

1 14 7
47a/29

Merkblatt 47a/29

(Anhang 2 zur H. Do. 1 a Seite 47a lfd. Nr. 29)

Nur für den Dienstgebrauch!

BUNDESARCHIV
Militärarchiv
-Amtdrucksachen-

~~RHD 61
47a/29~~

Merkblatt

für

Ausbildung und Einsatz
der schweren Panzerkompanie Tiger

Dom 20. 5. 43



~~BT 2 C~~

RH 10/419

Der Generalinspekteur
der Panzertruppen

Ia Ausb. Nr. 65/43

Az. 34 d 12

S-Du., D. R. G., den 20. 5. 43

Vorbemerkung

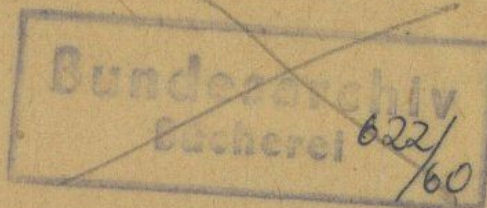
Das vorliegende Merkblatt gilt in Verbindung mit H.Dv. 470/7, „Die mittlere Panzerkompanie“, für Ausbildung und Einsatz der schweren Panzerkompanie Tiger bzw. der schweren Panzerzüge.

Das „Vorläufige Merkblatt für die Ausbildung und Einsatz der schweren Panzerkompanie“, herausgegeben als Vorschrift ohne Nr. Anhang 2 zur H.Dv. Ia Seite 28a ffd. Nr. 8 unter

DRG./GenStdH./GendSchnTr. b. ObdH. Nr. 87/42 vom 10. 2. 1942, ist hiermit ungültig und zu vernichten.

Guderian

Dies ist ein geheimer Gegenstand im Sinne des § 88 Reichsstrafgesetzbuchs (Fassung vom 24. April 1934). Mißbrauch wird nach den Bestimmungen dieses Gesetzes bestraft, sofern nicht andere Strafbestimmungen in Frage kommen.



Inhaltsverzeichnis

	Seite
A. Wesen, Aufgaben und Gliederung der schweren Panzerkompanie	5
B. Ausbildung am Panzerkampfwagen	6
C. Der einzelne Panzerkampfwagen VI.....	7
D. Der Zug	8
I. Allgemeines	8
II. Formen und Bewegungen	siehe Anhang
III. Gefecht.....	8
E. Die Kompanie	9
I. Allgemeines	9
II. Formen und Bewegungen	siehe Anhang
III. Führung	9
IV. Marsch	9
V. Bereitstellung	10
VI. Gefecht.....	10
VII. Kampf Panzer gegen Panzer.....	11

A. Wesen, Aufgaben und Gliederung der schweren Panzerkompanie

1. Große Feuerkraft, starke Panzerung, hohe Geländegängigkeit auch im Winter und starke Walzkraft sind die Wesensmerkmale der schweren Pz. Apfwg. der Tiger-Komp.

Sie befähigen die Ap.,

1. im ersten Treffen gegen starke Abwehr anzugreifen,
2. fdl. j. Pz. Apfwg. und andere gep. Ziele schon auf weite Entfernungen zu vernichten,
3. die fdl. Abwehr nachhaltig zu zer schlagen,
4. durch Anlagen verstärkte Stellungen zu durchbrechen.

2. Die schwere Panzerkompanie ist das schärfste Kampfmittel der Panzerwaffe. Sie wird in der Regel im Verband der j. Pz. Abt. eingesetzt, um in zusammengefaßter überlegener Feuerwirkung geschützt durch starke Panzerung den feindlichen Widerstand rasch zu zer schlagen und den Durchbruch zu erzwingen. Der Einsatz einer einzelnen Komp. ist die Ausnahme.

3. Das große Gewicht der j. Pz. Apfwg. schränkt die Benutzbarkeit vieler Brücken ein, verlangt deren Verstärkung oder Bereitstellung von besonderem Fähr- und Brückengerät und vorausschauende Erkundung von Furten.

4. Die Kompanie gliedert sich in:

a) Kampfstaffel

Kompanietrupp	2 Pz. Apfwg. VI
1.—3. Zug	je 4 Pz. Apfwg. VI

b) Räderstaffel

Kompanie-Trupp
San.-Dienst
Kfz.-Instandsetzungsgruppe
Gefechtstroß I
Gefechtstroß II
Gepäcktroß

B. Ausbildung am Panzerkampfwagen

5. Die Ausbildung am Panzerkampfwagen IV erfolgt nach den Vorschriften:

- a) Merkblatt für die Ausbildung am Panzerkampfwagen Tiger,
- b) D 214 Gerätebeschreibung der 8,8-cm-Kw.K. 36,
- c) Schießanleitung und Schießübungen für den Panzerkampfwagen Tiger,
- d) D 656/22 Gerätebeschreibung und Bedienungsanweisung zum Turm Pz.Kpfwg. VI,
- e) D 656/21 Gerätebeschreibung und Bedienungsanweisung zum Fahrgestell,
- f) Handbuch für den Panzerfahrer des Panzerkampfwagens Tiger D 656/23 (Vorl. Pflegeheft),
- g) Panzerfunkdienst H.Dv. 421/4, D 613/12 und D 1008/1,
- h) D 659/2 Verladen auf der Eisenbahn,
- i) D 659/4 Das Bergen von Panzerkampfwagen.

C. Der einzelne Panzerkampfwagen VI

6. Der Panzerkampfwagen VI löst die Kampfaufträge im Zugverbande. Ausnahmeweise im Halbzuge und als Einzelwagen bei der Sicherung der Ruhe und Bereitstellung des eigenen Verbandes.

Ausfall des Zugführers oder Halbzugführers, Abreißen der Verbindung zum Zug- und Halbzugführer, der schnell wechselnde Kampfverlauf sowie unübersichtliches Gelände fordern oft ein selbständiges Handeln der einzelnen Panzerkampfwagen.

7. Mit seiner Hauptwaffe, der 8,8-cm-Kw.K., bekämpft der Pz.Kpfw. VI vor allem:

mit der Pz. Granate: gep. Ziele und Scharten,

mit der Sprenggranate: Widerstandsnester, Pat- und Geschützstellungen, Massenziele (Kolonnen und Reserven).

Die große Schußweite der 8,8-cm-Kw.K. ermöglicht es, das Feuer bereits auf weite Entfernungen zur Wirkung zu bringen.

8. Schießen auf weite Entfernungen ist bis auf 9000 m mit dem Richtaßsatz möglich. Ein lohnender Einsatz der Waffe gegen feindliche Artillerie sowie gegen Massenziele kommt aber nur bis 5000 m bei guter Beobachtung in Frage, wenn der Panzerkampfwagen infolge von Sperren und Geländehindernissen nicht näher an das Ziel heranzufahren kann oder wenn es sich um Augenblicksziele handelt.

9. Mit der 8,8-cm-Kw.K. wird aus dem Halten geschossen. Der f. Pz.Kpfw. ist annähernd frontal zum Feindfeuer in Stellung zu bringen. (Auftreffswinkel und Panzerung!) Versteckte und Hinterhangstellungen sind beim Schießhalt einzunehmen.

10. Die rasante Flugbahn der 8,8-cm-Granate erfordert besondere Beachtung der Sicherheit beim Überschießen der eigenen Truppen.

11. Mit dem Turm- und Bug-M.G. greift der Pz.Kpfw. VI in den Feuerkampf auf nahe und nächste Entfernungen gegen ungepanzerte Ziele ein. Massenziele können mit dem M.G. auch bis 800 m Entfernung erfolgreich bekämpft werden.

D. Der Zug

I. Allgemeines

12. Der Zugführer ist für die Gefechtsbereitschaft seines Zuges verantwortlich.

Er führt den Zug nach den Befehlen des Kompanieführers durch Funk, Beispiel, Zeichen.

13. Der Zug besteht aus 4 Panzerkampfwagen VI. Er gliedert sich in 2 Halbzüge. Bei getrenntem Einsatz führt der Zugführer den 1. und der Halbzugführer den 2. Halbzug.

II. Formen und Bewegungen

14. Siehe Anhang.

III. Gefecht

15. Der Zug bildet eine Kampfeinheit innerhalb der Kompanie. Einsatz und Unterstellung unter m. Pz. Komp. oder Pz. Gren. bilden die Ausnahme.

Sie können erforderlich sein

zur Verstärkung der m. Komp., bei Sonderaufträgen (Vorhutaufgaben),

zur Unterstützung der Pz. Gren., beim Flußübergang und Kampf gegen eine durch Anlagen verstärkte Stellung.

16. Der Zug führt den Angriff in stetem, schnellem Wechsel zwischen Feuer und Bewegung durch. Die Halbzüge und einzelnen Pz. Kpfw. überwachen und unterstützen gegenseitig ihr Vorgehen. Kurze Feuerhalte und schnelles Vorfahren in die nächste Feuerstellung sind geboten. Die Sprünge sind lang zu machen, keinesfalls unter 200 m. Die Fahrtrichtung und die Feuerstellungen sind unter Ausnutzen von Geländedeckungen häufig zu wechseln.

E. Die Kompanie

I. Allgemeines

17. Von den beiden im Kompanietrupp befindlichen Pz.Kpfw. VI dient ein Wagen als Führer, der andere als Reservefahrzeug. Die im Kompanietrupp befindlichen 3 Kradmelder dienen zur Befehlsübermittlung. Bei Gefechtsbeginn treten sie mit dem Pkw. des Kompanieführers zum Gefechtsstoß I.

II. Formen und Bewegungen

18. Siehe Anhang.

III. Führung

19. Für die Führung der schw. Pz.Komp. gelten im allgemeinen die Grundsätze der Führung der m. Pz.Komp.

IV. Marsch

20. Der Marschweg bedarf besonders sorgfältiger Erkundung wegen Breite, Länge (Kanone!) und Gewicht des j. Pz.Kpfwg.

Von Luftbildern ist Gebrauch zu machen, um Spitzkurven, winklige Dörfer, Engen zu erkennen.

Im allgemeinen gilt: Der j. Pz.Kpfwg. kann über jede kurze Brücke fahren, die den Pz.Kpfwg. IV trägt.

21. Über längere Strecken kann die Tiger-Komp. nicht im Rahmen motorisierter oder Panzereinheiten marschieren, insbesondere nicht in unbekanntem Gelände, da Brücken und Engen für Tiger Hindernisse sein können, die die Flüssigkeit des Marsches für den Gesamtverband gefährden.

22. Bei Nachtmärschen — vornehmlich in dunklen Nächten — ist es zweckmäßig, je 1 Mann der Besatzung auf die vorderen äußeren Ecken der Kettenabdeckung des j. Pz.Kpfwg. zum Einweisen des Fahrers zu setzen, der durch Zuruf durch die geöffnete Fahrerluke zu erreichen ist.

23. Der j. Pz.Kpfwg. bedarf vieler technischer Halte. So ist nach den ersten 5 km, dann alle 10—15 km ein technischer Halt zu befehlen.

24. Grundsätzlich ist auf weichen Wegen (Sommerwegen) zu marschieren, da Straßen mit hartem Pflaster und hoher Wölbung das Laufwerk, vor allem die inneren Laufrollen stark beanspruchen.

Durchschnittsgeschwindigkeit auf dem Marsch bei Tage 10—15 km/h, bei Nacht 7—10 km/h.

V. Bereitstellung

25. Das unverkennbare, vor allem nachts weithin hörbare Heulen des Motors des i. Pz.Kpfw. erfordert zur Wahrung der Überraschung eine unter Berücksichtigung von Windrichtung und -stärke abgesetzte Bereitstellung.

26. Oft muß dann nach Verlassen der Bereitstellung in einem Aufmarschhalt kurz hinter der eigenen vorderen Linie nochmals aufgetankt werden, um den an sich geringen Aktionsradius voll im Feinde auszunutzen zu können.

27. Nach Einfahren in die Bereitstellung müssen die kennzeichnenden breiten und starken Fahr- und Wühlspuren des i. Pz.Kpfw. verwischt werden, um der feindlichen Luftaufklärung das Vorhandensein von i. Pz.Kpfw. zu verbergen.

28. Muß die Bereitstellung am Tage eingenommen werden, so ist die Komp. auseinandergezogen in den Bereitstellungsraum zu führen. Die i. Pz.Kpfw. sind für den Marsch mit Strauchwerk oder Planen zu tarnen.

VI. Gefecht

A. Angriff

29. Die Stärke des Angriffs der i. Pz.Komp. liegt im geschlossenen Einsatz, im Rahmen der i. Pz.Abt.

30. Die Komp. gliedert sich zum Angriff in der Regel zum Breitkeil.

31. In stetem Wechsel zwischen Feuer und Bewegung bricht die Komp. in den Gegner ein, durchstößt schnell die feindl. Widerstandszone, kämpft Panzerziele, Abwehrwaffen, Widerstandsnester und schwere Waffen nieder und vernichtet die Artillerie. Hierbei kommt es darauf an, alle Pz.-Abwehrwaffen im Kampfraum der Kompanie zu vernichten.

32. Der Komp.-Führer muß bestrebt sein, die Waffen aller i. Pz.Kpfw. schnell zu einheitlicher Wirkung zu bringen.

33. Der Schutz der Flanken bedarf besonderer Beachtung.

VII. Kampf Panzer gegen Panzer

34. Die wichtigste Aufgabe der j. PzKp. ist die Bekämpfung von Feindpanzern. Sie hat stets den Vorrang vor jedem anderen Auftrag.

35. Selbständiges rasches Handeln des Kp.-Führers und straffe Führung der Komp. durch kurze, klare Befehle sind die Grundlagen für den Erfolg. Sofortiger Angriff ist meist die beste Lösung.

36. Durch stets wechselnde Angriffsverfahren ist der Feind immer wieder zu täuschen und zu verwirren.

Hierzu gehören:

- a) Überfallartige Feuereröffnung aus günstiger Stellung (Hinterhang- oder Randstellung) auf wirkungsvolle Entfernung und aus unerwarteter Richtung.
- b) Bei Gegenangriff von Feindpanzern, Bilden einer Feuerfront, Einsatz von Teilen zur Abgabe flankierenden Feuers. Die Feindpanzer auslaufen lassen, dabei Abstellen der Motoren, um besser zu hören. Vernichtung des Feindes im Nachstoß.
- c) Umfassung oder Umgehung durch schwer gangbares Gelände.
- d) Einsatz gegen Flanke und Rücken unter Ausnutzung des Sonnenstandes, der Windrichtung und Bodenbedeckung.
- e) Bei unvermutetem Auslaufen auf eine starke Abwehrfront, zumal auf Panzerhindernisse, dem Feindfeuer sofort ausweichen und Angriff an unerwarteter Stelle neu ansetzen. — Geschickter Einsatz von Nebel.
- f) Bei Angriff im unübersichtlichen Gelände oder beim Ortskampf Pz.Gren. oder Spähtrupps zu Fuß voraus, um Feindpanzer frühzeitig aufzuspüren und rechtzeitig günstigste Angriffsrichtung oder Feuerstellung zu gewinnen, dabei Vorgehen unter wechselseitigem Feuerschuß.
- g) Bei Angriff über offenes Gelände gegen versteckt aufgestellte feindl. Panzer durch Scheinangriffe das Feuer herauslocken oder Feindpanzer in bestimmter Richtung abziehen, dann mit der Masse aus unerwarteter Richtung überraschend angreifen.
- h) Weichenden Panzerfeind unverzüglich zu verfolgen und zu vernichten.

37. Abgeschossene oder bewegungsunfähig geschossene Feindpanzer sind bei Rückzugsgefechten zu sprengen.

Anhang

zum Merkblatt für Einsatz und Ausbildung
der schweren Panzerkompanie.

Formen und Bewegungen

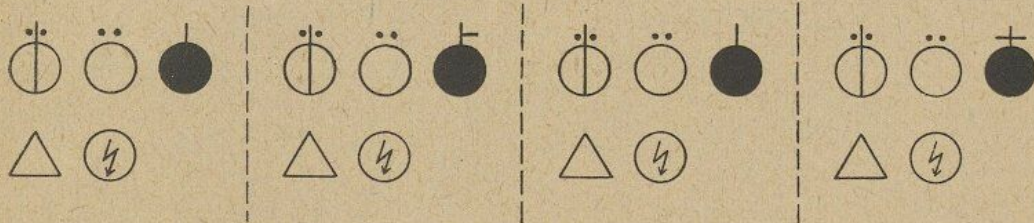
I. Zug

1. Die angegebenen Zwischenräume und Abstände gelten für formale Bewegungen. Im Gefecht dienen sie als Anhalt.

Die Formveränderungen werden beschleunigt und auf dem kürzesten Wege sinngemäß wie bei dem m. Pz. Zug durchgeführt. Der Zugführer kann je nach Lage und Gelände auch andere Formen befehlen. Er ist nicht an seinen Platz gebunden.

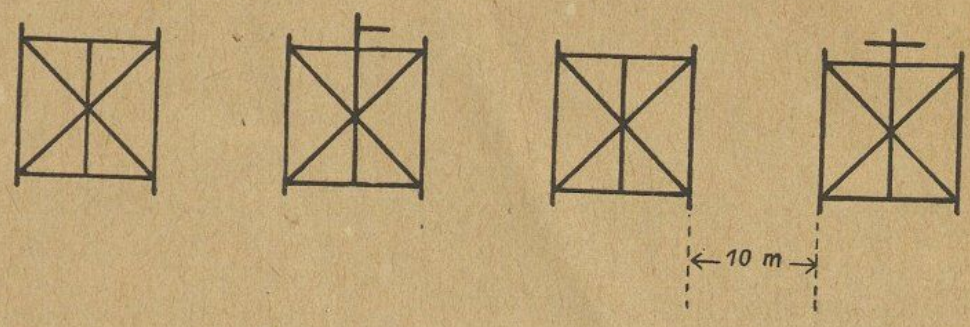
2. Antreten vor den Fahrzeugen.

Auf das Kommando: „In Linie — angetreten!“
tritt der Zug wie folgt an:

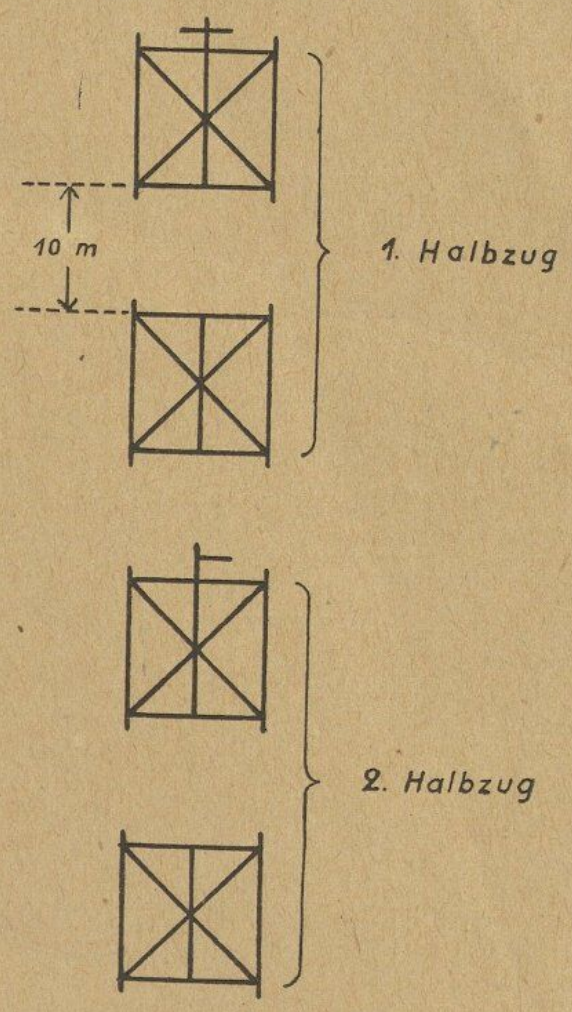


3. Versammlungsform

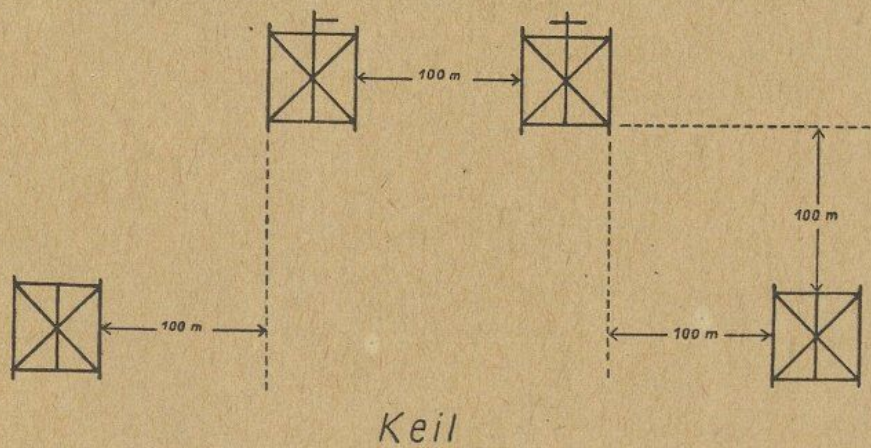
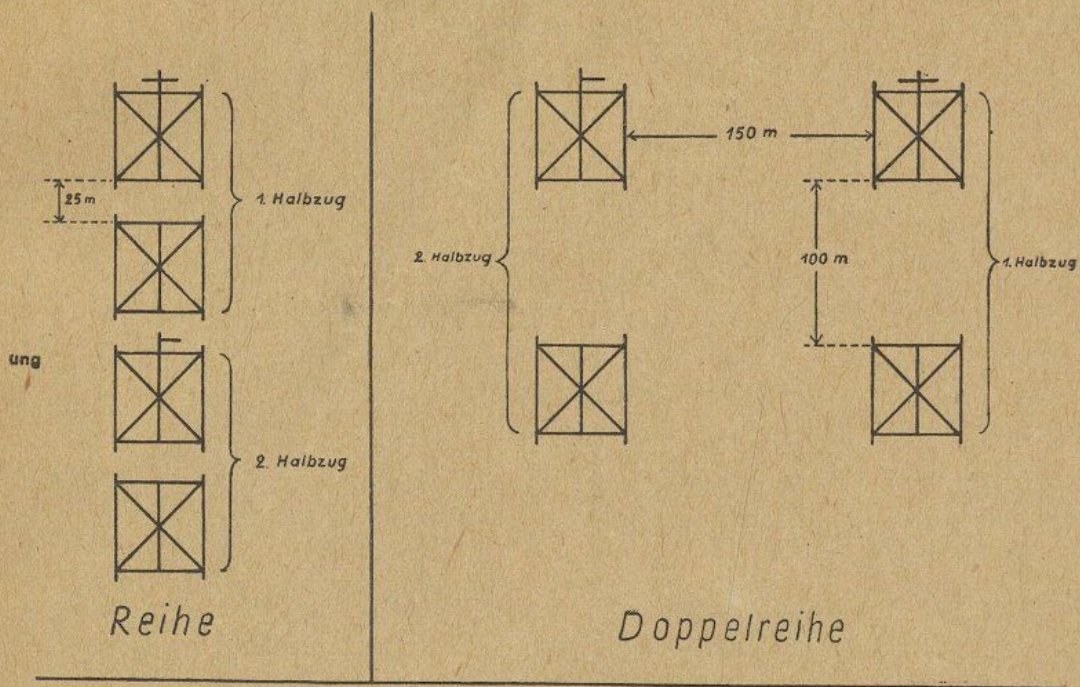
Linie:



Reihe:



4. Marsch- und Gefechtsformen.



II. Kompanie

1. Über Durchführung der Formveränderungen siehe Anhang I Ziffer 1.
2. Ohne Fahrzeuge tritt die Kompanie auf das Kommando: „In Linie angetreten!“ in der Gliederung:

Kampfstaffel,
Räderstaffel an.

Die Kampfstaffel ist untergliedert in:

Kompanietrupp,
1. bis 3. Zug,
Wechselbesatzung.

Innerhalb der Räderstaffel:

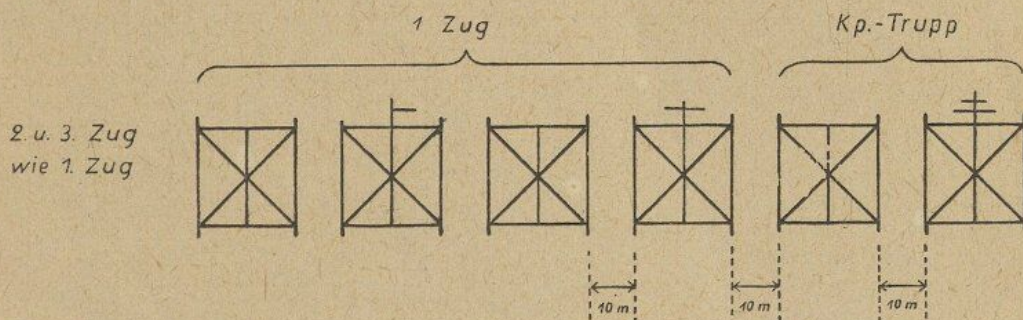
Kompanietrupp,
Staffel für Wechselbesatzungen,
Gefechtstroß,
Instandsetzungsgruppe,
Gepäcktroß.

Der Hauptfeldwebel steht am rechten Flügel der Räderstaffel, der Schirmmeister mit dem Sanitätsdienstgrad am linken. Gewehrträger stehen mit Gewehr ab.

3. Auf das Kommando: „An die Fahrzeuge!“ begeben sich die Besatzungen der Panzerkampfwagen nach dem „Merkblatt für die Ausbildung am Panzerkampfwagen Tiger“ und die Besatzungen für Räderfahrzeuge nach der H. Dv. 472 auf die Plätze an ihre Fahrzeuge.

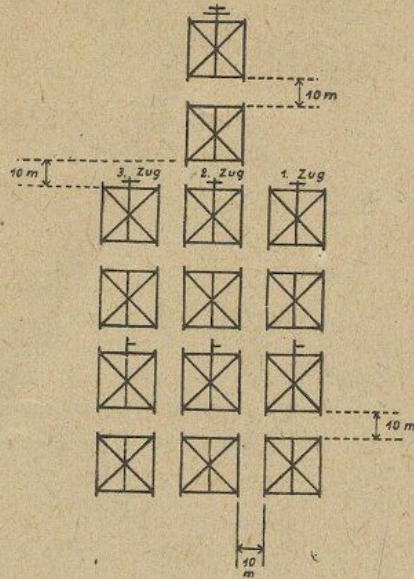
Die Gewehre werden von den Radfahrern auf dem Wege zum Fahrzeug umgehängt.

4. Kampfstaffel in Linie:



5. Kampfstaffel in Kompaniekolonne:

Ziffer 1.
In Linie



ffel, der
er stehen

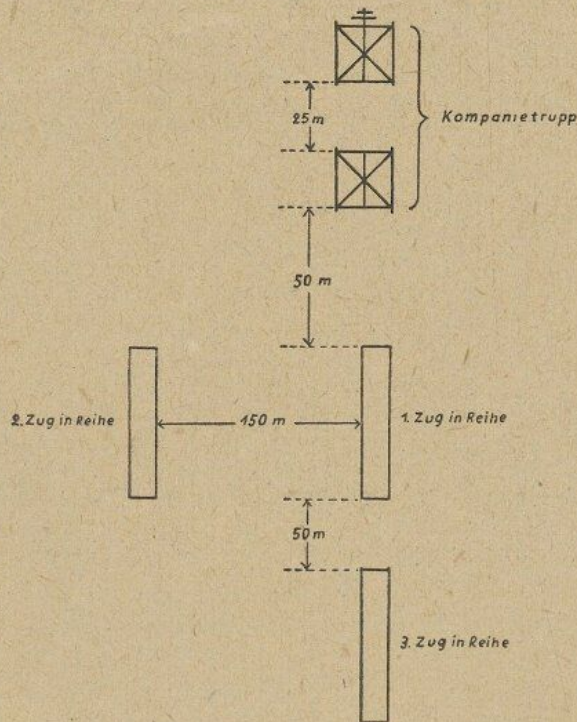
die Be-
sbildung
hrzeuge

ahrzeug

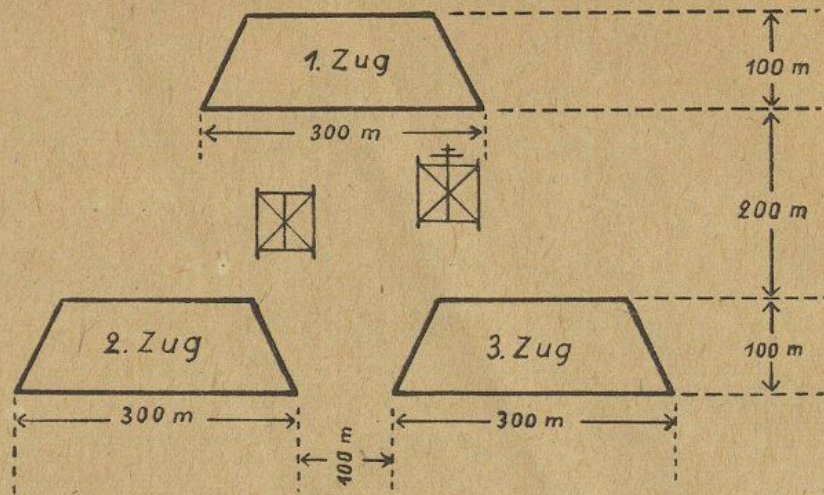
pp



6. Kampfstaffel in Doppelreihe:

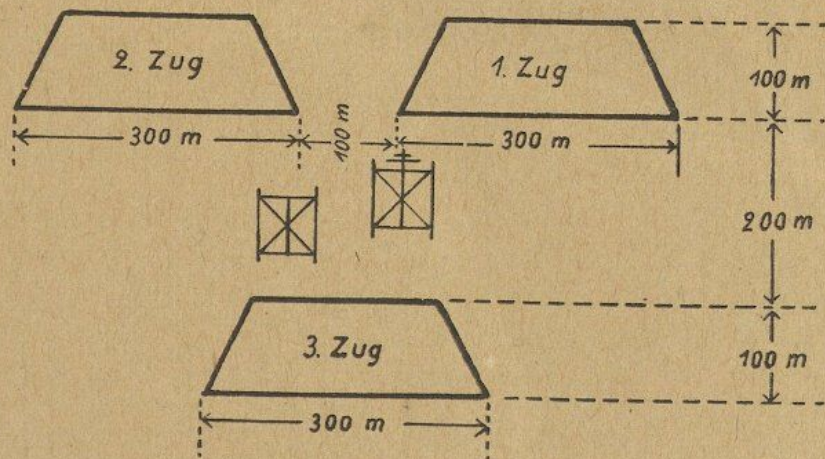


7. Kampfstaffel im Keil:



Der 2. und 3. Zug können auch in Doppelreihe oder Reihe je nach Lage folgen.

8. Kampfstaffel im Breitkeil:



Der 3. Zug kann auch in Reihe oder Doppelreihe je nach Lage folgen. Bei offener Flanke folgt er rechts oder links gestaffelt.

Erläuterungen der im Text angewandten Zeichen



= Kompanieführer — Pz.Kpfw.



= Zugführer



= Halbzugführer



= Panzerkampfwagen VI



= Kompanieführer



= Zugführer



= Halbzugführer



= Panzerführer



= Richtschütze



= Ladeschütze



= Panzerfahrer



= Panzerfunke



0 m
0 m
0 m

nach Lage

0 m
0 m
0 m

age folgen.

20

1717/43 Y C 0004

