

2. Infanterie

Einsatzkonzept Infanteriewesen iV (EK-IW iV)



Version: 2.5

Datum: 03.08.2017

Inhaltsverzeichnis

1. Teams.....	4
1.1 Hauptteams.....	4
1.2 Unterteams.....	4
1.3 Teamstruktur.....	5
2. Positionen im Team.....	8
2.1 Erster Mann (Pointman).....	8
2.2 Zweiter Mann.....	8
2.3 Teamleader.....	9
2.4 Letzter Mann (Rücksicherer).....	9
3. Häuserkampf.....	10
3.1 Passieren von Öffnungen.....	10
3.2 Parallelbewegung zu Gebäuden.....	11
3.3 Beobachten um Ecken.....	11
3.4 Feuern aus Gebäuden.....	12
3.5 Feindbeschuss.....	12
3.6 Vorrücken.....	13
3.7 Feuerschutz.....	13
3.8 Offene Flächen.....	14
3.9 Aufstellung am Gebäude.....	14
3.10 Kommunikation.....	14
3.11 Vordringen in Gebäude.....	15
3.12 Suche nach Sprengfallen.....	16

3.13 Einsatz von Handgranaten.....	16
3.14 Schnelles Eindringen.....	17
4. Nachtsicht.....	18
4.1 Restlichtverstärker.....	18
4.2 Wärmebildgeräte.....	19
4.3 Infrarotgeräte.....	19
4.4 Fusions-Geräte.....	19
5. Jagdkampf.....	21
6. Scharfschützen.....	22
6.1 Sniper / Spotter.....	22
6.2 Tarnung.....	23

1. Teams

1.1 Hauptteams

Die Teams werden, entsprechend ihrer, bei uns vordefinierten Verwendung, benannt und fortlaufend durchnummeriert.

Beispiel:

Alpha 1 (A1)

Alpha 2 (A2)

Bravo 1 (B1)

1.2 Unterteams

Sollten innerhalb der Teams weitere Aufteilungen in Unterteams nötig sein, so wird der Name, durch Anfügen einer weiteren fortlaufenden Nummerierung, des Hauptteams erweitert. So ist eine Zugehörigkeit schnell erkennbar.

Beispiel:

Alpha 1-1 (A1-1)

Alpha 1-2 (A1-2)

Alpha 1-3 (A1-3)

1.3 Teamstruktur

Die Struktur der jeweiligen Teams, hängt von der Teamgröße und dem Auftrag ab. Sie kann deshalb von Mission zu Mission unterschiedlich ausfallen. Aufgeteilt wird in folgende 3 Teams, welche jeweils eigene Fähigkeiten beinhalten:

1. Alpha-Teams:

Sie beinhalten das Pionierwesen und werden als Zugriffsteam, u.a. bei der Befreiung von Geiseln oder der Gefangennahme von Hochwertzielen, eingesetzt. Sie legen oder beseitigen Sperren aller Art oder schaffen Zugänge, sodass die Mobilität des Teams sichergestellt ist. Auch für den Einsatz von Sprengmitteln gegen Personen oder Objekte sind sie vorgesehen.

- **PERSON 1**
 - Raketenspezialist (RPG-32)

- **PERSON 2**
 - Teamleader
 - Sanitäter
 - Funker (AO)

- **PERSON 3**
 - Sprengmeister (EOD)
 - Breacher (MOE)

2. Bravo-Teams:

Sie beinhalten das Scharfschützen- und das Fernmeldewesen. Außerdem können Bravo's noch als JTAC / FAC eingesetzt werden und somit Luftnahunterstützung (CAS) anfordern und den Luftraum in der Area of Operations (AO) regeln, Versorgungsgüter bestellen und Personentransporte organisieren. Bei Bedarf lässt sich das Team durch einen schweren Raketenspezialisten ergänzen.

- **PERSON 1**
 - Teamleader
 - Scharfschütze
 - Funker (AO)

- **PERSON 2**
 - Spotter
 - Fernmelder
 - JTAC / FAC
 - Sanitäter

- **PERSON 3**
 - Raketenspezialist (Titan)

3. Charlie-Teams:

Diese Teams sind für die Logistik und die Luftnahunterstützung (CAS) zuständig. Sie sorgen dafür, dass die Truppe nicht vom Nachschub abgeschnitten wird und planen Personen- und Gütertransporte aller Art und führen diese auch, laut vordefinierten Auftrag, durch.

- **PERSON 1**
 - Pilot

- **PERSON 2**
 - Teamleader
 - Co. Pilot
 - LR-Funker

2. Positionen im Team

2.1 Erster Mann (Pointman)

Der 1. Mann im Team wird auch Pointman genannt. Er sichert nach vorne und ist meistens der erste, der auf einen Feind trifft und beschossen wird. Auch für das Aufklären und Melden von Sprengfallen ist er zuständig. Er gibt das Tempo und die genaue Marschroute vor, sofern diese nicht durch den Teamleader vorbestimmt wird. Wenn er den Befehl zum Anhalten gibt, hat jeder im Team dem Folge zu leisten. Sollte der Teamleader ausfallen, so übernimmt er in der Regel das Kommando.

2.2 Zweiter Mann

Der 2. Mann im Team unterstützt den Pointman unmittelbar. Sie sind ein aufeinander eingespieltes Team und sichern den vorderen Bereich ab. Es kommt nicht selten vor, dass der Pointman geduckt vorrückt und der 2. Mann über seinen Kopf hinweg ebenfalls den 12 Uhr Bereich absichert.

2.3 Teamleader

Er ist der oberste Kommandierende innerhalb des Teams und gibt die taktischen Befehle. Er ist üblicherweise weiter hinten aufgestellt, was ein vorzeitiges ausschalten erschweren soll. Er steht mit anderen Teamleadern über den SR-Funk in Verbindung und stimmt mit Ihnen das Vorgehen ab.

2.4 Letzter Mann (Rücksicherer)

Der letzte Mann eines Teams sichert immer nach hinten ab. Nur so kann eine 360° Sicherung gewährleistet werden. Sobald sich das ganze Team in Bewegung gesetzt hat, gibt er über den SR-Funk eine kurze "*Gruppe geht*"-Meldung an das Team durch. Gleiches gilt für "*Gruppe steht*"- oder "*Gruppe dran*"-Meldungen, was für die Team Führung von enormer Wichtigkeit ist.

3. Häuserkampf

3.1 Passieren von Öffnungen

Fenster und andere Öffnungen sollten ungesehen passiert werden. Öffnungen auf Bodenhöhe sollten übersprungen, weiter oben Liegende geduckt passiert werden. Lässt sich ein ungesehenes passieren von Öffnungen nicht umsetzen, so gibt es 2 Möglichkeiten diese zu sichern:

1. Statisch:

Der 1. Mann bleibt stehen und sichert die Öffnung, sodass alle passieren können. Er schliesst, nach "*Letzter durch*"-Meldung, wieder auf und ordnet sich in seiner ursprünglichen Position ein, wobei er das Überspringen der Sichernden durch eine "*Kreuze*"-Meldung vorher angekündigt. Das passieren der Öffnung durch den Nachzügler, geschieht oft durch ein sichern der Öffnung durch den letzten Mann, nachdem dieser die "*Sicherung steht*"-Meldung verkündet hat.

3. Dynamisch:

Jeder sichert aus der Bewegung heraus eigenständig die Öffnung. Hierbei bleibt die Reihenfolge des Teams erhalten. Diese Version kostet weniger Zeit, könnte aber Nachteile in der Sicherung haben, da der Schuss aus der Bewegung schwieriger ist, als aus einem statischen Zustand.

3.2 Parallelbewegung zu Gebäuden

Beim Bewegen außerhalb von Gebäuden, bleibt die Gruppe in kleinen Abständen zueinander nah an den Wänden. Während des Vorgehens können Rauchmittel eingesetzt werden, um die Bewegung zu tarnen. Rauchmittel können auch zur Ablenkung in andere Gebiete geworfen werden. Der Einsatz von Rauch kann aber auch die eigene Position oder Anwesenheit verraten, daher ist ein Einsatz gut zu abwägen.

3.3 Beobachten um Ecken

Gebäudeecken sind gefährlich. Die Umgebung einer Gebäudeecke muss genau beobachtet werden, bevor der Soldat dorthin vorgeht. Der Soldat schaut niemals auf Kopfhöhe aus der Deckung. Richtig liegt er dabei Flach auf dem Boden. Es wird nicht mehr als nötig die Deckung verlassen. Ausserdem können sich Sprengfallen an Gebäudeecken verbergen.

3.4 Feuern aus Gebäuden

Beim Feuern aus Gebäuden ist folgendes zu beachten:

- **KEINE SILHOUETTE**
Die Silhouette darf sich nicht im Fenster abbilden.
- **KEIN MÜNDUNGSFEUER**
Damit kein Mündungsfeuer sichtbar wird, wird aus der Tiefe des Raumes geschossen.
- **KEIN STAUB**
Kein aufwirbelnder Staub sollte die Position verraten.
- **KEIN LICHTREFLEX**
Lichtreflexe in der Ausrüstung (Lampe, Visier, Laser, ...) sollten nicht die Position verraten.
- **FLUCHTWEGE**
Mindestens ein Fluchtweg sollte stets vorhanden sein.

3.5 Feindbeschuss

Bei Feindbeschuss sollte zügig die nächste Deckung angesteuert werden. Niemals einfach klein machen und abwarten. Da bewegliche Ziele schwerer zu treffen sind, sollten die Laufwege unberechenbar sein. Es können Rauchmittel eingesetzt werden.

3.6 Vorrücken

Beim Vorrücken ist immer mit plötzlich auftauchendem Feind und Hinterhalten zu rechnen. Bevor man Vorrückt, sollte man wissen wo man hin will. Es ist immer die nächste Deckung, unter Ausnutzung des Geländes, anzulaufen. Das Vorrücken sollte immer unter Feuerschutz geschehen. Zur Tarnung oder zum Schutz können auch Rauchmittel eingesetzt werden. Bei der Wahl der Deckung ist auf einen ausreichenden ballistischen Schutz zu achten.

3.7 Feuerschutz

Feuerschutz gibt man, indem die gegnerische Position beschossen wird, sodass der Gegner in seiner Deckung bleiben muss und seine Mittel nicht gegen das Team einsetzen kann. So gewinnt man Zeit zum Handeln. Ein strategischer Rückzug unter Feindbeschuss kann so gestaltet werden, dass die Männer, die am weitesten vom Kampfgeschehen weg sind, dem Pointman Feuerschutz geben, sodass dieser geschützt Abrücken kann. Dieses Abrücken unter Feuerschutz wird so lange durchgeführt, bis das Kampfgebiet verlassen wurde.

3.8 Offene Flächen

Offene Flächen sollten gemieden werden, da sie meistens keine bis wenig Deckungsmöglichkeiten bieten. Auch ein unentdecktes Bewegen wird so erschwert. Häufig werden offene Flächen von Scharf-, Hecken- oder MG-Schützen beobachtet. Ein weiterer Grund offene Flächen zu meiden, ist die gute Beweglichkeit von Fahrzeugen, welche im Feuerkampf dann die besseren Chancen haben könnten.

3.9 Aufstellung am Gebäude

Die richtige Aufstellung am Gebäude, beinhaltet eine 360°-Sicherung für das Team und wird vom Teamleader mit der "*Sturmaufstellung*"-Meldung eingeleitet. Dabei wird die Eindringmethode berücksichtigt, welche von der Taktik, der Ausrüstung und der Bewaffnung abhängig ist.

3.10 Kommunikation

Die Kommunikation sollte sich dabei auf das Nötigste beschränken. Der Teamleader gibt den Zugriffsbefehl. Alle Aktivitäten, wie das Öffnen von Türen und Fenstern oder der Einsatz von technischem Gerät, werden nur auf Anweisung und in Absprache mit dem Teamleader und niemals eigenmächtig durch geführt.



Ein 5-Mann Team bezieht vor einem Haus Stellung.

3.11 Vordringen in Gebäude

Beim Vordringen im Gebäude vorgehen, ist das Sichtbarwerden in Türen und Fenstern zu vermeiden. Auf einem Flur führt die Bewegung an der Wand entlang. Es muss besonders aufmerksam vorgegangen werden, da mit Feindkontakt oder Sprengfallen zu rechnen ist. Ein ausreichender Platz zum Vordermann sollte eingehalten werden, damit der sich, bei plötzlich auftauchendem Feind, noch ungehindert zurückziehen kann. Gesichert wird ein Gebäude im Idealfall von Oben nach Unten.

3.12 Suche nach Sprengfallen

Der Feind versieht Fenster und Türen häufig mit Sprengfallen. Ein ständiges "Abtasten" der Umgebung kann für eine schnelle Sichtung sorgen und Leben retten. Wenn Sprengfallen entdeckt werden sind sie sofort zu melden und zu umgehen oder zu entschärfen. Gemeldet werden sollte ein Sprengsatz immer klar und deutlich. Dabei sollte auch die Stelle genannt und markiert werden.

Beispiel:

"Achtung! Sprengfalle an der Tür."

3.13 Einsatz von Handgranaten

Vor dem Eindringen in einen Raum, kann eine Granate geworfen werden. Die Wahl der Granate muss den Bedürfnissen angepasst werden. Hier muss klar sein, wer die Granate wirft und wie groß die Gefahr durch die Sprengwirkung ist. Der Einsatz von Granaten sollte immer angekündigt und vom Teamleader autorisiert werden.

Beispiel:

"Achtung! Werfe Granate."

3.14 Schnelles Eindringen

Sobald die Handgranate explodiert, erfolgt sofort das Eindringen in den Raum. Der 1. Mann, der den Raum betritt, tritt rückwärts an die Wand, wo er den ganzen Raum überblicken kann und bekämpft die Ziele. Der 2. Mann der eintritt durchsucht den Raum systematisch. Sobald der Bereich eines Einzelnen gesichert ist, ist vom jeweiligen Sicherer durch Rufen kurz Meldung zu machen.

Beispiel:

"Links sicher."

"Gebäude sicher."

"Etage sicher."

4. Nachtsicht

Das Sehen bei Dunkelheit verschafft dem Benutzer eines Nachtsichtgerätes einen enormen Vorteil. Eine 24 Stunden Einsatzfähigkeit kann ohne diese Technik nicht sichergestellt werden. Es dient dabei den verschiedensten Funktionen. Es gibt sie als Binokulare, Biokulare, Monokulare, Vorsatzgeräte oder als Stand-Alone Lösung. Erfunden von den Deutschen im Jahr 1934 gibt es mittlerweile 4 verschiedene Methoden bei Dunkelheit zu sehen.

4.1 Restlichtverstärker

Restlichtverstärker können ohne Lichtquelle nicht funktionieren. Sie funktionieren also nicht bei absoluter Dunkelheit. Allerdings reicht ihnen meist schon das Nachtlicht (Mond, Sterne, ...) aus, um ein ordentliches Bild zu erzeugen. Die "eingefangenen" Photonen werden in Elektronen umgewandelt und um ein vielfaches (bis zu 50.000 fach) verstärkt. Leistungsstarke Geräte bringen es bis auf 2400 FOM (Figure of Merit). Allerdings kann man deshalb auch sehr leicht geblendet werden.

4.2 Wärmebildgeräte

Mit einem thermischen Wärmebildgerät kann man auch getarnte Ziele (nicht thermisch getarnte Ziele!) leicht aufklären und die Bedienung ist auch für ungeübte relativ einfach. Auch lässt es sich durch Rauch und trockenen Nebel einsetzen und die Gefahr durch blenden gibt es bei ihnen auch nicht. Es lassen sich Temperaturunterschiede von $0,1^{\circ}$ erfassen. Allerdings ist der Stromverbrauch extrem hoch und es leidet bei größeren Geräten die Mobilität. Ausserdem sind sie sehr teuer.

4.3 Infrarotgeräte

Diese Geräte werden als aktive Geräte bezeichnet, da sie das Ziel mit einem IR-Strahl beleuchten. So lässt sich aber mit jedem IR-Gerät auch leicht die Quelle auffindig machen, was ein starker Nachteil sein kann. Ein Grund, warum sie beim Militär nur selten zum Einsatz kommen.

4.4 Fusions-Geräte

Diese Geräte benutzen und vereinen mehrere Methoden um ein ordentliches Bild bei Dunkelheit zu bieten. Sie sind sehr teuer in der Anschaffung und ihre Reichweite ist zur Zeit noch etwas beschränkt. Ausserdem sind sie meistens nur Spezialkräften zugänglich.



Ein Restlichtverstärker im Einsatz. Gut erkennbar am grünen Licht.

5. Jagdkampf

Jagdkampf ist eine Gefechtsart mit dem Auftrag Feind aufzuklären, durch ständige überraschende Angriffe abzunutzen, zu stören, zu täuschen und zu verstärkten Sicherungsmaßnahmen in seinem rückwärtigen Gebiet zu zwingen. Das "Einsatzverfahren Jagdkampf" kann in den Gefechtsarten Verteidigung, Angriff und auch in der Verzögerung durchgeführt werden. Die Kampfweise der im Jagdkampf eingesetzten Kräfte ist gekennzeichnet durch den ständigen Wechsel von Verbergen, verdeckten Bewegungen bei dauernder Ausnutzung des Geländes zur Tarnung und überraschendem Angriff durch Handstreich oder aus dem Hinterhalt.

6. Scharfschützen

Scharfschützen operieren in kleinen Gruppen. Ihr Ziel ist es, möglichst viele Informationen über den Feind zu sammeln. Oftmals beobachten sie das Ziel tagelang ohne auch nur einen Schuss abzugeben. Sie sind ausgebildete Fernmelder und bewegen sich fast ausschliesslich im Feindgebiet. Scharfschützen können auch Ziele per Laser markieren, sodass diese aus der Ferne bekämpft werden können. Meistens hat es der Scharfschütze auf hochwertige Ziele (HVT's) abgesehen.

6.1 Sniper / Spotter

Sniperteams bestehen oft aus einem Sniper und einem Spotter. Der Spotter weist dem Schützen die Ziele zu und versorgt ihn mit den nötigen Daten für den Schuss. Daten wie Entfernungen, Höhen, Winkel, Windrichtungen, Windgeschwindigkeiten, Bewegungen, Luftfeuchtigkeit und ähnliches werden dabei durch den Spotter ermittelt. Treffer werden ebenfalls durch den Spotter bestätigt und, falls nötig, entsprechende Korrekturdaten an den Schützen gegeben. Ausserdem hat er auch eine sichernde Funktion (Nahsicherer) und ist deshalb meistens mit einem Sturmgewehr oder Karabiner ausgerüstet.

6.2 Tarnung

Tarnen und täuschen ist für das Überleben des Scharfschützen sehr wichtig. Er muss quasi mit seiner Umgebung verschmelzen und immer wieder die Tarnung seinem Umfeld entsprechend anpassen. Ein Busch auf einer geteerten Strasse kann genauso auffällig sein, wie ein rechteckiger Kasten im Feld. Wichtig dabei ist es die eigenen Konturen zu "brechen", denn genau danach sucht das menschliche Auge. Auch durch eine geschickte Ausnutzung von Licht und Schatten kann man für den Feind unsichtbar werden. Farben und Formen sollten gut ins Bild passen, damit man unbemerkt bleibt. Spiegelungen von Visieren oder auch das Licht der Taschenlampe, die sich am Vorderschaft befestigen lässt, können die Position verraten. Bewegung nimmt man eher wahr, weshalb man nicht ständig die Position ändern sollte.