

Landesbibliothek Oldenburg

Digitalisierung von Drucken

**Des Herrn von Keralio ersten Adjutanten der Königl.
Französischen Kriegs-Schule, und Lehrern der Tactic in
derselben, Untersuchungen über die ersten und
allgemeinen Grundsätze der Tactic**

Keralio, Louis-Félix Guynement de

Breslau, 1771

VD18 11762357

Erster Grundbegriff der Tactic.

urn:nbn:de:gbv:45:1-16229

XXII.

Vertical ist gegen den Horizont senkrecht.

XXIII.

Die Verhältniß zweyer Größen einer Art, in so fern sie groß sind gegen einander, heißt die Proportion.

Erster Grundbegriff der Tactic.

I.

Troupp heißt, im militärischen Verstande, eine gewisse Anzahl Leute, die zusammen sechten sollen.

II.

Die Tactic ist die Kunst, diese Troupps in gehörige Ordnung zu stellen und zu bewegen.

Diese Kunst hat allgemeine und besondere Sätze: letztere beziehen sich nur auf einige Trouppen, so wie der ist, welcher die Zwischenräume der Soldaten bestimmet, der sich nach Beschaffenheit des Gewehres verändert; die allgemeinen Grundsätze aber, sind für Trouppen aller Art, aller Zeit, und aller Orten. Man merke überhaupt, die Breite der Schultern eines Mannes betragen draußen ohngefähr 18 Zoll, und die Dicke in der Brust ohngefähr 9. Man kann also einen Mann vorstellen, durch ein auf den schmalen Enden abgerundetes Viereck E.H. (fig. II.) in welchem die Linie C.D. noch einmal so groß als E.G. oder I.H. ist.

III.

Kotte ist eine Reihe verschiedener Soldaten (ABC. fig. 12.) hinter einander, die in einer geraden auf der Fronte des Troupps E.H. senkrechten Linie stehen. Der vorderste Mann der Kotte heißt (chef de file) Kottmeister; der letzte Kottenknecht (Serre-file)*).

Eine Kotte läßt sich durch ein länglicht Viereck vorstellen.

IV.

*) Ich weiß, daß diese Namen nicht gefunden, und sehe keine Hinderniß, sie gebräuchlich sind, ich habe sie im Dillich einzuführen und beizubehalten. Ueb.

IV.

Wenn verschiedene Leute neben einander stehen, so machen sie ein Glied fig. 14. P.B.

Auch dieses läßt sich durch ein länglicht Viereck (fig. 15.) ausdrücken.

V.

Die Höhe oder Tiefe nennet man die Anzahl der Leute in einer Rotte, oder, was einerley ist, die Zahl der Glieder.

Man sagt (fig. 16.), ein Troupp stehe 3 Mann hoch, wenn jede seiner Rotten 3 Mann enthält, oder wenn er 3 Glieder hat, welches einerley ist.

Wenn man die Tiefe eines Troupps weiß, so hat man auch das Maas derselben in Füßen, denn jeder Soldat, nimmt ohngefähr 18 Zoll ein. Steht der Troupp 3 Mann hoch A.B.C. so hat man in der Rotte zween Intervallen (A.B. B.C.) die von den Absätzen des vorderen Soldaten, bis zu den Absätzen des sogleich hinter ihm stehenden gemessen worden; beyde zusammen machen 36 Zoll. Hierzu setze man noch 12 Zoll für den Rottemeister, so hat man 48 Zoll oder 4 Fuß.

VI.

Fronte heißt das erste Glied, so vor allen andern stehet (B.E.) (fig. 16.). Wenn man die Zahl der Leute weiß, die in einer Fronte stehen, so hat man auch ihr Maas in Schuhen. Jeder Soldat hat ohngefähr 18 Zoll: man darf nur die Zahl der Leute durch 18 vermehren, so hat man die Länge der Linie in Zollen, und folglich leicht in Schuhen. Z.B. Es sey die Zahl der Leute 24 durch $1\frac{1}{2}$ vermehret, giebt 36 Fuß für die Länge der Fronte.

Man kann einen Troupp durch ein Viereck ausdrücken, fig. 17.

VII.

Wenn man annimmt, daß ein Troupp A.M. er sey so groß er wolle, in drey Theile getheilet worden, so nenne man den, so zwischen den äußersten steht, die Mitte (B.D.)

VIII.

VIII.

Die äussern Theile heißen Flügel: der rechte AB. ist, welcher der Mitte rechts, und der linke D. M. der, welcher ihr links steht.

IX.

Flanken sind die beyden Enden des Gliedes.

X.

Die Spitze (Tête) des Troupps sind die ersten Glieder.

XI.

Der Rücken (Queue), die letzteren Glieder.

XII.

Vorraum heißt der Platz vor dem Troup. *)

XIII.

Hinterraum, der Platz hinter demselben.

XIV.

Ich nenne Schulterlinie die gerade Linie (CD. fig. 19.) welche durch die äußersten Punkte der Schultern C. D. gezogen werden kann.

XV.

Ein gerichtetes Glied heißt ein solches, in welchem alle Schulterlinien in einer Vertical-Fläche sind.

XVI.

Ein Troup ist gerichtet, wenn in demselben gerichtete Glieder parallel stehen.

XVII.

Der Schritt, gerade aus, geschieht nach der Richtung AB. (fig. 19.) das ist, auf der in der Mitte der Schulterlinie CD. gezogenen senkrechten.

XVIII.

*) Auch dieses Kunstwort ist wie die 2 folgenden neu. Ueb.

XVIII.

Der schiefe Schritt aber, nach einer gegen die Schulterlinie schiefen Linie PA.

Die Soldaten können diesen schiefen Schritt marschieren, einmal, indem sie das Gesicht gegen den Vorraum haben, und denn, indem sie sich gegen den Punkt wenden, wo sie hingehen. Behalten sie das Gesicht gerade aus zum Vorraum, so können sie (fig. 20.) der Diagonale, DB. oder der Linie DE. folgen, welche letztere etwas schief ist, und mit der Schulterlinie einen Winkel von ohngefähr $48\frac{1}{2}$ Grad machet. Ist DE. weniger schief, so würde der Soldat im Hinterglied mit seinem linken Fuß DP. den rechten Fuß (ML.) des Vordermannes stoßen, oder der Schritt müßte gar zu klein gemacht werden. Marschieren die Bursche nach der Diagonale (DB.) so können sie den Schritt nicht größer als von 24 Zoll machen; denn da die Seite (DM.) oder (MB.) des Vierecks 18 Zoll ist, so wird die Diagonale $26\frac{1}{2}$ Zoll lang, folglich kann der linke Absatz des Soldaten nicht weiter als 24 Zoll hinaus auf der Diagonale treten, ohne den rechten Fuß B. des Vordermannes zu stoßen, der auf eben der Diagonale geschritten. Marschieren die Bursche nach einer Linie, die nicht so schief als die Diagonale ist, so kann jeder Hintermann 28 Zoll auf solcher Linie austreten, aber nicht weiter, ohne den rechten Fuß des Soldaten zu stoßen, der vor ihm auf der Diagonale geht. Wollte er den andern Schritt eben so groß machen, so wird er in GH. den linken Fuß des Soldaten, dem er folgen soll, auf der Linie DE. stoßen: folgendes können die zweyten Schritte, so wie die ersten, nicht größer als von 24 Zollen seyn.

Schiefer können die Bursche nicht marschieren, ohne völlig rechts oder links um zu machen, wenn sie den Leib nicht drehen. Wenden sie sich so, daß sie das Gesicht gegen den Punkt drehen, wo sie hin wollen, so können sie 1) der Diagonale fig. 21. (MP.) folgen, und so weit ausschreiten, als ihnen sonst möglich ist. Denn die Diagonale geht in dem Falle zwischen den Absatz aller Bursche (MP.) die hinter einander marschieren, frey durch.

Sie können auch eine um $3\frac{1}{2}$ Grad weniger schiefe Richtung (MB.) nehmen, und auf dieser Linie, wie oben, 24 Zoll ausschreiten.

Wenn die Glieder 18 Zoll von einander bleiben, und die Soldaten Fronte auswärts behalten, so werden sie den schiefen Schritt, sie mögen ihn

ihn nach der Diagonale oder Schiefer machen, nicht größer als von 16 bis 17 Zoll machen können: wir wollen es erweisen.

Das Quadrat der Diagonale (DB. fig. 22.) ist so groß als die Quadrate beyder Seiten (DM. MB.). Der Schritt ist der Diagonale gleich. Also kann man die überschrittene Weite DM. als eine Seite des rechtwinklichten Dreiecks ansehen; diese ist die Wurzel von der Hälfte des Quadrats (DB.) gleich: da aber diese nur 24 Zoll hat, so ist ihr Quadrat 576, und die Wurzel von dessen Hälfte, 288. $16\frac{2}{3}$ Zoll.

Wenn die Soldaten nach einer etwas mehr schiefen Linie DB. folgen, so ist ihr Schritt etwas kleiner, und nur 15. 90 Zoll. Ist die Richtung des Schrittes weniger schief als die Diagonale, so wird der Schritt etwas größer als 17. 97 Zoll. Wenn sie aber das Gesicht gegen den Punkt kehren, wo sie hin wollen, so können sie Schritte von 30 Zoll machen, und jeden Schritt 27 Zoll $\frac{2}{3}$ vorwärts kommen.

Diese Weise ist die natürlichste, da man gerade Schritte macht, sie ist aber auch die leichteste und beste. Will man endlich noch etwas mehr oder weniger schief, als die Diagonale ist, marschieren lassen, so kann man, ohne üble Folgen, den Gliedern mehr als 18 Zoll Zwischenraum lassen.

Mit der Cavallerie ist es nicht also beschaffen, die beste Weise ist, wenn man die Pferde gegen den Punkt, wo man hin will, wendet, und gerade aus dahin gehen läßt. *)

XIX.

Ich nenne Grundwinkel **) diejenigen, welche die Linien (IN. IK.) machen, wenn sie durch die Spitze der Füße und das Aeußere der Absätze gezogen werden.

C 2

Der

*) Die Figur, durch welche man die Stelle des Reiters im Gliede ausdrücken könnte, ist ein länglicht Viereck, dessen kleinste Seite gegen den Vorraum steht. Es ist also schwer, nach allen diesen Methoden, mit derselben schief zu marschieren. Das Glied kommt sehr aus einander, und dieses wird ein beträchtlicher Umstand, so bald selbiges nur etwas lang ist. Man muß mit der

Reuterey sich auf andere Art rechts oder links ziehen. Alles Ziehen, man mag es noch so genau und richtig machen wollen, ist mir verdächtig, weil es Lücken und Vermengen macht. In der Folge werde ich etwas vorschlagen, dadurch man schief vorwärts geschlossen zu Pferde fortrücken kann. U. d. Ueb.

**) Grundwinkel (angle des talons) habe ich einen schulichen Ausdruck gewählt. U.

Der Winkel ist insgemein von 60 Gradm. Es ist unnütz, wenn man die Soldaten lehren wollte, die Spitzen besser auswärts zu drehen. Der Mensch ist ordentlich gewohnt, sie etwas einwärts zu haben: die, so auswärts zu gehen gewöhnt werden, pflegen daher ihre Füße, wenn sie viel marschieren, parallel zu führen. Sie nähern sich dieser Stellung desto mehr, je geschwinder man geht, da die Grundfläche des Körpers dadurch breiter wird. Je geschwinder die Bewegung ist, je hurtiger sie wiederholet wird, desto mehr ermüdet sie, und desto nöthiger ist eine breite Grundfläche. Es ist ferner bequemer durch Gras oder Krütlich zu marschieren, wenn man die Füße gerade aus führet, so, daß sie gegen die Schulterlinie senkrecht stehen, als wenn man sie in der Quere stellet. Wenn man einwendet, die Stellung mit den Spitzen nur wenig auswärts sehe übel aus, so muß ich antworten, es geschehe nur darum, weil wir eine andere zu sehen gewohnt sind. Und ich werde hinzu setzen, daß der, welcher das gute Ansehen dem Nützlichen im Soldatenwesen vorzieht, kein Soldat sey, oder daß er, was noch ärger ist, nicht so wohl dem Staat dienen, als sich zum bewunderten Schauspiel darstellen, und bey Unerfahrenen den Namen eines trefflichen Officiers verdienen will. Die Scheitel der Grundwinkel trifft sonst senkrecht unter das Äußere der Schultern.

XX.

Fronte gegen einen Punkt machen heißt, die Schulterlinie CD. so stellen, daß eine von dem Punkt B. gezogene senkrechte gerade gegen die Mitte der Schulterlinie falle. fig. 19.

XXI.

Rechts um heißt die Viertelwendung gegen die rechte Hand auf dem Scheitelpunkt des Grundwinkels D. fig. 23.

XXII.

Links um ist eben eine solche Wendung auf die linke Seite. Es ist klar, daß die Schulterlinie (AC. fig. 23.) nach beyden Wendungen ihren vorigen Raum, a c. senkrecht durchschneiden muß.

XXIII.

Rechts um kehrt ist eine halbe Wendung, rechts auf dem Scheitelpunkt des Grundwinkels. Nach dieser Bewegung ist die neue Schulterlinie

terlinie (A C. fig. 24.) mit der ersten parallel a c. nur mit gewechselter Stellung, so, daß die linke Schulter a in A, und die rechte c in C kommt.

Diese Bewegungen kann der Reuter nicht machen, weil sein Pferd länger als breit ist: man hilft sich dadurch, daß man mit 4 oder mehr Rotten umdrehet, nach dem der Trouppe hoch steht.

Es ist meistens vortheilhaft, wenn es mit wenigen Rotten geschieht; aber doch muß es allemal so seyn, daß die Fronte die Tiefe übersteige: die Bewegung im Ganzen ist leichter und geschwinder, und auf mehrere Fälle anwendlich. *)

XXIV.

Man nennet Abtheilung eine Anzahl Rotten, so einen Antheil des Troupps ausmachen.

XXV.

Colonne, Marsch-Reihe, sind verschiedene Troupps (MN. fig. 25.) die hinter einander so stehen, daß ihre Flanquen zwischen Parallellinien bleiben b p.

XXVI.

Linie nennet man verschiedene Troupps (AB. fig. 26-27.), deren Fronte in einer Richtung stehen. Man sagt, diese Linie sey voll, wenn die Flanquen der Troupps, daraus sie besteht, sich berühren, fig. 26. oder sie heißet halb voll, wenn zwischen den Flanquen der Troupps Zwischenräume sind.

XXVII.

Man nennet ein Manoeuvr eine jede Bewegung, oder mehrere nach einander, nach welcher ein Trouppe seine Stellung, in Beziehung auf die feindliche, verändert, sie sey entweder wirklich da, oder angenommen.

Ⓒ 3

XXVIII.

*) Hierüber darf man sich nur im theilungen nach Rotten, sondern mit ge-
Herrn von Puiſegur Rechts erhalten. öffneten Gliedern und Abtheilungen der
Er machet die Wendung nicht mit Ab- leßtern sehr bequem. Ueb.

XXVIII.

Schwenkung heißt die Wendung, welche ein Trouppe AB. fig. 28. auf einen ihrer Punkte machet, der (B) fest stehen bleibt. Man nennet den Punkt B Angel-Drehpunkt, weil sich der Trouppe um selbigen wendet, und wie man saget, die Flanque, die gegen den Drehpunkt ist, unterstützet.

Wenn der Trupp AB. die Wendung um eine der äußern Enden B im ersten Gliede nach der Ordnung der Buchstaben (ACDE) machet, so ist klar, daß A, da B fest bleibt, aber einen Umkreis ACDE beschreibe, dessen Radius das erste Glied AB ist, welches immer gleich lang bleibt, und daß sich A, wenn der Umkreis beschrieben worden, in dem Punkt befinde, von da er die Bewegung anheb; 2. ist das erste Glied, in den Augenblick, da es eine Viertelschwenkung oder 3 Viertel vollbracht hat, auf der Frontlinie AB, darauf es vor der Bewegung stand, senkrecht, und es steht in der Richtung, in welcher sich die äußerste Rotte des stehenden Flügels befand. 3. Wenn die bewegende Linie einen halben Umkreis gemacht, oder eine halb schwenkende Wendung gemacht hat, so befindet sich (AB) das erste Glied auf der Verlängerung BD der Linie AB.

Wenn man die Front des Troupps weiß, so ist der Bogen, welchen der schwenkende Flügel durchgegangen, leicht zu finden.

Der Durchmesser verhält sich zum Umkreis wie 7 zu 22. Wir wollen den Durchmesser 2 R. den Umkreis aber C. nennen, so kann man also schließen $7:22 = 2R:C.$ oder $7:R = 44:C.$ denn $7 \times C = 22 \times 2R = 44R.$

Wenn man also den Werth eines Theils des Umkreises als $\frac{1}{2} \cdot \frac{2}{3} \cdot \frac{1}{4}$ haben will, welcher durch eine jede gegebene Fronte beschrieben wird, so muß man $\frac{1}{2} \cdot \frac{2}{3} \cdot \frac{1}{4} \cdot 22$ von den beyden letzten Gliedern der Proportion $7:R = 44:C.$ nehmen.

Ueberhaupt muß man die beyden Glieder durch den Bruch vermehren, welcher den Theil des Umkreises anzeigt, den man suchet. Man weiß, daß, durch einen Bruch vermehren, eben so viel heiße, als Theilen, und man findet:

7R=

$$7 R = \begin{cases} 44 \times \frac{1}{7} : C \times \frac{1}{7} = 44 : C. \\ 44 \times \frac{3}{4} : C \times \frac{3}{4} = 33 : \frac{3}{4} C. \\ 44 \times \frac{2}{3} : C \times \frac{2}{3} = 29\frac{1}{3} : \frac{2}{3} C. \\ 44 \times \frac{1}{2} : C \times \frac{1}{2} = 22 : \frac{1}{2} C. \\ 44 \times \frac{2}{5} : C \times \frac{2}{5} = 14\frac{2}{5} : \frac{2}{5} C. \\ 44 \times \frac{1}{4} : C \times \frac{1}{4} = 11 : \frac{1}{4} C. \\ 44 \times \frac{1}{8} : C \times \frac{1}{8} = 5\frac{1}{2} : \frac{1}{8} C. \end{cases}$$

Den Werth von C. in Zahlen zu haben, wenn der von R. gegeben wird, so sieht man den Werth in Zahlen in den obigen Proportionen an. Es sey die Fronte von 24 Mann, sie brauchen 18 Fuß, (6 f. der Tact.) und man hat also:

$$7: 18 = \begin{cases} 44: C. = \frac{44 \times 18}{7} = 113\frac{1}{7} \\ 33: \frac{3}{4} C. = \frac{33 \times 18}{\frac{3}{4}} = 84\frac{6}{7} \\ 29: \frac{2}{3} C. = \frac{28 \times 18}{\frac{2}{3}} = 75\frac{3}{4} \\ 22: \frac{1}{2} C. = \frac{22 \times 18}{\frac{1}{2}} = 56\frac{4}{7} \\ 14: \frac{2}{5} C. = \frac{44 \times 18}{\frac{2}{5}} = 37\frac{4}{5} \\ 11: \frac{1}{4} C. = \frac{11 \times 18}{\frac{1}{4}} = 28\frac{2}{7} \\ 5: \frac{1}{8} C. = \frac{11 \times 18}{\frac{1}{8}} = 14\frac{1}{2} \end{cases}$$

Die Fronte nimmt bey jedem Schritte (Pp) des führenden Soldaten eine Richtung CP an, welche gegen die vorige Cp schief ist, folgendes verkleinern sich vom (fig. 29.) Ende des Flügels, der marschiret, an, bis zu dem, der stuzet, alle einander parallele Schritte de. fg. hi. kl. mn. Wenn die Fronte bekant, und die Größe des Schrittes auch gegeben ist, welchen der führende Flügelmann machet, so hat man die Größe der Schritte aller andern. Wir wollen setzen, der Schritt des Flügelmannes sey 24 Zoll, die Front 6 Mann, der Platz vor jedem (en. nl. ig. ge. ep.) 18 Zoll

18 Zoll, will man nun die Größe des Schrittes (mn. kl. zc.) eines jeden Soldaten im ersten Gliede haben, so kann man es durch die Ähnlichkeit der Dreyangel auf folgende Weise finden.

	C n. : ————— M n.
vel. 1 × 18. :	$\frac{1 \times 18 \times 24}{6 \times 18} = \frac{2^4}{2}$
	× 1 = 4.
	C l. : k l.
vel. 2 × 18. :	$\frac{2 \times 18 \times 24}{6 \times 18} = \frac{2^4}{2}$
	× 2 = 4 ² = 8.
	C i. : h i.
vel. 3 × 18. :	$\frac{3 \times 18 \times 24}{6 \times 18} = \frac{2^4}{2} \times 3 =$
	× 3 = 7 ² = 12.
	C g. : g f.
vel. 4 × 18. :	$\frac{4 \times 18 \times 24}{6 \times 18} = \frac{2^4}{2}$
	× 4 = 16.

Cp: Pp. =
18: 24 =

und überhaupt,

Wenn der Schritt des Flügelmanns, der führet, = p, die Zahl der Leute = n, die Zahl der Soldaten, von Drehpunkt an gerechnet = v, so hat man $\frac{pv}{n}$ für den Schritt eines jeden Soldaten.

Hieraus zieht man für den Schwenkungsschritt eines Soldaten in der Fronte, die Regel:

Vermehret den Schritt des führenden Flügelmanns durch die Zahl des Soldaten in dem Gliede, dessen Schritt man messen will, und theilet das Product durch die Zahl der ganzen Fronte, so habt ihr im Quotienten die Größe des Schrittes.

In der Ausübung kann diese Rechnung dienen, zu begreifen, wie wenig sich der Flügel, der stuzet, bewegen könne, besonders wenn die Fronte etwas groß ist. Wir wollen sie von 150 Mann machen, so ist der Schritt des stuzenden Flügelmannes = $\frac{47}{10}$ Zoll × 1 = eine Linie $\frac{2}{3}$; für den zweyten erhält man $\frac{47}{10} \times 2$ oder 3 Linien $\frac{2}{3}$; für den Zehnten 1 Zoll 7 Li.

7 Linien $\frac{1}{2}$, ist die Fronte von 200 Mann, so bekommt man für den stehenden Flügelmann $\frac{2}{5} \times 1$, oder 1 Linie $\frac{1}{2}$, für den zweyten 2 Linien $\frac{2}{5}$, und so weiter.

Man muß bemerken, daß die auch in verschiedenen Fronten in einer Abtheilung, als in $\frac{1}{2}$. $\frac{1}{3}$. von dem stehenden Flügel an, stehenden Soldaten gleich große Schritte machen. Den CL mag so groß seyn als es wolle, so erhält man wegen der ähnlichen Dreyangel eben das: denn so, wie CL $\frac{1}{2}$ von CP ist, eben so ist auch kl das Drittel von Pp.

Man findet daher gleich viel für den Quotienten in einer Fronte von 200 Mann, und in der von 8; die Soldaten, so in dem Viertel beyder sind, das ist, dort der 50ste, hier der 2te, machen gleich lange Schritte; man hat für jenen $\frac{2}{5} \times 50 = C$. und für den andern $\frac{2}{5} \times 2 = C$ eben so hat man für den Schritt des hintersten $\frac{2}{5} \times 100 = 12$. und für den Schritt des Vierten in der Fronte von 8. $\frac{2}{5} \times 4 = 12$. Wir werden in den Lehrsätzen sehen, wie man diese Bemerkung anwende.

XXIX.

Contremarsch heißt die Bewegung eines Troupps DB. fig. 30. 31. 32. welcher, anstatt gerade vorwärts in der Richtung DBP zu marschieren, sich in seinen Theilen eines nach dem andern wendet, und folglich im Ganzen eine andre der vorigen entgegen stehende Richtung annimmt, wie mit Notten bc, nach dem rechts oder links um geschieht.

Man kann mit größeren und kleineren Abtheilungen Contremarsche machen.

XXX.

Sich brechen, heißt mit Abtheilungen schwenken.

Die Abtheilungen haben (fig. 33. PM) jede für sich geschwenkt, und hiedurch unter einander Zwischenräume erhalten, welche ihren Fronten gleich sind, nämlich vom ersten Glied des vorderen Zuges bis zu dem ersten des folgenden zu rechnen. Denn nach der 29sten Erklärung der Tactic ist gm das Maasß von Pm, und Gm das Maasß von dem Theil der Linie, so sich geschwenkt hat, darauf er jetzt senkrecht steht.

Man benennet das Brechen der Linie von der Seite, gegen welche es geschieht. Man sagt also, sie breche sich rechts, wann die Schwenkungen rechts geschehen, und folglich die rechten Flügelleute stuzen; sie bricht sich

D

sich

sich links, wenn diese Bewegung der Abtheilung links geschieht, und der linke Flügel stehen bleibt.

Man kann einen Trouppe noch anders brechen: man macht rechts oder links, läßt die Glieder schließen, und jede in ihrer Flanke auf parallelen Richtungen abmarschieren.

XXXI.

Formiren, aufmarschieren, heißt Trouppen in eine oder mehr Linien stellen. Will man einen mit Abtheilungen gebrochenen Trouppe (fig. 34.) AB. DE. auf der Linie CL. die gegen die Fronte der Divisionen senkrecht ist, mit Schwenken aufmarschieren lassen, so muß dafür gesorgt werden, daß die Räume zwischen den ersten Gliedern der Züge, den Fronten der Abtheilungen gleich seyn. Will man, daß alles gehdrig passe, so müssen die Drehpunkte der einschwenkenden Abtheilungen in der Richtung fest stehen, welche die Linie haben soll: dieses sieht zwar sehr gut aus, es ist aber nicht nöthig, denn der Officier darf nur, wenn sein Zug eingeschwenkt hat, und er zurück ist, bis zu demjenigen vorrücken, der zum weitesten vorgekommen, wie (fig. 35.)

XXXII.

Disciplin heißt der vollkommene Gehorsam einer jeden militärischen Person, deren Würde und Amt niedriger ist, gegen die Befehle einer jeden andern militärischen Person, die in höherer Würde steht. Wir sagen militärisch, um dadurch anzudeuten, in was für Arten von Dingen ein hoher Officier dem Untergebenen Recht zu befehlen habe.

Lehrsätze.

I.

Die Tactic, oder Kunst Trouppen in guter Ordnung zu stellen und zu bewegen, ist nothwendig.

Man vereinigt Leute in Troupps, damit sie durch einerley Bewegung zu einerley Zweck gelangen mögen: dieses ist aber unmöglich, wenn sie nicht in der Ordnung stehen.

II. Die