

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

Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat

Band: 35 (1959-1960)

Heft: 5: Sonderausgabe "Verteidigung"

Artikel: Kampf um Zeitgewinn

Autor: [s.n.]

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-704830>

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: 23.02.2026

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

Kampf um Zeitgewinn

1. Allgemeines

- Zweck des Verzögerungskampfes:
 - Zeitgewinn
 - Verschleierung der eigenen Absicht
 - Täuschung des Gegners
- Länger dauernde Rückzüge erfordern normalerweise die Führung hinnehmender Kämpfe.

Der Kampf um Zeitgewinn kann geführt werden durch:

Angriff mit begrenztem Ziel	Zeitlich begrenzte Verteidigung	Verzögerungskampf
benötigt beträchtliche eigene Kräfte vor allem Feuermittel	benötigt beträchtliche eigene Kräfte	benötigt wenig eigene Kräfte
Für unsere Verhältnisse eher die Ausnahme		In unsrern Verhältnissen die Regel

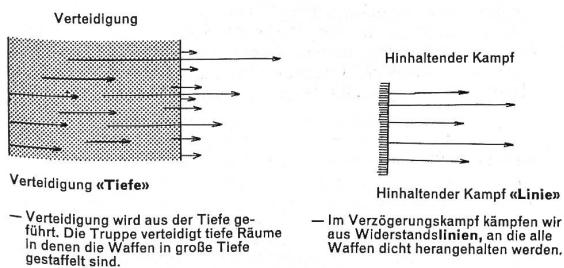
- Verzögerungskampf ist für den an Beweglichkeit Unterlegenen schwer. Trotzdem ist es in unserem Gelände möglich, das Vordringen eines gepanzerten und mechanisierten, von einer überwältigenden taktischen Luftwaffe unterstützten Gegners zu verzögern.

Mittel hierzu:

Die den Verzögerungskampf führenden Truppen stützen sich auf aufeinanderfolgende Linien vorbereiteter massiver Zerstörungen

In den einzelnen vorgesehnen Widerstandslinien sind Geländeverstärkungen vorbereitet und Munition, Verpflegung usw. eingelagert.

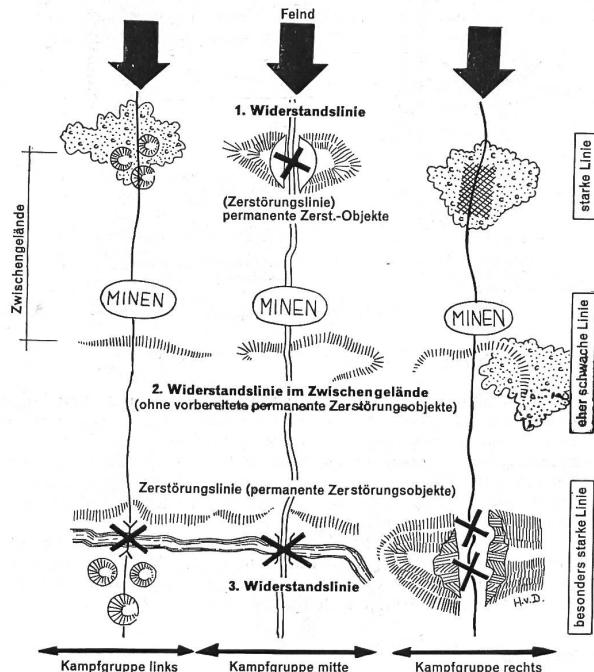
- Gegen einen an Beweglichkeit überlegenen Gegner hat nur höchste Planmäßigkeits Aussicht auf Erfolg. Auf Improvisationen ist kein Verlaß. Sonst wird man rasch ausmanövriert, überholt und vernichtet.
- Verzögerungskampf zehrt an den Kräften und an der Moral.
- Führungsfehler machen sich hier rascher bemerkbar als in jeder andern Kampftart.
- Der Erfolg des Verzögerungskampfes hängt in unsrern Verhältnissen fast ausschließlich vom Gelände ab. Günstiges Gelände bedeutet Erfolg. Ungünstiges Gelände dagegen rasche Niederlage.
- Der Gegner wird mit allen Mitteln versuchen, unsere Zerstörungen zu verhindern, da sie seinen Vorstoß wie nichts sonst zu bremsen imstande sind.



2. Begriffsbestimmung

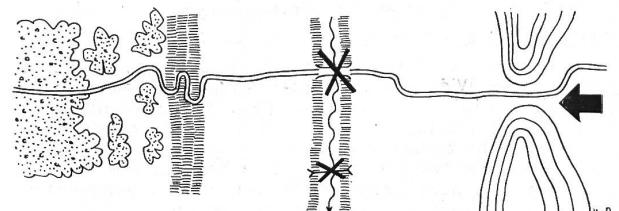
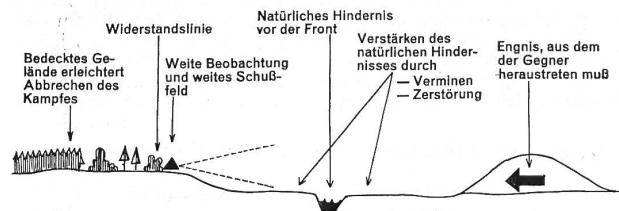
- Der Verzögerungskampf wird aus «Widerstandslinien» geführt.
- Der Verzögerungskampf wird den Hauptachsen entlang geführt. Schwächere Abteilungen sichern im «Nebengelände» die Flanken des an der Hauptachse kämpfenden Gross.
- Es kämpfen mehrere «Widerstandsgruppen» nebeneinander. In der Regel pro Hauptachse eine.
- Die entlang der Hauptachse kämpfende Truppe bildet zwei Staffeln, wobei jeweils die eine bereit ist, die andere aufzunehmen.

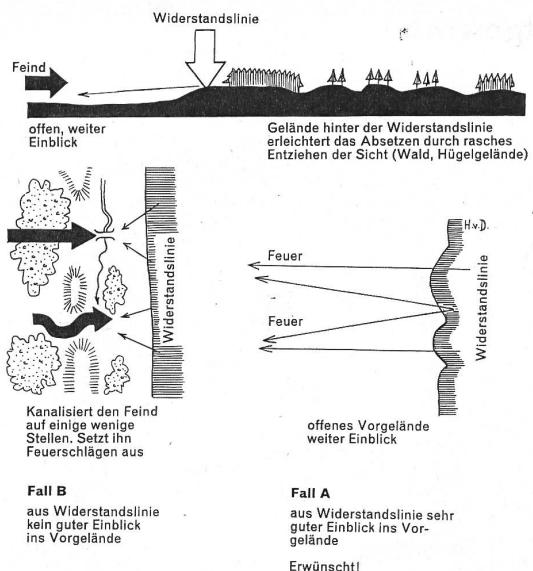
— Der zwischen zwei «Widerstandslinien» gelegene Raum heißt «Zwischengelände». In ihm wird nicht gekämpft. Es wird vielmehr möglichst rasch und in einem Zug auf die nächste Widerstandslinie zurückgegangen, denn im Zwischengelände ist der Gegner dank höherer Beweglichkeit überlegen (Mechanisierung, Flieger). Wir haben allen Grund, dort den Kampf zu meiden.



3. Geländeauswahl

- Das Gelände soll
 - die Panzerabwehr erleichtern,
 - Fliegerschutz bieten,
 - im Idealfall ermöglichen, das Gefecht auch am Tag abzubrechen.
- Beobachtung und Wirkung weit ins Annäherungsgelände ist günstig (z. B. von Höhenrändern aus).
- Auf diese Forderung kann verzichtet werden, wenn die in den Abschnitt hineinführende Straße in einem großen und markanten Engnis verläuft (z. B. Klus usw.).
- Engen vor der Front, aus denen der Gegner hervorbrechen muß, begünstigen die Abwehr (vorbereitete Artillerie- und Mw.-Feuerschläge).
- Starke Abschnitte vor der Front wirken panzerhemmend (z. B. tief eingeschnitterter Bachgraben).
- Bedecktes Gelände in und rückwärts der eigenen Widerstandslinie erleichtert das Abbrechen des Kampfes und das Zurückgehen am Tage.





8. Führung

- Als Chef mußt du dich vornehmlich um Abschnitte (Gelände-teile) kümmern, deren *vorzeitiger Verlust* für das Ganze katastrophale Folgen hätte. Nebenabschnitte wirst du vernachlässigen, das heißt weitgehend der Initiative der Unterführer überlassen müssen.
- Da der Kampf in großer Breite geführt wird, ist es nötig, die Tätigkeit der einzelnen Widerstandsgruppen zu koordinieren. Mittel hierzu:
 - Genaue Bezeichnung des Verlaufes der Widerstandslinien
 - Abschnittsgrenzen genau vorschreiben
 - Dauer des Widerstandes wenigstens grob bestimmen

9. Zusammensetzung der Truppe

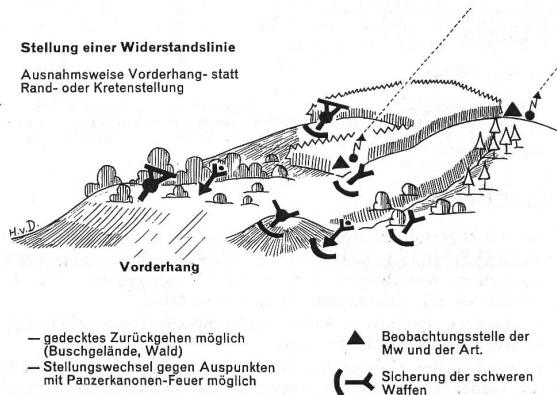
- Leichte Truppen sind für den Verzögerungskampf besonders geeignet (bessere Funkausstattung, höhere Beweglichkeit).
- Eine den Verzögerungskampf führende Truppe muß über alle Waffen verfügen. Sie ist somit ein «gemischter Verband».
- Dieser umfaßt:
 - Füsiliere oder Motordragoner für den Kampf
 - Sappeure oder Grenadiere für Zerstörungen und Verminderungen
 - Mg., Mw., Pak und evtl. Artillerie für die Feuerunterstützung
 - Nachrichtenleute für die Verbindung (Einzelne Panzer oder Sturmgeschütze G-13 leisten gute Dienste.)
- Beim Verzögerungskampf gehen leicht Geschütze verloren. Ob deshalb die den Verzögerungskampf führende Truppe von Anfang an mit Artillerie unterstützt werden kann, ist fraglich.
- Wenn schon Artillerie zugeteilt wird, dann sicher weitschießende. Somit z. B. schwere Kanonen statt Haubitzen.
- Bei sehr wenig Artillerie wird oft besser die gesamte Artillerie hinter der Abwehrfront eingesetzt. In diesem Falle hat sich die den Verzögerungskampf führende Truppe mit Minenwerfern zu behelfen.

10. Ausrüstung

- Viel Munition für Artillerie, Minenwerfer und Mg., da hauptsächlich durch Fernfeuer gekämpft wird.
- Im Verzögerungskampf ist die verfügbare Munitionsmenge zu Mw. und Art. wichtiger als die Zahl der Rohre.
- Viele Minen und viel Sprengstoff für Sperrreihen und Zerstörungen.
- Karabiner-, Sturmgewehr-, Lmg.- und Mp.-Munition sowie Hg. können gespart werden, da ja Nahkämpfe möglichst vermieden werden.
- Jedem Mg. und jedem Mw. muß eine zusätzliche Trägerequipage zugeteilt werden. Die Bedienungsmannschaften brechen sonst unter der körperlichen Überanstrengung vorzeitig zusammen. (Träger aus Füsiliere, Zerstörungsmannschaften, die ihr Objekt gesprengt haben, usw.)
- Für die Verbindungen wenig Draht einsetzen. Dieser geht meist verloren, da die Zeit für den sauberen Abbau der Telefonlinien nicht reicht. Hauptsächlich mit Funk arbeiten.

11. Sicherung der Widerstandslinie

- Vor die Widerstandslinie werden Sicherungen vorgeschoben. Du mußt genau bestimmen:
 - wann diese zurückzugehen haben,
 - ob sie nachher in der Widerstandslinie verbleiben und zu deren Auffüllung dienen oder direkt und in einem Zuge auf die zweite Widerstandslinie zurückgehen, um dort als Aufnahmetruppe oder Wegweiserpersonal zu dienen.



4. Abschnittsbreite

- Diese ist abhängig von der Dauer des Widerstandes. Soll lange Widerstand geleistet werden, ist sie kleiner, soll dagegen rasch ausgewichen werden, darf sie ruhig größer sein.
- Faustregel: In günstigem Gelände doppelt so groß wie für die Verteidigung. Für eine Kompanie somit etwa drei Kilometer, für ein Bataillon etwa sechs Kilometer (maximale Bat.-Abschnittsbreite acht Kilometer).
- Die Breite des Abschnittes hängt auch davon ab, ob die Truppe sich selber aufnehmen muß oder nicht. Das heißt, ob sie zum vornehmesten ein Viertel bis ein Sechstel ihres Bestandes für den Bezug einer Aufnahmestellung auszuscheiden hat.

5. Reserven

- Nur die Zugführer scheiden eine geringe Reserve aus.
- Von der Kompanie an aufwärts wird auf Reserven verzichtet. Bei den großen Abschnittsbreiten würden diese ja doch zu spät kommen.

6. Abstände der einzelnen Widerstandslinien

- Die Distanz von Widerstandslinie zu Widerstandslinie hängt von zwei Faktoren ab:
 - Lage der vorbereiteten Zerstörungen
 - Gelände
- Faktor «vorbereitete Zerstörungen»: In der Regel wird auf eine Linie vorbereiteter Zerstörungen zurückgegangen. Diese bilden das Gerippe der Widerstandslinie. Sie geben somit im Normalfall die Länge der Sprünge an, in denen zurückgegangen wird.
- Faktor «Gelände»: Im offenen Gelände ist der Abstand zwischen zwei Widerstandslinien groß. In unübersichtlichem Gelände ist der Abstand kleiner (Waldgebiet, Hügelland, Voralpen).

Theoretisch soll er so groß sein, daß der Gegner mit der Artillerie Stellungswechsel nach vorne machen muß. In größeren Verhältnissen somit fünf bis zehn Kilometer. In der Praxis jedoch meist kleiner, das heißt nur drei bis fünf Kilometer. Die Truppe muß im Verlaufe einer Nacht die nächste Widerstandslinie beziehen können.

7. Dauer des Widerstandes

- Für die untere Führung (Gruppe, Zug, Kompanie):
 - Es wird grundsätzlich *gehalten* und erst auf ausdrücklichen Befehl des Vorgesetzten hin zurückgegangen.
- Für die mittlere Führung (Bat., eventuell Rgt.):
 - Es wird nur solange gehalten, als *sicheres Ausweichen* in die nächste Widerstandslinie gewährleistet ist. Führer müssen sich deshalb weit vorne befinden, um selber urteilen zu können (eventuell Leichtflugzeug oder Helikopter).
 - Wenn die nächste Widerstandslinie gut ausgebaut und vorbereitet ist, kann vorne länger gehalten werden. Wenn sie aber erst noch eingerichtet werden muß, ist wenigstens mit Teilen entsprechend früher zurückzugehen.

- Zurückgehende Sicherungen werden von der Widerstandslinie aufgenommen.

12. Gefechtsführung

Allgemeines

- Verteidigung wird aus der Tiefe geführt. Die Truppe verteidigt tiefe Räume, in denen die Waffen in große Tiefe gestaffelt sind. Im Verzögerungskampf dagegen kämpfen wir aus Widerstandslinien, an die alle Waffen dicht herangezogen werden.
- Ideal ist, wenn der herankommende Gegner glaubt, bei unserer Widerstandslinie handle es sich um eine solid verteidigte Abwehrfront.

— Artillerie (in kleineren Verhältnissen Mw.).

Feuereröffnung auf große Distanz, um den Gegner frühzeitig zur Entfaltung zu zwingen und von der Straße weg ins schwer gangbare Nebengelände zu drängen (Zeitverlust). Feuerschläge, wenn der Gegner Zerstörungen wiederherstellt oder Hindernisse räumt. Feuerschläge, wenn der Gegner aus Engnissen austritt. Die Artilleriefeuer werden meist nicht von den Infanterieführern angefordert, sondern von den Artillerieoffizieren selbstständig ausgelöst (vorgeschoßene Beobachter).

— Infanterie

Es werden vornehmlich die schweren Waffen (Mw., Mg.) verwendet. Im offenen Gelände dienen die leichten Waffen (Lmg., Stgw., Mp.) lediglich zur Sicherung der Feuerstellungen der schweren Waffen. Im unübersichtlichen Gelände, das eine dichtere Besetzung verlangt und wo die schweren Waffen nur ein geringes Schußfeld haben, müssen sie allerdings mit zum Feuerkampf eingesetzt werden.

— Beobachtungsstellen

Die Beobachtungsstellen der Artillerie und der schweren Inf.-Waffen befinden sich direkt in der Widerstandslinie.

— Feuerstellungen

Am Vorderhang nur dann Feuerstellung beziehen, wenn ein gedecktes Zurückgehen auch am Tage möglich ist (Busch-Gelände, Waldparzellen usw.), sonst nur Kreten- und Randstellungen benützen.

Der Kampf wird vor dem Heranreifen der Entscheidung (Sturm und Einbruch) abgebrochen.

13. Abbrechen des Widerstandes (Zeitpunkt des Ausweichens)

Kunst der Führung

Widerstandslinie nicht zu früh und nicht zu spät aufgeben.

Bei zu frühem Abbrechen wird die Forderung nach Zeitgewinn nicht oder nur teilweise erfüllt.

Bei zu spätem Abbrechen geht die Truppe verloren.

Deshalb sorgfältig abwägen, aber im Zweifelsfalle doch lieber zu früh als zu spät zurückgehen.
Denn zu früh zurückgehen ist wenigstens teilweise richtig, zu spätes Zurückgehen aber sicher falsch.

- Das Zurückgehen braucht bei größeren Abschnitten nicht einheitlich zu geschehen.
- Meist wird eine Linie bekanntgegeben, auf die äußerstenfalls am betreffenden Tag zurückgegangen werden darf.

— Befehlsübermittlung

Die einzelnen Unterführer gehen zurück auf:

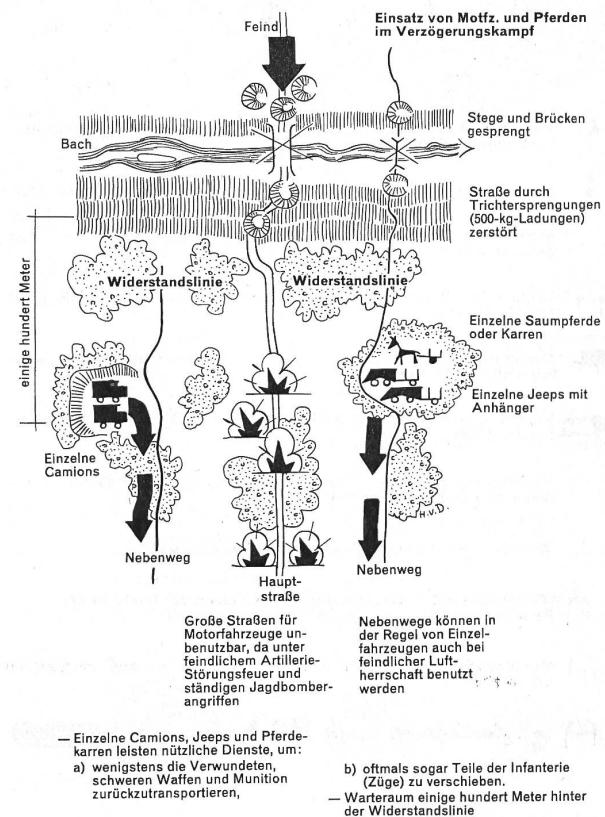
- Stichwort,
- nach Verstreichen einer vorbestimmten Zeitspanne,
- nach Überschreiten einer vorbestimmten Linie im Gelände durch stärkere Feindkräfte. (Aber Achtung! Im Befehl genau präzisieren: z. B. Pz. in Kp.-Stärke oder Inf. in Bat.-Stärke usw.)

14. Räumen der Widerstandslinie

Fall 1

Abzug bei Nacht und ohne daß größere Kampfhandlungen um die Widerstandslinie im Gange sind:

- Es wird eine Sicherung in der Widerstandslinie belassen.
- Eine Aufnahmetruppe in der nächsten (hinteren) Widerstandslinie ist nicht nötig, Wegweiserpersonal genügt.
- Das Gros geht möglichst in einem Sprung und geschlossen zurück.
- Die Sicherung folgt. Wenn möglich, werden ihr einzelne Motorfahrzeuge oder Pferdekarren für den Verlad wenigstens der schweren Waffen belassen.



Fall 2

Abzug bei Tag in sehr bedecktem Gelände (gute Fliegerdeckung) und ohne daß größere Kampfhandlungen um die Widerstandslinie im Gange sind:

- Vorgehen analog Fall 1.

Fall 3

Abzug bei Nacht, während größere Kämpfe um die Widerstandslinie im Gange sind.

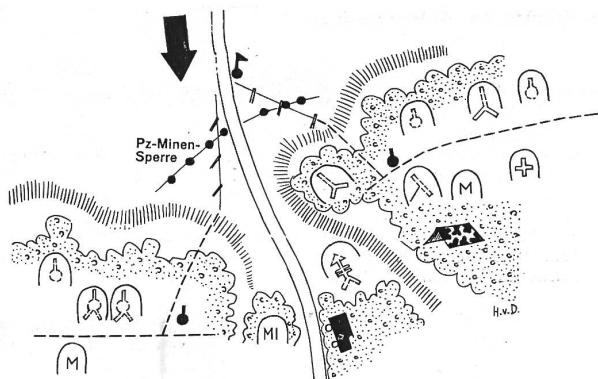
Abzug bei Tag in sehr bedecktem Gelände (gute Fliegerdeckung), während größere Kämpfe um die Widerstandslinie im Gange sind:

- Lösung schwer, aber immerhin möglich.
- Truppe muß von hinterer Widerstandslinie aufgenommen werden durch:
 - vorausgesandte Truppen aus der ersten Widerstandslinie (Ausnahmefall),
 - neue Truppe (Normalfall).
- Die Truppe geht kämpfend in kleinen Sprüngen von Geländeabschnitt zu Geländeabschnitt zurück.

Fall 4

Abzug am Tag in offenem Gelände, während größere Kämpfe um die Widerstandslinie im Gange sind:

- Unmöglich.
- In den Feind verbissene Infanterie kann sich nur in der Dunkelheit lösen.
- Es muß um jeden Preis bis zum Einbruch der Dunkelheit gehalten werden, nachher Vorgehen analog Fall 3.



- Verkehrsposten (Sdt., evtl. Uof.), kennt die in seinem Sektor gelegenen vorbereiteten Stellungen
- Verkehrschef (Of.) weist die ankommende Truppe in ihren Abschnitt ein
- Markierte Leitlinie. Im Wald z. B. durch weißes Minenmarkierband, weggeschlagene Rinde an den Bäumen usw.
- ||| Leitlinie im offenen Gelände (z. B. als Zaun getarnt. An Pfähle geheteter Draht usw.)
- Bereitgestelltes Motorfahrzeug für den Abtransport der unterwegs neu angefallenen Verwundeten
- Verpflegungsdepot. Evtl. bereits zubereitete Speise in Kochkisten bereitgestellt
- Vorbereitete Stellungen (Erdarbeiten, Tarnung), Schußdistanzen ausgemessen und angeschrieben
- △ Waffenart, die dort in Stellung gebracht werden soll
- MI Minendepot mit Reserveminen zum Schließen der Lücke in der Pz-Minen-Sperre
- M Munitionsdepot für die im Abschnitt eingesetzten bzw. einzusetzen den Waffen
- HM San.-Material-Depot, zugleich Verwundetennest

15. Vorbereitung rückwärtiger Widerstandslinien

- Die Vorbereitung einer rückwärtigen Widerstandslinie muß bis ins Detail gehen, denn:
 - Der Bezug der neuen Widerstandslinie wird sich in Not und Drangsal abspielen.
 - Der Feind folgt evtl. knapp, so daß der Bezug rasch vor sich gehen muß.
 - Die Truppe wird müde, aufgereggt, schon halb demoralisiert und von Zweifel gepackt sein. Angetroffene gute Organisation und der Eindruck von Planmäßigkeit schaffen dann wieder Vertrauen und richten die Wankenden auf.
 - Der Bezug der neuen Widerstandslinie spielt sich bei Nacht ab. Ordnung und Übersicht sind dadurch an sich schon erschwert.
 - Die einrückende Truppe kennt das Gelände nicht.
 - Sie läuft Gefahr, in eigene Minen zu geraten.
 - Sie wird die vorbereiteten und getarnten Stellungen sowie die gestapelten Vorräte an Munition und Verpflegung nie innerhalb nützlicher Frist finden, wenn diese nicht markiert sind und wenn nicht Wegweiserpersonal ihr hilft.
 - An der Rückzugslinie (Straße) steht als «Auffangposten» ein Offizier, der die Ankommenden grob in ihren Sektor einweist.
 - Eine «Leitlinie» (Drahtzaun, Markierband) führt die Truppe von diesem «Auffangposten» zu «Verkehrsposten» (Unteroffiziere), die jeweils etwa im Zentrum der vorbereiteten Stellung stehen und der Truppe beim Beziehen derselben helfen.
 - Die Waffenstellungen sind fertig ausgehoben und getarnt. In jeder befindet sich eine Geländeskizze mit der Geländetaufe und den eingemessenen Distanzen.
 - Munition ist in der Nähe der Waffenstellung deponiert. Minen zum raschen Schließen der für den eigenen Verkehr noch offengelassenen Gassen liegen bereit.
 - Sanitätsmaterial und Verpflegung sind greifbar. In Fliegerdeckung warten Ambulanz, um die während des Rückmarsches neu angefallenen Verwundeten zu übernehmen und zurückzuschaffen.

16. Zusammenfassung

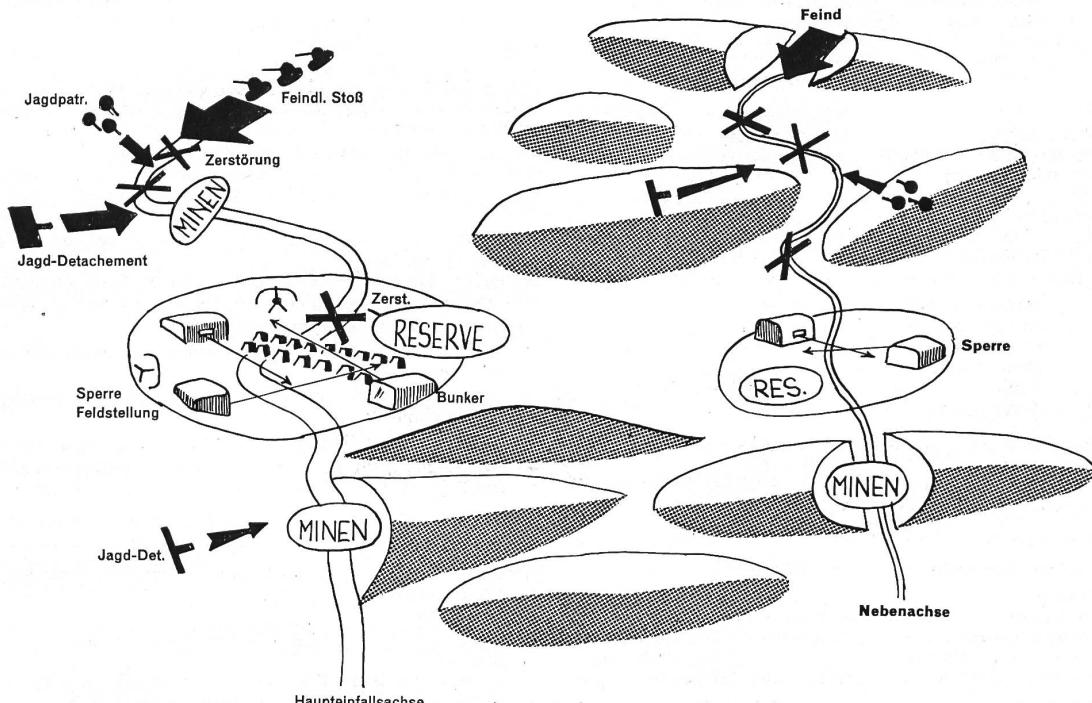
Die Trümpfe des Gegners:

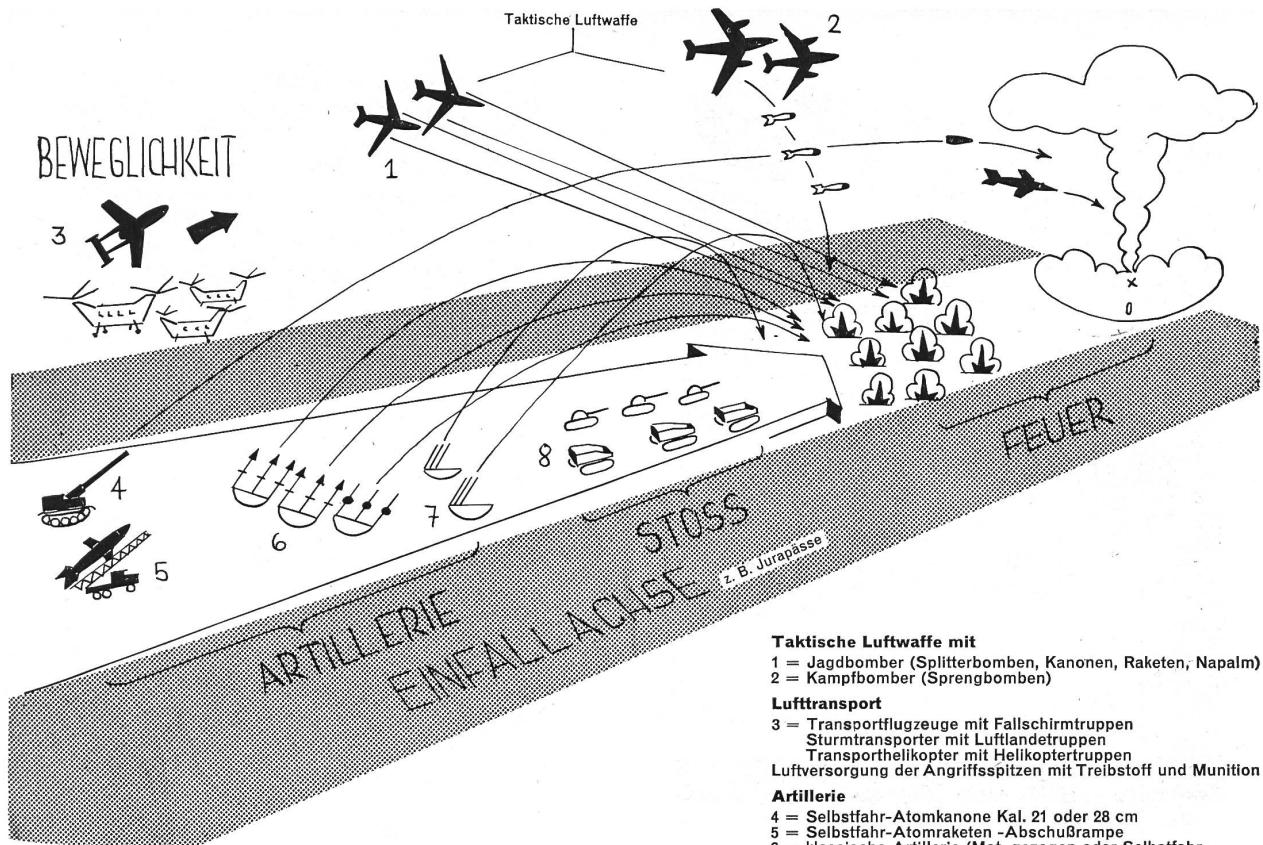
Überlegene Feuerkraft

Überlegene Beweglichkeit

ergibt

überlegene Stoßkraft
(Panzerung + Motorenkraft + Geschwindigkeit)
(Panzer + Kanonen + Flugzeuge)





Die Stoßkraft der von der taktischen Luftwaffe unterstützten mech. und Panzerverbände des Gegners ist enorm, und doch kannst du sie stoppen, wenn du nur deine beschränkten Möglichkeiten klar und ehrlich erkennst und dich danach einrichtest (Zerstörungen, permanente Befestigungen, Geländeausnutzung, Beschränkung des Kriegsziels).

Taktische Luftwaffe mit
 1 = Jagdbomber (Splitterbomben, Kanonen, Raketen, Napalm)
 2 = Kampfbomber (Sprengbomben)

Lufttransport

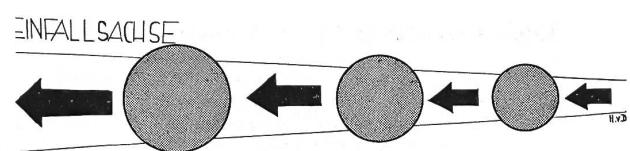
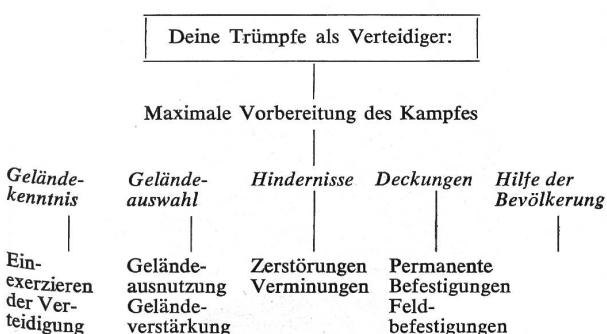
3 = Transportflugzeuge mit Fallschirmtruppen
 Sturmtransporter mit Luftlandetruppen
 Transporthelikopter mit Helikoptertruppen
 Luftversorgung der Angriffsspitzen mit Treibstoff und Munition

Artillerie

4 = Selbstfahr-Atomkanone Kal. 21 oder 28 cm
 5 = Selbstfahr-Atomraketen -Abschußrampe
 6 = klassische Artillerie (Mot. gezogen oder Selbstfahrgeschütze)
 7 = Raketenartillerie (Salvengeschütze)

Angriffsspitzen

8 = Panzer und Panzergrenadiere auf Schützenpanzerwagen
 Mech. oder mot. Pioniere



- Hier zerschellt die feindliche Kraft
 - Hier spottest du der Überzahl und der technischen Überlegenheit
 - Hier kommen kühle Ueberlegung, vorbildliche Organisation und Voraussicht noch voll zur Geltung
- ← Ueberwältigender Stoß (Ueberlegene Feuerkraft und Beweglichkeit)
 Hier hast du als Unterlegener „nichts zu bestehen“. Hier wirst du zusammengewalzt oder ausmanövriert und überspielt.

Thun
Hofstettenstraße 2

FRUTIGER
SOHNE AG

Hochbau Tiefbau
Straßenbeläge

Bern
Effingerstraße 13