

Grey Scale #13



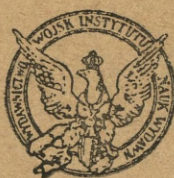
DANES
-PICTA
.COM

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

Al. 37. 526 *91*
NACZELNE DOWÓDZTWO W. P

DRUŻYNA STRZELECKA W WALCE

(Wyciąg z Regulaminu walki piechoty cz. I).



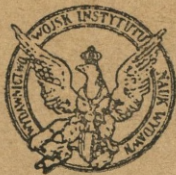
WOJSKOWY INSTYTUT NAUKOWO-WYDAWNICZY
1945



91
NACZELNE DOWÓDZTWO W. P.

DRUŻYNA STRZELECKA W WALCE

(Wyciąg z Regulaminu walki piechoty cz. I).



WOJSKOWY INSTYTUT NAUKOWO-WYDAWNICZY
1945



10081

①

/ 1

V. I. 518. 128

V. I. 518. 128

9/39

NACZELNE DOWÓDZTWO W. P.

DRUŻYNA STRZELECKA W WALCE

(Wyciąg z Regulaminu walki piechoty cz. I).



WOJSKOWY INSTYTUT NAUKOWO-WYDAWNICZY

1945

355.6 R: 355.422/356

SPIS RZECZY

I. ZASADY OGÓLNE

1. Zasady działań bojowych piechoty	-	-	-	-	3
2. Podstawy powodzenia piechoty w walce	-	-	-	-	4
3. Ogień i manewr pododdziałów piechoty	-	-	-	-	5
4. Szyk bojowy	-	-	-	-	10
5. Obowiązki dowódcy	-	-	-	-	12

II. DRUŻYNA STRZELECKA

1. Zasady ogólne	-	-	-	-	-	19
2. Drużyna strzelecka w natarcie	-	-	-	-	-	19
3. Drużyna strzelecka w obronie	-	-	-	-	-	29
4. Drużyna strzelecka na rozpoznaniu	-	-	-	-	-	32
5. Drużyna strzelecka w ubezpieczeniu marszowym	-	-	-	-	-	39
6. Drużyna strzelecka w ubezpieczeniu bojowym podczas natarcia	-	-	-	-	-	42
7. Drużyna strzelecka jako placówka	-	-	-	-	-	42

III. ZAŁĄCZNIKI

1. Szkic sprawozdawcy i szkic ogniowy	-	-	-	-	46
2. Dokumenty pisemne	-	-	-	-	49
3. Tablica sygnałów i znaków umówionych dla łączności	-	-	-	-	50
4. Prace saperские wykonywane przez piechotę i sposoby pokonywania przeszkód	-	-	-	-	51

WYDANO Z DOBLETÓW

~~Biblioteka~~ Narodowej

Drukarnia Wojskowa Nr. 1.

I.

ZASADY OGÓLNE.

1. ZASADY DZIAŁAŃ BOJOWYCH PIECHOTY.

1. Piechota stanowi podstawowy rodzaj broni; siła jej polega na połączeniu ognia z ruchem naprzód, zakończonym decydującą walką na bagnety.

Piechota zdolna jest pomyślnie prowadzić walkę w najróżnorodniejszych warunkach terenowych i atmosferycznych, o każdej porze dnia i nocy i w różnych porach roku.

Dzięki swemu uzbrojeniu, *piechota może samodzielnie rozstrzygać różne zadania bojowe i tylko ona zdolna jest utrzymać zdobyty teren.*

2. Zadanie piechoty:

- w natarciu: umiejętnie łącząc ruch i ogień, zbliżyć się do nieprzyjaciela, szturmować go, zniszczyć w walce wręcz lub wziąć do niewoli oraz umocnić zdobyty teren;
- w obronie: silnym i celnym ogniem oraz zdecydowanym przeciwuderzeniem odeprzeć natarcie piechoty i czołgów nieprzyjaciela, zadać mu duże straty oraz utrzymać broniony teren.

Stanowcza, nieugięta obrona jest sprawą honoru piechoty. Wycofać może się tylko na rozkaz wyższego dowódcy.

3. Piechota rozstrzyga najbardziej trudne zadania i prowadzi walkę z bliska z nieprzyjacielem.
Zdecydowane posuwanie się piechoty w natarciu, zacięty opór w obronie, decydują o wyniku walki.

Ogień, manewr i walka wręcz są zasadniczymi sposobami działań piechoty.

2. PODSTAWY POWODZENIA PIECHOTY W WALCE.

4. Podstawą powodzenia piechoty w walce jest:

- dokładne zrozumienie przez wszystkich dowódców i strzelców powierzonego im zadania;
- umiejętność najlepszego wykorzystania swej broni dla zniszczenia nieprzyjaciela;
- niezłomna dążność do zetknięcia się z nieprzyjacielem, celem zniszczenia go w walce wręcz;
- umiejętność najlepszego wykorzystania własnych sił i środków dla osiągnięcia zwycięstwa.

Celem osiągnięcia powodzenia w walce piechota powinna:

- być w stałej gotowości do wstąpienia do walki z nieprzyjacielem i zniszczenia go;
- stale mieć niezawodne dowództwo;
- nigdy nie dawać nieprzyjacielowi możliwości zaskoczenia własnych oddziałów;
- posiadać pewne ubezpieczenie, prowadzić stałą obserwację i rozpoznanie;
- stale mieć pewną obronę przeciwpancerną, przeciwlotniczą i przeciwchemiczną;
- we wszystkich wypadkach mieć zorganizowane współdziałanie wewnątrz pododdziałów ze środkami wzmocnienia (CKM, moździerz, rusznice p.panc., artyleria, czołgi, lotnictwo) i z sąsiednimi pododdziałami.

5. W walce współczesnej pomyślne natarcie i uporczywa obrona z małymi stratami możliwe są tylko przy umiejętnym wykorzystaniu terenu i przyzwyczajeniu do szybkiego okopywania się.

Dlatego każdy strzelec, drużyna, pluton, kompania, batalion, nie oczekując rozkazu dowódcy, winni natychmiast i szybko okopywać się W każdej sytuacji (za wyjątkiem krótkich odpoczynków) — pogłębiać okopy do pełnego profilu, kopać schrony przeciwczołgowe i przeciwlotnicze, oraz schrony dla środków transportowych.

3. OGIEŃ I MANEWR PODODDZIAŁÓW PIECHOTY.

6. *Sukces w walce ogniowej osiąga się przez ześrodkowanie wszystkich lub większej części środków ogniowych pododdziału na poszczególne grupy nieprzyjaciela celem zniszczenia go częściami.*

7. Dla osiągnięcia powodzenia w walce ogniowej niezbędnym jest:

- współdziałanie wszystkich środków ogniowych piechoty, oraz prawidłowa organizacja ognia, któraby zabezpieczała:
- *w natarciu* — stopniowe potęgowanie ognia wszystkich rodzajów broni w miarę posuwania się piechoty;
- *w obronie* — stopniowe wzmocnienie ognia wszystkich rodzajów broni w miarę zbliżania się nieprzyjaciela do pozycji piechoty, ażeby nie dopuścić go do przedniego skraju;
- ciągła obserwacja pola walki, wyszukiwanie nowych celów, ocena ich znaczenia i możliwości ich zniszczenia;

- zdecydowane kierowanie ogniem, zabezpieczające szybkie ześrodkowanie go i rażenie najbardziej ważnych i zagrażających celów;
- organizacja ciągłego zaopatrywania w amunicję i niezbędne materiały, oraz sprawna organizacja i praca tyłów.

8. Celem prawidłowego i zdecydowanego kierowania ogniem w walce, dowódcy drużyn i plutonów obowiązani są:

- wybierać i wskazywać wszystkim dobrze widoczne punkty orientacyjne, ustalając główny, ponumerować kolejno punkty orientacyjne od prawego w lewo, dając im nazwy;
- wyznaczyć pododdziałowi i środkom ogniowym (CKM, moździerze, rusznice p.panc.) pasy ostrzałów, a dla łączności ogniowej dodatkowe kierunki przed frontem sąsiadów;
- umiejętnie wybierać linie i stanowiska ogniowe;
- nie dopuszczać do prowadzenia długotrwałego ognia z jednego stanowiska ogniowego, zmieniać go we właściwym czasie, określając sposób zmiany;
- stale obserwować pole walki, wykrywać i oceniać cele, dokładnie określać odległości do nich, wybierać broń, którą najskuteczniej można je zniszczyć;
- opracować dane do prowadzenia ognia (celownik, kątomierz, punkt celowania, rodzaj ognia, zużycie amunicji, min, pocisków) i sporządzić szkic ogniowy (zał. Nr 1);
- wybierać najbardziej stosowną chwilę do otwarcia ognia, wskazywać cele, w razie po-

trzeby wstrzeliwać się, korygować i przenosić ogień z jednego celu na drugi, ześrodkowywać i rozdzielać go na kilka celów, wstrzymać lub przerywać ogień.

9. Ogień prowadzi się:

- z karabinów i rusznic przeciwpancernych — pojedynczy, wolny i szybki;
- z pistoletów maszynowych i karabinów maszynowych — pojedynczy i seriami (serie mogą być krótkie lub długie);
- z moździerzy — pojedynczy, nękający i szybki.

Ażeby utworzyć wolny pojedynczy ogień albo ogień wyznaczoną ilością naboju, dowódca wskazując cel, celownik i punkt celowania, wydaje następujący rozkaz ogniu:

Np. „Od prawego (lewego, albo prawego i lewego) pojedynczo — ognia“. „Nawprost CKM — celownik 6 — pod cel — pojedynczo — ognia“. „Fizyliery przy stodole — celownik 4 — w pas — pojedynczo po 5 naboju — ognia“.

Przy pojedynczym wolnym ogniu strzelcy, nie śpiesząc się, celują i oddają kolejno jeden strzał za drugim. Ogień wyznaczoną ilością naboju prowadzi się bez kolejności i po oddaniu wyznaczonej ilości strzałów, strzelcy sami przerywają ogień.

Celem otwarcia *szybkiego ognia* dowódca podaje komendę „szybko — ognia“.

Np. „do nacierającej tyralierki — celownik 2 — w pas — szybko — ognia“.

Szybki ogień prowadzą strzelcy bez kolejności aż do komendy (sygnału) przerwania ognia.

Do skupionych szyków bojowych i skoncentrowanej żywej siły nieprzyjaciela we wszystkich rodzajach walki i marszu, celem odparcia niespodziewanego natarcia kawalerii i kolumn nieprzyjaciela, do walki ze zniżającymi się samolotami, a niekiedy jako środek dyscypliny pomagający dowódcy w walce do ujęcia pododdziału w karby, stosuje się ogień „salwami” — drużyną, plutonem, a niekiedy kompanią. Do strzelania salwami dowódca drużyny, (plutonu, kompanii) wydaje komendę „Do (...) salwą celownik (...) celować, (...) drużyna, (pluton, kompania) — ognia”.

Na komendę „salwa” strzelcy biorą broń w pogotowie i ładują, na komendę „drużyna” (pluton, kompania) — celują do wskazanego celu i na komendę „ognia” — oddają strzał, po czym natychmiast ponownie ładują broń (przygotowują się do następnej salwy).

RKM i pistolety maszynowe na komendę „ognia” — oddają jedną serię.

Dla dalszego strzelania salwami do tego samego celu podaje się tylko komendę „drużyna”, (pluton) — „ognia”.

Celem przerwania ognia wydaje się komendę „przerwij ogień” lub daje się długi gwizdek.

Przed wykonaniem skoku podaje się komendę „bezpiecznik”.

10. Dowódcy drużyn i plutonów, kierując ogniem, podają rozkazy (komendy) głosem, sygnałami, znakami umówionymi lub przez łączników.

Dowódcy kompanii, batalionów i pułków kierują ogniem, dając dowódcom pododdziałów zadania ogniowe.

11. O wykrytych celach, które nie mogą być rażone ogniem pododdziału, dowódca melduje wyższemu dowódcy i wskazuje najbliższemu dowódcy CKM, moździerzy, artylerii, dowódcy rusznic p. pancernych które cele należy obezwładnić lub zniszczyć.

12. Dowódca powinien często stosować manewr na polu walki, to jest przesuwać swoje pododdziały lub zmieniać ich rozmieszczenie, tak, ażeby zająć bardziej dogodnie ugrupowania celem zniszczenia nieprzyjaciela.

W zależności od sytuacji w walce należy szybko i umiejętnie zastosowywać najbardziej odpowiedni rodzaj manewru: *oskrzydlenie, obejście, łamanie* frontu nieprzyjaciela i *wycofywanie się*.

Przy *oskrzydleniu* nieprzyjaciela, oskrzydłający pododdział zachowuje łączność ogniową z pododdziałem, nacierającym od czoła. Przy *obejściu* pododdział wysunięty na skrzydło lub tył nieprzyjaciela, celem zniszczenia go niema bezpośredniej łączności ogniowej z pododdziałem nacierającym od czoła.

Przy *łamaniu* frontu pododdział wrywa się w obronę nieprzyjaciela, dlatego, by w ślad za tym uderzyć na nowo powstałe skrzydło i tył nieprzyjaciela.

13. *Wycofanie się pododdziału dokonywane się wyłącznie na rozkaz wyższego dowódcy celem:*

- zajęcia nowego bardziej dogodnego stanowiska;
- wycofanie części sił do tyłu dla zatrzymania nieprzyjaciela od czoła, a skierowania głównych sił dla uderzenia na skrzydło i tył nacierającego nieprzyjaciela;

- wciągnięcia nacierającego nieprzyjaciela pod ogień flankowy i uderzenia własnych oddziałów;
- odparcia natarcia nieprzyjaciela ze skrzydła lub tyłu.

4. SZYK BOJOWY.

14. Piechota do walki przyjmuje *szyk bojowy*.

Szyk bojowy powinien odpowiadać zamiarom i planom przewidzianej walki i zabezpieczać:

- największy i równoczesny udział w walce piechoty i jej środków ogniowych od początku do końca walki;
- najlepsze wykorzystanie środków wzmocnienia piechoty celem zniszczenia nieprzyjaciela w obranym kierunku;
- współdziałanie wewnątrz pododdziału (jednostki), z sąsiadami a także ze środkami wzmocnienia;
- elastyczność, zdolność dowodzenia, ruchliwość pododdziałów na polu walki;
- najlepsze wykorzystanie terenu i dogodność odparcia napadu nieprzyjaciela na skrzydłach i stykach, a szczególnie czołgów;
- przeciwlotniczą obronę wojsk.

15. *Szyk bojowy batalionu strzeleckiego*, składa się z szyków bojowych kompanii strzeleckich i ich grupy ogniowej (moździerzy, CKM, rusznice p. panc, dział) oraz odwodów.

Kompanie strzeleckie w batalionie przyjmują szyk i działają w zależności od sytuacji: w linię (wszystkie kompanie obok siebie), albo *kątem w przód* (jedna

kompania na przodzie — dwie kompanie schodami za jej skrzydłami, lecz nie w zapleczu za czołową), albo kątem *w tył* (dwie kompanie na jednej linii i jedna kompania z tyłu, w odstępie pomiędzy nimi) lub *schodami w prawo* (dwie kompanie na jednej linii i jedna schodami na lewym skrzydle).

Szyk bojowy kompanii strzeleckiej składa się z plutonów strzeleckich i grupy ogniowej (moździerzy, CKM, rusznice ppanc, pojedynczych dział).

Plutony strzeleckie w kompanii w zależności od sytuacji mogą przyjąć następujące szyki: *w linii* (wszystkie plutony obok siebie), albo *kątem w przód* (jeden pluton w przodzie i dwa schodami za jego skrzydłami, lecz nie w zapleczu za czołowym), albo *kątem w tył* (dwa plutony w jednej linii i jeden z tyłu w odstępie pomiędzy nimi).

CKM i rusznice ppanc. wykorzystywać do prowadzenia ognia ze skrzydeł i przez luki między plutonami.

Drużyna i pluton rozsypują się do walki w tyralierkę.

Odstępy pomiędzy strzelcami przy posuwaniu się w tyralierce wynoszą 6—8 kroków.

16. Celem odparcia niespodziewanych uderzeń nieprzyjaciela, szczególnie na skrzydłach i stykach, celem wsparcia walczących pododdziałów i oddziałów a także rozwinięcia i utrwalenia osiągniętego powodzenia dowódcy pułków i batalionów powinni posiadać w swym rozporządzeniu *odwody*.

Siła i skład odwodów zależą od wykonywanego zadania, planu przewidywanej walki i miejsca zajmowanego przez pododdział lub oddział w szyku bojowym.

Przy natarciu w warunkach normalnych, gdy skrzydła są w styczności z sąsiednimi jednostkami i w obronie stałej (pozycyjnej) do odwodu batalionu mogą być wyznaczone: pluton strzelecki lub fizyliarów, pluton rusznic p.panc, kilka CKM i 45 mm działa.

17. *Dowódcy w walce powinni znajdować się:*

- *dowódca drużyny* — bezpośrednio w tyralierze swojej drużyny;
- *dowódca batalionu, kompanii i plutonu* — za szykiem bojowym swego pododdziału w miejscu, skąd może *obserwować* przebieg walki własnego pododdziału i na skrzydłach sąsiadów, widzieć własny szyk bojowy i obserwować nieprzyjaciela.

Tylko w wyjątkowych wypadkach sytuacji bojowej, dowódcom zezwala się wysuwać przed szyki bojowe i prowadzić osobiście za sobą swoje pododdziały do walki.

5. OBOWIĄZKI DOWÓDCY.

18. *Dowódca ponosi pełną odpowiedzialność za stan i gotowość bojową swego pododdziału, (oddziału) i za działania w walce.*

19. *Dowódca obowiązany jest:*

- *zabezpieczyć wysoki poziom polityczno-moralny, dyscyplinę wojskową, zdolność i gotowość bojową podwładnych;*
- *śmiało brać na siebie odpowiedzialność za działania bojowe;*
- *być dla podwładnych stałym przykładem aktywności i waleczności włącznie do samo-*

zaparcia, przykładem opanowania, wytrzymałości i zaradności, szczególnie w najbardziej trudnych momentach walki i tym dopomagać w wykonaniu zadania bojowego;

- *umiejętnie dowodzić swoim pododdziałem (oddziałem) w walce;*
- *stałe pogłębiać swoją wiedzę wojskową;*
- *znać regulaminy, instrukcje, rozkazy i t.d.;*
- *doskonale znać swoją broń i technikę, oraz umiejętnie ją stosować;*
- *poznać środki techniczne i posunięcia taktyczne nieprzyjaciela;*
- *stałe pogłębiać wyszkolenie swoich podwładnych, wymagać doskonałości w zakresie znajomości własnej broni oraz doskonałości w sztuce wojennej;*
- *znać stan swoich pododdziałów (oddziałów), właściwości dowódców i strzelców, ich nastroje, stopień wyszkolenia, ilość i stan sprzętu, uzbrojenia, amunicji, wyżywienia, umundurowania, obuwia i wszystkiego co jest niezbędne do walki i życia;*
- *troszczyć się o wypoczynek, warunki życiowe i potrzeby podwładnych, wyróżniać ich bohaterstwo, karać przekroczenia, utrzymać zwartość bojową i zachować tradycje bojowe jednostki.*

20. *Dokładne, terminowe i bezapelacyjne wykonanie rozkazu stanowi podstawę działania bojowego dowódcy. Przy nagłej zmianie sytuacji i niemożności otrzymania rozkazu, dowódca powinien działać na podstawie własnej inicjatywy.*

Brak rozkazu przełożonego nie może być usprawiedliwieniem beczynności dowódcy w walce.

Do pomyślnego wypełnienia każdego zadania bojowego niezbędne są: rozumna inicjatywa, przebiegłość, wprowadzenie w błąd nieprzyjaciela oraz spryt.

21. Współczesne działania bojowe cechują: masowy udział artylerii, moździerzy, czołgów, lotnictwa i zmotoryzowanej piechoty i wyróżniają się szybkością rozwijania i zdecydowaną stanowczością.

Od dowódców wszystkich szczebli i pododdziałów wymaga się gruntownego wyszkolenia, doskonałej umiejętności wykorzystania swojej techniki bojowej, pełnej gotowości bojowej oraz natężenia wszystkich sił moralnych i fizycznych.

22. Dowódca otrzymuje od wyższego dowódcy ogólne zadanie.

Ogólne zadanie w natarciu zależy od stosunku sił, charakteru terenu i systemu obrony nieprzyjaciela. W celu uzgodnienia działań bojowych ogólne zadanie dzieli się na bliższe i dalsze, które określają kolejność wykonania zadania ogólnego.

Bliższe zadanie zawiera zajęcie lub zniszczenie przedmiotów obrony nieprzyjaciela celem naruszenia jej trwałości we wskazanym kierunku (pasie), a w pierwszym rzędzie systemu ognia piechoty, moździerzy, obrony przeciwpancernej nieprzyjaciela. Bliższe zadanie wykonuje się w początkowym ugrupowaniu sztyku bojowego.

Dalsze zadanie określa się ostatecznym celem działań i wynika z bliższego zadania oddziału (pododdziału). Polega ono na pełnym obezwładnieniu

oporu i zajęciu stanowisk nieprzyjaciela we wskazanym kierunku (pasie) i na wskazaną głębokość.

Dalsze zadanie wymaga podania dodatkowych lub nowych zadań, oddziałom szyku bojowego. Tak bliższe jak i dalsze zadania co do głębokości i czasu mogą być różne.

W obronie ogólne zadanie na bliższe i dalsze nie dzieli się.

23. Po otrzymaniu zadania bojowego dowódca obowiązany jest w terenie:

- wyjaśnić *otrzymane zadanie i ocenić sytuację*; zadanie własnego oddziału (pododdziału), czynności sąsiadów, czas wykonania zadania; gdzie jest nieprzyjaciel, rozmieszczenie, ilość, co robi, skład własnego oddziału, ilość posiadanego uzbrojenia, środki wzmocnienia; jaki wybrać rodzaj manewru w zależności od terenu; jak wykorzystać teren w celu lepszego wykorzystania broni i manewru;
- *powziąć decyzję*: określić cel działań (co chce dowódca osiągnąć w walce) i sposoby działania (jak będzie dążył do osiągnięcia celu);
- wskazać w terenie i według czasu zadania poszczególnym wykonawcom, dzieląc główne zadanie na szereg kolejnych, np. podejście, zajęcie podstawy szturmowej, szturm, kierunek następnego uderzenia i linii które należy osiągnąć;
- zorganizować współdziałanie w oddziale (pododdziale), z sąsiadami, CKM, moździerzami, rusznicami p.panc., artylerią, czołgami i lotnictwem;

—zabezpieczyć się przed natarciem czołgów i lotnictwa.

24. *Dowódcy batalionów, kompanii, plutonów, po wskazaniu punktów orientacyjnych wydają rozkaz wyłącznie ustnie.*

Dowódca pułku wydaje rozkaz ustnie w terenie, a jeśli czas zezwala — pisemnie.

Treść rozkazu:

1. Wiadomości o nieprzyjacielu.
2. Otrzymane zadanie.
3. Położenie sąsiadów i ich zadania.
4. Swoja decyzja.
5. Zadanie (bliższe i dalsze) pododdziałów i środków wzmocnienia (artyleria, CKM, moździerz, rusznice p.panc.), czas gotowości.
6. Zarządzenie obrony przeciwlotniczej, przeciwpancernej i przeciwchemicznej.
7. Środki zabezpieczenia skrzydeł i styków.
8. Sygnały i znaki umówione dla łączności i dowodzenia; swoje miejsce postoju (punkt dowódcy), punkt amunicyjny, punkt ewakuacji rannych.
9. Wskazuje conajmniej dwóch zastępców.

Dowódca pułku i dowódca batalionu wskazują zamiast punktu ewakuacji rannych rozmieszczenie punktu opatrunkowego, a dowódca batalionu prócz tego punkt żywnościowy.

*Rozkaz wydawać wyraźnie, krótko, bez umoty-
wowania, lecz tak, by podwładny dobrze zrozumiał
otrzymane zadanie.*

Po wydaniu rozkazu dowódca powinien zażądać od wykonawców dokładnego powtórzenia otrzymanego zadania.

Zarządzenie dla tyłów pułku wydaje się osobnym rozkazem.

Dowódca drużyny, wskazawszy w terenie punkty orientacyjne, daje zadanie drużynie, wyjaśniając:

1. Gdzie nieprzyjacieli i co robi.
2. Zadanie drużyny.
3. Położenie sąsiadów i ich zadania.
4. Zadanie dla poszczególnych strzelców.
5. Sygnały i znaki dowodzenia.

Po wydaniu rozkazu drużynie, dowódca drużyny wyznacza zastępców.

25. Swoją decyzję powinien dowódca śmiało *bez wahań wprowadzić w czyn*, żądając od podwładnych dokładnego wykonania rozkazu, stanowczości, zapału, wytrzymałości i pełnego natężenia sił.

26. W czasie walki dowódca obowiązany jest:

- *bez przerwy dowodzić* swoim oddziałem (pododdziałem);
- prowadzić ciągle rozpoznanie nieprzyjaciela;
- stale obserwować pole walki, powietrze, swoich podwładnych, dowódcę, sąsiadów, oraz utrzymywać z nimi ciągłą łączność;
- wydawać pododdziałom dodatkowe zadania, uwzględniając sytuację;
- niezawodnie zabezpieczać skrzydła i styki;
- sprawdzać wykonanie wydanego rozkazu;
- przyjmować sygnały i znaki wyższego dowódcy, sąsiadów i szybko je realizować;

- przyjmować sygnały alarmowe przeciwpancerne, przeciwlotnicze, przeciwchemiczne, i niezwłocznie stosować odpowiednie środki obrony;
- natychmiast wykorzystywać rezultaty ognia swojej broni, CKM, moździerzy, rusznic p. panc., artylerii, czołgów i lotnictwa, celem szybkiego posunięcia się lub zdecydowanego uderzenia;
- kierować kopaniem okopów i rowów p. lotniczych;
- zabezpieczać ogniem pracę saperów i piechoty przy pokonywaniu przeszkód;
- treściwie, zgodnie z rzeczywistością, dokładnie i na czas meldować dowódcy i informować sąsiadów o wszystkim, co się dzieje na polu walki;
- podtrzymywać inicjatywę, pobudzając waleczność, samozaparcie i przebiegłość wojskową u swoich podwładnych;
- organizować pomoc dla rannych i chorych;
- zabezpieczyć prowadzenie walki przez uzupełnienie amunicji, wody, smarów i wyżywienie podwładnych.

27. Dowódca zawsze powinien okazywać pomoc sąsiadom i wpajać poczucie okazywania pomocy u swoich podwładnych.

28. Dowódca powinien być przykładem bezwzględnej czujności, spostrzegawczości w walce ze szpiegostwem, sabotażem i dywersją i musi zapobiegać temu od swoich podwładnych; ściśle przestrzegać tajemnicy wojskowej. Natychmiast przerywać wszelkie szkodliwe i fałszywe pogłoski.

II.

DRUŻYNA STRZELECKA.

1. ZASADY OGÓLNE.

29. *Drużyna strzelecka jest najmniejszą jednostką organizacyjną piechoty.* Zadanie ona swoje urzeczywistnia w walce ogniem, bagnetem, granatem, butelką z płynem zapalającym. Drużyna działa w składzie strzeleckiego plutonu lub samodzielnie.

30. Dowódca drużyny w walce obowiązany jest widzieć wszystkich strzelców swojej drużyny i bezpośrednio wpływać na każdego z nich.

31. Dowódca drużyny we wszystkich wypadkach przeprowadza funkcyjny podział drużyny, wyznaczając obserwatora, łącznika i amunicyjnego.

32. Dowódca drużyny uzupełnia amunicję z kompanijnego punktu amunicyjnego.

2. DRUŻYNA STRZELECKA W NATARCIU.

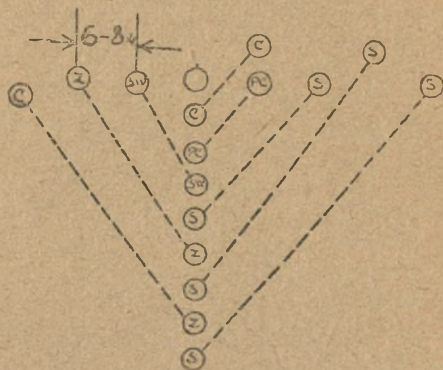
33. *Drużyna strzelecka w natarciu obowiązana jest: działać śmiało i zdecydowanie, obezwładniać swoim ogniem nieprzyjaciela, szybko zbliżyć się do niego, zarzucić go granatami i w walce wręcz zniszczyć lub wziąć do niewoli.*

34. Po rozczłonkowaniu plutonu dowódca drużyny skrycie prowadzi swoją drużynę we wskazanym kierunku, obserwując sygnały dowódcy plutonu.

Drużyna do czasu zajęcia pierwszej linii ogniowej, szybko przesuwa się od ukrycia do ukrycia, umiejętnie wykorzystując teren, wyniki ognia CKM, moździerzy, artylerii, stosuje najbardziej dogodne szyki jak: rząd, żmijkę, i tyralierkę.

Otwarte odcinki terenu drużyna przebywa rzędem lub tyralierką, długimi skokami, wykorzystując przerwy w ogniu nieprzyjaciela.

35. Dla rozsypania drużyny z kolumny lub żmijki w tyralierkę podaje się komendę: N - ta drużyna — kierunek (...), kierunkowy (...) od środka, (w prawo, w lewo) — w tyralierkę (rys. 1-3).



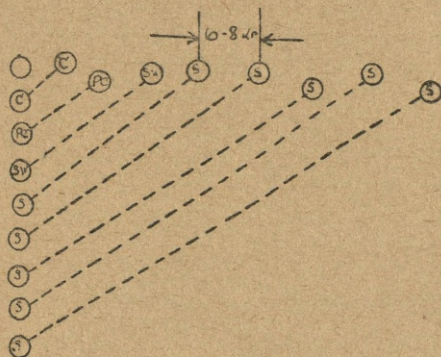
Rys. 1. Rozsypanie drużyn z rzędu ze środka w tyralierkę

Po komendzie kierunkowy strzelec maszeruje we wskazanym kierunku (na wskazany przedmiot), a pozostali strzelcy wybiegają na jego wysokość.

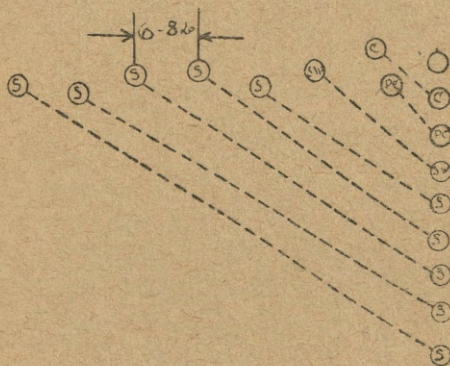
Odstępy pomiędzy strzelcami 6–8 kroków, lub wskazane przez powódcę drużyny. Na komendę: „drużyna — stój”, strzelcy padają, wykorzystując teren i ładują broń.

36. *Celem wznowienia ruchu* drużyny, podaje się komendę: „N - ta drużyna kierunek (...), kierunkowy (...) naprzód”, albo „od

prawego (lewego) pojedynczo (po dwóch) kierunkowy (...) na wysokość (...) naprzód".



Rys. 2. Rozsypanie drużyny z rzędu w tyralierkę na prawo

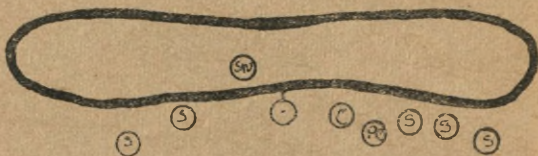


Rys. 3. Rozsypanie drużyny z rzędu w tyralierkę na lewo

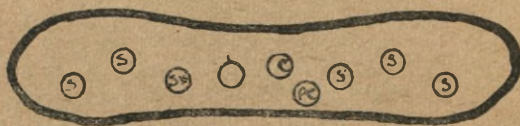
Kolejny strzelec ładuje karabin, zabezpiecza go, zrywa się i wykonuje szybki skok.

37. RKM zmienia stanowisko ogniowe według wskazówek dowódcy drużyny, przesuwa się na nowe stanowisko ogniowe pod osłoną ognia strzelców drużyny i sąsiadów lub wspiera ogniem skoki strzelców ze swego poprzedniego stanowiska ogniowego.

38. Na podstawie wyjściowej do natarcia dowódca drużyny organizuje obserwację, uzgadnia w terenie kierunek ruchu i linię wskazaną przez dowódcę plutonu, daje drużynie zadania i rozkazuje okopać się (rys. 4).



Rys. 4 Drużyna na podstawie wyjściowej do natarcia



Rys. 5. Drużyna na linii ogniowej w natarciu

39. Z początkiem natarcia dowódca drużyny, wykorzystując swój ogień, skryte podejścia i ukrycia, obowiązany jest samodzielnie prowadzić swoją drużynę naprzód na linię ogniową, wskazaną przez dowódcę plutonu. W zależności od terenu i ognia nie-

przyjaciela, drużyna posuwa się przyspieszonym krokiem, skokami lub czołgając się.

40. *W otwartym terenie* i przy silnym ogniu nieprzyjaciela, dowódca drużyny obowiązany jest zastosowywać krótkie skoki pojedynczo, wspierając przesuwanie się ogniem. Każdy strzelec po osiągnięciu nakazanej linii ogniowej, natychmiast okopuje się, wykorzystując jamy, leje i inne ukrycia i prowadzi ogień według wskazówek dowódcy drużyny lub samodzielnie. Kierunkowy przebiega jako pierwszy.

41. Dowódca drużyny siedzi, ażeby strzelcy, posuwając się naprzód maskowali się, wykorzystywali nierówności terenowe, kolor gleby, roślinności, leje, równali do przednich i utrzymywali wskazany kierunek.

42 *Długość i szybkość skoku* zależna jest od terenu i ognia nieprzyjaciela. Im bardziej teren otwarty i silniejszy ogień nieprzyjaciela, tym szybsze powinny być skoki.

43. Skoki dokonywuje się nagle, zrywając się i przebiegając energicznie, wykorzystując osłabienia ognia nieprzyjaciela. Po dokonaniu skoku, należy paść i skrycie odczołgać się w bok, po czym wysunąć się na stanowisko ogniowe.

44. Po wyjściu na linię ogniową, wskazaną przez dowódcę plutonu (rys. 5), dowódca drużyny przygotowuje ogniem dalsze posuwanie się, obiera kierunek ruchu na następną linię ogniową, dodatkowo wskazaną przez dowódcę plutonu, wydaje komendy dla wsparcia ogniowego i szybko przesuwa drużynę do przodu.

45. Do obezwładnienia środków ogniowych nieprzyjaciela, utrudniających natarcie, dowódca drużyny z własnej inicjatywy lub na rozkaz dowódcy

plutonu z odległości 800 m wprowadza do walki RKM, z odległości 600 m otwierają ogień strzelcy wyborowi a z 400 m wszyscy strzelcy.

46. W razie dostania się pod ogień artylerii lub moździerzy nieprzyjaciela, drużyna skokiem do przodu wydostaje się z pod ostrzału, nie zmieniając wskazanego jej kierunku.

47. W czasie natarcia dowódca drużyny, obserwując działania sąsiednich drużyn, wykorzystuje ich sukces i ogień do skoku w przód, a w razie ich zatrzymania pomaga ogniem.

Każdorazowe osłabienie ognia nieprzyjaciela oraz wzmocnienie swojego jest rozkazem do natychmiastowego przesunięcia się drużyny naprzód.

48. Podstawę szturmową drużyna zajmuje w zależności od sytuacji (teren, ogień, przeszkody) *możliwie najbliżej od nieprzyjaciela*. Po zajęciu podstawy szturmowej, wskazanej przez dowódcę plutonu, dowódca drużyny obowiązany jest wskazać w terenie wszystkim strzelcom cel szturmowy, zadanie ogniowe przed szturmem i w chwili szturmowej, a także uzupełnić amunicję.

49. Na rozkaz (sygnał) dowódcy plutonu dowódca drużyny podaje komendę „Przygotować się do szturmowej”. Po załadowaniu broni i przygotowaniu granatów ręcznych, dowódca drużyny na sygnał lub rozkaz dowódcy plutonu wydaje komendę „Do szturmowej — naprzód”.

Drużyna szybko i nieprzerwanie posuwa się naprzód, prowadząc ogień w ruchu i nie skupiając się celem uniknięcia strat od niespodziewanego ognia z bliskiej odległości.

50. Nacierając pod osłoną ognia artyleryjskiego i moździerzy, drużyna powinna posuwać się — *możliwie najbliżej miejsca wybuchu swoich pocisków. Każde opóźnienie i nienadążenie za ogniem artylerii i moździerzy, pomaga nieprzyjacielowi i zwiększa nasze straty.*

51. Z odległości 40 — 50 m od nieprzyjaciela, drużyna z okrzykiem „Hurra“, zdecydowanie i energicznie wrywa się na pozycje nieprzyjaciela niszcząc go granatami ręcznymi, ogniem z bliska, bagnetami i kolbami. RKM naciera jednocześnie z drużyną, prowadząc ogień w ruchu.

52. *W wypadku wykrycia słabego miejsca w rozmieszczeniu nieprzyjaciela (obezwładnione gniazdo ogniowe — nieostrzelaną lukę), drużyna powinna natychmiast skierować się tam, chociażby to czasowo spowodowało odchylenie od wskazanego kierunku i zaatakować nieprzyjaciela ze skrzydła i tyłu.*

53. Po wtargnięciu na pozycje nieprzyjaciela, drużyna na podstawie wskazówek dowódcy plutonu lub inicjatywy dowódcy drużyny, wykorzystując skryte podejścia, rowy łącznikowe i okopy oraz łącząc ogień z uderzeniami ze skrzydeł i tyłu, winna posuwać się naprzód w pełnej gotowości do odparcia przeciwuderzenia nieprzyjaciela.

54. Celem skutecznej walki w okopach i rowach łącznikowych, koniecznym jest:

- działać małymi grupami, stosując granat, bagnet i pistolet maszynowy;
- przed skokiem do okopu (rowu łącznikowego) zarzucić go granatami;
- schrony zarzucać granatami lub butelkami z płynem zapalającym;

- na każdym załamaniu okopu, zatrzymywać się i unieszkodliwiać granatami i ogniem następną część okopu;
- przeszkody w okopach niszczyć granatami, zaś kozły i jeże wyrzucać;
- uważnie wyszukiwać miny i oznaczać je;
- przeciwuderzenie odpierać, nie wychodząc z okopu;
- w razie niemożności przesuwania się okopem, skrycie wypełznąć, dotrzeć do następnego załamania, unieszkodliwić go granatami i ogniem i wytrwale przedłużać posuwanie się w okopie.

55. *Pomyślne posuwanie się do przodu chociażby jednego strzelca powinno być natychmiast wsparte przez innych strzelców i drużynę w całości.*

W walce równać tylko do przednich.

56. W wypadkach natarcia przy współdziałaniu czołgów, drużyna po podejściu czołgów na linię szturm przesuwają się bezpośrednio za czołgami, nie odłączając się od nich, stanowczo i równocześnie z nimi wrywa się na pozycje nieprzyjaciela i nadal walczy w ścisłej łączności z czołgami, niszcząc ogniem i bagnietem piechotę i obsługę przeciwpancernych środków ogniowych nieprzyjaciela.

Przy pozostaniu lub uszkodzeniu czołgu, drużyna powinna dalej wykonywać swoje zadanie.

57. *Przeciwuderzenie nieprzyjaciela drużyna odpiera ogniem i zdecydowanym szturmem w składzie plutonu.*

W wypadkach przeciwuderzenia przy współudziale czołgów nieprzyjaciela drużyna spotyka czołgi ogniem, granatami i butelkami z płynem zapalającym.

jącym, razi ogniem karabinów i KM posuwającą się za czołgami piechotę.

W wypadku przeciwuderzenia nieprzyjaciela na sąsiadów, dowódca drużyny obowiązany jest okazać pomoc ogniem i zdecydowanym ruchem naprzód.

58. Jeżeli, pomimo natarczywego i śmiałego działania szturm został przez nieprzyjaciela odparty, drużyna szybko umacnia się na zdobytej linii, wykorzystując okopy i leje od pocisków. Dowódca drużyny, uporządkowawszy drużynę, obowiązany jest obezwładnić nieprzyjaciela ogniem i przy współdziałaniu z sąsiednimi środkami ogniowymi powtórzyć szturm i wykonać dane mu zadanie.

59. *Cofającego się nieprzyjaciela* energicznie ścigać, prowadząc ogień w ruchu względnie na krótkich zatrzymaniach, szczególnie gdy nieprzyjaciel skupia się. Dowódca drużyny, utrzymując łączność z dowódcą plutonu, śmiało przesuwą drużynę naprzód, nie zwracając uwagi na pojedyncze gniazda ogniowe nieprzyjaciela, okazujące opór, które będą zniszczone przez pododdziały posuwające się z tyłu.

60. *W czasie nocnego natarcia* (we mgle) konieczne jest całkowite wykorzystanie zaskoczenia, celem zniszczenia nieprzyjaciela. Drużyna zachowując zupełną ciszę, szybko zbliża się do nieprzyjaciela, szturmując go bez otwarcia ognia i bez okrzyku „Hurra” oraz niszczy bagnetem i granatem. Dowódca drużyny powinien szczególnie śmiało i zdecydowanie działać, utrzymując wskazany kierunek i łączność z dowódcą plutonu.

Przy oświetlaniu terenu przez nieprzyjaciela, drużyna szybko pada i z nastaniem ciemności natychmiast naciera dalej.

61. *Współdziałanie w natarciu* opiera się na znajomości zadania swojej drużyny oraz sąsiadów i osiąga się:

wewnątrz drużyny — wzajemnym natarciem RKM i strzelców w czasie natarcia, szczególnie w czasie walki wewnątrz obrony nieprzyjaciela;

z CKM, moździerzami, artylerią i lotnictwem — natychmiastowym wykorzystaniem ich ognia, celem zdecydowanego ruchu naprzód;

z czołgami:

- nieodłącznym ruchem drużyny w ślad za czołgami przez wykonane przez nich przejsia;
 - niszczeniem ogniem drużyny, obsługi dział p.panc., moździerzy, rusznic p.panc., CKM dużych kalibrów i innych środków przeciwpancernych;
 - wskazywaniem czołgom umówionymi sygnałami dział p.panc., ważniejszych gniazd oporu nieprzyjaciela i przeszkód przeciwczołgowych;
 - okazaniem pomocy czołgom przy pokonywaniu przeszkód przeciwczołgowych (rowów, słupów przeciwczołgowych, min);
 - wyłączeniem obsługi uszkodzonego czołgu
- z sąsiadami:*
- obezwładnieniem środków ogniowych i piechoty nieprzyjaciela, przeszkadzającym ruchowi sąsiada;
 - wykorzystaniem ognia sąsiada do natychmiastowego skoku do przodu;
 - wspólnym szturmem nieprzyjaciela.

3. DRUŻYNA STRZELECKA W OBRONIE.

62. Drużyna strzelecka w obronie zajmuje stanowisko w rejonie obrony plutonu od 40 do 50 m wzdłuż frontu. Drużynie wskazuje się punkty orientacyjne, pas obserwacji i ostrzału i dodatkowe kierunki łączności ogniowej z sąsiadami.

Drużyna uporczywie utrzymuje swoje stanowisko.

63. Dowódca drużyny po otrzymaniu rozkazu od dowódcy plutonu organizuje obserwację nieprzyjaciela, łączność z dowódcą plutonu i sąsiadami, bada teren w pasie ostrzału, daje zadania każdemu strzelcowi, daje wskazówki oczyszczenia przedpola i pola ostrzału, wskazuje kolejność kopania okopu (pełny profil rowów przeciwlotniczych, łącznikowych i urządzenia stanowisk zapasowych).

64. Pas ostrzału drużyny powinien znajdować się pod ogniem wszystkich jej środków. Stanowiska drużyny powinny być ukryte przed obserwacją naziemną i lotniczą nieprzyjaciela. Stanowiska drużyny, rozmieszczone w głębi obrony, powinny posiadać dobry ostrzał przed swoim frontem i pomiędzy znajdującymi się w przodzie drużynami i na ich skrzydłach, a zapasowe stanowiska równocześnie ostrzał i w tył. W czasie kopania okopów drużyna powinna być w stałej gotowości bojowej, broń powinna znajdować się przy strzelcach i należy prowadzić obserwację nieprzyjaciela.

65. Do czasu otwarcia ognia, wszyscy strzelcy za wyjątkiem obserwatora znajdują się w ukryciach.

Na zarządzenie dowódcy drużyny, wszyscy strzelcy zajmują stanowiska równocześnie lub kolejno,

wysuwając się rowem łącznikowym lub skrytym podejściem.

66. Na rozkaz dowódcy plutonu, drużyna odpiera rozpoznanie nieprzyjaciela ogniem RKM lub strzelców wyborowych z zapasowych stanowisk.

67. Drużyna powinna niszczyć nacierającego nieprzyjaciela ogniem RKM z odległości 800 m, strzelców wyborowych — 600 m i ogniem wszystkich strzelców z odległości 400 m.

Drużyna obowiązana jest nie dopuścić do skoncentrowania się nieprzyjaciela na podstawie szturmowej, odpierając ogniem każdą najmniejszą próbę posunięcia się naprzód.

68. Wykrywszy czołgi *nieprzyjaciela*, dowódca drużyny powinien natychmiast meldować dowódcy plutonu, dać sygnał dowódcy pododdziału rusznicy p.panc. lub działa i dać strzelcom zadanie do walki z czołgami.

69. Do zniżających się samolotów, drużyna na rozkaz swego dowódcy otwiera ogień salwami z odległości 500 m i bliżej.

70. *Z przejściem piechoty nieprzyjaciela do szturmu*, drużyna doprowadza ogień do największego natężenia, niszcząc nieprzyjaciela przed przednim skrajem obrony.

Piechotę nieprzyjaciela, która podeszła na odległość 25—30 m od stanowisk drużyny, wszyscy strzelcy drużyny powinni zarzucać granatami i ostrzeliwać z bliska. Rozprzestrzenianie się nieprzyjaciela w rowach łącznikowych powinno być wstrzymane przez rzucanie w nich kozłów, jeży i innych przeszkód, a także walką wręcz.

71. *Przy szturmie nieprzyjaciela z czołgami,* wyznaczeni strzelcy rażą czołgi, pozostali prowadzą ogień przeciw piechocie posuwającej się za czołgami i na czołgach a przy podejściu czołgów do okopu, ukrywają się w schronach. Po przejściu czołgów drużyna wszystkimi środkami powinna niszczyć nacierającą za czołgami piechotę.

72. *W razie szturmu nieprzyjaciela na skrzydło drużyny,* dowódca drużyny prowadząc ogień w pasie ostrzału, powinien ześrodkować ogień większej części swojej broni na szturmującego nieprzyjaciela.

Nieprzyjaciela, który przedarł się w luki, drużyna obowiązana jest zniszczyć ogniem, nie przerywając obserwacji w pasie ostrzału.

73. Jeżeli nieprzyjaciel szturmuje sąsiada, drużyna obowiązana jest pomóc mu, niszcząc szturmującego nieprzyjaciela ogniem.

74. *Przeciwnatarcie z głębi obrony,* drużyna wspiera ogniem i na rozkaz dowódcy plutonu dołącza się do przeciwuderzającego pododdziału, celem wspólnego zniszczenia nieprzyjaciela.

Cofającego się nieprzyjaciela drużyna ściga ogniem.

75. *Spodziewając się zastony dymnej, mgły, a także przed zapadnięciem zmroku,* dowódca drużyny wskazuje strzelcom pas, względnie kierunek ostrzału, drużyna przygotowuje się do prowadzenia ognia w warunkach ograniczonej widoczności.

76. *Drużyna wycofuje się wyłącznie na rozkaz dowódcy plutonu,* od ukrycia do ukrycia. Oderwać się od nieprzyjaciela należy nagle, w chwili osłabienia jego ognia, lub wykorzystując ogień swojej artylerii, moździerzy, CKM, lotnictwa i dymów.

Wycofanie się rozpoczynają strzelcy pod osłoną ognia RKM, odchodząc w zależności od warunków terenowych pojedynczo lub grupami. RKM wycofuje się ostatni pod osłoną ognia strzelców.

Równocześnie drużyna wycofuje się wyłącznie pod osłoną ognia w głębi lub zasłony dymnej, mgły i zmroku.

Dowódca drużyny odchodzi ostatni wraz z RKM.

4. DRUŻYNA STRZELECKA NA ROZPOZNANIU. (patrol rozpoznawczy).

77. Drużyna rozpoznaje nieprzyjaciela w określonym kierunku lub punkcie (gdzie, kiedy, ile, jakie pododdziały lub oddziały nieprzyjaciela, co robią) i teren (ukryte przejścia, drogi, brody, las).

Drużynę wysyła się z plutonu (kompanii) przeprowadzającego rozpoznanie lub bezpośrednio od pododdziału piechoty.

Drużyna może być wzmocniona rusznicą p.panc. lub granatnikiem 50 mm.

Rozpoznanie drużyna przeprowadza przez *obserwację i walkę* w odległości od linii ubezpieczenia swoich wojsk, w dzień do 2 km., w nocy do 1 km.

78. Po otrzymaniu zadania i szkicu terenu, dowódca drużyny do wyjścia na rozpoznanie powinien przestudiować według szkicu teren we wskazanym kierunku — drogę marszu i powrotu, oznaczyć punkt wyjściowy, liczbę szperaczy, drogę i sposób posuwania się, punkty dla obserwacji, przedmioty terenowe które należy rozpoznać i ustalić sygnały łączności z szperaczami i dowódcą; sprawdzić goto-

wość drużyny odebrać od strzelców wszystkie dokumenty, notatki i listy i zdać je szefowi kompanii.

79. Na punkcie wyjściowym dowódca drużyny wystawia obserwatora, orientuje strzelców w terenie i daje im zadanie.

80. *Rozpoznanie dowódca drużyny prowadzi osobiście.* Celem ubezpieczenia jądra i siebie, oraz dla przeszukania przedmiotów terenowych, dowódca drużyny wysyła naprzód, a jeśli zajdzie konieczność — i na skrzydła — szperaczy parami na odległość wzrokowej i słuchowej łączności; w dzień do 300 m, w nocy do 100 m.

Dla obserwacji tyłu wydziela się jednego szperacza ze składu jądra.

Szperaczom dowódca drużyny wskazuje ich odległość od jądra, kierunek ruchu, o czym trzeba dowiedzieć się i co zbadać.

Sygnały i znaki umówione przy spotkaniu z czołgami, piechotą i kawalerią nieprzyjaciela oraz przy wykryciu odcinków zakażonych.

81. Uważnie obserwując i badając teren, szperacze powinni utrzymywać stałą łączność wzrokową ze swym bezpośrednim dowódcą.

Szperacze, wykonując swe zadanie przez obserwację, muszą wszystko widzieć a nie być widzianym przez nieprzyjaciela. O spostrzeżeniach natychmiast meldują dowódcy znakiem umówionym, a w wypadku niespodziewanego napadu nieprzyjacielskiego — wystrzałem.

82. Szperacze powinni ostrożnie, umiejętnie i szybko przeszukać każde ukrycie (budynek, grupa drzew, krzewów), zwracać uwagę na wszystkie znaki obecności nieprzyjaciela (ślady czołgów, kawalerii)

i o wszystkim zauważonym natychmiast meldować swemu dowódcy.

83. Ruch szperaczy i jądra polega na kolejnym zajmowaniu szeregu punktów obserwacyjnych. Od jednego do następnego punktu obserwacyjnego szperacze i jądro przesuwają się skokami, skrytymi podejściami.

84. Po zajęciu punktu obserwacyjnego szperacze powinni w pierwszym rzędzie szybko przejrzeć co się dzieje za ukryciem, ażeby nie wpaść w zasadzkę, a następnie zbadać cały teren przed sobą, z początku ogólnie, po czym bardziej szczegółowo.

Przekonawszy się o nieobecności nieprzyjaciela, szperacze dają sygnał „droga wolna” i oczekują dowódcy drużyny, nie przerywając obserwacji.

85. Po wyjściu na punkt obserwacyjny, dowódca drużyny osobiście przeprowadza rozpoznanie, wskazuje następny punkt obserwacyjny szperaczom i rozkazuje posuwać się dalej. Jądro rozmieszcza się w ukryciu w rejonie punktu obserwacyjnego w gotowości do otwarcia ognia.

86. W wypadku wykrycia przeszkód dowódca drużyny stwierdza: czy przeszkoda jest broniona przez nieprzyjaciela, czy są przejścia i obejścia, a także oznacza je. Gdy nie ma przejść (obejść) i jeśli przeszkoda nie jest broniona przez nieprzyjaciela, drużyna usuwa ją i posuwa się dalej.

O spostrzeżonej przeszkodzie dowódca drużyny melduje swemu dowódcy, który go wysłał.

87. W wypadkach konieczności zbadania *przedmiotów terenowych*, dowódca drużyny obowiązany jest wysłać dodatkowych szperaczy. Szperacze powinni być specjalnie czujni, ażeby nie ominąć

ozstawionych min, fugasów i innych pułapek. Po wykonaniu zadania dodatkowi szperacze przyłączają się do jadra.

88. Pojedyncze budynki szperacze oglądają: a zewnątrz—skrytym obejściem, wewnątrz—kolejno wszystkie izby, piwnice i poddasza. *Grupę domów* na wstępie obserwuje się zdala z dogodnego punktu, twierdza się, czy nie zajęty jest skraj ich przez nieprzyjaciela. Szczególną uwagę zwraca się na wzniesienia i inne dogodne miejsca, skąd nieprzyjaciel może prowadzić obserwację (drzewa, dachy, okna). Następnie przeprowadza się przegląd budynku. Jądro obserwując, znajduje się w gotowości okazania szperaczom natychmiastowej pomocy ogniem.

89. Rozpoznanie osiedla rozpoczyna się od szczegółowego obejrzenia znajdującego się oddzielenie, lub skrajnego domu, zasięgnięcia wiadomości od miejscowej ludności o obecności nieprzyjaciela w osiedlu, a następnie rozpoczyna się oglądanie dalszych domów, wyszukując miny, pułapki i oznaczając je. Po wyjściu z osiedla drużyna powinna zachowywać się tak, ażeby ludności miejscowej nie był znany kierunek jej ruchu.

90. Niewielki las szperacze przeszukują, przechodząc wewnątrz i na skrajach wielki las bez podszycia przeszukuje się się tyralierką szperaczy. Gęsty las przegląda się równoległymi drogami i przesiekami. W czasie przeglądu obowiązkowo zwracać uwagę na pnie i szczyty drzew, chrust i zarośla. Szczególnie dokładnie przeglądać przesieki.

Jądro posuwa się wzdłuż drogi, lub według kąta kierunkowego, dokładnie przystosowując się do terenu, zwykle rzędem w łączności wzrokowej ze

szperaczami. Niewielkie gaiki i krzaki przechodzą tylko szperacze. Jądro je obchodzi.

91. *Wąwóz* przeszukują szperacze, szybko przechodząc go przy równoczesnym obejściu bocznymi drogami. Jądro pozostaje u wejścia do wąwozu do czasu jego przejścia przez szperaczy i jeśli wąwóz nie jest zajęty, szybko przechodzi go.

Przy przeszukiwaniu wzgórza, szperacze nie wysuwają się na szczyt, a przeszukiwanie przeprowadza się wzdłuż stoku z obejściem z boków. Przeszukując *głęboki jar*, szperacze przesuwają się po dnie i skrajem jaru. Jądro posuwa się wzdłuż jednego ze skrajów.

92. W razie spotkania pojedynczych ludzi lub małych grup nieprzyjaciela, drużyna obowiązana jest niespodzianie napaść na nieprzyjaciela i bez wystrzału wiaść go do niewoli lub zniszczyć go bagnetem. Ogień i granat stosować w ostateczności. Przy spotkaniu silniejszego nieprzyjaciela, dowódca drużyny powinien uchylić się od walki, natychmiast meldować lub dać znać sygnałem swemu dowódcy, który go wysłał, a obserwację za wykrytym nieprzyjacielem prowadzić dalej. Zetknąwszy się niespodzianie z silniejszym nieprzyjacielem lub w wypadku okrążenia, drużyna powinna śmiało zaatakować nieprzyjaciela i przerwać się.

93. Zająwszy punkt poprzednio opanowany przez nieprzyjaciela, dowódca drużyny powinien zbadać go, szczególnie miejsca rozmieszczenia sztabów, ośrodków łączności, zabrać wszystkie pozostawione dokumenty, mapy, listy, gazety, ulotki, odznaki stopni (naramienniki it.p.) i dostarczyć je dowódcy, który wysłał rozpoznanie.

94. Rozpoznanie w górach drużyna przeprowadza, zajmując przeważnie najbliższe szczyty i dokładnie obserwując z nich w kierunku i na boki. Zajawszy szczyt, dowódca drużyny melduje o tym dowódcy, który go wysłał i utrzymuje go do nowego rozkazu.

Wszystkie boczne drogi i ścieżki przeglądają szperacze możliwie najdalej w głąb z dogodnych punktów obserwacyjnych. Podejrzane miejsca w kierunku ruchu przeszukują poprzednio wysłani szperacze z obejściem tych punktów. W tym czasie jądru drużyny powinno być w gotowości natychmiastowego otwarcia ognia i wsparcia szperaczy.

95. Rozpoznanie zimą przy głębokim śniegu prowadzi się na nartach, wszyscy zaś strzelcy zaopatrzeni są w ubrania maskujące. Sprzęt i broń przemalowane na biały kolor przewozi się na nartach i włókach.

96. Rozpoznanie walką drużyna przeprowadza, urządzając zasadzki i robiąc wypady. We wszystkich wypadkach dążyć do schwytania jeńców.

Zasadzki drużyna urządza zwykle w terenie zakrytym, mającym podejście od strony nieprzyjaciela, lecz pozbawionym z jego strony ostrzału. Z zasadzki drużyna powinna działać nagłym napadem ognio-
wym z bliskiej odległości poprzedzającym walkę wręcz, lub tylko walką wręcz (na bagnety). Powodzenie zasadzki zależy od pomysłowości, inicjatywy i zdecydowania dowódcy i strzelców. Główne cechy zasadzki — to szybkość i zaskoczenie.

Urządzając zasadzkę, dowódca drużyny powinien zbadać teren, zorganizować skrytą obserwację i przygotować drogi wycofania się.

97. *Wypadem* nazywamy rozpoznanie, dokonywane zwykle w nocy lub (w sprzyjających warunkach) w dzień, celem otrzymania niezbędnych informacji i ujęcia jeńców. Drużyna strzelecka, wyznaczona na wypad, przeprowadza go po dokładnych przygotowaniach.

Otrzymawszy zadanie i odcinek do wypadu, dowódca drużyny powinien zorganizować w dzień obserwację terenu, sztucznych przeszkód, rozmieszczenia środków ogniowych nieprzyjaciela, system okopów, rowów łącznikowych i sposób pełnienia służby.

Przedmiot poszukiwań obiera się w zależności od otrzymanego zadania i wyników obserwacji. Dowódca drużyny wyznacza drogi podejścia i powrotu, oraz opracowuje szczegółowy plan działania. Na wypad wybiera się śmiałych, zręcznych, silnych, zaufanych strzelców, umiejących orjentować się i działać w ciemności. Przygotowania wypadu dokonywuje się *w tajemnicy*, a wypad przeprowadza się niespodzianie bez użycia ognia i okrzyku „h u r r a”.

98. *Na wypad najdogodniejsza jest ciemna noc.* Aby nie zdradzić swojej obecności i nie wpaść w zasadzkę, drużyna powinna poruszać się w ciszy, unikać brzęczenia bronią i oporządzeniem, nie rozmawiać i nie palić. Orientować się raczej słuchem niż wzrokiem, posuwać się ostrożnie i lekko, utrzymywać kierunek według kąta kierunkowego i określonych w dzień punktów orientacyjnych, często zatrzymywać się i podsłuchiwać, uderzać śmiało i zdecydowanie, bez wystrzału.

99. *Dowódca drużyny obowiązany jest przysyłać swemu dowódcy, który go wysłał, meldunki o pierw-*

zym spotkaniu z *nieprzyjacielem*, podając jego siłę o czołgach — ich typ (ciężkie, lekkie):

- o spotkaniu własnych wojsk z innymi oddziałów, o ile to nie było przewidziane;
- o wykonaniu powierzonego zadania.

100. W meldunku umieszcza się:

- miejsce wysłania (w-g szkicu);
- czas wysłania (godziny i minuty);
- kiedy, gdzie, jakie wiadomości i jaką drogą względnie od kogo zdobyte;
- co robi względnie zamierza robić meldujący. (Patrz zał. nr 2).

Dowódca drużyny powinien pamiętać, że najdokładniejszy meldunek traci swą wartość przez doręczenie z opóźnieniem.

5. DRUŻYNA STRZELECKA W UBEZPIECZENIU MARSZOWYM.

101. W ubezpieczeniu marszowym drużynę strzelecką wyznacza się: na *patrol czołowy, boczny lub tylny* z zadaniem:

- zabezpieczyć pododdział od niespodziewanego napadu nieprzyjaciela i nie dopuścić jego zwiadowców do ubezpieczanych wojsk;
- meldować we właściwym czasie swojemu dowódcy o grożącym niebezpieczeństwie i o napotkanych przeszkodach;
- w razie natarcia nieprzyjaciela, zająć w dogodnym terenie stanowiska ogniowe i zabezpieczyć ubezpieczanemu pododdziałowi najlepsze warunki do przyjęcia szyku bojowego.

102. Dowódca drużyny, po otrzymaniu rozkazu powinien: wyjaśnić strzelcom zadanie drużyny, wyznaczyć szperaczy dla bezpośredniego ubezpieczenia, dać im zadanie i wskazać kierunek oraz sposób posuwania się szperaczy i jądra.

103. Szperacze, w zależności od warunków terenowych posuwają się w odległości od ubezpieczanego pododdziału: w dzień do 600 m, w nocy i gęstym lesie do 100 m.

Dla bezpośredniego ubezpieczenia dowódca drużyny wysyła parami szperaczy w kierunku marszu i na boki (w prawo lub w lewo), na odległość, zabezpieczającą łączność wzrokową: w dzień do 300 m, w nocy i w gęstym lesie do 100 m. Po wysłaniu szperaczy dowódca drużyny rozpoczyna marsz na sygnał dowódcy ubezpieczanego oddziału.

104. Przedmioty terenowe i ukrycia na drodze marszu szperacze przeszukują, a napotkane przeszkody pokonywują lub obchodzą.

Na skrzyżowaniu dróg, przy zniszczonych mostach, na odcinkach podejrzanych o zaminowanie lub zakążonych, dowódca drużyny powinien wystawić znaki ostrzegawcze.

105. *Drobne grupy nieprzyjaciela* drużyna obowiązana jest niespodziewanie zaatakować, dążąc do wzięcia do niewoli, w razie zaś niemożności wzięcia do niewoli — zniszczyć ogniem, granatem, bagnetem. Zniżające się samoloty nieprzyjaciela, drużyna odpiera ogniem salwowym.

O znacznych siłach nieprzyjaciela dowódca drużyny melduje natychmiast dowódcy, który go wysłał; drużyna zajmuje stanowiska w miarę możliwości za

nieodstępna dla czołgów przeszkodą i utrzymuje je o podejścia ubezpieczonego pododdziału.

106. *Na krótkie i długie odpoczynki* drużyna utrzymuje się na sygnał dowódcy lub po osiągnięciu awczasu wskazanej linii lub punktu.

Na krótkich odpoczynkach dowódca drużyny wystawia obserwatora, rozmieszcza drużynę w najbliższym ukryciu i znajduje się w pełnej gotowości bojowej.

W czasie długiego odpoczynku lub dłuższego zatrzymania drużyna działa jak placówka, a szperacze jak czujka.

107. *Przy ściganiu nieprzyjaciela* drużyna będąca w czołowym lub bocznym patrolu obowiązana jest utrzymywać styczność z patrolami nieprzyjaciela, niszczyć je, lub brać do niewoli zastosowując oskrzydlenie, wykrywać zasadzki i ostrzegać o nich dowódcę szpicy albo oddziału przedniego.

108. *Drużyna wyznaczona jako patrol tylny w marszu zbliżania*, posuwa się w ślad za ubezpieczonym pododdziałem w odległości łączności wzrokowej, lecz nie dalej 600 m.

Celem bezpośredniego ubezpieczenia dowódca drużyny wysyła szperaczy w tył, w dzień na odległość do 600 m, w nocy i w gęstym lesie do 100 m.

W marszu *odwrotowym* patrol tylny obowiązany jest:

- niszczyć lub brać do niewoli pojedynczych ludzi lub drobne grupy nieprzyjaciela, próbujące przeniknąć do ubezpieczonego pododdziału;
- ogniem i wypadami z zasadzek wstrzymywać nieprzyjaciela, celem dania możliwości ubezpieczanemu pododdziałowi oderwanie się na konieczną odległość.

6. DRUŻYNA STRZELECKA W UBEZPIECZENIU BOJOWYM PODCZAS NATARCIA.

109. W kompanii wyznacza się drużynę jako ubezpieczenie bojowe z zadaniem:

- rozpoznać skryte podejścia dla kompanii w czasie zbliżania;
- zabezpieczyć kompanię przed zaskoczeniem nieprzyjaciela;
- zająć i utrzymać w dogodnym terenie stanowiska ogniowe, by tym zabezpieczyć rozwinięcie się kompanii.

110. Zająwszy na wskazanym miejscu dogodne stanowiska, dowódca drużyny melduje o tym dowódcy kompanii, organizuje obserwację i ogień; drużyna okopuje się uporczywie i broni stanowisk do podejścia kompanii. Po rozwinięciu się kompanii drużyna dołącza do swego plutonu.

7. DRUŻYNA STRZELECKA JAKO PLACÓWKĄ.

111. *Placówkę* wystawia czata na odległość w dzień do 600 m, w nocy do 200 m.

Samodzielną placówkę wystawia się — bezpośrednio od ubezpieczanego pododdziału (oddziału) w odległości 600 m, jak w dzień tak i w nocy. Placówka zmienia się raz na dobę.

112. Placówka obowiązana jest:

- zawczasu wykryć pojawienie się nieprzyjaciela i uprzedzić o tym czatę (ubezpieczany pododdział);
- zatrzymać nieprzyjaciela walką do rozwinięcia się czaty (ubezpieczanego pododdziału) w szlak bojowy;

—nie dopuścić do przejścia przez linię ubezpieczenia pojedynczych zwiadowców, małych grup nieprzyjaciela i miejscowej ludności.

Na placówkę wyznacza się drużynę strzelecką, niezbędną zapewniającą trzy zmiany czujek. Na samodzielna placówkę — do dwóch drużyn.

Na szczególnie ważnych kierunkach samodzielnej placówki koniecznym jest wzmocnić pojedynczymi 5 mm działkami, moździerzami, rusznicami p.panc., KM i zaopatrywać w materiały dla budowy przeszkód (mało widoczne przeszkody — drut kolczasty, bomby, miny, fugasy).

113. Placówki wystawiać na drogach i innych podejściach, gdzie najprawdopodobniej będzie przechodził nieprzyjaciel.

Placówka okopuje się jak w obronie.

114. Po otrzymaniu zadania od dowódcy czujki (samodzielna placówka — od dowódcy kompanii, batalionu), dowódca placówki skrycie prowadzi swoją drużynę na oznaczony punkt, gdzie, wystawiwszy obserwatora, daje strzelcom zadanie i wskazuje:

- na co należy zwrócić szczególną uwagę w wyznaczonym pasie ostrzału i obserwacji;
- miejsce rozmieszczenia sąsiednich placówek;
- w jakich kierunkach mogą pojawiać się swoje patrole rozpoznawcze;
- sygnały, znaki umówione i hasła.

115. Dowódca placówki obowiązany jest osłonić przestrzegając pełnej skrytości, wystawić czujkę w składzie dwóch ludzi, to jest starszego czujki i strzelca czujki w odległości od jądra placówki:

w dzień do 100 m, w nocy i w warunkach ograniczonej widzialności do 50 m.

Zmianę czujki przeprowadza dowódca placówki osobiście.

Po ukończeniu prac nad umocnieniem stanowisk, wszyscy strzelcy, za wyjątkiem czujki odchodzą w ukrycie. Jeśli ukrycia nie ma, pozostają na stanowiskach.

116. *Placówka powinna być w stałym pogotowiu bojowym;*

- z placówki należy obserwować czujkę i czatę dla odbioru od nich sygnałów;
- strzelcy pozostają w oporządzeniu, lecz zdejmują plecaki; połowa placówki odpoczywa, a z nastaniem zmroku (we mgie i w czasie zamieci) cały skład placówki znajduje się w okopach i czuwa.

Placówka przestrzega wszystkie przepisy o maskowaniu i ciszy, ognisk nie rozpala.

Celowniczego CKM do pełnienia służby nie wyznacza się i on stale znajduje się przy CKM.

Obserwatora zmienia się latem co 2 godziny, zimą w duże mrozy co godzinę.

117. Dowódca placówki obowiązany jest:

- utrzymać na placówce stałe pogotowie bojowe i należyty porządek;
- zająć wyznaczone stanowisko, wypełnić w dwóch egzemplarzach szkic sprawozdawczy, jeden egzemplarz przedłożyć dowódcy czat (dowódcy pododdziału);
- na wezwanie czujki skrycie podejść z załadowaną bronią w towarzystwie strzelca i stwierdzić przyczynę wywołania;

- usłyszawszy wystrzał czujki, podać komendę „alarm“, zająć stanowiska do obrony i działać w zależności od sytuacji;
- o wszelkich spostrzeżeniach meldować dowódcy czaty, a dowódca samodzielnej placówki — dowódcy, który go wysłał.

118. Do wszystkich ludzi, zatrzymanych przez czujkę, dowódca placówki podchodzi w towarzystwie strzelca. Pojedynczych strzelców swoich wojsk dowódca placówki przed tym pyta o hasło: nie znających hasła odsyła pod konwojem do dowódcy czaty.

Zbiegów z armii nieprzyjaciela po rozbrojeniu skierowuje się do dowódcy czaty, wzywając konwojenta.

119. *Hasło i odzew* służy do odróżnienia swoich od nieprzyjaciela podaje się je ustnie z ważnością na 1 dobę. Hasło i odzew zaczynają się na jedną literę. Hasło — część uzbrojenia. Odzew — nazwy miast, rzek w Polsce (np.: bagnet—Bielsko; Wycior—Warta).

Hasło ogłasza się całemu składowi pododdziału ubezpieczenia i rozpoznania. Odzew — wszystkim dowódcom ubezpieczających oddziałów do dowódców placówek włącznie i dowódcom pododdziałów zwiadowczych. Hasła żąda się od osób, przekraczających linię ubezpieczenia w obie strony. Odzew żąda się od osób przekazujących ustne zarządzenia dowódcy pododdziału zwiadowczego, jeżeli on przy spotkaniu spytał o hasło.

Hasło i odzew wypowiada się szeptem.

120. Pojedynczych żołnierzy, oficerów i drobne grupy nieprzyjaciela, które podeszły do linii ubezpieczenia, placówka dopuszcza na bliską odległość dąży do schwytania ich lub zniszczenia.

121. Dowódca placówki obowiązany jest okazywać sąsiedniej placówce pomoc ogniem.

122. *O natarciu znacznych sił nieprzyjaciela* dowódca placówki natychmiast melduje dowódcy czaty (dowódcy, który go wysłał) i, współdziałając z sąsiednimi placówkami, uporczywie broni swego stanowiska.

Placówka wycofuje się wyłącznie na rozkaz dowódcy czaty (dowódcy, który ją wystawił).

Wycofanie się sąsiada nie daje placówce prawa do wycofania się.

O ukazaniu się czołgów nieprzyjaciela dowódca placówki natychmiast melduje dowódcy czaty (dowódcy, który go wysłał) umówionym sygnałem.

123. Przejścia placówki na nowe stanowisko na noc dokonywuje się skrycie na rozkaz dowódcy czaty (dowódcy, który ją wysłał). Ostatni przechodzi dowódca placówki wraz z czujką.

Broń powinna być za dnia przygotowana do nocnego strzelania w ważnych kierunkach.

Dla rozpoznania i urządzenia nocnego stanowiska dowódca placówki wysyła zawczasu swego zastępcę z jednym—dwoma strzelcami.

O świcie placówka zajmuje skrycie poprzednie stanowisko.

III.

ZAŁĄCZNIKI.

Załącznik 1.

SZKIC SPRAWOZDAWCZY I SZKIC OGNIOWY.

Szkic sprawozdawczy i szkic ogniowy sporządza się w dowolnej podziałce z jednego punktu, ukrytego przed obserwacją nieprzyjaciela. Mierzenie odległo-

ści do punktów orientacyjnych odbywa się na oko, w razie możliwości krokami. Punkty orientacyjne numeruje się od prawej strony ku lewej i obok numeru pisze się ich umówioną nazwę. Główny punkt orientacyjny obwodzi się kółkiem. Porządek pracy przy zestawianiu szkiców:

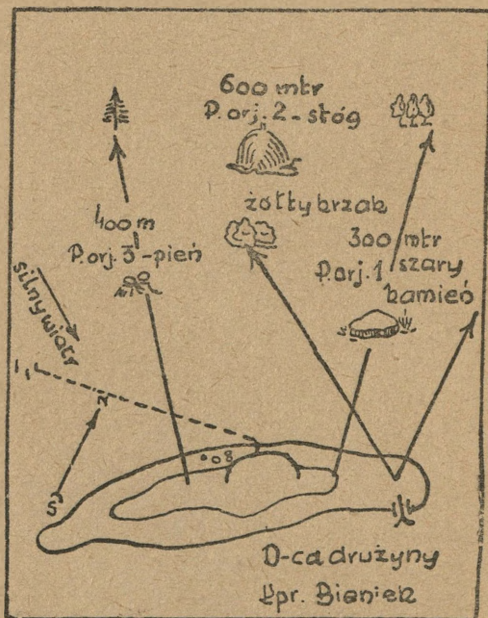
- zorientować się według stron świata i nakreślić strzałkę północ—południe;
- oznaczywszy umówionym znakiem punkt własny, nanieść oznaki terenu dla zaznaczenia własnego stanowiska;
- nanieść punkty orientacyjne tak, ażeby środek odcinka wypadł na środek blankietu;
- kolejno nanieść punkty orientacyjne, przedmioty terenowe i odległości do nich;
- wypełnić szkic a z boku podać legendę, opisującą to, czego nie uwzględniono w rysunku;
- podpisać szkic, umieścić liczbę porządkową, miesiąc, rok, godziny, minuty i podziałkę.

Na szkic sprawozdawczy nanosi się:

- kierunek posuwania się lub miejsce rozmieszczenia nieprzyjaciela;
- rozmieszczenie plutonu (drużyny) ze wskazaniem prac ziemnych (stanowiska główne, zapasowe i pozorne) i przeszkody;
- rozmieszczenie swoich środków ogniowych, kierunek lub pas ognia, rozmieszczenie innych środków ogniowych w danym rejonie; pola martwe (nie dostępne dla pocisków);
- środki ogniowe sąsiadów, wspierające nas;
- punkt dowódcy i punkt obserwacyjny;
- drogi posuwania się szperaczy;
- ukrycia, schrony, drogi do tyłu.

Na szkic ogniowy nanosi się:

- rozmieszczenie pododdziału i dowódcy;
- granice pasa ostrzału lub kierunek ognia;
- celownik (poziomnica, pierścień), kątomierz albo punkt celowania dla ostrzału punktów orientacyjnych lub linii w warunkach normalnych i ograniczonej widzialności;
- miejsce rozmieszczenia i kierunek ostrzału (sektor ostrzału) działa, rusznicy p panc. i przydzielonych środków ogniowych.



Rys. 6. Szkic ogniowy dowódcy drużyny

Podpis: Milewski

Linia odcięcia

Mapa 1:100.000 Wydanie 1943 r.

4. Po otrzymaniu meldunku lub po jego przeczytaniu, dowódca potwierdza podpisem czas otrzymania (przeczytania).

TABLICA SYGNAŁÓW I UMÓWIONYCH ZNAKÓW DLA ŁĄCZNOŚCI.

Nra porz.	sygnał (znak umówiony)	Opis sposobu przekazywania
1.	Uwaga	Podnieść rękę do góry na wysokość głowy.
2	Widzę, słyszę (odpowiedź)	Podnieść obydwie ręce na wysokość głowy i opuścić je.
3.	Powtórz (nie zrozumiałem)	Wyciągnąć obydwie ręce, do góry na wysokość głowy i wymachiwać na krzyż przed twarzą.
4	Do mnie (zbiórka)	Podnieść rękę do góry, krążyć nad głową i energicznie opuścić w dół
5.	Rozsypać się (rozwińnięcie pododdziałów w tyralierkę)	Kilka razy rozłożyć ręce w bok.
6.	Stój, (padnij, przerwij ogień)	Podnieść rękę do góry i szybko opuścić, powtarzać do wykonania.
7.	Posuwać się dalej (naprzód w nowym kierunku)	Podnieść rękę do góry na wysokość głowy, drugą wykonać kilka energicznych machnięć.
8.	Otworzyć ogień	Wyciągnąć obydwie ręce w bok na wysokość ramion i trzymać je tak do wykonania.
9.	Podać amunicję	Podnieść rękę nad głowę i machać nią w bok.
10	W prawo, w lewo, naprzód, w tył, w żądanym kierunku	Podnieść rękę nad głowę i opuścić ją kilka razy na wysokość ramion w pożądanym kierunku.
11.	Widzę nieprzyjaciela	Wyciągnąć rękę w bok i trzymać tak do otrzymania odpowiedzi.
12	Droga wolna	Podnieść rękę w bok na wysokość ramion i kilka razy opuścić w dół.
13.	Gazy (odcinek zagazowany)	Podnieść do góry nakrycie głowy.

Uwaga: 1. Sygnały można podawać także łopatką i innymi przedmiotami.

2. Dowódca przed rozpoczęciem działań powinien ustalić sygnały dla wywołania pododdziałów, np.: łopatką, metalową częścią do góry — wywołanie pierwszej drużyny (plutonu), metalową częścią w dół — wywołanie drugiej drużyny (plutonu), łopatką poziomo trzonem w prawo — wywołanie trzeciej drużyny (plutonu), łopatką poziomo trzonem w lewo — wywołanie czwartej drużyny, (plutonu). Przykład podania zarządzenia. Jeśli pokazana łopatką żelazem do góry i w dół, jest to znak umówiony Nr 8, łopatką poziomo trzonem w prawo — umówiony znak Nr 7, to znaczy: dla pierwszej i drugiej drużyny „O t w ó r z o g i e ń“, dla trzeciej „N a p r z ó d“.

3. Po podaniu sygnału należy otrzymać odpowiedź — umówiony znak Nr 2.

Załącznik Nr 4

PRACE SAPERSKIE WYKONYWANE PRZEZ PIECHOTĘ I SPOSÓB POKONYWANIA PRZESZKÓD.

1. *Dowódca drużyny*, po otrzymaniu rozkazu od dowódcy plutonu, prowadzi drużynę w rejon swych stanowisk i uzgadnia ich miejsce.

Pole widzenia i ostrzału sprawdza się — leżąc, ustala się wysokość przedpiersia i wyznacza prace celem oczyszczenia pola ostrzału.

2. Po uzgodnieniu miejsca stanowisk przeprowadza się trasowanie załamań, granic wykopów nasypów (przedpiersie).

Z początkiem pracy powierzchnię gruntu (darżyna, pole orne) na miejscu wykopów i nasypów

ścina się i kładzie w bok, a po zakończeniu prac używa się do maskowania.

Częściowe oczyszczanie pola widzenia i ostrzału przeprowadza się równocześnie z kopaniem okopów. Jeżeli pracy w oczyszczaniu pola ostrzału jest dużo, wówczas należy zaczynać od oczyszczania, a po zakończeniu przystąpić do kopania okopu.

3. Dowódca drużyny sprawdza i przestrzega prawidłowość rozmiarów form okopu, oraz śledzi zamaskowanie. Po zakończeniu prac dokładnie sprawdza on dogodność prowadzenia ognia i rzucania granatów z okopu. Dowódca drużyny wskazuje miejsca dodatkowych wnęków strzeleckich (dołów strzeleckich, stanowisk) dla ostrzeliwania kierunków, które nie mogą być ostrzelane z okopu. Dodatkowe wnęki (doły strzeleckie, stanowiska) mogą być wykopane w samym okopie, jak i w przylegających rowach łącznikowych. Maskowanie okopu sprawdza się od strony nieprzyjaciela.

4. Kolejność prac:

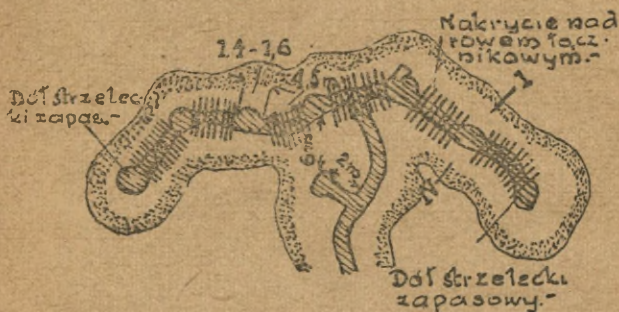
— *pierwsza praca* — oczyszczenie pola widzenia i ostrzału, budowa wnęków, dołów strzeleckich punktu obserwacyjnego, punktu dowódcy (plutonu, kompanii, batalionu), punktu amunicyjnego, opatrunkowego, stanowisk po-



Rys. 7. Pierwsza praca — budowa dołów strzeleckich (wnęków)

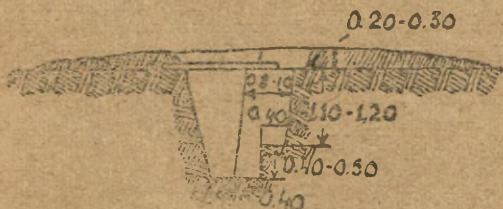
zornych, maskowanie ścieżek do posuwania się do stanowisk zapasowych;

- *druga praca* — budowa stanowisk zapasowych, dołów strzeleckich, wneków, rowów łącznikowych między dołami strzeleckimi, głównych stanowisk i wzdłuż frontu oraz przystosowanie ich do obrony;



Rys. 7a. Druga praca — budowa rowów łącznikowych

- *trzecia praca* — budowa rowów łącznikowych do tyłu, rowów łącznikowych w stanowiskach zapasowych, zapasowego punktu obserwacyjnego;



Rys. 7b. Trzecia praca — budowa nakrycia nad rowem strzeleckim

cyjnego punktu dowódcy plutonu, (kompanii, batalionu), rowów przeciwlotniczych, przedpiersia, nisz oraz bojowe i gospodarcze urządzenia okopów i rowów łącznikowych.

5. Dla r.k m. i c.k.m., rusznic p panc., fizyliarów, strzelców wyborowych, obserwatorów i niszczycieli czołgów, dopuszcza się budowę pojedynczych i podwójnych dołów strzeleckich wysuniętych do przodu. Doły strzeleckie wysuwa się nie mniej jak 2 m, ażeby ściany z ziemi, oddzielającej ją od okopów, nie obsuwały się w czasie przechodzenia czołgów.

6. Jeżeli plutonom pierwszej linii daje się drut kolczasty do budowania przeszkód na bezpośrednich podejściach do ich stanowisk ogniowych, to urządzenie przeszkód przeprowadza się w miarę dostarczania materiałów. Zimą, w czasie silnych mrozów, równocześnie z budową okopów, prowadzi się budowę ziemianek ogrzewanych lub rowów p. lotn.

Budowę uważa się za zakończoną tylko wtedy, gdy jest ona w zupełności zamaskowana.

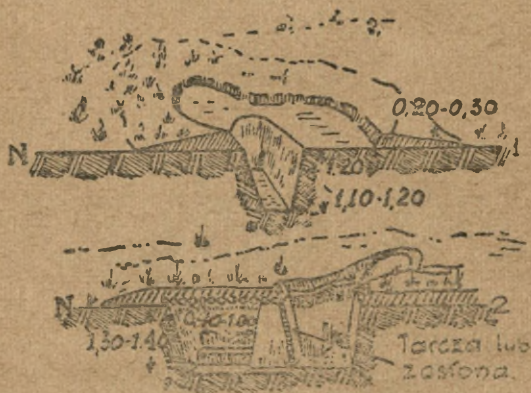
7. Przykład budowy stanowisk patrz rys. 7, 7a, 7b, 8, 8a.

8. Piechota samodzielnie swoimi siłami i środkami robi *przejścia* w zasiekach drucianych: przy pomocy nożyc do cięcia drutu, usuwając ręcznie lub przykrywając je podręcznymi materiałami (maty, mostki, płaszcze, żerdzie, drzwi).

Dla strzeleckiego plutonu wykonuje się dwa przejścia po 8—10 m. wyznaczając 4—6 strzelców, zaopatrzonych w nożyce.

9. Gdy własne czołgi nie mogą pokonać przeszkód należy okazać czołgom pomoc, robiąc dla nich przejścia przez przeszkody.

Przejścia przez rowy i skarpy robić przez podkopywanie i osłabianie ścian z ziemi lub zarzucenie podręcznymi materiałami.



Rys. 8a. Druga i trzecia praca — budowa uniwersalnego stanowiska dla rusznicy p.panc., r.k.m. i c.k.m.

Zawały, bariery, barykady rozbiera i usuwa się. Drewniane słupy przeciwczołgowe podrąbuje się lub zarzuca podręcznymi materiałami. Przeszkody zmontowane przy pomocy środków wybuchowych usuwają saperzy.



