

Zeitschrift: Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung
Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat
Band: 38 (1962-1963)
Heft: 4

Artikel: "Gegenangriff" [Fortsetzung]
Autor: Dach, H. von
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-704148>

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: 21.02.2026

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

④

Das Diagramm zeigt die zeitliche und räumliche Abfolge von Kampfphasen und die zugehörige Geländeausnutzung.

Zeitliche Abfolge (unten):

- Angriffstag:**
 - Durchkämpfen
 - Einbruch
 - Sturm**
 - Vorgehen der Inf. in geschlossenen Sprüngen in die Sturmstellung
- Nacht vor dem Angriff:**
 - Minen und Hindernisse räumen
 - Ordnen der Verbände
 - Abenddämmerung

Räumliche Abfolge (oben):

- Tiefe der feindlichen Stellung:**
 - Vorderer Rand der feindlichen Stellung
 - Sturmstellung
 - Angriffsgrundstellung
 - Bereitstellungsraum
- Geländeausnutzung:**
 - Stoßtruppartiges Vorkampfen
 - Eigentlicher Sturm
 - Vorgehen unter massiver Feuerunterstützung mit Bisanz- u. Nebelmunition und oft zusätzlich dazu in Schutz der Nacht / Evtl. auch Heransickern.
 - Annäherung ohne Feuerunterstützung. Lediglich Geländeausnutzung oder Vorgehen im Schutz der Nacht / Evtl. Sickerverfahren.
 - Erreicht unter Geländeausnutzung



Die Angriffsgrundstellung

Das Diagramm zeigt die Angriffsgrundstellung eines Stoßelements. Ein zentraler Pfeil zeigt nach oben auf einen Bereich, der als 'Angriffsstreifen des Stoßelements' bezeichnet wird. Dieser Bereich ist von zwei 'Angriffsgrundstellungen' flankiert. Die linke Angriffsgrundstellung ist mit einem 'H v D.' (Hochverdeckter) markiert. Die rechte Angriffsgrundstellung ist mit einem 'H v D.' markiert. Ein 'einzelne Mg seitlich heraus und nach vorne staffeln' ist ebenfalls dargestellt. Die Angriffsgrundstellungen sind durch gestrichelte Linien mit einem zentralen Punkt verbunden, der von einem Stern markiert ist.

Vorgehen in die Sturmstellung

Das Bataillon greift mit einer Kompanie in Front an, wenn

- die Lage ungewiß,
- der Feind schwach,
- das Angriffsziel schmal ist.

Das Bataillon greift mit zwei Kompanien in Front an, wenn

- die Lage genügend klar ist,
- die Stärke des Feindes den Einsatz des Gros verlangt,
- der Raum breit genug ist.

Formation der Kompanie:

Im Normalfall «Breitkeil». Dadurch zersplittert man das Abwehrfeuer. Mit dem 3. Zug wird dort, wo man einbrechen will, der Schwerpunkt gebildet.

In ungeklärter Lage (im Angriff die Ausnahme) «Keil».

Formation der Züge: In der Regel Keil oder Zugskolonne. (Gruppen mit 50–100 m Abstand hintereinander).

Formation der Gruppen: geöffnete Schützenkolonne.

Der Angriff wird ausgelöst auf:

- einen bestimmten Befehl,
- eine bestimmte Zeit.

Normalerweise wird eine Kombination beider Verfahren angewendet. Der Chef bestimmt eine Zeit, auf welche die Unterverbände bereit sein müssen, und löst dann den Angriff durch einen Befehl aus. So ist es möglich, Friktionen zu berücksichtigen.

Der Angriff beginnt mit einem kurzen, massiven Feuerschlag der ganzen Artillerie auf die vordersten feindlichen Stellungen. Während des Vorrückens der Infanterie geben die zugeteilten Panzer Feuerunterstützung aus der Angriffsgrundstellung heraus. Nur im Ausnahmefall gehen die Panzer im Infanterietempo zusammen mit den Füsilieren vor. Sie verlieren so den Vorteil der Geschwindigkeit (bieten ein leichter zu treffendes Ziel). Normalerweise rollen die zum Sturm bestimmten Panzer erst später, aber mit großer Geschwindigkeit so vor, daß sie die Sturmstellung kurz nach den Füsilieren erreichen.

Kampfzüge und -kompanien greifen in gerader Richtung an. Richtungsänderungen im feindlichen Feuer sind verderblich.

Schnell und entschlossen vorgehen. Faustregel: für 100 m Vorrücken der Infanterie kannst du in deinem Kampfplan einen Zeitbedarf von 3–5 Minuten einsetzen.

Soweit als möglich werden Geländewellen als Deckung gegen Sicht und Feuer des Gegners ausgenützt.

Das Vorgehen wird auch bei Beschuß durch den Gegner nicht unterbrochen. Jede Verzögerung erhöht nur Gefahr und Verluste. Wer still liegt, bietet sich als Ziel für Artillerie und Minenwerfer an. Raschheit ist der beste Schutz. Der Splitterwirkung in der Nähe einschlagender Geschosse entgeht man durch rasches Hinwerfen. Entscheidend ist in dieser Lage das Beispiel der Zug- und Gruppenführer.

Gib immer Zwischenziele an, um die Leute fest in der Hand zu behalten. Arbeite dich von Deckung zu Deckung vor. Nimm die Leute nach Erreichen jedes Zwischenzieles (zugleich Dekkung) erneut straff zusammen.

Gehe so lange als möglich im zügigen Schritzenschritt vor. So sparst du deine Kräfte und gewinnst dennoch rasch Raum. Springe erst, wenn feindliches Abwehrfeuer einsetzt und mache auch dann noch Gruppensprünge. Erst im wirklich präzisen Abwehrfeuer (Mg., Lmg., Stgw., Mp.) gehst du zum einzelsprungweisen Vorgehen über.

Die Munition der Artillerie und schweren Waffen ist kostbar und nie im Überfluß vorhanden. Du mußt jeden Feuerschlag dieser Waffen auch wirklich zum Vorarbeiten ausnützen.

Dein Angriffswille zeigt sich im sofortigen, entschlossenen Ausnützen jeder Feuerunterstützung und nicht im kopflosen, wenn auch schneidigen Vorgehen ohne Unterstützung.

Feuerunterstützung wird sofort zu langen Sprüngen ausgenützt, und zwar nicht nur solange sie dauert (schießt), sondern vielmehr solange als sie wirkt. Denn wenn die Feuerunterstützung aussetzt, muß sich der Gegner erst von ihren Folgen erholen. Auch weiß er nie, wann das Feuer wieder einsetzt und wagt darum nicht, sogleich wieder in Stellung zu gehen. Du gewinnst so wertvolle Sekunden und Meter.

Die eigene Feuerunterstützung muß bis zum Äußersten ausgenützt werden. Man kann im Krieg ohne weiteres bis auf 100 m an die Einschläge herangehen. Lieber eigene Ausfälle in Kauf nehmen als Gefahr laufen, beim Sturm durch den abwehrbereiten Gegner zusammengeschossen zu werden. Rücksichtsloses Draufgehen ist ein Gebot der Selbsterhaltung.

Erst im Verlaufe des Angriffs auftauchende feindliche Waffen bezeichnest du den eigenen schweren Waffen durch «Anschießen» mit Leuchtpurmunition oder durch Signalaraketen, die du in Richtung Ziel feuerst.

Das Bestreben der Sturmzüge muß dahingehen, durch scharfe Ausnützung der fremden Feuerunterstützung und des Geländes ohne Munitionsverbrauch die Sturmstellung zu erreichen. Ihre Vorwärtsbewegung darf nicht durch Feuerkampf unterbrochen werden.

Ausschaltung des feindlichen Infanteriewaffenfeuers (Mg., Lmg., Stgw.) ist Sache der schweren Waffen. Erst wo deren Feuerwirkung nicht mehr ausreicht, setzt der Kp.Kdt. die Mg. der Füsilier-Kp. ein.

