

Zeitschrift: Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung
Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat
Band: 38 (1962-1963)
Heft: 6

Artikel: "Gegenangriff" [Fortsetzung]
Autor: Dach, H. von
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-704809>

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.](#)

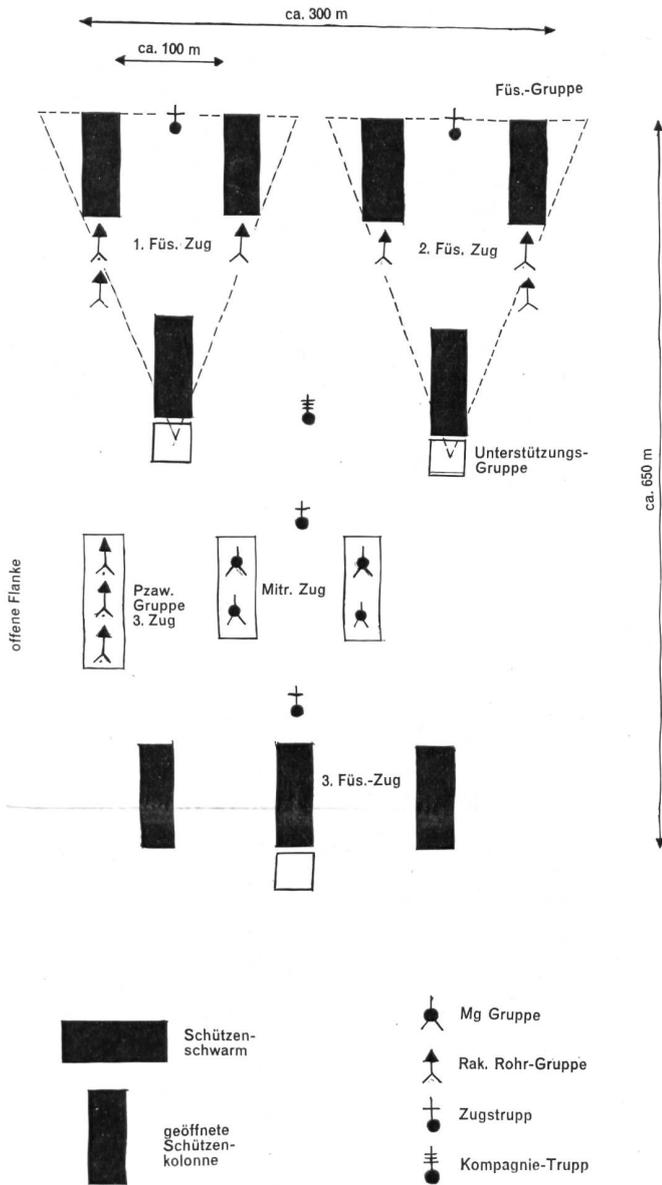
Download PDF: 30.03.2025

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

«Gegenangriff»

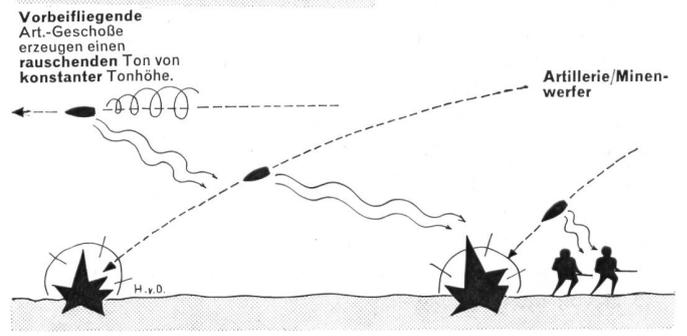
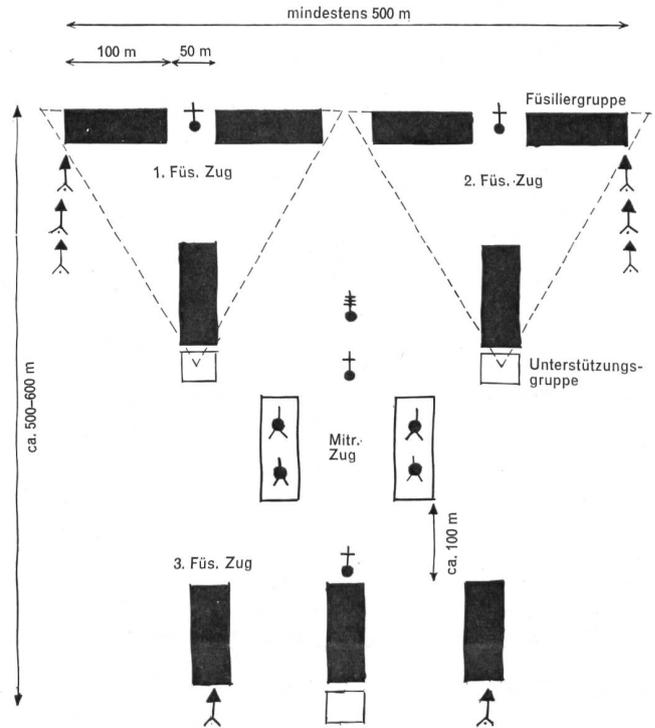
Von Hauptmann H. von Dach, Bern

Füsilier-Kompagnie im Breitkeil



Eröffne das Feuer mit deinen Füsilierwaffen so spät als möglich und nur gezwungenerweise, wenn auch der Feuerschutz der Kompanie-Mg. nicht mehr ausreicht. Du mußt die wenige kostbare Munition, die du im Angriff mitzutragen vermagst, für den Sturm und den Kampf in der feindlichen Stellung aufsparen.

Füsilier-Kompagnie im Breitkeil



Das Unterstützungsfeuer muß bis zum Äußersten ausgenützt werden. Man kann im Kriege ohne weiteres bis auf 100 m an die eigenen Artillerie- und Minenwerferanschläge herangehen.

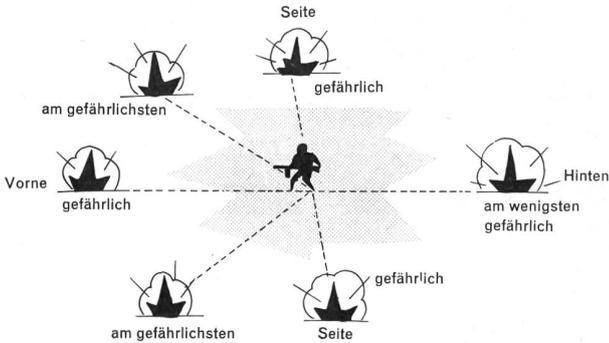
Vor Einschlägen auf nahe Entfernung hörst du den Geschößknall als rauschendes, von hoher zu tiefer Tonlage übergehendes Geräusch!

Einschlägen in nächster Nähe geht ein kurzer, scharf fauchender Ton voran! Reaktion: blitzschnell abliegen.

Feuer und Bewegung innerhalb des Zuges oder gar der Gruppe muß in diesem Stadium des Angriffs vermieden werden. (Nach gelungenem Einbruch und Kampf in der Tiefe der feindlichen Stellung bildet es die Regel). Wenn dies aber bereits jetzt nötig ist, klappt etwas mit dem Angriff bzw. dem Unterstützungsfeuer nicht, und die Wahrscheinlichkeit ist groß, daß der Angriff vorzeitig steckenbleibt.

Artilleriefeuer

Im Artillerie-Feuer sind die vor und seitlich von dir einschlagenden Geschosse am gefährlichsten. Hinter dir einschlagende Geschosse sind weniger gefährlich.



Sturmstellung

Die Sturmstellung liegt grundsätzlich so nahe als möglich am Gegner. Höchstentfernung 200 m. Mindestentfernung 50 m = minimale Sicherheit wegen der eigenen Unterstützungswaffen. Gefahr feindlicher HG-Würfe.

Die Sturmstellung wird mitbestimmt durch die Sicherheitsgrenze der Artillerie und der Minenwerfer. Sie soll etwas Deckung bieten sowohl gegen das Feuer des Gegners wie auch gegen die Splitterwirkung der eigenen Unterstützungswaffen.

Möglichkeiten für das Kurzhalten der Sturmentfernung:

- Überschießen:** Wenn das Angriffsgelände gegenüber der Ziellinie genügend geneigt ist, können Mg. die Füsilier unterstützen, bis diese auf Handgranatenwurfweite an den Feind herangekommen sind.
- Vorbeischießen:** Im flachen Gelände, wo nur schwer überschossen werden kann, ist es möglich, die Sturmentfernung durch Vorbeischießen (durch Lücken schießen) zu verkleinern.
- Flankierende Feuerunterstützung:** (vielfach nicht möglich) gestattet ein Herangehen bis auf Handgranatenwurfweite.

In der Sturmstellung müssen die Unterführer einen neuen Befehl geben, um

- evtl. die Nahfeuerunterstützung aufzubauen;
- mit Hilfe von Funk oder Raketensignalen das Feuer der Unterstützungswaffen von der Einbruchsstelle wegzuziehen.

Jedem Zug wird ein Sturmziel zugewiesen. Gelände zwischen den Zugzielen kann ausgespart und lediglich mit Feuer niedergehalten werden. Sturmziel für eine Kompanie max. 400 m, für einen Zug 150 m, für eine Gruppe 50 m breit.

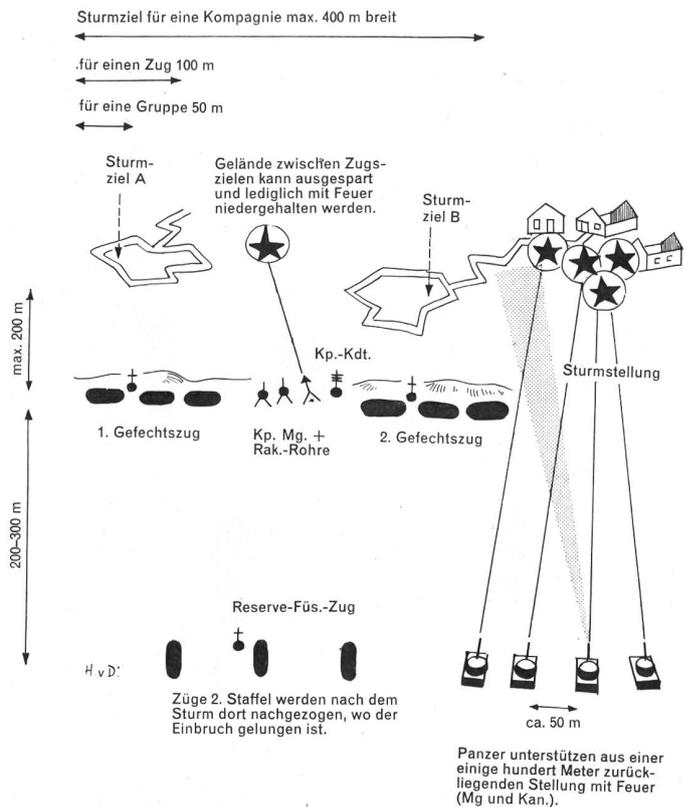
In der Sturmstellung wird

- die Sturmformation eingenommen;
- Waffen nachgeladen;
- Bajonett aufgepflanzt;
- Schanzwerkzeug für den Nahkampf griffbereit in den Ceinturon gesteckt;
- HG bereitgemacht;
- kurz ausgeruht (Kräfte gesammelt).

Sturmformation:

- Kompanie: Breitkeil (der 3. Zug und die Kp.Mg. folgen in zweiter Welle)
- Zug: alle drei Gruppen nebeneinander
- Gruppe: Schützenschwarm mit verkleinerten Abständen (5 m von Mann zu Mann)

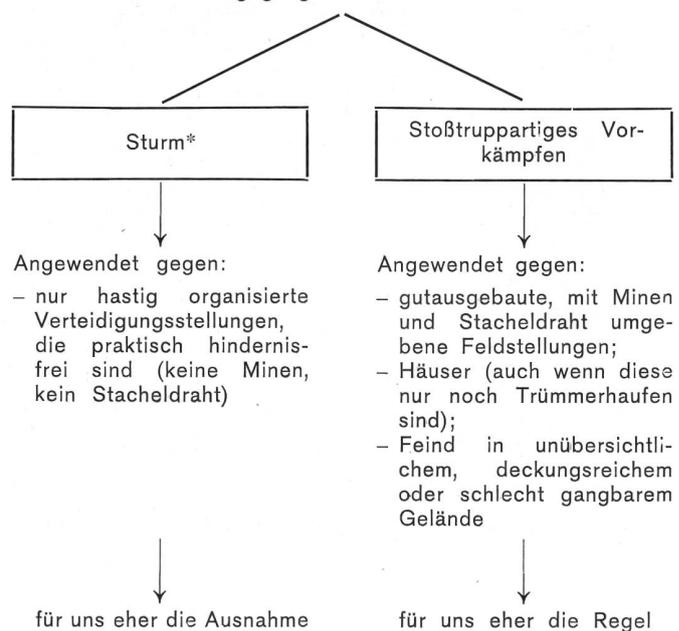
Der Aufenthalt in der Sturmstellung darf nur kurz sein, damit der Feind nicht Zeit findet, die dort zusammengedrückte Sturmtruppe mit Feuer zu zerschlagen (Aufenthaltsdauer 2-5 Minuten).



Sturm

Die Infanterie geht unter Ausnutzung der Feuerunterstützung (Brisanz- und Nebelmun.) und evtl. der Nacht in die Sturmstellung vor.

Aus der Sturmstellung heraus wird je nach Art des Angriffszieles wie folgt weiter vorgegangen:



Für das Auslösen des Sturmes gibt es zwei Möglichkeiten:

- der Entschluß zum Sturm geht von dir, als zuvorderst am Feind stehend, aus und wird den Unterstützungswaffen per Funk oder mit Raketensignalen mitgeteilt**;
- der Sturm wird vom höheren Führer hinten nach der Uhrzeit bestimmt. Dies ist immer dann der Fall, wenn er Artillerie und Minenwerfer noch eine Weile wirken lassen will.

* Innerhalb des Sturmzieles immer stoßtruppartiger Kampf

** Bei der Verwendung von Raketensignalen ist Vorsicht am Platz:

- es sind Verwechslungen mit ähnlichen Signalen des Feindes möglich;
- die Steighöhe der Raketen ist oft zu gering, um den über dem Gefechtsfeld wogenden Rauch-, Dunst- und Nebelschleier zu durchstoßen.