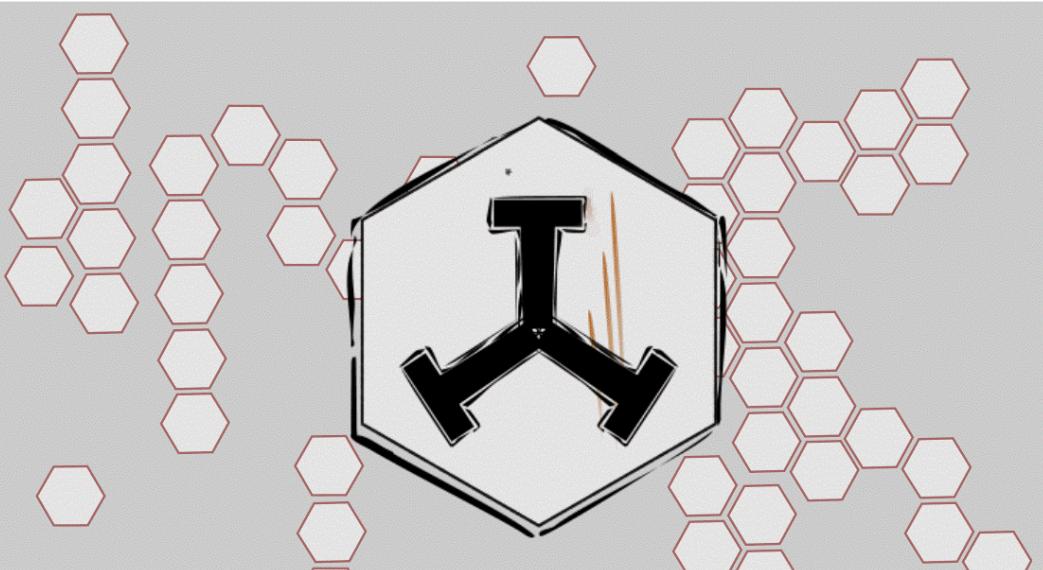


Tactical Training Team

TTT Handbuch

22. Juli 2015



TACTICAL TRAINING TEAM



Handbuch für die allgemeine Grundausbildung



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
Über dieses Dokument	1
Die Grundsätze des TTT	2
1 Truppengattungen	3
1.1 Operationsleitung	3
1.2 Zugführung	3
1.3 Infanterie	3
1.4 Spezialkräfte	3
1.5 Logistik	4
1.6 MedEvac	4
1.7 Close Air Support	4
1.8 Mechanisierte Infanterie	4
1.9 Kampfpanzer	4
1.10 Artillerie	4
2 Grundlagen	5
2.1 Formationen	5
2.1.1 Der Stack	5
2.1.2 Die Kolonne	5
2.1.3 Die Schützenkette	6
2.2 Sicherungsbereiche	7
2.2.1 Rundumsicherung	7
2.2.2 180°-Sicherung	8
2.3 Von der Bewegung	10
2.3.1 Bewegungsarten	10
2.3.2 Sicherungsbereiche	11
2.3.3 Umgang mit der Waffe	11
2.3.3.1 Kreuzen	12
2.3.3.2 Annäherung an eigene oder verbündete Kräfte	12
2.3.4 Vokabular der Bewegung	12
2.4 Richtig Funken und Kommunizieren im Trupp	14
2.4.1 Kontakmeldung	14
2.4.2 Funkgespräch unterbrechen	14
2.4.3 sonstige Meldungen	15
2.4.4 Wichtigste Funkabkürzungen und Begriffe	15
2.5 Fahrzeuge	16
2.5.1 Auf- und Ab sitzen	16
2.5.2 Sicherungsbereich	16
2.6 Erste Hilfe	16
2.7 Verhalten bei Feindkontakt	16

3 Fortgeschrittenes	18
3.1 Führen	18
3.1.1 Führen als Operationsleitung	18
3.1.2 Führen als Zugführer	18
3.1.3 Führen als Truppführer	18
3.2 Logistik / MedEvac anfordern (5-Liner)	18
3.3 Close Air Support anfordern	18
3.3.1 5-Liner	18
3.3.2 9-Liner	18
3.4 Artillerie anfordern (5-Liner)	18
3.5 CQB	19
3.6 Hubschrauber für Infanteristen	20
3.6.1 Hubschrauber im Einsatz	20
3.6.2 Aufgaben der Infanterie im Hubschrauber	20
3.6.3 Koordination	20
3.6.4 Bereitstellen einer Landezone (LZ)	20
3.6.5 Extraktion per Hubschrauber	23
3.6.6 Eingeflogen werden	24
3.6.7 Das Worst Case Szenario	24
3.6.8 Finale Informationen zum Anweiser	24
3.6.9 Beispielablaufplan: Anrufen eines Transportes	25
3.7 Fallschirmjäger	25
3.7.1 Fahrzeuge	25
3.7.2 Sprungvorbereitung	26
3.7.2.1 Kartenvorbereitung	26
3.7.2.2 Materialvorbereitung/Aufsitzen	26
3.7.3 Loadmaster	26
3.7.3.1 Teil der Truppe	26
3.7.3.2 Teil des Fahrzeugteams	27
3.7.4 Der Sprung	27
3.7.4.1 empfohlene Sprunghöhen	27
3.7.4.2 Verhalten beim Sprung	27
3.7.5 Der Flug	27
3.7.5.1 6000m	27
3.7.5.2 300-1000m	27
3.7.6 Die Landung	27
3.7.7 Sammeln	28
3.8 Santitätssystem	28
3.9 Konvoi	28
3.10 Kartenarbeit	29
3.10.1 Umgang mit dem Kompass	29
3.10.2 Umgang mit der Karte (Grundlagen)	35
3.10.3 Symbole	39

3.11 Markierung von Feindeinheiten	41
3.11.1 Aufbau des Operationsbefehls	42
3.12 Aufbau des Operationsbefehls	42
3.12.1 Linien	42
3.12.2 Räume	43
3.12.3 Ziele und Topographie	43
3.12.4 Zonen Luftwaffe und Logistik	44
3.12.5 Marsch	45
4 Die Operationsplanung	46
4.1 Auftrag	46
4.2 Anfahrt	47
4.3 Gelände	47
4.4 Einsatzziel	47
4.5 Abstimmung	48
5 Tutorials	49
5.1 Mods	49
6 Sonstiges	50
6.1 nützliche Tastatur (Um)Belegung	50
Abkürzungsverzeichnis	51
Autoren	53
Tabellenverzeichnis	54

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 *WIE* entschieden, das aus den Erfahrungen von Fehlschlägen und Triumphen herrührt. 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

1 Truppengattungen

In diesem Abschnitt werden die einzelnen Strukturelemente und die Organisation des TTT während einer typischen Mission erklärt. Dabei wird auf das Buddyteam, den Trupp, den Zug und die gesamte Struktur der Kräfte eingegangen.

Die Struktur lehnt sich dabei an das System der Bundeswehr sowie der Amerikanischen Streitkräfte an und wird im TTT als 6 + 2 System so gelebt.

Ganz unten in der Hierarchie der Strukturelemente steht das Buddyteam, welches aus zwei Soldaten besteht. Sie bilden die kleinste, elementarste Einheit. Zwei oder mehr Buddyteams werden durch einen Truppführer koordiniert und bilden so einen Trupp. Zwei Trupps bilden wiederum einen Zug, der durch die Zugführung geleitet wird. Alle Züge und Elemente werden von den Anweisung seitens der Operativen Planung (Operationsleitung (OPL)) geleitet.

1.1 Operationsleitung



Kompanieführung – Trupp Gelb – koordiniert alle an Operationen beteiligte Truppen- teile und liefert Feuerunterstützung durch Artillerie.

1.2 Zugführung



Zugführung – Trupp Grün und Trupp Braun – befehligt Fallschirmjägertrupp Schwarz und Pioniertrupp Blau, übernimmt im Notfall medizinische Erstversorgung und koordiniert MEDical EVACuation (MedEvac), Close Air Support (CAS) und Logistik wenn benötigt.

1.3 Infanterie



Schwarz und Rot – Fallschirmjägertrupp – bilden mit leichten Maschinengewehren und Antifahrzeugbewaffnung das Rückgrat der Operationen im Zug Grün (Schwarz) und Braun (Rot).



Blau und Violett – Pioniertrupp – liefert Trupp Schwarz / Rot mit MG entsprechende Unterstützung und übernimmt Räum- und Sprengaufgaben.

1.4 Spezialkräfte



Gold – Fernspäher – führt Aufklärung mit Drohnen und Scharfschützenteams und bekämpft Einzelziele mit hoher Priorität.



Grau – Kommando Spezialkräfte – Spezialkräfte zur gesonderten Verwendung, welche parallel zu den regulären Kräften operieren und deren Vorgehen durch Aufklärung, Sabotage und gezielte Bekämpfung von Einzelzielen unterstützt.

1.5 Logistik



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

1.6 MedEvac



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

1.7 Close Air Support



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

1.8 Mechanisierte Infanterie

1.9 Kampfpanzer

1.10 Artillerie

2 Grundlagen

2.1 Formationen

Zur Bewegung durch das Gelände verwendet man Formationen, welche der sich bewegenden Gruppe Vor- und Nachteile bieten. Sie sollten jederzeit dem Gelände sowie erwarteten oder bekannten Feindkräften angepasst werden. Die Formationen welche 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 dazu CQB Unterabschnitt 3.5). Grundsätzlich wird der Stack in den klassischen (engen) «Stack» und «Stack weit» unterteilt. Beim «Stack weit» werden die Abstände lediglich erweitert.

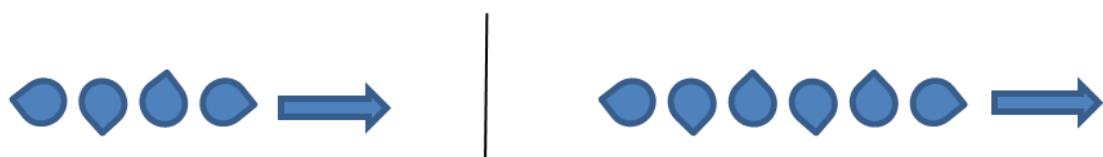
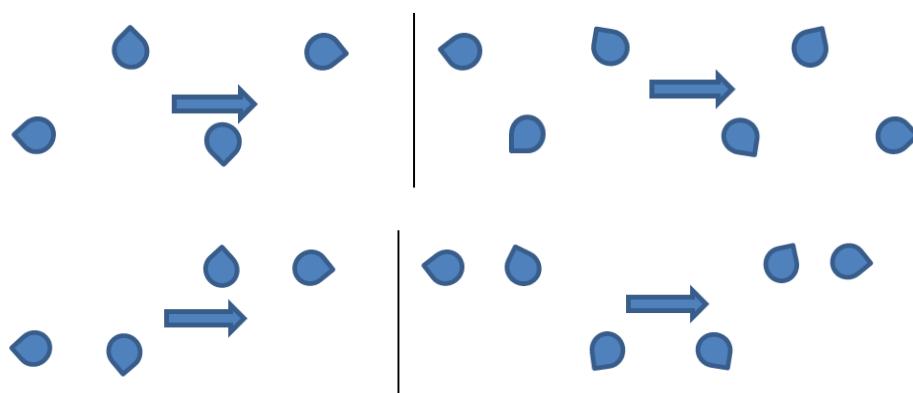


Abbildung 2.1: Stack 4 und 6 Mann

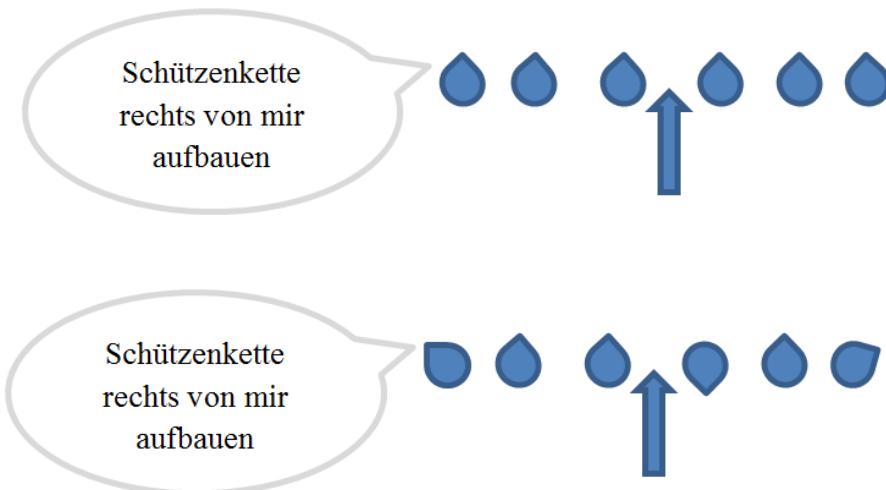
2.1.2 Die Kolonne

Die Kolonne dient als Formation im offenen Gelände und ist die Standardformation für den Marsch. Hierbei muss man zwischer 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 verringern sie die Ausfallzahl, da sich Buddys 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 ist eine Formation, die zum Bezug der Stellung, in Deckung an Mauern und – in Ausnahmefällen! – zum Anmarsch auf einen Feind benutzen. Sie bietet maximale Feuerkraft in vermuteter Feindrichtung, lässt jedoch die Flanken und den Rückraum ungesichert. Die Schützenkette kann effizienter gestaltet werden durch entsprechende Flanken- und Rücksicherung.



2.2 Sicherungsbereiche

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

2.2.1 Rundumsicherung

Die Rundumsicherung bedeutet, dass 360° von dem Trupp abgesichert werden, jeder Soldat hat dazu den Auftrag, ein Viertel des „Kreises“ abzusichern. Jeder Feind in diesem Viertel ist die Verantwortung des Soldaten. Rundumsicherung kann aus dem Marsch und in einer Stellung vollzogen werden. In 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 funkeln, eine 4 Mann Sicherung aufbauen lassen.

Standardsicherung – 4 Team:

- Nr.1 sichert auf 12 Uhr
- Nr.2 sichert auf 9 Uhr
- Nr.3 sichert auf 3 Uhr
- Nr.4 sichert auf 6 Uhr

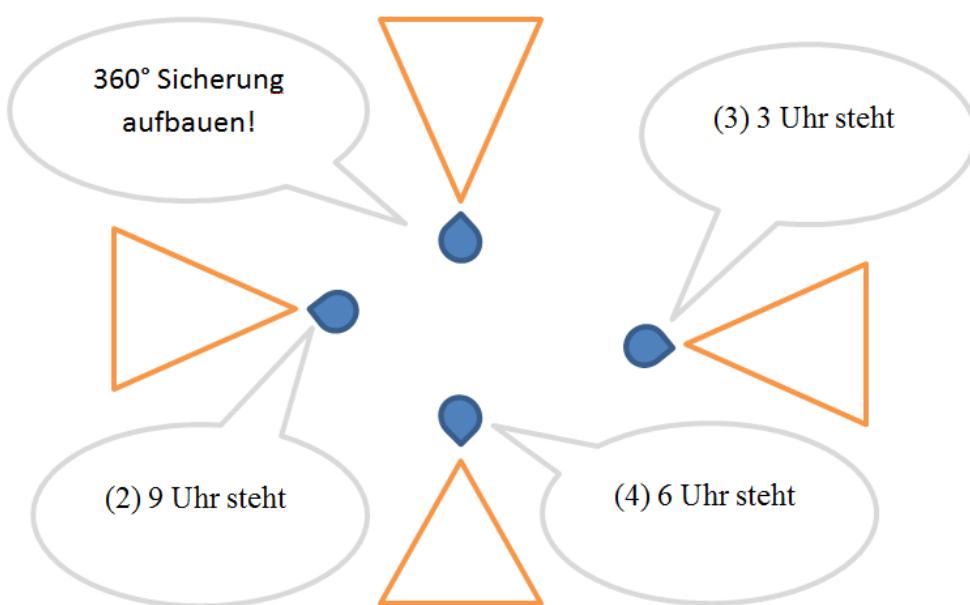


Abbildung 2.2: 4 Mann 360er

Standardsicherung – 6 Team:

- Nr.1 sichert auf 12 Uhr

- Nr.2 sichert auf 9 Uhr
- Nr.3 sichert auf 3 Uhr
- Nr.6 sichert auf 6 Uhr
- Nr.4 und Nr.5 springen ein bzw. unterstützen Schwerpunkte. Nr.1 kann die Verantwortung für die 12 Uhr beispielsweise an die Nr.2 abgeben – in der Stellung kann das MG auf einen Schwerpunkt verlegt werden (aus der ein Feind erwartet wird).

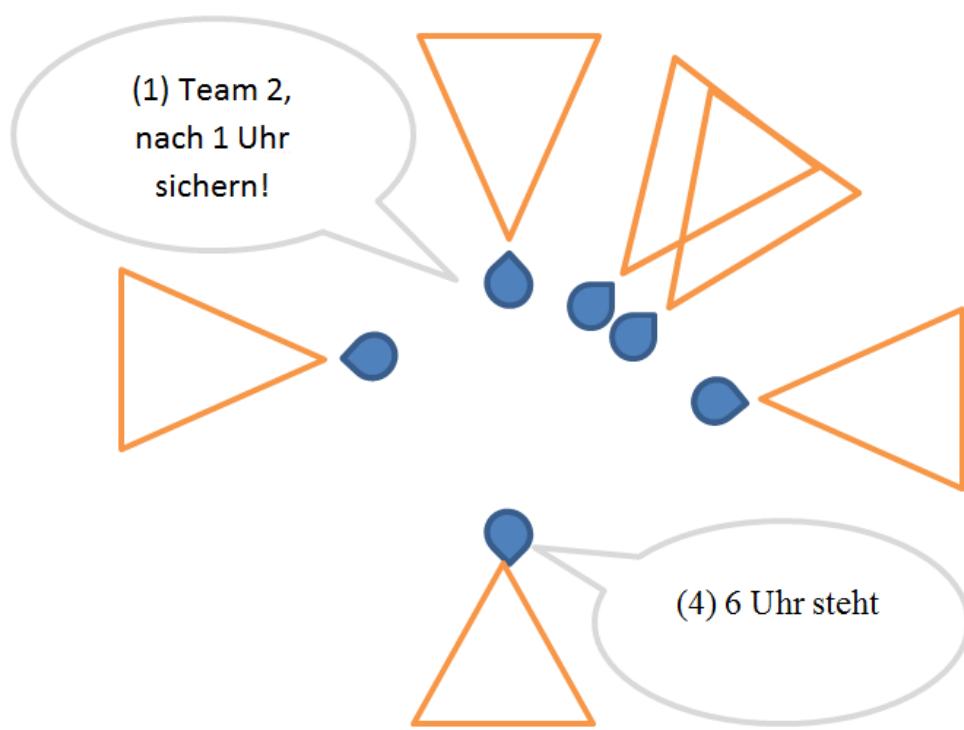


Abbildung 2.3: 6 Mann 360er mit Feuerschwerpunkt

2.2.2 180°-Sicherung

Die 180-Grad-Sicherung ist eine Halbkreis-Sicherung. 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 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.

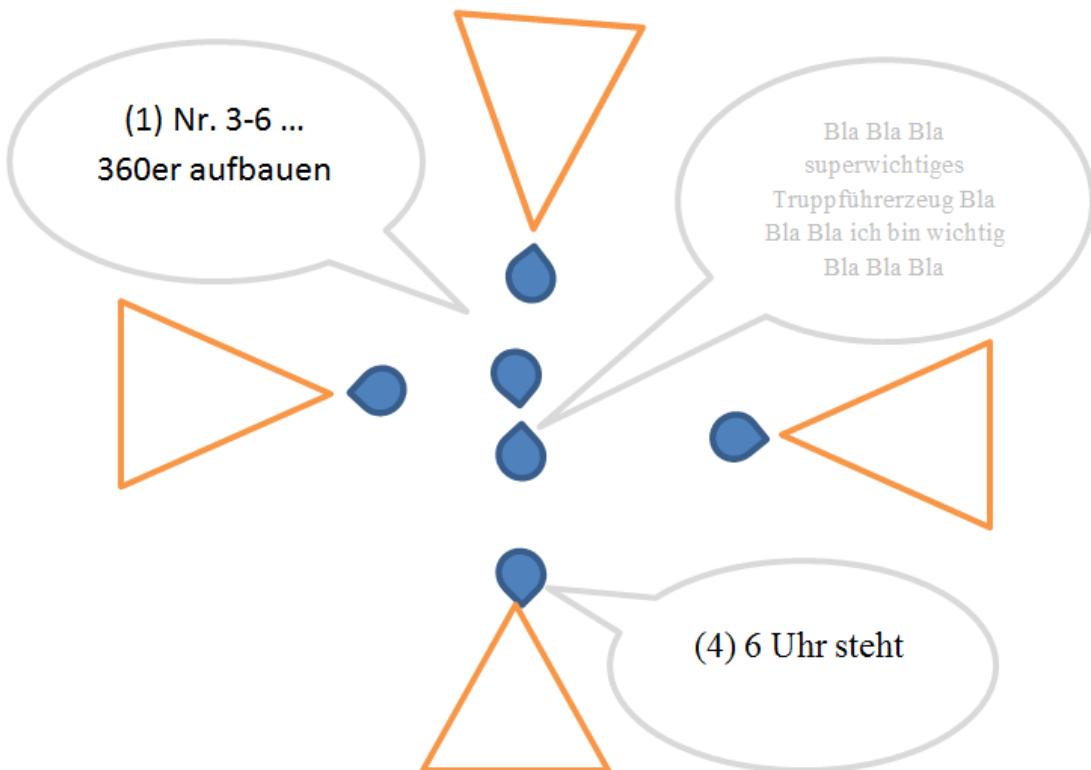


Abbildung 2.4: 6 Mann 360er entlastetes Führungsteam

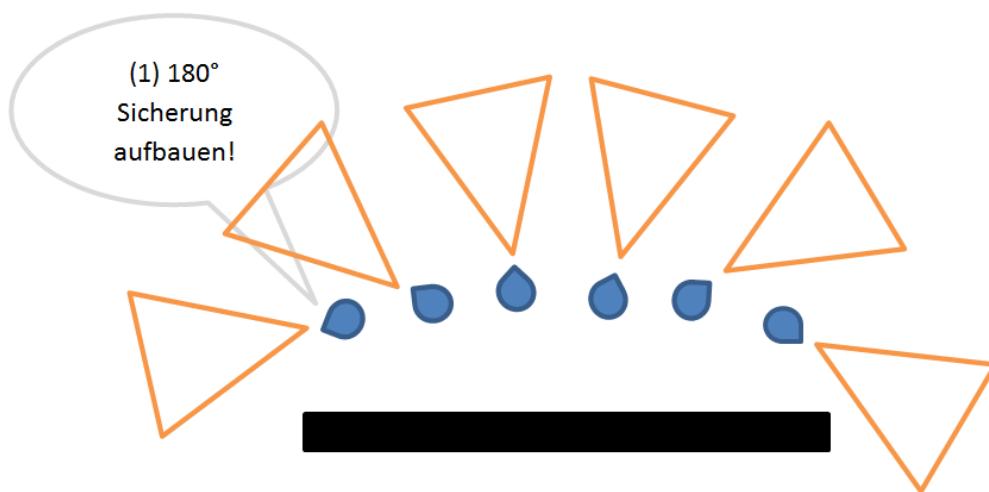


Abbildung 2.5: 180° Sicherung an Mauer

2.3 Von der Bewegung

*Maneuvering with an army is advantageous;
with an undisciplined multitude, most dangerous.*

Die Schlagkraft einer Truppe wird durch ihre Feuerkraft und ihre 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 Vor-kenntnis von Gelände und Erfahrung im Umgang mit der Karte voraus (siehe entsprechendes Kapitel).
- Trupp – Je nach dem, welche Truppgröße 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 Manövieren 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.

2.3.1 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

2.3.2 Sicherungsbereiche

Während der Bewegung hat jedes Mitglied eines Trupps in eine bestimmte Richtung zu sichern. Dabei gelten für den 4-Mann-Trupp folgende Sicherungsbereiche:

- Nr.1 sichert auf 12 Uhr
- Nr.2 sichert auf 9 Uhr
- Nr.3 sichert auf 3 Uhr
- Nr.4 sichert auf 6 Uhr

Und für den 6-Mann-Trupp:

- Nr.1 sichert auf 12 Uhr
- Nr.2 sichert auf 10 Uhr
- Nr.3 sichert auf 2 Uhr
- Nr.4 sichert auf 4 Uhr
- Nr.5 sichert auf 8 Uhr
- Nr.6 sichert auf 6 Uhr

2.3.3 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 10m)
- 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!

2.3.3.1 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 manövriren können. Wann immer man doch Kreuzen muss, ist dies verbal und früh genug anzukündigen: „**Achtung, ich kreuze!**“

2.3.3.2 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.

2.3.4 Vokabular der Bewegung

Tabelle 2.1: Begriffe der Bewegung

Begriff	Bedeutung
Bereitmachen zum Sprung / Bereit zum Sprung	
Sprung auf, Marsch Marsch!	
Verschieben	

Verlegen	Bewegen über eine lange Strecke
Ausweichen	Lösen von feindlichen Kräften, meist Rückzug zu besser zu verteidigenden Position, oft mit Ablenkungen oder Deckungsfeuer kombiniert.

2.4 Richtig Funken und Kommunizieren im Trupp

Zum generellen Gebrauch des Funkgeräts sei auf den TFAR-Mod ?? verwiesen. Weiterhin sollte man die eigene Stimmlautstärke nicht unbedingt auf „Laut“ („yelling“) stellen. Das dient dazu bei mehreren eng geführten Trupps nicht bis zum anderen Trupp darüber zu schreien.

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

2.4.1 Kontaktmeldungen

Kontaktmeldungen sollten möglichst nach einem bestimmten Schema ablaufen. Auch hier gilt im Gefecht wird nicht jede Kontaktmeldung perfekt sein. Dennoch sollte man sich an dieser Meldeform möglichst nah orientieren.

- «Kontakt» oder «Freunde»
- Anzahl
- Was
- Wo (grobe Richtung, Landmarke, Landmarken ggf. verfeinern, genaue Gradzahl)
- Entfernung
- weitere Verfeinerung wie zum Beispiel Bewaffnung, Alarmzustand (heiß oder kalt)

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»

2.4.2 Funkgespräch unterbrechen

Um eine aktuell durchgeführte Funkmeldung oder Gespräch zu unterbrechen, um eine Meldung abzusetzen von höherer Priorität, oftmals Feindkontakt, hat sich ein kurzes «Break, Break» oder «Check, Check» als sinnvoll heraus gestellt.

Beispiel:

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

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

TF: «Verstanden, Feuer frei»

2.4.3 sonstige Meldungen

Bei betreten oder verlassen von Fahrzeugen wird sich kurz und prägnant gemeldet das man dieses entsprechend 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 das er sitzt kann 2 aufsitzen)

Beispiel: «3, Sitzt»

Meldungen über aufgebaute Sicherung können sehr nützlich sein um dem TF über den Status der Sicherung zu empfehlen.

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

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

Beispiel:

TF: «Im Stack Marsch»

6: «Trupp in Bewegung»

Statusmeldung und durchzählen.

Nach heftigen, ggf. unübersichtlichen Feindbeschuss ist es sinnvoll den Status des Trupps abzufragen. 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» ...

«Hier 4, Status Grün, zwei Verletzte auf dem Hügel» ... usw.

2.4.4 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 Fahrzeuge

2.5.1 Auf- und Ab sitzen

Fahrzeuge werden in umgekehrte Trupp Reihenfolge betreten. (Siehe auch „Richtig Funken und Kommunizieren im Trupp“)

2.5.2 Sicherungsbereich

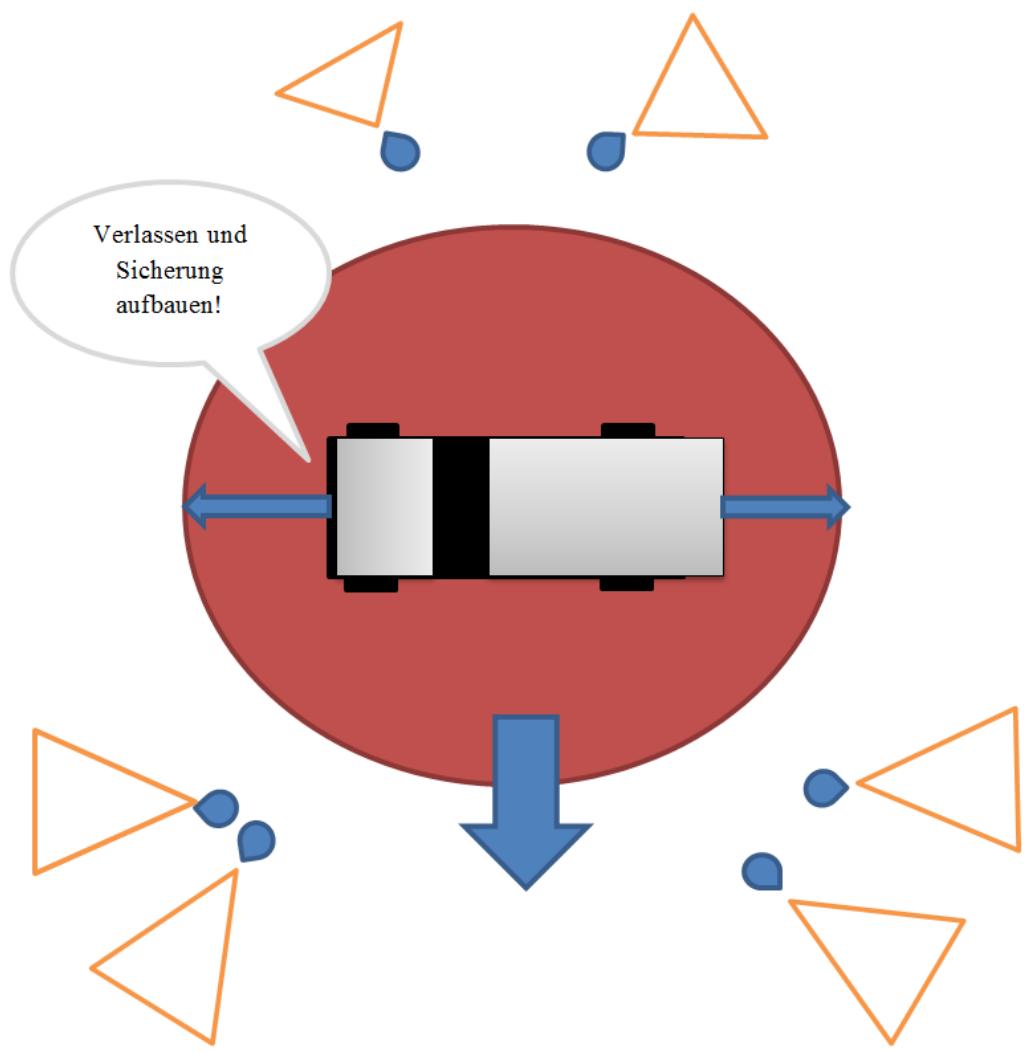
Der Sicherungsbereich nach Verlassen des Fahrzeuges entspricht den Standsicherungsbereichen für Trupps (siehe Kolonne Unterunterabschnitt 2.1.2, Standartsicherung 360°). Mehrere Trupps können sich z.B. 180° Sicherungsbereiche abstimmen.
Kommando Verlassen: Alle Truppteile verlassen das Fahrzeug
Kommando Absitzen: Schütze bleibt, Fahrer bleibt in Nähe am Fahrzeug, Rest baut Sicherung auf.

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 zudem jederzeit Platz für Manöver

2.6 Erste Hilfe

2.7 Verhalten bei Feindkontakt



Beispiel: 360° Sicherung am Fahrzeug 6 Mann Trupp, Schwerpunkt auf 9 Uhr, 20 Meter Abstand halten.

Abbildung 2.6: Absitzen und Sicherung beim Fahrzeug

3 Fortgeschrittenes

3.1 Führen

3.1.1 Führen als Operationsleitung

3.1.2 Führen als Zugführer

3.1.3 Führen als Truppführer

3.2 Logistik / MedEvac anfordern (5-Liner)

3.3 Close Air Support anfordern

3.3.1 5-Liner

3.3.2 9-Liner

3.4 Artillerie anfordern (5-Liner)

3.5 CQB

3.6 Hubschrauber für Infanteristen

3.6.1 Hubschrauber im Einsatz

Pro:

- Observation im Bereich
- Aufnehmen und Absetzen von Trupps
- Tarnung
- Rapid Reaction
- CAS

Contra:

- Größere Verwundbarkeit (größeres Waffenkontingent)
- Laut

3.6.2 Aufgaben der Infanterie im Hubschrauber

Aufgabe der Infanterie im Flug ist es nach allen Bedrohungen Ausschau zu halten. Sei es Gewehrfeuer, Raketen, Positionen feindl. Kräfte, Hindernissen oder jeglicher anderer Gefahr für das Fahrzeug. Der Pilot ist immer zu informieren und auf dem Laufenden zu halten! Überflüssige Gespräche sollten vermieden werden.

3.6.3 Koordination

Bevor es in den Einsatz geht sind Vorkehrungen zu treffen.

- Welcher Trupp kommt in welchen Hubschrauber?
- Welcher Hubschrauber geht zu welcher LZ?
- Die Kräfte sind möglichst gleich und redundant zu verteilen wenn möglich.

Bei Abholung bestimmt der Truppführer, wenn benötigt bzw. möglich, einen Einweiser und das letzte Sicherungsglied.

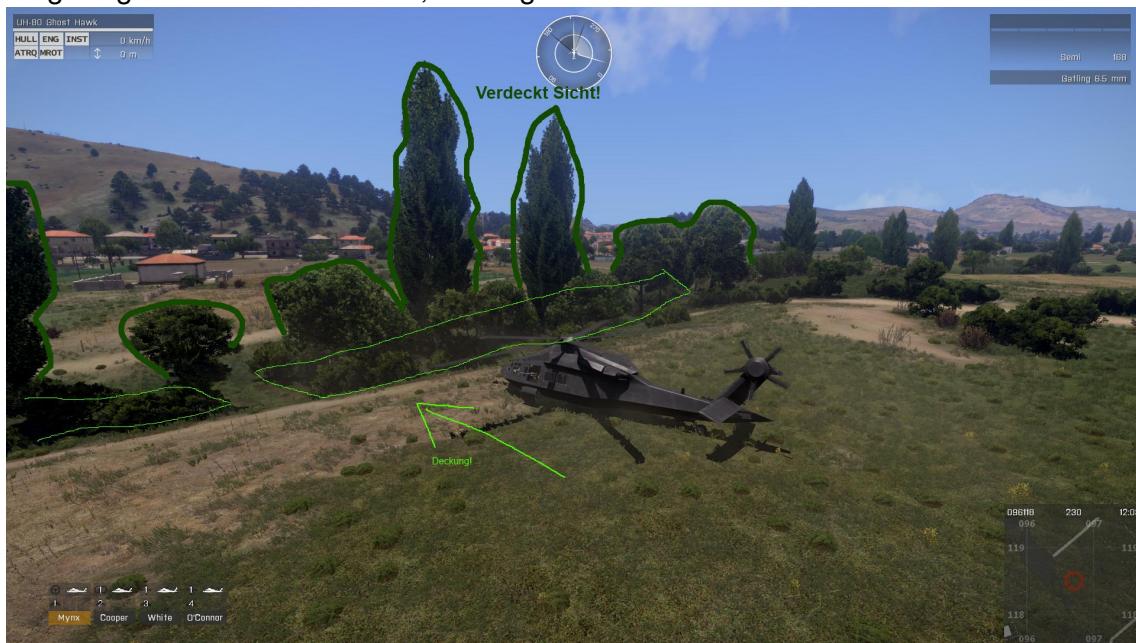
3.6.4 Bereitstellen einer Landezone (LZ)

Eine ideale LZ bietet genug Deckung, sowohl für den Trupp als auch für den Hubschrauber. Ein minimale Landefläche beträgt $25m * 25m$ (ohne viele Hindernisse) und in dieser eine absolut freie Fläche von minimal $5 * 5$ Meter. Dies kann je nach Hubschrauber variieren. Je flacher das Gelände ist, desto weiter muss der Hubschrauber von feindlichen Kräften entfernt landen um die Sicherheit zu garantieren. Ein hügeliges Gelände erlaubt nähere Landemanöver, wenn das Terrain eine Deckung des

Hubschraubers erlaubt.



Für den Anflugbereich wird angestrebt, einen möglichst sicheren (am besten Unsichtbaren) Anflugbereich zu ermöglichen. Trupps werden wenn möglich »direkt in der Deckung« abgeladen oder aufgenommen. Es ist erstrebenswert das der Hubschrauber während des Landemanövers über möglichst viel Deckung verfügt. Je näher am Gegner gelandet werden muss, desto größer ist die Gefahr.





Weiterhin sollten alle möglichen Gefahren im Bereich der Landezone analysiert werden. Gibt es feindl. Patrouillen im Gebiet? Sind Anti-Air Waffen des Feindes im Gebiet gemeldet worden?



Zum Abschluss wird eine Ersatz LZ geplant und vermerkt. Sollte irgendetwas unvorhergesehenes passieren kann problemlos auf diese ausgewichen werden.

3.6.5 Extraktion per Hubschrauber

- Wenn die Landezone ausgesucht und definiert wurde, wird der Hubschrauber angefordert. Der Hubschrauber nimmt Kontakt per Funk auf, wenn er in das Gebiet des Trupps kommt und fordert die benötigten Maßnahmen an.
- Sobald der Hubschrauber in Reichweite ist, ist er auch in der Verantwortung des Infanterietrupps, welcher ihn angefordert hat. Die Infanterie muss den Hubschrauber um jeden Preis schützen!
- Sobald die Funk-Kommunikation hergestellt wurde muss der Hubschrauber mit Informationen vom Squadleader versorgt werden. Stichwort: Situationsbericht. Ist die Landezone Heiß/Kalt? Gibt es Bedrohungen im Gebiet die vorher nicht bekannt waren?
- Eine Basislandmarke, welche bei der Orientierung zur Suche der Landezone helfen kann, ist empfehlenswert. (Beispiel: Nördlich vom Sportplatz/Kirche)
- Wenn der Heli an einem etwas weiteren Ort entfernt sicherer landen kann und die Infanterie dafür etwas laufen muss ist das ein durchaus akzeptables Risiko.
- Wird eine spezielle Landezone gewählt oder muss unkonventionell gelandet werden sind die Gründe des Manövers dem Piloten mitzuteilen. (Wir landen am Südhang, da von Norden mit Feindfeuer zu rechnen ist.)
- Wenn der Hubschrauber Rauch verlangt wird dieser geworfen und wenn verfügbar/benötigt macht sich der Einweiser bereit.
- Der Hubschrauber meldet den Touchdown über Funk.

- Ghosthawk: Im finalen Anflug geben die Türschützen unterdrückungsfeuer auf jegliche Bedrohungen. Es wird so lange geschossen, bis der Hubschrauber den Boden berührt. Dann nur noch im Notfall. Sobald der Hubschrauber wieder abgehoben hat, wird das Unterdrückungsfeuer wieder aufgenommen.
- Die Annäherung an den Hubschrauber erfolgt frontal, mit einem finalen Schwenk zum seitlichen Einstieg. Dies bietet mehr Sicherheit und Schutz, ebenfalls wird dadurch Kreuzfeuer der Türschützen vermieden.
- »Loadmaster« gibt Pilot Freigabe. (oder Squadleader, je nach Truppstruktur/Verladestruktur)

3.6.6 Eingeflogen werden

- Der Pilot wurde über die LZ informiert. Die Verantwortungsbereiche sind verteilt. Dann wird ein Sammelpunkt nahe der LZ für den Abgesetzten Trupp definiert. Sobald der Infanterietrupp abgeladen wurde, wird sich unverzüglich zum Sammelpunkt begeben.
- Höchste Aufmerksamkeit beim finalen Anflug.
- Helikopter mit Seitenbewaffnung: Die Türschützen übernehmen das Unterdrückungsfeuer bis der Hubschrauber den Boden berührt.
- Der Pilot bespricht mit dem Loadmaster den Touchdown.
- Die Infanterie gibt ihr grünes Licht, das alle abgesessen haben und der Hubschrauber startet durch.
- Zeitfaustregel: Unter 1 Min. für ein Platoon!

3.6.7 Das Worst Case Szenario

- LZ Abbruch obliegt dem Piloten!
- Pilot hat das aller letzte Wort!
- Unter plötzlichem Beschuss die Deckung des Hubschraubers wenn nötig mit Rauch unterstützen.
- Wenn der Pilot einen Notfall deklariert, werden alle Pläne/Aktionen verworfen und das Sichern des Überlebens wird Priorität Nummer 1!

3.6.8 Finale Informationen zum Anweiser

Der Einweiser ist der Draht zum Hubschrauber.

Wenn der Einweiser im Einsatz ist, ist dieser für den Hubschrauber verantwortlich. Dies bedeutet ebenfalls bei schwierigem Gelände dieses zu überwachen und bei Gefahr einen »Abbruch!« Befehl zu geben. In diesem Fall wird das Landemanöver abgebrochen und mit Rücksprache ein Neues einzuleiten.

3.6.9 Beispielablaufplan: Anrufen eines Transportes

- Kampftrupp (KT) funk mit OPL Transportanfrage aus
- OPL gibt Transportfreigabe - erteilt Ausführungsbefehl
- KT »Anweiser« nimmt gemeinsam mit Hubschrauber auf Hubschrauber Short Range (SR) Kontakt auf
- Absprache Auftrag Trupp mit Hubschrauber - Landmarke/Anflug
- Hubschrauber meldet Anflug
- Hubschrauber fordert ggf. Rauchmarkierung
- Hubschrauber fordert Anweisung
- Touchdown
- Aufsitzen
- »Kampftrupp komplett.« / »Los! Los! Los!« vom Truppführer
- Abflug (Anweiser Verantwortung endet)

3.7 Fallschirmjäger

3.7.1 Fahrzeuge

Typ	C-130	CH-47	Huron	Mohawk
Passagiere	25	25	18	16
Min. Sprunghöhe	500m	300m	300m	300
Max. Sprunghöhe	6000m	500m	500m	500
Min. Geschwindigkeit	200km/h	120km/h	120km/h	120km/h
Max. Geschwindigkeit	250km/h	150km/h	150km/h	150km/h

3.7.2 Sprungvorbereitung

3.7.2.1 Kartenvorbereitung



Sprungzone ab hier beginnt der Loadmaster mit dem Sprung



Wendepunkt Pilot übergibt Loadmaster Befehlsgewalt, letzte Vorbereitung vor Spr



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



LZ Landezone, ist der Punkt wo sich alle Truppen sammeln

3.7.2.2 Materialvorbereitung/Aufsitzen

- Rucksack auf den Bauch schnallen
- Fallschirm aus der speziellen Kiste entnehmen
- im Trupp vor der Maschine aufstellen; der Trupp, der als letztes springt, steigt als erstes ein; der Loadmaster ist der letzte der einsteigt
- im Fahrzeug selbstständig und ohne Funkbestätigung auf die SR 200 wechseln; Sprungfrequenz
- Truppführer meldet aufsitzen auf der SR 200

Merke: »Der Erste wird der Letzte sein.«

3.7.3 Loadmaster

Der Loadmaster hat die Aufgabe den Absprung zu koordinieren, darunter fällt z.B. wer springt zu welcher Zeit. Es wird nur auf sein Kommando gesprungen.

3.7.3.1 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.

3.7.3.2 Teil des Fahrzeugteams

Die Rolle des Loadmaster wird von einem 3. Mann im Fahrzeug wahrgenommen. Dieser springt am Ende nicht ab, sonder verbleibt im Fahrzeug.

3.7.4 Der Sprung

3.7.4.1 empfohlene Sprunghöhen

Typ	C-130	CH-47	Huron	Mohawk
Höhe [m]	500, 1000, 6000	300, 500	300, 500	300, 500

3.7.4.2 Verhalten beim Sprung

Bei einer Sprunghöhe von 300 - 1000 m wird der Fallschirm sofort nach verlassen des Fahrzeugs geöffnet.

Bei einer Sprunghöhe von 6000 m wird zwischen HALO und HAHO unterschieden
Beim HALO (High Altitude – Low Opening dt. große Höhe – niedrige Öffnung) wird der Fallschirm ab einer Höhe von 1000m geöffnet.

Beim HAHO (High Altitude – High Opening dt. große Höhe – hohe Öffnung) wird der Fallschirm sofort nach verlassen des Fahrzeuges geöffnet.

3.7.5 Der Flug

Es dürfen keine Rauch-, Leucht- oder ähnliche Körper am Mann gezündet werden.

3.7.5.1 6000m

HALO

Während des gesamten Fluges ist die maximal Geschwindigkeit von 54km/h zu halten. Zum navigieren ist zu empfehlen sich an seinen Vordermann zu halten.

HAHO

Während des gesamten Fluges ist die maximal Geschwindigkeit von 54km/h zu halten. Zum navigieren ist zu empfehlen sich an seinen Vordermann zu halten.

3.7.5.2 300-1000m

Während des gesamten Fluges ist die maximal Geschwindigkeit von 54km/h zu halten. Zum navigieren ist zu empfehlen sich an seinen Vordermann zu halten.

3.7.6 Die Landung

- beginnt ab einer Höhe von 50m; ab da beträgt die maximal Geschwindigkeit 30km/h,

- 20m vor der Landung auf mindestens 20km/h bremsen,
- sollte mit 10km/h oder weniger Erfolgen; um Verletzungen zu vermeiden.

3.7.7 Sammeln

- nach der Landung wird über den Truppfunk das erfolgreiche landen durchgeben
- eigenständig zur ersten Sammelzone bewegen; dafür sind 5min vorgesehen
- wenn alle angekommen dann zur zweiten Sammelzone bewegen; sollten nicht alle zur ersten Sammelzone finden bzw. sich nach der Landung nicht melden wird nach den 5min nach den vermissten Kameraden gesucht
- beim erreichen der zweiten Sammelzone ist der Fallschirmsprung abgeschlossen

3.8 Santitätssystem

3.9 Konvoi

3.10 Kartenarbeit

3.10.1 Umgang mit dem Kompass

Tipp: Kompass auf »Leertaste« legen so ist dieser leichter verfügbar als über die Taste »K«

Generelle Feindsichtungen nach R-E-Z (Richtung-Entfernung-Ziel) Prinzip

Gut geeignet für schnelle Ausrichtung im Gelände. Simple Information über mögliche Kontakte, besonders wenn man verteilt steht.

Beispiel: Sichtung 4er Infanterie Patrouillie in Stadtgebiet



Für Zieleinweisung

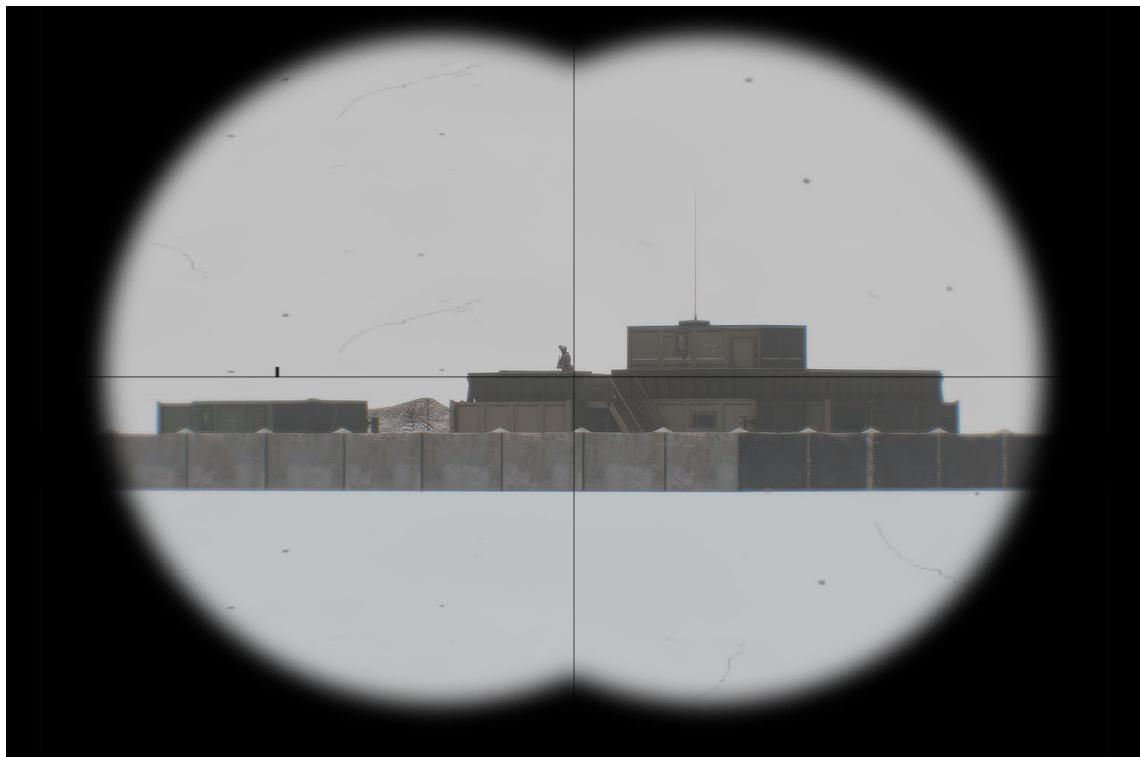
- Ziel mit Feldstecher lokalisieren, mit dem Fadenkreuz anpeilen.
- Ohne sich zu bewegen auf den Kompass Wechseln für die genaue Gradzahl bzw. Ausrichtung des Kompassdrahts an markanten Stellen oder auf den Feind, sofern Sichtbar.



Angabe: »Kontakt im Südwesten 300 m, links vom hohen Bürogebäude, 4 Mann Patrouille, kalt« (Bitte beachten das weitere Informationen hilfreich sein können z.B. Art der Bewaffnung)

Feindsichtungen nach Gradzahlen

Gut geeignet für eindeutige Bestimmung von Feinden für Gruppenscharfschützen und Fahrzeuge, die entweder dicht bei euch stehen oder in einer Linie hinter mit eurer Position stehen. Auch sehr nützlich für die präzisere Kartenmarkierung von Feinden
Situation: Einzelner feindlicher Kontakt auf HQ Gebäude:



Für Zieleinweisung

- Ziel mit Feldstecher lokalisieren, mit dem Fadenkreuz anpeilen.
- Ohne sich zu bewegen auf den Kompass Wechseln für die genaue Gradzahl bzw. Ausrichtung des Kompassdrahts an markanten Stellen oder auf den Feind, sofern Sichtbar.



Angabe: »Kontakt NW, 319° von meiner Position, 500m, einzelner Schütze auf dem Militärgebäude, kalt.«

Feindsichtungen mit MILS (Strich / Artilleriepromille)

Hierbei werden die natürlichen Gradzahlen in einem Volkreis mit 6400 Einheiten aufgeteilt, was die Zieleinweisung bei über 1000m einen Seitenabstand des Ziels von einem Meter ergibt. Diese befinden sich auf dem 3., äusseren Zahlenring des Kompasses.

Gut geeignet bei sehr weiten Entfernungen 900m+, wo der Winkel der Gradzahlen sehr stark zusammenläuft um sehr exakte Anweisungen für Scharfschützen zu geben bzw. für Mörser / Artillerie Einweisung. Geht nicht ohne dass man direkt nebeneinander steht oder dies entsprechend der Position der Artillerie umrechnet.

Situation 2 Infanterieposten auf einem HQ Gebäude. Nur der Rechte soll von unserem Scharfschützen ausgeschaltet werden.



- Mit Feldstecher anvisieren.
- Ohne sich zu bewegen den Kompass rausholen und im äussersten Zahlenringen ablesen (Gradzahl ist bei rechtem oder linken Pfosten beides 320°) . Hierfür sollte man exakt hinter oder direkt neben dem Schützen positioniert sein.



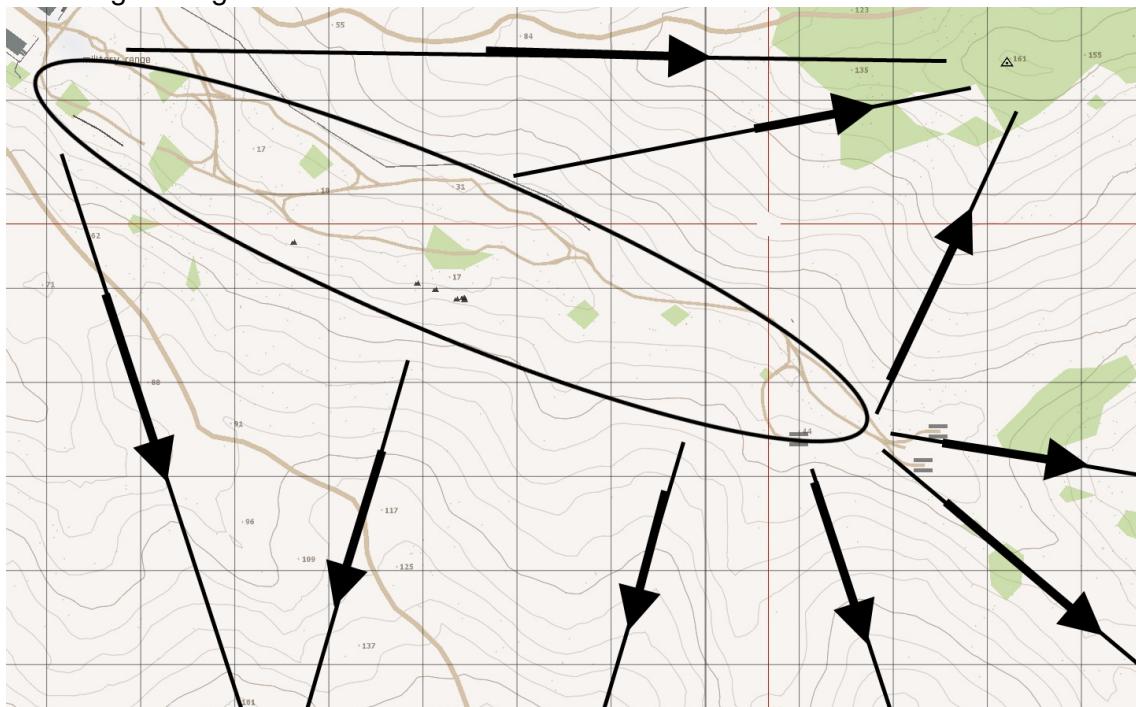
Angabe: »Kontakt auf 320° meiner Position, 900 m, Strich 5690 , einzelner Schütze, kalt«

3.10.2 Umgang mit der Karte (Grundlagen)

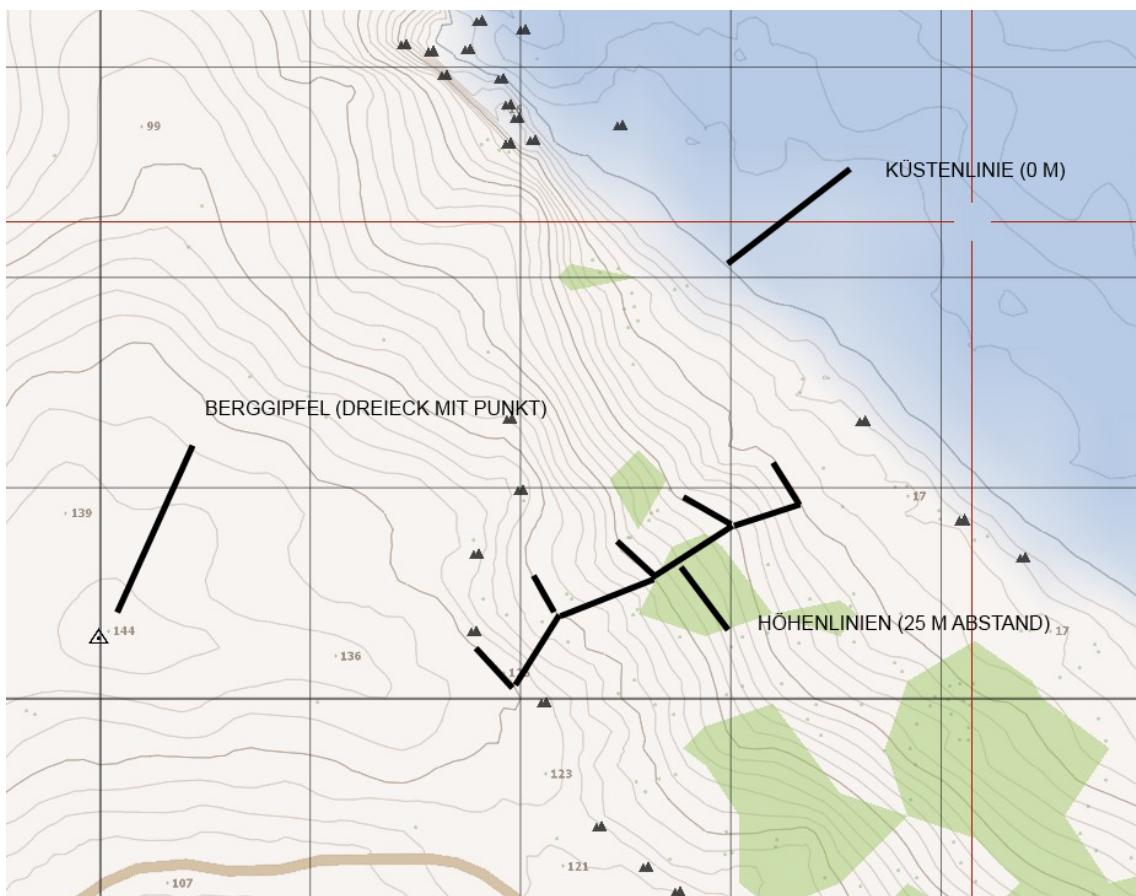
Navigation mit der Karte

Die in Arma 3 verwendete topographische Karte ist sehr nützlich um geeignete Landezonen, Overwatchpositionen, Deckungsmöglichkeiten und Antrittswege im Voraus zu erkennen. Wichtig ist, dass hierbei die Höhenlinien und Symbole auf der Karte richtig interpretiert werden. Je enger die Höhenlinien, desto steiler das Gelände.

Hier als Beispiel von einem relativ schmalen Tal, das nach Norden, Westen und Süden von Bergen umgeben ist.



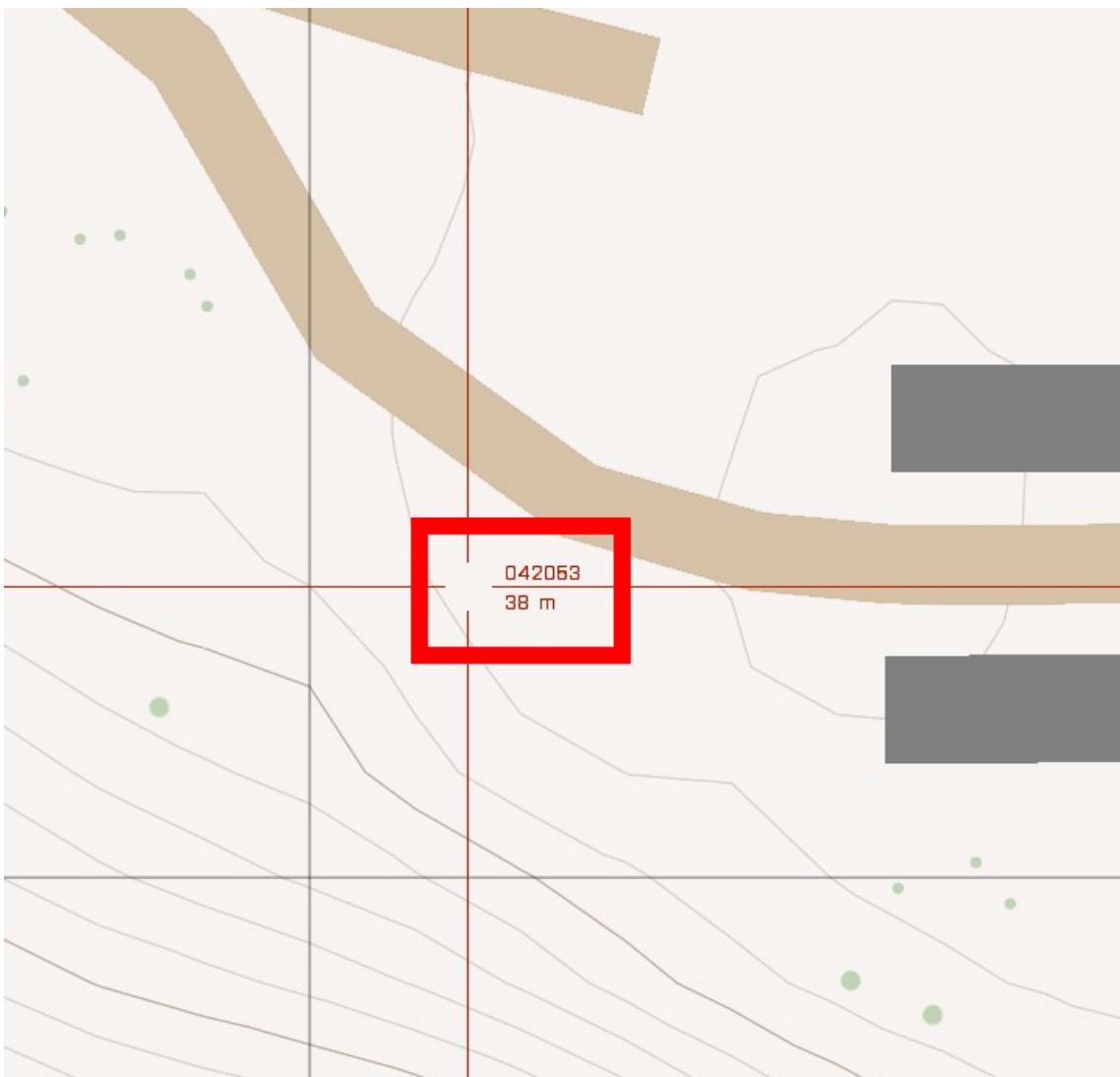
Markante Linien sind, je nach Zoomstufe im Abstand von 1 bis 25m zueinander, beginnend mit der Wasserlinie 0 m. Berggipfel werden mit einem Dreieck mit Punkt in der Mitte dargestellt, andere Hügel mit Zahlen (Meterangabe). Oft nutzt man diese auch zur Kommunikation »Hill 68« ist dann zB. der 68 m Hohe Hügel im entsprechenden Planquadrat.



Kartenkoordinaten werden in der Kartenansicht immer unter eurem Cursor angezeigt. Falls euch welche gegeben werden, kann dies auf zwei Wege erfolgen: „Position xxx-yyy“ oder „Planquadrat xx-yy“. Die erste Zahlenfolge bezeichnet immer die Koordinatenpalten und die zweite Zahlenfolge die Koordinatenreihen. X ist die obere, horizontale Achse, Y ist die linke, senkrechte Achse.

Die Karte selbst lässt sich flüssig per Mausrad Zoomen, die Gitternetzlinien sind in der weitesten Zoomstufe in 1km Abständen, sobald man näher heranzoomt ändern sich diese zu 100 m Abständen. So lassen sich auch Feindpositionen bzw. Distanzen zu diesen besser abschätzen.

Die diagonale Distanz der 100 m Kästchen sind ca. 140 m.



Diese Koordinaten werden auch auf eurem GPS oben links angezeigt, so lässt sich eure Position immer genau bestimmen, falls verlangt wird, dass ihr eure eigene Position markiert bzw. um festzulegen wo Feinde zu markieren sind.



3.10.3 Symbole

Die Vanille Symbole werden auf der Karte gesetzt in dem man, im Kartenmenü, per Doppelklick auf die gewünschte Position einen Punkt setzt. Standardmäßig kann mit den Cursor Pfeilen »↑, ↓« die Symbole durchgeschaltet werden. Mit »Shift« wird die Farbe geändert. Eine Rotation der Pfeile ist leider nicht vorgesehen.

Die Vanille Kartenmarkierungen sollten nur im "Gruppen Channel" gesetzt werden.



Hauptquartier / Stützpunkt



Punkt, grün Haus sauber, oder auch Wegpunkte



Pfeil / Richtung



Startpunkt



Endpunkt



Treffpunkt



Aufgabe / Ziel



Angriffsrichtung



Vorsicht / Warnung



Unbekannt



Landezone

Kartenmarkierungen werden auf dem Tablet über ein Dropdownmenü aufgerufen. Über den Punkt Salute Reports und Route Planing werden die Unterpunkte aufgerufen. Bei Salute Reports kann man Einheiten melden, Art, Stärke und Richtung. Über das Route Planing kann man die restlichen Symbole einfügen.



Unbekannt



Recon / Späher



motorisierte Infanterie



mechanisierte Infanterie



Panzer



Infanterie



Flugzeug



Hubschrauber



Drohne

3.11 Markierung von Feindeinheiten

Die Feindeinheiten werden immer mit »E« bezeichnet. Wichtig ist zu Kennzeichnen wann die Einheiten aufgeklärt wurden und diese entsprechend auf der Karte zu aktualisieren.

Die Markierung erfolgt nach dem Schema Art, Anzahl, Bewegung, Status, Uhrzeit.
Beispiel: EI 5 St C, 1230

Oberbegriff	Abkürzung	Anmerkung	Beispiel
Enemy Infantry (Feindliche Infanterie)	EI	Feindliche Infanterie erkannt und aufgeklärt	
Enemy Tank (Feindlicher Kampfpanzer)	ET	Feindliches Panzerfahrzeug erkannt und aufgeklärt	
Enemy Air (Feindliches Flugzeug)	EA	Feindliche Jets	
Enemy (Armoured) Personal Carrier (Feindlicher Truppentransporter)	EPC	Einheiten wie BTR, BMP - also feindliche, gepanzerte Truppentransporter	
Enemy Helicopter	EH	Feindliche Helikopter	
Enemy Anti Air	EAA	Feindliche Anti-Air-Einheit	
Static	St	statische Einheit	
Patrouillie	Pt	Einheit läuft ein definierten Weg in berechenbaren Muster	
Mobil	Mb	Einheit ist mobil, Bewegungsmuster nicht erkennbar	
Patrouillie	Pt	Einheit läuft ein definierten Weg in berechenbaren Muster	
Heiß	H	Einheit hat uns aufgeklärt, sucht aktiv nach uns	
Kalt	C	Einheit hat uns noch nicht aufgeklärt, verhält sich passiv	

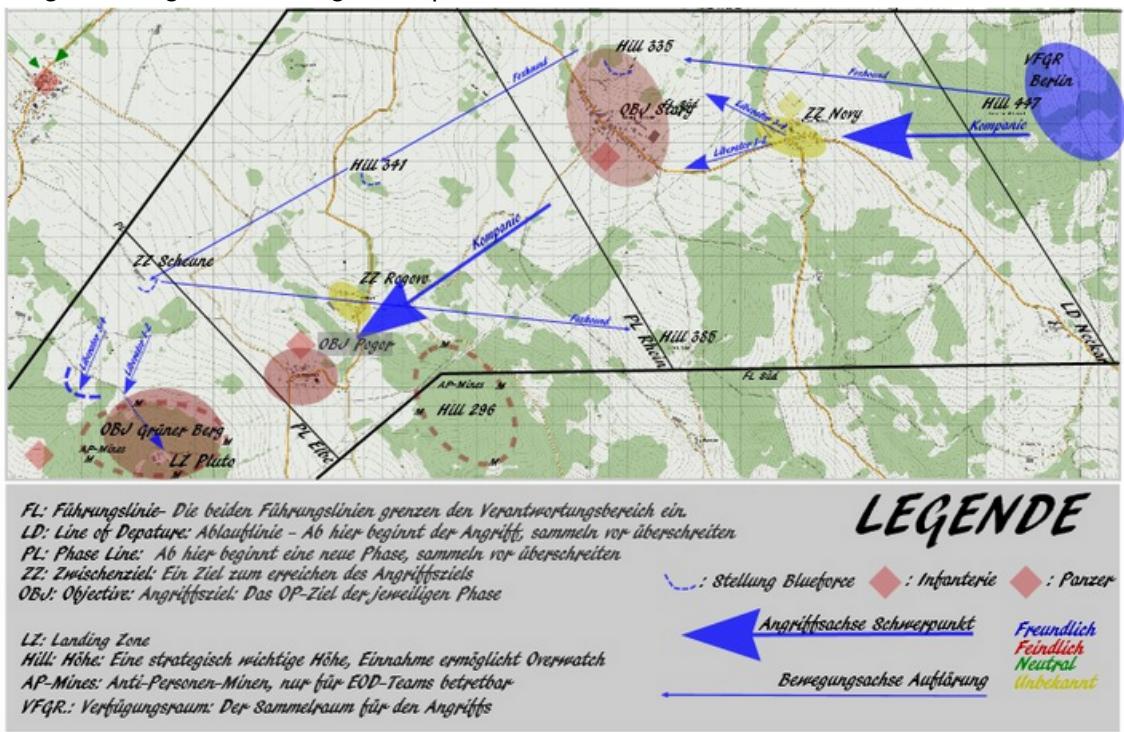
<<<< HEAD:includes/Advanced/KarteUndMarkierungen/Operationsbefehl.tex

3.11.1 Aufbau des Operationsbefehls

=====

3.12 Aufbau des Operationsbefehls

Fragestellung zur Planung des Operationsbefehls siehe auch:4 >>> Karte-und-Markierungen:includes



Auftragsverteilung

Phase	Min. ab LD Ziele	Feindstärke	Auftr.Foxhound	Auftrag Kompanie	Liberator 1&2	Liberator 3&4
Neckar	VFGR Berlin		Aufklären	Sammeln		
	20 Hill 335		Einnnehmen			
	30 ZZ Nory	Unbekannt	Aufklären	Durchstoßen		
	60 OBJ Starry	1 Kompanie	Aufklären	Einnnehmen & Säubern	Linke Flanke ü. 8tr.	Rechte Flanke
	90 Hill 341		Einnnehmen			
	120 ZZ Regor	Unbekannt	Aufklären	Durchstoßen		
Rhein	160 OBJ Peger		Aufklären	Einnnehmen & Säubern	Linke Flanke	Rechte Flanke ü. 8tr.
	160 ZZ Scheune		Einnnehmen			
	180 OBJ Gröner Berg		Aufklären	Einnnehmen & Säubern	Nimmt Lager ein	Sichert Bergzugang N.
	180 Hill 335		Einnnehmen			

3.12.1 Linien

Linien	Abkürzung	Bezeichnung	Anmerkung	Beispiel
Führungslinie	FL	Angrenzende Himmelsrichtung	Die Führungslinien grenzen den Verantwortungsbereich und das Operationsgebiet ein.	FL Nord, FL SW

Line of Depature (Ablauflinie)	LD	Großer Fluss	Beim Überschreiten beginnt der Angriff und die Kampfhandlung	LD Rhein, LD Donau
Phase Line (Kordinierungs-Führungsleitung)	PL	Kleinere Flüsse	Eine OP unterteilt sich in zwei- drei räumlich und zeitlich getrennte Phasen, markiert durch die Phasenlinien	PL Neckar, PL Inn, PL Isar
Sicherungslinie	SL	Insel	Sicherungslinien, auf denen der Feind abzuwehren ist.	SL Rügen, SL Sylt

3.12.2 Räume

Räume	Abkürzung	Bezeichnung	Anmerkung	Beispiel
Casualty Collection Point (Verwundeten Sammelstelle)	CCP	Verwundeten-sammelstelle mit VS und Geländebeschreibung versehen	Hier werden die Verwundeten gesammelt	CCP Ruine, CCP Abdera
Verfügungsräume	VGR	Bundesländer, Bundesstaaten	Sammelraum pro Phase, der als Sicher gilt. Häufig gibt es nur einen VGR vor der LD.	VGR Bayern, VGR Pfalz
Brückenkopf	BR	Helden	Wassernahe Stellung/Anlandungszone im feindlichen Gebiet (Brücke, Strand, Flusseite)	BR Herakles, BR Odin, BR Thor

3.12.3 Ziele und Topographie

Ziele und Topographie	Abkürzung	Bezeichnung	Anmerkung	Beispiel
Zwischenziel	ZZ	Engekürzter Name des Ortes oder konkrete Beschreibung des Ziels	Zwischenziele sind optionale Ziele, je nach Schlachtverlauf zu erreichen. ZZ mit Nummer versehen!	ZZ Lager #1, ZZ Novograd #1

Objective	OBJ	Eingekürzter Name des Ortes oder konkrete Beschreibung des Ziels	Die Hauptziele der Operation	OBJ Abdera, OBJ Airport
Hill (Hügel/Anhöhe)	Hill	Hügel immer mit aktueller Höhenangabe versehen.	Stratgisch wichtige Anhöhen	Hill 136
Geländemarke	GM	Beschreibung, Ein, maximal zwei Wörter (Adjektiv, Subjekt)	Besondere Gelände-eigenschaften werden beschrieben.	GM Kugelbaum, GM tiefe Senke

3.12.4 Zonen Luftwaffe und Logistik

Zonen Luftwaffe/Logistik	Abkürzung	Bezeichnung	Anmerkung	Beispiel
Landezone	LZ	Nato Alphabet	Landezone, die eingerichtet werden. Dabei handelt es sich ausdrücklich um Landezonen für Helikopter.	LZ Alfa, LZ Bravo
Drop zone	DZ	NATO-Alphabet+ #Nummer	Dropzone, Gebiet für das Abwerfen von Mensch (FJ) und Material per Fallschirm, bzw. Slingload Drops	DZ Alfa #1
Pick up Zone	PZ	NATO-Alphabet+ #Nummer	Zone zur Aufnahme von Mensch und Material, zum Ausfliegen oder Exfil per Boot	PZ Alfa #1
Weapon Free Zone	WFZ	Codename, Einheitenname	Zone, in der eine Einheit Feuerfrei hat, wird per Codename von OPL freigegeben. (Hier OPL, Adler Freigabe für WFZ Heureka, bestätigen sie, kommen!)	WFZ Heureka, Adler

Bomben	Bomb	Codename, Einheitenname	Zone, die flächig ge- bombt werden soll - für Jabo, Jet-Einheiten	Bomb Ham- mer- schlag, Condor
--------	------	----------------------------	---	---

3.12.5 Marsch

Marsch	Abkürzung	Bezeichnung	Anmerkung	Beispiel
Route, An- marschweg	AW	Stadt / Routen- name	Route des Feindes Oder der eigene Anmarschweg	AW Rom
Start Point (Start Punkt)	SP	Stadt / Routen- name	Startpunkt des Mar- sches, ab hier beginnt der Marsch	SP Rom
Release Point (End Punkt)	RP	Stadt / Routen- name	Endpunkt des Mar- sches, hier endet der Marsch mündet meist in ein VFGR	RP Rom
Check Point (Kontrollpunkt)	CP	Stadt / Routen- name + #Num- mer	Kontrollpunkt beim Marsch, hier wird bei passieren gemeldet, auf Befehl gehalten.	CP Rom #1
Passage Point (Durchlaufpunkt)	PP	Stadt / Routen- name + #Num- mer	Punkt zum Passieren, Meldung erforderlich!	PP Rom #1
Technical Halt (Technischer Halt))	TH	Stadt / Routen- name + #Num- mer	Technischer Halt, zum Tanken, Munitionieren, Reperatur, etc.	TH Rom #1

4 Die Operationsplanung

Zur Planung des Operationsbefehl siehe auch 3.12

4.1 Auftrag

- Was ist genau mein Auftrag?
- Welche Kriterien müssen erfüllt sein, dass der Auftrag erfolgreich ausgeführt wurde?
- Welche Aufgaben haben die anderen Einheiten?
- Welche Aufgaben sollen von meiner Einheit erledigt werden, welche nicht?
- Mit welchen Einheiten muss ich mich abstimmen für den Erfolg?
- Wer ist mein Ansprechpartner bei anderen Einheiten?
- Wer ist mein OPL?
- Wetter und Tageszeit
- Wie ist das Wetter und die Sichtverhältnisse während des Einsatzes?
- Wo steht die Sonne?
- Sind Nachtsichtgeräte notwendig?
- Feindkräfte (wenn unbekannt - sofort Aufklärer losschicken!)
- Wie sieht der Gegner aus/Wer ist der Gegner?
- WICHTIG: Wo befindet sich der Gegner
- In welcher Stärke ist der Gegner am Einsatzziel?
- In welcher Stärke ist der Gegner im OP-Gebiet?
- Wie ist der Gegner bewaffnet?
- Welche Anzahl an Feindfahrzeugen ist zu erwarten?
- Verfügt der Gegner über AT/AA oder sonstige schwere Waffen?
- Verfügt der Gegner über Mörser oder sonstige indirekte Waffen?
- Führt der Gegner Patrouillen durch, wenn ja in welchem Radius?

4.2 Anfahrt

- Wo liegt das Einsatzziel?
- Wie weit ist es vom eigenen Startpunkt entfernt?
- Wie lange brauche ich zum Angriffsziel?
- Welche Fahrzeuge eignen sich dazu am besten?
- Ist die Landezone/der Bereistellungsraum/Sammelpunkt feindfrei?
- Ist die Flugweg, die Straße, der Seeweg feindfrei?

4.3 Gelände

- Allgemeiner Check: Wie ist das Gelände beschaffen? (Hügelig, Flach, Bewaldet, Wüste...)
- Kann ich meine Route so wählen, dass ich möglichst unerkannt an mein Einsatzgebiet komme?
- Kann ich meine Route so wählen, dass ich möglichst gute Deckung und Sichtschutz habe?
- Kann ich meine Route so wählen, dass ich in Sichtweite befreundeter Einheiten bleibe?

4.4 Einsatzziel

- Wie hoch liegt das Einsatzziel?
- Wie ist es befestigt?
- Erwartet der Gegner Angriffe?
- Markiere drei mögliche Einsatzrouten
- Markiere drei mögliche LZs
- Markiere drei mögliche Verfügungsräume (Sammelpunkte für Truppen vor Angriff)
- Markiere drei mögliche Aufklärer-Standorte (Sniper-Positionen)
- Markiere zwei mögliche Rückzugsrouten und Versprengtensammelpunkte
- Angriffsplanung
- Wann fand die letzte Aufklärung statt? (Ohne Aufklärung, kein Einsatz)
- Welche Aufklärungsmittel stehen mir zur Verfügung?

- Welche Fahrzeuge stehen mir zur Verfügung?
- Wieviele Mann stehen mir zur Verfügung?
- Welche Bewaffnung brauche ich aufgrund der Aufklärungsergebnisse?
- Wer agiert als Reserve? (Ohne Reserve, kein Einsatz)
- Wer übernimmt die Rolle des Medics?
- Wer übernimmt die Rolle der AT/AA
- Wird ein CAS benötigt?
- Wird ein EVAC benötigt?
- Wird ein Mörser benötigt oder sonstige indirekten Waffen?

4.5 Abstimmung

- Welcher Rufname habe ich, welche Rufnamen die sonstigen Einheiten?
- Welche Funkkanal habe ich, welchen Funkkanal die anderen Einheiten??
- Welche Funke wird genutzt? 343, 119, etc..
- Welche Aufgaben haben meine befreundeten Einheiten?
- Welche Kartenquadranten gehören "mir"? Welche teile ich mit befreundeten Einheiten?
- Welche Maßnahmen werden ergriffen, um friendly fire zu vermeiden?
- Was passiert bei Ausfällen bei der Anfahrt?
- Was passiert mit Nachzüglern?
- Wo kann Munition und Ausrüstung nachgefasst werden?

5 Tutorials

5.1 Mods

6 Sonstiges

6.1 nützliche Tastatur (Um)Belegung

Abkürzungsverzeichnis

AAR	After Action Report
OPL	Operationsleitung
SQL	Squadlead
FAC	Forward Air Controller
AT	Anti Tank
UAV	Unmanned Aerial Vehicle
TTT	Tactical Training Team
AA	Anti Air
KPZ	Kampfpanzer
SPZ	Schützenpanzer
CAS	Close Air Support
CQB	Operationsleitung
AGA	Allgemeine Grundausbildung
SGA	Spezielle Grundausbildung
KSK	Kommando Spezialkräfte
MedEvac	MEDical EVACuation
CSE	Combat Space Enhancement
IR	Infrarot
EOD	Explosive Ordnance Disposal
LZ	Landezone
KT	Kampftrupp
SR	Short Range

LR Long Range

MG Maschinengewehr

Autoren

Die namentlich genannt werden wollen (und die ich noch auftreiben konnte).
Ein herzliches Dank an euch für eure fleißige Mitarbeit, an alle die am TTT mitwirken und Leuten wie mir es mal so richtig zeigen, also taktisches Spielen.
(in chronologischer Reihenfolge)

grauer Wolf	Erstellung, Zusammenstellung und einiges aus dem AGA Handbuch
Lord Drinkalot	Fallschirmjäger
Lufros	Funkhandbuch
Mynx	Hubschrauber für Infanterie
Relain	Ersterstellung vieler Inhalte
Reimchen	Fallschirmjäger und Mörser
SCiite	Layout
Stura	Abkürzungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

2.1 Vokabular Bewegung	12
----------------------------------	----