

Zeitschrift: Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung

Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat

Band: 28 (1952-1953)

Heft: 23

Artikel: Merkblatt für die Gefechtstechnik [Fortsetzung]

Autor: Ernst, A.

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-708455>

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: 11.01.2026

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

Merkblatt für die Gefechtstechnik

Von Oberst A. Ernst

Wann? Bewege dich,

- wenn anzunehmen ist, daß der Feind durch andere Ereignisse abgelenkt ist und dich momentan vergessen hat.
- wenn du von eigenen Waffen Feuerunterstützung oder Feuerschutz erhältst. Jeder Feuerschlag eigener Unterstüzungswaffen ist *sofort* auszunützen!

b) Während der Bewegung mußt du jederzeit darauf gefaßt sein,

- *in Infanteriefeuer zu geraten:* von diesem Augenblick an kannst du dich außerhalb der gedeckten Annäherungswege nur noch bewegen, wenn du Feuerunterstützung und Feuerschutz erhältst.

— *von Artillerie oder Mw. beschossen zu werden:* Umgehe, wenn möglich, die beschossene Zone! Ist das nicht möglich, durchschreite sie so rasch als möglich im Einzel- oder Gruppen sprung! Suche die Kadenz des Feuers zu erkennen und nütze die Feuerpausen aus! Gehe nach Möglichkeit zwischen den Sprüngen in Granatrichtern in Deckung. Zwei Granaten schlagen kaum jemals am gleichen Punkte ein. Entscheidend ist: *Heraus aus der beschossenen Zone!* Wenn möglich in der befohlenen Richtung; geht das nicht, so weiche seitlich aus!

— *auf Minen zu laufen:* Meide nach Möglichkeit verdächtige Geländeteile! Kannst du das nicht, so sondiere sie vorsichtig mit dem Bajonett oder einem Stock! Berühre nichts, was der Feind hat liegen lassen (z.B. Waffen, Ausrüstungsstücke)! Vorsicht beim Betreten von Gebäuden! Keine Möbel berühren! Gehe soweit möglich in den Fußstapfen vor derer Staffeln! Kennzeichne gesäuberte Wege für die nachfolgenden Kameraden!

— *mit feindlichen Panzern zusammenzutreffen:* Weiche, solange du noch nicht vom Gegner entdeckt bist, nach Möglichkeit in panzersicheres Gelände aus! Ist das nicht möglich, so nimm Deckung (z.B. in Granatrichtern usw.). Auf keinen Fall vor Panzern fliehen, deren Besatzung dich vermutlich bereits entdeckt hat!

Gehe, sobald du wieder frei handeln kannst, zum Angriff auf die Panzer über, sofern Lage und Auftrag es dir gestatten! Bedenke, daß Panzer sich gegenseitig mit Feuer unterstützen und daß sie von Panzergrenadiere zu Fuß oder auf geländegängigen Fahrzeugen begleitet sind. Es gilt, die panzerbrechende Waffe (Raketenrohr oder Pz-WG) auf Schußdistanz an den zu vernichtenden Panzer heranzubringen und dafür zu sorgen, daß weder andere feindliche Panzer noch die Panzergrenadiere den Einsatz deiner panzerbrechenden Waffen verhindern können.

— *von Fliegern angegriffen zu werden:* Kannst du nicht gedeckt vorgehen, so mußt du beim Anflug feindlicher Flieger rechtzeitig abliegen und dich völlig ruhig verhalten. Im Schatten und auf dem natürlichen Grenzlinien (Acker/Wiese usw.) wirst du kaum entdeckt, wenn du jede auffallende Bewegung vermeidest. Wirst du dennoch entdeckt und angegriffen, so müssen die Leute im Sprung auseinander! Gegen Flieger, die dich im Tiefflug angreifen, ist mit allen Waffen das Feuer zu eröffnen!

Allgemein: Lasse dich nicht überraschen! Sei um so vorsichtiger, je größer die Wahrscheinlichkeit eines Zusammentreffens mit dem Feinde ist!

Aber: Du darfst nicht vor lauter Vorsicht zögernd und langsam vorwärtsgehen! «*Eile mit Weile!*» Gewisse Risiken mußt du in Kauf nehmen, aber sie sollen nicht die Folge unmerksamen oder unvorsichtigen Verhaltens sein!

3. *Beobachtung:* Immer und überall (auch bei den hinteren Staffeln):

Augen und Ohren auf! Alle verdächtigen Stellen (so z. B. bei Gebäuden: Dachlücken, abgehobene Ziegel, Löcher in den Mauern, Kellerlücken, Fenster und Türen) genau beobachten! Im Gelände alle auffallenden Formen und Schatten überprüfen! Auf das Geräusch fahrender Panzer und anfliegender Flugzeuge achten! Suche zu erkennen, woher du beschossen wirst!

Jeder Verband (Gruppe oder Zug), der als vorderste Staffel vorgeht oder der die Augenverbindung mit weiter vorne befindlichen Elementen verloren hat, muß Späher voransenden! Späher sind auch auf offenen Flanken nach der Seite hin auszuscheiden!

Die Zahl der Späher richtet sich nach der Größe des Verbandes und der Breite des zu durchsuchenden Streifens. Eine allein vorgehende Gruppe scheidet *zwei Späher* aus, ganz gleichgültig, welche Formationen sie einnimmt! Ein Späher beobachtet das Gelände, der andere ist für die Sicherung gegen Minen verantwortlich.

Die Späher gehen sprungweise vor. Sie müssen den nächsten Geländeabschnitt erreicht haben und von dort aus in das Vorgelände beobachten, bevor die von ihnen gesicherte Truppe den Weg nach diesem Abschnitt antritt! Die Späher müssen sehr beweglich sein, damit die von ihnen gesicherte Truppe ein gleichmäßiges Tempo einhalten kann und trotzdem stets vor Ueberraschungen geschützt ist. Soweit die Späher nicht durch das Feuer nachfolgender Waffen geschützt sind, schützen sie sich gegenseitig. Vor verdächtigen Stellen bewegt sich nur ein Späher, während der andere aus einer Deckung beobachtet und das Vorgehen seines Kameraden überwacht.

Die reibungslose Zusammenarbeit zwischen den Spähern und der zu sichernden Truppe ist sehr schwierig und muß häufig geübt werden!

4. *Tarnung und Deckung.*

Grabe dich ein oder stirb!

Bei jedem Halt sofort mit dem Eingraben beginnen!

Tarne dich in jeder Lage!

Täusche den Gegner! (z.B. beim Eingraben den Helm leicht getarnt, aber für den Gegner sichtbar als Blickfang in geringerer Entfernung hinlegen!)

5. *Erste Hilfe an Verwundete:*

Lege deinen verwundeten Kameraden so bald als möglich in eine sichere Deckung! Schütze ihn vor dem Verbluten! Im übrigen darfst du dich durch die Sorge um ihn nicht von deiner Hauptaufgabe ablenken lassen!

III. *Die Formationen.*

Wähle als Gruppen- und Zugführer die richtige Formation! Sorge dafür, daß du die Formation innert kürzester Zeit wechseln kannst!

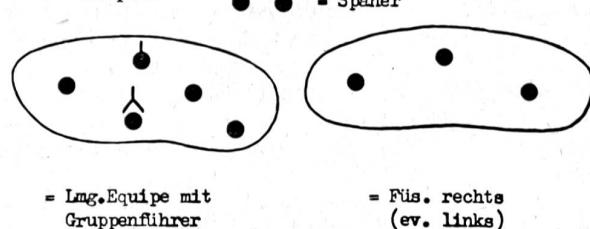
1. *Formation der Gruppe:*

a) *Schützenkolonne:* Normalformation! Sie soll nicht ohne zwingenden Grund preisgegeben werden. Sie erlaubt dir, die gedeckten Annäherungswege auszunützen und erleichtert die Führung.

b) *Einerkolonne:* nur bei ganz schlechter Sicht, wenn beim Gebrauch der Schützenkolonne die Gefahr bestünde, sich zu verlieren (also: in dunkler Nacht, dichtem Wald, dichtem Nebel usw.).

c) *Schützenschwarm:* breite Formation; Aufteilung der Gruppe in Lmg-Equipe und Füsiliere. Die Füsiliere rechts oder links von der Lmg-Equipe, seitlich oder schräg vorwärts oder rückwärts gestaffelt, je nach der Lage.

Beispiel:



(Bei Gruppen hinterer Staffel entfallen die Späher.)
(Forts. folgt.)