

Die Taktik-Fibel



*Heiße Taktiken,
schnelle Mänöver*

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
1 Truppenordnung	4
1.1 Operationsleitung (OPL) / Headquarter (HQ)	4
1.2 Sektionsführung / Platoon Lead (PLT)	5
1.3 Zugführung / Squadlead (SQL)	6
1.4 Infanterietrupp / Fireteam (FT)	7
1.5 Spezialtrupp	7
1.6 Logistik	8
1.7 MedEvac	9
1.8 Close Air Support	9
1.9 Mechanisierte Infanterie	9
1.10 Kampfpanzer	9
1.11 Artillerie	9
2 Grundlagen	10
2.1 Formationen	10
2.2 Sicherungsbereiche	12
2.3 Das Buddy-System	14
2.4 Funken und Kommunikation	15
2.5 Bewegung im Gelände	24
2.6 Auf- und Ab sitzen	27
2.7 Erste Hilfe	29
2.8 Verhalten bei Feindkontakt	31
3 Fortgeschrittenes	32
3.1 Hubschrauber für Infanteristen	32
3.2 Fallschirmjäger	38
II SGA & Tutorials	41
4 Sonstiges	42
Abkürzungsverzeichnis	43
Autoren	45



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 herröhrt. Der erste Schritt den du, lieber Leser, auf dem Weg zu einem erfolgreichen Spieler im [TTT] leisten musst, ist über diese Aussage zu meditieren und sie zu verstehen.

Train hard, play smart!



Die Grundsätze des TTT

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

21. Dezember 2015



Some pictures and graphics of this document was created using ARMA 3.
ARMA 3 is a registered trademark of Bohemia Interactive a.s.
See www.bistudio.com for more information.

Teil I



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 Luft-einheiten für Start-/ Landemanöver ist)
- Aufklärungsoffizier (Intelligence Officer (IO)): Sammelt alle verfügbaren, relevanten Daten und leitet diese gegebenenfalls an andere Trupps weiter. Hat meistens eine eigene, "große" Drohne (Greyhawk / Global Hawk) zur Feindaufklärung.
- freie Rolle (maximal einmal): je nach Mission kann es sinnvoll sein, dem OPL einen Sanitäter, einen Nahsicherer, einen Fahrer o. Ä. zur Seite zu stellen

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

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

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

1.2 Sektionsführung / Platoon Lead (PLT)

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

Die Sektionsführung ist folgendermaßen aufgebaut:

- Sektionsführer / Platoon Lead (PLT): Er leitet die ihm untergeordneten Züge. Kommuniziert wird über Long-Range - entweder über die individuellen Frequenzen der einzelnen Züge oder über die Task-Force-Frequenz (siehe nächstes Kapitel).
- Funker / Radio Operator (RO): Übernimmt die Kommunikation zur OPL und anderen Einheiten.





Ergänzt werden kann die Sektionsführung bei Bedarf durch:

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

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

1.3 Zugführung / Squadlead (SQL)

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

Eine Zugführung besteht aus ein bis drei Spielern:

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



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

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



1.4 Infanterietrupp / Fireteam (FT)

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



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

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

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

1.5 Spezialtrupp



¹notwendig für MMG

²notwendig für HAT



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

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

Mögliche Aufgabenschwerpunkte eines Spezialtrupps sind z.B.:

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

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

1.6 Logistik



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



1.7 MedEvac



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

1.8 Close Air Support



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

1.9 Mechanisierte Infanterie

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

1.10 Kampfpanzer

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

1.11 Artillerie

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



2 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, ??). Grundsätzlich wird der Stack in den klassischen (engen) «Stack» und «Stack weit» unterteilt. Beim «Stack weit» werden die Abstände lediglich erweitert.

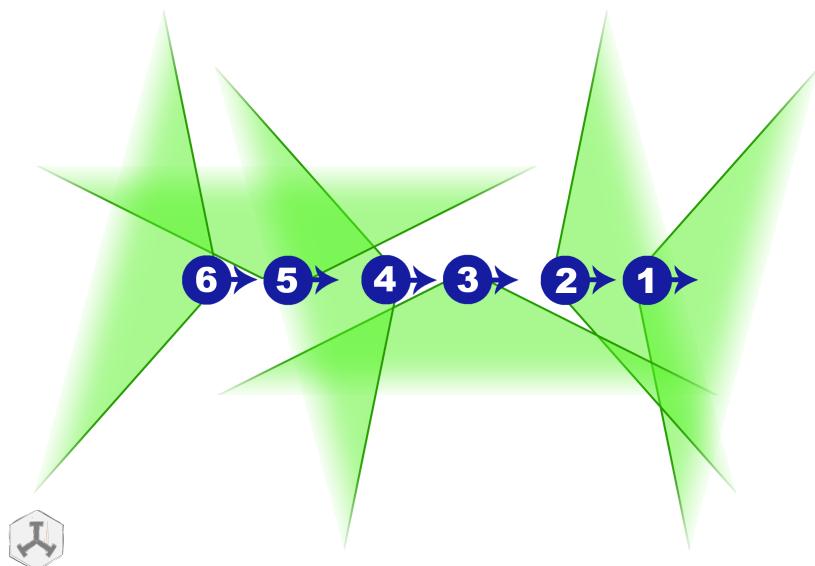


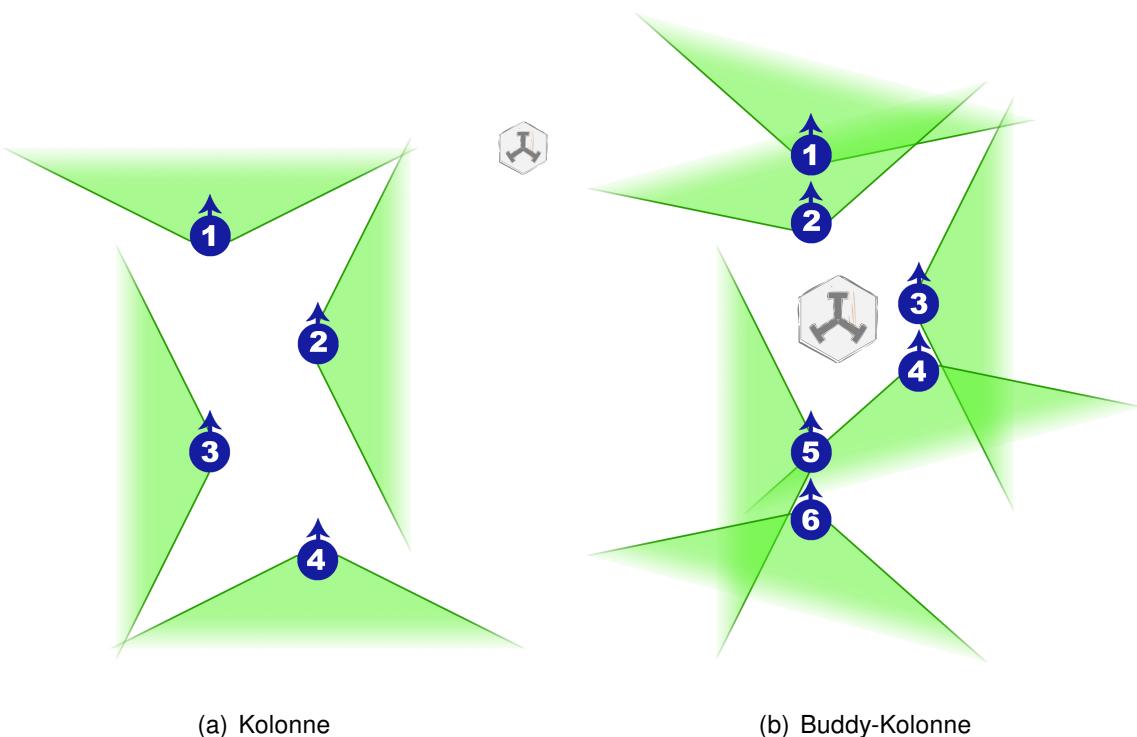
Abbildung 2.1.1: Stack 6 Mann

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.

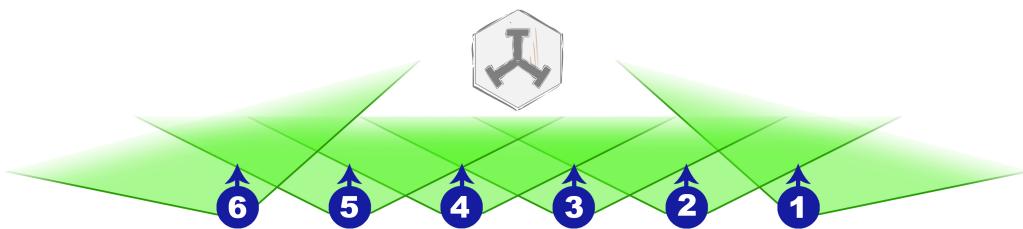


Abbildung 2.1.2: Schützenkette

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

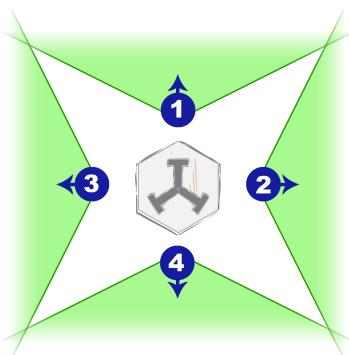
Rundumsicherung bedeutet, dass 360° vom Trupp abgesichert werden. Jeder Soldat hat dazu den Auftrag, ein Viertel des „Kreises“ abzusichern. Eine Rundumsicherung kann aus dem Marsch oder in einer Stellung vollzogen werden. In einer Stellung geht es nicht darum, einen perfekten Kreis zu bilden – sondern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

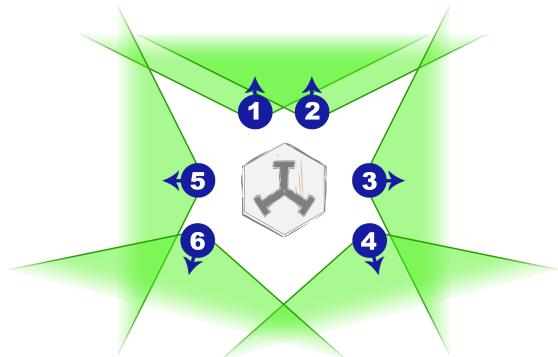
Nr.	Sicherungsrichtung 4 Mann	Sicherungsrichtung 6 Mann
1	12 Uhr	12 Uhr
2	9 Uhr	12 Uhr
3	3 Uhr	3 Uhr
4	6 Uhr	6 Uhr
5		9 Uhr
6		6 Uhr

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



(a) 4-Mann 360er



(b) 6-Mann 360er

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

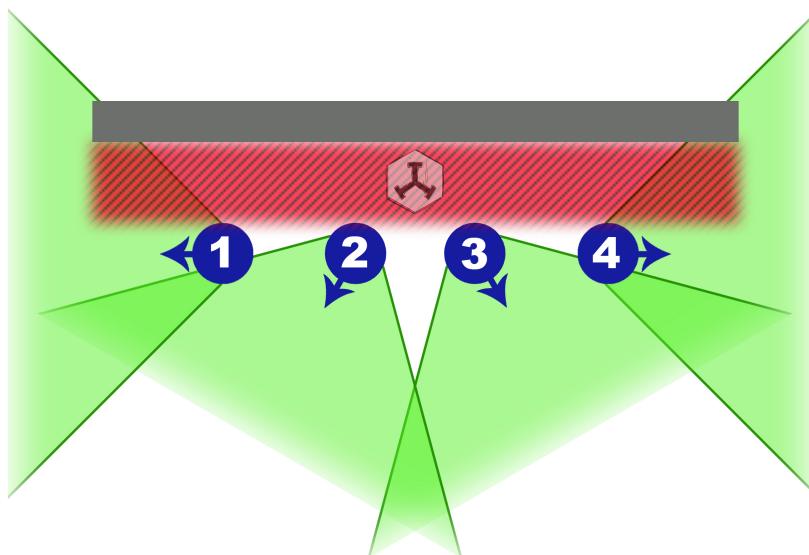


Abbildung 2.2.1: 180° Sicherung an Mauer 4 Mann

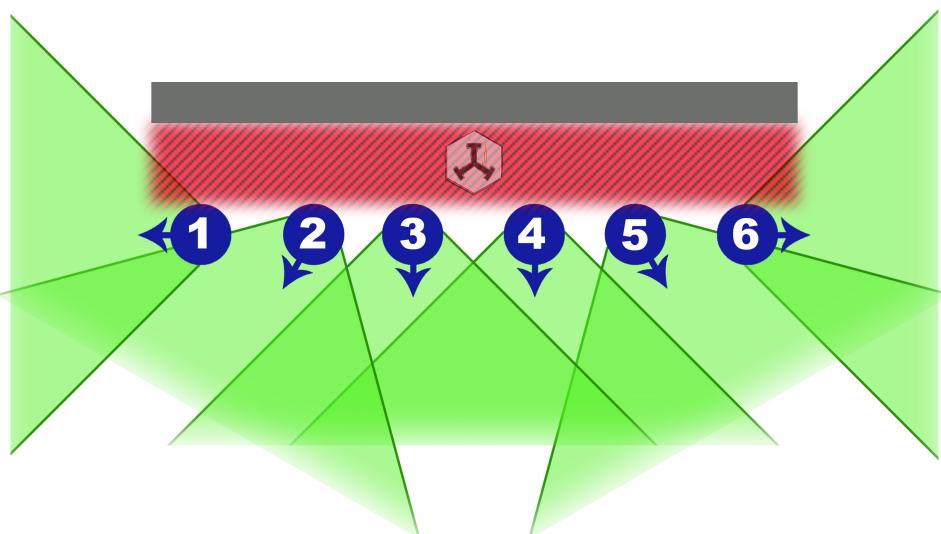


Abbildung 2.2.2: 180° Sicherung an Mauer 6 Mann

2.3 Das Buddy-System

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

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

- Position
- Zustand
- Ausrüstung und momentaner Munitionsstand



- Grobe Blickrichtung oder Sicherungsrichtung

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

2.4 Funken und Kommunikation

2.4.1 Richtig Funken und Kommunizieren im Trupp

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

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

2.4.1.1 Kontaktmeldungen

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

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

Beispiele:

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



2.4.1.2 Funkgespräch unterbrechen

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

Beispiel:

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

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

TF: »Verstanden, Feuer frei!«

2.4.1.3 Sonstige Meldungen

Betreten von Fahrzeugen

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

Beispiel: »3, Sitzt«

Sicherungsposition melden

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

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

Trupp in Bewegung

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

Beispiel:

TF: »Trupp Marsch«

TM 6: »Trupp in Bewegung«

Statusmeldung und durchzählen

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

Aufbau der Meldung:

»Nummer, Gesundheitsstatus, ggf. Besonderheiten«

Beispiel:

»1 hier 5, Kommen... (keine Reaktion)



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

2.4.1.4 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 Der Befehle

„Richtig ist besser“

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

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

Befehle sind verbindlich!

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

Befehle sind kurz und präzise!

Richtig Befehle auszugeben ist für uns Spieler nicht einfach. Neben den vielen „öhm, ehm“ kommt besonders über Funk gerne mal kompletter Unsinn aus dem eigenen Mund. Weil wir erst während dem sprechen unsere Gedanken sortieren. Daher gilt „erste denken, dann sprechen“ und für Funksprüche „erst denken, drücken, sprechen“. Lieber ein paar Sekunden warten, konzentrieren, sortieren und dann die Befehlsausgabe. Im folgenden bekommt



wird der Aufbau des Befehls erläutert. Regel Nr.1: Konzentriert euch auf die Information, lasst den Schnickes und blümigerante Dinge weg. Faustregel zur Länge: Bleibt kurz und präzise. Floskeln weglassen – und lieber später mal den Kameraden für die gute Umsetzung loben.

Möglicher Aufbau eines Befehls

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

Beispiel eines Befehls:

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

2.4.2.1 Der Auftrag

Beispielhafter Aufbau eines Auftrags:

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



Der Auftrag kommt mit dem Kommando »Einnehmen« (siehe 2.4.2.2). Nach dem Kommando kommt das Ziel, welches eingenommen werden soll. Danach noch Richtung und Entfernung, damit der Auftragsempfänger auch das einnimmt, was der Auftragsgeber meint. Das Ganze übersichtlich dargestellt:

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

Auftragstaktik

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

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

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

TF: »5-6, 2 Feindkräfte auf 120 Grad, 200 Meter, am Spitzbaum, gesichtet?«
5-6: »Gesichtet!«
TF: »5-6, Stellungswechsel, dann bekämpfen, Meldung bei Vollzug!«
TF: »Feuer frei!« (Feuerfreigabe)
5 und 6 haben ihren Auftrag: Sie suchen sich eine geeignete Stellung mit genügend Deckung, überprüfen kurz die Flanken (rechts und links), sprechen sich kurz ab, legen Feuermodus fest und feuern nach Absprache untereinander. Danach melden Sie dem TF per Funk das erfolgreiche bekämpfen des Gegners. Anschließend verlegen sie zurück in Ausgangsstellung.

2.4.2.2 Kommandos – die wichtigsten Befehle

Kommando: »Deckung!«

Die Deckung ist ein situationsbedingter Aufenthaltsort.



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

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

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

Kommando: «Bezieht Stellung bei ...!»

Die Stellung ist ein selbst gewählter Aufenthaltsort.

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

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

Kommando: »Bekämpfen ...!«

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

Kommando: »Feuer frei!«

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

Kommando: »Unterdrückungsfeuer!«

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

Kommando »Gezieltes Feuer!«

Das ist die direkte Anweisung, den Gegner mit gezielten Salven oder Einzelschüssen di-



rekt zu treffen – also das Gegenteil vom Unterdrückungsfeuer. In der Regel wird bei der Feuerfreigabe erwartet, dass gezieltes Feuer abgegeben wird.

Kommando »Feuerfreigabe erteilt«

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

Kommando »Feuer nur auf Freigabe«

Vor dem Schuss muss Feuerfreigabe angefordert werden.

Kommando: »Stopfen!«

Der Soldat stellt sofort das »Schießen« ein.

Kommando: »Bezieht Stellung bei . . . !«

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

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

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

Kommando: »Wechselt die Stellung!«

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



Kommando: »Nehmt ein!«

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

Kommando: »Haltet ... !«

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

Kommando: »Melden bei Vollzug!«

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

Kommando: »Status«

Der Soldat gibt den Gesundheitsstatus und seinen Munitionsstatus durch. Dieses Kommando deckt sich mit den Abschnitt 2.4.1.3.

2.4.2.3 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.

2.4.2.4 Zusammenfassung Kommandos



Befehl	Bedeutung
Deckung!	Beschusssichere Stellung in 20 m Umkreis suchen mit Buddy, ansonsten auf den Boden legen.
Bekämpfen!	Erkannten Feind bekämpfen, bei Vollzug mit »Bekämpft«, bestätigen.
Feuer Frei!	Feuer sofort eröffnen.
Unterdrückungsfeuer!	Durch gezielte Schüsse in Feindrichtung diesen am kämpfen oder bewegen hindern.
Gezieltes Feuer!	Gegner mit gezielten Salven oder Einzelschüssen bekämpfen. Wird bei „Feuer frei“ vorausgesetzt.
Feuerfreigabe erteilt!	Ist Feuerkampf aussichtsreich, darf dieser begonnen werden.
Feuer nur auf Freigabe!	Feuerkampf ist nur auf expliziten Befehl hin zu beginnen.
Stopfen!	Das Feuern ist 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.
Nehmt . . . ein!	Das angegebene Ziel ist unter allen Umständen zu erobern und zu sichern.
Haltet!	In der Stellung bleiben und diese verteidigen.
Melden bei Vollzug!	Rückmeldung bei Abschluss eines Befehls oder Auftrags.
Status!	Gesundheitsstatus und Munitionsstatus mit Ampelsystem durchgeben.



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

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

2.5.1 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

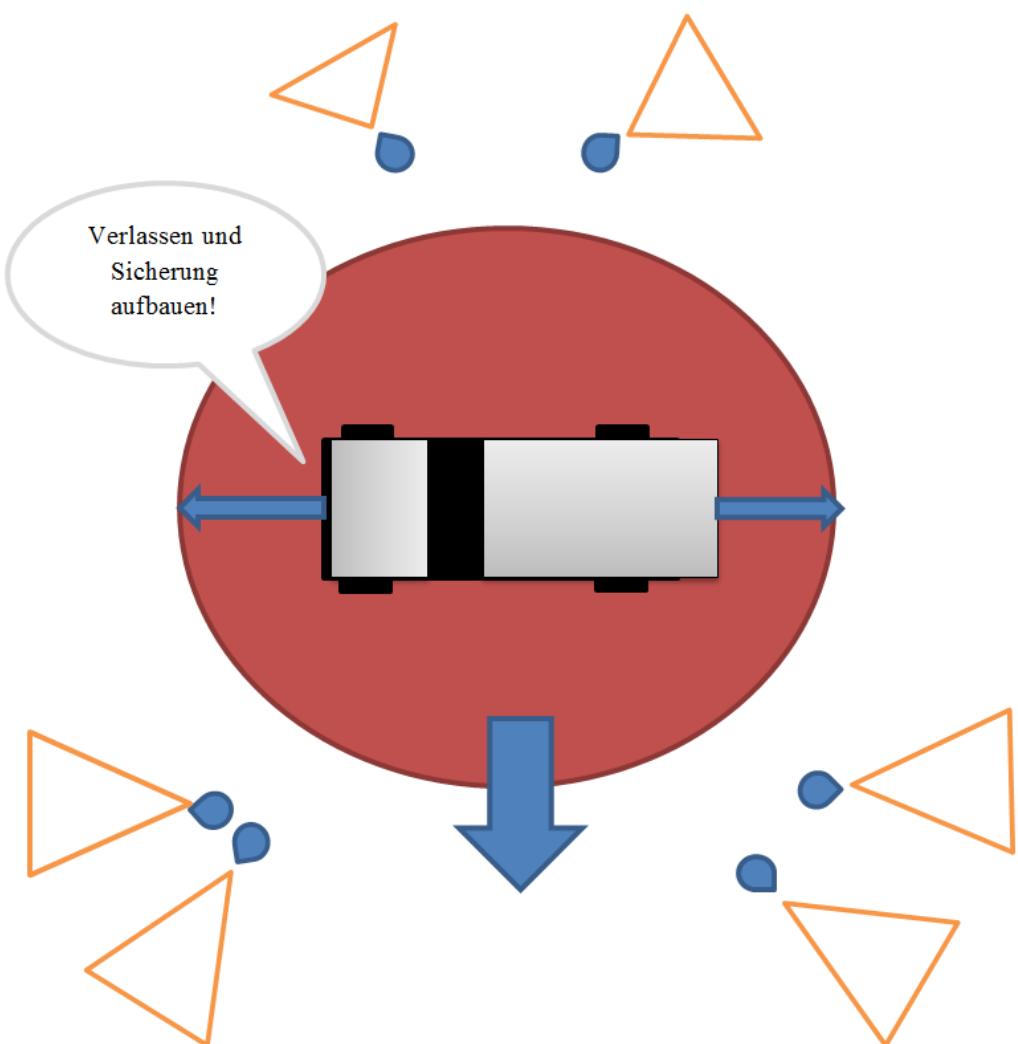
Der Sicherungsbereich nach Verlassen des Fahrzeuges entspricht den Standsicherungsbereichen für Trupps (siehe Kolonne Unterabschnitt 2.1.2, Standardsicherung 360°). Mehrere Trupps können sich z.B. 180° Sicherungsbereiche abstimmen.

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 zu-
dem 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.

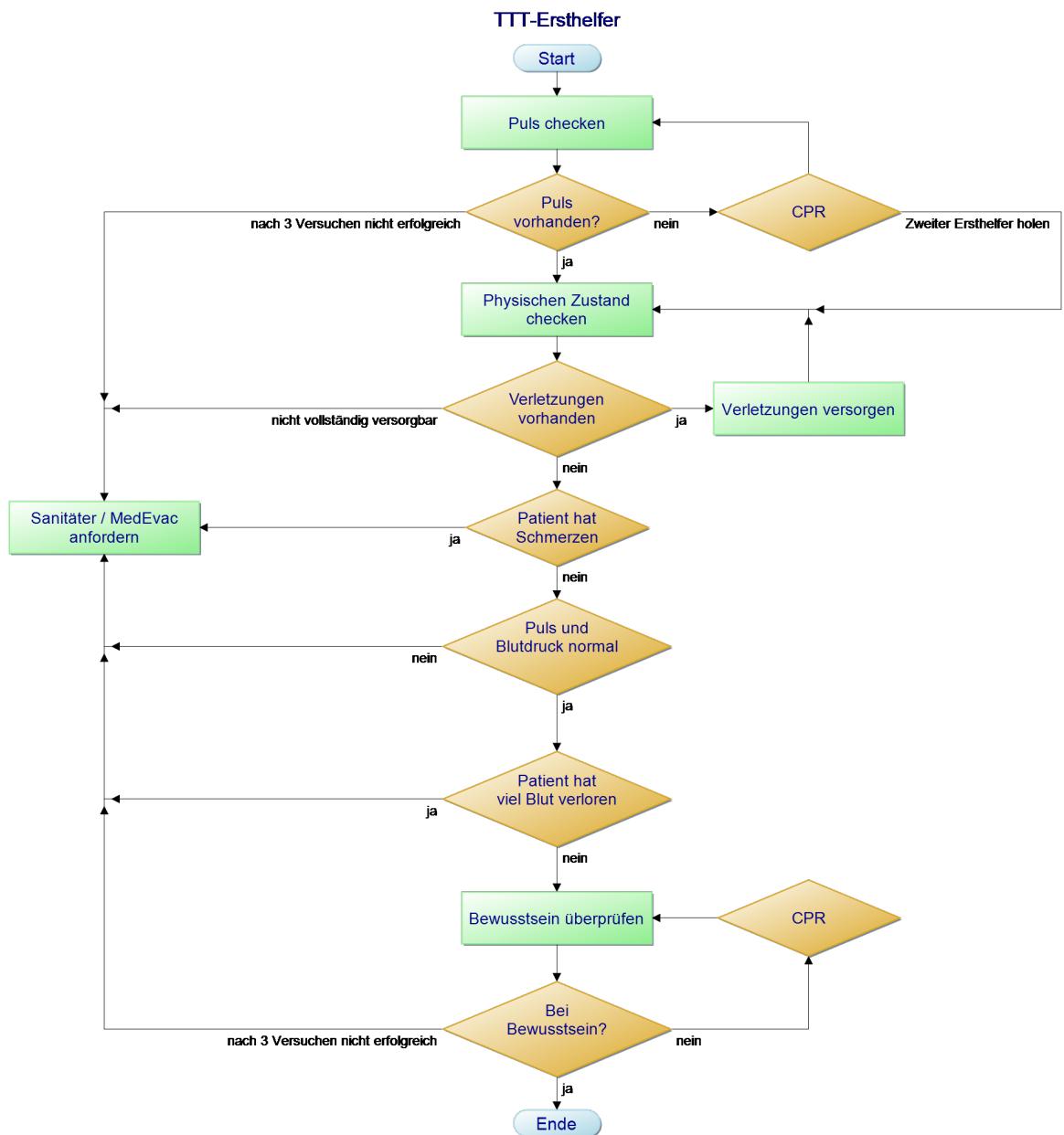


Abbildung 2.7.1: Erste Hilfe im TTT



2.8 Verhalten bei Feindkontakt

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

Dies könnte im Truppfunk so gemeldet werden:

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

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

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

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

¹Ausführlich in »Kommandos – die wichtigsten Befehle« beschrieben



3 Fortgeschrittenes

3.1 Hubschrauber für Infanteristen

3.1.1 Hubschrauber im Einsatz

Pro:

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

Contra:

- Größere Verwundbarkeit (größeres Waffenkontingent)
- Laut

3.1.2 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.

3.1.3 Koordination

Bevor es in den Einsatz geht sind Vorkehrungen zu treffen.

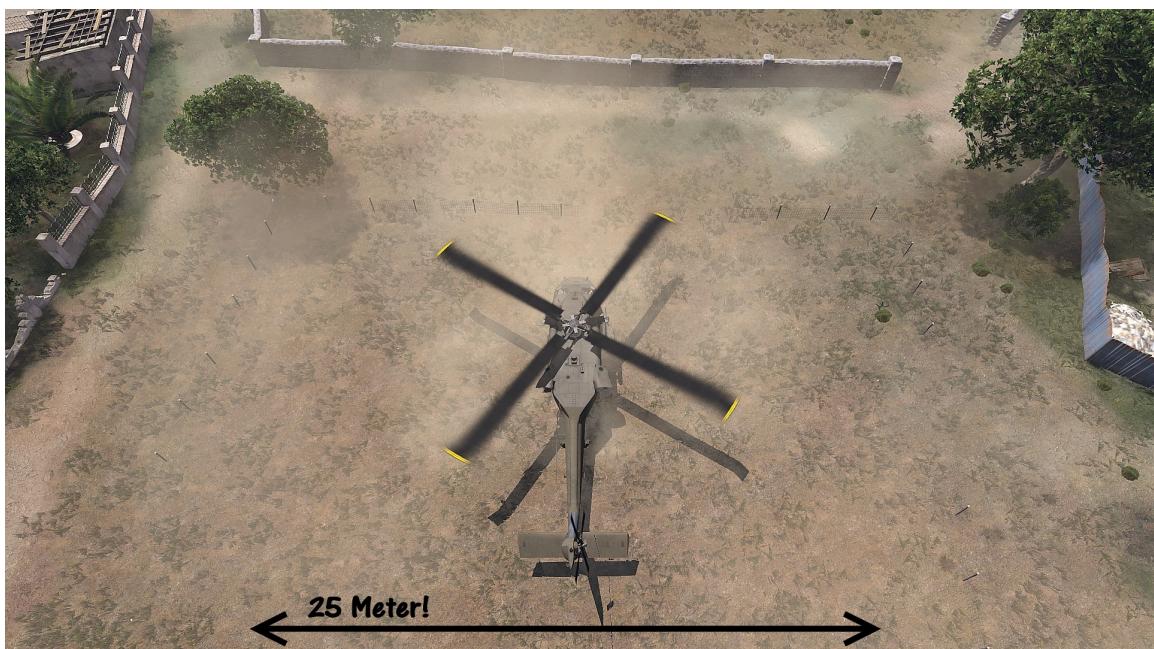
- Welcher Trupp kommt in welchen Hubschrauber?
- Welcher Hubschrauber geht zu welcher Landezone (LZ)?
- Die Kräfte sind möglichst gleich und redundant zu verteilen wenn möglich.

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



3.1.4 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.



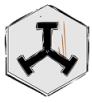
Für den Anflugbereich wird angestrebt, einen möglichst sicheren (am besten Unsichtbaren) Anflugbereich zu ermöglichen. Trupps werden wenn möglich »direkt in der Deckung« abgeladen oder aufgenommen. Es ist erstrebenswert das der Hubschrauber während des Landemanövers über möglichst viel Deckung verfügt.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

3.1.5 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 / Verlastestruktur)

3.1.6 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!

3.1.7 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!

3.1.8 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.

3.1.9 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)



3.2 Fallschirmjäger

3.2.1 Fahrzeuge

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

3.2.2 Sprungvorbereitung

Kartenvorbereitung



Sammelzone
(SZ)

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



Wendepunkt
(WP)

Pilot übergibt Loadmaster Befehlsgewalt, letzte Vorbereitung vor Sprung



Dropzone (DZ)

ab hier beginnt der Loadmaster mit dem Sprung

Materialvorbereitung / Aufsitzen

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

Merke: »Der Erste wird der Letzte sein.«

3.2.3 Loadmaster

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



Teil der Truppe

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

Teil des Fahrzeugteams

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

3.2.4 Der Sprung

Verhalten beim Sprung

Der Fallschirm wird sofort nach Verlassen des Fahrzeuges geöffnet.

Besonderheiten von ACE3

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

3.2.5 Der Flug

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

3.2.6 Die Landung

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

3.2.7 Sammeln

1. Nach der Landung wird über den Truppfunk das erfolgreiche Landen gemeldet.
2. Es wird sich eigenständig zur ersten Sammelzone begeben (dafür sind 5min vorgesehen).



3. Wenn der Trupp vollständig an der ersten Sammelzone ist, bewegt sich dieser zur zweiten Sammelzone. Sollten es nicht alle Kameraden zur ersten Sammelzone schaffen bzw. sich nach der Landung nicht melden, wird die Suche nach den vermissten Kameraden aufgenommen.
4. Beim Erreichen des zweiten Brückenkopfes ist der Fallschirmsprung abgeschlossen.

Teil II

SGA & Tutorials



4 Sonstiges



Abkürzungsverzeichnis

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



SR	Short Range
TTT	Tactical Training Team
UAV	Unmanned Aerial Vehicle
XO	Executive Officer



Autoren

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

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