



**AUSBILDUNG  
CQB  
(CLOSE QUARTER BATTLE)**

**ANSPRECHPARTNER: JAYJAY**

---

## GEGENSTAND DER AUSBILDUNG

Die Ausbildung ist für die Nato Taskforce. Es handelt sich um das standardisierte Verfahren um im Kampf im bebauten Gelände effektiv zu wirken. Es werden Taktiken und Grundsätze erklärt die dazu dienen, solche Bereiche militärisch richtig zu nehmen und zu halten. Der Teilnehmer soll die Grundlagen des CQB's wiedergeben, umsetzen und anwenden können.



# ÜBERSICHT

- Voraussetzungen
- Grundsätze
- Bewegungen & Taktiken
- Blend- und Schockgranaten
- Praxis
- Abschluss





# VORAUSSETZUNGEN

Für diese Ausbildung ist folgendes nötig:

- Abschluss Fachbereich 1
- ACE3 Grundlagen



# GRUNDSÄTZE

- Schnelligkeit

- Ab dem Befehl „CQB“ ist sich **nur** noch in der „**Combat Pace**“-Geschwindigkeit zu bewegen.
- Nur wer schnell ist kann die Kontrolle und den Moment für sich ausnutzen.
- Dem Feind keine Möglichkeit geben sich zu verteidigen oder Gegenmaßnahmen zu ergreifen. (Geisel erschießen, Beweise vernichten, etc.)

- Bewegung

- Kurze, schnelle Sprünge, Deckungen nutzen.
- Immer unter Öffnungen entlang gehen (Fenster).
- Aufrechtes Bewegen, Waffe im Anschlag!
- Kein Unnötiges überholen zwischen Sprüngen und Sicherungsposten.



# GRUNDSÄTZE

- Kommunikation

- Es muss immer klar sein wo die sich anderen eigenen Einheiten befinden.
- Funk benutzen. CQB-Kanal wenn nötig einrichten. Wichtig für mehr als drei Häuser.
- Kurze klare Befehle.
- Auf Flüstern stellen! Damit der Feind nichts mitbekommt. Überraschungseffekt nutzen.

- Sicherung

- Überkreuzende Beobachtungs- und Wirkungsbereiche.
- Mauern, Wände etc. nutzen.
- Kurze Sprünge, Absprache untereinander beachten.





# GRUNDSÄTZE

- Feuern & Bewegung

- Im Feuergefecht immer gegenseitig Feuerschutz geben, nie alleine Vorgehen immer im Team!
- Nie auf einer Stelle verweilen (Stehendes Ziel = lohnendes Ziel).
- Es ist immer der max. Feuermodus zu wählen (Dauerfeuer).
- **Nie** in einem Türrahmen stehen bleiben! Blockade von Teammitgliedern.

- Überblick

- Als Führungsperson sollte man jederzeit den Überblick über die Gesamtsituation behalten. „Wo sind meine Leute, wo ist der Feind.“
- Marker auf der Karte bei mehreren Gebäuden nutzen um einheitliche Sprache zu sprechen. (Direkten Kanal!).



# BEWEGUNGEN & TAKTIKEN

- Ausfallschritt.
- Oberkörper lehnen.
- Waffenanschlag.



Die Grundlagen der Bewegung finden gerade im CQB Anwendung. Es ist unverzichtbar das diese Kleinigkeiten von jedem Einzelschützen selbstständig und gewissenhaft der Gefahrenlage angepasst werden. So kann man durch gezielte Bewegungen bis zur Hälfte der eigenen Silhouette verbergen. Somit hat der Feind weniger Angriffsmöglichkeiten.



# BEWEGUNGEN & TAKTIKEN

## „Buddy-Sicherung“ (Hoch-Tief)

- Diese Sicherungsmethode benötigt Übung und gute Kommunikation im Trupp.
- Gute Möglichkeit um mehr als einen Soldaten in Stellung zu bringen.
- Mehr Feuerkraft für evtl. Feind.
- Überraschungseffekt ist hier deutlich höher, da der Feind 2 Waffen vor sich hat.





# BEWEGUNGEN & TAKTIKEN

## Schnelles Durchqueren einer Ortschaft

- Um schnell ein Dorf oder einen bebauten Ort zu durchqueren benutzt man das „Überspringen“.
- Der erste Schütze der eine Öffnung sieht sichert diese.
- Die restlichen Teammitglieder überspringen ihn, während er sichert.
- Wenn das letzte Teammitglied an ihm vorbei läuft gibt dieser ihm Bescheid und er schließt sich als neuer letzter Mann dem Team wieder an.
- So bewegt sich das Team in einer Art Kreislauf bis es zu dem Ausgang oder dem Objekt gekommen ist.
- Zweckmäßig wäre ein „Team“ pro Straßenseite. Somit leuchten überkreuzte Beobachtungsbereiche alle gefährlichen Ecken aus.

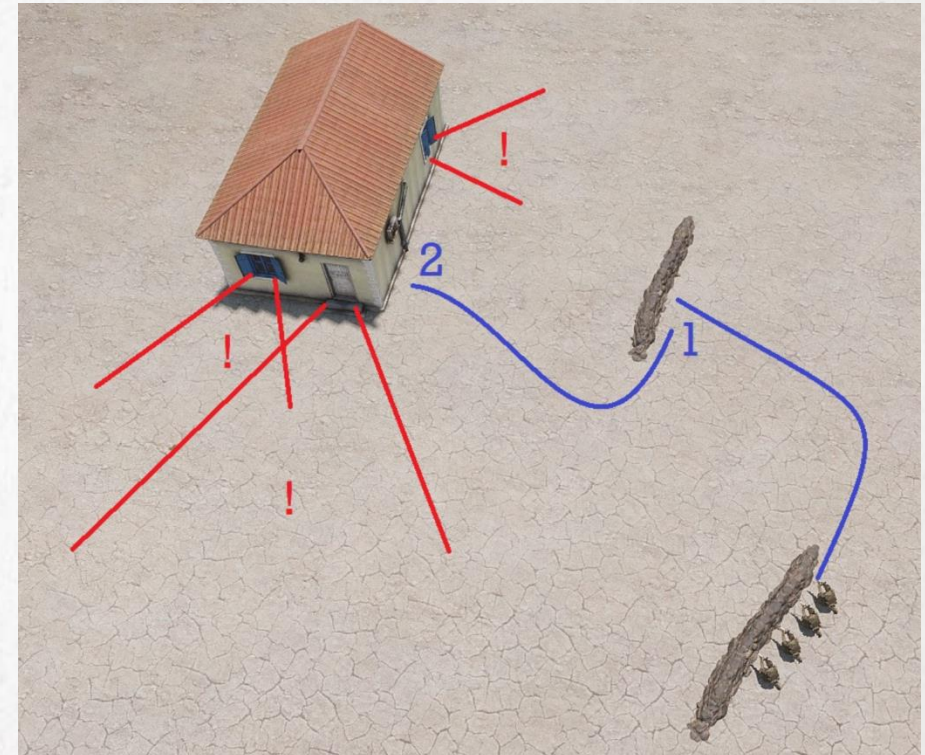




# BEWEGUNGEN & TAKTIKEN

## Annäherung an Gebäude

- Fenster, Balkone und Türen sind Gefahrenzonen aus denen der Feind wirken kann. Erhöhte Vorsicht.
- Raupenartiges vorgehen für beste Sicherheit bei sich rasch ändernder Lage.
- Mögliche Deckungen immer ausnutzen.





# BEWEGUNGEN & TAKTIKEN

## Aufstellung: „Fluten“ (Modified Wall flood)

- Standard Taktik und am meisten verwendet.
- Türrichtung ist „egal“, bzw. Aufstellung ist anpassungsfähig.
- Fast immer anwendbar.
- Etwas langsamer als andere Varianten.
- Etwas komplizierter, benötigt Training und Teamgeist.

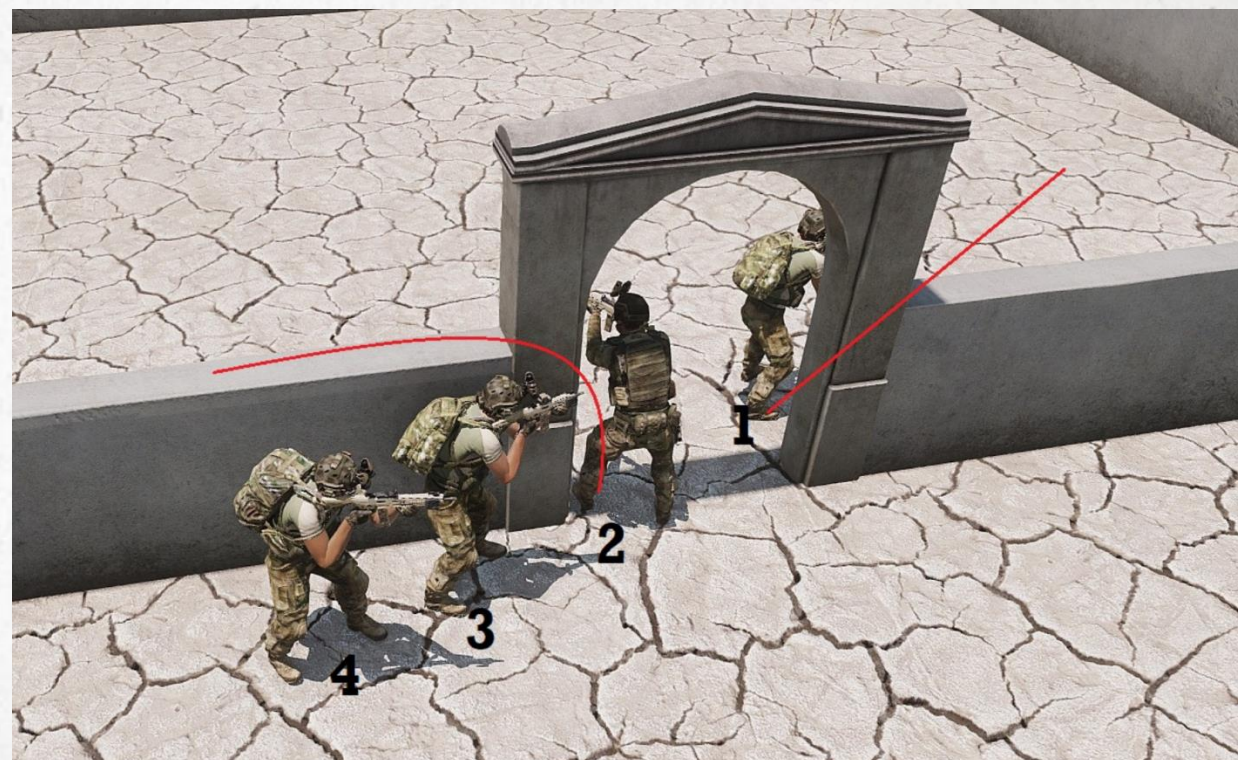




# BEWEGUNGEN & TAKTIKEN

## Durchführung: „Fluten“ (Modified Wall flood)

- Erster Schütze meldet was er sieht und gibt seine Richtung weiter in die er geht.
- Danach kurze „Bereit“ Abfrage zum Eindringen.
- Zweiter Schütze nimmt die entgegengesetzte Richtung wie der erste.
- Die restlichen Schützen sinngemäß ebenso im Wechsel.
- Somit sind alle Wände gleichermaßen besetzt.





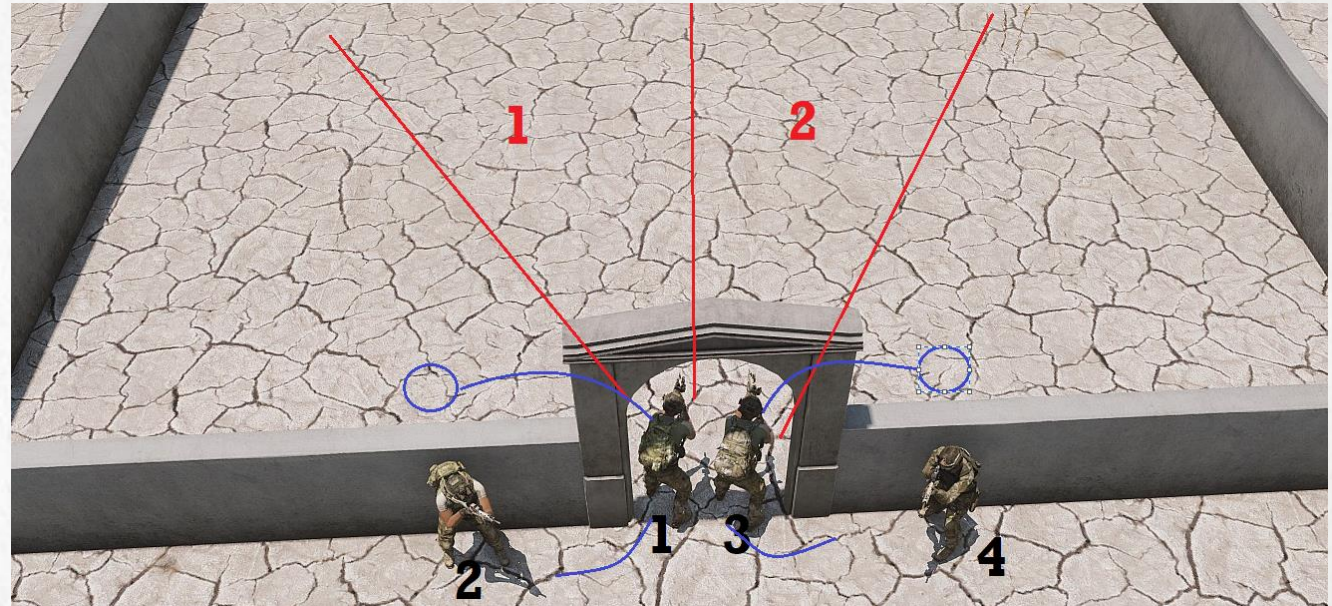




# BEWEGUNGEN & TAKTIKEN

## Durchführung: „Zweier-Haken-Technik“ (Button-Hook)

- Zwei Mann gehen gleichzeitig durch die Öffnung.
- Die Schützen auf der linken Seite, gehen an der linken Seite entlang.
- Die Schützen auf der rechten Seite gehen an der rechten Seite entlang.
- Da der Schütze eine Kurve läuft, ist hier erhöhte Vorsicht geboten.





# BEWEGUNGEN & TAKTIKEN

## Durchführung: „Zweier-Haken-Technik“ (Button-Hook)

- Die Soldaten nehmen unverzüglich ihre Sicherungsposition ein und bereiten sich auf ihr weiteres Vorgehen vor.
- Alle Ecken werden durch die Soldaten abgedeckt.
- Schwerpunkte wie weitere Türen werden vorerst nur gesichert.
- Ist die Aktion zu Ende, können weitere Öffnungen genommen werden.





# BEWEGUNGEN & TAKTIKEN

## „Überkreuzen“ (Crossover)

- In Ausnahmesituationen und wenn nicht anders möglich durchführen.
- Da Sicherungsbereiche oft gekreuzt werden, ist erhöhte Vorsicht geboten.
- Ähnlich wie der „Buttonhook“.
- In dem Fall läuft „1“ zuerst nach rechts und „3“ nach links. Anschließend „2“ und „4“ genauso.





# BEWEGUNGEN & TAKTIKEN

## Türen und ACE3

- Die Öffnungsrichtung einer Tür ist immer wichtig. Man erkennt es daran, ob die Tür vor oder hinter dem Rahmen ist.
- Ebenso kann man gut den Türgriff und die Scharniere bestimmen. Man weiß also in welche Richtung und Seite sich die Tür öffnet.
- Unter ACE3 haben wir die Möglichkeit die Tür mit Strg+Leertaste zu öffnen. Der Aktionsradius ist hier größer als „Vanilla“ Option.
- Hält man die Strg+Leertaste gedrückt, so kann man die Tür mit dem Mausrad schrittweise öffnen.



# EINSATZ VON BLEND- UND SCHOCKGRANATEN

## Eindringen in Objekte mit Blendgranaten

- Der Einsatz von Blendgranaten ist derzeit kein Standard bei der Nato Taskforce!
- Da hier von Arma3 „Vanilla“ abgewichen wird, sollte man die verschiedenen Granaten und Typen kennen.
- Der Missionsbauer sollte sich vorher Gedanken gemacht haben, ob eine Blendgranate zum Einsatz kommen könnte.
- In Fahrzeugen oder Kisten können vorsorglich solche Granaten gelagert werden.
- Nachfolgend werden Beispiele von RHS und ACE3 genannt und wie man am besten mit ihnen umgeht.
- Dieses Thema wird geschult, sollte es in Zukunft effektiv und gut genutzt werden, wird dies als fester Bestandteil in die Ausbildung einfließen.

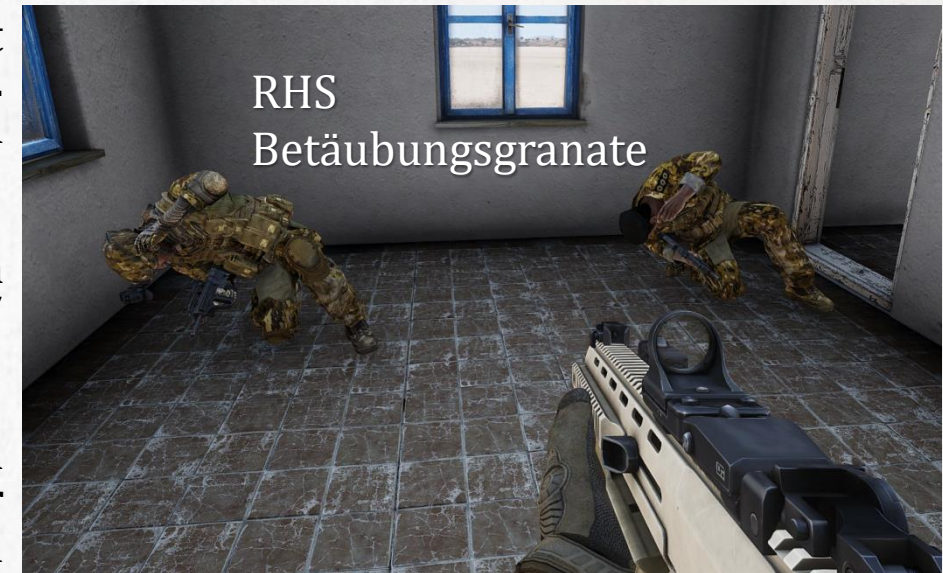




# EINSATZ VON BLENDGRANATEN

## Eindringen in Objekte mit Blendgranaten

- Mit RHS und ACE3 bekommen wir die Möglichkeit Blendgranaten oder auch Schockgranaten zu verwenden. Hier sind von den jeweiligen Moddern stets die Details zu beachten, welche sich immer mal wieder ändern können.
- Zum Beispiel hat die RHS Schockgranate einen größeren Effektradius als die von ACE3. Der Gegner befindet sich 17 Sekunden lang in einer Schockstarre.
- Bei der ACE3 Blendgranate drehen sich die Feinde lediglich weg und kehren dem Eingang den Rücken zu. Dieser Moment kann dann genutzt werden um den Feind zu vernichten.
- Wichtig! Die Blendgranate dient nicht dazu, den Gegner in der in der Tür oder direkt dahinter steht zu bekämpfen.





# EINSATZ VON BLENDGRANATEN

## Eindringen in Objekte mit Blendgranaten

- Die Aufstellung erfolgt aus der Aufstellung „Fluten“ (Modified Wall flood).
- Soldat „**1**“ **sichert** im Buddy-Modus den Hauseingang vor und für Schütze „2“.
- Schütze „2“ bereitet sich zum Wurf vor, wenn Schütze „1“ die Tür öffnet.
- Schütze „2“ bestätigt den Abwurf der Granate und bringt sich mit dem Schützen „1“ in Deckung.
- Schützen „3“ und „4“ halten währenddessen den restlichen Sicherungsbereich im Auge.
- Anschließend folgt das Eindringen.



# BEWEGUNGEN & TAKTIKEN

## Treppen und Stockwerke

- Betritt man ein mehrstöckiges Gebäude, so ist die aktuelle Etage erst vollständig zu nehmen.
- Ein Schütze muss währenddessen die Treppe sichern.
- Die Treppen sind ebenfalls so schnell wie möglich (Combat Pace) zu passieren.
- Stehen bleiben oder bewusstlos auf der Treppe liegen blockiert das Team.
- Nie einer allein „nachsehen“ gehen.





# ABSCHLUSS

- CQB ist eine reine Übungssache, die gewisse Techniken voraussetzt.
- Die Reihenfolge beim CQB gemäß der Gruppennummerierung ist für diesen Zeitraum hinfällig und wechselt ständig.
- Blendgranaten sind noch kein Standard und erfordern Übung und Wissen über die Granaten.
- Leichte Waffen und wenig Gewicht sind notwendig. Immer Voll-Automatik wenn möglich.
- Truppführer müssen den Überblick über die Gesamtsituation behalten. Schlüsselgebiete werden von dem Gruppen- oder Zugführer befohlen (z.B. Marktplatz, Kirche, etc.).



# ENDE DER AUSBILDUNG



- Erforderliche Ausbildungen eingeschlossen
  - Abschluss des Fachbereiches 1.
- Bei Unklarheiten bitte an den FB 2, ein Mitglied der Wahl oder den Stab wenden
- Stand 09.08.2018

