

SGA

Inhaltsverzeichnis

- 1 SGA Panzervernichtungstrupp
 - 1.1 Zweck
 - 1.2 Gepanzerte Fahrzeuge
 - 1.3 Bunker und Kämpfstände
 - 1.4 Beschreibung
 - 1.5 Teilziele der SGA
- 2 SGA MG-Trupp
 - 2.1 Zweck
 - 2.2 Prioritätsziele
 - 2.3 Beschreibung
 - 2.4 Teilziele der SGA
- 3 SGA Scharfschützenwesen
 - 3.1 Scharfschütze der Gruppe
 - 3.2 Scharfschützentrupp auf sich gestellt
 - 3.3 Teilziele der SGA
- 4 SGA Gefechtsarten der Gruppe
 - 4.1 Beschreibung
 - 4.2 Teilziele der SGA
 - 4.3 Begriffs Erläuterung
 - 4.3.1 Einbruch
 - 4.3.2 Durchbruch
 - 4.3.3 Ausbruch
 - 4.3.4 Flankieren
 - 4.3.5 Prinzip Feuer und Bewegung
 - 4.3.6 Deckungstrupp
 - 4.3.7 Sturmtrupp
- 5 SGA Jagdkampf / Spähauftrag
 - 5.1 Spähtrupp
 - 5.2 Jagdkampf
 - 5.3 Handstreich
 - 5.4 Hinterhalt
 - 5.5 Teilziele der SGA
- 6 SGA Gefecht im schweren (urbanen) Gelände
 - 6.1 Orts und Häuserkampf (OHK)
 - 6.2 Waldkampf
- 7 SGA Sicherungstrupp- und Gruppenführer
 - 7.1 Beschreibung
 - 7.2 Teilziele der SGA
- 8 SGA Forward Air Controller
 - 8.1 Voraussetzungen
 - 8.2 Beschreibung

Willkommen in der Spezial Grundausbildung, als höchstes Ziel dieses Abschnittes in Ihrer Laufbahn sollte die Befähigung zum selbständigen handeln in allen Situationen die das Leben auf dem Gefechtsfeld bereithält sein. Wir kommen nun vom stupiden Befolgen von Befehlen weg und arbeiten uns zum selbständig, im sinne der Auftragstaktik handelnden Soldaten vor. In diesen Ausbildungen werden Ihnen einige Bilder und Situationen gezeigt die funktionieren, jedoch sind diese nicht als allgemeingültig zu verstehen und nicht zwingend. Ihre Kreativität ist gefragt und bekommt hier die Grundlagen zur Risikoeinschätzung um sie Ihrer

Einscheidungsfindung auf dem Gefechtsfeld zu unterstützen.

1 SGA Panzervernichtungstrupp

1.1 Zweck

Der Panzervernichtungstrupp ist die einzige Waffe die Infanterie gegen gepanzerten Feind aufweisen kann. Sie hat den simplen Zweck, sich gegen diesen Feind zu Wehr zu setzen mit einer kalkulierbaren Erfolgsaussicht.

1.2 Gepanzerte Fahrzeuge

Gepanzerte Fahrzeuge sind üblicherweise am unteren Teil der Wanne, an der Oberseite des Turms, an den Ketten, zwischen Turm und Wanne und besonders von hinten verwundbar. Panzerbrechende Raketen (HEAA) zeigen den besten Wirkungsgrad wenn sie auf einer geraden Fläche einschlagen. Raketen mit geringer Durchschlageleistung (HEDP) können Ketten, Rohr, und Maschine des Panzers zerstören.

1.3 Bunker und Kämpfstände

Bei Bunkern und Kampfständen ist der HEDP Gefechtskopf zu bevorzugen.

1.4 Beschreibung

Ein Panzervernichtungstrupp ist in der Regel ein Teil jeder Infanteriegruppe, üblicherweise besteht er aus mindestens zwei bis fünf Mann. Ein Nabsicherer und der Panzerfaustschütze, ich tendiere dazu den Nabsicherer als Truppführer einzuteilen, damit der Schütze seine volle Aufmerksamkeit auf sein Ziel richten kann. Die Anzahl der mitgeführten PzFst Patronen oder Panzerfaustvarianten richtet sich hauptsächlich nach dem zu erfüllenden Auftrag.

Der Panzervernichtungstrupp operiert eigenständig nach Maßgabe des Gruppenführers auf dem Gefechtsfeld, sein Ziel ist die Aufklärung und Bekämpfung des gepanzerten Feindes und Feind in Bunkeranlagen oder Gefechtsständen. In der Regel arbeitet die Infanterie immer mit mindestens zwei parallel zielenden Panzerfaustschützen. Der Zeitpunkt des Abschusses sollte dem Panzerfaustschützen überlassen werden, die Ausnahme bildet hier eine unmittelbare Gefahr für eigene Kräfte, dann gilt Wirkung vor Deckung.

1.5 Teilziele der SGA

- Waffen Arten, Unterschiede und Funktion
- Schießtraining
- Fuchsjagd

2 SGA MG-Trupp

2.1 Zweck

Der MG-Trupp besteht üblicherweise aus zwei Mann, dem MG-Schützen und sein Nahsicherer auch hier würde ich den Sicherer als Truppführer einsetzen. In der Regel gibt es in jeder Infanteriegruppe einen MG-Trupp. Das MG solle sich überwiegend an der Flanke bewegen um über dem Feind querendes Feuer zu erreichen. So wird mit auch mit Fehlschüssen und Querschlägern Wirkung erreicht, der Einsatz an der Flanke ermöglicht das Niederhalten und Bekämpfen des Feindes mit geringerem Munitionsverbrauch bei nahezu Flächendeckender Wirkung.

2.2 Prioritätsziele

Leicht und ungepanzerte Fahrzeuge sollten dem MG-Schützen als Prioritätsziele zugewiesen werden, er bevorzugt dabei die Schützen des Feindfahrzeuges, danach Reifen und Fahrer.

2.3 Beschreibung

Das MG schießt Feuerstöße zwischen fünf und sieben Schüssen, längere Feuerstöße werden nur von lafettierten Maschinengewehren abgegeben. Die Wahl der Waffe und Anzahl der Gurte richtet sich nach Lage und dem zu erfüllendem Auftrag. Ist zum Beispiel mit vielen leicht gepanzerten Fahrzeugen zu rechnen nehme ich ein größeres Kaliber mit als bei reinen Infanterieoperationen. Für das MG gilt stets: Wirkung vor Deckung.

Der MG-Trupp kann mechanisiert agieren und somit mehrere Ausweichstellungen nutzen um auf den Wirkungsbereich aus unterschiedlichen Stellungen zu wirken und somit die eigene Durchhaltefähigkeit entscheidend zu erhöhen.

2.4 Teilziele der SGA

- Waffen Arten, Unterschiede und Funktion
- Schießtraining
- Flankieren
- Geleitetes Feuer
- Deckungsfeuer
- Mechanisierter MG-Trupp

3 SGA Scharfschützenwesen

3.1 Scharfschütze der Gruppe

Scharfschützen der Gruppe sind besonders treffsichere Mitglieder einer Infanteriegruppe. Sie sind mit Waffen ausgerüstet die präzises Schießen auf Distanzen zwischen 200 und 600 Metern ermöglichen. Der Scharfschütze der Gruppe operiert abgesetzt von der Gruppe, auf sich gestellt oder im Zweiertrupp. Ihr primärer Auftrag ist das Aufklären und Bekämpfen feindlicher Scharfschützen und auf Befehl Fahrzeug-, Geschütz- oder Führungspersonal. Bei unmittelbarer Bedrohung eigener Kräfte unterstützt der Scharfschütze das Feuergefecht selbständig, er bevorzugt Feind der in Stellung gezwungen wurde, das MG und der Scharfschütze ergänzen sich hierbei.

Scharfschützen wählen aufgrund ihrer Spezialisierung ihre Position selbständig im Sinne der Auftragstaktik. Scharfschützen sind Meister der Tarnung, Deckung und der Annäherung an den Feind.

3.2 Scharfschützentrupp auf sich gestellt

Scharfschützentrupps sind besonders ausgebildete Präzisionsschützen die vielfältige Aufträge wahrnehmen, wie z.B.: Aufklärung, Artilleriespäher, Bekämpfung von fdl. Scharfschützen, Fahrzeug, Material und Führungspersonal, binden und behindern feindlicher Kräfte sowie die Vernichtung von Blindgängern.

Scharfschützentrupps operieren abgesetzt der eigenen Kräfte, oftmals weit hinter den feindlichen Linien, sie sind Meister der Tarnung, Deckung und Annäherung an den Feind. Üblicherweise verschiebt der Scharfschützentrupp seinen Verfügungsraum nach Abgabe von einem bis drei Schüssen um mehrere Kilometer.

3.3 Teilziele der SGA

- Waffen Arten, Unterschiede und Funktion
- Schießtechnik (Wind)
- Schießtraining
- Beobachten
- Annähern / Einsickern
- Eigenständiges Scharfschützenwesen

4 SGA Gefechtsarten der Gruppe

4.1 Beschreibung

Die Infanteriegruppe ist eine fest definierte Einheit die sich durch klare Leistungsmerkmale darstellt. Wie jede Kampfgruppeneinheit gibt es bestimmte und ebenfalls klar definierte Gefechtsarten. Diese sind klar definiert, damit sich diese in die Struktur eines „Gefecht der verbundenen Waffen“ bzw. - neu - der „vernetzten Operation“ eingliedern lassen.

Somit gibt es im Grunde immer Verteidigung, Angriff und Verzögerung. Diese Gefechtsarten beginnen in der Einheitsgröße der Gruppe, gehen dann über die Einheitengröße Zug, Kompanie, Bataillon hoch bis zur Brigade.

Hierbei bewegt sich das SGA Training auf Gruppenebene und wird die verschiedenen Gefechtsarten und Teillernziele der Gefechtsraten ansprechen und trainieren.

4.2 Teilziele der SGA

Flankieren

- Flankierende Manöver
- L - Form
- U - Form

Gruppe in der Verteidigung

- Feuerüberfall
- Schweigewaffen
- geleiteter Feuerkampf
- ungeleiteter Feuerkampf
- Sektoreneinteilung
- MG Trupp
- PzvernTrp

Gruppe im Angriff

- Sturm / Deckungstrupp
- Sektoreneinteilung
- Feuerüberfall
- Schweigewaffen
- geleiteter Feuerkampf
- ungeleiteter Feuerkampf
- Feuer und Bewegung
- MG trupp
- PzvernTrp

Sturm und Einbruch

- Zerschlagen von befestigten Stellungen, Mauerdurchbrüchen etc
- stürmen von Geländeabschnitten
- erstürmen von Sperren
- Feuer und Bewegung

Verzögerungsgefechte

- überschlagendes Ausweichen
- Sprengfallen
- anlegen von Sperren
- Feuer und Bewegung

4.3 Begriffs Erläuterung

In diesem Bereich werden einige Begriffe genauer erklärt, die in dieser Ausbildung als „bekannt“ vorausgesetzt werden:

4.3.1 Einbruch

Eine Einbruchsstelle bezeichnet den Punkt an dem wir oder der Feind in ein Stellungssystem eindringen oder die eigenen oder feindlichen Linien erreicht haben.

4.3.2 Durchbruch

Eine Durchbruchsstelle bezeichnet den Punkt an dem wir oder der Feind ein Stellungssystem, feindliche oder eigene Linien soweit aufgerollt hat das Fahrzeuge oder Infanterie ungefährdet in den rückwärtigen Raum durchdringen können.

4.3.3 Ausbruch

Einen Ausbruch führt man dann durch wenn man in einen Kessel gerät, also von Feind umgeben ist, der Ausbruch beinhaltet das Ein und Durchbrechen der feindlichen Linien.

4.3.4 Flankieren

Flankieren bezeichnet eine Gefechtsart bei der man den Feind von der Seite her angreift um der Hauptschussrichtung des Feindes zu entgehen, während man bei einem Frontalangriff alle Waffen auf sich gerichtet hat sind es in der Flanke bedeutend weniger, man findet sich also in der Lage in Unterzahl einen überlegenen Feind zu vernichten, da erst immer neue Kräfte an die Flanke geführt werden müssen. Im Idealfall wird der Feind niedergekämpft bevor die nächste Welle die Flanke erreicht. Arbeitet man sich vorwärts durch die Flanke hindurch zum Zentrum des Feindes spricht man vom Aufrollen der Flanke.

4.3.5 Prinzip Feuer und Bewegung

Nahezu jedes moderne militärische Vorgehen lässt sich auf diese beiden Elemente Reduzieren.

Ein Trupp, Kamerad, ganze Züge oder Bataillone verschieben ihre Position unter gegenseitiger Sicherung um den Verlust der Tarnung und Deckung in Bewegung durch überraschendes Feuer aus teilgedeckter Stellung heraus in einen Vorteil zu Verwandeln. Wenn man so will ist jedes Vorgehen als Sturm und Deckungstrupp ein kleiner Hinterhalt.

Der Wechsel zwischen Sturm und Deckungstrupp kann überschlagend, also fließend, oder nachrückend, also statisch, sein. Das Ziel der Maßnahme muss jedem Bekannt sein, klare Ziele und Aufgaben sind hier zwingend Notwendig und im Vorfeld abzuklären, um Reaktionsfähigkeit und Flexibilität maximal zu halten.

4.3.6 Deckungstrupp

Erkennt der Deckungstrupp den Feind bevor er zur Feuereröffnung gelangt, wird der Deckungstrupp den Feind unter gezieltem Feuer zum Ausweichen zwingen. Wird der Feind durch Feuereröffnung erkannt, wird schweres Feuer auf ihn gelenkt um ihn von seinem Vorhaben abzubringen, der Erfolg des Sturmtrupps hängt maßgeblich von der Leistungsfähigkeit des Deckungstrupps ab. Üblicherweise sind der Scharfschütze der

Gruppe, der Panzervernichtungstrupp und das schwere MG im Deckungstrupp zu finden. Der Deckungstrupp wird in der Regel vom Stellvertretenden Gruppenführer geführt.

4.3.7 Sturmtrupp

Der Sturmtrupp bewegt sich stets so dass er vom Deckungstrupp überwacht werden kann, droht Kontaktverlust, muss der Sturmtrupp neu ansetzen oder den Deckungstrupp verschieben. Das Vorgehen im Sturmtrupp bedeutet nicht dass man blindlings auf das Ziel zu stürmt. Der Sturmtrupp gliedert sich wieder in ein sicherndes und ein überwachendes Element, hier überschlagend. Wenn die Bewegung auf das Ziel oder Teilziel zu doch zügig sein soll, muss immer unter gegenseitiger Deckung vorgegangen werden. Im Computerspiel würden hier wohl die Counterstriker ihren Platz finden. Der Sturmtrupp führt Sprengmittel und leichte Panzerabwehrhandwaffen mit, gleichzeitig ist eine hohe Mobilität zwingend notwendig.

5 SGA Jagdkampf / Spähauftrag

5.1 Spähtrupp

Spähtrupps sind als Augen und Ohren weit hinter den feindlichen Linien eingesetzt, sie werden durch Einsickern, Fallschirmsprung oder Booten in ihren Verfügungsraum verbracht. Der Fernspäher vermeidet unter allen Umständen das Gefecht und weicht dem Feind aus, ein Eingreifen erfolgt nur auf ausdrücklichen Befehl.

Nach Eintreffen im Verfügungsraum wird unmittelbar die übergeordnete Stelle verständigt und Beobachtungen sowie das weitere Vorgehen gemeldet. Fernspäher bereiten den Einsatz einer Jagtgruppe, Spezialtruppe oder einen Luftangriff vor. Spähtrupps sind hochbelastbare und geduldige Meister der Tarnung Deckung und Annäherung.

Auch wenn auf dem modernen Gefechtsfeld die Priorität des Spähtrupps durch die elektronische Kriegsführung (Drohnen / Elektronische Gefechtsfeldaufklärung) nachgelassen hat, so ist der Spähtrupp trotzdem Auge und Ohr des Kompaniegefechtes.

5.2 Jagdkampf

Jagdkampf, heute eine Gefechtsart der Infanterie, vormals eine besondere Gefechtshandlung, soll den Feind durch ständige überraschende Angriffe abnutzen, stören, täuschen und zu verstärkten Sicherungsmaßnahmen in seinem rückwärtigen Gebiet zwingen. Im Jagdkampf eingesetzte Kräfte dringen tief in das rückwärtige Feindgebiet ein. Das Jagdkommando bindet im Einsatzraum ein Mehrfaches der eigenen Stärke. Gleichzeitig überwacht es dabei den Einsatzraum.

Jagdkampf als Gefechtsart kann in den Operationsarten Angriff, Verteidigung und Verzögerung durchgeführt werden. Der Jagdkampfung unterstützt die eigene Operationsführung durch die Verzögerung und Schwächung feindlicher Reserven und des Nachschubs sowie durch die Vernichtung besonderer Einsatzmittel und der Stäbe mit deren Fernmeldekräften und -mitteln.

Die Aufklärung von Feindkräften durch das Jagdkommando im Einsatzraum dient sowohl dem zielgerichteten Einsatz des Jagdkommandos, als auch der Verdichtung der eigenen Kenntnis der Feindlage der übergeordneten Führung.

Die Kampfweise der im Jagdkampf eingesetzten Kräfte ist gekennzeichnet durch ständigen Wechsel von Verbergen und verdeckten Bewegungen mit Tarnen durch Ausnutzung des Geländes sowie überraschenden

Angriffen durch Handstreich oder aus dem Hinterhalt nach verdeckter Bereitstellung. Der Jagdkampfzug darf sich beim Jagdkampf vom Feind nicht binden lassen oder zur Verteidigung übergehen. Beim Jagdkampf in (eigenen) rückwärtigen Gebieten werden schwache Feindkräfte wie SOF-Trupps (Special Operation Forces) aufgeklärt, gestellt und vernichtet. Luftgelandete Feindkräfte werden beim Einsatz gestört und verzögert. Dabei wird der Jagdkampfzug je nach Lage durch eigene weitere Kräfte unterstützt und kann selber in ortsfesten eigenen Einrichtungen zur geschützten Ruhe übergehen. Er muss damit nicht die ganze Zeit gefechtsbereit sein. Die Anforderungen an einen Jagdkampfzug in rückwärtigen Gebieten sind daher nicht so hoch wie beim Jagdkampf in Feindgebiet.

5.3 Handstreich

Etwas im Handstreich nehmen bezeichnet die Einnahme eines Wertzieles aus der Bewegung heraus. Sturmangriffe können die Möglichkeit eines Handstreiches eröffnen, es liegt an den Qualitäten des Führers vor Ort die Option zum Handstreich zu erkennen und auszunutzen.

5.4 Hinterhalt

Ein Hinterhalt ermöglicht das Vernichten von gleichwertigem, in seltenen Fällen auch überlegenem Feind. Der typische Hinterhalt wird auf feind in Bewegung ausgeführt.

5.5 Teilziele der SGA

- Spähtrupp Vorbereitung / Ablauf / Auftrag
- Spähtrupp durchführen
- Jagdkampf
- Angriff
- Verzögern
- Lösen vom Feind
- Hinterhalt
- Handstreich

6 SGA Gefecht im schweren (urbanen) Gelände

6.1 Orts und Häuserkampf (OHK)

Häuserkampf heißt somit laut ZDv "Orts- und Häuserkampf" und im englischen "MOUT" Military Operations in urban Terrain. Wiki Link Beim "Orts- & Häuserkampf" unterscheiden wir eine „neuere Variante und eine „alte Variante“.

In der alten Variante gehen wir von vom Feind gehaltenem Gebiet und Ortschaftsteilen aus. Hier haben wir weder mit Zivilisten noch mit Geiseln oder unbeteiligten zu rechnen. Dieser klassische OHK ist sehr Kampfmittel raubend und setzt lieber „zu viel“ Mittel als zu wenig ein.

Beim "Orts- & Häuserkampf" werden im Regelfall Kreuzungen und Hauseingänge sowie verdächtige Fenster und Kellertreppen mit Handgranaten geklärt. Es sind Sprengmittel in großer Zahl mitzuführen und zu erwarten.

Es wird über Einbruchstellen in Gebäude eingedrungen und dort von Raum zu Raum und von Stockwerk zu Stockwerk und – soweit möglich – von Oben nach Unten gekämpft. Der Kampf ist aus nächster Nähe geführt und gehört zu den verlustreichsten Varianten auf dem Gefechtsfeld. Aufgrund von Gebäudetechnischen Änderungen in den Jahren, verwendet man je nach Hausart weniger Sprengmittel um die Eigengefährdung durch Einsturz gering zu halten.

Klar sollte sein, dass dieses ein Grundlagentraining im Vorgehen als Trupp sein soll.

In der modernen und heute angewendeten Art des OHK geht man im Allgemeinen weniger mit Sprengmitteln vor. Es wird lediglich Blendmittel eingesetzt. Auch versucht man die Verluste von unbeteiligten Personen durch „vorsichtige“ Waffeneinsatz zu minieren. Dieses Vorgehen orientiert sich mehr an dem Vorgehen einer Polizeitruppe bzw. eines GSG9 Kommandos.

6.2 Waldkampf

Der Waldkampf umfasst den Kampf in stark bewachsenem Gelände, der in der Regel nur bedingt gepanzerte Unterstützung zulässt. Hier ist die [Infanterie](#) im erhöhten Maße – ähnlich wie beim OHK – auf sich gestellt. Die eigene Beweglichkeit ist aufgrund der Verbindung durch [Funk](#) zwar begrenzt gegeben, aber doch im Vergleich zu anderen Gefechtsarten eingeschränkt.

Der Waldkampf beendet einen hohen Anteil an Infanteriekräften und aufgrund der Vielfältigkeit der gegnerischen Gegenmaßnahmen ist auch dieser einer der verlustreichsten Gefechtsarten. Soweit möglich muss die [Infanterie](#) durch Steilfeuer der eigenen [Artillerie](#) und Mörser oder – soweit möglich – durch SPz und KPz entlastet werden.

7 SGA Sicherungstrupp- und Gruppenführer

7.1 Beschreibung

Trupp- und Gruppenführer tragen die Last der Führungsaktivitäten in größeren COOP Missionen. Sie müssen gleichzeitig 2-5 Soldaten koordinieren, den Auftrag in Teilziele und Einzelaufträge umsetzen, ggf. zwei oder den zweiten Truppführer führen, bei größeren Events dem Zugführer – oder der OPZ – eine Lageinformation geben und Verbindungsaufnahme und Kontakt zu den anderen Gruppen halten.

Eine der Schwierigkeiten ist hier die parallele Arbeit und das strategische reagiert auf bestimmte Situationen. Viele Member haben hier keinen Katalog an Standardverfahren zur Hand und der ein oder andere greift auf andere Liga- / Spielerfahrung zurück.

Erschwerend kommt hinzu, dass nicht alle strategischen Vorgehensweisen so 1:1 umsetzbar sind.

Wie bei jeder Führungsaufgabe ist die Tätigkeit vielschichtig, komplex und immer stetiger Veränderung unterworfen. Diese Veränderung ergibt sich bereits aus den jeweiligen Gefechtssituationen, da sich hier jede anders entwickeln kann.

Es ist diese Komplexität, diese Herausforderung die zum einen viele abschrecken eine solche Verantwortung zu übernehmen und zum anderen das Training in diesem Bereich schwer und umfangreich machen.

7.2 Teilziele der SGA

- Führung der Gruppe
- Führung eines Trupps
- Befehlsgebung
- Auftragsgebung
- Entscheidungs- bzw. Entschlussfindung
- Beurteilung von Lagebildern und Gefechtssituationen
- Kommunikation von komplexen Gefechtssituationen an die Zugführung

8 SGA Forward Air Controller

8.1 Voraussetzungen

-Download und druck (oder zweiter Monitor) der SGA IX Mape(Im Dateianhang) -Brevity Terms: Grundlegende Begriffe eines FAC (in SGA IX Mape) -selbststudium CAS-taugliche Waffen (nur Grundlagen, d.h. Art, Wirkung, Zweck) (in SGA IX Mape)

8.2 Beschreibung

Ein Forward Air Controller (FAC) (dt. Fliegerleitoffizier) leitet in unmittelbarer Nähe des Gefechts (vorgesoben) oder aus einem Gefechtsstand den Einsatz von Kampfflugzeugen bei Luftnahunterstützungsmissionen (CAS - Close Air Support).

In dieser Ausbildung werden euch die Grundlegenden Tätigkeiten und Verfahren eines Forward Air Contolers nahe gebracht. Wie wir auch schon des Öfteren unsanft erleben mussten ist es extrem wichtig einen erfahren Fliegerleitoffizier zu haben welcher CAS gezielt und sicher leiten kann. Dazu bedarf es einiges an Vorwissen und Interesse im Verbund Luftnahunterstützungs Missionen zu führen.