

PANZER

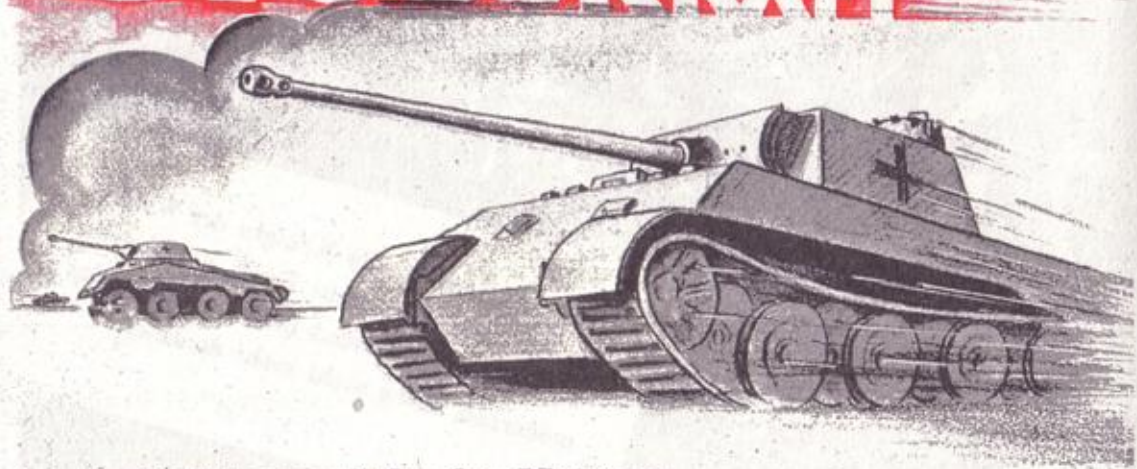
Salfam-Git!



Merkblatt 18b/38
vom 15. 9. 44.

Was der Grenadier vom
gepanzerten Kampffahrzeug
wissen muß

STOSSKRAFT



durch die Riesenstärke der Motoren...

Feuerkraft



durch schnellschießende
automatische Waffen
oder die Wucht
schwerer Kaliber . . .

Panzerung

durch viele Tonnen
hochwertigen Stahls.

Das sind die Haupt-
merkmale der
gepanzerten Kampffahrzeuge.

Das ist die Panzerwaffe. Aber bedenke:



*Der Panther reißt, die Wespe sticht,
Was ihm ganz leicht fällt, kann sie nicht.
Was sie kann, wäre umgekehrt*

*Für einen Panther sehr erschwert.
Das heißt: ein jeder wie er kann,
Auf rechten Einsatz kommt es an!*



**Panzerhaubitze: indirekter Schuß, nieder-
kämpfen oder niederhalten.**

Du kannst nicht von jedem Panzer alles, nicht von jedem Panzer das gleiche verlangen.

Darum lerne die verschiedenen Arten der Panzer und ihre Aufgaben kennen.

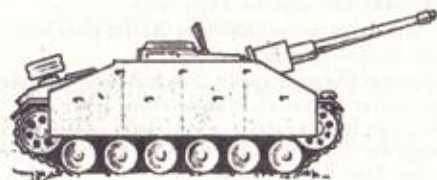
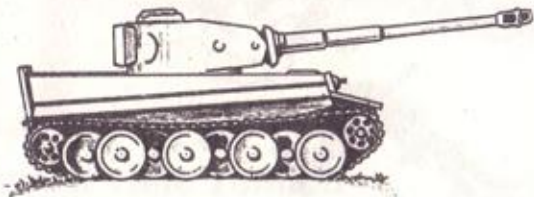
Jeder Panzer kostet Tausende von Arbeitsstunden und wertvolles Material. Denk daran: Jede falsche Aufgabe, die ihm gestellt wird, jede falsche Behandlung, die Du ihm zumutest, ist wie ein Überläufer, der dem Feinde hilft.



**Panther: direkter
Schuß, schwungvoller Angriff - Vernichtung!**

*Das sind die Arten der gepanzerten Kampf-
fahrzeuge:*

6 Arten - 6 Aufgaben!



I.

PANZER

Besondere Kennzeichen: Turm mit Rundumwirkung.

Kennwort: Panzerfaust des Heeres

II.

STURM- GESCHÜTZE

Besondere Kennzeichen: Sehr niedrig, Frontalwaffe,
vorne stark, im übrigen schwächer gepanzert.

Kennwort: Rückgrat der Infanterie

III.

PANZER- SPÄHWAGEN

Besondere Kennzeichen: Auf Straßen sehr schnell,
bedingt geländegängig, Turm oben offen.

Kennwort: Gepanzerte Späher



IV.

SCHÜTZEN- PANZERWAGEN

Besondere Kennzeichen: Halbkette, oben offen,
leicht bewaffnet.

Kennwort: Gepanzerter Grenadier

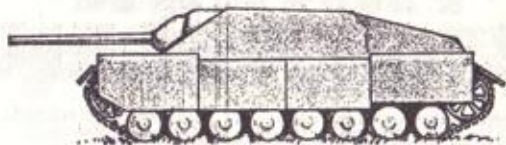


V.

PANZER- JÄGER

Besondere Kennzeichen: Starke Frontpanzerung,
sehr lange Kanone, Frontalwaffe.

Kennwort: Jagd ist die beste Abwehr

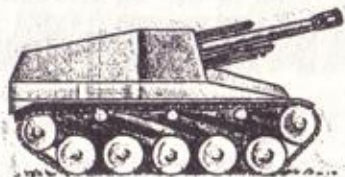


VI.

SELBSTFAHR LAFETTEN

Besondere Kennzeichen: Starke Geschütze, leichter
Panzerschutz.

Kennwort: Bewegliche Panzer-Artillerie



I. *Das* PANZER

Seine Stärken:

Er hat eine Elefantenhaut.

Sie schützt ihn gegen einen großen Teil der feindlichen Waffen.

Er hat einen langen Arm.

Er trifft auf 2000 m noch völlig zuverlässig.

Er hat starke panzerbrechende Waffen.

Er knackt jeden Panzer; die Abschußentfernungen liegen je nach Waffe und Gegner zwischen 400 und 2000 m.

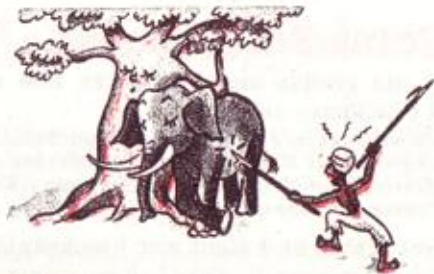
Er ist immer feuerbereit.

Er macht oft den Gegner schon durch sein Erscheinen weich.

Er entwickelt eine hohe Geschwindigkeit und Stoßkraft auch im Gelände.

In der Stunde etwa 15 km, also 3- bis 4 mal so schnell wie ein Grenadier.

I. Panzer



Er hat einen Turm mit Rundumwirkung.

Seine Schwächen:

Er ist ein großes und lohnendes Ziel und zieht das Feuer auf sich.

Du weißt, er ist bis zu 3 m hoch. Vom Schlachtflieger bis zur Mine, vom Granatwerfer bis zum Mörser, für alle gibt's nur eine Losung: Wenn Panzer auftauchen, auf sie!

Er hört nichts und sieht nur beschränkt.

Vor allem, wenn die dicke Luft ihn zwingt, die Luken zu schließen, und er nur mehr auf die Optik angewiesen ist.

Er kann sich gegen Nahangriffe kaum wehren.

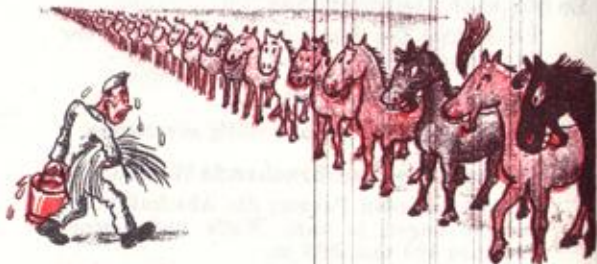
Um ihn ist ein toter Winkel, in dem er den Feind nicht sieht und nur mit Handgranaten bekämpfen kann.

Er ist sehr vom Gelände abhängig.

Dichter Wald, Wasserläufe und vor allem Sümpfe sind sein Feind. Gräben über 2,50 m kann er nicht überschreiten. Wo Du noch laufen kannst, sinkt er meist schon ein.

Er ist nicht überall unverwundbar.

Vor allem sein Laufwerk ist gegen Beschuß empfindlich, auch durch leichte Waffen.

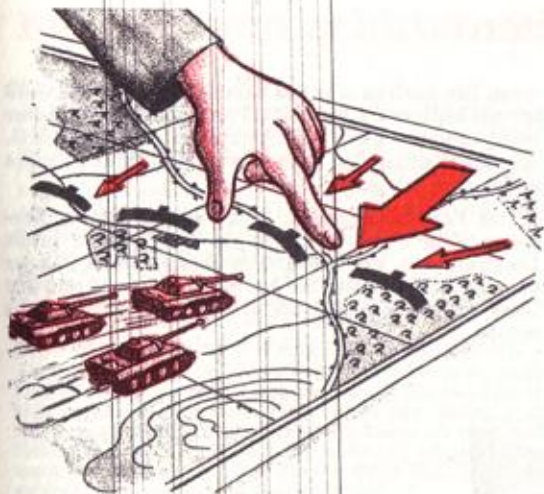


Er braucht sehr viel Pilege.

In einer Stunde im Gelände schluckt er rund 100 Liter Sprit und leistet so viel wie 700 Pferde. Stelle Dir doch einmal deren Pflege und Futtermenge vor!

Er führt nur eine beschränkte Munitionsmenge mit.

Bedenke: Eine Patrone 7,5 reicht Dir bis zum Nabel und wiegt so viel wie ein s. MG.



Seine Aufgaben:

Der Panzer ist zum Angreifen gebaut und nicht zum Halten. In wuchtigen Stößen durchbricht er den Feind und stößt vernichtend in seine Tiefe vor. Dadurch hilft er Dir, auch wenn Du es nicht siehst.

Wenn er unmittelbar mit Dir zusammen kämpft, dann ist er die Stärke Deines Angriffs. Er spart alle Kräfte für eine Aufgabe. An einer Stelle setzt er alles an und führt den entscheidenden Schlag. Selbst in der Verteidigung hilft er Dir nicht dadurch, daß er dasteht und auf breiter Front kämpft, sondern dadurch, daß er Schläge austeiht.

Denke daran: Der Hieb ist die beste Parade! Das ist das Geheimnis jedes Panzererfolges!



Zum Angreifen.....



nicht zum Halten!

Begreife und schütze seine Schwächen:

Er ist ein großes Ziel.

Also nicht am Panzer kleben und hinter ihm Deckung suchen. Das ist völlig verkehrt. Aufsitzen auf den Panzer nur beim Anmarsch. Sobald dicke Luft ist: Runter! Und dann: Verlange nicht vom Panzer, daß er für Dich stundenlang irgendwo stehenbleibt. Er hat zwar ein dickeres Fell, aber auch stärkere Gegner als Du, und er kann sich weder auf den Bauch legen noch in ein Loch springen.

Auf ihn zielen alle Waffen.

Wenn er deshalb ein paar Meter zurücksetzt hinter eine Bodenwelle, dann türme nicht. Der Panzer will ja nur aus günstiger Feuerstellung weiterschließen.

Er hört nichts und sieht nur beschränkt.

Dafür mußt Du ins Gelände spähen wie ein Luchs und mußt ihm seine ärgsten Feinde zeigen: Pak und Panzer. Zeig sie ihm durch Leuchtzeichen, Deutschüsse oder Zuruf. Auch Minen und Geländetücken siehst Du besser als er. Feindliche Nahkampftrupps mußt Du nicht nur sehen, sondern auch niederkämpfen. Der Panzer kann sich gegen sie schlecht wehren. Da paß haarscharf auf.

Er ist vom Gelände abhängig.

Der Panzer kann Dir nicht überallhin folgen. Er muß manche Geländestrecke umgehen. Das mußt Du begreifen und ihm solche Strecken zeigen.

Er führt nur eine beschränkte Munitionsmenge mit.

Wenn er munitionieren fährt, dann fluche nicht, sondern freu Dich. Sei gewiß, er kommt in kürzester Zeit zurück. Wenn er viel schießt, vernichtet er Dir viele Gegner.

Er braucht viel Pflege.

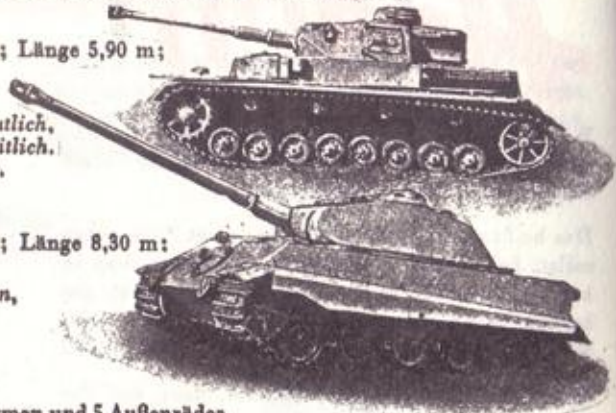
Wenn er abends oder nach dem Kampf zurückfährt, dann gebrauch nicht die dumme Parole: „Aha, die feinen Herren!“ Denk lieber daran: So ein Panzer muß munitionieren, auftanken und instandgehalten werden. Ein Motor ist nicht so schnell gereinigt wie ein Paar Stiefel; deine Knarre kannst Du notfalls in einem Erdloch in Ordnung bringen, eine Kanone aber nicht. Was nützt Dir ein Panzer, der entweder nicht schießt, oder nicht fährt?



Das sind die wichtigsten deutschen Panzer:

PANZER IV: Kanone 7,5; 2 MG.; Gewicht 24 t; Länge 5,90 m;

*8 kleine Rollen — merk es Dir —
Hat der bewährte Panzer IV.
Die Kuppel siehst Du rund und deutlich,
Turm hinten senkrecht, schräg nur seitlich.
Hat Mündungsbremse, langes Rohr.
Mit kurzem kommt er selten vor.*



TIGER:

Kanone 8,8; 2 MG.; Gewicht 57 t; Länge 8,30 m;

*Den Tiger kennst Du an enormen,
Markanten und meist steilen Formen,
Vor allem merkt an ihm sich jeder:
Er hat vier große Außenräder.
Die Ketten sind sehr breit bei ihm,
Kanone lang: ein Ungetüm.*

Tiger II (Bild) hat abgerundete Formen und 5 Außenräder.

PANTHER:

Kanone 7,5, aber viel länger als die des Panzers IV;
2 MG.; Gewicht 44 t; Länge 8,60 m;

*Dagegen wirkt dann unser Panther
Im ganzen etwas eleganter.
Der Turm nicht steil und ausgeprägt,
Die Flächen alle abgeschrägt.
Vier Außenräder hat auch er,
Lang wie der Tiger, nicht so schwer.*



I. Panzer

II. DAS STURMGESCHÜTZ

Seine Stärken:

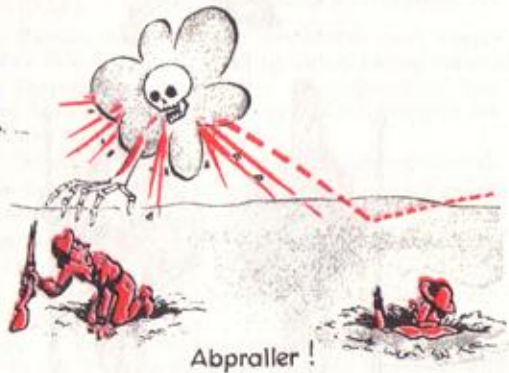
Es ist sehr niedrig und beweglich.
Es hat eine starke Frontpanzerung.
Es trifft haarscharf noch auf 2000 m.
Seine Kanone durchschlägt die meisten feindlichen Panzer bis auf 2000 m.
Vernichtend ist seine Wirkung mit Sprenggranaten auf infanteristische Ziele (Abpraller!)
Es gibt Deinem Angriff und Gegenstoß Wucht und Schwung und macht den Gegner weich.



niedrig und beweglich



II. Sturmgeschütze

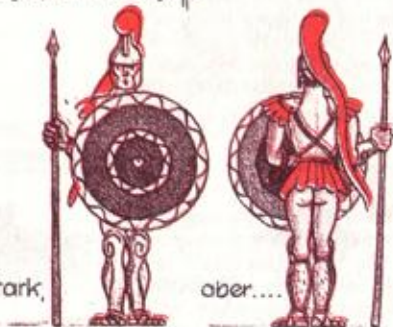


Abpraller!

Aber: Das Sturmgeschütz



Wehrlos gegen Nahangriffe



Vorne stark,

aber...

hat weder einen Drehturm noch ein eingebautes MG.

Es schießt nur in Fahrtrichtung. Bei geschlossenen Luken ist seine Sicht sehr beschränkt. Nahangriffen ist es fast wehrlos ausgeliefert. Seiten und Heck sind leicht verwundbar.

Es kann nur beschränkt Munition und Sprit mitführen.

Von Geländeschwierigkeiten (Sumpf, dichten Wäldern, Ortschaften, Wasserläufen) ist es besonders abhängig.



II. Sturmgeschütze

Seine Aufgaben:

Dir soll es helfen im Angriff. Dazu ist es gebaut, und zu nichts anderem.

Das Sturmgeschütz stürzt sich auf feindliche Panzer die Deinen Angriff aufhalten wollen, und vernichtet sie. Ausgebaute Kampfpanzer, die Dir harten Widerstand entgegensetzen, zerschlägt es.

Als geballte Faust erzwingen Sturmgeschütze zusammengefaßt den Einbruch an entscheidender Stelle. Verzetteln der Sturmgeschütze ist Unsinn und kostet Verluste.

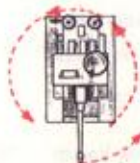
In der Verteidigung sind sie die eiserne Kraftreserve für Gegenstoß und Gegenangriff.



II. Sturmgeschütze

Wenn sich die Schußrichtung ändert.....

bewegt das Stugesch 22 to
das heißt:



seines Gewichtes

der Tiger aber nur 8 to
das heißt:



seines Gewichtes

Also:

Das Sturmgeschütz ist

kein Panzer, weil es weder Drehturm noch eingebautes MG. hat,

kein Infanteriegeschütz. Das Sturmgeschütz hat seine 300 PS nicht, um nur zweimal wöchentlich die Stellung zu wechseln,

kein Bunker, weil es durch seine Stoßkraft wirken soll, keine Funkstelle, weil sonst 2 Mann und eine Kanone überflüssig sind,

keine technische Nothilfe und kein San.-Kraftwagen, weil es vorne wichtiger ist,

kein Schneepflug, weil es dazu weder geeignet noch gedacht ist.

Achtung: Im Verbands der Panzerjäger-Abteilung wird das Sturmgeschütz auch als Panzerjäger eingesetzt. Schau Dir deshalb auch das Kapitel Panzerjäger an!

Das sind die wichtigsten deutschen Sturmgeschütze:



Sturmgeschütz III und IV (7,5 cm L/48)

*Das Sturmgeschütz begegnet Dir
Auf Panzer III und Panzer IV.
Die zwei sind ähnlich, nah verwandt:
Links kleine Kuppel (Kommandant).
Sie sind sehr niedrig, haben seitlich
Zum Schutze Schürsen, groß und deutlich.
Merke: Panzer III: 6 Laufrollen (Bild);
Panzer IV: 8 Laufrollen*



Sturmhaubitze (10,5-cm-Haubitze auf Fahrgestell des Panzers III)

*Genau so zu den Sturmgeschützen
Gehören dann die Sturmhaubitzen.
6 Rollen (Panzer III) und drüber
Ein Rohr mit größerem Kaliber.
Sonst ganz so wie das Sturmgeschütz,
Mit Kuppel, niedrig, ... alter Witz.*



Sturmpanzer (15-cm-Haubitze auf Fahrgestell des Panzers IV)

*Sturmpanzer nennt man diese Wagen,
Die kurze, dicke Rohre tragen.
Sie sind auf Panzer IV gebaut,
Dies Fahrgestell ist Dir vertraut.
Mit hohem Panzeroberteil,
Die Seitenwände ziemlich steil.*

III. PANZERSPÄHWAGEN

Wie der Bergsteiger...

Der Bergsteiger fühlt erst mit dem langen Stiel seines Pickels unter den Schnee, wo er Fuß fassen kann.

Dasselbe tut der Panzeraufklärer mit seinem Rad-aufkl.-Wagen (**Fernaufklärung**). Spähend und kämpfend fühlt er dem Feind den Puls.



Der Aufklärer fühlt dem Feind am Puls.....



Wie der Bergsteiger...

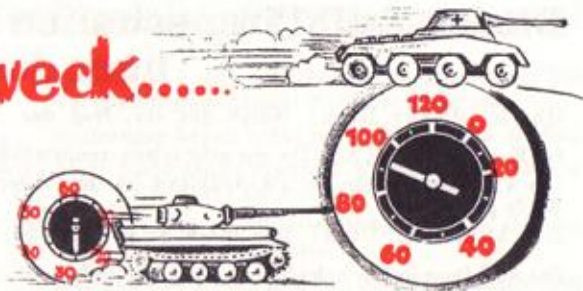
Dann räumt der Bergsteiger den losen Schnee beiseite, damit er Stufen schlagen kann.

Dasselbe tut der Panzeraufklärer mit seinen Halbketten- und Kettenaufklärungswagen (**Nahaufklärung**).

Er verdichtet die weitreichende Aufklärung und schafft so das klare Bild für den Angriff: Wo ist der Feind am schwächsten? Wo muß ich am stärksten sein?

Zu diesem Zweck.....

... haben die Panzerspähwagen hohe Geschwindigkeit auf Straßen und Wegen, gute Sichtverhältnisse, große Feuerkraft gegen Infanterieziele durch ihre Schnellfeuerwaffen, großen Fahrbereich und weitreichende Funkverbindung.



Aber einer kann nicht alles haben.

Deshalb sind die Panzerspähwagen

- nur schwach gepanzert. Sie schützen gegen Infanteriegeschosse und Granatsplitter,
- nur bedingt geländegängig. Vor allem die Radfahrzeuge sind an Straßen und Wege gebunden,
- nur wenig geschützt gegen Laufwerkschäden (Radfahrzeuge),
- nur einsatzbereit bei bester und dauernder Pflege.

Kettenaufklärungsfahrzeuge verdichten die Aufklärung. Sie können dazu auch abseits von Straßen fahren. Sie sind aber nicht so geländegängig wie Panzerkampfwagen.

III. Panzerspähwagen



Die Pz.-Aufklärer schaffen Dir frühzeitig Nachrichten über den Feind.

Das heißt für Dich: Nütze das aus, frag den Aufklärer und richte Dich nach dem, was er weiß.

Im Kampf dagegen hast Du nur sehr selten unmittelbar mit ihnen zu tun.

Die wichtigste Waffe der Pz.-Aufklärer ist ihre Beweglichkeit. Wenn sie ausbooten müssen, ist ihnen diese Waffe genommen.

Das heißt für Dich: Hilf ihnen, wo es möglich ist. Vor allem hilf ihnen, Sperren und Minen beseitigen.

Die Aufklärer haben hohe Feuerkraft gegen Infanterieziele. Diese ist am wirksamsten im Kampf vom Fahrzeug aus. Oft muß damit die Aufklärung erzwungen werden. Dann achtet der Feind auf Dich nur mehr wenig, wenn die Spähwagen schießen.

Das heißt für Dich: Unter ihrem Feuerschutz kannst Du Dich unbemerkt vorarbeiten. Nutze das aus



8-Rad-Spähwagen (2 cm)



8-Rad-Spähwagen (5 cm)



1e. S.P.W. mit 2-cm-Turm

III. Panzerspähwagen

Geschwindigkeit gleicht schwache Panzerung aus!



Spähwagen haben nur eine dünne Panzerung. Die Geschwindigkeit gleicht diese Schwäche aus.

Spähwagen haben keine panzerbrechenden Waffen.

Also: Nicht als Panzerjäger einsetzen oder vor der Nase des Gegners herumstehen lassen.

Ortschaften und unübersichtliches Gelände sind der Feind des Pz.-Spähwagens.

Das heißt für Dich: Hilf ihm durch Vorausschicken von Spähtruppen oder einzelnen Leuten.

Spähwagen sind besonders gefährdet durch Angriffe feindlicher Flieger.

Die ärgsten Feinde des Spähwagens aber sind Panzer und Pak.

Spähwagen sind nur bedingt geländegängig.

Der Spähwagen kann also nicht

Panzer ersetzen,

Lkw. oder Pkw. abschleppen und bergen,

Bäume überwalzen,

über Stümpfe fahren,

tiefe Flußläufe, Sümpfe und Drahtverhaue durchfahren.

IV. SCHÜTZENPANZERWAGEN (S.P.W.)

Gleich vorweg: Der S.P.W. kann nicht wie ein Panzer kämpfen.

Er ist nicht dazu da, um Dich zu unterstützen, sondern er soll den gepanzerten Grenadier schützen und beweglich machen. Denn der gepanzerte Grenadier muß dem Panzerangriff folgen können. Es ist seine Aufgabe, den Erfolg des Panzerstoßes blitzartig auszunutzen und sofort zu sichern.

Auch der Panzer kann nicht ohne Grenadiere kämpfen. Damit aber die Grenadiere seinem Tempo, seiner Stoßkraft folgen können, dazu gibt es S.P.W. Auch die Spezialwagen (Kanonenwagen, Granatwerferwagen, Flammenwerferwagen) haben keine andere Aufgabe: Infanteriewaffen und ihre Bedienung schützen und beweglich machen.

Merke:

Der m.S.P.W. ist das Fahrzeug der gepanzerten Grenadiere;

1e.S.P.W. haben nur die Pz.-Aufklärer zum blitzschnellen Ausnützen der Aufklärung.



m.S.P.W. (2 cm)



1e.S.P.W. (MG.)

Wozu dient ein Schützenloch?



Die brauchen
nich
loofen!

Es schützt gegen Infanteriegeschosse und Granatsplitter.
Es erhält also die Feuerkraft der Grenadiere.

Aber: Es schützt nicht gegen Volltreffer.
Es schützt nicht gegen Gefahr von oben.

Wozu dient ein Fahrzeug?

Es macht beweglich. Es spart Kräfte und bringt schnell ans Ziel.
Aber: Es ist groß und viele Menschen sind auf engem Raum
zusammengedrängt.

Wozu dient der S.P.W.?


Er ist beides: Ein Schützenloch und ein Fahrzeug: ein fahrbares Schützenloch.

Also: Er schützt gegen Infanteriegeschosse und Granatsplitter und gegen viele Minen.

Aber: Er schützt nicht gegen Volltreffer (vor allem Paktreffer).
Er schützt nicht gegen Gefahr von oben (vor allem Schlachtfieger).

Also: Er bringt die Feuerkraft der Gruppe schnell an den Feind.
Aber: Er ist ein großes und ziemlich hohes Ziel,
eine ganze Gruppe ist in seinem Bauch zusammen-
gedrängt. Er fährt zwar auf Straßen schnell;

Aber: Im Gelände kann er nicht überall hinfahren, wo der
Panzer durchkommt.



Daumenstarke Panzerung – nur gegen
Infanteriegeschosse



Wenn Du den Angriff der Panzer und S.P.W. verstärken sollst, dann merk Dir ein paar Regeln:

Du mußt . . .

Verbindung mit dem S.P.W. halten, mit abgesehenen Panzergrenadiern im infanteristischen Kampf reibungslos zusammenarbeiten.

Du darfst nicht . . .

wie eine Klette am S.P.W. kleben, von ihm sinnlose Hurra-Attacken erwarten.

Eine Pak z. B. müssen die gepanzerten Grenadiere ebenso zu Fuß angreifen wie Du, das dauert also ebensolange wie bei Dir. Die Panzerung des S.P.W. ist ja nicht dicker als Dein Daumen. Im Wagen sitzen die Grenadiere einen Meter über dem Boden. Du aber kannst robben oder Dich hinlegen!

Keine Attacken gegen Pak!



IV. Schützenpanzerwagen

V. PANZERJÄGER

„Nashorn“
(8,8 cm Panzer-
jäger, früher
„Hornisse“)



Jagdpanzer 38



Panzer IV lang



Durchschlagskraft
wie die Panzerjägerkanone
Beweglichkeit
wie der Panzer
Panzerschutz
wie das Sturmgeschütz

Das braucht der Panzerjäger

Dafür gibt es drei Lösungen:
Pak auf Selbstfahrlafette („Nashorn“)
Sturmgeschütze als Panzerjäger und
die eigentlichen Jäger: Jagdpanzer 38, Jagd-
panzer IV, Panzer IV lang, Jagdpanther und
Jagdtiger.

Die Panzer-Jäger



Pak Sf.: Unterscheidet sich von der Artillerie Sf. nur durch das längere Rohr, also durch höhere Durchschlagskraft, und durch die Zieleinrichtung. Sonst sind ihre Stärken und Schwächen dieselben wie die der Artillerie Sf. Die große Reichweite und Treffsicherheit muß die schwache Panzerung ausgleichen. Also: Sf. nicht als Panzer einsetzen!

Sturmgeschütze: Für Dich ist ein Unterschied kaum erkennbar, ob sie nun als Panzerjäger oder als Sturmgeschütze eingesetzt sind. Ihre Aufgabe ist dann eben in erster Linie die Panzerjagd. Wie diese Aufgabe am besten gelöst werden kann, das überlasse dem Führer der Panzerjägerinheit:

Entweder durch Anpirschen oder Anstehen (Lauerstellung).

Oder durch Hatz und Treibjagd (Einzeljagd und geschlossener Einsatz).

Er unterstützt Dich immer, auch wenn er nicht in Deinem Angriffstreifen bleibt. Denk daran, er ist Jäger. Er jagt Deine gefährlichsten Feinde.

V. Panzerjäger



VI. SELBSTFAHRLAFETTEN

Eine leichte Selbstfahrlafette

mit Zugmaschine ist über 10 m lang und braucht mindestens 5 Minuten, bis sie feuerbereit ist. Ebensoviel Zeit ist nötig, bis sie wieder flott wird, wenn sie Stellungswechsel machen will.

Eine leichte Panzerfahrlafette

ist 4,80 m lang und ist immer feuerbereit. Will sie Stellungswechsel machen, oder wird die Luft zu dick, so drückt der Fahrer auf die Tube, und schon geht's los!



TIGER



92 Schuss



le. Pz.H.

30 Schuss



s. Pz.H.

20 Schuss



VI. Selbstfahrlafetten

Also die Panzerhaubitze ist

ein viel kleineres Ziel,
wesentlich beweglicher
und immer feuerbereit.

Aber sie besitzt

nur leichten Panzerschutz,
geringe Munitionsmenge
und beschränkte Geländegängigkeit.



Eine Pz.Haubitze.....

VI. Selbstfahrlafetten



.... ist noch lange kein Panzer

Das heißt, gegenüber der aufgeprotzten Haubitze ist die Panzerhaubitze klein, beweglich und leicht gepanzert. Deshalb ist sie aber noch lange kein Panzer.

„Wer aussieht wie ein Panzer und sich bewegt wie ein Panzer, wird behandelt wie ein Panzer?“ Nein! Das ist falsch! Denn der Schutzschild der Haubitze hält etwa ebensoviel aus wie 8 Stahlhelme hintereinander. Ihre Front ist aber 175 mal so groß wie die eines Stahlhelms.

... und die Aufgaben der Artillerie-Selbstfahrlafetten?

Sie sind bewegliche Artillerie! Schnell müssen sie dem Panzerangriff folgen und schlagartig den Schwerpunkt des Feuers dahin und dorthin verlegen können. Nur wo Not am Mann ist und panzerbrechende Waffen nicht gegenüberstehen, oder wenn sie starken Feuerschutz durch Panzer haben, können sie offen auffahren und in direktem Schuß ins Gefecht eingreifen. Oben und hinten sind sie ja völlig offen.

Also erwarte nicht,

daß sie Dir helfen wie ein Panzer.

Eine schwere Panzerhaubitze z. B. hat weniger als ein Viertel der Munition bei sich, die ein Tiger mitführt.

Wenn Du mit Panzerhaubitzen zusammenarbeitest, dann weg davon, sie ziehen das Feuer auf sich. Und unterstütze sie gegen alle Bedrohung, so gut Du kannst. Wenn sie ausfallen, helfen sie Dir nichts mehr. Deine Kameraden auf der Panzerhaubitze sind auch nicht viel besser geschützt als Du, sitzen aber fast $1\frac{1}{2}$ m höher. Bedenke das!

