

PRIMER: PATROL LEADER COURSE

In weniger als 72 h reist Du zu Deinem Lehrgang an. Bereite Dich vor!

Zeit & Ort:

+ **25.05.2025** Sammelpunkt bis **2200** in **Hraničná 16, 350 02 Pomezí nad Ohří-Cheb 2, Tschechien (Paintball Arena Cheb Field Outpost)**, der Platz ist ab 1900 offen

- + Während des gesamten Lehrganges verbleiben wir auf dem Ausbildungsgelände
- + Unterbringung in einer Lagerhalle (Schlafsack, Isomatte bzw. Feldbett mitbringen)
- + Toiletten vorhanden, Dusche nicht (Feldhygiene ist Ausbildungsinhalt)
- + Selbstverpflegung (bringt auch ausreichend Trinkwasser mit)
- + **28.05.2025** Ende des Lehrgangs ca. 1600 auf dem Ausbildungsgelände

Anzug & Ausrüstung:

- + Anreise in Kondition 2
- + Komplette BLTP-Ausstattung einsatzbereit
- + Waschschüssel für etwa 1 Liter Wasser, 1 Stück Kernseife, kleines Handtuch, 1 Packung Feuchttücher

Optional: Scout Sniper Smock / Scout Sniper Rucksack / Spähtrupp Rucksack / Wenn vorhanden zusätzliche Ponchos und jegliches Tarnmaterial / Ghost Hood Produkte

Sicherheitshinweis:

Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten ist eine umfassende materielle Vorbereitung durch das Ausbildungspersonal notwendig. Zur Verfügung gestelltes Material, welches beschädigt oder zerstört wird, wird dem Teilnehmer in Rechnung gestellt. Es ist verboten eigene Airsoftwaffen oder -Teile mitzuführen, da die Mischung von Privatmaterial mit Ausbilderwaffen zu Beschädigungen führen kann.

Notizen:

Der Patrol Leader Course ist ein komplexes Format. Daher wird dieser Primer bereits 72 Stunden vorher versandt.

Anbei erhaltet Ihr Euren Primer zur inhaltlichen und mentalen Vorbereitung:

Theoretische Grundlagen

„Simplicity is the key to victory.“ (B.H. Liddell-Hart)

Die moderne Infanterietaktik hat ihren Ursprung im Ersten Weltkrieg. In der zweiten Kriegshälfte von 1916 bis 1918 wurde in der deutschen Infanterie durch die Entwicklung des Stoßtruppverfahrens der Grundstein für die Kampfweise der heutigen Infanterie gelegt. Diese moderne Infanterietaktik gilt bisher ungebrochen als weltweiter Standard. Zwar sind einige Änderungen durch weite Verbreitung von Sensoren und unbemannten Systemen auf dem Schlachtfeld notwendig geworden, doch die dahinterstehende Theorie hat sich nicht verändert. Das bis heute einfachste Modell zur Beschreibung des Infanteriekampfes hat der britische Offizier B.H. Liddell-Hart bereits 1921 aufgestellt: Die „Man-in-the-Dark Theory“.

Man stelle sich zwei Männer vor, die sich in totaler Dunkelheit mit bloßen Händen gegenüberstehen. Anhand dieser Situation können sinnvolle Entscheidungen für das Gefecht der Infanterie erörtert werden. Die zentrale Frage dabei ist: Wie kann einer der beiden den Kampf für sich entscheiden?

1. Wie verhindere ich überrascht zu werden?

Bevor ich herausfinden kann, wo der Gegner sich befindet, muss ich mich vor überraschenden Schlägen aus der Dunkelheit schützen. Dazu baue ich wie ein Boxer mit einem Arm eine schützende Deckung vor meinem Kopf auf.

Eine Infanterieeinheit im Gelände schützt sich vor überraschenden Schlägen, in dem sie sich immer und überall rundum selbst sichert. Das bedeutet es darf nie einen „toten Winkel“ geben und jede Richtung muss mindestens von einem Mann abgedeckt werden. Die Aufrechterhaltung dieser 360-Grad-Sicherung ist liegt in der Verantwortung jedes Einzelnen – träumerisches „in-die-Luft-gucken“ ohne Aufmerksamkeit fällt aus. So erreichen wir eine echte **Rundumsicherung** („*protective formation*“).

2. Wo ist der Gegner?

Um einen Kampf für mich entscheiden zu können, muss ich erst einmal herausfinden, wo genau sich der Gegner befindet, da ich ihn ja nicht sehen kann. Der Deckungsarm kann daher immer mal wieder vorsichtig ausgestreckt werden, um den Gegner zu erfühlen. Zusätzlich nutze ich permanent alle meine Sinne um Anhaltspunkte über seinen Standort zu erhalten.

Eine Infanterieeinheit betreibt nach Bedarf **Aufklärung** („*reconnaissance*“) im eigenen Verantwortungsbereich. Gezielte Vorhaben zur Informationsgewinnung über den Gegner können in eine Sicherung integriert sein (Beispiel: Richtungstrupp) oder als eigenständige Gefechtshandlungen durchgeführt werden (Beispiel: Spähtrupp). Zur Aufklärung zählt auch die ständige Wahrnehmung des Schlachtfeldes durch die Sinne eines jeden einzelnen Mannes. Diese individuelle Art nennt man Gefechtsaufklärung.

3. Wie kriege ich den Gegner zu fassen?

Habe ich mein Gegenüber aufgeklärt, muss ich ihn zumindest kurzzeitig an einer bestimmten Stelle fixieren, um ihn im Dunkeln auch mit einem Schlag treffen zu können. Dazu halte ich ihn mit meinem Deckungsarm an einer verwundbaren Stelle, zum Beispiel der Kehle, fest.

Hat eine Infanterieeinheit den Standort des Gegners durch Aufklärung ermittelt, muss sie sich im Raum so positionieren, dass vernichtende Feuerkraft und schnelle Bewegung die Entscheidung bringen. Diese Vorbereitungen (das „Ausholen“ zum Schlag) laufen deutlich schneller und einfacher ab, wenn der Gegner sich nicht bewegen kann. Üblicherweise wird diese angestrebte **Fixierung** („fixing“) durch das Niederhalten, beispielsweise mit einem Maschinengewehr, erreicht.

4. Wie füge ich dem Gegner den größten Schaden zu?

Um einen langwierigen und schmerzhaften Bodenkampf zu vermeiden, will ich meinen nun fixierten Gegner möglichst mit nur einem einzigen Schlag so heftig treffen, dass mir weitere Schläge leichtfallen. Dazu muss ich mein Gegenüber an einer verwundbaren Stelle mit aller Kraft treffen.

Eine Infanterieeinheit führt solche Schläge gegen einen fixierten Gegner durch **Bewegung** („*decisive manoeuvre*“) in die feindliche Flanke oder sogar in den Rücken aus. An diesen Stellen kann der Feind seine Feuerkraft zur Gegenwehr am Wenigsten entfalten. Fixierung und Bewegung entsprechen Feuer und Bewegung.

5. Wie gewinne ich?

Um einen sicheren Sieg davon zu tragen und in der Dunkelheit dafür zu sorgen, dass mein Gegner nie wieder aufsteht, muss ich den nun erreichten Vorteil gnadenlos ausnutzen. Dazu führe ich schnelle Folgeschläge aus, die zum K.O. führen.

Eine Infanterieeinheit darf nach einem erfolgreichen Flankenangriff nicht nachlassen, sondern muss weiter angreifen, manchmal sogar in die Verfolgung übergehen. Auf keinen Fall darf man sich nun ausruhen und dem Gegner die Zeit geben, sich von dem initialen Schlag zu erholen. Die Ereignisse müssen sich in schneller Folge so weit überschlagen, dass dem Feind keine Zeit bleibt sich auf die neue Situation einzustellen. Nur so kann der bisherige **Erfolg maximal ausgenutzt** („*exploitation*“) werden.

Die grundlegenden Prinzipien des Infanteriekampfes sind demnach:

Rundumsicherung	(principle of protective formation)
Aufklärung	(principle of reconnaissance)
Fixierung	(principle of fixing)
Bewegung	(principle of decisive manoeuvre)
Ausnutzung des Erfolges	(principle of exploitation)

Der Spähtrupp

Jede Truppe benötigt für die Vorbereitung des Kampfes und seine Durchführung Angaben über den Feind und das Gelände. Sie bilden die Grundlagen für das Fassen richtiger Entschlüsse. Neben der Aufklärung durch die Luftwaffe, Aufklärungsverbände und Einheiten in größerem Rahmen soll die unmittelbar von der Truppe entsandte Aufklärung möglichst viel Einzelheiten für den Ansatz der Kräfte und die Verteilung des Feuers bringen. Dies geschieht durch Spähtrupps. Sie sichern gleichzeitig die Truppe vor Überraschungen.

Arten

Es gibt drei verschiedene Arten des Spähtrupps:

Spähtrupp (*Recce Patrol*)

Schwerpunkt dieses Spähtrupps ist die Beschaffung von Informationen

Spähtrupp mit Kampfauftrag (*Combat Patrol* or *Fighting Patrol*)

Schwerpunkt dieses Spähtrupps ist die Lokalisierung des Feindes

Spähtrupp als Feldposten (*Standing Patrol*)

Schwerpunkt dieses Spähtrupps ist die ortsgebundene Aufklärung und Sicherung

Welche Aufgaben hat ein Spähtrupp?

Die Aufgaben für einen Spähtrupp können bestehen im

- + Aufklären des Feindes (Art/Stärke/Verhalten)
- + Erkunden des Geländes (Bewegungslinien/Deckung/Gangbarkeit)
- + Sichern und Verbindunghalten (Abdecken überdehnter Räume/Nachbarn)
- + Durchführen von Kampfaufträgen (Vernichten/Binden/Stören/Täuschen/Ablenken)
- + Überprüfen der Marschrichtung (Richtungstrupp/Vorauskräfte/Sperren)

Je nach Aufgabe und Lage werden Spähtrupps sowohl bei Tage als auch bei Nacht entsandt. Während die Dunkelheit und schlechte Sichtverhältnisse die Annäherung begünstigen, ist die genaue Aufklärung des Feindes und die sorgfältige Erkundung des Geländes meist erst bei ausreichender Sicht möglich. Spähtrupps mit Kampfaufträgen benutzen oft die Nacht.

Bei der **Aufklärung des Feindes** bestimmt die entsendende Einheit im Einzelnen, was sie wissen will. Hierbei kann es sich handeln um

- + Stärke und Verbleib des Feindes,
- + seine Ausdehnung (Flügel/Flanken/Lücken),
- + die Lage der feindlichen Beobachtungsstellen und Feuerstellungen,
- + die Lage und den Ausbau von Feldbefestigungen,
- + die Lage und Art von Sperren und anderen Geländeverstärkungen.

Mit der Aufklärung des Feindes ist immer die Erkundung des Geländes verbunden. Hierbei sind die Annäherungsmöglichkeiten sowie die Gangbarkeit des Geländes festzustellen.

Die **Geländeerkundung** erstreckt sich vor allem auf Einzelheiten, die aus Karten, Plänen oder Luftaufnahmen nicht oder nicht ausreichend zu erkennen sind. Je nach dem Auftrag sind die Einzelheiten des Geländes zu erkunden.

- + Die Gangbarkeit von Straßen, Wegen, Senken, Brücken usw. für Fahrzeuge,
- + die Einzelheiten von Gebäuden und Ortschaften,
- + die Beschaffenheit von Gewässern,
- + die Art und Dichte von Wäldern.

Die Lücken zwischen den eigenen Truppen werden in unübersichtlichem Gelände oft durch Spähtrupps gesichert werden müssen. Geschicktes Verhalten kann hierbei den Feind täuschen. Das Herstellen oder Halten der **Verbindung** – vor allem zu den Nachbarn – kann hiermit verbunden sein. Der Spähtrupp stellt deren Lage und Absicht fest und unterrichtet über die eigenen Verhältnisse.

Erhält ein Spähtrupp **besondere Kampfaufträge**, wie Inbesitznahme wichtiger Geländepunkte, Einbringen von Gefangenen oder Zerstörung von Anlagen, so führt er diese in der Regel als Stoßtruppunternehmen durch. Auch sonstige Spähtruppaufgaben, vor allem die Aufklärung des Feindes, werden oft nur durch Kampf gelöst werden können.

Der als **Richtungstrupp** eingeteilte Spähtrupp soll das Einhalten der Marschrichtung oder des Marschweges durch die Truppe sicherstellen. Häufig ist hiermit auch das Erkunden des Marschweges verbunden. Je nach den Umständen marschiert der Spähtrupp vor der bereits in Bewegung befindlichen Truppe oder führt diese nach. Vor der in der Bewegung befindlichen Truppe marschierend benötigt der Spähtrupp einen ausreichenden Abstand für das Feststellen und Festlegen des Marschweges, der Marschrichtung und das ständige Überprüfen desselben. Er muss so schnell und sicher arbeiten, dass Irrwege und Stockungen der Truppe vermieden werden und die Truppe nicht aufläuft. Wird dagegen der Abstand von der Truppe zum Spähtrupp zu groß, stellt diese durch Einschieben von Verbindungstrupps die Sichtverbindung zum Spähtrupp sicher. Soll der Spähtrupp die Truppe in unübersichtlichem Gelände oder bei Nacht querfeldein nachführen, so geht er mit ausreichendem Zeitvorsprung die zurückliegende Strecke ab. Diese wird hierbei durch auffallende Geländepunkte festgelegt oder anderweitig gekennzeichnet und in Teilstrecken unterteilt.

Die **Stärke** des Spähtrupps wird befohlen und hängt von der zu bewältigenden Aufgabe ab. Meist besteht der Spähtrupp aus drei oder vier Mann. Für besondere Kampfaufträge kann er durch weitere Kräfte verstärkt werden. Als Richtungstrupp einer Einheit in Kompaniestärke hat er die Stärke einer Gruppe. Der Richtungstrupp eines Bataillons ist in Zugstärke anzusetzen. Spähtrupps können zu Fuß und/oder mit allen denkbaren Fortbewegungsmitteln durchgeführt werden. Sofern verfügbar, wird der Spähtrupp wann immer er kann, unbemannte Systeme einsetzen, um das eigene Risiko zu minimieren. Manche Spähtruppaufräge können vollständig durch unbemannte Systeme übernommen werden.

Der Schütze muss sich im Spähtrupp schnell und wendig bewegen können. Seine **Ausrüstung** darf ihn dabei nicht behindern. Er führt nur das unbedingt Notwendige mit sich. Hat der Spähtrupp einen Kampfauftrag durchzuführen benötigt er zusätzliche Waffen, Munition und Kampfmittel. Je nach voraussichtlicher Dauer des Auftrags muss ergänzende Verpflegung mitgeführt werden.

Auf das Kommando „**Fertigmachen zum Spähtrupp!**“ hat jeder eingeteilte Scout schnellstmöglich folgende Checkliste abzuarbeiten:

- + 500 ml Wasser trinken, fertige und leichte Nahrung essen
- + Poncho ausbreiten, Rucksack darauf entleeren
- + Alle Abzeichen vom Kampfanzug entfernen, Uhren etc. abdecken
- + Alle Unterlagen aus dem Kampfanzug entfernen
- + Toilettengang, Schreibbereitschaft (1 Seite des Blocks abreißen)