

Ausbildung

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



Version: 1.8

Datum: 29.06.2018

Inhaltsverzeichnis

1. Ausbildungsmodule.....	4
1.1 Hintergrund.....	4
1.2 Medic.....	5
1.3 Transmission.....	7
1.4 Parachute.....	9
1.5 Navigation.....	10
1.6 Survival.....	11
1.7 UAV.....	13
1.8 EOD.....	14
1.9 Weapons.....	16
1.10 Air-Vehicles.....	18
1.11 Ground-Vehicles.....	22
1.12 Sea-Vehicles.....	23
1.13 Vehicle Weaponsystems (VWS).....	24
1.14 Vehicle Passengers (VP).....	25
1.15 Diver.....	26
1.16 Teamleader.....	27
2. Allgemeine Grundausbildung (AGA).....	28
2.1 Hintergrund.....	28
2.2 Inhalte.....	28
3. Spezialisierungen.....	29
2.1 Hintergrund.....	29

2.2 Pionier.....	29
2.3 Kampfschwimmer.....	30
2.4 Scharfschütze.....	31
2.5 JTAC / FAC.....	31
2.5 Fernmelder.....	32
2.6 Helikopter Pilot - TL.....	32
2.7 Helikopter Pilot - CAS.....	33
2.8 Kampfpilot.....	33
2.9 UAV Expert.....	34
2.10 FZ Kommandant.....	34
2.11 Teamleader.....	35
2.12 Combat First Responder.....	35
2.13 Kampfretter.....	36

1. Ausbildungsmodule

1.1 Hintergrund

Die Ausbildungsinhalte sind kohärent und in einzelne Module unterteilt, sodass diese einfacher zu handhaben sind und gut in ein organisatorisches Schema passen. Advanced-Inhalte (A1, A2, ...) bauen immer auf das Basic-Modul auf und müssen der Reihe nach durchlaufen werden.

1.2 Medic

Folgende Inhalte werden benötigt:

Basic:

- Erste Hilfe
- Sanitätsmenü
- Tragen & Ziehen
- Materialkunde:
 - Mullbinde
 - Elastischer Verband
 - Tourniquet
 - Morphinum
 - Epinephrine

A1:

- Vollständiges Versorgen
- Wundkenntnisse:
 - Quetschung
 - Ballistisches Trauma
 - Kratzer
 - Schnittverletzung
 - Avulsion
 - Knalltrauma
 - Fraktur
- Materialkunde:
 - Wundverband
 - QuickClot
 - Adenosin
 - Atropin
 - Kochsalzlösung
 - Blut
 - Plasma
 - Leichensack
- MedEvac
- Sammelstellenleiter
- Status Bravo

1.3 Transmission

Folgende Inhalte werden benötigt:

Basic:

- Sprechfunkbetrieb:
 - Funkregeln
 - Allgemeine Funksprache
 - Grundlagen
 - Anfang & Ende
 - Betriebswörter
 - Verständigungsprüfung
- SR Funk:
 - Funkmenü
 - Additional Channel
 - Lautsprecher / Kopfhörer
- Datenkunde:
 - Typen
 - Reichweiten

A1:

- Sprechfunkbetrieb:
 - NATO-Alphabet
- LR Funk:
 - Funkmenü
 - Additional Channel
 - Lautsprecher / Kopfhörer
 - Antennen
- Datenkunde:
 - Typen
 - Reichweiten

A2:

- Air-Ground-Communication (AGC)
 - Evac 6-Liner
 - CAS 6-Liner
 - Brevity terms

1.4 Parachute

Folgende Inhalte werden benötigt:

Basic:

- Einzelsprung
- Reserveschirm
- Datenkunde:
 - Mindestzughöhe
 - Fallgeschwindigkeit
 - Wind
- Kommunikation

A1:

- Gruppensprung
- Kommunikation
- Sprunggepäck

A2:

- Air-Ground-Communication (AGC)
- HALO / HAHO

1.5 Navigation

Folgende Inhalte werden benötigt:

Basic:

- Kartenkunde:
 - Grid-Koordinaten
 - Taktische Zeichen (NATO)
 - Höhenangaben
 - Markierungen
 - Kartenwerkzeug
 - KSF-1
- Kompass
- GPS
- Standortbestimmung
- Anpeilen

A1:

- Sternenkunde
- Navigieren per Uhr
- MicroDAGR

1.6 Survival

Folgende Inhalte werden benötigt:

Basic:

- Essen & Trinken
- Nachfüllen
- Kälte
- Datenbank:
 - Wert "Wasser"
 - Wert "EPA klein"
 - Wert "EPA groß"
 - Erfrierenzeit

A1:

- Datenkunde:
 - Wertetabelle "Nahrung"
 - Fieberzeit
- Feuer
- Jagen
- Grillen
- Fieber & Antibiotika
- Craften:
 - Wasser aufbereiten
 - Sprengfallen basteln
- Werkzeug:
 - Messer
 - Säge
 - Dosenöffner

1.7 UAV

Folgende Inhalte werden benötigt:

Basic:

- Grundsätze / Richtlinien
- Datenkunde:
 - Geschwindigkeiten
 - Reichweiten
- Rucksack Drohnen
- UAV Terminal
- UAV Batterien

A1:

- UGV
- Kampfdrohnen

1.8 EOD

Folgende Inhalte werden benötigt:

Basic:

- Grundsätze / Richtlinien
- M112
- Geballte Ladung
- Entschärfen:
 - Kontrolliert Sprengen
 - Entschärfen
 - Gebiet Rastern

A1:

- Landminen
- Minendetektor
- Entschärfen

Methods of Entry (MOE):

- Drahtschneider
- Zugangssprengung
- Faltleiter

Improvised explosive device (IED):

- USBV's
- Entschärfen
- Zündvorrichtungen

Naval (N):

- Seeminen
- Entschärfen

1.9 Weapons

Folgende Inhalte werden benötigt:

Basic:

- Sicherheitserziehung
- Schiesslehre:
 - Begriffe
 - Ballistik
 - Schiessarten
- Kurzwaffen
- Langwaffen
- Magazine repacken
- Störungsbeseitigung
- Sichern
- Granaten

Long Range Rifles (LRR):

- DMR
- SSG's
- Kestrel
- Korrekturtabelle
- Zielfernrohr

Launcher (L):

- RPG-7
- RPG-32
- Titan
- NLAW
- 9M135 Vorona
- MAAWS Mk4

Granade Launcher (GL):

- 40mm Granatgerät:
 - Munitionsarten:
 - Sprengmunition
 - Leuchtmunition
 - Rauchmunition
 - Sensormunition
 - Reichweiten

1.10 Air-Vehicles

Folgende Inhalte werden benötigt:

Basic:

- Rechte & Pflichten "Piloten"
- Air Task Order (ATO)
- Infrastruktur "Flugbereich":
 - Start- / Landebahnen
 - Rollwege (Taxiways)
 - Park- / Halteplätze
 - Logistik
 - Instandhaltung
- Technikkunde:
 - Künstlicher Horizont
 - Wendezeiger
 - Altimeter
 - Sensoren
 - Beleuchtung
 - Rampe
 - Fahrgestell
 - Landeklappen
 - Höhen- / Seitenruder
 - Fanghaken
- Refuel
- Kommunikation

Rotary Wings (RW):

- Datenkunde:
 - Geschwindigkeiten
 - Reichweiten
- Manöver:
 - Start & Landung
 - Konturenflug
 - Instrumentenflug
 - Formationsflug
 - Back-Track
 - Low Pass
- Absetzverfahren:
 - Schwebeflug
 - HALO / HAHO
 - Automatenprung
 - Fast Roping

Fixed Wings (FW):

- Datenkunde:
 - Geschwindigkeiten
 - Reichweiten
- Manöver:
 - Start & Landung
 - Konturenflug
 - Instrumentenflug
 - Formationsflug
 - Injection
 - Back-Track
 - Low Approach
 - Low Pass
- Absetzverfahren:
 - HALO / HAHO
 - Automatenprung

Carrier (C):

- Infrastruktur
- Katapultstart
- Landen mit Fanghaken

Transport & Logistic (TL):

- Datenkunde:
 - Frachträume
 - Personenräume
- Innenlast
- Airdrop
- Aussenlast

1.11 Ground-Vehicles

Folgende Inhalte werden benötigt:

Basic:

- Führerschein (Rad, Kette)
- Datenkunde:
 - Geschwindigkeiten
 - Reichweiten
- Refuel

Transport & Logistic (TL):

- Datenkunde:
 - Frachträume
 - Personenräume
- Innenlast

1.12 Sea-Vehicles

Folgende Inhalte werden benötigt:

Basic:

- Bootsschein
- Steuer- / Backbord
- Wellenfahren
- Datenkunde:
 - Geschwindigkeiten
 - Reichweiten
- Refuel

A1:

- SDV

Transport & Logistic (TL):

- Datenkunde:
 - Frachträume
 - Personenräume
- Überlandtransport
- Lufttransport

1.13 Vehicle Weaponsystems (VWS)

Folgende Inhalte werden benötigt:

Basic:

- Grundsätze
- HMG
- GMG

Ground-Vehicles (GV):

- KPZ Waffen
- Artillerie Waffen

Air-Vehicles (AV):

- Waffensysteme AA
- Waffensysteme AG
- Bordkananonen
- Verteidigungssysteme
- Rearm

1.14 Vehicle Passengers (VP)

Folgende Inhalte werden benötigt:

Basic:

- Rechte & Pflichten "Passagier"
- Fast Roping
- Auf- / Absitzen
- Kommunikation
- Sicherung

1.15 Diver

Folgende Inhalte werden benötigt:

Basic:

- Datenkunde:
 - Tauchzeit (Atemluft)
 - Funkreichweite (DD Funk)
- Atemgerät
- Taucherbrille
- Anlanden
- DD Funk
- Unterwasserwaffe / -munition

1.16 Teamleader

Folgende Inhalte werden benötigt:

Basic:

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

2. Allgemeine Grundausbildung (AGA)

2.1 Hintergrund

Um die Qualität der Mitspieler zu verbessern, wurde die Allgemeine Grundausbildung (AGA) eingeführt. Mit dieser soll der Soldat eine solide Basis für seinen Einsatz erhalten und seinem Team möglichst wenig zur Last fallen.

2.2 Inhalte

Folgende Inhalte werden dem Rekruten vermittelt:

- Verhalten
- Rechte & Pflichten "Soldaten"
- Server Regeln
- Medic B
- Navigation B
- Survival B
- Weapons B
- Gefechtsdienst

3. Spezialisierungen

2.1 Hintergrund

Die Spieler haben die Möglichkeit, sich in bestimmten Bereichen zu spezialisieren. Dafür werden weitere Kenntnisse vermittelt und abgefragt. Spieler mit Spezialisierung erhalten mindestens den Rang "SERGEANT". Spezialisierungen setzen sich immer aus verschiedenen Modulen zusammen.

2.2 Pionier

Folgende Inhalte werden benötigt:

- AGA
- Medic A1
- Navigation B
- Transmission A1
- Survival A1
- EOD A1 + MOE + IED + N

2.3 Kampfschwimmer

Folgende Inhalte werden benötigt:

- AGA
- Medic A1
- Navigation A1
- Transmission A1
- Survival A1
- Parachute A2
- EOD B + MOE + IED + N
- Weapons L
- Vehicle Weaponsystems B
- Ground-Vehicles B
- Vehicle Passengers
- Sea-Vehicles A1 + TL
- Diver B

2.4 Scharfschütze

Folgende Inhalte werden benötigt:

- AGA
- Medic A1
- Navigation A1
- Transmission A1
- Survival A1
- Parachute A1
- EOD B + MOE
- Weapons LRR

2.5 JTAC / FAC

Folgende Inhalte werden benötigt:

- AGA
- Medic A1
- Navigation A1
- Transmission A2
- Weapons GL
- Vehicle Weaponsystems B + GV + AV

2.5 Fernmelder

Folgende Inhalte werden benötigt:

- AGA
- Medic A1
- Navigation A1
- Transmission A2
- Survival A1

2.6 Helikopter Pilot - TL

Folgende Inhalte werden benötigt:

- AGA
- Navigation A1
- Transmission A2
- Survival A1
- Air-Vehicles B + RW + TL
- Vehicle Passengers

2.7 Helikopter Pilot - CAS

Folgende Inhalte werden benötigt:

- AGA
- Navigation A1
- Transmission A2
- Survival A1
- Air-Vehicles B + RW + TL
- Vehicle Passengers
- Vehicle Weaponsystems B + AV

2.8 Kampfpilot

Folgende Inhalte werden benötigt:

- AGA
- Navigation A1
- Transmission A2
- Survival A1
- Air-Vehicles B + FW + TL + C
- Vehicle Passengers
- Vehicle Weaponsystems B + AV

2.9 UAV Expert

Folgende Inhalte werden benötigt:

- AGA
- Navigation B
- Transmission A2
- Air-Vehicles B
- UAV A1
- Vehicle Weaponsystems B + AV

2.10 FZ Kommandant

Folgende Inhalte werden benötigt:

- AGA
- Medic A1
- Navigation A1
- Transmission A2
- Survival A1
- Teamleader B
- Ground-Vehicles B + TL
- Vehicle Passengers
- Vehicle Weaponsystems B + GV + AV

2.11 Teamleader

Folgende Inhalte werden benötigt:

- AGA
- Medic A1
- Navigation A1
- Transmission A1
- Survival A1
- Parachute A2
- Teamleader B

2.12 Combat First Responder

Folgende Inhalte werden benötigt:

- AGA
- Medic A1
- Navigation B
- Transmission A1
- Survival A1

2.13 Kampfretter

Folgende Inhalte werden benötigt:

- AGA
- Medic A1
- Navigation A1
- Transmission A1
- Survival A1
- Parachute A1
- Vehicle Passengers