

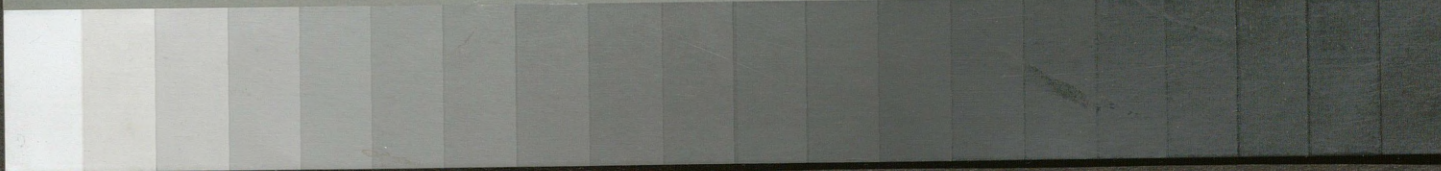


Grey Scale #13



DANES-PICTA.COM

A 1 2 3 4 5 6 M 8 9 10 11 12 13 14 15 B 17 18 19



Regulaminy i Instrukcje.

Nr 1.

ZBIÓR
Wiadomości Wojskowych

DLA

Żołnierzy i Podoficerów



WARSZAWA — 1915.

Nakładem Kasy Wojennej Polskiej Organizacji
Wojskowej.



Colour Chart #13

Blue

Cyan

Green

Yellow

Red

Magenta

White

3/Color

Black

Centimetres

Inches

DANES-PICTA.COM

Regulaminy i Instrukcje.

№ 1.

ZBIÓR
Wiadomości Wojskowych

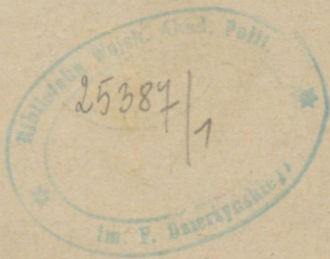
DLA

Żołnierzy i Podoficerów



WARSZAWA — 1915.

Nakładem Kasy Wojennej Polskiej Organizacji
Wojskowej.



Organizacja armji.

Zasadniczo dzielimy wojsko na cztery rodzaje: 1) piechota, 2) kawalerja, 3) artylerja i 4) wojska pomocnicze.

PIECHOTA. Najmniejszą jednostką piechoty jest *sekcja* 8—16 ludzi, prowadzona przez podoficera sekcyjnego. Cztery sekcje tworzą *pluton*, prowadzony przez oficera (podchorążego, pod- lub porucznika), który ma dodanego do pomocy podoficera plutonowego.

4 plutony tworzą *kompanje* — około 250 ludzi; dowodzi oficer w stopniu kapitana. 4 kompanje tworzą *bataljon* — dowodzi major. Przy ba-onie mamy oddział karabinów maszynowych z 2-ch karabinów masz. 4 ba-ony tworzą pułk, — dowodzi pułkownik ze sztabem pułku.

Jednostki większe dowodzone są przez generałów; *brygada* — z 2 pułków, *dywizja* — z 2 brygad (z 4 pułków).

KAWALERJA. Jednostką odpowiadającą kompanji (w piechocie) jest w kawal. *szwadron* 120—150 koni; prowadzi oficer w randze rotmistrza. Szwadron

składa się z 4 plutonów (po 50—36 ludzi, prowadzi podchorąży, pod- lub porucznik). Pluton składa się z patroli — prowadzi podoficer.

2 szwadrony tworzą *dywizjon* kawaleryjski — prowadzi major, 2—3 dywizjonów tworzą *pułk* — prowadzi pułkownik,

Jednostki wyższe dowodzone są przez generałów: *brygada* = dwa pułki, *dywizja* = 4 pułki (2 brygady).

ARTYLERJA. Zależnie od zadania, jakie ma artylerja do spełnienia, dzielimy ją na: 1) artylerję *polową* i 2) artylerję *forteczną*; połową art. dzielimy na lekką i ciężką. Lekka art. może być piesza i konna, cięższa zaś może być haubicowa i moździerzowa. Dla nas ważniejszą jest artylerja polowa.

Organizacja artylerji pieszej (t. zn. z obsługą pieszą). Dwa działa tworzą *pluton* — prowadzi oficer w randze podchorążego, pod—lub porucznika. 3 plutony tworzą *baterję* — dowodzi kapitan. Dwie baterje — *dywizjon* artyleryjski — dowodzi oficer w randze majora. 3 dywizjony tworzą *pułk*; dowodzi pułkownik. Pułk artyleryjski dodawany jest do dywizji piechoty.

Organizacja artylerji konnej. Organizacja taka jak i w art. pieszej, tylko, że największą jednostką art. konnej jest dywizjon artyleryjski (12 dział), dodawany do dywizji kawaleryjskiej.

Organizacja artylerji ciężkiej. Bateria = dwa plutony = 4 działa. Łączy się w dywizjony i bywa dodawana do jednostek większych od dywizji.

WOJSKA POMOCNICZE dzielimy na inżynierskie i tabory. Do wojsk inżynierskich należą t. zw.

bataljony saperskie i pontonowe, służące do prac ziemnych i wodnych, bataljony kolejowe oraz kompanie lotnicze i samochodowe. Bataljony saperskie mają w swym składzie jedną kompanię telegraficzną; prócz tego mamy jeszcze oddziały telefoniczne i telegraficzne oraz kompanie telegrafu bez drutu,

Tabory dzielą się na tabory I-ej linii (t. zw. tabory bojowe, nierozdzielny z oddziałem) i II-ej linii (znajdujący się w odległości 20--30 kilometrów za oddziałem).

Złączenie wszystkich rodzajów wojsk we wspólną jednostkę daje nam pojęcie korpusu. Dowodzi korpusem generał broni. Skład korpusu jest następujący: dwie dywizje piechoty, jedna dywizja kawalerji (wraz z odpowiednią ilością artylerji), pułk artylerji pieszej, dywizjon konnej artylerji, dywizjon dział ciężkich, bataljon saperów. Do tego dodany jest odpowiedni tabory I-ej i II-ej linii.

Musztra wojsk pieszych.

Komenda składa się z zapowiedzi i części wykonawczej.

POSTAWA ŻOŁNIERZA,—FORMOWANIE RZĘDU.

Postawę zasadniczą żołnierz przyjmuje na komendę: *baczność!* — pięty złączone, odległość pomiędzy końcami stóp na długość stopy, ręce opuszczone, dłonie ku udom, palce rąk na szwach spodni.

Swobodniejszą postawę przyjmuje się na komendę: *spocznij!* — lewej nogi nie wolno zruszyć z miejsca.

W celu poprawienia błędu, lub źle wydanej komendy, wydaje się komendę: *wrót!*

Ustawienie żołnierzy w jednej prostej linii obok siebie nazywamy *rzędem*, jednego za drugim — *szeregiem*. Odległość w rzędzie nazywamy *odstępami*, w szeregu — *dystansami*.

Rząd formuje się na komendę: *Baczność! żołnierz X środek! Stawaj w rząd!* Środek staje na dwa kroki przed komendantem, wyżsi ustawiają się po prawej, niżsi po lewej ręce środka. Wyrównanie rządu

do środka odbywa się na komendę: *Równaj*. Może być komenda: *Równaj w pra-wo!* (lewo). Wtedy żołnierze zwracają głowy w prawo (lewo) i wyrównywują na swego sąsiada z odpowiedniej strony tak, aby widzieć pierś trzeciego.

Celem uzyskania w rzędzie większych od normalnego odstępów jest komenda: *luzuj!* Jest to luzowanie od środka na jeden krok. Na dowolną odległość: *Na N kroków luzuj!* Może być komenda: *luzuj w prawo (lewo), na N kroków*. Celem powrotu do odstępów normalnych jest komenda: *łącz*. Może być: *łącz w pra-wo! (lewo!)*.

ODDAWANIE HONORÓW.

Na komendę: *W prawo (lewo) — patrz!* Żołnierze zwracają tylko głowę i oczy, nie poruszając ramion.

Z W R O T Y.

Zwrot wykonuje żołnierz na pięcie tej nogi, która się znajduje po stronie nakazanego zwrotu, odbija się przytem palcami drugiej nogi, którą szybko po zwrocie dostawia do pierwszej.

Na komendę: *W prawo (lewo) zwrot!* obraca się żołnierz o 90° .

Na komendę: *Na prawo (lewo) wskos!* obraca się żołnierz o 45° .

Z szeregu do rzędu powracamy po całym zwrocie na komendę: *W prawo (lewo) front!*

Ze skosu do frontu — na komendę: *Na wprost!* Na komendę: *W tył-zwrot!* obraca się żołnierz o 180° (zawsze w lewą stronę).

M A R S Z E.

Komenda nakazująca wykonanie marszu: *Sekcja (zastęp)—marsz!* Żołnierze na zapowiedź pochylają się lekko naprzód, zaś na: *marsz* — występują lewą nogą.

Na komendę: *sekcja (zastęp) — stój!* żołnierze dają jeszcze jeden krok naprzód, poczem dostawiają nogę i zatrzymują się.

Na komendę: *W miejscu!*—wybijają takt nogami.

Na komendę: *krótki krok!*—zmniejszają długość kroku o połowę.

Na komendę: *Zwykły—krok!* — wracają do pełnego kroku.

Prócz tych są komendy: *Zmień—krok! Wklaj—krok! Równaj—krok!*

Na komendę: *Stawaj w pra—wo! (lewo)* szarża, maszerująca na przedzie zatrzymuje się i robi zwrot do frontu, reszta żołnierzy robi to samo dochodząc do frontu kolejno.

ROZWINIĘCIE SZEREGU W RZĄD W KIERUNKU CZOŁA.

Komenda: *W rząd na prawo (lewo) wskos — marsz!* Żołnierze, prócz szarży czołowej, która stoi na miejscu, wykonują na pierwszą część komendy zwrot na prawo (lewo) wskos, zaś na: *marsz*, dochodzą do linii nowego frontu, zachowując równanie. Podczas marszu szarża czołowa bierze: „krótki krok“; żołnierze dochodząc biorą „krótki krok“ aż do komendy: „zwykły krok“.

Z miejsca do marszu wydaje się komendę:

W rząd na prawo (lewo) wskos. Sekcja (zastęp) marsz!

Komenda na zatrzymanie czoła: *Czoło—stój!*

Marsz skośny z miejsca wykonywa się na komendę: *Na prawo (lewo) wskos! Sekcja (zastęp) — marsz!* W czasie marszu — na komendę: *Na prawo (lewo)—wskos!*

Na komendę: *Na wprost!* — żołnierze zwracają się w kierunku dawnego marszu.

Z A C H O D Z E N I E.

Komenda do zachodzenia z miejsca: *Na prawo (lewo) zachodzić! Sekcja (zastęp) — marsz!* Szarża na skrzydle, koło którego zachodzą, posuwa się po łuku o średnicy dwóch kroków. Na przeciwnym skrzydle szarża idzie zwykłym krokiem, nie tracąc czucia i bacząc na czucie żołnierzy. W czasie marszu—komenda: *Na prawo (lewo) za—chodź!*

P L U T O N.

Żołnierzy w plutonie szykuje się w dwa rzędy. Stojący na przedzie rząd nazywamy pierwszym, stojący z tyłu — drugim. Dystans między rzędami 120 cm. Dwaj żołnierze, stojący w dwurzędzie jeden za drugim, tworzą *rotę*. Dwie obok siebie stojące rotę tworzą *czwórkę*. Żołnierz 1-go rzędu, za którym nie stoi żołnierz 2-go rzędu, tworzy *ślepą rotę*. Pluton dzieli się na sekcje (zastępy).

Dla plutonu należy wyznaczyć: dowódców sekcji, rotę środkową oraz podoficera za frontem.

USTAWIENIE PLUTONU. Ustawiamy pluton na komendę: *N-ty pluton baczność! Żołnierz X środek — stawaj w rzęd!* Szarże według starszeństwa oraz rota środkowa stają jeden obok drugiego od lewego ku prawemu, zwróćni frontem do żołnierzy na dwa kroki przed prawem skrzydłem.

Na komendę: *Rozlicz!*—żołnierze liczą: raz, dwa raz., (aż do ostatniego). Na komendę *W dwurzęd— w ty!* — drugie numery zaskakują za swych sąsiadów z prawej strony, z wyjątkiem żołnierza środka, który czeka aż doń podejdzie rota środkowa i wtedy dopiero zaskakuje.

Ustawiający sprawdza krycie równanie, wydziela w razie potrzeby ślepą rotę na lewo od roty środkowej. Dzieli pluton na sekcye (zastępy) od prawego do lewego skrzydła i oddziela czwórki. Po podziale występują sekcyni przed swoje sekcje, wyznaczają swych zastępców i udają się na swoje miejsca na skrzydłach plutonu.

RAPORT, Ustawiający pluton udaje się na prawe skrzydło plutonu, występuje dwa kroki przed front, robi w lewo zwrot, komenderuje: *Baczność! Pluton w prawo (lewo) patrz!*, czyni front na prawo i melduje ilość ludzi, poczem komenderuje: *baczność!* i udaje się na swoje miejsce. Na kom. „Baczność“ żołnierze wracają do postawy zasadniczej.

Pluton zbiera się w dwurzędzie na komendę: *N-ty pluton (w kierunku...) zbiórka!* Wtedy rota środkowa staje na dwa kroki przed dowódcą, reszta zaś żołnierzy na swoich miejscach, równając do roty środkowej.

ZARZĄDZENIA POMOCNICZE.

Równanie szarż: Na komendę—*Równanie w prawo (lewo)*, szarże *N kroków—marsz!* występują szarże skrzydłowe 1-go rzędu na oznaczoną ilość kroków i wykonują zwrot we wskazanym kierunku. Na komendę: *Równaj w prawo (lewo)!* wszyscy żołnierze występują naprzód i dochodzą do linii szarż, dzieląc ostatni krok na kilka drobniejszych. Doszedłszy — zatrzymują się i równają we wskazanym kierunku. Szarże na „równaj“ powracają do frontu.

Na komendę: *W rząd — wprzód!* pierwszy rząd luzuje na jeden krok od środka i, gdy tylko utworzy się miejsce, żołnierze 2-go rzędu zaskakują do pierwszego z lewej strony swej półroty.

Dla odwrócenia frontu stosujemy komendę: *W tył—zwrot!* Ślepa rota, po odwróceniu frontu, wstępuje do pierwszego rzędu.

DWÓJKI I CZWÓRKI.

Na komendę: *W czwórki w prawo (lewo) zwrot!* rota ze wskazanej strony wykonuje zwrot, druga ukośnie zaskakuje przy zwrocie w prawo z lewej, przy zwrocie w lewo—z prawej strony.

Na komendę: *W dwójki—w tył!* — cofają się żołnierze, którzy przy tworzeniu czwórek zaskakiwali na swoje miejsca.

Na komendę: *W czwórki—wprzód!* żołnierze tylnej roty każdej czwórki wchodzą na linię pierwszej roty, stawiając jeden krok wprzód i w lewo.

ZMIANY SZYKÓW.

Z dwójek i czwórek pluton może przejść w dwurząd w kierunku czoła lub skrzydeł.

Dla sformowania dwurzędu w miejscu w kierunku czoła -- komenda: *W dwurząd na prawo (lewo) wskos — marsz!* zachowanie się tu takie, jak i przy formowaniu rzędu z szeregu. Każdy rząd wykonuje zajście oddzielnie, zachowując krycie, równanie i dystans. Z czwórek formujemy dwurząd w sposób następujący: w kolumnie czwórkowej prawe dwójki wchodzi na linię pierwszego, lewe na linię drugiego rzędu. Szarże skrzydłowe zachowują się jak przy formowaniu dwurzędu z dwójek.

Z miejsca—to samo na komendę: *W dwurząd na prawo (lewo) wskos. Pluton—marsz!*

W czasie marszu—na kom.: *W dwurząd na prawo (lewo) — wskos!*

Dla zwrócenia frontu z czwórek w kierunku skrzydła służy komenda — zarówno w miejscu jak w marszu: *W prawo (lewo) front!*

K O M P A N J A.

Zbiórka kompanii odbywa się w kolumnie na komendę:

N-ta kompanja—zbiórka!

albo: *N-ta kompania w kierunku..... biegiem—zbiórka!*, albo: *w szyku rozwiniętym zbiórka!*

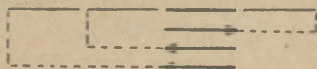
W kolumnie staje: dowódca 1-go plutonu) w szyku rozwiniętym dow. 2-go) o dwa kroki za dowódcą kompanji, lub na wyznaczonem przez niego miejscu.

Za nim ustawia się jego pluton; inne plutony za lub obok, zależnie od formacji kolumnowej czy też rozwiniętej.

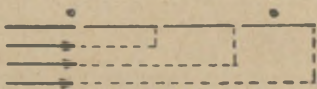
FORMOWANIE SZYKU ROZWINIĘTEGO Z KOLUMNY.

Komenda dowódcy kompanji: *Pozwinięty!* Pluton 1-szy na miejscu. Pluton 2-gi: *czwórki w prawo*, 3-ci i 4-y — w *lewo* — *zwrot!* Na komendę (dow. komp.): *Marsz!* prowadzą dowódcy plutony równolegle do frontu, poczem wydają komendę: *W prawo (lewo) — front!* i wchodzą na linię frontu. (Fig. 1).

Komenda: *Rozwinięty w przód na prawo (lewo)!* wszystkie plutony robią *czwórki w prawo (lewo)*. (F. 2.)



(Fig. 1.)



(Fig. 2.)

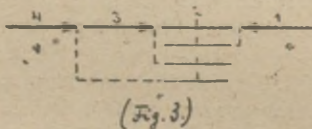
Szyk rozwinięty z kolumny w kierunku skrzydła na komendę: *Dystans pełnego rozwinięcia!* *Plutonami na prawo (lewo) zachodź!* lub

zachodźć — marsz!

FORMOWANIE KOLUMNY.

Komenda: *Kolumna!* — dowódca 1-go plutonu
W czwórki w lewo—zwrot! — dow. 3-go i 4-go: *W czw.*
w prawo—zwrot! dow. kompanji: *Marsz!* Po uzyska-
niu krycia dowódca plutonu:

W prawo (lewo) front, — po uzyskaniu dystansu:
Pluton — stój! (krótki krok). (Fig. 3).



Celem sformowania kolumny na dany pluton:

Kolumna na n-ty pluton!

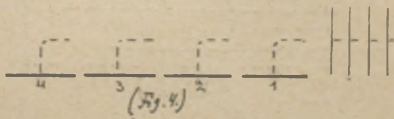
Z szyku rozwiniętego kolumna w kierunku
skrzydła:

Plutonami na prawo zachodź!

lub ...zachodzić — marsz!

Po zajęciu:

Kolumna — 1-szy pluton — stój! (krótki
krok), lub: *Kolumna!* (Fig. 4).

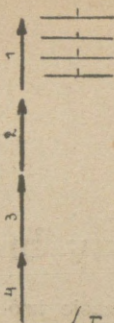


Z kolumny czwórkowej w kierunku czoła:

Kolumna wprzód na prawo (lewo)!

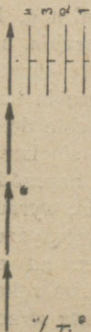
Na prawo (lewo) wskos! lub

...wskos — marsz! (Fig. 5).



(Fig. 5).

Z kolumny czwórkowej w kierunku skrzydeł:
Kolumna w prawo (lewo) — marsz! (Fig. 6).



(Fig. 6)

Chwyty bronią.

W marszu i w czasie krótkich postojów trzyma się karabin na rzemieniu na prawem ramieniu. Prawa ręka ujmuje rzemień, łokieć jest zgięty pod kątem prostym. Bezpiecznik zawsze zamknięty. Celownik złożony normalnie. W czasie dłuższego stania na miejscu bierze się, na komendę, karabin do nogi. Karabin stoi przy prawym boku, dotykając biodra, kolba na równej linii z palcami nóg. Prawa ręka, wyciągnięta normalnie, trzyma karabin, obejmując lufę i łożę.

Na komendę: *w rękę—broń!* z postawy „na ramię broń!” zdejmuje się karabin trzema chwytami 1) ręką prawą posuwa się po pasie do góry, tak by pas zwisał na kciuku, lewą ujmuje się karabin za żłobki chwytowe, podając go lekko naprzód. 2) Prawa ręka zdejmuje karabin z ramienia, wyrzuca go naprzód i ujmuje powyżej celownika, przyczem przedramię w całej długości powinno leżeć na nakładce, lewa zaś nie zmienia pozycji. 3) Prawa ręka opuszcza karabin, nie dotykając nim ziemi, lewa wraca do boku.

Na komendę: „*Do nogi broń!*” wykonywa się jak wyżej, opuszczając karabin do ziemi.

Na komendę: „*Na ramię broń!*“ bierze się karabin trzema chwytami: 1) Prawą ręką podnosi się w ten sposób, że górny bączek sięga wysokości brody, a karabin zwrócony jest bokiem do ciała (nakładka patrzy w prawo), lewa ręka ujmuje za żłobki chwytowe. 2) Prawa ręka chwytą za rzemień około górnej sprzączki. 3) Prawą ręką zarzuca się karabin na ramię i opuszcza się ją po pasie, lewa wraca do boku.

Na komendę: „*Gotuj broń!*“ żołnierz czyni zwrot na prawo wskos, odstawiając prawą nogę w tył i w bok na długość stopy. Karabin podnosi prostopadle przed prawy bok, z lufą zwróconą w tył, tak wysoko, by prawa ręka znajdowała się na wysokości ramienia, lewa ręka chwytą za żłobki chwytowe od spodu. Następnie lewa ręka pochyła naprzód karabin, tak, by lufa była o dłoń niżej od poziomu. Prawa obejmuje szyjkę kolby. Prawa ręka ujmuje rączkę, otwiera kciukiem bezpiecznik i pociągnięciem otwiera zamek. Podnosi wylot lufy w górę i prawą ręką wciska łódkę do pudelka, poczem dłonią prawej ręki zamyka zamek i kciukiem bezpiecznik. Prawa ręka chwytą karabin powyżej lewej. Żołnierz wraca do pozycji zasadniczej i bierze broń do nogi.

Na zapowiedź: „*Ładować!*“ lewa ręka otwiera lewą ładownicę.

Na komendę: „*Strzelać!*“ otwiera się ładownicę jak na „*Ładować!*“ poczem komendant podaje celownik i cel.

Na komendę: „*Cel!*“ żołnierz składa się z karabinu do strzału, na komendę: „*Pal!*“ oddaje strzał, zginając spokojnie i silnie palec wskazujący.

Na komendę: „*Od oka — broń!*“ żołnierz na za-

powieź przekłada palec z cyngla na kabłąk i podnosi głowę, na część wykonawczą wraca do postawy „gotuj broń!”

Celem przerwania ognia wydaje się komendę: „*Bezpiecznik!*”

Na komendę: „*Celownik zwykły!*” żołnierz składa celownik.

Na komendę: „*Z kolana — broń!*” żołnierz układa się skośnie w kierunku strzału, tak, że nogi są skierowane nieco na lewo, składa się, opierając łokciami o ziemię i zwracając oczy oraz broń w kierunku celu.

Na komendę: „*Rozładuj — broń!*” wykonywa się „gotuj broń!” i wyjmuje naboje.

Na komendę: „*Do przejrzania broń!*” żołnierz przybiera postawę „ładuj broń!”, otwiera bezpiecznik i zamek, lewą ręką ujmuje szyjkę kolby i podnosi karabin tak, aby kolba przylegała do piersi z prawej strony, a lufa spuszczone w dół, poczem ręka prawa wraca do boku.

W sekcji (zastępie) oddaje się ogień pojedynczy lub salwowy. Żołnierze winni umieć oddawać ogień w każdej pozycji.

Na komendę „*Ogień pojedynczy! Strzelać!*” Każdy żołnierz z osobna tak długo strzela, dopóki widzi cel, lub póki nie usłyszy komendy na zaprzestanie.

Reguluje się ogień komendami: „*Wolniej strzelać!*” „*Prędzej strzelać!*”

Na komendę: „*Paczkami!*” każdy strzelec ładuje i strzela możliwie najszybciej.

Salwy odbywają się na komendę „cel!” i „pal!”

po zapowiedzi rodzaju salwy (próbna, wolna, honorowa).

W plutonie na komendy: „Ładować!“, „Ładuj broń!“, „Gotuj broń!“, „Rozładuj broń!“, „Do przejrzania broń!“ występują żołnierze drugiego rzędu prawą nogą naprzód i w prawo, następnie lewą nogą krok naprzód, starając się wejść jaknajbliżej w odstęp między żołnierzami pierwszego rzędu.

Po komendzie „Na ramię broń!“, „Do nogi broń!“ i t. d. drugi rząd szybko odskakuje w tył i lewo, odnajdując dystans i krycie.

Komendy przed rozpoczęciem ognia dla odpowiednio uszykowania plutonu: „*Pierwszy rząd z kolana, drugi gotuj — broń!*“ „*Pierwszy rząd leżąc, drugi z kolana — broń!*“

SZKOŁA TYRALJERA I OGIEŃ.

Najważniejszym szykiem piechoty w walce jest linja tyraljerska. Żołnierz w linii tyraljerskiej nazywa się *tyraljerem*. Grupa tyraljerów bezpośrednio dowodzona tworzy sekcję (zastęp).

Obowiązkiem tyraljerów jest przygotowanie za pomocą ognia możności wypchnięcia przeciwnika z zajmowanej przez niego pozycji. Żołnierz jest obowiązany dążyć naprzód, pamiętając, że cofanie się w ogniu prowadzi do zguby. Żołnierz, nie mogący posuwać się naprzód, broni swej pozycji do ostatniego naboju, dążąc do zmierzenia się z wrogiem na bagnety.

Żołnierz musi pamiętać o znalezieniu pozycji najdogodniejszej do strzelania. Dogodność terenu

określa się dobrem polem obstrzału i odpowiedniemi podparciem broni. W drugim dopiero rzędzie należy się starać o odpowiednią osłonę.

Zasadą zachowania się w boju powinno być:

- 1) największe wykorzystanie broni palnej;
- 2) zachowanie zimnej krwi i dyscypliny ognia w chwilach niebezpieczeństwa;
- 3) rozpoczynanie ognia tylko na rozkaz dowódcy;
- 4) unikanie pośpiechu w strzelaniu;
- 5) przerwanie ognia z chwilą zniknięcia celu oraz na rozkaz dowódcy;
- 6) szybkie i zdecydowane posuwanie się do nieprzyjaciela;
- 7) uważanie bagnetu za broń decydującą w walce;
- 8) nie cofanie się bez rozkazu;
- 9) wytrwałość w ogniu bez względu na straty.

FORMOWANIE LINJI TYRALJERSKIEJ. PLUTON W WALCE.

Pluton powinien rozsypywać się w linię tyraljerską szybko i spokojnie z każdego szyku w dowolnym kierunku. Rozciągłość linii tyraljerskiej zależy od warunków boju i terenu. Tyraljery muszą zachować większe lub mniejsze odstęp. Normalnym nazywamy odstęp 2 kroków. O ile pluton działa samodzielnie, część jego może być wydzielona jako rezerwa.

Rozkaz dla utworzenia linii tyraljerskiej ma zawierać:

- 1) Kierunek; cel rozwijania;
- 2) przeciętny odstęp między tyraljerami lub rozciągłość frontu, który mamy zająć;
- 3) Przedmiot i sekcję kierunkową. W plutonie, walczącym samodzielnie, dowódca musi dysponować oddzielnymi sekcjami, pamiętając o wyznaczeniu rezerwy i jej umieszczeniu.

Na komendę: „*Pluton w tyraljery!*“ sekcyjni wyskakują przed swoje oddziały. Rozwinięcie następuje po wydaniu rozkazu na znak „w tyraljery!“ dany przez dowódcę plutonu. Dowódca plutonu prowadzi zwykle sekcję kierunkową. Sekcyjni doprowadzają oddziały do linii frontu i tam dają znak rozsypania się. Dowódcy winni być wysunięci przed linię, by móc nią kierować. Dowódcy skrzydłowych sekcji wystawiają ochronę skrzydeł.

Chwila rozwijania linii tyraljerskiej zależy od zadania bojowego, terenu i działania ognia nieprzyjacielskiego. Linja tyraljerska posuwa się naprzód zwykłym krokiem; bieg stosuje się w razie konieczności osiągnięcia szybkiego ważnej pozycji, lub w razie silnego ognia nieprzyjacielskiego. W obrębie skutecznego ognia porusza się linja tyraljerska skokami, t. j. przebiegając silnie ostrzeliwane odcinki. Długość skoku zależy od warunków terenu i ognia i powinna być tak obliczona, by po nim zająć można było dogodną pozycję strzelecką. Skoki z reguły powinny być tak długie, jak na to pozwalają siły żołnierza i ogień. W pewnych wypadkach skoki mogą być wykonywane sekcjami na rozkaz dowódcy plutonu lub nawet z inicjatywy sekcyjnych. Skoki powinny być nieprawidłowe co do czasu i kolejności sekcji.

Przed wykonaniem skoku muszą nastąpić komendy: „Bezpiecznik!“, „Naprzód!“

O G I E Ń.

W walce konieczne jest utrzymanie surowej dyscypliny ognia i umiejętne kierownictwo.

Kierownictwo ognia obejmuje: 1) wybór pozycji

strzeleckiej, nastawienie celownika, czas rozpoczęcia ognia; 2) wybór celu i rodzaju ognia; 3) regulowanie siły ognia (zapelnianie luk, wzmacnianie linii bojowej), przerwanie ognia; 4) obserwacja skuteczności strzałów; 5) gospodarowanie amunicją.

Szybkość ognia reguluje się w zależności od celu istniejącego i od zapasu amunicji. Zasadą ogólną jest wolne strzelanie i oszczędzanie amunicji. Strzela się szybciej: 1) w razie przewagi liczebnej przeciwnika; 2) w ataku na małe odległości; 3) w odpieraniu ataku; 4) przy zasadzkach i nagłych spotkaniach; 5) dla wsparcia przesuwających się lub atakujących oddziałów własnych.

Najsilniejszy ogień, t. zw. paczkami stosuje się na odległość nie większą niż 500 kroków. Z reguły stosuje się go na ostatniej pozycji strzeleckiej, przed atakiem na bagnety.

Przerwać należy ogień, gdy cel niknie, lub gdy oddział strzelający traci spokój i strzela na oślep.

Działanie ognia obserwujemy za pomocą szkieł, o ile możności wystawiając posterunki obserwacyjne.

W plutonie, walczącym samodzielnie, rozpoczęcie ognia zarządza dowódca plutonu, jeżeli zaś pluton walczy w związku z innymi oddziałami, prawo to przysługuje mu tylko, gdy konieczność tego wymaga, i gdy nie sprzeciwia się to rozkazom otrzymanym, oraz w razie niespodziewanego spotkania z nieprzyjacielem.

S Z T U R M.

Walka ogniowa jest tylko przygotowaniem do ostatecznej walki na bagnety, która musi zdecydować o zwycięstwie.

Wybór chwili szturm w samodzielnym plutonie zależy od dowódcy plutonu. W innym wypadku od dowódcy kompanii. Odległość ostatniej pozycji przed szturmem zależy od warunków bojowych i terenowych. Zwykle nie powinna ona przenosić długości skoku.

Przed atakiem podać trzeba komendę: „*Bagnet na broń!*“ — Żołnierze nakładają bagnety kolejno, by nie osłabiać ognia.

Komenda do szturm: „*Bezpiecznik! Do szturm! Naprzód! Hurra!*“ . Dowódcy wybiegają naprzód, dokoła nich skupiają się żołnierze i biegną co sił na nieprzyjaciela. Część sił winna wspierać szturm ogniem. W walce żołnierz winien zadawać jaknajwięcej pchnięć. Uciekającego nieprzyjaciela ściga się ogniem.

Służba w polu.

Żołnierze i podoficerowie zajęci służbą w polu oddają honory tylko wtedy, gdy zwracają się bezpośrednio do zwierzchnika lub zwierzchnik zwróci się do nich.

Żołnierze dyżurni i podoficerowie służbowi pomagają zwierzchnikom w administracyi i prowadzeniu ich sekcji, plutonów lub kompanii. Szczególnie w ciężkiej i żmudnej nieraz służbie polowej, winni podoficerowie świecić przykładem, być wzorem dla żołnierzy, by móc oddziaływać na ich siłę moralną. Podoficerowie winni w myśl rozkazów swego przełożonego udzielać wyjaśnień swym żołnierzom by każdy wiedział o co chodzi.

ROZKAZY I MELDUNKI.

Otrzymaany rozkaz winien być natychmiast wykonany ze spokojem i dobrem zrozumieniem rzeczy za wszelką cenę. Wrazie jednak zmiany warunków lub gdyby wykonanie rozkazu było szkodliwe, musi każdy żołnierz umieć wziąć na siebie odpowiedzialność za ewentualną zmianę lub niewykonanie rozkazu. O tem jednak należy możliwie szybko meldować.

Rozkazy wydaje się bezpośrednio podkomendnym. Rozkaz winien być zwięzłym i jasnym. Komendy, czyli rozkazy wykonawcze, nie mogą być zmieniane. Wydający rozkaz pośrednio podległemu, winien, o ile możliwości, zawiadomić o tem pominięte władze. To samo czyni otrzymujący rozkaz.

Każdy meldunek jest opisaniem istotnego stanu rzeczy. Winien on być możliwie zwięzłym i jasnym.

Rozkazy wydaje się, a meldunki składa ustnie tylko bezpośrednio. W innych wypadkach należy je przesyłać pisemnie. Przesyłając je ustnie, należy upewnić się czy przenoszący pamięta i dobrze rozumie. Piszący meldunek lub rozkaz podaje: Oddział (np. patrol na drodze i etc.); numer meldunku lub rozkazu, do kogo i gdzie, miejsce i czas wysłania i szybkość marszu odnoszącego, co się oznacza: + (zwykły krok), ++ (biegiem).

Odnoszący, jeżeli może, wraca natychmiast skąd przybył.

Otrzymanie należy potwierdzać.

W celu szybszego doręczenia meldunków i rozkazów ustawia się na większych przestrzeniach, „sztafety rozstawne“ i łączniki (relais). Sztafety rozstawne prowadzą wykazy meldunków, które przeszły przez sztafetę. Ordynansi sztafet rozstawnych i łączników wracają do swych posterunków po otrzymaniu potwierdzenia odbioru meldunku.

Rozkazy i meldunki można przysyłać za pomocą sygnalizacji (patrz sygnalizacja).

MARSZE.

Podoficer służbowy w kompanji maszeruje na jej tyłach.

Na występowanie z szeregów w czasie marszu może pozwolić dowódca kompanji lub oficer służbowy, maszerujący na jej tyłach.

Po sygnale odtrąbiono dozwolone są następujące ulgi: a) zwartość szeregów może być rozluźnioną, b) karabin niesie każdy jak mu wygodniej, jednak tak, by nie przeszkadzał sąsiadowi, c) wolno palić, rozmawiać, śpiewać. Komendant kompanji może to jednak ograniczyć, szczególnie podczas marszów bojowych w nocy.

UBEZPIECZENIE W MARSZU.

Żołnierze, pełniący służbę ochronną, znajdujący się w przepnych linjach, obserwują teren przez który przechodzą; przeszukują miejsca zakryte, gdzie niewystarczająco obserwacja wzrokiem; winni oni pamiętać, że mają w razie spotkania z nieprzyjacielem, z narażeniem bodaj własnego życia, umożliwić rozwinięcie się sił głównych do walki zwycięskiej. W tym celu oddziały, pełniące służbę ochronną, zależnie od okoliczności wstępują w bój z nieprzyjacielem, wyzyskując odpowiednio teren i klucze taktyczne, lub powstrzymują atak nieprzyjacielski rozwinięciem się do walki obronnej.

Do pełnienia służby ochronnej wyznacza się najwyżej $\frac{1}{4}$ całej siły.

Ubezpieczenie w marszu składa się ze straży przedniej, tylniej i bocznej.

W marszu *przednim* (to jest posuwając się ku nieprzyjacielowi) odległość straży przedniej od sił

głównych winna być taka, by uchronić siły główne od wejścia niespodzianie w ogień nieprzyjacielski, jednak by siły główne mogły wczas wesprzeć wojska straży przedniej.

Jeżeli do straży przedniej wyznaczono siłę dość dużą (bataljon, pułk), musi ona wysunąć ku nieprzyjacielowi własne ubezpieczenie. Kompanja i bataljon ubezpieczają się *patrolem przednim*, który maszeruje w odległości 400—1000x od siły głównej. Patrol przedni wysuwa dla własnej ochrony przed sobą szpicę — jedną lub dwie roty z podoficerem.

Siły większe, jak pułk i brygada ubezpieczają się *jadrem straży* i patrolem przednim; dywizja i większe oddziały jeszcze *rezewą straży*.

Straż boczna składa się z patroli wysyłanych na drogi boczne i ubezpiecza wojska od boków.

Straż tylna utrzymuje porządek na tyłach, składa się z rot lub sekcji i ubezpiecza wojska od tyłu.

Przy *odwrocie* role straży: przedniej i tylnej zostaną zmienione. Wtedy straż przednia składa się z rot lub sekcji i przygotowuje drogę siłom głównym. Straż tylna zaś chroni wojska od ataku nieprzyjaciela.

Przy *marszu skrzydłowym* (t. j. mając nieprzyjaciela na skrzydle kolumny maszerującej) straże przednia i tylna spełniają role ubezpieczeń bocznych; w stronę zaś nieprzyjaciela (w kierunku skrzydła) wysuwa się awangardę boczną, w sile i odległości zależnej od sytuacji.

Wrazie wielkiej odległości pomiędzy członami ubezpieczenia ustawia się pojedyncze rotę, jako łączniki. Żołnierze łącznika maszerują po obu stronach

drogi, bacząc na zachowanie odległości; obowiązkiem ich jest znaki podawane od przodu lub tyłu przesyłać odpowiednio.

Ludzie i pojazdy, mijające lub przekraczające linię ubezpieczenia, muszą być meldowane oficerowi.

OBOZOWANIE.

Podoficerowie udają się na spoczynek dopiero z chwilą rozmieszczenia swych podkomendnych.

Opuszczać miejsce obozowania wolno jedynie za pozwoleniem dowódcy kompanji.

Potrzeby naturalne należy załatwiać w specjalnie wyznaczonych do tego miejscach.

Miejscem zbiórki plutonów jest linja kozłów i broni.

Wrazie alarmu każdy winien się starać, by jak-najszybciej stanąć na miejscu zbiórki. Jednak winien każdy pamiętać, że spokój warunkuje dobre wykonanie rozkazu alarmu. Miejsce obozowania należy, przed opuszczeniem go, doprowadzić do zupełnego porządku.

FORPOCZTY.

Forpoczty (ubezpieczenie podczas obozowania) zabezpieczają siły spoczywające od napadu nieprzyjaciela, umożliwiając powstrzymaniem ataku rozwinięcie sił głównych.

Kompanja i bataljon wysuwają ku nieprzyjacielowi, jako ubezpieczenie, *placówki*. Siły większe wystawiają prócz tego *straże główne*, czasami, (np. przy dywizji) prócz tych jeszcze *rezerwę forpoczt*. Przy siłach mniejszych, gdy niema rezerwy forpoczt, a należy

forpocztom dać oparcie, wyznacza się przy sile głównej *pogotowie forpoczt* stacjonowane w pobliżu nich.

Siła placówek waha się między sekcją a plutonem. Placówki, należące do jednej straży głównej (lub wystawione od sily głównej), oznacza się numerami bieżącymi od prawego ku lewemu skrzydłu. Placówki ustawia się w dobrych punktach obserwacyjnych. Na miejscach ważnych, a wysuniętych przed linię placówek lub z wyjątkowo dobrym widokiem, wystawia się *placówki samodzielne* i oznacza wedle ich miejsca ustawienia. W terenie przejrzystym we dnie mogą być placówki odległe od siebie o 500—1000x. W nocy odległości te są mniejsze. Każda placówka wystawia tyle *wedet*, ile potrzeba do obserwacji dróg i terenu okolicznego. *Wedety* (z reguły 2 ludzi) mają być najwyżej w takiej odległości od placówki, aby ta słyszała je mówiące głośno. Żołnierzom *wedety* wolno oddalać się od siebie najwyżej tak daleko, aby się mogli łatwo porozumieć.

Często w nocy wysuwa się przed linię ubezpieczenia na drogi i dostępy *postcrunki obserwacyjne*.

Komendant placówki informuje swych żołnierzy o jej służbie, ustawia *wedety* osobiście, osobiście również informuje *wedety* co do terenu obserwacji, wymienia nazwy pobliskich miejscowości, daje konieczne wyjaśnienia o drogach — skąd i dokąd prowadzą — o dostęпах do placówek, podaje zamiar własny w razie ataku nieprzyjaciela, wskazuje stanowiska innych *wedet* i omawia inne konieczne szczegóły jej służby. Komendant placówki wszystkie spostrzeżenia, o których mu doniesiono, ma badać osobiście; ważniejsze spostrzeżenia i wypadki donosi swemu zwierzchnikowi;

jest on odpowiedzialny za gotowość bojową swej placówki i w razie potrzeby umacnia technicznie lub maskuje stanowisko.

Żołnierze placówki trzymają karabiny w ręce, w pełnym rynsztunku i przyjmują taką postawę i ugrupowanie, by widzieli, nie będąc widzianymi. Namiotów stawiać nie wolno, wolno natomiast przykryć się płachtą namiotową, nie nakrywając jednak głowy. Rozpalać ogień wolno jedynie za wyraźnym pozwoleniem komendanta forpoczt. Palić tytuń wolno, jeżeli niema co do tego specjalnych obostrzeń.

Żołnierze wedety muszą zdawać sobie dokładnie sprawę ze służby którą pełnią; winni oni być ściśle powiadomieni co do miejscowych stosunków, warunków terenu, ogólnej linii forpoczt, o placówkach sąsiednich i o tem wszystkim, co może mieć istotną wartość przy pełnieniu ich służby. W razie wątpliwości zapytują komendanta placówki.

Żołnierze wedety obserwują teren okoliczny i spostrzeżenia swoje donoszą komendantowi placówki wołaniem lub umówionymi znakami. Karabiny trzymają gotowe do strzału; w razie słoty wolno im przykryć się płachtą namiotową, nie nakrywając głowy; palić tytuń wolno jedynie za pozwoleniem komendanta straży głównej (co w drodze służbowej pozwolone zostanie żołnierzom wedety przez komendanta placówki). W nocy nie wolno wedecie siadać lub kłaść się.

Wedety luzuje się z reguły co godzinę, w nocy lub podczas słoty i mrozu — co pół godziny.

Nie wolno odsyłać z powrotem nikogo przychodzącego od strony nieprzyjaciela. Przepuszczać wol-

no tylko tych, których przynależność do własnej armji bez wątpliwości stwierdzono. W razie wątpliwości zatrzymuje się każdego okrzykiem: „Stój! Kto idzie?“ Po dwukrotnym bezskutecznym okrzyku strzela się. Jeżeli wołania usłuchano, wzywa komendant placówki daną osobę okrzykiem „naprzód“, przy patrolach (patrz niżej) wołaniem „dowódca naprzód“ do zbliżenia się celem wylegitymowania się lub odebrania znaków rozpoznawczych. Wedeta napadnięta alarmuje placówkę strzałem. W nocy nie należy wołać: „Stój! Kto idzie?“ Osobom uzbrojonym nakazuje się przede wszystkim odrzucić broń, konnym — popuścić popręgi. Parlamentarzom zawiązuje się we dnie oczy. Osoby aresztowane należy odsyłać do komendy przełożonej.

Nazewnątrz wolno przepuszczać tylko przełożonych, patrole i wojska własnej armji; inne osoby wojskowe lub cywilne przepuszcza komendant placówki tylko wtedy, jeżeli przechodzenie na zewnątrz obok jego placówki zostało wyraźnie dozwolone i jeżeli towarzyszy im żołnierz straży głównej (rezerwy forpoczt, pogotowia forpoczt.

Zwartość linii ubezpieczenia uzyskuje się przez nawiązanie łączności z placówkami sąsiednimi. Łączność zaś samą w terenie nieprzejrystym uzyskuje my przez wysyłanie patroli. Patrole przeszukują teren, leżący między placówkami sąsiednimi, przed frontem i tyłem stanowiska placówki. Patrolowanie zarządza komendant placówki i odprawia osobiście wszystkie odchodzące i przychodzące patrole. Patrole spotykające osoby, inne patrole lub wojska, postępują jak

placówki. Jeżeli patrole zostaną zatrzymane wołaniem przerywają marsz, stając natychmiast w gotowości do strzału. Na zawołanie „Dowódca naprzód!“ udaje się dowódca gotowy do walki, do dowódcy wołającego patrolu (oddziału).

Często w celu sprawdzenia zachowania się wedet wysyła się patrole sprowadzające, inaczej zwane rontami. Droga, którą ma przejść patrol lub ront, musi być oznaczona ściśle przez komendanta placówki. Droga ta winna być oznaczona również na szkicu, jeżeli komendant placówki przedstawia komendzie przełożonej szkic sytuacyjny. Jako znaku rozpoznawczego przy spotykaniu patroli często używa się t. zw. „hasła“ i „odzewu“. Hasło wiadome jest wszystkim żołnierzom placówki i patrolu, odzew tylko ich komendantom.

Wrazie zbliżania się nieprzyjaciela komendant placówki zawiadamia o tem komendę przełożoną i sąsiednie placówki, sam zaś stara utrzymać się na zajmowanym stanowisku. W razie natarcia silniejszych oddziałów cofa się na linię straży głównych uzależniając swoje zachowanie się rozkazami zwierzchnika.

WYWIADY.

Każdy żołnierz, bez różnicy stopnia, musi jak najszybciej meldować wiadomości i spostrzeżenia o nieprzyjacielu, nawet bez rozkazu.

Istota wywiadów polega na bliskim podejściu nieprzyjaciela, dokładnej obserwacji i utrzymaniu na-

wiązanego z nim kontaktu nieprzerwanie, dniem i nocą; spostrzeżenia muszą być przytem szybko i pewnie do-
ręczane odpowiednim komendantom. Najlepszy nawet
meldunek staje się bezwartościowym, jeżeli dojdzie do
celu za późno.

Służbę wywiadowczą pełnią patrole wywiadow-
cze. Dowódca patrolu winien posiadać wszelkie przy-
mioty zagończyka. Siła patrolu zależy od zadania i wa-
ha się od pojedynczych rot do plutonów. Dowódca pa-
trolu winien dokładnie być poinformowany co do drogi
którą się ma udać, winien posiadać przyrządy do pisania
meldunków i do orjentacji w terenie i tak prowadzić
swoj patrol, by spełnić zadanie. Wysuwa on w tym celu
pojedynczych ludzi naprzód lub na boki i przystosowu-
je w każdym wypadku formację patrolu do terenu i o-
koliczności. Gęstych formacji w żadnym razie uży-
wać nie wolno.

Dowódca patrolu wyznacza zastępcę, który mu-
si być dokładnie poinformowany co do zadania patro-
lu. Dowódca winien wyznaczyć swym ludziom miej-
sce zbiórki patrolu, w razie gdyby patrol był zmuszony
pójść w rozsypkę. Meldunki wywiadowcze przesyłane
przez dowódcę patrolu komendantowi, który go wy-
słał, winny odpowiadać na pytanie: kto? co? gdzie? kie-
dy? — widział; ile? (bataljonów, baterji i t. d.); jaki?
(zmęczony żołnierz, numer lub oznaki oddziału, kieru-
nek frontu pozycji nieprzyjacielskiej i t. d.)

Patrol wraca z reguły inną drogą niż przybył.

Wywiady bojowe przeprowadza się przed wej-
ściem do walki za pomocą patroli bojowych wyznaczonych
w każdym plutonie zgóry. Patrole bojowe zabez-

pieczają oddział przed wejściem niespodzianie w ogień nieprzyjacielskiej piechoty.

Służba wywiadowcza wymaga wielkiej wprawy i obrotności, zżycia się z polem i niebezpieczeństwem.

Służba wartownicza.

1. *Pojęcie i podział wart.* Służba wartownicza ma na celu strzeżenie własności wojskowej lub publicznej, w wyjątkowych zaś wypadkach uczczenie pewnych osób, względnie uświetnienie pewnych uroczystości lub obrzędów („warta honorowa“).

Organizacja służby wartowniczej polega na tem że do każdego obiektu, który ma być strzeżony, przeznaczają się oddział (wartę) w sile, zależnej od czasu trwania służby i wielkości strzeżonego terytorjum. Z łona tego oddziału komendant jego wyznacza t. zw. *szyldwachów*, którzy stają na posterunkach, otaczających strzeżony obiekt. Szyldwach, stojący przed lokalem warty, zwie się *wartownikiem*. Do rozprowadzania i ustawiania szyldwachów przeznaczeni są t. zw. *przewodni (rozprowadzający)*, zwykle podoficerowie lub st. żołnierze.

Warta otrzymuje nazwę od przedmiotu, którego strzeże („warta koszarowa“, „warta magazynowa“ i t. p.). Wszystkie warty danej miejscowości podlegają t. zw. *warcie głównej*, która ma dozór nad ich służbą i niesie im pomoc w razie potrzeby. Do niej

napływają raporty z wart, ona też wysyła ronty oficerskie dla sprawdzania służby wart, oraz patrole kontrolne (przewodni z dwoma żołnierzami) dla inspekcji sztyldwachów.

2. *Skład warty i jej służba.* Warta składa się z komendanta, przewodnich (rozprowadzających), muzykantów oraz żołnierzy w ilości, wystarczającej do obstawienia wszystkich posterunków i dokonania zmiany. Wrazie, gdy warta obejmuje służbę na całą dobę, musi mieć ilość żołnierzy, wystarczającą na trzy zmiany. Na służbę wyruszają warty w pełnym uzbrojeniu i wyekwipowaniu. O ile wszyscy mają mieć broń nabita, nabija się ją przed wyruszeniem na służbę, w przeciwnym razie robi się to przy luzowaniu sztyldwacha.

Warta zajmuje lokal, zwany *kordegardą (wartownią)*, w którym pozostaje w ciągłej gotowości. Prawo wprowadzenia pewnych ulg w pełnieniu służby przysługuje komendantowi warty. Żołnierzom z warty nie wolno się wydalać samowolnie; w razie zaśląbnięcia któregoś z nich komendant obowiązany jest zameldować o tem warcie głównej i zażądać zastępcy. Prócz właściwej służby wartowniczej, warta obowiązana jest również przeciwdziałać wszelkiemu naruszeniu porządku prawnego, jednak o tyle, o ile to nie czyni uszczerbku w spełnieniu jej głównego zadania.

Za służbę warty, porządek i całość kordegardy oraz strzeżonego obiektu — odpowiedzialny komendant warty. Jest on obowiązany znajdować się stale w wartowni, wyjąwszy potrzebę wyjścia na inspekcję posterunków, przyczem na czas swej nieobecności wyznaczyć ma zastępcę.

Wszystkie komendy, skierowane do warty, po-

przedza się awizem: „Warta!“ np.: „Warta! W prawo — patrz!“

3. *Służba szyldwacha i wartownika.* Służba szyldwacha wymaga wielkiej uwagi, pilności i sumienności z jego strony, to też musi on przez cały czas jej trwania wstrzymać się od wszystkiego, co by jego uwagę rozproszyć mogło. Nie wolno mu zatem spać, siedzieć, leżeć, jeść, pić, palić, śpiewać, gwizdać lub wdawać się w rozmowy. We wskazanym obrębie wolno mu się poruszać w ten sposób, by jaknajlepiej pilnować powierzonego terytorjum. Opuścić swój posterunek może szyldwach tylko na rozkaz swojego komendanta, względnie wysłanego przez niego przewodniego, który powinien mu być dobrze znany. Nie wolno nikogo zbyt blisko do siebie dopuszczać, pytających kierować do komendanta, przełożonym udzielać zwięzłych informacji, w razie potrzeby zaś wzywać wartę głosem lub gwizdkiem, a w nagłych razach nawet strzałami. Wszelkie osoby podejrzane lub niestosujące się do żądań szyldwacha winien on aresztować a w razie oporu użyć broni, naprzód białej (bagnetem), w ostateczności dopiero palnej. Wreszcie obowiązany on jest salutować starszych rangą i oddawać ukłon wojskowy przechodzącym żołnierzom, którzy winni salutować go pierwsi.

W czasie służby szyldwach trzyma broń na ramieniu i oddawać jej *nikomu* nie może. Poza rozkazami komendanta warty szyldwach słucha tylko rozkazów komendanta placu. Zresztą szczegółowe instrukcje otrzymuje szyldwach każdorazowo od swojego komendanta. Czas trwania służby szyldwacha określa się normalnie na dwie godziny, przy nieprzyjaznych jed-

nak warunkach atmosferycznych czas ten może być skrócony.

Co do służby *wartownika* (szyldwacha przed kordegardą), to, prócz wszystkich powyższych punktów, obowiązuje go jeszcze: niedopuszczanie nikogo obcego włąb kordegardy oraz wywoływanie warty słowami: „*Warta pod broń!*“ w razie zbliżenia się oficera insp. lub rontu (patrolu sprawdzającego), albo też w razie nadejścia oddziału, który ma wartę zluzować.

4. *Hasło i odzew*. Ażeby umożliwić szyldwachowi rozpoznanie osób, uprawnionych do przejścia przez strzeżony teren lub do odbywania inspekcji warty, podaje się komendantowi warty *hasło* i *odzew* (ten ostatni tylko dla inspekcji). Hasło musi być znane i szyldwachowi. Hasło i odzew są to słowa tak dobrane, że zaczynają się na tę samą literę, przyczem hasłem jest nazwisko wodza lub nazwa miejscowości, a odzewem — jakiś przedmiot z wyekwipowania wojska. Np.: hasło — „*Warszawa*“ lub „*Wawrzecki*“, odzew — „*wycior*“.

Hasło i odzew zmienia się normalnie co dobę, w razie jednak wykrycia ich przez kogoś niepowołanego, należy je zmienić natychmiast. Kiedy i kogo należy na hasło przepuszczać określają każdorazowe instrukcje; z reguły żąda się hasła w nocy od patroli, rontów, oficerów insp., przy ważnych zaś obiektach od wszystkich bez wyjątku osób.

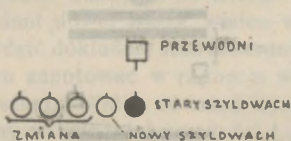
Na widok zbliżających się ludzi szyldwach staje w pozycji: „*gotuj broń*“, poczem woła: „*Stój! kto idzie?*“ Na odpowiedź: „*patrol*“, „*ront*“ lub „*zmiana*“ woła: „*Komendant naprzód! Reszta — stój!*“ Po otrzymaniu hasła od komendanta przepuszcza cały oddział słowami: „*Warta pod broń!*“

wami: „*Wolno przejść!*“ W razie nieotrzymania hasła alarmuje wartę lub robi natychmiastowy użytek z broni, ludzi zaś pojedynczych aresztuje.

Wartownik, zatrzymawszy kogokolwiek wywołuje z kordegardy podoficera, który wyszedłszy z jednym żołnierzem odbiera hasło, lub w razie jego nieznamości wywołuje komendanta, który sprawę załatwia.

W razie spotkania się dwu patroli w nocy, żąda hasła ten, który pierwszy spostrzegł.

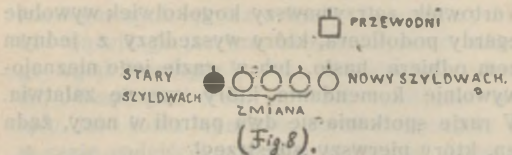
5. *Luzowanie sztyldwach (wartownika)*. Luzowanie sztyldwachów odbywa się w następujący sposób. Cała zmiana t. j. wszyscy żołnierze, przeznaczeni do obstawienia posterunków, idą pod komendą przewodniego na posterunek № 1. Sztyldwach w tym wypadku nie żąda hasła (wyjąwszy ciemną noc lub mgłę) lecz salutuje zmianę, która ustawia się na lewo od niego, przewodni zaś naprzeciwko.



(Fig. 7).

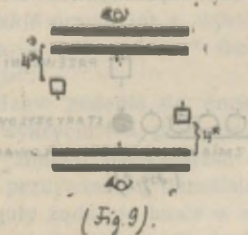
Po zbadaniu, czy wszystko w porządku, przewodni udziela hasła, poczem stary sztyldwach udziela nowemu wskazówek co do swoich spostrzeżeń i obowiązków. Mówić należy cicho, bacząc przytem, by nie być podsłuchanym przez osobę postronną. Następnie zluzowany sztyldwach przechodzi na lewe skrzydło,

poczem przewodni odprowadza go wraz z resztą zmian do następnego posterunku.



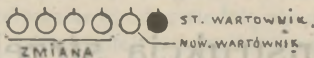
Po obejściu wszystkich posterunków przewodni odprowadza zluzowanych sztyldwachów do kardegardy.

6. *Luzowanie warty.* Wartownik, spostrzegłszy zbliżającą się zmianę, wywołuje wartę pod broń; obie warty ustawiają się jak na fig. 9 i salutują się wzajemnie.



Komendant starej warty udziela objaśnień co do obowiązków, ilości posterunków, inwentarza kordegardy i t. d., poczem komendant nowej warty wyznacza przewodnich i pierwszą zmianę sztyldwachów, poucza ich i wysyła wraz z przewodniami i podoficerem starej

warty. Komenderują szarżę starej warty. Luzowanie wartownika wskazuje fig. 10.



(Fig. 10)

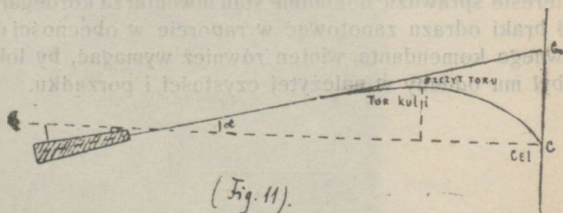
Po zmienieniu wartownika podoficer starej warty komenderuje: „*przewodni w tył zwrot! marsz!*“ poczem ci ruszają na zmianę posterunków. Po dokonaniu zmiany podoficerowie meldują o tem każdy swemu komendantowi, poczem następuje wzajemne salutowanie i warta zluzowana odchodzi do koszar.

Komendant nowej warty winien we własnym interesie sprawdzić dokładnie stan inwentarza kordegardy i braki odrazu zanotować w raporcie w obecności dawnego komendanta, winien również wymagać, by lokal był mu oddany w należytej czystości i porządku.

Instrukcja strzelecka.

TOR POCISKU.

Pocisk, wyrzucony z lufy, pod wpływem ciężkości obniża się, opisując krzywą linię, zwaną jego torem. Stąd, chcąc trafić w punkt c . (Fig. 11), należy oś lufy skierować wyżej, np. w punkt c_1 . Przekonawszy się z doświadczenia, jak należy wznieść wylot (koniec) lufy, by pocisk upadł w żądane miejsce, można



(Fig. 11).

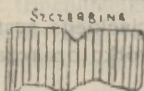
ustalić, że dla danej odległości wzniesienie wylotu lufy, lub, co na jedno wychodzi, kąt pomiędzy AC , i AC winien być taki, a nie inny. Kąt ten α (Fig. 11) nazywa się kątem celu. Do tego celu służą przy-

rządy celownicze: *muszka a* i *celownik b*. Wysokość muszki jest stała, wysokokość celownika natomiast może być różna, co uzyskuje się przez przesuwanie suwaka celownika wzdłuż jego ramki, prostopadłej do osi lufy.

Stąd już możemy powiedzieć, że celować, to znaczy, wiedząc na jakiej odległości od nas znajduje się cel, nadać celownikowi odpowiednią wysokość i tak ustawić lufę, by wierzchołek celownika i muszki znalazły się na jednej linii z celem. Linję tę idealną nazywamy *linją celową*.

CELOWNIK i MUSZKA.

Istotną częścią celownika jest szczerbina, mieszcząca się w szczerbiku (Fig. 12); muszka, gdy celujemy, przedstawia się nam jako niewielki trójkąt, zwrócony wierzchołkiem do góry (Fig. 13).



(Fig. 12)



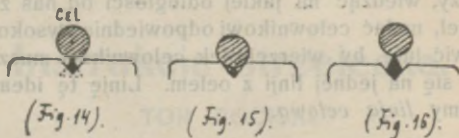
(Fig. 13)

Celując, tak należy ustawić karabin, by muszka wypadła w szczerbinie; szczyt muszki winien wtedy wypaść w połowie szerokości szczerbiny i na jednej wysokości z krawędziami szczerbika. Sama zaś linja krawędzi szczerbika winna być ściśle pozioma. Cel

wtedy winien niejako leżeć na muszce. Prawidłowa muszka uwidoczniiona na Fig. 14.

Błędy celowania: Muszka cienka (Fig. 15)—pocisk trafia poniżej celu.

Muszka gruba (Fig. 16) pocisk trafia nad celem.

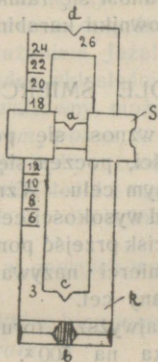


Mogą być prócz tego muszki boczne (prawa, lewa), gdy muszka wypadnie nie na środku szczerbiny — pocisk wtedy uchyli się w bok (na prawo lub na lewo). Przy przechyleniu całego karabina na prawo t. j., gdy linja krawędzi szczerbika zniży się na prawo — pocisk trafi na prawo i poniżej punktu celu. Przechylenie na lewo zdarza się rzadko.

Celownik karabina austriackiego systemu Manlichera, model roku 1895, co krótko oznaczamy M. 95, przedstawiono na Fig. 17.

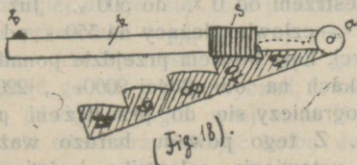
Suwak S posiada szczerbinę *a* i może być przesuwany wzdłuż ramki *K*, która postawiona, znajduje się w położeniu prostopadłym do lufy. Na ramce mamy wyznaczone odległości ilością setek kroków. Na rysunku np. mamy ustawienie celownika na 18, co znaczy 1800 x. Szczerbiny na 300 x. i 2600 x. mieszczą się wprost na ramce (na Fig. 17: *c* i *d*). Gdy ramka leży na lufie, celujemy z pomocą szczerbiny *b* (Fig. 17);

to ustawienie celownika nazywamy normalnem, odpowiada ono odległości 500 x. (celownik normalny).



(Fig. 17).

Karabin rosyjski systemu Mosina o kalibrze 3-ch linii (t. zw. trzecliniejka) posiada celownik t. zw. schodkowo-ramkowy (Fig. 18). Suwak S, który przy położeniu celownika normalnem (na 400 x.) leży na rucho-



(Fig. 18).

mych końcu ramki, posuwamy, w miarę zwiększania się odległości celu, coraz bardziej, ku punktowi a, pod-

nosząc przez to szczerbinę, znajdującą się w punkcie *b*. Tak się dzieje aż do 1200 x. Dla celowania na odległości dalsze podnosi się ramkę pionowo i postępuje jak przy celowniku karabina austriackiego.

POLE ŚMIERCI.

Tor pocisku wznosi się ponad linię celową do pewnej wysokości, poczem się zniża, spotykając linię celową w samym celu. Wzniesienie toru może być nieraz większe od wysokości celów polowych; z powodu tego może pocisk przejść ponad celem, nie rażąc go. Otóż polem śmierci nazywamy przestrzeń, na której pocisk razi dany cel.

Wzniesienie najwyższe toru (szczyt toru) przy ustawieniu celownika na 500 x. będzie 0,78 x., dla 800 x.—2,5 x., dla 1000 x.—4,5 x., dla 1600 x.—16 m. itd. Widzimy więc, że strzelając np. do człowieka, stojącego na 600 x. od strzelca, z celownikiem ustawionym na 1000 x. nawet mierząc dobrze, nie trafilibyśmy go, kula bowiem przejdzie ponad nim. Jedynie przy celowniku 300 x. trafione będą wszystkie cele polowe (t. zn. człowiek w pozycjach: leżącej klęczącej i stojącej) na przestrzeni od 0 x. do 300 x. Już przy celowniku 500 x.—człowiek leżący na 350 x. od strzelca uniknie śmierci, kula bowiem przejdzie ponad nim itd. Przy celownikach na odległości 2000x., 2200 i t. d., pole rażone ograniczy się do przestrzeni pobliskiej samego celu. Z tego powodu bardzo ważnem jest odpowiednie ustawienie celownika i ćwiczenie się w ocenie odległości, szczególnie dalekich, żeby mózł poznać, na jakiej odległości od nas znajduje się cel.

Najlepszą pozycją strzelca jest pozycja leżąca, kula bowiem wtedy leci możliwie blisko ziemi. Kształt terenu może również zmniejszyć lub zwiększyć pole rażone. Wklęsłości terenu, dogodnie do ukrycia się, zabezpieczają przed rażeniem. Jeżeli wklęsłość terenu jest dosyć duża, a spadek wklęsłości od strony pozycji strzelca jest dosyć gwałtowny, możemy mieć do czynienia z t. zw. *martwym polem*, t. j. z przestrzenią, gdzie cele zupełnie nie będą rażone. Odwrotnie zaś wszelkiego rodzaju wklęsłości i martwe pola należy starannie wyzyskiwać w celu uchronienia się przed ogniem.

Teren wypukły w pewnych wypadkach zwiększa pole śmierci,

Przestrzeń, na którą kierujemy nasz ogień nazywamy *połem obstrzału*.

Dobrem polem obstrzału nazywamy pole, nie posiadające martwych przestrzeni, zagięć i przedmiotów, któreby pozwoliły nieprzyjacielowi na krycie się za nie.

ŚCIAĞANIE CYNGLA.

Często przy dobrem celowaniu kule nie trafiają w cel: najczęściej dzieje się to z powodu t. zw. zerwania broni przez złe ściągnięcie cyngla. Ściągając cyngiel, należy przede wszystkim wziąć go na opór, t. zn. naciągnąć go tak, byśmy wyczuli, że odpowiednie płaszczyzny dźwigni cyngla wzajemnie się zetknęły. Dopiero potem silnie przyciskając kolbę do ramienia i wytrzymując ciągle muszkę, można cyngiel spuścić.

Odchylenie kul od celu może powstać z powodu np. wiatru. Wiatr odchyła kulę w stronę, w która wie-

je — należy więc celować nieco przed cel w stronę przeciwną wiatrowi. Wiatr ku nam zmniejsza odległość, należy więc celownik wziąć nieco większy lub co na jedno wychodzi, muszkę grubą.

Broń krótka (pistolety i rewolwery) posiada celownik stały, który nie może być przystosowany do odległości. Jest to broń dla samoobrony i używa się jej na małe odległości [w żadnym razie nie wyżej 50 x.] Strzela się z odrzutu, nie używając muszki i celownika, bacząc tylko, by odrzut był utrzymany w kierunku celu. Odrzut kciącą i przedramieniem winien być dość silny, by wybuch gazów nie spowodował odchylenia lufy. Wprawa jest tu warunkiem celności strzałów.

KARABINY MASZYNOWE.

W celu zwiększenia siły ognia używa się w polu karabinów maszynowych, broni, zdolnej wypuszczać 300—500 kul na minutę. Piechocie dodaje się przecięciowo po 2 karabiny maszynowe na bataljon.

Orientowanie się w terenie.

Orientować się w terenie, znaczy to wiedzieć, gdzie są strony świata. Zorientowanie się w terenie jest jedynym nieraz sposobem, szczególnie w terenie nieznanym, do określenia położenia miejscowości i punktów, któreśmy przeszli i do wyznaczenia ogólnego położenia miejscowości i punktów, do których dążymy.

Kompas jest to najpewniejszy przyrząd do orientowania się. Jest to igielka namagnesowana, która zwraca się zawsze jednym końcem ku północy. Na dnie pudełka, mieszczącego w sobie igielkę, narysowane są i inne strony świata, tak, że gdy naprowadzimy

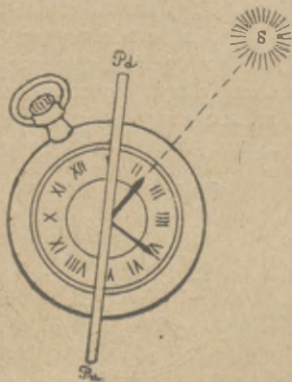


(Fig. 19.)

igielkę na linijkę z napisem N (north)—północ, to inne strony świata odnajdziemy: na lewo od północy W (west)—zachód, na prawo O (ost)—wschód i kierunek przeciwny północy wskaże nam litera S (south)—południe (Fig. 19).

ORJENTOWANIE SIĘ WEDŁUG ZEGARKA I SŁOŃCA.

O godzinie 12 w dzień słońce stoi na południu i obiega firmament w ciągu 24 godzin. Wskazówka zegarka obiega cyferblat w 12 godzin. Łuk zatem, jaki obiegnie słońce na firmamencie przez godzinę, jest dwa razy mniejszy od łuku, jaki zakreśla wskazówka w tym samym czasie. Stąd, gdy o jakiejś godzinie



(Fig. 20).

dnia zwrócimy małą wskazówkę na słońce, to południe będzie na połowie drogi między daną godziną, a dwunastą. Przed 12-ą godziną słońce dochodzi do południa, to samo czyni i wskazówka; stąd trzeba kierunku południowego szukać w kierunku ruchu wskazówki. Popołudniu postępujemy odwrotnie (Fig. 20).

W nocą orjentować się można łatwo przy pomocy gwiazdy polarnej, która wskazuje nam zawsze północ. Odszukujemy ją w następujący sposób: tylne gwiazdy gwiazdozbioru, zwanego Wielka niedźwiedzica lub Wielki Wóz łączymy linią, na której pięciokrotnym przedłużeniu odnajdziemy jasną gwiazdę—gwiazdę polarną, końcową gwiazdozbioru Małego Wozu (Fig. 21)



Wrazie niemożności odszukania stron świata przy pomocy wyżej opisanych sposobów—staramy się posilkować następującymi oznakami: a) mchy i porosty rozwijają się silniej od północy, b) gałązki i liście oddzielnie stojącego drzewa obfitsze są od południa, c) w zi-

mie śnieg trzyma się przy drzewach i skalach częściej od północy; na wiosnę leży dłużej na stokach północnych.

Mapy. Dla zorientowania się gdzie leżą rozmaite punkty terenu, jakie są odległości między nimi i o ile jeden punkt jest wyższy lub niższy od innego, używamy rysunku, zwanego planem, albo mapą. Jest to obraz terenu, jak gdyby oglądany z lotu ptaka, przytem wszystkie odległości są na mapie przedstawione w skróceniu, a stosunek długości na mapie do długości w terenie nazywamy podziałką liczbową. Tak np. są podziałki map austriackich: 1:75000 (mapa specjalna); 1:200000 (mapa generalna). Znaczy to że jeden centymetr na mapie zawiera 200000 centym. w terenie. Rosyjskie mapy mają stosunek sażeni albo wiorst do cala; np.: 100 sażeni w calu (1:8400), 1 wiorsta w calu (1:42000) lub 3 wiorsty w calu (1:126000).

Linje, wyrażające graficznie ten stosunek, tworzą t. zw. podziałkę linjową. Taka podziałka liczbowa i linjowa jest wyrażona zwykle u dołu mapy.

Kierunek północny ma mapa zawsze u góry, orientujemy ją zatem, zwracając górny kraniec arkusza w kierunku strzałki magnesowej.

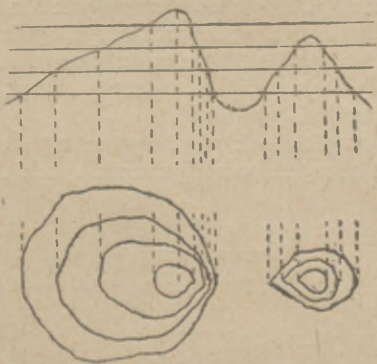
Na mapie nie wszystkie przedmioty są wyrażone tak, jak się je z góry widzi — niektóre, ważniejsze, uwydatnia się bardziej, inne, mniej ważne, pomija.

Znaki, służące do wyrażenia różnych przedmiotów w terenie, nazywamy znakami konwencjonalnymi. Na różnych mapach znaki te są różne i dlatego trzeba się praktycznie nauczyć każdą mapę odczytywać (patrz zamieszczoną tabliczkę znaków konwencjonalnych).

Nierówności w terenie oznaczamy przy pomocy warstwicy lub kresek oraz punktów stałych. Jeżeli wyobrazimy sobie, że górę przetniemy całym szeregiem płaszczyzn, — jednakowo od się odległych, otrzymamy w punktach przecięcia rysy. Linje te będą granicami warstw, tworzących górę i z tego powodu nazywają się warstwicami. Gdy spojrzymy z góry zobaczymy cały szereg warstwicy jako krzywych zamkniętych; warstwicy nawzajem się opasują lub, mówiąc inaczej, leżą jedna w drugiej.

Im bardziej góra jest stromą, tym bliżej siebie będą leżeć warstwicy na mapie, im stok jest łagodniejszy, tem bardziej będą one od siebie oddalone.

Za podstawę obliczania bierzemy zawsze poziom morza. Szczyt góry oznaczamy liczbą, wy-



(Fig. 22.)

rażającą wysokość jej w metrach, lub sażeniach. Są tak zwane punkty stałe, sprawdzone przy pomocy przyrządów. Załączony rysunek (Fig. 22) wyjaśni po przyjrzeniu się zasadę metody warstwicznej.

Prócz warstwicy do określania załomów terenu służą jeszcze kreski. Stromym stokom odpowiadają kreski grube, łagodnym cienkie. Kreski te są ułożone w specjalnej skali, mieszczącej w sobie 9 odcieni. Kreski pozwalają nam jasno wyobrazić sobie, jak teren w rzeczywistości wygląda, ale nie dają nam pojęcia o wysokości i wymagają większej ilości punktów stałych.

















Najlepsze są mapy, posiadające warstwice i kreski.




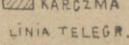













Szkicowanie. Aby dać przy meldunkach pojęcie o terenie, w jakim się daną rzecz spostrzegło, trzeba czasem narzucić na papier jego obraz w podziałce dowolnie obranej. Odległości mierzy się krokami lub na oko. Przedewszystkiem zaznacza się drogi, rzeki, następnie wyniosłości i doliny, a na końcu pozostałe przedmioty terenu. Drobniejsze rzeczy pominać, aby nie zaciemniać szkicu.

Przy wszelkim szkicu należy bezwzględnie podać kierunek północny za pomocą strzałki i podziałkę.

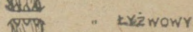
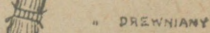
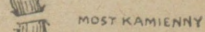
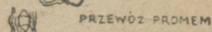
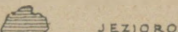
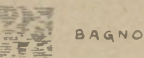
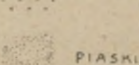
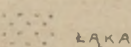
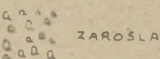
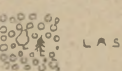
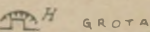
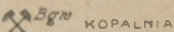
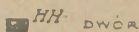
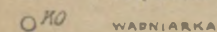
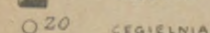
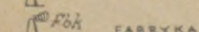
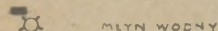
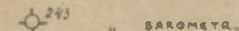
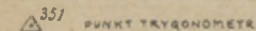
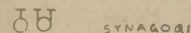
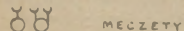
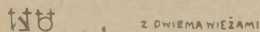
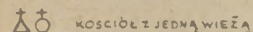
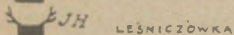
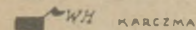
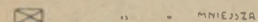
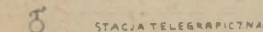
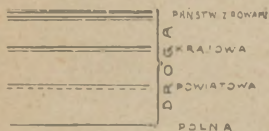
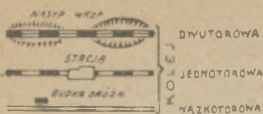
Znaki konwencjonalne.

Mapy rosyjskie

-  KAPLICA
-  MECZET
-  MLYN WODNY
-  TARTAK WODNY
-  STUDNIA
-  ZRÓDŁO
-  SYGNAŁ
-  WIATRAK
-  FABRYKA
-  PAROWA FABR.
-  JAMA
-  KURHAN
-  CMÉNTARZ
-  NIÉCHSZES. CMÉW.
-  OGRÓD
-  LAS IGLASTY

-  POCZTA
-  TELEGRAF
-  KARCZMA
-  LINIA TELEGR.
-  MURÓW. } BUDYNKI.
-  DREWŃ. }
-  NIÉZAM. }
-  LEŚNICZÓWKA
-  KÓMBRACELNA.
-  ORYENTAC. }
-  WÓRST. }
-  DROBÓWSK. }
-  KRZYŻ
-  FIGURA
-  DRZEWA
-  CERKIEW
-  KÓŚCIÓŁ

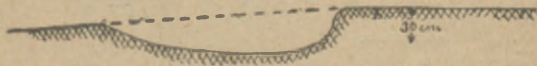
Mapy austriackie.



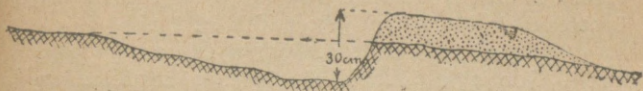
Fortyfikacje (umocnienia).

Celem zwiększenia strat u przeciwnika i zachowania do końca boju swoich żołnierzy należy wybierać miejsca z jaknajlepszym polem obstrzału i wykorzystać napotymane zakrycia w terenie; jeśli zaś w miejscowości z dobrym polem obstrzału niema gotowych zakryć. należy je stworzyć samemu.

Żołnierz posuwający się w linii tyraljerskiej pod ogniem nieprzyjaciela, wchodząc w sferę skutecznego ognia karabinowego, zatrzymuje się w miejscu wskazanem przez swego dowódcę i, leżąc, kopie *wnęł strzelecki*: profil płaski, dla leżących strzelców (Fig. 23 i 24)



(Fig. 23).

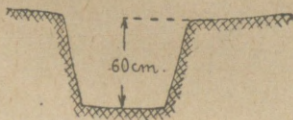


(Fig. 24).

Łopatą 15 do 30 minut.

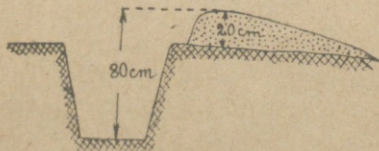
Jeśli żołnierz zmuszony jest pozostać dłużej na danej pozycji, wtedy kopie dalej i z wnętrza powstaje *dół strzelecki*: profil stromy (Fig. 25 i 26).

np. dla *siedzących* strzelców.



(Fig. 25)

np. dla *kłęczących* strzelców.

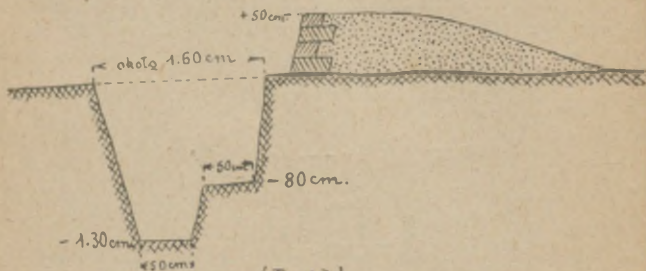


(Fig. 26).

Oddzielne doły strzeleckie następnie łączymy razem, z czego powstaje *rów strzelecki*. Rów ten często kopie się odrazu jako taki (Fig. 27).

Długość rowu oblicza się najwyżej na jedną kompanję. Rozciągłość frontu: dla jednego żołnierza do 90 cm.; dla kompanji 200—220 metrów.

Wymiary rowu dla strzelania, stojąc na stopniu: (wymiary w centymetrach).



(Fig. 27).

Sygnalizacja optyczna.

1. Telegramy należy redagować możliwie krótko z opuszczeniem wszelkiej zbędnej interpunkcji. Jaknajczęściej powinno się używać przepisanych skrótów. Treść musi być zredagowana zrozumiale.

2. Telegramy należy nadawać wyłącznie na piśmie.

SYGNALIZACJA ALFABETEM STRZELECKIM.

Do sygnalizacji używa się w dzień chorągiewek w nocy latarni.

ALFABET STRZELECKI.

Kolumna (nieb.)	1	2	3	4	5
Rząd (czerw.) 1	a	b	c	d	e
„ 2	f	g	h	i	j
„ 3	k	l	ł	m	n
„ 4	o	p	r	s	t
„ 5	u	w	y	z	

Do oznaczenia kolumny używa się barwy niebieskiej, rzędu — czerwonej.

SYGNALIZOWANIE W DZIEN.

4. Postawa zasadnicza (fig. 28): Ręce z chorągiewkami w dół, wskos. W prawej ręce chorągiewka



(Fig. 28)

czerwona dla wskazywania rzędu, w lewej niebieska dla oznaczenia kolumny.

5. Wezwanie stacji (fig. 29) odbywa się przez podniesienie obu rąk łukiem do góry w płaszczyźnie



(Fig. 29)

ramion. Powyższy znak powtarza się tak długo, aż odnośna stacja odpowie tym samym znakiem.

6. Literę wskazujemy w następujący sposób: (fig. 30) trzymając rękę lewą w położeniu zasadni-



(Fig. 30).

czem, podnosimy prawą łukiem do góry i opuszczamy. Powyższy ruch wykonywa się tyle razy, ile jest jednostek w liczbie, wskazującej rząd.

Kolumnę wskazujemy przez podnoszenie lewej



(Fig. 31)

ręki do góry, prawą trzymając w położeniu zasadniczym (fig. 31).

7. Przy końcu litery krótka pauza na trzy takty.

Przy końcu słowa skrzyżowanie chorągiewek w dole przed sobą (fig. 32).



(Fig. 32).

Ten sam znak wykonywa stacja odbierająca dla oznaczenia „rozumiano“ i oznaczenia pauzy. Powyższy ruch powtarza się dwa razy przy końcu zdania lub depeszy.

8. Sygnał „błąd“ (stacji nadającej) lub „nie rozumiem“ (stacji odbierającej): chorągiewką czerwoną zatacza się koło nad głową najmniej pięć razy.

9. Przy dobrem wyszkoleniu można wykonywać ruchy prawej i lewej ręki jednocześnie. Zwiększa to szybkość podawania depeszy.

L I C Z B Y.

10. Przed podaniem liczby wykonywa się zapowiedź: lewą chorągiewką (niebieską) przenosi się na prawą stronę (fig. 33).



(Fig. 33)

11. Znaki na liczby podaje się chorągiewką czerwoną (ręką prawą), trzymając niebieską stale po prawej stronie.



(Fig. 34)

- 1 — podnieść i opuścić jeden raz
2 -- " " dwa razy
i t. d.
9 — " " dziewięć razy
0 (zero) sygnalizuje się przez podniesienie lu-



(Fig. 35).

kiem i opuszczenie obu chorągiewek z pozycji jak przy zapowiedzi liczby (fig. 35).

12. Znaki pisarskie wskazuje się lewą (niebies-



(Fig. 36).

ką); prawą (czerwoną) przenosi się na lewą stronę (fig. 36).

. (kropka) podnosi się i opuszcza chorągiewkę lewą (niebieską) raz;

: (dwukropka) podnosi się i opuszcza chorągiewką lewą (nieb.) dwa razy;

, (przecinek) to samo trzy razy;
? (pytajnik) to samo cztery razy.

13. Zamiast chorągiewek można używać tarcz o tych samych barwach. Tarcza ma kształt koła o średnicy 60 cm., w środku wykrojony otwór (10 cm. średnicy) dla trzymania tarczy. Ruchy rąk wykonywa się analogicznie, jak przy chorągiewkach.

SYGNALIZOWANIE W NOCY.

14. Do sygnalizowania w nocy używa się latarni z dwoma barwami (czerwoną i zieloną), lub jedno-barwnej.

Latarnię umieszcza się na wysokości piersi człowieka; przed sygnalizowaniem zakrywa się ją klapką.

15. Przy sygnalizowaniu dwoma barwami postępuje się analogicznie jak przy użyciu chorągiewek. Zamiast podnoszenia odkrywa się latarkę na przeciąg jednego taktu.

Sygnalizowanie liter: latarka której w danej chwili się nie używa, ma być zasłonięta.

Sygnalizowanie liczb: latarka niebieska odsłonięta, czerwoną daje się znaki.

Sygnalizowanie znaków pisarskich: latarka czerwona odsłonięta, niebieską daje się znaki.

16. Sygnalizowanie za pomocą latarki jedno-barwnej:

Dla oznaczenia rzędu podnosi się klapkę i trzyma się ją odsłoniętą na przeciąg jednego taktu, potem opuszcza się ją i wytrzymuje zamkniętą przez

czas trwania drugiego taktu. Powyższa czynność wykonywa się tyle razy, ile jednostek wskazuje rząd.

Dla oznaczenia kolumny odkrywa się latarkę na przeciąg trzech taktów, poczem zasłania się przez dwa takty.

Przy końcu słowa podnosi się klapkę i rzuca światło tak długo, aż stacja odbierająca odpowie tym samym znakiem (zrozumiano). Tego samego znaku używa się jako wezwania.

SYGNALIZACJA ZNAKAMI MORSEGO.

17. Obok sygnalizacji alfabetem strzeleckim, podanym powyżej i obowiązującym strzelca, przy dobrem wyszkoleniu i za poprzedniemi porozumieniami używa się także do sygnalizacji znaków Morsego.

URZĄDZENIE SYGNALIZACJI.

18. Do służby sygnalizacyjnej na jednej stacji potrzebni są trzech ludzie, którzy tworzą patrol sygnalizacyjny i są zaopatrzeni w potrzebne przedmioty.

Żołnierze są ponumerowani:

№ 1. Komendant — pełni w patrolu służbę pisarza i nosi w torbie przybory do pisania.

№ 2. Obserwujący — ma odczytywać znaki, podawane przez patrol przeciwny.

№ 3. Sygnalizujący — sygnalizuje i nosi przy sobie przybory, potrzebne do sygnalizacji.

(W patrolu, złożonym z dwóch ludzi, jeden żołnierz pełni służbę № 2-go i № 3-go.

19. Jak długo się nie sygnalizuje, nie należy wy-

stawiać chorągwi (odslaniać światła). Chorągiewki leżą na ziemi obok sygnalizującego (światło zasłonięte).

OBRANIE STANOWISKA I URZĄDZENIE STACJI SYGNAŁOWEJ.

20. Na małe odległości wystarczają dwa patrole sygnalizujące, na większe umieszczać dla ich połączenia patrole pośredniczące.

21. Przy sprzyjających warunkach odległość pomiędzy stacjami może wynosić w dzień od 7 km. (dla jednej chorągwi) do 15 km. (dla dwóch). W nocy zwykła latarnia świeci na 2 km., z reflektorem na 4 km. acetylenowa na 10 km.

22. Stanowisko obiera się tak, aby najdalej widzieć i być widzianym. Tło jednostajne i ciemne. Stacje krańcowe blisko swych komend.

23. Za służbę na stacji sygnałowej odpowiada komendant.

24. Jeśli z jednej stacji widać kilka innych, to każda z nich obiera sobie jedną literę alfabetu jako numer. Dla łatwiejszego odszukania się stacje porozumiewają się co do barw chorągwi i oznaczają hasło dla danego rejonu.

25. Dla połączenia ze stacją przeciwną komendant stacji każe sygnalizującemu tak długo dawać hasło, aż stacja przeciwna odpowie odzewem.

Przy większych odległościach można staaje w dzień oznaczyć za pomocą silnie dymiącego, w nocy zaś za pomocą jasno płonącego ogniska.

Po wzajemnem spostrzeżeniu się następuje wy-

miana uwag [np.: niestosowny kolor chorągwi, złe tło, podanie swych numerów, przynależność do oddziału wojska (jeżeli nieznaną drugiej stacji) i t. p.]. Poprzednio jednak należy starać się o natychmiastowe połączenie zaraz po zauważeniu się.

SLUŻBA NA STACJI SYGNAŁOWEJ.

26. Przez stacje mogą przechodzić tylko telegramy służbowe (odnoszące się do operacji taktycznych).

27. Hasło podaje się tak długo, aż obserwujący zauważy odzew stacji przeciwnej. Stacja przeciwna (odbierająca depeszę) daje po odzwie swój numer (literę).

25. Podczas sygnalizowania czyta komendant stacji sygnalizujący: a słowo, a potem głośno każdą órej słowo się składa. Po ostatniej literze (względnie cyfrze liczący, którą traktuje się jak słowo), każe komendant dać znak na koniec słowa.

Następne słowo rozpoczyna się sygnalizować, gdy obserwujący zauważy, że stacja przeciwna dała znak „rozumiem“. Przy szyfrowanych depeszach traktuje się każdą grupę liter, albo cyfr jako słowo.

29. Porządek depeszy (patrz wzór blankietu). Po części pierwszej następuje ewentualne słowo „szyfrowane“, albo „w obcym języku“; następnie pauza, zaznaczona również i podaniem adresu i treści.

30. Bardzo często, po uprzednim porozumieniu się, można opuścić niektóre części depeszy: część pierwszą, adres i podpis, ewentualnie podawać tylko samą treść. Takie postępowanie powinno się zasadni-

czo stosować w czasie bitwy i przy stacjach łączących bezpośrednio porozumiewających się.

31. Odbieranie depechy odbywa się w następujący sposób:

Obserwujący natychmiast po zauważeniu hasła na stacji przeciwnej woła: „Hasło“; komendant i sygnalizujący zajmują natychmiast swe stanowiska, sygnalizujący daje odzew i numer (literę) swej stacji i staje z chorągiewką w pozycji zasadniczej.

Obserwujący natychmiast po zauważeniu hasła „koniec słowa!“, woła: „Słowo“, dyktując uprzednio głośno litery (względnie cyfry), dawane przez stację przeciwną.

Komendant (pisarz) pisze każdą podyktowaną literę (cyfrę) i po końcu słowa: „Rozumiem“ (względnie: „nie rozumiem“) a sygnalizujący daje odpowiedni znak.

32. Jeżeli komendant stacji odbiorczej zauważy, że pojedyncze litery (cyfry) zostały mylnie podane, albo przeczytane, to każe natychmiast sygnalizować: „Pomyłka“, a stacja wysyłająca powtarza rozpoczęte słowo.

33. Jeżeli jakaś wezwana do rozmowy stacja nie może jej podjąć, to daje znak: „Zrozumiano“ ewentualnie swój numer (literę), znak: „Czekać“ i ilość minut czekania. Np. „Zrozumiano“, „6“, „czekać“, „5“. Z chwilą, gdy stacja może podjąć rozmowę, daje natychmiast odzew i ewentualnie swój numer (literę).

45. Stacje pośredniczące powinny zwracać baczniejszą uwagę na natychmiastowe dalsze wysyłanie przechodzących przez nie depech.

WZÓR BLANKIETU NA DEPEZĘ.

Depesza stacji sygnałowej

I

Nr porządkowy depeszy:

Do z przez

Czas nadania na dzień

godz.

stacji wysyłającej: min.

II Adres:

Treść:

Podpis:

Skończono nadawać; godz. min.

(tu oderwać).

POTWIERDZENIE ODBIORU.

Nr dep. z

do w

wysł. dn. godz. Doręcz. w d. godz.

Podpis: Podpis:

Bardzo ważne!

POROZUMIEWANIE SIĘ W CZASIE BITWY ZA POMOCA BARW.

O ile są wykluczone pomyłki należy w czasie walki, ewentualnie po uprzedniej umowie, używać w pierwszej linii bojowej dla porozumienia się następujących sygnałów:

niebies

Wytrwać (potrzebna pomoc ognia).

niebies	żółta
---------	-------

Atak, atakować!

niebies.	cz.
	biała

Szturm (wezwanie rezerwy do linii ognia dla przeprowadzenia ognia).

niebies.	cz.	żółta
	biała	

Dążyć do uzyskania przewagi ognia albo „dążyć się do uzyskania przewagi ognia“.

żółta

Przestań strzelać.

żółta	czer.
	biała

Wzmocnienie, wzmocnić, wzmo-
cniony.

czer.
biała

„Brak amunicji“ albo „wysła się amu-
nicję“.

Sygnalizuje się przez dłuższe wystawienie od-
powiednich chorągiewek albo poruszanie niemi.

O ile posługuje się tymi znakami, należy do sy-
gnalizacji znakami Morsego używać tylko chorągiew-
wek białych albo czerwonych.

Wyekwipownie żołnierza.

1. Mundur (kurtka i spodnie), płaszcz, czapka.
2. Tornister lub plecak.
3. Chlebak (torba boczną)
4. 2 ładownice.
5. Nabojnica (lub torba boczną).
6. Pas rzemienny szerokości od 3 do 4 cm.
7. Dwie pary butów mocnych podkutych gwoździami (sznurowane) ze sztylpami skórczanemi lub kamazami szaroniebieskimi. Dozwolone są także buty z cholewami.
8. Menażka, manierka, kubek, łyżka, nóż, widelec, parę woreczków na racje żywności, woreczek z drobiazgami do szycia (igły, nici, agraiki, nożyczki, kawałki sukna i płótna, guziki i t. p.), tłuszcz do butów.
9. Przybory do czyszczenia broni (w woreczku): pakuły, szmatki, oliwa, wazelina, sznur do czyszczenia karabinu.
10. Przybory toaletowe: grzebień, szczotka do

włosów, mydło, szczoteczka do zębów z proszkiem, co drugi żołnierz: szczotka do ubrania i butów.

11. Dwie zmiany bielizny (jedna na sobie), dwa ręczniki, trzy chusteczki do nosa, switer lub ciepła koszula, 4 pary ciepłych skarpetek lub onuczek. W zimie: bielizna ciepła, nabrusznik, kożuszek, rękawiczki, szalik na szyję.

12. Pakiet opatrunkowy.

13. Łój salicylowy lub kozłowy do nóg,

14. Szczyryk, ołówek chem., notatnik. W miarę możliwości: zegarek, latarka elektryczna, kompas.

Wobec tego, wycieczka do rezerwatu przyrody
co drugi tydzień, zgodnie z planem i taryfą.

11. Dzień zwany dniem wycieczki do rezerwatu przyrody
liczony jest również do czasu zwrotu lub czasu
kolejnej wycieczki do rezerwatu przyrody lub do czasu
zakończenia wycieczki do rezerwatu przyrody.

12. Dzień opóźnienia.

13. Dni zwrotu lub zwrotu do rezerwatu.

14. Zwrot do rezerwatu, zwrot do rezerwatu. W dniu
zwrotu do rezerwatu, zwrot do rezerwatu.

15. Zwrot do rezerwatu, zwrot do rezerwatu.

16. Zwrot do rezerwatu, zwrot do rezerwatu.

17. Zwrot do rezerwatu.

18. Zwrot do rezerwatu, zwrot do rezerwatu.

19. Zwrot do rezerwatu, zwrot do rezerwatu.

20. Zwrot do rezerwatu, zwrot do rezerwatu.

21. Zwrot do rezerwatu, zwrot do rezerwatu.

22.

23. Zwrot do rezerwatu, zwrot do rezerwatu.

24. Zwrot do rezerwatu, zwrot do rezerwatu.

25. Zwrot do rezerwatu, zwrot do rezerwatu.

26. Zwrot do rezerwatu, zwrot do rezerwatu.

27. Zwrot do rezerwatu, zwrot do rezerwatu.

28. Zwrot do rezerwatu, zwrot do rezerwatu.

29. Zwrot do rezerwatu, zwrot do rezerwatu.

30. Zwrot do rezerwatu, zwrot do rezerwatu.

T R E Ś Ć.

	str.
Organizacja armji	3
Musztra wojsk pieszych	6
Chwyty bronią. — Walka	16
Służba w polu.	24
Służba wartownicza	35
Instrukcja strzelecka	42
Orientowanie się w terenie	49
Uuocnienia	58
Sygnalizacja	61
Wyekwipowanie żołnierza	74



Biblioteka Główna
Akademii Obrony Narodowej

25387/1



11-025387-000-0