

"Gegenangriff" [Fortsetzung]

Autor(en): **Dach, H. von**

Objektyp: **Article**

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

Band (Jahr): **38 (1962-1963)**

Heft 6

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-704809>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

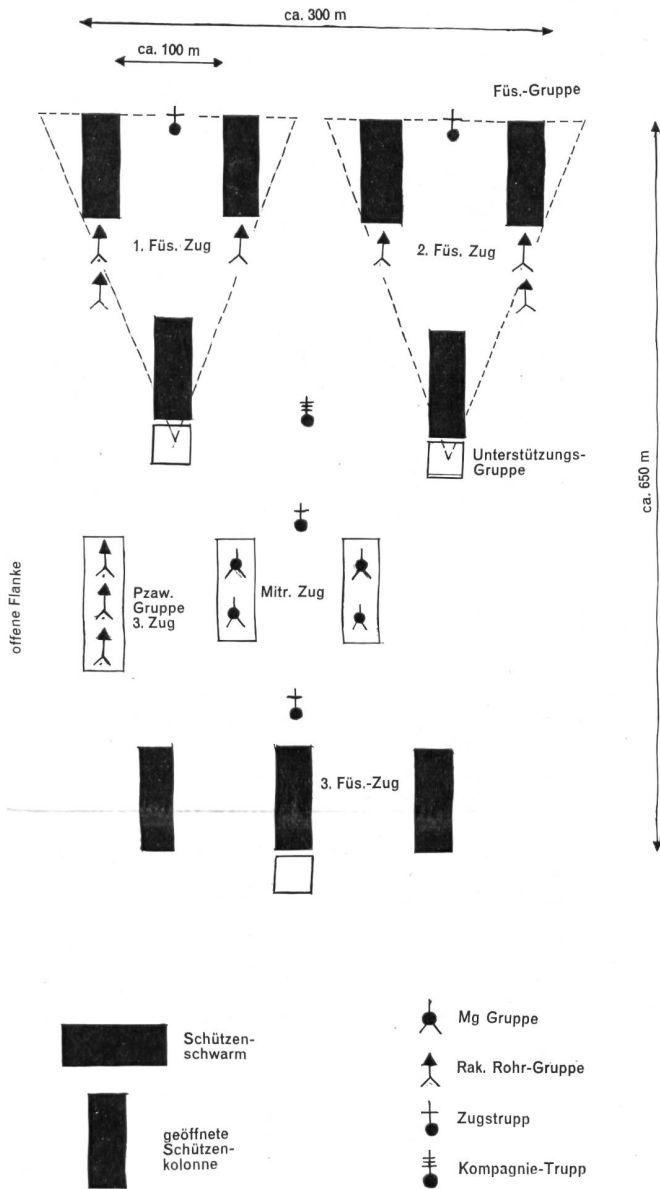
Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

«Gegenangriff»

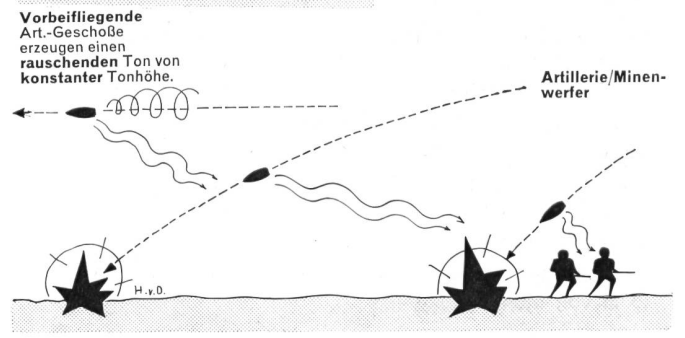
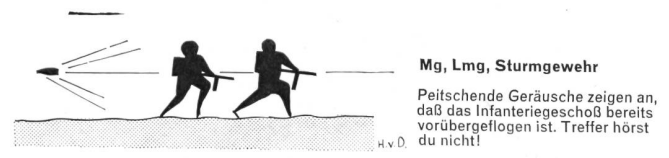
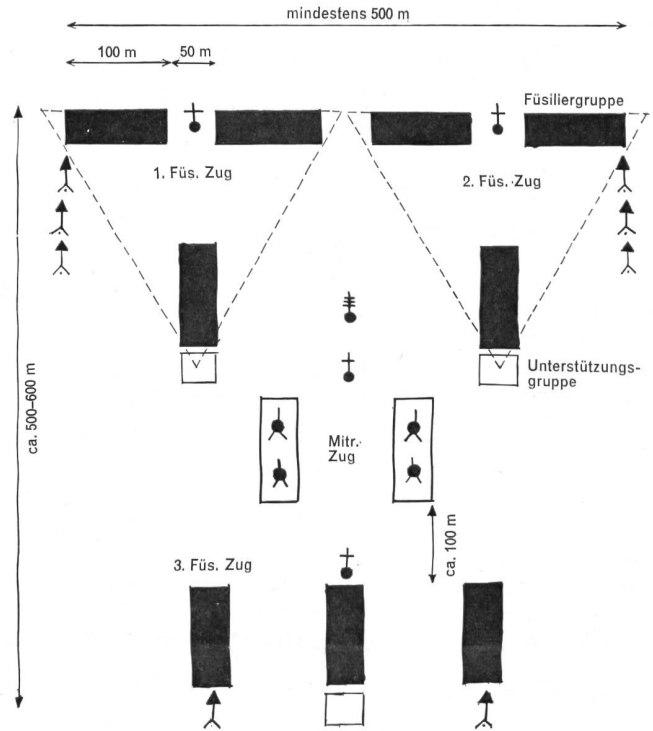
Von Hauptmann H. von Dach, Bern

Füsilier-Kompagnie im Breitkeil



Eröffne das Feuer mit deinen Füsilierwaffen so spät als möglich und nur gezwungenerweise, wenn auch der Feuerschutz der Kompanie-Mg. nicht mehr ausreicht. Du mußt die wenige kostbare Munition, die du im Angriff mitzutragen vermagst, für den Sturm und den Kampf in der feindlichen Stellung aufsparen.

Füsilier-Kompagnie im Breitkeil



Das Unterstützungsfeuer muß bis zum Äußersten ausgenützt werden. Man kann im Kriege ohne weiteres bis auf 100 m an die eigenen Artillerie- und Minenwerferanschläge herangehen.

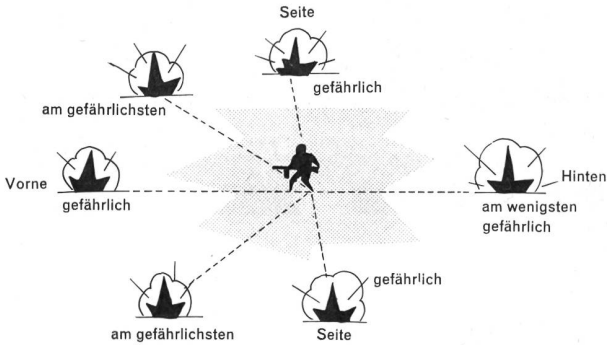
Vor Einschlägen auf nahe Entfernung hörst du den Geschoßknall als rauschendes, von hoher zu tiefer Tonlage übergehendes Geräusch!

Einschlägen in nächster Nähe geht ein kurzer, scharf fauchender Ton voran! Reaktion: blitzschnell abliegen.

Feuer und Bewegung innerhalb des Zuges oder gar der Gruppe muß in diesem Stadium des Angriffs vermieden werden. (Nach gelungenem Einbruch und Kampf in der Tiefe der feindlichen Stellung bildet es die Regel). Wenn dies aber bereits jetzt nötig ist, klappt etwas mit dem Angriff bzw. dem Unterstützungsfeuer nicht, und die Wahrscheinlichkeit ist groß, daß der Angriff vorzeitig steckenbleibt.

Artilleriefeuer

Im Artillerie-Feuer sind die vor und seitlich von dir einschlagenden Geschosse am gefährlichsten. Hinter dir einschlagende Geschosse sind weniger gefährlich.



Sturmstellung

Die Sturmstellung liegt grundsätzlich so nahe als möglich am Gegner. Höchstentfernung 200 m. Mindestentfernung 50 m = minimale Sicherheit wegen der eigenen Unterstützungswaffen. Gefahr feindlicher HG-Würfe.

Die Sturmstellung wird mitbestimmt durch die Sicherheitsgrenze der Artillerie und der Minenwerfer. Sie soll etwas Deckung bieten sowohl gegen das Feuer des Gegners wie auch gegen die Splitterwirkung der eigenen Unterstützungswaffen.

Möglichkeiten für das Kurzhalten der Sturmentfernung:

- Überschießen:** Wenn das Angriffsgelände gegenüber der Ziellinie genügend geneigt ist, können Mg. die Füsilier unterstützen, bis diese auf Handgranatenwurfweite an den Feind herangekommen sind.
- Vorbeischießen:** Im flachen Gelände, wo nur schwer überschossen werden kann, ist es möglich, die Sturmentfernung durch Vorbeischießen (durch Lücken schießen) zu verkleinern.
- Flankierende Feuerunterstützung:** (vielfach nicht möglich) gestattet ein Herangehen bis auf Handgranatenwurfweite.

In der Sturmstellung müssen die Unterführer einen neuen Befehl geben, um

- evtl. die Nahfeuerunterstützung aufzubauen;
- mit Hilfe von Funk oder Raketensignalen das Feuer der Unterstützungswaffen von der Einbruchsstelle wegzuziehen.

Jedem Zug wird ein Sturmziel zugewiesen. Gelände zwischen den Zugzielen kann ausgespart und lediglich mit Feuer niedergehalten werden. Sturmziel für eine Kompanie max. 400 m, für einen Zug 150 m, für eine Gruppe 50 m breit.

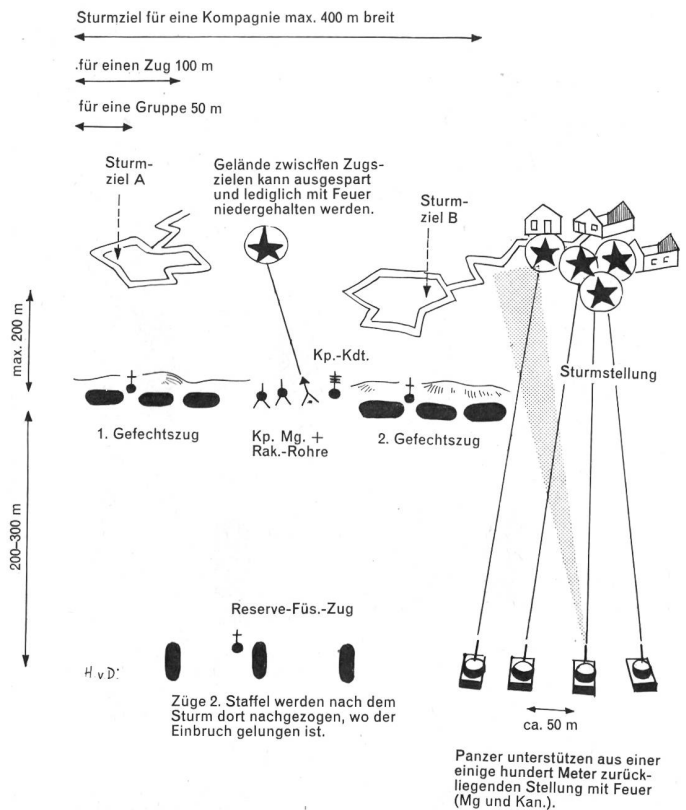
In der Sturmstellung wird

- die Sturmformation eingenommen;
- Waffen nachgeladen;
- Bajonett aufgepflanzt;
- Schanzwerkzeug für den Nahkampf griffbereit in den Ceinturon gesteckt;
- HG bereitgemacht;
- kurz ausgeruht (Kräfte gesammelt).

Sturmformation:

- Kompanie: Breitkeil (der 3. Zug und die Kp.Mg. folgen in zweiter Welle)
- Zug: alle drei Gruppen nebeneinander
- Gruppe: Schützenschwarm mit verkleinerten Abständen (5 m von Mann zu Mann)

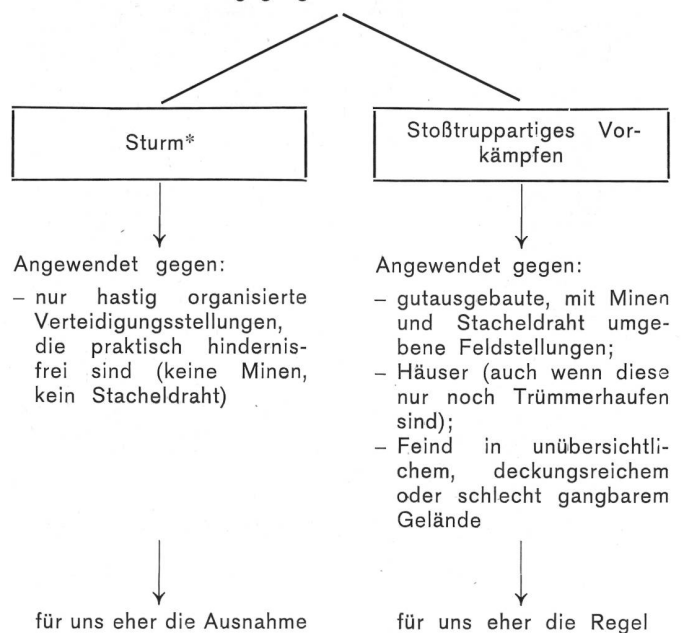
Der Aufenthalt in der Sturmstellung darf nur kurz sein, damit der Feind nicht Zeit findet, die dort zusammengedrückte Sturmtruppe mit Feuer zu zerschlagen (Aufenthaltsdauer 2-5 Minuten).



Sturm

Die Infanterie geht unter Ausnutzung der Feuerunterstützung (Brisanz- und Nebelmun.) und evtl. der Nacht in die Sturmstellung vor.

Aus der Sturmstellung heraus wird je nach Art des Angriffszieles wie folgt weiter vorgegangen:



Für das Auslösen des Sturmes gibt es zwei Möglichkeiten:

- der Entschluß zum Sturm geht von dir, als zuvorderst am Feind stehend, aus und wird den Unterstützungswaffen per Funk oder mit Raketensignalen mitgeteilt**;
- der Sturm wird vom höheren Führer hinten nach der Uhrzeit bestimmt. Dies ist immer dann der Fall, wenn er Artillerie und Minenwerfer noch eine Weile wirken lassen will.

* Innerhalb des Sturmzieles immer stoßtruppartiger Kampf

** Bei der Verwendung von Raketensignalen ist Vorsicht am Platz:

- es sind Verwechslungen mit ähnlichen Signalen des Feindes möglich;
- die Steighöhe der Raketen ist oft zu gering, um den über dem Gefechtsfeld wogenden Rauch-, Dunst- und Nebelschleier zu durchstoßen.