

[SOL] OP *Third Time's a Charm*

Zeus: Sol.Xindet

1. Allgemeine Daten

Wichtige DLCs: keine

Datum: 27.04.2024

Treffen: 18:30 Uhr

Beginn: 19:00 Uhr

Voraussichtliches Ende: 23:30 Uhr

Ausrichtender Clan: *Sol-diers*

Repo: *Special Events*

auto-config: ftp://download.sol-diers.com/armed_assault_3/addons/arma3sync_SpecialEvents/.a3s/autoconfig

Modpack: *OP Third Time*

Slotliste: <https://slotlist.info/missions/ads>

Tech-Check: von 22.04.2024 bis 27.04.2024, 17:00 Uhr

Führungsbriefing: 27.04.2024, 17:30 Uhr (Briefing für Platoonlead Bounty Blue, Bounty 3 Alpha, Hammer und Anvil; Interne Briefings selbstständig danach)

2. Kurzbeschreibung

Kampagne in der "Operation Iraqi Freedom" auf Seite der Amerikaner mit motorisierten Kräften.

-----**Ab hier Briefing**-----

3. OPORD / LADEF

3.1 Situation / Lage

3.1.1 Area of Operation / Einsatzgebiet

Irak, Farabad, Wüste, Berge, Felsen, 300300Cmar03 Iraqi Freedom+10; Leichter Bodennebel,

Wind, Sturmgefahr

3.1.2 Enemy Forces / Feindlage

Irakische Kräfte sind uns feindlich gestimmt. Der Feind hat Infanterie und mechanisierte Infanterie in Stellung, um unseren Angriff abzuwehren. Es muss mit Straßensperren, Hindernissen und Barrieren gerechnet werden. Der Feind besitzt Teils veraltetes sowjetisches Equipment, hat aber auch moderne Waffen in seinem Arsenal. Der Feind ist begrenzt Nachtkampftauglich. Ob Feindliche Feuerunterstützung durch Mörser o.ä. möglich ist, ist stand aktueller Aufklärung unklar. Der Feind besitzt hauptsächlich Fahrzeuge aus sowjetischer Produktion. Es wurden T-72 KPz im NW gesichtet. Des Weiteren werden BMP-1 und BMP-2, sowie BTR-80 und BTR-80 A aktiv genutzt.

Derzeit sind folgende Stellungen durch Aufklärungskräfte bekannt: (s. Bilder im Forum)

- Infanterie (Drei Squads) in Stellung, S des Stadtparkes, überwacht vermutl. mit PALR Freifläche S der Stadt.
- Mot. Infanterie (Zugstärke) in Stellung, beim Botschaftsgelände und den Gehöften NW der Botschaft, bzw. SW des Paradeplatzes.
- Mot. Infanterie (Zugstärke) NO des Krankenhauses, bzw. W des Paradeplatzes auf Baustelle und in Gebäudeblöcken verschanzt.
- Mech. Inf. (Zugstärke) bei Hotel W der Moschee.
- Bekämpfte SAM /AAA NW des Hotels

3.1.3 Friendly Forces / Eigene Lage

Eigene Kräfte des "41st Infantry Regiment" befinden sich auf dem Gelände des Farabad Int. Airports. Die "2nd Company" ist derzeit in der Assembly Area südlich von Farabad und bereitet sich auf den Angriff vor.

Red Platoon (nicht sim.) rückt vor über Landstraße, Richtung Schrottplatz

White Platoon (nicht sim.) rückt vor über Gebirgspass, Richtung Ölfelder

Blue Platoon greift Farabad direkt an

Green Platoon (nicht sim.) löst aus und verstärkt. Momentan bei CP West.

Alle Kräfte der "2nd Company" sind motorisiert. Company Command verlegt auf M113, Charlie Platoon auf Stryker CROWS.

3.1.4 Attachments and Detachments / Unterstellungen und Abgaben

Folgende Einheiten werden der "2nd Company" unterstellt:

- 2x Fliegerleitoffiziere des "41st Infantry Regiment"
- 4x Sanitäter des "41st Infantry Regiment"
- 1x Halbzug of 2x M1A1 Abrams des "70th Armor Battalion"
- 1x Rotte of 2x AH-64 Apache des "11th Attack Helicopter Regiment"

3.1.5 Civilians / Zivile Lage

Die Zivilbevölkerung flieht Richtung Nord. Es ist bei CP North mit erheblichem Fahrzeugaufkommen zu rechnen. In der Stadt befinden sich immer noch einige Zivilisten. Diese sind uns neutral eingestellt, allerdings gibt es immer wieder feindliche Informanten, die sich unter die Zivilbevölkerung mischen. Zivile Waffenträger wie z.B. die Polizei haben die Stadt bereits verlassen.

3.2 Mission / Auftrag

2nd Company. wirft den Feind in Farabad, rückt vor bis zum LOA und richtet sich zur zeitlich

begrenzten Verteidigung ein, um den Feind weiter nach Nord zurückzudrängen.

3.3 Execution / Durchführung

3.3.1 Commanders Intent / Eigene Absicht

Phasen:

Phase 1: OBJ Rohr

Phase 2: OBJ Botschaft

Phase 3: OBJ Innenstadt

Phase 4: OBJ Hotel

Phase 1:

Bounty überquert Fluss Sharif und nimmt OBJ Rohr unter Überwachung von Hammer und Anvil um Brückenkopf zu errichten.

Alle Bodengebundenen Einheiten gehen nördlich RP North in Stellung und bekämpfen den Feind, um ein Übersetzen über den Fluss zu ermöglichen. Nach Überquerung Sharif River wird das OBJ gen Nord und OST isoliert und von den übergesetzten Einheiten genommen.

Phase 2:

Bounty Blue nimmt OBJ Botschaft unter Überwachung Anvil und vernichtet mechanisierte feindliche Einheiten um die süd-östliche Zufahrtstraße zu sichern.

Phase 3:

Bounty nimmt OBJ Innenstadt blockweise unter Überwachung von Hammer

Phase 4:

Bounty nimmt OBJ Hotel und bereitet eine zeitlich begrenzte Verteidigung vor

3.3.2 Task to Units / Einzelaufträge

Bounty 3 Alpha:

Phase 1: Verlegt nach RP North;

Koordinierung von Hammer zur Bekämpfung des Feindes

Phase 2: Koordinierung von Hammer zur Bekämpfung des Feindes

Schwerpunkt ist die Vernichtung des anrückenden Feindes aus Nord um OBJ Botschaft zu isolieren

Phase 3: Koordinierung von Hammer zur Bekämpfung des Feindes

Schwerpunkt ist die Vernichtung des anrückenden Feindes aus Nord, um OBJ Innenstadt zu isolieren

Phase 4: Koordinierung von Hammer zur Bekämpfung des Feindes

Schwerpunkt ist die Vernichtung des anrückenden Feindes aus Nord um OBJ

Hotel zu isolieren

Bounty Blue:

- Phase 1: Verlegt nach RP North; geht in Stellung; bekämpft aus Stellung den Feind im OBJ Rohr;*
auf Befehl Bounty Sturmfahrt auf Übersetzkpunkt; abgessenes Nehmen von OBJ Rohr;
Endzustand: Stellung Richtung Nord und Ost beziehen, um evtl. Gegenangriff abzuwehren; Bereitmachen für Phase 2
- Phase 2: Sicherung Position „Straßenende“, um einen Aktionsraum für Anvil zu schaffen*
Nehmen des Botschaftsgebäudes in OBJ Botschaft
Nehmen des nördlichen Teils OBJ Botschaft
Endzustand: Stellung nördlicher Teil OBJ Botschaft Sicherungsrichtung Nord und West
- Phase 3: Vorrücken über Westen OBJ Botschaft zum Süden OBJ Innenstadt*
Blockweise nehmen des OBJ Innenstadt von Süd nach Nord unter Koordinierung von Bounty
Endzustand: Stellung im Norden von OBJ Innenstadt mit Sicherungsrichtung OBJ Hotel
- Phase 4: Nehmen des Hotelgebäudes*
Endzustand: Rundumsicherung im Hotel

Bounty Black:

- Phase 1: Verlegt nach RP North*
Errichtet eigenverantwortlich CCP und warten auf Befehle zur Verwundetenversorgung im Feld
- Phase 2: Errichtet eigenverantwortlich CCP und warten auf Befehle zur Verwundetenversorgung im Feld*
- Phase 3: Errichtet eigenverantwortlich CCP und warten auf Befehle zur Verwundetenversorgung im Feld*
- Phase 4: Errichtet eigenverantwortlich CCP und warten auf Befehle zur Verwundetenversorgung im Feld*

Anvil:

- Phase 1: Verlegt nach RP North; geht in Stellung und bekämpft HVTs um das Errichten des Brückenkopfes von Blue zu Unterstützen*
Abfangen der möglichen feindlichen Unterstützung aus OBJ Botschaft
Endzustand: Verlegen über Fluss in den Osten des OBJ Rohr und Sperren der Straße Richtung OBJ Botschaft und Paradeplatz
- Phase 2: Überwachung von Blue*
Verlegen auf Position "Straßenende" und Überwachung der großen Straße Richtung OBJ Botschaft um ein überwechseln des Feindes zu verhindern und

um mögliche MBTs zu vernichten

Endzustand: Unterstützung von Blue im Norden des OBJ Botschafts

Phase 3: Verlegen mit Blue zum südlichen Teil OBJ Innenstadt

Sperren der Hauptstraße um eine übersetzen des Feindes zu verhindern

Vorrücken auf Höhe Blue und Unterstützung bei der Einnahme des OBJ

Endzustand: Stellung im nördlichen Bereich des OBJ Innenstadt mit Sicherungsrichtung OBJ Hotel

Phase 4: Feuerunterstützung von Blue beim Annähern and das Hotel

Endzustand: Stellung im Norden des OBJ Hotel und Abriegelung des OBJ

Hammer:

Phase 1: Befehle über JTAC

Abfangen von anrückender feindlicher Verstärkung um OBJ Rohr zu isolieren

Phase 2: Befehle über JTAC

Abfangen von anrückender feindlicher Verstärkung um OBJ Botschaft zu isolieren

Phase 3: Befehle über JTAC

Abfangen von anrückender feindlicher Verstärkung, um OBJ Innenstadt zu isolieren

Phase 4: Befehle über JTAC

Abfangen von anrückender feindlicher Verstärkung um OBJ Hotel zu isolieren

3.3.3 Fire Support Plan / Feuerunterstützungsplan

CAS wird über die JTAC angefordert und durch AH-64 ausgeführt. Mörser und Artillerie stehen uns nicht zu Verfügung. Bis zur Vernichtung der Manpads/AAA in Farabad ist das Stadtgebiet Flugverbotszone.

3.3.4 air defense and anti-tank / Flieger- und Panzerabwehr

Es besteht Luftüberlegenheit. Die US Navy und US Air Force fliegen CAP und SEAD. Feindliche Jets und Hubschrauber werden so innerhalb kürzester Zeit abgefangen.

Panzerabwehr wird vorrangig durch Kräfte Anvil gewährleistet. Des Weiteren gibt es AT in Blue.

3.3.5 Coordinating Instructions / Maßnahmen zur Koordinierung

Zeiten:

- *x+10 Funkkreiseröffnung*
- *x+20 Abmarschbereitschaft herstellen*
- *x+25 Abmarsch*

Verhalten:

- *bei unterlegenem Feindkontakt: melden, vernichten*
- *bei überlegenen Feindkontakt: melden, binden*

- *bei Verletzten: melden, ggf. Übergabe an Black*
- *bei Hubschrauber / Jet: melden, in Deckung gehen*

Marschstrecke: auf Weisung CO

Marschreihenfolge: selbstständig / Weisung CO

Rally: selbstständig / Weisung CO

Feuerstatus: grün / Feuer frei auf alle nicht freundlichen Einheiten

Sperrbestand: selbstständig; mind. 2X AT

3.4 Service Support / Einsatzunterstützung

3.4.1 Medical / Medizinisch

Selbst- und Kameradenhilfe

Medics im Platoon und in der Company;

MassCas: Platoon organisiert Schutz, PlMedic macht Triage und weist ein

MedEvac: nicht vorhanden; CasEvac über Company anforderbar

3.4.2 Supply / Logistik

Versorgung mit Munition und medizinischem Material über Material auf den Fahrzeugen; kaputte Fahrzeuge an Company melden

3.4.3 EPOW / Kriegsgefangene

Meldung an Company

3.5 Command & Signal / Führungsunterstützung

3.5.1 Command / Führungsreihenfolge

Bounty 6 – Bounty 5 – Bounty Blue 6 – Bounty Blue 7 – Anvil 6

3.5.2 Signal / Führungsmittel

Funkgeräte Mannausstattung

Regelungen: keine Passwörter, Verschlüsselungen

Frequenzen <https://www.sol-diers.com/buendnis/funkfrequenzen/>

Leucht-Erkennungszeichen

rot: Feind / Feindstellung

grün in Verbindung mit Rot: keine Feinde

blau: eigene Teile

weiß: verschleiern

gelb: Zielmarkierung für JTAC