

Lage

Lage gegnerische Kräfte

Russische Kräfte haben Obj. Hööpakka, Obj. Kettula und Obj. Jankos genommen und graben sich für die Nacht zur zeitlichen begrenzten Verteidigung ein. Sie errichten Sperren und befestigte Stellungen in der Umgebung der Objectives und patrouillieren in der gesamten AO. Schätzungsweise befindet sich der Feind in verstärkter Kompaniestärke im Einsatzgebiet und verfügt über Infanterie, motorisierte und vereinzelt mechanisierte Einheiten.

Aufgeklärte Feindstellungen keine

Eigenen Lage

Eigene Kräfte haben ein HQ im Norden eingerichtet (ca. 4,5 km nördlich des Feindes). Easy Red startet in verminderter Platoonstärke von HQ und bereitet sich auf den Anmarsch zu den Objectives vor. Des weiteren wurden Stellungen von White Platoon eingerichtet, nahe Kokkila, Sompil und Saipale, um die Bevölkerung zu schützen und um den feindlichen Vormarsch zu verzögern. Blue Platoon befindet sich im Anmarsch zur AO und soll Easy White verstärken.

Unterstellungen und Aufgaben

keine

Zivile Lage

Der Feind hat die Zivilbevölkerung nicht evakuiert um unser Vorgehen zu verlangsamen. Die Bevölkerung ist uns wohl gesonnen, da der Feind die Zivile Bevölkerung in sein Vorhaben mit einbinden will und jene die sich weigern hinrichtet.

Auftrag

1. Easy Red nimmt Hööpakka.
2. Easy Red nimmt Kettula.
3. Easy Red nimmt Jankos Industriegebiet.

Durchführung

Absicht

Absicht des Platoons Leaders ist es, Easy Red nimmt Hööpakka, Kettula und Jankos Industriegebiet in 4 Phasen um aus Süden antretenden Feind zu vernichten und die AO zu stabilisieren.

Einzelaufträge

Phase 1 - Anmarsch

- Easy Red 1
 - stellt Abmarschbereitschaft in HQ her.
 - Nimmt Mun und SanMat auf.
 - Verlegt auf Marschweg zu RallyPoint 1-1
- Easy Red 3
 - stellt Abmarschbereitschaft in HQ her.
 - Nimmt Mun und SanMat auf.
 - Verlegt auf Marschweg zu RallyPoint 1-1

- Easy Red 2
 - stellt Abmarschbereitschaft in HQ her.
 - Nimmt Mun und SanMat auf.
 - Verlegt auf Marschweg zu RallyPoint 1-1
- Fahrzeugreihenfolge
 - Red 1
 - Red 2
 - Red
 - Red 3

Phase 2 – Obj. Hööpakka

- Easy Red 1
 - Überwacht Süd an RP 1-1
 - Easy Red verlegt in Schützenreihe (gestaffelte Kollone) zu AA 2-1
 - Greift im Schwerpunkt mit Red 2 rechtsumfassend unter Deckung von Red 3 nördlich der Strasse an (überschlagend) und gewinnt AP 1-3
 - Nimmt Nord Hööpakka im Schwerpunkt mit Red 2
 - Überwacht Richtung West
- Easy Red 3
 - Überwacht Nord West an RP 1-1
 - Easy Red verlegt in Schützenreihe (gestaffelte Kollone) zu AA 2-1
 - Stellt Feuerbasis für Angriff und rückt bei fehlendem Sichtkontakt von Red 1 oder Red 2 selbstständig südl der Strasse vor und gewinnt AP 1-2.
 - riegelt Strasse in Hööpakka ab und nimmt Süden von Hööpakka von Nordteil genommen.
 - Überwacht Richtung Süd
- Easy Red 2
 - Überwacht Nord Ost an RP 1-1
 - Easy Red verlegt in Schützenreihe (gestaffelte Kollone) zu AA 2-1
 - Greift im mit Red 1 rechtsumfassend unter Deckung von Red 3 nördlich der Strasse an (überschlagend) und gewinnt AP 1-3
 - Unterstützt Red 1 beim Nehmen von Nord Hööpakka
 - Überwacht Richtung Ost.

Phase 3 – Obj. Kettula

- Easy Red 1
 - Verlegt zu RP 2-1
 - Überwacht Süd an RP 2-1
 - Nach Maßgabe Plt. Leader
- Easy Red 3
 - Verlegt zu RP 2-1
 - Überwacht Nord West an RP 2-1
 - Nach Maßgabe Plt. Leader
- Easy Red 2
 - Verlegt zu RP 2-1
 - Überwacht Nord Ost an RP 2-1
 - Nach Maßgabe Plt. Leader

Phase 4 – Obj. Jankos Industriegebiet

spezielle Aufträge

- Suqad/PLT-Medics stellen CasEvac und führen auf Befehl VerwuVers durch.

Maßnahmen zur Koordinierung

- Zeiten:
 - Funküberprüfung: Maßgabe Plt Leader
 - Marschbereitschaft: Maßgabe Plt Leader
 - Marschbeginn: Maßgabe Plt Leader
- Marschstrecke: befohlener Marschweg (siehe Kartenmaterial)
- Sammelpunkte: Maßgabe PltL
- Feuerregelung: Feuervorbehalt, nach erstem Kontakt Maßgabe PltL

- "Verhalten-Bei" im Konvoi:
- *Fahrzeuge müssen nicht bewacht werden!*
- Beschuss in der Bewegung
 - unterl Feind
 - Feuer erwidern, Feuerüberlegenheit herstellen
 - Fd nach Maßgabe PltL vernichten
 - überl Feind
 - Feuer erwidern, Feuerüberlegenheit herstellen
 - Ausweichen
 - Fd nach Maßgabe PltL vernichten, oder umfahren/weiter ausweichen
- Sperren
 - Sperre kann geöffnet werden
 - Sich rundum
 - Sperre kann nicht geöffnet werden
 - Ausweichroute erkunden (Straßen)
 - umfahren mit geringster Abweichung
 - Konvoi bleibt mögl. in Bewegung
- IED Schlag
 - vorn
 - Ausweichen nach hinten, Abstand gewinnen
 - Sich rund um
 - VwuRettung/Bergung einleiten mit VwuVers
 - mittig
 - vorne weicht nach vorn aus, gewinnt Abstand
 - hinten weicht nach hinten aus, gewinnt Abstand
 - Sich rund um
 - VwuRettung/Bergung einleiten mit VwuVers
 - hinten
 - Ausweichen nach vorn, Abstand gewinnen
 - Sich rund um
 - VwuRettung/Bergung einleiten mit VwuVers

Einsatzunterstützung

SAN:

- Selbst- und Kameradenhilfe, Sanitäter in den Squads.

Logistik:

Nachschub:

- Munition auf Fahrzeugen
- Anforderung von Logistik per Helikopter

Feldreparatur:

- keine

Mun/Kampfmittel:

- Ausrüstung am Mann
- Keine Nachtkampffähigkeit.
- Sperrbestände:
 - Maßgabe PtlL
 - 3x Mags und 2x MG Gurt

Fahrzeuge:

- 1x gep. Humvee M240
- 3x MRAP M1232 M2

Feuerunterstützung:

- keine

Führungsunterstützung

- Führungsmittel:
 - Alle Eigenen Einheiten: 1x AN/PRC152
- Regelung Meldewesen: Empfangsbereitschaft, Sendeerlaubnis
- Frequenzen: siehe Funkdiagramm
- Leucht- und Erkennungszeichen:
 - Rauch:
 - rot markiert Feind
 - grün markiert Eigene
 - Nebel weiß wird nur zum Verschleiern genutzt
 - Flaggen/Knicklicht:
 - Lila markiert VerWuNest

- Führerreihefolge: PltL - PltSgt - Maßgabe Red 3 – Red 2 – Red 1

Grafischer Missionsplan:

Phase 1



Phase 2

Phase 4

