

CAS Ausbildung Modul 2



Gegenstand der Ausbildung:

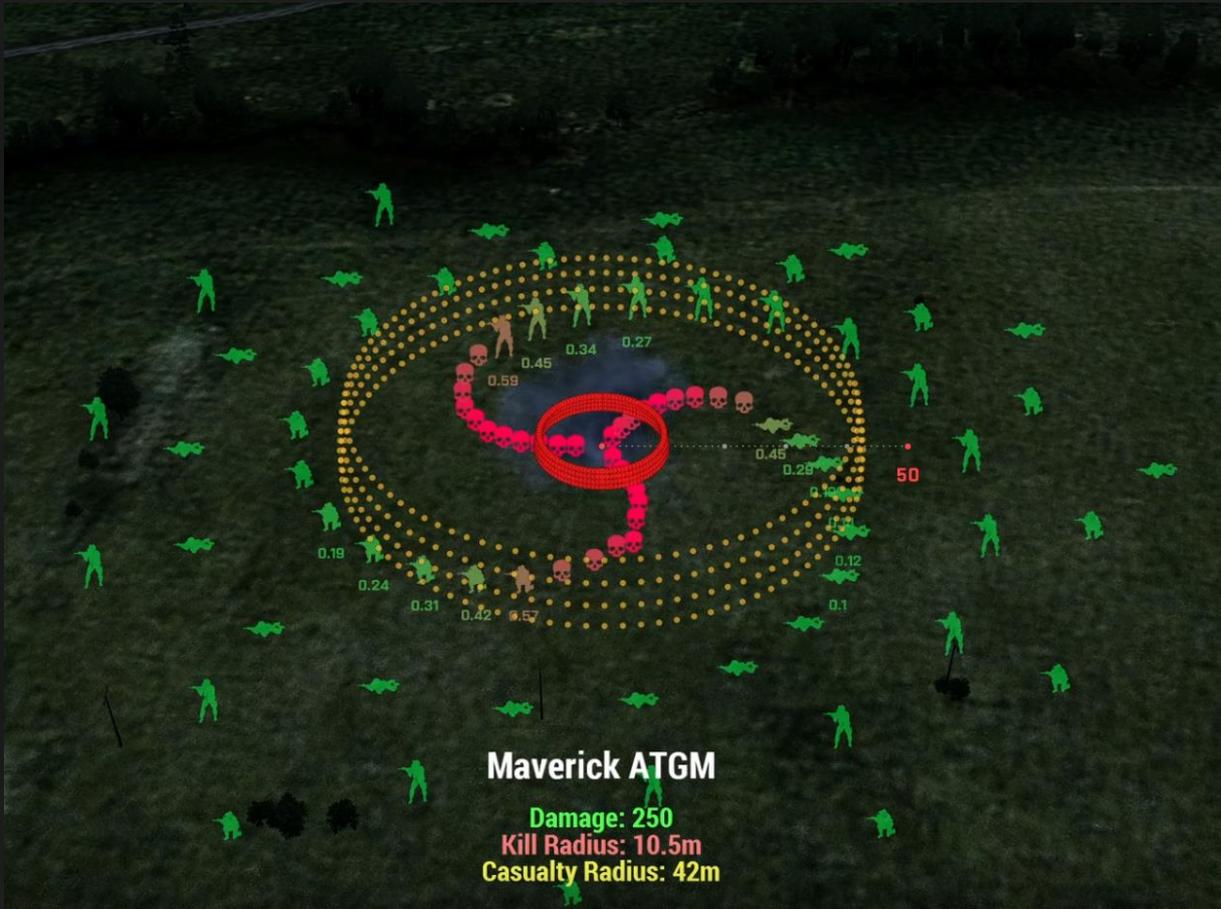
Diese Ausbildung befasst sich unter anderem mit dem so genannten „Danger Close“ und den taktischen Einsatzmöglichkeiten von CAS Elementen. Dem Teilnehmer wird beigebracht, was „Danger Close“ ist und in welchen Situationen dieser verwendet werden kann sowie die eigenständige Komponente des Piloten und wie das CAS Element taktisch in den Missionsfluss integriert werden soll.

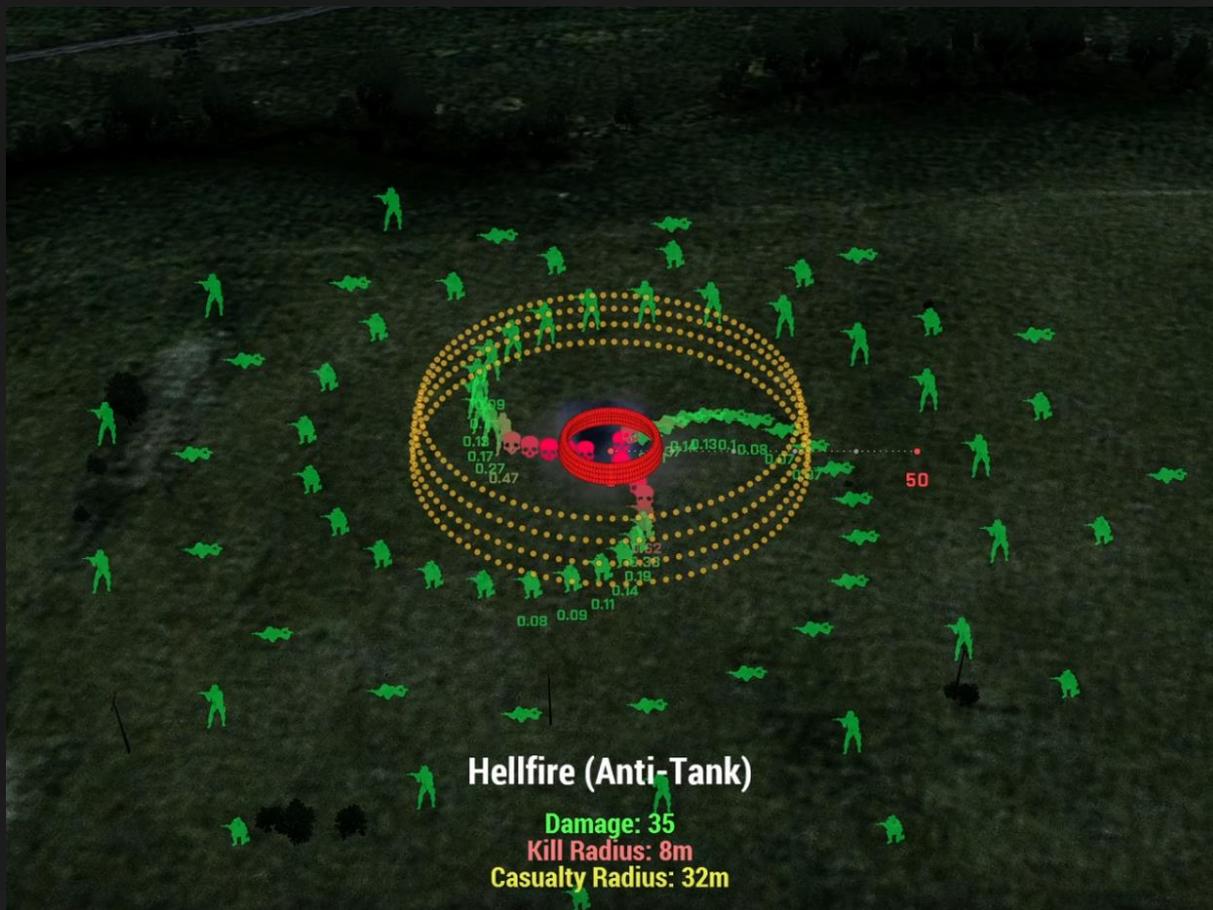
Übersicht

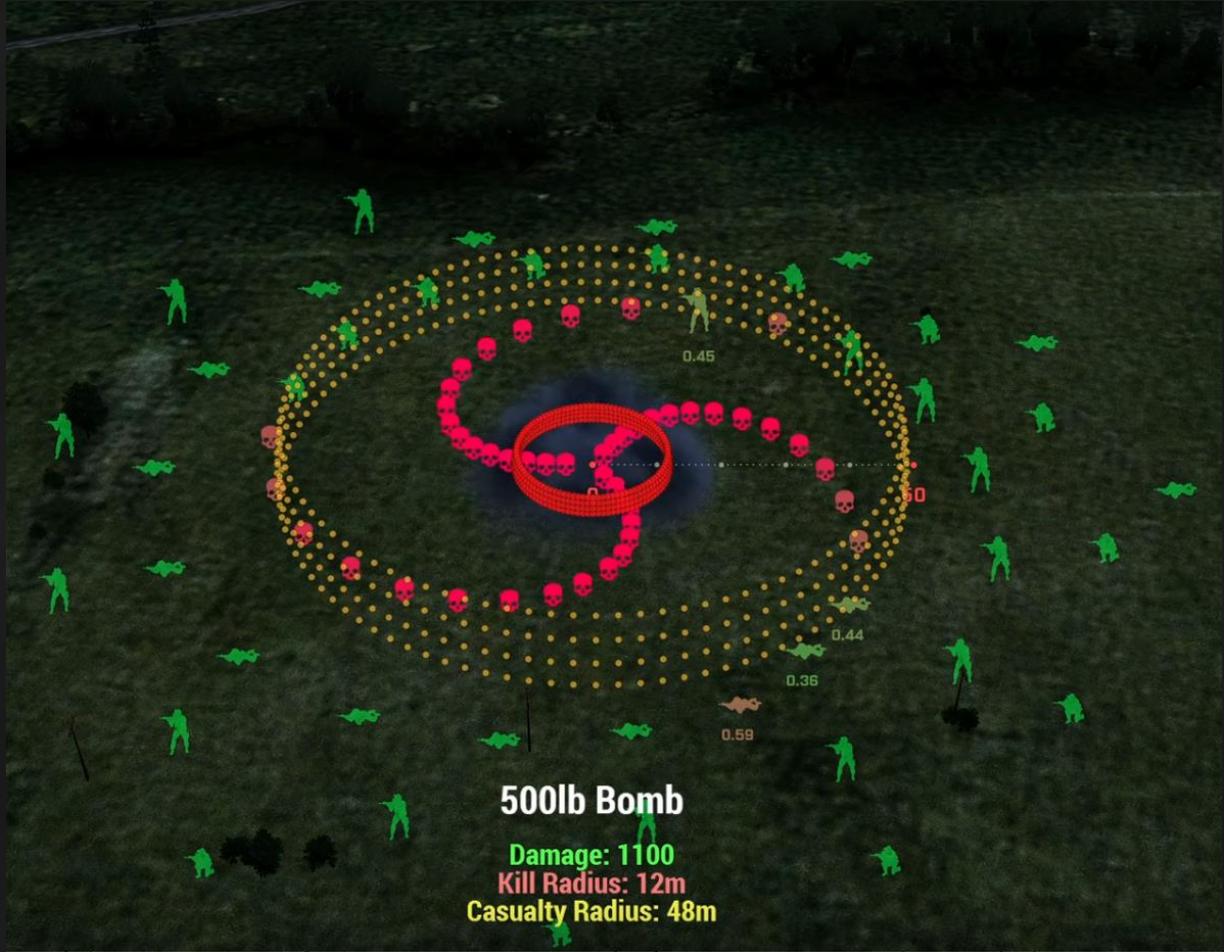
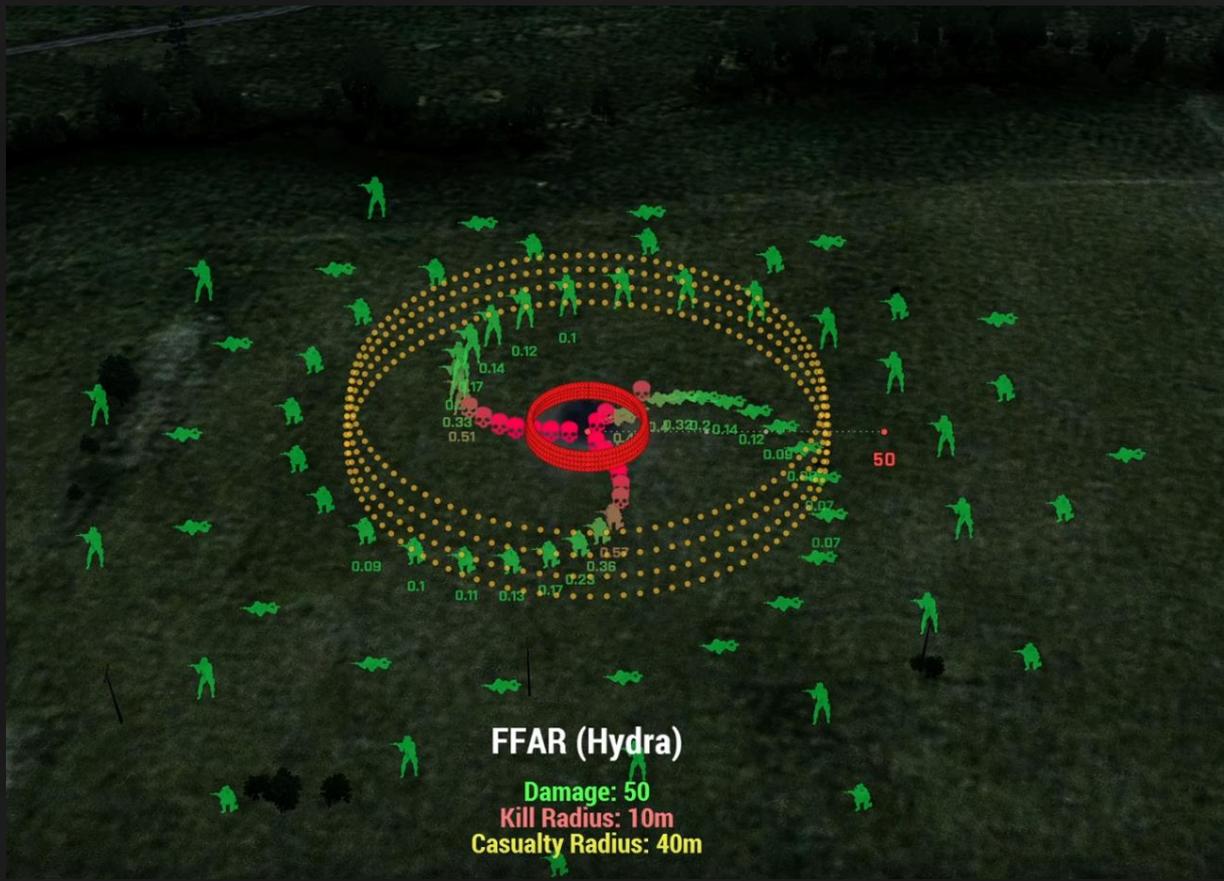
1. Waffensystem und deren Wirkung
2. Die 3 CAS Zonen
3. Der ODDA Loop
4. Eigeninitiative der JTACs
5. Danger Close
6. Kommunizieren von Kampfaufträgen
7. Integration des CAS Elements

Voraussetzungen:

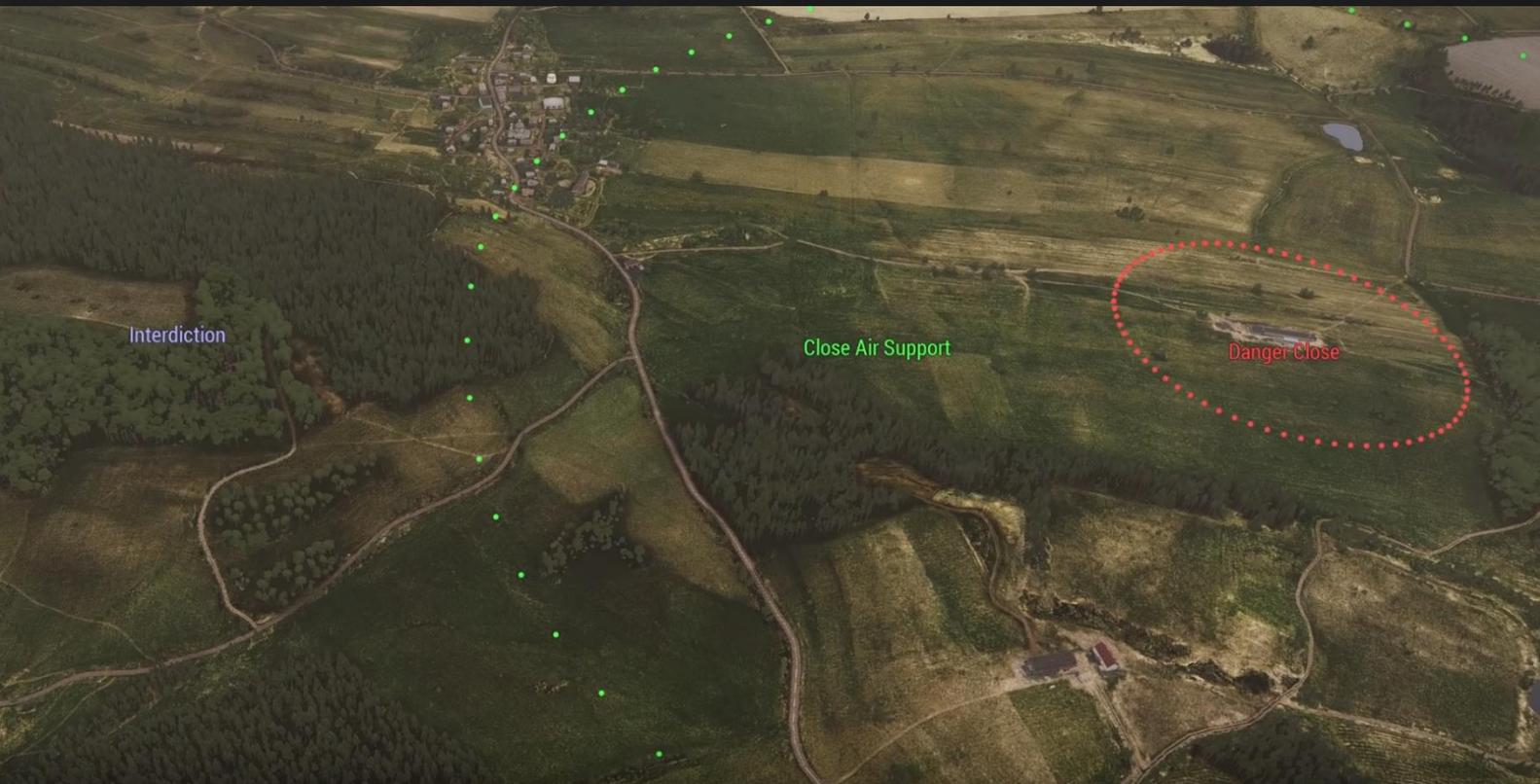
- CAS Ausbildung Modul 1
- Englischkenntnisse
- ACE3 Grundlagen







II. Die 3 CAS Zonen



Interdiction über 1500m

CAS über 200m unter 1500m

Danger Close unter 200m

Interdiction

Im Bereich der so genannten „Interdiction“ bekämpft der Pilot Gefahren für die eigenen Kräfte autonom nach eigenem Ermessen unter minimaler Absprache mit den eigenen Kräften.

Close Air Support

Im Bereich des Close Air Support bekämpft das Luftelement unter Absprache mit eigenen Bodenkraften (9-Liner, Zielmarkierung) Ziele oder weicht Stellungen auf, da man hier den Spielraum dafür hat.

Danger Close

Im Danger-Close-Bereich wirkt das Luftelement auf Anforderung oder autonom in der Nähe von eigenen Elementen. Im Danger Close ist es sehr wichtig, dass man genügend Informationen über das Geschehen am Boden vorliegen hat und weiß, wo sich die eigenen Kräfte befinden.

III. Der „OODA-Loop“

(Observe Orient Decide Act)

Der „OODA-Loop“ ist essenziell wichtig für den Piloten, um seine „Situational Awareness“ aufrecht zu erhalten. Er besteht aus:

Observe

Der Pilot beobachtet visuell und auditiv das Schlachtfeld.

z. B. Der Pilot sieht, dass eigene Kräfte eine Stellung nehmen und wechselt seine Position, um bei Problemen schnell wirken zu können.

Er hört über den Funk, dass es Logistikprobleme gibt und sucht sich eine Position, aus der er eigene Kräfte besser unterstützen kann.

Orientation

Sobald es klar wird, dass in Kürze ein Angriff gebraucht wird, muss sich der Pilot in der taktischen Situation orientieren.

Wo ist das Luftfahrzeug? Wo sind eigene Kräfte? Wo ist möglicher Feind? Ebenfalls sollte man wissen, was man gerade nicht weiß und versuchen, an diese Informationen zu gelangen.

Aus welcher Richtung kann ein Angriff geflogen werden? In welcher Richtung kann ausgeflogen werden?

Decide

Wenn man sich orientiert hat, muss man entscheiden, was jetzt getan werden muss, um die Situation zu lösen. Hat das Fluggerät die Möglichkeiten, um zu helfen? Kann ich mit meinen Waffen ausreichend präzise sein? Schließlich sollte weitergegeben werden, was Bodentruppen tun können, um den Angriff des Luftfahrzeuges zu erleichtern.

Act

Jetzt muss auf Grundlage der getroffenen Entscheidung gehandelt werden. Das heißt nicht immer, dass ein Angriff erfolgt. Manchmal ist die Situation so, dass ein Angriffsversuch die Sache nur noch schlimmer macht. In diesem Fall teilt man den Bodenelementen mit, dass der Angriff nicht erfolgt und gibt ihnen Vorschläge, was sie machen können, um den Angriff zu ermöglichen.

Wenn man den Angriff durchführt muss man in jedem Moment bereit sein, den Angriff abubrechen, sobald sich etwas unvorhergesehen entwickelt. Wenn die Situation unklar ist, darf man nicht Schießen. Ein unsicherer Schuss ist ein sicherer Weg, um eigene Kräfte zu treffen.

Je mehr Erfahrung man in diesem Bereich sammelt, desto besser wird man darin.

Beispiel:

Observe:

Der Pilot weiß aufgrund seiner Beobachtung und dem Funk, dass sich eigene Kräfte in einem Gebäude befinden und gerade Verwundete versorgen. Plötzlich nähert sich ein BMP mit hoher Geschwindigkeit der eigenen Stellung. Der Pilot wird versuchen, diesen anzugreifen merkt aber, dass der BMP bald in Danger Close Reichweite sein wird.

Orientation:

Er meldet über Funk, dass sich ein BMP mit hoher Geschwindigkeit den eigenen Kräften nähert und das er diesen sofort bekämpfen will. Die Bodentruppen melden, dass sich alle eigenen Kräfte im Gebäude befinden und in Deckung gehen.

Decide:

Der Pilot weiß das seine Bewaffnung ausreicht, um das Ziel zu bekämpfen und das diese genau genug sind. Außerdem weiß er, dass sich die eigenen Kräfte nur im Gebäude befinden und das sie es nicht verlassen werden. Er entscheidet sich dafür, den BMP auszuschalten.

Act

Der Pilot traut sich den Angriff zu und er erkennt keine Abweichung von seinem eigenen Lagebild. Somit vernichtet er den BMP.



IV. Kommunizieren von Kampfaufträgen

Wenn CAS oder Danger Close in geringen Zeitabständen angefordert werden muss, ist eine schnelle Abfolge von Koordinaten ungeeignet, um einen schnellen und reibungslosen Einsatz zu gewährleisten.

Negativ Beispiel:

JTAC zu Pilot: „Danger Close auf Koordinate 145837 Numpad 3“

5 min Später

JTAC zu Pilot: „Unterdrücken auf Koordinate 175854 Numpad 1 – 175855 Numpad 2“

Usw.

Positiv Beispiele:

JTAC zu Pilot: „Danger Close auf Koordinate 145 837 markant auf Karte ‚Gun Run 12:02‘ “



V. Integration des CAS Elements

Das CAS Element ist vielseitig einsetzbar. Es sollte nicht als einzelnes abgekapseltes Element von außen gesehen werden, sondern als integraler Bestandteil des Zuges/Kompanie.

Beispiel:

Die Führung möchte überschlagen auf eine Ortschaft angehen, der JTAC weist die Führung darauf hin, dass ein Kampfhubschrauber eine gute Overwatch für den Zug bieten kann.



Die Führung nimmt eine Stadt ein Kampfhubschrauber kann jegliche Infanterie, die sich von Einer gewissen Richtung der Infanterie nähert, ohne Probleme vernichten/unterdrücken, ohne eigene Kräfte zu gefährden



Abschluss der Ausbildung

- Erforderliche Ausbildung eingeschlossen
 - Abschluss des Fachbereichs 1
- Bei Unklarheiten bitte an das Mitglied der Wahl oder den Stab wenden
- Stand 20.02.2021

