

Zeitschrift: Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung
Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat
Band: 34 (1958-1959)
Heft: 12

Artikel: Verteidigung von Flussläufen [Fortsetzung]
Autor: Dach, H. von
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-706830>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

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. [Voir Informations légales.](#)

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. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 06.02.2025

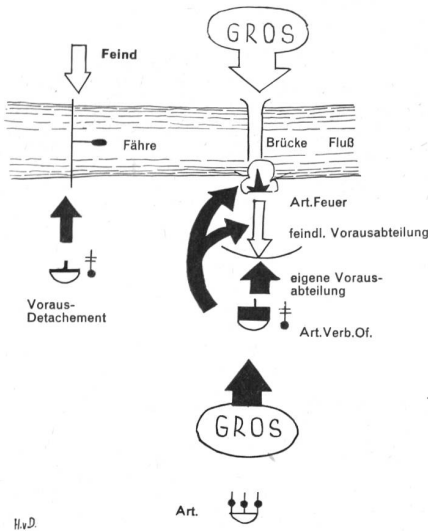
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Verteidigung von Flußläufen

Von Hptm. H. von Dach, Bern

Fortsetzung

Fall D: «Gegner hat den Fluß bereits überschritten»



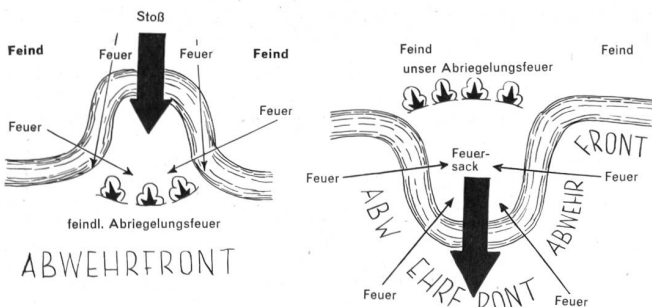
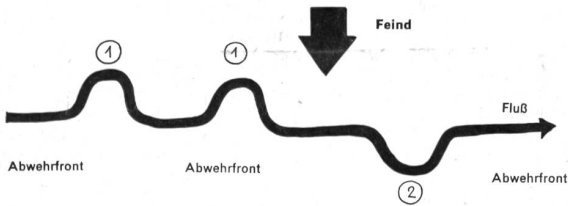
Wenn möglich:
 - Gegner über den Fluß zurückwerfen (rasch handeln, bevor das feindliche Gros in den Kampf eingreifen kann);
 - günstigste Angriffsrichtung: gegen die feindliche Flanke an der Übergangsstelle.

- Wenig Aussicht für uns. Die feindliche Vorausabteilung ist gepanzert und mechanisiert. Dazu von der taktischen Luftwaffe unterstützt, so daß unsere motorisierte Vorausabteilung, die spez. durch die Flieger behindert wird, Mühe haben wird, zu einem durchschlagenden Erfolg zu gelangen.

- In diesem Falle nüchtern abwägen, ob es noch möglich ist, am Fluß eine Abwehr aufzubauen, oder ob nicht besser weiter hinten in einem neuen Abschnitt zur Verteidigung übergegangen werden soll.

Fluß verläuft in starken Windungen (z. B. Sense, Saane usw.)

- 1 = gegen den Feind vorspringende Fluß-Schleifen sind für uns gefährlich (wahrscheinliche Übersetzstellen)
- 2 = in unsere Front hineinspringende Fluß-Schleifen sind für uns ungefährlich (unwahrscheinliche Übersetzstellen)



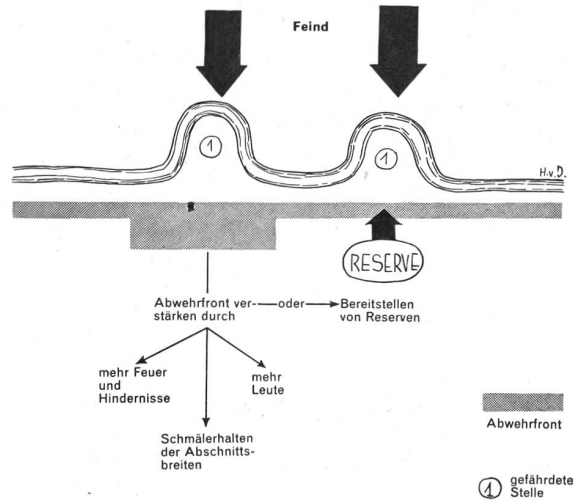
Gegen den Feind vorspringende Fluß-Schleife:
 - Gegner kann die Übersetzstelle leicht mit Feuer abriegeln, so daß unsere Gegenstöße oder -angriffe nicht zum Zuge kommen.
 - Er kann uns **sehr gut** flankieren. Wir können ihn **nicht** flankieren.

Wahrscheinliche Übersetzstelle

In unsere Front hineinspringende Fluß-Schleife:
 - Wir können den Gegner **sehr gut** flankieren.
 - Das Nachstoßen seiner hintern Staffeln kann von uns leicht mit Mw und Art.-Feuer abriegelt werden.
 - Er kann seine Angriffsgruppe nur schlecht unterstützen. Diese stehen von Anfang an in einem «Feuersack».

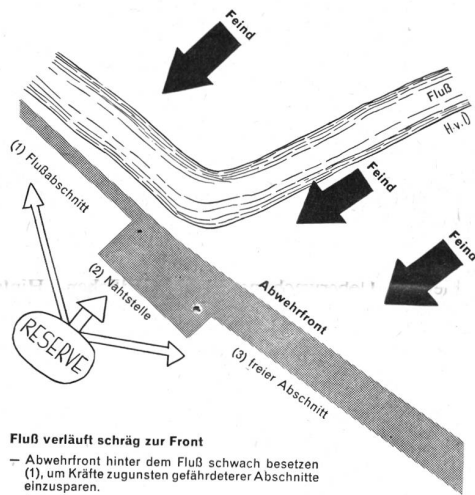
Unwahrscheinliche Übersetzstelle

«Verstärken gefährdeter Stellen in der Flußverteidigung»



Abwehrfront

① gefährdete Stelle



Fluß verläuft schräg zur Front

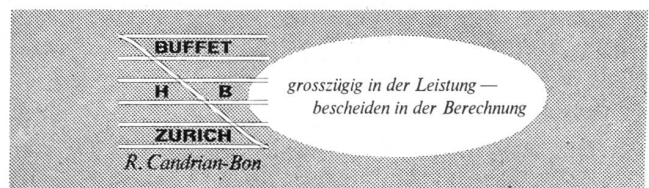
- Abwehrfront hinter dem Fluß schwach besetzen (1), um Kräfte zugunsten gefährdeterer Abschnitte einzusparen.
- Abwehrfront im freien Gelände stark ausbauen (3).
- Abwehrfront an der «Nahtstelle», flußfreies Gelände am stärksten ausbauen (2).
- Reserve hinter die Flußbiegung legen, um zugunsten aller drei Abschnitte wirken zu können.

- Voraussetzung bei diesen Abschnittsbreiten ist, daß von Stacheldraht und Minen in weitestem Ausmaße Gebrauch gemacht wird.
- Der Fluß bildet nur einen Teil deines Abwehrdispositivs. Er bildet in der Regel den vordern Rand der Abwehrzone. Er bildet nur noch ein zusätzliches Panzerhindernis mehr.
- Als Chef bestimmst du die entscheidenden Geländerräume, die bei einem feindlichen Uebergang auf jeden Fall gehalten werden müssen. Hier werden die Stützpunkte der Kampfzüge und Kompagnien eingerichtet.
- Sie kanalisieren den übersetzenden Gegner in Räume, wo er vom vorbereiteten Massenfeuer der Artillerie zusammengeschlagen wird. Sie bilden die Ausgangsbasen für Gegenstöße und Gegenangriffe.
- Pro Kp.-Abschnitt werden je nach Gelände 4 bis 5 Stützpunkte gebildet (max. Zugsstärke). Vor und zwischen die Stützpunkte werden nach Bedarf Widerstandsnester eingeschoben (einzelne Füsilierr-Gruppen, Mg-Bedienungen oder Panzerabwehr-Trupps).

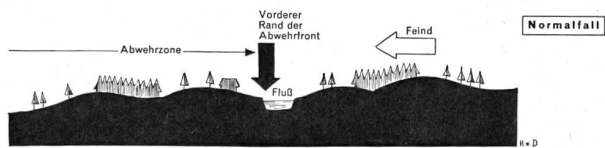
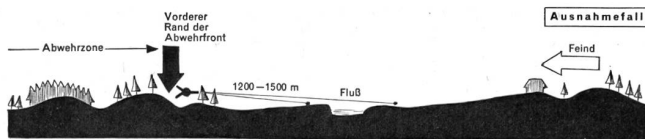
II. Verteidigung von Flußlinien

1. Allgemeines

- Abschnittsbreiten in der Flußverteidigung:
 für eine Division etwa 15 bis 20 km,
 für ein Regiment etwa 8 bis 10 km,
 für ein Bataillon etwa 4 bis 5 km, gegenüber 3 km unter gewöhnlichen Verhältnissen, das heißt ohne Fluß.



- In den Stützpunkten stehen: Artillerie-Verbindungs-Of., Beobachter der schweren Inf.Waffen, Teile der schweren Waffen.
- Schwere Inf.Waffen (Mw., Pak), Reserven, Gefechtsstände und Kommandoposten bilden rückwärtige Stützpunkte und richten sich zur Rundumverteidigung ein. Entsprechend sind ihnen Nahkampfmittel und PzWG zuzuteilen.
- Die einzelnen Stützpunkte können sich mit Feuer gegenseitig unterstützen und liegen deshalb nicht mehr als 500 m auseinander.
- Der Geländestreifen unmittelbar am Ufer dient dir lediglich als Sicherungslinie. An günstigen Uebersetzstellen errichstest du hier Widerstandsnester (Gruppen-, ausnahmsweise Zugsstärke). Die dazwischenliegenden Uferstrecken sicherst du durch Stacheldraht, Minen und Jagdpatrouillen.
- Die Hauptfeurräume der Mw sind die beidseitigen Uferstreifen. Ihre Hauptziele bilden die Massierungen, die sich zwangsläufig ergeben beim
 - Benutzen der wenigen vom Gelände vorgezeichneten Zufahrtsmöglichkeiten für Amphibienfahrzeuge (Einfahrt vom Land ins Wasser),
 - Beladen und Entladen von Sturmbooten, Schlauchbooten, Fähren usw.,
 - Heranschleppen oder -fahren von Steg-, Fähren- oder Brückenteilen.
- Deine Panzerminen massierst du auf dem Freundufer überall dort, wo das Uebersetzen möglich oder wahrscheinlich ist. Du verlegst sie hier in Form von *Minenfeldern*, da sie mit gezieltem Feuer überwacht werden können.
- Versuche das Feindufer überall dort mit Panzerminen, wo ein Uebersetzen wahrscheinlich ist. Dort wendest du das Verfahren des Streueinsatzes an, da diese Minen nicht mit Feuer überwacht werden können.
- Brücken, Stege und Fabrikwehren mußst du rechtzeitig sprengen. Nicht gesprengte Uebergänge sind gegen Handstreich gut zu bewachen.
- Uebersetzungsmittel auf dem Feindufer (Boote, bei Seen auch «Ledischiffe») entfernen. Materiallager für Behelfsbrückenbau (Bretter, Balken in Sägereien, Zimmereien usw.) zerstören.
- Du mußt die Angriffsabsichten des Gegners zu erkennen suchen. Mittel hierzu: Ueberwachung des feindlichen Hinterlandes durch Luftaufklärung, Patrouillen und Agenten, um über umfangreiche Bereitstellungen an Amphibienfahrzeugen, Sturmbooten, Pontons und Brückenmaterial rechtzeitig orientiert zu werden.
- Die Geheimhaltung der *Angriffsabsicht* ist dem Gegner nur schwer möglich, da er umfangreiche Vorbereitungen treffen muß. Dagegen gelingt ihm in der Regel die Geheimhaltung des *Datums*, der *Angriffszeit* und der *engern Angriffsstelle*.
- Es wird dir nur selten gelingen, einen starken, gut vorbereiteten und unterstützten Uebergang im Keime zu ersticken. Mit *Anfangserfolgen* des Gegners mußt du auf jeden Fall rechnen und dich hierdurch nicht entmutigen lassen.
- Gestalte aber seine Brückenkopfbildung langsam und mühsam. Das Gelingen des Angriffs ist solange in der Schwebe, als keine schweren Mittel (Art., Pz.) übersetzt werden können.
- Drücke Brückenköpfe durch Gegenangriffe ein. (Feuer ist hier wichtiger als Beine.) Wo ein Zurückwerfen in den Fluß nicht gelingt, zermürbt du den angelandeten Gegner mit Feuer und Stoßtruppaktionen.

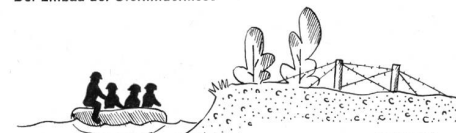


Ausnahmefall = siehe obere Skizze:
Liegt der Fluß in einem breiten, offenen, flachen und deckungslosen Gelände, so mußt du den vorderen Rand der Abwehrfront in günstigeres Gelände zurückverlegen. Die Masse der Mg muß jedoch auf beide Flußufer wirken können.

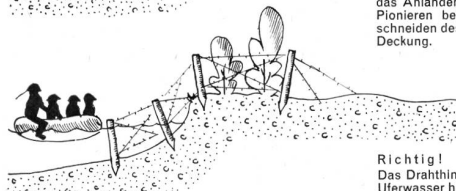
Normalfall = siehe untere Skizze:
Normal coupiertes Gelände. Der Fluß bildet in der Regel den vorderen Rand der Abwehrfront.

Verlauf der Abwehrfront
Die beiden grundsätzlichen Möglichkeiten.

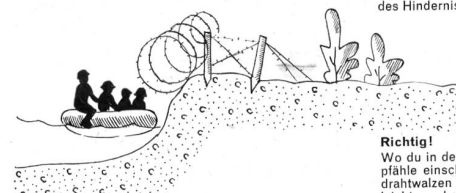
Der Einbau der Uferhindernisse



Falsch!
Drahthindernis zu weit vom Wasser entfernt. Die freie Uferböschung erleichtert das Anlanden. Sie bietet den feindlichen Pionieren beim Sprengen oder Durchschneiden des Hindernisses willkommene Deckung.



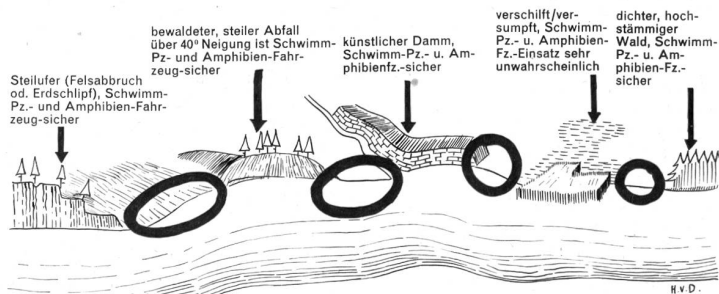
Richtig!
Das Drahthindernis reicht bis ins seichte Uferwasser hinein. Eine Anlandung ist erschwert. Die feindlichen Pioniere finden für das Sprengen oder Durchschneiden des Hindernisses keine Deckung.



Richtig!
Wo du in der Böschung keine Hindernispfähle einschlagen kannst, hänge Stahldrahtwalzen ein. Sie sind flexibel und leicht zu befestigen. Sprengen, Durchschneiden oder Wegreißen nur sehr schwer möglich.

Hindernisse (Minen, Drahtverhaue, Astverhaue usw.) immer bis an den Rand des Wassers, ja wenn möglich noch ein Stück in dieses hinein bauen. Sie erschweren den Übersetzungsmitteln das Anlanden.

Die Verstärkung des Flußufers als Hindernis mit technischen Mitteln



Mögliche Lande- bzw. Übersetzstelle für Amphibienfahrzeuge (Schwimm-Panzer, schwimmfähige Panzergrenadier-Wagen, Amphibien-Fahrzeuge) so in die Skizze deines Flußabschnittes eintragen. Diese Stellen müssen mit Panzer-Minen gesperrt werden. Wenn möglich verwendest du hier die alte Streumine 37, da deren Wirkung gegen diese relativ leichten Fahrzeuge ausreicht. Die neue, wirksamere Streumine Mod. 49 kannst du so für die Vermunungen gegen Übersetzte normale Panzer (mittlere und schwere Modelle) aufsparen.

Tiefes und breites Wasser (Fluß oder See) schützt dich wohl gegen gewöhnliche Panzer. Denk daran, daß der moderne Gegner auch gepanzerte schwimmfähige Fahrzeuge einsetzt. Du mußt dies speziell berücksichtigen und ihre möglichen und wahrscheinlichen Übersetzstellen verminen oder mit leichten panzerbrechenden Waffen versehen.

Fortsetzung folgt

