

Zeitschrift: Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung
Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat
Band: 35 (1959-1960)
Heft: 4

Artikel: Nachtkampf [Schluss]
Autor: Dach, H. von
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-704517>

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: 14.03.2025

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

Der Schweizer Soldat

ZEITSCHRIFT ZUR FÖRDERUNG DER WEHRHAFTIGKEIT UND DES WEHRSPORTES

Herausgeber: Verlagsgenossenschaft «Schweizer Soldat», Zürich 1, Redaktion: E. Herzig, Gundeldingerstraße 209, Basel. Telefon 061. 34 41 15
Administration, Druck und Expedition: Aschmann und Scheller AG, Zürich 1, Telefon 32 71 64. Post-Konto VIII 1545. Abonnement Fr. 9.— im Jahr

Erscheint am 15. und Letzten des Monats

4

35. Jahrgang

31. Oktober 1959

Leitsätze für soldatische Führer

Von Hptm. Karl von Schoenau, München

Denke immer daran, daß Dein Fühlen, Dein Denken und Dein Handeln Deinen Erfolg als Führer bestimmen. Gefühle können das Denken nachteilig beeinflussen, und vom Denken zum Entschluß ist oft ein schwerer Schritt.

*

Denke daran, daß sich bei Führungsproblemen mehrere Lösungen aufdrängen und vor dem Entschluß immer der Konflikt steht; daß man von Dir als Führer Entscheidungen und Taten fordert und Zaudern Deine Führerrolle gefährdet.

*

Führe, soweit es die Lage erlaubt, durch Aufträge und frage Deine Männer um ihre Meinung. Du erziehst sie so zum Mitdenken und zur Mitarbeit und gewinnst ihr Interesse für das gemeinsame Ziel.

Vergiß aber nie, daß Du für alles, was in Deinem Befehlsbereich geschieht, die Verantwortung trägst und die letzte und schwerste Entscheidung bei Dir liegt.

Hast Du eine Entscheidung getroffen, so wird sie durchgeführt. Deine Untergebenen haben allerdings das letzte Wort dazu, dies heißt aber: *Ja!*

*

Berücksichtige die warnenden Worte des amerikanischen Generals Patton:

Man vermeide es wie die Pest, Befehle auszugeben, durch die man sich decken will. Sie enthüllen nur den Mangel an Rückgrat seitens des kommandierenden Offiziers, denn wer derartige Befehle liest, merkt die Absicht sofort.

Vermeide deswegen, wenn möglich, in kritischen Situationen durch Aufträge zu führen, sondern drücke in Deinem Befehl un-

mißverständlich aus, *was* Du willst und *wie* es gemacht werden soll.

*

Passe Deine Befehle und Aufträge der Leistungsfähigkeit und den Interessen des Empfängers an. Der richtige Auftrag an den rechten Mann führt zum Erfolg.

*

Übertrage Verantwortung, und Du erziehst zu Verantwortungsbewußtsein und Verantwortungsfreudigkeit. Verantwortungsübertragung nach unten entbindet Dich nicht von Deiner Verantwortung nach oben. Du sollst für alles, was in Deinem Befehlsbereich geschieht, die Verantwortung übernehmen.

*

Wenn Du einem Untergebenen einen Auftrag gibst, mußt Du ihm auch die Mittel geben, diesen Auftrag durchzuführen. Sage ihm, daß Du es nicht als Hilflosigkeit, sondern als Zeichen seines Vertrauens auffaßt, wenn er in Zweifelsfällen Deinen Rat einholt.

*

Informiere Deine Untergebenen immer, wenn es möglich ist, über Lage, Auftrag und Ziele. Die Information von oben nach unten und die Interessenerregung für das gemeinsame Ziel fördern die Kampfmoral Deiner Soldaten.

*

Sorge dafür, daß jeder Angehörige Deiner Einheit die Pflichten und Aufgaben des anderen kennt. Vor allem Sorge dafür, daß sich keiner entbehrlich fühlt.

*

Erziehe und bilde Deine Truppe so aus, daß sie auch ein anderer führen kann. Das feindliche Geschöß respektiert Deine Rangabzeichen nicht.

Nachtkampf

Hptm. H. von Dach, Bern

Schluß

Technik der Ablösung:

a) Normalfall (wenig Zeit zur Verfügung)

- Die Ablösung wird lediglich nach Karte oder Lageskizze nie innert nützlicher Frist und mit der nötigen Unauffälligkeit und Lautlosigkeit die einzelnen Stellungen, Kampfstände und Nester der eingesetzten Truppe finden. Grundsätzlich stellt eingesetzte Gruppe einen Führer.
- Bestimme den Warteraum der ablösenden (neuen) Truppe. Hierfür eignet sich am besten ein Waldstück oder einige Häuser. Bestimme den Sammel- und Warteraum der alten, abgelösten Truppe.
- Bestimme den Sammelpunkt der Führer. Hierfür eignet sich ein Geländepunkt, der allen gut bekannt und leicht aufzufinden ist (Brücke, Haus, Straßenspinne usw.).
- Der Zugführer des Reservezuges übernimmt am Sammelpunkt die von den einzelnen Gruppen abkommandierten Führer und marschierst mit ihnen zum Warteraum der Ablösung.
- Die Führer übernehmen die entsprechenden Ablösungen und marschieren mit ihnen zu den einzelnen Stellungen.
- Zuerst werden die in vorderster Linie eingesetzten Gruppen abgelöst, dann der Feuerzug, schwere Waffen und der Reservezug. Ganz zuletzt die vorgeschobenen Posten.
- Zug- und Gruppenführer unterweisen ihre Nachfolger genau

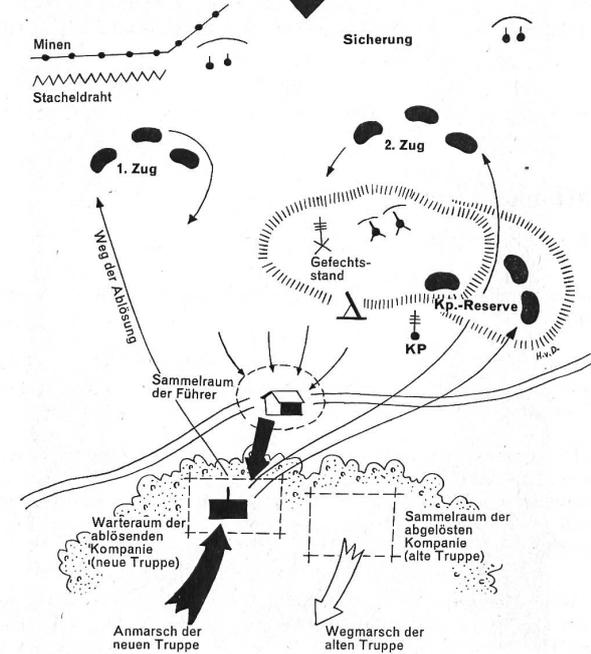
über Feind, Nachbarn und Kampfauftrag. Sie verlassen als letzte die bisherige Stellung.

- Schriftliche Unterlagen (Minen- und Feuerpläne, Funkunterlagen, Beobachtungsskizzen usw.) werden übergeben.
 - Erfolgt während der Ablösung ein feindlicher Angriff, so unterstehen die neuen Truppen automatisch dem bisherigen (alten) Kommandant.
 - Der Kommandant der abgelösten Truppe verbleibt auf dem KP und orientiert seinen Nachfolger. Er geht erst zurück, wenn von allen neueingewiesenen Zügen die Meldung eingetroffen ist, daß die Stellungen übernommen sind und alles in Ordnung ist.
- b) Ausnahmefall (Idealfall, wenn viel Zeit zur Verfügung steht)
- Die neue Truppe entsendet mehrere Tage vor der Ablösung ein sogenanntes «Vorkommando» in die neue Stellung. Das Vorkommando setzt ich aus den Offizieren und Spezialisten zusammen.
 - Das Vorkommando wird von der Stellungenbesetzung eingewiesen und kann sich in Ruhe umsehen und einleben.
 - Durchführung der Ablösung: wie unter a)
 - Nach vollzogener Ablösung verbleiben Kommandanten und Spezialisten der alten Truppe noch mindestens einen Tag in der Stellung.

Reihenfolge der Ablösung:

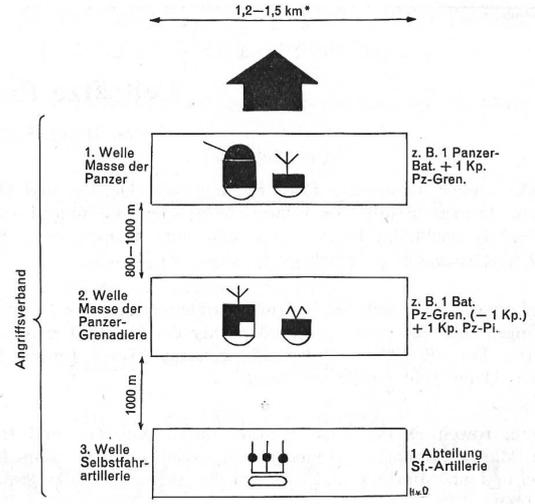
- 1. und 2. Füs.-Zug
- Kp.-Reserve
- schwere Waffen
- Führungsorgane
- Sicherungsposten

Jede Gruppe stellt einen Führer für die Ablösung, Chef der Führer: der Zugführ. des Reserve-Zuges.



Organisation einer nächtlichen Ablösung
(im Rahmen einer verst. Füs.-Kp.)

- Alle Mg. der Panzer und Panzergren.-Wagen der ersten Welle schießen während der Fahrt einen «Feuervorhang» gegen vermutete Stellungen. Panzerkanonenfeuer nur während Schießhalten.
- Die zweite Welle kämpft mit 20-mm-Maschinenkanonen, 12,7-mm-Mg., Mp. und HG über Bord.
- Der Angriffsverband geht Abschnittsweise vor. Etwa alle 1000 Meter wird kurz angehalten, gesammelt und geordnet. Trotzdem werden nächtliche Panzerangriffe mehr mit dem *Gashebel durchgefahren* als mit *Feuer durchgekämpft*.
- Abstand zwischen der ersten und zweiten Welle etwa 800 bis 1000 Meter. Zwischen der zweiten und dritten Welle etwa 1000 Meter.

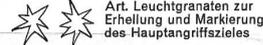


* am Tag ca. 2 km
Schematische Darstellung eines Panzer-Angriffs bei Nacht

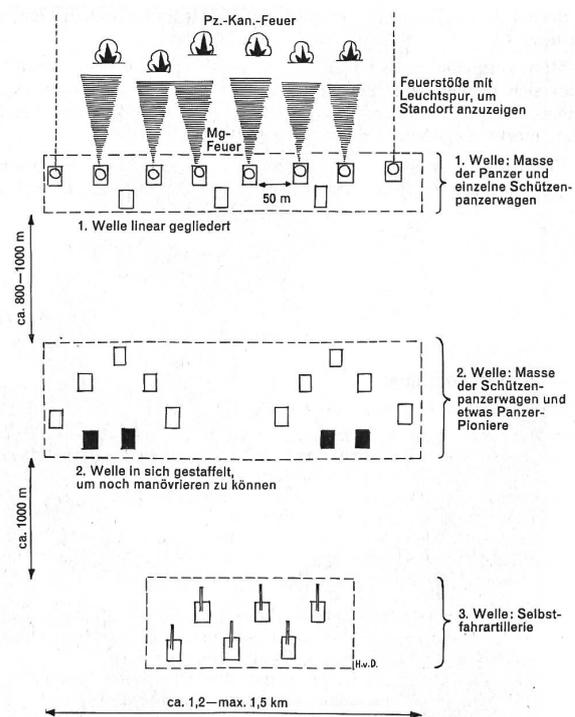
III. Das Kampfverfahren des überlegenen Gegners
(Panzerangriff bei Nacht)

- Nächtliche Panzerangriffe sind vor allem ein Mittel des Bewegungskrieges.
- Sie können nur unter folgenden Umständen durchgeführt werden:
 - panzergünstiges Gelände (kein Wald, keine Ortschaften, keine natürlichen Hindernisse)
 - schwacher, *nicht voll abwehrbereiter* Verteidiger in schlecht oder gar nicht ausgebauter Stellung.
- Wo diese Voraussetzungen nicht erfüllt sind, ist der Gegner gezwungen, zu Fuß mit Infanterie voraus anzugreifen.
- Die Infrarot-Nachfahrgeräte der Panzer reichen etwa 100 bis 150 Meter, die Infrarot-Nachtzielgeräte bis 1000 Meter. Erwünscht ist aber trotzdem:
 - Mondnacht oder
 - helle Schneenacht oder
 - Sicht von bloßem Auge bis 150 Meter.
- Die Abwehrfront des Verteidigers soll vor Mitternacht durchbrochen sein, so daß der Panzerverband die Artillerie noch vor Tagesanbruch anpacken und überrollen kann.
- Wenn immer möglich, werden keine künstlichen Leuchtmittel eingesetzt.
- Wenn der Verteidiger das Vorfeld erhellt, wird er vom Angreifer durch Nebelgeschosse der Artillerie und schweren Minenwerfern sowie «Direktanstrahlen» mit Scheinwerfern geblendet (Reichweite dieser Scheinwerfer etwa zwei bis vier Kilometer).
- Der Gegner unterteilt seinen Angriffsverband in der Regel in drei Wellen.
- Die erste Welle besteht aus der Masse der verfügbaren Panzer und einzelnen Panzergrenadierwagen, z. B. ein Panzerbataillon und ein Kp. Panzergrenadiere. Letztere zum Nahschutz der Panzer.
- Die zweite Welle besteht aus der Masse der Panzergrenadiere und etwas Panzerpioniere, z. B. einem Panzergrenadierbataillon minus ein Kp.) plus ein Kp. Panzerpioniere. Letztere, um Hindernisse rasch beseitigen zu können.
- In der dritten Welle folgt die Selbstfahrartillerie (z. B. eine Abteilung).
- Die erste Welle fährt in Linie, das heißt Panzer neben Panzer auf gleicher Höhe. Abstand von Panzer zu Panzer etwa 50 Meter, damit sich die Fahrzeuge in der Dunkelheit nicht gegenseitig rammen. Durch diese breite Formation entsteht eine mächtige Feuerfront. Angriffsbreite eines solchen Verbandes etwa 1,2 bis maximal 1,5 Kilometer (am Tag etwa zwei Kilometer).

Schematische Darstellung eines Panzer-Angriffs bei Nacht



Art. Leuchtgranaten zur Erhellung und Markierung des Hauptangriffszieles



- Panzer
- Schützenpanzerwagen
- Gepanzertes Mannschaftstransportwagen für Panzer-Pioniere
- Selbstfahrgeschütz