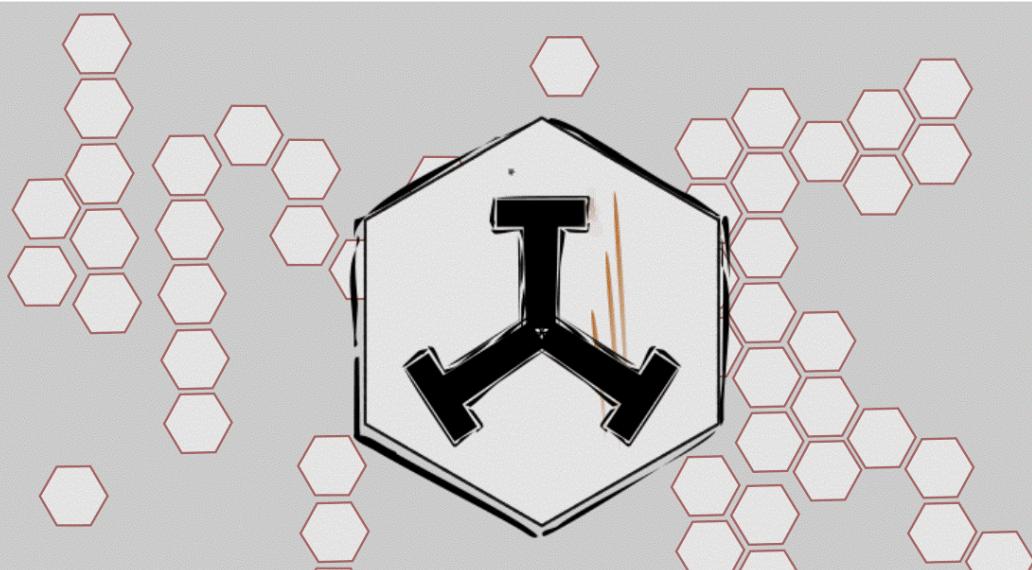


Tactical Training Team

TTT Handbuch

27. Juni 2015



TACTICAL TRAINING TEAM



Handbuch für die allgemeine Grundausbildung



Inhaltsverzeichnis

1 Vorwort	1
1.1 Über dieses Dokument	1
1.2 Die Grundsätze des TTT	2
2 Das AGA-Handbuch	3
2.1 Über die Grundausbildung	3
2.2 Organisation der Trupps	3
2.2.1 Organisation und Befehlhierarchie	5
2.2.2 Die Trupps	5
2.2.3 Uniformen und Zeichen	5
2.3 Dein Buddy und du	6
2.4 Der Trupp	6
2.5 Von der Bewegung	8
2.5.1 Bewegungsarten	8
2.5.2 Die Formationen	9
2.5.2.1 Der Stack	9
2.5.2.2 Die Kolonne	9
2.5.2.3 Die Schützenkette	9
2.5.3 Sicherungsbereiche	10
2.5.4 Umgang mit der Waffe	10
2.5.4.1 Kreuzen	11
2.5.4.2 Annäherung an eigene oder verbündete Kräfte	11
2.5.5 Vokabular der Bewegung	11
2.6 Sicherungsbereiche	13
2.6.1 Rundumsicherung	13
2.6.2 180°-Sicherung	14
2.7 Fahrzeuge	16
2.7.1 Auf- und Ab sitzen	16
2.7.2 Sicherungsbereich	16
2.8 Die Befehle – die wichtigsten Kommandos im TTT	18
2.8.1 Kommando lautet «Deckung!»	18
2.8.2 Kommando: «Bekämpfen ...!»	18
2.8.3 Kommando: «Feuer frei!»	18
2.8.4 Kommando: «Unterdrückungsfeuer!»	18
2.8.5 Kommando «Gezieltes Feuer!»	18
2.8.6 Kommando «Feuerfreigabe erteilt»	19
2.8.7 Kommando «Feuer nur auf Freigabe»	19
2.8.8 Kommando: «Stopfen!»	19
2.8.9 Kommando lautet «Tarnen!»	19
2.8.10 Kommando: «Bezieht Stellung bei ...!»	19
2.8.11 Kommando: «Wechselt die Stellung!» (Nein, nicht was ihr denkt . . .)	20

2.8.12 Kommando: «Nehmt ein!»	20
2.8.13 Kommando: «Haltet ...!»	20
2.8.14 Kommando: «Melden bei Vollzug!»	20
2.8.15 Kommando: «Status»	20
2.8.16 Feuerfreigaben	20
2.8.16.1 «Status - Feuer halten» oder auch «Feuerstatus rot»	20
2.8.16.2 «Status - Feuer erwidern» oder auch «Feuerstatus gelb»	21
2.8.16.3 «Status - Feuer frei» oder auch «Feuerstatus grün» .	21
2.9 Richtig Funken und Kommunizieren im Trupp	22
2.9.1 Kontakmeldung	22
2.9.2 Funkgespräch unterbrechen	22
2.9.3 sonstige Meldungen	23
2.9.4 Wichtigste Funkabkürzungen und Begriffe	23
3 Mods	24
3.1 Task Force Arrowhead Radio (TFAR)	24
3.1.1 Tastaturkürzel	24
3.1.2 Short Range Funkgerät (AN/PRC – 152)	25
3.1.3 Long Range Funkgerät (RT-15236 (ASIP) - LR)	26
4 nützliche Tastatur (Um)Belegung	27
5 Umgang mit der Karte	28
6 Manöver	29
6.1 Trupp Manöver	29
6.2 Zug Manöver	31
7 CQB	32
8 Funken	33
8.1 Anforderungen an einen Funker	33
8.2 Funkcheck	33
8.3 Anrufarten	33
8.4 Anrufarten	33
8.4.1 Einzelanruf	34
8.4.2 Reihenanruf	34
8.4.3 Sammelanruf	34
8.5 Gesprächsverlauf	35
8.6 Gespräch beenden	36
8.7 An – und Abmelden im Funkkreis	36
8.7.1 Anmelden im Funkkreis	36
8.7.2 Abmelden im Funkkreis	37
8.8 Bildung eines Funkkreises	37
8.9 Funken im Gefecht	37

8.10 Befohlener Frequenzwechsel	38
8.11 Korrigieren und Annullierung eines Funkspruchs	38
8.11.1 Korrektur eines Funkspruchs	38
8.11.2 Annullierung eines Funkspruchs	39
8.12 Unterbrechen eines Funkgesprächs	39
8.13 Halten eines Funkgesprächs	39
8.14 Anfrage für Freigabe von Sondereinsätzen	40
8.15 Funkverkehr bei schlechtem Verständnis	40
9 Die Bewaffnung	41
9.1 G36-Visier	41
9.2 Das G36	42
9.3 Das MG5 (HK121)	42
9.4 Das Panzerfaust 3 Visier	42
9.5 Die Panzerfaust 3	43
9.6 Das Fliegerfaust 2 Stinger Visier	44
9.7 Die Fliegerfaust	44
9.8 Granaten	45
9.9 Sonderbewaffnung	45
10 Hubschrauber für Infanteristen	46
10.1 Hubschrauber im Einsatz	46
10.2 Aufgaben der Infanterie im Hubschrauber	46
10.3 Koordination	46
10.4 Bereitstellen einer Landezone (LZ)	46
10.5 Extraktion per Hubschrauber	49
10.6 Eingeflogen werden	50
10.7 Das Worst Case Szenario	50
10.8 Finale Informationen zum Anweiser	50
10.9 Beispielablaufplan: Anrufen eines Transportes	51
Abkürzungsverzeichnis	52
11 Autoren	54
Tabellenverzeichnis	55

1 Vorwort

1.1 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!

1.2 Die Grundsätze des TTT

2 Das AGA-Handbuch

2.1 Über die Grundausbildung

2.2 Organisation der Trupps

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

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

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

Tabelle 2.1: Übersicht der Truppen im TTT

Farbe	Symbol	Beschreibung
Gelb		Kompanieführung – koordiniert alle an Operationen beteiligte Truppenteile und liefert Feuerunterstützung durch Artillerie.
Gold		Fernspäher – führt Aufklärung mit Drohnen und Scharfschützenteams und bekämpft Einzelziele mit hoher Priorität.
Grau		Kommando Spezialkräfte – Spezialkräfte zur gesonderten Verwendung, welche parallel zu den regulären Kräften operieren und deren Vorgehen durch Aufklärung, Sabotage und gezielte Bekämpfung von Einzelzielen unterstützt.
Grün		Zugführung – befehligt Fallschirmjägertrupp Schwarz und Pioniertrupp Blau, übernimmt im Notfall medizinische Erstversorgung und koordiniert MEDical EVACuation (MedEvac), Close Air Support (CAS) und Logistik wenn benötigt.
Braun		Zugführung – koordiniert Fallschirmjägertrupp Rot und Pioniertrupp Violett, übernimmt im Notfall medizinische Erstversorgung und koordiniert MedEvac , CAS und Logistik wenn benötigt.
Schwarz		Fallschirmjägertrupp – bildet mit leichten Maschinengewehren und Antifahrzeugbewaffnung das Rückgrat der Operationen im Zug Grün.

Blau		Pioniertrupp – liefert Trupp Schwarz mit MG entsprechende Unterstützung und übernimmt Räum- und Sprengaufgaben.
Rot		Fallschirmjägertrupp – bildet mit leichten Maschinengewehren und Antifahrzeugbewaffnung das Rückgrat der Operationen im Zug Braun.
Violett		Pioniertrupp – liefert Trupp Rot mit MG entsprechende Unterstützung und übernimmt Räum- und Sprengaufgaben
Weiß		MedEvac – Unterstützt Operationen mit Versorgungs- und Transportkapazität für Verwundete.
Silber		CAS und Logistik – Stellt Fahrzeuge und Personal bereit, mit denen Transport, Logistik und Gefechtsunterstützung durchgeführt werden.

2.2.1 Organisation und Befehshierarchie

Das Ziel jeder militärischen Organisation ist es, die gesetzten Ziele schnell und effizient zu erreichen: wie kleine, fein abgestimmte Zahnräder sollen Befehlender und Befehlsgabe miteinander interagieren und auf rapide Veränderungen ebenso rapide reagieren. Dazu ist die Einhaltung der Befehshierarchie, der Funk- und Meldedisziplin absolut notwendig.

Im englischsprachigen Raum existiert der Begriff *chain-of-command*, welcher im deutschen Sprachraum äquivalent mit den Begriffen *Dienstweg* und, besonders im militärischen, *Befehshierarchie* ist. Man versteht darunter, wie und an wen Befehle ausgegeben und angenommen werden. Ganz wichtig ist: Sofern nicht explizit anders geregelt (Grün: SSchwarz meldet Sichtungen direkt an [OPL](#)) werden alle Befehle nur an direkt Unterstellte ausgegeben und Meldungen nur an direkte Vorgesetzte gemacht. Als Beispiel sei genannt, dass die Zugführung einem Soldaten im Regelfall nicht einen expliziten Befehl geben (SSicherungsbereich Nord-nord-ost") wird, dafür ist der Truppführer zuständig. Dies geschieht, um eine klare Übersicht und Kontrolle auch in komplizierten und unübersichtlichen Situationen zu haben - und fußt auf Vertrauen. Dem Vertrauen, dass der Befehlende nur solche Befehle ausgibt, die der Befehlsempfänger unter der Berücksichtigung seiner momentanen Lage (Ausrüstung, Position, Zustand, ...) realistischer Weise schaffen kann. Umgekehrt vertraut ein Befehlender darauf, dass ein solcher Befehl ausgeführt und der Ausgang gemeldet wird: Kommt es beispielsweise zu momentan unauflösbaren Schwierigkeiten, werden diese gemeldet.

Jeder sollte dabei im Hinterkopf behalten, dass...

- ... ein schlechter Befehl manchmal besser ist als kein Befehl.
- ... mit wenigen Ausnahmen jeder Spieler auch ein Mensch ist.
- ... mit Herz und Verstand befehligt und gehorcht wird.
- ... für jede Diskussion die After Action Report ([AAR](#)) da ist.
- ... das Ziel ist, jederzeit immer besser zu werden.
- ... eine SScheißegalAttitüde dazu führen muss, dass du den Server verlässt.

2.2.2 Die Trupps

2.2.3 Uniformen und Zeichen

In den meisten Fällen lassen sich Mitglieder des [TTT](#) an den Zeichen auf ihren Uniformen erkennen und identifizieren:

- Patch auf dem linken Oberarm in Truppfarbe und mit dem entsprechenden Logo
- Auf der Rückseite des Helms ist die Nummer des Soldaten im Trupp angebracht
- Auf jedem Handschuh befindet sich das Logo des [TTT](#) in der entsprechenden Truppfarbe

2.3 Dein Buddy und du

Dies ist mein Buddy. Davon gibt es viele, aber dieser gehört mir.

Die Aussage einer Erzieherin SSo, *und jetzt nimmt jeder die Person links von ihm an die Hand*" fasst am besten zusammen, für was ein Buddyteam steht: Man passt gegenseitig aufeinander auf, sodass man nicht verloren geht. Egal ob beim Tauchen, bei einer Ralley, im Flugzeug, beim Pair-Programming oder im Scharfschützenteam - die Stärke der Kleinsten aller Gruppen besteht darin, dass zwei Personen an einem Strang ziehen und sich dabei gegenseitig unterstützen können.

Das Buddyteam im TTT ist viele Dinge: die kleinste organisatorische Einheit, das solideste Fundament jedes Trupps, die beste Versicherung eines einzelnen Spielers das Ende der Mission zu sehen. Buddyteams werden üblicherweise so gebildet, dass sie einer speziellen Funktion folgen können: Sei dies als Maschinengewehrcrew, Fahrzeugbekämpfung, Aufklärung, Führung oder jeder anderen denkbaren Aufgabe. Buddyteams haben auch Nachteile. Darunter ist beispielsweise, dass sie üblicherweise zufällig für eine Mission gebildet werden, die beiden Personen sich nicht notwendigerweise verstehen und ähnliches. Regelmäßiges Spielen und Training kann diese Probleme eindämmen, jedoch niemals ganz.

Das zentrale Element eines solchen Teams bist immer *DU* – Dein Streben muss es ständig sein, ein besserer Buddy zu werden. Nach der AAR nicht nur Vorgesetzte und erfahrenere Spieler, sondern auch den für die Mission zugeteilten Buddy zu fragen was man verbessern kann sollte zum guten Ton eines TTT-Spielers gehören. Auch während der Mission gibt es ein paar Dinge, über die man sich jederzeit im Klaren sein sollte:

- Position meines Buddys
- Zustand meines Buddys
- Ausrüstung, momentaner Munitionsstand meines Buddys
- Grobe Blickrichtung oder Sicherungsrichtung meines Buddys
- ...

Auch hier hilft nur eins: Erfahren, denken, üben. So hilft es beispielsweise nichts, einfach so loszustürmen um seinen Buddy zu bergen und dabei selbst schwer verwundet zu werden.

2.4 Der Trupp

Fasst man mindestens zwei Buddyteams zusammen, so entsteht ein klassischer Kommando-Trupp wie man ihn beispielsweise für den Häuserkampf oder Spezialeinsätze benötigt. Wie auch beim Buddyteam entsteht dabei die Stärke eines Trupps dadurch, dass sich die einzelnen Teams gegenseitig unterstützen und sichern können. Je besser ein Trupp aufeinander eingespielt ist, umso effizienter wird er. Und gerade bei einem 4-Mann-Trupp ist ein hohes Maß an Übung und Einspielen erforderlich, da bereits der

Ausfall eines einzelnen Soldaten den Trupp signifikant an der Erfüllung seines Auftrags hindern kann.

Ein Trupp aus drei Buddyteams ist nicht nur robuster, sondern auch taktisch vielfältiger einsetzbar: so kann beispielsweise ein Buddyteam unter der Sicherung der beiden anderen Teams vorrücken. Er ist der Standardtrupp, der im TTT Verwendung findet. Wie in solcher Trupp aussehen kann ist nachfolgend aufgeführt:

- Buddy-Team 1, "Führung"
 - Nr.1: Truppführer - Führt den Trupp durch klare, vorbildliche Führung von vorn
 - Nr.2: Stellv. Truppführer - Unterstützt den Truppführer indem er Funk oder ähnliche Aufgaben übernimmt
- Buddy-Team 2, "Schwere Waffen"
 - Nr.3: MG-Assistent - Trägt zusätzliche Munition für das MG, hilft beim einschießen auf die Ziele, lenkt das MG, trägt Munition, unterstützt mit Nahsicherung
 - Nr.4: MG-Schütze - Trägt das MG und führt den Feuerkampf
- Buddy-Team 3, "Spezialisten"
 - Nr.5: Spezialist 1 - Übernimmt zusammen mit seinem Buddy Spezialaufgaben wie beispielsweise Grenadier, Anti Air (AA)/Anti Tank (AT), Explosive Ordnance Disposal (EOD), Sanitäter, Designated Marksman
 - Nr.6: Spezialist 2 - Übernimmt zusammen mit seinem Buddy Spezialaufgaben wie beispielsweise Grenadier, AA/AT, EOD, Sanitäter, Designated Marksman

Es ist nicht ungewöhnlich, dass man über seine Nummer im Trupp oder die Nummer des Buddyteams angesprochen wird. Es ist daher von Vorteil, sich mit Stift und Papier zu merken in welchem Buddyteam man ist und welche Nummer man selbst und die anderen Leute haben.

2.5 Von der Bewegung

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

Die Schlagkraft einer Truppe wird durch ihre Feuerkraft und ihre Mobilität bestimmt. Das Gelände zu kennen, es lesen zu können und sich korrekt sowohl alleine als auch im Trupp zu bewegen erfordert Kenntnis, Erfahrung und Übung. In diesem Abschnitt soll daher auf die Bewegung eingegangen werden.

Grundsätzlich gilt, dass eine Bewegung von folgenden Faktoren bestimmt wird:

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

Egal ob man nun über ein Stoppelfeld zur nächsten Deckung hetzt, sich langsam durch eine Siedlung arbeitet oder in eine Stellung am Waldrand gleitet: es gibt Grund-regel und Dinge, die jeder Soldat wissen sollte. Dazu gehören Bewegungsarten, Forma-tionen 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 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*.

2.5.2.1 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 7](#)). Grundsätzlich wird der Stack in den klassischen (engen) «Stack» und «Stack weit» unterteilt. Beim «Stack weit» werden die Abstände lediglich erweitert.

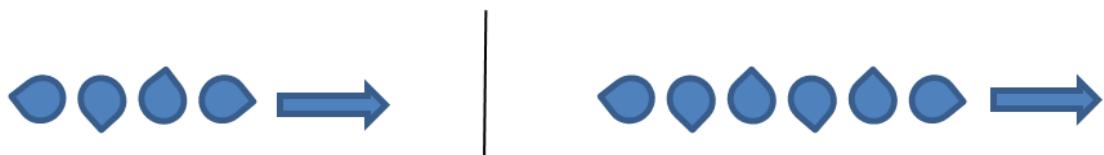
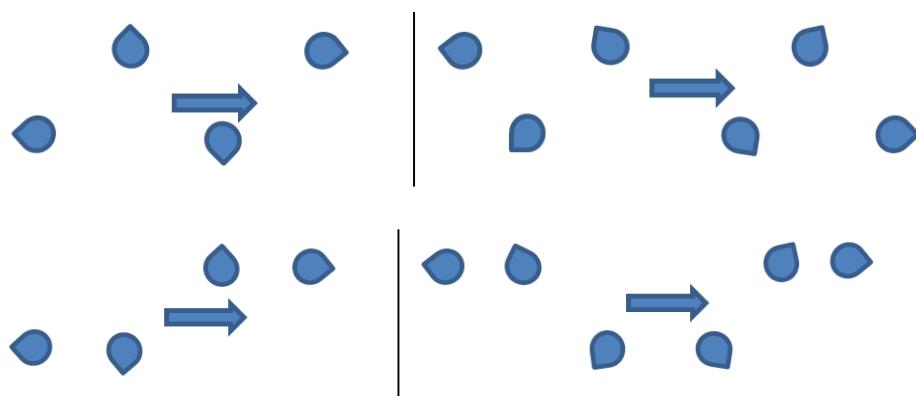


Abbildung 2.1: Stack 4 und 6 Mann

2.5.2.2 Die Kolonne

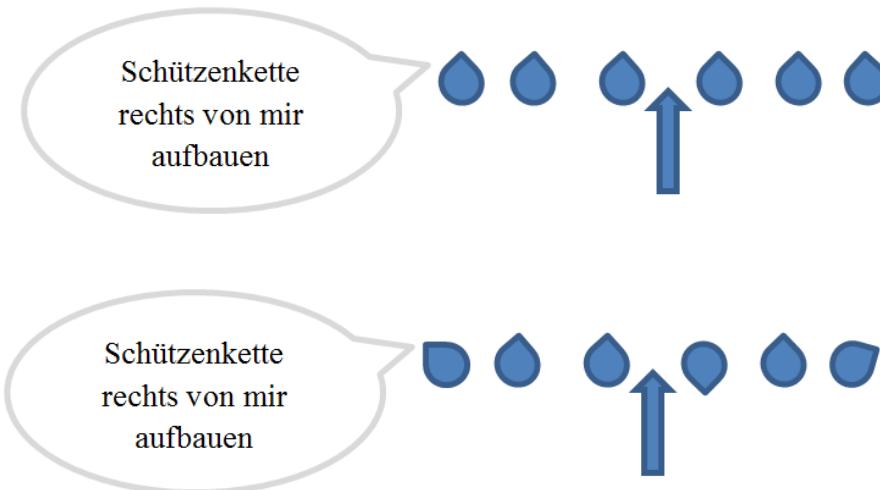
Die Kolonne dient als Formation im offenen Gelände und ist die Standardformation für den Marsch. Hierbei muss man zwischer einer Besonderheit im [TTT](#) der Buddy - Kolonne und der klassischen Kolonne unterscheiden. Die Buddy - Kolonne garantiert, dass beispielsweise MG-Schütze und MG-Assistent immer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



2.5.2.3 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.



2.5.3 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

2.5.4 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!

2.5.4.1 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 manövriren können. Wann immer man doch Kreuzen muss, ist dies verbal und früh genug anzukündigen: **Ächtung, ich kreuze!"**

2.5.4.2 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.

2.5.5 Vokabular der Bewegung

Tabelle 2.2: 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

2.6 Sicherungsbereiche

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

2.6.1 Rundumsicherung

Die Rundumsicherung bedeutet, dass 360° von dem Trupp abgesichert werden, jeder Soldat hat dazu den Auftrag, ein Viertel des „Kreises“ abzusichern. Jeder Feind in diesem Viertel ist die Verantwortung des Soldaten. Rundumsicherung kann aus dem Marsch und in einer Stellung vollzogen werden. In Stellung geht es nicht darum, einen perfekten Kreis zu bilden – sondern sich in Deckung zu bewegen und von dort aus seinen Sektor zu sichern. Je nach Bedarf kann der Truppführer sich, um z.B. zu funkeln, eine 4 Mann Sicherung aufbauen lassen.

Standardsicherung – 4 Team:

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

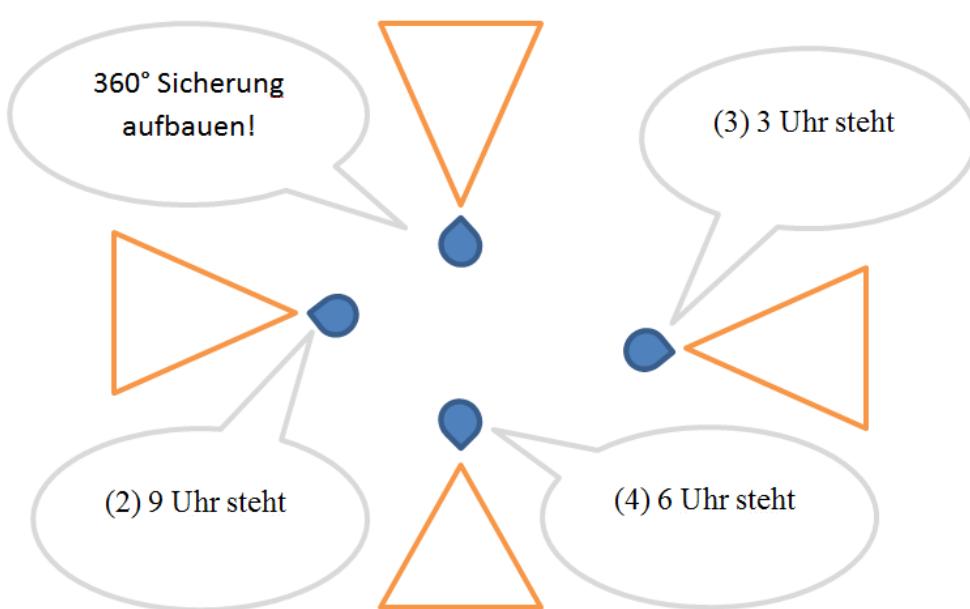


Abbildung 2.2: 4 Mann 360er

Standardsicherung – 6 Team:

- Nr.1 sichert auf 12 Uhr

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

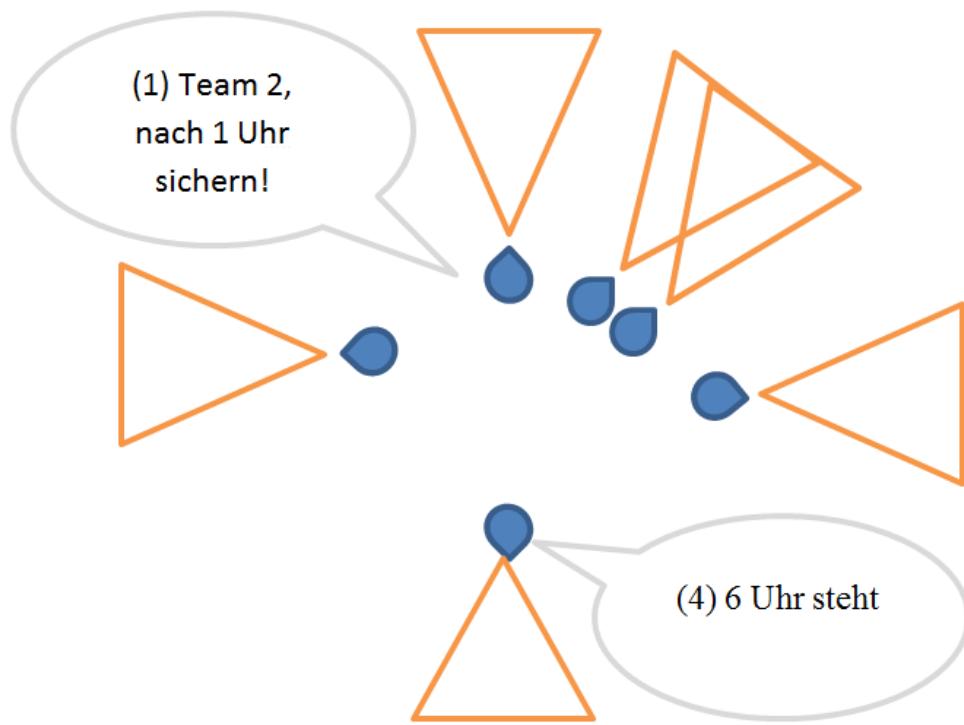


Abbildung 2.3: 6 Mann 360er mit Feuerschwerpunkt

2.6.2 180°-Sicherung

Die 180-Grad-Sicherung ist eine Halbkreis-Sicherung. Wird in der Regel an Mauern angewandt – oder in einer Stellung, um ein zu beobachtendes Gelände abzusichern, wenn der Rückraum als absolut sicher gilt. Zu beachten ist, dass die 180° Sicherung nicht unmittelbar an der Mauer sondern etwa 1m entfernt aufgebaut wird. So können einzelne Soldaten oder Trupps hinter der Sicherung kreuzen, ohne in den eigenen Feuerbereich treten zu müssen.

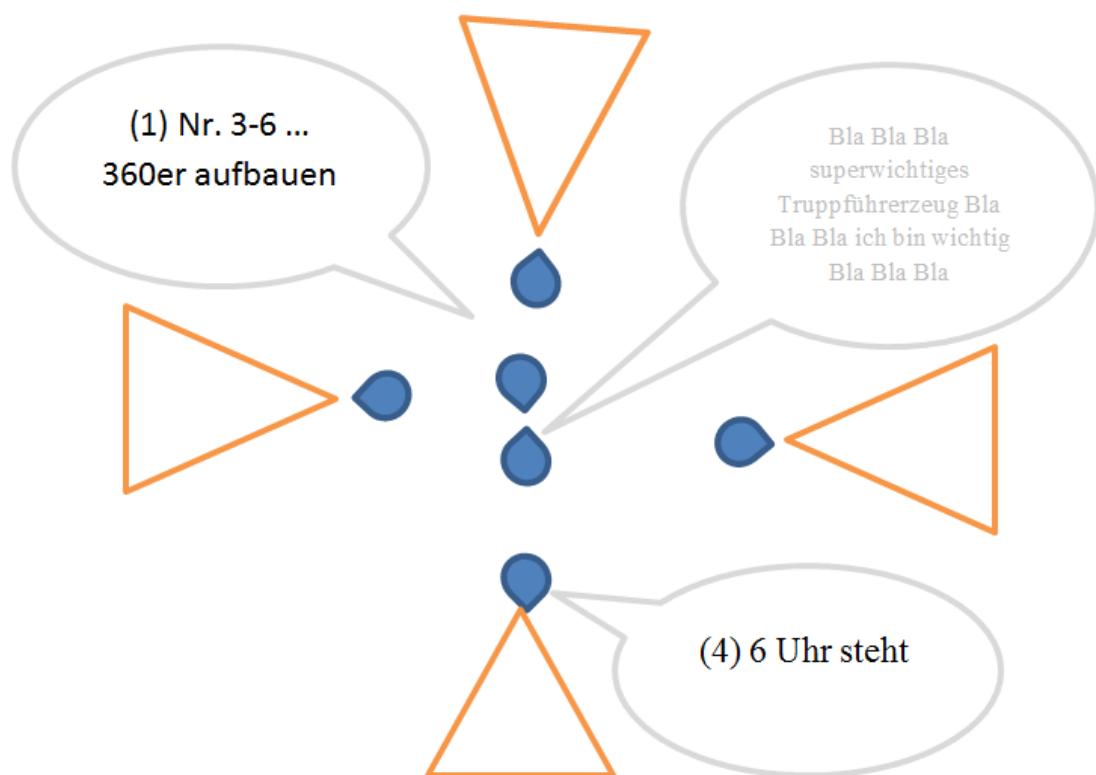


Abbildung 2.4: 6 Mann 360er entlastetes Führungsteam

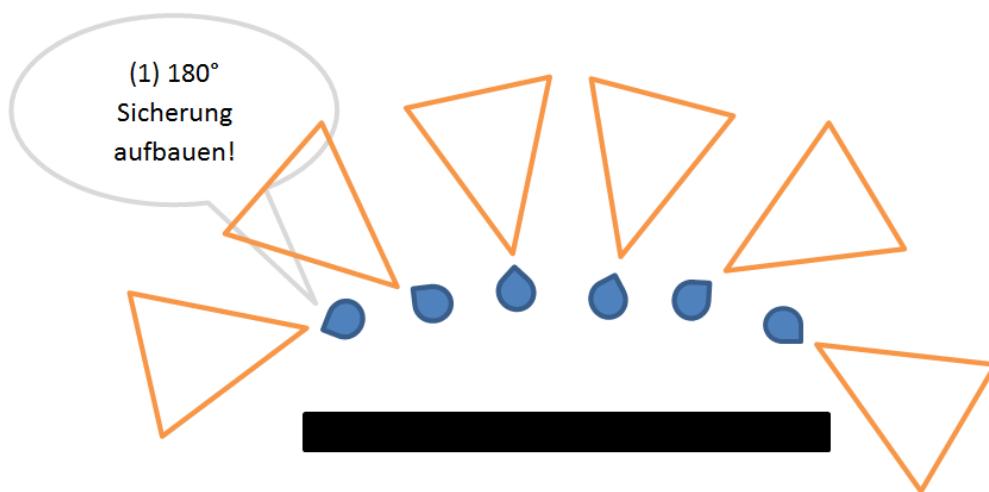


Abbildung 2.5: 180° Sicherung an Mauer

2.7 Fahrzeuge

2.7.1 Auf- und Ab sitzen

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

2.7.2 Sicherungsbereich

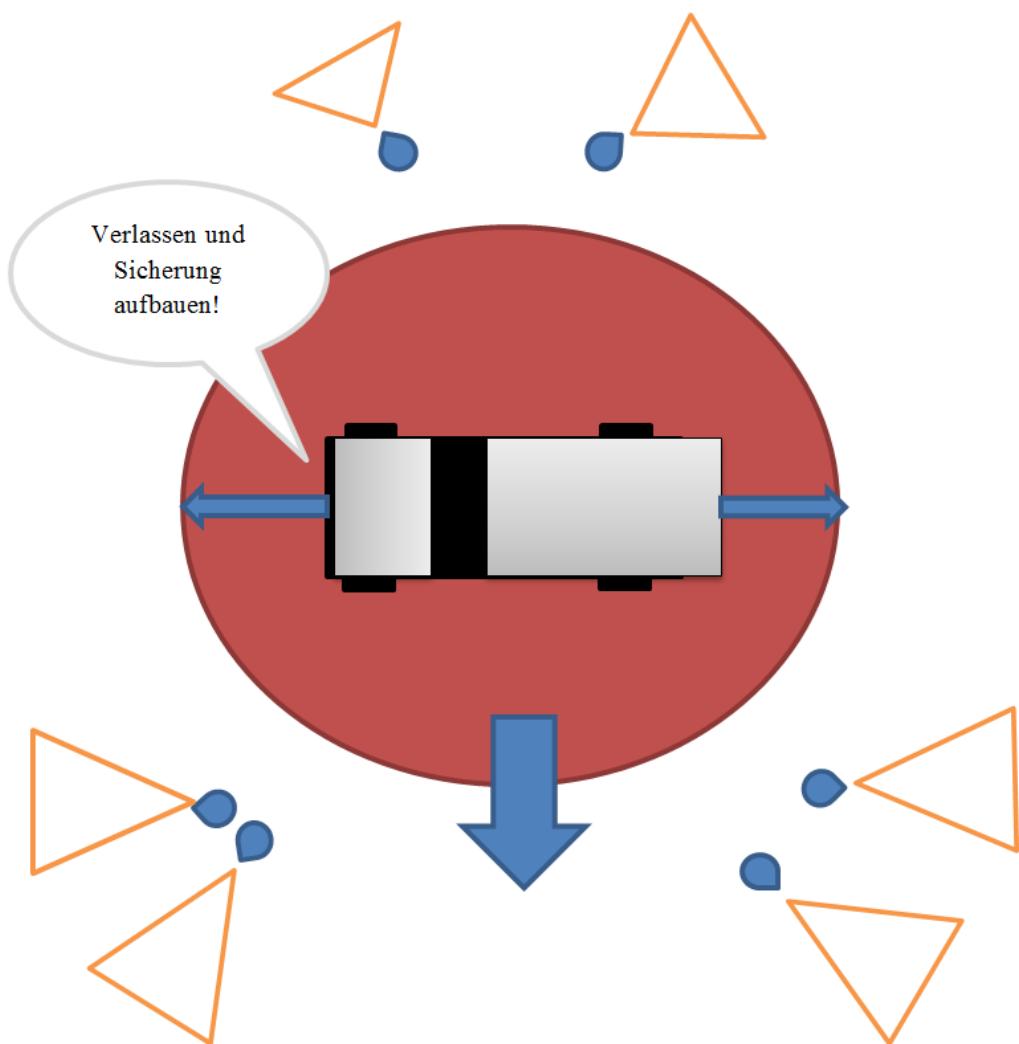
Der Sicherungsbereich nach Verlassen des Fahrzeuges entspricht den Standsicherungsbereichen für Trupps (siehe Kolonne [Absatz 2.5.2.2](#), Standartsicherung 360°). Mehrere Trupps können sich z.B. 180° Sicherungsbereiche abstimmen.

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.



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

Abbildung 2.6: Absitzen und Sicherung beim Fahrzeug

2.8 Die Befehle – die wichtigsten Kommandos im TTT

Die häufigsten Kommandos eines Trupp- oder Zugführers

2.8.1 Kommando lautet «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!»

2.8.2 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!»

2.8.3 Kommando: «Feuer frei !»

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

2.8.4 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.

2.8.5 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.

2.8.6 Kommando «Feuerfreigabe erteilt»

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

2.8.7 Kommando «Feuer nur auf Freigabe»

Vor dem Schuss muss Feuerfreigabe angefordert werden.

2.8.8 Kommando: «Stopfen!»

Der Soldat stellt sofort das «Schießen» ein.

2.8.9 Kommando lautet «Tarnen!»

Das bedeutet, dass man sich in den Schutz von Büschen, Bäumen oder Sonstigem begeben soll. Wichtig beim Tarnen ist, dass man vom Gegner nicht erkannt wird. Dabei gilt es die Grundregeln zu beachten (Sky-lineing, etc.). Gras taugt nicht als Tarnung!

2.8.10 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 ... !»

2.8.11 Kommando: «Wechselt die Stellung!» (Nein, nicht was ihr denkt ...)

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.

2.8.12 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.

2.8.13 Kommando: «Haltet ...!»

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

2.8.14 Kommando: «Melden bei Vollzug!»

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

2.8.15 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 »)

2.8.16 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 unterschieden 3 Typen:

2.8.16.1 «Status - Feuer halten» oder auch «Feuerstatus rot» 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.

2.8.16.2 «Status - Feuer erwidern» oder auch «Feuerstatus gelb» 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).

2.8.16.3 «Status - Feuer frei» oder auch «Feuerstatus grün» Jeder erkannte Feind darf bekämpft werden. Diese Freigabe wird beispielsweise bei einem Feuerüberfall gegeben, oder in einem Verteidigungsszenario aus einer befestigten Stellung heraus.

2.9 Richtig Funken und Kommunizieren im Trupp

Zum generellen Gebrauch des Funkgeräts sei auf den TFAR-Mod [Unterabschnitt 3.1](#) 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.

2.9.1 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) Schützenpanzer ([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»

2.9.2 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»

2.9.3 sonstige Meldungen

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

Beispiel: «3, Sitzt»

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

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

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

Beispiel:

TF: «Im Stack Marsch»

6: «Trupp in Bewegung»

Statusmeldung und durchzählen.

Nach heftigen, ggf. unübersichtlichen Feindbeschuss ist es sinnvoll den Status des Trupps abzufragen. Sollte der Truppführer nicht erreichbar sein kann auch ein Trupp Mitglied die Statusabfrage anordnen.

Es wird generell von 1 an heruntergezählt. (Wenn 1 die Statusmeldung anordnet entfällt die Meldung der 1 i.d.R.)

Aufbau der Meldung:

«Nummer, Gesundheitsstatus, ggf. Besonderheiten»

Beispiel:

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

2.9.4 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 Mods

3.1 Task Force Arrowhead Radio (TFAR)

3.1.1 Tastaturkürzel

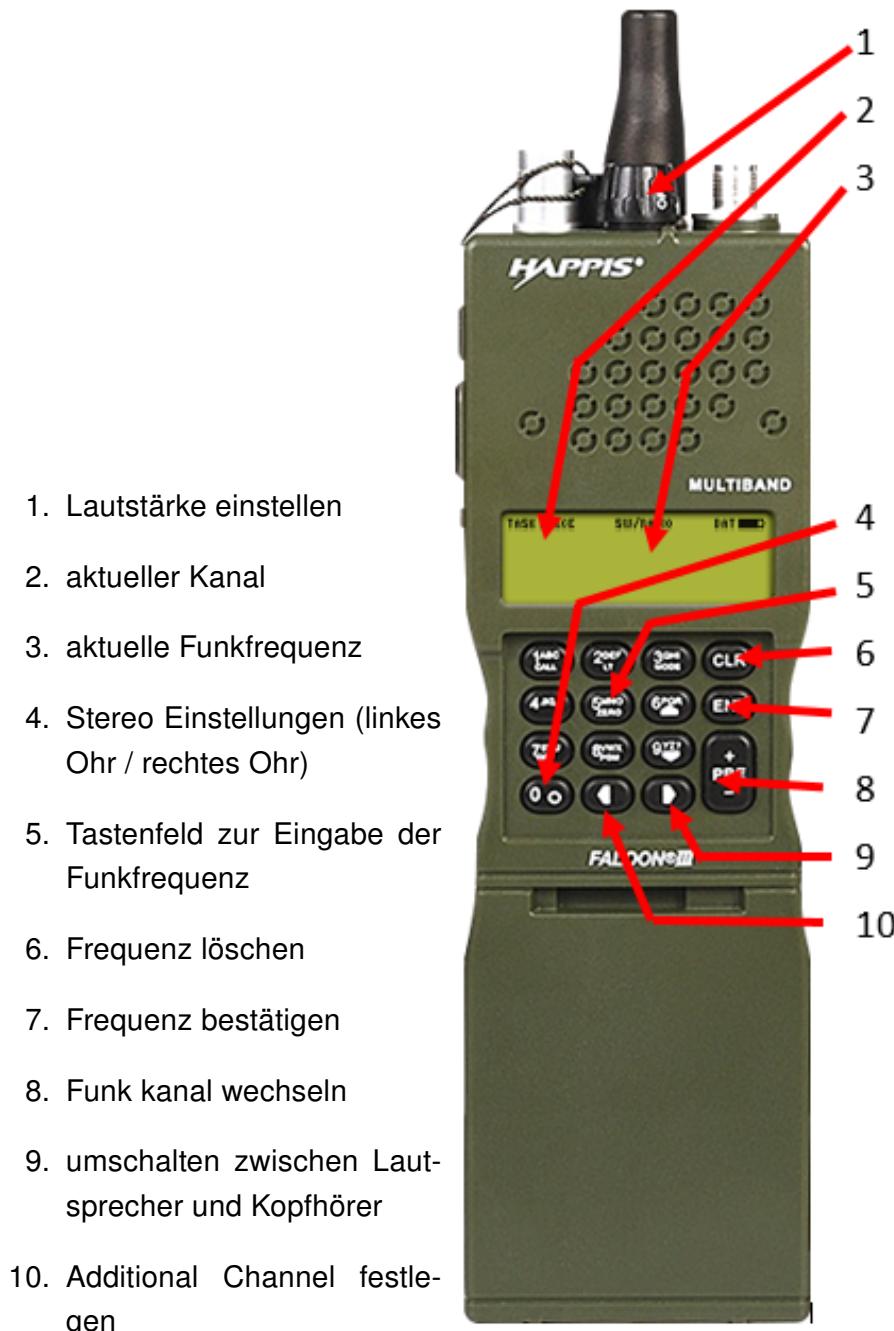
Tabelle 3.1: die wichtigsten Tasten TFAR Tasten

Taste	Beschreibung	Taste	Beschreibung
STRG + P	SR Funkgerät öffnen	ALT + P	LR Funkgerät öffnen
PTT im TS ¹	direkt sprechen	Caps Lock	Auf SR Funk funkeln
T	Aud SR Additional Channel funkeln	Y	Auf LR Additional Channel funkeln
STRG + TAB	Gesprächslautstärke einstellen ²		
SHIFT + P	Unterwasserfunkgerät	STRG + ~	Auf Unterwasserfunk funkeln

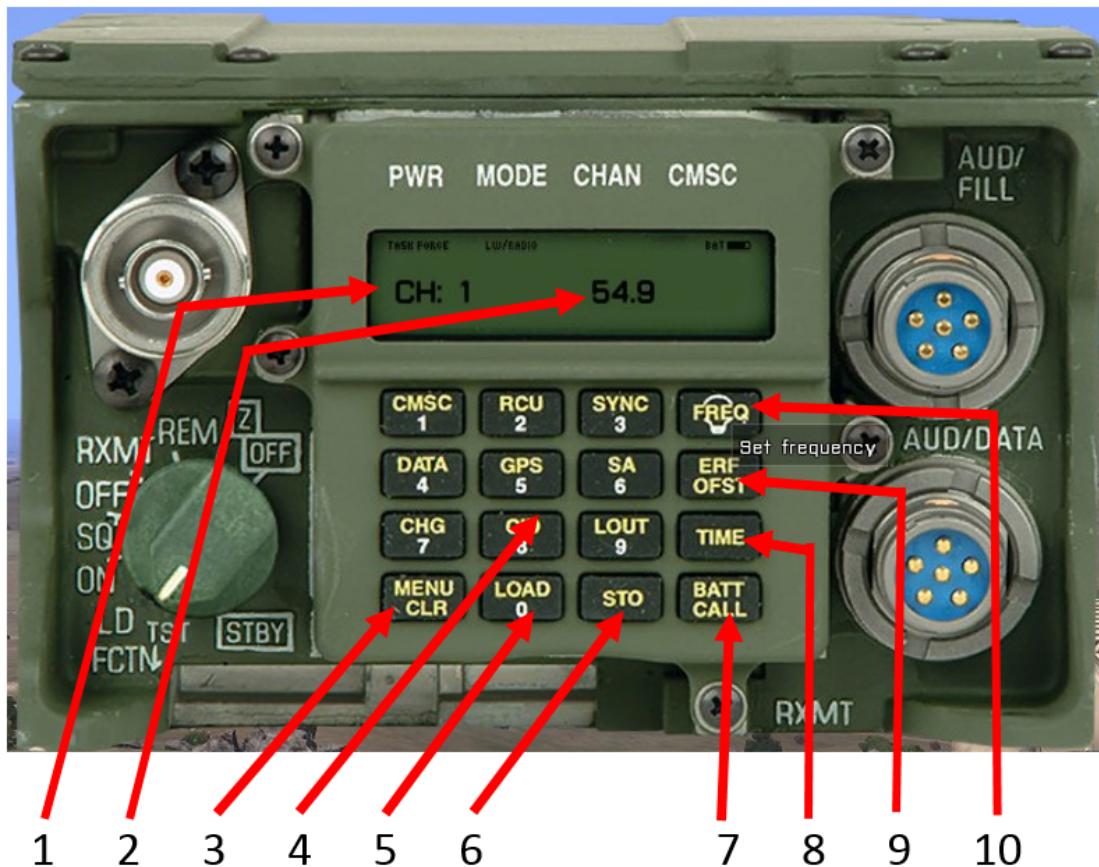
¹Push to Talk bzw. Spracherkennung im Teamspeak

²whispering / normal / yelling

3.1.2 Short Range Funkgerät (AN/PRC – 152)



3.1.3 Long Range Funkgerät (RT-15236 (ASIP) - LR)



1. aktueller Kanal
2. aktuelle Funkfrequenz
3. Frequenz löschen
4. Tastenfeld zur Eingabe der Funkfrequenz
5. umschalten zwischen Lautsprecher und Kopfhörer
6. Stereo Einstellungen (linkes Ohr / rechtes Ohr)
7. Lautstärke senken
8. Lautstärke erhöhen
9. Additional Channel festlegen
10. Frequenz bestätigen

4 nützliche Tastatur (Um)Belegung

5 Umgang mit der Karte

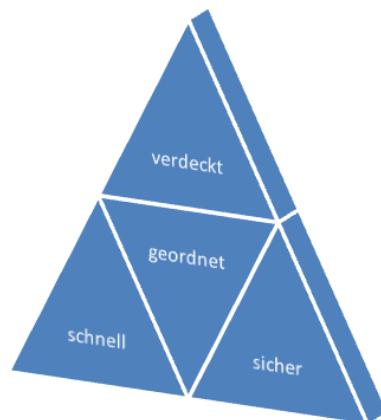
6 Manöver

6.1 Trupp Manöver

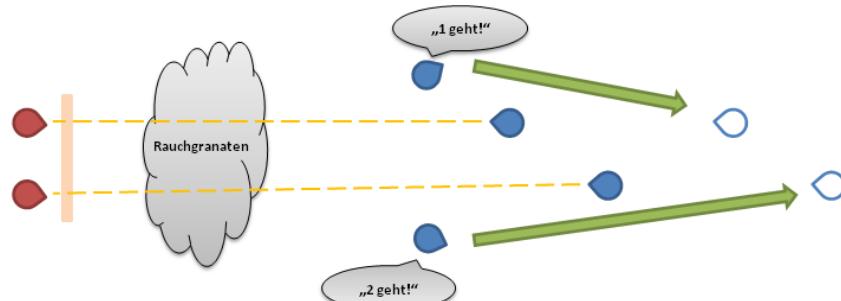
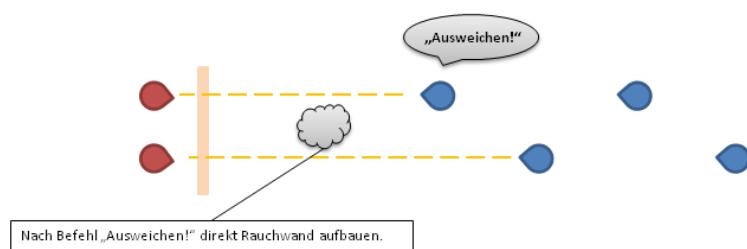
Ausweichen

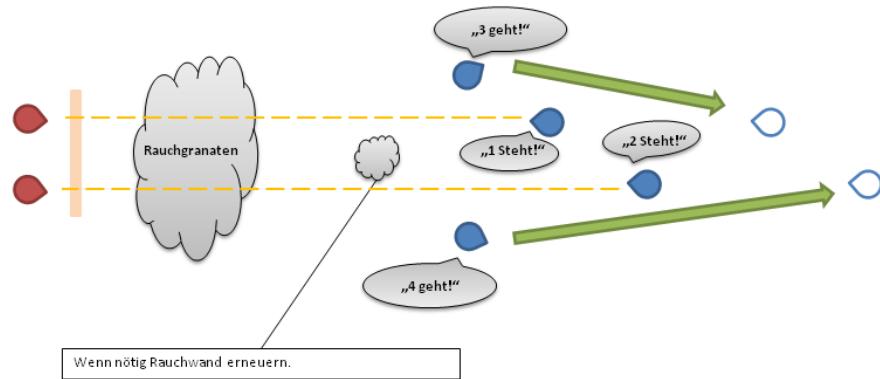
Aufgabe: Ausweichen vom überlegenen Feind unter möglichst geringen Eigenverlusten.

1. Ausweichen aus der Kolonne
2. Ausweichen mit Verwundetem



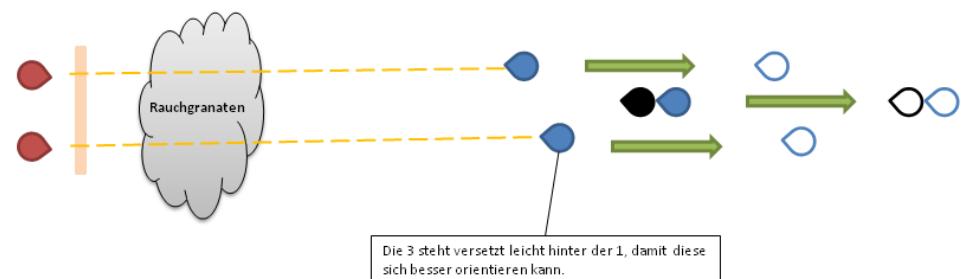
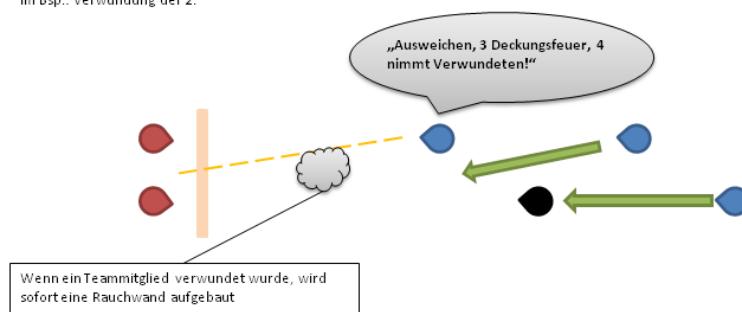
Ausweichen aus der Kolonne



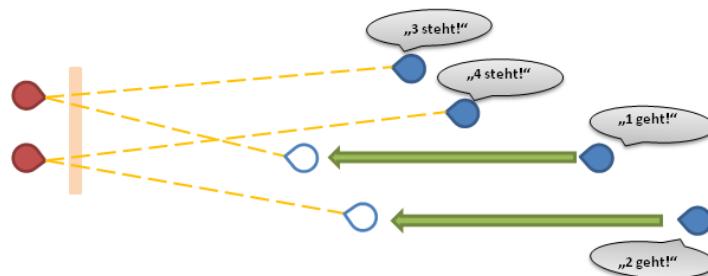
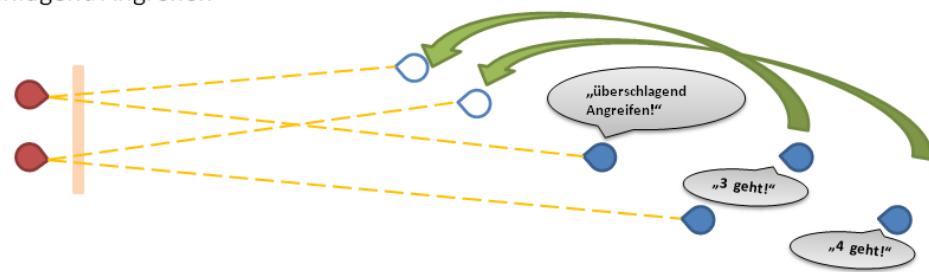


Ausweichen mit Verwundetem

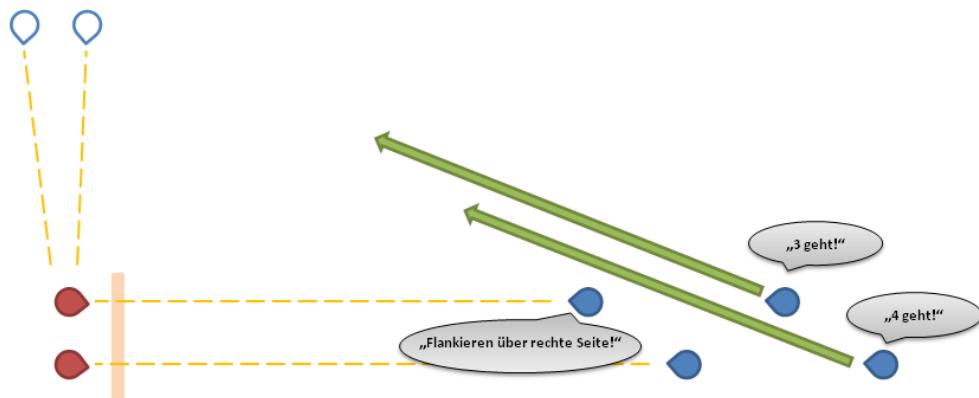
Im Bsp.: Verwundung der 2.



Überschlagend Angreifen



Flankierend Angreifen



6.2 Zug Manöver

7 CQB

8 Funken

8.1 Anforderungen an einen Funker

Der Funker stellt im Gefecht die rechte Hand des Truppführers da. Sie sind dazu da, Informationen zwischen ihrem und anderen Trupps zu übermitteln und entgegenzunehmen.

Dazu müssen sie die Anweisungen des Truppführers verkürzt übermitteln und Informationen von anderen Trupps an den Truppführer weitergeben.

In vielen Trupps besitzt der Funker weiterhin die Aufgaben wie jeder Soldat auch, sei es die Beobachtung und Sicherung eines Gebietes oder die Aufnahme eines Feuerkampfs. Dies muss zusätzlich zur Herstellung einer Informationsschnittstelle geleistet werden.

Zusammengefasst ist der Funker DAS Bindeglied zwischen den einzelnen Teams und zuständig für jegliche Kommunikation zwischen diesen. Je präziser die übermittelte Information, desto besser kann der Empfänger reagieren. Ein guter Funkspruch kann (virtuelle) Leben retten.

8.2 Funkcheck

Zu Beginn jeder Mission wird vom **OPL**-Funker ein kurzer Funkcheck durchgeführt. Dabei findet sich der Funker auf den verschiedenen Frequenzen ein und führt einen Funkspruch durch, um zu prüfen, ob sein Gesprächspartner den Funk hören kann. Dies vermeidet Komplikationen, falls im Gefecht der Funkpartner am Funkverkehr nicht teilnehmen kann.

Nachfolgend findet ein Funkcheck zwischen der **OPL** und Team **Grau** (Frequenz 34) statt:

Gelb: «Grau, hier **Gelb**, Funkcheck Frequenz 34, kommen!»

Grau: Hier **Grau**, bestätige Funkcheck auf Frequenz 34, kommen!»

Gelb: «Hier **Gelb**, Funkcheck bestätigt, Ende!

8.3 Anrufarten

Das Anrufen stellt im Funkverkehr der Beginn eines jeden Gesprächs dar, hier legt der Anrufer fest, mit wem er ein Funkgespräch aufbauen möchte.

Wir unterscheiden 3 verschiedenen «Anrufarten», den Einzelanruf, den Reihenanruf und den Sammelenanruf. Ein Anruf baut sich, je nach «Anrufart» anders auf.

8.4 Anrufarten

Das Anrufen stellt im Funkverkehr der Beginn eines jeden Gesprächs dar, hier legt der Anrufer fest, mit wem er ein Funkgespräch aufbauen möchte. Wir unterscheiden

3 verschiedenen «Anrufarten», den Einzelanruf, den Reihenanruf und den Sammelanruf. Ein Anruf baut sich, je nach «Anrufart» anders auf.

8.4.1 Einzelanruf

Beim Einzelanruf, gibt es einen Sender und genau einen Empfänger, Gezeigt werden Beispiele mit Team **Blau** als Sender und Team **Grün** als Empfänger:
Team **Blau**: «**Grün**, hier **Blau** kommen!»

Anschließend muss das Team, das angerufen wurde, auch antworten, um zu signalisieren, dass es bereit für einen Funkspruch ist:

Team **Grün**: «Hier **Grün**, kommen!»

Das Schlüsselwort «kommen» signalisiert hierbei, dass der Gesprächspartner eine Antwort erwartet und das der Funkspruch zu Ende ist, der Empfänger also antworten kann.

8.4.2 Reihenanruf

Beim Reihenanruf gibt es einen Sender und mehrere Empfänger, die Empfänger antworten dabei in der Reihenfolge, in der sie angerufen wurden.

Sollte ein Team nicht antworten, wird das Team nach 5 Sekunden übersprungen und das nächste Team in der Reihe reagiert auf den Anruf.

Beispiel mit Team **Grün** als Sender und Team **Blau** und **Gold** als Empfänger.

Team **Grün**: «**Blau**, **Gold**, hier **Grün**, kommen!»

Team **Blau** wurde als erstes angerufen, antwortet also auch zuerst, danach kommt Team **Gold**:

Team **Blau**: «Hier **Blau**, kommen!»

Team **Gold**: «Hier **Gold**, kommen!»

8.4.3 Sammelmanruf

Beim Sammelmanruf werden alle teilnehmenden Teams von einem Sender angerufen. Die Empfänger antworten dazu wie beim Reihenanruf, allerdings in einer vorher festgelegten Reihenfolge. Im Falle des TTT wird die Frequenz, auf dem die Teams sich befinden, auch als Reihenfolge verwendet, das Team auf der niedrigsten Frequenz beginnt mit der Antwort bis zum Team mit der höchsten Frequenz.

Beispiel Team **Gelb** ruft alle Teams an:

Gelb: «**Gelb** an alle, kommen!».

– Antworten –

Grün: «Hier **Grün**, kommen!».

Gold: «Hier **Gold**, kommen!».

Grau: «Hier Grau, kommen!».
Weiß: Hier Weiß, kommen!».
Adler: Hier Adler, kommen!».
Bussard: «Hier Bussard, kommen!».
Panther: «Hier Panther, kommen!».

8.5 Gesprächsverlauf

Während des Gesprächs sollte darauf geachtet werden, sich auf das absolut notwendigste zur Informationsübermittlung zu beschränken. Pausen oder überflüssige Auschweifungen während des Gesprächs behindern nur die Kommunikation und kosten wertvolle Zeit. Während der Mission sollten regelmäßig Statusberichte an die Operationsleitung übermittelt werden, zum Beispiel nach einem Feuergefecht oder wenn der Auftrag erledigt wurde. Hier sollte angegeben werden, wie der Status der aktuellen Aufgabe ist, ob es Verwundete im Team gibt und wie der Munitionsstand ist. Bei der Übermittlung von Informationen ist es hilfreich, wenn der Funkpartner die Informationen noch einmal wiederholt, damit wird sichergestellt, dass die Informationen verstanden wurden.

Beispiel (Anruf erfolgte bereits) Gold:

Gold: «Hier Gold, haben Feindpatrouille gesichtet, 4 Mann bei Grid 054 – Strich - 168, kommen!»

Gelb: «Hier Gelb, ich wiederhole: Feindpatrouille mit 4 Mann bei Grid 054 – Strich - 168, kommen!»

– Gespräch wird beendet –

Des weiteren ist es wichtig, bei jedem Funkspruch seinen Teamnamen zu nennen, um eindeutig identifizierbar zu bleiben. Dies geschieht durch «Hier <Teamname>,» zu Beginn jedes Funkspruchs.

Sollte mehrere Informationen während eines Funkspruchs durchgegeben werden, die inhaltlich voneinander getrennt sind, kann das Schlüsselwort «Trennung» verwendet werden.

Beispiel:

- Anruf erfolgte bereits -

Grau: «Hier Grau, haben Feindkontakt ausgeschaltet, keine Verwundeten, Auftrag ausgeführt, Trennung - erwarten weitere Befehle, kommen!»

Weiterhin kann «Trennung» verwendet werden, um mehrere Befehle an mehrere Teams in einen Funkspruch zu erteilen, z.B. bei einem Reihen – oder Sammelauf.

Beispiel:

Grün: «Blau, Rot, hier Grün, kommen!»

Blau: «Hier Blau, kommen!»

Rot: «Hier Rot, kommen!»

Grün: «Hier Grün, Blau rückt weiter die Straße vor und sichert die Häuser, Trennung, Rot sichert die rechte Flanke von Blau, kommen!»

8.6 Gespräch beenden

Für das Beenden eines Funkgesprächs gibt es eine große Regel: Derjenige, der ein Gespräch eröffnet, muss es auch beenden. Damit wird vermieden, dass der Gesprächspartner abgewürgt wird, obwohl dieser noch Fragen oder Befehle an seinen Funkpartner abgeben will.

Falsches Beispiel:

Gelb an Grün(Anruf erfolgte bereits): «Hier Gelb, rücken Sie weiter die Straße vor, bis sie die Kreuzung erreichen, kommen!»

Grün an Gelb: «Hier Grün, ich wiederhole: rücken weiter die Straße vor, bis die Kreuzung erreicht wurde, Ende!»

Hier hat Grün einfach das Gespräch beendet, ohne Gelb die Gelegenheit zu geben, weitere Informationen zu übermitteln, Gelb müsste nun erneut anrufen, was unnötig Zeit kostet.

Richtiges Beispiel:

Gelb an Grün(Anruf erfolgte bereits): «Hier Gelb, rücken Sie weiter die Straße vor, bis sie die Kreuzung erreichen, kommen!»

Grün an Gelb: «, Hier Grün, ich wiederhole: rücken weiter die Straße vor, bis die Kreuzung erreicht wurde, kommen!»

Gelb an Grün: «Hier Gelb, verstanden, Ende!»

8.7 An – und Abmelden im Funkkreis

Wenn ein Funker den Funkkreis wechselt, um beispielsweise Informationen an die OPL zu übergeben, dann muss dieser sich vorher anmelden. Sobald die Informationen übermittelt wurden, meldet sich der Funker vom Funkkreis ab und wechselt auf seinen Funkkreis.

8.7.1 Anmelden im Funkkreis

Das Anmelden im Funkkreis wird vor dem eigentlichen Anruf gesetzt. Mit der Anmeldung wird bekanntgegeben, dass sich nun ein weiterer Funkpartner im Funkkreis befindet. Im folgenden Beispiel meldet sich Team Grau auf den Kanal von Team Gelb (OPL) an:

Grau: «Gelb, hier Grau, Grau meldet sich auf dem Funkkreis an, kommen!»

Gelb: «Hier Gelb, kommen!»

– weiterer Gesprächsverlauf –

8.7.2 Abmelden im Funkkreis

Wenn das Gespräch beendet ist, kehrt der Funkpartner, der sich auf dem Funkkanal angemeldet hat, wieder zurück in seinen eigenen Funkkreis, wenn nicht anders befohlen. Dabei gibt dieser die Information, dass er sich abmeldet.

Beispiel:

Gelb: «Hier Gelb, rücken Sie weiter vor bis Kreuzung, kommen!»

Grau: «Hier Grau, ich wiederhole, rücken vor bis Kreuzung, - Trennung – Melde mich vom Funkkreis ab/ ich melde mich ab, Ende!»

8.8 Bildung eines Funkkreises

Wenn zwei oder mehrere Trupps über einen längeren Zeitraum zusammen agieren, ist es sinnvoll einen gemeinsamen Funkkreis zu bilden, dies geschieht meist auf Befehl der Operationsleitung. Die Trupps erhalten dabei eine neue Frequenz, behalten aber ihren Rufnamen. Sobald die Aufgabe, für dessen Zweck der Funkkreis gebildet wurde, erfüllt wurde, wird der Funkkreis eigenständig aufgelöst. Die Operationsleitung muss dabei in Kenntnis gesetzt werden, dass die beteiligten Trupps wieder auf ihren ursprünglichen Frequenzen zu finden sind, siehe dazu [Unterabschnitt 8.7](#).

Gelb fakt Grau und Adler an und befiehlt Bildung eines Funkkreises

- Anruf erfolgte bereits -

Gelb: «Hier Gelb, Team Grau bildet zusammen mit Team Adler einen Funkkreis, um Stadt von Feindkräften zu säubern, Frequenz ist die fünf – zwo, wiederhole fünf - zwo kommen.»

– gleiche Information an Team Adler -

– Nachdem Auftrag ausgeführt wurde -

Grau: «Hier Grau, Stadt wurde von Feindkräften gesäubert, Funkkreis wurde aufgelöst, Grau befindet sich nun wieder auf Frequenz drei – drei, kommen.»

8.9 Funken im Gefecht

Da längere Funkgespräche während eines Gefechts eine Behinderung für den Trupp darstellen, wird das Protokoll während eines Gefechts gekürzt. Das bedeutet, dass der Anruf und die Übermittlung der Informationen zusammen in einem Funkspruch durchgeführt werden. Im Beispiel befindet sich Gold im Gefecht und ruft die OPL an:

Gold: «Gelb, hier Gold, melde mich im Funkkreis an – Trennung - stehen unter schwerem

Beschuss, benötigen Unterstützung durch CAS, kommen!»

8.10 Befohlener Frequenzwechsel

Bei diversen Situationen wird von der Operationsleitung ein Frequenzwechsel auf eine vorher festgelegte Frequenz befohlen. Dabei wechseln sämtliche angesprochene Teams ohne Bestätigung auf diese Frequenz. Beim TTT wird diese Praxis hauptsächlich bei Konvoibildung eingesetzt. Dabei weist die Operationsleitung einen Frequenzwechsel auf die Konvoifrequenz an.

Beispiel:

Gelb (OPL): «Frequenzwechsel auf Konvoifrequenz, Hier **Gelb**, Ende!»

8.11 Korrigieren und Annullierung eines Funkspruchs

Natürlich kann es vorkommen, dass während eines Funkspruchs Fehler bei der Übermittlung der Informationen auftreten oder sich der Grund des Anrufs erledigt hat. Dazu kann man einen Funkspruch korrigieren oder annullieren, damit der Funkpartner über die Änderungen in Kenntnis gesetzt werden kann.

8.11.1 Korrektur eines Funkspruchs

Korrektur eines Funkspruchs, mitten im Funkspruch:

– Anruf erfolgte bereits –

Grau: «Hier Grau, melden T – 90 auf Grid null zwei sechs – ich korrigiere/berichtige: null drei drei – Strich - fünf zwei sieben, kommen!»

Korrektur eines Funkspruchs, nach dem Funkspruch:

– Anruf erfolgte bereits –

Grau: «Hier Grau, melden T – 90 auf Grid null zwei drei – Strich – fünf zwei sieben, kommen!»

– Fehler wird bemerkt –

Hier muss angegeben werden, welche Information genau korrigiert wird(Feindstärke, Grid, Verwundetenzahl usw.).

Grau: «Ich korrigiere/berichtige Grid: null drei drei – Strich - fünf zwei sieben, kommen!»

8.11.2 Annullierung eines Funkspruchs

Annulation eines Funkspruchs, mitten im Funkspruch:

– Anruf erfolgte bereits –

Gold: «Hier **Gold**, melden Feindpatrouille, 6 Mann auf Grid... - Trennung – ich annuliere diesen Funkspruch, kommen!»

Annulation eines Funkspruchs, nach dem Funkspruch:

– Anruf erfolgte bereits –

Gold: «Hier **Gold**, melden Feindpatrouille, 6 Mann auf Grid null drei drei – Strich – fünf zwei sieben, kommen!»

Gold: «**Gelb**, hier **Gold**, annullieren vorherigen Funkspruch, kommen!»

8.12 Unterbrechen eines Funkgesprächs

Es kann vorkommen, dass man sich in einem anderen Funkkreis anmelden möchte, um eine wichtige Mitteilung zu übergeben, bemerkt aber dabei, dass bereits ein Funkgespräch auf dieser Frequenz stattfindet. Hierbei sollte der Funker darauf achten, ob die Wichtigkeit seiner Mitteilung die Wichtigkeit des Gesprächs überwiegt. Bei absoluten Notfällen ist es also erlaubt, das bereits stattfindende Gespräch zu unterbrechen und ein eigenes Funkgespräch zu eröffnen. Dies wird mit den Schlüsselwörtern «Break, Break» eingeleitet.

Die beiden Gesprächspartner, die dadurch unterbrochen werden, sollten daraufhin ihr Gespräch unmittelbar ohne jedwede Bestätigung einstellen und auf die Nachricht des «Unterbrechers» warten.

Beispiel(**Grau** wechselt auf die Frequenz von **Adler**, um CAS anzufordern, unterbricht dabei Konversation zwischen **Gold** und **Adler**):

Gold: «Hier **Gold**, [Inhalt der Nachricht], kommen.

Grau(unterbricht Gespräch): «Break, Break, **Adler**, hier **Grau**, benötigen dringend Luftunterstützung, stehen unter schwerem Beschuss und haben Verluste, kommen.»

8.13 Halten eines Funkgesprächs

Sollte es während eines Funkgesprächs vorkommen, dass eine Weiterführung für kurze Zeit nicht möglich ist und einer der Gesprächspartner eine kurze Bedenkzeit benötigt, um das Gespräch fortzuführen, ist es möglich, das laufende Gespräch zu halten. Dazu bleiben beide Gesprächspartner weiterhin im gleichen Funkkreis, da das Gespräch noch nicht beendet wurde.

Beispiel(**Gold** übermittelt Informationen an **Grau**, **Grau** benötigt Bedenkzeit, um zu antworten):

Gold: «Hier Gold, [Inhalt der Nachricht], kommen.»

Grau: «Hier Grau, Standby/ Warten Sie.

– Nach kurzer Wartezeit –

Grau: «Hier Grau, [Inhalt der Nachricht], kommen.»

8.14 Anfrage für Freigabe von Sondereinsätzen

Während einer Mission können die Teams mit entsprechender Freigabe selbstständig Unterstützung durch andere Teams anfordern. Diese Freigabe können sie sich unter gegebenen Umständen bei der OPL einholen. Die OPL kann die Freigabe dann entweder erteilen oder auch verweigern, wenn z.B. bei einer CAS – Anfrage unklar ist, ob es Luftabwehrstellungen gibt. Die Freigabe kann missionsgebunden sein, d.h. die Freigabe gilt für die gesamte Mission, oder die Freigabe ist auftragsgebunden, d.h. die Freigabe wird nur für einen speziellen Auftrag erteilt, z.B. für die Bekämpfung eines Panzers mit CAS.

Beispiel(Trupp Grau erbittet Freigabe für CAS bei der OPL):

– Anruf erfolgte bereits –

Grau: «Hier Grau, erbitten Freigabe für CAS zur Säuberung der Stadt, Gebiet ist aufgeklärt, keine Luftabwehrstellungen gesichtet, kommen.»

Gelb: «Hier Gelb, so verstanden, Freigabe für CAS zur Säuberung der Stadt ist erteilt, kommen.»

8.15 Funkverkehr bei schlechtem Verständnis

Sollte es vorkommen, dass die Funkteilnehmer zu weit voneinander entfernt sind und kein störungsfreies Funkgespräch zustande kommt, kann ein Funkteilnehmer eine Aufforderung zum zweimaligen Sprechen ausgeben. Dabei wird jeder wichtige Teil eines Satzes im Funkgespräch wiederholt, dies gilt auch für den Anruf und die Beendigung des Funkverkehrs.

Beispiel(Funkverkehr zwischen Grün und Adler):

Grün: «Adler, hier Grün, Grün meldet sich auf dem Funkkreis an, kommen.»

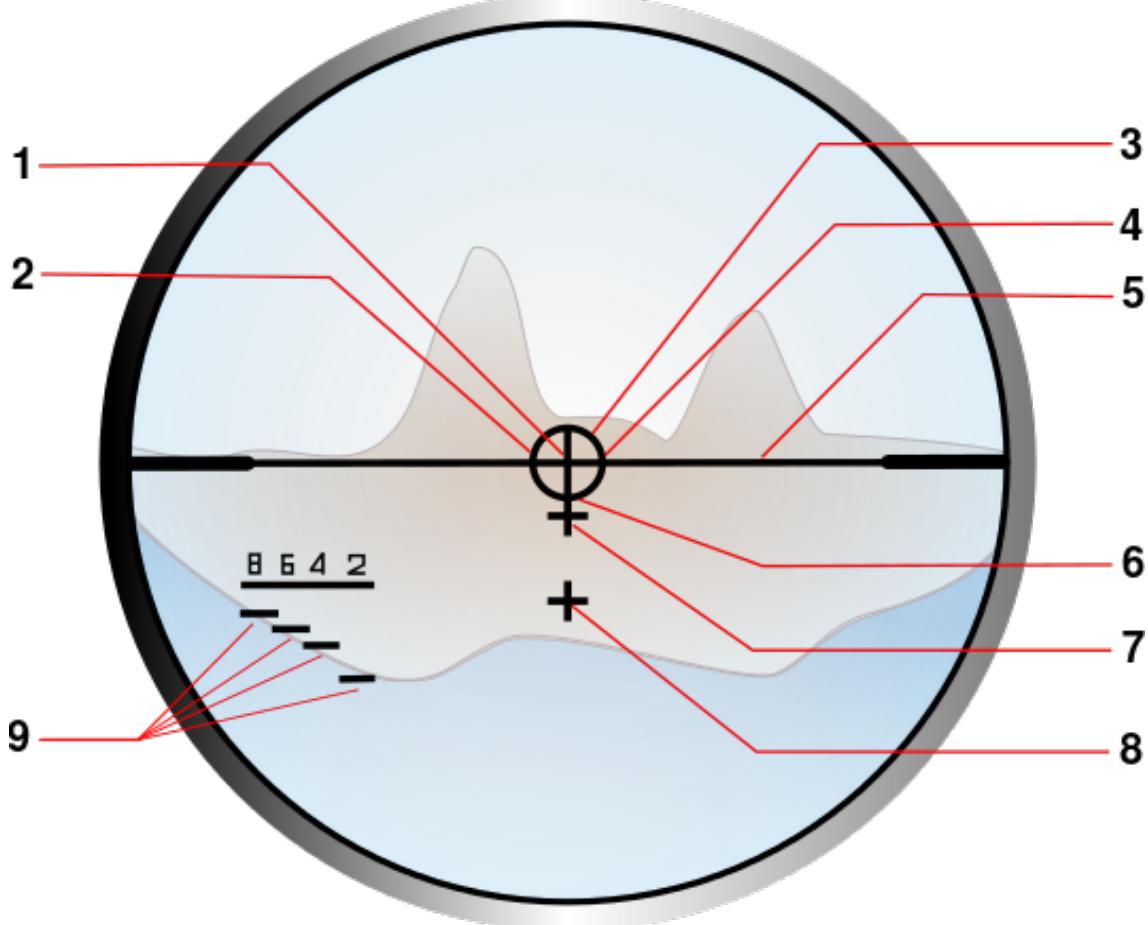
Adler: «Grün, hier Adler, verstehen sie schlecht, sprechen sie zwomal, ich wiederhole, sprechen sie zwomal, kommen»

Grün: «Hier Grün, hier Grün, so verstanden, so verstanden, Trennung, Trennung, benötigen Aufklärung, benötigen Aufklärung, südlich unserer Position, südlich unserer Position, kommen, kommen.»

9 Die Bewaffnung

9.1 G36-Visier

Seit wir das G36 haben, haben wir auch endlich wieder vernünftige Markierungen im optischen Visier. Damit braucht ihr als Schütze auch keine Rangefinder mehr - das ist alles «all-in». Erklärung anbei. Bei uns sieht die Strichplatte etwas anders aus, die Funktionen sind die gleichen.



1. Zielmarke 200 m
2. Vorhaltemarke links bei Zielgeschwindigkeit von ca. 8 km/h bei 200 m Entfernung
3. Zielkreis (Innerer Durchmesser Schätzmarke 1,75 m Zielhöhe auf 400 m)
4. Vorhaltemarke rechts bei Zielgeschwindigkeit von ca. 8 km/h bei 200 m Entfernung
5. Horizontale Linie zur Verkantungserkennung
6. Zielmarke ca. 400 m
7. Zielmarke 600 m
8. Zielmarke 800 m
9. Entfernungsschätzmarken für Zielhöhe 1,75 m bei Entfernung X (200, 400, 600, 800m)

9.2 Das G36

Das G36 ist eine Standard Infanterie Waffe. Ihre optimale Einsatzreichweite liegt bei ca. 100-400 m

Grenadiere, Truppführer sowie ihre Funker verfügen über ein G36 mit zusätzlichem Unterlaufgranatwerfer. Dieser wird durch umschalten mit der Feuermodi Taste (F) erreicht. Durch drücken von „Bild hoch“ und „Bild runter“ wird die Entfernung eingestellt (50-350 m). Der Unterlaufgranatwerfer stellt damit eine hervorragende Waffe dar um Feindverbände zu unterdrücken und weiter entfernte Ziele mit Rauchgranaten zu markieren.

9.3 Das MG5 (HK121)

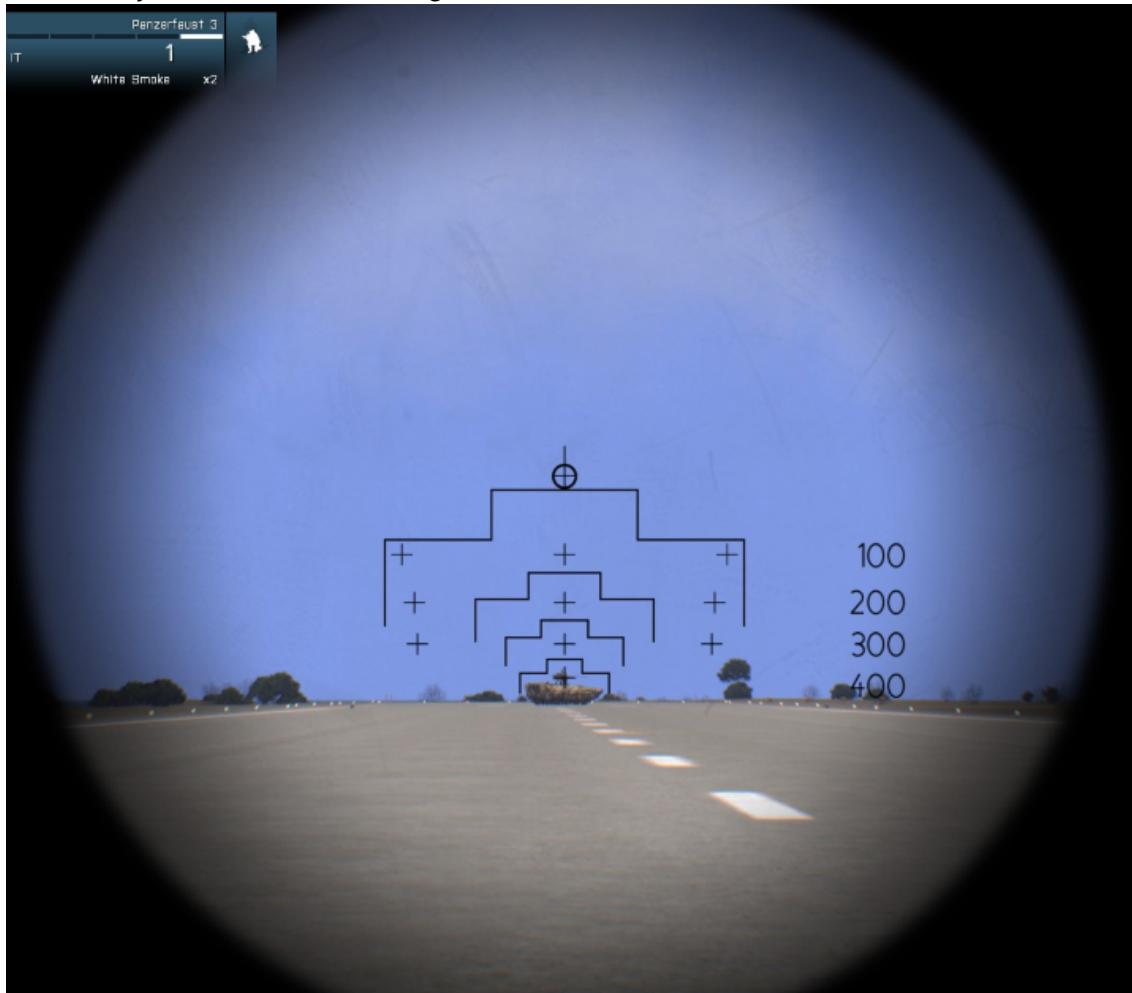
Das Maschinengewehr 5 wird im Verbund mit einem MG Assistenten eingesetzt. Das MG5 ist eine der effektivsten Waffen zur Infanteriekämpfung. Das Visier entspricht dem G36. Seine schwere 7,62 mm Munition kann auch Gebäude oder leichte Deckung durchschlagen. Bevorzugt sollte das MG5 im Liegen und aufgelegt eingesetzt werden. Der MG-Assistent trägt die Munition und sichert den MG-Schützen mit ab. Das MG5 verfügt über drei Feuermodi, die unterschiedliche Feuerraten und damit unterschiedliche Präzision anbieten. (ca. 600 / 700 / 800 Schuss /min)

9.4 Das Panzerfaust 3 Visier

Die Panzerfaust 3 ist unsere Standard AT (Anti-Tank) Waffe und wird gegen stark gepanzerte Fahrzeuge eingesetzt. Im Visier sind 5 Distanzmarken eingezeichnet. Von

Unter 100 - 400 Meter. Die Panzerfaust 3 wird rein optisch gezielt, es gibt keine Zielführung oder "Lock On" wie bei manchen anderen AT Waffen.

Ein statisches Ziel sollte zwischen den linken und rechten Balken möglichst eingeschlossen werden, so dass das Mittlere + etwa auf der Höhe des Turms ausgerichtet ist. Ist das Ziel im Nahbereich (< 100m), genügt es das oberste, eingekreiste Plus bzw. dessen Führungslinie zu verwenden. Bewegt sich das Fahrzeug nach Links oder Rechts weg, ist das jeweilige der Richtung entgegengesetzte + zu verwenden, da das Geschoß je nach Distanz verzögert eintrifft.



9.5 Die Panzerfaust 3

Die Panzerfaust 3 ist eine Einwegwaffe. Zur Reduzierung der Sichtbarkeit kann der Gefechtskopf beim Transport entfernt werden. Beim Einsatz der Panzerfaust 3 ist zu beachten dass diese eine Rückstrahlzone hat in der befundete Einheiten verletzt werden können. Diese Rückstrahlzone ist minimiert aber vorhanden. Um sicherzustellen das keine befundenen Einheiten sich in dieser Rückstrahlzone befinden wird die PZF3 auf das Ziel ausgerichtet und gefragt ob die „Rückstrahlzone frei?“ ist. Anwesende Einheiten überprüfen dann ob diese frei ist und geben dann die Freigabe „Rückstrahlzone frei!“. Die Panzerfaust bleibt dabei immer auf den Feind (oder erwarteten Feind gerichtet). Mit der Panzerfaust 3 kann fast jedes Fahrzeug mit einem Schuss zerstört werden.

9.6 Das Fliegerfaust 2 Stinger Visier

Die Fliegerfaust ist unsere Standard Anti Air (AA) Waffe. Sie wird vor allem gegen niedrigfliegende feindliche Hubschrauber und Drohnen eingesetzt, kann aber auch gegen Flugzeuge wirken. Ihre Maximalreichweite beträgt ca. 6km, die maximale Flughöhe des Ziels ist < 2km.

Die Fliegerfaust hat ein relativ simples optisches "Guckloch"Visier, welches zur optischen Zielerfassung dient, jedoch nicht unbedingt für die Zielerfassung erforderlich ist. Für die Zielerfassung wird ein "Lock-OnSSystem verwendet, sprich man muss die Fliegerfaust auf das Ziel ausrichten, danach drückt man T (Lock Target Taste) und erhält einen wiederholenden Ton, der anzeigt, dass das Ziel erfasst wird. Sobald die Fliegerfaust das Ziel endgültig erfasst hat erhöht sich die Frequenz und Wiederholrate dieses Tons und man kann den Abzug betätigen. Je weiter ein Ziel entfernt ist, desto wirksamer sind die vom Ziel eventuell eingesetzten Gegenmaßnahmen, es empfiehlt sich generell immer sofort nachzuladen und einen nachfolgenden Schuss abzusetzen.



9.7 Die Fliegerfaust

Sie wird selten im TTT eingesetzt da die meisten Terroristischen Feindverbände über keine Flugeinheiten verfügen bzw. diese durch die Flugeinheiten bekämpft werden.

Es gelten die gleichen Regeln für die Rückstrahlzone wie bei der Panzerfaust 3.

9.8 Granaten

Jeder Infanterist verfügt über Spreng-, Rauch-, Blend- und Infrarot (**IR**)-Granaten. Zusätzlich (Aufgrund der Verwendung) Knicklichter. Der Einsatz von Granaten sollte sorgfältig überlegt sein.

Rauchgranaten sollten entsprechend ihrer Rauchfarbe eingesetzt werden. Individuell kann ein anderer (Farb-) Einsatz abgesprochen werden. Ein kleiner Hinweis das man, und auch welche, Granate man einsetzt hat sicherlich noch niemanden geschadet. Ein typisches Problem ist auch das Rauchgranaten eher zu selten als zu oft eingesetzt werden.

Roter Rauch	Markierung von Feinden
Grüner Rauch	Markierung der eigenen Stellung
Grauer Rauch	Einnebeln der eigenen Stellung um unerkannt anzugreifen oder sich zurückzuziehen
Violetter Rauch	Markierung von Landezonen

IR-Granaten dienen der Markierung von Gebieten (bei Nacht) um zum Beispiel **CAS** einzuweisen. **IR**-Granaten sind deutlich sichtbar für jedes Nachtsichtgerät! **IR**-Granaten und Knicklichter können auch mittels Combat Space Enhancement (**CSE**) Menü am Körper angebracht werden.

9.9 Sonderbewaffnung

Sonderbewaffnung sind den Spezialisten Trupps überlassen und stellen damit nicht den Teil der Allgemeine Grundausbildung (**AGA**) dar. Sonderbewaffnungen bedürfen einer Speziellen Grundausbildung (Spezielle Grundausbildung (**SGA**))). Erwähnt seien hier die Minen und Sprengsätze von Pionieren, Drohen der Unmanned Aerial Vehicle (**UAV**)-Operatoren, Scharfschützengewehre und Mörser.

10 Hubschrauber für Infanteristen

10.1 Hubschrauber im Einsatz

Pro:

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

Contra:

- Größere Verwundbarkeit (größeres Waffenkontingent)
- Laut

10.2 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.

10.3 Koordination

Bevor es in den Einsatz geht sind Vorkehrungen zu treffen.

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

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

10.4 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.

10.5 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 Shortrange 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 Shortrange.

- 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)

10.6 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!

10.7 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!

10.8 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.

10.9 Beispielablaufplan: Anrufen eines Transportes

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

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

11 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

2.1 Truppübersicht	3
2.2 Vokabular Bewegung	12
3.1 Trupp	24