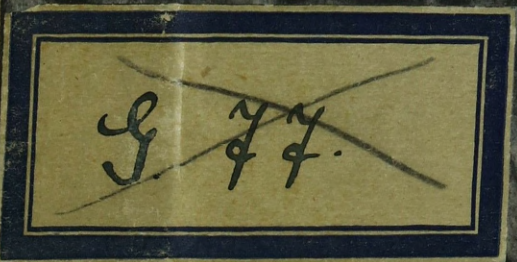
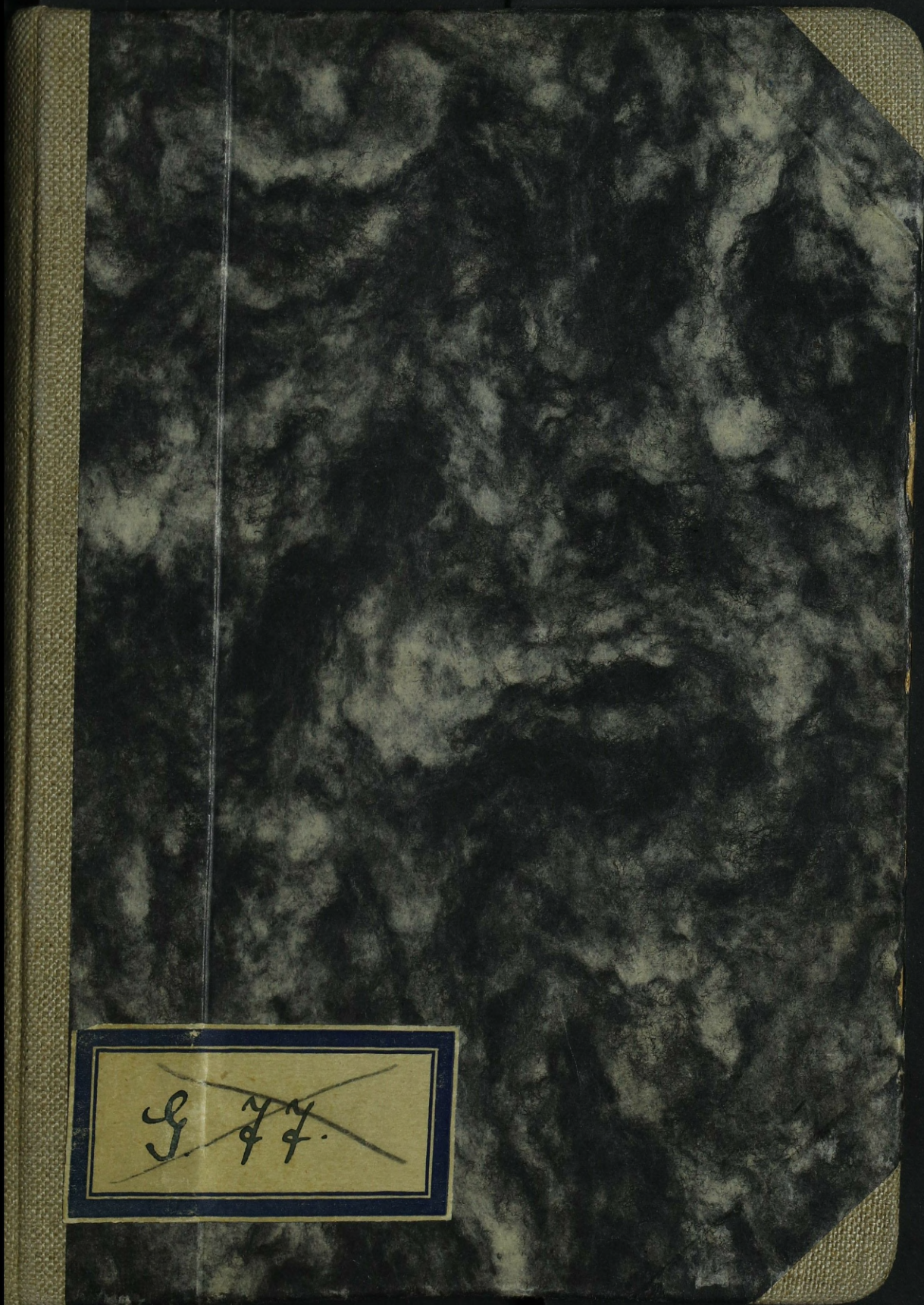


Grey Scale #13



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



~~G 77.~~

BIBLIOTECHKA OFICERA REZERWY PIECHOTY

TOMIK VII

✓

TAKTYKA

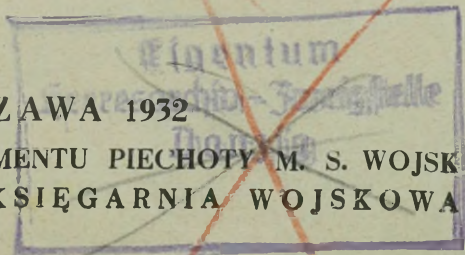
XXIX.1.

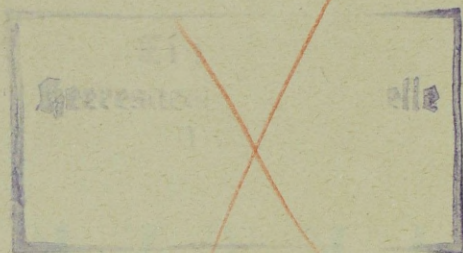
~~BIBLIOTEKA
Centrum Wyształenia Łączności
ZEGRZE POLNOČNE
ew. 1244.~~

ig. 47.

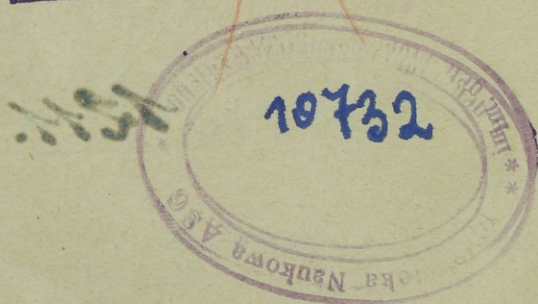
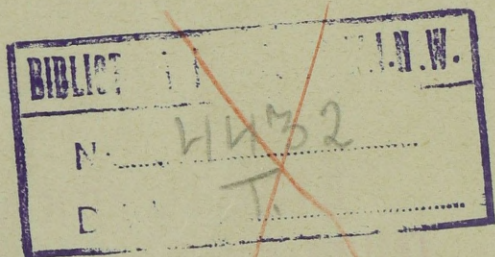
WARSZAWA 1932

WYDAWNICTWO DEPARTAMENTU PIECHOTY M. S. WOJSK
SKŁAD — GŁÓWNA KSIĘGARNIA WOJSKOWA





WSZELKIE PRAWA PRZEDRUKU I PRZEKŁADU ZASTRZEŻONE



MINISTERSTWO SPRAW WOJSKOWYCH
DEPARTAMENT PIECHOTY

Warszawa, dnia 12/IV.32 r

L. dz. 2700-1.

ROZKAZ WPROWADZAJĄCY.

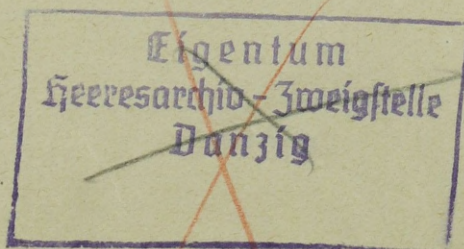
Zatwierdzam do użytku służbowego i prywatnego wydawnictwo Departamentu Piechoty M. S. Wojsk. p. t. „Biblioteczka oficera rezerwy piechoty”.

W imieniu Ministra Spraw Wojskowych
I Wiceminister

(—) *Fabrycy*

General dywizji

dec. A. Karpaty



VI

	<i>Str.</i>
Ogień bezpośredni	31
Ogień przenośny	32
Pas bezpieczeństwa	32
Kierownictwo ogniem	33
Karność ogniowa	34
Zaopatrywanie w amunicję	35
II. Dowodzenie i łączność taktyczna	37
III. Zaskoczenie	41
IV. Działania zaczepne	43
Działania wstępne	45
Natarcie	46
Pościg	49
Walka spotkaniowa	49
V. Działania obronne	50
VI. Marsze i postoje	52
a) Marsz podróży	59
Długości kolumn	59
Szybkość marszu	60
Normalny wysiłek dzienny	60
Bierna obrona przeciwlotnicza	60
Czynna obrona przeciwlotnicza	60
Obrona przeciwgazowa	60
Wyruszenie	61
Wykonanie marszu	61
Ulgi marszowe	61
Odpoczynki	62
Marsz forsowny	62
b) Marsz ubezpieczony	62
c) Postój podróży	63
Formy postoju	63
Przygotowanie postoju	64
Zajmowanie postoju	65
Pobyty na postoju	65
d) Postój ubezpieczony	66
Postój na polu walki	66

VII

	<i>Str.</i>
VII. Rozpoznanie	67
a) Rozpoznanie w oddziałach piechoty	67
b) Oddział rozpoznawczy	69
c) Patrol	70
Treść odprawy patrolu	70
Skład patrolu	70
Wypożyczenie dowódcy	70
Wyruszenie patrolu	70
Działanie patrolu	70
VIII. Ubezpieczenie	72
a) Ubezpieczenie marszu	72
1. Marsz czołowy	73
2. Marsz boczny	77
3. Marsz odwrotowy	80
4. Ubezpieczenie bezpośrednie	80
b) Ubezpieczenie postoju	80
Zadanie czat	80
Siła i skład czat	80
1. Czaty marszowe	81
2. Czaty zwarte	82
Skład czat	82
Ugrupowanie czat	82
Czata główna	83
Samodzielna placówka	86
Placówka	86
3. Czaty bojowe	87
IX. Natarcie małych oddziałów piechoty	88
1. Kompanja pierwszej linii	88
Ugrupowanie do natarcia	88
Na podstawie wyjściowej	88
Ruch do nieprzyjaciela	89
Szturm i walka wewnątrz pozycji	89
Ubezpieczenie	90
Dowodzenie i łączność	90
2. Kompanja w odwodzie	91
3. Pluton pierwszej linii	91
4. Pluton w odwodzie	93

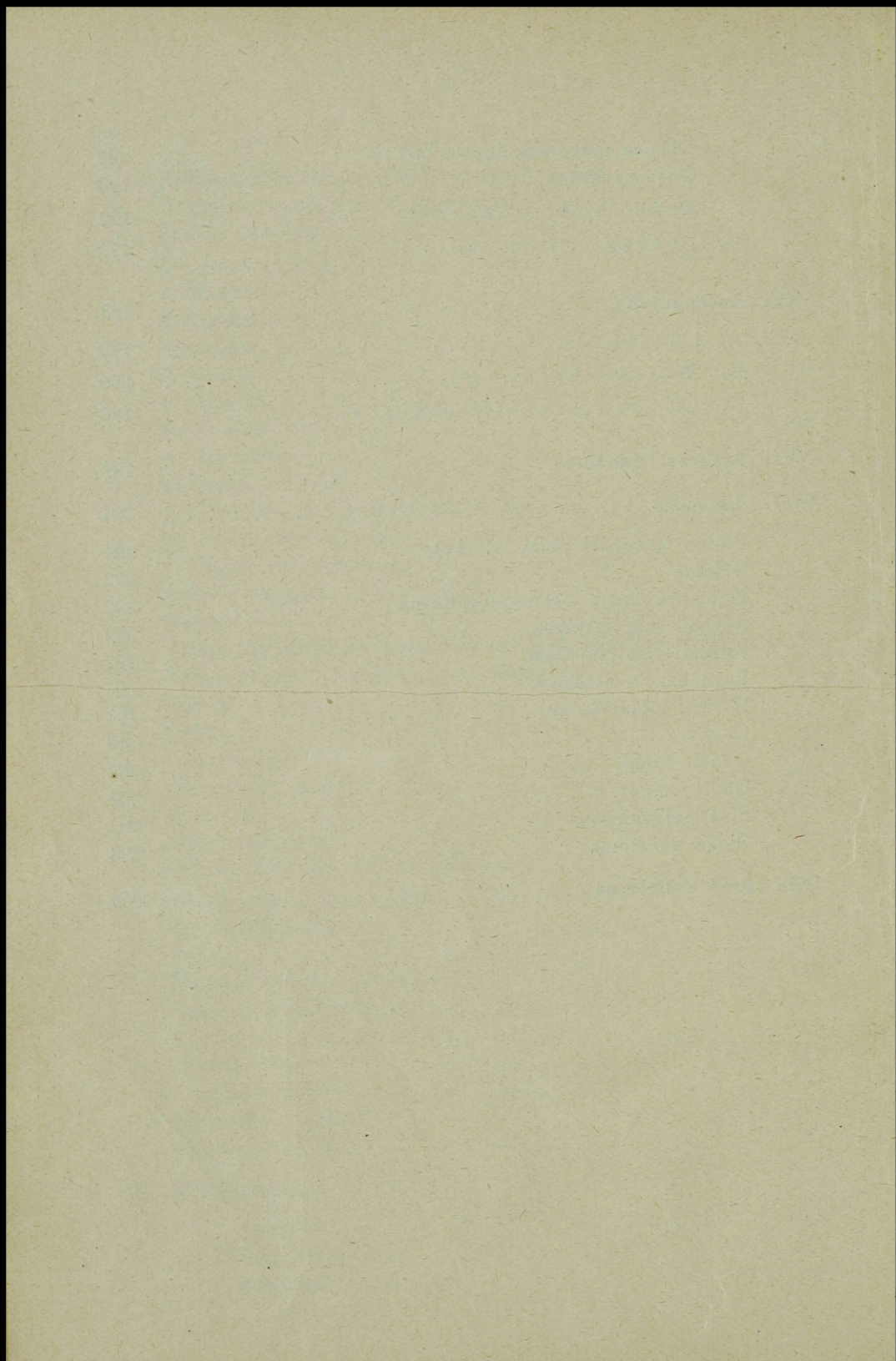
	<i>Str.</i>
X. Obrona małych oddziałów piechoty	95
1. Kompanja pierwszej linii	96
Zadanie	96
Ugrupowanie	97
Uruchomienie ogni	99
Przygotowanie obrony odcinka	99
Przeprowadzenie walki	100
2. Kompanja odwodowa	101
3. Szczegóły dotyczące obrony plutonu	102
4. Pluton odwodowy	103
XI. Opóźnianie	104
XII. Działania w szczególnych warunkach	107
1. Działania nocne	107
2. Walka leśna	108
3. Walka w miejscowościach	109
4. Działania przeciw kawalerji	110
XIII. Kawalerja	117
Pojęcia ogólne	117
1. Szyki oddziałów kawalerji	118
A. Podział szyków	118
B. Zasady dowodzenia i poruszeń oddziałów	118
C. Pluton linjowy	120
1. Szyki zwarte plutonu	120
2. Szyki luźne plutonu konno	121
3. Szyki luźne plutonu pieszo	121
4. Spieszenie się plutonu do walki pieszej	123
D. Pluton ciężkich karabinów maszynowych	125
1. Szyki zwarte	125
2. Szyki luźne	126
E. Szwadron (linjowy)	126
1. Szyki zwarte	127
2. Szyki luźne szwadronu konno i pieszo	129
F. Szwadron ciężkich karabinów maszynowych	132
G. Pułk	133
1. Szyki zwarte pułku	135
2. Szyki luźne pułku	135

IX

	<i>Str.</i>
2. Służba polowa i walka kawalerji	139
A. Rozpoznanie	139
1. Szperacze	139
2. Patrole.	140
a) Patrol bojowy konny	140
b) Patrol bojowy pieszy	140
c) Patrol rozpoznawczy	140
d) Rozkaz dla patrolu	141
e) Sposoby działania patrolu	141
f) Meldunki	142
3. Podjazdy	143
a) Siła podjazdu	143
b) Zadanie podjazdu	143
c) Sposoby działania i praca podjazdu	144
d) Posuwanie się patroli i siły głównej podjazdu	144
B. Marsze i ubezpieczenia marszowe	148
1. Marsz czołowy	149
2. Marsz odwrotowy	151
3. Marsz boczny	151
C. Postój i ubezpieczenie postoju	152
a) Pojęcia ogólne	152
b) Ubezpieczenia postoju	152
D. Walka oddziałów kawalerji	153
a) Walka zaczepna	154
1. Marsz konno pod ogniem nieprzyjaciela	154
2. Natarcie konne	154
3. Spieszenie do walki pieszej	155
4. Marsz pod ogniem pieszo	155
5. Natarcie piesze	155
6. Pościg	156
b) Walka obronna	158
1. Pluton w obronie	158
2. Szwadron w obronie	158
3. Umieszczenie koniowodów	159
c) Walka opóźniająca	159
E. Inne zadania kawalerji w polu	160
XIV. Artylerja	162
Ogólna charakterystyka artylerji	162
Właściwości taktyczne	162

	<i>Str.</i>
Poszczególne okresy udziału artylerji w walce	162
Organizacja artylerji na polu walki	163
Podział artylerji	163
Organizacja	164
a) Bateria	164
b) Dywizjon	166
Strzelanie	166
Amunicja	167
1. Naboje	167
2. Pociski	168
3. Zapalniki	169
Działanie amunicji	170
a) Wnikanie pod powierzchnię ziemi	170
b) Ogień uderzeniowy	172
c) Ogień rozpryskowy	175
Zużycie amunicji	177
Marsze	178
Tabela szybkości marszu poszczególnych rodzajów artylerji.	178
Tabela długości kolumn i czas przemarszu	179
Postój	179
Walka	180
Obserwacja	180
Stanowiska ogniowe	180
Łączność	181
Ognie taktyczne	181
Przesuwanie artylerji na polu walki	182
Działania zaczepne	183
Bój spotkaniowy	183
Pościg	183
Natarcie w walce ruchomej	184
Natarcie w walce pozycyjnej	185
Działania obronne	185
Obrona stała	185
Obrona marszowa	185
Wycofanie i odwrót	186
Działania opóźniające	187
XV. Broń pancerna	188
A. Czołgi	188
Pluton czołgów	188
Kompanja czołgów	188

	<i>Str.</i>
Obrona przeciwczołgowa bierna	189
Obrona czynna	190
B. Samochody pancerne	190
C. Pociągi pancerne	192
XVI. Aeronautyka	193
A. Lotnictwo	193
B. Wojska balonowe	196
C. Obrona przeciwlotnicza	196
XVII. Saperzy i pionierzy	199
XVIII. Łączność	201
Pluton łączności pułku piechoty	201
Telefon	202
Korespondencja radjotelegraficzna	202
Sygnalizacja optyczna	202
Sygnalizacja płachtami	202
Sygnalizacja słuchowa	203
Pociski meldunkowe	203
Cyklista	203
Goniec konny	203
Goniec pieszy	203
Pies meldunkowy	203
Gołąb pocztowy	204
XIX. Broń chemiczna	205



WSTĘP.

Jeżeli przeciwieństwa interesów politycznych i ekonomicznych państw i narodów nie dadzą się złagodzić drogą odpowiednich rokowań, to jedna ze stron, która jest niezadowolona z istniejącego stanu rzeczy, usiłuje często przez użycie siły uzyskać to, czego odmawia jej strona przeciwna i rozpoczyna wojnę.

Wojna przyszłości wywoła olbrzymie następstwa polityczne, ekonomiczne, socjalne i t. p., nie ulega więc wątpliwości, że każda z walczących stron rzuci na szalę wszystkie rozporządzalne siły, aby drogą zwycięstwa możliwie pomyślnie ukształtować swoją przyszłość. W szczególności każda wojna, którą wypadnie stoczyć państwu polskiemu, będzie wprost rozstrzygała o jego istnieniu.

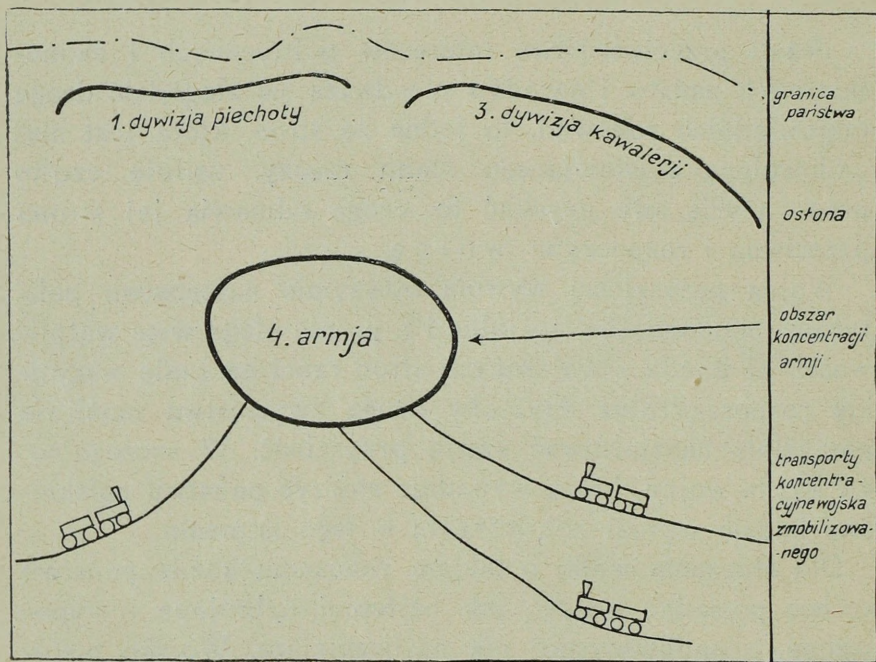
Dla stoczenia walki o takim znaczeniu każde państwo zechce posiadać wojsko jak najlepiej uzbrojone i wyposażone, a nadewszystko jak najliczniejsze. Wojsko pokojowe jest tylko kadram, która musi zostać rozwinięta w wojsko polowe. To przeobrażenie musi być dokonane z maksymalną szybkością, aby być gotowym wcześniej od przeciwnika. Musi być więc starannie przygotowane uruchomienie czyli mobilizacja środków wojennych.

Mobilizacja polega na:

- powołaniu i wcieleniu rezerwistów do oddziałów,
- utworzeniu pewnej ilości oddziałów i sztabów, nie istniejących w czasie pokoju,
- powołaniu i wcieleniu do oddziałów odpowiedniej ilości koni, wozów i samochodów,

— uzbrojeniu i wyposażeniu powołanych.

Mobilizację przeprowadza się tam, gdzie znajdują się oddziały, t. j. w garnizonach. Wojsko zmobilizowane jest rozproszone na obszarze całego państwa. Dla przeprowadzenia działań wojennych przeprowadza się koncentrację wojska na wybranych zawczasu obszarach, w po-



Ryc. 1.
Koncentracja i osłona.

bliżu zagrożonej granicy. Zebranie z całego obszaru państwa wielkich mas zmobilizowanego wojska wymaga transportów koncentracyjnych. Oddziały mobilizujące się w pobliżu obszaru koncentracji przybywają doń marszami pieszymi.

Nieprzyjaciół, wykonywający podobne czynności z jak największym pośpiechem, będzie się starał utrudnić zmobilizowanie i skoncentrowanie wojska drogą zagonów ka-

walerji, broni pancernej i napadów lotniczych. Od chwili rozpoczęcia mobilizacji na całym obszarze państwa musi być uruchomiona obrona przeciwlotnicza, a na granicy osłona tą częścią wojska, która najprędzej będzie gotowa (ryc. 1).

Dążąc do uderzenia na przeciwnika przed ukończeniem przezeń koncentracji, dowództwo zarządza rozpoczęcie działań, gdy tylko pozwala na to stan sił skoncentrowanych. Przed starciem się z nieprzyjacielem, główne siły muszą wykonać szereg marszów. Poprzedzają je zwykle wielkie jednostki kawalerji samodzielnej, wysłane celem rozpoznania:

- gdzie jest nieprzyjaciół,
- w jakiej sile,
- co robi.

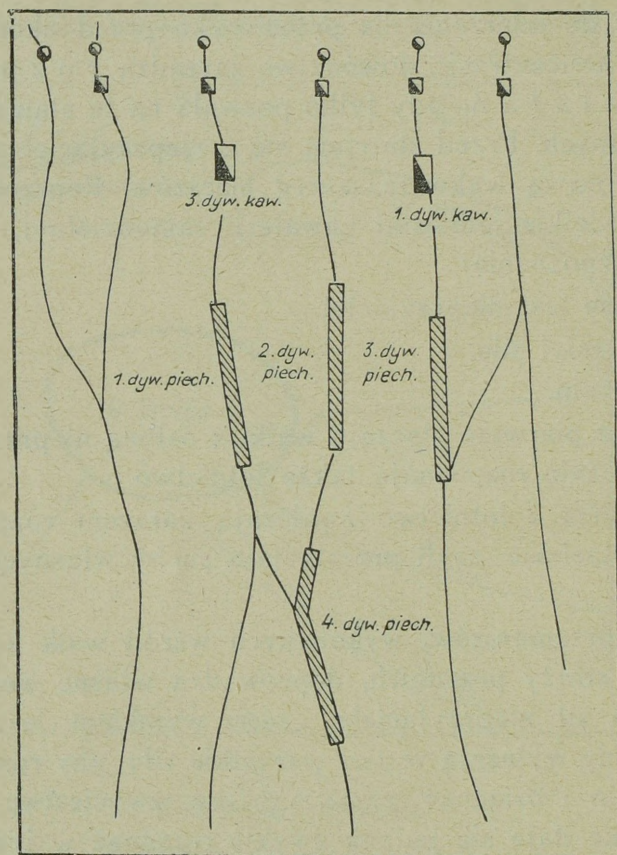
One też pierwsze staczają walki z osłoną nieprzyjaciela. Równocześnie rozpoznaje także lotnictwo.

Kawalerja i lotnictwo zwalczają zarazem rozpoznanie nieprzyjacielskie, czyli przesłaniają ruchy własnych wojsk (ryc. 2).

Kilka przemańszów, wykonanych wśród walk kawalerji a potem straży przednich, doprowadza własne wojska do głównych sił nieprzyjaciela, czego wynikiem jest bitwa. Obie strony wyężdżają w niej wszystkie siły, aby rozbić nieprzyjaciela i osiągnąć rozstrzygające zwycięstwo. Tego wyniku nie daje się jednak zwykle osiągnąć w jednej bitwie. Wynikiem kilkodniowych nawet zmagających jest najczęściej osiągnięcie przez jedną ze stron przewagi, grożącej stronie przeciwnej klęską w razie przedłużania się bitwy. Ten, który okazał się słabszy, zarządza przerwanie walki i w odwrocie szuka ocalenia przed klęską licząc, że po wzmocnieniu nowymi oddziałami i środkami zdoła powetować porażkę. Zwycięzca podejmuje pościg, aby nie dopuścić do uporządkowania się i wzmocnienia wojsk przeciw-

nika przed nową bitwą i zebrać w ten sposób owoce krwawo wywalczonego zwycięstwa.

Szereg bitew zwycięskich dla jednej ze stron oddaje w jej ręce taką przewagę, która pozbawia stronę przeciwną wszelkich widoków zwycięstwa. Pod groźbą całkowitego



Ryc. 2.

Rozpoczęcie działań, rozpoznanie i przesłanianie przez kawalerję.

zniszczenia wojska i wyniszczenia kraju strona pobita musi prosić o zawieszenie broni, aby móc traktować o zawarciu pokoju. Strona zwycięska narzuca zwykle warunki zawieszenia broni, które uniemożliwiają ponowne podjęcie działań.

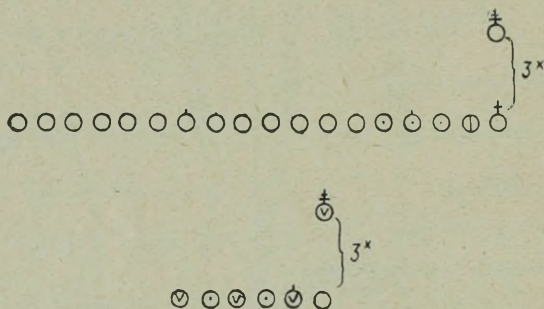
ZNAKI PRZYJĘTE

Szyk zwarty	Szyk luźny
 - dowódca bataljonu	 36. - dowódca 36 p.p.
 - adiutant dowódcy bataljonu	 36. - dowódca I baonu 36 p.p.
 - dowódca kompanji	 - oddział strzelecki w szyku luźnym
 - " plutonu	 - pluton lub kompanja c.k.m.
 - zastępca d-cy plutonu	 - sekcja gartaczy
 - dowódca drużyny	 - pluton broni tow. lub same moździerze
 - " sekcji gartaczy	 - armatka piechoty
 - kapral obserwator	 - działo piechoty
 - zastępca dowódcy drużyny	 - pluton art. piech.
 - karabinowy	 - drużyna c.k.m.
 - starszy strzelec	 - c.k.m.
 - starszy strzelec gartaczowy	 - r.k.m.
 - celowniczy	 - patrol telef.
 - gartaczowy	 - pluton tężności
 - amunicyjny	 - patrol (drużyna) pionierów
 - strzelec	 - pluton pionierów
 - ordynans osobisty	 - patrol konnych zwiadowców
 - biedka na sprzęt i amunicję	 - pluton " "
 - biedka na amunicję	 - czujka lub posterunek
 - obsługa w szeregu	 - punkt obserwacyjny
 - " w dwuszeregu	 posterunek obserwacyjny przeciwlotniczy

I. PIECHOTA.

A. Szyki zwarte.

Szyki zwarte służą do zbierania oddziału i wykonywania marszu. Oddział w szyku zwartym może być dowodzony głosem i działać jednolicie na komendę. Szykiem zbiórki może być każdy szyk zwarty. Szyki zwarte są wrażliwe



Ryc. 3.

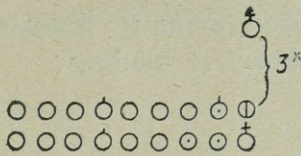
na ogień i nie mogą być stosowane w dzień, w granicach zasięgu ognia nieprzyjacielskiego. Wyjątki od tej zasady podane są przy opisie szyków.

1. Drużyna strzelecka.

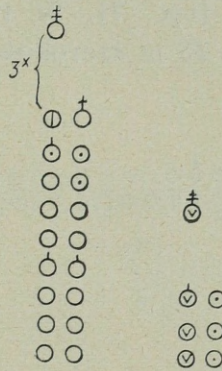
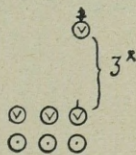
Drużyna strzelecka i sekcja granatników używają następujących szyków zwartych:

- szereg (ryc. 3),
- dwusereg (ryc. 4), jako zasadniczy szyk zbiórki,
- dwójki (ryc. 5), jako zasadniczy szyk marszu,
- rząd (ryc. 6).

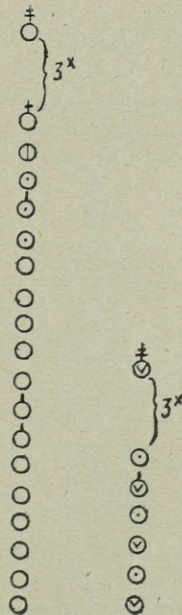
Szyki zwarte drużyny są stosunkowo mało wrażliwe na ogień i łatwe do ukrycia w terenie. Mogą być zastosowane:



Ryc. 4.



Ryc. 5.

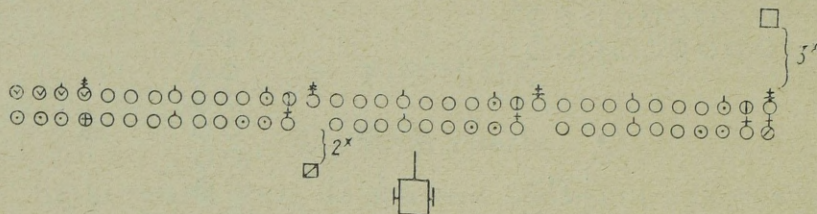


Ryc. 6.

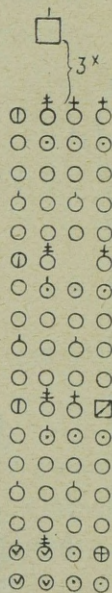
- w terenie obserwowanym i ostrzeliwanym przez nieprzyjaciela z dużej odległości,
- w pobliżu nieprzyjaciela w terenie nie obserwowanym przezeń z ziemi.

2. Pluton strzelecki.

Zasadniczym szykiem zbiórki plutonu jest *dwusze-
reg* (ryc. 7). W tym szyku pluton zajmuje przestrzeń
około 25 m szerokości i 8 m głębokości (z biedką).



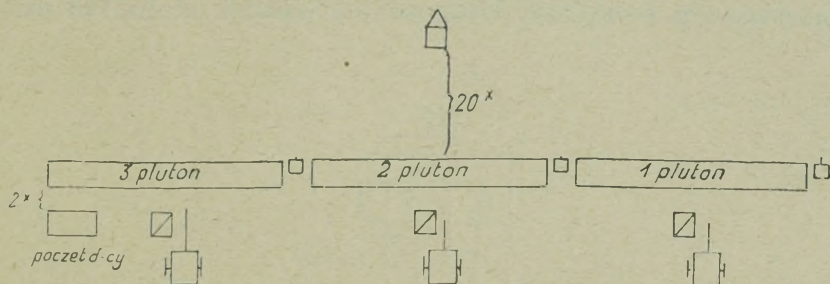
Ryc. 7.



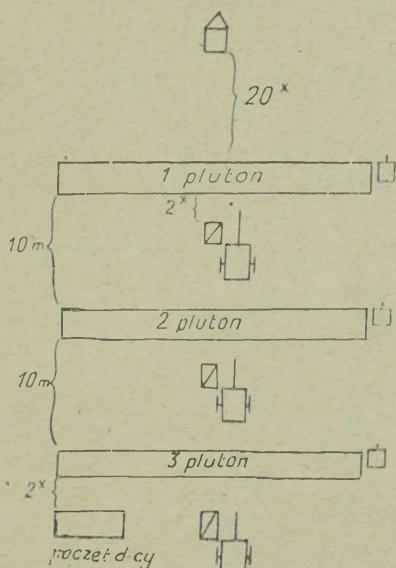
Ryc. 8.

Szykiem marszu jest *kolumna czwórkowa* (ryc. 8) długości do 30 m, z biedką — do 35 m. W marszu w polu kolumna ulega nieuniknionemu rozciągnięciu i długość jej wynosi do 35 m (z biedką do 45 m).

Wyjątkowo pluton może maszerować w kolumnie dwójkowej, utworzonej przez drużyny maszerujące w dwójkach jedna za drugą.



Ryc. 9.



Ryc. 10.

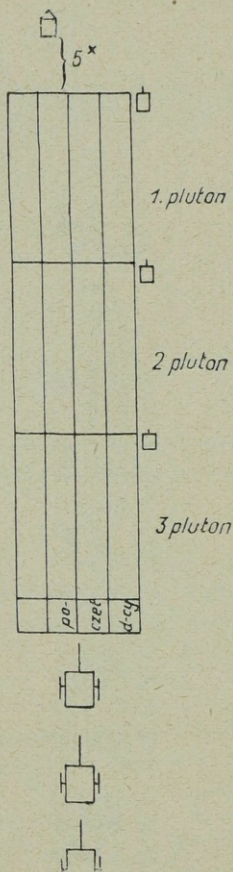
3. Kompanja strzelecka.

Jako iszyków zbiórki używa kompanja „rozwiniętego” i „kolumny plutonowej”.

„R o z w i n i ę t y” (ryc. 9) jest szykiem zasadniczym. Uszykowana w ten sposób kompanja zajmuje przestrzeń do 80 m szerokości i około 8 m głębokości.

„K o l u m n a p l u t o n o w a” (ryc. 10) — szerokość około 25 m, głębokość około 30 m.

„K o l u m n a c z w ó r k o w a” (ryc. 11) jest szykiem marszowym kompanji. Długość jej wynosi około 140 m.



Ryc. 11.

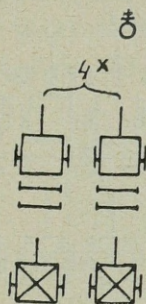
4. Ciężkie karabiny maszynowe.

Oddziały ciężkich karabinów maszynowych w szyku zwartym mogą swój sprzęt:

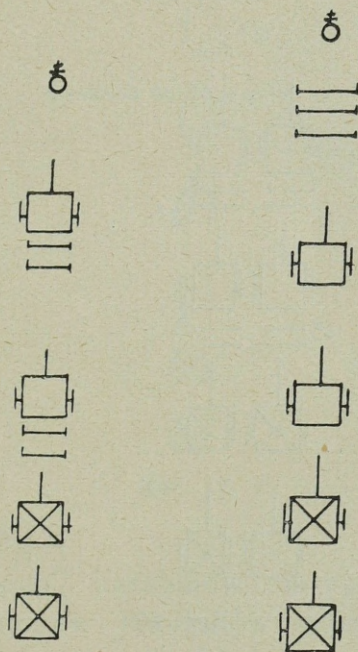
- przewozić na biedkach (na każdy karabin jedna biedka sprzętowa i jedna amunicyjna),

- przenosić złożony,
- przenosić rozłożony.

W polu znajdują zastosowanie tylko szyki zwarte ze sprzętem na biedkach. Są one następujące.



Ryc. 12.



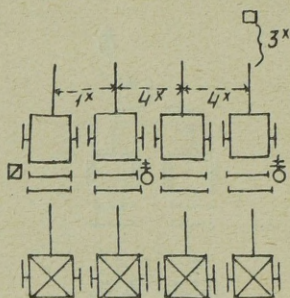
Ryc. 13.

Ryc. 14.

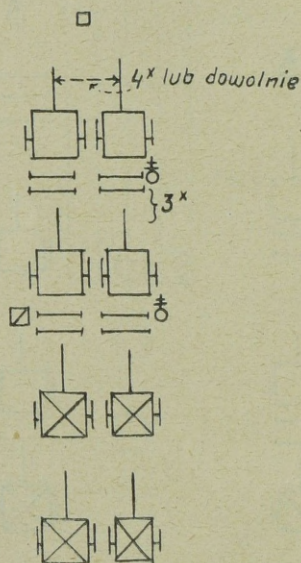
a) Drużyna.

Kolumna drużynowa (ryc. 12) jest szykiem zbiórki. Szerokość frontu około 5 m, głębokość około 12 m.

K o l u m n a p o j e d y n c z a (ryc. 13), stosowana w marszu ubezpieczonym. Głębokość szyku do 35 m (z powodu rozciągnięcia w marszu).



Ryc. 15.



Ryc. 16.

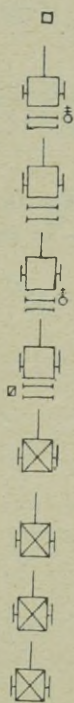
K o l u m n a m a r s z o w a (ryc. 14), używana w marszu podróznym.

b) P l u t o n.

R o z w i n i ę t y (ryc. 15), używany jako szyk zbiórki. Szerokość szyku — do 12 m, głębokość około 12 m.

K o l u m n a d r u ż y n o w a (ryc. 16) może być również szykiem zbiórki. Szerokość szyku — około 5 m, głębokość do 30 m.

K o l u m n a p o j e d y ŋ c z a (ryc. 17) jest szykiem marszowym. Biedki amunicyjne nie idą bezpośrednio za swemi karabinami, lecz wszystkie na końcu plutonu. Głębokość tego szyku wynosi do 70 m.



Ryc. 17.

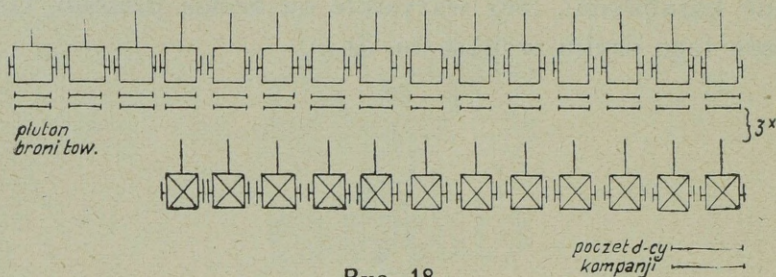
c) K o m p a n j a.

W skład kompanii karabinów maszynowych wchodzi prócz trzech plutonów karabinów maszynowych, także „pluton broni towarzyszącej”, składający się z 2 moździerzy i jednego działka piechoty z obsługą. Sprzęt i amunicja tego plutonu przewożone są na 3 biedkach.

Kompanja używa w polu następujących szyków zwartych:

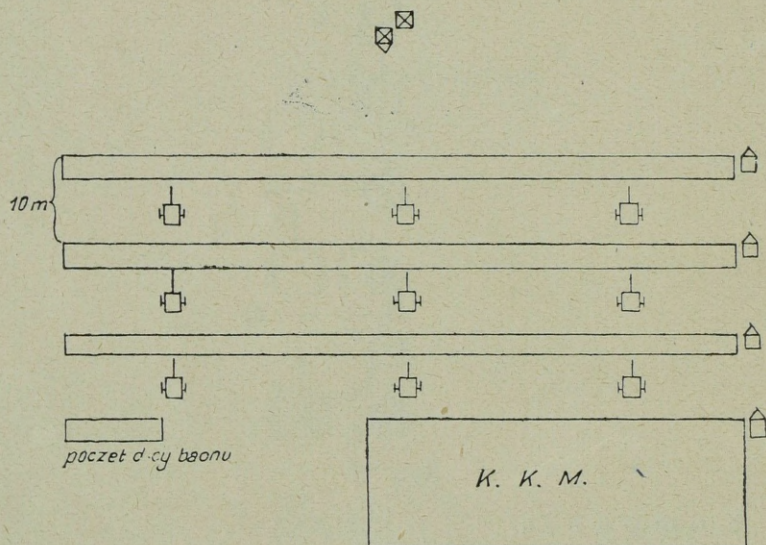
rozwinięty (ryc. 18) jako szyk zbiórki. Szerokość tego szyku wynosi około 45 m, głębokość około 15 m.

Kolumna pojedyncza, jako kolumna marszowa, w której plutony ustawione są jeden za drugim na ogólnej głębokości do 250 m.



Ryc. 18.

K. k. m. — w rozwiniętym.



Ryc. 19.

„Masa — kompanjami w rozwiniętym”.

5. Bataljon.

Jako szyki zbiórki bataljonu służą:

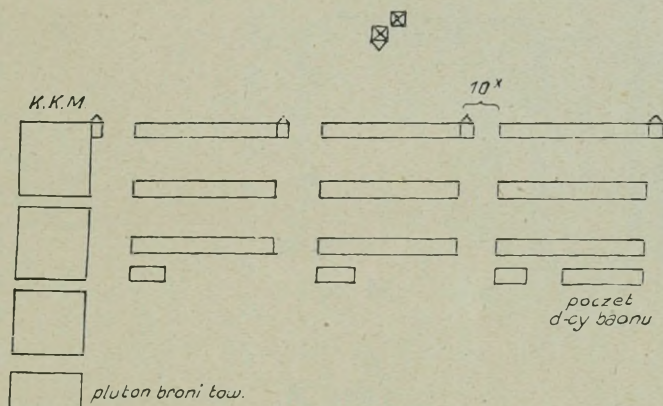
masa — kompanjami w rozwiniętym (ryc. 19) — o szerokości do 80 m i głębokości około 45 m.

Masa — kompanjami w kolumnach plutonowych (ryc. 20) o szerokości do 110 m i głębokości do 50 m.

W tym przypadku kompanja karabinów maszynowych ustawia swoich pięć plutonów jeden za drugim, każdy w szyku rozwiniętym.

Szykiem marszowym bataljonu jest kolumna czwórkowa. Odległości między kompanjami wynoszą po 15 kroków (około 12 m).

W tym szyku bataljon bez taboru rozciąga się na głębokości do 700 m.



Ryc. 20.

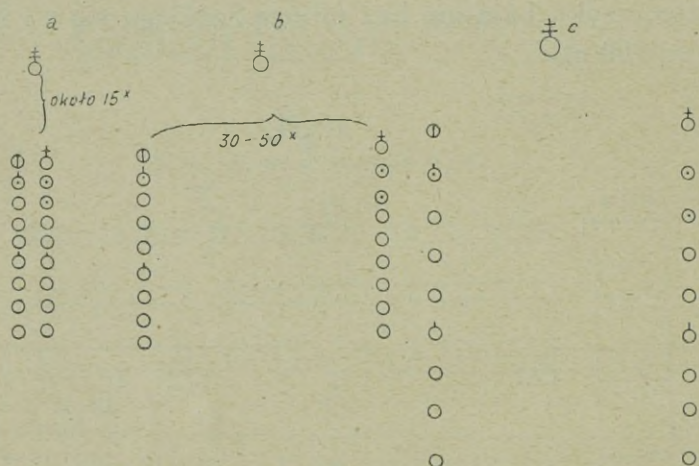
„Masa — kompanjami w kolumnach plutonowych”.

B. Szyki luźne.

Każdy oddział przechodzi z szyku zwartego w s z y k luźny, gdy grozi napad lotniczy, gdy tylko położenie każe oczekiwać ostrzelania przez nieprzyjaciela ogniem artylerji lub piechoty, lub oczekiwane jest starcie z nieprzyjacielem a oddział nie ma jeszcze konkretnego zadania bojowego, czyli niema jeszcze podstawy do utworzenia szyku bojowego.

Szyk luźny ma:

- zmniejszyć wrażliwość oddziału na ogień,
- ułatwić ukrycie oddziału w terenie (niewielkie zasłony nie mogą zakryć oddziału zwartego, natomiast wystarczą do ukrycia jego części),
- pozwolić na natychmiastowe podjęcie walki, jeżeli nieprzyjaciel pojawi się w bezpośrednim pobliżu oddziału (przed oddziałem, z boku lub z tyłu). Szyk luźny przyspiesza utworzenie szyku bojowego w pożądanym froncie.



Ryc. 21.
Drużyna w dwójkach.

1. *Drużyna strzelecka.*

Drużyna używa następujących szyków luźnych:

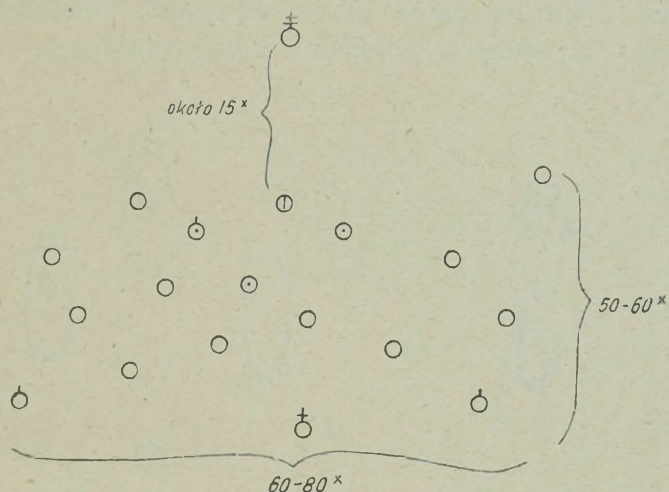
„d w ó j k i” (ryc. 21a, b, c), w których odstępy i odległości między rzędami i poszczególnymi strzelcami mogą być zwiększane. Szyk ten jest łatwy do kierowania, pozwala skrycie posuwać się w terenie.

„R z ą d” stosuje drużyna tylko wyjątkowo ze względu na wielką głębokość tego rodzaju szyku.

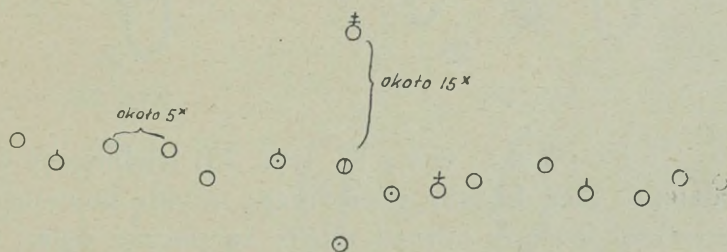
„R ó j” (ryc. 22) pozwala na natychmiastowe otwarcie ognia w kierunku czoła i jest łatwy do kierowania. Jest to

zasadniczy szyk w posuwaniu się pod ogniem aż do najbliższych odległości.

„Tyraljerką” (ryc. 23) pozwala na natychmiastowe rozwinięcie całej siły ogniowej w kierunku czoła lub do tyłu, jest jednak trudna do kierowania. Jest ona szykiem



Ryc. 22.



Ryc. 23.

walki ogniowej na odległościach najbliższych i szykiem walki wręcz.

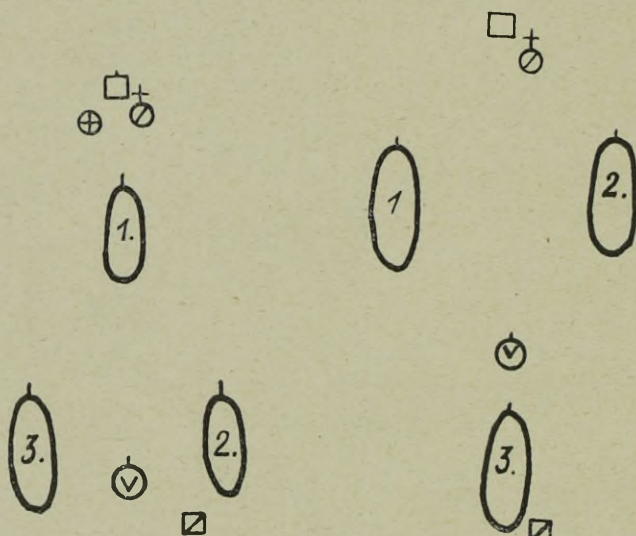
We wszystkich szykach luźnych szerokość szyku drużyny nie powinna przekraczać 70 m, a głębokość 40—50 m.

Sekcja granatników używa szyków podobnych jak drużyna.

2. *Pluton.*

Szyki luźne plutonu są następujące:

— „trójkąt w przód” (ryc. 24) — jest łatwy do kierowania i pozostawia dużą swobodę w utworzeniu szyku bojowego w dowolnym kierunku, pozwala na natychmiastowe otwarcie ognia przez wszystkie drużyny, jest najczęściej używany w położeniu niewyjaśnionem.



Ryc. 24.

Ryc. 25.

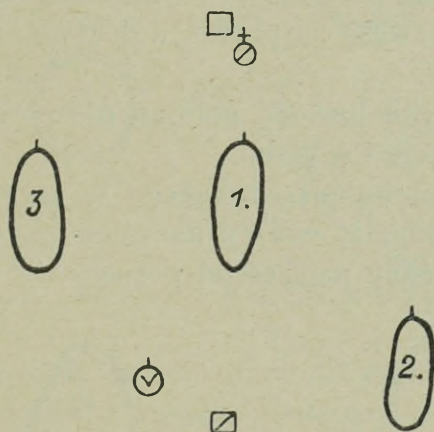
— „Trójkąt w tył” (ryc. 25) trudniejszy do prowadzenia, lecz bliższy normalnego szyku bojowego; aby wszystkie drużyny od razu mogły rozpocząć ogień w kierunku czoła trzeba, aby przerwa między drużynami czołowymi była dostatecznie duża.

— „Schody w prawo” lub „w lewo” (ryc. 26). Szyk ten pozwala na szybkie podjęcie walki w kierunku czoła i skrzydła, jest więc używany przez oddziały posuwające się na skrzydło.

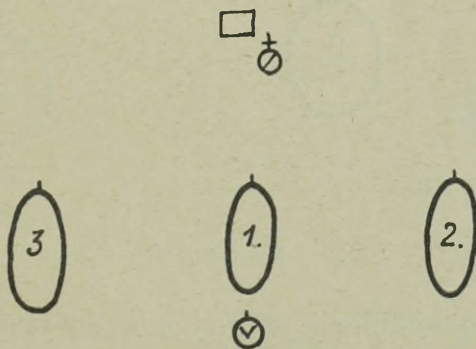
— „Drużyny na równej wysokości” (ryc. 27) — szyk ten może być przyjęty, jeżeli niema zagrożenia

boków (obecność sąsiadów), a oddział ma posuwać się szerokim frontem.

Pluton ma zawsze wskazany kierunek ruchu. Nad zachowaniem właściwego kierunku czuwa dowódca drużyny kierunkowej. Jeżeli dowódca plutonu



Ryc. 26.



Ryc. 27.

nie zarządzi inaczej, to jest nią zawsze drużyna środkowa lub czołowa. W szyku „trójkąt wtył” trzeba zawsze wyznaczyć drużynę kierunkową.

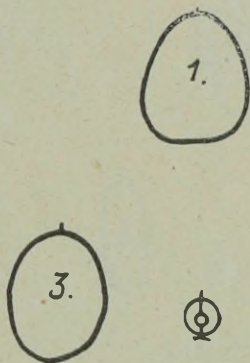
W rozkazie do przyjęcia szyku luźnego muszą być określone odstępy i odległości, które mają być zachowane

w stosunku do drużyny kierunkowej a także szyki drużyn. Początkowo maszerują drużyny w dwójkach; w przewidywaniu bliskiego ostrzelania przechodzą w „roje”. Szyki drużyn mogą być różne, np. drużyny czołowe mogą posuwać się w rojach, tylne w dwójkach.

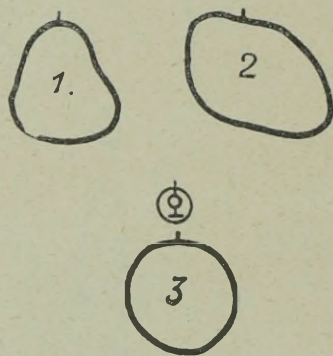
Jeżeli dowódca plutonu nie zarządzi inaczej, to drużyna 2 rozwija się zawsze na prawo, a drużyna 3—na lewo od 1-szej.

Rozmiary szyku luźnego plutonu nie powinny przekraczać 200 m wszerz i w głąb.

Dowódca plutonu maszerującego w szyku luźnym poprzedza swój oddział wraz z kapralem — obserwatorem. Zastępca dowódcy najczęściej posuwa się wtyle plutonu.



Ryc. 28.



Ryc. 29.

3. Kompanja.

Szyki luźne kompanji są podobne do szyków plutonu. Kompanja, wykonywająca ruch w pobliżu nieprzyjaciela, będzie miała często przydzielone ciężkie karabiny maszynowe, które zostaną umieszczone wewnątrz szyku kompanji.

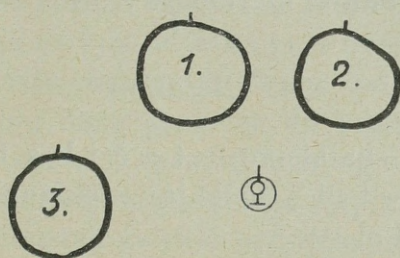
Szyki kompanji są następujące.

— „Trójkąt w przód” (ryc. 28).

— „Trójkąt w tył” (ryc. 29).

— „S c h o d y” (ryc. 30).

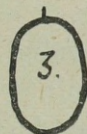
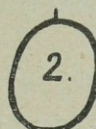
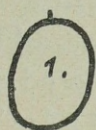
— „P l u t o n y w g ł ą b” (ryc. 31) — szyk bardzo łatwy do prowadzenia.



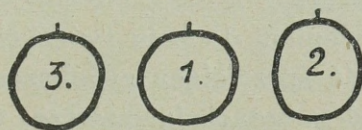
Ryc. 30.

— „P l u t o n y n a r ó w n e j w y s o k o ś c i” (ryc. 32).

Oba ostatnie szyki są stosowane do przekraczania przestrzeni, zagrożonych ogniem, leżących poza własnymi oddziałami.



Ryc. 31.



Ryc. 32.

Szerokość i głębokość ugrupowania kompanji w szyku luźnym nie powinna przekraczać 500 -- 600 m. Zasady utrzymania kierunku i sposób rozwijania się plutonów —

jak w plutonie. Dowódca kompanji określa szyki, jakie mają przyjąć poszczególne plutony, albo pozostawia to dowódcom plutonów. Sam dowódca kompanji wyprzedza ze swym poczem pluton kierunkowy.

4. *Bataljon.*

Szyki luźne bataljonu: „t r ó j k ą t w p r z ó d” i „t r ó j k ą t w t y ł”, unikając rozciągnięcia ugrupowania ponad 1000 m.

C. Szyki bojowe.

Organizując bój, dowódca przeznacza do „p i e r w s z e j l i n j i” część podległych sobie oddziałów (bataljony przeznaczone do 1. linii noszą nazwę bataljonów „I rzutu”). Ilość oddziałów przeznaczonych do „1. linii” zależy od szerokości frontu, na którym trzeba bój stoczyć i prawdopodobnej siły nieprzyjaciela na tym froncie. Przeznacza się do 1. linii odrazu tyle oddziałów, aby od początku boju uzyskać przewagę nad nieprzyjacielem (zwykle od $\frac{1}{2}$ do $\frac{3}{4}$ sił). Resztę sił zachowuje się w „o d w o d z i e”, aby:

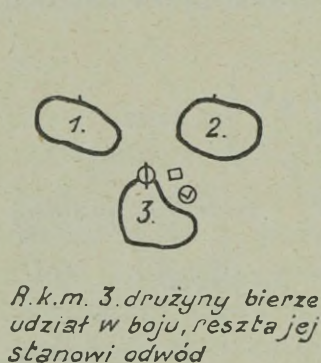
- zasilić bój tam, gdzie poprzednio przeznaczone siły okazały się niedostateczne;
- sparaliżować ewentualne niespodzianki ze strony energicznie działającego i przedsiębiorczego nieprzyjaciela;
- rzuceniem do boju świeżych sił wykorzystać sposobność sprzyjającą zwiększeniu powodzenia.

Odwód wyznaczają zawsze wszyscy dowódcy od dowódcy kompanji w górę. W plutonie zasadniczo wszystkie ręczne karabiny maszynowe powinny brać udział w boju, jednak niejednokrotnie dowódca zachowa sobie w odwodzie część jednej z drużyn (bez ręcznego karabina maszynowego).

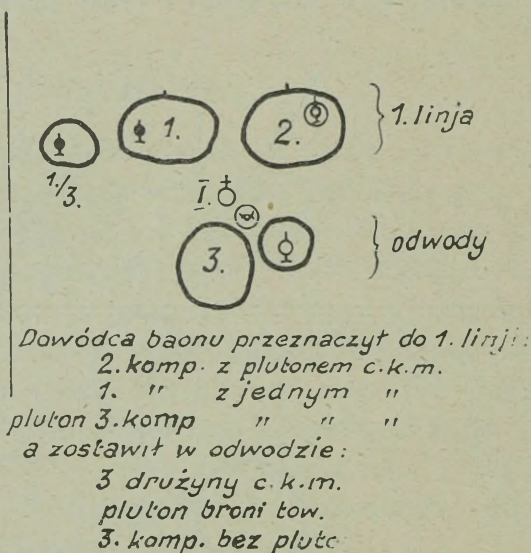
„1. linji” i kierować nią a miał pod ręką „odwód”; zwykle więc w środku zgrupowania oddziału.

Szyk bojowy powstaje najczęściej z szyku luźnego, w którym oddział znajdował się w chwili otrzymania zadania bojowego. Ryc. 33 ilustruje, tak szyk luźny ułatwia przyjęcie różnych szyków bojowych.

Kompanja, wzmocniona plutonem karabinów maszynowych, posuwała się w „trójkacie wprzód”. Z tego szyku



Ryc. 34.



Ryc. 35.

z wielką łatwością może przejść do natarcia w kierunku czoła lub na lewo wskos, rzucając do 1. linji dwa plutony. W pierwszym przypadku dowódca kompanji wzmocnił każdy pluton 1. linji jednym karabinem maszynowym, w drugim cały pluton karabinów maszynowych zachował jako swój odwód ogniowy.

Przykłady szyków bojowych plutonu i bataljonu na ryc. 34 i 35.

D. Broń piechoty.

Podział.

Broń piechoty dzieli się na l e k k ą i c i ę ż k ą.

L e k k a b r o Ń p i e c h o t y może być przenoszona na każdą odległość bez użycia zaprzęgów. Stanowi ona uzbrojenie kompanij strzeleckich. Zaliczamy do niej:

- karabinek,
- pistolet,
- granat ręczny,
- ręczny (lekki) karabin maszynowy,
- bagnet,
- granatnik.

Ręczne karabiny maszynowe i granatniki zużywają duże ilości amunicji, przeto przewozi się większą jej ilość na biedkach, które wykorzystuje się też niekiedy i do przewozu samej broni.

D o b r o Ń c i ę ż k i e j z a l i c z a się:

- ciężki karabin maszynowy,
- działko piechoty,
- moździerz,
- działo piechoty.

Broń ciężka jest przewożona przy pomocy zaprzęgów, co nie wyklucza przenoszenia lub przeciągania jej przy pomocy ludzi przy posuwaniu się przez teren niedostępny dla zaprzęgów z powodu nieprzyjacielskiego ognia lub trudności terenowych (spadki, przeszkody).

Rozróżnia się poza tem broń p ł a s k o i s t r o m o t o r o w ą. Stromy tor pocisku ułatwia strzelanie nad własnymi oddziałami i nierównościami terenu, ale zmniejsza celność broni. Do broni stromotorowej zalicza się granat ręczny, granatnik i moździerz. Reszta broni jest płaskotorowa.

Broń, obsługiwana przez żołnierza bez pomocy kolegów, określamy jako b r o Ń o s o b i s t ą broń do obsłu-

żenia której potrzeba więcej ludzi, nazywamy bronią zbiorową. Do zbiorowej broni zalicza się granatnik, wszystkie karabiny maszynowe i ciężką broń piechoty.

Karabinek jest nieodstępną bronią osobistą piechura, której zawsze można użyć, strzela torem płaskim i drobnymi pociskami; małe odchylenie toru czyni strzał bezużytecznym. Precyzja strzału jest bardzo zależna od stanu fizycznego (zmęczenie, wzrok) i duchowego strzelca, ogień z karabinka jest więc wystarczająco celny tylko na małych i średnich odległościach i znajduje zastosowanie do zwalczania drobnych, szybko znikających celów. Powyżej 400 m może być stosowany ogień strzelców wyborowych, a do 1200 m do dużych celów jedynie zbiorowy ogień oddziału.

Karabinek służy do osadzania bagnetu i jest dzięki temu bronią walki wręcz.

Pistolet — broń osobista oficerów i pewnej ilości szeregowych — jest używany w walce zbliska.

Granat ręczny, jako stromotorowa broń osobista o donośności 30—40 m, jest stosowany w walce zbliska, do rażenia nieprzyjaciela ukrytego za osłoną. Granat zaczepny ma promień rażenia mniejszy niż odległość rzutu, może więc być używany w otwartym terenie. Granat obrotowy, o dużym promieniu rażenia, może być używany tylko wtedy, gdy rzucający znajduje się za osłoną.

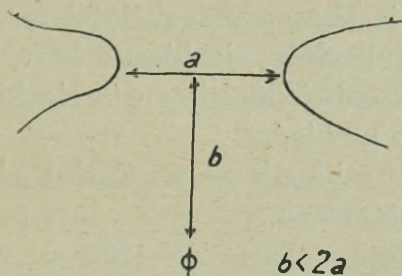
Granaty zaczepne, zawierające stosunkowo dużą ilość materiału wybuchowego, mogą być używane jako środek zniszczenia.

Ręczny (lub lekki) karabin maszynowy łączy dużą wydajność ogniową ze znaczną ruchliwością. W porównaniu do ciężkiego karabina jest słabiej ustabilizowany wskutek czego:

- wartość ognia ręcznego karabina maszynowego jest w większym stopniu zależna od stanu duchowego i fizycznego strzelca,

- wiązka strzałów jest mniej gęsta,
- strzela się zeń tylko krótkimi serjami po 3 — 6 strzałów,
- trzeba zachować dużą ostrożność przy strzelaniu przez przerwy. Ogień przez przerwę jest jeszcze dopuszczalny, gdy jest ona dwukrotnie mniejsza od odległości stanowiska skrzydeł oddziałów (ryc. 36).

Ręcznego karabinu maszynowego można używać do zwalczania samolotów latających poniżej 1000 m. Do tego celu każdy pluton strzelecki rozporządza jednym zestawem odpowiednich przyrządów.



Ryc. 36.

Granatnik wyrzuca pocisk o ciężarze około 0,7 kg, na odległość do 700 m z bardzo dużą celnością. Promień rażenia pocisku wynosi około 100 m. Pocisk wybucha na powierzchni ziemi i działa odłamkami, używa się go do rażenia celów żywych. Stromość toru pozwala przy strzelaniu nie krępować się obecnością własnych oddziałów.

Ciężki karabin maszynowy, dzięki solidnej, dobrze opartej na ziemi podstawie:

- daje ogień bardzo celny, nawet na duże odległości,
- może strzelać ponad własnymi oddziałami i przez niewielkie nawet przerwy,
- pozwala strzelać przez dłuższy czas bez poprawiania celowania.

Duża stabilizacja w połączeniu z szybkostrzelnością sprawiają, że wiązka strzałów ciężkiego karabina maszynowego jest tak gęsta, że do odległości 600 m można uważać ją w terenie równym za nieprzekraczalną. Dzięki temu ogień boczny tego karabina szczególnie nadaje się do kładzenia zapór na drodze ruchu nieprzyjaciela („zapory płaskie”).

Przyrządy celownicze pozwalają strzelać z ciężkiego karabina maszynowego przy celowaniu bezpośrednim do odległości 2500 m, przy celowaniu pośrednim do 3500 m.

Ciężkie karabiny maszynowe są dostosowane do prowadzenia ognia do celów powietrznych i stanowią broń, na której opiera się obrona przeciwlotnicza piechoty.

Duży ciężar utrudnia ciężkiemu karabinowi maszynowemu towarzyszenie jednostkom strzeleckim. Gdzie można, przewozi się go na biedce.

Działo piechoty. Cechy charakterystyczne działka są następujące:

- bardzo duża celność do 1200 m, wystarczająca do 2000 m,
- ruchliwość i zdolność krycia się w terenie podobna jak ciężkiego karabina maszynowego,
- duża siła przebicia,
- duża szybkostrzelność (do 15 strzałów na minutę).

Do działka używa się pocisków granatu zwykłego i przeciwpancernego, który może przebić lżej opancerzony wóz bojowy lub tarczę, osłaniającą sprzęt na stanowisku.

Działka używa się do zwalczania celów niewielkich, ale szczególnie ważnych, jak ciężki sprzęt na stanowisku, czołgi, samochody pancerne i t. p.

Działko może strzelać ogniem pośrednim, ze względu jednak na charakter celów i konieczność szybkiego ich zwalczania, stosuje się zasadniczo strzał bezpośredni. Wskutek tego ogień wylotowy zdradza obecność działka

na stanowisku, dlatego zwykle opuszcza się je natychmiast po spełnieniu zadania.

M o ż d z i e r z wyrzuca pocisk o ciężarze około $3\frac{1}{2}$ kg, na odległość od 300 do 1600 m (nowszy wzór do 2700 m). Pociski przy dużej sile wybuchu mają małą siłę przebicia i wybuchają na powierzchni ziemi, rażą odłamkami w promieniu około 150 m. Moździerz nadaje się szczególnie do rażenia celów żywych osłoniętych niedosięgalnych dla broni płaskotorowej.

Duże rozmiary moździerza na stanowisku narzucają konieczność strzelania z za zasłony i wybierania stanowisk w głębi ugrupowania.

Ruchliwość moździerza jest zbliżona do ruchliwości ciężkiego karabina maszynowego i działka.

D z i a ł o p i e c h o t y. Jako działko piechoty jest w użyciu armata 75 mm.

Zasadniczym zadaniem działka piechoty jest zwalczanie celów mało wrażliwych na ogień innych broni piechoty i trudnych do zwalczenia przez artylerję lekką, a więc np. okopanej ciężkiej broni piechoty, czołgów i samochodów pancernych, piechoty zagnieżdżonej w budynkach i t. p.

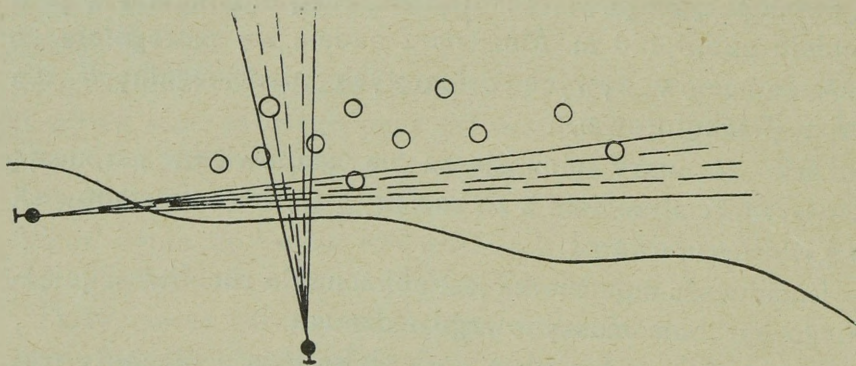
E. Ogień.

W nowoczesnym boju ogień jest czynnikiem przeważającym. W terenie ostrzelanym ogniem dobrze zorganizowanym ruch oddziału jest tylko wtedy możliwy, gdy jest poparty i osłonięty ogniem własnym. Aby ogień był skuteczny i odegrał swoją rolę, trzeba żeby był:

- celowo zorganizowany i dobrze kierowany przez dowódcę,
- karnie wykonywany przez wykonawców.

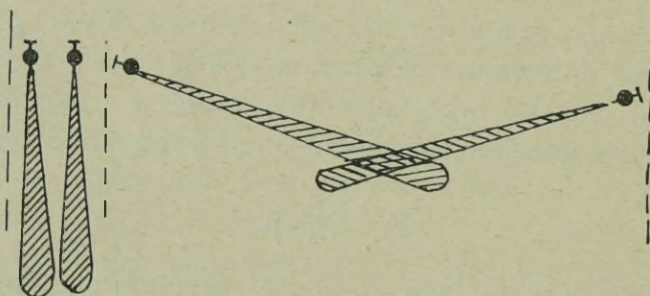
Organizacja, kierownictwo i wykonywanie ognia muszą się opierać na znajomości właściwości balistycznych broni i wykorzystywaniu ich zgodnie z charakterem terenu walki.

Ogień flankowy wykonywa się skośnie lub równoległe do frontu bojowego, a prostopadle do kierunku ruchu nieprzyjaciela. Ogień flankowy zwiększa skuteczność pocisków, gdyż zwiększa przestrzeń toru pocisku, na której może napotkać żywy cel i pozwala małą ilością broni opa-



Ryc. 37.

Skuteczność karabina maszynowego, strzelającego flankowo i czołowo.



Ryc. 38.

Oszczędność sił dzięki flankowemu użyciu broni,

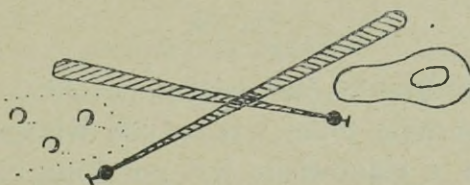
nować duży odcinek terenu, gdyż umożliwia pozostawienie znacznych przerw we własnym ugrupowaniu bez szkody dla jego odporności (ryc. 37 i 38).

Ogień flankowy stosuje się przede wszystkim w obro-
nie, dla zamknięcia małemi siłami większych przestrzeni;
w działaniu zaczepnem dąży się również do ostrzelania
nieprzyjaciela z boku.

Flankowe ustawienie broni ułatwia jej ukrycie przed wzrokiem i ogniem nieprzyjaciela (ryc. 39).

Ogień flankowy stosują ciężkie karabiny maszynowe na odległościach bliskich, na odległościach dalszych muszą strzelać ogniem czołowym. Ogień czołowy jest normalnym sposobem działania broni lekkiej.

Zapora płaska powstaje przy strzelaniu z ciężkiego karabina maszynowego w terenie równym na odległości do 600 m. Wiązka strzałów przylega wtedy do ziemi o tyle, że żołnierz nie może przebiec pod nią nierażony (ryc. 40 i 41 *).



Ryc. 39.

Ogień bezpośredni z ciężkiej broni piechoty polega na celowaniu do celu zwalczanego wprost przez przyrządy celownicze, umieszczone na broni.

Przy ogniu pośrednim nadaje się lufie kierunek i kąt podniesienia przy pomocy prostych obliczeń i przyrządów optycznych. Dowódca nie znajduje się przy sprzęcie, lecz na punkcie obserwacyjnym, z którego obserwuje cel. Celowanie pośrednie umożliwia:

- strzelanie ze stanowiska zakrytego, niewidocznego dla nieprzyjaciela,
- ostrzeliwanie celów niewidocznych nawet dla dowódcy (strzelanie na podstawie mapy),
- strzelanie w nocy nawet do odległych celów.

*) Wysokość torów przy różnych odległościach podaje „Instrukcja strzelecka”.

Do odległości 1300 — 1500 m stosuje się zasadniczo celowanie bezpośrednie, powyżej — pośrednie.

Ogień przenośny polega na strzelaniu ponad głowami własnych oddziałów. Warunki, przy których można stosować ogień przenośny, określa „Instrukcja strzelecka ciężkich karabinów maszynowych”.



Pełne pole śmierci (zaporą nieprzekraczalną) tylko do odległości 600 m

Ryc. 40.

Z ręcznych karabinów maszynowych wolno strzelać ogniem przenośnym tylko wtedy, gdy własne oddziały są bardzo blisko, a stanowisko jest położone bardzo wysoko (np. na drzewie, na dachu i t. p.).



Pełne pole śmierci tylko w terenie równym

Ryc. 41.

Strzelanie z głębi ugrupowania połączone jest z niebezpieczeństwem dla fal czołowych z powodu niedokładnej oceny odległości, trudności obserwacji, rozrzutu i t. p. Pomiedzy punktem upadku pocisków a czołową falą musi być pozostawiony pas bezpieczeństwa, którego rozmiary są zależne od rodzaju sprzętu, odległości strzelania i kierunku ognia (ogień flankowy czy czołowy).

Pas bezpieczeństwa wynosi w przybliżeniu:

- przy strzelaniu z ciężkiego karabina maszynowego — 200 — 400 m,

- przy strzelaniu z granatnika — 100 m,
- przy strzelaniu z moździerza — 200 m,
- przy strzelaniu z działka — 150 m,
- przy strzelaniu działa piech. — 200 — 300 m.

K i e r o w a n i e o g n i e m polega na:

- odszukaniu celów i wskazaniu ich,
- określeniu odległości i podaniu celownika,
- określeniu chwili otwarcia ognia i rodzaju ognia, który ma być wykonany,
- obserwowaniu skutków ognia i wkraczaniu, jeżeli sposób jego wykonywania nie odpowiada zamiarom dowódcy,
- zarządzeniu przerwania ognia,
- trosce o celowe zużywanie amunicji i dostarczanie odpowiedniej jej ilości.

Rola dowódców bataljonu i kompanii ogranicza się do wskazania zadań ogniowych bezpośrednio im podległej ciężkiej broni (odwód ogniowy) i troski o uzupełnienie amunicji.

Kierowanie ogniem broni lekkiej spada na dowódcę plutonu.

Przy pomocy kaprała — obserwatora i lornetki odszukuje on cele, które należy zwalczyć i wskazuje je drużynom. Cele drobne i dobrze zamaskowane wskazuje się określając ich położenie w stosunku do przedmiotów wyraźnych i dobrze widocznych, jako miary używając dłoni i palców wyciągniętego ramienia (np. „3 palce na lewo i 2 palce poniżej krzyża, zamaskowany karabin maszynowy“).

Przy bardzo dobrem ukryciu celu, który musi być natychmiast zwalczony, trzeba czasem ostrzelać pewną przestrzeń, na której cel się znajduje („ogień do pola“). W tym przypadku ważne jest rozdzielenie ognia drużyn na całej tej przestrzeni.

Dowódca plutonu określa celownik (nieraz drużyny plutonu będą strzelały z różnym celownikiem) i oczekuje na otwarcie ognia, aby podjąć jego obserwację. Zarządza przerwanie ognia źle wykonywanego (mylna ocena odległości, zły rozkład ognia).

Czasem zastrzega sobie wydanie hasła do rozpoczęcia ognia.

Sekcja granatników strzela jako całość na rozkaz dowódcy plutonu, który określa ilość pocisków do wystrzelenia i chwilę otwarcia ognia.

D o w ó d c a d r u ż y n y odszukuje cel wskazany przez dowódcę plutonu, podaje celownik i określa rodzaj ognia (czy ma strzelać sam ręczny karabin maszynowy, czy także strzelcy), natężenie ognia ręcznego karabina maszynowego, daje hasło otwarcia ognia, poczem obserwuje jego skuteczność i czuwa, ażeby przerwano ogień, gdy cel zniknie lub ogień okaże się mylnie skierowany.

Ogień bez rozkazu otwiera każdy żołnierz zaskoczony zbliska. Do nagłego otwarcia ognia przez cały oddział wystarczy prosty rozkaz „kierunek...! na stanowisko!”

W o b r o n i e przygotowanej wpływ dowódców na wykonanie ognia zwiększa się znacznie przez wskazanie zawczasu przestrzeni i pasów, które mają być ostrzelane przez różne oddziały i uregulowanie zgóry sposobu otwierania i wykonywania ognia.

K a r n o ś ć o g n i o w a polega na szybkim i dokładnem wykonywaniu rozkazów kierującego ogniem. Nad karnością ogniową czuwają wszyscy dowódcy. Strzelcy i obsługi broni zbiorowej muszą:

- odszukiwać szybko wskazane cele, nastawiać celownik i przygotować amunicję;
- strzelać tylko po odszukaniu celu i wycelowaniu, a nie „mniej więcej” do celu;

- zaprzestać samorzutnie ognia, gdy cel zniknie z przed oka;
- przestrzegać rozkazu co do rodzaju i tempa ognia.

Z a o p a t r y w a n i e w a m u n i c j ę. Każdy dowódca troszczy się o zaopatrywanie jednostek podległych i dosyła im amunicję z posiadanych zapasów. Posiadany przez oddział zapas amunicji jest bardzo skromny; dlatego oszczędne gospodarowanie amunicją jest konieczne.

Do dosyłania amunicji używa się jak najdłużej wozów i biedek. W warunkach uniemożliwiających ruch zapręgów używa się **n o s i c i e l i** (jeden nosiciel może nieść około 500 naboju). Każdy dowódca zarządza wyznaczenie nosicieli w przewidywaniu konieczności ich użycia. Nosiciele powinni pochodzić z tego oddziału, który będą zaopatrywać.

Największe ilości amunicji zużywa broń zbiorowa. Zaopatrywanie pod ogniem jest zawsze trudne, dlatego należy starać się **p r z e d w a l k ą** zwiększyć wyposażenie obsługi w amunicję.

Podczas boju amunicja jest dowożona (lub donoszona) do „bataljonowego punktu amunicyjnego”, skąd przy pomocy nosicieli jest dosyłana do punktów kompanijnych, a dalej do plutonowych.

Podstawą do dosyłania amunicji są **m e l d u n k i** pisemne, składane w chwili zużycia około $\frac{1}{2}$ etatowego wyposażenia w amunicję. Meldunek zawiera:

- ilość posiadanej amunicji do broni zbiorowej (podać ilość broni, jeśli spadła poniżej etatu);
- przybliżoną ilość amunicji i granatów na jeden karabinek walczący.

Meldunek podczas boju ma wartość przybliżoną. Dokładne uzupełnienie amunicji do norm przewidzianych następuje po ukończeniu boju lub w czasie dłuższej przerwy w walce.

Dowódca k o m p a n j i organizuje zaopatrywanie w amunicję przy pomocy sierżanta szefa i podoficera broni, dowódca plutonu przy pomocy swego zastępcy. Dowódca plutonu (jego zastępca) musi troszczyć się o odbieranie amunicji rannym i poległym.

Z zaopatrywaniem w amunicję łączy się obowiązek odsyłania wtył sprzętu uzbrojenia.

Odsyłać wtył należy:

- a) uszkodzoną i zdobytą broń,
- b) uszkodzone taśmy i magazynki,
- c) skrzynie od amunicji,
- d) łuski,

Do odsyłania wtył wyzyskuje się odfrontowy ruch nosicieli, wozów i biedek.

II. DOWODZENIE I ŁĄCZNOŚĆ TAKTYCZNA.

Dowódca musi mieć silny charakter i poczucie odpowiedzialności za swe rozkazy i czyny. Prócz pobierania decyzji w polu obowiązkiem jego jest:

- troszczyć się o ducha powierzonego mu oddziału;
- szerzyć wokół siebie wiarę w zwycięstwo;
- dawać przykład męstwa, spokoju i opanowania;
- utrzymać karność w oddziale;
- troszczyć się o jego potrzeby materialne;
- zachować zawsze dobry humor i serdeczny stosunek do podwładnych;
- szerzyć zrozumienie konieczności wysiłku zbiorowego i posłuszeństwa dla osiągnięcia zwycięstwa.

„Lepsze“ jest wrogiem „dobrego“. Najlepsza decyzja spóźniona jest gorsza od przeciętnie dobrej, powziętej na czas. Powzięcie dobrej decyzji jest zawsze ułatwione przez stałe przewidywanie wypadków. W każdym położeniu stawiać sobie pytania:

- jaki rozkaz otrzymam?
- Co może zrobić nieprzyjaciół?
- Jakie wiadomości mogą mi być potrzebne?

Decyzja musi być powzięta na czas także wtedy, gdy dowódca nie ma żadnego rozkazu przełożonego. Dowódca musi być samodzielnym, karnym i lojalnym względem przełożonego, a koleżeńskim w stosunku do dowódców równego szczebla.

Decyzja jest wynikiem oceny:

- zadania,
- terenu,
- nieprzyjaciela.

Z a d a n i e musi być spełnione bez względu na okoliczności. Ani na chwilę nie wolno zapominać o niem.

Trzeba przyjmować, że n i e p r z y j a c i e l jest zawsze rozsądny, przedsiębiorczy i ruchliwy i robi to, co jest dla nas najmniej korzystne.

Decyzja jest przekazywana pod postacią r o z k a z u b o j o w e g o.

Rozkaz o g ó l n y jest przeznaczony dla wszystkich podwładnych, s z c z e g ó l n y dotyczy jednego lub kilku z nich. Rozkaz p r z y g o t o w a w c z y zapowiada tylko przejście do nowej czynności i umożliwia przygotowanie się do otrzymania konkretnego rozkazu. Np. brzmi: „Pogotowie marszowe — g. 6”.

Dowódcy małych oddziałów rozkazują ustnie. Czasem do podwładnego, który znajduje się w odległości wyłączającej ustne porozumienie się, wysyła się rozkaz pisemny.

Rozkaz musi być j a s n y i z d e c y d o w a n y i nie nasuwać wątpliwości, czego naprawdę chce dowódca i kto ponosi odpowiedzialność za wykonanie. Musi być także w y k o n a l n y w c z a s i e i pod względem sił (wziąć pod uwagę czas, potrzebny na dojście rozkazu).

Rozkaz musi zawierać wszystko to, co jest konieczne, a nic ponadto; nie powinien wkraczać w szczegóły wykonania zadania przez podwładnego, ani uzasadniać powziętej decyzji.

Najlepiej jest wydać rozkazy ustnie zebranym podwładnym. Przez gońców przekazywać rozkazy ustne tylko bardzo krótkie i nieskomplikowane. Ważne szczegóły kazać zapisać (godzina wykonania, sygnały umówione). Uzgodnić zegarki.

Stosowanie następującego schematu rozkazu ułatwia wydawanie pełnych i jasnych rozkazów i ich zrozumienie:

I. z a d a n i e o d d z i a ł u, a także jego skład i czynności sąsiadów.

II. P o ł o ż e n i e — wiadomości o nieprzyjacielu i własnych oddziałach, potrzebne podwładnym i nieznane im dotychczas.

III. W y k o n a n i e: ugrupowanie oddziału i zadania podwładnych: co, kto i jakimi środkami ma wykonać.

IV. Ł ą c z n o ś ć — miejsce dowódcy, użycie sygnałów i środków łączności i t. p.

V. Z a r z ą d z e n i a dla taboru, dotyczące zaopatrzenia i rannych.

Np. rozkaz dowódcy 2 kompanji, wydany na skraju lasu, może brzmieć:

I. Na lewo 1. kompanja osiągnęła..., na prawo II bataljon dociera do... Nieprzyjaciel obsadza wieś przed nami.

II. Za 20' kompanja wzmocniona drużyną ciężkich karabinów maszynowych ma natrzeć w kierunku... celem zdobycia... części wsi. Równocześnie natrze 1. kompanja na..., a II. bataljon na...

III. W pierwszej linii na lewo pluton 1, na prawo pluton 2 — zająć podstawę na skraju lasu (wskazane w terenie). Kierunki natarć:

1. pluton — dom z czerwonym dachem,

2. pluton — wieża kościoła,

3. pluton i drużyna karabinów maszynowych w odwodzie za 2-gim w odległości 200 m.

Wyruszenie na mój gwizdek po 3 minutowym ogniu artylerji i podstawy ogniowej na wieś.

IV. Ja z poczem za 2 plutonem. Znak rozpoznawczy lotnika piechoty... (i t. d.).

V. Biedki pod dowództwem podoficera broni w... Plutony przydzielą po 2 nosicieli amunicji.

Punkt opatrunkowy w...

M e l d u n k i stanowią podstawę decyzji przełożonych. Dobry dowódca melduje często, dbając jednak o to, aby nie

wyczerpać przedwcześnie swoich środków łączności (np. gońców konnych).

Meldunek musi być ścisły i złożony na czas. Ścisłość meldunku jest sprawą honoru i miarą charakteru meldującego.

Meldunek musi być jasny i zwięzły. Naogół powinien odpowiadać na 3 pytania:

— Co zauważono? (co się stało?)

— Gdzie miało to miejsce?

— Kiedy uczyniono to spostrzeżenie? (podać dokładnie godzinę, która może się różnić od godziny wysłania meldunku).

Poza tem uzupełnia się meldunek takimi wiadomościami jak: jak się zachowywał spostrzeżony nieprzyjaciel? Co postanawia dalej robić meldujący? i t. p. Szkic przyczynia się do jasności i zwięzłości meldunku i może go czasem całkowicie zastąpić.

W meldunku nie umieszczać własnych przypuszczeń, lecz tylko fakty. Podawać źródło wiadomości (obserwacja własna czy zeznania).

III. ZASKOCZENIE.

Zaskoczenie nie daje nieprzyjacielowi czasu na przygotowanie się do boju i użycie broni. Im większy oddział, tem więcej na to potrzebuje czasu, tem groźniejsze jest dla niego zaskoczenie, tem silniej musi się ubezpieczać.

Przez zastosowanie udatnego zaskoczenia z miejsca osiąga się przewagę moralną nad nieprzyjacielem.

Zaskoczenie osiąga się przez s k r y t e p r z y g o t o w a n i e i s z y b k i e w y k o n a n i e d z i a ł a n i a. Zaskoczyć można nagle wykonaniem natarciem, gwałtownem ze środkowaniem celnego ognia („napad ogniowy”), niespodziewaną dla nieprzyjaciela zmianą sposobu działania lub użyciem nowego środka walki. Każdy, najmniejszy nawet, podstęp może dać duże wyniki.

Dzięki zaskoczeniu słabszy może pobić silniejszego, a co najmniej zadać mu ciężkie straty i wziąć jeńców. Z a w s z e s t a r a ć s i ę z a s k o c z y ć n i e p r z y j a c i e l a ! !

W działaniach rozpoznawczych i ubezpieczających zaskoczyć można wciągając drobne oddziały nieprzyjaciela w zasadzkę, gdzie, po nagłym ostrzelaniu, uderza się na nie, biorąc w całości do niewoli lub rozbijając.

Większe oddziały dopuszcza się na bliską odległość i gwałtownym ogniem zadaje się im ciężkie straty. Na nieprzyjacielskie czaty dokonywa się gwałtownego napadu po skrytem podejściu do nich na najbliższą odległość.

W boju spotkaniowym zaskoczy się nieprzyjaciela szybciej od niego rozwijając się do boju i podejmując go w więk-

szem pogotowiu. W tym celu może być wskazane nawet rozwinąć się i zaczekać nań, aby następnie gwałtownie wystąpić w celowym szyku bojowym.

W natarciu osiąga się zaskoczenie przez wybór punktu uderzenia, skryte zgromadzenie naprzeciw niego dużej ilości oddziałów i środków walki i nagłe wyruszenie do natarcia.

W obronie zaskoczeniem będzie zamaskowanie własnego ugrupowania i wprowadzenie nieprzyjaciela w błąd przy jego ocenie (także zmiany w ugrupowaniach), „przeciw-szturmowe” działanie ciężkiej broni i niespodziewane wykonanie przeciwuderzenia.

W opóźnianiu zaskoczyć można nieprzyjaciela przez stawienie o p o r u w miejscu nieoczekiwanem, oderwanie się odeń wbrew jego przewidywaniom lub przejściu do miejscowego natarcia.

Zaskoczenie łatwiejsze jest w ciemności, podczas mgły lub niepogody i w terenie pokrytym.

IV. DZIAŁANIA ZACZEPNE.

Celem działań zaczepnych jest zniszczenie nieprzyjaciela. Zniszczenie to można osiągnąć tylko przez natarcie; obrońca może niszczyć tylko te oddziały nieprzyjaciela, które ten zechce wprowadzić w jego ogień. Aby nieprzyjaciela zniszczyć, trzeba dojść do jego stanowisk obronnych, otoczyć go, aby nie mógł uciec ogniem z bliska i walką wręcz unieszkodliwić jego żywą siłę.

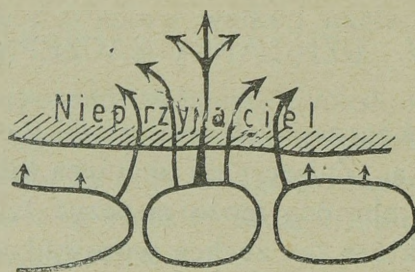
Działanie małego oddziału sprowadza się zwykle do prostego wyrzucenia nieprzyjaciela z jego stanowisk. Zniszczenie jest dopiero wynikiem szeregu współdziałających ze sobą natarć.

Ruch zaczepny w kierunku broniącego się ogniem nieprzyjaciela musi być poparty ogniem własnym. Czołowe fale piechoty torują sobie drogę ogniem, który obywateli strzelców nieprzyjacielskich. Ruch naprzód wymaga przerywania ognia lekkiej broni fal nacierających. Ciągłe wsparcie ogniem daje broń ciężka, strzelająca ponad głowami nacierających. Tworzy ona w każdym nacierającym bataljonie t. zw. „podstawę ogniową”. Podstawa ogniowa wspiera i osłania ruch kompanij strzeleckich i stanowi ośrodek ogniowy dowódcy bataljonu.

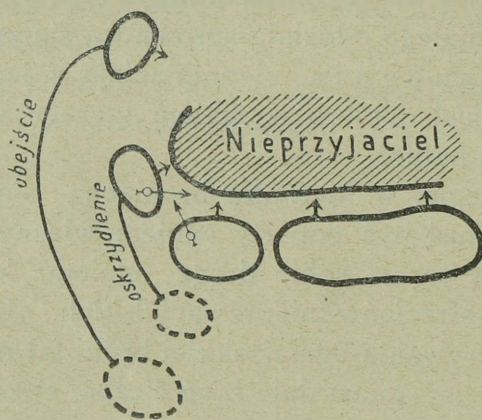
Pod względem formy manewru, natarcie może dążyć do przełamania ugrupowania nieprzyjaciela uderzeniem czołowym (ryc. 42), uderzenia na boku przez oskrzydlenie lub nawet od tyłu przez obejście (ryc. 43).

Oddział oskrzydłający działa w łączności ogniowej z oddziałami nacierającymi czołowo, obchodzący — bez tej łączności.

Przełamanie wymaga dużej przewagi sił i jest najkosztowniejsze; najskuteczniejsze jest obejście, bo zagraża



Ryc. 42.
„Przełamanie”.



Ryc. 43.
Oskrzydlenie (łączność ogniowa zachowane)
i odejście (bez łączności ogniowej).

z kierunku, w którym nieprzyjaciół nie jest przygotowany do walki, uderza w jego dowództwo i artylerię. Zawsze trzeba starać się nieprzyjaciela obejść lub oskrzydlić.

Małe oddziały zwykle rozpoczynają bój natarciem czołowym i dopiero wytworzone w toku walki położenie pozwala na zaatakowanie nieprzyjaciela z boku.

Działania wstępne.

Przedewszystkiem trzeba podejść do nieprzyjaciela na taką odległość, która pozwoli użyć własnej broni, czyli wykonać z b l i ż e n i e. Im bliżej podejdzie się, tem dalej w głąb ugrupowania nieprzyjaciela można strzelać bez zmiany stanowisk ciężkiej broni.

Zbliżanie wykonywa się w sztykach luźnych, gdyż grożą wtedy oddziałom:

- bombardowanie i napady lotnicze;
- daleki ogień artylerji;
- daleki ogień ciężkiej broni piechoty;
- ogień działających z zasadzki ubezpieczeń nieprzyjacielskich.

Zorganizowanie i wykonanie natarcia na nieprzyjaciela przygotowanego do obrony wymaga:

- zepchnięcia nieprzyjacielskich ubezpieczeń i opanowania terenu, z którego dobrze widać nieprzyjacielską pozycję i na którym można ustawić własne p o d s t a w y o g n i o w e, czyli opanowanie p o d s t a w w y j ś c i o w y c h;
- rozpoznania jego ugrupowania, umocnień i terenu przed jego pozycją.

Zadania te spełniają s t r a ż e p r z e d n i e (oddziały czołowe n a w i ą z u j ą c s t y c z n o ś ć z nieprzyjacielską pozycją. Podczas tego za niemi siły główne (oddziały tylne) zbliżają się do pozycji i planowo r o z w i j a j ą s i ę do natarcia, dowódcy wydają rozkazy, oddziały przyjmują sztyki bojowe, artylerja i ciężka broń zajmują stanowiska.

Nawiązanie styczności, zbliżanie i rozwinięcie stanowią razem d z i a ł a n i a w s t ę p n e przed natarciem.

Natarcie.

Przygotowanie natarcia ogniem artylerji i ciężkiej broni zarządza się wtedy, kiedy jest to konieczne. Przygotowanie ma na celu:

- zniszczenie części sił żywych i sprzętu nieprzyjaciela przed wyruszeniem własnego natarcia;
- otwarcie przejść w przeszkodach sztucznych (przeszkody z drutów kołczastych).

Przejścia w drutach mogą być wykonane:

- ogniem artylerji;
- ruchem czołgów, torujących drogę piechocie;
- przez patrole piechoty przy pomocy n o ż y c lub wysadzania drutów ładunkami wybuchowymi.

Wyruszenie natarcia powinno być wykonane przez zaskoczenie. Przygotowanie natarcia ogniem utrudnia zaskoczenie. Im bliżej nieprzyjaciela leży podstawa wyjściowa, tem łatwiej osiągnąć zaskoczenie wyruszeniem.

Spostrzegłszy wyruszające natarcie, nieprzyjaciół uruchomi wszystkie swoje starannie przygotowane ognie, t. zw. zaporę główną*). Wyruszenie musi być więc osłonięte ogniem podstaw ogniowych i artylerji, które obezwładniają nieprzyjacielski sprzęt nie zniszczony w czasie przygotowania.

Po wyruszeniu oddziały nacierające nie otwierając ognia starają się dojść do nieprzyjaciela na odległość (około 400 m), z której będą mogły użyć swojej broni lekkiej. Wcześniejsze otwarcie ognia opóźnia ruch i zużywa amunicję, której zabraknie podczas walki wewnątrz pozycji.

Jeżeli skuteczność ognia podstaw ogniowych i artylerji jest niedostateczna, aby umożliwić ruch bez otwierania ognia, to oddziały nacierające podejmują w a l k ę o g n i o w ą, żeby umożliwić sobie dalszy ruch. Z chwilą dojścia fal nacierających na odległość p a s a b e z p i e-

*) Patrz rozdział obrona stała.

c z e ń s t w a (200 — 300 m), podstawy ogniowe i artylerja muszą przenieść ogień w głąb ugrupowania nieprzyjaciela i zwalczanie nieprzyjacielskich czołowych gniazd oporu spada całkowicie na plutony i kompanje pierwszej linii.

Ruch oddziałów nacierających na przedpolu nieprzyjacielskiej pozycji odbywa się skokami. Im bliżej nieprzyjaciela, tem mniejsze oddziały wykonywają równocześnie skok (drużyny, grupy strzelców, pojedynczy strzelcy) i tem krótsze są skoki. Z chwilą podjęcia walki ogniowej, jedne drużyny wykorzystują otwarcie ognia przez inne do podsunęcia się naprzód, aby potem swoim ogniem osłonić ruch tamtych. Każdy oddział, chwilowo zatrzymany, okupuje się, nie przerywając ognia.

W walce ogniowej oddziały docierają na o d l e g ł o ś ć s z t u r m o w ą, z której można jednym skokiem rzucić się do stanowisk obrońcy, aby bagnetem i granatem zniszczyć go lub zmusić do ucieczki. Szturm rozpoczyna się z inicjatywy najniższych dowódców (dowódców drużyn i plutonów), gdy jeden z nich znajdzie się na odpowiedniej odległości (około 100 m) i wyczuje, że nieprzyjaciel przed nim chwieje się.

Już podczas walki ogniowej dowódcy koncentrują ogień na tych punktach, gdzie szturm nastąpi najprędzej lub gdzie wydaje się najłatwiejszy i nakazują nałożenie bagnetów i przygotowanie granatów. Gdy jeden oddział rozpoczyna szturm z okrzykiem „hura!”, inne dołączają się doń i rzucają się do szturmu zwykle z większej niż tamten odległości.

W ł a m a n i e, czyli zdobycie kilku czołowych gniazd oporu zapoczątkowuje okres w a l k i w e w n ą t r z n i e p r z y j a c i e l s k i e j p o z y c j i. Składa się ona na szereg miejscowych szturmów i manewrów oskrzydających i obchodzących, wykonywanych na własną rękę.

kę przez najmniejsze oddziały lub nawet zaimprovizowane grupy strzelców. Najniższy nawet dowódca nie może podczas tej walki zapomnieć o naczelnem zadaniu: przedarciu się przez nieprzyjacielskie stanowiska w nakazanym kierunku lub do nakazanego przedmiotu natarcia.

Jeżeli nieprzyjaciel ustępuje przed nacierającymi ze swych stanowisk, to musi nastąpić natychmiast pościg ogniowy, gdyż w tej chwili zadaje się nieprzyjacielowi największe straty, niszczy się go. Potem dopiero wykoryzystuje się powodzenie do zajęcia ruchem naprzód następnych przedmiotów natarcia.

Dalszy ruch naprzód musi być wykonywany z zachowaniem pewnych ostrożności, albowiem nieprzyjaciel:

- będzie przeciwuderzał dla odzyskania utraconego stanowiska;
- jest ugrupowany w głąb i można łatwo wpaść w zasadzkę pod przygotowany starannie ogień.

Dlatego:

- każdy zdobyty przedmiot musi być zabezpieczony przed odebraniem przez zorganizowanie na nim przejściowej obrony;
- dalszy ruch musi być poprzedzony uporządkowaniem oddziału i wykonany w szyku bojowym;
- natychmiast trzeba rozpoznać, gdzie jest następne stanowisko nieprzyjaciela, czyli utrzymać z nim styczność.

Przedzieranie się przez pozycję nieprzyjacielską musi mieć na celu dotarcie do stanowisk artylerji obrońcy. Artylerję trzeba ostrzelać, nie dopuścić do wycofania jej, a następnie zdobyć.

Pościg.

Kiedy nieprzyjaciel zrezygnował z oporu i zaczyna cofać się, przechodzi się do bezwzględego, upartego i zuchwałego pościgu, w którym powinny zostać rozbite te oddziały, które wyszły cało z dotychczasowej walki.

Walka spotkaniowa.

Jeżeli nieprzyjaciel nie oczekuje natarcia na wybranej i przygotowanej pozycji lecz idzie naprzeciw, to dochodzi do b o j u s p o t k a n i o w e g o. Początkowo obaj przeciwnicy starają się narzucić swoją wolę stronie przeciwnej i energicznie nacierają. Potem jedna ze stron, słabsza, lub mniej zręczna przechodzi do obrony.

W walce spotkaniowej r o z w i n i ę c i e musi nastąpić wcześniej, aby pod tym względem nie dać się uprzedzić nieprzyjacielowi, a natarcie nie może być tak planowo zorganizowane. Walka zostaje podjęta zanim nieprzyjaciel zostanie dokładnie rozpoznany.

Wskutek obustronnej postawy zaczepnej zdarzenia rozgrywają się z wielką szybkością i łatwo można być zaskoczonym.

Ponieważ nieprzyjaciel nie ma przygotowanych stanowisk, skuteczność jego ognia jest mniejsza, a wrażliwość na ogień większa.

V. DZIAŁANIA OBRONNE.

Przyjęcie postawy obronnej pozwala na:

- swobodny wybór terenu walki, a przez to umożliwia walkę w terenie znanym i przygotowanym;
- umocnienie stanowisk i walkę z poza osłon, zmniejszających skuteczność ognia nieprzyjacielskiego;
- lepsze wykorzystanie posiadanej broni pod względem ilości (wszystek sprzęt ciężki może strzelać równocześnie) i jakości (stanowiska dobrze dostosowane do terenu, ogień przygotowany).

Wskutek tego obrona wymaga mniej sił. Łatwiej jest zatrzymać ruch nieprzyjaciela niż torować sobie drogę przez jego stanowiska. obrońca ponosi zwykle także mniejsze straty. Zwykle broni się ten, komu chwilowo brak sił do natarcia.

Złą stroną postawy obronnej jest utrata inicjatywy na korzyść przeciwnika. Może on swobodnie wybierać porę i kierunek natarcia i zebrać przeważające siły. obrońca może być zaskoczony i musi być stałe przygotowany do odparcia natarcia z każdego możliwego kierunku. W tych warunkach łatwo popaść w niższość moralną.

Obrona nie może dać zwycięstwa. Stosowanie jej jest koniecznością.

Rodzaje działań obronnych.

a) Obrona stała.

Obrona stała polega na zatrzymaniu nieprzyjaciela ogniem przed wybranymi stanowiskami.

W tym celu wybiera się pozycję główną, której broni się ogniem, rozmieszczając sprzęt jak można najkorzystniej w danym terenie.

Zorganizowana pozycja obronna ma być nienaruszalna; każdy oddział i pojedynczy żołnierz broni się na miejscu, nie dopuszczając myśli o wycofaniu się, każdy utracony skrawek pozycji musi być natychmiast odebrany przeciwdzierzeniem. Stanowiska ogniowe, które uznano za najkorzystniejsze w danym terenie, muszą być utrzymane.

Cała ciężka broń piechoty, artylerja i jak największa ilość broni lekkiej muszą stworzyć przed przedni i m s k r a j e m pozycji nieprzekraczalną zaporę główną.

Środki ogniowe i oddziały muszą być ugrupowane w głąb, aby:

- po przełamaniu przedniego skraju nieprzyjaciel był nadal zatrzymywany ogniem od czoła i zboku¹⁾;
- można było wykonać przeciwdzierzenie (ugrupowanie w głąb odwodów) ryc. 44.

Rozmiary ugrupowania w głąb nie mogą naruszać zasady zaporę główną, t. j. ciężka broń z najdalszych stanowisk musi mieć możliwość strzelania przed pozycję. Głębokość ugrupowania na pozycji głównej wyniesie około 2 km.

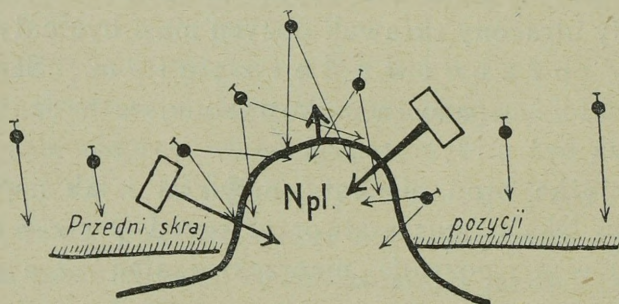
Umocnienie terenu musi być posunięte tak daleko, jak tylko pozwala na to czas, pozostający do przygoto-

¹⁾ Ponieważ nieprzyjaciel ma pozostawioną swobodę gromadzenia środków i wyboru miejsca i chwili uderzenia, czasowe wtargnięcie jest możliwe nawet przy najlepiej zorganizowanej obronie.

wania obrony. Pod względem fortyfikacji pozycja nigdy nie jest gotowa. Trzeba ją stale rozbudowywać.

T e r e n, wybrany na pozycję główną:

- powinien być możliwie równy i przejrzysty (bez zasłon i martwych pól) na głębokości przynajmniej około 600 m (odległość skutecznego działania wszystkiej broni);
- wewnątrz pozycji powinien pozwalać na obserwację walki z głębi pozycji i umożliwiać zasilenie ogniem przedniego skraju zapory głównej;



Ryc. 44.

Zatrzymanie wdzierającego się nieprzyjaciela ogniem i przeciwuderzenie.

- na dalszym przedpolu powinien zapewniać dobrą obserwację i nie dopuszczać obserwowania przez nieprzyjaciela (ryc. 45).

Normalnie organizuje się pozycję na stoku nachylonym w stronę nieprzyjaciela. Pozycja na przeciwstoku jest źle obserwowana przez nieprzyjaciela, przyczem pas zapory głównej jest zwykle bardzo dobrze obserwowany z głębi własnych stanowisk (ryc. 46).

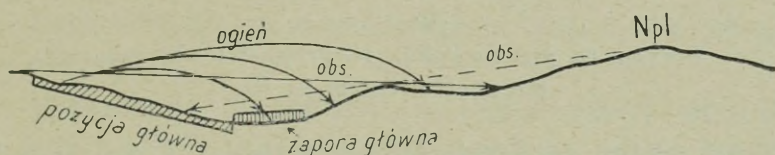
Pozycja powinna mieć skrzydła silnie zabezpieczone przez inne oddziały, lub oparte o przeszkody naturalne, aby niemożliwe było jej obejście.

Pozycję dzieli się na odcinki. Wewnątrz odcinków szczególnie ważne części terenu mogą być zorganizowane

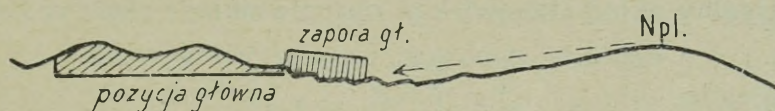
w punkty oporu, zdolne do obrony na wszystkie strony.

Zaskoczenie nieprzyjaciela osiąga obrońca przez:

- staranne przygotowanie potężnych ześrodkowań ognia na określone zawczasu miejsca w terenie;
- przeciwszturmowe działanie pewnej ilości broni; polega ono na nagłym ostrzeleniu szturmującego nieprzyjaciela z najbliższej odległości przez sprzęt,



Dobry: przedpole przejrzyste, teren zapory głównej równy, możliwość strzelania i obserwowania z głębi pozycji, nieprzyjaciel zdaleka nie widzi przedniego skraju.



Nie dobry.

Ryc. 45.

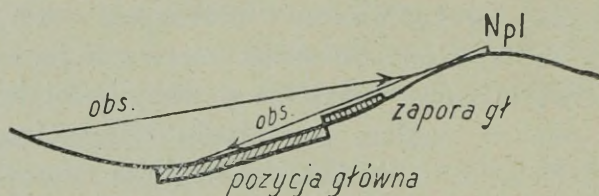
który do tej chwili milczał, aby nie zdradzić swego stanowiska;

- nagłe wykonanie przeciwdzierżeń, skierowanych przede wszystkim na bok szturmującego nieprzyjaciela.

Ubezpieczenie polega na:

- a) rozpoznaniu na przedpolu zbliżającego się nieprzyjaciela;
 - b) wysunięciu przed pozycję główną linii czat z zadaniem:
- ubezpieczenia pozycji przed zaskoczeniem;

- przesłonięcia jej przez rozpoznaniem naziemnem;
- opóźniania podejścia nieprzyjaciela do pozycji;
- c) wystawieniu na bezpośrednim przedpolu pozycji głównej c z a t b o j o w y c h, które:

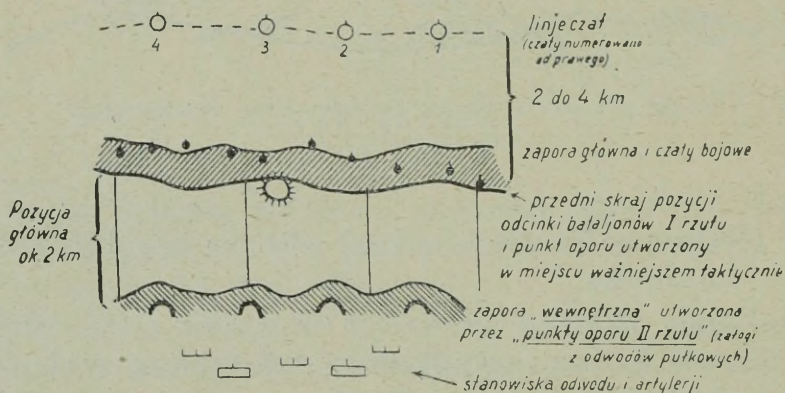


Ryc. 46.

Pozycja na przeciwstoku. Nieprzyjaciół obserwuje pod małym kątem — źle.

- odeprą nieprzyjacielskie patrole, które przedrą się przez linję czat;
- zaalarmują pozycję, kiedy nieprzyjaciół, po zepchnięciu czat, będzie wyruszał do natarcia.

Ogólny układ stanowisk w obronie stałej—patrz ryc. 47.



Ryc. 47.

Ogólny układ stanowisk obronnych.

b) O b r o n a r u c h o w a.

Obronę ruchową stosuje się, kiedy brak jest sił do zorganizowania ciągłych i głębokich zapór ogniowych na całym powierzonym do obrony terenie.

Obrona ruchowa polega na w p u s z c z e n i u części sił nieprzyjaciela w wybrany i przygotowany o b s z a r obrony i rozbiciu ich p r z e c i w n a t a r c i e m głównych sił własnych. Przeciwnatarcie jest tu g ł ó w n y m cz y n n i k i e m b o j u (w obronie stałej jest nim zawsze ogień).

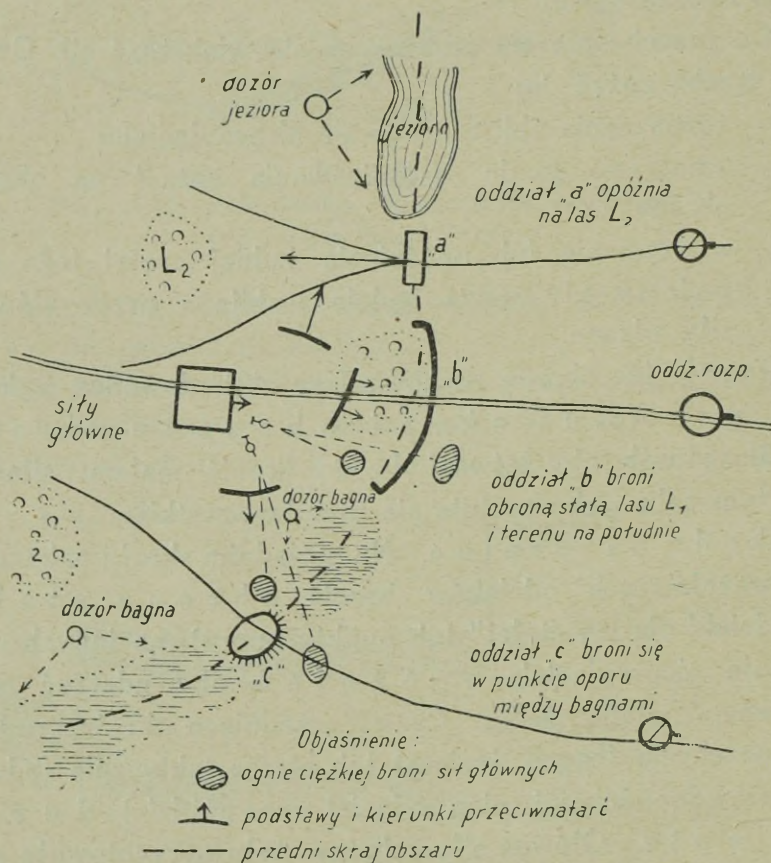
Do przeciwnatarcia przeznacza się większość sił. Część sił trzeba zużyć do:

- rozpoznania zbliżającego się nieprzyjaciela;
- zmuszenia go do zorganizowania natarć na obszar obrony;
- zatrzymania lub opóźnienia jednej części jego sił, podczas gdy reszta będzie rozbijana przez główne siły własne.

Organizując obronę ruchową (ryc. 48), dowódca wykreśla p r z e d n i s k r a j o b s z a r u obrony w ten sposób, aby łatwo było go bronić małymi siłami. W tym celu wykorzystuje się przede wszystkim p r z e s z k o d y n a t u r a l n e. Na przednim skraju nakazuje najważniejszych odcinków bronić o b r o n ą s t a ł ą („odcinki obrony stałej” lub punkty oporu), na innych nakazuje nieprzyjaciela o p ó ź n i a ć, aby uderzyć nań głównymi siłami zbroi. Części przedniego skraju trudne do przebycia (bagno, jeziora) lub bierne taktycznie (gdzie najprawdopodobniej nieprzyjaciół nie pójdzie) d o z o r u j e s i ę. Główne siły zebrane z tyłu przygotowuje się do wykonania przeciwnatarć w kierunkach najbardziej prawdopodobnych, przygotowując sobie odpowiednie p o d s t a w y w y j ś c i o w e. Swoją ciężką broń wysuwa się w ten sposób, aby mogła wspierać ogniem oddziały walczące na przednim skraju i opóźniać nieprzyjaciela, który je przełamie. Na przedpole wysuwa się o d d z i a ł y r o z p o z n a w c z e (konne i piesze).

W ramach obrony ruchowej małym oddziałom przypadnie zadanie:

- obrony stałej odcinka lub punktu oporu;
- opóźnianie,
- dozorowanie.



Ryc. 48.

Obrona ruchowa.

c) O p ó ż n i a n i e.

Istotą opóźniania jest walka o czas kosztem utraty terenu z równoczesnym dążeniem do zachowania sił własnych do późniejszej walki o charakterze rozstrzygającym. Chodzi o zwolnienie szybkości posuwania się nie-

przyjaciela. Trzeba więc walkę przyjmować, ale jej nie rozgrywać do końca, nie dopuszczać do walki wręcz, aby uniknąć związania i zniszczenia.

Opóźnianie stosuje się przy znacznej przewadze po stronie nieprzyjaciela i braku widoków na zatrzymanie go obroną stałą lub ruchową.

Głównym czynnikiem opóźniania jest ogień, otwierany na wielkie odległości. Wskutek ognia nieprzyjaciela rozluźnia szyki, posuwa się naprzelaj (wolniej), zajmuje stanowiska ogniowe dla zwalczania ognia obrońcy, stara się obejść oddział, który zastąpił mu drogę i traci czas. Gdy podejdzie na odległość 400 — 600 m (zależnie od terenu), obrońca opuszcza stanowiska, odrywa się i szybko przechodzi na nową pozycję opóźniającą.

Pozycję opóźniającą wybiera się tak daleko jedna od drugiej, ażeby nieprzyjaciel po opanowaniu pierwszej zwinął się zpowrotem w kolumny, a przed następną rozwijał się na nowo, tracąc czas na te obie czynności. Odległość ta wynosi 4 do 8 km.

Główny ciężar walki opóźniającej spada na artylerję i zbiorową broń piechoty.

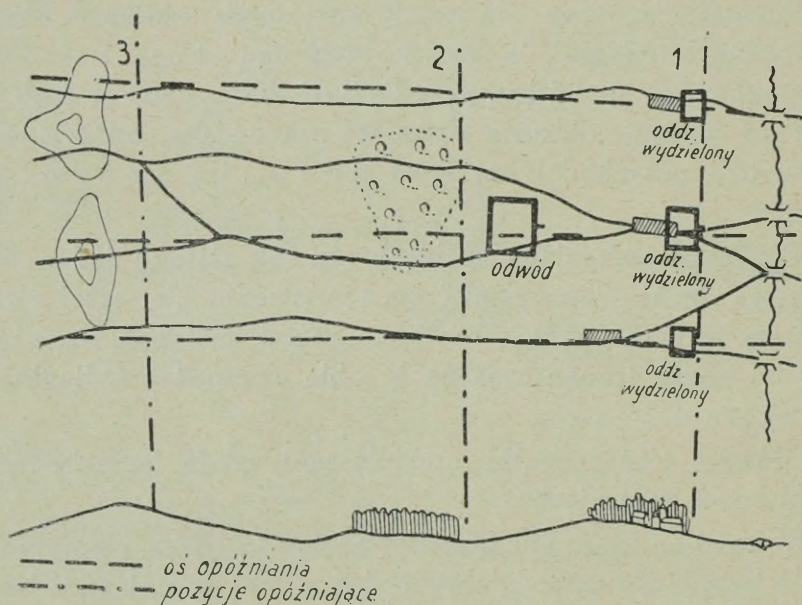
W każdym kierunku prawdopodobnego ruchu nieprzyjaciela tworzy się samodzielny oddział wydzielony, któremu wskazuje się kierunek opóźniania, a wszystkie inne drogi prowadzące od nieprzyjaciela dozoruje się. Oddziały wydzielone stawiają opór głównie na określonych przez dowódcę całości pozycjach opóźniających.

Oddział ogólny przeznaczony jest do:

- stworzenia nowego oddziału wydzielonego w razie stwierdzenia ruchu nieprzyjaciela na drodze, na której nie utworzono takiego oddziału;
- wzmocnienia oddziału, który okazał się za słaby;

- ułatwienia oderwania się oddziałowi, któremu grozi związanie z nieprzyjacielem;
- przeciwnatarcia na nieprzyjaciela, działającego nieostrożnie lub posuwającego się szybciej niż przewidywano.

Niezależnie od utworzenia odwodu ogólnego, w każdym oddziale wydzielonym zachowuje się mały odwód miejscowy.



Ryc. 49.

Na pozycję opóźniającą wybiera się teren o d a l e k i e m p o l u o s t r z a ł u (otwarte przedpole) i u ł a t w i a j ą c y o d e r w a n i e s i ę o d n i e p r z y j a c i e l a (zakryte tyły). Wybranie p o z y c j i z a p r z e s z k o d ą n a t u r a l n ą z w i ę k s z a w i d o k i n a o p ó ź n i e n i e n i e p r z y j a c i e l a i u t r u d n i a o b e j ś c i e .

Organizację opóźniania ilustruje ryc. 49.

VI. MARSZE I POSTOJE.

Marsz zużywa oddział w tym samym stopniu co walka. Marsz wykonany nieumiejętnie może oddział pozbawić sił potrzebnych do walki. Każdy dowódca musi umieć oszczędzać siły swego oddziału podczas marszu.

Podczas postoju oddział ma odzyskać siły, zużyte w czasie marszu lub walki. Trzeba zapewnić mu maksimum wygody i odpoczynku.

W marszu i na postoju podróżnym istnieje tylko zagrożenie z powietrza i w postaci zatrucia terenu.

Przy istnieniu zagrożenia ze strony wojsk naziemnych stosuje się marsz i postój ubezpieczony.

a) Marsz podróżny.

Kolumnę stanowią oddziały maszerujące jedną drogą pod wspólnym dowództwem. W marszu podróжным broń konne tworzą zwykle osobne kolumny.

Długości kolumn:

pułk piechoty z taborem	ok. 4100 m,
bataljon piechoty z taborem	ok. 1100 m,
bataljon bez taboru bagażowego i kuchen	ok. 850 m,
kompanja karabinów maszynowych	ok. 250 m,
kompanja strzelecka	ok. 140 m.

Szybkość marszu:

kolumny mniejsze od pułku	5 km na g.
kolumny mniejsze od baonu na małych przestrzeniach	6 km na g.
przeciętna szybkość większych kolumn .	4 km na g.
w nocy po drogach i w dzień naprzelaj .	3 km na g.
w nocy naprzelaj	2 km na g.

Wysiłek dzienny normalny: 30 — 40 km.

Przy przemarszach ponad 20 — 25 km stosuje się długi odpoczynek (1 do 3 godzin). *C o g o d z i n n y* odpoczynek 10 minut. W marszach nocnych odpoczynki częstsze, lecz krótsze i bez odpoczynku długiego.

Na spokojne przygotowanie się do marszu wraz z wydaniem stawy potrzeba 1 do 1½ g. Konie karmić na ½ do 2 g. przed wyruszeniem.

B i e r n a o b r o n a p r z e c i w l o t n i c z a marszu podróznego polega na przyjmowaniu szyku luźnego na sygnał posterunków obserwacyjno-alarmowych. Szyk jest zgóry ustalony. Polega na rozsypaniu się każdego bataljonu po obu stronach drogi i zwiększeniu ruchem wprzód odległości pomiędzy pozostającymi na drodze zaprzęgami. Dowódcy od bataljonu w górę mogą nakazać przerwanie ruchu i ukrycie się.

C z y n n a o b r o n a p r z e c i w l o t n i c z a przyjmuje jedną z następujących postaci:

- *s k o k a m i* — wyznaczone jednostki ciężkich karabinów maszynowych (na taczankach) kolejno wymijają kolumnę i zajmują stanowiska w pobliżu drogi, osłaniając kolumnę stale;
- *r ó w n o m i e r n a* — sprzęt maszeruje z oddziałem;
- *m i e j s c o w a* — kiedy organizuje się obronę tylko w miejscach szczególnie ważnych (ciaśniny).

O b r o n a p r z e c i w g a z o w a. Dowódca czoło-

wego bataljonu zarządza rozpoznawanie drogi przez specjalnych zwiadowców. Napotkane plamy chemiczne:

- przekracza się w maskach (gaz nieparzący), maski zatrzymuje się przez 10 — 15 minut;
- wymija się (gaz parzący).

Zbadanie podejrzanych wybuchów bomb lotniczych zarządza dowódca najbliższej kompanji.

W y r u s z e n i e. Dowódca bataljonu określa czas zbiórki i termin zgłoszenia chorych do lekarza.

Dowódca kompanji zarządza pobudkę, wydanie posiłku i zbiórkę kompanji (nie za wcześnie!), wyznacza jeden ręczny karabin maszynowy do obrony przeciwlotniczej równomiernej, decyduje czy ręczne karabiny maszynowe mają być niesione, czy wiezione, sprawdza czy w opuszczonym obszarze nie pozostawiono napisów na ścianach, papierów, części rynsztunku (wywiad nieprzyjacielski!).

Dowódca plutonu przegląda opuszczony obszar i sprawdza upakowanie oporządzenia.

W y k o n a n i e m a r s z u. Marsz kolumną czwórkową po prawej stronie drogi. Dopuszczalne rozdzielanie kolumny na obie strony (zaprzęgi na prawo).

Porządek marszu w kompanji: plutony (kolejność codzień inna), biedki w porządku marszu plutonów. Na jednej biedce ręczny karabin maszynowy przygotowany do obrony przeciwlotniczej, przy nim obsługa. Wozy na końcu bataljonu w porządku kompanij. Jeden z podoficerów maszerujący na czele kompanji reguluje tempo. Na końcu kompanji dowódca plutonu służbowego. Dowódca kompanji i dowódcy innych plutonów maszerują tak, aby mogli widzieć swój oddział i śledzić postępy zmęczenia.

U l g i m a r s z o w e: przewieszanie karabina, rozpięcie kołnierzy, zezwolenie na rozmowy, śpiew i palenie zarządza dowódca kompanji.

Rozmieszczenie zorganizowanych przez wyższych dowódców konnych posterunków obserwacyjno-alarmowych wskazuje dowódca kompanji.

Obserwatorzy kompanji i plutonów muszą co chwila patrzeć w odpowiednim kierunku, aby spostrzec sygnał alarmu lotniczego.

Odpochniki.

Odpochnek cogodzinny na rozkaz dowódcy bataljonu.

Sprowadzić kompanję na prawą stronę drogi, dojść na nakazaną odległość, zarządzić rozejście się. Jeżeli teren nie gra roli (drzewa, budynki, cień), to ludzie spoczywają na prawo od drogi z bronią przy sobie, ewentualnie odłożyć tornistry. Honorów nie oddaje się. Dowódcy pilnują, aby zatrzymanie było wykorzystane do nabrania sił, regulują branie wody i t. p. Zaprzęgi pozostają na drodze.

Długi odpochnek — poza drogą. Broń ustawiona w koźły, oporządzenie złożone (maski zachować na sobie!). Rozsiodłać i wyprząc konie. Celem wydania strawy kuchnia podejżdża do kompanji. Dowódca kompanji reguluje dostarczanie wody, kąpanie się, opuszczanie miejsca odpochniku, wykopanie ustępów. Służba obserwacyjno-alarmowa (przeciwgazowa i przeciwlotnicza) funkcjonuje (posterunek przy broni).

Marsz f o r s o w n y polega nie na zwiększeniu tempa marszu, lecz na stosowaniu naprzemian kilkogodzinnego marszu (2 — 6) i kilkogodzinnych (1 — 6) odpochników, w czasie których ludzie mogą spać. W ten sposób w czasie 30 — 36 godzin można przebyć ponad 80 km. Przewóz tornistrów ułatwia dokonanie wysiłku.

b) Marsz ubezpieczony.

Względy taktyczne górują nad względami wygody. Odpochniki nieregularne i tylko w miarę możliwości. Zwiększo-

ne pogotowie bojowe. W kompanji strzeleckiej biedki idą każda za swoim plutonem. Na biedkach leżą tornistry celowniczych, sprzęt jest przez nich niesiony.

Sposób ubezpieczenia marszu — p. rozdział „Ubezpieczenie”.

Przesunięcia na placu boju są to ruchy wykonywane przez odwody, poza oddziałami walczącymi, w zasięgu ognia nieprzyjacielskiej artylerji lub niekiedy i ciężkiej broni piechoty.

Małe oddziały mogą często maszerować kolumną czwórkową lub dwójkami *n a p r z e ł a j*, wykorzystując zaślony terenowe. Na przestrzeniach odkrytych przyjmują szybki luzne.

c) Postój podróżny.

Formy postoju:

k w a t e r y — oddziały korzystają z pomieszczeń w budynkach,

bi w a k — oddziały spoczywają w szałasach lub namiotach,

k w a t e r o b i w a k — forma pośrednia: część oddziału w budynkach, część pod namiotami.

Kwatery dają największą wygodę, lecz najbardziej obniżają gotowość bojową.

Duża swoboda ruchów, z której korzystają żołnierze oddziału na postoju, ułatwia pracę nieprzyjacielskiego wywiadu i rozpoznania.

Środki zaradcze:

- ograniczenie ruchu ludności cywilnej w dzień pomiędzy miejscowościami, w nocy także wewnątrz miejscowości;
- ostrożność w rozmowach z ludnością;
- zorganizowanie obrony przeciwlotniczej i przestrzeżenie jej zasad.

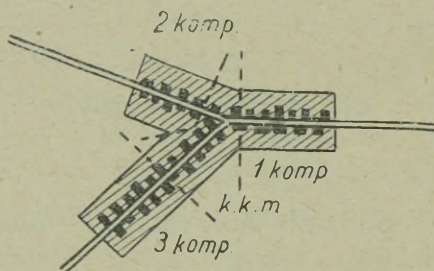
Najlepiej ukryty jest przed lotnictwem biwak w lesie, najgorzej — biwak w terenie otwartym.

Niebezpieczeństwo gazowe jest mniejsze, jeśli miejsce postoju jest przewiewne.

P r z y g o t o w a n i e p o s t o j u. Zawczasu (zwykle z miejsca długiego odpoczynku) wysyła się k w a t e r u n k o w y c h w stosunku:

- 1 oficer na bataljon,
- 1 podoficer na kompanję,
- 1 strzelec na pluton.

Towarzyszy lekarz i podoficer weterynaryjny.



Ryc. 50.
Podział kwater bataljonu.

Oficer dzieli miejscowość (lub część przydzieloną bataljonowi) na obszary kompanijne i wyznacza:

- kwaterę dla dowództwa bataljonu,
- plac alarmowy bataljonu,
- lokal dla warty głównej (jeżeli bataljon sam zajmuje miejscowość).

Miejscowość dzieli się tak, aby obie strony ulicy należały do tego samego oddziału (ryc. 50).

Lekarz i podoficer weterynaryjny badają stan zdrowotny.

P o d o f i c e r k w a t e r u n k o w y k o m p a n j i:

- wybiera plac alarmowy,
- dzieli kwatery pomiędzy plutony,

- wybiera pomieszczenie dla wozów, koni i kuchni,
- wybiera kwatery dla dowództwa kompanji.

Nië wolno umieszczać napisów zdradzających numer pułku.

Dla przygotowania biwaku wystarcza rozpoznanie, czy miejsce wybrane według mapy:

- nie jest podmokłe;
- pozwala ukryć oddziały przed lotnikami;
- posiada wodę, ewentualnie słomę.

Zajmowanie postoju.

Kwaterunkowi kompanij oczekują na nie u wylotu miejscowości i prowadzą na p l a c e a l a r m o w e, przy-
czem d o w ó d c a k o m p a n j i:

- reguluje wystawienie wart i posterunków,
- podaje sygnały alarmowe,
- wskazuje swoją kwaterę,
- reguluje wydawanie strawy,
- określa stopień pogotowia.

Kwaterę dowódcy kompanji oznacza się proporczykiem, w nocy latarką.

Po zaciągnięciu postoju — meldunek do dowódcy bataljonu. Gонец pozostaje tam dla przyniesienia rozkazów.

D o w ó d c a p l u t o n u:

- rozmieszcza pluton na kwaterach,
- zarządza mycie się, czyszczenie broni, przegląd nóg, masek przeciwgazowych i broni,
- nakazuje wykopać ustępy,
- wskazuje niedozwolone studnie,
- wydaje zarządzenia przeciwpożarowe.

Na kwatery zabiera się całe oporządzenie i broń. Buty przed snem zdejmuje się zawsze.

Pobył na postoju ma być wykorzystany na wypoczynek i doprowadzenie do porządku broni, sprzętu, umundurowania i uprzęży.

Sygnał alarmu lotniczego powtarzają wszystkie posterunki, a wszelki ruch zamiera. Dowódcy plutonów czuwają, by nie naruszano przepisów biernej obrony przeciwlotniczej. Jeżeli nastąpi bombardowanie — obserwują, czy nie padają bomby gazowe i ewentualnie zarządzają alarm gazowy.

Koniec napadu lotniczego lub gazowego ogłasza dowódca kompanji, poczem następuje:

- wietrzenie masek i pomieszczeń;
- zakaz użycia wody ze studzien i jedzenia żywności przed zbadaniem.

d) Postój ubezpieczony.

Rozdział kwater dopiero po przybyciu na miejsce. Pogotowie zwiększone.

Szczegóły ubezpieczenia — p. rozdział „Ubezpieczenie postoju”.

Postój na polu walki (w zasięgu artylerji nieprzyjacielskiej) musi być ukryty. Zasadniczo biwaki i kwatery są zawsze narażone na ostrzeliwanie i bombardowanie, dlatego oddziały powinny być nieregularnie rozczłonkowane.

VII. ROZPOZNANIE.

Rozpoznanie jest to zbieranie wiadomości potrzebnych dowódcy do powzięcia decyzji co do sposobu przeprowadzenia działania.

Rozpoznanie dalekie prowadzi lotnictwo, wielkie jednostki kawalerji i wywiad na korzyść dowództw wyższych.

Rozpoznanie bliskie zbiera wiadomości potrzebne do przeprowadzenia bliskiej już bitwy. Prowadzą je: lotnictwo, kawalerja dywizyjna i piechota (konni zwiadowcy i piesze oddziały rozpoznawcze).

Rozpoznanie bojowe zbiera potrzebne do zorganizowania boju wiadomości o szczegółach ugrupowania nieprzyjaciela i terenu. Prowadzą je wszystkie bronie od chwili nawiązania styczności z nieprzyjacielem.

a) Rozpoznanie w oddziałach piechoty.

Każdy dowódca w pobliżu nieprzyjaciela musi stale mieć zorganizowane rozpoznanie.

Środkami rozpoznania w piechocie są: obserwacja, patrole (piesze i konne) i oddziały rozpoznawcze.

Dowódcę, wysyłanego z zadaniem rozpoznania, odprawić osobiście.

Rozpoznanie dotyczy nieprzyjaciela i terenu. O nieprzyjacielu trzeba wiedzieć zawsze:

— gdzie jest?

— co robi? A ponadto starać się rozpoznać jego siłę i ugrupowanie.

Terenu dotyczą następujące pytania:

— Jaka jest jego przekraczalność?

— Czy mapa zgadza się z terenem?

Opócz naocznego stwierdzenia obecności nieprzyjaciela lub charakteru terenu, źródłem wiadomości może być:

— jeniec,

— ludność cywilna.

J e n i c ó w i z b i e g ó w pytać tylko o to, co w d a n e j c h w i l i interesuje dowódcę i co może być bezpośrednio wykorzystane. Jak najszybciej odsyłać do przełożonego. Zawsze starać się brać jeńców.

L u d n o ś ć może informować bez znajomości rzeczy, być wrogo usposobiona i informować rozmyślnie fałszywie.

Najprawdziwsze wiadomości zbiera się, obserwując nieprzyjaciela bezpośrednio i stale. Nawiazanej z nieprzyjacielem styczności stracić nie wolno.

Stwierdzenie obecności nowego, dotychczas w tej okolicy niespotykanego, pułku nieprzyjacielskiego jest bardzo ważne i musi być natychmiast meldowane.

Każdy s a m o d z i e l n i e występujący dowódca (także dowódca oddziału ubezpieczającego) ma p r a w o w g l ą d u w przewożone koło niego meldunki i rozkazy. Wglądnięcie stwierdzić podpisem.

O b s e r w a c j ę organizuje stale w pobliżu nieprzyjaciela każdy dowódca od plutonu w górę. Obserwuje obserwator z lornetką, a niezależnie od tego, w miarę możliwości, sam dowódca.

P a t r o l e m nazywa się oddział rozpoznający, mniejszy od plutonu. Patrolom zwykle brak siły do rozdarcia zasłony nieprzyjacielskich ubezpieczeń, a mała liczebność ogranicza zasięg.

b) Oddział rozpoznawczy.

Skład:

- a) kompanja lub pluton strzelecki,
- b) drużyna — pluton ciężkich karabinów maszynowych,
- c) 1 — 4 sekcje konnych zwiadowców (zwykle, z wyjątkiem nocy);
- d) ewentualnie działko piechoty jako broń przeciwpancerna (przy kompanji działko piechoty);
- e) cykliści, gońcy konni (przy kompanji może być patrol płacht sygnałowych do łączności z lotnikiem);
- f) patrol lub drużyna pionierów (rozpoznanie dróg, naprawa, ułatwienie ruchu artylerji piechoty).

Rozpoznaje osobiście dowódca oddziału. Posuwa się od jednego punktu obserwacyjnego do drugiego, wysyłając przed siebie i na boki drobne patrole, w sile od kilku ludzi do drużyny, dla przeszukiwania terenu.

Reszta, jako jądro oddziału rozpoznawczego za dowódcą, prowadzona przez zastępcę. Patrole z kompanji (silniejsze) na odległość 800 — 1000 m, z plutonu do 500 m.

Dopuszczalne wysunięcie się oddziału rozpoznawczego przed własne oddziały:

- kompanja 8 — 10 km,
- pluton 5 — 6 km.

Kompanja może szczegółowo rozpoznawać w pasie 2 — 2½ km.

W razie napotkania nieprzyjaciela oddział rozpoznawczy może:

- uderzyć dla rozdarcia zasłony i wzięcia jeńców;
- przyjąć postawę obronną i zmusić do zdradzenia sił w natarciu;
- podjąć opóźnianie nieprzyjaciela.

c) Patrol (rozpoznający samodzielnie).

Treść odprawy patrolu:

- wiadomości o położeniu (w zakresie potrzebnym do spełnienia zadania);
- jakie wiadomości ma zdobyć, co zbadać (wyraźnie postawić pytania);
- dokąd, kiedy (skąd) i w jaki sposób przysłać wiadomości;
- co robić po wykonaniu zadania,
- ewentualnie oś marszu patrolu (ułatwi łączność z nim).

S k ł a d p a t r o l u — zależy od zadania. Czasem większa liczebność zawadza. Zabranie ręcznych karabinów maszynowych zawsze wskazane. Przydział cyklistów i konnych gońców pożądaný. Jeżeli patrol ma powrócić do miejsca wyruszenia — pozostawia tornistry. Najważniejszy jest d o b ó r d o w ó d c y. W ważniejszych przypadkach wyznacza się oficera. Zasięg patrolu oficerskiego — do 3 km, podoficerskiego — do 2 km.

W y p o s a ż e n i e d o w ó d c y p a t r o l u: mapa, zegarek, lornetka, kompas, blok meldunkowy, ewentualnie latarka elektryczna.

W y r u s z e n i e p a t r o l u. Skontrolować wyposażenie, uzbrojenie, stan zdrowia patrolu.

Wyznaczyć zastępcę.

Zaznaczyć z zadaniem cały patrol ogólnie, z a s t ę p c ę s z c z e g ó ł o w o. Naładować broń.

D z i a ł a n i e p a t r o l u. Przy przekraczaniu własnych ubezpieczeń wysłać szperaczy wprzód i na boki dla zbadania zastron.

Posuwać się za szperaczami od jednego punktu obserwacyjnego do drugiego, prowadząc za sobą jądro patrolu. Ruch możliwie szybki. W i d z i e ć a n i e b y ć w i d z i a n y m.

W razie spotkania nieprzyjaciela: z a s a d z k a l u b
n a p a d! wziąć jeńca! Obszukać zabitych! Zabrać pa-
piery!

Ważne wiadomości meldować natychmiast! Reszta po
powrocie. Jeńców wziętych przed ukończeniem zadania
odesłać zaraz pod konwojem, wziętych pod koniec dzia-
łania — prowadzić.

Przykład meldunku dowódcy patrolu:

PATROL NR. 2

K. 148/800 m na wsch. od

Z 3/14 P. P.

Zygmuntów, 15.IV, g. 11.30.

PPOR. Z.

DOWÓDCA II/14 P. P.

O g. 11.10 zostałem ostrzelany z ZYGMUNTÓW
(okopana piechota). Fw. NOWY DWÓR zajął o g. 10.45
patrol naszej kawalerji. Mieszkaniec gajówki NOWIKI
informuje, że do ZYGMUNTÓW przyszło rano ok. kom-
panji z c. k. m.

Pozostaję w rej. k. 148 celem dalszej obserwacji lub
pochwycenia jeńca.

Z. ppor.

Oddawca — strzelec X. (cyklista).

VIII. UBEZPIECZENIE.

Zbieranie wiadomości o nieprzyjacielu przez rozpoznanie nie wystarcza dla ubezpieczenia. Oddziały ubezpieczające muszą:

- zabezpieczyć przez zaskoczenie, które jest możliwe mimo uruchomienia rozpoznania;
- przesłonić własne siły przed rozpoznaniem nieprzyjacielskim;
- zapewnić dowódcy swobodę działania (swobodne użycie własnych oddziałów) mimo działanośc nieprzyjaciela.

Oddziały ubezpieczające w marszu nazywają się strażami, na postoju — czatami.

Do oddziałów ubezpieczających przeznaczają się od $\frac{1}{6}$ do $\frac{1}{3}$ sił.

W bezpośrednim pobliżu nieprzyjaciela, wobec stałej i bliskiej groźby natarcia lub ostrzelania, nie wystarcza wysunięcie oddziałów ubezpieczających. Ubezpieczenie opiera się na ugrupowaniu (rozcłonkowaniu) całości.

a) Ubezpieczenie marszu.

Sposób ubezpieczenia marszu zależy od kierunku głównego zagrożenia (ryc. 51).

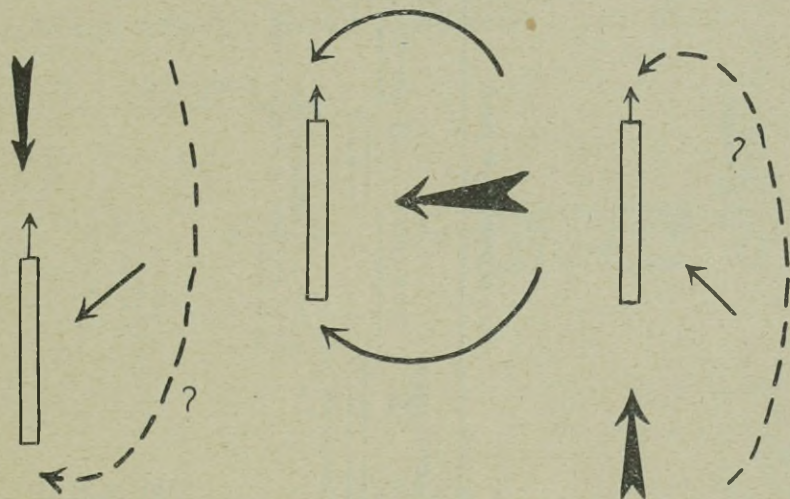
Marsz czołowy — w kierunku nieprzyjaciela — zagrożenie główne od czoła.

Marsz boczny — zagrożony głównie zboku.

Marsz odwrotowy — zagrożony od tyłu.

Stosownie do charakteru marszu rośnie siła i znaczenie straży przedniej, bocznej i tylnej.

Straże muszą walczyć same, dopóki siły główne nie przygotują się do boju. W tym celu zostają wzmocnione przydzielaniem kawalerji i środków ogniowych, którymi rozporządza dowódca całości.



Marsz czołowy.
Główne zagrożenie
z przodu. Zagroże-
nie od tyłu mało
prawdopodobne.

Marsz boczny.
Główne zagrożenie
z boku.

Marsz odwrotowy.
Główne zagrożenie
od tyłu.

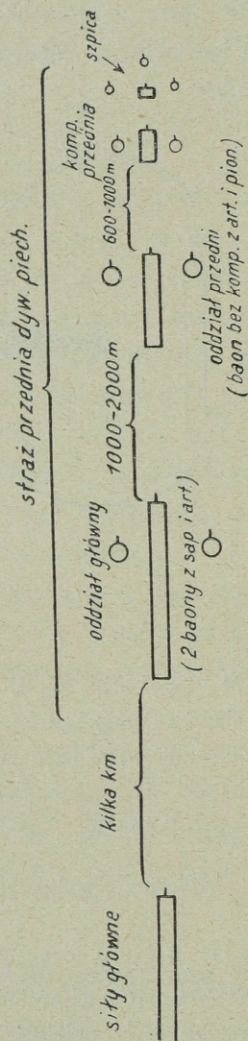
Rys. 51.

1. Marsz czołowy.

Główna rola przypada straży przedniej. Jej zadanie: ubezpieczać siły główne od czoła i torować im drogę przez niszczenie lub odrzucanie oddziałów nieprzyjacielskich, oraz zapewnić używalność dróg potrzebnych siłom głównym. (Obowiązkowy przydział saperów lub pionierów).

W razie spotkania nieprzyjaciela, straż przednia naciera wzdłuż drogi.

Podział straży przedniej: oddział główny (ok. 2/3 straży), oddział przedni i szpica. Jeżeli straż przednią stanowi pułk (straż przednia dywizji),



Ryc. 52.

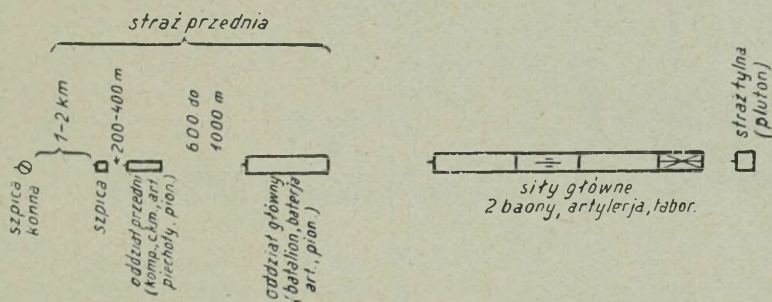
to oddział przedni wysuwa kompanję przednią, a ta szpicę (ryc. 52). Każdy z tych członków ubezpiecza się z boków.

Zawsze wyznacza się s t r a ż t y ł n ą, celem ubezpieczenia przed zaskoczeniem przez bardzo ruchliwy, mały oddział (kawalerji) i utrzymywania karności.

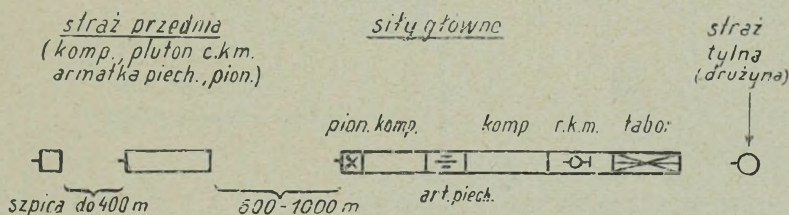
Ubezpieczenie pułku w marszu czołowym—ryc. 53.

Ubezpieczenie samodzielnie maszerującego b a t a l j o n u — ryc. 54.

Ugrupowanie k o m p a n j i jako kompanji przedniej (oddziału przedniego, straży przedniej) — ryc. 55.



Rys. 53.

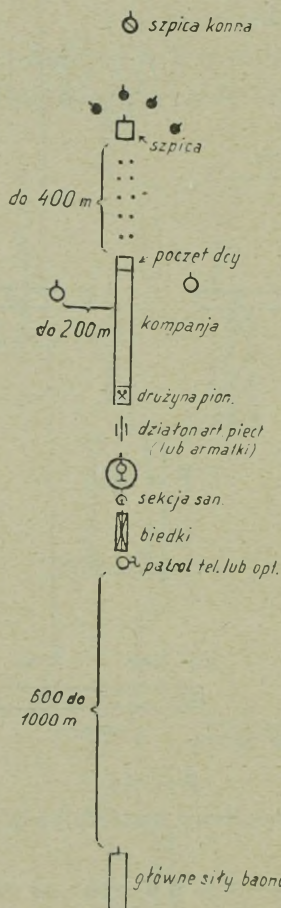


Rys. 54.

Ugrupowanie bataljonu maszerującego z art. piech.

Kompanja wysuwa s z p i c ę w sile od drużyny do plutonu p o d d o w ó d z t w e m o f i c e r a. Przy szpicy podoficer pionierów. Przed szpicą pracuje rozpoznanie (kawalerja dywizyjna lub pieszy oddział rozpoznawczy) i s z p i c a k o n n a (konni zwiadowcy). Jeżeli ich niema, dowódca kompanji wysyła pieszy patrol na 15—30 min. naprzód. O b e c n o ś ć n a p r z o d z i e k a w a l e r j i i o d d z i a ł ó w r o z p o z n a w c z y c h

nie ubezpiecza. Pod osłoną szpicy pracują zwiadowcy artylerji i buduje się linję telefoniczną. Dowódca kompanji za szpicą. Łączność od szpicy do kompanji przez łańcuch łączników (co 50 — 80 m para).



Rys. 55.

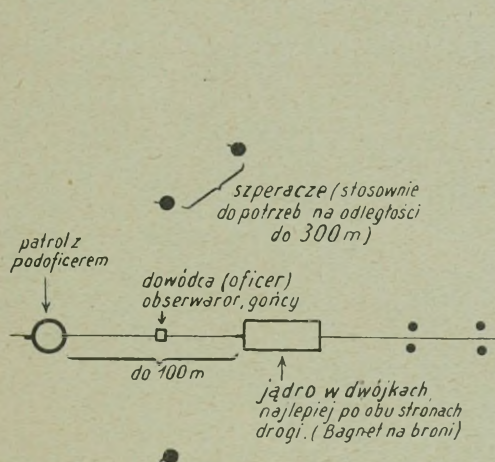
Ugrupowanie kompanji przedniej.

W razie spotkania nieprzyjaciela — kompanja naciera wzdłuż osi marszu.

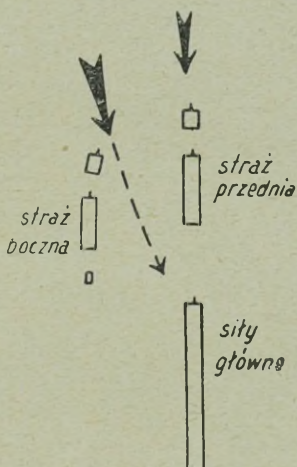
Jeżeli zarządcono odpoczynek — kompanja ubezpiecza go, zajmując stanowiska dogodnie do obrony.

Ugrupowanie szpicy (plutonu) ryc. 56. Dowódca szpicy odpowiada za właściwy kierunek marszu (wyszukiwanie drogi) i zaalarmowanie kompanji, jeżeli na drodze ukażą się samochody pancerne (sygnał umówiony).

W razie zatrzymania się na odpoczynek, szpica staje jako p l a c ó w k a w punkcie, z którego może obserwować drogę na dużej przestrzeni.



Ryc. 56.
Ugrupowanie szpicy.



Ryc. 57.

S t r a ż b o c z n ą wyznacza się w razie potrzeby (duża odległość do sąsiednich kolumn). Maszeruje ona najczęściej n a w y s o k o ś c i straży przedniej, aby nie dopuścić do zaskoczenia sił głównych przez nieprzyjaciela, który wyminie straż przednią (ryc. 57). Straż boczna ubezpiecza się samodzielnie.

2. Marsz boczny.

Główna rola przypada s t r a ż y b o c z n e j. Jej zadanie obronne: nie dopuścić nieprzyjaciela do sił głównych. Skład podobny do składu straży przedniej

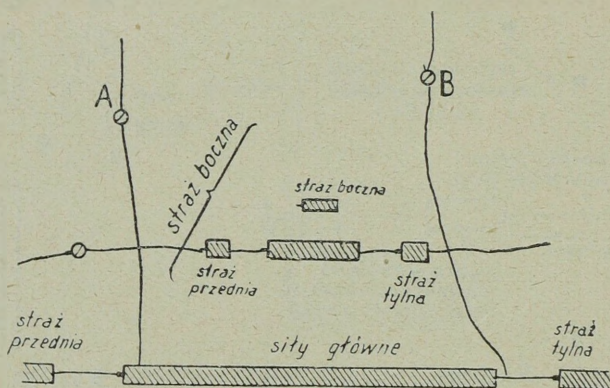
BIBLIOTEKA PODRECZNA W. I. N. IV

Nr.

Dział

w marszu czołowym. Musi się ubezpieczać z trzech stron (ryc. 58).

Jeżeli nieprzyjaciel może nadejść kilkoma drogami, to straż boczna musi znaleźć się na tej drodze, którą nieprzyjaciel *r z e c z y w i ś c i e* nadchodzi, albo na której jest najgroźniejszy. Aby nie spóźnić się na kierunek rzeczywistego zagrożenia A, albo nie opuścić zbyt wcześnie kierunku zagrożenia B (ryc. 58), straż boczna musi rozpoznawać drogi podejścia nieprzyjaciela przy pomocy kawalerji lub konnych zwiadowców.



Ryc. 58.

Dobre spełnienie zadania wymaga stałego utrzymywania łączności z siłami głównymi, celem dostosowania ruchów straży bocznej.

Ugrupowanie kompanji jako straży bocznej — p. ryc. 59. Dowódca kompanji maszeruje przy siłach głównych, ponieważ niewiadomo, w którym kierunku kompanja podejmie walkę.

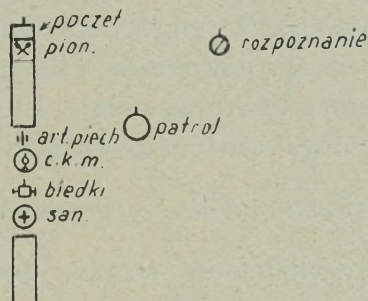
Straż przednia ma zadanie takie, jak w marszu czołowym, ale, stosownie do mniejszego zagrożenia, jest słabsza.

Straż tylna może być łatwo przedmiotem nieprzyjacielskiego natarcia. Siła jej zostaje zwiększona.

Straż — przednia i tylna ubezpieczają się samodzielnie z zagrożonego boku.

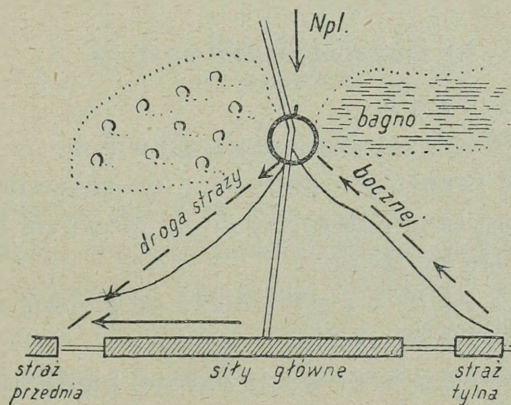
Straże boczne s t o j ą c e stosuje się, jeżeli brak jest w odpowiedniej odległości drogi równoległej. Zamyka się

□ szpica przednia



□ szpica tylna

Ryc. 59.



Ryc. 60.

niemi drogi, któremi nieprzyjaciół może nadejść, przez czas potrzebny do wyminięcia kierunku zagrożenia przez siły główne (ryc. 60), poczem straż dołącza się do straży tylnej.

3. *Marsz odwrotowy.*

Główna rola przypada straży tylnej, która grupuje się podobnie jak straż przednia w marszu czołowym (o d d z i a ł g ł ó w n y, o d d z i a ł t y l n y, k o m p a n j a t y l n a, s z p i c a t y l n a). Zadanie obronne: nie dopuścić nieprzyjaciela do sił głównych i zapewnić im swobodny odmarsz. Odpowiednio silne wyposażenie w środki ogniowe (artylerja i ciężkie karabiny maszynowe). Przydzieleni saperzy dla dokonania zniszczeń.

Straż tylna nie może liczyć na pomoc sił głównych. Spełnienie zadania wymaga czasem poświęcenia się.

4. *Ubezpieczenie bezpośrednie.*

Niezależnie od wydzielenia straży, dowódcy różnych części kolumny, maszerującej w terenie pokrytym, organizują b e z p o s r e d n i e u b e z p i e c z e n i e swych oddziałów przez wysłanie na boki szperaczy lub patroli, aby zapobiec zaskoczeniu przez drobne oddziały nieprzyjacielskie, które mogłyby prześlizgnąć się pomiędzy strażami.

b) *Ubezpieczenie postoju.*

Z a d a n i e c z a t:

- umożliwić odpoczynek siłom głównym;
- utrzymać przestrzeń potrzebną do rozwinięcia się do boju przez czas potrzebny siłom głównym do przygotowania się do walki.

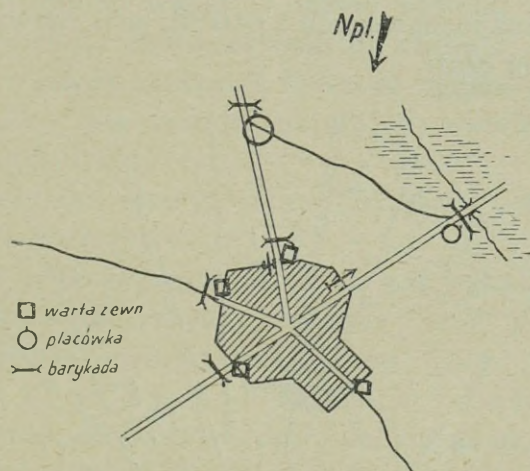
S i ł a i s k ł a d c z a t zależy od stopnia zagrożenia (odległości do nieprzyjaciela).

Czaty m a r s z o w e wystawia się, kiedy możliwe jest tylko zagrożenie przez niewielkie, szybko poruszające się oddziały nieprzyjaciela (broń pancerna, podjazdy kawalerji).

Czaty z w a r t e — kiedy mogą nadejść znaczne siły nieprzyjaciela.

Czaty bojowe stosuje się w obliczu nieprzyjaciela (postój na polu walki, przerwy w walce).

Ciągłość ubezpieczenia musi być zachowana. Przy zakończeniu marszu czaty wystawiają te oddziały, które pełniły służbę straży w marszu. Czaty pełnią służbę dopóki nowosformowana straż przednia nie przekroczy ich stanowisk.



Ryc. 61.
Czaty marszowe.

1. Czaty marszowe.

Czaty marszowe polegają na:

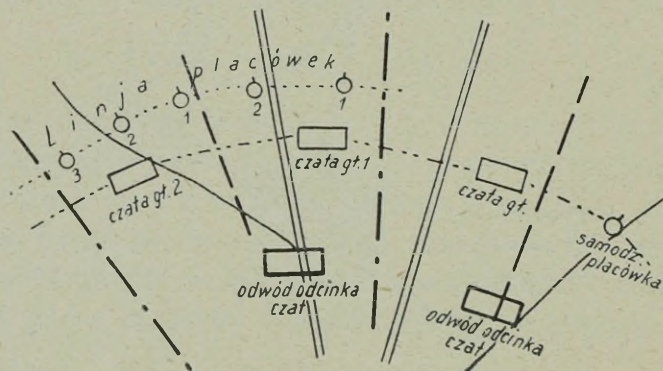
- zamknięciu wartami zewnętrznymi wylotów miejscowości, w których kwaterują oddziały;
- obsadzeniu placówkami ciasnin, ważniejszych skrzyżowań dróg, punktów obserwacyjnych w pobliżu miejsc postoju;
- zabarykadowaniu wylotów miejscowości, dróg i ciasnin;
- zorganizowaniu czynnej obrony przeciwpancernej przy wartach zewnętrznych i placówkach (ryc. 61).

2. Czaty zwarte.

Czaty zwarte muszą:

- całkowicie przesłonić postój własnych wojsk, t. j. nie dopuścić do nich nieprzyjacielskiego rozpoznania,
- rozpoznawać nieprzyjaciela, jeśli podejdzie blisko;
- utrzymać powierzona sobie przestrzeń.

Czaty zachowują postawę obronną, walczą tylko zaatakowane. Nie wyklucza to niszczenia nieprzyjacielskich oddziałów rozpoznawczych i patroli, jeśli zaawanturują się na przedpolu czat.



Ryc. 62.

Czaty zw. rte.

S k ł a d c z a t: piechota, obficie wsparta artylerią, pionierzy. Kawalerja tylko wyjątkowo i tylko w dzień.

Ugrupowanie czat (ryc. 62):

- linja oporu czat wytyczona przez czaty główne, na mniej ważnych kierunkach zastąpione przez samodzielne placówki;
- o d w ó d c z a t (zwykle osobny dla każdego odcinka) do przeciwnatarć, celem odebrania utraczonych odcinków linii oporu;
- linja placówek przed linią oporu, ustalona dla każdej czaty głównej przez jej dowódcę, lub dla wszystkich czat wspólnie, jeśli dowódca uzna to za

konieczne. Zadanie linii placówek: zaalarmować czaty główne w razie natarcia nieprzyjaciela, odpędzać patrole, nie dopuścić do przekraczania czat przez niepowołanych.

Czaty główne zasadniczo w sile kompanji wzmocnionej różnemi środkami. Szerokość odcinka czaty — do 2 km. Linja oporu czat przeprowadzona jest w ten sposób, aby:

- obejmowała wszystkie punkty, z których nieprzyjaciół miałby wgląd w obszar postoju;
- czaty miały dobre warunki do obrony;
- czaty mogły utrzymać łączność ogniową.

Oparcie o przeszkody naturalne zwiększa wartość obronną linii oporu.

Samodzielnie odpoczywający bataljon ubezpiecza się wprost placówkami.

Obrona przeciwpancerna przez zabarykadowanie dróg i zorganizowanie czynnej obrony przy pomocy dział i armatek przedewszystkiem na linii oporu.

C z a t a g ł ó w n a. Kompanja wyznaczona, jako czata główna, zasadniczo zostanie wzmocniona ciężkimi karabinami maszynowemi (do 3 drużyn) i patrolem telefonicznym. Ponadto może otrzymać:

- działo lub armatkę piechoty;
- moździerz;
- pionierów (do drużyny);
- paru konnych zwiadowców;
- patrol wzrokowy;
- wsparcie ogniem artylerji.

Czata główna organizuje obronę w ugrupowaniu płytszym niż w obronie stałej (ryc. 63).

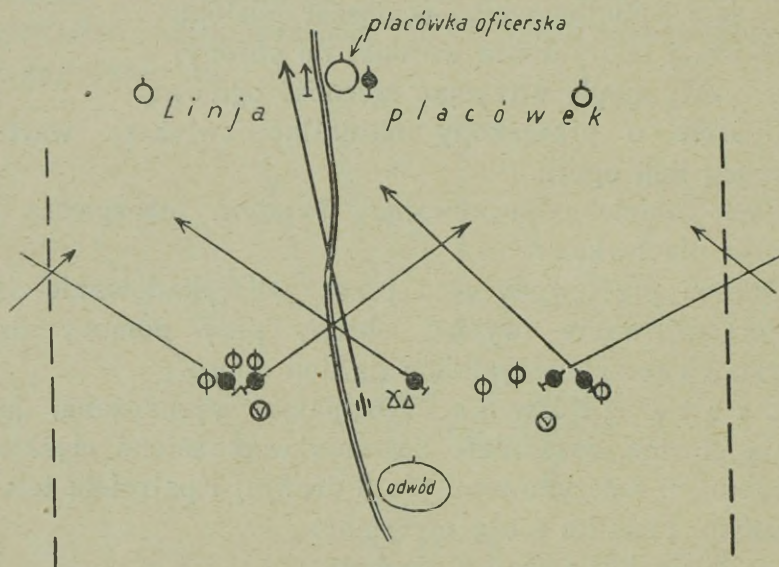
Ciężkich karabinów maszynowych używa się pojedynczo, aby uzyskać ciągłą choć rzadką zaporę i łączność ogniową z sąsiadami.

Obsada linii oporu wydziela pogotowie czuwające na stanowiskach. Reszta spoczywa w ukryciu w pobliżu sta-

nowisk. Drużyny rozmieszczać w ten sposób, żeby plutony były możliwie skupione. Na stanowiskach wystawia się posterunki alarmowe, obserwujące linię placówek.

Szerokość ugrupowania kompanji 800—1000 m. Na stanowiskach wykopać i zamaskować doły strzeleckie, oczyścić pole ostrzału, określić odległości.

Odwód odpoczywa za linią oporu, broń złożona w kozły. Wystawia posterunek alarmowy.



Ryc. 63.

Ugrupowanie czaty głównej.

Linję placówek w całkowicie równym i odkrytym terenie można zastąpić dobrze zorganizowaną obserwacją. Placówek wystawiać jak najmniej. Normalna siła placówki — drużyna, która może być wzmocniona granatnikami, czasem ciężkim karabinem maszynowym. Ważniejsza placówka może być silniejsza i dowodzona przez oficera.

Rozpoznanie na przedpolu musi uprzedzić dowódcę czaty o zbliżaniu się nieprzyjaciela. Patrole konne lub piesze (w sile do drużyny) wysyła się na odległość 2—3 km wzdłuż linii komunikacyjnych.

Łączność z dowódcą odcinka czat telefoniczna, czasem także wzrokowa. Wewnątrz czaty: gońcy, rakiety, sygnały dźwiękowe.

Przeciwlotniczy posterunek obserwacyjno - alarmowy najlepiej jest wystawić na punkcie obserwacyjnym kompanji. Do czynnej obrony przeciwlotniczej można wyznaczyć 1 drużynę ciężkich i 1 do 2 ręcznych karabinów maszynowych (z odwodu). Ognie przeciwlotnicze wykonywa się tylko wtedy, kiedy niema nieprzyjaciela na przedpolu linii oporu.

Posterunki alarmowe wyposażać w sprzęt potrzebny do alarmu przeciwgazowego.

Pionierów używa się do budowy barykad (obrona przeciwpancerna) i maskowania punktów obserwacyjnych i ważniejszych stanowisk.

Artylerja wspierająca przygotowuje ognie na przedpolu linii placówek i linii oporu.

Z a c i ą g a n i e c z a t m u s i b y ć p r z e s ł o n i ę t e. W tym celu wysyła się patrol (patrole) na przedpole. Pod jego osłoną dowódca kompanji wyprzedza swój oddział, rozpoznaje teren i ustala rozmieszczenie. Jeżeli rozpoznanie będzie możliwe dopiero po przybyciu dowódcy wraz z oddziałem, to porządek czynności będzie następujący:

- wysłać rozpoznanie;
- wysłać placówki i zamknąć drogi;
- prowizorycznie ugrupować kompanję do obrony;
- przeprowadzić szczegółowe rozpoznanie terenu.

Po zaciągnięciu czaty wysłać meldunek ze szczegółowym s z k i c e m u g r u p o w a n i a.

Czułość placówek, posterunków i pogotowia kontrolować przy pomocy rontów oficerskich i podoficerskich.

W a l k a c z a t y. Pierwszy meldunek o zbliżaniu się nieprzyjaciela do linii placówek powoduje ostre pogotowie całej czaty.

Artylerja i ciężkie karabiny maszynowe rozpoczynają ogień jak najwcześniej. Placówki cofają się pod naporem drogami zgóry ustalonymi tak, ażeby nie utrudniać ognia.

Walka na linii oporu, jak w obronie stałej.

S a m o d z i e l n a p l a c ó w k a. Zwykle w sile plutonu, wzmocnionego karabinami maszynowymi, bronią towarzyszącą i patrolem telefonicznym. Ugrupowanie i sposób działania podobny do czaty głównej. Zamiast linii placówek, z braku sił, pluton wystawi kilka czujek.

P l a c ó w k a. Każda placówka otrzymuje odcinek obserwacji (odcinki placówek zachodzą na siebie) i zadanie szczególne, w którym także wskazany jest kierunek i pora wycofania się. Służba placówki trwa 12—24 godzin. Placówki numerowane są od prawej wewnątrz czaty głównej.

Z a c i ą g a n i e placówki musi być przesłonięte patrolem. Kolejność czynności:

- wybrać miejsce na wystawienie czujek (dobre punkty obserwacyjne) i stanowisko dla placówki;
- wystawić czujki;
- zorganizować obronę stanowiska placówki;
- nawiązać łączność z sąsiednimi placówkami;
- zameldować o wystawieniu placówki (ze szkicem rozmieszczenia);
- obmyśleć sposób wycofania się.

W y s t a w i e n i e c z u j e k. Każda czujka musi wiedzieć:

- jakie własne oddziały są na przedpolu i co wiadomo o nieprzyjacielu;
- gdzie są sąsiednie czujki;
- jaki jest jej odcinek dozoru (odcinki zachodzą na siebie),
- gdzie jest placówka;
- jak się zachować w razie zauważenia nieprzyjaciela.

Czujka składa się zasadniczo z 2 strzelców, każdy obserwuje cały odcinek. Dla każdej czujki trzy zmiany, każda pełni służbę przez 1 do 2 godzin. Czujki numeruje się od prawej wewnątrz placówki.

Czujka zachowuje postawę nakazaną przez dowódcę (siedzi, leży, klęczy lub stoi), nie wolno jej rozmawiać, broni z ręki wypuszczać, nakrywać głowy w razie deszczu. Na palenie może zezwolić dowódca placówki.

S t a n o w i s k o p l a c ó w k i powinno być dogodne do obrony i leżeć w pobliżu wszystkich czujek.

Wykonać i zamaskować doły strzeleckie. Określić odległości. Zabarykadować (przekopać) drogę, którą mogą nadjechać samochody pancerne.

Wystawić posterunek alarmowy. Reszta placówki spoczywa w ukryciu z b r o n i ą w r ę k u przy złożonych tornistrach.

S ł u ż b a n a p l a c ó w c e. Patrolować perjodycznie (ale nieregularnie) zakryte części przedpola. Patrolami podtrzymywać łączność z sąsiednimi placówkami. Regularnie luzować czujki. Nie dopuścić do przekraczania linii placówek w kierunku nieprzyjaciela przez osoby cywilne i pojedynczych własnych żołnierzy. Usiłujących przekroczyć, jako też zbiegów z przedpola (cywilnych i nieprzyjacielskich żołnierzy) odstawić pod strażą do dowódcy czaty głównej.

3. *Czaty bojowe.*

(patrz „Obrona“)

IX. NATARCIE MAŁYCH ODDZIAŁÓW PIECHOTY.

Przykład szyku bojowego bataljonu w natarciu—p. ryc. 35.

1. Kompanja pierwszej linii.

Kompanja 1 linii często będzie wzmocniona drużyną lub plutonem ciężkich karabinów maszynowych i patrolem telefonicznym lub wzrokowym.

Ugrupowanie do natarcia musi pozwolić na rozwinięcie dużej siły ogniowej w kierunku czoła. Na początku walki rozkład sił równomierny na całym froncie, odwód pozwoli później wyrzucić większy nacisk w dowolnym punkcie. Początkowo zwykle „trójkąt wtył”, tylny pluton niekoniecznie za środkiem. Przydzielone ciężkie karabiny maszynowe w środku ugrupowania.

Szerokość i głębokość ugrupowania — nie więcej niż 400 m.

Jeżeli naciera się na nieprzyjaciela przygotowanego do obrony, przyjęcie ugrupowania następuje na podstawie wyjściowej. W boju spotkaniowym — wprost z kolumny.

Na podstawie wyjściowej. Rozpoznanie dowódcy kompanji musi wyświetlić:

- przebieg przedniego skraju pozycji nieprzyjaciela i stan jej umocnień;
- rozmieszczenie gniazd oporu;
- warunki podejścia do pozycji;
- warunki ukrycia na podstawie wyjściowej;
- gdzie stoi podstawa ogniowa własnego bataljonu.

Najwięcej wiadomości można zaczerpnąć od oddziałów, które już są w styczności z nieprzyjacielem.

W rozkazie do natarcia:

- określić ugrupowanie kompanji i sposób przyjęcia go;
- wskazać plutonom kierunku natarć;
- podać znaczenie sygnałów, które będą użyte (ew. kazać zapisać);
- określić godzinę wyruszenia (uregulować zegarki).

Przyjęcie ugrupowania skryte. Często zostanie dokonane pod osłoną nocy.

R u c h d o n i e p r z y j a c i e l a. Punktualne, równoczesne wyruszenie jest warunkiem zaskoczenia. Często poprzedzone jest ogniem artylerji. Podstawa ogniowa rozpoczyna zwykle ogień równocześnie z wyruszeniem.

Jak najszybciej doprowadzić kompanję na odległość szturmową, ogień otworzyć jak najpóźniej (otwarcie z inicjatywy niższych dowódców — p. „pluton”). Podczas ruchu uważnie obserwować nieprzyjaciela, aby wybrać miejsce włamania.

Na odległości 300—200 m od nieprzyjaciela (pas bezpieczeństwa!) zażądać przeniesienia ognia artylerji i podstawy ogniowej w głąb i użyć przydzielonych ciężkich karabinów maszynowych do poparcia dalszego ruchu. Najczęściej w tym celu trzeba je rzucić do 1. linii w kierunku prawdopodobnego włamania.

S z t u r m i w a l k a w e w n ą t r z p o z y c j i. Przejście do szturm dokonywa się samoczynnie z chwilą dojścia na odpowiednią odległość jednego z oddziałów. Dowódca kompanji obserwuje walkę i przesuwając ciężkie karabiny maszynowe i pluton odwodowy za ten oddział, który pierwszy dojdzie do szturm, aby przygotować i wesprzeć szturm ciężkimi karabinami maszynowymi i granatnikami plutonu odwodowego i wraz z odwodem szybko przyłączyć się do szturm.

Szturm zaczyna walkę wewnątrz pozycji. Podczas niej dowódca kompanii kieruje zwalczaniem gniazd i punktów oporu i odrzucaniem przeciwuderzeń, starając się:

- rozszerzać wyłom,
- przedzierać się stale w nakazanym kierunku,
- utrzymać teren zdobyty.

Część ciężkich karabinów maszynowych można teraz przydzielić plutonom.

Na zdobytych przedmiotach szybko organizować przejściową obronę, wyznaczając plutonom, grupom strzelców i karabinom maszynowym części terenu do obrony. Uporządkować oddział i przygotować do dalszego natarcia.

Jeżeli po zdobyciu przedmiotu wyczuwa się, że można bez wielkich strat nacierać dalej, to rzucić najbliższy pluton lub kilka uporządkowanych drużyn w kierunku następnego przedmiotu dla **w y k o r z y s t a n i a p o w o d z e n i a**. Ruch całej kompanii po uporządkowaniu i zorientowaniu się, że nie grozi utrata zdobytego przedmiotu wskutek przeciwuderzenia z innej strony.

U b e z p i e c z e n i e polega na stałej znajomości najbliższych stanowisk nieprzyjaciela i gotowości do odparcia natarć. Do zbadania podejrzanych zasłon wysłać patrole bojowe, stale utrzymywać styczność z nieprzyjacielem.

D o w o d z e n i e i ł ą c z n o ś ć. Dowódca z poczem w środku ugrupowania. Odwód pod ręką. Często meldować o przebiegu natarcia (telefon, sygnalizacja wzrokowa). Żądania co do artylerji kierować do dowódcy bataljonu lub **n a j b l i ż s z e g o a r t y l e r z y s t y** (wysunięty obserwator lub podoficer z oddziału łącznikowego).

W r a z i e z a ł a m a n i a się natarcia lub **b r a k u** siły do przełamania oporu:

- zarządzić okopanie się i zwalczanie ogniem nieprzyjaciela;

- przygotować kompanję do odparcia przeciwnuderzenia;
- meldować dowódcy bataljonu o położeniu kompanji (szkic);
- czuwać, aby nikt nie opuścił swego miejsca w szeregu (zabronić wszelkich ruchów wtył);
- obserwować nieprzyjaciela, żeby uchwycić porę nadającą się do wznowienia natarcia.

2. Kompanja w odwodzie.

Początkowe zadanie: ruch bez strat za kompanjami czołowymi. Ugrupowanie: najczęściej „trójkąt wprzód”, czasem „trójkąt wtył”.

Dowódca kompanji przed kompanją. Zachować stale łączność wzrokową z dowódcą bataljonu i obserwować walkę.

Zadanie kompanji odwodowej w toku natarcia:

- rozszerzenie dokonanego wyłomu;
- zwalczanie gniazd oporu, wysuniętych przed kompanję pierwszej linii;
- pogłębienie ich powodzenia, gdy wyczerpie się w walce wewnątrz pozycji.

Wyznaczyć część ręcznych karabinów maszynowych do obrony przeciwlotniczej.

3. Pluton pierwszej linii.

Stosuje się większość zasad wskazanych dla kompanji. Tutaj podano tylko szczegóły charakterystyczne dla plutonu.

Ugrupowanie do natarcia. Pluton wyruszy najczęściej w szyku „trójkąt wtył”, drużyny w „rojach”. Rozmiary szyku plutonu nie powinny przekroczyć 150 m w każdym kierunku.

Na podstawie wyjściowej zarządzić zawsze okopanie się (godzina wyruszenia może zostać przesunięta). Wskazać drużynom kierunek natarcia.

Jeżeli w sąsiedztwie stoi broń podstawy ogniowej, zarządzić wyruszenie tak, żeby nie uniemożliwić jej strzelania.

O bliskim wyruszeniu uprzedzić na parę minut wcześniej, aby mogło być wykonane nagle i równocześnie. Jednym ruchem posunąć się jak najdalej, wyzyskując zaskoczenie.

Jeżeli ogień ciężkiej broni niedostatecznie obezwładnia nieprzyjaciela, zarządzić otwarcie ognia przez ręczne karabiny maszynowe, wskazując drużynom cele (najbliższe gniazda oporu). Przez otwarcie ognia ruch nie może być przerwany. Drużyny osłaniają i wspierają swój ruch wzajemnie. Przy każdym zatrzymaniu, żołnierze nie zajęci strzelaniem okopują się.

Podczas tej walki ogniowej dowódca plutonu i obserwator starannie obserwują nieprzyjaciela, aby:

- sprawdzać skuteczność ogni;
- wyszukać ostrzeliwujące pluton flankujące gniazda oporu (meldować dowódcy kompanii o ich położeniu);
- wyszukać miejsca pierwszego włamania.

Na odległość 300—200 m od nieprzyjaciela (pas bezpieczeństwa) pluton zdany jest na własne siły. Wszystkie środki ogniowe wprowadzić w grę.

Granatników użyć do ułatwienia ruchu drużynie, znajdującej się najbliżej nieprzyjaciela: ostrzelać powstrzymując ją gniazda oporu, wskazać im cel i ilość pocisków.

Strzelcy wyborowi wybijają nieprzyjacielskich dowódców, obserwatorów i obsługi broni.

Jak najwięcej ludzi skupić naprzeciw miejsca, gdzie prawdopodobnie rozpocznie się szturm.

Szturm poprzedzić gwałtownem ostrzelaniem z granatników najbliższych gniazd oporu. Podrywając się do szturm zachować pod ręką sekcję granatników. Nieprzyjacielską broń „przeciwszturmową”, otwierającą w tej chwili ogień, zwalczać wszelkimi środkami (ręczne karabiny maszynowe, granatniki, granaty).

Natychmiast po włamaniu się starać się zniszczyć gniazda karabinów maszynowych, które bocznym ogniem zatrzymują sąsiednie oddziały. W razie nieprzyjacielskiego przeciwuderzenia rzucić spokojnie „na stanowisko” 1 lub 2 ręczne karabiny maszynowe lub nawet kilkunastu strzelców i złamać je gwałtownym ogniem, następnie przedzierać się w nakazanym kierunku, niszczyć napotykaną gniazda oporu, uzgadniając działanie drużyn oraz grup strzelców i ręcznych karabinów maszynowych. Przy każdej sposobności porządkować pluton.

Na zdobytych przedmiocie szybko zorganizować obronę. Wskazać kierunki strzałów ręcznych karabinów maszynowych i nakazać grupowanie się drużyn koło nich.

Granatniki umieścić z tyłu jako odwód. Szybko zameldować dowódcy kompanii położenie plutonu i jego stan (liczebny, uzbrojenie, amunicja). Stwierdzić drogą obserwacji lub przez wysłanie patrolu, gdzie jest i co robi nieprzyjaciel. Przygotować pluton do dalszego ruchu.

4. Pluton w odwodzie.

Ugrupowanie: najczęściej „trójkąt wprzód”, czasem „trójkąt wtył”, przyczem sekcja granatników jak najdalej na przód. Dowódca plutonu wyprzedza swój oddział, utrzymuje ścisłą łączność z dowódcą kompanii i obserwuje walkę.

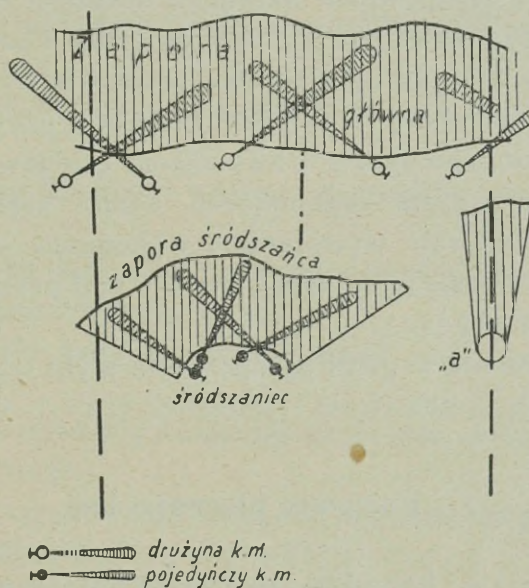
Gdy tylko szerokość przerwy pozwala, zarządzić otwarcie ognia przez ręczny karabin maszynowy na cel

widoczny w przerwie. Wypatrywać momentu, aby ogniem granatników p r z y g o t o w a ć i wesprzeć szturmy plutonów czołowych.

Po dokonaniu w ł a m a n i a przez plutony czołowe, z całym plutonem rzucić się w wyłom. Wewnątrz nieprzyjacielskiej pozycji rozbijać gniazda oporu, wyminięte przez plutony czołowe.

X. OBRONA MAŁYCH ODDZIAŁÓW PIECHOTY.

Na ryc. 64 przedstawiony jest schematyczny przykład obronnego ugrupowania bataljonu.



Ryc. 64.

Ugrupowanie obronne bataljonu.

Szkielet obrony stanowią ciężkie karabiny maszynowe. Większość ich (ok. 2/3) przeznacza się do bezpośredniej obrony przedniego skraju zaporami płaskimi. Drużyna karabinów maszynowych może w dogodnych warunkach terenowych bronić ogniem bocznym odcinka około 500 m. Odcinek bataljonu zwykle nie przekracza 2000 m.

Część karabinów maszynowych na przednim skraju wyznacza się jako „p r z e c i w s z t u r m o w e”.

Ciężkie karabiny maszynowe, nie użyte na przednim skraju, bronią śródszańca i wzmacniają ogniami stromemi zaporę główną.

Przednia część odcinka bataljonu dzieli się na dwa odcinki „kompanij pierwszej linii”. Trzecia kompanja stanowi odwód, który broni śródszańca i wykonywa przeciwuderzenia.

Głębokość ugrupowania bataljonu dochodzi do 1500 m.

Moździerzy używa się do ostrzeliwania martwych pól na przedpolu pozycji i wspierania przeciwuderzeń.

Artylerji piechoty i działka piechoty używa się do obrony przedniego skraju i zwalczania czołgów.

Całość zarządzeń, regulujących udział ciężkiej broni w obronie, sposób wywołania i wykonania ognia i t. p. ujemuje się w t. zw. „plan ognia”, zwykle pod postacią szkicu z obszerną legendą.

Słabo bronione w głębi ugrupowania styki odcinków zabezpiecza się „oddziałami styczności” („a” — na ryc. 64).

1. Kompanja pierwszej linii.

Z a d a n i e kompanji zostaje określone przez wskazanie:

- przedniego skraju pozycji;
- granic bocznych odcinka;
- zapór płaskich i ognia artylerji piechoty, które będą wykonane na odcinku kompanji.

Na odcinku kompanji stanie pewna ilość ciężkiej broni, która otrzymała zadanie ogniowe od dowódcy bataljonu. Przechodzi ona pod rozkazy dowódcy kompanji, który jednak nie może zmieniać jej zadań.

Ugrupowanie.

Wszystkie ręczne karabiny maszynowe i granatniki muszą wziąć udział w zaporze głównej.

Uzupełnić trzeba ogień ciężkich karabinów maszynowych, tworzących zapory płaskie.

Trzeba więc umieścić ręczne karabiny maszynowe na przeciw tych miejsc, gdzie zapór płaskich niema lub gdzie charakter terenu zmniejsza ich skuteczność.

Wskazać przybliżone rozmieszczenie gniazd oporu i kierunki ognia.

Broń ciężka, stojąca na odcinku kompanji, musi być osłonięta.

Dla odwodu kompanji wybrać stanowiska obronne tak, aby:

- leżały na kierunku prawdopodobnego głównego naporu nieprzyjaciela;
- pozwalały broni zbiorowej wziąć udział w zaporze głównej.

Posterunek dowódcy kompanji w obrębie stanowisk plutonu odwodowego.

Szerokość ugrupowania kompanji wyniesie zwykle około 700—800 m, głębokość — 300—400 m.

Schematyczny przykład ugrupowania kompanji — ryc. 65.

Na ubezpieczenie kompanji składają się:

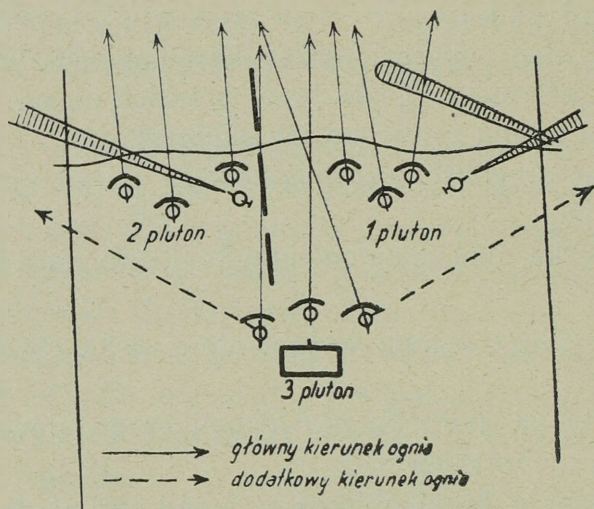
- posterunek alarmowy przy dowództwie kompanji;
- czaty bojowe.

Czaty bojowe (placówki, czujki) wystawiają zwykle plutony czołowe w miejscach, wskazanych przez dowódcę kompanji.

Posterunek alarmowy wyposażać w sprzęt alarmu przeciwlotniczego i przeciwgazowego.

Czynną obronę przeciwlotniczą organizują dowódcy bataljonów środkami odwodów.

Obrona przeciwpancerna zostaje zapewniona przez rozmieszczenie dział i armatek piechoty w ten sposób, ażeby flankowym ogniem bezpośrednim broniły przedniego skraju pozycji.



Ryc. 65.
Ugrupowanie kompanii.

W zakresie obrony przeciwgazowej przewidzieć trzeba, które części odcinka najłatwiej mogą ulec zagazowaniu i tam przygotować stanowiska zapasowe na wypadek konieczności opuszczenia stanowisk zagazowanych.

Przygotować trzeba uruchomienie ogni zaporowych, nawet w razie zadymienia pola walki.

Umocnienie odcinka dokonywa się ściśle według wskázówek dowódcy bataljonu.

Oczyszczenie pola ostrzału trzeba wykonać w ten sposób, aby nie zdradzać zbyttnio przedniego skraju pozycji.

Przeszkody powinny być flankowane zaporami płaskimi, nie zdradzając równocześnie stanowisk ciężkich

karabinów maszynowych. Powinny też leżeć w odległości rzutu granatem.

Umocnienia pozorne trzeba rozbudować jak najszerzej, gdyż najskuteczniej utrudniają rozpoznanie stanowisk i rozpraszają ogień nieprzyjaciela.

Nie można ostentacyjnie nie maskować ich. Pozycja musi mieć wygląd jednorodny.

U r u c h o m i e n i e o g n i. Każdy nieostrożny ruch nieprzyjaciela na przedpolu musi być ukarany ogniem. Dowódcy gniazd oporu (drużyn strzeleckich) mają prawo i obowiązek otwierania ognia do każdego nieprzyjaciela zauważonego w polu ostrzału.

Ciężki sprzęt nie zwalcza drobnych celów, aby nie zdradzać stanowisk. Otwiera ogień:

- kiedy obsługa zaobserwuje na linii strzału nacierającą piechotę;
- na żądanie (sygnał) dowódcy tej kompanji, której odcinka broni;
- jeżeli inny sprzęt, broniący tego samego odcinka, otworzy ogień.

Ogień do celów widocznych wykonywa się aż do ich zniknięcia. Do celów niewidocznych (w nocy, w razie zadymienia terenu) wystrzeliwa się określoną ilością pocisków i powtarza to na żądanie. Lekka broń w tych warunkach strzela aż do starcia wręcz lub dopóki dowódcy nie wyczują, że natarcie załamało się.

P r z y g o t o w a n i e o b r o n y o d c i n k a. R o z p o z n a n i e terenu przeprowadza dowódca kompanji sam lub z dowódcami plutonów. Zbadać:

- które części terenu zapory głównej są niedostatecznie ostrzelane przez ciężkie karabiny maszynowe i skąd najlepiej je ostrzelać, ustalając na tej podstawie rozmieszczenie najważniejszych gniazd oporu z ręcznymi karabinami maszynowymi;
- gdzie powstają martwe pola, które trzeba ostrzelać

- ogniem granatników lub moździerzy;
- jaka jest przejrzystość przedpola;
- gdzie są podejścia najdogodniejsze dla nieprzyjaciela, jakie będą cele jego natarcia, co widzi nieprzyjaciół z podstawy wyjściowej (rozpoznać od strony nieprzyjaciela);
- skąd najlepiej obserwować własny odcinek i przedpole;
- gdzie trzeba ustawić czaty bojowe.

Na tej podstawie:

- podzielić przednią część odcinka pomiędzy dwa plutony;
- wybrać stanowiska dla odwodu;
- wybrać posterunek dowódcy kompanii.

Zarządzenia wydaje się ustnie, na miejscu w terenie. Sporządzić szkic, przy pomocy którego objaśnić następnie szerzej ugrupowanie kompanii i sposób przeprowadzenia obrony. Duplikat przesłać dowódcy bataljonu jako meldunek.

P r z e p r o w a d z e n i e w a l k i. Z chwilą rozpoczęcia walki przez linię czat, podnosi się gotowość bojową kompanii. Zwalczanie nieprzyjaciela, podchodzącego do pozycji, rozpoczyna artylerja i ciężka broń z głębi pozycji.

Ręczne karabiny maszynowe otwierają ogień, gdy tylko może on być skuteczny.

Zwykle nieprzyjaciół ograniczy się początkowo do wejścia w styczność z pozycją i przystąpi do jej rozpoznawania. Zwalczanie będzie teraz prowadzone głównie przez strzelców wyborowych (nie zdradzać własnego ugrupowania).

Wyruszenie natarcia sygnalizują obserwatorzy i czaty bojowe. Otwarcie ognia następuje z inicjatywy dowódców plutonów i drużyn strzeleckich i ciężkich karabinów maszynowych. Dowódca kompanii żąda (sygnałem) wykonania ognia zaporowych artylerji i ciężkich karabinów ma-

szynowych, przygotowanych na jego odcinek. Z a p o r a g ł ó w n a z o s t a j e u r u c h o m i o n a.

Jeżeli nieprzyjaciel przedziera się przez stanowiska jednego z plutonów, dowódca kompanji:

- kieruje nań ogień ręcznych karabinów maszynowych odwodu;
- kieruje ogień granatników na miejsca włamania;
- przeprowadza p r z e c i w u d e r z e n i e.

Z chwilą nieprzyjacielskiego włamania się ustaje wszelki ruch do tyłu. W walce biorą udział wszyscy żołnierze obecni na odcinku, nawet przypadkowo.

W razie równoczesnego złamania oporu obu czołowych plutonów, odwód broni się w swych stanowiskach.

Podczas walki meldować dowódcy bataljonu o przebiegu wydarzeń.

2. Kompanja odwodowa.

Z a d a n i e k o m p a n j i: — zorganizowanie obrony śródszańca,

- przygotowanie i wykonanie przeciwuderzeń.

D o w ó d c a b a t a l j o n u określa położenie i zasięg śródszańca, ilość ciężkiej broni, przeznaczonej do jego obrony, i jej użycie.

D o w ó d c a k o m p a n j i wybiera i organizuje stanowiska odwodu w ten sposób, aby uzupełnić, zagęścić i rozszerzyć zaporę broniącą śródszańca i zapewnić jego obronę na wypadek otoczenia.

Na przedniej krawędzi śródszańca umieścić z a ł o g ę b e z p i e c z e ń s t w a, złożoną z ręcznych karabinów maszynowych i granatników. Resztę kompanji ukryć w schronach lub w terenie poza granicami śródszańca.

C e l e, k i e r u n k i i p o d s t a w y w y j ś c i o w e p r z e c i w u d e r z e ń określa dowódca bataljonu. Dowódca kompanji rozpoznaje warunki przesunięcia

odvodu na różne podstawy i ukrycia się na niej oraz teren przyszłego przeciwuderzenia. Następnie ustala sposób wykonania ruchu na podstawę i natarcia i zaznaja ją z nim kadrę kompanji. Na podstawach wyjściowych wykopać chociaż doły strzeleckie.

3. Szczegóły dotyczące obrony plutonu.

U g r u p o w a n i e plutonu w obronie przygotowanej w dużym stopniu zostaje narzucone przez dowódcę kompanji przez wyznaczenie g ł ó w n y c h g n i a z d o p o r u. Dowódca plutonu szczegółowo określa stanowiska drużyn i sekcji granatników, mając na uwadze, że:

- w wykonaniu zapory głównej muszą wziąć udział wszyscy żołnierze, z wyjątkiem części strzelców drużyny, która będzie umieszczona nieco głębiej;
- trzeba zachować niewielki odwód do przeciwuderzenia;
- najsilniej trzeba ostrzeliwać części terenu słabo ostrzelane przez ciężką broń;
- ciężka broń, stojąca na odcinku plutonu, musi być osłonięta.

Każde gniazdo oporu otrzymuje p a s o s t r z a ł u i główny kierunek ognia. Odwód (około 10 ludzi) umieszcza się na stanowiskach ogniowych lub ukrywa w terenie. Sekcja granatników w głębi ugrupowania w pobliżu stanowiska dowódcy plutonu i odwodu.

Szerokość ugrupowania plutonu — około 300 m, głębokość — 150 m. Szerokość odcinka plutonu może dochodzić nawet do 600 m.

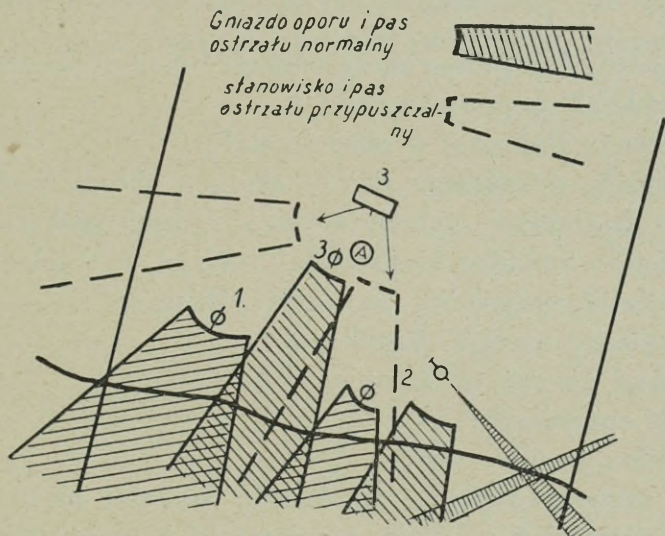
Schematyczny przykład ugrupowania plutonu—ryc. 69.

P r z y g o t o w a n i e o g n i a polega przede wszystkim na określeniu odległości i sporządzeniu szkiców przedpoła dla każdego gniazda.

O t w a r c i e o g n i a następuje z inicjatywy drużynowych. Czasem decyzję może zastrzec sobie dowódca

plutonu. Kieruje on sam ogniem granatników, rażąc nim większe skupienia nieprzyjaciela i grupy kryjące się w martwych polach.

Gdy nieprzyjaciel opanuje jedno z gniazd oporu, dowódca kieruje nań ogień granatników i najbliższego gniazda oporu i wyrzuca go przeciwuderzeniem.



Ryc. 66.
Ugrupowanie plutonu.

4. Pluton odwodowy.

Na wyznaczonych i urządzonych stanowiskach umieścić wszystkie ręczne karabiny maszynowe, granatniki i strzelców wyborowych z zadaniem wzięcia udziału w zaporze głównej. Resztę ukryć w terenie, w braku osłon — na stanowiskach.

Dowódca plutonu obserwuje walkę plutonów czołowych, ażeby w dogodnej chwili wykonać przeciwuderzenie.

XI. OPÓŹNIANIE.

Kompanja lub pluton może opóźniać nieprzyjaciela jako:

- oddział rozpoznawczy;
- obsada linii czat w obronie stałej;
- obsada przedniego skraju obszaru obrony ruchowej;
- w działaniach opóźniających w ramach większego oddziału lub jako samodzielny oddział wydzielony. Ten ostatni przypadek jest najtrudniejszy.

Przełożony zwykle określi:

- skąd zacząć opóźnianie;
- oś opóźniania;
- tylną granicę ruchu.

Dla przeprowadzenia opóźniania oddział może zostać wzmocniony ciężką bronią, pionierami i konnymi zwiadowcami.

U g r u p o w a n i e. Szerokość ugrupowania utrudnia obejście oddziału, ułatwia wyzyskanie broni i terenu i wycofywanie się. Głębokość umożliwia osłonę ogniem grup wycofujących się.

Głównym środkiem opóźniania jest ogień ciężkich i ręcznych karabinów maszynowych oraz strzelców wyborowych. Środki te rozmieścić pojedynczo, w nieregularną szachownicę. Reszta drużyn strzeleckich kryje się w pobliżu broni samoczynnej celem jej osłony.

G r a n a t n i k i w rozporządzeniu dowódców plutonów dla osłonięcia oderwania się.

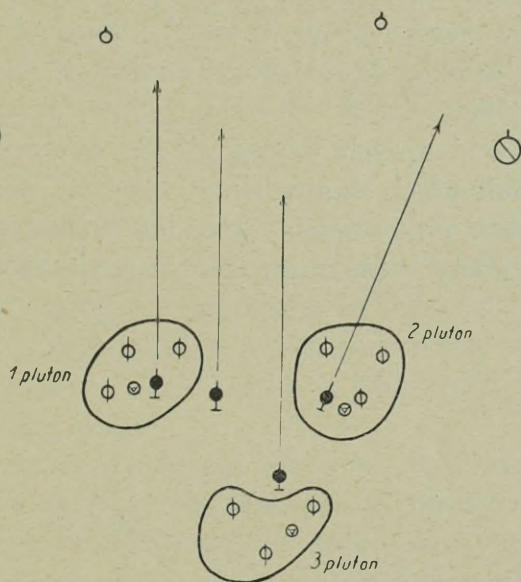
Przykład ugrupowania opóźniającego kompanji — ryc. 67. Trzeci pluton stanowi „drugi rzut”, który ułatwi

wycofanie się plutonom 1. i 2. Może też być użyty do osłony zagrożonego skrzydła.

Dowódca kompanii umieszcza się na najlepszym punkcie obserwacyjnym w głębi ugrupowania.

Szerokość ugrupowania kompanii do 1200 m, plutonu do 500 m.

Próby obejścia lub oskrzydlenia muszą być zawczasu odkryte przez wysunięte patrole (konne lub piesze).



Ryc. 67.

Wykopać i zamaskować doły strzeleckie, oczyścić pole ostrzału, określić odległości. Ustalić sposób wycofania się ze stanowiska (kolejność drogi) i wskazać stanowisko następne. Jeżeli jest ono blisko, to ruch będzie wykonany pojedynczemi drużynami i karabinami maszynowemi. Jeżeli daleko — oddział odrywa się i maszeruje w całości. Dowódca kompanii wysyła zawczasu na następne stanowisko oficera z kilku podoficerami (st. strzelcami) dla rozpoznania stanowisk ogniowych.

Otwarcie ognia następuje, gdy tylko nieprzyjaciół znajdzie się w zasięgu broni. Wycofywanie rozpoczyna się z chwilą podejścia jego na 600 — 400 m (zależnie od warunków wycofania). Tylne oddziały osłaniają ogniem ruch czołowych.

Karabiny maszynowe muszą rozpocząć ruch nieco wcześniej niż drużyny strzeleckie.

Konni zwiadowcy ubezpieczają boki i utrzymują styczność z nieprzyjacielem.

Pionierzy niszczą drogi (mostki) i barykadują je.

Działka lub działa piechoty zwalczają broń pancerną nieprzyjaciela.

Granatów dymnych używa się do zamaskowania opuszczenia odkrytych stanowisk.

Do zwalczania lotników dowódca kompanii przeznacza ręczne karabiny maszynowe plutonu odwodowego.

XII. DZIAŁANIA W SZCZEGÓLNYCH WARUNKACH.

1. Działania nocne.

Noc ułatwia zaskoczenie i pozwala przebyć bez strat teren silnie ostrzeliwany w dzień, skrycie podejść do nieprzyjaciela lub oderwać się od niego.

Jednocześnie jednak utrudnia utrzymanie łączności i kierunku, ogranicza możliwość obserwacji i silnie zmniejsza skuteczność ognia. Artylerja i ciężkie bronie mogą wykonywać tylko ognie przygotowane za dnia.

Kawalerja i broń pancerna tracą znaczną część swej zdolności działania. Ułatwione jest natomiast użycie gazów przez zaskoczenie.

W walce nocnej rozstrzyga nie ilość, lecz jakość bitnego żołnierza, odpornego na zaskoczenie, obytego z nocą.

Natarcia nocne wykonywa się tylko na cele łatwe do określenia i odnalezienia w ciemności lub znane. Każdy oddział uderza samodzielnie na wyznaczony cel, nie oglądając się na sąsiadów. Szuki muszą być dość gęste i łatwe do kierowania, natomiast mogą być płytkie.

Pluton naciera uszykowany w „drużyny w dwójkach na równej wysokości”. Z tego szuku łatwo jest utworzyć gęstą tyraljerkę bezpośrednio przed starciem. Kompanja grupuje się podobnie, wydzielając niewielki odwód.

Ugrupowanie do natarcia przyjąć jak najbliżej nieprzyjaciela pod osłoną patroli bojowych.

Podczas szturmego ognia karabinowy jest niebezpieczny dla własnych oddziałów. Uderzać bagnetem! Granaty ręcz-

ne mogą być wrzucane do okopów, schronów i budynków.

Natarcie nocne stosuje się w celu:

- zakończenia walki dziennej i dobicia nieprzyjaciela;
- przygotowania i ułatwienia walki dziennej (przed świtem);
- sprawdzenia obecności nieprzyjaciela przed frontem, wzięcia jeńców i t. p.

Obrona opiera się głównie na wykonaniu planu ognia przez sprzęt wycelowany za dnia i unieruchomiony na noc. Wykonanie ognia ułatwia się przez oświetlenie przedpola rakietami. Rozporządzają nimi dowódcy plutonów. Aby nieprzyjaciela zaskoczyć, należy z zapadnięciem ciemności zmienić nieco ugrupowanie i zagęścić obsadę przedniego skraju.

Dowódcy plutonów i kompanij muszą przeciwdziałać fałszywym alarmom i nieuzasadnionej strzelaninie, które łatwo wywołują się w nocy.

Szczególność czujność utrzymać w oddziale przed świtem.

2. Walka leśna.

Las wpływa na działanie podobnie jak noc, choć w mniejszym stopniu.

Współpraca z artylerją jest prawie wyłączona, gdyż trudno jest określić położenie czołowych drużyn piechoty a pociski wybuchają przedwcześnie, uderzając o gałęzie.

Ogromnie utrudniona jest współpraca z lotnikiem, natomiast bardzo dogodne są warunki dla obrony przeciwlotniczej.

Brak przewiewu ułatwia gromadzenie się gazów.

Nie działają wzrokowe środki łączności.

Kawalerja działa z trudnością.

Broni pancernej można użyć tylko w lesie rzadkim i wzdłuż drogi i przesiek.

Do natarcia w lesie oddziały grupują się jak w nocy, szlaki są jednak luźniejsze. Podczas dłuższego ruchu przez

las trzeba często oddział porządkować, zatrzymując na wyraźnych linjach (drogi, przesieki, skraje polan).

Ciężka broń występuje w walce zdecentralizowana, po-przydzielana pojedynczo do najmniejszych oddziałów. Używa się jej do strzelania wzdłuż dróg i przesiek.

W spotkaniu przechodzi się natychmiast do szturmu.

Obrona w lesie unika obserwacji i przeważającego ognia artylerji nieprzyjacielskiej.

Stanowiska na skraju lasu są zbyt łatwe do rozpoznania i zwalczania. Wysuwa się je przed las lub ukrywa nieco w głębi, przez co ułatwione jest skryte ich odrutowanie. Oczyszczanie pola ostrzału w lesie musi być wykonane w ten sposób, aby nie zdradzać stanowisk przed obserwacją lotniczą.

Umieszczenie strzelców wyborowych na drzewach ułatwia zaskoczenie nieprzyjaciela i zadanie mu dotkliwych strat.

Ubezpieczenie wymaga wystawienia gęstych czat bojowych.

3. Walka w miejscowościach.

Miejscowości tworzą zasłonę przed obserwacją i zawierają wiele osłon przed ogniem piechoty, a nawet artylerji. Do walki w miejscowości przydatna jest przede wszystkim broń stromotorowa. Ogień artylerji rani i zabija nie tylko pociskami, ale i odłamkami murów, oraz stale zagraża pożarem.

Działania rozgrywają się przede wszystkim wzdłuż ulic. W walce tej broń pancerna jest zawsze bardzo pomocna.

Miejscowości łatwo ulegają zatruciu gazami.

W natarciu każdy oddział walczy wzdłuż wyznaczonej sobie ulicy. Ulice są silnie ostrzeliwane wzdłuż ogniem obrońcy. Opór zwalcza się bezpośrednim ogniem ciężkiej broni i szturmem piechoty, uderzającej przede wszystkim przez ogrody, podwórza, dachy, nawet przez budynki.

W torowaniu drogi bardzo pomocni są saperzy i pionierzy. Broń pancerna szturmuje ulicami.

W małej miejscowości nacierający stara się osiągnąć jednym uderzeniem przeciwległy skraj.

Obrona stara się wyzyskać miejscowość, jako naturalny punkt oporu. Ogniami ciężkiej broni zamyka się dostęp do miejscowości i ostrzeliwa wzdłuż ulice.

Silniejsze budynki umacnia się i zamienia na ostrogi. Barykady utrudniają działanie nieprzyjacielskiej broni pancernej. Strzelców wyborowych umieszcza się na dachach, strychach i górnych piętrach.

Każda miejscowość stanowi całość obronną z wyznaczonym dowódcą i załogą. To samo dotyczy budynków umocnionych.

4. Działania przeciw kawalerji.

Zaczepte zwalczanie kawalerji jest bardzo utrudnione wielką jej ruchliwością, dzięki której może ona zawsze uniknąć niszczącego ciosu. Widoki piechoty na powodzenie rosną wybitnie w nocy. W dzień najczęściej piechota zachowuje postawę obronną, t. j. ogranicza się do odpierania natarć kawalerji.

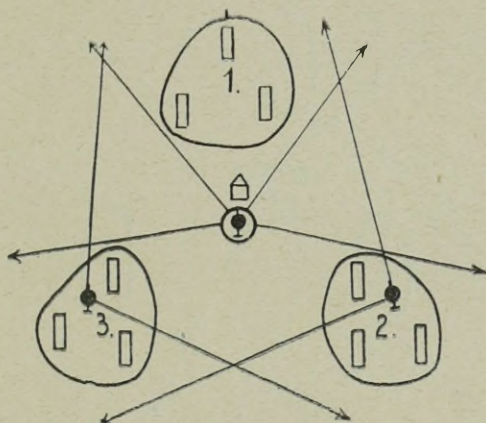
Ruchliwość połączona z dużą siłą ogniową kawalerji sprawiają, że walka z nią wystawia nerwy piechurów na ciężką próbę, jednak odważna, spokojna i karna piechota ma zawsze widoki odzrucenia natarć nawet bardzo przeważającej kawalerji i zadania jej przytem rozstrzygających strat.

W walce z kawalerją trzeba wyzyskać jej bardzo słabą stronę: małą zdolność do działania w terenie pokrytym. Niedogodny dla kawalerji teren trzeba wyzyskiwać do marszu, postoju i walki. W terenie dla kawalerji dogodnym przez przyjęcie odpowiedniego ugrupowania.

Oddział piechoty musi być zdolny do odparcia napadu kawalerji w każdej chwili i z każdego kierunku.

Jeżeli mimo wszelkich środków ostrożności piechota zostanie zaskoczona w szyku nieodpowiednim, odpiera napad w tem ugrupowaniu, w jakim się znajduje. Dopiero po złamaniu pierwszej szarzy przyjmuje się szyk właściwy — rozczłonkowany wszerz i w głąb.

U b e z p i e c z e n i e oddziału opiera się na działaniu patroli konnych, zorganizowaniu o b s e r w a-



Ryc. 68.

c j i na wszystkie strony i p r z y j ę c i u odpowiedniego u g r u p o w a n i a, które musi pozwalać na rozwinięcie jak najsilniejszego ognia w każdym kierunku.

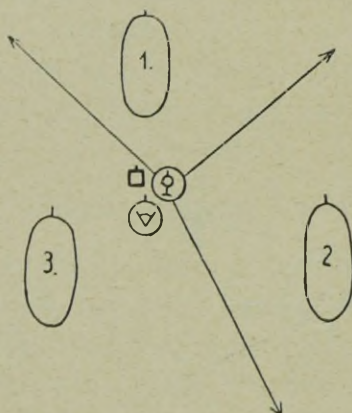
Przykład ugrupowania maszerującej w tych warunkach kompanji z przydzielonemi ciężkimi karabinami maszynowemi — ryc. 68.

W terenie przeciętnym przerwy pomiędzy plutonami powinny wynosić 100 do 200 m. Wtedy plutony ubezpieczają się i wspierają wzajemnie oraz mogą prowadzić ogień przez przerwy. Przerwy mogą być tem większe, im więcej kompanja ma przydzielonych karabinów maszynowych. Część karabinów najlepiej jest umieścić pojedynczo lub druży-

nami wśród plutonów strzeleckich, część zachować w środku, jako odwód ogniowy.

Plutony muszą być tak ugrupowane, żeby nie przeszkadzały w wykonywaniu ognia przez ciężkie karabiny maszynowe, maszerujące wśród nich. Równocześnie muszą być na tyle skupione, aby dowódcy zachowali swój bezpośredni wpływ na wszystkich strzelców.

Pluton maszerujący samodzielnie zwykle rozczłonkuje się szerzej.



Ryc. 69.

Przykład ugrupowania samodzielnie maszerującego plutonu — p. ryc. 69.

Ogień przeciw szarżującej kawalerji otwiera się:

- z karabinków — na odległość 600 m,
- z ręcznych karabinów maszynowych — na odległość 800 m — 1000 m,
- z ciężkich karabinów maszynowych — na odległość 1600 m i więcej, zależnie od wielkości oddziału kawalerji i t. p.

Z karabinka i ręcznego karabina maszynowego strzela się z celownikiem zwykłym, z ciężkiego karabina maszynowego — z celownikiem 700 m, aż do odległości 1000 m.

Zasadniczo celuje się pod konie, a strzela w postawie leżącej, co zapewnia większą celność i utrudnia jeźdźcom uderzenie białą bronią.

Granaty ręczne rzuca się, kiedy czołowi jeźdźcy są w odległości około 75 m. Lepiej jest wyrzucić granaty za wcześnie niż za późno: powinny wybuchać przed a nie za końmi.

ZNAKI PRZYJĘTE

Konno

Pieszo



Dowódca plutonu



Zastępca dowódcy plutonu-wachmistrz



Goniec dowódcy szwadronu - plutonowy



Plutonowy do dyspozycji dowódcy plutonu



Dowódca sekcji - kapral



Dowódca sekcji starszy szeregowiec



Goniec dowódcy plutonu



Szeregowiec 1 szeregu



Szeregowiec 2 szeregu



Celowniczy w sekcji ręcznego karabina maszynowego



Amunicyjny pierwszy sekcji ręcznego karabina maszynowego



Amunicyjny drugi w sekcji ręcznego karabina maszynowego



Koniowód



Sekcja

Konno

Pieszo



Dowódca szwadronu



Wachmistrz szef



Trębacz



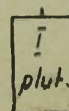
Podoficer sanitarny



Poczet dowódcy szwadronu



Podoficer weterynaryjny



Pluton

ZNAKI PRZYJĘTE

Konno

Pieszo

		<i>Drużynowy</i>
		<i>Karabinowy</i>
		<i>Celowniczy</i>
		<i>Taśmowy</i>
		<i>Pomocniczy</i>
		<i>Amunicyjny pierwszy</i>
		<i>Amunicyjny drugi</i>
		<i>Koniowód</i>
		<i>Woznica</i>
		<i>Juk karabinowy</i>
		<i>Juk amunicyjny pierwszy i drugi</i>
		<i>Kon zaprzęgowy</i>
		<i>Taczanka</i>
		<i>Pojedynczy ciężki karabin maszynowy na juku.</i>
		<i>Pojedynczy ciężki karabin maszynowy na taczance.</i>

Konno

Pieszo



① Dowódca szwadronu



② Dowódca plutonu



☉ Trębacz-goniec



⊕ Wachmistrz szef · st wachmistrz



⊙ Zastępcza dowódcy plutonu



⊗ Oceniaacz odległości



⊙ Obserwator



⊙ Rusznikarz



⊕ Podoficer sanitarny



⊙ Podoficer weterynaryjny



Drużyna ciężkich karabinów
maszynowych na jukach



Drużyna na łęczankach



⊙ Drużyna ciężkich karabinów
maszynowych pieszo



Pluton ciężkich karabinów
maszynowych na jukach



Pluton ciężkich karabinów maszy-
nowych na łęczankach



Poczet dowódcy szwadronu



Dowódca plutku



Oficer sztabowy



Adjutant



Oficer ordynansowy



Poczet dowódcy plutku



Pluton łączności



Wóz sprzętowy



Patrol pionierów



1 szwadron



Szwadron ciężkich karabinów
maszynowych

XIII. KAWALERJA.

Pojęcia ogólne.

Środkiem zasadniczym, tak w marszu jak i w manewrowaniu kawalerji na polu walki i w bezpośrednim starciu wręcz jest k o Ń. Od koni zależy zasadnicza cecha kawalerji r u c h l i w o ś ć, która pozwala:

- a) przerzucać się szybko z miejsca na miejsce i wykonywać marsze dłuższe i szybsze, aniżeli piechota — (50 km przeciętnie na dobę, a w potrzebie do 100 km jednorazowo) — osiągając szybkość przeciętnie od 6 — 7 km/g. — (dla większych zgrupowań) — 9 do 10 km/g. — (dla zespołów mniejszych);
- b) na mniejszych odległościach przyspieszać tempo marszu tak po drogach jak naprzelaj. Na małych odległościach (do 3 — 4 km) tempo to może wynieść 15 — 18 km na godzinę.

Dzięki tej ruchliwości kawalerja ukazuje się niespodziewanie dla nieprzyjaciela w miejscu rozstrzygającym i osiąga pierwszy warunek powodzenia w walce — z a s k o c z e n i e.

Do ostatecznego rozstrzygnięcia konieczna jest s i ł a u d e r z e n i o w a, na którą składa się: uzbrojenie w broń palną i białą, wzmocnienie zespołów bronią samoczynną, wyposażenie większych zgrupowań w artylerję, samochody pancerne i lotnictwo.

Inne pomocnicze środki walki — łopatka i maska gazowa — są nieodzownem uzupełnieniem wyposażenia kawa-

lerzysty. Większe zgrupowania kawalerji (od pułku począwszy) mogą mieć na stałe lub doraźnie przydzielane jednostki artylerji, samochodów pancernych, czołgów oraz współpracować z lotnictwem.

1. Szyki oddziałów kawalerji.

A. Podział szyków.

W zależności od sposobu posuwania się rozróżniamy szyki:

- 1) *konne* (wszyscy są na koniach);
- 2) *piesze* (wszyscy są pieszo, a konie danego oddziału wogóle nie są brane w rachubę podczas sprawiania szyków);
- 3) *szyki spieszania się do walki pieszej*, przyczem część oddziału, normalnie $\frac{2}{3}$, znajduje się w jednym z szyków pieszych w pogotowiu do działań bojowych, pozostała zaś $\frac{1}{3}$ pozostaje na koniach w pobliżu części spieszonej; i trzyma konie ostatniej, stosując jeden z szyków konnych.

Z zależności od stopnia zwartości oddziałów rozróżniamy:

- *szyki zwarte*,
- *szyki luźne*.

B. Zasady dowodzenia i poruszeń oddziałów.

Środki dowodzenia:

- komendy głosem (ich skuteczność jest ograniczona do stosunkowo niedużych oddziałów, lub do szyków zwartych);
- znaki podawane ręką i szablą (zwykle połączone z gwizdkiem);

- osobisty przykład dowódcy — (kierunek i chód jego konia);
- sygnały na trąbce (o ile okoliczności pozwalają);
- rozkazy (osobiste, przez gońców lub przez środki techniczne łączności).

Dowódca prowadzi swój oddział, nakazując **k i e r u n e k, c h ó d i s z y k**. Za nim porusza się **j e d n o s t k a k i e r u n k o w a**, do której się stosują jednostki równorzędne.

Jednostką kierunkową jest:

- w sekcji — szeregowy,
- w plutonie — sekcja (w plutonie ciężkich karabinów maszynowych — drużyna),
- w szwadronie — pluton,
- w pułku — szwadron.

W y c i ą g a n i e k o l u m n z s z y k ó w rozwiniętych (linij) odbywa się na jednostkę kierunkową w chodzie poprzednim, przyczem inne jednostki skracają chód (wzgl. zatrzymują się) i wchodzi w swoje miejsca w kolumnie za jednostką kierunkową, poczem przechodzą w chód jednostki kierunkowej.

R o z w i j a n i e s i ę z k o l u m n odbywa się w ten sposób, że jednostka kierunkowa posuwa się w nakazanym kierunku w chodzie poprzednim, inne zaś rozchodzą się na swoje miejsca w chodzie zdwojonym (np. zamiast stępa — kłusem, zamiast kłusa — galopem, zamiast galopu — cwałem). W ten sposób osiąga się jak najszybsze przejście z kolumny do szyków szerokich, co ma wielkie znaczenie w działaniach bojowych.

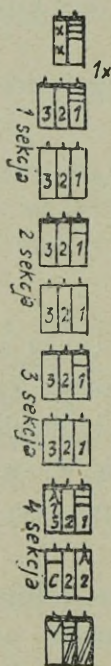
Przejście z szyków zwartych do luźnych odbywa się zasadniczo **g a l o p e m**, również ze względu na wymagania bojowe (szybkie zmniejszenie widoczności i wrażliwości na straty).

C. *Pluton linjowy.*

1. *Szyki zwarte plutonu.*

Konne:

kolumna trójkami (zasadniczy szyk zbiórki) (ryc. 70),
kolumna dwójkami i po jednym (szyki marszu po drogach i naprzelaj w terenie),



Ryc. 70.

Pluton w kolumnie
trójkami.

szyk rozwinięty (zasadniczy do szarży na kawalerję oraz do przeglądów (ryc. 71),

szereg (szyk porządkowy do przeglądu).

Szyki zwarte plutonu pieszo — nie różnią się od szyków konnych. Natomiast po spieszeniu się do walki (t. zn. gdy sekcje wynoszą 4-ch a nie 6-ciu szer.) — zasadniczym szy-

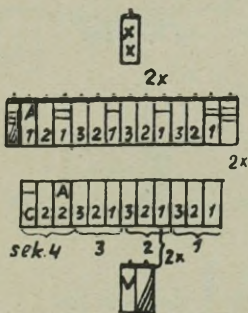
kiem zbiórki plutonu jest kolumna dwójkami (odpadają numery 2-ie każdej sekcji).

2. S z y k i l u ż n e p l u t o n u k o n n o :

- kolumna sekcji,
- linja sekcji,
- linja harcowników.

Kolumny sekcji używa się do przebycia małemi grupkami terenu ostrzeliwanego, szczególnie ciałnin (ryc. 72).

Linji sekcji używa się do zmniejszenia widoczności i strat przed ogniem piechoty, artylerji i z samolotów oraz do spieszenia się lub szarży (ryc. 73).



Ryc. 71.

Pluton w szyku rozwiniętym.

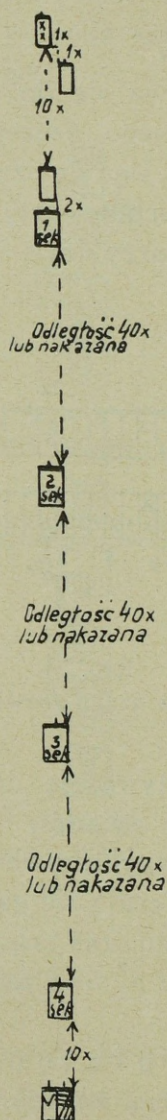
Linji harcowników używa się do marszu pod skutecznym ogniem piechoty, do zwiadów oraz do szarży (ryc. 74).

Apel bojowy — jest szykiem zbiórki po szarży lub pościgu. Sekcje linjowe zbierają się galopem w kolumnę trójkową za dowódcą plutonu, zaś sekcja ręcznych karabinów maszynowych s p i e s z a się i zajmuje wyczekujące stanowisko ogniowe.

3. S z y k i l u ż n e p l u t o n u p i e s z o — naogół jak konno, z następującemi zmianami:

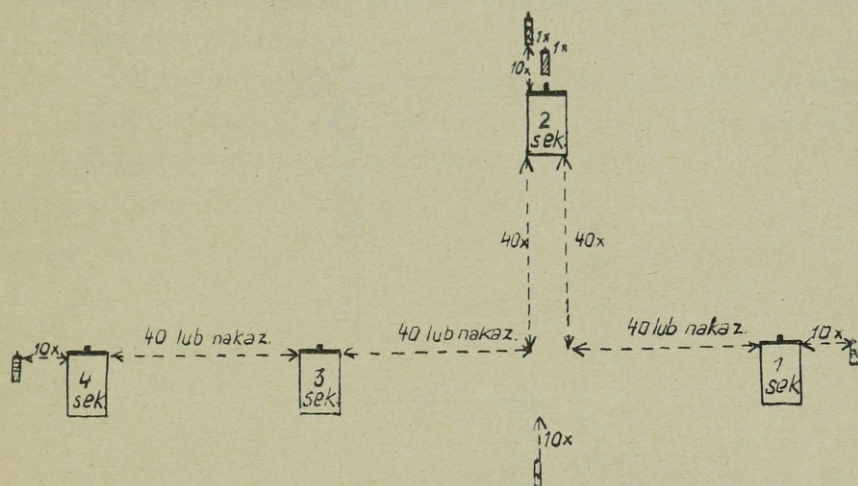
- 1) poza linją sekcji — istnieje t. zw. l i n j a g r u p (w prawo lub w lewo) (ryc. 75);

- 2) zamiast linii harcowników — używa się tyraljerkii (ryc. 76);
- 3) w razie zaskoczenia stosuje się rozsypanie w tyraljerkę za dowódcą plutonu w kierunku, skąd grozi

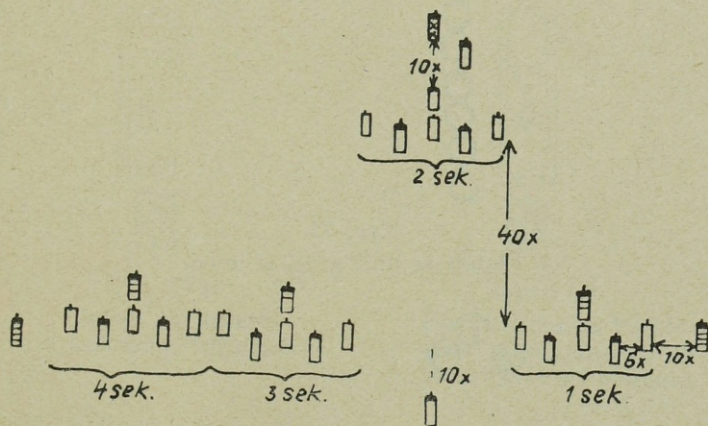


Ryc. 72.
Pluton w kolumnie sekcji.

niebezpieczeństwo, przyczem szeregowi nie troszczą się o zajęcie swych stałych miejsc (chodzi jedynie o natychmiastowe pogotowie ogniowe).



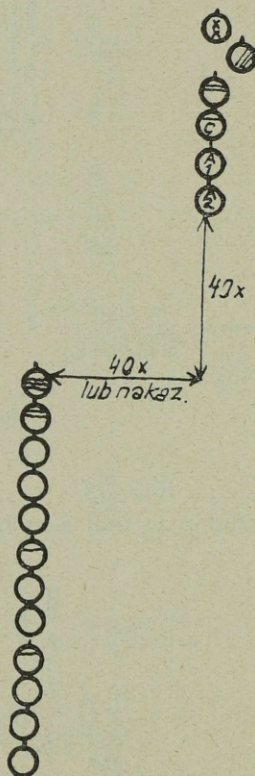
Ryc. 73.
Pluton w linii sekcji.



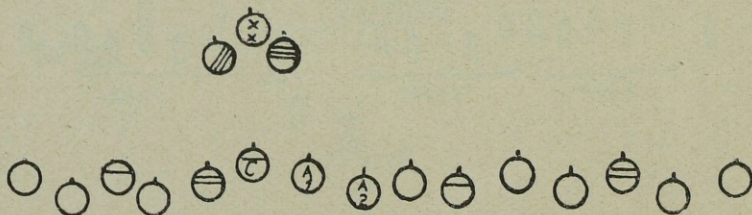
Ryc. 74.

4. Spieszanie się plutonu do walki pieszej. Na komendę — „do walki pieszej — z koni!” — 1 i 3 numery w każdej sekcji zsiadają

i oddają swe konie i lance numerom 2 — poczem szybko zbierają się w kolumnie dwójkami przed frontem plutonu. Dowódca plutonu, podoficer prawoskrzydłowy i goniec dowódcy plutonu oddają konie



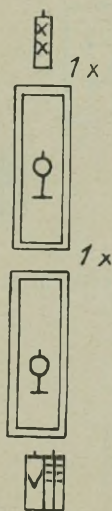
Ryc. 75.
Pluton w linii grup w lewo.



Ryc. 76.
Pluton w tyraljerce, przyczem 3 sekcja zajmuje miejsce na lewo od sekcji ręcznego karabina maszynowego, a 1 i 2 sekcja na prawo.

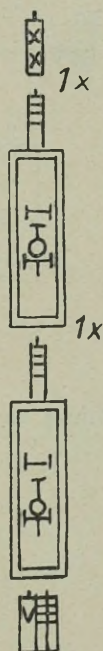
luzakom. Podoficer zastępca dcy plutonu pozostaje na koniu jako dowódca koniowodów. Podoficer lewo-skrzydłowy — w plutonie działającym samodzielnie utrzymuje łączność między grupą koniowodów a plutonem spieszonym.

Do ponownego dosiadanania podprowadza się konie o ile teren pozwala bezpośrednio do każdej sekcji, aby uniknąć męczącego biegania wtył.



Ryc. 77a.

Pluton na jukach
w kolumnie trójkami.



Ryc. 77b.

Pluton ciężkich karabinów maszynowych
na taczankach w kolumnie.

D. *Pluton ciężkich karabinów maszynowych.*

1. S z y k i z w a r t e:

kolumna trójkami (zasadniczy szyk zbiórki konnej i marszu, ryc. 77a i 77b).

kolumna dwójkami (marszowa i zbiórki pieszej),

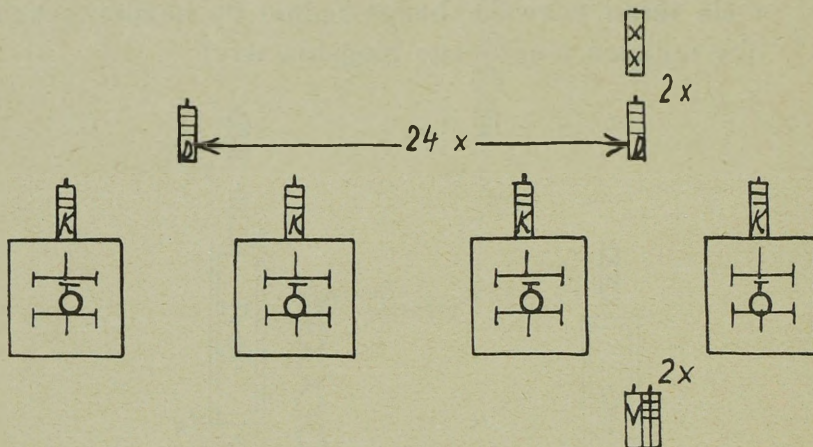
kolumna po jednym (marszowa w wyjątkowych warunkach) szyk rozwinięty (ryc. 78a i 78b).

2. S z y k i l u ż n e:

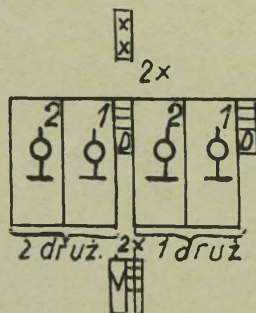
kolumna drużyn (ryc. 79),

linja drużyn,

szyk w wypadku napadu lotniczego (ryc. 80a i 80b).



Ryc. 78a.
Pluton na taczankach w szyku rozwiniętym.



Ryc. 78b.
Pluton na jukach w szyku rozwiniętym.

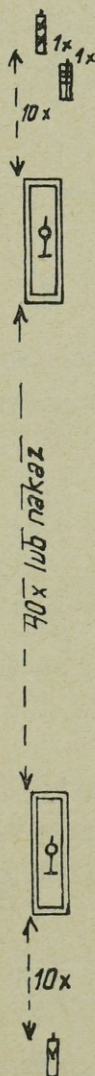
E. Szwadron (linjowy).

Szwadron linjowy składa się z pocztu dowódcy (2-ch trębaczy i 4 podoficerów łączników z plutonu), 4 plutonów i drużyny administracyjnej.

1. S z y k i z w a r t e szwadronu (konno i pieszo) są następujące:

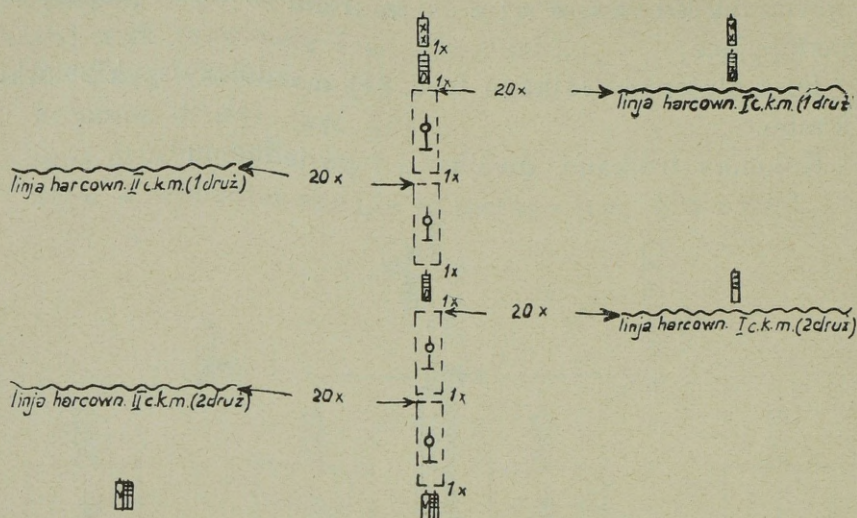
linja plutonów trójkami (ryc. 81) zasadniczy szyk zbiórki konno.

Kolumny trójkami, dwójkami i po jednemu.



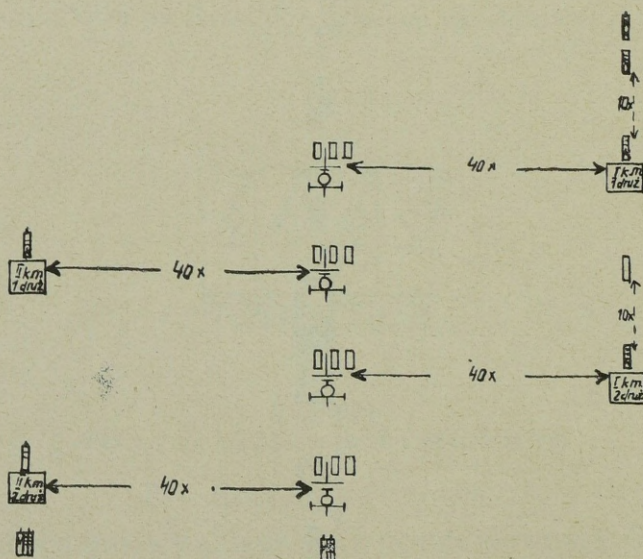
Ryc. 79.

Pluton w kolumnie drużyn.



Ryc. 80a.

Szyk plutonu na jukach w wypadku napadu lotniczego.



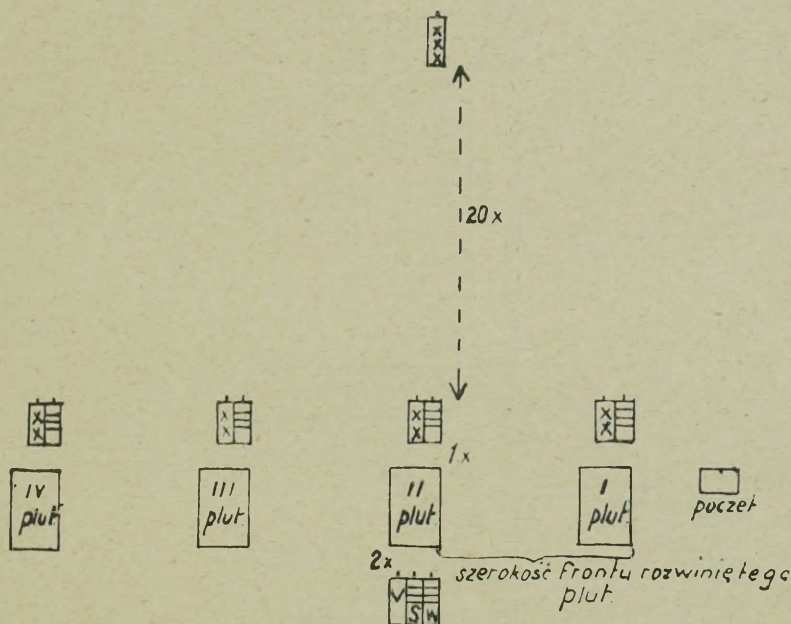
Ryc. 80b.

Szyk plutonu na taczankach w wypadku napadu lotniczego.

Kolumna plutonów rozwiniętych (ryc. 82).

Szyk rozwinięty (ryc. 83).

Do zbiórki szwadronu po spieszeniu się do walki, zamiast linii plutonów trójkami używa się linii plutonów d w ó j k a m i.



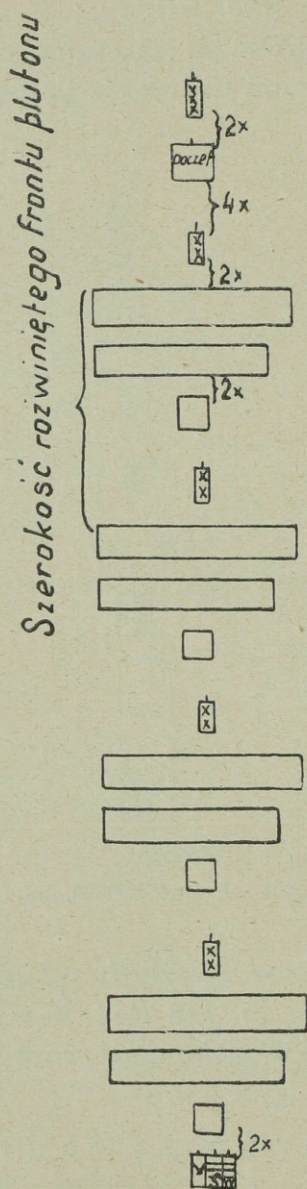
Ryc. 81.

Linja plutonów trójkami.

Poniekąd do szyków zwartych odnieść należy t. zw. „apel bojowy” (p. 118 Reg. kaw. Cz. III), którego używa się najczęściej po dokonanej szarży celem doraźnego zebrania szwadronu (ryc. 84).

2. Szyki luźne szwadronu, konno i pieszo:

- kolumna plutonów,
- linja plutonów,
- szyk przeciwniczy (ryc. 85).

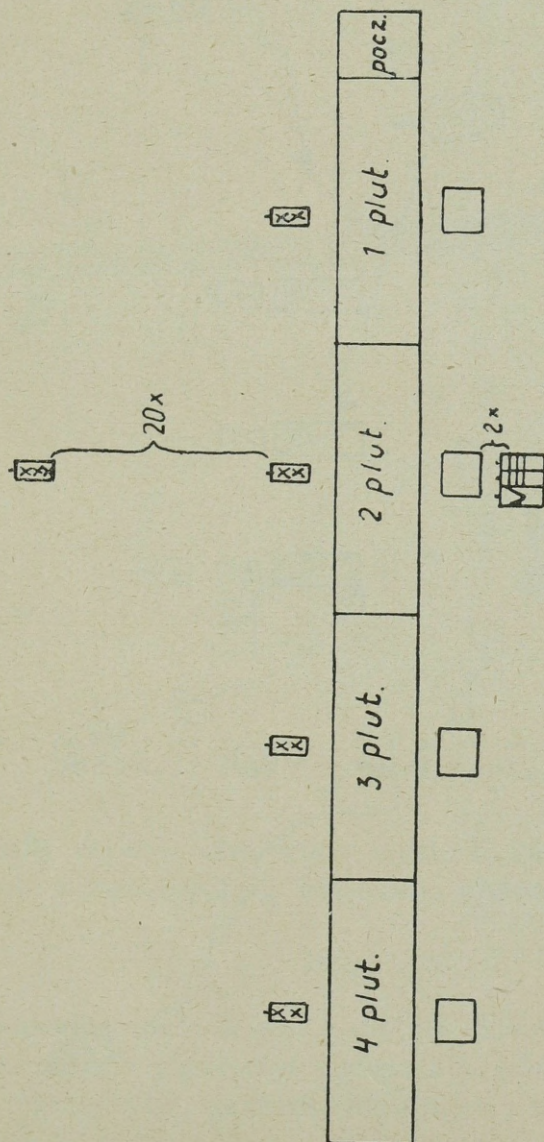


Ryc. 82.

Kolumna plutonów rozwiniętych.

We wszystkich szykach luźnych plutony mogą być zależnie od okoliczności w szykach zwartych lub luźnych.

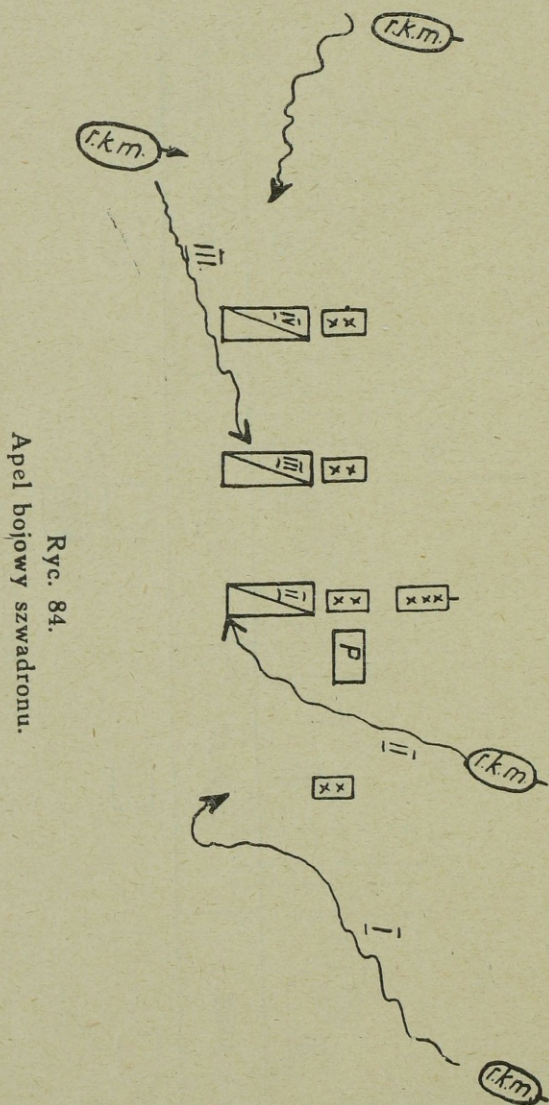
Ponadto szwadron może być ugrupowany w dwóch lub trzech rzutach (czworobok, krzyż, trapez szachownica, trójkąt) na rozkaz dowódcy szwadronu.

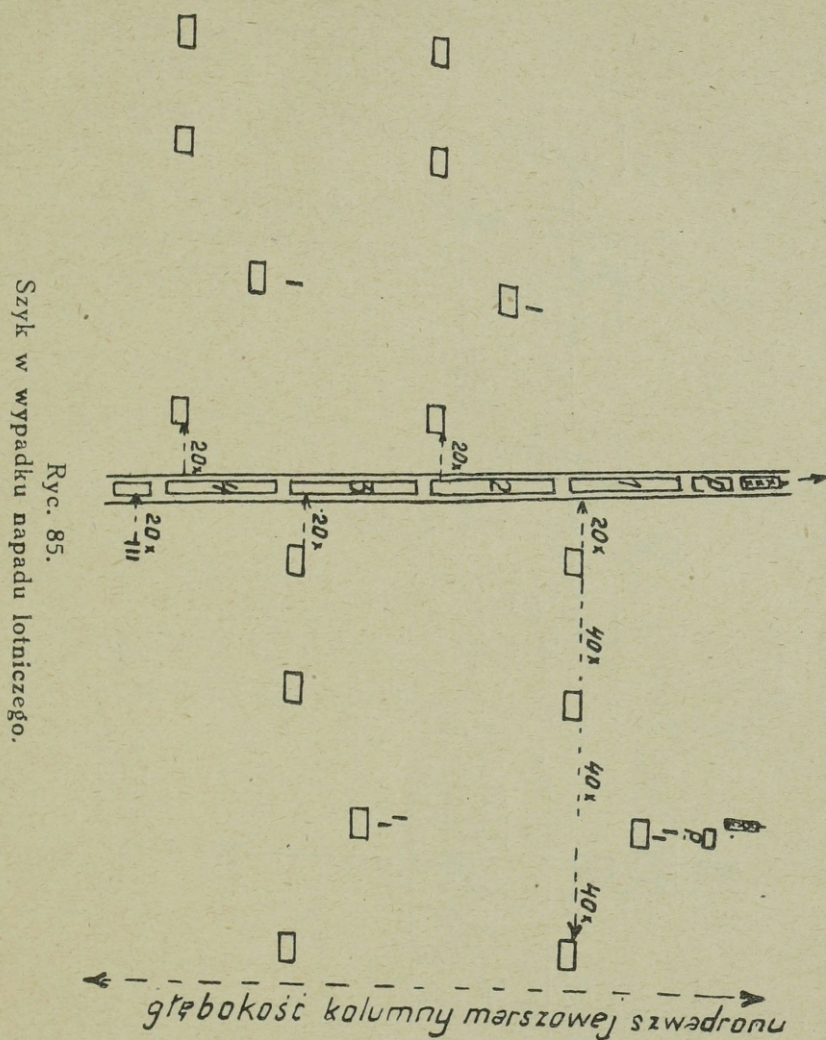


Ryc. 83.
Szyk rozwinięty.

F. Szwadron ciężkich karabinów maszynowych.

Szyki zwarte i luźne tego szwadronu odpowiadają naogół szynom szwadronu linowego.

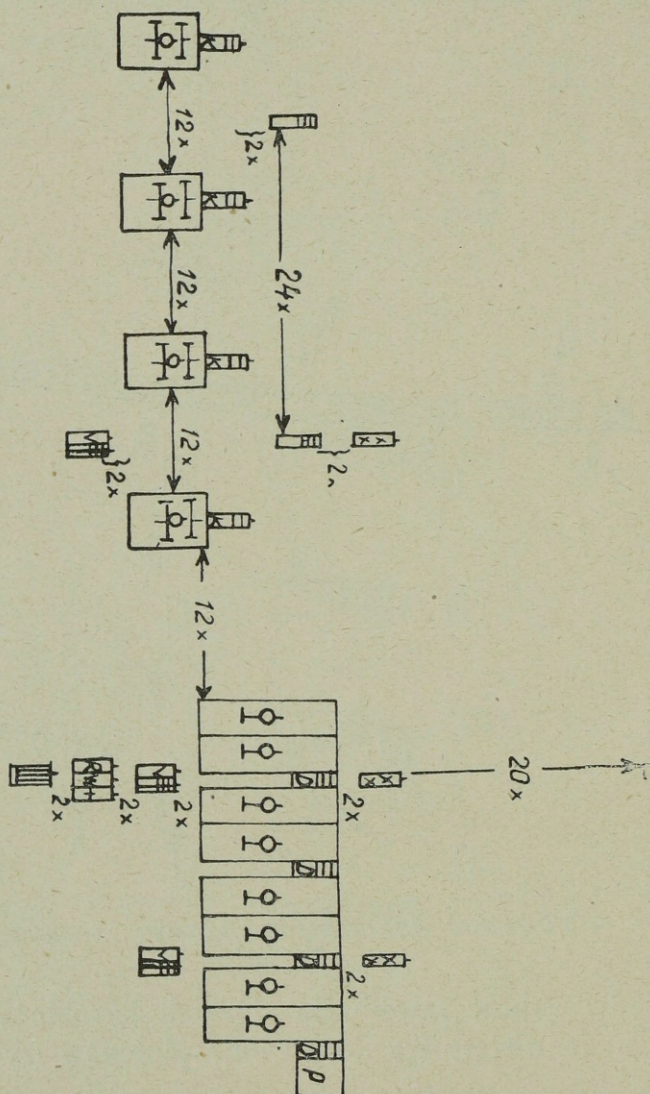




Przykłady szyków szwadronu ciężkich karabinów maszynowych: rozwinięty (ryc. 86) i linia plutonów (ryc. 87).

G. Putk.

Pułk kawalerji składa się: z poczty dowódcy, plutonu łączności, patrolu pionierów, czterech szwadronów linjowych i szwadronu ciężkich karabinów maszynowych.



Ryc. 86.

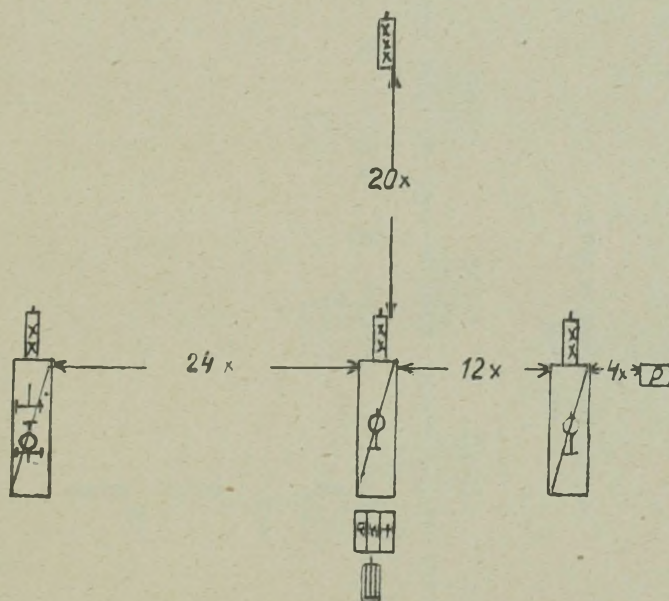
W marszach za pułkiem posuwa się tabor, który dzieli się na tabor bojowy, bagażowy i żywnościowy.

1. S z y k i z w a r t e p u ł k u (konne i piesze).

Linja szwadronów (normalny szyk zbiórki pułku) (ryc. 88).

Kolumna marszowa (trójkami lub dwójkami).

Kolumna plutonów rozwiniętych (szyk defilady ew. marszowy) (ryc. 89).



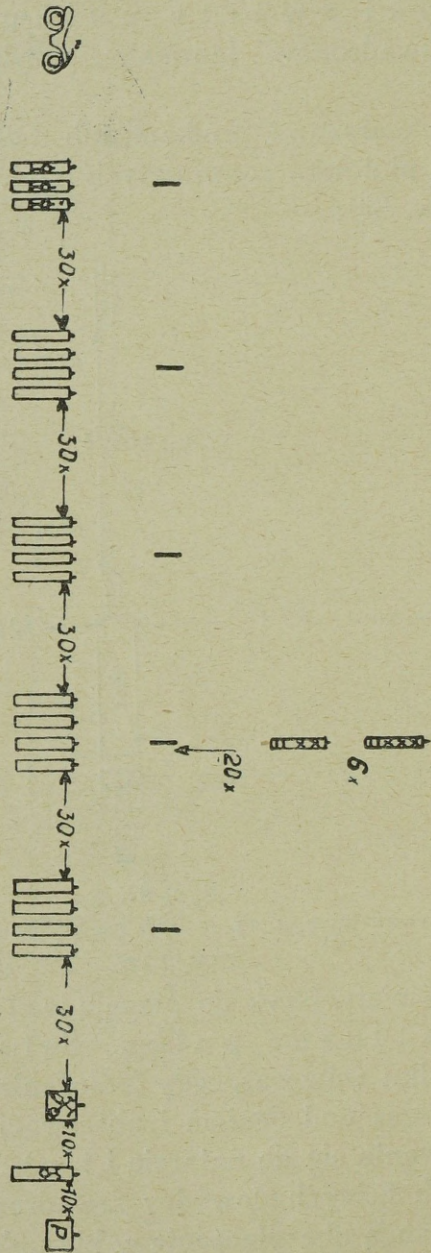
Ryc. 87.

Szwadron c. k. m. w linii plutonów trójkami.

Szyk rozwinięty (szyk do przeglądów) (ryc. 90).

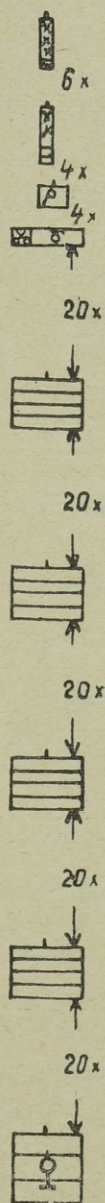
2. S z y k i l u ż n e p u ł k u. Są tworzone na rozkaz dowódcy pułku wówczas, gdy położenie taktyczne tego wymaga (marsz pod ogniem i obserwacją nieprzyjaciela, rozczłonkowanie się do natarcia i t. p.).

W szykach luźnych dowódcy szwadronu z własnej inicjatywy wysyłają ubezpieczenie w kierunkach zagrożonych przez nieprzyjaciela.



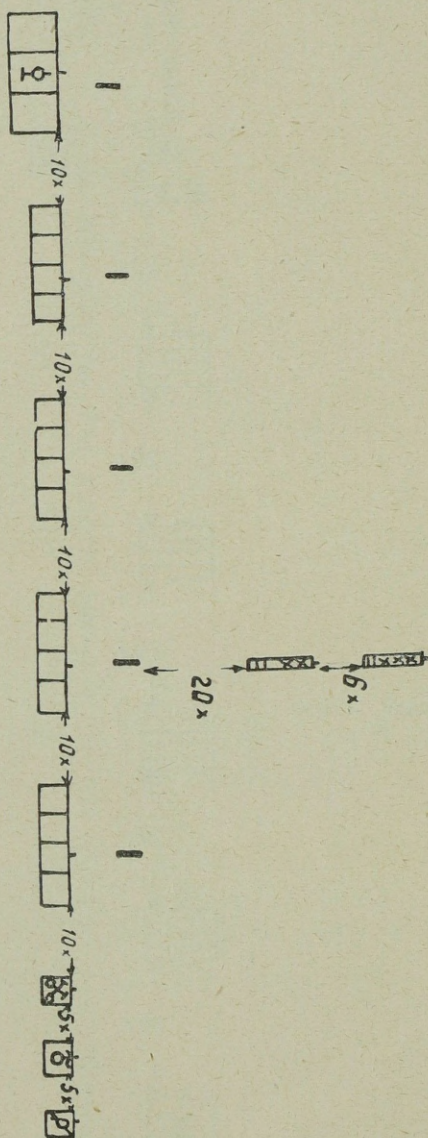
Ryc. 88.

Pułk w linii szwadronów.



Ryc. 89.

Pułk w kolumnie plutonów rozwiniętych.



Ryc. 90.

Pułk w szyku rozwiniętym.

2. Służba polowa i walka kawalerji.

K a w a l e r j a, walcząc samodzielnie lub w związku z innemi broniami, walczy zawsze na korzyść całości. W działaniach zaczepnych bywa używana do manewru oskrzydłającego na boki lub tyły nieprzyjaciela, współdziałając z natarciem innych broni. W razie powodzenia ściga nieprzyjaciela do ostatecznych granic wytrzymałości koni.

W działaniach obronnych, zależnie od zadania, opóźnia nieprzyjaciela, broni poszczególnych odcinków linii obronnej, wreszcie stanowi ruchomy odwód, zdolny do szybkiego wykonania przeciwnatarć na skrzydło nieprzyjaciela, wzgl. do powstrzymania go.

Ponadto, dzięki swej ruchliwości, nadaje się szczególnie do rozpoznania na korzyść innych broni.

A. Rozpoznanie.

Organa rozpoznania kawaleryjskiego.

Kawalerja rozpoznaje przy pomocy:

- 1) szperaczy,
- 2) patroli,
- 3) podjazdów.

1. Szperacze są to jeźdźcy, rozsypani dookoła maszerującego oddziału w celu ubezpieczenia go przed zaskoczeniem przez nieprzyjaciela oraz w celu badania terenu; wysyła się ich po dwóch.

Szperacze posuwają się od jednego punktu obserwacyjnego do drugiego, zatrzymując się na nich chwilowo, celem lepszej obserwacji, nie tak jednak długo, aby to opóźniało ich posuwanie się w stosunku do oddziału, który ich wysłał. Szperacze mogą być konni i piesi.

Odległość szperaczy od oddziałów zależy od terenu i pogody: powinni oni być zawsze w łączności wzrokowej, t. j. do 800 kroków.

Badając teren oraz obserwując przedpole, tworzą oni pierwszy człon rozpoznania i zapewniają bezpieczeństwo posuwającemu się oddziałowi.

Wiadomości uzyskane przekazują wtył przy pomocy znaków, wyjątkowo przez osobisty meldunek jednego ze szperaczy (drugi pozostaje i obserwuje)—wreszcie, w razie zaskoczenia, przez strzał z karabinka. Dowódca wysyłający szperaczy wyznacza w swym oddziale obserwatorów.

2. P a t r o l e.

a) P a t r o l b o j o w y k o n n y — jest to mały oddział, złożony z podoficera lub st. szeregowca jako dowódcy i z 2 — 3 jeźdźców. Zadaniem patrolu bojowego jest szybkie dostarczanie wiadomości o nieprzyjacielu i terenie. Patrole bojowe wysyła się na odległości wzrokowe i nie dalej niż na 2—3 km.

Jest to następny, silniejszy i bardziej samodzielny od zwykłych szperaczy, składnik rozpoznania.

Patrol bojowy pracuje tylko konno, obserwując często w ruchu, nierzadko pod ogniem.

b) P a t r o l b o j o w y p i e s z y składa się z dowódcy — podoficera i spieszonej sekcji (4-ch szeregowców). Jego zadaniem jest nawiązanie bezpośredniej styczności ogniowej z nieprzyjacielem i rozpoznanie jego stanowisk ogniowych.

c) P a t r o l r o z p o z n a w c z y — jest to mały ruchliwy oddział rozpoznawczy w składzie dowódcy (oficera lub podoficera) i kilku względnie kilkunastu jeźdźców.

Z a d a n i e dla patrolu rozpoznawczego powinno być proste i niedwuznaczne. Najlepiej stawiać je w formie pytania — a mianowicie:

— gdzie jest nieprzyjaciel?

— czy w danym punkcie jest nieprzyjaciel, czy niema?

— czy na danej osi jest nieprzyjaciel?

Patrolowi wyznacza się albo tylko ogólny kierunek marszu i punkt do którego ma dotrzeć, albo dokładną oś marszu (należy wówczas wyraźnie zaznaczyć, czy może z tej osi zejść czy nie).

Patrole rozpoznawcze wysyła się nie dalej, niż na 10 km od oddziału i nie na dłużej, niż na jeden dzień.

d) R o z k a z d l a p a t r o l u powinien określać:

- 1) położenie własne (zwłaszcza własne zwiady oraz własną linię ubezpieczenia, jeżeli się patrol wysyła z postaju lub w obronie);
- 2) położenie nieprzyjaciela dotychczas ustalone;
- 3) swój zamiar;
- 4) skład patrolu i numer porządkowy (licząc od prawego skrzydła);
- 5) zadanie;
- 6) oś marszu lub kierunek ogólny i punkt do osiągnięcia;
- 7) czy i jakie nadsyłać meldunki terminowe i dokąd je kierować;
- 8) kiedy kończyć służbę i dokąd wracać.

e) S p o s o b y d z i a ł a n i a p a t r o l u.

Duszą patrolu jest jego dowódca, na nim spoczywa cały ciężar rozpoznania. Szeregowcy patrolu pełnią służbę gońców, luzaków, szperaczy (w większych patrolach), wreszcie są eskortą dowódcy patrolu.

Obowiązki i czynności dowódcy przed wyruszeniem są następujące:

- 1) powinien on zrozumieć i powtórzyć otrzymane zadanie, ewentualnie prosić o wyjaśnienie;
- 2) sprawdzić zegarek z zegarkiem dowódcy;
- 3) zorientować się na mapie i ustalić swój plan działania;
- 4) zaznajomić szeregowych patrolu z zadaniem i (ogólnikowo) z własnym planem działania;
- 5) sprawdzić stan ludzi i koni (kucie) i zaopatrzenie;
- 6) wyznaczyć zastępcę, szperaczy, gońców i obserwatorów;

3) rozpoznania nieprzyjaciela na wyznaczonej osi marszu;

dostać zadanie — przeszukania pasa terenu pewnej szerokości. Szerokość ta wynosi przeciętnie:

dla pułku do 15 km;

dla 2 szwadronów 8 — 10 km;

dla szwadronu — 6 km;

dla plutonu — 2—3 km.

c) S p o s o b y d z i a ł a n i a i p r a c a p o d j a z d u.

Dowódca podjazdu, zwłaszcza większego, nie może być wszędzie i wszędzie obserwować — ciężar i obowiązek bezpośredniego rozpoznania przez obserwację spada na wysyłane w tym celu od podjazdu patrole (rozpoznawcze lub bojowe) wzgl. (dla dużych podjazdów) — niewielkie podjazdy.

Nie oznacza to jednak, że dowódca podjazdu rezygnuje z osobistej obserwacji, lecz przy każdej sposobności będzie dążył do zapewnienia sobie dobrych warunków obserwacji.

Ilość, siła, zadania i odległości patroli wysyłanych od podjazdu zależy od:

siły podjazdu,

jego zadania,

terenu,

oddalenia od nieprzyjaciela i jego ruchliwości.

Podjazd, w sile około szwadronu, rozpoznaje przy pomocy patroli rozpoznawczych, w sile przeciętnie 1 sekcji.

Siła patroli zależy od:

a) ważności zadania danego patrolu;

b) trudności terenowych;

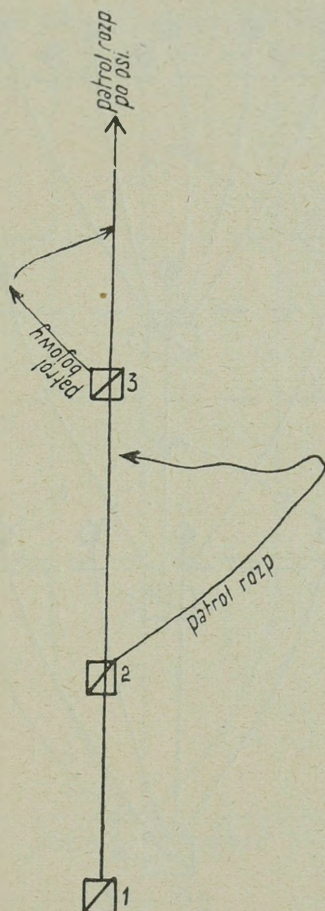
c) ilości meldunków nakazanych i spodziewanych;

d) agresywności i ruchliwości nieprzyjaciela.

Mniejsze podjazdy — np. pluton rozpoznają przy pomocy patroli bojowych, wysyłanych na odległość 2—3 km.

d) P o s u w a n i e s i ę p a t r o l i i s i ł y g ł ó w n e j p o d j a z d u.

Bez styczności z nieprzyjacielem, podjazd posuwa się od jednego punktu obserwacyjnego lub ważnej taktycznie linii terenowej do następnego punktu (linji), poprzedzony patrolami (sposoby posuwania podjazdu rys. 91a, 91b i 91c).

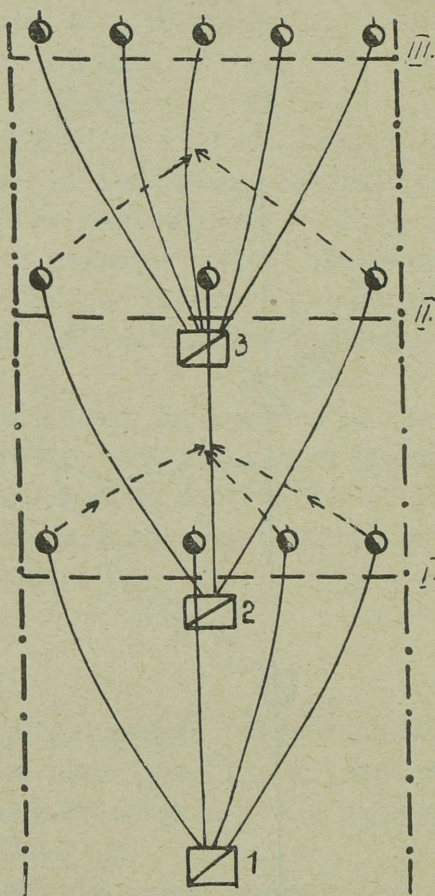


Ryc. 91 a.

Schemat posuwania się podjazdu (sposób 1-y).

W miarę nawiązywania coraz ściślejszej styczności patroli własnych z linią ubezpieczenia (marszowego, bojowego lub postoju) npla, napływają coraz liczniejsze mel-

dunki do dcy podjazdu. Meldunek dcy podjazdu powinien być zwięzłą, a jednocześnie wyczerpującą syntezą meldunków do dcy podjazdu. Meldunek dcy podjazdu powinien być uzupełniony przez streszczenie:



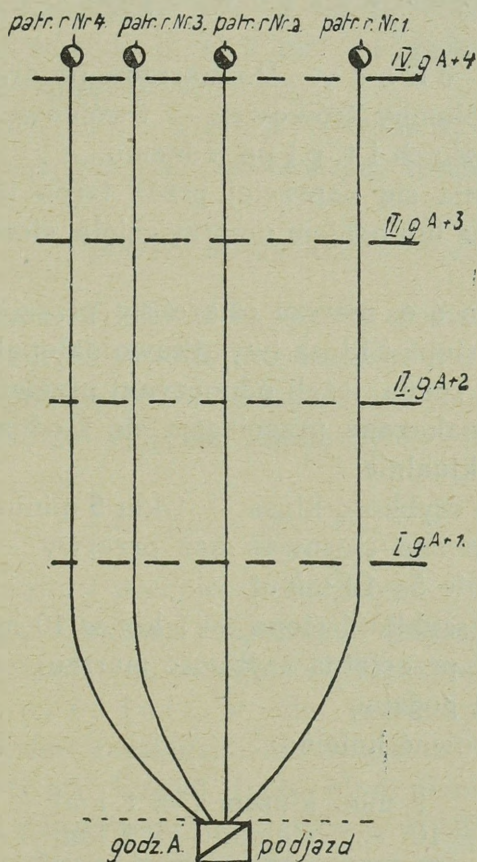
Ryc. 91b.

Schemat posuwania się podjazdu (sposób 2-gi).

- 1) wyników osobistej obserwacji dowódcy podjazdu;
- 2) meldunków lotnictwa (o ile zgóry jest zapewnione jego współdziałanie);
- 3) wiadomości od mieszkańców i o nastroju ludności;

4) wiadomości o terenie.

Gdy patrole utkną, dowódca podjazdu wprowadza do walki siłę główną podjazdu w kierunku najbardziej interesującym z punktu widzenia rozpoznania, a odpo-



Ryc. 91c.

Schemat posuwania się podjazdu (sposób 3 ci).

wiednio do miejscowych warunków taktycznych. W razie silnego oporu nieprzyjaciela na osi — pozostawia obserwację z sił głównych, wymija punkt oporu, aby dotrzeć do głównych sił nieprzyjaciela (o ile w zadaniu niema specjalnego zastrzeżenia).

B. Marsze i ubezpieczenia marszowe.

Zdolność kawalerji do wykonywania długich i szybkich marszów przy zachowaniu jednocześnie pełni sił końskich i ludzkich — stanowi o jej wartości bojowej.

R o d z a j e m a r s z ó w — patrz rozdział: Marsze i postoje.

S z y k i i c h o d y. Do marszów po drogach używa się zwykle kolumny trójkowej — dwójkowej lub wyjątkowo (na ścieżkach i t. p.) po jednym.

Do posuwania się naprzelaj przez teren trudny, wzgl. pod obserwacją lub ogniem nieprzyjaciela, stosuje się szyki luźne.

S z y b k o ś ć marszu osiąga się przez odpowiednie zastosowanie stępa i kłusa (wyjątkowo galopu).

Szybkość ta spada, jeżeli odpoczynki przewidziane regu-
laminem lub nakazane przeciągają się i oddział ponawia
marsz niepunktualnie.

Przepisowa szybkość kłusa — 1 km 5 minut.

Chód ten można stosować bez przerwy — do 15—20
minut normalnie 5—10 minut.

Przepisowa szybkość stępa — 1 km w 10 minut.

By osiągnąć przeciętną szybkość marszu:

a) 8 km w 1 godzinę

trzeba maszerować kolejno:

5 min. kłusem (= 1 km)

10 „ stępem (= 1 km)

15 „ = 2 km;

b) 9 km na godzinę — 10 min. kłusem (= 2 km)

10 „ stępem (= 1 km)

20 „ = 3 km;

c) 10 km na godzinę — 10 min. kłusem (= 2 km)

5 „ stępem (= $\frac{1}{2}$ km)

15 „ = $2\frac{1}{2}$ km.

G a l o p jest chodem w marszu po drogach wyjątkowym, częstym natomiast podczas marszu naprzędaj. Szybkość: około 400 m na 1 minutę.

Długość trwania bez przerwy dla przeciętnych koni szeregowych siodłanych — 5 — 6 minut. Większe kolumny maszerują przeciętnie 6 — 7 km na godzinę, mniejsze 7 — 8 km, wyjątkowo do 10 km.

W marszach n o c n y c h — szybkość na drogach (zwłaszcza bocznych i w ciemne noce) spada do 5 km na godzinę.

Marsze ubezpieczone.

Ubezpieczenie oddziałów kawalerji zapewnia się przez:

- 1) dobrze zorganizowane rozpoznanie;
- 2) straż, patrole bojowe i szpice;
- 3) bezpośrednio — przez szperaczy.

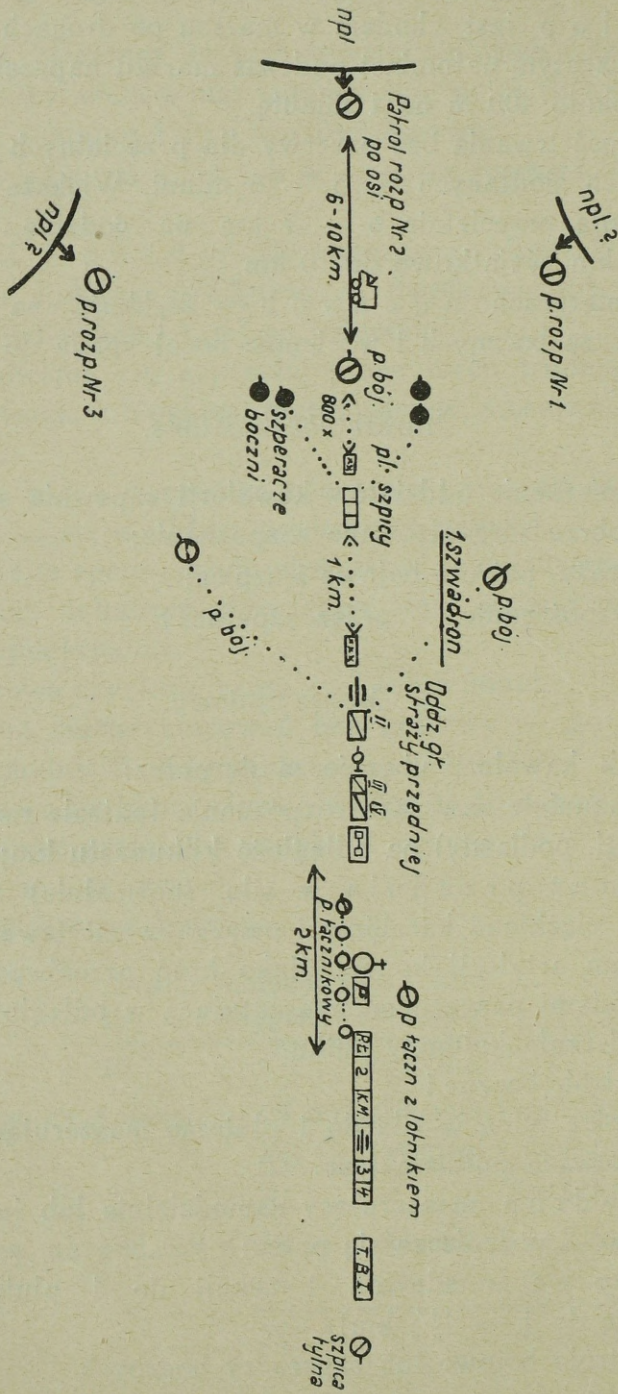
1. Marsz czołowy.

P u ł k kawalerji ubezpiecza się przez:

- 1) wysunięte zawczasu rozpoznanie (patrole rozpoznawcze wzgl. podjazdy) na odległość kilkunastu km;
- 2) straż przednia w sile (normalnie) 1 szwadronu z ciężkimi karabinami maszynowymi (ewentualnie) działem artylerji konnej (jako broń przeciwpancerna); samochodami pancernymi, maszerującą w odległości około 2 km od czoła kolumny pułku.
- 3) patrole boczne i
- 4) szpicę tylną w sile do 1 plutonu, maszerującą kilkaset kroków za pułkiem (ryc. 92).

S z w a d r o n maszerujący samodzielnie lub jako straż przednia — ubezpiecza się przez:

- 1) szpicę w sile od 1 sekcji do 1 plutonu (na odległość do 1 — 1½ km);
- 2) patrole bojowe lub szperaczy bocznych.



Ryc. 92.

Schemat marszu ubezpieczeniowego pułku kawalerji (marsz czołowy).

Pluton, maszerujący samodzielnie lub jako ubezpieczenie czołowe kolumny — ubezpiecza się:

- a) szperaczami,
- b) patrolami bojowymi po osi marszu (na odległość do 800 m) i na boki (1 — 1½ km).

Dowódca plutonu maszeruje między szperaczami przedniemi, a plutonem, tak, aby mógł łatwo dowodzić plutonem.

2. Marsz odwrotowy.

Pułk kawalerji w marszu odwrotowym ubezpiecza się przez:

- 1) rozpoznanie pozostawione w styczności z nieprzyjacielem i wysłane na boki,

- 2) straż tylną w składzie 1 szwadronu z 1—2 plutonami ciężkich karabinów maszynowych, samochodami pancernymi, artylerją oraz pionierami;

- 3) ponadto, o ile pułk maszeruje samodzielnie — wysuwa szpicę przednią w sile do 1 plutonu.

Straż tylna pułku (szwadron) ma za zadanie:

- a) ubezpieczyć kolumnę przed zaskoczeniem ogniem w szykach marszowych,

- b) umożliwić jej, w razie potrzeby, oderwanie się od nieprzyjaciela;

- c) opóźnić marsz nieprzyjaciela.

3. Marsz boczny.

Pułk może otrzymać zadanie straży bocznej nieruchomej lub ruchomej, ubezpieczając w ten sposób większe kolumny.

W pierwszym przypadku grupuje się obronnie w nakazanym punkcie i czasie, w drugim maszerując równolegle, wysyła rozpoznanie i straże przednią, boczną i tylną.

W razie zagrożenia boku, siła straży bocznej pułku — dochodzi do szwadronu, wzmocnionego bronią maszyno-

wą, samochodami pancernymi i artylerją. Szwadron, jako straż boczna nieruchoma — urządza się obronnie w wyznaczonym punkcie i pilnuje obszaru przez czas wskazany w zadaniu. W straży bocznej ruchomej wysyła patrole rozpoznawcze w kierunkach zagrożonych, ponadto szpicę, zależnie od zadania.

C. *Postój i ubezpieczenie postoju.*

a) *Pojęcia ogólne.*

Ze względu na cenny materiał koński, łatwo ulegający zniszczeniu tak przez źle zorganizowane marsze jak i przez niedostateczny wypoczynek, żądania kawalerji co do wygod na postojach są większe.

Z tego względu biwak jest wyjątkiem, kwatery (względnie w lecie kwaterobiwak) — zasadą.

Szczególłą uwagę przy rozpoznaniu i zajmowaniu obszarów postoju zwraca się na:

- 1) dostateczną ilość wody i organizację wodopoju;
- 2) charakter zabudowań (szopy i zagrody dla koni);
- 3) możliwość zaopatrzenia się na miejscu w siano i słomę (ew. owies);
- 4) zdrowotność miejscowości pod względem weterynaryjnym.

b) *Ubezpieczenie postoju.*

Kawalerja na postoju ubezpiecza się normalnie przez czaty marszowe, wyjątkowo przez czaty wartowe.

Organami ubezpieczenia są:

- a) czaty główne,
- b) placówki,
- c) czujki podoficerskie,
- d) czujki konne,
- e) czujki piesze.

Ponadto — służbę pełnią posterunki alarmowe i podsłuchy.

Zastosowanie sposobu ubezpieczenia zależy:

- 1) od siły oddziału na postoju,
- 2) od odległości i ruchliwości nieprzyjaciela,
- 3) od terenu,
- 4) od pory dnia.

D. *Walka oddziałów kawalerji.*

Kawalerzysta może walczyć bronią białą (szablą i lancą), szarżując konno na nieprzyjaciela, bądź też pieszo, rażąc go ogniem swego karabinka, lub uderzając na bagnety. Oba te sposoby walki dają dobry wynik, jeżeli są zastosowane w porę. Szarża kawalerji wywiera tak potężne wrażenie moralne, że w wielu okolicznościach jest sposobem walki najbardziej skutecznym. W zespołach — od plutonu począwszy — broń maszynowa (ręczne i ciężkie karabiny maszynowe) powinna zawsze wspierać walczących kawalerzystów, niezależnie od tego, czy oni walczą pieszo czy też konno.

Każdy oddział kawalerji może walczyć konno i pieszo oraz prowadzić walkę t. zw. kombinowaną, wówczas część oddziału tworzy grupę ogniową (broń maszynową i część spieszonych jeźdźców) — druga zaś część — grupę konną działającą w szyku konnym tak długo, jak na to pozwalają okoliczności (teren i ogień nieprzyjaciela).

Przejścia od działań konnych do pieszych i odwrotnie, są w kawalerji bardzo szybkie i nie wywołują żadnych specjalnych przygotowań. Łączność z koniowodami i sprężyste dowodzenie grupą koniowodów stanowi jeden z podstawowych i charakterystycznych warunków dobrze prowadzonych walk kawaleryjskich.

a) Walka zaczepna.

Działania zaczepne kawalerji — konne czy piesze, mają wspólną cechę: nagłość, gwałtowność napadu, działanie nie przez metodyczne stopniowanie wysiłków, lecz jedynie przez zaskoczenie i brutalność ciosu skierowanego na tył i skrzydło przeciwnika. Dotyczy to zarówno szarży jak i napadu ogniowego. Walka zaczepna oddziału kawalerji rozpada się na następujące okresy:

1. *marsz konno pod ogniem nieprzyjaciela* w celu wyjścia na najdogodniejszą podstawę do zadania bezpośredniego ciosu przeciwnikowi i zajęcia nakazanego przedmiotu.

Podczas tego marszu, oddział przybiera szyki luźne zależnie od rodzaju i skuteczności ognia przeciwnika. W stronę nieprzyjaciela, dowódca samodzielnego oddziału wysyła rozpoznanie (patrole rozpoznawcze i bojowe) i ubezpiecza się szperaczami. Dowódcy oddziałów wchodzących w skład wyższych oddziałów — wysyłają ubezpieczenie z własnej inicjatywy na nieosłonięty bok, nie czekając na rozkaz.

2. *Natarcie konne*, kiedy możliwość dalszego podsuwania się w szyku konnym jest wywalczana przez własną broń maszynową (ciężką), *zakonczoną szarżą*.

Szarżę wykonywa się zasadniczo w galopie i cwale w szykach luźnych, lecz w razie możliwości zaskoczenia nieprzyjaciela szarża powinna być wykonana z każdego szyku i błyskawicznie.

Broń maszynowa przygotowuje i wspiera szarżę, wyskakując na skrzydło szarżującego oddziału lub (taczanki) posuwa się w szerokich odstępach *przed oddziałem*.

Zadaniem broni maszynowej jest ponadto zabezpieczenie odwrotu i zbiórki po nieudanej szarży.

Pluton szarżuje na kawalerję w szyku rozwiniętym, na piechotę — harcownikami.

S z w a d r o n szarżuje na piechotę w kilku rzutach w odległości około 100 kroków. Powodzenie szarży osiąga się przede wszystkim przez impet i siłę uderzenia.

Po szarży udanej następuje apel bojowy celem uporządkowania oddziału i zorganizowania pościgu.

3. S p i e s z e n i e d o w a l k i p i e s z e j. W razie, gdy dowódca nie decyduje się na dalsze natarcie konno lub szarżę, zarządza spieszenie do walki pieszej, zasadniczo za zakryciem.

4. M a r s z p o d o g n i e m p i e s z o.

Kawalerja spiesza się jak najbliżej nieprzyjaciela i odrazu rozpoczyna natarcie pieszo; niekiedy jednak musi wykonywać marsz pieszy w sztykach luźnych pod ogniem bez możliwości wspierania go ogniem własnej broni maszynowej. Szerokość frontu szwadronu w marszu pod ogniem wynosi około 400 kroków, głębokość — do 300 kroków, plutonu od 75 — 150 kroków.

5. N a t a r c i e p i e s z e.

W miarę, gdy daje się odczuć nie tylko ogień artylerji, lecz i piechoty, posuwanie się oddziału staje się trudniejsze.

Dowódca plutonu kombinuje wtedy r u c h swych sekcji strzeleckich z o g n i e m sekcji ręcznych karabinów maszynowych.

Siła ogniowa plutonu spieszonego odpowiada sile drużyny piechoty.

Natarcie kończy się s z t u r m e m na bagnety i granaty.

Front skutecznego natarcia szwadronu nie przekracza 300 kroków; jeżeli pas działania szwadronu jest szerszy, wówczas dowódca szwadronu skupia wysiłek główny w kierunku najważniejszym, a na reszcie frontu wiąże nieprzyjaciela ogniem lub dozoruje patrolami. Szwadron w całości spieszony do natarcia może być ugrupowany:

w 1-ym rzucie 3 plutony, w drugim jeden;

w 1-ym i 2-im po 2 plutony.

Szwadron w składzie 3-ch plutonów — w 1-ym rzucie 2 plutony, w 2-im jeden.

Głębokość ugrupowania szwadronu do natarcia wynosi około 200 kroków.

Po przypuszczeniu szturm i po zdobyciu wyznaczonego przedmiotu — plutony ścigają nieprzyjaciela o g n i e m, dowódca szwadronu uporządkowuje szwadron i organizuje bliski pościg, wyznaczając do tego plutony znajdujące się najbliżej nieprzyjaciela. Z reszty plutonów tworzy odwód, podciągając koniowodów bliżej, aby być w stanie rozpocząć natychmiast pościg konny.

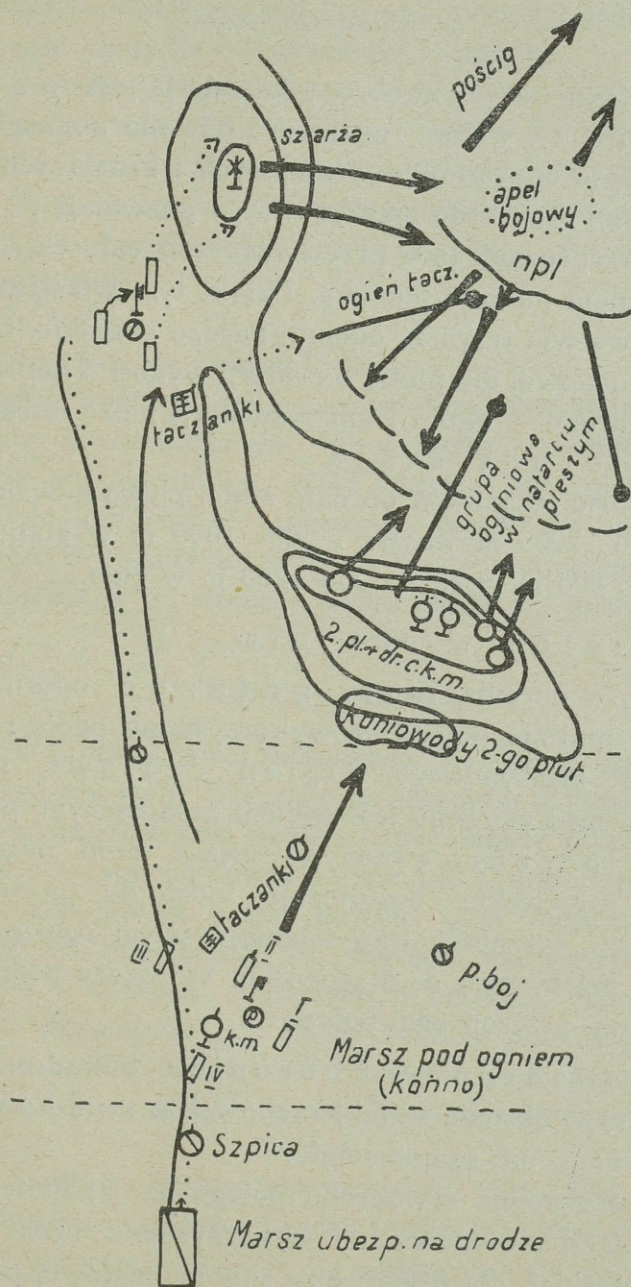
Powyższy przebieg działań zaczepnych — przedstawia walkę szwadronu, którego dowódca zdecydował się na w a l k ę p i e s z ą.

Szwadron działający samodzielnie stosuje w natarciu najczęściej w a l k ę k o m b i n o w a n ą. Dowódca stwarza grupę o g n i o w ą w składzie 1—2 plutonu z ciężkimi karabinami maszynowymi, której zadaniem jest związanie nieprzyjaciela. Sam zaś staje zasadniczo na czele grupy konnej i uderza w chwili, gdy widzi że najlepiej może wykorzystać moment zaskoczenia.

Uderzenie grupy konnej kierowane jest z reguły na skrzydło wzgl. na tyły nieprzyjaciela, związanego walką z grupą ogniową (ryc. 93).

6. P o ś c i g.

Powodzenie natarcia wykorzystuje się przez p o ś c i g. Pościg powinien być z o r g a n i z o w a n y i b e z - w z g l ę d n y w wykonaniu. Pościg przeprowadza się w sztykach luźnych lub zwartych, wysuwając naprzód broń maszynową, samochody pancerne i artylerię konną, dążąc do kombinowania pościgu bezpośredniego z odcinaniem dróg odwrotu.



Ryc. 93.
Schemat walki komb. szwadronu (natarcie).

b) Walka obronna.

Normalnym rodzajem obrony kawalerji jest o b r o n a r u c h o w a: wielka ruchliwość odwodu konnego, duża elastyczność oddziałów opóźniających i broniących się na 1-ej pozycji oraz broń maszynowa — pozwalają jej na dogodnie przeprowadzenie przeciwuderzeń całością odwodu w dowolnem miejscu odcinka. Dzięki tym właściwościom, może kawalerja trzymać odcinki bardzo szerokie. Odcinek obrony ruchowej dla pułku kawalerji wynosi 3 km i więcej; dla szwadronu — około 1 km. Kawalerja może również stosować o b r o n ę s t a ł ą.

Szerokość odcinka w obronie stałej pułku kawalerji wynosi 1500—2000 m wszerz i 500—1000 m w głąb; szwadronu do 500 m wszerz i 200—250 m w głąb.

1. P l u t o n w o b r o n i e.

Pluton w obronie tworzy g n i a z d o oporu. Walka obronna plutonu polega na wykorzystaniu ognia ręcznego karabina maszynowego. Ogień czołowy ręcznego karabina maszynowego jest ogniem zasadniczym, przyczem ognie boczne wykonywa ciężka broń maszynowa. Sekcje strzeleckie dostarczają ludzi do patrolowania, obserwacji, łączności oraz osłaniają swym ogniem ręczny karabin maszynowy na stanowisku, zwłaszcza podczas wykonywania przezeń ognia bocznych.

2. S z w a d r o n w o b r o n i e. Szwadron może być użyty w obronie stałej i ruchowej, w związku z innymi szwadronami lub samodzielnie.

Walka obronna szwadronu polega na: a) umieszczeniu paru gniazd plutonowych i wykorzystaniu broni maszynowej ciężkiej, dla utworzenia zapory ogniowej przed pozycją główną, b) wykonaniu przeciwuderzeń odwodem konnym (wzgl. pieszym) na skrzydło nieprzyjaciela.

W obronie szwadronu działającego samodzielnie należy:

- a) oprzeć skrzydła o przeszkody naturalne,
- b) intensywnie rozpoznawać wprzód i na boki.

3. Umieszczenie koniowodów. Umieszczenie koniowodów w obronie przedstawia nierzadko wielkie trudności ze względu na łatwiejsze wstrzeliwanie się artylerji nacierającego nieprzyjaciela. Maskuje się w terenie przez:

- a) szyki luźne;
- b) wykorzystanie zakryć i osłon.

Nierzadko będą one umieszczone poza obszarem obrony szwadronu — szwadronami lub w grupie koniowodów pułku. Są one ośrodkiem, skąd czerpie się uzupełnienie amunicji do karabinów i ręcznych karabinów maszynowych, gdyż w pobliżu ustawia się wozy amunicyjne szwadronu i pułku, a na wieczór doprowadza się kuchnie polowe.

c) Walka opóźniająca.

Kawalerja, dzięki swej ruchliwości, nadaje się specjalnie do tego rodzaju walk. Obsadzić na szerokim froncie pewną linię terenową, stworzyć pozory silnej obsady przez wprowadzenie do walki ogniowej prawie 100 % posiadanych sił, ludzi w ten sposób przez pewien czas nieprzyjaciela, zmusić go do rozwinięcia się, zagrozić mu skrzydłowym manewrem i wywołać przesunięcie odwodu, zahamować jego beztrouski marsz — i.. naraz zniknąć pod osłoną wypadu samochodów pancernych lub ognia paru pozostawionych taczanek — oto obraz działań opóźniających kawalerji.

Dzięki koniom, utrzymanym w pobliżu, może ona podpuścić piechotę przeciwnika bardzo blisko (do 300—400 kroków) a następnie odskoczyć na następną linię oporu (nie bliżej niż 1—2 km), aby ciężkie karabiny maszynowe nieprzyjaciela musiały zmieniać stanowiska.

Zasada w działaniach opóźniających kawalerji jest:

- a) otwieranie ognia na dalekie odległości,
- b) zwroty zaczepne na skrzydło nieprzyjaciela,
- c) trzymanie własnych koni wpobliżu,
- d) wykorzystywanie przeszkód naturalnych i sztucznych.

Dogodnemi stanowiskami są takie punkty i linje terenowe, które dają:

- a) daleki ostrzał,
- b) dobre ukrycie koniowodów,
- c) dogodne warunki wycofania się.

Walka opóźniająca stanowi najczęstsze zadanie bojowe dla oddziałów kawalerji będąc fragmentem prawie wszystkich innych działań (ubezpieczenie, rozpoznanie, obrona i t. d.).

E. *Inne zadania kawalerji w polu.*

Łączność.

Jeździec w naszych terenach, zwłaszcza wschodnich okolic, jest dotychczas najpewniejszym a wystarczająco szybkim środkiem przekazywania i łączności. To też kawalerja jest poważnie obciążona służbą łączności — bądź dla siebie samej (w ramach swych jednostek) bądź na korzyść innych broni (np. plutony konnych zwiadowców pułków piechoty, kawalerja dywizyjna dywizyj piechoty, niekiedy oddziały kawalerji przydzielone do sztabów wyższych).

Kawalerja pracuje na korzyść łączności przy pomocy:

- gońców (konnych),
- jeźdźców łącznikowych,
- patroli łącznikowych,
- łańcucha sztafet rozstawnych.

Szybkość gońca konnego zależy od:

- 1) rozkazu,
- 2) wytrzymałości konia.

Na odległościach do 2 km może dojść do 400 m na minutę.

Na odległościach do 5 km — do 12 km na godzinę.

Na większych — od 7 do 10 km na godzinę.

Maksymalna wydajność pracy dziennej dla konia kawalerji dywizyjnej lub pułku piechoty nie przekracza 40 — 50 km. Koń taki nazajutrz powinien mieć odpoczynek lub mały wysiłek (20—25 km).

Błoto, śnieg, upał zmniejszą tę wydajność o 10 — 20%.

P o n a d t o o d d z i a ł y k a w a l e r j i m o g ą o t r z y m a ć z a d a n i a :

- 1) niszczenia budowli kolejowych i innych na tyłach nieprzyjaciela;
- 2) osłony artylerji, sztabów, budowli i taborów;
- 3) osłony zaciągania czat piechoty (wzgl. kawalerji).

XIV. ARTYLERJA.

Ogólna charakterystyka artylerji.

Artylerja działa w walce ruchem i ogniem. Nie jest w stanie zająć i utrzymać terenu, dlatego nie występuje nigdy samodzielnie, lecz w związku z piechotą lub kawalerją i jest bronią pomocniczą.

Właściwości taktyczne.

- 1) Ruchliwość.
- 2) Potęga ognia.

Artylerja jest wrażliwa na natarcie zbliiska, szczupły jej personel jest przeznaczony do obsługi i transportu sprzętu. Ma mniejszą zdolność rozczłonkowania się aniżeli piechota. W ruchu może rozczłonkować się na poszczególne wozy, zaprzęgnięte w szóstkę koni. Na polu walki jednostki artylerji na stanowiskach bojowych zajmują również dużą przestrzeń. Poza tem są podczas walki unieruchomione.

Działalność artylerji jest związana z możliwością obserwowania nieprzyjaciela.

Poszczególne okresy udziału artylerji w walce:

- 1) rozwinięcie z szyku marszowego do szyku bojowego,
- 2) walka ogniowa,
- 3) przesunięcia na polu walki,
- 4) zakończenie walki.

Organizacja artylerji na polu walki.

Najmniejszą jednostką, w której skład organizacyjny wchodzi artylerja, jest dywizja piechoty (jeden pułk artylerji lekkiej).

Artylerja organiczna dywizji może być w razie potrzeby wzmocniona lub uszczuplona.

Artylerja dywizyjna dzieli się na polu walki na *dywizyjny i grupy*, poza tem na *artylerję ogólnego działania i bezpośredniego wsparcia*, które podlegają dowódcy artylerji dywizyjnej.

Artylerja bezpośredniego wsparcia ma zapewnić wykonanie zadań oddziałom wspieranym. Artylerja ogólnego działania jest przeznaczona do zadań artyleryjskich, stanowi poza tem odwód ogniowy dla artylerji bezpośredniego wsparcia.

Podział artylerji.

Podział artylerji w polu da się przeprowadzić z pięciu punktów widzenia:

- a) ze względu na rodzaj ostrzeliwanych celów (naziemna i przeciwlotnicza).
- b) ze względu na rodzaj dział (armaty, haubice i moździerze),
- c) ze względu na kaliber (lekka, ciężka i najcięższa),
- d) ze względu na sposób transportowania (o ciągu konnym, zmotoryzowana, ciągnikowa lub samochodowa i art. kolejowa).
- e) ze względu na przydział organizacyjny (dywizyjna, dyspozycyjna).

W artylerji polowej przeważają we wszystkich państwach kalibry lekkie i ciąg konny. Natomiast w artylerji dyspozycyjnej przeważają kalibry ciężkie, a motoryzacja tej artylerji czyni stałe postępy.

Pułk artylerji lekkiej jest uzbrojony w armaty 75 mm wz. 97 (donośność 11 km), i haubice 100 mm (donośność 10 km).

Dywizjon artylerji konnej jest uzbrojony w armaty 75 mm wz. 02/26 (donośność 11 km).

Pułk artylerji ciężkiej jest uzbrojony w armaty daleko-
nośne 105 mm wz. 13 (donośność 12 i 15 km) i w haubice
155 mm wz. 17 (donośność 11 km).

Organizacja.

a) *Baterja.*

B a t e r j a odpowiada następującym wymaganiom tak-
tycznym:

1) musi maszerować, przebywać na postojach, rozwinać się do walki, walczyć ogniem i ruchem w ramach dywizjonu, a wyjątkowo także samodzielnie,

2) musi stale zachować sprawność bojową i marszową, przez regularne zaspokajanie codziennych potrzeb ludzi, koni i sprzętu.

Wymaganiom powyższym sprosta baterja o składzie następującym:

- 1) dowódca baterji,
- 2) zwiad,
- 3) linja ogniowa,
- 4) tabor bojowy,
- 5) tabor żywnościowy.

Cztery pierwsze części tworzą baterję bojową.

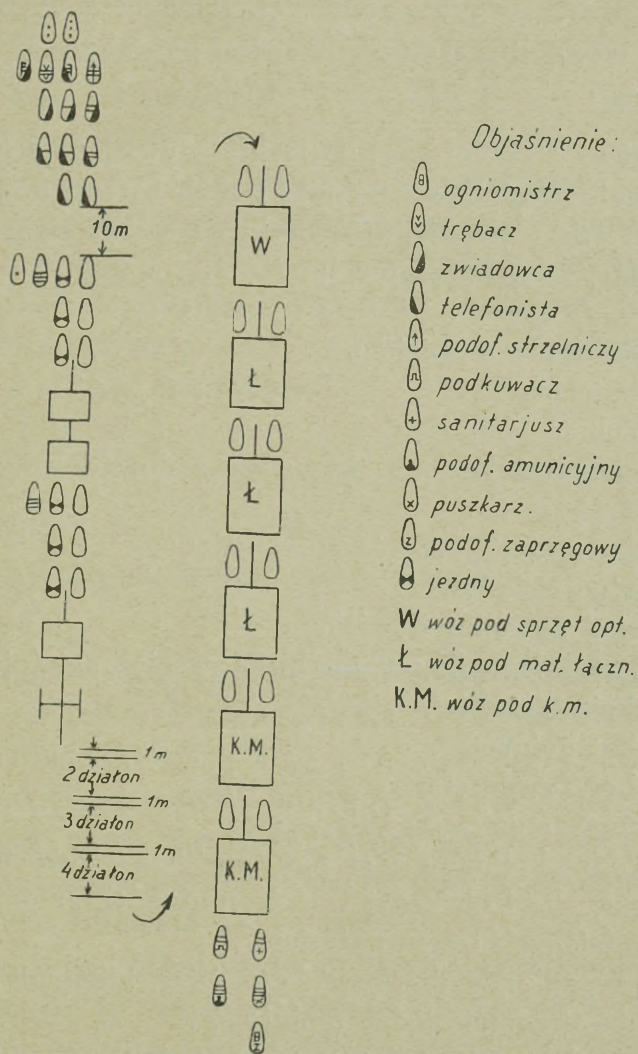
Dowódca baterji ma do rozporządzenia dwóch oficerów.

S k ł a d z w i a d u :

- a) poczet bojowy dowódcy baterji,
- b) patrol telefoniczny konny,
- c) patrol zwiadowczy,
- d) patrol obserwacyjny,
- e) dwóch łączników konnych (ryc. 94).

Skład linii ogniowej:

- a) 1 oficer,
- b) 2 dowódców plutonów,



Ryc. 94.

- c) 4 działony ogniowe,
- d) sekcja łączności,
- e) drużyna karabinów maszynowych.

W artylerji lekkiej działon składa się z dwóch wozów artyleryjskich, a mianowicie z działa i jaszczu, zaprzężniętych szóstkami, sześciu szeregowców obsługi, jadących na przodkach i z sześciu jezdnych. Działonem dowodzi działonowy (konno), a zastępcą jego jest kapral jaszczowy.

b) *Dywizjon.*

Zadaniem taktycznem związku dywizjonowego jest uzgadnianie działalności bojowej trzech baterji pod kątem widzenia jak najlepszego wyzyskania wszystkich baterji do osiągnięcia wspólnego celu.

S k ł a d d y w i z j o n u:

- dowództwo dywizjonu,
- 3 baterje,
- kolumna amunicyjna.

Dowództwo dywizjonu składa się z dowódcy i drużyny dowódcy.

W skład drużyny dowódcy wchodzi:

- zastęp zwiadowczy,
- zwiad dowódcy dywizjonu,
- oddział łącznikowy do broni wspieranej (piechoty),
- sekcja łączności,
- tabor bojowy,
- tabor żywnościowy.

Kolumna amunicyjna składa się:

z dowódcy kolumny, zastępcy dowódcy — dwóch łączników konnych, trębacza i trzech plutonów amunicyjnych odpowiadających trzem baterjom.

W przypadku wydzielenia baterji ze składu dywizjonu, baterja ta otrzymuje jeden z plutonów.

Nadto kolumna amunicyjna ma swój tabor żywnościowy.

Strzelanie.

Aby ogień artylerji był skuteczny, musi być przygotowany lub wstrzelany.

P r z y g o t o w a n i e może być pobieżne na podstawie mapy lub terenu, dokładne, na podstawie wziętych z mapy szczegółowej lub z dokładnych pomiarów topograficznych.

Wstrzeliwanie ma za zadanie sprowadzić średni punkt ognia na cel; obejmuje w s t r z e l i w a n i e k i e r u n k u i d o n o ś n o ś c i.

Ogień skuteczny może nastąpić po wstrzeliwaniu lub po dokładnem przygotowaniu. Może on być uderzeniowy (granatami), odbitkowy — rozpryskowy (szrapnelami lub granatami). Ponadto rozróżnia się: ogień skuteczny do pola celem obezwładnienia celów żywych, ogień skuteczny (niszczący) z jednym celownikiem.

Amunicja.

1. Naboje.

Nabój artyleryjski składa się z:

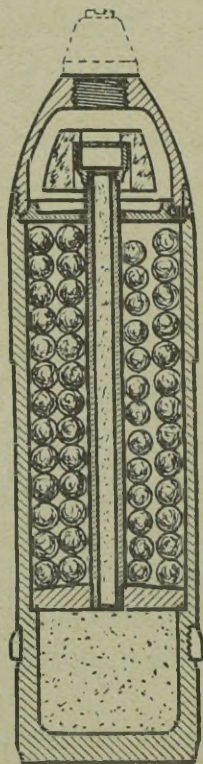
- a) pocisku;
- b) zapalnika—w szrapnelach jest on wkręcony na stałe, do granatów natomiast wkręca go się tuż przed załadowaniem do lufy;
- c) ładunku prochowego w łusce lub w woreczkach; ładunki mogą być niepodzielne, lub podzielne, t. zn. powiększanie lub zmniejszanie ilości woreczków daje ładunki silniejsze lub słabsze;
- d) zapłonnika, który służy do zapalania ładunku prochowego; w ładunkach łuskowych jest on wkręcony w dno łuski, w innych zakłada się go oddzielnie tuż przed strzałem.

Naboje mogą być jednolite, to znaczy pocisk złączony na stałe z ładunkiem łuskowym lub niejednolite — oddzielnie pocisk, oddzielnie ładunek.

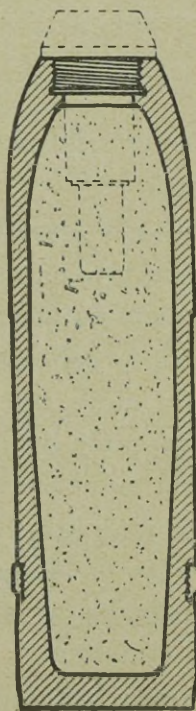
KALIBER	NABÓJ	Ł A D U N E K	
75 mm wz. 97 i wz. 02/26	jednolity	w łusce	normalny niepodzielny zmniejszony „
100 mm wz. 14 i 14/19 P.	niejednolity	w łusce	podzielny
105 mm wz. 13	niejednolity	w łusce	podzielny
155 mm wz. 17	niejednolity	w woreczkach	podzielny

2. Pociski.

Każdy pocisk składa się ze skorupy, ładunku wewnętrznego oraz części dodatkowych, powodujących działanie pocisku (ryc. 95 i 96).



Ryc. 95.
Szrapnel.



Ryc. 96.
Granat.

Rozróżniamy:

a) s z r a p n e l e przeznaczone do strzelania do celów żywych, działają one siłą uderzenia kulek;

b) g r a n a t y s t a l o w e i s t a l o s u r ó w k o w e do ostrzeliwania celów martwych i żywych; działają one siłą uderzenia i wybuchu lub uderzeniem odłamków. Granaty stalowe mają ściany skorupy cieńsze, większą ilość materiału wybuchowego i dają duże odłamki; stalosurówkowe mają ściany skorupy grubsze, mniejszą ilość materiału wybuchowego i dają dużo drobnych odłamków.

c) P o c i s k i s p e c j a l n e.

1) Smugowe do zwalczania balonów; w czasie lotu pocisku zapala się ładunek wewnętrzny i otworami na głowicy pocisku wychodzą długie płomienie,

2) dymne — do oślepiania punktów obserwacyjnych, gniazd karabinów maszynowych i t. d.,

3) oświetlające.

3. Zapalniki.

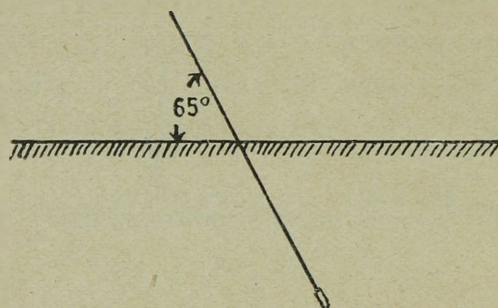
Zapalniki dzielą się na r o z p r y s k o w e i u d e r z e n i o w e. Jeżeli zapalnik ma urządzenie odpowiadające obu działaniom, nazywa się zapalnikiem o d z i a ł a n i u p o d w ó j n e m.

Zapalniki uderzeniowe dzielą się na:

- natychmiastowe, powodujące wybuch natychmiast,
- bez zwłoki, wybuch z opóźnieniem 0,02",
- z krótką zwłoką, wybuch z opóźnieniem 0,05",
- z długą zwłoką, wybuch z opóźnieniem 0,15" po zetknięciu się z ziemią.

Do rozróżniania zapalników służą znaki i barwy na kapturkach, na główkach lub na główkach i ogonkach zapalników.

Przy kącie uderzenia powyżej 40° (ryc. 102) pocisk zagłębia się prostolinijnie.



Ryc. 102.

Poniższa tabelka podaje głębokość wnikania pocisków:

Kaliber:	Szybkość pozostała w m/sek:	Kąt upadku:	Przeciętne wnikanie pod powierzchnię:	Poziomy rzut drogi podczas wnikania:
75 mm	200	25°	1 m	1,5 m
155 mm	260	30°	1,6 m	2,5 m
200 mm	225	42°	2 m	4 m
"	350	38°	3,4 m	4,5 m
280 mm	350	65°	4,5 m	3,8 m
"	250	35°	3 m	6,5 m
370 mm	280	50°	5 m	5 m
"	290	65°	6 m	2,5 m

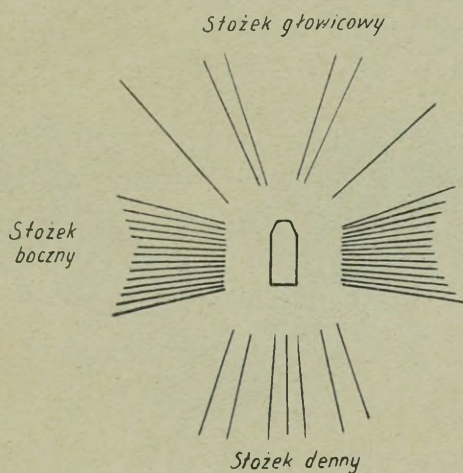
b) *Ogień uderzeniowy.*

a) Granaty.

Stosując zapalniki natychmiastowe, bez zwłoki, z krótką lub długą zwłoką można osiągnąć mniejsze lub większe zagłębienie.

Przy użyciu zapalników natychmiastowych otrzymuje się wybuch zawsze na powierzchni; skutecznie działa tylko stożek boczny (ryc. 103).

Użycie zapalników bez zwłoki lub z krótką zwłoką powoduje wybuch pocisku na 1 — 2 długości pocisku pod zie-



Ryc. 103.



Ryc. 104.

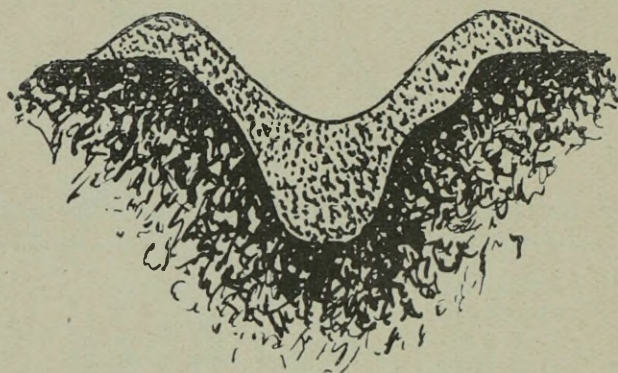
mią, przy kącie uderzenia 15° do 25° powstaje tak zwany lej wymieciony (ryc. 104). Przy użyciu zapalników ze zwłoką i kącie uderzenia 25° do 40° następuje wybuch 3 — 4 długości pocisku pod ziemią; powstaje tak zwany lej przysypany (ryc. 105).

Zapalnik z długim opóźnieniem powoduje wybuch na znacznej głębokości, wobec czego materiał wybuchowy nie

zawsze ma siłę do wyrzucenia ziemi; powstaje wtedy tak zwany „kamuflet” (ryc. 106), taki wybuch jest skuteczny zwłaszcza przeciw schronom.

Przeciętna głębokość na jakiej może powstać „kamuflet” wynosi:

- dla 155 mm 3 m,
- „ 220 mm 4,5 m,
- „ 370 mm 10 m.



Ryc. 105.

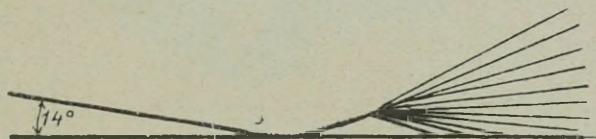


Ryc. 106.

b) Szrapnele.

Część uderzeniowa zapalnika szrapnelowego ma pewne opóźnienie, wskutek czego szrapnel uderzający pod kątem mniejszym niż 15° odbija się przed rozpryskiem (ryc. 107).

Działanie jego jest tylko wtenczas skuteczne, jeżeli kąt uderzenia jest mały. Szrapnel 75 mm z odbicia na 1500 m ma pole skutecznego rażenia 200 m w głąb, szrapnele 155 mm wystrzelone uderzeniowo bliżej niż na 100 m od działa mają skuteczne pole rażenia 500 m w głąb.



Ryc. 107.

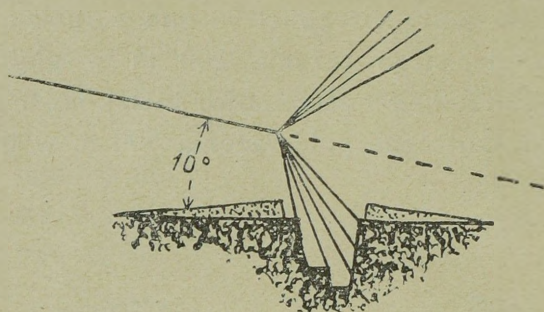
c) *Ogień rozpryskowy.*

a) Granaty.

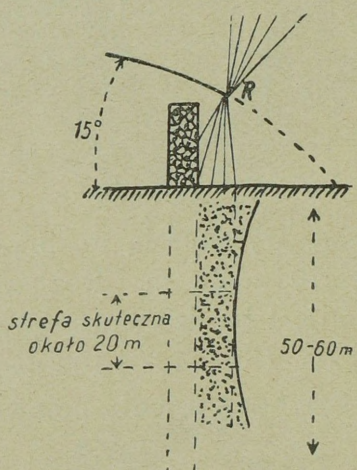
Najskuteczniejszą wysokością rozprysku granatu jest wysokość między 10 a 20 m. Rozprysk na wysokości mniejszej niż 10 m jest bardzo skuteczny, lecz powierzchnia rażenia jest mała. (Ryc. 108 i 109 uwidaczniają działanie rozpryskowe granatu z armaty polowej i lekkiej haubicy niemieckiej).

Przybliżony promień rażenia największych odłamków.

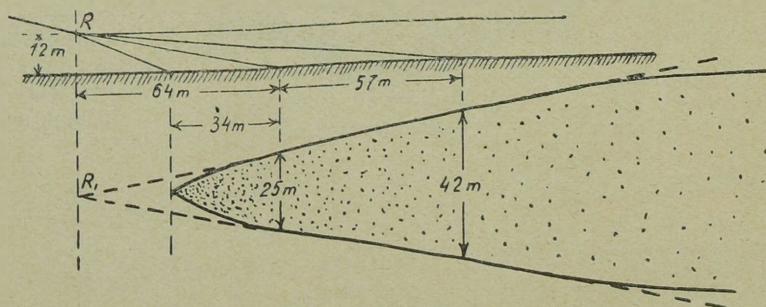
Kaliber i rodzaj granatów	Pole skutecznie rażone		Promień skutecznego rażenia największych odłamków
	głębokość	szerokość	
75 mm wz. 1900 i 1915	5 m	15 m	150 m
105 mm wz. 14	6 m	45 m	300 m
155 mm stal.	8 m	70 m	500 m
155 mm stalosurówkowy	15 m	70 m	200 m



Ryc. 108.



Ryc. 109.



Ryc. 110.

b) Szrapnele.

Szrapnel, którego rozprysk następuje na torze pocisku (ryc. 110), działa najskuteczniej wówczas, kiedy rozprysk jest na wysokości skutecznej, a przedłużenie toru przechodzi przez cel.

Wysokość skuteczna na średnie odległości (4 do 6 km), widziana z baterji, wynosi dla szrapnela:

75 mm 2 — 3 tysięcznych,
100 mm 4 — 5 tysięcznych,
105 mm 2 — 3 tysięcznych,
155 mm 6 — 8 tysięcznych.

Zużycie amunicji.

a) Obezwładnienie piechoty w systemie okopów.

75 mm 12 poc. na hektar i min.
100 mm 10 poc. na hektar i min.
155 mm 4—5 poc. na hektar i min.

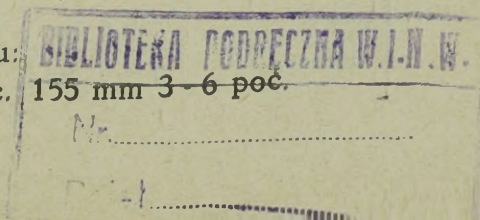
b) robienie wyrw w drutach:

Odległość w metrach:	Przeciętne zużycie amunicji do zrobienia wyrwy o szerokości 20 metrów:		
	75 mm	100 mm	155 mm
3000	400	300	160
4000	500	400	200
5000	700	500	230
6000	800	550	260
7000	900	650	300

c) niszczenie okopów:

średnio na 1 m bieżący okopu:

75 mm 10 poc., 100 mm 8 poc. 155 mm 3-6 poc.



d) niszczenie bateryj:

75 mm, 100 mm, 105 mm — 500 - 800 poc.

155 mm — 300 - 400 poc.

Marsze.

Rozmieszczenie artylerji dywizyjnej w kolumnie przy ubezpieczonym marszu czołowym jest następujące:

do straży przedniej (około 1 pułku piechoty) przydziela się jeden dywizjon. Dywizjon maszeruje w oddziale głównym straży przedniej. Dowódca dywizjonu wraz ze zwiadem i z dowódcami bateryj wraz ze zwiadami przy dowódcy straży przedniej w obszarze oddziału przedniego straży przedniej. Oficer zwiadowczy ze swoim zastępem zwiadowców w obszarze szpicy.

Większość artylerji maszeruje w przedniej części sił głównych. Dowódca artylerji dywizyjnej przy dowódcy kolumny przy oddziale głównym straży przedniej.

Chody:

artylerja lekka w marszu z piechotą — stęp,

w marszu bez piechoty oraz na polu walki — stęp i kłus naprzemian (galop jest stosowany tylko wyjątkowo). Artylerja ciężka — stęp.

Tabela szybkości marszu poszczególnych rodzajów artylerji.

Rodzaj artylerji:	Szybkość marszu na g.		Przemarsz dzienny	
	stęp:	stęp i kłus:	zwykły	większy
lekka	5 — 6 km	7 — 8 km	do 30 km	do 40 km
konna	5 — 6 km	8 — 9 km	do 30 km	do 50 km
ciężka	4 — 5 km	—	do 25 km	do 35 km

Tabela długości kolumn i czas przemarszu.

Jednostka:	Długość kolumny:	Czas przemarszu:
baterja lekka	250	2,5'
„ konna	300	3'
„ ciężka	800	10'
kolumna amunicyjna dywizjonu lekkiego	800 — 990	10 — 11'
kolumna amunicyjna dywizjonu konnego	480	4'
kolumna amunicyjna dywizjonu ciężkiego	1200	15'

Postój.

Ze względu na stopień zagrożenia rozróżniamy postój podróżny, ubezpieczony i postój na polu walki.

Artylerja może przebywać na postoju ubezpieczonym z bronią wspieraną (piechotą lub kawalerją) lub sama z osłoną lub bez niej. W pierwszym przypadku ubezpieczenie należy do broni wspieranej. Oddziały są tak ugrupowane, że piechota jest wysunięta w stronę nieprzyjaciela, artylerja wtyle za piechotą, a tabory oddzielnie wtyle.

Jeżeli artylerja stoi sama z osłoną, to wysyła posterunki alarmowe konne na taką odległość, ażeby miała czas na przygotowanie się do odparcia natarcia wspólnie z osłoną. Warty zewnętrzne wystawia osłona. Artylerja nie mająca na postoju osłony, wystawia sama warty zewnętrzne i posterunki alarmowe.

Przy postoju ubezpieczonym ulgi dla ludzi i koni są mniejsze niż na postoju marszowym i zależą wyłącznie od położenia taktycznego.

Postój na polu walki jest odmianą postoju ubezpieczonego.

Walka.

Artylerja wchodząc do walki musi wybrać drogę, wybrać i zająć punkty obserwacyjne, stanowiska ogniowe, znać cele i nawiązać łączność. Do tej pracy używa zwiadów.

O b s e r w a c j a.

Obserwacja artyleryjska ma zadanie dozorowania pola walki, wstrzeliwanie i kontrolę ognia.

Artylerja używa następującej obserwacji:

- 1) naziemnej,
- 2) powietrznej,
- 3) specjalnej.

Zasadniczo posługuje się artylerja punktami obserwacyjnymi naziemnymi. Punkty obserwacyjne naziemne biera się na poszczególnych szczeblach tak, ażeby każda jednostka artylerji jak najlepiej widziała swój pas działania, wraz z pierwszemi członami broni wspieranej. W razie gdy rzeźba lub pokrycie terenu nie pozwala na widoczność z jednego punktu, wtenczas wybiera się punkty obserwacyjne pomocnicze.

Obserwacja powietrzna (płatowiec artylerji i balon) jest przedłużeniem obserwacji naziemnej.

Obserwacja specjalna posługuje się przyrządami umożliwiającymi pomiary: wzrokowe, dźwiękowe, topograficzno-ogniowe i stosuje zdjęcia fotopanoramiczne, dla ustalenia położenia celów; najgłówniejszą jej rolą jest wykrywanie stanowisk artylerji nieprzyjacielskiej.

S t a n o w i s k a o g n i o w e.

Stanowisko ogniowe jest to minimalny obszar 80/20 m dla baterji, z którego artylerja ma spełnić swoje zadanie. Artylerja zajmuje zasadniczo stanowiska zakryte. O ile z zakrytego stanowiska nie może spełnić zadania, to zajmuje stanowisko odkryte. W artylerji dywizyjnej odległość

stanowisk ogniowych od pierwszego rzutu wspieranej piechoty waha się średnio od $1\frac{1}{2}$ do $2\frac{1}{2}$ km.

Ł ą c z n o ś ć.

Łączność z piechotą zapewnia osobista styczność dowódców, obserwacja pola walki, łącznicy wysyłani do dowódcy broni wspieranej i oddziały łącznikowe artylerji wysyłane do czołowych członów broni wspieranej.

Środki łączności: telefon, sygnalizacja, gońcy, radjostacja odbiorcza, płachty sygnałowe. Jeśli chodzi o linię ogniową (stanowisko ogniowe baterji i punkty obserwacyjne) to zasadniczym środkiem jest telefon. Wszelkie inne środki, jak sygnalizacja, sztafety i t. p., są tylko namiastką i służą jedynie na czas ewentualnej przerwy w połączeniu telefonicznej linii ogniowej.

O g n i e t a k t y c z n e.

Ognie taktyczne dzielimy na ognie pozostające w bezpośrednim związku z działaniami broni wspieranej (bezpośredniego wsparcia) i ognie pozostające w mniej bezpośrednim związku z działaniami broni wspieranej (ogólnego działania).

Pierwsze dzielą się na ognie zaczepne i obronne (nie należy ich sztywnie łączyć z charakterem własnych działań, gdyż w obronie możemy oddawać niejednokrotnie ognie zaczepne i odwrotnie).

Ognie zaczepne rozróżniamy:

- 1) przygotowanie artyleryjskie (na przedmiot natarcia);
- 2) ogień wspierający (obezwładnić nieprzyjaciela w ostatniej fazie naszego natarcia);
- 3) ogień oczyszczający (uniemożliwić nieprzyjacielowi wypartemu z jednego stanowiska do zorganizowania obrony w międzypolu stanowisk obronnych);
- 4) ogień zaporowy ruchomy, stosowany bardzo rzadko (ukryć przed wzrokiem nieprzyjaciela ruchy własnej piechoty i uprzątnąć z drogi mniejsze oddziały).

Ognie obronne rozróżniamy:

1) zapobiegawczy (na nieprzyjaciela grupującego się do natarcia);

2) powstrzymujący (na nieprzyjaciela którego natarcie już wyruszyło) i

3) zaporowy (przed własnymi linjami i położony w tych miejscach, których nie może dosięgnąć ogień z karabinów maszynowych).

Ognie nie będące w bezpośrednim związku z działaniami broni wspieranej rozróżniamy:

1) ogień osłaniający (osłonić własne działania bojowe przed wzrokiem, słuchem i ogniem nieprzyjaciela);

2) ogień przeciwbateryjny (jest to ogień osłaniający, jednakowoż ze względu na swoją ważność został wyłączony z ognia osłaniających), (zwalczanie artylerji nieprzyjacielskiej);

3) ogień wzbraniający (wszystkie inne ognie nie objęte dotychczas a mające na celu wzbraniać nieprzyjacielowi przebywanie w pewnych obszarach, poruszania się i wykonywania pracy).

Przesuwanie artylerji na polu walki.

Zmiana stanowisk (stanowisk ogniowych i punktów obserwacyjnych) z równoczesnem utrzymaniem ciągłości ognia nie następuje trudności w jednostkach artylerji większych od baterji wzwyż. Aby utrzymać ciągłość ognia baterji przesuwa się kolejno poszczególne plutony, czyli baterję dzieli się na dwie części dwudziałonowe; w przypadku tym aparat dowodzenia (zwiad i łączność) jest niewystarczający.

W marszu ubezpieczonym czołowym większość sił artylerji maszeruje bliżej czoła sił głównych, a część artylerji przydziela się do straży przedniej. Straż przednia w sile jednego pułku piechoty otrzymuje zasadniczo jeden dywi-

zjon, w sile jednego bataljonu otrzymuje jedną baterję. W razie braku artylerji piechoty przydziela się poszczególne działa artylerji dywizyjnej do przednich kompanij.

W marszu ubezpieczonym odwrotowym maszeruje artylerja w oddziale głównym straży tylnej. W braku artylerji piechoty przydziela się pojedyncze działony kompanjom tylnym.

Do czat zwartych przydziela się artylerję czat, której zadaniem jest przygotowanie ognia przede wszystkim na drogi, na których oczekuje się ukazania się nieprzyjaciela, oraz na obszary, w których nieprzyjaciel może się skupiać.

Działania zaczepne.

Bój spotkaniowy.

Zadaniem artylerji straży przedniej jest umożliwić piechocie rozwiniecie się i utrzymanie terenu. Dowódca kolumny może nakazać wesprzeć straż przednią częścią lub całością artylerji sił głównych. Artylerja zajmuje wtedy stanowiska jak najdalej ku przodowi, stanowiska ogniowe blisko punktów obserwacyjnych. Ogień artylerji oddaje się na najbliższe cele natarcia, cele ulotne oraz ognie zaporowe dla utrzymania zdobytych punktów terenu. Dowódcy baterij mają szeroką inicjatywę ogniową. Wobec szybko następujących zmian walki spotkaniowej poszczególne baterje nawiązują ścisłą łączność z czołowemi członami broni wspieranej.

Pościg.

W przewidywaniu pościgu przydziela się artylerję do oddziałów broni wspieranej. Początkowo kiedy nieprzyjaciel cofa się krok za krokiem, artylerja utrzymuje ciągłość ognia przesuwając się skokami. Jeżeli nieprzyjaciel oderwie się, wtedy artylerja maszeruje razem z jednostkami pościgowemi aż do chwili otwarcia ognia.

Natarcie w walce ruchomej.

a) Działania wstępne.

Artylerja zabezpiecza broni wspieranej przejścia przez miejsca szczególnie ważne lub organizuje ciągłą gotowość do wsparcia piechoty. W drugim przypadku zajmuje stanowiska w ten sposób kolejno, że jedne baterje stoją na stanowiskach, a drugie wykonywają skok (około 6 km). Punkty obserwacyjne blisko osi marszu, stanowiska ogniowe blisko punktów obserwacyjnych. Łączność z bronią wspieraną uzyskuje się przez osobistą styczność i przez oddziały łącznikowe artylerji.

b) Przygotowanie i wykonanie natarcia.

Artylerję dzieli się na grupy bezpośredniego wsparcia i ogólnego działania. Oddziały artylerji zaopatrują się w dodatkowy sprzęt łączności, aby mogły przesuwac punkty obserwacyjne, jak również oddziały łącznikowe i zapewnić wsparcie bez zmiany stanowisk. O ile zajdzie potrzeba zmiany stanowisk, to ciągłość ognia musi być zachowana. Rozpoczęcie ognia i przerwanie następuje na umówiony znak, na podstawie obserwacji i wyjątkowo według rozkładu czasu.

Ognie: krótkie przygotowanie artyleryjskie, ognie obezwładniające na pierwszy przedmiot natarcia i wyrwy w drutach. Długotrwałe przygotowanie artyleryjskie zdradza własny zamiar.

Gdy broń wspierana wyruszy do natarcia, artylerja wykonywa ognie wspierające w formie ześrodkowań na skupienia karabinów maszynowych, okopy obsadzone, poza tem wykonywa ognie osłaniające na punkty obserwacyjne, boczne urządzenia nieprzyjaciela oraz ognie przeciwbateryjne.

Z chwilą dojścia piechoty na odległość szturmową — ogień wspierający przesuwa się i przechodzi w ogień oczyszczający lub zaporowy (w razie potrzeby).

Natarcie w walce pozycyjnej.

Artylerję dywizyjną wzmacnia się zazwyczaj artylerją dyspozycyjną w ostatniej chwili. Ugrupowanie, podział i ogień artylerji jak w natarciu w walce ruchomej. Przy przygotowaniu artyleryjskiem ognie niszczące na umocnienia i baterje nieprzyjacielskie. W czasie natarcia ognie zaporowe ruchome na niektórych odcinkach natarcia i ognie wzbraniające.

Działania obronne.

Obrona stała.

Podział artylerji na artylerję bezpośredniego wsparcia i na artylerję ogólnego działania, zajęcie stanowisk, obserwacja, łączność i rodzaje ogni, jak str. 180 — 182. W razie potrzeby wystawia artylerja działa przeciwpancerne i przeciwszturmowe. Stanowiska zajmuje artylerja zasadniczo za pozycją główną. Wszystkie baterje przygotowują ogień zaporowy przed główną pozycją obronną, a część ich przed linią czat i na główną pozycję obronną. Baterje urządzają stanowiska zapasowe. Obserwacja i łączność silnie rozbudowana (ryc. 111). Przy przesunięciach ciągłość ognia zachowana.

Ognie: przed natarciem dalekie ognie wzbraniające, ognie zapobiegawcze; podczas natarcia ognie wynikające z obserwacji a mające na celu powstrzymanie nieprzyjaciela, ognie zaporowe i oczyszczające, dla uzupełnienia ogni zaporowych.

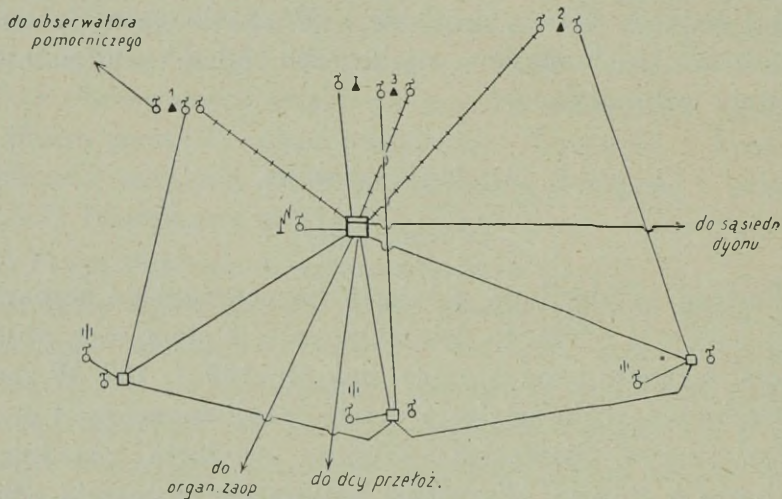
W razie własnego przeciwuderzenia lub przeciwnatarcia stosuje się ognie zaczepne.

Obrona marszowa.

Większości artylerji używa się do wsparcia działań zaczepnych lub do przeciwdziałania, a tylko część do dzia-

łań opóźniających lub obrony stałej, a wyjątkowo do ubezpieczenia.

Zasady działania artylerji opierają się głównie na zasadach natarcia w boju spotkaniowym, w walce ruchowej, opóźnianiu lub obronie stałej.



Objaśnienia

- | | |
|--------------------|-------------------------|
| ○ aparat telef. | ▲ punkt obs. dcy dyonu |
| □ łącznica dyonu | ▲ punkt obs. baterji |
| □ łącznica baterji | bateria |
| ⌚ radiostacja | ++ połączenia warunkowe |

Ryc. 111.

Wycofanie i odwrót.

W okresie wycofania i odwrotu rozwija artylerja jak największą siłę ognia, zamykając ogniem najważniejsze drogi pościgowe; pozostaje ona na stanowiskach jak najdłużej — dowodzenie powinno być scentralizowane, ażeby można było osiągnąć należyte kierownictwo ogniem i aby był regulowany stopniowy odmarsz.

Artylerja straży tylnej zmusza nieprzyjaciela do rozwinięcia się w dużej odległości i pod osłoną jej ognia wyko-

nywa piechota straży tylnej swoje zadania. Przesuwanie baterij odbywa się rzutami wtył. Inicjatywa ognia pozostawiona jest dowódcom baterij a nawet plutonów, zwłaszcza dla odparcia broni pancernej.

Działania opóźniające.

Ogień prowadzi się na wielkich odległościach w postaci częstych i szybkich seryj, celem zaskoczenia ogniem posuwającego się nieprzyjaciela. Specjalną uwagę zwraca się na cele znajdujące się na skrzydłach. Zmiana stanowisk odbywa się rzutami baterij, plutonów a nawet działonów.

Dowodzenie jest zdecentralizowane, ażeby niższym dowódcom pozostawić wielką inicjatywę ognia.

XV. BRON PANCERNA.

Do broni pancernych zalicza się czołgi, samochody pancerne i pociągi pancerne.

A. Czołgi.

Zdolność czołgów do przekraczania przeszkód z drutu i torowanie przez nie drogi piechocie pozwala im uderzać przez zaskoczenie nawet na umocnione pozycje.

Pluton czołgów składa się z 5 wozów, w tem 3 uzbrojonych w działka, a 2 w karabiny maszynowe. Pluton jest najmniejszą, niepodzielną jednostką bojową.

Kompanja składa się z 3 plutonów i prócz nich zawiera wszystkie urządzenia potrzebne do zaopatrywania i uskuteczniania napraw. Kompanje łączą się w bataljony.

Udział czołgów w walce piechoty polega na torowaniu jej drogi przez zwalczanie nieprzyjacielskiej broni i niszczenie przeszkód sztucznych.

Pluton czołgów przydziela się do bataljonu lub kompanji. Walczy on w szyku rozwiniętym z czołgiem dowódcy pośrodku, a czołgami uzbrojonemi w ciężkie karabiny maszynowe na skrzydłach. Odstępy między czołgami — ok. 50 m, front bojowy plutonu wynosi zatem około 200 m.

Współdziałanie czołgów i piechoty reguluje najczęściej dowódca bataljonu, wyznaczając zadanie czołgom i kompanjom nacierającym. Podczas boju piechota powinna iść jak najbliżej czołgów, nie dać się od nich oddzielić i wykorzystywać każde ich posunięcie. Piechota musi iść wszę-

dzie, gdzie idą czołgi, bo pozostawione same sobie zostaną wytępione. Natomiast zatrzymanie się czołgów z jakichkolwiek powodów nie może spowodować przerwania ruchu piechoty. Podczas przerw w natarciu czołgi chronią się za najbliższą osłonę wewnątrz ugrupowania własnej piechoty.

Względem współdziałających z nią czołgów piechota ma następujące obowiązki:

- zwalczać wszelką rozpoznaną nieprzyjacielską broń przeciwczołgową i brać pod ogień miejsca, w których obecność takiej broni można podejrzewać;
- udzielać czołgom pomocy przy pokonywaniu przeszkód przeciwczołgowych i t. p.;
- informować czołgi o swych potrzebach.

Największą trudność stanowi porozumiewanie się piechoty z czołgami podczas boju. W tym celu stosuje się:

- wystrzeliwanie pocisków sygnałowych i rakiet w kierunku celu, który ma być zniszczony;
- powrót czołgów do piechoty dla odebrania rozkazów;
- wręczanie dowódcy plutonu czołgów rozkazu pisemnego przez gońca z piechoty.

Wszystkie te sposoby są niedoskonałe i zawodne.

Obrona przeciwczołgowa bierna polega na przeciwstawianiu czołgom trudnych do pokonania przeszkód. Są nimi:

- wody ponad 1.20 m głębokości;
- naturalne i sztuczne zabagnienia terenu;
- lasy i zagajniki;
- rowy o szerokości 2 — 4 m i głębokości 1 — 2 m;
- miejscowości, szczególnie murowane;
- nasypy i stoki ponad 45° nachylenia;
- szyny kolejowe i słupy wkopane skośnie do ziemi;
- ścięte drzewa, położone w ten sposób, że czołg się z nich ześlizguje.

O b r o n a c z y n n a polega na ostrzeliwaniu czołgów w ruchu lub po zatrzymaniu na przeszkodzie. Najskuteczniejszą bronią jest działko polowe, strzelające bezpośrednio z niewielkiej odległości, najlepiej flankowo. Działko piechoty pociskiem przeciwpancernym może przebić pancerz, zwykłym — uszkodzić mechanizm gąsienicy.

Pociski przeciwpancerne z karabinków i karabinów maszynowych z odległości poniżej 400 m mogą w wielu miejscach przebić pancerz czołga. Skutek zależy od kąta uderzenia w pancerz, który powinien być możliwie zbliżony do prostego. Lżejsze opancerzenie może przebić nawet pocisk zwykły, jeżeli padnie obok miejsca trafienia poprzedniego pocisku, który już osłabił spoistość stali. Dlatego też skupiona serja z karabina maszynowego może wybić dziurę w pancerzu. Ogień musi być jednak wykonany z najbliższej odległości (100 — 150 m) i ze znajomością budowy czołga nieprzyjacielskiego i jego słabych stron.

Wiązki granatów ręcznych są szczególnie skuteczne przeciw gąsienicy czołga. Przy odpieraniu natarcia wspartego czołgami główną masę ognia trzeba zwrócić na piechotę nieprzyjacielską, aby ją zatrzymać i oddzielić od czołgów. Odosobnione czołgi zostaną potem wytępione z łatwością.

B. Samochody pancerne.

Obecnie używane są naogół samochody pancerne drogowe, które walczą nie schodząc z dróg. Naprzelaj mogą poruszać się tylko w szczególnie dogodnym terenie.

Szybkość normalna samochodów 20 — 25 km/g., maksymalna 40 — 60 km/g.

Opancerzenie znacznie lżejsze niż u czołga.

Zdolność pokonywania przeszkód znacznie mniejsza niż u czołgów (brak gąsienicy!).

Uzbrojenie silniejsze: kilka sztuk broni (karabiny maszynowe, działko) w wieżyczkach obracalnych i strzelnicach w ścianach.

Załoga 3 — 5 ludzi.

Samochody pancerne zorganizowane są w plutony (3 — 4 wozy) i szwadrony (po 3 plutony), wchodzące w skład wielkich jednostek kawalerji. Przydział do piechoty możliwy.

Dla samochodów pancernych groźne jest zabarykadowanie drogi i odcięcie im odwrotu. Walczą plutonami, ugrupowane w k o l u m n ę b o j o w ą (jeden samochód za drugim w odległości ok. 200 m). W walce poza drogami — w „linji bojowej” (w rozwiniętym) przy odstępach około 150 m.

Samochody pancerne współdziałają z piechotą i kawalerją w marszu bojowym, boju spotkaniowym, pościgu i opóźnianiu. Dokonywają one wypadków na kilka kilometrów przed piechotę, rozpoznają nieprzyjaciela, starają się zaskoczyć go niszczącym ogniem zbliska, a następnie wspierają wzdłuż dróg natarcie piechoty (podobnie jak czołgi) lub współdziałają z nią, uderzając na nieprzyjaciela z boku. Wielkie usługi oddają w opóźnianiu, ułatwiając odrywanie się od nieprzyjaciela.

Obrona przeciw samochodom pancernym opiera się na tych samych zasadach, co obrona przeciwczołgowa.

Jako środki obrony biernej stosuje się:

- przekopywanie dróg,
- budowę barykad,
- przewiązywanie wpoprzek drogi liny stalowej.

W pobliżu przeszkody powinna być ukryta z a s a d z k a, która wybije załogę, kiedy ta opuści czołowy samochód celem usunięcia przeszkody.

C. Pociągi pancerne.

Pociągi pancerne składają się z opancerzonej lokomotywy i kilku pancernych wozów bojowych; zakończone są z obu stron platformami ze złożonym na nich materiałem kolejowym.

Uzbrojenie: kilka dział lekkich (czasem działo ciężkie) i znaczna ilość karabinów maszynowych.

Opancerzenie silniejsze niż w czołgach.

Załoga pociągu wyszkolona jest w dokonywaniu zniszczeń na torach i w naprawianiu ich. W skład załogi może wejść mały oddział piechoty, przeznaczony do działania nazewnątrz pociągu.

Pociąg pancerny może być także użyty, jako bateria artylerji, wspierająca walkę piechoty ze stanowiska zakrytego.

XVI. AERONAUTYKA.

A. Lotnictwo.

Zadania lotnictwa:

- rozpoznanie,
- łączność,
- praca na korzyść walczącej piechoty,
- zwalczanie wojsk naziemnych.

Spełnianie tych zadań jest utrudnione przez:

- 1) ograniczony czas przebywania samolotów w powietrzu (szczupłość zabieranego zapasu materiałów pędnych i wyczerpywanie się załóg),
- 2) zależność od lotnisk,
- 3) zależność od warunków atmosferycznych.

Lotnictwo linjowe spełnia zadanie rozpoznania, łączności i bombardowania w dzień.

Lotnictwo myśliwskie zwalcza w powietrzu lotnictwo nieprzyjacielskie, czasem atakuje wojsko naziemne, lotnictwo towarzyszące spełnia zadanie łączności i rozpoznania bojowego. Jego samoloty cechuje duża zdolność do lądowania i startowania poza lotniskami.

Lotnictwo bombardujące dokonywało zniszczeń w nocy.

Uzbrojenie samolotów składa się z karabinów maszynowych i bomb.

Używane są bomby odłamkowe, oświetlające, zapalające i inne.

Rozpoznanie lotnicze interesuje się najdrobniejszymi szczegółami. Najbardziej przyciągają uwagę lotnika:

- zgrupowania ludzi, koni i wozów;
- wszelkie regularne kształty;
- połyskujące części metalowe;
- światła w nocy;
- kurz na drogach i dym ognisk;
- świeże wykopy, ścieżki i ślady kół;
- cień rzucany przed przedmioty.

Samolot rozpoznający lata zasadniczo powyżej 1000 m, czasem jednak zniża lot, aby przez zaskoczenie wychylić się z za zasłony nad interesującym go przedmiotem.

Użycie aparatu fotograficznego pozwala wykryć szczegóły, których lotnik nawet nie zauważył podczas lotu, nawet z najwyższych wysokości.

Warunki atmosferyczne mogą bardzo utrudnić rozpoznanie. Silny wiatr utrudnia lub wyłącza fotografowanie, a czasem i lot.

Deszcz i śnieg utrudnia obserwację, burza i śnieżycy uniemożliwiają lot.

Chmury utrudniają obserwację, ale ułatwiają zaskoczenie.

Mgła wyłącza, a noc utrudnia obserwację.

Zadanie łączności polega na przekazywaniu rozkazów i meldunków pomiędzy oddziałami i ich przełożonymi. W tym celu lotnik rozporządza:

- znakiem tożsamości (zwykle wstęgi przyczepione do skrzydeł samolotu lub sygnał rakieta);
- radjotelegrafem lub radjotelefonem;
- meldunkami ciężarkowemi;
- raketami i barwnymi dymami.

Oddziały i dowództwa na ziemi korespondują z lotnikiem przy pomocy:

- płacht tożsamości;
- płacht sygnałowych;
- płacht wytycznych;
- ogni i rakiet;
- radjotelegrafu;
- przekazywacza.

Meldunek ciężarkowy zrzuca lotnik przy posterunku dowództwa po odszukaniu jego płachty tożsamości.

Przekazywacz (ryc. 114) składa się z dwóch żerdzi wysokości 6 do 8 m, ustawionych w odległości 15—20 m w terenie pozwalającym na пониżenie lotu do 10 m. Przez czubki żerdzi przewieszony jest sznur z woreczkiem zawierającym rozkaz lub meldunek. Płachty sygnałowe i tożsamości wskazują lotnikowi kierunek nalotu. Lotnik podejmuje przesyłkę przy pomocy liny, zakończonej hakiem.

Praca na korzyść piechoty polega na:

- obserwowaniu własnej piechoty, celem informowania dowódcy przełożonego o jej położeniu i przekazywaniu mu jej żądań,
- obserwowaniu piechoty nieprzyjacielskiej i jej najbliższych tyłów, celem informowania piechoty własnej o ugrupowaniu nieprzyjaciela i uprzedzaniu jej o niebezpieczeństwach.

Lotnik piechoty rozpoczyna pracę od zażądania sygnałem wytyczenia linii, aby zorientować się w położeniu własnej piechoty. Na sygnał każda drużyna 1. linii wyklada płachtę wytyczną. Płachty pozostają rozpostarte aż do sygnału lotnika „zrozumiano”, w braku sygnału — przez 10 minut.

Wytyczanie może się też odbyć o oznaczonej zgóry godzinie lub po osiągnięciu pewnego przedmiotu terenowego. W terenie pokrytym odbywa się przy pomocy ogni sztucznych.

Zwalczanie oddziałów przy pomocy karabinów maszynowych jest mało skuteczne ze względu na wielki rozsiew pocisków i działa raczej moralnie. Bombardowanie kolumn maszerujących i oddziałów na postoju jest bardzo skuteczne. Samoloty bombardujące lecą uszykowane wszerz i w głąb i obrzucają bombami pas terenu szerokości około 200 — 300 m.

B. Wojska balonowe.

Wojska balonowe są wyposażone w balony na uwięzi, służące do obserwowania pola walki i kierowania ogniem ciężkiej artylerji.

Zaletą obserwacji z balonów jest jej dokładność, ciągłość i możność stałego porozumiewania się obserwatora z ziemią przy pomocy telefonu.

Balon wznosi się do 1500 m. Zasięg obserwacji jest 10 razy większy od wysokości wzlotu.

Wadą balonów jest wielka wrażliwość na ogień i napady lotnicze.

Wiatr o szybkości ponad 25 m/sek. wyłącza wzlot balonu.

C. Obrona przeciwlotnicza.

Bierna obrona przeciwlotnicza stawia sobie za cel ukrycie obecności oddziału, a co najmniej zmniejszanie jego wrażliwości na napad z powietrza. Całkowite ukrycie obecności oddziałów jest możliwe tylko podczas ciemnej nocy i w gęstym, wysokim lesie. Położenie i zadanie zmuszają jednak do działania także w jasny dzień i w terenie odkrytym.

Głównymi środkami obrony biernej są:

- rozluźnienie szyków (zmniejszenie wrażliwości, ułatwienie ukrycia się w terenie) oddziałów;
- maskowanie stanowisk, budowli, dróg i t. p.

Oddziały maszerujące przyjmują szyk luźny dopiero na sygnał alarmu lotniczego.

Czynna obrona przeciwlotnicza posługuje się następującymi środkami:

- lotnictwo myśliwskie;
- specjalne wojska przeciwlotnicze (artylerja i ciężkie karabiny maszynowe);
- ciężkie i ręczne karabiny maszynowe oddziałów.

W piechocie wszystkie ciężkie, a w każdym plutonie jeden ręczny karabin maszynowy są wyposażone w odpowiednie przybory.

W artylerji czynną obronę przeciwlotniczą zapewniają bateryjne ciężkie karabiny maszynowe.

Ręczne i ciężkie karabiny maszynowe zwalczają samoloty latające do 1000 m. Powyżej tego pułapu działają specjalne oddziały obrony przeciwlotniczej.

Służba obserwacyjno-alarmowa ma pozwolić oddziałom na zastosowanie na czas środków obrony biernej i uruchomienie obrony czynnej.

Obserwator przeciwlotniczy musi stwierdzić przynależność państwową samolotu, jego typ oraz kierunek lotu. Wymaga to odpowiednich kwalifikacyj i wyszkolenia. Na sprawność obserwacji wpływa wprawa, uzdolnienie, warunki atmosferyczne, dobór punktu obserwacyjnego (nie przy lesie lub zabudowaniach), cisza w powietrzu i t. p.

Samolot można dostrzec gołym okiem na odległość 10 km, rozróżnić kształt na 3 — 4 km, rozróżnić znaki rozpoznawcze (narodowość) na 1 km.

Silnik można usłyszeć gołym uchem na 4 — 8 km.

Aby oddziałowi dać czas na przygotowanie się na napad z powietrza, trzeba na odległość do 2 km wysuwać obserwatorów, zaopatrzonych w szybkie środki łączności (rakiety). Obserwator spostrzeże samoloty i rozróżni ich na-

rodowość według kształtu z odległości 3 — 4 km, co razem da odległość 5 — 6 km, którą samoloty przebędą w 2 min.

Tego rodzaju posterunki obserwacyjno-alarmowe organizują dowódcy bataljonów. Dowódcy niżsi troszczą się o szybkie odebranie sygnałów alarmu, organizując w tym celu obserwację z oddziałów.

XVII. SAPERZY I PIONIERZY.

Oddziały broni głównych zasadniczo wykonywają same potrzebne im prace techniczne. Zadanie saperów i pionierów sprowadza się do wykonywania prac trudniejszych. W szczególności przypadają im w udziale:

- naprawa i budowa dróg, mostów i kładek;
- budowa niektórych trudniejszych urządzeń obronnych, jak posterunki dowództw, centrale telefoniczne, punkty obserwacyjne i przeszkody sztuczne, zwłaszcza przeciwczołgowe;
- maskowanie;
- usuwanie przeszkód wykonanych przez nieprzyjaciela i ułatwianie pokonywania przeszkód piechocie, artylerji i czołgom;
- niszczenia dróg, mostów, torów kolejowych i t. p. celem utrudnienia ruchu nieprzyjacielowi;
- przeprawianie oddziałów piechoty przez rzeki, także w obliczu nieprzyjaciela (udział w forsowaniu rzek).

Jednostki saperów podporządkowane są dowódcom wielkich jednostek. Pionierzy wchodzi w skład pułków piechoty (pluton) i brygad kawalerji (szwadron). Istnienie pionierów zapewnia tym oddziałom daleko idącą samowystarczalność pod względem technicznym.

Na specjalne wyposażenie pionierów składają się:

- materiały wybuchowe;
- lekkie przybory mostowe;
- zapas długich narzędzi saperskich (łopaty, oskardy i t. p.), przewożony na wozie;

— długie narzędzia, stanowiące osobiste wyposażenie pionierów (siekiery, toporki, piły, oskardy, łopaty i t. p.).

Mimo że pionierzy są uzbrojeni, nie używa się ich do walki.

Szczegółowe wiadomości, co do wykonywania prac pionierskich, zawarte są w zeszycie „Umocnienia polowe”.

XVIII. ŁĄCZNOŚĆ.

Zadaniem łączności jest przekazywanie rozkazów, meldunków i różnych wiadomości pomiędzy dowództwami, czyli zapewnienie łączności technicznej. Wojska łączności zorganizowane są w kompanie telegraficzne i radjotelegraficzne. W pułkach broni (piechoty, kawalerji) służbę łączności pełnią plutony łączności.

Pluton łączności pułku piechoty składa się z dowódcy, jego pocztu i czterech drużyn. Trzy drużyny przeznaczone są do zapewnienia łączności wewnątrz bataljonów i stale im towarzyszą. Czwarta, o większym składzie, obsługuje dowództwo pułku.

Pluton ma następujące środki łączności:

- telefon,
- radjotelegraf,
- aparat świetlny,
- tarcze do sygnalizacji ręcznej,
- płachty tożsamości i sygnałowe.

Poza tem ze środków będących w rozporządzeniu dowództw wyższych, mogą być przydzielone:

- psy meldunkowe,
- gołębie pocztowe.

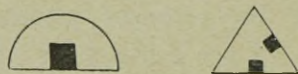
Własnymi środkami oddziały uruchamiają środki następujące:

- gońców pieszych i konnych,
- kolarzy;
- sygnalizację przy pomocy ognia sztucznych (raket, dymów, ognia bengalskich);

- sygnalizację słuchową;
- pociski meldunkowe.

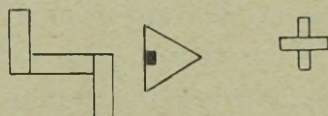
Telefon może być podsłuchany wskutek upływu prądu do ziemi. Ogień nieprzyjacielski i ruchy własnych oddziałów często powodują przerwanie linii. Czas budowy 1 km linii: 15 do 30 min.

Korespondencja radjotelegraficzna może być przechwytywana przez nieprzyjaciela.



Ryc. 112.

Płachty tożsamości dowództwa
pierwszego II baonu
pułku w pułku
w dywizji



Ryc. 113.

Sygnały płachtami.
jaka sytuacja żądam
przed moim amunicji
odcinkiem

Sygnalizacja optyczna znakami Morse'a jest uzależniona od warunków atmosferycznych i terenowych i mało wydajna (ok. 120 słów na godzinę).

Zasięg korespondencji:

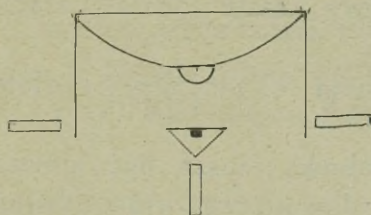
- aparat świetlny: w dzień do 7 km, w nocy do 12 km;
- tarcze ręczne do 2 km.

Sygnalizacja płachtami polega na układaniu w pobliżu rozpostartej na ziemi płachty tożsamości (ryc. 112) znaków o umówionej treści (ryc. 113) przy pomocy trzech prostokątnych płacht sygnałowych.

Ognie sztuczne. Sygnały raketowe różnią się kształtem i kolorem. Dymy i ognie bengalskie — kolorem. Znaczenie sygnałów, których ilość jest ograniczona, regulowane jest rozkazem. Ogni sztucznych używa się do porozumiewania się z lotnikiem, artylerją i dowództwami przełożonemi.

Sygnalizacja słuchowa (gongi, syreny, trąbka) używana jest do alarmowania oddziałów.

Pociski meldunkowe z granatników i moździerzy służą do przerzucania meldunków od frontu w tył. Dla ułatwienia odszukania ich wydzielają dym.



Ryc. 114.
Przekazywacz.

Cyklista rozwija szybkość do 20 km/g. Wydajność zależna od stanu drogi i gleby. Spada po dłuższych deszczach i w zimie.

Goniec konny. Szybkość 7 do 10 km/g., przy zastosowaniu sztafety (łańcuch posterunków) do 12 km/g.

Goniec pieszy. Środek łączności pewny i zawsze do użycia, ale powolny. Nie powinien być używany na odległości większe niż 2 km, o ile możliwości w postaci łańcucha gońców, złożonego z posterunków po 2 ludzi, rozmieszczonych co 200 — 300 m.

Pies meldunkowy biega pomiędzy dwoma „opiekunami”, rozmieszczonymi przy dwóch różnych dowództwach, nie dalej niż o 5 km od siebie. Szybkość: około 3 min. 1 km.

Gołąb pocztowy. Środek bardzo pewny i mało wrażliwy. Przenosi meldunki do gołębnika polowego z szybkością do 60 km/g. Złe warunki atmosferyczne zmniejszają wydajność.

Żaden środek łączności nie jest całkiem pewny. Ważne meldunki przekazuje się kilkoma środkami.

Dla zachowania tajemnicy działań zarządza się różne ograniczenia w używaniu środków łączności. Najważniejsze są następujące:

- 1) w rozmowach telefonicznych nie wolno używać nazw miejscowości i oddziałów; każda miejscowość otrzymuje swój znak szyfrowy, każdy oddział i stacja telefoniczna — kryptonim;
- 2) korespondencja telefoniczna i radjotelegraficzna musi być szyfrowana;
- 3) stacje wzrokowe muszą być umieszczane w sposób nie zdradzający dowództwa, które obsługują.

24318

XIX. BROŃ CHEMICZNA.

Do broni chemicznej zalicza się gazy i dymy bojowe.

Przez użycie gazów zadaje się nieprzyjacielowi straty lub co najmniej uzyskuje się obezwładnienie częściowe oddziałów i sprzętu ogniowego, wzgl. zmusza się je do opuszczania lub omijania przestrzeni zatrutej gazem.

Gazy lotne szybko rozpraszają się w atmosferze, gazy trwałe tworzą w terenie trujące przez czas dłuższy plamy chemiczne. Nad plamą tworzy się obłok gazowy.

Gazy nieparzące działają drażniąco na oczy, drogi oddechowe i narządy trawienia. Zabezpiecza przed nimi całkowicie maska przeciwgazowa.

Gazy parzące działają także na skórę.

Działanie gazu na organizm jest zawsze zależne od stopnia koncentracji gazu i czasu przebywania w nim. Osiągnięcie znacznej koncentracji wymaga znacznych środków i czasu.

Niektóre gazy zdradzają swą obecność zapachem lub kolorem obłoku. Inne trzeba wykrywać specjalnym przyrządem.

Na zwierzęta gazy działają podobnie jak na ludzi. Ubranie, żywność i woda nabierają własności trujących, jeżeli są zroszone gazem nieparzącym lub wchłonęły parę gazu parzącego. Uzbrojenie pod wpływem gazów rdzewieje.

Gazy, powstające przy wybuchu zwykłych pocisków w zamkniętej przestrzeni, mogą również wywołać zatrucie co może być powodem fałszywego alarmu gazowego.

N a p a d g a z o w y może przybrać następujące formy:

1. ostrzeliwanie pociskami artylerji i moździerzy;
2. bombardowanie lotnicze;
3. ostrzeliwanie ze specjalnych miotaczy (salwa z wielkiej ilości miotaczy);
4. napad falowy (wypuszczenie gazu z butli z wiatrem);
5. zatrucie terenu (przez nieprzyjaciela w odwrocie, lotników zrzucających ampułki z gazem lub wypuszczających ciężki gaz oraz przez agentów).

Dwa pierwsze sposoby będą stosowane najczęściej.

Na użycie gazów wielki wpływ wywierają warunki atmosferyczne, przede wszystkim siła i kierunek wiatru. Dogodne warunki stanowią: spokój w atmosferze, mgła, drobny deszcz. Utrudniają użycie gazów: silny i zmienny wiatr, ulewny deszcz, upał.

N a o b r o n ę p r z e c i w g a z o w ą oddziałów składają się następujące czynniki:

- a) przeciwgazowa służba obserwacyjno-alarmowa;
- b) posługiwanie się maską i korzystanie ze schronów przeciwgazowych;
- c) usuwanie następstw napadu gazowego.

O każdej porze dnia i nocy, w każdym położeniu wszyscy żołnierze muszą mieć przy sobie maski przeciwgazowe.

Każdy dowódca od dowódcy plutonu w górę obowiązany jest stale organizować służbę obserwacyjno-alarmową. Obowiązek ten spada także na dowódców, działających samodzielnie mniejszych oddziałów (patrol, placówka).

Nie tworzy się specjalnej sieci posterunków alarmowych. Służbę tę pełnią wszystkie organa ubezpieczające (patrola czujki, placówki, posterunki alarmowe).

Na alarm gazowy wszyscy nakładają maski, a dowódcy zarządzają opuszczenie zajmowanych pomieszczeń, oraz zajęcie schronów przeciwgazowych i pomieszczeń uszczelnionych, jeśli położenie na to pozwala.

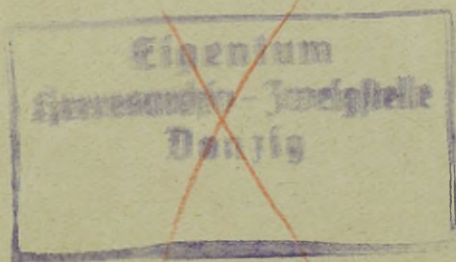
Ukończenie napadu stwierdzają dowódcy, poczem nakazują zdjęcie masek. Oczyszczaniem zakażonego terenu trudnią się specjalne organa.

Dymów używa się do przesłonięcia własnych poruszeń. Zadymiać można teren zajmowany przez własne oddziały lub nieprzyjacielskie punkty obserwacyjne i stanowiska ogniowe.

Zadymienie uskutecznia się przez:

- ostrzeliwanie pociskami artylerji i moździerzy;
- zapalanie świec dymnych;
- rzucanie granatów dymnych.

447



BIBLIOTEKA

ASG

NAUKOWA

A/10732