Mechanisierte Infanterie

Der Presslufthammer im Gefecht

UZS: Mechanisierte Infanterie (MechInf)

- **Ausbildung**: UZS für die mechanisierte Infanterie
- Einsatzmöglichkeiten bei verschiedenen Situationen und Geländemöglichkeiten
- **Ziel**: Der LT soll den Einsatz der MechInf in allen Führungsebenen verstehen und ausführen können
- **Zeit**: 60 + 90 min.
- **Leitung**: Clanleitung / Leiter MilSim
- **Durchführung**: Ausbildungsbeauftragter

Gliederung

- **Teil A**
  - Nice to know…
  - Erläuterung und Zusammensetzung
  - Unterschiede MotInf – MechInf inkl. Waffenreichweite
  - Materialeinsatz
  - Allgemeines zum Auf- und Absitzen
  - Gliederung, mit Aufgaben im Squadrahmen
  - Marschformationen
  - Kommunikation allgemein

- **Teil B**
  - Gliederung mit Aufgaben, Meldungen und Kontaktdrills
  - Gefechtsformation
  - Operation verbundener Kräfte
  - Taktische Einsatzmöglichkeiten
  - Stellungen
  - Kommunikation über Funk und Hilfsmittel

Gliederung

Teil A

A

Nice to know…

- Die **Mechanisierte Infanterie** ist die Weiterentwicklung der Motorisierten Infanterie. Sie ist mit Schützen- und Transportpanzern ausgerüstet, die über Bordwaffen, meist Maschinenkanonen, verfügen.
- Die Fahrzeuge sind Bestandteil der Gefechtsführung und können mit Bordwaffen und Panzerabwehrlenkraketen auch zur Abwehr feindlicher Kampfpanzer dienen.
- Die Mechanisierte Infanterie führt den Kampf auf- und abgesessen, aber mit der Feuerunterstützung der Bordwaffen des Schützenpanzers.
- Die Truppengattung wirkt mit der Panzertruppe bei schnellen Vorstößen eng zusammen, unterstützt diese und hält feindliche Infanterie davon ab die Panzertruppe anzugreifen.

A

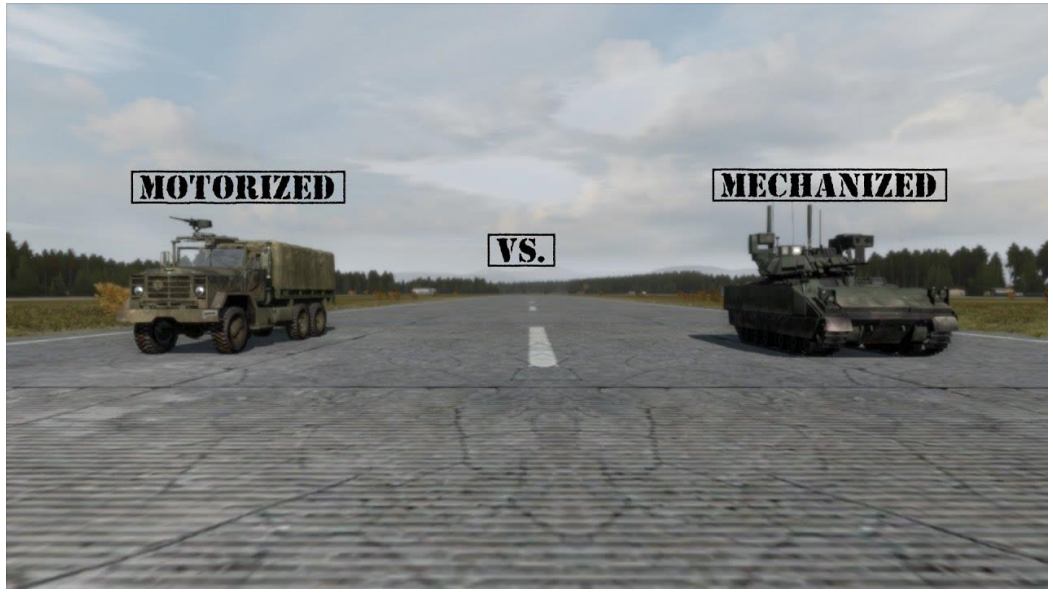
Erläuterung und Zusammensetzung

- Der Begriff **Mechanisierte Infanterie** umfasst die infanteristische Truppengattung, die als gepanzert bewegliche Infanterie geführt wird, welche im Gefecht wechselnd ab- und aufgesessen, von und mit eigenen Schützenpanzern, stoßweise im Verbund mit eigenen Kampfpanzern agiert.
- Die MechInf kann auch mit Schützenpanzern Rad zum Einsatz kommen.
- Die MechInf begleitet die eigenen Kampfpanzer der Panzertruppe und bekämpft in Operationen verbundener Kräfte (ehemals: Gefecht der verbundenen Waffen) auf- und abgesessen feindliche Infanterie sowie mittels Panzerabwehrhandwaffen auch gepanzerte Fahrzeuge.

A

Erläuterung und Zusammensetzung

- Die **Motorisierte Infanterie** ist meist mit ungepanzerten Transportfahrzeugen, oft Lkw, beweglich gemachte Infanterie wie bspw. die Jägertruppe der Bundeswehr bis 1990, die den Kampf ausschließlich abgesessen und ohne Feuerunterstützung durch das Transportfahrzeug führt. Im Rahmen von Auslandseinsätzen wird auch die Motorisierte Infanterie vermehrt mit geschützten Fahrzeugen ausgestattet.
- Der entscheidende Unterschied zur MechInf besteht darin, dass die Bordbewaffnung deutlich weniger Reichweite hat, als bspw. ein Schützenpanzer Bradley.



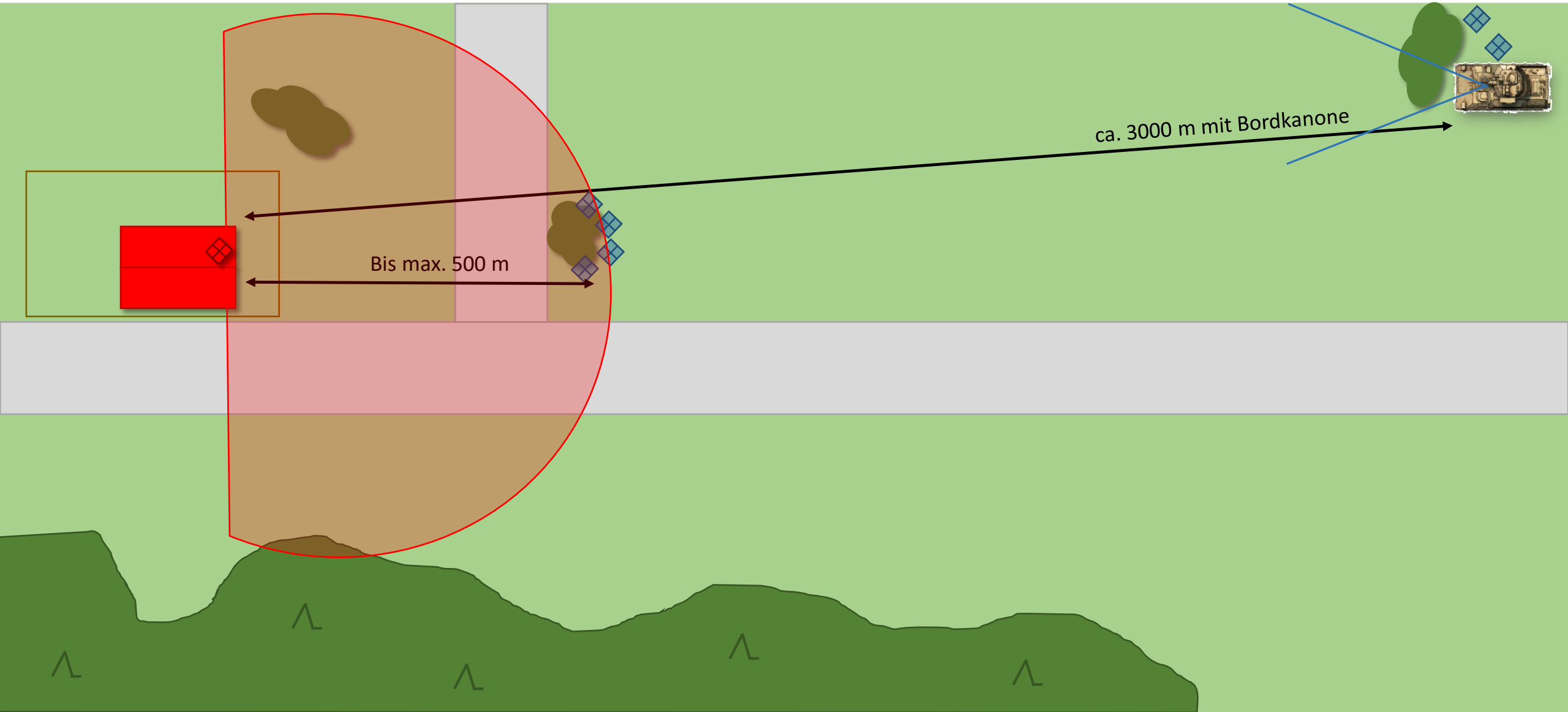
A

Unterschiede MotInf - MechInf

	MotInf	MechInf
Kampfweise	nur abgesessen	wechselnd auf- u. abgesessen
Panzerung	ungepanzert / gepanzert	gepanzert
Bordbewaffnung	MG bis max. 1000 m oder GMG bis max. 500	PzAbw und /oder Bunkerbuster bis max. 4500 m und Bordkanone bis max. 3000 m und MG bis max. 1500 m
Bewegung / Antrieb	Rad	Kette / Rad

Waffenreichweite zum Vergleich

A



A

Materialeinsatz

Ein SPz kann zusätzlich benötigtes Material problemlos transportieren.

- Es sollte verladen werden:
  - Sanitätsmaterial
  - Panzer- u. Flugabwehrwaffen
  - MMG
  - Ersatzmunition
  - Rauch-, Unterlauf- und Handgranaten
- Zusätzlich:
  - Minen, Sperren und Schanzmaterial
  - Statische Waffen
  - UAVs
  - Was sonst noch für den Einsatz benötigt wird

A

Allgemeines zum Auf- und Absitzen

- **Aufsitzen:**
- Das Aufsitzen und den Ort dazu befiehlt der eingeteilte Führer, in der Regel der Kdt, der auch das Absitzen befiehlt.
- Aufsitzen soll möglichst in Deckung geschehen.
- Der Vorbefehl durch den FTL dazu lautet: **„Fireteam, fertigmachen zum Aufsitzen“**.
- Sobald der SPz bereit ist, meldet der Kdt **„Fertig zur Aufnahme”**. Der abgesessene Führer meldet **„Fertig zum Aufsitzen”**.
- Erst auf den Befehl **„Aufsitzen”** des FTL beginnt der der zügige Vorgang zum Aufsitzen.

Dazu

- Ein einzelner Soldat (i.d.R. MG) wird sich auf Befehl FTL in Sicherungsposition begeben während die Anderen aufsitzen.
- Als Letztes sitzt der FTL auf und gibt über Funk durch **„Fireteam aufgesessen“**, vorher bewegt sich der SPz nur in absoluten Notsituationen, der Fahrer meldet die Bewegung über Funk.
- Wenn es die Situation zulässt, besetzt der Schützentrupp in umgekehrter Reihenfolge den SPz.
- Es hilft, wenn sich jeder nach Marschreihenfolge mit Nummern meldet, z.B. **„Fünf sitzt“**, damit niemand zurück gelassen wird.

A

Allgemeines zum Auf- und Absitzen

- **Absitzen:**
- Auf Befehl **„Fireteam, fertigmachen zum Absitzen”** nehmen sich die Soldaten die befohlene Ausrüstung und melden dies dem FTL, der meldet dann an den Kdt **„Fertig zum Absitzen”**.
- Der Kdt gibt durch auf welcher Seite (in Fahrtrichtung) die Infanterie absitzen soll, mit den Worten **„Fireteam, absitzen links“** oder **„Fireteam, absitzen rechts“** mit einer kurzen Beschreibung des Geländes.

Dazu

- Da der Vorgang möglichst schnell gehen soll, muss beim Absitzen die Reihenfolge nicht eingehalten werden, nur der FTL sitzt als erstes ab und weißt den Soldaten die Stellung zu.
- Der Absetzvorgang sollte möglichst in einer Deckung passieren.
- Jeder Infanterist bezieht anschließend selbständig die befohlene Sicherungsstellung.
- Sobald alle Soldaten abgesessen und aus dem unmittelbaren Umfeld des SPz sind, meldet der FTL über Funk **„Fireteam abgesessen”**, erst danach kann sich der SPz wieder frei bewegen.
- Der Rückraum vom Fahrzeug **muss immer** frei sein, damit der SPz bei Pz-Abwehrbeschuss sofort ausweichen kann.

A

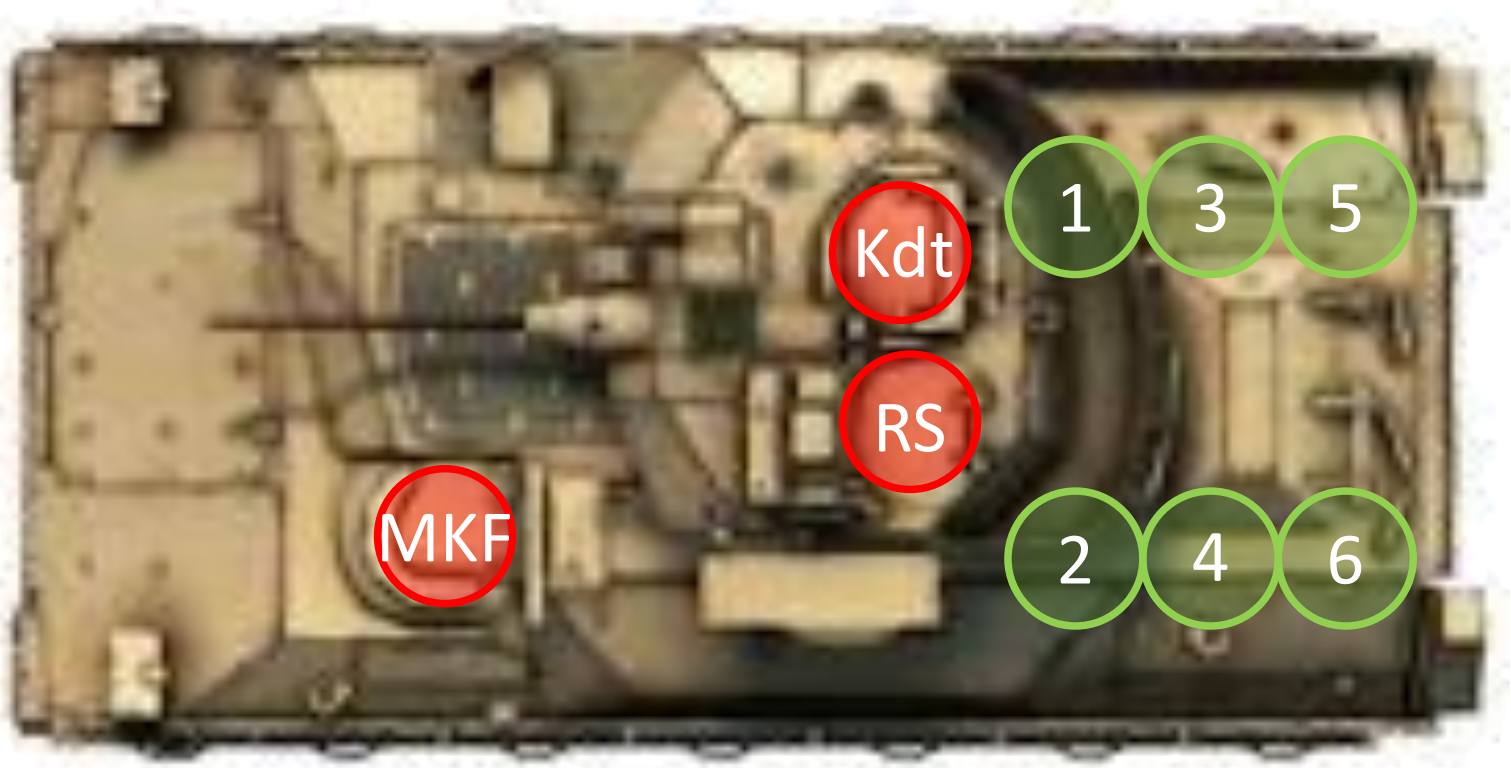
Gliederung Squad

Squad	*Kdt*	*RS* *MKF*	*Schützentrupp*	*SPz*

- Es gibt je nach Auftrag sehr unterschiedliche Gliederungen, vor allem in der Personalstärke.
  Die hier aufgeführten Beispiele dienen als Maßgabe für die grundsätzliche Gliederung der 77th Airborne Division.
- Ein Squad (1 SL + 1 FT) kann wie folgt mechanisiert aufgegliedert werden:
- 1x Schützenpanzer (SPz) mit Bordbesatzung: Kommandant mit UZS Panzer, Richtschütze und MKF (Militärkraftfahrer)
- 1x Schützentrupp

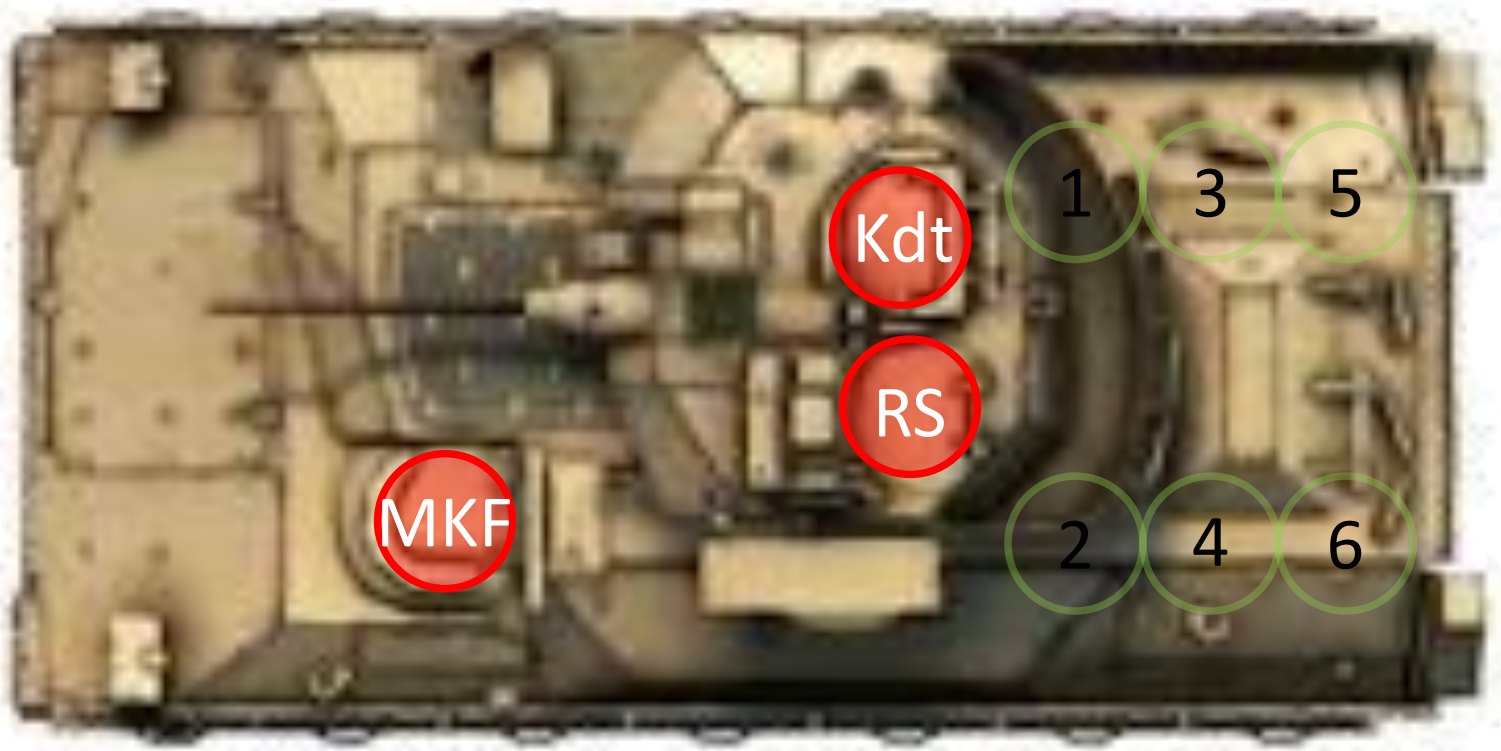
Gliederung der Sitze im SPz

(hier M2A3 Bradley)



Aufgesessener Kampf ist bei diesem Model in ArmA leider nicht möglich!

Gliederung beim Absitzen



A

Gliederung Squad mit Aufgaben

- Kommandant
  - Führt den Schützenpanzer und leitet den Feuerkampf,
  - Unterstützt die abgesessene Infanterie im Feuerkampf,
  - hält Verbindung zur oberen Führung und meldet Beobachtungen

- FTL (1)
  - Ist Stellv. vom Kdt,
  - Führt im abgesessenen Kampf das Fireteam oder Teile davon,
  - Hält ständige Verbindung zum Kdt,

- Soldaten 2 – 6
  - sitzen im hinteren Kampfraum des SPz aufgesessen (und führen von dort den Feuerkampf, wenn möglich),
  - kämpfen abgesessen unter Führung des FTL
  - können komplett oder in Teilen absitzen

Gliederung Platoon

- Es gibt je nach Auftrag sehr unterschiedliche Gliederungen, vor allem in der Personalstärke.
  Die hier aufgeführten Beispiele dienen als Maßgabe für die grundsätzliche Gliederung der 77th Airborne Division.

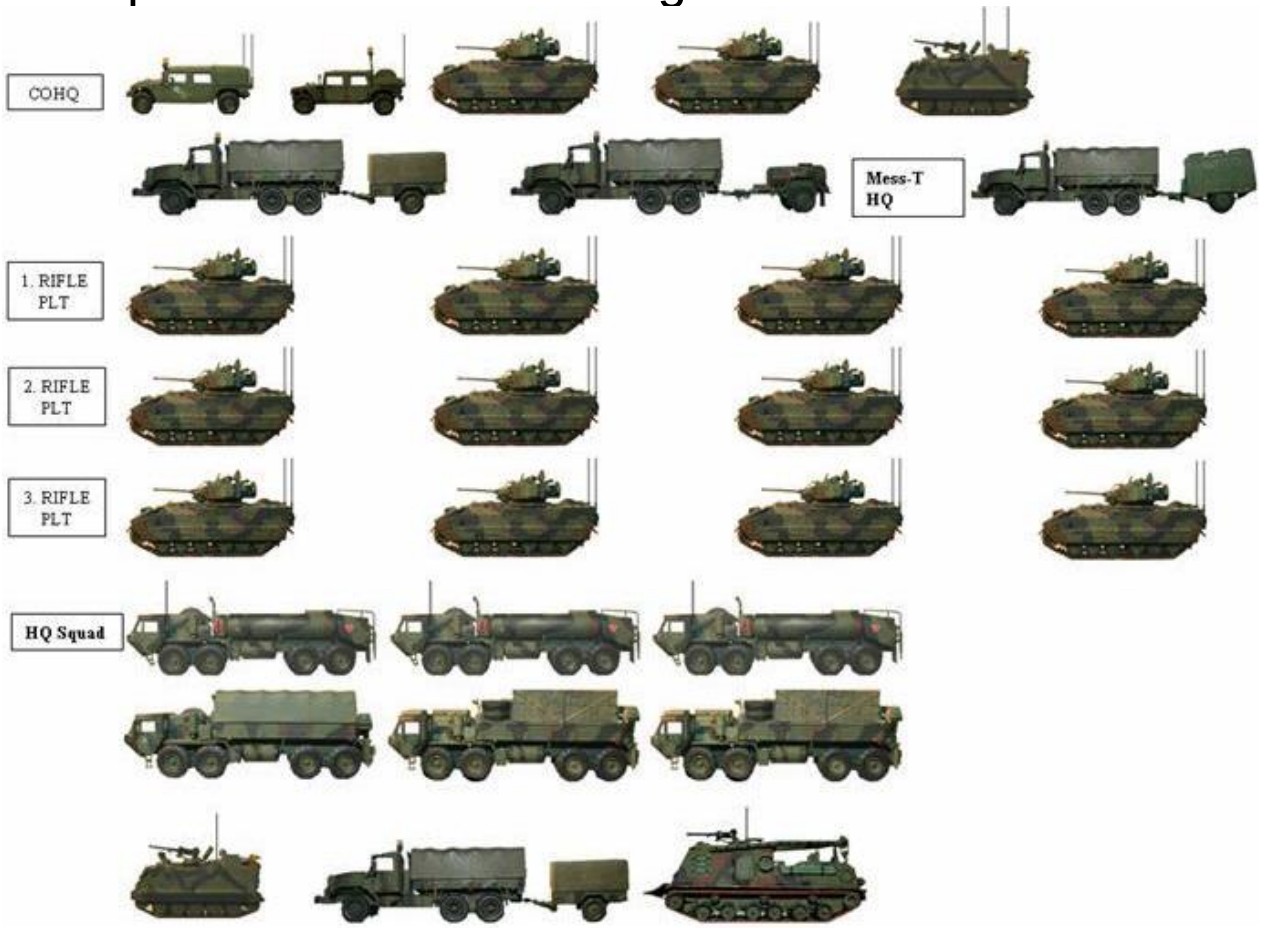
- Ein Platoon stellt sich wie folgt zusammen:

PltFhrg	*PltLead*	*RS MKF*	*Bei Bedarf noch ein vierter Schützentrupp oder Zusatzpersonal:* - *Medic* - *Pionier* - *UAV-Bediener* - *Funker …*	*SPz*
1. Squad	*Kdt*	*RS MKF*	*Schützentrupp*	*SPz*
2. Squad	*Kdt*	*RS MKF*	*Schützentrupp*	*SPz*
3. Squad	*Kdt*	*RS MKF*	*Schützentrupp*	*SPz*

A

Gliederung Company

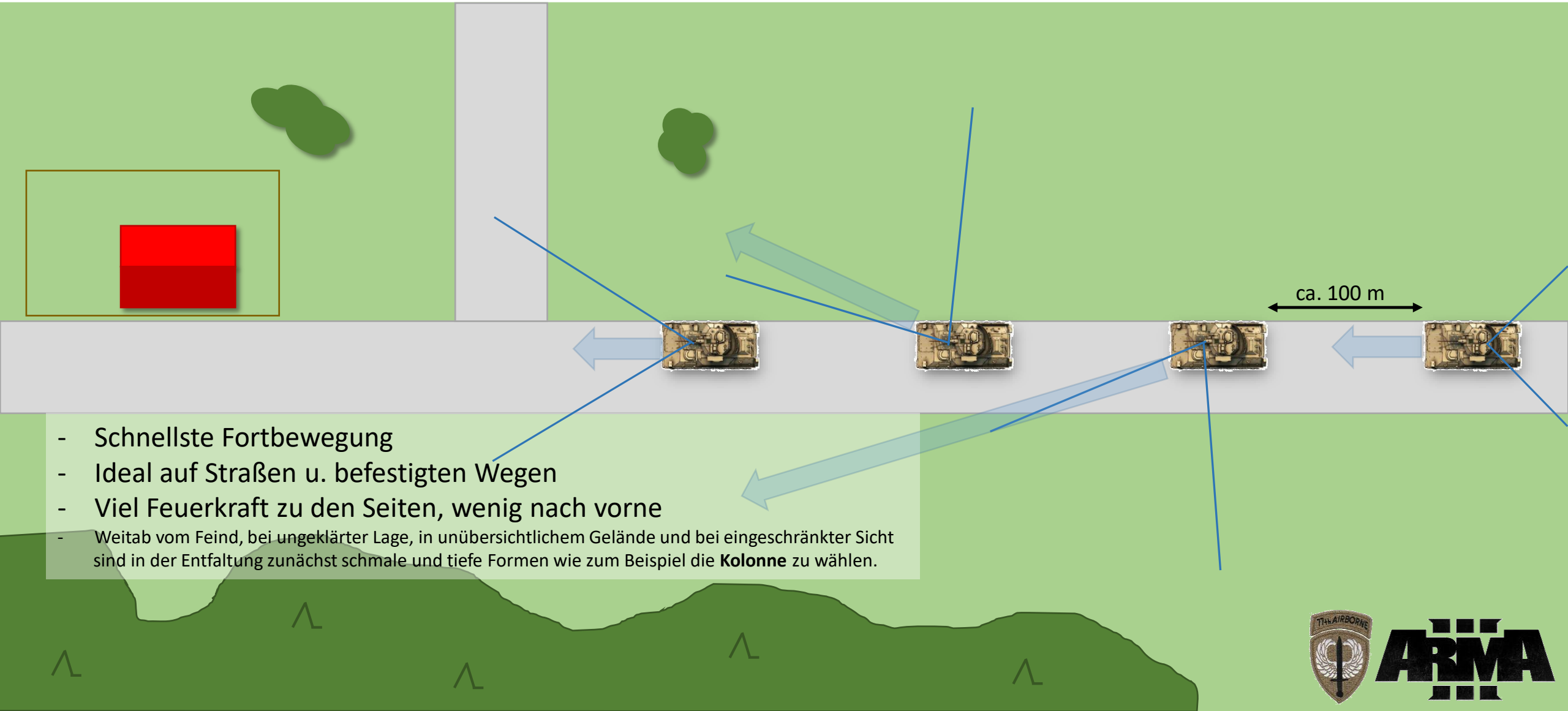
- Eine Kompanie stellt sich wie folgt zusammen:



Marschformationen

- Kolonne -

A

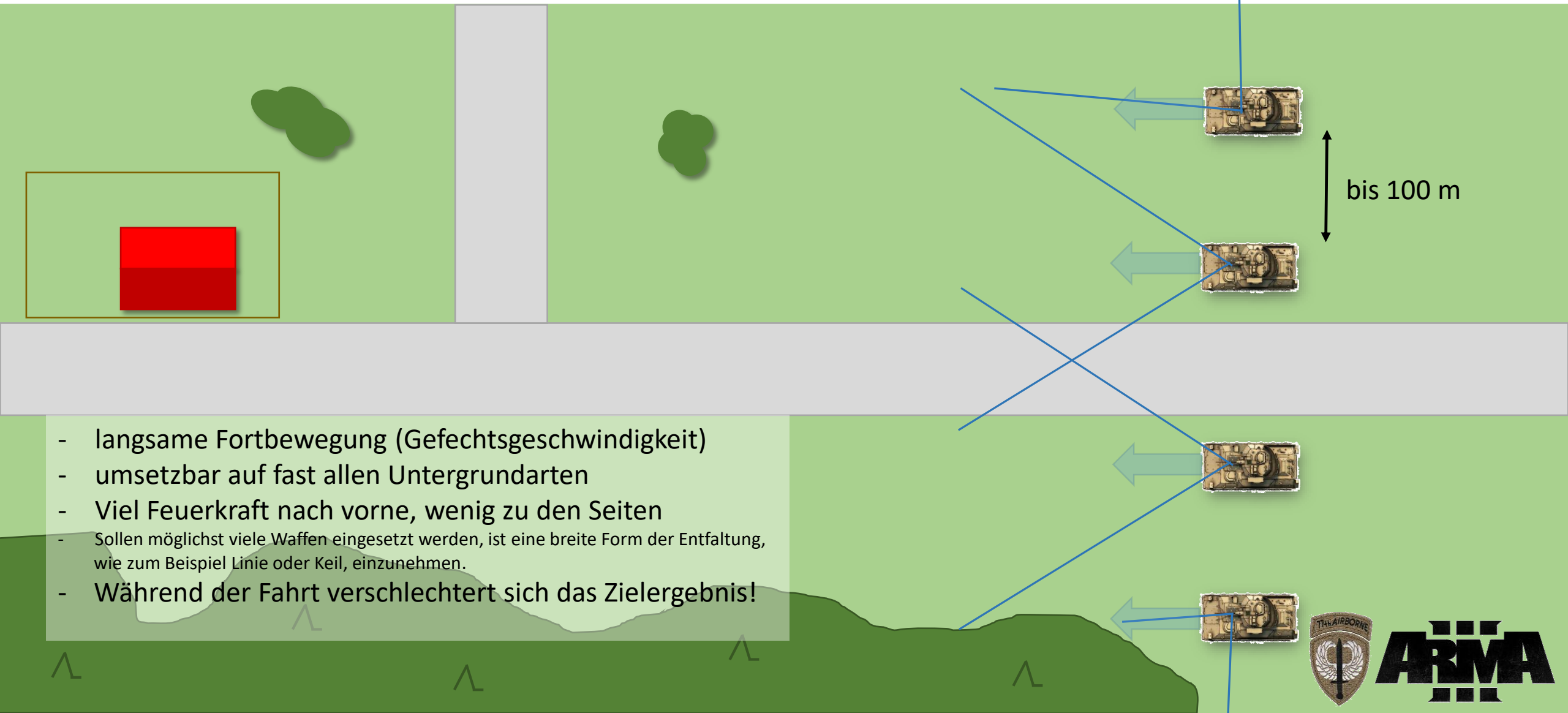


- Schnellste Fortbewegung
- Ideal auf Straßen u. befestigten Wegen
- Viel Feuerkraft zu den Seiten, wenig nach vorne
- Weitab vom Feind, bei ungeklärter Lage, in unübersichtlichem Gelände und bei eingeschränkter Sicht sind in der Entfaltung zunächst schmale und tiefe Formen wie zum Beispiel die **Kolonne** zu wählen.

Marschformationen

- Linie -

A

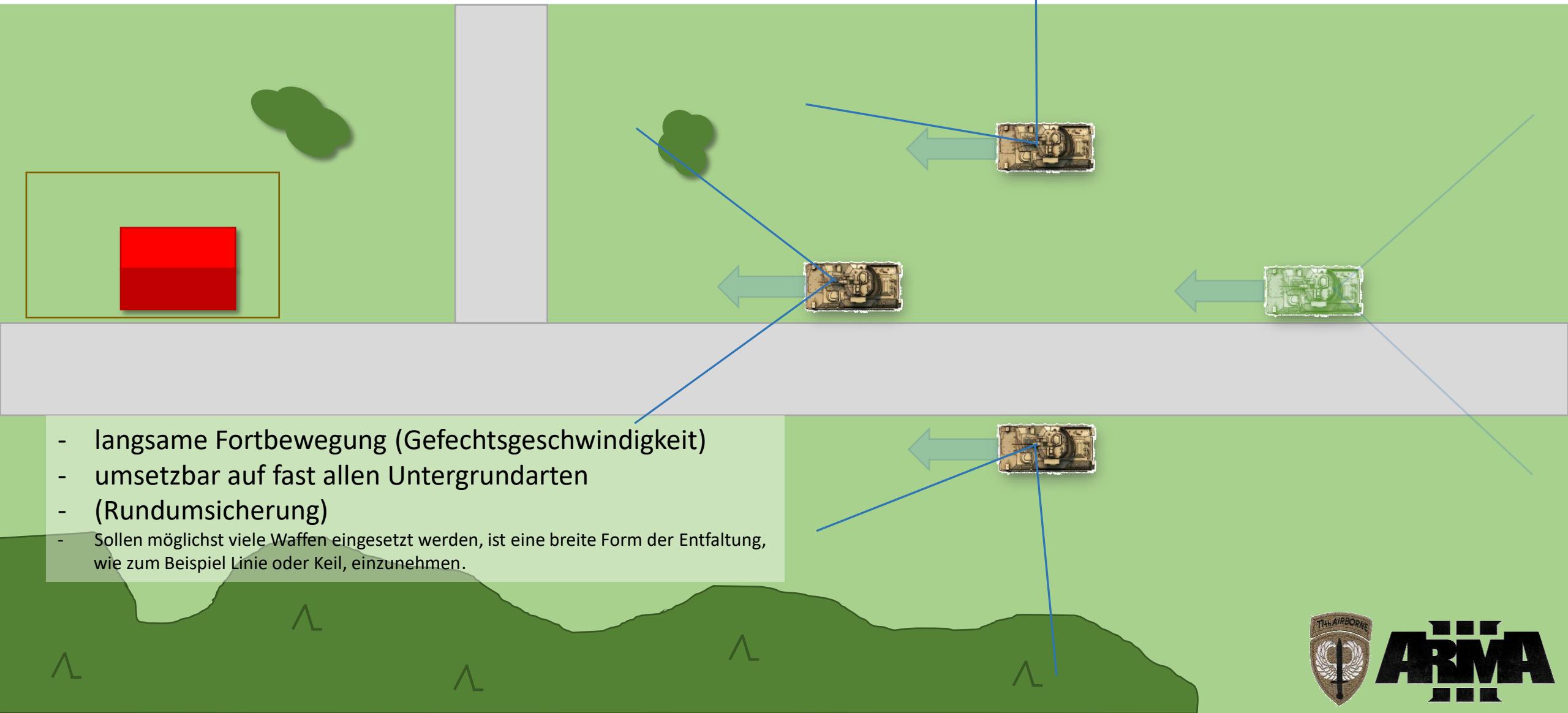


- langsame Fortbewegung (Gefechtsgeschwindigkeit)
- umsetzbar auf fast allen Untergrundarten
- Viel Feuerkraft nach vorne, wenig zu den Seiten
- Sollen möglichst viele Waffen eingesetzt werden, ist eine breite Form der Entfaltung, wie zum Beispiel Linie oder Keil, einzunehmen.
- Während der Fahrt verschlechtert sich das Zielergebnis!

Marschformationen

- Keil / Raute -

A



- langsame Fortbewegung (Gefechtsgeschwindigkeit)
- umsetzbar auf fast allen Untergrundarten
- (Rundumsicherung)
- Sollen möglichst viele Waffen eingesetzt werden, ist eine breite Form der Entfaltung, wie zum Beispiel Linie oder Keil, einzunehmen.

Kommunikation allgemein

- Alle Squads eines Platoons haben den Rufnamen des Platoon Leads mit entsprechender Nummerierung, z. B. ALPHA-Zug: ALPHA 1, ALPHA 2…

- Die abgesessene Infanterie hat den Zusatz “abgesessen”, z. B. ALPHA 1 abgesessen, ALPHA 2 abgesessen. Das “abgesessen” ist immer mitzusprechen und kann mit „ab“ verkürzt werden. FTL teilt Stellv. ein.

- Im Fahrzeug spricht grundsätzlich nur der Kdt, die übrigen Soldaten nur, wenn sie aufgefordert werden oder wenn sie eine wichtige Meldung haben (Feindkontakt). Bei unmittelbarer Gefahr ist es erlaubt, in ein Funkgespräch des Kommandanten hineinzusprechen.

- Wenn die Lage ruhig ist, können normale Gespräche geführt und Vorschläge gemacht werden.

Gliederung

Teil B

B

Gliederung Squad

- Es gibt je nach Auftrag sehr unterschiedliche Gliederungen, vor allem in der Personalstärke.
  Die hier aufgeführten Beispiele dienen als Maßgabe für die grundsätzliche Gliederung der 77th Airborne Division.
- Ein Squad (1 SL + 1 FT) kann wie folgt mechanisiert Aufgegliedert werden:
- 1x Schützenpanzer (SPz) mit Bordbesatzung: Kommandant mit UZS Panzer, Richtschütze und MKF
- 1x Schützentrupp oder

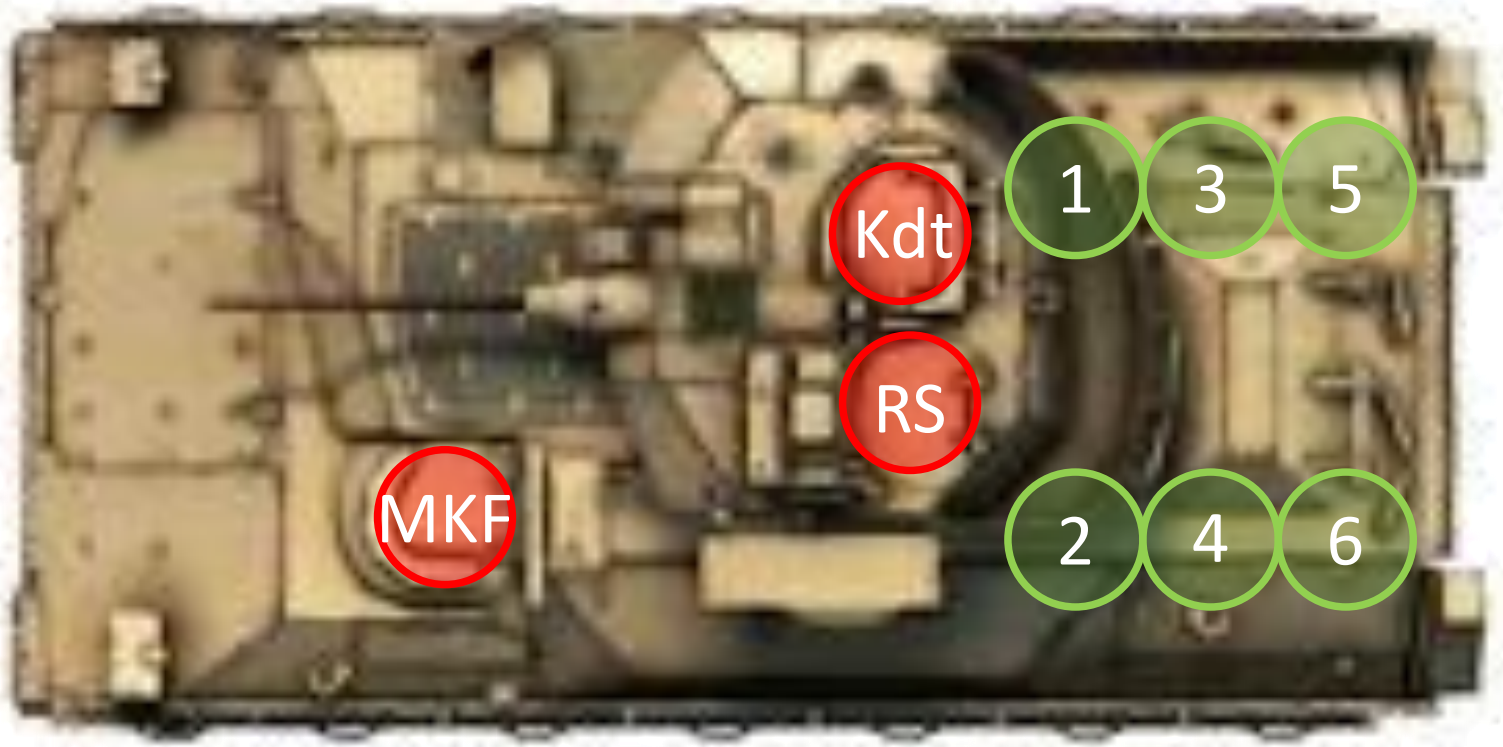
Variante A

Variante B

B

Gliederung der Sitze im SPz

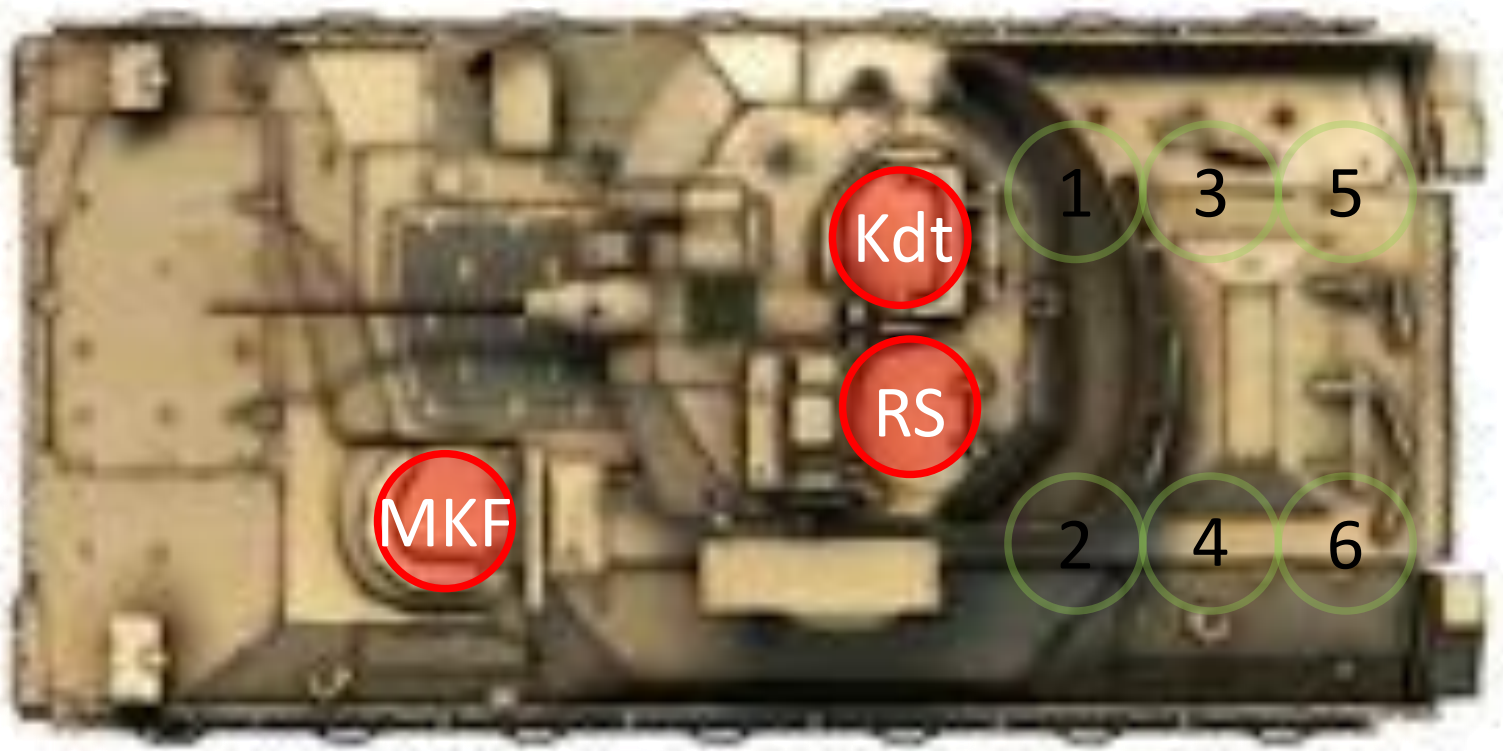
(hier M2A3 Bradley)



Aufgesessener Kampf ist bei diesem Model in ArmA leider nicht möglich!

Gliederung beim Absitzen

B



B

Gliederung Squad mit Aufgaben

- Kommandant
  - Führt den Schützenpanzer und leitet den Feuerkampf,
  - Unterstützt die abgesessene Infanterie im Feuerkampf,
  - hält Verbindung zur oberen Führung und meldet Beobachtungen
- Richtschütze
  - beobachtet den zugewiesenen Bereich,
  - kämpft auf Befehl / Auftrag des Kdt,
  - bedient auf Befehl das Funkgerät
- Kraftfahrer (MKF)
  - fährt den SPz auf Befehl / Auftrag des Kdt,
  - nutzt das Gelände selbstständig bestmöglich aus,
  - beobachtet in Fahrtrichtung,
  - bedient auf Befehl das Funkgerät
- FTL (1)
  - Ist Stellv. vom Kdt,
  - Führt im abgesessenen Kampf das Fireteam oder Teile davon,
  - Hält ständige Verbindung zum Kdt,
- Soldaten 2 – 6
  - sitzen im hinteren Kampfraum des SPz aufgesessen (und führen von dort den Feuerkampf),
  - kämpfen abgesessen unter Führung des FTL
  - können komplett oder in Teilen absitzen

B

Meldungen

- Die Squad-Führung meldet unaufgefordert
  - Feindbeobachtungen, z. B. Kampfpanzer, Luftfahrzeuge, insbesondere Kampfhubschrauber
  - Aufgeklärte Minen und Sperren
  - wichtige Eigenschaften über das Gelände (z. B. Hindernisse etc.)
  - Feindkontakt
  - Ausfälle und Verletzte
  - Zustand zur Einsatzbereitschaft des eigenen SPz und der Soldaten
  - (Sperr-)Bestand an Munition und Betriebsstoff

B

Kontaktdrills

- Sollte der SPz auf eine feindbesetzte Sperre auffahren, in einen Hinterhalt oder in einen Kampf mit Kampfpanzern bzw. Panzerabwehrschützen geraten, ist wie folgt zu verfahren:

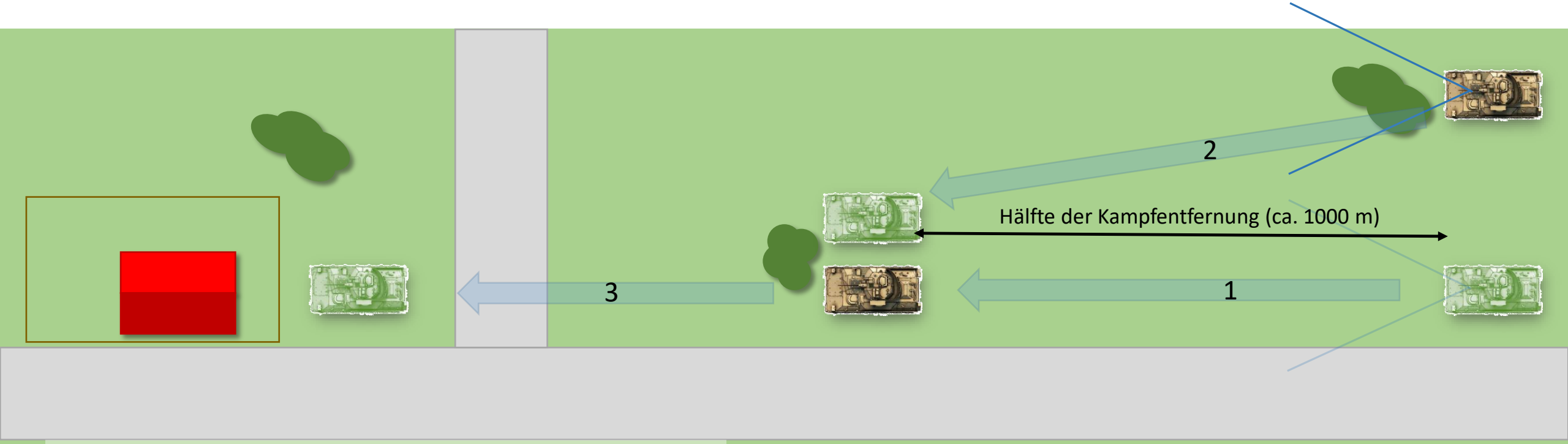
    1. Schützenpanzer halt,
    2. Unterdrückungsfeuer aufnehmen,
    3. Nebeln,
    4. Ausweichen und gleichzeitig melden

- Bei schwachem Feind ist schnellstmöglich Feuerüberlegenheit herzustellen und der Feind ist zu werfen.

Gefechtsformationen

- Raupenartiges Vorgehen -

B

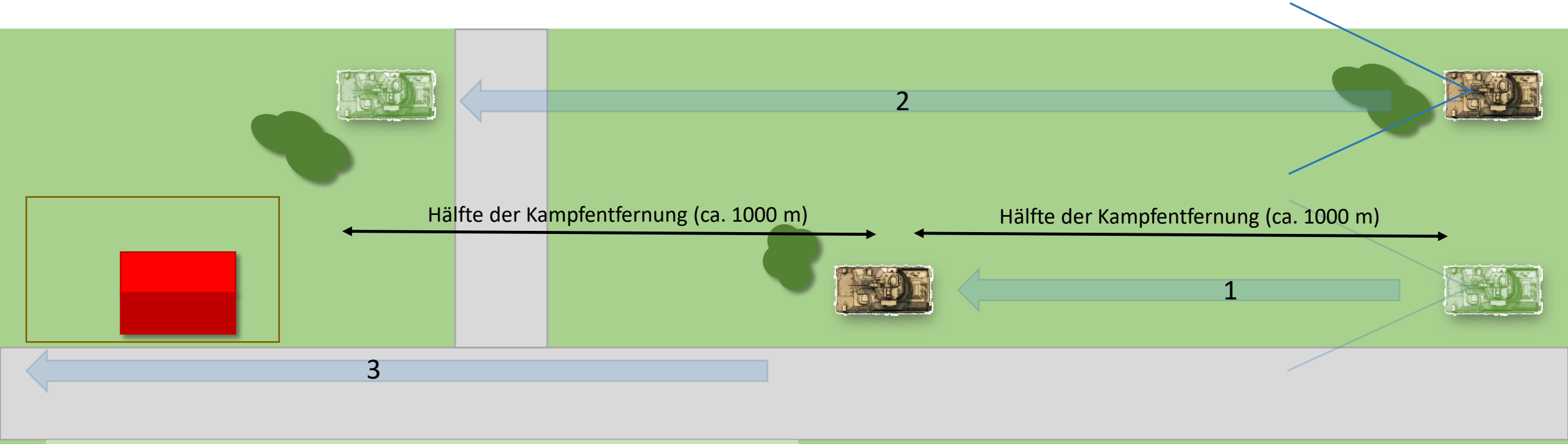


- langsame Fortbewegung (Gefechtsgeschwindigkeit)
- auf Sichtkontakt
- keine Bewegung ohne Überwachung / Feuer
- Gegenseitige Sicherung im Angriff
- für den Gefechtssprung geeignet
- Ausweichen unter Feuerdeckung möglich
- Querbewegungen sind zu vermeiden

Gefechtsformationen

- Überschlagenes Vorgehen -

B



- mittellangsame Fortbewegung (Gefechtsgeschwindigkeit)
- wechselnder Sichtkontakt
- keine Bewegung ohne Überwachung / Feuer
- Gegenseitige Sicherung im Angriff
- Gut für den Gefechtssprung
- Ausweichen unter Feuerdeckung möglich
- Querbewegungen sind zu vermeiden

Operationen verbundener Kräfte

Zusammen mit anderen Waffen erzielt die Mechanisierte Infanterie ihre höchste Wirkung im Gefecht. Der Einsatz ohne unterstützende Truppengattungen sollte die Ausnahme sein.

- **Infanterie**
  - In durchschnittenem bzw. schwer zugänglichen, schwierigem (Urban) oder bewaldetem Gelände kommt die abgesessene Infanterie zum Einsatz. Mit der Bordkanone bzw. dem Turm-MG des SPz ist der Angriff zu unterstützen.

- **Steilfeuerwaffen**
  - Bei jeder sich bietenden Gelegenheit ist die Unterstützung durch Artillerie bzw. Mörser zu nutzen. Besonders im Angriff ist Mörserfeuer auf die Einbruchstelle eine große Hilfe.

B

Operationen verbundener Kräfte

B

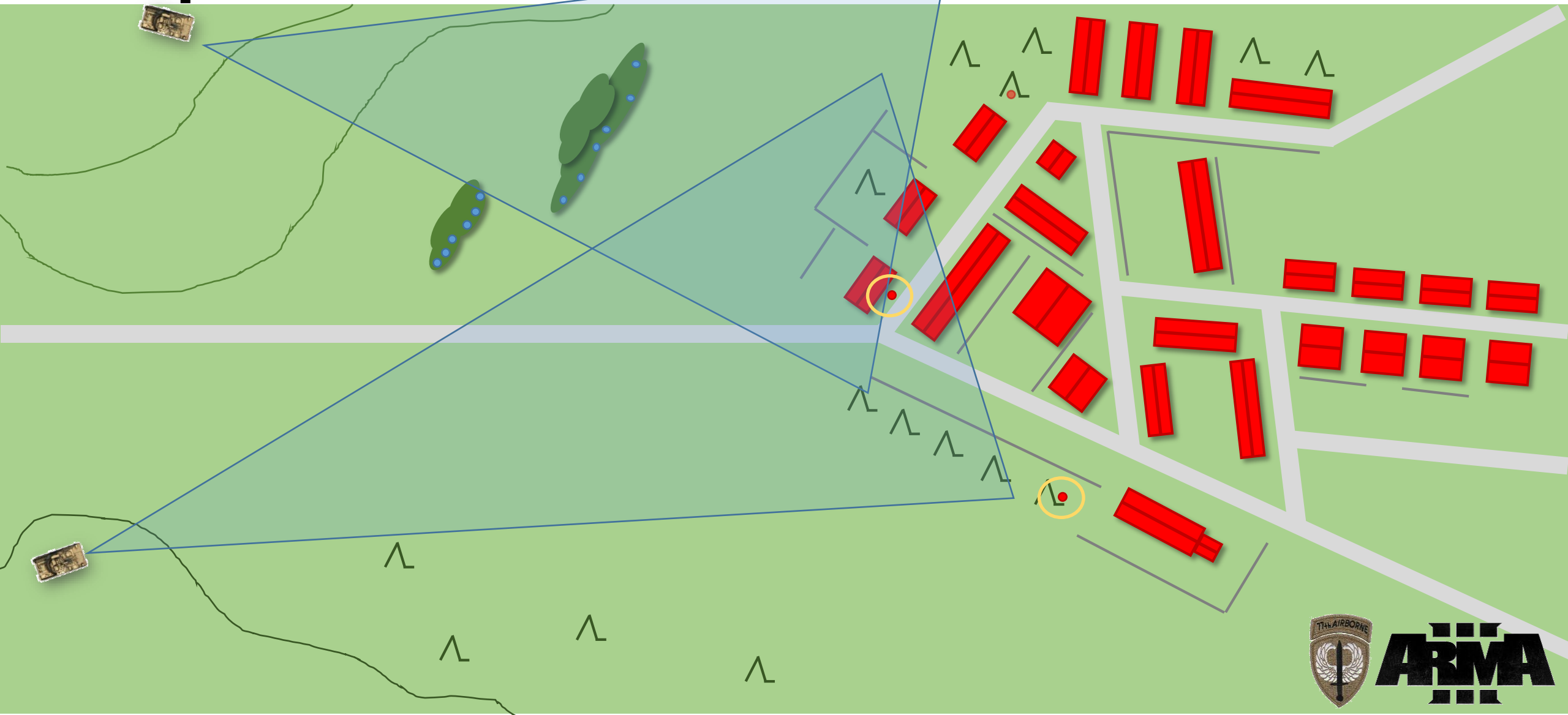
Operationen verbundener Kräfte

B

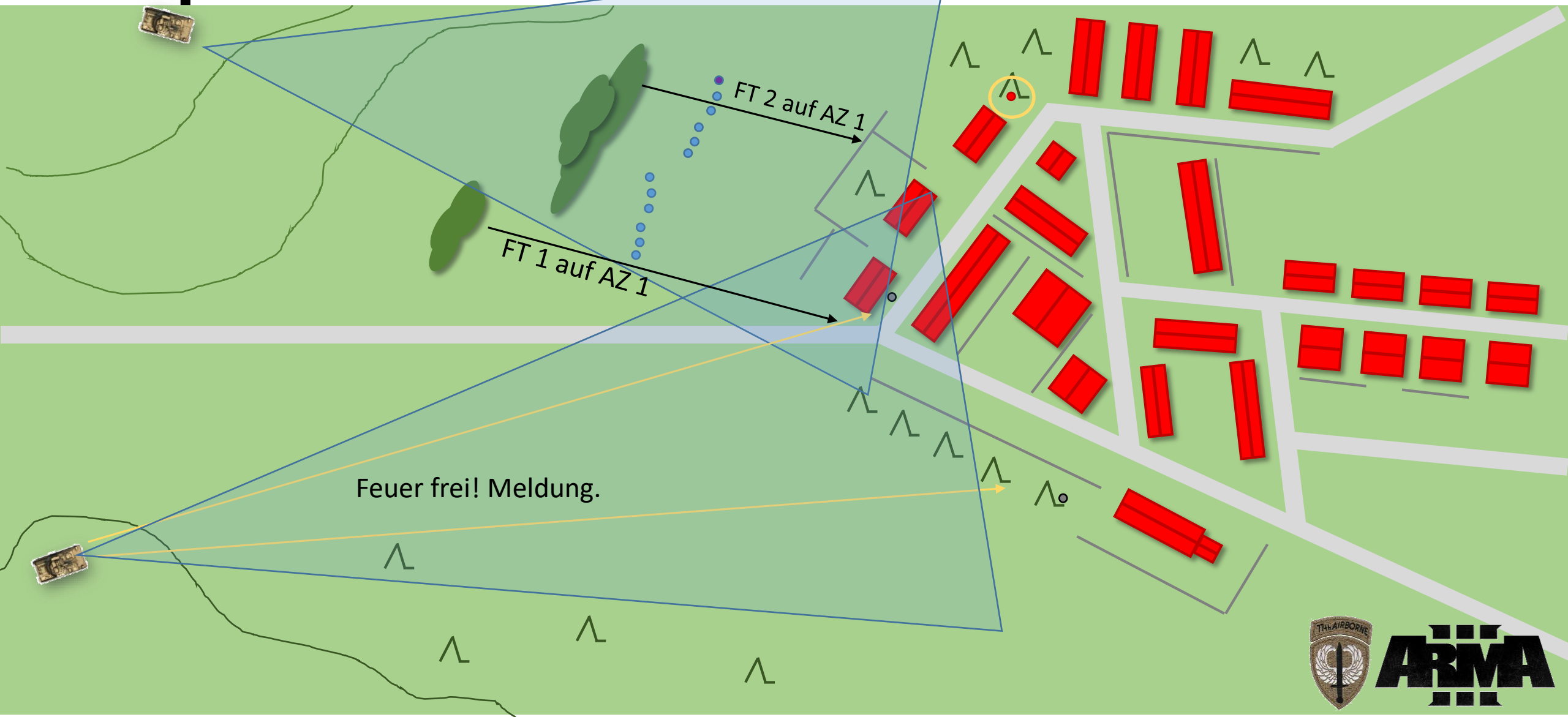
Operationen verbundener Kräfte

B

Operationen verbundener Kräfte



Operationen verbundener Kräfte



B

Operationen verbundener Kräfte

B

Operationen verbundener Kräfte

- **Kampfpanzer**
  - Im Normalfall kämpft Mechanisierte Infanterie im Verbund mit Kampfpanzern. Dabei gibt es drei verschiedene Einsatzarten.

1. Im panzergünstigem Gelände greifen Kampfpanzer, aufgrund ihrer hohen Feuerkraft und Beweglichkeit, voraus an. Aufgabe der Mechanisierten Infanterie kann es dann unter anderem sein, stehengebliebene Feindkräfte niederzukämpfen oder Engen zu öffnen.

2. Mechanisierte Infanterie greift in unübersichtlichem Gelände, beim Kampf gegen Feind hinter Sperren und Hindernissen sowie in Wäldern und urbanen Räumen voraus an. Die Kampfpanzer überwachen den Angriff der Mechanisierten Infanterie und unterstützen diese mit Feuer.

3. In urbanem Gelände, sowie im Gelände in dem übersichtliche und unübersichtliche Abschnitte häufig wechseln, greifen Mechanisierte Infanterie und Kampfpanzer im engen Verbund an.

B

Taktische Einsatzmöglichkeiten

- Die MechInf kann verschiedene Einsatzaufgaben im Squad-, Platoon- oder Company-Rahmen wahrnehmen.
- Einige Grundsätze bleiben dabei immer gleich (Eigenschutz des Fahrzeugs).
- Das für den Einsatz benötigte Material kann im SPz transportiert werden.
- Der Einsatz im Verbund muss nicht zwingend auf Sichtweite zueinander sein, bietet sich aber an.
- Der Kommandant hat die Befehlshoheit im Squadrahmen, wenn Infanterie aufgesessen ist.
- Ist die Infanterie abgesessen, ist der Kdt aber auf die Zuarbeit des FTL angewiesen. Er kann vom SPz nur schwer die Lage für die Infanterie einschätzen. Hier ist die Kommunikation und Zusammenarbeit entscheidend für den Erfolg.
- Die folgenden Möglichkeiten dienen als Beispiel und sind nicht abschließend.

B

Taktische Einsatzmöglichkeiten

- **Grundlegendes**:
  - Die MechInf kann je nach Lage verschiedene Einsatzaufgaben wahrnehmen.
  - Für den schnellen Transport ist die Infanterie aufgesessen.
  - Sobald Gefahr im Verzug ist, sitzen die Infanteristen unverzüglich ab und sichern in erster Linie das Fahrzeug.

- **Verwendungsmöglichkeiten**:
  - Transport von Infanteristen
  - Überwachen von Geländeabschnitten
  - Sperren von Schlüsselpositionen
  - Überwachen abgesessener Infanterie
  - Unterstützung bei Sturm und Einbruch
  - Raupenartiges Vorrücken
  - Hinterhalt
  - Gefechtssprung
  - ...

B

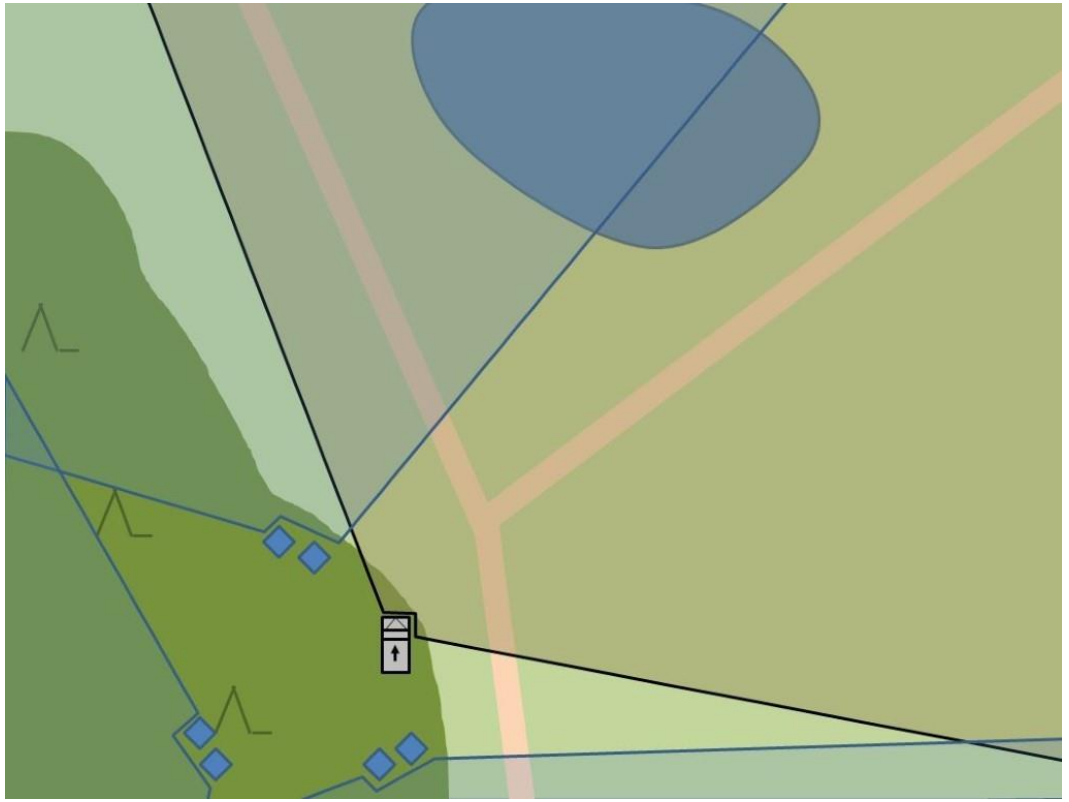
Taktische Einsatzmöglichkeiten

- **Transport von Infanteristen:**
  - Grundsätzlich selbsterklärend.
  - Fahrzeug kann zusätzlich zur Bordbewaffnung aus den Luken (wenn vorhanden) im Rahmen einer Rundumsicherung verteidigt werden.
  - Gibt der Kommandant den Befehl zum Absitzen, z.B. **„Fireteam, Absitzen rechts.“**, so ist die Seite immer in Fahrtrichtung gemeint.
  - Beim Absitzen ist der Rückraum des Fahrzeugs immer freizuhalten.
  - Nach dem Absitzen operieren Fahrzeug und Infanterie getrennt im Verbund, wobei die Infanterie als erstes vorrücken sollte.
  - Kdt und FTL müssen eine reibungslose Kommunikation für die Zusammenarbeit gewährleisten.

B

Taktische Einsatzmöglichkeiten

- **Überwachen von Geländeabschnitten:**
- Das Fahrzeug hat den Auftrag Geländeabschnitte zu überwachen.
- Dafür zieht das Fahrzeug in Deckung unter, sodass das Gelände beobachtet werden kann. Front (stärkste Panzerung) in vermuteter Fd-Richtung.
- Die Infanteristen sitzen ab bevor das Fahrzeug unterzieht und sichern den Nahbereich um das Fahrzeug herum.
- 5 - 25 kann auch hierbei angewendet werden.



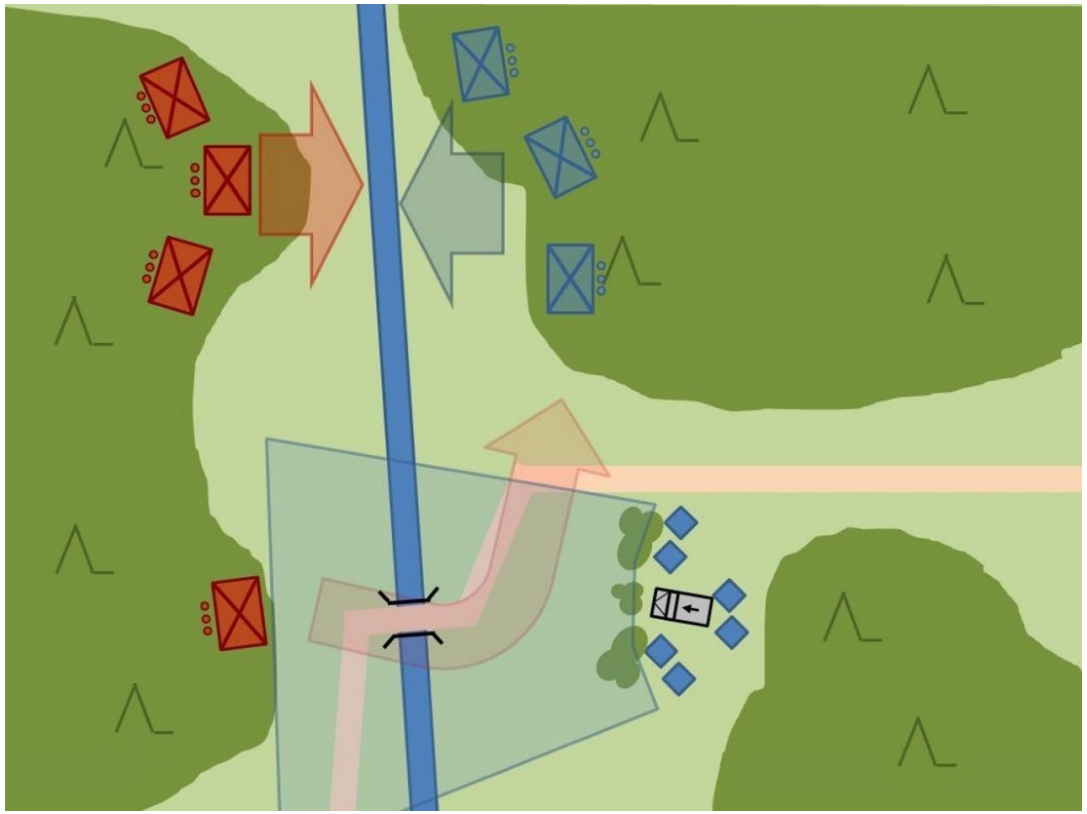
B

Taktische Einsatzmöglichkeiten

- **Sperren von Schlüsselpositionen:**
- Das Fahrzeug hat den Auftrag eine Schlüsselposition zu sperren.

- Fahrzeug und Infanteristen gehen in die Sicherungsstellung.

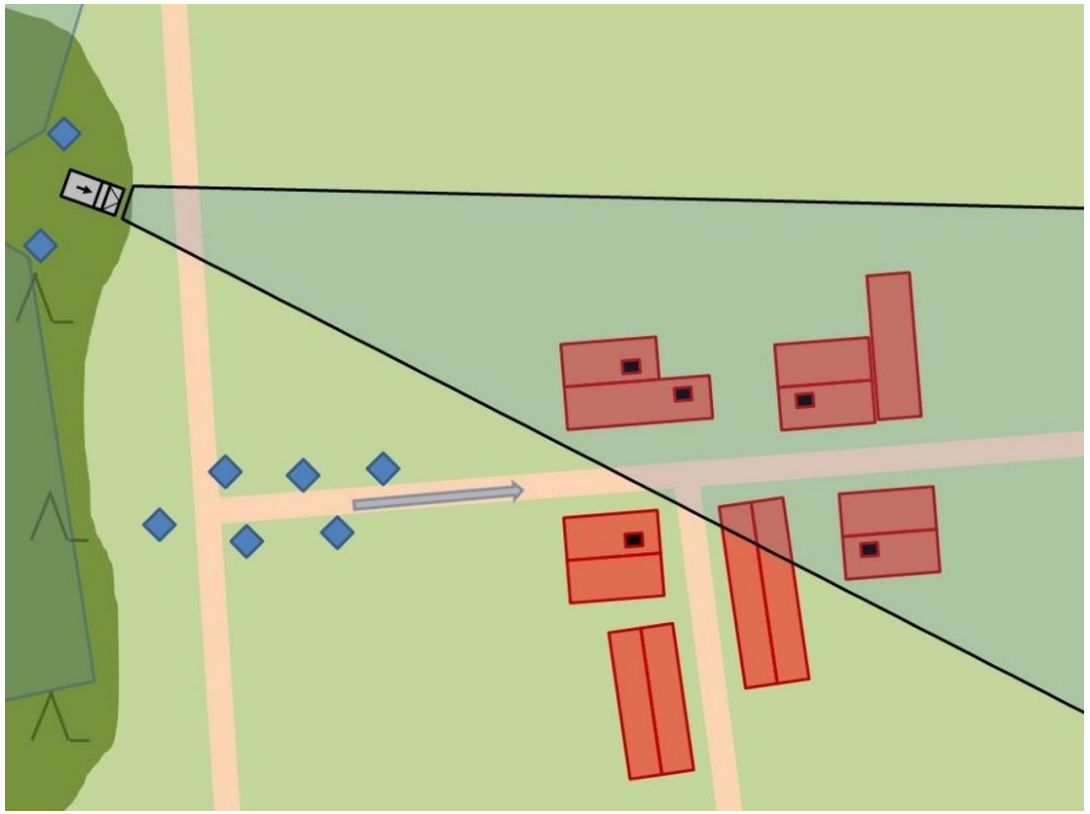
- Beispiel hier: Fahrzeug und Infanteristen sperren eine Brücke, um den Feind daran zu hindern benachbarte Kräfte zu umgehen.



B

Taktische Einsatzmöglichkeiten

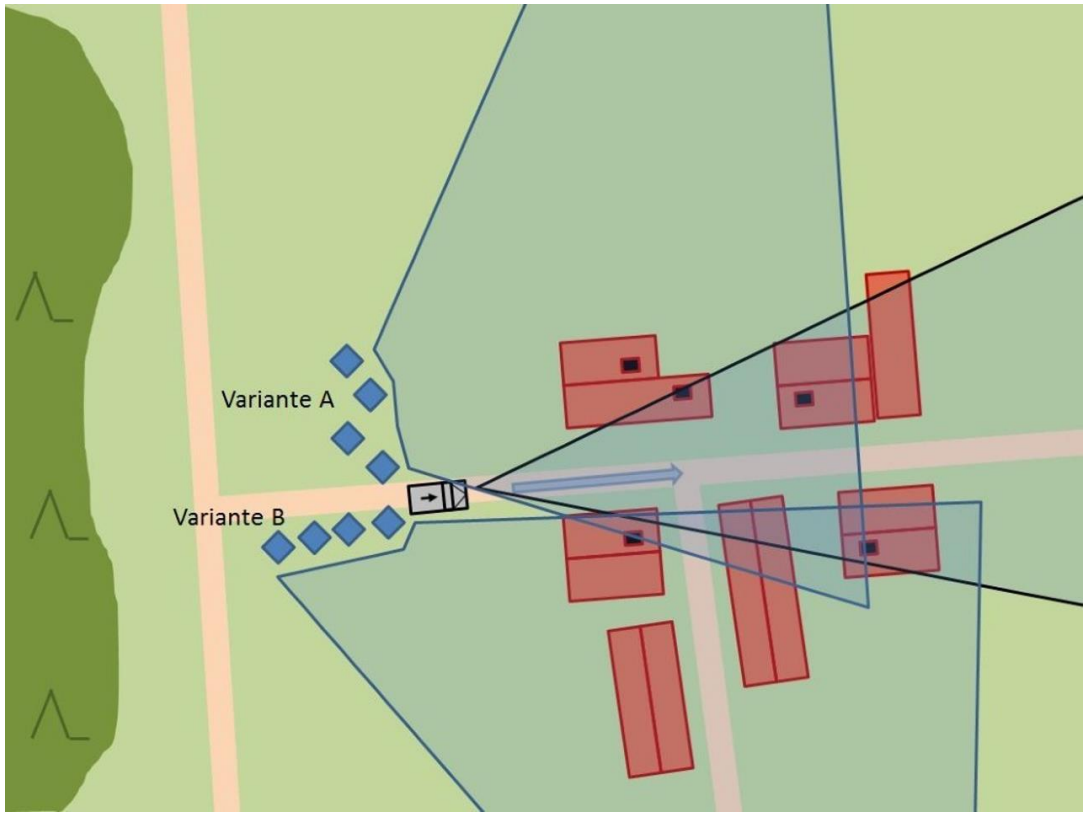
- **Überwachen abgesessener Infanterie:**
- Das Fahrzeug hat den Auftrag, abgesessene Infanterie zu überwachen und zu sichern.
- Das Fahrzeug bezieht Stellung und wird idealerweise durch Infanteristen im Nahbereich gesichert.
- Während die Infanterie vorrückt, überwacht das Fahrzeug in dem zugewiesenen Bereich und bekämpft ggf. auftretenden Feind, idealerweise selbständig.
- Tritt unerwarteter Feind im Nahbereich des Fahrzeugs auf, hat das Fahrzeug die Stellung zu wechseln und/oder den Feind zu bekämpfen.
- Fhr Infanterie ist darüber unverzüglich zu informieren!



B

Taktische Einsatzmöglichkeiten

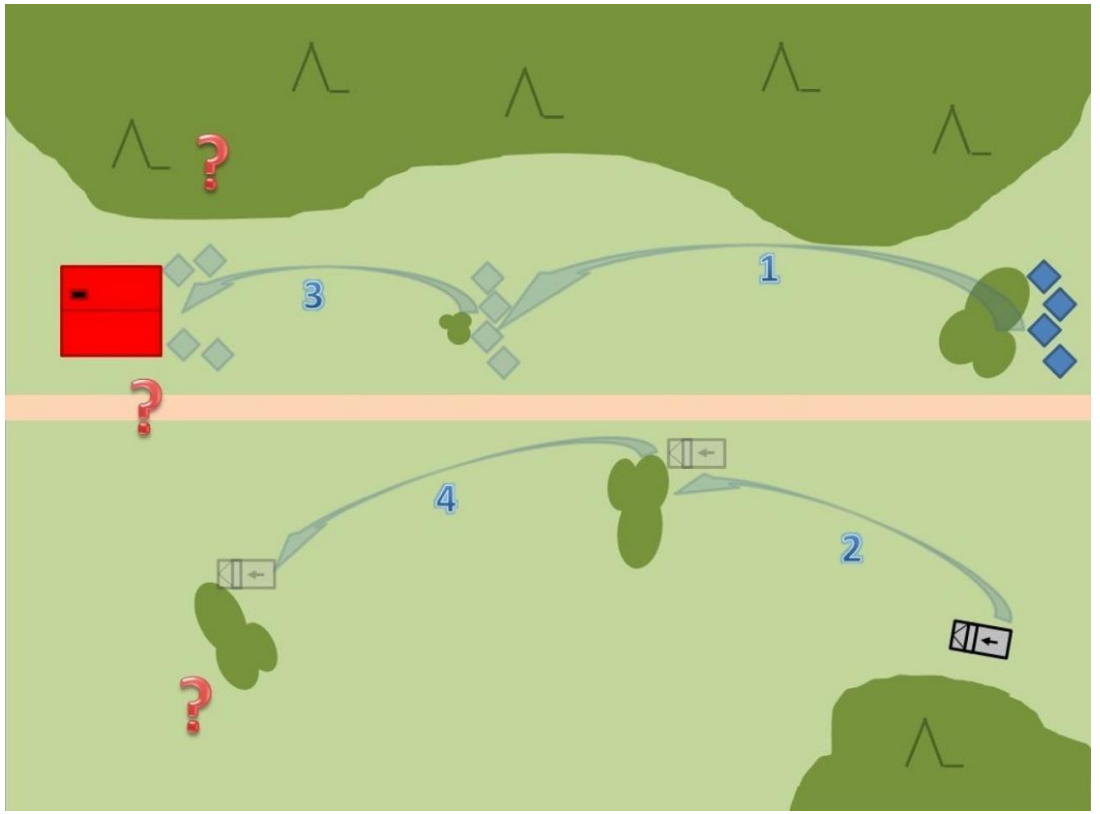
- **Unterstützung bei Sturm und Einbruch:**
- Das Fahrzeug hat den Auftrag beim Sturm und Einbruch zu unterstützen.
- Das Fahrzeug bewegt sich frontal auf das Ziel zu, Infanterie ist bereits abgesessen.
- Variante A: Infanterie geht in Schützenrudel, teilgedeckt vom Fahrzeug, auf das Ziel zu (maximale Feuerkraft, wenig Deckung).
- Variante B: Infanterie geht hinter dem Fahrzeug auf das Ziel zu (maximale Deckung, wenig Feuerkraft).
- **Achtung**: In der Stadt sollte die Infanterie vor dem Fahrzeug laufen! Hier besteht für das Fahrzeug die größte Gefahr!
- Durch die geringe Geschwindigkeit ist der SPz leicht verwundbar.



B

Taktische Einsatzmöglichkeiten

- **Raupenartiges Vorrücken:**
- Die Kampfgruppe hat den Auftrag über eine größere Distanz vorzurücken: Feindlage = Unklar.
- Grundsatz: Infanterie rück immer zu erst vor!
- Infanteristen überwinden die erste Etappe, Fahrzeug zieht auf gleiche Höhe nach.
- Wenn Fahrzeug aufgeschlossen hat, überwindet Infanterie die nächste Etappe.
- Fahrzeug zieht wieder nach, usw.



B

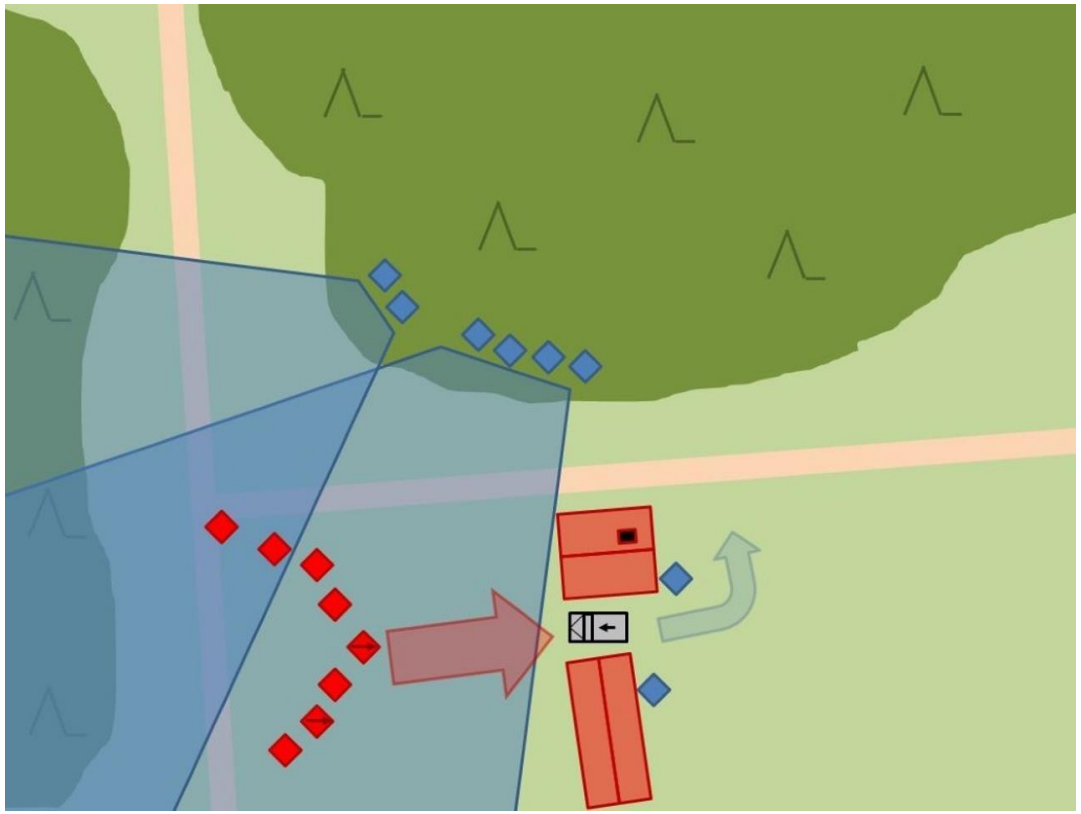
Taktische Einsatzmöglichkeiten

- **Hinterhalt:**
- Das Fahrzeug dient lediglich zur Ablenkung, kann aber ebenfalls kurzfristig in den Feuerkampf gehen.

- Abgesessene Infanteristen liegen in Feuerstellung bereit.

- Feind wird vermutlich versuchen Fahrzeug zu bekämpfen, dabei weicht Fahrzeug aus.

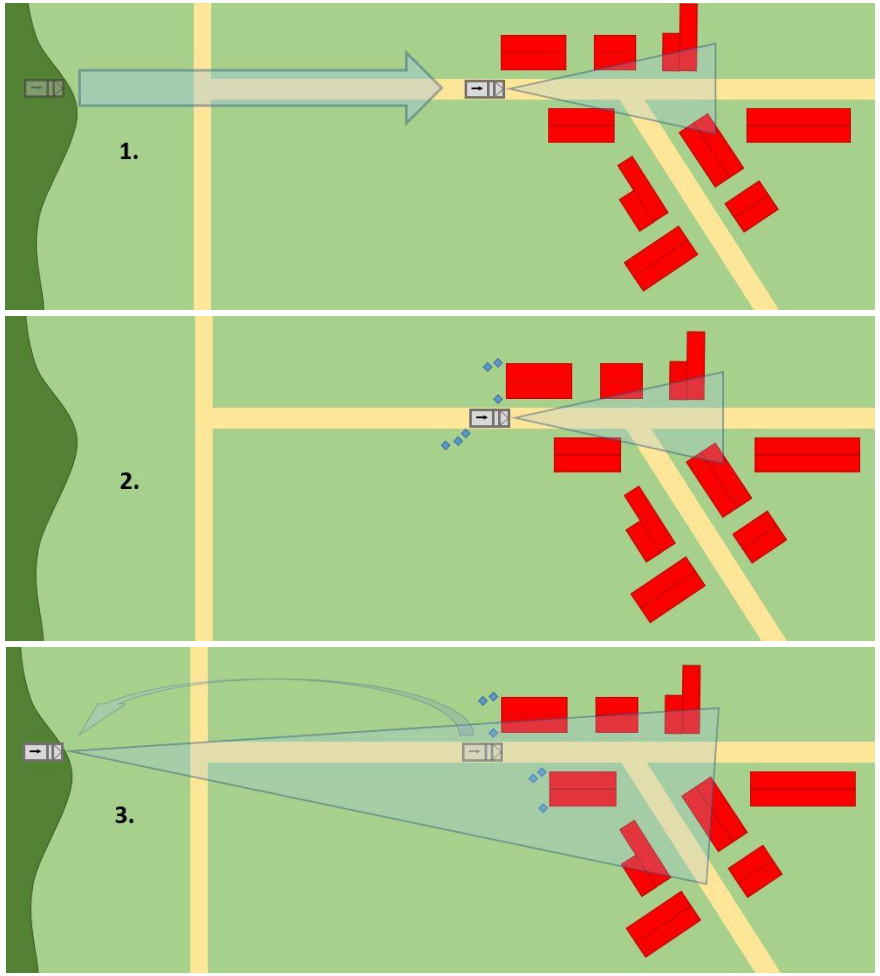
- Angreifender Feind wird aus dem Hinterhalt bekämpft.



B

Taktische Einsatzmöglichkeiten

- **Gefechtssprung:**
- 1.) SPz fährt an schwer zugängliches Gebiet/Gelände an ggf. unter eigenem Unterdrückungsfeuer, dazu kann der SPz eine Einbruchstelle für die Infanterie schaffen.
- 2.) Infanterie sitzt ab und stellt die Flankensicherung her, hierbei ist es wichtig den Rückweg für den SPz freizuhalten.
- 3.) SPz fährt nach vollständigen Absetzen der Truppen zu einer OW, wo sie die Infanterie sichern kann. **Wichtig**: Die OW sollte Deckung haben da die Eigensicherung nicht mehr gegeben ist.
- 4.) SPz kann je nach Lage Stellung verlegen und von anderer Position Unterdrückungsfeuer geben.



B

Stellungen

- Je nach Auftrag wird der Kampf aus einer Stellung oder aus der Bewegung geführt.
- Der Kampf aus Stellungen ist anzustreben, da sich die Zielgenauigkeit aus der Bewegung deutlich verringert.

- Für die Stellungswahl gelten folgende Kriterien:
  - Auftrag
  - Schussfeld / Feuerunterstützung
  - Deckung
  - Untergrund (Befahrbarkeit, Verkanten)
  - Tarnung
  - An- und Abmarschwege

- Grundsätzlich gilt: Schussfeld geht vor Deckung.

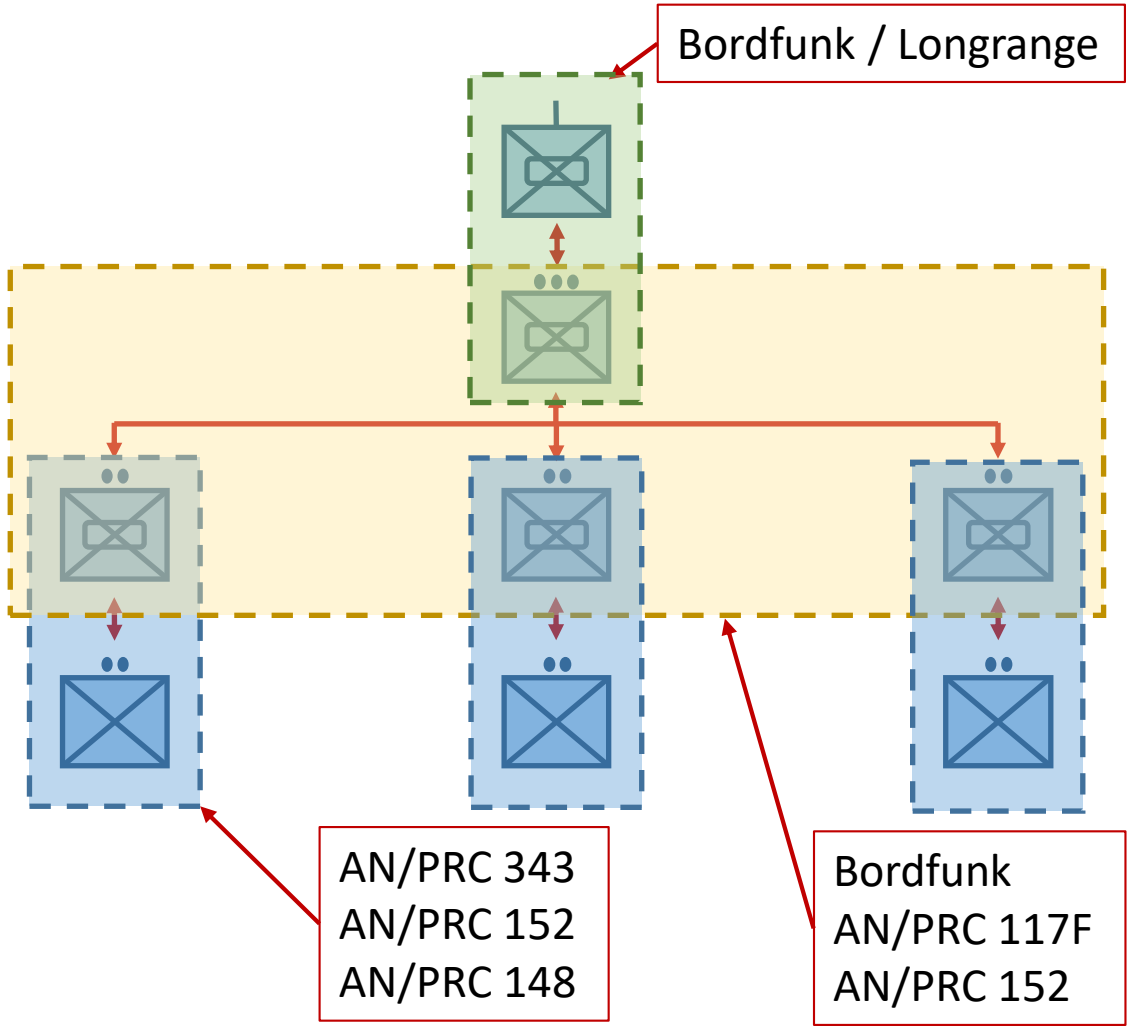
- Zu jeder Stellung, gehört auch eine Wechselstellung.

- **Merke**: Eine Stellung wird grundsätzlich nach hinten verlassen!

B

Kommunikation über Funk

- Die Kommunikation zwischen Kdt und FTL ist maßgebend für den Erfolg des Einsatzes.



- Der Platoon Lead hält über den Kampfkanal die Verbindung zur oberen Führung, sein Fahrer hört auf dem Kanal mit. Die jeweiligen Stellvertreter hören den nächsthöheren Funkkreis ebenfalls mit.
- Der Platoon Lead führt das Platoon auf dem Plt-Kanal, auf dem sich die Kdt befinden, sein Richtschütze hört auf dem Kanal mit.
- Jede Infantrie hat einen eigenen Team-Kanal, auf dem sich alle Gruppenmitglieder + Kdt befinden, aber grundsätzlich funken nur Kdt + FTL. Nur in Notfällen werden auch von den Schützen in diesem Kanal Meldungen durchgegeben.
- Auf Zusammenarbeit angewiesene Kräfte klinken sich in den Plt- oder Team-Kanal ein.

B

Hilfsmittel der Kommunikation

- Im Feuerkampf können Ziele jeglicher Art und Feinde auf mehrere Arten markiert werden.
- Dazu gehören unter anderem am **Tag**:

    - Leuchtspurmunition,
    - Rauchgranaten,
    - Unterlaufgranaten (Rauch und HE),
    - Richtungsschuss mit der Bordkanone des KPz oder SPz,
    - Talk in/Walk in (Zielzuweisung wie MG und MG2)

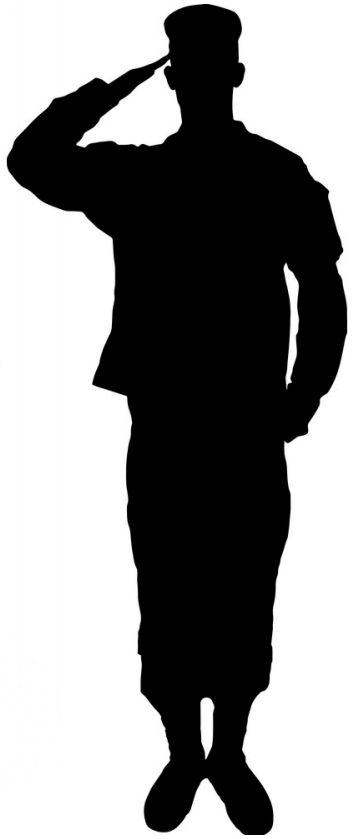
- Zusätzlich in der **Nacht**:

    - 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



https://www.battleorder.org/us-bradley-platoon