Ausbildungsinhalte

- NCO-Ausbildung
  - NCO-Ausbildung
  - Prüfungsrelevante Informationen
- Close-Quarters-Battle (CQB)
  - Theorie
  - Vorgehen bei Häuserstürmung (Praxis)
- Ausbildung JTAC/ CAS
- Combat Training
  - Basic Combat Training (BCT)

NCO-Ausbildung

NCO-Ausbildung

Was ist ein NCO und warum muss man eine Prüfung dafür ablegen?

Die NCO-Ausbildung mit anschließender Eignungsprüfung ist eine der Voraussetzungen für einen Posten als Fire-Team Leader (FTL) und den Rangverlauf des Non-Commissioned Officers (NCO).

Das Bestehen der Eignungsprüfung geht nicht mit einer Beförderung einher, sondern ist lediglich eine Anforderung dazu.

Es handelt sich dabei aber nicht nur um einen Rang mit dem Privileg zum Führen von anderen Mitspielern innerhalb des Clans. Der Rang soll zusätzlich als Kennzeichnung für einen Moderator dienen. Mitspieler mit diesem Rang, haben ihr Eigen-Engagement bewiesen und übernehmen teilweise administrative Aufgaben, die das tägliche Miteinander verbessern und die Clan-Leitung in diesen Sachen unterstützen.

Wann eigne ich mich dafür? Was muss ich tun?

Die Eignungsprüfung zum NCO innerhalb unserer Events ist eine rein praktische Angelegenheit, die angehende Führungspositionen im richtigen Umgang mit einem Team und unserer Vorgehensweisen schulen und testen soll. Im Prinzip hat jedes Mitglied Zugriff auf Informationen jeglicher Ausbildungsinhalte, darunter auch die des NCO's.

Zum Führen eines Fire-Teams benötigt man ein gutes Durchhalte- und Durchsetzungsvermögen, aber auch viel Empathie und Kompromissbereitschaft. Man muss in der Lage sein, in sekundenschnelle Entscheidungen zu treffen und für schlechte Entscheidungen auch geradezustehen.

Damit du allerdings in den Rang eines Corporals (Cpl.) aufsteigen kannst, musst du unter Beweis stellen, dass sich die Clan-Leitung und vor allem deine Mitspieler, die du später einmal anführen sollst, auf dich verlassen können. Dazu gehört, dass du mit gutem Beispiel vorangehst und eigenverantwortlich Initiative ergreifst. So stellst du für neue Mitspieler einen Ansprechpartner da, der sie in Events und auch außerhalb davon unterstützt (z.B. bei der Einstellung der Mods), kümmerst dich um ein angenehmes Klima innerhalb des Clans und übernimmst teilweise administrative Aufgaben. Du besitzt mit diesem Rang automatisch die Moderatorfunktion und bist damit ein Vorbild, an dem sich andere Spieler orientieren können, wozu natürlich als Grundlage das Einhalten aller Regeln gehört (z.B. meldest du dich regelmäßig und rechtzeitig an/ab).

Da wir es als selbstverständlich ansehen, dass du einige Zeit bei uns gewesen bist, bevor du dich dafür bewirbst, solltest du mindestens 15 Missionen hinter dir haben, das BCT als Hilfsausbilder absolviert haben und dich bei der Clan-Leitung oder einem für das Personalwesen zuständigen Mitarbeiter gemeldet haben.

Wann kann ich diese Prüfung ablegen?

Grundsätzlich hat jedes Mitglied Zugang zu den prüfungsrelevanten Informationen eines FTLs und kann somit theoretisch jederzeit die Prüfung ablegen. Nachdem du dich beworben hast, wird die Anzahl der verfügbaren Positionen geprüft. Jeder, der die zuvor beschriebenen Anforderungen erfüllt, hat das Recht, sich auf diese Position zu bewerben, allerdings können wir nur eine begrenzte Anzahl vergeben. Sollte eine Position frei sein, wird sich einer der Ausbilder mit dir in Verbindung setzen, dir den weiteren Verlauf erklären und einen Termin zur Prüfung vereinbaren.

Prüfungsrelevante Informationen

Grundwissen für NCOs der Task Force Hornet

Phonetisches NATO-Alphabet

NATO Phonetic Alphabet

A	Alpha	N	November
B	Bravo	O	Oscar
C	Charlie	P	Papa
D	Delta	Q	Quebec
E	Echo	R	Romeo
F	Foxtrot	S	Sierra
G	Golf	T	Tango
H	Hotel	U	Uniform
I	India	V	Victor
J	Juliett	W	Whiskey
K	Kilo	X	X-ray
L	Lima	Y	Yankee
M	Mike	Z	Zulu

Anmerkungen:

Um Missverständnisse zu vermeiden, werden alle Buchstaben als Wort, definiert im NATO-Alphabet, ausgesprochen.

Formationen

Gefecht:

- Feuerlinie (NUR wenn Feind direkt Voraus)

- Keil

Fortbewegung:

- Kolonne (Standard: leicht versetzt)

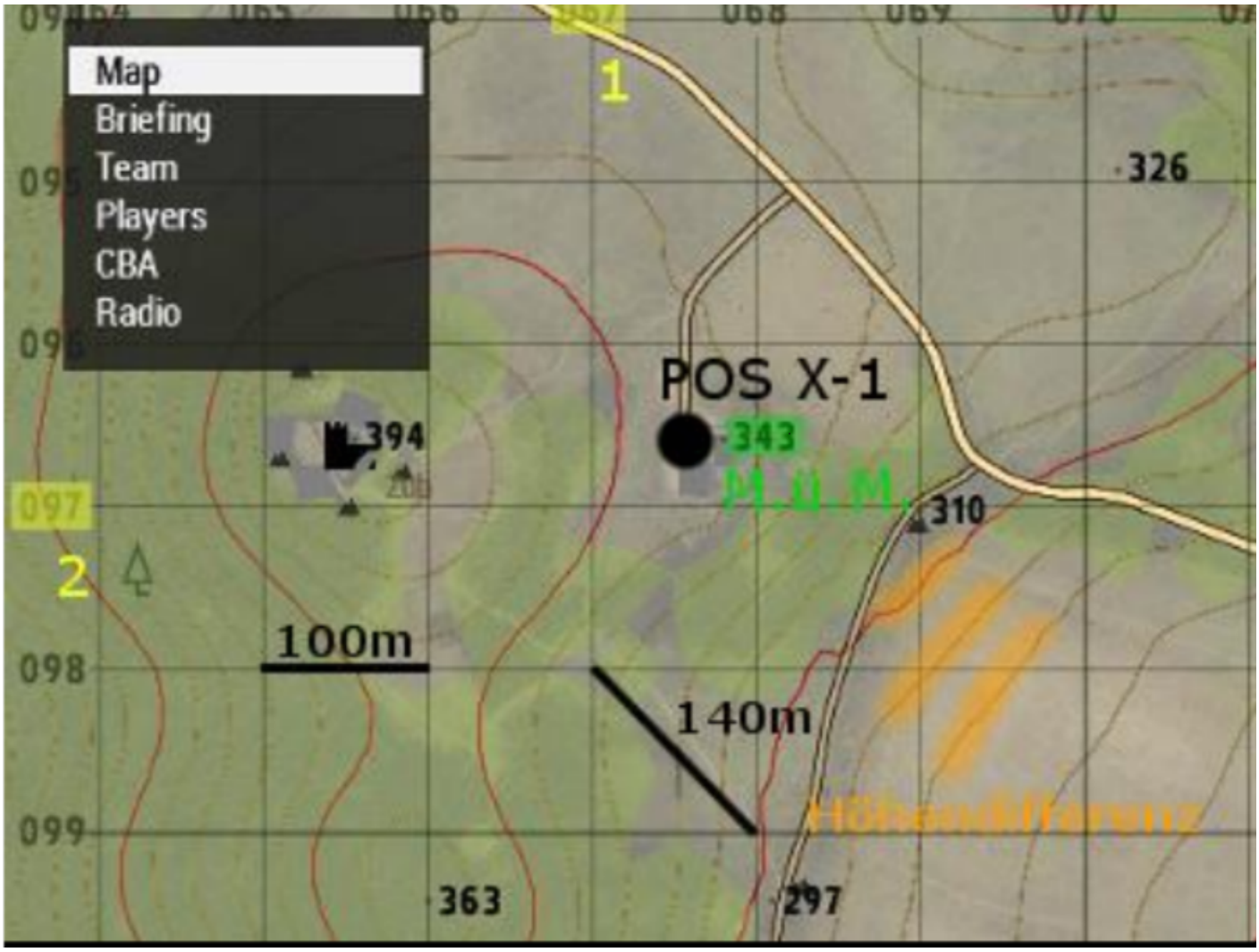
- Gestaffelte Kolonne

- Keil

Begriffe & Karte

- Waffe im Anschlag - Waffe senken - Feuerbereitschaft herstellen - Feuer eröffnen - Feuer einstellen - Marsch - Verschieben - Verlegen - Ausweichen - Ausführen / Umsetzen - Nach eigenem Ermessen - Planquadrat 000 000 - Richtung 000 - Status - Position - Lagebericht / SITREP

Abb. 1: Grundwissen Karte



Wichtig: Kein «Bitte» oder «Danke» bei Befehlen. Diskussion verhindern, aber Vorschläge von erfahrenen Soldaten im Zweifelsfall beachten.

Anmerkungen:

1) Nicht gelistete Begriffe dürfen vom NCO frei gewählt werden, sofern sie verständlich sind;
2) Zahlen werden einzeln ausgesprochen (z.B. 023 - Null-Zwo-Drei);
3) Richtungen werden IMMER als drei Ziffern angegeben;
4) Die militärische Ausdrucksweise ist anzuwenden (Ost, Zwo);
5) Das Planquadrat (Koordinate) wird von oben auf der Karte (X-Achse) nach links (Y-Achse) gelesen;
6) Markierungen sind im Format ANZAHL/TYP/STATUS/ZEIT zu machen

(z.B. 2 INF Pat 1200). Zeichen und Anmerkungen sind optional (z.B. Pfeil).

Funk

Langstrecken-Funkdisziplin:

«**Empfänger* für *Sprecher*, kommen.*» - Beginn eines Funkspruchs an ein einzelnes FT.

«**Sprecher* an alle Teams*» - Beginn eines Funkspruchs an alle FTs.

«*Break! Break! Break!*» (schnell ausgesprochen) – Unterbruch des Funkverkehrs für eine Meldung von grosser Wichtigkeit.

«*Standby*» **-** Unterbrechung des Funkverkehrs, da das betroffene FT beschäftigt ist.

«**Sprecher*, Ende*» - Beendung des Funkverkehrs. Ersetzt «kommen». KEINE Antwort des Empfängers.

«*(Bitte) Wiederholen*» - Wird angewendet, um Missverständnisse zu vermeiden.

«*Funkstille*» - Sofortige Beendung des Funkverkehrs bei plötzlicher Situationsveränderung. KEINE Antwort des Empfängers.

«*Kommunikation beenden*» - Aussage zum Beenden unwichtiger oder zu komplizierter Kommunikation per Funk. Wird normalerweise vom SQL befohlen.

Anmerkungen:

1) Bei Positionsangaben und wichtigen Abklärungen ist die Aussage des Sprechers vom Empfänger zu wiederholen, damit keine Missverständnisse entstehen.
2) Jede Aussage des Sprechers wird mit dem Wort «*kommen*» beendet, damit die andere Partei weiß, dass sie antworten muss.
3) Der Langstrecken-Funk wird ausschliesslich zur Kommunikation relevanter Informationen verwendet.
4) Die Funkkreise werden vom SQL oder PTL aufgestellt.
5) NUR der Anrufer beendet die Kommunikation ("Ende").

Gruppenstruktur

Platoon (Leader: CO):

Bestehend min. 20 Mann: HQ (ca. 3 Mann), Squad A (Offensiv), Squad B (Support), Squad C (Offensiv), Squad D (Support)

Squad (Leader: SNCO/CO):

Bestehend aus 8-10 Mann (normal 10), Benannt nach Funkname des SQL

Fireteam (Leader: NCO/SNCO):

Bestehend aus 4 Mann, Benannt nach Funkname des FTL

Buddyteam (Leader: PFC/LCpl/NCO):

Bestehend aus 2 Mann, Benannt **immer** nach **A**lpha, **B**ravo

Ausweichen

Steht das Fireteam unter starkem Beschuss und droht der Angriff zu scheiten, so gilt es als FTL, einen kühlen Kopf zu bewahren. Da der Rückzug meist keine Option ist, nennt sich das ganze **Ausweichen**. Hierfür fällt die Einheit auf eine vom FTL festgelegte Position zurück. Um währenddessen dem Feind nicht den offenen Rücken zu zeigen, gibt es mehrere Möglichkeiten, auszuweichen:

1. Überschlagenes Vorgehen:
Was vorwärts geht, kann man natürlich auch rückwärts anwenden. So steht der Feind weiter unter Beschuss, muss den Kopf unten halten und eigene Kräfte werden beim **Ausweichen** in die nächste Stellung gesichert. Sprungentfernungen sollten kleiner gehalten werden um schnell neue Feuerstellungen aufbauen zu können und zu verhindern, dass sich die Einheit zu sehr auseinander zieht.

2. Raupenartiges Vorgehen:
Ähnlich wie das überschlagene Vorgehen, nur nach der Manier, zum anderen Teil der Einheit aufzuschließen. Dadurch verlängert sich die Zeit des **Ausweichens**, jedoch wird sichergestellt, dass verwundete Einheiten mithalten können und nicht im Feld verbleiben.

3. Nebeln:
Beim Einsatz von Nebel wird gewartet, bis sich der Nebel entfaltet hat, hierzu sollte auch die Windrichtung beachtet werden. Daraufhin kann ohne zur Sicherung abgestellte Teileinheit **ausgewichen** werden.

Landezone sichern (Helikopter Auf-/ Absitzen)

Eine Landezone (LZ) zu finden und einzurichten klingt im ersten Moment wie ein Kinderspiel, ist aber an wichtige Merkmale geknüpft und sollte nicht auf die leichte Schulter genommen werden.

Infanterie absetzen:
Beim Absetzen von Infanterie ist meist kein **FAC** (Forward Air Controller) am Boden um eine LZ einzurichten. Zumeist wurde das Gebiet vorher per Drohne, Satellit oder ähnlichem kategorisiert und mögliche Landezonen mit dem Piloten besprochen. Hier sucht sich der Pilot die bestmögliche Option aus, wo er die Truppen absetzen kann. Während des Fluges sollten die **Gespräche** auf ein notwendiges Minimum reduziert werden, stattdessen sollte aufmerksam nach **Bedrohungen** Ausschau gehalten werden, um den Piloten warnen zu können.
Der Pilot landet und gibt den "Touchdown" durch. Kein eigenmächtiges Aussteigen!
Der **FTL** nimmt nun seine Aufgabe wahr und lässt seinen Trupp aussteigen:
Dabei steigt der FTL als letzer aus, jedes Teammitglied gibt seine Nummer beim Absitzen laut durch.
Die Einheit entfernt sich 5-10 Meter vom Helikopter und geht in eine 180° Sicherung über, mit dem

Rücken zum Helikopter.

Infanterie aufsitzen:
Beim Aufsitzen von Infanterie gibt es zwei Unterschiede.
1. Aufsitzen in einer **sicheren Zone** (HQ/FOB):
Hierbei ist hauptsächlich zu beachten, dass der FTL sein Team aufsitzen lässt und als letzter Mann aufsitzt, um so die Vollständigkeit zu gewährleisten.
2. Aufsitzen in einer **heißen Zone** (AOI, etc.):
Hier fungiert der FTL zumeist als FOC, um eine geeignete Landezone für den Helikopter zu suchen und auch kennzeichnen zu können. Dabei hat er als FTL sein eigenes Team zur **Absicherung** der Landezone verfügbar. Sobald der Helikopter angelandet ist, wird sich bestmöglich von vorne dem Helikopter genähert, um so mit den Piloten **Sichtkontakt** herzustellen. Der FTL sitzt als letzter Mann auf.

Aufgaben und Grundverhalten

Ein FTL übernimmt die direkte Verantwortung für die Soldaten seines Trupps und hat eine Vorbildfunktion. Dies gilt auch außerhalb von Missionen. Er hat durch kompetentes Auftreten zu beweisen, dass er sich für die Funktion eignet.

Als FTL steht die Befähigung, Mitglieder auszubilden. Dazu ist es wichtig, kompetent mit den Lernenden umzugehen und gleichermaßen die Informationsinhalte sachgemäß und verständlich vorzubringen.

Verbale Konflikte und Diskussionen mit unterstellten Soldaten während des Einsatzes sind zu vermeiden. Der FTL muss in der Lage sein, höhere Instanzen zu jeder Zeit über den Status seines Teams deutlich informieren zu können. Führt das Fehlverhalten eines FTL wiederholt zu undisziplinierten Auftreten seiner Soldaten, wird er dafür bestraft.

Close-Quarters-Battle (CQB)

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



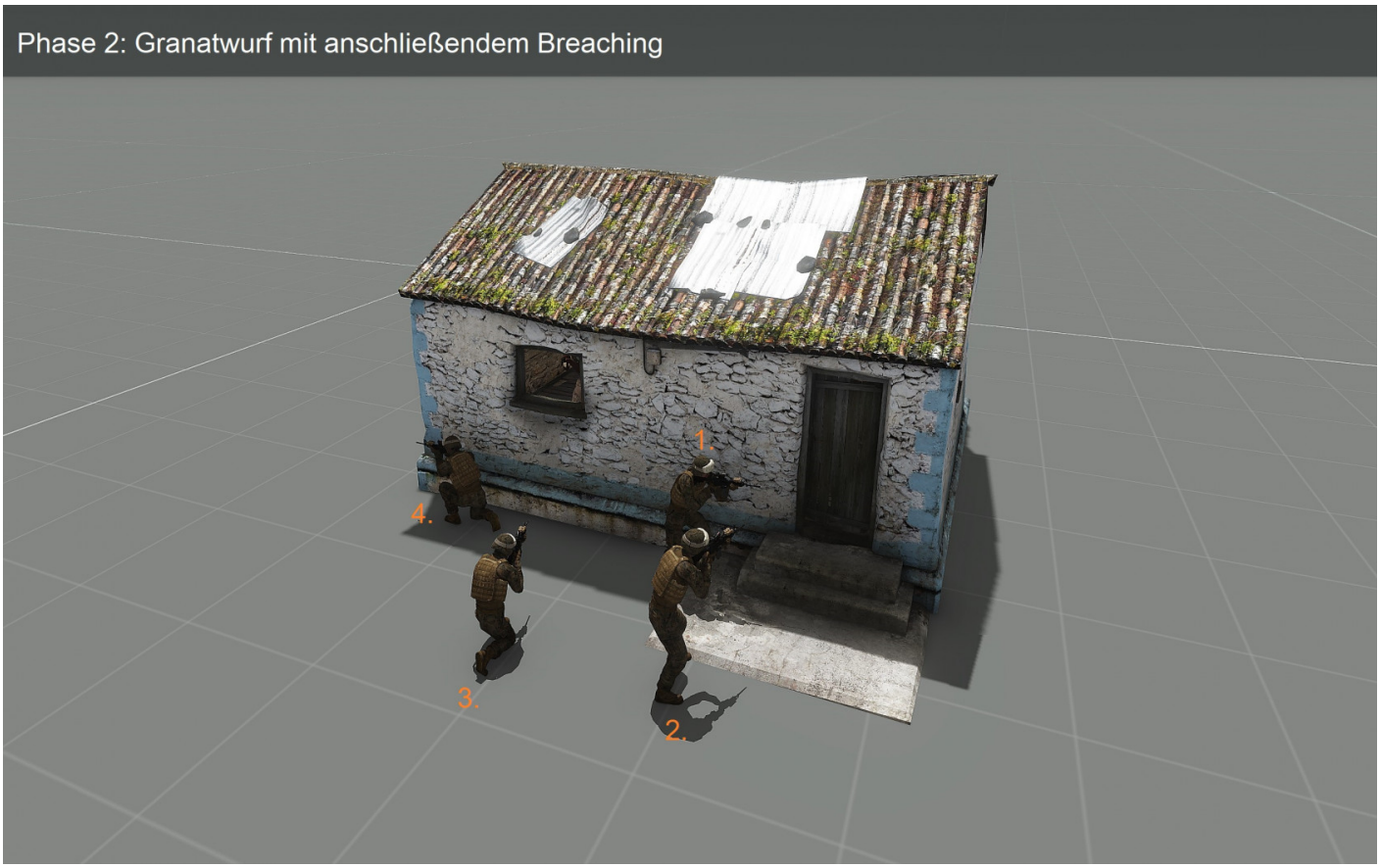
180° Sicherung mit Berücksichtigung von Gefahrenbereichen

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:

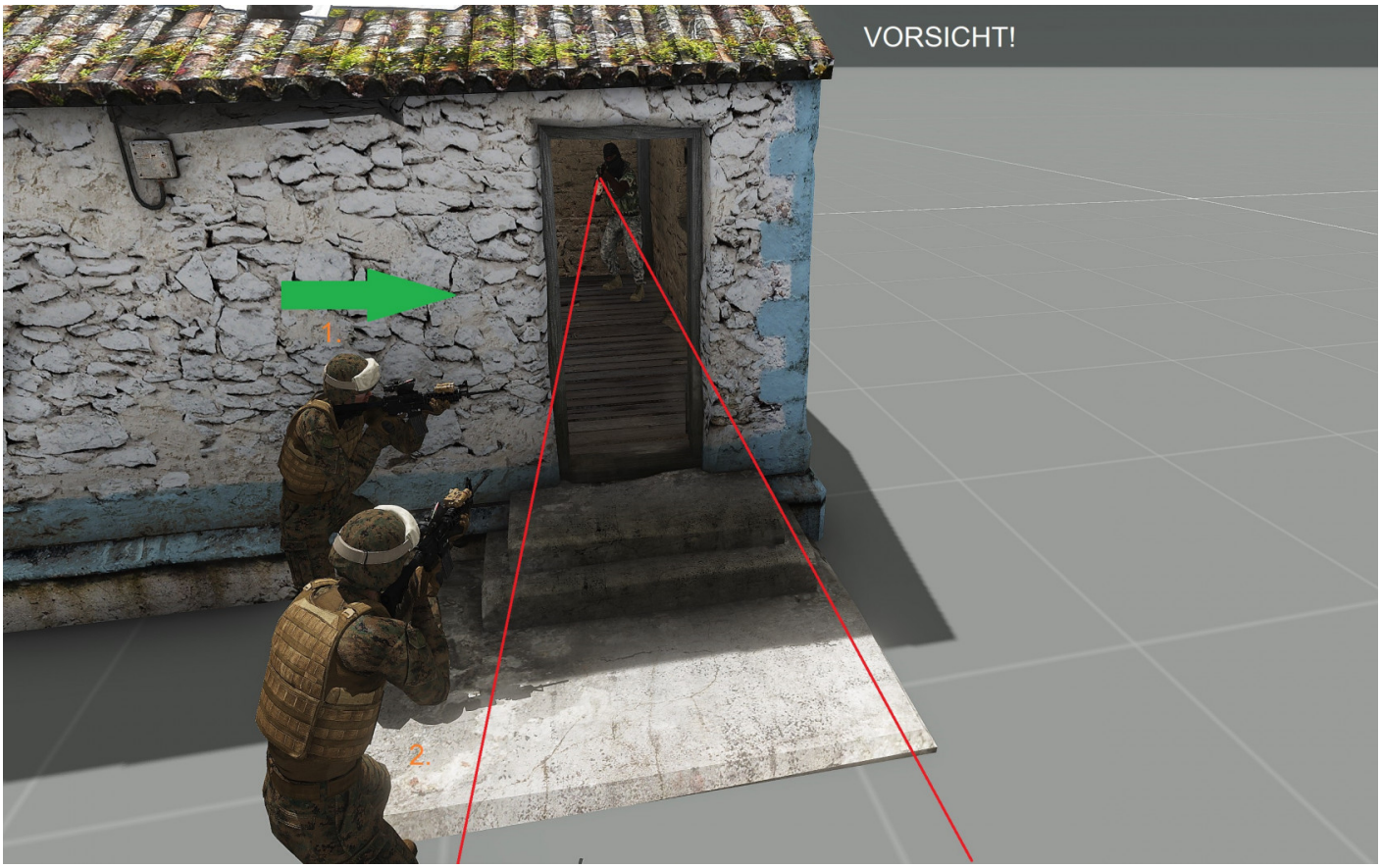
1. Nr. 1 und Nr. 2 bilden das so genannte Breaching-Team:
   - Nr. 1 Auf Türöffnung vorbereiten, Sicherungsbereich weiter beibehalten
   - Nr. 2 Granatenwurf vorbereiten, Winkel einhalten, auf Öffnung der Tür warten
   - Nr. 1 Öffnung der Tür, warten auf Wurf, schließen der Tür nach Wurf
   - Nr. 2 Werfen 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.

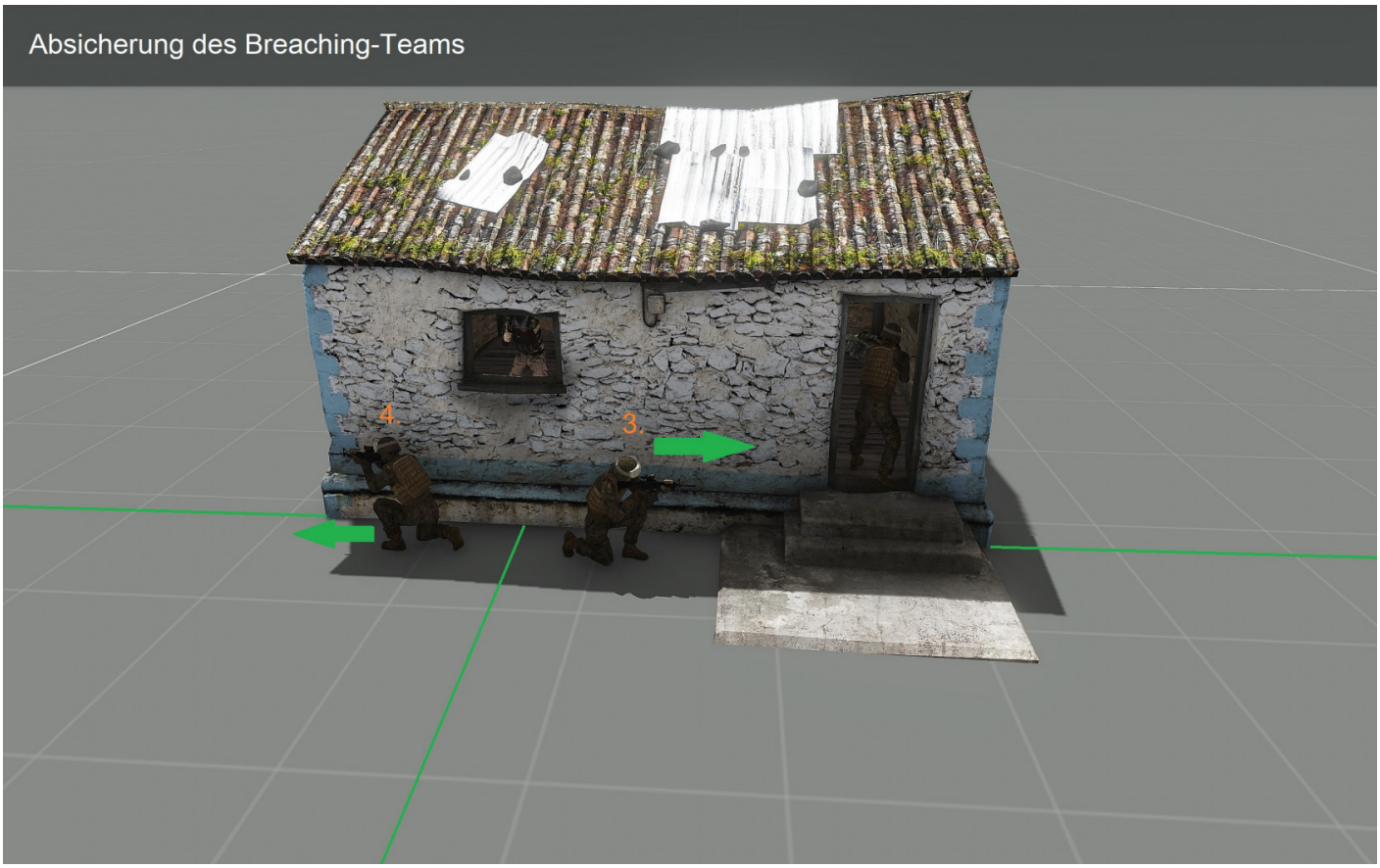




Gefahrenbereich nach öffnen der Tür. Nr. 2 steht außerhalb des Wirkungs- und Sichtbereiches des Feindes; Der Winkel reicht für einen sicheren Wurf aus.

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

Ausbildung JTAC/ CAS

Ausbildung JTAC/ CAS

Vorwort

Innerhalb dieser Ausbildung werden Inhalte des **JTAC** (Joint Terminal Attack Controller) und des **CAS** (Close Air Support) vermittelt.

JTAC

Der Joint Terminal Attack Controller, kurz JTAC ist ein Infanterist mit einem ausgebildetem Spezialgebiet, um luftgestützte Bodenangriffe zu koordinieren und von vorderster Front leiten zu können.

Aufgabe

Der JTAC ist zumeist an das Squadleadelement angegliedert, wobei es vorkommen kann, dass er auch in einem externen Aufklärungs-/ Beobachtunsteam vorhanden ist. Bei geringer Mannstärke kann es vorkommen, dass er innerhalb eines Fireteams vorhanden ist, was jedoch selten der Fall ist.
Sein **Aufgabenbereich** besteht darin die Truppenbewegungen der Bodentruppen zu kennen und fungiert als Sprachrohr zwischen diesen und den Einheiten der Luftnahunterstützung. Er erarbeitet gezielte Luftangriffe und muss dabei absolut sicher zwischen Freund-/ Feinderkennung unterscheiden können, um so Eigenbeschuss durch Fehleinschätzungen zu verhindern.

Ausrüstung

Der JTAC ist ein hochmobil ausgestatteter Soldat, welcher jede Menge nützliche und unabdingbare Kleinigkeiten bei sich trägt.

1. Unterlaufgranatwerfer

In der Regel hat er einen UGL an seiner Primärwaffe oder einen Granatwerfer als Sekundärwaffe. Beim JTAC ist dieser, anders als beim Grenadier, nicht zum verschießen von HE Munition, sondern vorwiegend von Rauch-, Leucht- und IR Geschossen da, um so feindliche und auch eigene Kräfte akkurat markieren zu können.

2. Lasermakierer
Ein überaus wichtiges Gadget, hiermit markiert er feindliche Ziele dauerhaft und ermöglicht dem Piloten eine genaue Zielerkennung bzw. eine Markierung, welche für gelenkte Raketen mit IR-Suchkopf/ Laserzielmarkierung wichtig sind, um ihr Ziel zu treffen.

3. Funkgerät
Aufgrund seiner Tätigkeit als Funkverbindung zu den Einheiten der Luftnahunterstützung benötigt der JTAC ein eigenes Longrange-Funkgerät, um mit ihnen kommunizieren zu können und Unterstützung anfordern zu können, ebenso wie eigene Kräfte vor dem bevorstehenden Luftangriff warnen bzw. informieren zu können.

4. Karte, GPS und Kartenwerkzeuge
Für eine genaue Freund-/ Feindbestimmung muss der JTAC fit mit der Karte sein. Hier gilt es Feinde zu triangulieren, Anflugsektoren zu bestimmen, Verbündete Kräfte einzuzeichnen und vieles mehr. Dazu muss er Grids, Distanzen und Gradzahlen im Schlaf ablesen und bestimmen könnnen.

CAS

Beim CAS geht es darum möglichst effektiv den Feind zu bekämpfen, ohne eigene Kräfte dadurch zu gefährden.
Dazu ist es wichtig, jeden Angriff bis ins Detail zu planen, um so wenig improvisierten Spielraum wie möglich zu lassen.

Waffen zu Bekämpfung (Bsp. A-10)

Typ	Langform	Übersetzung	Beispielbewaffnung
GUN	GUN	Bordbewaffnung	GAU-8
HE	High Explosive	Hochexplosiv	Hydra70 HE
KEP	Kinetic Energy Penetrator	Pfeilwuchtgeschoss	CRV7 KEP
APERS	Anti-Personnal	Anti-Personen	Hydra70 APERS
WP	White phosphorus	Weißer Phosphor	Hydra70 WP
AT	Anti Tank	Panzerabwehr	Maverick
FAT	Flechette Anti Tank	Flechette Panzerabwehr	CRV7 FAT
AP	Armor Piercing	Panzerbrechend	Hydra70 AP

Bombe	Bombe	Bombe	GBU-12
Cluster	Cluster	Cluster	BL778
SR	Short Range	Kurzstrecke	AIM-132 ASRAAM
MR	Medium Range	Mittelstrecke	AIM-120 AMRAAM
LR	Long Range	Langstrecke	Zephyr

Kategorisierung

Weiche Ziele	**Harte Ziele**	**Stationäre Ziele**	**Luft Ziele**
GUN	AT	Bombe	GUN
HE	FAT	Cluster	SR
KEP	AP		MR
APERS			LR
WP			

JTAC Unterstützung

Typ	**Feuermodus**
GUN HE	Ungelenkt
HE	Ungelenkt
AT	Infrarot gelenkt
Bombe	Lasergelenkt
Cluster	Lasergelenkt
SR	Infrarot gelenkt

Check-In Briefing

Bevor der JTAC dem Piloten einen Auftrag zukommen lässt, fragt er zuerst beim Piloten ein Check-In ab. Hierbei mach ihm der Pilot Angaben:
1. Welches Flugzeug/ CAS Maschine steht zur Verfügung?
2. Wie ist die Position des Piloten/ Stationierung?
3. Welche Bewaffnung steht für den CAS zu Verfügung?

4. TOS (Time on Station) Wie lange kann der Pilot mit seinen Treibstoffreserven zur Verfügung stehen?

Angriffstyp

Unterschieden wird in drei Typen des Angriffs:
Typ 1: Ist der meist genutzte Angriffstyp, hier haben JTAC und Pilot Sicht auf das Ziel und auch zueinander.
Typ 2: Hier ist mindestens eine Sichtlinie unterbrochen, wodurch die Kommunikation umso wichtiger ist.
Typ 3: Besteht aus Typ 2 und der zusätzlichen Erweiterung, dass der Pilot Ziele in der AO (Area of Operation) eigenständig bekämpfen darf.

9-Liner

Der 9-Liner ist ein Protokoll zur Anforderung von CAS. Es deckt alle Informationen ab, welche der Pilot für einen erfolgreichen Einsatz benötigt. Für die Planung ist auch wichtig, das der JTAC über die CAS Maschine Bescheid weiß, um nicht unmögliches zu verlangen.

1. IP/BP
2. Heading
3. Distance
4. Elevation
5. Description
6. Location
7. Typ Mark
8. Friendlies
9. Egress

1. IP/BP:
Der Initial Point ist der Ausgangspunkt, der Pilot fliegt diesen Punkt an und führt von hier den Einsatz aus.
Die Battleposition ist eine angelegte Kampfzone, von welcher ein Helikopter seinen Einsatz ausführt.

2. Heading:
Das Heading steht für die Bewegungsrichtung, an welcher sich der Pilot mit seiner Maschine auszurichten hat, angegeben in Gradzahlen.

3. Distance:
Steht für den Abstand welcher sich zwischen dem IP/BP und dem Ziel befindet.

4. Elevation:
Hier wird angegeben, auf welcher Höhe sich das Ziel befindet.

5. Description:
Hier gibt der JTAC eine kurze Zielbeschreibung an, damit sich der Pilot ein Bild machen kann und besser vorbereitet ist.

6. Location:
Koordinaten mit Gridangabe, wo sich das Ziel befindet.

7. Type Mark:
Die Art der Markierung durch den JTAC, z.B. Rauch, Laser oder auch keine Markierung.

8. Friendlies:
Die Angabe eigener Kräfte im und um das Zielgebiet, optionale Markierung durch grünen Rauch. Falls hier "**Danger Close**" besteht, ist eine Markierung Pflicht, um den Einsatz auszuführen. Bei keinen eigenen Einheiten in der Nähe wird hier "**No Factor**" angegeben.

9. Egress:
Bestimmt Abflugrichtung/ Abflugkorridor/ Abflugszone der CAS Maschine, der Luftraum sollte aufgeklärt und gesichert sein, sonst kann die Maschine ihn unmöglich zum Abdrehen benutzen!

Hier zu erwähnen ist, dass der Pilot dem JTAC die Punkte 6. und 8. zur **Bestätigung** wiederholt, sofern nicht mehr Punkte zur Wiederholung angefragt werden.

Phasen

Während der Durchführung des Einsatzes gibt es verschiedene Phasen/ Schwellen wo es zu kurzer Kommunikation und einhergehender Bestätigung oder Abbruch des Einsatzes kommen kann.

1. Pilot erreicht IP/BP
Der Pilot funkt den JTAC an: "**[Callsign Pilot] inbound, kommen**". - Der JTAC hat zwei Antwortmöglichkeiten, "**Continue**" zur weiteren Freigabe des Angriffes oder "**Abort**" um den Angriff abzubrechen.

2. Sichtkontakt
Im Beispiel wurde eine rote Zielmarkierung per Rauch genannt. Der Pilot meldet sich, wenn er Sichtkontakt hat mit "**Spot**" oder "**No Spot**", wenn er das Ziel nicht erkennen konnte. Sobald letzteres eintritt, dreht der Pilot ab. Unter keinen Umständen wird auf Vermutung geschossen!

3. Pilot meldet Feuerbereitschaft
Hat der Pilot das Ziel gespottet und ist er feuerbereit so gibt er "**Tally**" durch. Hier muss der JTAC die Feuerfreigabe schnellstmöglich erteilen, indem er "**Cleared Hot**" funkt. Sollte der Pilot keine Feuerfreigabe trotz Zielerfassung bekommen, so ist der Angriff abzubrechen und und über die Abflugszone zurück zur IP zu fliegen. Sollte der Pilot das Ziel sehen, jedoch keine Feuerbereitschaft herstellen können, meldet er "**No Joy**".

4. Angriff erfolgt
Nach dem Angriff meldet der JTAC "**Hit**" oder "**Miss**", um dem Piloten Feedback zu geben.

Combat Training

Grundausbildungen und fortführende Weiterbildungen

Basic Combat Training (BCT)

Basic Combat Training

Das Basic Combat Training kurz BCT dient dem grundlegenden Verständnis, um in der Einheit richtig agieren zu können.

Tastenbelegung

ACE Fremdinteraktionsmenü

ACE Eigeninteraktionsmenü

Enhancend Movement

Kommunikation

Funkgerät SR

Frequenz einstellen

Funken

Meldung SR/ Lokal

Shortrange

Disziplin

Lokal

Situation Report (SITREP)

Eigene Person

Verwundung

Munitionsstand

Erstversorgung

- **sich selbst in Deckung bringen**
- **Verwundeten bergen (ziehen/tragen)**
- **Verwundung feststellen**
- **Medic anfordern**
- **Blutungen stoppen**
  - **Extremitäten mit Tourniquet abbinden**
  - **Kopf und Brust mit elastischen Verbänden behandeln**
- **Puls prüfen**
- **HLW beginnen**