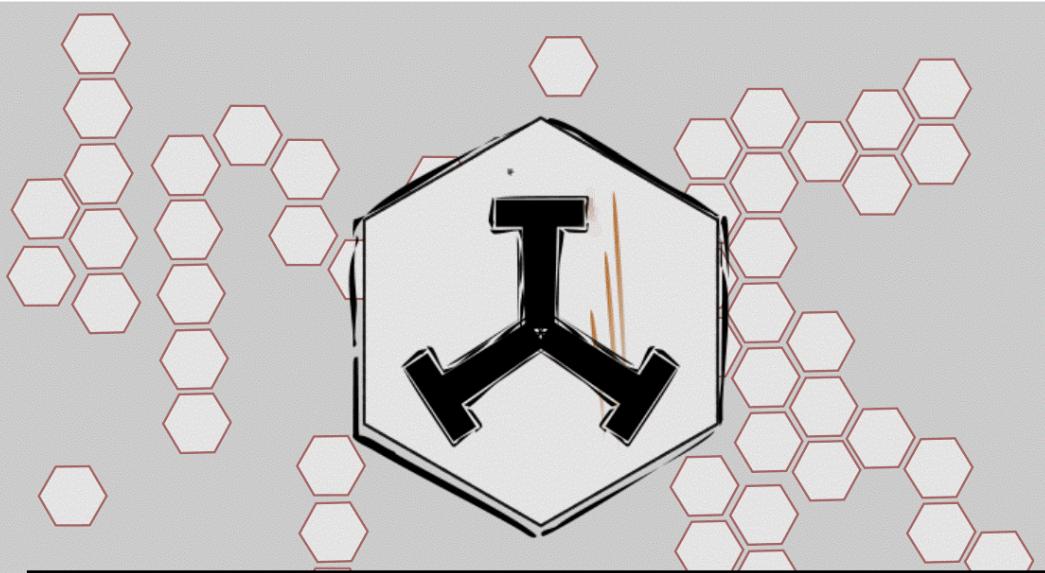


Tactical Training Team

TTT Handbuch

18. Juli 2015



TACTICAL TRAINING TEAM



Handbuch für die allgemeine Grundausbildung



Inhaltsverzeichnis

1 Vorwort

1.1 Über dieses Dokument

Entstanden aus dem ursprünglichen, kompakten Leitfaden zur Allgemeinen Grundausbildung im **TTT! (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!

1.2 Die Grundsätze des TTT

2 Truppengattungen

3 Grundlagen

3.1 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.

3.1.1 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

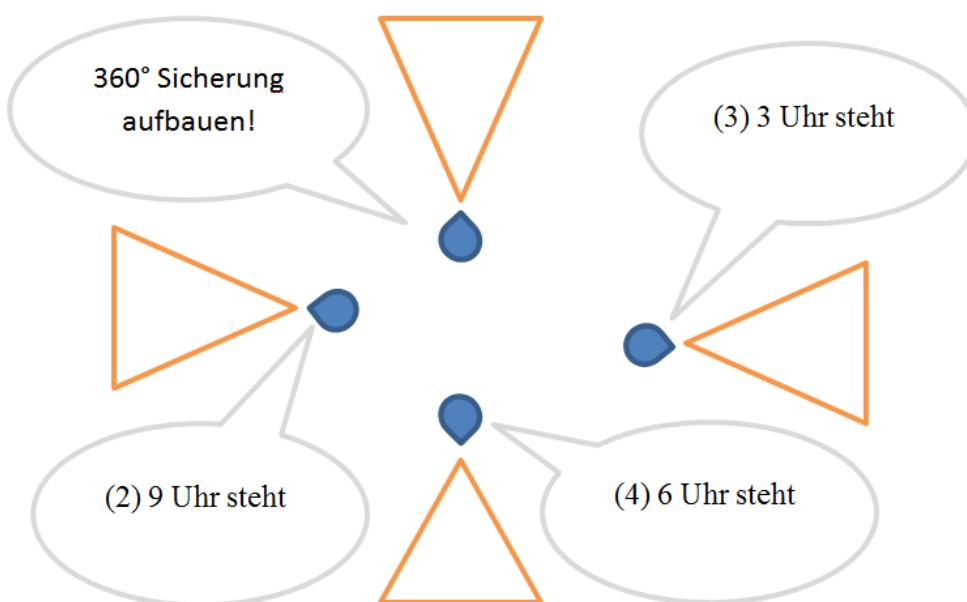


Abbildung 3.1: 4 Mann 360er

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).

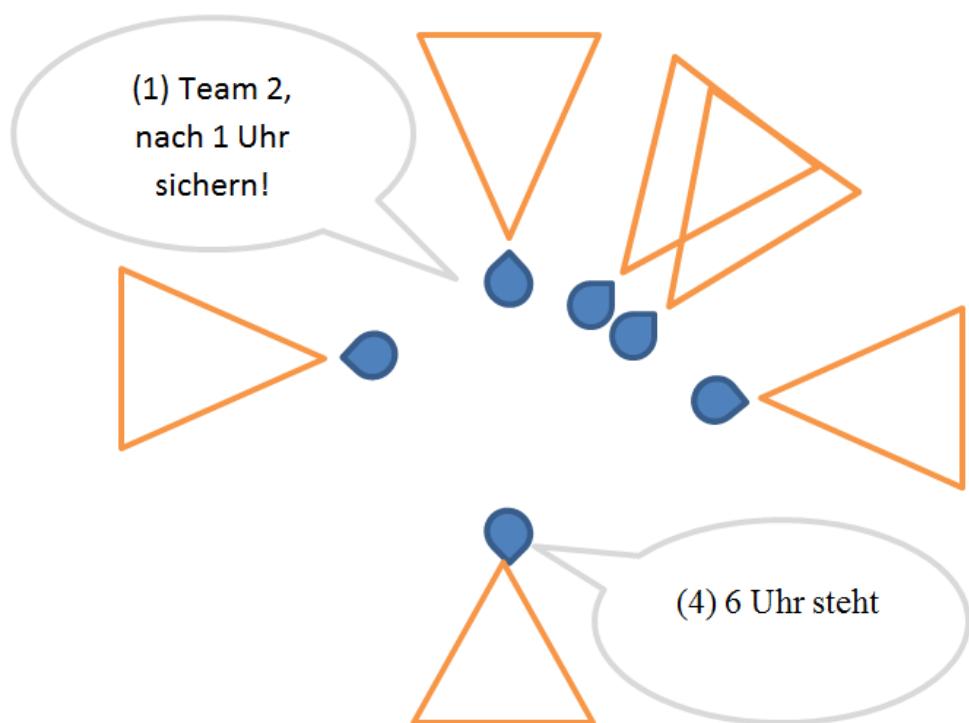


Abbildung 3.2: 6 Mann 360er mit Feuerschwerpunkt

3.1.2 180°-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.

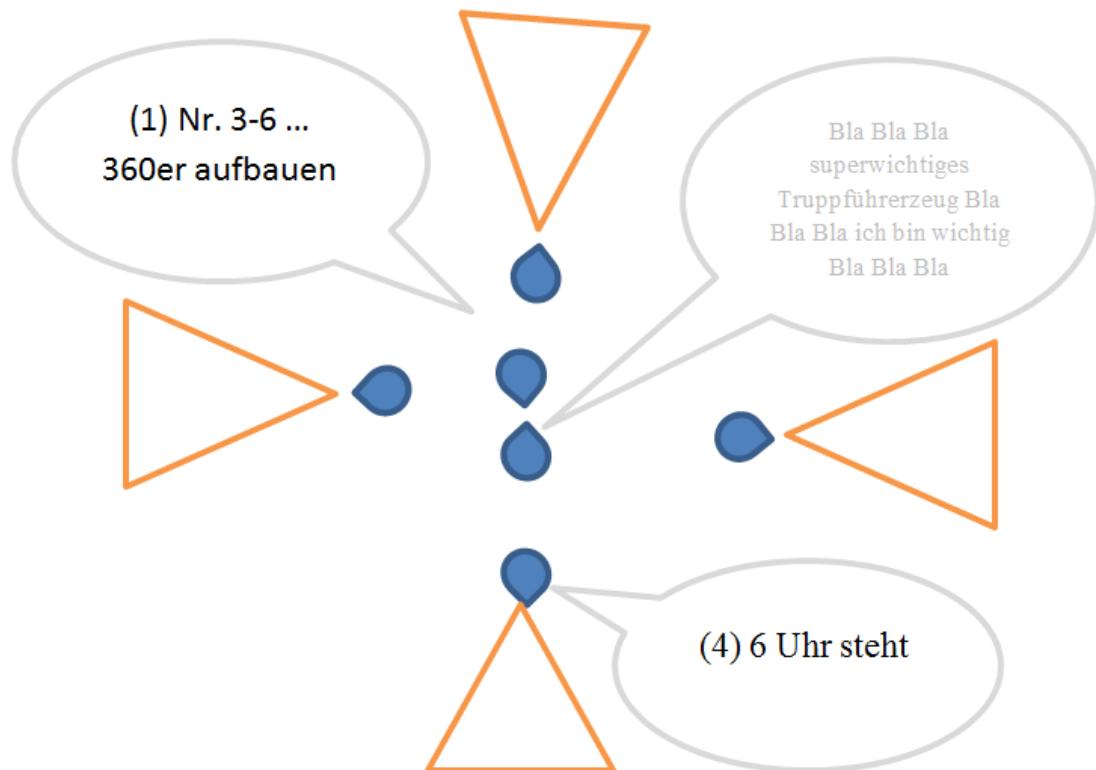


Abbildung 3.3: 6 Mann 360er entlastetes Führungsteam

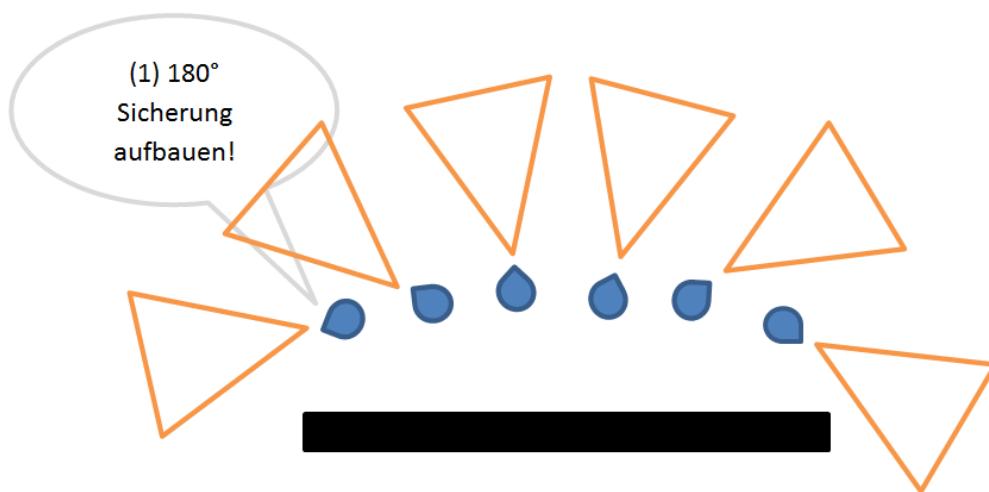


Abbildung 3.4: 180° Sicherung an Mauer

3.2 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 Forma-tionen laden zu Beschuss durch Artillerie ein – stehe ich zu dicht an meinen Kameraden? Sichere ich in die richtige Richtung? Sichern wir in alle Richtun-gen?
- 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 Grund-regel und Dinge, die jeder Soldat wissen sollte. Dazu gehören Bewegungsarten, For-mationen und grundsätzliches zum Umgang mit der Waffe während der Bewegung.

3.2.1 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

3.2.2 Die 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*.

3.2.2.1 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 5](#)). Grundsätzlich wird der Stack in den klassischen (engen) «Stack» und «Stack weit» unterteilt. Beim «Stack weit» werden die Abstände lediglich erweitert.

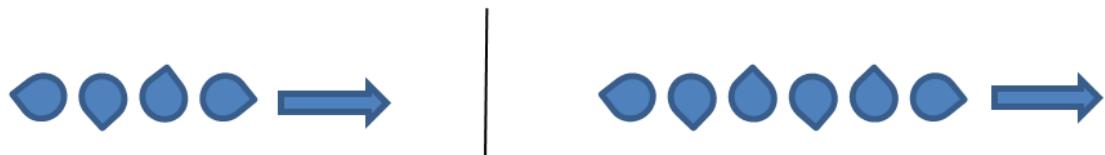
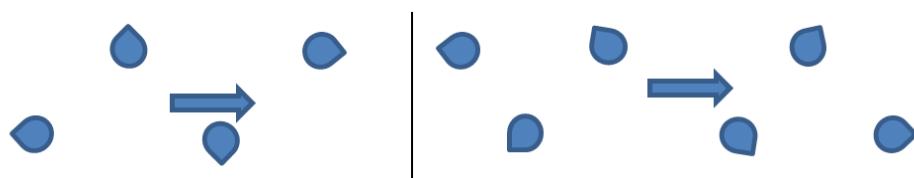
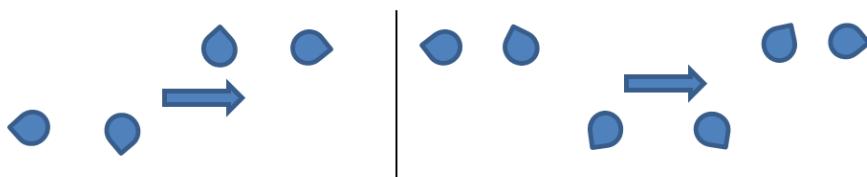


Abbildung 3.5: Stack 4 und 6 Mann

3.2.2.2 Die Kolonne

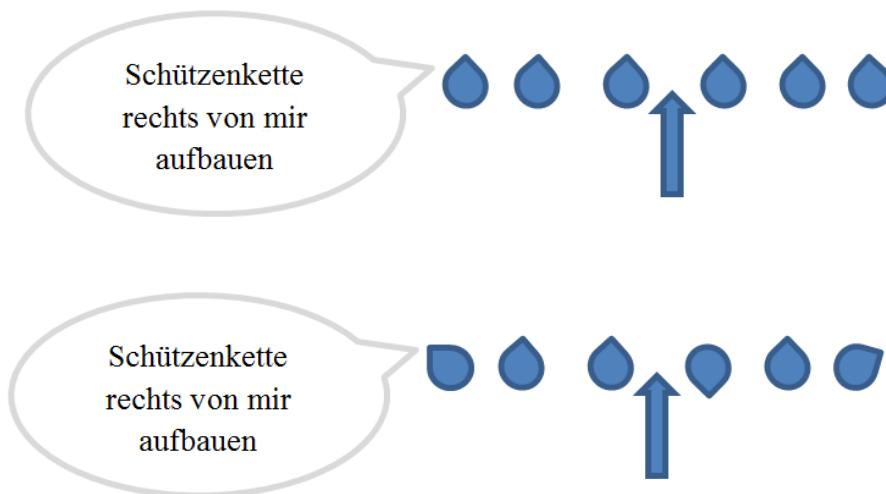
Die Kolonne dient als Formation im offenen Gelände und ist die Standardformation für den Marsch. Hierbei muss man zwischer einer Besonderheit im **TTT!** der Buddy - Kolonne und der klassischen Kolonne unterscheiden. Die Buddy - Kolonne garantiert, dass beispielsweise MG-Schütze und MG-Assistent immer 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.





3.2.2.3 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.



3.2.3 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

3.2.4 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!

3.2.4.1 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: **Ächtung, ich kreuze!"**

3.2.4.2 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.

3.2.5 Vokabular der Bewegung

Tabelle 3.1: 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 einer Position, oft mit Ablenkungen oder Deckungsfeuer

3.3 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 über zu schreien.

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

3.3.1 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!** (**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»

3.3.2 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»

3.3.3 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.

3.3.4 Wichtigste Funkabkürzungen und Begriffe

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

3.4 Fahrzeuge

3.4.1 Auf- und Ab sitzen

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

3.4.2 Sicherungsbereich

Der Sicherungsbereich nach Verlassen des Fahrzeuges entspricht den Standsicherungsbereichen für Trupps (siehe Kolonne [Absatz 3.2.2.2](#), Standartsicherung 360°). Mehrere Trupps können sich z.B. 180° Sicherungsbereiche abstimmen.

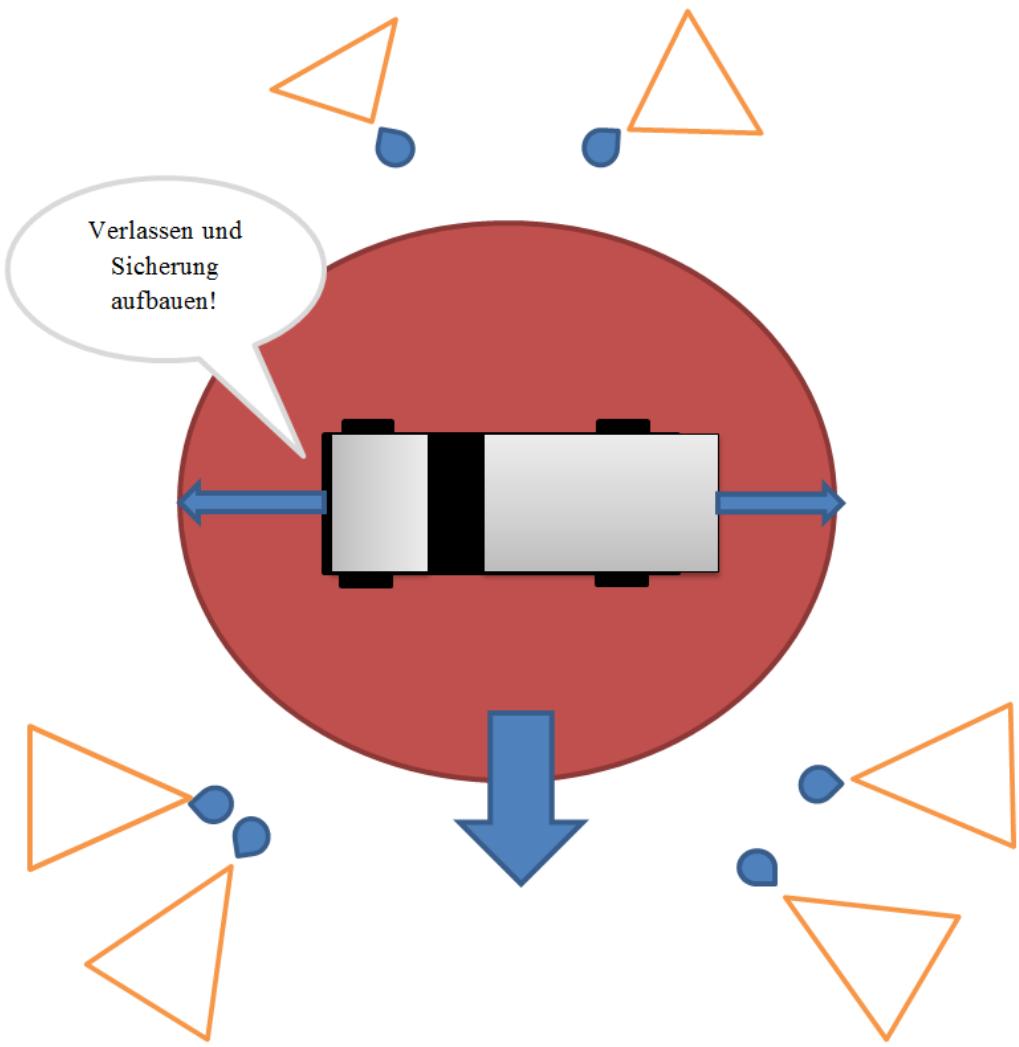
Kommando Verlassen: Alle Truppteile verlassen das Fahrzeug

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-Waffenbesitzt.
- 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.

4 Fortgeschrittenes



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

Abbildung 3.6: Absitzen und Sicherung beim Fahrzeug

5 CQB

6 Hubschrauber für Infanteristen

6.1 Hubschrauber im Einsatz

Pro:

- Observation im Bereich
- Aufnehmen und Absetzen von Trupps
- Tarnung
- Rapid Reaction
- **CAS! (CAS!)**

Contra:

- Größere Verwundbarkeit (größeres Waffenkontingent)
- Laut

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.

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!** (**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.

6.4 Bereitstellen einer LZ! (**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.

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)

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!

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!

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.

6.9 Beispielablaufplan: Anrufen eines Transportes

- **KT! (KT!)** funk mit OPL Transportanfrage aus
- **OPL! (OPL!)** gibt Transportfreigabe - erteilt Ausführungsbefehl
- KT »Anweiser« nimmt gemeinsam mit Hubschrauber auf Hubschrauber **SR! (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)

7 Mods

8 nützliche Tastatur (Um)Belegung

9 Kartenarbeit

9.1 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 Patrouillie, 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.



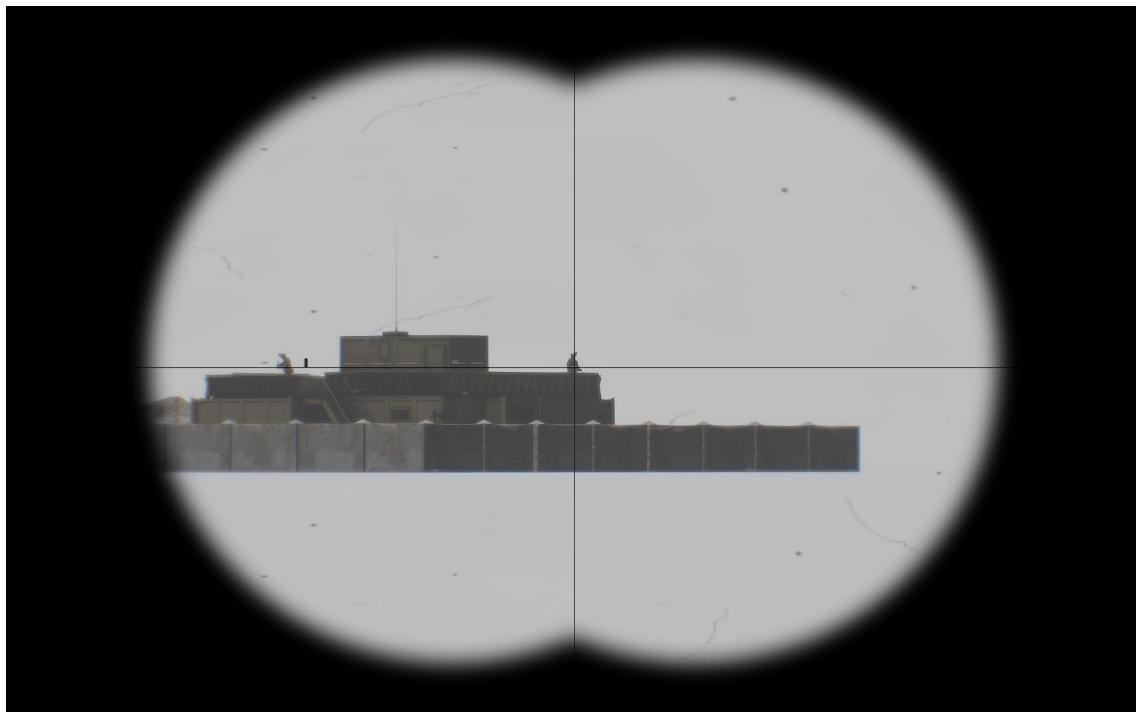
Angabe: »Kontakt NW, 319° von meiner Position, 500m, einzelner Schütze auf dem Militärgebäude, kalt.«

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.



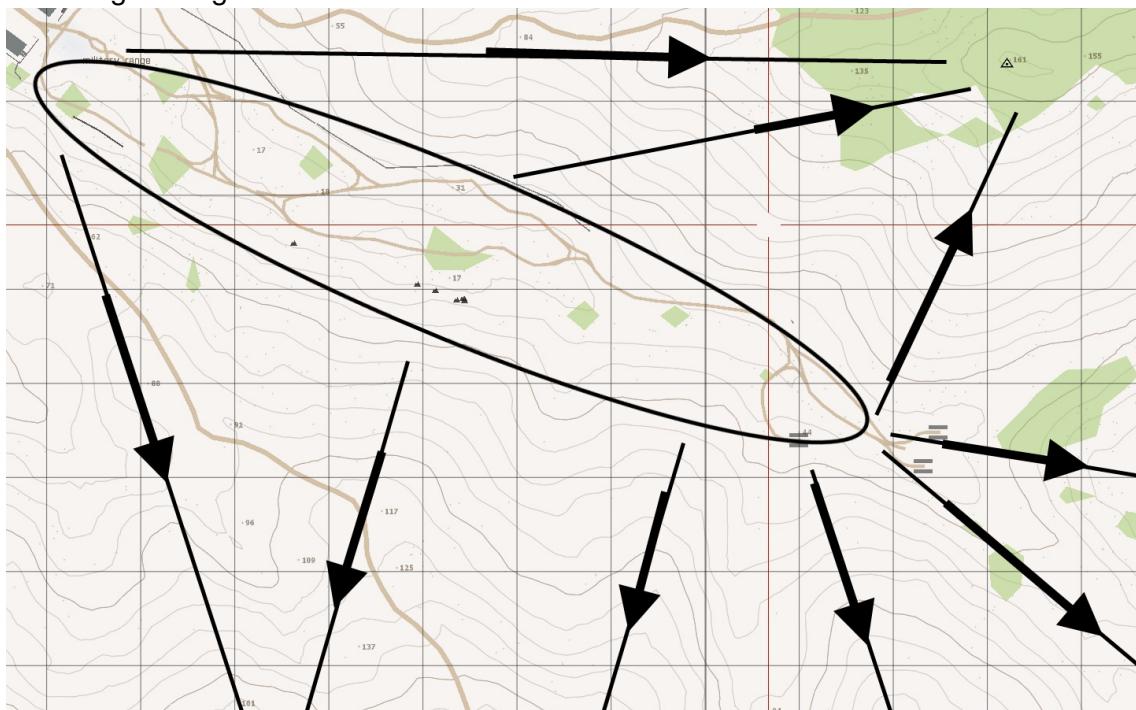
Angabe: »Kontakt auf 320° meiner Position, 900 m, Strich 5690 , einzelner Schütze, kalt«

9.2 Umgang mit der Karte (Grundlagen)

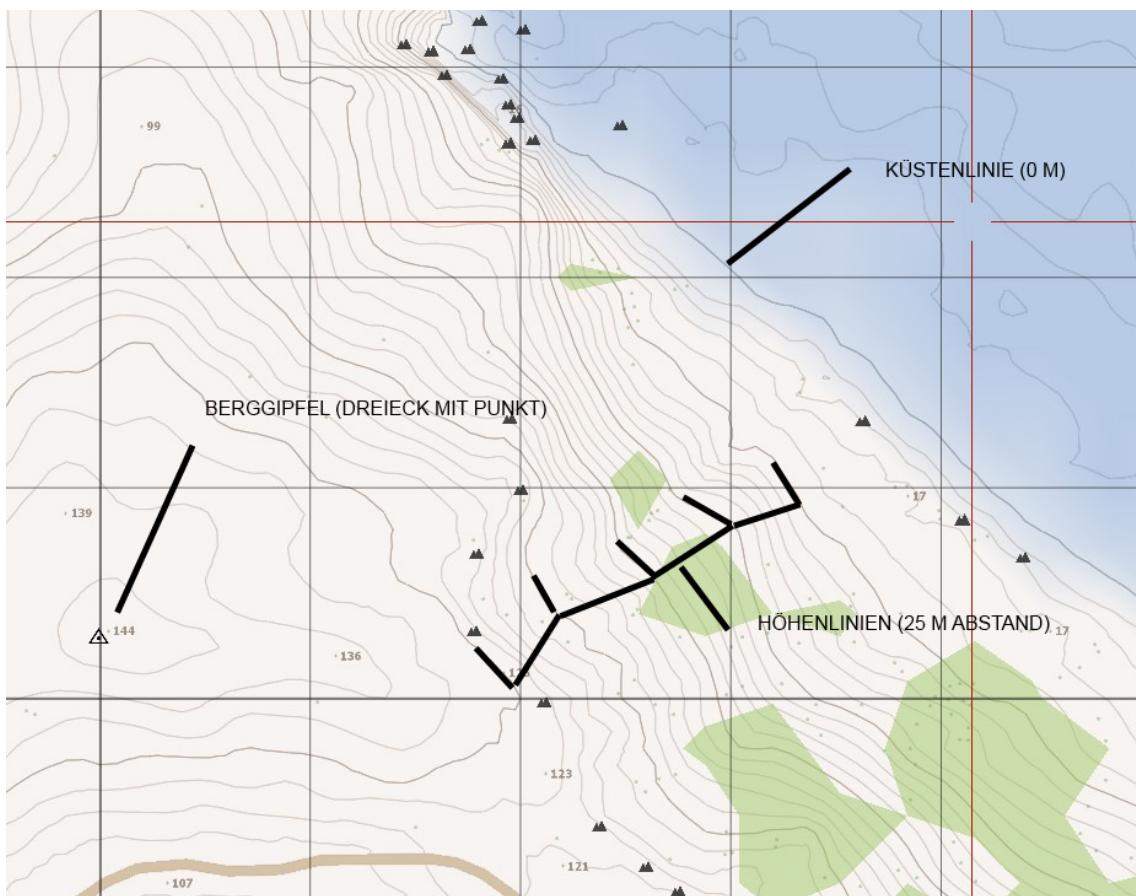
Navigation mit der Karte

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.



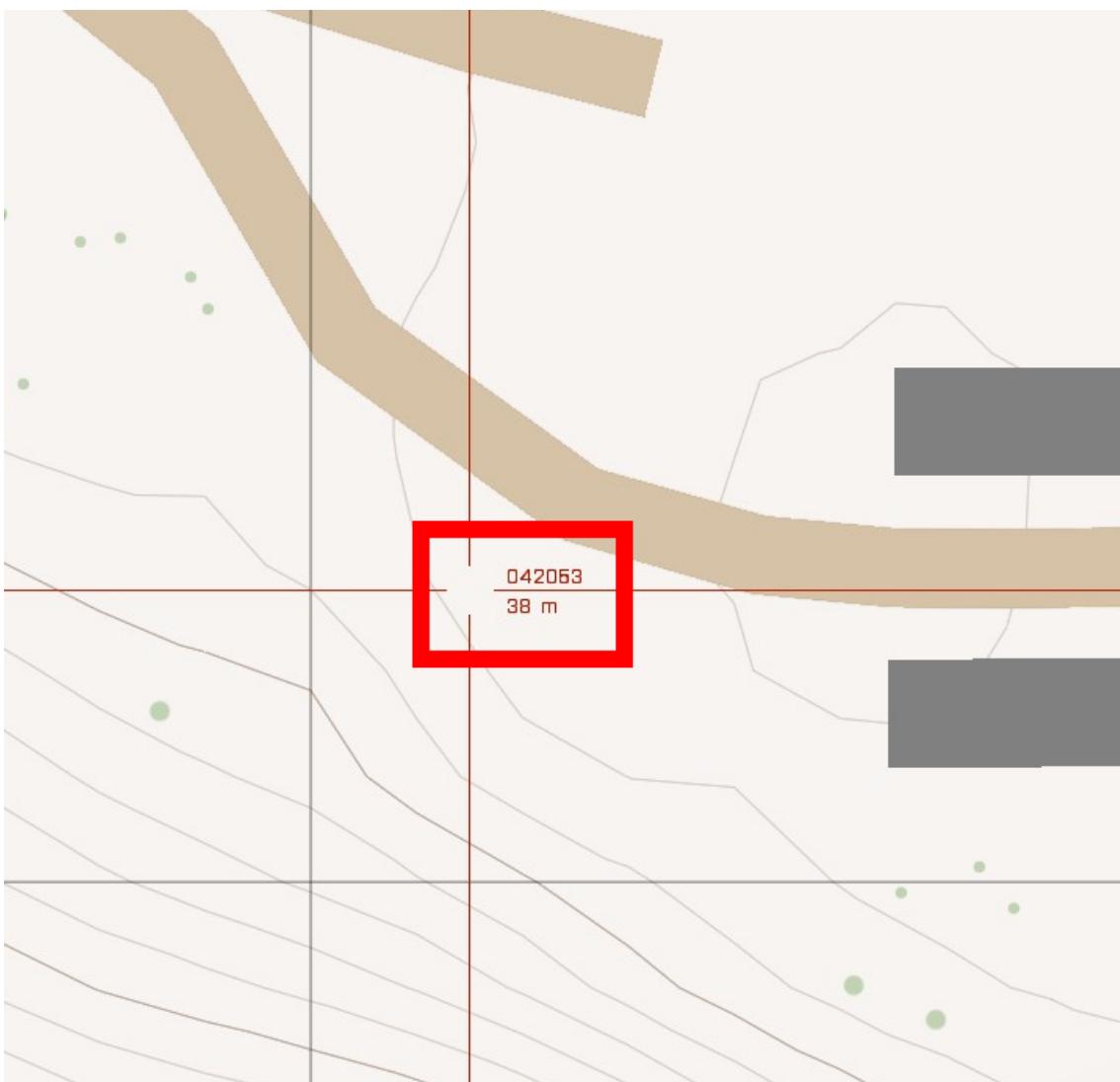
Markante Linien sind, je nach Zoomstufe im Abstand von 1 bis 25m zueinander, beginnend mit der Wasserlinie 0 m. Berggipfel werden mit einem Dreieck mit Punkt in der Mitte dargestellt, andere Hügel mit Zahlen (Meterangabe). Oft nutzt man diese auch zur Kommunikation »Hill 68« ist dann zB. der 68 m Hohe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



9.3 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

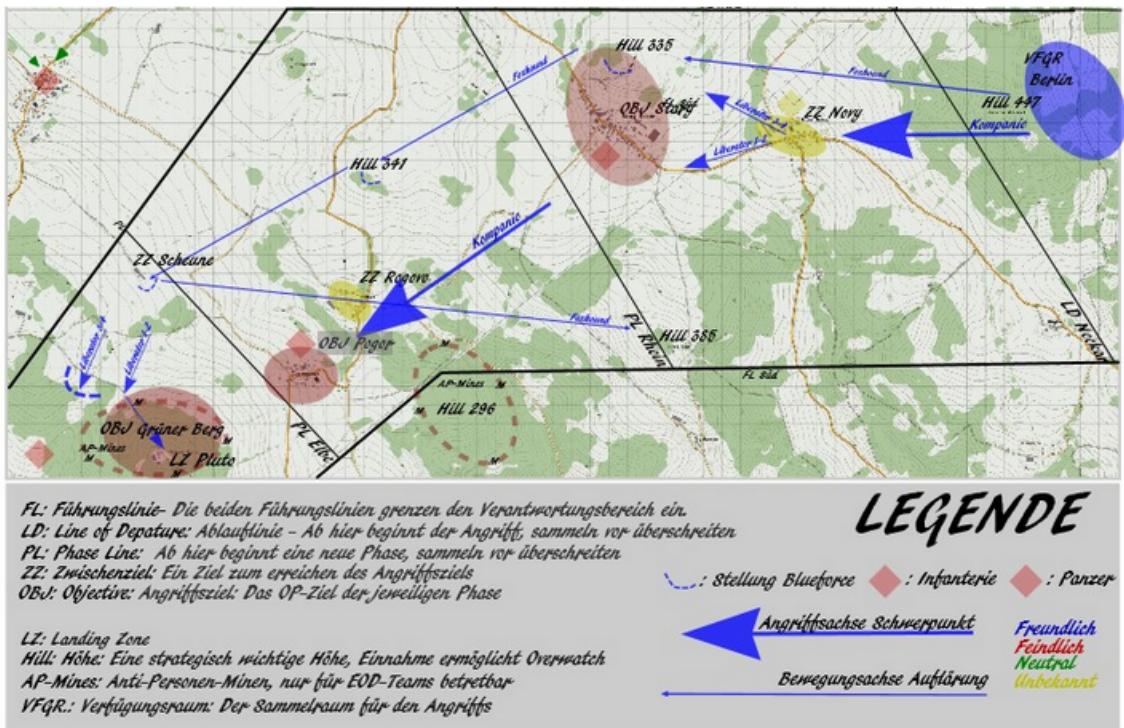


Landezone

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

9.4 Aufbau des Operationsbefehls



Auftragsverteilung

Phase	Min. ab LD Ziele	Feindstärke	Auftr.Foxhound	Auftrag Kompanie	Liberator 1&2	Liberator 3&4
Neckar	VFGR Berlin		Aufklären	Sammeln	Sammeln	Sammeln
	20 Hill 335		Einnehmen			
	30 ZZ Nory	Unbekannt	Aufklären	Durchstoßen		
	60 OBJ 8tary	1 Kompanie	Aufklären	Einnnehmen & Säubern	Linke Flanke ü.8tpr	Rechte Flanke
	90 Hill 341		Einnehmen			
Rhein	120 ZZ Regor	Unbekannt	Aufklären	Durchstoßen		
	160 OBJ Pegor		Aufklären	Einnnehmen & Säubern	Linke Flanke	Rechte Flanke ü. 8tpr
	160 ZZ Scheune		Einnehmen			
	180 OBJ Gräner Berg		Aufklären	Einnnehmen & Säubern	Nimmt Lager ein	Sichert Bergzugang N.
	180 Hill 385		Einnehmen			

Linien	Abkürzung	Bezeichnung	Anmerkung	Beispiel
Führungsline	FL	Angrenzende Himmelsrichtung	Die Führungslinegrenzen 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-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

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, Flussseite)	BR Herakles, BR Odin, BR Thor

Ziele und Topographie	Abkürzung	Bezeichnung	Anmerkung	Beispiel
Zwischenziel	ZZ	Eingekürzter 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

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

10 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

Lufros	Funkhandbuch
Mynx	Hubschrauber für Infanterie
Relain	Ersterstellung vieler Inhalte
SCiite	Layout
Stura	Abkürzungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

3.1 Vokabular Bewegung	11
----------------------------------	----