

Zeitschrift: Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung
Band: 37 (1961-1962)
Heft: 3

Artikel: Führung und Einsatz von Kompanie, Zug, Gruppe
Autor: Rudin, W.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-704597>

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>

Führung und Einsatz von Kompanie, Zug, Gruppe

Hptm. W. Rudin

Oder *richtiger*: «Führung und Einsatz von Gruppe — Zug — Kompanie». Denn beim Heruntersteigen der Leiter — Division — Regiment — Bataillon — Kompanie . . . stockt man plötzlich bei Kompanie, empfindet ein Unbehagen und zögert weiterzugehen. Ist es nicht richtiger, beim kleinsten Verband, der Gruppe, zu beginnen, von da aus das Verständnis für das Nächstgrößere, den Zug, zu wecken, um schließlich von hier aus den Einsatz der Kompanie begreiflich zu machen? Ich habe mich entschlossen, noch einen Leitertritt tiefer unten anzufangen! Nämlich beim Infanteristen, beim Einzelkämpfer, der auf dem Gefechtsfeld am unmittelbarsten dem Feind gegenübertritt, Mann gegen Mann, und auf dessen «kämpfen wollen» und «kämpfen können» schließlich Kraft und Tüchtigkeit von Gruppe, Zug und Kompanie basiert.

Mit Recht spricht man heute vom Einzelkämpfer. (Jeder ein Tell!) Die Zeiten, in welchen der Infanterist in «Reih und Glied» oder «Schulter an Schulter» auf dem Schlachtfeld wirkte, sind vorbei. Unsere Väter, die die Grenzbesetzung 1914/1918 miterlebten, erinnern sich an Manöverbilder, die die Infanterie in Schützenlinie zeigte. Kanonenfutter, sagten böse Mäuler. Jedenfalls mußte damals der Füsilier oder Schütze kein besonderer Mann sein — kein Spezialist — denn sein Handwerk war einfach und gut überschaubar:

- Die Handhabung einer einzigen Waffe war zu erlernen;
- das Gepräge der Infanterie war seit 200 Jahren gleich geblieben.

Mit der Automatisierung des Schießens, d. h. mit der Einführung des Maschinengewehres, setzte eine immer stürmischer werdende Entwicklung ein, die das Gesicht des Krieges änderte und dem Infanteristen ein neues Gepräge gab. Nebenbei sei daran erinnert, daß seit dem Ersten Weltkrieg 18 neue Waffen, Motorfahrzeuge, Uebermittlungsmittel, Gefechtsfeldbeleuchtungsmittel und weiteres technisches Material bei der Infanterie eingeführt wurden. Aus dem «Masseninfanteristen» ist eine «Masse von Infanteristen», lies Einzelkämpfern, geworden. Die Uni-Form ist dem Kampfanzug gewichen. Während 1918 wenige Maschinengewehre im Regiment zu finden waren, ist heute jeder Infanterist Träger eines eigenen Maschinengewehres — besser gesagt — einer Mehrzweckwaffe, dem Sturmgewehr, das aber die Funktion eines Maschinengewehres ausüben kann. Welche Zunahme der Feuerkraft! Die vielen neu eingeführten Waffen und Geräte erlauben nicht mehr, jeden an jedem auszubilden. Spezialisierung wurde notwendig, und so entstand aus dem Reihenfürer von damals der Spezialist im modernen Infanteriekampf. Das «Schulter an Schulter» der früheren Zeit heißt heute «selbst ist der Mann», denn auf dem modernen

Gefechtsfeld ist jeder Sturmgewehrsoldat weitgehend auf sich selbst gestellt.

Wohl bringt das Sturmgewehr neu wieder eine gewisse *Vereinheitlichung* der Bewaffnung des Infanteristen, daneben aber bleibt festzuhalten, daß jeder Füsilier ein Spezialist im Infanteriekampf (Nahkampf) sein muß.

Gleichgeblieben aber ist das, was das DR schon früher über «Führung und Einsatz» ganz allgemein verlangte: die Kriegstauglichkeit — und dazu die Eigenart, die unser Milizsystem mit sich bringt, daß nämlich jeder *Führer im Kampf* zuvor *Ausbildner* seiner Truppe gewesen ist. Unter Feuer und Stahl muß sich bewähren, was im Friedensdienst gelehrt und gelernt worden ist. Es liegt also im elementarsten Interesse jedes Korporals, Zugführers und Kompaniekommandanten, sein Kampfelement so zu schulen, daß das Gefecht mit Ehren bestanden werden kann. So ist *heute* Erziehung und Schulung des einzelnen und der Truppe eine ungleich größere Bürde als früher.

Einzelkämpfer

«Im Dienst braucht man die Beine, den Kopf kann man zu Hause lassen», ist eine häufig gehörte und — falsche — Redensart. Immer mehr Gewicht muß in der Ausbildungsmethodik darauf gelegt werden, neben dem Körper den Kopf zu schulen. *Disziplinierte Selbsttätigkeit, Initiative, Selbständigkeit* im Handeln auf dem Gefechtsfeld sind bei jedem einzelnen Mann zu wecken und anzuerziehen.

So erhält der angehende Sturmgewehrsoldat eine *Grundschulung*. Die Vereinfachung der Waffenausbildung, die die Einführung des Sturmgewehres mit sich brachte, erlaubte die Hinzunahme von Ausbildungselementen in die Grundschulung, die früher den Grenadierschulen vorbehalten waren: Häuserkampf, Seiltechnik, Uebersetzungstechnik. Ziel der Grundausbildung ist, aus dem Mann einen *Nahkämpfer* im besten Sinn des Wortes zu formen. Von ihm wird nicht nur Mut, Kampfwille, körperliche Fitness, Treffsicherheit und Gewandtheit erwartet, — nein, er soll dazu ausgesprochenes Verständnis entwickeln, im Rahmen einer Gesamtaktion auf dem Gefechtsfeld seine Rolle als Einzelkämpfer richtig spielen zu können.

Auf der Grundausbildung des Sturmgewehrsoldaten baut die Ausbildung von Gruppe — Zug — Kompanie auf. Der gekonnten *Einzelgefechtstechnik* jedes Füsiliers entsprechen auf den Stufen Gruppe — Zug — Kompanie beherrschte und *ein-exerzierte Kampfformen*. Auf diese stützen sich in jeder Situation und in jedem Gelände «Führung und Einsatz der Gruppe, des Zuges und der Kompanie» im Gefecht.



Im Gebirge kann es notwendig werden, Pferdestaffeln auf Lastwagen zu verschieben.

ATP

Das Pferd wird auch in unserer modernisierten Armee seinen Platz erhalten, um wesentliche Aufgaben zu erfüllen.

Photopress



Führung und Einsatz der Gruppe

«Für die Schlagkraft unserer Armee ist der hohe Stand des Könnens der kleinen und kleinsten Verbände von größter Bedeutung. Ein erfolgreicher Heerführer behauptete einmal, die Schlachten würden nicht durch die Generale, sondern durch Korporale gewonnen.» (Oberstdivisionär Waibel.) Das Regiment sagt: «Die Gefechtsgruppe beherrscht einige einfache Kampfformen und den Nahkampf. Sie ist eine von einem Unteroffizier geführte Gemeinschaft von Nahkämpfern (6 Mann), welche befähigt ist, ein kleines Geländestück zu nehmen oder zu halten. Sie ist die kleinste organisierte Kampfseinheit und das kleinste Infanterieelement, welches zum Sturm eingesetzt werden kann. Sie wird in der Regel *als Ganzes* eingesetzt.»

Die Sturmgewehrgruppe ist also zahlenmäßig kleiner als die ehemalige Füsiliergruppe, feuermäßig aber ungleich stärker. Lmg und Mp sind verschwunden. Der Korporal hat nicht mehr zwei Elemente — Lmg-Trupp und Füsiliertrupp — einzusetzen. Die Bewaffnung der Truppe ist *einheitlich*. Das erleichtert einerseits die Waffenausbildung — andererseits hat der Gruppenführer die sechsfache Feuerkraft des ehemaligen Lmg-Trupps einzusetzen. Daraus ergibt sich ohne weiteres die neuartige Aufgabe in Führung und Einsatz der Sturmgewehrtruppe durch den Unteroffizier. Je nach der Sichtbarkeit, der Beschaffenheit und der Ausdehnung des zu bekämpfenden Zieles muß sich der Gruppenführer entschließen, nur eine oder aber mehrere Waffen einzusetzen. Es werden deshalb unterschieden:

Leitgewehrfeuer: Der Korporal faßt das Feuer eines oder mehrerer Gewehre auf *ein* Ziel zusammen.

Rottenfeuer: Zwei Mann arbeiten zusammen, wobei der eine schießt und der andere hilft. (Schutz und Beobachtung! Vor allem beim Kampf mit Gewehrgranaten).

Gruppenfeuer: Die *ganze* Gruppe schießt in den vom Gruppenführer befohlenen *Feuerraum*.

Der Unteroffizier führt seine Gruppe durch Befehle (meist zwar Kommandos), durch Zeichen und durch sein eigenes Beispiel.

Die *Formationen* sind den bisher üblichen ähnlich:

Schützenkolonne: Ein Bewegungsformation, die ein rasches Vorwärtskommen ermöglicht, sich gut dem Gelände anpassen läßt und eine sichere Führung der Gruppe ermöglicht. Bei Feindnähe kann die Schützenkolonne «geöffnet» werden.

Schützenschwarm: Die Formation des Feuerkampfes und des Sturmes.

Igel: Die Formation der gesicherten Bereitschaft. Die Gruppe schützt sich rottenweise (je 2 Mann) nach allen Richtungen. Ausnahmsweise, in unsicherer und unsichtiger Lage, kann sie sich auch als Igel *verschieben*.

An *einexerzierten Kampfformen*, welche die Gruppe beherrschen muß, und in verschiedenartigem Gelände anzuwenden weiß — und auf welchen die Kampfformen des Zuges aufbauen — sind zu erwähnen:

A. Der vorbereitete Einsatz: (gedeckter Stellungsbezug)

Ziel: Eine rasch wirkungsvolle, überraschende Feuereröffnung.

Merkmale dieser Kampfform:

- Vorbereitung zum Feuerkampf in Deckung;
- sorgfältige Befehlsausgabe durch den Unteroffizier — Regelung der Feuereröffnung;
- gedeckter Stellungsbezug — unauffälliges Kriechen in die Feuerstellung;
- überraschende Feuereröffnung.

B. Der improvisierte Einsatz: (offener Stellungsbezug)

Ziel: Die vorgehende Gruppe kämpft überraschend auftauchende feindliche Feuerquelle durch unverzügliche eigene Feuereröffnung nieder.

Merkmale dieser Kampfform:

- Rascher Entschluß des Gruppenführers;
- scharfe Kommandos überwinden das durch den Feuerschock entstandene Handlungsunvermögen der Füsiliere und bestimmen das Verhalten der Gruppe;
- sofortige Feuereröffnung — Zielbezeichnung durch den Korporal mit Leuchtspur;
- Angriffsschwung beibehalten.

Sind die feindlichen Feuerquellen *zu weit entfernt*, muß sich der Gruppenführer zum Unterlaufen des Feuers entschließen!

C. Widerstandsnest:

Ziel: Die Gruppe muß ein kleines Geländestück *halten* und richtet sich zur Verteidigung ein.

Merkmale dieser Kampfform:

- Gründliche Vorbereitung;
- Zuweisung von *Stellungsräumen* an jeden Kämpfer und von *Feuerräumen* an jede Waffe;
- Erkunden und Herrichten von Deckungen — Feldbefestigungsarbeiten — Geländeverstärkungsarbeiten;
- Vorbereiten und Einexerzieren des beweglichen Kampfes aus der Stellung;

- Organisation des Lebens in der Stellung;
- Führen des Abwehrkampfes.

D. Sturm:

Ziel: Der Sturm gibt die feindliche Stellung in die eigene Hand.

Merkmale dieser Kampfform:

- Der Sturm erfolgt aus der Sturmstellung;
- Sturmformation: Schützenschwarm mit verminderten Zwischenräumen;
- Sturm lauf (evtl. mit Hilfe von aus dem Hüftanschlag rasch geschossenem Einzelfeuer = Sturmfeuer) auf das *Sturmziel*;
- mit Ungestüm und Feldgeschrei wirft sich die Gruppe auf den Feind und macht ihn im Nahkampf nieder;
- nach der Besetzung des Sturmzieles wird rasche Abwehrbereitschaft erstellt, um einen wahrscheinlichen Gegenstoß des Feindes abwehren zu können.

An diese vier *Hauptformen der Gruppe* (die im Rahmen des Zuges zu sehen sind), schließen sich eine Reihe von *Sonderaufgaben* an.



Das Rak.-Rohr ist eine wirksame Panzerabwehrwaffe auf kurze Distanzen.

Alle diese Sonderaufgaben zeichnen sich dadurch aus, daß sie ohne *engern Anschluß* an andere Truppen ausgeführt werden. Häufig kommt die Gruppe *nur mit Teilen* zum Einsatz. Unter den Begriff «Sonderaufgaben» fallen Aktionen der

- Nachrichtenbeschaffung;
- Sicherung;
- Bewachung und Ueberwachung.

Vom Gruppenführer erfordern diese Sonderaufgaben ein besonderes Maß an Selbsttätigkeit und Pflichtbewußtsein, um jederzeit und in jeder Situation im Sinn des Auftrages richtig zu handeln. Selbstverständlich werden Ausrüstung und Einteilung der Gruppe den Besonderheiten des Auftrages angepaßt.

Nur kurz und unvollständig kann im folgenden auf diese Sonderaufgaben (die wir bei Zug und Kompanie ebenfalls finden) eingegangen werden.

Nachrichtenbeschaffung kann erfolgen durch

- Beobachtungsposten;
- Geländepatrouille = beschafft Unterlagen über Gelände- verhältnisse;
- Aufklärungspatrouille;
- stehende Patrouille = operiert 1—2 km vor den eigenen Linien.

Allgemeine Merkmale dieser Sonderaufgaben:

- Sehen ohne gesehen zu werden;
- Kampf vermeiden;

- Rückkehrweg und Rückkehrzeit zu den eigenen Linien müssen genau befohlen sein;
- Art der Nachrichtenübermittlung muß bestimmt sein — keine Vermutungen — nur Feststellungen.

Sicherung erfolgt durch

- Außenwachen;
- Horchposten.

Allgemeine Merkmale dieser Sonderaufgaben:

- Kampfauftrag — Feuerbefehl;
- Alarmierung des Gros der Truppe;
- verschiedene Tag- und Nachtorganisation.

Bewachung und Ueberwachung erfolgt durch

- feldmäßige Wache (Bewachung von Kommandoposten, Depots usw.) — Kampf nach den Grundsätzen des Widerstandsnestes. Gros der Gruppe muß in kürzester Zeit eingreifen können.
- Jagdpatrouille: Stöbert den Feind auf und jagt ihn.
Grundsatz: Möglichst viel treffen ohne selbst getroffen zu werden.

Führung und Einsatz des Zuges

«Die Bedeutung des Könnens der Gefechtsgruppen und -züge beruht auch darin, daß ihre einfache Tätigkeit im Kampf am schwierigsten von einem Gegner unterbunden werden kann. Es ist für einen überlegenen Angreifer leichter, mit seinen starken Waffen schwere Kriegsmittel zu zerschlagen oder größere Verbände im Einsatz zu stören, als die kleinen Infanterieformationen in Gruppen- und Zugsstärke daran zu hindern, auf dem Kampffelde *das zu tun, was sie im Frieden gelernt haben.*» (Oberstdivisionär Waibel.)

Das Reglement sagt: «Der Zug ist der *unterste von einem Offizier* geführte Infanterieverband, in welchem mehrere Kampforgane mit eigenen Führern zusammengefaßt sind, um durch den geschlossenen Einsatz im Gefecht eine erhöhte Wirkung zu erzielen.

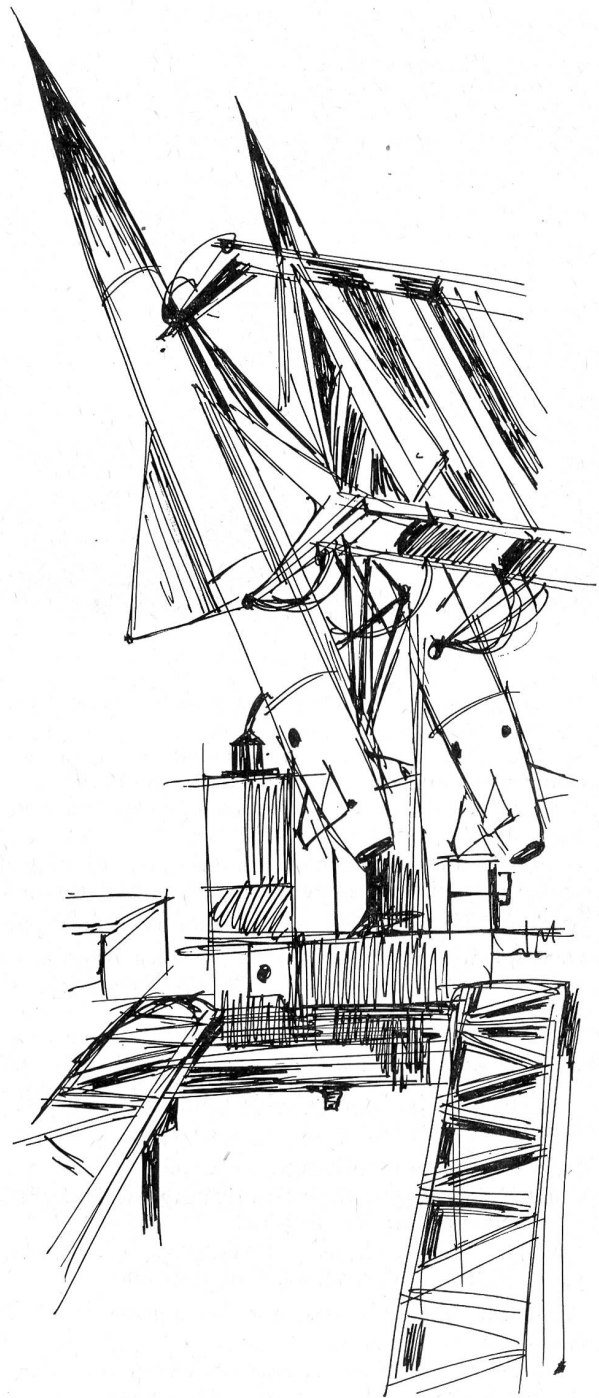
Der Zug löst die ihm gestellten Aufgaben als Ganzes oder durch Zusammenwirken von Elementen des *Feuers und der Bewegung*. Er beherrscht (aufbauend auf den von der Gruppe bekannten Kampfverfahren) eine Reihe von *eigenen Kampfformen*, die in der Ausbildung einexerziert, im Gefecht sicher und gewandt den besonderen Verhältnissen angepaßt werden. Der *Sturmgewehruzug* ist zahlenmäßig etwas stärker als der alte Füsilierzug. Es stehen dem Zugführer nicht mehr nur drei Kampfelemente, sondern deren *fünf* zur Verfügung. Neben den *drei Sturmgewehrgruppen* sind neu eine *Unterstützungsgruppe* (Uof. + 4 Mann) und eine fest eingeteilte *Panzerabwehrgruppe* dazugekommen. Die Unterstützungsgruppe (Uof. + 4 Mann) ist äußerlich wie die Sturmgewehrgruppe ausgerüstet, führt aber eine Anzahl *Gewehrgranaten* mit sich. Damit hat der Zugführer zum allerersten Mal ein *Führungsmittel* in die eigene Hand bekommen — wirksame Bogenschußwaffen, mit denen er auf eine Distanz bis 400 Meter *seinen Kampf* «führen» kann. Die peinliche Feuerlücke bei den Bogenschußwaffen, die dadurch entstand, daß die Minenwerfer unter Distanzen von 400 Metern praktisch kaum eingesetzt werden konnten, ist dadurch geschlossen. Neu hat der Zugführer dadurch auch Nebelmittel zur Verfügung, die im Infanteriekampf unentbehrlich sind.

Die *Panzerabwehrgruppe*, das fünfte Element des Sturmgewehruzuges (Uof. + 6 Mann), ist ausgerüstet mit dem neuen Raketenrohr, das nicht nur leichter ist, sondern auch präziser schießt und den Kampf gegen feindliche Panzer auf Distanzen von 200—300 Metern erlaubt. Für den Nahkampf gegen durchgebrochene feindliche Panzer steht unter 100 Metern Entfernung die Hohlpanzergewehrgranate zur Verfügung. Wohl wurden früher dem Füsilierzug im Gefecht PzWG-Schützen und Raketenrohr-Trupps aus den Beständen des Feuerzuges der Kompanie zugeteilt — heute aber verfügt der Sturmgewehruzugführer über eine eigene Panzerabwehrgruppe, die fest eingeteilt ist und daher zum vornherein den Lagen entsprechend einzusetzen ist. So ist der Sturmgewehruzug mit seinen fünf Kampfelementen für den modernen Infanteriekampf *bestens gerüstet*. Der Zugführer verfügt über alle nötigen Mittel. Er ist weitgehend selbständiger geworden — eigener Herr im Haus, was im Zeitalter der Atomgliederung dringend nötig ist.

Zur Führung seines Zuges steht dem Leutnant weiterhin der Zugstrupp zur Verfügung. Im übrigen führt er durch Befehle, Zeichen und in Krisenlagen auch durch sein persönliches Beispiel.

Die *Formationen* des Zuges, festgelegt und eingeübt, erleichtern dem Zugführer die Befehlsgebung, wahren dem Zug die Geschlossenheit im Gefecht, ermöglichen raschen Feuerkampf und verringern die Verletzbarkeit gegen feindliches Feuer.

Zugskolonne: Erlaubt die einfache Führung des Zuges, gewährleistet ein rasches Vorwärtkommen und eignet sich, wenn



Die von der Contraves entwickelte Flak-Raketenbatterie auf Doppelstart-Lafette.

keine Feindkontakte zu erwarten sind oder wenn durch unübersichtliches Gelände vorgegangen werden muß.

Keil: Deckt mit seiner vordersten Gruppe das Gros des Zuges und läßt dem Zugführer bei Feindkontakt Handlungsfreiheit im Einsetzen des Gros.

Breitkeil: Bringt gar das Gros des Zuges in Front und erlaubt dem Zugführer mit der dritten Gruppe an der entscheidenden Stelle einen Schwerpunkt zu bilden.

Innerhalb der Zugsgliederung werden die Gruppenformationen von deren Unteroffizieren befohlen.

Die *einexerzierten Hauptkampfformen des Zuges*, auf welchen schließlich der Einsatz im Gefecht basiert, bauen auf denen der Gruppe auf. Allen ist gemeinsam, daß sie im Rahmen der Kompanie gesehen werden müssen.



Unser an Gewässern reiches Land macht hin und wieder den Bau von Stegen und Brücken nötig, damit die Bewegungen aufrechterhalten bleiben. Photopress

A. Der Angriff mit abschließendem Sturm

Ziel: Ein vom Feind besetztes Geländestück in Besitz nehmen.
Merkmale dieser Kampfform:

- Sorgfältige Vorbereitung, welche die Sturmstellung für jede Gruppe, den Weg für den Bezug der Sturmstellung, die Sturmziele der einzelnen Gruppen und den Sturmbeginn regelt;
- Absprache und Koordination der Bewegung des Zuges mit den diese Bewegung ermöglichenden Unterstützungsmitteln;
- Stürmung der Sturmziele — Nahkampf mit dem Gegner;
- nach Erreichung des Sturmzieles erstellen sofortiger Abwehrbereitschaft, um einen feindlichen Gegenstoß abschlagen zu können.

B. Halten eines Stützpunktes

Ziel: Ein wichtiges Geländeobjekt durch das Mittel der Rundumverteidigung halten.

Merkmale dieser Kampfform:

- Zugstützpunkt (Igel) besteht aus sich gegenseitig deckenden Widerstandsnestern der Gruppen;
- Erkunden und Herrichten der Deckungen — Feldbefestigungsarbeiten — Geländebefestigungsarbeiten;
- Aufstellen des *Feuerplans*, der den Einsatz der Waffen regelt;
- Vorbereitung und Einexerzieren des beweglichen Kampfes aus der Stellung und der in Aussicht genommenen Gegenstöße, um eingebrochenen Feind zu werfen;
- Führung des Abwehrkampfes (Nahabwehr).

C. Spitzenzug

Ziel: Sicherung der Vorhutkompanie und des nachfolgenden Bataillons beim Annäherungsmarsch.

Merkmale dieser Kampfform:

- Durch geschickte Gliederung des Zuges auf dem Marsch der Vernichtung durch überraschendes Feindfeuer vorbeugen;
- kleine feindliche Widerstandsnester in entschlossenem Zupacken aus dem Weg räumen;
- bei starkem feindlichen Widerstand durch hartes Angreifen den Gegner zum Aufdecken der Karten zwingen. Den eigenen Truppen den Aufmarsch ermöglichen;
- bei allen Aktionen den Auftrag nicht vergessen und die Rolle spielen, die im Rahmen der gesamten Aktion erwartet wird.

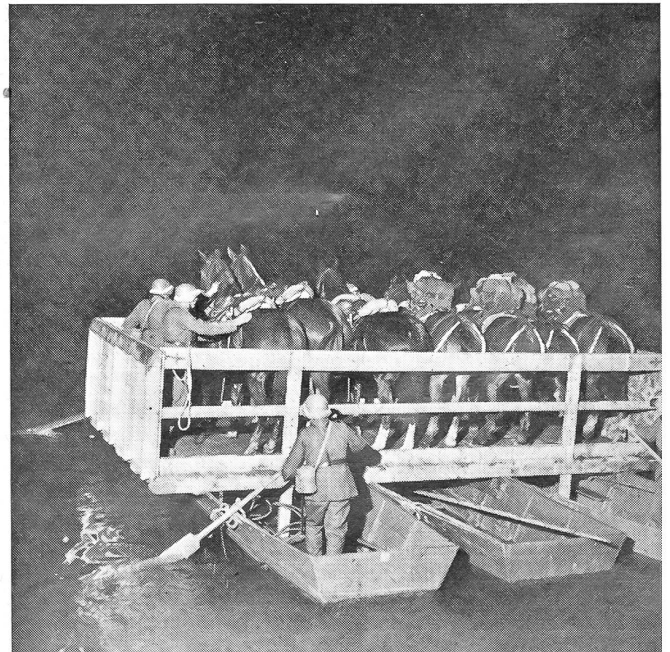
Wie bei der Gruppe, so sind auch dem Zug eine Reihe von *Sonderaufgaben* übertragen. Da es sich um ähnliche Probleme wie bei denen der Kompanie handelt (Ausnahme Vorpostierungen!), verzichte ich hier auf ihre Darstellung, um am Ende des Kapitels «Einsatz und Führung der Kompanie» kurz darauf zurückzukommen.

Führung und Einsatz der Kompanie

«Die Kompanie ist die traditionelle, in ihrer Versorgung selbständige *Lebens- und Schicksalsgemeinschaft* der Infanterie. Sie umfaßt jene Zahl von Kämpfern, welche noch von einem Kommandanten *persönlich* gekannt und im Gefecht mitgerissen werden können. Die Füsilierkompanie ist die Trägerin des Infanteriekampfes zunächst am Feinde. Von ihrem Wert und Kampfgeist, ihrer Disziplin und Tapferkeit hängen Sieg und Niederlage ab». (Reglement.)

Der Kompaniekommandant seinerseits ist nach Ziffer 23 des DR unterster Führer mit selbständiger Verantwortung.

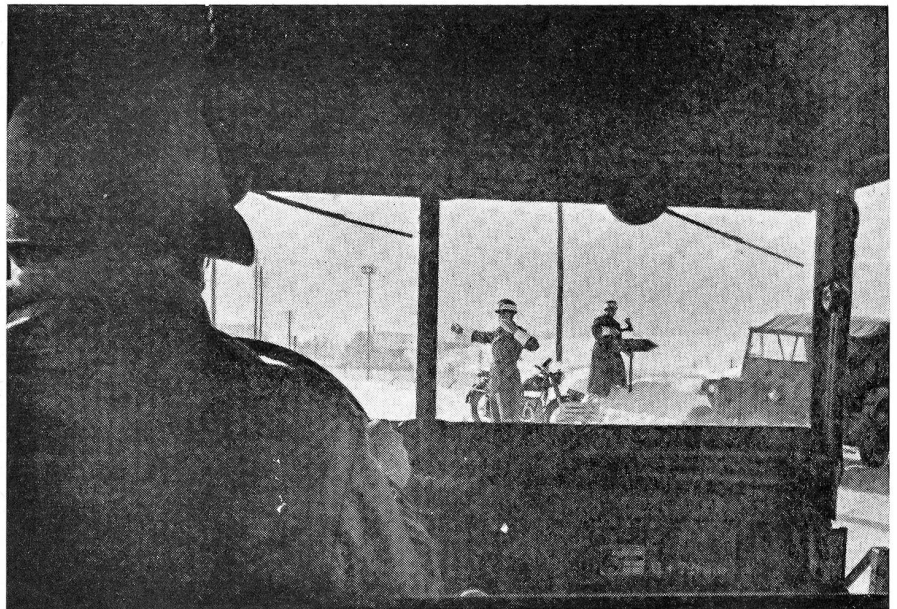
Die Sturmgewehrkompanie erfährt in ihrer Zusammensetzung gegenüber der Füsilierkompanie keine so großen Aenderungen



Pferdefähre.

EMD

Die Regelung des militärischen Straßenverkehrs ist unerlässlich für einen flüssigen Verkehrsablauf. EMD



wie der Sturmgewehruzug. Der Kommandant hat wieder fünf Kampfelemente: drei Sturmgewehruzüge, neu einen Mitr. Zug (4 Mg 51) an Stelle des alten Feuerzuges und den Kommando zug. Wohl hat der Kompaniekommandant schon bisher zwei Maschinengewehre in Händen gehabt. Doch war das für viele Aufgaben zu wenig, so daß er vom Bataillon aus der Schwere Füsilierkompanie weitere Maschinengewehre zugeteilt erhielt. Heute ist der Sturmgewehrukompaniekommandant mit seinem Mitr.-Zug sehr stark, vor allem auch deshalb, weil die schwere Lasten tragenden Mitr. in absehbarer Zeit mit Gefechtsfeldtransportern ausgerüstet werden sollen. Der Mitr. Zug, der mit seinen Gewehren auf Distanzen bis 1500 Metern wirken kann, ist fortan die Faust des Kompaniekommandanten. Im ganzen nimmt allerdings die Zahl der Mg im Bataillon ab, dafür hat jede Kompanie eigene vier Mg sicher und jederzeit zur Verfügung. So ist auch die Kompanie selbständiger geworden — sie kann vom Bataillon nur noch die Hilfe der Minenwerfer erwarten.

Die Führungsmittel des Kompaniekommandanten sind zahlreicher und bieten mehr Möglichkeiten als diejenigen von Gruppe



Abends im Zeltbiwak.

EMD

und Zug: Funkgeräte, Fahrräder, Kommandogruppe, neben Zeichen, Signalraketen usw. Zudem können ihm je nach Lage und Auftrag vom Bataillon weitere Mittel zugeteilt werden. Der Kommando zug, der schon weiter oben erwähnt ist, dient nur zur Hälfte der Führung (Kommandogruppe) — die andere Hälfte (Dienstgruppe mit Küchenchef, Küchenhilfen, Fouriergehilfe und Materialverwalter) sorgt für die Versorgung der Truppe.

Die Formationen sind denen der Züge ähnlich. *Kolonne, Keil, Breitkeil*. Doch hat der Kompaniekommandant freie Hand, seine Einheit je nach den Gegebenheiten zu gliedern. Zwischenräume und Abstände richten sich nach dem Gelände, der möglichen Feindeinwirkung und der Tageszeit. Sind der Kompanie zusätzliche Mittel zugeteilt, so bestimmt der Kompaniekommandant deren Standort innerhalb der marschierenden Kolonne. Um die Kompanie gegen Angriffe aus der Luft zu schützen, greift man zum Mittel der Fliegerformation und des Flächenmarsches, bei welchen Kolonnen, Keil und Breitkeil nochmals breiter und tiefer gestaffelt werden können.

Ihrerseits hat die Sturmgewehrukompanie eine Reihe von Hauptkampfformen (vgl. Gruppe und Züge) zu beherrschen. Ihre Führung und der Einsatz im Gefecht stützt sich auf die Anwendung der während der Ausbildung (in Form von Standard- und Gefechtsexerzieren) eingeübten Hauptkampfformen.

A. Angriff:

Ziel: Die Sturmgewehrukompanie nimmt einen Geländeabschnitt von ca. 400 Metern Breite in Besitz.

Merkmale dieser Kampfform:

- Gute Vorbereitung — Gesamtbefehl vor dem Angriff — Einzelbefehle während der Aktion;
- der Kompaniekommandant führt durch Feuer und Bewegung;
- aus der Angriffsgrundstellung geht die Kp. unter dem Feuerschutz von schweren Waffen in der befohlenen Angriffsrichtung um das Angriffsziel in Besitz zu nehmen;
- Schwerpunktbildung durch den Kompaniekommandanten;
- Höhepunkt des Angriffs ist der Sturm;
- Sofort nach Erreichen des Angriffsziels alle nötigen Maßnahmen treffen, um gegen wahrscheinliche feindliche Gegenangriffe halten zu können.

B. Verteidigung

Ziel: Die Sturmgewehrukompanie hält einen zugewiesenen Geländeabschnitt.

Merkmale dieser Kampfform:

- Der *Kampfplan* des Kompaniekommandanten enthält in einfacher und klarer Form die «*idée de manœuvre*» des Abwehrkampfes;

- Bildung von sich gegenseitig deckenden Zugsstützpunkten;
- Koordinierung der verschiedenen Feuer (Festlegung der Leichenzone) und der Feuereröffnung durch den *Feuerplan*;
- Feldbefestigungs- und Geländeverstärkungsarbeiten;
- Vorbereitung und Einexerzierung der möglichen Einsätze und der vorgesehenen Gegenstöße, um einen eingebrochenen Gegner wieder zu werfen;
- Organisation des *Lebens in der Stellung*;
- Führung des Abwehrkampfes.

C. Kampf um Zeitgewinn

Ziel: Die Kompanie kämpft um Zeitgewinn, um dem Gros den Aufmarsch, den Rückzug oder den Bezug einer Verteidigungsstellung zu ermöglichen.

Merkmale dieser Kampfform:

- Verteidigen und Halten auf *breiter Front*;
- Vortäuschung von starken Kräften mit wenig Mitteln durch phantasievolle und bewegliche Kampfführung (Scheinanlagen mit Geräuschkulisse);
- Feuereröffnung auf große Distanzen;
- Verzicht auf Bildung von Kompaniereserven.

D. Rückzug

Ziel: Unauffälliges schrittweises Lösen vom Gegner unter dem Schutz einer Nachhut.

Merkmale dieser Kampfform:

- *Rückzugsplan*;
- der Kompaniekommandant bestimmt die Teile der Nachhut oft bis ins einzelne;
- durchschnittlich $\frac{1}{3}$ der Kräfte bleibt am Feind und *hält*;
- unauffälliges Zurückgehen des Gros auf befohlenen Rückzugsachsen nach zum voraus bestimmten Besammlungsräumen und hinter die *Aufnahmestellung*;
- Halten und nachheriges Zurückgehen (-kämpfen) der Nachhut zur befohlenen Zeit in einem Zuge.

E. Vorhutkompanie — Begegnungsgefecht

Ziel: Die mit schweren Waffen verstärkte Vorhutkompanie hat bei einer Verschiebung des Bataillons, bei welcher mit Feindberührung gerechnet werden muß, das Gros zu schützen.

Merkmale dieser Kampfform:

- Die ungewisse Lage zwingt zu einer besonderen Gliederung der Vorhutkompanie: Spitzengruppe, Spitzenzug, Gros der Kompanie;

- bei Feindkontakt — unter Einsatz der schweren Waffen — forsches Angreifen, um den Feind zum Aufdecken seiner Karten zu zwingen und den Aufmarsch des Gros zu ermöglichen;
- Flankenschutz durch Sicherungsdetachemente.

Neben diesen Hauptkampfformen der Kompanie sind einige Sonderaufgaben zu nennen, die eine besondere, der Sicht, dem Gelände und den eigenen Mitteln angepaßte Gefechtstechnik nötig machen, die aber in den Rahmen des normalen Infanteriekampfes gehören.

- Ortskampf;
- Waldkampf;
- Kampf bei schlechter Sicht;
- Gebirgskrieg;
- Kampf um Fluß- und Seenlinien.

Bei allen diesen Sonderaufgaben wird besonders deutlich, daß sich der Kompaniekommandant auf das Können, die Initiative, den Mut und die Kaltblütigkeit seiner Einzelkämpfer verlassen können muß. Sind doch alle fünf Sonderaufgaben gleicherweise charakterisiert durch die Unübersichtlichkeit der Kampfverhältnisse. Dadurch werden

- Führung;
- Beobachtungsmöglichkeiten;
- Einsatzdistanzen der Waffen beschränkt.

Die Kampfhandlungen verlieren an Geschlossenheit und drohen in Einzelaktionen zu zerfallen, da zudem die Gefahren der Infiltration besonders groß sind.

Die auftretenden und zusätzlichen Schwierigkeiten sind dadurch zu meistern, daß sich die Führer ganz einfache Kampfpläne aufstellen, die Gruppen und Züge näher zusammenschließen und die Nahabwehr massiv und wirksam organisieren.

Immerhin hat uns die kurze Betrachtung der *Sonderaufgaben* wieder dorthin zurückgeführt, wo unsere Ueberlegungen ihren Anfang nahmen — zum Einzelkämpfer, der mit allen Wassern des Infanteriekampfes gewaschen ist. Es ist mir bewußt, daß vieles zusammenfassend und im Ueberblick behandelt werden mußte — manches Wichtige, ich denke etwa an die Verbindungen, Bereitschaftsgrade, Einsatz der schweren Waffen und der Panzerabwehr, Befehlstechnik usw., wurden absichtlich weggelassen. Vielmehr ging es mir darum, zu zeigen, wie Führung und Einsatz von Gruppe — Zug — Kompanie, eines aufs andere wie Bausteine aufbaut, und daß der Einsatz im Gefecht auf den verschiedenen Kampfformen gründet, die auf allen Stufen in der Ausbildung einexerziert werden... «auf daß sie auf dem Kampffelde das tun, was sie im Frieden gelernt haben!»



Schlußappell: Mit 60 Jahren endet die Wehrpflicht; zum letztenmal in Reih und Glied. Studer