

Marschordnung im Felde

Autor(en): **[s.n.]**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizerische Militärzeitschrift**

Band (Jahr): **16 (1850)**

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-91817>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Marschordnung im Felde.*

Der Zweck eines Marsches ist die Erreichung eines Punktes, auf welchem man sich entweder aufstellt oder von welchem aus man wieder eine fernere Bewegung unternehmen will.

Geschwindigkeit, Ordnung sind hiezu die unentbehrlichsten Erfordernisse. Ohne Geschwindigkeit verfehlt man seine Absicht, der Feind erfährt oder erräth sie und gewinnt Zeit zu Gegenanstalten. Die Lage der Dinge ändert sich indessen, und so wird eine richtig berechnete, nützliche Bewegung durch Verzögerung unzulässig und schädlich.

Ohne Ordnung kann kein Marsch schnell erfolgen, jede Bewegung wird gefährlich, der Kommandant ist nicht mehr Meister seiner Truppe und die geringste nothwendige Abweichung erzeugt so viele Verwirrungen und Hindernisse, daß die Bewegung nicht zu rechter Zeit vorgenommen werden kann. Um einen Marsch mit Schnelligkeit und Ordnung auszuführen, sind folgende Mittel die vorzüglichsten:

Der Marsch der Kolonne hat in so breiten Abtheilungen zu geschehen, als das Terrain nur immer erlaubt, jedoch nicht über Kompagniefronten. Dadurch wird die Kolonne kurz und gedrängt, leichter übersehen und beisammen gehalten.

* Der Gefälligkeit des Herrn Majors G. Bürkli verdanken wir folgende Auszüge aus seinen Vorträgen über den Sicherheitsdienst, welche er im Frühling 1850 im Auftrage des Herrn Obersten Ziegler zu Zürich gehalten hat. Wir lassen einen jeden mit einem besondern Titel erscheinen.

Die Redaktion.

Alle Hindernisse, welche den Marsch stören oder verzögern, sind zu entfernen. Es muß daher jede Kolonne zur Deckung der Fronte ihre Avantgarde, zur Seitendeckung ihre Flaqueurs, zur Rückendeckung endlich ihre Arrieregarde haben.

Vor-, Seiten- und Nachhut dürfen einerseits nie so weit von der Kolonne entfernt sein, daß sie Gefahr laufen, abgeschnitten oder aufgerieben zu werden, anderseits nie so nahe sein, daß eine feindliche Truppe unvermuthet die Kolonne überfallen und zugleich mit der Vorhut auf sie stürzen könnte.

In ganz offenem Terrain kann die Vorhut aus Kavallerie bestehen, weil sie weit vorgeschickt werden kann, um die feindlichen Bewegungen zu entdecken und schnell sich wieder mit der Kolonne vereinigen kann.

In einem gemischten, bald offenen, bald durchschnittenen Terrain, wo weder Infanterie noch Kavallerie selbständig verwendet werden kann und Vorhut und Nachhut aus beiden Waffen bestehen, die sich gegenseitig unterstützen müssen, dürfen sie von der Kolonne nicht so weit entfernt werden wie in einer offenen Gegend. Bei Avantgarden ist jedoch die Kavallerie an der äußersten Spitze so lange als möglich zu verwenden, indem sie die zu durchsuchenden Gegenstände in einer schnellern Bewegung erreichen und jedes Versäumniß wieder einzubringen im Stande ist, die Haupttruppe daher den Marsch ununterbrochen fortsetzen kann, während sie, wenn dieses durch Infanterie geschieht, öfters zeitweise stehen bleiben muß und der Marsch bedeutend verzögert wird.

In einem sehr durchschnittenen und gebirgigen Terrain, wo man bloß Infanterie verwendet, befinden sich Terraingegenstände und Punkte genug, um den Feind länger zu beschäftigen und aufzuhalten; es können aber hier leicht Ueberfälle ausgeführt und Hinterhalte angelegt werden. Die Vorrückung muß also in diesem Terrain mit der größten Behutsamkeit geschehen und Alles muß genau

untersucht werden. Dieses erfordert aber viel Zeit und die Bewegung der Kolonne wird langsamer. Vor-, Seiten- und Nachhut werden daher nicht weit entfernt und noch näher gehalten als im gemischten Terrain.

Es ist unmöglich, über die verhältnißmäßige Entfernung der Vor- und Nachhut, so wie der Seitentruppen einen allgemeinen Maßstab festzusetzen. Dieses kann nur durch

1. die Kolonnentiefe der marschirenden Truppe,
2. die Beschaffenheit des Terrains,
3. den Zweck des Marsches,
4. die mehr oder minder große Feindesgefahr

bestimmt werden.

Als Minimum wird jedoch angenommen, daß da, wo der Feind vor uns steht,

1. ein Zug sich vor- und seitwärts auf die zweifache, rückwärts aber auf einfache Schußweite,
2. eine Kompagnie dagegen vor- und seitwärts auf die vierfache, rückwärts auf die zweifache Schußweite durch detaschirte Posten gegen jede unverhoffte Annäherung des Feindes zu decken hat,
3. bei Bataillonen, Brigaden, Divisionen und Korps die Entfernung der detaschirten Posten im Verhältniß der Stärke der Haupttruppe wächst.

Ueberdies kann die Distanz der Avantgarde von der Kolonne während dem ganzen Marsch nicht gleichförmig beibehalten werden, denn sie muß öfters anhalten, weil sie schwierige Terraingegenstände mit Vorsicht zu durchsuchen, den Feind zu rekognosziren, schwächere Abtheilungen desselben zu vertreiben zc. hat, während der Hauptkörper stets vorrückt. Eben so unmöglich ist es, einen Maßstab für die verhältnißmäßige Stärke der Vor-, Seiten- und Nachhut festzusetzen. Als Minimum kann man für dieselben bei kleinern Truppenkörpern $\frac{1}{3}$ oder $\frac{1}{4}$, bei größern aber $\frac{1}{5}$ bis $\frac{1}{6}$ der ganzen Stärke annehmen.

Der Zweck des Marsches hat wesentlichen Einfluß auf die Stärke der zu detachirenden Truppen. Bei Scheinangriffen oder wenn man die Absicht hat, dem Feinde unsere Stärke größer glauben zu machen, wird zur Vorhut ein im Verhältniß größerer, bei versteckten Märschen aber im Gegentheil ein kleinerer Theil des Ganzen angenommen.

Die Natur des Terrains, die Verschiedenheit der Gegend und Wege, die Art und Absicht der künftigen Aufstellung und die muthmaßliche Unternehmung des Feindes bestimmen die Eintheilung der Waffengattungen in die Vor-, Seiten- und Nachhut, so wie deren Anzahl und Zusammensetzung in der Kolonne selbst. Im offenen Terrain bildet die ganze Kavallerie die Spitze einer Marschkolonne, im gemischten wird die Kavallerie mit Infanterie an der Spitze und am Ende gebildet. Im sehr durchschnittenen, gebirgigen Terrain folgt sie ganz der Infanterie. Eine Waffe muß übrigens die andere decken, jede muß nach ihrer Eigenschaft wirken können, alle müssen zum gemeinsamen Zweck geleitet werden.

Der Marsch verschiedener Truppenarten in einer Kolonne ist unbequem, weil jede ihre eigenthümliche Geschwindigkeit besitzt; dessen ungeachtet wäre es sehr gefahrvoll, die Waffengattungen zu trennen und jeder derselben einen eigenen Weg anzuweisen; sie müssen vielmehr in der Ordnung marschiren, in der sie sich zu schlagen bestimmt sind. Die in Brigaden und Divisionen vereinte Reservekavallerie bildet jedoch eine eigene Kolonne. Das Geschütz wird in der Kolonne brigadeweise abgetheilt, ist meistens in der Mitte und wird durch eigene Abtheilungen gedeckt. Den Artillerieparks sind stets die sichersten und besten Straßen anzuweisen und gewöhnlich bildet der Park eine eigene Kolonne.

Vor- und Nachhut führen verhältnißmäßig nur wenig und leichtes Geschütz mit sich, in hohen Gebirgen höchstens Raketen oder Geschütz auf Maulthierern.

Ohne Noth darf die Artillerie sowohl als das hinter der Kolonne marschirende Gepäck die fahrbarste Straße nicht verlassen. Das übrige Armeefuhrwerk bleibt während einer Operation 1 bis 3 Märsche hinter der Armee, um bei allen Bewegungen mehr Freiheit zu haben.

Das richtige Verhältniß der Entfernung und Stärke der Vor-, Seiten- und Nachhut, so wie die Eintheilung der Waffengattung nach Maß des Terrains und der Größe der Kolonne sind dem Kommandanten derselben die besten Mittel zur vollständigen Sicherheit und ungestörten Vollendung seines Marsches und zur Gewinnung der erforderlichen Zeit, um sich gegen einen herannahenden Feind in Verfassung zu setzen.

Märsche in mehreren Kolonnen.

Trennung der Kräfte bleibt im Kriege stets gefahrvoll, theils weil man sich der Gefahr aussetzt, vom Feinde einzeln geschlagen zu werden, theils weil die so leicht eintretende Verspätung einer Kolonne im Augenblick der Entscheidung die gefährlichsten Folgen nach sich zieht. Dessen ungeachtet macht besonders bei großen Truppenkörpern die Beschaffenheit des Terrains, die zusammenstimmende Wirkung der Truppen auf mehreren Punkten oder das gleichzeitige Eintreffen größerer Massen auf einer Schlachtlinie den Marsch in mehreren Kolonnen nöthig. In diesen Fällen sind folgende Punkte unentbehrlich:

1. genaue Kenntniß des Terrains,
2. zweckmäßige Bertheilung der Kräfte,
3. richtige Zeit- und Raumberechnung,
4. eine nach dieser entworfene Marschdisposition.

Zur Bildung von Seitenkolonnen dürfen nur so viel Truppen verwendet werden, als zur Erreichung des Zweckes durchaus nöthig ist, weil sich sonst die Hauptkolonne unnützer Weise schwächen würde.

Auf die Geschwindigkeit des Marsches haben nebst der Beschaffenheit der Wege, Brücken &c. wesentlichen Einfluß

1. Länge und Zusammensetzung der Marschkolonne;
2. Witterung und Tageszeit;
3. mehr oder minder nöthige Vorsicht in Durchsichtung der verschiedenen Gegenstände;
4. Verfassung, in der die Truppe sich befindet, und Ordnung, in der ein Marsch ausgeführt wird;
5. die Größe des Marsches selbst.

Die Geschwindigkeit ist anfangs meist größer, als nach mehreren hinterlegten Stunden, und man wird im Kriege bei größeren Kolonnen von mehreren Bataillonen und Batterien 50, höchstens 60 Schritte auf die Minute rechnen dürfen, oder ungefähr 2 Stunden auf eine Schweizerstunde zu 16000 Fuß. Kleinere Kolonnen ohne Fuhrwerk und Gepäck können jedoch, besonders wenn nichts vom Feinde zu befürchten ist, 7—8 Stunden Weges zurücklegen. Forcirte Märsche sind Ausnahmen von der Regel und treten nur dann ein, wenn Schonung des Mannes, so wie alle andern Rücksichten einem höhern Zweck weichen müssen.

A n o r d n u n g d e s M a r s c h e s .

Die Marschdisposition ist die Seele des Marsches; in ihr muß der Grund zur Vermeidung jeder Unordnung und zur zusammenstimmenden Bewegung aller Kolonnen liegen. Sie enthält

1. die Richtung des Marsches;
2. die zur Vor- und Nachhut, so wie zur Seitenbedeckung bestimmten Truppenkörper;
3. die Anzahl der Kolonnen;
4. die Art des Abmarsches;
5. die Stunde des Aufbruchs für jede Kolonne;
6. die genaue Bestimmung der verschiedenen Kolonnenwege, so wie
7. die allenfalls nöthigen Anordnungen über Marschordnung und besonderes Verhalten.

Die Kolonnen müssen übrigens in steter Verbindung unter sich bleiben und immer im Stande sein, sich wechselweise zu unterstützen.

Der Abstand der Kolonnen läßt sich nicht genau bestimmen, doch soll sie kein bedeutendes Terrainhinderniß trennen, ihre Spitzen sollen in gleicher Höhe marschiren.

Die Avantgarden sind so weit als möglich vorzuschieben, um die Konzentration der Haupttruppe zu erleichtern.

Das Kreuzen der Kolonnen soll so viel als möglich vermieden werden, weil dadurch endlose Verwirrung und Unordnung entstehen. Zur Verhütung von Verwirrung aller Art wird jeder einzelnen Kolonne ein Offizier als Kolonnenführer beigegeben, welcher mit dem Inhalt und dem Geiste der Marschdisposition in vollem Umfange bekannt ist. Er muß sich durch Rekognosziren, durch Karten und Beschreibungen eine möglichst genaue Kenntniß des Kolonnenweges verschaffen, sich auf jeden Fall von einem Ort zum andern mit kundigen Boten versehen, welche man freundlich behandelt, aber strenge bewacht. Bei größern Avantgarden sind Pioniere, bei kleinern die Bataillonszimmerleute, welche unter der Leitung eines besondern Offiziers die Wege verbessern, wo es nöthig ist, dieselben erweitern, Uebergänge über Gräben und kleine Gewässer errichten, schwache Brücken verstärken u. s. f. Sind Laufbrücken zu schlagen, so fahren die Brückensfuhrwerke unmittelbar hinter der Avantgarde, sonst aber hinter der Kolonne.

Märsche im Gebirge fordern nebst den schon behandelten allgemeinen noch besondere Vorsichtsmaßregeln, die durch die Natur des Terrains herbeigeführt werden.

Die Kolonnen ziehen meist im Thale auf den für sie brauchbaren Straßen fort, während Fußwege bald parallel mit dem Thal auf dem Gebirgsrücken fortgehen, bald quer über selbes eine Verbindung mit Nebenthälern geben, welche auf mehrere Märsche von einander getrennt sind.

Die Avantgarde schützt die Haupttruppe nur gegen den Angriff einer entgegen kommenden Truppe, keineswegs aber gegen feindliche Detaschements, die auf Seitenthälern das Gebirg auf Fußwegen ersteigen und von den Höhen herab durch Flanken- und Rückenangriffe Unordnung und Verwirrung in der Kolonne verbreiten können. Die Hauptkolonne muß also, um völlig sicher zu sein, durch Seitenkolonnen gedeckt werden.

Nur in den dringendsten Fällen sind Nachtmärsche zu unternehmen; denn Finsterniß hindert, die Truppe zu übersehen, begünstigt alle Unordnung und hemmt die so nothwendige Schnelligkeit in der Bewegung.

Der Ort, wo sich der oberste Kommandant aufhalten soll, läßt sich nur durch den Zweck des Marsches und der Seite, von welcher die größte Gefahr droht, bestimmen. Er soll in der Regel in der Nähe der Avantgarde sein; sie ist die Quelle, durch welche ihm die Nachrichten zufließen, bei ihr gelangt er zur Kenntniß des Terrains, um mit Schnelligkeit und Kraft handeln zu können, und wenn Veränderungen in den Marschdispositionen erfolgen müssen, so können sie mit dem geringsten Verlust an Zeit geschehen, was nicht möglich ist, wenn er sich weiter zurück befindet. (Viele Fehler lassen sich verbessern, aber Zeitverlust kann nicht mehr eingebracht werden.)

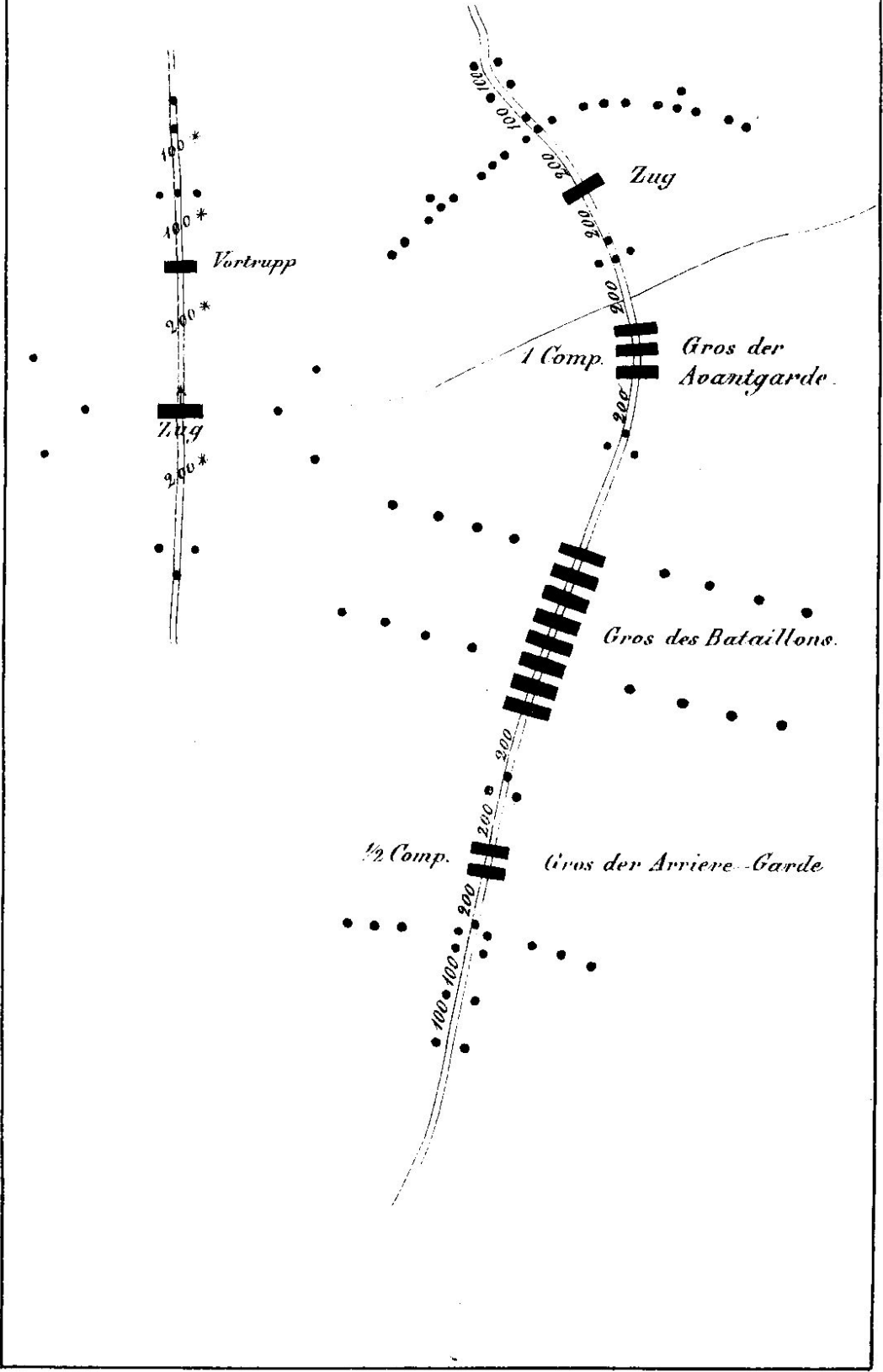
Marschordnung eines Zuges Infanterie oder Kavallerie vor dem Feinde.

Die Marschordnung eines Zuges oder einer Kompagnie ist die Basis jener aller übrigen größern Truppenkörper, da eine Kompagnie nie mehr als höchstens einen Zug, ein oder mehrere Bataillone aber nie mehr als eine Kompagnie zur hauptsächlichsten Sicherheit ihrer Kolonne bedürfen.

Der Zweck der selbstständigen Detaschirung eines Zuges vor oder seitwärts einer größern im Marsch begriffenen Kolonne ist meist, die

I. pag. 141

IV. pag. 145.



Annäherung des Feindes zu entdecken und schleunigst zu melden, damit sich die Haupttruppe sogleich sichern könne. Sie können dem Feind, als zu schwach, keinen Widerstand leisten, sind aber doch zu groß, um wie Schleichpatrouillen gedeckt marschiren zu können.

Vor dem Abgang muß stets eine genaue Inspektion der Waffen, Munition und Lebensmittel geschehen.

Um jede Ueberraschung zu verhindern, wird hier als Grundsatz angenommen, daß man vor- und seitwärts auf die doppelte, rückwärts auf die einfache wirksame Schußweite gedeckt sei und daß die detaschirte Mannschaft stets ihre nächste Truppe sehen könne. Als Vortrupp marschirt auf 200 Schritte 1 Korporal mit 6—8 Gemeinen, der Korporal bildet mit 3 Mann die Vortruppe oder das Gros der Avantgarde, die übrigen marschiren als äußerster Vortrupp 100 Schritt vor denselben und detaschiren wieder 2 Mann noch 100 Schritte weiter, welche auf 10—12 Schritte hinter einander gehen, sorgsam umherblicken, Alles was sie wahrnehmen in der Stille mittheilen. Rechts und links vom Gros und in gleicher Höhe werden 3 Mann als Seitenpatrouillen ausgeschiedt. 200 Schritt hinter der Vortruppe marschirt der Offizier mit dem Zuge und auf 200 Schritt zurück 3 Mann als Nachhut.

(S. Zeichnung I.)

Bei der Kavallerie werden alle Distanzen verdoppelt. An wichtigen Punkten werden 1 oder 2 vertraute Leute von Zeit zu Zeit an die zurück und seitwärts liegende Kolonne abgesendet, um Berichte abzugeben.

In offener Gegend können die Seitenpatrouillen eingezogen werden. Die am weitesten detaschirten Männer tragen das Gewehr horizontal, stets geladen und mit gespanntem Hahn.

Bei Annäherung des Feindes gibt man ein verabredetes Zeichen, bei unermuthetem Ueberfall Feuer. Ist der Feind schwächer, so greift man ihn mit dem Bajonet an und sucht ihn zurück zu werfen; ist er stärker, so zieht man sich zurück, unter Benutzung aller sich darbie-

tenden Terrainvorthelle zur Vertheidigung. Reisende werden über Alles, was den Feind betrifft, ausgefragt.

Bei allen Querwegen, ob groß oder klein, wird gehalten, ebenso bei Querthälern oder Defilés im coupirten Terrain, und es werden Seitenpatrouillen ausgeschiedt, auf 6—800 Schritte, und der Marsch erst fortgesetzt, nachdem sie berichtet, daß vom Feind nichts zu bemerken sei.

Im Gestrüpp läßt der Kommandant die Vor- und Seitenpatrouillen so auflösen, daß sie eine Kette von Plänklern im vorgehenden Bogen bilden, wo die Tirailleurs, je nach der Dichtigkeit des Gestrüppes, 100—150 Schritte von einander entfernt sind, um es gehörig durchsuchen zu können. Die Haupttruppe marschirt in 2 Abtheilungen, die erste 100 Schritte von der zweiten entfernt. Der Offizier befindet sich bei der ersten Hälfte. Beim Wald ist das gleiche zu beobachten, nur werden, da die verdeckenden Gegenstände noch bedeutender sind, die Detaschements noch mehr in die Tiefe ausgedehnt und in 3 oder 4 Abtheilungen auf 100 Schritte Distanz durch den Wald geführt. Die Nachhut bleibt bei kleinen Waldungen so lange am Eingang stehen, bis die Haupttruppe sie passirt hat oder denn 3—400 Schritt voraus ist. Fällt ein Schuß, so bleibt Alles stehen, bis etwas Anderes befohlen wird. Den schwachen Feind trachtet man zurück zu werfen, bei überlegenem Angriff zieht man sich auf das Feld rückwärts des Waldes.

Führt der Weg auf eine Anhöhe, so müssen 1 oder 2 Mann voraus geschickt werden, um die Höhe zu gewinnen, und erst wenn das Zeichen gegeben wird, daß der Feind nicht da sei, marschirt Alles vorwärts. Ebenso bei den Seitenpatrouillen.

An einem Hohlweg werden ebenfalls 3 Mann vorgeschickt, wovon 1 im Hohlweg und 2 an beiden Rändern langsam vorgehen und Alles untersuchen. Die Avantgarde bleibt am Anfang des Hohlweges stehen.

Ist eine Brücke oder Furth zu passiren, oder ein Kanal oder Damm, so bleibt die Avantgarde stehen. Die Seitenpatrouillen ziehen über das Defilé gleichzeitig mit der Vorpatrouille, dehnen sich jenseits rechts und links aus, wie früher angegeben und dann folgt die Avantgarde. Die Nachhut hält den Uebergangspunkt fest, bis das Detaschement 6—800 Schritte vorwärts gegangen ist und folgt dann schnell nach. Bei abgetragenen Brücken, ruinirten Straßen, Verhauen holen sie Leute herbei, um die Wiederherstellung zu bewirken, oder es müssen die Zimmerleute und Pionniere kommandirt werden. Ist der Punkt vom Feind besetzt, so nimmt der Kommandant eine vortheilhafte Aufstellung und bereitet sich zum Angriff vor. Der Feind wird durch die Vorhut beschäftigt und wo möglich, wenn er nicht stark ist, durch Seitenpatrouillen umgangen, um ihm in Flanke und Rücken zu fallen.

Bei Gehöften oder Dörfern hält Alles, sobald sich die äußerste Vorhut auf 300 Schritt genähert hat. Die 2 Bordersten schleichen an das erste Haus, einer holt den Bewohner heraus, der andere bleibt an der Thüre stehen. Der Landmann wird befragt, ob der Feind im Dorfe sei, und als Geißel zurück behalten. Ist der Feind nach dessen Aussage nicht da, so löst sich die Vorpatrouille auf, durchsucht Gassen und Häuser, sendet einen Ortsvorsteher zum Detaschementskommandanten, welcher denselben über alles auf den Feind Bezügliche ausfragt. Wird nichts Feindliches gefunden, so marschirt die Avantgarde durch das Dorf, stellt sich am Ausgang wieder auf, schickt Meldung an die Haupttruppe, worauf diese das Dorf passirt oder wo möglich seitwärts durchgeht. Die Nachhut bleibt hinter dem Dorfe stehen, bis die Haupttruppe den Ausgang erreicht hat, und folgt dann nach. Wird eine feindliche Patrouille oder Abtheilung entdeckt, so verdeckt man sich und sucht sie zu Gefangenen zu machen, entwaffnet sie, fragt sie aus und übergibt sie der Nachhut.

Bei Nacht und starkem Nebel findet die gleiche Eintheilung und

Marschordnung statt wie bei hellem Tage, nur werden die Vor-, Seiten- und Nachhut näher an der Haupttruppe behalten und eine größere Vorsicht ist erforderlich.

(Siehe Zeichnung II.)

Marschordnung einer Kompagnie vor dem Feind.

Die Marschordnung einer Kompagnie beruht auf den gleichen Grundsätzen wie die eines Zuges. Ein solches Detaschement ist zu schwach, um sich ganzen feindlichen Bataillons entgegen zu setzen, allein es muß den Gegner nur so lange aufhalten und beschäftigen, bis es der Haupttruppe gelingt, sich in Verfassung zu setzen und eine vortheilhafte Stellung zu nehmen.

Die Avantgarde der Kompagnie bildet ein Offizier mit einem Zuge nebst einem Tambour. Sie wird wie oben bemerkt eingetheilt.

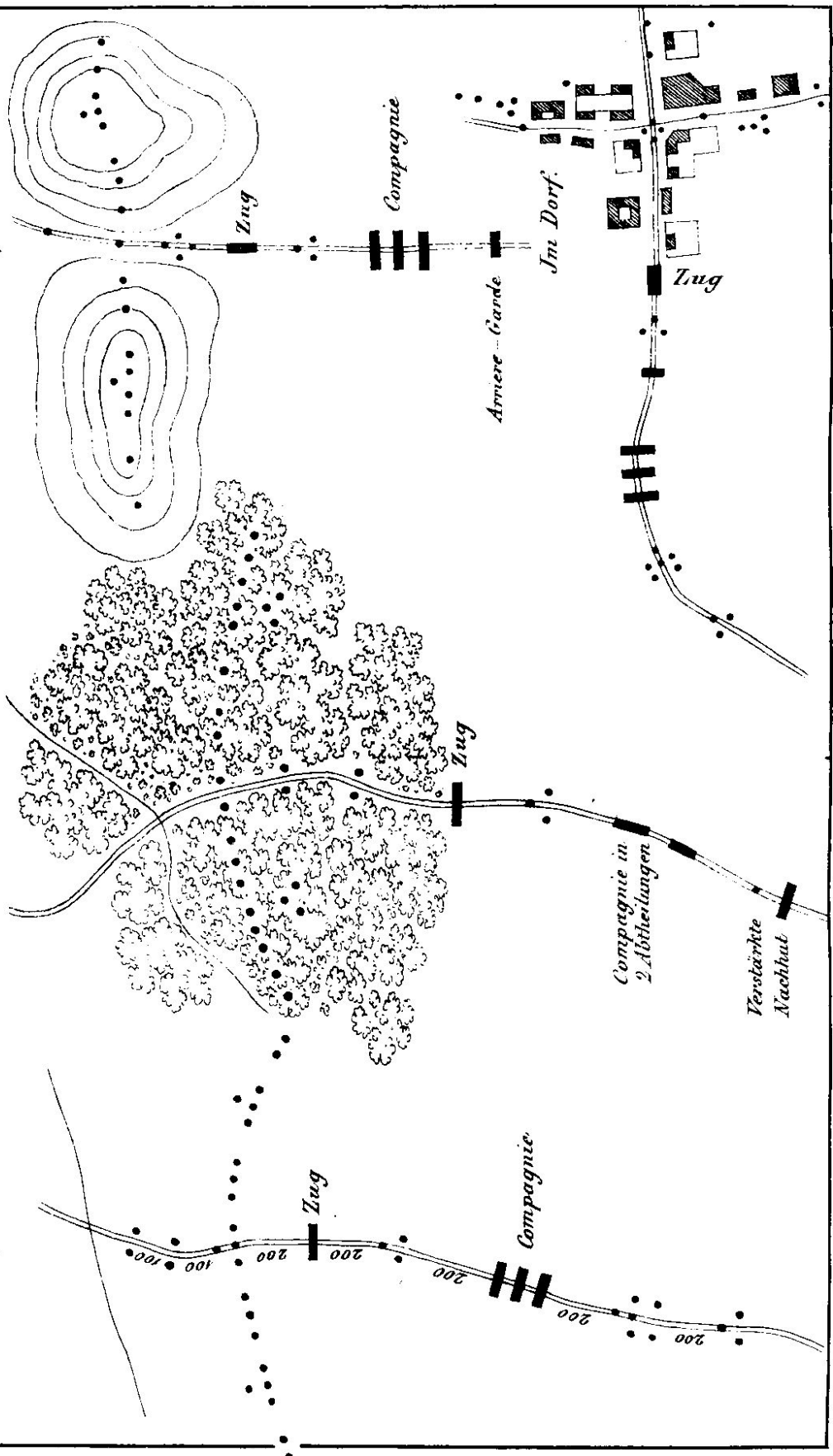
Um aber den Flanken größere Sicherheit zu geben, werden von dem Gros der Haupttruppe nebst den rechts und links ohnedem schon marschirenden noch 2 Seitenpatrouillen von 1 Korporal und 5 Mann detaschirt. Der Korporal mit 3 Mann marschirt 180—200 Schritte seitwärts der letzten Flanqueurs der Avantgarde und sendet 2 Mann auf eben diese Distanz wieder seitwärts von sich, so daß das Terrain auf beiden Seiten der Straße 7—800 Schritte, mithin über die dreifache wirksame Schußweite durchsucht und gesichert wird. Das Gros der Kompagnie folgt der Arrieregarde des Zuges auf 200 Schritte, und deren Nachhut aus 1 Unteroffizier und 6—8 Mann marschirt 200 Schritte hinter der Kompagnie und detaschirt wieder auf 200 Schritte 2 oder 3 Mann, so daß die Kompagnie vorwärts auf die vierfache, rückwärts auf die zweifache Schußweite gedeckt ist.

Im Gestrüppe und Wald wird ebenfalls, wie beim Zug, eine Kette formirt. Die Kette wird durch 16 Mann gebildet, die einen Abstand von 60—80 Schritten von einander beobachten und dergestalt in der Fronte 12—1400 Schritte, also die sechsfache wirksame Schuß-

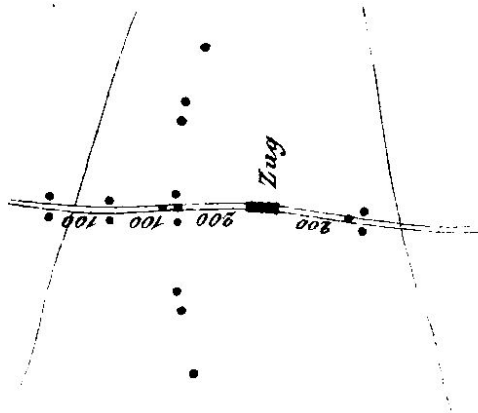
Im Defilee.

Im Wald.

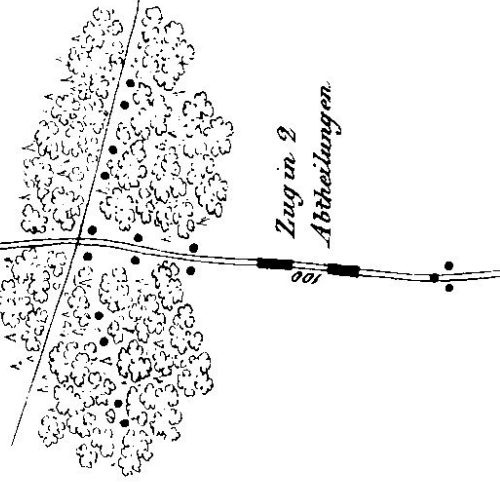
Im freien Felde.



Im freien Felde

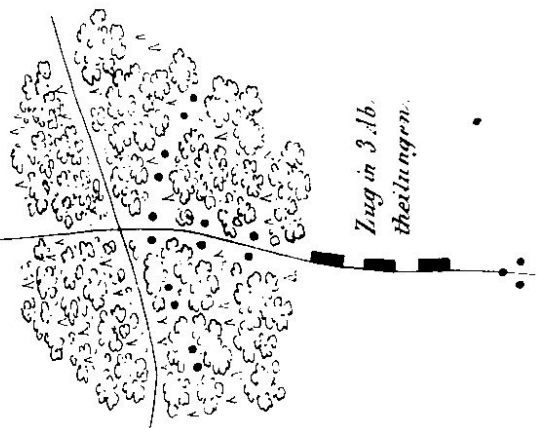


Im Gestrüppe.



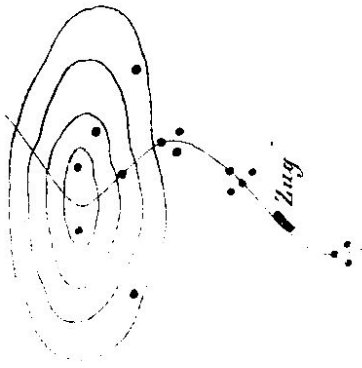
Zug in 2
Abtheilungen

Wald

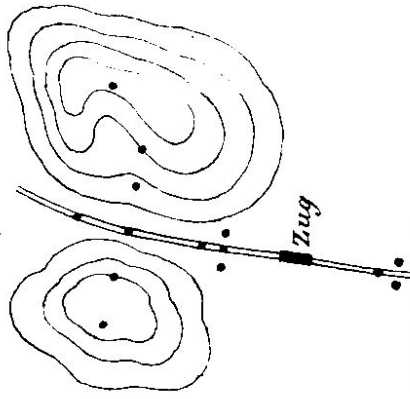


Zug in 3 Ab-
theilungen.

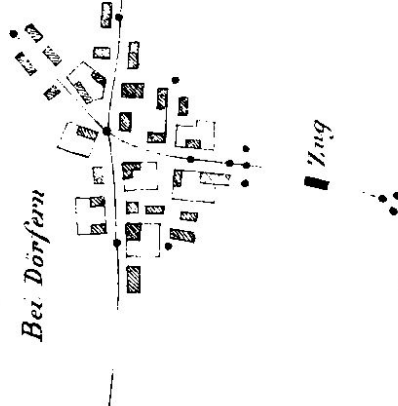
Bei Anhöhen

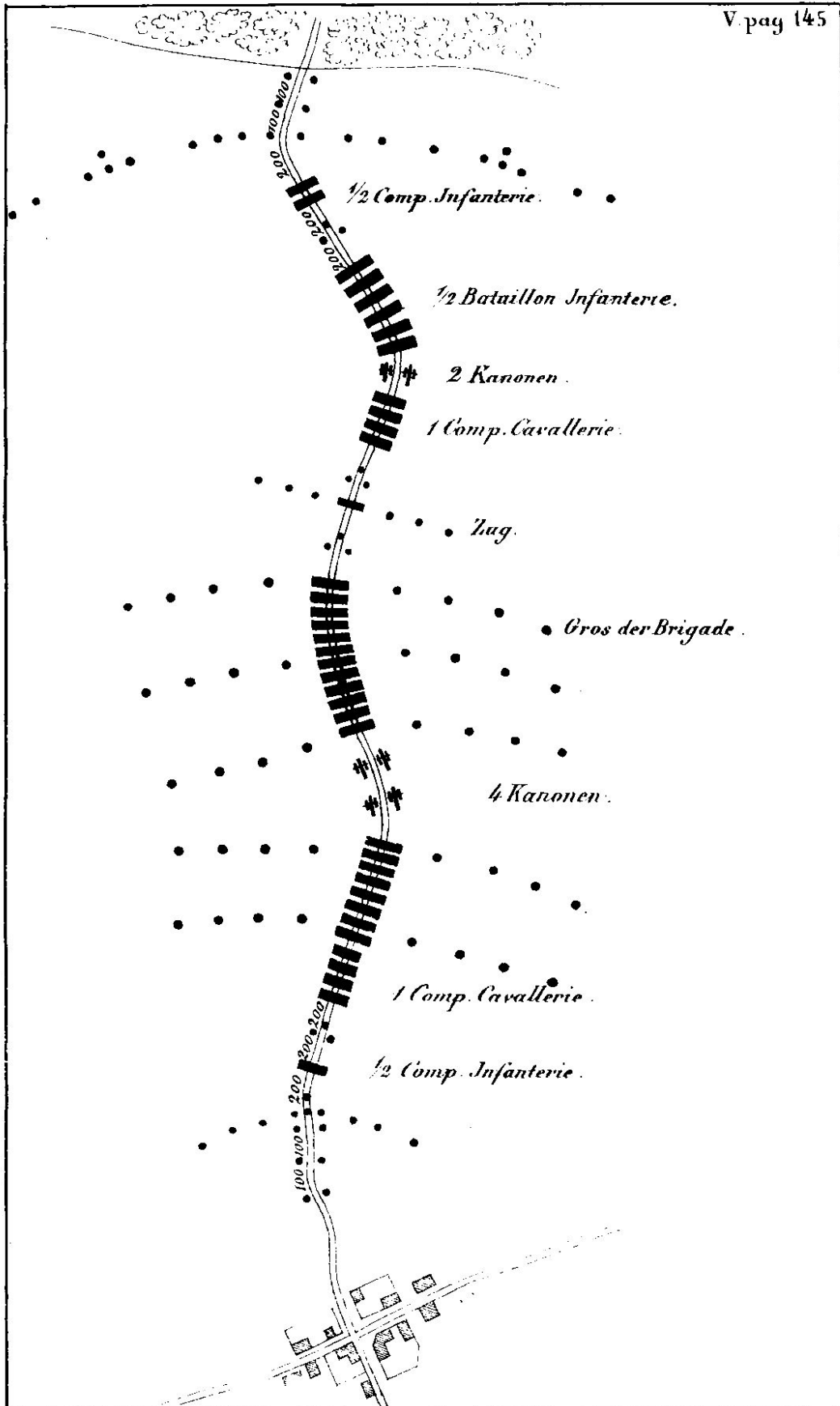


Bei Defilees



Bei Dörfern





weite durchsuchen. 100 Schritte hinter der Kette folgt die äußerste Vorhut des Zuges, dann der Zug und dessen Nachhut und die Kompagnie mit Entfernung von 200 Schritten. Die Nachhut der Kompagnie wird verstärkt. Kommt man auf Höhen, so schickt man 4—6 Mann zum Rekognosciren, bei Hohlwegen Seitenpatrouillen zc. wie bei einem Zug, nur daß die Distanzen sich verhältnißmäßig etwas vermehren.

(Siehe Zeichnung III.)

Marschordnung eines Bataillons Infanterie.

Die Avantgarde des Bataillons bildet eine Kompagnie, welche in der für letztere oben angegebenen Marschordnung zu marschiren und alle Obliegenheiten einer Avantgarde zur Sicherheit des nachfolgenden Gros auf das genaueste zu erfüllen hat.

Die Arrieregarde besteht aus einer halben Kompagnie, welche Seitenpatrouillen detaschirt.

Von der Hauptkolonne sind ebenfalls zu beiden Seiten 2 Seitenpatrouillen von 1 Unteroffizier und 3 Mann abzusenden auf 200 Schritte Distanz einer vom andern.

(Siehe Zeichnung IV.)

Marschordnung einer Brigade von 3 Bataillonen, 2 Kompagnieen Kavallerie und 1 Batterie.

Eine Brigade detaschirt ein halbes Bataillon, 1 Kompagnie Kavallerie und 2 Kanonen als Avantgarde.

(Siehe Zeichnung V.)

Größere, aus mehreren Divisionen bestehende Truppenkörper

detaschiren nach Erforderniß der Umstände und im Verhältniß ihrer Stärke eine Brigade oder Division als Avantgarde voraus, die um mehrere Stunden früher aufbricht und die nämliche Marschordnung

beobachtet, wie selbständig detaschirte Brigaden. Ebenso werden zur Bildung der Arrieregarde ein oder mehrere Bataillone oder ganze Brigaden bestimmt, die der Hauptkolonne erst nach einem gewissen Zeitraum folgen und in steter Verbindung bleiben. Die erste Brigade der Hauptkolonne detaschirt vor sich eine Kompagnie, welche die obigen Regeln beobachtet. Jedes Bataillon gibt die gewöhnlichen 4 Seitenpatrouillen. Die mittlere Brigade gibt ebenfalls und auch die letzte die Seitenpatrouillen und zudem noch eine Kompagnie als Arrieregarde.

Flankenmärsche

im Angesicht des Feindes sind stets mit Gefahr verbunden und sollen möglichst vermieden werden. Sind sie jedoch nöthig, so sichere man die dem Feinde ausgesetzte Flanke durch verhältnißmäßige Abtheilungen, welche im Tirailleurgefecht die Seitenbewegung decken. Zu diesem Zweck wird von der Haupttruppe bei einer Kompagnie $\frac{1}{2}$ Zug, bei einem Bataillon 1 Kompagnie detaschirt, welche den Feind hindern sollen, sich auf die Truppe zu stürzen, alle Terraingegenstände zu benutzen und den Seitenbewegungen des Gros zu folgen haben. Der Kommandant der Arrieregarde hat bei Flankenmärschen die größte Vorsicht zu beobachten, indem der Feind, sobald er die Kolonne nicht mehr erreichen kann, desto heftiger ihre Nachhut angreift, um den Marsch zu beunruhigen und zu verzögern. Sie muß daher öfters verstärkt und bis man dem Feind einen Vorsprung abgewonnen hat, eher die Avantgarde vermindert werden.

Auf Märschen, wo vom Feinde nichts zu befürchten ist, hat die Arrieregarde, die hinter der Bagage marschirt, nur den disciplinären Zweck, im Rücken der Kolonne Ordnung zu handhaben. Vor dem Feinde aber, bei willkürlichen oder erzwungenen Rückzügen, ist es die Bestimmung der Arrieregarde, die Haupttruppe vor allen Angriffen des Feindes zu sichern und seinem ungestümen Vordringen Schranken zu setzen. Die Stärke und Eintheilung ist daher dieselbe, wie bei den Vormär-

schen. Sobald der Feind drängt, löst sich die Nachhut in Plänkler auf und der Kommandant unterstützt sie, sobald es nöthig wird. Im ebenen Terrain zieht die Kavallerie zuletzt ab, im unebenen die Infanterie.

Bei Stockungen rückwärts wegen Defilés zc. hat sie einen vortheilhaften Platz zur Vertheidigung aufzusuchen und so lange aufzuhalten, bis sie Befehl erhält, den Rückzug fortzusetzen. Im Nothfalle werden die Dörfer angezündet, um dem Feind die Passage mit Geschütz und Munitionswägen zu verhindern, die Brücken werden zerstört, die Pioniere und Zimmerleute thun Alles, um den Marsch des Feindes zu verzögern.

Einteilung und Hauptfordernisse der Märsche in höherer Beziehung.

Die Kunst der Märsche ist einer der wichtigsten und schwersten Theile des Kriegswesens.

Jeder Marsch ist die Bewegung der Truppen von einem Ort zum andern. Man kann sie nach ihren Absichten folgendermaßen einteilen:

1. Versammlungsmärsche, um seine Operationen zu beginnen, die Truppen dem entscheidenden Punkt zu nähern, sie zu sammeln und vorläufig in die Richtung zu bringen.
 2. Angriffsmärsche, um den Feind zu erreichen, seinen Bewegungen zu folgen, ihm in die Flanke zu fallen, sich eines Punktes zu bemächtigen, den Feind zu verfolgen.
 3. Rückgängige Märsche, um sich vom Feind wegzuziehen, eine rückwärtige Stellung einzunehmen, Rückzüge zu machen.
 4. Verborgene Märsche, um Operationen auszuführen, die ins Gebiet der Kriegslisten gehören, als Ueberfälle, Umgehungen, Demonstrationen.
-