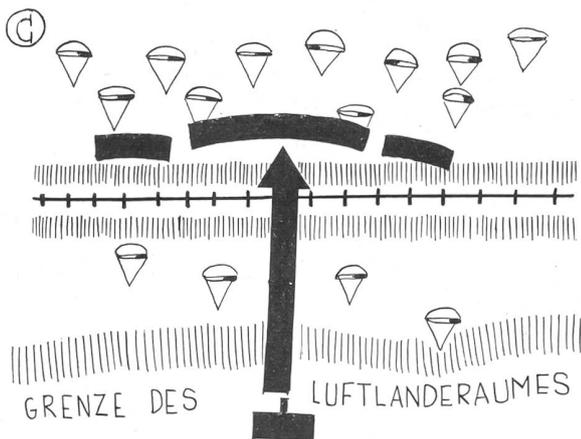
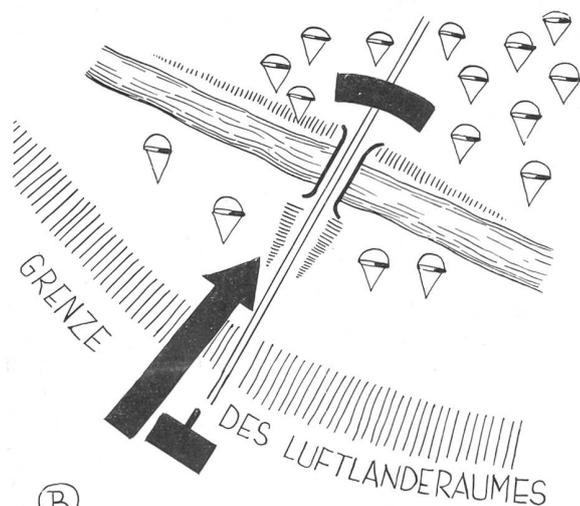
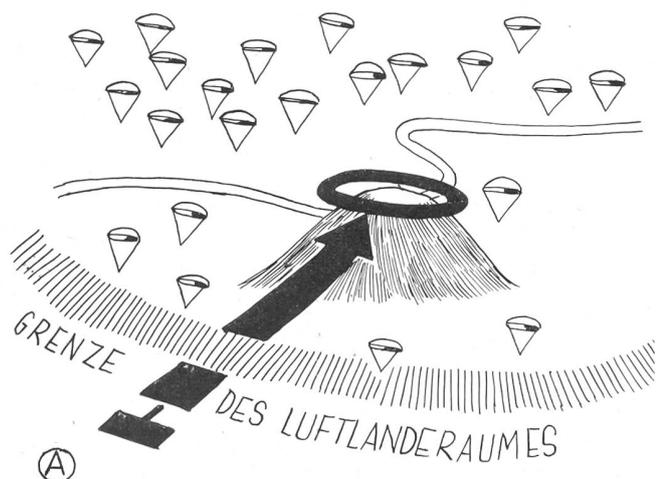
Download PDF: 16.03.2025

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

Die Bekämpfung von Luftlandetruppen

Von Hptm. H. v. Dach

Schluß

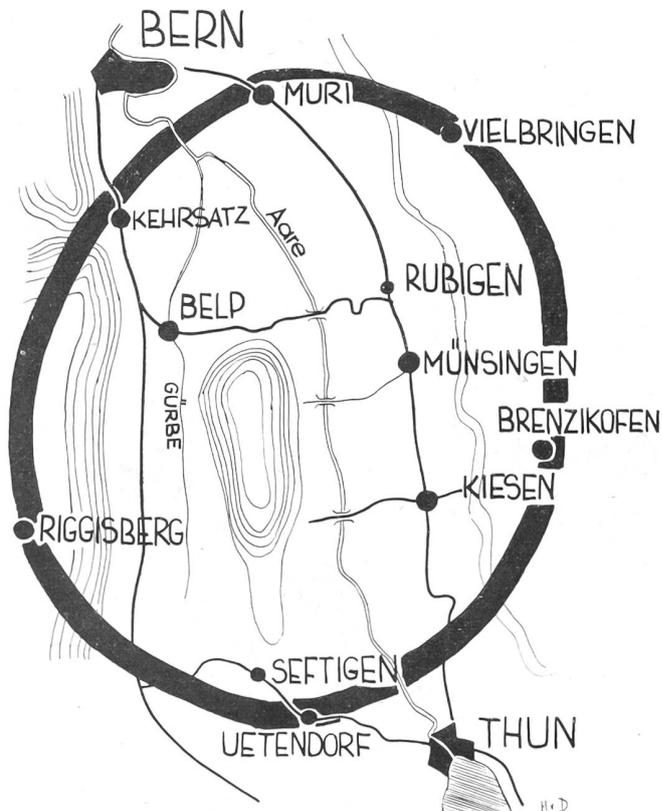


Wenn du zufälligerweise nahe am Rande der Luftlandezone liegst, oder als erste Truppe dort eintriffst, handle wie folgt:

- Besetze in raschem Zugriff nahe gelegene günstige Beobachtungspunkte für Artillerie und schwere Inf.Waffen.
- Besetze nahe gelegene Brücken, um eine rasche Ausweitung des Landekopfes zu verhindern.
- Im naturgemäß offenen Luftlandegebiet sind Deckungen (Bachgräben, Bahndämme, Böschungen usw.) selten und dementsprechend wichtig. Wo du solche künftige Angelpunkte des Kampfes noch in raschem Zugriff besetzen kannst, mußt du es tun. Du sparst dir dadurch im spätern Kampf viel Blut.

2. Phase: das planmäßige Niederkämpfen der Luftlandung

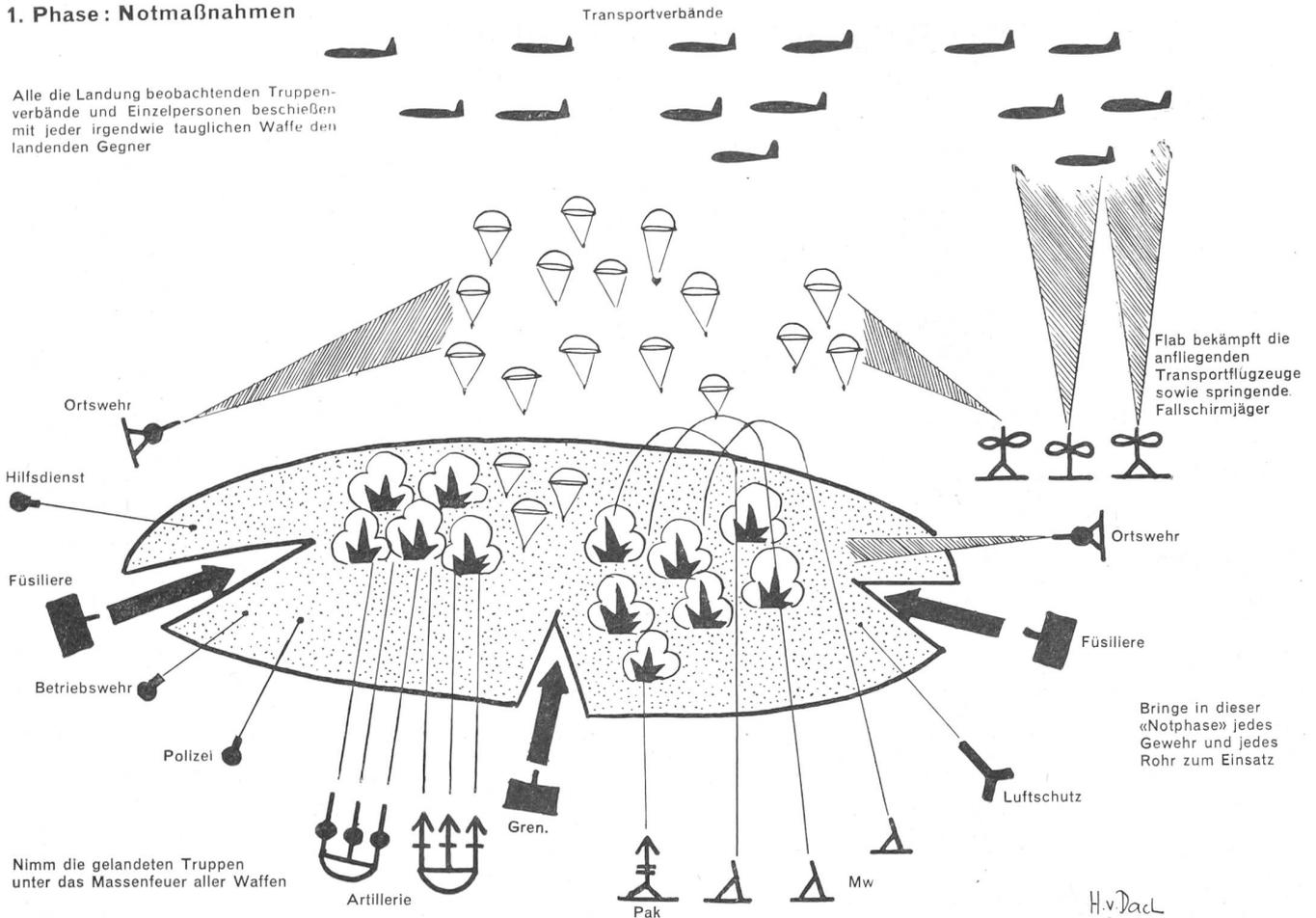
- die Einschließungsfront des Luftlanderaumes kann nicht überall gleich stark gehalten werden. An Brücken, Ausfallstraßen, bei Wäldern und Ortschaften sowie in Richtung der gegnerischen Front, von wo aus am ehesten eine Vereinigung der motorisierten und mechanisierten Verbände mit den Luftlandetruppen zu erwarten ist, wird sie verstärkt.
- Vermeide, daß die Einschließungsfront durch Wälder und Ortschaften verläuft, denn der Wald- und Ortskampf verschlingt dir viele Truppen und erleichtert dem Gegner das Infiltrieren deiner Stellungen.
- Verlege deshalb an allen fraglichen Stellen deinen Einschließungsring sofort vor, notfalls auch hinter Wälder und Ortschaften. Beim Zurückverlegen, das immer nur Notmaßnahme sein darf, nicht vergessen, daß Wälder und Ortschaften dem Gegner das «Festbeißen» erleichtern und späteres angriffsweises Durchkämmen und Wiedernehmen dieser Geländeteile schwere Verluste kosten wird.
- An geländemäßig leicht zu verteidigenden Stellen des Einschließungsringes (Wasserläufe, Höhen usw.) wird mit einem Minimum an Kräften gehalten, so daß du starke Stoßreserven auszuscheiden vermagst, die an der übrigen Einschließungsfront angreifen.
- Gegen Flugfelder, gelandete Artillerie, Versorgungsdepots und beherrschende Geländeteile werden starke Stoßkeile vorgetrieben, währenddem die übrigen Truppen den Landeraum allmählich einengen.
- Zweck dieser Angriffe ist, den Landeraum so zusammenzudrücken, daß er in seiner ganzen Ausdehnung vorerst von der Artillerie, später auch von den schweren Infanteriewaffen (Pz.-Kanonen, Mw usw.) beherrscht wird.
- Gleichzeitig wird laufend durch Heranführen weiterer Flab-einheiten die Bodenabwehr verstärkt.
- Durch die Verengung des Landerumes wird die Versorgung aus der Luft erschwert und mit der Zeit verunmöglicht. Transportflugzeuge können nicht mehr niedergehen, da die Landfelder unter dem Feuer der Artillerie liegen. Fallschirmwürfe gehen fehl, da einerseits die Transportflugzeuge der starken Flab wegen hoch über dem Abwurfziel bleiben müssen und andererseits der Landeraum klein geworden ist.



Beispiel eines Luftlandekopfes einer Division [(12–16 km + Sicherungsring von 3–6 km).

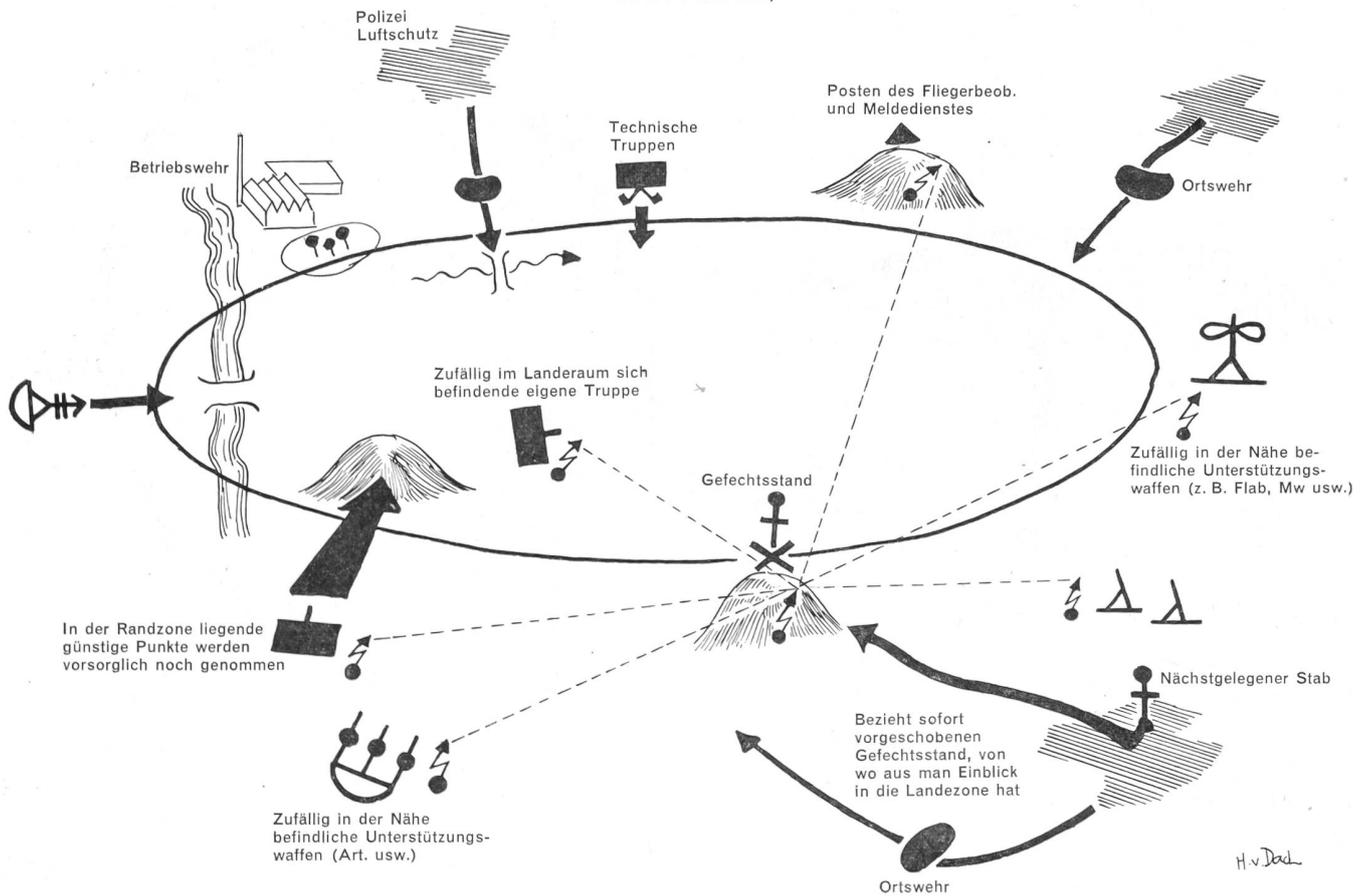
1. Phase: Notmaßnahmen

Alle die Landung beobachtenden Truppenverbände und Einzelpersonen beschließen mit jeder irgendwie tauglichen Waffe den landenden Gegner

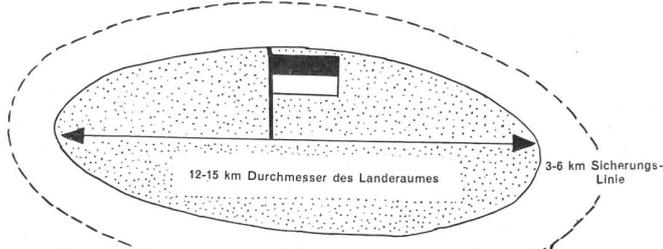


2. Phase: Koordination

Koordination aller zufälligerweise im oder am Luftlandraum gelegenen eigenen Truppen und Hilfskräfte durch den erstbesten Stab. (Inf., Art., Flab, techn. Truppen, HD, Ortswehr, Betriebswehr, Luftschutz, Polizei, Posten des Fliegerbeob. und Meldedienstes usw.)



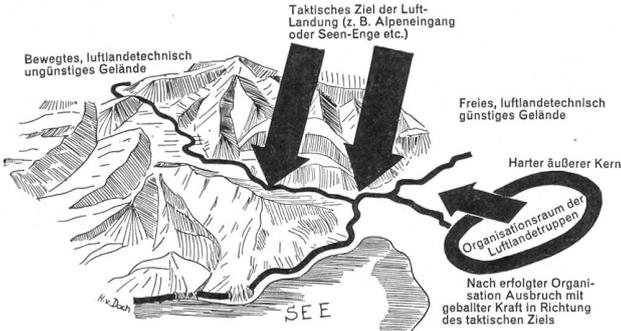
Imitiere zudem noch die Landungsmarkierungszeichen des eingeschlossenen Gegners, um die feindlichen Transportverbände zu Fehlwürfen von Nachschubgütern zu verleiten.



Größenausdehnung eines Landekopfes für eine Fallschirm- oder Luftlandedivision

Spez. Detachemente bilden an günstigen Stellen einen weitgezogenen Schutzgürtel (Sicherungslinie)

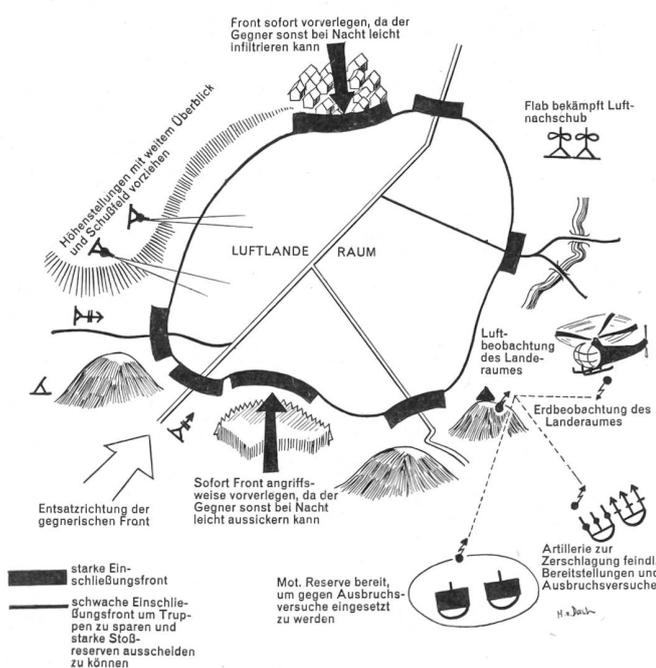
Angewandte Taktik, wenn das Ziel der Aktion luftlandetechnisch ungünstig gelegen ist



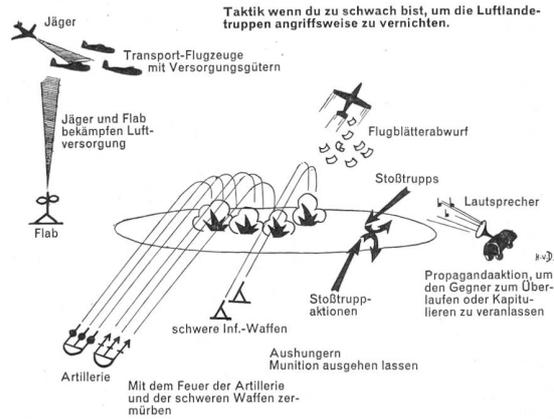
Dieses Verfahren kann in Frage kommen, wenn z. B.
a) überallartig einem mobilisierenden Gegner der Bezug einer wohl vorbereiteten Alpenstellung verunmöglicht werden soll;
b) einem geschlagenen Gegner der Rückzug oder das Ausweichen in starkes Gelände (Alpen, hinter Seelinen oder in ausgedehnte Waldungen etc.) verwehrt werden soll;
c) im Gebirgskrieg: Luftlandungen im Rücken von Alpenfronten.

Kampfverfahren, wenn du zu schwach bist, um die Luftlandetruppen angriffsweise zu vernichten

- Überwache den Luftlanderaum mit Helikoptern und von Erdbeobachtungsposten aus, so kannst du Bereitstellungen für Angriffe, die den Landraum erweitern sollen, rechtzeitig erkennen und mit dem Feuer der Artillerie zerschlagen sowie deine motorisierten Reserven in die bedrohten Abschnitte verschieben.
- Beschränke dich im weiteren auf:
 - Stoßtruppunternehmungen,
 - Zermürbung des Gegners durch das Feuer der Artillerie und der schweren Waffen,
 - Aushungern bzw. Ausgehenlassen der Munition,
 - Propagandaaktionen (Lautsprecher, Flugblätter), um den

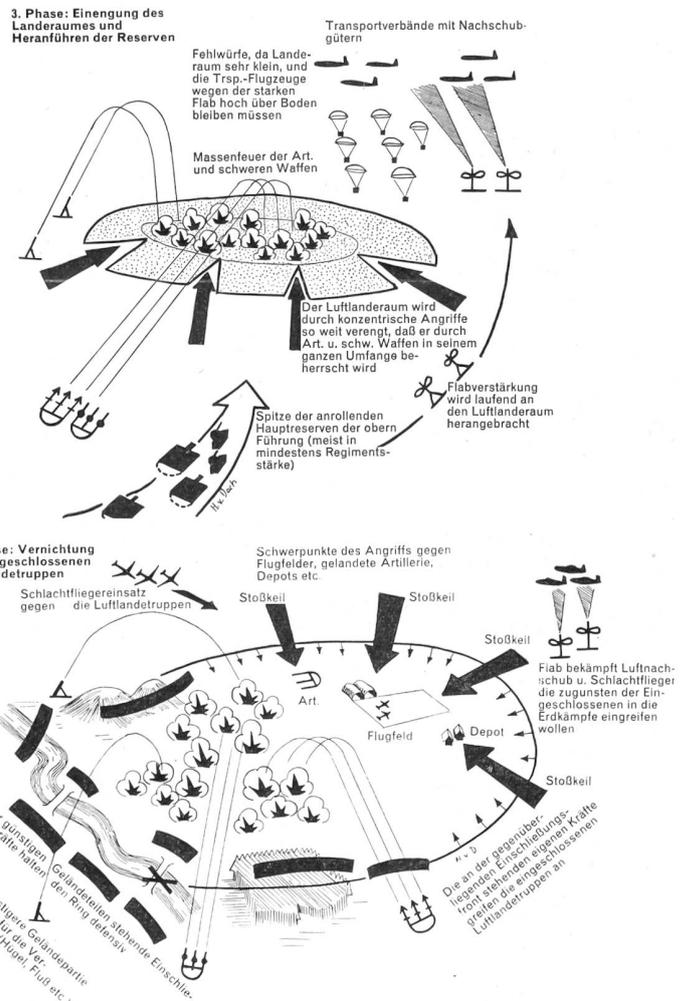


ändern zum Ueberlaufen oder zur Kapitulation zu bewegen; da es sich aber bei den Luftlandetruppen ausnahmslos um Eliteverbände handelt, darfst du dir hiervon nicht zu viel versprechen.



— Im übrigen wird der Erfolg deiner Aktion davon abhängen, ob es dir gelingt, genügend Flab und Jäger an den Landraum heranzubringen, um die Luftversorgung der Eingeschlossenen zu unterbinden. Eventuell hilft dir hierbei auch einmal das Kriegsglück, indem unvorhergesehene Schlechtwetterperioden den Luftnachschiebung zum Stocken bringen.

5. Schematische Darstellung der Bekämpfung einer Luftlandung



6. Die Bekämpfung von Helikopterlandungen

Da Helikopterlandungen ausnahmslos im engeren Frontbereich stattfinden und stets nur kleines Ausmaß aufweisen, stellt ihre Abwehr dementsprechend auch weit einfachere und geringere Probleme als die Bekämpfung von Großlandungen mit Fallschirm und Transportflugzeug tief im rückwärtigen Gebiet. Es wird hier deshalb auch nicht weiter auf die Bekämpfung von Helikopterlandungen eingegangen.