

**Zeitschrift:** Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung  
**Band:** 37 (1961-1962)  
**Heft:** 19

**Artikel:** Das Begegnungsgefecht  
**Autor:** Dach, H. von  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-708006>

### **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:** 15.10.2024

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

# Das Begegnungsgefecht

Von Hptm. H. von Dach, Bern

«Zum Begegnungsgefecht geeignet sind die Panzerregimenter der mechanisierten Div. Die Truppen der Feld- und Grenzdivisionen meiden das Begegnungsgefecht!»

Das äußere Gesicht des Begegnungsgefechts: Beide Parteien befinden sich in der Bewegung (Marsch oder Motortransport) und stoßen aufeinander.

**Wer an mech. Mitteln und Fliegern unterlegen ist, muß das Begegnungsgefecht grundsätzlich meiden!** Dennoch kann jede marschierende Truppe – auch hinter der Front – plötzlich auf Gegner stoßen (Durchgebrochene Mech.Truppen, Fallschirmjäger oder Helikoptertruppen).

Für uns wird es hauptsächlich dann zum Begegnungsgefecht kommen, wenn weiter vorne stehende Sicherungsabteilungen durchstoßen oder eine Abwehrfront durchbrochen worden ist und unsere anmarschierenden Verstärkungen mit dem vorrollenden Gegner zusammenprallen. Angriff gegen Luftlandtruppen, die sich in einem frühen Stadium der Landung befinden, tragen ebenfalls den Charakter des Begegnungsgefechts.

Auch «vorbereiteter Angriff» und sogar «Verteidigung» nehmen in einer spätern Phase begegnungsgefechts-ähnlichen Charakter an.

Mögliche Verhaltensweisen beim Zusammenstoß:

- beide Gegner greifen sofort aus dem Marsch heraus an (Wenn beide Parteien aus Mech. oder Panzertruppen bestehen, dürfte dies die Regel sein);
- Ein Gegner verhält nach dem ersten Zusammenstoß und sucht seine Kampfkraft durch nachfolgende Kräfte zu erhöhen.
- Ein Gegner geht zur Verteidigung über, der andere stellt sich daraufhin zum Angriff bereit (Normalfall, wenn Fußtruppen oder Mot.Verbände auf Mech.Truppen stoßen).

Raschheit des Handelns ist entscheidend. Bewegung spielt zu Anfang des Gefechts eine größere Rolle als Feuer. Wer geschickter manövriert, hat halb gewonnen. (Wettrennen um die beherrschenden Geländeteile.)

Typisch ist große Unsicherheit der Lage. Erst der Kampf bringt Klarheit über Stärke und Absicht des Gegners.

\*

Wer mit Fußtruppen gegen mechanisierten Gegner aus der Bewegung heraus angreifen will oder muß, wird durch den Gegner – der über die größere Manövrierfähigkeit verfügt – überspielt und ausmanövriert.

Der Chef muß deshalb sein Gros durch rechtzeitiges Vorwerfen von motorisierten Vorausdetachementen sichern. Stellungsraum dieser Vorausdet.: die Linie, welche das Gros später erreichen soll.

Die Vorausdetachemente **sperrn** an geeigneten Punkten und **halten** bis das Gros eintrifft. An wichtige Stellen werden ganze Züge, an weniger wichtige starke Patrouillen vorgeworfen.

Vorausdetachemente sind immer mit Panzerabwehrmitteln (Rak. Rohr, Pak, Minen welche offen ausgelegt werden) versehen.

Vorausdenken ist eines der Mittel des Unterlegenen, um gewisse Schwächen wettzumachen. Der Chef muß sich **vor Kampfbeginn** Rechenschaft geben über die **entscheidenden Geländepunkte in jeder Geländekammer**. Er muß weiter überlegen:

- wo der Gegner gestellt werden soll (Hindernisse, beherrschende Geländeteile)
- wo nachher der eigene Hauptstoß zu führen ist (Möglichkeit des gedeckten An- und Aufmarsches des Gros)
- ob aus der Bewegung heraus angegriffen werden soll, oder ob eine kurze Bereitstellung eingenommen werden muß.

\*

Der Kampf wird eingeleitet durch:

- vorgeworfene Vorausdetachemente, oder
- die Vorhut. Oder
- die vorderste Staffel des vorgehenden Verbandes.

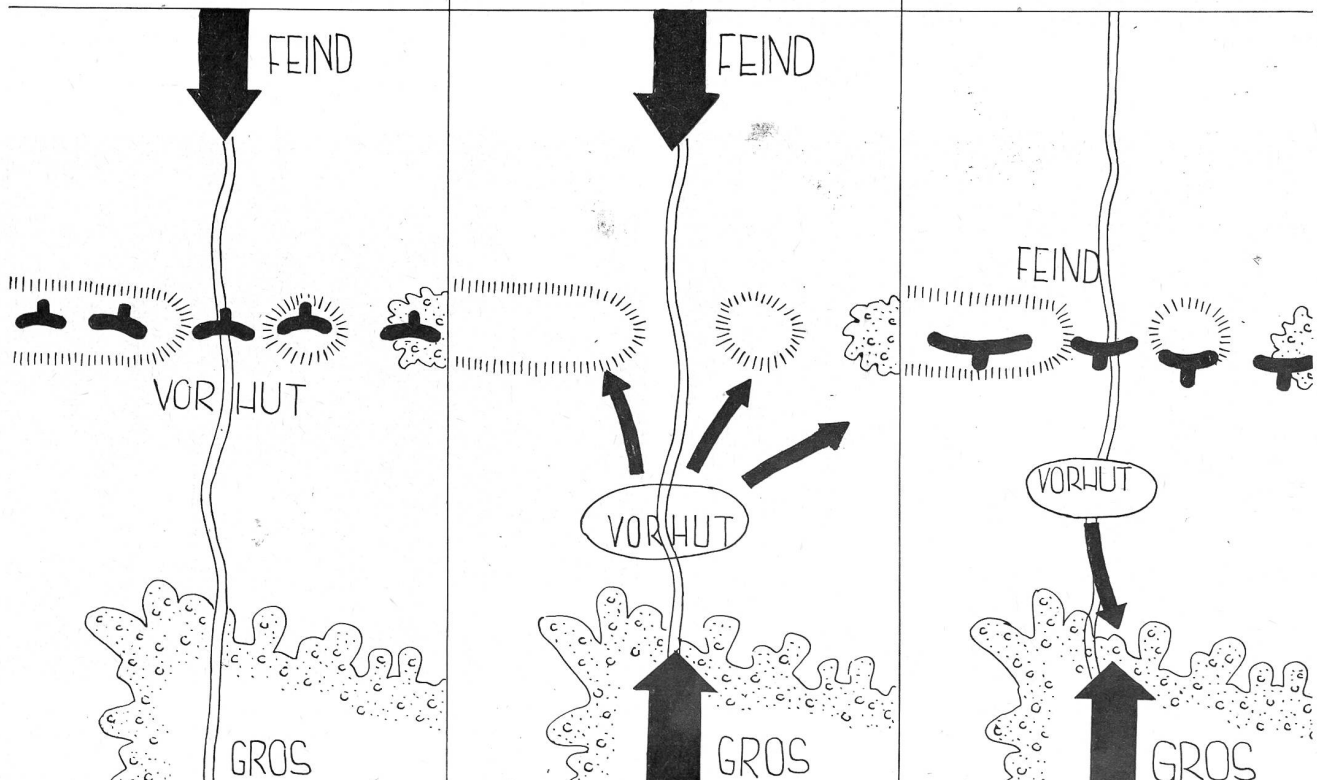
Die Vorhut geht auf breiter Front zum Angriff über. Ihr Vorstoß soll die Breitenentwicklung des Gegners aufzeigen und ihn zwingen, seine Kräfte zu zeigen.

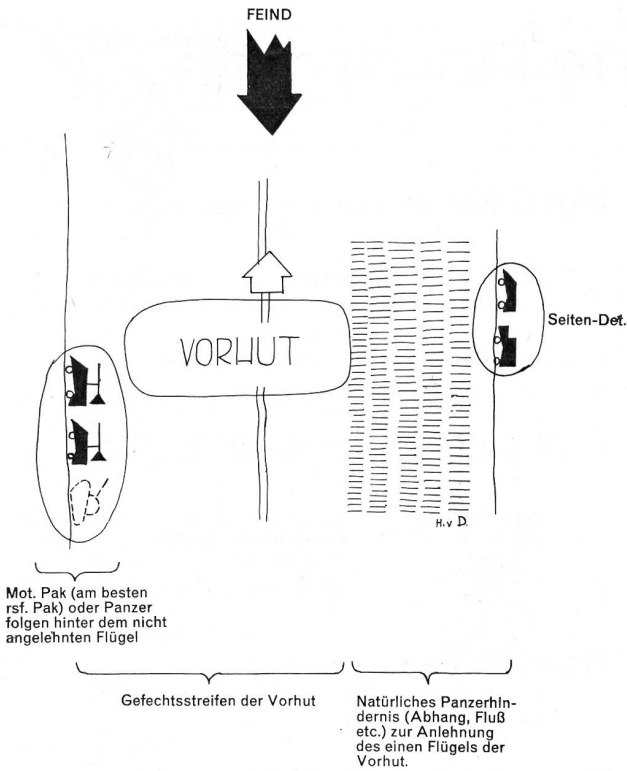
Die offene Flanke der Vorhut lehnt sich womöglich an ein natürliches Panzerhindernis (Abhang, Fluß, Wald etc.) an. Pak wird hinter den nicht angelehnten Flügel gestaffelt.

Breite Entfaltung, wenn du das beherrschende Gelände vor dem Feind erreicht hast!

Rücksichtslos zupacken! Noch kannst du das Wettrennen um das beherrschende Gelände gewinnen.

Gegner hat das beherrschende Gelände bereits besetzt. Vorhut gräbt sich an Ort und Stelle ein oder wird zurückgenommen.





Der Chef unterstützt die Vorhut rasch mit schweren Mitteln (Mw., Art.).

Wenn der Gegner starken Vorsprung im Aufmarsch hat, klammert sich die Vorhut defensiv im Gelände fest.

Eventuell bei der Vorhut rollende Panzer oder Panzerjäger G 13 werden nach Stabilisierung der Lage aus dem Gefecht gezogen, um die nachfolgende Aktion des Gros zu unterstützen.

Der Chef führt die unterstellten Truppen durch Einzelbefehle. Möglichkeiten für das Vorziehen des Gros:

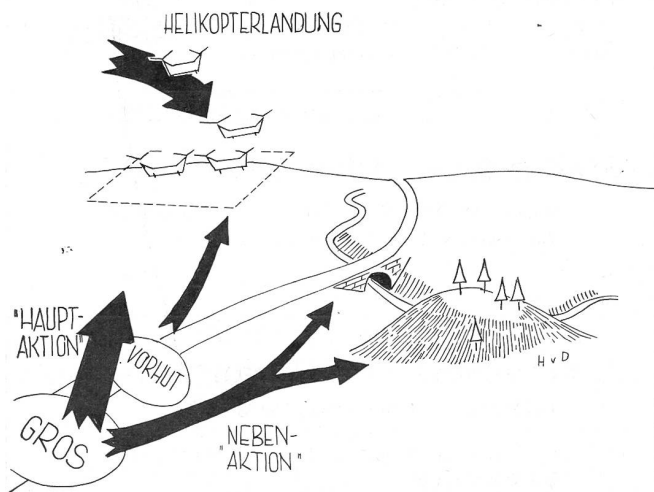
- Geradeaus im Flächenmarsch (sehr langsam, nur 2 km pro Stunde)
- Vorgehen in Kolonnen entlang Geländedeckungen (rasch, d. h. bis 4 km pro Stunde. Daher darf hierbei auch ein gewisser Umweg in Kauf genommen werden.)

Das Gros wird von Abschnitt zu Abschnitt nachgezogen, bis die Kraft der Vorhut erschöpft ist. Zu diesem Zeitpunkt hat man auch etwelche Klarheit über den Gegner.

Auf zeitraubende Bereitstellung und genaueste Feuerorganisation wird verzichtet.

Die offene Flanke des Gros wird an ein natürliches Panzerhindernis angelehnt. Durchgänge oder Übergänge in diesem sind zu sperren.

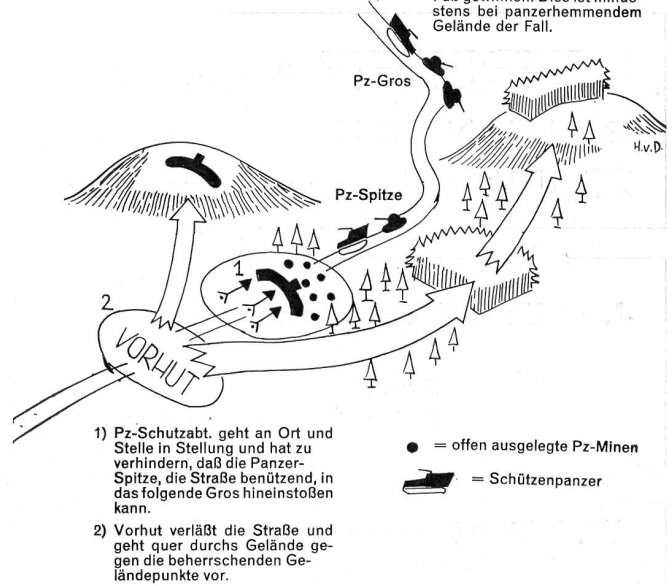
Das Gros geht tief gegliedert und aufgelockert in der Angriffsrichtung vor.



Sind noch in der Landung befindliche Luftlandetruppen zu bekämpfen, so wird unverzüglich aus der Bewegung heraus angegriffen!

### Panzerschutz-Abteilung zur Verstärkung der Vorhut

Der Panzergegner wird vorerst nicht ins Gelände ausweichen, sondern hat die Tendenz, der Achse entlang weiter in die Tiefe vorzustoßen. Durch sofortiges Ausweichen ins Nebengelände kannst du das Rennen evtl. auch noch zu Fuß gewinnen. Dies ist mindestens bei panzerhemmendem Gelände der Fall.



Pak wird sprungweise nachgezogen. Eine Staffel ist feuerbereit, währenddem sich die andere verschiebt.

Bis die Kampfkompanien an den Feind heran sind, ist auch die Artillerie feuerbereit.

Unterstützt durch die Artillerie und die Panzerjäger, geht die Infanterie in die Sturmstellung vor und bricht nachher ein.

Bei stark überlegenem Gegner muß an günstiger Stelle zur Abwehr übergegangen werden. Dort wird die Nacht abgewartet, um in ihrem Schutz:

- weitere Kräfte heranzuziehen und einen planmäßigen Angriff aufzubauen (Ausnahmefall) oder
- definitiv zur Verteidigung überzugehen (Normalfall) oder
- zurückzugehen.

Organisation einer Panzerschutzabteilung (zur Verstärkung der Vorhut)

Total 21 Pz.-Minen



### Minen-Trupp

- 1 Truppführer + 4 Mann
- auf Veloanhänger verladen: 4 Kisten Panzerminen 49 = 16 Minen = 136 kg.
  - Je Mann 1 Pz.-Mine 49 in der Hand getragen.
  - Pro Mann 1 Stgw. und 4 HPz.G.

### Panzernanbekämpfungstrupp

- 1 Truppführer + 4 Mann
- Sprenger (gebaltete Ladung)
  - Blender (Nebelgranaten, Rauchwurfpatronen)
  - Sicherer (Stgw.) 2 Mann

### Raketentruppe

- Gruppenführer + 3 Rak. Rohr-Truppe