

Feuerkampf

Beginn eines Feuerkampfes

Reaktion auf einen feindlichen Feuerüberfall

Die erste Phase eines Feuerkampfes ist die wichtigste. Die Reaktion der Gruppe ist dabei entscheidend für den weiteren Verlauf des Gefechts. Kurz zusammengefasst, versucht der Trupp im Feindkontakt den Gegner zu binden um der restlichen Gruppe ein Annähern an die Position des Feindes zu ermöglichen, um diesen im Nahkampf zu werfen.

Feuerüberfall

Klärt man selber den Feind zuerst auf und hat Zeit sich in geeigneter Position einzurichten, beginnt man den Feuerkampf mit einem Feuerüberfall. Dabei versucht man dem Feind in den ersten Sekunden des Feuerkampfes maximalen Schaden zuzufügen. Der Truppführer weist dazu seinen Schützen Ziele oder Bereiche zu, die sie auf seinen Befehl hin gemeinsam bekämpfen.

Folgeaktionen

Je nach Ausgang des Feuerkampfes, muss der Truppführer sich für ein weiteres Vorgehen entscheiden.

Kann ein einzelner Trupp Feuerüberlegenheit aufbauen, kann der Truppführer den Feind alleine werfen.

Kann ein einzelner Trupp Feuerüberlegenheit nicht aufbauen, benötigt der Trupp nun die Unterstützung einer anderen Trupps.

da er keine Trupps mehr hat, die sich bewegen können.

Ist der Feind überlegen oder die eigene Position zu schlecht, kann der Truppführer ausweichen.

Niederhalten des Feindes

Deckungsfeuer, Ist die Feuerüberlegenheit gewonnen und der Feind hinter seine Deckung gezwungen, hat der Truppführer die Aufgabe sicherzustellen, dass dieser weiter in Deckung verbleibt, um ihm Sicht und Bewegungsfreiheit zu nehmen und so anderen Elementen eine Bewegung auf das Ziel zu ermöglichen. Dazu lenkt er das Feuer seines Trupps. Deckungsfeuer ist nicht zu verwechseln mit Sperrfeuer, welches eingesetzt wird um dem Feind bestimmte

Geländeabschnitte unzugänglich zu machen.

Volumen

Der Feind sollte weder übermäßig noch nachlässig unterdrückt werden. Hier ist die Erfahrung des Trupps gefragt. Er muss entscheiden, wie viel Munition er verwenden möchte, um seinen Auftrag zu erfüllen. Es bietet sich an, das Deckungsfeuer nur noch durch das Maschinengewehr abzugeben oder beispielsweise den Schützen mit der meisten Munition feuern zu lassen.

Ausweichen

Die Einheit steht bereits unter Feuer und kann den Feuerkampf nicht weiterführen. Der Truppführer entscheidet sich für ein Lösen vom Feind und hat bereits eine Ausweichposition erkannt.

Durchführung

Der Trupp- oder Gruppenführer gibt den Ausweichbefehl. Die weiteren Routinen sind nach Position gestaffelt.

Reaktion Für Schützen:

- Schnelle Kontaktmeldung abgeben.
- Deckung suchen, dabei harte Deckung der Sichtdeckung vorziehen.
- Den Feind mit gezieltem Feuer bekämpfen und hinter Deckung zwingen.
- Eigene Verletzungen melden.
- Ein Auge auf andere Schützen haben, und melden wenn diese bewusstlos sind. Wenn der Feuerkampf es erlaubt, Erste Hilfe durchführen.
- Initiative zeigen und auf Gefahren hinweisen.
- Bereithalten den Trupp zu übernehmen
- Fortlaufend Kontaktmeldungen abgeben sowie bekämpfte Feinde melden

Reaktion Für Truppführer:

- Schnelle Kontaktmeldung abgeben
- Den Feind erkennen, dessen Stärke grob schätzen
- Sicherstellen, dass der Trupp sich in guter Deckung befindet und alle Schützen auf den Feind wirken können.
- Den Feind selber bekämpfen. Das Feuer des Trupps lenken um den Feind effektiv zu bekämpfen. Dazu Richtungsangaben, Leuchtspremmunition oder roten Rauch verwenden.

- Initiative zeigen, wenn eine Situation sofort gelöst werden muss.
- Fortlaufend Kontaktmeldungen abgeben sowie bekämpfte Feinde melden.

Revision #4

Created 2026-02-08 16:24:11 CET by Lion

Updated 2026-02-08 16:37:15 CET by Lion