

# Die Taktik-Fibel



*Heiße Taktiken,  
schnelle Mänöver*

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>1</b>
<b>I Truppenordnung &amp; Basisentnisse</b>	<b>4</b>
<b>1 Truppenordnung</b>	<b>5</b>
1.1 Operationsleitung (OPL) / Headquarter (HQ) . . . . .	5
1.2 Sektionsführung / Platoon Lead (PLT) . . . . .	6
1.3 Zugführung / Squadlead (SQL) . . . . .	7
1.4 Infanterietrupp / Fireteam (FT) . . . . .	8
1.5 Spezialtrupp . . . . .	9
1.6 Logistik . . . . .	9
1.7 MedEvac . . . . .	10
1.8 Close Air Support . . . . .	10
1.9 Mechanisierte Infanterie . . . . .	10
1.10 Kampfpanzer . . . . .	10
1.11 Artillerie . . . . .	10
<b>2 Basiskenntnisse</b>	<b>11</b>
2.1 Formationen . . . . .	11
2.2 Sicherungsbereiche . . . . .	13
2.3 Das Buddy-System . . . . .	15
2.4 Funken und Kommunikation . . . . .	16
2.5 Richtig Funken und Kommunizieren im Trupp . . . . .	16
2.6 Bewegung im Gelände . . . . .	23
2.7 Umgang mit Fahrzeugen . . . . .	26
2.8 Erste Hilfe . . . . .	28
2.9 Verhalten bei Feindkontakt . . . . .	30
<b>II Erweiterte Kenntnisse</b>	<b>31</b>
<b>3 Führen</b>	<b>32</b>
3.1 Der Befehle . . . . .	32

3.2	Der Auftrag . . . . .	33
<b>4</b>	<b>Unterstützung anfordern</b>	<b>35</b>
4.1	Logistik und medizinische Unterstützung . . . . .	35
4.2	Close Air Support anfordern . . . . .	37
<b>5</b>	<b>Hubschrauber für Infanteristen</b>	<b>43</b>
5.1	Hubschrauber . . . . .	43
5.2	Allgemein . . . . .	43
5.3	Verlegung von Infanterie . . . . .	44
5.4	Ablaufplan von Extraktion, MedEvac oder Logistik . . . . .	44
<b>6</b>	<b>Fallschirmjäger</b>	<b>49</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis</b>		<b>52</b>
<b>Autoren</b>		<b>54</b>



# Vorwort

## Über dieses Dokument

Entstanden aus dem ursprünglichen, kompakten Leitfaden zur Allgemeinen Grundausbildung im Tactical Training Team (TTT) soll dieses Dokument sowohl Grünschnäbeln als auch Alten Hasen zum Erlernen und Festigen aller relevanten theoretischen Grundlagen des taktischen Spiels im TTT dienen. Es ist Leitfaden, Referenzwerk und Messlatte in einem Dokument vereint. Wie jedes Schriftstück zur Ausbildung sollte es *aktiv* gelesen werden: der Leserin oder der Leser sollte über die vermittelten Inhalte nachdenken, sie hinterfragen, diskutieren wo nötig und gewissenhaft einprägen.

Dieses Dokument lebt, es wird weiterentwickelt, überarbeitet, erweitert, gekürzt – Anmerkungen, Vorschläge und Rückmeldungen konstruktiver Art werden nicht nur gewünscht, sondern gefordert. Ein hoher Standard im Spiel beginnt mit einem hohen Standard und Anspruch an alle Unterlagen, und jeder Spieler im TTT ist nicht nur ständigen Verbesserung und Erweiterung seiner eigenen Fähigkeiten verpflichtet, sondern auch zur Verbesserung und Erweiterung des vermittelten Wissens. Ein aufmerksamer, geübter Schütze mag den Ausgang eines Feuerkampfs für sich entscheiden – der virtuelle Krieg wird jedoch durch Strategie, Taktik und das Wissen um das *W/E* entschieden, das aus den Erfahrungen von Fehlschlägen und Triumphen herröhrt. Der erste Schritt den du, lieber Leser, auf dem Weg zu einem erfolgreichen Spieler im [TTT] leisten musst, ist über diese Aussage zu meditieren und sie zu verstehen.

*Train hard, play smart!*



## Die Grundsätze des TTT

- Das [TTT] stellt das Training in den Mittelpunkt
- Das [TTT] spielt auf höchstem taktischen Niveau
- Das [TTT] orientiert sich in seiner Spielweise und Organisation an Kommando-Teams
- Das [TTT] pflegt und lebt das Battle Buddy System
- Das [TTT] lässt im Spiel keinen Kamerad zurück, jedem Notruf wird Folge geleistet
- Das [TTT] ist eine offene Community – jeder kann am Training oder den Events grundsätzlich teilnehmen
- Die [TTT] Community wird geführt wie ein aktives, ergebnisorientiertes Unternehmen  
– die Stammspieler sind das wichtigste Kapital

3. Februar 2016



Some pictures and graphics of this document was created using ARMA 3.  
ARMA 3 is a registered trademark of Bohemia Interactive a.s.  
See [www.bistudio.com](http://www.bistudio.com) for more information.

**ATTENTION hierbei handelt es sich um  
eine BETA-Version, dementsprechend  
können Abweichungen zu Training und  
Ensteigerevent existieren**

## **Teil I**

# **Truppenordnung & Basisentnisse**



# 1 Truppenordnung

In diesem Abschnitt werden die einzelnen Strukturelemente und die Organisation des TTT während einer typischen Mission erklärt.

Die hier vorgestellten Strukturen basieren dabei auf der im Laufe der Zeit gesammelten Erfahrung, was in ArmA funktioniert und was nicht und sind verpflichtende Vorgabe für jeden Missionsbauer. Ausnahmen von diesen Strukturen müssen vorher angefragt und genehmigt werden.

Da im TTT sowohl deutsche als auch amerikanische Strukturen benutzt werden, werden die amerikanischen Namen jeweils in Klammern zusätzlich zu den deutschen Namen genannt.

## 1.1 Operationsleitung (OPL) / Headquarter (HQ)

Die OPL ist die höchste Instanz innerhalb einer Mission. Sie hat den Oberbefehl über alle Einheiten inne, koordiniert das allgemeine Vorgehen innerhalb der Mission und verwaltet die Zuordnung der unterstützenden Einheiten zu den kämpfenden Einheiten. Sie kommuniziert grundsätzlich nur über die Long-Range mit ihren untergeordneten Einheiten.

Die OPL ist folgendermaßen aufgebaut:

- Operationsleiter / OPL (Commanding Officer (CO)): Der Oberbefehlshaber der Mission. Er gibt die Befehle und erstellt "den großen Plan".
- stellv. OPL (Executive Officer (XO)): Unterstützt den OPL bei seinen Aufgaben, typischerweise beim Funken mit den untergeordneten Trupps. Kann jedoch auch alle weiteren Aufgaben übernehmen, die ihm der OPL überträgt – er ist Mädchen für alles. Bewährt hat sich das Prinzip, dass der OPL den eingehenden Funk übernimmt (Anfragen von anderen Trupps) und der stellv. OPL den ausgehenden Funk (Abfragen von Statusberichten, Übermittlung von neuen Befehlen).





Ergänzt werden kann die OPL durch maximal 4 Spieler, welche folgende Rollen einnehmen können:

- Funker (Radio Operator (RO)): ein zusätzlicher Funker, um die OPL zu unterstützen, kann auf eine Spezialrolle beschränkt sein und für diese eine eigene LR-Frequenz bekommen (so kann es z. B. bei einer Mission mit vielen Lufteinheiten sinnvoll sein, jemanden zu haben, der sich auf einer eigenen Frequenz nur um die Koordination der Lufteinheiten um das Flugfeld kümmert und zentraler Ansprechpartner aller Lufteinheiten für Start- / Landemanöver ist)
- Aufklärungsoffizier (Intelligence Officer (IO)): Sammelt alle verfügbaren, relevanten Daten und leitet diese gegebenenfalls an andere Trupps weiter. Hat meistens eine eigene, "große" Drohne (Greyhawk / Global Hawk) zur Feindaufklärung.
- freie Rolle (maximal einmal): je nach Mission kann es sinnvoll sein, dem OPL einen Sanitäter, einen Nahsicherer, einen Fahrer o. Ä. zur Seite zu stellen

Je nach Größe und Struktur der Mission kann die OPL identisch sein mit

- der Sektionsführung, falls die Truppstruktur der Mission nur aus einer Sektion besteht
- der Zugführung, falls die Truppstruktur der Mission nur aus einem Zug besteht (egal ob Infanteriezug, Panzerzug oder mechanisierte Infanterie). Dies ist die einzige Ausnahme, in der die OPL per Short-Range statt Long-Range mit ihren untergeordneten Einheiten kommuniziert.

Die OPL hält typischerweise einen sehr großen Abstand zu ihren Truppen - oft bleibt sie auch durchgehend in der Basis.

## 1.2 Sektionsführung / Platoon Lead (PLT)

Die Sektionsführung ist ein Bindeglied zwischen OPL und Zugführung, um die OPL zu entlasten. Einer Sektionsführung sind mindestens zwei, maximal vier Züge unterstellt. Ab drei Zügen in einer Mission ist die Sektionsführung zwingend erforderlich, darunter optional.

Die Sektionsführung ist folgendermaßen aufgebaut:

- Sektionsführer / Platoon Lead (PLT): Er leitet die ihm untergeordneten Züge. Kommuniziert wird über Long-Range - entweder über die individuellen Frequenzen der einzelnen Züge oder über die Task-Force-Frequenz (siehe nächstes Kapitel).





- Funker / Radio Operator (RO): Übernimmt die Kommunikation zur OPL und anderen Einheiten.

Ergänzt werden kann die Sektionsführung bei Bedarf durch:

- einen Gefechtssanitäter / Combat Medic (CM) zur Versorgung im Feld.
- einen Fahrzeugführer / Nahsicherer zur selbstständigen Verlegung

Die Sektionsführung befindet sich typischerweise etwas weiter entfernt hinter den ihr unterstellten Zügen.

### 1.3 Zugführung / Squadlead (SQL)

Die Zugführung ist das Führungselement der Infanterie und Bindeglied zu den anderen Trupps. Einer Zugführung unterstellt sind typischerweise zwei, maximal drei Infanterietrupps, des Weiteren kann ein Zug durch maximal einen Spezialtrupp mit klarer Aufgabenstellung unterstützt werden. Die Kommunikation zwischen dem Zugführer und der ihm untergeordneten Trupps erfolgt über Short-Range ohne Funkprotokoll über den sogenannten Zugkanal, die Kommunikation zu anderen Trupps über Long-Range.

Eine Zugführung besteht aus ein bis drei Spielern:



- Zugführer / Squadlead (SQL)): Er befehligt die ihm untergeordneten Trupps. Ist kein Funker in der Zugführung vorhanden, übernimmt er auch die LR-Kommunikation zu anderen Einheiten, in diesem Fall fällt jedoch die interne SR-Truppfrequenz weg und der Zugfunk wird zum Standardfunk des Zugführers.
- Funker / Radio Operator (RO): Übernimmt die Kommunikation zu anderen Einheiten, damit der Zugführer sich auf die Führung seiner Truppen konzentrieren kann. Optional, wird jedoch dringend empfohlen.
- Gefechtssanitäter / Combat Medic (CM): Sanitäter für die Erstversorgung und Organisation der Verwundeten im Feld. Optional.

Sollten mehrere Züge im Verbund arbeiten, so einigen sich die Funker dieser Züge im Vorhinein auf eine sogenannte Task-Force-Frequenz, die sie sich auf der Additional-Long-Range einrichten und über die sie direkt ohne Funkprotokoll miteinander kommunizieren können (ähnlich wie der Zugkanal).



Die Zugführung sollte immer in Sichtweite der ihr unterstellten Trupps bleiben und sich maximal 200m bis 300m von ihnen entfernen, optimalerweise jedoch so nah wie möglich an ihren Truppen sein.

## 1.4 Infanterietrupp / Fireteam (FT)

Die Infanterie bildet den Kernbestandteil vieler Missionen. Ein Infanterietrupp ist immer Teil eines Zuges und besteht aus 4 oder 6 Mann. Mögliche Positionen innerhalb eines Infanterietrupps sind:



Deutsche Bezeichnung	Englische Bezeichnung
Truppführer (TF)	Fireteam Leader (FTL)
Grenadier (GRE)	
Leichter MG-Schütze (LMG)	Automatic Rifleman (AR)
Mittlerer MG-Schütze	Medium Machine Gunner (MMG)
MG-Assistent	Assistant Machine Gunner (AMG) <sup>1</sup>
Leichter Panzerabwehrschütze	Light Anti Tank (LAT)
Schwerer Panzerabwehrschütze	Heavy Anti Tank (HAT)
Panzerabwehr-Assistent	Assistant Anti Tank (AAT) <sup>2</sup>
Luftabwehrschütze	Anti-Air (AA)
Pionier	Pioneer (PIO)
Gefechtssanitäter	Combat Medic (CM)
Schütze	Rifleman (RI)

Auf eine sinnvolle Einteilung in Budd-Teams (z. B. bei Positionen, die einen Assistenten erfordern), ist hierbei zu achten.

Die Kommunikation erfolgt ausschließlich über Short-Range, der Truppführer schaltet sich über seine Additional-Short-Range auf den Zugkanal auf, um sich mit der Zugführung und den anderen Truppführern im Zug abzusprechen. Die Nummer 2 im Trupp kann sich ebenfalls auf den Zugfunk aufschalten, jedoch nur mithören und nicht funken – es sei denn, der Truppführer fällt aus und die Nummer 2 übernimmt.

<sup>1</sup>notwendig für MMG

<sup>2</sup>notwendig für HAT



## 1.5 Spezialtrupp



Spezialtruppen sind infanteristische Einheiten bestehend aus zwei bis sechs Mann mit einem klaren Aufgabenschwerpunkt – dies kann vom klassischen Zwei-Mann-Scharfschützenteam bis zum Sechs-Mann-Kampftauchertrupp gehen. Sie sind die flexibelsten Einheiten innerhalb des TTTs und können entweder autark arbeiten oder im Verbund mit einem anderen Trupp oder Zug. Pro Mission existieren maximal zwei autark operierende Spezialtruppen, im Verbund mit einem Zug maximal einer.

Kommunikation erfolgt über Long-Range, beim Arbeiten im Verbund zusätzlich über die Additional-Short-Range (Zugfunk). Kämpfende Einheiten wie z.B. Kommandotrupps oder Kampftaucher, in denen der Truppführer viel Mikromanagement leisten und der Trupp in direkte Feuergefechte verwickelt wird, benötigen zwingend einen separaten Funker. In unterstützenden Einheiten wie z.B. Aufklärungsteams oder Mörserteams, die voraussichtlich nicht in direkte Feuergefechte verwickelt werden, kann (muss aber nicht) der Truppführer die Long-Range-Kommunikation mit übernehmen.

Mögliche Aufgabenschwerpunkte eines Spezialtrupps sind z.B.:

- JTAC-Team
- Aufklärungsteam (UAV)
- Autonome Kampfeinheit (UGV)
- Mörserteam
- schwere Feuerunterstützung (Schweres Maschinengewehr (HMG) / Granatmaschinengewehr (GMG))
- (schwere) Panzerabwehr / Flugabwehr (falls nicht bereits im Zug vorhanden)
- Pionier-Team (falls nicht bereits im Zug vorhanden)
- medizinische Versorgung/Unterstützung (falls kein MedEvac in der Mission vorhanden)
- Kommandokräfte (Infiltration)
- Scharfschützenteam
- Kampftaucher

Bei entsprechenden Rollen (schwere Waffen, Mörser, etc.) ist auf das Vorhandensein eines entsprechenden Assistenten zu achten.

## 1.6 Logistik





Silber – Bussard – Stellt Fahrzeuge und Personal bereit, mit denen Transport und Logistik durchgeführt werden.

## 1.7 MedEvac



Weiß – MEDical EVACuation (MedEvac) – Unterstützt Operationen mit Versorgungs- und Transportkapazität für Verwundete.

## 1.8 Close Air Support



Silber – Adler – Stellt Fahrzeuge und Personal bereit, Gefechtsunterstützung (Close Air Support (CAS)) und Geleitschutz durchgeführt werden.

## 1.9 Mechanisierte Infanterie

Das Konzept der mechanisierten Infanterie befindet sich im Moment noch in Arbeit und wird in einer späteren Version des Handbuches hinzugefügt.

## 1.10 Kampfpanzer

Das Konzept der Kampfpanzer befindet sich im Moment noch in Arbeit und wird in einer späteren Version des Handbuches hinzugefügt.

## 1.11 Artillerie

Das Konzept der Artillerie befindet sich im Moment noch in Arbeit und wird in einer späteren Version des Handbuches hinzugefügt.



## 2 Basiskenntnisse

### 2.1 Formationen

Um sich durch das Gelände zu bewegen verwendet man Formationen. Diese können für die Trupp von Vorteil sein oder gewisse Nachteile haben. Deshalb sollten sie jederzeit dem Gelände, sowie erwarteten oder bekannten Situationen angepasst werden. Die Formationen die im TTT Verwendung finden sind der *Stack*, die *Kolonne* und die *Schützenkette*.

#### 2.1.1 Der Stack

Der Stack ist die Sammelformation vor dem Abmarsch und als Bewegungsformation beim Einstieg in Fahrzeuge. Zudem dient er als Formation für den direkten Zugriff in Räume (siehe »??«). Grundsätzlich wird der Stack in den klassischen (engen) «Stack» und «Stack weit» unterteilt. Beim «Stack weit» werden die Abstände lediglich erweitert.

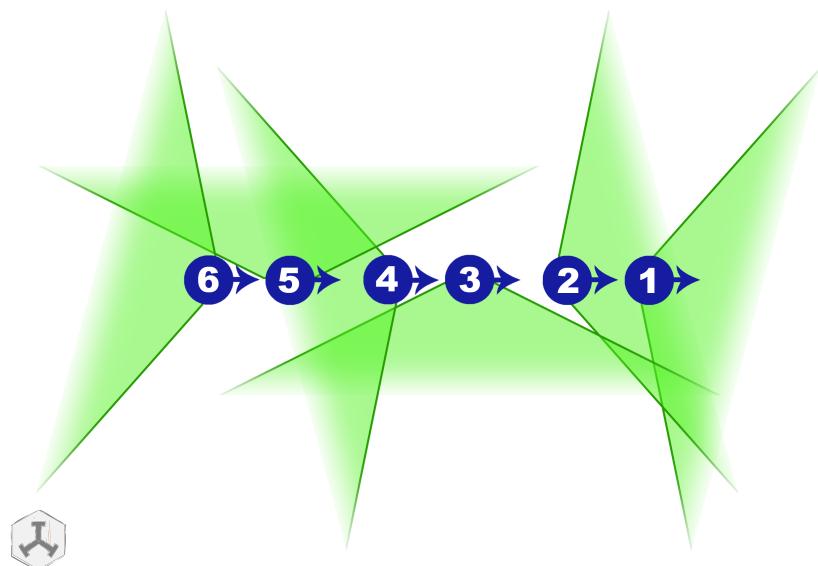
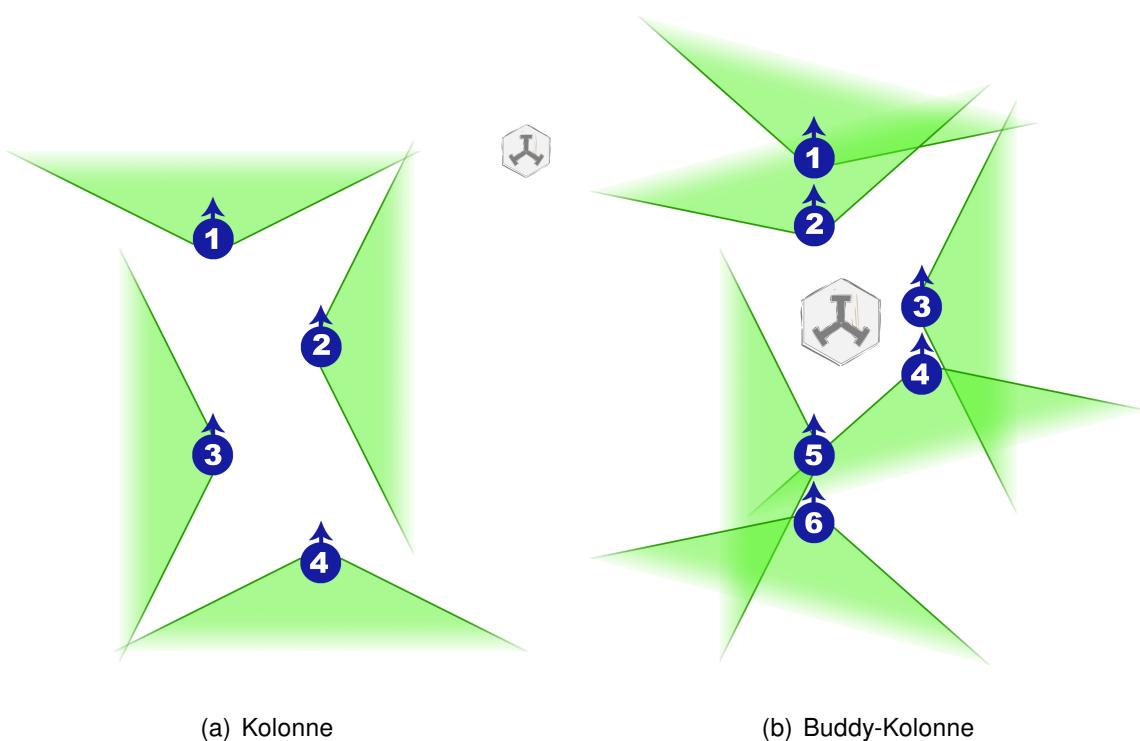


Abbildung 2.1.1: Stack 6 Mann



### 2.1.2 Die Kolonne

Die Kolonne dient als Formation im offenen Gelände und ist die Standardformation für den Marsch. Hierbei muss man zwischen einer Besonderheit im TTT der Buddy-Kolonne und der klassischen Kolonne unterscheiden. Die Buddy-Kolonne garantiert, dass beispielsweise MG-Schütze und MG-Assistent immer zusammenbleiben. Zudem verringert sie die Ausfallzahl, da sich Buddies besser gegenseitig unterstützen können. Im Gegenzug ist die klassische Kolonne weniger anfällig für Sprengsätze und Beschuss. Die Abstände zwischen den Teams sollten etwa 20 m betragen.



### 2.1.3 Die Schützenkette

Die Schützenkette dient zum Bezug einer Stellung, in Deckung an Mauern und – in Ausnahmefällen! – zum Anmarsch auf einen Feind. Sie bietet maximale Feuerkraft in vermuteter Feindrichtung, lässt jedoch die Flanken und den Rückraum ungesichert. Die Schützenkette kann durch entsprechende Flanken- und Rücksicherung effizienter gestaltet werden.

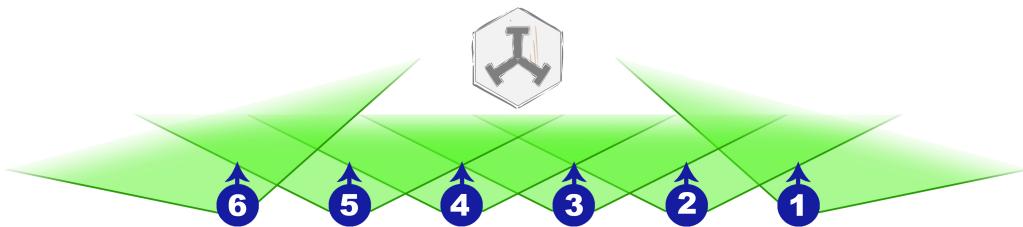


Abbildung 2.1.2: Schützenkette

## 2.2 Sicherungsbereiche

Die Sicherung wird in Bewegung immer über die Uhrzeit ausgegeben. Sowohl in Fahrzeugen als auch zu Fuß in Marschformationen. Die Marschrichtung ist immer 12 Uhr.

### 2.2.1 Rundumsicherung

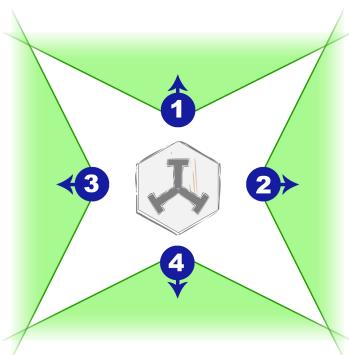
Rundumsicherung bedeutet, dass  $360^\circ$  vom Trupp abgesichert werden. Jeder Soldat hat dazu den Auftrag, ein Viertel des „Kreises“ abzusichern. Eine Rundumsicherung kann aus dem Marsch oder in einer Stellung vollzogen werden. In einer Stellung geht es nicht darum, einen perfekten Kreis zu bilden – sondern sich in Deckung zu bewegen und von dort aus seinen Sektor zu sichern. Je nach Bedarf kann der Truppführer sich, um z. B. zu funken, eine 4 Mann Sicherung aufbauen lassen.

Tabelle 2.2.1: Sicherungsbereiche der Rundumsicherung für Soldaten

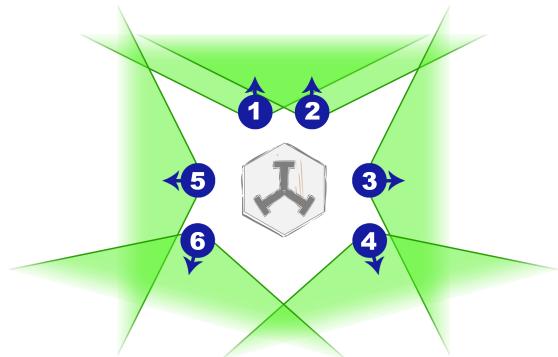
Nr.	Sicherungsrichtung 4 Mann	Sicherungsrichtung 6 Mann
1	12 Uhr	12 Uhr
2	9 Uhr	12 Uhr
3	3 Uhr	3 Uhr
4	6 Uhr	6 Uhr
5		9 Uhr
6		6 Uhr

### 2.2.2 180°-Sicherung

Die 180-Grad-Sicherung ist eine Halbkreis-Sicherung. Sie wird in der Regel an Mauern angewandt oder in einer Stellung, um ein zu beobachtendes Gelände abzusichern, wenn der Rückraum als absolut sicher gilt. Zu beachten ist, dass die 180° Sicherung nicht unmittelbar



(a) 4-Mann 360er



(b) 6-Mann 360er

an der Mauer sondern etwa 1m entfernt aufgebaut wird. So können einzelne Soldaten oder Trupps hinter der Sicherung kreuzen, ohne in den eigenen Feuerbereich treten zu müssen.

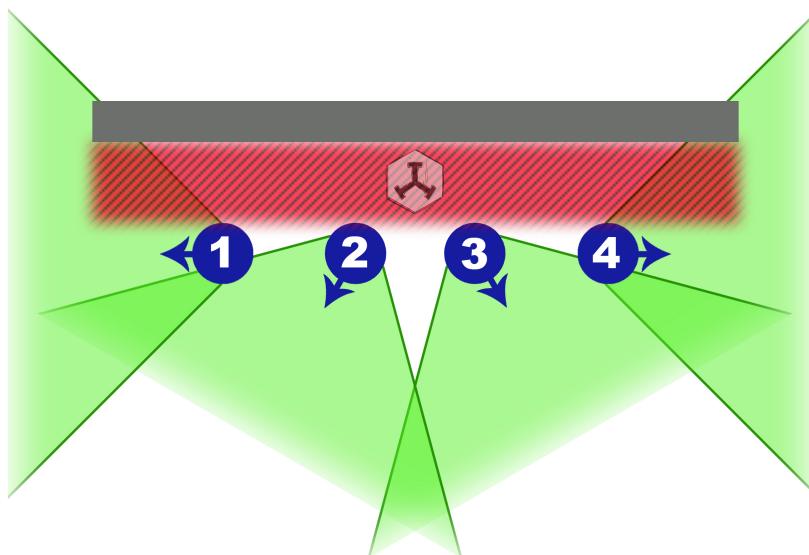


Abbildung 2.2.1: 180° Sicherung an Mauer 4 Mann

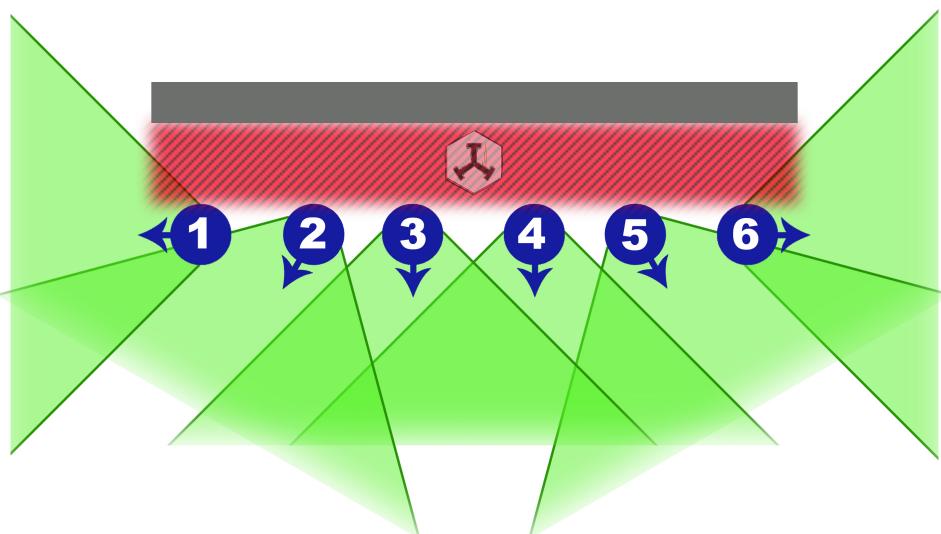


Abbildung 2.2.2: 180° Sicherung an Mauer 6 Mann

## 2.3 Das Buddy-System

Das Buddy-System ist ein grundlegender Bestandteil des TTTs (). Dabei ist das Buddy-Team die kleinste organisatorische Einheit, das solide Fundament jedes Trupps und die Lebensversicherung jedes Soldaten. Damit dieses System funktioniert ist es erforderlich, dass die Buddy-Mitglieder aufeinander aufpassen, an einem Strang ziehen und sich gegenseitig unterstützen. Weiterhin können Buddy-Teams als eine Einheit agieren, die spezielle Aufgaben übernehmen. Beispiele hierfür wären Schwerpunktwaffen, Fahrzeugbekämpfung, Aufklärung oder Führung, um nur einige Möglichkeiten zu nennen. Gegenüber den genannten Vorteilen existieren auch Nachteile, die nicht ungenannt bleiben sollen. Ein leicht erkenntlicher Nachteil ist, dass ein Buddy-System aus Menschen besteht, die zusammenarbeiten müssen. Bis dieses Team optimal zusammenwirkt, kann unterschiedlich viel Zeit vergehen. Dies kann jedoch unter regelmäßiges anwenden beschleunigt werden. Weiterhin können die Spezialisierung von Buddy-Teams in gewissen Situationen von Nachteil sein. Dies kann jedoch durch den Truppführer kompensiert werden. Damit das Buddy-System alle Qualitäten hervorbringt sollte jeder Spieler, sowohl Stammspieler, als auch Gast, danach streben ein besserer Buddy zu werden.

Während der Mission sollte sich ein Spieler über folgenden Dinge seines Buddys im Klaren sein:

- Position
- Zustand
- Ausrüstung und momentaner Munitionsstand



- Grobe Blickrichtung oder Sicherungsrichtung

Diese Informationen sollten durch die Kommunikation mit seinen Buddy aktuelle gehalten werden (kleine Kampfgespräch). Beispiele hierfür sind z. B. die Beobachtungsrichtung, Feindbekämpfung, Positionswechsel oder Richtungsänderungen. Im Close Quarters Battle (CQB) erfolgt die Kommunikation in anderer Form (siehe ??). Nicht zu vergessen ist, dass Eigensicherung vor Fremdsicherung geht. Das heißt, der Buddy wird erst dann gerettet, wenn sichergestellt ist, dass die Rettung erfolgreich verläuft. Denn ein verletzter Buddy kann seinen Buddy nicht effektiv helfen.

## 2.4 Funken und Kommunikation

## 2.5 Richtig Funken und Kommunizieren im Trupp

Zum generellen Gebrauch des Funkgeräts sei auf den TFAR-Mod verwiesen. Weiterhin sollte die eigene Stimmlautstärke nicht auf »Laut«, (»yelling«) stellen. Dies verhindert, dass die Kommunikation, mehreren eng geführten Trupps, vermischt wird.

Grundsätzlich sollten alle wichtigen Meldungen dem Truppführer, über die Trupp interne Funkfrequenz, mitgeteilt werden.

### 2.5.0.1 Kontaktmeldungen

Kontaktmeldungen sollten im Optimalfall nach einem bestimmten Schema ablaufen. Hierbei gilt im Gefecht wird nicht jede Kontaktmeldung perfekt sein. Dennoch sollte die Meldung möglichst nach diesen Schema erfolgen.

- »Kontakt« oder »Freunde«
- Anzahl
- Was
- Wo (Grobe Richtung, Landmarke (ggf. verfeinern), Gradzahl auf Kompass)
- Entfernung
- Weitere Angaben (Bewaffnung, Alarmzustand (heiß oder kalt), Bewegungsrichtung, ...)

Beispiele:

---

Kontakt – 1 feindlicher SPZ – auf 4 Uhr – Rechts über der Hütte – auf 95° – ca. 500m  
Kontakt – 3 Infanteristen – auf 1 Uhr – Kommen über den Hügel – bei 25° – ein MG –  
ca. 300m – kalt

---



### 2.5.0.2 Funkgespräch unterbrechen

In bestimmten Situationen ist es erforderlich eine aktuelle Funkmeldung oder ein Gespräch zu unterbrechen, um eine Meldung abzusetzen von höherer Priorität, wie z. B. Feindkontakt zu melden. Dabei stellt »Break, Break« eine kurze und prägnante Aussage dar.

Beispiel:

---

TF: »Wir gehen folgendermaßen vor Bud... «

TM: »Break, Break... »Kontakt feindlicher Trupp auf 2 Uhr 100 m nähert sich«

TF: »Verstanden, Feuer frei!«

---

### 2.5.0.3 Sonstige Meldungen

#### Betreten von Fahrzeugen

Bei betreten oder verlassen von Fahrzeugen wird kurz und prägnant gemeldet, dass der Soldat das entsprechend Betreten betreten oder verlassen hat. Damit erhält der TF die Information wo sein Trupp sich befindet und die Truppmitglieder wissen wie sie sich zu verhalten haben. (Erst wenn 3 meldet, dass er sitzt kann 2 aufsitzen)

Beispiel: »3, Sitzt«

#### Sicherungsposition melden

Meldungen über aufgebaute Sicherung sind nützliche Details, die den TF über den Status der Sicherung informieren.

Beispiel: »Hier 6, Sicherung nach 6 Uhr steht«

#### Trupp in Bewegung

Das letzte Truppmitglied (üblw. die Nr. 6) meldet den Status der Bewegung.

Beispiel:

---

TF: »Trupp Marsch«

TM 6: »Trupp in Bewegung«

---

#### Statusmeldung und durchzählen

Nach heftigen, ggf. unübersichtlichen Feindbeschuss ist es sinnvoll den Status des Trupps abzufragen. Die Meldung gibt den Gesundheitsstatus und Munitionsstatus, mittels Ampelsystem durch. Sollte der Truppführer nicht erreichbar sein kann auch ein Trupp Mitglied die Statusabfrage anordnen. Es wird generell von 1 an heruntergezählt. (Wenn 1 die Statusmeldung anordnet entfällt die Meldung der 1 i. d. R.)

Aufbau der Meldung: »Nummer, Gesundheitsstatus, ggf. Besonderheiten«



Beispiel:

- 
- »1 hier 5, Kommen« ... (keine Reaktion)
  - »Hier 5, Trupp Status durchgeben« ... (kurz warten 1 und 2 melden sich nicht)
  - »Hier 3, Status Rot, Gelb« ...
  - »Hier 4, Status Grün, Grün, zwei Verletzte auf dem Hügel« ... usw.
- 

#### 2.5.0.4 Wichtigste Funkabkürzungen und Begriffe

SPZ	Schützenpanzer	Standby	Bitte warten
KPZ	Kampfpanzer	Kalt	keine Gegner; Gegner haben uns nicht erkannt
AA	Anti Air	Heiß	Gegner eröffnen Feuer, haben uns entdeckt
AT	Anti Tank	OPL	Operationsleitung
MG	Maschinengewehr	CAS	Close Air Support

#### 2.5.0.5 Kommandos – die wichtigsten Befehle

##### Kommando: »Deckung!«

Die Deckung ist ein situationsbedingter Aufenthaltsort.

Wird man vom Feind überrascht, ist der Soldat angewiesen, sofort Deckung im nahen Umfeld (Radius 20 Meter) zu suchen – ohne die Trupp-Struktur aufzulösen. Dabei gilt zu beachten, dass die Buddy-Teams immer im Verbund bleiben.

Als Deckung zählt alles, was als beschussicher gilt: Häuser, Felsen, Mauern, Senken. Ist keine Deckung in Laufweite, wird sofort Bodenlage eingenommen und auf den Feind ausgerichtet. Bei indirektem Beschuss (Granaten, etc.) wird ein besonders weiter Abstand zwischen den Kameraden gesucht.

Der Befehl vom Truppführer lautet »Deckung!« oder als ausführlicheres Beispiel »Deckung, 6 Uhr, hinter der Mauer!«

##### Kommando: «Bezieht Stellung bei ... !»

Die Stellung ist ein selbst gewählter Aufenthaltsort.

Die Stellung ist idealerweise ein gewählter und geschützter Aufenthaltsort (Haus, Senke, Felsen, Mauer) und lässt sich leicht verteidigen. Die Soldaten haben dabei maximale Deckung eingenommen und sichern.

Der Truppführer gibt den Befehl aus, um einen Aufenthaltsort festzulegen, wo sich der



Trupp aufhalten soll. Daraus folgt automatisch, dass der Trupp den Ort erreicht und vorläufig sichert. Der Sicherungsschwerpunkt liegt automatisch auf vermutete Feindstellungen. Mit dem Zusatz «gedeckt» betont er, dass der Trupp eine Aufklärung durch den Feind unter allen Umständen vermeiden soll. In der Praxis: Nähern in die gedeckte Stellung unter Sicht- und Deckungsschutz. Dort in die Stellung getarnt beziehen und halten. In der Stellung erfolgt vom Truppführer:

**Kommando: »Bekämpfen ...!«**

Der Soldat soll einen erkannten Feind bekämpfen. Hierbei ist es wichtig, genau abzuwagen, wie viel Einweisung benötigt wird, damit das Kommando erfolgreich ausgeführt werden kann. Der Soldat meldet bei erfolgreicher Absolvierung des Auftrags »Gegner, YXZ, bekämpft!«

**Kommando: »Feuer frei!«**

Das ist die direkte Anweisung, JETZT zu schießen. Kann ergänzt werden mit »Feuern, 3 Salven« oder sonstigen Einschränkungen.

**Kommando: »Unterdrückungsfeuer!«**

Das ist die direkte Anweisung, in die generelle Richtung des Gegners zu schießen, um ihn in die Deckung zu zwingen und ihn an Gegenfeuer oder Manövern zu hindern.

**Kommando »Gezieltes Feuer!«**

Das ist die direkte Anweisung, den Gegner mit gezielten Salven oder Einzelschüssen direkt zu treffen – also das Gegenteil vom Unterdrückungsfeuer. In der Regel wird bei der Feuerfreigabe erwartet, dass gezieltes Feuer abgegeben wird.

**Kommando »Feuerfreigabe erteilt«**

Grundsätzliche Freigabe den Feuerkampf eigenständig zu eröffnen. Das heißt, sobald Gegner in Sicht sind und der Feuerkampf ist aussichtsreich, darf geschossen werden. Dies gilt bis zum Widerruf.

**Kommando »Feuer nur auf Freigabe«**

Vor dem Schuss muss Feuerfreigabe angefordert werden.

**Kommando: »Stopfen!«**

Der Soldat stellt sofort das »Schießen« ein.



### **Kommando: »Bezieht Stellung bei ...!«**

Die Stellung ist ein selbst gewählter Aufenthaltsort. Idealerweise ist diese ein geschützter Aufenthaltsort (Haus, Senke, Felsen, Mauer) und lässt sich leicht verteidigen. Die Soldaten haben dabei maximale Deckung eingenommen und sichern.

Der Truppführer gibt den Befehl aus, um einen Aufenthaltsort festzulegen, wo sich der Trupp aufhalten soll. Daraus folgt automatisch, dass der Trupp den Ort erreicht und vorläufig sichert. Der Sicherungsschwerpunkt liegt automatisch auf vermutete Feindstellungen. Mit dem Zusatz »gedeckt« betont er, dass der Trupp eine Aufklärung durch den Feind unter allen Umständen vermeiden soll. In der Praxis: Nähern in die gedeckte Stellung unter Sicht- und Deckungsschutz. Dort in die Stellung getarnt beziehen und halten. In der Stellung erfolgt vom Truppführer:

- Kontaktaufnahme mit dem Zugführer
- Geländetaufe
- Verteilung von Feuerbereichen
- Vorausschauende Planung (Wegplanung, Korridore, weitere Stellungen)
- Kommando: «Bezieht gedeckte Stellung bei ...!»

### **Kommando: »Wechselt die Stellung!«**

Der taktische Stellungswechsel ist ein eigenständiger Positionswechsel in eine andere Stellung – beispielsweise, weil man befürchtet, die Stellung ist vom Feind bereits aufgeklärt wurde und damit Feindfeuer erwartet. Das gilt besonders nach Feuerüberfällen – häufige Stellungswechsel sind sehr effektiv um Gegner zu verwirren.

### **Kommando: »Nehmt ein!«**

Das bedeutet für den Trupp, dass eine gegnerische Stellung und/oder ein Gebiet (umkämpft oder nicht umkämpft) unter allen Umständen eingenommen und erobert werden soll. Einnehmen signalisiert dem Soldaten, dass Feindkontakt möglich ist.

### **Kommando: »Haltet ...!«**

Das bedeutet nichts anderes als IN der Stellung zu verbleiben und diese zu verteidigen.

### **Kommando: »Melden bei Vollzug!«**

Der Soldat soll, sobald er seinen Auftrag erledigt hat, sich beim Auftraggeber melden. Dies kann per Funk oder direkter Ansprache erfolgen.

### **Kommando: »Status«**

Der Soldat gibt den Gesundheitsstatus und seinen Munitionsstatus durch. Dieses Kommando deckt sich mit den Abschnitt 2.5.0.3.



### 2.5.0.6 Feuerfreigaben

Es versteht sich von selbst, dass wir nicht auf alles zur jeder Zeit schießen können. Daher gibt es die sogenannten Feuerfreigaben, wann geschossen werden darf und wann nicht. Wir unterscheiden 3 Typen:

#### »Feuerstatus rot« Alternativ: »Status – Feuer halten«

Nur schießen, wenn es um das blanke Überleben geht. »Feuer halten« wird ausgegeben, wenn wir leise und unerkannt in eine Stellung einsickern wollen. Feuergefechte sollten unter allen Umständen vermieden werden, da Schüsse die eigene Position verraten und Kameraden gefährden können.

#### »Feuerstatus gelb« Alternativ: »Status – Feuer erwidern«

Bei erkanntem Feind, der uns noch nicht uns bekämpft (kalt), wird der Feind gemeldet und es wird gewartet, was der Truppführer entscheidet. Es darf bei Beschuss auf die eigene Stellung zurückgeschossen werden, wenn der Feind klar erkannt wurde (heiß).

#### »Feuerstatus grün« Alternativ: »Status – Feuer frei«

Jeder erkannte Feind darf bekämpft werden. Diese Freigabe wird beispielsweise bei einem Feuerüberfall gegeben, oder in einem Verteidigungsszenario aus einer befestigten Stellung heraus.

### 2.5.0.7 Zusammenfassung Kommandos

Befehl	Bedeutung
Deckung!	Beschuss sichere Stellung in 20 m Umkreis suchen mit Buddy, ansonsten auf den Boden legen.
Bekämpfen!	Erkannten Feind bekämpfen, bei Vollzug mit »Bekämpft«, bestätigen.
Feuer Frei!	Feuer sofort eröffnen.
Unterdrückungsfeuer!	Durch gezielte Schüsse in Feindrichtung diesen am kämpfen oder bewegen hindern.
Gezieltes Feuer!	Gegner mit gezielten Salven oder Einzelschüssen bekämpfen. Wird bei „Feuer frei“ vorausgesetzt.
Feuerfreigabe erteilt!	Ist Feuerkampf aussichtsreich, darf dieser begonnen werden.
Feuer nur auf Freigabe!	Feuerkampf ist nur auf expliziten Befehl hin zu beginnen.
Stopfen!	Das Feuern ist <b>sofort</b> einzustellen.
Bezieht Stellung bei ... !	Mit Trupp oder Buddy zu einer Position gehen und entsprechende Sicherung aufzubauen.



---

Wechselt die Stellung!	Mit Trupp oder Buddy oder alleine in andere Stellung verlegen.
Nehmt ... ein!	Das angegebene Ziel ist unter allen Umständen zu erobern und zu sichern.
Haltet!	In der Stellung bleiben und diese verteidigen.
Melden bei Vollzug!	Rückmeldung bei Abschluss eines Befehls oder Auftrags.
Status!	Gesundheitsstatus und Munitionsstatus mit Ampelsystem durchgeben.

---



## 2.6 Bewegung im Gelände

Die Schlagkraft einer Truppe wird durch ihre Feuerkraft und Mobilität bestimmt. Das Gelände zu kennen, es lesen zu können und sich korrekt sowohl alleine als auch im Trupp zu bewegen erfordert Kenntnis, Erfahrung und Übung. In diesem Abschnitt soll daher auf die Bewegung eingegangen werden.

Grundsätzlich gilt, dass eine Bewegung von folgenden Faktoren bestimmt wird:

- Gelände – Einen Bergkamm zu erreichen kann langwierig sein, und weitläufige freie Flächen sind zu meiden: eine Bewegung setzt eine entsprechende Vorkenntnis von Gelände und Erfahrung im Umgang mit der Karte voraus (siehe entsprechendes Kapitel).
- Trupp – Je nach dem, welche Truppgöße und -zusammensetzung vorhanden ist, sind unterschiedliche Faktoren entscheidend: Tragen die Soldaten schwere oder leichte Lasten? Ist man zu viert oder sind es zwei Trupps die sich bewegen? Muss man Verwundete verlegen?
- Verbündete Kräfte – Befinden sich verbündete Truppen oder Fahrzeuge in der Nähe, welche Platz zum Manövrieren benötigen? Zu dicht gedrängte Formationen laden zu Beschuss durch Artillerie ein – stehe ich zu dicht an meinen Kameraden? Sichere ich in die richtige Richtung? Sichern wir in alle Richtungen?
- Feindliche Kräfte – Welche feindlichen Kräfte sind wo zu erwarten? Wurden sie aufgeklärt, oder ist man sich unsicher wer das Territorium hält?
- Ziel der Bewegung – Keine Bewegung ohne Ziel! Wo soll es hingehen? Was ist der Auftrag dort? Welcher Zeitrahmen steht zur Verfügung?

Egal ob man nun über ein Stoppelfeld zur nächsten Deckung hetzt, sich langsam durch eine Siedlung arbeitet oder in eine Stellung am Waldrand gleitet: es gibt Grundregel und Dinge, die jeder Soldat wissen sollte. Dazu gehören Bewegungsarten, Formationen und grundsätzliches zum Umgang mit der Waffe während der Bewegung.

### 2.6.1 Bewegungsarten

Man unterscheidet zwischen folgenden Bewegungsarten:

- Gleiten – Tiefste Forstbewegungsart, das Kriechen. Geschieht meist langsam um sich anzuschleichen oder eine extrem flache Silhouette zu bieten.
- Geduckt – Schneller als das Gleiten, ermüdet den Soldaten rasch und passiert meist intuitiv während Bewegung hinter Deckung.
- Gehen – Aufrechtes Gehen, typische Bewegungsart wenn längere Strecken überbrückt werden müssen



- Sprung – Schnelles Rennen, meist zur nächsten Deckung oder um eine Distanz schnell zu überbrücken

## 2.6.2 Umgang mit der Waffe

Ständig bereit zu sein, ein Feuergefecht aufzunehmen kann aus mehreren Gründen unpraktisch oder sogar gefährlich sein. Daher gilt grundsätzlich die Waffe während des Marsches herunterzunehmen und erst in den Anschlag zu nehmen, wenn eine von folgenden Bedingungen zutrifft:

- Es muss ein erkannter Feind bekämpft werden.
- Die Waffe muss eingewiesen werden oder die Optik soll zur Aufklärung genutzt werden.
- Feindliche Kräfte auf Tuchfühlung (im Umkreis von 10 m)
- Es wurde liegend oder stehend eine Stellung bezogen oder Sicherungsbereiche benannt.

In allen anderen Fällen ist die Waffe unten zu halten. In einer Basis ist sie zudem zu *sichern!*

Die Waffe gesenkt zu haben hat zahlreiche Vorteile:

- Das Sichtfeld ist deutlich größer.
- Die Wahrscheinlichkeit von Beschuss eigener Kräfte und dem Verraten der Position durch versehentliches Abfeuern der Waffe ist geringer.
- Die Ausdauer leidet weniger und man bewegt sich schneller.

Die Waffe erhoben zu haben hat einige Nachteile:

- Entwicklung eines Tunnelblicks: Der Träger blickt nur noch in eine Richtung (meist vorn und eventuell sogar noch durch die Optik)
- Der Soldat bewegt sich langsamer und ermüdet schneller
- Der Soldat gefährdet eigene Kameraden!

Es gilt zudem, das *unter keinen Umständen* die Waffe auf eigene Kräfte gerichtet werden!

### 2.6.2.1 Kreuzen

Unter *Kreuzen* versteht man das Queren oder Kreuzen einer Feuerlinie eines Kameraden. Wo immer möglich ist dies zu vermeiden. Das gilt ganz besonders für Fahrzeuge, dort ist auch eine mögliche Bewegungsrichtung (nach vorn / nach hinten) jederzeit frei zu halten. Es hilft ungemein, bereits sofort nach dem Beziehen einer Stellung zu überprüfen, ob die Kameraden immer noch entsprechend manövrieren können. Wann immer man doch Kreuzen muss, ist dies verbal und früh genug anzukündigen: „**Achtung, ich kreuze!**“



### 2.6.2.2 Annäherung an eigene oder verbündete Kräfte

Um sich an befreundete Truppen anzunähern, sollten diese möglichst durch Funk und durch persönliche Ansprache (ähnlich dem Kreuzen) gewarnt werden. Idealerweise gibt man die Annäherungsrichtung mit dazu an.

### 2.6.3 Überschlagendes Vorgehen

### 2.6.4 Ausweichen

### 2.6.5 Vokabular der Bewegung

Tabelle 2.6.1: Begriffe der Bewegung

Begriff	Bedeutung
Bereitmachen zum Sprung / Bereit zum Sprung	Bereitmachen sich schnell zum vorgegebenen Punkt zu begeben
Sprung auf, Marsch Marsch!	Sich schnell zum vorgegebenen Punkt begeben
Verschieben	Fortbewegen in jeglicher Hinsicht
Verlegen	Bewegen über eine lange Strecke
Ausweichen	Lösen von feindlichen Kräften, meist Rückzug zu besser zu verteidigenden Position, oft mit Ablenkungen oder Deckungsfeuer kombiniert.



## 2.7 Umgang mit Fahrzeugen

### 2.7.1 Auf- und Absitzen

Fahrzeuge (sowohl Boden-, als auch Luftfahrezeuge) werden in umgekehrte Trupp Reihenfolge betreten. (Siehe auch »Betreten von Fahrzeugen«)

Kommando »Verlassen«: Alle Truppteile verlassen das Fahrzeug

Kommando »Absitzen«: Schütze bleibt, Fahrer bleibt im Fahrzeug bzw. in der Nähe des Fahrzeuges, restliche Personen verlassen das Fahrzeug und bauen Sicherung auf.

### 2.7.2 Sicherungsbereich

Der Sicherungsbereich nach Verlassen des Fahrzeuges entspricht den Standsicherungsbereichen für Trupps (siehe »Rundumsicherung«, Unterabschnitt 2.2.1). Mehrere Trupps können sich z. B. 180° Sicherungsbereiche abstimmen.

Wichtig:

- Bewegungskorridor vor und hinter dem Fahrzeug immer frei lassen  
12 Uhr ist immer die Fahrzeugfront
- Ein Fahrzeug in ARMA ist keine Deckung, wenn der Gegner AT-Waffen besitzt
- Abstand halten:  
Wenn nicht anders befohlen, 20 Meter Abstand vom Fahrzeug  
Fahrzeuge tendieren zum Explodieren, bieten schlechte Deckung und brauchen zu-  
dem jederzeit Platz für Manöver

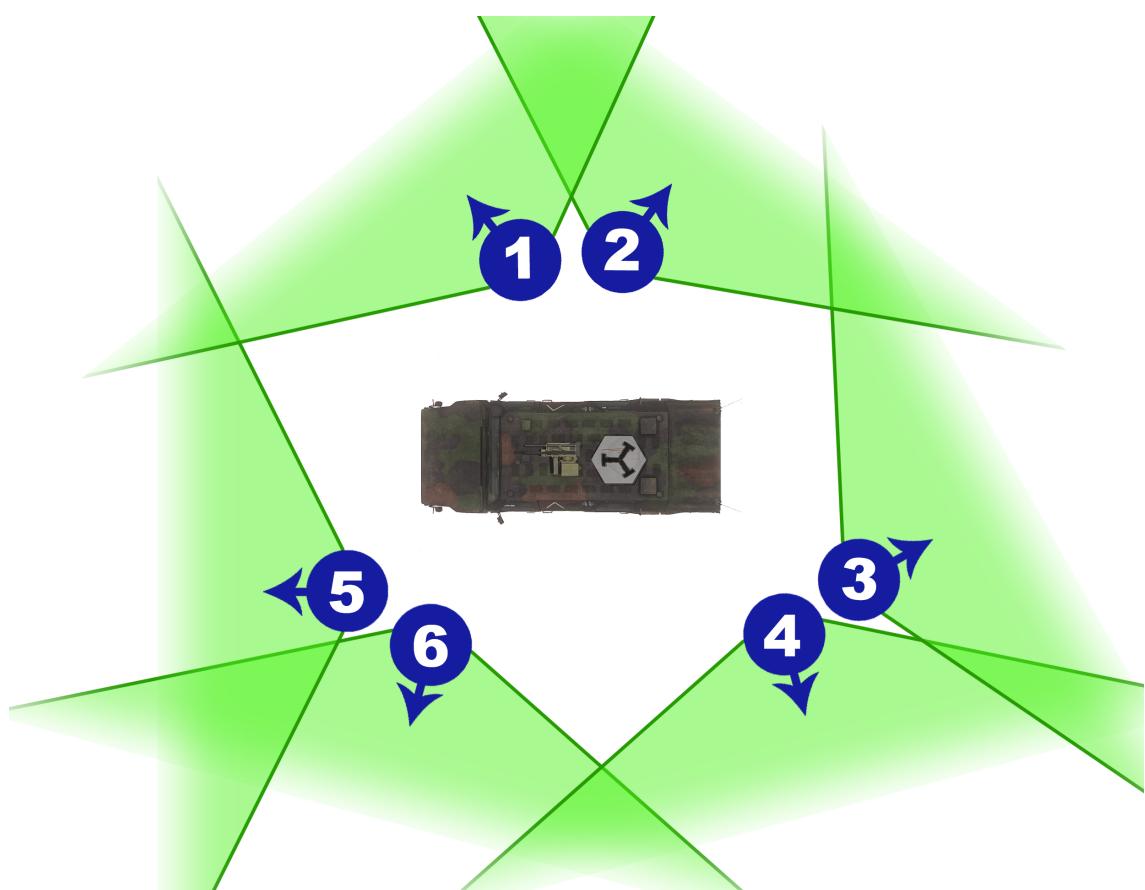


Abbildung 2.7.1: Absitzen und Sicherung beim Fahrzeug



## 2.8 Erste Hilfe

Grundsätzlich gilt auch in Arma: **Eigenschutz geht vor Fremdschutz!**. Bevor ihr eurem Buddy oder einem Kameraden hilft, stellt sicher, dass ihr dies auch gefahrlos tun könnt! Ansonsten liegt noch jemand verwundet in der Gefahrenzone!

Folgende Schritte sind zu tun:

1. Sichern und Bergen des Verwundeten (Rauchgranaten einsetzen!)  
Eigenschutz geht vor! Erst die Umgebung sichern, dann den Verletzten bergen!
2. Bewusstsein und Puls checken (ggf. CPR anwenden lassen!)
3. Verletzungsgrad feststellen
4. **Melden: Verletzungsgrad, Position, weitere Angaben!**
5. Blutungen stillen! (Gliedmaßen abbinden, Verletzungen versorgen)  
»Avulsions« (Abriss) und »Velocity wounds« (Ballistisches Traum) werden mit Packing Bandage (Mullbinde) behandelt, alles andere Verletzungen mit der elastic Bandage (elastische Bandage)
6. ggf. Sanitäter/MedEvac anfordern
7. Patienten stabil halten, bis Sanitäter eintrifft oder Patient transportiert werden kann.
8. Falls nötig, Patient verlegen

Den Anweisungen des Sanitätspersonals ist Folge zu leisten! Falls nötig, ist der Patient selbstständig zu einer Verwundetensammelstelle zu verlegen. Zur Veranschaulichung oder zum Ausdruck kann folgendes Flussdiagramm behilflich sein.

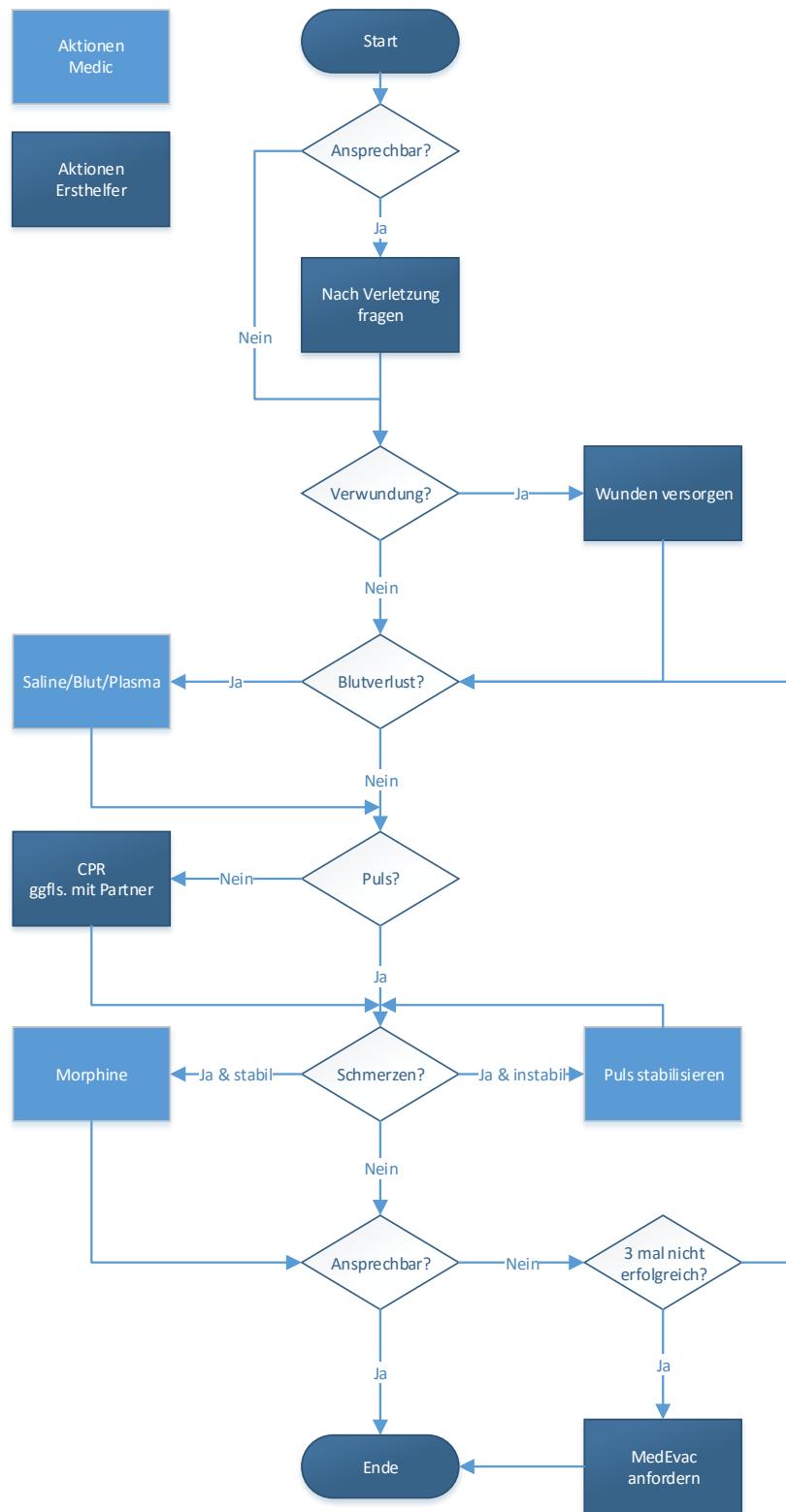


Abbildung 2.8.1: Erste Hilfe im TTT



## 2.9 Verhalten bei Feindkontakt

Wird ein Feind ausgemacht, so meldet ein Truppmittelglied diesen an den TF.

Dies könnte im Truppfunk so gemeldet werden:

»1 hier 6, Kontakt, stationäres MG auf 290°, Entfernung ca. 800 m, Kalt«

Eine andere Situation ergibt sich wenn der Feind das Feuer auf die eigene Stellung eröffnet. Hier hängt es von der Ausgabe des Feuerstatus ab. Ist Feuerstatus rot ausgegeben wird das Feuer nur erwidert wenn es ums blanke überleben geht.

Hier kommen die Kommandos »Stellung wechseln«, »Feuer Frei«, »Ausweichen« oder »Verzögern und Ausweichen« in Frage.<sup>1</sup>

In allen fällen gibt der TF das Kommando aus, wie sich verhalten werden soll.

---

<sup>1</sup>Ausführlich in »Kommandos - die wichtigsten Befehle« bzw. »Bewegung im Gelände« beschrieben

## **Teil II**

# **Erweiterte Kenntnisse**



# 3 Führen

## 3.1 Der Befehle

„Richtig ist besser“

Befehle sind laut Lehrbuch eine „Anweisung zu einem bestimmten Verhalten, die ein Vorgesetzter einem Untergebenen mit dem Anspruch auch Gehorsam erteilt“. Bei uns einfach „Mach dies und das und möglichst zum Zeitpunkt X“. Der Befehl ist in der Regel ein Gespräch bei uns zwischen Befehlsgeber und Befehlsempfänger. Der Befehl enthält einen Auftrag.

Der Auftrag ist das Kernstück und enthält die Informationen, auf die es ankommt.

### **Befehle sind verbindlich!**

Befehle des „Vorgesetzten“ sind während der Mission umzusetzen, außer sie basieren auf fataler Fehleinschätzung aufgrund mangelnder Informationen, die dem Vorgesetzten nicht vorliegen. Dann gilt: Vorgesetzten informieren (beispielsweise über Feindkräfte, Lage, mangelnder Ausrüstung) und neue Befehlsausgabe abwarten. Absolut zu vermeiden sind Diskussionen. Dafür haben wir eine Nachbesprechung, wo alle Fehler und Fehlentscheidungen besprochen werden können. Weiterhin hat eine schlichte Befehlsverweigerung gewisse Konsequenzen.

### **Befehle sind kurz und präzise!**

Richtig Befehle auszugeben ist für uns Spieler nicht einfach. Neben den vielen „öhm, ehm“ kommt besonders über Funk gerne mal kompletter Unsinn aus dem eigenen Mund. Weil wir erst während dem sprechen unsere Gedanken sortieren. Daher gilt „erste denken, dann sprechen“ und für Funksprüche „erst denken, drücken, sprechen“. Lieber ein paar Sekunden warten, konzentrieren, sortieren und dann die Befehlsausgabe. Im folgenden bekommt wird der Aufbau des Befehls erläutert. Regel Nr.1: Konzentriert euch auf die Information, lasst den Schnickes und blümmerante Dinge weg. Faustregel zur Länge: Bleibt kurz und präzise. Floskeln weglassen – und lieber später mal den Kameraden für die gute Umsetzung loben.

### **Möglicher Aufbau eines Befehls**

1. Vorwarnung



2. Rückmeldung
3. Kurze Beschreibung der Situation (optional)
4. Auftrag
5. Auftragsbestätigung
6. Auftragsauslösung

Beispiel eines Befehls:

1. ZF: »Trupp Rot, bereit machen, neuer Auftrag in 1 Minute!«
2. TF: »Trupp Rot bereit!«
3. ZF: »Trupp Rot, aufgepasst: Lage und Vorhaben: Wir müssen im Dorf Kabalis eine Stellung errichten, dazu wollen wir ein Gebäude einnehmen. Trupp Blau wird den Vorstoß von der jetzigen Stellung hier absichern. Trupp Rot wird das Haus einnehmen. Wir erwarten nur leichten Widerstand – evtl. ein paar verstreute Infanteristen in der Umgebung. So verstanden?«
4. TF: »So verstanden!«
5. ZF: »Trupp Rot, Euer Auftrag: Einnehmen des weißen, flachen Gebäudes mit rotem Dach auf 320 Grad, 200 Meter entfernt! Verstanden?«
6. TF: »Verstanden, Einnehmen des weißen, flachen Gebäudes mit rotem Dach auf 320 Grad, 200 Meter entfernt.«
7. ZF: »Gut, ausführen wenn bereit!« (Truppführer entscheidet Zeitpunkt)  
ZF: »Gut, sofort ausführen! Ausführen bei Erreichen des Punktes X, Ausführen bei 0815 Ortszeit« (Zugführer entscheidet, wann und wo).
8. ZF: »Meldung bei Vollzug!«

## 3.2 Der Auftrag

Beispielhafter Aufbau eines Auftrags:

In oben genanntem Beispiel ist folgender Auftrag zu finden: »Trupp Rot, Euer Auftrag: Einnehmen des weißen, flachen Gebäudes mit rotem Dach auf 320 Grad, 200 Meter entfernt! Verstanden?«

Der Auftrag kommt mit dem Kommando »Einnehmen« (siehe 2.5.0.5). Nach dem Kommando kommt das Ziel, welches eingenommen werden soll. Danach noch Richtung und Entfernung, damit der Auftragsempfänger auch das einnimmt, was der Auftragsgeber meint. Das Ganze übersichtlich dargestellt:

1. Kommando
2. Ziel
3. Ortsangabe (Richtung & Entfernung)



### 3.2.1 Auftragstaktik

„Auftragstaktik Baby! Im TTT arbeiten wir mit Aufträgen – nicht mit der Hundeleine.“

Gute „Führer“ arbeiten IMMER auftragsbasiert – also eine dezentrale Befehlsausgabe mit Vertrauen, dass der Auftragsempfänger den Auftrag selbstständig im Sinne des Befehls erledigt. Man gibt als einen Auftrag – aber NICHT wie dieser Auftrag erreicht wird. Es kann dem Zugführer in der Regel völlig egal sein, über welchen Eingang das Haus genommen wird. Auftrag erteilen und alles Weitere dem Truppführer überlassen, er kann das am besten entscheiden, wie er seine Leute sicher und erfolgreich ins Haus bekommt.

Das Gleiche gilt für Truppführer: Hört auf mit dem Mikromanagement! Wenn ihr Eurem Trupp das Kommando gebt »Deckung« dann muss nicht gesagt werden, hinter welchen Felsen das jetzt sein soll. Dass gleiche gilt für „Stellung“ – der Trupp wird automatisch Stellung beziehen und bei Erfolg den Vollzug durchgeben. Wenn ein Truppführer einen Auftrag erteilt, beispielsweise ein Kontakt zu bekämpfen, dann geht das folgendermaßen:

TF: »5-6, 2 Feindkräfte auf 120 Grad, 200 Meter, am Spitzbaum, gesichtet?«

5-6: »Gesichtet!«

TF: »5-6, Stellungswechsel, dann bekämpfen, Meldung bei Vollzug!«

TF: »Feuer frei!« (Feuerfreigabe)

5 und 6 haben ihren Auftrag: Sie suchen sich eine geeignete Stellung mit genügend Deckung, überprüfen kurz die Flanken (rechts und links), sprechen sich kurz ab, legen Feuermodus fest und feuern nach Absprache untereinander. Danach melden Sie dem TF per Funk das erfolgreiche bekämpfen des Gegners. Anschließend verlegen sie zurück in Ausgangsstellung.



## 4 Unterstützung anfordern

### 4.1 Logistik und medizinische Unterstützung

Wie anfänglich erwähnt, umfasst das Aufgabenfeld des FAC die Kommunikation und Koordination verbündeter Lufteinheiten. Neben dem CAS, welcher das Kernthema dieser SGA darstellt, beschäftigt der FAC sich im TTT auch mit der logistischen und medizinischen Versorgung der Bodentruppen. Dabei wird für die medizinische Versorgung, welche meist in Form einer Evakuierung auftritt der Fachbegriff MEDicalEVACuation verwendet. Bei logistischer Unterstützung handelt es sich meist um die Lieferung von Munition, sonstigen Materialien oder das Verlegen von Einheiten. Häufig werden im TTT für beide Aufgabenbereiche Heliokopter verwendet.

#### 4.1.1 Der 5-Liner im Detail

Das TTT wendet für beide Versorgungsarten ein fünfzeiliges Informationsprotokoll an, welches sich 5-Liner nennt. Folgende Informationen sind dabei enthalten.

5-Liner:

1. LZ
2. Heading
3. Receiver
4. Supply
5. Type Mark

Hier wird noch einmal die Bedeutung der einzelnen Lines im Detail erklärt.

#### LZ

Die LZ ist die Landezone, welche für das versorgende Flugobjekt eingerichtet wird. Der Fokus liegt dabei auf der Funktionalität und Sicherheit des ausgewählten Gebietes.

#### Heading

Der Heading ist die Anflugrichtung, aus der sich das Flugobjekt der LZ nähert. Da im Gegenteil zum CAS kein IP existiert, wird hier mit oberflächlichen Angaben, d.h. Himmelsrichtungen gearbeitet.



### **Receiver**

Der Receiver ist der Empfänger der Versorgung, dabei werden Truppfarben verwendet. Der Empfänger ist ebenfalls für die Sicherung und Einrichtung der Landezone zuständig.

### **Supply**

Supply beschreibt die Art der Versorgung. Im Falle von Materialien wie z. B. Munition wird erst der Materialtyp und anschließend die benötigte Anzahl genannt. Sollten mehrere Güter benötigt werden, wird nach Abschluss des ersten Materials erneut Typ und Anzahl des zweiten Materials genannt. Hier noch einmal im Muster verdeutlicht.

[Material A], [Anzahl Material A] sowie [Material B], [Anzahl Material B] etc.

Sollte es sich bei einem logistischen Auftrag um Verlegung von Truppen handeln, wird nach folgendem Muster verfahren.

Verlegung von [Truppname] nach [Zielort (LZ)]

Bei einer medizinischen Evakuierung wird der Medevac über die Art des Einsatzes, die Anzahl der Verwundeten sowie ihren Status informiert. Auch hierzu ein Musterbeispiel.

Medevac, 1 Verwundeter, Status gelb.

Sollte es sich um mehrere Verletzte handeln, wird der Status nicht einzeln angegeben, sondern verallgemeinert.

Medevac, 2 Verwundete, Status rot.

### **Type Mark**

Type Mark beschreibt, ähnlich wie beim 9-Liner, die Markierung des Ziels. Im Falle von Logistik und Medevac handelt es sich dabei aber um die angepeilte Landezone. Auch hier sind wie bei CAS Rauch, Laser oder Lichtsignale eine Möglichkeit.



## 4.2 Close Air Support anfordern

Zu den Aufgabenspektrums einen Funkers im TTT gehört auch die Anforderung von Luftnahunterstützung, wie diese zu planen und umsetzen ist, wird im folgenden Kapitel behandelt.

### 4.2.1 Die Plaungunsphase

Die Planungsphase ist der erste und wichtigste Schritt für erfolgreichen CAS. Der FAC verschafft sich einen Überblick über die zur Verfügung stehenden Mittel. Dabei überlegt er, was er genau erreichen will und wie er es am Besten umsetzen kann. Wichtige Faktoren dabei sind Positionen verbündeter oder ziviler Kräfte, sowie Einschränkungen durch Gelände oder Feind (z. B. Hügel, Flugabwehr, etc.).

Die drei W's:

- Wer** steht mir zur Verfügung?
- Was** will ich erreichen?
- Wie** kann ich es am Besten umsetzen?

#### Check-in Briefing

„Wer steht mir zur Verfügung?“

Diese Frage lässt sich mit einem einfachen Protokoll abfertigen, dem »Check-in Briefing«. Dieses Protokoll wird in der Anfangsphase einer Mission, von Pilot und FAC, über Funk abgearbeitet. Der FAC hat dadurch eine genaue Vorstellung welche Arbeitsmittel ihm zur Verfügung stehen. Das Check-in Briefing besteht aus folgenden Informationen:

- Typ des CAS-Objektes
- momentane Position
- Bewaffnung
- Verfügbarkeitszeitraum

#### Was will ich erreichen und wie kann ich es am Besten umsetzen?

Neben den neun namensgebenden Informationen des 9-Liners, muss auch der Typ des Angriffs bestimmt werden. Dabei wird zwischen drei Arten unterschieden. Bei einem Typ 1 Angriff, welcher in den meisten Fällen genutzt werden sollte, haben sowohl FAC, als auch das Flugobjekt Sicht auf das Ziel und zueinander. Der Typ 2 Angriff deckt mehrere Fälle ab. Hierbei können ein oder mehrere Optionen zutreffen:

- CAS sieht Ziel nicht
- FAC sieht Ziel nicht
- FAC sieht CAS nicht



Ein Typ 3 Angriff verhält sich von den Parametern ebenfalls wie der Typ 2 Angriff. Dabei darf das Flugobjekt Ziele eigenständig bekämpfen, welche sich in der vom FAC angegebenen Zielbereich befinden.

Für die Kernplanung ist es wichtig, dass der FAC seine CAS-Maschine kennt, damit er im Bereich des Möglichen plant. In die Planung des Angriffs spielen viele Faktoren ein, wie z. B. Anflugschneise, verbündete Kräfte, Bewaffnung, Feindtyp, etc. Hat der FAC die Planung des Angriffs beendet, gibt er diese in Form eines Protokolls über Funk durch. Dieses Protokoll wird auch »9-Liner« genannt. Das Formular deckt alle wichtigen Informationen ab, damit der Pilot erfolgreich CAS fliegen kann. Folgende Informationen sind in einem 9-Liner enthalten.

#### 4.2.1.1 9-Liner

- IP/BP
- Heading
- Distance
- Elevation
- Description
- Location
- Typ Mark
- Friendlies
- Egress

Hier wird noch einmal die Bedeutung der einzelnen Lines im Detail erklärt.

#### IP / BP

Der Initial-Point ist der Ausgangspunkt des 9-Liners. Auf diesem Ausgangspunkt bauen alle weiteren Informationen auf. Das Flugobjekt fliegt zuerst diesen Punkt an und führt nach gegebenen Informationen den Einsatz aus. Die Battleposition ist eine Kampfzone für Helikopter, von der aus der Helikopter den CAS-Auftrag ausführt.

#### Heading

Der Heading bezeichnet die Sicht-, Bewegungsrichtung an der sich das CAS-Objekt orientieren muss. Hierbei wird mit Gradzahlen gearbeitet. Der Offset ist dabei optional dieser wird z. B. bei besonderen Gefahrensituationen eingesetzt.

#### Distance

Bezeichnet den Abstand, welcher sich zwischen IP und Ziel befindet.



### Elevation

In der Line *Elevation* wird die Höhe angegeben, auf der sich das Ziel befindet.

### Description

Bei der *Description* handelt es sich um eine kurze Zielbeschreibung für den Piloten. Er kann sich dadurch besser auf sein zugewiesenes Ziel einstellen.

### Location

Die *Location* ist das Grid, auf dem sich das Ziel befindet.

### Typ Mark

*Type Mark* beschreibt die Markierung des Ziels. Möglichkeiten hierbei sind z. B. Rauch, Laser, oder keine Markierung.

### Friendlies

*Friendlies* gibt an, ob und wo sich verbündete Kräfte aufhalten. Diese können sich optional auch mit z. B. grünem Rauch markieren. Ist der CAS-Angriff mit »Danger Close« betitelt, wird die Markierung eigener Truppen zur Pflicht.

### Egress

Der Egress bestimmt die Abflugrichtung des Flugobjekts. Ist z. B. der Luftraum hinter dem Ziel nicht aufgeklärt, kann es unmöglich durch diesen Bereich abdrehen und zur IP zurückkehren.

## 4.2.2 Die Aktionsphase

Nachdem der Liner über Funk an den Piloten übermittelt wurde, beginnt die Aktionsphase. Der Pilot beginnt mit der Ausführung der Befehle.

Gehen wir von einem 9-Line-Briefing aus, bei dem der Pilot den 9-Liner bereits ausgewertet hat und bei der IP auf Standby steht. Ab der IP, dem Zentrum des Briefings beginnt der Angriff. Damit Pilot und FAC Anhaltspunkte über den Status des CAS haben, gibt es 3 kurze Meldungen an Schlüsselpunkten des Angriffs.

Die erste Meldung gibt der Pilot bei Erreichen der IP durch:

Reaper inbound, kommen.

Der FAC hat hier zwei Optionen. Entweder die Bestätigung zur weiteren Ausführung nach Plan oder eine letzte Abbruchchance. Zum Bestätigen des Angriffs wird »Continue« und zum Abbruch des Angriffs »Abort« verwendet.

Gehen wir davon aus der Pilot bekommt das »Continue«. Laut Liner wurde das Ziel mit



---

rotem Rauch markiert. Für den Pilot bedeutet das, dass er sich sobald er Sichtkontakt zum Ziel hat, beim FAC mit »Spot« melden muss. Sollte er das Ziel nicht erkennen ist »No Spot« zu verwenden, wenn letzteres eintritt dreht der Pilot ab. Keinesfalls schießt er nach Vermutung.

In unserem Beispiel gehen wir wieder davon aus, dass der Pilot »Spot« durchgibt. Ist er feuerbereit meldet er »Tally«. Darauf muss der FAC ihm schnellstmöglich »Cleared Hot« funkeln, da der Pilot noch keine Feuerfreigabe hat. Sollte der Pilot das Ziel erfasst haben, jedoch kein »Cleared Hot« hören, dann ist Spott der Angriff abzubrechen und über die Abflugszone zurück zur IP zu fliegen. Kommt es vor, dass der Pilot das Ziel sieht, aber aus Gründen nicht feuerbereit ist, meldet er »No Joy«. Nach dem Angriff meldet der FAC je nach Erfolg »Hit« oder »Miss«, um den Piloten Feedback zu geben.

#### 4.2.3 Anwendung

Hier sind noch einmal zwei komplette CAS Beispiele hinterlegt. Die Theorie der letzten Kapitel wird hier angewendet und zum besseren Verständnis mit Bildmaterial verdeutlicht.

##### Check-In Briefing

Da sich noch keine Gelegenheit ergeben hat, klinkt sich der FAC auf die Frequenz von Reaper (Jet) und verlangt von ihm ein Check-in Briefing.

---

Grau meldet sich auf Funkfrequenz an, Reaper hier Grau, kommen.

Reaper hört, kommen.

Reaper, Anfrage auf Check-in Briefing, kommen.

Reaper bestätigt, Check-in Briefing lautet wie folgt. 1x A10 Thunderbolt II. Altis Airport. Gau-8 30mm 1000x, GBU-12 4x, Hydras 14x, Maverickraketen 2x, Sidwinderraketen 2x, TOS 10 Minuten.

Grau bestätigt Check-in Briefing, melde mich bei Bedarf, Ende.

---

##### Helikopter-CAS

Wir gehen von bereits abgeschlossenem Check-in Briefing aus. Grau hat einen Panzer aufgeklärt. Der Trupp will, dass Adler den Panzer mit einem Kampfsprung ausschaltet, dazu benutzen sie einen 9-Liner.

*Grau arbeitet den 9-Liner aus und klinkt sich auf die Frequenz von Adler. Der Trupp plant das Ziel mit Laser zu markieren, sodass Adler aufsteigen kann, den Laser aufschaltet und eine Hellfirerakete abfeuert, um dann sofort wieder abzutauchen.*

---

Grau meldet sich auf Funkfrequenz an, Adler hier Grau, kommen.



Adler hört, kommen.

Adler bereit für 9-Liner, kommen?

Adler bestätigt, bereit für 9-Liner, kommen.

Grau verstanden, 9-Liner lautet wie folgt. Typ 1 Angriff, BP Alpha, Heading SO xxx Grad, Distance x m, Description 1x MBT, Location xxx-xxx (Koordinate), Typ Mark Laser, Friendlies xxx m N, Egress NW Remarks, es wird mit Kampfsprüngen gearbeitet, lasergelenkter Raketenangriff. So verstanden, kommen?

Adler bestätigt 9-Liner, Location xxx-xxx (Koordinate), Friendlies xxx m Nord, kommen.

Grau bestätigt, melden wenn bei BP Alpha.

*Adler bewegt sich im Tiefflug zu BP Alpha, um nicht aufgeklärt zu werden. Nach Erreichen des BP meldet Adler sich wieder bei Grau.*

Grau hier Adler, kommen.

Grau hört, kommen.

Adler bei BP Alpha, bereit für Kampfsprung, Laser on, kommen.

Grau bestätigt, bereit für Kampfsprung, lasing, kommen. *Grau schaltet den Laser an.*

Adler bestätigt, lasing, Sprung auf Befehl.

Hier Grau, Sprung!

*Adler führt einen Kampfsprung aus.*

Spot!

*Adler erfasst den Laser.*

Tally!

Cleared Hot!

Feuerfreigabe durch Grau, Adler schießt die Rakete ab. Einschlag der Rakete ins Ziel.

Hit!

Adler taucht ab.

*Adler taucht wie besprochen wieder hinter die Bergkuppe ab.*

## Jet-CAS

Ausgangslage: Grau soll dem Zug bei der Einnahme einer Stadt zuarbeiten. Der Auftrag ist die Deaktivierung eines Funkturms, um die Kommunikation des Feindes zu schädigen. Der Funkturm wird u.a. von einem schwer gepanzerten Fahrzeug bewacht. Nach Anfrage hat Gelb Grau CAS Freigabe erteilt.

Als Check-In Briefing wird das oben aufgeführte Beispiel genannt.

Grau macht sich jetzt daran, den 9-Liner auszuarbeiten, um sich danach bei Reaper zu melden das wird überflüssig, sollte schon eine Taskforce gebildet sein. Nach abschließender Planung des FACs, meldet er sich wieder auf der Frequenz von Reaper.

Grau meldet sich auf Funkfrequenz an, Reaper hier Grau, kommen.

Reaper hört, kommen.



Reaper bereit für 9-Line Briefing, kommen?

Reaper bestätigt. Bereit für 9-Line Briefing, kommen.

Grau verstanden, 9-Line Briefing lautet wie folgt.Typ 2 Angriff, IP Romeo, Heading Süden xxx Grad, Distance x,x klicks, Elevation xx m, 1x MBT, Location xxxx-xxx (Koordinate), Typ Mark roter Rauch, Friendlies x, x klicks Nordwest, Egress NW, Remarks: Waffeneinschränkungen: GBU-12 So verstanden Reaper, kommen?

Reaper bestätigt, Ziel auf xxxx-xxx (Koordinate), Verbündete xxx m NW, kommen.

Grau bestätigt, melden bei IP Romeo.

*Reaper wertet den 9-Liner aus und beginnt mit dem Anflug, jetzt beginnt die Aktionsphase. Zwei Minuten später, erreicht Reaper IP Romeo und meldet sich bei Grau.*

Reaper inbound, kommen.

Continue, lasing.

*Grau schaltet Laser ein*

Spot. Reaper nimmt den Lasermaker auf den Radar war

Tally. Reaper ist unmittelbar vor dem Angriff und bekommt Sichtkontakt auf das Ziel bzw. den Leitlaser für die lasergelenkte Bombe.

Cleared Hot.

*Einschlag der Bombe, dass Ziel wurde getroffen*

Hit, Standby auf IP Romeo, kommen.

Bestätige Hit, Abflug xxx, Standby auf IP Romeo.



## 5 Hubschrauber für Infanteristen

### 5.1 Hubschrauber

Helikopter können sehr vielseitig eingesetzt werden. Sie können Gebiete großflächig aufklären, Truppen und Güter transportieren, Personen in Not helfen und vieles mehr. Damit diese Einsätze so schnell und leicht wie möglich ohne viel Aufwand abgewickelt werden können, gibt es einige Hilfsmittel und Richtlinien. Nachfolgend werden die gängigsten Heli-koptertypen im TTT näher erklärt.

#### 5.1.1 Modellübersicht

##### **UH-60 Blackhawk**

- 4 Mann Besatzung (2 Piloten, 2 Gunner); 12 Infanteristen
- 2x 7,62mm Minigun
- 168 Täuschkörper in Mehrfachwurf (24 Stück) oder automatisch (2 Stück pro Sekunde, 8 Sekunden lang)

##### **CH-47 Chinook**

- 4 Mann Besatzung (2 Piloten, 2 Gunner); 24 Infanteristen
- 2x 7,62mm Minigun
- 168 Täuschkörper in Mehrfachwurf (24 Stück) oder automatisch (2 Stück pro Sekunde, 8 Sekunden lang)

### 5.2 Allgemein

#### 5.2.1 Verhalten außerhalb

- Bei Helikoptern mit seitlichem Aufstieg hat sich die Infanterie frontal dem Hubschrauber zu nähern, um dann in einem Bogen seitlich aufzusteigen. Somit hat die Besatzung jederzeit Blickkontakt.



- Wenn man mit einem bewaffneten Luftfahrzeug operiert, ist jederzeit genug Abstand zu den Waffensystemen zu halten LEBENSGEFAHR
- Bei Hanglage ist auf die Rotoren zu achten, da diese, bedingt durch die Schräglage des Fahrzeugs, dem Boden äußerst nahe kommen und somit schwerste Verletzungen anrichten können.
- Immer gilt: Anweisungen der Crew sind Folge zu leisten! Das letzte Wort hat immer der Pilot!

### 5.2.2 Verhalten innerhalb

Die truppinternen Gespräche der Infanterie sollten sich im Heli auf ein Minimum reduzieren. Wenn Funkabsprachen unausweichlich sind, sollte die Lautstärke von TFAR auf "Whispern" eingestellt werden, sodass die Heliobesatzung ungestört ihrem Dienst nachkommen kann.

Aufgabe der Infanterie im Flug ist es, nach allen Bedrohungen Ausschau zu halten beispielsweise Gewehrfeuer, Raketenbeschuss oder generelles Mündungsfeuer, Bewegungen von Feinden, Hindernissen oder jeglichen anderen Gefahren für das Fahrzeug. Hierbei sollte der Pilot immer umgehend über diese Bedrohungen informiert werden.

## 5.3 Verlegung von Infanterie

Vor Einsatzbeginn sind folgende Fragestellungen zu klären:

WO ist der geplante Landeraum?  
WAS wird transportiert?  
WIE wird verlegt?  
WER steigt auf?

Falls es keinen FAC gibt, welcher die Ressource über die OPL beantragt, wählt sich die Nr.2 auf die SR der Heliobesatzung ein, um später dem Piloten mitzuteilen, dass alle Teile seines jeweiligen Trupps erfolgreich abgesessen sind. Es wird immer vom Rang niedrigsten beginnend abgestiegen.

Sobald der Pilot den "Touchdown" durchgibt, geht die Befehlsgewalt über die Infanterie wieder an den Truppführer über. Dieser kann nun das eigentliche absteigen befehlen.

## 5.4 Ablaufplan von Extraktion, MedEvac oder Logistik

### 5.4.1 Anforderung der Ressource

Bedingt durch die Einbindung mehrerer Truppteile müssen angeforderte Ressourcen wie MedEvac, Logistik etc. vom Operationsleiter genehmigt werden. Hierzu setzt sich der For-

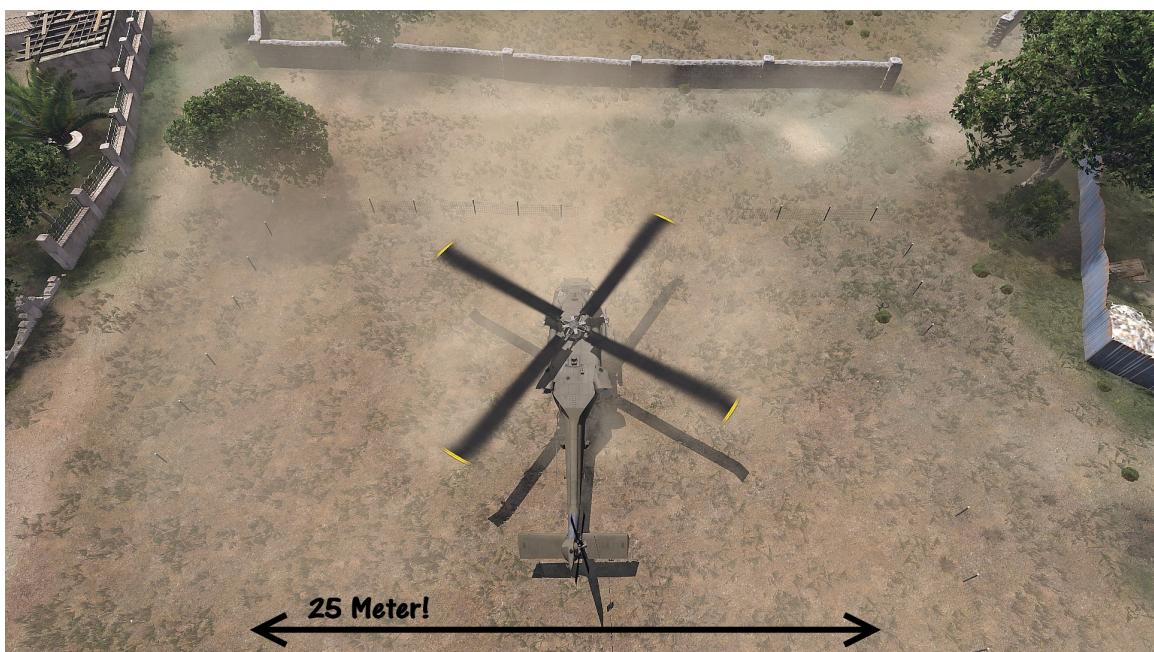


ward Air Controller (FAC) mit der OPL in Verbindung und beantragt die Ressource mit Begründung. Der Operationsleiter entscheidet anschließend situationsgerecht und gibt die Ressource entweder frei oder lehnt diese ab. Im Anschluss darauf findet der FAC sich wieder auf seinem eigenen Funkkreis ein, um von der jeweiligen Ressource direkt kontaktiert zu werden.

### 5.4.2 Landezone finden und einrichten

Der FAC verschafft sich in der Zwischenzeit im Einsatzgebiet einen kurzen Überblick über die Topographie und entscheidet im Anschluss darauf, an welcher Position sich im besten Falle die Landezone befindet. Gleichzeitig legt er auch eine sekundäre Landezone für den Notfall fest und markiert beide Positionen entsprechend mit gültiger Beschriftung auf der Karte (siehe hierzu "SGA FAC" von LingLing).

Eine optimale LZ bietet sowohl für den Anflug des Helikopters, als auch für die Infanterie genügend Deckung. Im optimalen Fall sieht der Pilot die LZ schon von weitem bzw. wird frühzeitig über den FAC mittels Landmarke eingewiesen. Die LZ sollte möglichst eben und frei von Hindernissen sein, welche dem Helikopter schaden könnten. Hierbei muss die Größe so gewählt sein, dass genügend Raum für den Helikopter im Landeanflug sichergestellt ist.



#### 5.4.2.1 Heiße Landezonen

Bei heißen Landezonen kommt es auf eine gute Reaktion der Infanterie und vor allem Schnelligkeit an. Zur besseren Deckung können die Soldaten Rauchgranaten einsetzen,



ebenso kann der Pilot das Einrauchen der Landezone befehlen, um die Sichtlinie zu eventuellen Feindkräften zu brechen.

Wenn ein Helikopter eine bereits unter Beschuss stehende Landezone anfliegen soll, ist der Pilot im Voraus darüber zu unterrichten. Da der Pilot zu jedem Zeitpunkt die vollständige Verantwortung über das Luftfahrzeug inkl. Besatzung inne hat, kann dieser zu jedem Zeitpunkt den Anflug abbrechen oder die Landezone verlassen.

Eine Besonderheit stellt das Aufsitzen der Infanterie unter Beschuss dar hierbei wird die normale Aufsitzreihenfolge missachtet, um ein schnelles Aufsitzen der gesamten Kräfte zu ermöglichen.

#### 5.4.3 Informationsfluss

Die Helikopterbesatzung wird seitens der OPL über die Anforderung der Ressource mit Angabe des Antragstellers informiert. Nach Bestätigung des Auftrags verbindet sich die Besatzung direkt mit dem jeweiligen Trupp und meldet Einsatzbereitschaft. Nun muss der FAC den im Voraus vorbereiteten 5-Liner an die Besatzung übermitteln. Nach erfolgreichem Readback setzt sich der Helikopter in Bewegung und hält ständigen Funkkontakt, um ggf. plötzliche Änderungen oder wichtige Hinweise durchzugeben oder seitens des FACs zu erhalten.

In Sonderfällen kann der FAC die Ressource zunächst in eine Holding Position beauftragen und im Anschluss, je nach Situationslage, den 5-Liner an die Besatzung übermitteln oder den Einsatz komplett abbrechen.

Anmerkung: Falls die Verbindung zwischen Helikopter und FAC ausfallen sollte, wählt sich



der Pilot selbstständig sofort auf dem SR Kanal des Trupps ein, um eine Funkverbindung wiederherzustellen.

#### 5.4.4 Landeanflug - Die Einweisung/ die Übergabe an den Einweiser

Der Pilot meldet die Annäherung an den Operationsraum. In diesem Moment geht die komplette Verantwortung zum FAC über. Er befiehlt dem FAC das markieren der Landezone durch Leucht oder Rauchmarkierungen. Der FAC weist auf Anforderung den Piloten in die korrekte Position ein und warnt ihn ggf. über Gefahren.

Tipp: Bei Nacht sieht man sehr gut ein Knicklicht in Kombination mit einer Rauchgranate, welche darauf geschmissen wird.

Sobald der Pilot den "Touchdown" durchgibt darf die Infanterie die nötigen Aufgaben durchführen.

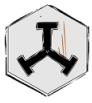
Warum man einen FAC braucht, hier in einem Video verdeutlicht:

<https://www.youtube.com/watch?v=NJIZTL2ZyEw>



#### 5.4.5 Lift-off

Sobald alle Aufgaben abgeschlossen sind oder der FAC die vollständige Anwesenheit durchgibt, führt der Pilot den Lift-off durch. In diesem Moment erlischt die Verantwortung vom FAC.



#### 5.4.6 Worst Case Szenarios

Falls während dem Flug die Maschine beschädigt wird, werden alle Pläne und Aufträge verworfen. In diesem Moment ist oberste Priorität die Maschine unversehrt zu landen. In dem Fall, dass ein Helikopter bei einer Landung beschädigt wird, sind die nötigen Maßnahmen zu veranlassen den Helikopter wieder Instand zu setzen.



## 6 Fallschirmjäger

### 6.0.7 Fahrzeuge

Typ	C-130	CH-47	Huron	Mohawk
Passagiere	25	25	18	16
Min. Sprunghöhe	500 m	300 m	300 m	300 m
Max. Sprunghöhe	1000 m	500 m	500 m	500 m
Min. Geschwindigkeit	200 km/h	120 km/h	120 km/h	120 km/h
Max. Geschwindigkeit	250 km/h	150 km/h	150 km/h	150 km/h

### 6.0.8 Sprungvorbereitung

#### Kartenvorbereitung



Sammelzone  
(SZ)

ist der Punkt wo sich ein Trupp sammelt, es werden immer 2 Sammelzonen pro Trupp bestimmt



Wendepunkt  
(WP)

Pilot übergibt Loadmaster Befehlsgewalt, letzte Vorbereitung vor Sprung



Dropzone (DZ)

ab hier beginnt der Loadmaster mit dem Sprung

#### Materialvorbereitung / Aufsitzen

1. Rucksack auf den Bauch schnallen
2. Fallschirm sowie Höhenmesser aus der speziellen Kiste entnehmen
3. im Trupp vor der Maschine aufstellen; der Loadmaster ist der letzte der einsteigt
4. im Fahrzeug den Höhenmesser aktivieren  selbstständig und ohne Funkbestätigung auf die SR 200 (Sprungfrequenz) wechseln
5. Truppführer meldet aufsitzen auf der SR 200

Merke: »Der Erste wird der Letzte sein.«



## 6.0.9 Loadmaster

Der Loadmaster hat die primäre Aufgabe den Absprung in der Luft zu koordinieren, darunter fällt zum Beispiel welcher Trupp springt zu welcher Zeit. Des weiteren wird nur auf sein Kommando gesprungen.

### Teil der Truppe

Die Rolle des Loadmasters wird von einem Mitglied des zuletzt springenden Trupps wahrgenommen. Der Loadmaster springt immer als letztes ab, egal welche Position er im Trupp hat.

### Teil des Fahrzeugteams

Die Rolle des Loadmaster wird von einem dritten Mann im Fahrzeug wahrgenommen. Dieser springt am Ende nicht ab, sondern verbleibt im Fahrzeug.

## 6.0.10 Der Sprung

### Verhalten beim Sprung

Der Fallschirm wird sofort nach Verlassen des Fahrzeuges geöffnet.

### Besonderheiten von ACE3

Durch die Modifikation ACE3 kann es vorkommen, dass sich der Fallschirm nicht öffnet. Sollte dies der Fall sein, so muss man durch das ACE-Eigenmenü **StrG + Win** den Fallschirm abschneiden. Anschließend kann man einen Reservefallschirm öffnen, dieser ist jedoch nicht steuerbar.

## 6.0.11 Der Flug

Während des gesamten Fluges sollte man versuchen die maximal Geschwindigkeit von 9m/s zu halten, außerdem ist es hilfreich sich beim Navigieren an seinem Vordermann zu orientieren.

## 6.0.12 Die Landung

1. beginnt ab einer Höhe von 50 m; von da an beträgt die maximal Geschwindigkeit 5m/s,
2. 20m vor der Landung auf mindestens 3 m/s abbremsen,
3. sollte mit maximal 2 m/s oder weniger erfolgen um Verletzungen zu vermeiden.



### 6.0.13 Sammeln

1. Nach der Landung wird über den Truppfunk das erfolgreiche Landen gemeldet.
2. Es wird sich eigenständig zur ersten Sammelzone begeben (dafür sind 5min vorgesehen).
3. Wenn der Trupp vollständig an der ersten Sammelzone ist, bewegt sich dieser zur zweiten Sammelzone. Sollten es nicht alle Kameraden zur ersten Sammelzone schaffen bzw. sich nach der Landung nicht melden, wird die Suche nach den vermissten Kameraden aufgenommen.
4. Beim Erreichen des zweiten Brückenkopfes ist der Fallschirmsprung abgeschlossen.



# Abkürzungsverzeichnis

<b>AAR</b>	After Action Report
<b>AA</b>	Anti Air
<b>AGA</b>	Allgemeine Grundausbildung
<b>AT</b>	Anti Tank
<b>CAS</b>	Close Air Support
<b>CO</b>	Commanding Officer
<b>CQB</b>	Close Quarters Battle
<b>CSE</b>	Combat Space Enhancement
<b>EOD</b>	Explosive Ordnance Disposal
<b>FAC</b>	Forward Air Controller
<b>HQ</b>	Headquarter
<b>IO</b>	Intelligence Officer
<b>IR</b>	Infrarot
<b>KPZ</b>	Kampfpanzer
<b>KSK</b>	Kommando Spezialkräfte
<b>KT</b>	Kampftrupp
<b>LR</b>	Long Range
<b>LZ</b>	Landezone
<b>MedEvac</b>	MEDical EVACuation
<b>MG</b>	Maschinengewehr
<b>OPL</b>	Operationsleitung
<b>RO</b>	Radio Operator
<b>SGA</b>	Spezielle Grundausbildung



---

<b>SPZ</b>	Schützenpanzer
<b>SQL</b>	Squadlead
<b>SR</b>	Short Range
<b>TTT</b>	Tactical Training Team
<b>UAV</b>	Unmanned Aerial Vehicle
<b>XO</b>	Executive Officer



# Autoren

Ein herzliches Dank an euch für eure fleißige Mitarbeit, sowie an alle die am TTT mitwirken.

Ghost	grauer Wolf	Grunt	GSG9_abzocker
Highhead	LingLing	Lorddrinkalot	Lufros
Mynx	Nachti	Reimchen	Relain
Schotte	SCIite	Speutzi	Stura
TheConen			