

Operations Order

Operation Kyloe

Duncan Company - Alpha Platoon

1. Situation

- Area of Operations



- Terrain
 - Minenlage:
 - Keine Minenfelder, allerdings vereinzelt Leucht-und Sprengfallen
- Wetter
 - Unknown

- Feindkräfte Aufklärung hat ergeben:

- Size, Composition & Equipment-
 - Insgesamt ~2 Kompanien teilweise mech./motorisiert (1 Tank Platoon)
 - Pro OBJ ~1 Platoon
 - Besitzt großteils russisches Equipment
 - Verwendet teilweise Britisches (übernommenes) Material
 - Ein unbewaffnetes übungs Schiff in der AO
 - Mehrere zivile Fischerboote mit thermal Kameras in der AO
 - Feind verfügt vermehrt über Flugabwehr
 - Keine Waffenanlagen oder scharfe Systeme
- Location, Capabilities-
 - Bei entsprechenden OBJ in Stellungen.
 - Ein Feindkontakt außerhalb der OBJ kann nicht ausgeschlossen werden.
 - Der Feind kann NATO-Draht einsetzen.
- Recent Activities -
 - Feind versucht, über die Schwimmbrücke Richtung Ost weiter vorzurücken.
 - Sperrt Bereiche mittels NATO-Draht
 - Befindet sich primär nur in Stellung
 - Kämpft im Süd-Osten mit Widerstandskämpfern
- MLCOA-
 - Unknown
- MDCOA-
 - Unknown
- QRF-
 - In Platoon Stärke auf Standby - ETA Unknown.

- Freundliche Kräfte

- Kräfte in der Kompanie:
 - OWL - SNOT: Übernimmt Aufklärung von OBJ von Umliegenden Gebirge (Westgebirge)
 - Bravo - Platoon: Bundeswehr EGB Fallschirmjäger Zug übernimmt Kampfhandlungen im Gefechtsstreifen östlich. Stößt später zu uns (Alpha) dazu, GraMaWa von ihnen wird an Alpha 3 übergeben. Übernimmt den Angriff in 2. Phase nach dem gemeinsamen Verlegen.

- Podiceps - KSM: Kommando Spezialkräfte der Marine übernehmen weitere Aufträge und nehmen zu späteren Zeitpunkt Geiseln entgegen.
- Externe Kräfte:
 - 4x CH-47 für Mass Parachute Drop von Alpha (uns) und Bravo
 - 1x C130J für HAHO oder HALO sprung von Podiceps
 - 1x C130J abgestürzt bei OBJ Albatros - keine überlebenden vermutet

- Zivile Lage

- Vereinzelt in urbanen Gebieten
- Kann verwirrt oder verängstigt sein und damit unberechenbar
- Deeskalierende, aber bestimmte Umgangsweise anwenden.
- Zivilisten auffordern das Gebiet Richtung Nord Ost zu verlassen
- Keine Festnahmen tätigen - dürfen jederzeit flüchten
- Es ist mit mehreren Geiseln zu rechnen, diese sollen medizinisch versorgt werden, falls nötig - kann eine Geisel nicht identifiziert werden, ist sie zu fesseln. Bilder der bekannten Geiseln:



- Attachments

- OWL - SNOT könnte sich temporär am Platoon Net wiederfinden, um Aufklärung und ggf. Feuergefechte zu unterstützen.

2. Mission

Das Alpha Platoon wird am 22.06.2024 um 2000 MEZ mindestens einen Platoon Attack durchführen auf OBJ Sealion, sowie feindliche Luftabwehr in der Gegend vernichten, im Anschluss BP Snickers beziehen und Bravo ggf. bei nehmen von Ardgour unterstützen, sowie die SBF und follow and assume für OBJ Albatros stellen/übernehmen, um Geiseln zu befreien und den Feind zu schwächen.

3. Execution

- Commanders Intent - Befreiung der Geiseln

- End State

- Eigene:
 - Alpha und Bravo haben OBJ Albatros genommen und OWL sowie Podiceps sind nachgezogen.
 - Alle Geiseln wurden an Podiceps in gutem Zustand übergeben.
- Feind:
 - Hat schwere Verluste erlitten
 - Hat Argour & Corran und damit verbundene Schwimmbrücke, OBJ Sealion, OBJ Albatros, OBJ Seagull verloren.
 - Ist auf dem Rückzug
- Zivilisten:
 - Sind großteils, wie angewiesen, nach Nordosten geflüchtet.
 - Der Schaden an der Zivilbevölkerung und der Infrastruktur beschränkt sich auf das, was für den Erfolg der Mission als notwendig erachtet wurde.

- Concept of Operation / Scheme of Manouver / Tasks to Subordinates

Alle Vorgänge werden später mit entsprechenden Markern versehen und nochmals über Funker koordiniert.

Phase 1:

- Parachute Drop bei DZ Wildmoor (Achtung vollautomatisch)
- Sammeln bei mitgedropter Türlast (Großer Fallschirm mit Kiste) - Rundumsicherung 30m um Kiste, Alpha 1 Nordhälfte, Alpha 2 Südhälfte.
- Anschließend Richtung Ost vorrücken (Traveling Overwatch - 50m Abstand)
- Marschreihenfolge:
 - Alpha 1
 - Alpha 3 & Alpha 6
 - Alpha 2
- Je nach Lage vor Ort werden wir entweder:
 - im Norden des Gefechtsstreifen durch Waldstück Richtung Nordost rücken und dabei Richtung Südost aufklären und kämpfen.
 - in der Mitte bzw. leicht südlich des Gefechtsstreifens mittels Wald und Hügel überschlagend vorgehen.
- Klären mittels OWL feindliche Luftabwehr auf und vernichten
- Machen uns bereit und rücken auf Befehl in OBJ Sealion

- Wenn OBJ Sealion genommen und nach Freigabe zum Überschreiten von Phase Line Malboro, rücken wir Richtung Nord durch Wald auf Anhöhe. Von dort aus überschlagendes Vorgehen über Burg bis BP Snickers.
- Bei BP Snickers an Waldkante in Stellung gehen und feindliche QRF aus Nord abfangen. Eventuelle OPs im Nordwesten werden vor Ort bewertet.
- Sollten wir bei Ard gour gebraucht werden, so wird dies vor Ort koordiniert.

Phase 2:

- Sobald Bravo aufgeschlossen nach BP Snickers und GraMaWa von Bravo an Alpha 3 übergeben wurde, werden wir nach Maßgabe der Kompanieführung Weststraße Richtung Nord rücken und PL Kensitas überschreiten. Wir (Alpha) bilden dabei die Spitze, gefolgt von Bravo.
- Ziel ist Lucky, von dort aus trennen sich Teile Alpha und Bravo wieder auf. Wir als Alpha nehmen SBF westlich von Lucky und leisten Feuerunterstützung für den Angriff von Bravo.
- Sollte Bravo das Angriffs Momentum verlieren, werden Teile von Alpha nachrücken, um die Spitze zu übernehmen und das Angriffs Momentum zu erhalten.
- Nach Einnahme von OBJ Albatros gehen wir östlich in Sicherung
- Alle gefundenen Geiseln werden falls nötig versorgt und im Anschluss an nachziehende Teile Podiceps übergeben.

- Coordinating Instructions

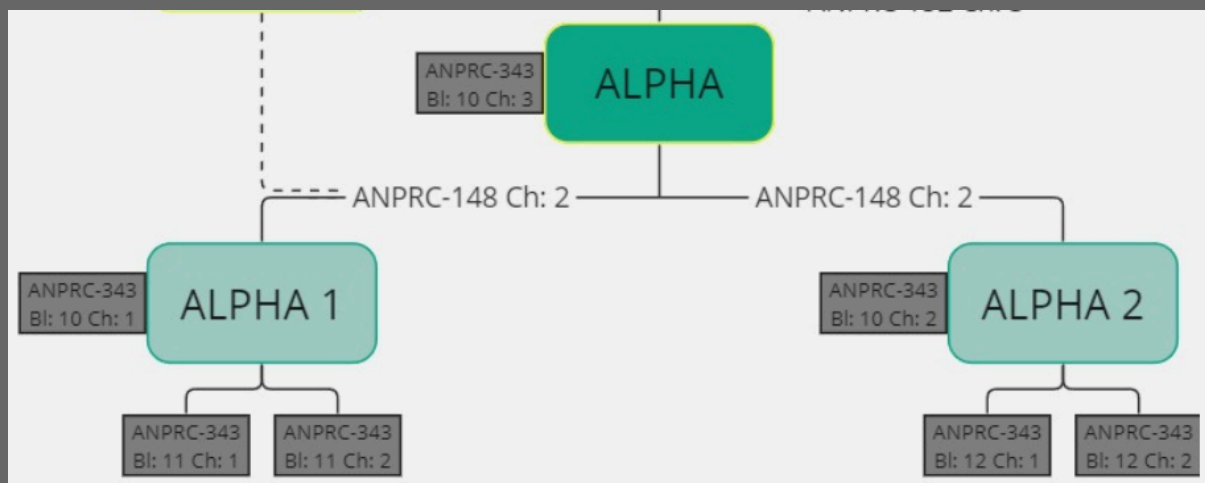
- Timeline
 - 19.06.2024 MEZ:
 - NLT 2010 - Funkcheck
 - NLT 2020 - Marschbereitschaft - Equipment Überprüfung
 - NLT 2025 - Abmarsch
 - Alles weitere ist nicht zeitlich festgehalten
- Reports
 - Der Fund von Geiseln ist mittels "Netcall - Jackpot, Jackpot, Jackpot!" unverzüglich nach oben weiterzuleiten.
- Healt Care:
 - Ausfall:
 - Technischer Ausfall: Dixi-Klo = Teleporter
 - Realer Ausfall: Schild = Spectator
 - Ausrüstungskisten gelten auch für Ausfälle (schwere Waffen)

4. Service & Support

- Transport
 - Findet über 2 CH47 zum Abwurf statt.
- Nachschub
 - Teilweise ist die Munition des Feindes mit unserer kompatibel
 - Sanitätsmaterial kann zu jedem Zeitpunkt dem Feind entnommen werden

5. Command & Signal

- Command succession - Alpha 6A > Alpha 6R > Alpha 1 > Alpha 2 > Alpha 3
- Command & Control -
 - Platoon Leader ist frei beweglich
- Signal
 - Frequenzen - nach Funkplan:



- Rufzeichen
 - Duncan - Kompanieführung
 - Alpha - Platoon:
 - Alpha 6 Actual - Platoon Leader
 - Alpha 6 Romeo - Radio Telephone Operator (RTO)
 - Alpha 1 - Rifle Squad
 - Alpha 2 - Rifle Squad
 - Alpha 3 - Weapon Team (AT - Javelin)
 - Bravo - Platoon
 - Bravo - Zugführer
 - Bravo 1 - 1. Gruppe
 - Bravo 2 - 2. Gruppe
 - Golf - GraMaWa Trupp
 - OWL - SNOT

- Podiceps - KSM
- Rauch Markierungen
 - Grün: Freund Markierung
 - Rot: Feind Markierung
 - Weiß: Sichtschutz
 - Blau: Sondermarkierung (LZ, ...)
- Flaggen
 - Rot: Einbruchstelle
 - Grün: Eigene Kräfte
 - Gelb: CCP
- Challenge and Password
 - Challenge (Frage): "Scotch"
 - Password (Antwort): "Ale"
- Flashcode
 - 7

6. Abkürzungen & Andere militärische Begrifflichkeiten

- CCP - Casualty Collection Point
- Actual - Kommandant der Einheit
- SNOT - Sniper Observer Team
- KSM - Kommando Spezialkräfte der Marine
- NLT - Not later than
- OBJ - Objective
- BP - Blocking Point
- SBF - Support by Fire
- QRF - Quick Response Force
- AO - Area of Operations
- Netcall - Schnelle und wichtige Meldung an alle am Funkkreis (ohne Antwort)
- PL - Platoon Leader / Phase Line