

Scharfschützen

Einsatzkonzept Scharfschützenwesen iV (EK-SSW iV)



Version: 1.0

Datum: 26.05.2018

Inhaltsverzeichnis

1. Scharfschützen	4
1.1 Sniper / Spotter	4
1.2 Ziele & Aufgaben	5
1.3 Tarnung	6
1.4 Munition	7
2. Ausrüstung	8
2.1 Kestrell 4500	8
2.2 ATragMX	8
2.3 Entfernungsspinne	9
2.4 Entfernungsmesser	9
2.5 Scharfschützendreibein	9
2.6 Teleskop	9
3. Absehen	10
3.1 Duplex	11
3.2 Wide Duplex	12
3.3 Fine Duplex	13
3.4 Fire Dot Duplex	14
3.5 Mil-Dot	15
3.6 Mil-Dot illuminated	16
3.7 Varmint Hunter's	17
3.8 TMR	18
3.9 Fire Dot Circle	19

3.10 Fire Dot 4	20
3.11 1/8 min. Target Dot	21
3.12 ZBR	22

1. 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.

1.1 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.

1.2 Ziele & Aufgaben

Scharfschützen bekämpfen Ziele, die die eigene Truppe besonders gefährden oder für den Gegner von großer Bedeutung sind, sich außerhalb der Kampftfernung anderer Waffen befinden, aufgrund ihrer Größe oder Tarnung schwer aufzuklären sind, nur mit hohem Munitionseinsatz anderer Waffen zu bekämpfen sind, möglichst unter Vermeidung von Kollateralschäden ausgeschaltet werden müssen.

Solche Ziele können sein:

- Führer aller Ebenen
- Kommandanten von Fahrzeugen
- Feindliche Scharf-/Heckenschützen
- Vorgeschobene Beobachter
- Bediener von Statischen Waffen
- Alarmposten/Melder
- Pioniere im Einsatz
- Raketenschützen
- Feuerleiteinrichtungen
- Gefechtsfeldradar
- Hubschrauber
- Wichtiges Gerät

1.3 Tarnung

Tarnen und täuschen ist für das Überleben des Scharfschützen sehr wichtig. Er muss mit seiner Umgebung verschmelzen und immer wieder die Tarnung seinem Umfeld 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 unaufgeklärt bleibt. Lichtspiegelungen in Visieren oder Taschenlampen, können die eigene Position verraten. Bewegung nimmt man eher wahr, weshalb man sich mit bedacht vorarbeitet.

Es gibt grob 5 Kategorien:

- Aride (AOR 1, Wüstentarn, ...)
- Kontinental (MultiCam, M81, ...)
- Tropisch (MultiCam Tropic, ...)
- Arktisch (Weiss, ...)
- Urban (Grau, ...)

1.4 Munition

Um genügend kinetische Energie im Ziel zu platzieren, wird die richtige Munition gebraucht. Es gibt auf dem Markt hunderte Munitionssorten und die Wahl fällt hier nicht immer leicht, da es das Perfekte Kaliber, also eines für alle Distanzen und Ziele, nicht gibt.

Metrische Bez.	.Cal	Reichweite*
7.62mm x 54 R		800 m
	.30-06 Springfield	800 m
7.62mm x 51	.308 Winchester	800 m
7,62mm x 66,5	.300 Winchester Magnum	900 - 1200 m
8,6mm x 70	.338 Lapua Magnum	1200 - 1500 m
12,7mm x 99	.50 BMG	1500 - 2000 m
12,7mm x 108 R		1500 - 2000 m
14.5mm x 114		1800 - 2300 m

* hängt von der verwendeten Waffe und den klimatischen Verhältnissen ab.

2. Ausrüstung

Um dem Auftrag entsprechend handeln zu können, wird einiges an Ausrüstung benötigt. Mittel zur Kommunikation, Navigation, aber auch für den präzisen Schuss und der Aufklärung, erfordern viel Wissen und Können im Umgang mit dieser. Lange Ausbildungszeiten und stetiges Üben lassen sich nicht umgehen.

2.1 Kestrell 4500

Ein Wetter- und Umweltmesser, der Daten wie Wind, Windrichtung, Luftdruck, Höhe, Temperatur, Luftfeuchtigkeit und mehr erfasst, welche für den Scharfschützen von enormer Wichtigkeit sind.

2.2 ATragMX

Der ATragMX ist ein Ballistikrechner der Firma Horus im Taschenformat. Mit ihm lassen sich alle, für den Schuss wichtigen, Daten digital bearbeiten und berechnen.

2.3 Entfernungsspinne

Eine Tabelle mit Korrekturdaten für Wettereinflüsse und Einstellungen für Zielfernrohre, um einen möglichst präzisen Schuss in kurzer Zeit abzugeben.

2.4 Entfernungsmesser

Ein Laserentfernungsmesser, womit genaue Distanzen ermittelt werden können. Moderne Geräte können da noch mehr, wie z.B. den Winkel oder die Distanz zwischen verschiedenen Positionen genau berechnen.

2.5 Scharfschützendreibein

Das Scharfschützendreibein bietet dem Schützen eine solide Auflage. Es lässt sich klein verpackt mitführen und schnell aufbauen, der Höhe entsprechend anpassen und ausrichten.

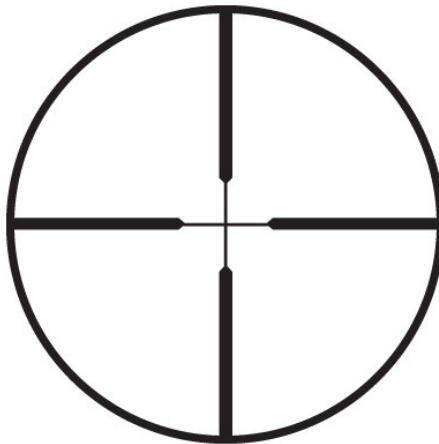
2.6 Teleskop

Das Teleskop eignet sich gut zum Observieren, auch über größere Distanzen weg. Auch für den Spotter ist es ein wichtiges Werkzeug. So kann der Schuss beobachtet werden, was dem Schützen meistens, aufgrund des Rückstoßes, nicht möglich ist und entsprechende Korrekturdaten geliefert werden.

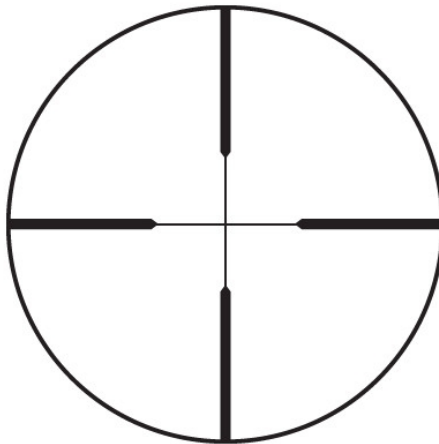
3. Absehen

Als Absehen (Reticule) wird die Markierung im Fernrohrbild bezeichnet, welche das Zielen ermöglicht. Umgangssprachlich auch als Fadenkreuz bezeichnet. Das Absehen kann verschiedene Ausbildungen haben, von einem einfachen Fadenkreuz bis zur komplizierten Maßteilung, mit der man Entfernungen schätzen kann.

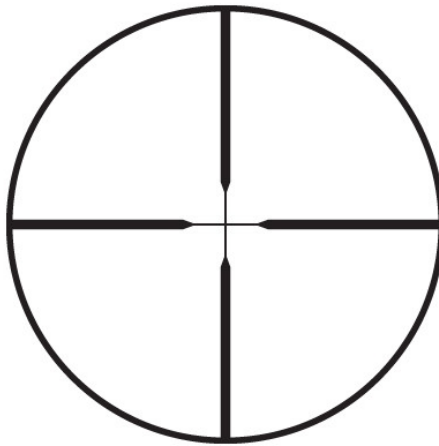
3.1 Duplex



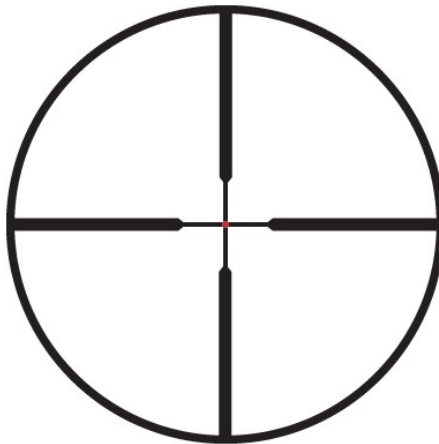
3.2 Wide Duplex



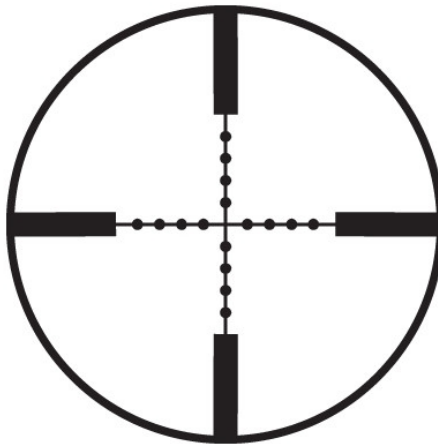
3.3 Fine Duplex



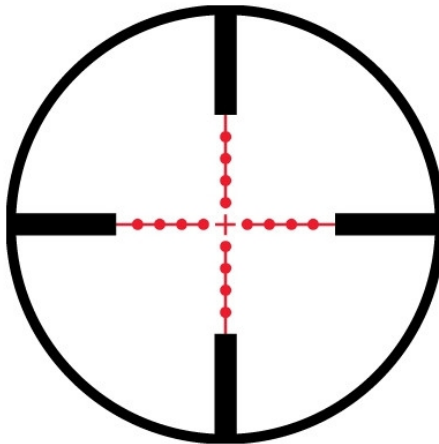
3.4 Fire Dot Duplex



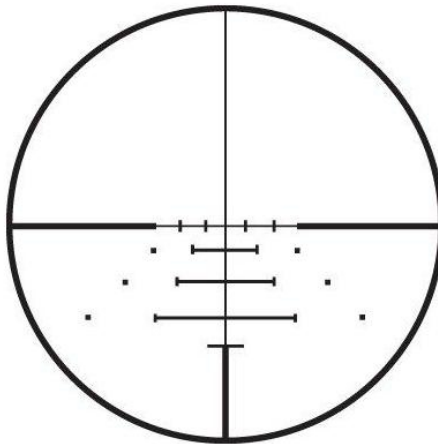
3.5 Mil-Dot



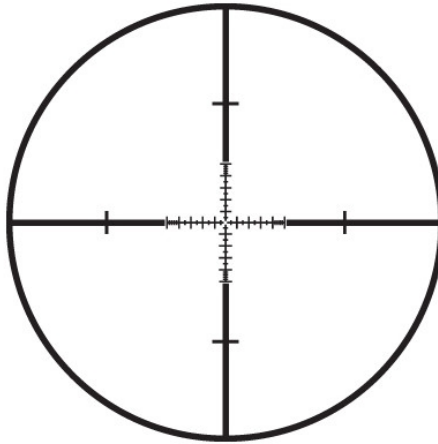
3.6 Mil-Dot illuminated



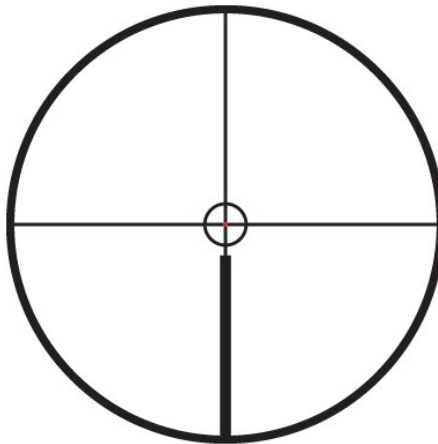
3.7 Varmint Hunter's



3.8 TMR



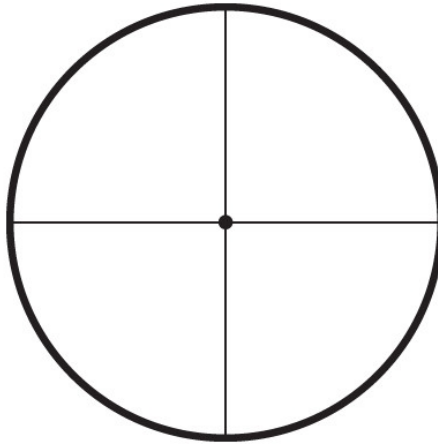
3.9 Fire Dot Circle



3.10 Fire Dot 4



3.11 1/8 min. Target Dot



3.12 ZBR

