

**Zeitschrift:** Allgemeine schweizerische Militärzeitung = Journal militaire suisse =  
Gazetta militare svizzera

**Band:** 87=107 (1941)

**Heft:** 7

**Artikel:** Der Karabiner in der Hand des Nahkämpfers

**Autor:** Herzig

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-17182>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 24.11.2025

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

Stufen, die der Entwicklung der Kämpferschulung angepasst sind. Besonders wichtig ist die Abwechslung, die jede neue Kampfbahn bringen muss. Selbstverständlich kann jeder Soldat ein und dieselbe Kampfbahn mehrere Male durchlaufen, bis er die betreffenden Uebungen soweit beherrscht, dass er den Aufgaben der nächsten Kampfbahn (die eine höhere Stufe darstellt) gewachsen ist. Es ist zu empfehlen, von Zeit zu Zeit blinde Munition, Petarden und Rauchentwickler zu verwenden, um die psychische Wirkung auf den Mann zu erhöhen. Die Reaktion des Mannes sowie überhaupt die gesamte Arbeit auf der Kampfbahn geben dem Führer die Möglichkeit, sich ein genaues Bild vom Kampfwert jedes einzelnen Mannes zu machen. Wesensmerkmale der Kampfbahn sollen, kurz zusammengefasst, folgende sein:

- a) Systematische geistige und körperliche Schulung des einzelnen Mannes auf dem Kampffeld;
- b) psychische und physische Abhärtung des Kämpfers;
- c) Erziehung zum Draufgängertum, und
- d) Begeisterung für den Kampf.

#### *6. Sammelübungen, Zugsschule, Drill:*

Der Höhepunkt der Ausbildung zum Kämpfer ist sicher dann erreicht, wenn nach all den Anstrengungen der Kampfausbildung eine völlige Hingabe der Truppe im Drill erfolgt. Er verlangt neben der vollen körperlichen und geistigen Hingabe aber auch grösste Selbstbeherrschung, beides Grundbegriffe des Soldaten, welche den wahren Kämpfer charakterisieren.

---

### **Der Karabiner in der Hand des Nahkämpfers**

Von Wm. *Herzig*, Vortrags-Unteroffizier der Sektion  
Heer und Haus.

Das gegenwärtige Kriegsgeschehen zeigt die eindruckliche Ueberlegenheit des im Nahkampf ausgebildeten und erfahrenen Infanteristen. Dieser Tatsache wird auch bei uns mehr und mehr Rechnung getragen und erfreulicherweise kann festgestellt werden, dass der entscheidende Wert einer seriösen Nahkampfausbildung richtig eingeschätzt wird.

Das Gefühl der Ueberlegenheit des Nahkämpfers darf im Hinblick auf die ungeheure Feuer- und Materialwirkung nicht verloren gehen und muss daher nach Möglichkeit gefördert werden.

Aber nicht nur mit der Waffe in der Hand, sondern auch ohne Waffe oder mit Waffen, die im Augenblick des Kampfes

dazu gemacht werden, z. B. Bajonett, Spaten, Pickel, Dolch (Sackmesser), Handgranate, Lmg. und Wechsellauf usw., muss sich der Infanterist dem Feinde überlegen fühlen.

Das bisherige Kriegsgeschehen hat gelehrt, dass der richtig geschulte Nahkämpfer mit einem überlegenen Gefühl des Könnens an den Feind heranging. Im Kampf ist nicht mehr jeder mit Gewehr oder Karabiner ausgerüstet, oder aber, das Gewehr wird im Angriff oder in der Verteidigung durch Artilleriebeschuss zerschlagen oder es zerbricht bei einem Kolbenschlag. Nun steht der Infanterist seinem Feinde ohne Waffe gegenüber, und gerade jetzt muss er das Gefühl besitzen, dass er trotzdem dem Feind überlegen ist. Das Gefühl der Ueberlegenheit kann er aber nur bekommen, wenn er geschult ist und ihm das Rüstzeug gegeben wird, das ihn befähigt, jeden Feind mit der Waffe anzunehmen. Dieses Gefühl erhält er eben in einem ganz grossen Masse durch die harte und seriöse Nahkampfausbildung.

Alle Infanteristen, die bis jetzt diese Schule durchlaufen haben, zeigen ein ungewöhnliches Mass von Selbstbewusstsein und Ueberlegenheit. Diese Ausbildung erzieht zu Geistesgegenwart, zu blitzschnellem Handeln und zu grossem Draufgängertum, und darin liegt der wahre Kern der bis jetzt leider vernachlässigten Nahkampfschule. Die Schrift «Nahkampf» von Hptm. Brunner hat auf diesem Gebiet zweifellos eine gefährliche Ausbildungslücke geschlossen. Wenn wir nachstehend einige Anregungen in bezug auf den Nahkampf mit dem Karabiner machen, so geschieht dies, um einmal schon Bekanntem Ergänzungen beizufügen, und zum andern, weil wir den Karabiner nach wie vor als die beste Nahkampfwaffe des Infanteristen betrachten. Der geladene Karabiner entscheidet im Nahkampf immer! Die letzte Kugel im Laufe ist schneller als der gewandteste Nahkämpfer und der geschulte Bajonett- oder Kolbenfechter wird in jedem Falle einen Gegner mit Erfolg abwehren können.

Der Karabiner ist die natürliche und erste Waffe des Infanteristen. Es ist deshalb nicht mehr als vernünftig und logisch, wenn wir den Mann in erster Linie mit dieser Waffe vertraut machen. Ausserdem — dies erachten wir als einen bedeutenden Faktor — entspricht das Schiessen, Stechen und Schlagen am ehesten unserer Mentalität. Wir möchten nunmehr zuhanden der Nahkampfausbildung mit dem Karabiner einige Vorschläge machen, die aber keineswegs Anspruch auf Allgemeingültigkeit erheben.

### *1. Schiessen:* Schiessen im Schnappschuss.

a) Der Infanterist ist im Angriff auf etwa 30—40 m an den Gegner herangekommen und gibt, indem er kurz stehen bleibt, stehend freihändig unter schnellem Anschlagen, Zielen, Durch-

krümmen und Abkrümmen seinen Schuss auf die Scheibe ab, stürmt sofort weiter auf die Scheibe zu, lädt sein Gewehr durch, ohne den Blick von der Scheibe (Gegner) zu lassen.

Die weitere Steigerung der Uebung erfolgt, indem später Ziele genommen werden, die nur kurze Zeit sichtbar sind. Der Infanterist muss versuchen, die Scheibe in immer kürzerer Zeit zu treffen. Die Uebung wird zuerst ohne, dann mit blinder und zuletzt mit scharfer Munition ausgeführt.

b) Der Infanterist liegt auf etwa 50 Meter Entfernung von der Scheibe (Gegner) in Stellung. Auf das Kommando «Los!» läuft er unter Fertigmachen zum Schuss bzw. Durchladen die Scheibe an, gibt, indem er kurz stehen bleibt, im Anschlag stehend freihändig unter schnellem Anschlagen, Zielen, Durchkrümmen, Abkrümmen seinen Schuss ab, stürmt sofort weiter auf die Scheibe zu, lädt sein Gewehr nach, ohne den Blick vom Ziel zu lassen.

Auch hier kann die Uebung gesteigert werden, indem man Ziele verwendet, die nur kurz sichtbar (maximal 5 Sekunden) sind. Die Uebung wird ohne Munition vorgeübt (Magazin weg!), dann mit blinder und zuletzt wieder mit scharfer Munition ausgeführt.

## 2. Hüftschuss: Schiessen im Fangschuss mit nachfolgendem Bajonettstoss.

a) Der Infanterist liegt in etwa 25 m Entfernung von der Scheibe. Er läuft, indem er sein Gewehr mit aufgepflanztem Bajonett zum Schuss fertig macht, vor, das Gewehr ist an den Hüftknochen gepresst (niemals unter dem Arm oder am Oberschenkel, weil die Waffe sonst die rhythmischen Bewegungen des laufenden Körpers mitmacht). Zeigefinger am Abzug, der Lauf zeigt nach links abwärts. Bei einer Entfernung von etwa 5 m wird der Schuss auf die Scheibe abgegeben. (Hierbei muss der Schütze, um einen Treffer zu erzielen, den Karabiner so halten, dass die Bajonettspitze mindestens an den Fusspunkt der Scheibe hinzeigt.) Nach Abgabe des Schusses wird weiter vorgestürzt und nun der Stoss Richtung Unterleib des Gegners angebracht. Hierbei bleiben beide Hände am Gewehr. Praktisch lässt man den Infanteristen zuerst einen Schuss im Stehen aus 5 m Entfernung abgeben, damit er das Gefühl für den richtigen Haltepunkt bekommt. Die Uebung wird mit blinder Munition vorgeübt.

Zweckmässig ist es ferner, wenn man den Infanteristen mit der vorgeschriebenen Karabinerhaltung durch einen gekurvten Laufgraben von ca. 1,5 m Tiefe und ebensolcher Breite stürmen lässt. Man wird die Erfahrung machen, dass bei schlechter Gewehrhaltung (ungenügendes Pressen an die Hüfte) der Lauf

dauernd in die Grabenwandung stösst, den Läufer erstens hemmt und den Gewehrlauf mit Erde anfüllt.

b) Der Infanterist liegt in voller Deckung. Auf «Zum Schuss fertig!» entsichert er die Waffe, auf «Los!» läuft er in Richtung der Scheiben, die in einer Entfernung von 40—50 m aufgestellt sind, zu. Auf Zuruf «Feind rechts!» gibt er im Schnappschuss auf das bezeichnete Ziel seine Kugel ab. Weiterlaufen, nachladen, und nun wird das gleiche nach links wiederholt usw. Zum Schluss kann er auf etwa 5 m Entfernung noch einen Fangschuss abgeben, um dem Feind dann mit einem Bajonettstoss (nach Möglichkeit gegen eine bewegliche Puppe oder Sägemehlsack) zu erledigen. Diese Uebung ist hervorragend geeignet, einmal den Schnapp- und Fangschuss nach verschiedenen Richtungen und Zielen zu üben und die Geistesgegenwart des Infanteristen zu fördern.

Ohne irgendwie einem unerreichbaren Extrem das Wort zu reden, erachten wir es als wünschenswert, wenn die bisherige Schiessmethode mehr nach oben erwähnten Gesichtspunkten ausgerichtet wird. Nicht *der* ist ein guter Schütze, der aus bequemer Stellung auf 300 m Distanz ins Schwarze oder Graue trifft, sondern *der*, dessen Kugel im Fang- oder Schnappschuss ihr Ziel nie verfehlt.

### 3. *Fechten*: Mit dem Bajonett.

a) Der Kurzstoss. Dieser Stoss kennt nur ein Ziel: Den Unterleib des Gegners! Der Kurzstoss ist die Kampfart des Bajonettfechters. Er ist bei richtiger Anwendung unbedingt erfolgreich. Der Unterleib bietet in der Regel einem Bajonettstoss keinerlei Widerstand, während bei einem Stoss nach der Brust die Gabeltragriemen, Bandelier, die mit Effekten aller Art gefüllten Brusttaschen und endlich die Rippen das Bajonett zum Abgleiten bringen können und so den Angreifer selbst in Gefahr bringen.

Zwei Mann treten sich gegenüber, den Karabiner mit dem Kolben an der rechten Hüfte, Bajonettspitze (Karabiner) waagrecht vorn vom Körper weg. Die Gegner fixieren sich Auge in Auge. Auf dieses letztere Moment ist Gewicht zu legen. Der Gegner ist nie aus den Augen zu lassen, um ihn zu fesseln, ihn für eine allfällige Gegenaktion zu hemmen und um ihn gegebenenfalls zu täuschen.

Die zwei Mann nehmen leichte Grätschstellung ein, linker Fuss ziemlich gerade nach vorn, rechter Fuss (Standbein) leicht nach rechts ausgewinkelt. Der vorher bezeichnete Infanterist führt auf Kommando «Stoss!» einen wuchtigen, mit voller Kraft geführten, satten Kurzstoss in der Richtung Unterleib des Gegners, doch so, dass er ihn nicht treffen kann. Der Stoss ist ohne



Ausfall, wie ein direkter Boxstoss blitzschnell zu führen. Daraufhin kehrt der Mann in die Ausgangsstellung zurück. Dies wird wechselseitig geübt. Der Karabiner muss während des Stosses mit beiden Händen fest gehalten werden. Wird er nur mit einer Hand geführt, so verliert der Stoss an Wucht und an Wirkung. Aus diesem letzteren Grund ist ebenfalls vom Langstoss abzu-  
sehen, da er kaum grosse Wirkung zeitigt, hingegen den an-  
greifenden Mann durch die exponierte Lage selbst gefährdet.

Klemmt das Bajonett im Körper des Getroffenen, so stemmt der Angreifer seinen linken Fuss an den Gegner und zieht die Waffe mit einem kräftigen Ruck wieder zurück. Auf diese Weise wird das so gefährliche Abbrechen des Bajonettes verhütet.

Zweckmässig ist es, wenn man vor dem Ueben auf Gegenseitigkeit und mit Holzgewehren jeden Infanteristen einzeln auf vorbereitete Ziele üben lässt. An einem Baumstamm, Pfahl oder auch an einer beweglichen Puppe wird in der durchschnittlichen Höhe das Ceinturon markiert und zwar durch einen weissen oder schwarzen Streifen. Der Infanterist muss nun zuerst aus dem Stand und dann in vollem Lauf den oben bezeichneten Kurzstoss üben, bis er mit Sicherheit den gegnerischen Unterleib trifft.

b) Kurzstoss aus vollem Lauf. Wesentlich ist, dass der Angreifer selbst nur ein schwer zu treffendes Ziel bietet. Er darf deshalb nicht mit der Breite des Körpers auf den Gegner stürzen, sondern soll schräg, mit Blick über die linke Schulter, den Feind angehen. Diese Art des Vorgehens bietet ausserdem den Vorteil, dass der Infanterist selbst nach allen Seiten aktionsbereit ist, daneben aber dem Gegner gegenüber das kleinstmögliche Ziel bietet.

Der Kurzstoss aus vollem Lauf muss ohne Anhalten und Anvisieren ausgeführt werden. Das Abstoppen des Laufes bietet einem gewandten Verteidiger genügend Zeit, sich selbst zum Angreifer zu machen.

#### 4. *Paraden*: Gegen Kurzstoss.

a) Der rechte Arm des Verteidigers wird etwas ausgestreckt und nach oben gehoben, so dass die Spitze des Bajonetts nach links unten zeigt. Dann wird der linke Arm ausgestreckt, der rechte Arm wieder angewinkelt. Wenn der Karabiner wieder an der Hüfte liegt, hat die Mündung des Laufes einen Kreis beschrieben. Dabei wird es dem Angreifer unmöglich gemacht, an den Körper des Verteidigers heranzukommen. Wenn Kurzstoss und Abwehr dagegen sitzen, werden die Uebungen zusammengelegt, z. B. Kurzstoss und gleichzeitig Parade gegen Kurzstoss. Unter dem Gesichtspunkt, dass beim Bajonettangriff ab und zu ein Gewehr zerschlagen wird und der Mann sich auch dann

sofort weiter zur Wehr setzen soll, ist es zweckmässig, wenn der Verteidiger einem Angreifer ab und zu die Waffe aus den Händen schlägt. In diesem überraschenden Falle soll der Angreifer ohne Zaudern den Verteidiger anspringen, ihn am Hals packen und im Würgriff erledigen. Als weitere Abwehr gegen den Kurzstoss kann auch das Herausspringen aus dem Stoss geübt werden. Aber auch in diesem Falle muss der Abwehrende das Bestreben haben, nun seinerseits blitzschnell einen Stoss anzubringen.

Die Parade darf nie Selbstzweck sein. Sie soll den Verteidiger in die Lage bringen, seinerseits Angreifer werden zu können. Wenn beim Bajonettfechten auf Gegenseitigkeit bei den Gegnern die Parade vorherrscht, dann ist die ganze vorhergehende Ausbildung verfehlt gewesen. Der Wille, zum Stoss zu kommen, gestattet die Parade nur in äussersten und unvorhergesehenen Fällen.

#### 5. *Kolbensschlag* und *Hieb* und Abwehr dagegen.

a) Der Kolbensschlag, wie er von Schlachtenmalern oft dargestellt wird, ist verpönt und gefährlich. Die Waffe kann beim Aufschlag in zwei Teile brechen und der Schlagende selbst nimmt eine derart gefährliche Stellung ein, dass er von einem gewandten Gegner unterlaufen und mit dem Dolch abgestochen werden kann. Der zweckmässige Kolbensschlag ist eher mit einem Stoss zu vergleichen, da er durch den Angreifer in Achselhöhe mit voller Wucht mitten in das Gesicht des Gegners geführt wird. Die Stellung hierzu ist die gleiche wie beim Kurzstoss, nur wird der Karabiner auf Brusthöhe, Kolben nach vorn, mit angewinkelten Armen getragen. Linke Hand wenn möglich am Kolbenhals. Diese Stellung gestattet ausserdem kraftvolle Paraden nach links und rechts gegen Bajonettstösse in Richtung Brust. In diesem Falle wird der Karabiner halbschräg kräftig mit beiden Händen gegen das Gewehr des Angreifers gestossen, dieses hinaufgedrückt und nun ist der Abwehrende selbst in der Lage, durch Kolbensschlag oder -stoss in das Gesicht des Feindes, angreifen zu können.

b) Beim Kolbenhieb wird der Karabiner, Lauf nach unten, senkrecht gefasst, wie beim Kolbensschlag nach 5 a, und der Kolben nachher mit kräftigem Aufwärtshieb unter das Kinn des Gegners geschlagen. Diese Methode wird man mit Erfolg anwenden, wenn man schon so nahe am Feinde ist, dass die Situation es nicht mehr gestattet, zum Stoss oder zum Schlage auszuholen. Die Abwehr dagegen erfolgt am zweckmässigsten durch einen blitzschnellen, wuchtigen Fussschlag gegen Schienbein oder Unterleib des Gegners. Kräftiges Treten auf Zehen oder Fuss-

rist wird den Angreifer ebenfalls momentan kampfunfähig machen.

Damit hätten wir einige Möglichkeiten für den Kampf mit dem Karabiner dargestellt.

Wesentlich ist, dass der Nahkämpfer Angriffsgeist besitzt. Nahkampf ist Angriff, ist ungestümes Draufgängertum — ist Töten. Unseren Soldaten in Bunker und Festung muss immer und immer wieder eingehämmert werden, dass unsere Verteidigung nur offensiv sein kann. Eine Festung, ein Bunker oder irgend eine Stellung darf nicht in erster Linie der Besatzung das unbedingte Gefühl der Sicherheit vermitteln — sie muss im Gegenteil überzeugt sein, dass der Wert des zu verteidigenden Werkes nur im Gegenangriff, im Nahkampf bewiesen wird. Wer sich nicht hinter der Mauer hervorwagt, der wird vom Angreifer hervorgeholt werden. Dies dürfte zur Genüge bewiesen sein.

---

## **Der Motorwagendienst im Gebirge**

Von Lt. *Rob. Braunschweig*, Zürich.

Die Einsatzmöglichkeit von motorisierten Truppen hängt unter anderm von folgenden Faktoren ab:

- Dichte des Strassennetzes;
- Sicherung des Betriebsstoffnachsches;
- Ersatzmöglichkeit für Motorfahrzeuge und Material;
- Reparaturmöglichkeiten.

Im Gebirge gestalten sich diese Verhältnisse besonders ungünstig. Durch eine sorgfältig durchdachte Organisation des Motorwagendienstes ist es jedoch möglich, auch im Gebirge den Motor als erfolgreichen Helfer für die Truppe zu verwenden. Im folgenden seien einige Massnahmen besprochen, welche sich für den Motorwagendienst im Gebirge als nützlich erwiesen haben, oder deren Verwirklichung von Vorteil wäre.

### *1. Geeignete Fahrzeugtypen.*

Die im Gebirge auftretenden Beanspruchungen der Motorfahrzeuge sind um ein Vielfaches grösser als im Flachland. Vom Motor über die Bremsen bis zum Anhängenhaken müssen sämtliche Teile ihr Aeusserstes leisten. Wo einer Truppe requirierte Fahrzeuge zugewiesen werden und deshalb eine (allerdings begrenzte) Auswahl getroffen werden kann, ist es unbedingt notwendig, dass die Zuteilung nach technisch richtigen Gesichtspunkten erfolgt. Ungeeignete Fahrzeuge fallen im Gebirge bei den ersten Märschen aus und bilden statt eine Hilfe eine Störung