

Zeitschrift: Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung
Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat
Band: 38 (1962-1963)
Heft: 8

Artikel: "Gegenangriff* [Fortsetzung]
Autor: Dach, H. von
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-705170>

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.](#)

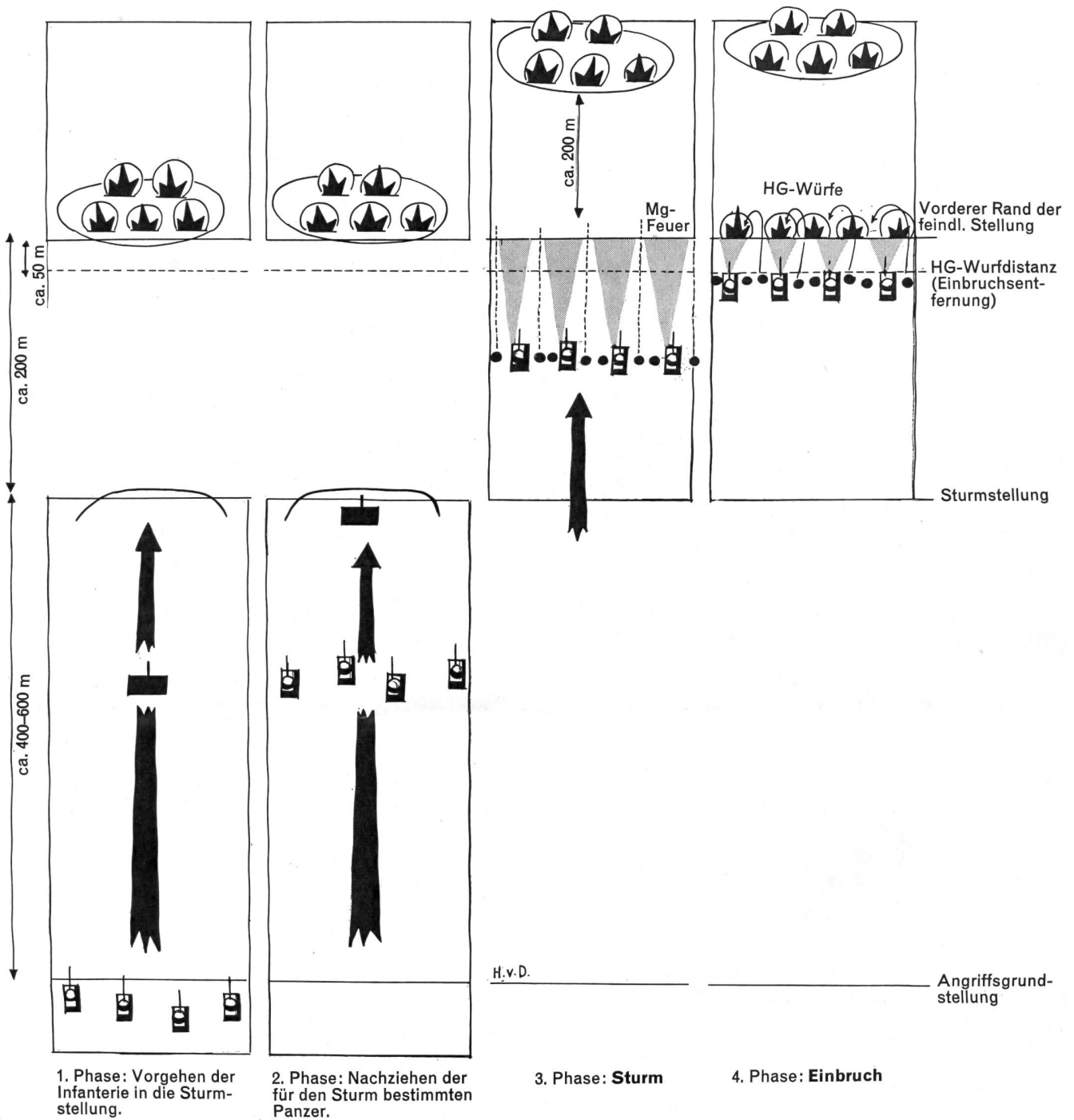
Download PDF: 01.04.2025

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

«Gegenangriff»

7

Von Hauptmann H. von Dach, Bern



Verlauf des Angriffs, wenn die Panzer (oder Teile davon) den Sturm mitfahren.

- 1 Für je 100 m Vorrücken der Infanterie müssen 3-5 Minuten eingesetzt werden. Für 400 m also 12-20 Minuten, für 600 m 18-30 Minuten.
- 2 Panzer legen bei einer Geschwindigkeit von 15 km/h 250 m in der Minute zurück. Für 600 m benötigen sie somit rund 3 Minuten. Die Panzer beginnen vorzuziehen, wenn das Gros der Infanterie die Sturmstellung erreicht hat. Die Infanterie braucht dann noch etwa 2

- bis 5 Minuten, um sich zum Sturm bereitzumachen. Diese Zeitspanne reicht gerade aus, um die Panzer nachzuziehen.
- 3 Panzer und Infanterie gehen unter Abgabe von Sturmfeuer (Panzer = Mg-Feuer) auf Einbruchsentfernung heran.
- 4 Auf HG-Wurfweite (= Einbruchsentfernung) wird ein kurzer Halt von 30-60 Sekunden für das Werfen der HG eingeschoben. Die Infanterie belegt den vordersten Graben mit einer HG-Salve.

Sturm mit HG-Werfen vor dem Einbruch

(Sturmstellung weit, d. h. außerhalb HG-Wurfweite)
 Befehl des Gruppenführers: «...zum Sturm bereitmachen - Sturmziel Graben 150 m vor uns - wir werfen vor dem Einbruch HG - Füs. Meier Nr. 1, Müller Nr. 2, Huber Nr. 3, Blaser Nr. 4!»

Die als HG-Werfer eingeteilten Füs. stecken sich zusätzlich zu den übrigen Sturmvorrichtungen eine HG griffbereit ein. Der Verschlußdeckel wird nicht abgeschraubt.
 «... Gruppe Beutler - Sturm Marsch!»
 Die Gruppe geht mit Sturmfeuer und Geschrei vor. Auf Ein-

bruchsentfernung (HG-Wurfweite) herangekommen, gibt der Gruppenführer folgenden Befehl:

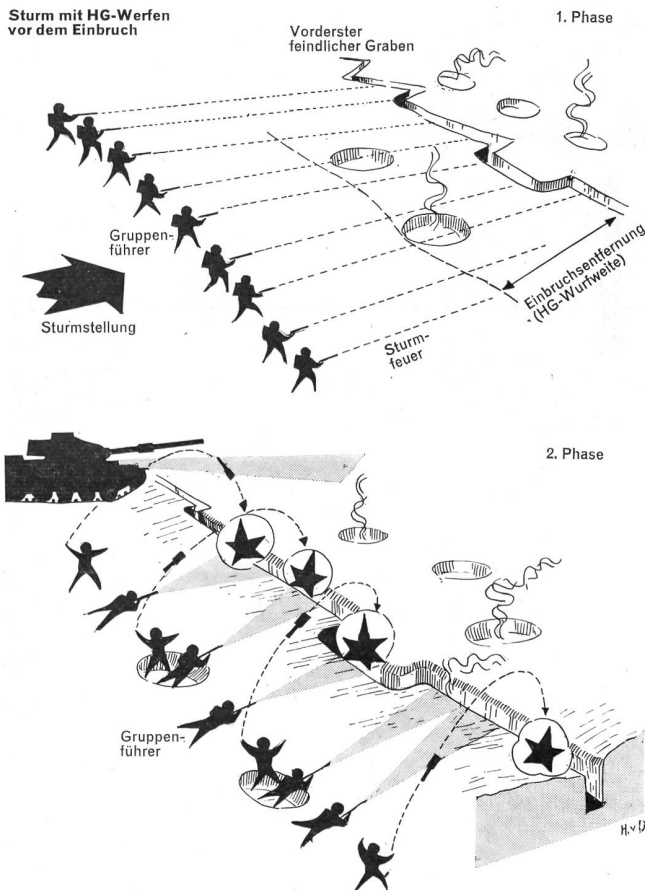
«... Gruppe Beutler liegen! – HG zum Wurf vorbereiten! Achtung vier HG – Wurf 1, 2, 3, 4!»

Die Gruppe liegt ab. Zufällig vorhandene Deckungen wie Granatrichter usw. werden ausgenutzt. Die als HG-Werfer eingeteilten Füs. schleudern ihre Granaten. Die übrigen halten mit Sturmgewehrfeuer den Feind im Graben nieder.

Wenn Panzer den Sturm mitfahren, werden sie ungefähr in diesem Augenblick die Sturmlinie der Füs. passieren. Nach den HG-Detonationen kommandiert der Gruppenführer:

«... Gruppe Beutler – Sturm Marsch!»

Unmittelbar nach der letzten Detonation (die Qualmwolke muß noch stehen!) stürzt sich die Gruppe mit dem Bajonett in den feindlichen Graben und beginnt mit dem Kampf Mann gegen Mann.



Der Kampf in der feindlichen Stellung

Sturm und Einbruch bedeuten lediglich einen ersten Schritt, die Hauptarbeit folgt erst nachher, darum darf der Angriffsschwung nicht erlahmen.

Der «Kampf in der Stellung» ist das Ringen um die in die Tiefe gestaffelten Nester des Gegners. Er besteht aus:

- planvoll aufeinanderfolgenden stoßtruppartigen Aktionen der Gruppen und Züge,
- Abwehr feindlicher Panzergegensöße.

Hierbei werden die angreifenden Füsiliere häufig und überraschend vor neue Aufgaben gestellt, wie z. B.

- Wegnahme von Widerstandsnestern und Stützpunkten,
- Grabenkampf,
- Säubern von Unterständen,
- Niederkämpfen überdeckter Waffenstellungen,
- Panzernahbekämpfung.

Für den Kampf in der Tiefenzone wird die Infanterie schmal und tief gegliedert.

Oftmals werden die Füsilierkompanien einzeln und nacheinander unter Zusammenfassung aller Minenwerfer des Bataillons «nach vorne geschossen».

Die in erster Staffel eingesetzten Verbände gehen geradeaus vor, auch wenn sich auf der Seite noch Feindnester halten. Der Schutz ihrer Flanke ist Sache des nächsthöheren Führers. Durch

tiefes Vorstoßen werden liegendegebliebene Nester am ehesten zum Aufgeben gezwungen.

Ausweitung der erzielten Bresche und Aufrollen der Front ist Sache der hinteren Staffeln.

Wer in den Gegner verbissen ist, kann nur geradeaus vorgehen. Wenn im Verlaufe des Kampfes die Angriffsrichtung geändert werden muß, so werden hintere Staffeln in neuer Richtung bereitgestellt und durch die vordersten Teile hindurch angesetzt. Panzer sind der gefährlichste Feind des Angreifers. Mit Pak kann nur die Flanke des fortschreitenden Angriffs geschützt werden, nicht aber die Front. Diese Aufgabe wird durch Panzer oder die Raketenrohre der Füsilierkompanien übernommen.

Der Nahkampf in der feindlichen Stellung schafft verworrene Situationen und läßt eine Unterstützung durch Artillerie oft nicht zu. Deshalb sind Minenwerfer und Panzer beim Kampf in der Tiefenzone von entscheidender Bedeutung. Die Artillerie riegelt unterdessen feindwärts ab.

4 km Vorrücken innerhalb 24 Stunden muß du als außerordentlich rasches Fortschreiten eines Angriffs ansehen.

Gerät der Angriff vorübergehend ins Stocken, so wird er wieder in Fluß gebracht durch:

- Feueraufträge an die Artillerie,
- persönliches Eingreifen des Truppenführers,
- eventuellen Einsatz der Reserve.

Zum letzten Punkt beachte aber: es hat in der Regel keinen Sinn, dort weiter zu stoßen, wo die vorderen Staffeln keinen Erfolg gehabt haben. Man verdichtet damit nur die Ziele und erhöht den Erfolg des feindlichen Feuers. Einem festgefahrenen Stoßkeil hilft man am besten, indem man anderswo vorwärtskommt.

Bleibt der Angriff stecken, so muß du das gewonnene Gelände um jeden Preis halten und die Nachbarn mit Feuer unterstützen. Kommen auch diese nicht mehr vorwärts, so beginne dich einzugraben.

Säubern eines feindlichen Loches (Schützenloch, Granatrichter usw.)



Oben: Russische Soldaten. Im Vordergrund Infanterist beim Abschießen einer Gewehrgranate. Im Hintergrund ein Mg-Trupp. Beachte: schmale, tiefe Deckungslöcher für stehende Schußabgabe. Schwer zu erkennen und schwer zu bekämpfen.

Links: Amerikanischer Füsilier

Grundsatz:

Den Gegner im Loch durch Feuer niederhalten. Geschützt durch dieses Feuer kann sich der Handgranatenwerfer voll aufrichten und präzise werfen. Unmittelbar nach der Detonation (die Qualmwolke muß noch stehen!) an das Loch herangehen und den Gegner durch Hüftschuß oder Bajonettstich erledigen.

Praktisches Beispiel:

Befehl des Truppenführers: «...Gegner im Schützenloch 30 m gerade vor uns – wir nehmen das Loch! Füs. Berger hält den Gegner mit dem Sturmgewehr nieder – Füs. Maurer wirft eine Handgranate – nach der Detonation gehe ich mit dem Bajonett vor! – HG zum Wurf vorbereiten – Füs. Berger in Stellung, Feuer frei!»

Fortsetzung folgt