

Sol-diers Führungskompetenz Ausbildung for ArmA* Edition für Ausbilder[†]

xgamescom , Bodyguard, Justin
of Sol-diers

August 1, 2022

*Mein Dank geht vor allem an unser Team bei Sol-diers, die den großen Aufwand in Kauf genommen haben, um diesen Guide zu erschaffen.

[†]Die **Edition für Ausbilder** enthält Kommentare und Übungen, die durchgeführt werden können, um die Ausbildung effektiver, praktischer und abwechslungsreicher zu gestalten. Die **Classic Edition** hingegen enthält diese Zusatzinhalte nicht, da sie für den normalen Soldaten nicht relevant sind.

Contents

1 Führung	5
1.1 Eigenschaften einer Führungskraft	6
1.2 Führungsgrundsätze	10
1.2.1 Kenne dich selbst und strebe nach Selbstverbesserung	10
1.2.2 Sei technisch und taktisch versiert	10
1.2.3 Kenne deine Leute und achte auf ihr Wohlergehen	11
1.2.4 Halten Sie Ihr Personal auf dem Laufenden	11
1.2.5 Mit gutem Beispiel vorangehen	12
1.2.6 Sicherstellen, dass die Aufträge verstanden, beaufsichtigt und ausgeführt werden	12
1.2.7 Trainieren Sie Ihre Untergebenen als ein Team	13
1.2.8 Treffen Sie fundierte und rechtzeitige Entscheidungen	13
1.2.9 Entwickeln Sie bei Ihren Untergebenen ein Gefühl der Verantwortung	14
1.2.10 Setzen Sie Ihre Einheit im Rahmen ihrer Möglichkeiten ein	14
1.2.11 Suchen Sie nach Verantwortung und übernehmen Sie Verantwortung	15
2 Warrior Skills Lvl 2	16
2.1 Situational Awareness	16
2.1.1 Worauf du achten und hören solltest	17
2.1.2 Prior to combat, scan the following...	18
2.1.3 In combat, look for...	19
2.1.4 After combat, look for...	19
2.1.5 Listen!	20
2.2 Navigation für Führungskräfte	21
2.3 Kommunikation für Führungskräfte	21
2.4 Medizinische Einsatzlagen für Führungskräfte	21
2.5 Das Infanterie Platoon	21
2.5.1 Organisation eines Infanterie Platoons	21
2.5.2 Organisation eines Infanterie Rifle Squads	23
2.5.3 Organisation eines Infanterie Weapons Squads	24
3 Der Team Leader	26
3.1 Einleitung	26
3.2 LADEF für Fire Team Leader	26
3.3 Taktische Führungsmaßnahmen	26
3.4 Taktische Aufträge und Auftragsverben	26
3.5 Planung und Kontrolle von direktem Feuer	26

3.6	Standard Operating Procedures	26
3.6.1	Zielansprache	26
3.6.2	Durchzählen	27
3.6.3	Status	27
3.6.4	Rundum Sicherung	28
3.7	Ausrüstungs Managment	28
3.8	Verhalten als Mitglied eines Fire Teams	29
3.8.1	Teamwork	29
3.8.2	Aufgaben eines Fire Team Mitglieds	30
3.9	Verhalten als Mitglied eines Buddy Teams	32
3.10	Bewegung als Mitglied eines Fireteams	33
3.10.1	Fireteam Formationen	33
3.10.2	Bewegungs Techiken	37
3.10.3	Reaktion auf indirektes Feuer	38

Dieses Dokument soll als Grundlage zur Ausbildung von Führungspersonal innerhalb des ArmA Clans Sol-diers verwendet werden. Es wurde versucht die Inhalte an die Realität anzulehnen, jedoch muss beachtet werden, dass Inhalte an ArmA 3 angepasst wurden. Dieser Guide bezieht sich nur auf den ArmA Milsim Bereich und soll keinesfalls in irgendeiner Weise im Reallife angewandt werden!

Dieses Dokument ist in mehrere Abschnitte gegliedert. Beginnend mit dem Fireteamleader (Truppführer), Squadleader (Gruppenführer) und Platoon Leader (Zugführer) werden die Inhalte für jede dieser Rollen aufbauend auf einander beschrieben und erklärt. Die Inhalte dieses Guides wurden basierend auf NATO Standards verfasst und orientieren sich an der U.S. Army und den U.S. Marines. Dieser Guide behandelt im Schwerpunkt infanteristisches Vorgehen und soll in Zukunft um die mechanisierte Infanterie erweitert werden.

Da diese Systeme im Vergleich zur deutschen Bundeswehr nicht deutschsprachig sind, wir aber als deutschsprachiger Clan wenn möglich in der deutschen Sprache spielen wollen, mussten einige Inhalte wie z.B. in der Kommunikation oder im Bereich der taktischen Begriffe eingedeutscht werden. Somit werden auch Teile des deutschen Systems benutzt. [Arm16]

1 Führung

Leadership is intangible, hard to measure, and difficult to describe. It's quality would seem to stem from many factors. But certainly they must include a measure of inherent ability to control and direct, self-confidence based on expert knowledge, initiative, loyalty, pride and sense of responsibility. Inherent ability cannot be instilled, but that which is latent or dormant can be developed. Other ingredients can be acquired. They are not easily learned. But leaders can be and are made.

*General C. B. Cates,
19th Commandant of the Marine Corps*

Führung ist nicht greifbar, schwer zu messen und schwer zu beschreiben. Ihre Qualität scheint sich aus vielen Faktoren zu ergeben. Dazu gehören sicherlich ein gewisses Maß an angeborener Fähigkeit zur Kontrolle und Führung, Selbstvertrauen aufgrund von Fachwissen, Initiative, Loyalität, Stolz und Verantwortungsbewusstsein. Die angeborenen Fähigkeiten können nicht eingeflößt werden, aber die latenten oder schlummernden Fähigkeiten können entwickelt werden. Andere Bestandteile können erworben werden. Sie sind nicht leicht zu erlernen. Aber Führungspersönlichkeiten können gemacht werden und werden gemacht.

*General C. B. Cates,
19th Commandant of the Marine Corps
übersetzt von xgamescom mit DeepL*

Die Rolle einer Führungskraft bei Sol-diers ist einer der schwierigsten, teilweise frustrierendsten, aber auch vielseitigsten und tiefgängigsten Bereiche in die man in ArmA innerhalb von Sol-diers eintauchen kann. Um als Führungskraft erfolgreich zu sein, muss man nicht nur ArmA als Spiel auf einem hohen Niveau beherrschen, sondern auch sozial kompetent sein und eine Vielzahl an Fähigkeiten beherrschen die im Folgenden beschrieben werden. Besonders hervorzuheben ist der Umstand, dass jeder der bei Sol-diers führt, dies freiwillig und nach bestem Wissen und Gewissen tut. Jeder Spieler (ob intern oder extern) stimmt mit seinem Mitspielen zu, die Befehle seines Befehlshabers nach bestem Wissen und Gewissen auszuführen und Kritik nach der Mission sachlich in den Nachbesprechungen einzubringen.

Die Rolle einer Führungskraft bei Events mit externen Communities gewinnt bei gemeinsamen Events eine noch größere Bedeutung, da das Führungspersonal meist zur Stammspielauswahl zählt, meist schon länger Mitglied ist und anhand dessen Auftreten oft eingeschätzt wird, wie professionell Sol-diers spielt und wie sympathisch und kompetent der Clan als Ganzes wirkt. Eine Befehlshaber, der unprofessionelles Verhalten an den Tag legt oder nicht nach bestem Wissen und gewissen handelt, wirft ein schlechtes Licht auf Sol-diers und sorgt für schlechte Stimmung, nicht nur die Befehlskette hinauf, sondern auch hinab. Um nun neuen Anführern den Einstieg in dieses schwierige Thema zu erleichtern, wird im Rest dieses Kapitels zusammengefasst, was eine Führungspersönlichkeit mitbringen und nach was sie streben soll.

1.1 Eigenschaften einer Führungskraft

Folgende Eigenschaften sollten Führungskräfte bei Sol-diers besitzen und ausbauen¹:

- **Gerechtigkeit**
 - **Definition** - Die Gewährung von Belohnung und Bestrafung entsprechend den Umständen des jeweiligen Falles. Die Fähigkeit, ein System von Belohnungen und Bestrafungen unparteiisch und konsequent anzuwenden.
 - **Bedeutung** - Die Eigenschaft, Fairness und Unparteilichkeit an den Tag zu legen, ist von entscheidender Bedeutung, um das Vertrauen und den Respekt der Mitspieler zu gewinnen und die Disziplin und den Zusammenhalt der Einheit aufrechtzuerhalten.
 - **Beispiel** - Faire Aufteilung der Aufgaben durch den Squad Leader während einer Mission.
- **Urteilsvermögen**
 - **Definition** - Die Fähigkeit, Fakten und mögliche Vorgehensweisen abzuwägen, um fundierte Entscheidungen zu treffen.
 - **Bedeutung** - Ein gesundes Urteilsvermögen ermöglicht es einem Anführer, bei der Führung und Ausbildung seiner Soldaten und beim Einsatz seiner Einheit angemessene Entscheidungen zu treffen. Ein Anführer, der ein gutes Urteilsvermögen besitzt, wägt bei seinen Entscheidungen die Vor- und Nachteile entsprechend ab.
 - **Beispiel** - Ein Anführer teilt sich seine Zeit richtig ein, um bei den Missionen, in denen er führt rechtzeitig da und vorbereitet zu sein.
- **Verlässlichkeit**
 - **Definition** - Die Gewissheit, dass Aufgaben ordnungsgemäß erfüllt werden.

¹[Mar08]

- **Bedeutung** - Die Eigenschaft, die es einem Vorgesetzten erlaubt, einem Untergebenen eine Aufgabe in der Gewissheit zu übertragen, dass sie mit einem Minimum an Aufsicht erledigt wird.
 - **Beispiel** - Der Squad Leader stellt sicher, dass sein Squad mit der richtigen Ausrüstung ausrückt, ohne dass er vom Platoon Sergeant dazu aufgefordert wurde.
- **Initiative**
 - **Definition** - Ergreifen von Maßnahmen in Abwesenheit von Befehlen.
 - **Bedeutung** - Da ein Unteroffizier oft ohne enge Aufsicht arbeitet, wird Wert auf Eigeninitiative gelegt. Initiative ist ein Grundprinzip der Modernen Kriegsführungsphilosophie.
 - **Beispiel** - Bei unerklärter Abwesenheit des Squad Leaders übernimmt ein Fire Team Leader die Leitung des Squads.
- **Entscheidungsfreudigkeit**
 - **Definition** - Die Fähigkeit, Entscheidungen schnell zu treffen und sie klar und deutlich und durchsetzungsfähig zu verkünden.
 - **Bedeutung** - Die Charaktereigenschaft, die eine Person dazu veranlasst, alle verfügbaren Fakten in einer Situation zusammenzutragen, diese abzuwägen und eine Alternative zu wählen und zu verkünden, die am besten erscheint. **Es ist oft besser, eine Entscheidung schnell zu treffen als dass eine potenziell bessere Entscheidung auf Kosten von mehr Zeit getroffen wird.**
 - **Beispiel** - Eine Führungskraft sieht, dass sich eine potenziell gefährliche Situation entsteht und ergreift sofort Maßnahmen, um zu verhindern, dass es dazu kommt.
- **Taktgefühl**
 - **Definition** - Die Fähigkeit, mit anderen auf eine Weise umzugehen, die gute Beziehungen fördert und Beleidigungen vermeidet. Einfacher ausgedrückt: **Takt ist die Fähigkeit, das Richtige zu sagen zur richtigen Zeit zu sagen und zu tun.**
 - **Bedeutung** - Die Eigenschaft, Kollegen, Vorgesetzte und Untergebene stets mit Respekt und Höflichkeit zu behandeln. Personen mit Respekt und Höflichkeit zu behandeln, ist ein Zeichen von Reife. Taktgefühl ermöglicht, dass Befehle, Ratschläge und Meinungen in einer konstruktiven und nützlichen Weise ausgedrückt werden. Dieser Respekt muss unter allen Umständen gewahrt bleiben, ungeachtet der wahren Gefühle.
 - **Beispiel** - Ein Mitspieler weist einen Ausbilder diskret auf einen Fehler bei der Übung hin, indem er wartet, bis die Einheit entlassen wurde, und unter vier Augen fragt, welche der beiden Methoden richtig ist.

- **Integrität**

- **Definition** - Aufrichtigkeit des Charakters und Festigkeit der moralischen Grundsätze. Die Qualität der Wahrhaftigkeit und Ehrlichkeit.
- **Bedeutung** - Das Wort eines Mitglieds bei Sol-diers ist seine Verpflichtung. Nichts weniger als vollständige Ehrlichkeit im gesamten Umgang mit Untergebenen, Kollegen und Vorgesetzten ist akzeptabel.
- **Beispiel** - Ein Mitspieler, der die richtige Ausrüstung mitnimmt (beispielsweise kein GPS), auch wenn er auch wenn er/sie vom Zeus nicht gesehen werden kann.

- **Enthusiasmus**

- **Definition** - Die Zurschaustellung von aufrichtigem Interesse bei der Ausübung der jeweiligen Rolle.
- **Bedeutung** - Wenn man Interesse an einer Aufgabe zeigt und optimistisch ist, dass sie erfolgreich abgeschlossen werden kann, erhöht das die Wahrscheinlichkeit, dass die Aufgabe erfolgreich abgeschlossen wird.
- **Beispiel** - Ein Mitspieler, der einen Gesang anstimmt oder sich bereit erklärt, unliebsame oder anstrengende Aufgaben zu übernehmen, die seinem Team große Schwierigkeiten bereiten, obwohl er unter Umständen müde ist, ermutigt seine Kameraden, durchzuhalten.

- **Gepflegtheit**

- **Definition** - Stets einen vorbildlichen Eindruck im Umgang und Auswahl der Ausrüstung, Aussehen und persönlichem Verhalten zu jeder Zeit.
- **Bedeutung** - Die Fähigkeit, wie ein Anführer auszusehen, zu reden und zu handeln, unabhängig davon, ob diese Äußerungen die wahren Gefühle widerspiegeln.
- **Beispiel** - Das Tragen von der geforderten Ausrüstung ohne Dehnung der Regeln. Vermeiden von profaner und vulgäre Sprache.

- **Uneigennützigkeit**

- **Definition** - Vermeidung der Sorge um den eigenen Komfort und das persönliche Vorankommen auf Kosten anderer.
- **Bedeutung** - Die Eigenschaft, die Bedürfnisse der Untergebenen vor den eigenen zu stellen, ist die Essenz von Führung. Diese Eigenschaft ist nicht damit zu verwechseln, dass man diese Dinge über die Erfüllung des Auftrags stellt.
- **Beispiel** - Ein Squad Leader stellt sicher, dass alle Mitglieder seiner Einheit vor ihm aufmunitioniert haben, oder wenn die Material knapp ist, teilt er, was er hat, und sorgt dafür, dass andere dasselbe tun.

- **Mut**

- **Definition** - Mut ist eine geistige Eigenschaft, die die Angst vor Gefahr oder Kritik anerkennt, aber den Soldaten befähigt, angesichts der Gefahr mit Ruhe und Entschlossenheit vorzugehen.
- **Bedeutung** - Zu wissen, was richtig ist, und dafür einzustehen, auch wenn es in der Öffentlichkeit missbilligt wird. Die Bedeutung von Mut auf dem Schlachtfeld liegt auf der Hand.
- **Beispiel** - Kritik annehmen, wenn man Untergebene länger arbeiten lässt um die Aufgaben richtig zu erledigen.

- **Wissen**

- **Definition** - Der Umfang des eigenen Wissens, über das man verfügt, dem Fachwissen und dem Wissen über die Mitspieler.
- **Bedeutung** - Die Erweiterung und Beibehaltung des aktuellen Wissensstandes ist wichtig für das eigene Wachstum und der eigenen Entwicklung.
- **Beispiel** - Der Soldat, der nicht nur weiß, wie er die ihm zugewiesene Waffe bedienen kann, sondern auch, wie er die anderen Waffen und Ausrüstungen in der Einheit benutzt.

- **Loyalität**

- **Definition** - Die Qualität der Treue gegenüber Soldaten, Untergebenen und Mitspielern und dem RP Setting in Missionen.
- **Bedeutung** - Sie schulden der Befehlskette aufwärts und abwärts unerschütterliche Loyalität.
- **Beispiel** - Ein Spieler führt ohne zu meckern einen Befehl eines Vorgesetzten aus, auch wenn er insgeheim nicht damit einverstanden ist.

- **Ausdauer**

- **Definition** - Die geistige und körperliche Ausdauer, gemessen an der Fähigkeit, Schmerzen, Ermüdung und Stress zu widerstehen.
- **Bedeutung** - Die Fähigkeit, während einer Mission konzentriert und motiviert zu bleiben und diesen Zustand bei Ermüdung etc. beizubehalten, ist entscheidend für die Entwicklung von Führungsqualitäten. Führungskräfte müssen in der Lage sein zu Führen auch wenn kein körperlicher oder geistiger Ideal Zustand vorhanden ist.
- **Beispiel** - Ein Fire Team Leader führt sein Team, obwohl er schlecht geschlafen hat, müde ist, noch nichts gegessen hat und ihm der Squad Leader im Nacken sitzt.

1.2 Führungsgrundsätze

Führungskräfte sollten nach folgenden Grundsätzen Handeln².

1.2.1 Kenne dich selbst und strebe nach Selbstverbesserung

Dieser Führungsgrundsatz sollte durch den Einsatz von Führungseigenschaften verbessert werden. Beurteilen Sie sich selbst anhand der Führungseigenschaften und ermitteln Sie Ihre Stärken und Schwächen. Sie können sich auf viele Arten verbessern. So entwickeln Sie die Techniken dieses Prinzips:

- Nehmen Sie eine ehrliche Selbsteinschätzung vor, um Ihre persönlichen Stärken und Schwächen zu ermitteln.
- Holen Sie die ehrliche Meinung Ihrer Freunde oder Vorgesetzten ein.
- Lernen Sie, indem Sie die Gründe für den Erfolg und die Misserfolge anderer studieren.
- Zeigen Sie ein echtes Interesse an Menschen.
- Erlernen Sie die Kunst des effektiven Schreibens und Redens.
- Haben Sie einen klaren Plan, um Ihr Ziel zu erreichen.

1.2.2 Sei technisch und taktisch versiert

Eine Person, die ihre Arbeit gründlich kennt und über ein breites Wissensgebiet verfügt. Bevor man führen kann, muss man die Aufgaben erledigen können. Taktische und technische Kompetenz kann man aus Büchern und durch Training erlernen (oder in diesem Guide ;)). Um sich dieses Führungsprinzip der technischen und taktischen Kompetenz zu anzueigenen, sollten Sie:

- wissen, was von Ihnen erwartet wird, und dann Zeit und Energie darauf verwenden, diese Dinge zu beherrschen.
- Frühzeitig die Einstellung entwickeln, mehr zu lernen als notwendig ist.
- Beobachten und studieren Sie die Handlungen von fähigen Führungskräften.
- Verbringen Sie Zeit mit Menschen, die in diesen Bereichen als technisch und taktisch versiert gelten.
- Bereiten Sie sich auf die Aufgaben und Pflichten der nächsthöheren Führungskraft vor.
- Suchen Sie das Feedback von Vorgesetzten, Kollegen und Untergebenen.

²[Mar08]

1.2.3 Kenne deine Leute und achte auf ihr Wohlergehen

Dies ist einer der wichtigsten Führungsgrundsätze. Ein Anführer muss sich gewissenhaft bemühen, seine Untergebenen zu beobachten und zu sehen, wie sie auf verschiedene Situationen reagieren. Ein Untergebener, der nervös ist und dem es an Selbstvertrauen mangelt, sollte nie in eine Situation gebracht werden, in der eine wichtige Entscheidung getroffen werden muss. Mit diesem Wissen können Sie als Anführer feststellen, wann eine enge Überwachung von Befehlen und Aufträgen erforderlich ist. Um dieses Prinzip erfolgreich in die Praxis umzusetzen, sollten Sie:

- das Wohlergehen der Mitspieler über das eigene stellen.
- ansprechbar sein.
- die individuelle Entwicklung ermutigen.
- die mentale Einstellung Ihrer Einheit kennen; mit ihren Gedanken in Kontakt bleiben.
- für eine faire und gleichmäßige Verteilung von Belohnungen sorgen.
- Bieten Sie ausreichend Pausen an.

1.2.4 Halten Sie Ihr Personal auf dem Laufenden

Die meisten Spieler sind von Natur aus wissbegierig. Um Effizienz und Moral zu fördern, sollte ein Anführer seine Untergebenen in seiner Einheit über alle Vorgänge informieren und begründen, warum etwas getan werden muss. Dies geschieht nur, wenn Zeit und Sicherheit es zulassen. Wenn Sie Ihre Untergebenen über die Situation informieren, haben sie das Gefühl, dass sie Teil des Teams sind und nicht nur ein Rädchen im Getriebe. Informierte Spieler erbringen bessere Leistungen. **Der Schlüssel zur Weitergabe von Informationen liegt darin, sicherzustellen, dass die Spieler genügend Informationen haben, um ihre Aufgabe auf intelligente Weise zu erfüllen und ihre Initiative, ihren Enthusiasmus, ihre Loyalität und ihre Überzeugungen zu fördern.** Die Techniken zur Anwendung dieses Grundsatzes sind:

- Erläutern Sie, wann immer möglich, warum Aufträge erledigt werden müssen und wie der Plan zur Erfüllung des Auftrags aussieht.
- Seien Sie wachsam, um die Verbreitung von Gerüchten zu erkennen. Stoppen Sie Gerüchte, indem Sie sie durch die Wahrheit ersetzen.
- Fördern Sie die Moral und den Korpsgeist, indem Sie Informationen über Erfolge Ihrer Einheit bekannt machen.

1.2.5 Mit gutem Beispiel vorangehen

Eine Führungspersönlichkeit, die fachliche Kompetenz, Mut und Integrität beweist, stellt an sich selbst hohe Anforderungen, bevor sie dies mit Recht von anderen verlangen kann. Ihr Auftreten, Ihre Einstellung und Ihr Beispiel das Sie setzen, sind für die Spieler regelmäßig zu sehen. Denken Sie daran, dass Untergebenen Ihr Image widerspiegeln! Techniken, um mit gutem Beispiel voranzugehen, sind:

- Zeigen Sie Ihren Untergebenen, dass Sie bereit sind, die gleichen Dinge zu tun, die Sie von ihnen verlangen
- Behalten Sie eine optimistische Einstellung bei
- Verhalten Sie sich so, dass Ihre persönlichen Gewohnheiten nicht kritisiert werden können.
- Vermeiden Sie es, einen Untergebenen zu bevorzugen.
- Delegieren Sie Befugnisse und vermeiden Sie eine übermäßige Beaufsichtigung, um bei den Untergebenen Führungsqualitäten zu entwickeln.
- Führung wird durch Vorbild gelehrt (Leadership is taught by example).

1.2.6 Sicherstellen, dass die Aufträge verstanden, beaufsichtigt und ausgeführt werden

Die Anführer müssen klare, präzise Befehle erteilen, die nicht missverstanden werden können, und dann durch enge Beaufsichtigung sicherstellen, dass diese Befehle ordnungsgemäß ausgeführt werden. Bevor Sie von Ihren Männern Leistung erwarten können, müssen sie wissen, was von ihnen erwartet wird. Der wichtigste Teil dieses Grundsatzes ist die Erfüllung des Auftrags. Um diesen Grundsatz zu entwickeln, sollten Sie:

- jeden Befehl so erteilen, als ob es Ihr eigener wäre.
- die festgelegte Befehlskette verwenden.
- Untergebene ermutigen, Fragen zu stellen, wenn sie einen Punkt in Ihren Befehlen oder Anweisungen nicht verstehen.
- Befragen Sie Ihre Untergebenen, um festzustellen, ob es irgendwelche Zweifel oder Missverständnisse in Bezug auf die zu erledigende Aufgabe gibt.
- Beaufsichtigen Sie die Ausführung Ihrer Befehle.
- Seien Sie bei der Beaufsichtigung sorgfältig und überlegt; eine Überbeaufsichtigung schadet der Initiative und schafft Unmut, während eine Unterbeaufsichtigung die Arbeit nicht erledigt.

1.2.7 Trainieren Sie Ihre Untergebenen als ein Team

Teamarbeit ist der Schlüssel zu erfolgreichen Operationen. Teamarbeit ist unerlässlich, vom Fire Team bis hin zur höchsten Instanz. Als Anführer müssen Sie auf Teamwork in Ihrem Team bestehen. Trainieren, spielen und operieren Sie als Team. Stellen Sie sicher, dass jeder Mitspieler seine Position und seine Aufgaben innerhalb des Teams kennt. Um die Techniken dieses Grundsatzes zu entwickeln, sollten Sie:

- durch ständiges Lernen und Trainieren auf dem Laufenden bleiben
- die Teilnahme der Einheit an Trainings- und Events von anderen Communities fördern
- nicht öffentlich einen Einzelnen für das Scheitern des Teams verantwortlich machen oder nur einen Einzelnen für den Erfolg des Teams loben.
- Sicherstellen, dass die Ausbildung sinnvoll ist und dass der Zweck für alle Mitglieder klar ist.
- Trainieren Sie Ihr Team auf der Grundlage realistischer Bedingungen. (Missionssnah)
- Bestehen Sie darauf, dass jede Person die Funktionen der anderen Teammitglieder und die Funktion des Teams als Teil der Einheit versteht.

1.2.8 Treffen Sie fundierte und rechtzeitige Entscheidungen

Der Anführer muss in der Lage sein, eine Situation schnell einzuschätzen und Entscheidung auf der Grundlage dieser Einschätzung zu treffen. Zögern oder Zaudern beim Treffen einer Entscheidung, führt dazu, dass die Untergebenen das Vertrauen in Ihre Fähigkeiten als Führungskraft verlieren. Dieser Vertrauensverlust wiederum führt zu Verwirrung und Zögern innerhalb der Einheit. Zu den Techniken zur Entwicklung dieses Grundsatzes gehören:

- Entwicklung eines logischen und geordneten Denkprozesses durch Einübung objektiver Einschätzungen der Situation.
- Wenn Zeit und Situation es zulassen, Planung für alle möglichen Ereignisse, die vernünftigerweise vorhersehbar sind.
- Berücksichtigung der Ratschläge und Vorschläge Ihrer Untergebenen, bevor Sie Entscheidungen.
- Abwägung der Auswirkungen Ihrer Entscheidungen auf alle Mitglieder Ihrer Einheit.

1.2.9 Entwickeln Sie bei Ihren Untergebenen ein Gefühl der Verantwortung

Eine weitere Möglichkeit, Ihren Mitspielern zu zeigen, dass Sie an ihrem Wohlergehen interessiert sind, besteht darin, ihnen die Möglichkeit zur Weiterentwicklung zu geben. Die Zuweisung von Aufgaben und die Übertragung von Befugnissen fördert das gegenseitige Vertrauen und den Respekt zwischen Vorgesetzten und Untergebenen. Außerdem werden die Untergebenen ermutigt, Initiative zu zeigen und bei der Erfüllung der Aufgaben der Einheit von ganzem Herzen mitzuarbeiten. Wenn Sie Befugnisse ordnungsgemäß delegieren, demonstrieren Sie das Vertrauen in Ihre Soldaten und erhöhen ihre Autorität und ihren Wunsch nach mehr Verantwortung. Um dieses Prinzip zu entwickeln, sollten Sie:

- die Befehlskette einhalten.
- Geben Sie klare, gut durchdachte Befehle.
- Geben Sie Ihren Untergebenen häufig Gelegenheit, Aufgaben zu übernehmen, die normalerweise von Vorgesetzten ausgeführt werden.
- die Leistungen Ihrer Untergebenen schnell anerkennen, wenn sie Initiative und Einfallsreichtum zeigen.
- Korrigieren Sie Fehler im Urteilsvermögen und in der Initiative auf eine Art und Weise, die den Einzelnen ermutigt, sich mehr anzustrengen.
- Geben Sie freiwillig Ratschläge und Unterstützung, wenn Ihre Untergebenen sie darum bitten.
- Widerstehen Sie dem Drang zum Mikromanagement.
- Seien Sie bei der Unterstützung von Untergebenen prompt und fair.

1.2.10 Setzen Sie Ihre Einheit im Rahmen ihrer Möglichkeiten ein

Eine Führungskraft muss die taktischen und technischen Möglichkeiten der Einheit genau kennen. Der erfolgreiche Abschluss eines Auftrags hängt davon ab wie gut Sie die Fähigkeiten Ihrer Einheit kennen. Wenn der zugewiesene Auftrag einer ist, für den Ihre Einheit nicht trainiert wurde, ist die Wahrscheinlichkeit eines Fehlschlags sehr hoch. Misserfolge senken die Moral und das Selbstwertgefühl Ihrer Einheit. Suchen Sie sich anspruchsvolle Aufträge für Ihre Einheit aus, aber stellen Sie sicher, dass Ihre Einheit darauf vorbereitet ist und die Fähigkeit hat, die den Auftrag erfolgreich zu erfüllen. Techniken zur Entwicklung dieses Grundsatzes sind:

- Vermeiden Sie es, Ihre Einheit freiwillig mit Aufgaben zu betrauen, die ihre Fähigkeiten übersteigen.
- Stellen Sie sicher, dass die den Untergebenen zugewiesenen Aufgaben angemessen sind.

- Verteilen Sie die Aufgaben gleichmäßig auf Ihre Untergebenen
- Setzen Sie die Fähigkeiten Ihrer Einheit voll ein, bevor Sie um Unterstützung bitten.

1.2.11 Suchen Sie nach Verantwortung und übernehmen Sie Verantwortung

Verantwortung zu übernehmen bedeutet, dass Sie die Verantwortung für Ihr Handeln übernehmen. Unabhängig von den Handlungen Ihrer Untergebenen, tragen Sie die Verantwortung für Ihre Entscheidungen und deren Umsetzung. Die Techniken zur Entwicklung dieses Grundsatzes sind:

- Lernen Sie die Aufgaben Ihres unmittelbaren Vorgesetzten kennen, und seien Sie bereit, die Verantwortung für diese Aufgaben zu übernehmen
- Führen sie innerhalb vieler verschiedenen Führungspositionen verschiedener Einheiten, um Erfahrungen in anderen Bereichen zu sammeln.
- Nehmen Sie jede Gelegenheit wahr, die Ihnen mehr Verantwortung bietet.
- Erledigen Sie jede Aufgabe, egal ob sie streng geheim oder scheinbar trivial ist, nach bestem Wissen und Gewissen.
- Treten Sie für das ein, was Sie für richtig halten.
- Beurteilen Sie das Versagen eines Untergebenen sorgfältig, bevor Sie Maßnahmen gegen ihn ergreifen.
- Ergreifen Sie in Ermangelung von Befehlen die Initiative und führen Sie die Handlungen aus, von denen Sie glauben, dass Ihr Vorgesetzter Sie anweisen würde, wenn er anwesend wäre.

2 Warrior Skills Lvl 2

Zu

2.1 Situational Awareness

Eine der grundlegendsten Überlebensfähigkeiten im Kampf ist Situational Awareness. Dies bedeutet einfach, dass man seine Umgebung aufmerksam wahrnehmen und sein Wissen über den Zustand des Schlachtfelds nutzen können, um taktische Entscheidungen zu treffen.

Die Aufrechterhaltung eines guten Situationsbewusstseins ist der Schlüssel zur Vermeidung von Verlusten der eigenen Truppen. Ein gutes Situationsbewusstsein ermöglicht es Ihnen, den Feind zu entdecken, bevor er Sie entdeckt, einen Hinterhalt zu erkennen, bevor er ausgelöst wird, und ungewöhnliche Merkmale der Umgebung zu bemerken, die das Vorhandensein von Minen, Sprengfallen, feindlichen Fahrzeugen, Befestigungen und mehr verraten können. Es liegt in der Verantwortung eines jeden Mitglieds der Einheit, jederzeit ein hohes Maß an Situationsbewusstsein aufrechtzuerhalten.

Um dieses Situationsbewusstsein zu entwickeln und aufrechtzuerhalten, beachten Sie die folgenden Punkte.

- Egal, ob Sie sich bewegen oder stehen bleiben, Sie sollten immer nach dem Feind Ausschau halten. Murphys Gesetze des Kampfes besagen, dass der Feind in dem Moment auftauchen wird, in dem Sie Ihre Wachsamkeit vernachlässigen und aufhören zu scannen.
- Decken Sie die Bereiche ab, die Ihnen zugewiesen wurden, oder decken Sie den Bereich ab, der Deckung zu benötigen scheint. Passen Sie sich der Situation nach Bedarf an und erkennen Sie Bereiche, die gefährlicher sind und mehr Beobachtung erfordern als andere.
- Wenn Sie angehalten werden, gehen Sie in die Knie, suchen Sie, wenn möglich, Deckung und fahren Sie mit der Suche fort.
- Bleiben Sie wachsam! In einem Kampfgebiet gibt es keine "sichere" Zeit. Wenn Sie Ihre Wachsamkeit vernachlässigen, werden Sie entweder sterben oder, schlimmer noch, ein Teamkollege wird deswegen getötet. Sich selbst erschießen zu lassen ist eine Sache, aber einen Teamkollegen erschießen zu lassen, ist etwas anderes, das man besser vermeidet.

- Seien Sie sich der Risiken des "Tunnelblicks" bewusst und vermeiden Sie es, in diesen Zustand zu verfallen. Ein Tunnelblick entsteht, wenn ein Spieler so sehr auf ein bestimmtes Ziel, Objekt oder Gebiet fixiert ist, dass er das "Gesamtbild" nicht mehr im Auge behält. Denken Sie daran, dass es für jeden Feind, den Sie sehen, wahrscheinlich drei oder vier (oder mehr) andere gibt, die Sie nicht sehen. Die Fixierung auf einen einzigen Feind auf Kosten von allem anderen führt wahrscheinlich dazu, dass Sie flankiert und getötet werden. Bleiben Sie wachsam und aufmerksam, und Sie werden Ihre Überlebenschancen erheblich steigern.
- Überprüfen Sie die Karte häufig, um sich über die Positionen der eigenen Truppen, vermutete feindliche Positionen und mehr zu informieren. Die Karte kann verwendet werden, um Feindkontakte sowie Positionen der eigenen Truppen zu markieren, und einige Missionstypen (oder Mods) ermöglichen es Ihnen, die eigenen Truppen auf der Karte zu sehen. Stellen Sie sicher, dass Sie die Karte häufig überprüfen, um über vermutete feindliche Positionen sowie über Positionen der eigenen Truppen auf dem Laufenden zu bleiben.

Im weiteren Verlauf dieses Abschnitts werden zusätzliche Überlegungen zum Situationsbewusstsein, Tipps und Richtlinien aufgeführt, die Ihnen helfen sollen, Ihre virtuellen Kampferfahrungen bestmöglich zu überleben.

2.1.1 Worauf du achten und hören solltest

Es gibt viele Dinge, auf die ein Spieler im Verlauf einer Mission achten muss (und nach denen er Ausschau halten muss). Je nachdem, ob gerade ein Kampf stattfindet oder nicht, müssen Sie sich auf unterschiedliche Aspekte Ihres Situationsbewusstseins konzentrieren. Vor diesem Hintergrund sind diese Richtlinien in allgemeine Tipps, Tipps vor dem Kampf, Tipps im Kampf und Tipps nach dem Kampf unterteilt.

General Situational Awareness

Behalten Sie diese zu jeder Zeit im Hinterkopf, unabhängig davon, ob ein Kampf aktiv stattfindet oder nicht.

- Wo befinden sich die eigenen Kräfte? Dies zu wissen, hilft Ihnen bei der Auswahl der Bereiche, die Sie beobachten wollen, und trägt dazu bei, Friendly Fire zu vermeiden. Dazu gehört, dass Sie wissen, wo sich Ihre eigenen Feuerteammitglieder befinden, wo die Feuerteams Ihres Trupps sind und wo sich andere Trupps des Zugs befinden.
- Wo befindet sich der Feind höchstwahrscheinlich relativ zu Ihnen? Was sind die wahrscheinlichen Positionen, die er einnehmen wird? Was können Sie tun, um Ihre Gefährdung durch sie zu minimieren?
- Wo befindet sich die nächstgelegene brauchbare Deckung oder Versteckmöglichkeit? Dies ist wichtig zu wissen, wenn Sie unerwartet unter Beschuss geraten oder Sichtkontakt mit dem Feind haben und einen übereilten Hinterhalt legen müssen.

- Wohin schauen meine Teamkameraden? Zu wissen, wohin befreundete Einheiten schauen, hilft Ihnen, eine Beobachtungsrichtung zu wählen, die deren Beobachtungssektoren ergänzt.

2.1.2 Prior to combat, scan the following...

Achten Sie besonders auf diese, wenn die Gefahr eines Feindkontakts besteht. Wenn Sie vorher aufgepasst haben, sollten Sie jetzt denken: "Aber Sie sagten, ich solle immer mit Kontakt rechnen, sollte ich nicht immer auf diese Punkte achten?" Darauf würde ich sagen: Ja, Sie haben recht!

- Baumstämme. Baumstämme sind die ergiebigste Deckung, die in der freien Natur verfügbar ist, und bei vielen feindlichen Hinterhalten werden Soldaten Bäume als Deckung und Versteck nutzen.
- Sträucher und Büsche, insbesondere an den Rändern. Es ist nicht immer einfach, durch einen Busch oder aus einem Busch heraus zu schießen. Sie werden oft Leute finden, die um die Seiten eines Busches herum schießen.
- Große Felsen, Steinblöcke, Steinzäune und umgestürzte Bäume. All diese bieten eine gute Deckung und ziehen aufgrund ihrer schützenden Eigenschaften oft Leute an. Beachten Sie, dass Bäume, die mitten in der Mission gefällt werden, keine Deckung bieten, aber solche, die als Teil der Umgebung platziert werden, schon.
- Dächer, insbesondere in der Nähe von Vorsprüngen wie Treppenhäusern. Hervorstehende Treppenhäuser, Lüftungsschächte usw. können als Deckung für jeden verwendet werden, der ein Dach als Schussposition nutzt.
- Die Kanten von Fenstern. Sie werden hoffentlich jeden entdecken, der unverhohlen in einem Fenster steht. Das bedeutet, dass Sie Ihre Aufmerksamkeit darauf richten sollten, die Kanten zu scannen, um sicherzustellen, dass niemand am Fenster "eingeklemmt" ist.
- Die Kanten von Mauern, Gebäuden usw. Harte Deckung (wie Mauern und Gebäude) ist für einen Infanteristen von großer Anziehungskraft, und deshalb sollte ihr entsprechende Aufmerksamkeit geschenkt werden.
- Umgestürzte Bäume, Büsche, Zäune, etc. Wenn der Feind über Fahrzeuge verfügt, können diese versehentlich Bäume, Büsche oder andere Hindernisse umfahren und so verraten, wo sie sich aufgehalten haben. Der Feind kann auch Bäume umstoßen und sie dann als Deckung oder zur Freimachung von Schussfeldern in der Verteidigung verwenden.
- Markante Strukturen. Scharfschützen, Maschinengewehrschützen und vorgeschobene Beobachter neigen dazu, hohe Strukturen anzusteuern, wenn sie die Gelegenheit dazu haben. Wenn Sie auf diese Strukturen achten und sie entsprechend scannen, können Sie böse Überraschungen vermeiden.

2.1.3 In combat, look for...

Sobald der Kontakt hergestellt ist und Feuer ausgetauscht wird, beginnen Sie, auf diese Aspekte zu achten.

- Mündungsfeuer bei Nacht und Mündungsrauch bei Tag. Sie sehen vielleicht nicht immer die genauen Umrisse eines Feindes, aber die große Rauch- und Staubwolke am Tag oder der Flammenblitz in der Nacht (oder bei schlechten Lichtverhältnissen), der immer wieder von der gleichen Stelle auftaucht, kann ein guter Indikator dafür sein, wo sich der Feind befindet.
- Leuchts Spuren. Leuchts Spuren sind leuchtende Neonzeichen, die sagen: "Ich schieße von hier!" Sie sind die sichtbarsten Zeichen des Feindes und am einfachsten zum Ursprung des Schützen zurückzuverfolgen. Beachten Sie, dass nicht alle Waffen Leuchts Spuren abfeuern können.
- Rauch. Wenn der Feind eine schwere Waffe wie eine Panzerfaust (RPG) abfeuert, können Sie seine Position an der großen Rauchmenge erkennen, die durch den Rückstoß der Waffe entsteht. Es kann auch vorkommen, dass der Feind Rauchwolken verwendet, um seine Bewegungen zu verschleiern. Normalerweise ist eine solche Rauchwolke ein riesiges "Schieß hier!"-Zeichen, da sie höchstwahrscheinlich verwendet wird, um die Bewegung des Gegners zu verbergen. Denken Sie jedoch daran, dass der Feind den Rauch manchmal zur Ablenkung einsetzt.
- Tote Feinde. Dies ist besonders nützlich, wenn ein anderes Element, die Luftunterstützung oder die Artillerie Kontakt mit dem Feind aufgenommen hat. Tote feindliche Soldaten können Ihnen einen Hinweis darauf geben, wo sich der Feind befand, was er war (z. B. Spezialkräfte, normale Truppen usw.) und sogar, wo er sich noch aufhalten könnte.

2.1.4 After combat, look for...

Unabhängig davon, ob der Feind geflohen ist oder besiegt wurde, oder ob Sie auf tote Feinde gestoßen sind, halten Sie Ausschau nach Folgendem:

- Nachzügler oder Feinde in letzter Minute. Nur weil Sie denken, dass Sie alle getötet haben, bedeutet das nicht, dass Sie alle getötet haben. Bleiben Sie stets wachsam und überprüfen Sie jeden Bereich, in dem sich ein einsamer Überlebender verstecken könnte, um Sie und Ihre Teamkameraden aus dem Hinterhalt anzugreifen. Säubern Sie den Bereich, bevor Sie anfangen, Leichen zu untersuchen.
- Untaugliche Gegner. In Mods mit robusterer Schadenssimulation können Sie auf Feinde stoßen, die bewusstlos geworden sind oder durch Schaden ohnmächtig wurden. Gehen Sie nie davon aus, dass eine am Boden liegende Person tot ist, sondern überprüfen Sie sie immer, um sicherzugehen.

- Achten Sie auf Ranzenladungen oder andere Sprengstoffe, die mit einem Timer versehen sein könnten oder auf Befehl gezündet werden. Wenn Sie welche sehen, melden Sie es sofort Ihrem Gruppenführer und verlassen Sie das Gebiet. Sprengladungen können im Gras versteckt sein und sind sehr schwer zu erkennen. Halten Sie beim Säubern der feindlichen Leichen einen guten Abstand ein, um zu vermeiden, dass eine versteckte Patronensprengladung mehrere Verletzte verursacht. Vermeiden Sie es nach Möglichkeit, mehr als ein oder zwei Personen zu schicken, um feindliche Leichen zu untersuchen.
- Überprüfen Sie, welche Waffensysteme zurückgelassen wurden, wenn sich der Feind zurückgezogen hat. Wenn sie wertvolle Waffen wie RPGs, Flugabwehrraketen, Maschinengewehre, von der Besatzung bediente Waffen usw. zurückgelassen haben, sind sie möglicherweise unorganisiert und es kann entschieden werden, ob die fliehenden Feinde verfolgt werden sollten.

2.1.5 Listen!

Ein scharfes Ohr ist oft genauso wertvoll wie ein scharfes Auge, und es gibt einige Dinge, auf die Sie immer achten sollten, wie z. B. Kampfgeräusche, Fahrzeuge, Bewegungen und Stimmen.

- Geräusche des Kampfes. Dies ist das offensichtlichste Zeichen. Wenn Sie Schüsse hören, finden Sie heraus, aus welcher Richtung sie kommen, und alarmieren Sie Ihre Teamkollegen, falls sie es noch nicht bemerkt haben. Gelegentlich werden Sie auf unerfahrene gegnerische Spieler stoßen, die fahrlässig ihre Schusswaffen abfeuern (typischerweise, weil ihr Finger gezuckt hat und sie die "Mittlere-Maus-Sicherheits"-Regel nicht beachtet haben, die später näher erläutert wird); dies kann genutzt werden, um herauszufinden, wo sich Feinde aufhalten, selbst wenn sie sich außerhalb der direkten Sichtweite befinden. Je erfahrener Sie sind, desto eher können Sie die verschiedenen Arten von Gewehrfeuer aus der Entfernung unterscheiden.
- Geräusche von Fahrzeugen. Wenn Sie in der Lage sind, ein Fahrzeug aus der Entfernung zu hören und die Klasse anhand der Geräusche zu identifizieren (z. B. die Geräusche von Raupen und Rädern oder die Rotoren von Düsentriebwerken), kann dies helfen, Überraschungen zu vermeiden und die Initiative zu behalten.
- Geräusche der Bewegung. Soldaten machen Geräusche, wenn sie sich auf dem Schlachtfeld bewegen, also achten Sie auf diese. Das Geräusch von Stiefeln auf Kies, Uniformen, die an Bäumen streifen, das Poltern und Rascheln von jemandem, der durch das Unterholz läuft, oder alles andere, was ins Ohr geht. Besonders in dichtem Gelände kann dies das einzige Anzeichen dafür sein, dass der Feind da ist, bevor Sie in ihn hineinlaufen.
- Stimmen. Kennen Sie Ihre Teamkameraden und deren Stimmen. Wenn Sie jemanden hören, den Sie nicht erkennen, könnte es durchaus der Feind sein. Wenn Sie

wissen, dass Sie sich in feindlichem Gebiet befinden, sollten Sie besonders aufmerksam auf unbekannte Stimmen achten und diese nutzen, um sich in Richtung des Feindes zu bewegen und ihm Schaden zuzufügen. Denken Sie auch daran, dass der Feind listig sein kann und versucht, Spieler in einen Hinterhalt zu locken, indem er eine Person laut sprechen lässt, während andere im Hinterhalt warten.

2.2 Navigation für Führungskräfte

2.3 Kommunikation für Führungskräfte

2.4 Medizinische Einsatzlagen für Führungskräfte

siehe Med. Modul E.

2.5 Das Infanterie Platoon

2.5.1 Organisation eines Infanterie Platoons

Die Infanterie ist eine der am universal einsetzbarsten Einheiten auf dem Schlachtfeld und ein fundamentaler Bestandteil der meisten ArmA Missionen. Sie kann in jeden Terrain und Wetterlagen agieren, kann schnell eingesetzt werden und bietet erhebliche Feuerkraft, die vor allem in z.B. urbanen Gelände Vorteile bietet. Ein Infanterie Platoon besteht aus mindestens 2 Squads und max. 3 Squads und einem Weapons Squad. Im Platoon übernimmt das Squad die Rolle eines Angriffselements (maneuver element) oder Deckungselements (base-of-fire element).

Der Platoon Leader(NATO) / Platoon Commander(U.S.Marines) (PltCo)

Der Platoon Leader stellt in den meisten Missionen die höchste Führungskraft im Feld dar und hat daher ein weitgefächertes Aufgabenfeld. Er ist für alle erbrachten Leistungen seines Platoons (Gute sowie Schlechte) verantwortlich. Er muss bereit sein, im Rahmen der Absichten seines Company Commanders bzw. Missionsbauers und ohne spezifische Anleitung für jede Situation die Initiative zu ergreifen und von vorne zu führen. Er ist primär für den taktische Planung zuständig.

Der Platoon Sergeant (PltSgt)

Der Platoon Sergeant ist ein erfahrener Unteroffizier des Platoons und der Stellvertreter des Platoon Leaders, der dem Platoon Leader gegenüber für Führung, Disziplin und Wohlergehen der Soldaten des Platoons verantwortlich ist. Er geht in allem mit gutem Beispiel voran. Er unterstützt den Platoon Leader, indem er die Standards und die Disziplin des Platoons aufrecht erhält. Als stellvertretender Platoon Leader übernimmt der

Platoon Sergeant keine formellen Pflichten außer den vom Platoon Leader vorgeschriebenen. Bei Soldiers übernimmt der Platoon Sergeant oft die Koordinierung von Unterstützenden Kräften, die Leitung einer CCP und unter Umständen das Kommando über Teile des Weapons Squads oder des Deckungs Elements.

Der Platoon Medic (PltMedic)

In jedem Platoon befindet sich ein Platoon Medic, der dieses unterstützt. Der Platoon Medic verlegt auf die Position des Verletzten oder die Verletzten werden zum Platoon Medic in die CCP verlegt. Der Platoon Medic in der CCP führt kritische Versorgungsdurch, triangiert, fordert die Evakuierung von Verletzten an und gibt wieder einsatzbereite Soldaten frei. Er bleibt in der Regel in der Nähe des Platoon Sergeants. In Platoon Formationen bleibt er in der Nähe des Platoon Sergeants. Wenn aufgesessen bleibt er im selben Fahrzeug wie der Platoon Sergeant. Er führt Atemwegssicherung, Volumentherapie, Wundversorgung, Schockbekämpfung, Schienungen und Schmerztherapie durch. Er empfiehlt mögliche Positionen für den Platoon CCP.

Der Platoon Joint Fire Observer (JFO)

Der JFO stellt eine Fusion aus FAC und FO dar. Der JFO wird entweder als Buddyteam dem Platoon Team unterstellt oder in Fireteam Stärke dem Platoon unterstellt. Er bereitet Fire Support Plans vor und fordert Feuer an. Er wählt Ziele die den Auftrag des Platoons unterstützen. Er unterstützt den Platoon Leader im Bezug auf die Planung von indirektem Feuer und CAS.

Der Platoon Forward Air Controller (FAC) Der FAC / JTAC ist bei Soldiers für die koordinierung mit Luftfahrzeugen zuständig. Der FAC wird entweder als Buddyteam dem Platoon Team unterstellt oder in Fireteam Stärke dem Platoon unterstellt. Er bereitet Fire Support Plans vor und fordert Feuer an. Er wählt Ziele die den Auftrag des Platoons unterstützen. Er unterstützt den Platoon Leader im Bezug auf die Planung von CAS, der Auswahl von Ladezonen und der Kommunikation mit Unterstützungskäften.

Der Platoon Forward Observer (FO) Der FO zur Anforderung von indirektem Feuer zuständig. Der FO wird entweder als Buddyteam dem Platoon Team unterstellt oder in Fireteam Stärke dem Platoon unterstellt. Er bereitet Fire Support Plans vor und fordert Feuer an. Er wählt Ziele die den Auftrag des Platoons unterstützen. Er unterstützt den Platoon Leader mit der Planung von indirektem Feuer.

Der Platoon Radio Telephone Operator(RATELO)

Der RATELO ist primär für die Kommunikation mit der nächst höheren Führung zuständig. Er hat eine Übersicht über alle Funkfrequenzen und informiert das Platoon, wenn Verbindungen abbrechen. Er kann Medevacs (Medevac 9-Liner) und indirektes Feuer anfordern (Call for indirect Fire)und unterstützt den Platoon Leader mit Informationsmanagement.

2.5.2 Organisation eines Infanterie Rifle Squads

Die Primäre Rolle des Squads ist die eines Angriffselements (maneuver element) oder Deckungselements (base-of-fire element). Es besteht aus zwei Fireteams und wird von einem Squadleader geführt und von einem Combat Medic unterstützt. Es kann eine Feuerbasis bilden, andere Elemente sichern, einen Feuerkampf führen und sich auch getrennt bewegen, indem ein Fireteam die Feuerbasis bereitstellt (Deckungstrupp) und das zweite Fireteam sich auf eine vorteilhaftere Position zubewegt (Angriffstrupp). Der Squadleader hat 2 untergeordnete Anführer, welche die Fireteams führen und ihm das Kommando über das gesamte Squad geben.

Der Squad Leader (SL)

Der Squad Leader führt seine unterstellten Fire Teams. Er besitzt die Befehlsgewalt über alle Mitglieder seines Squads und ist für deren Leistung verantwortlich. Er ist ein erfahrener Spieler der die Dynamiken des Schlachtfelds kennt und weiß wie Schlüsselwaffen eingesetzt werden. Er kommuniziert mit seinen Squad und dem Platoon und sorgt für einen guten Informationsfluss. Er führt von vorne und benutzt Koordinierungsmaßnahmen, um seine Fireteams zu koordinieren.

Der Squad Medic / Combat Life Saver (Medic / CLS)

Der Squad Medic stellt im Platoon Rahmen die erste Stufe in der Rettungskette dar. Er ist ein Spezialist in Wundversorgung, Schienung, Schmerztherapie, Schockbekämpfung und Lebenserhaltenden Maßnahmen bis der Platoon Medic eintrifft. Er kann Wunden im Squad nähe Fireteams

Das Fireteam ist ein in sich geschlossenes Team und stellt den wesentlichsten Teil der Kampfkraft eines Platoons. Basierend auf den Taten der Fireteams steht und fällt die Mission, weshalb die Wichtigkeit des Fireteams nicht vernachlässigt werden sollte. Als in sich geschlossenes Element auf dem Schlachtfeld besteht das Fireteam aus einem Fireteamleader der mit seinem Granatwerfer indirektes Feuer bietet, einem LMG oder AT Schützen, die die Hauptfeuerkraft (bei MG ca. 60% der Feuerkraft des ganzen Fireteams) in ihren jeweiligen Bereichen bieten, einen dazugehörigen Munitionsträger, der wenn möglich als Buddyteam mit dem MG/AT Schützen agieren sollte und einen Rifleman AT (z.B Einweg AT) der je nach Missionsdesign auch durch speziellere Rollen wie einem EOD oder einem Marksman ersetzt werden kann.

Der Fireteam Leader (FTL)

Der Squad Leader führt seine unterstellten Soldaten. Er besitzt die Befehlsgewalt über alle Mitglieder seines Fireteams und ist für deren Leistung verantwortlich. Er unterstützt den Squadleader und ist bereit dessen Rolle zu übernehmen. Er versteht Fire and Movement Techniken und alle Inhalte der Grundausbildung. Bei Soldiers besitzt der Fireteam Leader einen Unterlauf Granatwerfer.

Der Automatic Rifleman / Light Machine Gun (LMG)

Der Automatic Rifleman stellt ca. 60 % der Feuerkraft des Fireteams und unterstützt sein Fireteam mit Unterdrückungsfeuer. Er ist normalerweise ein Erfahrenes Mitglied im Fireteam und übernimmt die Rolle des Fireteam Leader, wenn dieser ausfallen sollte oder nicht anwesend ist.

Der Automatic Rifleman Assistant / Light Machine Gun Assistant (LMG Ass.) (Hilfsschütze)

Der Automatic Rifleman Assistant ist ein Rifleman, der Munition für den MG Schützen und unter Umständen für das ganze Squad mitführt. Er befindet sich mit dem Automatic Rifleman in einem Buddyteam. Er stellt die Flankensicherung des Automatic Rifleman, gräbt Deckung, weist mit dem Fernglas Feuer ein und hat zudem alle Aufgaben des Rifleman. Er ist variabel einsetzbar und übernimmt auf Befehl die Rollen anderer Teammitglieder. Er beherrscht seine Waffe und kann damit effektives Feuer abgeben.

Der Rifleman

Der Rifleman stellt die Basis eines Squads dar. Er ist variabel einsetzbar und übernimmt auf Befehl die Rollen anderer Teammitglieder. Er beherrscht seine Waffe und kann damit effektives Feuer abgeben. Bei Soldaten wird der Rifleman oft als LAT (Light Anti Tank) eingesetzt, indem er einen leichten Raketenwerfer (umgangssprachlich Einweg AT) bekommt.

2.5.3 Organisation eines Infanterie Weapons Squads

Das Weapons Squad stellt eine Abwandlung des normalen Squads dar und stellt primär die Feuerbasis für Platoon Manöver. Es besteht neben Squad Leader noch aus zwei MMG Buddyteams (MMG Schütze und Munitionsträger) und zwei Heavy AT Buddyteams (AT Schütze mit wenn möglich Fire and Forget System und Munitionsträger). Dabei übernimmt der MMG Assistant oder AT Assistant die Rolle des "Fireteam Leaders".

Der Weapons Squad Leader (SL)

Der Squad Leader führt seine unterstellten Fire Teams. Er besitzt die Befehlsgewalt über alle Mitglieder seines Squads und ist für deren Leistung verantwortlich. Er ist ein erfahrener Spieler, der die Dynamiken des Schlachtfelds kennt und weiß, wie Schlüsselwaffen eingesetzt werden. Er kommuniziert mit seinem Squad und dem Platoon und sorgt für einen guten Informationsfluss. Er ist ausschließlich der Stellvertreter des Platoon Sergeants. Er empfiehlt die Positionierung seiner MMG und HAT Teams direkt dem Platoon Leader und koordiniert diese mit Koordinierungsmaßnahmen.

Das Medium Machine Gun Buddyteam (MMG)

Das MMG Buddyteam besteht aus einem MMG Gunner und dessen Assistant. Es bietet dem Platoon Feuer auf bis zu 1100 Metern.

Das Heavy Anti Tank Buddyteam (HAT)

Das HAT Buddyteam besteht aus einem HAT Gunner und dessen Assistant. Es bietet dem Platoon ein Fire and Forget System mit Reichweiten auf bis zu 2000 Meter. Fire and Forget Systeme bieten große Vorteile bei schwierigen Wetterbedingungen und haben sich als Möglichkeit zur Aufklärung bewiesen.

3 Der Team Leader

3.1 Einleitung

Die allgemeinen Inhalte umfassen die sogenannten Warrior Tasks, welche essenziell für das Überleben des Soldaten und der gesamten Einheit auf dem Schlachtfeld sind. Warrior Tasks sind eine Sammlung von Skills, die auf den Soldaten selbst bezogen sind, und dessen Überlebenschance signifikant erhöhen sollen. Beispiele hierfür sind individuelle Bewegung, Waffenumgang, Kommunikation, Erste Hilfe, etc..

Für Ausbilder

Hier wird darauf hingewiesen, dass die Warrior Tasks innerhalb der AGA erlernt und die Battledrills in (hoffentlich) regelmäßigen Abständen in den Missionen und Trainings vermittelt werden.

3.2 LADEF für Fire Team Leader

3.3 Taktische Führungsmaßnahmen

3.4 Taktische Aufträge und Auftragsverben

3.5 Planung und Kontrolle von direktem Feuer

3.6 Standard Operating Procedures

Standard Operating Procedures oder auch SOPs sind quasi der Hausbrauch von Soldiers.

3.6.1 Zielansprache

Um Teammitgliedern effektiv auf ein Ziel einzuweisen gibt es das sogenannte RE(H)Z Format. RE(H)Z bedeutet:

- R** - Richtung: Richtung zum Ziel kann folgendermaßen angegeben werden:
 - Himmelsrichtung

- Grad (auf Kompass)
- Uhrzeigerverfahren (z.B. 9 Uhr ist links)
- subjektive Richtungsangaben (links, rechts, vorraus, ... (sollte nur im Notfall verwendet werden))

E - Entfernung: Entfernung zum Ziel

H - Hilfsziel: Wenn das Ziel in der Nähe eines markanten Punktes liegt so kann dieser als Hilfsziel angegeben werden.

Z - Ziel: Beschreibung und Aktivität des Ziels. (Beispielsweise Feindgruppe auf offenem Feld, laufend Richtung NORD)

Insgesamt kann z.B. eine Feindmeldung folgendermaßen aussehen:

- Achtung Feindkontakt, Nord, 300m, hinter gelben Haus Kampfpanzer mit rauchendem Turm.
- Achtung Audiokontakt, links, Nahbereich, Infanterie.
- Vorraus Kampfpanzer!

3.6.2 Durchzählen

Normalerweise wird im Squad oder im Fireteam Laufpositionen festgelegt. Das ermöglicht den jeweiligen Anführern zu steuern welche Schlüsselwaffen (wie z.B. MGs) an welchen Positionen laufen und geben den einzelnen Teammitgliedern Hilfe und Orientierung, wo und wie sie sich innerhalb eines Teams bewegen.

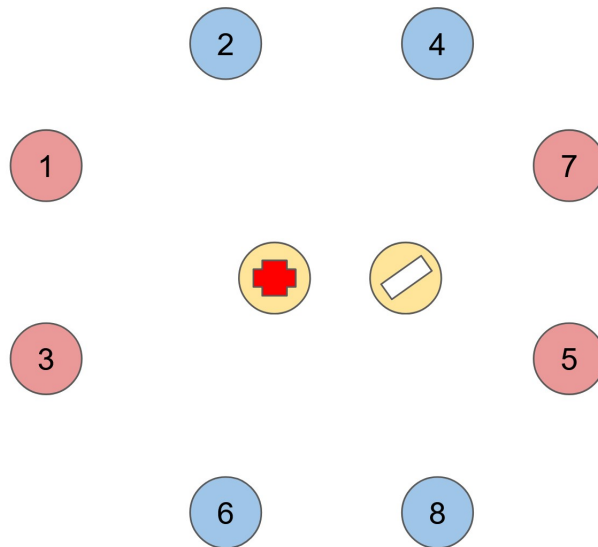
Normalerweise wird bei jedem Marschbeginn durchgezählt oder wenn vom Squad Leader oder Fireteam Leader befohlen (Meistens im Funk mit dem Stichwort **Durchzählen!**). Dabei beginnt die 1 und es wird bis zur letzten Person durchgezählt. Dies geschieht nicht im Funk. Die letzte Person gibt entweder das **Gruppe läuft!** (oder ähnliches) per Funk durch oder gibt es mündlich nach vorne weiter.

Bei Marschbeginn geht die erste Person im Marsch vor und wechselt nachdem die Gruppe läuft auf Marsch Marsch wenn befohlen.

3.6.3 Status

Bei Sol-diers beschreibt das Stichwort **Status** einen vereinfachten ACE Report. Er gibt dem Teamleader eine schnelle Übersicht darüber den Munitionstatus, mögliche Verletzte und verbrauchten Equipment.

3.6.4 Rundum Sicherung



3.7 Ausrüstungs Management

Zuerst ein paar grundsätzliche Richtlinien zur Ausrüstung:

- Wahl der Ausrüstung muss zum Einsatz passen.
- Wir suchen keine eierlegende Wollmilchsau.
(MG spielt nur mit MG und hat keinen Raketenwerfer.)
- Realistische Ausrüstung.
- Helmpflicht!

Folgende Items zählen zur derzeitigen Grundausrüstung:

- Primärwaffe
- Sekundärwaffe
- Uniform
- Kugelsichere Weste
- Helm
- Ohrstöpsel
- Rauchgranaten 2x
 - 2x weiß
 - 1x grün

- Kartenlicht
- IR Strobe
- 2x Sprenggranate
- 2x Kabelbinder
- Funkgerät (RF-7800S-TR)
- Uhr / Micro-Radioprogrammer (wenn RF-7800S-TR)
- Karte
- Kompass
- Nachtsichtgerät
- Medizinische Grundausrüstung
 - 15x QuickCloth
 - 2x Tourniquets
 - 1000mL Saline
- Fernglas (nur MG Assistant, Marksman, FTL, SL, PltCo, PltSgt, FAC, FO, UAV)

3.8 Verhalten als Mitglied eines Fire Teams

Fire Teams bilden die Basis der kämpfenden Elemente eines Platoons. Mehr Details dazu gibt es im Bereich "Organisation eines Infanterie Rifle Fireteams".

Jedes Fire Team besteht bei Sol-diers aus 4 Spielern. Einem Fire Team Leader (FTL) und 3 Untergebenen. Als neuer Spieler wird man z.B. als Rifleman innerhalb eines Squads in einem Fire Team eingesetzt. In diesem ist man dann einem erfahrenen Spieler unterstellt der als Anführer des Fire Teams agiert, dem Fire Team Leader. Dieser steht wiederum unter dem Kommando eines Squad Leaders (SL), der zwischen 2 und 3 Fire Teams anführt. Fire Teams bilden die Speerspitze der Infanterie.

3.8.1 Teamwork

Teamwork bildet das Fundament unserer Organisation bei Sol-diers. Wir vertreten den Grundsatz, dass ein Soldat allein nicht annähernd so effizient und effektiv ist, als eine Gruppe aus Spielern, die gemeinsam als Einheit arbeiten. Fire Teams kümmern sich sowohl um ihre eigenen Mitglieder als auch um die anderen Fire Team im Platoon.

Sol-diers hat keine feste Rollenverteilung. Man darf nicht erwarten immer mit den selben Leuten im Fire Team zu spielen.

Die Beherrschung des Inhalts dieses Guides soll dafür sorgen, dass du, trotz verschiedener Spieler, als ein effektives Mitglied einer Gruppe agieren kannst und ihr im Gesamten eine zusammen haltende und im Kampf effektive Gruppe bildet.

3.8.2 Aufgaben eines Fire Team Mitglieds

Um auf einem hohen Niveau (Teamwork, Koordination und Effektivität) spielen zu können, gibt es vieler Dinge mit denen der Spieler vertraut sein muss. Die hier genannten Aufgaben stellen die grundlegendsten Aufgaben und Verantwortlichkeiten dar, die **jeder** Soldat im Fireteam, bzw. **jeder** Soldat im Platoon oder Company, können **muss**.

Um den Zusammenhalt und die Effektivität im Kampf aufrechtzuerhalten, wird von jedem Spieler in unserer Gemeinschaft erwartet, dass er sich an diese einfachen Grundregeln hält:

Als Mitglied eines Fire Teams muss ich:

- mein Squad und mein Fireteam kennen.
- auf meinen Team Leader hören und dessen Befehle befolgen.

Fire Team und Squad Leaders sind normalerweise erfahrenere Spieler. Ihre Aufgabe besteht darin, dich am Leben zu halten und gleichzeitig die Mission zu erfüllen, mit der das Squad beauftragt wurde. Höre auf ihre Befehle und bleib bei deinem Team!

- Feuerdisziplin beherrschen und die Rules of Engagment(ROE) kennen.

Sei nicht derjenige, der eine heimliche Annäherung verrät, indem du versehentlich dein Gewehr abfeuerst oder auf ein Ziel schießt, ohne dass du eine Freigabe erhalten hast. Sobald die Dinge sich aufheizen und das Überraschungsmoment verloren ist, kannst du normalerweise auf alles schießen, was eine Bedrohung darstellt. Halte dich bis dahin an die Anweisungen deines Squad Leaders und halte Feuerdisziplin ein.

- angemessene Abstände einhalten.

Viele ArMA Spieler kenne den Moment, wenn der Fire team oder Squad Leader mit den Worten "SPACING!!! SPACIIING!!!" durch die Gegend läuft. Zu geringer Abstand zwischen den Soldaten, macht es Granaten, MGs, Raketen usw. leichter gleich ganze Gruppen Verbündeter auszuschalten. Halte immer ein paar Meter Abstand zu anderen Spielern!!!

- Situational Awareness aufrecht erhalten, Tunnelblick vermeiden und wissen, wo sich verbündete Kräfte befinden.

Das hilft zu verhindern, dass du vom Feind überrascht wirst, verhindert Beschuss durch eigene Kräfte (Blue On Blue). Außerdem gibt es dir eine Vorstellung davon, welche Bereiche je nach Ausrichtung des Squads oder Platoons mehr Beobachtung benötigen.

- meinen Bereich decken.

Es ist jederzeit eine 360°-Sicherung (**Rundum Sicherung**) erforderlich. Das bedeutet, dass bei einem vierköpfigen Feuerteam jede Person einen anderen Bereich beobachten oder abdecken sollte. Eine gute Sicherung bedeutet, dass dein Team viel weniger wahrscheinlich vom Feind überrascht wird und somit länger im Kampf überleben wird. Wenn du stehen bleibst, stell sicher, dass auch jemand auf die Sicherung im hinteren Bereich achtet. Wenn dies niemand anderes tut, nimm es selbst in die Hand - Dein Team wird es dir danken.

- nach Feindkontakten Ausschau halten, erkennen und melden können.

Sprich laut und deutlich, halte dich kurz. Wenn sich deine Einheit in eine Richtung bewegt können relative Richtungen verwendet werden (links, rechts, vorne, hinten). Ansonsten sind Himmelsrichtungen und Grad Angaben verwendet werden. Mehr dazu später.

- wissen, was mein Ziel ist.

Schieß nicht wild auf alles, was sich bewegt, da dies zu Verlusten durch Eigenbeschuss führen kann. Wenn du Zweifel hast, schieße nicht. Bitte eine andere Person aus Ihrem Team, den fraglichen Kontakt zu überprüfen. Schau auf der Karte nach, ob sich dort, wo du suchst, eigene Kräfte befinden. Wenn du dir immer noch unsicher bist, frag deinen Einheitenführer, der die Sache dann gegebenenfalls in der Befehlskette weitergeben kann. Sobald du den Abzug betätigt hast, kannst du nichts mehr tun, um den Schuss zurückzuholen. Sei nicht derjenige, der aus Unachtsamkeit einen Kameraden erschießt!

- die das Kreuzen von Feuerlinien vermeiden.

Wenn du dich an einer Person vorbeibewegen musst, versuche immer, hinter ihr vorbeizugehen. Wenn du dich in einer Kampfsituation vor jemandem bewegen musst, stelle sicher, dass du ihn beim Namen nennst und ihm sagst, dass Sie seine Schusslinie kreuzen wirst (**ACHTUNG MAX, ICH KREUZE**). Natürlich entscheidet der gesunde Menschenverstand, wann dies notwendig ist. Das Überqueren vor jemandem während der allgemeinen Bewegung auf ein Ziel zu ist keine große Sache, während das vorbeibewegen vor jemandem während eines Feuergefechts dich töten kann und eine Koordination mit demjenigen erfordert, vor dem du dich vorbeibewegen musst.

- immer als Teil meines Buddy Teams arbeiten.

3.9 Verhalten als Mitglied eines Buddy Teams

Das Buddy-Team-Konzept stellt sicher, dass jede Person zu jeder Zeit mindestens eine andere Person hat, die auf sie aufpasst und kämpft. Buddy-Teams sind im Platoon standardisiert, obwohl der Team Leader die Buddyteams je nach Situation ändern kann.

Die Standard Buddy Teams sind wie folgt aufgebaut: Der Fireteam Leader bildet zusammen mit dem Rifleman in einem Buddyteam, während das MG und dessen Assistant das zweite Buddyteam bilden. Der Team Leader wird zwar als Teil eines Buddy Teams gerechnet, jedoch muss er sich zwischen den beiden Buddy Teams bewegen, um Schussbahnen zu koordinieren etc..

Das MG Buddy-Team ist in der Regel das schussstärkere der beiden, da sie das MG des Fireteams einsetzen. Der Fireteam Leader wird in deren Nähe bleiben und ihnen Positionen und Feuersektoren zuweisen, während sich der Kampf entwickelt.

Als Mitglied eines Buddy Teams muss ich:

- bei meinem Buddy bleiben.

Wenn sich dein Buddy bewegt, solltest du bei ihnen sein. Gemeinsam seid ihr viel effektiver als getrennt.

- mit meinem Buddy kommunizieren.

Wenn es wichtig ist, lass es ihn wissen. Wenn du dich bewegst, sag es ihm, damit er weiß, dass er dich decken kann. Eine gute Kommunikation sorgt dafür, dass alle zusammenarbeiten und über den Status des Anderen informiert sind.

- meinen Buddy decken. Stimme deine Bewegungen, deine Sicherungsrichtung usw. mit deinem Buddy ab.

Wenn er den einen Weg deckt, dann deckst du den anderen. Wenn ihr eine gefährliche Zone durchquert (wie z.B. eine Straße oder offene Fläche), decke deinen Buddy während er sich bewegt.

- Verantwortung über meinen Buddy übernehmen.

Wenn du deine Position änderst, achte darauf, dass dein Buddy mit dir kommt. Zu realisieren, dass man seinen verwundeten Buddy zurückgelassen haben, ist eine Situation in die man nicht kommen möchte.

- meine Buddy versorgen / evakuieren, wenn er verletzt wird und sich nicht selbst versorgen kann.

Wenn du außer Gefecht gesetzt wurdest, kannst du dich darauf verlassen, dass

dein Buddy dir zur Hilfe kommt. Umgekehrt, wenn dein Buddy außer Gefecht gesetzt wurde, weißt du dass du handeln musst, um deinen Teil beizutragen sie zu retten. Das beinhaltet die Rettung aus der Gefahrenzone, Transport zum Medic, Verwendung von Rauch zum Blenden des Feindes und als Sichtschutz vor dem Feind oder auch den Ausschalten desjenigen, der versucht hat euch außer Gefecht zu setzen.

Du bist deinem Buddy und deinem Team keine Hilfe, wenn du tot bist! Wenn die taktische Situation dir es nicht erlaubt, jemanden zu helfen, dann ist es deine Aufgabe dafür zu sorgen, die Situation so zu verbessern, dass geholfen werden kann. Normalweise kann dies durch die Bekämpfung des Feindes bzw. die Koordinierung mit anderen zur Bekämpfung des Feindes erreicht werden.

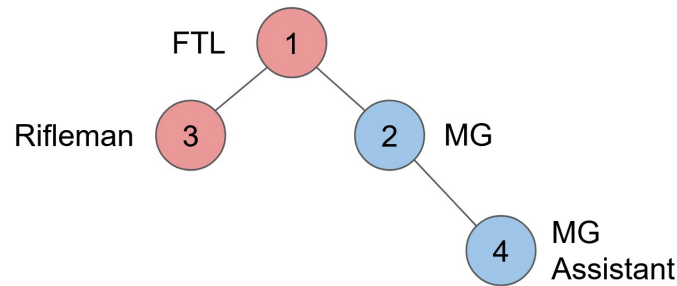
3.10 Bewegung als Mitglied eines Fireteams

Grundsätzlich gibt es 2 Bewegungsarten während des Feuerkampfes:
Der Sprung / Rush
Das Kriechen / Crawl

3.10.1 Fireteam Formationen

Hier werden wichtige Fireteam Formationen bei Sol-diers vorgestellt. Besonders hervorgehoben werden der Keil und die gestaffelte Kolonne, die die Standard Formationen in nicht verbündeten und nicht gesicherten Gebiet darstellen. Die Formationen der Fireteams werden vom Squadleader festgelegt, bzw. dem Fireteamleader, sofern der Squadleader dies zulässt. Der Fireteamleader ist in diesen Formationen immer der erste Mann nach dem **Grundsatz: Führen von Vorne**. (Im Orts- und Häuserkampf tauschen Fireteamleader oft Position, um von hinten zu koordinieren, da erfahrungsgemäß im Haushkampf der Pointman (der Erste im Team der vorgeht) oft ausfällt. Dabei wird die Laufreihenfolge umgedreht, das heißt die 4 läuft vor danach 3, 2, 1.)

Keil / Fire Team Wedge

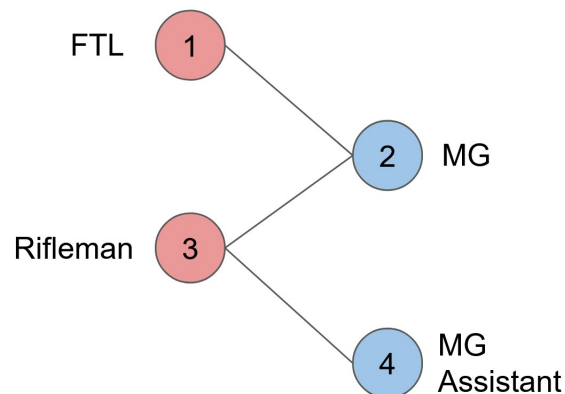


Gerade Zahlen rechts / Schwerpunkt rechts

Diese Formation stellt die Standard Fireteam Formation dar, welche

- eine gute Steuerbarkeit durch den Fireteamleader bietet.
- sofortiges Feuern in alle Richtungen ermöglicht.
- eine gute offensive Feuerkraft bietet ohne, die Nachteile einer gestaffelten Kolonne oder einer Feuerlinie zu haben.
- eine gute lokale 360 Grad Sicherung bietet.

gestaffelte Kolonne / Fire Team modified Wedge / Schützenreihe

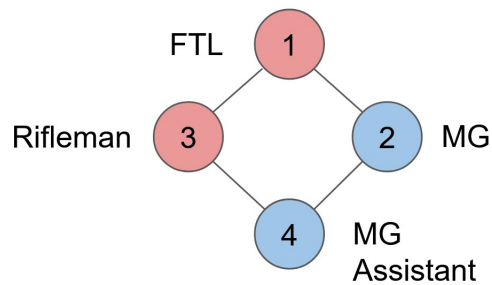


Gerade Zahlen rechts / Schwerpunkt rechts

Diese Formation wird in schwierigem bzw. unwegsamem Gelände, schlechter Sicht oder dann verwendet, wenn der Keil nicht mehr aufrecht erhalten werden kann. Wenn die erwähnten Faktoren nicht mehr zutreffen, sollte wieder in die Keil Formation gewechselt werden. Die gestaffelte Kolonne wird auch für längere Märsche verwendet, wenn man sich auf Wegen oder Straßen fortbewegt. Die gestaffelte Kolonne

- ist leichter steuerbar bei reduzierter Sicht oder rauem Terrain als andere Formationen.
- bietet weniger Flankensicherung als der Keil, aber dafür mehr als die Kolonne.

Fireteam Diamant / Fireteam Diamond / Raute

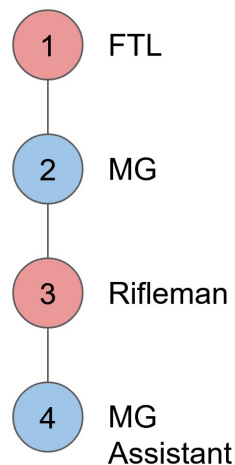


Gerade Zahlen rechts / Schwerpunkt rechts

Der Fireteam Diamant stellt eine Modifikation des Keils dar und wird vor Allem verwendet, wenn das Fireteam alleine agiert oder das Führungs Sicherungs Element einer größeren Einheit ist (Point Team). Der Fireteam Diamant hat die selben Vorteile als der Keil, ausgenommen er

- bietet weniger Feuerkraft nach vorne.
- erlaubt besser Rückraum Sicherung.
- erlaubt ein Feuern in alle Richtungen mit dem Nachteil, dass ein Soldat immer keine freie Feuerlinie hat.

Kolonne / Fire Team File

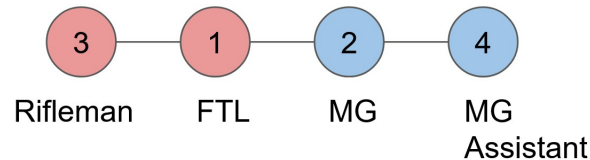


Wenn durch die beim Keil bzw. der gestaffelten Kolonne beschriebenen Faktoren diese Formationen nicht möglich sind, wird die Kolonne verwendet. Die leichteste Formation in engem Terrain oder bei starker Vegetation. Die Kolonne

- bietet die beste Steuerbarkeit
- bietet die wenigste Feuerkraft nach vorne.

- biete hohe Bewegungsgeschwindigkeit.
- bietet hohen hohen Flankenschutz, aber schlechte Feuerkraft nach vorne oder hinten.

Feuerlinie

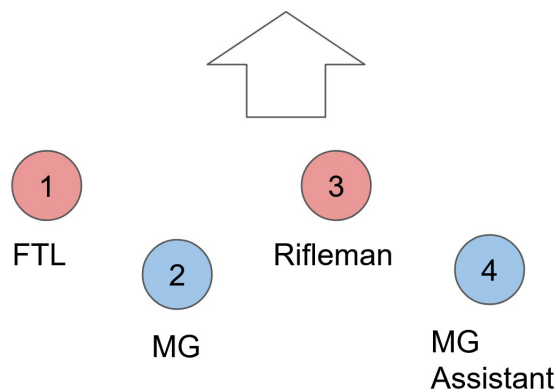


Gerade Zahlen rechts / Schwerpunkt rechts

Diese Formation sollte nur in ausgewählten Situationen angewandt werden. Die bessere Alternative ist im Normalfall der Keil. Die Feuerlinie

- Biete sehr hohe Feuerkraft nach vorne
- bietet sehr geringen Flankenschutz
- ist schwer steuerbar.
- sollte nicht eingesetzt werden, wenn Flankenangriffe wahrscheinlich oder die angegriffene Position mit MGs verstärkt wurde.

Schützenrudel



Diese Formationen stellen eine Variation der Feuerlinie dar. Sie wird bei Soldiers nicht verwendet, ist jedoch Teil der Bundeswehr Formationen, die in den deutschen ArmA Clans weit verbreitet ist. Deswegen es gut ist zu wissen was damit gemeint ist.

Abstände

Die Abstände in den Formationen sollten nicht starr gehalten werden, sondern je nach Auftrag, Feind, Gelände und Wetter, verfügbaren Truppen und Unterstützung, verfügbarer

Zeit variieren. Der normale Abstand am Tag ist ca. 10 Meter. Grundsätzlich kann man aber sagen:

- In offenen Gelände werden die Abstände vergrößert.
- Die Abstände werden verringert, wenn Gestrüpp, Gelände, Dunkelheit, Rauch oder dichter Nebel die Sicht einschränken.
- Die normalen Abstände werden wieder eingenommen, sobald die oben genannten Faktoren dies wieder zulassen.

3.10.2 Bewegungs Techiken

Es gibt viele Bewegungstechniken, die in ArmA anwendbar sind. Die Verwendung der richtigen Technik trägt viel zum Schutz des Team bei und es ist wichtig dass alle Spieler mit den Unterschieden der Verschiedenen Arten Vertraut sind.

Bounding Overwatch

Bounding Overwatch ist quasi die Standard Infanterie Bewegungstechnik.

Das Prinzip dahinter lautet, dass ein Element stationär, die sich bewegenden Elemente deckt. Diese technik kann auf allen Einheitengrößen angewandt werden, egal ob innerhalb einer Buddy Teams oder auf Platoon Ebene. Die Wahl, welche Technik verwendet wird, hängt von der Bedrohungstufe des Feindes ab. Wenn die Führung keine explizite Technik anweist, so bestimmt das bewegende Element die Technik. Rau-penartiges Vorgehen wird im Feuerkampf und bei einer hohen Bedrohungslage angewandt. Überschlagenes Vorgehen in Situationen ,wo die Berohungslage nicht so hoch und Geschwindigkeit eine höhere Rolle spielt.

Nun ein paar Richtlinien wenn man Bounding Overwatch einsetzt:

- Elementführer sollten sicherstellen, dass die angrenzenden Teams nahe genug beieinander stehen, um sich gegenseitig mit Feuer zu unterstützen. In diesem Sinne wäre es ratsam, als allgemeine Richtlinie zu verhindern, dass zwei Infanterieelemente mehr als 300 Meter (auf Squad Ebene) voneinander getrennt sind. Die Abstände verringern sich je nach Ebene. Fire Teams sollten nicht weiter als 100 Meter voneinander getrennt und in Sichtreichweite sein, während Buddyteams nicht weiter als 50 Meter voneinander getrennt
- Element Anführer sollten taktische vorteilhafte Positionen auswählen, wenn sie Überwachen.
- Die Abstände der Positionen sollte aufgrund des Terrains, der Sichtbarkeit, der Bedrohungslage durch den Feind usw. gewählt werden. Beispielsweise sind die Abstände in offenen Terrain größer , da auch das Deckungs- / Überwachungsteam

einen größeren Bereich überwachen kann, während im urbanen Gelände oder beispielsweise im Dschungel die Abstände kürzer sind, um die Teams nicht zu weit aufzuteilen.

- Mit Fahrzeuge können durch ihre höhere Reichweite auch höhere Abstände gewählt werden.

Überschlagenes Vorgehen(Alternate Bounding Overwatch) ist der schnellste der beiden Modi, wobei etwas Sicherheit für zusätzliche Geschwindigkeit geopfert wird. In diesem Modus springen die Teams aneinander vorbei, bevor sie anhalten und dem anderen Team erlauben, sie zu überholen.

Raupenartiges Vorgehen(Successive Bounding Overwatch) ist die langsamere der beiden Varianten. Dabei rückt ein Team vor, hält an, und dann rückt das andere Team auf gleiche Höhe mit ihnen vor, hält an, und der Vorgang wiederholt sich. Dies bietet ein hohes Maß an Sicherheit, hat aber den Nachteil, dass es länger dauert, es einzusetzen.

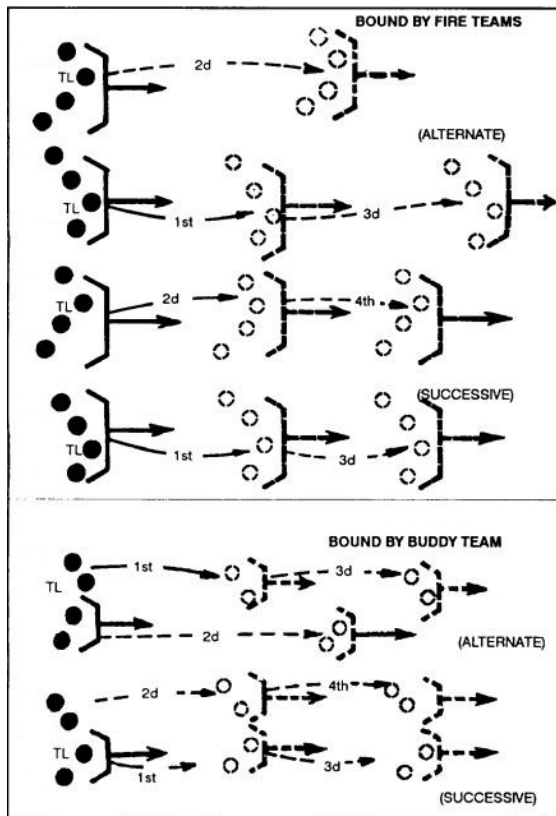


Figure 4-1. Movement to assault.

3.10.3 Reaktion auf indirektes Feuer

1. Meldung mittels: **Incoming!** / Achtung Mörser ...

2. Beobachtung des Führers vor Ort für weitere Befehle.
3. Deckung suchen (wenn möglich außerhalb der beschossenen Zone) und möglichst wenig Bewegung, um den Feind nicht zu alarmieren.
4. Möglichst tief bleiben, wenn der Anführer nicht in Sicht ist.

Bibliography

- [Arm16] U.S. Army. Atp 3-21.8 - Infantry Platoon and Squad, 04/12/2016. [Online; Stand 01. June 2020].
- [Mar08] U.S. Marines. RP 0103 - Principles of Marine Corps Leadership, 2008. [Online; Stand 01. August 2022].