

Die Taktik-Fibel



*Heiße Taktiken,
schnelle Mänöver*

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
1 Truppenordnung	3
1.1 Operationsleitung (OPL) / Headquarter (HQ)	3
1.2 Sektionsführung / Platoon Lead (PLT)	4
1.3 Zugführung / Squadlead (SQL)	5
1.4 Infanterietrupp / Fireteam (FT)	6
1.5 Spezialtrupp	7
1.6 Logistik	8
1.7 MedEvac	8
1.8 Close Air Support	8
1.9 Mechanisierte Infanterie	8
1.10 Kampfpanzer	8
1.11 Artillerie	8
2 Grundlagen	9
2.1 Formationen	9
2.2 Sicherungsbereiche	11
2.3 Das Buddy-System	13
2.4 Funken und Kommunikation	14
2.5 Bewegung im Gelände	20
2.6 Auf- und Ab sitzen	23
2.7 Erste Hilfe	25
2.8 Verhalten bei Feindkontakt	27
3 Fortgeschrittenes	28
3.1 Führen	28
3.2 Logistik / MedEvac anfordern (5-Liner)	29
3.3 Close Air Support anfordern	30
3.4 Artillerie	31
3.5 Close Quarters Battle	34
3.6 Hubschrauber für Infanteristen	36
3.7 Fallschirmjäger	42
3.8 Sanitätssystem	45

3.9 Konvoi	46
3.10 Kartenarbeit	54
Abkürzungsverzeichnis	70
Autoren	72

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 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-Trupp-frequenz 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:



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)
	notwendig für MMG
Leichter Panzerabwehrschütze	Light Anti Tank (LAT)
Schwerer Panzerabwehrschütze	Heavy Anti Tank (HAT)
Panzerabwehr-Assistent	Assistant Anti Tank (AAT)
	notwendig für HAT
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 schal-

tet 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 funkeln – es sei denn, der Truppführer fällt aus und die Nummer 2 übernimmt.

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. Kommandotrups 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 Grundlagen

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 dazu CQB, Abschnitt 3.5). Grundsätzlich wird der Stack in den klassischen (engen) «Stack» und «Stack weit» unterteilt. Beim «Stack weit» werden die Abstände lediglich erweitert.

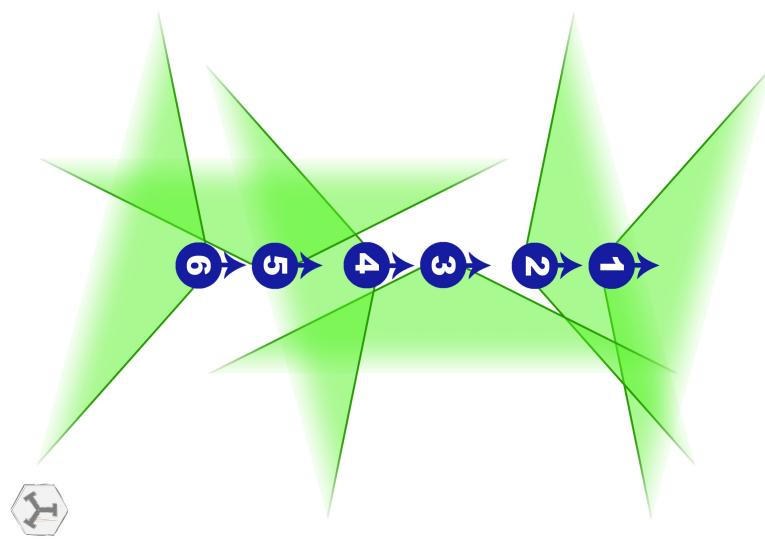
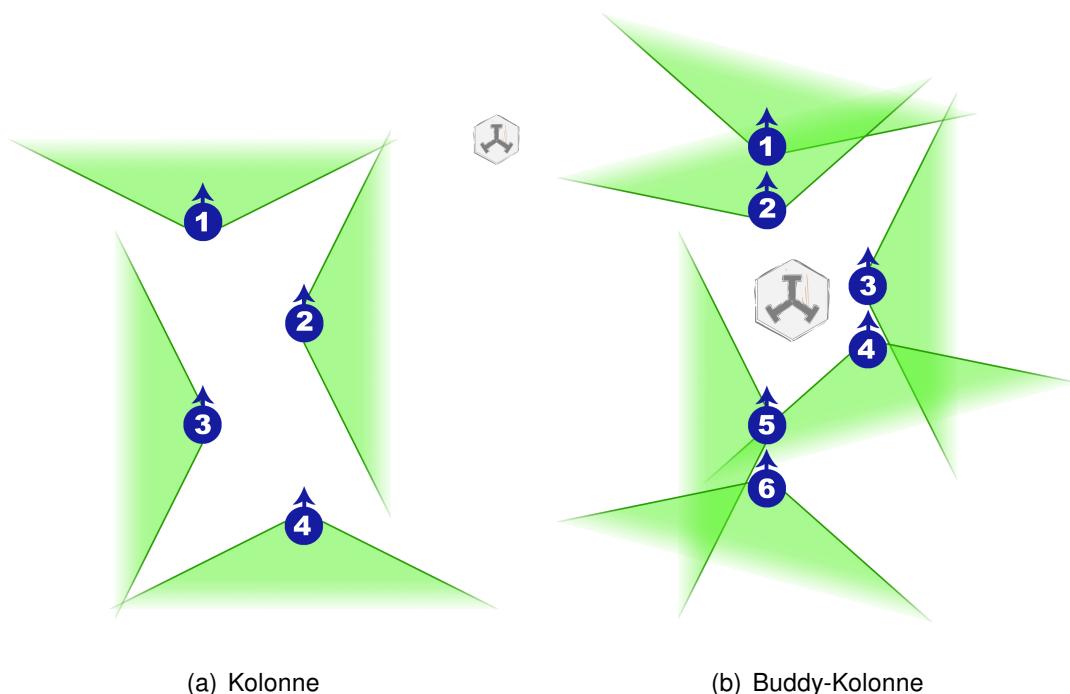


Abbildung 2.1.1: Stack 6 Mann

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.

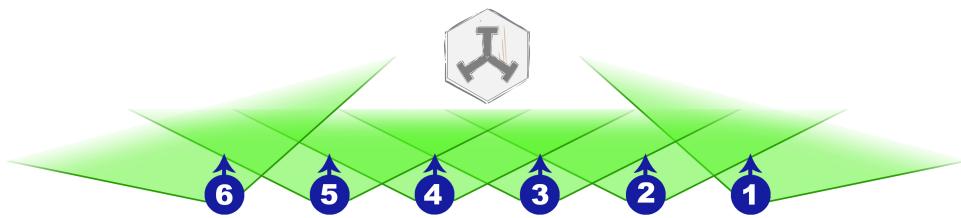


Abbildung 2.1.2: Schützenkette

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

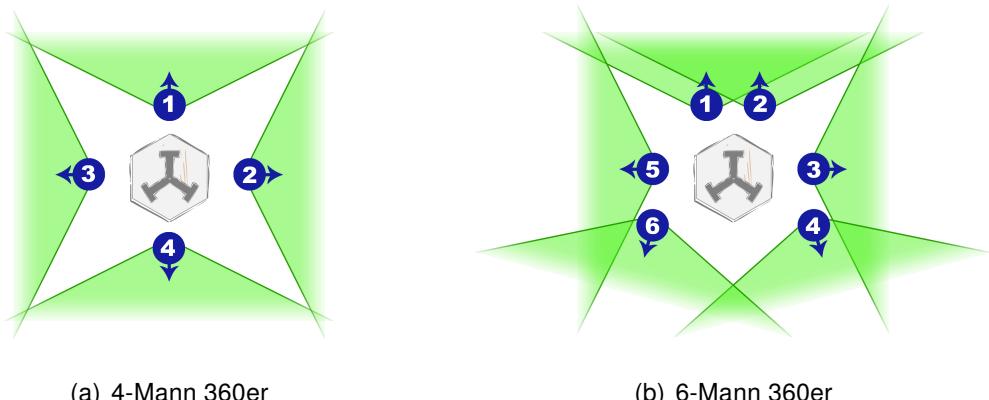
Rundumsicherung bedeutet, dass 360° vom Trupp abgesichert werden. Jeder Soldat hat dazu den Auftrag, ein Viertel des „Kreises“ abzusichern. Eine Rundumsicherung kann aus dem Marsch oder in einer Stellung vollzogen werden. In einer Stellung geht es nicht darum, einen perfekten Kreis zu bilden – sondern 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 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.

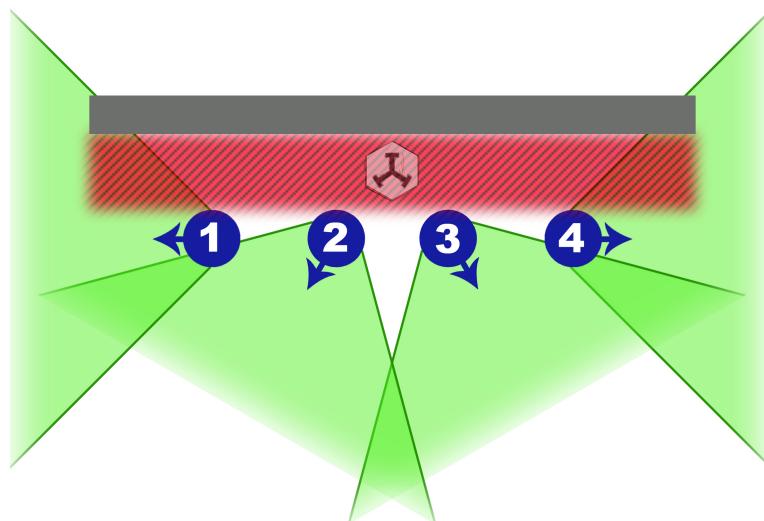


Abbildung 2.2.1: 180° Sicherung an Mauer 4 Mann

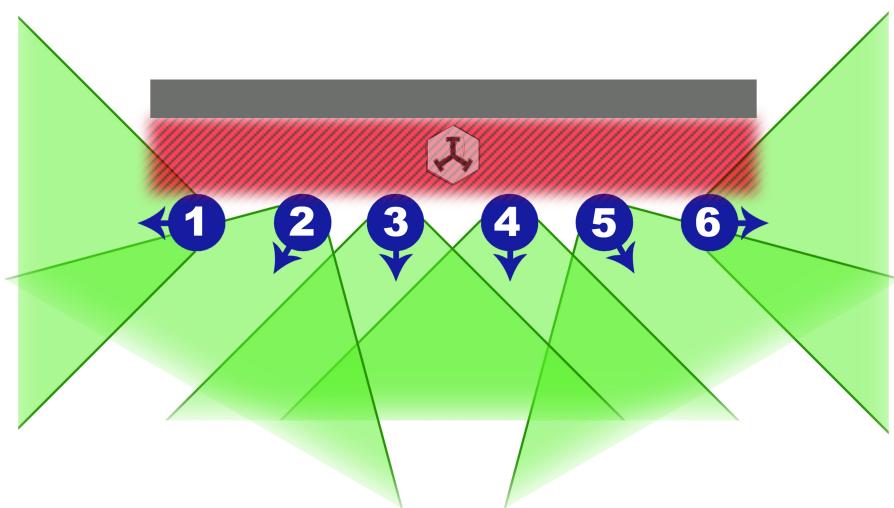


Abbildung 2.2.2: 180° Sicherung an Mauer 6 Mann

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 3.5). 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

2.4.1 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 rüber zu schreien.

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

2.4.1.1 Kontakmeldung

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

- «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»

2.4.1.2 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»

2.4.1.3 Sonstige Meldungen

Betreten von Fahrzeugen

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»

Sicherungsposition melden

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

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

Trupp in Bewegung

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

Beispiel:

TF: «Im Stack Marsch»

TM 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.

2.4.1.4 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

2.4.2 Die Befehle – die wichtigsten Kommandos im TTT

Die häufigsten Kommandos eines Trupp- oder Zugführers

2.4.2.1 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!»

2.4.2.2 Kommando: «Bekämpfen ...!»

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

2.4.2.3 Kommando: «Feuer frei!»

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

2.4.2.4 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.

2.4.2.5 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.

2.4.2.6 Kommando «Feuerfreigabe erteilt»

Grundsätzliche Feuerfreigabe. Das heißt, sobald Gegner in Sicht und der Feuerkampf ist aussichtsreich, darf geschossen werden. Gilt bis zum Widerruf.

2.4.2.7 Kommando «Feuer nur auf Freigabe»

Vor dem Schuss muss Feuerfreigabe angefordert werden.

2.4.2.8 Kommando: «Stopfen!»

Der Soldat stellt sofort das «Schießen» ein.

2.4.2.9 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:

- Kontaktaufnahme mit dem Zugführer
- Geländetaufe
- Verteilung von Feuerbereichen
- Vorausschauende Planung (Wegplanung, Korridore, weitere Stellungen)

- Kommando: «Bezieht gedeckte Stellung bei . . . !»

2.4.2.10 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.

2.4.2.11 Kommando: «Nehmt ein!»

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

2.4.2.12 Kommando: «Haltet . . . !»

Das bedeutet nichts anderes – als „bleiben Sie IN der Stellung und verteidigen Sie die Stellung“.

2.4.2.13 Kommando: «Melden bei Vollzug!»

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

2.4.2.14 Kommando: «Status»

Der Soldat gibt den Gesundheitsstatus und seinen Munitionsstatus, mittels Ampelsystem, durch. (Beispiel: « Hier 5, Grün, Gelb ») Ggf. können weitere Meldungen kurz und knackig mit gegeben werden. (Beispiel: «noch 500 Meter bis zu eurer Stellung »)

2.4.2.15 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.

2.4.2.16 Zusammenfassung Kommandos

Befehl	Bedeutung
Deckung!	Beschusssichere Deckung in 20m 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!	Mit gezieltem Feuer den Feind 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 sofort einzustellen.
Bezieht Stellung bei ... !	Mit Trupp oder Buddy zu einer Position gehen und entsprechende Sicherung aufbauen.
Wechselt die Stellung!	Mit Trupp oder Buddy oder alleine in andere Stellung verlegen. Auch: „Stellungswechsel nach ...“
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!	Über den Ausgang des (vorangegangenen) Befehls informieren.
Status!	Gesundheitsstatus und Munitionsstatus mit Ampelsystem durchgeben.

2.5 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 Vor-kenntnis von Gelände und Erfahrung im Umgang mit der Karte voraus (siehe entsprechendes Kapitel).
- Trupp – Je nach dem, welche Truppgroße 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.

2.5.1 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

2.5.2 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 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!

2.5.2.1 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!**“

2.5.2.2 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.

2.5.3 Vokabular der Bewegung

Tabelle 2.5.1: 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.

2.6 Auf- und Ab sitzen

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

2.6.1 Sicherungsbereich

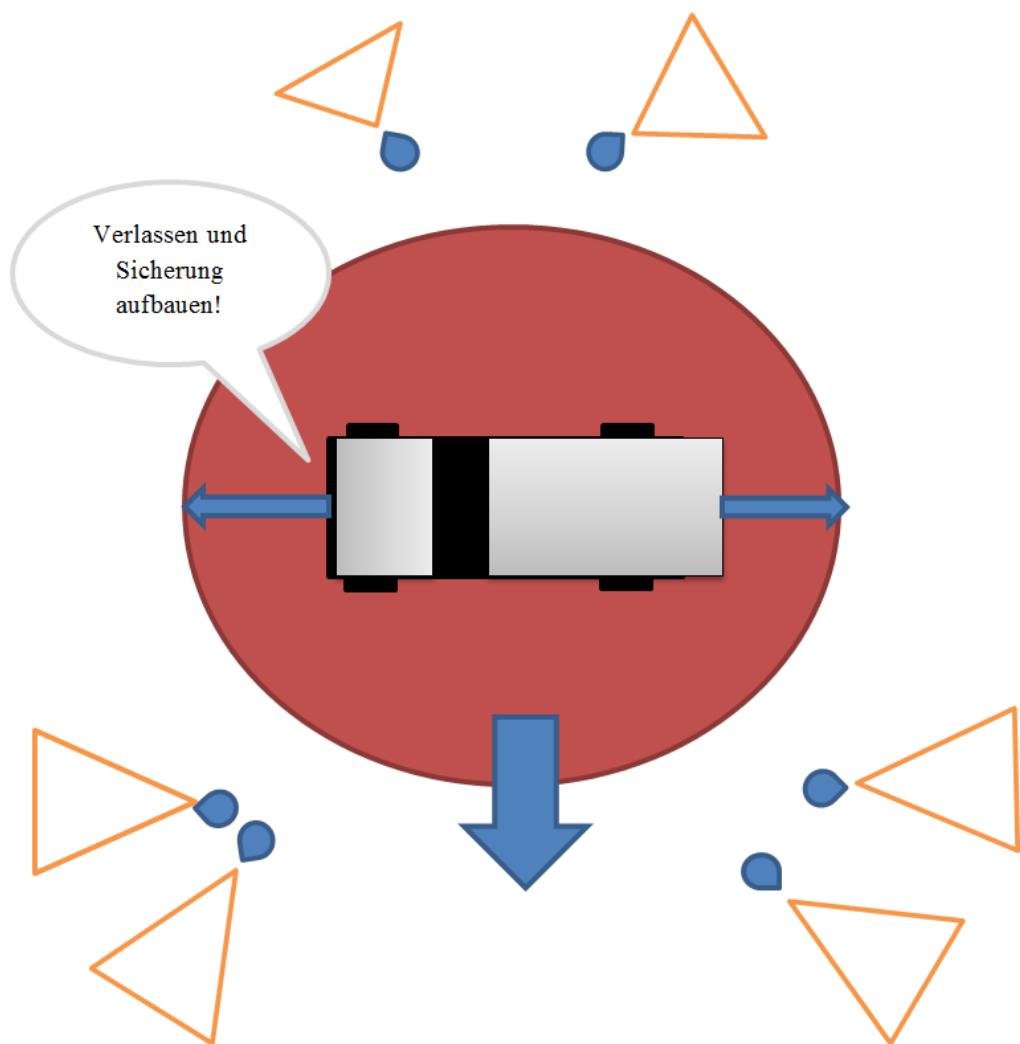
Der Sicherungsbereich nach Verlassen des Fahrzeuges entspricht den Standsicherungsbereichen für Trupps (siehe Kolonne Unterabschnitt 2.1.2, Standardsicherung 360°). Mehrere Trupps können sich z.B. 180° Sicherungsbereiche abstimmen.

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



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

Abbildung 2.6.1: Absitzen und Sicherung beim Fahrzeug

2.7 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)
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.

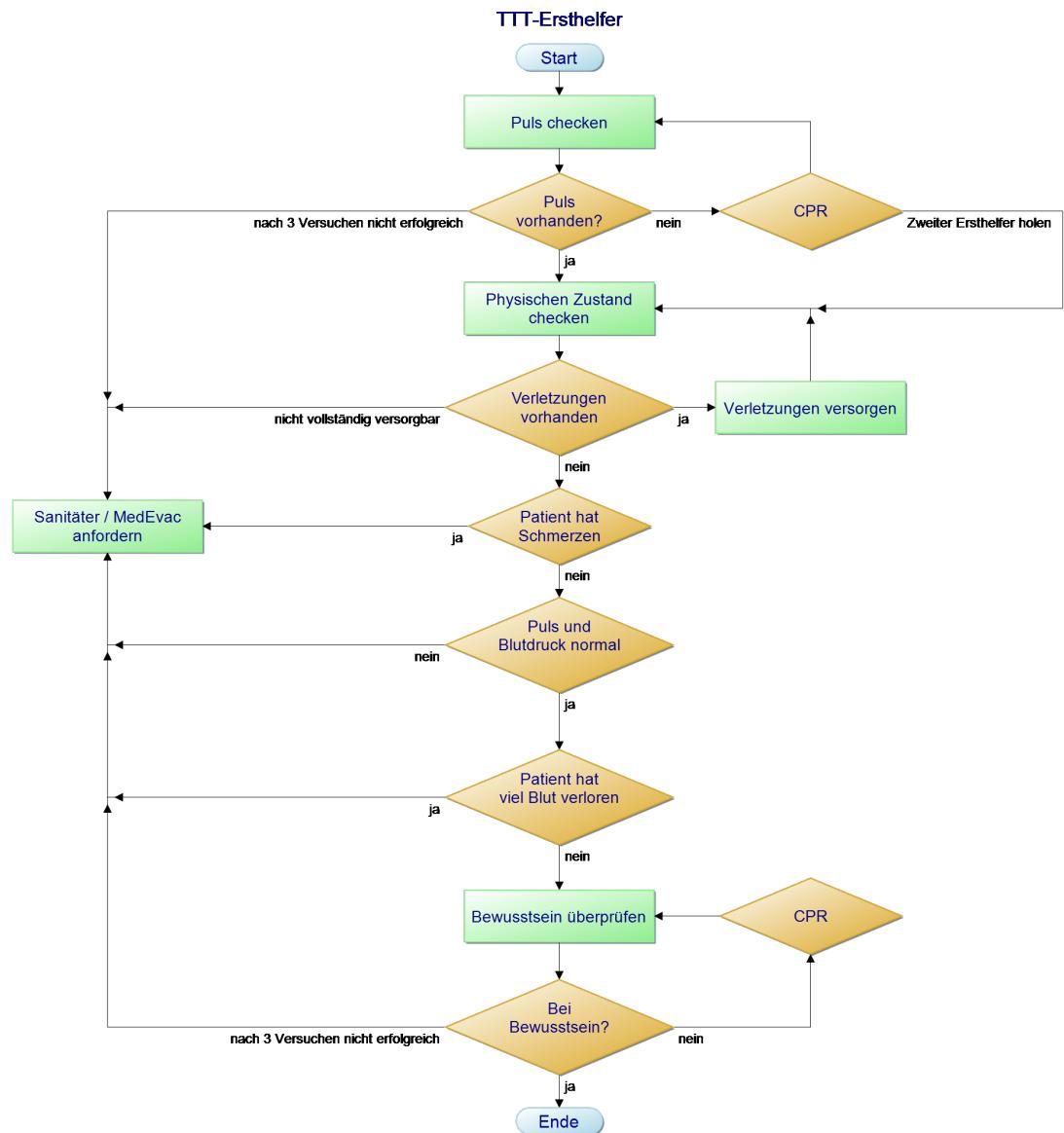


Abbildung 2.7.1: Erste Hilfe im TTT

2.8 Verhalten bei Feindkontakt

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

3.4.1 Allgemeines

3.4.1.1 Begriffserklärung

Typen

Typ I	Feuerfreigabe, ohne Schussverzögerung
Typ II	Feuerfreigabe nur auf Befehl

Arten

Flächenangriff	vom Zielpunkt aus in einem vorgegebenen Radius
Linienangriff	vom Ziel aus in eine vorgegebene Himmelsrichtung
Punktangriff	Beschuss auf das Ziel

Sonstige Begriffe

FDC	Fire Direction Commander
CI	CheckIn
FDCB	Fire Direction Command Briefing (Feuerbefehl)
FO	Forward Observer
ETA	Zeit vom Abschuss bis Einschlag
Continue	Feuerbefehl fortfahren
Standby	Feuerbefehl pausieren
Break	Feuerbefehl abbrechen
Shot over	Meldet das erster Schuss abgegeben wurde
Shot out	Meldet das letzter Schuss abgegeben wurde
Splash	signalisiert Einschlag, wird 5sek vor Einschlag gemeldet
Offset	beschreibt eine Verschiebung vom Ausgangsziel ausgehend

3.4.1.2 Arbeitsgeräte

Mk6 Mörser

- Geschossart / -anzahl	- 18x, 82mm HE
	- 8x Rauchgranaten (weiß)
	- 8x Leuchtgeschosse (weiß)
- Kampffreichweite/	- min. Entfernung 30m

Wirkung	- max. Entfernung 4000m - ein HE-Geschoss hat einen Sprengradius von 20m
M4 Scorch / M109A6	
Geschossart / -anzahl	- 32x, 155mm HE - 6x Rauchgranaten (weiß) - 2x Gelenkt - 2x Laser Gelenkt - 2x Cluster HE - 6x Cluster Minen (AT) - 6x Cluster Minen (AP)
- Kampffreichweite / Wirkung	- min. Entfernung 800m - max. Entfernung 68km - ein HE-Geschoss hat einen Sprengradius von 40m
M5 Sandstorm MRLS	
- Geschossart / -anzahl	- 12x, 230mm AG Titanraketen
- Kampffreichweite / Wirkung	- min. Entfernung 800m - max. Entfernung 75km - eine Rakete hat einen Sprengradius von 80m

3.4.2 Mörser

3.4.3 Beispiele

Beispiel – Feuerbefehl (Typ II)

FDCB:

Grün: »Hammer, hier Grün, bereit für Feuerbefehl? Kommen.«

Hammer: »Hier Hammer, bereit für Feuerbefehl. Kommen.«

Grün: »Feuerbefehl lautet,

- Typ II
- Flächenangriff 20,
- auf 1988 -(»Strich«) 0567,
- 37,
- 8,
- HE,
- alle 5 Sekunden, melden wenn Feuerbereit,

kommen.«

Hammer:

»Wiederhole

- Typ II
- Flächenangriff 20,
- auf 1988 -(»Strich«) 0567,
- HE,
- alle 5 Sekunden, melden wenn Feuerbereit,

kommen.«

Grün:»Bestätige, Grün ende.«

Feuerbereitschaft:

Hammer:»Grün, hier Hammer, melde Feuerbereitschaft, ETA 21, kommen.«

Grün:»Hier Grün, so verstanden, Continue.«

Hammer:»Shot over.«

(Hammer:»Splash.«)

Hammer:»Shot out.«

Reattack:

Grün:»Hammer, hier Grün, bereit machen für Reattack, kommen.«

Hammer:»Hier Hammer, bereit für Reattack, kommen.«

Grün:»Offset Nord 20 Süd 10, kommen.«

Hammer:»Wiederhole Nord 20 Süd 10, kommen.«

Grün:»Bestätige, Grün ende.«

Hammer:»Grün, hier Hammer, melde Feuerbereitschaft, ETA 22, kommen.«

Grün:»Hier Grün, so verstanden, Continue.«

Hammer:»Shot over.«

(Hammer:»Splash.«)

Hammer:»Shot out.«

Feuerbefehl beenden:

Grün:»Hammer, hier Grün, melde Feuerbefehl beendet, kommen.«

Hammer:»Hier Hammer, so bestätigt, Feuerbefehl beendet, kommen.«

Grün:»Gute Arbeit Hammer, Grün ende.«

3.4.4 Artillerie anfordern (5-Liner)

3.5 Close Quarters Battle

3.5.1 Technik: Zweier-Haken

Modified Button hook

1. Aufstellung Rechts und Links von der Tür (Türangeln beachten)
2. Gleichzeitiger, überraschender Eintritt als Zwei-Mann-Team
Feuerbereiche überlappen sich
3. Zwei Mann laufen entlang der Wand, um etwaige Gegner in den Ecken zu bekämpfen
4. Zwei Mann nehmen Sicherungsposition ein und bereiten sich auf weiteres Vorgehen vor

Vorteile

- Sehr schnelles, einfaches Eindringen
- Ideal für größere Räume oder Innenhöfe
- Einfaches Manöver, auch für Anfänger geeignet
- Überlappender Feuerbereich im Eingang
- Für innen öffnende Türen ideal

Nachteile

- Tür / Eingang muss breit genug sein für nahezu gleichzeitiges Eindringen
- Tür / Eingang muss vorher überquert werden (Überraschungseffekt)
- Wenn die Tür sich nach außen öffnet, wird das gleichzeitige Eindringen erschwert. Team muss daher die Startposition anpassen

3.5.2 Technik: 4-Mann-Zweier-Haken

modified button hook – Variante bei der Buddy-Teams erhalten bleiben

1. Aufstellung Rechts und Links von der Tür (Türangeln beachten)
Klare Sektorenvergabe (links und rechts)
2. Gleichzeitiger, überraschender Eintritt als 2-Mann-Team
Feuerbereiche überlappen sich
Eintrittsrichtung Beispiel:
Nr.1 + 2: links; Nr. 3 + 4: rechts

3. Vier Mann laufen entlang der Wand um etwaige Gegner in den Ecken zu bekämpfen
4. Vier Mann nehmen Sicherungsposition ein und bereiten sich auf weiteres Vorgehen vor

3.5.3 Technik: 4-Mann-Fluten

3.5.4 Technik: Annähern an Gebäude – Raupe

3.5.5 Technik: High-Low

3.5.6 Technik: Aufstellung Flashbang

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 Landezone (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 Sprung



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, sondern 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 durchgegeben
- 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 Sanitätssystem

3.9 Konvoi

Wenn das Einsatzgebiet in weiter Ferne liegt, eine Verlegung mit einem Helikopter nicht möglich ist und die Wanderschuhe durchgelaufen sind, greift man auf seinen Fuhrpark zurück. Damit die Verlegung aber nicht in einer Offroad-Rally endet, befassen wir uns mit dem Konvoi und der Einbindung von Fahrzeugen außerhalb der Panzerwaffe in den infanteristischen Kampf.

3.9.1 Vorbereitungen für den Konvoi

Die Vorbereitung des Konvois umfasst mehrere Teilbereiche: Die Karten- und Routenarbeit, die Reihenfolge der Trupps innerhalb des Konvois, das Aufsitzen der Trupps auf die Fahrzeuge und das Herstellen der Konvoi-Formation.

3.9.1.1 Karten- und Routenarbeit für den Konvoi

Die Kartenarbeit wird im TTT von der Zugführung (Trp. Grün) übernommen. Trp. Grün bildet hierbei gleichzeitig das Führungsfahrzeug im Konvoi - Nicht zu verwechseln mit dem Fahrzeug, das an der Spitze den Konvoi anführt!

Die Zugführung plant die Route nach verschiedenen Gesichtspunkten und richtet dafür Checkpoints (CP's) ein, die der Konvoi während der Fahrt zu passieren hat:

- schnellstmögliche Annäherung an das Zielgebiet
- möglichst sichere Route für den Konvoi
- Ausnutzung von Gelände und Tageszeit zu unserem Vorteil
- CP's sind dabei so zu setzen, dass sie markante Objekte sind, die man schnell im Gelände ausmachen kann (Kirchen, Tankstellen etc.) und/oder die Möglichkeit zum Sammeln des Konvois bieten und/oder eine dem Gelände entsprechend gute Position für eine Overwatch ermöglichen und/oder einen Richtungswechsel des Konvois markieren (Kreuzungen)
- CP's sind nicht mit Haltepunkten gleichzusetzen! Wenn an einem CP gehalten werden soll wird das von der Zugführung befohlen!

3.9.1.2 Die Reihenfolge der Trupps im Konvoi

Die Zugführung passt die Reihenfolge der Trupps den Gegebenheiten und der Verfügbarkeit anderer motorisierter Elemente an.

3.9.1.3 Das Aufsitzen auf Fahrzeugen

Gerüchteweise werden immer wieder Kameraden im Konvoi vergessen oder 30 Mann warten, bis der vermeintlich Abtrünnige (der schon im Fahrzeug sitzt) endlich einsteigt. Bestiegen werden Fahrzeuge in folgender Reihenfolge – von der höchsten Zahl zur niedrigsten (Truppführer). Dabei wird vor dem Einsteigen per Funk mitgeteilt, dass man einsteigt (»6 steigt ein!«, »5 steigt ein!« usw.).

Der übliche Befehl eines Truppführers lautet hierbei »Trupp XYZ, in umgekehrter Reihenfolge aufsitzen!«. Im Fahrzeug wird durchgezählt – der Truppführer beginnt. Nach Durchzählung gibt der Truppführer der Konvoi-Führung durch, dass der Trupp aufgesessen und bereit ist.

Beim Absitzen steigt wiederum die höchste Zahl als Erstes aus – die niedrigste Zahl zuletzt (Truppführer). Somit kann der Truppführer davon ausgehen, dass tatsächlich sein gesamter Trupp abgesessen ist. Auch hier gibt man kurz durch, dass man absitzt (»6 raus!«, »5 raus!« usw.).

3.9.1.4 Besetzung der Positionen im Fahrzeug

Führen, fahren, funken, funzt?

Nein, tut es nicht!

Deswegen fährt im TTT immer die größte Nummer, im Normalfall also Nummer 6. Truppführer, Funker und Medics haben striktes Fahrverbot, sie haben andere Aufgaben (»So, ich näh den jetzt hier mal fix zu . . . - Schau auf die Straße Grunt, schau auf die Stra...« *BUMM*).

Bei einem bewaffneten Fahrzeug wird die Position des Schützen im Normalfall von der Nummer 5 übernommen. Somit haben wir das Fahrzeug unter der Kontrolle eines Buddyteams, die anderen beiden Buddyteams werden nicht auseinander gerissen und sind voll einsatzfähig. Des Weiteren stellen wir so auch eine Feuerüberlegenheit her, denn die Nummern 3 und 4 bilden das MG-Team. Somit stehen dem Truppführer 2 Schwerpunktswaffen zu Verfügung (MG-Team + Fahrzeugwaffe).

Der Truppführer nimmt hierbei die Position des Beifahrers ein, er hat ein GPS und kann den Fahrer einweisen.

Idealerweise sieht also ein besetztes Fahrzeug im TTT wie folgt aus:

- Nummer 1 (Trp.Fhr.) - Beifahrer
- Nummer 2 (Grenadier) - Passagier
- Nummer 3 (MG-Assi) - Passagier
- Nummer 4 (MG) - Passagier
- Nummer 5 (AT/AA-Schütze) - Fahrzeugwaffenschütze
- Nummer 6 (AT/AA-Schütze) - Fahrer

3.9.1.5 Formation des Konvois

Wir fahren zwei unterschiedliche Konvoi-Formen:

- Offener Konvoi: Kolonne, Abstand von maximal 100 Metern (taugt für flaches Gelände, Wüsten, gute Wetterlage, guter Straßenbelag), hohe Geschwindigkeit.
- Geschlossener Konvoi: Kolonne, Abstand von unter 25-50 Metern (taugt für urbane Umgebung, schlecht einsehbares Gelände (Hügel, Bewuchs) hohes Verkehrsaufkommen, schlechte Wetterlage, schlechter Untergrund), niedrige Geschwindigkeit

ARMA-Reality-Check: Bei vielen Desyncs empfiehlt es sich einen höheren Abstand zwischen die Fahrzeuge zu legen. Auch mehr als 100 Meter.

Generell sind die Abstände des Konvois der Topographie, der Sichtverhältnisse und der Feindlage anzupassen. Ein Auffahren auf unter 5 Meter (oder eine Fahrzeuglänge) ist unter allen Umständen zu vermeiden, außer explizit angeordnet.

Dazu folgende Faustregeln:

- Je offener und höher die Sichtweite, umso größer kann der Abstand zwischen den Konvoi-Fahrzeugen gewählt werden. Trotzdem MUSS im Konvoi in der Regel Sichtkontakt zum vorderen Fahrzeug immer möglich sein.
- Je unübersichtlicher das Gelände, desto enger wird der Konvoi gefahren. Auch bei hohem Verkehrsaufkommen (zivile Fahrzeuge auf der Fahrbahn) wird eine eher enge Fahrweise bevorzugt.

Vor- und Nachteile von dem offenen und geschlossenen Konvoi

Generell ist eine lockere Formation in Taktik bevorzugen, da es sich meist um offenes Gebiet handelt. Die lockere Formation sorgt dafür, dass der Gegner nicht den gesamten Konvoi gleichzeitig unter Feuer nehmen kann und das IEDs nicht mehrere Fahrzeuge ansprengen können. Zudem ermöglicht der größere Abstand zwischen den Fahrzeugen mehr Manöverwege (Flanken, Ausweichen) und bessere Reaktion auf Gefahren. Nicht zuletzt reduziert es die Gefahr von Auffahrunfällen drastisch.

Die geschlossene Formation ist im Personenschutz und beim Transport von High Value Gütern bevorzugt, da die enge Formation verhindert, dass sich etwas »zwischen« den Konvoi setzen kann – und Feuerkraft auf einen sehr engen Raum zusammenfasst. Gleichzeitig ist die enge Formation deutlich schwieriger zu fahren (Auffahrunfälle) und erfordert vorausschauendes Fahren und ein eingespieltes Team.

3.9.1.6 Struktur eines Konvois

Der Konvoi ist so strukturiert, dass er maximale Sicherung bietet. Dabei unterscheiden wir zwischen:

Einem »Dreier Konvoi«(3 Elemente) und einem »Fünfer Konvoi« (5 Elemente). Egal wie groß die Mannschaft – ein Konvoi ist immer in mind. 3 Teile zu unterteilen – optimalerweise aber in fünf.

Der »Dreier Konvoi«

- 1ste Sicherungselement
- Transport und Führung
- 2tes Sicherungselement

Die Advanced Guard sorgt für die Sicherheit nach vorne und klärt die zu befahrende Wegstrecke auf. Die Transportgüter und die Führung befinden sich in dem mittleren Teil des Konvois und sichern die Seitenbereiche rechts und links ab. Die Nachhut sorgt für die rückwärtige Sicherung und gilt als schnelle Einsatztruppe bei Feuerüberfällen.

Der »Fünfer Konvoi« Eine verbesserte Variante des Konvois im TTT besteht aus 5 Elementen:

- Recon (advance guard/Vorhut)
- 1tes Sicherungselement
- Transport und Führung
- 2tes Sicherungselement
- Nachhut (rear guard)

Durch diese Struktur übernehmen das 1ste und das 2te Sicherungselement die Seitenabsicherung und bei Bedarf ebenfalls die Sicherung nach vorne und hinten. Das Recon-Element kann den Abstand zum Konvoi vergrößern und wird als variables Aufklärungselement eingesetzt. Gefahren werden so frühzeitiger erkannt. Die Nachhut kann ebenfalls den Abstand vergrößern und so bei jedem Halt als Overwatch-Element dienen - sowie als Reserve-Einheit an Brennpunkte gezogen werden.

3.9.2 Die Fahrt

3.9.2.1 Geschwindigkeit eines Konvois

Die Geschwindigkeit sollte in etwa 50-70 % der Maximalgeschwindigkeit des LANG-SAMSTEN Fahrzeuges im Konvoi sein. Jedes Fahrzeug braucht eine Beschleunigungsreserve für den Notfall und für das Regulieren des Abstandes. Das Fahren mit Höchstgeschwindigkeit ist nur im Notfall erlaubt und nur über kurze Strecken.

Tipp: ARMA bietet 3 Standardgeschwindigkeiten für Fahrzeuge (tatsächliche ist Geschwindigkeit abhängig vom Fahrzeugmodell und Untergrund)

- Langsam: [Strg] + [W]
- Normal: [W]
- Schnell:[Shift] + [W]

3.9.2.2 Halten eines Konvois

Im TTT gibt es zwei relevanten Halteformationen für Konvois

- Halt in Kolonnenformation (—)
- Halt in Fischgrätenformation (o««)

Wichtig: Halten ist KEIN Parken. Halten bedeutet, dass jederzeit und sofort die Fahrt aufgenommen werden kann. Also keine »für kleine Tiger« für Fahrer während eines Haltes.

Der Halt in Kolonnenformation wird auf der Straße vollzogen und die Fahrformation und Ordnung wird beibehalten. Zum Halt wird dabei an den Straßenrand gefahren (in der Regel rechts), um einen Rettungskorridor freizuhalten.

Der Halt in Fischgrätenformation ist eine defensivere Formation als die Kolonnenformation und ermöglicht eine bessere Absicherung. Dabei wird das Fahrzeug von der Straße seitlich (rechts und links abwechselnd) im freien Gelände und in einem Winkel von etwa 45 Grad zur Straße positioniert. Bei kurzem Halt, Abstand zur Straße etwa 5-10 Meter – und von Fahrzeug zu Fahrzeug in etwa 20-50 Meter. Bei längeren Halt wird die Sicherungselemente 100 Meter ins freie Feld gefahren und der Konvoi von dort aus gesichert. Würde man von oben auf den Konvoi sehen, entstünde die Form einer Fischgräte.

Wann wird welche Formation angewendet?

Die Fischgrätenformation ist die bessere, weil sicherere Formation. Allerdings erfordert sie deutlich mehr Platz, ein freies Feld rechts und links und gut zu befahrenden Untergrund. Wird auf ein schnelles Weiterfahren besonderen Wert gelegt oder es nicht möglich ist, die Straße zu verlassen (Mauern, Hindernisse, Brücke, abschüssiges Gelände) wird in Kolonnenformation gehalten.

3.9.2.3 Sicherungsbereich in Fahrt

Sicherungsbereiche während der Fahrt in 3er Formation

- Recon (advance guard) Sicherungsschwerpunkt nach vorne
- Transport und Führung – Sicherungsschwerpunkt nach rechts und links
- Nachhut (rear guard) - Sicherungsschwerpunkt nach hinten

Sicherungsbereiche während der Fahrt in 5er Formation

- Recon (advance guard) Sicherungsschwerpunkt nach vorne
- 1tes Sicherungselement Sicherungsschwerpunkt nach rechts und links
- Transport und Führung
- 2tes Sicherungselement Sicherungsschwerpunkt nach rechts und links
- Nachhut (rear guard) - Sicherungsschwerpunkt nach hinten

3.9.2.4 Sicherungsbereich in Fahrt – Personal

Während der Fahrt in einem bewaffneten Fahrzeug (HMMWV, MRAP, Fennek, Puma) gibt es in der Regel 3 Positionen zu besetzen.

- Fahrer (größte Nummer)
- Beifahrer/Kommandant (Truppführer) -> Wird entschieden
- Schütze (zweitgrößte Nummer)

In einem Fahrzeug mit Kommandantenposten (Fennek, MRAP Puma, etc.) wird die Wärmebild vom Truppführer besetzt, der Funker sitzt auf den Beifahrersitz vorne (Fennek, MRAP) und blickt nach vorne und rechts.

In einem Fahrzeug OHNE Kommandantenposten (HMMWV, Toyota, LKW), wechselt der Truppführer auf den Beifahrersitz vorne. Der Truppführer hat die Aufgabe, den Sicherungsbereich vorne und rechts im Auge zu behalten.

Bei Bewaffneten Fahrzeugen teilen sich die Fahrzeuge die Sicherungsbereiche nach Schwerpunkten auf. Das heißt, die Bordkanone wird auf den Schwerpunkt ausgerichtet. Dabei gilt der Merksatz »rechts vor links« – illustriert an folgendem Beispiel:

- Fahrzeug 1 – Recon – Sicherung Schwerpunkt vorne
- Fahrzeug 2 – Sicherungselement 1 – Sicherungsschwerpunkt rechts
- Truppführung – Fahrzeug unbewaffnet
- Fahrzeug 4 – Sicherungselement 2 – Schwerpunkt links
- Fahrzeug 5 – Nachhut – Sicherung Schwerpunkt hinten

Bei Fahrzeugen mit Bewaffnung und Kommandantenposten ist darauf zu achten, dass beide unterschiedliche „Uhrzeiten“ überwachen.

zweites Beispiel:

- Fahrzeug 1 – Recon – Sicherung Schwerpunkt vorne
- Fahrzeug 2 – Sicherungselement 1 – Sicherungsschwerpunkt rechts

- Fahrzeug 3 – Sicherungselement 1 – Sicherungsschwerpunkt links
- Fahrzeug 4 – Sicherungselement 1 – Sicherungsschwerpunkt rechts
- Fahrzeug 5 – Truppführung – Fahrzeug unbewaffnet
- Fahrzeug 6 – Sicherungselement 2 – Schwerpunkt links
- Fahrzeug 7 – Sicherungselement 2 – Sicherungsschwerpunkt rechts
- Fahrzeug 8 – Nachhut – Sicherung Schwerpunkt hinten

3.9.2.5 Sicherungsbereich im Halt

Hier muss klar unterschieden werden, zwischen den Methoden im realen Leben und den Methoden in ARMA. Der Grund: Das Schadensmodell der Fahrzeuge in ARMA 3 ist (wie in allen Teilen zuvor) äußerst mangelhaft. Die Fahrzeuge tendieren ohne Vorwarndung in einen Feuerball aufzugehen.

Was wieder nicht ganz so unrealistisch ist: Der Gegner (in diesem Falle die KI) kämpft mit Panzerbrechende Munition besonders erfolgreich Fahrzeuge - meist deutlich früher, als die AT-Schützen aufgeklärt wurden. Dies führt häufig dazu, dass bei »realistischer« Verhaltensweise der komplette Trupp im Feuerball stirbt. Daher gibt es, abweichend von den üblichen Doktrinen, Abweichungen im TTT

- Es ist absolut zu vermeiden, die Fahrzeuge als Deckung zu verwenden. Das gilt sowohl für Softskin (leichte Fahrzeuge, nicht beschusssicher) als auch für Hardskin (gepanzerte Fahrzeuge)
- Die Sicherung von Fahrzeugen oder dem Konvoi findet IMMER in Deckung und IMMER etwa 15 Meter vom Fahrzeug entfernt statt - Ausnahme - das Fahrzeug ist nicht besetzt.
- Es kommt häufig vor, dass ein Trupp- oder Zugführer das komplette aussteigen anordnet, auch der Schütze und Fahrer. Das hängt damit zusammen, dass leere Fahrzeuge nicht angegriffen werden. Stattdessen werden ERST die Feinde aufgeklärt und dann bei Bedarf das Geschütz bemannet - wir verwenden also das Fahrzeug häufig als »Joker« der erst gezogen wird, wenn wir das Gefährt sicher einsetzen können.

Beim Halt gibt es zwei Arten des Absitzen - die Befehle:

- Absitzen (Alle steigen aus bis auf den Schützen - der Fahrer bleibt außen AM Fahrzeug in Rufweite zum Schützen - 5-10 Meter). Damit er sofort einsteigen kann.
- Verlassen (alle verlassen das Fahrzeug und lassen es stehen - der Trupp bewegt sich mind. 15 Meter vom Fahrzeug weg)

Sicherungsrichtung beim Halt

Egal ob Kolonnenformation oder Fischgrätenformation: Im Konvoi bauen wir die Sicherung auf die Seite auf, die in unserem Verantwortungsbereich lag (bei der Fahrt). Also entweder Rechts oder Links. Dabei (wichtig!) entfernen wir uns von den Fahrzeugen und suchen eigenständig Deckung. Bei kleineren Konvois (3er Konvois) tragt der Mittelteil die Verantwortung für die seitliche Absicherung. Beim 3er Konvoi unbedingt zu vermeiden ist eine Absicherung, in der in der Mitte das Fahrzeug die Sicht auf den eigenen Trupp verhindert - und den Trupp in zwei Teile aufteilt. Besser ist es, sich vom Fahrzeug weg zu bewegen und an erhöhter Position in Deckung eine 360 Grad-Sicherung aufzubauen, mit Überblick auf den Konvoi.

Die Recon richtet ihren Sicherungsbereich nach vorne aus. Das bewaffnete Fahrzeug ist nach Möglichkeit teilverdeckt nahe der Straße abzustellen - Aber NICHT auf Straßenkreuzungen oder ähnliches.

Die Nachhut stoppt in Overwatchposition - dabei bleibt in der Regel das schwere MG besetzt, während ein Teiltrupp den Rückraum sichert.

3.9.2.6 Konvoifunk und Kommunikation

VOR der Konvoi-Bildung wird vom Fahrer (!) und Truppführer (!) sich auf einen zusätzlichen Funkkanal eingewählt. Der Standard-Konvoi-Kanal im TTT ist 99 auf der Shorrange. Funker bleibt auf seinen Frequenzen. Nur Trupp- und Zugführer und OPL sprechen auf dem Kanal. Fahrer empfängt nur. Bei Ausfall vom Truppführer übernimmt Funker die Position vom TF.

Über den Konvoikanal werden durchgegeben:

- Bewegung und Halt
- Bedrohungslagen

Beispiel für einen Funkspruch bei plötzlichen Kontakt: Break, Break, Vorhut 1, heißer Kontakt, 3 Uhr.

Alles andere läuft über die üblichen Kanäle.

3.9.3 Reaktion auf verschiedene Bedrohungslagen

in Arbeit Battledrill: Durchstoßen Kommt noch... Battledrill: Bekämpfen Kommt noch...
Battledrill: Ausweichen

3.10 Kartenarbeit

3.10.1 Umgang mit dem Kompass

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.



Abbildung 3.10.1: Beispiel: Sichtung 4er Infanterie Patrouille 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.

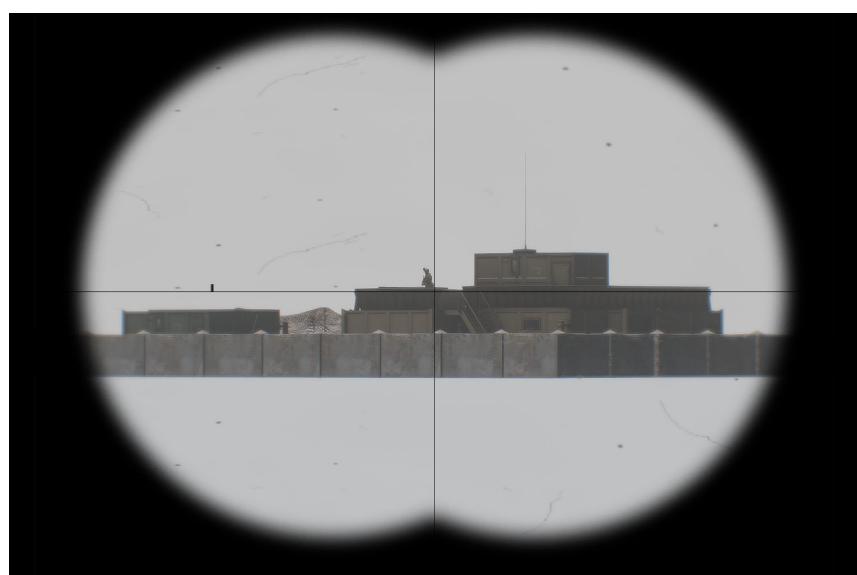


Abbildung 3.10.2: Situation: Einzelner feindlicher Kontakt auf HQ Gebäude

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.

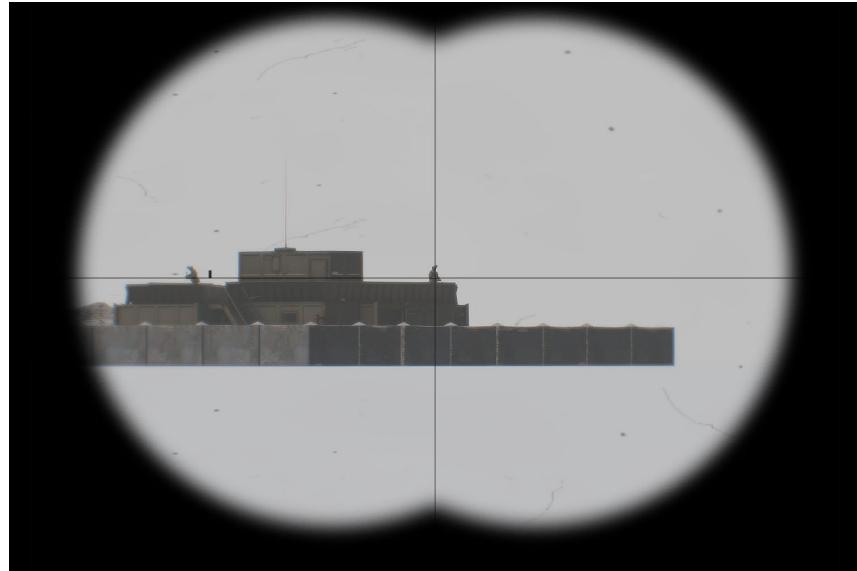


Angabe: »Kontakt NW, 319° von meiner Position, 500m, einzelner Schütze auf dem Militärgebäude, kalt.«

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 Entfernnungen 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.



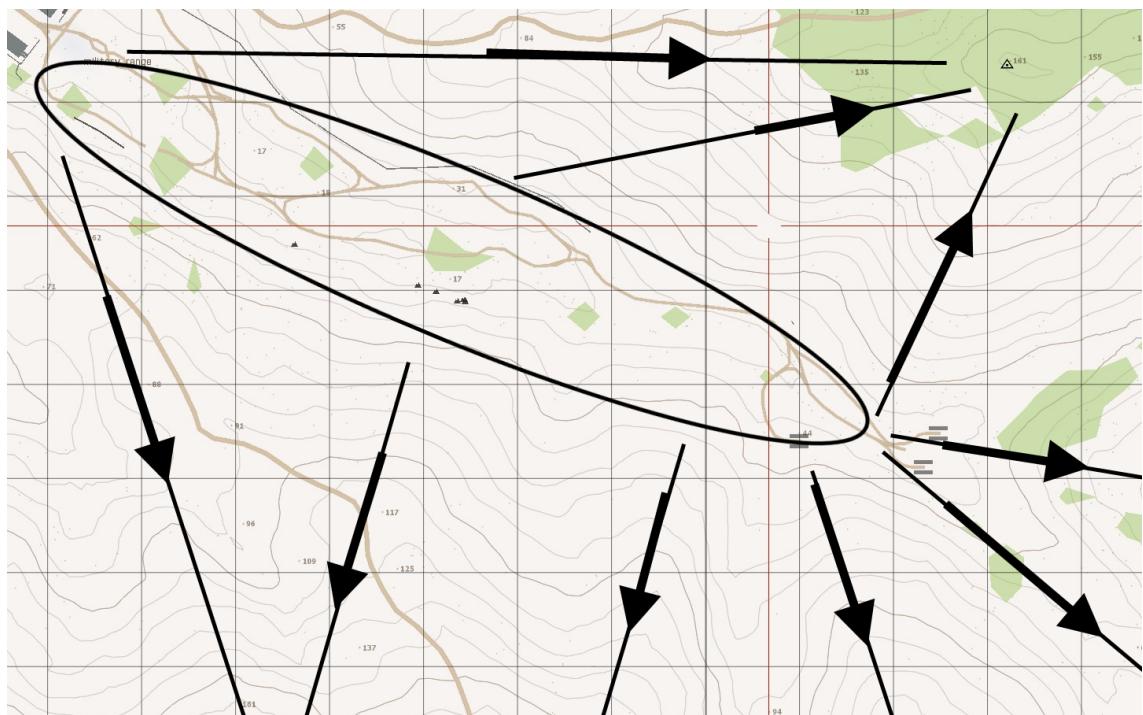
Abbildung 3.10.3: »Kontakt auf 320° meiner Position, 900 m, Strich 5690 , einzelner Schütze, kalt«

3.10.2 Umgang mit der Karte

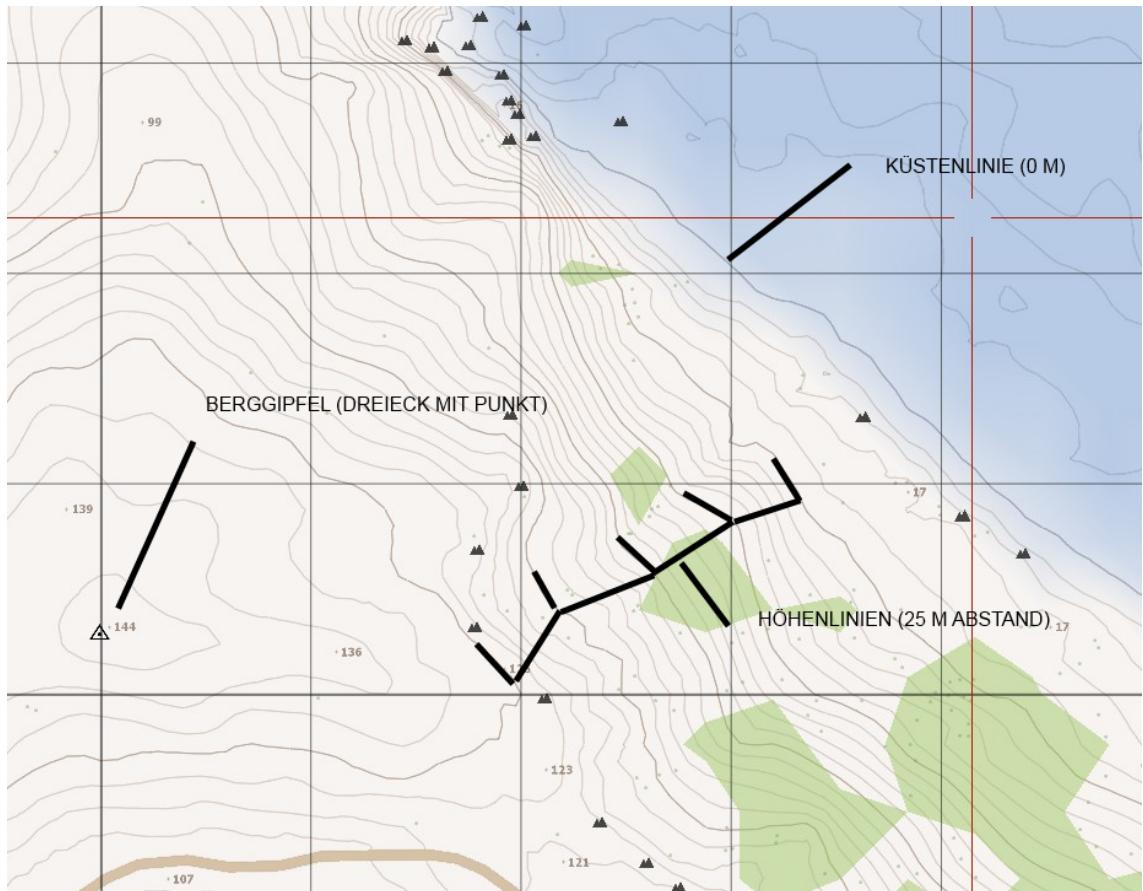
Navigation mit der Karte

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.



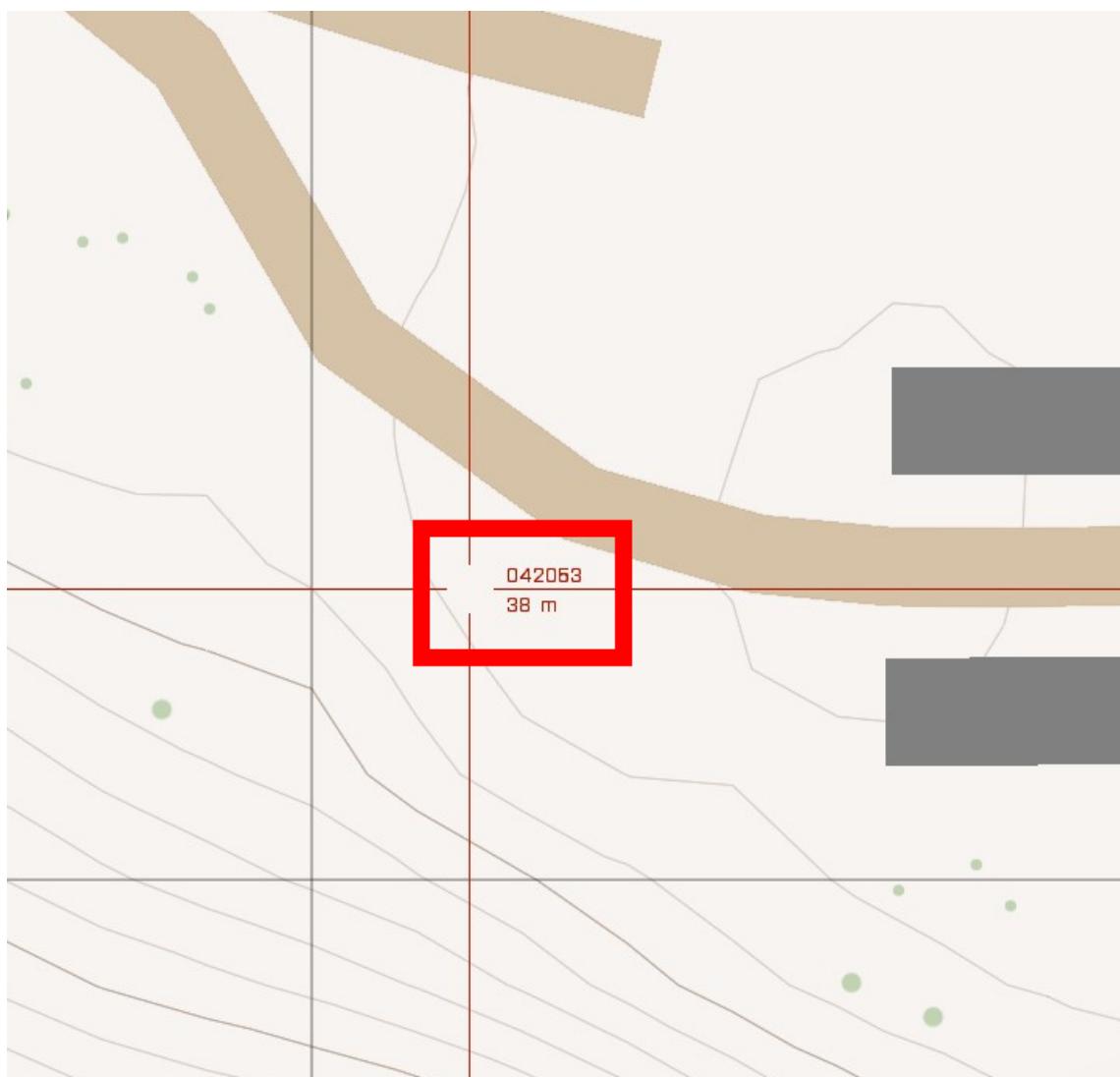
Markante Linien sind, je nach Zoomstufe im Abstand von 1 bis 25m zueinander, beginnend mit der Wasserlinie 0 m. Berggipfel werden mit einem Dreieck mit Punkt in der Mitte dargestellt, andere Hügel mit Zahlen (Meterangabe). Oft nutzt man diese auch zur Kommunikation »Hill 68« ist dann zB. der 68 m Hohe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

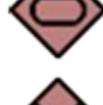


Unbekannt



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

3.10.4 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	Abk.	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		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	

3.10.5 Aufbau des Operationsbefehls

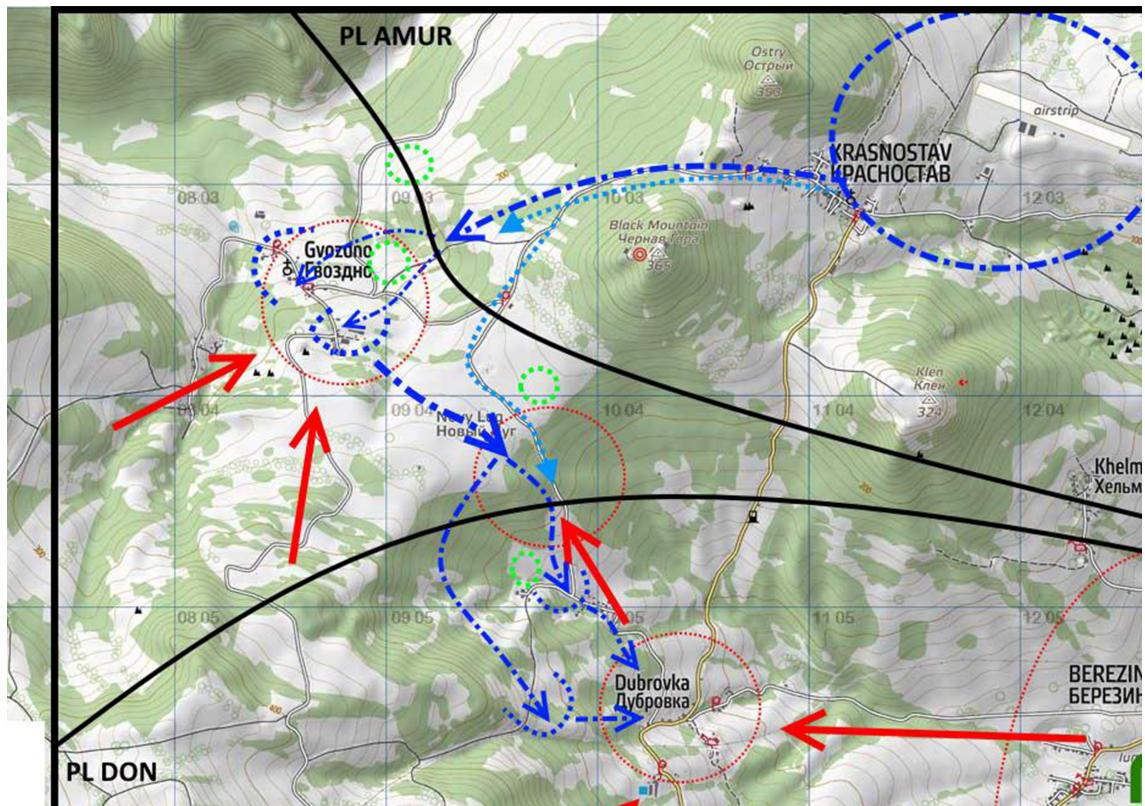


Abbildung 3.10.4: Ausschnitt eines Operationsbefehls¹

3.10.5.1 Linien

Linien	Abk.	Bezeichnung	Anmerkung	Beispiel
Führungsleitung	FL	Angrenzende Himmelsrich- tung	Die Führungsleitungen 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

¹ „OP Der Bär erhebt sich“ – OPL Bronko

Phase Line (Kordinierungs- Führungsline)	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

3.10.5.2 Räume

Räume	Abk.	Bezeichnung	Anmerkung	Beispiel
Casualty Collection Point (Verwundeten Sammelstelle)	CCP	Verwundeten- sammelstelle mit VS und Geländebe- schreibung versehen	Hier werden die Verwundeten gesammelt	CCP Ruine, CCP Abdera
Verfügungsräume	VGR	Bundesländer, Bundesstaa- ten	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 / Anlandungs- zone im feindlichen Gebiet (Brücke, Strand, Flussseite)	BR Herakles, BR Odin, BR Thor

3.10.5.3 Ziele und Topographie

Ziele und Topographie	Abk.	Bezeichnung	Anmerkung	Beispiel
Zwischenziel	ZZ	Eingekürzter Name des Ortes oder konkrete Beschreibung des Ziels	Zwischenziele sind optionale Ziele, je nach Schlachtablauf zu erreichen. ZZ mit Nummer versehen!	ZZ Lager #1, ZZ Novo- grad #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
Geländemarken	GM	Beschreibung, Ein, maximal zwei Wörter (Adjektiv, Subjekt)	Besondere Geländeigenschaften werden beschrieben.	GM Kugelbaum, GM tiefe Senke

3.10.5.4 Zonen Luftwaffe und Logistik

Zonen Luftwaffe/Logistik	Abk.	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 gebombt werden soll - für Jabo, Jet-Einheiten	Bomb Hammer- schlag, Condor

3.10.5.5 Marsch

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

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	Close Quarters Battle
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
HQ	Headquarter
CO	Commanding Officer
XO	Executive Officer
RO	Radio Operator
IO	Intelligence Officer

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