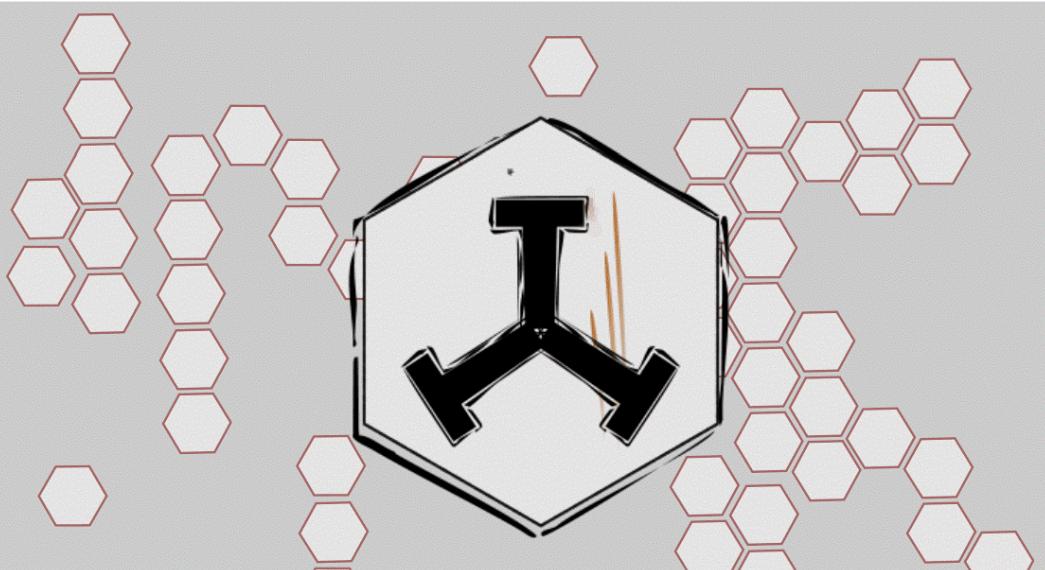


**Tactical Training Team**

# **TTT Handbuch**

8. Juli 2015



# TACTICAL TRAINING TEAM



*Handbuch für die allgemeine Grundausbildung*



# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Vorwort</b>	<b>1</b>
1.1 Über dieses Dokument . . . . .	1
1.2 Die Grundsätze des TTT . . . . .	2
<b>2 Truppengattungen</b>	<b>3</b>
<b>3 Grundlagen</b>	<b>3</b>
3.1 Sicherungsbereiche . . . . .	4
3.1.1 Rundumsicherung . . . . .	4
3.1.2 180°-Sicherung . . . . .	5
3.2 Von der Bewegung . . . . .	7
3.2.1 Bewegungsarten . . . . .	7
3.2.2 Die Formationen . . . . .	8
3.2.2.1 Der Stack . . . . .	8
3.2.2.2 Die Kolonne . . . . .	8
3.2.2.3 Die Schützenkette . . . . .	9
3.2.3 Sicherungsbereiche . . . . .	9
3.2.4 Umgang mit der Waffe . . . . .	10
3.2.4.1 Kreuzen . . . . .	10
3.2.4.2 Annäherung an eigene oder verbündete Kräfte . . . . .	11
3.2.5 Vokabular der Bewegung . . . . .	11
3.3 Richtig Funken und Kommunizieren im Trupp . . . . .	12
3.3.1 Kontakmeldung . . . . .	12
3.3.2 Funkgespräch unterbrechen . . . . .	12
3.3.3 sonstige Meldungen . . . . .	13
3.3.4 Wichtigste Funkabkürzungen und Begriffe . . . . .	13
3.4 Fahrzeuge . . . . .	14
3.4.1 Auf- und Ab sitzen . . . . .	14
3.4.2 Sicherungsbereich . . . . .	14
<b>4 Fortgeschrittenes</b>	<b>14</b>
<b>5 CQB</b>	<b>16</b>
<b>6 Hubschrauber für Infanteristen</b>	<b>17</b>
6.1 Hubschrauber im Einsatz . . . . .	17
6.2 Aufgaben der Infanterie im Hubschrauber . . . . .	17
6.3 Koordination . . . . .	17
6.4 Bereitstellen einer Landezone (LZ) . . . . .	17
6.5 Extraktion per Hubschrauber . . . . .	20
6.6 Eingeflogen werden . . . . .	21
6.7 Das Worst Case Szenario . . . . .	21
6.8 Finale Informationen zum Anweiser . . . . .	21

6.9 Beispielablaufplan: Anrufen eines Transportes . . . . .	22
<b>7 Mods</b>	<b>23</b>
<b>8 nützliche Tastatur (Um)Belegung</b>	<b>24</b>
<b>9 Umgang mit der Karte</b>	<b>25</b>
<b>10 Die Bewaffnung</b>	<b>26</b>
10.1 G36-Visier . . . . .	26
10.2 Das G36 . . . . .	27
10.3 Das MG5 (HK121) . . . . .	27
10.4 Das Panzerfaust 3 Visier . . . . .	28
10.5 Die Panzerfaust 3 . . . . .	28
10.6 Das Fliegerfaust 2 Stinger Visier . . . . .	29
10.7 Die Fliegerfaust . . . . .	30
10.8 Granaten . . . . .	30
10.9 Sonderbewaffnung . . . . .	30
<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>31</b>
<b>11 Autoren</b>	<b>33</b>
<b>Tabellenverzeichnis</b>	<b>34</b>

# 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 Truppengattungen**

## **3 Grundlagen**

### 3.1 Sicherungsbereiche

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

#### 3.1.1 Rundumsicherung

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

Standardsicherung – 4 Team:

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

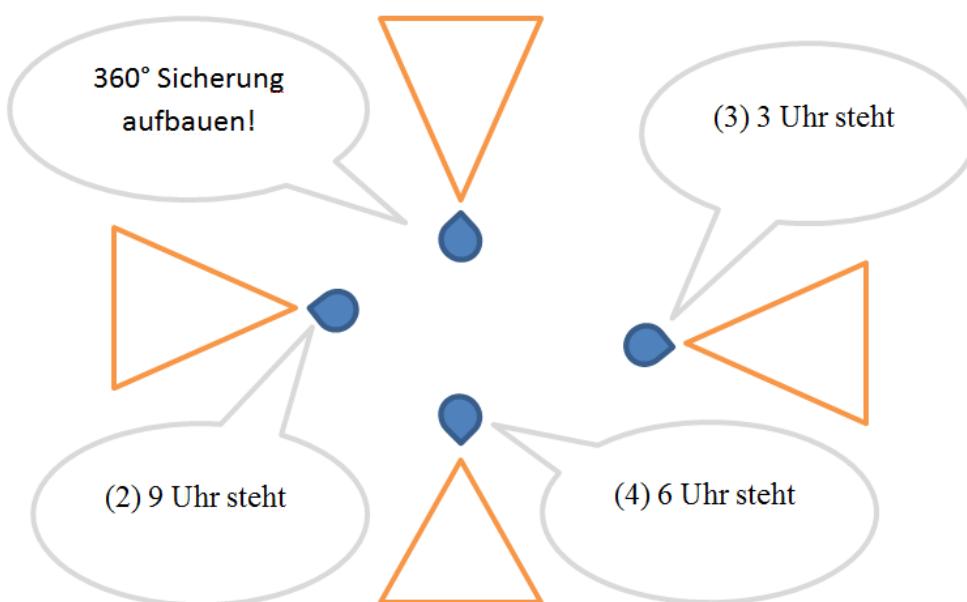


Abbildung 3.1: 4 Mann 360er

Standardsicherung – 6 Team:

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

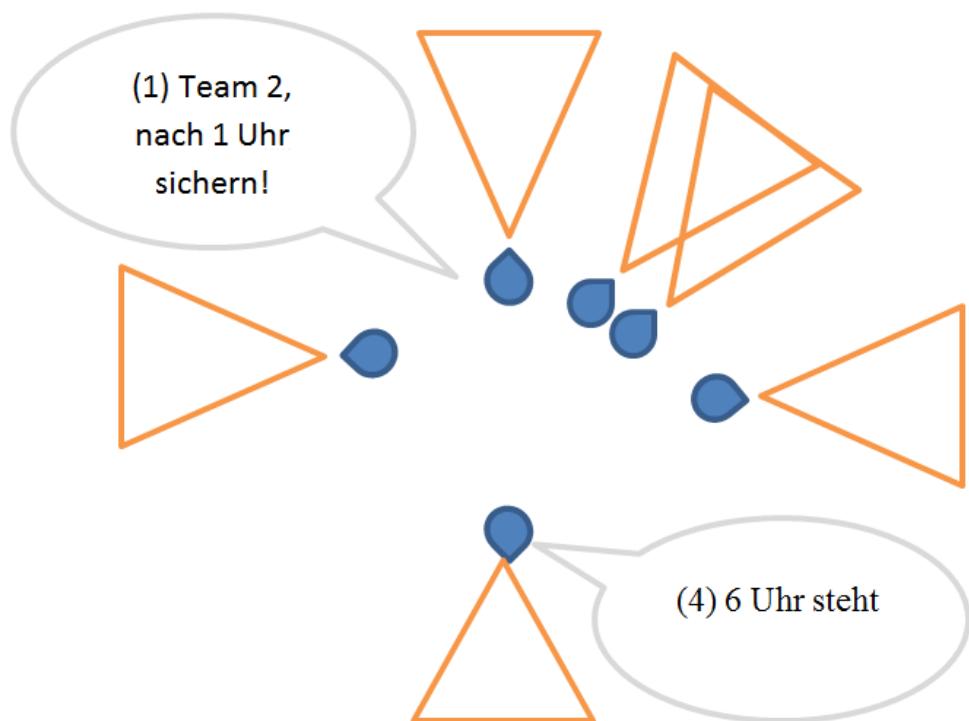


Abbildung 3.2: 6 Mann 360er mit Feuerschwerpunkt

### 3.1.2 180°-Sicherung

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

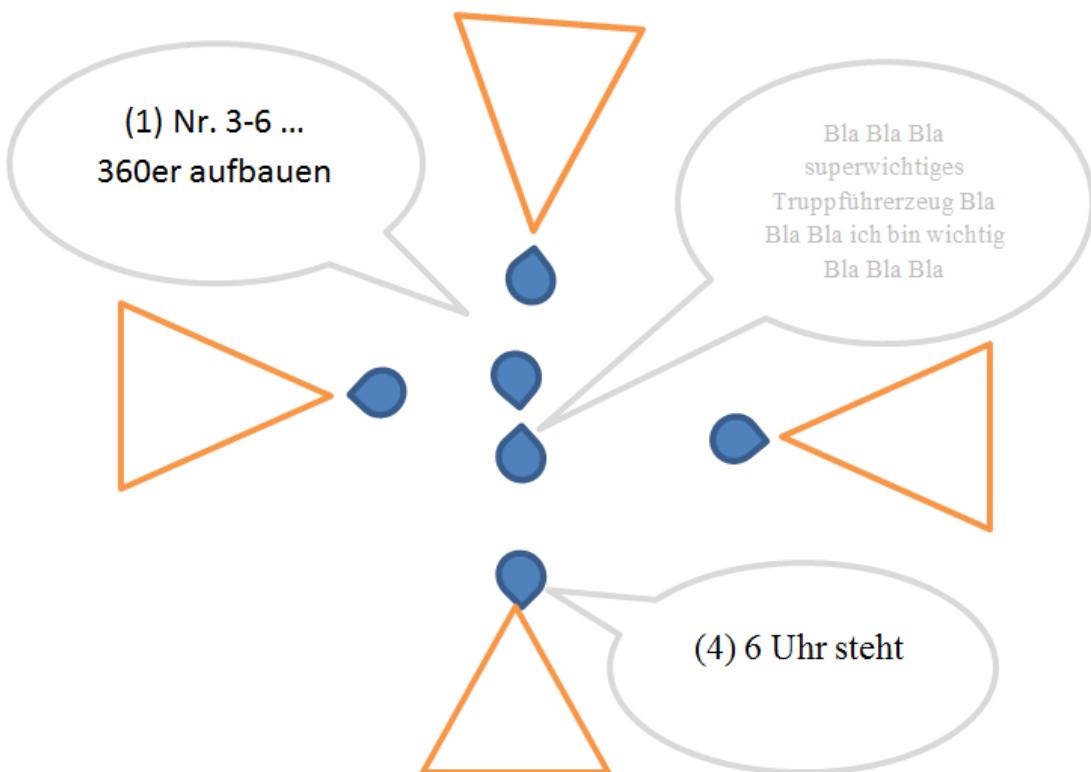


Abbildung 3.3: 6 Mann 360er entlastetes Führungsteam

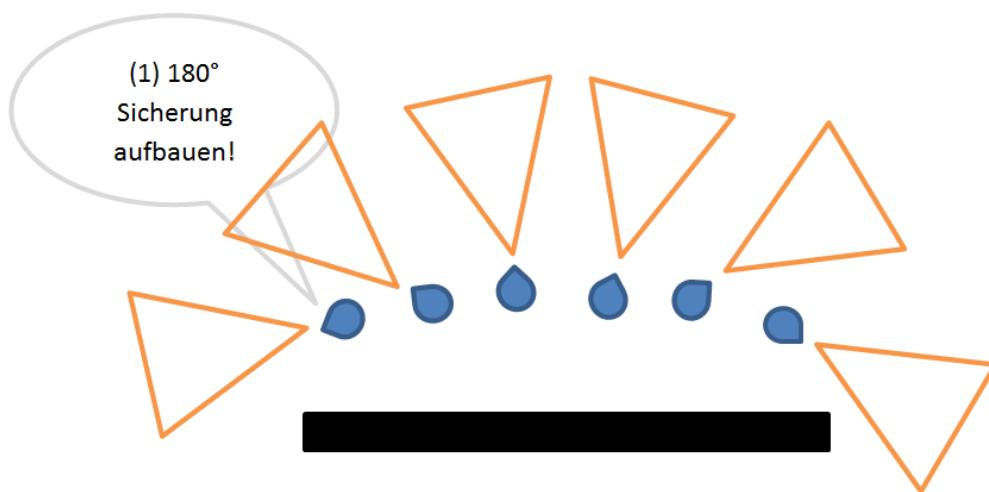


Abbildung 3.4: 180° Sicherung an Mauer

## 3.2 Von der Bewegung

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

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

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

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

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

### 3.2.1 Bewegungsarten

Man unterscheidet zwischen folgenden Bewegungsarten:

- Gleiten – Tiefste Forstbewegungsart, das Kriechen. Geschieht meist langsam um sich anzuschleichen oder eine extrem flache Silhouette zu bieten.
- Geduckt – Schneller als das Gleiten, ermüdet den Soldaten rasch und passiert meist intuitiv während Bewegung hinter Deckung.
- Gehen – Aufrechtes Gehen, typische Bewegungsart wenn längere Strecken überbrückt werden müssen

- Sprung – Schnelles Rennen, meist zur nächsten Deckung oder um eine Distanz schnell zu überbrücken

### 3.2.2 Die Formationen

Zur Bewegung durch das Gelände verwendet man Formationen, welche der sich bewegenden Gruppe Vor- und Nachteile bieten. Sie sollten jederzeit dem Gelände sowie erwarteten oder bekannten Feindkräften angepasst werden. Die Formationen welche im TTT Verwendung finden sind der *Stack*, die *Kolonne* und die *Schützenkette*.

#### 3.2.2.1 Der Stack

Der Stack ist die Sammelformation vor dem Abmarsch und als Bewegungsformation beim Einstieg in Fahrzeuge. Zudem dient er als Formation für den direkten Zugriff in Räume (siehe dazu CQB [Abschnitt 5](#)). Grundsätzlich wird der Stack in den klassischen (engen) «Stack» und «Stack weit» unterteilt. Beim «Stack weit» werden die Abstände lediglich erweitert.

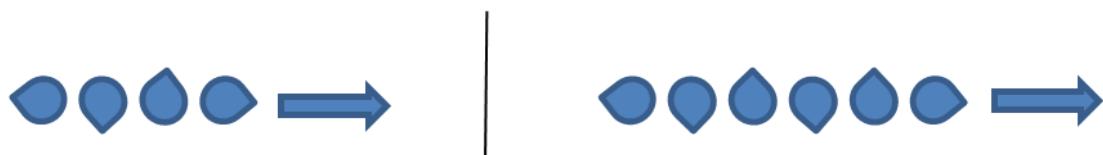
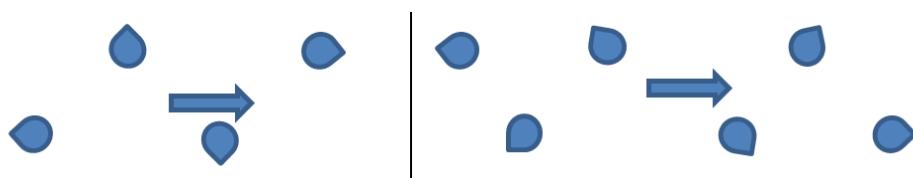
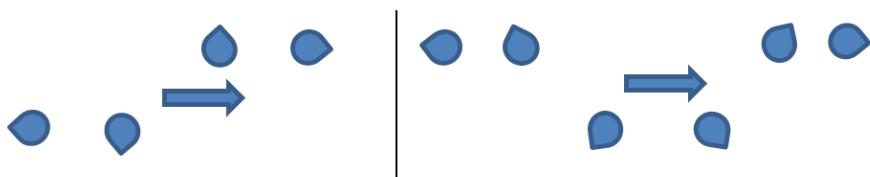


Abbildung 3.5: Stack 4 und 6 Mann

#### 3.2.2.2 Die Kolonne

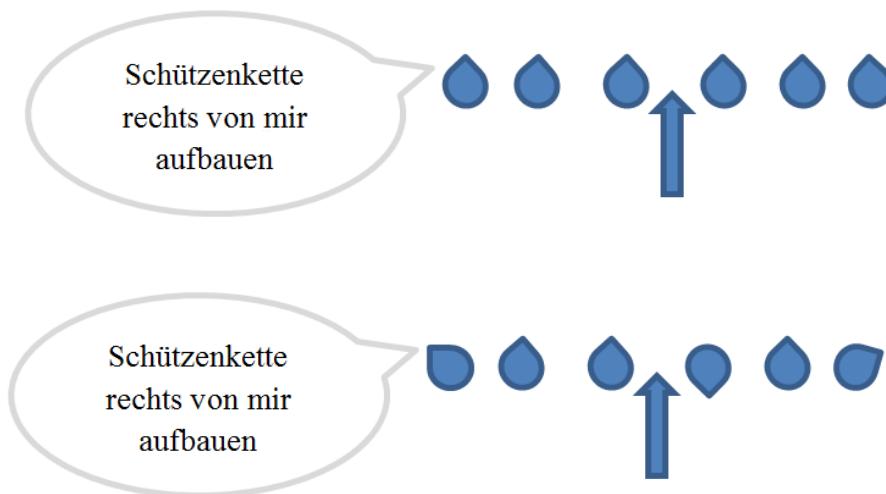
Die Kolonne dient als Formation im offenen Gelände und ist die Standardformation für den Marsch. Hierbei muss man zwischer einer Besonderheit im [TTT](#) der Buddy - Kolonne und der klassischen Kolonne unterscheiden. Die Buddy - Kolonne garantiert, dass beispielsweise MG-Schütze und MG-Assistent immer zusammenbleiben, zudem verringern sie die Ausfallzahl, da sich Buddys besser gegenseitig unterstützen können. Im Gegenzug ist die klassische Kolonne weniger anfällig für Sprengsätze und Beschuss. Die Abstände zwischen den Teams sollten etwa 20 m betragen.





### 3.2.2.3 Die Schützenkette

Die Schützenkette ist eine Formation, die zum Bezug der Stellung, in Deckung an Mauern und – in Ausnahmefällen! – zum Anmarsch auf einen Feind benutzen. Sie bietet maximale Feuerkraft in vermuteter Feindrichtung, lässt jedoch die Flanken und den Rückraum ungesichert. Die Schützenkette kann effizienter gestaltet werden durch entsprechende Flanken- und Rücksicherung.



### 3.2.3 Sicherungsbereiche

Während der Bewegung hat jedes Mitglied eines Trupps in eine bestimmte Richtung zu sichern. Dabei gelten für den 4-Mann-Trupp folgende Sicherungsbereiche:

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

Und für den 6-Mann-Trupp:

- Nr.1 sichert auf 12 Uhr
- Nr.2 sichert auf 10 Uhr
- Nr.3 sichert auf 2 Uhr
- Nr.4 sichert auf 4 Uhr

- Nr.5 sichert auf 8 Uhr
- Nr.6 sichert auf 6 Uhr

### 3.2.4 Umgang mit der Waffe

Ständig bereit zu sein, ein Feuergefecht aufzunehmen kann aus mehreren Gründen unpraktisch oder sogar gefährlich sein. Daher gilt grundsätzlich die Waffe während des Marsches herunterzunehmen und erst in den Anschlag zu nehmen, wenn eine von folgenden Bedingungen zutrifft:

- Es muss ein erkannter Feind bekämpft werden.
- Die Waffe muss eingewiesen werden oder die Optik soll zur Aufklärung genutzt werden.
- Feindliche Kräfte auf Tuchfühlung (im Umkreis von 10m)
- Es wurde liegend oder stehend eine Stellung bezogen oder Sicherungsbereiche benannt.

In allen anderen Fällen ist die Waffe unten zu halten. In einer Basis ist sie zudem zu *sichern!*

Die Waffe gesenkt zu haben hat zahlreiche Vorteile:

- Das Sichtfeld ist deutlich größer.
- Die Wahrscheinlichkeit von Beschuss eigener Kräfte und dem Verraten der Position durch versehentliches Abfeuern der Waffe ist geringer.
- Die Ausdauer leidet weniger und man bewegt sich schneller.

Die Waffe erhoben zu haben hat einige Nachteile:

- Entwicklung eines Tunnelblicks: Der Träger blickt nur noch in eine Richtung (meist vorn und eventuell sogar noch durch die Optik)
- Der Soldat bewegt sich langsamer und ermüdet schneller
- Der Soldat gefährdet eigene Kameraden!

Es gilt zudem, das *unter keinen Umständen* die Waffe auf eigene Kräfte gerichtet werden!

#### 3.2.4.1 Kreuzen

Unter *Kreuzen* versteht man das Queren oder Kreuzen einer Feuerlinie eines Kameraden. Wo immer möglich ist dies zu vermeiden. Das gilt ganz besonders für Fahrzeuge, dort ist auch eine mögliche Bewegungsrichtung (nach vorn / nach hinten) jederzeit frei zu halten. Es hilft ungemein, bereits sofort nach dem Beziehen einer Stellung zu überprüfen, ob die Kameraden immer noch entsprechend manövrieren können. Wann immer man doch Kreuzen muss, ist dies verbal und früh genug anzukündigen: **Ächtung, ich kreuze!"**

### 3.2.4.2 Annäherung an eigene oder verbündete Kräfte

Um sich an befreundete Truppen anzunähern, sollten diese möglichst durch Funk und durch persönliche Ansprache (ähnlich dem Kreuzen) gewarnt werden. Idealerweise gibt man die Annäherungsrichtung mit dazu an.

### 3.2.5 Vokabular der Bewegung

Tabelle 3.1: Begriffe der Bewegung

Begriff	Bedeutung
Bereitmachen zum Sprung / Bereit zum Sprung	
Sprung auf, Marsch Marsch!	
Verschieben	
Verlegen	Bewegen über eine lange Strecke
Ausweichen	Lösen von feindlichen Kräften, meist Rückzug zu einer Position, oft mit Ablenkungen oder Deckungsfeuer

### 3.3 Richtig Funken und Kommunizieren im Trupp

Zum generellen Gebrauch des Funkgeräts sei auf den TFAR-Mod ?? verwiesen. Weiterhin sollte man die eigene Stimmlautstärke nicht unbedingt auf „Laut“ („yelling“) stellen. Das dient dazu bei mehreren eng geführten Trupps nicht bis zum anderen Trupp über zu schreien.

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

#### 3.3.1 Kontaktmeldungen

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

- «Kontakt» oder «Freunde»
- Anzahl
- Was
- Wo (grobe Richtung, Landmarke, Landmarken ggf. verfeinern, genaue Gradzahl)
- Entfernung
- weitere Verfeinerung wie zum Beispiel Bewaffnung, Alarmzustand (heiß oder kalt)

Beispiele: «Kontakt ... 1 (feindlicher) 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»

#### 3.3.2 Funkgespräch unterbrechen

Um eine aktuell durchgeführte Funkmeldung oder Gespräch zu unterbrechen, um eine Meldung abzusetzen von höherer Priorität, oftmals Feindkontakt, hat sich ein kurzes «Break, Break» oder «Check, Check» als sinnvoll heraus gestellt.

Beispiel:

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

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

TF: «Verstanden, Feuer frei»

### 3.3.3 sonstige Meldungen

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

Beispiel: «3, Sitzt»

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

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

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

Beispiel:

TF: «Im Stack Marsch»

6: «Trupp in Bewegung»

Statusmeldung und durchzählen.

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

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

Aufbau der Meldung:

«Nummer, Gesundheitsstatus, ggf. Besonderheiten»

Beispiel:

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

### 3.3.4 Wichtigste Funkabkürzungen und Begriffe

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

## 3.4 Fahrzeuge

### 3.4.1 Auf- und Ab sitzen

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

### 3.4.2 Sicherungsbereich

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

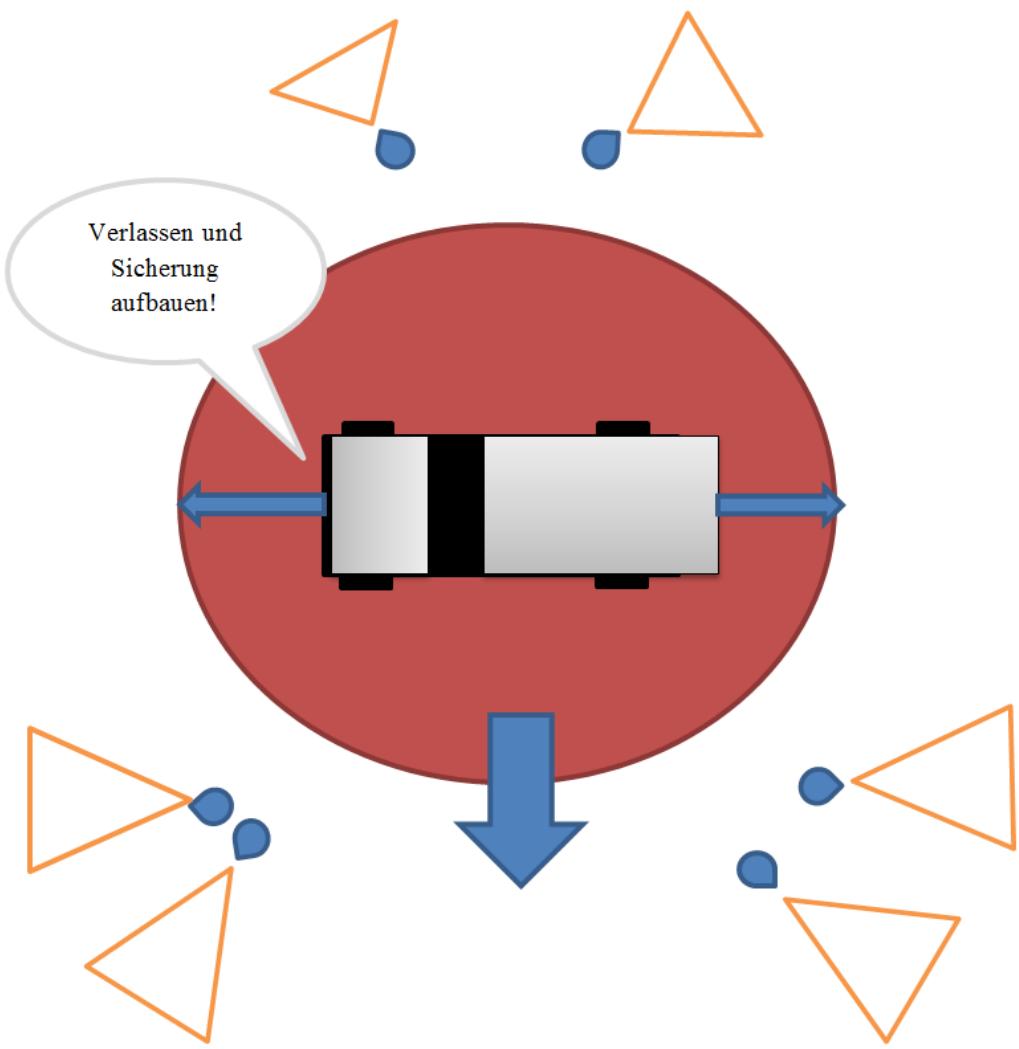
Kommando Verlassen: Alle Truppteile verlassen das Fahrzeug

Kommando Absitzen: Schütze bleibt, Fahrer bleibt in Nähe am Fahrzeug, Rest baut Sicherung auf.

Wichtig:

- Bewegungskorridor vor und hinter dem Fahrzeug immer frei lassen. 12 Uhr ist immer die Fahrzeugfront.
- Ein Fahrzeug in ARMA ist keine Deckung, wenn der Gegner AT-Waffenbesitzt.
- Abstand halten: Wenn nicht anders befohlen, 20 Meter Abstand vom Fahrzeug. Fahrzeuge tendieren zum Explodieren, bieten schlechte Deckung und brauchen zudem jederzeit Platz für Manöver.

# 4 Fortgeschrittenes



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

Abbildung 3.6: Absitzen und Sicherung beim Fahrzeug

## **5 CQB**

## 6 Hubschrauber für Infanteristen

### 6.1 Hubschrauber im Einsatz

Pro:

- Observation im Bereich
- Aufnehmen und Absetzen von Trupps
- Tarnung
- Rapid Reaction
- Close Air Support ([CAS](#))

Contra:

- Größere Verwundbarkeit (größeres Waffenkontingent)
- Laut

### 6.2 Aufgaben der Infanterie im Hubschrauber

Aufgabe der Infanterie im Flug ist es nach allen Bedrohungen Ausschau zu halten. Sei es Gewehrfeuer, Raketen, Positionen feindl. Kräfte, Hindernissen oder jeglicher anderer Gefahr für das Fahrzeug. Der Pilot ist immer zu informieren und auf dem Laufenden zu halten! Überflüssige Gespräche sollten vermieden werden.

### 6.3 Koordination

Bevor es in den Einsatz geht sind Vorkehrungen zu treffen.

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

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

### 6.4 Bereitstellen einer 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.

## 6.5 Extraktion per Hubschrauber

- Wenn die Landezone ausgesucht und definiert wurde, wird der Hubschrauber angefordert. Der Hubschrauber nimmt Kontakt per Funk auf, wenn er in das Gebiet des Trupps kommt und fordert die benötigten Maßnahmen an.
- Sobald der Hubschrauber in Reichweite ist, ist er auch in der Verantwortung des Infanterietrupps, welcher ihn angefordert hat. Die Infanterie muss den Hubschrauber um jeden Preis schützen!
- Sobald die Funk-Kommunikation hergestellt wurde muss der Hubschrauber mit Informationen vom Squadleader versorgt werden. Stichwort: Situationsbericht. Ist die Landezone Heiß/Kalt? Gibt es Bedrohungen im Gebiet die vorher nicht bekannt waren?
- Eine Basislandmarke, welche bei der Orientierung zur Suche der Landezone helfen kann, ist empfehlenswert. (Beispiel: Nördlich vom Sportplatz/Kirche)
- Wenn der Heli an einem etwas weiteren Ort entfernt sicherer landen kann und die Infanterie dafür etwas laufen muss ist das ein durchaus akzeptables Risiko.
- Wird eine spezielle Landezone gewählt oder muss unkonventionell gelandet werden sind die Gründe des Manövers dem Piloten mitzuteilen. (Wir landen am Südhang, da von Norden mit Feindfeuer zu rechnen ist.)
- Wenn der Hubschrauber Rauch verlangt wird dieser geworfen und wenn verfügbar/benötigt macht sich der Einweiser bereit.
- Der Hubschrauber meldet den Touchdown über Funk.

- Ghosthawk: Im finalen Anflug geben die Türschützen unterdrückungsfeuer auf jegliche Bedrohungen. Es wird so lange geschossen, bis der Hubschrauber den Boden berührt. Dann nur noch im Notfall. Sobald der Hubschrauber wieder abgehoben hat, wird das Unterdrückungsfeuer wieder aufgenommen.
- Die Annäherung an den Hubschrauber erfolgt frontal, mit einem finalen Schwenk zum seitlichen Einstieg. Dies bietet mehr Sicherheit und Schutz, ebenfalls wird dadurch Kreuzfeuer der Türschützen vermieden.
- »Loadmaster« gibt Pilot Freigabe. (oder Squadleader, je nach Truppstruktur/Verladestruktur)

## 6.6 Eingeflogen werden

- Der Pilot wurde über die LZ informiert. Die Verantwortungsbereiche sind verteilt. Dann wird ein Sammelpunkt nahe der LZ für den Abgesetzten Trupp definiert. Sobald der Infanterietrupp abgeladen wurde, wird sich unverzüglich zum Sammelpunkt begeben.
- Höchste Aufmerksamkeit beim finalen Anflug.
- Helikopter mit Seitenbewaffnung: Die Türschützen übernehmen das Unterdrückungsfeuer bis der Hubschrauber den Boden berührt.
- Der Pilot bespricht mit dem Loadmaster den Touchdown.
- Die Infanterie gibt ihr grünes Licht, das alle abgesessen haben und der Hubschrauber startet durch.
- Zeitfaustregel: Unter 1 Min. für ein Platoon!

## 6.7 Das Worst Case Szenario

- LZ Abbruch obliegt dem Piloten!
- Pilot hat das aller letzte Wort!
- Unter plötzlichem Beschuss die Deckung des Hubschraubers wenn nötig mit Rauch unterstützen.
- Wenn der Pilot einen Notfall deklariert, werden alle Pläne/Aktionen verworfen und das Sichern des Überlebens wird Priorität Nummer 1!

## 6.8 Finale Informationen zum Anweiser

Der Einweiser ist der Draht zum Hubschrauber.

Wenn der Einweiser im Einsatz ist, ist dieser für den Hubschrauber verantwortlich. Dies bedeutet ebenfalls bei schwierigem Gelände dieses zu überwachen und bei Gefahr einen »Abbruch!« Befehl zu geben. In diesem Fall wird das Landemanöver abgebrochen und mit Rücksprache ein Neues einzuleiten.

## 6.9 Beispielablaufplan: Anrufen eines Transportes

- Kampftrupp (**KT**) funk mit OPL Transportanfrage aus
- Operationsleitung (**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)

## **7 Mods**

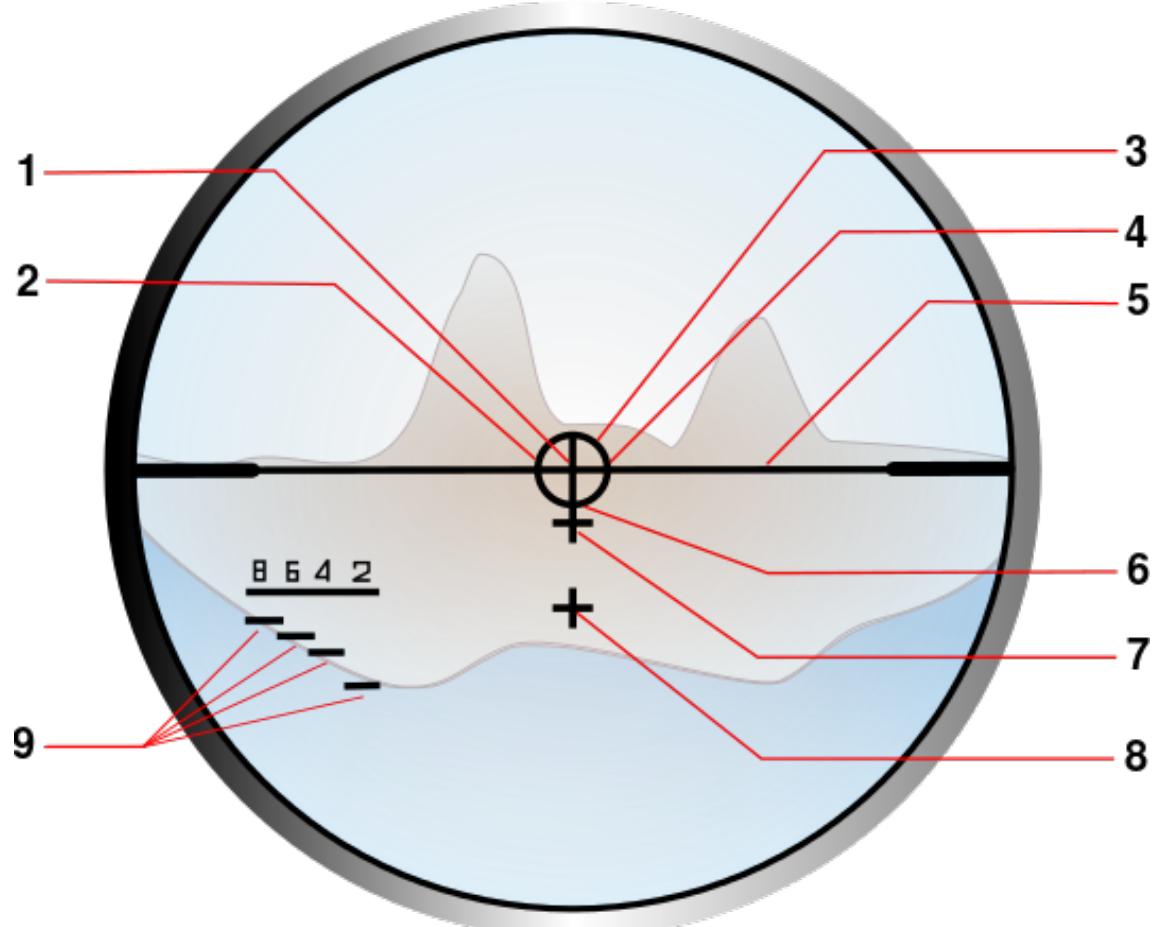
## **8 nützliche Tastatur (Um)Belegung**

## **9 Umgang mit der Karte**

# 10 Die Bewaffnung

## 10.1 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)

## 10.2 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 da um Feindverbände zu unterdrücken und weiter entfernte Ziele mit Rauchgranaten zu markieren.

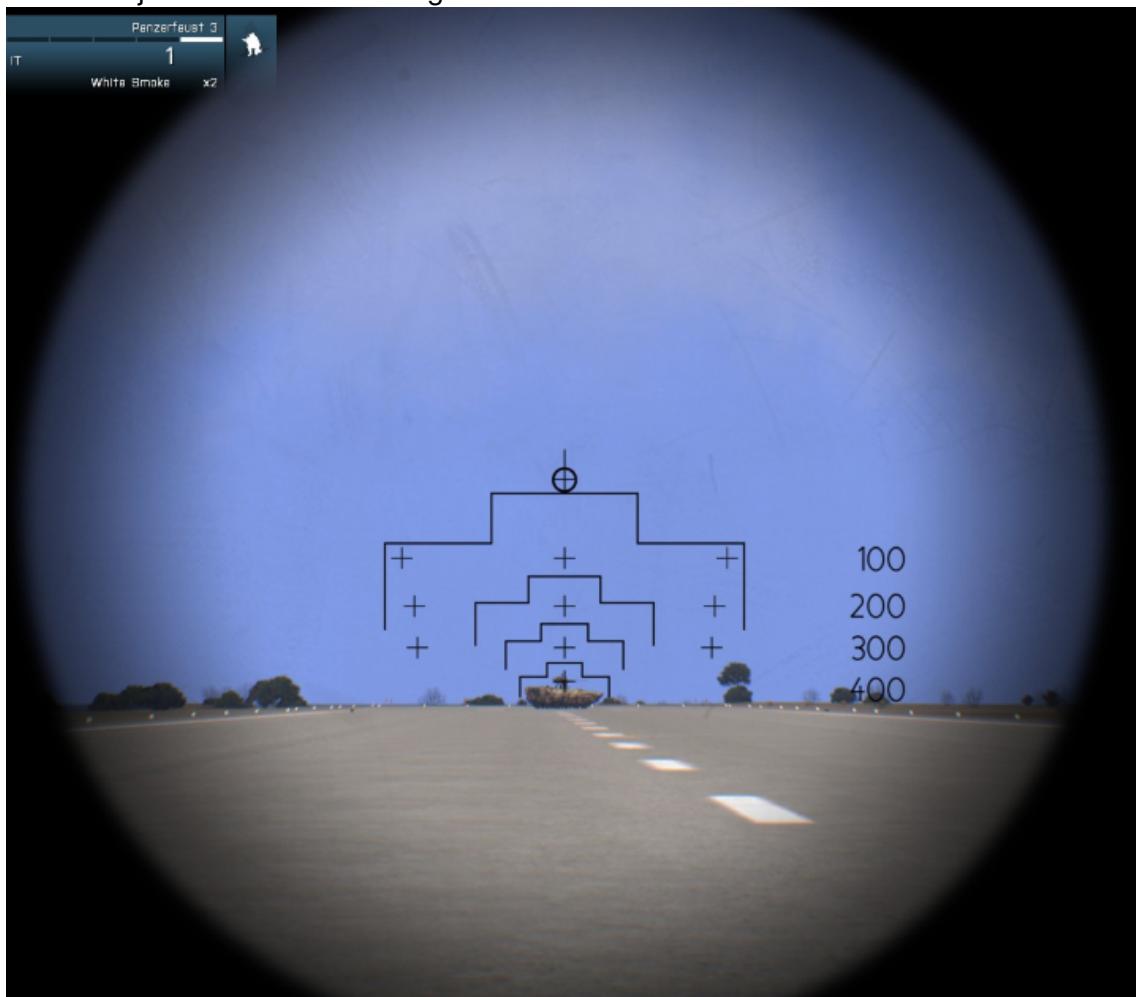
## 10.3 Das MG5 (HK121)

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)

## 10.4 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 Ziel-führung oder "Lock On" wie bei manchen anderen AT Waffen.

Ein statisches Ziel sollte zwischen den linken und rechten Balken möglichst eingegrenzt 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.



## 10.5 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 befriedete Einheiten verletzt werden können. Diese Rückstrahlzone ist minimiert aber vorhanden. Um sicherzustellen das keine befriedeten 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.

## 10.6 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.



## 10.7 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.

## 10.8 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.

## 10.9 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.

## Abkürzungsverzeichnis

<b>AAR</b>	After Action Report
<b>OPL</b>	Operationsleitung
<b>SQL</b>	Squadlead
<b>FAC</b>	Forward Air Controller
<b>AT</b>	Anti Tank
<b>UAV</b>	Unmanned Aerial Vehicle
<b>TTT</b>	Tactical Training Team
<b>AA</b>	Anti Air
<b>KPZ</b>	Kampfpanzer
<b>SPZ</b>	Schützenpanzer
<b>CAS</b>	Close Air Support
<b>CQB</b>	Operationsleitung
<b>AGA</b>	Allgemeine Grundausbildung
<b>SGA</b>	Spezielle Grundausbildung
<b>KSK</b>	Kommando Spezialkräfte
<b>MedEvac</b>	MEDical EVACuation
<b>CSE</b>	Combat Space Enhancement
<b>IR</b>	Infrarot
<b>EOD</b>	Explosive Ordnance Disposal
<b>LZ</b>	Landezone
<b>KT</b>	Kampftrupp
<b>SR</b>	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**

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