

Zeitschrift:	Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung
Herausgeber:	Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat
Band:	27 (1951-1952)
Heft:	3
Artikel:	Ortskampf
Autor:	Dach, H. von
DOI:	https://doi.org/10.5169/seals-704229

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](#)

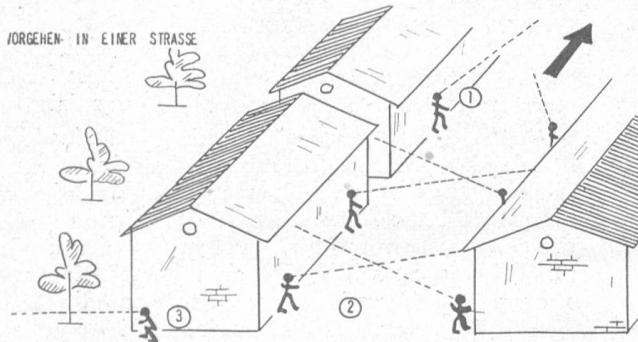
Download PDF: 22.02.2026

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

Ortskampf

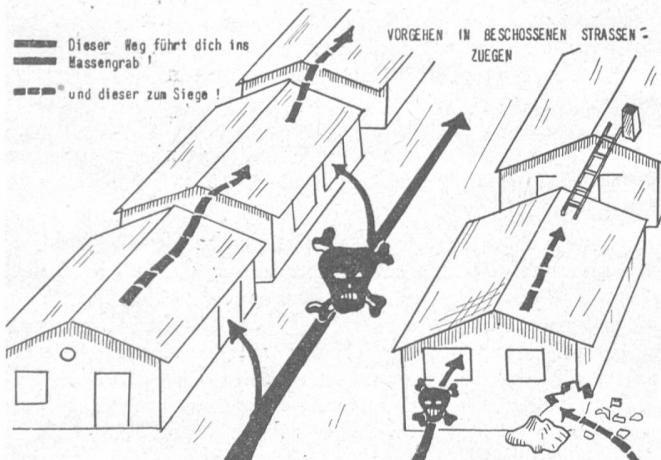
Das Vorgehen in Straßen.

- Solange nicht geschossen wird, benutztest du die Straße. Gehe in weit auseinandergezogener Einerkolonne, eng an der Hausmauer entlang, beidseits der Straße vor. Wer rechts geht, beobachtet die Fassade links, wer links geht, diejenige rechts. Der vorderste Mann sichert nach vorne und achtet auf Minen, der letzte sichert immer und in jeder Lage nach hinten. Nütze beim Vorgehen Türen, Nischen und Torbogen aus.



1 Der vorderste Mann sichert nach vorne und achtet auf Minen
 2 Wer links geht beobachtet die Fassade rechts, wer rechts geht, diejenige links
 3 Der letzte Mann sichert immer und in jeder Lage nach hinten

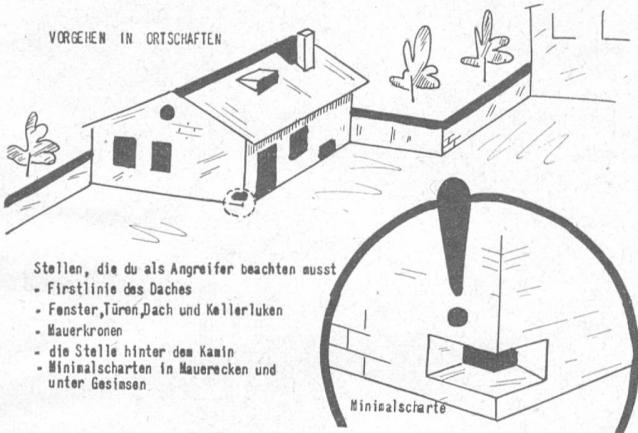
- Wird geschossen, dann weg von der Straße, denn Straßen sind Schußfelder. Gehe über die Dächer vor, «wer das Dach hat, beherrscht die Straße!» Wo ein Vorgehen über die Dächer unmöglich ist, erstelle Mauerdurchbrüche und arbeite dich so von Haus zu Haus vor. Dies ist zeitraubend und mühsam, dafür aber relativ sicher. Bedenke, jeder stirbt nur einmal, und ein toter Soldat nützt nichts mehr!
 Mißtraue grundsätzlich Türen und Fenstern, sie könnten vermint sein. Am sichersten dringst du durch Breschen, die im Verlaufe des Kampfes durch Beschuß entstanden sind, oder die du selbst gesprengt hast, in ein Haus ein.



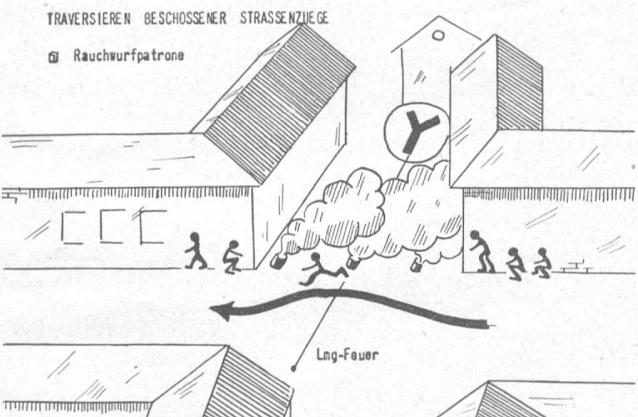
- Der Verteidiger ist im Ortskampf im Vorteil. Er verfügt über gute Deckung hinter Mauern und im Keller. Zudem kann er gut beobachten und genau schießen. Du als Angreifer dagegen siehst nichts, oder dann zu spät. Mit dem Gehör feststellen kannst du nichts, die Wände brechen den Schall der Schüsse, und das Echo narrt. Du mußt erraten, wo der Feind sitzt und gegen diese Stellen dein Feuer richten. Schieße lieber einmal zu viel als zu wenig. Der Feind

kann überall sitzen, aber es gibt doch einige besonders günstige Stellen, die du beim Vorgehen unbedingt überwachen mußt:

- die Firstlinie des Daches,
- Fenster, Türen, Dach- und Kellerlücken,
- Mauerkrone und die Stelle hinter dem Kamin,
- das gefährlichste von allen, die kleinen und unscheinbaren Minimalscharten in Mauerecken und unter Gesimsen.



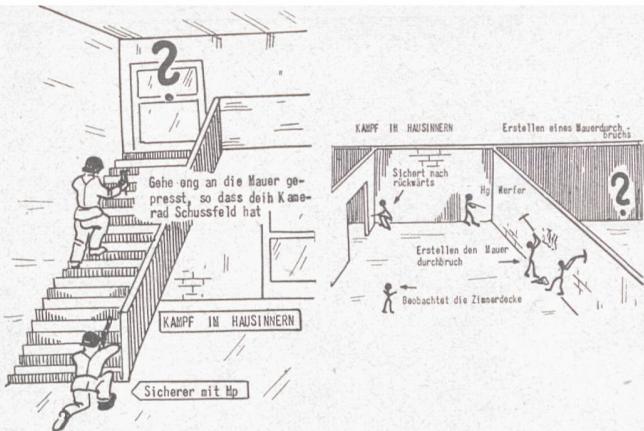
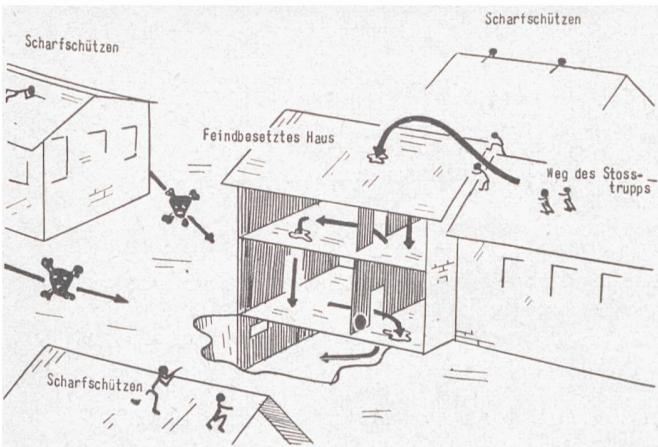
- Mußt du unter Feuer liegende Straßen traversieren, so hilft dir nur Nebel. Rolle einige Rauchwurfpatrone (4–6 Stück) über die Straße. Verteile sie gut über die ganze Straßenbreite, damit keine Lücken in der Nebelwand entstehen. Warte 1–2 Minuten, der Gegner wird zuerst sporadisch in den Nebel hineinschießen, aber bald aufhören. Diesen Zeitpunkt warte kaltblütig ab, dann mache einen entschlosenen Sprung.



Kampf um ein Haus.

Wenn du um ein besetztes Haus kämpfst, gehe wie folgt vor:

- Placiere deine Scharfschützen auf den umliegenden Dächern. Ihr Feuer soll das Dach des feindbesetzten Hauses säubern. Dringe mit deinem Stoßtrupp auf das freigekämpfte Dach vor. Merke dir, ein Haus nimmt man immer von oben nach unten. Reiße die Ziegel weg und dringe in den Estrich ein. Schlage oder spreng ein Loch in den Fußboden, wirf Handgranaten in das darunterliegende Stockwerk und stoße nach. Säubere dieses mit HG und MP. Durchdringe das ganze Gebäude auf diese Art. Wirf eine

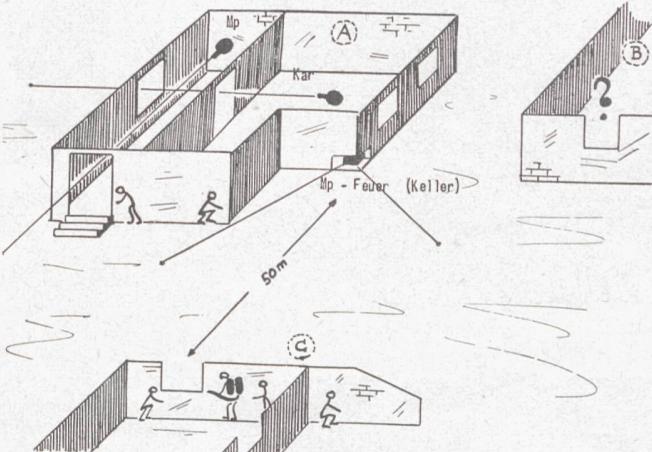


Handgranate in jeden Raum, dann erst folge nach: Der Kampf im Hausinneren braucht viel Zeit und Munition. Wo dir diese nicht zugestanden werden, wirst du deine Aufgabe nicht, oder dann nur mit schweren Verlusten lösen können.

Sei vorsichtig mit dem Einsatz des Flammenwerfers. Ziehe ihn erst nach, wenn ein Großteil des Hauses bereits gesäubert ist. Setze ihn ein, um den letzten, aber auch härtesten Widerstand im Keller zu brechen. Dringe nicht in den Keller ein, räuchere ihn mit dem Flw aus, und wirf geballte Ladungen hintenher, bis der Widerstand erloschen ist.



Praktisches Beispiel.



— Kampf in den Ruinen einer Ortschaft. Gren. Gruppe Beutler, bestehend aus dem Gruppenführer und 5 Mann mit 2 Mp, 1 Flw sowie HG 43 (kein Nebel!), ist im Angriff vor dem Haus A liegengelassen. Einem Trupp der Gruppe Beutler ist es gelungen, überraschend den toten Winkel von Haus A zu erreichen. Die Bewaffnung des Trupps besteht aus 1 Mp, 1 Kar. und 5 HG 43. Kpl. Beutler liegt mit dem Flammtyp noch in der Ruine C. Auf jede Bewegung reagiert der Feind mit wütendem Feuer. Ob Haus B vom Feind besetzt ist, ist ungewiss. Wie handelt Kpl. Beutler?

H. von Dach.

Prächtige Sommer-Armeemeisterschaften in Luzern

(-th.) Die zweiten Sommer-Armeemeisterschaften, die am 6./7. Oktober in Luzern durchgeführt wurden, bildeten die verdiente Krönung der erfreulichen Breitentwicklung, welche der Mannschaftskampf im Rahmen der freiwilligen und außerdienstlichen Erziehung unserer Wehrmänner auch dieses Jahr wieder erfahren durfte. Auserwählt aus den 738 Vierer-Mannschaften, die innerhalb der Heereseinheiten ihr Ausscheidungskämpfe bestritten, rückten am Samstagnachmittag 98 Elitepatrouillen in Luzern ein. Festlicher Flaggenschmuck empfing die Patrouilleure aller Landesteile und Heerescheinheiten, als sie aus dem Bahnhof der Leuchtenstadt traten und sich zum Eröffnungsakt in die Kaserne begaben.

Der Kommandant der Armeemeisterschaften, Oberstdivisionär Roesler, Kdt. der 8. Div., hieß die Patrouillen in Deutsch und Französisch willkommen, streifte kurz die Bedeutung ihres außerdienstlichen Einsatzes und wünschte ihnen Glück und Erfolg. Nachher traten die Wettkämpfer am Tisch der Sanitätsoffiziere zur

Kontrolle der Trainingsausweise an, die Auskunft über ihr Training und den gesundheitlichen Zustand geben.

Am frühen Sonntagnachmittag lag ein leichter Nebel über der Leuchtenstadt, als die ersten Patrouillen vor der Kaserne antraten und nach einem am Vortag verteilten Programm in geschlossenen Camions paketweise zum Startplatz geführt wurden, der im Würzrein, in der Nähe des Kurhauses Eigelstein am Eingang dieses Tales auf 1000 m Höhe gelegen war. Die zahlreich erschienenen Gäste und Pressevertreter wurden nach dem Start der ersten 50 Patrouillen durch den Pressechef, Oberst Erb, und den Begleiter der Gäste, Oberstlt. Strebi, ins Wettkampfgelände geführt. Die Wettkampfleitung und ihre Funktionäre hatten bis zuletzt dicht gehalten und kein Patrouilleur konnte wissen, wo und wie die Wettkampfanlage vorbereitet wurde.

Der Start erfolgte mit dem erwachenden Tag, der unseren Wehrmännern prächtiges Laufwetter bescherte, kurz nach sechs Uhr. In Abständen von 3½ Minuten wurden die Mannschaften auf die unbekannte Strecke gelassen.