

H. Dv. 470/7

Nur für den Dienstgebrauch!

Ausbildungsvorschrift
für die Panzertruppe
(A. B. Pz.)

Heft 7

Die mittlere Panzerkompanie

Vom 1. 5. 41

Berlin 1941

Gedruckt in der Reichsdruckerei

H. Dv. 470/7

Nur für den Dienstgebrauch!

Ausbildungsvorschrift für die Panzertruppe

(A. B. Pz.)

Heft 7

Die mittlere Panzerkompanie

Vom 1. 5. 41

Berlin 1944

Gedruckt in der Reichsdruckeret

Dies ist ein geheimer Gegenstand im Sinne des § 88 Reichsstrafgesetzbuchs (Fassung vom 24. April 1934). Mißbrauch wird nach den Bestimmungen dieses Gesetzes bestraft, sofern nicht andere Strafbestimmungen in Frage kommen.

Der Oberbefehlshaber
des Heeres

Gen. St. d. S. / Gen. d. Schn. Tr.
Ob. d. S.

H. Qu. Nr. 5., 1. 5. 41

Ich genehmige die »Ausbildungsvorschrift für
die Panzertruppe (A. B. Pz.) Heft 7

»Die mittlere Panzerkompanie«.

Mit dem Erscheinen dieser Vorschrift tritt der
Vorabdruck H. Dv. 470/3b, »Die mittlere Panzer-
kompanie« vom 11. 10. 1939 außer Kraft.

von Brauchitsch

Inhaltsverzeichnis

	Seite
A. Wesen und Gliederung der mittleren Panzerkompanie	
B. Ausbildung	7
I. Leitsätze für Erziehung und Ausbildung. Aus- bildungsziele	7
II. Ausbildung am Panzerkampfwagen	9
III. Sonderausbildung	11
C. Der einzelne Panzerkampfwagen	13
D. Der Zug	18
Allgemeines	18
a) Der mittlere Panzerkampfwagenzug	19
1. Formen und Bewegungen	19
2. Der mittlere Zug im Gefecht	28
b) Der leichte Zug	33
1. Formen und Bewegungen	35
2. Der leichte Zug im Gefecht	44
E. Die Kompanie	47
I. Allgemeines	47
II. Formen und Bewegungen	49
III. Führung	57
IV. Marsch und Gefecht	58
a) Marsch	58
b) Entfaltung	60

	Seite
c) Angriff	60
Angriff aus der Bewegung	63
Angriff aus der Bereitstellung	64
d) Kampf unter besonderen Verhältnissen	66
Kampf im Nebel und bei Dunkelheit ...	66
Angriff über Flüsse	68
Kampf im Wald und im Gebirge	68
V. Angriff gegen eine durch ständige Anlagen ver- stärkte Stellung	69
VI. Kampf »Panzer gegen Panzer«	72
VII. Verhalten beim Auftreffen auf Minen	73
VIII. Zusammenwirken mit der Stabskompanie	75
IX. Instandsetzung und Versorgung	75

Anlagen.

Anlage 1: Erläuterung der im Text angewandten Zeichen	77
Anlage 2: Stärkenangabe der mittleren Panzerkompanie an Kraftfahrzeugen (Anhalt)	78
Anlage 3: Faktische Zahlenangaben für die mittlere Panzerkompanie	80
Anlage 4: Führungszeichen	83
Anlage 5: Ausführung der Flaggen	85
Anlage 6: Erläuterung der Stabslinie	87
Anlage 7: Winkertafeln der Infanterie	89
Anlage 8: Merkblatt über Bekämpfungsmöglichkeit von Panzersperren und Überwinden von Panzer- hindernissen	91

A. Wesen und Gliederung der mittleren Panzerkompanie.

1. Die mittlere Panzerkompanie bildet mit ihren 14 Kampfwagenkanonen (7,5 cm) das Rückgrat der Panzerabteilung. Diese starke Feuerkraft gilt es — im allgemeinen durch geschlossenen Einsatz — schnell an entscheidender Stelle zu vernichtender Wirkung zu bringen.

Unübersichtlichkeit des Geländes oder die Notwendigkeit zur Verstärkung der Feuerkraft für besondere Kampfaufgaben können die Unterstellung einzelner Züge unter die leichten Kompanien erforderlich machen.

2. Die mittlere Panzerkompanie ist infolge des Kalibers und der Durchschlagskraft der Geschütze besonders befähigt:

- zur Vernichtung stärkerer feindlicher Widerstandsnester, von Panzerabwehrwaffen und Artillerie;
- zum Brechen feindlichen Widerstandes hinter Deckungen;
- zum Scharfenbeschuß im Angriff gegen eine durch ständige Anlagen verstärkte Stellung;
- zur Vernichtung feindlicher Panzerkampfwagen.

3. Die Kompanie gliedert sich in¹⁾:

Kampfstaffel mit

Kompanietrupp zu 2 Vz. IV,

1 leicht. Zug zu 5 Vz. II

und 1. bis 3. Zug zu je 4 Vz. IV.

Räderstaffel mit

Kompanietrupp,

Instandsetzungsgruppe,

Gefechtstroß,

Gepäcktroß,

Sanitätstrupp.

¹⁾ Vgl. Anlage 2.

B. Ausbildung.

I. Leitsätze für Erziehung und Ausbildung.

Ausbildungsziele.

4. Ziel und Umfang der Ausbildung innerhalb der mittleren Panzerkompanie bestimmt H.Dv. 470/1.

5. Besonderer Wert ist auf Härte, Mut, Draufgängertum und auf die Erziehung zur Kampfgemeinschaft zu legen. Diese Eigenschaften sind der Gradmesser für den Gefechtswert der Kompanie.

6. Das hochwertige, technisch schwierig zu bedienende Gerät erfordert eine eingehende und gründliche Ausbildung jedes einzelnen Mannes für seine ihm obliegenden besonderen Aufgaben.

7. Es ist daher Pflicht des Kompanieführers und aller unteren Vorgesetzten, sich frühzeitig ein Bild darüber zu machen, für welche Verwendung der einzelne Mann besonders geeignet ist, damit spätere Umbesetzungen vermieden werden.

Für die Auswahl werden berufliche und vor-militärische Ausbildung sowie Ergebnisse der Eignungsuntersuchung die ersten Unterlagen geben. Die Ergebnisse dieser Auswahl sind durch Fahrübungen auf Panzerfahrzeugen und Radfahrzeugen sowie durch Schieß- und Funkübungen nachzuprüfen und zu berichtigen.

8. Im einzelnen sind zu verlangen

- a) vom **Nichtschützen**: gute Augen, Veranlagung zum Entfernungssehen, gesunde Nerven, schnelle Auffassungsgabe.
- b) vom **Panzerfahrer und Kraftfahrer**: technische Veranlagung, Selbstbeherrschung, Kaltblütigkeit, körperliche Härte und Anpassungsvermögen.
- c) vom **Panzerfunker**: gutes Gehör, klare dialektfreie Aussprache (auf Wachs- oder Schallplatten oder durch Lautsprecher überprüfen), Verständnis für elektr. Vorgänge.
- d) vom **Melder**: sicheres Orientierungsvermögen (auch bei Nacht), Ausdauer, Schneid und Härte.

9. Vor Beginn der Einzelausbildung am Panzerkampfwagen und in den Sondergebieten ist eine allgemeine Ausbildung des einzelnen Mannes nach H. Dv. 130/2 a durchzuführen.

Diese erstreckt sich auf die Erziehung zum Soldaten, Kenntnis und Handhabung der Waffen außerhalb des Panzerkampfwagens, Kenntnis des Einsatzes und des Zusammenwirkens der anderen Waffen sowie auf die Panzer-, Gas- und Fliegerabwehr.

10. Diese militärische Grundausbildung ist während der ganzen Dienstzeit neben der Ausbildung

am Panzerkampfwagen und in den Sondergebieten weiter zu betreiben und zu vervollkommen.

11. Bei der **Geländeausbildung** muß der Panzerfahrer vor allem lernen, das Gelände schnell und richtig hinsichtlich seiner Eignung für Bewegung und Schießhalt des Panzerkampfwagens zu beurteilen und auszunutzen.

Ferner muß er schnell erfassen lernen, welches Gelände günstige Deckung gegen den „Panzerfeind“ bietet (Inf., Artillerie).

12. Für den **Gaspürdienst** sind 2 Gaspürtrupps in Stärke von 1 Uffz. und 3 Mann (für Kampfstaffel und Trosse) auszubilden.

Die für diese Ausbildung angesehenen Unteroffiziere und Mannschaften müssen über guten Geruchssinn verfügen.

13. Im **Luftspähdienst** sind alle Panzerführer und einige Mannschaften der Trosse auszubilden.

II. Ausbildung am Panzerkampfwagen.

14. Die Ausbildung am Panzerkampfwagen erfolgt nach den Vorschriften:

Panzerkampfwagen IV

H. Dv. 470/5 d,

D. 953/1 und 9;

Panzerkampfwagen II

H. Dv. 470/5 b,

D 237,

D 637,

D 651/1 und 2;

Panzerschießdienst

D 613/2, 7, 9, 10 und 14;

Panzerfunkdienst

H. Dv. 421/4 und D 613/12;

Panzerfahrdienst

H. Dv. 472 und D 603.

15. Bevor die Ausbildung am Panzerkampfwagen IV beginnt, ist eine Ausbildung am Panzerkampfwagen II im Fahren und im Schießen mit M. G. erforderlich. Erst nach Beherrschen der Grundbegriffe ist mit der Ausbildung am Panzerkampfwagen IV zu beginnen, in der Regel nach 12wöchiger Ausbildung.

16. Als Führer, Fahrer und Richtschützen im Panzerkampfwagen IV sind nur Offiziere, Unteroffiziere bzw. Gefreite auszubilden. Als Ladeschützen bzw. Funker können nach Abschluß der Rekrutenausbildung und nach der Ausbildung am Panzerkampfwagen II auch Mannschaften des 1. Dienstjahres eingeteilt werden.

III. Sonderausbildung.

17. Als Panzerwarte sind von der Kompanie in jedem Rekrutenjahrgang wenigstens 6 Mannschaften auszubilden¹⁾. Hierzu sind Soldaten mit abgeschlossener Berufsausbildung als Kraftfahrzeugschlosser, Mechaniker oder Elektriker einzuteilen. Die Fachausbildung hat erst zu beginnen, wenn der Soldat den Fahrerschein für den entsprechenden Panzerkampfwagen erworben und sich genügende Fahrfertigkeit angeeignet hat.

Die Panzerwarte erhalten ihre Fachausbildung in der Werkstatt unter Aufsicht des leitenden Offiziers (Ing.) und des Werkmeisters.

Nach Abschluß der Ausbildung müssen sie in der Lage sein, Störungen am Panzerkampfwagen rasch zu erkennen und selbständig zu beheben, soweit die ihnen zur Verfügung stehenden Mittel dazu ausreichen.

Sie sind dann zu allen Instandsetzungsarbeiten heranzuziehen.

Während des Marsches und im Gefecht halten sich die Panzerwarte bei der Instandsetzungsgruppe auf. Die Panzerwarte sind außerdem als Hilfskranken-träger auszubilden.

¹⁾ Vgl. »Vorläufige Anweisung für den Einsatz der Instandsetzungsgruppen der Panzereinheiten und für die Ausbildung von Panzerwarten und Panzerfunkwarten«.

18. Als **Panzerfunkwarte** sind von der Kompanie in jedem Rekrutenjahrgang wenigstens 2 Mannschaften auszubilden. Sie müssen eine abgeschlossene Berufsausbildung als Mechaniker oder Elektriker haben.

Nachdem sie ihre Funkausbildung abgeschlossen und sich im Funkdienst bewährt haben, sind sie zur weiteren Ausbildung der Nachrichtenwerkstatt zuzuweisen. Sie müssen auch technische Störungen in der funktechnischen und elektrischen Anlage des Fahrzeuges schnell erkennen und feldmäßig beheben können.

19. Für **Waffenmeistergehilfen** ist die Gesellenprüfung als Dreher, Feinmechaniker oder in ähnlichen Berufen Vorbedingung. Ihre Sonderausbildung in der Waffenmeisterei hat nach dem ersten halben Dienstjahr zu beginnen.

20. Die im **Kraftfahr- und Meldedienst** verwendeten Mannschaften sind neben der für ihre Sonderverwendung notwendigen Ausbildung nach Anordnung des Kompanieführers auch als Richtschützen oder Panzerfahrer auszubilden.

Melder müssen in der Lage sein, Skizzen anzufertigen, Meldungen abzufassen und sich im Gelände nach Skizze oder mündlicher Weisung zurechtzufinden. Das Überbringen von mündlichen und schriftlichen Meldungen auf längeren Strecken und unter wechselnden Geländeverhältnissen ist zu schulen.

C. Der einzelne Panzerkampfwagen.

21. Der Panzerkampfwagen IV löst die Kampfaufträge in der Regel im Zugverbande. Ausfall des Zugführers oder Halbzugführers, Abreißen der Verbindung zum Zug- und Halbzugführer und der schnell wechselnde Kampfverlauf fordern oft ein selbständiges Handeln der einzelnen Panzerkampfwagen.

22. Die Hauptwaffe des Panzerkampfwagens IV ist die 7,5 cm Kw. K. Mit dieser bekämpft er vor allem

Paf- und Geschützstellungen, Widerstandsnester hinter Deckungen und Scharten von ständigen Anlagen.

23. Das Schießen mit der 7,5 cm Kw. K. erfolgt in der Regel im Halten; Schießen während der Fahrt vermindert die Treffsicherheit und hat hohen Munitionsverbrauch zur Folge. Es ist daher nur selten gerechtfertigt.

24. Stets kommt es darauf an, aus günstiger Stellung vor dem Feinde das Feuer zu eröffnen.

25. Schießen auf weite Entfernungen bis 2000 m mit dem Richtaufsatz kommt vor allem gegen feindliche Artillerie sowie gegen Massenziele in Frage,

wenn der Panzerkampfwagen infolge von Sperren und Geländehindernissen nicht näher an das Ziel heranzufahren kann.

Mit dem Turm- und Bug-M. G. greift der Panzerkampfwagen in den Feuerkampf auf nahe und nächste Entfernung gegen Ziele ohne Panzerschutz ein.

Massenziele (Kolonnen, Reserven, auffahrende Geschütze) können auch mit dem M. G. bis zu 800 m Entfernung erfolgreich bekämpft werden.

26. Jeder Mann der Besatzung muß den Kampfauftrag der Kompanie — des Zuges — genau kennen.

27. Der Panzerführer leitet den Feuerkampf seines Panzerkampfwagens (H. Dv. 470/5 d, Ziff. 10).

Er hat die Feuerstellung bzw. den Schießhalt so auszusuchen, daß feindliche Panzerabwehrwaffen und Artillerie sowie alle anderen mit der Kanone zu bekämpfenden Ziele schon auf weite Entfernung unter Feuer genommen werden können und die Feuerstellung vom Feinde nicht sogleich erkannt wird. Hierbei wird der Panzerführer von dem Richtschützen und dem Panzerfahrer unterstützt.

28. Infolge Krümmung der Flugbahn können vorn kämpfende Teile mit der 7,5 cm Kw. R. überschossen werden. Die Sicherheitsbestimmungen¹⁾ müssen dabei beachtet werden.

¹⁾ D 613/2 und H. Dv. 225/2.

29. Ist das Ziel niedergekämpft oder sind andere Panzerkampfwagen so dicht an das Ziel herangekommen, daß ein Weiterschießen ohne Gefährdung der anderen Panzer nicht möglich ist, so eilt der Panzerkampfwagen zu neuem Schießhalt vorwärts. Dabei sind im allgemeinen Sprünge von mindestens 200 bis 300 m zu machen.

30. Ist die eigene Feuerstellung vom Gegner erkannt und wird der Panzerkampfwagen unter Feuer genommen, so ist rascher Stellungswechsel nach der Seite oder nach vorn geboten. Dabei haben sich Panzerführer und Panzerfahrer gegenseitig auf mögliche Hindernisse, wie Granattrichter, aufmerksam zu machen. Der Panzerführer hat ferner dafür Sorge zu tragen, daß der Panzerkampfwagen seinen Platz in der Kampfgliederung des Zuges oder der Kompanie behält. Er wählt vorausschauend die nächste Feuerstellung aus.

31. Der Panzerfahrer hat seine Fahrweise so einzurichten, daß jederzeit gute Beobachtung und schnelles Zielerfassen für den Richtschützen möglich sind. Er muß seinen Panzerkampfwagen stets so zum Stehen bringen, daß Deckungen ausgenutzt werden. Am geeignetsten sind Feuerstellungen, bei denen nur das Rohr und der Turm über die Deckung ragen (Hinterhangstellungen).

In nächster Entfernung erkannte M. G. und Geschütze sind durch Niederwalzen zu vernichten. Muß

der Panzerfahrt hierzu von seiner Angriffsrichtung wesentlich abweichen, so bedarf es des Befehls des Panzerführers.

32. Während des Gefechtes, besonders beim Schießhalt, beobachten Panzerfahrer und Panzerführer mit, um plötzlich auftauchenden Gegner rechtzeitig erkennen zu können.

33. Auftrag und Gelände können das Verbleiben in einer Feuerstellung zur Bekämpfung mehrerer Ziele bedingen. Das wichtigste Ziel ist stets zuerst zu bekämpfen.

Zielwechsel wird vom Panzerführer befohlen, sobald wichtigere Ziele erkannt werden. Der Panzerführer ist dafür verantwortlich, daß nicht Ziele beschossen werden, die bereits von anderen Panzerkampfwagen des Verbandes bekämpft werden. Keine Granate darf unnötig verschossen werden.

34. Bei geringsfügigen Störungen und Schäden im Gefecht, auch bei geminderter Fahrfähigkeit, hat der Panzerkampfwagen weiterzukämpfen.

35. Wird der Panzerkampfwagen während des Gefechtes bewegungsunfähig, so ist vom haltenden Wagen aus weiterzukämpfen. Solange der Panzerkampfwagen noch schießen kann, bleibt die Besatzung im Wagen. Nur Beschuß durch panzerbrechende Waffen oder Artillerie kann zum Verlassen des

Wagens durch den Notausstieg zwingen. Handwaffen sind hierbei mitzunehmen.

Hilfe durch andere Panzerkampfwagen zum Abschleppen in eine Deckung darf nur für kurze Strecken und auf Befehl des Zugführers gewährt werden.

Zwingt die Lage zum Zerstören des Panzerkampfwagens, so ist diese nach H. Dv. 470/5b durchzuführen; M. G., Handwaffen, Junkgerät und andere wichtige Teile sind zu bergen.

D. Der Zug.

Allgemeines.

36. Der Zugführer ist für die Gefechtsbereitschaft seines Zuges verantwortlich.

Er ist der Gehilfe des Kompanieführers bei der Ausbildung und führt den Zug nach seinen Befehlen durch Funk, Beispiel, Zeichen oder Flaggen.

37. Bei der Befehlsgebung durch Funk befiehlt der Zugführer an den gesamten Zug oder an die Halbzüge (Gruppen). Die Bestätigung erhält er entweder durch die sofortige Ausführung oder durch Zeichen¹⁾.

38. Zeichen werden durch Hand oder Flaggen²⁾, nachts durch farbiges Licht gegeben, im Gefecht nur durch Flaggen. Befehle durch Zeichen werden sofort bei Erkennen ausgeführt sowie durch Wiederholen weitergegeben und dadurch bestätigt.

Bei Zeichengebung aus dem Halten gilt das Erscheinen der Flagge als Ankündigungs-, das Verschwinden als Ausführungskommando. Das Führerfahrzeug zieht die Flagge erst dann ein, wenn es von dem anderen Fahrzeug seiner Einheit Bestätigung hat.

1) Im übrigen siehe D 613/12.

2) Siehe Anlagen 4 und 5.

39. Der Halbzugführer (bei leichtem Zuge der Gruppenführer) ist für seine beiden Panzerkampfwagen verantwortlich. Er führt den Halbzug bzw. die Gruppe im Gefecht durch Beispiel und leitet das Feuer durch Richtungsschüsse.

a) Der mittlere Panzerkampfwagenzug.

40. Der Zug besteht aus 4 Panzerkampfwagen IV und gliedert sich in zwei Halbzüge. Den ersten Halbzug führt der Zugführer, den zweiten Halbzug der Halbzugführer.

1. Formen und Bewegungen.

41. Antreten ohne Fahrzeuge.

Ohne Fahrzeuge tritt der Zug auf das Kommando: »In Linie — angetreten!« nach Bild 1, auf das Kommando: »In Linie zu zwei Gliedern — angetreten!« nach Bild 2 besatzungsweise an.

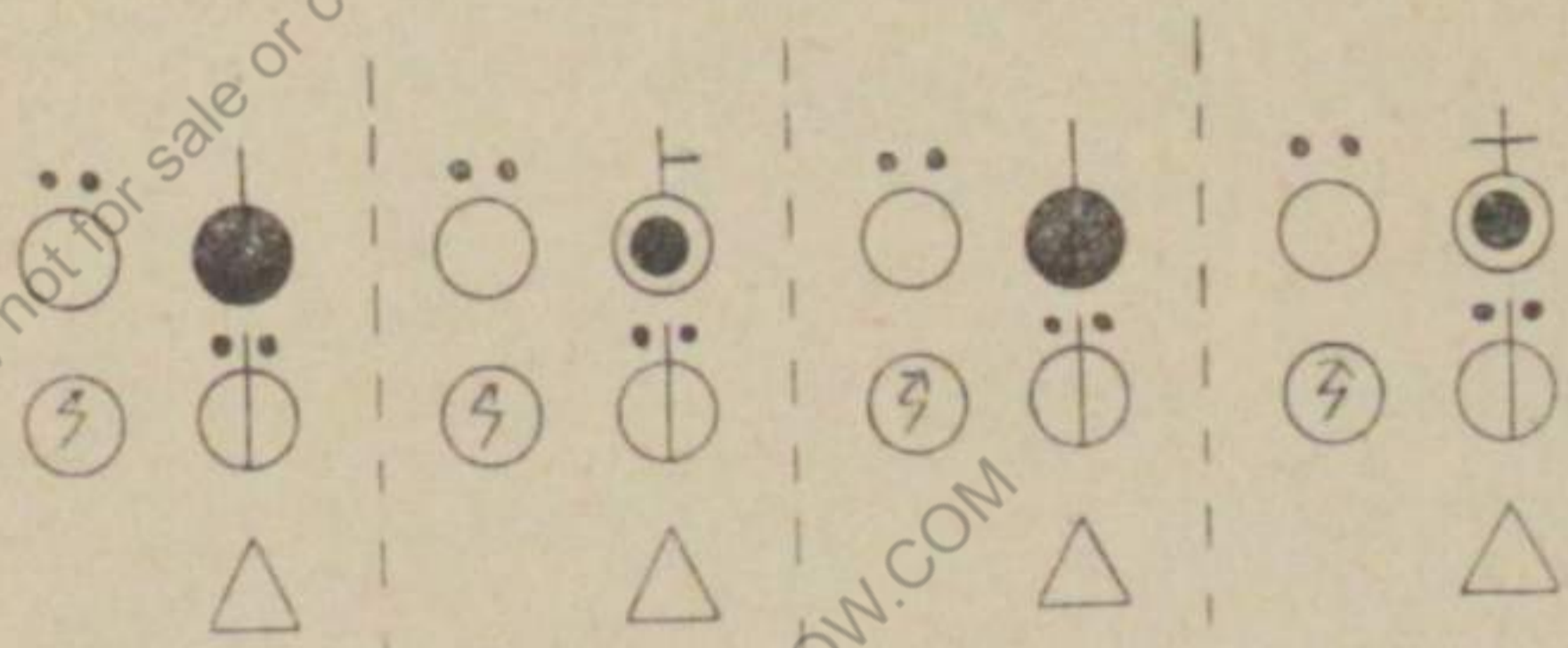


Bild 1

Zugbesatzung in »Linie zu 3 Gliedern« angetreten¹⁾

1) Zeichenerklärungen siehe Anlage 1.

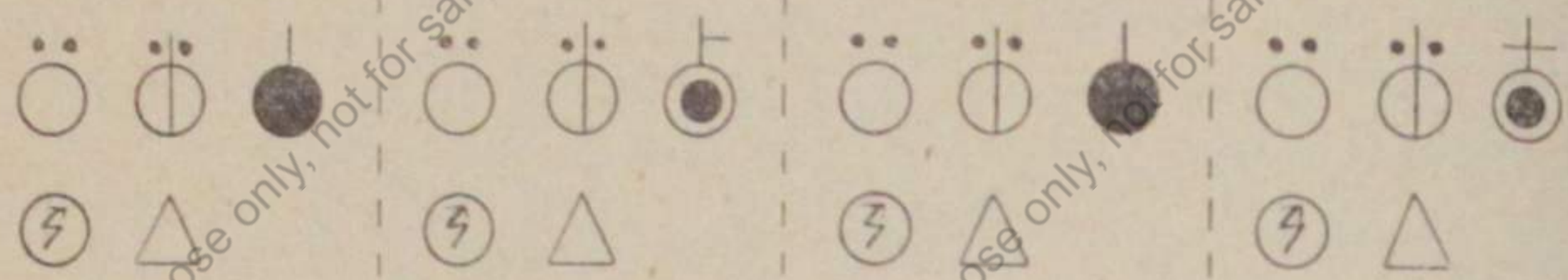


Bild 2

Zugbesatzung in »Linie zu 2 Gliedern« angetreten ¹⁾.

42. Auf das Kommando: »An die — Fahrzeuge!« begibt sich jede Besatzung auf dem kürzesten Wege an ihr Fahrzeug und tritt nach H. Dv. 470/5 d an.

43. Formen des Zuges sind:

Verjammlungsform

Linie (Bild 3),

Reihe (Bild 4);

Marchform

Reihe,

Doppelreihe (Bild 5);

Gefechtsform

Geöffnete Reihe,

Doppelreihe,

Keil (Bild 6),

Geöffnete Linie.

¹⁾ Zeichenerklärungen siehe Anlage 1.

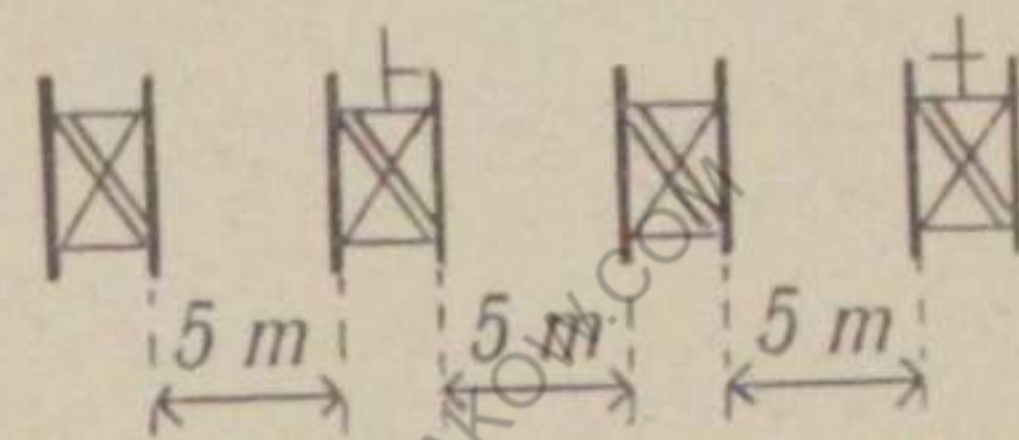


Bild 3

Der Zug in »Linie« (Verjammlungsform). — Im Gefecht Zwischenraum von Fahrzeug zu Fahrzeug etwa 5 m.

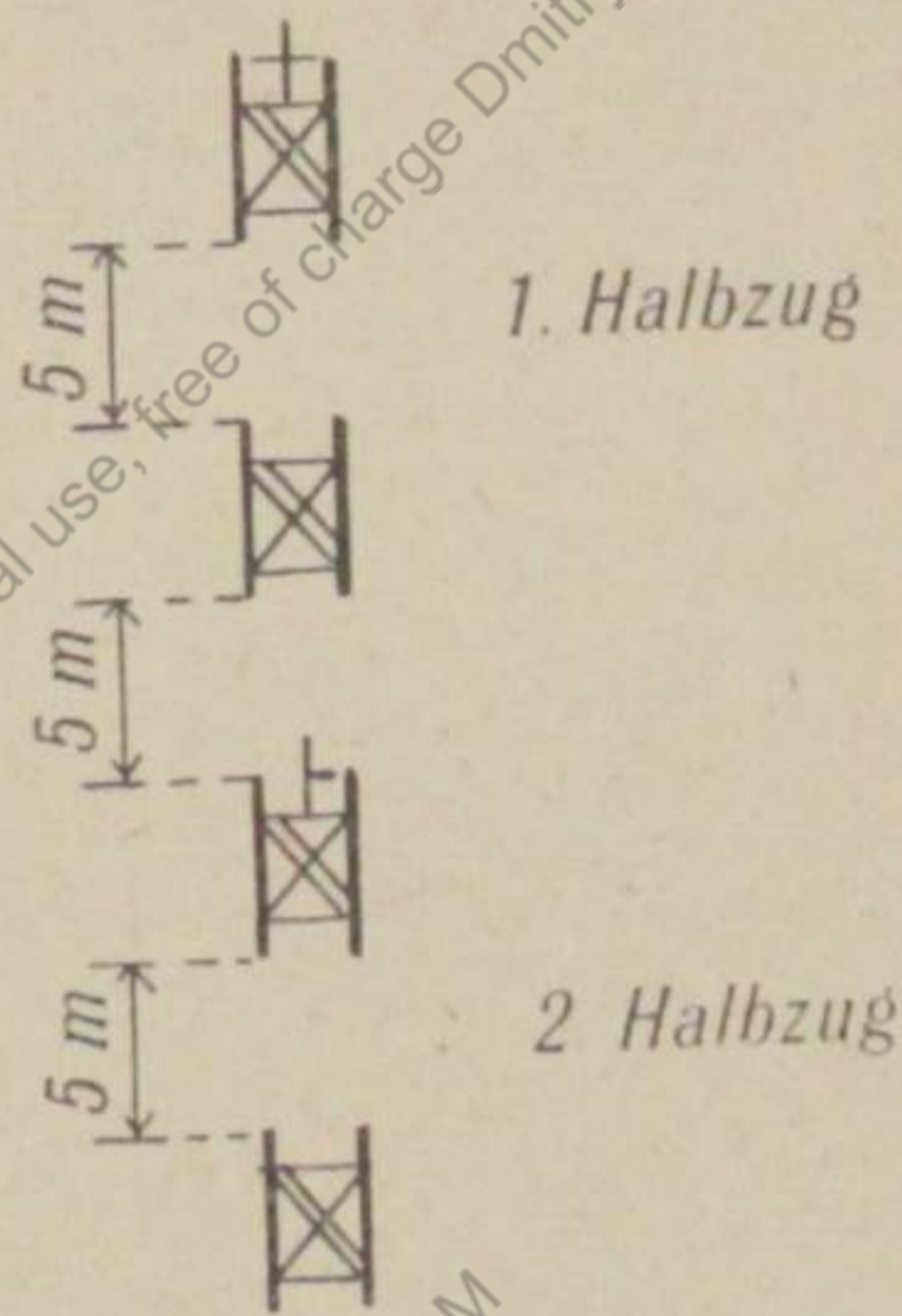


Bild 4

Der Zug in »Reihe« (Verjammlungsform). — Bei March und Gefecht Abstand von Fahrzeug zu Fahrzeug 25 m.

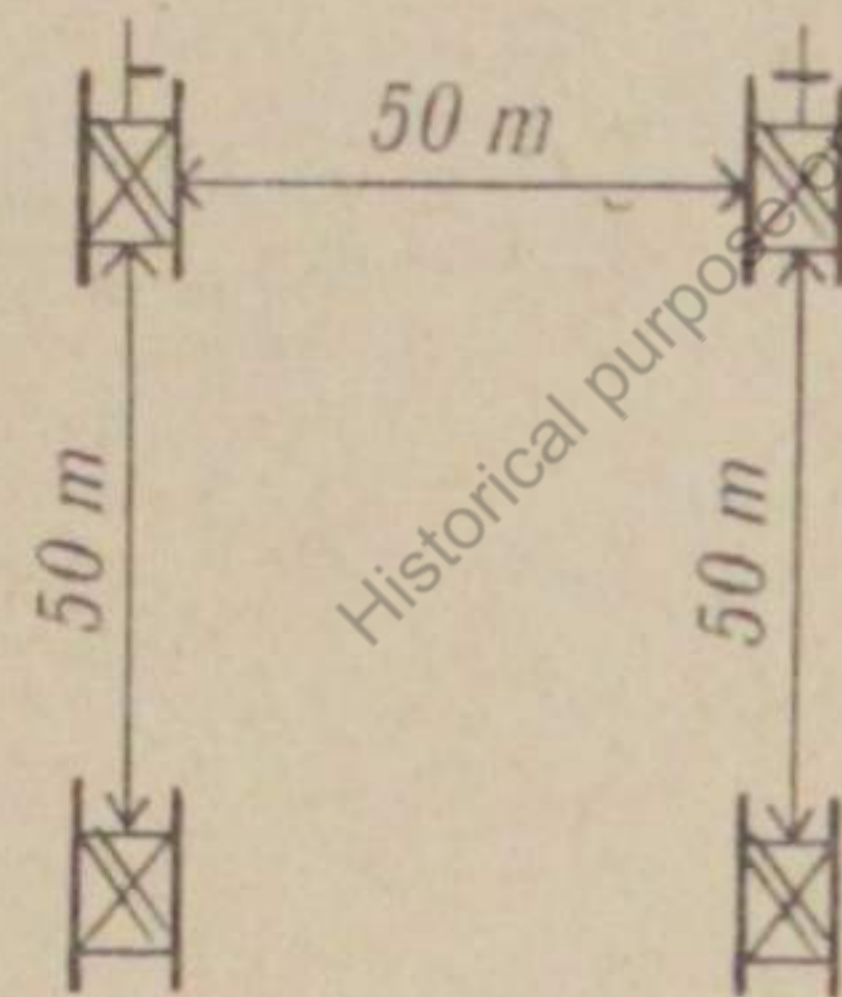


Bild 5

Der Zug in »Doppelreihe«.

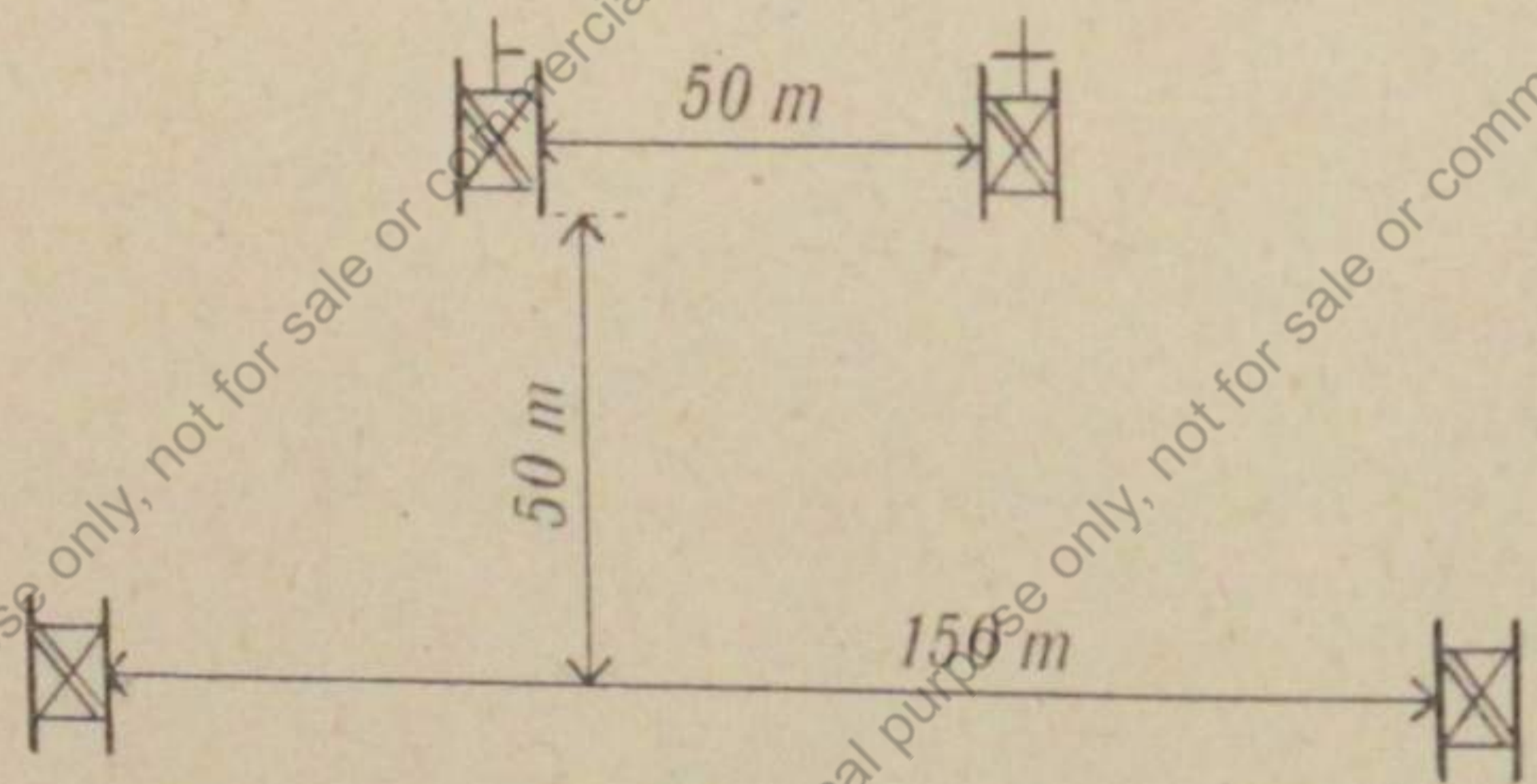


Bild 6

Der Zug im »Keil«.

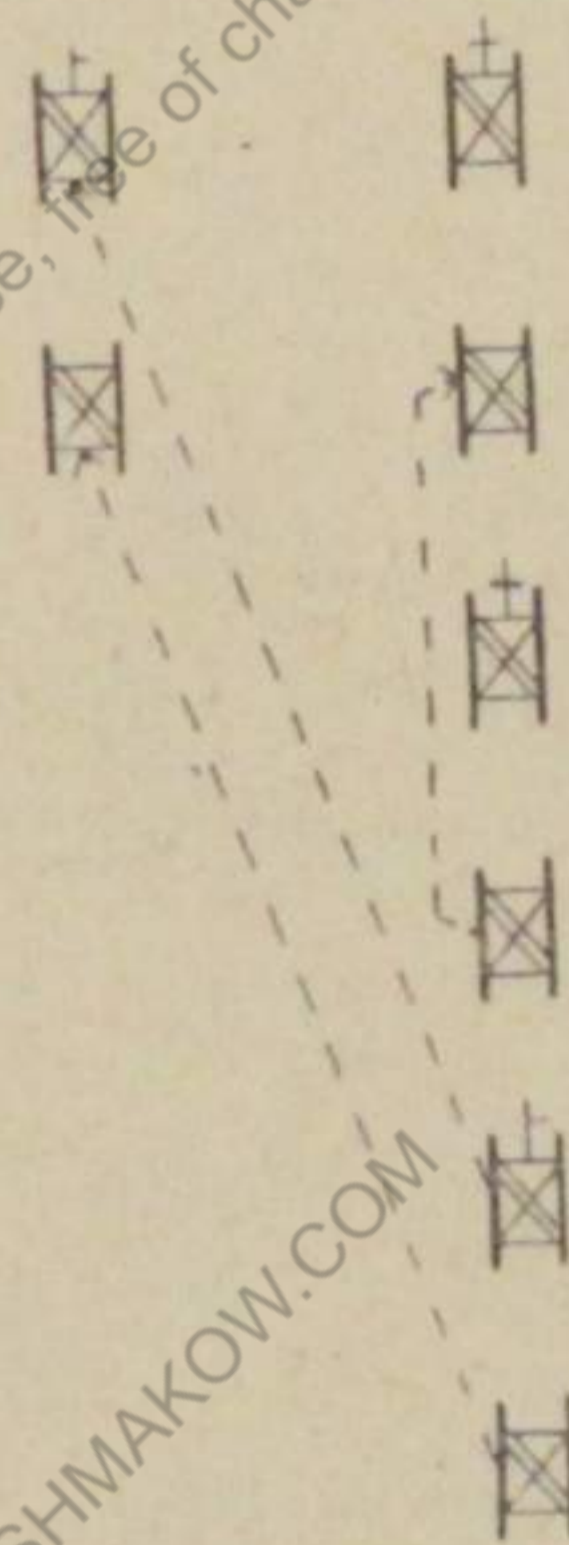


Bild 7

Formveränderung aus »Keil« zur »Doppelreihe«.

44. Die angegebenen Zwischenräume und Abstände müssen bei formalen Bewegungen eingehalten werden. Im Gefecht dienen sie als Anhalt. Lage, Gelände, Auftrag, Feindeinwirkung können zu Abweichungen zwingen.

Soll bei formalen Bewegungen von den festgesetzten Abständen abgewichen werden, so ist dies besonders zu befehlen, z. B. »Halbe (doppelte) Abstände!« oder Zeichen: »Abstände verringern (erweitern)!«

Formveränderungen werden nach Bild 7 bis 12 ausgeführt. Aufmärsche aus der Bewegung zur Linie sind nicht zu üben.

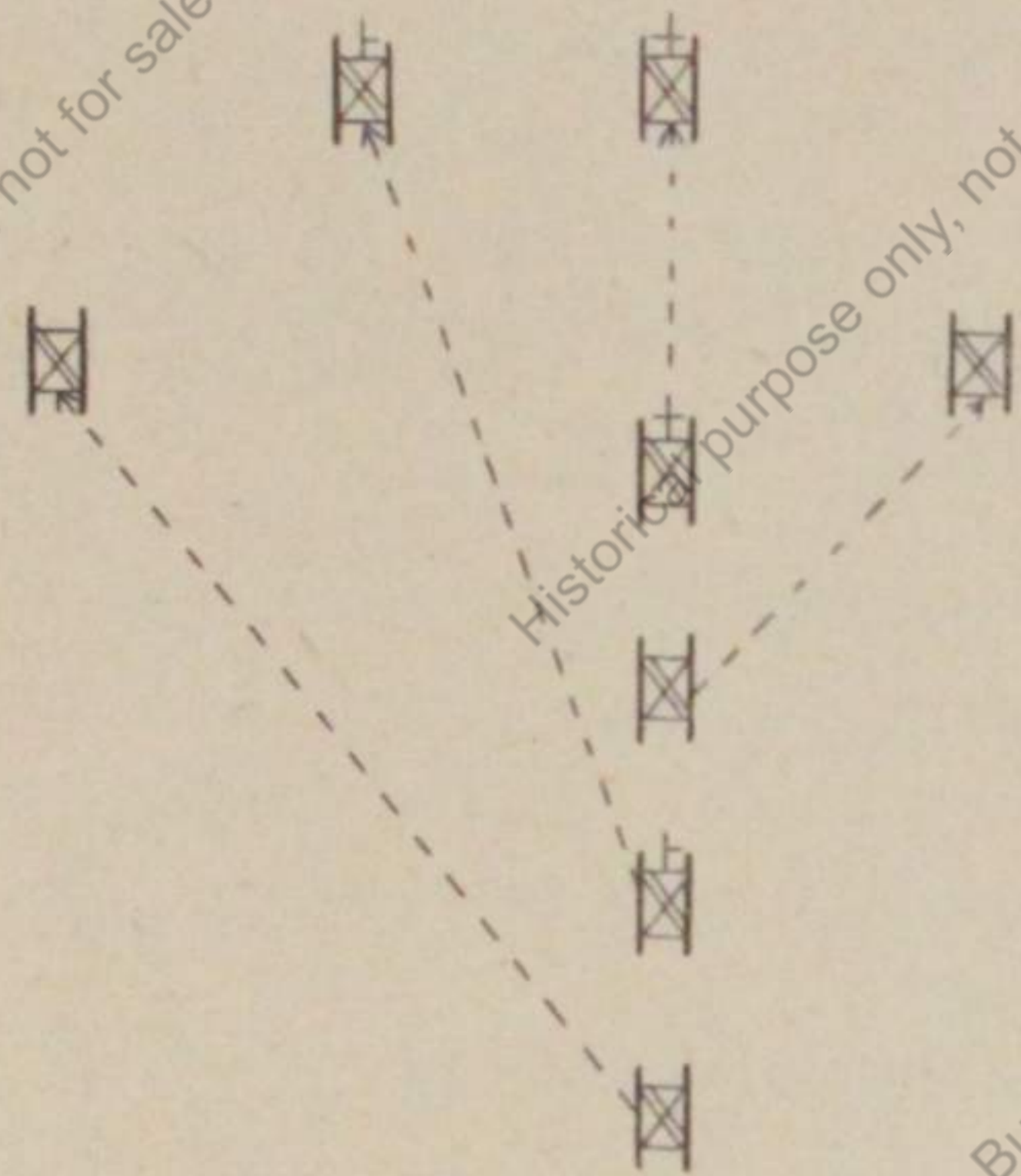


Bild 8

Formveränderung aus »Reihe« zum »Keil«.

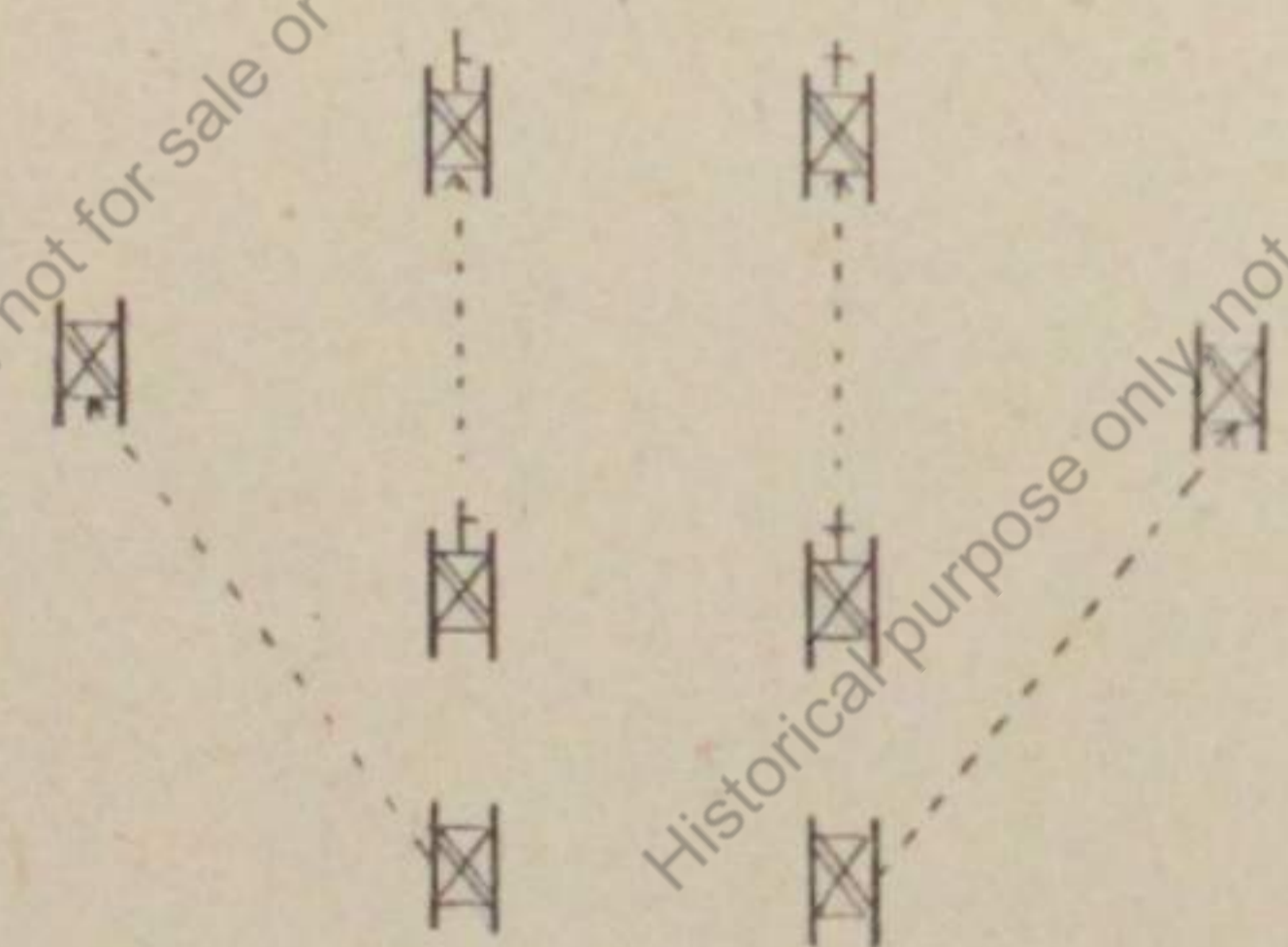


Bild 9

Formveränderung aus »Doppelreihe« zum »Keil«.

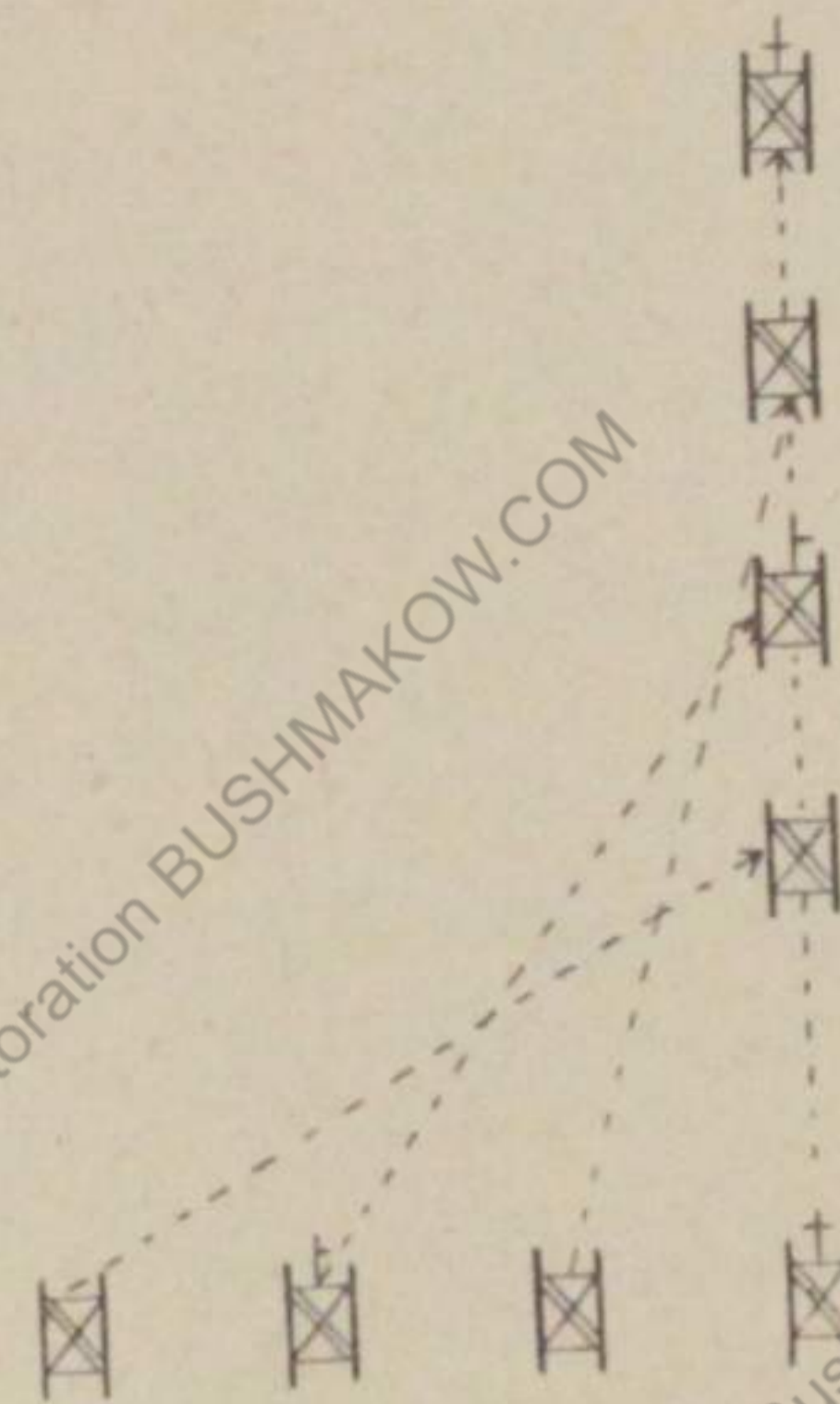


Bild 10

Formveränderung aus »Platte« zur »Reihe«.

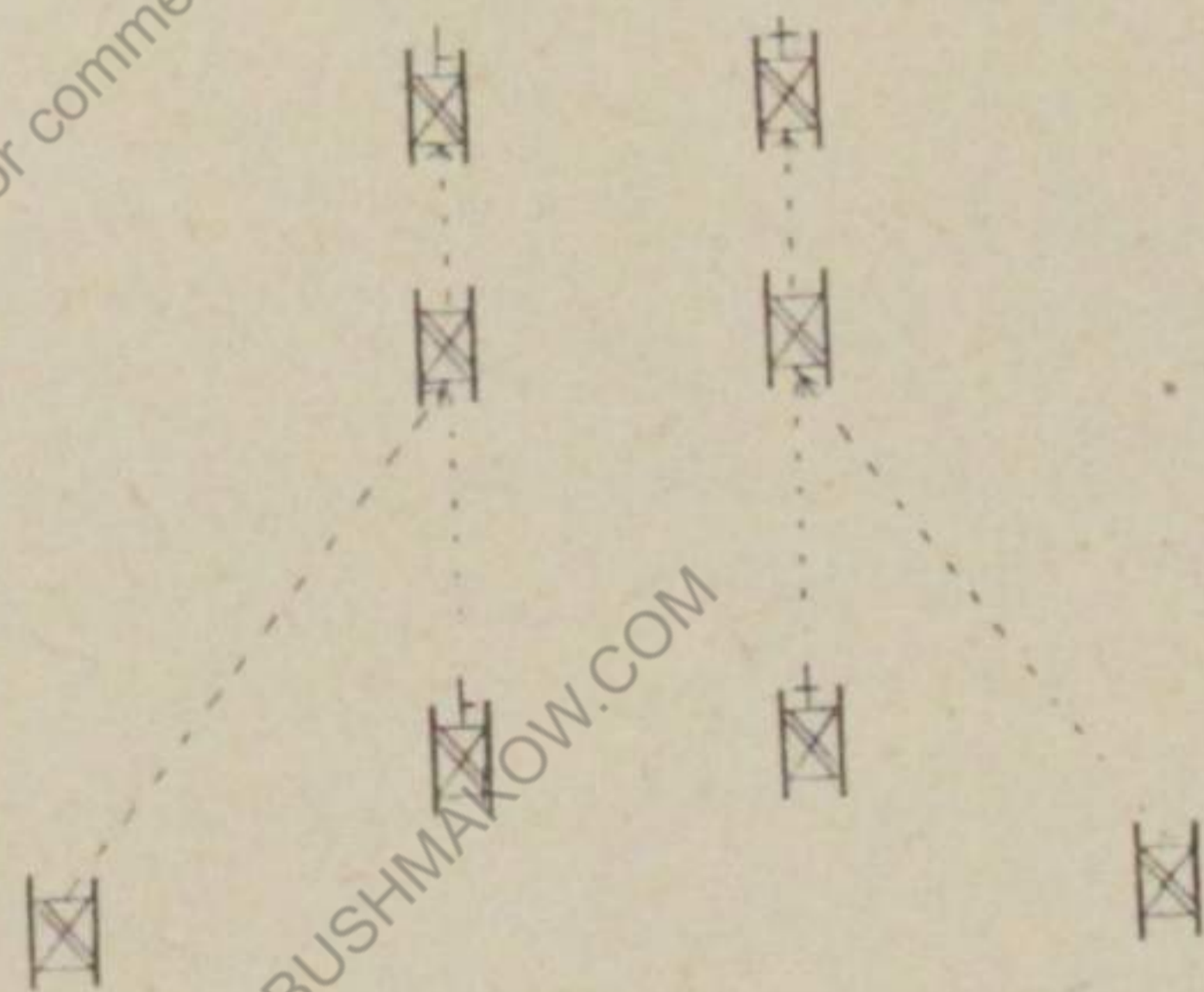


Bild 11

Formveränderung aus »Keil« zur »Doppelreihe«.

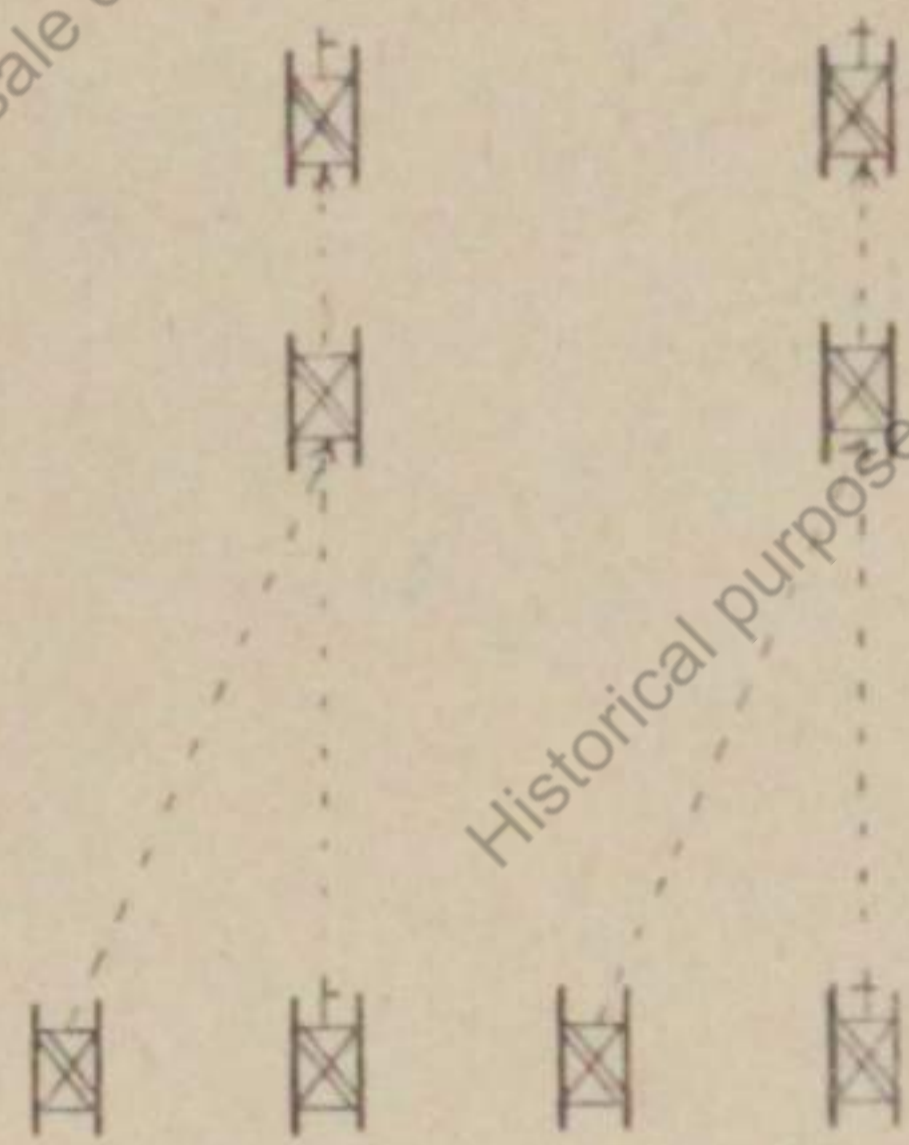


Bild 12

Formveränderung aus »Linie« zur »Doppelreihe«.

45. Im Gefecht wählt der Zugführer entsprechend der Lage und dem Gelände die Form für den Zug selbständig.

46. Zugführer sind nur bei formalen Bewegungen an ihren vorgeschriebenen Platz gebunden. Im Gefecht wählen sie ihre Plätze je nach Lage und Gelände dort, wo sie den Kampf am besten führen können.

47. Bewegungen werden auf Funkkommando, Befehl oder Zeichen des Zugführers ausgeführt.

48. Alle Panzerkampfwagen fahren auf Befehl oder Zeichen gleichmäßig an und zunächst gerade aus. Soll gleichzeitig mit dem Anfahren eine Formveränderung vorgenommen werden, so ist erst die Form und dann das Anfahren zu befehlen. Abstände, Zwischenräume und Form werden im Fahren genommen.

49. Die Fahrgeschwindigkeit bei formalen Bewegungen beträgt 20 km/std. Abweichungen sind zu befehlen. Bei Aufmärschen erhöhen die aufmarschierenden Teile ihre Geschwindigkeit; die Teile, auf welche dabei aufmarschiert wird, verringern ihre Geschwindigkeit bis zur Vollendung des Aufmarsches.

50. Beim Abbrechen behalten die Teile, auf welche abgebrochen wird, die bisherige Geschwindigkeit bei. Die abbrechenden Teile verringern ihre Geschwindigkeit entsprechend und fahren auf kürzestem Wege auf ihren Platz.

51. Bei Marschrichtungsänderungen befiehlt der Zugführer: »Mir folgen!« oder »Marschrichtung!« mit Angabe des Richtungspunktes oder der Kompaßzahl.

Soll gleichzeitig eine Formveränderung durchgeführt werden, so ist erst die Marschrichtung, dann die neue Form zu befehlen.

52. Auf das Zeichen: »Rehrt! — Marsch!« führt jedes Fahrzeug die Rehwendung für sich so schnell und kurz aus, wie es Gelände und Laufwerk gestatten. Bei formalen Bewegungen ist die Rehwendung links herum auszuführen.

Bei Rehwendungen im Gefecht bleiben Zugführer und Halbzugführer zunächst auf ihren feindwärtigen Plätzen. Die Türme bleiben auf den Feind gerichtet. Sobald sich der Zug genügend vom

Feinde gelöst hat, setzt sich der Zugführer wieder an die Spitze des Zuges. Die Waffen sind in die neue Fahrtrichtung zu schwenken. Der Halbzugführer nimmt selbständig seinen Platz ein.

Wird auf Straßen oder Wegen fehrtgemacht, so ist nach der Kehrtwendung in der Regel scharf rechts heranzufahren, um die Führer vorfahren zu lassen.

53. Auf das Zeichen: »**Volle Deckung!**« fahren alle Panzerkampfwagen selbständig in die nächste Deckung und suchen Schutz gegen Beobachtung und Wirkung aus der Luft und auf der Erde. Die Verbindung zum Zugführer wird beibehalten, so daß sofortiges Wiederantreten gewährleistet ist.

54. Bei dem Kommando: »**Halt!**« schließt der Zug nur auf, wenn dem Zeichen zum Halten das Zeichen »**Langsamer fahren!**« vorausgeht.

2. Der mittlere Zug im Gefecht.

55. Jeder Zug bildet eine **Kampfeinheit** innerhalb der Kompanie.

Einsatz und Unterstellung von Halbzügen bilden die Ausnahme, sie können erfolgen zur Unterstützung der leichten Kompanien in unübersichtlichem Gelände, zur Unterstützung von Stoßtrupps beim Angriff gegen eine durch ständige Anlagen verstärkte Stellung, beim Kampf unter besonderen Verhältnissen.

56. Während des Angriffs wird der Zug durch Funk geführt. Der Zugführer gibt im allgemeinen die Feuerbefehle für die Halbzüge (D 613/12).

Er kann das Feuer aller Panzerkampfwagen durch Funk oder durch Richtungsschüsse seines Panzerkampfwagens auf bestimmte Ziele lenken und zusammenfassen.

57. Stellt sich die Kompanie zum Angriff bereit, so ist die Gefechtsbereitschaft des Zuges schnell herzustellen, der Zugführer gibt hierzu die notwendigen Anordnungen.

Stets ist die Verbindung mit dem Kompanieführer aufrechtzuerhalten.

58. Auf Grund des Kompaniebefehls gibt der Zugführer den Angriffsbefehl.

Er muß enthalten:

- a) Feind (Abwehrwaffen, feindliche Panzer, Artillerie),
- b) Gelände und Hindernisse,
- c) Auftrag der Kompanie oder der Einheit, der der Zug unterstellt ist,
- d) Zusammenwirken mit anderen Waffen, Lage eigener bereits eingeleiteter Truppen,
- e) Auftrag des Zuges, Angriffsziel, Platz innerhalb der Einheit, Art der Gefechtsführung,
- f) Anschluß, Trennungslinien oder Mittellinie,
- g) Zeitpunkt für Antreten,
- h) Verhalten nach Erreichen des Angriffszieles.

59. Meist wird es Aufgabe des Zuges sein, das Vordringen der leichten Panzerkampfwagen und deren Einbruch in den Feind aus günstigen Stellungen zu überwachen.

Rascher Stellungswechsel der Halbzüge ist hierbei geboten. Das Vorfahren in einen neuen Feuerhalt hat mit größtmöglicher Geschwindigkeit zu erfolgen.

60. Der Zugführer wählt die Feuerstellungen so, daß er überhöhend auf weite Entfernungen wirken und Feindziele, die den leichten Kompanien bereits auf weiten Entfernungen Widerstand entgegensetzen, niederkämpfen oder blenden kann.

61. Panzerabwehrwaffen und Artillerie sind durch zusammengefaßtes Feuer des Zuges oder der Halbzüge zu bekämpfen.

62. Im weiteren Verlauf des Angriffs folgt der Zug derart, daß ein Halbzug steht und überwacht, während der andere in die nächste Stellung fährt.

Ein gleichzeitiges Fahren beider Halbzüge bildet die Ausnahme.

63. Schnelle Annäherung an den Feind und Auswahl der ersten Feuerstellung sind besonders wichtig.

Im steten Wechsel zwischen Feuer und Bewegung dringt der Zug in den Gegner ein.

64. Beim Kampf gegen feindliche Panzer ist die schnelle Eröffnung wirksamen Feuers aus günstiger Feuerstellung von ausschlaggebender Bedeutung.

Hat der Panzerfeind den eigenen Verband bei der Einnahme der Feuerstellung noch nicht erkannt, muß der Zugführer einen Feuerüberfall mit allen Waffen anstreben.

Bei überraschendem Zusammenstoß mit feindlichen Panzern auf nahe Entfernungen hat jeder Wagen des Zuges selbständig, auch in der Bewegung, das Feuer aufzunehmen.

65. Ist ein mittlerer Zug einer leichten Kompanie unterstellt, die in deckungslosem Gelände überraschend auf feindliche in Stellung befindliche Panzer stößt, so wird es meist zweckmäßig sein, den Feind beschleunigt durch Beschuß mit Nebel zu blenden, um der leichten Kompanie das Loslösen und den erneuten Einsatz an anderer Stelle zu ermöglichen.

66. Gerät der Zug überraschend in starkes Feuer feindlicher Panzerkampfwagen oder vor eine Panzersperre, so ist unter Verwendung von Nebel abzuweichen und die Bekämpfung des Gegners unter günstigeren Bedingungen wieder aufzunehmen. Der Gegner ist möglichst aus der Flanke anzugreifen, Sperren sind zu umgehen.

67. Lebende Ziele und nichtpanzerbrechende Waffen werden mit M. G. und Sprenggranaten und im Nahkampf auch durch Niederwalzen mit dem Fahrzeug bekämpft.

Stößt der Zug auf feindliche Massenziele (Reserven, zurückflutende Teile oder amarschierende Kolonnen), eröffnet er sofort das Feuer. Alle Waffen feuern mit höchster Geschwindigkeit. Die Kanonen schießen mit Sprenggranaten. Noch haltender Gegner wird niedergewalzt.

68. Beim Angriff gegen ständige Anlagen wird der einzeln eingesezte Pz. Kpfw. Zug stets auf enges Zusammenwirken mit der zu Fuß angreifenden Truppe angewiesen. In der Regel wird der Zug der angreifenden Einheit unterstellt. Er erhält durch sie seine Aufgaben und Ziele zugewiesen.

Lassen Gelände und Angriffsplan den geschlossenen Einsatz des Zuges zu, unterstützen sich die einzelnen Panzerkampfwagen bei der Annäherung durch wechselseitiges Niederhalten oder Blenden der Kampfanlagen. Der Zug geht so weit vor, daß er aus naher Entfernung die Waffen in den Schartenblenden wirksam niederkämpfen kann. Haben die Stoßtruppe unter dem Feuerschutz des Zuges eine Kampfanlage genommen, so übernimmt der Zug den Schutz für ihr weiteres Vorgehen durch Abriegelung nach der Flanke und Tiefe.

69. Ist das Öffnen von Sperren¹⁾ dem mittleren Zuge allein nicht möglich, so unterstützt er den Angriff der Schützen oder Pioniere durch Nebel-

¹⁾ Vgl. Anlage 8.

Sprenggranaten. Gegen Eisensperren wirken die Panzerkampfwagen auch mit Panzergranaten.

70. Beim Kampf um Ortschaften greift der Zug feindliche Widerstandsnester in Häusern und hinter Sperren an. Er ist in der Lage, durch Nebel den Feind zu blenden und das Heranarbeiten der Schützen zu unterstützen.

71. Wird ein Angriff bei Nebel, in unübersichtlichem Gelände oder in der Dämmerung durchgeführt, so sind Abstände und Zwischenräume zu verkürzen. Beim Aufreißen des Nebels sind die Abstände und Zwischenräume rasch wieder zu erweitern. Neben dem Fahren nach dem Kurskreisel kann durch besonders verabredete farbige Leuchtzeichen mit Taschenlampen der Zusammenhang im Zuge sichergestellt werden.

72. Verschärfte Aufmerksamkeit der Besatzungen und Feuerschutz der einzelnen Wagen untereinander sind besonders wichtig, um der Gefahr plötzlicher Nahangriffe des Feindes zu begegnen.

Im einzelnen regelt das Verhalten der Besatzungen bei Nahangriffen und bei bewegungsunfähigen Pz. Kpfw. H. Dv. 470/5b, Siffer 81 bis 83.

b) Der leichte Zug.

73. Der leichte Zug besteht aus dem Führerfahrzeug und zwei Gruppen, die von je einem Gruppenführer geführt werden.

74. Ohne Fahrzeuge tritt der Zug auf das Kommando: »In Linie — angetreten!« nach Bild 1, auf das Kommando:

»In Linie zu zwei Gliedern — angetreten!« nach Bild 2 besatzungsweise an.

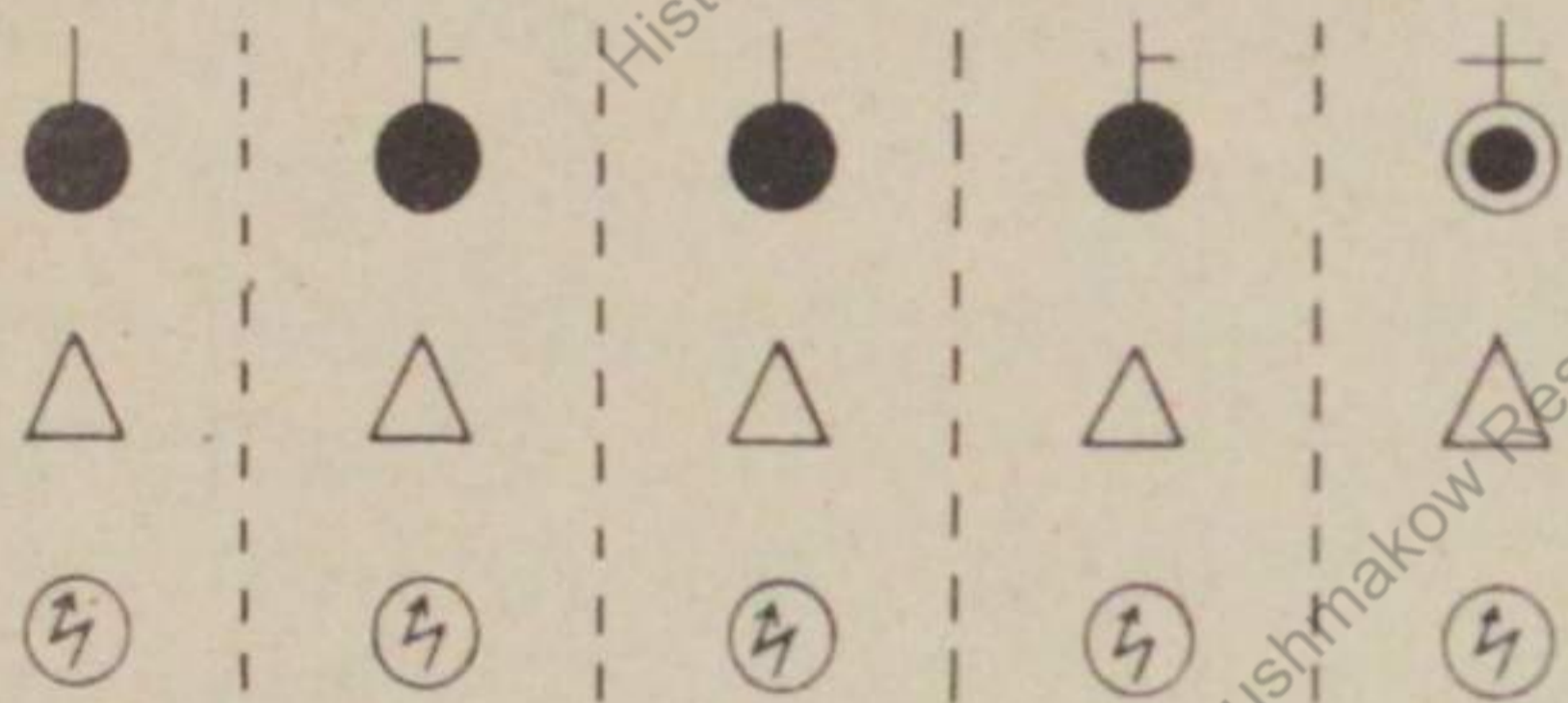


Bild 1

Zugbesatzung in »Linie zu 3 Gliedern« angetreten¹⁾.

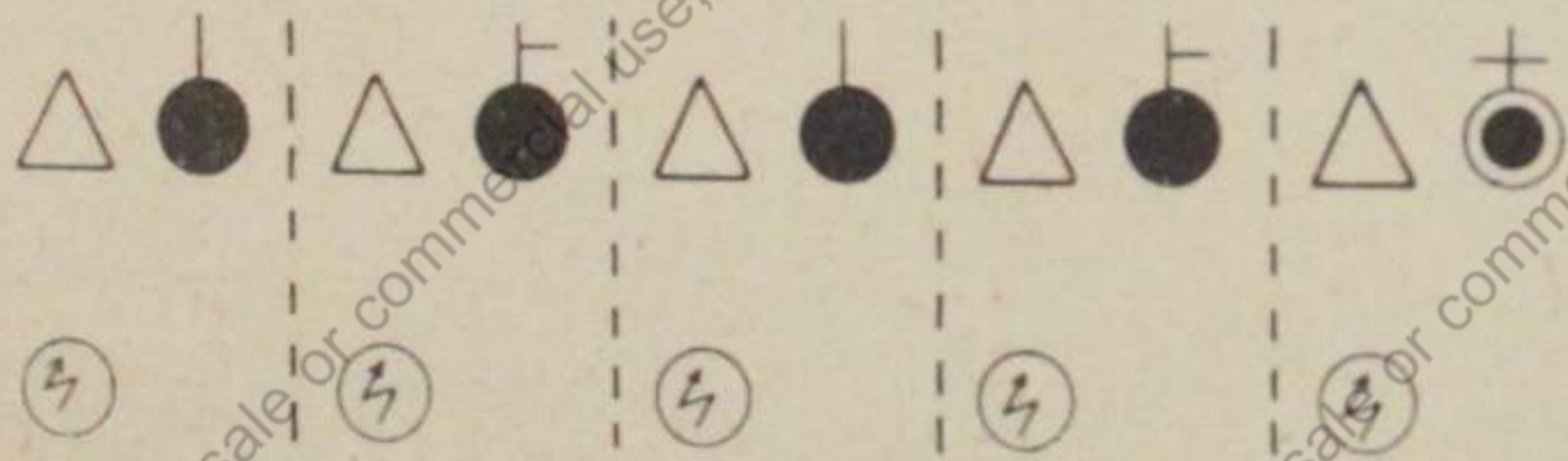


Bild 2

Zugbesatzung in »Linie zu 2 Gliedern« angetreten¹⁾.

75. Auf das Kommando: »An die — Fahrzeuge!« begibt sich jede Besatzung auf dem kürzesten Wege an ihr Fahrzeug und tritt nach H. Dv. 470/5 h an.

¹⁾ Zeichenerklärung siehe Anlage 1.

76. Formen und Bewegungen.

76. Formen des Zuges sind:

Versammlungsform

Linie (Bild 3),

Reihe (Bild 4);

Maruschform

Reihe,

Doppelreihe (Bild 5);

Gefechtsform

Geöffnete Reihe,

Doppelreihe,

Keil (Bild 6),

Geöffnete Linie.

77. Bewegungen und Formveränderungen des leichten Zuges werden nach den in den Ziffern 44 bis 54 gegebenen Grundsätzen sinngemäß ausgeführt.

78. Die »Linie« kann als Versammlungsform befohlen werden. Aufmärsche aus der Bewegung zur Linie sind nicht zu üben.

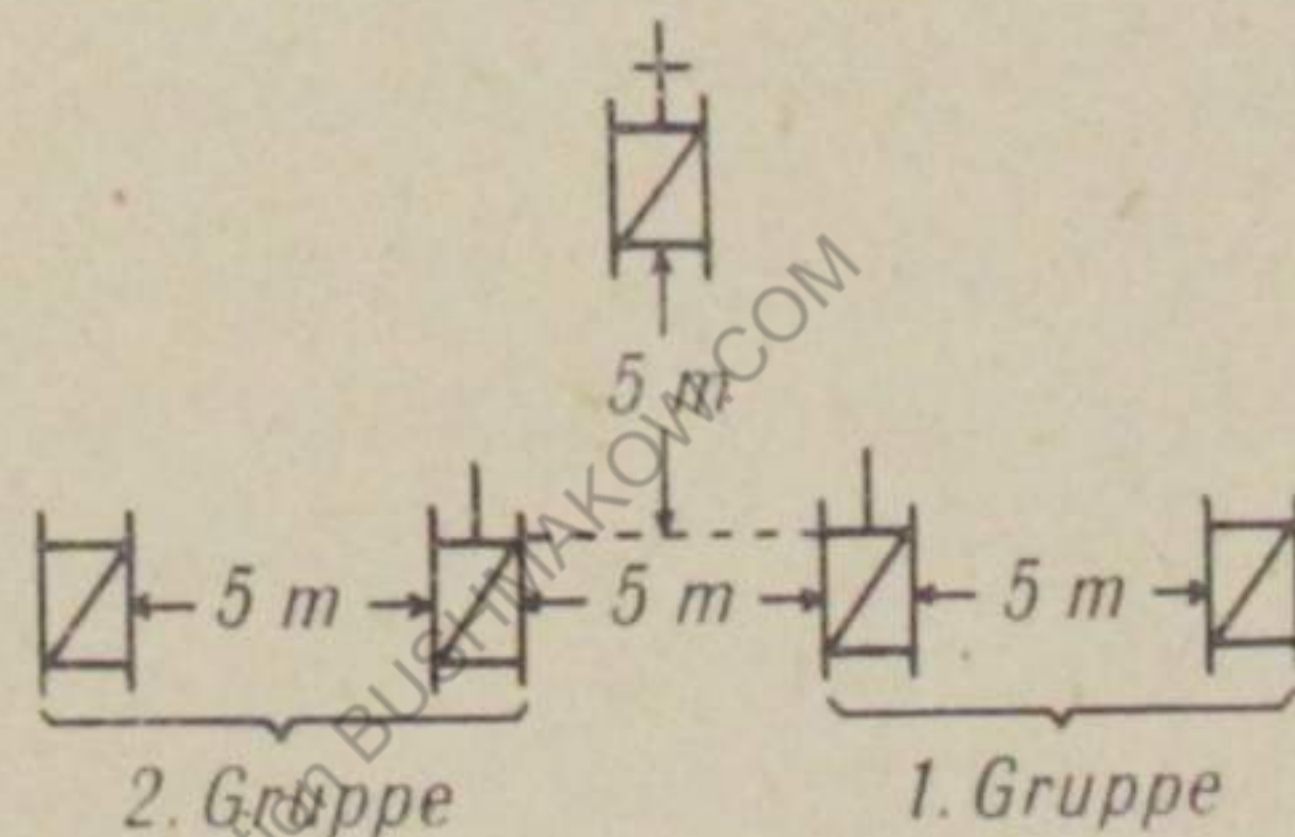


Bild 3

Der »Zug in Linie«.

79. Die »Reihe« ist die gebräuchlichste Marsch- und Versammlungsform. Sie ist zugleich die Marschordnung des Zuges auf der Straße. Der Abstand von Fahrzeug zu Fahrzeug beträgt in der Versammlung etwa 5 m, während der Fahrt etwa 25 m. Über Abstände beim »Halt« vgl. Ziffer 54.

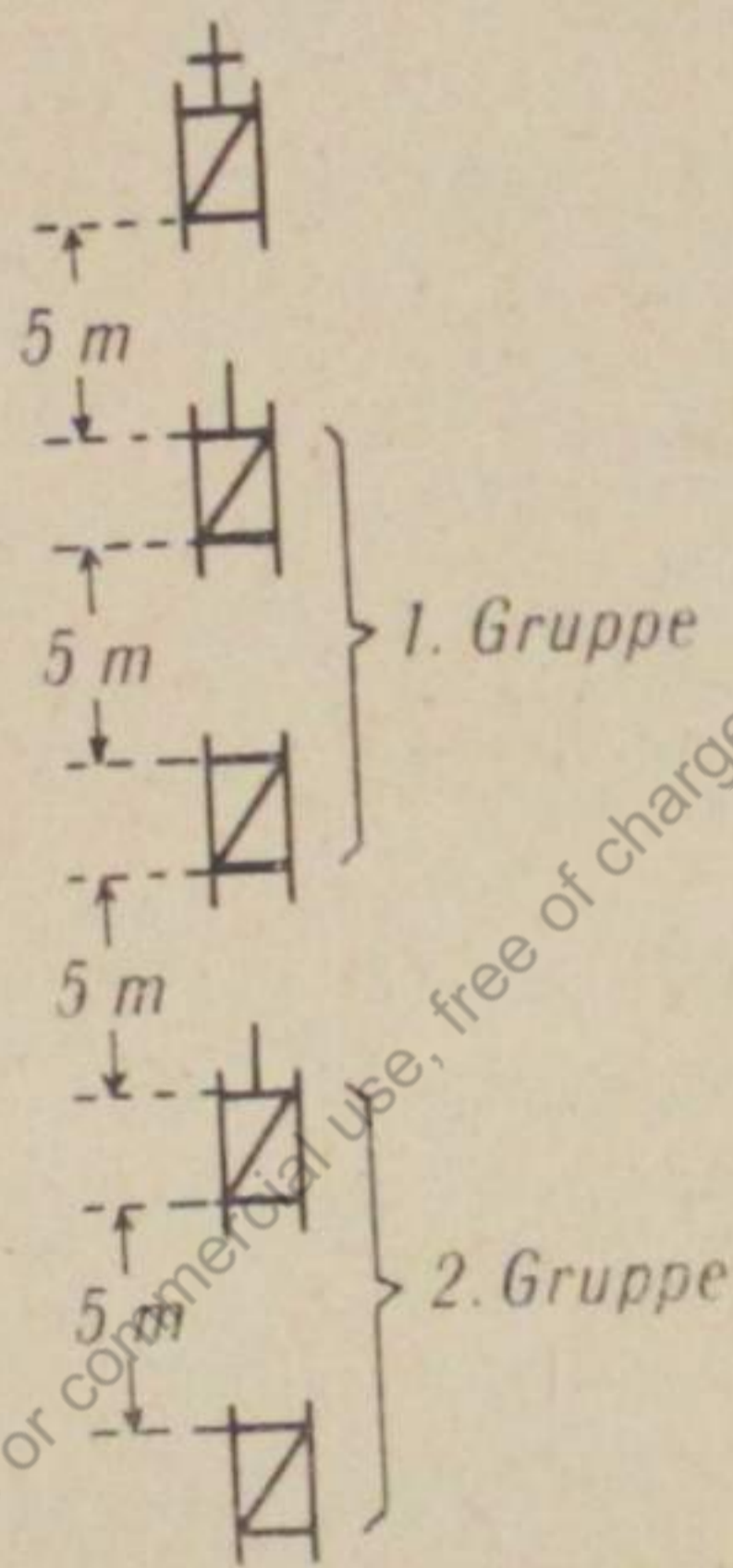


Bild 4

Der Zug »in Reihe« (Versammlungsform).

80. Die »Doppelreihe« ist die gebräuchlichste Form für den entfalteten Marsch des Zuges. Der Abstand von Fahrzeug zu Fahrzeug beträgt etwa 25 m, der Zwischenraum der beiden Gruppen in der Regel 50 m; er richtet sich beim entfalteten Vorgehen auf dem Gefechtsfeld nach Gelände und Feindeinwirkung.

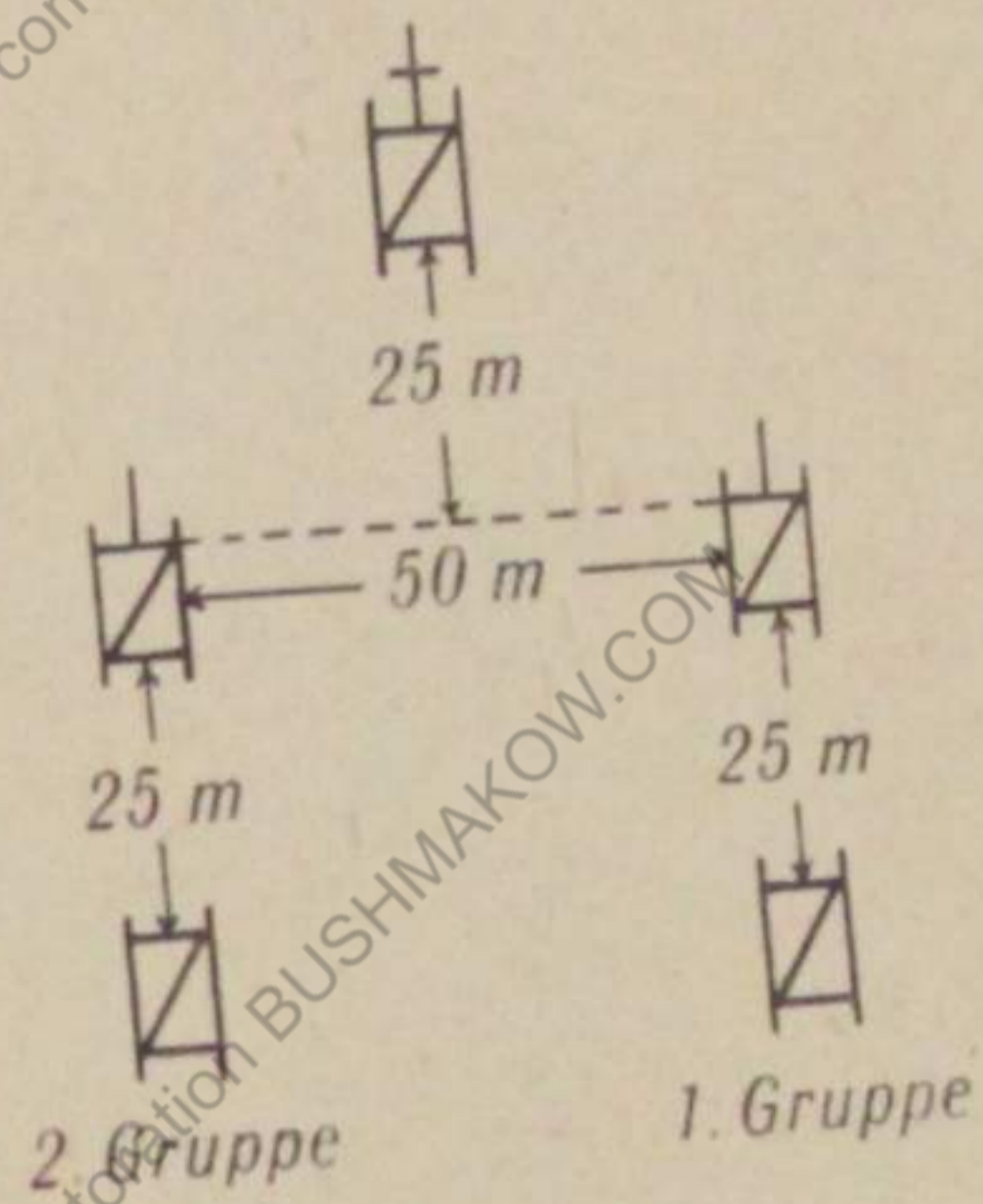


Bild 5

Der Zug in »Doppelreihe«.

81. Der »Keil« ist die gebräuchlichste Angriffsform des Zuges. Der Zwischenraum von Fahrzeug zu Fahrzeug beträgt etwa 50 m; Abstand in der Regel 25 m.

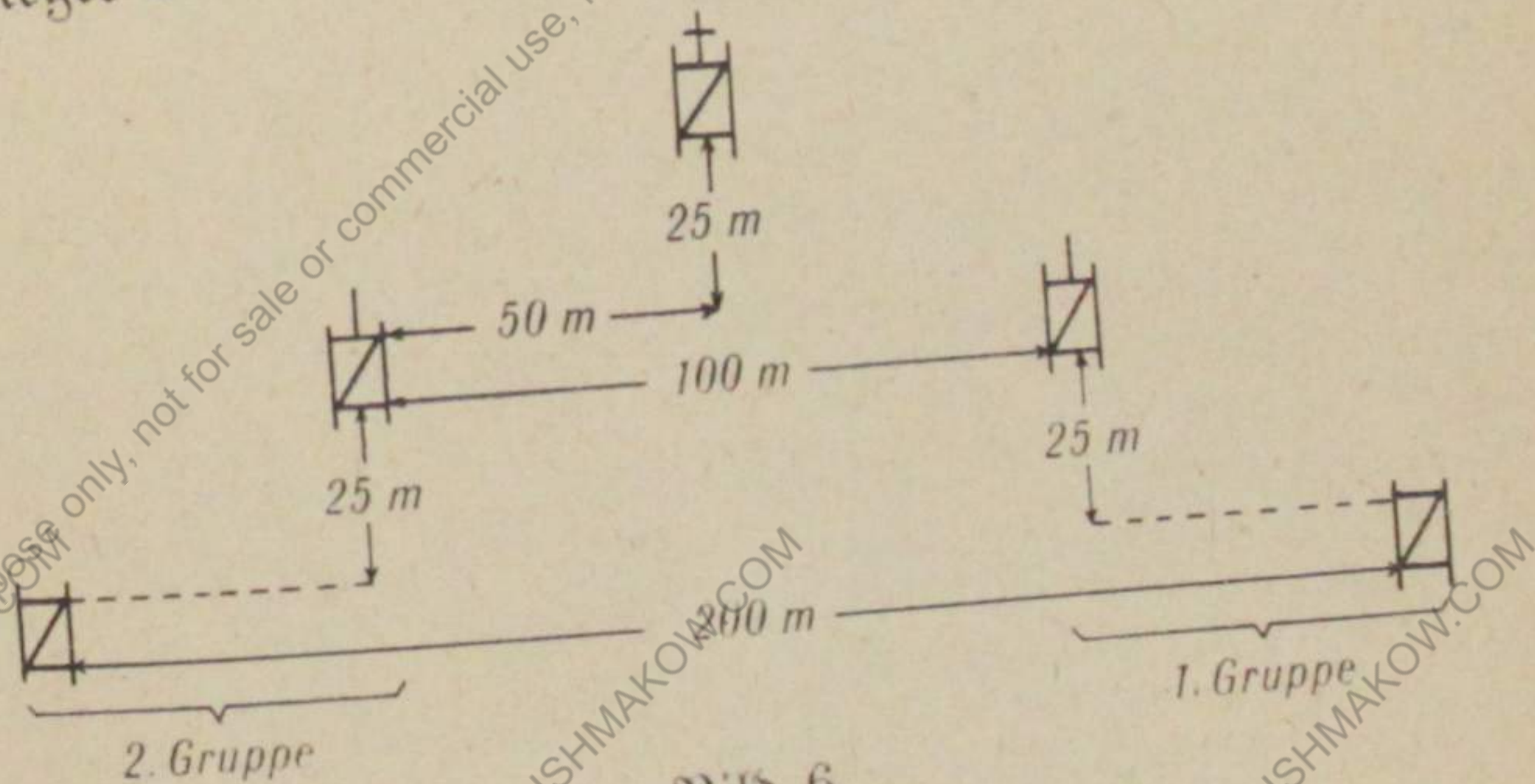


Bild 6

Der Zug im »Keil«.

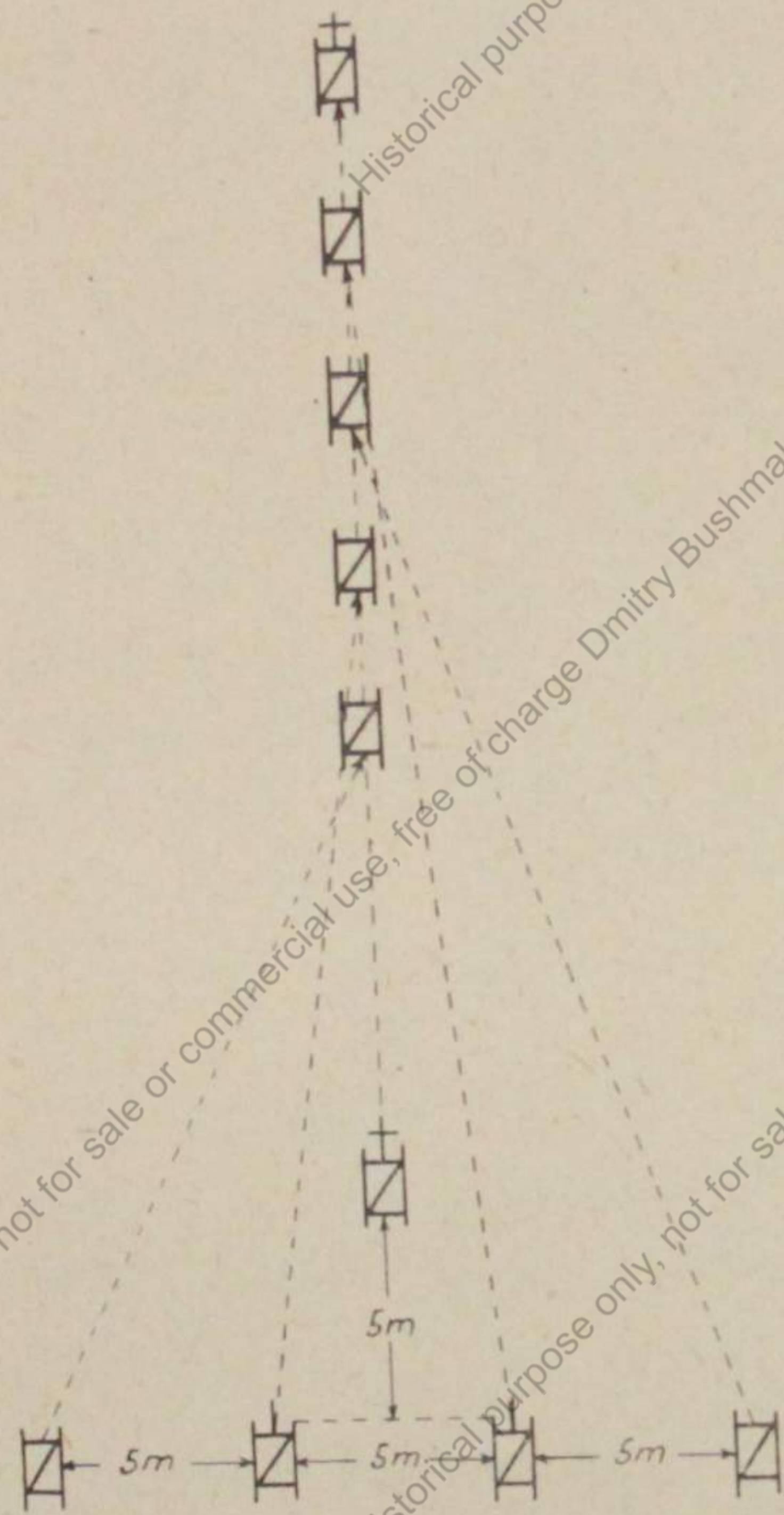


Bild 7

Formveränderung aus »Linie« zur »Reihe«.

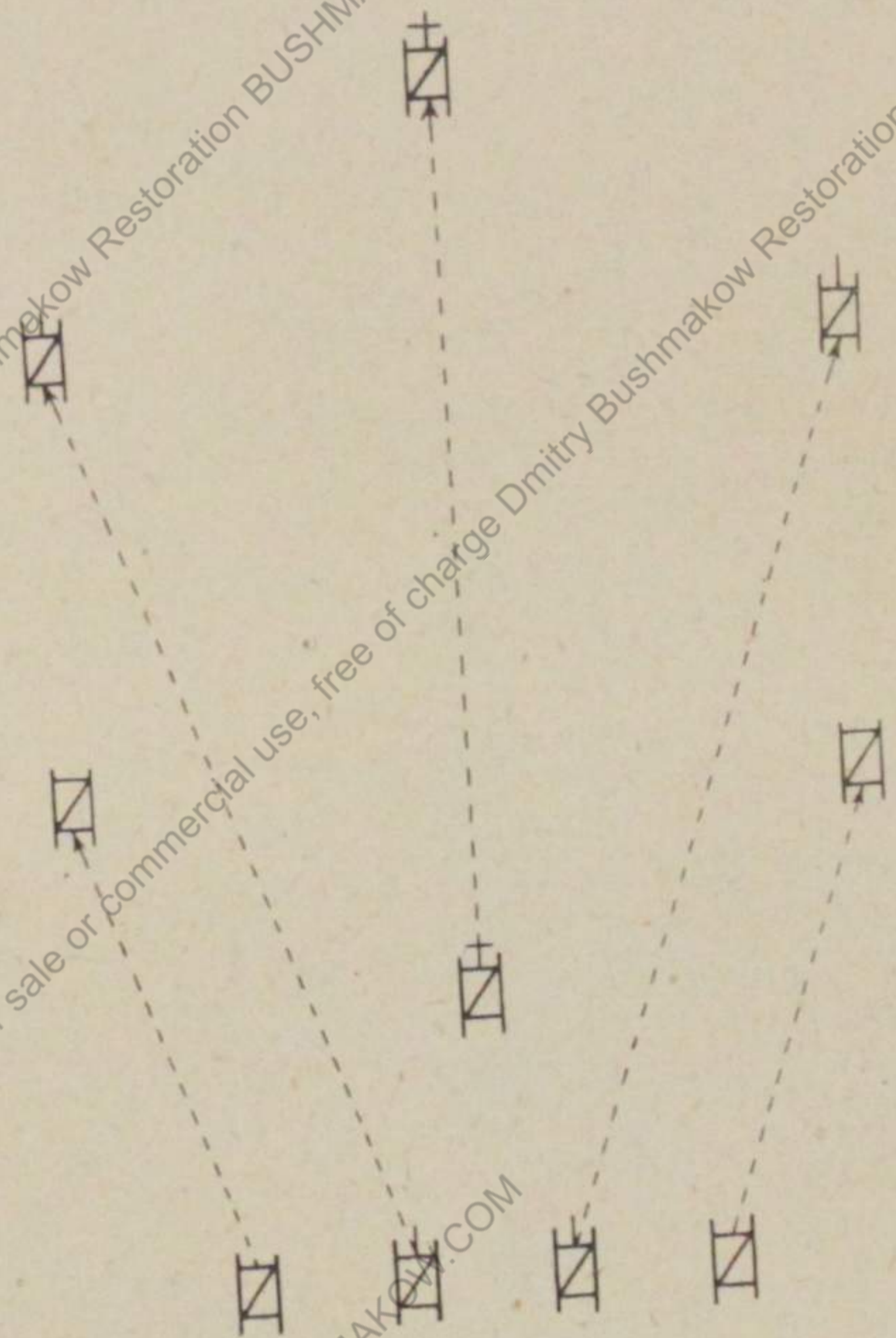


Bild 8

Formveränderung aus »Linie« zur »Doppelreihe«.

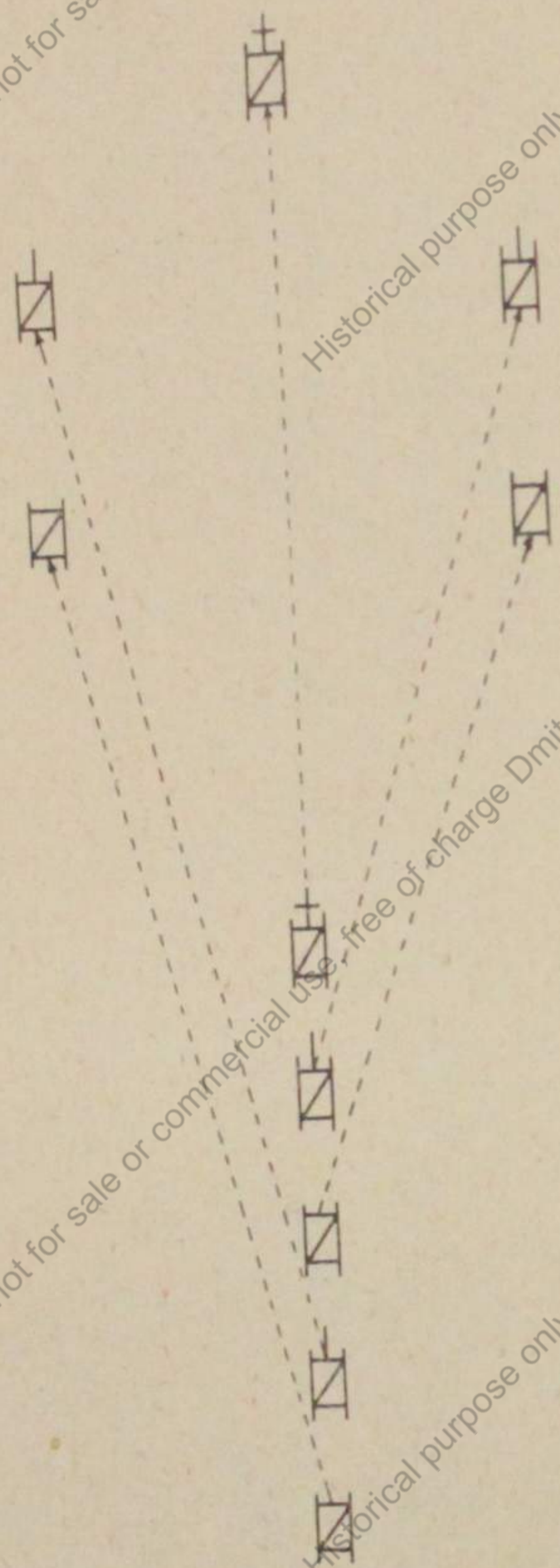


Bild 9

Formveränderung aus »Reihe zur »Doppelreihe«

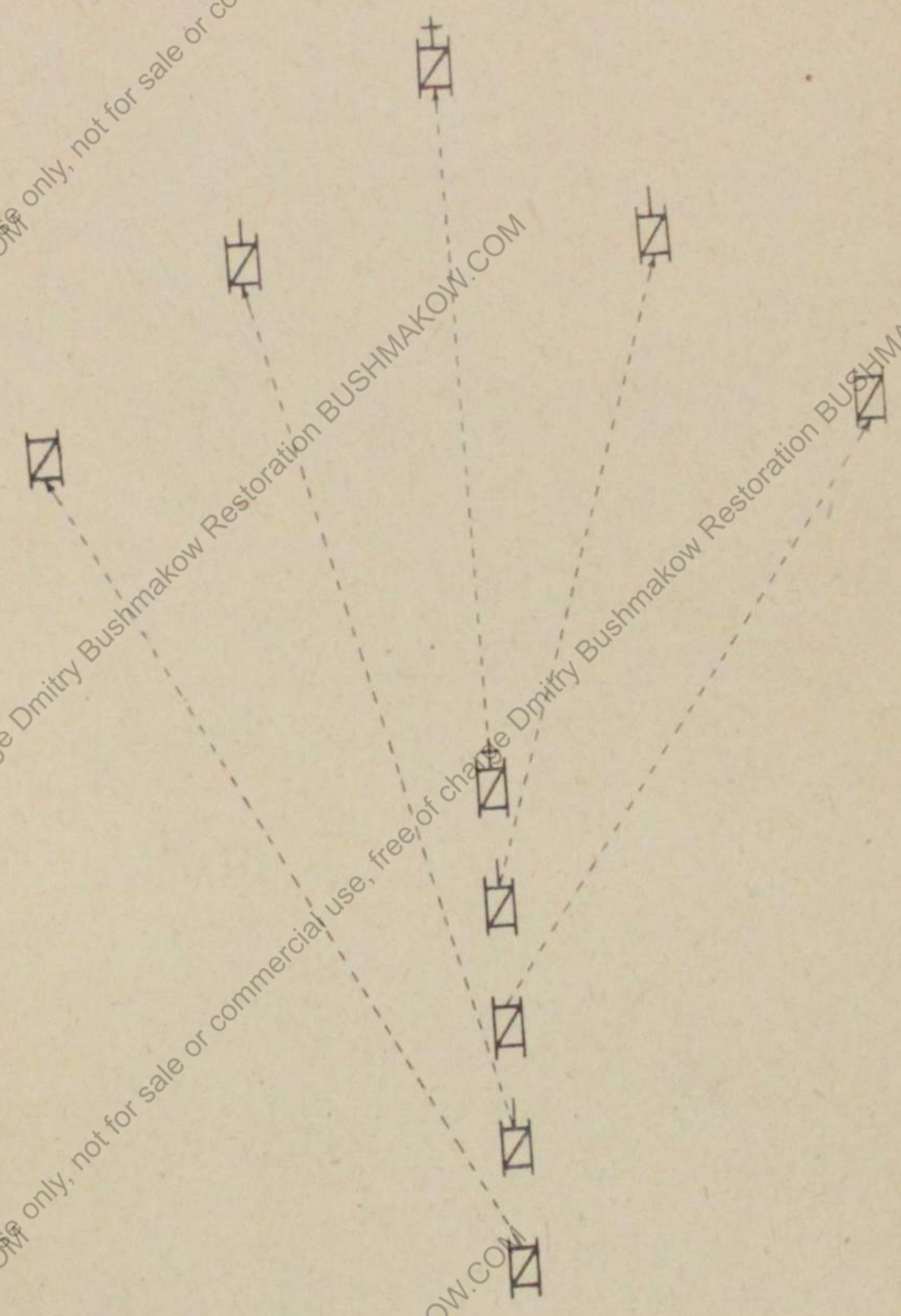


Bild 10

Formveränderungen aus »Reihe« zum »Reile«

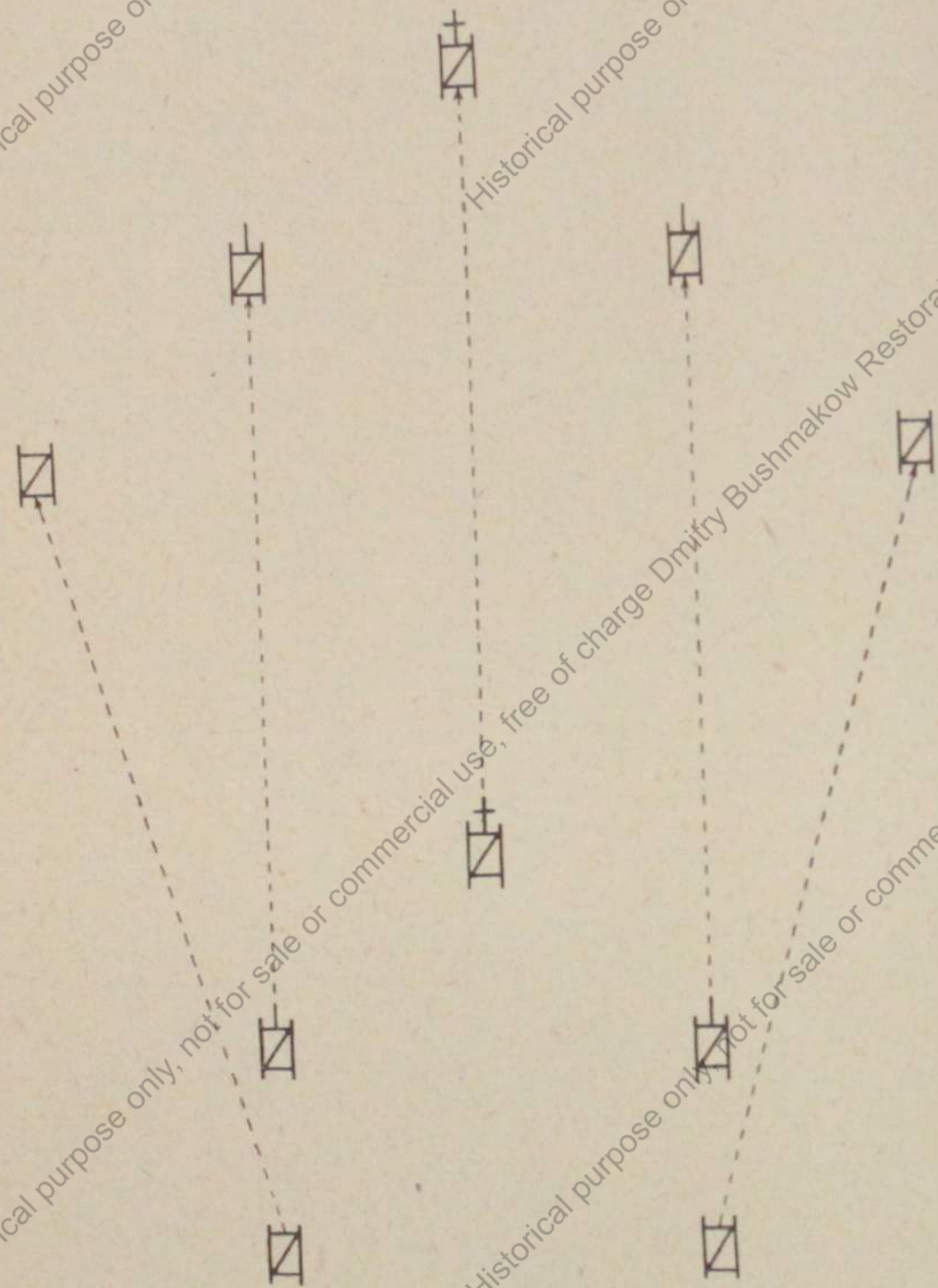


Bild 11

Formveränderung aus »Doppelreihe« zum »Keil«

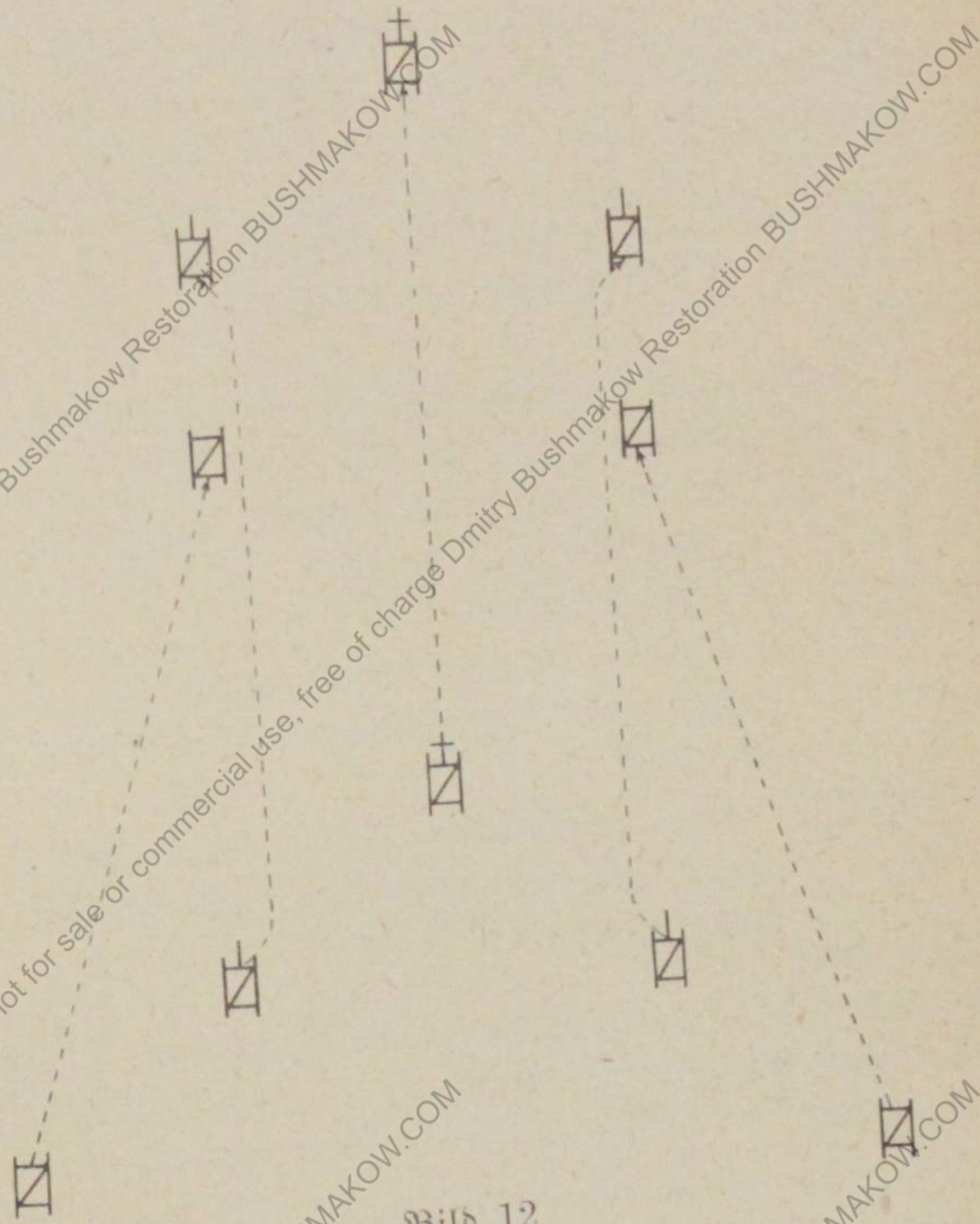


Bild 12

Formveränderung aus »Keil« zur »Doppelreihe«.

2. Der leichte Zug im Gefecht.

82. Wichtigste Aufgaben des leichten Zuges sind **Aufklärung, Sicherung und Verbindung.**

Daneben übernimmt er oft Kampfaufträge im Rahmen der Kompanie, häufig den Schutz des Kompanie-Trupps.

83. Die Gefechtsaufklärung setzt ein, sobald Fühlung mit dem Feind genommen ist. Sie hat den Zweck:

Einzelheiten über den Feind festzustellen, insbesondere

seine Flügel und Flanken,
die Richtung, in der er sich bewegt,
seine Stärke;

die eigenen Panzerkampfwagen bei Entfaltung und Entwicklung vor Überraschung zu schützen;

vor der angreifenden Kompanie die feindlichen Abwehrwaffen sowie Hindernisse und Sperren frühzeitig zu erkennen.

84. Zur Erfüllung dieser Aufgabe geht der Zug auseinandergezogen und in Gruppen aufgelöst sprungweise über gute Beobachtungspunkte vor.

Die Gruppen sollen viel sehen, aber nicht gesehen werden; sie sollen aufklären, in der Regel aber nicht kämpfen.

85. Der leichte Zug kämpft nur zur Selbstverteidigung bei feindlichem Angriff, vor allem durch Panzerjäger und Panzerkampfwagen, zur Beseitigung von Hindernissen und Sperren, die nicht umfahren werden können, zur Ausnutzung besonders günstiger Gelegenheiten. Wenn er hierdurch von seiner Aufgabe nicht abgelenkt wird.

86. Alle Aufklärungsergebnisse und wichtigen Beobachtungen sind dem übergeordneten Führer sofort zu melden.

87. Gefechtsaufklärung vor der Front der angreifenden Kompanien erfordert Feuerschutz. Kann er infolge der räumlichen Entfernung weder durch die Kompanie, noch durch andere Kräfte gegeben werden, unterstützen sich die Gruppen beim Vorgehen wechselseitig durch Feuer.

88. Erfordert die Feindlage, die Feuerkraft im Zuge zusammenzuhalten, wird die entsprechende Gefechtsform nach Ziff. 76 eingenommen.

89. Verstärkt sich der feindliche Widerstand, vor allem die Abwehr durch panzerbrechende Waffen, läßt sich der leichte Zug durch seine Kompanie aufnehmen.

90. Beim Einbruch in die feindliche Stellung setzt er sich hinter die vordersten mittleren Bänke. Erst nach erfolgtem Durchbruch übernimmt er wieder die Aufklärung vor der Front.

91. Ist der Zug zur Sicherung des Marsches eingesetzt, so ist es seine Aufgabe, die Kompanie vor überraschendem Angriff zu schützen. Schwächeren Widerstand bricht er selbständig und stellt so die rasche Vorwärtsbewegung der ihm folgenden Einheit sicher.

92. Als Sicherung in der Bereitstellung und bei Rasten ist der Zug so einzusetzen, daß er

- a) bei Tage den Raum, in dem sich der Feind nähern kann, von gedeckten Übersichtspunkten aus lückenlos beherrsicht;
- b) bei Nacht in enger Anlehnung an Straßen und Ortschaften die Anmarschwege unter Feuer nehmen kann.

93. Die Verbindung mit der zu sichernden Einheit ist stets aufrechtzuerhalten.

94. Sicherungen sind zweckmäßig durch Kradfahrer zu verstärken.

E. Die Kompanie.

I. Allgemeines.

95. Von den beiden im Kompanietrupp befindlichen Panzerkampfwagen IV dient ein Wagen als Führer, der andere als Reservefahrzeug.

Die im Kompanietrupp befindlichen 3 Kradmelder dienen zur Befehlsübermittlung. Bei Gefechtsbeginn treten sie mit dem Pkw. des Kompanieführers zum Gefechtstroß I.

96. Der Gefechtstroß wird in Gefechtstroß I und II eingeteilt.

Der Gefechtstroß I ist klein zu halten. Seine Zusammensetzung wechselt und muß den Erfordernissen des Kampfes angepaßt sein.

Zum Gefechtstroß I können gehören:

- Betriebsstoffwagen,
- Munitionswagen,
- Gerätewagen für Waffenmeistergerät,
- Teile der Wechselbesatzung (Reservefahrer)
- Feldküche.

Er wird von einem älteren Unteroffizier geführt.

97. Zum **Gefechtstroß II** gehören alle übrigen Fahrzeuge, sowie die restlichen Teile der Wechselbesatzung.

Er wird meist vom Hauptfeldwebel geführt.

98. Der **Gefechtstroß I** der Kompanien wird während des Gefechts zusammengefaßt und von einem Offizier nach Anordnung der Abteilung oder des Regiments nachgeführt.

99. Der **Gefechtstroß II** sämtlicher Kompanien wird von der Abteilung während des Marsches und während des Gefechts zusammengefaßt und unter einem Offizier nach Anordnung der Abteilung oder des Regiments nachgeführt.

100. Die **Instandsetzungsgruppe** befindet sich meist bei der Kampfstaffel. Wird die Abteilung geschlossen eingesetzt, tritt sie zum Abteilungs-Ingenieur-Offizier.

101. Der **Sanitätstrupp** tritt während des Gefechts zum Abteilungsarzt.

102. Der **Gepäcktroß** wird innerhalb der Abteilung zusammengefaßt und in der Regel verbandsweise (z. B. von der Division) bewegt.

II. Formen und Bewegungen.

103. Ohne Fahrzeuge tritt die Kompanie auf das Kommando: »In Linie — angetreten!« in der Gliederung:

Kampfstaffel,
Räderstaffel an.

Die Kampfstaffel ist untergliedert in:

Kompanietrupp,
Leichter Zug,
1. bis 3. Zug,
Wechselbesatzung.

Innerhalb der Räderstaffel:

Kompanietrupp,
Staffel für Wechselbesatzungen,
Gefechtstroß,
Instandsetzungsgruppe,
Gepäcktroß.

Der Hauptfeldwebel steht am rechten Flügel der Räderstaffel, der Schirrmeister (als Schließender) mit dem Sanitätsdienstgrad am linken.

Gewehrträger stehen mit Gewehr ab

104. Auf das Kommando: »An die — Fahrzeuge!« begibt sich die Kompanie auf die Plätze an den Fahrzeugen. Die Kampfstaffel tritt an den Fahrzeugen nach H. Dv. 470/5b und 5d an. Die Wechselbesatzung und Mannschaften des Gefechts-trosses treten hinter ihren Fahrzeugen an, die übrigen Besatzungen auf ihren Plätzen am Fahrzeug. Die Gewehre werden auf dem Wege zum Fahrzeug von den Kradfahrern umgehängt.

Auf das Kommando: »Gerät an die Fahrzeuge!« bringen die Kradfahrer und Begleiter Gewehre und Brotbeutel im Fahrzeug unter.

105. Soll der Motor mit Schwungkraftanlasser angelassen werden, so ist es zu befehlen.

106. Wird »Aufsitzen!« ohne das Kommando »An die — Fahrzeuge!« befohlen, so begibt sich alles im Lauffschritt an die Fahrzeuge, macht sich zum Aufsitzen fertig und sitzt nach H. Dv. 470/5b bzw. 5d auf.

107. Beim Absitzen ist für die Wechselbesatzungen und den Gefechts-tross das Absitzen besonders zu befehlen.

108. Soll nach dem Absitzen mit Gerät angetreten werden, so ist zu befehlen: »Gerät umhängen!«.

109. Formen der Kampfstaffel sind:

In der Versammlung:

Linie (Bild 1),
Kompaniekolonne (Bild 2),
Reihe,
Doppelreihe (Bild 3).

Beim Marsch:

Reihe,
Doppelreihe.

Im Gefecht:

Geöffnete Reihe,
Doppelreihe,
Geöffnete Linie (Bild 4),
Keil (Bild 5),
Breitkeil (Bild 6).

Die Gefechtsformen gelten für den geschlossenen Einsatz der Kompanie.

110. Bei Aufmärschen fährt der an zweiter Stelle fahrende Zug rechts, der an dritter Stelle fahrende Zug links auf.

111. Der in der Mitte fahrende Zug hat meist Richtung und Anschluß. Soll auf einen anderen Zug Anschluß genommen werden, so ist dies zu befehlen.

112. Soll bei Formveränderungen zum Aufmarschieren oder Abbrechen ein anderer Zug Richtung und Anschluß haben, muß dies befohlen werden.

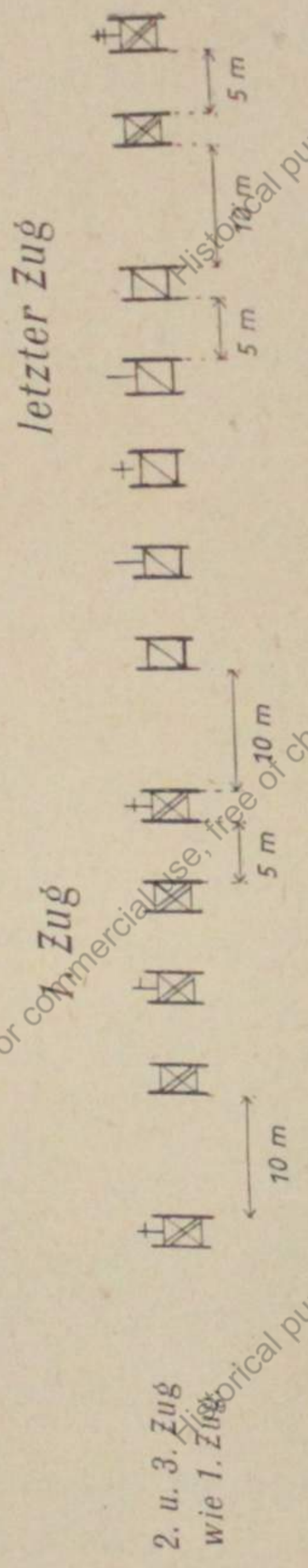


Bild 1
Kampfstaffel in »Gevie«.

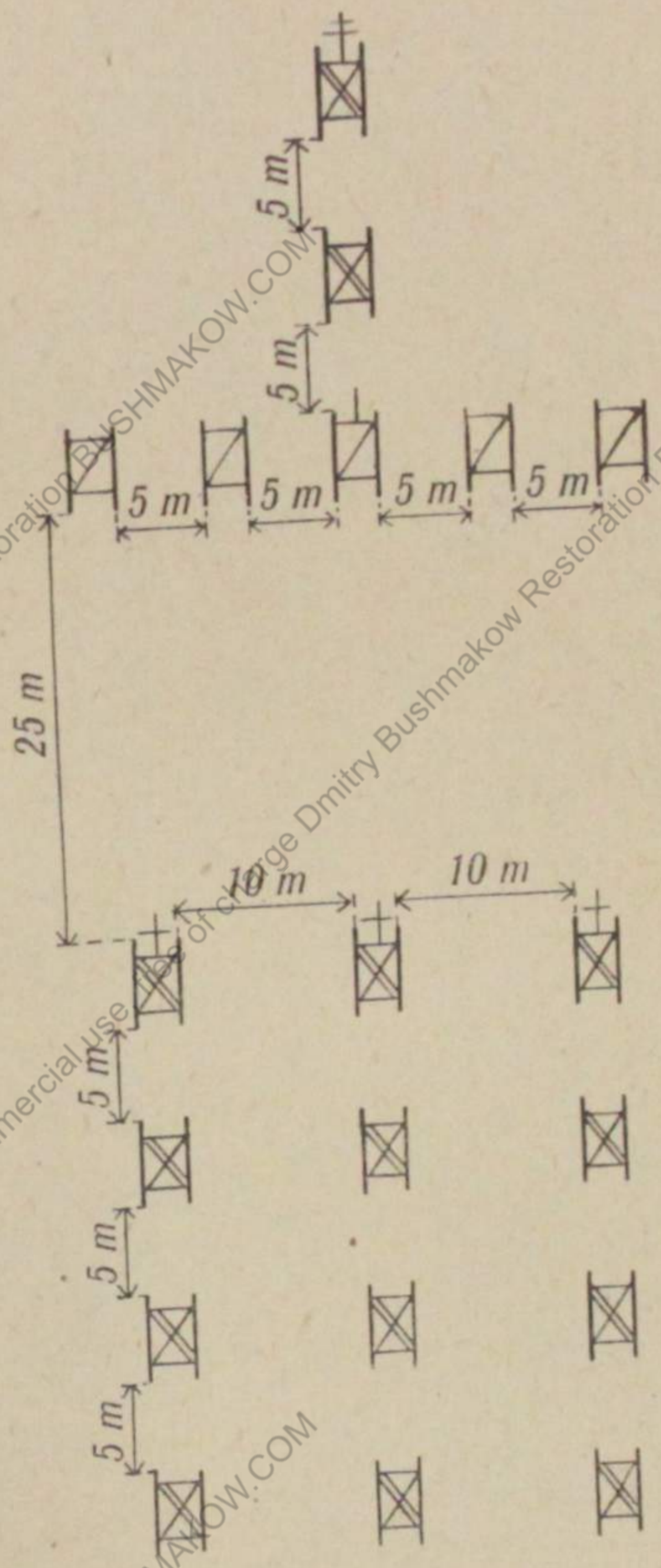


Bild 2
Kampfstaffel in »Kompaniekolonne«.

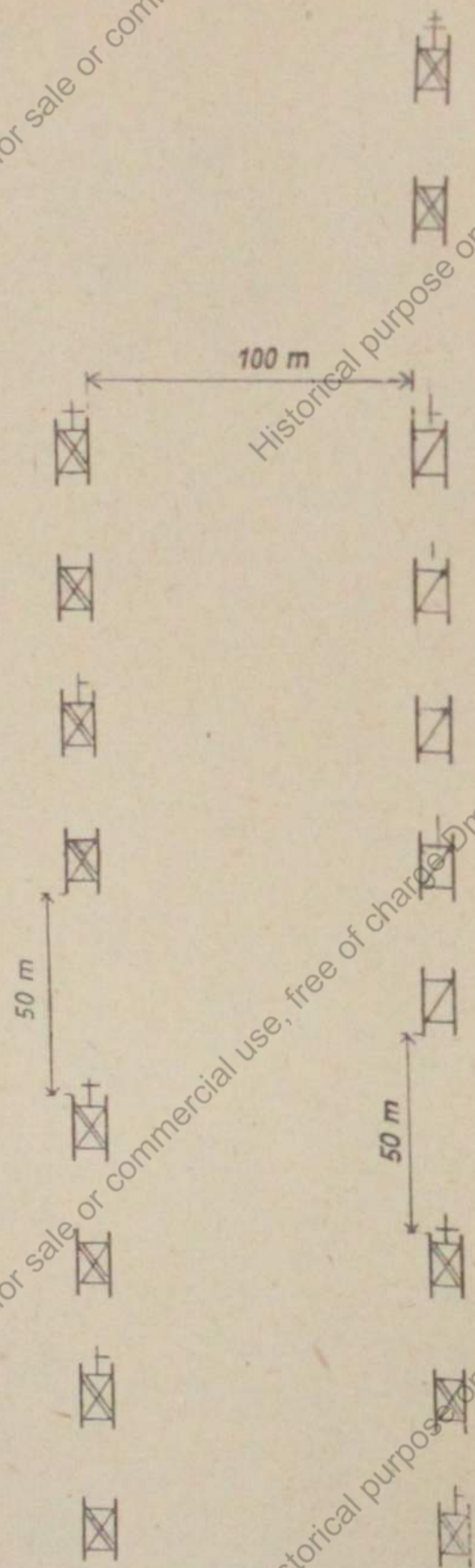


Bild 3

Kampfstaffel in »Doppelreihe« (Versammlungsform).

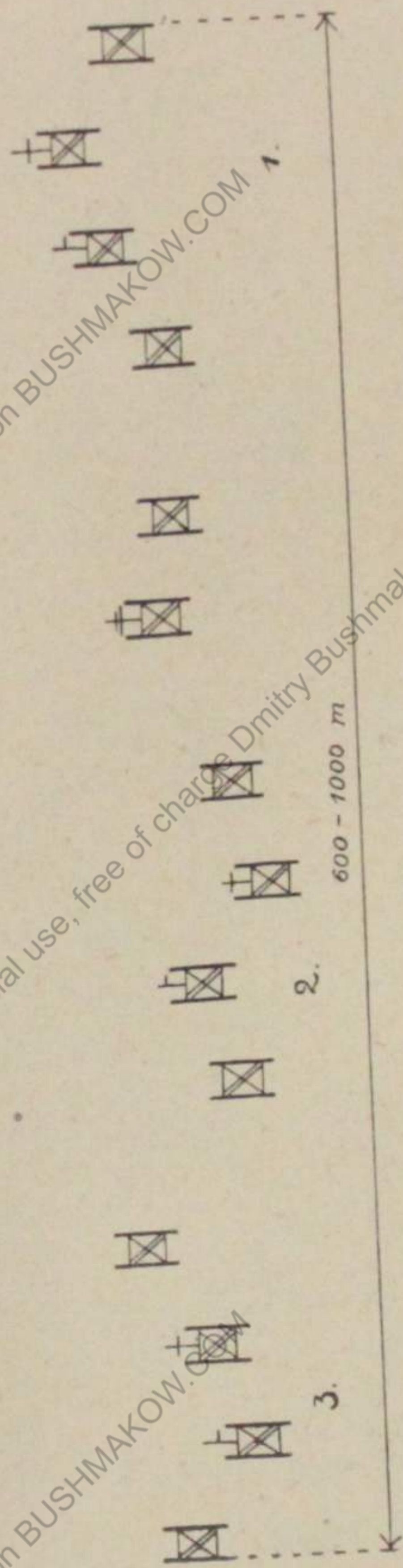


Bild 4

Beispiel für die geöffnete »Linie« (Leichter Zug des Kompanie trupps nicht dargestellt).

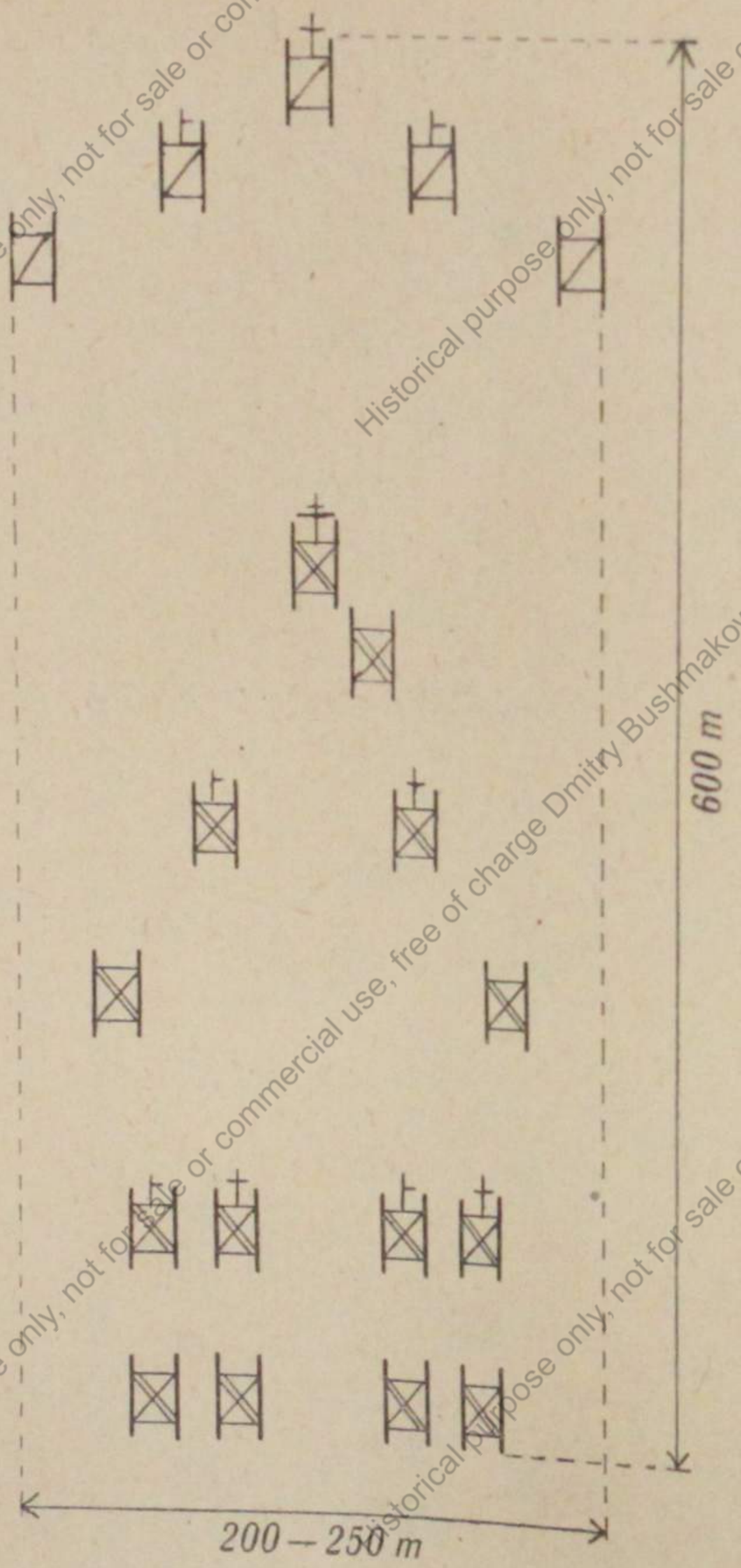


Bild 5
Kampfstaffel im »Keil«.

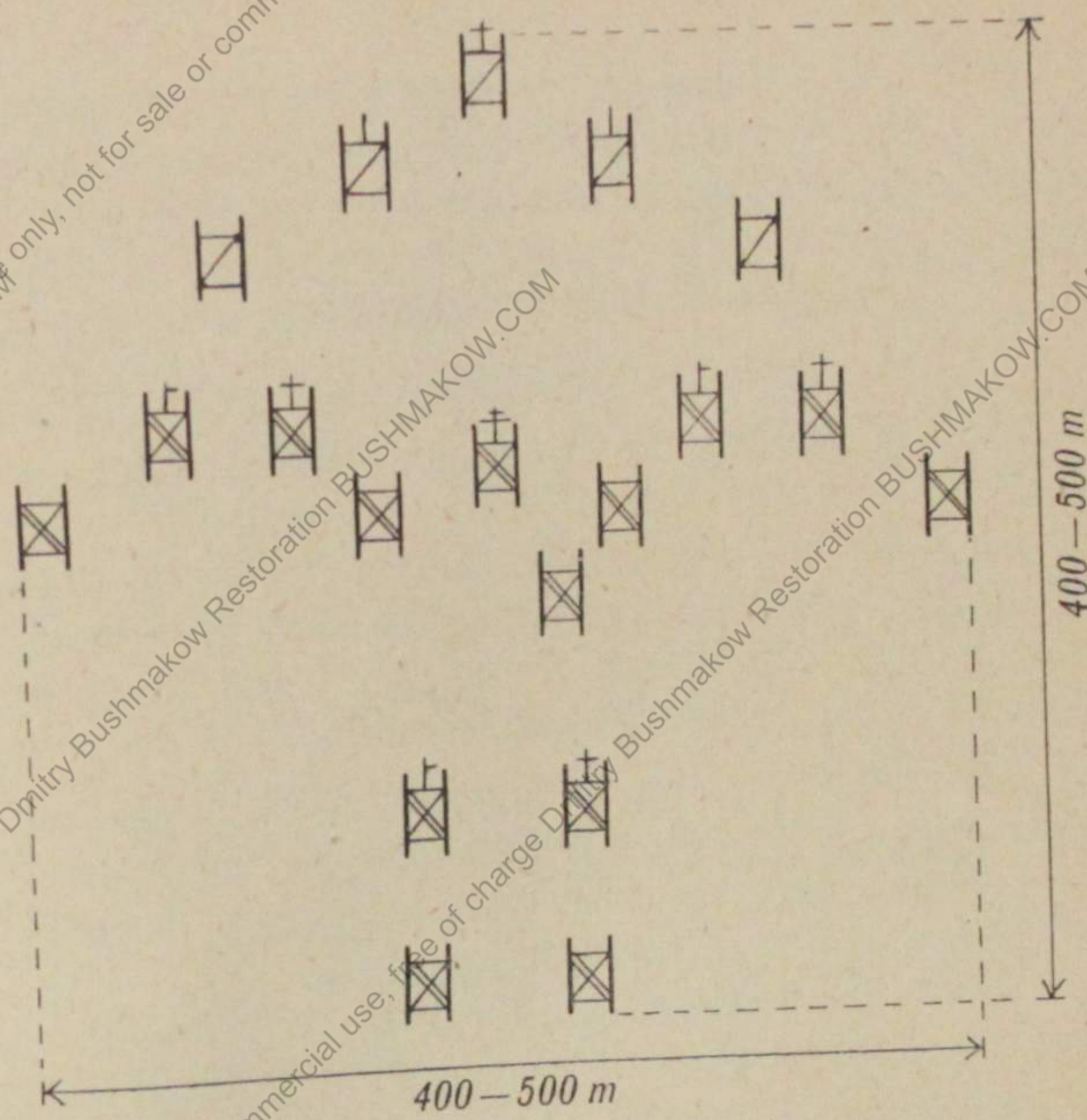


Bild 6
Kampfstaffel im »Breitkeil«.

III. Führung.

113. Der Kompanieführer fährt so lange vor seiner Kompanie, bis die vordersten Züge den Kampf aufgenommen haben. Dann führt er von dem Platz, der die beste Beobachtung des Gefechtsfeldes gestattet. Ist die Kompanie in zweiter Linie eingesetzt, bleibt er vor seiner Kompanie.

114. Sind Jüge den leichten Kompanien unterstellt, fährt er mit dem Rest der Kompanie zur Verfügung der Abteilung nach deren Befehl.

IV. Marsch und Gefecht.

a) Marsch.

115. Marschirt die Kompanie allein, folgen die Radfahrzeuge der Kampfstaffel sprungweise.

Ist nicht mit Feindberührung zu rechnen, kann die Räderstaffel mit Ausnahme der Instandsetzungsgruppe und des Betriebstoffwagens auch bis zum nächsten Halt vorausgeschickt werden.

116. Marschirt die Kompanie in Verbände der Abteilung, werden Kampfstaffeln und Räderstaffeln aller Kompanien meist in zwei getrennten Marschgruppen durch die Abteilung geführt.

Bei der Kampfstaffel fahren Pkw. des Kompanieführers, Kradmelder, I-Gruppe und Sanitätstrupp.

117. Der Kompanieführer fährt mit dem Kompanietrupp am Anfang der Kompanie. Am Ende fahren als Schließende der Schirrmeister mit einem Kradmelder und der Sanitätsdienstreue.

118. Ist mit Feindberührung zu rechnen und marschirt die Kompanie allein, sichert der leichte Zug verstärkt durch einen Halbzug und Kradfahrer die Stetigkeit des Marsches.

119. Während des Marsches wird gerührt. Richtschützen, Padeschützen und Junker können sich in die

Lufen des Panzers setzen. Sitzen auf dem Panzer-aufbau während der Fahrt ist verboten.

Marscherleichterungen, wie Ausziehen der Feldjacke, Hochschlagen der Ärmel sind innerhalb der Kompanie einheitlich zu befehlen.

120. Der Marschbefehl muß enthalten:

Feindlage,
Marschziel,
Marschweg,
Abmarschplatz,
Abmarschzeit,
Gliederung auf dem Marsch,
Sicherung,
Verkehrsregelung,
Besondere Anordnungen (Versorgung mit Betriebsstoff und Verpflegung, Beleuchtungsstufe, Funkbereitschaft, Gefechtsbereitschaft, Marscherleichterungen),
Halte- und Rasten,
Verhalten zurückbleibender Fahrzeuge,
Platz des Führers.

121. Halte und Rasten sind so zu wählen, daß das Freimachen der Marschstraße sichergestellt ist. Je nach Gelände sind zur Schonung von Material und Besatzung Halte — der erste spätestens nach 1 Stunde — einzulegen.

Für Rasten mit Verpflegung und Betriebsstoffausgabe sind im allgemeinen 3 bis 4 Stunden anzusehen.

Während der Halte und Rasten haben die Panzerfahrer, erforderlichenfalls unter Mithilfe der Panzerwarte die Fahrzeuge zu überprüfen und kleine Instandsetzungen auszuführen.

b) Entfaltung.

122. Die Kompanie entfaltet sich, wenn die Feindwirkung durch Flieger und Artillerie den Marsch in einer Kolonne verbietet, oder vor einem Aufmarsch zum Gefecht. Sie nimmt in der Entfaltung die Form ein, die günstige Voraussetzungen für den Kampf schafft.

Die Entfaltung wird meist in der Bewegung durchgeführt.

123. Den Befehl zur Entfaltung gibt in der Regel der Abteilungs- oder Regimentsführer. Zwingt die Feindlage zu schneller Entfaltung, z. B. bei plötzlichem Zusammentreffen mit dem Feind, wird sie vom Kompanieführer befohlen.

c) Angriff.

124. Die Stärke des Angriffs der mittleren Kompanie liegt im geschlossenen Einsatz.

Hierzu sind jedoch in der Regel Vorbedingung:
Übersichtlichkeit des Geländes,
Überhöhende Feuerstellungen,
Angriffsbreite der Abteilung nicht über
1200 m.

125. Die Kompanie gliedert sich zum Angriff in der Regel zum Breitkeil.

Innerhalb der Abteilung kämpft sie meist in zweiter Linie, um das Vorgehen der leichten Kompanien überwachen und ihnen Feuerbeschuss geben zu können.

126. Der Befehl für den Angriff muß enthalten:

Feindnachrichten, eigene Lage,
Nachbarn,
Absicht der Abteilung (des Regiments),
Angriffsziel,
Gliederung der Abteilung,
der Kompanie,
Auftrag für die Kompanie,
für die einzelnen Züge,
Zusammenwirken mit anderen Waffen,
Anschluß,
Trennungslinie oder Mittellinie,
Gelände, Hindernisse,
Aufträge an Gefechtstroß und Radfahrzeuge,
J-Gruppe und S-Trupp,
Nachrichtenverbindungen, Stoßlinie¹⁾,
Platz des Führers.

127. In stetem Wechsel zwischen Feuer und Bewegung dringt die Kompanie in den Gegner ein und vernichtet ihn.

¹⁾ Siehe Anlage 6.

128. Der Kompanieführer muß bestrebt sein, die Waffen möglichst vieler Kampfwagen schnell zu einheitlicher Wirkung zu bringen.

129. Ist die Kompanie im **I. Treffen** eingesetzt, hat sie meist die Aufgabe, zunächst die feindlichen Panzerabwehrwaffen, dann die Artillerie zu vernichten.

Sie durchstößt hierzu, ohne sich aufhalten zu lassen, schnell die gesamte feindliche Widerstandszone und kämpft dabei erkannte schwere Waffen und Widerstandsnester nieder, soweit sie nicht durch Kampf gegen feindliche Panzerabwehrwaffen gebunden ist. Teile der Kompanie müssen stets bereit sein, Panzerabwehrwaffen sofort unter wirksames Feuer zu nehmen.

130. Die Aufgabe der mittleren Kompanie im **II. Treffen** ist die Niederkämpfung aller besonders starken Widerstandsnester in der Tiefenzone.

131. Sie fährt meist am Anfang des **II. Treffens**, um das **I. Treffen** schnell und wirksam unterstützen zu können, falls es auf starken Feindwiderstand stößt.

132. Der Kompanieführer kann für den Angriff seiner Kompanie Richtung, Anschluß und Sprünge befehlen. Er teilt nach dem Gelände die Abschnitte für Beobachtung und Feuerüberwachung ein.

Die Sprünge dürfen nur so groß sein, wie Geländes und der durch die eingeteilten Züge sicherzustellende Feuerschutz es zulassen.

133. Durch rechtzeitiges und schnelles Nachziehen der zum Feuerschutz eingeteilten Züge und Halbzüge wird das flüssige Vorgehen der Kompanie gewährleistet.

Angriff aus der Bewegung.

134. Rasches Handeln des Kompanieführers, Schnelligkeit der Bewegungen und stete Feuerbereitschaft der Waffen befähigen die mittlere Panzerkompanie auch dann aus der Bewegung heraus anzugreifen, wenn der Feind einen Vorsprung in der Gefechtsbereitschaft hat.

135. Greift die Kompanie aus der Bewegung heraus an, ist meist ein kurzer Aufmarschhalt erforderlich, um die Kampfgliederung herzustellen. Er soll möglichst gedeckt gegen feindliche Sicht- und Waffenwirkung sein.

136. Oft wird es Aufgabe der Kompanie sein, bei überraschendem Zusammenstoß mit dem Feinde den leichten Kompanien beim Einnehmen der Kampfgliederung den Feuerschutz zu geben.

137. Der **Angriffsbefehl** wird oft nur durch Funk in kurzer Form gegeben werden können.

Er muß mindestens enthalten:

Feind,
Angriffsziel,
Gliederung,
Anschluß.

138. Beim Angriff aus der Bewegung kommt es besonders darauf an, alle Waffen schnell zur Wirkung zu bringen. Dies wird erreicht

durch Bilden des »Breitkeils«, wobei der rückwärtige Zug aus überhörender Stellung schießt, oder

durch Herstellen der »Geöffneten Linie« (Einschieben des rückwärtigen Zuges in die Feuerfront).

Angriff aus der Bereitstellung.

139. Treffen Panzerkräfte auf abwehrbereiten Gegner, stellen sie sich in der Regel zum Angriff bereit.

Die Kompanie gliedert sich in der Bereitstellung zum Angriff, soweit Raum und Gelände es zulassen.

140. Die Erkundung des Bereitstellungsraumes erfolgt in der Regel durch den Erkunderzug der Abteilung. Durch diesen wird die Kompanie in ihren Bereitstellungsraum geführt.

141. In der Bereitstellung werden die letzten Vorbereitungen für den Angriff getroffen. Dazu sind vorausschauend die hierfür notwendigen Teile des Trusses heranzuziehen.

142. Das Einfahren in die Bereitstellung muß lautlos geschehen (niedrige Motorendrehzahl). Tarnung gegen Erd- und Luftbeobachtung ist besonders wichtig.

Erdaufwürfe, die durch Lenkbewegungen entstanden sind, müssen beseitigt werden, um der feindlichen Luftaufklärung das Vorhandensein von Panzerkampfwagen zu verbergen.

143. Der Kompanieführer muß befehlen:

Zeit der Gefechtsbereitschaft,
Art der Sicherung,
Verbleib des Trusses,
Platz des Kompanieführers.

144. Die Sicherung der Kompanie in der Bereitstellung übernimmt der leichte Zug, wenn sie nicht durch die leichten Kompanien oder durch andere Truppen erfolgt.

145. Die Fliegerabwehr regelt die Abteilung. Kämpft die Kompanie allein, hat sie Luftspähposten auszustellen, die gleichzeitig Fliegerwarnung geben. Wenn die Lage es erlaubt, sind einzelne M. G. aus den Wagen auszubauen und zur Fliegerabwehr einzusetzen.

146. Die Zugführer sind, wenn Zeit und Gelände es gestatten, durch Einblick in das voraussichtliche Angriffsgelände vom Kompanieführer einzuweisen. Gestattet die Feindlage oder das Gelände dies nicht, müssen Karte und Luftbilder zur Einweisung in Lage und Angriffsplan benutzt werden.

147. Das Einhalten der Funkstille ist besonders zu beachten, um dem Feind nicht vorzeitig die Anwesenheit von Panzern zu verraten.

d) Kampf unter besonderen Verhältnissen.
Kampf im Nebel und bei Dunkelheit.

148. Der Angriff im Nebel und bei Dunkelheit kann besonders dann notwendig werden, wenn es gilt, einen bereits erschütterten Gegner zu vernichten und zu völliger Auflösung zu bringen.

149. Innerhalb der Kompanie sind die Abstände und Zwischenräume so weit zu verringern, daß die Sichtverbindung zwischen den Panzerkampfwagen aufrechterhalten bleibt. Die Richtung ist mit dem Kreiselkompaß zu halten.

Das Einhalten der Richtung wird erleichtert, wenn Wege und deutlich erkennbare Geländeabschnitte in Richtung auf das Ziel führen.

150. Im Nebel, in der Dämmerung und bei Dunkelheit kann die Kompanie den Angriff nur vom Abschnitt zu Abschnitt führen, um den Zusammenhalt der Kräfte immer wieder sicherzustellen.

Leuchtpatronen, Leuchtfallschirme der Flieger oder in Brand geschossene Strohmieten und Häuser erleichtern dem Panzerkampfwagen das Auffinden der Ziele.

151. Beim Durchfahren von künstlichem Nebel ist zu beachten, daß die Panzerkampfwagen dem Feind nach Durchstoßen der Nebelwand oder Zone ein besonders gutes Ziel bieten.

Nach Durchstoßen des Nebels ist daher die Geschwindigkeit schnell zu erhöhen und die Zwischenräume sind wieder zu vergrößern.

Das gleiche gilt beim Aufreißen des natürlichen Nebels.

152. Der leichte Zug fährt, wenn er nicht mit der Gefechtsaufklärung oder mit Flankenschutz beauftragt ist, so vor der Kompanie, daß er sie vor einem plötzlichen Aufsprallen auf den Gegner, besonders auf Pak und Minen frühzeitig warnen kann.

153. Häufig werden Panzerangriffe im Morgengrauen geführt, um mit dem ersten »Büchsenlicht« in den Feind einzubrechen. Eingehende Gelände- und Wegeerkundung schon während der Nacht und Bezeichnung der Anmarschwege sind Voraussetzungen für den Einsatz der Kompanie.

Angriff über Flüsse.

154. Beim Kampf um Flußübergänge wird es vornehmlich Aufgabe der mittleren Kompanie sein, den Feuerschutz für das Übersetzen und den Angriff über den Fluß für die leichten Kompanien oder die Schützen zu übernehmen.

155. Die einzelnen Züge müssen am diesseitigen Ufer so in halb verdeckte Feuerstellungen gehen, daß sie feindliche Widerstandsnester schnell unter zusammengefaßtes Feuer nehmen können.

Rascher Wechsel der Feuerstellungen ist meist geboten, damit der Gegner auf dem jenseitigen Ufer keine Zeit zur wirksamen Bekämpfung des einzelnen Panzerkampfwagens gewinnt.

Kampf im Wald und im Gebirge.

156. Der geschlossene Einsatz der Kompanie bildet die Ausnahme. In der Regel werden Halbzüge oder einzelne Wagen die angreifenden Schützen beim Vorgehen unterstützen.

157. Beim Kampf im Wald ist die Gefahr plötzlicher Überfälle durch den Feind aus nächster Entfernung besonders groß. Durch verschärfte Aufmerksamkeit muß der Feuerschutz der Panzerkampfwagen untereinander gewährleistet werden (siehe Ziffer 72).

158. Im Gebirge ist der Einsatz vorher besonders sorgfältig zu erkunden, da der Panzerkampfwagen meist an die Straße gebunden ist.

Zum Überwinden stark eingeschnittener Abschnitte wird die Kompanie häufig zum Feuerschutz eingesetzt werden. Er wird nach den Grundsätzen der Ziffer 155 gegehen.

V. Angriff gegen eine durch ständige Anlagen verstärkte Stellung.

159. Beim Angriff gegen befestigte Stellungen ist engste Zusammenarbeit zwischen der Kompanie mit der zu Fuß angreifenden Truppe erforderlich.

Wieviel Kräfte für die Aufgaben einzusetzen sind und welche Aufgaben diese zu erfüllen haben, befiehlt der Führer, dem die Kompanie unterstellt ist.

Meist wird es Aufgabe der Kompanie sein, mit Teilen Feuerschutz für das Vorarbeiten der angreifenden Stoßtruppe zu geben, mit Teilen aus nahen Entfernungen durch Beschuß der Scharten den Feind in den ständigen Anlagen niederzuringen.

160. In der Regel werden den Führern der Stoßtruppe der zu Fuß angreifenden Truppe nur einzelne Halbzüge, in Ausnahmefällen Züge oder die ganze Kompanie unterstellt. Die übrigen Teile der Kompanie befinden sich dann bei der Panzerabteilung, die erst nach Schaffen von Gassen zum Angriff antritt.

161. Im Hinblick darauf, daß die wirksame Schußentfernung der Panzerkampfwagen gering und nur direktes Richten möglich ist, ist ein Festlegen der einzelnen Feuerstellungen vorher anzustreben. Dem Panzerführer muß Gelegenheit gegeben werden, bei Tageslicht die Stellung selbst zu erkunden.

Die Erkundung muß sich auch auf Anmarschwege und Wechselstellungen erstrecken.

162. Um die Überraschung zu wahren, ist es zweckmäßig, die Panzerkampfwagen im Laufe der Nacht auf 5 bis 7 km heranzuführen und erst unmittelbar vor Angriffsbeginn in die vorderste Linie der Sicherung bzw. in die erste Feuerstellung vorzuziehen.

163. Die erste Stellung wird oft in der Linie liegen, aus der die Schützen zum Angriff antreten. Oft werden die Panzerkampfwagen aber auch aus dieser Linie mit den Schützen zusammen einen oder mehrere Sprünge vorwärts machen müssen, ehe sie ihre erste Feuerstellung einnehmen. Je dichter die Panzerkampfwagen an die Infanterie herangehalten werden, desto sicherer ist die Zusammenarbeit.

Wirkung geht vor Deckung!

164. Die Panzerkampfwagen IV können den Angriff der Schützen aus rückwärtigen Stellungen

nur im ersten Teil des Angriffes überwachen, solange die Schützen noch in Reihe vorgehen und genügend breite Lücken vorhanden sind. Ein Überschreiten ist bei der Kürze der Entfernung nur bei besonders günstigem Gelände möglich.

Sobald die Schützen gezwungen sind, sich zu entwickeln, gehören die Panzerkampfwagen in ihre unmittelbare Nähe. Durch sorgfältige Einzelerkundung muß vermieden werden, daß Panzerkampfwagen Stellungen wählen, die im flankierenden Feuer panzerbrechender Waffen liegen.

165. Die Panzerkampfwagen dürfen sich nicht scheuen, näher an die feindliche Stellung heranzufahren und — wenn nicht anders möglich — auch ohne jede Deckung in Stellung zu gehen, um jeden sichtbaren Feind durch Feuer zu vernichten.

166. Am Einbruch in das feindliche Hindernis nehmen die Panzerkampfwagen nicht teil, weil sie dazu nicht befähigt sind. Sie bleiben in ihrer letzten Stellung dicht vor den feindlichen Hindernissen stehen und überwachen aus nächster Entfernung die Arbeit der Stoßtrupps zum Öffnen von Gassen.

167. Die Panzerkampfwagen beteiligen sich nach dem Einbruch an der Vernichtung des Feindes zwischen den Befestigungsanlagen und nisten sich zum Halten der gewonnenen Stellung ein. Ein sofortiger Durchbruch dieser Panzerkampfwagen in

die Tiefe wird nur in Ausnahmefällen möglich sein (starker Munitionsverbrauch).

In gleicher Weise wird der Angriff gegen weitere, rückwärtige Stellungen fortgeführt, wozu meist ein neuer Befehl des Schützenführers und Munitionsergänzung erforderlich sind.

168. Sobald die feindliche Stellung, die aus mehreren Widerstandslinien bestehen kann, in planmäßigem Angriff durchbrochen ist, werden zurückgehaltene Teile des Panzerverbandes zum Stoß in die Tiefe angesetzt.

169. Aufgabe der mittleren Kompanie kann es sein, im Rahmen des Panzerverbandes schnell bis an den rückwärtigen Rand der Stellung durchzustößen, wenn der Einbruch in die feindliche Stellung gelungen ist. Gegenangriffe des Feindes können so am wirksamsten zurückgeschlagen werden.

VI. Kampf »Panzer gegen Panzer«.

170. Die mittlere Panzerkompanie ist auf Grund der Bestückung ihrer Panzerkampfwagen mit 7,5 cm Kw. K. und deren Ausstattung mit Panzergranaten besonders geeignet, feindliche Panzerkampfwagen zu vernichten.

Der geschlossene Einsatz der Kompanie ist die Regel.

171. Rasches Handeln und schlagartige Eröffnung des Feuers aller verfügbaren panzerbrechenden Waffen auf wirkungsvolle Entfernung, möglichst aus verdeckter Stellung und aus unerwarteter Richtung sind die Mittel, um die Überlegenheit sicherzustellen.

172. Stößt die Kompanie unvermutet auf feindliche Panzerkampfwagen, so muß der Kompanieführer durch Schießen mit Nebelgranaten der Kompanie bzw. der Abteilung das Bilden einer Feuerfront ermöglichen.

173. Sämtliche Panzerkampfwagen der mittleren Kompanie müssen schnell zur vollen Wirkung kommen. Der Kompanieführer muß seine Kompanie fest in der Hand behalten. Kein Zug darf sich im Eifer des Gefechts selbständig machen.

174. Ob die Kompanie gegen Flanke oder Rücken der feindlichen Panzerkampfwagen eingesetzt wird, befiehlt der Führer des Panzerverbandes (Abteilungs- oder Regimentsführer).

175. Weicht der Gegner, so stößt die Kompanie unverzüglich nach, um ihn zu verfolgen und zu vernichten.

VII. Verhalten beim Auftreffen auf Minen.

176. Minen werden oft nur dadurch erkannt werden können, daß die vordersten Panzerkampfwagen auf Minen aufgefahren sind. Es kommt in

diesem Falle darauf an, zu verhindern, daß weitere Panzerkampfwagen den Minen zum Opfer fallen.

177. Zu diesem Zweck hat jeder mit Sender ausgestattete Führerpanzerkampfwagen beim Bemerkten der Zerstörung eines eigenen Panzerkampfwagens durch Minen den Funkspruch zu geben:

»Ate Kompanie! (Deckname) — Minen! — Halt! — Minen! — Halt! — Minen! — Halt!«
»Ein Panzerkampfwagen Ater Zug (Deckname) bei Busch halb rechts (Beispiel) auf Mine gelaufen!«

178. Auf den Spruch »Minen! — Halt!« stellt die Kompanie die Vorwärtsbewegung ein.

Die vordersten Kampfwagen, die vielleicht schon in das Minenfeld eingedrungen sind, setzen in ihrer Spur zurück. Der Kompanieführer meldet der Abteilung und erhält von dieser weitere Befehle für rückwärtiges Sammeln oder Ansaß in einer anderen Richtung.

179. Kommt beim Auftreffen auf Minen gleichzeitig feindliche Panzerabwehr zur Wirkung, blenden die Panzerkampfwagen IV bei günstigen Windverhältnissen den Feind durch Beschuß mit Nebel. Der Feuerschutz für die leichten Kompanien ist auch ohne Befehl zu geben.

VIII. Zusammenwirken mit der Stabskompanie.

180. Bei Märschen, Rasten und beim Einnehmen von Bereitstellungen wird die Kompanie durch den Erkunderzug der Stabskompanie eingewiesen.

181. Zur Fliegerabwehr können Teile des Fliegerabwehrzuges der Stabskompanie in die Kompanie beim Marsch und in der Bereitstellung eingegliedert werden.

Die bei der Kompanie für den Luftschutz eingesetzten Teile wirken mit diesem Trupp zusammen.

182. Der Pionierzug wird zum Beseitigen und Überwinden von Hindernissen auf dem Marsch, beim entfalteten Vorgehen, in der Bereitstellung und vor dem Angriff durch die Abteilung eingesetzt. Teile können für Sonderaufträge der Kompanie unmittelbar unterstellt werden.

Sicherung der Pionierarbeiten in Feindnähe durch eingesetzte Überwachungswagen muß von der Kompanie gewährleistet sein.

IX. Instandsetzung und Versorgung.

183. Für den Einsatz der Kfz.-Instandsetzungsgruppe gelten die Bestimmungen der »Vorläufigen Anweisung für den Einsatz der Kfz.-Instandsetzungsgruppen der Panzerereinheiten und für die Ausbildung von Panzerwarten und Panzerfunkwarten« vom 26. März 1941.

184. Ausschlaggebend für die ständige Gefechtsbereitschaft ist die planmäßige Versorgung der Kompanie vor allem mit Betriebsstoff und Munition. Der Kompanieführer muß stets die Versorgung seiner Kompanie überwachen. Alle Unterführer, besonders der Schirzmeister und der Hauptfeldwebel, müssen ihn bei dieser Aufgabe unterstützen.

185. Die Ergänzung von Munition, Betriebsstoff und Verpflegung erfolgt bei den Versorgungseinrichtungen der Division und wird durch diese befohlen. Die Versorgung ist nur gewährleistet, wenn die Meldungen über den Bedarf schnell zur Abtheilung gelangen.

Erläuterungen der im Text angewandten Zeichen.

- ☐ Gruppenführer-Panzerkampfwagen.
- ☐ Halbzugführer-Panzerkampfwagen.
- ☐ Zugführer-Panzerkampfwagen.
- ☐ Kompanieführer-Panzerkampfwagen.
- ☒ Panzerkampfwagen II.
- ☒ Panzerkampfwagen III.
- ☒ Panzerkampfwagen IV.
- ⊕ Kompanieführer.
- ⊕ Zugführer.
- ⊕ Halbzugführer.
- Panzerführer.
- ⊕ Richtschütze.
- Ladeschütze.
- △ Panzerfahrer.
- ⊕ Panzerkanter.
- Panzerschütze.

Anlage 2

Stärkenachweisung der mittleren Panzerkompanie an Kraftfahrzeugen.

(Anhang)

a) Gruppe Führer:

- 5 Vz. Kpfw. II,
- 2 Vz. Kpfw. IV,
- 1 m. gl. Pkw. Kfz. 15 (m. Gerätkasten),
- 3 m. Kräder.

b) 1. bis 3. Zug:

- 4 Vz. Kpfw. IV.

c) Staffel für Wechselbesatzung:

- 3 l. gl. Pkw. (offen).

d) Gefechtstroß:

- 1 m. gl. Pkw. Kfz. 15 (m. Gerätkasten),
- 10 m. gl. Pkw., davon
 - 1 für gr. Feldkochherd,
 - 4 » Munition,
 - 1 » Betriebsstoff,
 - 3 » Betriebst. Transport,
 - 1 » Gerät u. Mensch. Transport,
- 2 f. Kräder m. Bw.

e) Kfz. Instandsetzungsgruppe:

- 1 Inst. Kfz. 2/40,
- 1 m. gl. Pkw. für Ers. Teile u. Gerät,
- 2 l. Zgkw. (1 to) Sd. Kfz. 10,
- 3 f. Kräder m. Bw.

f) Gepäck-Troß:

- 1 m. Pkw. (3 to) für Gepäck,
- 1 m. Krad.

Anlage 3

**Taktische Zahlenangaben
für die mittlere Panzerkompanie.**

1. Gefechtsstärke der Kompanie:

- 14 Pz. Kpf. Wg. IV (7,5 cm),
- 5 Pz. Kpf. Wg. II (2 cm).

Panzerbewaffnung:

- 14 Kampfwagenkanonen 7,5 cm,
- 5 Kampfwagenkanonen 2 cm,
- 33 Maschinengewehre (M. G. 34).

2. Marschgeschwindigkeit auf guten Straßen und Wegen:

- Kampfstaffel: 20 km/std.
- Räderstaffel: 40 km/std.

3. Fahrbereich mit einer Kraftstofffüllung:

- Kampfstaffel: 150 km Straße,
100 km Gelände,
- Räderstaffel: 250 km.

4. Betriebsstoffverbrauch auf 100 km:

Bergäserkraftstoff	5 000 l,
Dieselmkraftstoff	400 l,
Schmieröl	300 l,
Getriebeöl	30 l,
Fett	30 kg.

5. Verbrauch der Bremsbeläge in Kettenfahrzeugen:

- in kurvenreichem, bergigem Gelände
nach etwa 500 km,
- sonst nach etwa 1 000 km.

6. Straßen unter 3,5 m Breite sind von der Kampfstaffel nur im Einbahn- oder Blockverkehr benutzbar.

7. Kampfsentfernungen (Schußweiten):

7,5 cm Kw. K.	2 000 m,
2 cm Kw. K.	800 m,
Turm-M. G.	800 m,
Bug-M. G.	400 m.

8. Munition (Anhalt):

a) bei der Kampfstaffel:

für Pz. Kpiv. IV:

- 728 Sprenggranatpatronen (14 × 52),
- 280 Panzergranatpatronen (14 × 20),
- 112 Nebelgranatpatronen (14 × 8),
- je M. G. 1 350 SmK-Patronen, davon die Hälfte mit Leuchtspur.

für Pz. Kpiv. II:

- 450 Sprenggranatpatronen (5 × 90),
- 450 Panzergranatpatronen (5 × 90),
- je M. G. 1 425 SmK-Patronen, davon die Hälfte mit Leuchtspur.

b) Beim Gefechtstross:

für Pz. Kpfw. IV:

- 1 302 Sprenggranatpatronen (14 × 93),
- 490 Panzergranatpatronen (14 × 35),
- 168 Rebelgranatpatronen (14 × 12),

je M. G. 1 150 SmK-Patronen, davon die Hälfte mit Leuchtspur.

für Pz. Kpfw. II:

- 300 Sprenggranatpatronen (5 × 60),
- 300 Panzergranatpatronen (5 × 60),

je M. G. 1 075 SmK-Patronen, davon die Hälfte mit Leuchtspur.

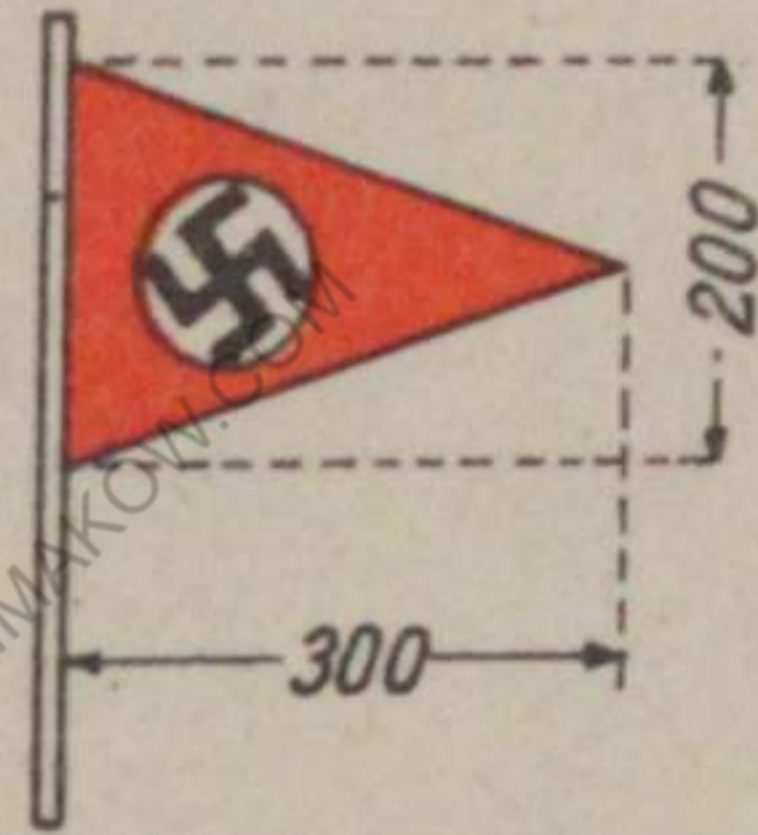
Führungszeichen.

Außer den Führungszeichen nach H. Dv. 472 werden folgende Flaggenzeichen angewandt:

	a) Ruhig gehalten	b) Mehrfach hochgestoßen:	c) Geschwindigkeit	d) Aus geöffnetem Turm nach unten gehalten:
1 Gelbe Flagge	Mir folgen!	—	Reihe!	—
2 Blaue Flagge	Doppeltreihe!	Vorfedicht!	Keil!	Wufen auf!
3 Rote Flagge	Gefechtsbereitschaft!	Klar zum Gefecht!	Abwehrgeschüs. bzw. feindl. Pz. Kpf. Wg. oder Artillerie angreifen!	Klar zum Gefecht beendet! oder Gefechtsbereitschaft beendet!
4 Rote und Gelbe Flagge	Stellung!	—	Breitfeil!	—
5 Blaue und Gelbe Flagge	Rechtsum!	—	Vinsum!	—
6 Blaue und Rote Flagge	Volle Deckung!	—	Rehrt! — Mäsch!	—
7 Führerwimpel zu sammen mit Zeichen 1 bis 6	Führer hier!	—	Eigene Panzer!	—
8 Ausfallflagge	Ausfall!	Ganze Kompanie!	Hilfe erforderlich!	—

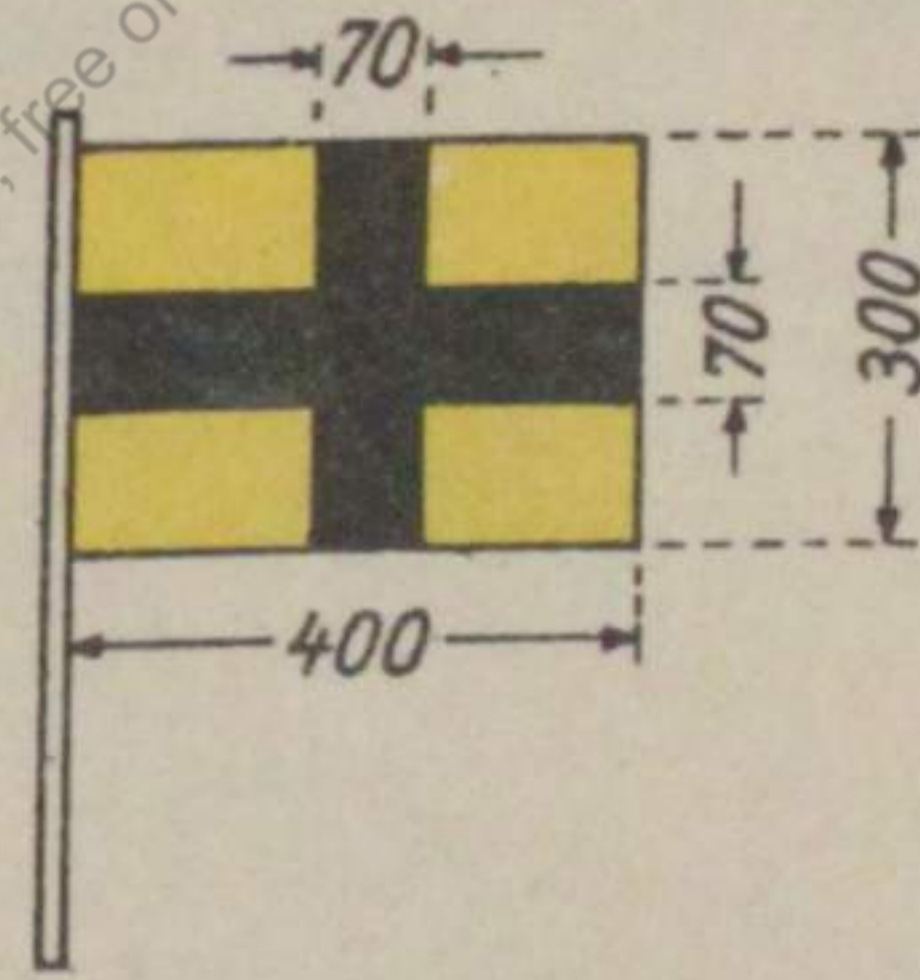
Führungszeichen

Außer den Führungszeichen nach H. Dv. 472 werden folgende Flaggenzeichen angewandt:



Bedeutung für Panzer und andere Waffen:

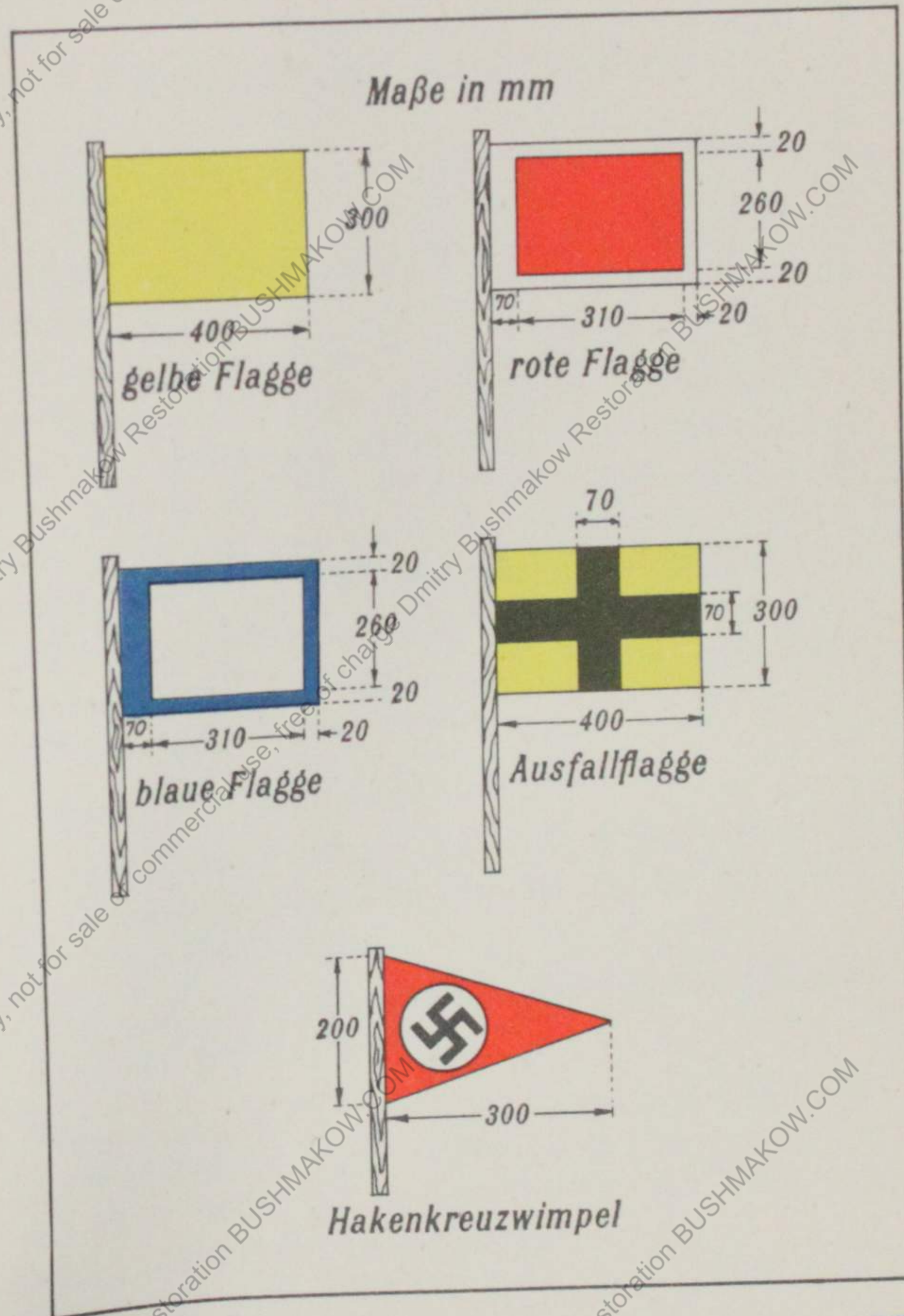
ruhig gehalten	mehrfach gestoßen	geschwenkt
Sammeln!	Angreifen! Mir folgen!	Außeinander! Keil!



Ausfall! Hilfe erforderlich!	Minen!	Stellung! Feindl. Panzerabwehr! Feindl. Panzer!
---------------------------------	--------	---

Tschbl. 3 zur H. Dv. 470/7

Ausführung der Flaggen.



Erläuterung der Stoßlinie.

Die Bezeichnung von Kartenpunkten mit Hilfe der Stoßlinie dient zur Befehlsübermittlung, Erstattung von Meldungen und Leitung des Artilleriefeuers.

Zwei Kartenpunkte — möglichst Wachtürme — im Bewegungstreifen der Division werden auf der Karte miteinander verbunden; die Verbindungslinie muß in der Angriffsrichtung liegen. Auf dieser Linie wird eine cm-Einteilung vorgenommen, Nullpunkt etwa in Höhe der Ausgangsbasis der Division.

Die Bezeichnung eines bestimmten Punktes (Ziel) wird dadurch ermittelt, daß man von ihm eine Senkrechte auf die Stoßlinie fällt.

Seine Lage wird bestimmt:

- a) nach der Entfernung vom Nullpunkt der Stoßlinie bis zum Schnittpunkt der auf sie gefällten Senkrechten,
- b) nach der senkrechten Entfernung des Punktes von der Stoßlinie.

So erfolgt z. B. die Bezeichnung eines Ortes, der in Höhe des Punktes 9 (9 cm vom Nullpunkt) der Stoßlinie und 2,7 cm rechts von ihr liegt, im Funktspruch durch: »9 rechts 2,7«.

Das Ablefen erfolgt von Karten aller Maßstäbe einheitlich in cm. Bei Ausgabe der Stoßlinie ist grundsätzlich der Maßstab zu befehlen, nach dem gemeldet werden soll.

Erfolgt die Meldung nach einer anderen Karte, ist der Maßstab anzugeben. Notwendige Umrechnungen zum Übertragen des gemeldeten Punktes auf Karten anderer Maßstäbe sind durch den Empfänger vorzunehmen.

Um dem Feind das Abhören von Funkprüchen nach der Stoßlinie zu erschweren, wird auf Befehl der Division an verschiedenen Tagen der Anfang der Stoßlinie nicht mit Null, sondern mit einer anderen Zahl bezeichnet. Bei Knicken im Bewegungstreifen der Division wird die Stoßlinie an den Knickpunkten neu bezeichnet. Hierbei ist als Anfangszahl der neuen Stoßlinie eine Zahl zu wählen, die so viel von den nahe gelegenen Zahlen der alten Stoßlinie abweicht, daß eine Verwechslung ausgeschlossen ist.

Zeichen:

Pendeln des Winterstabes:

Hier Infanterie-Zug (Kompanie-) Führer!

Stillhalten des Winterstabes:

Halten! Hier Deckung!

Winterstab in Feindrichtung gestoßen:

Weiterfahren! Zielrichtung!

Geballte Faust:

Panzerabwehrwaffe!

Gespreizte Hand:

Infanteriest!

Winkertafel der Infanterie.

Zeichen:

Wendeln des Winterstabes:

Hier Infanterie-Zug- (Kompanie-) Führer!

Stillhalten des Winterstabes:

Halten! Hier Deckung!

Winterstab in Feindrichtung gestoßen:

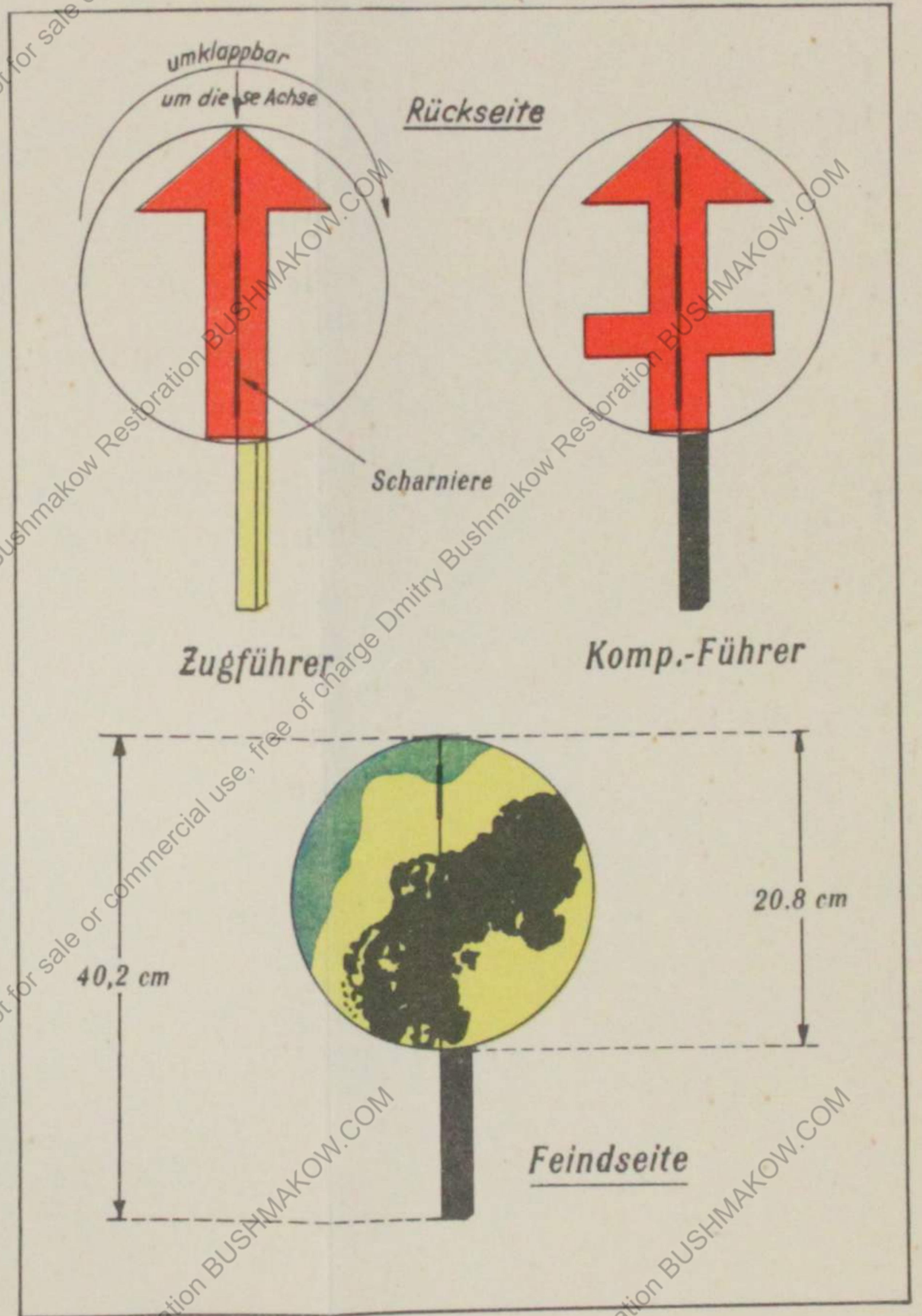
Weiterfahren! Zielrichtung!

Geballte Faust:

Panzerabwehrwaffe!

Gespreizte Hand:

Infanterienest!



Merksblatt
über Bekämpfungsmöglichkeit
von Panzersperren und Überwinden von
Panzerhindernissen

I. Allgemeine Grundsätze.

1. Man unterscheidet Panzersperren und Hindernisse für Panzerkampfwagen.

Panzersperren — künstlich geschaffene Hindernisse, die durch Kampfanzlagen gesichert sind — werden gebildet durch Panzergräben, Schienen- und Gittersperren, Höcker- und Igel-sperren, Panzerminen, Fallen und Straßensperren.

Panzerhindernisse sind Waldungen, Trichterfelder, Steilhänge, Weinberge, Gewässer, und Sümpfe.

2. Alle Panzersperren — außer Minen und Fallen — sind zu erkennen, Hindernisse oft erst durch Gefechtsaufklärung festzustellen. Ihre Art kann nach den Merkmalen festgestellt werden (siehe II).

Aufklärung und Erkundung von Einzelheiten über Lage und Art der Sperren und Hindernisse vor dem Angriff sind für den Angriffserfolg der Panzerkampfwagen Vorbedingung.

3. Das Überwinden von Panzersperren und Panzerhindernissen ist nur selten ohne vorheriges Zerstören bzw. ohne den Einsatz von Hilfsmitteln möglich.

Panzersperren sind in den meisten Fällen erst nach Zerstörung oder Schaffen von Gassen durch Panzerkampfwagen zu überwinden.

Soweit Panzerhindernisse durch Panzerkampfwagen zu überwinden sind, wird deren Gefechtstätigkeit dabei eingeschränkt. Meist ist Schaffen von Gassen oder Übergängen durch Pioniere erforderlich.

4. Zum Öffnen von Panzersperren und Hindernissen durch Zerstörung oder Überbrückung sind die Mittel im Schwerpunkt zusammenzufassen sowie überraschend und schnell zur Wirkung zu bringen.

Nebelverwendung, Ausführung bei Nacht und Täuschen an anderer Stelle verschleiern dem Gegner die beabsichtigte Durchbruchsstelle; Angriff und Wirkung aller anderen Waffen auf breiter Front zersplittern seine Abwehr.

Alle Arbeiten an Sperren und Hindernissen erfordern Ausschalten der feindlichen Waffenwirkung. Der Schwerpunkt der Waffenwirkung muß auf dem Feind hinter den Panzersperren an der Durchbruchsstelle liegen.

5. Zerstörungsmittel sind:

Beschuß mit Artillerie und s. J. G.,
Fliegerbomben,
besondere Kampfmittel der Pioniere
(Sprengladungen),
Rammwirkung der Panzerkampfwagen.

- Hilfsmittel zur Überwindung sind:

Sechsen und Behelfsmittel
Behelfsbrücken (Spurtafel),
Knüppelteppiche,
Kriegsbrückengerät.

6. Sprenggranaten haben erst ab Kaliber 7,5 cm Wirkung. Zur Vermeidung von Trichterwirkung ist besonders bei größeren Kalibern mit Sprenggranaten o. B. zu schießen. Direkter Beschuß mit Kampfwagenkanonen, schweren Flak auf Selbstfahrlafetten bringt rasche Wirkung auf Entfernungen bis 1000 m.

Gegen Minenfelder ist durch Gassenschießen mit Artillerie nur unter großem Munitionseinsatz Wirkung zu erreichen.

7. Einsatz von Fliegerbomben können die Artilleriewirkung erhöhen. Die entstehenden Trichter können zu neuen Hindernissen für Panzerkampfwagen werden.

8. Sprengmittel werden durch Pionierstoßtrupps oder durch Sondergerät der Panzertruppe angewendet. Einsatz von Pionierstoßtrupps bedingt stets Angriff der Panzerkampfwagen im Nachstoß; Einsatz von Sondergerät unter dem Schutz anderer Panzerkampfwagen läßt vielfach rasches Folgen der Masse der Panzerkampfwagen zum Angriff zu.
9. Rammen mit Panzerkampfwagen ist nur gegen leicht gebaute Sperren möglich, Rammen in ansteigendem Gelände meist zwecklos.
10. Faschinen und Behelfsmittel dienen zum Ausfüllen von Grabenstücken und Trichtern sowie von Winkeln vor Steilmauern. Auf den Panzerkampfwagen können sie nur in begrenzter Menge mitgeführt werden.
11. Spurtafelbrücken dienen zum Überbrücken von Grabenstücken bis zu 5 m Breite.
12. Knüppelteppiche dienen zum Überwinden von Sumpfstrecken sowie schlüpfrigen, vereisten und felsigen Hängen.
13. Kriegsbrückengerät und Brückenlegerkampfwagen der Pioniere werden besonders an breiten Hindernissen eingesetzt. Der Einsatz von Brückengerät der Pioniere setzt vorheriges Bilden ausreichend gesicherter Brückenköpfe voraus. Brückenlegerkampfwagen können den Übergang auch in feindlicher Feuerwirkung herstellen.

wobei Niederhalten der Panzerabwehr notwendig ist.

14. Das Überwinden von Hindernissen erfordert sorgfältige Ausbildung der Panzerfahrer, da jedes Hindernis eine besondere Fahrweise bedingt. Anweisungen bezüglich Fahrgeschwindigkeit und Fahrtrichtung sind auf Grund der Erkundungsergebnisse von Fall zu Fall zu geben.

II. Panzersperren.

1. Panzergräben.

Merkmale:

Taktisch: durchlaufend, meist geradlinig im Zuge von Widerstandslinien angelegt, durch Kampfstände gesichert und häufig an andere Sperren oder Hindernisse angelehnt, im Luftbild meist gut sichtbar, von der Erde aus bei guter Tarnung oft erst aus geringer Entfernung an den Erdaufwürfen erkennbar.

Kurze, durch aufgebrauchte Erddecken getarnte Panzergräben dienen in scheinbaren Lücken als Panzerfallen, sie sind nicht zu erkennen.

Technisch:

Trockene Panzergräben:

Dreiecksgräben: mindestens 1,5 bis 2 m tief, 2,5 bis 7 m breit, mit Erdaufwürfen beiderseits (0,7 m hoch) oder feindwärts bis 1 m

hoch), teilweise mit Betonmauer an der rückwärtigen Grabenwand.

Überwinden nach Einschießen oder Sprengen der Steilwand (7,5 cm Kw. R.-Sprenggranate m. B., Betonwand durch 21 cm Granate oder Sprengladung), nach Auffüllen mit Faschinen bzw. Abstreifen der rückwärtigen Grabenfrone oder über Brückengerät.

Breite Gräben: mindestens 2 m tief, Breite oben 3,5 bis 7 m, an der Sohle 1,6 bis 2 m, rückwärtige Grabenwand steil, vielfach Betonwand, Erdaufwürfe beiderseits 0,3 bis 1 m.

Überwinden meist nur durch Einschießen der rückwärtigen Grabenwand aus nächster Nähe, durch Auffüllen mit Faschinen bzw. Erreich oder über Brückengerät.

Rasse Panzergräben

Dreiecksgräben: bis zu 6 m tief, bis zu 12 m breit, meist symmetrische Keilform, rückwärtige Wand vereinzelt aus Beton. Durch Wasserfüllung oft weiche, zum mindesten schlüpfrige Grabenwand.

Überwinden durch Auffüllen mit Faschinen oder über Brückengerät.

Breite Gräben: mindestens 2 m tief, obere Breite 6 m und mehr, rückwärtige Grabenwand vielfach durch Beton oder Faschinenbau steil ausgeführt.

Überwinden meist nur über Brückengerät, bei geringer Tiefe auch nach Auffüllen mit Faschinen oder Behelfsmitteln.

Erkennbarkeit:

Gräben von mehr als 12 m Breite lassen auf schwach gewölbte Sohle des Grabens (parabolischer Querschnitt) schließen. Bei nicht befestigten Ufern sind Gräben bis 12 m als flache Gräben anzusprechen.

Rasse Gräben bis 12 m Breite mit betonierten oder sonst befestigten Böschungsflächen können spitze Gräben sein und sind bei klarem Wasser auch aus größeren Höhen durch dunkle Mittellinie erkennbar.

2. Schienen- und Gittersperrren.

Merkmale:

Taktisch: fortlaufend, in kilometerlanger Ausdehnung, in einfachem Gelände meist ohne wesentliche Richtungsänderung, stets in Verbindung mit Kampfanlagen. Da ungetarnt, weithin sichtbar von der Erde und aus der Luft.

Technisch:

Schienensperren. In Beton oder ohne Beton tief in den Boden gerade oder feindgeneigt eingelassene Schienen (Eisenbahn-, U-, Doppel-T- und betongefüllte Doppel-U-Schienen), meist

schachbrettartig mehrreihig (bis zu 7 Reihen) angeordnet. Schienen in wechselnder Höhe, Abstände und Zwischenräume 0,75 bis 1,50 m.

Überwinden einreihiger Sperren aus Eisenbahn- oder ungefüllten U-Schienen bei Anlauf mit 12 bis 15 km std., nötigenfalls mit zweimaligem Gegenfahren umzudrücken; dabei mit Fahrzeugmitte gegen Schiene; Gleiskette darf keine Schiene berühren. Eine Schiene nach der anderen umdrücken.

Stärkere einreihige und mehrreihige Schienensperren müssen durch andere Mittel zerstört werden.

Diese sind:

- a) Schießen von Gassen mit Sprenggranaten von Kaliber 7,5 cm an aufwärts,
- b) Gassensprengungen mittels Sondergeräts der Pz.-Pioniere (Abwurfvorrichtungen von Zerstörer Pz. Kpf. Wg.),
- c) Sprengungen durch Pioniere.

Gittersperren: in Beton oder durch Streben und Sporne im Boden verankerte, miteinander festverbundene Stahlgitter (Winkel-, U- und T-Eisenstücke in vernietetem oder gefuppeltem Zusammenbau) einreihig angeordnet. Höhe zwischen 1,5 und 2,5 m.

Überwinden erst nach Zerstörung möglich.

Zerstörung wie bei Schienensperren durch Sprenggranaten oder Sprengladung, hauptsächlich auf die deutlich erkennbaren Kreuzstücke und Kupplungen.

3. Höcker- und Igelsperren.

Merkmale:

Taktisch: Durchlaufend, meist den Bodenformen und vorhandenen Kampfanlagen angepasst, oft in kilometerlanger Ausdehnung ein- oder mehrreihig angelegt. Trotz Larnanstrichen von der Erde und aus der Luft gut sichtbar.

Technisch:

Hohle Höcker: (Tetraeder) Einzelhöcker etwa 1 m hoch, aus drei Eisenbetonstreben im Betonguß oben verbunden, durch Eisenbetonpfähle im Erdboden verankert und durch Grundplattenkreuz auf dem Boden gegen Umwerfen gesichert.

Überwinden mit Hilfe von Taschinen und Behelfsmitteln oder nach Zerstören einzelner Höcker, so daß Durchbruchgasse frei. Zum Zerstören direkt gerichteter Beschuß mit Sprenggranaten ab 7,5 cm oder durch Sprengladung gegen Betonkopf des Einzelhöckers.

Massive Höcker: Einzelhöcker etwa 1 m hoch, aus Eisenbeton hergestellt und durch Grundplatten aus Eisenbeton miteinander verbunden oder mit tiefen Sockeln in der Erde befestigt.

Überwinden erst nach Zerstören der Höcker für eine Gasse durch Sprengladungen an den Sockeln der Höcker oder durch Schaffen einer Brückenbahn (Auffüllen mit Faschinen und Behelfsmaterial, Anlegen von Spurtafeln zum Aufahren).

Eisenbetonigel: Einzeligel als dreibeiniger Eisenbetonständer mit hochragender Betonstrebe, der sich beim Gegenfahren in den Boden rammt und mit der aufbäumenden Stütze gegen das Fahrzeug klemmt. Höhe bis zu 1,5 m.

Überwinden erst nach Zerstören oder Fortziehen einzelner Igel. Zerstörung durch Sprengung oder direkten Beschuß des Igelkreuzstückes mit Sprenggranaten ab 7,5 cm auf Entfernungen bis 800 m.

Stahligel: Einzeligel aus Winkelleisen als Kreuz mit durchgehender Achse zusammengenietet oder geschweißt, rammt sich durch Gegenfahren in den Erdboden und fängt das Fahrzeug zangenartig ab; bis zu 1,80 m hoch.

Überwinden erst nach Zerstören oder Fortziehen einzelner Igel. Zerstören durch Sprengung oder Beschuß des Igelkreuzstückes mit Sprenggranaten ab 7,5 cm auf Entfernungen bis 800 m.

4. Panzerminen.

Mit dem Vorhandensein von Minen (Minenfeldern, Streuminen und Stabminen) ist in Verbindung mit Panzersperren und Hindernissen stets zu

rechnen. Sie sollen diese Anlagen in Breite und Tiefe ergänzen. Streuminen lassen sich rasch legen, während das Verlegen von Minenfeldern Zeit erfordert. Stabminen sind insbesondere an Hecken, Dämmen und in anderen Sperren, Streuminen an Engen und Wegen zu erwarten.

Minenfelder.

Merkmale:

Die Minen werden in 2 bis 3 Reihen mit Abstand von 25 bis 30 m hintereinander in durchlaufenden Gräben riegelweise (je 3 bis 5 Stück mit 1,5 bis 2 m Zwischenraum auf Luke zur vorderen Reihe) verlegt. Nach dem Verlegen werden die Gräben wieder zugeworfen und haben aus der Luft das Aussehen von Kabelgräben.

Erkennen auch offen verlegter Minen ist durch Luftaufklärung aus 400 m nicht möglich, durch Artilleriebeschuß (Einzelfeuer, dessen Lage und Wirkung gut zu beobachten sind) festzustellen.

Minensperren, in Gräben verlegt, durch Luftaufklärung wie Kabelgräben zu sehen.

Zerstörung:

Durch Artillerie: Schießen von Gassen durch erkannte Minenfelder, dabei Munitionsbedarf für eine Gasse von 20 bis 25 m Breite und 100 m Tiefe etwa 120 Schuß 21 cm Mrs. oder etwa 400 Schuß s. F. H. oder etwa 400 Schuß s. J. G. (nur im Ausnahmefall).

Die besten Erfolgsaussichten bietet der 21 cm-Mörser.

Durch Pioniere: Schaffen von Gassen nach dem üblichen Verfahren (Spüren, Sprengen, Bezeichnen).

Überwindbarkeit durch Panzerkampfwagen:

Erst nach Schaffen von Gassen in Breite von mindestens 5 m, beiderseits bezeichnet. Durchfahren auf den Trichterfeldern am besten durch die Trichter selbst, falls diese nicht zu groß (vgl. III, 2).

5. Fallen.

Merkmale:

Taktisch: Durch Tarnung auch aus starker und nächster Entfernung nicht oder nur schwer erkennbare Gräben und Gruben, in die der Panzerkampfwagen bei Befahren der Tarnabdeckung hineinsackt, ohne sich mit eigener Kraft wieder herausarbeiten zu können. Meist in Lücken zwischen Sperren und Hindernissen oder in Engen angelegt; daher ist an solchen Stellen durch gründliche Luftbilderkundung danach zu suchen.

Technisch: Grabenstrecken oder Einzelgruben von mindestens 2 m Tiefe mit nahezu senkrechten Wänden und mindestens 4 m Durchmesser der Länge und Breite nach, durch sorgfältig aufgebraute, für Menschen meist tragfähige Abdeckung getarnt.

Überwinden — soweit nicht Umfahren möglich ist — wie Panzergräben. Durch Entfernen der Tarnabdeckung für eigene Panzerkampfwagen kennzeichnen!

6. Straßensperren.

Merkmale:

Taktisch: Meist an Engstellen von Straßen und Wegen, wo Ausweichen oder Umfahren nicht möglich ist, errichtet. Meist durch Anlage hinter Kurven oder Höhen erst aus geringer Entfernung erkennbar. Umgebung, soweit befahrbar, vielfach durch Minen oder Fallen gefährdet.

Technisch:

Gittersperren: Stahlgitter oder herablassbare Stahltore in ganzer Straßenbreite, vornehmlich in Brückenpfeilern oder zwischen starken Hausmauern angebracht.

Überwinden nach Zerstören durch Sprengung oder Beschuß der Schienenverbindungen bzw. Kupplungen mit Sprenggranaten ab 7,5 cm aus naher und mittlerer Entfernung.

Schrankensperren: Betongefüllte Stahlschranken von knapp 3 m Sperrweite zwischen meterstarken und meterhohen Eisenbetonpfeilern.

Überwinden nach Zerstören durch Sprengung oder Beschuß der Stahlschranken mit Sprenggranaten ab 7,5 cm aus naher Entfernung.

Betonkloßsperrren: Betongefüllte Betonröhren von etwa 1 m Durchmesser und 1 m Höhe mit längsgebetteter Stahlschiene, die als Schienensperre hervorragt; oder meterstarke Betonklöße, im Erdreich versenkt. Entweder als vollkommene Sperre oder schachbrettartig mit knappen Durchlässen, die minengefährdet sind, angeordnet.

Überwinden nach Zerstören durch Sprengung oder Beschuß mit Sprenggranaten größeren Kalibers.

Schienensperren: Meist in Verbindung mit durchlaufenden Schienensperren angelegt. Über Bauart, Zerstören und Überwinden siehe II, 2.

Seilsperrren: Zwischen festen Betonsockeln gespannte starke Stahlseile, die niedrig gespannt, durch Panzerkampfwagen III und IV überfahren, sonst nur durch Sprengung geöffnet werden können.

Baumsperrren: Quer zur Straße in dichtem Gewirr gefällte Bäume, untereinander oft verdrahtet und durch Minen gefährdet.

Überwinden von Baumsperrren durch Auseinanderreißen oder Artilleriebeschuß. Vorhandensein von Minen ist vorher zu prüfen.

Barrikaden: Beschwertes Behelfsmaterial (steingefüllte, umgestürzte Wagen, Baumstämme, Pflastersteinwälle, Anschlagssäulen) in beliebiger Zusammenstellung.

Überwinden in den meisten Fällen durch Breschefahren von Panzerkampfwagen, Brescheschießen von Artillerie, sonst Einsatz von Pionieren.

Minensperren: Riegel von 3 bis 5 Minen schachbrettartig in 6 bis 8 Reihen hintereinander mit etwa 2 m Abstand von Reihe zu Reihe. Die Minen sind in die Straßendecke eingegraben und getarnt.

Zerstören: Durch Beschuß (siehe Minenfelder).

Beseitigen: Durch Pioniere nach dem üblichen Verfahren.

III. Hindernisse.

1. Waldungen.

Wälder sind vielfach auch außerhalb von Schneisen und Wegen durch Panzerkampfwagen zu durchfahren. Enger, starker Baumbestand sowie dichtes Unterholz erschwert dies.

Wald mit Stämmen unter 25 cm Durchmesser wird durch Panzerkampfwagen III und IV durchfahren. Dabei wird die Geschwindigkeit herabgesetzt.

Durch Wald mit Stämmen über 25 cm Durchmesser und so dicht, daß der Panzerkampfwagen gleich 2 Bäume nehmen muß, können sich Panzerkampfwagen III und IV nur durchnagen.

Einzelne Bäume (Kiefern) bis 50 cm Durchmesser können durch Panzerkampfwagen III und IV umgebrochen werden.

Panzerkampfwagen I und II können durch eigene Kraft stärkeren Baumbestand nicht durchfahren.

2. Trichterfelder.

Trichterfelder sind Hindernisse, die ein Durchfahren von Panzerkampfwagen verhindern können und die Geschwindigkeit beim Überqueren wesentlich herabsetzen können.

Trichterfelder mit Trichtern, deren Durchmesser der Länge des Panzerkampfwagens entspricht und eine Böschung von etwa 45° haben, sind in der Regel durch Panzerkampfwagen nicht zu überwinden, wenn die Stegbreite zwischen den Trichtern die halbe Spurbreite des Panzerkampfwagens und mehr beträgt; die Überschaubarkeit hängt wesentlich auch von der Bodenbeschaffenheit ab (trocken, naß, Lehm, Sand).

Durch Faschinen und Behelfsmittel können durch nicht zu überwindende Trichterfelder Übergänge geschaffen werden.

3. Steilhänge.

Steilhänge mit hoher Böschung sind durch Panzerkampfwagen nicht zu überwinden. Bei niedrigen Böschungen kann das Überqueren durch Brückenleger ermöglicht werden.

4. Weinberge.

Steile Weinberge mit hohen Steinmauern sind durch Panzerkampfwagen nicht, andere leicht zu überwinden.

5. Gewässer und Sümpfe (Wasserhindernisse).

Man unterscheidet Wasserläufe mit und ohne Anstauungen, Sümpfe und Überschwemmungen. Vielfach sind Wasserhindernisse durch Kampfanlagen geschützt, Überschwemmungen (zum großen Teil im Marsch- und Volderland) in Verbindung mit Befestigungen vorgenommen.

Überwinden breiter Wasserläufe (vgl. auch II, 1) sowie ausgedehnter Sümpfe und Überschwemmungen ist nur nach Schaffen besonderer Übergänge möglich. Der Einsatz dieser Mittel setzt eingehende Erkundung voraus, die sich zu erstrecken hat auf Beschaffenheit der Ufer (steil, flach, fest, morastig), die Wassertiefe und die Art des Untergrundes (fest, weich) sowie auf Annäherungsmöglichkeiten an die Übergangsstellen. Fest zugefroren können nicht zu breite Wasserhindernisse vielfach überschritten werden; die Tragfähigkeit des Eises kann durch Auflegen langer Bretter quer zur Fahrtrichtung erhöht werden.

Mittel zum Überwinden von Wasserhindernissen sind Faschinen, Baumstämme und andere Behelfsmittel. Für breitere Wasserläufe ist Brückengerät einzusetzen.

*Überprüfung vom 28/10.44
Kausur, vffz.*

Nur für den Dienstgebrauch!

Deckblatt Nr. 1

zur
H. Dv. 470/7

Ausbildungsvorschrift für die Panzertruppe (A. B. Pz.)

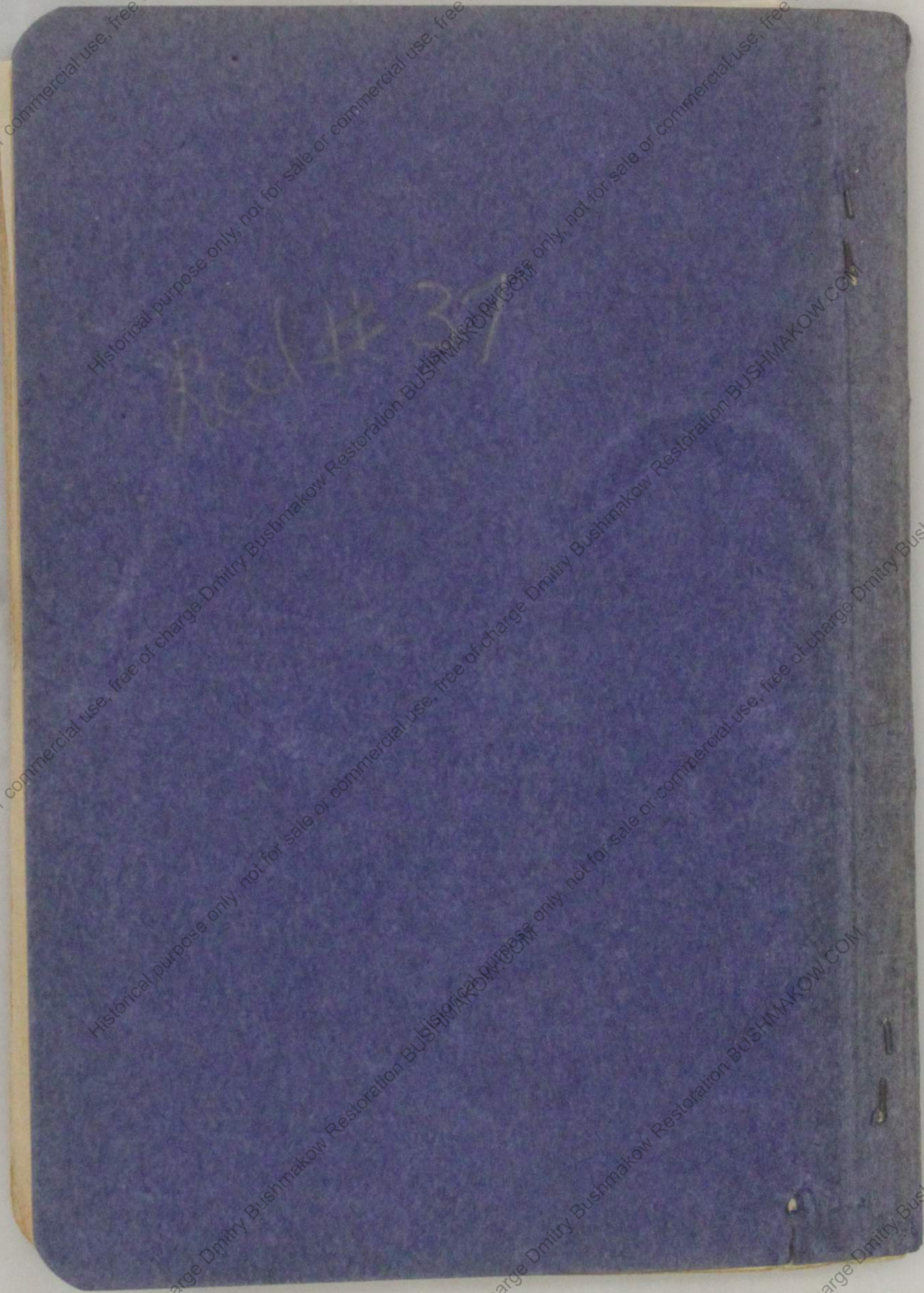
Heft 7
Die mittlere Panzerkompanie

Vom 1. 5. 41

Berichtigung ist auszuführen gem. Ziff. 4 des Merkbl. über Anford.,
Verw. u. Behandeln v. Heer.-Vorschr. vom 1. 1. 42

D zu Anl. 4 u. 5

2741 41 2 E



Handwritten markings in the center of the cover, possibly "2004/12/31".

Historical purpose only, not for sale or commercial use, free of charge Dmitry Bushmakow Restoration BUSHMAKOW.COM