

Orts- und Häuserkampf und CQB

- [Grundsätze CQB](#)
- [Zonierung und Nummerierung \(OHK\)](#)
- [Gefechtsstreifen und Innere / Äußere Sicherung \(OHK\)](#)
- [Die CQB Teams](#)
- [Annäherung und Breaching mit Kleinteams](#)
- [Room Clearing Grundsätze](#)
- [CQB Taktiken: Center Fed Room \(Mitteltür\)](#)
- [CQB Taktiken: Corner Fed Room \(Ecktür\)](#)
- [CQB Taktiken: Flure, T/L-Flure, F-Flure](#)
- [CQB Taktiken: Treppen](#)
- [CQB Taktiken: Raum verlassen](#)

Grundsätze CQB

Was ist CQB?

Close Quarters Combat (CQC/CQB) bezeichnet eine Kampfform auf sehr kurze Distanz in beengten Räumen. Dabei treffen zwei oder mehr Gegner direkt aufeinander, häufig innerhalb von Gebäuden, Fahrzeugen oder engen urbanen Umgebungen.

CQC kombiniert Techniken aus Kampfsportarten sowie militärischen und polizeilichen Taktiken. Ziel ist es, in kurzer Zeit effektiv zu reagieren und Bedrohungen schnell zu neutralisieren.

Diese Form des Kampfes wird vor allem von Militär- und Spezialeinheiten eingesetzt, da sie die Kontrolle in unübersichtlichen Situationen verbessert und das Risiko für eigene Kräfte verringern kann.

Abgrenzung

Es gibt viele verschiedene CQB-Trainingsmethoden (Close Quarter Battle), da die im Nahkampf verwendeten Taktiken und Techniken stark vom spezifischen Kontext und den Zielen der beteiligten Personen abhängen. Jede Art von CQB-Training ist auf unterschiedliche Umgebungen und Rollen zugeschnitten – sei es für Zivilisten, die ihr Zuhause verteidigen, Strafverfolgung Umgang mit Hochrisikosituationen oder Militär Personal unter Gefechtsbedingungen.

Beispielsweise benötigt ein Zivilist, der sich auf die Verteidigung seines Heims vorbereitet, nicht die gleichen fortschrittlichen Taktiken wie ein SWAT-Team, das einen riskanten Überfall durchführt. Ausrüstung, Teamstruktur und Bedrohungsgrad sind alle unterschiedlich. Spezialkräfte-Taktiken, die Einbruchwerkzeuge, Blendgranaten und andere fortgeschrittene Ausrüstung, sind für jemanden, der seine Familie nur mit einer Handfeuerwaffe beschützt, weder praktikabel noch notwendig.

Kurz gesagt: CQB-Trainingsmethoden sind auf die Bedürfnisse der Benutzer zugeschnitten, weshalb es keinen einheitlichen Ansatz gibt. Der Schlüssel liegt darin, sicherzustellen, dass das Training der Situation, dem Fähigkeitsniveau und den Ressourcen des Einzelnen angemessen ist.

Eigenschaften

- Kampf in Städten oder Einzelkomplexen gehört zu den blutigsten Gefechtsformen.
- Verteidiger haben einen erheblichen Vorteil: Sie können eine Stadt auch bei einem Kräfteverhältnis von 1:7 gegenüber den Angreifern halten.

- Es gibt zahlreiche Winkel, Ecken und feste Deckungen, die Verteidiger effektiv nutzen können.
- Fahrzeuge sind im Orts- und Häuserkampf bzw. CQB nur bedingt einsetzbar und meist ineffektiv.
- Die Infanterie ist der entscheidende Faktor im urbanen Gefecht.

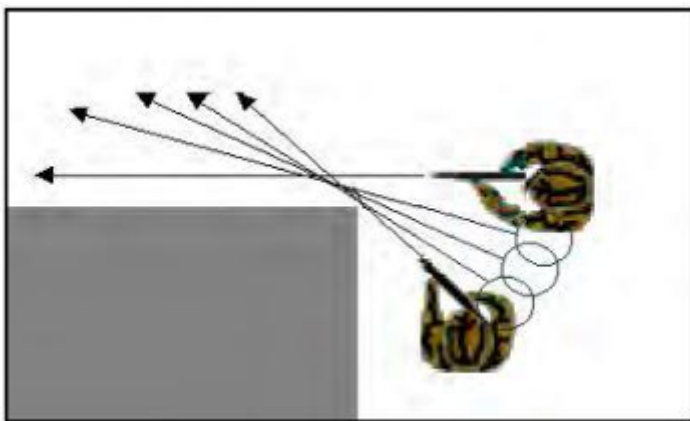
Taktische Anforderungen für Angreifer:

- Schnell und unberechenbar agieren
- Feuerüberlegenheit erzielen
- Überraschungsmomente nutzen
- Nach der Sicherung eines Komplexes muss entschieden werden, ob Kräfte zur Verteidigung des Geländes abgestellt werden oder ob der Angriff fortgesetzt wird

Bewegung im Urbanen Gelände

- Offene Flächen meiden, Gassen und bewachsene Routen nutzen nur bis maximal 20m springen
- Ecken immer so prüfen, dass möglichst wenig vom Körper sichtbar ist, liegend gelehnt
- An Fenstern geduckt vorbeigehen und sich leise verhalten
- auch und Suppressive Fire verwenden für Sprünge
- Immer im Combat Pace, es sei denn es wird gesprungen oder ein Innenhof/Raum gesichert
- Innerhalb von Gebäuden an Fenstern vorbeigleiten Feuer aus Gebäuden so durchführen, dass nach max 30 Schuss zu einem anderen Fenster in diese Richtung gewechselt wird

Praktisch: Training Ecken prüfen, Fensterwechsel nach 30 Schuss



Wann muss ein Raum/Gebäude/Compound gesichert werden

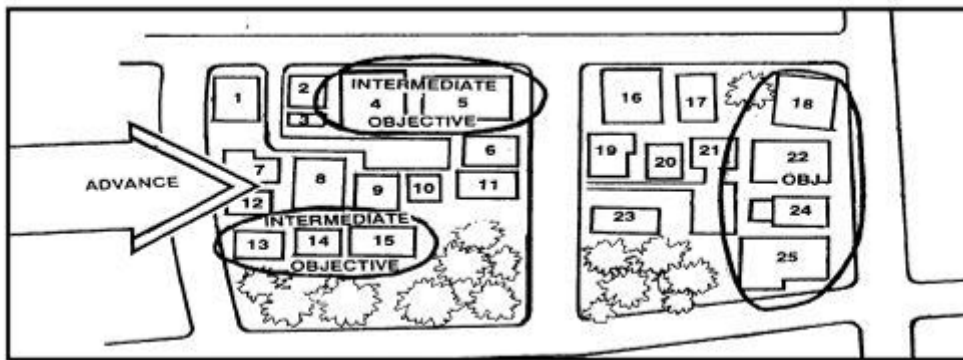
- Um Kontrolle über die nächsthöhere Dimension zu bekommen, muss ein sog. Foothold erschafft werden, das ist in einem Gebäude der erste Raum der gesichert wird und in einem Compound das erste Haus, in einer Stadt der erste Compound
- Wenn in dem Gebäude definitiv Feind ist
- Wenn das Gebäude unmittelbar neben einem Ziel ist, bietet es sich als Feuerposition an, in dem eigene Kräfte platziert werden sollten
- Wenn man einen stationären Punkt (VSN, ORP, Gefechtsstand) einrichten will Wenn POVs oder wertvolle Fahrzeuge daran vorbeigeführt werden
- Wenn der Auftrag es definiert Ansonsten: Nichts sichern was nicht gesichert werden muss. Reicht nicht vielleicht eine Sprengfalle, 1-2 Mann oder eine Streife die das Gebäude von außen überwacht? -> Keine unnötigen Verluste schaffen oder Zeit verschwenden

Zonierung und Nummerierung (OHK)

-Gebäude sollten zur Übersicht nummeriert werden, dafür wird ein Punkt der Farbe "Rot" mit der Nummer auf dem zu sichernden Gebäude platziert

-Der Truppführer/Gruppenführer ersetzt diesen Marker durch einen Marker der Farbe "Grün" mit der Nummer, wenn er das Gebäude gesichert hat

-Kompanieführer/Gruppenführer sollten sich die Stadt in Sektoren einteilen, welche mit Decknamen wie z.B. Planetennamen, Städtenamen, Ländernamen etc. benannt werden um zu Schleiern und sogenannte Footholds einzuteilen

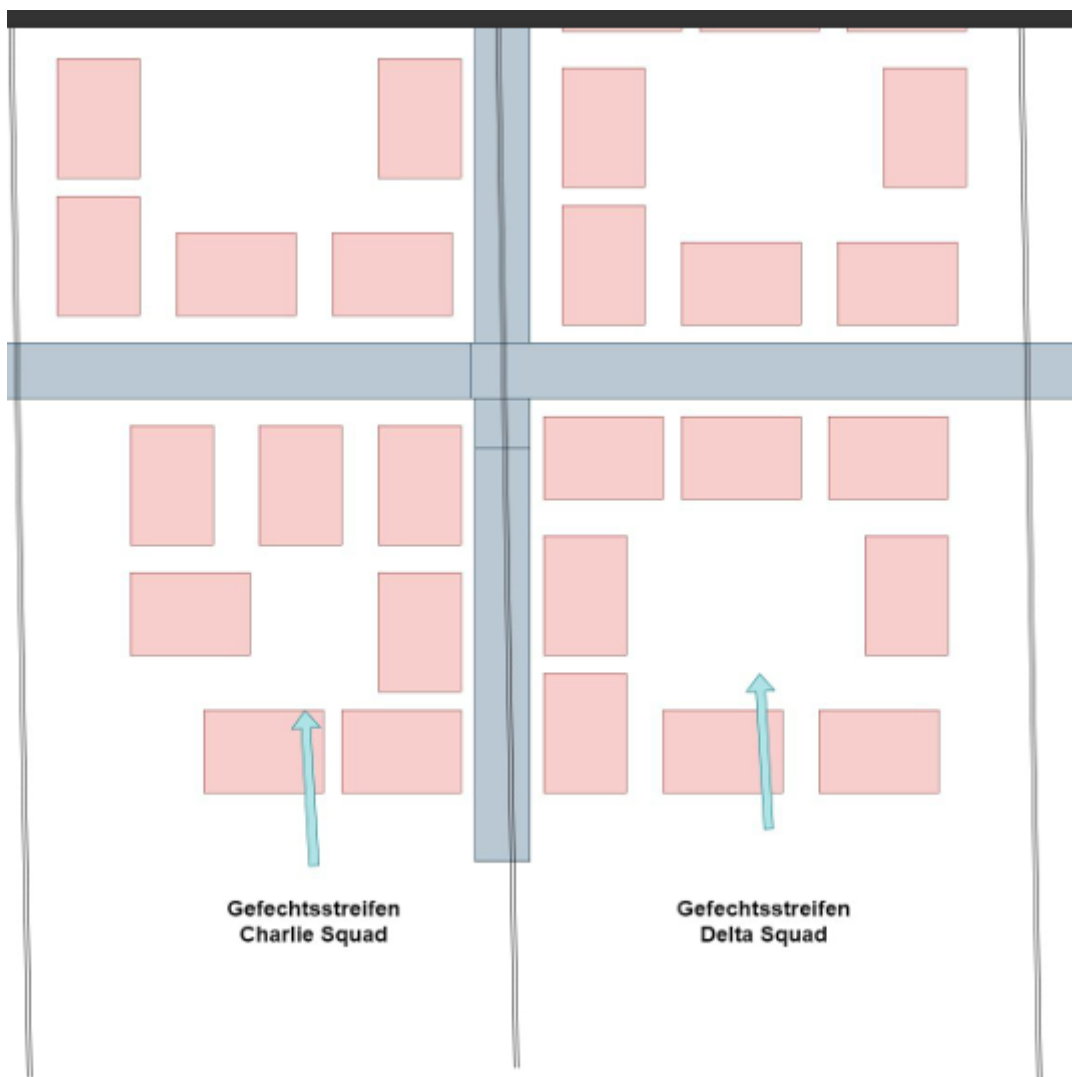


Gefechtsstreifen und Innere / Äußere Sicherung (OHK)

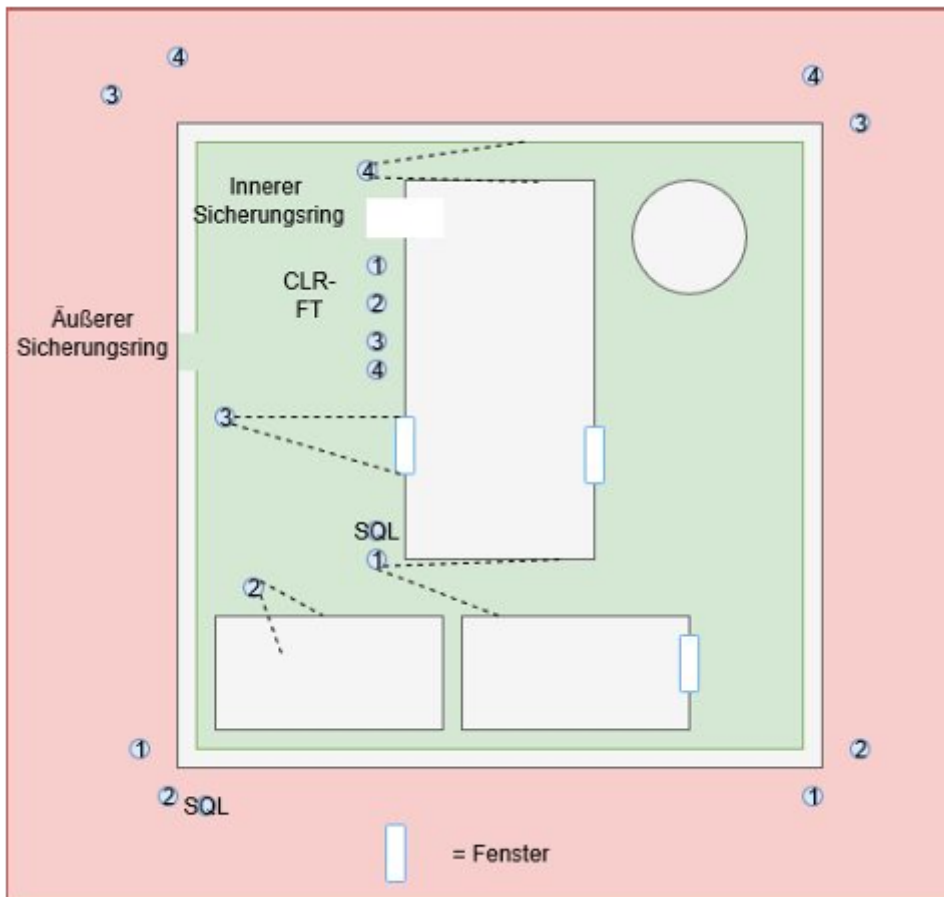
Gefechtsstreifen

Der Kompanieführer/Gefechtstand/Gruppenführer muss seinen Truppführern beim nehmen einer Ortschaft Gefechtsstreifen befehlen um sowohl deren Operationsraum zu begrenzen, als auch Überblick über schon gesichertes Gebiet zu erhalten

-Die Trupps müssen koordiniert werden, sodass sie auf einer Höhe/Vordringtiefe sind, dass keine Lücken in der eigenen Linie entstehen-Gefechtsstreifen für Trupps sind maximal 200 Meter breit oder eine Straßenseite / Blockseite



Innere / Äußere Sicherung



Die CQB Teams

Kleinteam:

4 Mann (häufig in Gebäuden oder engen Räumen)

- 1 Vorausmann:
Geht als erster in den Raum und ist in der Türaufstellung am nächsten an der Tür
- 1 Truppführer:
Entscheidet den Zeitpunkt des Entries indem er direkt hinter dem Pointman steht und diesem auf die Schulter klopf
- 1 Breacher/Grenadier
Steht oft auf der anderen Seite der Tür genau so nah wie der Pointman und öffnet die Tür, wenn eine Breacherklasse vorhanden ist wird der Grenadier der Pointman und der Breacher breacht
- 1 Deckungsschütze
Da das MG sehr unhandlich im CQB ist, geht der MG-Schütze als letzter in den Raum und sichert alles umliegende, während dem Breach und Entry-Vorgang

Buddyteam:

2 Mann

- 1 Vorausmann:
Geht als erster in den Raum und ist in der Türaufstellung am nächsten an der Tür
- 1 Buddyteamführer:
Entscheidet den Zeitpunkt des Entries indem er direkt hinter dem Pointman steht und diesem auf die Schulter klopf

Annäherung und Breaching mit Kleinteams

-Bei der Annäherung sollte ein zweites Kleinteam das Clearing Team decken und vor allem Fenster, Balkone und Türen abschnappen

-Wenn Helikopter/Aussenleitern/Treppen vorhanden sind, sollte im idealfall von oben nach unten gecleart werden

- Ein Outer Curtainriegelt das Umfeld ab-Das Clearing Team springt zur Tür mit hoher Geschwindigkeit aber i.d.R. geduckt-Rauch ist nicht einzusetzen, da dieser beim Clearing behindern kann



Breaching / Granateneinsatz

- Breaching mit Türladungen kann eingesetzt werden, wenn Türen verschlossen sind

- Beim öffnen der Tür sind die Scharniere zu prüfen, in welche Richtung sie sich öffnet damit eigene schnell in den Raum können ohne behindert zu werden

- Auch mit Fahrzeugen (Abrams) oder Panzerabwehrwaffen kann ein Gebäude sturmreif geschossen werden

- Zum Einsatz von Flashbangs befiehlt der TF: "Blitz" Zum Einsatz von HE-Frag befiehlt der TF: "Thunder" Der TF wirft die Granate auch (dazu: TL gibt kommando und bereitet die Granate vor, der Breacher öffnet die Tür und der TL wirft sie hinein, danach schließt der Breacher die Tür wieder bis zur detonation und öffnet sie danach normal für den Entry wieder Beim Sturmreif-Schießen muss auf Friendlies und Zivilisten geachtet werde

Room Clearing Grundsätze

- nachdem der Breacher die Tür geöffnet hat zielt der Vorausmann alle für ihn einsehbaren Winkel ab und bekämpft Feind schon von aussen

- Beim reingehen müssen die Ecken (Points of Domination) gecleart werden Beim hineingehen müssen die Soldaten mit gehobener Waffe im Laufschrift hineingehen um Feuer und Geschwindigkeit zu vereinen

- Der erste Mann entscheidet, wohin die folgenden gehen Die ersten beiden Männer müssen bis ans Ende ihrer Wand gehen um Platz zu schaffen

- Alle Männer müssen direkt an der Wand bleiben (Hug the Wall) Wenn der erste Mann (Pointman) in die linke Ecke geht, so geht der TF automatisch in die Rechte, der Breacher wieder in die Linke und der Letzte Mann (MG) in die Rechte

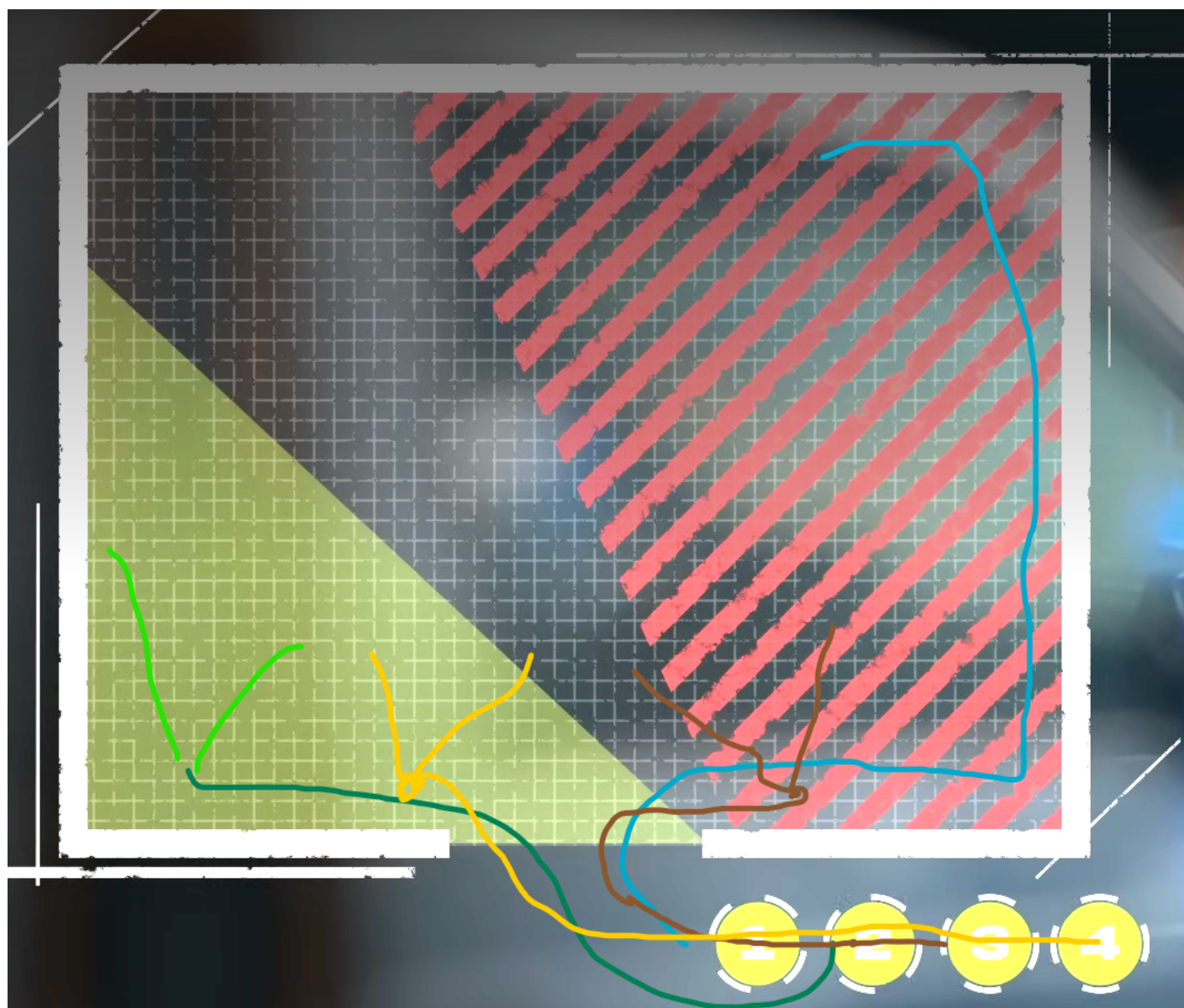
CQB Taktiken: Center Fed Room (Mitteltür)

Fluten als Single Stack

- Bei linksaufstellung in die Linke Ecke, andersrum sinngemäß

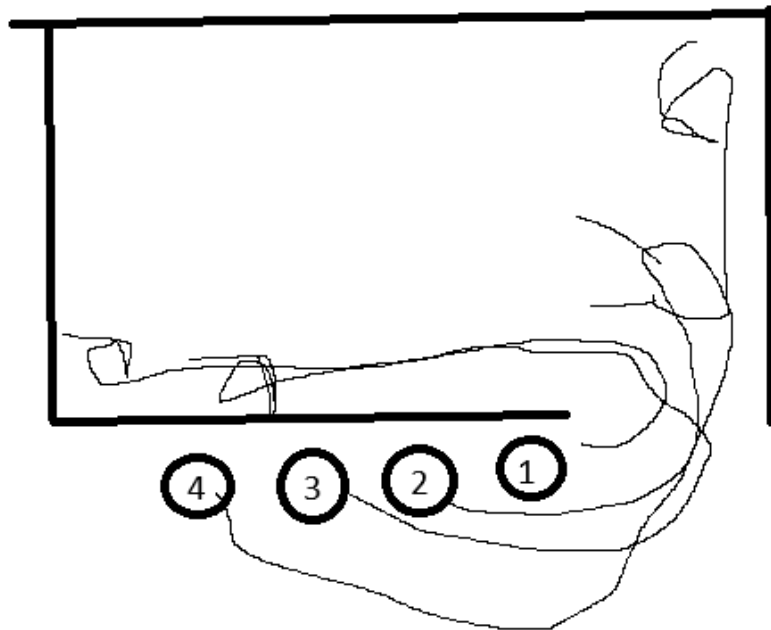
Grundsätzlich auch möglich:

- Bei Rechtsaufstellung in die Linke Ecke



CQB Taktiken: Corner Fed Room (Ecktür)

Fluten als Single Stack



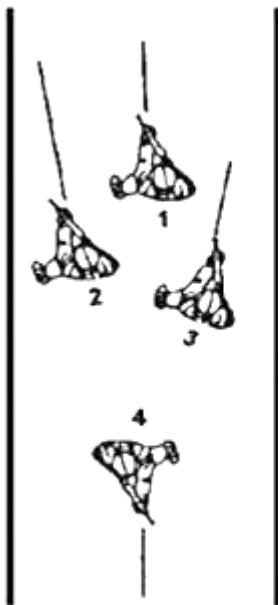
CQB Taktiken: Flure, T/L-Flure, F-Flure

Flur

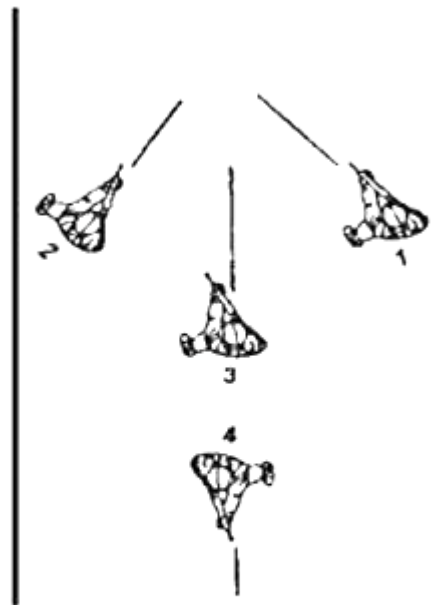
Rolling-T bei Breiten Fluren

-Serpentine bei engen Fluren

-MG (4) sichert nach hinten



Serpentine



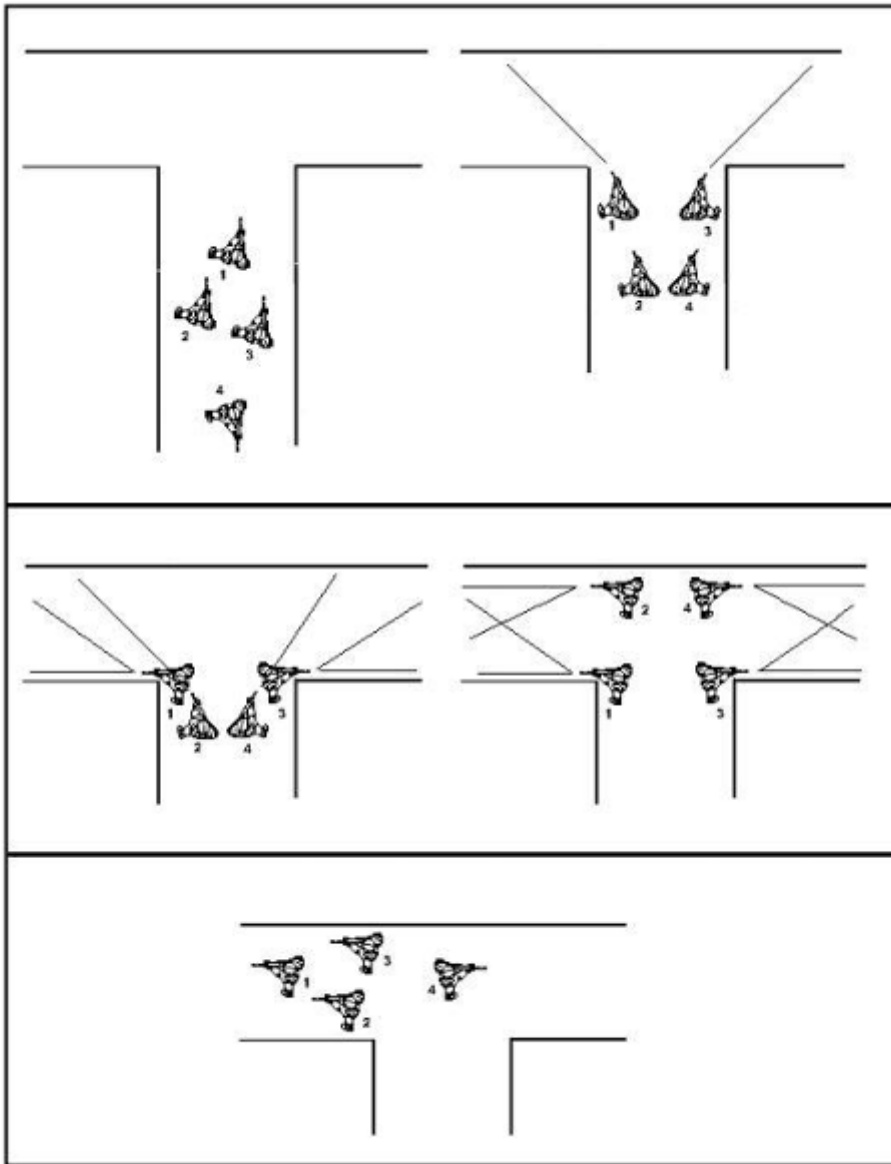
Rolling T

T/L-Flure

-1 und 3 beziehen kniend Stellung an den Ecken in beide Richtungen und bekämpfen aus der Deckung erkannten Feind

-Danach gehen 2 und 4 Aufrecht an die gegenüberliegende Wand und die Rolling-T oder Serpentine Formation wird wieder errichtet

-Bei L ist es gleich nur sichern 3+4 nach hinten



F-Flure

-Serpentinenformation-

3 kniet sich ab

-1 geht aufrecht dran vorbei um Kreuzsicherung aufzubauen

-2 geht durch und sichert nach vorne-4 sichert nach hinten

-Serpentinenformation wieder aufbauen

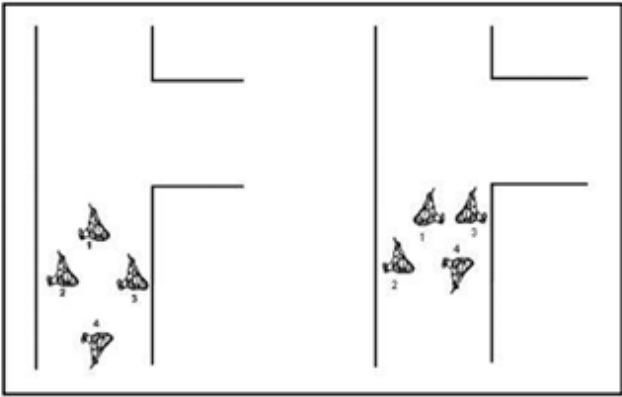


Figure 3-41. Hallway junction clearing.

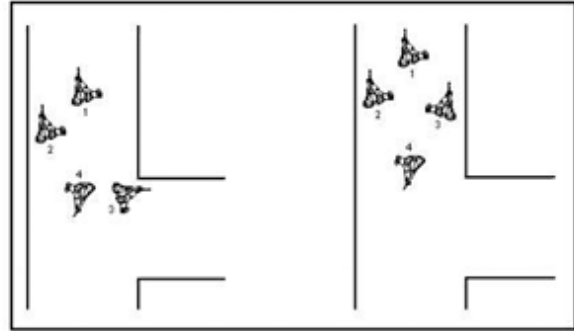
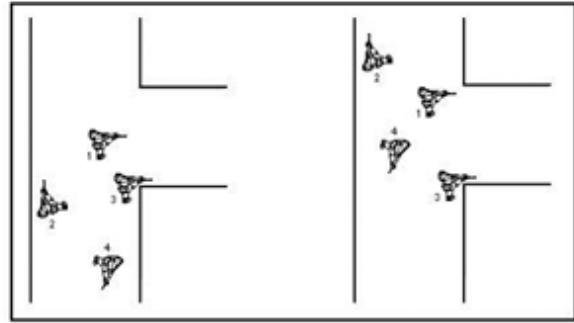


Figure 3-41. Hallway junction clearing (continued).

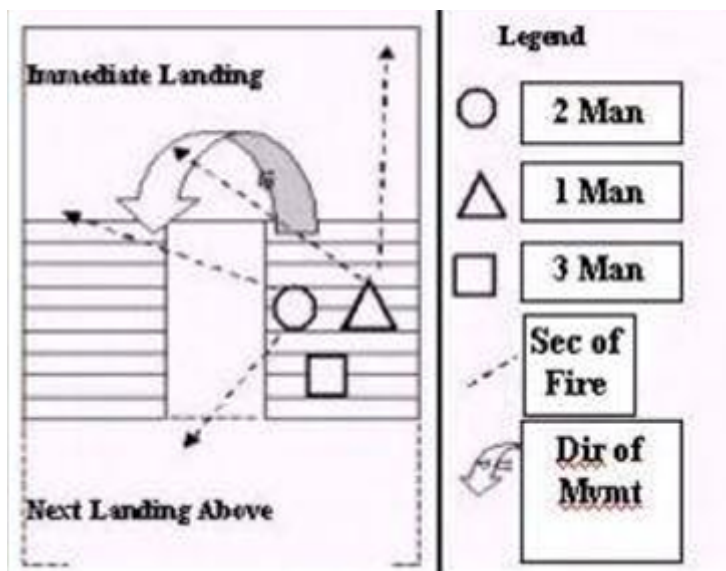
CQB Taktiken: Treppen

-Erster Mann kniend

-Zweiter Mann aufrecht

-Dritter Mann rückwärts nach oben sichernd

-Vierter Mann wieder Rücksicherer



CQB Taktiken: Raum verlassen

