TRAINING HANDBOOK

Not for the weak or fainthearted

July 2024

This page intentionally left blank.

Table of Contents

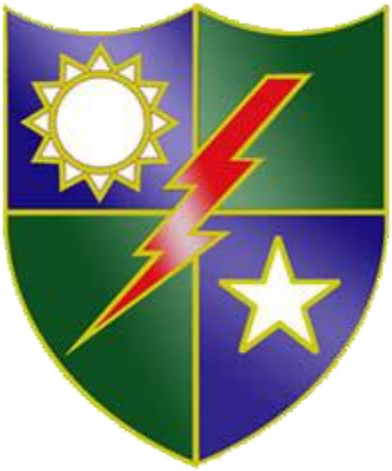
A - HISTORY 5
75TH RANGER REGIMENT 5
75TH RANGER REGIMENT HISTORY 5
75TH RANGER REGIMENT 2ND BATTALION 8
RANGER CREED 11
ROGERS' RANGERS STANDING ORDERS 12
B - BASIS TRAINING 14
US RANKS / US RÄNGE PART 1 ★ 14
US RANKS / US RÄNGE PART 2 15
NATO ALPHABET ★ 16
MORSE ALPHABET 16
REPORTS / MELDUNGEN ★ 17
ABREVIATIONS / ABKÜRZUNGEN - PART 1 ★ 19
ABREVIATIONS / ABKÜRZUNGEN - PART 2 20
TACTICAL HAND SIGNS / TAKTISCHE HANDZEICHEN - Part 1 ★ 21
TACTICAL HAND SIGNS / TAKTISCHE HANDZEICHEN - Part 2 ★ 22
FORMATIONS / FORMATIONEN ★ 23
CARRYING POSITIONS / BEREITSCHAFTSPOSITIONEN ★ 24
HANDGUN DESCRIPTION / WAFFENKUNDE 25
RADIO MANUAL / FUNKNUTZUNG ★ 28
MAP & COMPASS / KARTE & KOMPASS ★ 30
TACTICAL SYMBOLS / TAKTISCHE SYMBOLE 37
MILITARY STRUCTURE / MILITÄRISCHE GLIEDERUNG 38
C - TACTICAL TRAINING 39
ASSAULT TACTICS / ANGRIFFSTAKTIKEN ★ 39
Ambush / Feuerhinterhalt ★ 40

DEFENCE TACTICS / VERTEIDIGUNGSTAKTIKEN ★ 45
TACTICAL ELEMENT (EN) 46
TAKTISCHES ELEMENT (DE) 46
BASICS (EN) 47
GRUNDLAGEN (DE) 47
Schiesspositionen 49
Carrying Position 49
Shooting drills 49
Formationen 49
FORTBEWEGUNG 50
Waffennutzung 51
Closed Quarter Battle (CQB) 52
Bewegung 54
Battle Drills - Übersicht 55
Battle Drills - BD 2 – Reaktion auf Feindkontakt 56
KONTAKT 56
Battle Drills - Entscheidungsbaum 56
Battle Drills - BD 1 – Flankenangriff (**grün**) 57
Battle Drills - BD 1 – Flankenangriff (**grün**) 58
Battle Drills - BD 3 – Feindkontakt brechen, Center peel vs. Side peel (**rot**) 59
Battle Drills - BD 4 – Feind überrennen, Variationen (**blau**) 59
D – MEDIC TRAINING 60
FIRST AID / ERSTE HILFE ★ 60
Gesundheitliche Probleme die im Feld auftreten können ★ 60
TACTICAL COMBAT CASUALTY CARE / TAKTISCHE VERWUNDETENVERSORGUNG ★ 69
ALLGEMEINES 71
LINES OF GEAR / AUSRÜSTUNGSEBENEN ★ 71
PRE-COMBAT INSPECTION (PCI) List – CHECKLISTE GEFECHTSBEREITSCHAFT 72
NOTES/NOTIZEN 73

★ Relevante Lerninhalte für „Operation Readiness“

A - HISTORY

75TH RANGER REGIMENT



Das 75th Ranger Regiment ist eine tödliche, agile und flexible Truppe, die in der Lage ist, eine Vielzahl komplexer, gemeinsamer Spezialoperationen zur Unterstützung der US-Politik und -Ziele durchzuführen. Das heutige Ranger-Regiment ist die primäre Kommandotruppe der Armee. Jedes der vier geografisch verteilten Ranger-Bataillone ist jederzeit kampfbereit, geistig und körperlich robust und bereit, den Krieg gegen den Terrorismus zu führen. Zu ihren Fähigkeiten gehören Angriffe aus der Luft und gezielte Überfallaktionen, um Schlüssel-Gelände wie Flugplätze zu erobern, strategische Einrichtungen zu zerstören und Feinde der Nation gefangenzunehmen oder zu töten. Ranger sind in der Lage Operationen in Regimentsgröße durchzuführen. Dabei nutzen sie eine Vielzahl von Infiltrationstechniken einschließlich Luftlande-, Luftangriffs- und Bodeneinheiten. Das Regiment ist eine rein freiwillge Truppe mit einem intensiven Aussiebungs- und Auswahlprozess, gefolgt von einer auf Kampf fokussierten Ausbildung. Ranger sind ausgestattet um außergewöhnliche Fähigkeiten, Erfahrung und Bereitschaft aufrecht zu erhalten. Das 75. Ranger-Regiment ist eine stolze Einheit und ein Team von Teams, die der Nation dienen - Rangers leiten den Weg!

75TH RANGER REGIMENT HISTORY

Die Geschichte der Ranger geht auf den Revolutionskrieg zurück. Mitte des 17. Jahrhunderts gründeten Captain Benjamin Church und Major Robert Rogers Ranger-Einheiten, um während des King Phillips-Krieges und des Franzosen- und Indianer-Krieges zu kämpfen. Major Robert Rogers schrieb die 19 feststehende Befehle, die heute noch im Einsatz sind.

Der Kontinentalkongress bildete 1775 acht Kompanien von erfahrenen Schützen, um im Revolutionskrieg zu kämpfen. 1777 wurde diese Truppe von kühnen Grenzbewohnern unter dem Kommando von Dan Morgan als *The Corps of Rangers* bekannt. Francis Marion, "The Swamp Fox", organisierte ein weiteres berühmtes Ranger Element des Revolutionskriegs, das als Marion‘s Partisans bekannt ist.

Während des Krieges von 1812 wurden Kompanien der United States Rangers aus den Reihen der Grenzsiedler als Teil der regulären Armee ausgehoben. Während des ganzen Krieges patrouillierten sie an der Grenze von Ohio nach Western Illinois zu Pferd und mit dem Boot. Sie nahmen an vielen Scharmützeln und Kämpfen mit den Briten und ihren indianischen Verbündeten teil. Viele berühmte Männer gehörten im 18. und 19. Jahrhundert zu Ranger-Einheiten, darunter Daniel Boone und Abraham Lincoln.

Im Bürgerkrieg dienten Ranger wie John Singleton Mosby, der während des Bürgerkriegs der berühmteste konföderierte Ranger war. Seine Überfälle auf Unionslager und -stützpunkte waren so effektiv, dass ein Teil von North-Central Virgina bald als Mosbys Konföderation bekannt wurde.

Nach dem Bürgerkrieg verging mehr als ein halbes Jahrhundert ohne militärische Ranger-Einheiten in Amerika. Während des Zweiten Weltkriegs (1941-1945) aktivierten die Vereinigten Staaten sechs Ranger-Infanteriebataillone nach dem Vorbild der britischen Commandos.

Major (später Brigadegeneral) William O. Darby organisierte und aktivierte das 1. Rangerbataillon am 19. Juni 1942 in Carrickfergus, Nordirland. Das 1. Ranger-Bataillon nahm an der nordafrikanischen Landung in Arzeu, Algerien, den tunesischen Schlachten und der Entscheidungsschlacht von El Guettar teil.

Die 3. und 4. Ranger-Bataillone wurden gegen Ende des tunesischen Feldzuges von Colonel Darby in Afrika aktiviert und ausgebildet. Das 1., 3. und 4. Bataillon bildete die Ranger Force. Sie begannen die Tradition des Tragens des RANGER patchs auf den Ärmeln, die offiziell für die heutigen Ranger Bataillone angenommen wurde.

Das 2. und 5. Rangerbataillon nahm an der D-Day Landung am 6. Juni 1944 am Omaha Beach in der Normandie teil. Während der erbitterten Kämpfe an den Stränden erhielten die Rangers ihr Motto: "Rangers, leitet den Weg!" Sie führten waghalsige Missionen durch, um die Omaha Beach überragenden Klippen des Pointe Du Hoc einzunehmen und deutsche Geschützstellungen zu zerstören, die auf dem Brückenkopf am Strand stationiert waren.

Das 6. Rangerbataillon operierte auf den Philippinen und bildete die Rettungstruppe, die amerikanische Kriegsgefangene im Januar 1945 aus einem japanischen Kriegsgefangenenlager in Cabanatuan befreite. Das 6. Bataillon zerstörte das japanische Kriegsgefangenenlager und evakuierte mehr als 500 Gefangene.

Das 75. Infanterie-Regiment wurde erstmals am 3. Oktober 1943 auf dem China-Burma-Indien-Kriegsschauplatz als Task Force Galahad organisiert. Während der Feldzüge auf dem China-Burma-Indien-Kriegsschauplatz wurde das Regiment als Merrills Marauders nach seinem Kommandeur, Major General Frank D. Merrill, bekannt. Die Ranger-Bataillone wurden am Ende des Zweiten Weltkriegs deaktiviert.

Der Ausbruch der Feindseligkeiten in Korea im Juni 1950 zeigte erneut den Bedarf für Ranger-Einheiten. Während des Koreakrieges wurden 15 Ranger-Kompanien ausgehoben. Die Rangers waren den ganzen Winter 1950 und Frühjahr 1951 im Einsatz und zuerst dem einem Regiment, dann einem anderen angegliedert. Sie führten "out front" Einsätze durch – Scouting, Patrouillen, Überfälle, Hinterhalte, Speerspitze-Angriffe und als Gegenangriffskräfte, um verlorene Positionen zurückzugewinnen.

Während des Vietnamkrieges wurden die Ranger erneut berufen ihrem Land zu dienen. Am 1. Januar 1969 wurde die 75th Infantry einmal mehr reorganisiert. Unter dem Combat Arms Regimental System (CARS) wurden fünfzehn separate Ranger-Kompanien aufgestellt. Dreizehn dienten stolz in Vietnam bis zur Inaktivierung am 15. August 1972.

Im Januar 1974 ornete General Creighton Abrams, Stabschef der Armee, die Bildung eines Ranger-Bataillons an. Das 1. Bataillon (Ranger), 75. Infanterie, wurde am 1. Juli 1974 in Fort Stewart, Georgia gebildet. Das 2. Bataillon (Ranger), 75. Infanterie folgte am 1. Oktober 1974. Das 3. Bataillon, 75th Infantry (Ranger), und Headquarters and Headquarters Company, 75th Infantry (Ranger), erhielt ihre

Farben am 3. Oktober 1984 in Fort Benning, Georgia. Das 75th Ranger Regiment wurde im Februar 1986 ernannt.

Die modernen Ranger-Bataillone wurden erstmals 1980 einberufen. Teile des 1. Bataillons nahmen an den iranischen Geiselrettungsversuchen teil. Im Oktober 1983 führte das 1. und 2. Ranger Bataillon die Operation Urgent Fury (Invasion in Grenada) an, indem sie einen gewagten Luftlandeangriff aus niedriger Höhe durchführten, um das Point Salines Airfield zu erobern und amerikanische Bürger auf dem True Blue Medical Campus zu retten.

Das gesamte 75. Ranger-Regiment nahm an der Operation Just Cause (Invasion in Panama) teil. Rangers führten die Aktion durch zwei wichtige Operationen. Gleichzeitig wurden Luftlandeangriffe auf den internationalen Flughafen Torrijos/Tocumen, den Flugplatz Rio Hato und das Strandhaus von General Manuel Noriega durchgeführt, um die panamaischen Streitkräfte zu neutralisieren. Die Rangers nahmen 1.014 feindliche Soldaten gefangene und eroberten über 18.000 Waffen verschiedener Art.

Teile des 1st Battalion waren vom 12. Februar 1991 bis zum 15. April 1991 in Saudi-Arabien stationiert, um die Operation Desert Storm zu unterstützen.

Im August 1993 wurden Teile des 3. Bataillons und des 75. Ranger-Regiments nach Somalia entsandt, um die Streitkräfte der Vereinten Nationen bei der Einführung von Ordnung in der verzweifelten, chaotischen und hungernden Nation zu unterstützen. Am 3. Oktober 1993 führten die Rangers einen gewagten Angriff mit dem 1. SFOD bei Tageslicht durch. In einem fast 18-stündigen Feuerkampf töteten sie schätzungsweise 600 Somalier. Dies war der heftigste Bodenkampf seit Vietnam.

Am 24. November 2000 entsandte das 75. Ranger Regiment das Regimental Reconnaissance Detachment (RRD) Team 2 und ein Kommando- und Kontrollelement in den Kosovo zur Unterstützung von Task Force Falcon.

Nach den Ereignissen vom 11. September 2001 wurden die Rangers berufen, eine führende Rolle im globalen Krieg gegen den Terrorismus zu übernehmen. Am 19. Oktober 2001 führten das 3. Bataillon, zur Unterstützung der Operation Enduring Freedom, einen Luftangriff zur Eroberung von Objekt Rhino (Flugplatz in der Wüste) in Afganistan durch. Am 28. März 2003 führte das 3. Bataillon den ersten Luftangriff im Irak zur Unterstützung der Operation Iraqi Freedom an, um das Ziel Serpent (Flugplatz in der Wüste) einzunehmen.

Aufgrund des sich verändernden Charakters der Kriegsführung und der Notwendigkeit einer agilen und nachhaltigen Ranger-Truppe wurde das Regimental Special Troops Battalion (RSTB) am 17. Juli 2006 aktiviert. Die RSTB führt Unterstützungs-, Aufklärungs- und Wartungsmissionen durch, die zuvor von kleinen Abteilungen durchgeführt wurden, die dem Regimentshauptquartier zugeordnet waren und dann jedem der drei Ranger-Bataillone angegliedert wurden. Die Aktivierung des RSTB war ein wichtiger Meilenstein bei der Umwandlung der Ranger Force von einer Einheit, die für kurzfristige "Notfallmissionen" zu kontinuierlichen Kampfeinsätzen ohne Verlust an Letalität oder Flexibilität entwickelt wurde.

Heute sind die Ranger aller vier derzeitigen Bataillone weiterhin führend im Globalen Krieg gegen den Terrorismus. Ausgehend von verschiedenen Standorten in den Vereinigten Staaten führt das 75. Ranger-Regiment anhaltende Kampfeinsätze in mehreren Ländern durch. Eine Aufgabe, die für das Regiment beispiellos ist. Die Ranger nehmen weiterhin an Kampfeinsätze mit fast allen eingesetzten Spezialoperationen, konventionellen und Koalitionstruppen zur Unterstützung der Operation Enduring Freedom und der Operation Iraqi Freedom teil. Das Ranger-Regiment führt eine breite Palette von

verschiedenen Operationen durch. Darunter Luftlande- und Luftangriffe in Afghanistan und dem Irak. Dazu zählen Einsätze hinter feindlichen Linien, komplexe Strassenkämpfe und Rettungsaktionen.

Das 75. Ranger-Regiment trainiert weiterhin in den Vereinigten Staaten und im Ausland, um sich auf zukünftige weltweite Kampfeinsätze vorzubereiten. Das Regiment rekrutiert, bewertet und trainiert weiterhin die nächste Generation von Rangern und deren Führung.

75TH RANGER REGIMENT 2ND BATTALION

In Erkenntnis der Notwendigkeit einer gut ausgebildeten und mobilen Eingreiftruppe leitete der Generalstabschef der Infanterie, General Creighton Abrams, nach der Aktivierung des 1. Bataillons im Herbst 1973 die Aktivierung einer zweiten Ranger-Einheit in Bataillonsgröße. Das 2. Battalion wurde auf der Joint Base Lewis-McChord, Washington am 1. Oktober 1974 aktiviert.

Im Februar und März 1975 wurde in Fort Benning, Georgia eine Gruppe von Kadern ausgebildet die einen festen Führungskern bildete, der den ersten Freiwilligen des Bataillons Ranger-Werte und -Doktrinen beibrachte. Im April 1975 führte das Bataillon seine erste Ausbildungsveranstaltung durch und gelangte über Einzel-, Team-, Squad-, Platoon- zu Kompanieausbildungen. Dies gipfelte im Dezember 1975 in einem extern bewerteten Bataillons-Armee-Ausbildungs- und Evaluierungsprogramm (ARTEP).

Nach Abschluss des ARTEP (Army Training and Evaluation Program) erklärte der Generalstabschef der Armee das 2. Ranger-Bataillon für "weltweit einsatzfähig". Damit begann eine Reihe gründlicher Schulungsveranstaltungen, die weltweit und unter unterschiedlichen Umweltbedingungen durchgeführt wurden. Die "neue Ära" der Ranger-Ausbildung begann 1980 und konzentrierte sich auf spezielle Operationstaktiken, Techniken und Verfahren.

Am 25. Oktober 1983 führten das 1. und 2. Ranger Battalion während der "Operation Urgent Fury" einen Luftlandeangriff auf das Point Salinas Airfield auf der Insel Grenada durch. Ihre Mission war es, die Demokratie auf der Insel wiederherzustellen und amerikanische Studenten auf dem True Blue Medical Campus zu retten. Das 1. und 2. Bataillon eroberten den Flugplatz Point Salinas und später führte das 2. Bataillon Folgeoperationen in der Calivigny-Kaserne durch, um die verbleibenden Widerstandsnester zu beseitigen.

Am 20. Dezember 1989 nahm das gesamte 75. Ranger Regiment an der Operation "Just Cause" teil. Das 2. Battalion, zusammen mit den Kompanien A und B des 3. Bataillons, führte einen Luftlandeangriff auf den Flugplatz in Rio Hato durch, neutralisierte die panamaische Verteidigungsstreitkräfte der 6. und 7. Schützenkompanie und beschlagnahmte General Manuel Noriegas Strandhaus. Nach den erfolgreichen Angriffen führten die Rangers weitere Spezialoperationen zur Unterstützung der Joint Task Force South durch.

Im September 1994 wurde das 2. Bataillon zur Unterstützung der Operation Uphold Democracy nach Haiti entsandt. Im Dezember 1996, während der Ausbildung im Jungle Operations Training Center in Panama, schlug das Bataillon während der Operation Safe Haven einen Aufstand in kubanischen Flüchtlingslagern nieder. Nach den Anschlägen vom 11. September 2001 hat das 2. Ranger Battalion den Krieg gegen den Terror kontinuierlich unterstützt. Im März 2002 wurde das 2. Bataillon zur Unterstützung der Operation Enduring Freedom in Afghanistan stationiert und führte zahlreiche Luftlande- und Überraschungsangriffe, Patrouillen und Hinterhalte gegen feindliche Streitkräfte durch.

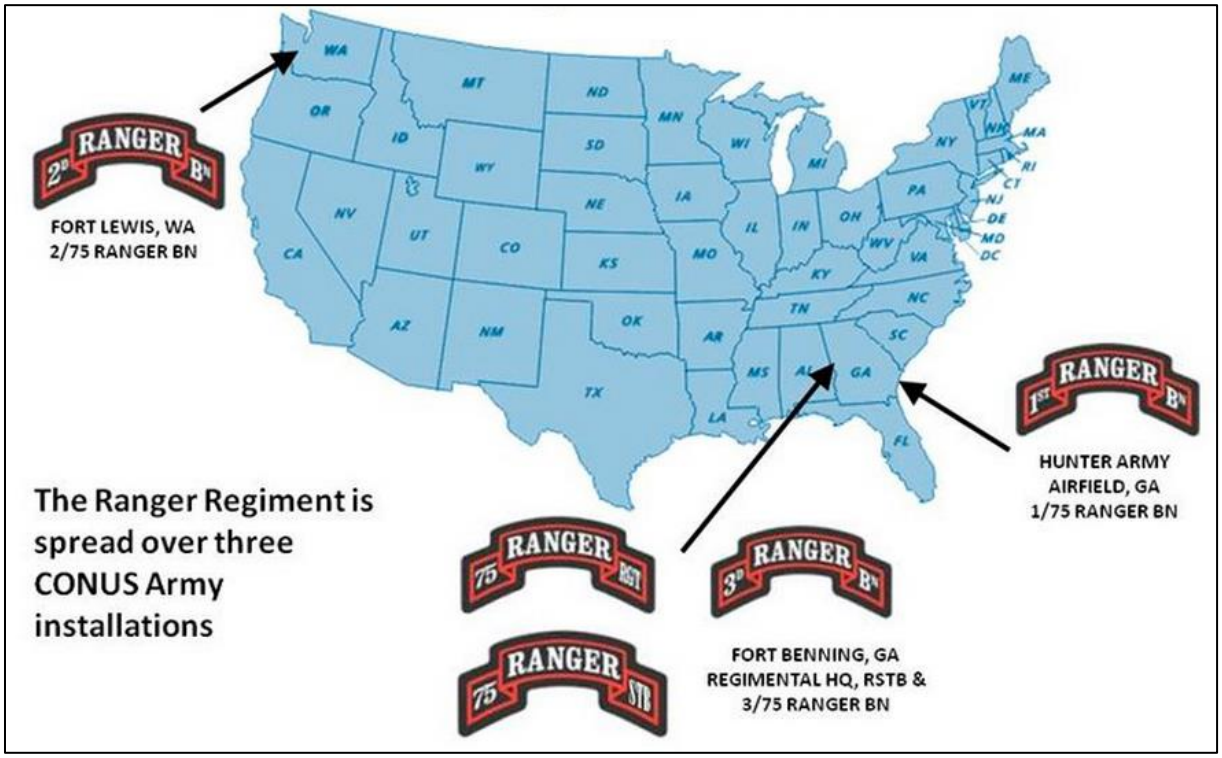
Im Dezember 2002 wurde die C Kompanie und Teile der Headquarters und der Headquarters Company des 2. Battalions erneut zur Unterstützung der Operation Enduring Freedom eingesetzt. Im Februar wurde der Rest des Bataillons zur Unterstützung der Operation Iraqi Freedom eingesetzt. Diese Periode markierte das erste Mal in der Geschichte der modernen Rangers, dass ein Ranger-Bataillon zahlreiche historische Missionen an zwei Operationsschauplätze ausführte.

Das 2. Bataillon betrat als Erstes Bagdad und errichtete eine Operationsbasis. Später nahm das 2. Bataillon an Operationen zur Ergreifung oder Tötung bekannter Terroristen teil. Von November bis Dezember 2003 war das Bataillon erneut in Afghanistan stationiert, um die Operation Enduring Freedom zu unterstützen. Ranger jagten den Feind in die entlegensten Regionen Afghanistans. Ungehindert von extremen Höhen und bitterer Kälte führte das Bataillon Bergpatrouillen in Höhen von 3000 Metern, mobile Patrouillen durch große Bevölkerungszentren, Luftlandeangriffe und Überraschungsangriffe gegen schwer verteidigte feindliche Ziele durch. Das 2. Bataillon ist sowohl im Irak als auch in Afghanistan stationiert und hat Luftlandeangriffe, Überfälle, Kampfpatrouillen und andere Spezialoperationen durchgeführt.

Das Bataillon war bis 2010 mehrfach zur Unterstützung der Operation Iraqi Freedom im Einsatz und wird weiterhin zur Unterstützung von Notfalleinsätzen auf der ganzen Welt eingesetzt.

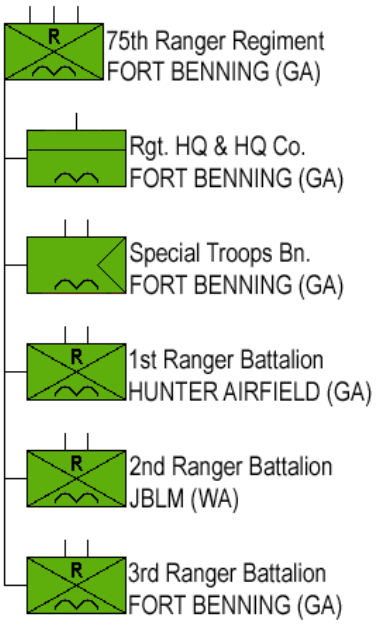
Der Wahlspruch der Einheit lautet „sua sponte“ lat. für „aus eigenem Antrieb“ oder „freiwillig“.

Der inoffizielle Schlachtruf „Rangers lead the way!“ (deutsch etwa für „Rangers voran!“) geht vermutlich auf den Befehl von Brigadier General Norman Cota, stellvertretender Kommandeur der 29th Infantry Division, an den Kommandeur des 5th Ranger Battalion während der alliierten Invasion Overlord am Omaha Beach in der Normandie im Zweiten Weltkrieg zurück.



Standorte der Ranger-Battalions

1. Battalion - Hunter Air Field, Georgia
2. Battalion - Fort Lewis (JBLM – Joint Base Lewis McChord), Washington
3. Battalion - Fort Benning, Georgia



RANGER CREED

Recognizing that I volunteered as a Ranger, fully knowing the hazards of my chosen profession, I will always endeavor to uphold the prestige, honor, and high esprit de corps of the Rangers.

Acknowledging the fact that a Ranger is a more elite soldier who arrives at the cutting edge of battle by land, sea, or air, I accept the fact that as a Ranger my country expects me to move further, faster and fight harder than any other soldier.

Never shall I fail my comrades. I will always keep myself mentally alert, physically strong and morally straight and I will shoulder more than my share of the task whatever it may be, one-hundred-percent and then some.

Gallantly will I show the world that I am a specially selected and well-trained soldier. My courtesy to superior officers, neatness of dress and care of equipment shall set the example for others to follow.

Energetically will I meet the enemies of my country. I shall defeat them on the field of battle for I am better trained and will fight with all my might. Surrender is not a Ranger word. I will never leave a fallen comrade to fall into the hands of the enemy and under no circumstances will I ever embarrass my country.

Readily will I display the intestinal fortitude required to fight on to the Ranger objective and complete the mission though I be the lone survivor.

Rangers Lead The Way!!!

In der Erkenntnis, dass ich mich freiwillig als Ranger gemeldet habe, in vollem Wissen über die Gefahren meines gewählten Berufs, werde ich mich immer bemühen, das Prestige, die Ehre und den hohen Korpsgeist der Rangers hoch zu halten.

In Anerkennung der Tatsache, dass ein Ranger ein Elitesoldat ist, der an die vorderste Front der Schlacht zu Lande, auf dem Wasser oder in der Luft gelangt, akzeptiere ich die Tatsache, dass mein Land von mir als Ranger erwartet, dass ich mich weiter und schneller bewege und härter kämpfe als jeder andere Soldat.

Niemals werde ich meine Kameraden im Stich lassen. Ich werde mich immer geistig wach, körperlich stark und moralisch aufrecht halten und ich werde mehr schultern als meinen Anteil an der Aufgabe ist, was auch immer es sein mag, hundert Prozent und mehr.

Tapfer werde ich der Welt zeigen, dass ich ein speziell ausgewählter und gut ausgebildeter Soldat bin. Meine Höflichkeit gegenüber den vorgesetzten Offizieren, die Sauberkeit der Kleidung und die Pflege der Ausrüstung sollen das Beispiel für andere sein, um zu folgen.

Energisch werde ich die Feinde meines Landes entgegen treten. Ich werde sie auf dem Schlachtfeld bezwingen, denn ich bin besser ausgebildet und werde mit aller Macht kämpfen. Kapitulation ist kein Ranger-Wort. Ich werde niemals einen gefallenen Kameraden in die Hände des Feindes fallen lassen, und unter keinen Umständen werde ich mein Land jemals in Verlegenheit bringen.

Bereitwillig werde ich die innere Stärke zeigen, die erforderlich ist, um das Operationsziel der Ranger zu erreichen und die Mission zu vollenden, auch wenn ich der einzige Überlebende bin.

Rangers leiten den Weg!!!

ROGERS' RANGERS STANDING ORDERS

1. Don't forget nothing.
2. Have your musket clean as a whistle, hatchet scoured, sixty rounds powder and ball, and be ready to march at a minute's warning.
3. When you're on the march, act the way you would if you was sneaking up on a deer. See the enemy first.
4. Tell the truth about what you see and what you do. There is an army depending on us for correct information. You can lie all you please when you tell other folks about the Rangers, but don't never lie to a Ranger or officer.
5. Don't never take a chance you don't have to.
6. When we're on the march we march single file, far enough apart so one shot can't go through two men.
7. If we strike swamps, or soft ground, we spread out abreast, so it's hard to track us.
8. When we march, we keep moving till dark, so as to give the enemy the least possible chance at us.
9. When we camp, half the party stays awake while the other half sleeps.
10. If we take prisoners, we keep' em separate till we have had time to examine them, so they can't cook up a story between' em.
11. Don't ever march home the same way. Take a different route so you won't be ambushed.
12. No matter whether we travel in big parties or little ones, each party has to keep a scout 20 yards ahead, 20 yards on each flank, and 20 yards in the rear so the main body can't be surprised and wiped out.
13. Every night you'll be told where to meet if surrounded by a superior force.
14. Don't sit down to eat without posting sentries.
15. Don't sleep beyond dawn. Dawn's when the French and Indians attack.
16. Don't cross a river by a regular ford.
17. If somebody's trailing you, make a circle, come back onto your own tracks, and ambush the folks that aim to ambush you.
18. Don't stand up when the enemy's coming against you. Kneel down, lie down, hide behind a tree.
19. Let the enemy come till he's almost close enough to touch, then let him have it and jump out and finish him up with your hatchet.

MAJOR ROBERT ROGERS, 1759

Rogers' Rangers feststehende Befehle

1. Vergiss nichts.
2. Halte Dein Gewehr sauber, das Beil geschliffen, sechzig Schuss Munition bereit, und sei innerhalb von einer Minute marschbereit.
3. Wenn Du marschierst, verhalte Dich als würdest Du Wild anschleichen. Bemerke den Feind zuerst.
4. Sage die Wahrheit über das was Du siehst und tust. Eine Armee verlässt sich auf unsere korrekten Informationen. Du kannst lügen so viel Du willst, wenn Du anderen Leuten über die Ranger erzählst aber belüge niemals einen Ranger oder einen Offizier.
5. Gehe kein Risiko ein wenn Du nicht musst.
6. Wenn wir marschieren, marschieren wir *single file*, weit genung auseinander damit nicht ein Schuss durch zwei Mann geht.
7. Wenn wir Sümpfe oder weichen Grund durchqueren, marschiern wir in *line formation* damit wir schwer zu verfolgen sind.
8. Wenn wir marschiern, bleiben wir bis zum Einbruch der Dunkelheit in Bewegung um dem Feind so wenig Gelegenheit wie möglich zu bieten.
9. Wenn wir biwakieren, bleibt die halbe Mannschaft wach während die andere Hälfte schläft.
10. Wenn wir Gefangene machen, halten wir sie getrennt bis wir sie verhört haben, damit sie sich keine Geschichte ausdenken können.
11. Wenn Du zurück marschierst benutze nicht den selben Weg. Nimm eine andere Route, damit Du nicht in einen Hinterhalt gerätst.
12. Egal ob wir uns in einer grossen oder kleinen Gruppe bewegen, jede Gruppe benötigt einen Aufklärer 20 Meter voraus, 20 Meter an jeder Flanke, und 20 Meter zurück damit die Hauptgruppe nicht überrascht und ausgelöscht werden kann.
13. Jede Nacht wird ein Treffpunkt festgelegt falls eine Übermacht uns einschliesst.
14. Lass Dich nicht zum Essen nieder ohne Wachen aufzustellen.
15. Schlaf nicht nach der Morgendämmerung. In der Morgendämmerung greifen die Franzosen und Indianer an.
16. Überquere einen Fluss nicht an einer gebräuchlichen Furt.
17. Wenn Dich jemand verfolgt, laufe in einem Kreis, komme auf Deine eigenen Spuren zurück, und überrasche die, die dich überraschen wollten.
18. Steh nicht auf, wenn der Feind auf Dich zukommt. Knie nieder, leg Dich hin, versteck Dich hinter einem Baum.
19. Lass den Feind so nahe kommen, dass Du ihn fast berühren kannst, dann gib es ihm, spring heraus und mach ihn mit dem Beil nieder.

MAJOR ROBERT ROGERS, 1759

B-BASIS TRAINING

US RANKS / US RÄNGE PART 1 ★

Rank	Symbol	Abbreviation	NATO Code
Private E1	none	PV1	OR-1
Private E2		PV2	OR-2
Private First Class		PFC	OR-3
Specialist		SPC	OR-4
Corporal		CPL	OR-4
Sergeant		SGT	OR-5
Staff Sergeant		SSG	OR-6
Sergeant First Class		SFC	OR-7
Master Sergeant		MSG	OR-8
First Sergeant		1SG	OR-8
Sergeant Major		SGM	OR-9
Command Sergeant Major		CSM	OR-9
Sergeant Major of the Army		SMA	OR-9

US RANKS / US RÄNGE PART 2

Rank	Symbol	Abbreviation	NATO Code
Warrant Officer		WO1	WO-1
Chief Warrant Officer 2		CW2	WO-2
Chief Warrant Officer 3		CW3	WO-3
Chief Warrant Officer 4		CW4	WO-4
Chief Warrant Officer 5		CW5	WO-5
Second Lieutenant		2LT	OF-1
First Lieutenant		1LT	OF-2
Captain		CPT	OF-3
Major		MAJ	OF-4
Lieutenant Colonel		LTC	OF-4
Colonel		COL	OF-5
Brigadier General		BG	OF-6
Major General		MG	OF-7
Lieutenant General		LTG	OF-8
General		GEN	OF-9
General of the Army		GA	OF-10

Enlisted Soldiers / Mannschaften:	PVT (PV1/PV2), PFC, SPC
Noncommissioned Officers / Unteroffiziere:	CPL, SGT, SSG, SFC, MSG, 1SG, SGM, CSM, SMA
Warrant Officers / Fachdienstoffiziere:	WO1, CW2, CW3, CW4, CW5
Commissioned Officers / Offiziere:	2LT, 1LT, CPT
Filed Officers / Stabsoffiziere:	MAJ, LTC, COL,
General Officers / Generalität:	BG, MG, LTG, GEN, GA

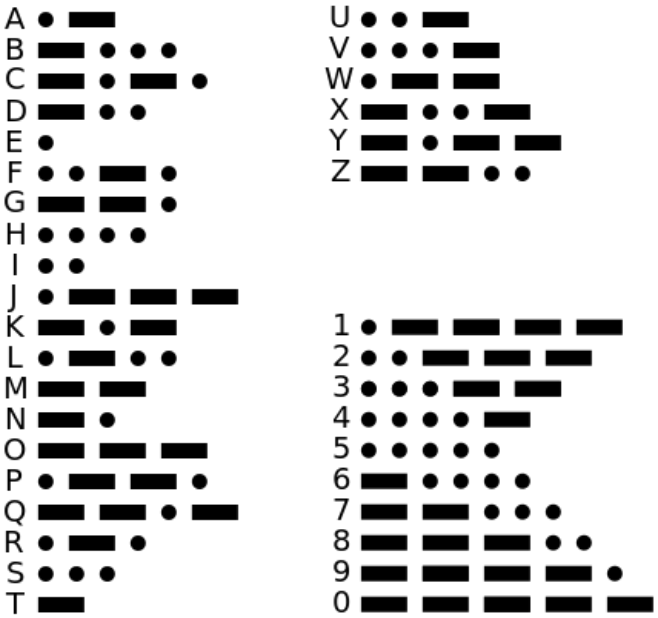
NATO ALPHABET ★

A - Alpha	N - November
B - Bravo	O - Oscar
C - Charlie	P - Papa
D - Delta	Q - Quebec
E - Echo	R - Romeo
F - Foxtrot	S - Sierra
G - Golf	T - Tango
H - Hotel	U - Uniform
I - India	V - Victor
J - Juliet	W- Whiskey
K - Kilo	X - X-ray
L - Lima	Y - Yankee
M - Mike	Z - Zulu

MORSE ALPHABET

International Morse Code

1. The length of a dot is one unit.
2. A dash is three units.
3. The space between parts of the same letter is one unit.
4. The space between letters is three units.
5. The space between words is seven units.



REPORTS / MELDUNGEN ★

METT-TC Report to HQ for planning purposes. Bericht für HQ für Einsatzplanung.

Mission / Mission

Enemy / Feind

Terrain / Gelände

Troops / Truppen

Time / Zeit

Civilians / Zivilisten

SALUTE report is a quick way to remember what information is most important when assessing the enemy forces.

Size - report the number of personnel, vehicles, aircraft, or size of an object.

Activity - direction of movement, troops digging in, artillery fire, type of attack, NBC* activity.

Location – Where? Include grid coordinates or reference from a known point.

Unit / Einheit - Report the enemy's unit. If the unit is unknown, report any distinctive features (uniforms, patches or colored tabs, headgear, vehicle identification markings).

Time / Zeit – When observed, not the time you report it.

Equipment - Report all equipment associated with the activity (weapons, vehicles, tools). If unable to identify the equipment, provide as much detail as you can.

SALUTE ist eine Gedächtnisstütze um die wichtigsten Informationen bei der Feindaufklärung zu erinnern.

Grösse – Melde Anzahl von Personen, Fahrzeugen, Flugzeugen oder Grösse eines Objekts.

Aktivität – Bewegungsrichtung, eingrabende Truppen, Artilleriefeuer, Angriffsart, ABC* Aktivitäten

Ort – Wo? Füge Plankoordinaten oder Referenz zu einem bekannten Punkt bei.

Einheit – Melde die Einheit des Feindes. Wenn nicht bekannt melde Besonderheiten (Uniformen, Patches oder Abzeichenfarbe, Kopfbedeckungen, Fahrzeugmarkierungen).

Zeit – Melde die Zeit der Beobachtung, nicht die Zeit der Meldung.

Ausrüstung - Melde alle Ausrüstung die im Zusammenhang mit der Aktivität steht (Waffen, Fahrzeuge, Werkzeuge). Wenn das Ausrüstung nicht identifizierbar ist, melde soviel Details wie möglich.

* NBC / ABC : Nuclear, Biological and Chemical / Atomar, Biologisch und Chemisch (neu: CBRN - Chemical, Biological, Radiological and Nuclear)

ACE Team status report to Team/Squad lead. Meldung des Teamstatus an Team/Squad lead.

Ammunition / Munition - Wieviel Ammo hat das Team noch?

Casualties / Verluste – Gibt es Verletzte oder Gefallene? Wie ist der Zustand der Verletzten?

Equipment / Ausrüstung – Ist die Ausrüstung noch komplett/intakt?

3D Contact report within team. Kontaktmeldung innerhalb des Teams.

Direction / Richtung – Z.B. „Kontakt auf 2 Uhr“

Distance / Entfernung – Z.B. „50 Meter“

Description / Beschreibung – Z.B. „ Ein Scharfschütze hinter dem rechten Baum“

ABREVIATIONS / ABKÜRZUNGEN - PART 1 ★

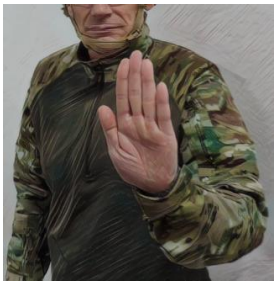
PCI	Pre Combat Inspection / Überprüfung der Gefechtsbereitschaft Aufgabe des Teamleaders. Überprüft werden Vorhandensein und Zustand der Ausrüstung. Z.B. Waffen, Munition, Schutzausrüstung, Verpflegung.
POM	Point of Meeting / Treffpunkt
TOM	Time of Meeting / Zeitpunkt des Treffens
POI	Point of Injury / geographische Lage des Verletzten
IFAK	Individual First Aid Kit / Persönliche Erste Hilfe Ausrüstung
CASEVAC	Casualty Evacuation / Evakuierung Gefallener
MEDEVAC	Medical Evacuation / Evakuierung Verletzter
CQB	Close Quarters Battle / Häuserkampf
KIA	Killed in Action / Gefallen
MIA	Missed in Action / Vermisst
POW	Prisoner of War / Kriegsgefangener
NKDA	No Known Drug Allergies / Keine bekannten Medikamentenallergien
IED	Improvised Explosive Device / Unkonventionelle Sprengvorrichtung (Sprengfalle)
EOD	Explosive Ordnance Disposal / Kampfmittelbeseitigung
MRE	Meal Ready to Eat / Feldration
HQ	Headquarter / Hauptquartier
RTR	Return fire, take cover, return appropriate fire / Zurück schiessen, in Deckung gehen, gezielt zurück schiessen

ABREVIATIONS / ABKÜRZUNGEN - PART 2

LACE	Liquid, Ammo, Casualties, Equipment / Flüssigkeit, Munition, Verluste, Ausrüstung
IR	Infra red / Infrarot
ROE	Rules of engagement / Einsatzregeln
RPG	Rocket propelled grenade / Panzerfaust
PID	Positive Identification / Positive Identifikation (Gegnererkennung)
PUP	Pick Up Point / Aufnahmepunkt
TCP	Traffic Control Point / Verkehrskontrollpunkt
LOA	Limit of Advance / Grenze des Vorstosses
X	Contact Point / Kontaktpunkt
RV	Rendezvous / Treffpunkt
FUP	Form Up Position / Aufstellungsposition
DOP	Drop Off Point / Absetzpunkt
ECP	Entry Control Point / Zugangskontrollpunkt

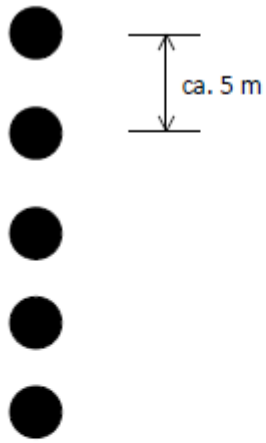
TACTICAL HAND SIGNS / TAKTISCHE HANDZEICHEN - Part 1 ★

TACTICAL HAND SIGNS / TAKTISCHE HANDZEICHEN - Part 2 ★

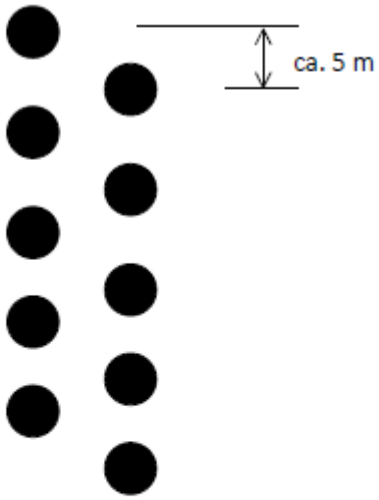
 **Kontaktaufnahme**	**Medic**	**Eindringen**
Sturmangriff	**Feind**	**Tierischer Feind**
File	**Double file**	**Line**
Vee	**Wedge**	

FORMATIONS / FORMATIONEN ★

Abstände sind Geländeabhängig und entsprechend anzupassen!

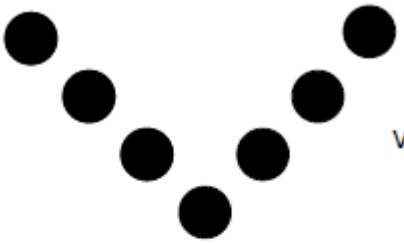


File

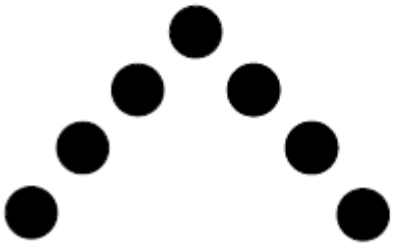


Double File

Line



Vee



Wedge

CARRYING POSITIONS / BEREITSCHAFTSPOSITIONEN ★

Ready position	High ready position	Low ready position
Aufrechter, fester, nach vorne geneigter Stand. Füsse ca. Schulterbreit auseinander. Der Schaft wird an die Schulter gedrückt und das Ziel anvisiert. Finger ist nicht am Abzug bis Schussbereitschaft hergestellt ist.	Der Schaft befindet sich in der Achselhöhle, der Lauf zeigt ca. 45° nach oben. Die Schiesshand ist am Griffstück, Daumen auf der Sicherung und Zeigefinger nicht am Abzug. Die nicht-schiessende Hand ist am hand guard. Um anzulegen wird die Waffe zuerst nach vorne gestossen und dann in die Schulter gedrückt.	Um die low-ready positon einzunehmen wird die Mündung der Waffe aus der ready position soweit abgesenkt, dass der Schütze über die Waffe hinweg sehen kann. Die Mündung muss so tief abgesenkt sein, dass der Schütze die Hände potentieller Ziele sehen kann, um Gegner von Zivilisten unterscheiden zu können. Der Finger ist nicht am Abzug.
Kampfbereite Position. Geeignet um anzugreifen oder abzuknieen.	Ideale Position um in der Bewegung nachzuladen, da die Koppel/Einsatzweste frei zugänglich ist. Dabei kann alles in der Bewegungsrichtung im Auge behalten werden. Wird angewednet beim Vorgehen in Reihe (assault walk, breaching).	Diese Position ist gut geeignet, um den/die Gegner in Schach zu halten und dennoch schnell und gezielt feuern zu können.

HANDGUN DESCRIPTION / WAFFENKUNDE

Ejection port cover/Hülsenauswurffenster
Magazine release/Magazinauswurf
Sight adjustment/Visiereinstellung
Forward assist/Schliesshilfe
Rear sling loop/Hintere Gurthalterung

Rear sight/Kimme
Safety selector/Sicherung
Slide/Schlitten
Front sight/Korn
Barrel/Lauf
Muzzle/Mündung
Hammer/Hahn
Silde catch/Schlittenfanghebel
Pistol grip/Griffstück
Magazine/Magazin
Magazine release/Magazinauswurf
Trigger/Abzug
Disassembly lever/Schlittenverriegelung
Picatinny rail/Picatinny schiene
PIETRO BERETTA

RADIO MANUAL / FUNKNUTZUNG ★

ROGER	**Habe verstanden**
OVER	**Ende der Nachricht, EINE Antwort wird erwartet**
OUT	**Ende der Nachricht, es wird KEINE Antwort erwartet**
REPEAT	**Wiederholen, habe nicht verstanden**
COPY	**Die empfangende Nachricht wird zur Kontrolle wiederholt <u>und bestätigt</u>**
STANDBY	**Warten**
CAT ALPHA	**Most serious injury / schlimmste Verletzung**

Rules / Regeln:

1. Es wird zuerst der eigene Namen genannt und dann den Name der zu erreichenden Person, erst danach folgt die Nachricht.

2. Die oben genanten Codes werden immer am Ende der Nachricht genannt.

3. Die Person die den Funkspruch beginnt, beendet in auch.

4. Funksprüche werden klar und deutlich gesprochen (keine Flüstern, denn es wird als rauschen wahrgenommen).

5. Funksprüche so kurz wie möglich.

6. Der Funk dient als Koordinierung außerhalb der Sichtweite, daher wenn die Mitspieler in Sichtweite sind wird auf Handzeichen zurück gegriffen.

7. Das Durchzählen durch Funk wird nur von Teamleader oder Squadleader angeordnet.

8. Sollte der Ruf zur der Zeit nicht beantwortet werden können z.B. wenn man in Feuergefecht ist, so wird 3 mal kurz die PTT Taste betätigt.

Durchzählen:
wird nur von TL oder SL angefordert.
Die Nr. 1 fängt an, danach wird in der Reihenfolge im Abstand von 5 Sekunden geantwortet.
Es wird der Kampfstatus durchgegeben. Der Status der jeweiligen Person umfasst:

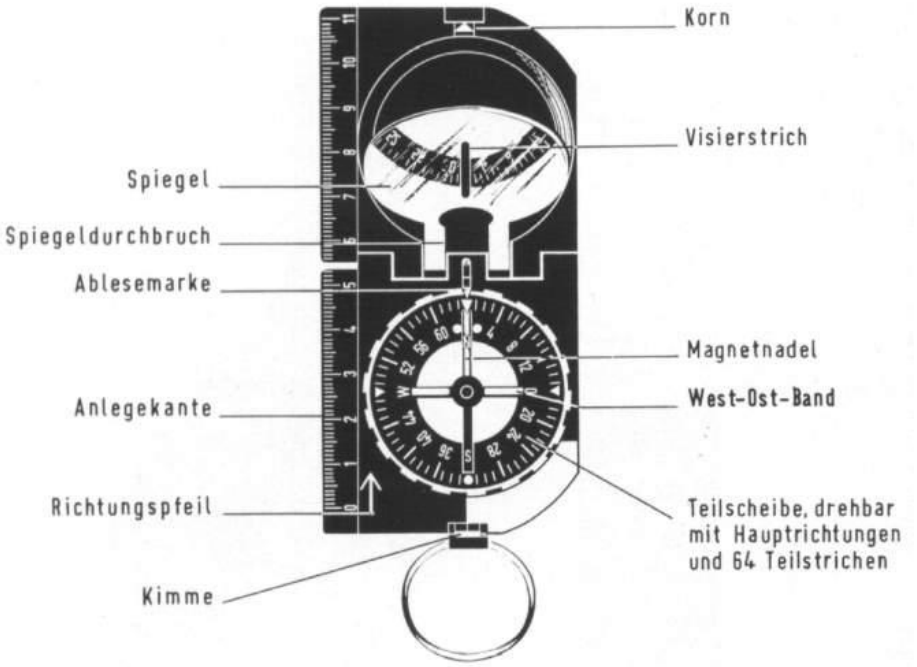
- Verletzungen
- Waffenausfälle
- Feindkontakt
- Munitionangaben

Example: Der Teamleader fordert über Funk „Durchzählen“:
Team Alpha beginnt.
„A01 OK, voll kampfbereit“.
5 Sekunden später
„A02 OK, wenig Munition“.
5 Sekunden später
Kein Antwort von A03, da die Person aus dem Spiel ist.
5 Sekunden später
„A04 OK, voll kampfbereit“
Und so weiter bis Team Alpha komplett ist. Erst danach beginnt Team Bravo!

Example:
Xell : „Xell an Jean, Over“
Jean : „Jean hört”
X : „Xell an Jean, Wie ist dein Position? Over“.
J : „Jean an Xell, bin bei der Koordinate X, Over“.
X : „Xell an Jean, Roger“.
X : „Xell an Jean, rücke weiter vor bis auf Koordinate Y, Copy“.
Y : „Jean an Xell, rücke weiter vor bis auf Koordinate Y, Over“.
X : „Xell an Jean, Roger and Out“.

MAP & COMPASS / KARTE & KOMPASS ★

Vorstellen des Marschkompass



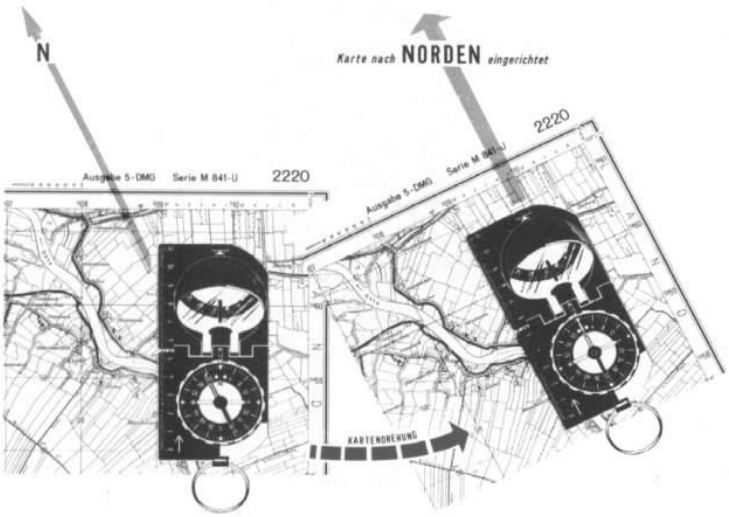
Mit dem Marschkompass ist es möglich:
- Himmelsrichtungen festzustellen,
- eine Karte einzunorden,
- anhand von Kompasszahlen Richtungen zu bestimmen und einzuhalten.

Beeinflussung der Magnetnadel entsteht durch
- Hochspannungsleitungen, Bauwerke aus Eisen und Stahlbeton,
- Kraftfahrzeuge, gepanzerte Fahrzeuge und Geschütze oder Bahngleise,
- Maschinen und sonstige Gegenstände aus Eisen

Für genaue Messergebnisse ist ein Abstand von mindestens 50 m einzuhalten.

Luftblasen mit einem größeren Durchmesser als 5 mm machen den Marschkompass unbrauchbar.
Stahlhelm und Handwaffe beeinflussen die Messgenauigkeit gering.

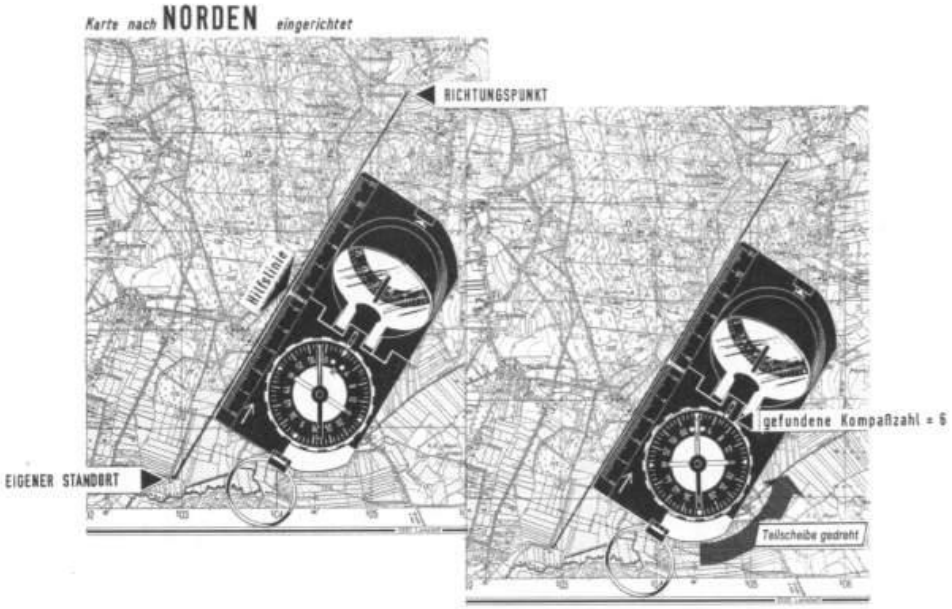
Kompass und Karte einnorden:
Kompass an Karte anlegen und die Karte solange drehen bis Kartennorden (meist obere Kante) mit Kompassnorden übereinstimmt.

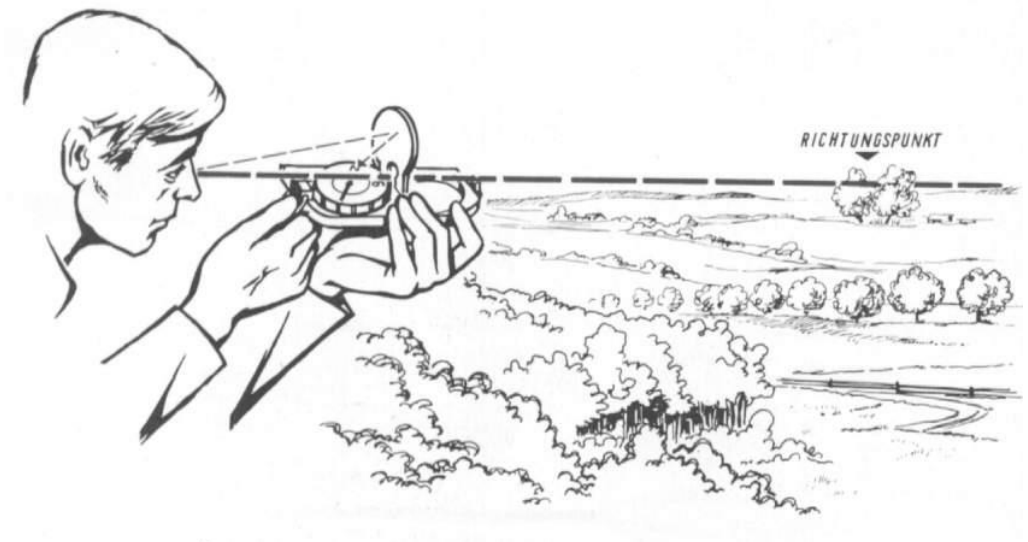


Kompass peilen und Marschzahl:
Mit Kimme und Korn des Kompass Zielpunktanvisieren, dann mit der Lupe die Zahl auf dieser Peilung ablesen.
Der Kompass verfügt über 2 Zahlenkreise:

- einmal in Grad von 0 bis 360 Grad und
- einmal in Marschzahl von 0 bis 64.

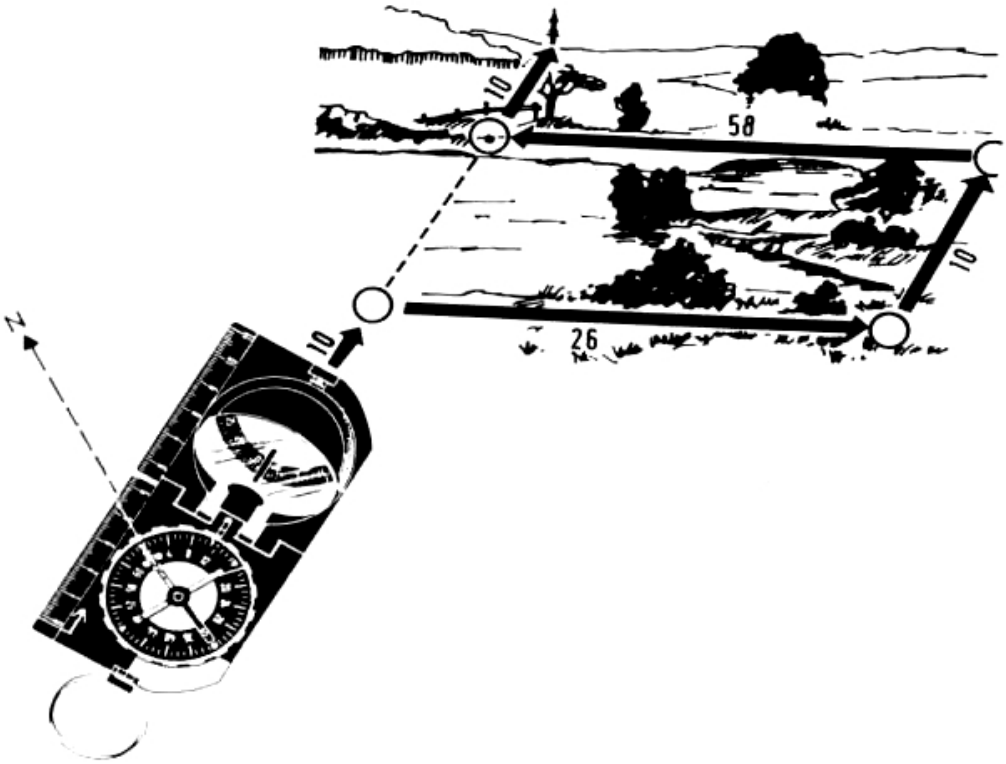
Peilung wird in der Regel immer in Grad angegeben.
Ist eine Peilung von z. B. 270 Grad angegeben muss man den Kompass solange drehen bis am oberen Rand die Gradzahl 270 ist,diese Richtung gibt die Peilung dann vor.





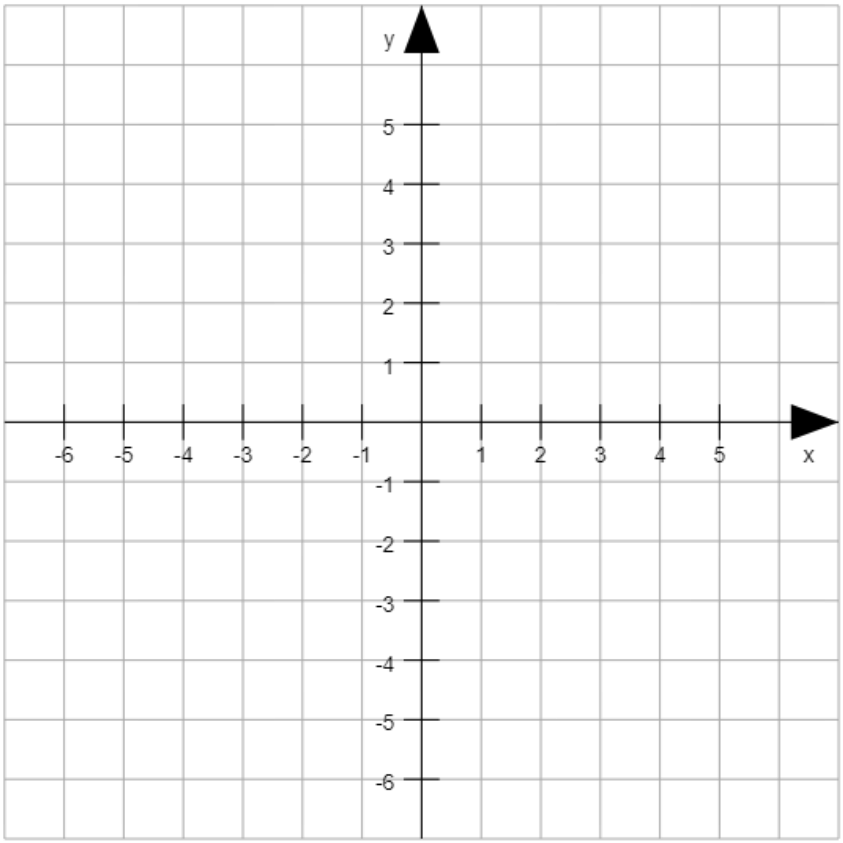
Übertragen einer Kompaßzahl ins Gelände

Umgehen eines Hindernisses bei Tage



Umgehen eines Hindernisses mit Kompaßzahlen

Karte Koordinatensystem:



In der Mitte der Karte ist der Punkt 0/0 definiert.
Wichtig bei Koordinaten ist die Reihenfolge beim ablesen. Zuerst horizontal ablesen, dann vertikal.

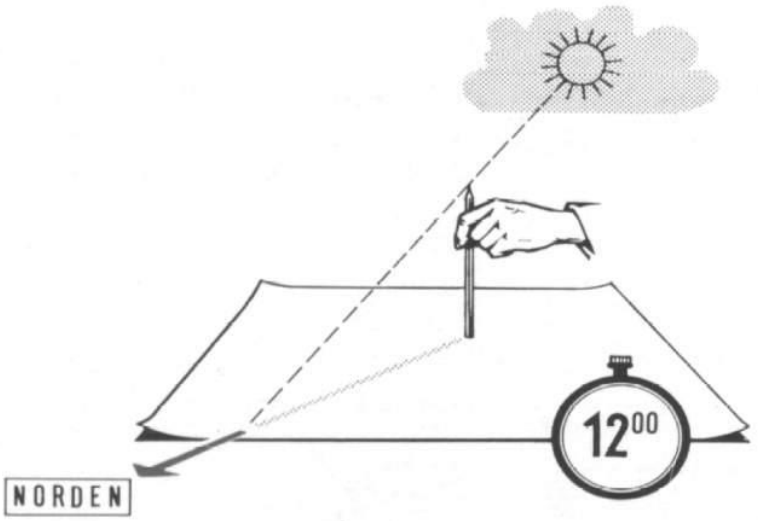
Merkspruch: Zuerst ran an den Baum dann rauf auf den Baum.

Beispiel: 4/7:	4 nach rechts, 7 nach oben
Beispiel : -3/-2	3 nach links, 2 nach unten
Beispiel: 4/-1	4 nach rechts, 1 nach unten

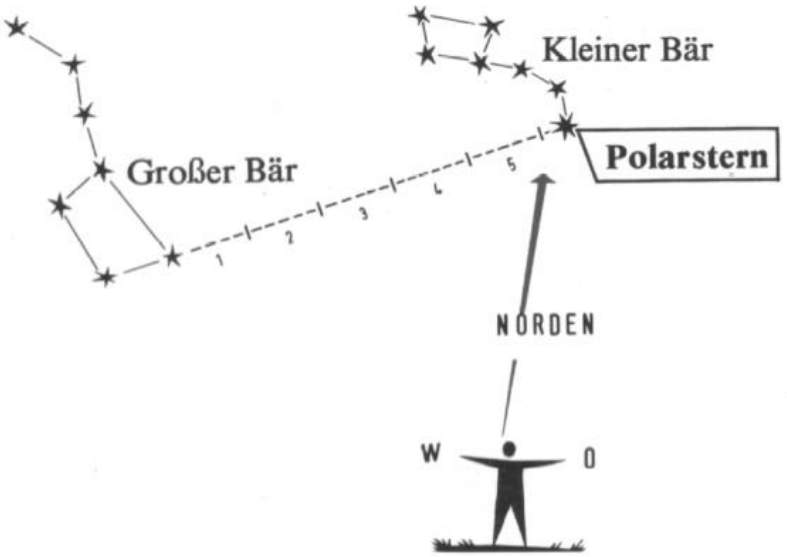
Karte Bezugspunktverfahren:
Das Bezugspunktverfahren funktioniert gleich wie das Kartenkoordinatensystem nur das der Nullpunkt nicht in der Mitte der Karte ist sondern an einem anderen Ort auf der Karte definiert ist. Die Koordinaten werden dann mit dem Bezugspunkt genannt.

Wenn ich mich auf den Bezugspubkt Bravo beziehe lautet die Koordinate zB: B-3/4
Bei Bezugspunkt Zulu dann Z4/6 zum Beispiel.

Feststellen der Himmelsrichtung

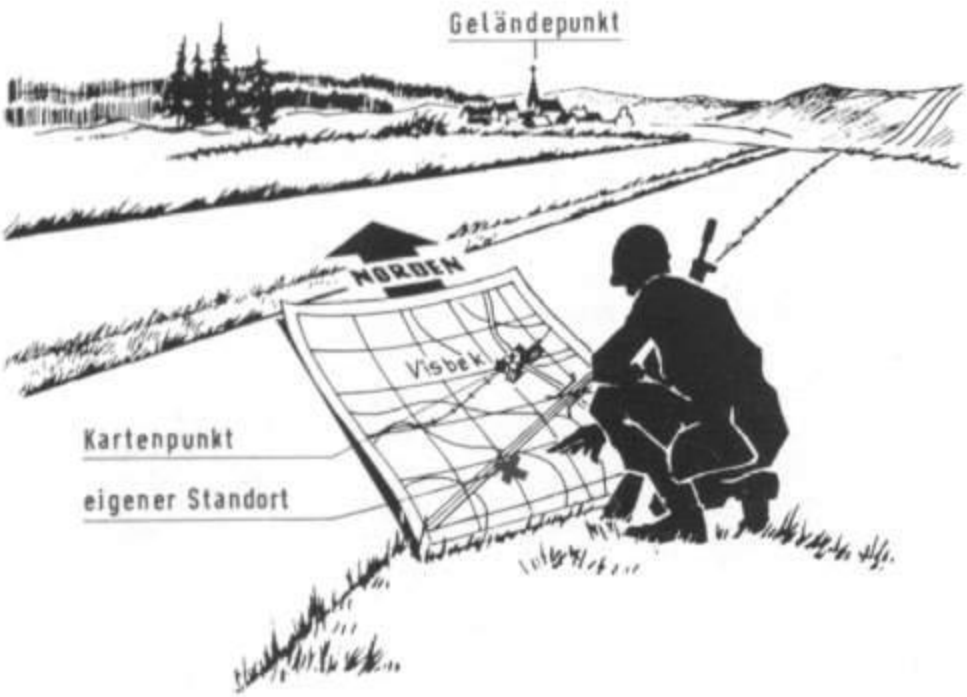


Ermitteln der Himmelsrichtung mit Hilfe eines Bleistiftschattens

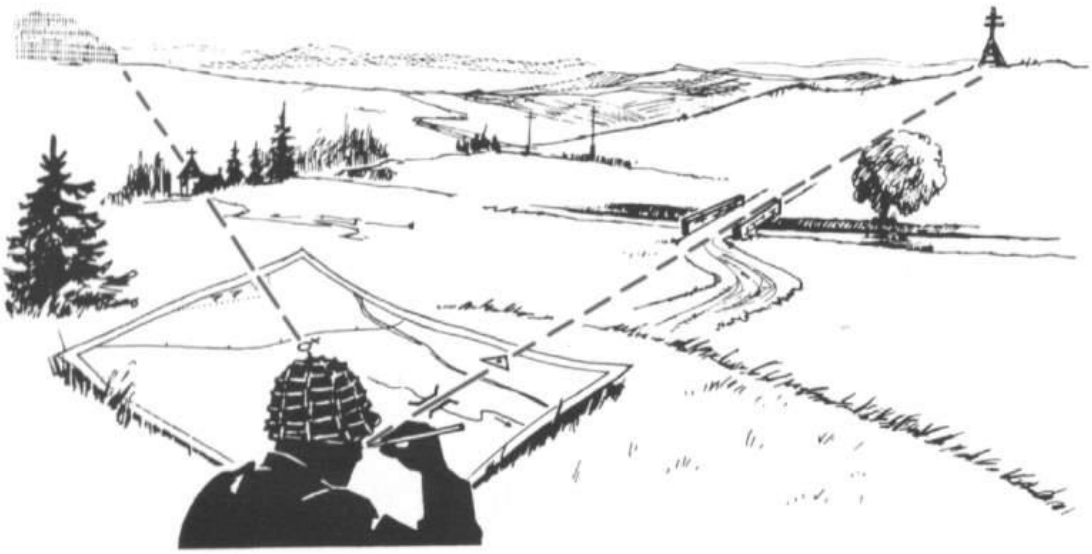


Auffinden des Polarsterns

Ermitteln des eigenen Standortes

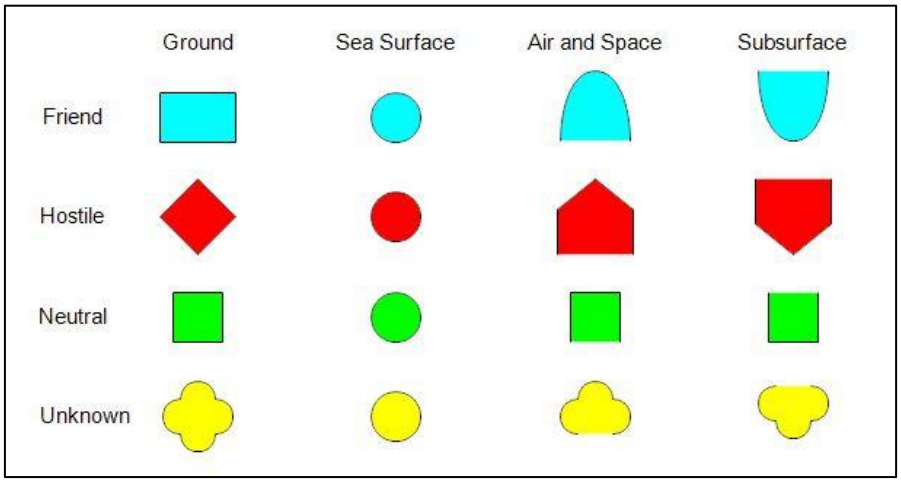


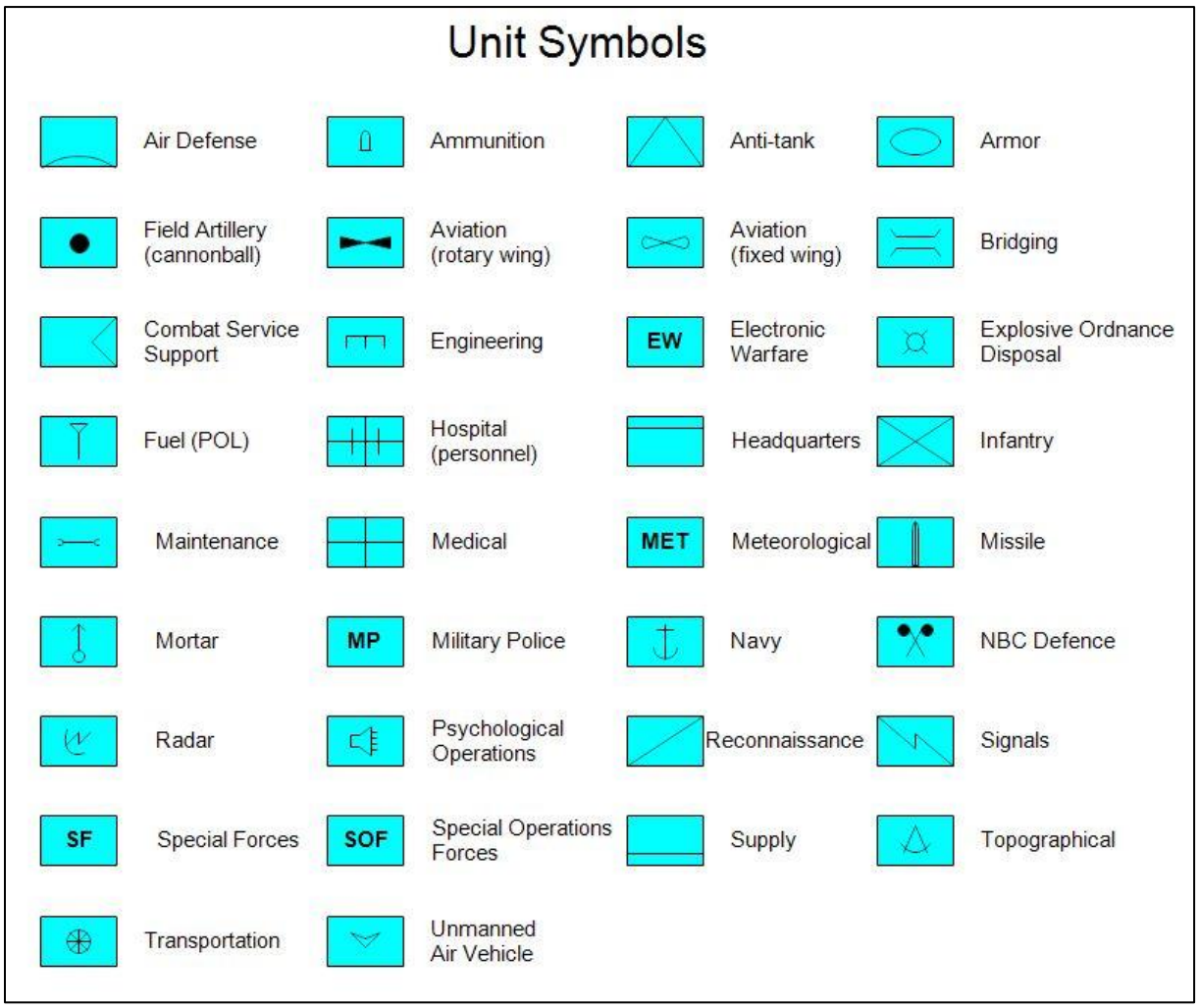
Vergleichen und Parallelrichten



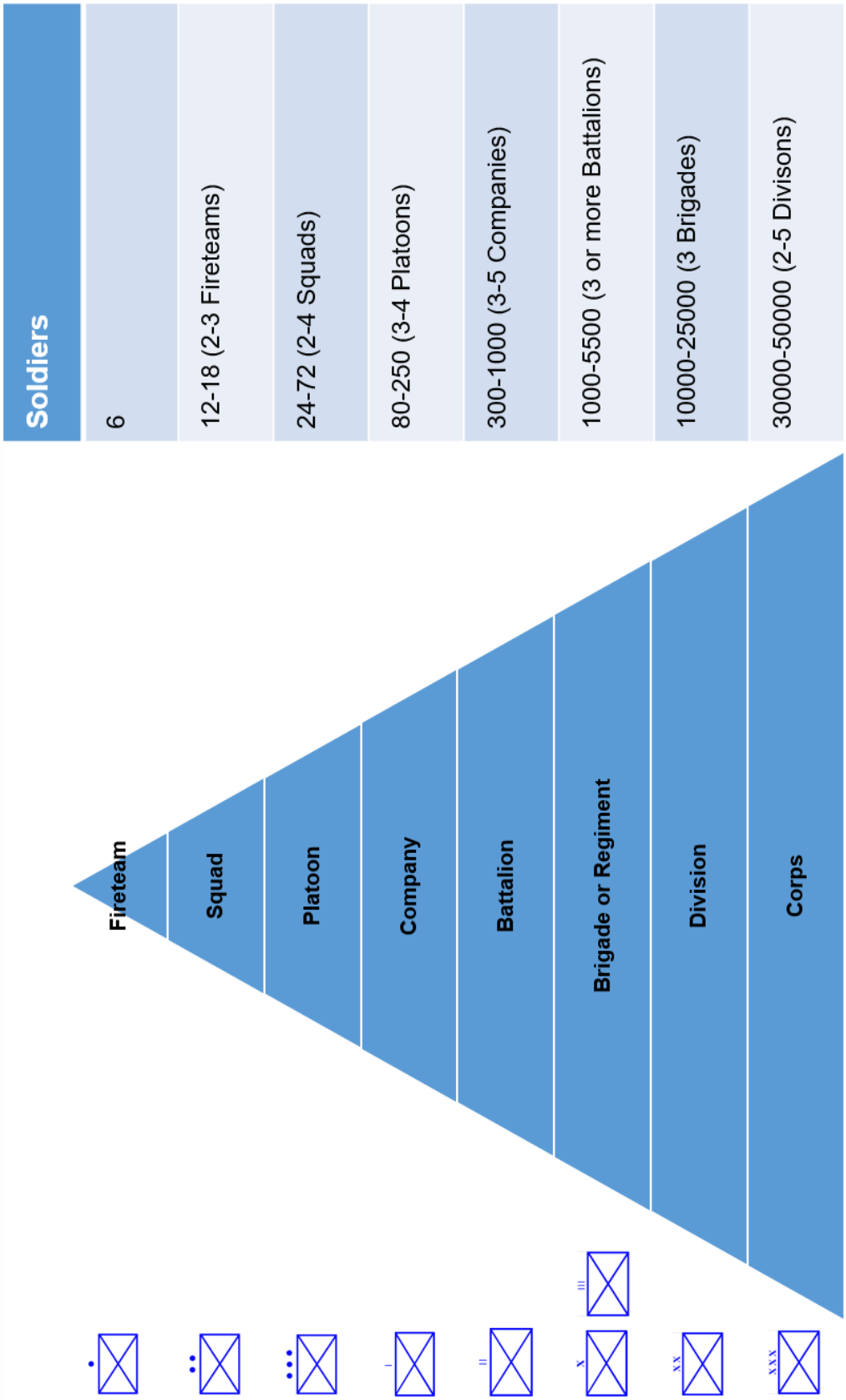
Vergleich von Karte und Gelände

TACTICAL SYMBOLS / TAKTISCHE SYMBOLE





MILITARY STRUCTURE / MILITÄRISCHE GLIEDERUNG

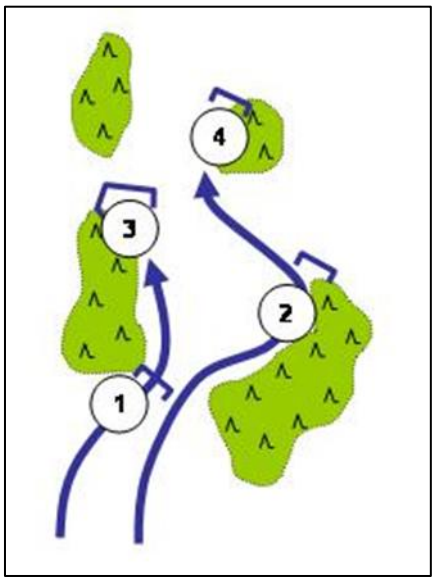


C-TACTICAL TRAINING

ASSAULT TACTICS / ANGRIFFSTAKTIKEN ★

Movement / Überschlagendes Vorgehen:

Wahlweise in Gruppen oder Einzeln. Bei Gruppe Teil 1 deckt, Teil 2 bewegt und so weiter.



Bei Einzeln bewegt sich der Letzte Mann an vorderste Position und so weiter (reverse center peel).

Wird angewendet, wenn hohe Sicherheit nötig ist oder akuter Feindkontakt bevorsteht oder schon besteht.

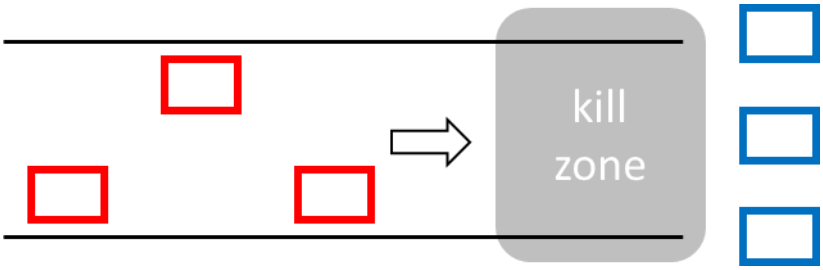
Ambush / Feuerhinterhalt ★

Eine vorbereitete Position im Verborgenen um den Gegner zu überraschen. Wichtig ist Deckung und zeitgleicher Start des Beschusses.

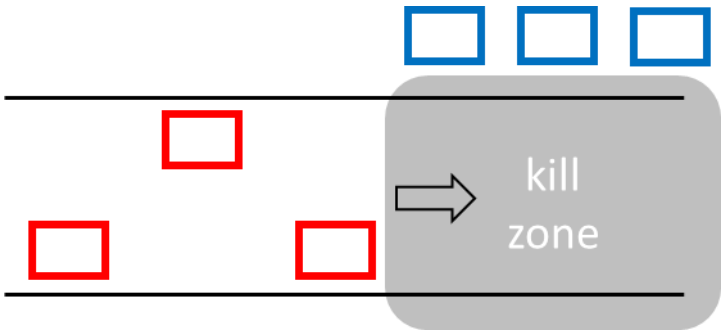
How to survive an ambush – Wie überlebe ich einen Hinterhalt

Es gibt 3 Arten von Hinterhalten:

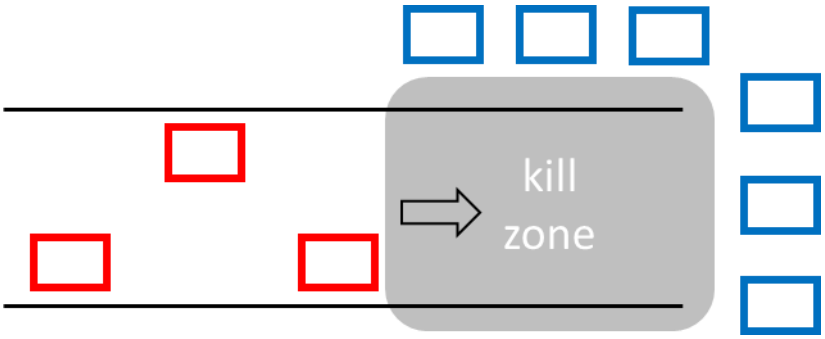
Point ambush



Alley ambush



L shaped ambush



Wo platziere ich einen Hinterhalt?

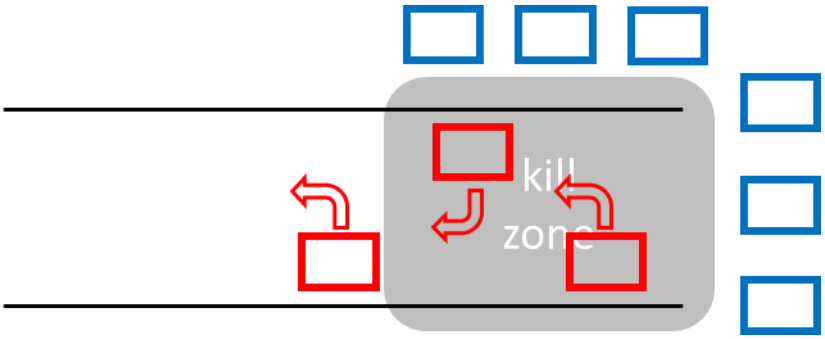
Das Studium der Karte offenbart geeignete Orte. Die eigenen Kräfte müssen so lange wie möglich unentdeckt bleiben und ein freies Schussfeld haben. Der Gegner sollte in einem Bereich mit möglichst wenig Deckung überrascht werden.

Erwarte Hinterhalte wo Du sie legen würdest!

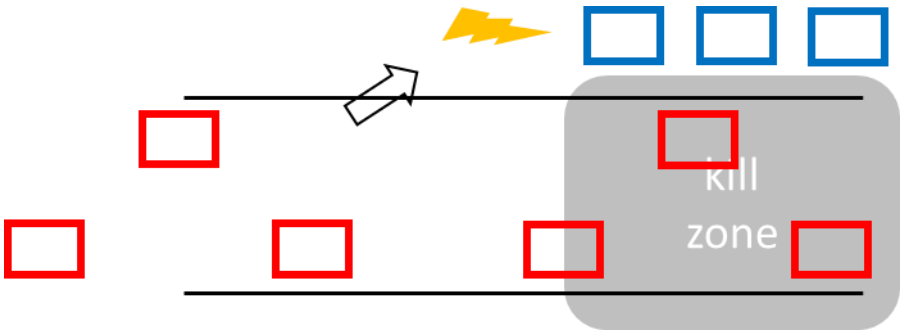
Reaktionsmöglichkeiten

Grundsätzlich ist bei Kontakt das Feuer zu erwidern und Deckung zu suchen sowie Hand- und Rauchgranaten einzusetzen.

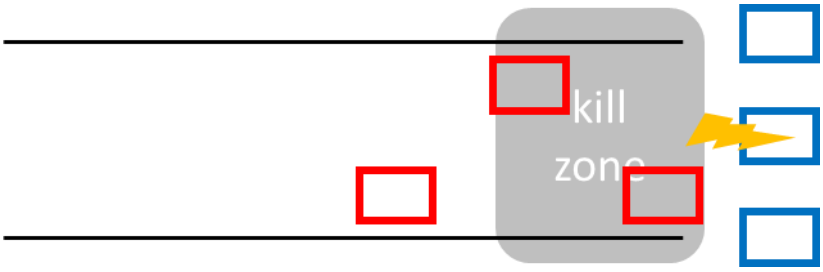
Breaking contact – geordneter Rückzug aus der *kill zone* wenn der Gegner überlegen ist.



Flanking – Rückwärtiger Teil des Teams oder zweites Team greift den Hinterhalt von der Seite an (Flanking).

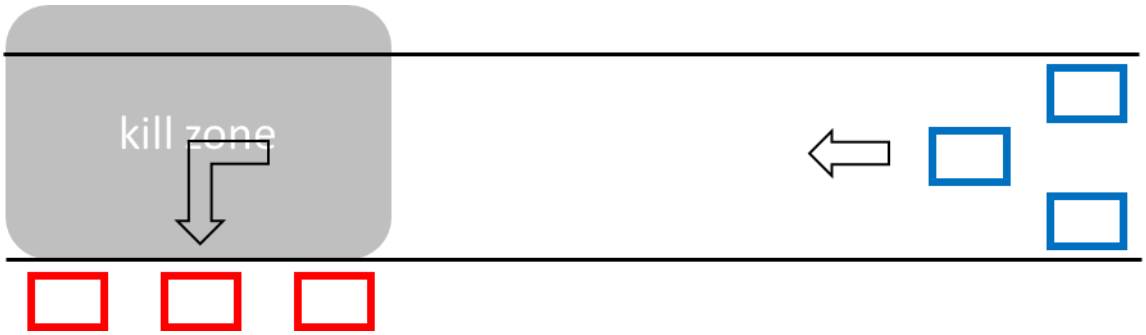


Assault through – Gegnerische Linien durchbrechen um *kill zone* zu verlassen wenn das eigene Team überlegen ist.

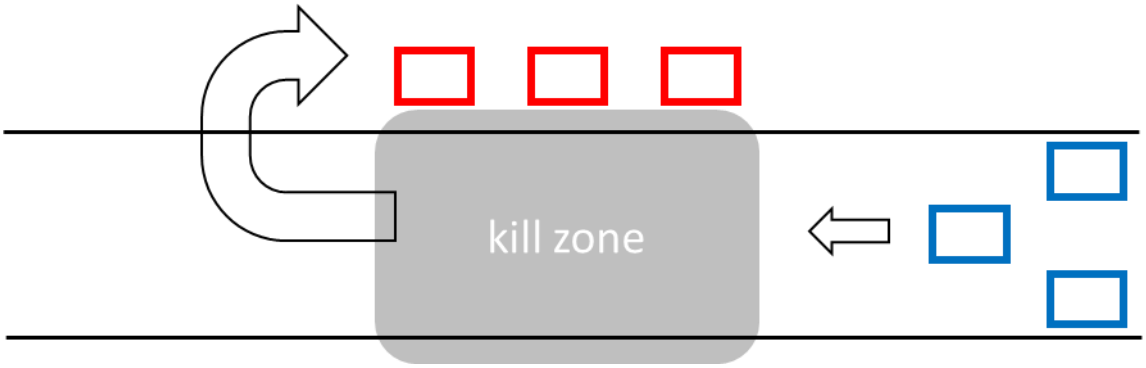


Ambush - Lege einen Hinterhalt aus der Rückzugsbewegung falls der Gegner folgt.

- **Dogleg** – Rechtwinklig vom Fluchtweg abweichen

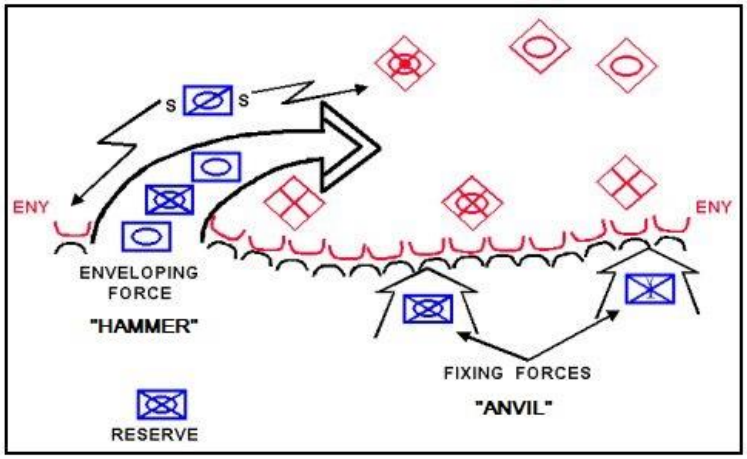


- **Fishhook** – In einer Kurve vom Fluchtweg abweichen



Hammer and Anvil / Hammer und Amboss:

Die Hammer und Amboss-Taktik beinhaltet den Einsatz von zwei starken Kräften. Eine um den Feind zu binden und die Andere um ihn mit einem Umgehungsmanöver zu zerschlagen oder zu besiegen.
Dies kann einen Frontalangriff der eher statischen Kraft (Amboss) beinhalten. Die eher mobile Kraft (Hammer) umgeht den Feind und greift ihn von hinten oder von der Flanke aus an um den entscheidenenden Schlag auszuführen.



Der Amboss ist dabei kein blosses Ablenkungsmanöver sondern eine wesentliche Kraft, die den Feind stark trifft, ihn bindet und seine Kräfte schwächt.
Der Hammer ist erfolgreich, weil der Amboss den Feind schwächt und so verhindert, dass er sich auf neue Situation in seinem Rücken oder seiner Flanke einstellen kann.

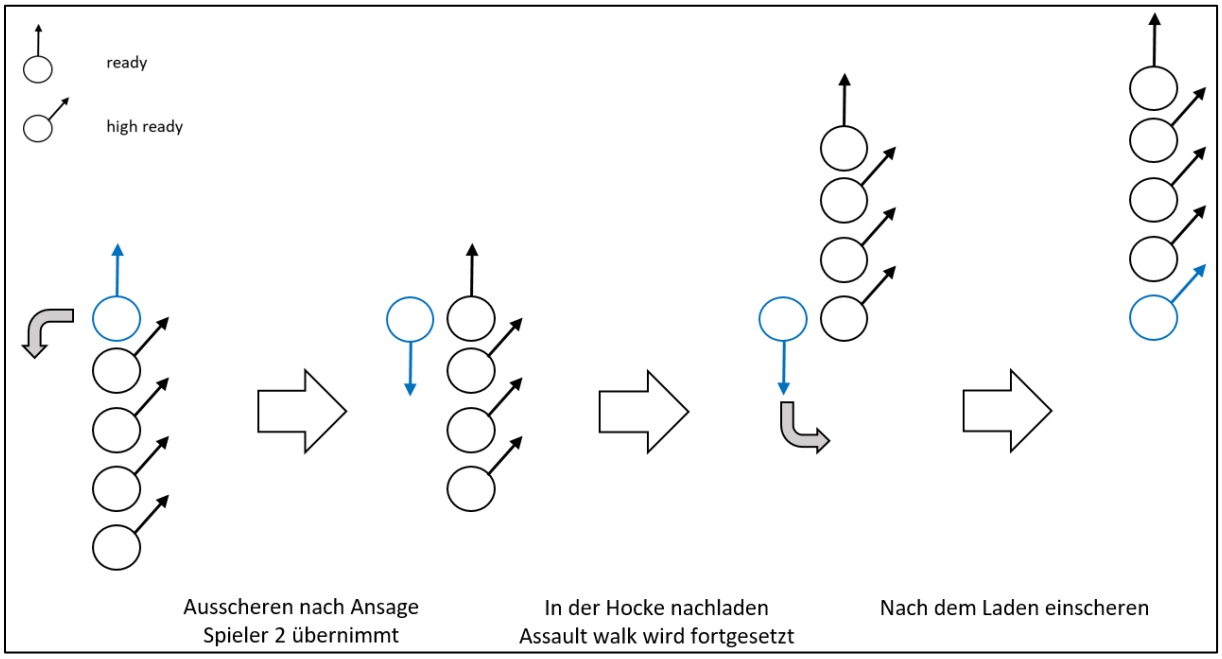
Wichtig ist das der Hammer genügend Vorlaufzeit bekommt um eine Position zu erreichen und vorbereiten zu können. Aktive Kommunikation ist entscheidend. Der Amboss sollte erst aktiv treiben sobald der Hammer meldet, dass Position bezogen worden ist.

Wird angewendet, wenn Feind aufgeklärt worden ist und gezielt bekämpft werden soll. Kartenmaterial ist notwendig dafür.

Assault walk

Der assault walk (Angriffslauf) ist eine Angriffsformation bei der zügig auf den Gegner zugegangen wird, während er mit Feuer niedergehalten wird. Sie eignet sich zum Ausschalten einer einzelnen, klar definierten gegenerischen Stellung.

Beim assault walk bildet sich eine Reihe von 2 oder mehr Spielern dicht hintereinander. Der erste Spieler ist in *ready* Position, die Folgenden in *high ready* Position.
Die Gruppe bewegt sich zügig auf den Gegner zu und der erste Spieler der Reihe nimmt die Stellung unter Feuer. Muss er nachladen, bricht er links aus der Reihe aus und geht in die Hocke. Das kündigt er mit *load* an. Der zweite Spieler übernimmt sofort den Beschuss der gegnerischen Stellung während die Reihe weiter fortschreitet. Der ausgebrochene Spieler reiht sich nach dem Nachladen am Ende der Reihe wieder ein.



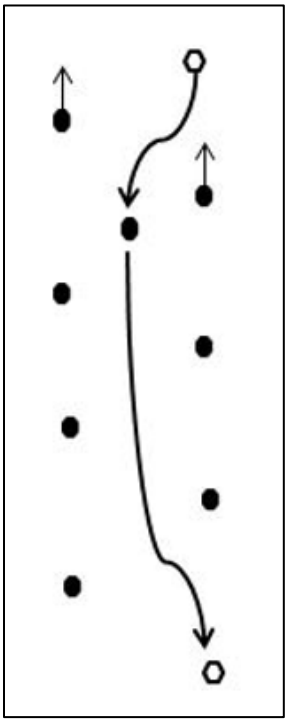
Assault walk

DEFENCE TACTICS / VERTEIDIGUNGSTAKTIKEN ★

Breaking Contact / geordneter Rückzug

Quasi Überschlagenes Vorgehen nach Hinten bzw. in eine befohlene Richtung. Wird bei einem Feindkontakt befohlen den man nicht bekämpfen kann/will und einen Rückzug antritt.

Befehl lautet: „**Breaking Contact nach * ausweichen, Go!**“
* steht für die Richtung (nach Hinten, Rechts, Links etc.)



Center peel

V-Stellung beziehen

Durch Breaking Contact wird auf eine bessere zu verteidigende Stellung zurückgezogen. Diese Stellung sollte genug Deckung bieten.
Wichtig ist es eine dem Gelände angepasste und unter Ausnutzung der Deckung günstige Formation zu wählen.

TACTICAL ELEMENT (EN)

- Definition: Group of operators applying tactics.
- The smallest tactical element is the buddy pair. A single operator cannot apply tactics.
- A fire team can be divided in buddy pairs.
- Each buddy is expected to assist his or her partner both in and out of combat.

TAKTISCHES ELEMENT (DE)

- Definition: Gruppe von Soldaten die Taktiken anwenden.
- Das kleinste taktische Element ist das buddy pair. Ein einzelner Soldat kann keine Taktiken anwenden.
- Ein fire team kann in buddy pairs aufgeteilt werden.
- Von jedem buddy wird erwartet, dass er seinen Partner unterstützt – im Gefecht und auch ausserhalb.

BASICS (EN)

- Scan allotted sector, S shape scan pattern, left-center-right / near-middle-far
- Look through foliage, not at it
- Avoid reflections
- No fast movement, „bird head“
- SLLS – Stop-Look-Listen-Smell
- Use shadows
- Cover vs. Concealment
- Shoot – suppress enemy
- Suppressive fire – need to be accurate – In contact: Ammo = time!
- Communicate – ‘move’ / ‘moving’ - ‘out’ / ‘back in’ - ‘man down’ (casualty)
- Slow is fast : Slow is smooth – Smooth is fast

GRUNDLAGEN (DE)

- Überwache den zugeteilten Sektor, lass den Blick in “S”-Form schweifen, links-mitte-rechts / nah-mitte-fern
- Schau durch das Blattwerk, nicht darauf
- Vermeide Reflektionen
- Keine schnellen Bewegungen „bird head“
- SLLS – Stop-Look-Listen-Smell / Stop-Schau-Höre-Rieche
- Verwende Schatten
- Deckung vs. Versteck
- Schiessen = Feind niederhalten
- Unterdrückungsfeuer muss präzise sein – **Im Gefecht: Munition = Zeit!**
- Kommuniziere was Du tust – ‘move’ / ‘moving’ - ‘out’ / ‘back in’ - ‘man down’ (casualty) etc.
- Langsam ist schnell: Langsam ist präzise – Präzise ist schnell

Wer nicht schiesst lädt - Wer nicht lädt läuft - Wer nicht läuft stirbt.

	Movement	Formations	Communication
1	Marsch - 3 Geschwindigkeiten	File	Kontaktaufnahme
2	Rally point / Sammlen (360° Sicherung)	Double file	Medic / Sanitäter
3	Prone / In Deckung gehen (liegend)	Line	Ammo / Muni
4	Freeze / Stop (abknien)	Vee	Hören
5	Cover / Deckung geben	Wedge	Schauen
6	Breach / Eindringen	Echelon	Door / Tür
7	Attack / Sturmangriff	Diamond	Window / Fenster
8			Enemy / Feind
9			Tierischer Feind
10			Sniper / Scharfschütze
11			Gas
12			Arrest / Festnehmen
13			Hostage / Geisel
14		Cease fire one/both sides / Feuer einstellen	Pistole
15		Artillery fire / Artilleriefeuer	Gewehr
16		Quiet / Leiser	Shotgun
17		Handgrenade / Handgranate	Kill

Schiesspositionen

- Stehend / Standing
- Kniend / Kneeling
- Liegend / Prone

Carrying Position

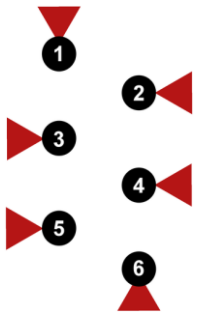
- Ready
- High Ready
- Low Ready

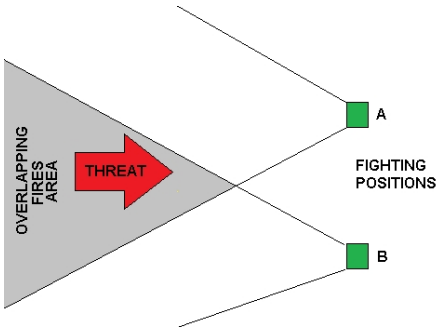
Shooting drills

- Mag wechsel
- Seitenwechsel recht ⇔ links
- Waffenwechsel Langwaffe ⇔ Kurzwaffe
- Ablauf Pistole ziehen

Formationen

- Orientierung des Wirkungsfeuers
- Überlappende Schussbahnen / Vermeide „friendly fire“
- Sicherungsbereiche
- Bevorzugte Move-movement variante / Vorgehen an Verzweigungen





FORTBEWEGUNG

High crawl

Schnellere Gangart im Liegen

Low crawl

Niedrigste aber langsamste Gangart

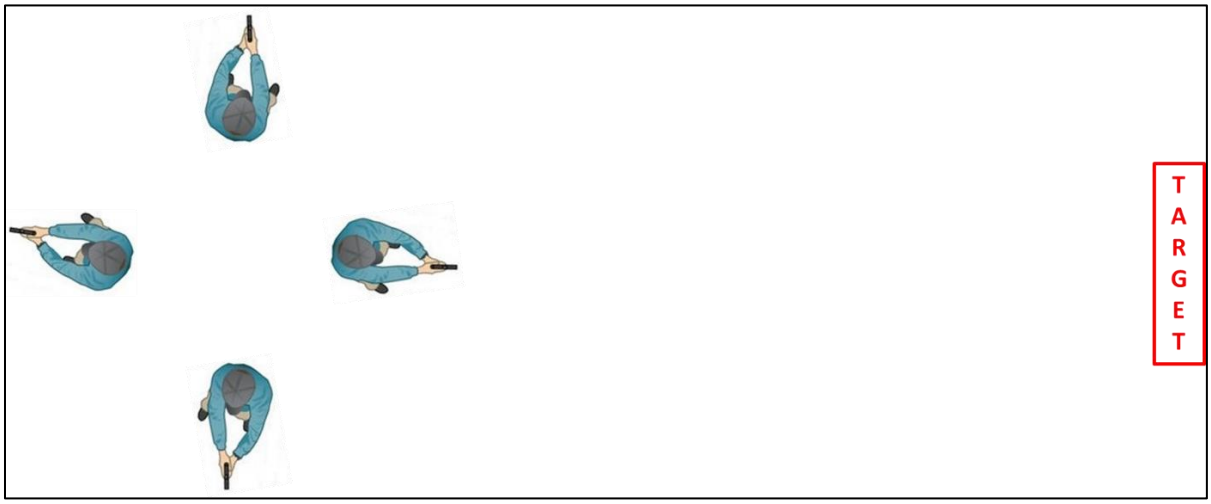
Waffennutzung

- Wirkungsfeuer
- Unterdrückungsfeuer
- Starke vs. schwache Seite, Seitenwechsel der Waffe
- Nicht zu nah an der Deckung, Mündungsfreiheit beachten

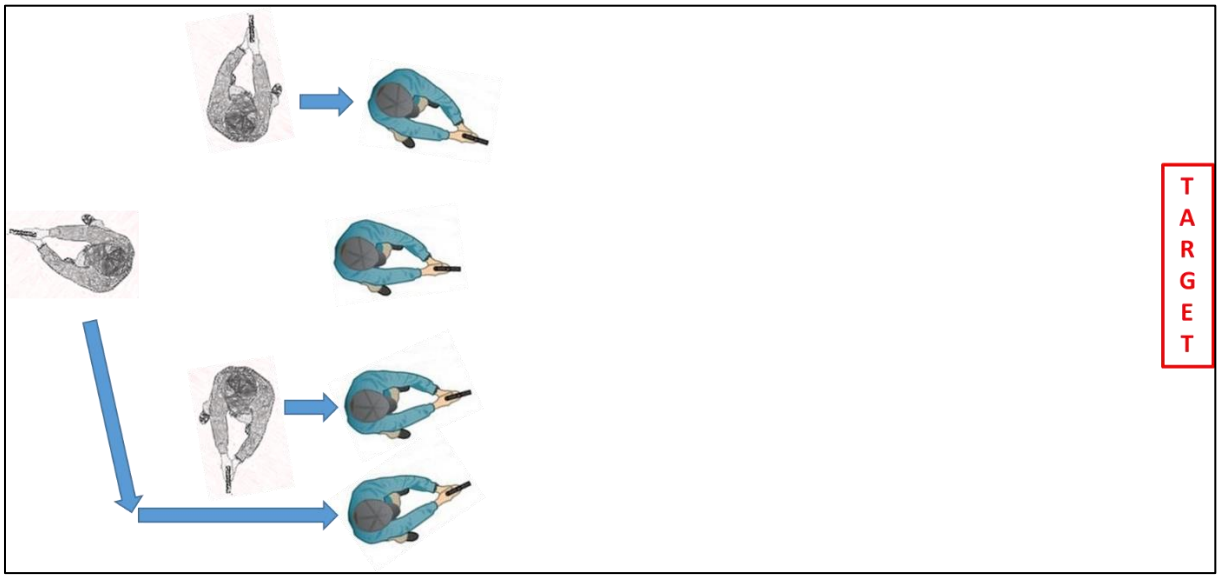
Muzzle before flesh / Earn the shot

Für eine Schussabgabe muss sich die Mündung vor dem Körper des Partners befinden. Der Partner muss im Augenwinkel sichtbar sein um auf dessen Positionswechsel reagieren zu können. Der Schütze muss sich daher bewegen um auf eine Linie mit den Partnern zu kommen. In der Bewegung wird die Waffe abgesenkt um *friendly fire* zu vermeiden. Zugleich wird auf genügend Abstand oder Körperkontakt (Chicken wing) geachtet.

Position 1



Position 2



Closed Quarter Battle (CQB)

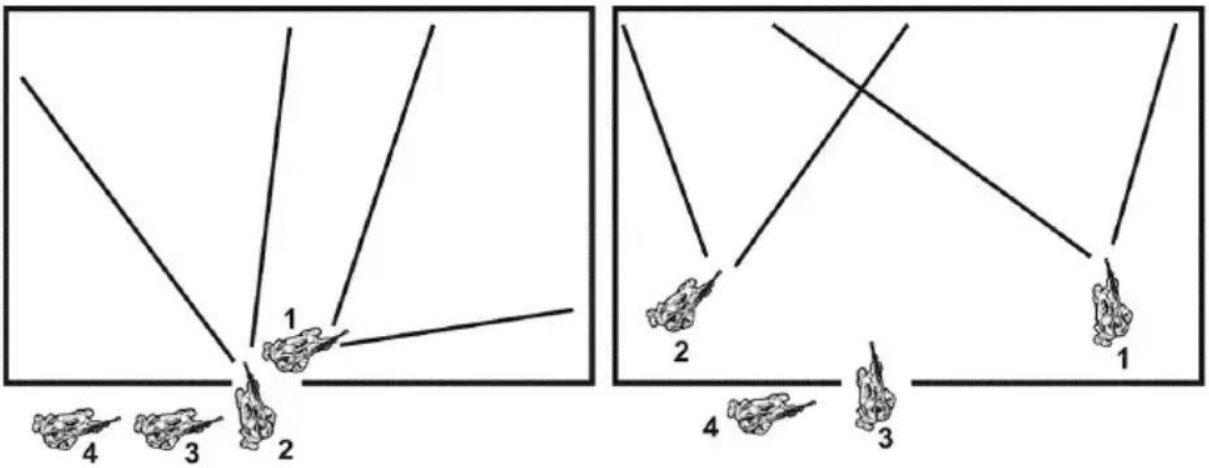
Im Häuserkampf (CQB = Closed Quarter Battle) muss Raum für Raum gesichert werden. Zwei völlig verschiedene Vorgehensweisen.

1. US Army handbook – Enter and clear a room

Bei dieser Methode dringt ein clearing team von 4 Mann, den Überaschungseffekt ausnutzend, möglichst schnell in den Raum ein um ihn zu dominieren. Bei Gebäuden sichert ein zweites Team den Aussenbereich.

Vor dem Betreten kann eine Hand- oder Blendgranate in den Raum geworfen werden.

Die ersten zwei Personen betreten den Raum möglichst zeitgleich. Die erste Person wählt den Weg (rechts/links) und bewegt sich in die Raumecke. Dabei werden Bedrohungen ausgeschaltet. Die folgenden Personen gehen abwechselnd in die jeweils andere Richtung und rücken ebenfalls bis zu einer Ecke auf.

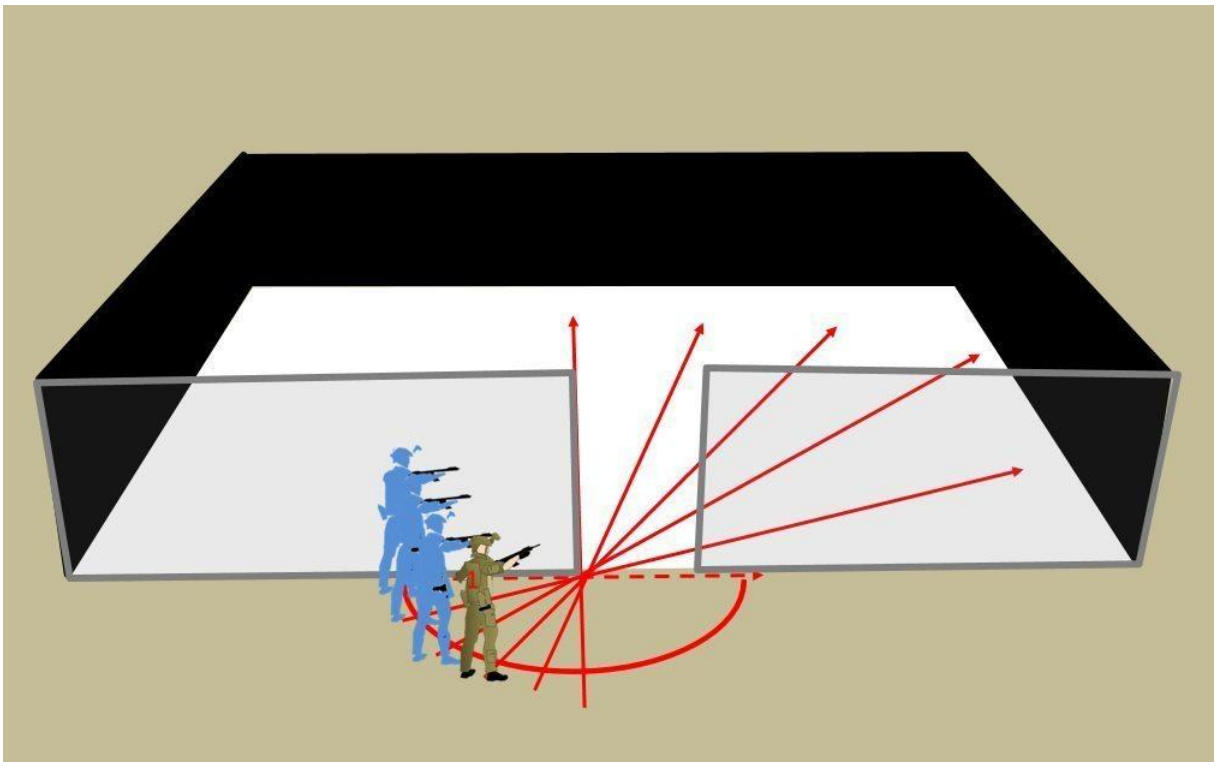


Die vierte Person bleibt innen am Eingang und sichert den Rückzug.

2. Project Gecko - „Slicing the pie“

Bei dieser Methode wird der Raum von aussen aufgeklärt. Dabei wird der Türrahmen als Deckung genutzt. Auf diese Weise wird der Gefahrenbereich für das clearing team auf ein Minimum reduziert und der Raum für den potentiellen Gegner Schritt für Schritt verkleinert.

Für eine ausführliche Erklärung ist auf das Anschauungsmaterial unten verwiesen.



Mindestens 1 m Abstand von Ecken und Türrahmen halten!

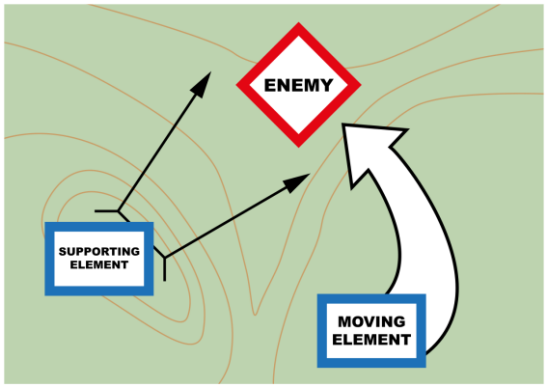
Anschauungsmaterial (Englisch)

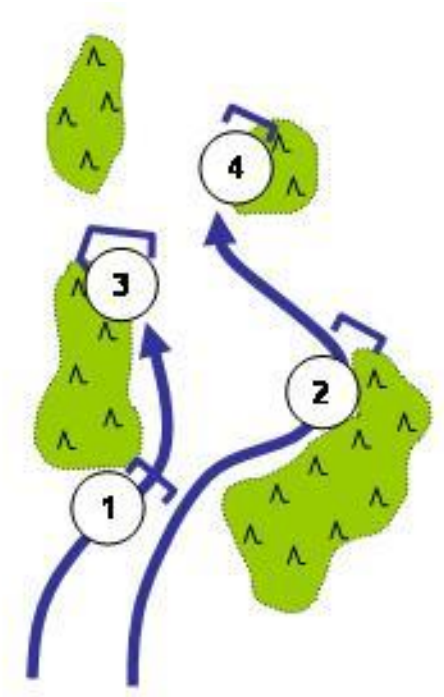
Pro’s Guide to CQB 1-7:

https://www.youtube.com/watch?v=tam5y2qREkk&list=PLOv4gE-dhrTBknVIi9Ey8B7Anx80C21n7

Bewegung

- Bounding overwatch (Angriffs- vs. Unterstützungsteam)
- Identifiziere nächste Deckung
- Bewegen während Partner Deckung geben
- Rush (I'm up - they see me – I'm down), 3 Sekunden laufen





Battle Drills - Übersicht

- BD 2 – Reaktion auf Feindkontakt (RTR, 3D), Entscheidungsbaum
- BD 1 – Flankenangriff (**grün**)
- BD 3 – Feindkontakt brechen, Center peel vs. Side peel (**rot**)
- BD 4 – Feind überrennen, Variationen (**blau**)

- California = Links
- New York = Rechts

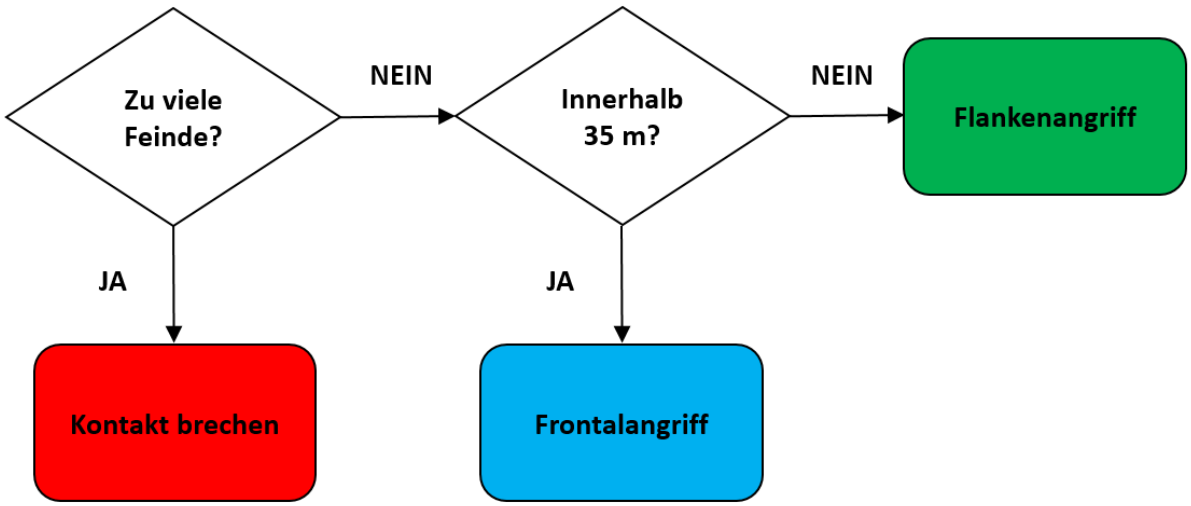
Battle Drills - BD 2 – Reaktion auf Feindkontakt

KONTAKT

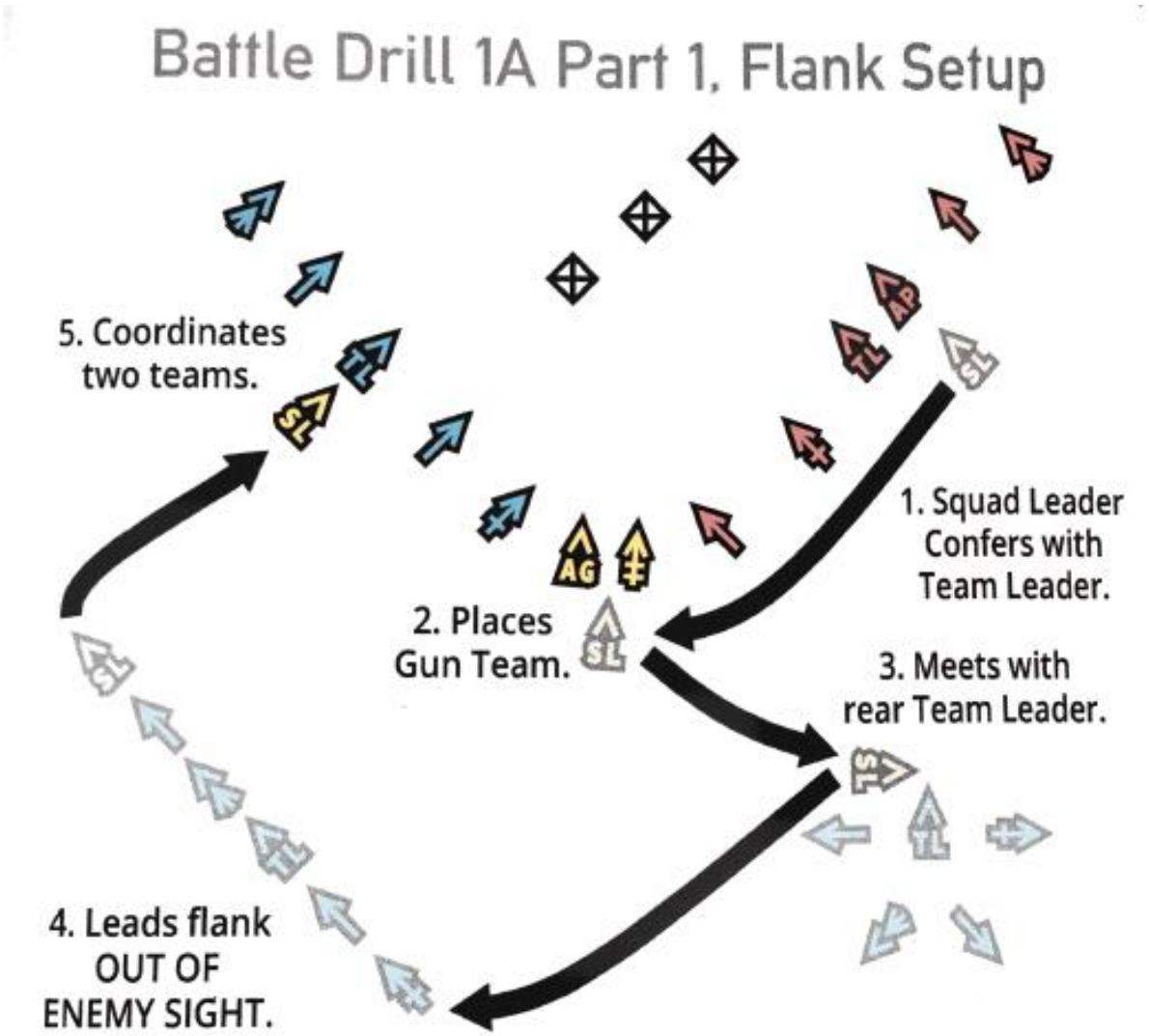
- **RTR –** Zurückschiessen - in Deckung gehen – gezielt zurückschiessen
- **Feind lokaisieren** - 3D report
- **Feuergefecht gewinnen** – Feind unterdrücken, Initiative zurückgewinnen
- **Angriff** – 2 (3) Taktische Elemente - Angriff, Unterstützung, (Reserve), Flanke nutzen
- **Reorganisation** – In der feindlichen Position festsetzen, 360° Sicherung
- **(L)ACE report** – (Liquid), Ammo, Casualties, Equipment / (Flüssigkeit), Munition, Verluste, Ausrüstung

Munition = Zeit unter Feuer

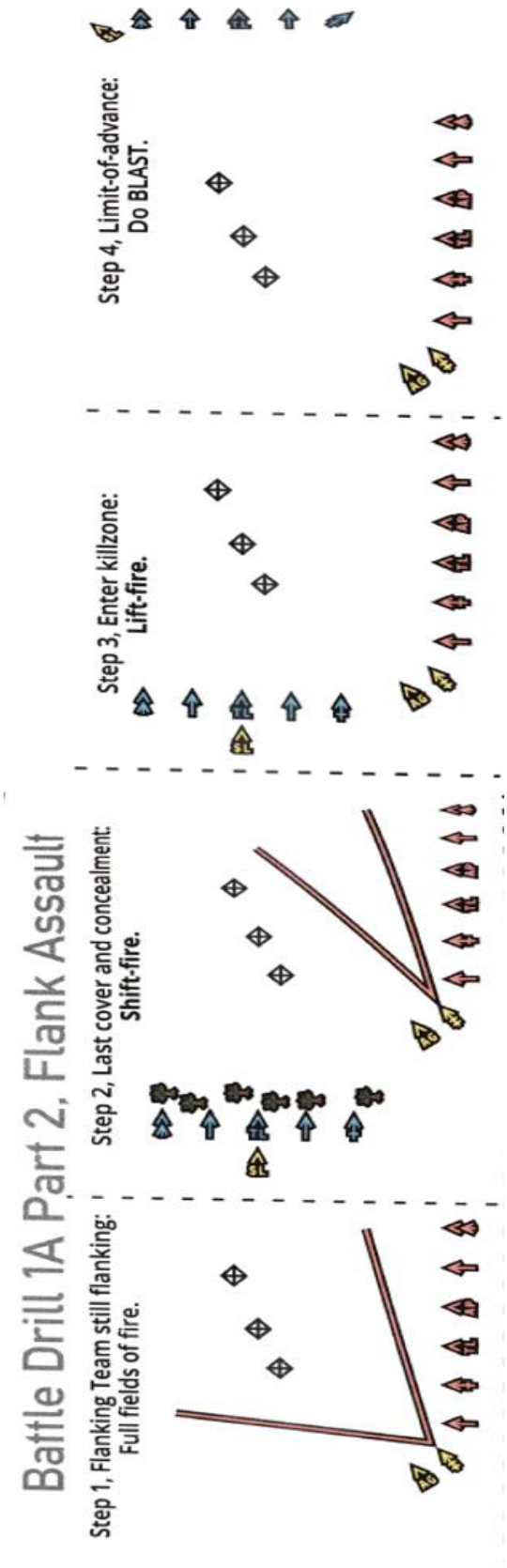
Battle Drills - Entscheidungsbaum



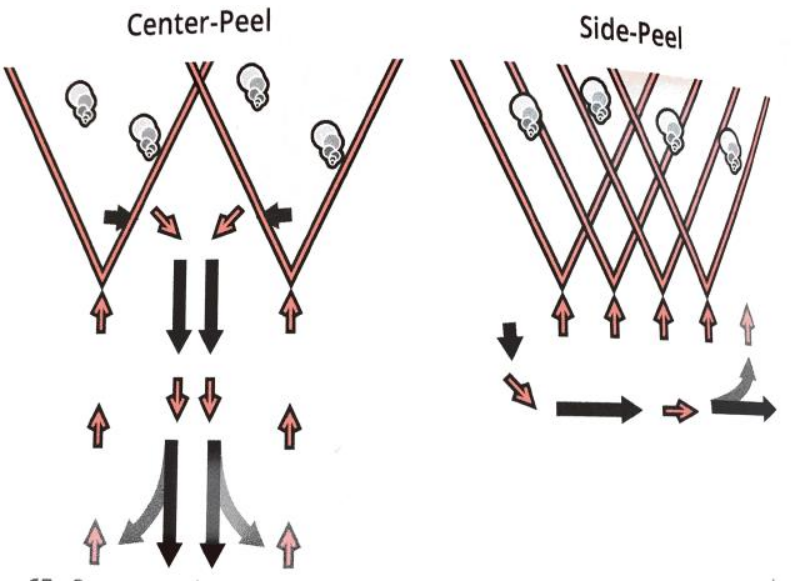
Battle Drills - BD 1 – Flankenangriff (grün)



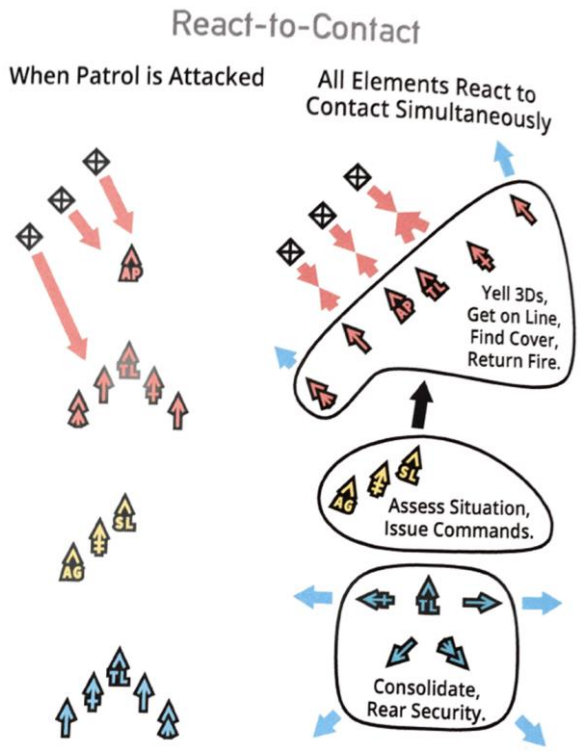
Battle Drills - BD 1 – Flankenangriff (grün)



Battle Drills - BD 3 – Feindkontakt brechen, Center peel vs. Side peel (rot)



Battle Drills - BD 4 – Feind überrennen, Variationen (blau)



D–MEDIC TRAINING

FIRST AID / ERSTE HILFE ★

Grundlagen

1. Eigensicherung/Unfallort absichern
2. Übersicht verschaffen - Alarmieren
3. Verletzen ansprechen
4. Bewusstsein / Atmung / Kreislauf prüfen

Gesundheitliche Probleme die im Feld auftreten können ★

1. Dehydration – Wassermangel

Was ist eine Dehydration?
Von Dehydration oder Dehydrierung spricht man, wenn es im Körper zu einem Flüssigkeitsmangel kommt, wenn also über einen längeren Zeitraum mehr Flüssigkeit abgegeben als zugeführt wird. Dieser Mangel führt zu Störungen des Wasserhaushalts und kann schwerwiegende Folgen haben. Der Grund: Unser Körper besteht, je nach Alter, zu 55-70 % aus Wasser. Darin gelöst: Elektrolyte wie Natrium, Calcium oder Magnesium, die grundlegend für Stoffwechselprozesse sind. Über unser Blut – das zu 90 % aus Wasser besteht – werden diese durch den Körper transportiert, ebenso wie zum Beispiel der überlebenswichtige Sauerstoff. Mit zunehmendem Wassermangel dickt das Blut ein, die Fließgeschwindigkeit verringert sich, was wiederum die Versorgung mit Sauerstoff und Nährstoffen einschränkt. Um Flüssigkeit zu sparen, wird die Ausscheidung über die Nieren eingeschränkt, wodurch mehr Giftstoffe im Körper verbleiben. Ein Flüssigkeitsdefizit wirkt sich also auf viele Körperfunktionen und Organe aus.

Ursachen
Unser Körper verliert kontinuierlich Wasser, durch Ausscheidung, Schwitzen oder die Atemluft. Bei normalem Trinkverhalten kein Problem. Dehydration droht bei Verlusten, die über das normale, alltägliche Maß hinausgehen. Bei gesunden Menschen gehören zu den häufigsten Ursachen sicherlich hohe Temperaturen und sportliche Betätigung. Hier ist Schwitzen der entscheidende Faktor. Durch die Schweißabgabe kühlt sich unser Körper herunter – und benötigt dafür Wasser. Beim Sport 0,5 bis 1 Liter pro Stunde bei mittlerer Intensität, bis zu 3 Liter bei hohen Anstrengungen. Auch Krankheiten, insbesondere Durchfall, können schnell zu Dehydration führen. Ebenso bestimmte Medikamente, wie zum Beispiel Blutdrucksenker, welche die Ausscheidung über die Nieren beschleunigen. Verletzungen mit hohem Blutverlust oder großflächige Verbrennungen gehen ebenfalls mit Dehydrierungen einher, falls sie nicht entsprechend behandelt werden.

Symptome

Das erste Anzeichen, dass unser Körper Flüssigkeit braucht, ist – wenig überraschend – ein **Durstgefühl und trockene Schleimhäute im Mund**. Auch eher **dunkel gefärbter Urin** gehört zu den frühen Hinweisen. Schon 1 bis 2 Prozent zu wenig Wasser können zu **Kopfschmerzen, Müdigkeit, Konzentrationsstörungen und Schwindel** führen; typischen Symptomen fortschreitender Dehydration. **Verwirrtheit, Herzrasen oder Muskelkrämpfe und -zittern** deuten schon auf einen kritischen Flüssigkeitsmangel hin.

Eine einfache Möglichkeit, Dehydration bei sich selbst oder auch anderen, insbesondere älteren Personen festzustellen, ist der **Hautfalten-Test**, bei dem man die Haut auf dem Handrücken oder Unterarm zu einer Falte zusammendrückt. Geht diese nicht innerhalb weniger Sekunden zurück, besteht vermutlich ein Flüssigkeitsdefizit im Körper.

Ärztliche Behandlung nötig?

Spätestens bei schweren Symptomen wie Muskelkrämpfen, Herzrasen, Verwirrtheit oder gar Ohnmacht muss der Rettungsdienst unbedingt alarmiert werden. Es besteht akute Gefahr und auch Folgeschäden drohen. Gesunde Menschen können Dehydration in ihren frühen Phasen durch entsprechende Flüssigkeitszufuhr problemlos in den Griff bekommen. Bei Kleinkindern, älteren oder durch Krankheit geschwächten Personen sollte auch in früheren Stadien eine Ärztin oder ein Arzt konsultiert werden.

Massnahmen

Das A und O bei und zur Vorbeugung von Dehydration ist die **ausreichende Zufuhr von Flüssigkeit**. Als Faustformel für den Alltag gilt: mindestens 35 Milliliter Wasser pro Kilogramm Körpergewicht. Hierunter fällt auch die Flüssigkeit, die wir über die Nahrung wie zum Beispiel Obst und Gemüse aufnehmen. 1,5 bis 2 Liter Wasser sollten wir aber auf jeden Fall über den Tag verteilt zu uns nehmen. Bei Hitze und körperlicher Anstrengung eher das Doppelte und mehr. Hierbei gilt: **Wenn Durst einsetzt, ist es höchste Zeit.** Gerade mit zunehmendem Alter können wir uns auf dieses Signal nicht mehr verlassen, da das Durstgefühl nachlässt. Besser ist es, in regelmäßigen Abständen zu trinken. **Leitungs- oder Mineralwasser und ungesüßter Tee** sind dafür ideal. Bei starkem Flüssigkeitsverlust durch Schwitzen sollten auch Zucker und Mineralstoffe aufgenommen werden, beispielsweise über **Saftschorlen oder isotonische Getränke**.

2. Hypoglykämie - Unterzucker

Was ist eine Hypoglykämie?
Von Hypoglykämie spricht man, wenn der Blutzuckerwert unter 60 mg/dl beziehungsweise unter 3,3 Millimol pro Liter Blut sinkt. Bei Gesunden liegt der Blutzuckerspiegel zwischen 60 und 140 Milligramm Zucker pro Deziliter Blut (mg/dl) beziehungsweise 3,3 bis 5,5 Millimol pro Liter (mmol/l). Diese Werte schwanken abhängig von der Nahrungsaufnahme und körperlichen Aktivität. Jeder Mensch reagiert unterschiedlich auf niedrige Blutzuckerwerte, deshalb werden unterschiedliche Schwellenwerte für eine Unterzuckerung angegeben.

Ursachen
Folgende Ursachen können eine Unterzuckerung bei Personen ohne Diabetes auslösen:
starke körperliche Anstrengung ohne ausreichende Nahrungszufuhr, chronische Lebererkrankung, insulinproduzierender Tumor, schnelle Magenentleerung (Dumping-Syndrom) aufgrund einer Magenverkleinerung oder –entfernung, Fruktose-Intoleranz, Funktionsschwäche von Hormonorganen, wie zum Beispiel Nebenniere, erheblicher Alkoholgenuss am Vorabend.

Symptome
Symptome einer leichten Unterzuckerung sind:
Heißhunger, Übelkeit und/oder Erbrechen, Zittern, Unruhe und/oder Angst, Schweißausbruch, Kopfschmerzen, Schwäche, Nervosität, Verwirrtheit.

Symptome einer schweren Unterzuckerung sind:
Störungen des Sehens, Sprechens oder Riechens, Konzentrationsschwierigkeiten, aggressives Verhalten, Verwirrtheit, Krampfanfälle, Bewusstlosigkeit.

Je tiefer und schneller der Blutzucker sinkt, desto mehr und ausgeprägter äußern sich die Symptome.

Ärztliche Behandlung nötig?
Spätestens bei schweren Symptomen wie Störungen des Sehens, Sprechens oder Riechens, Konzentrationsschwierigkeiten, aggressives Verhalten, Verwirrtheit, Krampfanfälle, Bewusstlosigkeit muss der Rettungsdienst unbedingt alarmiert werden. Es besteht akute Gefahr und auch Folgeschäden drohen.

Massnahmen
Eine Unterzuckerung kann sich bei Diabetikern und Diabetikerinnen schnell zu einem medizinischen Notfall entwickeln. Deshalb sind eine rasche Behandlung und Anhebung des Blutzuckerspiegels sehr wichtig. Am besten eignet sich dafür **Traubenzucker (Glucose)**. Ist der oder die Betroffene bei Bewusstsein, sollte die Glucose über die Nahrung aufgenommen werden. Ist die Person jedoch bewusstlos, kann sie nicht mehr schlucken – für diesen Notfall ist ein sogenanntes Glukagon-Notfallset sinnvoll, das vom Arzt oder von der Ärztin verordnet werden kann. Glukagon ist ein Hormon, das aus der Leber Glucose freisetzt. Im Notfall kann auch ein Laie die Spritze in das Fett oder Muskelgewebe spritzen. Bei Symptomen einer leichten Unterzuckerung sollten Betroffene sofort Kohlenhydrate zu

sich nehmen. Es eignen sich vor **allem Traubenzucker, Würfelzucker und zuckerhaltige Limonade wie Cola.**

Was tun im Notfall?
Ist die betroffene Person bewusstlos oder sind schwere Unterzuckerungssymptome erkennbar, muss die Person in eine stabile Seitenlage gebracht und ein Arzt oder eine Ärztin gerufen werden. Gibt es ein Glukagon-Notfallset, injizieren Sie die Spritze sofort in Fett oder Muskelgewebe. Ein Arzt oder eine Ärztin kann eine hochprozentige Glucoselösung direkt in die Vene spritzen, meist wird dann noch über einen Tropf weiter Glucose zugeführt, bis ein ausreichender Zuckerspiegel erreicht ist.

Unterzuckerung auch bei Gesunden?
Während sich Menschen mit Diabetes dem Risiko einer Unterzuckerung bewusst sind und sie auch über die typischen Symptome informiert werden, kann dieser Zustand auch bei Gesunden oder bei Menschen mit anderen Erkrankungen auftreten. Das ist aber eher selten.

3. Hitzschlag

Was ist ein Hitzschlag?
Bei einem Hitzschlag handelt es sich um eine Überwärmung des Körpers auf über 40°C, die durchs Schwitzen alleine nicht ausreichend kompensiert werden kann, sodass das Herz-Kreislauf-System gestört ist, was in einem hypovolämischen Schock und Hirnödemen resultiert. Der Hitzschlag ist eine Form des Hitzeschadens.

Ursache
Zu den Ursachen gehören der längere Aufenthalt in warmer Umgebung oder körperliche Anstrengung mit erhöhter Wärmeproduktion und eine daraus hervorgehende Belastung des Körpers aufgrund hoher Körpertemperaturen. Dabei kann die Wärmeabgabe des Körpers z.B. durch hohe Luftfeuchtigkeit oder unzweckmäßige Kleidung behindert sein. Insbesondere in überhitzten Autos zurückgelassene Kinder sind gefährdet.

Symptome
Durch die starke Temperaturbelastung kommt es dazu, dass der Körper seinen Temperaturhaushalt nicht richtig regulieren kann. So steigt die Körpertemperatur auf über 40°C an, was als Hyperthermie bezeichnet wird. Dies zeigt sich vor allem **im Gesichtsbereich an einer heißen, geröteten und trockenen Haut**. Auch das Herz-Kreislauf-System ist gestört, was in Form einer **Tachykardie (Herzrasen) und einer Hypotonie (niedriger Blutdruck)** gemessen werden kann (Schock). Letztendlich kann es dazu kommen, dass das Gehirn Wasser einlagert und sich so lebensgefährliche Hirnödeme bilden, die mit **Übelkeit, Erbrechen, und Bewusstlosigkeit** einhergehen. Je nach Schwere des Hitzschlages kann es zu **Krampfanfällen und Multiorganversagen** kommen.

Ärztliche Behandlung nötig?
Der Hitzschlag ist ein medizinischer Notfall. Der Patient sollte umgehend intensivmedizinischer Betreuung zugeführt werden. Im Anschluss an die Sicherung der Vitalfunktionen muss primär die Körpertemperatur gesenkt werden. Während des Transportes sollte der Oberkörper hoch gelagert werden, um eine zusätzliche Hirndruckerhöhung zu vermeiden.

Massnamhen
Siehe «Ärztliche Behandlung nötig?»

4. Sonnenstich

Was ist ein Sonnenstich?
Ein Sonnenstich betrifft hauptsächlich den Kopf und die Kopfhaut, beim Hitzschlag ist der gesamte Körper betroffen. Dieser ist nicht mehr in der Lage, die Körpertemperatur zu regulieren. Bei einem Sonnenstich ist die Behandlung in der Regel auf Ruhe, Kühlung und Flüssigkeitszufuhr ausgerichtet.

Ursache
Sind Kopf, Hals und Nacken übermässig der Sonne ausgesetzt, kommt es zu einer Überhitzung. Dieser Wärmestau löst eine Reihe von Reaktionen aus, es kommt zu einer Reizung von Hirnhaut und Hirngewebe. Wenn der Kopf für eine längere Zeit ohne ausreichenden Schutz der Sonne ausgesetzt ist, bei intensiver Sonneneinstrahlung und bei heissem Wetter besteht ein erhöhtes Risiko für einen Sonnenstich.

Symptome
Kopf- und/oder Nackenschmerzen, Geröteter, heisser Kopf, Schwindel und Benommenheit, Übelkeit und Erbrechen.
Eventuell erhöhte Körpertemperatur oder Fieber, Schwäche.

Bei schweren Fällen eines Sonnenstichs können – wenn die Hirnhäute stark gereizt sind – zudem **Nackensteifigkeit, erhöhter Puls und Bewusstseinsstörungen** auftreten. Auch **Bewusstlosigkeit und Schockzustand** kommen vor.

Ärztliche Behandlung nötig?
Bei schweren Symptomen wählen Sie den Notruf. Um weitere Komplikationen zu verhindern, muss ein Sonnenstich angemessen behandelt werden.

Massnahmen
Zeigen sich bei einer Person Anzeichen eines Sonnenstichs, sollten Sie diese **umgehend an einen kühlen, schattigen Ort** begleiten und dafür sorgen, dass sie **viel Flüssigkeit** zu sich nimmt. **Der Kopf sollte erhöht gelagert und mit nassen Tüchern gekühlt werden.**

5. Allergien

Was ist eine Allergie?
Unter einer Allergie oder allergischen Erkrankung versteht man eine Überempfindlichkeitsreaktion des Körpers gegen harmlose, fremde Stoffe. Diese Stoffe, fast immer Eiweissstoffe, z. B. von Pollen, Hausstaubmilben, Tieren, Nahrungsmitteln oder Medikamenten, bezeichnet man als Allergene.

Ursachen
Pflanzen, Insektenstiche, Nahrungsmitteln oder Medikamenten.

Symptome
Eine Allergie kann sich durch unterschiedliche Symptome äußern und in ihrer Intensität stark variieren. Besonders oft sind Augen und Nase betroffen. Aber auch weitere Bereiche des Körpers wie die Haut und der Magen-Darm-Trakt können unter den allergischen Reaktionen leiden. Schleimhäute können anschwellen, Puls und Durchblutung steigen. Häufige Beschwerden sind:

- tränende, juckende, brennende oder geschwollene Augen
- laufende oder verstopfte Nase
- häufiges Niesen
- **Husten**
- **Atemprobleme**
- **Hautreaktionen wie Ausschläge oder Juckreiz**
- Magen-Darm-Probleme wie Blähungen, Darmkrämpfe, Durchfall, Verstopfung
- **Ödeme (Schwellungen etwa der Augenlider oder der Beine)**

Oft macht sich eine Allergie an jenen Körperstellen bemerkbar, die unmittelbaren Kontakt zum Allergen hatten. So führt eine Pollenallergie häufig zu Problemen in Nase, Lungen oder Augen, während Nahrungsmittelallergien auf Magen oder Darm schlagen.

Ärztliche Behandlung nötig?
Die gefährlichste allergische Reaktion und immer ein medizinischer Notfall ist der allergische Schock, auch anaphylaktischer Schock genannt. Zu den Risikogruppen zählen vor allem Menschen mit einer Insektengiftallergie, einer Nahrungsmittelallergie (etwa gegen Erdnüsse oder Meeresfrüchte) oder einer Arzneimittelallergie (zum Beispiel gegen Penicillin**). Der Kontakt mit dem betreffenden Allergen kann bei ihnen zu Blutdruckabfall, Atem- und Kreislaufstillstand führen und somit lebensbedrohlich sein.**

Massnahmen
Insektenstiche sollten schnell **mit feuchten Tüchern gekühlt** werden. Dadurch können Juckreiz und Schwellung meist minimiert werden. Sollte die Haut nach einem Insektenstich dennoch anschwellen, jucken oder schmerzen, kann man **Hydrocortison-haltige Salben auftragen**. Wenn vorhanden **Antihistaminika einnehmen**.

5. Verletzungen - Druckverband

Bei einer Verletzung mit starker Blutung ist schnelles Handeln erforderlich. Während es bei oberflächlichen Alltagsverletzungen wie Schürfwunden meist ausreicht, eine gründliche Wundversorgung durchzuführen, hat die Blutstillung bei größeren oder tieferen Wunden (z. B. Schnitt- oder Stichwunden) mit starker Blutung höchste Priorität. **Da bei stark blutenden Wunden oftmals Arterien oder Venen verletzt sind und es bei hohem Blutverlust zu einem lebensbedrohlichen Schock kommen kann, muss schnell und präzise Erste Hilfe geleistet werden.** Der Druckverband ist in solchen Situationen eine (lebenswichtige!) Notfallmaßnahme, die es zu ergreifen gilt, um die Blutung zu stoppen.

Starke Blutungen müssen möglichst schnell gestoppt werden, da ein großer Blutverlust zum Tode führen kann. Eingeführt wurde der Druckverband 1811 von dem deutschen Orthopäden Johann Georg Heine. Eine neuere, kommerzielle Variante des Druckverbandes ist die sogenannte Israeli-Bandage.

1. Vor Kontamination und Infektionen schützen. Einweghandschuhe tragen.

2. Verletzte Stelle hoch lagern. Dadurch wird die Blutzufuhr zur Wunde verringert.

3. Wenn erforderlich, größere blutzuführende Gefäße ins Wundgebiet abdrücken.

4. Sollten sich Fremdkörper in der Wunde befinden, diese niemals selbst entfernen, sondern warte, bis ärztliche Hilfe eintrifft.

5. Eine oder mehrere frische Kompressen als Wundauflage so auf die Wunde pressen, dass diese vollständig abgedeckt ist.

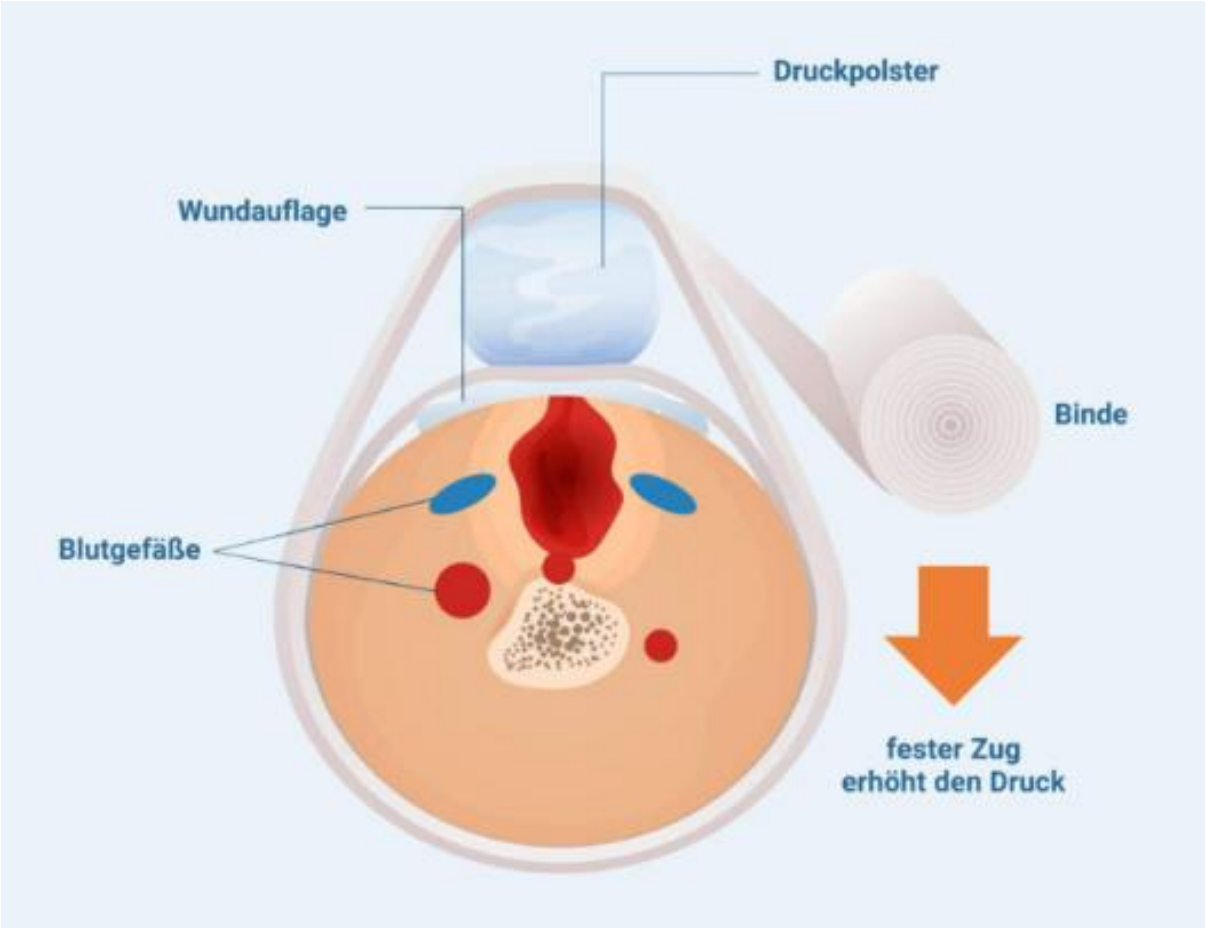
6. Wundauflage fixieren, indem der Körperteil mit einer elastischen Fixierbinde mit leichtem Zug zwei- bis dreimal umwickelt wird. Sie sollte straff sitzen, jedoch nicht zu fest. Einen Teil der Binde für Schritt 9 übrig lassen.

7. Vergewissern, dass der Verband nicht zu fest angelegt ist, damit die Durchblutung des Körperteils nicht beeinträchtigt wird. Ansonsten besteht die Gefahr Gefäß- oder Nervenschäden zu verursachen.

8. Platziere ein Druckpolster auf der Binde, und zwar direkt in dem Bereich, unter dem sich die Wunde befindet. Dafür eignet sich zum Beispiel eine (verpackte!) Fixierbinde.

9. Restliche Fixierbinde mit etwas Zug weiter um den Körperteil wickeln, um das Druckpolster zu befestigen.

10. Sichere das Ende der Binde.



Sollte der Verband durchbluten, einen zweiten Druckverband anbringen. Dazu die Schritte 8 bis 10 wiederholen. Den verletzte Körperteil hochlagern und den Druckverband regelmäßig überprüfen, bis der Notarzt eintrifft. Ein erfolgreich angelegter Druckverband zeigt kein Durchbluten durch das Verbandmaterial, kein Anschwellen und keine Blaufärbung und Stauung des betroffenen Körperteils. Der Puls an Arm bzw. Fuß sollte zu jeder Zeit tastbar sein.

Achtung: Ein Druckverband muss immer so angelegt werden, dass er den verletzten Körperteil umwickelt. Daher sind klassische Druckverbände in der Regel nur bei Wunden an Armen und Beinen möglich. **Lege niemals einen Druckverband am Hals an, da hier die Gefahr besteht, die Atmung oder den Blutfluss zum Gehirn lebensbedrohlich zu beeinträchtigen!** Versuche bei stark blutenden Wunden an Kopf oder Rumpf stattdessen, den erforderlichen Druck auf die Wunde mit der Hand auszuüben.

TACTICAL COMBAT CASUALTY CARE / TAKTISCHE VERWUNDETENVERSORGUNG ★

1. Care Under Fire (CUF)

Erstversorgung unter feindlichem Feuer, im Bereich direkter Gefahr, am Anschlagsort.

- Feuer erwidern und in Deckung gehen. Die Feuerkraft jedes Einzelnen kann entscheidend sein. „Die beste Medizin auf dem Gefechtsfeld ist die Feuerüberlegenheit“
- Die taktische Lage bestimmt das Vorgehen, sowie die weiteren medizinischen Maßnahmen.
- Den Verwundeten auffordern, sich weiter am Gefecht zu beteiligen, falls dies möglich ist.
- Und / oder den Verwundeten anweisen, in Deckung zu gehen und Selbsthilfe-Maßnahmen zu treffen, sofern er dazu in der Lage ist. Bei Bedarf medizinisches Material zuwerfen.
- Nach Möglichkeit verhindern, dass der Verwundete weitere Verletzungen erleidet bzw. der Ersthelfer selbst verwundet wird.

2. Tactical Field Care (TFC)

Erstversorgung außerhalb der direkten Einwirkung des feindlichen Feuers/der Bedrohung oder des Gefahrenbereichs.

- Mit einer erneuten Bedrohungslage ist jederzeit zu rechnen.
- Sicherheit am Versorgungsort (Sicherheitsbereich etablieren).
- Kommunikation mit dem taktischen Führer vor Ort (Anzahl der Vwu, Zeitansatz, weiteres Vorgehen, zur Verfügung stehende Unterstützung etc.).
- Bei mehreren Verwundeten – Triage/Sichtung (Priorisierung der Behandlungsreihenfolge).

Die Untersuchung folgt dem MARCH Algorithmus.

M – massive bleeding (lebensbedrohliche Blutungen)

A – Airway (Atemwegsmanagement)

R – Respiration (Atmung/Brustkorb)

C – Circulation (Blutungen/Kreislauf/Volumen)

H – Head (neurolog. Status / Schädel-Hirn-Trauma)

H – Hypothermie (Weitere Untersuchung, Versorgung, Wärmeerhalt, Antibiose, Überwachung, Dokumentation…)

Blood Sweep

Beim Blood Sweep werden Verwundete aufmerksam auf blutende Wunden untersucht. Dabei wird die Haut des Patienten unter Spannung abgestrichen – systematisch und am ganzen Körper. Auf diese Weise können kritische Blutungen schnell gefunden und gegebenenfalls mithilfe eines Abbindesystems (Tourniquets) gestoppt werden.

Dabei wird ausgehend von den kritischen Stellen (Kopf/Torso) in Richtung unkritischere Stellen (Beine/Arme) gesweept. In dieser Reihenfolge wird auch behandelt.

From head to toe – Treat as you go

3. Tactical Evacuation Care (TEC)

Verwundetenversorgung während des taktischen Verwundetentransports.

- Vor Beginn des Transports sind der Verwundete und das Material auf Transportbereitschaft zu überprüfen:
  - Ist der Atemweg frei bzw. ist die Atemwegssicherung noch suffizient?
  - Sind alle Verbände noch suffizient?
  - Ist die Infusion /der i.v./i.o. Zugang gesichert?
  - Ist der Verwundete vor Transportschäden sicher (Kopf, Extremitäten)?
  - Wurde sämtliches Material/Abfall mitgenommen? (Vermeide es, Spuren zu hinterlassen)?
  - Wurde ausreichend dokumentiert?
  - Wärmeerhalt?
  - Während des Transportes ist ein regelmäßiges Reassessment / Untersuchen des Verwundeten und der durchgeführten Maßnahmen nach dem ABCDE-Schema zwingend notwendig. Hier gelten die in der Phase „Tactical Field Care“ beschriebenen Algorithmen und Empfehlungen.
  - Während des Transportes ist eine Überwachung der Vitalzeichen mittels geeigneter Monitoring-Systeme (Pulsoxymetrie, EKG, RR etc.) zu empfehlen.

Anschauungsmaterial (Englisch)

Care Under Fire: https://www.youtube.com/watch?v=XXbaByUzKe0

M.A.R.C.H Algorhitmus: https://www.youtube.com/watch?v=cUNSDvBIMA8

Tourniquet Conversion: https://www.youtube.com/watch?v=oNKGOtdyoYw

ALLGEMEINES

LINES OF GEAR / AUSRÜSTUNGSEBENEN ★

1st Line: (Grundsätzlich alles was am Mann getragen wird und zum Überleben gebraucht wird)

-Hose
-Jacke
-Schutzbrille
-Handschuhe
-Helm
-Boonie
-Cap
-Boots
-Backup
-Holster
-kleines Messer

2nd Line: (Alles was zur Missionserfüllung gebraucht wird)

-Weste
-Kampfmittel wie Granaten oder Munition
-Magazine
-Primärwaffe
-Kampfmesser
-Funk
-Headset
-Individual First Aid Kit (IFAK)
-Kompass
-Pfeife

3rd Line: (Alles was zum längeren Verbleib / Campieren im Feld gebraucht wird, üblicherweise im/am Rucksack)

-Rucksack
-Schlafsack
-Zelt
-Isomatte
-Tarnmaterial
-Ess/Kochgeschirr
-Werkzeug
-Klappspaten
-Axt
-Ersatzbatterien
-Leuchtmaterial wie Taschenlampe/Stirnlampe/Knicklichter
-Proviant und Wasser

PRE-COMBAT INSPECTION (PCI) List – CHECKLISTE GEFECHTSBEREITSCHAFT

1st Line: (Alles was am Mann getragen wird und zum Überleben gebraucht wird)	
Hose	
Jacke	
Schutzbrille	
Handschuhe	
Kopfbedeckung (Helm, Boonie, Cap)	
Boots	
Backup	
Holster	
kleines Messer	

2nd Line: (Alles was zur Missionserfüllung gebraucht wird)	
Weste	
Kampfmittel wie Granaten oder Munition	
Magazine	
Primärwaffe	
Kampfmesser	
Funk	
Headset	
Individual First Aid Kit (IFAK)	
Kompass	
Pfeife	

3rd Line: (Alles was zum Verbleib / Campieren im Feld gebraucht wird, im/am Rucksack)	
Rucksack	
Schlafsack	
Zelt	
Isomatte	
Tarnmaterial	
Ess/Kochgeschirr/Besteck	
Werkzeug	
Klappspaten	
Axt	
Ersatzbatterien	
Leuchtmittel wie Taschenlampe/Stirnlampe/Knicklichter	
Proviant und Wasser	

NOTES/NOTIZEN

- END OF DOCUMENT -