

Waldkampf

Eins mit der Natur oder eins mit dem Erdboden werden



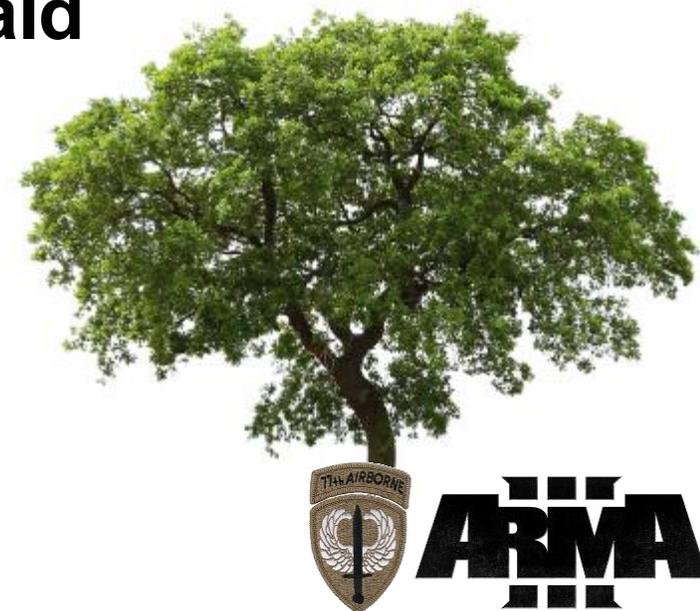
KA: Waldkampf

- **Ausbildung:** Kampfausbildung für den Kampf im Wald, Dschungel und Busch
- **Ziel:** Der LT soll den Waldkampf in allen Führungsebenen verstehen und ausführen können
- **Zeit:** 60 + 60 min.
- **Leitung:** Clanleitung / Leiter MilSim
- **Durchführung:** NCOs oder Offiziere mit Ausbildungsschein



Gliederung

1. Eigenschaften des Waldes
2. Geländebezeichnungen im Wald
3. Verhalten, Tätigkeiten und Bewegung im Wald
4. Taktik und Formationen im Wald
5. Kommunikation



Eigenschaften des Waldes

- Der Wald ist ein Gefechtsfeld, auf dem die **Infanterie dominiert**.
- **Fahrzeuge** nur bedingt einsatzfähig (Schneisen und Wege).
- Die **Sicht- und Wirkweite** (auch aus der Luft) ist je nach Dichte des Bewuchses stark **begrenzt**.
- Die Orientierung ist erschwert.
- Es ist i.d.R. sehr viel harte und weiche **Deckung** vorhanden.
- **Tarnen** ist hier leichter -> Somit die Zielidentifizierung erschwert.
- Die Fortbewegung ist recht langsam, da Hindernisse und mangelnde Möglichkeiten für Fahrzeuge.
- **Splitter** entfalten sich schlechter, aber **Achtung** bei Granaten und Unterlauf.
- Wer Waffentechnisch unterlegen und eher nur infanteristisch ausgestattet ist, sollte im Wald kämpfen.



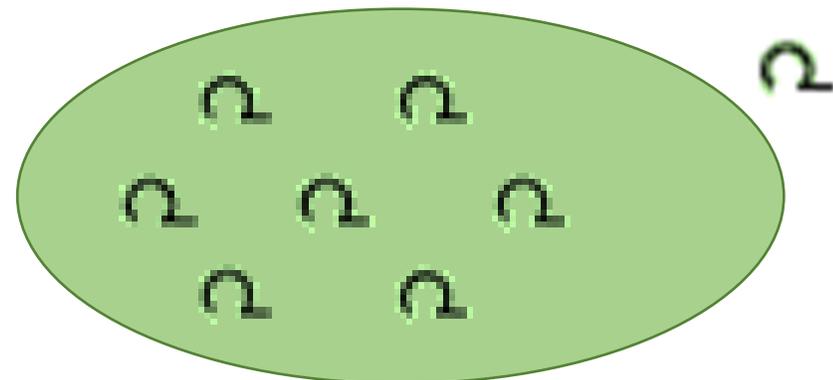
Eigenschaften des Waldes

- Waffen, die im Wald punkten können:

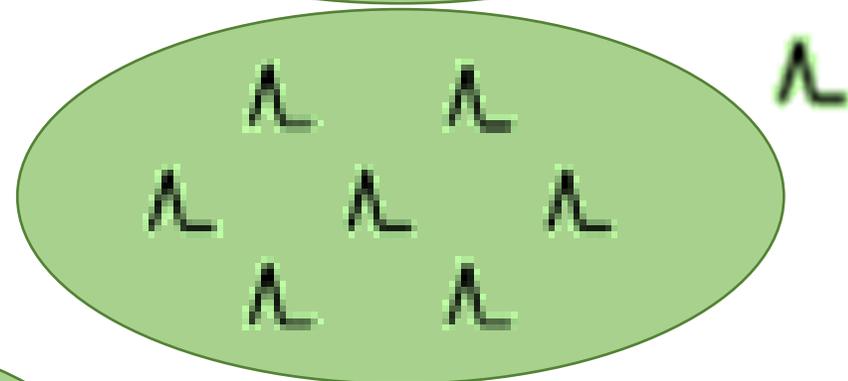


Geländebezeichnung im Wald

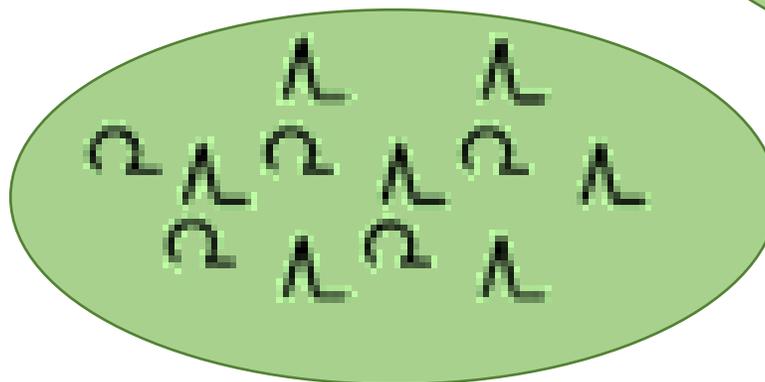
- Laubwald - Bäume mit Blättern und meist rundlicher Form



- Nadelwald - Bäume mit Nadeln in meist Spitzer Form



- Mischwald - Nadel- und Laubwald



Geländebezeichnung im Wald

- Schneise - Langgezogene Baumfreie Zone durch Waldgebiet
- Waldkante - Rand eines Waldes
- Lichtung - Baumfreie Zone in Flächenform innerhalb eines Waldgebietes
- Waldweg/-Straße - Schneise mit Fahrzeugzugänglichkeit



Verhalten und Bewegung im Wald



Verhalten und Bewegung im Wald

- Auf dem Marsch herrscht **Gefechtsbereitschaft** und verlangt von allen vollste **Konzentration**.
- **Orientierung**: Aufgrund des meist gleichen Terrains und mangels an markanten Punkten, muss viel mit Himmelsrichtung oder Marschkompasszahl gearbeitet werden.
- **Lautlosigkeit** und **Tarnung**: Da Feind unvorhersehbar in den eigenen Nahbereich dringen kann, ohne dass eigene Aufklärung diesen aufspüren kann.
- **Je dichter der Wald** ist, desto näher bleiben die Schützen in Formation beieinander.
- **Schwere Waffen** arbeiten auf Befehl vom FT (Schweigewaffe), außer Feind ist im Nahbereich.
- Es ist **regelmäßig zu prüfen**, ob das Element noch zusammen ist und sich keiner davon abgespalten hat.
- Die Infanterietaktiken des Angriffs und der Verteidigung bleiben im Prinzip gleich gemäß den Führungsausbildungen.
- Es ist vorteilhaft eigene **Nahsicherungstrupps** vorauslaufen zu lassen, um bei Feindkontakt entsprechend reagieren zu können.



Verhalten und Bewegung im Wald

- Der Anführer eines Elements muss sich regelmäßig **Reserven** bilden, um dem enorm wechselhaften Gefecht im Wald standzuhalten.
- Bei Feindkontakt ist sofort **Waffenüberlegenheit** herzustellen (nicht mit Munition geizen).
- **Merke:** Kein Feuer ohne Bewegung, keine Bewegung ohne Feuer!
- Es ist ratsam eigene Spähtrupps abzuspalten, um Lücken im feindlichen Aufbau zu finden und somit das Verfahren “Einsickern” anzuwenden.
- Einsickern:
 - Überschlagend werden die Kräfte im Buddy-Prinzip in die Lücke geschickt.



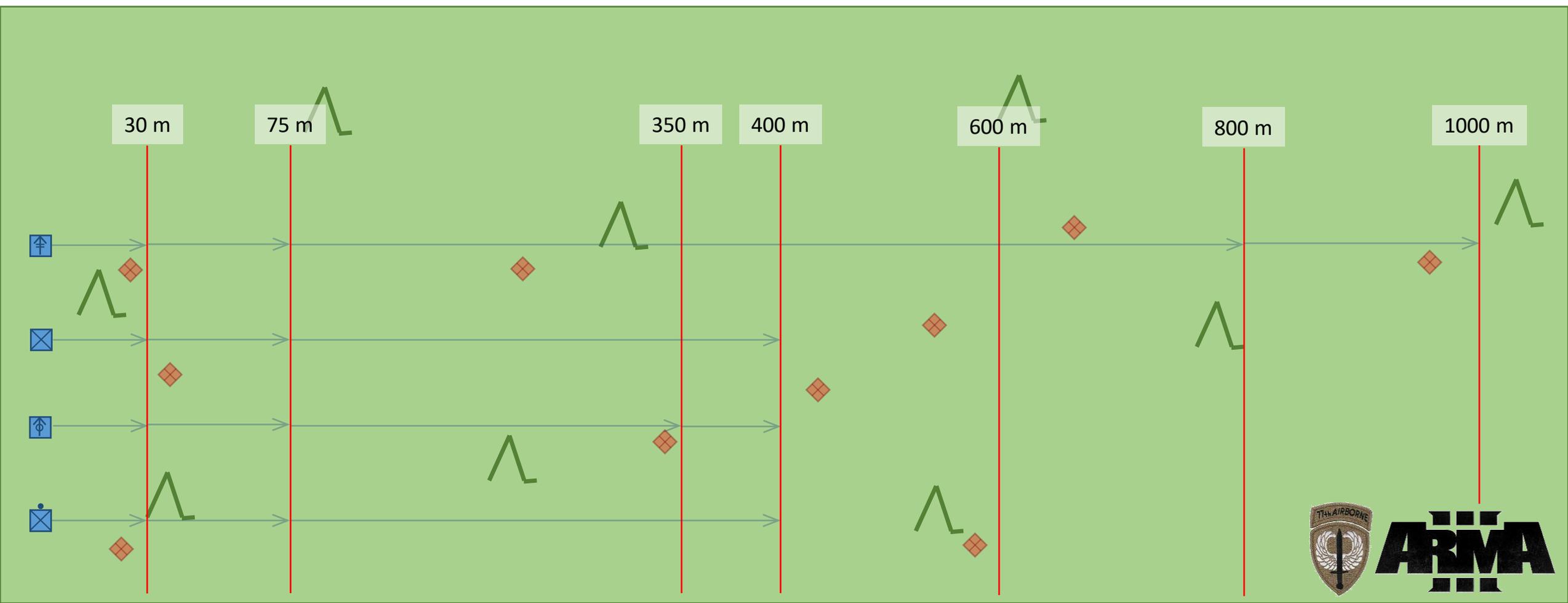
Verhalten und Bewegung im Wald

- Grundsätzliche Geschwindigkeit im Wald ist „Marsch“.
- Zur schnellen Annäherung an den Feind oder auf Streife bietet sich die „**Kolonne**“ als Formation an.
 - **Grund:** Stärke ist für den Feind schwerer ersichtlicher, Flankenschutz sehr gut, Übersicht für Anführer besser.
- Ist unmittelbar mit Feind zu rechnen oder ein Hindernis voraus, bietet sich die „**Linie**“ als Formation an.
 - **Grund:** Bei unerwartet auftretenden Feind viel und breite Feuerkraft nach vorne.



Verhalten und Bewegung im Wald

- **Wiederholung:** Darstellung der Waffenreichweite

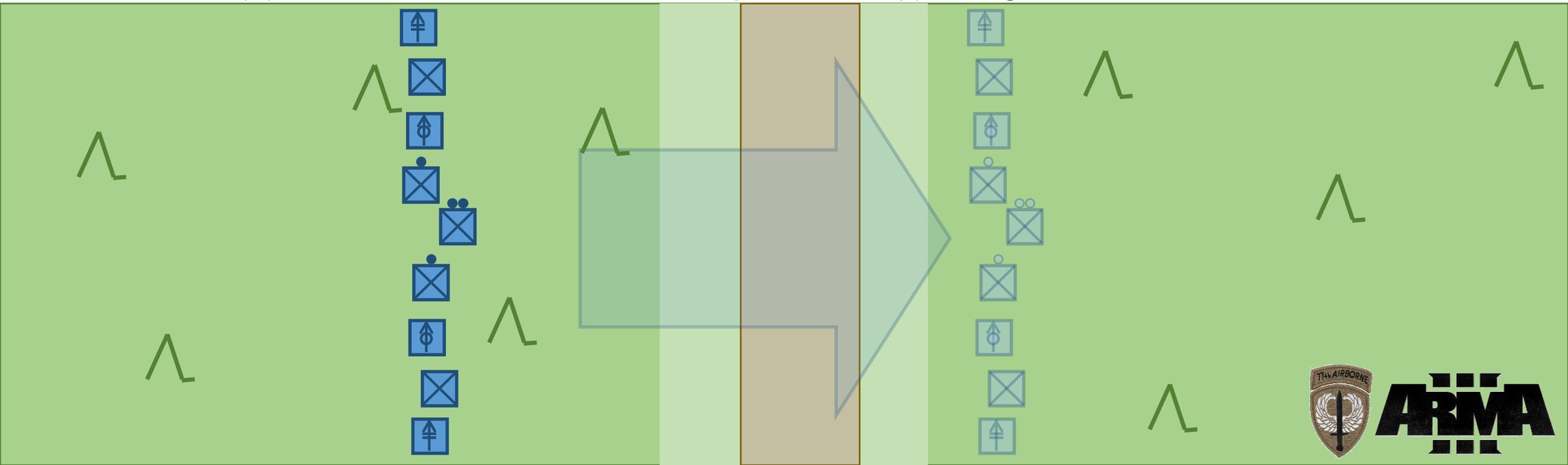


Verhalten und Bewegung im Wald

- Es gibt mehrere Arten Hindernisse zu Überwinden:
 - Hindernisse = Waldwege/-straßen, Schneisen, Lichtungen, Flüsse, Bäche, Seen

- **Geschlossener Sprung:**

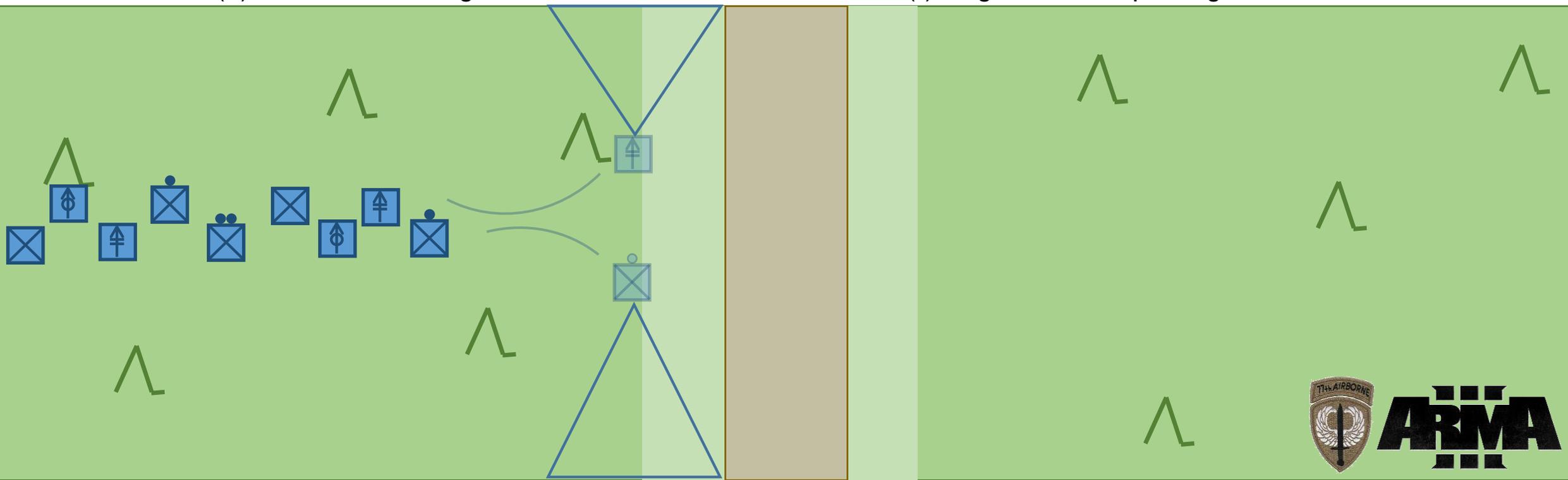
(+) schnellste Art ein Hindernis zu passieren, (-) wenig Schutz zu den Seiten



Verhalten und Bewegung im Wald

- Es gibt mehrere Arten Hindernisse zu Überwinden:
 - Hindernisse = Waldwege/-straßen, Schneisen, Lichtungen, Flüsse, Bäche, Seen
- **Rausdrücken:**

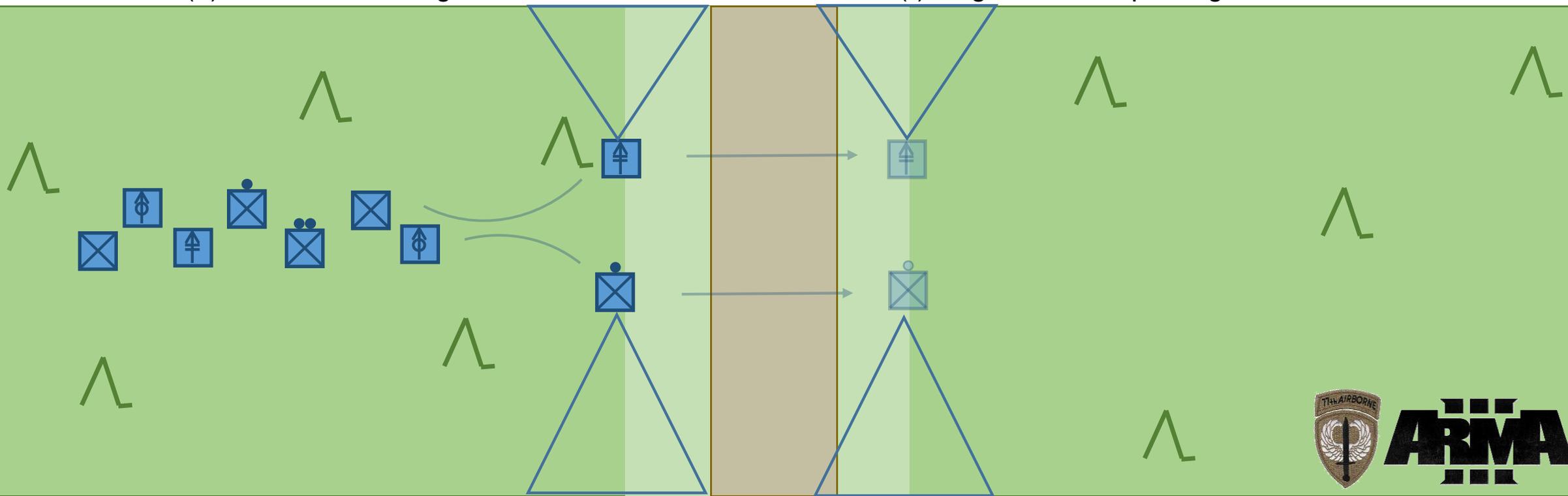
(+) Rundumsicherung, Marschformation bleib beibehalten (-) langsame Überquerung



Verhalten und Bewegung im Wald

- Es gibt mehrere Arten Hindernisse zu Überwinden:
 - Hindernisse = Waldwege/-straßen, Schneisen, Lichtungen, Flüsse, Bäche, Seen
- **Rausdrücken:**

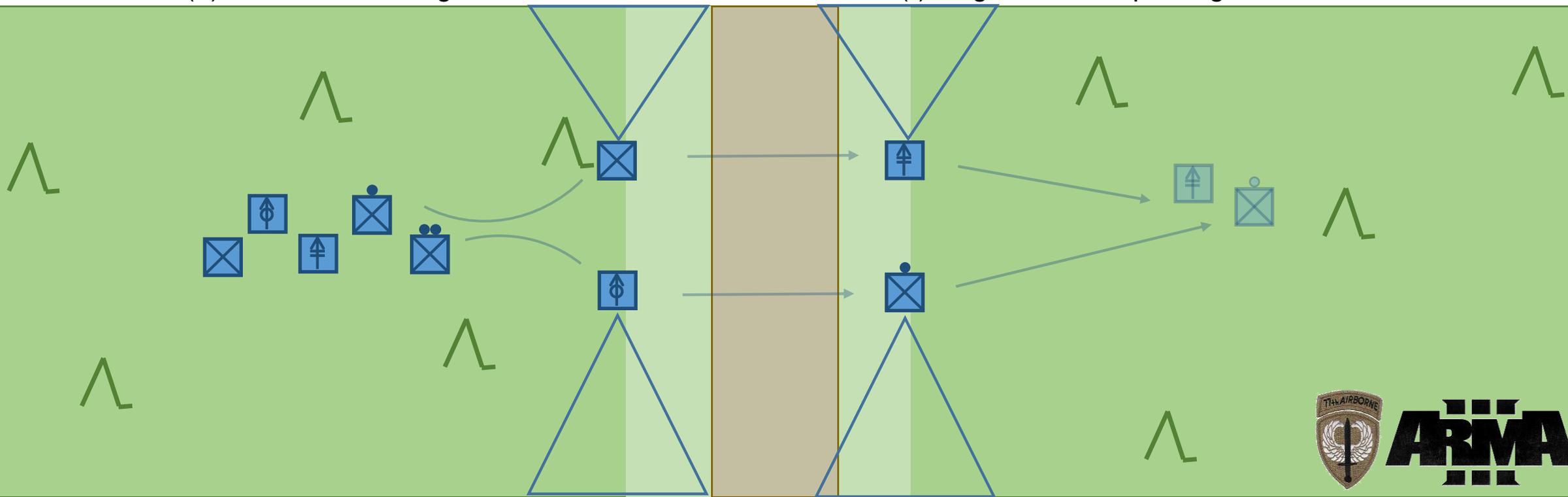
(+) Rundumsicherung, Marschformation bleibt beibehalten (-) langsame Überquerung



Verhalten und Bewegung im Wald

- Es gibt mehrere Arten Hindernisse zu Überwinden:
 - Hindernisse = Waldwege/-straßen, Schneisen, Lichtungen, Flüsse, Bäche, Seen
- **Rausdrücken:**

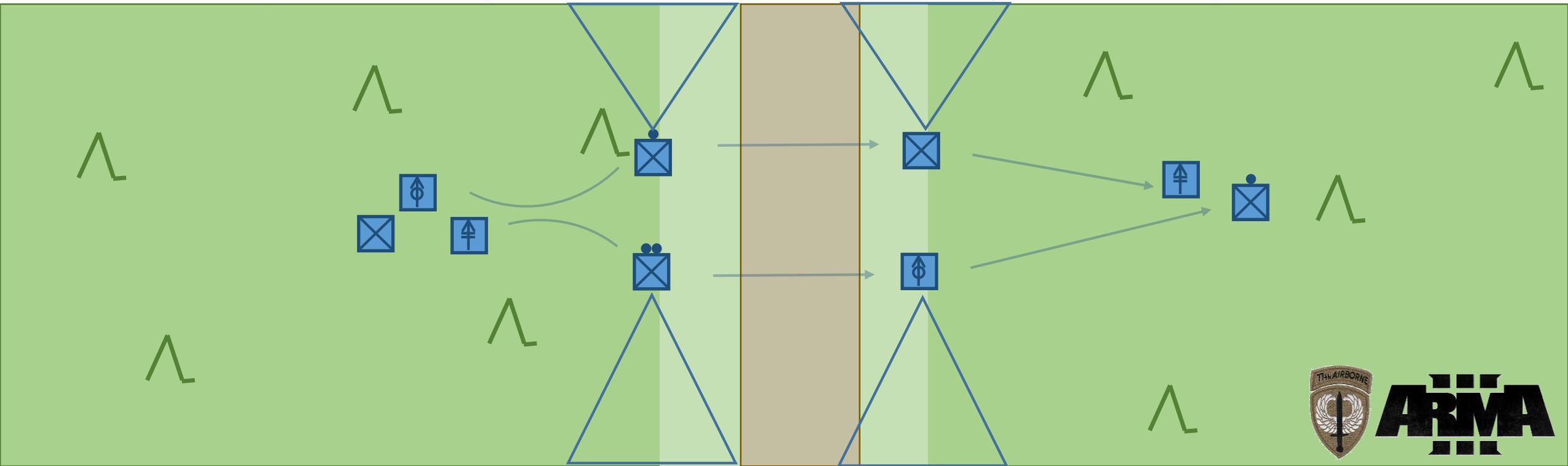
(+) Rundumsicherung, Marschformation bleibt beibehalten (-) langsame Überquerung



Verhalten und Bewegung im Wald

- Es gibt mehrere Arten Hindernisse zu Überwinden:
 - Hindernisse = Waldwege/-straßen, Schneisen, Lichtungen, Flüsse, Bäche, Seen
- **Rausdrücken:**

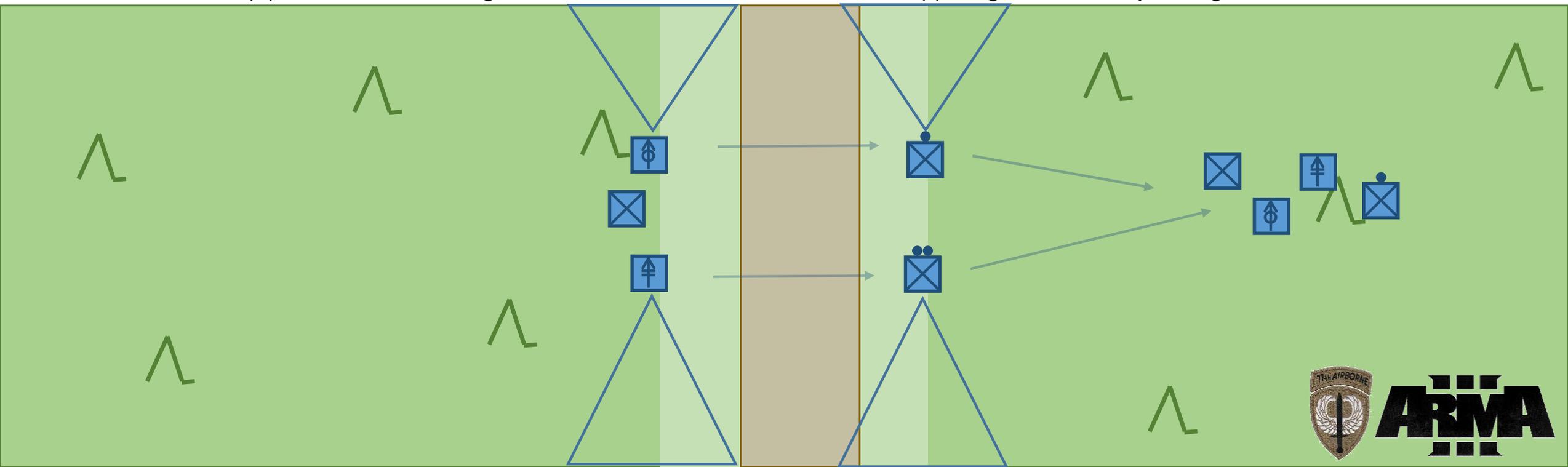
(+) Rundumsicherung, Marschformation bleib beibehalten (-) langsame Überquerung



Verhalten und Bewegung im Wald

- Es gibt mehrere Arten Hindernisse zu Überwinden:
 - Hindernisse = Waldwege/-straßen, Schneisen, Lichtungen, Flüsse, Bäche, Seen
- **Rausdrücken:**

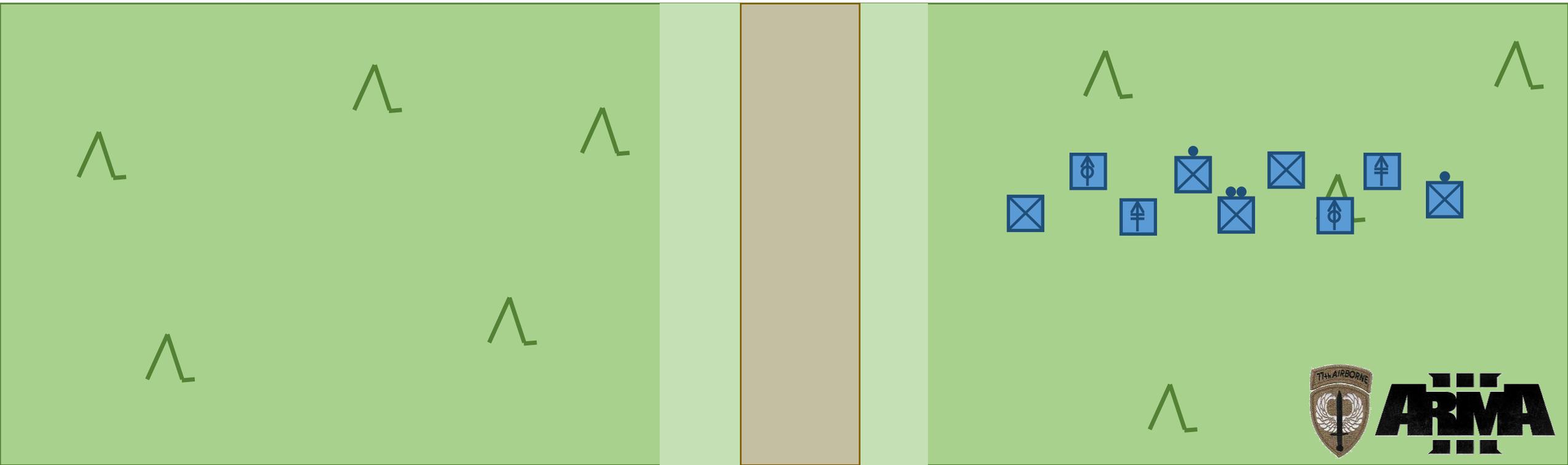
(+) Rundumsicherung, Marschformation bleib beibehalten (-) langsame Überquerung



Verhalten und Bewegung im Wald

- Es gibt mehrere Arten Hindernisse zu Überwinden:
 - Hindernisse = Waldwege/-straßen, Schneisen, Lichtungen, Flüsse, Bäche, Seen
- **Rausdrücken:**

(+) Rundumsicherung, Marschformation bleib beibehalten (-) langsame Überquerung

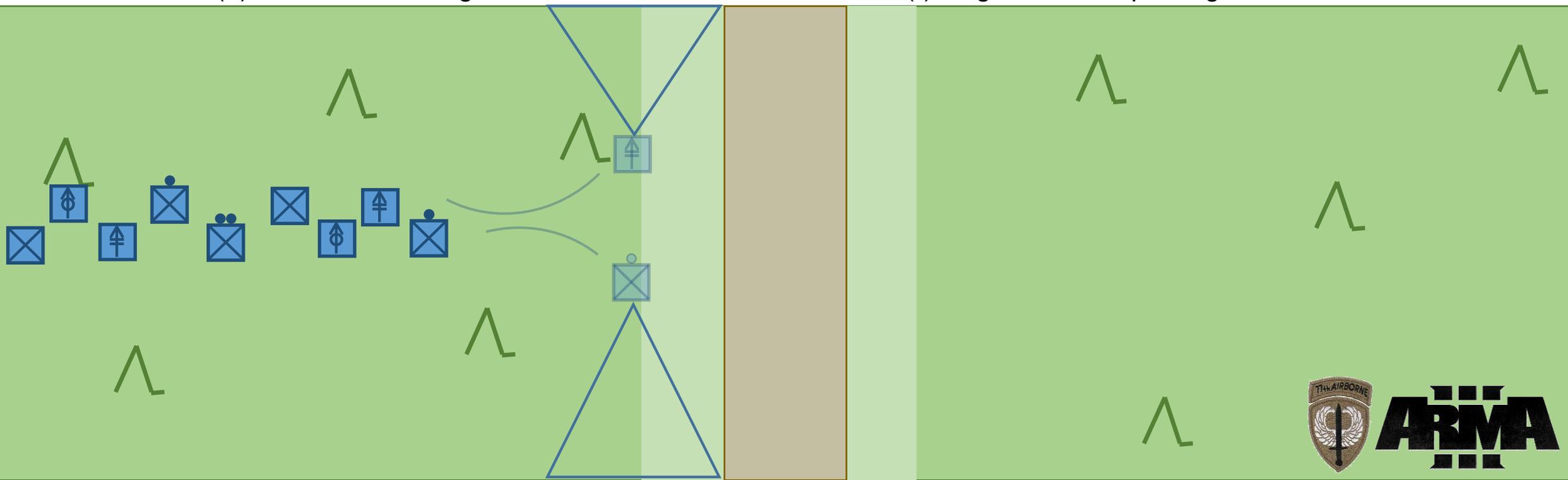


Verhalten und Bewegung im Wald

- Es gibt mehrere Arten Hindernisse zu Überwinden:
 - Hindernisse = Waldwege/-straßen, Schneisen, Lichtungen, Flüsse, Bäche, Seen

- **Gasse:**

(+) Rundumsicherung, Marschformation bleib beibehalten (-) langsame Überquerung

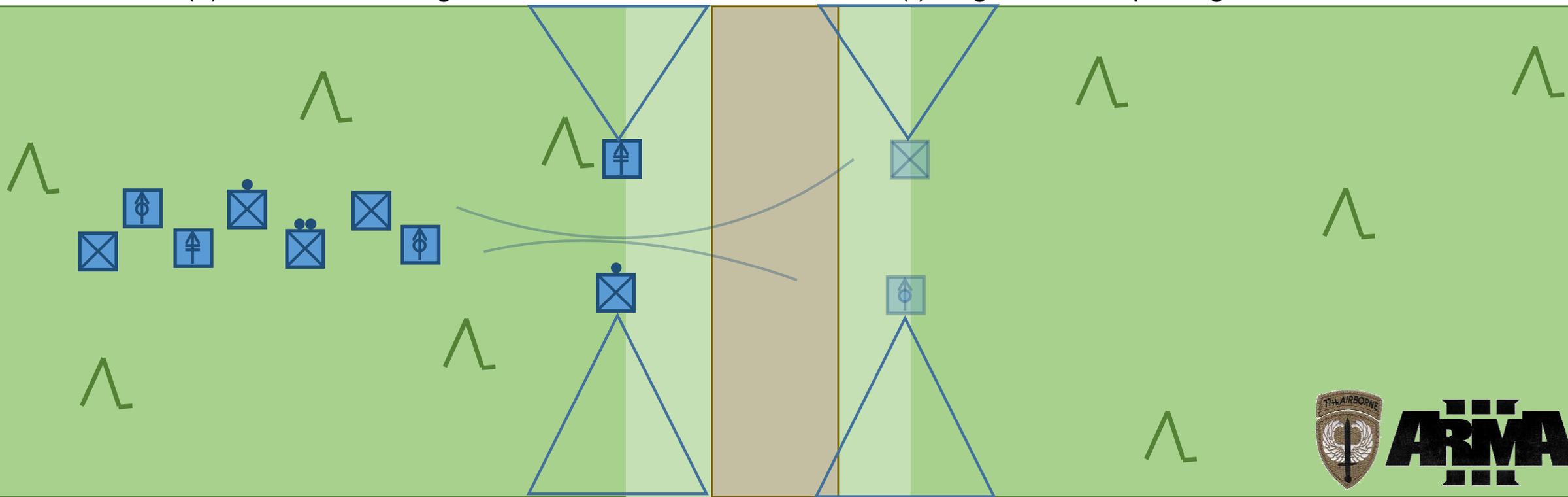


Verhalten und Bewegung im Wald

- Es gibt mehrere Arten Hindernisse zu Überwinden:
 - Hindernisse = Waldwege/-straßen, Schneisen, Lichtungen, Flüsse, Bäche, Seen

- **Gasse:**

(+) Rundumsicherung, Marschformation bleib beibehalten (-) langsame Überquerung

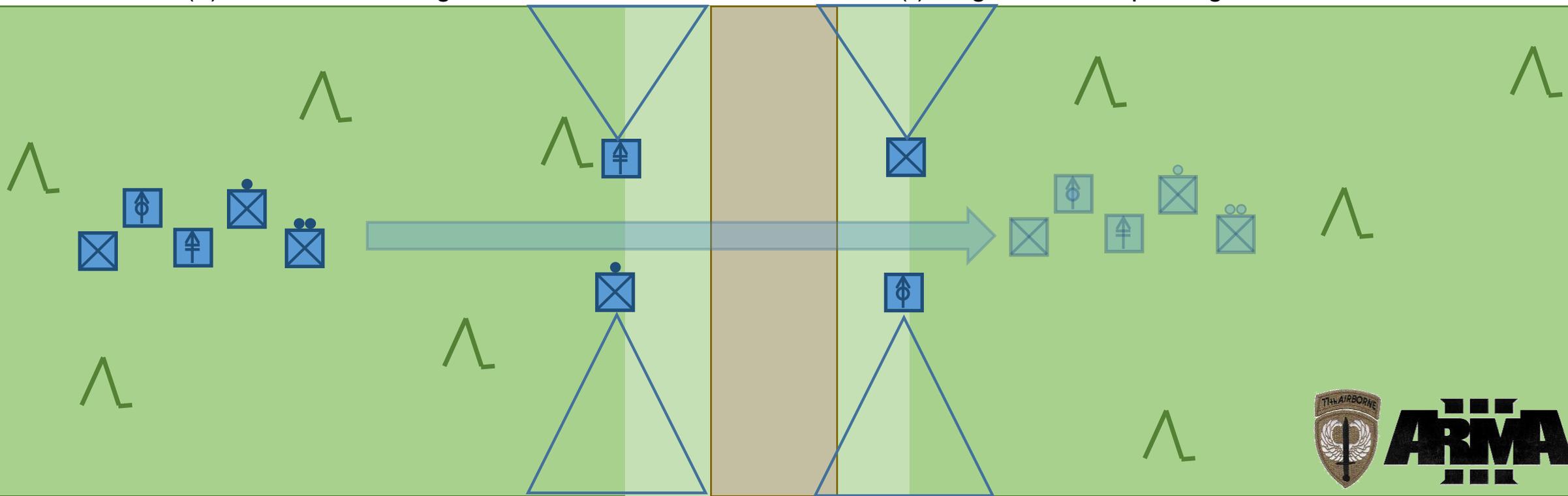


Verhalten und Bewegung im Wald

- Es gibt mehrere Arten Hindernisse zu Überwinden:
 - Hindernisse = Waldwege/-straßen, Schneisen, Lichtungen, Flüsse, Bäche, Seen

- **Gasse:**

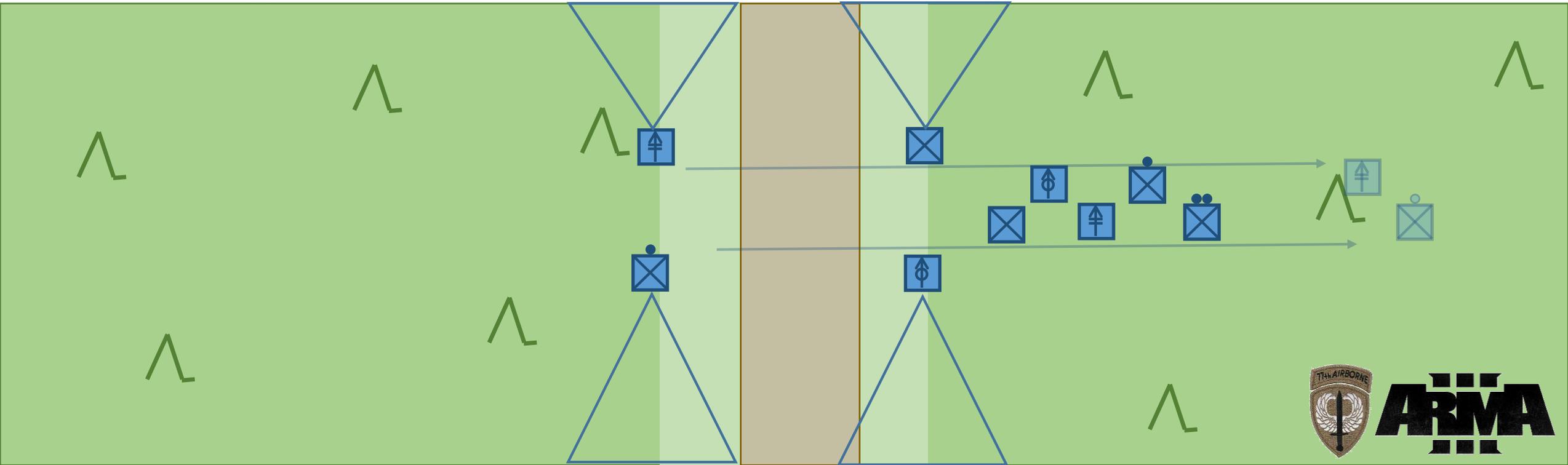
(+) Rundumsicherung, Marschformation bleib beibehalten (-) langsame Überquerung



Verhalten und Bewegung im Wald

- Es gibt mehrere Arten Hindernisse zu Überwinden:
 - Hindernisse = Waldwege/-straßen, Schneisen, Lichtungen, Flüsse, Bäche, Seen
- **Gasse:**

(+) Rundumsicherung, Marschformation bleib beibehalten (-) langsame Überquerung

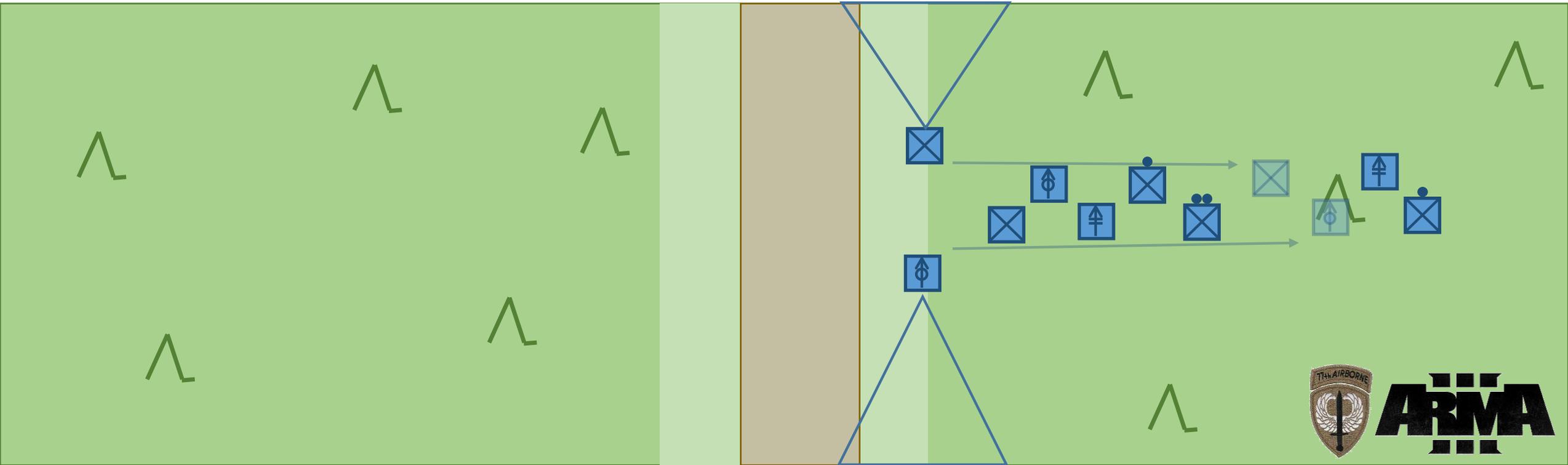


Verhalten und Bewegung im Wald

- Es gibt mehrere Arten Hindernisse zu Überwinden:
 - Hindernisse = Waldwege/-straßen, Schneisen, Lichtungen, Flüsse, Bäche, Seen

- **Gasse:**

(+) Rundumsicherung, Marschformation bleib beibehalten (-) langsame Überquerung

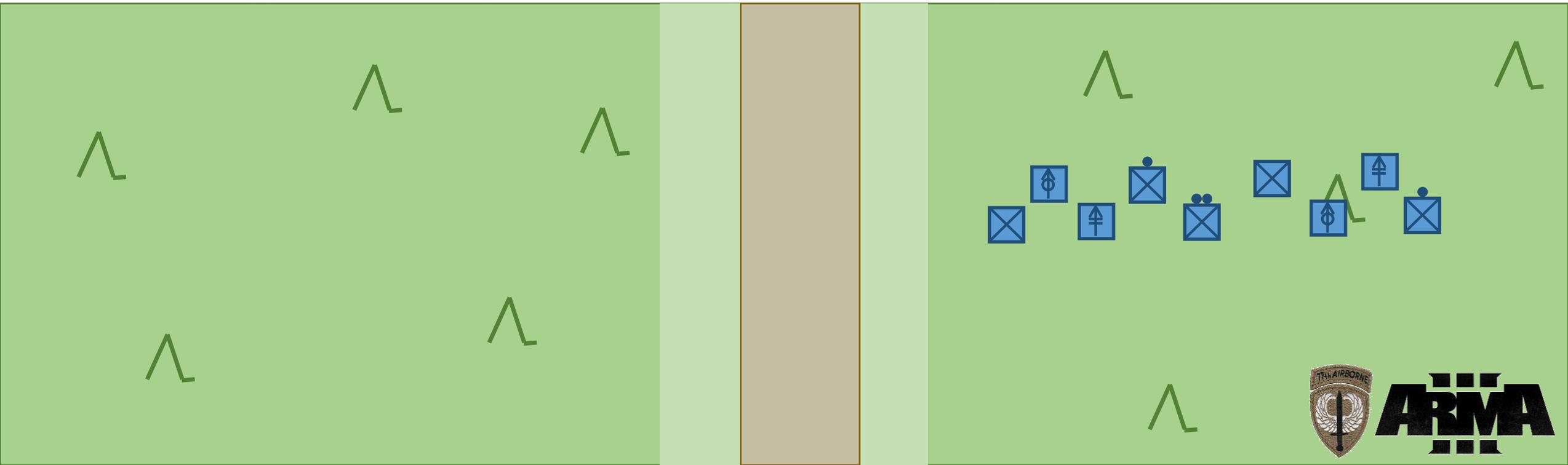


Verhalten und Bewegung im Wald

- Es gibt mehrere Arten Hindernisse zu Überwinden:
 - Hindernisse = Waldwege/-straßen, Schneisen, Lichtungen, Flüsse, Bäche, Seen

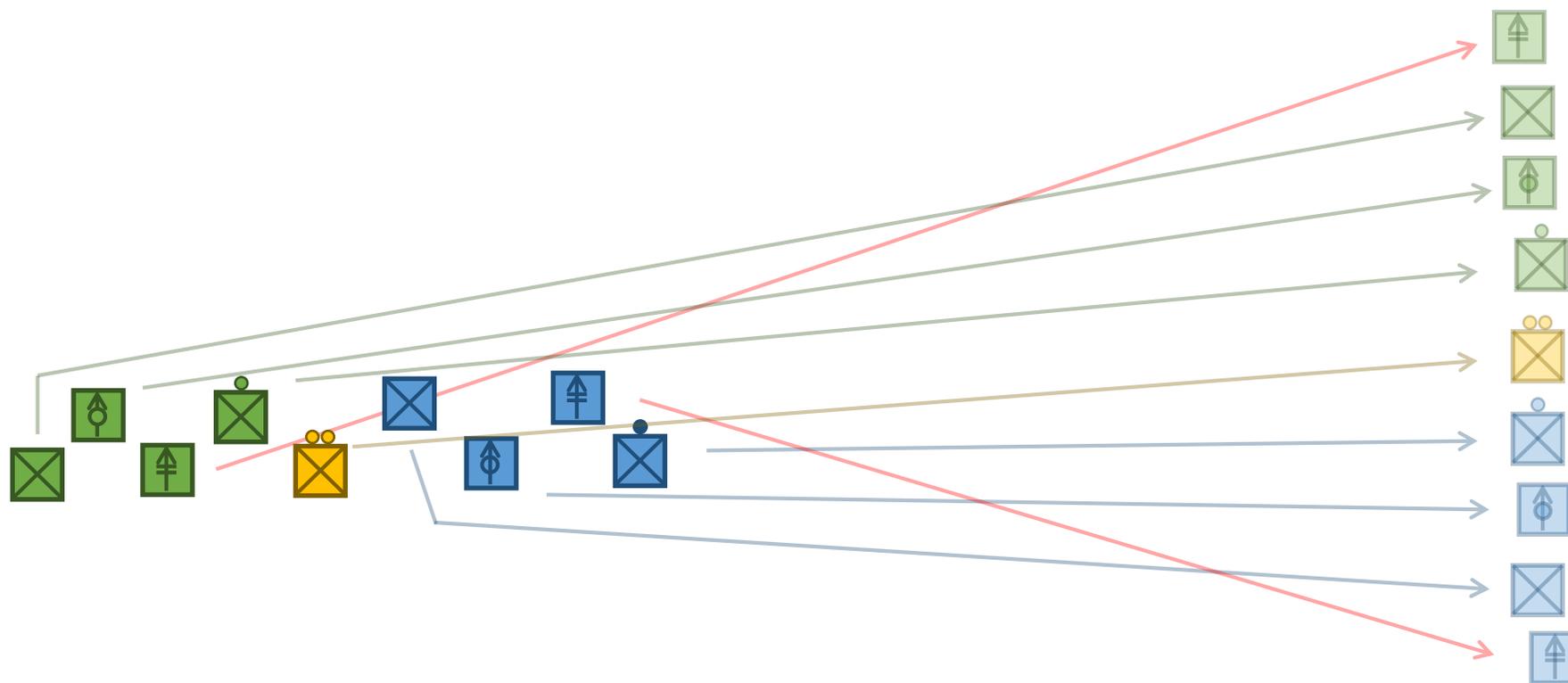
- **Gasse:**

(+) Rundumsicherung, Marschformation bleib beibehalten (-) langsame Überquerung



Verhalten und Bewegung im Wald

- Umformierung von Kolonne auf Linie im Sqaudrahmen:

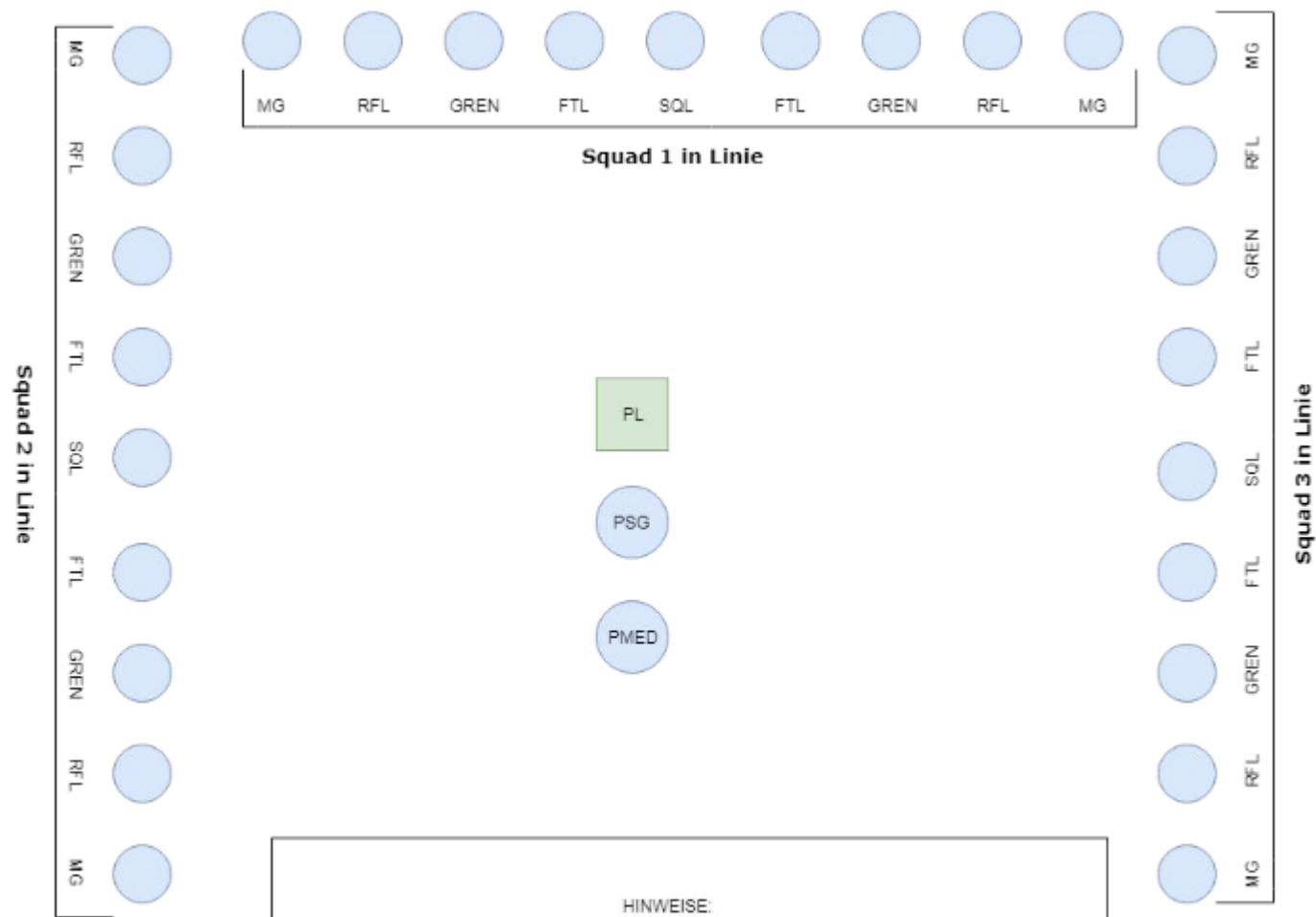


Taktik und Formationen im Wald

- **U-Formation:**

Maximaler Flankenschutz und Frontschutz durch gleichmäßiges Verteilen der Squads.

Anzuwenden, wenn Feind nicht klar aufgeklärt oder sich in unbekanntem Gebiet mit dem Platoon bewegt wird.



HINWEISE:
1. Wenn nur 2 Squads im Platoon sind werden die Flanken nur Fireteamweise gebildet
2. Die Führung verschiebt sich variabel in der Formation



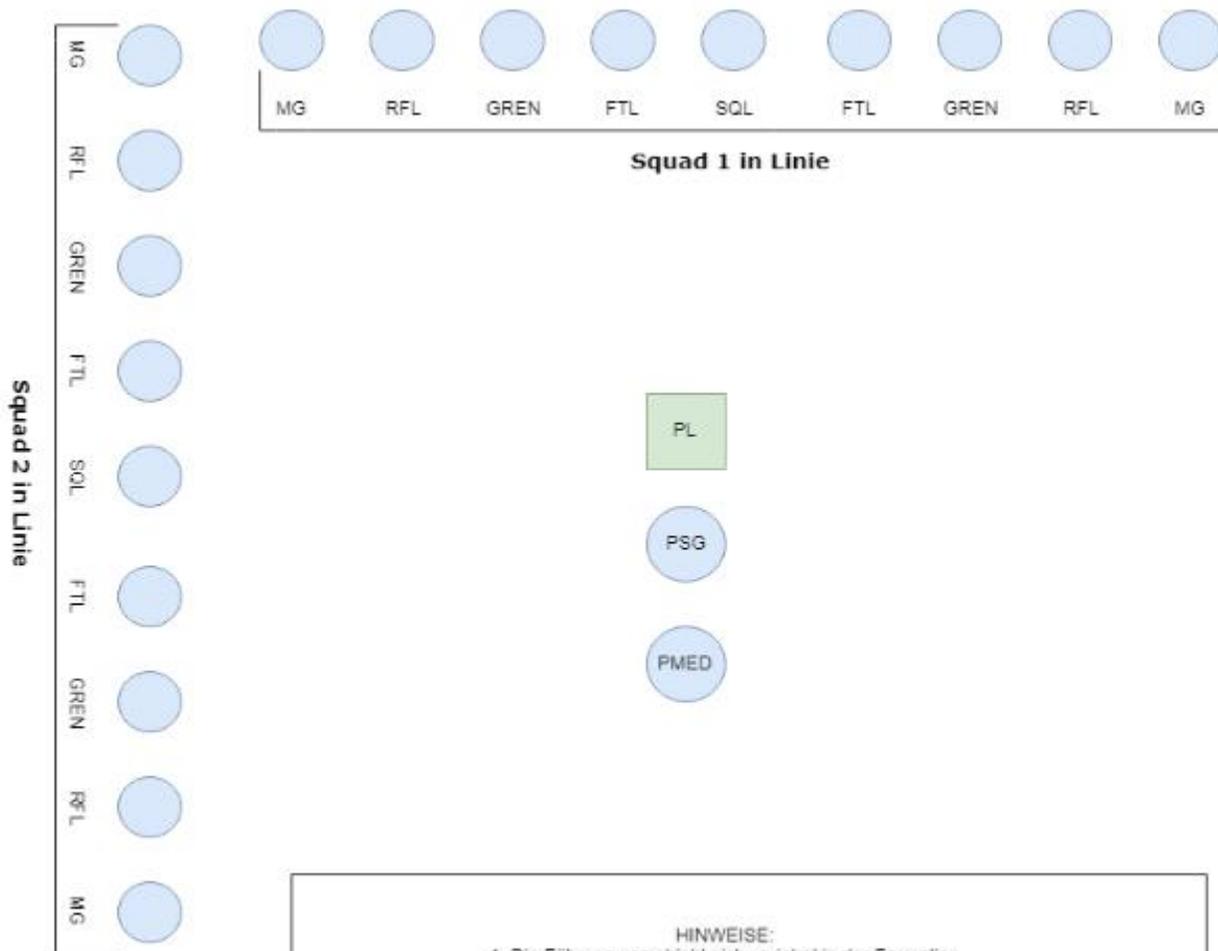
Taktik und Formationen im Wald

- **L-Formation:**

Flankenschutz zu einer Seite und Frontschutz.

Anzuwenden, wenn feindlicher Schwerpunkt klar ist, oder im Bauernlineal an Schneise oder Waldweg entlang gegangen wird.

Nur auf Platoonebene anzuwenden.



HINWEISE:
1. Die Führung verschiebt sich variabel in der Formation
2. Wenn es ein 3. Squad gibt, wird U-Formation, Verstärkte Front oder eine Verstärkte Flanke gebildet. Es kann auch im Winkel eingesetzt sein, während ein FT nach vorn und eines zur Flanke gerichtet ist



Taktik und Formationen im Wald

- **T-Formation:**

Flankenschutz zu einer Seite durch Kolonne und Frontschutz.

Anzuwenden, wenn auf vermutete Feindstellung zugegangen wird aber immer noch eine hohe Bedrohung aus der Flanke droht.

Formation für die Platoonebene.



Squad 1 in Linie



Squad 2 in Kolonne

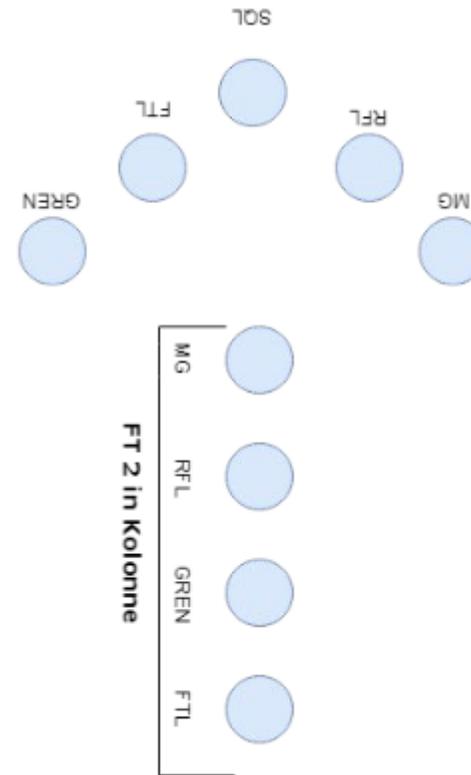
HINWEISE:
1. Die Führung verschiebt sich variabel in der Formation
2. Wenn es ein 3. Squad gibt, wird U-Formation, Verstärkte Front oder eine Verstärkte Reihe gebildet



Taktik und Formationen im Wald

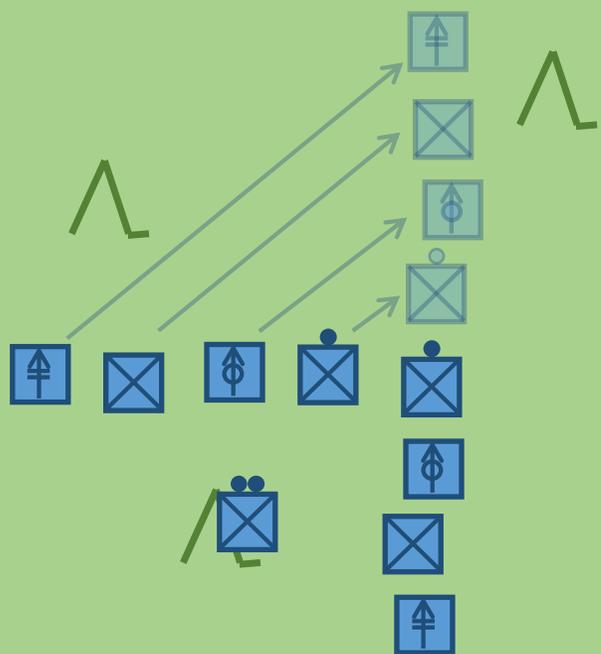
- **Pfeil-Formation:**

Für Squads oder Spähtrupps. Der Richtungstrupp in Keil-Formation kann den Feind schnell niederhalten, während die Kolonne hinten Flankenschutz bietet und auf die Reaktion des SQLs mit diesem zum Flankenangriff wechseln kann.



Taktik und Formationen im Wald

- Feind von vorne in L-Formation:



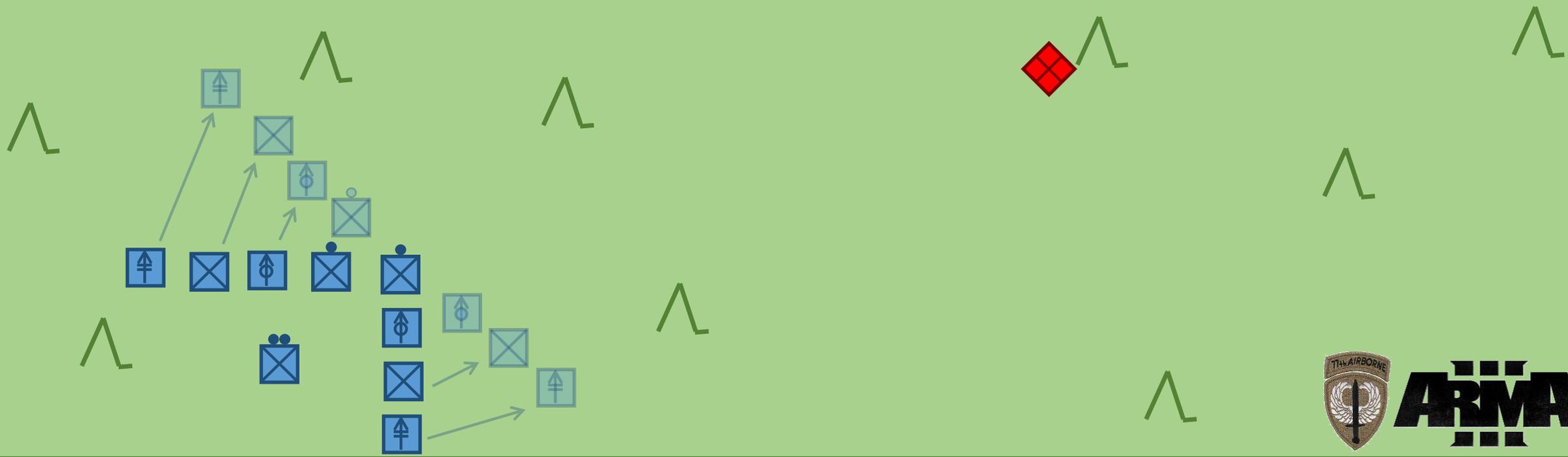
Taktik und Formationen im Wald

- Feind von der Seite in L-Formation:



Taktik und Formationen im Wald

- Feind schräg von der Seite in L-Formation:



Taktik und Formationen im Wald

- Feind schräg von der anderen Seite in L-Formation :



Taktik und Formationen im Wald

- **Merke:**
- Vorderstes Element dreht sich mit der **Front** in Linie **zum Feind**.
- **Flankierendes Element** positioniert sich entsprechend **seitlich** vom vordersten Element, ebenfalls in Linie.
- Formation sollte beibehalten werden, muss aber gleichzeitig flexibel und beweglich sein.
- Wird ein Flankenangriff befohlen, beginnt das **Deckungselement** sich zu **verschanzen**, um sich vor unerwarteten Feind aus der Flanke besser verteidigen zu können.



Taktik und Formationen im Wald

- **Stoßtruppverfahren:**
- Einteilung des Platoons in Deckungssquad (Vorzugsweise HWS) und Sturmsquad.
- **Besonderheit:** Einzelne Schützen werden kurzzeitig anderen SQLs unterstellt.

- **Aufbau Sturmsquad:**
 - Assaulting Team: 2 Schützen + 1 FTL aus dem 1. SQ mit Sturmgewehren und Handgranaten
 - Grenadier Team: 2 Grenadiere + Squadleader aus dem 1. SQ
 - Deception Team: 2 Schützen (aus dem 2. SQ) + 1 FTL (aus dem 1. SQ) mit Rauch- und Blendgranaten und ggf. Sprengstoff um Sperren zu vernichten
- **Aufbau Deckungssquad:**
 - Supportteam 1: 2x LMG, Grenadier und FT und Squadleader (Alle aus 2. SQ)
 - Supportteam 2: 2x LMG (aus 1. Squad), Grenadier (2SQ) und FT (2SQ)

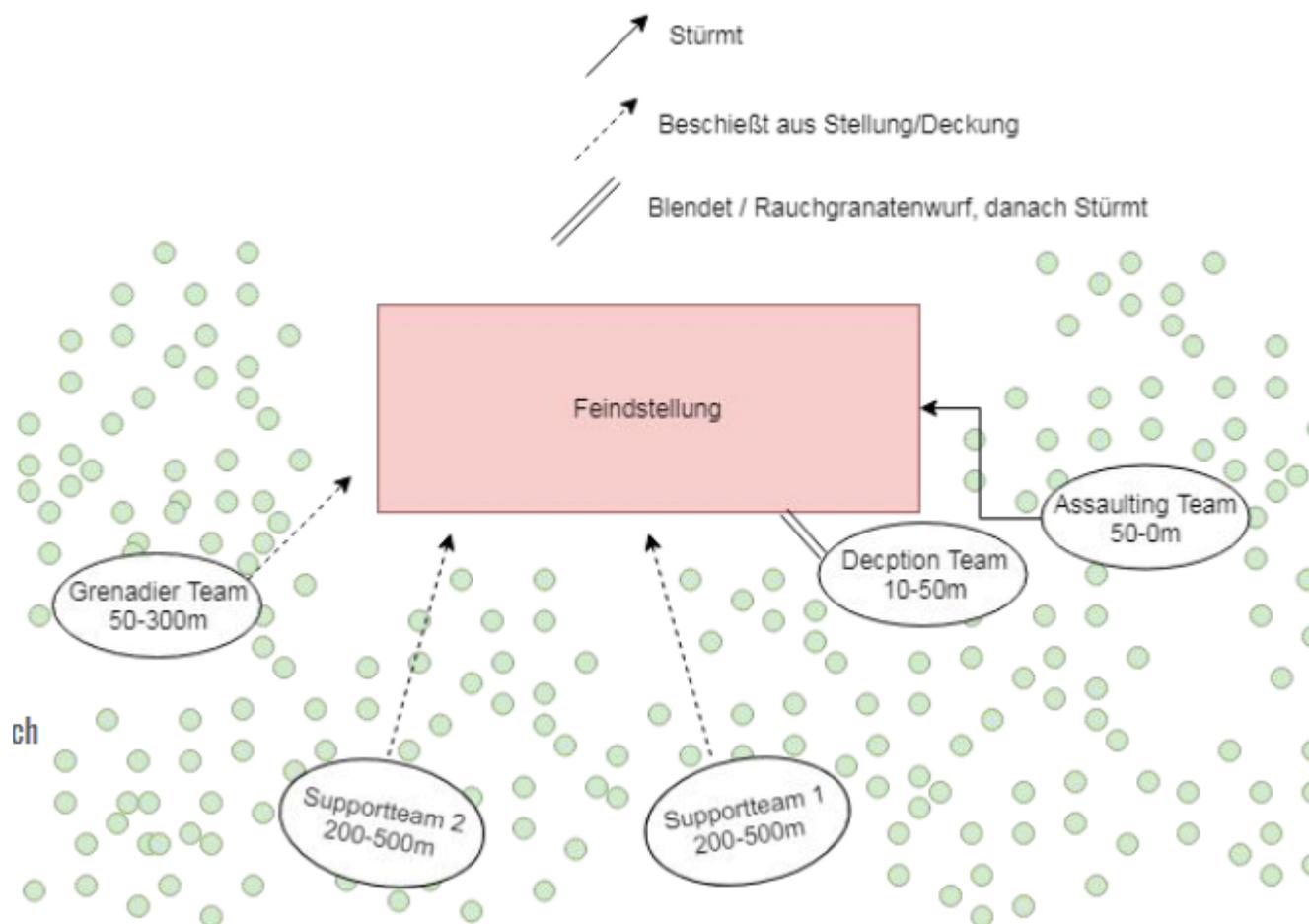


Taktik und Formationen im Wald

- **Beispiel Stoßtruppverfahren:**

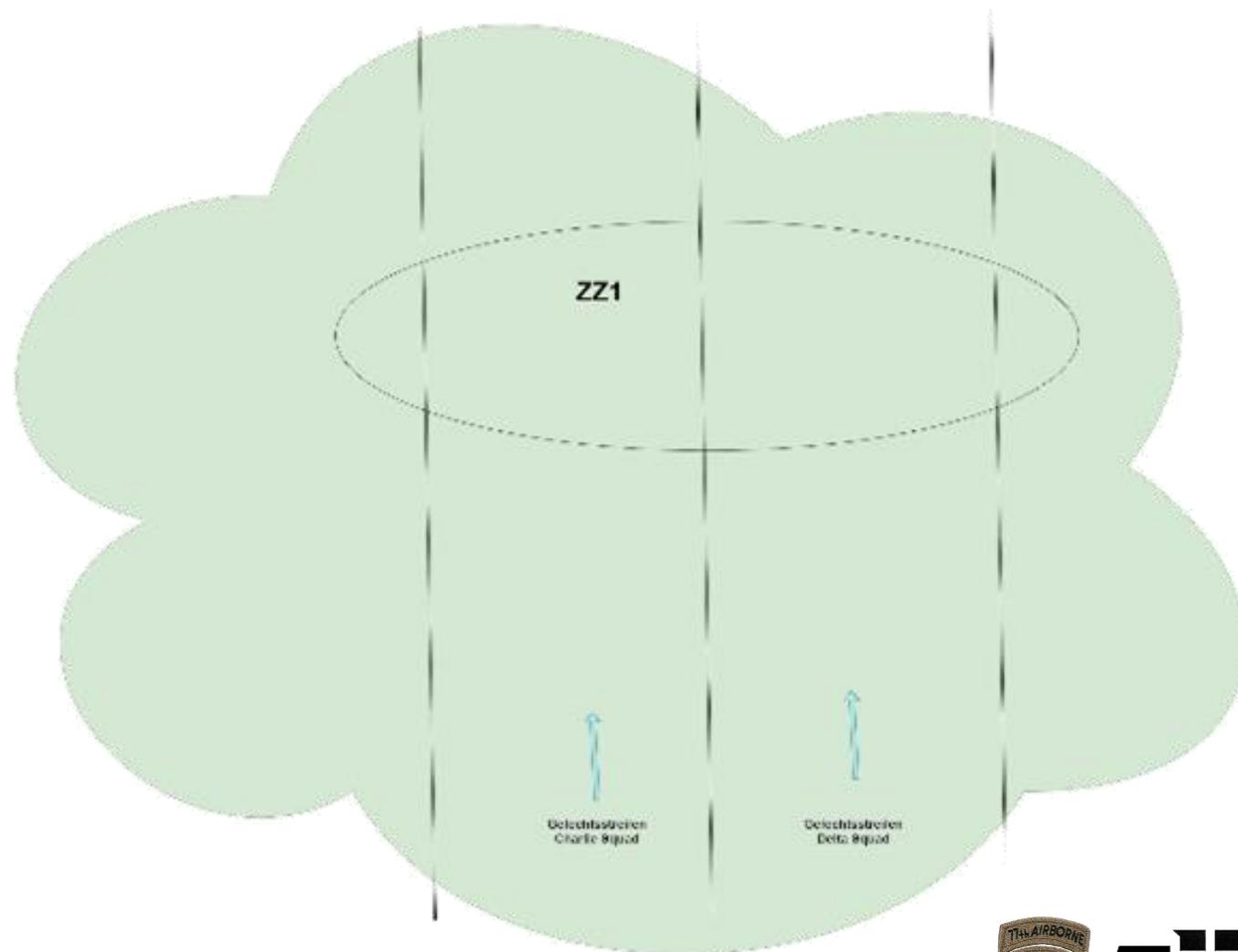
- Durchführung:

Supportteams unterdrücken den Feind. Grenadierteam beschießt den Feind aus Deckung im näheren Bereich. Deception Team nimmt dem Feind die Sicht und lenkt vom Sturm ab. Assaulting Team stürmt die Stellung mit Splittergranaten und Sturmgewehren. Danach rückt das Deception Team ein, dann die Grenadiere und dann beide STs.



Taktik und Formationen im Wald

- Der Platoonleader hat seinen Squads im Waldkampf einen Gefechtsstreifen zuzuweisen, damit der Verantwortungsbereich klar definiert ist.
- Die Squads müssen koordiniert werden, sodass sie auf einer Höhe/Vordringtiefe sind, dass keine Lücken in der eigenen Linie entstehen, hier bieten sich Ablaufflinien an.
- Gefechtsstreifen für Squads sind maximal 200 Meter breit oder eine Straßenseite / Blockseite.
- Es kann auch natürlich auch überschlagend oder raupenartig vorgegangen werden.



Taktik und Formationen im Wald

Stellungen:

- Je nach Auftrag wird der Kampf aus einer Stellung oder aus der Bewegung geführt.
- Der Kampf aus Stellungen ist für das Deckungselement anzustreben, da sich die Zielgenauigkeit aus der Bewegung deutlich verringert.
- Für die Stellungswahl gelten folgende **Kriterien**:
 - Auftrag
 - Schussfeld / Feuerunterstützung
 - Deckung
 - Tarnung
 - An- und Abmarschwege
- Grundsätzlich gilt: **Schussfeld geht vor Deckung**.
- Zu jeder Stellung, gehört auch eine **Wechselstellung**.
- **Merke**: Eine Stellung wird grundsätzlich nach hinten verlassen!



Hilfsmittel der Kommunikation

- In der Regel wird mit **Stimme** oder **Funk** geführt.
- Im Feuerkampf können Ziele jeglicher Art und Feinde auf mehrere Arten markiert werden.
- Dazu gehören unter anderem am **Tag**:
 - Leuchtschmuckmunition,
 - Rauchgranaten,
 - Unterlaufgranaten (Rauch und HE),
 - Richtungsschuss mit der Bordkanone des KPz oder SPz,
 - Talk in/Walk in (Zielzuweisung wie MG und MG2)
- Zusätzlich in der **Nacht**:
 - IR-Waffenlaser,
 - Leuchtmittel
- Aber auch mit Hilfe der Karte können Angaben von Zielen und Feinden gemacht werden.



Fragen???

- Vielen Dank für die Aufmerksamkeit und viel Erfolg bei der Umsetzung.
- Kritik und Verbesserungsvorschläge werden gerne angenommen.

