

Merkblatt

für Ausbildung und Einsatz
der schnellen Panzerjäger-
Kompanie

Vom 6. 5. 40

Unveränderter Nachdruck

Berlin 1941

Merkblatt

für Ausbildung und Einsatz
der schnellen Panzerjäger-
Kompanie

Vom 6. 5. 40

Unveränderter Nachdruck

Berlin 1941

Der Oberbefehlshaber des Heeres

Gen. St. d. H. / Gen. d. Schn. Truppen

H. Qu. D. R. H.

den 6. Mai 1940

Ich genehmige das „Merkblatt für Ausbildung
und Einsatz der schnellen Panzerjäger-Kompanie“
vom 6. Mai 1940.

J. B.
Halder.

Inhaltsverzeichnis

	Seite
I. Allgemeines	7
II. Einsatz	10
1. Marsch	10
2. Entfaltung	11
3. Bereitstellung	11
4. Angriff	11
5. Verfolgung	13
6. Verteidigung	13
7. Abbrechen des Gefechtes — Rückzug	14
III. Ausbildung am schnellen Panzerjäger .	15
Besatzung	15
Bewegungen am Fahrzeug	17
Bedienung der Kanone	20
Bedienung der Nachrichtenmittel und Anwendung der Führungsmittel	22
Funkgerät	22
Flaggen und Zeichen	22
Leuchtpistole	23
Taschenlampe	23
Berührungszeichen	23
Gasabwehrdienst	25
Feuerkampf	25

	Seite
IV. Der Zug	27
1. Formen und Bewegungen	27
2. Der Kampf	30
a) Bereitstellung	30
b) Einsatz	30
V. Die Kompanie	34
1. Formen und Bewegungen	34
2. Der Kampf	42
Allgemeines	42
Führung und Führungsmittel	43
a) Marsch	43
b) Erkundung	45
c) Bereitstellung	46
d) Einsatz	47
e) Instandsetzung und Versorgung	51
Anlage 1: Ausbildungsvorschriften	55
Anlage 2: Angaben über den schnellen Panzerjäger I	59
Anlage 3: Zeichengebung im schnellen Panzerjäger	61
Anlage 4: Führungszeichen	63
Anlage 5: Ausführung der Flaggen	64

I. Allgemeines.

1. Schnelle Panzerjäger zeichnen sich durch ständige Feuerbereitschaft, hohe Geländegängigkeit und Panzerschutz aus.

Sie sind daher befähigt, den Kampf gegen feindliche Panzer angriffsweise zu führen.

2. Die freie Beobachtung ermöglicht es, den in seiner Sicht beschränkten feindlichen Panzer frühzeitig zu erkennen und zu bekämpfen.

3. Die schnellen Panzerjäger-Abteilungen sind Heerestruppen. Sie werden in der Regel Panzerdivisionen, ausnahmsweise auch anderen Divisionen zur Bekämpfung gepanzerter Fahrzeuge aller Art unterstellt.

4. Die Gefechts Einheit ist die Kompanie. Sie erhält ihre Aufträge vom Abteilungsführer. Er muß danach streben, seinen Verband fest in der Hand zu behalten und ihn so einzusetzen, daß alle Waffen zu voller Wirkung kommen. Der geschlossene Einsatz der ganzen Abteilung

kann in vielen Lagen zweckmäßig sein. Der Einsatz einzelner Flüge bildet eine seltene Ausnahme.

5. Für den Einsatz ist entscheidend:

a) rechtzeitiges Erkennen und Feststellen der Stärke und Angriffsrichtung feindlicher Panzer,

b) Ausnutzen der durch das Gelände gegebenen Möglichkeiten,

c) schnelles Handeln der Führer aller Grade. Hierzu gehören die Führer nach vorn.

6. Der Kampf wird durch Bewegung und Feuer geführt. Ziel der Bewegung ist, die Feindpanzer überraschend aus unerwarteter Richtung unter zusammengefaßtes Feuer zu nehmen und zu vernichten.

Dazu gehen die Panzerjäger abschnittsweise vor und führen den Feuerkampf aus dem Schießhalt. Angriff gegen Flanke und Rücken ist am wirksamsten.

7. Aufgabe frontal vorgehender Panzerjäger ist das Anhalten der feindlichen Bewegung durch Feuer. Ob rückwärtige Teile zur Verstärkung der Front oder gegen Flanke und Rücken der feindlichen Panzer eingesetzt werden, entscheiden Lage, Gelände und Witterung.

8. Bei überlegenem Feindfeuer wechseln die Panzerjäger unter Ausnutzung vorhandener Deckungen in hoher Geschwindigkeit die Stellungen und führen den Feuerkampf weiter.

9. Der Abteilungsführer ist für rechtzeitigen Nachschub an Betriebsstoffen, Munition und Berpflegung verantwortlich.

II. Einsatz.

1. Marsch.

10. Die schnelle Panzerjäger-Abteilung wird im Rahmen der Panzerdivision auf dem Marsch zum Schutze der Marschkolonnen in Front und Flanke verwendet. Der Einsatz richtet sich nach Lage und Gelände. Einsatz eines Zuges in der Vorhut kann zweckmäßig sein.

11. Wird die Abteilung einer Infanterie-Division unterstellt, marschieren sie möglichst geschlossen in der Marschkolonne so, daß sie frühzeitig angreifenden Feindpanzern entgegengeworfen werden kann.

Den Schutz der Marschkolonne hat die Panzerjäger-Abteilung (mot. z.) der Division.

12. Beim Marsch auf einem Flügel wird die Panzerjäger-Abteilung (Sfl.) oft in der offenen Flanke marschieren und Flügel und Flanke gegen feindliche Panzer oder schnelle Truppen sichern.

2. Entfaltung.

13. Entfaltet sich der Marschverband, geht die schnelle Panzerjäger-Abteilung sprungweise zur Verfügung des Truppenführers vor, um angreifende Feindpanzer in geschlossenem Einsatz niederzukämpfen.

3. Bereitstellung.

14. Die Sicherung der Bereitstellung eines Verbandes bleibt Aufgabe der nach der Kriegsgliederung zur Division gehörenden Panzerjäger-Abteilung, damit die schnelle Panzerjäger-Abteilung mit dem Antreten des angreifenden Verbandes feuerbereit vorgehen kann.

4. Angriff.

15. Beim Angriff im Rahmen einer Panzerdivision tritt die schnelle Panzerjäger-Abteilung in der Regel zur Panzerbrigade und begleitet ihren Angriff. Sie hat die Aufgabe, die eigenen Panzer in den Flanken zu sichern und sie bei der Niederkämpfung frontal angreifender Panzer zu unterstützen.

Auch die Niederkämpfung feindlicher Panzerjäger gehört zu ihren Aufgaben.

Bei Erreichen des Angriffsziels oder bei Ordnungshalten während des Angriffs sichert sie das Sammeln der Panzerereinheiten. Anschließend wird sie zur Verfügung des Brigadeführers bereitgestellt.

16. Beim Angriff im Rahmen einer Infanterie-Division oder einer Schützenbrigade geht sie im Schwerpunkt des Angriffs vor um angreifende Feindpanzer zu vernichten. Anweisung auf Zusammenarbeit oder Unterstellung unter die Infanterie richtet sich nach der Lage.

17. In Ausnahmefällen können schnelle Panzerjäger der Infanterie zur Bekämpfung besonders lästiger Widerstandsneester unterstellt werden. Von der Breite des Angriffsstreifens, der Anzahl der darin zu bekämpfenden Ziele und der Uebersichtlichkeit des Geländes hängt es ab, ob der Kompanieführer seine Züge zum Niederkämpfen der einzelnen Ziele ansetzt, oder ob einzelne Züge unmittelbar mit den Schützenkompanien zusammenarbeiten. Immer ist anzustreben, schnell wieder die Züge nach Erfüllung ihres Kampfauftrages zur Verfügung der Kompanie in Deckung zusammenzufassen.

18. Beim Angriff gegen feldmäßige oder ständige Kampfanlagen können schnelle Panzerjäger zum Schartenbeschuß eingesetzt werden.

19. Nach Erreichen des Angriffszieles übernehmen die schnellen Panzerjäger die Sicherung gegen feindliche Panzerangriffe bis zur Ablösung durch die Panzerjäger der Division. Alsdann werden sie herausgezogen und zu neuer Verwendung bereitgestellt.

5. Verfolgung.

20. In der Verfolgung können schnelle Panzerjäger-Abteilungen zusammen mit anderen Truppen auflebenden Feindwiderstand mit Spreng- oder Panzergranaten brechen und so den weichenden Gegner zur Auflösung bringen.

Sie können der Kern gemischter Verfolgungsabteilungen sein, besonders wenn Panzerverbände nicht zur Verfügung stehen.

6. Verteidigung.

21. In der Verteidigung sind die schnellen Panzerjäger-Abteilungen Reserve des Truppenführers. Sie werden erst eingesetzt, wenn die Stoßrichtung eines feindlichen Panzerangriffs klar erkannt ist. Ihre Aufgabe ist die Vernichtung der in das Hauptkampffeld eingebrochenen Feindpanzer.

22. Ist der Panzerangriff abgeschlagen, bekämpfen die schnellen Panzerjäger die angrei-

fende Feindinfanterie erforderlichenfalls mit Sprenggranaten.

23. Sind feindliche Panzer durchgebrochen, werden schnelle Panzerjäger-Einheiten zur Abriegelung des Durchbruchs und zur Vernichtung der Feindpanzer im Gegenangriff angelegt. Genaue Kenntnis der eigenen Minenfelder ist erforderlich.

7. Abbrechen des Gefechtes — Rückzug.

24. Zwingt die Lage zum Abbrechen des Gefechtes, sichern schnelle Panzerjäger-Abteilungen zusammen mit Teilen anderer Waffen das Ausweichen gegen nachstoßende feindliche Panzerkräfte.

25. In besonders gefährlicher Lage können schnelle Panzerjäger-Abteilungen, sofern eigene Panzerkräfte nicht verfügbar sind, mit anderen Waffen zum Angriff mit begrenztem Ziel angelegt werden, um der Masse der eigenen Truppen das Loslösen vom Feinde zu erleichtern.

26. Geht die eigene Truppe zum Rückzug über, übernehmen schnelle Panzerjäger-Abteilungen die Verschleierung und Sicherung der Bewegungen. Unterstellung unter Nachhut kann zweckmäßig sein.

III. Ausbildung am schnellen Panzerjäger.

Besatzung.

27. Die Ausbildung am Einzelfahrzeug bildet die Grundlage für die Verwendungsbereitschaft der Panzerjäger-Einheit.

28. Die Besatzung des schnellen Panzerjägers besteht aus dem Panzerjägersführer zugl. Richtschütze, dem Ladeschützen und dem Fahrer. Der Fahrer ist zugleich Funker.

Die Besatzung ist eine Kampfgemeinschaft, daher ist es wichtig, daß sie aneinander gewöhnt, aufeinander eingespielt ist und sich gegenseitig ablösen kann.

29. Die gesamte Bedienung ist als Richt- und Ladeschütze sowie als Fahrer und Funker auszubilden.

30. Die Schießausbildung an der 4,7 cm Panzerabwehr-Kanone erfolgt zugleich mit der Einzelausbildung.

31. Die gesamte Bedienung muß im Erkennen aller Führungszeichen auch unter beschränkten Sichtverhältnissen geübt sein. Der Panzerjägerführer ist außerdem im Gebrauch der Flaggen und der Leuchtpistole auszubilden.

32. Der Panzerjägerführer ist verantwortlich für die Einsatzbereitschaft seines Fahrzeuges. Er hat dafür zu sorgen, daß die Ausstattung des Wagens, Ausrüstung der Besatzung, Waffen, Munition, Signalmittel und Waffenergänzungsteile vorhanden sind. Er bedient die Kanone und die Verbindungsmittel.

33. Die Funkausbildung des Panzerjägerführers und Fahrers erstreckt sich auf Einbau und Bedienung des Funkgerätes sowie Funkbetrieb.

34. Die Fahrausbildung am Panzerjäger erfolgt in einem Fahrschullehrgang, der sich auf Kraftfahrtechnik, Fahren im wechselnden Gelände sowie auf Gesetzeskunde und Verkehrsvorschriften erstreckt.

35. Der Fahrer ist für die Fahrbereitschaft des Fahrzeuges, die Ueberwachung des Verbrauches von Kraftstoff und Del, sowie für die Verwendungsbereitschaft des Funkgerätes verantwortlich.

36. Der Ladeschütze ist für die Feuerbereitschaft der Kanone, Gebrauchsfähigkeit der Richtmittel, Munition und Reinigungsgerät verantwortlich.

37. Panzerjägerwarte und Funkwarte sind die Gehilfen der Besatzung.

Der Panzerjägerwart muß das Zusammenwirken der Teile des Fahrzeuges genau kennen, um bei den ihm zugeteilten Panzerjägersfahrzeugen alle Schäden, die ohne Werkstatt behoben werden können, mit Hilfe des Fahrers schnell beseitigen zu können. Nach jeder größeren Fahrt hat der Panzerjägerwart die Fahrzeuge auf Zustand und Schmierung zu prüfen.

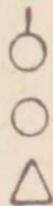
Der Funkwart muß die elektrischen Anlagen und Geräte am Panzerjäger beherrschen. Er beseitigt alle Störungen an elektrischen Anlagen des Fahrzeuges, die ohne Werkstatt behoben werden können.

38. Die Ausbildung der Besatzung muß abgeschlossen sein, ehe mit Fahrzeugen im Verbande geübt wird.

Bewegungen am Fahrzeug.

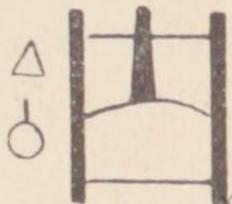
39. Auf das Kommando: „In Reihe angetreten!“ tritt die Bedienung nach Bild 1 an und rührt.

Bild 1



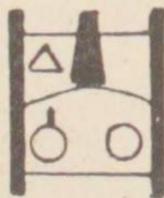
40. Auf das Kommando: „An die Fahrzeuge!“ tritt die Bedienung nach Bild 2 an das Fahrzeug und rührt.

Bild 2



41. Auf das Kommando oder Zeichen: „Aufsitzen!“ sitzt die Bedienung auf, nimmt die Plätze nach Bild 3 ein und rührt.

Bild 3



42. Auf das Kommando oder Zeichen: „Absetzen!“ sitzt die Besatzung gleichzeitig ab, begibt sich auf ihre Plätze nach Bild 2 und rührt.

43. Auf das Kommando oder Zeichen: „Motor anwerfen!“ läßt der Fahrer den Motor an. Der Panzerjägersführer meldet die Marschbereitschaft des Fahrzeuges durch Hochhalten des rechten Armes.

44. Auf das Kommando oder Zeichen: „Gefechtsbereitschaft!“ entfernt der Ladeschütze die Mündungskappe und den Verschlußüberzug, der Panzerjägersführer (Richtschütze) den Ueberzug für das Zielfernrohr, entnimmt dieses dem Behälter, setzt es in die Konsole ein und stellt die Sehstärke des Oculars nach seinen Augen ein.

Durch Herausziehen des Zurrbolzens entzurrt er die Richtmaschinen.

Der Fahrer schließt die Luken und macht das Funkgerät betriebsfertig. Fahrer und Panzerjägersführer setzen die Kopfhörer auf.

Der Fahrer meldet dem Panzerjägersführer durch Zuruf: „Fertig!“ Der Panzerjägersführer dem Führer der Einheit durch Armhochheben die Gefechtsbereitschaft.

45. Auf das Kommando oder Zeichen: „Gefechtsbereitschaft beendet!“ handelt die Besatzung in umgekehrter Reihenfolge nach Nr. 44.

46. Auf das Kommando oder Zeichen: „Luken auf!“ öffnet der Fahrer die Luken.

Bedienung der Kanone.

47. Das Oeffnen des Verschlusses zum ersten Laden oder bei Versagen der Verschlussautomatik geschieht durch Eindrücken der Griffklinke an der Verschlusskurbel und Zurückdrehen der Verschlusskurbel, bis die Auswerfer durch Einrasten ihrer Nasen den Verschluss in geöffneter Stellung festhalten; die Verschlusskurbel wird wieder nach vorn gedreht, bis die Griffklinke einrastet.

Der Ladeschütze betätigt die Verschlusskurbel mit der linken Hand, mit der rechten ergreift er eine Granate, erfasst diese mit der linken Hand am Patronenboden und führt sie soweit ein, bis der Anfang der Hülse im Laderaum ist; dann wirft er sie mit Schwung hinein. Der Verschluss schließt sich selbsttätig.

48. Zum Entladen einer nicht beschossenen Patrone erfasst der Ladeschütze die Verschlusskurbel mit der rechten Hand, öffnet den Verschluss, indem er den Verschlusskeil zuerst langsam und im letzten Teil der Bewegung ruckartig betätigt, damit die Patrone mit dem nötigen Schwung ausgeworfen wird, und fängt die Patrone mit der linken Hand auf.

49. Bei Versagern spannt der Ladeschütze den Schlagbolzen durch Zurückziehen des Spannhebels und zieht mehrmals ab; geht der Schuß nicht los, ist bei Friedensübungen 1 Minute zu warten, dann zu entladen nach Nr. 48.

50. Zum Sichern zieht der Panzerjägersführer (Richtschütze) die Sicherung am Abzugshebel heraus und dreht sie um 90°. Entsichern sinngemäß.

51. Der Panzerjägersführer (Richtschütze) betätigt die Richtmaschinen und erfasst das Ziel mit dem Zielfernrohr. An der Fernrohrkonsole befindet sich eine Querlibelle. Durch Einspielen dieser Libelle mit Hilfe des Griffrades wird beim Richten die durch die Schräglage des Fahrzeuges entstehende Verkantung des Rohres ausgeschaltet.

Je nach Art des Zieles (Panzer- oder Infanterieziel) richtet er mit der Entfernungsskala für Panzer- oder Sprenggranaten. Für die Panzergranaten sind auch Entfernungstrichmarken an der Strichplatte vorhanden.*

*) Bei Zielfernrohren mit + am Teilring ist bei Sprenggranaten mit der halben Kampfsentfernung anzurichten.

Bedienung der Nachrichtmittel und Anwendung der Führungsmittel.

52. Als Nachrichten- und Führungsmittel werden angewandt:

- a) das Funkgerät zum Empfang vom Führerfahrzeug;
- b) zu anderen Fahrzeugen:
Flaggen,
Leuchtpistole,
Taschenlampe;
- c) innerhalb des Panzerjägers:
Zuruf,
Berührungszeichen.

Funkgerät.

53. Der Fahrer bedient das Funkgerät und stimmt es auf Befehl ab. Panzerjägersführer und Fahrer setzen bei Gefechtsbereitschaft die Kopfhörer auf, der Empfänger wird eingeschaltet.

54. Das Nachprüfen des Funkgerätes, sowie den Ein- und Ausbau überwacht der Funkmeister.

Flaggen und Zeichen.

55. Folgende Flaggen sind am Fahrzeug:
Ausfallflagge, rot, blau, gelb,
Hakenkreuzwimpel.

56. Die Zeichen gibt der Panzerjägersführer, er kann vom Ladeschützen unterstützt werden.

Bedeutung der Flaggenzeichen siehe Anlage 4.

57. Im Gefecht werden Flaggenzeichen durch Wiederholen weitergegeben und gleichzeitig bestätigt. Die Ausführung erfolgt sofort nach Erscheinen des Zeichens. Die Flaggenzeichen werden mit gestreckten Armen gegeben und von jedem Fahrzeug so lange gezeigt, bis die Flagge des Führers verschwindet.

Leuchtpistole.

58. Mit der Leuchtpistole wird in der Regel nur bei Schießhalten geschossen. Sie dient zur Zeichengebung an andere Truppen.

Taschenlampe.

59. Bei Fahrten mit abgeblendetem Licht oder ohne Licht werden Führungszeichen mit der abgeblendeten Taschenlampe gegeben.

Dasselbe gilt in der Bereitstellung und Rast.

Berührungszeichen.

60. Der Panzerjägersführer verkehrt mit dem Fahrer durch Zuruf oder Berührungszeichen. Die Berührungszeichen werden durch Berührung mit Hand oder Fuß gegeben.

61. Alle Führungszeichen werden vom Panzerjägerführer für den Fahrer laut wiederholt.

62. Auf das Zeichen: „Marsch!“ ruft der Panzerjägerführer dem Fahrer „Marsch“ zu oder berührt seine Schulter.

63. Auf das Zeichen: „Schneller!“ ruft der Panzerjägerführer: „Schneller!“ oder klopft dem Fahrer mehrmals auf den Rücken.

64. Auf das Zeichen: „Langsamer!“ ruft der Panzerjägerführer: „Langsamer!“ oder streicht dem Fahrer über den Rücken.

65. Auf das Zeichen: „Halt!“ ruft der Panzerjägerführer: „Halt!“ oder berührt den Kopf des Fahrers.

Zum Halten an einer bestimmten Stelle, z. B. „In voller Deckung“, ruft der Panzerjägerführer beispielsweise: „Rechts heran — unter der großen Kastanie halten!“

66. Ist das Fahrzeug beim Schieße halt zu weit aus der Deckung herausgekommen, ruft der Panzerjägerführer: „Halt! — Rückwärts!“ Die Rückwärtsfahrt wird durch Halt-Ruf beendet.

Gasabwehrdienst.

67. Auf Befehl des Panzerjägerführers: „Gasbereitschaft!“ hängt die Besatzung die Gasmaske um den Hals.

68. Auf Befehl „Gasalarm!“ werden Kopfbedeckung und Kopfhörer abgenommen und die Gasmaske aufgesetzt.

69. Auf Befehl „Gasalarm beendet!“ werden die Gasmasken abgenommen und um den Hals gehängt. Nach einiger Zeit ordnet der Panzerjägerführer das Verpacken der Gasmasken an.

Feuerkampf.

70. Auf das Kommando: „Stellung!“ fährt der Fahrer in die nächstgünstige Feuerstellung und hält dort selbständig.

71. Auf das Kommando: „Volle Deckung!“ fährt der Fahrer in Rückwärtsfahrt aus der Feuerstellung und sucht dann die nächste Deckung auf.

72. In der Regel beträgt die Fahrgeschwindigkeit 15 km/Std. Erfordern Gelände und Feindlage andere Geschwindigkeiten, sind diese durch den Panzerjägerführer zu befehlen.

73. Es darf nur aus dem Schießhalt geschossen werden.

Der Zusammenhalt im Verbande darf nicht verloren gehen.

74. Im Panzerjäger dürfen keine schriftlichen Befehle und Karten mit Einzeichnungen, die die eigene Gliederung und Kräfteverteilung erkennen lassen, mitgeführt werden.

75. Rein Panzerjäger darf in Feindeshand fallen, ohne daß die Besatzung und Nachbarpanzerjäger ihr Aeußerstes zur Bergung getan haben. Ist Bergung nicht möglich, ist das Fahrzeug zu zerstören.

Besteht Gefahr, daß der Panzerjäger in Feindeshand fällt, so ist er zu zerstören. Hierzu werden im Innern des Fahrzeuges Puzwolle, brennbare Stoffe, Munition usw., gegebenenfalls durch Abreißen der Kraftstoffleitung mit Kraftstoff getränkt und das Fahrzeug entzündet.

IV. Der Zug.

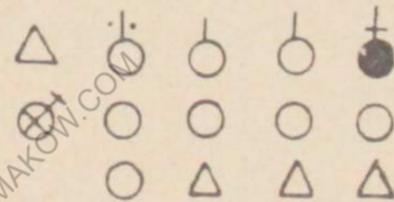
1. Formen und Bewegungen.

76. Der Zug bildet die Kampfeinheit. Er besteht aus dem Zugführer, 3 schnellen Panzerjägern, 1 M.G.-Trupp und 1 Krad. Gliederung und Ausrüstung gemäß Kriegsstärke- und Ausrüstungsnachweisungen 1148.

77. Der Zugführer bildet den Zug aus und führt ihn im Gefecht.

78. Auf das Kommando: „In Linie angetreten!“ tritt der Zug nach Bild 4 an und rührt.

Bild 4



79. Auf das Kommando: „An die Fahrzeuge!“ tritt der Zug nach Bild 5 an und rührt.

Formen des Zuges.

80. Versammlungsform „Linie“ (Bild 6),
 „Reihe“ (Bild 7),
 Marschform „Reihe“ (Marschordnung),
 Gefechtsform „Reihe“ (ohne MG. Zgkw.),
 „Keil“ (Bild 8).

81. Bei Exerzierbewegungen beträgt die Fahrgeschwindigkeit 15 km/Std.

Beim Aufmarsch aus der Reihe zur Linie verhält das Spitzfahrzeug, die anderen erreichen beschleunigt ihren Platz. Nach Beendigung des Aufmarsches wird in der alten Geschwindigkeit weitergefahren. Abbrechen geschieht sinngemäß.

82. Marschrichtungsänderungen befiehlt der Zugführer durch Befehl oder Zeichen: „Mir folgen!“ oder „Marschrichtung!“ mit Angabe des Richtungspunktes.

83. Soll Marschrichtung und Form gleichzeitig geändert werden, ist erst die Marschrichtung, dann die Form zu befehlen.

84. Auf Kommando oder Zeichen: „Volle Deckung!“ fahren die Fahrzeuge in die nächste Deckung. Verbindung innerhalb des Zuges muß erhalten bleiben.

Bild 5

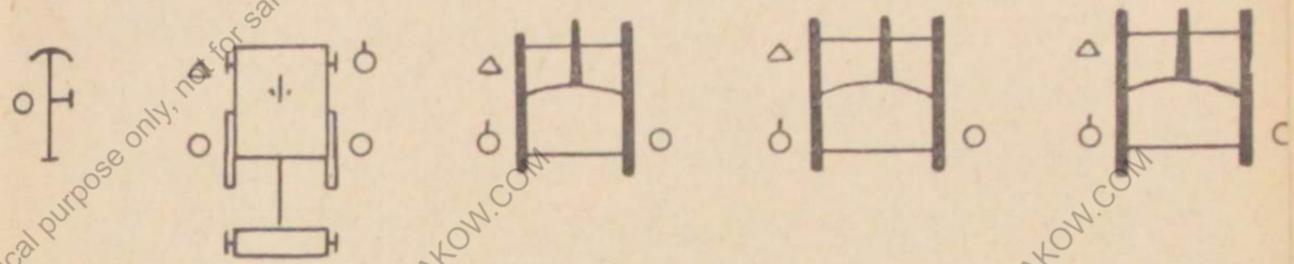


Bild 6

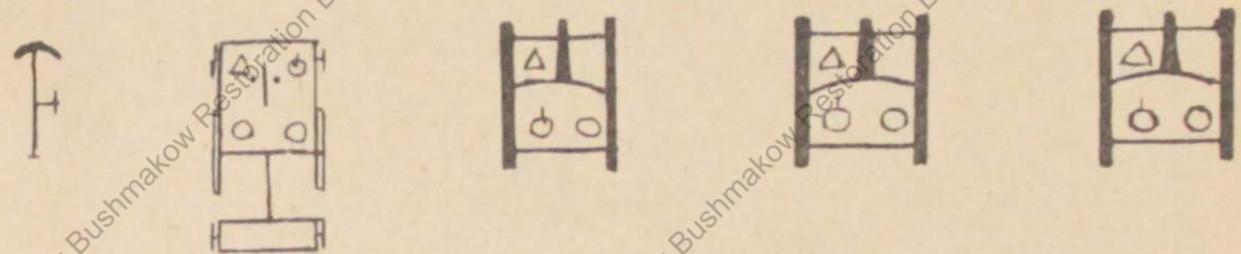


Bild 7

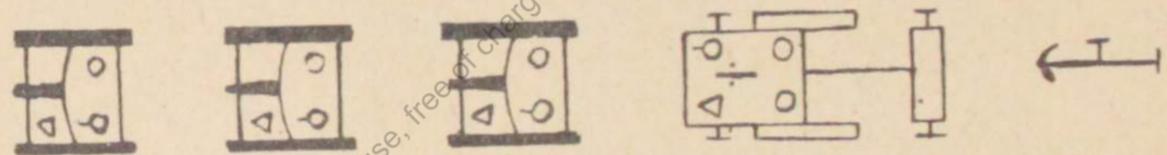
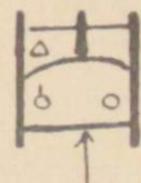


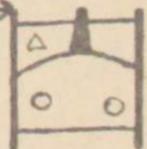
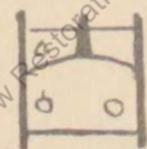
Bild 8



50 m



50 m



2. Der Kampf.

85. Der Zug kämpft in der Regel im Verbande der Kompanie.

Wird er auf dem Marsch als Einzelzug eingesetzt, sorgt der Zugführer vor dem Abbrücken der Kompanie für Mitnahme von Munition und Betriebsstoff. Den Einsatzbefehl erhält er dann vom Führer der Einheit, der er untersteht. (Vorhut, Nachhut.)

86. Der Kampfauftrag der Kompanie muß jedem Mann des Zuges bekannt sein.

a) Bereitstellung.

87. In der Bereitstellung sorgt der Zugführer für schnelle Herstellung der Gefechtsbereitschaft, Verbindung zum Kompanieführer und Ruhe seiner Leute.

Er unterrichtet den Zug laufend über Lage und eigene Absichten.

Nahsicherung und Beobachtung sind einzuteilen.

88. Das M.G. wird in der Bereitstellung zur Fliegerabwehr eingesetzt.

b) Einsatz.

89. Der Einsatzbefehl wird vom Zugführer, wenn Zeit vorhanden, eingehend bekanntgegeben,

um im Kampf durch kurze Funkbefehle führen zu können.

90. Der Zug löst seinen Kampfauftrag angriffsweise, das Schießen erfolgt aus dem Schießhalt.

91. Gewandtes Ausnutzen des Geländes durch die Fahrer und schnelle Auswahl der Feuerstellung durch den Zugführer ist von ausschlaggebender Bedeutung für den Erfolg.

92. Geeignete Feuerstellungen sind Hinterhangstellungen, bei denen nur das Rohr über die Deckung schießt.

Das Beziehen der Feuerstellung bedarf häufiger Übung.

93. Ist der Zug vom Panzerfeind nicht erkannt, eröffnet er das Feuer überfallartig. Hierzu gibt der Zugführer den Feuerbefehl.

94. Bei plötzlichem Zusammenstoß mit feindlichen Panzern auf nahe Entfernungen geht jeder Wagen des Zuges selbständig in Feuerstellung und eröffnet das Feuer. Die Verbindung innerhalb des Zuges muß erhalten bleiben.

95. Gerät der Zug überraschend in einen Feuerüberfall überlegener feindlicher Panzer, befiehlt der Zugführer zunächst „Volle Deckung!“,

weicht dann in eine Wechsellstellung aus, aus der der Zug den Kampf unter günstigeren Bedingungen fortsetzt.

Diese bewegliche Kampfführung verlangt vom Zugführer schnelle Auffassungsgabe, klaren Blick für das Gelände, Entschlußfreudigkeit und eisernen Willen; vom Zuge ruhige Nerven, straffe Feuersdisziplin und Kampfgemeinschaft.

Das Räumen der Feuerstellung und Beziehen von Wechsellstellungen nach vorn oder nach der Seite muß drillmäßig geübt werden.

96. Niederkämpfung des Gegners mit wenigen Schuß und schneller Zielwechsel sind Vorbedingungen für den Erfolg des Zuges. Häufige Richtübungen im Gelände gegen fahrende Ziele sowie Schießübungen erziehen zu genauem und schnellem Schießen und fördern die Leistungen.

97. Gegen ständige Kampfanlagen kann der schnelle Panzerjägerzug zur Unterstützung angreifender Stoßtrupps eingesetzt werden.

Er bekämpft die Scharten des Kampfstandes und ermöglicht dadurch den Stoßtrupps das Heranarbeiten.

Sind vor dem Kampfstand Sperren, so haben die Stoßtrupps Gassen zu sprengen, durch die der Panzerjägerzug folgt und den weiteren Kampf unterstützt.

Vor dem Angriff muß zwischen dem Panzerjägerzugführer und dem Führer des Stoßtrupps der beabsichtigte Kampfverlauf genau besprochen werden, um die Zusammenarbeit sicherzustellen.

98. Fällt ein Panzerjäger des Zuges aus, so bestimmt der Zugführer, ob andere Panzerjäger ihn abschleppen sollen, oder ob er durch nachfolgende Instandsetzungstrupps wieder fahrbereit zu machen oder zu bergen ist.

99. Lebende Ziele und nicht panzerbrechende Waffen bekämpft der Zug mit Sprenggranaten. Trifft er im Laufe des Kampfes auf feindliche Massenziele, so vernichtet er diese durch zusammengefaßtes Feuer.

100. Nach erfolgreichem Kampf geht der schnelle Panzerjägerzug in „volle Deckung“. Der Zugführer prüft Zustand der Besatzungen und Fahrzeuge, Munitions- und Betriebsstoffverbrauch und meldet das Ergebnis der Kompanie. Von dieser erhält er Befehl für den weiteren Einsatz.

V. Die Kompanie.

Die Kompanie besteht aus: Kp.=Trupp, 3 Zügen, Gefechts- und Gepäcktrog.

101. Die schnelle Panzerjägerkompanie wird in der Regel im Rahmen der Abteilung geschlossen eingesetzt.

Sonderaufträge können eine selbständige Verwendung erforderlich machen.

102. Das Endziel der Zug- und Kompanieausbildung ist die Erziehung zum selbständigen Kämpfer. Bei der Schnelligkeit der Kampfhandlungen muß jeder Führer auch ohne Befehl, der Lage entsprechend, richtig handeln. Stolzer Angriffsgelbst muß die Truppe auszeichnen, wenn sie ihrer schweren, für die Entscheidung wichtigen Aufgabe gewachsen sein soll.

1. Formen und Bewegungen.

103. Gliederung, Stärke und Ausrüstung sind aus den Stärke- und Ausrüstungsnachweisungen zu ersehen.

104. Auf das Kommando: „In Linie angetreten!“ tritt die Kompanie fahrzeugweise in Linie vor dem Kompanieführer an (Bild 9).

105. Auf das Kommando: „An die Fahrzeugel!“ tritt die Kompanie nach Nr. 40, Bild 2 an.

106. Auf- und Abziehen erfolgt nach Nr. 41 und 42, Motoranwerfen nach Nr. 43.

107. Auf das Kommando oder Zeichen: „Gefechtsbereitschaft!“ bzw. „Gefechtsbereitschaft beendet!“ wird nach Nr. 45 verfahren.

Formen der Kompanie.

108. Versammlungsform

Linie (Bild 10)

Kompaniekolonnie (Bild 11)

Reihe

Marschform

Reihe (Marschordnung)

Gefechtsform

Reihe

Keil (Bild 12)

Breitkeil (Bild 13)

Feuerkette (Bild 14)

Bild 9

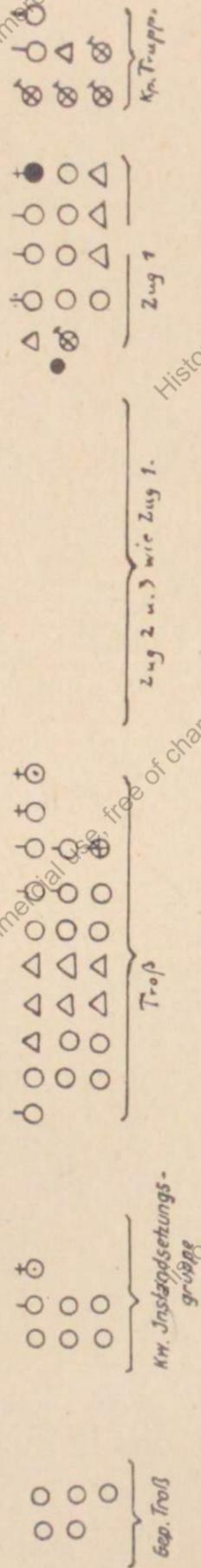


Bild 10

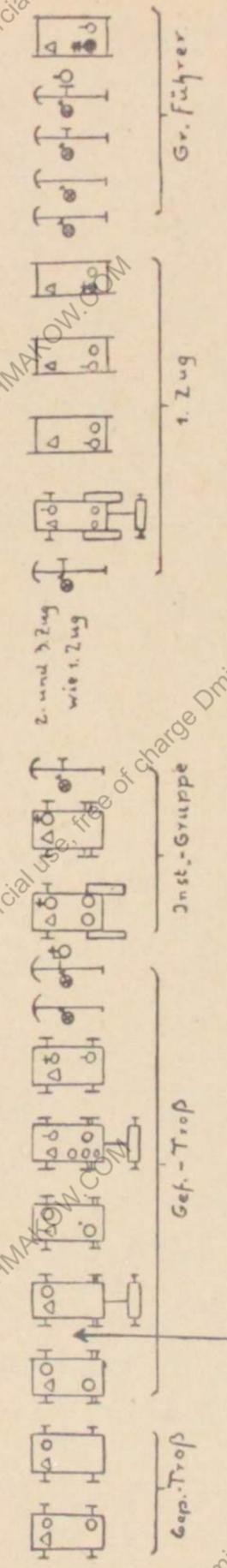
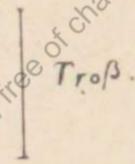
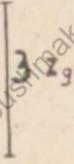
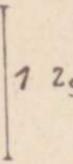
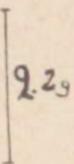


Bild 11



Kraftfahrzeuge der

a) Instandsetzungsgruppe:

1 Kfz. 2/40

1 1-to-3gkw.

b) des Gefechtstrosses:

1 m. gl. Pkw. (Kfz. 15)

1 m. gl. Lkw. mit Anhänger f. Mun.

1 m. gl. Lkw. f. Gerät und Mannschaftstransport

Bild 12

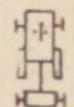
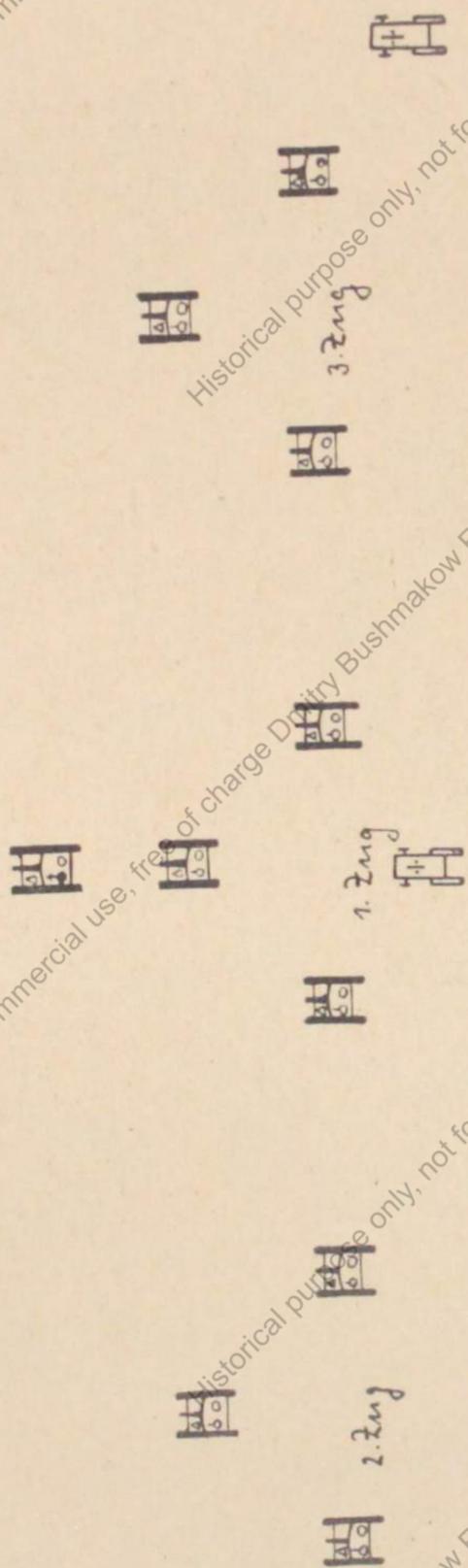


Bild 13



Bild 14



- 1 m. gl. Lkw. f. Betriebsstoffe
- 1 l. gl. Lkw. f. Betriebsstoffe
- 1 l. gl. Lkw. (o) f. Feldkochherd
- c) des Gepäcktrosses:
 - 1 l. Pkw. und 1 l. Lkw. (o).

109. Der Kompanieführer fährt so lange vorn, bis die vordersten Züge den Kampf aufgenommen haben. Dann führt er von dem Platz, der die beste Beobachtung des Gefechtes gestattet. Führt die Kompanie nicht in vorderer Linie, so fährt er vor seiner Kompanie bis er vom Abteilungsleiter den Einsatzbefehl erhält.

110. Die Kräder des Kompanietrupps und der Züge werden unter Führung eines Offiziers oder Portepee-Unteroffiziers zu einer Krad-Erkunder-Staffel zusammengefaßt,

Bei Exerzierbewegungen fährt die Krad-Erkunder-Staffel beim Kompanieführer, im Gefecht folgt sie der Kompanie nach Lage und Gelände sprungweise.

111. Richtung und Anschluß hat je nach Form der vordere oder mittlere Zug.

112. Bei Formveränderungen gilt Nr. 96. Bei Aufmärschen fährt der an 2. Stelle fahrende Zug links, der an 3. Stelle fahrende Zug rechts auf.

113. Für Marschrichtungsänderungen gelten die Nr. 82—83.

2. Der Kampf.

Allgemeines.

114. Die vielseitigen Verwendungsmöglichkeiten der schnellen Panzerjägerkompanie erfordern von allen Führern und Besatzungen hohes Wissen und Können im Rahmen des Gefechtes der verbundenen Waffen und eine gründliche Ausbildung in Verbindung mit Panzer- und Schützen-einheiten.

115. Gründliche Kenntnis im Kartenlesen, schnelle Orientierung im fremden Gelände, rasches Erkennen und Auffassen von Zielen, gute Schießleistungen und Zusammenarbeit innerhalb der Kompanie sind Voraussetzung für den Erfolg und bedürfen dauernder Pflege und Förderung während der Kompanieausbildung.

116. Gründliche Ausbildung erfolgt am besten auf dem Truppenübungsplatz, dessen Gelände und Belegung häufige Scharfschießen gestatten.

117. Reichliche Zuweisung von Übungsmunition ist wichtig für die kriegsmäßige Ausbildung der Kompanie.

Führung und Führungsmittel.

118. Der Kompanieführer ist für die Ausbildung und ständige Verwendungsbereitschaft der Kompanie verantwortlich.

119. Er führt die Kompanie nach den Befehlen des Abteilungskommandeurs oder des Führers, dem die Kompanie unterstellt ist.

120. Die Rad- Erkunder- Staffel dient dem Kompanieführer für Aufklärung, Erkundung und Verbindung. Bei ihr befindet sich der Kompanietruppführer.

121. Als Führungsmittel verfügt er über:

- a) Funkgerät (Sender und Empfänger);
- b) Flaggen,
Leuchtpistole,
Taschenlampe.

122. Auf dem Marsch führt er durch Radmelder oder Flaggenzeichen.

Im Gefecht durch Funk und Flaggenzeichen.

a) M a r s c h .

123. In der Regel fährt die schnelle Panzerjägerkompanie im Verbands der Abteilung.

Im Rahmen einer Panzerdivision kann sie zur Sicherung der Marschkolonnen der Vorhut oder

vorgeworfenen Sicherungsabteilungen unterstellt werden.

Trennung der Fahrzeuge nach Ketten- und Räderfahrzeugen ist zweckmäßig.

124. Der Kompanieführer fährt mit dem Kompanietrupp (Krad-Erkunder-Staffel) am Anfang der Kompanie.

125. Der Marschbefehl muß enthalten:

Feindlage,
Marschziel,
Marschweg,
Ablaufpunkt,
Abmarschzeit,
Marschgliederung,
Verkehrsregelung,
Besondere Anordnungen (z. B. Abblenden, Marscherleichterungen),
Rasten,
Verhalten zurückbleibender Fahrzeuge,
Platz des Führers.

126. Bei jedem Halten und Rasten ist die Marschstraße freizumachen. Zur Schonung von Material und Besatzung, insbesondere zur Abkühlung und zum etwaigen Nachstellen der Bremsen sind kurze Marschpausen erforderlich.

Die erste Marschpause muß spätestens nach einer Stunde eingelegt werden.

Zur Vermeidung von Verkehrsstockungen sind bei Halten am Anfang und Ende der Marschkolonne Verkehrsregelungsposten aufzustellen.

Für Rasten mit Verpflegungs- und Betriebsstoffausgabe sind mindestens zwei Stunden anzusetzen. Während der Rast haben die Fahrer mit den Panzerjägerwarten zusammen die Fahrzeuge zu überprüfen und kleinere Instandsetzungen auszuführen.

b) Erkundung.

127. Die Erkundung wird vom Kompanieführer mit der Kraderkunderstaffel durchgeführt. Mitnahme der Zugführer oder ihrer Stellvertreter ist zweckmäßig, um einheitliche Kampfführung, besonders bei Versagen der Verbindungsmittel sicherzustellen. Ein Zugführer ist in diesem Falle als Vertreter des Kompanieführers bei der Kompanie zu belassen.

128. Die Erkundung erstreckt sich auf folgende Punkte:

1. Wo sind Bereitstellungsräume?
2. Wo ist das Gelände panzersicher, panzerverzögernd oder panzergünstig?

3. Welche Gefechtsform ist demnach, je nach Stoßrichtung der Feindpanzer, für den eigenen Angriff zweckmäßig?
4. Welche Möglichkeiten bietet das Gelände für flankierenden Einsatz?
5. Wo sind günstige Abschnitte für Feuerstellungen?
6. Wo ist das Gelände günstig für das Sammeln der Kompanie nach dem Kampf?

129. Das Ergebnis der Erkundung meldet der Kompanieführer mit Skizze dem Abteilungsleiter.

130. Begleitet eine schnelle Panzerjägerkompanie einen eigenen Panzerangriff, so ist nur beschränkte Erkundung möglich.

Feuerstellungen und Gefechtsform muß der Kompanieführer während des Angriffes, je nach Lage und Gelände befehlen.

Selbständiges Denken und entschlossenes Handeln aller Führer, sowie engste Zusammenarbeit aller Panzerjäger ist Vorbedingung für den Erfolg. Diese Art des Angriffes bedarf deshalb häufiger drillmäßiger Schulung.

c) Bereitstellung.

131. Die Einweisung der Kompanie in die Bereitstellung erfolgt durch Kradfahrer der Krad-erkunderstaffel.

132. In der Bereitstellung wird die Kompanie gefechtsbereit gemacht. Hierzu müssen vorausschauend Teile des Troßes herangeführt werden (Betriebsstoff, Ersatzteile, Munition).

Der Kompanieführer muß befehlen:

1. Sicherung der Bereitstellung (l. M. G.)
2. Zeitpunkt der Gefechtsbereitschaft.
3. Platz des Kompanie- und Abteilungsleiters.
4. Verbleib der Teile des Troßes und der M. G.-Fahrzeuge beim Antreten zum Gefecht.

d) Einsatz.

133. Der Einsatz der Kompanie erfolgt in der Regel im Rahmen der Abteilung. Einsatz einzelner Kompanien bildet die Ausnahme.

134. Den Einsatzbefehl erhält der Kompanieführer vom Abteilungsleiter bzw. vom Führer des übergeordneten Verbandes. Er gibt danach den Angriffsbefehl an die Kompanie. Dieser muß enthalten:

Beabsichtigter Einsatz,
Auftrag der Kompanie,
Angriffsrichtung der Kompanie,
Gefechtsform,
Erste zu erreichende Feuerstellung,

Zusammenwirken mit anderen Waffen,
Hilfsstrecken für Instandsetzung und Sani-
tätsdienst,
Verbleib der Räderfahrzeuge.

135. Je nach der Lage tritt die schnelle Panzer-
jägerkompanie aus der Bereitstellung entfaltet
oder entwickelt an. Das entfaltete Vorgehen
vollzieht sich in der Regel in der Marschform
unter Ausnuzen der Wege.

Die Entwicklung erfolgt durch Aufmarsch, wenn
angänglich in Deckung und im Halten. Der Auf-
marsch muß sich schnell vollziehen; er ist deshalb
häufig zu üben.

136. Mit dem Antreten aus der Bereitstellung
wird die Funkstille aufgehoben.

137. In erster Linie fahrende Kompanien gehen
in der Regel im Breitkeil oder in Feuerkette vor,
um alle Waffen zum wirksamen Einsatz zu
bringen. Kompanien in zweiter oder dritter Linie
bleiben, solange es die Lage gestattet, in ent-
faltetem Vorgehen.

138. Bis zur ersten Feindberührung fährt der
Kompanieführer vor seiner Kompanie, dann
wählt er seinen Platz so, daß er günstige Beob-
achtung für die Kampfführung hat.

139. Erreicht die Kompanie die erste Feuer-
stellung, ohne mit den Feindpanzern in Gefechts-
berührung gekommen zu sein, so befiehlt der
Kompanieführer, ob in dieser Feuerstellung ver-
blieben wird, oder bis zu welcher Linie weiter
vorzugehen ist. Entscheidend ist, daß der Kampf
in dem für die schnelle Panzerjägerkompanie
günstigsten Gelände erfolgt.

Das Bestreben des Kompanieführers muß es
sein, dem Feindpanzer, soweit es Lage und Ge-
lände gestatten, durch Angriff die Freiheit des
Handelns zu entreißen, ihn in die Abwehr zu
zwingen und zu vernichten.

140. Tritt die Kompanie in den Feuerkampf,
so bekämpfen die Züge selbständig die vor ihnen
auftauchenden Feindziele.

Der Zugführer leitet den Feuerkampf.

Der Kompanieführer leitet das Gefecht durch
kurze Funkbefehle an die Züge, bzw. durch Ein-
satz zur Verfügung gehaltener Züge gegen Front
oder Flanke des Gegners.

141. Erkennt der Kompanieführer, daß das
Feuer der Kompanie Erfolg hat und beim Gegner
rückläufige Bewegungen einsetzen, so befiehlt er
unverzüglich den weiteren Angriff. Durch über-
holenden Einsatz verfügbarer Züge in Flanke und

Rücken ist dem weichenden Gegner der Rückzug zu verlegen.

Während des Kampfes erfolgt Stellungswechsel nur, wenn wirksame Bekämpfung des Gegners aus dem bisherigen Schießhalt nicht mehr möglich ist, oder wenn das Feuer überlegenen Gegners dazu zwingt.

142. Zur Flankensicherung eingesetzte Kompanien begleiten den Angriff des eigenen Verbandes sprungweise in der Flanke so, daß sie jederzeit günstige Feuerstellungen schnell beziehen können, aus denen sie flankierend angreifende Feindpanzer bekämpfen.

143. Wird eine schnelle Panzerjägerkompanie Nachtruppen unterstellt, so kann sie je nach Lage und Gelände entweder geschlossen zur Verfügung des Nachhutführers bereitgestellt oder zugweise an besonders gefährdeten Abschnitten eingesetzt werden.

144. Werden bei einem feindlichen Panzerangriff vom Gegner Geländeabschnitte künstlich vernebelt, so ist von der schnellen Panzerjägerkompanie der erste Schießhalt so zu wählen, daß die Feindpanzer beim Heraustreten aus der Nebelwand in das Feuer der Kompanie kommen.

Kommt die Kompanie beim Beziehen der Feuerstellung in feindlichen Nebelbeschuß, entzieht sie sich diesem durch Ausweichen nach vorn oder nach der Seite, um aus günstigerer Stellung den Feuerkampf zu führen. Hierbei muß die Windrichtung berücksichtigt werden.

145. Ortschaften sind im Kampf zu vermeiden.

e) Instandsetzung und Versorgung.

146. Auf dem Marsch marschiert die Instandsetzungsgruppe am Ende der Kompanie. Sie sorgt für schnelle Wiederherstellung ausgefallener Fahrzeuge.

147. In der Bereitstellung werden alle Panzerjäger mit Hilfe der Instandsetzungsgruppe durchgeprüft, Betriebsstoff und Munition ergänzt. Hierzu wird die Instandsetzungsgruppe in den Bereitstellungsraum vorgezogen.

148. Während des Kampfes folgen die Instandsetzungsgruppen unter Führung des Ingenieur-Offiziers der Abteilung und der Abteilungsarzt auf der befohlenen Hilfsstrecke dem Angriff. Es wird vom Uebersichtspunkt zu Uebersichtspunkt vorgegangen und das Gelände nach schnellen Panzerjägern abgesehen. Schäden sind

zu beheben, Verwundete zu bergen und Abschlepphilfe zu leisten.

149. Nach dem Kampf findet die Versorgung und erforderliche Instandsetzung am Sammelpunkt oder in dem neuen Bereitstellungsraum der Kompanie statt. Verpflegung, Munition und Betriebsstoff sind dorthin zuzuführen und die Kompanie erneut gefechtsbereit zu machen.

Die regelmäßige Versorgung, Instandsetzung und Pflege des Fahrzeuges findet außerhalb des Gefechtsbereiches statt und ist gedeckt in Wäldern oder Ortschaften durchzuführen. Nähe von guten Straßen oder Eisenbahnen ist für leichtere Durchführung der Versorgung und des Abschubes, Ausnützen vorhandener Werkstätten für die Instandsetzung vorteilhaft. Jede derartige Erleichterung trägt dazu bei, die Panzerjägerkompanie schnell wieder einsatzbereit zu machen.

150. a) Als erste Munitionsausstattung werden in der Kompanie je Geschütz 220 Pz.Gr. und 36 Spr.Gr. mitgeführt. Hiervon befinden sich am Geschütz 74 Pz.Gr. und 10 Spr.Gr., der Rest auf Munitionsanhängern und M.G.-Fahrzeugen der Züge sowie beim Gefechtstroß.

b) Die Kompanie verfügt über $3\frac{1}{2}$ Verbrauchsfäße Betriebsstoff. Hiervon befinden sich in den voll getankten Fahrzeugen $1\frac{1}{2}$ Verbrauchsfäße = 2700 Ltr., auf den Fahrzeugen des Gefechtstroßes 2 Verbrauchsfäße = 3600 Ltr.

Die wichtigsten Ausbildungsvorschriften.

H.Dv. 130/2 a Ausbildungsvorschrift für die
Infanterie
Heft 2: Die Schützenkompanie
Teil a: A. Einzelausbildung

H.Dv. 240 Schießvorschrift für Gewehr (Kara-
biner), I. MG. und Pistole und Bestim-
mungen für das Werfen scharfer Hand-
granaten

H.Dv. 255 Pistole 08

H.Dv. 257 Schußwaffen 98, mit Anhang; Stiel-
handgranate 24

H.Dv. 300 Truppenführung

H.Dv. 316 Pionierdienst aller Waffen (Herstellen
von Sperren und Beseitigen von Hinder-
nissen)

H.Dv. 395 Gasabwehrdienst aller Waffen
(später H.Dv. 395/1)

H.Dv. 396 Verletzung durch chemische Kampf-
stoffe und ihre Behandlung

H.Dv. 397 Anweisung für die Handhabung der
Gasmaske 30)
(später „Die Gasmaske 30“ H.Dv. 395/2)

H.Dv. 409 Die Leucht-, Signal- und Schallmittel

H.Dv. 421/4 Ausbildungsvorschrift für die Nach-
richtentruppe, Funkdienst im Heere
Teil II: Große Funkvorschrift

H.Dv. 462 Flugabwehr mit Maschinengewehr und
Gewehr

H.Dv. 470/1 Ausbildungsvorschrift für die Panzer-
truppe

Heft 1: A. Leitsätze für die Erziehung und
Ausbildung im Heere

B. Ausbildungsziele für die Ein-
zelausbildung der Panzer-
truppe

H.Dv. 471 Handbuch für Kraftfahrer

H.Dv. 472 Kraftfahrvorschrift für alle Waffen

H.Dv. 475 Sportvorschrift für das Heer

H.Dv. 476 Das allgemeine Heergerät

H.Dv. 481 Merkblätter über Munition

H.Dv. 488 Vorschrift für das Verwalten der
Waffen und des Gerätes bei der Truppe

Merkblatt Richtlinien für die Verwendung und
Ausbildung der schnellen Panzerjäger-
kompanie

D 53 Gebrauchsanleitung für den Riechproben-
kasten

D 76 Panzerangriff im Rahmen einer Infanterie-
Division

D 87 Richtlinien für die Panzerabwehr aller
Waffen

Merkblatt für die Ausbildung am M.G. 34 vom
22. 1. 1940, Beschreibung, Handhabung
und Bedienung des M.G. 34 als I. M.G.,
f. M.G. und in der Flugabwehr (Verlag
Eisenschmidt)

Merkblatt für die Ausbildung mit der M.P. 38
und 40 vom 4. 12. 1939

D 403 Der Flugzeugerkennungsdiens

D 612/1 Panzererkennungsdiens A—F

D 612/2 Panzererkennungsdiens G—Z

D 650/4 Pz.Kpfw. I (M.G.)

Gerätbeschreibung und Bedienungsanwei-
sung des Fahrgestelles

D 650/5 Pz.Kpfw. I (M.G.)

Ersatzteilliste für Fahrgestell

D 650/6 Pz.Kpfw. I (Elektrische Ausrüstung)

Kurze Bedienungsanleitung der 4,7 cm Pak (t)

Angaben über den schnellen Panzerjäger I.

1. **Besatzung:** 1 Panzerjägerführer, zugleich Richtschütze, 1 Ladeschütze, 1 Fahrer zugleich Funker
2. **Bewaffnung:** 1 4,7 cm Panzerabwehrkanone (t). Gute Schußentfernung bis 1400 m. Günstige Entfernung 1000 m.
3. **Munitionsausstattung:** 74 Panzergranaten, 10 Sprenggranaten am Geschütz; weitere 146 Panzergranaten, 26 Sprenggranaten auf den M.G.-Fahrzeugen mit Mun.-Anh. und beim Gefechtstoß.
4. **Panzerung:** 15 mm.
5. **Fahrzeug:** Länge 4,30 m, Breite 2 m, Höhe 2,14 m, Marschgeschwindigkeit: Straße 30 km/Std., Gelände 10—15 km/Std., Fahrbereich: Straße 170 km, Gelände 130 km, Kraftstoffverbrauch (je 100 km): Straße 85 Liter, Gelände 100 Liter, Kürzeste Wendung: 4 m Radius (Entgleisungsgefahr), Hangleistung: aufwärts und abwärts 30°, Klettervermögen: 0,35 m, Grabenüberschreitfähigkeit: 1,40 m, Walfähigkeit: 0,60 m.

Zeichengebung im schnellen Panzerjäger.

Aufgenommene Führungszeichen	Kommando im Fahrzeug	Berührungszeichen im Fahrzeug
Marſch!	Marſch!	Die Schulter des Fahrers berühren
Schneller!	Schneller!	Dem Fahrer mehrmals auf den Rücken klopfen
Langſamer!	Langſamer!	Dem Fahrer mit der Hand mehrmals über den Rücken ſtreichen
Halt!	Halt!	Mit der Hand den Kopf des Fahrers berühren
Rechts ſchwenken!	Rechts! oder Halbrechts!	Den Fahrer ſo lange an der rechten Schulter ziehen, bis neue Fahrtrichtung erreicht iſt
Links ſchwenken!	Links! oder Halblink!	Den Fahrer ſo lange an der linken Schulter ziehen, bis neue Fahrtrichtung erreicht iſt

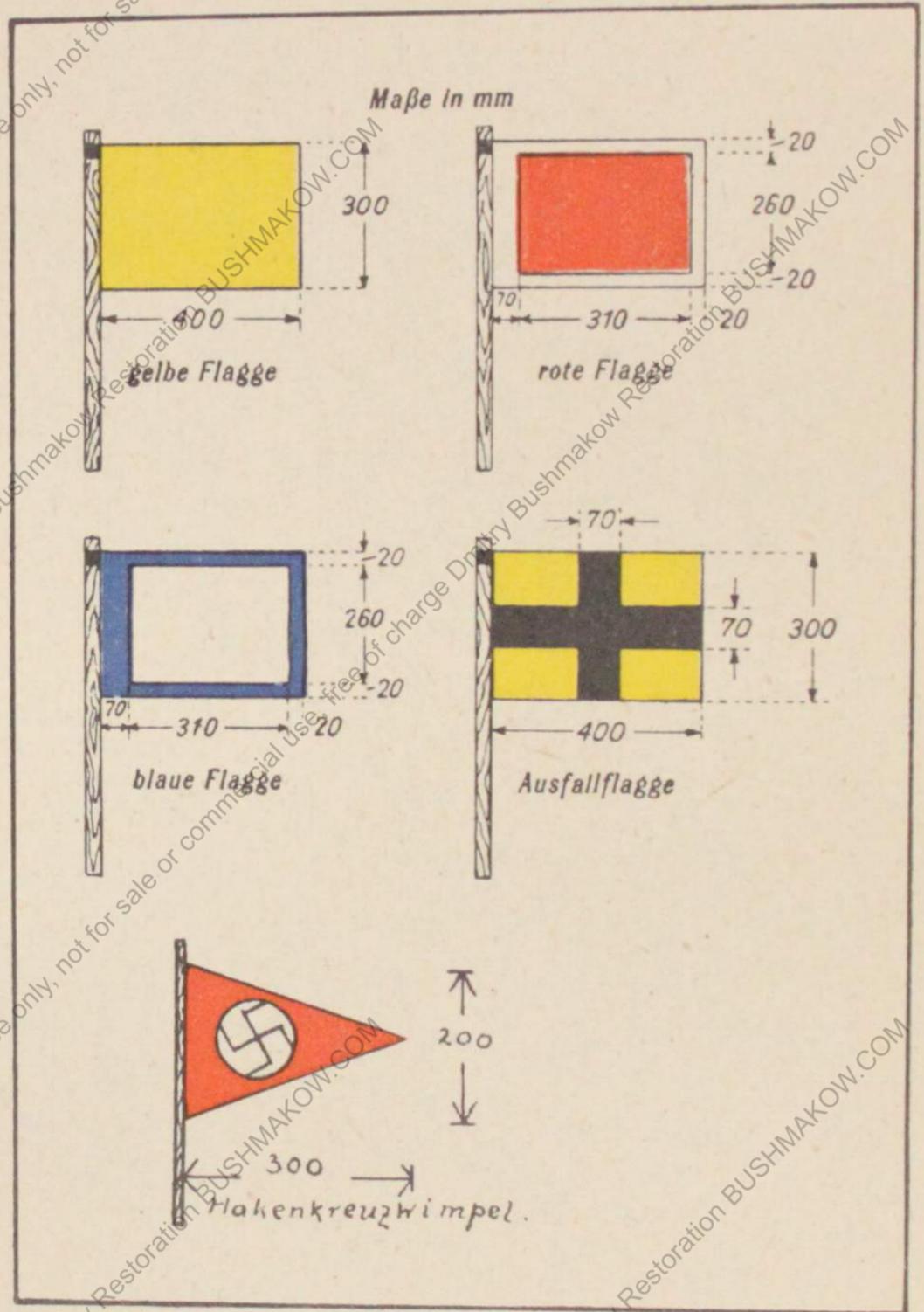
F ü h r u n g s z e i c h e n .

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

	a) Ruhig gehalten	b) Mehrfach hochgestoßen	c) geschrienkt	d) nach unten gehalten
1. Gelbe Flagge	Mir folgen!	—	Reihe!	—
2. Blaue Flagge	—	Luken dicht!	Reil!	Luken auf!
3. Rote Flagge	Gefechtsbereitschaft!	—	Feindl. Panzerkampfwagen!	Gefechtsbereitschaft beendet!
4. Rote und gelbe Flagge	Stellung!	—	Breitkeil!	—
5. Blaue und gelbe Flagge	Rechts um!	—	Sinks um!	—
6. Blaue und rote Flagge	Volle Deckung!	—	Recht! Marsch!	—
7. Hakenkreuzwimpel zusammen m. Zeichen 1-6	Führer hier!	—	Eigene Panzer!	—
8. Ausfallflagge	Ausfall!	—	Ganze Kompanie!	—
			Hilfe erforderlich!	—

Unlage 4.

Ausführung der Flaggen.



Historical purpose only, not for sale or commercial use, free of charge

Historical purpose only, not for sale or commercial use, free of charge

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

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

Historical purpose only, not for sale or commercial use, free of charge

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

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

