Sol-diers Complete Leadership Guide for ArmA[1]

xgamescom , Bodyguard, Justin
of Sol-diers

9. August 2021

[1]Mein Dank geht vor allem an unser Team bei Sol-diers, die den gro"sen Aufwand in Kauf genommen haben, um diesen Guide zu erschaffen.

Inhaltsverzeichnis

I Allgemeine Inhalte **2**

1 Organisation **3**
1.1 Einleitung . . . 3
1.2 Organisation eines Infanterie Rifle Platoons . . . 3
1.2.1 Der Platoon Leader(NATO) / Platoon Commander(U.S.Marines) (PltCo) . . . 3
1.2.2 Der Platoon Sergeant (PltSgt) . . . 3
1.2.3 Der Platoon Medic (PltMedic) . . . 3
1.2.4 Der Platoon Forward Air Controller (FAC) . . . 3
1.2.5 Der Platoon Forward Observer (FO) . . . 3
1.2.6 Der Platoon Radio Telephone Operator(RATELO) . . . 3
1.3 Organisation eines Infanterie Rifle Squads . . . 3
1.3.1 Der Squad Leader (SL) . . . 4
1.4 Organisation eines Infanterie Rifle Fireteams . . . 4
1.4.1 Der Fireteam Leader (FTL) . . . 4
1.4.2 Der Automatic Rifleman / Light Machine Gun (LMG) . . . 4
1.4.3 Der Automatic Rifleman Assistant / Light Machine Gun Assistant (LMG Ass.) (Hilfsschütze) . . . 4
1.4.4 Der Rifleman . . . 4
1.5 Organisation eines Infanterie Weapons Squads . . . 4
1.5.1 Das Medium Machine Gun Buddyteam (MMG) . . . 4
1.5.2 Das Heavy Anti Tank Buddyteam (HAT) . . . 4

2 Warrior Skills Level 1 **5**
2.1 Grundlegende ArmA Steuerung . . . 5
2.2 Navigation . . . 5
2.2.1 Kompass . . . 5
2.2.2 Karte . . . 5
2.2.3 GPS . . . 5
2.3 Kommunikation . . . 5
2.4 Erste Hilfe . . . 5
2.5 Waffenumgang . . . 6
2.5.1 Gewehre und Pistolen . . . 6
2.5.2 Raketenwerfer . . . 6
2.5.3 MGs . . . 6
2.5.4 UGLs . . . 6
2.5.5 Marksman Rifles . . . 6
2.5.6 Handgranaten . . . 6
2.6 Ausrüstungs Managment . . . 6
2.7 Verhalten als Mitglied eines Fire Teams . . . 7
2.7.1 Teamwork . . . 7
2.7.2 Aufgaben eines Fire Team Mitglieds . . . 7
2.8 Verhalten als Mitglied eines Buddy Teams . . . 9

2.9 Bewegeung als Mitglied eines Fireteams . . . 11
2.9.1 Fireteam Formationen . . . 11
2.9.2 Bewegungs Techiken . . . 12
2.9.3 Bewegung unter direktem Feuer . . . 15
2.9.4 Bewegung unter, über order durch Hindernisse . . . 15
2.9.5 Reaktion auf indirektes Feuer . . . 16
2.10 Situational Awareness . . . 16
2.10.1 Worauf du achten und hören solltest . . . 17
2.10.2 Prior to combat, scan the following... . . . 18
2.10.3 In combat, look for... . . . 18
2.10.4 After combat, look for... . . . 19
2.10.5 Listen! . . . 19
2.11 Militärische Symbole . . . 20
2.12 Der Führerschein . . . 20
2.13 Grundlagen Konvoi . . . 20

3 Battle Drills **22**
3.1 Conduct a Squad Attack (Squad / Gruppen - Angriff) . . . 22
3.2 React to Direct Fire . . . 25
3.3 Break Contact (Ausweichen) . . . 26
3.4 React to Ambush (Near and Far) . . . 26
3.5 Enter a Trench to Secure a Foothold . . . 27
3.6 Establish Security at the Halt . . . 27
3.7 Conduct Initial Breach of a Mined Wire Obstacle . . . 27
3.8 Conduct a Platoon Attack (Platoon/Zug - Angriff) . . . 27

4 Militärische Führung **31**
4.1 Taktische Führungsmaßnahmen(Basic Tactical Control Measures) . . . 31
4.1.1 Allgemeine Führungsmaßnahmen (Common Control Measures) . . . 32
4.1.2 Common Offensive Control Measures (Offensive Führungsmaßnahmen) . . . 41
4.1.3 Common Defensive Control Measures (Defensive Führungsmaßnahmen) . . . 45
4.2 Taktische Aufträge, taktische Auftragsverben und militärische Symbole (Tactical Mission Tasks) . . . 47
4.2.1 Actions On Friendly Forces . . . 48
4.2.2 Effects On Enemy Forces . . . 56
4.2.3 Sicherungsaufgaben / Security Tasks . . . 60
4.3 Planung und Kontrolle von direktem Feuer (Direct Fire Planning and Control) . . . 61
4.3.1 Leitsätze . . . 61
4.3.2 Feuerleitprozesses . . . 63
4.3.3 Planung von direktem Feuer (FÜR PLT AUSBILDUNG?) . . . 65
4.3.4 Kontrolle von direktem Feuer . . . 67
4.4 Sicherung (Security) . . . 71
4.4.1 Sicherungsaufgaben (Security Tasks) . . . 71
4.4.2 Sicherungsgrundsätze . . . 71
4.4.3 Beobachtungsposten (Observation Post) . . . 73
4.4.4 Assembly Area (Verfügungs-/Sammelraum) . . . 75
4.4.5 Umgang mit Kriegsgefangenen und festgenommenen Personen (Enemy Prisoner of War and Retained/Detained Persons) . . . 76
4.5 Führungsprozess 2 (Troop Leading Procedures) . . . 78
4.5.1 Planungshinweise . . . 78
4.5.2 Schritte des Führungsprozesses . . . 80
4.5.3 Operation Order (OPORD) / Operationsbefehl (LADEF) . . . 104

4.5.4 Warning Order (WARNORD) / Vorbefehl . . . 107
4.5.5 Verbal Orders / Gefechtsbefehl . . . 108

5 Infanterie Taktik 109
5.1 Offensive Operationen . . . 109
5.1.1 COMMON OFFENSIVE PLANNING CONSIDERATIONS . . . 112
5.1.2 Formationen . . . 116
5.2 Defensive Operationen . . . 116
5.3 Bewegung . . . 116
5.4 Patrouille und patrouillieren . . . 116
5.5 Sustainment . . . 116
5.6 Checkpoints . . . 116

II Der Team Leader 117

III Der Squad Leader 119

IV Der Platoon Leader / Der Company Commander 121

6 Der Platoon Leader und Platoon Sergeant 122
6.1 Einleitung . . . 122
6.2 Aufgaben . . . 122
6.2.1 Platoon Leader . . . 122
6.2.2 Platoon Sergeant . . . 123
6.3 Taktik . . . 124
6.3.1 Anwendungsgebiete eines Infanterie Platoons . . . 124

V Der Missionsbauer 125

7 Updates 127
7.1 V0.0 . . . 127

8 Kontakt 128

Zusammenfassung

Dieses Dokument soll als Grundlage zur Ausbildung von F"uhrungspersonal 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 irgenteiner Weise im Reallife angewandt werden!
Dieses Dokument ist in mehrere Abschnitte gegliedert. Beginnend mit den Grundlagen,die jeder Anf"uhrer beherrschen sollte, "uber den Fireteamleader (Truppf"uhrer), Squadleader (Gruppenf"uhrer) und Platoon Leader (Zugf"uhrer) bzw. Company Commander (Kompanief"uhrer) werden die Inhalte f"ur jede dieser Rollen aufbauend auf einander beschrieben und erkl"art. Da wir innherhalb von Sol-diers derzeit noch keine Missionen spielen k"onnen in denen ein Company Command ben"otigt wird, wird der Company Commander zu einem sp"ateren Zeitpunk nachgereicht an dem wir gen"ugend Erfahrungen mit dieser Klasse gewonnen haben und dar"uber etwas zu ver"offentlichen. Die Inhalte dieses Guides besch"aftigen sich haupts"achlich mit dem amerikanischen Squad System und NATO Standards als Infanterie bzw. mechanisierter Infanterie. Da diese Systeme im Vergleich zur deutschen Bundeswehr nicht deutschsprachig sind, wir aber als deutschsprachiger Clan wenn m"oglich 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, jedoch werden wichtige Befehle in Deutsch und Englisch "ubersetzt, um auch in internationalen Events angewendet werden zu k"onnen. Da jede Community leicht abge"anderte Formen der Befehlsstruktur, der Kommunikation, der Taktiken usw. anwendet, wurde versucht die Inhalte m"oglichst adaptierbar zu halten, was unter Umst"anden auf Kosten des Realismus gehen k"onnte.
Da die vorkommenden Taktiken sich an der Realit"at orientieren und die funktioniernde Umsetzung oft schon mit dem Missionsdesign scheitern kann, besch"aftigt sich der letzte Teil dieses Guides mit Tipps f"ur Missionsbauer. Diese Inhalte sind Empfehlungen, basierend auf unseren Erfahrungen, um ein realistisches Missionsdesign und das organisierte und taktische Vorgehen in der Mission zu unterst"utzen.
Neue Spieler im besonderen sollten nur sehr sparsam in den Fireteams verteilt werden. Grunds"atzlich kann man sagen, dass ein neuer Spieler in einem Erfahrenen Fireteam kein Problem darstellt. Ob das Erfahrungsgleichgewicht richtig gemanaged wurde, ist normalerweise f"ur das F"uhrungspersonal relativ schnell zu erkennen in Form von dem zeitfaktor beim Ausf"uhren von Befehlen, der richtigen Ausf"uhrung von Befehlen, der steuerbarkeit bzw. der Mobilit"at des FT, des Squads oder Platoons. Oft f"uhrt ein Mangel an Erfahrung zu Verwirrung, was bei erfahrenen Soldaten dazu f"uhren kann, dass diese ihre Eigeninitiative auf ein Ma"s anheben an dem keine Befehle mehrausgef"uhrt werden und bei unerfahrenen Soldaten, dass diese "Uberfordert abschalten und somit von ihnen keinerlei Initiative mehr zu erwarten ist. Beide F"alle sind f"ur alle Beteiligten keine gute Erfahrung und vor allem f"ur die F"uhrungskr"afte eine sehr belastende Situation und keine gute Erfahrung.

Exkurs

Gro"se inhaltliche Sektionen dieses Guides wurden aus U.S. Army Handb"uchern entnommen und vereinfacht bzw. an ArmA angepasst. [1]

Einführung

A.1 **Dieser Guide ist nicht f"ur Milsim Anf"anger geeignet**, sondern f"ur bereits im Milsim Bereich erfahrene Spieler, die sich nun an die F"uhrungsrollen herantasten m"ochten. Es wird vorrausgesetzt, dass der Interessent wei"s wie man Karte, Kompass, Fernglas (oder auch Laser Designator), die Funkger"ate vom benutzten Mod, usw. einsetzt. Um ein guter Anf"uhrer zu werden, reicht dieser Guide nicht aus! Er soll den zuk"unftigen Fireteamleadern und Squadleadern als theoretische Basis und den Platoon Leadern auch als Nachschlagewerk dienen und ersetzt nicht die n"otigen Erfahrungen, die nur in der Praxis gemacht werden k"onnen, um ein guter Anf"uhrer zu sein.

A.2 Da hier eine gro"se Masse an Inhalten vorgestellt werden und nicht alle f"ur jede Rolle relevant sind, werden die Inhalte in **F**"uhrungs **K**ompetenz Module (**FK**) aufgeteilt.
FK1 besch"aftigt sich mit den Grundlagen des Squadsystems bei Sol-diers und der Kommunikation, sowie mit allen wichtigen Inhalten, die als Fireteamleader interessant sind.
FK2 besch"aftigt sich mit der f"ur den Squadleader interessanten Kommunikation, sowie mit allen wichtigen Inhalten, die als Squadleader interessant sind.
FK2+ stellt die Unterschiede und Taktiken der mechanisierten Infanterie vor. Wird erst nach der Infanterie bearbeitet
FK3 ist ab Platoon Leader aufw"arts gedacht und besch"aftigt sich mit spezieller Kommunikation wie z.B. Kommunikation mit Luftfahrzeugen, Anforderung von Luftunterst"utzung, indirektem Feuer, Logistik usw., sowie mit einem sehr umfangreichen Taktik- und Organisationsteil.

Wir empfehlen, die Ausbildungen Schritt f"ur Schritt zu absolvieren. Das hei"st zuerst sollte der Fireteamleader beherrscht werden, dann der Squadleader und dann der Platoon Leader.

Teil I

Allgemeine Inhalte

Kapitel 1

Organisation

1.1 Einleitung

B.3 Die allgemeinen Inhalte umfassen die sogenannten Warrior Tasks und Battle Drills, 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.. Battledrills hingegen sind Abläufe, welche darauf ausgelegt sind, der Einheit zu lernen, wiemin gewissen Standard Situationen zu reagieren ist und wie man in der Gruppe in typischen Kampf Situationen überlebt. Beispiele hierfür sind Conduct a Squad Attack, Break Contact, React to Direct Fire, React to an Ambush. etc.. Dieser teil umfasst die Warrior Skills Level 1. Level 2-4 kommen ab FK1 zum Einsatz. Da Sol-diers eine eher lockere Ausbildungspolitik hat, sind vor allem die Bereiche Organisation eines Infantry Rifle Platoons und Warrior Skills Level 1 sehr stark an unsere Anforderungen im Clan angepasst und geändert.

1.2 Organisation eines Infanterie Rifle Platoons

Die Infanterie ist eine der am universal einsetzbarsten Einheiten auf dem Schlachfeld 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.

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

1.2.2 Der Platoon Sergeant (PltSgt)

1.2.3 Der Platoon Medic (PltMedic)

1.2.4 Der Platoon Forward Air Controller (FAC)

1.2.5 Der Platoon Forward Observer (FO)

1.2.6 Der Platoon Radio Telephone Operator(RATELO)

1.3 Organisation eines Infanterie Rifle Squads

Die Primäre Rolle des Squads ist die eines Angriffselements (maneuver element) oder Deckungelements (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 bereistellt(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.

1.3.1 Der Squad Leader (SL)

1.4 Organisation eines Infanterie Rifle 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. 60Fireteams) 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.

1.4.1 Der Fireteam Leader (FTL)

1.4.2 Der Automatic Rifleman / Light Machine Gun (LMG)

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

1.4.4 Der Rifleman

1.5 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".

1.5.1 Das Medium Machine Gun Buddyteam (MMG)

1.5.2 Das Heavy Anti Tank Buddyteam (HAT)

Kapitel 2

Warrior Skills Level 1

2.1 Grundlegende ArmA Steuerung

Dieses Thema wird vorrausgesetzt und hier nicht besprochen.

2.2 Navigation

2.2.1 Kompass

2.2.2 Karte

2.2.3 GPS

2.3 Kommunikation

2.4 Erste Hilfe

Siehe Combat Medic Guide Modul A.

2.5 Waffenumgang

2.5.1 Gewehre und Pistolen

2.5.2 Raketenwerfer

2.5.3 MGs

2.5.4 UGLs

2.5.5 Marksman Rifles

2.5.6 Handgranaten

Sprenggranaten

Rauchgranaten

Spezielles

2.6 Ausrüstungs Managment

Zuerst ein paar grundsätzliche Richtilinien zur Ausrüstung:

- Wahl der Ausrüstung muss zum Einsatz passen.
- Wir suchen keine eierlegende Wollmilchsau. Das heißt wenn du MG spielst brauchst du nur ein MG und 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)

2.7 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" bzw. im Kapitel "Der Fire Team Leader".
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.

2.7.1 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 4 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.

2.7.2 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 ganannten Aufgaben stellen die grundlegensten Aufgaben und Vertanwortlichkeiten 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:

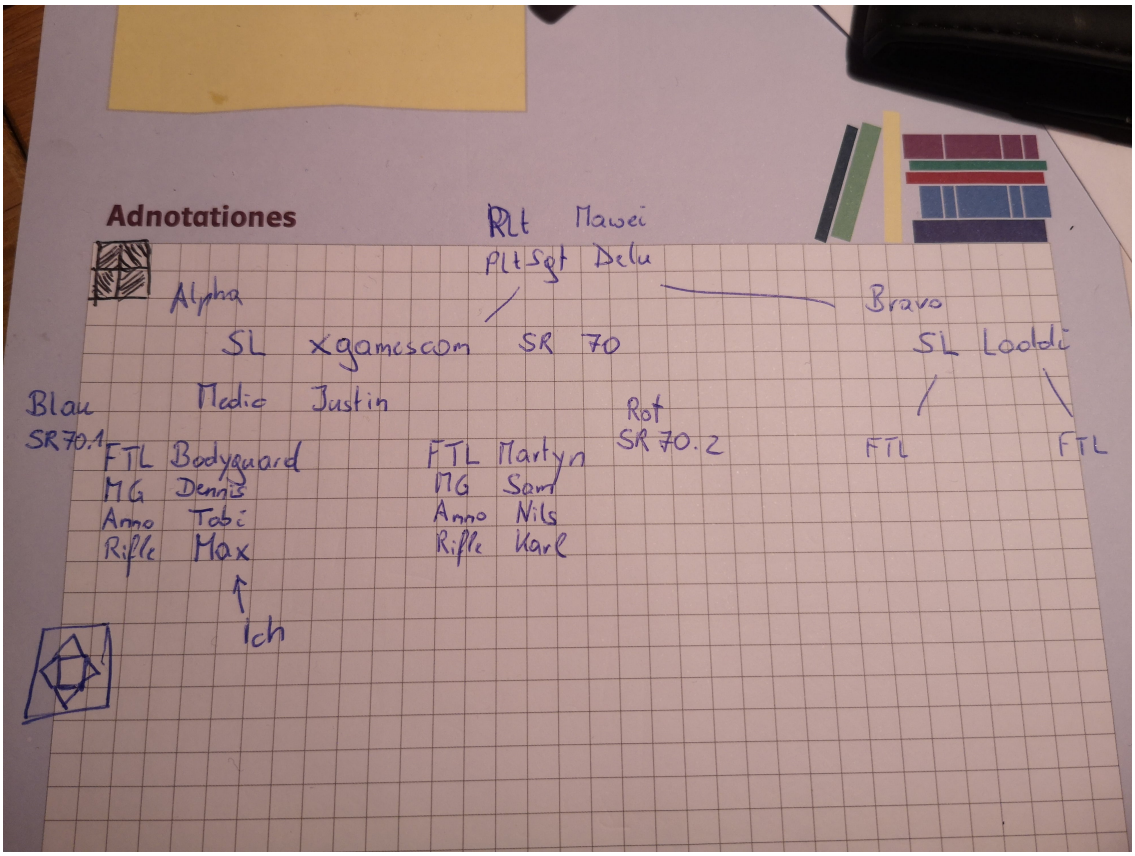
Als Mitglied eines Fire Teams muss ich:

- mein Squad und mein Fireteam kennen.

  Merk dir in welchem (unter Umständen Platoon,) Squad und Fire Team du bist. Dadurch weißt du ob Informationen und Befhele für dich relevant sind. Versuche auch dir die Stimmen deines Fire Team leaders und deine Team Kameraden zu merken. Bei spontanen Missionen und Freitagsmissionen wird die Team Einteilung oft erst Ingame durchgeführt. Bei Events kann man sein Team aus der Slotliste ablesen.

Eine gute Möglichkeit sich all diese Informationen zu merken sind Zettel und Stift. Dabei schreibt man sich strukturiert die Positionen im Squad oder auch im Platoon auf. In diesem Bild kann man beispielsweise die Platoon Führung ablesen, dann die Squad Führung von einem verbündeten Squad und die genaue Einteilung mit Funknamen der Fireteams (Blau / Rot) und die Funkfrequenzen (70 / 70.1 / 70.2) meines Squads und meines Fire Team Leaders und der Mitglieder des Fire Teams.

Die Methode wird vor allem wichtig, wenn man sich als Anführer beweisen möchte und damit auch immer den Überblick behalten muss.



- 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!!! SPACIIIING!!!" durch die Gegend läuft. Zu geringr 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 verhinder, dass du vom Feind überrascht wirst, verhindert Beschuss durch eigene Kräft (Blue On Blue). Außerdem gibt es dir eine Vorstellung davon, welche Bereiche je nach Ausrichtung des Squads oder Platoons mehr Beobachtung benötigen. Mehr dazu später im Abschnitt "Situational Awareness".

- 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 detlich, halte dich kurz. Wenn sich deine Einheit in eine Richtung bewegt können reklative 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!

- mich im Funk kurz halten

- 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.

2.8 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. Es bedeutet einfach, dass Sie sich immer mit mindestens einer anderen Person

an Ihrer Seite bewegen, auf sie aufpassen und mit ihr kämpfen. Buddy-Teams sind im Platoon standardisiert, obwohl der Leiter des Feuerteams die Gruppierung je nach Situation ändern kann.

Die Standard-Buddy-Teams sind wie folgt aufgebaut: Der Fireteam Leader ist allein, während die ersten beiden Mitglieder des Fireteams - typischerweise der Automatic Rifleman und sein Assistent (bekannt als AR/AAR-Paar) - zusammen gruppiert sind. Die letzten drei Mitglieder - entweder ein weiteres AR/AAR-Paar oder drei Schützen oder Schützen-AT - bilden das zweite Buddy-Team. Der Leiter des Feuerteams wird in der Regel wie ein Mitglied des AR/AAR-Buddy-Teams behandelt, obwohl die Anforderungen an seine Führung oft bedeuten, dass er sich zwischen den beiden Buddy-Teams bewegen muss, um Schussbahnen zu kontrollieren und ähnliches.

Das erste Buddy-Team - AR/AAR-Kombination - ist in der Regel das schussstärkere der beiden, da sie das automatische Gewehr des Feuerteams einsetzen. Der Fireteam Leader wird sie in der Nähe halten und ihnen Positionen und Feuersektoren zuweisen, während sich der Kampf entwickelt. Das zweite Team kann ein automatisches Gewehr haben oder auch nicht und ist typischerweise die Position, in der Sie sich als neuer Spieler wiederfinden werden.

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 selbt 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.

Der genaue Ablauf der Verwundetenversorgung wird im Medic Modul A besprochen.

Diese Aufgaben zu kennen reicht nicht aus. Man muss diese Aufgabe und Verantwortungen leben! Lerne sie, merke sie dir und wende sie in allen Missionen an!

2.9 Bewegeung als Mitglied eines Fireteams

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

2.9.1 Fireteam Formationen

Hier werden wichtige Fireteam Formationen bei Sol-diers vorgestellt. Besonders hevorgehoben 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 (Außer Orts- und Häuserkampf; siehe Kapitel Orts- und Häuserkampf)

Keil / Fire Team Wedge

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

Diese Formation wird in schwierigem bzw. unwegsamen 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.
- beitet weniger Flankensicherung als der Keil, aber dafür mehr als die Kolonne.

Fireteam Diamant / Fireteam Diamond / Raute

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.
- rlaubt ein Feuern in alle Richtungen mit dem Nachteil, dass ein Soldat immer keine freie Feuerlinie hat.

Kolonne / Fire Team File

Wenn druch die beim Keil bzw. der gestaffleten Kolonne beschriebenen Faktoren diese Formationen sicht 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 Bewegungsgeschwindgkeit.
- bietet hohen hohen Flankenschutz, aber schlechte Feuerkraft nach vorne oder hinten.

Feuerlinie

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

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

Schützenrudel

Diese Formationen stellt eine Variation der Feuerlinie dar. Sie wird bei Sol-diers 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.

2.9.2 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.

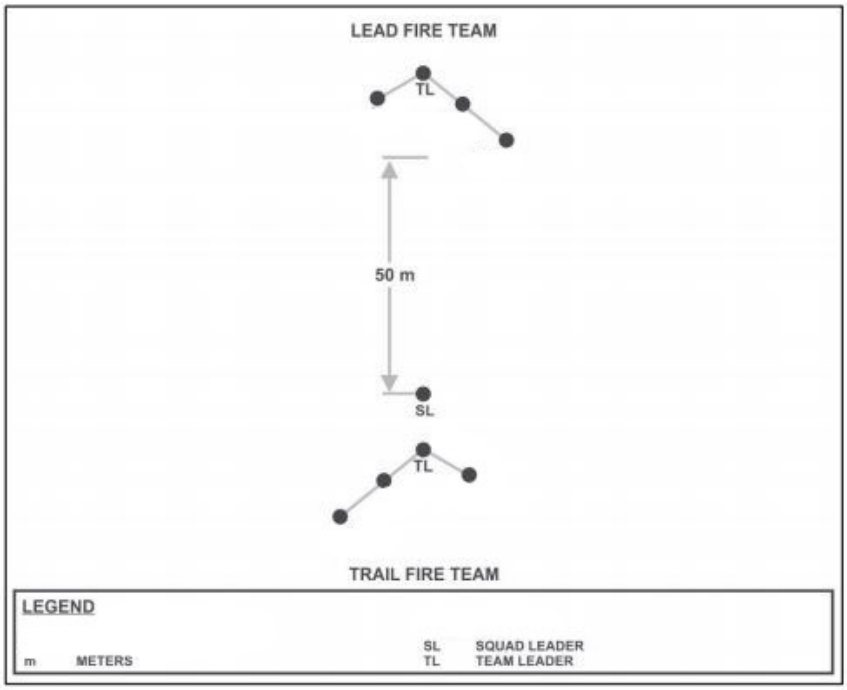
Travelling / Geschlossenes Vorgehen

Travelling ist eine einfache Bewegung von A nach B ohne etwas ausgefallenes. Die Abstände zwischen den Einheiten sind normalerweise eher geringer und diese Bewegungstechnik biete eine gute Kontrolle über die Einheiten. Travelling wird verwendet, wenn Feindkontakt unwahrscheinlich ist. Da Feindkontakt in unserem Gameplay oft sehr wahrscheinlich ist, ist Travelling eher "gefährlich" und sollte im Normalfall vermieden werden.

Travelling Overwatch / Geschlossenes Vorgehen

Bei dieser Bewegungstechnik erhöht sich der Abstand des ersten Elements in der Formation. dadurch erhöht sich der Abstand und bietet mehr Raum für Manöver und verringert die Mannzahl, die z.B. durch einen Hinterhalt verletzt werden können. Dieser Technik handelt nach dem Prinzip, dass bei ungeplanten Feindkontakt die Einheit mit dem kleinst Möglichen Element Kontakt mit dem Feind aufnimmt und somit die handlungsfähigkeit bzw. die Initiative behalten wird.

In größeren Formationen z.B. auf Platoon Ebene wird ein führendes Element oder "Guide-On" Element bestimmt. Dieses Element bestimmt die Art des Vorrückens(z.B. Waffe im Anschlag), die Geschwindigkeit. Andere Elemente passen sich dem "Guide-On" Element an. Das heißt wenn es hält, dann hält die ganze Formation. Das soll verhindern, dass sich die Formation nicht selbst überläuft oder auseinander driftet.



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 Bedrohungsstufe des Feindes ab. Wenn die Führung keine explizite Technik anweist, so bestimmt das bewegende Element die Technik. Raupenartiges 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 von einandern 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 Decknungs- / 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.

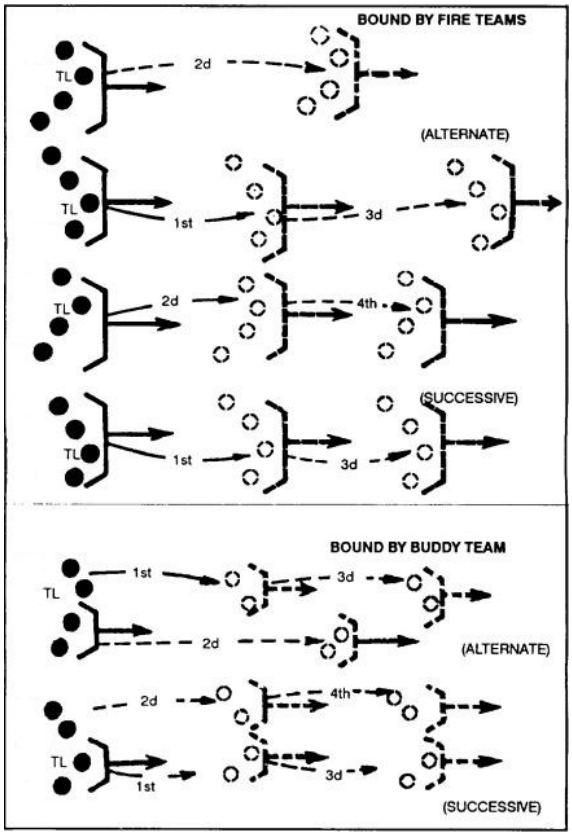


Figure 4-1. Movement to assault.

Befehl

> Alpha Squad Leader: **Alpha**, Wir verlegen **überschlagend** zur Kirche Richtung West! **Team Rot springt**, **wenn bereit**.

2.9.3 Bewegung unter direktem Feuer

Dieser Teil beschäftigt sich mit der Auswahl einer individuellen Laufroute im Team, einer Squad Route oder einer möglicherweise Vorteilhafteren Position.

1. Das Gelände sollte nach foglenden Dingen abgesucht werden:
   (a) Eine Schlucht, eine Rinne, ein Graben oder eine Wand in einem leichten Winkel zur Bewegungsrichtung.
   Hinweis: bieten Deckung und Sichtschutz beim Kriechen.
   (b) Hecken oder eine dichte Vegetationslinie.
   Hinweis: bieten nur während des Kriechens Sichtschutz.
   (c) Große Bäume, Felsen, Stümpfe, umgestürztes Holz, Schutt, Fahrzeugrümpfe, Falten oder Knicke im Boden.
   Hinweis: bieten Deckung und Sichtschutz zur Verwendung als vorübergehende Positionen. Verwendung des Sprunges, wenn der Bereich zur Position offen ist.
   (d) Hohes Gras
   Hinweis: bietet Sichtschutz, aber keine Deckung!
2. Die nächste Postion und der Weg dorthin müssen so gewählt werden, dass
   (a) man möglichst wenig feindlichem Feuer ausgesetzt wird.
   (b) man keine Verbündten kreuzt und somit das Bekämpfen des Feindes verhindert.
3. Bestimmung der richtigen Bewegungsart.
   (a) Kriechen wird verwendet, wenn
      i. das Terrain nur dise Bewegungsgart zulässt.
      ii. der Feind gute Einsicht hat.
      iii. die Deckung entlang der Route nicht höher als 30 cm sind.
      iv. Zeit kein kritischer Faktor ist.
   (b) Sprung wird verwendet, wenn
      i. man offenes Geländer Überqueren muss.
      ii. Zeit ein kritischer Faktor ist.

Bei der Bewegung als Mitglied eines Fireteam, sollte man den Fireteamleader beobachten und auf dessen Befehle hören. Er führt das Fireteam über die beste verfügbare Route und stellt sicher, dass Deckungsfeuer gegeben wird, wenn das Fireteam sich bewegt.
Bleib bei deinem Fireteamleader und folge seinem Beispiel!

2.9.4 Bewegung unter, über order durch Hindernisse

1. Deckung durch Rauch bei überquerung des Hindernisses
2. Sicherstellung, dass der Buddy dich deckt. Normalerweise werden Hindernisse (wie z.B. Stacheldraht oder Zäune) durch den Feind gedeckt.
3. Überquerung offener Gefahrenzonen wie z.B. Straßen, Wege, Schienen, kleine Flüsse.

(a) Wahl des Punktes zur Überquerung an oder nahe einer Kurve der Straße oder des Baches. Wenn möglich soll eine Kruve gewählt werden an der auf beiden Seiten Decdkung vorhanden ist.

(b) Vorsichtige Annäherung zum offenen Gebiet.

(c) Beobachtung der anderen Seite bevor der Bewegung.

(d) Schnelle und leise Bewegung über offenes Gelände.

(e) Deckung auf der anderen Seite einnehmen.

(f) Beobachtung des umliegenden Gebiets.

4. Überwinden einer Wand

   (a) Möglichst schnelle Ausführung.

   (b) Sicherstellung, dass kein Feind auf der anderen Seite wartet.

   (c) Niemals auf der Mauer bleiben.

5. Deckung des Buddys, wenn dieser das Hindernis überquert.

2.9.5 Reaktion auf indirektes Feuer

1. Meldung mittels beispielsweise Incoming! / Achtung Mörser ...
2. Beobachtung des Anführes 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 Anfürher nicht in Sicht ist.

2.10 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.

2.10.1 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.

2.10.2 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.

2.10.3 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.
- Leuchtspuren. Leuchtspuren 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 Leuchtspuren 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.

2.10.4 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.

2.10.5 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.

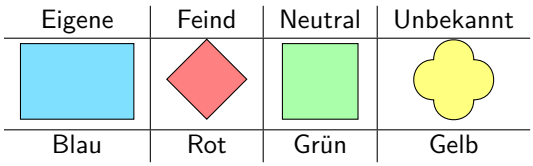
- Geräusche des Kampfes. Dies ist das offensichtlichste Zeichen. Wenn Sie Schüsse hören, finden Sie heraus, aus welcher Richtung sie kommen, und alarmieren Sie Ihre Teamkollegen, falls sie es noch nicht bemerkt haben. Gelegentlich werden Sie auf unerfahrene gegnerische Spieler stoßen, die fahrlässig 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.

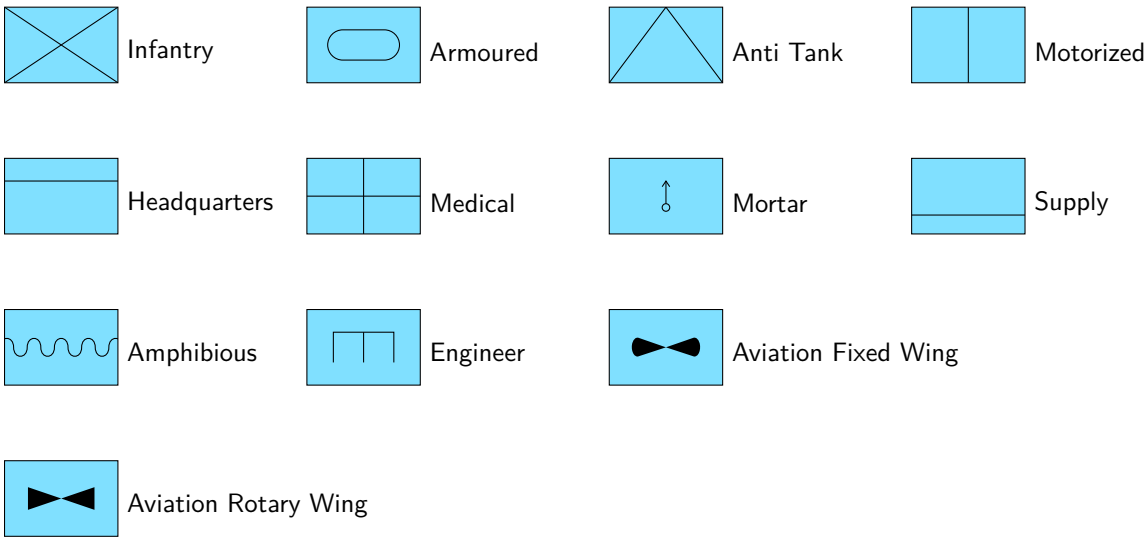
- Geräusche der Bewegung. Soldaten machen Geräusche, wenn sie sich auf dem Schlachtfeld bewegen, also achten Sie auf diese. Das Geräusch von Stiefeln auf Kies, Uniformen, die an Bäumen streifen, das Poltern und Rascheln von jemandem, der durch das Unterholz läuft, oder alles andere, was ins Ohr geht. 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.

2.11 Militärische Symbole

Grundzeichen



Grundlegende Truppenteile



Größenordnungen

2.12 Der Führerschein

TBA

2.13 Grundlagen Konvoi

TBA

Value	Symbol
team	∅
squad	•
section	••
platoon	•••
company	|
battalion	||
regiment	|||
brigade	X
division	XX
corps	XXX
army	XXXX
army group	XXXXX
theatre	XXXXXX
command	+ +

Kapitel 3

Battle Drills

Battledrills im Rahmen der Infantrie beschreiben, wie Fireteams, Squads und Platoons auf oft auftretende Situationen regaieren, wie sie feuern und sich bewegen. In diesen Situationen ist eine schnelle Entscheidungsfindung und Befehlsweitergabe imens wichtig. Battledrills stellen sicher, dass jeder wei"s, wie in gewissen Situationen vorzugehen ist, ohne das gro"s Befehle erteilt werden m"ussen.

Battledrills werden nur in plötzlich und ungeplant auftretenden Situationen verwendet, beispielsweise plötzlichem Feindkontakt! Bei z.B. einem geplanten Angriff auf ein Ziel bestimmt der Befehlshaber vor Ort das Vorgehen!

> Battle Drill, according to the manual *Fieldcraft and Battle Drill*, means the reduction of military tactics to bare essentials which are taught to a platoon as a team drill, with clear explanations regarding the objects to be achieved, the principles involved and the individual task of each member of the team.

Eine weitere Definition w"are (The Ranger Handbook):

> A collective action rapidly executed without applying a deliberate decision-making process

3.1 Conduct a Squad Attack (Squad / Gruppen - Angriff)

Das Squad befindet sich (im besten Fall als Teil einer gr"o"seren Einheit) im Angriff. Folgende Schritte sind bei einem Squad - Angriff durchzuf"uhren:

Step 1) **Vorgehen bei Feindkontakt** (Action on Enemy Contact)

1. Soldaten welche unter Beschuss stehen, gehen in der n"achstgelgenen Deckung (Cover) in Deckung, die vor Feindbeschuss und wenn m"oglich der Feindlichen Aufkl"arung sch"utzt (concealment / Sichtschutz).
2. Das Feuerteam, das Kontakt hat, erwidert sofort starkes Unterdrückungsfeuer in Richtung des Feindes.

   (a) Die Soldaten im Fireteam mit Feindkontakt bewegen sich zu Positionen in denen sie ihre Waffen abfeuern k"onnen und positionieren sich selbst so, dass sie einen Beobachtungsbereich, einen Feuerbereich und Deckung haben. Sie setzen das Feuer fort und geben erkannte oder vermutete Feindpositionen an den Teamleader weiter.

(b) Der Teamleader koordiniert das Feuer mittels Sprache und / oder Tracer.

(c) Der Fireteam, welches keine Feindkontakt hat, geht in Deckung und positioniert sich so, dass es die Flanken und den R"uckraum des Squads decken kann.

(d) Der Squadleader meldet dem Platoon Leader Feindkontakt mittels einer Feindkontaktmeldung und bewegt sich auf das Fireteam mit Feindkontakt zu.

Step 2) **Den Feind lokalisieren** (Locate the Enemy)

1. Druch Sicht und Geh"or k"onnen Freinposition oder vermuetete Feindpositionen ausgemacht werden.
2. Das Fireteam mit Feindkontakt bek"ampft vermutete Feindpositionen mit gezieltem Feuer.
3. Der Squadleader bewegt sich auf eine Position von der er aus den Feind beobachten und die Lage einsch"atzen kann.
4. Der Squadleader fordert, "uber den Platoon Leader, indirektes Feuer an.
5. Der Squadleader meldet Feindpositionen mittels Feindkontaktemeldung an den Platoon Leader und gibt weitere wichtige Information weiter.

Step 3) **den Feind unterdr"ucken** (Suppress the Enemy)
Der Squadleader sch"atzt ein, ob das Fireteam mit Feindkontakt Unterdr"uckungsfeuer geben kann, basierend auf der Menge und Pr"azision des Feindfeuers.

1. Wenn die Antwort JA ist, dann unterdr"uckt das Fireteam weiter den Feind:
   (a) Das Fireteam mit Feindkontakt vernichtet oder unterdr"uckt den Feind der sie mit der h"ochsten Effektivit"at bek"ampft (oft Fahrzeuge und statische Stellungen)
   (b) Das Fireteam mit Feindkontakt ben"utzt Rauch (Rauchgranaten / Granatwerfer) um zu verhindern, dass der Feind effektives Feuer abgeben kann.
   (c) Der Teamleader koordiniert das Feuer mittels Sprache und / oder Tracer. Das Feuer muss gezeilt sein und durchgehend ohne gr"o"sere Fauerpasuen erfolgen.
   (d) Buddyteams feuern ihre Waffen so, dass nicht beide ihre Waffen gleichzeitig nachladden m"ussen.
2. Wenn die Antwort NEIN ist, befiehlt der Squadleader einem weiteren Fireteam das Fireteam mit Feindkontakt zu unterst"utzen. Er meldet die Situation dem Platoon Leader. Normalerweise bekommt das Squad die Feuerbasis f"ur das gesmate Platoon. Das Squad unterr"uckt solange den Feind, bis es weitere Befhele vom Platoon Leader bekommt.

Step 4) **Der Angriff** (Attack)
Wenn das Fireteam mit Feindkontat unterdr"ucken kann, dann sch"atzt der Squadleader ein, ob die anderen Fireteams, welche keinen Feindkontakt haben, man"ovrieren k"onnen. Er muss folgende Dinge bei seiner Einsch"atzung beachten;

- Position des Feindes und eventuelle Hindernisse
- Feindanzahl, die das Squad mit Feindkontakt bek"ampft. (speziell Fahrzeuge, statische Waffen und ob indirektes Feuer vorhanden sind)
- verwundbare Flanke
- Gedeckte und verdeckte Route zu der feindlichen Position

1. Wenn die Antwort JA ist, befiehlt er dem Fireteam anzugreifen (Dabei kann er selbst das angreifende Fireteam koordinieren):
   (a) Der Squadleader befiehlt dem Fireteamleader der die Feuerbasis stellt das Angriffs Element zu decken. Dann f"uhrt oder befiehlt er das angreifende Fireteam zu einer Angriffsposition.

(b) Wenn die Position bezogen wurde, gibt der Squadleader ein vorher ausgemachtes Signal durch das das Feuerbasis Element sein Feuer auf die gegen"uber liegende gegnerische Flanke verschiebt. (Das Angriffs Element MUSS w"ahrend des gesamten Angriffs effektives Feuer auf den Feind aufrecht erhalten! Die Verschiebeung des Bek"ampfungsbereichs der Feuerbasis und des angreifenden Elements stellt dabei den Schl"ussel dar. Die gesamte Feindposition muss durch das Feuer entweder druch die Feuerbasis und / oder das Angriffs Element eingedeckt werden.)

(c)

(d) Das Angriffs Element k"ampfen sich druch die feindlichen Positionen (normalerweise raupenartiges Vorgehen oder "uberschlagen Vorgehen) mittel Feuer und Bewegung(Die Feuerbasis muss die verb"undete Flanke des Angriffs Elements erkennen k"onnen!).

i.

ii. Im Angriff w"ahlt der Fireteamleader die Route, welche es ihm erlaubt zu dem definierten Ziel zu kommen, w"ahrend sie m"oglichst gute Deckung f"ur sein Team bietet. Der Teamleader f"uhrt sein Fireteam von vorne , wenn m"oglich in einem Keil (Ausnahme H"auserkampf).

iii. Die Soladten im Fireteam bewegen sich so dass ihre relative Position in der Formation gleich bleibt. Am Ende jeder Bewegung nimmt der Soldat eine gedeckte Position ein und bek"ampfen den Feind. Die n"achste Deckung mus VOR der Bewegung gew"ahlt werden.

2. Wenn die Antwort NEIN ist oder das Angriffs Element nicht weiter vorr"ucken kann, das befiehlt der Squadleader dem Angriffs Element den Feind zu unterdr"ucken. Er gibt die Situation and den Platoon Leader weiter und unterdr"uckt den Feind solange bis es weitere Befehle vom Platoon Leader gibt.

Step 5) **Errichten einer Stellung und Reorganisation** (Consolidate and Reorganize)

1. Errichten einer Stellung.

   Sobald das Angriffs Element die feindliche Position eingenommen hat, legt der Squad Leader eine 360 Grad Sicherung fest. (Das Squad muss einem gegnerischen Gegenangriff standahlten k"onnen. Der Verwundbarte Punkt des Squads ist direkt nach einem erfolgen Angriff.)

   (a) Der Squad Leader l"asst das Feuerbasis Element nachr"ucken

   (b) Der Squad Leader weist jedem Fireteam Sektoren zu

   (c) Der Squad Leader positioniert Schl"ussel Waffen so, dass sie die gef"ahrlichsten Angriffspunkte sichern k"onnen

   (d) Die Soldaten beziehen Verteidigungsstellungen

   (e) Der Squad Leader "uberlegt sich einen schnellen Feuernplan der an den Platoon Leader bei weiteren vorr"ucken "Ubergeben werden kann.

   (f) Die Squads k"onnen kleine Sp"ahtrupps aussenden um vor gegnerischen Angriffen gewarnt zu werden.

2. Reorganisation

   (a) Das Platoon muss folgende Aufgaben nach der dem Errichten der Stellung ausf"uhren:

      i. Chain of Command wiederherstellen

      ii. Verteilung des Nachschubs

      iii. Versorgung und Evakuierung der Verwundeten

      iv. Eventuelle Ausf"alle in Schl"usselpositionen auff"ullen

      v. Sammeln von Feind Informationen und Ausr"ustung

(b) Die Fireteams melden den Status und einen ACE Report an den Squad Leader.
(c) Der Squad Leader fasst die ACE Reports zusammen und leitet sie an den Platoon Leader weiter.
(d) Das Squad f"ahrt mit der Misison fort, nachdem es Befehle des Platoon Leader bekommen hat.
(e) Der Squad Leader meldet dem Platoon Leader die derzeitge Sitaution mittels SITREP.

3.2 React to Direct Fire

Das Squad wird angegriffen. Folgende Schritte sind als Reaktion auf direktes Feuer durchzuführen:

Step 1) Die Soldaten springen zur nächstgelgenen Deckung (Cover), die vor Feindbeschuss und wenn möglich vor feindlicher Aufklärung schützt (concealment / Sichtschutz).

Step 2) Fireteam Leader / Squad Leader lokalisieren und bekämpfen bekannt und vermutete Feindpositionen und geben Informationen an den Squad Leader / Platoon Leader weiter.

Step 3) Fireteam Leaders leiten das Feuer mit folgenden Infos:

1. ACHTUNG,
2. Richtung
3. Beschreibung des Ziels
4. Entfernung
5. Gibt das Feuer Kommando, wenn der Beschuss noch nicht begonnen wurde.

Step 4) Die Soldaten halten Kontakt mit den Soldaten links und rechts von ihnen.

Step 5) Die Soldaten halten Kontakt mit ihrem Fireteam Leadern und geben bekannte und vermutete Feindpositionen an ihn weiter.

Step 6) Die Anführer achten auf den Status ihrer Soldaten.

Step 7) Fireteam Leader / Squad Leader bleiben mit dem Squad Leader / Platoon Leader in Kontakt.

Step 8) Der Squad Leader / Platoon Leader

1. rücken zu dem Squad/Fireteam in Kontakt vor und nimmt Kontakt zu dem Anführer vor Ort auf. (Der Platoon Leader rückt mit dem Platoon Element und dem Platoon FO (Forward Observer wenn vorhanden vor)
2. schätzt ein, ob das Squad/Platoon ausweichen muss.
3. schätzt ein, ob das Squad/Platoon mit Feindkontakt den Feind Unterdrücken kann.
4. Beureilt die Situation:
   - Position des Feindes und eventuelle Hindernisse
   - Feindanzahl, die das Squad mit Feindkontakt bekämpft. (speziell Fahrzeuge, statische Waffen und ob indirektes Feuer vorhanden sind)
   - verwundbare Flanke
   - Gedeckte und verdeckte Route zu der feindlichen Position
5. Plant die nächsten Schritte (Angriff, Battledrill. Break Contact, Ausweichen, Battledrill: Secure a Foothold, . . .).
6. Der Squadleader meldet Feindpositionen mittels Feindkontaktemeldung an den Platoon Leader und gibt weitere wichtige Information weiter und beginnt mit dem Flankenangriff.
7. Der Squadleader fordert, über den Platoon Leader, indirektes Feuer an.

Step 9) Anführer leiten alle Befehle und Signale aus der Befehlskette des Platoons weiter.

3.3 Break Contact (Ausweichen)

Das Squad/Platoon steht unter feindlichem Feuer und muss ausweichen. Folgende Schritte sind beim Ausweichen durchzuführen:

Step 1) Der Squadleader / Platoon Leader befiehlt einem Fireteam / Squad in Kontakt, die restlichen Einheiten beim Ausweichen zu decken.

Step 2) Der Squadleader / Platoon Leader gibt eine Entfernung / Richtung / Terrain Eigenschaft / Rally Point für das erste Fireteam / Suqad an.

Step 3) Das Fireteam / Squad in Kontakt stellt die Feuerbasis dar und unterdrückt den Feind.

Step 4) Die sich bewegenden Einheiten benutzen Rauch Granaten um ihre Bewegungen zu verdecken.

Step 5) Die sich bewegenden Einheiten nehmen die erste Position ein und unterdrücken den Feind

Step 6) Platoon Leader / Squad Leader befiehlt dem Feuerbasis Element zur nächsten Position vorzurücken.

Step 7) Das Squad / Platoon entfernt sich solange vom Feind bis:

1. kein Kontakt mehr besteht.
2. es sich durch eine Position bewegt hat, die von weiteren verbündenten Einheiten gedeckt wird.
3. Bis der Squad Leader / Platoon Leader etwas anderes befehlen

Step 8) Eine Änderung der Bewegungsrichtung nachdem der Kontakt unterbrochen wurde, macht es dem Feind schwere Bewegungen vorherzusehen.

Step 9) Wenn das Squad / Platoon aufgespalten wird, müssen die Soldaten Gruppen bilden und sich zur zuletzt festgelegten Position begeben.

Step 10) Die Squad Leader / Platoon Leader behalten die Übersicht, geben die Lage weiter, Reorganisieren bei Bedarf ihre Einheit und sind bereit weitere Aufträge durchzuführen.

3.4 React to Ambush (Near and Far)

Folgende Schritte sind bei einem Hinterhalt im Nahbereich bzw. in größerer Entfernung durchzuführen:

Nah) Bei einem Hinterhalt im Nahbereich (innerhalb Handgranatenwurf Reichweite), erwidern die Soldaten in Kontakt sofort Feuer, springen in Deckung und werfen Rauch und Sprenggranaten.

1. Direkt nach der Detonation der Granaten, greifen die Soldaten in der Kill Zone feindliche Positionen mittels Feuer und Bewegung an.
2. Soldaten die nicht in der Kill Zone sind
   - identifizieren feindliche Stellungen
   - starten sofortiges Ünderdrückungsfeuer.
   - gehen in Deckung.
   - Shiften das Feuer, wenn die Soldaten in der Kill Zone auf Feindpositionen vorrücken.

Weit) Bei einem weiten Hinterhalt (über Granatenwurf Reichweite) erwidern die Soldaten in Kontakt sofort Feuer, springen in Deckung und werfen Rauch und Unterdrücken den Rauch.

1. Soldaten (Fireteams / Squads) ohne Kontakt rücken über eine gedeckte und verdeckte Route zu einer verwundabren Flanke vor.

2. Soldaten in der Kill Zone unterdrücken den Feind und shiftet ihr Feuer, wenn die verbündeten Einheiten sich duurch die feindlichen Positionen kämpfen.

– Der Platoon FO fordert, durch eine Befhel des Platoon Leaders, indirektes Feuer an. Ziel ist es die Feinde zu bekämpfen oder die feindlichen Positione zu Isolieren.

– Die Squad Leader / Platoon Leader melden ihre Lage, Regorganisieren bei Bedarf und setzten die Mission fort.

3.5 Enter a Trench to Secure a Foothold

3.6 Establish Security at the Halt

3.7 Conduct Initial Breach of a Mined Wire Obstacle

3.8 Conduct a Platoon Attack (Platoon/Zug - Angriff)

- Situation:
  Das Platoon befindet sich (im besten Fall als Teil einer gr"o"seren Einheit) im Angriff.
- Folgende Schritte sind bei einem Platoon - Angriff durchzuf"uhren:

Step 1) **Vorgehen bei Feindkontakt** (Action on Enemy Contact)

1. Das Platoon initiirt Kontakt:
   Der Platoon Leader plant wann, wo und wie das Deckungs - Element (bzw. das Element, dass die Feuerbasis stellt) Kontakt mit dem Feind aufnimmt und eine Feuerbasis herstellt. Dieses Element muss seine Position bezogen haben und gebrieft worden sein, bevor es den Feind bekämpft. Wenn das Platoon noch nicht entdeckt wurde, bestehen die Steps 1 und 2 aus der Positionierung der Squads und der Identifizierung des Feindes.

2. Der Feind initiiert Kontakt:
   Wenn der Feind zuerst Kontakt herstellt, m"ussen folgende Schritte durchegf"uhrt werden:
   (a) Das Squad, dass Kontakt hat, reagiert auf den Kontakt (siehe Battledrill **React to Direct Fire**). Es versucht mit einem Fireteam Feuer"uberlegenheit zu erlangen und flankiert mit dem zweiten Fireteam. Der Squad Leader informiert die Platoon F"uhrung "uber seine Taten.
   (b) Das Platoon Element und der Platoon FO (Forward Observer wenn vorhanden) und der Squadleader des n"achsten Squads r"ucken zu dem Squadleader des Squads in Kontakt.
   (c) Der Squadleader des letzten Squads r"uckt zum seinem vordersten Fireteam vor und verschafft sich einen "Uberblick.
   (d) Wenn befohlen, "ubernimmt der Platoon Sergeant das Kommando der Feuerbasis Elemente.
   (e) Der Platoon Leader bewertet die Situation. Er f"uhrt die anderen Squads, welche noch keine Kontakt haben entlang des gedeckten und verdeckten Weges des flankierenden Fireteams.
   (f) Wenn das Squad in Kontakt keine Feuer"uberlegenheit herstellen kann, muss der Platoon Leader vom Squad Leader informiert werden.

i. Das in Kontakt stellt eine Feuerbasis her. Der Squadleader positioniert sein Squad so, dass es aus m"oglichst gedeckter Position effektives Feuer auf die feinliche Position abgeben kann.

ii. Die anderen Squads, welche keinen Kontakt haben, beziehen Sicherung und sichern die Flanken und den R"uckraum des Platoons.

iii. Das Platoon Element und der Platoon FO (Forward Observer wenn vorhanden) und der Squadleader des n"achsten Squads r"ucken zu dem Squadleader des Squads in Kontakt.

Step 2) **Den Feind lokalisieren** (Locate the Enemy)

1. Der Squadleader des Squads mit Feindkontakt gibt eine Feindkontaktmeldung und weitere relevante Informationen an den Platoon Leader weiter.
2. Das Squad mit Feindkontakt, bek"ampft den Feind weiter (Wenn Erstkontakt durch den Feind hergestellt wurde).

Step 3) **den Feind unterdr"ucken** (Suppress the Enemy)

1. er Platoon Leader bewertet die Lage neu und sch"atzt ein, ob das Squad mit Feindkontakt den Feind Unterdr"ucken kann, basierend auf der Menge und er Genauigkeit des feindlichen Feuers.
   (a) Wenn die Antwort JA ist, befiehlt er dem Squad weiter zu unterdr"ucken. Daraus folgt:
      i. Das Squad mit Feindkontakt vernichtet oder unterdr"uckt den Feind der sie mit der h"ochsten Effektivit"at bek"ampft (oft Fahrzeuge und statische Stellungen)
      ii. Das Squad mit Feindkontakt ben"utzt Rauch (Rauchgranaten / Granatwerfer) um zu verhindern, dass der Feind Angriffs (bzw. Man"over) Element sehen kann.
   (b) Wenn die Antwort NEIN ist, befiehlt der Platoon Leader einem zweiten Squad die feindlichen Positionen zu bek"ampfen. (Der Platoon Leader kann dem Plaoon Sergeant befehlen das unterst"utzende Squad zu positionieren)
2. Der Platoon Leader bewertet die Lage neu und sch"atzt ein, ob die Squads mit Feindkontakt den Feind Unterdr"ucken k"onnen.
   (a) Wenn die Antwort JA ist, befiehlt er den Squads weiter zu unterdr"ucken. Daraus folgt:
      i. Der Platoon Sergeant "ubernimmt die Kontrolle der Squads, die die Feuerbasis stellen.
      ii. Der Platoon FO fordert indirektes Feuer an, basierend auf den Angaben des Platoon Leaders. (Der Platoon Leader wartet nicht auf indirektes Feuer, bevor er weitere Schritte unternimmt.)
   (b) Wenn die Antwort NEIN ist, befiehlt der Platoon Leader einem weiteren Squad die Flanken zu sichern. Es stellt einen Orienteringspunkt f"ur die restliche Company dar. Der Platoon Leader gibt di Sitaution and den Company Commander weiter. Wenn mehrere Platoons vorhanden sind, dann w"urde das Platoon nun die Feuerbasis f"ur die Company stellen und l"asst auch das letzte Squad den Feind bek"ampfen. Der Platoon Leader l"asst weiter den Feind durch direktes und indirektes Feuer unterdr"ucken und wartet auf Befhele des Company Commanders.

Step 4) **Der Angriff** (Attack)
Wenn das Squad mit Feindkontat unterdr"ucken kann, dann sch"atzt der Platoon leader ein, ob die anderen Squads, welche keinen Feindkontakt haben, man"ovrieren k"onnen. Er muss folgende Dinge bei seiner Einsch"atzung beachten;

* Position des Feindes und eventuelle Hindernisse
* Feindanzahl, die das Squad mit Feindkontakt bek"ampft. (speziell Fahrzeuge, statische Waffen und ob indirektes Feuer vorhanden sind)
* verwundbare Flanke
* Gedeckte und verdeckte Route zu der feindlichen Position

1. Wenn die Antwort JA ist, befiehlt er den Squads anzugreifen (Dabei kann er selbst die angreifenden Squads koordinieren):
   (a) Sobald der Platoon Leader sich versichert hat, dass das Feuerbasis Element in Position ist und den Feind unterdr"uckt, f"uhrt er die angreifenden Squads in Angriffs Position.
   (b) Wenn die Position bezogen wurde, gibt der Platoon leader ein vorher ausgemachtes Signal durch das das Feuerbasis Element sein Feuer auf die gegen"uber liegende gegnerische Flanke verschiebt. (Das Angriffs Element MUSS w"ahrend des gesamten Angriffs effektives Feuer auf den Feind aufrecht erhalten! Die Verschiebeung des Bek"ampfungsbereichs der Feuerbasis und des angreifenden Elements stellt dabei den Schl"ussel dar. Die gesamte Feindposition muss durch das Feuer entweder druch die Feuerbasis und / oder das Angriffs Element eingedeckt werden.)
   (c) Der Platoon FO verlegt das indirekte Feuer um den Fein dzu isolieren.
   (d) Das Angriffs Element k"ampfen sich druch die feindlichen Positionen (normalerweise raupenartiges Vorgehen oder "uberschlagen Vorgehen) und der Platoon Leader koordiniert die Bewegungen der Squads. Er definiert spezifische Objectives f"ur jedes Squad. (Die Feuerbasis muss die verb"undete Flanke des Angriffs Elements erkennen k"onnen!)
   (e) Im Angriff entscheidet der Squadleader wie er die teile seines Squads bewegen lassen will, basierend auf der Menge und der Pr"azision des feindlichen Feuers und anhand der verf"ugbaren Deckung.
      i. Der Squadleader bestimmt ein Fireteam, dass die Bewegung des anderen Fireteams druch Feuer unterst"utzt (Feuerbasis).
      ii. Der Squadleader bestimmt die Richtung und Entfernung in welche sich das Team bewegen soll. Er begleitet eines der Fireteams und vermeidet alleine herumzulaufen.
      iii. Die Soldaten m"ussen Kontakt mit ihren Teammitgliedern und Anf"uhrern halten.
      iv. Die Soldaten sollten ihre Feuer so timen, dass durch das Nachladen in Reihenfolge eine stabile Feuerrate gehalten werden kann.
      v. Das sich bewegende Fireteam r"uckt bis zur n"achsten Deckung vor und benutzt wenn m"oglich die Keil Formation.
      vi. Der Squadleader befiehlt dem n"achsten Team sich zu bewegen.
      vii. Wenn n"otig befiehlt der Teamleader das Buddyteamweise Vorr"ucken. Alle Soladten m"ussen Kontakt zu ihrem Teamleader halten.
      viii. Die Soldaten feuern aus gedeckten Positionen. Die n"achste Deckung muss VOR der Bewegeung gew"ahlt werden.
2. Wenn die Antwort NEIN ist oder das Angriffs Element nicht weiter vorr"ucken kann, das befiehlt der Platoon Leader dem Angriffs Element den Feind zu unterdr"ucken. Er gibt die Situation and den Company Commander weiter und unterdr"uckt den Feind solange bis es weitere Befehle vom Company Commander gibt.

Step 5) **Errichten einer Stellung und Reorganisation** (Consolidate and Reorganize)

1. Errichten einer Stellung.

Sobald das Angriffs Element die feindliche Position eingenommen hat, legt der Platoon Leader eine 360 Grad Sicherung fest. (Das Platoon muss einem gegnerischen Gegenangriff standahlten k"onnen. Der Verwundbarte Punkt des Platoons ist direkt nach einem erfolgen Angriff.)

(a) Der Platoon Leader l"asst das Feuerbasis Element nachr"ucken
(b) Der Platoon Leader weist jedem Squad Sektoren zu
(c) Der Platoon Leader positioniert Schl"ussel Waffen so, dass sie die gef"ahrlichsten Angriffspunkte sichern k"onnen
(d) Der Platoon Sergeant beginnt mit der Koordinierung des Nachschubs
(e) Die soldaten beziehen Verteidigungsstellungen
(f) Der Platoon leader und der Platoon FO entwickeln einen schnellen Feuernplan
(g) Die Squads k"onnen kleine Sp"ahtrupps aussenden um vor gegnerischen Angriffen gewarnt zu werden.

2. Reorganisation
   (a) Das Platoon muss folgende Aufgaben nach der dem Errichten der Stellung ausf"uhren:
      i. Chain of Command wiederherstellen
      ii. Verteilung des Nachschubs
      iii. Versorgung und Evakuierung der Verwundeten
      iv. Eventuelle Ausf"alle in Schl"usselpositionen auff"ullen
      v. Sammeln von Feind Informationen und Ausr"ustung
   (b) Das Squad leitet den Status und einen ACE Report an den Platoon Leader weiter.
   (c) Der Platoon Leader fasst die ACE Reports zusammen und leitet sie an den Company Commander weiter.
   (d) Das Platoon f"ahrt mit der Misison fort, nachdem es Befehle des Company Commanders bekommen hat.

Kapitel 4

Militärische Führung

4.1 Taktische Führungsmaßnahmen(Basic Tactical Control Measures)

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit grundlegenden Führungsmaßnahmen im Rahmen von offensiven und defensiven Aufträgen (Offensive / Defensive Tasks.

Einheiten, welche taktische Operationen durchführen, müssen klar definierte Ziele und Aufgaben haben. Der Befehlshaber nutzt Führungsmaßnahmen, um Beschränkungen zu definieren, was verhindern soll, dass sich verschiedene Einheiten gegenseitig behindern und seine Absicht durchgeführt wird. Ein Befehlshaber sollte möglichst **wenige** Führungsmaßnahmen einführen, die notwendig sind, um eine grundlegende Koordination sicher zu stellen und Konflikte zwischen den Einheiten zu verhindern. Die Führungsmaßnahmen dürfen die unterstellten Einheiten bei der Erfüllung ihrer Aufgaben nicht unangemessen einschränken. Der Befehlshaber hebt restriktive Führungsmaßnahmen so bald wie möglich auf. Der Befehlshaber passt die sie bei Bedarf an, wenn sich die taktische Situation ändert.

Führungsmaßnahmen gelten für **alle** Kräfte. Der Befehlshaber stellt sicher, dass **alle übergeordneten Führungsmaßnahmen**, wie z.B. Phaselines (PLs) und Checkpoints (Kontrollpunkte), in die grafischen Führungsmaßnahmen der Einheiten einbezogen werden. Beispielweise sind Phaselines und Ziele vom Platoon auch für die Squads interessant. Der Befehlshaber kann Namenskonventionen für Führungsmaßnahmen festlegen, muss er aber nicht. Beispiele für solche Namenskonventionen wären die Reservierung von Automodellnamen für Phase Lines und weibliche Namen für Ziele etc..

4.1.1 Allgemeine Führungsmaßnahmen (Common Control Measures)

Die folgenden Führungsmaßnahmen können bei **offensiven als auch bei defensiven Aufträge**n verwendet werden. Hier werden nur die wichtigsten für Sol-diers relevanten Führungsmaßnahmen vorgestellt.

Boundaries (Grenzen)

Grenzen sollten an **leicht erkennbaren** Geländemerkmalen gezogen werden.
Dies kann vernachlässigt werden wenn die Einheiten gute Navigationsausrüstung besitzen.
Grenzen sollten die Zuständigkeiten für Straßen, Flüsse oder Eisenbahnen **nicht aufteilen**. Die Verantwortung für eine Zufahrtsstraße und wichtiges Gelände sollte ebenfalls nur einer Einheit gehören. Bei Bedarf passt der Kommandeur die Grenzen an die sich entwickelnde taktische Lage an. Alle Bereiche, die nicht an einen Untergebenen delegiert werden, **bleiben in der Verantwortung** des Befehlshabers. Beim ziehen der Grenzen müssen auch die schon vorhanden politischen Grenzen beachtet werden. Dazu zählen Stadtgrenzen, Gemeindegrenzen oder auch Wohnblöcke usw.

Führungsmaßnahme	Beispiel Anmerkung: graue Linien und Symbole dienen dem Verständnis des jeweiligen Beispiels, sind jedoch nicht Bestandteil der jeweiligen Führungsmaßnahme.
FRIENDLY PRESENT BOUNDARY (eigene derzeitige Grenze)	2ID (USA) XX 52ID (GBR)
FRIENDLY PLANNED OR ON ORDER BOUNDARY (eigene geplante Grenze oder befohlene Grenze)	1ID (CAN) XX 2AD (FRA)
ENEMY KNOWN BOUNDARY (bekannte Grenze, Feind)	12IN ENY II ENY 7IN

Die im Bild benutzten Grenzen kommen z.B. bei der Erstellung einer AO zum Einsatz und beinhaltet die Einheitengröße. Der Einheitenname und Länder Zugehörigkeit (2ID(USA) = 2. Infanterie Division USA) müssen in, wenn nicht relevant nicht verwendet werden.

Area of Operations (Operationsraum)

Eine Area of Operations ist ein vom Missionsbauer definierter Operationsraum für Land- und Seestreitkräfte. Der Befehlshaber vor Ort weist seinerseits den ihm unterstellten Einheiten ihre eigenen AOs zu. Diese Untergebenen weisen ihren Untergebenen weitere AOs zu, basierend auf den Einsatzvariablen Auftrag, Feind, Gelände und Wetter, verfügbare Truppen und Unterstützung, verfügbare Zeit und zivile Überlegungen (METT-TC / LADEF). Im Reallife werden AOs bis auf Battallion bzw. teilweise auf Company Ebene zugewiesen. Da man in ArmA kaum mehr als eine Company stellen kann, werden oft auch AOs für einzelne Platoons zugewiesen. Die Zuweisung von AOs an einzelne Squads ist im Allgemeinen nicht sinnvoll. Eine Einheit, die einer AO zugewiesen ist, darf, obwohl es ihre AO ist, die von einer höheren Instanz auferlegten Führungsmaßnahmenn **nicht** ändern. Sie kann jedoch zusätzliche Führungsmaßnahmenn festlegen, um ihre Operationen zu koordinieren und zu synchronisieren.

Das HQ (der Missionsbauer) bestimmt die von ihm für die Mission angedachte AO anhand von Boundaries (Grenzen). Wenn eine Einheit einer AO zugewiesen wurde, ist diese für die AO **verantwortlich**. Die Einheit darf sich **nicht** durch andere AOs **bewegen** oder zulassen, dass in eine andere **gefeuert** wird und **Auswirkungen von Feuer** eine andere AO beeinflussen.
Beide Beschränkungen können in Absprache den jeweiligen Einheiten der AOs gelockert werden.

Warum teilt man in AOs ein? Zugewiesene AOs soregn dafür, dass der jeweilige Befhelshaber seine eigene Initiative benutzen kann. um die Mission zu erfüllen. Das fördert eine dezentrale Ausführung von Missionen. Dies fördert den Einsatz der Missionsführung. Umgekehrt maximiert das Versäumnis, untergeordnete AOs zu benennen, die zentralisierte Ausführung und schränkt die taktischen Möglichkeiten der Befehlshaber der jeweiligen AOs ein.
Diese Variante sollte nur gewählt werden, wenn dies unbedingt nötig ist. Beispielsweise kann ein Befehlshaber einer Company, die für die Blockierung eines feindlichen Vormarsches entlang einer einzigen Zufahrtsstraße verantwortlich ist, unterstellten Platoons Gefechtsstellungen zur Unterstützung einer Engagement Area (EA) zuweisen, anstatt die Company AO und die Zufahrtsstraße in Platoon AOs zu unterteilen.

Die zugewiesene AO muss genügend Gelände umfassen, damit der Befhelshaber seinen Auftrag erfüllen und die eigenen Kräfte schützen kann. Missionsbauer und Befehlshaber müssen den Einflussbereich einer Einheit, wenn sie ihr ein Einsatzgebiet zuweisen berücksichtigen. Ein Einflussbereich ist ein geographisches Gebiet, in dem ein Kommandeur direkt in der Lage ist, Operationen durch Manöver oder Feuerunterstützungssysteme zu beeinflussen. Das Operationsgebiet einer Einheit sollte nicht wesentlich größer sein als ihr Einflussgebiet. Im Idealfall wird die gesamte AO vom Einflussbereich umfasst. Ein Operationsgebiet, dass für eine Einheit zu groß ist, um es zu kontrollieren, kann Rückzugsräume für feindliche Kräfte entstehen lassen und die Flexibilität der Einheit bei Operationen einschränken. Wenn der Einflussbereich des Befehlshabers kleiner ist als das zugewiesene AO, muss der Befehlshaber Optionen zur die Vergrößerung dieses Einflussbereichs haben. Zu diesen Optionen gehören die Folgenden:

- Anforderung von Verstärkung (in Arma oft nicht umsetzbar)
- Anforderung zur Anpassung der AO Größe (z.B. Reduktion)
- Akzeptanz der Risiken (also praktisch Ingnorieren des Problems)
- Verschieben des Einflussbereichs in Phasen, um nacheinander das gesamte AO zu erfassen.

Assembly Areas (Verfügungs-/Sammelraum)

Eine Assembly Areas (**AA**) ist ein Bereich, den eine Einheit einnimmt, um sich auf weitere taktische Aktionen vorzubereiten. Idealerweise bietet eine AA:

- Sichtschutz vor Luft- und Bodenbeobachtung.
- Angemessene Eingänge, Ausgänge und interne Routen.
- Genug Platz; jede AA ist durch genügend Abstand von anderen AAs getrennt, um gegenseitige Störungen auszuschließen.
- Deckung vor direktem Beschuss.
- Gelände, das die Beobachtung von Boden- und Luftwegen in die AA erlaubt.
- Schutz vor feindlichem Artilleriefeuer mittlerer Reichweite, da sie sich idealerweise außerhalb der Reichweite des Feindes befindet.

Folgende Schritte sind innerhalb einer AA auszuführen:

- Aufklärung des Objectives
- Durchbesprechen des Angriffs
- Verteilung Munition
- Prüfen auf Einsatzbereitschaft
- Material, welches die folgende taktische Aktion behindert wird zurückgelassen
- Checken der Kommunikation

Checkpoint

Ein Checkpoint ist ein vorbestimmter Punkt auf dem Boden, der zur Kontrolle der Bewegung, des taktischen Manövers und der Orientierung verwendet wird. Checkpoints sind nützlich für die Orientierung. Einheiten können Checkpoints als Ergänzung oder als Ersatz für Phaselines verwenden.

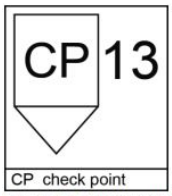


Figure A-4. Checkpoint 13

Phase Lines (Koordinierungslinien)

Eine Phase Line (**PL**) ist eine Linie, die für die Kontrolle und Koordination militärischer Operationen genutzt wird. Sie liegt normalerweise an leicht identifizierbaren Merkmalen in der AO. Ein Kommandeur legt PLs fest, um das Manöver der Einheiten zu kontrollieren. Phase Lines sind keine Grenzen, es sei denn, sie sind als solche gekennzeichnet und legen keine spezifischen Verantwortlichkeiten zwischen Einheiten fest, es sei denn, der Operationsbefehl legt dies fest.

Wenn möglich, platziert der Kommandeur sie entlang leicht erkennbarer Geländemerkmale - wie Straßen, Eisenbahnschienen, Flüsse und Gebirgsketten -, um eine einfache Identifizierung zu gewährleisten. Wie bei den Grenzen ist dies weniger wichtig, wenn alle Einheiten mit Navigationsgeräten, wie z. B. GPS, ausgestattet sind. Einige PLs haben zusätzliche Bezeichnungen für bestimmte Zwecke, wie z. B. eine Line of Departure(LD) oder eine wahrscheinliche Line of Departure (PLD).

Position Area for Artillery ((Stellungsraum, Artillerie)

Ein Stellungsraum für Artillerie ist ein einer Artillerieeinheit zugewiesenes Gebiet, in dem einzelne Artilleriesysteme manövrieren können, um ihre Überlebensfähigkeit zu erhöhen. Ein Stellungsgebiet für Artillerie ist keine AO.

Der Befehlshaber weist den Stellungsraum für Artillerie (PAAs) zu. Die Einrichtung eines PAA lässt andere untergeordnete Einheiten wissen, dass sie es vermeiden sollten, dasselbe Terrain zu besetzen, um so feindliches Gegenfeuer zu vermeiden. Während die genaue Größe einer PAA von den Einsatzvariablen des METT-TC abhängt, benötigt ein Paladin-Platoon normalerweise eine PAA, die mehr als vier Quadratkilometer umfasst, und ein MLRS-Zug (Multiple Launch Rocket System) benötigt neun Quadratkilometer.
Die besetzende Artillerieeinheit hat gegenüber der PAA nicht die gleichen Befugnisse und Verantwortlichkeiten wie eine Einheit, der ein AO zugewiesen ist. Zum Beispiel können sich andere Einheiten durch eine PAA bewegen, ohne diese Bewegung mit der Artillerieeinheit abzustimmen. Die Artillerieeinheit, die eine PAA besetzt, stellt die Verbindung zu der Einheit her, der die AO, in der sich die PAA befindet, gehört. Die Entscheidung, eine PAA einzurichten, betrifft die Luftraumkontrolle für die Integration von Drehflüglern, Starrflüglern und Kipprotorflugzeugen. Eine PAA ist eine Grundlage für die Festlegung von Bereichen, die Dreh-, Starr- und Kipprotorflugzeuge meiden müssen, je nach Artilleriebeschuss im Hoch- oder Tiefwinkelbereich.

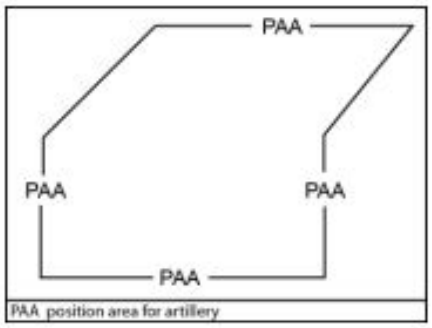


Figure A-24. Position area for artillery

Route

Eine Route ist der vorgeschriebene Weg, der von einem bestimmten Ausgangspunkt zu einem bestimmten Ziel zurückgelegt werden muss. Routen können unterschiedliche Funktionen haben. Diese Funktionen können als Adjektive hinzugefügt werden, um verschiedene Arten von Routen zu spezifizieren. Beispiele für solche Routen sind eine Durchgangsroute und eine Hauptversorgungsroute (MSR). Der Befehlshaber kann

MSRs außerdem als open, supervised, dispatch, reserved oder prohibited kennzeichnen (wird später besprochen). Der Befehlshaber kann den Routen innerhalb des AO Namen, Nummern oder alphanumerische Bezeichnungen zuweisen.

Direct Fire Control Measures (Führungsmaßnahmen für direktes Feuer)

Um im Feuerkampf größtmögliche Effizienz zu erreichen, koordiniert der Befehlshaber kleiner Einheiten das Feuer ihrer Soldaten. Dazu zählt die Art und Weise, wann, wie, wo der Feuerkampf beginnt, als auch in welcher Intensität auf den Feind gewirkt, das Feuer geshiftet oder eingestellt wird.
Der Befehlshaber muss die Eigenschaften von Waffensystemen und verfügbarer Munition verstehen (z. B. die Gefahr für ungeschützte Soldaten, wenn Panzer Sabot Munition über ihren Köpfen oder in ihrer Nähe abschießen (Gefahr durch Splitter beim Abfeuern des Geschosses)).

Die Führungsmaßnahmen für direkten Feuer beinhalten **Engagement Areas** (EA), **Engagement Priorities**, **Sectors of Fire** und **Target Referenz Points** (TRP).

Andere Führungsmaßnahmen für direktes Feuer beinhalten verschiedene Techniken zum Feuern. Diese werden hier nicht besprochen.

Engagement Area / Bekämpfungsraum Eine Engagment Area (**EA**) ist ein Gebiet, in dem der militärische Führer beabsichtigt, die feindlichen Kräfte mit der zusammengefassten Wirkung aller ihm zur Verfügung stehenden Waffen und Kampfunterstützung in ihrer Bewegung einzuschränken (Contain) und zu zerstören (Destroy). Dies umfasst direktes Feuer als auch Feuerunterstützung (z.B. Mörser, CAS,...).

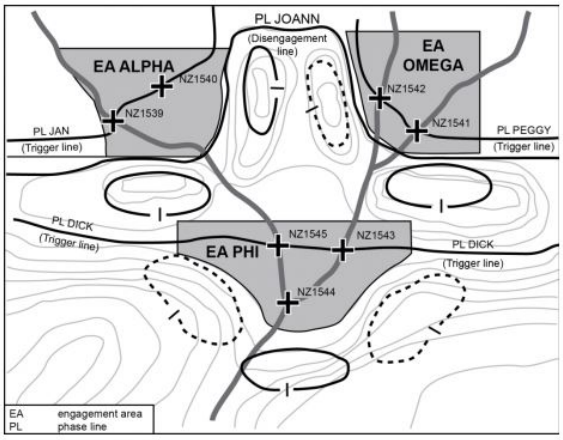


Figure A-7. Example battalion engagement area

Der Befehlshaber bestimmt die Größe und Form der EA anhand der **freie Sichtlinien der Waffensysteme** und anhand der **maximalen Reichweite** dieser Waffen. Er bestimmt EAs so, dass **jeder feindliche Annäherungsweg** (Enemy Avenue of Approach) durch verbündete Stellungen gedeckt sind. Der Befehlshaber kann eine EA auch verwenden, um bekannte oder vermutete feindliche Stellungen zu decken.

Der Kommandant wählt **erst** EAs aus und ordnet **dann** die verfügbaren Kräfte und Waffensysteme den Stellungen zu, um das Feuer auf diese Bereiche zu konzentrieren. Er unterteilt EA normlerweise in kleinere EAs für Untergebene unter Verwendung eines oder mehrerer TRPs oder durch markante Geländemerkmale. Der Befehlshaber weist den Untergebenen Feuersektoren zu, um Blue on Blue zu verhindern, jedoch wird die Verantwortung für z.B. eine Annäherungsstraße oder ein Schlüsselgelände wird **niemals** aufgeteilt.
Diese Sektoren beeinflussen normalerweise keine verbündete Manöver. Diese Maßnahme wird von allen Befehlshabern in den in ArmA relevanten Echoleons verwendet.

Engagement Criteria / Bekämpfungs Kriterien (keine offizielle Übersetzung) Engagement Criteria sind Kriterien, die die Umstände für die Einleitung eines Feuerkampfes mit feindlichen Streitkräften festlegen.Engagement Criterias werden vom Befehlshaber festgelegt. Befehlshaber kleiner taktischer Einheiten verwenden Engagement Criterias in Verbindung mit Engagement Priorites und anderen direkten Feuer Führungsmaßnahmen, um das Feuer zu konzentrieren und die Verteilung des Feuers zu kontrollieren.

Sie können restriktiv oder permissiv sein. Zum Beispiel könnte ein Platoon Leader das 1. Squad anweisen, zu warten, bis drei feindliche Panzer einen TRP innerhalb deren EA erreichen, bevor sie den

Feuerkampf aufnehmen.
Ein anderes Beispiel z.B. ein Squad Leader der sein Squad anweist, dass nur die Leute bekämpfen dürfen, welche z.B. schallgedämpfte Waffen besitzen.

Engagement Priority / Bekämpfungs Prioritäten (keine offizielle Übersetzung) Die Engagement Priority gibt die Reihenfolge an, in der feindliche Systeme (z.B. Panzer) oder Funktionen (z.B. feindlicher FO, feindlicher Befehlshaber) bekämpft werden.

Der Befehlshaber weist Engagement Priorities basierend auf der Art oder dem Grad der Bedrohung in verschiedenen Bereichen zu, um die Fähigkeiten verschiedener Waffensysteme gegen feindliche Schwachstellen abzustimmen. Engagement Priorities sind situationsabhängig. Untergeordnete Elemente können unterschiedliche Engagement Priorities haben.

Zum Beispiel legt der Befehlshaber Engagement Priorities fest, damit M2 Bradleys feindliche mechanisierte Infanterie oder gepanzerte Personaltransporter angreifen, während M1 Abrams feindliche Panzer angreifen.

Normalerweise greifen Einheiten zuerst die gefährlichsten Ziele an, gefolgt von (Targets in Depth)(Zielen in der Tiefe) oder speziellen Systemen, wie z. B. Ingenieursfahrzeugen.

Sector of Fire / Feuer Sektor (keine offizielle Übersetzung) Ein Sector of Fire ist der Bereich, in dem von der / dem jeweils zugewiesenen Einheit / Waffensystem Ziele angegriffen werden, wie sie gemäß den Engagement Priorities festegelegt wurden. Diese Maßnahme wird hauptsächlich bis auf inklusive Buddyteam Level angewandt.

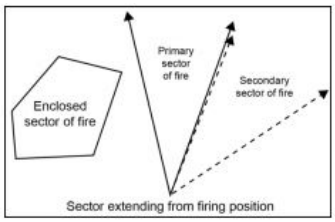


Figure A-8. Example sector of fire

Jeder Sector of Fire kann sich von der jeweiligen Schussposition bis zur maximalen Angriffsreichweite der Waffe erstrecken. Es kann sich auch um einen geschlossenen Bereich in einem Abstand von der Schussposition handeln. Der Befehlshaber sollte jeder untergeordneten Einheit oder jedem verfügbaren Waffensystem einen primären Feuersektor und einen sekundären Feuersektor zuweisen, um bei Bedarf das Feuer in einem bestimmten Bereich konzentrieren zu können. Der primäre Feuersektor ist der Bereich, in dem die zugewiesene Einheit, Einzelperson oder von der Besatzung bediente Waffe anfänglich dafür verantwortlich ist, feindliche Ziele zu bekämpfen und zu zerstören. Das Feuer verlagert sich auf Befehl in den sekundären Sektor, wenn es im primären Sektor keine Ziele gibt oder wenn der Kommandant die Bewegung eines anderen befreundeten Elements abdecken muss. Dieser sekundäre Feuersektor sollte dem primären Feuersektor eines anderen Elements entsprechen, um gegenseitige Deckung zu gewährleisten. Untergebene Kommandeure können nach Bedarf zusätzliche Feuer Führungsmaßnahmen verhängen.

Target Reference Point (Zielpunkt) Ein Target Reference Point ist ein leicht erkennbarer Punkt auf dem Boden (entweder natürlich oder von Menschenhand geschaffen), der zur Koordinierung von Feuer verwendet wird. Sie können Sektoren des Feuers innerhalb eines Einsatzgebietes weiter abgrenzen. Ein TRP kann ein natürliches Geländemerkmal, ein von Menschenhand geschaffenes Artefakt, wie z. B. ein Gebäude, oder eine von der Einheit gesetzte Markierung sein.

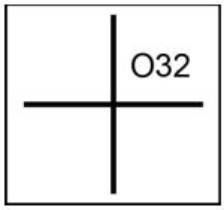


Figure A-9. Target reference point 032

Company Commander und Platoon Leader und darunter legen TRPs fest, um Feuer- und Beobachtungssektoren für Einheiten oder Einzelpersonen zu definieren, normalerweise innerhalb einer EA. Ein TRP kann auch das Zentrum eines Bereichs bezeichnen, in dem der Kommandeur plant, das Feuer schnell zu verteilen oder zu bündeln.

Company Commander benennen TRPs für ihre Platoons, Squads und in einigen Fällen für einzelne Waffensysteme. Platoon Leader oder unterstellte Führer können zusätzliche TRPs für ihre Elemente bestimmen, wenn dies zur Kontrolle des direkten und indirekten Feuers erforderlich ist.

Der FO/FAC kann TRPs auch als indirekte Feuerziele bezeichnen(, indem er das Standard-Zielsymbol und die Zielnummerierung (zwei Buchstaben und vier Zahlen) verwendet.). Der TRP wird nur mit einer numerischen Kennzeichnung gekennzeichnet, wenn er nicht auch als Ziel für indirektes Feuer verwendet wird. Abbildung A-9 zeigt das Symbol für TRP 032, ein Zielbezugspunkt nur für direktes Feuer. Die übrigen TRPs in den Abbildungen in dieser Publikation sind sowohl Ziele für direktes als auch für indirektes Feuer und werden daher mit der Symbolik für indirektes Feuer gekennzeichnet.

Trigger Line (Feuer Eröffnungslinie) Eine Trigger Line ist eine Phase Line, die sich auf leicht identifizierbarem Gelände befindet und die EA durchquert. Sie wird verwendet, um das Feuer in einer vorbestimmten Entfernung für alle oder ähnliche Waffensysteme einzuleiten. Sie befindet sich - wie alle Phase Lines - auf leicht identifizierbarem Gelände, das eine EA, eine Angriffsrichtung oder eine Vormarschachse kreuzt.

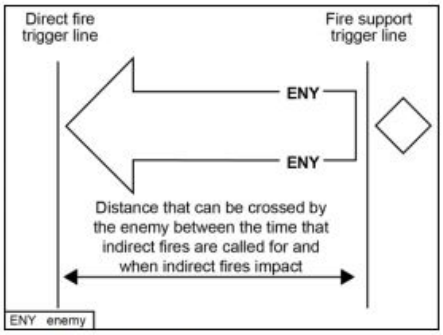


Figure A-10. Trigger line examples

Der Kommandeur kann eine Trigger Line für alle Waffensysteme oder separate Trigger Line für jede Waffe oder jeden Waffensystemtyp festlegen. Der Befehlshaber legt die Engagement Criterias für diese spezifische Situation fest. Die Kriterien können entweder zeit- oder ereignisgesteuert sein, wie z. B. eine bestimmte Anzahl oder bestimmte Typen von Fahrzeugen, die die Auslöselinie überqueren müssen, bevor das Gefecht eingeleitet wird. Der Befehlshaber kann sich die Befugnis zur Bekämpfung vorbehalten, bis er seine eigene individuelle Waffe abfeuert oder den Befehl zum Feuern gibt.
Der Befehlshaber bestimmt mit dem FO eine PL als Trigger Line für verfügbare Feuerunterstützungssysteme, also quasi eine Indirect Fire Trigger Line. Dabei muss die Flugzeit der Artilleriegranaten beachtet werden. Ziel ist es die Trigger Line so zu setzen, dass der Feind
Der Befehlshaber bestimmt eine PL als Trigger Line für verfügbare Feuerunterstützungssysteme. Der Befehlshaber legt die Lage der Trigger Line auf der Grundlage der Einsatzvariablen vom METT-TC/LADEF fest, einschließlich solcher Variablen wie der Flugzeit für Artilleriegranaten. Die Position spiegelt die Entfernung wider, die eine feindliche Streitkraft wahrscheinlich in der Zeit von der Feueranforderung bis zum Auftreffen der Artilleriegeschosse bei einer gegebenen Bewegungsgeschwindigkeit des Feindes zurücklegen wird. (Siehe Abbildung A-10.) Dies gibt den unterstützenden Feuerunterstützungssystemen Zeit, auf den ersten Feuerbefehl zu reagieren. Staub und Trümmer, die vom Artilleriefeuer herrühren, können verhindern, dass direkte Feuersysteme den Feind bekämpfen. Der Kommandeur legt andere Auslöselinien und TRPs für Systeme mit geringerer Reichweite fest.

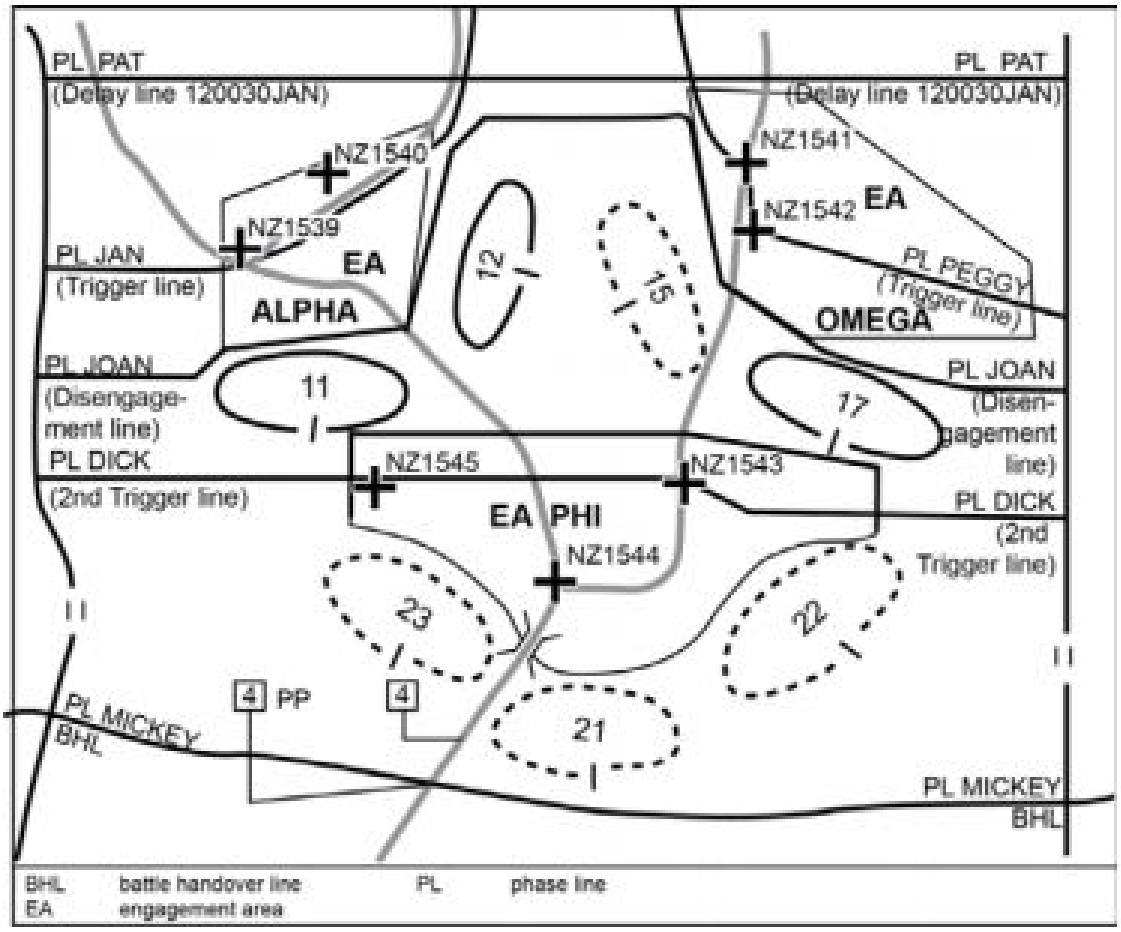


Figure A-38. Direct fire control measures

Fire Support Coordination Measures (FSCMs)(Maßnahmen zur Koordinierung der Feuerunterstützung)

Kommandanten, denen eine AO zugewiesen ist, setzen Fire Support Coordination Measures (FSCM) ein, um eine schnelle Zielbekämpfung zu ermöglichen und gleichzeitig Schutzmaßnahmen für die eigenen Kräfte zu gewährleisten. FSCMs sind entweder permissiv oder restriktiv. Der Feuerunterstützungskoordinator empfiehlt dem Befehlshaber FSCMs, basierend auf der Absicht des Befehlshabers, dem Standort der eigenen Kräfte, dem Manövrierschema und den erwarteten feindlichen Aktionen basieren. Sobald sie festgelegt sind müssen diese auf der Karte eingezeichnet werden.

Permissive Fire Support Coordination Measures Der Hauptzweck von permissiven Maßnahmen ist es, den Angriff auf Ziele zu erleichtern. Sobald sie eingerichtet sind, ist keine weitere Koordination erforderlich, um die von den Maßnahmen betroffenen Ziele anzugreifen. Zu den erlaubten FSCMs gehören eine Coordinated Fire Line(CFL), eine Fire Support Coordination Line (FSCL) und eine Free-Fire Area(FFA).

Coordinated Fire Line Eine koordinierte Feuerlinie ist eine Linie, jenseits derer konventionelle und indirekte Bodenfeuerunterstützungsmittel jederzeit innerhalb der Grenzen des errichtenden Hauptquartiers ohne zusätzliche Koordination feuern dürfen. Der Zweck der koordinierten Feuerlinie ist es, den Boden-Boden-Angriff auf Ziele jenseits der koordinierten Feuerlinie ohne Koordination mit dem Bodenkommandanten, in dessen Bereich sich die Ziele befinden, zu beschleunigen (JP 3-09). BCTs oder Divisionen stellen in der Regel eine CFL auf, obwohl auch ein Manöverbataillon eine aufstellen kann.

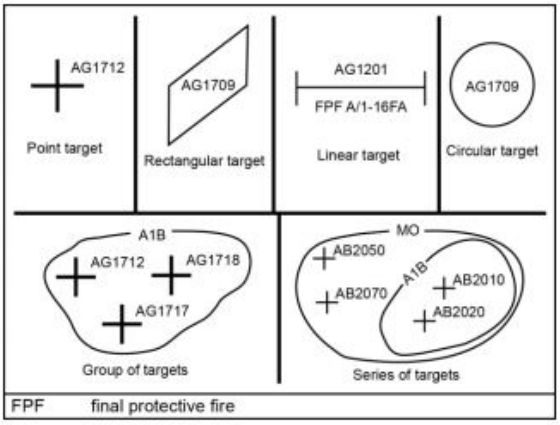


Figure A-17. Fire support target symbols

Fire Support Coordination Line

Free-Fire Area

Restriktive Fire Support Coordination Measures

No-Fire Area

Restrictive Fire Area

No-Fire Area

Restrictive Fire Area

Restrictive Fire Line

Fire Support Targets

4.1.2 Common Offensive Control Measures (Offensive Führungsmaßnahmen)

Dieser Abschnitt definiert die üblichen offensiven Führungsmaßnahmenn, die Kommandeure verwenden, um die Wirkung der Kampfkraft zu synchronisieren.

Assault Position (Sturmausgangsstellung)

Eine Assault Position ist eine gedeckte und verdeckte Stellung kurz vor dem Ziel, von der aus letzte Vorbereitungen für den Angriff auf das Ziel getroffen werden. Diese letzten Vorbereitungen können taktische Überlegungen beinhalten, wie z. B. sich neu zu organisieren, sich an Kampfverluste anzupassen oder notwendige Anpassungen der angreifenden Truppe vorzunehmen. Diese Vorbereitungen können auch technische Dinge beinhalten, wie z.B. die Durchführung der letzten Feuerbereitschaftschecks an den Hindernis-Räumungssystemen durch die Pioniere oder das Entfernen der Sicherungsstifte durch die Besatzungen von Panzern mit Pflug- und Rollenausrüstung. Eine Angriffsstellung kann sich entweder in der Nähe einer Final Coordination Line(FCL) oder einer Probable Line of Deployment(PLD) befinden.

Assault Time (Angriffszeit)

Die Angriffszeit legt den Zeitpunkt für den Angriff auf die Anfangsziele fest. Sie wird vom übergeordneten Hauptquartier bei Operationen vorgeschrieben, um gleichzeitige Ergebnisse von mehreren verschiedenen Einheiten zu erzielen. Sie synchronisiert den Moment, in dem der Feind die Auswirkungen der eigenen Kampfkraft spürt. Sie ähnelt der Time-on-Target-Steuerungsmethode für die Feuereinsatzbearbeitung, die von der Feldartillerie verwendet wird.

Attack by Fire Position (Stellung, aus der mit Feuer angegriffen wird)

Eine Feuerüberfallposition bezeichnet die allgemeine Position, von der aus von der aus eine Einheit die taktische Aufgabe des Feuerüberfalls durchführt (ADRP 3-90). (Anhang B definiert die taktische Missionsaufgabe des Feuerüberfalls.) Der Zweck dieser Stellungen ist es, die Wirkung von direkten Feuersystemen auf einen oder mehrere Standorte gegen den Feind zu richten. Ein Angriff durch Feuer Position gibt nicht den spezifischen Standort an. Abbildung A-27 zeigt den Angriff durch Feuerstellung BRANDON.

Attack Position

Die Angriffsstellung ist die letzte Position, die eine angreifende Kraft einnimmt oder durchläuft, bevor sie die Abfluglinie überschreitet (ADRP 3-90). Eine Angriffsstellung erleichtert die Aufstellung und die Koordination der angreifenden Truppe in letzter Minute, bevor sie die LD überquert. Sie befindet sich auf der befreundeten Seite der LD und bietet Deckung und Verdeckung für die angreifende Truppe. Sie wird hauptsächlich auf Bataillonsebene und darunter eingesetzt. Wann immer möglich, bewegen sich Einheiten durch die Angriffsstellung ohne anzuhalten. Eine angreifende Einheit besetzt eine Angriffsstellung aus verschiedenen Gründen, z.B. wenn die Einheit auf bestimmte Ergebnisse von Vorbereitungsfeuer wartet oder wenn es notwendig ist, zusätzliche Koordination durchzuführen, wie z.B. eine Vorwärtspassage von Linien. Wenn die angreifende Einheit die Angriffsposition einnimmt, bleibt sie dort so kurz wie möglich, um dem Feind kein lukratives Ziel zu bieten. (Abbildung A-28 zeigt die Angriffspositionen BLAU und GOLD, die in Verbindung mit anderen üblichen offensiven Führungsmaßnahmen.)

Axis of Advance

Eine Vormarschachse bezeichnet das allgemeine Gebiet, durch das sich der Großteil der Kampfkraft einer Einheit bewegen muss (ADRP 3-90). Bei der Entwicklung der Vormarschachse legt der Kommandeur

auch Umgehungskriterien fest. Umgehungskriterien sind Maßnahmen während der Durchführung einer offensiven Operation, die von einem höheren Hauptquartier festgelegt werden und die die Bedingungen und die Größe festlegen, unter denen feindliche Einheiten und Kontakte vermieden werden können (ADRP 3-90). Es gibt drei Hauptgründe, warum ein Kommandeur eine Vorstoßachse verwendet:

- Erstens, um die Umgehung von Orten anzuordnen, die das Vorrücken der vorrückenden Truppe verzögern könnten, wie zum Beispiel bekannte kontaminierte Gebiete.
- Zweitens, um anzuzeigen, dass die Truppe nicht verpflichtet ist, das AO beim Vorrücken zu räumen. Die Truppe wird aufgefordert, die Achse in Übereinstimmung mit festgelegten Umgehungskriterien zu räumen.
- Der dritte Hauptgrund ist, einer Einheit, die an offensiven Umzingelungs-, Ausnutzungs- oder Verfolgungsoperationen beteiligt ist, die Notwendigkeit anzuzeigen, sich schnell auf ein Ziel zu bewegen.

Bei der Verwendung einer Vorstoßachse besteht immer das Risiko, dass feindliche Kräfte außerhalb der Achse nicht entdeckt und versehentlich umgangen werden.

Direction of Attack

Die Angriffsrichtung ist eine bestimmte Richtung oder zugewiesene Route, die eine Truppe verwendet und von der sie beim Angriff nicht abweicht (ADRP 3-90). Sie ist eine restriktive Führungsmaßnahme. Die Verwendung einer Angriffsrichtung durch den Kommandeur maximiert die Kontrolle über die Bewegung der unterstellten Einheiten und wird häufig bei Nachtangriffen, Infiltrationen und bei Angriffen durch Rauch verwendet. Der Befehlshaber legt eine Angriffsrichtung durch eine Vielzahl von Mitteln fest, wie z. B. Zielbezugspunkte, Kontrollpunkte und GPS-Wegpunkte. Zielbezugspunkte, die auf erkennbarem Gelände platziert werden, geben dem Kommandeur die Möglichkeit, das Feuer schnell zu verlagern und die unterstellten Manövrierkräfte neu auszurichten. Wenn eine Angriffsrichtung verwendet wird, legt der Kommandeur einen Ausgangspunkt (PD) fest.

Limit of Advance

Die Vormarschgrenze ist eine Phasenlinie, die zur Kontrolle des Vormarsches des Angriffs verwendet wird. Die angreifende Einheit rückt mit keinem ihrer Elemente oder Mittel über die Vormarschgrenze hinaus vor, aber die angreifende Einheit kann ihre Sicherheitskräfte bis zu dieser Grenze vorschieben (ADRP 3-90). Ein Kommandeur wählt normalerweise ein lineares Geländemerkmal, senkrecht zur Angriffsrichtung, auf der anderen Seite des Ziels als Vormarschgrenze (LOA), weil ein solches Geländemerkmal leicht zu identifizieren ist. Der Kommandeur setzt eine LOA ein, um eine Überdehnung der angreifenden Truppe zu verhindern und die Möglichkeit von Brudermord und Friendly Fire-Vorfällen durch Feuer, das den Angriff unterstützt, zu reduzieren. Der Kommandeur positioniert ein LOA weit genug hinter dem Ziel, um der Einheit die Verteidigung des Ziels zu ermöglichen. Ein LOA verhindert, dass Einheiten einen Erfolg ausnutzen und eine Verfolgung einleiten; daher sollten Kommandeure LOAs nur verwenden, wenn sie nicht wollen, dass ihre Einheiten eine Ausnutzung oder Verfolgung durchführen. Eine Vorwärtsbegrenzung ist immer ein LOA, aber ein LOA ist nicht unbedingt eine Vorwärtsbegrenzung. Tatsächlich sollten eine LOA und die vordere Grenze der Einheit nur selten zusammenfallen, da eine vordere Grenze das Unterstützungsfeuer jenseits der vorderen Grenze einschränkt. Abbildung A-30 zeigt PL BASIL, das als LOA der 4. Brigade.

Line of Departure

Die Abmarschlinie ist eine Phasenlinie, die von Truppen, die eine offensive Operation einleiten, zu einem vorgeschriebenen Zeitpunkt überschritten wird (ADRP 3-90). Der Zweck der LD ist es, das Vorrücken der angreifenden Truppe zu koordinieren, so dass ihre Elemente den Feind in der gewünschten Reihenfolge und zum gewünschten Zeitpunkt treffen. Die LD markiert auch, wo die Einheit von der Bewegung zum Manöver übergeht. Der Kommandeur kann sie auch verwenden, um die Koordination des

Feuers zu erleichtern. Im Allgemeinen sollte sie senkrecht zur Richtung verlaufen, die die angreifende Truppe auf ihrem Weg zum Ziel einschlagen wird. Freundliche Kräfte sollten die LD kontrollieren. Der Kommandeur analysiert das Terrain, bevor er eine LD bestimmt. Verschiedene Einheiten haben unterschiedliche Bewegungsgeschwindigkeiten beim Verlassen ihrer AAs, basierend auf ihren inhärenten Mobilitätseigenschaften und dem zu durchquerenden Gelände. Der Befehlshaber berücksichtigt diese unterschiedlichen Eigenschaften bei der Festlegung der LD, um zu verhindern, dass diese Unterschiede die Synchronisierung der Operation beeinträchtigen. Wenn möglich, wählt der Kommandeur die LD so, dass das Gelände, das die angreifende Einheit vor dem Überqueren der LD durchquert, ausreichend Deckung für die endgültige Aufstellung der angreifenden Einheit in einer Kampfformation vor dem Überqueren der LD bietet. In vielen Fällen ist die LD auch die LC, da die angreifende Einheit den Angriff von ihren aktuellen Positionen aus durchführt. aktuellen Positionen durchführt. Abbildung A-30 stellt PL JOHN als kombinierte LD und LC dar.

Objective (Ziel)

Ein Ziel ist ein Ort , der dazu dient, Operationen zu orientieren. Ein Ziel kann entweder gelände- oder kräfteorientiert sein. Geländeorientierte Ziele sollten am Boden leicht identifizierbar sein, um ihre Erkennung zu erleichtern. Der Kommandeur legt kräfteorientierte Ziele auf der Grundlage bekannter feindlicher Stellungen fest. Der Kommandeur weist den unterstellten Kommandeuren normalerweise nur ihre Endziele zu, kann aber bei Bedarf Zwischenziele zuweisen. Abbildung A-30 auf Seite A23 zeigt die Objective-PAT. Das Objective PAT ist weiter unterteilt in zwei untergeordnete Ziele, das Objective KAI und das Objective ZEKE.

Bei der Benennung der Objectives ist zwischen dem BW System und dem US System ein Unterschied festzustellen. Während im US System jedes Main Objective und Ziwschen Objective einen eigenen Namen bekommt(Obj. Berlin, Obj. Wien, Obj. Bern,...), wird im BW System nur das Main Objective benannt (z.B. Obj. Berlin) und alle Zwischenziele dazu numeriert (Obj. Berlin 1, Obj. Berlin 2,...).

Point of Departure

Der Abmarschpunkt ist der Punkt, an dem die Einheit die LD überquert und sich entlang einer Angriffsrichtung zu bewegen beginnt (ADRP 3-90). Wie eine LD markiert er den Punkt, an dem die Einheit unter Bedingungen eingeschränkter Sicht von der Bewegung zum Manöver übergeht.

Rally Point

Ein Sammelpunkt ist ein leicht identifizierbarer Punkt am Boden, an dem sich Flugbesatzungen und Passagiere nach einem Zwischenfall, der eine Notlandung erfordert, versammeln und neu organisieren können. Alternativ ist es auch ein leicht identifizierbarer Punkt am Boden, an dem sich Einheiten neu versammeln und reorganisieren können, wenn sie versprengt werden (ADRP 1-02). Kräfte, die eine Patrouille oder eine Infiltration durchführen, nutzen diese Führungsmaßnahme üblicherweise. Der Ziel-Sammelpunkt ist ein Sammelpunkt, der an einem leicht identifizierbaren Punkt im Gelände eingerichtet wird, an dem sich alle Elemente der infiltrierenden Einheit versammeln und auf den Angriff auf das Ziel vorbereiten (ADRP 3-90). Er befindet sich in der Regel in der Nähe des Ziels der infiltrierenden Einheit; es gibt jedoch keine Standardentfernung vom Ziel zum Zielversammlungspunkt. Er sollte weit genug vom Ziel entfernt sein, damit der Feind den Angriff der infiltrierenden Einheit nicht entdecken kann und die Angriffsvorbereitungen der infiltrierenden Einheit nicht entdeckt.

Support by Fire Position

Eine Feuerunterstützungsposition bezeichnet die allgemeine Position, von der aus eine Einheit die taktische Missionsaufgabe der Feuerunterstützung (ADRP 3-90) durchführt. (Anhang B definiert die taktische Missionsaufgabe der Feuerunterstützung.) Der Zweck dieser Stellungen ist es, die Manövrierfreiheit der unterstützten Truppe zu erhöhen, indem direktes Feuer auf ein Ziel gelegt wird, das von einer eigenen Truppe angegriffen werden soll. Support-by-Fire-Stellungen befinden sich innerhalb der maximalen

eigenen direkten Feuerreichweite der feindlichen Stellungen. Der Kommandeur wählt sie so aus, dass die sich bewegende Angriffstruppe ihr unterstützendes Feuer nicht verdeckt. Aus diesem Grund befinden sich Unterstützungsfeuerstellungen normalerweise an der Flanke des Angriffstrupps, wenn möglich erhöht über dem Ziel. Feuerunterstützungsstellungen sind selten auf Einheiten anwendbar, die größer als eine Kompanie sind. Die in Abbildung A-33 dargestellte Grafik für die Feuerunterstützung gibt den allgemeinen Standort und die Richtung an, aus der die Einheit das Feuer abgibt; sie zeigt keinen bestimmten Standort an.

4.1.3 Common Defensive Control Measures (Defensive Führungsmaßnahmen)

Battle Positions

Eine Gefechtsstellung ist eine Verteidigungsposition, die auf eine wahrscheinliche feindliche Annäherungsroute ausgerichtet ist (ADRP 3-90). Die Gefechtsstellung ist eine Absichtsgrafik, die den Standort und die allgemeine Ausrichtung des Großteils der Verteidigungskräfte darstellt. Die Verwendung einer Gefechtsstellung durch einen Befehlshaber bestimmt nicht die Position der gesamten Truppe des Untergebenen innerhalb ihrer Grenzen, da es sich nicht um ein AO handelt. (Siehe Abbildung A-34.) Sowohl große Einheiten wie Bataillonsverbände als auch kleine Einheiten wie Trupps oder Abteilungen verwenden Gefechtsstellungen. Sie können den topographischen Kamm eines Hügels, einen Vorwärtshang, einen Rückwärtshang oder eine Kombination dieser Bereiche besetzen. Der Kommandeur wählt die Positionen auf der Grundlage des Geländes, der feindlichen und der eigenen Fähigkeiten aus. Ein Kommandeur kann allen oder einigen Untergebenen Kampfpositionen innerhalb des AO zuweisen. (Siehe Abbildung A-35 auf Seite A-26.) Mehrere Gefechts Gefechtsstellungen können einer einzelnen Einheit zugewiesen werden, was dieser Einheit erlaubt, zwischen Gefechtsstellungen zu manövrieren. Der Befehlshaber gibt der einer Gefechtsstellung zugewiesenen Einheit Auftrags- und Einsatzkriterien vor. Sicherheits-, funktionale und multifunktionale Unterstützungs- und Unterstützungskräfte operieren in der Regel außerhalb der Gefechtsstellung einer Einheit. A-92. Einheiten besetzen oder verlassen Gefechtsstellungen als Teil des Gesamtplans. Der Kommandeur, der einer Einheit eine Gefechtsstellung zuweist, sollte festlegen, wann und unter welchen Bedingungen die Einheit die Stellung verlässt, da sie normalerweise nicht um jeden Preis gehalten wird. Wenn einer Einheit befohlen wird, eine Gefechtsstellung zu verteidigen, hat ihr Kommandeur die Möglichkeit, sich von der Gefechtsstellung zu entfernen. Wenn diese Einheit angewiesen wird, eine Gefechtsstellung zu halten, muss ihr Kommandeur die spezifischen Bedingungen kennen, die vorliegen müssen, bevor die Einheit sich verlagern kann. A-93. Es gibt fünf Arten von Gefechtsstellungen - Hauptstellung, Ausweichstellung, Ergänzungsstellung, Nachstellung und starke Stellung. (Siehe Abbildung A-36.) Bei der Zuweisung von Gefechtsstellungen benennt der Kommandeur immer die primäre Gefechtsstellung. Der Befehlshaber bestimmt und bereitet alternative, ergänzende und nachfolgende Positionen, wenn es die Zeit und andere Ressourcen erlauben und wenn das Gelände oder die Situation sie erfordern. A-94. Die primäre Stellung ist die Stellung, die den wahrscheinlichsten Weg des Feindes den wahrscheinlichsten Annäherungsweg des Feindes in das Operationsgebiet Operationsgebiet abdeckt (ADRP 3-90). Sie ist die beste Position, von der aus die Mission erfüllt werden kann Auftrag zu erfüllen, wie z.B. die Deckung eines EA. A-95. Eine Ausweichstellung ist eine Verteidigungsstellung, die der Kommandeur einer Einheit oder Waffe zur Besetzung zuweist, wenn die primäre Stellung unhaltbar oder ungeeignet für die Durchführung der zugewiesenen Aufgabe wird (ADRP 3-90). Sie deckt denselben Bereich ab wie die Hauptstellung. Der Befehlshaber legt alternative Stellungen fest, damit der Besetzer weiterhin die ursprüngliche Aufgabe erfüllen kann, z. B. die Abdeckung desselben Anmarschweges oder EA wie die Hauptstellung. Diese Stellungen erhöhen die Überlebensfähigkeit des Verteidigers, indem sie ihm erlauben, den Feind von mehreren Positionen aus zu bekämpfen. Zum Beispiel bewegt sich eine Einheit zu ihren Ausweichstellungen, wenn der Feind Unterdrückungsfeuer auf die Hauptstellung gibt. A-96. Eine Zusatz Stellung ist eine Verteidigungsstellung innerhalb des zugewiesenen Operationsgebiets einer Einheit, die die besten Feuerbereiche und das beste Verteidigungsgelände entlang einer Einfallsstraße bietet, die nicht die primäre Einfallsstraße ist, auf der der Feind voraussichtlich angreifen wird (ADRP 3-90). Zum Beispiel erfordert eine Einflugschneise in das Einsatzgebiet einer Einheit von einer ihrer Flanken aus normalerweise die Einrichtung zusätzlicher Stellungen, damit eine Einheit oder ein Waffensystem feindliche Kräfte bekämpfen kann, die sich entlang dieser Schneise bewegen. A-97. Eine Folgestellung ist eine Stellung, zu der sich eine Einheit im Verlauf des Gefechts voraussichtlich bewegen wird (ADRP 3-90). Eine verteidigende Einheit kann eine Reihe von Folgestellungen haben. Nachfolgende Stellungen können auch Primär-, Ausweich- und Ergänzungsstellungen zugeordnet sein. A-98. Ein starker Punkt ist eine stark befestigte Kampfposition, die an ein natürliches oder verstärkendes Hindernis gebunden ist, um einen Anker für die Verteidigung oder um dem Feind entscheidendes oder wichtiges Terrain zu verwehren (ADRP 3-90). Der Kommandeur bereitet einen starken Punkt für Rundumverteidigung vor. (Siehe Abbildung

A-37.) Der Kommandeur positioniert Stützpunkte auf Schlüssel oder entscheidendem Gelände. Die den Stützpunkt besetzende Einheit starken Punkt besetzt, bereitet die Positionen für ihre Waffensysteme, Fahrzeuge, Soldaten und Nachschub. Der Kommandeur errichtet auch einen starken Punkt, wenn er erwartet, dass feindliche Aktionen eine verteidigende Truppe isolieren werden verteidigenden Truppe isoliert, die für die Verteidigung. A-99. Bevor der Kommandeur eine Stützpunktmission zuweist, stellt er sicher, dass die Stützpunkttruppe über genügend Zeit und Ressourcen verfügt, um die Stellung zu errichten, was erhebliche technische Unterstützung erfordert. Ein minimal effektiver Stützpunkt erfordert typischerweise eine eintägige Anstrengung einer Pioniereinheit in der gleichen Größe wie die Einheit, die den Stützpunkt verteidigt. Normalerweise besetzen Kompanien und Bataillone starke Punkte, obwohl Brigaden sie errichten können. Der Kommandeur errichtet normalerweise keine Stützpunkte für Einheiten, die kleiner als eine Kompanie sind. Der Grund dafür ist, dass ein Zug oder eine Einheit nicht in der Lage ist, einen Bereich zu sichern groß genug ist, um alle benötigten und Nachschub zu sichern.

Disengagement Line

Eine Rückzugslinie ist eine Phasenlinie auf identifizierbarem Gelände, die, wenn sie vom Feind überschritten wird, den verteidigenden Elementen signalisiert, dass es an der Zeit ist, sich zu ihrer nächsten Position zu bewegen (ADRP 3-90). Phase Die Linie JOAN ist eine Rückzugslinie in Abbildung A-39. Der Kommandeur verwendet diese Linien in der Verzögerung und in der Verteidigung, wenn er nicht will, dass die verteidigende Einheit entscheidend eingreift. Der Der Kommandeur legt Kriterien für den Rückzug fest, wie z.B. die Anzahl der feindlichen Fahrzeuge nach Typ, Verluste der eigenen Truppen oder feindliche Bewegung zur Flanke. Verluste oder die Bewegung des Feindes zu flankierenden Positionen. Befehlshaber können mehrere Rückzugslinien festlegen Linien festlegen, eine für jedes System in der Verteidigung.

Forward Edge of the Battle Area

Der vordere Rand des Kampfgebiets ist die vorderste Grenze einer Reihe von Gebieten, in denen Bodenkampfeinheiten eingesetzt werden. Ähnlich der LOA in der Offensive nur dass die FEBA in defensiven Operationen verwendet wird.

4.2 Taktische Aufträge, taktische Auftragsverben und militärische Symbole (Tactical Mission Tasks)

Während das Wer, Was, Wann, Wo und Warum in Verbindung mit einer bestimmten Operation oft schon durch das LADEF bekannt ist, beschreiben taktische Auträge die Ergebnisse oder Wirkungen, die der Befehlshaber erreichen möchte - das Was und Warum einer Operation. Das "Was" und das "Warum" einer Mission sind nicht dasselbe und beide werden benötigt. Das Was ist ein Effekt, der normalerweise messbar ist. Das Warum einer Missionsanweisung liefert den Zweck der Mission. Diese Aufgaben haben spezifische militärische Definitionen, die sich von denen unterscheiden, die in einem Wörterbuch zu finden sind. In einigen Fällen geht es um mehr als nur eine Definition; es geht um Ergebnisse oder Wirkungen in Bezug auf den Feind, das Gelände oder die eigenen Streitkräfte, die nicht mit einer bestimmten Art oder Form einer Operation verbunden sind. Aufgaben, die eine freundliche Aktion identifizieren, bieten selten genügend Klarheit für eine Missionserklärung.

Eine taktischer Missions Auftrag ist die spezifische Aktivität, die von einer Einheit bei der Ausführung einer Form von taktischer Operation oder einer Form von Manöver ausgeführt wird. Sie kann entweder in Form von Aktionen einer eigenen Truppe oder in Form von Wirkungen auf eine gegnerische Truppe ausgedrückt werden. Die hier gezeigten Wörter und Begriffe stellen keine endgültige Liste dar, die das Was und Warum einer Mission beschreiben. Der Befehlshaber ist nicht auf die in diesem Teil aufgeführten taktischen Aufträgen beschränkt, wenn er die gewünschten untergeordneten Aktionen in einem Operationsbefehl oder Operationsplan festlegt. Viele der Wörter und Begriffe, die zur Beschreibung des "Was" und "Warum" einer Missionsanweisung verwendet werden, haben keine besondere Bedeutung, die über ihre üblichen Bedeutungen hinausgeht. Dennoch müssen sowohl der Befehlshaber als auch der Untergebene ein gemeinsames Verständnis des Was und Warum des Einsatzes haben. Aufgaben, die nur Handlungen von befreundeten Streitkräften beinhalten, bieten selten genügend Klarheit für eine Missionsaussage, sodass der Zusatz eines soliden Zwecks in Verbindung mit der Aufgabe das Verständnis und die Klarheit erhöht. Der Kommandeur stellt sicher, dass die den unterstellten Einheiten zugewiesenen Aufträge mit dem Manöverplan und den zugewiesenen Ressourcen übereinstimmen. Zum Beispiel benötigt eine verteidigende Einheit viel mehr Aufwand (Ressourcen), um eine feindliche Einheit zu zerstören / zerschlagen (destroy), als sie zu schlagen(defeat). Gleichermaßen benötigt eine angreifende Einheit eine angreifende Einheit mehr Kampfkraft, um den Feind aus einem bestimmten Gebiet zu säubern (clear), als um ihn in demselben Gebiet in seiner Bewegungsfreiheit einzuschränken (contain).

Im folgenden werden Missions Tasks (Aufträge) mit **MT** und Mission Task Verbs (Auftragsverben) mit **MTV** markiert.

4.2.1 Actions On Friendly Forces

Die folgenden taktischen Missionsaufgaben betreffen Aktionen der eigenen Einheiten. Sie sind das "Was", dass der Befhelshaber ausgeführt haben möchte. Die meisten dieser Aktionen haben zugehörige taktische Missionsgrafiken, welche Teil des militärischen Entscheidungsfindungs Prozesses sind.

Attack by Fire / mit Feuer Angreifen (MTV)

Attack by Fire ist ein Missionsauftrag indem mit direktem und indirektem Feuer versucht wird den Feind zu bekämpfen, ohne sich anzunähern. Ziel ist es den Feind zu binden(fix), zu unterdrücken(suppress), zu zerschlagen/zerstören (destroy)oder zu täuschen (deceive).
Wenn dieser Auftrag vergeben wird, muss der Befehlshaber auch die gewünschte Wirkung auf den Feind angeben, wie z.B. den Feind aufzusplittern (disrupt), zu binden (fix) oder zu neutralisieren (neutralize). Dieser Auftrag wird von angreifenden Einheiten durchgeführt. Ein Befehlshaber setzt diesen Auftrag normalerweise ein, wenn dieser keinen Nahkampf unterstützt oder das Zielgebiet durch eine andere Einheite besetzt werden soll. Der Befehlshaber kann einer Einheit, die Attack by Fire durchführt, eine Battle Position mit einem Feuersektor oder einer Engagment Area (EA) zuzuweisen. Eine weitere Möglichkeit wäre der Einheit eine Axis of Advance und ein Kräfte-orinetiertes Ziel (force-oriented objective) zuweisen. Der Feind kann stationär oder in Bewegung sein. Die Abbildung zeigt die taktische Einsatzgrafik für Attack by Fire. Der Pfeil zeigt auf die anvisierte Truppe oder das anvisierte Ziel, und der Befehlshaber platziert die Basis des Pfeils in dem allgemeinen Bereich, von dem aus der Befehlshaber den Angriff durchführen will.

Der Attack by Fire ähnelt dem Auftrag Support by Fire (mit direktem Feuer unterstützen). Der Unterschied besteht darin, dass die ausführende Einheit bei Attack by Fire sich im Angriff befindet, während bei Support bei Fire die Einheit eine andere Einheit unterstützt, damit diese gegen den Feind manövrieren kann. Der Auftrag Attack by Fire umfasst:

- Zuweisung von Feuersektoren oder EAs zu jedem untergeordneten Waffensystem, die die gegnerischen Verteidigungsstellungen oder Annäherungswege (avenues of approach) beinhalten.
- Festlegen von Kontrollmaßnahmen, um das Konzentrieren, Verteilen und Verschieben von direktem und indirektem Feuer zu ermöglichen.
- Festlegung von Battle Positions, einer AO oder einer Axis of Advance, um den eigenen Einheiten die Möglichkeit zu geben, den Feind zu bekämpfen.
- Gewährleistung einer funktionierdenden Rundumsicherung.
- Versuch den Feind über Bewegung, Einteilung und Absicht der Operation zu täuschen.
- Aufklären, Vorbereiten und Sichern von Bewegungsrouten und Schusspositionen vor der Bewegung des Hauptkörpers.
- Bereitstellung von Routen zu den anfänglichen Battle Positions.

Breach / Durchbruch / durchbrechen/ Durchstoß /durchstoßen (MT + MTV)

Durchbruch ist ein Auftrag, bei dem alle verfügbaren Mittel einsetzt werden, um eine feindliche Verteidigung, ein Hindernis, eine Sperre, ein Minenfeld oder eine Befestigung zu durchbrechen oder einen Durchgang zu schaffen. Der Befehlshaber versucht, Hindernisse und feindliche Verteidigungsstellungen so weit wie möglich zu umgehen (bypass) und zu vermeiden (avoid), um Tempo und Schwung aufrechtzuerhalten. Das Durchbrechen von feindlichen Verteidigungs- und Hindernissystemen ist normalerweise die letzte Wahl. Ein Durchbruch ist eine synchronisierte Operation mit kombinierten Waffen unter der Kontrolle des Manöverkommandeurs (Abbildung B-2 zeigt die Kontrollgrafik für einen Durchbruch. Die Länge der Arme erstreckt sich über die gesamte Tiefe des Bereichs, der durchbrochen werden muss.

Bypass / Umgehung /umgehen (MT + MTV)

Bypass ist ein Auftrag, bei der der Kommandant die Einheit anweist, um ein Hindernis, eine Stellung oder eine feindliche Streitkraft herum zu manövrieren, um das Tempo der Operation aufrechtzuerhalten und gleichzeitig den Kampf mit einer feindlichen Streitkraft absichtlich zu vermeiden. Ein Kommandeur befiehlt eine Umgehung und lenkt die Kampfkraft auf die Erfüllung des Auftrags. Eine Umgehung kann in offensiven oder defensiven Aktionen stattfinden. (Abbildung B-3 zeigt die taktische Einsatzgrafik für eine Umgehung.) Die Arme der Grafik verlaufen auf beiden Seiten des Ortes oder der Einheit, die umgangen werden soll.

Der Befehlshaber stützt die Umgehungsentscheidung auf:

- Die Erfordernis, die Dynamik und das aggressive Vorgehen aufrechtzuerhalten.
- Die Kenntnis über die gegnerischen Stärke, Absicht und der Mission.
- Das Ausmaß, in dem der umgangene Feind den Vormarsch behindern kann.
- Der allgemeine Zustand der feindlichen Streitkräfte; wenn zum Beispiel der feindliche Widerstand bröckelt, können eigene Einheiten größere Risiken eingehen.
- Alle Umgehungskriterien, die von einem höheren Hauptquartier festgelegt wurden.

Die Truppe, die die Umgehung durchführt, meldet sofort alle umgangenen Hindernisse und feindlichen Kräfte an ihr höheres Hauptquartier. Die Truppe hält den umgangenen Feind normalerweise unter Beobachtung, bis sie von einer anderen Truppe abgelöst wird, es sei denn, sie ist Teil eines Angriffs. Ein höherer Kommandeur delegiert normalerweise nicht die Befugnis zur Umgehung unterhalb der Ebene des Bataillonseinsatzverbandes. Umgehungskriterien werden aufgestellt, um die Größe der feindlichen Streitkräfte zu begrenzen, die ohne die Autorität des nächsthöheren Befehlshabers umgangen werden können. Bevor der Kommandeur die Umgehung genehmigt, stellt er sicher, dass die umgehende Truppe die Umgehungsroute auf feindliche Präsenz und Befahrbarkeit überprüft. Die Umgehungstruppe verhindert, dass die umgangene feindliche Truppe die sich bewegende eigene Truppe behindert.

Die beiden Umgehungstechniken, die die Kraft anwenden kann, sind

- Den Feind vollständig umgehen.
- Den Feind mit Feuer fixieren und dann die Umgehung durchführen.

Wenn die Truppe den Feind nicht umgehen kann, muss die umgehende Truppe den Feind mit einem Teil ihrer Manövrierelemente fixieren und mit dem Rest der Truppe umgehen. (Siehe Abbildung B-4.) Im Allgemeinen wird ein Kommandeur nicht versuchen, eine feindliche Kraft zu umgehen, wenn mehr als ein Drittel der Kampfkraft der Einheit erforderlich ist, um den Feind zu fixieren. Der Kommandeur weist einer unterstellten Einheit die Aufgabe zu, den Feind in dieser Situation zu fixieren, wobei er die Fixierungstruppe so verstärkt, wie es die Missionsvariablen Auftrag, Feind, Gelände und Wetter, verfügbare Truppen und Unterstützung, verfügbare Zeit und zivile Erwägungen (METT-TC) erfordern. Die Fixierungstruppe koordiniert sich so schnell wie möglich mit der Einheit, die die Fixierungstruppe ablösen soll, und versorgt den neuen Kommandeur mit allen verfügbaren Informationen über den Feind und das Gelände. Die ablösende Einheit ist normalerweise eine andere Einheit, die mit einer Verfolgungs- und Unterstützungsaufgabe betraut ist. Sobald sie abgelöst ist, schließt sich die den Feind fixierende Einheit entweder wieder ihrer Stammorganisation an oder wird Teil des nachfolgenden Elements und kommt unter dessen Kontrolle.

Gelegentlich kann der Kommandeur die fixierende Truppe anweisen, den Kontakt mit dem Feind abzubrechen, nachdem die umgehende Truppe die Umgehung abgeschlossen hat. Dies ist der Fall, wenn die Umgehungstruppe keine Notwendigkeit hat, einen ununterbrochenen logistischen Fluss aufrechtzuerhalten, wie z.B. bei einem Überfall. In diesem Fall fixiert die fixierende Truppe den Feind, indem sie defensive und begrenzte offensive Aktionen in Synchronisation mit aller verfügbaren Feuerunterstützung einsetzt, bis bis sie den Befehl erhält, sich der Umgehungstruppe wieder anzuschließen.

Clear

Clear ist eine taktische Missionsaufgabe, die vom Kommandanten verlangt, alle feindlichen Kräfte zu entfernen und den organisierten Widerstand in einem zugewiesenen Gebiet zu beseitigen. Die Truppe tut dies, indem sie feindliche Kräfte zerstört, gefangen nimmt oder deren Rückzug erzwingt, sodass sie die Mission der befreundeten Einheit nicht beeinträchtigen können. In allen Fällen erfordert diese Aufgabe eine gründliche Aufklärung, um die Standorte des Feindes zu entdecken. Nachdem der Standort des Feindes entdeckt wurde, manövriert die Aufräumtruppe gegen die feindlichen Kräfte. (Abbildung B-5 zeigt die taktische Missionsgrafik für die Räumung.) Der Balken, der die Pfeile verbindet, bezeichnet die gewünschte Grenze des Vormarsches für die Räumungstruppe. Der Balken legt auch die Breite des zu räumenden Bereichs fest.

B-14. Diese Aufgabe erfordert erhebliche Zeit und andere Ressourcen. In der Missionsanweisung kann ein Kommandeur das mit dieser Aufgabe verbundene Ziel dahingehend ändern, dass nur feindliche Kräfte, die größer als eine bestimmte Größe sind, vernichtet, gefangen genommen oder zum Rückzug gezwungen werden. In diesem Fall hält die Aufräumtruppe kleinere feindliche Kräfte unter Beobachtung, während der Rest der eigenen Truppe sie umgeht.

B-15. Clear ist ebenfalls eine Mobilitätsaufgabe, die die vollständige Beseitigung eines Hindernisses beinhaltet, die normalerweise von nachrückenden Pionieren durchgeführt wird und nicht unter Feuer erfolgt. Räumungsoperationen werden durchgeführt, um die gegnerischen Hindernisbemühungen oder verbleibende Hindernisse, die das Einsatzgebiet betreffen, vollständig zu beseitigen. (Siehe FM 3-34.210 für weitere Informationen über Mobilitätsräumungsoperationen).

Control

Kontrolle ist eine taktische Missionsaufgabe, die vom Befehlshaber die Aufrechterhaltung des physischen Einflusses auf ein bestimmtes Gebiet erfordert, um dessen Nutzung durch den Feind zu verhindern oder um Bedingungen zu schaffen, die für erfolgreiche Operationen der eigenen Truppen erforderlich sind. Dieser Einfluss kann daraus resultieren, dass die eigenen Kräfte das angegebene Gebiet besetzen oder dieses Gebiet durch ihre Waffensysteme beherrschen. Die Kontrolle eines Gebietes erfordert nicht die vollständige Beseitigung aller feindlichen Soldaten aus dem spezifizierten Gebiet. Die taktische Missionsaufgabe der Kontrolle unterscheidet sich von der des Sicherns, weil das Sichern nicht zulässt, dass feindliches Feuer auf den gesicherten Bereich einwirkt. Der Feind kann Ziele innerhalb des kontrollierten Bereichs bekämpfen, kann aber keine Bodentruppen durch diesen Bereich bewegen.

B-17. Kontrolle kann auch eine Befehlsbeziehung oder eine Funktion bedeuten, die Befehlshaber über ihre Einsatzführungssysteme ausüben. (Siehe ADRPs 3-0 und 6-0.)

Counterreconnaissence

Gegenaufklärung ist eine taktische Missionsaufgabe, die alle Maßnahmen eines Befehlshabers umfasst, um gegnerischen Aufklärungs- und Überwachungsbemühungen entgegenzuwirken. Die Gegenaufklärung ist kein eigenständiger Auftrag, sondern Bestandteil aller Formen von Sicherheitsoperationen. Sie verhindert die feindliche Beobachtung einer Truppe oder eines Gebietes. Gegenaufklärung ist ein Element aller Sicherheitsoperationen und der meisten lokalen Sicherheitsmaßnahmen. Sie umfasst sowohl aktive als auch passive Elemente und schließt Kampfhandlungen zur Zerstörung oder Abwehr feindlicher Aufklärungseinheiten und Überwachungsmittel ein.

B-19. Die Zerstörung feindlicher Bodenaufklärungsmittel bei gleichzeitiger Verweigerung feindlicher Informationen durch andere Aufklärungssysteme ermöglicht es den Befehlshabern der eigenen Streitkräfte, gegen einen Feind vorzugehen, der blind operiert. Die Unfähigkeit des feindlichen Befehlshabers, das Gefechtsfeld zu überblicken, desynchronisiert schließlich die Aktionen des feindlichen Befehlshabers Handlungen des feindlichen Befehlshabers desynchronisiert und macht die Truppe dieses Befehlshabers

verwundbar für aggressive Aktionen der eigenen Truppen. (Siehe Kapitel 12 für weitere Informationen zur Gegenaufklärung).

Disengage

Disengage ist eine taktische Missionsaufgabe, bei der ein Kommandeur die Einheit den Kontakt mit dem Feind abbrechen lässt, um die Durchführung einer anderen Mission zu ermöglichen oder ein entscheidendes Gefecht zu vermeiden. Dazu gehört, sich an einen Ort zu begeben, an dem der Feind die eigenen Kräfte weder mit direktem Feuer noch mit indirektem Feuer bekämpfen kann. Sich vom Feind zu lösen, während man sich von einer Position zur nächsten verlagert, ist ein schwieriges Verfahren. Ein Rückzugsplan beinhaltet...

- Das Manöverkonzept für die taktischen Elemente nach dem Rückzug, zusammen mit den Bewegungsrouten für jede untergeordnete Einheit.
- Feuer, um den Feind zu unterdrücken und die Bewegung der Einheit zu decken.
- Abschirmender Rauch, um die Bewegung der Einheit zu verbergen, als Teil einer militärischen Täuschungsoperation oder um Durchgangspunkte zu decken.
- Kontakt- und Durchgangspunkte, wenn man sich durch die eigenen Linien bewegt. (Siehe FM 3-90-2.)
- Der Zeitpunkt, an dem der Rückzug beginnt.
- Der früheste Zeitpunkt, zu dem sich funktionale und multifunktionale Unterstützungs- und Versorgungselemente bewegen.

Das ranghöhere Hauptquartier führt Operationen durch, um die abrückenden Kräfte zu unterstützen und den Druck auf Einheiten in Kontakt mit dem Feind zu verringern. Wenn zum Beispiel eine Division eine Verzögerung durchführt, setzt der Divisionskommandeur die angeschlossenen Luftstreitkräfte ein, um einem Brigade-Kampfteam (BCT) zu helfen, sich aus dem Nahkampf zu lösen. Gleichzeitig setzt die Division ihre Langstreckenartillerie, Raketen und elektronische Kampfführung (EW) ein, um feindliche Folgestaffeln zu zerstören oder zu stören, um zu verhindern, dass sie den Rückzug stören. Die Absicht ist, Bedingungen zu schaffen, die es der Einheit erlauben, sich zurückzuziehen, ohne dass es zu einem entscheidenden Kampf kommt.

B-22. Um den Rückzug zu erleichtern, unterdrückt der Kommandeur den Feind in Kontakt, indem er die feindlichen Kräfte mit großen Mengen an direktem und indirektem Feuer bombardiert, das von anderen Kräften als der rückziehenden Einheit bereitgestellt wird. In offenem Gelände verlegt die Einheit in der Regel zuerst ihre Kurzstreckensysteme. In engem Gelände verlegt sie in der Regel zuerst ihre Langstreckensysteme zur Unterstützung durch Feuerstellungen. Die Zeit, die benötigt wird, um ein System zu seiner nächsten Position zu bewegen, beeinflusst auch, wann sich dieses System bewegt. Aufgrund der begrenzten Reichweite von Combat-Net-Funkgeräten und der Tatsache, dass die taktische Situation an der gesamten Front einer Einheit variiert, wird diese Bewegung normalerweise von den Führern kleinerer Einheiten geleitet. Der Prozess wiederholt sich nach Bedarf. Sobald der Rückzug beginnt, müssen die Einheiten ihn schnell abschließen. Der Kommandeur kann unterstützende Einheiten oder Reserven einsetzen, um die Flanken der sich zurückziehenden Einheit zu schützen und bei der Befreiung von eng gebundenen Elementen zu helfen. Die Einheit bewegt sich dann unter Anwendung der entsprechenden Bewegungstechniken zu ihrer nächsten Position. (Siehe FM 3-90-2.)

B-23. Wenn sich feindliche Kampfsysteme nicht in direkter Feuerreichweite der abrückenden Einheit der eigenen Seite befinden, können sich alle ihre Elemente gleichzeitig unter der Deckung von intensivem Feuer und Rauch bewegen. Schnelligkeit der Die Schnelligkeit der Ausführung und die kontinuierliche Koordination sind für den Erfolg dieser Aufgabe entscheidend.

Exfiltrate

Exfiltrieren ist eine taktische Missionsaufgabe, bei der ein Befehlshaber Soldaten oder Einheiten aus Gebieten unter feindlicher Kontrolle durch Tarnung, Täuschung, Überraschung oder klandestine Mittel entfernt. Freundliche Kräfte exfiltrieren, wenn sie von feindlichen Kräften eingekesselt wurden und keinen Ausbruch durchführen oder von anderen freundlichen Kräften abgelöst werden können. Kräfte, die von einem Überfall, einer Infiltration oder einer Patrouille hinter den feindlichen Linien zurückkehren, können ebenfalls eine Exfiltration durchführen. Der Kommandeur exfiltriert eine eingekesselte Truppe, um einen Teil der Truppe zu erhalten; dies ist der Gefangennahme der gesamten Truppe vorzuziehen. Eine Truppe exfiltriert erst, nachdem sie die gesamte Ausrüstung zerstört oder außer Gefechtsfähigkeit gesetzt hat, die sie zurücklassen muss. Nur als letzter Ausweg, wenn die Alternative die Gefangennahme der gesamten Truppe ist, lässt eine Truppe, die eine Exfiltration durchführt, ihre Verwundeten an Ort und Stelle mit Nachschub, seelsorgerischer Unterstützung und medizinischem Personal zurück. B-25. Eine Exfiltration ist am ehesten durch unwegsames oder schwieriges Gelände in Gebieten mit geringer Deckung durch feindliche Beobachtung und Feuer möglich. Diese Bedingungen erlauben oft die unentdeckte Bewegung von kleinen Elementen, während die Bewegung der gesamten Truppe ein größeres Risiko darstellen würde. Die Exfiltration erfordert Einfallsreichtum, ein hohes Maß an Disziplin, gute Navigationsfähigkeiten und Motivation. Es ist unwahrscheinlich, dass die gesamte Truppe in der Lage ist, zu exfiltrieren, da ein Teil von ihr möglicherweise eine Ablenkung schaffen muss. Eine gute Führung von kleinen Einheiten ist bei dieser Art von Operation unerlässlich. B-26. Die exfiltrierende Truppe legt zunächst ihre Sammelpunkte und Exfiltrationswege fest. Sie koordiniert ihre Verbindungspläne mit anderen befreundeten Einheiten. Der Kommandeur bestimmt die Exfiltrationswege als restriktive Feuerbereiche (RFAs) oder feuerfreie Bereiche (NFAs). Die exfiltrierende Truppe setzt vorbereitendes Feuer ein, um ihre Bewegung zu decken und um die gelagerte Munition zu verbrauchen. Auf der Grundlage von Aufklärung und verfügbaren Informationen teilt sich die exfiltrierende Truppe in kleine Gruppen auf und exfiltriert in Zeiten eingeschränkter Sicht durch oder um gegnerische Verteidigungsstellungen herum. Wenn sie entdeckt werden, versuchen sie, den Feind zu umgehen. Die Exfiltration kann mit Kampf- und taktischen Fahrzeugen schwieriger sein, weil der Lärm, den sie machen, und die Einschränkungen, die sie den Exfiltrationsrouten auferlegen, eine Entdeckung wahrscheinlicher machen. Exfiltrationsrouten eine Entdeckung wahrscheinlicher machen.

Follow and Assume

B-27. Follow and assume ist eine taktische Missionsaufgabe, bei der eine zweite engagierte Kraft einer Kraft folgt, die eine offensive Aufgabe durchführt, und bereit ist, die Mission fortzusetzen, wenn die führende Kraft festsitzt, aufgerieben wird oder nicht in der Lage ist, die Mission fortzusetzen. Die Follow-and-Assume-Kraft ist keine Reserve, sondern wird zur Erfüllung bestimmter Aufgaben eingesetzt. Abbildung B-6 zeigt die taktische Missionsgrafik für "follow and assume". Der Befehlshaber platziert den Kastenteil der Grafik um das Symbol der Einheit, die mit dieser Aufgabe betraut ist. B-28. Zu den Aufgaben einer "Follow-and-Assume"-Truppe gehören

- Vorbereitung auf die Ausführung aller Aufträge der verfolgten Einheit.
- Aufrechterhaltung des Kontakts mit den Verfolgungselementen der führenden Truppe.
- Vorbereitung auf die Durchführung eines Vorwärtsdurchgangs der Linien durch die verfolgende Truppe.
- Überwachung aller Gefechtsinformationen und Aufklärungsdaten, die an die und von der verfolgenden Truppe geliefert werden.
- Vermeiden des Angriffs auf feindliche Kräfte, die von der Kraft, der sie folgt, umgangen werden.

B-29. Ein Kommandeur weist eine Follow-and-Assume-Mission zu, um sicherzustellen, dass die angreifende Streitkraft den Schwung ihrer Offensivaktion beibehält. Die Follow-and-Assume-Kraft stellt sicher, daß sie sofort einen einen Vorwärtsdurchgang der Linien durchführen und den Auftrag der führenden Truppe übernehmen kann. B-30. Der Kommandeur, der einer Einheit die Aufgabe des Folgens

und Übernehmens zuweist, hat zwei Möglichkeiten, die Beziehung zwischen der Führungs- und der Folgeeinheit herzustellen. Der Kommandeur behält normalerweise das Kommando über beide Einheiten und verlangt, dass alle Unterstützungsanfragen von der unterstützten Einheit an die unterstützende Einheit über das Hauptquartier des Befehlshabers laufen. Alternativ kann in Situationen, in denen der Kommandeur nicht in der Lage ist, die Wenn der Kommandeur nicht in der Lage ist, die Kontrolle über beide Einheiten zu behalten, wird die unterstützende Einheit in eine Standard-Befehlsbeziehung mit der unterstützten Einheit gestellt. Einheit in eine Standard-Befehlsbeziehung gestellt, wie z.B. unterstellte oder operative Kontrolle. Ein Beispiel hierfür ist, wenn beide Einheiten versuchen Beispiel: Beide Einheiten versuchen, eine zurückweichende feindliche Einheit einzukreisen, und der Kommandeur bleibt bei der Einheit, die direkten Druck ausübt.

Follow and Support

B-31. Folgen und Unterstützen ist eine taktische Missionsaufgabe, bei der eine engagierte Kraft einer führenden Kraft, die eine offensive Aufgabe durchführt, folgt und sie unterstützt. Die Folge- und Unterstützungskraft ist keine Reserve, sondern eine Kraft die für bestimmte Aufgaben eingesetzt wird. (Abbildung B-7 zeigt die taktische Missionsgrafik für Follow-and-Support.) Der Kommandeur platziert den Kastenteil der Grafik um das Symbol der Einheit, der diese Aufgabe zugewiesen ist. B-32. Zu den Aufgaben einer Verfolgungs- und Unterstützungseinheit gehören

- Zerstörung von umgangenen feindlichen Einheiten, wenn die Führungseinheit das AO beim Vorrücken nicht räumt.
- Blockieren der Bewegung von feindlichen Verstärkungseinheiten.
- Ablösung einer direkten Druck- oder Umzingelungseinheit, die zur Eindämmung des Feindes angehalten wurde.
- Sichern von Kommunikationslinien.
- Beseitigen von Hindernissen.
- Bewachen von Gefangenen, Schlüsselbereichen und Einrichtungen.
- Wiederherstellen von Verlusten der eigenen Truppen.
- Sicherung von Schlüsselgeländen.
- Kontrolle von dislozierten Zivilisten.

B-33. Ein Kommandeur weist einer Einheit die Aufgabe der Verfolgung und Unterstützung zu, um zu verhindern, dass die unterstützte Kraft um zu verhindern, dass die unterstützten Kräfte ihre Kampfkraft für andere Aufgaben als die entscheidende Operation einsetzen müssen, was die Dynamik und das Tempo der offensiven Operation verlangsamen würde. der Offensivoperation verlangsamen würde. Die Folge- und Unterstützungskraft erfüllt ihre Aufgaben, um zu verhindern, dass der Feind, Hindernisse und andere Faktoren daran zu hindern, die Offensivoperationen zu stören, insbesondere entlang der Kommunikationslinien. Kommunikationslinien. B-34. Der Kommandeur, der die Follow-and-Support-Aufgabe zuweist, hat zwei Möglichkeiten, um die Beziehung zwischen den unterstützten und den unterstützenden Einheiten herzustellen. Der Kommandeur kann die Der Befehlshaber kann die Follow-and-Support-Einheit in eine Standard-Befehlsbeziehung mit der unterstützten Einheit setzen, wie z.B. Attachment oder operative Kontrolle. Alternativ kann der Kommandeur das Kommando über die Folge- und Unterstützungskräfte behalten und verlangen, dass alle Einsatzanfragen der unterstützten Einheit über das Hauptquartier des Befehlshabers laufen.

Occupy

B-35. Besetzen ist eine taktische Missionsaufgabe, bei der es darum geht, eine befreundete Streitkraft in ein Gebiet zu bewegen, damit sie dieses Gebiet kontrollieren kann. Sowohl die Bewegung der Truppe in das Gebiet als auch die Besetzung des Gebiets erfolgen ohne feindlichen Widerstand. Eine Einheit kann ein Gebiet kontrollieren, ohne es zu besetzen, aber nicht umgekehrt. Das ist der Unterschied zwischen den taktischen Einsatzaufgaben "Besetzen" und "Kontrolle". (Abbildung B-8 zeigt die taktische Missionsaufgabe "Besetzen Grafik. Das X auf der taktischen Missionsgrafik hat keine Bedeutung, aber die Grafik sollte das gesamte Gebiet umfassen, das der Kommandeur zu besetzen wünscht). Einheiten besetzen typischerweise Sammelgebiete, Ziele und Verteidigungspositionen.

Reduce

B-36. Reduzieren ist eine taktische Missionsaufgabe, die die Zerstörung einer eingekesselten oder umgangenen feindlichen Streitmacht beinhaltet. Für diese Aufgabe gibt es keine taktische Missionsgrafik. Diese Aufgabe kann an jedem Ort auf dem Schlachtfeld stattfinden. (FM 3-90-2 beschreibt die Reduzierung eines eingekesselten Feindes.) Reduzieren ist auch eine Mobilitätsaufgabe, die die Schaffung und Markierung ausreichender Wege durch, über oder um ein Hindernis herum beinhaltet, um dessen beabsichtigte Wirkung zu negieren (ATTP 3-90.4).

Retain

B-37. Retain ist eine taktische Missionsaufgabe, bei der der Kommandeur sicherstellt, dass ein Geländemerkmal, das von den eigenen Streitkräften kontrolliert wird, frei von feindlicher Besetzung oder Nutzung bleibt. Der Befehlshaber, der diese Aufgabe zuweist, legt das zurückzuhaltende Gebiet und die Dauer der der Zurückhaltung, die zeit- oder ereignisgesteuert ist. Während eine Einheit diese Aufgabe durchführt, erwartet sie Während eine Einheit diese Aufgabe durchführt, erwartet sie einen Angriff des Feindes und bereitet sich auf ein entscheidendes Gefecht vor. Eine Einheit, die den Auftrag hat ein bestimmtes Stück Gelände zu halten, muss es nicht unbedingt besetzen. (Abbildung B-9 zeigt die taktische Missionsgrafik für Retain. Die Richtung des Pfeils hat keine (Abbildung B-9 zeigt die taktische Auftragsgrafik für "Retain". Die Richtung des Pfeils hat keine Bedeutung, aber die Grafik umfasst das gesamte Gebiet, das der Befehlshaber zurückhalten möchte).

Secure

B-38. Sichern ist eine taktische Missionsaufgabe, bei der es darum geht, zu verhindern, dass eine Einheit, eine Einrichtung oder ein geografischer Ort durch feindliche Aktionen beschädigt oder zerstört wird. Diese Aufgabe beinhaltet normalerweise die Durchführung von Operationen zur Sicherung eines Gebietes. (Siehe FM 3-90-2.) Eine Truppe, die den Auftrag erhält, eine Einheit, eine Einrichtung oder einen geographischen Ort, wie z.B. eine Route oder einen Stützpunkt, zu sichern, verhindert nicht nur, dass feindliche Kräfte den gesicherten Ort überrennen oder besetzen, sondern auch, dass feindliches direktes Feuer und beobachtetes indirektes Feuer den gesicherten Ort, die Einheit oder die Einrichtung trifft. Dies ist der Hauptunterschied zwischen Kontrolle und Sicherung. Die taktische Missionsaufgabe Kontrolle erlaubt feindliches direktes und indirektes Feuer auf den zu kontrollierenden Ort. Eine Einheit muss den Bereich unmittelbar um die zu sichernde Einheit, Einrichtung oder geografische Position nicht physisch besetzen, wenn sie den Feind auf andere Weise daran hindern kann, diese Position zu besetzen oder zu beschießen. Der Befehlshaber gibt die Einsatzdauer in Form von Zeit oder Ereignis an, wenn er wenn er einen Einsatz zur Sicherung einer bestimmten Einheit, Einrichtung oder geografischen Position zuweist. (Abbildung B-10 zeigt die taktische Missionsgrafik für Sichern. Die Richtung des Pfeils hat keine Bedeutung, aber die Grafik umfasst den gesamten Bereich, den der Befehlshaber sichern will.)

Seize

B-39. Beschlagnahme ist eine taktische Missionsaufgabe, die die Inbesitznahme eines bestimmten Gebiets durch den Einsatz überwältigender Gewalt. (Abbildung B-11 zeigt die taktische Missionsgrafik

für Beschlagnahme.) Feindliche Kräfte können kein direktes Feuer mehr auf ein Ziel abgeben, das eingenommen wurde. Der Pfeil zeigt auf den Ort oder das Ziel, das eingenommen werden soll. Diese Aufgabe unterscheidet sich von der Aufgabe "Sichern", weil sie Folgendes erfordert offensives Vorgehen erfordert, um die Kontrolle über das bezeichnete Gebiet oder Ziel zu erlangen. Sie unterscheidet sich von der Aufgabe Besetzen, weil sie die Überwindung des erwarteten feindlichen Widerstands beinhaltet. Sobald eine Truppe ein Sobald eine Truppe ein physisches Ziel erobert hat, räumt sie das Terrain innerhalb dieses Ziels, indem sie alle feindlichen Kräfte tötet, gefangen nimmt oder zum Rückzug zwingt. Rückzug aller feindlichen Kräfte erzwingt.

Support by Fire

B-40. Feuerunterstützung ist eine taktische Missionsaufgabe, bei der sich eine Manövriertruppe in eine Position bewegt, in der sie den Feind durch direktes Feuer zur Unterstützung einer anderen Manövriertruppe bekämpfen kann. Das primäre Ziel der Unterstützungskraft ist normalerweise, den Feind zu fixieren und zu unterdrücken, so dass der Feind nicht effektiv auf die manövrierende Kraft schießen kann. Das sekundäre Ziel ist es, den Feind zu zerstören, wenn dieser versucht, sich neu zu positionieren. Der Kommandeur spezifiziert die gewünschte Wirkung auf den Feind, wenn er diese Aufgabe zuweist. B-41. Eine Einheit, die die Aufgabe der Unterstützung durch Feuer durchführt, manövriert nicht, um feindliche Kräfte oder Gelände zu erobern. Der Kommandeur gibt diese Aufgabe einer anderen Einheit als Teil eines größeren Manövers. Bei der Zuweisung eines Unterstützungsauftrags durch Feuer bestimmt der Kommandeur den Feind, den Zeitpunkt des Angriffs, den allgemeinen Standort, von dem aus operiert werden soll, die zu unterstützenden eigenen Kräfte und den Zweck der Aufgabe, wie z.B. Festsetzen oder Unterdrücken. (Abbildung B-12 zeigt die taktische Einsatzgrafik für die Unterstützung durch Feuer.) Die Enden der Pfeile zeigen in die allgemeine Richtung der anvisierten Einheit oder des Standortes. Die Basis des Bereichs gibt den allgemeinen Bereich an, von dem aus das Feuer abgegeben werden soll. B-42. Sobald der Kommandeur einem Element die Aufgabe der Feuerunterstützung erteilt hat, sollte es Feuerunterstützungspositionen einnehmen, die Deckung und Verdeckung, gute Beobachtung und freie Schussfelder bieten. Feuerbereich. Elemente, die Feuerunterstützungspositionen besetzen, sollten-

- Die Sicherheit der Stellung überprüfen.
- Nach Zielen suchen.
- Richten Sie die Waffen auf wahrscheinliche oder vermutete feindliche Stellungen.
- Kampfpositionen einnehmen, die ein gewisses Maß an Schutz bieten. Gepanzerte und mit Stryker ausgerüstete Kräfte nehmen hüllenlose Feuerstellungen ein, während Infanteriekräfte Bäume, natürliche Bermen, Gebäude und ähnliche vorhandene Geländemerkmale nutzen.
- Weisen Sie jedem Soldaten oder Waffensystem im Feuerunterstützungselement Beobachtungssektoren zu.
- Verwenden Sie verfügbare Wärmebildgeräte, um Wärmequellen zu lokalisieren, die mit bloßem Auge nicht sichtbar sind, wie z.B. Fahrzeuge, die in Baumreihen oder anderen bewaldeten Gebieten verborgen sind, oder Personal, das auf Beobachtungsposten (OPs) dient.

B-43. Die Unterstützung durch Feuer ähnelt sehr der Aufgabe des Angriffs durch Feuer. Der Unterschied besteht darin, dass die Feuerunterstützung eine andere Kraft unterstützt, so dass sie gegen den Feind manövrieren kann, während ein Feuerangriff das Manöver einer anderen befreundeten Kraft nicht unterstützt.

4.2.2 Effects On Enemy Forces

Die folgenden taktischen Missionsaufgaben befassen sich mit der Wirkung auf feindliche Kräfte. Sie sind das Was oder Warum einer Missionsanweisung. Die meisten dieser Wirkungen haben zugehörige taktische Missionsgrafiken, die bei der Entwicklung von Handlungsabläufen und Skizzen als Teil des militärischen Entscheidungsfindungsprozesses verwendet werden.

Block

B-45. Blockieren ist eine taktische Missionsaufgabe, die dem Feind den Zugang zu einem Gebiet verwehrt oder den Vormarsch des Feindes in eine Richtung oder entlang einer Annäherungsroute verhindert. Eine Blockierungsaufgabe erfordert normalerweise, dass die eigene Truppe die feindliche Truppe für eine bestimmte Zeit oder bis zum Eintreten eines bestimmten Ereignisses blockiert. Die Linie, die senkrecht zur feindlichen Vormarschlinie verläuft, zeigt die Grenze des feindlichen Vormarsches. Eine blockierende Einheit muss unter Umständen Gelände halten und entscheidend eingreifen. (Abbildung B-13 veranschaulicht die taktische Missionsgrafik für eine Blockierungsaufgabe). B-46. Blockieren ist auch ein Hinderniseffekt, der Feuerplanung und Hindernisbemühungen integriert, um einen Angreifer entlang einer bestimmten Annäherungsroute zu stoppen oder die angreifende Streitkraft am Durchdringen eines Einsatzbereichs zu hindern. Die vertikale Linie in der Grafik des Hinderniseffekts zeigt die Grenze des feindlichen Vorstoßes an. Sie zeigt auch an, wo das Hindernis an begrenztes Gelände anknüpft. (Abbildung B-14 veranschaulicht die Grafik der Hinderniswirkung.) Eine Streitkraft kann blockierende Hindernisse einsetzen, um die Aufgabe zu unterstützen. Blockierende Hindernisse sind komplex, werden in der Tiefe eingesetzt und mit Feuer integriert, um den Feind daran zu hindern, sich entlang einer Annäherungsroute fortzubewegen oder nur zu inakzeptablen Kosten. Wenn sie eingesetzt werden, dienen Blockierhindernisse als Grenze, die den Feind nicht über diesen Punkt hinauszulassen. Hindernisse allein können eine Blockadeaufgabe nicht erfüllen. (FM 90-7 beschreibt die Wirkung von Blockade-Hindernissen.) B-47. Blockieren als taktische Missionsaufgabe unterscheidet sich von der taktischen Missionsaufgabe des Fixierens, weil eine blockierte feindliche blockierte feindliche Streitkraft sich in jede beliebige Richtung bewegen kann, während eine fixierte feindliche Streitkraft sich nicht in keine Richtung bewegen kann.

Canalize

B-48. Kanalisieren ist eine taktische Missionsaufgabe, bei der der Kommandeur die feindliche Bewegung auf eine enge Zone beschränkt, indem er das Gelände in Verbindung mit dem Einsatz von Hindernissen, Feuer oder Manövern der eigenen Truppen ausnutzt. (Siehe Abbildung B-15.) Abbildung B-16 zeigt, wie eine erfolgreiche Kanalisierung dazu führt, dass die feindliche Formation oder einzelne Soldaten und Waffensysteme in eine vorgegebene Position gebracht werden, in der sie für eine stückweise Zerstörung anfällig sind.

Contain

B-49. Einschließen ist eine taktische Missionsaufgabe, die vom Kommandeur verlangt, feindliche Kräfte zu stoppen, zu halten oder einzukesseln oder sie zu veranlassen, ihre Aktivitäten auf eine bestimmte Front zu konzentrieren und sie daran zu hindern, einen Teil ihrer Kräfte für den Einsatz an anderer Stelle abzuziehen. Eindämmung erlaubt es einer feindlichen Kraft, sich innerhalb des bezeichneten geografischen Gebiets neu zu positionieren, während das Festhalten eines Feindes dies nicht tut. Geografische Begriffe oder Zeit können die Grenzen des Containments ausdrücken. Die Contain-Grafik umfasst das gesamte Gebiet, in dem der Kommandeur den Feind eindämmen möchte während der Entwicklung von alternativen Handlungsoptionen. (Abbildung B-17 auf Seite B-12 zeigt die taktische Kontrollgrafik für eindämmen.)

Defeat

B-50. Die Niederlage ist eine taktische Missionsaufgabe, die eintritt, wenn eine gegnerische Streitkraft vorübergehend oder dauerhaft die physischen Mittel oder den Willen zum Kampf verloren hat. Der Befehlshaber der besiegten Streitkraft ist nicht willens oder nicht in der Lage, die von ihm gewählte Vorgehensweise fortzusetzen, wodurch er sich dem Willen des befreundeten Befehlshabers beugt und die Aktionen der befreundeten Streitkräfte nicht mehr in nennenswertem Umfang beeinträchtigen kann. Die Niederlage kann aus der Anwendung von Gewalt oder der Androhung der Anwendung von Gewalt resultieren.

Ein Befehlshaber kann verschiedene Effekte gegen einen Feind erzeugen, um diese Kraft zu besiegen:

- Physisch. Der Feind verliert die physischen Mittel, um weiter zu kämpfen. Die gegnerische Streitkraft verfügt nicht mehr über das Personal, die Waffensysteme, die Ausrüstung oder den Nachschub, um ihren Auftrag auszuführen.
- Psychologisch. Der Feind verliert den Willen zu kämpfen. Die feindlichen Befehlshaber und ihre Soldaten sind geistig erschöpft, und ihre Moral ist so niedrig, dass sie ihre Missionen nicht mehr erfüllen können.

Diese Auswirkungen treten typischerweise durch katastrophale Verluste in sehr kurzer Zeit oder durch anhaltende Zermürbung auf. Ein Gegner, der nicht ideologisch motiviert ist, kann psychologisch besiegt werden, wenn er die Vorbereitungen für die Vorbereitungen für den Einsatz von eindeutig überwältigender Kampfkraft auf die Position des Gegners einnimmt. Die Niederlage manifestiert sich in irgendeiner Art von physischer Aktion, wie z.B. Massenkapitulationen Kapitulationen, Aufgabe von bedeutenden Mengen an Ausrüstung und Nachschub oder Rückzugsoperationen.

Destroy

B-52. Zerstörung ist eine taktische Missionsaufgabe, die eine gegnerische Streitkraft physisch kampfunfähig macht, bis sie wiederhergestellt ist. Alternativ bedeutet die Zerstörung eines Kampfsystems, dass es so stark beschädigt wird, dass es keine Funktion mehr ausüben kann oder in einen brauchbaren Zustand zurückversetzt werden kann, ohne dass es komplett neu aufgebaut wird. Die Höhe des Schadens, der nötig ist, um eine Einheit kampfunfähig zu machen, hängt vom Typ der Einheit ab, Disziplin und Moral der Einheit ab. Die Zerstörung von gepanzerten oder eingegrabenen Zielen mit Flächenfeuer mit Flächenfeuerwaffen zu zerstören, erfordert beträchtliche Munition und Zeit, so dass die Truppen dies normalerweise nicht versuchen dies normalerweise nicht, es sei denn, sie verfügen über tödlich gelenkte Munition. (Abbildung B-18 zeigt die taktische Einsatzgrafik für Zerstörung.)

Disrupt

B-53. Stören ist eine taktische Missionsaufgabe, bei der ein Kommandeur direktes und indirektes Feuer, Gelände und Hindernisse integriert, um die gegnerische Formation oder das Tempo zu stören, den Zeitplan des Feindes zu unterbrechen oder feindliche Kräfte zu veranlassen, sich vorzeitig zu binden oder stückweise anzugreifen. Dies erhöht die Verwundbarkeit des Feindes durch eigenes Feuer. Es kann eine Einheit vorübergehend aus dem Kampf ausschließen. Unterbrechung ist nie der Zweck, sondern das Mittel zum Zweck. (Abbildung B-19 zeigt die taktische Missionsgrafik für Unterbrechen. Der mittlere Pfeil zeigt auf die anvisierte feindliche Einheit). B-54. Die Manövertruppe, die versucht, einen Feind zu stören, muss den verteidigenden Feind mit genügend Kampfkraft angreifen, um die gewünschten Ergebnisse mit einem Massenangriff zu erzielen, oder den Angriff aufrechterhalten, bis er die gewünschten Ergebnisse erzielt. Es kann bedeuten, die feindliche Streitkraft anzugreifen, während sie sich noch in ihren Sammelräumen oder in einem Anmarsch befindet, bevor sie sich in eine Kampfformation entfalten kann. Der Kommandeur bestimmt den Grad des akzeptablen Risikos auf der Grundlage der erwarteten Verluste der eigenen Truppen, der Lage des Angriffs, der Anzahl der Angriffe und anderer Faktoren des Risikomanagements. anderen Faktoren des Risikomanagements. B-55. Disrupt ist ebenfalls ein Hinderniseffekt, der die Feuerplanung und Hinderniseinsatz, um die feindliche Streitkraft zu veranlassen,

ihre Formation und Tempo zu brechen, seinen Zeitplan zu unterbrechen, Durchbruchs zu unterbrechen, durchbrechende Mittel vorzeitig einzusetzen und stückweise anzugreifen. Es hilft auch den Feind über die Lage der eigenen Verteidigungsstellungen zu täuschen Verteidigungsstellungen zu täuschen, Kampfstaffeln zu trennen oder Kampftruppen von ihrer logistischen Unterstützung zu trennen. von ihrer logistischen Unterstützung zu trennen. Wie in Abbildung B-20 dargestellt, sind die kurzen Pfeil(e) in der Grafik der Hinderniswirkung an, wo Hindernisse Hindernisse die Manövrierfähigkeit des Feindes beeinträchtigen. Der (die) längere(n) Pfeil(e) zeigt (zeigen) an wo der Kommandeur dem Feind erlaubt, die Hinderniswirkung zu umgehen, so dass die verteidigenden Kräfte den Feind mit Feuer angreifen können. Die Pfeile zeigen die Richtung des feindlichen Angriffs. Ein verteidigender Kommandeur verwendet normalerweise den Effekt "Hindernis unterbrechen" vor EAs. Hindernisse allein können eine feindliche Einheit nicht unterbrechen. (FM 90-7 beschreibt den Effekt der Unterbrechung von Pionierhindernissen).

Fix

B-56. Fixieren ist eine taktische Missionsaufgabe, bei der ein Kommandeur die feindliche Streitkraft daran hindert, einen Teil dieser Streitkraft für eine bestimmte Zeit von einem bestimmten Ort zu entfernen. Dies kann durch das Angreifen der feindlichen Streitkräfte geschehen, um ihren Rückzug für den Einsatz an anderer Stelle zu verhindern, oder durch den Einsatz militärischer Täuschung, wie z. B. die Übermittlung falscher Befehle. Der Kommandeur setzt Fix in offensiven und defensiven Aktionen ein; es ist immer eine formende Operation. (Abbildung B-21 zeigt die taktische Einsatzgrafik für Fixieren.) Der Kommandeur zeigt mit dem Pfeil auf die gewünschte feindliche Einheit, die er fixieren will. Der gestrichelte Teil des Pfeils zeigt den gewünschten Ort an, an dem dieses Ereignis eintreten soll. B-57. Eine feindliche Einheit zu fixieren bedeutet nicht, sie zu vernichten. Die eigene Truppe muss den Feind daran hindern, sich in irgendeine Richtung zu bewegen. Diese Aufgabe hat normalerweise eine zeitliche Beschränkung, wie z.B. "Fixieren Sie die feindliche Reservetruppe bis OBJECTIVE FALON, die entscheidende Operation, gesichert ist." Die taktische Missionsaufgabe des Fixierens unterscheidet sich von der Die taktische Missionsaufgabe des Fixierens unterscheidet sich von der des Blockierens dadurch, dass sich eine fixierte feindliche Streitkraft nicht von einem bestimmten Ort wegbewegen kann, aber eine blockierte feindliche Streitkraft kann eine blockierte feindliche Kraft sich in jede andere Richtung als die blockierte bewegen kann. B-58. Fix ist auch ein Hinderniseffekt, der die Feuerplanung und Hinderniseinsatzes auf die Verlangsamung der Bewegung eines Angreifers innerhalb eines bestimmten Bereich, normalerweise ein Einsatzgebiet. Die primäre Verwendung dieses Effekts ist es, der eigenen Einheit Zeit zu geben, den angreifenden Feind zu erfassen, anzuvisieren und zu zerstören. angreifenden Feind mit direktem und indirektem Feuer in der gesamten Tiefe eines eines EA oder einer Einflugschneise. Der unregelmäßige Teil des Pfeils in der Der unregelmäßige Teil des Pfeils in der Hindernis-Intent-Grafik zeigt die Stelle an, an der die Vormarschgeschwindigkeit des Feindes Vormarsch des Feindes durch komplexe Hindernisse verlangsamt wird. Der Pfeil zeigt die Richtung des feindlichen Vorstoßes an. (Siehe Abbildung B-22.) (FM 90-7 beschreibt die Hinderniswirkung des Fix Engineers.)

Interdrict

B-59. Interdiction ist eine taktische Missionsaufgabe, bei der der Kommandeur die Nutzung eines Gebiets oder einer Route durch den Feind verhindert, unterbricht oder verzögert. Interdiction ist eine formgebende Operation, die durchgeführt wird, um andere laufende offensive oder defensive Aufgaben zu ergänzen und zu verstärken. (Abbildung B-23 zeigt die taktische Missionsgrafik für Interdiction.) Die beiden Pfeile sollten sich bei der Einheit oder dem Ort kreuzen, auf die/den die Interdiction abzielt. Ein Verbotsauftrag muss angeben, wie lange das Verbot dauern soll, d.h. wie lange es dauern oder welches Ereignis eintreten muss, bevor das Verbot aufgehoben wird, oder welchen genauen Effekt das Verbot haben soll. B-60. Die Tiefe, in der die angreifende Streitkraft das Verbot durchführt, bestimmt im Allgemeinen die Handlungsfreiheit der eigenen Streitkraft. Eine Erhöhung der Operationstiefe verringert die Gefahr eines Brudermordes an Luft- und Landstreitkräften, reduziert den Koordinationsaufwand und ermöglicht flexiblere Operationen. und ermöglicht zunehmend flexible Operationen. Luftstreitkräf-

te, wie z.B. Kampf Hubschrauber und Starrflügler, können den Feind angreifen, um seine Bewegungen im gesamten Operationsgebiet zu unterbinden. AO. B-61. Die Tiefe, in der die Unterbrechung stattfindet, bestimmt auch die Geschwindigkeit, mit der ihre Auswirkungen zu beobachten sind. Normalerweise konzentrieren sich Bodenbewegungseinheiten zunächst auf Ziele in der Nähe der vorderen eigenen Truppenlinie (FLOT). Unterbrechungsbemühungen haben dort unmittelbare Auswirkungen auf die feindlichen Kräfte in der Nähe des Unterbrechungsziels, beeinträchtigen aber nicht die Fähigkeit des Feindes, Kräfteeffekte zu massieren. Angriffe in größerer Entfernung von der FLOT haben eine verzögerte Wirkung auf den Nahkampf, beeinträchtigen aber schließlich die Fähigkeit des Feindes zu Masseneffekten. B-62. Die Fähigkeit der eigenen Streitkräfte, Angriffe zu unterbinden, kann einen verheerenden Einfluss auf die Pläne des Feindes und seine Fähigkeit, auf eigene Aktionen zu reagieren, haben. Zum Beispiel erhöhen Unterbrechungsbemühungen, die dazu führen, dass feindliche Manöver verzögert oder gestört werden, die Fähigkeit der eigenen Streitkräfte, taktische Vorteile zu erzielen. Die Verzögerung oder Unterbrechung feindlicher Nachschubbemühungen schränkt die Fähigkeit des Feindes ein, intensive, temporeiche Offensiv- oder Defensivaktionen aufrechtzuerhalten und schränkt die feindliche Mobilität ein. B-63. Die Unterbrechung der Bewegung feindlicher Einheiten kann äußerst effektiv sein, um ihre Einkreisung und letztendliche Zerstörung zu unterstützen. Feststehende feindliche Bodentruppen - oder solche, die durch den Verlust ihrer Beweglichkeit gefangen sind - bieten lukrative Ziele. Der Kommandeur plant, sich zurückziehende feindliche Kräfte zu behindern, um die Verfolgung zu verstärken. Während das Abfangen zum Erfolg beitragen kann, indem es Verstärkung und Nachschub behindert, kann es auch kann es auch dazu beitragen, feindliche Kräfte in eine Falle zu locken oder ihre Manöver zu kanalisieren, was zu ihrer Zerstörung im Detail führt.

Isolate

B-64. Isolieren ist eine taktische Missionsaufgabe, die von einer Einheit verlangt, einen Feind - sowohl physisch als auch psychologisch - von Unterstützungsquellen abzuschotten, dem Feind die Bewegungsfreiheit zu verweigern und zu verhindern, dass die isolierte feindliche Kraft Kontakt mit anderen feindlichen Kräften hat. Ein Kommandeur gewährt einer isolierten feindlichen Streitkraft keine Zuflucht innerhalb ihrer derzeitigen Position, sondern führt weiterhin offensive Aktionen gegen die feindliche Streitkraft durch. (Abbildung B-24 zeigt die taktische Einsatzgrafik für isolieren. Die Position oder Richtung des Pfeils hat keine Bedeutung, aber die Grafik umgibt die anvisierte feindliche Einheit.)

Neutralize

B-65. Neutralisieren ist eine taktische Missionsaufgabe, die dazu führt, dass feindliches Personal oder Material nicht mehr in der Lage ist, eine bestimmte Operation zu stören. (Abbildung B-25 zeigt die taktische Missionsgrafik "Neutralisieren".) Die beiden Linien kreuzen sich über dem Symbol der zu neutralisierenden Einheit oder Einrichtung. Bei der Zuweisung eines Neutralisierungsauftrags gibt der Befehlshaber die zu neutralisierende feindliche Kraft oder das zu neutralisierende Material sowie die Dauer an, die zeit- oder ereignisabhängig ist. Das neutralisierte Ziel kann wieder wirksam werden, wenn Verluste ersetzt werden, Schäden repariert werden oder die Bemühungen, die zur Neutralisierung geführt haben, wieder aufgehoben werden. Der Kommandeur verwendet normalerweise eine Kombination aus tödlichen und nicht-tödlichen Effekten, um feindliches Personal oder Material zu neutralisieren. Material zu neutralisieren. Die zur Neutralisierung eines Ziels erforderlichen Mittel variieren je nach Art und Größe des Ziels und der verwendeten Waffen- und Munitionskombination.

Sppress

B-66. Suppress (Unterdrückung) ist eine taktische Missionsaufgabe, die zu einer vorübergehenden Beeinträchtigung der Leistungsfähigkeit einer Truppe oder eines Waffensystems unterhalb des Niveaus führt, das zur Erfüllung der Mission erforderlich ist. Sie tritt auf, wenn ein Kommandeur direkte oder indirekte tödliche und nicht-tödliche Wirkungen wie Artillerie, elektronische Kriegsführung oder Rauch auf feindliches Personal, Waffen und Ausrüstung einsetzt, um feindliches Feuer, Sensoren und visuelle

Beobachtung der eigenen Kräfte zu verhindern oder zu beeinträchtigen. Anders als bei der Neutralisierungsaufgabe wird das ursprüngliche Ziel wieder wirksam, ohne dass eine Neuaufstellung erforderlich ist, sobald die Wirkung der an der Unterdrückung beteiligten Systeme aufgehoben oder auf ein anderes Ziel. (Abbildung B-26 zeigt die Grafik der taktischen Missionsaufgabe Unterdrückung).

Turn

B-67. Turn ist eine taktische Missionsaufgabe, bei der es darum geht, ein feindliches Element von einer Annäherungsroute oder einem Mobilitätskorridor zu einem anderen zu zwingen. Der Kommandeur setzt Hindernisse, Feuer und Gelände in Beziehung, um die taktische Situation der eigenen Seite zu verbessern und gleichzeitig die Situation des Feindes zu verschlechtern. In der Offensive kann ein Kommandeur zum Beispiel eine feindliche Truppe, die verfolgt wird, umdrehen wollen, um sie in eine Position zu bringen, in der die feindliche Truppe zerstört werden kann. In der Verteidigung könnte ein Kommandeur eine angreifende feindliche Streitkraft umdrehen wollen, um der eigenen Streitkraft einen Gegenangriff in die gegnerische Flanke zu ermöglichen. (Abbildung B-27 zeigt die taktische Missionsgrafik zum Wenden. Die Stelle, an der der Pfeil bricht, zeigt die allgemeine Lage des Hinderniskomplexes an, der den Feind zwingen wird, sich von einer Annäherungsroute zu einer anderen zu bewegen). B-68. Turn ist ebenfalls ein taktischer Hinderniseffekt, der die Feuerplanung und den Hinderniseinsatz integriert, um eine feindliche Formation von einer Annäherungsallee auf eine benachbarte Annäherungsallee oder in einen Wirkungsbereich umzuleiten. Seine Entwicklung erfordert gut definierte Mobilitätskorridore und Anflugschneisen. Um diesen Effekt zu erzielen, haben die Hindernisse eine subtile Ausrichtung relativ zur feindlichen wie in Abbildung B-28 dargestellt. Die Hindernisse und ihr zugehöriges Feuer ermöglichen Umgehungen in die Richtung, die das Manöverschema der Manöverplan gewünscht wird. Schließlich knüpfen die Hindernisse an einschränkendes Gelände am Anfangspunkt des Turns an. Ein Kommandeur verwendet den Abbiegeeffekt normalerweise an den Flanken einer EA. Die Richtung des Pfeils zeigt die gewünschte Richtung der Wendung an. (Siehe FM 90-7 für weitere Informationen über taktische Hinderniseffekte.)

4.2.3 Sicherungsaufgaben / Security Tasks

Infanterieplatoons und -Squads führen Sicherungsaufgaben selbstständig oder als Teil einer größeren Einheit aus. Sicherungsaufgaben sind Deckung geben (Cover / Guard) und Überwachung (Cover). Da der genaue Unterschied zwischen Screen und Guard bei unserer Spielerzahl irrelevant und werden deshalb zusammengefasst. Diese Aufgaben werden im Sicherungsbereich der größeren Einheit (Vorfeld, Flanken oder Rückraum des Hauptkörpers) ausgeführt. Anführer, die mit diesen Aufgaben betraut sind, müssen zumindest ihre Belämpfungskriterien verstehen und wissen, ob sie durch den Feuerkampf gebunden werden dürfen oder nicht.

Deckung geben / Sicherung / Cover / Guard)(MT + MTV)

Schützen der Hauptkräfte durch Abfangen, Bekämpfen, Verzögern, Aufsplittern, Täuschen feindlicher Kräfte bei gleichzeitigem Überwachen und Melden von Informationen, ehe der Feind angreifen, aufklären oder verteidigen kann.

Die auf diese Weise sichernden Kräfte operieren unabhängig und auf sich gestellt. Sie sind befähigt, den Feind mit direktem und indirektem Feuer anzugreifen und verfügen über die für diesen Auftrag erforderliche Einsatz- und Führungsunterstützung.

Überwachung / Screen (MT + MTV)

Beobachten und Identifizieren und Melden von Informationen über Gefahren für die Hauptkräfte. Kampfhandlungen werden nur zur Selbstverteidigung durchgeführt. Eine Überwachung auf Platoon Level kann beispielweise aus einer Mischung aus Oberservation Posts und Patroullien bestehen.

4.3 Planung und Kontrolle von direktem Feuer (Direct Fire Planning and Control)

Direktes Feuer ist zur Unterdrückung oder Zerstörung des Feindes fundamental wichtig. Alle Anführer eines Platoons müssen wissen, wie man die rohe Feuerkraft des Platoons am richtigen Ort und zur richtigen Zeit plant, konzentriert, verteilt und verlagert.

4.3.1 Leitsätze

Konzentration der Effekte von Feuer.

Feuerüberlegenheit stellt ein Schlüsselelement im Kampf dar, um entscheidende Ergebnisse erzielen zu können. Feuerüberlegenheit kann durch das Konzentrieren von Feuer erreicht werden. Konzentrieren bedeutet, das Feuer auf kritische Punkte zu bündeln, die Auswirkungen zu verteilen und auf neue kritische Punkte zu verlagern, sobald diese auftreten. Es gibt viele Möglichkeiten, Feuerüberlegenheit zu erreichen. Dazu gehören:

- Anwendung der richtigen Menge und Genauigkeit von Feuer auf feindliche Punkt- und Flächenziele.
- Engagment Criterias und Engagment Priorities festlegen. (siehe Abschnitt 4.1.1)
- Soldaten sich gegenseitig unterstützende Positionen und sich überschneidende Feuersektoren zuweisen.
- Fokussieren des Feuers auf feindliche Schwachstellen.

Feuer von Waffen, die nicht zum Platoon oder Squad gehören, wird vom dem jeweiligen Anführer oder seinem nächsthöheren Befehlshaber koordiniert. Feuerüberlegenheit ist beim Angriff besonders wichtig, wenn Infanterieeinheiten beginnen, feindliche Hindernisse zu durchbrechen und die feindliche Stellung selbst anzugreifen. Bei der Verteidigung verhindert die Feuerüberlegenheit einen effektiven Angriff des Feindes und ermöglicht es dem Verteidiger, durch einen Gegenangriff zum Angriff überzugehen.

Jeder taktische Plan, den der Anführer entwickelt (sowohl für die Offensive als auch für die Defensive), muss ein Feuerkonzept enthalten. (Zum Beispiel, wie der Zug die Feuerüberlegenheit erlangen und aufrechterhalten wird.) Der Plan zum Erreichen der Feuerüberlegenheit beinhaltet das Einleiten, Anpassen und Beenden des Feuers. Da die Wirkung von Feuer tendenziell abnimmt, wenn sich der Feind daran gewöhnt, sollte das Feuer anfangs intensiv sein. Die Abgabe großer Mengen konzentrierten Feuers auf ein bestimmtes Gebiet führt zu maximalem Schaden und Schock. Richtig getimtes und abgegebenes Feuer nutzt den Überraschungseffekt und trägt zur Zerstörung des Feindes bei. Das Shiften und Einstellen des Feuers sollte mit gleicher Präzision geplant und ausgeführt werden. Andernfalls wird die Bewegung einer anderen Einheit zu vorteilhaften Positionen verzögert, und der Feind könnte die Möglichkeit haben, sich zu erholen und zu reagieren.

Führer konzentrieren die Wirkungen der Kampfkraft an der entscheidenden Stelle. Erstens entwickeln die Anführer Objectives, Zielbezugspunkte (TRPs) und Feuersektoren, um die Wirkung von Feuer und Manöver mit dem Gelände zu integrieren. Zweitens wählen sie Positionen aus, die die Deckung und Sichtschutz maximieren, und platzieren Sicherungselemente, um die Sicherung zu verbessern. Drittens suchen sie Informationen von Aufklärungs- und Überwachungselementen, um feindliche Dispositionen und Absichten zu ermitteln. Schließlich führen sie vor und nach dem Kontakt, indem sie Entscheidungen treffen und sich mit anderen kämpfenden Elemten synchronisieren.

Der Feuerplan wird gleichzeitig mit dem Manöverplan des Anführers entwickelt, und zwar so detailliert, wie es die Zeit erlaubt. Bei der Entwicklung seines Feuerplans berücksichtigt der Anführer

- Der Einsatz aller verfügbaren Mittel.
- Die feindliche Situation, Auftrag und das Terrain.
- Die Art der Ziele und die gewünschte Wirkung.
- Die Verfügbarkeit von Munition und die Kampflast des Soldaten.
- Der Zeitpunkt des Feuerns (Beginn des Feuerns, Dauer und Geschwindigkeit sowie Feuerpause).
- Geplantes Feuer und Feueruntersützung.
- Verwendung von Rauch und Beleuchtung.
- Mittel der Kommunikation.

Zerstöre die größte Bedrohung zuerst.

Das Platoon greift Ziele in direktem Verhältnis zu der von ihnen ausgehenden Gefahr an. Wenn zwei oder mehr Ziele von gleicher Bedrohung vorhanden sind, sollte der Zug das nächstgelegene Ziel zuerst bekämpfen.

Vermeide Target Overkill.

Ein Infanterie Platoon sollte ein Ziel nicht mit mehr als einem Waffensystem gleichzeitig bekämpfen. Um einen "target overkill" zu vermeiden, kann das Platoon Engagment Areas in Sektoren oder Quadranten aufteilen, um das direkte Feuer besser auf das Platoon zu verteilen.

Benutze der passende Waffe für ein Ziel.

Die Verwendung der geeigneten Waffe gegen das feindliche Ziel erhöht die Wahrscheinlichkeit seiner schnellen Zerstörung oder Unterdrückung, wobei Typ, Reichweite und Exposition des feindlichen Ziels Schlüsselfaktoren darstellen, die beachtet werden müssen. Der Platoon Leader organisiert und ordnet seine Kräfte auf der Grundlage des Geländes, des Feindes und der gewünschten Feuereffekte an. Wenn z.B. abgesessene Kräft in schwer begehbaren Gelände zu bekämpfen sind, setzt er eher auf Infanterie Squads, da z.B. Fahrzeuge in manchem Gelände nur eingeschränkt eingesetzt werden können und sich Infanterie Squads gut dazu eigenen mehrere sich bewegende Ziele anzugreifen.

Infanterie Platoon - und Squad Leader müssen sicherstellen, dass sie das Feuer ihrer Waffensysteme auf Ziele richten, für die ihre Waffensysteme ausgelegt sind. Zum Beispiel werden Mittlere Maschinengewehre zur Zerstörung feindlicher ungepanzerter Fahrzeuge und abgesessener Infanterie in Entfernungen bis zu 1.000 Metern eingesetzt. Durch frühzeitiges Angreifen des Feindes werden die Pläne des Feindes gestört und zwingen ihn, Deckung zu suchen. Um dieses Prinzip anwenden zu können, muss der Anführer die Waffensysteme mit ihren effektiven Reichweiten sowie die Bewegungsgeschwindigkeiten von Soldaten und Ausrüstung kennen.

Verbündete Einheiten sollen sich dem Feind so wenig wie möglich zeigen.

Die Überlebensfähigkeit der eigenen Einheiten wird erhöht, wenn sie sich dem Feind nur zeigen, wenn ein Feuerkampf geführt werden muss. Infanterie Einheiten exponieren sich möglichst wenig, indem sie fortlaufend Deckung und Sichtschutz nutzen, versuchen den Feind von einer verwundbaren Flanke anzugreifen, von mehreren Feuerpositionen bekämpfen und offene Formationen verwenden.

Freundbeschuss verhindern.

Es gibt zahlreiche Hilfsmittel, die helfen Freundbeschuss zu vermeiden. **Infanterieführer müssen den Standort jedes einzelnen Teams kennen.** Weitere Möglichkeiten sind: Identifikationstrainings für Fahrzeuge und Flugzeuge, Feuerstatus, Rules of Engagement, Markierungen auf der Karte.

Das Platoon kann z.B. IR-Strobes oder Chem-Lights einsetzen, um sicherzustellen, dass benachbarte Einheiten bei eingeschränkter Sicht nicht fälschlicherweise auf eigene Kräfte feuern. Die Anführer müssen sich vergewissern, dass der Feind nicht über Nachtsichtgeräte verfügt, wenn IR-Strobes verwendet werden.

Im Eifer des Gefechts ist es oft schwierig den Feind von Freund zu unterscheiden. Deswegen müssen Fire Team und Squad Leader KONTINUIERLICH die Positionen der aller anderen Fire Teams und Squads im Auge haben oder über ihre Position informiert sein!

Entwickle Notfallpläne für den Fall von Verlusten.

Der Platoon Leader entwickelt in der Regel einen Plan, der darauf basiert, dass alle seine Mittel zur Verfügung stehen, und erstellt Alternativpläne, um den Verlust von Ausrüstung oder Soldaten zu berücksichtigen. Der Platoon Leader sollte einen Plan entwickeln, der die Fähigkeiten seiner Einheit maximiert und gleichzeitig das wahrscheinlichste Ereignis berücksichtigt. Er sollte dann Redundanzen innerhalb des Platoons einkalkulieren. Zum Beispiel kann er alternative Feuersektoren für die Squads festlegen, die ihnen die Möglichkeit geben, das Feuer zu verlagern, wenn ein Trupp unwirksam geworden ist.

4.3.2 Feuerleitprozesses

Der Feuerleitprozess bietet einen Schritt für Schritt Ablauf, der die Anleitung des Feuers standartisiert und vereinfacht. Im Mittelpunkt dieses Prozesses stehen zwei kritische Handlungen: die schnelle, genaue Zielerfassung und die Konzentration des Feuers, um entscheidende Wirkungen auf das Ziel zu erzielen. Die Zielerfassung ist die Erkennung, Identifizierung und Lokalisierung eines Ziels. Konzentration bedeutet, das Feuer auf kritische Punkte zu bündeln und das Feuer für eine optimale Wirkung zu verteilen.

Schritte des Feuerleitprozesses:

- Identifizierung wahrscheinlicher feindlicher Standorte und Bestimmung des feindlichen Bewegungsschemas.
- Bestimmen, wo und wie das Feuer zu konzentrieren ist.
- Ausrichtung der eigenen Kräfte, um die Zielerfassung zu beschleunigen.
- Shiften des Feuers zur Erfassung neuer Ziele oder Umverteilung des Feuers.

1. Identifizierung wahrscheinlicher feindlicher Standorte und Bestimmung des feindlichen Bewegungsschemas.

Die Führungskräfte planen und leiten das direkte Feuer auf der Grundlage ihrer Missionsanalyse an. Ein wesentlicher Teil dieses Plans ist die Analyse des Geländes und der feindlichen Kräfte, die dem Anführer hilft, sich ein Bild davon zu machen, wie der Feind Gelände angreifen oder verteidigen wird. Die Verteidigungspositionen des Feindes oder die Unterstützungspositionen eines angreifenden Feindes werden normalerweise durch direkte Sichtverbindung bestimmt. Normalerweise gibt es auf einem Geländestück nur wenige Punkte, die sowohl gute Schussfelder als auch ausreichende Deckung für einen Verteidiger bieten. In ähnlicher Weise wird ein angreifender Feind nur eine begrenzte Auswahl an Annäherungswegen haben, die ausreichende Deckung und Verdeckung bieten. B-13. In Verbindung mit den verfügbaren Informationen und dem Verständnis der Auswirkungen eines bestimmten Geländestücks auf die Bewegeung hilft dem Anführer bei der Identifizierung wahrscheinlicher feindlicher Standorte und wahrscheinlicher Annäherungswege sowohl vor als auch während des Kampfes (siehe Bild)

2. Bestimmen, wo und wie das Feuer zu konzentrieren ist.

Um entscheidende Effekte zu erzielen, müssen die eigenen Kräfte ihr Feuer konzentrieren. Basierend auf seiner Missionsanalyse und seinem Konzept der Operation identifiziert der Anführer Punkte, auf die er das Feuer der Einheit konzentrieren will oder muss. Meistens handelt es sich dabei um Orte, die er als wahrscheinliche feindliche Stellungen identifiziert hat, oder um Punkte entlang wahrscheinlicher Annäherungswege, an denen die Einheit das Feuer bündeln kann.

3. Ausrichtung der eigenen Kräfte, um die Zielerfassung zu beschleunigen.

Um den Feind mit direktem Feuer zu bekämpfen, müssen die eigenen Kräfte schnell und genau feindliche Elemente erfassen. Die Orientierung der eigenen Kräfte an wahrscheinlichen Feindstandorten und an wahrscheinlichen Annäherungswegen beschleunigt die Zielerfassung. Umgekehrt führt das Versäumnis, untergeordnete Elemente zu orientieren, zu einer langsameren Erfassung. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass feindliche Kräfte zuerst angreifen können, erheblich. Die Methode der Orientierung nach Uhrzeit oder Kompass, die in den meisten SOPs der Einheiten vorgeschrieben ist, ist gut, um Rundum-Sicherheit zu erreichen. Sie stellt jedoch nicht sicher, dass die eigenen Kräfte am besten orientiert sind, um den Feind zu entdecken. Um diese kritische Orientierung zu erreichen, bestimmt der Anführer typischerweise TRPs auf oder in der Nähe wahrscheinlicher feindlicher Positionen und Annäherungswege. Er orientiert seine untergeordneten Elemente anhand von Feuerrichtungen oder -sektoren.

Bei MG Trupps oder anderen Crew-Served Weapons überwacht der Haupt Schütze in die festgelegte Richtung, den Sektor oder das Gebiet, während Hilfsschützen oder Crew mitglieder alternative Sektoren oder Bereiche beobachten, um eine Rundum-Sicherheit zu gewährleisten.

4. Shiften des Feuers zur Erfassung neuer Ziele oder Umverteilung des Feuers.

Im weiteren Verlauf des Einsatzes müssen die Anführer das Feuer verlagern, um die Auswirkungen auf der Grundlage ihrer sich entwickelnden Missionsanalyse neu zu fokussieren und zu verteilen. Situational Awareness wird an diesem Punkt zu einem wesentlichen Teil des Feuerleitprozesses. Die Anführer wiederholen die Techniken und Überlegungen, einschließlich der Führungsmaßnahmen für direktes Feuer, die sie zuvor zur Fokussierung und Verteilung des Feuers verwendet haben.
Die Verlagerung von Feuer kann durch eine Vielzahl an Situationen hervorgerufen werden.

- Auftauchen einer feindlichen Streitkraft, die eine größere Bedrohung darstellt als die, die gerade bekämpft wird.
- Erhebliche Zermürbung der feindlichen Kräfte, die gerade bekämpft werden, was die Möglichkeit eines Overkills der Ziele schafft.
- Zermürbung von Elementen der eigenen Seite, die die feindlichen Kräfte bekämpfen.
- Änderung des Munitionsstatus der eigenen Elemente, die die feindlichen Kräfte bekämpfen.
- Bewegung der feindlichen oder eigenen Kräfte, die den Sichtkontakt unterbrechen.
- Erhöhtes Friendly-Fire-Risiko, wenn sich ein verbündetes manövrierendes Element sich den feindlichen Kräften nähert, die gerade bekämpft werden.

4.3.3 Planung von direktem Feuer (FÜR PLT AUSBILDUNG?)

Der Platoon Leader plant das direkte Feuer als Teil des Führungsprozesses. Die Bestimmung, wo und wie das Platoon Feuer konzentrieren kann und wird, ist ein wesentlicher Schritt, wenn der Platoon Leader sein Konzept für die Operation entwickelt.

LEADER PLANNING

B-18. Anführer planen direktes Feuer, um in der Lage zu sein, ihr Feuer zu verteilen und zu kontrollieren. Die Bestimmung, wo und wie die Führer Feuer massieren können, ist ein wesentlicher Schritt in diesem Prozess. B-19. Basierend darauf, wo und wie sie das Feuer konzentrieren und verteilen wollen, können die Führer die waffenfähigen Stellungen ihrer Elemente sowie die Auslöser für die Feuereinleitung festlegen. Während der Missionsvorbereitung planen und proben die Führer das direkte Feuer (und den Feuerleitprozess) auf der Grundlage von METT-TC. B-20. Der Zugführer plant das direkte Feuer in Verbindung mit der Entwicklung seiner Missionsanalyse Analyse und Fertigstellung des Plans. Die Bestimmung, wo und wie der Zug Feuer geben kann und wird Die Festlegung, wo und wie der Zug Massenfeuer abgeben kann und wird, ist ebenfalls ein wesentlicher Schritt bei der Entwicklung des Einsatzkonzepts des Zugführers. Operation entwickelt. B-21. Der Zugführer plant das direkte Feuer in Verbindung mit der Entwicklung seiner Einsatzanalyse und der Fertigstellung des Plans. Das Bestimmen, wo und wie der Zug Feuer machen kann und wird, sind ebenfalls wesentliche Schritte, wenn der Zugführer sein Konzept für die Operation entwickelt. B-22. Nach der Identifizierung wahrscheinlicher feindlicher Positionen bestimmt der Zugführer Punkte oder Bereiche, auf die er seine Kampfkraft konzentrieren kann. Seine Vorstellung davon, wo und wie der Feind angreifen oder sich verteidigen wird, hilft ihm bei der Bestimmung des Feuervolumens, das er an bestimmten Punkten konzentrieren muss, um eine entscheidende Wirkung zu erzielen. Wenn er beabsichtigt, das Feuer von mehr als einem untergeordneten Element zu bündeln, muss der Zugführer außerdem die Mittel für die Verteilung des Feuers festlegen. B-23. Basierend darauf, wo und wie sie das Feuer konzentrieren und verteilen wollen, können der Zugführer und die ihm unterstellten Führer dann die waffenfähigen Stellungen für die Elemente des Zugs sowie die Auslöser für das Auslösen des Feuers festlegen. Zusätzlich müssen sie das Risiko von Brudermord und Friendly Fire einschätzen und Kontrollen einrichten, um dies zu verhindern; diese Maßnahmen umfassen die Kennzeichnung von Erkennungsmarkierungen, den Waffenkontrollstatus und

die Waffenbereitschaftshaltung. B-24. Nach der Festlegung, wo und wie sie das Feuer massieren und verteilen werden, müssen der Zugführer und die ihm unterstellten Führer die Elemente so ausrichten, dass sie den Feind schnell und genau erfassen können. Sie können auch das gewählte COA oder Konzept der Operation durchspielen, um die wahrscheinlichen Erfordernisse für die Neuausrichtung und Neuverteilung des Feuers zu bestimmen und um andere erforderliche Kontrollen zu etablieren. Auch während der Einsatzvorbereitung plant und probt der Zugführer das direkte Feuer (und den Feuerleitprozess) auf der Grundlage seiner Einsatzanalyse. B-25. Der Zugführer und die ihm unterstellten Führer müssen die Planungsverfahren und -überlegungen während der gesamten Ausführung weiter anwenden. Sie müssen in der Lage sein, das direkte Feuer auf der Grundlage einer ständig aktualisierten Missionsanalyse anzupassen, indem sie das Lagebewusstsein mit den neuesten verfügbaren Informationen kombinieren. Wenn nötig, müssen sie auch die SOPs für direktes Feuer anwenden. SOPs anwenden, die in der folgenden Diskussion behandelt werden.

STANDARD OPERATING PROCEDURES

B-26. Eine gut einstudierte SOP für direktes Feuer gewährleistet schnelle, vorhersehbare Aktionen aller Mitglieder des Zuges. Der Zugführer stützt die verschiedenen Elemente der SOP auf die Fähigkeiten seiner Truppe und auf erwartete Bedingungen und Situationen. Die SOP-Elemente sollten stehende Mittel zur Fokussierung des Feuers, zur Verteilung seiner Wirkung, zur Orientierung der Kräfte und zur Verhinderung von Brudermord und Eigenbeschuss enthalten. Der Zugführer sollte die SOP für direktes Feuer immer dann anpassen, wenn Änderungen der erwarteten und tatsächlichen METT-TC erkennbar werden. B-27. Wenn der Zugführer keine anderen Anweisungen gibt, beginnen die Trupps den Einsatz unter Verwendung der SOP. Anschließend kann der Zugführer einen Feuerbefehl verwenden, um das Feuer neu zu konzentrieren oder zu verteilen. In den folgenden Abschnitten werden spezifische SOP-Bestimmungen für das Fokussieren von Feuer, das Verteilen von Feuer, das Orientieren von Kräften und das Verhindern von Brudermord und Feuer.

FOCUSING FIRES B-28. TRP sind ein gängiges Mittel zur Fokussierung von Bränden. Eine Technik besteht darin, eine Standardposition für TRP in Bezug auf die eigenen Elemente festzulegen und die TRP konsequent zu nummerieren, z. B. von links nach rechts. Dies ermöglicht es den Anführern, die Position der TRP schnell zu bestimmen und zu kommunizieren.

DISTRIBUTING FIRES B-29. Zwei nützliche Mittel, um das Feuer des Zuges zu verteilen, sind Einsatzprioritäten und Zielanordnung. Eine Technik ist die Zuweisung einer Einsatzpriorität, nach Art des feindlichen Fahrzeugs oder der Waffe, für jeden Typ des eigenen Waffensystems. Die Technik der Zielanordnung kann bei der Verteilung helfen, indem sie bestimmten Elementen der eigenen Seite zuweist, feindliche Elemente mit ungefähr ähnlichen Fähigkeiten zu bekämpfen.

ORIENTING FORCES B-30. Ein Standardmittel zur Orientierung der eigenen Kräfte ist die Zuweisung einer Hauptfeuerrichtung (PDF) unter Verwendung eines TRP, um jedes Element auf eine wahrscheinliche feindliche Stellung oder einen wahrscheinlichen Annäherungsweg auszurichten. Um eine Rundum-Sicherheit zu gewährleisten, kann die SOP die PDF mit Sektoren ergänzen, die einen auf der eigenen Seite basierenden Quadranten verwenden. Die folgenden Beispiel-SOP-Elemente veranschaulichen die Verwendung dieser Techniken: zDas PDF des mittleren (vorderen) Trupps ist TRP 2 (Mitte), solange nichts anderes angegeben ist; dieser Trupp ist für die beiden vorderen Quadranten verantwortlich. zDie PDF des linken Flankentrupps ist TRP 1 (links), bis etwas anderes angegeben wird; der Trupp ist für die linken beiden befreundeten Quadranten verantwortlich (überlappend mit dem mittleren Trupp). zDie PDF des rechten Flankentrupps ist TRP 3 (rechts), bis anders angegeben; der Trupp ist Der Trupp ist für die beiden rechten befreundeten Quadranten (überlappend mit dem mittleren Trupp) verantwortlich.

AVOIDING FRATRICIDE AND FRIENDLY FIRE B-31. Ein primäres Mittel zur Minimierung des Risikos von Brudermord und Beschuss durch eigene Truppen ist die Einrichtung eines

ständigen Waffenkontrollstatus von WAFFEN GESICHERT, der eine positive Identifizierung des Feindes vor dem Einsatz erfordert. +Die SOP muss auch Wege zur Identifizierung von eigenen Schützen und anderen abgesessenen Elementen vorgeben; Techniken beinhalten die Verwendung von Armbändern, Glint Tape oder einer Infrarot-Lichtquelle oder die Detonation einer Rauchgranate einer bestimmten Farbe zum geeigneten Zeitpunkt. Die Minimierung des Risikos eines Brudermordes im Zug kann durch Einsatzführungssysteme (falls vorhanden) erreicht werden; dies ersetzt jedoch nicht die Verantwortung des Zugführers, einen Brudermord und die Vermeidung von Eigenbeschuss zu planen. B-32. Schließlich muss die SOP die kritischste Anforderung der Vermeidung von Brudermord und eigenem Feuer ansprechen, nämlich die Aufrechterhaltung des Situationsbewusstseins. Sie muss die unterstellten Führer anweisen, den Zugführer, benachbarte Elemente und Untergebene zu informieren, wenn eine wenn sich eine eigene Truppe bewegt oder sich anschickt, sich zu bewegen.

4.3.4 Kontrolle von direktem Feuer

Der Befhelshaber teilt seinen Untergebenen die Art und Weise, die Methode und den Zeitpunkt mit, um Feuer zu initiieren, zu verlagern und zu konzentrieren, und wann man sich zurückziehen soll, indem er direkte Feuerkontrollmaßnahmen einsetzt. Der Anführer sollte das Feuer seiner Einheit so kontrollieren, dass er die Bekämpfung der feindlichen Systeme so lenken kann, dass die größte Wirkung erzielt wird.

Führungsmaßnahmen für direktes Feuer

Führungsmaßnahmen für direktes Feuer sind die Mittel, mit denen der Platoon Leader oder die unterstellten Führer das Feuer kontrollieren. Die Anwendung dieser Konzepte, Verfahren und Techniken hilft der Einheit, den Feind zu erfassen, das Feuer auf ihn zu richten, die Wirkung des Feuers zu verteilen und Eigenbeschuss zu verhindern. Gleichzeitig ist keine einzelne Maßnahme ausreichend, um Feuer zu kontrollieren. Auf Platoon Ebene sind Führungsmaßnahmen für direktes Feuer nur dann effektiv, wenn die gesamte Einheit ein gemeinsames Verständnis davon hat, was sie bedeuten und wie man sie einsetzt. Die folgende Erörterung konzentriert sich auf die verschiedenen Führungsmaßnahmen für direktes Feuer, die vom einem Infanterie Platoon eingesetzt werden.

Geländebezogene Führungsmaßnahmen für direktes Feuer Anführer verwenden geländebasierte Führungsmaßnahmen für direktes Feuer, um das Feuer auf einen bestimmten Punkt oder ein Gebiet zu konzentrieren und zu kontrollieren, anstatt auf ein bestimmtes feindliches Element.

Target Reference Point(TRP) siehe dazu *Target Reference Point (Zielpunkt)* im Abschnitt 4.1.1

Engagement Area(EA) siehe dazu *Engagement Area / Bekämpfungsraum* im Abschnitt 4.1.1

Sector of Fire siehe dazu *Sector of Fire / Feuer Sektor (keine offizielle Übersetzung)* im Abschnitt 4.1.1

Direction of Fire (Feuerrichtung) Eine Feuerrichtung ist eine Orientierung oder ein Punkt, der verwendet wird, um die Verantwortung für einen bestimmten Bereich auf dem Schlachtfeld zuzuweisen, der durch direktes Feuer abgedeckt wird. Die Feuerrichtung wird meist dann verwendet, wenn die Zuweisung von Feuersektoren aufgrund von Zeitmangel oder unzureichenden Bezugspunkten schwierig oder unmöglich wäre oder unzureichende Bezugspunkte vorhanden sind. Zu den Mitteln zur Bestimmung einer Feuerrichtung gehören folgende:

- Nächstgelegener Target Reference Point (TRP).
- Richtung nach Uhrzeit
- Richtung nach Grad oder Himmelsrichtung
- Leuchtspur auf dem Ziel.

- Unterlaufgranatwerfer Rauchgeschoss.

Restrictive Fire Line siehe dazu **??** im Abschnitt **??**

Bedrohungsbasierte Führungsmaßnahmen für direktes Feuer Der Platoon Leader verwendet bedrohungsbasierte Führungsmaßnahmen für direktes Feuer, um das Feuer zu fokussieren und zu kontrollieren, indem er die Einheit anweist, ein bestimmtes feindliches Element zu bekämpfen, anstatt auf einen Punkt oder ein Gebiet zu feuern.

Rules of Engagement ROE spezifizieren die Umstände und Einschränkungen, unter denen Streitkräfte tätig werden dürfen. Sie enthalten Definitionen von kämpfenden und nicht-kämpfenden Elementen und schreiben die Behandlung von Nicht-Kombattanten vor. Faktoren, die die ROE beeinflussen, sind die nationale Kommandopolitik, der Auftrag, die Absicht des Befehlshabers, das operative Umfeld und das Kriegsrecht. ROE erkennen immer das Recht des Soldaten auf Selbstverteidigung an, während sie gleichzeitig die Umstände klar definieren, unter denen er schießen darf.

Feuerstatus (Weapons Control Status) Die drei Stufen des Feuerstatus beschreibt die Bedingungen unter denen das Feuer eröffnet werden darf. Die höchste Führung im Feld legt den Feuerstatus fest und passt ihn an, basierend auf der eigenen und feindlichen Lage und der Klarheit der Situation. Generell gilt: Je höher die Wahrscheinlichkeit und Eigenbeschuss ist, desto restriktiver ist der Feuerstatus. Hier wird nicht der offiziell amerikanische Feuerstatus beschrieben, sondern eine interne SOP, die sich an der Bundeswehr orientiert. Die drei Stufen, in absteigender Reihenfolge der Restriktivität, sind...

- ROT (Feuerverbot) Kein Feuer, außer Gefahr im Verzug für Verbündete
- GELB (Feuervorbehalt) Kein Feuer, bis man beschossen wird oder auf Befehl
- GRÜN (Feuererlaubnis) Feuer frei auf erkannten Feind.

Der Feuer Status nach amerikanischen System funktioniert leicht anders:

- WEAPONS HOLD. Nur feuern, wenn man angegriffen wird oder der Befehl zum Angriff erteilt wird.
- WEAPONS TIGHT. Nur Ziele angreifen, die als feindlich identifiziert wurden.
- WEAPONS FREE. Nur Ziele angreifen, die als nicht als freundlich identifiziert wurden.

Als Beispiel kann der Zugführer den Feuerstatus als ROT festlegen, wenn die eigenen Kräfte andere verbündete Einheiten kreuzen. Indem er die Lage seiner eigenen Elemente und der benachbarten eigenen Kräfte kennt, kann er den Feuerstatus ändern. In einem solchen Fall kann der Platoon Leader auf den Status GRÜN ändern, wenn er weiß, dass sich keine eigenen Elemente in der Nähe des Einsatzes befinden. Dies erlaubt seinen Elementen, Ziele auf größere Entfernungen zu bekämpfen, obwohl es unter Gefechtsbedingungen schwierig ist, Ziele auf Entfernungen über 1000 Meter genau zu unterscheiden.

Engagement Priorities siehe dazu *Engagement Priority / Bekämpfungs Prioritäten (keine offizielle Übersetzung)* im Abschnitt 4.1.1

Engagement Criteria siehe dazu *Engagement Criteria / Bekämpfungs Kriterien (keine offizielle Übersetzung)* im Abschnitt 4.1.1

Fire Patterns Fire Patterns sind eine bedrohungsbasierte Maßnahme, um das Feuer einer Einheit gleichzeitig auf mehrere, ähnliche Ziele zu verteilen. Platoons verwenden diese am häufigsten, um das Feuer auf eine feindliche Formation zu verteilen. Die Anführer legen die Feuermuster auf der Grundlage des Geländes und der erwarteten feindlichen Formation fest und passen sie an. Zu den grundlegenden Feuermustern gehören:

- Frontalfeuer
- Kreuzfeuer

Der Anführer kann Frontalfeuer befehlen, wenn die Ziele vor der Einheit in einer seitlichen Konfiguration angeordnet sind. Waffensysteme bekämpfen Ziele an ihren jeweiligen Fronten. Zum Beispiel bekämpft die linke Flankenwaffe das am weitesten links stehende Ziel; die rechte Flankenwaffe bekämpft das am weitesten rechts stehende Ziel. Wenn Waffensysteme Ziele zerstören, verlagern die Waffen das Feuer von der Nähe zur Mitte der feindlichen Formation.

Der Anführer leitet das Kreuzfeuer ein, wenn die Ziele seitlich über die Front der Einheit angeordnet sind, so dass diagonales Feuer auf die Flanke des Feindes möglich ist, oder wenn Hindernisse die Waffen der Einheit daran hindern, frontal zu feuern. Die Waffen der rechten Flanke greifen die Ziele an, die sich ganz links befinden; die Waffen der linken Flanke greifen die Ziele an, die sich ganz rechts befinden. Diagonales Feuern über einen Kampfbereich liefert mehr Flankenschüsse und erhöht so die Chance auf Abschüsse; es reduziert auch die Möglichkeit, dass der Feind eigene Elemente entdeckt, sollte der Feind sich weiter vorwärts bewegen. Wenn die eigenen Elemente Ziele zerstören, verlagern die Waffen das Feuer auf das Zentrum der feindlichen Formation.

Feuer Befehl (Fire Commands)

Feuer Befehle sind mündliche Befehle, die von Führern erteilt werden, um das Feuer zu fokussieren und zu verteilen, um entscheidende Effekte gegen den Feind zu erzielen. Sie ermöglichen es den Führern, ihre Feuerbefehle schnell und prägnant unter Verwendung eines Standardformats zu formulieren. Die Feuerbefehle einer Einheit beinhalten folgende Elemente:

1. Alarm
2. Waffe oder Munition (optional)
3. Zielbeschreibung
4. Richtung
5. Entfernung
6. Methode
7. Steuerung (optional)
8. Ausführung
9. Beendigung

Alarm (Alert) Der Alarm gibt an, welche Elemente zum Feuern angewiesen werden. Er erfordert nicht die Identifizierung des Führers, der den Befehl initiiert. Beispiele für das Alarmelement sind:

- "ROT" (nur 1. Platoon)
- "ROT 3"
- "Fuchs 1"
- ALLE? noch hinzufügen

Waffe und Munitionstyp (Weapon or Ammunition (optional) Dieses Element identifiziert die Waffe und Munition, die von den alarmierten Elementen eingesetzt werden soll. Die Anführer können den Typ und die Anzahl der Geschosse angeben, um den Munitionsverbrauch zu begrenzen. Beispiele für dieses Element sind:

- "TOW"
- "Zwei Schüsse HE"

Zielbeschreibung (Target Description) Die Zielbeschreibung gibt an, welche feindlichen Elemente bekämpft werden sollen. Beispiele für Zielbeschreibungen sind die folgenden:

- "Infanterie in Graben"
- "Bunker"
- "2 BMPs"

Richtung (Direction) Dieses Element identifiziert den Standort des Ziels. Es gibt mehrere Möglichkeiten, den Standort des Ziels zu bezeichnen, darunter die folgenden:

- Nächstgelegener TRP. Beispiel: "TRP 13".
- Uhrzeit. Beispiel: "1 Uhr!".
- Himmelsrichtung oder Grad Angabe
- Markante Objekte: "markant Baumgruppe links von Kirche"
- Laserpointer. Beispiel: "auf meinem Laser / auf meiner Laser Markierung".

Entfernung (Range) Die Ansage der Entfernung ist bei Systemen, die mit Entfernungsmessern ausgestattet sind nicht erforderlich. Für Systeme, die eine manuelle Entfernungseinstellung erfordern, stehen den Führern verschiedene Mittel zur Entfernungsbestimmung zur Verfügung, darunter die folgenden:

- Vorgegebene Entfernungen durch Phase Lines
- Entfernungsmesser
- Schätzungen

Methode (Method) optional Methode beschreibt für den Schützen die Art und Weise, wie das/die Ziel(e) bekämpft wird/werden. Anführer verwenden dieses Element, wenn sie mehrere Ziele vor sich haben, um zu bestimmen, welches Ziel zuerst bekämpft werden soll. Bei kollektiven Feuerbefehlen kann dies auch das Fire Pattern angeben. In einem Feuerbefehl können mehrere Methoden verwendet werden.

Ausführung (Execution) Das Ausführungselement legt fest, wann das Feuer eingeleitet wird. Der Platoon Leader kann das Feuer sofort befehlen, die Ausführung verzögern oder die Befugnis zum Ausführen delegieren. Beispiele für dieses Element sind die folgenden:

- "FEUER."
- "AUF MEIN KOMMANDO".
- "AUF IHR KOMMANDO."
- "AUF PHASELINE ORANGE."

Beedigung (Termination) Die Beedigung informiert die Soldaten, das Feuern aller Waffen und Systeme unter ihrer Kontrolle einzustellen. Alle Feuerbefehle werden abgebrochen. Dieser Befehl kann von jedem Soldaten oder Besatzungsmitglied aus beliebigen Gründen gegeben werden, typischerweise Sicherheit.

Der Anführer, der den Feuerbefehl erteilt hat, ist verpflichtet, den Feuerbefehl auch zu beenden, unabhängig davon, ob ein anderer Soldat oder ein Besatzungsmitglied ihn angekündigt hat. Alle Feuerbefehle, unabhängig von der Art oder wer sie erteilt hat, werden beendet durch die Ansage von "Feuer einstellen".

4.4 Sicherung (Security)

4.4.1 Sicherungsaufgaben (Security Tasks)

folgende Sicherungsaufgaben werden benötigt:

- Screen
- Guard / Cover

Die meisten Sicherungsaufgaben werden auf Batallionsebene oder darüber verwendet und sind deshalb für Sol-diers nicht relevant. Desweiteren wurden Sicherungsaufgaben zusammengefasst (Guard / Cover) und deren Definition bei Sol-diers angepasst.

4.4.2 Sicherungsgrundsätze

Screen

D-5. Ein Screen(Überwachung) dient in erster Linie der Frühwarnung des Hauptstreitkraft. Eine Einheit, die überwacht, beobachtet, identifiziert und meldet feindliche Aktionen. Eine Abschirmung ist defensiver Natur, aber nicht passiv in der Ausführung. Sie wird eingesetzt, um Lücken zwischen Kräften, exponierte Flanken oder die Rückseite von stationären oder sich bewegenden Kräften zu decken. Im Allgemeinen kämpft eine Screening Force in einem begrenzten Einsatz, bei dem sie ein feindliches Element schnell zerstören kann, ohne die eigene Position zu verraten, oder sie bekämpft Ziele mit hohem Gewinn, die die Fähigkeiten des Feindes stark beeinträchtigen. Sie kann jedoch auch feindliche Aufklärungselemente im Rahmen ihrer Möglichkeiten bekämpfen (Gegenaufklärung). Eine Abschirmung bietet das geringste Maß an Schutz von allen Sicherheitsmissionen. Er verfügt nicht über die Kampfkraft, um die Lage zu entwickeln. Er wird eingesetzt, wenn die Wahrscheinlichkeit eines Feindkontakts gering ist, die erwartete feindliche Streitmacht klein ist oder der eigene Hauptkörper nur ein Minimum an Zeit benötigt, um zu reagieren, sobald er gewarnt wird.

6. Die Aufgaben des Schirms sind. z kein feindliches Bodenelement unentdeckt und ungemeldet durch den Schirm zu lassen. ungemeldet z Ununterbrochene Überwachung aller Zufahrtswege, die größer als eine einer bestimmten Größe in das Gebiet unter allen Sichtbedingungen. z Zerstören Sie alle feindlichen Aufklärungspatrouillen im Rahmen ihrer Möglichkeiten oder weisen Sie sie zurück. z Lokalisieren Sie die Führungselemente jeder feindlichen Vorhut und bestimmen Sie ihre Bewegungsrichtung Bewegungsrichtung in einem Verteidigungsschirm. z Halten Sie Kontakt zu den feindlichen Kräften und melden Sie alle Aktivitäten im Einsatzgebiet. Einsatzgebiet. z Halten Sie Kontakt mit dem Hauptkörper und den Sicherheitskräften, die an seinen Flanken operieren. z Behindern und belästigen Sie den Feind im Rahmen seiner Möglichkeiten, während Sie ihn verdrängen.

Stationary Screen D-7. Wenn er den Auftrag hat, eine stationäre Abschirmung durchzuführen (siehe Abbildung D-1), bestimmt der Anführer zuerst die wahrscheinlichen Annäherungswege in den Umkreis des Hauptkörpers. Der Anführer bestimmt die Lage möglicher Beobachtungsposten entlang dieser Annäherungswege. Idealerweise weist der Anführer die Beobachtungsposten in der Tiefe zu, wenn

er die entsprechenden Mittel zur Verfügung hat. Falls erforderlich, legt er zusätzliche Kontrollmaßnahmen fest (benannte Interessengebiete, Phasenlinien, TRP oder Kontrollpunkte), um die Beobachtung, das Aufspüren des Feindes und die Bewegung der eigenen Kräfte zu kontrollieren. Die Einheit führt berittene und Fußpatrouillen durch, um das Gelände abzudecken, das nicht von Beobachtungsposten aus beobachtet wird. Sobald der Feind von einem Beobachtungsposten aus entdeckt wird, kann die Schutztruppe ihn mit indirektem Feuer bekämpfen. Dies verhindert, dass der Feind in die Schirmlinie eindringt und gefährdet nicht die Lage des Beobachtungspostens. Wenn feindlicher Druck die Sicherheit des Abschirmtrupps bedroht, meldet die Einheit die Situation an das kontrollierende Hauptquartier und bittet um die Erlaubnis, sich zu eine nachfolgende Abschirmlinie oder eine Folgemission

Moving Screen D-8. Platoons können eine bewegliche Abschirmung zu den Flanken oder zur Rückseite der Haupttruppe durchführen. Die Bewegung des Schirms ist an Zeit- und Entfernungsfaktoren gebunden, die mit der Bewegung des eigenen Hauptkörpers zusammenhängen. D-9. Die Verantwortlichkeiten für einen beweglichen Flankenschutz beginnen an der Front des führenden Kampfelements des Hauptkörpers und enden an der Rückseite der geschützten Truppe. Bei der Durchführung eines beweglichen Flankenschutzes nimmt die Einheit entweder eine Reihe von temporären Beobachtungsposten entlang einer festgelegten Schutzlinie ein, um den Hauptteil zu überwachen, oder sie bewegt sich weiter, wenn sich der Hauptteil zu schnell bewegt, während sie die Überwachung aufrechterhält. Die abschirmende Truppe verwendet eine oder mehrere der drei grundlegenden Bewegungstechniken, um die Bewegung entlang der abgeschirmten Flanke zu kontrollieren (traveling, fahrender Überwacher und bindender Überwacher).

Guard / Cover (Deckung geben/Sicherung) (decken/sichern)

Local Security / Lokale Sicherung

D-17. Lokale Sicherheit verhindert, dass eine Einheit überrascht wird, und ist ein wichtiger Bestandteil der Aufrechterhaltung der Initiative. Lokale Sicherheit umfasst lokale Maßnahmen, die von Einheiten gegen feindliche Aktionen ergriffen werden. Sie beinhaltet die Vermeidung der Entdeckung durch den Feind oder die Täuschung des Feindes über eigene Positionen und Absichten. Sie beinhaltet auch das Aufspüren von feindlichen Kräften in der unmittelbaren Umgebung und das Wissen über deren Positionen und Absichten so weit wie möglich. Das Erfordernis der Aufrechterhaltung der lokalen Sicherheit ist ein inhärenter Bestandteil aller Operationen. Tabelle D-2 enthält eine Auswahl aktiver und passiver lokaler Sicherheitsmaßnahmen.

ACTIVE AND PASSIVE SECURITY MEASURES	
Active Measures (moving)	• Combat formations, movement techniques, movement to contact, spoiling attacks • Moving as fast as conditions allow preventing enemy detection and adaptation. • Skillful use of terrain.
Active Measures (stationary)	Outside the perimeter: • Observation posts, security patrols. • Battle positions, combat patrols, and reconnaissance patrols. • Employing early warning devices. • Establishing roadblocks / checkpoints. Inside the perimeter: • Establishing access points (entrance and exits). • Establishing the number and types of positions to be manned. • Establishing readiness control levels. • Designating a reserve/response force. • Establishing stand-to measures.
Passive Measures	• Camouflage, cover and concealment, and deception measures. • Signal security. • Noise and light discipline.

4.4.3 Beobachtungsposten (Observation Post)

D-18. Der Beobachtungsposten, das primäre Mittel zur Aufrechterhaltung der Überwachung einer zugewiesenen Allee oder benannter Interessengebiete, ist eine Position, von der aus Einheiten den Feind beobachten und das indirekte Feuer gegen ihn richten und einstellen. Vom Beobachtungsposten aus senden Platoons oder Squads SALUTE-Berichte an ihr kontrollierendes Hauptquartier, wenn sie feindliche Aktivitäten beobachten.

Beobachtungsposten Arten

D-19. Beobachtungsposten können entweder montiert oder demontiert ausgeführt werden. Da sie sich gegenseitig ergänzen, sollten sie nach Möglichkeit in Kombination verwendet werden. D-20. Der Hauptvorteil eines abgesessenen Beobachtungspostens ist, dass er ein Maximum an Tarnfähigkeit bietet und hoffentlich verhindert, dass der Feind ihn entdeckt. Die beiden Hauptnachteile sind die begrenzte Flexibilität, die Zeit, die für die Verlegung benötigt wird, und die begrenzte Feuerkraft, um sich selbst zu schützen, falls er entdeckt wird. D-21. Die Hauptvorteile eines montierten Beobachtungspostens sind die Flexibilität, die sich aus der Mobilität des Fahrzeugs ergibt, sowie die zusätzliche Kampfkraft, die in der Optik, der Kommunikation, den Waffen und dem Schutz des Fahrzeugs steckt. Der Hauptnachteil

ist, dass Fahrzeuge von Natur aus leichter zu entdecken sind und die Einheit an der Erfüllung ihres Auftrags hindern können.

Beobachtungsposten Positionierung

D-22 Basierend auf METT-TC können die Führer Beobachtungsposten online oder in der Tiefe anordnen. (Siehe Abbildungen D-2 und D-3.) Die Tiefe ist die bevorzugte Technik, um Kontakt mit einem sich bewegenden Feind entlang einer bestimmten Annäherungsroute zu halten. Die Aufstellung auf der Linie ist optimal, wenn es keinen klaren Annäherungsweg gibt oder der Feind sich nicht bewegt.

SELECTION AND SECURING THE OBSERVATION POST

D-23. Auf der Grundlage von Anweisungen des kontrollierenden Hauptquartiers wählt der Anführer nach der Durchführung von METT-TC die allgemeine Lage der Beobachtungsposten der Einheit aus. Anhand seiner Analyse bestimmt er, wie viele Beobachtungsposten er einrichten muss. Er entscheidet auch, wo sie positioniert werden müssen, um eine weitreichende Beobachtung entlang der Avenues zu ermöglichen, und zwar in exakter Position, wenn sie auf den eigentlichen Boden kommen. Abbildung D-4 (Seite D-10) zeigt ein Beispiel für die Auswahl von Beobachtungsposten in städtischem Gelände. Beobachtungsposten sollten die folgenden Merkmale aufweisen: z Gedeckte und verdeckte Wege zum und vom Beobachtungsposten. Die Soldaten müssen Soldaten müssen ihren Beobachtungsposten betreten und verlassen können, ohne vom Feind gesehen zu werden. z Ungehinderte Beobachtung des zugewiesenen Gebiets oder Sektors. Idealerweise überschneiden sich die Beobachtungsfelder benachbarter Beobachtungsposten, um eine vollständige Abdeckung des Sektors zu gewährleisten. z Deckung und Verborgenheit. Anführer wählen Positionen mit Deckung und Verdeckung, um ihre Verwundbarkeit auf dem Schlachtfeld zu verringern. Es kann sein, dass der Anführer auf eine Position mit günstigen Beobachtungsmöglichkeiten, aber ohne Deckung und Verdeckung verzichten muss, um eine Position zu wählen, die bessere Überlebensmöglichkeiten bietet. Diese Position sollte keine Aufmerksamkeit erregen oder den Beobachter in den Schatten stellen. z Beobachtungsposten sollten nicht weiter als die Hälfte der maximalen effektiven Reichweite des sie überwachenden Waffensystems liegen, wobei eine freie Schusslinie vorausgesetzt wird. Wenn die Feuerlinie Wenn die Feuerlinie kürzer als die maximale effektive Reichweite ist, sollte sie nicht weiter als die Hälfte als die Hälfte der Entfernung zum am weitesten sichtbaren Punkt. D-24. Kleine Teams sind in einem Beobachtungsposten extrem verwundbar. Ihre beste Selbstverteidigung ist, nicht vom Feind gesehen, gehört oder anderweitig entdeckt zu werden. Sie setzen aktive und passive lokale Sicherheitsmaßnahmen.

OCCUPYING THE OBSERVATION POST

D-25. Der Anführer wählt auf der Grundlage seiner Missionsanalyse eine geeignete Technik aus, um sich zum Beobachtungsposten oder zur Schirmlinie zu bewegen. (Infiltration, Zonenaufklärung, Bewegung zum Kontakt [beritten, abgesessen oder Lufteinsatz], mit fahrendem, fahrendem Überwachen, oder begrenzende Überwachen.)

MANNING AND EQUIPMENT AT THE OBSERVATION POST D-26. Für den Betrieb eines Beobachtungspostens sind mindestens zwei Soldaten erforderlich. Ein Mann stellt die Sicherheit her, zeichnet Informationen auf und erstattet dem Vorgesetzten Bericht, während der andere beobachtet. Diese Männer wechseln alle 20 bis 30 Minuten die Aufgabe, da die Effizienz des Beobachters mit der Zeit abnimmt. Um die Sicherheit zu erhöhen, werden drei oder mehr Soldaten benötigt. Für längere Zeiträume (12 Stunden oder mehr) besetzt die Einheit einen Beobachtungsposten mit einer Gruppe von Soldaten. Zur wesentlichen Ausrüstung des Beobachtungspostens gehört Folgendes: z Karte des Gebiets. z Kompass/GPS. z Kommunikationsausrüstung. z Beobachtungsgeräte (Fernglas, Beobachtungsfernrohr, Wärmebildvisier und Nachtsichtgeräte) Nachtsichtgeräte). z Wesentliche Informationen des automatischen Netzsteuerungsgeräts. z Berichtsformate, die in der SOP enthalten sind. z Bewaffnung. z Schutzhindernisse und Frühwarngeräte. z Tarn-, Deckungs- und Verdeckungsausrüstung sowie Täuschungsausrüstung nach Bedarf.

DRAWING AN OBSERVATION POST SKETCH D-27.Nachdem der Leiter den Beobachtungsposten eingerichtet hat, fertigt er eine Skizze an. Diese Skizze ähnelt einer Kampfstellungsskizze, weist jedoch einige wichtige Unterschiede auf. Abbildung D-5 (Seite D-12) zeigt eine Beispielskizze für einen Beobachtungsposten. Zumindest sollte die Skizze enthalten: z Eine grobe Skizze des wichtigen und bedeutenden Geländes. z Die Lage des Beobachtungspostens und des alternativen Beobachtungspostens. z Die Lage der Versteckposition z Wege zum Beobachtungsposten und zu den Kampfstellungen. z Sektoren der Beobachtung. z Maßnahmen zur direkten und indirekten Feuerleitung.

4.4.4 Assembly Area (Verfügungs-/Sammelraum)

D-103. Eine AA ist ein Bereich, den eine Einheit besetzt, um sich auf einen Einsatz vorzubereiten. Idealerweise bietet eine AA z Unsichtbarkeit vor Luft- und Bodenbeobachtung. z Angemessene Eingänge, Ausgänge und interne Wege. z Platz für die Verteilung; jeder Sammelbereich ist durch genügend Abstand von anderen Sammelbereichen getrennt Versammlungsbereichen getrennt, um gegenseitige Störungen zu vermeiden. z Schutz vor direktem Beschuss. z Gute Drainage und Bodenbedingungen, die die Bewegung der Fahrzeuge der Einheit und des einzelnen Soldaten unterstützen. z Gelände, das elektromagnetische Signaturen maskiert. z Gelände, das die Beobachtung von Boden- und Luftwegen in den Sammelbereich ermöglicht. z Schutz vor feindlichem Artilleriefeuer mittlerer Reichweite, da es sich außerhalb der Reichweite des Feindes befindet. der Reichweite des Feindes liegt. D-104. Der richtige Standort der Flak trägt wesentlich zur Sicherheit und Flexibilität bei. Sie sollte zukünftige Operationen erleichtern, so dass die Bewegung zu nachfolgenden Positionen über verdeckte Wege reibungslos und schnell erfolgen kann. Die taktische Mobilität des Infanterie Zuges und des Trupps erlaubt es, die Flak in größerer Entfernung von der LD zu besetzen.

QUARTERING PARTY

D-105. In der Regel nehmen der Infanteriezug und die Infanterieeinheit an der Quartering Party des höheren Hauptquartiers (auch als Advance Party bezeichnet) teil, um bei der Besetzung einer Flakstellung zu helfen. Ein Einquartierungstrupp ist eine Gruppe von Vertretern einer Einheit, die vor dem Haupttrupp an einen wahrscheinlichen neuen Einsatzort geschickt wird, um diesen zu sichern, zu erkunden und zu organisieren, bevor der Haupttrupp eintrifft und ihn besetzt. Ankunft und Besetzung durch den Hauptverband. D-106. Der Infanteriezug und -trupp nimmt gemäß seiner SOP an der Einquartierungsgruppe teil. ihrer SOP. So könnte der Einquartierungstrupp beispielsweise aus einem Fahrzeug pro Zug und einem Fahrzeug des Hauptquartiers bestehen. einem Fahrzeug der Hauptquartierabteilung bestehen. Auf Kompanieebene nimmt der Company Executive Officer, Oberfeldwebel oder ein ranghoher Unteroffizier führt den Trupp normalerweise an. Die Aufgaben des Einquartierungstrupps Die Aufgaben des Trupps bei der Flak umfassen Folgendes: z Erkundung nach feindlichen Kräften und chemischer, biologischer, radiologischer und nuklearer Verseuchung. z Beurteilung des Zustands des Weges, der in den Sammelbereich führt, und der Eignung des Bereichs des Bereichs (Entwässerung, Platz, interne Wege). z Organisieren Sie den Bereich auf der Grundlage der Anweisungen des Kommandanten; bezeichnen und markieren Sie z Organisieren Sie den Bereich auf der Grundlage der Vorgaben des Kommandanten; bestimmen und markieren Sie vorläufige Standorte für die Fahrzeuge der Züge, des Gefechtsstandes und der Züge. z Verbessern und markieren Sie Eingänge, Ausgänge und interne Wege. z Markieren Sie Umgehungen oder beseitigen Sie Hindernisse (im Rahmen der Möglichkeiten der Gruppe). z Entwickeln Sie ein digitales Sammelplatz-Overlay und senden Sie Overlays an die Infanteriekompanie und den Hauptgefechtsstand des Infanteriebataillons.

OCCUPATION OF THE ASSEMBLY AREA

D-107. Sobald der Einquartierungstrupp die Vorbereitung der Flak beendet hat, wartet der Einquartierungstrupp auf die Ankunft des Hauptkörpers, wobei er die Überwachung aufrechterhält und im Rahmen seiner Möglichkeiten für die Sicherheit des Gebiets sorgt. Der Haupttrupp ist der Hauptteil eines taktischen Kommandos oder einer Formation. Er umfasst keine abgesetzten Elemente des

Kommandos, wie Vorhut, Flankenschutz und Deckungstruppe. SOPs und Leitfäden helfen den Fahrzeugkommandanten, ihre Positionen schnell zu finden, die Route zu räumen und die vorgesehenen Positionen in der AA einzunehmen. D-108. Der Infanteriezug kann die Flak als eigenständiges Element oder als Teil der Kompanie besetzen. In beiden Fällen besetzt der Zug seine Positionen bei der Ankunft unter Anwendung der Verfahren für die eilige Besetzung einer Gefechtsposition. Der Zugführer stellt die lokale Sicherheit her und koordiniert sich mit benachbarten Einheiten. Er weist jedem Trupp die Waffenausrichtung und den Sektor sowie die wesentlichen Waffensysteme in seinem Einsatzgebiet zu. Wenn der Zug die Flak allein besetzt, richtet er eine Perimeterverteidigung ein. (Siehe Abbildung D-17, Seite D-38, und Abbildung D-18, Seite D-39)

ACTIONS IN THE ASSEMBLY AREA

D-109. Nach der Besetzung der Flakstellung bereitet sich der Zug auf zukünftige Einsätze vor, indem er TLP und Arbeitsprioritäten gemäß der OPORD der Kompanie durchführen. Diese Vorbereitungen umfassen Folgendes: z Herstellen und Aufrechterhalten der Sicherheit (auf der entsprechenden Bereitschaftsstufe). z Erarbeitung eines defensiven Feuerplans und Weiterleitung an das übergeordnete Hauptquartier über Mission Command Systems weiterleiten, falls ausgerüstet. z Führen Sie abgesessene Sicherheitspatrouillen durch, um toten Raum und einschränkendes Terrain zu räumen. z Führen Sie Verfahren zur Truppenführung durch. z Führen Sie Überprüfungen vor dem Einsatz und eine Inspektion vor dem Einsatz nach Maßgabe der verfügbaren Zeit durch. z Führen Sie Wartungsarbeiten an Fahrzeugen und Kommunikationsausrüstung durch. z Überprüfen Sie den Status der Waffensysteme, führen Sie die Justierung des Zielfernrohrs, die Vorbereitung zum Abfeuern Tests, Testschüsse und andere notwendige Vorbereitungen. z Führen Sie Nachschub-, Betankungs- und Wiederbewaffnungsoperationen durch z Durchführen von Proben und anderem Training für anstehende Einsätze. z Führen Sie persönliche Pflege- und Hygienemaßnahmen durch. z Passen Sie die Einsatzorganisation nach Bedarf an. z Führen Sie Buch über das Personal des Infanterie-Zuges und der Truppe, einschließlich Anhängsel und empfindliche Gegenstände. z Stellen Sie bei Bedarf Fahrzeugbeladungspläne neu auf.

4.4.5 Umgang mit Kriegsgefangenen und festgenommenen Personen (Enemy Prisoner of War and Retained/Detained Persons)

D-110. Gefangene und erbeutete feindliche Ausrüstung oder Material liefern oft hervorragende Kampfinformationen. Diese Informationen sind nur dann von taktischem Wert, wenn der Zug Gefangene und Material schnell verarbeitet und Gefangene und Material schnell nach hinten evakuiert. In taktischen Situationen wird der Zug In taktischen Situationen wird der Zug spezielle Verfahren und Richtlinien für den Umgang mit Gefangenen und erbeutetem Material haben. D-111. Alle Personen, die von den US-Streitkräften im Verlauf militärischer Operationen gefangen genommen, festgehalten oder festgehalten werden während des Verlaufs militärischer Operationen, werden als "inhaftierte" Personen betrachtet, bis ihr Status von höheren militärischen und zivilen Stellen bis ihr Status von höheren militärischen und zivilen Behörden geklärt ist. Das BCT hat einen organischen Militärpolizei-Zug, der dem Brigade-Spezialtruppen-Bataillon unterstellt ist, um die Kontrolle über und die Evakuierung von Gefangenen. (Siehe Abbildung D-19.) In der Praxis ist es jedoch so, dass wenn Infanterie Wenn Infanterieeinheiten, Züge, Kompanien und Bataillone feindliches Personal gefangen nehmen, müssen sie die anfängliche Behandlung und Unterbringung von Gefangenen übernehmen. Die Behandlung von Gefangenen ist eine ressourcenintensive und politisch heikle Operation, die eine detaillierte Ausbildung, Anleitung und Überwachung erfordert. D-112. Alle festgenommenen Personen sind unverzüglich humanitär zu versorgen und Behandlung. U.S.-Streitkräfte werden in keinem Fall inhaftierte Personen foltern, misshandeln oder absichtlich in Gefahr bringen. Personen in eine gefährliche Lage bringen. Es gibt niemals eine Ausnahme von der militärischen Notwendigkeit, um gegen diese Prinzipien zu verletzen. D-113. Soldaten müssen bei der Behandlung von Gefangenen das Prinzip "Durchsuchen, zum Schweigen bringen, absondern, beschleunigen, sichern und kennzeichnen" (5 Ss und T) vorgehen. Die Schritte dieses Verfahrens werden wie folgt beschrieben wie folgt beschrieben: z Durchsuchen. Neutralisieren Sie einen Häftling und konfiszieren Sie Waffen, persönliche Gegenstände und Gegenstände von und Gegenstände

mit potenziellem Informations- oder Beweiswert. z Ruhigstellen. Verhindern Sie, dass Häftlinge miteinander kommunizieren oder hörbare Laute von sich geben, wie z. B. Rufe, Gesänge oder Gebete. Bringen Sie unkooperative Häftlinge zum Schweigen, indem Sie sie mit einem weichen, sauberen Tuch, das ihnen um den Mund gebunden und am Hinterkopf befestigt wird, zum Schweigen bringen. Verwenden Sie kein Klebeband oder andere Klebstoffe, legen Sie weder ein Tuch noch Gegenstände in den Mund stecken oder körperliche Gewalt anwenden, um Gefangene zum Schweigen zu bringen. z Trennen Sie. Trennen Sie die Häftlinge gemäß den Richtlinien und SOPs. (Absonderungs (Die Anforderungen an die Absonderung unterscheiden sich von Einsatz zu Einsatz.) Die Möglichkeit, Häftlinge abzusondern Die Fähigkeit zur Absonderung von Häftlingen kann durch die Verfügbarkeit von Personal und Ressourcen am Einsatzort begrenzt sein. Zumindest Versuchen Sie zumindest, die Häftlinge nach Dienstgrad, Geschlecht, Alter (trennen Sie Erwachsene von Jugendlichen und Kleinkindern mit Müttern) und dem Sicherheitsrisiko zu trennen. Der militärische Geheimdienst und der Militärpolizei können zusätzliche Anleitung und Unterstützung bei der bei der Bestimmung der geeigneten Trennungskriterien geben. z Bewachen. Schützen Sie die Häftlinge und gewährleisten Sie die Verwahrung und Unversehrtheit aller beschlagnahmten Gegenstände. Soldaten müssen Häftlinge vor Kampfgefahr, Schaden durch andere Schäden durch andere Gefangene und unsachgemäße Behandlung oder Pflege. Melden Sie alle Verletzungen. Korrigieren und melden Sie Verstöße gegen die US-Militärpolitik, die während des Schutzes von Gefangenen auftreten. Handlungen, Unterlassungen oder beides, die eine unmenschliche Behandlung darstellen, sind Verstöße gegen das Kriegsrecht Kriegsrecht und müssen als solche sofort korrigiert werden. Das bloße Melden von Verstößen ist nicht ausreichend. Wenn eine Verletzung andauert, hat ein Soldat die Pflicht, die Verletzung zu beenden und sie zu melden. z Eilen Sie in einen sicheren Bereich/Rückzug. Bringen Sie Gefangene schnell von den anhaltenden Risiken die mit anderen Kämpfern oder Sympathisanten verbunden sind, die sich möglicherweise noch im Bereich der Gefangennahme befinden. Wenn es mehr Gefangene gibt, als die Soldaten kontrollieren können, fordern Sie zusätzliche Unterstützung an, durchsuchen Sie die Gefangenen und halten Sie sie fest, bis Verstärkung eintrifft. Evakuieren Sie die Gefangenen so schnell wie möglich vom Gefechtsfeld in einen Wartebereich oder eine Einrichtung. möglich. Übergeben Sie erbeutete Dokumente und anderes Eigentum an die Kräfte, die die Verantwortung für die Gefangenen übernehmen. z Markieren. Stellen Sie sicher, dass jeder Gefangene mit dem DD-Formular 2745 gekennzeichnet ist. (Siehe Abbildung D-20a.) Konfiszierte Ausrüstung, persönliche Gegenstände und Beweismittel werden dem Häftling mit Hilfe der DD Form 2745-Nummer zugeordnet. Wenn ein DA-Formular 4137 (Evidence/Property Custody Document) verwendet wird, um beschlagnahmte Gegenstände zu dokumentieren, wird es mit dem Häftling verknüpft, indem die Kontrollnummer des DD-Formulars 2745 auf dem Formular vermerkt wird oder durch zweckmäßige Mittel vor Ort. Vor Ort sollten Datum und Uhrzeit der Beschlagnahme, der Ort der Beschlagnahme, die beschlagnahmende Einheit und die Umstände der Beschlagnahme vermerkt werden. Dieses Formular besteht aus drei Teilen. DD Form 2745, Unit Record Card, Part B, ist die Kopie der Einheitsliste. (Siehe Abbildung D-20b, Seite D-44). DD Form 2745, Document/Special Equipment Weapons Card, Part C, ist für das beschlagnahmte Eigentum des Gefangenen. (Siehe Abbildung D-20c, Seite D-44). Die Kennzeichnung ist entscheidend. Geschieht dies nicht, wird die Fähigkeit des übergeordneten Hauptquartiers, schnell relevante taktische Informationen zu erhalten, stark eingeschränkt. D-114. Häftlinge sollten so schnell wie möglich zum BCT-Häftlingssammelpunkt evakuiert werden. Die taktische Befragung von Häftlingen ist im Zusammenhang mit der Erfassung von CCIRs erlaubt. Häftlinge müssen jedoch immer in Übereinstimmung mit der US-Kriegsrechtspolitik behandelt werden, wie sie in der Department of Defense Directive 2311.01E, DoD Law of War Program, dargelegt ist. D-115. Soldaten, die Ausrüstung, Dokumente und Gefangene gefangen nehmen, sollten diese kennzeichnen (unter Verwendung des DD-Formulars 2745, Enemy Prisoner of War (EPW) Capture Tag, Part A [siehe Abbildungen D-20a, D20b und D20c auf den Seiten D-43 bis D-44]), digitale Fotos machen und die Gefangennahme sofort melden. Gefangene dürfen Schutzausrüstung wie z. B. eine

4.5 Führungsprozess 2 (Troop Leading Procedures)

Troop Leading Procedures (TLP und hier mit Führungsprozess übersetzt) bieten den Führern kleinerer Einheiten (Unter Company Level) einen Rahmen für die Planung und Vorbereitung von Einsätzen.

Grundsätzlich können 3 Befehlsarten Unterschieden werden. Die Warning Order (Vorbefehl), die Operation Order (Operationsbefehl) und Fragmentary Order. Wir werden hier nur die ersten 2 Befehlsarten (Warning Oder, Operation Order) besprechen.

4.5.1 Planungshinweise

- Führungskräfte verwenden TLP allein oder mit einer kleinen Gruppe, um taktische Probleme zu lösen. So kann ein Platoon Leader beispielsweise den Platoon Sergeant, die Squad Leader und den Forward Observer zur Unterstützung beim TLP einsetzen.
- Der Platoon Leader beginnt mit den TLP, wenn er einen Vorbefehl(Warning Order) oder einen neuen Auftrag erhält.
- Der Befehlshaber führt fortlaufende Lageeinschätzungen durch, aktualisiert vorläufige Pläne und überwacht weiterhin die Vorbereitungen.
- In manchen Situationen kann der Befehlshaber nur einen unvollständigen Vorbefehl erhalten oder ausgeben, wenn die Lage oder das benötigte Tempo der Mission dies nicht möglich machen.
- Die Untergebenen müssen immer über genügend Informationen verfügen, um ihren Einsatz planen und vorbereiten zu können.
- Es können TLP gestartet werden, bevor ein Vorbefehl eingeht, und zwar auf der Grundlage bestehender Pläne und Befehle (Notfallpläne oder vorbereitete Einsätze) und des Lagesverständnisses des unterstellten Führers.
- Normalerweise werden die ersten drei Schritte (Empfang der Mission, Ausgabe eines Vorbefehls und Erstellung eines vorläufigen Plans) der TLP in der Reihenfolge ausgeführt. Die Reihenfolge der nachfolgenden Schritte hängt jedoch von der Situation ab. Die Aufgaben einiger Schritte, z.B. die Einleitung der Bewegung und die Durchführung der Aufklärung, können mehrmals auftreten. Der letzte Schritt, Kontrolle, findet durchgehend statt.

Parallel Planning TBA

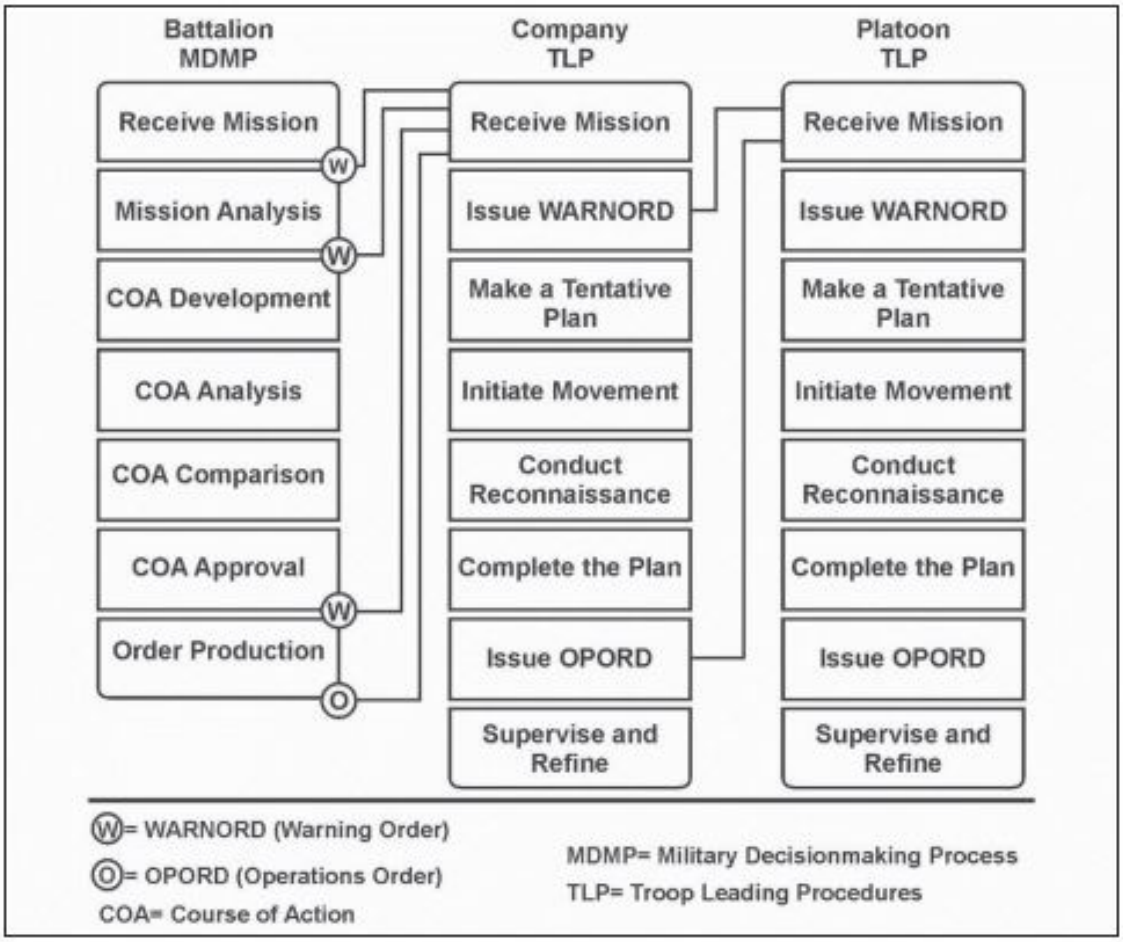


Figure A-1. Parallel planning

Parallele Planung ist am einfachsten, wenn die übergeordnete Einheit kontinuierlich Informationen über zukünftige Operationen mit untergeordneten Einheiten austauscht. Anstatt zu warten, bis z.B. der Company Commander die Planung abgeschlossen hat, beginnt der Platoon Leader mit der Entwicklung der Aufgaben seiner Einheit, sobald er Informationen erhält.

Der Platoon Leader beginnt damit, die Aufgaben seiner Einheit zu identifizieren, seine Absicht zu formulieren und sicherzustellen, dass seine Absicht die operativen Konzepte seines höheren und zweithöheren Kommandos widerspiegelt. Er wählt die Aufgaben aus, die seiner Einheit am ehesten zugewiesen werden können, und entwickelt Missionserklärungen auf der Grundlage der erhaltenen Informationen. Auf allen Ebenen erfordert das Entwickeln und Beschreiben der Vision von Führungskräften Zeit, Erklärungen und laufende Klärung. Alle Führungskräfte sind sich darüber im Klaren, dass das Konzept des nächsthöheren Befehlshabers für die Operation weiter reift und die parallele Planung bis zur Ausführung fortgesetzt wird. Abbildung A-1 veranschaulicht die parallelen Abläufe der MDMP eines Bataillons, der TLP einer Kompanie mit der TLP ihrer Züge.

Die parallele Planung hängt von der Verteilung von Informationen ab, sobald diese empfangen oder entwickelt werden. Unterstellte Führer können ihre Pläne nicht fertigstellen, bevor sie den Auftrag ihrer Einheit erhalten haben. Wenn jeder aufeinanderfolgende WARNORD genügend Informationen enthält, wird der endgültige Befehl des höheren Kommandos bestätigen, was die unterstellten Führer bereits analysiert und in ihre vorläufigen Pläne aufgenommen haben. In anderen Fällen kann der Befehl des

übergeordneten Kommandos die Aufgaben der Aufgaben der Untergebenen so weit verändern oder modifizieren, dass zusätzliche Planung und Aufklärung erforderlich sind.

4.5.2 Schritte des Führungsprozesses

Die TLP beginnen, wenn der Platoon Leader den ersten Hinweis auf einen bevorstehenden Einsatz erhält, und setzen sich während des gesamten operativen Prozesses (Planen, Vorbereiten, Ausführen und Kontrolle) fort. Die TLP umfassen eine Abfolge von Maßnahmen, die dem Zugführer helfen, die verfügbare Zeit effektiv und effizient zu nutzen, um Befehle zu erteilen und Einsätze durchzuführen.

Die TLP sind kein festes Regelwerk. Einige Aktionen können gleichzeitig oder in einer anderen Reihenfolge durchgeführt werden. Sie sind ein Leitfaden, der in Übereinstimmung mit der Lage und der Erfahrung des Platoon Leaders und seiner unterstellten Führer angewendet wird. Die Aufgaben, die mit einigen Aktionen verbunden sind (z. B. Bewegung einleiten, Vorbefehl(WARNORD) ausgeben und Aufklärung durchführen), können sich im Verlauf des Prozesses mehrmals wiederholen.

Die Kontrolle(Supervise) erfolgt kontinuierlich während des TLP und der Durchführung der Operation. Die folgenden Informationen zum TLP gehen davon aus, dass der Führer einer kleinen Einheit in einem zeitlich begrenzten Umfeld planen wird. Alle Schritte sollten durchgeführt werden, auch wenn dies in abgekürzter Form geschieht. Als solche sind die vorgeschlagenen Techniken darauf ausgerichtet, dem Anführer zu helfen, schnell einen Kampfauftrag zu entwickeln und zu erteilen. (Siehe FM 6-0 für weitere Informationen.)

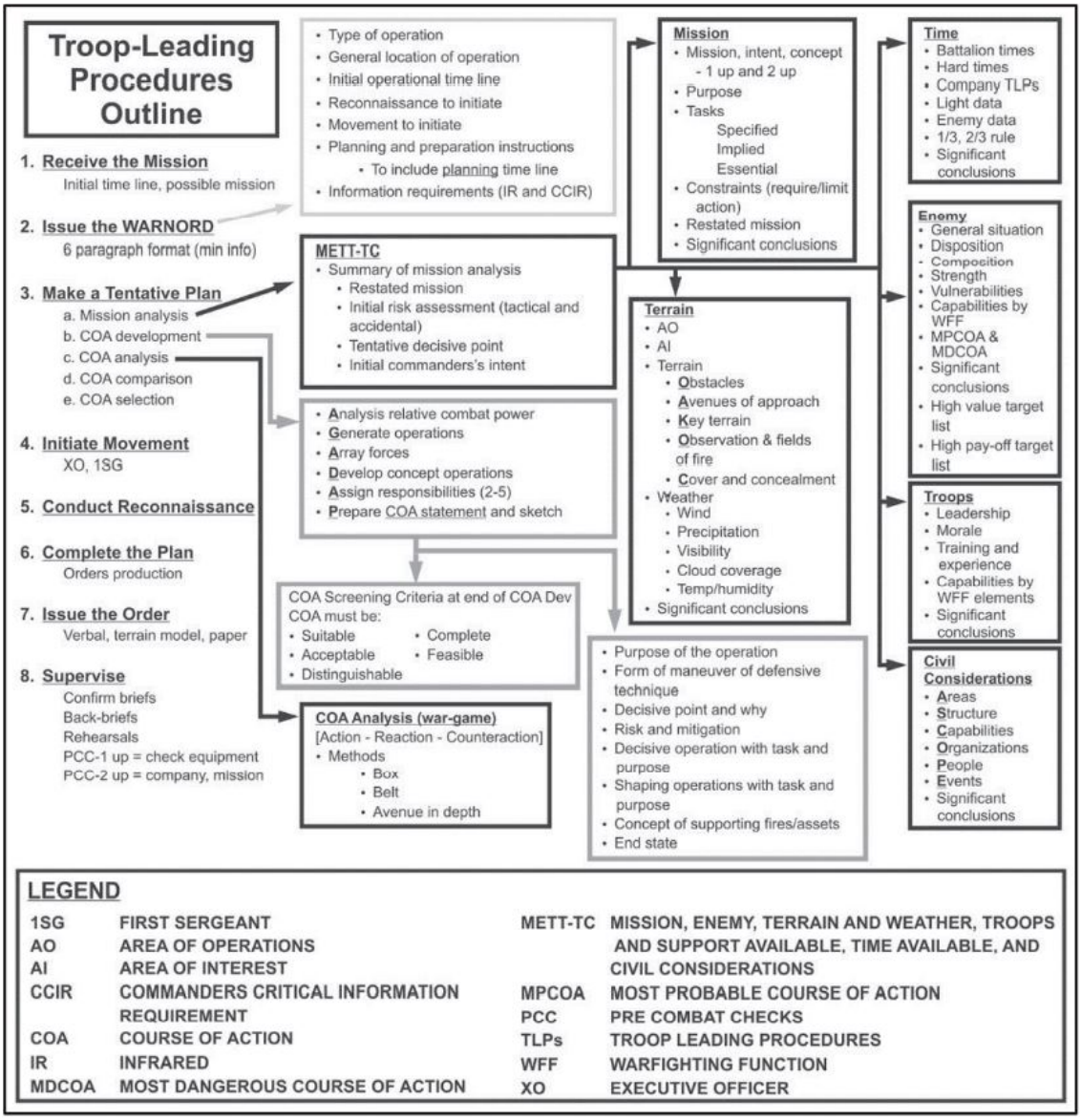


Figure A-2. Troop leading procedures outline

Schritt 1.) **Empfang der Mission (Receive the Mission)**

In Schritt 1 der TLP bestimmen die Führungskräfte die Aufträge ihrer Einheiten und schätzen die verfügbare Zeit zur Erfüllung dieser Aufträge ein. Sie können eine erste (oberflächliche) Analyse des Auftrags mittels METT-TC durchführen. Detaillierte METT-TC-Analysen werden erst durchgeführt, nachdem die erste WARNORD (Schritt 2) ausgegeben wurde.

Anführer können ihre Aufträge auf verschiedene Arten erhalten. Sie können sie in Form von von WARNORDs oder, wenn der Vorgesetzte auf weitere Informationen wartet, in Form eines OPORDs.

Papier und Stift Normalerweise sind in einer WARNORD oder OPORD eine große Menge Information enthalten. Da diese Informationen für den optimalen Ablauf einer Mission immens wichtig sind, und man als Befhelshaber nur eine gewisse Menge Informationen aufnehmen kann, werden hier nun Möglichkeiten vorgestellt, wie eine mündliche Befehlsausgabe im Feld organisa-

torisch am besten gestemmt werden kann.

Es wird empfohlen, dass der Platoon Leader mit dem Radio Operator, wenn vorhanden, zur Befehlsausgabe erscheint. In dieser Konstellation hat der Platoon Sergeant das Kommando über das Platoon. Der Platoon Leader achtet während der Befehlsausgabe vor allem auf den Plan selbst, den Ablauf und die Absicht der übergeordneten Führung etc.. Der Radio Operator schreibt währenddeseen alles mit was gesagt wird, wobei er besondere Aufmerksamkeit auf Koordinaten, Funkfrequenzen und andere Befehlsspezifische Details legt. Insgesamt soll durch die Mitschrift des Platoon Leaders und des Radio Operators ein quasi vollständiger Befehl entstehen, auf dem der Platoon Leader dann seine Planung aufbauen kann.

Wenn kein Radio Operator vorhanden ist, kann unter Umständen der Platoon Medic den Radio Operator ersetzen. Sollte der Platoon Sergeant miteinbezogen werden, so muss sicher gestellt werden, dass alle Einheiten im Platoon wissen wer, in Abwesenheit der Platoon Führung, das Kommando hat. ***Es muss immer einen Befehlshaber vor Ort geben.***

Auf Squad Ebene kann obiges auch angewandt werden. Befehlsausgaben mit dem Squad sollten am besten mit dem gesamten Squad durchgeführt werden.

Schritt 2.) **Ausgabe eines Vorbefehls (Issue Warning Order)**

Eine WARNORD (Vorbefehl) ist eine vorläufige Ankündigung eines Befehls oder einer Aktion, die folgen soll. (Weitere Informationen in ADRP 1-02.) Obwohl weniger detailliert als eine vollständige OPORD, hilft eine WARNORD bei der parallelen Planung. Nachdem die Befehlshaber neue Aufträge erhalten und die verfügbare Zeit abgeschätzt haben, geben sie sofort WARNORDs an ihre Untergebenen heraus. Indem sie die ersten WARNORDs so schnell wie möglich herausgeben, ermöglichen sie den Untergebenen, mit ihrer eigenen Planung und Vorbereitung zu beginnen (parallele Planung), während sie mit der Planung der Mission und der Entwicklung der OPORDs beginnen. Wenn sie mehr Informationen erhalten, geben sie aktualisierte WARNORDs heraus und teilen den Untergebenen so viel mit, wie sie wissen.

Führungskräfte können WARNORDs an ihre Untergebenen ausgeben, gleich nachdem sie die WARNORDs des höheren Kommandos erhalten haben. In ihren eigenen anfänglichen WARNORDs enthalten sie die gleichen Elemente, die in den anfänglichen WARNORDs ihres höheren Hauptquartiers enthalten sind. Wenn möglich, unterrichten die Führungskräfte ihre unterstellten Führer von Angesicht zu Angesicht. Ansonsten verwenden sie ein Geländemodell, Skizze oder Karte.

Schritt 3.) **Erstellung eines vorläufigen Plans (Make a Tentative Plan)**

In einer zeitlich begrenzten Umgebung entwickelt ein Platoon Leader normalerweise nur eine COA. Wenn es die Zeit erlaubt, kann er jedoch so viele COAs zu Vergleichszwecken entwickeln, wie es die Zeit erlaubt. Er beginnt mit TLP Schritt 3, nachdem er seine eigene WARNORD herausgegeben hat und nachdem er die dritte WARNORD der Kompanie erhalten hat, oder bis er genügend Informationen hat, um fortzufahren. Er muss nicht auf eine vollständige OPORD warten, bevor er beginnt, seinen eigenen vorläufigen Plan zu entwickeln.

Folgende Schritte sind bei der vorläufigen Planung durchzuführen, welche im folgenden erklärt werden:

1. Missions Analyse
2. COA Entwicklung
3. COA Analyse
4. COA Vergleich und Auswahl

Mission Analysis (Auftragsanalyse)

Der Platoon leader beginnt mit der Auftragsanalyse, wenn er den Auftrag erhält. Während Auftragsanalyse führt der Platoon Leader folgende Schritte aus:

- Neu Formulierung des Auftrags.
- Risikobewertung
- Identifiziert einen vorläufigen Entscheidungspunkt.
- Definiert seine eigene Absicht.

Er führt eine Auftragsanalyse durch, um mit der Entwicklung seiner Vision beginnen zu können und um zu bestätigen was er tun muss, um seinen Auftrag zu erfüllen.
Auf den unteren Ebenen führen die Führungskräfte ihre Auftragsanalyse durch, indem sie METT-TC auswerten. Aus dem METT-TC ergeben sich signifikante Schlussfolgerungen über das Gelände, den Feind und die eigenen Kräfte, die die Operationen beeinflussen. Ein Anführer muss seinen Untergebenen die Wichtigkeit dieser Schlussfolgerungen und deren Auswirkungen auf die Operationen der Einheit vermitteln. Schließlich liegt der Nutzen der Auftragsanalyse im Erkennen und Ausnutzen von Möglichkeiten. Die Antworten auf die folgenden Fragen fließen in die Entwicklung einer COA. Die Auftragsanalyse hat keinen Zeitstandard. Eine Führungskraft kann sich so viel Zeit nehmen, wie sie benötigt, während er sich immer noch an die Ein-Drittel/zwei-Drittel-Regel hält. Die Auftragsanalyse beantwortet die vier Fragen der Visualisierung durch den Anführer:

- Was ist mein Auftrag?
- Wie ist die aktuelle Lage?
- Wie können wir den Auftrag erfüllen?
- Was sind die Risiken?

METT-TC Das Analysieren von METT-TC ist ein kontinuierlicher Prozess. Die Führungskräfte erhalten ständig Informationen, vom Beginn der Planung bis zur Ausführung. Sie müssen beurteilen, ob die neuen Informationen ihre Aufträge und Pläne beeinflussen. Wenn ja, müssen sie entscheiden, wie sie ihre Pläne an diese neuen Situationen anpassen. Sie müssen METT-TC nicht in einer bestimmten Reihenfolge analysieren. Wie und wann sie dies tun, hängt davon ab, wann sie die Informationen erhalten sowie von ihren Erfahrungen und Vorlieben.

M.) **Mission (Auftrag)**

Der Auftrag ist immer der erste Faktor, den den Führungskräfte in ihre Planung miteinbeziehen und gleichzeitig die grundlegendste Frage: Was wurde mir aufgetragen, und warum? Führungskräfte auf jeder Ebene müssen den Auftrag, die Absicht und das operative Konzept auch ein und zwei Ebenen höher verstehen. Führungskräfte halten ihr Verständnis dessen, was ihre Einheiten erreichen sollen in ihren überarbeiteten Mission Statements (Auftrag) fest. Sie gehen in fünf Schritten vor, um die ihnen zugewiesenen Auftrag zu analysieren:

* Auftrag, Absicht und Konzept des übergeordneten Hauptquartiers (zwei Ebenen höher).
* Auftrag, Absicht und Konzept des unmittelbaren übergeordneten Hauptquartiers (eine Ebene höher).
* dem Zweck der Einheit(Grund warum sie diesen Auftrag ausführt).
* Beschränkungen.
* Spezifizierte, implizite und wesentliche Aufgaben.
* Neu formulierter Auftrag.

Auftrag, Absicht und Konzept der übergeordneten Führung (zwei Ebenen höher) Die Führungskräfte verstehen die Konzepte ihrer zweithöheren Ebene für die Operation. Sie erkennen die Aufgaben und Ziele und wie ihre unmittelbaren Vorgesetzten zum Kampf beitragen. Sie müssen auch die Absicht der Führer (zwei Ebenen höher) verstehen.

Auftrag, Absicht und Konzept der unmittelbaren übergeordneten Führung (eine Ebene höher) Die Führungsoffiziere verstehen das Konzept ihres unmittelbaren Hauptquartiers für die Operation. Sie erkennen die Aufgaben und Ziele ihrer übergeordneten Führung sowie ihren eigenen Beitrag zu diesem Kampf. Sie müssen die Absicht ihres unmittelbaren Vorgesetzten aus dem OPORD klar verstehen. Außerdem müssen sie die Aufgaben, Ziele und Verteilung für alle angrenzenden Manövrierelemente unter der Kontrolle der übergeordneten Führung kennen.

Zweck der Einheit (Grund warum sie diesen Auftrag ausführt) Die Befehlshaber finden den Zweck ihrer Einheiten in den Konzepten der Operation in den OPORDs der unmittelbar übergeordneten Hauptquartiere. Der Zweck der Operation stimmt in der Regel mit dem Zweck des unmittelbar übergeordneten Hauptquartiers überein oder erreicht ihn. Führungskräfte müssen verstehen, wie die Ziele ihrer Einheiten auf höhere Ebenen beziehen. Sie müssen verstehen, warum ihre Führer eine Ebene höher ihrer Einheit bestimmte Ziele zugewiesen haben. Dann müssen sie feststellen, wie diese in die Vorgesetzten in das Konzept der Operation passen.

Beschränkungen Beschränkungen verbieten oder erfordern eine Aktion. Die Führer identifizieren alle Beschränkungen, die die OPORD ihrer Einheiten, ihren Auftrag auszuführen, auferlegt. Die zwei Arten von Beschränkungen sind zwingend (erforderlich; schreibt eine Handlung vor) und prohibitiv (nicht erlaubt; begrenzt die Handlung).

Aufgaben Führungskräfte müssen Aufgaben identifizieren und verstehen, die zur Erfüllung eines bestimmten Auftrags erforderlich sind. Es gibt drei Arten von Aufgaben: spezifizierte, implizite und wesentliche.

Spezifizierte Aufgaben Spezifizierte Aufgaben werden einer Einheit von einem übergeordneten Hauptquartier speziell zugewiesen und finden sich in der gesamten OPORD. Spezifizierte Aufgaben können auch in Planungs Anhängen und Overlays zu finden, z.B. "OBJ FOX einnehmen", "Route BLAU auskundschaften", "1. "Unterstützen Sie den Vormarsch des 1. Zuges der B-Kompanie." "Schicken Sie zwei Soldaten zur Unterstützung beim beim Verladen der Munition."

Implizite Aufgaben Implizite Aufgaben sind Aufgaben, die durchgeführt werden, um eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen, die aber nicht in einem Befehl eines höheren Hauptquartiers angegeben sind. Implizite Aufgaben ergeben sich aus einer aus einer detaillierten Analyse der übergeordneten Befehle, aus der feindlichen Situation und COA, aus dem Terrain und Erfahrung. Für Wenn die spezifizierte Aufgabe zum Beispiel "Seize Objective Fox" lautet und nach neuen Informationen das OBJ FOX von verstärkenden Hindernissen umgeben ist, würde diese Information die folgende implizite Aufgabe auslösen "Durchbrechen Sie verstärkende Hindernisse in der Nähe von Objective Fox"

Wesentlichen Aufgabe Die wesentliche Aufgabe ist die Missionsaufgabe - Sie erfüllt den zugewiesenen Zweck. Sie wird, zusammen mit dem Zweck des Platoons, normalerweise durch die OPORD des übergeordneten Führung im Konzept der Operation oder Tasks to Maneuver Units zugewiesen.

Neu formulierter Auftrag Führungskräfte schließen ihre Auftragsanalysen ab, indem sie ihren Auftrag neu formulieren. Um dies zu tun, müssen sie die fünf W-Fragen beantworten:

* Wer? (die Einheit)
* Was? (die wesentliche Aufgabe der Einheit und die Art der Operation, taktische Aufträge).
* Wann? (dies ist die im OPORD angegebene Zeit).
* Wo? (das im OPORD der angegebene Ziel oder der Ort)
* Warum? (der Zweck der Einheit, entnommen aus dem Einsatzkonzept der Übergeordneten Führung, (Grund warum die Einheit diesen Auftrag ausführt)).

Beispiel:

> *Auftrag—"Auf Befehl wird das erste Squad einen feindlichen Beobachtungsposten nördlich in der Umgebung von Planquarat 1234 5678 zerstören, um zu verhindern dass dieser den Angriff des Platoons behindert. Wir sind eine unterstützende Einheit"*

E.) Enemy Die zweite zu berücksichtigende Missionsvariable ist der Feind. Befehlshaber analysieren die gegnerische Verteilung, Zusammensetzungen, Stärken, Doktrinen, Ausrüstung, Fähigkeiten, Schwachstellen und wahrscheinliche COA. Die Grenze zwischen feindlichen Kämpfern und zivilen Nichtkombattanten ist manchmal unklar. Dies erfordert, dass der Anführer die ROE und die lokale Situation versteht.

Das Analysieren des Feindes beantwortet die Frage: "Was tut der Feind und warum?" Der Anführer beantwortet auch.

* Wie ist die Zusammensetzung und Stärke der feindlichen Streitkräfte?
* Was sind die Fähigkeiten seiner Waffen? Andere Systeme?
* Wo befinden sich die aktuellen und wahrscheinlichen feindlichen Stellungen?
* Wie sieht die wahrscheinlichste Vorgehensweise des Feindes aus? (DRAW-D [Verteidigen, Verstärken, Angreifen, Zurückziehen oder Verzögern]).

Bei Sol-diers können die folgenden Punkt im Groben mit dem Missionsbauer abgeklärt werden und sollten im Missionsbriefing vorhanden sein.

Annahmen Die Anführer müssen die Annahmen verstehen, die der Missionsbauer und Clan verwendet, um die COA des Feindes darzustellen. Außerdem müssen ihre eigenen Annahmen über den Feind mit denen ihrer übergeordneten Führung übereinstimmen. Führungskräfte müssen ihr Lageverständnis über den Feind ständig verbessern und Feindpositionen aktualisieren, wenn neue Informationen verfügbar werden. **Abweichungen oder signifikante Schlussfolgerungen, die während der Feindanalyse entstehen und sich positiv oder negativ auf den Plan der Führung auswirken könnten, sollten sofort dem Befehlshaber mitgeteilt werden.**

Doktrinale Analyse (Wie wird der Feind kämpfen) Befehlshaber müssen mehr wissen als nur die Anzahl und Typen von Fahrzeugen, Soldaten und Waffen, über die der Feind verfügt. Der Anführer muss gründlich verstehen, wann, wo und wie der Feind seine Mittel bevorzugt oder einzusetzen pflegt. Eine Situation Template ist eine visuelle Illustration dessen wie die feindliche Streitkraft ohne Wetter- und Geländeeinflüsse aussehen und agieren könnte. Der Anführer sieht sich bestimmte feindliche Aktionen während einer bestimmten Operation an und verwendet das entsprechende Situation Template, um Erkenntnisse darüber zu gewinnen, wie der Feind kämpfen könnte. Ebenso muss er die doktrinären Ziele des Feindes verstehen. Er fragt sich beispielsweise: "Ist der Feind auf dem Gelände orientiert? Ist der Feind eine Aufklärungseinheit, Angriffseinheit, Terroristen oder aufständische Kräfte),Sind zivile Kräfte oder kritische Infrastruktur (für Terroristen oder aufständische Kräfte, oder Sabotage), oder andere unterstützende oder benachbarte befreundete Kräfte vorhanden? Welche Auswirkung hat dies auf die Art und Weise, wie der Feind kämpft?"

Zusammensetzung Die Analyse des Anführers muss die Arten von Fahrzeugen, Soldaten und Ausrüstung bestimmen, die der Feind gegen seine Einheit einsetzen könnte. Er sollte mit den grundlegenden Eigenschaften der identifizierten Einheiten und Waffen vertraut sein.

Verteilung Anhand der Informationen der übergeordneten Führung bestimmt er, wie der Feind aufgestellt ist (oder sein könnte). Wenn die Information verfügbar ist, bestimmt er das Echelon, aus dem der Feind stammt. Er bestimmt die Verteilung feindlicher Elemente. Aus dieser Analyse kann er möglicherweise Muster im Einsatz des Feindes oder der Truppen und Ausrüstung bestimmen.

Feindstärke Identifiziert die Stärke des Feindes nach Einheitenart. Grundsätzlich wird im Breifing eine ungefähre Feindstärke angegeben. Dadruch ist es bespielsweise die mögliche, noch zu bekämpfende, Feindzahl einzuschätzen.

Fähigkeiten des Feindes Basierend auf dem Missionsbreifing und der gegnerischen Doktrin und dem aktuellen Standort muss der Anführer die Fähigkeiten des Feindes bestimmen. Dazu gehört das Studium der maximalen effektiven Reichweite für jedes Waffensystem, der möglichen Marschgeschwindigkeiten und der Zeitvorgaben für die Durchführung bestimmter Aufgaben. Der Anführer bestimmt auch die Fähigkeiten des nächsthöheren gegnerischen Elements. Diese Fähigkeiten solten alle Kräfte enthalten, die das nächsthöhere Element oder ein anderes höheres feindliches Hauptquartier zur Verfügung stellen kann. Dazu sollte zumindest der Einsatz von Reserven gehören, CBRN-Waffen, Artillerie- oder Mörserstandorte und -reichweiten sowie Aufklärungsmittel.

Aktuelle feindliche Aktivitäten Vollständiges Verständnis über die Absichten des Feindes zu erlangen, kann schwierig sein, wenn seine Situation Templates, Zusammensetzung und Aufteilung unklar sind. In jedem Fall müssen die jüngsten Aktivitäten des Feindes verstanden werden, weil sie Aufschluss über seine zukünftigen Aktivitäten und Absichten geben können. Wenn es die Zeit erlaubt, kann der Anführer versuchen Muster zu erkennen und damit zukünftige Aktionen vorherzusagen. Im operativen Umfeld könnte dies die wichtigste Analyse sein, die der Anführer durchführt und die ihm wahrscheinlich die nützlichsten Informationen liefert.

Feindliches Situation Template Identifiziert, wie der Feind potenziell kämpfen könnte; der Anführer wägt das Ergebnis seiner Analyse von Gelände und Wetter gegen das Situation Template der übergeordneten Führung ab. Ein Situation Template ist bei Soldiers optional und wird normalerweise nur vom Oberbefehlshaber im Feld (z.B. Company Commander durchgeführt).

Sobald er seinen Untergebenen die Feindanalyse brieft, muss er sicherstellen, dass sie die Unterschiede zwischen dem, was er weiß, was er vermutet, verstehen. Solange er nicht die Möglichkeit hat, Informationen zu sammeln, ist sein Situation Template nur eine Schätzung, wie der Feind angeordnet sein könnte. Er darf diese nicht als Tatsachen annehmen. Aus diesem Grund muss der Anführer einen taktisch fundierten und flexiblen Plan entwickeln. Es ist auch der Grund, warum er seinen Untergebenen seine Absicht klar erklären muss. Diese Dies erlaubt ihnen, Initiative und Urteilsvermögen auszuüben, um das Ziel der Einheit zu erreichen. Die Aufklärung ist entscheidend für die Entwicklung des bestmöglichen Feindbildes.

Table A-1. Recommended enemy situation template items

DEFENSE	*OFFENSE*
Primary, alternate, subsequent positions	Attack formations
Engagement area	Axes of advance
Individual vehicles	Firing lines
Crew-served weapons	Objectives
Tactical and protective obstacles	Reserve force commitment
Trenches	Planned indirect-fire targets
Planned indirect-fire targets	Situational obstacles
Observation posts	Reconnaissance objectives
Command and control positions	Reconnaissance force routes
Final protective fires and FPL	Phase lines
Locations of reserves	Planned point of penetration
Routes for reserve commitment	
Travel time for reserve commitment	
Battle positions, strongpoint, area of operation	
Sectors of fire	

T.) Terrain

Im Allgemeinen begünstigen Gelände und Wetter nicht eine Seite gegenüber der anderen, es sei denn, eine Seite ist besser darauf vorbereitet, in dieser Umgebung zu operieren, oder sie ist besser mit ihr vertraut. Das Gelände kann jedoch die verteidigende oder die angreifende Seite begünstigen. Die Analyse des Geländes beantwortet die Frage: Welchen Einfluss hat das Gelände auf die Operation?
Anführer analysieren das Gelände anhand der Kategorien von OAKOC.

Anhand des vom der übergeordneten Führung entwickelten Briefing und die damit beigelegten Bilder von der AO, kennen die Führer bereits die allgemeine Beschaffenheit des Geländes und die Auswirkungen des Wetters. Sie müssen jedoch ihre eigenen detaillierten Analysen durchführen, um festzustellen, wie sich Gelände und Wetter auf die Aufgaben ihrer Einheiten und den Feind auswirken. Sie tiefer gehen als die bloße Weitergabe der infos im Briefing an ihre unterstellten Führer und allgemeine Beobachtungen des Geländes wie "Das ist hohes Gelände" oder "Das ist ein Bach".Sie müssen feststellen, wie sich das Gelände und das Wetter auf den Feind und ihre Einheiten auswirken werden. Zusätzlich, wenden sie diese Schlussfolgerungen an, wenn sie COAs sowohl für die feindlichen Kräfte als auch für ihre Einheiten entwickeln. Hierzu steht die Karte zur Verfügung. Mit ihr ist es möglich die kritischen militärischen Aspekte des Geländes zu zeigen.Es erleichtert nicht nur die Planung, sondern hilft auch bei der Einweisung von Untergebenen.

Definiertes operatives Umfeld Ein Ansatz für die Geländeanalyse ist es, zunächst das Einsatzgebiet definieren. Befehlshaber müssen ihre Einsatzgebiete und Interessengebiete kennen:

* **Operationsraum (Area of Operation)** Befehlshaber verwenden Grenzen, um die AOs ihrer Platoons und Companies zu definieren. Die Zuweisung von Einsatzgebieten an Untergebene ermöglicht den Untergebenen die Nutzung ihrer Initiative und unterstützt die dezentrale Ausführung.
* **Interessengebiet (Area of Interest)** Ein Interessengebiet ist ein geografisches Gebiet, das normalerweise größer ist als das Einsatzgebiet des Anführers. Das Interessengebiet umfasst bedrohliche Kräfte oder andere Bedrohungskräfte oder andere Elemente, die das operative Umfeld charakterisieren und einen großen Einfluss auf die die Erfüllung der Mission beeinflussen.

Prioritätensetzung bei der Geländeanalyse Begrenzte Planungszeit zwingt die Befehlshaber, ihre Geländeanalysen nach Prioritäten zu ordnen. Bei der Durchführung von Angriffen könnten die Anführer beispielsweise die Gebiete in unmittelbarer Nähe ihres Ziels für die Analyse priorisieren, gefolgt von Weg des Platoons, der zum Ziel führt. Wenn sie mehr Zeit haben, können sie auch den Rest des Einsatzgebietes und des Interessengebietes ihres Zuges analysieren.

Visuelle Hilfsmittel Die Anführer bereiten eine grafische Darstellung des Geländes vor, um ihre Erkenntnisse über die Auswirkungen von Gelände und Wetter auf den Einsatz zu erläutern. Die grafische Darstellung des Geländes kann ein Foto oder ein Geländemodell sein. Darin zeigen die Führer die Geländegängigkeit Klassifizierungen des Geländes, Schlüsselgelände, Sichtlinien, bekannte Hindernisse, Angriffsachsen (avenues of approach) und Mobilitätskorridore.

OAKOC Militärische Aspekte des Geländes werden zur Analyse des Geländes verwendet. Hierzu dient die engliche Abkürzung OAKOC. Die Reihenfolge kann variieren. Der Anführer bestimmt die Auswirkungen der einzelnen Aspekte des Geländes auf eigene und

gegnerische Kräfte. Diese Auswirkungen lassen sich direkt in Schlussfolgerungen für die eigene oder gegnerische COA umsetzen. Auch wenn die Zeit knapp ist, sollte der Anführer so viel Zeit wie möglich für den Faktor einplanen, beginnend mit dem Zielgebiet, und andere Aspekte des Schlüsselgeländes analysieren. Terrain und Wetter sind die wichtigsten Aspekte.

Zu den Schlussfolgerungen sollten mindestens die folgenden gehören:

* Vermutete Positionen der feindlichen Kräfte und wesentlichen Waffensysteme.
* Positionierung der eigenen Mittel.
* Verständnis für die zeitlichen und räumlichen Zusammenhänge von Ereignissen, die zur Erstellung von Notfallplänen führen.
* Auswahl von Bewegungstechniken und Formationen, einschließlich des Zeitpunkts des Übergangs zu taktisches Manöver.

Obstacles (Hindernisse) Der Befehlshaber identifiziert natürliche(oder vom Menschen geschaffene) und verstärkende (taktische oder schützende) Hindernisse, die die Mobilität in seiner AO einschränken.

* Taktische (verstärkende) Hindernisse behindern die Fähigkeit der der gegnerischen Streitkräfte, sich zu bewegen, zu sammeln und zu verstärken. Beispiele sind Minenfelder; Panzerabwehrgräben; Stacheldraht Sperren.
* Verstärkungshindernisse, Schutzhindernisse (Verstärkungshindernisse) bieten Schutz im Nahbereich und sind wichtig für die Überlebensfähigkeit.

Offensive Überlegungen bei der Analyse von Hindernissen und eingeschränktem Terrain:

* Wie nutzt der Feind Hindernisse und Geländemerkmale?
* Wie sind die verstärkenden Hindernisse des Feindes beschaffen?
* Wie werden Hindernisse und Gelände die Bewegung oder das Manöver der Einheit beeinflussen?
* Wie kann ich solche Merkmale ggf. umgehen?
* Wie erkenne ich die Hindernisse und umgehe sie, falls gewünscht?
* Wo hat der Feind Waffen zur Deckung der Hindernisse positioniert, und welche Art von Waffen verwendet er?
* Wenn ich einen Durchbruch unterstützen muss, wo ist die erwartete Durchbruchstelle und wo wird der Feind das Hindernis überwachen?
* Wie wird sich das Gelände auf den Einsatz von Mörsern, mittleren Maschinengewehren und Fire-and-Forget Raktensystemen auswirken?

Defensive Überlegungen bei der Analyse von Hindernissen und eingeschränktem Gelände:

* Wohin will der Feind gehen? Wo kann ich ihn ausschalten? Wie bringe ich ihn dazu, dorthin zu gehen?
* Wie werden vorhandene Hindernisse und eingeschränktes Gelände den Feind beeinflussen?
* Wie kann ich diese Merkmale nutzen, um den Feind in den Bekämpfungsbereich (EA) zu zwingen, ihm einen Weg zu verwehren oder seine Bewegung zu stören?
* Wie wird sich das Gelände auf den Einsatz von Mörsern, mittleren Maschinengewehren und Fire-and-Forget Raktensystemen auswirken?

Geländekategorien:

* **uneingeschränkt** - Gelände ohne Bewegungseinschränkungen, so dass keine Aktionen zur Verbesserung der Mobilität erforderlich sind. Für gepanzerte Kräfte ist ungehindertes Gelände typischerweise flach oder mäßig geneigt, mit verstreuten oder weit auseinander liegenden Hindernissen wie Bäumen oder Felsen. Dieses Gelände erlaubt im Allgemeinen weite Manöver und bietet unbegrenzte Bewegungsfreiheit. Es erlaubt dem Platoon und den Squads, sich mit wenig Behinderung bewegen.

* **eingeschränktes** - Gelände, die die Bewegung etwas behindern. Es sind nur geringe Anstrengungen zur Verbesserung der Mobilität erforderlich, aber die Einheiten müssen möglicherweise im Zickzack fahren oder häufige Umwege machen. Sie könnten es schwer haben, die optimale Geschwindigkeit beizubehalten, sich in in einigen Arten von Kampfformationen zu bewegen oder von einer Formation in eine andere zu wechseln. Für gepanzerte Kräfte bedeutet eingeschränktes Gelände typischerweise mittlere bis steile Hänge oder mäßige bis dichte Abstände von Hindernissen wie Bäumen, Felsen oder Gebäuden. Sümpfe und zerklüftetes Gelände sind zwei Beispiele für eingeschränktes Terrain für Infanteriekräfte. Unzureichend schlecht ausgebaute Straßensysteme können logistische oder rückwärtige Bewegungen behindern.
* **stark eingeschränkt** - Gelände, das die Bewegung von Kampftruppen stark behindert oder verlangsamt. Platoon und Squads könnten von der taktischen Doktrin abweichen müssen. Zum Beispiel könnten sie sich in Kolonnen statt in breiten Formationen bewegen. Oder sie müssen sich viel langsamer bewegen, als sie als ihnen lieb ist. Für gepanzerte Kräfte sind steile Hänge, dicht verteilte Hindernisse und das Fehlen eines ausgebauten Straßensystems ein stark eingeschränktes Terrain.

Avenues of Approach (Angriffsachse) Eine Angriffsachse ist eine Luft- oder Bodenroute einer angreifenden Streitkraft, die zu einem Ziel oder Schlüsselterrain führt.
Der Befehslahber gruppiert sich gegenseitig unterstützende Mobilitätskorridore zu einer Angriffsachse. Wenn er keine sich gegenseitig unterstützenden Mobilitätskorridore hat, kann ein einzelner Mobilitätskorridor zu einer Angriffsachse werden. Nach der Identifizierung dieser Wege bewertet der Anführer jeden einzelnen und bestimmt ihre Wichtigkeit.

Offensivüberlegungen:

* Wie kann ich jede Angriffsachse nutzen, um meine Bewegung und mein Manöver zu unterstützen?
* Wie wird jede Angriffsachse die Bewegungstechniken, Formationen und, sobald wir Feindkontakt, Manöver unterstützen?
* Was sind die Vor- und Nachteile der einzelnen Achsen?
* Was sind die wahrscheinlichen Gegenangriffsachsen des Feindes?
* Welche seitlichen Achsen könnten wir nutzen, um auf andere Achsen auszuweichen, und welche könnte der Feind nutzen, um unsere Flanken zu bedrohen?
* Wie wird sich jede Angriffsachse auf die Bewegungsgeschwindigkeit jeder Truppenart auswirken?

Defensive Überlegungen:

* Was sind alle wahrscheinlichen feindlichen Angriffsachsen in mein Operationsgebiet?
* Wie kann der Feind jede Angriffsachsen nutzen?
* Welche seitlichen Angriffsachsen könnte der Feind nutzen, um unsere Flanken zu bedrohen?
* Welche Angriffsachsen würden einen Gegenangriff der eigenen Truppen oder eine Neupositionierung eigener Kräfte unterstützen?

Key Terrain (Schlüsselgelände) Schlüsselgelände sind Orte oder Gebiete, deren Eroberung oder Kontrolle einen deutlichen Vorteil verschafft. Diese Schlussfolgerung wird gewöhnlich nach einer Feindanalyse und COA-Entwicklung geschlossen.

Eine markante Bergkuppe mit Blick auf eine Angriffsachse kann Schlüsselgelände sein, muss es aber nicht. Selbst wenn sie klare Beobachtungssektoren und Feuersektoren bietet, bringt sie nichts, wenn der Feind sie leicht umgehen kann, oder wenn die gewählte Vorgehensweise ein Manöver auf einer anderen Angriffsachse erfordert. Bietet er jedoch Deckung

und Sichtschutz, Aussicht und gute Feuersektoren auf mehreren Zufahrtswegen oder auf dem einzigen Zufahrtsweg, dann bietet er demjenigen, der ihn kontrolliert, einen eindeutigen Vorteil.
Der Anführer muss einschätzen, welches Gelände für die Erfüllung des Auftrags wesentlich ist. Ein weiteres Beispiel für Schlüsselgelände für ein Platoon und einem Squad im Angriff ist hohes Gelände mit Blick auf die gegnerische Verteidigung auf der Rückseite des Hangs. Die Kontrolle über dieses Gebiet könnte sich als entscheidend erweisen für die Errichtung einer Support by Fire Position zur Deckung der Breaching Einheiten.
Entscheidendes Terrain. Die Anführer müssen auch bestimmen, ob das Gelände entscheidend ist. Dies ist entscheidendes Gelände, dessen Einnahme, Beibehaltung oder Kontrolle für die Erfüllung des Auftrags notwendig ist. Einige Situationen haben kein entscheidendes Terrain. Wenn ein Anführer ein Gelände als entscheidend identifiziert, bedeutet dies, dass er erkennt, dass die Einnahme oder das Halten des Geländes für die Erfüllung des Auftrags notwendig ist.
Taktische Überlegungen bei der Analyse von entscheidendem Terrain.

* Welches Gelände ist für die eigene Beobachtung wichtig, sowohl für die Befehlsgebung und Kontrolle als auch für die Feueranforderung?
* Welches Terrain ist für den Feind wichtig und warum? Ist es für mich wichtig?
* Welches Terrain wurde von einem höheren Hauptquartier als wichtig bezeichnet? Ist dieses Terrain auch für den Feind wichtig? Kontrolliert der Feind dieses Schlüsselterrain?
* Wie kann ich die Kontrolle über Schlüsselterrain erlangen oder behalten?

Observation and Fields of Fire (Aufklärung und Feuersektoren) Der Anführer identifiziert Positionen entlang jeder Angriffsachse, die sowohl für den Angreifer als auch für den Verteidiger klare Aufklärungs- und Feuersektoren bieten. Er analysiert die Umgebung des Schlüsselgeländes, der Ziele, des Kampfgebiets und der Hindernisse. Er lokalisiert Sichtschneisen (Erhebungen oder Horizonte, die Ausrüstung oder Personal vor Beobachtung verbergen können). Er beurteilt die Möglichkeit der angreifenden Einheiten, die Bewegung zu überwachen oder zu unterstützen (mit direktem Feuer). Die Analyse der Sichtlinien ermöglicht es dem Anführer, die Profilansicht des Geländes zu visualisieren, wenn nur eine Karte zur Verfügung steht.
Bei der Analyse von Feuersektoren berücksichtigt er das eigene und feindliche Möglichkeiten, um Angriffsachsen und Schlüsselgelände insbesondere mit direktem Feuer zu decken. Er identifiziert auch Positionen, in denen Forward Observer(FO) indirektes Feuer anfordern können. Der FO muss sowohl die Wirkung als auch die Auswirkungen des indirekten Feuers beobachten. Er analysiert, ob die Vegetation den Einsatz oder die Flugbahn einer Javelin oder einen Mörser beeinflusst. Wenn möglich, führt der FO eine Bodenaufklärung sowohl aus feindlicher als auch aus eigener Perspektive durch. Er kann dies persönlich tun, per Karte oder mit seinen unterstellten Einheiten tun, oder er kann die Mittel und Informationen nutzen, die vom Breifing gegeben wurden. Diese Aufklärung hilft ihm, das Gelände objektiv zu sehen und zu erkennen, wie es sich auf beide Kräfte auswirken wird.

offensiven Überlegungen:

* Sind am oder in der Nähe des Ziels klare Auklärungs- und Feuersektoren für feindliche Beobachter und Waffensysteme?
* Wo kann der Feind das Feuer konzentrieren?
* Wo ist der Feind nicht in der Lage, Feuer zu konzentrieren?
* Wo ist der Feind verwundbar?
* Wo kann ich die Bewegung der eigenen Truppen mit Mörser, mittlerem Maschinengewehr oder Javelin unterstützen?
* Wo können die eigenen Kräfte Support by Fire oder Attack by Fire durchführen?
* Wo sind die natürlichen TRPs?

* Wo positioniere ich FOs für indirektes Feuer?

Defensive Überlegungen:

* Welche Standorte haben klare Auklärungs- und Feuersektoren entlang feindlicher Angriffsachsen?
* Wo wird der Feind Schußlinien oder Unterstützungsfeuerstellungen errichten?
* Wo werde ich nicht in der Lage sein, das Feuer zu konzentrieren?
* Wo bin ich verwundbar?
* Wo sind die natürlichen TRPs?
* Wo kann ich den Feind zerstören? Kann ich seine Position beobachten und mit mindestens zwei Dritteln meiner Kampfkraft bekämpfen?
* Wie offensichtlich sind diese Positionen für den Feind?
* Wo positioniere ich FOs für indirektes Feuer?

Cover and Concealment (Deckung und Sichtschutz) Die Anführer betrachten das Gelände, das Blattwerk, die Strukturen und andere Merkmale entlang der Angriffsachse (und an den Zielen oder im Schlüsselgelände), um Positionen zu identifizieren, die Deckung (Schutz vor den Auswirkungen von direktem und indirektem Feuer) und Sichtschutz (Schutz vor Aufklärung) bieten. In der Verteidigung müssen die Stellungen sowohl tödlich für den Feind als auch überlebensfähig für den Soldaten sein. Deckung und Sichtschutz sind ebenso wichtig wie freie Feuersektoren. Deckung und Sichtschutz können entweder Teil der Umgebung sein oder von der Einheit eingebracht werden, um den gewünschten Effekt zu erzielen.

offensiven Überlegungen:

* Welche Achsen bieten sowohl freie Feuersektoren als auch Deckung und Sichtschutz?
* Welches Terrain bietet den angrenzenden Elementen Deckung und Sichtschutz und und erhöht gleichzeitig die Tödlichkeit?

defensiven Überlegungen:

* Welche Positionen bieten Deckung und Sichtschutz sowie gute Aufklärungs- und Feuersektoren?
* Wie können eigene und gegnerische Kräfte die vorhandene Deckung und Sichschutz nutzen?

SCHLUSSFOLGERUNGEN AUS DER GELÄNDEANALYSE Die Analyse des Geländes sollte mehrere spezifische Schlussfolgerungen liefern:

* Stellungsraum-, Support-by-Fire- und Attack-by-Fire Positionen.
* Bekämpfungsräume und Hinterhalts Positionen.
* Ziele und Zwischenziele.
* Assembly Areas
* Beobachtungsposten
* Artillerie-Abschusspositionen
* Positionen von Luftabwehrsystemen.
* Lande- und Abwurfzonen.
* Durchbruchsstellen.
* Infiltrationspfade.

FÜNF MILITÄRISCHE ASPEKTE DES WETTERS Die fünf militärischen Aspekte des Wetters sind Sicht, Wind, Niederschlag, Bewölkung und Temperatur und Feuchtigkeit. Die Berücksichtigung der Auswirkungen des Wetters ist ein wesentlicher Teil der Missionsanalyse durch den Befehlshaber. Er bestimmt, wie sich das Wetter auf die Sichtbarkeit, Mobilität und Überlebensfähigkeit seiner Einheit und die des Feindes auswirkt. Er wendet die Ergebnisse auf die von ihm entwickelten COAs für Freund und Feind an.

Sichtbarkeit Der Anführer identifiziert kritische Schlussfolgerungen zu Sichtbarkeitsfaktoren wie Licht, Nebel und Smog sowie zu Verdunkelungsmitteln auf dem Schlachtfeld wie Rauch und Staub. Er berücksichtigt Licht und identifiziert kritische Schlussfolgerungen über Sonnenaufgang, Sonnenuntergang, Mondaufgang, Monduntergang und prozentuale Beleuchtungsstärke. Einige zusätzliche Überlegungen zur Sichtbarkeit umfassen:

* Wird die Sonne hinter meinem Angriff oder in meinen Augen aufgehen? Werde ich in Richtung Sonnenaufgang angreifen?
* Wie kann ich die begrenzte Beleuchtung ausnutzen?
* Wie wird sich dies auf die Zielerfassung von Feind und Feind auswirken?
* Wird das aktuelle Wetter den Einsatz von Rauch zur Verschleierung während des Durchbruchs begünstigen?
* Wann sind Nachtsichtgeräte effektiv?

Winde Winde mit ausreichender Geschwindigkeit können die Gefechtseffektivität einer windabwärts befindlichen Streitkraft durch aufgewirbelten Staub, Verdunkelungsstoffe, Sand oder Niederschlag verringern. Die windzugewandte Truppe hat normalerweise eine bessere Sicht. Starke Winde und Windturbulenzen schränken Luftlande-, Luftangriffs- und Luftfahrt Operationen ein.
Der Führer muss diese Fragen beantworten:

* Wird die Windgeschwindigkeit dazu führen, dass sich die Verdunkelungen schnell auflösen?
* Werden Windgeschwindigkeit und -richtung den Einsatz von Verdunkelungsmitteln durch den Feind begünstigen?
* Werden Windgeschwindigkeit und -richtung den Einsatz der verfügbaren Mörser beeinflussen?
* Werden Windgeschwindigkeit und -richtung die Effektive Kampfreichweite der Soldaten verringern?

Niederschlag Niederschlag ist abgesehen von der verminderten Sichweite ein vernachlässigbarer Faktor in ArmA.

Wolkendecke Die Wolkendecke ist abgesehen von der verminderten Helligkeit in Nacht Operationen ein vernachlässigbarer Faktor in ArmA.

Temperatur und Luftfeuchtigkeit Die Temperatur und Luftfeuchtigkeit ist abgesehen für Scharfschützen (der unter Umständen mit diesen Werten arbeiten muss)ein vernachlässigbarer Faktor in ArmA.

T.) TROOPS AND SUPPORT AVAILABLE

Die Analyse der Truppen folgt der gleichen Logik wie die Analyse des Feindes, indem Fähigkeiten, Schwachstellen und Stärken identifiziert werden. Führungskräfte sollten die Verteilung, Zusammensetzung, Stärke und Fähigkeiten ihrer Kräfte eine und zwei Ebenen tiefer kennen. Sie pflegen Verständnis für die Bereitschaft der unterstellten Kräfte, einschließlich Instandhaltung, Ausbildung, Stärken und Schwächen, Führer und logistischer Status. Die

Analyse von Truppen und Unterstützung beantwortet die Frage: Welche Mittel stehen zur Verfügung, um die Mission zu erfüllen?

Führungskräfte beantworten auch diese Fragen:

* Was sind die Stärken und Schwächen der unterstellten Führungskräfte?
* Wie ist die Versorgungslage mit Munition, Wasser, Treibstoff (falls erforderlich) und anderen notwendigen Gegenständen?
* Wie ist der derzeitige körperliche Zustand der Soldaten (Moral, Müdigkeit)?
* Wie ist der Zustand der Ausrüstung? (Vor allem Zustand der Fahrzeuge)
* Wie ist der Ausbildungsstand und die Erfahrung der Einheit in Bezug auf den Auftrag?
* Welche zusätzlichen Soldaten oder Einheiten werden begleiten?
* Welche zusätzlichen Mittel werden zur Erfüllung des Auftrags benötigt?

Der vielleicht kritischste Aspekt der Missionsanalyse ist die Bestimmung des Kampfpotenzials der eigenen Streitkräfte. Der Anführer muss realistisch und unemotional alle verfügbaren Ressourcen und neuen Beschränkungen auf der Grundlage des Ausbildungsstandes oder der letzten Kampfhandlungen einschätzen. Dies schließt Truppen ein, die entweder seiner Einheit zugeordnet sind oder sie direkt unterstützen. Dazu gehört auch, dass er die gesamte Palette der Mittel zur Unterstützung der Einheit kennt. Er muss wissen, wie wie viel indirektes Feuer, zur Verfügung steht und wann es verfügbar sein wird.
Aufgrund der Ungewissheit, die bei Operationen auf der Ebene kleiner Einheiten immer vorhanden ist, kann von den Führungskräften nicht erwartet werden, dass sie bei ihrer Arbeit an alles denken. Diese Tatsache zwingt die Führer dazu, festzulegen, wie sie Unterstützung erhalten, wenn die Situation ihre Fähigkeiten übersteigt. Daher sollte ein Nebenprodukt der Analyse von Truppen und verfügbarer Unterstützung eine Antwort auf die Frage "Wie bekomme ich Hilfe?

T.) Time Die fünfte Missionsvariable von METT-TC ist die verfügbare Zeit. Zeit bezieht sich auf viele Faktoren während des Einsatzprozesses (Planen, Vorbereiten, Ausführen und Bewerten). Die vier Kategorien, die der Einsatzleiter berücksichtigt, sind:

* Planung und Vorbereitung.
* Einsätze.
* Der Zeitplan der nächsthöheren Ebene.
* Feindlicher Zeitplan.

In allen Phasen berücksichtigen die Befehlshaber kritische Zeiten, nicht nutzbare Zeit, die Zeit, die für die Durchführung von Aktivitäten benötigt wird, die Zeit, die für die Bewegung benötigt wird, Prioritäten der Arbeit und das Tempo der Operationen. Die Analyse der Zeit impliziert die Priorisierung von Ereignissen durch den Anführer und die Reihenfolge der Aktivitäten.

Wie in Schritt 1 des TLP angesprochen, ist die Zeitanalyse ein entscheidender Aspekt bei der Planung, Vorbereitung und Durchführung. Die Zeitanalyse ist oft das Erste, was eine Führungskraft tut. Die Führungskraft muss nicht nur einschätzen können, wie viel Zeit zur Verfügung steht, sondern sie muss auch in der Lage sein, die Zeit/Raum-Aspekte der Vorbereitung, der Bewegung, des Kampfes und des Durchhaltens zu erfassen. Er muss in der Lage sein, seine eigenen Aufgaben und gegnerischen Aktionen im Verhältnis zur Zeit zu sehen. Am wichtigsten ist, dass er, wenn Ereignisse eintreten, muss er die ihm zur Verfügung stehende Zeit anpassen und ihre Auswirkungen auf das, was er erreichen will, abschätzen. Schließlich muss er frühere Zeitpläne für seine Untergebenen aktualisieren, indem er alle Ereignisse auflisten, die den Zug und seine untergeordneten Elemente betreffen.

C.) Civil Zivile Erwägungen umfassen die Einflüsse der vom Menschen geschaffenen Infrastruktur, ziviler Institutionen und Einstellungen, Aktivitäten von zivilen Führern, Bevölkerungen

und Organisationen innerhalb eines Einsatzgebietes im Hinblick auf die Durchführung militärischer Operationen.

Zivile Erwägungen konzentrieren sich im Allgemeinen auf die unmittelbaren Auswirkungen der Zivilbevölkerung auf laufende Operationen. Zivile Überlegungen zur Umwelt können entweder den eigenen oder den gegnerischen Streitkräften helfen oder sie behindern. Die Analyse der zivilen Überlegungen beantwortet drei kritische Fragen:

* Wie wirken sich zivile Erwägungen auf die Operation aus?
* Wie wirkt sich die Operation auf die Zivilbevölkerung aus?

Die übergeordnete Führung stellt dem Anführer zivile Erwägungen zur Verfügung, die sich auf den Auftrag auswirken. Grundlegende zivile Einschätzungen sind im Missionsbriefing gegeben. Statusüberlagerungen können Gruppen am besten beschreiben und definieren, welche Gefühle die Gruppe gegenüber den gespeilten Streitkräften hat. Dies ist extrem wichtig, um zu verstehen, wann und wo man Kampfkraft einzusetzen kann und welche Auswirkungen unsere Aktionen im Einsatzgebiet haben werden.

Es sind alle nicht militärischen Gruppen oder Institutionen im Einsatzgebiet zu berücksichtigen. Diese können einheimisch sein, aus einem Drittland kommen etc.. Sie beeinflussen die Bevölkerung, die Streitkräfte und einander und interagieren mit ihnen. Aktuelle Aktivitäten, Fähigkeiten und Begrenzungen sind einige der Informationen, die zum Aufbau eines Lageverständnisses notwendig sind.

Ereignisse A-96. Routinemäßige, zyklische, geplante oder spontane Aktivitäten, die erhebliche Auswirkungen auf Organisationen, Menschen und militärische Operationen, einschließlich Jahreszeiten, Feste, Feiertage Beerdigungen, politische Versammlungen, landwirtschaftliche Ernten/Viehbestände, Marktzyklen und Zahltage. Andere Ereignisse, wie z. B. Katastrophen und solche, die durch militärische Kräfte ausgelöst werden, belasten und beeinflussen und beeinflussen die Einstellungen und Aktivitäten der Bevölkerung und beinhalten eine moralische Verantwortung zum Schutz vertriebener Zivilisten.

A-97. Der Anführer muss auch zivile Erwägungen identifizieren, die seinen Einsatz beeinflussen. Zivile Überlegungen sind wichtig, wenn Operationen gegen terroristische oder aufständische Kräfte in städtischen Gebieten. Die meisten Terroristen und Aufständischen sind auf die Unterstützung oder Neutralität der der Zivilbevölkerung, um sich zu tarnen. Die Anführer müssen die Auswirkungen ihrer Auswirkungen ihres Handelns und des Handelns ihrer Untergebenen auf die Zivilbevölkerung sowie die Auswirkungen auf die Zivilbevölkerung und deren Auswirkungen auf aktuelle und zukünftige Operationen.

A-100. Jede Kultur, jede Gruppe von Menschen, hat Verhaltensmuster. Ob es sich um feste Zeiten für das Gebet, den Einkauf oder das Pendeln handelt, Menschen folgen Mustern. Das Verständnis dieser Muster hilft den Führungskräften bei der Planung und Durchführung von Informationsbeschaffung, Kampfhandlungen und logistischer Nachschubversorgung.

RISIKOBEWERTUNG Die Risikobewertung besteht aus der Identifizierung und Bewertung von Gefahren, die es einer Führungskraft ermöglicht, Maßnahmen zur Kontrolle von Gefahren zu ergreifen. Führungskräfte bewerten Risiken, um die Einheiten zu schützen und die Erfüllung des Auftrags zu unterstützen.
Der Anführer muss zwei Arten von Risiken berücksichtigen: taktische Risiken und Unfallrisiken. Das taktische Risiko ist mit Gefahren verbunden, die durch die Anwesenheit des Feindes entstehen. Die Folgen des taktischen Risikos können zwei Hauptformen annehmen:

– Feindliche Aktionen, bei denen der Anführer ein Risiko in Kauf genommen hat, wie z. B. ein feindlicher Angriff, bei dem sich der Anführer der eigenen Seite für einen sparsamen Einsatz entschieden hat.

– Verpasste Gelegenheiten, wie z.B. die Bewegung durch ein Gelände, das die Geschwindigkeit des Durchmarsches stark einschränkt. Dies würde dann die Fähigkeit der Einheit einschränken, die Auswirkungen der Kampfkraft zu bündeln.

Das Unfallrisiko umfasst alle operativen Risiken mit Ausnahme des taktischen Risikos und kann Gefahren für das eigene Personal, die Einsatzbereitschaft der Ausrüstung und die Umwelt einschließen. Der Freundbeschuss, Desyncs etc. sind Beispiele für ein Unfallrisiko. Wenn der Anführer entscheidet, welche Risiken er zu akzeptieren bereit ist, muss er in seinem COA auch entscheiden, wie wie das Risiko auf ein akzeptables Niveau reduziert werden kann. (Beispiele: Phaselines, Eine Einheit die im Schwerpunkt angreift, tödliches L,...)

IDENTIFIZIERUNG VON VORLÄUFIGEN ENTSCHEIDUNGSPUNKTEN
Die Identifizierung eines vorläufigen Entscheidungspunktes und dessen Überprüfung während der COA-Entwicklung ist der wichtigste Aspekt des TLP. Durch die Visualisierung eines gültigen Entscheidungspunktes bestimmt der Anführer, wie er Erfolg haben und seinen Zweck erfüllen kann. Der Anführer entwickelt seine gesamte COA vom entscheidenden Punkt aus. Ohne die Bestimmung eines gültigen Entscheidungspunktes kann der Anführer nicht damit beginnen, eine gültige oder taktisch sinnvolle COA zu entwickeln.

Auf der Grundlage seiner anfänglichen Analyse von METT-TC, seines Lagebewusstseins, seiner Vision und seiner Einsicht in die Auswirkungen solcher Faktoren auf den Auftrag der Einheit sollte der Anführer sich ein Bild davon machen, wo, wann und wie die Fähigkeit seiner Einheit, Kampfkraft zu erzeugen (Feuerkraft, Schutz, Manöver, Führung und Information), die Fähigkeiten des Feindes, Kampfkraft zu erzeugen, überwältigen kann. Der Entscheidungspunkt kann sich am Terrain, am Feind, an der Zeit oder an einer Kombination dieser Faktoren orientieren. Der Entscheidungspunkt kann sein, wo oder wie oder von wo aus die Einheit die Wirkung der Kampfkraft gegen den Feind kombiniert. Der Entscheidungspunkt kann das Ereignis oder die Handlung (in Bezug auf Gelände, Feind oder Zeit und Erzeugung von Kampfkraft) sein, das bzw. die letztendlich und unwiderruflich dazu führt, dass die Einheit ihr Ziel erreicht.

Der Entscheidungspunkt gibt nicht einfach die wesentliche Aufgabe oder den Zweck der Einheit wieder, sondern definiert, wie, wo oder wann die Einheit ihren Zweck erreicht. Dieser vorläufige Entscheidungspunkt bildet die Grundlage für seine Planung und die Entwicklung der COA; er bildet auch die Grundlage für die Übermittlung der COA an seine Untergebenen. Der Anführer sollte seinen unterstellten Führern klar erklären, was der Entscheidungspunkt ist und warum er entscheidend ist; dieses Ziel erleichtert in Verbindung mit der Absicht des Befehlshabers die Initiative der unterstellten Führer. Ein gültiger Entscheidungspunkt ermöglicht es dem Anführer, klar und logisch zu verknüpfen, wie der Einsatz von Kampfkraftelementen in Bezug auf Gelände, Feind und Zeit es der Einheit ermöglicht, ihren Zweck zu erfüllen. Wenn der Anführer während der COA-Entwicklung oder -Analyse feststellt, dass sein vorläufiger Entscheidungspunkt nicht gültig ist, muss er einen anderen Entscheidungspunkt festlegen und die COA-Entwicklung neu beginnen.

COA Entwicklung

Von der Entwicklung einer Strategie bis hin zur Analyse, Verfeinerung und Einübung des Plans sollte ein Anführer über Kenntnisse in den folgenden Bereichen verfügen, die in diesem Unterabschnitt näher erläutert werden, um eine solide COA zu erstellen. Der Zweck der COA-Entwicklung besteht darin, eine oder mehrere Möglichkeiten zu bestimmen, wie der Auftrag im Einklang mit den Absichten des unmittelbaren Vorgesetzten erfüllt werden kann. Eine COA beschreibt, wie die Einheit die Wirkung einer überwältigenden Kampfkraft gegen den Feind am entscheidenden Punkt mit den geringsten eigenen Verlusten erzielen kann. Jede COA, die der Anführer entwickelt, muss detailliert genug sein, um klar zu beschreiben, wie er alle seine Mittel einzusetzen

gedenkt, um die missionswichtige Aufgabe und den Zweck der Einheit zu erreichen.
Um eine COA zu entwickeln, konzentriert er sich auf die Maßnahmen, die die Einheit am entscheidenden Punkt ergreifen muss, und arbeitet rückwärts bis zu seinem Startpunkt. Der Anführer sollte seine Bemühungen darauf konzentrieren, mindestens eine gut abgestimmte COA zu entwickeln; wenn es die Zeit erlaubt, sollte er mehrere entwickeln. Das Ergebnis des COA-Entwicklungsprozesses ist Absatz 3 der OPORD. Eine COA sollte die Einheit für künftige Operationen positionieren und Flexibilität bieten, um auf unvorhergesehene Ereignisse während der Ausführung reagieren zu können. Außerdem sollte sie den unterstellten Soldaten einen größtmöglichen Spielraum für Eigeninitiative lassen.

Auswahlkriterien Eine COA sollte geeignet, durchführbar, akzeptabel, unterscheidbar und vollständig sein:

- Geeignet. Wenn sie ausgeführt wird, erfüllt die COA den Auftrag in Übereinstimmung mit dem Konzept und der Absicht des höheren Befehlshabers.
- Durchführbar. Die Einheit verfügt über die technischen und taktischen Fähigkeiten und Ressourcen, um die COA mit der verfügbaren Zeit, dem verfügbaren Raum und den verfügbaren Ressourcen zu erfüllen.
- Annehmbar. Der militärische Vorteil, der durch die Durchführung der COA erzielt wird, muss die Kosten für die Ressourcen, insbesondere die Verluste, rechtfertigen. Diese Einschätzung ist weitgehend subjektiv.
- Unterscheidbar. Wenn mehr als eine COA entwickelt wird, muss sie sich ausreichend von den anderen unterscheiden, um eine vollständige Entwicklung und Berücksichtigung zu rechtfertigen.
- Vollständig. Die COA deckt die operativen Faktoren wer, was, wann, wo und wie ab und muss von Anfang bis Ende zeigen, wie die Einheit den Auftrag erfüllen wird.

Die COA muss auf die doktrinären Aspekte des Auftrags eingehen. Bei einem Angriff gegen einen sich verteidigenden Feind muss die COA beispielsweise die Bewegung zum Ziel, den Aufmarsch gegen das Ziel, den Angriff auf das Ziel und die Konsolidierung des Ziels behandeln.

Aktionen Als Nächstes analysiert der Anführer die relative Kampfkraft, generiert Optionen, ordnet seine Kräfte an, entwickelt ein Konzept für die Operation, weist die Verantwortung zu und bereitet eine COA-Erklärung und -Skizze vor. Analyse der relativen Kampfkraft
Im ersten Schritt der COA-Entwicklung, der Analyse der relativen Kampfkraft, vergleicht und kontrastiert der Anführer die eigene Kampfkraft mit der des Gegners. Die vier Ziele umfassen:

- Identifizierung einer feindlichen Schwäche, die es auszunutzen gilt.
- Identifizierung der Stärken der eigenen Streitkräfte zur Ausnutzung der gegnerischen Schwäche.
- Identifizierung feindlicher Stärken, die abgeschwächt werden müssen.
- Identifizierung der zu schützenden Schwächen der eigenen Seite.

Der Zweck dieses Schrittes ist es, die Kampfkraft von eigenen und gegnerischen Kräften zu vergleichen. Es handelt sich nicht einen Vergleich der Anzahl der eigenen und gegnerischen Waffen oder Einheiten mit dem Ziel, einen zahlenmäßigen Vorteil zu erlangen. Anhand der Ergebnisse aller vorangegangenen Analysen, die während der Auftragsanalyse durchgeführt wurden, vergleicht der Anführer die Stärken und Schwächen der Kampfkraft seiner Einheit mit denen des Feindes.

Er versucht, den Zeitpunkt und die Art und Weise zu berechnen, in der seine Truppe (und der Feind) die Wirkung von Manövern, Feuerkraft, Schutz, Führung und Information in Bezug auf das spezifische Terrain, die Verteilung und die Zusammensetzung jeder Truppe maximieren kann. Der Anführer bestimmt auch, wie er gegnerische Stärken oder Vorteile in der Kampfkraft vermeiden kann. Kurz gesagt, er versucht zu bestimmen, wo, wann und wie die Kampfkraft seiner Einheit (die Auswirkungen von Manöver, Feuerkraft, Schutz, Führung und Information) die Fähigkeit des Gegners, Kampfkraft zu erzeugen, überwältigen kann. Eine Analyse der Fähigkeit, Kampfkraft zu erzeugen, hilft dem Anführer, seinen vorläufigen Entscheidungspunkt zu bestätigen oder zu verneinen.

Optionen generieren Die meisten Aufträge können auf mehr als eine Weise erfüllt werden. Das Ziel dieses Schrittes, der Generierung von Optionen, ist es, schnell eine oder mehrere dieser Möglichkeiten zu bestimmen. Zunächst ziehen die Führungskräfte Taktiken aus Doktrinen, SOPs der Einheit, der Geschichte oder anderen Ressourcen heran, um festzustellen, ob es bereits eine Lösung für ein ähnliches taktisches Problem gibt. Ist dies der Fall, kann der Anführer die vorhandene Lösung aufgreifen und sie an seine spezielle Situation anpassen. Wenn es keine Lösung gibt, muss die Führungskraft eine entwickeln. Zweitens bestätigt der Anführer den entscheidenden Punkt der Mission. Dann weist der Anführer anhand der Anforderungen der Doktrin die Ziele und Aufgaben für die entscheidenden, gestaltenden und unterstützenden Operationen zu.
Diese doktrinäre Anforderung bietet dem Anführer einen Rahmen für die Entwicklung einer COA. Eine Durchbruchsoperation erfordert zum Beispiel ein Angriffselement, ein Unterstützungselement, ein Durchbruchelement, ein Sicherheitselement und möglicherweise eine Reserve. Ausgehend von dem bei der Auftragsanalyse ermittelten Entscheidungspunkt legt der Anführer den Zweck der Operation und die Ziele seiner Operationen fest. Der Zweck der entscheidenden Operation ist in den Gesamtzweck seiner Einheit eingebettet und wird an seinem entscheidenden Punkt erreicht. Die Ziele der gestaltenden Operation sind mit dem Ziel der entscheidenden Operation verschachtelt, indem sie die Bedingungen für den Erfolg der entscheidenden Operation festlegen. Die Ziele der unterstützenden Operation sind mit den Zielen der entscheidenden und der gestaltenden Operation verschachtelt, indem sie für die Aufrechterhaltung, die Sicherheit des Einsatzgebiets, die Bewegungskontrolle, die Verwaltung des Geländes und die Infrastruktur sorgen. Der Anführer legt dann die taktischen Missionsaufgaben für die entscheidenden, gestaltenden und unterstützenden Operationen fest. Diese Aufgaben müssen erfüllt werden, um den Zweck der unterstellten Einheit zu erreichen.

Anordnung der Kräfte Anhand des Produkts aus der Generierung von Optionen bestimmt der Anführer dann, welche Kombinationen von Soldaten, Waffen und anderen Systemen zur Erfüllung der einzelnen Aufgaben erforderlich sind. Dies wird als "Anordnen der Kräfte" oder "Zuweisen der Truppen zur Aufgabe" bezeichnet. Er muss dann seine Kräfte entsprechend den jeweiligen wesentlichen taktischen Aufgaben und Zwecken, die den ihm unterstellten Elementen zugewiesen wurden, aufgabenspezifisch organisieren. Er bestimmt die spezifische Anzahl der Trupps, der Waffen (nach Art) und der Feuerunterstützung, die zur Erfüllung jeder Aufgabe gegen die feindlichen Kräfte notwendig sind. Er weist die für den Erfolg der entscheidenden Operation erforderlichen Ressourcen zuerst zu und bestimmt die für die Gestaltung der Operationen erforderlichen Ressourcen in absteigender Reihenfolge ihrer Bedeutung.

Entwicklung eines Operationskonzepts Das Operationskonzept beschreibt, wie sich der Anführer den Ablauf der Operation vorstellt, von ihrem Beginn bis zu ihrem Abschluss oder Endzustand. Operationen/Aktionen bestehen aus zahlreichen Aktivitäten, Ereignissen und Aufgaben. Das Konzept der Operation beschreibt die Beziehungen zwischen Aktivitäten, Ereignissen und Aufgaben und erklärt, wie die Aufgaben zur Erfüllung des Auftrags führen. Das Operationskonzept ist ein Rahmen zur Unterstützung der Führungskräfte, kein Drehbuch. Der normale Zyklus für einen offensiven Einsatz besteht aus taktischen Bewegungen, Aktionen am Ziel und Konsolidierung und Reorganisation. Der normale Zyklus für Defensiveinsätze besteht aus der Entwicklung des Einsatzgebietes und der Vorbereitung der Gefechtsstellungen, Aktionen im Einsatzgebiet, Gegenangriff sowie Konsolidierung und Reorganisation. Bei der Ausarbeitung des Operationskonzepts macht sich der Anführer Gedanken darüber, wie er das verfügbare Gelände am besten nutzen und die Stärken der Einheit gegen die Schwächen des Feindes einsetzen kann. Er berücksichtigt die Erfordernisse des indirekten Feuers zur Unterstützung des Manövers. Dann entwickelt er die Maßnahmen zur Manöverkontrolle, die notwendig sind, um seine Absichten zu vermitteln, das Verständnis für die Manöverpläne zu verbessern, Freundbeschuss zu verhindern und die Aufgaben und Ziele der entscheidenden Gestaltungs- und Unterstützungsoperationen zu verdeutlichen. Er legt auch die Aufrechterhaltungsaspekte der COA fest.

Zuweisung von Einzelaufträgen Der Anführer weist jeden Einzelauftrag einem Untergebenen zu. Wann immer möglich und abhängig von der bestehenden Befehlskette, vermeiden sie es, die Integrität der Einheit zu brechen. Sie versuchen, ihre Kontrollspanne zwischen zwei und fünf unterstellten Elementen zu halten. Der Anführer stellt sicher, dass alle Einheiten seines Kommandos eingesetzt werden, dass alle Mittel zur Verfügung stehen und dass jedes Element einen angemessenen Einsatzbefehl erhält. Der Anführer muss unnötig komplizierte Einsatzführungsstrukturen vermeiden und die Integrität der Einheiten soweit wie möglich aufrechterhalten.

Erstellen Sie eine Handlungsanweisung und eines grafischen Operationsplans Führungskräfte in kleinen Einheiten verwenden die COA-Erklärung und die COA-Skizze in erster Linie, um das Konzept der Operation zu beschreiben. Diese beiden Produkte bilden die Grundlage für Absatz drei der OPORD. Die COA-Erklärung legt fest, wie die Einheit den Auftrag erfüllen wird. Die ersten drei Schritte der COA-Entwicklung bilden den Hauptteil der COA-Erklärung. Der grafische Operationsplan beschreibt, wie die Operation der Einheit die Operation des nächsthöheren Führers unterstützt, den entscheidenden Punkt und warum er entscheidend ist, die Form des Manövers oder die Art der Verteidigungsmission und den operativen Rahmen. Der grafische Operationsplan ist eine Zeichnung oder eine Reihe von Zeichnungen, die den Anführer bei der Beschreibung des Ablaufs der Operation unterstützen. Die Skizze vermittelt ein Bild von den manövrierbezogenen Aspekten des Konzepts. Die Führungsoffiziere verwenden Grafiken zu taktischen Aufgaben und Kontrollmaßnahmen, um die Operation in einem doktrinären Kontext darzustellen. Sowohl die COA-Erklärung als auch der grafische Operationsplan konzentrieren sich auf den entscheidenden Punkt. Die COA-Anweisung sollte Folgendes enthalten

- Den Entscheidungspunkt und was ihn entscheidend macht.
- Form des Manövers oder Art des Verteidigungsauftrags.
- Aufträge und Ziele der entscheidenden, gestaltenden und unterstützenden Operationen.
- Reserveplanung.
- Ziele der Elemente der kritischen Kriegsführungsfunktionen.
- Der Endzustand.

Aus dem grafischen operationsplan sollte hervorgehen, wie die Einheit die Wirkung der überwältigenden Kampfkraft auf den entscheidenden Punkt zu konzentrieren beabsichtigt.

COA Analyse (War Gaming)

Die COA-Analyse beginnt mit den COA der eigenen und der gegnerischen Seite und führt mit einem Wargame (Aktions-Reaktions-Gegenaktions) zu einem Plan der eigenen Seite, identifizierten Stärken und Schwächen und einer aktualisierten Risikobewertung. Nach der Ausarbeitung der COA analysiert der Anführer sie, um ihre Stärken und Schwächen zu ermitteln, den Ablauf des Gefechts zu visualisieren, die Bedingungen oder Anforderungen zu ermitteln, die zur Verbesserung der Synchronisierung erforderlich sind, und Einblicke in Aktionen am entscheidenden Punkt der Mission zu gewinnen. Wenn er mehr als eine COA entwickelt hat, wendet er dieselbe Analyse auf jede entwickelte COA an. Er führt diese Analyse durch War Games durch oder "kämpft" die COA gegen mindestens eine gegnerische COA. Für jede COA durchdenkt der Anführer die Operation von Anfang bis Ende. Er vergleicht seine COA mit der wahrscheinlichsten COA des Gegners. Auf der Ebene der kleinen Einheiten ist die wahrscheinlichste COA des Feindes das, was der Feind am wahrscheinlichsten tun wird. Während des Wargame visualisiert der Anführer eine Reihe von feindlichen und eigenen Aktionen und Reaktionen. War Gaming ist der Prozess der Bestimmung von "Was wäre wenn?"-Faktoren der gesamten Operation. Ziel ist es, herauszufinden, was schief gehen kann und welche Entscheidung der Anführer infolgedessen wahrscheinlich treffen muss. Die COA-Analyse ermöglicht es dem Anführer, seine Mittel zu synchronisieren, potenzielle Gefahren zu erkennen und ein besseres Verständnis für die bevorstehende Operation zu entwickeln. Sie ermöglicht es ihm-

- zu bestimmen, wie die Wirkung der Kampfkraft maximiert und gleichzeitig die Schutz der eigenen Streitkräfte und Minimierung von Kollateralschäden.
- Er kann Ereignisse im Einsatzgebiet vorhersehen.
- Er kann die für den Erfolg erforderlichen Bedingungen und Ressourcen bestimmen.
- Ermitteln zusätzlicher Kontrollanforderungen.
- Ermittlung des Koordinierungsbedarfs der eigenen Truppen.

Bei der COA-Analyse (War Gaming) werden eigene und gegnerische Kräfte auf dem tatsächlichen Gelände zusammengeführt, um sich ein Bild davon zu machen, wie die Operation ablaufen wird. Es handelt sich um einen kontinuierlichen Zyklus von Aktion, Reaktion und Gegenaktion. Dieser Prozess hebt kritische Aufgaben hervor, regt Ideen an und liefert Einsichten, die durch Missionsanalyse und COA-Entwicklung allein selten gewonnen werden. War Gaming ist ein entscheidender Schritt im Planungsprozess und sollte mehr Zeit in Anspruch nehmen als die anderen Schritte. War Gaming hilft dem Anführer, die Aktionen der eigenen Truppen vollständig zu synchronisieren und gleichzeitig die wahrscheinlichen Reaktionen des Feindes zu berücksichtigen. Je nachdem, wie viel Zeit für die Planung aufgewendet wird, bietet War Gaming:

- Ein Verständnis für Zeit, Raum und Auslöser, die für die Integration von direkter und indirekter Feuerunterstützung, Verdunkelungsmitteln, Pionieren, Luftabwehrartillerie und chemischen, biologischen, radiologischen und nuklearen Waffen mit Manöverzügen (Infanterie, Panzerabwehr oder Panzer) erforderlich sind, um die im Manöverplan festgelegten Aufgaben und Ziele der Einheit zu unterstützen.
- In den Plan eingebaute Flexibilität, indem Erkenntnisse über mögliche Abzweigungen vom Grundplan gewonnen werden.
- Die Notwendigkeit von Kontrollmaßnahmen, wie Kontrollpunkte, Kontaktpunkte und Zielerfassungspunkte, helfen bei der Kontrolle, Flexibilität und Synchronisation.
- Koordinierungsanweisungen zur Verbesserung der Ausführung und der Einheitlichkeit der Bemühungen sowie zur Beseitigung von Unklarheiten zwischen den unterstellten Elementen.

– Informationen, die zum Ausfüllen der Abschnitte drei, vier und fünf der OPORD benötigt werden. Einschätzungen zu laufenden und vorbereiteten Missionen.
– Voraussichtliche Versorgungsausgaben, Verluste der eigenen Truppen und daraus resultierende medizinische Anforderungen.

COA Vergleich und Auswahl

Wenn der Anführer mehr als eine COA entwickelt hat, muss er sie vergleichen, indem er die spezifischen Vorteile, Nachteile, Stärken und Schwächen jeder COA abwägt, die er während des Kriegsspiels festgestellt hat. Diese Attribute können sich auf die Erreichung des Ziels der Einheit, die Nutzung des Geländes, die Vernichtung des Feindes oder andere Aspekte der Operation beziehen, die er für wichtig hält. Die endgültige Auswahl einer COA trifft er auf der Grundlage seines eigenen Urteils, des Zeitpunkts des Beginns der Operation, des Operationsgebiets, des Manöverplans und der Aufgaben und Ziele der unterstellten Einheiten.

Schritt 4.) INITIATE MOVEMENT Die Anführer leiten die Bewegungen ein, die für die weitere Vorbereitung des Einsatzes oder für die Vorbereitung der Einheit auf den Beginn des Einsatzes erforderlich sind. Dieser Schritt kann jederzeit während der Abfolge des TLP ausgeführt werden. Er kann die Verlegung zu einer Asembly Area, einem Stellungsraum oder einem neuen Einsatzgebiet.

Schritt 5.) CONDUCT RECONNAISSANCE Um Schnelligkeit und Überraschung ausznutzen, sollten die Anführer die Vorteile der persönlichen Aufklärung (Leaders Reconnaissance) gegen die von Missionsbauer gelieferten Informationen abwägen. Sie sollten die Gefahren der persönlichen Aufklärung und die dafür erforderliche Zeit realistisch einschätzen. Die Führungskräfte könnten ihre Operationen unter Verwendung der beispiellosen Menge an Gefechtsinformationen planen, die im Missionsbriefing bereitgestellt werden. Wenn es die Zeit erlaubt, sollten sie jedoch die Informationen des übergeordneten Führung durch visuelle Erkundung überprüfen. Die Aufklärung sollte die bestehenden Annahmen oder kritischen Fakten über den Feind bestätigen. Dies kann die Stärke und den Position des Gegners umfassen, insbesondere bei vorbereiteten Stellungen. Sie können auch Informationen über das Terrain enthalten.
Wenn möglich, sollten die Führer ihre unterstellten Führer in ihre Aufklärungsbemühungen einbeziehen. Auf diese Weise können die Untergebenen so viel wie möglich vom Gelände und vom Feind sehen. Die Aufklärung hilft den unterstellten Führern auch, einen Einblick in die Vorstellungen des Führers von der Operation zu gewinnen.
Zu den Aufklärungsmaßnahmen der Anführer kann es gehören, sich zum LD oder darüber hinaus zu bewegen, ein Operationsgebiet zu erkunden oder vom vorderen Rand des Gefechtsgebiets zurück zum und durch das Operationsgebiet oder die Gefechtsstellung des Platoons entlang wahrscheinlicher feindlicher Annäherungswege zu laufen. Wenn möglich, sollten die Anführer Aussichtspunkte mit der bestmöglichen Sicht auf den entscheidenden Punkt wählen. Zusätzlich zu den Aufklärungsbemühungen der Anführer können die Einheiten weitere Aufklärungsmaßnahmen durchführen. Die Anführer können auch Javelin Sichtgeräte als Überwachungsinstrumente (bei Tag oder Nacht) einsetzen, basierend auf einer Analyse von METT-TC.
Die Art der Aufklärung, d.h. was sie umfasst und wie lange sie dauert, hängt von der taktischen Lage und der verfügbaren Zeit ab.
Der Anführer muss die Verbreitung von Aufklärungsergebnissen und Schlussfolgerungen in seine Zeitanalyse einbeziehen. Er muss auch überlegen, wie er seinen Untergebenen Änderungen in der COA mitteilt und wie sich diese Änderungen auf seine Pläne, die Aktionen der Untergebenen und andere unterstützende Elemente auswirken.

Schritt 6.) COMPLETE THE PLAN In diesem Schritt erweitern die Einsatzleiter ihre ausgewählte (oder verfeinerte) COA zu einer vollständigen OPORD und aktualisieren natürlich den vorläufigen Plan auf der Grundlage der neuesten Aufklärungen oder Informationen. Sie bereiten Briefing-Seiten und anderes Briefing-Material vor, das sie benötigen, um ihren Untergebenen die OPORD direkt vorzustellen. Die Verwendung des OPORD-Formats mit fünf Absätzen hilft ihnen, alle Aspekte

der Operation zu erläutern: Gelände, Feind, übergeordnete und benachbarte befreundete Einheiten, Auftrag der Einheit, Ausführung, Unterstützung und Einsatzleitung. Das Format dient auch als Checkliste, um sicherzustellen, dass alle relevanten Details der Operation abgedeckt sind. Außerdem ermöglicht es den Untergebenen einen reibungslosen Informationsfluss vom Anfang bis zum Ende.

Schritt 7.) ISSUE OPERATIONS ORDER Die OPORD erläutert präzise und prägnant sowohl die Absicht des Führers als auch das Konzept, wie er sich die Erfüllung des Auftrags durch die Einheit vorstellt. Der Befehl enthält keine unnötigen Informationen. Die OPORD wird schnell und in einer Art und Weise übermittelt, die es den Untergebenen ermöglicht, sich auf das Verständnis der Vision des Führers zu konzentrieren und nicht nur wortwörtlich abzuschreiben, was er sagt. Der Anführer muss sich angemessen vorbereiten und die OPORD selbstbewusst und schnell übermitteln, um das Vertrauen seiner Untergebenen zu gewinnen und zu erhalten.
Bei der Herausgabe der OPORD muss der Anführer sicherstellen, dass seine Untergebenen seine Vorstellung davon, was zu tun ist und wann und wie es getan werden muss, verstehen und teilen. Sie müssen verstehen, wie alle Elemente des Platoons zusammenarbeiten, um den Auftrag zu erfüllen. Sie müssen auch verstehen, wie der Auftrag des Platoons die Absichten des unmittelbaren Vorgesetzten unterstützt. Wenn der Anführer den Befehl erteilt hat, sollten die unterstellten Anführer klar verstehen, was der Anführer von ihren Elementen erwartet. Der Anführer ist dafür verantwortlich, dass seine Untergebenen dies verstehen.
In vielerlei Hinsicht noch wichtiger ist, dass der Anführer den Befehl so erteilt, dass die Untergebenen Vertrauen in den Plan haben und sich verpflichten, ihr Bestes zu tun, um den Plan zu erfüllen. Wann immer möglich, muss er den Befehl persönlich erteile, um sicherzustellen, dass jeder von ihnen den Auftrag versteht und weiß, was das Element erreichen muss.
Schließen Sie den Befehl mit einem confirmation brief ab. Zumindest sollte jeder unterstellte Führer in der Lage sein, den Auftrag und die Absicht der Einheit, die Absicht des unmittelbaren höheren Befehlshabers, seine eigenen Aufgaben und seinen eigenen Zweck sowie die Zeit, zu der er den OPORD seiner Einheit herausgeben wird, zu bestätigen. Jeder Untergebene sollte bestätigen, dass er die Vision des Befehlshabers verstanden hat und weiß, wie der Auftrag im Hinblick auf den entscheidenden Punkt erfüllt wird. Dieses Bestätigungsbriefing bietet die Möglichkeit, Probleme oder Bedenken hervorzuheben.

Schritt 8.) SUPERVISE AND REFINE Dieser letzte Schritt des TLP ist entscheidend. Nach dem Erlass des OPORD müssen der Befehlshaber und die ihm unterstellten Führungskräfte sicherstellen, dass die erforderlichen Aktivitäten und Aufgaben rechtzeitig vor der Ausführung des Auftrags abgeschlossen werden. Die Aufsicht ist die Hauptaufgabe der gesamten Führung. Sowohl Offiziere als auch Unteroffiziere müssen alles überprüfen, was für die Erfüllung des Auftrags wichtig ist. Dies beinhaltet unter anderem

- Durchführung der Einsatzbesprechungen zu allen Aspekten des Einsatzes des Platoons und der unterstellten Einheit.
- Sicherstellen, dass der Stellvertreter in jedem Element darauf vorbereitet ist, den Auftrag in Abwesenheit seiner Führer auszuführen.
- Anhören der OPORD der unterstellten Einheiten.
- Überprüfung der Beladungspläne, um sicherzustellen, dass nur das mitgeführt wird, was für die Mission notwendig ist
- Überprüfung des Zustands und der Brauchbarkeit von Waffen.
- Sicherstellen, dass die lokale Sicherung gewährleistet ist.
- unter umständen Beobachten von Proben der unterstellten Einheiten.

Übungen Bei schwieirgen Operationen ist es üblich vor dem Event Übungsmissionen auszurichten in den verschiedene Aspekte der folgenden operation geübt werden können. Beispielsweise Fallschirmspringen, 9 Liner, Battledrills, Mech inf. Taktiken,...

Backbrief Ein Backbrief ist eine Unterweisung des Befehlshabers durch Untergebene, um zu überprüfen, wie die Untergebenen ihren Auftrag zu erfüllen beabsichtigen. Normalerweise führen die Untergebenen während der gesamten Vorbereitung Backbriefs durch. Diese Briefings ermöglichen es dem Befehlshaber, die Absichten des Befehlshabers in einem frühen Stadium der Planung der unterstellten Kräfte zu klären. Der Befehlshaber nutzt das Backbriefing, um Probleme im Konzept der Operation zu erkennen.

Überprüfung der Ausrüstung Die folgende Tabelle sind sensible Gegenstände, ausgegebene Ausrüstungsgegenstände und Versorgungsgüter aufgeführt. Diese Tabelle soll zum Nachdenken anregen, ist aber keine endgültige Liste. Diese List stellt die eine SOP von Sol-diers dar:

BILD HINZUFÜGEN

4.5.3 Operation Order (OPORD) / Operationsbefehl (LADEF)

Der Operationsbefehl (wiederholt aus Op Orders Teil 1)
ORIENTIERUNG. Vor der Erteilung eines Befehls orientiert der Einheitsführer seine unterstellten Führer anhand eines Geländemodells, einer Karte oder, wenn möglich, des Einsatzgebiets über das geplante Einsatzgebiet. Der Zweck der Orientierung besteht darin, den Untergebenen vor der Erteilung des Befehls eine einfache Orientierung zu geben. Halten Sie die Orientierung einfach und kurz. Die Orientierung sollte Folgendes beinhalten:
Derzeitiger Standort (achtstelliges Raster) Angriffsrichtung (Kardinalrichtung, z. B. Nordost, Südwest) Lage des Ziels (achtstelliges Raster)
1. SITUATION. Der Abschnitt über die Lage enthält Informationen über den allgemeinen Status und die Disposition sowohl der eigenen als auch der gegnerischen Streitkräfte. Es werden die Informationen bereitgestellt, die für das Verständnis der aktuellen Lage durch den unterstellten Führer als wesentlich erachtet werden. Der Lageabschnitt besteht aus drei Unterabschnitten: Feindliche Truppen, eigene Truppen, Anhänge und Abteilungen.
a. Feindliche Truppen. Die in diesem Unterabsatz enthaltenen Informationen über den Feind sollten den Höhepunkt der von höheren Hauptquartieren bereitgestellten Informationen und der gesammelten Informationen darstellen, die sich auf die Erfüllung des Auftrags beziehen. Die Lage der feindlichen Kräfte kann unter Verwendung der Akronyme SALUTE und DRAW-D angegeben werden.
(1) SALUTE. Diese Informationen werden direkt aus dem Befehl des höheren Befehlshabers abgeleitet. Sie liefert Informationen über bekannte und vermutete feindliche Standorte, aktuelle/frühere Aktivitäten und die Art der Einheit, mit der die eigenen Streitkräfte konfrontiert sind. SALUTE stellt dar: Größe der feindlichen Truppe, ihre Aktivität, letzter bekannter Standort (mit 6-stelliger Gitterkoordinate), Art/Bezeichnung der Einheit, Zeitpunkt, zu dem der Feind zuletzt beobachtet wurde, und Ausrüstung, über die er verfügt.
(2) DRAW-D. Diese Information sollte aufzeigen, welche Vorgehensweise der Feind bei Kontakt höchstwahrscheinlich einschlagen wird. DRAW-D steht für: Verteidigen, Verstärken, Angreifen, Zurückziehen und Verzögern. Es müssen nicht alle möglichen Aktionen des Feindes genannt werden, sondern nur die wahrscheinlichste.
- Beispiel für die Situation der feindlichen Streitkräfte: ("Vor etwa einer Stunde wurden 3 feindliche Soldaten gesichtet, die einen Beobachtungsposten in der Nähe des Ziels vorbereiten. Sie sind mit halbautomatischen Waffen bewaffnet und verfügen über eine Kommunikationsausrüstung. Es wird erwartet, dass sie sich bei Kontakt zurückziehen.
b. Freundliche Streitkräfte. Die in diesem Unterabsatz enthaltenen Informationen stammen direkt aus dem Befehl Ihres höheren Befehlshabers. Sie enthalten die Aufgaben und Standorte höherer, nachgeordneter und unterstützender Einheiten. Die Informationen sollten sich auf das beschränken, was die unterstellten Führer wissen müssen, um den ihnen zugewiesenen Auftrag zu erfüllen. Die Lage der eigenen Truppen kann mit dem Akronym HAS angegeben werden, das für Folgendes steht
(1) Höhere Einheit für Higher Headquarters/HQ). Der Auftrag der nächsthöheren Einheit (für den Auftrag eines Truppführers der Auftrag des Zuges).

(2) Benachbarte Einheiten. Auftrag und Standort der Einheiten links, rechts, vorne und hinten, die Auswirkungen auf Ihren Auftrag haben. Aufgeführt sind die Aufgaben und allgemeinen Standorte der Einheiten.
(3) Unterstützende Einheiten. Nicht-organische Einheiten, die Kampfunterstützung oder Kampfdienstunterstützung leisten, werden hier aufgeführt. Wenn es keine unterstützenden Einheiten gibt, geben Sie einfach "keine" an.1
(3) Anhänge und Abkommandierte Einheiten. Nicht-organische Einheiten, die der Einheit angegliedert (+) oder organische Einheiten, die von ihr abkommandiert (-) wurden. Anzugeben sind die Einheit und der Zeitpunkt der Angliederung/Abspaltung. Wenn es keine Angliederungen oder Ablösungen gibt, ist einfach "keine" anzugeben.
2. MISSION. Die Missionserklärung ist eine klare und prägnante Erklärung (ein einfacher Satz) darüber, was die Einheit erreichen soll. Sie drückt die Hauptaufgabe und den Hauptzweck der Einheit aus, dargestellt durch die "fünf Ws" - Wann (Zeit), Wer (Einheit), Was (Aufgabe), Wo (Netz) und Warum (Zweck) für den zugewiesenen Auftrag. Die Aufgabe beschreibt die zu ergreifende Maßnahme, während der Zweck das gewünschte Ergebnis der Maßnahme beschreibt. Von den beiden ist der Zweck (Warum) ausschlaggebend. Der Zweck der Aufgabenstellung wird immer mit den Worten "um" (abgekürzt mit IOT) wiedergegeben. Während sich die Situation ändern kann und die Aufgabe damit obsolet wird, ist der Zweck dauerhafter und leitet weiterhin die Handlungen. Die Hauptaufgabe ist das "Erfolgsgebot" des Befehlshabers und ist diejenige untergeordnete Einheit (z. B. Feuerteam), der die wichtigste Aufgabe zugewiesen wurde, die von der übergeordneten Einheit (z. B. Trupp) zu erfüllen ist. Der Befehlshaber stellt den Erfolg der Hauptaufgabe sicher, indem er ihr ein Übergewicht an Unterstützung gewährt (d. h. "Gewichtung der Hauptaufgabe") und den übrigen Einheiten entsprechende Aufgaben zur "Unterstützungsaufgabe" zuweist. Nur eine (1) Einheit wird als Main Effort bezeichnet und muss in ihrem Mission Statement genannt werden.
- Beispiel für einen Auftrag: "Auf Befehl zerstört der 1. Trupp den feindlichen Beobachtungsposten in der Nähe des Ziels, um zu verhindern, dass der Feind den Angriff des Zugs auf das Ziel behindert. Wir sind eine unterstützende Einheit".
3. AUSFÜHRUNG. Der Abschnitt "Durchführung" enthält die für die Durchführung der Operation erforderlichen Informationen. Dieser Abschnitt besteht aus vier Unterabschnitten: Absicht des Befehlshabers, Konzept der Operation, Aufgaben und Koordinierungsanweisungen. Die Informationen in diesem Abschnitt werden von dem Truppenführer erstellt, der den Befehl erteilt. Die unterstellten Truppenführer müssen ihren eigenen Ausführungsparagraphen erstellen, in dem sie ihren Plan zur Erfüllung ihres Auftrags darlegen.
a. Intention des Befehlshabers. Dies ist der Teil des Befehls, der die Missionserklärung und das Konzept der Operation miteinander verbindet (Ihre Mission mit Ihrem Plan zu ihrer Erfüllung). Bei OCS geben Sie einfach "keine" an.
b. Konzept der Operation. Das Konzept der Operation umfasst zwei Unterabschnitte: Scheme of Maneuver (SOM) und Fire Support Plan (FSP).
(1) Scheme of Maneuver. Dies ist das "große" Bild darüber, wie alle unterstellten Einheiten den Plan durchführen werden. Er sollte in allgemeinen oder "anonymen" Begriffen beschrieben werden, ohne bestimmte Einheiten zu benennen (d.h. die "Hauptanstrengung" oder "eine" Feuerkompanie wird...vs. "1." Feuerkompanie wird... - Dies ist wichtig, um die Aufmerksamkeit aller auf den gesamten Plan zu lenken. Wenn die Aufgaben der untergeordneten Einheiten nicht festgelegt sind, weiß keiner der Trupps, wer welchen Teil des gesamten Plans ausführt und ist gezwungen, auf das zu hören, was der gesamte Trupp tut.) Stellen Sie das Manöverschema in logischer Reihenfolge dar; beginnen Sie an Ihrem aktuellen Standort und stellen Sie die Aktionen Ihrer Einheit bis zum Abschluss Ihres Auftrags dar. Bei einer offensiven Operation umfasst das Manöverschema: Manöverform, Anfangsformation, Angriffsformation, Angriffsformation und den grundlegenden Plan für Konsolidierung und Reorganisation.
(2) Feuerunterstützungsplan. Beschreibt, wie die Feuerunterstützung zur Ergänzung des Manövrierschemas eingesetzt werden soll. Der Plan für die Feuerunterstützung steht in direktem Zusammenhang mit dem Manövrierplan. Wenn keine Feuerunterstützung verfügbar ist, einfach "keine" angeben.
- Hinweis: Bei OCS ist die Form des Manövers immer der Frontalangriff oder die einfache Umfassung. Die ursprüngliche Formation sollte Truppenkolonne, Feuerstaffelkeil sein. Die Angriffsformation sollte Squad Wedge, Fire Team Wedge sein. Die Angriffsformation sollte aus einem Trupp auf einer Linie und

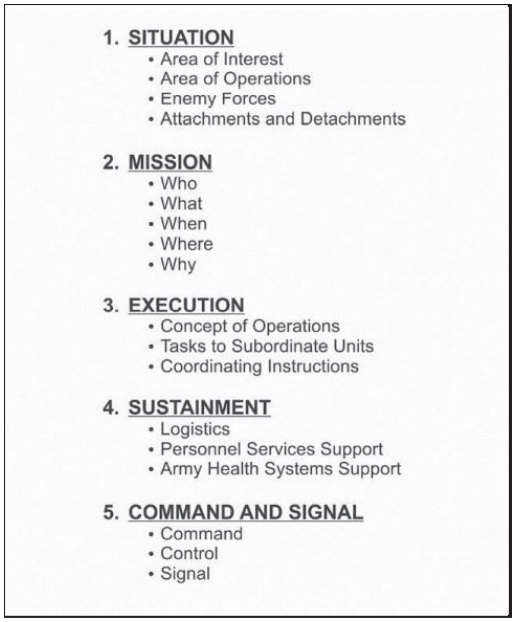
einem Feuertrupp rechts oder links bestehen. Nach der Konsolidierung 10-20 Meter hinter dem Ziel bilden Sie einen eiligen ISO und bereiten sich auf einen feindlichen Gegenangriff vor. Wenn festgestellt wird, dass es keine Chance für einen feindlichen Gegenangriff gibt, konsolidieren Sie sich in einem 360°-Kreis um das Ziel, weisen Sie überlappende Feuersektoren zu, sammeln Sie ACE-Berichte von den Feuerteamleitern und erstatten Sie dem Vorgesetzten Bericht. Der Plan für die Feuerunterstützung lautet im OCS immer "keine", da keine Mittel verfügbar sind.
c. Aufgaben. Die spezifischen Aufgaben, die von jedem unterstellten Element der Einheit zu erfüllen sind, werden in einem separaten nummerierten Unterabsatz aufgeführt. Aufgabenerklärungen sind die Missionserklärungen Ihrer unterstellten Einheit und sollten als solche in der gleichen Weise verfasst werden wie jede Missionserklärung. Genau wie Ihre übergeordnete Missionserklärung sollten auch Ihre untergeordneten Aufgabenerklärungen die "5 Ws" für die von Ihnen zugewiesenen Missionen beantworten. Wenn eine untergeordnete Einheit als Hauptaufgabe bezeichnet wird, muss dies in der Aufgabenbeschreibung der Einheit angegeben werden. Dann wird der "spezifische" Teil des Manöverplans einer unterstellten Einheit in logischer Abfolge wiedergegeben. (Dies ist wichtig, damit die unterstellte Einheit den Plan noch einmal hört, aber diesmal ist es ihr "spezifischer" Teil, den sie hat, und wie er sich in die gesamte Einheit einfügt).
- Beispiel: "2. Feuerteam, ihr seid die Hauptlast. Auf Befehl greifen Sie an, um den feindlichen Beobachtungsposten in der Nähe des Ziels zu zerstören, um zu verhindern, dass der Feind den Angriff des Trupps auf das Ziel behindert.
d. Koordinierende Anweisungen. Koordinierungsanweisungen sind die spezifischen Anweisungen, die den Plan zusammenhalten. Dazu gehören Einzelheiten der Koordinierung und Kontrolle, die für zwei oder mehr Einheiten des Kommandos gelten. Zu den Punkten, die üblicherweise in Koordinierungsanweisungen behandelt werden, gehören:
(1) Zeitpunkt des Angriffs. Der vorgesehene Zeitpunkt für das Überschreiten der Abfluglinie
(2) Basiseinheit. Dieser Begriff und der Begriff Main Effort können synonym verwendet werden.
(3) Reihenfolge der Bewegung. Einschließlich der Formationen, die jede Kontrollmaßnahme durchlaufen, und der Position der einzelnen Feuerteams in diesen Maßnahmen.
(a) Sammelplatz bis Angriffsstellung: (Beispiel: Mannschaftskolonne, Feuertrupp-Keil, Reihenfolge von vorne nach hinten: 1. Feuertrupp, 2. Feuertrupp, dann 3.)
(b) Angriffsstellung zu Angriffsstellung: (Beispiel: Truppkeil, Löschgruppenkeil, Reihenfolge von links nach rechts: 1. Löschgruppe, 2.)
(c) Angriffsstellung zum Ziel: (Beispiel: Trupp auf der Linie, Feuerteam Plänkler rechts, Reihenfolge von links nach rechts: 1.Feuerteam, 2.Feuerteam, dann 3.Feuerteam)
(4) Sicherheit. Beim Anhalten für Sicherheit sorgen. Nach der Sicherung des Ziels werden die Feuersektoren nach der Uhrmethode sowohl für die 180 als auch für die 360 zugewiesen.
(5) Taktische Kontrollmaßnahmen. Vergewissern Sie sich, dass Sie die Gitterkoordinaten und das Geländemerkmal für die folgenden Punkte angeben:
(a) Sammelplatz (AA)
(b) Angriffsstellung (Atk Pos)
(c) Linienabgang (LD)
(d) Angriffsstellung (Aslt Pos)
(e) Ziel (Obj)
(6) Route zum Ziel: Richtung (Azimut in Grad magnetisch), Entfernung und wichtigste Geländemerkmale für jede der drei Etappen (AA zu Atk Pos, Atk Pos zu Aslt Pos und Aslt Pos zu Obj.)
4.)Verwaltung und Logistik Dieser Abschnitt enthält alle Informationen, die die unterstellten Einheiten benötigen, um ihre Nachschubversorgung die Bergung von Ausrüstung und die Evakuierung von Verwundeten und Gefangenen zu koordinieren. Dieser Abschnitt wird durch die "4 Bs" - Beans (chow), Munition, Medizniesche Ausrüstung, Gefangene repräsentiert und ist in zwei Unterabschnitte unterteilt.
a. Verwaltung.
(1) Medizinischer Evakuierungsplan für Verwundete, einschließlich Standort des Zugsanitäters.
(2) Verfahren zum Umgang mit feindlichen Kriegsgefangenen (EPW) und Evakuierungsplan.
b. Logistik.
(1) Plan für Erstausstattung und Nachschub (Munition, Verpflegung, Wasser)
(2) Alle anderen logistischen Belange, einschließlich Transport, usw.

- Beispiel: Verwaltung und Logistik: "Wir werden Selbsthilfe, Kameradenhilfe und dann Sanitätshilfe für alte Verletzte durchführen. Die Verwundeten werden nach der Konsolidierung am Zielort in der Mitte unserer 360er-Station zusammengeführt. EPWs werden bewacht und nach Beendigung des Einsatzes an den Platoon Sergeant übergeben. Jeder trägt einen Tagesvorrat an Verpflegung, zwei volle Feldflaschen und einen Camelback sowie 30 Schuss Munition bei sich.
5. BEFEHL UND SIGNAL. Dieser Abschnitt enthält Anweisungen und Informationen in Bezug auf Führungs- und Kommunikationsfunktionen (Kontrolle). Er enthält zwei Unterabschnitte: Signal und Kommando.
a. Signal. Legt die Signalanweisungen für den Einsatz fest.
(1) Vorgefertigte Signale.
(2) Passwörter und Gegenschilder.
(3) Funkrufzeichen, Frequenzen und Funkverfahren.
(4) Notsignale.
(5) Pyrotechnik.
(6) Beschränkungen für den Einsatz von Kommunikationsmitteln.
b. Kommando. Angabe des eigenen Standorts, des Standorts der unterstellten Führer und anderer Führer nach Bedarf.
(1) Standort der wichtigsten Führungskräfte (und des höheren Befehlshabers).
(2) Befehlsfolge (d. h. wenn der Truppführer einen Unfall erleidet, wer übernimmt dann das Kommando über den Trupp; normalerweise der erste Truppführer oder der Haupttruppführer, dann der zweite Truppführer, der dritte Truppführer oder die unterstützenden Truppführer usw.).
Beispiel: Befehl und Signal: Wir werden bis zum Kontakt Hand- und Armsignale verwenden. Bei Feindkontakt schalten wir auf Sprachkommando um. Der Zugführer befindet sich bei der 2. Gruppe, der Zugsunteroffizier ist bei uns. 1 befindet sich bei der 2. Feuermannschaft. Die Befehlsabfolge erfolgt zum 2-Feuerstaffelführer, dann zum Is-Feuerstaffelführer, dann zum 3-Feuerstaffelführer".
Nach der Erteilung des Einsatzbefehls werden schließlich noch zwei Punkte angesprochen:
Gibt es noch Fragen? - Diese Frage wird gestellt, um sicherzustellen, dass es keine Missverständnisse gibt.
The time is now, wird ein Zeit-Hack gegeben, um die gleiche Zeit zwischen allen Einheiten zu koordinieren und sicherzustellen, dass der Zeitplan eingehalten wird (was noch wichtiger ist, um sicherzustellen, dass alle Einheiten die Abfahrtslinie bei Bedarf überschreiten).

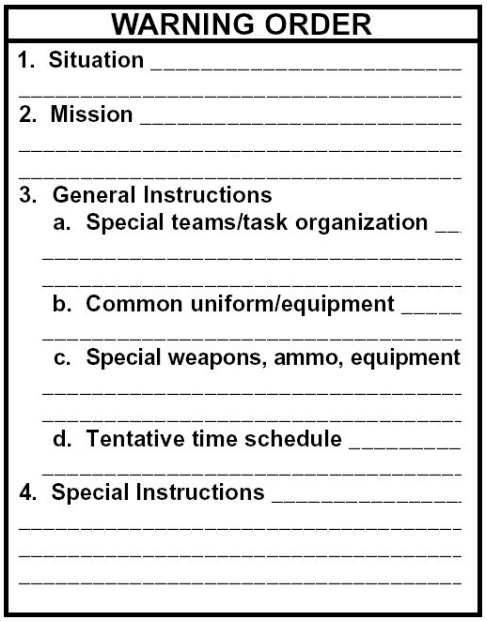
4.5.4 Warning Order (WARNORD) / Vorbefehl

Die WARNORD kann sich an einem der folgenden 2 Formate orientieren. Wir empfehlen das Fünf-Paragraphen-OPORD-Format (LADEF-Format), dass mindestens folgende Punkte enthält:

- Art des Einsatzes.
- Ungefähre Ort des Einsatzes.
- Anfänglicher operativer Zeitplan.
- eventuelle Einleitung von Aufklärung.
- Einleiten der Bewegung.
- Planungs- und Vorbereitungsanweisungen (einschließlich Planungszeitplan).
- kritische Informationen die bei der Plaung berücksichtigt werden müssen.



(a) Warning Order im OPORD-Format



(b) alternatives Warning Order Format

4.5.5 Verbal Orders / Gefechtsbefehl

Kapitel 5

Infanterie Taktik

5.1 Offensive Operationen

Dürchführung offensiver Operationen

Bei der Durchführung von offensiven Aufgaben ergreift der Anführer die Initiative, behält sie und nutzt sie aus. Selbst bei der Durchführung primär defensiver Aufgaben erfordert die Erlangung der Initiative durch den Feind offensive Aufgaben, die kräfte- oder geländeorientiert sind. **Kräfteorientierte** Aufgaben konzentrieren sich auf den Feind. **Geländeorientierte** Aufgaben konzentrieren sich auf die Einnahme und das Halten von Gelände und Einrichtungen.

Eigenschaften offensiver Operationen

AUDACITY 2-3. Kühnheit ist ein einfacher Aktionsplan, der kühn ausgeführt wird. Kühnheit spornt Soldaten an, Widrigkeiten und Gefahren zu überwinden. Sie ist eine Schlüsselkomponente aller Offensivaktionen und erhöht die Chance auf Überraschung. Kühnheit hängt von der Fähigkeit des Anführers ab, Gelegenheiten zum Handeln zu erkennen Handlungsmöglichkeiten zu erkennen, rechtzeitig zu entscheiden, um Gelegenheiten zu ergreifen, und Risiken mit Bedacht einzugehen. Führungspersönlichkeiten wissen, wann und wo sie Risiken eingehen, kühn planen und ausführen müssen. Konzentration 2-4. Konzentration ist die Bündelung der überwältigenden Wirkung von Kampfkraft zur Erreichung einen einzigen Zweck zu erreichen. Die Befehlshaber wägen die Notwendigkeit der Konzentration von Kräften zur Bündelung von Wirkungen gegen die Notwendigkeit, Kräfte zu zerstreuen, um die Schaffung lukrativer Ziele zu vermeiden. Fortschritte der Mobilität am Boden und in der Luft, der Zielerfassung und des Präzisionsfeuers mit großer Reichweite ermöglichen es den Angreifern Wirkungen zu konzentrieren. Einsatzführungssysteme liefern zuverlässige, relevante Informationen die den Befehlshabern dabei helfen, den richtigen Zeitpunkt für die Konzentration der Kräfte zur Erzielung einer Massenwirkung zu bestimmen. Die Infanteriezug und -trupp erreicht die Konzentration durch- z Sorgfältige Planung und Koordination auf der Grundlage einer gründlichen Gelände- und Feindanalyse, sowie genaue Aufklärung. z Festlegung eines Hauptvorhabens und Zuweisung von Ressourcen zu dessen Unterstützung. z Kontinuierlichen Informationsfluss. z Bündelung der Feuerkraft durch Präzisionsfeuer und Manöver mit großer Reichweite. ÜBERRASCHUNG 2-5.In der Offensive wird die Überraschung dadurch erreicht, dass der Feind zu einem Zeitpunkt oder an einem Ort angegriffen wird, mit dem er nicht rechnet, oder auf eine Weise, auf die er nicht vorbereitet ist. Um eine Überraschung zu erreichen, ist es notwendig, die Absichten des gegnerischen Befehlshabers einzuschätzen und die Fähigkeit zu verweigern, ein gründliches und rechtzeitiges Verständnis der Lage zu erlangen. Unvorhersehbarkeit und Kühnheit tragen zum Überraschungserfolg bei. Auch die Richtung, der Zeitpunkt und die Stärke des Angriffs tragen zum Überraschungserfolg bei. Überraschung verzögert die Reaktionen des Gegners, überlastet und verwirrt seine Führungs- und Leitsysteme, löst bei den gegnerischen Soldaten und Führern einen psychologischen Schock aus und verringert die Kohärenz der Verteidigungsmaßnahmen. Missionen. Durch die Schwächung der gegnerischen Kampfkraft ermöglicht die Überraschung den Angreifern die Ausnutzung

von Lähmung und Zögerlichkeit des Gegners auszunutzen. Der Infanteriezug und die Infanterietruppe erreichen Überraschung durch z Erlangung und Aufrechterhaltung der Informationsdominanz durch gründliche Informationsbeschaffung und Gegenaufklärung. z Angriff auf den Feind aus einer unerwarteten Richtung, zu einem unerwarteten Zeitpunkt und durch einzigartige Bewegungskombinationen mit Einheiten, die alle Geländetypen durchqueren. z Schnelles Ändern des Tempos der Operationen. z Unberechenbar sein. TEMPO 2-6.Tempo ist die relative Geschwindigkeit und der Rhythmus militärischer Operationen über die Zeit in Bezug auf den Feind. Die Kontrolle oder Änderung des Tempos ist notwendig, um die Initiative zu behalten. Ein schnelleres Tempo ermöglicht es den Angreifern, Barrieren und Verteidigungsanlagen schnell zu durchdringen und feindliche Kräfte in der Tiefe zu vernichten, bevor diese reagieren können. Die Anführer passen das Tempo an, wenn es die taktische Lage, die Notwendigkeit der Aufrechterhaltung oder die operativen Möglichkeiten erlauben. Dies gewährleistet die Synchronisierung und die richtige Koordination, jedoch nicht auf Kosten des Verlustes von Gelegenheiten, die den Feind besiegen. Schnelles Tempo erfordert schnelle Entscheidungen. Es verwehrt dem Feind die Möglichkeit, sich auszuruhen, während ständig offensive Möglichkeiten zu schaffen

Offensive Aufgaben

Die vier offensiven Aufgaben sind Movement to Contact, Attack, Exploitation und Pursuit. Sie werden im Folgenden erläutert.

Movement to Contact Wenn nötig, befiehlt der Befehlshaber seinen Untergebenen, eine Movement to Contact durchzuführen unabhängig davon ob gerade offensive devensive oder stabilisierende Operationen durchgeführt werden. Befehlshaber führen Movement to Contact durch, um günstige Bedingungen für nachfolgende taktische Aufgaben zu schaffen. Ein Befehlshaber führt Movement to Contact durch, wenn die taktische Lage unklar ist oder der Feind ausgewichen ist. Eine ordnungsgemäß durchgeführte Movement to Contact erhält die Initiative und damit auch die Handlungsfreiheit des Befehlshabers, nachdem der Kontakt hergestellt ist. Diese Flexibilität ist entscheidend für die Aufrechterhaltung der Initiative.
Der Anführer führt Movement to Contact durch, wenn die feindliche Lage unklar oder nicht spezifisch genug ist, um einen Angriff durchzuführen. Truppen, die diese Aufgabe ausführen, versuchen, mit der kleinstmöglichen befreundeten Einheit Kontakt aufzunehmen. Movement to Contact kann zu einem Begegnungsgefecht führen, d. h. zu einer Kampfhandlung, bei der eine sich bewegende Truppe einen Feind zu einem unerwarteten Zeitpunkt und an einem unerwarteten Ort angreift. Nach der Kontaktaufnahme mit einer feindlichen Einheit hat der Anführer fünf Möglichkeiten: angreifen, verteidigen, umgehen, verzögern oder ausweichen. Zwei Techniken zur Kontaktaufnahme sind Search and Attack und Cordon and Search.

Attack 2-9. Ein Angriff zerstört/zerschlägt feindliche Kräfte, nimmt bzw. gewinnt und hält Gelände oder beides. Angriffe umfassen koordinierte Bewegungen, die durch direktes und indirektes Feuer unterstützt werden. Ein Angriff unterscheidet sich von Movement to Contact, weil die Verteilung des feindlichen Hauptkörpers zumindest teilweise bekannt sind, wodurch der Anführer eine bessere Planung erreichen kann. Dies ermöglicht es, die Kampfkraft der angreifenden Kräfte zu bündeln, was effektiver ist als bei Movement to Contact.

Exploitation (Kampf durch die Tiefe?) Exploitation folgt auf einen Angriff und desorganisiert den Feind in der Tiefe Exploitation zielt darauf ab, feindliche Kräfte so weit zu stören - bis zu dem Punkt, an dem sie keine andere Wahl mehr haben als zu kapitulieren oder sich zurückzuziehen. Exploitation nutzt taktische Gelegenheiten, vorhersehbar oder unvorhersehbar.

Pursuit Pursuit ist eine offensive Aufgabe, die darauf abzielt, feindliche Kräfte, die versuchen zu fliehen zu fangen oder abzuschneiden, mit dem Ziel, sie zu vernichten. Ein Pursuit folgt normalerweise auf die Exploitation. Der Übergang zu einer Verfolgung kann erfolgen, wenn es offensichtlich ist, dass der feindliche Widerstand völlig zusammengebrochen ist und der Feind aus dem Einsatzgebiet flieht.

Verfolgungsjagden erfordern schnelle Bewegungen, dezentrale Kontrolle und eine klare Absicht des Befehlshabers, um Kontrolle zu erleichtern.

FORMEN DES MANÖVERS

Der Anführer wählt die Manöverform auf der Grundlage des METT-TC aus. Eine Operation kann mehrere Formen von Offensivmanövern enthalten, z.B. einen Frontalangriff Frontalangriff zur Beseitigung der gegnerischen Sicherheitskräfte, gefolgt von einer Penetration, um eine Lücke in der Verteidigungsanlagen zu schaffen, worauf wiederum ein Umfassungsangriff folgt, um einen Gegenangriff zu zerstören. Infanterieplatoons und -squads verfügen zwar nicht über die Kampfkraft, um alle Formen von Manövern allein durchzuführen, sondern nur als Teil einer größeren Organisation. Die sechs Formen des Manövers sind

- Umzingelung.
- Drehende Bewegung.
- Frontalangriff.
- Eindringen.
- Infiltration.
- Flankenangriff.

UMGEBUNG 2-13. Umzingelung ist eine Form des Manövers, bei der eine angreifende Streitkraft versucht, die Hauptverteidigung des Feindes zu umgehen, indem sie Ziele hinter dieser Verteidigung einnehmen und so die feindlichen Kräfte in ihren derzeitigen Stellungen zu vernichten. BCTs und höher planen und führen normalerweise Umfassungsangriffe zu planen und durchzuführen. Auf der taktischen Ebene konzentrieren sich Umfassungsangriffe auf die Einnahme von Gelände zu erobern, bestimmte feindliche Kräfte zu zerstören und feindliche Rückzugswege zu unterbrechen. Der Die entscheidende Operation des Anführers konzentriert sich auf den Angriff auf eine angreifbare Flanke. Sie vermeidet die Stärke des Feindes Sie vermeidet die Stärke des Feindes an der Front, wo die Wirkung von Feuer und Hindernissen am größten ist. Im Allgemeinen zieht der der Anführer lieber eine Umzingelung als einen Durchbruch oder einen Frontalangriff, weil weil die angreifende Truppe in der Regel weniger Verluste erleidet und die besten Möglichkeiten hat, den Feind den Feind zu vernichten. Ein Hüllenangriff erzeugt außerdem einen großen psychologischen Schock beim Feind. Wenn keine angreifbare Flanke vorhanden ist, schafft die angreifende Truppe eine solche. Die vier Varianten der sind die einfache Umfassung, die doppelte Umfassung, die Einkreisung und die vertikale Einhüllung. (Siehe Abbildung 2-1.)
DREHBEWEGUNG 2-14. Eine Wendebewegung ist eine Form des Manövers, bei der die angreifende Streitkraft versucht, die Hauptverteidigungsstellungen des Feindes zu umgehen, indem sie Ziele hinter den aktuellen Stellungen des Feindes einnimmt. Dies veranlasst die feindlichen Streitkräfte, ihre derzeitigen Stellungen zu verlassen oder größere Kräfte abzuziehen, um der Bedrohung zu begegnen. Der Anführer setzt diese Form des Angriffsmanövers ein, um lebenswichtige Gebiete im Unterstützungsbereich des Feindes einzunehmen, bevor sich die feindlichen Hauptstreitkräfte zurückziehen oder Verstärkung erhalten können. Diese Form des Offensivmanövers geht von einem Angriff in eine Geländeausnutzung oder Verfolgung über. Eine Wendebewegung zielt darauf ab, die feindlichen Truppen von ihrem derzeitigen Standort zu vertreiben, während eine Umfassungsbewegung darauf abzielt, den Feind an seinem derzeitigen Standort aus einer unerwarteten Richtung anzugreifen. Divisionen führen normalerweise Wendebewegungen durch. (Siehe Abbildung 2-2, Seite 2-6.)
FRONTALER ANGRIFF 2-15. Ein Frontalangriff ist eine Manöverform, bei der eine angreifende Streitkraft versucht, eine schwächere feindliche Streitkraft zu vernichten oder einen größeren Feind auf breiter Front festzusetzen. Eine angreifende Truppe kann einen Frontalangriff einsetzen, um eine schwache gegnerische Truppe zu überrennen. Der Anführer setzt einen Frontalangriff in der Regel Frontalangriff als formgebende Operation in Verbindung mit anderen Formen von Manövern. (Siehe Abbildung 2-3.)
PENETRATION 2-16. Eine Penetration ist eine Manöverform, bei der eine angreifende Truppe versucht, die feindliche Verteidigung in einer engen Front zu durchbrechen, um das Verteidigungssystem zu stören.

Die Zerstörung der Kontinuität der Verteidigung ermöglicht es, den Feind anschließend zu isolieren und im Detail zu besiegen, indem die eigenen Kräfte ausgenutzt werden. Die Penetration erstreckt sich vom gegnerischen Sicherheitsbereich über die Hauptverteidigungsstellungen bis in den gegnerischen Unterstützungsbereich. Der Anführer wendet eine Penetration an, wenn es keine angreifbare Flanke gibt, die gegnerische Verteidigung überfordert ist und Schwachstellen in den gegnerischen Stellungen entdeckt werden oder der Zeitdruck eine Umfassung nicht zulässt.
INFILTRATION 2-17. Eine Infiltration ist eine Form des Manövers, bei der sich eine angreifende Truppe unbemerkt durch oder in ein von feindlichen Kräften kontrolliertes Gebiet bewegt. Das Ziel ist es, eine vorteilhafte Position hinter den feindlichen Stellungen einzunehmen und dabei nur kleine Elemente der eigenen Streitkräfte dem Feuer der Verteidiger auszusetzen. Die Infiltration erfolgt zu Lande, zu Wasser, aus der Luft oder durch eine Kombination von Mitteln. Die verdeckte Verlegung und Zusammenstellung von Truppen durch feindliche Stellungen erfordert einen erheblichen Zeitaufwand. Bei der Infiltration vermeidet die Truppe, entdeckt und angegriffen zu werden. Da diese Anforderung die Größe und Stärke der infiltrierenden Truppe einschränkt und infiltrierte Kräfte allein selten einen Feind besiegen können, wird die Infiltration normalerweise in Verbindung mit und zur Unterstützung anderen Manöverformen eingesetzt. (Siehe Abbildung 2-5.)
FLANK ANGRIFF 2-18. Ein Flankenangriff ist eine Form von Angriffsmanöver, die auf die Flanke einer feindlichen wie in Abbildung 2-6, Seite 2-10, dargestellt. Eine Flanke ist die rechte oder linke Seite einer militärischen Formation und ist nicht auf den Feind ausgerichtet. Sie ist in der Regel nicht so stark in Bezug auf Kräfte oder Feuer wie die Front einer militärischen Formation. Eine Flanke kann vom Angreifer durch Beschuss oder durch ein erfolgreiches Eindringen geschaffen werden. Ein flankierender Angriff ähnelt dem Einhüllen, wird aber im Allgemeinen auf einer flacheren Achse durchgeführt. Er zielt darauf ab, die gegnerische Streitkraft zu besiegen und gleichzeitig die Wirkung der gegnerischen frontal ausgerichteten Kampfkraft zu minimieren. Flankenangriffe werden normalerweise mit dem Hauptangriff auf die Flanke des Gegners durchgeführt. In der Regel wird die gegnerische Front von einer Unterstützungseinheit durch Feuer und Manöver bekämpft, während die Haupteinheit die gegnerische Flanke angreift. Diese Unterstützungsaktion lenkt die Aufmerksamkeit des Feindes von der bedrohten Flanke ab. Korps und Divisionen sind die wahrscheinlichsten Staffelungen, die Wendebewegungen durchführen. Sie wird oft für überstürzte Operationen oder Begegnungen eingesetzt, bei denen Schnelligkeit und Einfachheit ausschlaggebend sind, um das Gefechtstempo und letztlich die Initiative

5.1.1 COMMON OFFENSIVE PLANNING CONSIDERATIONS

2-23. Die Funktionen der Kriegsführung sind entscheidende Aktivitäten, die von Führungskräften zur Planung, Vorbereitung und auszuführen. Die Synchronisation und Koordination zwischen den Kriegsführungsfunktionen ist entscheidend für den Erfolg. In diesem Abschnitt werden die Gefechtsführungsfunktionen und andere Planungs Überlegungen. EINSATZFÜHRUNG 2-24. Im Infanteriezug ist der Zugführer die zentrale Figur der Einsatzführung und ist wesentlich für die Integration der Fähigkeiten der Gefechtsführungsfunktionen. Der Auftrag Die Einsatzführung gibt seinen Untergebenen die größtmögliche Handlungsfreiheit und erleichtert ihnen die ihre Fähigkeiten, die Situation zu entwickeln, sich anzupassen und durch disziplinierte Initiative Initiative im Sinne des Truppenführers. Sie konzentriert sich auf die Befähigung der unterstellten Führer und die Weitergabe von Informationen zur Erleichterung der dezentralen Ausführung. 2-25. Die Einsatzführung vermittelt die Absicht des Führers und die Wertschätzung von METT-TC, mit besonderer Betonung auf- z Feindliche Stellungen, Stärken und Fähigkeiten. z Aufträge und Ziele, einschließlich Aufgabe und Zweck, für jedes unterstellte Element. z Absichten des Befehlshabers. z Einsatzgebiete für jedes unterstellte Element mit zugehörigen Kontrollgrafiken Grafiken. z Zeitpunkt des Beginns der Operation. z Schema des Manövers. z Besondere Aufgaben, die zur Erfüllung des Auftrags erforderlich sind. z Risiko. z Optionen zur Erfüllung des Auftrags. 2-26. Zusätzlich zu den Aufgaben der Missionsführung im Rahmen der Kriegsführung gibt es fünf weitere Aufgaben innerhalb der Einsatzführungsfunktion. Diese Aufgaben sind z Militärische Täuschung durchführen. z Durchführung von Operationen für zivile Angelegenheiten. z Installation, Betrieb und Wartung des Netzes. z Durchführen der Luftraumkontrolle z Durchführen von Informationsschutzmaßnahmen. 2-27. Die Planungs- und Koordinierungsanforderungen und -verfahren für offensive Aufgaben sind für mechanisierte und Stryker-Infanterieeinheiten gleich. Der Führer des mechanisierten und des

Stryker Zugführer muss jedoch Folgendes berücksichtigen: z Die Geschwindigkeit des BFV im Vergleich zur Geschwindigkeit des abgesessenen Infanteristen. z Die erhöhte Feuerkraft des BFV und des Strykers sowie der unterstützenden Waffen. z Die Fähigkeit, die Kampfkraft am entscheidenden Punkt mit verbesserten verbesserten Kommunikations- und Koordinationsmöglichkeiten. TAKTISCHE AUFGABEN 2-28. Taktische Missionsaufgaben beschreiben die Ergebnisse oder Wirkungen, die der Kommandeur erreichen will erreichen will - das "Was" und "Warum" einer Missionsanweisung. Das "Was" ist eine Wirkung, die normalerweise messbar ist. Das "Warum" einer Missionsanweisung gibt den Zweck der Mission an. 2-29. Die folgenden Absätze sind ausgewählte taktische Missionsaufgaben, die ein Zug erhalten kann und die typischerweise mit offensiven Aufgaben verbunden sind. Sie werden im Folgenden beschrieben. Anmerkung. Die in diesem Abschnitt genannten Situationen sind lediglich Beispiele. Sie sind nicht in jeder taktischen Operation anwendbar und noch sollen sie eine bestimmte Methode zur Erreichung des Ziels der Operation vorschreiben. BREACH 2-30. Ein Zug kann während eines Angriffs eine Bresche schlagen, um einen Durchbruch oder eine Sicherung einen Durchgang durch eine feindliche Verteidigung, ein Hindernis, ein Minenfeld oder eine Befestigung zu sichern. Ein Zug kann einem eiligen Durchbruch teilnehmen oder als Teil einer größeren Einheit an der Durchführung eines vorsätzlichen Durchbruchs teilnehmen. Ein absichtlicher Durchbruch erfordert eine synchronisierte Operation mit kombinierten Waffen. DEFEAT 2-31. Ein Zug besiegt eine feindliche Streitkraft, wenn die feindliche Streitkraft vorübergehend oder die physischen Mittel oder den Willen zum Kampf verloren hat. Während einer Niederlage ist der Anführer der besiegten der Anführer der besiegten Truppe nicht willens oder nicht in der Lage, die von ihm gewählte Vorgehensweise zu verfolgen und dem Willen des befreundeten Befehlshabers unterworfen. Außerdem kann er nicht mehr in nennenswertem Umfang in die Handlungen Aktionen der befreundeten Streitkräfte nicht mehr in nennenswertem Umfang eingreifen. ZERSTÖREN 2-32. Ein Platoon zerstört eine feindliche Streitkraft, wenn er sie physisch kampfunfähig macht kampfunfähig macht, bis sie wiederhergestellt ist. Ein Zug kann eine feindliche Truppe zerstören, indem er z einen Hinterhalt ausführt, bei dem sich die gesamte gegnerische Einheit in der Todeszone befindet. z Einsatz von direktem und indirektem Überraschungsfeuer in einem Kampfgebiet. z Koordinierung des direkten und indirekten Feuers auf ein Ziel. z Massenhaftes indirektes Feuer auf einen unvorbereiteten Feind. SEIZE 2-33. Ein Zug hat ein Ziel eingenommen, wenn er es physisch besetzt und der Feind es nicht mehr direkt beschießen kann. kein direktes Feuer mehr auf das Ziel abgeben kann. Ein Zug kann ein Ziel entweder während offensiver oder defensiver Aufgaben. Beispiele hierfür sind: z Ein Zug nimmt die andere Seite eines Hindernisses als Teil eines Durchbruchs einer Kompaniemannschaft ein. z Ein Zug nimmt einen Teil einer feindlichen Verteidigung als Teil eines gezielten Angriffs eines Kompanie-Teams ein. Angriffs. z Ein Zug nimmt wichtiges Gelände ein, um dessen Nutzung durch den Feind zu verhindern.

UNTERDRÜCKEN 2-34. Ein Zug oder eine Einheit hat einen Feind unterdrückt, wenn der Feind unsere Kräfte nicht mehr an der Erfüllung ihres Auftrags hindern kann. Es handelt sich um eine vorübergehende Maßnahme. Der Zug kann direktes Feuer einsetzen oder indirektes Feuer und Deckungsfeuer anfordern. Einheiten in Unterstützungs- und Angriffsstellungen verwenden häufig Unterdrückungsfeuer, um ihren Auftrag zu erfüllen. Es wird vom Zug während eines Angriffs häufig eingesetzt, um - z Die weitere Bewegung der eigenen Truppen zu ermöglichen. z Ein Ziel zu isolieren, indem feindliche Einheiten in gegenseitig unterstützenden Stellungen unterdrückt werden. z Deckung des abgesessenen Angriffselements von der Abmarschlinie (LD) bis zum Ziel.

BEWEGUNG UND MANÖVER 2-35. Der Zugführer führt ein Manöver durch, um feindliche Kräfte zu vermeiden und Gelegenheiten zu schaffen Gelegenheiten zu schaffen, die die Wirkung der Kampfkraft erhöhen. Überraschungen werden erreicht durch durch unerwartete Manöver, schnelle Änderungen des Tempos laufender Operationen, Vermeidung von Beobachtung und den Einsatz von Täuschungstechniken und -verfahren. Der Zugführer strebt an den Feind mit einer oder mehreren unerwarteten Aktionen zu überwältigen, bevor er Zeit hat, organisiert zu reagieren. organisieren. Dies geschieht, wenn die angreifende Truppe in der Lage ist, den verteidigenden verteidigenden Truppe aus einer für den Feind vorteilhaften Position heraus anzugreifen, z. B. aus einer einer Flankenstellung. 2-36. Der Zugführer manövriert den Zug in die Nähe des Feindes und vernichtet ihn durch Nahkampf und Schockwirkung. Nahkampf ist direkte Feuer- und Bewegungskriegsführung die zu Lande durchgeführt und durch direktes, indirektes und luftgestütztes Feuer unterstützt wird. (Siehe ADRP 3-0 für weitere Informationen.) Nahkampf besiegt oder vernichtet feindliche Kräfte oder erobert und hält Boden zurück. 2-37. Die

Kriegsführungsfunktion Bewegung und Manöver umfasst die folgenden Aufgaben: z Verlegen. z Bewegen. z Manövrieren. z Direkten Beschuss einsetzen. z Ein Gebiet besetzen. z Durchführung von Mobilitäts- und Gegenmobilitätsoperationen. z Durchführung von Aufklärungs- und Überwachungsmaßnahmen. z Einsatz von Gefechtsfeldverdunkelung. INTELLIGENZ 2-38. Der Zugführer verwendet Vorlagen für Bedrohungsereignisse, die Situationsvorlage, die wahrscheinliche Bedrohung COA, die gefährlichste Bedrohung COA, Produkte für zivile Überlegungen, Geländeprodukte und andere nachrichtendienstliche Produkte. Es kann sein, dass der Zugführer Informationen über das Company Intelligence Support Team (CoIST), den Nachrichtenanalysten des Bataillons, anfordern muss, um den Informationsbedarf des Zuges zu decken. (Für weitere Informationen siehe FM 3-21.10.) 2-39. Durch die Untersuchung des Geländes versucht der Anführer, die wichtigsten schweren und leichten feindlichen Annäherungswege zum Ziel zu bestimmen. Der Anführer versucht auch, den vorteilhaftesten Bereich zu bestimmen, den die Hauptverteidigung des Feindes einnehmen könnte, die Routen, die der Feind für Gegenangriffe nutzen könnte, und andere Faktoren. Gegenangriffe durchzuführen, und andere Faktoren wie OAKOC. Die angreifende Einheit sammelt während des Gefechts kontinuierlich Informationen, da es unwahrscheinlich ist, dass der Anführer keine vollständige Kenntnis über die Absichten und tatsächlichen Handlungen des Feindes hat. FEUERWEHR 2-40. Der Zugführer muss einen guten, indirekten Feuerplan für seine Route haben, um die voraussichtliche Kontaktstellen. Diese Ziele sind ein Produkt der Analyse des Zugführers der Faktoren des METT-TC und müssen in den indirekten Feuerplan der Kompanie aufgenommen werden. 2-41. Die Führungskräfte führen die Feuerplanung gleichzeitig mit der Manöverplanung auf allen Ebenen durch. BCTs und Bataillone verwenden in der Regel eine Top-Down-Feuerunterstützungsplanung mit einer Bottom-Up-Verfeinerung der Pläne. Als Teil des Top-Down-Feuerplanungssystems verfeinert der Kompaniekommandeur den Feuerplan des übergeordneten Hauptquartiers, um die Missionsanforderungen zu erfüllen, und stellt sicher, dass diese Verfeinerungen in den Plan des übergeordneten Hauptquartiers aufgenommen werden. 2-42. Ein klar definiertes Einsatzkonzept ermöglicht es dem Zugführer und dem Kommandanten, genau zu formulieren, wie das indirekte Feuer in den verschiedenen Phasen des Einsatzes auf den Feind einwirken soll. Dies wiederum ermöglicht es dem BFS der Kompanie, die Entwicklung von Feuer zu erleichtern Feuer zu entwickeln, das die Erfüllung des Auftrags der Kompanie bis hinunter zur Truppenebene unterstützt. (Für weitere Informationen siehe ADRP 3-09.) NACHHALTIGKEIT 2-43. Das Ziel der Aufrechterhaltung des Angriffs ist es, den Zug bei der Aufrechterhaltung des Schwungs zu unterstützen. Der Zugführer möchte die sich bietenden Gelegenheiten nutzen und offensive Aufgaben mit einem Minimum an Vorwarnzeit starten. Platoon Sergeant und Squad Leader müssen diese Ereignisse vorhersehen und flexibel bleiben, um den Angriffsplan entsprechend zu unterstützen. Plan entsprechend zu unterstützen. 2-44. Ein Schlüssel zur Offensive ist die Fähigkeit, die Notwendigkeit von Unterstützungsmaßnahmen zu antizipieren voranzutreiben, insbesondere im Hinblick auf Munition, Treibstoff und Wasser. Diese Voraussicht hilft die Dynamik des Angriffs aufrechtzuerhalten, indem der Nachschub so weit wie möglich nach vorne gebracht wird. Die Anführer nutzen die Verteilung des Durchsatzes und vorgeplante, vorkonfigurierte Pakete mit wichtigen um die Offensivdynamik und das Tempo aufrechtzuerhalten. SCHUTZ 2-45. Das schnelle Tempo und die wechselnde Natur des Angriffs stellen eine Herausforderung für den Schutz der eigenen Kräfte dar. Die Vorwärtsbewegung der unterstellten Einheiten ist entscheidend, wenn der Anführer die für offensive Aufgaben erforderliche Initiative aufrechterhalten will. Dem Feind die Möglichkeit zu nehmen, eine Antwort auf den Angriff der eigenen Truppen zu planen, vorzubereiten und auszuführen, indem ein hohes operatives Tempo aufrechterhalten wird, ist ein wichtiges Mittel, das der Anführer einsetzt, um die Überlebensfähigkeit seiner Truppe zu gewährleisten. Die Aufrechterhaltung eines hohen Angriffstempos wird durch die Nutzung mehrerer Routen, die Dispersion, die hohe Mobilität der Kräfte, die stückweise Zerstörung isolierter feindlicher Kräfte, die planmäßige Rotation und Ablösung von Kräften vor deren Höhepunkt und die kluge Nutzung des Geländes erreicht. Die genauen Techniken, die in einer bestimmten Situation eingesetzt werden, ergeben sich aus METT-TC. 2-46. Der Anführer schützt die ihm unterstellten Kräfte, um dem Feind die Möglichkeit zu nehmen, seine laufenden Operationen zu stören. Der Schutz dient auch der Erfüllung der rechtlichen und moralischen Verpflichtungen des Führers gegenüber den Soldaten der Organisation. Einige Schutzmaßnahmen müssen möglicherweise von höherer Stelle angefordert werden. von höherer Stelle angefordert werden. (Für weitere Informationen siehe ADRP 3-37.) Um die Truppe zu schützen, muss der Führer ständig die folgenden Schutzaufgaben der Doktrin und stellt sie sicher bei der Planung, Vorbereitung und Durch-

führung des Zuges berücksichtigt werden: z Sicherung des Einsatzgebietes durchführen. z Anwendung von Sicherheitstechniken (einschließlich Vermeidung von Brudermord). z Durchführung der Einsatzsicherung. z Bereitstellung nachrichtendienstlicher Unterstützung für den Schutz. z Durchführung von Verfahren der physischen Sicherheit. z Anwendung von Panzerabwehrmaßnahmen. z Durchführung von Operationen zur Überlebensfähigkeit. z Durchführung von CBRN-Operationen. z Unterstützung für EOD. z Koordinierung der Luft- und Raketenabwehr. ZUSÄTZLICHE PLANUNGSÜBERLEGUNGEN 2-47. Zusätzliche Überlegungen zur Offensivplanung umfassen Luftangriffsoperationen, städtisches Gelände und Operationen in gebirgigem Terrain. LUFTANGRIFFSOPERATIONEN 2-48. Luftangriffe sind Missionen mit hohem Risiko und hohem Gewinn. Wenn sie richtig geplant und und energisch durchgeführt, ermöglichen diese Einsätze den Führern, Kampfkraft zu erzeugen und Kriegsführungsfunktionen. Ein Luftangriff kann der Führung die Möglichkeit geben, das Tempo der Operationen zu kontrollieren der Operationen zu kontrollieren und eine schnelle Durchführung von Operationen zu ermöglichen, um die Initiative zu behalten oder auszunutzen. 2-49. Ein Luftangriffskommando ist am effektivsten in Umgebungen, in denen dem Feind nur begrenzte Kommunikationswege zur Verfügung stehen und der Feind über keine Luftüberlegenheit und keine wirksamen Luftverteidigungssysteme verfügt. Er sollte nicht in Rollen eingesetzt werden, die gezielte Operationen über über einen längeren Zeitraum erfordern, und wird am besten in Situationen eingesetzt, die einen kalkulierten Vorteil aufgrund von Überraschung, Gelände, Bedrohung oder Mobilität. Ein Luftangriffskommando wird insbesondere in Missionen eingesetzt, die Folgendes erfordern z Schnelle Bündelung oder Verlagerung von Kampfkraft. z Einsatz von Überraschungen. z Einsatz von Flexibilität, Mobilität und Geschwindigkeit. z Erlangung und Aufrechterhaltung der Initiative. 2-50. FM 3-99 behandelt die folgenden grundlegenden Überlegungen zur Planung und Durchführung von von Luftangriffen: z Luftangriffsoperationen werden am besten bei Nacht oder bei Wetterbedingungen durchgeführt, die die Luftoperationen ermöglichen, die die feindliche Beobachtung verdecken. Dies begünstigt Täuschung und Überraschung. z Indirekte Feuerunterstützungsplanung liefert Unterdrückungsfeuer entlang der Flugrouten und in der der Nähe von Landezonen. Der Schwerpunkt des Feuers sollte auf der Unterdrückung von gegnerischen Luftverteidigungssysteme. z Die Operationen von Infanterieeinheiten werden durch die Integration von Luftstreitkräften nicht grundlegend verändert. Einheiten. Allerdings werden Tempo und Entfernung drastisch verändert. z Boden- und Luftaufklärungseinheiten sollten so früh wie möglich eingesetzt werden, um Aufklärungs- und Überwachungsaktivitäten durchzuführen, um das Operationsgebiet für die Durchführung. URBANES GEBIET 2-51. Offensivaufgaben in städtischem Gelände zielen darauf ab, dem Feind den Willen des Führers aufzuzwingen. Feind durchzusetzen. Offensivaufgaben im städtischen Umfeld zielen darauf ab, eine feindliche Streitkraft zu zerstören, zu besiegen oder zu neutralisieren. einer feindlichen Streitkraft. Der Zweck kann jedoch auch darin bestehen, eine Wirkung in Bezug auf die Bevölkerung oder die Infrastruktur des Stadtgebiets. Die Anführer sollten bei offensiven Ansatz für offensive Operationen in Städten verwenden. 2-52. Offensiveinsätze in städtischen Gebieten beruhen auf einer offensiven Doktrin, die auf städtisches Gelände. Städtisches Gelände stellt eine Reihe von Anforderungen, die sich von gewöhnlichen Feld Bedingungen unterscheiden, wie z.B. Probleme mit dem Truppenbedarf, dem Manövrieren und dem Einsatz von Ausrüstung. Wie bei allen offensiven Einsätzen muss der Anführer seine Fähigkeit bewahren, gegen feindliche Stellungen zu manövrieren. Stellungen. (Für weitere Informationen siehe ATTP 3-06.11.) OPERATIONEN IN GEBIRGIGEM TERRAIN 2-55. Gefechte in Gebirgsregionen stellen die Einheiten vor komplizierte Gefahren, Schwierigkeiten, Möglichkeiten und Risiken. Kampfhandlungen im Gebirge erfordern von allen Beteiligten ein hohes Maß an körperlicher Fitness, geistiger Zähigkeit, Ausdauer sowie taktischem und technischem Geschick. 2-56. Ein disziplinierter und gut vorbereiteter Infanteriezug und eine Infanterietruppe werden gemeinsam mit anderen Mitgliedern des Combined Arms Teams, die für Gebirgsoperationen in kleinen Einheiten von entscheidender Bedeutung sind, eingesetzt und von diesen unterstützt. Einheiten, die in Gebirgsregionen kämpfen, müssen Schwierigkeiten überwinden, Risiken abwägen und Chancen nutzen, um den Feind einzuholen und zu besiegen. Gut vorbereitete Führungspersönlichkeiten antizipieren, verstehen und passen sich den physischen Anforderungen des Gebirges an. Sie stellen sich den Herausforderungen des Kampfes in Gebieten, in denen die technologische Überlegenheit durch grobe und nichttechnische feindliche Aktionen zunichte gemacht werden kann, und meistern diese. Truppenführer, die wissen, was sie bei Gebirgsoperationen zu erwarten haben, schaffen Situationen, die es ihren Truppen ermöglichen, sich den Herausforderungen anzupassen und den Sieg in allen Umgebungen zu erringen. 2-57. Infanterieeinheiten, die in gebirgigem Gelände

operieren, sind in der Lage, sich anzupassen und Herausforderungen der Umgebung geschickt zu ihrem Vorteil zu nutzen. (Siehe ATTP 3-21.50 für weitere Informationen.) Die landschaftlichen und klimatischen Bedingungen schaffen eine einzigartige Reihe von Gebirgsoperationen, die gekennzeichnet sind durch. z Nahkämpfe mit abgesessener Infanterie. Gefechte im Gebirge sind oft von enger Natur da die gegnerischen Kräfte in zerklüftetem Gelände aufeinander treffen. Obwohl das Angreifen von Zielen in der Nähe der Grenzen von direkten Feuerwaffen in Gebirgsgefechten vorkommt, sind dazwischen liegende Kämme, Hügel, Kämme, Hügel, Schluchten, Senken und andere Geländemerkmale begrenzen oft die Fernkämpfe mit dem Feind. Die oberen Ebenen gebirgigen Geländes sind gekennzeichnet durch das Fehlen von befahrbaren Straßen. Der Einsatz von Fahrzeugen ist oft eingeschränkt, so dass Operationen zu Fuß durchgeführt werden müssen. z Dezentralisierte Operationen kleiner Einheiten. Konflikte in gebirgigem Umfeld werden werden oft auf Zug- und Truppenebene ausgetragen, da das Gelände die Bewegung und Bewegung und Manöver großer Einheiten nicht unterstützt. Die Kompartimentierung von gebirgigem Gelände kann Brigaden von Bataillonen, Bataillone von Kompanien und Kompanien von Zügen über lange Zeiträume trennen. Mit zunehmender Höhe in gebirgigen wird das Gelände im Allgemeinen zerklüfteter und einschränkender, was die die Notwendigkeit einer dezentralen Ausführung von Aufträgen durch abgesessene Züge und Trupps. z Eingeschränkte Mobilität und verlängerte Bewegungszeiten. Die Zerklüftung des gebirgigen Geländes schränkt die Mobilität oft auf Fußbewegungen in Form von Gruppen auf Straßen und Wegen ein. Eine relativ kurze Strecke von einem Punkt zum anderen kann zu einer mühsamen Bewegung über steiles, felsiges und unebenes Gelände werden, bei der zahlreiche Serpentinen die zurückgelegte Strecke verlängern und einen enormen Energieaufwand erfordern. z Einzigartige Unterstützungslösungen. Die Aufrechterhaltung in gebirgigen Umgebungen ist schwierig und zeitaufwendig. Gelände und Wetter erschweren praktisch alle logistische Versorgung, medizinische Evakuierung, Evakuierung von Verletzten Evakuierung von Verletzten sowie Gesundheit und Hygiene der Soldaten. Das engmaschige Netz gebirgiger Straßen ist oft nicht für Versorgungsfahrzeuge mit großem Wenderadius geeignet und erlaubt keinen Verkehr in beide Richtungen. Der Transport von Versorgungsgütern erfordert oft eine Kombination von Transportarten Luft, Fahrzeug, Fuß und Tier, wobei jede Technik ihre eigenen Herausforderungen Herausforderungen in gebirgigen Umgebungen. z Operationen in dünn besiedelten Gebieten. Die Bevölkerung in typischen Bergregionen Gebirgsregionen lebt meist in kleinen Dörfern in Tälern, mit einigen verstreuten Dörfern in höheren Bergregionen. Obwohl Landwirte und Viehzüchter die große Mehrheit der Mehrheit der einheimischen Bevölkerung ausmachen und in höheren Lagen arbeiten, bleibt der ist der größte Teil der Berggebiete unbewohnt.

5.1.2 Formationen

5.2 Defensive Operationen

TBA

5.3 Bewegung

TBA

5.4 Patrouille und patrouillieren

TBA

5.5 Sustainment

TBA

5.6 Checkpoints

TBA

Teil II

Der Team Leader

TBA

Teil III

Der Squad Leader

TBA

Teil IV

Der Platoon Leader / Der Company Commander

Kapitel 6

Der Platoon Leader und Platoon Sergeant

6.1 Einleitung

Die Rolle des Platoon Commanders nimmt bei Sol-diers eine besondere Rolle ein, da seine Aufgaben, anders als z.B. beim Squadleader, auch Organisatorisches au"serhalb der eigentlichen Mission umfasst.

6.2 Aufgaben

ACHTUNG

Die Pflichten und Verantwortlichkeiten von Führung und Zugmitgliedern müssen auch in Abwesenheit eines bestimmten Führers wahrgenommen werden, um die Erfüllung der Mission in Übereinstimmung mit den Absichten des Kommandanten sicherzustellen.

6.2.1 Platoon Leader

Der Platoon Leader stellt in den meisten Missionen die h"ochste F"uhrungskraft im Feld dar und hat daher ein weitegfächertes Aufgabenfeld. Er ist für alle erbrachten Leistungen seines Platoons (Gute sowie Schlechte) verantwortlich. Als Anf"uhrer des gesamten Platoons sorgt f"ur Disziplin und handelt entschlossen. Er muss bereit sein, im Rahmen der Absichten seines Company Commanders bzw. Missionsbauers und ohne spezifische Anleitung für jede Situation die Initiative zu ergreifen.
Der Platoon Leader hat folgende Aufgaben vor der Mission:

- Beh"alt den "Uberblick "uber die Slotliste und priorisiert Einheiten die besetzt werden sollen
- Informiert sich beim Missionsbauer wenn Informationen gem"a"s LAD fehlen
- Taktische Planung
- teilt Funkfrequenzen zu (falls von Missionsbauer noch nicht zugeteilt)
- F"uhrt Briefings durch

Der Platoon Leader hat folgende Aufgaben w"ahrend der Mission:

- F"uhrt sein Platoon im Rahmen der Mission und stützt sein Handeln auf den ihm zugewiesenen Auftrag und das Konzept seiner höheren Befehlshaber, wenn vorhanden.

- Koordiniert die Bewegungen seiner Einheiten
- Denkt bereits einen Schritt im Plan vorraus
- Fordert Unterst"utzung an und kontrolliert bzw. koordiniert diese mit den Einheiten seines Platoons
- "uberpr"uft mit den Squadleadern, ob eine Rundumsicherung (auch im dreidimensionalen Raum) aufrecht erhalten wird.
- "Uberpr"uft laufend die Positionierung des Weapons Squad bez"uglich der Positionierung der vorhanden Waffensysteme (MMG, Heavy AT)
- h"alt Funkkontakt und unterst"utzt die Informations"ubermittlung im Platoon
- Positioniert sich an einer f"ur die Mission m"oglichst sinnvollen Position
- Gibt klare Befehle und teilt deren Zweck mit
- Versteht das Missionsbriefing und die Absicht der übergeordneten Führung f"ur diese Mission
- Erh"alt Statusberichte vom Platoon Sergeant und den Suqadleadern

Der Zugführer bemüht sich um die Entwicklung und Aufrechterhaltung des Lageverständnisses. Dies ist ein Produkt von vier Elementen. Erstens versucht der Zugführer zu erfahren, was in der gegenwärtigen Situation von Freund, Feind, Neutral und im Gelände geschieht. Zweitens kennt er den Endzustand, der für die Erfüllung der Mission steht. Drittens bestimmt er die kritischen Aktionen und Ereignisse, die eintreten, um seine Einheit vom gegenwärtigen Zustand in den Endzustand zu versetzen. Schließlich bewertet er das Risiko während der gesamten Mission.
Der Platoon Leader hat folgende Aufgaben nach der Mission:

- F"uhrt die Nachbesprechung an
- schreibt Keynotes der Kritiken mit
- Selbstreflektiert seine Vorgehensweisen und Taktiken
- Gibt neutrales und sachliches Feedback und bezieht zu Fragen der Spieler Stellung
- F"uhrt wenn n"otig pers"onliche Nachbesprechungen mit einzelenen F"uhrungskr"aften

6.2.2 Platoon Sergeant

Der Platoon Sergeant ist ein erfahrener Unteroffizier des Platoons und der Stellvertreter des Platoon Leaders, der dem Platoon Leaders 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 aufrechterhält. Als stellvertretender Platoon Leader übernimmt der Platoon Sergeant keine formellen Pflichten außer den vom Platoon Leader vorgeschriebenen.

- Steht dem Platoon Leader f"ur dessen Aufgaben vor der Mission zur Verf"ugung
- Stellt sicher, dass das Platoon auf die Erfüllung seiner Mission vorbereitet ist.
- Informiert den Platoon Leader "Anderungen am Schlachtfeld und Statusberichte des Platoons.
- Ist auf eine m"ogliche "Ubernahme der Aufgaben des Platoon Leader vorbereitet
- "ubernimmt unter Umst"anden das Kommando "uber andere Einheiten im Platoon
- "Uberwacht die Moral, Disziplin und Gesundheit des Platoons.

- Positioniert sich an einer f"ur die Mission m"oglichst sinnvollen Position
- Empf"angt Reports der Squadleader

- Fordert Support an und koordinert nach Absprache mit den Platoon Leader
- Sorgt daf"ur, dass Nachschub zielorientiert und gleich verteilt wird.
- Koordiniert die Verwundentenversorgung mit dem Platoon Medic
- Versteht das Missionsbriefing und die Absicht der übergeordneten Führung f"ur diese Mission

6.3 Taktik

6.3.1 Anwendungsgebiete eines Infanterie Platoons

Die Infanterie kann in jeden Terrain und Wetterlagen agieren, kann schnell eingesetzt werden und bietet erhebliche Feuerkraft, die vor allem in urbanen, bewaldeten und bergigem Gebieten Vorteile bietet. Einschr"ankungen ergeben sich durch die Verwundbarkeit durch Mechanisierte Einheiten (z.B. MBTs), Artillerie und Luftfahrzeugen in offnem Gel"ande. Desweiteren ist durch die oft nicht vorhandenen Fahrzeuge die Bewegungsgeschwindigkeit eingeschr"ankt.

Die langsamste Einheit im Feld bestimmt die Geschwindigkeit der Mission!

Squads und Platoons bekämpfen den Feind bei Feindberührung auf der niedrigstmöglichen Ebene. Bei Feindkontakt müssen alle Soldaten und Anführer gleichzeitig handeln. Die Battledrills sind die Standardverfahren, die dem Platoon helfen, sofort zu handeln.

Die Battledrills sind die Standardverfahren, die dem Platoon helfen, sofort zu handeln.

Bevor sie man"ovrieren k"onnen, m"ussen Squads oder Platoons, die miteinander in Kontakt stehen, ein **wirksames Unterdr"uckungsfeuer** errichten und eine **Feuer"uberlegenheit** erlangen(Base-of-Fire). Wenn sich das Platoon oder das Squad unter eigenem Feuer (w"ahrend dem Unterdr"uckungsfeuer) nicht bewegen kann, muss der Squadleader den Platoonleader um Unterst"utzung bitten. Sobald die Feuer"uberlegenheit erreicht ist, bewegen sich die Squads auf eine taktisch Vorteilhafte Position und bek"ampfen den Feind. Infanterie Platoons und Squads müssen die Nutzung des Geländes zu ihrem gr"oßten Vorteil optimieren, indem sie Wege nutzen, die sie verdecken, um die "Uberraschung und den Schock w"ahrend des Angriffs zu maximieren.

Teil V

Der Missionsbauer

TBA

Kapitel 7

Updates

7.1 V0.0

Kapitel 8

Kontakt

Literaturverzeichnis

[1] Army, U.S.: *INFANTRY PLATOON AND SQUAD (THIS ITEM IS PUBLISHED W/ BASIC INCL C1)*, 04/12/2016. ATP 3-21.8 [Online; Stand 01. June 2020].