

# Die Taktik-Fibel



*Heiße Taktiken,  
schnelle Manöver*

# 1 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

## 2 Sprungvorbereitung

## 3 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

## 4 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.«

## 5 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.

## 6 Teil der Truppe

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

## 7 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.

## 8 Der Sprung

## 9 Verhalten beim Sprung

Der Fallschirm wird sofort nach Verlassen des Fahrzeuges geöffnet.

## 10 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.

## 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.

## 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.

## 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.