



# Bestimmung, Wirksamkeit und Taktik der drei Waffen im Lichte des Kriegsspiels nach

## E. v. Decker

„Wissen ist viel werth, Können ist mehr werth.“

### Bestimmungen der Truppenarten (Waffen) im Kriege

#### Schwere Infanterie.

Sie soll: überhaupt da gebraucht werden, wo es sich darum handelt, der Gewalt wieder Gewalt entgegen zu setzen. Deshalb sollen sie: . '

- 1) In der Schlachtordnung in das Haupttreffen gestellt, um von ihrer eigenthümlichen Fechtart: dem Massengefecht, den schicklichsten Gebrauch machen zu können.
- 2) Sie soll den Hauptkern der Reserve ausmachen. Eine Schlacht darf nur dann erst für verloren erachtet werden, wenn die schwere Infanterie-Reserve geschlagen ist.
- 3) In festen Stellungen die Schwächen derselben (die man auch wohl Schlüssel nennt) vertheidigen.
- 4) In allen einzelnen Defensivgefechten das Soutien oder den Rückhalt bilden, wie z. B. bei Dorf- und Schanzengefechten zc.

#### Leichte Infanterie (Füsiliere),

Sie sollen:

- 1) Das Gefecht einleiten, das stehende nähren, das glückliche benutzen, das zweifelhafte abbrechen. Deshalb stehen sie in der Avantgarde (Arrieregarde) der Schlachtordnung.
  - 2) den Massen der schweren Infanterie zur Flankendeckung dienen. Deshalb weist die neueste Stellungsordnung den Füsiliern ihren Platz auf den äußeren Flügeln der schweren Infanterie an.
- bedecktes Terrain durchsuchen und vom Feinde säubern, es vertheidigen und erobern.

kleinen- und Partheigänger-Kriege thätigen; Anteil nehmen,

#### Jäger und Schützen.

Sie sollen:

- 1) Einzelne wichtige Terraingegenstände vertheidigen, in so fern diese entweder völlig sturmfrei, oder wenigstens der feindlichen Kavallerie nicht zugänglich sind; z. B. in und hinter Defileen, abgetragenen Brücken zc.
- 2) Wohngebäude, Schöße, Verhaue und Schanzen vertheidigen.
- 3) Wald- und Dorfgefechte liefern helfen.
- 4) Die Fuß-Artillerie decken.

#### Schwere Kavallerie.

Sie soll:

- 1) Ungetrennt, unzersplittert und ungeschwächt am Tage der Schlacht einen zerschmetternden Schlag ausführen. Deshalb findet sie ihren Platz in der Reserve.
- 2) Im einzelnen Gefecht die freistehende feindliche Infanterie, sie sey in Linien oder Massen formirt, niederreiten und vernichten.
- 3) Nach einer verlorenen Schlacht dem Strom der feindlichen Verfolgung als ein Damm sich entgegen werfen, und sich mit Hingebung dem Tode weihen, um die Armee zu retten, wie es Napoleons furchtlose Kürassiere nach der Schlacht von Aspern thaten.

#### Leichte Kavallerie,

Sie soll:

- 1) Der schweren Kavallerie die Flanken decken.
- 2) Den Dienst bei den Infanterie-Divisionen verrichten.

- 3) Die Leitende-Artillerie decken.
  - 4) Den kleinen Krieg im offenen Terrain führen helfen.
  - 5) Den Partheigängerkrieg führen.
  - 6) Zu allen Expeditionen gebraucht werden, welche Schnelligkeit, Ueberraschung, Verschlagenheit, selbst Tollkühnheit erfordern.
- Fuß-Artillerie (schwere).**

Sie soll:

- 1) Den Geschützkampf überhaupt mit Kraft, Nachdruck und Ausdauer führen.
- 2) Die schwächsten Punkte aller Stellungen (defensiv oder offensiv) verstärken.
- 3) Den Rückzug einer Armee durch Besetzung rückwärts gelegener Punkte sichern (nicht decken).
- 4) Die Vertheidigung einzelner Terrain- und anderer Gegenstände von Wichtigkeit basiren; z. B. bei Dorf-, Defilee-, Schanzen-Befechten, Flußübergängen ic.
- 5) Die Hindernisse der Kunst durch die Gewalt ihrer Geschosse aus dem Wege räumen, und dadurch unserm Angriffe Bahn machen; z. B. Pallisaden, Wälle, Mauern und Thore einschießen .c.

**Fuß-Artillerie (leichte).**

Sie soll:

- 1) Bei den Infanterie-Divisionen Dienste leisten.
- 2) Während der Schlacht zu Umgehungen mitwirken, die unter den Augen des Feindes geschehen.
- 3) Die Flanken der Stellungen durch seitwärtige Aufstellungen, und überhaupt durch kleine Offensivausfälle decken.
- 4) Die Masse der Geschützreserve einer Armee ausmachen.
- 5) Ueberhaupt da verwendet werden, wo es weniger auf ausdauernde Schnelligkeit der Bewegung, als viel, mehr auf ausdauerndes Geschützfeuer ankommt, und das Terrain den Gebrauch der 32Pfünder verbietet.

**Leitende Artillerie**

Sie soll:

*I. Für alle Theile der Schlachtordnung als Reserve dienen, und deshalb:*

- a) theilweise in der Geschützreserve stehen, um zur Unterstützung jedes einzelnen hilfsbedürftigen Theils der Schlachtlinie gleichmäßig wirken zu können.
- b) Jeglichen Geschützangel, für den Augenblick, und bis eine Ablösung von Fuß-Artillerie statt findet, ersetzen.
- c) Zu Umgehungen gebraucht werden, welche eine anhaltend rasche Bewegung erfordern.
- d) Feindlichen Umgehungen sich s curps perclu entgegen werfen.
- e) Einzelne Infanterie-Angriffe begleiten, da wo Fuß-Artillerie nicht so schnell folgen könnte.
- f) Durch einen vereinten raschen Angriff die Schlacht entscheiden helfen.
- g) Ueberhaupt da gebraucht werden, wo es weniger auf einen anhaltenden Geschützkampf, als vielmehr auf ausdauernde Schnelligkeit und auf Manövriren ankommt.

*II. Das Gefecht der Kavallerie begleiten und unterstützen (s. Gefechtslehre S. 93). Dahin gehört, daß die Leitende-Artillerie:*

- a) Die Attacke der Kavallerie (unter Umständen) vorbereitet.
- b) Die Kavallerie bei solchen Expeditionen begleitet, wo ein hartnäckiger Widerstand des Feindes zu erwarten steht.
- c) Das ursprünglich schwache defensive Element der Kavallerie überhaupt verstärkt.
- d) Vortheile behaupten hilft, welche die Kavallerie errungen hat.
- e) Die Gunst des Augenblicks fesselt, um Waffenthaten vollbringen zu helfen, die ohne Mitwirkung von Geschütz scheitern würden.

*III. Im Kleinen, und Partheigänger-Kriege Dienste leisten.*

**Haubitz-Batterien.**

Sie sollen:

- 1) Den Feind aus solchen Stellungen vertreiben, dem man nur durch Granaten beikommen kann.
- 2) Im bedeckten Terrain gebraucht werden, und namentlich beim Angriff von Wäldern und Defileen.

3) Gegen große feindliche Kavallerie-Angriffe wirken.

4) Den Angriff auf Verschanzungen und Posten vor, bereiten.

5) Brennbare Gegenstände von größerer Ausdehnung in Brand stecken.

### Fehlschüsse

Die Hauptursachen zu allen Fehlschüssen bei jeglicher Feuerwaffe bestehen (wenn sonst die Waffe gut und die Munition brauchbar ist):

1) In dem Unter-, nicht Ueberschätzen der Entfernungen, d. h. wenn das durch das aufgeregte Gemüth erweiterte Auge die Gefahr größer steht und den Feind viel näher glaubt, als er ist.

2) In der Uebereilung, mit welcher geschossen wird, wodurch Ruhe und Ordnung verloren gehen.

3) In dem absolut schlechten Zielen, das offenbar um so schlechter ausfallen wird, je aufgeregter die Gemüther sind, oder wenn das Ziel sich bewegt, in Rauch, Nebel und Staub gehüllt ist

### Wirksamkeit des Feuergefechtes

#### Infanterie.

Linienfeuer. Auf 300 Schritt trifft von 100 Kugeln eine; auf 200 Schritt treffen 20; auf 100 Schritt 40.

Tirailleursfeuer. Auf 400 Schritt treffen von 100 Kugeln 5; auf 300 Schritt 10; auf 200 Schritt 30; auf 100 Schritt 80.

Jäger- u. Schützenfeuer. Auf 400 Schritt treffen von 100 Kugeln 10; auf 300 Schritt 20; auf 200 Schritt 75 Kugeln.

Kavallerie (zu Pferde).

Flankurs mit Pistolen. Wer auf weitere Entfernung als 20 Schritt getroffen wird, muß solches als Bestimmung ansehen. ,

Flankurs mit Karabinern. Auf 300 Schritt von 100 Kugeln kaum eine; auf 200 Schritt 0; auf 100 Schritt 10.

Abgesessene Kavallerie. Um wenigstens die Hälfte geringer als Infanterie.

### Artillerie

Bei ihr kommt das Unterschätzen der Entfernungen seltener vor, als bei der Infanterie und Kavallerie, theils weil alle ihre Uebungen darin zweckmäßiger sind, theils weil die Offiziere und nicht die Leute darin zu bestimmen haben.

Beim 12pfünder. Mit Vollkugeln auf 1500 Schritt von 100 Kugeln 20; auf 1300 Schritt 30; auf 1000 Schritt 40; auf 800 Schritt 46; auf 400 Schritt würde kaum eine Kugel fehl gehen, aber die Artillerie wird auf diese Entfernung zu schießen nicht geübt.

Beim 6pfünder. Auf 1200 Schritt von 100 Kugeln 27 Treffer; auf 1000 Schritt 36; auf 800 Schritt 42; auf 400 Schritt wahrscheinlich 80 bis 90, wenn der Versuch gemacht würde.

Bei der Feldhaubitze, in einem Quadrat von 20 Schritt Seite. Auf 1500 Schritt von 100 Wurf 20; auf 1400 Schritt 28; auf 1000 Schritt 33; auf 900 Schritt 36 Granaten.

Die Wirksamkeit der Kartätschen ist im Kriege gar keiner Berechnung unterworfen, weil sie von zu vielen Nebenumständen abhängt.

Durch Anwendung der Follschüsse und Follwürfe kann die Artillerie ihre Wirksamkeit unter Umständen auf Vierdrittel bis auf das Doppelte erhöhen. Die Follwürfe mit Feldgranaten sind noch großer Verbesserungen fähig.

207. Das sogenannte mörderische Feuer kann nur in sehr großer Nähe vom Feinde und durch die Masse der zu gleicher Zeit abgeschossenen Kugeln entstehen, oder wenn es sehr anhaltend ist. Das Linienfeuer der Infanterie entscheidet überhaupt nur durch die Masse, das Tirailleurs- und Büchsenfeuer durch richtige Wahrnehmung des Augenblicks der Abgabe und durch ein ruhiges Zielen. Das sogenannte Bataillonfeuer kann niemals entscheiden, und wird blos unterhalten, um die Leute des ersten Treffens zu beschäftigen, bis das zweite sich durchgezogen hat.

208. Soll das Massenfeuer erfolgreich seyn, so darf es über 200 Schritt vom Feinde nicht abgegeben werden.

## Taktik der Feuerarten

Die neuere Taktik findet folgende Feuerarten angemessen.

### Infanterie

- 1) Das Bataillonsfeuer, auf Kommando des Führers, wobei das ganze Bataillon zugleich das Feuer abgibt.
- 2) Das Bataillonsfeuer auf den Wirbel des Tambours, nach dem im Vorigen beschriebenen Mechanismus.
- 3) Das Quarreefeuer, wobei nach der ersten Salve die Leute der dritten Glieder die geladenen Gewehre an die der zweiten Glieder einhändigen. , ' ,
- 4) Das Tirailleursfeuer, auf das Signal des Horns, wobei jeder Soldat nach eigener Wahl schießt, doch nicht eher als bis sein Sekundant geladen hat, eine Bestimmung, die indeß nicht zu ängstlich befolgt werden muß, weil sonst manche günstige Gelegenheit, einen guten Schuß anzubringen, verloren gehen würde.

Alle früher üblichen Feuerarten der Infanterie, als: Peloton-, Votten-, Desilee-, Kettenfeuer etc., sind viel zu künstlich, um vor dem Feinde einen Erfolg zu versprechen.

### Kavallerie.

- 1) Flankeurfeuer, ohne besonderes Signal zum Eröffnen, nach eigener Wahl des Flankeurs.
- 2) Wenn Kavallerie abgesehen ist, nach den Grundsätzen des Tirailirens, und nur in einzelnen Ausnahmefällen in Masse.

### Artillerie

- 1) Das langsame (rollende) Feuer. Es fängt von einem Flügel einer ganzen Batterie an, und läuft Geschützweise in mäßigen Haufen nach dem anderen Flügel.
- 2) Das Zugfeuer. Jeder Zug (2 Geschütze) feuert für sich, nach dem Kommando des Offiziers, der hier das Tempo zu bestimmen hat.
- 3) Das Schnellfeuer. Jedes Geschütz feuert auf eigene Hand; besonders ist dies beim Kartätschfeuer üblich.
- 4) Das Batteriefeuer. Mit allen Geschützen einer Batterie zugleich. (Generalsalve

## Nachweisung

1. C. v. Decker: Die Taktik der drei Waffen: Infanterie, Kavallerie und Artillerie einzeln und verbunden. 2 Theile, Berlin 1828