

Zeitschrift: Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung
Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat
Band: 28 (1952-1953)
Heft: 24

Artikel: Verzögerungskampf
Autor: [s.n.]
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-708635>

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: 04.04.2026

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

Aufträge zur Verfügung halten. Besonderen Dank gebührt aber auch unserer Druckfirma Aschmann & Scheller AG., deren Bemühungen zur guten Ausgestaltung des Organs und zur Sicherstellung genügender Insertionsaufträge stets erfolgreich waren.

Die gesamte Leserschaft aber möchte ich bitten, das mir in so reichem Maße entgegengebrachte Vertrauen auch auf meinen Nachfolger im Amte,

Herrn Ernst Herzig, Wm.,
Gundeldingerstraße 153 in Basel,

übertragen zu wollen, der sich bestimmt freudig bemühen wird, den «Schweizer Soldat» auch in Zukunft textlich so zu gestalten, daß er weiterhin als wertvolle Stütze unserer Landesverteidigung angesprochen werden darf. Einer glücklichen Zukunft unseres Organs ist namentlich auch dann gedient, wenn sich die an der Spitze des Schweizerischen Unteroffiziersverbandes stehenden Kameraden vielleicht mehr als dies in den letzten Jahren geschehen ist, bemühen, den «Schweizer Soldat» in Unteroffizierskreisen zu verbreiten. Damit tragen sie nicht nur geistiges Gut in jene Reihen, sondern helfen auch

mit, die finanziellen Grundlagen zu stärken, die nach wie vor erhalten bleiben müssen, wenn die Zukunft unseres kleinen Unternehmens gesichert bleiben soll.

Der SUOV ist dank dem Entgegenkommen der Verlagsgenossenschaft «Schweizer Soldat» in der beneidenswerten Lage, für seine Zwecke ein Organ zur Verfügung zu haben, das die Verbandsleitung nicht mit jenen Sorgen belastet, wie sie andere Landesverbände mit ihren offiziellen Organen zum Ueberfluß kennen. Unter Verzicht auf jeglichen finanziellen Gewinn, wohl aber hin und wieder belastet mit Defiziten, stellt die Verlagsgenossenschaft den Unteroffizieren ihr Organ zur Verfügung und enthebt damit den SUOV nicht zu unterschätzender finanzieller Risiken. Durch vermehrte Abonnentenwerbung diese Tatsache anzuerkennen, bedeutet eine Tat der Dankbarkeit, aber auch der Klugheit.

Ich wünsche zu meinem Abschied meinem lieben «Schweizer Soldat» ein herzliches Glückauf und eine erfolgreiche Weiterentwicklung im Dienste der Armee und unseres herrlichen Vaterlandes.

Zürich, 31. August 1953. Ernst Möckli, Adj.Uof.

Verzögerungskampf

ERSCHLOSSEN EMDDOK

MF

50 10522

I.

Allgemeines

- Zweck: kurzfristiger Zeitgewinn bei gleichzeitiger Schädigung des Gegners, ohne es zu einer Entscheidung (erfolgreicher Abwehr des Angriffes oder eigene Vernichtung) kommen zu lassen.
- Du mußt den Verzögerungskampf meist mit unvollständigen Beständen führen, die zudem noch durch vorhergegangene Gefechte und Strapazen geschwächt sind.
- Der Feind ist oft gezwungen, unverzüglich und nach ungenügender Aufklärung anzugreifen, so daß du ihm durch Feuerüberfälle empfindliche Verluste zufügen kannst.
- Der Kampf um Zeitgewinn — denn ein solcher ist der Verzögerungskampf — wird aus einer Widerstandslinie geführt, und je nach Umständen auf weitem Linien fortgesetzt.
- Stütze dich hierbei möglichst auf die im Frieden vorbereiteten Zerstörungen.
- Beschränke dich darauf, die Achsen zu sperren. Das Zwischengelände wird durch Jagdpatrouillen überwacht.
- Zurückgegangen wird nach genauem Plan und normalerweise unter dem Schutze der Dunkelheit.

II.

Wahl der Stellung

- Deine Stellung muß über folgende Eigenschaften verfügen: — guten Ueberblick über das Anmarschgelände.
 - weites Schußfeld.
 - Kampfwagensicherheit.
 - Hindernisse vor der Front.
- Du benötigst keine große Tiefengliederung, da du nur kurze Zeit Widerstand leisten willst.
- Mg und Mw setzest du unter Ausnutzung der größten Schußweite frontal ein.
- Erstelle zahlreiche Wechselstellungen, um größere Zahl vorzutauschen.
- Die Stellung selbst muß über eine gedeckte Rückzugsmöglichkeit verfügen, wenn du beabsichtigst, dich vor Nachteinbruch zurückzuziehen.

III.

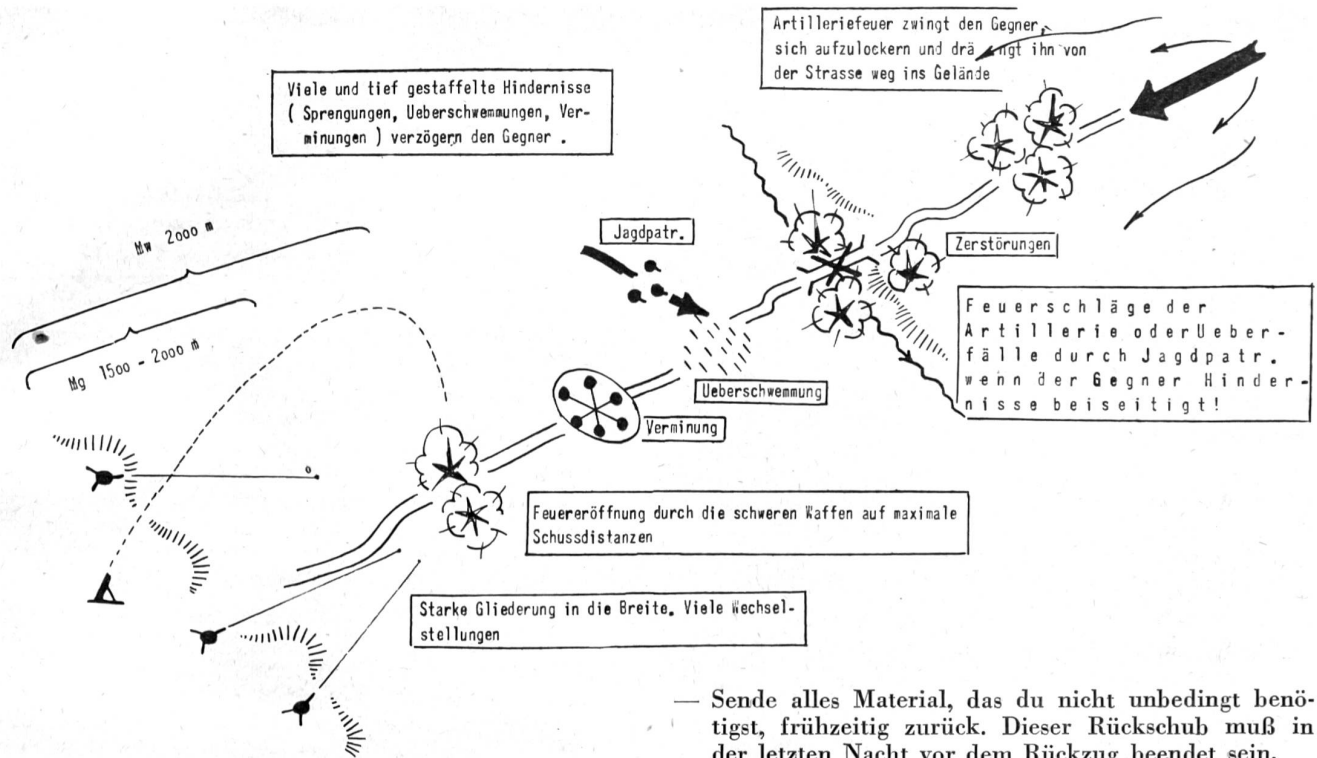
Gefechtsführung

- Du mußt den Gegner glauben machen, er stehe vor einer solid verteidigten Stellung. Diese bedingt starke Gliederung in der Breite, regen Verkehr im Innern der Stellung und Stellungswechsel der automatischen Waffen nach jeder Feuerabgabe.
- Du kannst im wesentlichen nur so lange Widerstand leisten, bis der Gegner merkt, wie schwach du wirklich bist.
- Aufklärungspatrouillen verfolgen den Anmarsch des Gegners und melden. Jagdpatrouillen umschwärmen seine Kolonnen, machen Feuerüberfälle und zwingen ihn so zu umständlichen und zeitraubenden Sicherungsmaßnahmen. Artillerie, schwere Waffen und Jagdpatrouillen machen Feuerüberfälle, wenn der Gegner Hindernisse räumt und Zerstörungen wiederherstellt.
- Durch Feuereröffnung auf große Distanz zwingst du den Gegner zu frühzeitiger Entfaltung und drängst ihn von der Straße weg ins Gelände. Weiter muß er wiederholte Stellungsbezüge mit seinen schweren Mitteln vornehmen und Stoßelemente bereitstellen.
- Die Abwehr wird in der Hauptsache durch die schweren Waffen geführt. Da du dem Sturm des Feindes ausweichst und es nicht auf einen Nahkampf ankommen läßt, beschränkt sich die Tätigkeit der Füsiliere auf die Sicherung der Feuerstellungen der schweren Waffen.
- Den Kampf um Zeitgewinn mußt du mit reichlich Munition führen.
- Als Führer mußt du dich weit vorne befinden, um zu erkennen, wann der Widerstand aufgegeben werden muß.

IV.

Das Ausweichen

- du mußt entweder ausweichen nach:
 - Eintreffen eines Befehls des obren Führers,
 - Erreichen einer bestimmten Geländelinie durch den Feind,
 - Verstreichen einer vorbestimmten Zeitspanne.



- du hast folgende Rückzugsmöglichkeiten:
 - nach Nachteinbruch,
 - bei Tag nur in außerordentlich günstigem Gelände oder aber unter dem Schutze künstlichen Nebels.
- günstige Zeitpunkte zum Zurückgehen:
 - nach gelungenem Feuerüberfall,
 - nach Abwehr eines feindlichen Vorstoßes.
- du mußt die Abwehr so zeitig einstellen, daß ein geordnetes Ausweichen auf die nächste Widerstandslinie noch möglich ist.
- Bis hinunter zur Gruppe muß Klarheit herrschen, wer den Befehl zum Zurückgehen erteilt.
- Für das Ausweichen merke dir:
 - a) der Weg ist frühzeitig festzulegen;
 - b) der einzelne Mann geht nur auf Befehl zurück;
 - c) gehe in kleinen Paketen auf dem vorgeschriebenen Weg zurück;
 - d) achte darauf, daß du nicht in die Schußlinie hinterer Elemente gerätst;
 - e) vergiß oder verliere niemand, als Chef gehst du als Letzter zurück.

Rückzug

I.

Allgemeines

- der Rückzug wird durch die Nachhut gesichert,
- die Stärke der Nachhut beträgt ca. ein Drittel bis ein Sechstel der Gesamtstärke.

II.

Vorbereitung des Rückzuges

- Baue eine Aufnahmestelle aus.
- Rekognosziere die Rückzugswege, markiere diese und lasse sie wenn nötig ausbessern.
- Bereite mit Hilfe der Genietruppen und der Grenadiere Zerstörungen vor, die unmittelbar nach dem Rückmarsch der Truppen ausgelöst werden (Sprengungen, Hindernisse, Minen usw.).

- Sende alles Material, das du nicht unbedingt benötigst, frühzeitig zurück. Dieser Rückschub muß in der letzten Nacht vor dem Rückzug beendet sein.
- Weise der Truppe Rückzugsstreifen zu.
- Bestimme den Zeitpunkt des Loslösen der Nachhut.

III.

Durchführung des Rückzuges

- Löse kurz vor Rückzugsbeginn einen Gegenangriff oder Handstreich aus, um deine Absicht zu verschleiern.
- Die Nachhut täuscht die bisherige Stellung vor.
- Du kannst nur in Ausnahmefällen am Tag zurückgehen (Wald, Nebel, Schneetreiben). Normalerweise mußt du den Anbruch der Dunkelheit abwarten.

IV.

Die Nachhut

- a) *Ausrüstung*: — Sturmpackung, Waffen und Munition durch den Mann getragen. Keine Fahrzeuge und Pferde bei der Truppe. Die Nachhut benötigt Mg, panzerbrechende Waffen und reichlich Munition.
- b) *Gefechtsführung*:
 - Gefechts-Uebermittlungs- und Patrouillentätigkeit im gewohnten Rahmen aufrechterhalten.
 - Verbindung mit den Nachbarn beibehalten.
- c) *Rückzug der Nachhut*:
 - Das Loslösen der Mg wird durch die Füsilier und panzerbrechende Waffen gedeckt.
 - Das Zurückgehen der Füsilier und der Panzerabwehr wird seinerseits wieder durch die weiter hinten in Stellung gegangenen Mg gesichert.
 - Bei sehr schlechter Sicht (Nacht, Nebel, Schneetreiben) mußt du vermehrt Jagdpatrouillen einsetzen.

Wenn der Gegner in den Rückzug hineinstoßen will, hat sich die Nachhut zu opfern. H. von Dach.