

/19 H.Dv. 470/19



KIESS-

FIBEL

FÜR
KOMMANDANTEN UND RICHTSCHÜTZEN
VON
PANZERKAMPFWAGEN - PANZERJÄGERN
ARMGESCHÜTZEN UND PANZERSPÄHWAGEN

Die Schießfibel

gilt für



Pz. Kpfw. m. 7,5 cm Kw. K. 40
L/48



Pz. Kpfw. Panther m. 7,5 cm
Kw. K. 42 L/70



Pz. Kpfw. Tiger I m. 8,8 cm
Kw. K. 36 L/56



Pz. Sp. Wg. m. 5 cm Kw. K. 39

Pz. Kpfw. m. 5 cm Kw. K. 39 L/60

Pz. Kpfw. m. 7,5 cm Kw. K. L/24

Pz. Kpfw. Tiger II m. 8,8 cm Kw.
K. 43 L/71

Pz. Jg. m. 7,5 cm Pak 42 L/70

Pz. Jg. m. 8,8 cm Pak 43 L/71

Pak (Sf) m. 7,5 cm Pak 40 L/46

Pak (Sf) m. 7,62 cm Pak 36 L/55
(Angaben siehe Pak 40)

Pz. Sp. Wg. m. 2 cm Kw. K. 38

Pz. Sp. Wg. m. 7,5 cm K. L/24



Sturmgeschütz m. 7,5 cm Stu.
K. 40 L/48



Pz. Jg. m. 7,5 cm Pak 39 L/48

Kommandanten und Richtschützen!

Die Schießfibel ist für Euch geschrieben und will Euch in kurzer und bildhafter Weise die Grundregeln für das Schießen bei Tag und bei Nacht zeigen.

Ihr führt hervorragende Waffen und verschießt wertvollste Munition. Beide richtig einzusetzen und ihnen ein Höchstmaß ihrer Wirkung zu geben, vermag nur Euer schießtechnisches Können.

Dazu zeigt Euch die Schießfibel den Weg!

Inhaltsverzeichnis

	Seite		Seite
Zielerkundung und Entfernungsermittlung	5	Die Mittel zur Vorfeldbeleuchtung	42
Zielerkundung	6	Die Beobachtung der Lichtspur	44
Zielansprache	8	Die Beobachtung des Aufschlags	45
Entfernungsschätzen	10	Die Beobachtung der Sprengwolke	46
Behelfsmäßige Entfernungsmessung	13	Die Beobachtung nach der Seite	47
Die Entfernungsspinne	18	Die Beobachtung nach der Länge	48
Das Richten	19	Dein Verhalten bei nicht beobachteten Schüssen	51
Das Zielfernrohr	20	Die Schußansprache	52
Der Haltepunkt für die Höhe	22	Waffen- und Munitionswahl	53
Das Abstandsmaß	24	Das Maschinengewehr	54
Der Haltepunkt für die Seite	26	Die Kanonen	57
Das Anrichten des Haltepunktes	28	Panzer- und Hohlladungsgranaten	57
Das Vorhalten	29	Der Aufschlagwinkel	61
Die Kurswinkel	31	Sprenggranaten o. V.	63
Vorhaltemaße für Querfahrt	32	Sprenggranaten m. V.	65
Die Haltepunktverbesserungen	33	Wirkung der Sprenggranate	66
Zielfehler	37	Nebelgranaten	69
Das Beobachten	39	Die Schießregeln	71
Grundsätze für das Beobachten	40	Einschießen und Wirkungsschießen	72
Die Beobachtungsmittel	41	Die Schießregeln für MG. und 2 cm Kw.K.	76

Die
 Sofor
 Einsc
 Gabel
 Heran
 Heran
 Wirku
 Wirku
 Schieße
 kampfw
 Die Schief
 Schießve
 Schießve
 Punktziel
 Schießver
 Artillerie
 Schießverf
 Schießverf
 nester und
 Die Seiten mit

	Seite		Seite
Die Schießregeln für die Kanonen.....	78	Nebelschießen	105
Sofortiges Wirkungsschießen	78	Schießen vom fahrenden Panzerkampfwagen....	106
Einschießen	82	Dein Schießverfahren bei Nacht	109
Gabelbildung	85	Deine Feuerstellungen	115
Heranschießen	89	Die Feuerleitung.....	117
Heranschießen von vorn	90	Die Feuerkommandos.....	119
Wirkungsschießen	91	Die Verbesserung für die Seite.....	127
Wirkungsschießen mit Abprallern	94	Die Verbesserung für die Entfernung (Höhe) ..	128
Schießen gegen drauflos- und wegfahrende Panzer-		Beispiele für Feuerkommandos	130
kampfwagen.....	95	Beispiele für Kommandos zur Verbesserung ...	132
Die Schießverfahren	97	Deine Tätigkeiten bei der Feuerzusammenfassung.	133
Schießverfahren gegen Panzerkampfwagen.....	98	Die Feuerzusammenfassung auf bekannter	
Schießverfahren gegen schwer zu bekämpfende		Entfernung.....	136
Punktziele	101	Feuerzusammenfassung nach vorhergehendem	
Schießverfahren gegen schwere Infanteriewaffen,		Einschießen	137
Artillerie und Abwehrwaffen	102	Der Feuerüberfall	139
Schießverfahren gegen lohnende Massenziele ...	103	Die Feuerzusammenfassung bei Nacht.....	141
Schießverfahren gegen MG.-Nester, Schützen-			
nester und einzelne Schützen	104		

Die Seiten mit Angaben über das Schießverfahren bei Nacht sind am Rande durch einen Halbmond gekennzeichnet. ☾

**ZIELERKUNDUNG
UND
ENTFERNUNGS -
ERMITTLUNG**



Zielerkundung

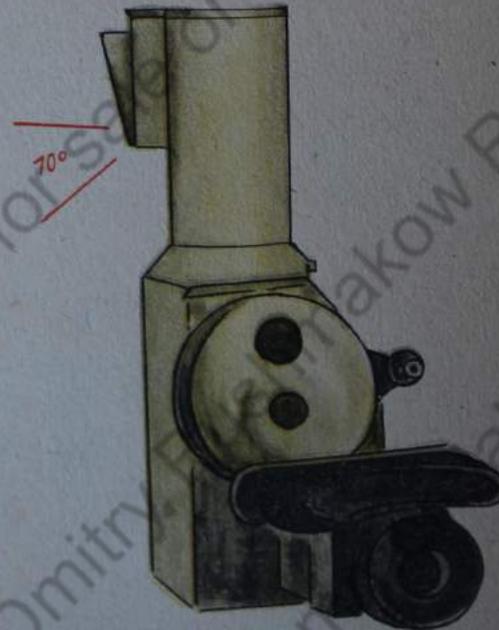
Kommandant, Richtschütze und Fahrer! Beobachtet ständig das Gefechtsfeld! Je früher Ihr den Feind seht, desto rechtzeitig könnt Ihr ihn vernichten. Wer den Feind zu spät oder gar nicht erkennt, wird sein Opfer.

Kommandant! Beobachte nicht nur nach vorn! Dorthin beobachten auch gleichzeitig Richtschütze und Fahrer. Du mußt nach allen Seiten beobachten, denn Du allein kannst es.

Richtschütze und Fahrer! Meldet dem Kommandanten, wenn Ihr Verdächtiges seht! Auch die kleinste Beobachtung ist wertvoll, oft ermöglicht sie das frühzeitige Erkennen des Feindes durch den Kommandanten, der durch sein Scherenfernrohr oder Doppelfernrohr mehr sieht als Ihr.



Kommandantenkuppel



Winkelzielfernrohr



Auch nachts habt Ihr viele Möglichkeiten der Zielerkundung. In dunklen Nächten verlaßt Euch auf Euer Gehör! Setzt Euch draußen auf den Panzer und bewahrt vollkommene Ruhe! Wer selbst spricht oder sich laut verhält, wird den Feind nicht hören, sich selbst aber frühzeitig verraten.

Geräusche hört Ihr nachts schon auf weite Entfernung. Stellt zunächst fest, aus welcher Richtung sich der Feind nähert! Laßt ihn dann so weit herankommen, bis er sich völlig im Bereiche Eurer Vorfeldbeleuchtung befindet!

In hellen Nächten und bei Mondschein könnt Ihr den Feind ohne Vorfeldbeleuchtung bis auf mittlere Entfernungen erkennen.

Die Vorfeldbeleuchtung läßt Euch den Feind auch in dunkelsten Nächten sehen. Denkt daran, daß die Vorfeldbeleuchtung oft auch Euch selbst verrät! Nutzt sie zum sofortigen Niederkämpfen des Zieles aus!

Zielansprache

Sprich als Kommandant ein erkanntes Ziel einwandfrei an! Drücke Dich kurz und klar aus, nur so findet Dein Richtschütze schnell das Ziel!

Die Angabe eines Hilfszieles erleichtert das Auffinden. Erkennt Dein Richtschütze das Ziel nicht, fragt er sofort.

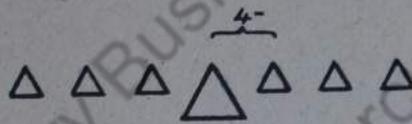


~~„Pak am Gehöft!“~~



„Gehöft, rechts am kleinen Schuppen Pak!“
„Hilfsziel: links am Schuppen hoher Baum!“

Sehstab

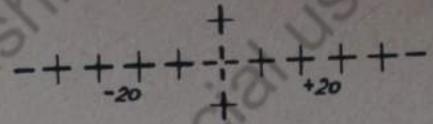


Besitzt Du als Kommandant einen Sehstab oder ein Scherenfernrohr, in denen eine Stricheinteilung vorhanden ist, kannst Du die seitliche Entfernung vom Hilfsziel zum Ziel in Strich angeben. Dein Richtschütze findet so das Ziel schneller und sicherer.



~~„Im Getreidefeld Pak!“~~

Scherenfernrohr



„12 Strich rechts vom Kugelbaum Pak im Getreidefeld!“

Entfernungsschätzen

Die richtig geschätzte Entfernung ist die Voraussetzung für einen Treffer, Je besser Ihr Entfernungen schätzt, desto schneller vernichtet Ihr den Feind.

Schlechtes Entfernungsschätzen kostet Zeit und viel Munition, oft kann der Feind Euch währenddessen noch wirkungsvoll beschießen.

Du schätzt zu kurz

bei grellem Sonnenschein,
bei reiner Luft,
nach Regen,
beim Stand der Sonne in Deinem Rücken,
auf gleichförmigen Flächen, besonders über
Schnee, Wasser, Ebene,
bei hellem Unter- und Hintergrunde,
bei welligem Gelände, namentlich sobald
einzelne Strecken nicht einzusehen sind,
über Täler und Schluchten hinweg,
bergab,
durch Zielfernrohre.

Du schätzt zu weit

bei flimmernder Luft,
bei trübem, nebeligem, regnerischem
Wetter,
in der Dämmerung und bei Nacht,
beim Stand gegen die Sonne,
im Walde,
bei dunklem Unter- und Hintergrunde,
gegen nur teilweise sichtbare Ziele,
an langer, gerader Straße,
bergauf.

Bis 2000 m müßt Ihr die Entfernung genau schätzen können (Schätzfehler höchstens 10%), auf größere Entfernungen bis 3000 m darf Euer Schätzfehler aber 15% nicht übersteigen.

Denkt beim Entfernungsschätzen an die Einteilung in:

nächste (bis 100 m), nahe (bis 400 m), mittlere (bis 800 m) und weite Entfernungen (über 800 m)!

Sie hilft Euch, die Entfernungen genauer zu schätzen.

Mußt Du auf langen, gleichmäßigen Flächen schätzen oder ist das Gelände bis zum Ziel nicht überall einzusehen, übertrage Anfangs- und Endpunkt seitwärts auf eine Baumreihe, einen Waldrand usw. und schätze dort!

Kommandant, Richtschütze und Fahrer! Schätzt gleichzeitig die Entfernung!

Richtschütze und Fahrer, meldet sie dem Kommandanten!

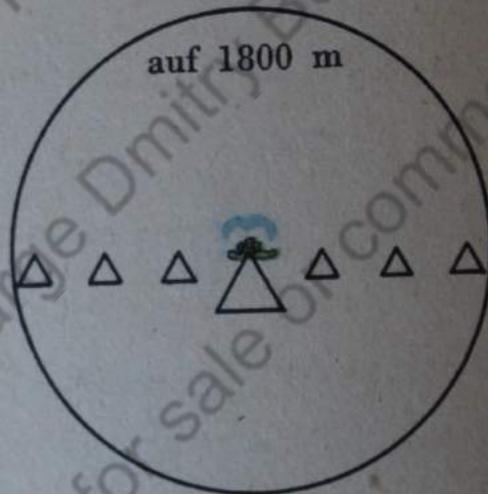
Kommandant! Nimm aus den geschätzten Entfernungen das Mittel!

Nachts und bei Dämmerung ist das Entfernungsschätzen schwerer. Du schätzt nachts zu weit, dabei können Deine Schätzfehler bei schlechter Sicht besonders groß werden.

Denkt beim Nachtschießen daran!

So siehst Du durchs Zielfernrohr Ziele auf verschiedenen Entfernungen:

eine Pak



ein Panzerbüchsennest

Behelfs

Wenn Du

als Komm

Ermitteln

Deiner

Scheren-

benutzen.

1 Strich

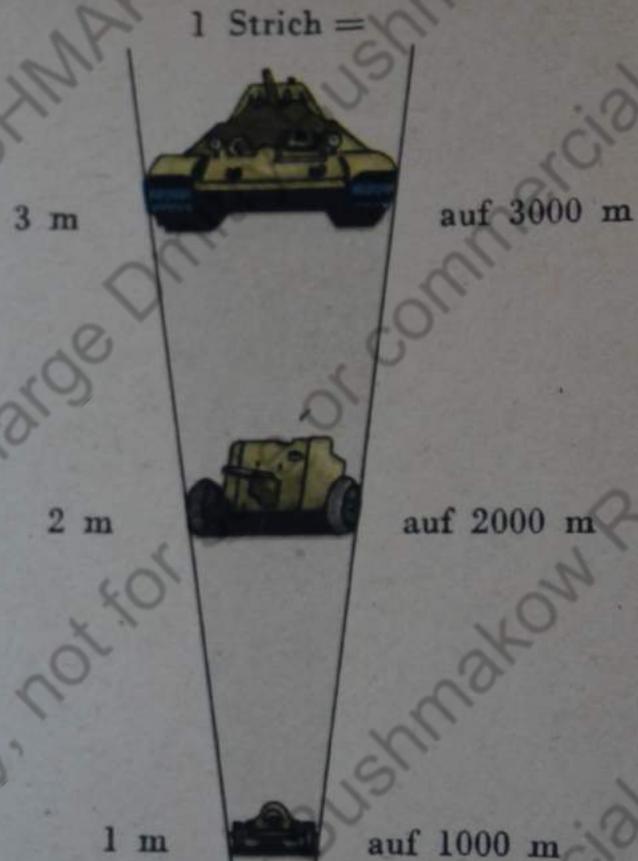
2000 m -

immer 1/

Behelfsmäßige Entfernungsmessung

Wenn Du die Zielbreite kennst, kannst Du als Kommandant und als Richtschütze zum Ermitteln der Entfernung die Stricheinteilung Deiner Beobachtungsmittel (Zielfernrohr, Scheren- und Doppelfernrohr, Sehstab usw.) benutzen.

1 Strich ist auf 1000 m gleich 1 m, auf 2000 m — 2 m. Du weißt, daß 1 Strich immer $1/1000$ der Entfernung ist.



Ist ein Ziel nun zum Beispiel 1 m breit und hat es, mit der Stricheinteilung gemessen, eine Breite von 1 Strich, so kann es nur 1000 m entfernt sein, denn nur auf 1000 m gleicht 1 Strich 1 m. Ein Ziel von 3 m Breite, das im Zielfernrohr gleich 6 Strich ist, muß 500 m entfernt sein, denn auf 500 m ist 0,5 m 1 Strich und 3 m 6 Strich.

$$\text{Die Zielentfernung ist} = \frac{\text{Zielbreite in m} \cdot 1000}{\text{Zielbreite in Strich}}$$

$$\text{z. B.: } \frac{3 \text{ (Zielbreite in m)} \cdot 1000}{6 \text{ (Zielbreite in Strich)}} = \frac{3000}{6} = 500 \text{ m}$$

Merke Dir also die Abmessungen der wichtigsten Panzerkampfwagen des Feindes! Kennst Du ihre Breite und Länge, weißt Du auch ihre Entfernung.

Der T 34 ist 3 m breit und 6 m (5,90 m) lang.

Du hast seine Breite in Strich festgestellt, wie groß ist die Entfernung?

Front = 6 Strich	Seite = 8 Strich
= 3 Strich	= 5 Strich
= 2 Strich	= 3 Strich
= 1 Strich	= 1 Strich

Antwort:

1 - 3000 m
2 - 1500 m
3 - 1000 m
6 - 500 m

Seite 8 - 750 m
5 - 1200 m
3 - 2000 m
1 - 6000 m

Rechne die Entfernungen auf den folgenden Seiten selbst nach!



Cromwell

ENGLAND

Die Entfernung beträgt bei

der Front		der Seite	
6 Strich	500 m	8 Strich	800 m
4 Strich	700 m	6 Strich	1050 m
3 Strich	1000 m	4 Strich	1600 m
2 Strich	1450 m	3 Strich	2100 m
1 Strich	2900 m	2 Strich	3200 m



Amerika

Sherman

Die Entfernung beträgt bei

7,62 cm Panzerjäger M 10



5.60m



2.70m

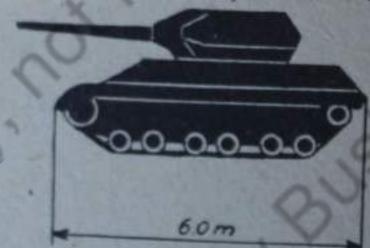
der Seite

der Front

- 8 Strich 700 m
- 6 Strich 950 m
- 4 Strich 1400 m
- 3 Strich 1900 m
- 2 Strich 2800 m

- 6 Strich 450 m
- 4 Strich 700 m
- 3 Strich 900 m
- 2 Strich 1400 m
- 1 Strich 2700 m

Lo



6.0m



3.0m

der Seite

der Front

- 8 Strich 750 m
- 6 Strich 1000 m
- 4 Strich 1500 m
- 3 Strich 2000 m
- 2 Strich 3000 m

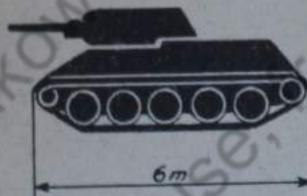
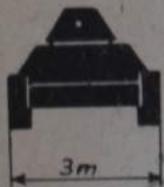
- 6 Strich 500 m
- 4 Strich 750 m
- 3 Strich 1000 m
- 2 Strich 1500 m
- 1 Strich 3000 m

Sowjet-Russland



Die Entfernung beträgt bei

T 34



der Front

6 Strich	500 m
4 Strich	750 m
3 Strich	1000 m
2 Strich	1500 m
1 Strich	3000 m

der Seite

8 Strich	750 m
6 Strich	1000 m
4 Strich	1500 m
3 Strich	2000 m
2 Strich	3000 m

der Front

6 Strich	550 m
4 Strich	850 m
3 Strich	1100 m
2 Strich	1700 m
1 Strich	3400 m

der Seite

8 Strich	850 m
6 Strich	1100 m
4 Strich	1700 m
3 Strich	2300 m
2 Strich	3400 m

KW und JS 122



Die Entfernungsspinne



DAS RICHTEN



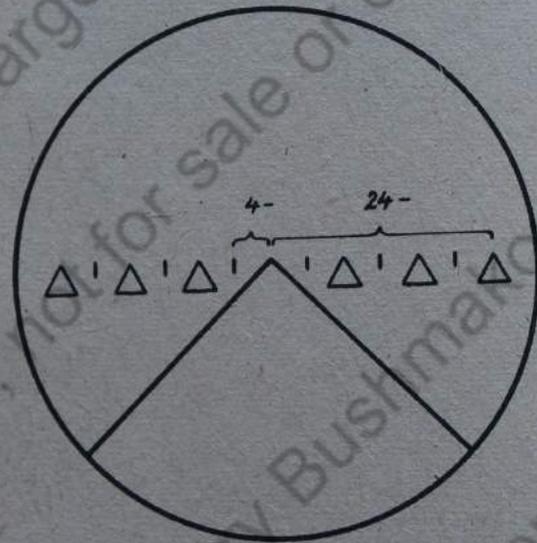
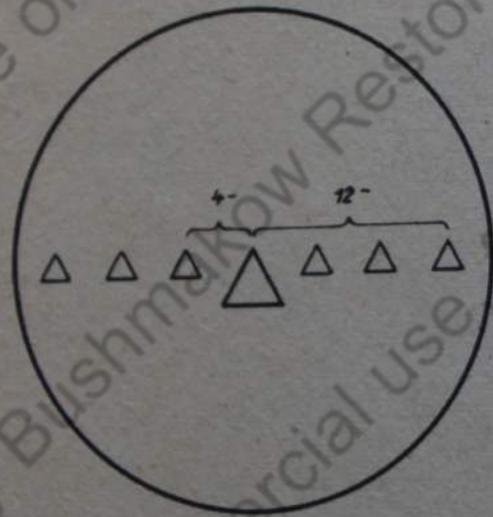
cht-
hrer
auf-
Du
mer

Das Zielfernrohr

So sieht Deine Abkomplatte aus

im Panzerkampfwagen, Sturmgeschütz
und Panzerspähwagen

im Sturmgeschütz und Panzerspähwagen
bei Zielfernrohren neuer Fertigung
und in Panzerjägern

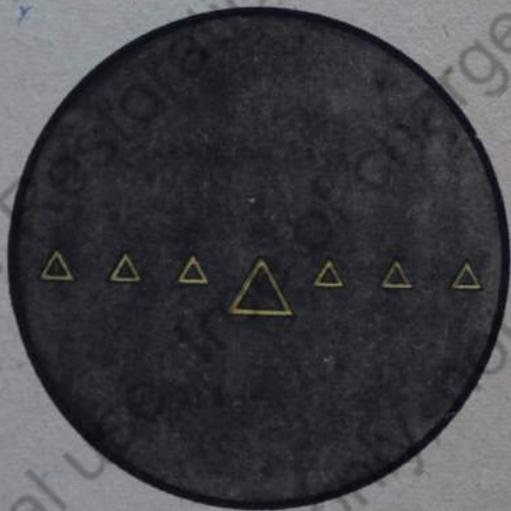


Der mittlere Stachel ist der Hauptstachel, rechts und links die Nebenstacheln und Zwischenstriche.

Die Abstände von Spitze zu Spitze ersiehst Du aus den Bildern.

☾ Zum Schießen bei Nacht hast Du die Zielfernrohrbeleuchtung, die Deine Abkomplatte erhellt.

Stell die Beleuchtung so ein, daß Deine Zielstacheln Dich beim Anrichten der Ziele nicht blenden, dabei richtet sich die Beleuchtungsstärke nach dem Hintergrunde. Zielstachel und Visiermarken müssen gerade noch klar zu sehen sein.



Bei mechanischen Visiereinrichtungen (z. B. bei 7,5 cm K 37) ist das Standvisier (Seite 110) mit Leuchtfarbe zu kennzeichnen.

Der Haltepunkt für die Höhe

Dein Haltepunkt für die Höhe ist:

„Ziel aufsitzend.“

Er läßt sich am besten anrichten und hat viele andere Vorteile.



Unter 400 m wähle bei großen Zielen (Panzer, Lastkraftwagen)

„Zielmitte“!

Du triffst so das Ziel todsicher mit dem ersten Schuß, wenn Du die Regel auf Seite 79 beachtest.



Im Kampf gegen schwer zu bekämpfende
Panzer kannst Du das Feuer mit Haltepunkt

„Beschußfläche aufsitzend“

eröffnen, wenn Du den Panzer an einer be-
stimmten Stelle durchschlagen willst.

Du darfst das aber nur bei Panzergranaten
bis 800 m und bei Hohlladungsgranaten bis
400 m und mußt Dich dabei an Regel 2 auf
Seite 98 halten.

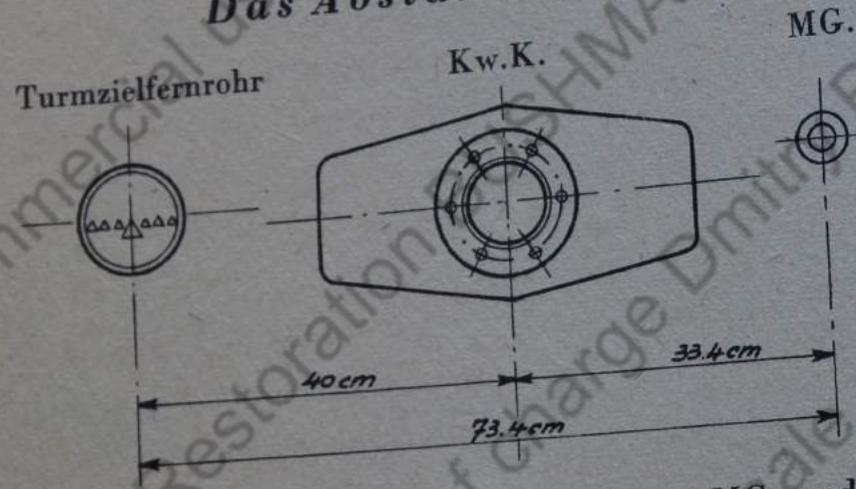
Mußt Du auf größerer Entfernung eine
schwache Stelle beschießen, richte Dich nach
Kapitel „Haltepunktverbesserungen nach der
Höhe“!

☾ Nachts wählst Du als Haltepunkt immer „Ziel
aufsitzend“



Beschußfläche
„Turm“

Das Abstandsmaß



In der Waffenblende sind nebeneinander gelagert: Kanone, MG. und Turmzielfernrohr. Merke Dir die Abstandsmaße zwischen ihnen! Im Bild sind die Abstandsmaße für den Pz.Kpfw. IV eingetragen. Sie betragen beim

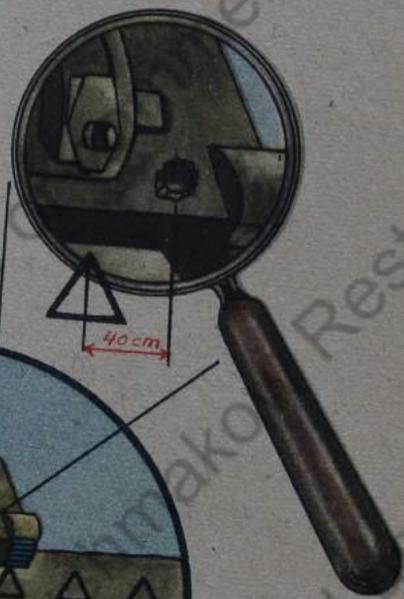
Panther vom Zielfernrohr zur Kw.K. 40 cm, zum MG.	90 cm
Tiger I vom Zielfernrohr zur Kw.K. 50 cm, zum MG.	90 cm
Sturmgeschütz 40 vom Zielfernrohr zur Stu.K. 40	60 cm
Panzerjäger IV und 38 vom Zielfernrohr zur Pak 39	60 cm
Jagdpanther vom Zielfernrohr zur Pak 43	55 cm
schweren Panzerspähwagen vom Zielfernrohr zur 2 cm Kw.K. 35 cm, zum MG.	70 cm
schweren Panzerspähwagen vom Zielfernrohr zur 5 cm Kw.K. 39 30 cm, zum MG.	60 cm
schweren Panzerspähwagen vom Zielfernrohr zur 7,5 cm K. 30 cm, zum MG.	70 cm

Zielfernrohr und Waffen sind so justiert, daß Haltepunkt und Treffpunkt auf allen Entfernungen um das Abstandsmaß auseinander liegen. Beim Panzerkampfwagen IV beträgt das Abstandsmaß vom Turmzielfernrohr zur Kanone 40 cm.

Haltepunkt nach der Seite
„Mitte des Zieles“



Dein Treffer liegt dementsprechend 40 cm rechts vom Haltepunkt.



Der Haltepunkt für die Seite

Bei kleinen Zielen berücksichtige das Abstandsmaß, sonst geht der Schuß seitlich am Ziel vorbei! Dazu verlegst Du Deinen Haltepunkt um das Abstandsmaß nach der Seite, auf der das Zielfernrohr, von der Waffe aus gesehen, sitzt.

Sitzt z. B. das Zielfernrohr rund 70 cm links vom MG., so verlege den Haltepunkt um den gleichen Betrag nach links!



Beschußfläche: Waffenblende





Bei großen Zielen bleibt das Abstandsmaß unbeachtet.

Ebenfalls bleibt es zunächst beim Schießen auf große Entfernungen unberücksichtigt, da hier außerdem seitlicher Wind und Drall den Schuß verlegen. Alle drei Einflüsse schaltest Du auf Grund der Beobachtung aus. Eröffne das Feuer der Seite nach mit Haltepunkt „Mitte des Zieles“!

☾ Nachts kannst Du die gleichen seitlichen Haltepunkte wie bei Tage wählen, außer auf quer- und schrägfahrende Ziele (beachte Seite 30).

Das Anrichten des Haltepunktes

nach der Höhe



nach der Seite



Richte den gewählten Haltepunkt immer von derselben Seite an, dadurch vermeidest Du zusätzliche Fehler (z. B. infolge toten Ganges der Richtmaschinen)!



Hast Du zu hoch oder der Seite nach falsch angerichtet, richte erneut an!

Das Vorhalten

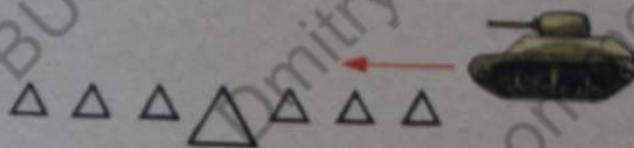
Befindet sich ein Ziel in Querfahrt, so mußt Du in Fahrtrichtung des Zieles vorhalten, da das Ziel während der Geschößflugzeit auswandert.

Das Vorhaltemaß, in Strich angegeben, bezieht sich auf die Mitte des Zieles.

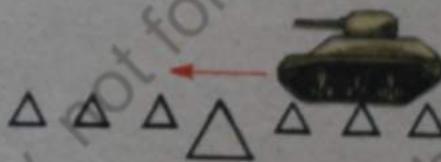
Kommt der Panzer von rechts, richte ihn mit einem rechten Nebenstachel oder Zwischenstrich an, kommt er von links, mit einer linken Zielmarke!

Zum Vorhalten richte das Ziel der Höhe nach an und laß es in Deinen gewählten Nebenstachel oder Zwischenstrich hineinfahren!

Du mußt z. B. 8 Strich (2. Nebenstachel) vorhalten. Das Ziel kommt von

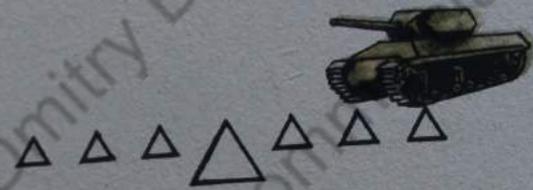


rechts, Du richtest es nach der Höhe mit dem 3. rechten Nebenstachel an und schießt, wenn



der Panzer sich mitten über dem 2. Nebenstachel (= 8 Strich) befindet.

Befindet sich das Ziel in Schrägfahrt, so muß Du wie bei Querfahrt vorhalten; bei kleinen Kurswinkeln sind die Vorhaltemaße aber kleiner.



Für Dich gilt die Regel:

Nimm bei Kurswinkeln um 60° die vollen } Werte der Querfahrt!
bei Kurswinkeln um 30° die halben }

Richte das Ziel an wie bei Querfahrt!

Auf dem Bilde siehst Du als Beispiel den Haltepunkt bei einem schrägfahrenden Ziel von rechts für ein Vorhaltemaß von 12 Strich.

Nachts schieß auf quer- und schrägfahrende Ziele bis auf mittlere Entfernungen mit Hauptstachel und Haltepunkt „Zielspitze“!

Die Kurswinkel

Siehst Du die volle Seite, ohne die Front sehen zu können, fährt das Ziel quer,
der Kurswinkel beträgt 90°.



Ist nur die Front oder das Heck, aber nicht die Seite zu sehen, ist der Kurs-
winkel 0°, das Ziel fährt auf Dich drauflos oder fährt weg.



Kannst Du Seite und Front sehen, ist der Kurswinkel
60°, wenn die Seite etwa doppelt so breit wie die Front zu sehen ist;



30°, wenn Du Seite und Front etwa gleich breit siehst.



Vorhaltemaße für Querfahrt

Waffe	Munitionsart	Ent- fernung bis	Vorhaltemaß für Querfahrt bei Zielgeschwindigkeit von		
			10 km/Std. langsam	20 km/Std. mittel	30 km/Std. schnell
2 cm Kw. K. 30 u. 38	Panzergranate	600	4 ⁻	8 ⁻	12 ⁻
	Sprenggranate				
5 cm Kw. K. 39 L/60	Panzergranate 39	1200	4 ⁻	8 ⁻	12 ⁻
	Sprenggranate 38		6 ⁻	12 ⁻	18 ⁻
7,5 cm Kw. K. L/24 (7,5 cm K 37 u. K 51)	Granate 38 H1/C	1200	8 ⁻	16 ⁻	24 ⁻
	Sprenggranate 34				
7,5 cm Kw. K. 40 L/48 (Stu.K.40, Pak 40, Pak 39)	Panzergranate 39	1800	4 ⁻	8 ⁻	12 ⁻
	Sprenggranate 34		6 ⁻	12 ⁻	18 ⁻
7,5 cm Kw. K. 42 L/70 (Pak 42)	Panzergranate 39	2000	3 ⁻	6 ⁻	9 ⁻
	Sprenggranate 42		4 ⁻	8 ⁻	12 ⁻
8,8 cm Kw. K. 36 L/56	Panzergranate 39	2000	4 ⁻	8 ⁻	12 ⁻
	Sprenggranate				
8,8 cm Kw. K. 43 L/71 (Pak 43)	Panzergranate 39/43	2000	3 ⁻	6 ⁻	9 ⁻
	Sprenggranate 43		4 ⁻	8 ⁻	12 ⁻

Umrande Dir die Spalte für Deine Waffe mit Rotstift!

Die H

Wäl
Es

Bei großer
für den n
stachel od

Zwischenstr
des vorherg

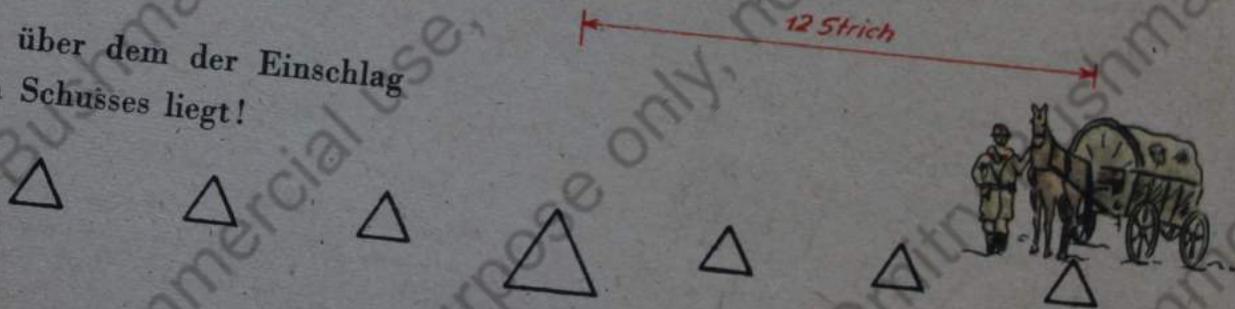
Die Haltepunktverbesserungen für das Schießen bei Tag und Nacht

☾ Wähle bei Verbesserungen Deinen Haltepunkt immer im Ziel oder in der Nähe des Zieles!
Es erleichtert Beobachtung und Verbesserungen.

Bei großen seitlichen Fehlern richte das Ziel für den nächsten Schuß mit dem Nebenstachel oder



Zwischenstrich an, über dem der Einschlag des vorhergehenden Schusses liegt!



Bei kleinen seitlichen Fehlern verlege den Haltepunkt um das Maß des Fehlers in Zielbreiten oder Strich!

Zum Beispiel:

Die Einschläge liegen 1 Zielbreite links



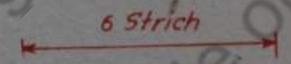
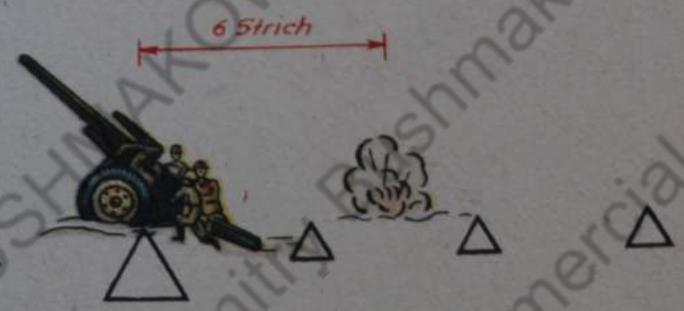
Du richtest den Hauptstachel um 1 Zielbreite nach rechts.



Zum Beispiel:

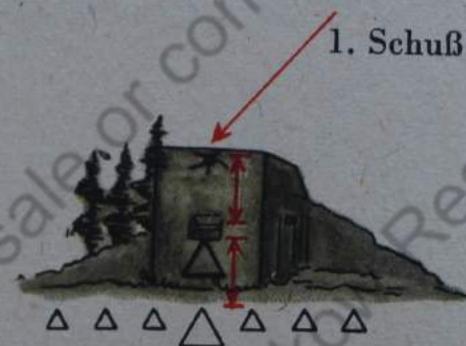
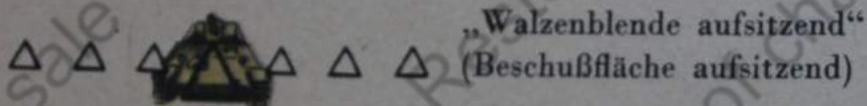
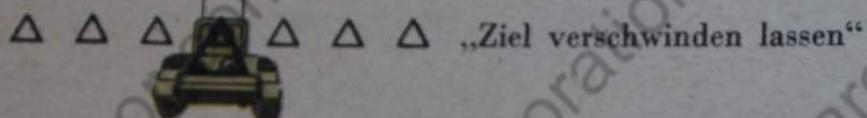
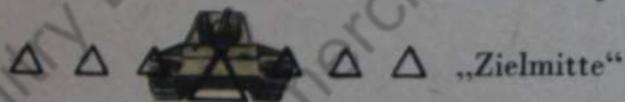
Der Einschlag liegt 6 Strich rechts,

Du verlegst den Haltepunkt um 6 Strich nach links.

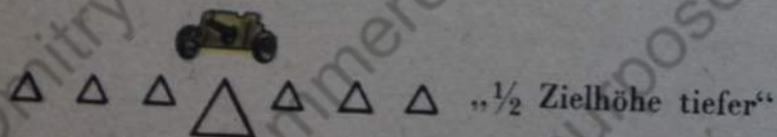
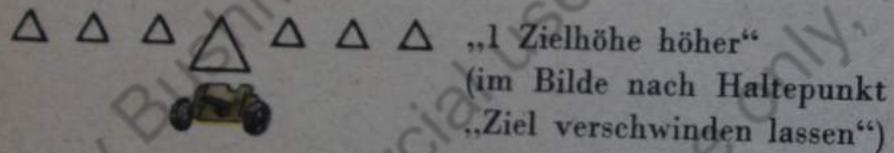


Haltepunktverbesserungen nach der Höhe kannst Du vornehmen entweder innerhalb des Zieles

zum Beispiel



oder in Zielhöhen



Willst Du auf einer großen Zielfläche eine bestimmte Stelle treffen, verlege den Haltepunkt um das Maß des Fehlers!

Zielfehler

Vermeide Zielfehler! Sonst verschlechtern sich Deine Treffaussichten.

FALSCH



RICHTIG

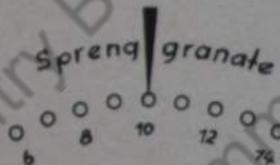


FALSCH



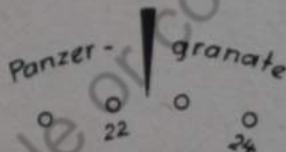
Richte Deinen Haltepunkt sauber an!

Im Bilde siehst Du den Haltepunkt „Ziel aufsitzend“
richtig und falsch angerichtet.



Richtschütze!

Stelle die Entfernung an der richtigen Entfernungsteilung ein —
Munitionsart beachten!



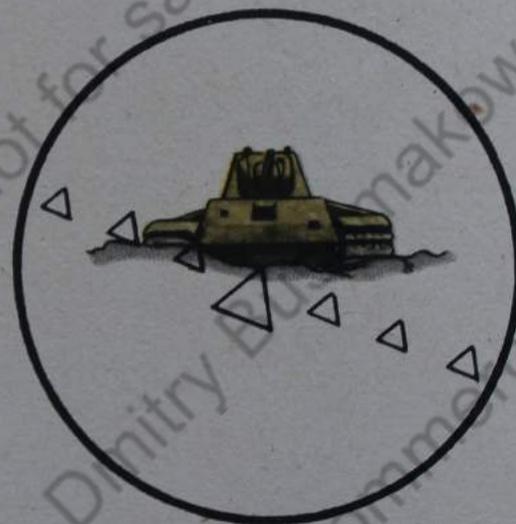
Stelle Zwischenentfernungen zwischen den vorhandenen Ent-
fernungsmarken genau ein!

Panzerfahrer!

Achte stets darauf, daß Dein Panzerkampfwagen in der Feuer-
stellung nicht verkantet steht!

Bugschütze!

Verkante Deine Waffe nicht, sonst liegt der Schuß kurz und
nach der Seite der Verkantung falsch!



DAS

BEOBACHTEN



Grundsätze für das Beobachten

Nur bei einwandfreier Beobachtung kannst Du Deinen Schuß richtig verbessern. Denk immer daran, daß die Regeln für das Beobachten genau so wichtig sind wie die Schießregeln!



Bei tiefstehender Sonne von vorn wirst Du geblendet, kannst weder beobachten noch schießen. Denk bei der Auswahl der Feuerstellung daran!

Nimmt Dir der Mündungsrauch jede Sicht, so muß der neben Dir stehende Panzer Dein Feuer beobachten.

Er muß aber selbst so stehen, daß der Mündungsrauch nicht auch noch vor seinem Wagen entlangzieht.

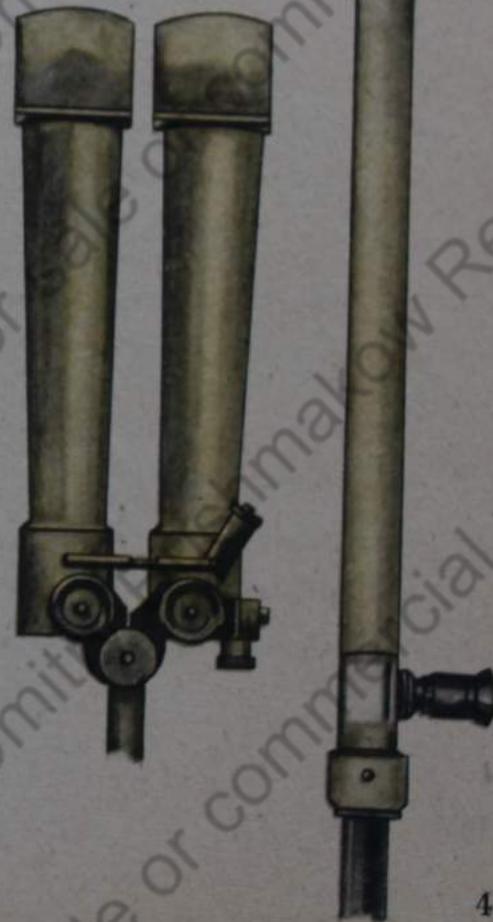
Die Beobachtung funkt oder ruft Ihr Euch zu, dabei beachtet die Schußansprache (Seite 52)!

Die Beobachtungsmittel

Während der Richtschütze durch das Zielfernrohr beobachtet, hast Du als Kommandant Dein Doppelfernrohr, Dein Scherenfernrohr oder Deinen Sehstab.

Merkt Euch:

1. Augenabstand und Sehschärfe genau einstellen (bereits in Bereitstellung)!
2. Fernrohr ruhig und fest halten, Doppelfernrohr auf die Kommandantenkuppel auflegen!
3. Zielfernrohr mit verstellbarer Vergrößerung zur Schußbeobachtung auf größte Vergrößerung einstellen!



Die Mittel zur Vorfeldbeleuchtung

Zur Beleuchtung des Vorfeldes bei Nacht hast Du



Leuchtkugeln



Zielscheinwerfer



Leuchtfallschirme

Außerdem kannst Du häufig durch Inbrandschießen von Holzhäusern, Stroh- und Heuhaufen das Zielgelände erhellen.

- Merkt Euch:
1. Mit Zielscheinwerfer nur kurz aufleuchten! Wenn Birne nachglüht, nach Ausschalten mit Mütze abdecken!
 2. Versuche Leuchtkugel und Leuchtfallschirm hinter den Feind zu setzen, so ist der Feind besonders gut zu sehen und Du bist selbst schwerer zu erkennen! Windrichtung und -stärke beachten!

3. Denk beim Inbrandschießen von Häusern, Stroh- und Heuhaufen an den Wind, damit der Rauch nicht das Ziel verdeckt oder dem Feind die Möglichkeit gibt, sich schnell Deiner Sicht und Deinem Feuer zu entziehen!

Häuser und Strohhaufen brennen lange. Überlege Dir vor dem Inbrandschießen, ob Du später bei weiterem Vorgehen nicht selbst durch das Feuer beleuchtet und vom Feind leicht erkannt wirst! Trifft das zu, benutze zur Zielbeleuchtung nur Leuchtkugeln, Leuchtfallschirme und Zielscheinwerfer!

4. Baut Euch einen behelfsmäßigen Schießscheinwerfer! Dazu benutzt Ihr vorhandene Scheinwerfer oder Sucher, die Ihr entsprechend umbaut.

5. Schließt vor jedem Abschuß die Augen, da Ihr sonst durch das Mündungsfeuer geblendet werdet! Sofort nach dem Abschuß Augen auf zur Schußbeobachtung!
Die Innenbeleuchtung der Panzerkampfwagen ist auszuschalten.

Die Beobachtung der Lichtspur

Die Lichtspur erleichtert Dir die Beobachtung sehr. Du hast sie deshalb bei allen panzerbrechenden Munitionsarten und oft sogar bei Sprenggranaten.

Regeln:

1. Verfolge die Lichtspur immer bis zum Aufschlag!
2. Merke Dir für Deine Waffe die Entfernung, bis zu der die Lichtspur brennt! Auf größeren Entfernungen verwechsle das Erlöschen der Lichtspur nicht mit dem Aufschlag!
3. Nachts bietet Dir die Lichtspur die beste Beobachtungsmöglichkeit.



Die Beobachtung des Aufschlags

Wenn auf Grund der langen Flugzeit die Lichtspur bereits verlöscht ist und bei Vollgeschossen ohne Lichtspur mußt Du den Aufschlag beobachten.



Regeln:

1. Beobachte scharf das Zielgelände! Die Staubwolken beim Aufschlag sind klein und schnell verschwunden.
2. Bei starker Bodenbewachsung (Gras, Heide) kannst Du oft den Aufschlag nicht beobachten.
3. Nachts ist der Aufschlag nur schwer zu beobachten.

Die Beobachtung der Sprengwolke

Sprengwolken von Sprenggranaten kannst Du besonders gut beobachten. Merke Dir aber folgendes:

Regeln:



1. Beobachte die Sprengwolke im Augenblick ihres Entstehens!
2. Sprengwolken werden leicht durch den Wind abgetrieben.

Hast Du den Aufschlag nicht beobachtet, mußt Du die Windrichtung berücksichtigen, um die Lage des Einschlags abschätzen zu können.

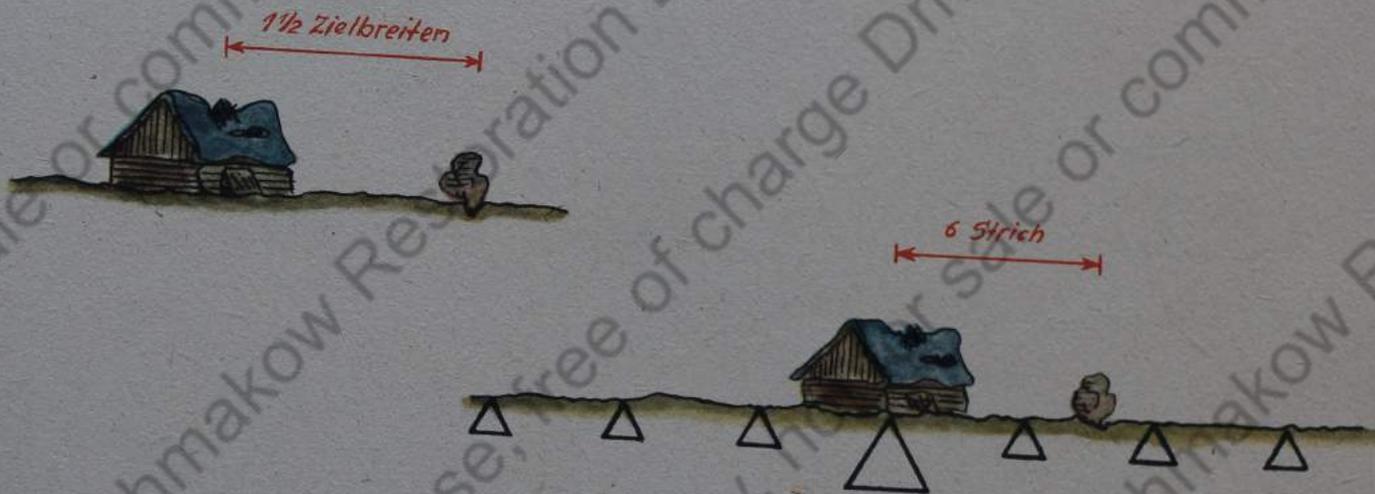
3. Nachts beobachte vor allem den Detonationsblitz!



Die Beobachtung nach der Seite

Liegt der Schuß seitlich falsch, so mußt Du die seitlich falsche Lage der Lichtspur, des Aufschlags oder der Sprengwolke sofort in Zielbreiten schätzen oder in Strich messen.

Je genauer Du den Fehler beobachtest, desto einwandfreier ist die Verbesserung, die Du Deinem Richtschützen befehlst.



Beobachte nachts seitliche Fehler in Strich! Die Breite des Zieles ist oft nicht klar zu erkennen und so die Beobachtung in Zielbreiten häufig falsch.

Die Beobachtung nach der Länge

Kurzschüsse verdecken durch ihre Rauchwolke oft das Ziel.

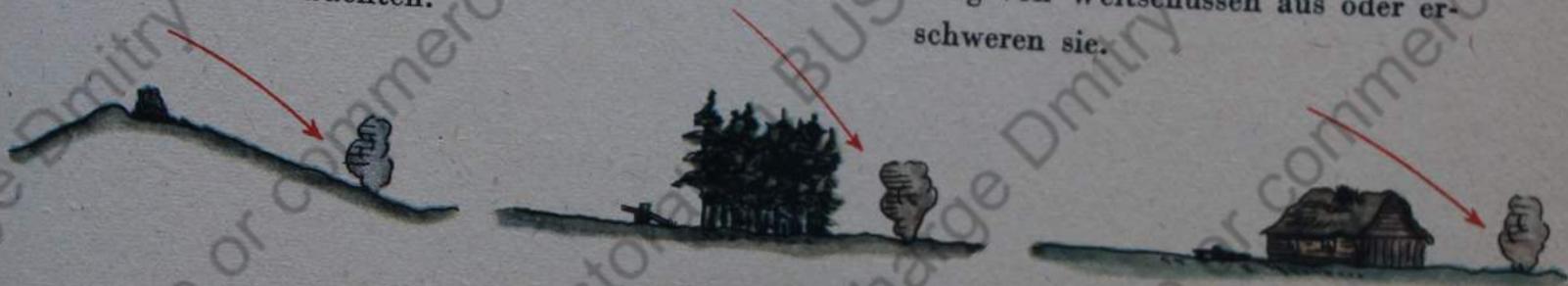


Bei Weitschüssen hebt sich das Ziel häufig vor der Rauchwolke besonders deutlich ab.



Liegen die Schüsse der Länge nach falsch, so kannst Du sie nur als kurz oder weit beobachten. Die Entfernung vom Einschlag bis zum Ziel kannst Du nicht schätzen, da Dir meist jeder Anhalt dafür fehlt. Du darfst deshalb Kurz- und Weitschüsse nur als „kurz“ oder „weit“, nicht aber als „100 m kurz“ oder „200 m weit“ ansprechen.

Steht das Ziel auf einer Geländewelle oder fällt das Gelände hinter dem Ziel stark ab, so verschwinden Weitschüsse hinter dem Ziel und sind nicht zu beobachten.



Starke Bodenbewachsung (Wald, Kusseln) und Bodenbedeckung (Häuser) schließen ebenfalls die Beobachtung von Weitschüssen aus oder erschweren sie.

☾ Nachts sind Weitschüsse in ihrer Lage zum Ziel besonders schwer zu beobachten, wenn sie nicht mehr im Bereich der Vorfeldbeleuchtung aufschlagen.



Befindet sich vor dem Ziel ein tiefer Geländeeinschnitt, so kannst Du Kurzschüsse nicht beobachten.

Zieht die Rauchwolke kurz nach ihrem Entstehen durch das Ziel hindurch, so ist der Aufschlag in unmittelbarer Zielnähe erfolgt. Der Schuß liegt „dicht am Ziel“ (d. a. Z.).



Hierbei wird das Ziel häufig von der Rauchwolke zunächst verdeckt und dann von hinten beleuchtet oder umgekehrt.

Dein Verhalten bei nicht beobachteten Schüssen

Kannst Du einen Schuß trotz günstigen Geländes nicht beobachten, so handelt es sich meist um einen Blindgänger; Du wiederholst den Schuß mit derselben Seite und Entfernung.

Ist der Schuß nicht beobachtet, weil das Gelände die Beobachtung von Weit- oder Kurzschüssen erschwert oder verhindert, sind je nach Gelände beobachtungsfähige Kurz- oder Weitschüsse herbeizuführen.

Hast Du nur die Seite oder nur die Länge beobachtet, wiederhole den Schuß, damit Du auch Seite oder Länge beobachten kannst!

☾ Wenn Du nachts einen Weitschuß nicht beobachtet hast, nimm eine große Änderung der Visierentfernung (mindestens um 100 m) vor!

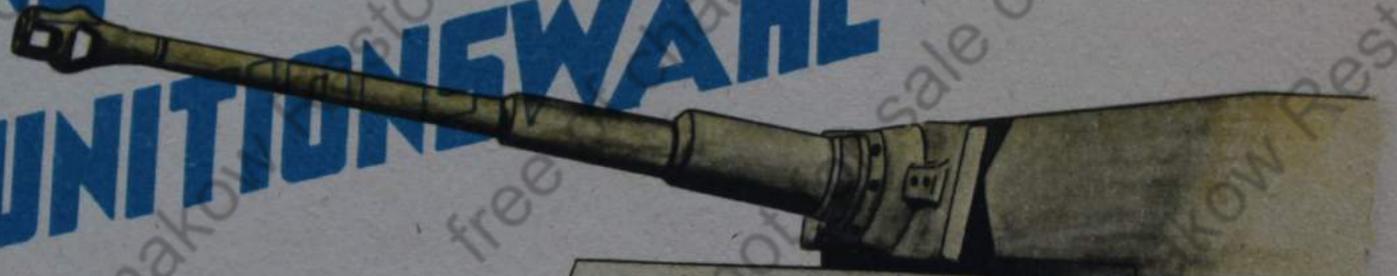
Die Schußansprache

Du mußt Dir als Kommandant stets genaue Rechenschaft über Deine Beobachtung geben. Sprich Deinen Schuß richtig an, dann wirst Du auch stets Deinem Richtschützen die richtige und zweckmäßige Verbesserung befehlen! Willst Du Deinem Richtschützen die Beobachtung durchgeben, beachte Seite 129!

Richtschütze, beobachte jeden Schuß und melde die Beobachtung sofort Deinem Kommandanten!

Ansprache:	Bedeutung:
rechts (links)	seitlich rechts (links), Länge richtig
kurz	vor dem Ziel, seitlich richtig
weit	hinter dem Ziel, seitlich richtig
dicht am Ziel	unmittelbar am Ziel, seitlich richtig
rechts (links), kurz	rechts (links), vor dem Ziel
rechts (links), weit	rechts (links), hinter dem Ziel
rechts (links), dicht am Ziel	rechts (links), unmittelbar am Ziel
Seite fraglich, kurz	Seite fraglich, Länge kurz
(weit, dicht am Ziel)	(weit, dicht am Ziel)
rechts (links), Länge fraglich	rechts (links), Länge fraglich
Treffer (bei Pz.Kpfw.	Volltreffer im Punktziel, bei Pz.Kpfw. Angabe
z. B.: Treffer Bug)	der getroffenen Fläche
im Ziel	Treffer im Flächenziel mit voraussichtlicher
	Splitterwirkung
nicht beobachtet	nicht beobachtet

**WAFFEN-
UND
MUNITIONSWAHL**



Das Maschinengewehr

Mit dem Maschinengewehr werden bekämpft
mit vernichtender Wirkung

bis 800 m



Schützen



MG.-Nester



Waffenbedienungen

bis 1200 m



Kolonnen



Truppenansammlungen



pferdebespannte Fahrzeuge

Mit Maschinengewehrfeuer vernichtest Du Waffenbedienungen hinter Schutzschilden,
wenn Du sie aus der Flanke bekämpfst.
Du hältst die Bedienung nur nieder, wenn Du
von vorn feuerst.



Niederhaltende Wirkung erzielst Du gegen

lebende Ziele hinter Deckungen,



Schützennester, Grabenstücke,

Ränder von Ortschaften und von Waldstücken,



nicht genau erkannte Ziele, lebende Ziele beim Schießen vom fahrenden Wagen.

Kommandant und Richtschütze!

1. Ihr habt im Panzerkampfwagen sehr viel MG.-Munition, während Ihr mit der Kw. K.-Munition haushalten müßt.
2. Die Flächenwirkung Eures MG.-Feuers ist durch die Garbe wesentlich größer als die der einzelnen Sprenggranate.

Bekämpft alle lebenden Ziele mit dem MG., wenn es die Entfernung zuläßt (Seite 54)!

Schießt auch aus dem fahrenden Panzerkampfwagen häufig mit dem MG., um den Feind in der Beobachtung und in der Bedienung seiner Waffen zu hindern!

Pflegt Euer MG., damit keine Hemmungen auftreten!

Nutzt die große Wirkung Eures MG. zur Vernichtung des Feindes aus!

Die Kanonen
Panzer- und Hohlladungsgranaten

Schieß mit der Kanone

mit Panzergranaten oder Hohlladungsgranaten

auf



Panzerkampfwagen

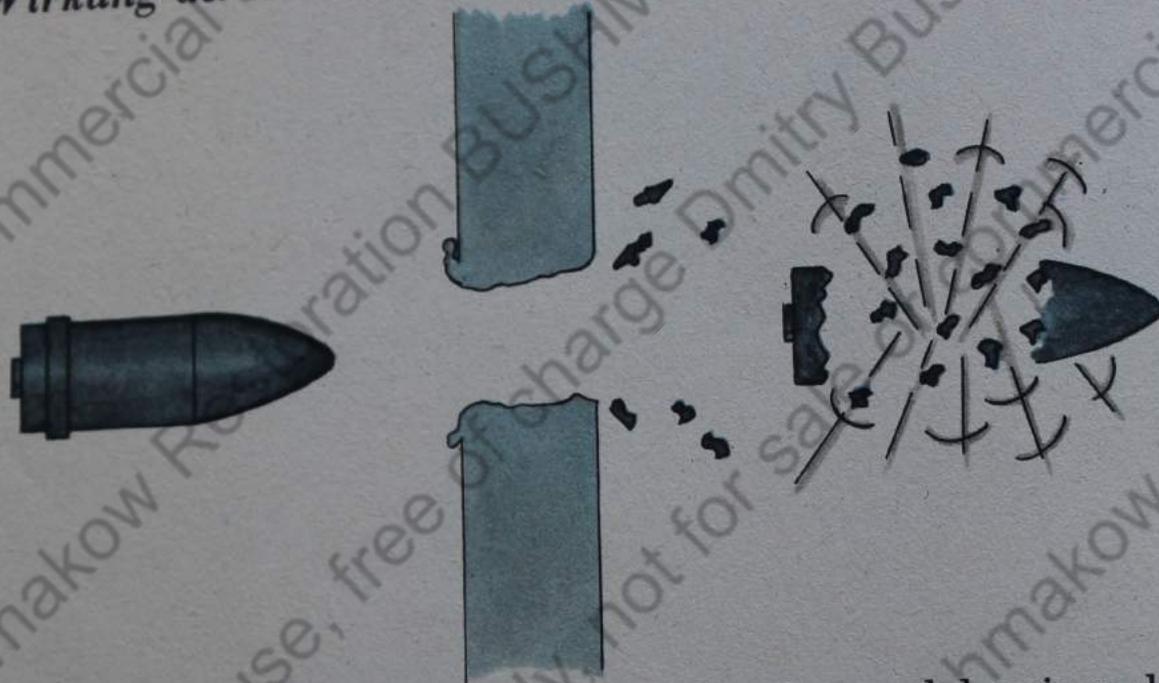


Panzerfahrzeuge aller Art

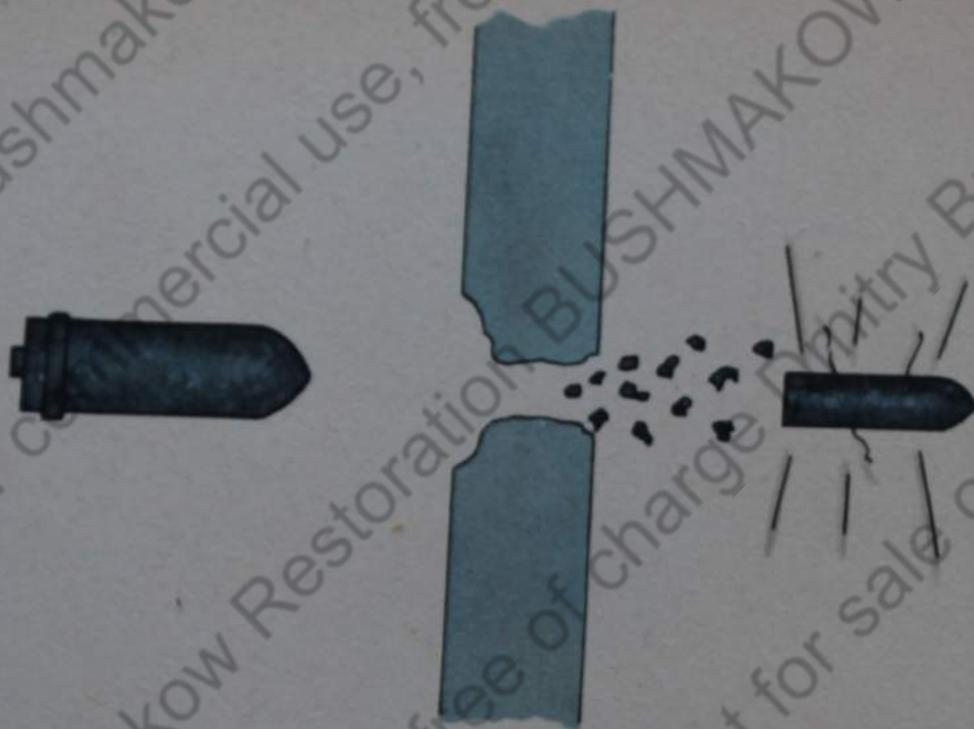


Bunkerscharten

Die Wirkung der Panzergranaten



Panzergranaten durchstanzen die Panzerplatte als Vollgeschosse und detonieren dahinter. Im Innern des Panzers vernichten die Splitter die Besatzung und zerstören Waffen und Motor. Beim Aufschlagen der Panzergranaten siehst Du eine schwache Rauchentwicklung und Feuererscheinung. Kurz nächher detoniert oft die Munition mit starker Rauch- und Feuererscheinung oder der Treibstoff gerät in Brand.

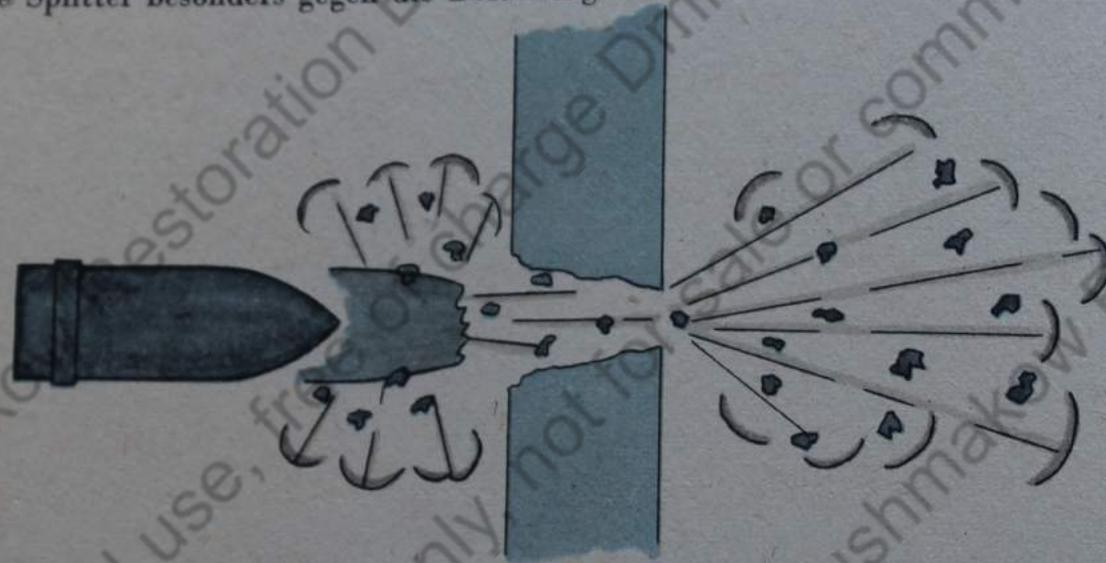


Panzergranaten mit Hartkern durchschlagen die Panzerplatte nur mit ihrem Kern. Die Splitterwirkung des Kernes ist geringer, die Durchschlagsleistung aber größer als bei Panzergranaten.

Bei Hartkerngranaten siehst Du wesentlich geringere Rauch- und Feuererscheinungen. Die Durchschlagsleistungen beider Granaten nehmen mit zunehmender Entfernung und kleiner werdendem Aufschlagwinkel ab.

Die Wirkung der Hohlladungsgranaten

Die Hohlladungsgranate durchschneidet die Panzerung. Während das Loch in der Panzerung viel kleiner als das Kaliber der Granate ist, wirken hinter der Panzerplatte die Druckwelle und die Splitter besonders gegen die Besatzung.



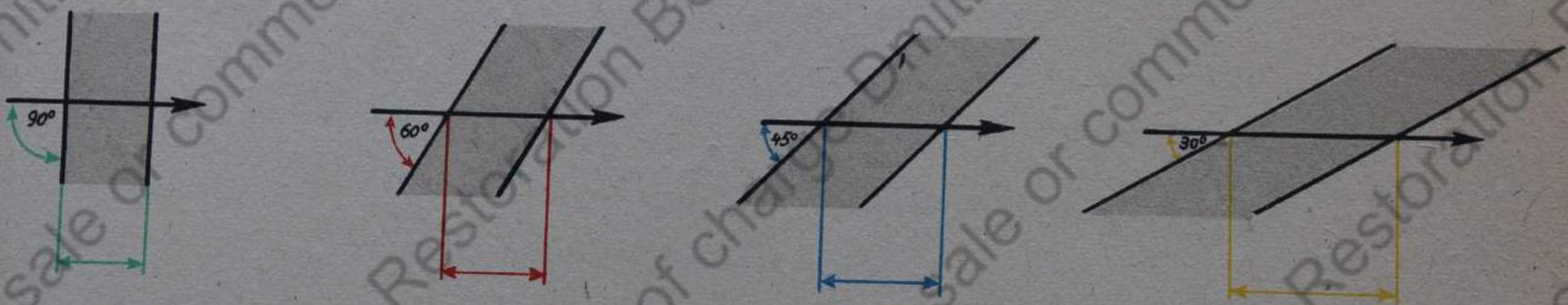
Der getroffene Panzer erscheint für einen Augenblick in einen Feuerball gehüllt, der sofort in eine dicke dunkle Rauchwolke übergeht. Eine vernichtende Wirkung tritt jedoch nur beim Durchschlagen der Panzerung ein. Du mußt deshalb besonders darauf achten, ob der Panzer trotz des Treffers nicht doch noch weitere Kampftätigkeit zeigt.

Die Durchschlagskraft der Hohlladungsgranaten ist auf allen Kampferfernungen gleich. Mit kleiner werdendem Aufschlagwinkel nimmt auch ihre Durchschlagsleistung ab.

Panzerung
Druckwelle

Der Aufschlagwinkel

Je kleiner der Winkel ist, unter dem Deine panzerbrechende Granate auf der Panzerplatte aufschlägt, desto länger ist ihr Weg durch die Panzerplatte, den sie zurücklegen muß.



Der Weg durch



die Panzerplatte

Du wirst jetzt sofort verstehen, daß Deine panzerbrechende Granate oft den längeren Weg (bei kleinem Aufschlagwinkel) durch die Panzerplatte nicht mehr zurücklegen kann, während sie den kürzeren Weg (bei großem Aufschlagwinkel) ohne weiteres schafft.

Zentral-
Bibliothek
der
Bundeswehr

Die Durchschlagsleistung der Panzergranaten, Panzergranaten mit Hartkern und Hohlladungsgranaten ist also vom Aufschlagwinkel abhängig.

Im Kampf gegen Feindpanzer achte darauf, daß Deine Granaten auf kürzestem Wege die Panzerplatten durchschlagen, deshalb

beschieß Feindpanzer von vorn oder von der Seite, aber nicht in Schrägstellung!
Bei schrägstellenden Panzern schieß auf die Dir gegenüber frontal stehenden Platten (meistens der Turm); unter Umständen mußt Du warten, bis der Feind den Turm dreht!

Nimm senkrecht stehende Panzerplatten unter Beschuß, bei schräggestellten sinkt die Durchschlagsleistung oder Du bekommst sogar Abrutscher!

Beachte die Panzerbeschußtafeln, die Dir die schwächsten und empfindlichsten Stellen der Feindpanzer aufzeigen!

Denk beim Tiger an die Stellung Deines eigenen Panzers, dessen Panzerung durch Schrägstellung (10 $\frac{1}{2}$ und 1 $\frac{1}{2}$ Uhr) stärker wird, denn der Feind beschießt Dich jetzt unter einem für ihn ungünstigen Aufschlagwinkel!

Sprenggranaten o. V.

Schieß mit Sprenggranaten o. V. (ohne Verzögerung) auf



Pak, Artillerie,



Kraftfahrzeuge,
Fahrzeugansammlungen,
Truppenansammlungen!

Schieß mit Sprenggranaten o. V. (ohne Verzögerung) auf



Panzerkampfwagen nur, wenn keine panzerbrechende Munition vorhanden ist! Deine Wirkung ist nur behindernd bei Beschuß von Waffen, Blenden, Sehschlitzten und Optiken. Vernichtend wirkt die Sprenggranate o. V. nur bei günstigen Treffern auf die Motorentlüftung (Inbrandschießen) und bei



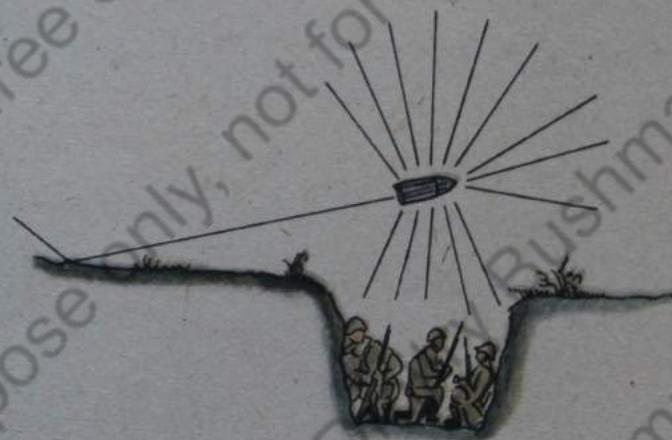
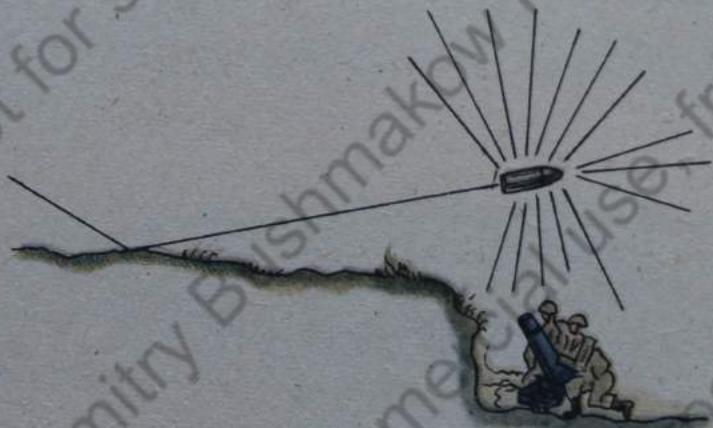
größeren Kalibern (ab 7,5 cm an aufwärts) bei Treffern zwischen Gleisketten und unterhalb des Turmansatzes.

Sprenggranaten m. V.

Schieß mit Sprenggranaten m. V. (mit Verzögerung)



auf Ziele hinter Deckungen (Holzbunker, Unterstände, Häuser),



als Abpraller gegen lebende, von oben nicht eingedeckte Ziele!

Die Wirkung der Sprenggranate

Bei der Detonation der Sprenggranate fliegt die Masse der Sprengteile annähernd senkrecht zur Geschosßachse auseinander. Die Sprengstücke des Geschosßbodens fliegen nach rückwärts, die des Zünders und des Geschosßkopfes nach vorn.

So wirkt die Sprenggranate wesentlich stärker nach den Seiten als nach vorn und hinten. Dementsprechend haben Sprenggranaten, die seitlich unmittelbar neben einem Ziel einschlagen, oft eine größere Splitterwirkung als Einschläge vor oder hinter dem Ziel.

Du kannst die Sprenggranaten im Augenblick des Aufschlages zerspringen lassen. Dazu dient Dir die Zünderstellung o. V.

Willst

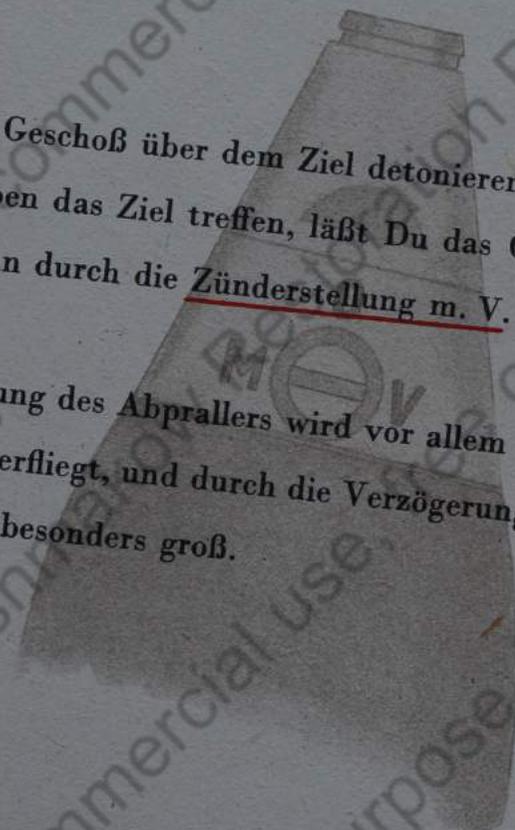
mantel

prallen

Die Spl

das Ges

eingede



Willst Du das Geschöß über dem Ziel detonieren lassen, so daß die Splitter des Geschößmantels von oben das Ziel treffen, läßt Du das Geschöß zunächst auf dem Erdboden abprallen und dann durch die Zünderstellung m. V. in der Luft detonieren.

Die Splitterwirkung des Abprallers wird vor allem durch den Winkel bestimmt, unter dem das Geschöß weiterfliegt, und durch die Verzögerung. Sie ist gegen lebende, von oben nicht eingedeckte Ziele besonders groß.

Gegen widerstandsfähige Ziele (Erddeckungen, Holzbunker) kannst Du durch Splitter der Sprenggranate keine Wirkung erzielen.

Deine Granate muß erst die Deckung durchschlagen und dann im Innern zerspringen. Auch hierzu stellst Du den Zünder auf m. V. ein.



Die Granate durchschlägt die Deckung und detoniert mit größter Splitterwirkung im Innern des Holzbunkers.

zum Bl
Stellen)
von Ne
etwa 30
neue Ne

Nebelgranaten

Schieß mit Nebelgranaten



zum Blenden von gefährlichen, nicht genau erkannten Zielen (z. B. Abwehrwaffen, B.-
Stellen), die deshalb nicht mit Sicherheit vernichtend zu treffen sind! Bei der Detonation
von Nebelgranaten entstehen weißlich graue Nebelwolken mit einem Durchmesser von
etwa 30 m bis 50 m. Die Nebelwolken halten sich 20 bis 25 Sekunden, dann mußt Du eine
neue Nebelgranate zum Verdichten des Nebels schießen.

DIE SCHIESSREGELN



Einschießen und Wirkungsschießen



Stell Dir einmal vor, Deine Flugbahn sei eine Gerade! Du bräuchtest das Ziel nur sauber
anrichten und würdest es auf jeder Entfernung treffen.

Im Gegensatz dazu denk Dir einmal, Deine Granate fele von oben auf das Ziel! Auch wenn Du es ganz sauber anrichtest, triffst Du es nur, wenn Du die Zielentfernung genau kennst und berücksichtigst.

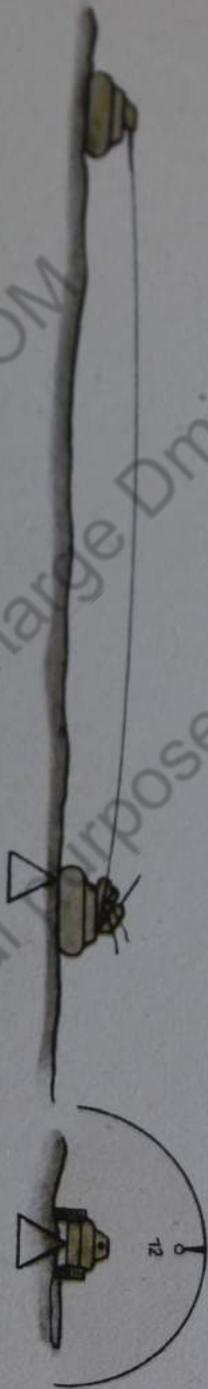
Solange die Flugbahnen der Geraden sehr ähnlich sind, hat die Zielentfernung auch nur einen geringen Einfluß auf das Treffen.

Ähneln die Flugbahnen dagegen mehr dem Bogenschuß, bringt Dir nur die richtige Entfernung den Treffer



74

Solche, der Geraden ähnlichen, wir sagen gestreckte Flugbahnen, hast Du bei einer Zielhöhe von 2 m bei



Panzergranaten bis 1200 m und

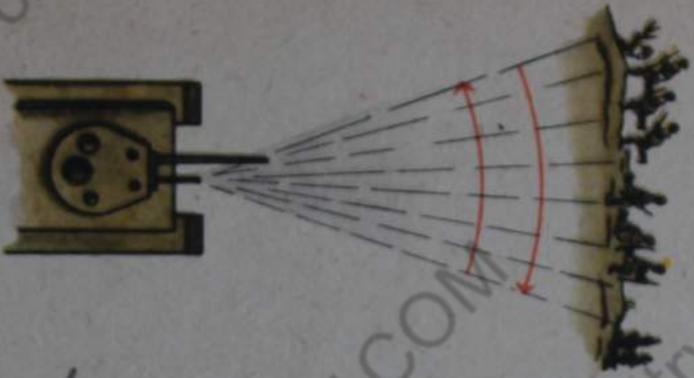
Hohlladungsggranaten bis 600 m.

Hier kannst Du mit dem 1. Schuß das Ziel treffen, Du eröffnest das sofortige Wirkungsschießen. Schlag hierüber die Seiten 78—81 nach!

Auf größeren Entfernungen und bei kleineren Zielen sind Deine Flugbahnen nicht mehr der Geraden ähnlich: sie sind gekrümmt. Du mußt zum Treffen des Zieles die genaue Zielentfernung ermitteln, Du schießt Dich vor dem Wirkungsschießen ein.



Die Regeln für das sofortige Wirkungsschießen und für das Einschließen lernen Du auf den folgenden Seiten. Diese Schießregeln sind das Einmaleins jedes Kommandanten und Richtschützen!



Die Schießregeln für MG. und 2 cm Kw.K.

Auf Ziele unter 400 m beginnst Du sofort mit dem Wirkungsschießen. Du stellst die geschätzte Entfernung ein und verbesserst die Lage des Feuers durch Haltepunktänderungen.

Feuerstöße wendest Du an gegen Punktziele, bewegliche Ziele und Zielgruppen, bei denen einzelne Zielteile unter Feuer genommen werden müssen.

Mit Dauerfeuer vernichtest Du Massenziele (Kolonnen, Truppenansammlungen). Dabei kannst Du während des Feuers mit der Waffe schwenken, um das ganze Ziel mit Feuer zu überschütten.

Auf Ziele über 400 m schießt Du Dich vor dem Wirkungs-
schießen ein. Du gibst mit der geschätzten Entfernung
einen Feuerstoß ab. Die Länge des Feuerstoßes wähle
nach der Beobachtungsmöglichkeit!

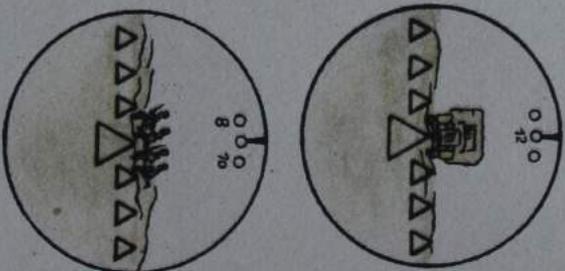
Liegt Deine Garbe seitlich falsch, verbessere entsprechend
den Haltepunkt; liegt sie zu kurz oder weit, stell das
Visier um 100 bis 200 m um! Liegt jetzt der Feuerstoß
im Ziel oder in Ziehnähe, vernichte das Ziel durch Dein
Wirkungsschießen! Du führst es genau so durch wie das
sofortige Wirkungsschießen.



Die Schießregeln für die Kanonen

Sofortiges Wirkungsschießen

Nutze Deine gestreckte Flugbahn und die großen Visierbereiche aus!
Beginne mit dem sofortigen Wirkungsschießen:



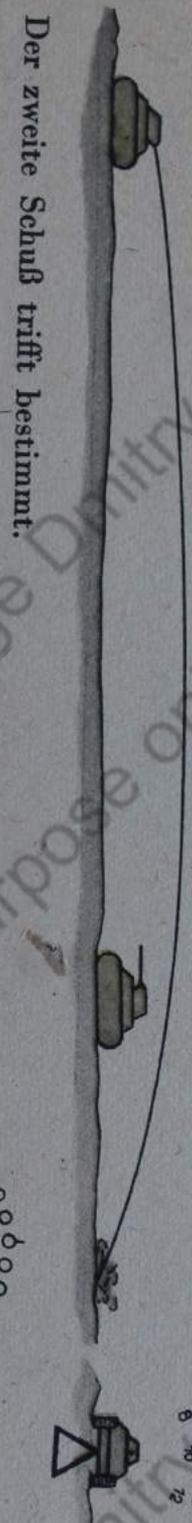
- | | | |
|--|---------------------------|-------------------------------|
| bei <u>Panzergranaten</u> unter 1200 m | } wenn Du den Feindpanzer | |
| bei <u>Hohlladungsgranaten</u> unter 600 m | | in <u>voller</u> Höhe siehst, |
| bei <u>Sprenggranaten</u> unter 1200 m im Kampf gegen <u>große Ziele</u> (z. B. Lastkraftwagen) und <u>Flächenziele</u> (z. B. massiert angreifende Schützen)! | | |

Zum sofortigen Wirkungsschießen mit Panzergranaten und Hohlladungsgranaten schlage zur geschätzten Zielentfernung mindestens 100 m zu! Du erhältst so die Visierentfernung, mit der Du sicher einen Treffer erreichst. Dein Haltepunkt ist dabei immer „Ziel auf-sitzend“. Ist das Ziel nicht sehr breit, berücksichtige das Abstandsmaß!

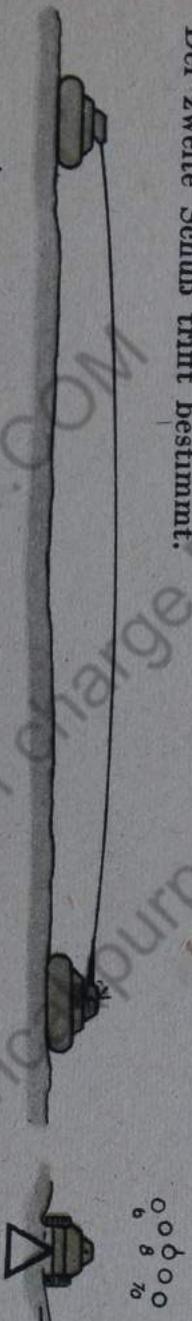


Nur unter 400 m wählst Du „Zielmitte“, laß aber dabei den Zuschlag zur geschätzten Ent-fernung weg! Hier muß Visierentfernung = geschätzte Zielentfernung sein, sonst schießt Du drüber weg!

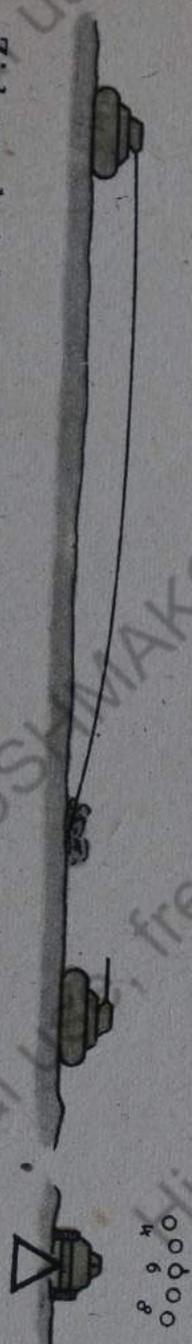
Liegt beim Schießen auf Entfernungen von 400 m bis 1200 m der erste Schuß weit, weil Du Dich sehr überschätzt hast, stell ein um 200 m kleineres Visier ein!



Der zweite Schuß trifft bestimmt.



Geht der erste Schuß wegen Deines Schätzfehlers zu kurz, verbessere den Haltepunkt und nimm



„Ziel verschwinden lassen“!



Liegt auch dieser Schuß wieder zu kurz (das passiert nur, wenn Du z. B. bei Panzergranaten über 300 m zu kurz geschätzt hast), lege zur Entfernung bei Panzergranaten 400 m, bei Hohlladungsgranaten 200 m zu! Dein Haltepunkt ist jetzt wieder „Ziel aufsitzend“.

Wenn Dein Schuß seitlich am Ziel vorbeigeht, verbessere Deinen Haltepunkt entsprechend der Beobachtung (siehe Seite 33 bis 35)!

Hast Du einen Treffer auf einer Stelle erzielt, die Du nicht durchschlagen kannst, nimm ebenfalls Haltepunktverbesserungen nach Seite und Höhe auf Grund Deiner Beobachtung vor, wie Du es gelernt hast!

Einschießen

Schieß Dich vor dem Wirkungsschießen ein:

bei Panzergranaten über 1200 m } wenn Du den Feindpanzer in voller Höhe siehst;
bei Hohladungsgranaten über 600 m }



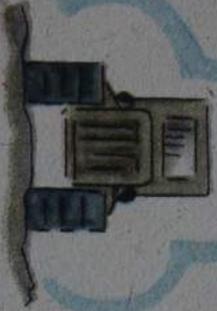
bei Panzergranaten und Hohladungsgranaten

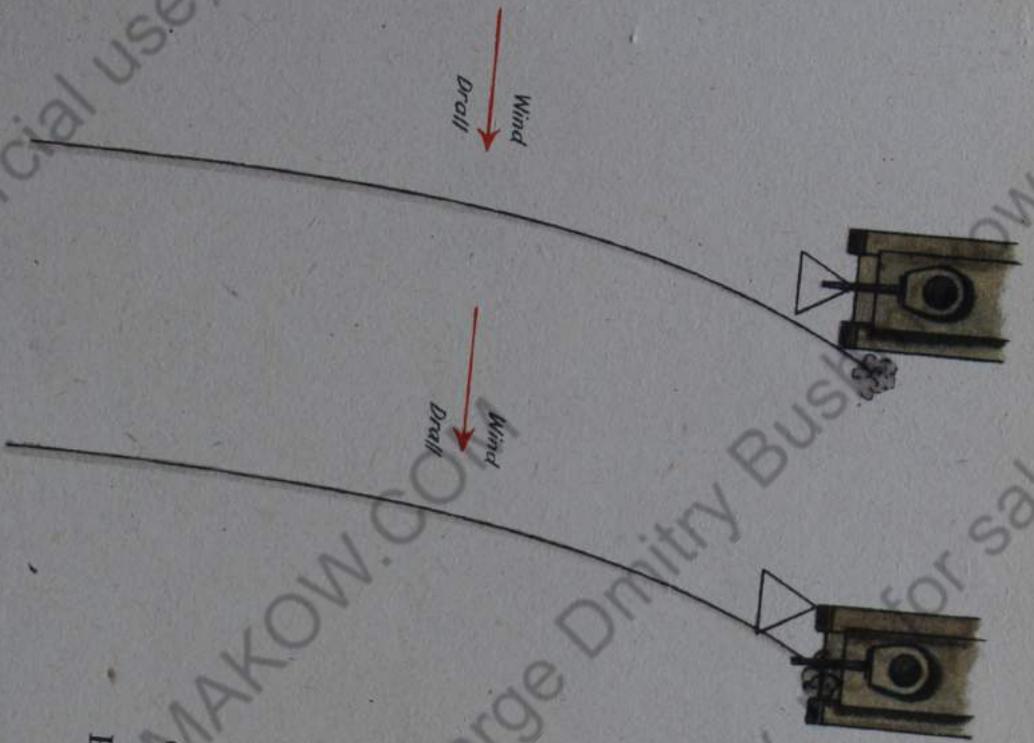
auf alle Entfernungen, wenn das zu bekämpfende Ziel klein ist
(Punktziel, z. B. Turm eines in halbverdeckter Feuerstellung
stehenden Panzerkampfwagens);



bei Sprenggranaten

gegen kleine Ziele bis Pak einschließlich auf alle Entfernungen;
gegen große Ziele (Lastkraftwagen) und Flächenziele (Truppen-
ansammlungen) nur über 1200 m!





Du mußt auch beim Einschießen das Ziel schnell treffen. Dazu beginnst Du mit einer Seite und Entfernung, die Dir voraussichtlich mit dem ersten Schuß einen Treffer bringen.

Zu Beginn des Einschießens mußt Du zunächst die seitlichen Fehler (hervorgerufen durch seitlichen Wind oder auf große Entfernungen durch den Drall) ausschalten. Du tust es gleichzeitig mit erforderlichen Längenänderungen durch Verlegen des Haltepunktes nach der entgegengesetzten Seite entsprechend der Beobachtung (siehe hierzu Haltepunktverbesserungen nach der Seite).

Die Entfernung erschießt Du Dir

durch Gabelbildung,
wenn Beobachtung vor und hinter dem
Ziel möglich ist,

durch Heranschießen,
wenn Beobachtung vor oder hinter dem
Ziel durch Geländeform oder Boden-
bedeckung nicht möglich ist.



Gabelbildung

Zur Gabelbildung eröffne das Feuer mit der geschätzten Entfernung!

Durch die Gabel bekommst Du bereits mit 2 Schuß zwei Entfernungen, zwischen denen das Ziel steht. Du bildest sie, indem Du je nach Lage des ersten beobachtungsfähigen Schusses zuliegst (wenn der 1. Schuß kurz liegt) oder abbrichst (wenn der 1. Schuß weit liegt).

2. Schuß

3. Schuß

Die erste Verbesserung, die Du vornimmst, muß so groß sein, daß Du mit dem 2. Schuß die Gabel gebildet hast.

Anschließend enge sie über Gabelmitte so lange ein, bis Du einen Treffer oder einen Aufschlag d. a. Z. erzielt hast!

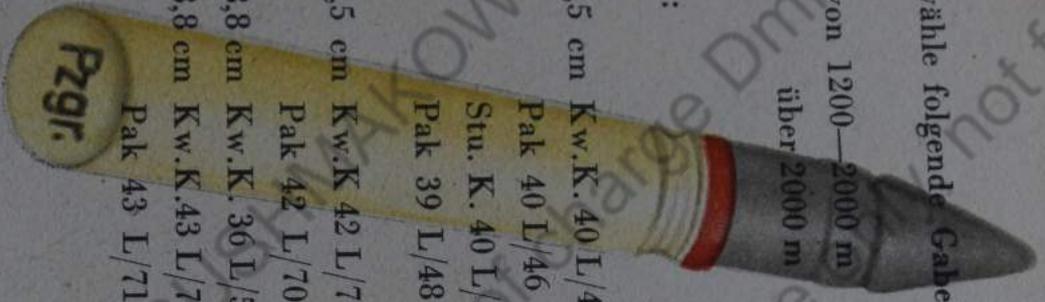


Bei Panzergranaten wähle folgende Gabelmaße:

von 1200—2000 m	mindestens 200 m,
über 2000 m	mindestens 400 m!

Diese Gabel enge ein:

bei der 7,5 cm	K.w.K. 40 L/48	} bis 1500 m auf 100 m,
	Pak 40 L/46	
	Stu. K. 40 L/48	} über 1500 m auf 50 m,
	Pak 39 L/48	
bei der 7,5 cm	K.w.K. 42 L/70	} bis 2000 m auf 100 m,
	Pak 42 L/70	
8,8 cm	K.w.K. 36 L/56	
8,8 cm	K.w.K. 43 L/71	} über 2000 m auf 50 m!
	Pak 43 L/71	



Bei Spreng- und Hohlladungsgranaten wird zugelegt oder abgebrochen:

unter 1200 m	um 200 m,
von 1200—3000 m	um 400 m,
über 3000 m	um 800 m.

Die Gabel enge ein bei Hohlladungsgranaten

unter 800 m auf 100 m,
über 800 m auf 50 m,

bei Sprenggranaten

auf allen Entfernungen auf 50 m!

Über 3000 m entfällt die 50 m-Gabel.



Nimm beim Einschießen grundsätzlich keine Haltepunktverbesserungen der Höhe nach vor, bevor Du die Gabel nicht auf das angegebene Maß eingengt hast!

Beim Schießen mit Sprenggranaten auf kleine Ziele über 1200 m sind Haltepunktverbesserungen der Höhe nach wegen der großen Längsstreuung immer falsch.

Hast Du die Entfernung mit einem E-Messer ermittelt, so kannst Du zu Beginn des Einschießens die halben Gabelmaße wählen, weil Deine Meßfehler wesentlich kleiner als Deine Entfernungsschätzfehler sind.

Heranschießen

Kannst Du das Gelände vor dem Ziel nicht einsehen (z. B. tiefer Gelände-
einschnitt, siehe Seite 49) oder mußt Du eigene Truppen in der Nähe des
Zieles überschießen, mußt Du Dich von hinten an das Ziel heranschießen.

Kannst Du dagegen das Gelände hinter dem Ziel nicht einsehen (z. B. Wald,
Häuser, siehe Seite 49), schießt Du Dich von vorn heran.

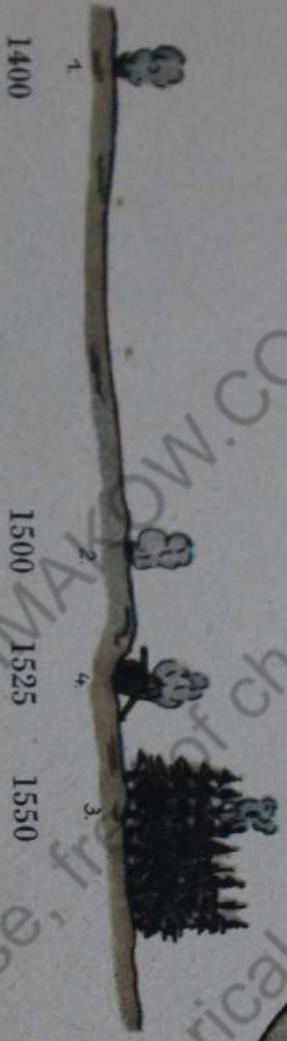
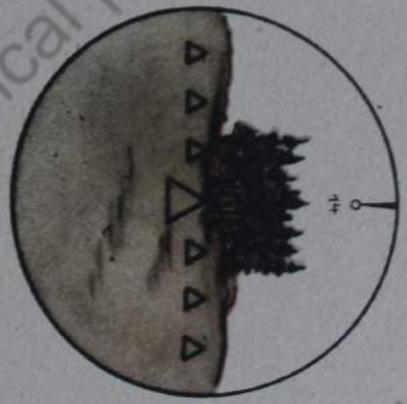
Das Heranschießen von vorn oder hinten beginnst Du mit einer kleineren oder
größeren als der geschätzten oder gemessenen Entfernung. Jetzt legst Du an
Entfernung zu (beim Heranschießen von vorn) oder brichst an Entfernung ab
(beim Heranschießen von hinten).

Deine Entfernungssprünge werden immer kleiner, je näher Du an das Ziel
herankommst.

Heranschießen von vorn

- 1. Schuß, geschätzte Entfernung: 1600 m
- 2. Schuß, Du legst auf Grund des 1. Schusses zu: 1500 m
- 3. Schuß, Du legst wieder zu: 1550 m
- 4. Schuß, Du nimmst Gabelmitte: 1525 m

Visier

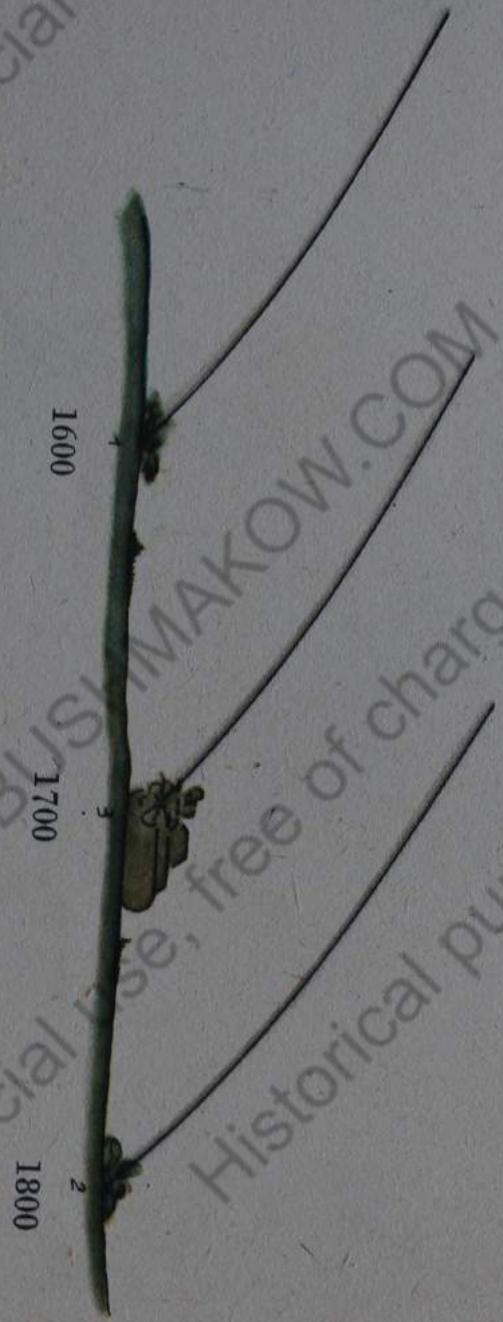


und vernichtest Dein Ziel im Wirkungsschießen.

Jedem E
Führe da
Hast Du
geh sofor
über, we

Wirkungsschießen

Jedem Einschießen folgt das Wirkungsschießen, um das Ziel endgültig zu vernichten.
Führe das Wirkungsschießen mit größter Feuergeschwindigkeit durch!
Hast Du im Verlauf des Einschießens einen Treffer oder einen Aufschlag d. a. Z. erzielt,
geh sofort mit gleichem Haltepunkt und gleicher Visierentfernung zum Wirkungsschießen
über, wenn das Ziel durch den Treffer nicht bereits vernichtet ist!



Ihm folgt das Wirkungsschießen, bis der Panzer vernichtet ist!

Haar Du Dich gegen ein kleines Ziel über 1200 m mit Sprenggranaten eingeschossen und dabei die Gabel auf das vorgeschriebene Maß eingengt, ohne einen Treffer oder Aufschlag d. a. Z. zu bekommen, beginn mit dem Wirkungsschießen, und zwar mit dem gleichen Haltepunkt und der Entfernung, die in der Mitte zwischen den beiden letzten Visierentfernungen liegt!

Du schießt Dich ein (z. B. mit 7,5 cm K 37)



Du beginnst das Wirkungsschießen

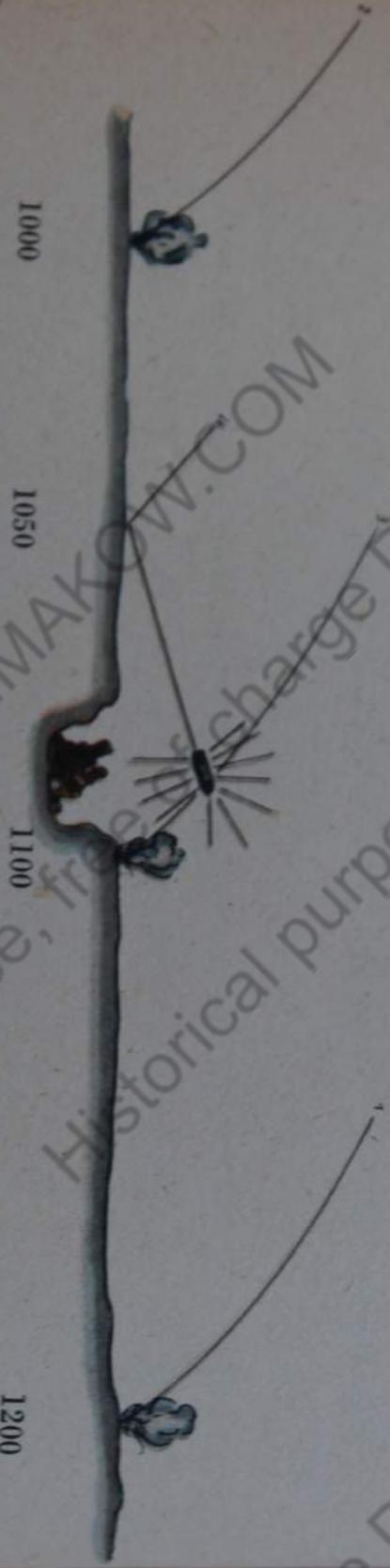
Denk beim Wirkungsschießen mit Sprenggranaten an die große Längsstreuung! Nicht jeder Schuß kann Dir einen Volltreffer bringen, auch wenn Du mit der richtigen Entfernung schießt. Auch die Schüsse, die dicht vor und hinter dem Ziel liegen, wirken durch ihre Splitter.

Mußt Du zur Vernichtung des Zieles einen Volltreffer erreichen, schieß ohne Verbesserungen mit gleichem Haltepunkt und gleicher Entfernung weiter, Deine Kanone bringt Dir den Volltreffer bei mehreren Schüssen durch die Streuung allein. Hüte Dich davor, die Streuung durch Haltepunktverbesserungen nach der Höhe oder kleine Visierumstellungen ausschalten zu wollen, denn dann fehlen Dir alle Ausichten auf Erfolg!

Nur wenn mehrere aufeinanderfolgende Schüsse alle vor dem Ziel oder alle hinter dem Ziel liegen, darfst Du Haltepunkt- und geringe Entfernungsverbesserungen durchführen. Dabei denk daran, daß Haltepunktverbesserungen nach der Höhe nur bei hohen Zielen durchgeführt werden dürfen!

Wirkungsschießen mit Abprallern

Lebende, von oben nicht eingedockte Ziele kannst Du besonders wirkungsvoll mit Sprenggranaten mit Verzögerung (m. V.) bekämpfen, wenn Du Abpraller auf Grund des Geländes und der Schußentfernung (Aufschlagwinkel bis $360^\circ = 20^\circ$) erzielen kannst.



Nachdem Du das Einschießen mit Sprenggranaten ohne Verzögerung durchgeführt hast, brich von der ermittelten günstigsten Schußentfernung um 50 m ab und schieß Sprenggranaten m. V.! Sie detonieren mit größerer Splitterwirkung über dem Ziel.

Sch
 Dra
 1200
 Mit 1
 1200
 der k
 Maß
 Bei
 Weit
 Mit
 gege

Schießen gegen drauflos- und wegfahrende Panzerkampfwagen

Drauflos- und wegfahrende Panzerkampfwagen bekämpfst Du mit Panzergranaten unter 1200 m und mit Hohlladungsgranaten unter 600 m wie stehende Panzerkampfwagen.

Mit Panzergranaten über 1200 m bis 2000 m und mit Hohlladungsgranaten über 600 m bis 1200 m schieß Dich ein und setze das Wirkungsschießen bei drauflosfahrenden Panzern auf der kurzen Gabelgrenze (letzter Kurzschuß) fort, wenn Du die Gabel auf das vorgeschriebene Maß (siehe Seite 86) eingengt hast! Hierbei mußt Du zu frühes Abbrechen vermeiden. Bei wegfahrenden Panzerkampfwagen schießt Du auf der weiten Gabelgrenze (letzter Weitschuß).

Mit Panzergranaten über 2000 m und mit Hohlladungsgranaten über 1200 m darfst Du gegen fahrende Panzerkampfwagen nicht mehr schießen.



DIE SCHLÜSSELVERFAHREN



Schießverfahren gegen



Panzerkampfwagen

Sofortiges Wirkungsschießen mit Panzergranaten bis 1200 m,

mit Hohlladungsgranaten bis 600 m!

Auf größere Entfernungen erst Einschießen, dann Wirkungsschießen!

Kommandant! 1. Denk beim sofortigen Wirkungsschießen an den Zuschlag zur Ziel-entfernung!

2. Bei Entfernungen unter 400 m und beim Haltepunkt „Beschußfläche aufsitzend“ muß Du die genaue Zielentfernung als Visierentfernung kommandieren.

3. Denk beim Einschießen an die Gabelmaße und das richtige Einengen!

mpfwagen

zur Ziel-

schutzfläche

entfernung

Linien!

Richtschützel!

1. Wähle den richtigen Haltepunkt!

Er ist „Ziel aufsitzend“, unter 400 m „Zielmitte“ und auf
besonderes Kommando Deines Kommandanten „Beschütz-
fläche aufsitzend“.

2. Bei quer- und schrägfahrenden Zielen wähle die richtige

Zielmarke. Dein Kommandant befiehlt Dir das Vorhaltemaß!

oder der Turm heruntergeschossen ist.



explodieren,



ausbrennen,



Feindpanzer sind nur vernichtet, wenn sie

Schießverfahren gegen



schwer zu bekämpfende

Punktziele

Gegen schwer zu bekämpfende Punktziele (Scharten, Panzerkuppeln, Türme von eingegrabenen oder halbverdeckten Panzern) schieß Dich auf allen Entfernungen sorgfältig ein! Die Regeln hierfür kennst Du bereits (Seite 82 bis 90). Bilde die 200 m-Gabel und enge sie auf 50 m ein!

Müßt Ihr das Ziel schnell niederkämpfen, laßt Euer Zugführer das Feuer zusammen.

Kannst Du das Ziel wegen der großen Entfernung nur schlecht treffen oder schwer erkennen, blende es mit Nebelgranaten!

Schießverfahren gegen



schwere Infanteriewaffen,

Artillerie und Abwehrwaffen

Auf nahe Entfernungen schieß mit dem MG.! Du kannst sofort mit dem Wirkungsschießen beginnen, dabei bringt Dir Feuer in die Flanke besonderen Erfolg.

Auf Entfernungen über 400 m bis 1200 m schieß mit Sprenggranaten und MG. gleichzeitig, über 1200 m nur mit Sprenggranaten! Schieß Dich zunächst ein und vernichte dann das Ziel durch Dein Wirkungsschießen!

Gegen Batterien auf große Entfernungen wird Dein Zugführer oft Feuerzusammenfassung befehlen. Denk dann an die Regeln, die Du beachten mußt (Seite 137)!

Schie

Auf E

Mit S

Dein

oft m

ande

Schießverfahren



gegen lohnende

Massenziele

Auf Entfernungen bis 1200 m: Dauerfeuer mit MG. und 2 cm Kw.K.!

Mit Sprenggranaten bis 1200 m sofortiges Wirkungsschießen;

über 1200 m Wirkungsschießen, sobald Du die Gabel beim Einschießen auf 100 m eingeeengt hast!

Dein Zugführer wird Dir beim Schießen gegen lohnende Massenziele in einer Zielverteilung oft nur einen Teil des Zieles zur Bekämpfung zuweisen. Die übrigen Teile nehmen dann die anderen Panzerkampfwagen unter Feuer.

Schießverfahren gegen

und einzelne Schützen



MG.-Nester, Schützenmester

Eröffne überraschend das Feuer mit MG. ! Durch sein Feuer vernichtest Du den Feind am schnellsten.
Gib mit dem MG. Feuerstöße ab und richte auf nahe Entfernungen jedes Ziel einzeln an!
Auf größeren Entfernungen streue die ganze Zielgruppe mit Deiner Garbe ab!
Mit Sprenggranaten schieß Abpraller, so vernichtest Du auch die Ziele, die vor Deinem MG.-Feuer Deckung gefunden haben!





Nebelschießen

Kannst Du ein gefährliches Ziel (z. B. aus der Flanke schießende Pak) nicht genau erkennen, blende es durch Nebelgranaten!

Schieß den ersten Schuß vor das Ziel und beobachte, wohin der Wind die Nebelwolke treibt! Jetzt schießt Du die weiteren Nebelgranaten so, daß der Wind die Nebelwolken ins Ziel trägt. Wird der Nebel zu dünn, verdichte ihn durch eine neue Granate! Hierzu lies die Seite 69 nach!

Bei der Feuerzusammenfassung mit Nebelgranaten beobachte die Schüsse der anderen Panzerkampfwagen, schieß Dich mit Deinem ersten Schuß auf Grund der Beobachtung rechts oder links an und schieß die folgenden Schüsse in die jeweils entstehenden Lücken der Nebelwand!

Schießen vom



fahrenden

Panzerkampfwagen

Mußt Du ein Ziel sehr schnell niederkämpfen und hast Du keine Zeit mehr zum Halten, dann schieß aus der Fahrt!

So mußt Du z. B. aus der Fahrt schießen, wenn auf nächste Entfernung plötzlich eine Pak auftaucht.

Durch die Fahrzeugschwankungen ist die Streuung Deiner Waffen sehr groß, deshalb schieß

mit dem MG. und der 2 cm Kw.K. nur bis 200 m,
zum Niederhalten bis 400 m;

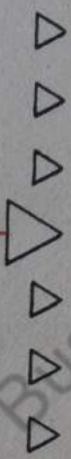
mit der Kanone nur gegen große Ziele bis 400 m!

Schieß in dem Augenblick, in dem die Fahrzeugschwankungen gering sind! Du siehst das an dem Schwanken Deines Hauptstachels.

Mit dem MG. und der 2 cm K.w.K. muß Du das Feuer eröffnen,
wenn der Hauptstachel durch das Ziel hindurchgeht. Geht der
Hauptstachel von oben nach unten durch das Ziel, drück ab,
wenn er den oberen Zielrand streift,

dagegen am unteren Zielrand, wenn der Hauptstachel von
unten nach oben durch das Ziel geht!

Mit der Kanone schieß nur, wenn der Hauptstachel bei geringen
Schwankungen im Ziel bleibt!



Schieß Du quer zur Fahrtrichtung (in Richtung 3 oder 9 Uhr),
denk an die Verschleppung, der das Geschöß hier unterliegt!

Halte entsprechend Deiner Geschwindigkeit hinter das Ziel, und zwar



bei
um

eigener Geschwindigkeit		
10 km/Std.	20 km/Std.	30 km/Std.
4-	8-	12-

Quer zur Fahrtrichtung darfst Du
nur mit MG. und 2 cm Kw. K. schießen!

→ eigene Fahrtrichtung



Das Bild zeigt Dir Deinen Haltepunkt bei Schußrichtung
3 Uhr und einer eigenen Geschwindigkeit von 10 km/Std.

Nachts ka
bis zu mi
In dunkle
Durch Inf
des Ziege
Schieß m
400 m)!
ist das S
rungen z
Mit Pan
granaten
allen En
Beim Se
Flächen

Uhr),

ZWAR



Dein Schießverfahren bei Nacht



Nachts kannst Du bei natürlicher Beleuchtung (Dämmerung, Mondschein, sternklare Nacht, Schnee) bis zu mittleren Entfernungen schießen, da Du bis dorthin einwandfrei beobachten kannst.

In dunklen Nächten hängt Deine Kampffernung von der Reichweite Deiner Vorfeldbeleuchtung ab. Durch Inbrandschießen von Häusern und Strohhäufen ist auch auf größerer Entfernung die Beleuchtung des Zielgeländes möglich.

Schieß nachts mit dem MG. wie bei Tage (sofortiges Wirkungsschießen bis 400 m, Einschießen über 400 m)! Zur besseren Schußbeobachtung gib längere Feuerstöße ab! Zum sofortigen Wirkungsschießen ist das Standvisier einzustellen und die Lage der Garbe nach Seite und Höhe durch Haltepunktänderungen zu verbessern.

Mit Panzergranaten kannst Du nachts das sofortige Wirkungsschießen bis 800 m, mit Hohlladungsgranaten bis 400 m eröffnen, während Du Dich auf größere Entfernungen und gegen Punktziele auf allen Entfernungen einschießen mußt.

Beim Schießen mit Sprenggranaten ist immer ein Einschießen durchzuführen, gegen große Ziele und Flächenziele erst ab 400 m aufwärts.

Zum sofortigen Wirkungsschießen mit K.w.K. wähle Haltepunkt „Ziel aufsitzend“ und stell das Standvisier ein! Du verbesserst Seite und Entfernung durch Haltepunktänderungen.

Das Standvisier ermöglicht Dir das sofortige Wirkungsschießen mit MG., mit Spreng-, Hohlladungs- und Panzergranaten ohne Visierumstellung.

Das Standvisier ist bei

7,5 cm K 37

400 m Sprenggranate,

entspricht: Hohladungsgranate 400 m;

7,5 cm K.w.K. 40, Pak 40,

Stu.K. 40, Pak 39

400 m Sprenggranate,

entspricht: Panzergranate 800 m,

MG. 650 m;

7,5 cm K.w.K. 42, Pak 42

400 m Sprenggranate,

entspricht: Panzergranate 800 m,

MG. 400 m;

8,8 cm K.w.K. 43

400 m Sprenggranate,

entspricht: Panzergranate 900 m,

MG. 450 m;

8,8 cm K.w.K. 36

400 m Sprenggranate,

entspricht: MG. 400 m;

zum Schießen mit Panzergranaten ist das Visier auf 800 m Pzgr. umzustellen.

Das Einschießen führe nachts durch Heranschießen von vorn durch, da Dir Deine Vorfeldbeleuchtung fast immer nur die Beobachtung von Kurzschüssen gestattet! Eröffne das Feuer mit Haltepunkt „Ziel aufsitzend“ und der geschätzten Entfernung! Seitliche Fehler schaltest Du durch Haltepunktverbesserungen aus, die richtige Visierentfernung erschießt Du Dir durch Visierumstellungen.

Gegen Punkt- und schwer erkennbare Ziele kannst Du Dich wegen der günstigen Beobachtungsmöglichkeiten der MG.-Garbe bei Panzerkampfwagen mit dem Turm-MG. einschießen, auch wenn das Wirkungsschießen mit Panzergranaten oder Sprenggranaten durchgeführt werden muß.

Das Einschießen mit dem MG. an Stelle von Panzer- und Sprenggranaten ist nur bis zu den Entfernungen möglich, auf denen die Flugbahnen denen des MG. ähnlich sind.

Die Entfernungen betragen bei der

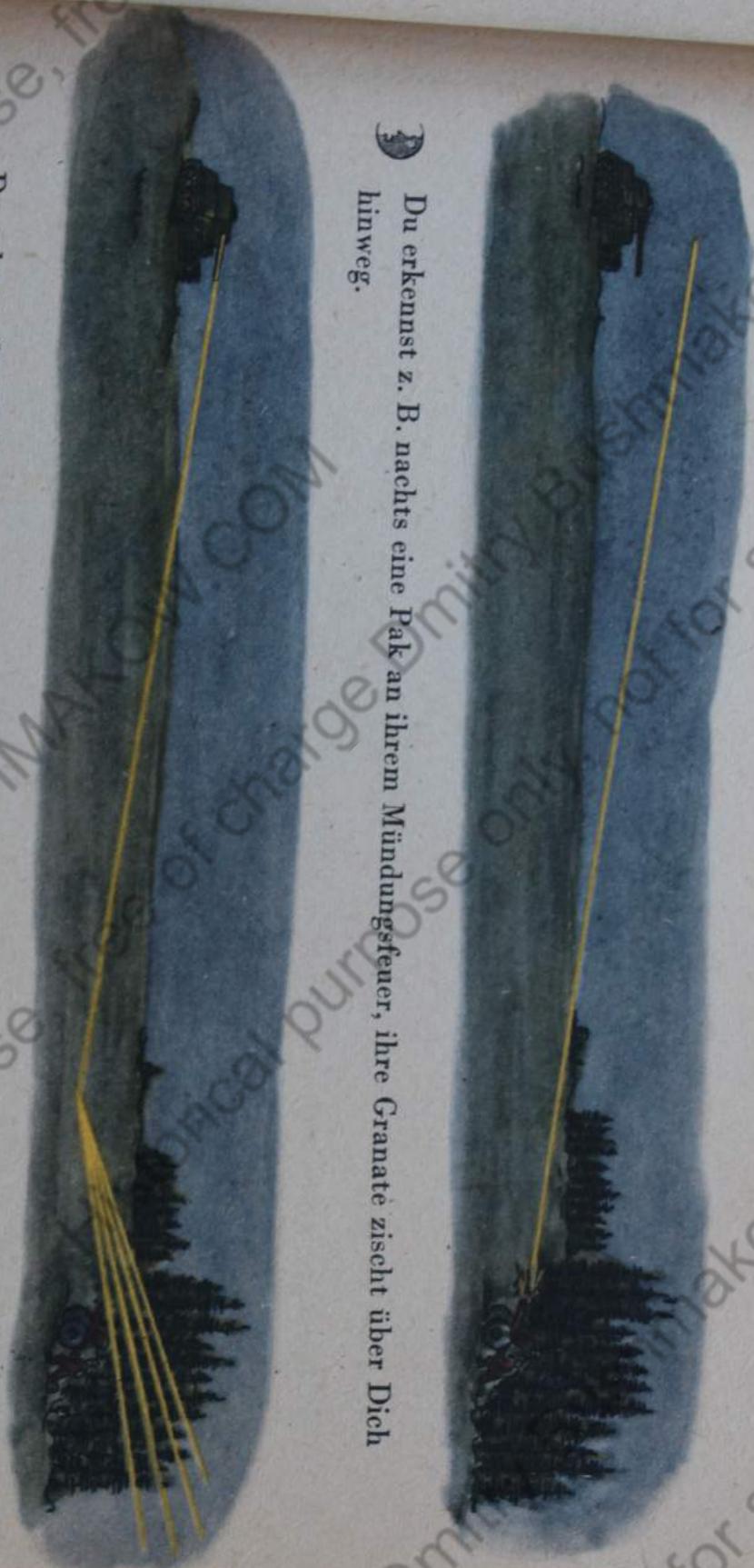
- 7,5 cm K.w.K. 40 für Panzergranaten 600 m,
- 7,5 cm K.w.K. 42 für Panzergranaten 400 m,
für Sprenggranaten 600 m,
- 8,8 cm K.w.K. 36 für Panzer- und Sprenggranaten 400 m,
- 8,8 cm K.w.K. 43 für Sprenggranaten 600 m.

Hast Du Dich mit dem MG. eingeschossen, führst Du das Wirkungsschießen mit Panzer- oder Sprenggranaten mit gleichem Haltepunkt und gleicher Visierentfernung durch.

Die Lage des Feuers kannst Du jetzt noch durch Haltepunktänderungen verbessern.

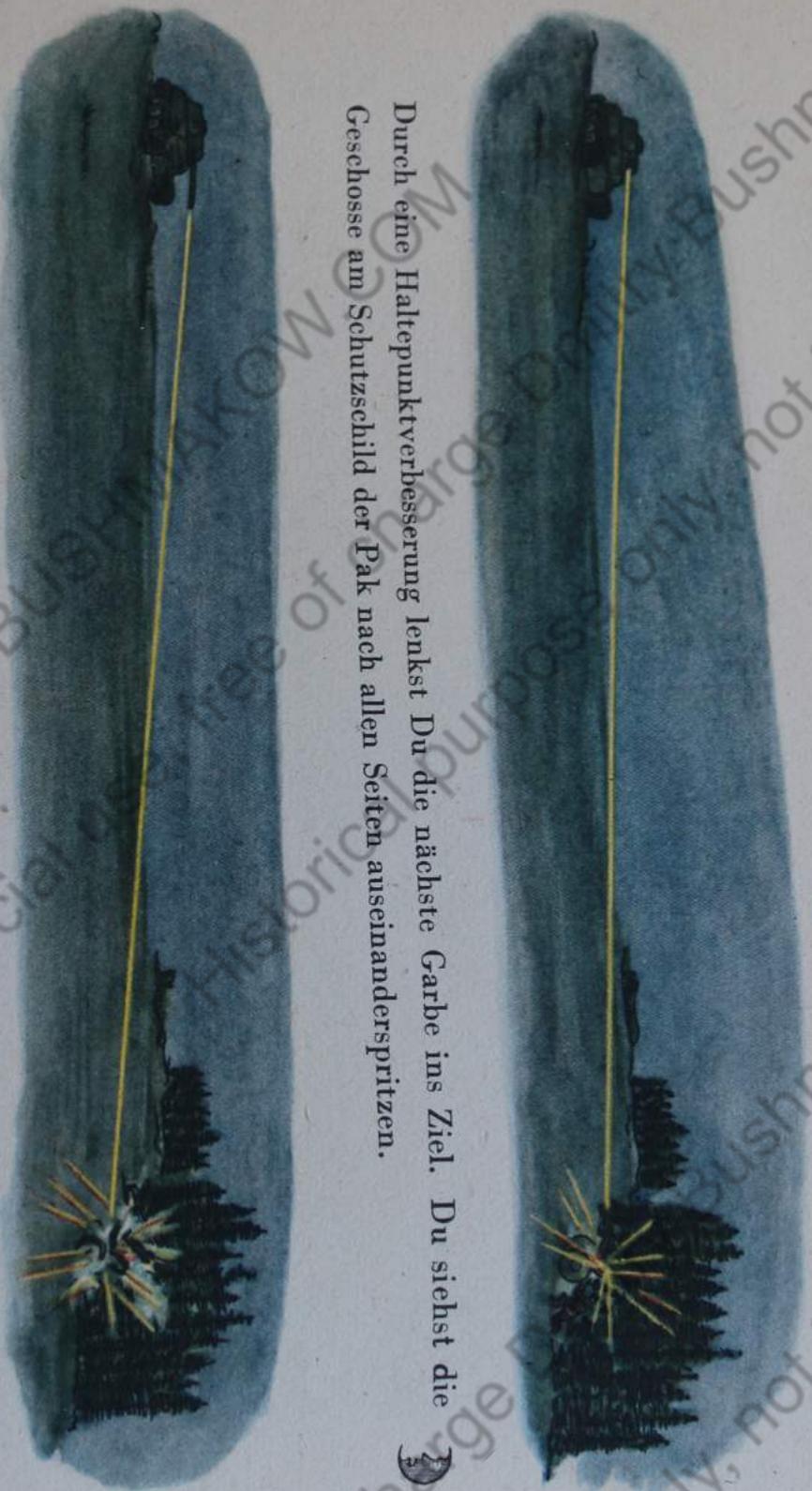
Zum Nachtschießen mit MG. gute beim MG. 34 mindestens jeden 3. Schuß, beim MG. 42 jeden 6. Schuß mit Lichtspur!

☾ Du erkennst z. B. nachts eine Pak an ihrem Mündungsfener, ihre Granate zischt über Dich hinweg.



Du schätzt die Entfernung auf 400 m und schießt Dich mit dem MG. ein. Der erste Feuerstoß liegt kurz, die abrutschenden Geschosse ziehen mit ihrer Lichtspur über das Ziel hin und beleuchten es für einen Augenblick. Du erkennst deutlich die Pak, die sich vor einem Waldrand in Stellung befindet.

Durch eine Haltepunktverbesserung lenkst Du die nächste Garbe ins Ziel. Du siehst die Geschosse am Schutzschild der Pak nach allen Seiten auseinanderspritzen.



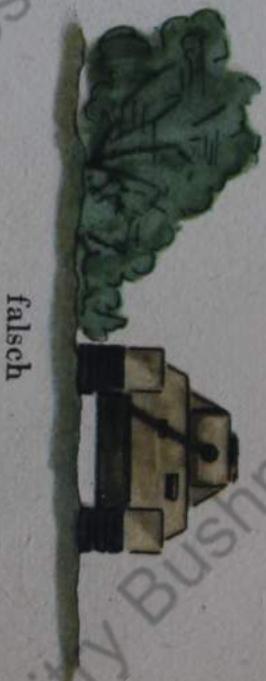
Sobald Deine Garbe im Ziel liegt, betätigst Du blitzschnell den Abzug Deiner Kanone. Infolge der praktisch gleichen Flugbahn der Sprenggranate und des MG. vernichtest Du mit der ersten Sprenggranate die Pak durch einen Volltreffer.

Deine Feuerstellungen

Versteckte
Feuer-
stellung



richtig



falsch

Halbverdeckte Feuerstellung

von der Seite
gesehen



richtig



falsch

von vorn ge-
sehen

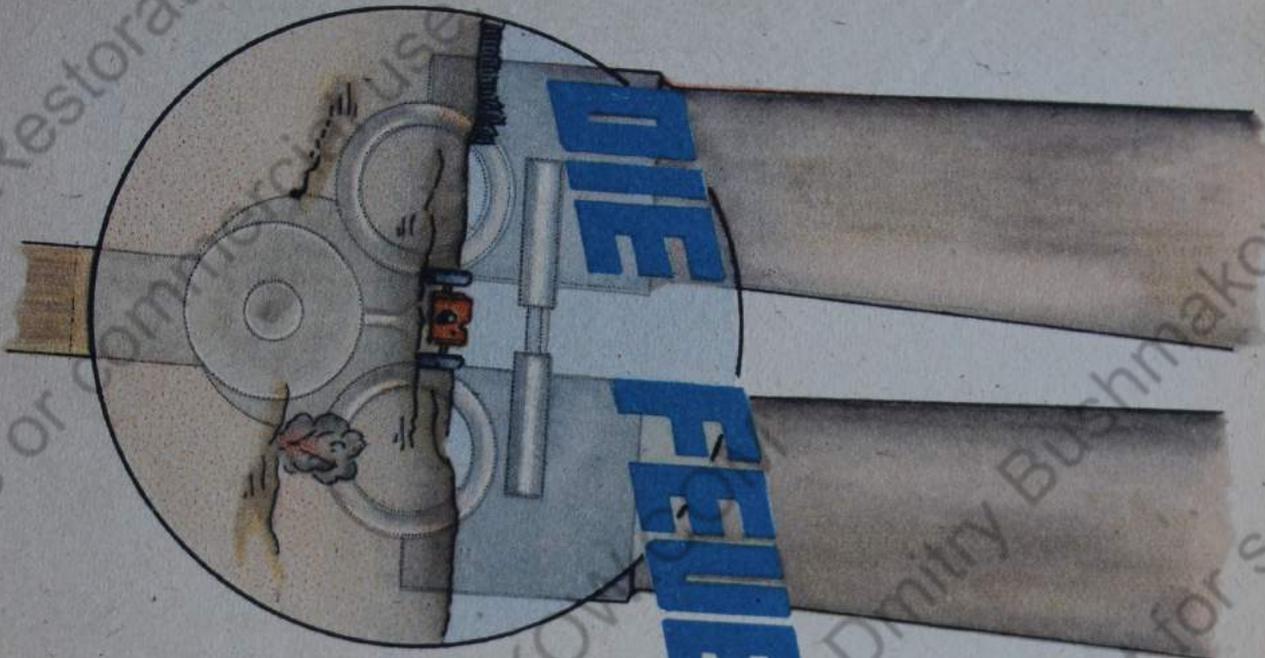


richtig

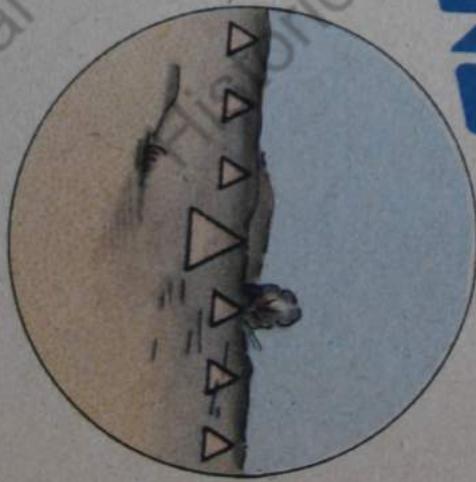


falsch

Nachts zwingen Dich die kurzen Schußentfernungen häufig zur Wahl offener Feuerstellungen. Nutze dann Hintergrund und Bodenbewachung aus, um vom Feind schwerer erkannt zu werden!



DIE FEUERLEITUNG

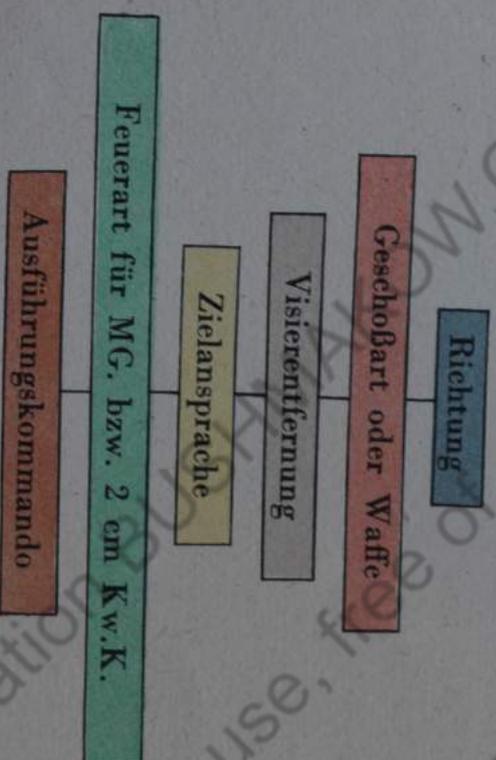


Die Feuerkommandos

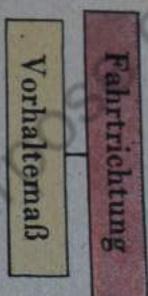
Die Feuerleitung übst Du durch Feuerkommandos aus.

Du mußt hierzu die Feuerkommandos zur Feuereröffnung und für die Verbesserung unterscheiden.

Dein Feuerkommando für die Feuereröffnung enthält:



Bei schräg- und querfahrenden Zielen setz außerdem vor das Ausführungskommando hinzu:



Soll Dein Bugschütze schießen, dann ruf ihn zu Beginn des Feuerkommandos an, z. B.:
 „Bugschütze!“

Beim Feuerkommando denk daran:

Richtung:

stets genau befehlen, gegebenenfalls zur Richtung einen auffallenden Geländepunkt mit angeben, wenn dadurch Dein Richtschütze die Richtung einwandfreier erfaßt!

Geschobart oder Waffe:

bei Kanonen befehl nur die Geschobart; daß dann die Kanone gemeint ist, ist für Richt- und Ladeschützen selbstverständlich.

Visierentfernung:

Vergiß beim sofortigen Wirkungsschießen über 400 m nicht den Zuschlag zur geschätzten Entfernung! In allen anderen Fällen befehl die geschätzte Entfernung als Visierentfernung! Wenn Zeit ist, laß Richtschützen und Fahrer auch die Entfernung schätzen und nimm das Mittel! So ist der Entfernungsschätzfehler kleiner.

Die Visierentfernung kommandierst Du in Hunderten, z. B.: „2250 (Zwoundzwanzighundertfünfzig)“ oder „2000 (Zwanzighundert)“; Ausnahme: „1000 (Tausend)“!

Zielsprache:

sie muß kurz, jedoch eindeutig und klar sein!
Hier mit Worten zu sehr zu sparen, ist falsch! Beachte die Regeln für die Zielsprache (Seite 8 und 9).

Feuerart für MG.
und 2 cm Kw.K.:

wird durch Dich nur befohlen, wenn Dein Richtschütze mit MG, oder 2 cm Kw.K. schießen soll!

Fahrtrichtung:

gib die Fahrtrichtung durch, aus der das Ziel kommt! Du erleichterst dadurch dem Richtschützen die Wahl der richtigen Zielmarke (Fahrtrichtung von rechts — rechte Zielmarke, Fahrtrichtung von links — linke Zielmarke).

Vorhaltemaß:

befehl es in Strich, Dein Richtschütze kennt den Abstand von Zielmarke zu Zielmarke und wählt sich selbst entsprechend dem Vorhaltemaß Zielmarke und Haltepunkt!

Das Vorhaltemaß in Stacheln zu befehlen, ist unzweckmäßig, weil der Stachelabstand nur selten mit dem Vorhaltemaß übereinstimmt.

Ausführungskommando:

Gewöhnlich lautet es: „Feuern!“ Dein Richtschütze schießt dann die weiteren Schüsse sofort nach Deinem Verbesserungskommando, wenn er das Ziel neu angerichtet hat.

„Schuß!“ befehl nur, wenn Du beim Lösen des Schusses beobachtungsbereit sein mußt, weil Du sonst nicht beobachten kannst (z. B. bei starkem Mündungsrauch und kurzer Entfernung)! Auf das Kommando „Schuß!“ schießt der Richtschütze sofort und wartet dann auf Verbesserung und neues Ausführungskommando.

„Feuer frei!“ befehlst Du nur, wenn Du nicht durch die Schußbeobachtung gebunden sein willst und es sich um ein einwandfrei erkanntes, nicht gefährliches Ziel handelt.

Außerdem kannst Du „Feuer frei!“ befehlen, wenn Du Deinen Verband führen mußt und zur Feuerleitung keine Zeit hast. Begrenze bei „Feuer frei!“ die Munitionsmenge, z. B.: „4 Schuß, Feuer frei!“

Bei Maschinenwaffen kommandierst Du immer: „Feuer frei!“

Kommandant!

Hast Du nachts ein Ziel erkannt, führe Deinen Richtschützen durch Berührungszeichen erst in die Zielrichtung! Sprich dann das Ziel mit einem besonders auffallenden Hilfsziel an! Wenn Du jetzt das Vorfeld kurz beleuchtest, kann Dein Richtschütze sofort das Ziel suchen. In der Zielsprache verwende Richtungsangaben wie „Im Lichtkegel“, „In Richtung Leuchtkugel“, usw.!

Gibst Du Richtung und Hilfsziel erst während der Beleuchtung an, wird sie inzwischen verlöschen, bevor Dein Richtschütze das Ziel gefunden hat.

Denk daran, daß beim 1. Aufleuchten Dein Richtschütze das Ziel erkennen und grob anrichten, daß er beim 2. Aufleuchten das Ziel genau anrichten muß, um mit dem 3. Aufleuchten sofort zu schießen und den Schuß zu beobachten!

Das Abschießen von Leuchtmunition und das Aufleuchtenlassen von Zielscheinwerfern sind vorher von Dir anzukündigen, z. B.: „Ich leuchte an!“

Richtschütze!

1. Erkennst Du ein Ziel, dessen sofortige Vernichtung erforderlich ist, z. B. getarnte Pak im Ortskampf, schieß ohne Feuerkommando des Kommandanten! Dein Kommandant übernimmt die Feuerleitung, sobald er das Ziel erkannt hat.
2. Melde Deinem Kommandanten stets sofort nach der Zielsprache ein Hilfsziel!
Hast Du das Ziel nicht erkannt, frag sofort!
3. Auf die Zielsprache des Kommandanten schätze sofort die Entfernung und melde sie ihm! Er befiehlt Dir dann Deine Visierentfernung.
4. Das Feuerkommando Deines Kommandanten ist ein Befehl! Du darfst weder von Dir aus Visier noch Haltepunkt oder Vorhaltemaß ändern! Tust Du es, wird Dein Kommandant Dir falsche Verbesserungen befehlen, Ihr werdet das Ziel nie treffen, dafür aber vom Feind selbst getroffen!

Kommandant: Dein Feuerkommando für die Verbesserung enthält:

1. Verbesserung für die Seite,
2. Verbesserung für die Entfernung (Höhe),
3. Ausführungskommando, wenn Du zuerst „Schuß“ befohlen hast.

Befehl auf Grund Deiner Beobachtung die Schußverbesserung einwandfrei!

Die Verbesserung für die Seite

Kommandant!
Rüchschütze!

Du kommandierst die Verbesserung entsprechend Deiner Beobachtung, z. B.
im Strich: „5 Strich rechts!“
im Zielbreiten: „1 Zielbreite links!“
im Ziel: „Rechter Zielrand!“
zur Verbesserung des Verhaltensmaßes im Strich: „8 Strich vorhalten!“

Du verlegst Deinen Haltepunkt um das befohlene Maß, z. B.
im Strich: um 5 Strich nach rechts!
im Zielbreiten: um 1 Zielbreite nach links!
im Ziel: auf den rechten Zielrand!
Du wählst Dir die entsprechende neue Zielmarke.

Die Verbesserung für die Entfernung (Höhe)

Kommandant!

Kommandiere entsprechend Deiner Beobachtung als neue Entfernung die einzustellende Visierentfernung!

Kommandiere entsprechend der Beobachtung als

Haltepunktverbesserung, z. B.

im Ziel:

„Zielmitte!“

„Ziel verschwinden lassen!“

„Turmkranz!“

in Zielhöhen:

„ $\frac{1}{2}$ Zielhöhe - höher!“

Richtschütze!

Stell die befohlene Entfernung ein!

Du verlegst Deinen Haltepunkt der Höhe nach auf die befohlene Stelle im Ziel!

Du verlegst Deinen Haltepunkt um den befohlenen Betrag, z. B. um $\frac{1}{2}$ Zielhöhe nach oben!

Kommandant!

Im Kampf gegen schwer zu bekämpfende Feindpanzer gibst Du die Beobachtung nur durch bei Treffern auf Stellen, die Du nicht durchschlägst, z. B.: „Abrutscher Bug!“

Du kannst die Beobachtung auch durchgehen, wenn Du Deinem Richtschützen zeigen willst, wie weit das Einschießen schon durchgeführt ist, z. B.: „Dicht am Ziel!“

Bei der Durchgabe der Beobachtung läßt Du die seitliche Beobachtung immer weg, da sie sich für den Richtschützen einwandfrei aus der Verbesserung ergibt.

Beispiele für Feuerkommandos

Richtig!

Bei stehenden Zielen:

- „1 Uhr!“
- „Sprenggranate!“
- „600!“
- „An der rechten Ecke der hellen Scheune Pak!“
- „Feuern!“
- „1 Uhr!“
- „MG.!“
- „400!“
- „In der Buschgruppe rechts vom abgebrannten Haus Panzerbüchsennest!“
- „Feuerstöße!“
- „Feuer frei!“

Falsch!

- „Geradeaus!“
- „Kanone mit Sprenggranaten!“
- „Ungefähr 600 m weit weg!“
- „Feindliche Pak!“
- „Feuer frei!“
- „Vor uns!“
- „MG.!“
- „In der Nähe!“
- „Panzerbüchsennest am Haus!“
- „Feuerstöße!“
- „Feuer frei!“

Richtig!

Bei schräg- und querfahrenden Zielen:

„9 Uhr!“

„Panzergranate!“

„800!“

„In der Lücke des Birkenwäldchens KW II!
(Bei Erkennen Panzertyp angeben.)“

„Querfahrt von rechts!“

„3 Strich!“

„Schuß!“

Falsch!

„Links!“

„Kanone! Panzergranate!“

„Visier 800 Meter!“

„Feindpanzer im Birkenwald!“

„Querfahrt nach links!“

„Etwa 1. Nebenstachel!“

„Schuß!“

Beispiele für Kommandos zur Verbesserung der Schußlage

Du schießt z. B. mit Sprenggranaten auf eine Batterie mit Visierentfernung 1800. Dein Ausführungskommando war: „Feuern!“ Der erste Schuß liegt 12 Strich rechts und kurz.

Richtig!

„12 Strich links!“

„Zwoundzwanzighundert!“

Dein 2. Schuß liegt 2 Strich links und weit.

Richtig!

„2 Strich rechts!“

„Zwanzighundert!“

Dein 3. Schuß liegt im Ziel.

Richtig!

„Dieselbe Entfernung!“

„4 Schuß! Feuer frei!“

Falsch!

„Weiter links anhalten!“

„400 Meter mehr!“

Falsch!

„Zuviel links, etwas weiter rechts!“

„200 Meter abbrechen!“

Falsch!

„4 Schuß weiterschießen!“

**DEINE TÄTIGKEITEN
BEI DER
FEUERZUSAMMENFASSUNG**



Deine Tätigkeiten im Panzerkampfwagen bei der Feuerzusammenfassung



Dein Zugführer wird oft das Feuer seines Zuges zusammenfassen, d. h. ein Ziel mit allen Waffen des Zuges gleichzeitig bekämpfen, um es in kürzester Zeit zu vernichten.



Er wird das Feuer des Zuges zusammenfassen, z. B.

mit der Kanone gegen schwer zu bekämpfende Panzerkampfwagen,
gegen Artillerie,
gegen eine Pakfront,

mit Turm-MG. gegen Panzerbüchsenester,

mit Kanone und Turm-MG.

gegen stark besetzte Wald- und Dorfränder,

 nachts mit MG. gegen massiert angreifende Schützen,
gegen jede am Mündungsfeuer erkannte Feindwaffe.

Die Feuerzusammenfassung auf bekannter Entfernung

Dein Zugführer leitet Euer Feuer, Du erhältst von ihm das Feuerkommando:

- | | |
|---|---|
| 1. Deckname zum Anruf: | „Adler an alle!“ |
| 2. Richtung: | „11 Uhr!“ |
| 3. Geschoßart: | „Sprenggranate!“ |
| 4. Visierentfernung: | „1000!“ |
| 5. Zielansprache: | „Rechts vom Dorf Fahrzeugkolonne!
Ich schieße Richtungsschuß!“ |
| 6. Munitionseinsatz und Aus-
führungskommando: | „Feuer zusammenfassen!
4 Schuß! Feuer frei!“ |
| 7. Schlußwort: | „Fertig!“ |

Kommandant!

Denk beim Suchen des Zieles daran, daß Dein Zugführer das Ziel von einer anderen Stelle aus sieht als Du! Kannst Du das Ziel nicht erkennen, melde es sofort Deinem Zugführer, der Dir das Ziel dann erneut anspricht oder Dich durch einen Richtungsschuß mit Spreng- oder Nebelgranaten zum Ziel hinführt!

Kommandant und Richtschütze! Eröffnet das Feuer sofort auf das Ziel mit der befohlenen Visierentfernung! Beobachtet die Lage Eurer Schüsse und verbessert sie, indem Ihr aus der Vielzahl der Einschläge Euren Schuß auf Grund Eurer Erfahrung und der Kenntnis der Flugzeit heraus sucht!

nung

ne!

stelle aus sieht
das Ziel dann
aten zum Ziel

ohlenen Visier-
er Vielzahl der
it herausucht!

Feuerzusammenfassung nach vorhergehendem Einschießen

Muß die Entfernung zum Ziel erst erschossen werden, wird das der Zugführer selbst tun oder dazu einen anderen Wagen befehlen. Er befiehlt dann dem Zuge:

- | | |
|--|---|
| 1. Deckname zum Anruf: | „Adler an alle!“ |
| 2. Richtung: | „1 Uhr!“ |
| 3. Geschoßart: | „Sprenggranate!“ |
| 4. Visierentfernung: | „2200!“ |
| 5. Zielansprache: | „Jenseits der Holzbrücke abprotzende Batterie! Ich schieße mich ein!“ |
| 6. Munitionseinsatz und Ausführungskommando: | „Feuer zusammenfassen!
4 Schuß!“ |
| 7. Schlußwort: | „Fertig!“ |

Kommandant!

Du verfolgst jetzt mit Deinem Richtschützen das Einschießen, erkennst an der Lage des Feuers das Ziel, während Dein Ladeschütze die befohlene Munitionsmenge schon bereitlegt. Hat der Zugführer die günstigste Seite und Entfernung erschossen, befiehlt er Euch den Haltepunkt nach der Seite und die Entfernung und gibt das Feuer frei:

- | | |
|-------------------------|-----------------------|
| 1. Deckname zum Anruf: | „Adler an alle!“ |
| 2. Seite: | „Mittleres Geschütz!“ |
| 3. Visierentfernung: | „2350!“ |
| 4. Ausführungskommando: | „Feuer frei!“ |
| 5. Schlußwort: | „Fertig!“ |

Der Feuerüberfall

Ist ein Erschießen der Entfernung nicht erforderlich, weil das Ziel im sofortigen Wirkungsschießen oder auf einer bereits bekannten Entfernung (z. B. von vorhergehenden Schießen, auf Sicherung genau ermittelt) bekämpft wird, führt der Zugführer die Feuereröffnung oft schlagartig als Feuerüberfall z. B. auf einen schwer zu bekämpfenden Panzer durch.

Hierzu gibt er Euch wieder das Feuerkommando:

- | | |
|--|---|
| 1. Deckname zum Anruf: | „Adler an alle!“ |
| 2. Richtung: | „12 Uhr!“ |
| 3. Geschoßart: | „Panzergranate!“ |
| 4. Visierentfernung: | „500!“ |
| 5. Zielansprache: | „In der Buschgruppe hart links am Gehöft
Stalinpanzer!“ |
| 6. Munitionseinsatz und Ausführungskommando: | „Feuer zusammenfassen!
3 Schuß!
Feuer erst auf Befehl!“ |
| 7. Schlußwort: | „Fertig!“ |

Ihr beeilt Euch mit Euren Tätigkeiten und wartet auf sein erneutes Kommando:

- | | |
|-------------------------|--------------------------------------|
| 1. Deckname zum Anruf: | „Adler an alle!“ |
| 2. Ausführungskommando: | „Auf das befohlene Ziel Feuer frei!“ |
| 3. Schlußwort: | „Fertig!“ |

Kommandant!

1. Damit die Feuereröffnung schlagartig erfolgt, meldest Du vorher Deinem Zugführer (durch Zeichen) die Feuerbereitschaft, während Dein Richtschütze auf das mitgehörte Kommando des Zugführers: „Feuer frei!“ sofort schießt!
2. Bei der Feuerzusammenfassung mußt Du die Schußverbesserungen selbst befehlen, da Dein Zugführer nicht für alle Panzerkampfwagen die Verbesserungen befehlen kann.
3. Denk bei der Schußbeobachtung daran, daß auch die anderen Panzerkampfwagen auf dasselbe Ziel schießen! Ist die einwandfreie Schußbeobachtung durch jeden Panzerkampfwagen erforderlich, z. B. um die Lage der Schüsse bei der Feuerzusammenfassung gegen einen Panzer auf große Entfernung nachzuprüfen, befiehlt Euer Zugführer: „Von rechts (links) feuern!“ Jetzt schießt Ihr von rechts oder links einzeln so nacheinander, daß jeder seinen Schuß beobachten und verbessern kann.
4. Verbessere, wenn Dein Schuß seitlich und der Entfernung nach falsch liegt! Beachte dabei die Regeln auf Seite 33 bis 36!
5. Schießt bei der Feuerzusammenfassung mit größter Feuergeschwindigkeit!
6. Nur straffe Feuerzucht verbürgt Euch den Erfolg!

Die Feuerzusammenfassung bei Nacht

Nachts wird Euer Zugführer häufig eine Feuerzusammenfassung befehlen, da sie hier eine besonders große seelische und materielle Wirkung verspricht.

Euer Zugführer weist Euch die Ziele nachts durch längere Feuerstöße mit dem MG. (Richtungsgarbe) zu.

Ihr müßt zur Feuerzusammenfassung alle auf annähernd gleicher Höhe stehen, da Ihr sonst die befohlenen Ziele nicht sehen und bekämpfen könnt.

Ist vor der Feuerzusammenfassung ein Einschießen erforderlich, wird Euer Zugführer selbst nur beobachten, während ein Panzerkampfwagen des Zuges sich einschießt. Hierzu gibt der Zugführer Euch die Feuerkommandos.

Der Zugführer nimmt die Vorfeldbeleuchtung selbst vor, um zeitlich Feuerleitung und Beleuchtung auf einander abzustimmen.

Eure Tätigkeiten bei der nächtlichen Feuerzusammenfassung gleichen im übrigen denen bei Tage.