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)

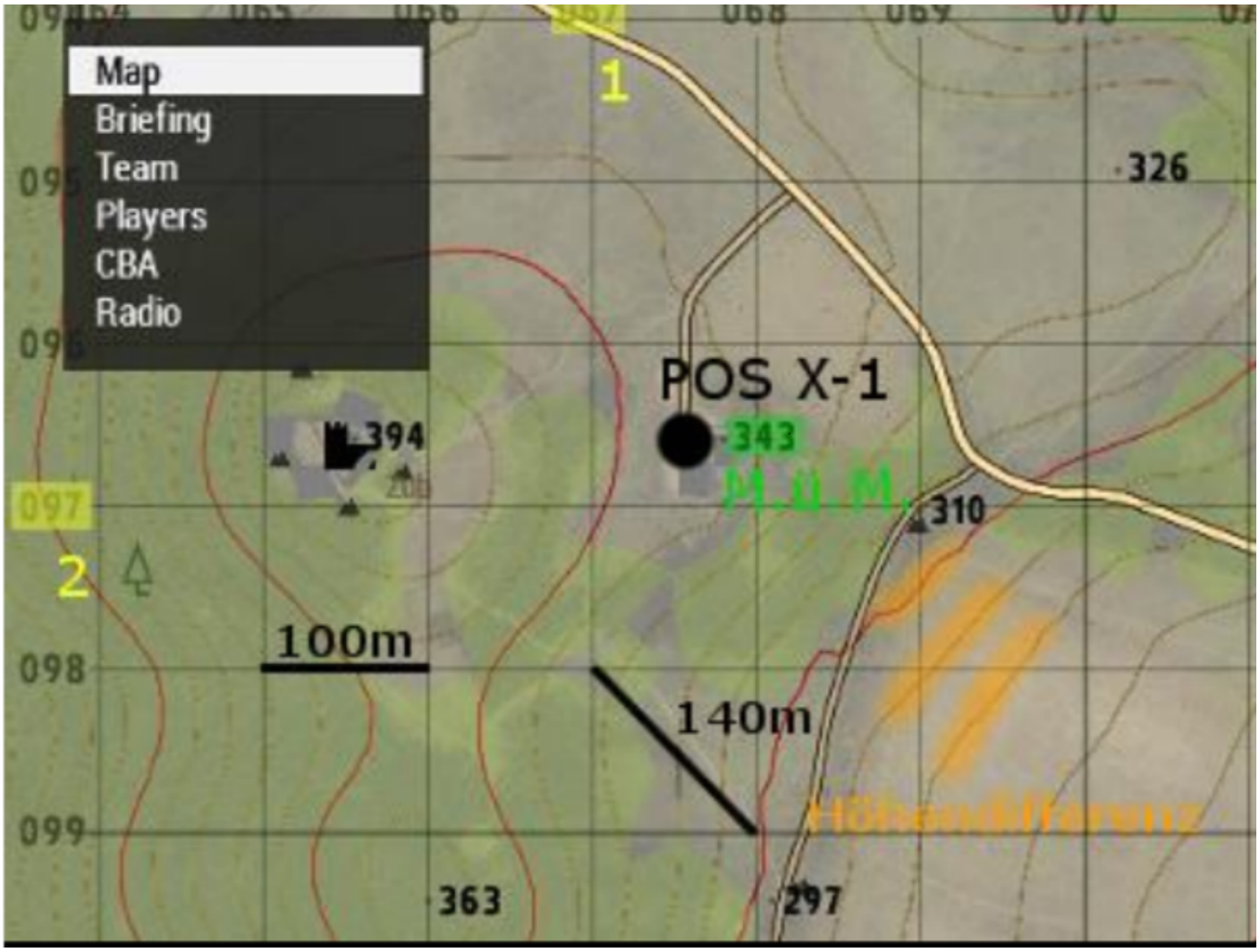
- Gestaffelte Kolonne

- 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.

Erstellt: 2020-04-13 12:10:33 UTC von Corny
Zuletzt aktualisiert: 2020-06-08 18:32:41 UTC von Webster