

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.

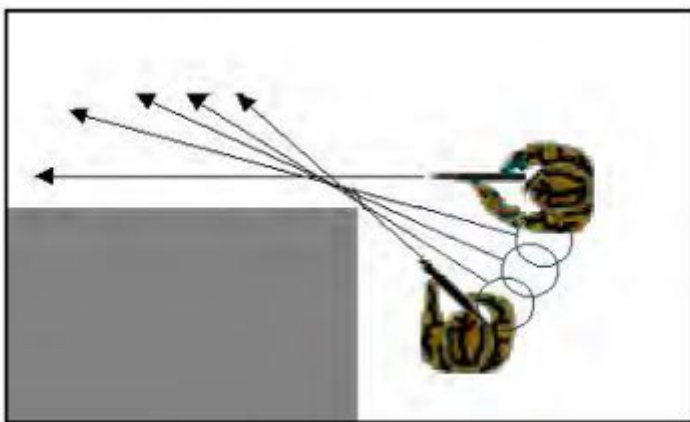
Taktische Anforderungen für Angreifer:

- 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, dass 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

Revision #9

Created 2026-04-05 16:58:31 CEST by Lion

Updated 2026-04-05 18:02:07 CEST by Lion