

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

Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat

Band: 42 (1966-1967)

Heft: 22

Artikel: Die Abwehr subversiver Angriffe [Schluss]

Autor: Dach, H. von

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-707995>

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: 13.01.2026

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

Die Abwehr subversiver Angriffe

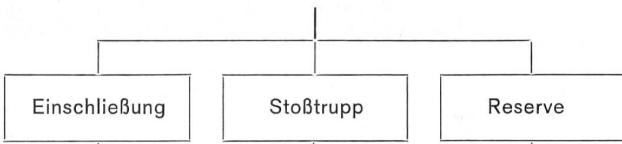
Von Major H. von Dach

22. Folge (Schluß)

Ausnahmen eines feindlichen Nestes

Allgemeines:

- rasch handeln. Die Zeitspanne zwischen Alarm und Abfahrt muß weniger als eine Stunde betragen, damit man den Gegner wenn möglich noch am gemeldeten Ort vorfindet. Wenigstens einen Teil der Strecke mit Motorfahrzeug zurücklegen, um Zeit zu gewinnen und die Kräfte der Leute zu schonen;
- gedeckt ans Objekt herangehen, um den Gegner nicht im letzten Moment zu warnen und zu verscheuchen;
- das Objekt umstellen, so daß der Gegner nicht entkommen kann. Man wird oft «auf Verdacht» ein Objekt umstellen müssen, ohne ganz sicher zu sein, ob der Gegner auch wirklich drin sitzt;
- Gliederung der zur Verfügung stehenden Kräfte wie folgt:



- verhindert, daß der Gegner entkommt;
- gibt dem Stoßtrupp Feuerunterstützung.
- geht an das Objekt heran; – kämpft, säubert, durchsucht.
- verfolgt ausbrechenden Gegner; – nimmt Gefangene in Empfang; – durchsucht, bewacht und transportiert diese.
- vor dem Angriff wird der Gegner angerufen und zur Uebergabe aufgefordert;
- der Anruf muß laut, kurz und einfach sein (siehe praktisches Beispiel);
- der Anruf ist in Abständen von einigen Minuten mehrmals zu wiederholen;
- dem Gegner ist eine gewisse Zeit für die Entscheidung zu belassen. 10 Minuten dürften etwa richtig sein. Ist die Bedenkzeit zu kurz, wird der Gegner evtl. zum Kampf gezwungen. Ist die Bedenkzeit zu lang, hat der Gegner Gelegenheit, noch gewisse Verteidigungsmaßnahmen zu treffen oder auf eine Hinterlist zu sinnen;
- das weitere spielt sich wie folgt ab:

Möglichkeit A: der Gegner kommt heraus und ergibt sich;
Möglichkeit B: der Gegner eröffnet das Feuer;
Möglichkeit C: auf die Aufforderung, sich zu ergeben, erfolgt keine Reaktion, alles bleibt still.

Der Gegner kommt heraus und ergibt sich:

- gehe dem Gegner nicht vertrauensselig entgegen, du kannst in einen Hinterhalt geraten (versteckte Schützen!);
- lasse den Gegner einzeln, Mann nach Mann mit erhobenen Armen in deine Stellung kommen. Nimm die Leute nacheinander gefangen, durchsuche sie und übergib sie der Reserve zur Bewachung;
- gehe nachher mit dem Stoßtrupp nach den Regeln des Häuserkampfes an das Objekt heran. Die Einstellungskräfte sind feuerbereit und decken das Vorgehen;
- säubere das Objekt nach den Regeln der Ortskampftechnik. Rechne immer mit zurückgelassenen Schützen und mit Sprengfallen.

Der Gegner eröffnet das Feuer:

- die Einstellungskräfte halten die feindlichen Feuerquellen nieder;
- der Stoßtrupp geht nach den Regeln des Häuserkampfes an das Objekt heran und kämpft den Gegner nieder.

Auf die Aufforderung, sich zu ergeben, erfolgt keine Reaktion. Alles bleibt still:

Der Gegner markiert «das leere Haus». Er hofft, daß du sorglos herankommst, und will dich dann auf kurze Distanz mit Feuerüberfall erledigen!

Das Gebäude ist tatsächlich feindfrei.

- in beiden Fällen sind die Einstellungskräfte feuerbereit und überwachen das Herangehen des Stoßtrupps ans Objekt;
- der Stoßtrupp durchsucht das Gebäude nach den Regeln der Ortskampftechnik;
- gehe kein Risiko ein. Lasse es ruhig darauf ankommen, daß der Angriff ins Leere stößt!

Praktisches Beispiel: Befehlsgebung des Jagdzugführers.

Orientierung: «... 4–6 unbekannte Personen, darunter ein Verletzter, haben in der Nacht vom 12./13. 5. eine Patrouille der Kantonspolizei beschossen und sich dann Richtung Feisterwald/Ochsenweid zurückgezogen. Es handelt sich vermutlich um die Saboteure, welche den mißglückten Anschlag auf den Sender Bantiger durchgeführt haben. – Einwohner von Hub haben am Nachmittag des 13. 5. einige verdächtige Leute in der Scheune «Ochsenweid» beobachtet. – Unser Jagdzug nimmt die unbekannten Personen fest!»

Absicht: «... unser Jagdzug wird mit Lastwagen von Bittwil nach Krauchthal Pt. 601 transportiert. Von dort erreichen wir zu Fuß durch den Feisterwald die Ochsenweid. – Umstellen die Scheune. – Fördern die Leute zur Übergabe auf – nehmen sie fest oder kämpfen sie nieder!»

Befehl: «... Zug verladebereit machen. Abfahrt in 10 Minuten!»

im E-Teil des Feisterwaldes angekommen:

Befehl: «... die Mg.-Gruppe überwacht die N- und E-Fassade der Scheune. Verhindert, daß der Gegner hangabwärts oder aber gegen den Feisterbachgraben entkommt. Stellungsräume: Waldzipfel mit Bank. – Die Jagdgruppe I überwacht die S- und W-Fassade der Scheune. Verhindert, daß der Gegner hangabwärts Richtung Krauchthal entkommt. Stellungsräume: Waldrand mit Viehzaun. – Die Jagdgruppe II hält sich bereit, um auf meinen Befehl als Stoßtrupp an die N-Fassade der Scheune heranzugehen, einzudringen und zu säubern. Bereitstellungsplatz: 50 m links von mir. – Die Jagdgruppe III ist Reserve und hält sich bereit:

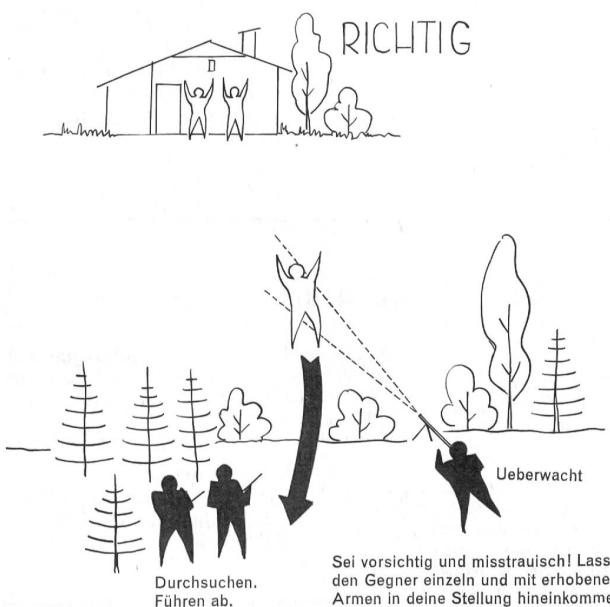
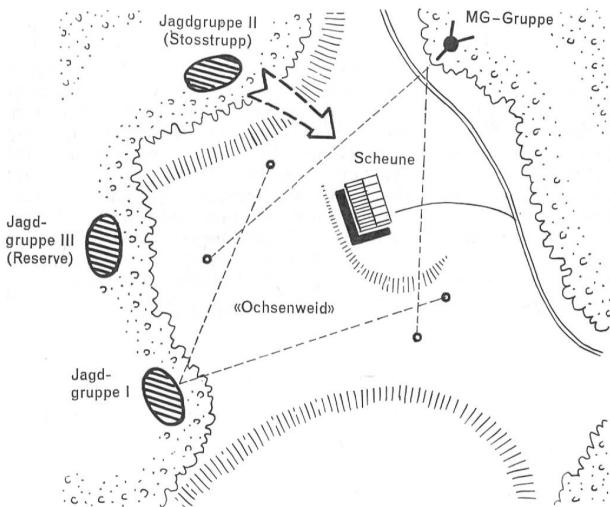
- a) sich ergebenden Gegner festzunehmen, zu durchsuchen und abzuführen
- b) ausbrechenden Gegner zu verfolgen.

Lauerstellung: 100 m rechts von mir, am Rande des Bachgrabens. – Mein Standort: Bei Jagdgruppe I. – Feuereröffnung: Es geht darum, den Gegner wenn möglich lebend zu bekommen. Feuereröffnung daher erst, wenn der Gegner schießt oder zu fliehen sucht!»

Nachdem die Einstellung vollzogen ist und die Gruppen bereitgemeldet haben, läßt der Zugführer einen Feuerstoß gegen die Böschung an der Scheune abgeben und fordert dann zur Übergabe auf:

«... Achtung! Achtung! Hier spricht die Armee! – in 10 Minuten wird die Scheune in Brand geschossen! – Wir fordern die Insassen auf, das Gebäude zu verlassen und sich auf der Talseite mit erhobenen Armen aufzustellen!»

Diese Aufforderung wird in einem Abstand von einigen Minuten mehrmals wiederholt. Nachher Vorgehen je nach Verhalten des Gegners.



Geländeüberwachung

- es geht darum, Objekte wie Brücken, Stege, Fähren, Furten, Engnisse, Schneisen, Wegspinnen, Gehöfte usw. zu überwachen;
- die Jagdgruppe kontrolliert diese Objekte in unregelmäßiger Reihenfolge;
- die Überwachung geschieht dadurch, daß die Jagdgruppe einige Zeit in der Nähe des Objekts lauert, in der Hoffnung, mehr oder weniger durch Zufall auf subversive Elemente zu stoßen;
- vor dem Herangehen an das zu kontrollierende Objekt wird in letzter Deckung angehalten, und der Gruppenführer sucht mit dem Feldstecher Objekt und nähere Umgebung sorgfältig ab. In der Nacht tritt an Stelle des Beobachtens das Horchen;
- ein eventueller Kampf spielt sich nach den Regeln der Begegnung, des Feuerüberfalls oder des Hinterhalts ab.

GELÄNDEÜBERWACHUNG

