

Oft fällt das Denken schwer — indes:  
Wer fleißig übt, kann's ohne es.

## Das Üben des richtigen Vorhaltes

Du bist am Feind — jetzt gilt's! Aber wohin halten? — Wie war das noch? Das haben wir in der Schule doch gelernt — Flugwinkel  $30^\circ$  — Gegnergeschwindigkeit 400 km/h — dann 1,5 (oder 2?) Radian vorhalten — Flugrichtung des Gegners — Inzwischen hat es in Deiner Mühle gekracht und Du kannst Dir am Fallschirm weiter ausrechnen, wie Dein Vorhalt hätte sein müssen.

Der Haltepunkt muß sofort zur Hand sein — ohne lange Überlegung. Das ist nur möglich, wenn man vorher übt, übt und nochmals übt.

Das geschieht mit den Zielübungsgeräten Fl. Üb. 93-923 mit Lichtzeiger und Fl. Üb. 93-924 mit selbsttätiger Vorhaltanzeige. Die

Geräte sind auf dem Nachschubwege anzufordern. Das ist eine prima Sache, damit kannst Du einfach alles machen. Mit dem ersten Gerät kannst Du an Modellen jede Gegner-Fluglage genau einstellen und sofort den richtigen Vorhaltepunkt erkennen — mit dem zweiten Gerät kannst Du außerdem richtige Angriffe fahren. Es haben schon viele geschrieben, daß sie nach fleißigem Üben mit den Geräten besser abschießen konnten. Darum ran, übe!

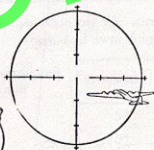
Ein weiteres Übungsgerät für Vorhalte im Luftkampf, Fl. Üb. Nr. 93-926, kann in Kürze auf dem Nachschubweg angefordert werden.

Damit Euch die Überei nicht langweilig wird, könnt Ihr sie mit kurzweiligen Scherzen beleben (Köpfchen I). An Stelle der Vorhaltetafel nehmt eine Ringscheibe mit Nummern (z. B. 1 bis 5) und spielt dann die Spiele wie beim Kegeln: Hohe Hausnummer, niedrige Hausnummer Totenkiste usw. — oder Ihr knobelt Schnäpse aus, bis Ihr den Vorhalt doppelt seht. Auf jeden Fall: Übt! und bedenkt, daß Ihr meistens wegen falschem Vorhalt daneben schießt.

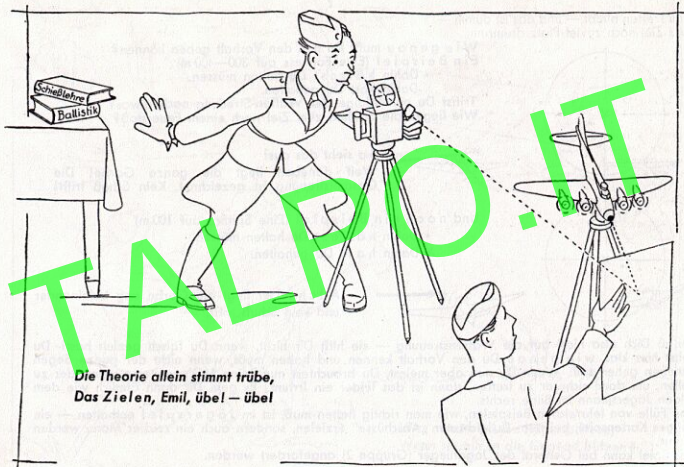
### Einige Erfahrungstips noch:

1. Man schießt meist hinten dran vorbei, d. h. man gibt zu wenig Vorhalt.
2. Huscht der Gegner vor Dir vorbei, so hältst Du leicht zuviel vor. —
3. Folgst Du ihm mit dem Visier, so daß er still zu stehen scheint, dann hältst Du leicht zu wenig vor.

Die scheinbare Bewegung spielt beim Vorhalten keine Rolle — nur der Flugwinkel!

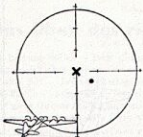


Der Radi macht dem Seppel Spaß —  
Der Radius dient als Vorhaltmaß.



**Die Theorie allein stimmt trübe,  
Das Zielen, Emil, übel – übel**

Für's Treffen bleibt — und das ist dumm —  
Um's Ziel noch zuviel Platz drumrum.



Wie genau mußt Du nun den Vorhalt geben können?

Ein Beispiel (Eine Fortress auf 300—400 m)

- Dahin hättest Du halten müssen.
- ✗ Dahin hast Du gehalten.

Triffst Du nun infolge der Waffen-Streuung noch etwas? —  
Wie liegen die Schüsse zum Ziel nach einem Feuerstoß?

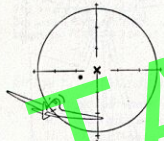


So sieht das aus!

Weit daneben liegt die ganze Garbe. Die Gesamtstreuung ist gezeichnet. Kein Schuß trifft!

Und noch ein Beispiel (Eine Spitfire auf 100 m)

- Dahin hättest Du halten müssen.
- ✗ Dahin hast Du gehalten.



Auch hier liegt die Garbe eng beieinander und kein Schuß trifft.

Verlaß Dich also nicht auf die Waffenstreuung — sie hilft Dir nicht, wenn Du falsch gezielt hast! Du siehst hier klar, wie genau Du den Vorhalt kennen und halten mußt, wenn nicht der ganze Segen daneben gehen soll. Wenn Du nun aber meinst, Du brauchtest nur Deine MG's weiter auseinander zu stellen, um dann sicherer zu treffen, dann ist das leider ein Irrtum. Es geht Dir dann ähnlich wie dem wilden Jägersmann im Bilde rechts.

Eine Fülle von lehrreichen Beispielen, wie man richtig halten muß, ist im Jägerspiel enthalten — ein lustiges Kartenspiel, bei dem Du nicht nur „Abschüsse“ erzielen, sondern auch ein reicher Mann werden kannst.

Das Spiel kann bei General der Jagdflieger (Gruppe 2) angefordert werden.



Was nutzen all die Kugelspritzen,  
Wenn sie nur in die Gegend blitzen ?

Es meldet stets der feine Mann  
Den fremden Mief — sofern er kann.

## Du schließt aus ungünstiger Position

Sitzt Du beim Angriff direkt hinter dem Gegner, so kommt es darauf an, daß Du einige Sekunden ruhig und sauber fliegst und ruhig und sauber zielst beim Schießen.

Dazu muß Dein Vogel vernünftig ausgetrimmt sein und Du mußt schnell und feinfühlig steuern.

Laß Dich nicht fliegen — sondern fliege selbst!

Es kann dabei passieren, daß Du in die Propellerböen des Gegners kommst. Dann rührst Du leise oder laut fluchend den Zielstachel um den Gegner herum.

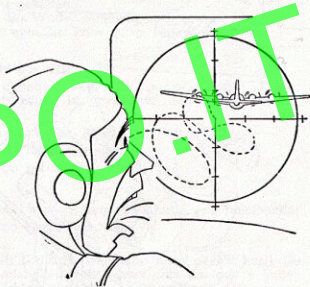
Das ist eine schlechte Schußposition, denn:

Du kannst nicht sauber zielen — aber der Gegner kann es!

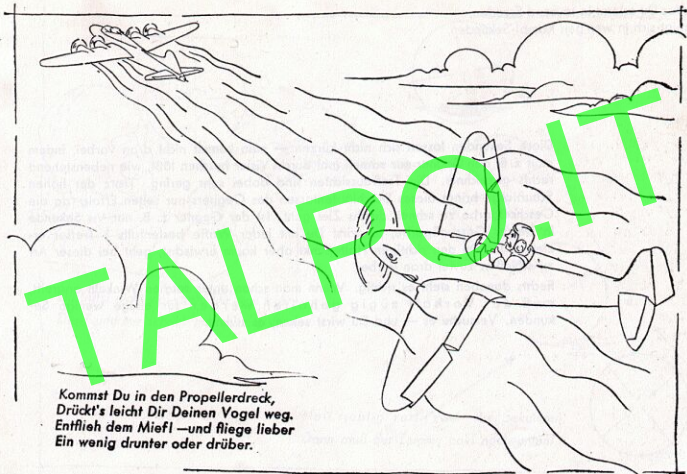
Also raus aus dem Propellermief! — etwas drunter oder drüber! — Hast Du aber dazu keine Zeit, so achte darauf, daß Du nur dann schießt, wenn der Zielstachel gerade durchs Ziel geht, sonst gibt es nur Löcher in der Luft.

Laß Dich nicht vom Gegner schaukeln, sondern zwinge den Zielstachel für einige Sekunden auf den Gegner!

Und fluche nicht dauernd dabei, denn:



Das Fluchen macht den Kopf nur heiß.  
Bist Du am Feind — sei kalt wie Eis.

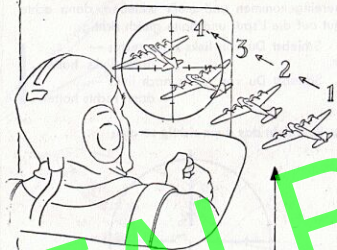


**Kommst Du in den Propellerdeck,  
Drückt's leicht Dir Deinen Vogel weg.  
Entflieh dem Mief! —und fliege lieber  
Ein wenig drunter oder drüber.**

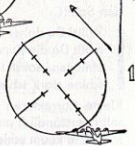
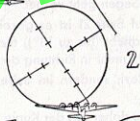
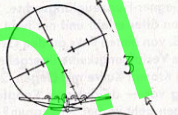
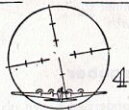
Was Du erlernst in tausend Stunden,  
zeigt sich in wen'gen Kampf-Sekunden.

Diese Sekunden lassen sich nicht kürzen — man kommt nicht dran vorbei, indem man z. B. den Gegner nur schnell mal durchs Visier huschen läßt, wie nebenstehend rechts gezeichnet. Die Treffaussichten sind dabei sehr gering. Trotz der hohen Schußfolge bringt dieses Durchlaufenlassen des Gegners nur selten Erfolg, da die Geschößgarbe zu schnell durchs Ziel geht. Ist der Gegner z. B. nur  $\frac{1}{10}$  Sekunde in Deiner Geschößgarbe, so wirst Du mit jeder Waffe bestenfalls 1 Treffer erzielen. Da Du den richtigen Haltepunkt aber kaum erwischst, geht bei dieser Art zu schießen zuviel dran vorbei.

Rechts daneben steht es richtig. Wenn man schon unter solchen Winkeln angreift, muß der Vorhalt zügig gehalten werden für einige wenige Sekunden. Versuche es — und Du wirst sehen, es stimmt.



Du triffst nicht viel, zieht Dir, wie hier,  
Der Feind nur schnell mal durchs Visier.



Halb richtig vor! zwei drei Sekunden,  
Dann muß der Tommy bald nach unten!



Wenn man nicht trifft, ist's immer so:  
Der Haltepunkt liegt anderswo!

## Du knüppelst nicht sauber

Der Haltepunkt kann auch anderswo liegen als in Richtung der Gegner-Flugzeuglängsachse. Vielleicht hast Du es schon öfter erlebt und nur nicht gemerkt. Du kommst z. B. von hinten links an den Gegner ran und willst in die Verfolgungskurve übergehen. Dabei fliegst Du eine Krampf-Kurve mit Gegen-Querruder — hältst richtig vor — drückst aufs Knöpfchen und der ganze Segen geht vorbei. — Warum?

Im Bilde auf Seite 21 ist es gezeichnet. Sobald die Maschine schiebt (bis zu  $10^\circ$ ) fliegen auch die Geschosse nicht mehr in Richtung der Visierlinie.

Nicht im Revi, sondern im Seitenruder merkst Du den Salat!

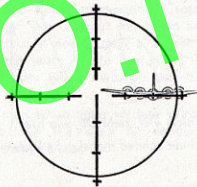
Willst Du daher aus der Kurve schießen, dann mußt Du die Kurve mit Seiten- und Querruder einleiten, sonst triffst Du nicht, weil die Maschine stark schiebt.

Kleine Korrekturen beim Zielen selbst macht man selbstverständlich nur mit Seitenruder, weil dann die Maschine kaum schiebt.

Bist Du nun in der Kurve aber doch ins Schieben hereingekommen und mußt schießen, dann achte gut auf die L'spur und halte gleich richtig:

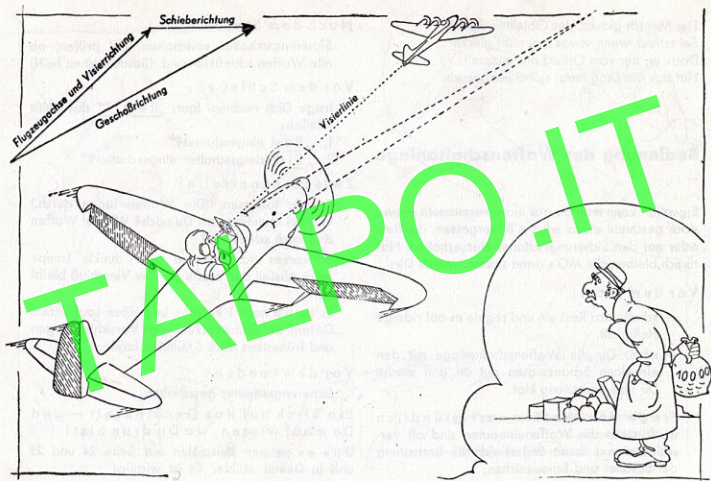
Schiebst Du von links nach rechts —  
dann links halten  
Schiebst Du von rechts nach links —  
dann rechts halten

Im Revi sieht das dann richtig so aus:



→ Schieberichtung

So hält man bei starkem Schieben (etwa  $10^\circ$ ), z. B. wenn man eine links voraus fliegende Fortress durch starkes Seitenrudergeben schnell ins Visier holt.



Der Mensch glaubt, des Objektes Tücke  
Sei schuld, wenn etwas mal nicht glücke.  
Doch, er, der vom Objekt nur quasselt,  
Hat sich das Ding meist selbst vermässelt.

## Bedienung der Waffenschaltanlage

Eigentlich kann man da gar nichts vermässeln — und doch geschieht es. Es wird z. B. vergessen, das Revi oder gar den Sicherungsschalter einzuschalten. Natürlich bleiben die MG's dann stumm. Merke Dir:

### Vor dem Start:

- schalte das Revi ein und regle es auf richtige Helligkeit.
- schau Dir die Waffenschaltanlage mit den einzelnen Schauzeichen gut an und mache Dir ihre Bedeutung klar.

Frage den Waffenwart gründlich aus, denn die Waffeneinbauten sind oft verschieden und damit ändert sich die Bedeutung der Schalter und Schauzeichen.

### Nach dem Start:

Sicherungsschalter einschalten und prüfen, ob alle Waffen schießklar sind. (Schauzeichen hell!)

### Vor dem Schießen:

frage Dich nochmal laut: „Re-si?“ das heißt nämlich:

1. „Revi eingeschaltet?“
2. „Sicherungsschalter eingeschaltet?“

### Zwischenkontrolle:

Knöpfe loslassen. (Die Waffen laden durch.)  
Wieviel Munition hast Du noch? Wieviel Waffen sind noch schießklar?

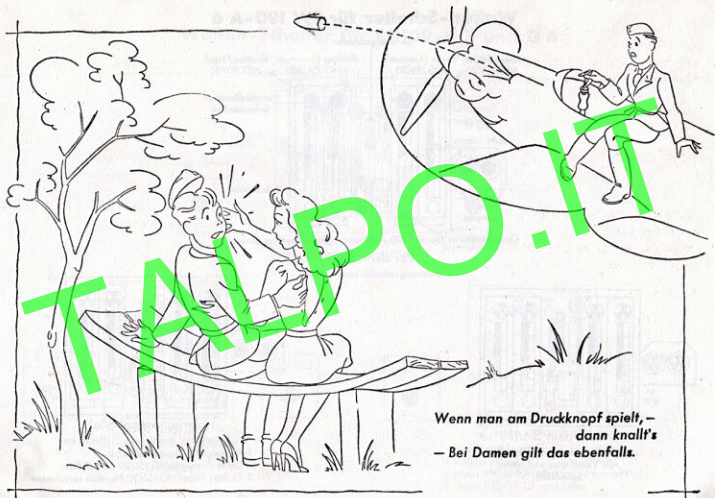
Schwarzes Schauzeichen oder dunkle Lampe zeigt Ausfall der Waffe an. Der Verschuß bleibt vorn.

Es kann noch 1 Patrone im heißen Lauf sitzen. Gefahr der Selbstentzündung! Vorsichtig fliegen und frühestens nach 5 Minuten landen!

### Vor dem Landen:

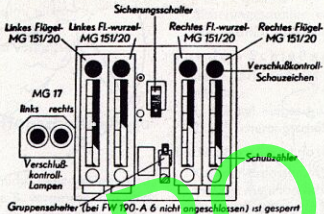
Sicherungsschalter ausschalten.

Ein Blick auf das Gerätebrett — und Du mußt wissen, wo Du dran bist!  
Übe es an den Beispielen auf Seite 24 und 25 und in Deiner Mühle. Es ist wichtig!

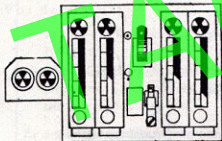


Wenn man am Druckknopf spielt, –  
dann knallt's  
– Bei Damen gilt das ebenfalls.

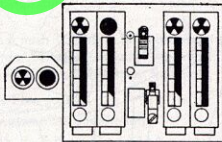
# Waffen-Schalter für FW 190-A 6



**Vor dem Start!**  
Sicherungsschalter ausgeschaltet



**Nach dem Start!**  
Sicherungsschalter eingeschaltet  
Alle Verschlüsse sind hinten  
Schießklar



- Zwischenkontrolle!**  
Knöpfe sind losgelassen · Was ist los?  
1. Rechtes MG 17 ausgefallen  
2. Linkes Fl.-wurzel-MG 151/20 ausgefallen  
3. Rechtes Flügel-MG 151/20 Munition verschossen