Close-Quarters-Battle (CQB)

- Theorie
- Vorgehen bei Häuserstürmung (Praxis)

Theorie

Der Schlüssel zur erfolgreichen Sicherung/Durchquerung einer Stadt, eines Compounds (Häuserkomplexes) oder einzelner Häuser, lässt sich in 3 essenziellen Kern Kategorien zusammenfassen: **Kommunikation, Präzision und Geschwindigkeit**.

Kommunikation:

Gerade beim Sichern einer Stadt mit mehreren Elementen oder dem Stürmen eines Häuserkomplexes ist es unabdingbar, sich untereinander fehlerfrei und konstant zu verständigen.

Hier ist die Anspannung am größten, genauso wie die Anfälligkeit für Fehler oder im schlimmsten Falle Eigenbeschuss (sog. "Blue on Blue").

Um derartigen Zwischenfällen vorzubeugen, gelten folgende Grundregeln der Kommunikation:

1. Jegliche Bewegungen und Vorstöße der Teams sind von den Team-Leitern **per Funk** weiterzugeben!

- Dies hat den Zweck, dass die Teams jederzeit über den Standort der anderen Bescheid wissen und sich bei Sichtkontakt schnell identifizieren können.

2. Alle gesicherten Häuser/Häuserkomplexe sind auf der Karte mit einem **farbigen Punkt** zu markieren. Bei der gleichzeitigen Sicherung durch mehrere Elemente und Teams, müssen verschiedenfarbige Punkte zur Kennzeichnung der jeweiligen Teams verwendet werden!

- So kann auch ohne Funk (bspw. durch den Ausfall eines Teamleaders) nachgeprüft werden, in welchem ungefähren Umfeld sich das jeweilige Team befindet und welche Areale "sicher" sind.

3. Vor dem Betreten einer Stadt werden Absprachen über die Durchquerung/Sicherung getroffen. Darunter zählt u.a. auch, sich **Sicherungskorridore** der einzelnen Teams einzurichten (bestenfalls auf der Karte einzeichnen)!

- Koordination zwischen den einzelnen Teams ist das A und O bei der gleichzeitigen Sicherung/Durchquerung einer Stadt. Mithilfe von Sicherungskorridoren werden (ähnlich bei der Rundumsicherung) für einzelne Teams Bereiche eingerichtet, um den Überblick zu behalten und sich beim Sichern/Druchqueren nicht zu überschneiden. Idealerweise werden herausstechende Punkte als Sammelpunkte/Orientierungspunkte eingezeichnet, um gerade bei größeren Städten ein weiterhin gleichzeitiges vorgehen zu ermöglichen (Hauptstraßen zum überqueren, markante Gebäude, etc.).

4. Sämtliche Einheiten der Teams und insbesondere die Team-Leiter müssen insbesondere während solcher Operationen eine strikte "**Tactical-Communications (Tac-Comms)"-**Politik einhalten!

- Das CQB gilt als eines, wenn nicht sogar die anstrengenste Form einer Kampfsituation und benötigt absolute Konzentration. Mit dem Einhalten von kurzen und für die Situation relevanten Infos (vor allem über Funk), sowie dem Unterbinden von unnötigen Kommentaren oder unrelevanten Infos entsteht weniger Stress als nötig und trägt zu einem fehlerfreien Vorgehen bei.

Als Tac-Comms wird ebenfalls angesehen, bei der einfachen Durchgabe von Informationen über bspw. Bewegungen zwischen den Führungselementen, auf die Formalitäten der Funkdisziplin zu verzichten.

Regulär:

"*Alpha* für *Bravo,* kommen." - "*Alpha* hört, kommen." - "Hier *Bravo,* wir überspringen jetzt Straße X, kommen." - "Hier *Alpha,* so verstanden kommen." - "Hier *Bravo,* Ende."

Optimal im CQB:

"(Hier) *Bravo,* überspringt jetzt Straße X."

Präzision:

Mit einer fehlerfreien Kommunikation muss das präzise Ausführen einhergehen. Damit ist nicht gemeint, eine 100% Genauigkeit beim Zielen zu erreichen, sondern sich z.B. so zu positionieren und zu bewegen, dass man auf jegliche Situationen im Straßenkampf gefasst ist. Die Genauigkeit wird dadurch fast automatisch gewährleistet.

Genau wie bei der Rundumsicherung nimmt jede Einheit eines Teams eine bestimmte Position ein, wird eine bestimmte Bewegung vollziehen, einen bestimmten Bereich abdecken/sichern und muss sich auf seine Kameraden verlassen können. Zusammengefasst besteht die Präzision im Häuserkampf also aus der **richtigen Positionierung**, der **richtigen Bewegung** und der **Absicherung eines bestimmten Bereichs.** Das Ergebnis ist eine schnelle Reaktionszeit. Das ganze Team muss als eine geschlossene Einheit denken und agieren.

Damit all das gewährleistet werden kann, ist stetiges und intensives Training nötig.

Die richtige Positionierung:

(Bild)

Die richtige Bewegung:

(Bild)

Absicherung eines bestimmten Bereichs:

(Bild)

Geschwindigkeit:

Die Bewegung auf Straßen ist gefährlich und in den allermeisten Fällen gibt es kaum bis keine Deckung. Um dem Gegner also möglichst wenig Zeit und Angriffsfläche zu bieten, ist ein schnelles und vor allem stetiges Vorrücken notwendig.

Gerade in Geiselnahme Situationen oder Stealth-Aktionen ist es wichtig, das Momentum für sich zu behalten.

Vorgehen bei Häuserstürmung (Praxis)

Die Grundlagen bei der Erstürmung eines Hauses:

-Um die einzelnen Phasen besser zu veranschaulichen, wurde eine einfache CQB-Situation an einem einfachen Haus abgebildet-

Phase 1



180° Sicherung mit Berücksichtigung von Gefahrenbereichen

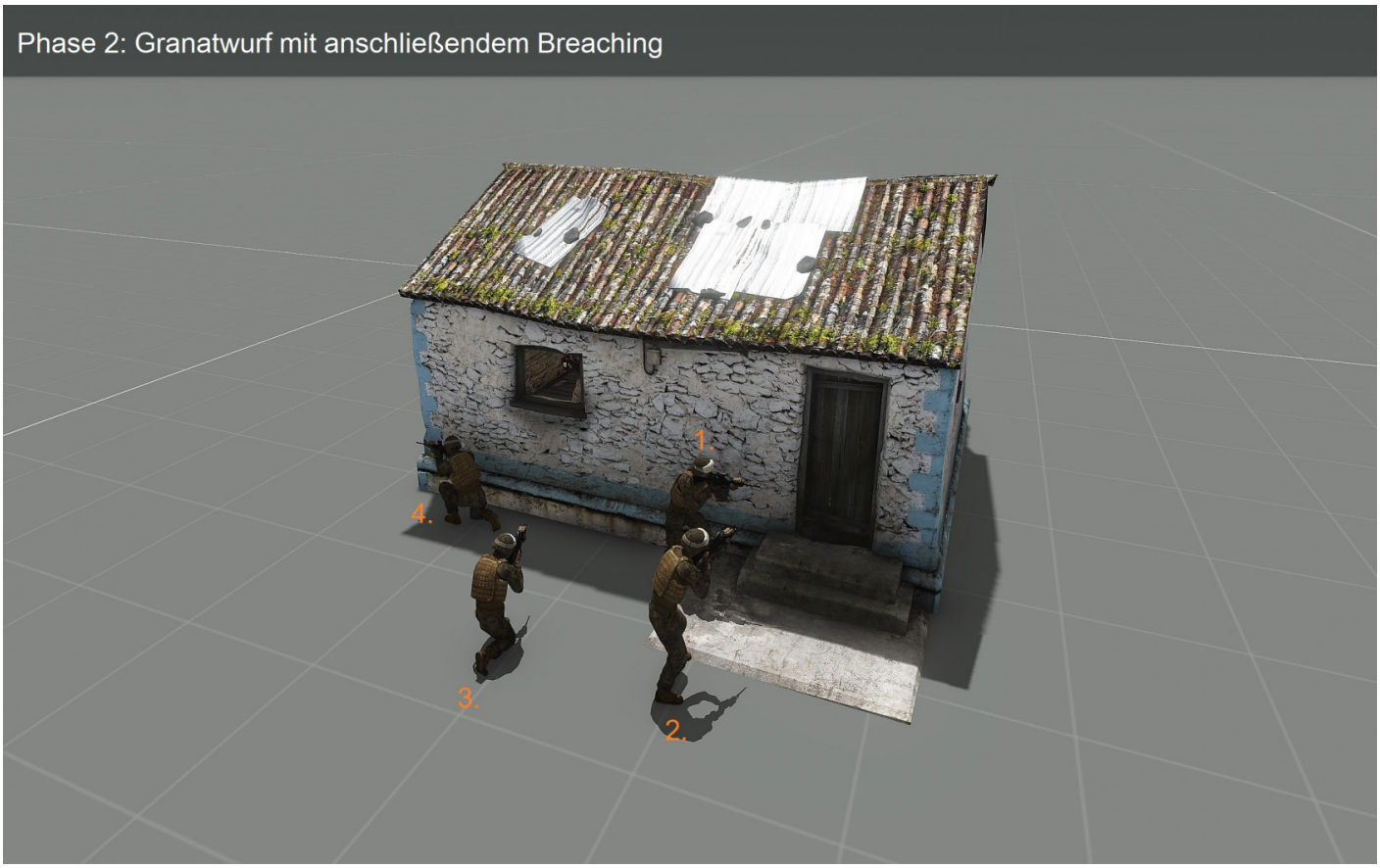
1. Fire-Team durch nummerieren, FTL ist in diesem Fall Soldat Nr. 1, kann aber variiert werden

2. Annäherung an das Haus durch **sichere Route** (möglichst wenig offene Bereiche und Fenster/Türen)
3. An die Hauswand drücken, Gefahrenbereiche wie offene Fenster meiden und niedrige Silhouette bilden
4. 180° Sicherung einhalten und Sicherungsbereiche beachten
5. Bereitschafts-Check abwarten



In geduckter Stellung ist der Soldat Nr. 3 von der Sicht des Feindes aus nicht zu erkennen

Phase 2



Soldat Nr. 2 hält einen optimalen Winkel für den Granatenwurf ein und kann nicht durch die Tür oder beim Öffnen dieser getroffen werden. Nr. 3 sichert die Gefahrenzone am Fenster

1. Bereitschafts-Check durch FTL

Breaching mit Granatwurf:

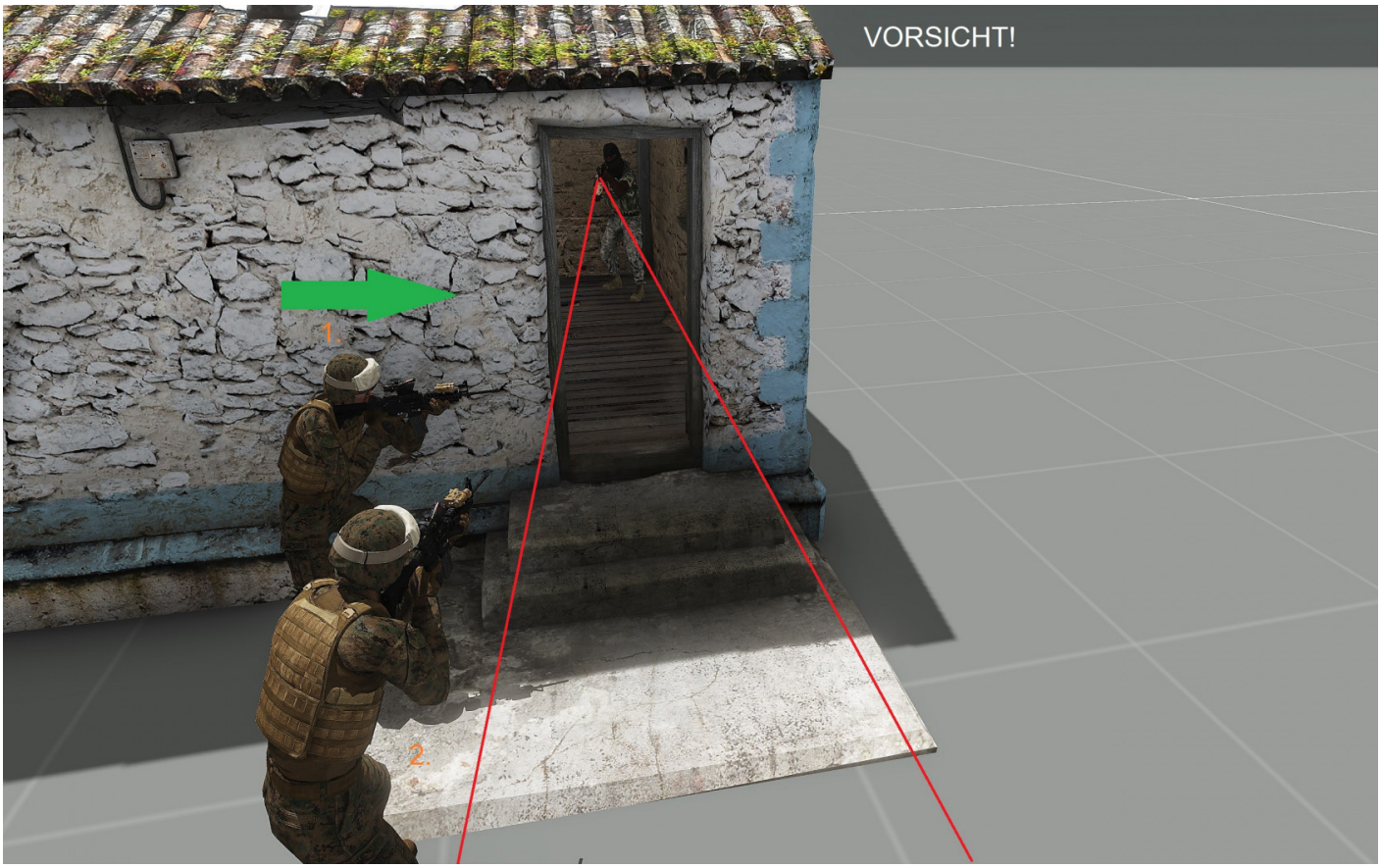
1. Nr. 1 und Nr. 2 bilden das so genannte Breaching-Team:
   - Nr. 1 Auf Türöffnung vorbereiten, Sicherungsbereich weiter beibehalten
   - Nr. 2 Granatenwurf vorbereiten, Winkel einhalten, auf Öffnung der Tür warten
   - Nr. 1 Öffnung der Tür, warten auf Wurf, schließen der Tür nach Wurf
   - Nr. 2 Werfen der Granate nach Öffnung der Tür, Einreihen hinter Nr. 1 nach Wurf
2. Nr. 3 und Nr. 4 bilden das Sicherungs-Team:
   - Nr. 3 sichert bestimmte Gefahrenbereiche, die Nr. 2 zum Verhängnis werden könnten.
   - Nr. 4 sichert weiterhin den Bereich nach hinten und übernimmt zusätzlich den ursprünglichen Sicherungsbereich von Nr.3

Breaching ohne Granatwurf (Geisel-/VIP-Szenario):

1. Nr. 1 und Nr. 2 bilden das so genannte Breaching-Team:
   - Nr. 1 Auf Türöffnung vorbereiten, Sicherungsbereich weiter beibehalten

- Nr. 2 Wirkungsbereich und Winkel in Richtung Tür verlagern, auf Öffnung der Tür warten
- Nr. 1 Öffnung der Tür, warten auf Bekämpfung des Feindes direkt hinter der Tür durch Nr. 2
- Nr. 2 Feind hinter Tür im Wirkungsbereich bekämpfen, Stellung halten

Achtung! Die Tür besteht aus durchdringbarem und teilweise durchsichtigem Material, ein Überqueren auf die andere Seite ist daher nicht sinnvoll.

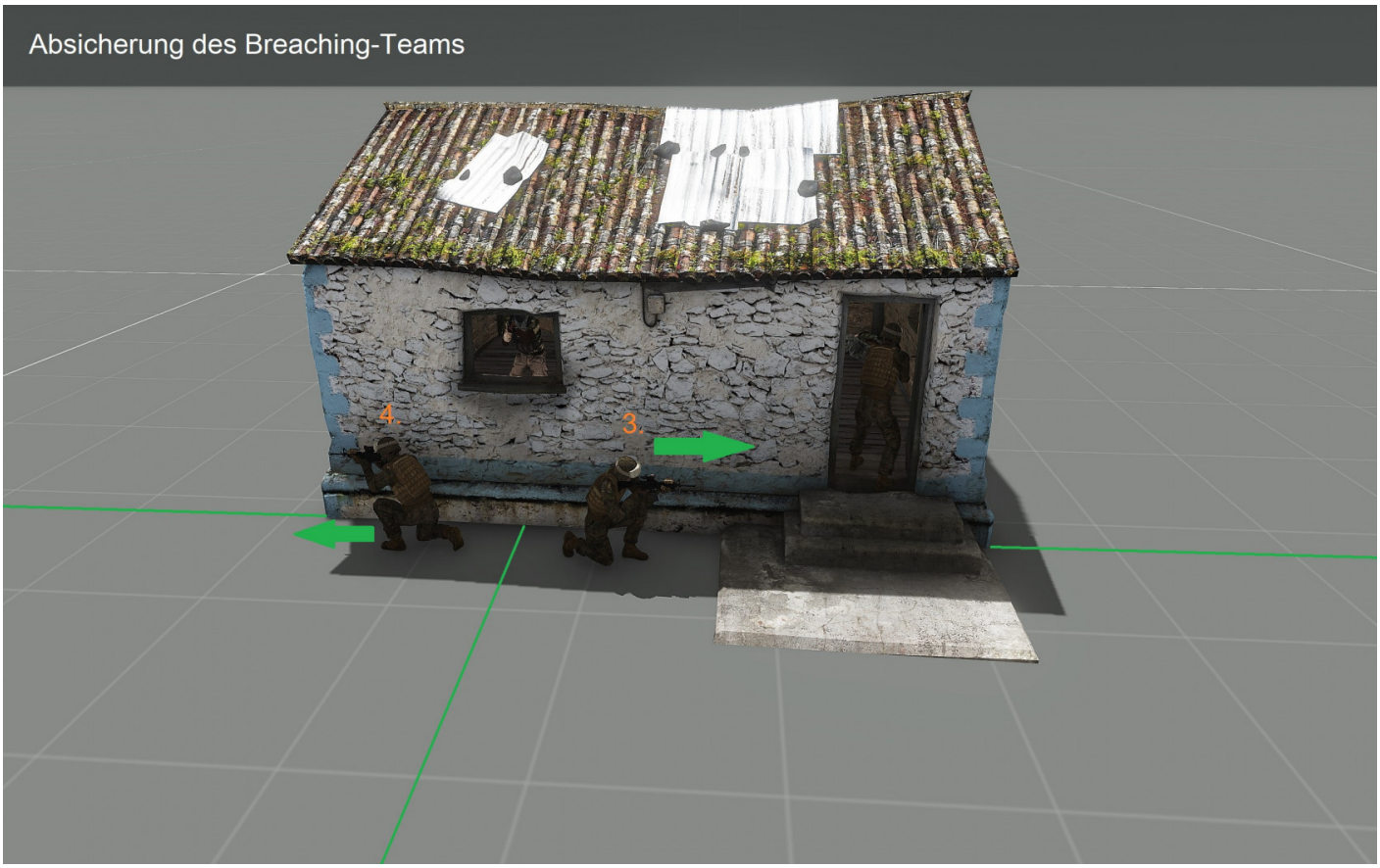




Gefahrenbereich nach öffnen der Tür. Nr. 2 steht außerhalb des Wirkungs- und Sichtbereiches des Feindes; Der Winkel reicht für einen sicheren Wurf aus.

Phase 3





Nr.1 und 2 stürmen das Haus nach der Explosion der Granate

Fluten mit äußerer Absicherung:

1. Breaching-Team stellt sich hintereinander auf, Bereitschaftscheck von beiden
   - Nr. 1 stürmt das Haus zuerst, gibt durch in welche Richtung er geht, nachdem er durch die Tür ist (hier nach links)
   - Nr. 2 stürmt das Haus als zweites ohne Verzögerung, übernimmt andere, noch nicht abgedeckte Richtung
2. Sicherungs-Team übernimmt Absicherung des Außenbereiches und hält den Eingang frei
   - Nr. 3 begibt sich wieder an die Hauswand, während Nr. 1 ins Haus stürmt
   - Nr. 3 und Nr. 4 warten draußen und übernehmen die 180° Sicherung