

Ausbildung

Einsatzkonzept Aus- und Fortbildung iV (EK-AFB iV)



Version: 3.4

Datum: 11.03.2020

Inhaltsverzeichnis

1. Special Operations Training Center	3
1.1 Hintergrund	3
1.2 Regeln - "Instructor"	4
2. Ausbildungsmodule	5
2.1 Medic	5
2.2 Transmission	6
2.3 Parachute	7
2.4 Survival	8
2.5 UAV	9
2.6 EOD	10
2.7 Rotary Wings	11
2.8 Fixed Wings	13
2.9 Ground-Vehicles	16
2.10 Naval Course	17
2.11 Team Leader	19
2.12 Sniper	20
3. Grundausbildungen	21
3.1 Allgemeine Grundausbildung (AGA)	21
3.2 Erweiterte Grundausbildung (EGA)	23

1. Special Operations Training Center

1.1 Hintergrund

Das iv Special Operations Training Center (iv SOTC) ist eine Abteilung von INTERVENTION und unterstützt die Truppe bei der Vermittlung der geistigen Grundlagen und hilft dabei diese zu vertiefen. Es bietet verschiedene Möglichkeiten an, sich auf extreme Situationen körperlich und geistig vorzubereiten und entwickelt konzeptionelle Inhalte weiter. Dies geschieht mittels einer themenbezogenen und zielgruppenorientierten Grundlagenarbeit.



1.2 Regeln - "Instructor"

Rechte und Pflichten.

- **AUSBILDUNGEN**
Ein Instructor darf nur in Ausnahmefällen eine Ausbildungseinheit alleine durchführen. Es sollte stets ein 2. Ausbilder anwesend sein, auch wenn dieser sich nicht im jeweiligen Modul auskennt.
- **VERHALTEN**
Mitglieder des iV SOTC haben die Pflicht sich vorbildlich zu verhalten. Sie müssen gegen Störer vorgehen und mit ihrem Verhalten positiv auf die Gruppendynamik einwirken.
- **RANG**
Mitglieder des iV SOTC müssen mindestens den Rang "STAFF SERGEANT" vorweisen können, um als Instructor tätig zu werden.

2. Ausbildungsmodule

2.1 Medic

Folgende Inhalte werden benötigt:

- MARCH ON - Algorithmus
- 4 Phasen
- Wundkenntnisse:
 - Quetschung
 - Ballistisches Trauma, Avulsion
 - Schnittverletzung, Kratzer
 - Knalltrauma
 - Fraktur
- Materialkunde:
 - Verbände
 - Medikamente
 - Infusionen
 - Leichensack
- MedEvac
- Verwundetensammelstelle (CCP)
- Status Abfragen

2.2 Transmission

Folgende Inhalte werden benötigt:

- Sprechfunkbetrieb:
 - Funkregeln
 - Allgemeine Funksprache
 - Grundlagen
 - Anfang & Ende
 - Betriebswörter
 - Verständigungsprüfung
 - NATO Alphabet
- Handhabung:
 - Funkmenü
 - Additional Channel
 - Lautsprecher / Kopfhörer
- Datenkunde:
 - Typen
 - Reichweiten
- Air-Ground-Communication (AGC)
 - Evac 5-Liner
 - CAS 5-Liner
 - Brevity terms

2.3 Parachute

Folgende Inhalte werden benötigt:

- Sprungarten:
 - Einzelsprung
 - Gruppensprung
 - HALO / HAHO
- Reserveschirm
- Datenkunde:
 - Mindestzughöhe
 - Fallgeschwindigkeit
 - Wind
- Kommunikation
- Sprunggepäck
- Air-Ground-Communication (AGC)

2.4 Survival

Folgende Inhalte werden benötigt:

- Essen & Trinken
- Kälte (Erfrieren und Gegenmaßnahmen)
- Wertetabelle "Nahrung"
- Feuer (Grillen und Wärme)
- Jagen & Nachfüllen "Feldflasche"
- Fieber (Antibiotika)
- Craften
- Werkzeug (Messer, Säge, Dosenöffner)
- Navigation
 - Kartenkunde:
 - Grid-Koordinaten
 - Taktische Zeichen (NATO)
 - Höhenangaben
 - Markierungen
 - Kartenwerkzeug
 - KSF-1
 - Kompass
 - GPS
 - Standortbestimmung
 - Anpeilen
 - Sternenkunde

2.5 UAV

Folgende Inhalte werden benötigt:

- Grundsätze / Richtlinien
- Datenkunde:
 - Geschwindigkeiten
 - Reichweiten
 - Frachträume
 - Waffensysteme
- Technikkunde:
 - Künstlicher Horizont
 - Wendezeiger
 - Altimeter
 - Beleuchtung
 - Fahrgestell
 - Landeklappen
 - Höhen- / Seitenruder
 - Sensoren
- UAV Terminal
- UAV Batterien
- Drohnen:
 - Rucksackdrohnen
 - UGV
 - Kampfdrohnen

2.6 EOD

Folgende Inhalte werden benötigt:

- Grundsätze / Richtlinien
- Ausrüstung:
 - Minendetektor
 - Entschärfungskit
- Entschärfen:
 - Kontrolliert Sprengen
 - Entschärfen
 - Gebiet Rastern
- Sprengstoffe:
 - USBV's
 - Landminen
 - M112, Geballte Ladung
 - Bomben
- Methods of Entry (MOE):
 - Drahtschneider
 - Zugangssprengung
 - Faltleiter
 - Lock-Pick
 - Öffnen durch Beschuss

2.7 Rotary Wings

Folgende Inhalte werden benötigt:

- Rechte & Pflichten "Piloten"
- Infrastruktur "Flugbereich":
 - Start- / Landebahnen
 - Rollwege (Taxiways)
 - Park- / Halteplätze
 - Logistik
 - Instandhaltung
- Technikkunde:
 - Künstlicher Horizont
 - Wendezeiger
 - Altimeter
 - Beleuchtung
 - Rampe
 - Fahrgestell
- Kommunikation
- Datenkunde:
 - Geschwindigkeiten
 - Reichweiten
 - Personenplätze
 - Frachträume
- Manöver:
 - Start & Landung

- Konturenflug
- Instrumentenflug
- Formationsflug
- Back-Track
- Low Pass
- Absetzverfahren:
 - Schwebeflug
 - HALO / HAHO
 - Automatenprung
 - Fast Roping
- Instandhaltung & Logistik:
 - Refuel, Repair, Rearm
 - Innenlast
 - Airdrop
 - Aussenlast
- Waffensysteme
- Sensoren
- Air-to-Air Combat
- Air-to-Ground Combat:
 - Armed Reconnaissance
 - Ground Fire Support
 - Anti-Tank Warfare
 - Escort

2.8 Fixed Wings

Folgende Inhalte werden benötigt:

- Rechte & Pflichten "Piloten"
- Infrastruktur "Flugbereich":
 - Start- / Landebahnen
 - Rollwege (Taxiways)
 - Park- / Halteplätze
 - Logistik
 - Instandhaltung
- Technikkunde:
 - Künstlicher Horizont
 - Wendezweiger
 - Altimeter
 - Beleuchtung
 - Rampe
 - Fahrgestell
 - Landeklappen
 - Höhen- / Seitenruder
 - Fanghaken
- Kommunikation
- Datenkunde:
 - Geschwindigkeiten
 - Reichweiten
 - Personenplätze
 - Frachträume

- Manöver:
 - Start & Landung
 - Konturenflug
 - Instrumentenflug
 - Formationsflug
 - Injection
 - Back-Track
 - Low Approach
 - Low Pass
- Absetzverfahren:
 - HALO / HAHO
 - Automatenprung
- Instandhaltung & Logistik:
 - Refuel, Repair, Rearm
 - Innenlast
 - Airdrop
- Waffensysteme
- Sensoren
- Air-to-Air Combat
- Air-to-Ground Combat:
 - Armed Reconnaissance
 - Ground Fire Support
 - Anti-Tank Warfare
 - Escort
- Carrier:

- Infrastruktur
- Katapultstart
- Landen mit Fanghaken

2.9 Ground-Vehicles

Folgende Inhalte werden benötigt:

- Führerschein
- Datenkunde:
 - Geschwindigkeiten
 - Reichweiten
 - Personenplätze
 - Frachträume
- Instandhaltung & Logistik:
 - Refuel, Repair, Rearm
 - FARP
- Routenplanung & Markierung
- Konvoi
- Kommunikation
- Waffensysteme

2.10 Naval Course

Folgende Inhalte werden benötigt:

- Bootsschein
- Steuer- / Backbord
- Wellenfahren
- Datenkunde:
 - Geschwindigkeiten
 - Reichweiten
 - Personenplätze
 - Frachträume
 - Waffensysteme
- Instandhaltung & Logistik:
 - Refuel, Repair, Rearm
 - Überlandtransport
- Tauchen:
 - Datenkunde:
 - Tauchzeit (Atemluft)
 - Ausrüstung:
 - Atemgerät
 - Taucherbrille
 - Taucheranzug
 - An- / Ablanden
 - Unterwasserwaffe / -munition
 - SDV

- Sprengstoff:
 - Seeminen
 - Sprengen unter Wasser

2.11 Team Leader

Folgende Inhalte werden benötigt:

- Rechte & Pflichten "Führungspersonal"
- Rang System
- Trupp(s) bilden
- Dynamisches Gruppensystem
- Funkordnung
- Formationen
- Kommunikation
- Briefing / Debriefing
- Ziviles Reputationssystem (CRS)
- Operationsbericht
- Taktik:
 - Flankieren
 - Zangenangriff
 - Hinterhalt
 - Jagdkampf
- Zielerkennen (Target Acquisition)

2.12 Sniper

Folgende Inhalte werden benötigt:

- Einsatzkonzept "Scharfschützen"
- Ausrüstung:
 - Ghillie Suit
 - Scharfschützendreibein
 - Zweibein
 - Kestrel
 - AtragMX
 - Korrekturtabelle
 - Zielfernrohre
- Aufklärung:
 - Zielerkennen (Target Acquisition)
 - Bewegungsprofile
 - Markieren
- Positionen & Fluchtwege
- Tarnen & Täuschen
- Taktiken

3. Grundausbildungen

3.1 Allgemeine Grundausbildung (AGA)

Folgende Inhalte werden vermittelt:

- Rechte & Pflichten:
 - "Soldaten"
 - "Passagier"
- Server Regeln
- Navigation:
 - Karte
 - Kompass
 - GPS
 - Taktische Zeichen (NATO)
- Essen & Trinken
- Bewegung & Kommunikation
- 360° Sichern / Rücksicherung
- Kreuzen
- Auf- / Absitzen
- Waffen:
 - Sicherheitserziehung
 - Feuerstatus
 - Waffenhaltung

- Schiesslehre (Begriffe, Ballistik, Schiessarten)
- Magazine repacken
- Störungsbeseitigung
- Sichern

3.2 Erweiterte Grundausbildung (EGA)

Folgende Inhalte werden vermittelt:

- Häuserkampf
- Zugriff auf Räume
- Personenkontrolle
- Waffen:
 - Granaten
 - Launcher:
 - RPG-7
 - RPG-32
 - Titan
 - NLAW
 - 9M135 Vorona
 - MAAWS Mk4
 - Granade Launcher:
 - Munitionstypen (LV, MV, HV)
 - Sprengmunition
 - Leuchtmunition
 - Rauchmunition
 - Sensormunition
 - Reichweiten
 - Kommunikation