

Operation Zecke



Zugbefehl für Zug Bauer

1.Lage.....	2
1.a Lage Gegnerischer Kräfte und Akteure.....	3
1.a.1 Vermutete Absicht.....	3
1.a.2 Verhalten.....	3
1.a.3 Feindstärke.....	3
1.a.4 Letzte Feindmeldung.....	3
1.a.5 Minenlage.....	3
1.b Lage eigener Kräfte.....	4
1.b.1 Lage des Zuges.....	4
1.b.2 Nachbarn.....	4
1.c Unterstellungen und Abgaben.....	4
1.d Bewertung TrFhr.....	4
1.e Zivile Lage.....	4
2.Auftrag.....	4
3.Durchführung.....	5
3.a Eigene Absicht.....	5
3.b Einzel Aufträge.....	5
3.c Spezielle Aufträge.....	5
3.d Maßnahmen zur Koordinierung.....	5
3.d.1 Zeiten.....	5
3.d.2 Feuerregelung.....	6
3.d.3 Verhalten bei.....	6
4. Einsatzunterstützung.....	6
4.a SAN-Unterstützung.....	6
4.b Logistik.....	6
4.c Mun/Kampfmittel.....	6
4.d Fahrzeuge.....	6
4.e Personalersatz.....	6
5 Führungsunterstützung.....	6
5.a Führungsmittel.....	7
5.a.1 Zugtrupp.....	7
5.a.1 Jägergruppen.....	7

5.b Frequenzen.....	7
5.c BlueForceTracking.....	7
5.d Leucht-/Erkennungszeichen.....	8
5.d.1 Rauch:.....	8
5.d.2 Flaggen:.....	8
5.e Verschleierung.....	8
5.f Führerfolge.....	8

1.Lage

1.a Lage Gegnerischer Kräfte und Akteure

1.a.1 Vermutete Absicht

Verzögern von Kräfte Blau bis Hööpakka, um dann mit mechanisiertem Bataillon aus Richtung S anzugreifen.

1.a.2 Verhalten

- Setzt NATO-Draht in Sperren ein – ist nicht großartig beübt im Umgang.
- Setzt Alarmposten und Spähtrupps ein.
- Fokussiert sich auf die Überwachung auf Freiflächen und der Panzerabwehr.

1.a.3 Feindstärke

- Nach Angriffen von Kräften Blau, Ca. Bataillonsstärke im Operationsgebiet.

Feind nur mittelmäßig ausgebildet, gut ausgerüstet und setzt:

- Nachtsichtgeräte,
- Panzerabwehrhandwaffen,
- LFK,
- Gramawas
- & Schwere Maschinengewehre ein.

1.a.4 Letzte Feindmeldung

- 190500Joct24, Ortschaft TAIPALE und urbanes Gelände im Westen, KEINE Feindaufklärung .
- 190350Joct24, in **OBJ GNADENHOF**, vermutl. mech. Infanterie in verstärkter Zugstärke, in Stellung. Verstärkt durch zusätzliche LFK.
- um 181255Joct24, **OBJ LINDENHOF** vmtl. mechanisierte Infanterie, in verstärkter Kompaniestärke.
Vermutete Absicht ist es, mit Streifen/ Alarmposten/ Stellungen & Spähtrupps Flankenschutz zu ermögliche, und/oder in **OBJ LINDENHOF** in Stellung.
- 181000Joct24, **OBJ Lindenhof** vermutl. motorisierte Infanterie, in Kompaniestärke, in Stellung.
- 180932Joct24, **OBJ Lindenhof** vermutl. fdl. BtlGefechtsstand bei Funkturm
- Feind führt vmtl. zwei mechanisierte Infanteriekompanien aus Süden nach, um BtlGefStd zu verstärken und einen Gegenangriff zu ermöglichen.
 - um 190530Joct24, 1x verst. Mech. Inf. Kp, 60 km südlich im Servicehalt
 - um 190535Joct24, 1x verst. Mech. Inf. Kp, 75 km SSO in Zufahrt auf erste mech. Inf. Kp im Servicehalt, um diese zu unterstützen

1.a.5 Minenlage

- Mit Minenfeldern ist nicht zu rechnen
- **Es ist mit Sprengfallen an Sperren zu rechnen!**

1.b Lage eigener Kräfte

1.b.1 Lage des Zuges

Der 2. Zug der 2./JgBtl1 befindet sich mit Teilen der 3./GebJgBtl233 im Verfügungsraum **KÖNIGREICH**. Absicht KpChef ist es, 2. Kp greift an in vier Phasen, mit zwei Aufklärungstrupps voraus, einem Jägerzug als Hauptangriffskraft links folgend, einem Wiesel-Unterstützungszug als Feuerunterstützung entweder bei den Jägern oder rechts im Wald folgend, ab 190600Joct24, in Richtung OBJ LINDENHOF, um den weiteren Angriff eigener mechanisierter Kräfte zu ermöglichen.

1.b.2 Nachbarn

- Rechts: Wache II, Teile Schmied
- Links: Wache I, Teile Schmied

1.c Unterstellungen und Abgaben

Entfällt

1.d Bewertung TrpFhr

Entfällt

1.e Zivile Lage

Das gesamte Einsatzgebiet wurde zwangsevakuiert. Es ist NICHT mit Zivilisten zu Rechnen. Umgang mit zivilen Strukturen dem Völkerrecht folgend.

2.Auftrag

Absicht KpChef ist es, 2. Kompanie König greift mit zwei AufklTrps Wache I & II voraus, einem Jägerzug Bauer und einem Wieselzug Schmied zu Feuerunterstützung in Richtung **OBJ LINDENHOF** an.

Bauer

- Nimmt **OBJ GNADENHOF**
- Nimmt **OBJ LINDENHOF**
- Richtet sich zur zeitlich Begrenzten Verteidigung von **OBJ Lindenhof** an den **MSR ECHO** und **CHARLIE** ein

3.Durchführung

3.a Eigene Absicht

Meine Absicht ist es, Bauer greift in VI Phasen in Richtung OBJ Lindenhof an, um Teile 2./203 zu entlasten und das Nachführen von PzGren Kräften zu ermöglichen.

- Phase I: Vorbereitung & Anmarsch nach Taipale
- Phase II: Anmarsch zu den **Kangas Höhen**
- Phase III: Sturmangriff auf **OBJ GNADENHOF**
- Phase IV: Anmarsch auf **OBJ LINDENHOF**
- Phase V: Sturmangriff auf **OBJ LINDENHOF**
- Phase VI: Zeitlich begrenzte Verteidigung in und um **OBJ LINDENHOF** bis Eintreffen weiterer Kräfte Blau

3.b Einzel Aufträge

Bauer I

- Phase 1
 - stellt Marschbereitschaft her (Aufnahme Spreng-/Blendrucksack)
 - nimmt Position in Konvoi ein gemäß Marschreihenfolge
 - Auf Befehl verlegt im Konvoi von SP1 zu RP1
 - lässt Fz zurück
 - überwacht auf RP1 gen SÜD
- Phase 2
 - nimmt Position in Waldkampfformation ein gemäß Marschreihenfolge
 - Auf Befehl, verlegt geschlossen im Zug von RP1 zu Stlg.B-1.x geht in Stlg.B-1.1 überwacht gen SÜD-WEST und klärt auf
 - auf Befehl, überspringt die Straße und geht in Stlg.B-2.1
- Phase 3
 - Auf Befehl, verlegt geschlossen im Zug von Stlg.B-2.x zu Stlg.B-3.x

- geht in Stlg.B-3.1 und vernichtet Feind in Gnadenhof, um Angriff durch Bauer 3 zu ermöglichen
- überwacht Bauer 3 auf Anmarsch nach OBJ GNADENHOF
- auf Befehl, verlegt zu Stlg.B-4.1 Richtung SÜD und macht sich bereit, antretende Verstärkung aus OST- EICHENWALD und EICHENWALD Straße zu vernichten.
- Phase 4
 - nimmt Position in Zugformation ein gemäß Marschreihenfolge
 - Auf Befehl, verlegt geschlossen im Zug von Stlg.B-4.1 zu Stlg.B-5.x
- Phase 5
 - geht in Stlg.B-5.1 und vernichtet Feind in OBJ LINDENHOF, um Übersetzen zu ermöglichen.
 - auf Befehl, übersetzen nach Bruchtal
 - nehmen von Bruchtal und nördl Bree
 - nehmen von Stlg.B-6.1 und hält sich bereit antretenden Feind aus Nord und West zu vernichten
 - überwacht BAUER 1 und BAUER 2 beim Antreten auf Harlindon
 - nimmt Dol Guldur im Schwerpunkt (mögliche Unterstützung durch BAUER 2)
 - geht in Stlg.B-7.1 und vernichtet antretende Verstärkung und Überwacht Bauer 3 beim Sprung auf Edoras
 - auf Befehl, nimmt Isengart.
 - geht in Stlg.B-8.1 und überwacht gen NORD, NORD-WEST
- Phase 6
 - richtet sich auf zeitlich begrenzte Verteidigung auf Stlg.B-9.1 ein und überwacht MSR Echo im Schwerpunkt.
 - auf Befehl, richtet sich auf zeitlich begrenzte Verteidigung auf Stlg.B-8.1 ODER Stlg.B-8.4 ein und überwacht nördl Straße bzw. Süd Ost.

Bauer II

- Phase 1
 - stellt Marschbereitschaft her
 - nimmt Position in Konvoi ein gemäß Marschreihenfolge
 - Auf Befehl verlegt im Konvoi von SP1 zu RP1
 - lässt Fz zurück
 - überwacht auf RP1 gen WEST
- Phase 2
 - stellt Marschbereitschaft her
 - nimmt Position in Waldkampfformation gemäß Marschreihenfolge
 - Auf Befehl verlegt geschlossen im Zug von RP1 zu Stlg.B-1.x
(RICHTUNGSTRUPP / GUIDE-ON ELEMENT!)
 - geht in Stlg.B-1.2 überwacht gen SÜD-WEST und klärt auf
 - auf Befehl, überspringt die Straße und geht in Stlg.B-2.2

- stellt bei schlechter Sicht auf Befehl Aufklärungstrupp zur Aufklärung von Kangas-Höhen
- auf Befehl, überspringt die Straße und geht in Stlg.B-2.2
- Phase 3
 - Auf Befehl, verlegt geschlossen im Zug von Stlg.B-2.x zu Stlg.B-3.x
(RICHTUNGSTRUPP / GUIDE-ON ELEMENT!)
 - geht in Stlg.B-3.2 und vernichtet Feind in Gnadenhof, um Angriff durch Bauer 3 zu ermöglichen
 - überwacht Bauer 3 auf Anmarsch nach OBJ GNADENHOF
 - auf Befehl, verlegt zu Stlg.B-4.2 über SÜD und macht sich bereit, antretende Verstärkung aus WEST-EICHENWALD zu vernichten.
 - hält sich bereit, auf Befehl, BAUER 3 beim Nehmen von OBJ GNADENHOF zu unterstützen.
- Phase 4
 - nimmt Position in Zugformation ein gemäß Marschreihenfolge
 - Auf Befehl, verlegt geschlossen im Zug von Stlg.B-4.1 zu Stlg.B-5.x
(RICHTUNGSTRUPP / GUIDE-ON ELEMENT!)
- Phase 5
 - geht in Stlg.B-5.2 und vernichtet Feind in OBJ LINDENHOF, um Übersetzen zu ermöglichen.
 - auf Befehl, übersetzen nach Gondolin
 - nehmen von Gondolin und südl Bree **(BAUER 2 SCHWERPUNKT!)**
 - nehmen von Stlg.B-6.2 und hält sich bereit antretenden Feind aus West zu vernichten
 - Auf Befehl, Sturmangriff auf Harlindon unter Überwachung von BAUER 1 und SCHMIED. **(BAUER 3 SCHWERPUNKT!)**
 - nimmt Harlindon mit Bauer 3 **(BAUER 3 SCHWERPUNKT!)**
 - unterstützt ggf. Bauer 1 beim nehmen von Don Guldur
 - geht in Stlg.B-7.1 und vernichtet antretende Verstärkung und Überwacht Bauer 3 beim Sprung auf Edoras
 - auf Befehl, nimmt Barad-Dur.
 - geht in Stlg.B-8.2 und überwacht gen WEST
- Phase 6
 - richtet sich auf zeitlich begrenzte Verteidigung auf Stlg.B-9.2 ein und überwacht Süd bis Süd West im Schwerpunkt.
 - hält sich bereit auf Befehl andere Gruppen zu unterstützen oder selbstständig
 - auf Befehl, richtet sich auf zeitlich begrenzte Verteidigung auf Stlg.B-8.1 ODER Stlg.B-8.4 ein und überwacht nördl Straße bzw. Süd Ost.

Bauer III

- Phase 1
 - stellt Marschbereitschaft her
 - nimmt Position in Konvoi ein lt. Marschreihenfolge

- Auf Befehl Zugführung verlegt im Konvoi von SP1 zu RP1
- lässt Fz zurück
- überwacht auf RP1 gen NORD
- Phase 2
 - stellt Marschbereitschaft her
 - nimmt Position in Waldkampfformation ein gemäß Marschreihenfolge
 - Auf Befehl verlegt geschlossen im Zug von RP1 zu Stlg.B-1.x
 - geht in Stlg.B-1.3 überwacht gen SÜD-WEST und klärt auf
 - auf Befehl, überspringt die Straße und geht in Stlg.B-2.3
- Phase 3
 - Auf Befehl, verlegt geschlossen im Zug von Stlg.B-2.x zu Stlg.B-3.x (BAUER 1 als GUIDE-ON ELEMENT!)
 - geht in Stlg.B-3.3 und vernichtet Feind in Gnadenhof, um Angriff durch Bauer 3 zu ermöglichen
 - nimmt Obj. GNADENHOF unter Überwachung von BAUER 1, BAUER 2 und SCHMIED.
 - verlegt zu Stlg.B-4.3 und macht sich bereit, antretende Verstärkung aus WEST und WEST Straße zu vernichten.
- Phase 4
 - stellt Marschbereitschaft her
 - nimmt Position in Zugformation ein gemäß Marschreihenfolge
 - Auf Befehl, verlegt geschlossen im Zug von Stlg.B-4.1 zu Stlg.B-5.x (BAUER 1 als GUIDE-ON ELEMENT!)
- Phase 5
 - geht in Stlg.B-5.3 und vernichtet Feind in OBJ LINDENHOF, um Übersetzen zu ermöglichen.
 - auf Befehl, übersetzen nach Gondolin
 - nehmen von Gondolin und südl Bree (**BAUER 2 SCHWERPUNKT!**)
 - nehmen von Stlg.B-6.3 und hält sich bereit antretenden Feind aus Südwest und West zu vernichten
 - Auf Befehl, Sturmangriff auf Harlindon unter Überwachung von BAUER 1 und SCHMIED. (**BAUER 3 SCHWERPUNKT!**)
 - nimmt Harlindon mit Bauer 2 (**BAUER 3 SCHWERPUNKT!**)
 - geht in Stlg.B-7.3 und vernichtet antretende Verstärkung und Überwacht
 - auf Befehl, Sturmangriff auf Edoras unter Überwachung von BAUER 1 und BAUER 2
 - nimmt Edoras .
 - geht in Stlg.B-8.3 und überwacht gen SÜD und SÜD WEST
- Phase 6

3.c Spezielle Aufträge

Entfällt

3.d Maßnahmen zur Koordinierung

3.d.1 Zeiten

- Funkkreiseröffnung: NLT X+10 min
- Marschbereitschaft: NLT X+25 min
- Marschbeginn X+30 min
- Marschstrecke: Wie befohlen, ansonsten Maßgabe ZgFhr
- Gefechtsgrenzen:
 - dürfen überschossen werden
 - Freigabe zum übertreten PL a.B.
- Kartenmarkierungen: 5.c BlueForceTracking beachten

3.d.2 Feuerregelung

Feuervorbehalt nach Maßgabe ZgFhr.

3.d.3 Verhalten bei

- Zugreihe (auf- / abgesehen): B-2, B, B-3, B-1

- Waldkampfformation: B-2 vorne breit, B-1 links tief, B-3 rechts tief

- Alarmposten / Spähtrupp: melden und nach Maßgabe ZgFhr vernichten
- Sperren: halt, melden, Sicherung rundum, Aufklärung, B-1 öffnet Sperre und schafft Einbruchstelle, B-2 greift über B-1 weiter an
- Kontakt vorne/hinten (in Waldkampfformation/ T-Formation/ L-Formation): halt, melden, Umgliederung 3 Grp nebeneinander, Feuerüberfall auf ZgFhr
- Kontakt seitlich (in Waldkampfformation/ T-Formation/ L-Formation): halt, melden, Formation bleibt bestehen, Feuerüberfall auf ZgFhr

4. Einsatzunterstützung

4.a SAN-Unterstützung

- Selbst- und Kameradenhilfe
- Sanitäter in den Gruppen
- BAT

4.b Logistik

- Nachschub durch KpTrp (im Schwerpunkt für Schmied und Bauer)
- SanMat des Feindes kann genutzt werden
- Nachschub für zerstörte Fahrzeuge durch KpTrp Log (solange der Vorrat reicht™)

4.c Mun/Kampfmittel

Meldebestand pro Grp: 50 %

Sperrbestand pro Grp: 25 % (dabei mind. 1x PzF 3, 2x Nebel (weiß) und 6x Granate (Unterlauf))

4.d Fahrzeuge

- 3x TPz Fuchs JgGrp
- 1x TPz Fuchs JgGrp-MILAN (ZgTrp)

4.e Personalsatz

Bei techn. Ausfällen Teleport über Feldtoilette. Bei Ausfall durch Tod ist ein Nachführen nicht vorgesehen, Ausnahmen durch Missionsleitung & -Bauer möglich.

5 Führungsunterstützung

5.a Führungsmittel

5.a.1 Zugtrupp

ZgFhr & ZgTrpFhr: 1x SEM 52 SL, 1xBF-888S

FuGeBed: 1x SEM 70, 1xBF888S

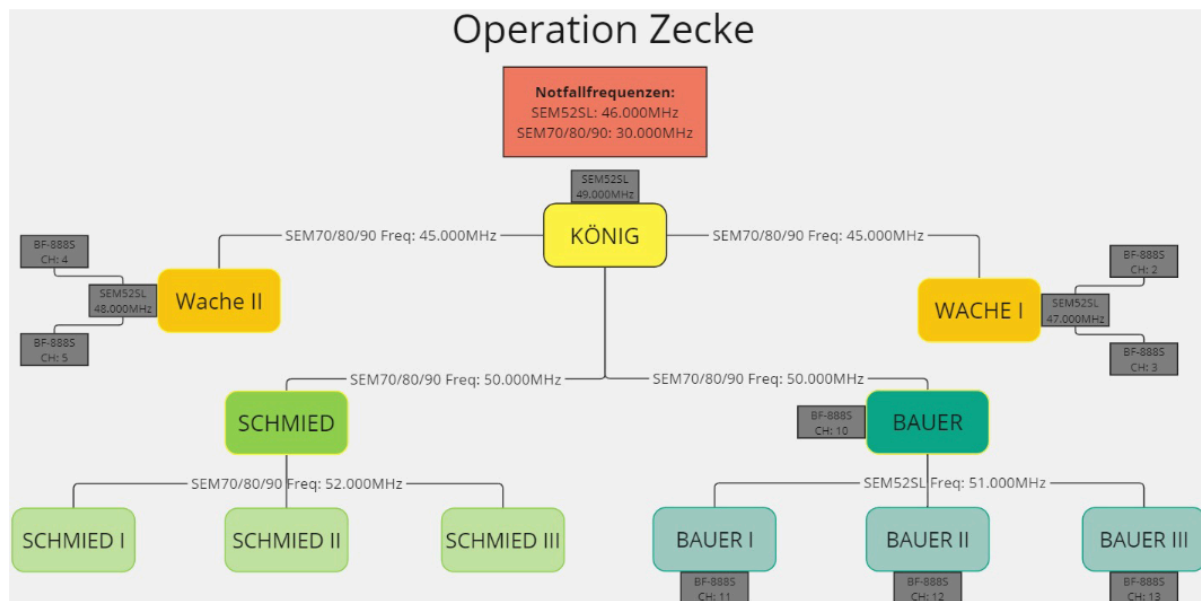
EEH-B, ZF, Schtz: 1xBF888S

5.a.1 Jägergruppen

GrpFhr & TrpFhr: 1x SEM 52 SL, 1xBF-888S

MG, EEH-B, Schtz: 1xBF-888S

5.b Frequenzen



5.c BlueForceTracking

Es werden übers BFT getrackt:

- KpChef König
- ZgFhr Bauer & Schmied
- AufklTrps Wache I & II

Mit BFT ausgestattet sind:

- KpTrp
- ZgFhr, ZgTrpFhr & FuGeBed
- GrpFhr Bauer
- Kommandanten Wache & Schmied Wiesel

Damit es nicht zu Verwirrung kommt, werden weitere Meldung per ARMA-internen Markierungen gemacht

5.d Leucht-/Erkennungszeichen

5.d.1 Rauch:

- **rot**: Feind
- **grün**: Eigene Kräfte

- Weiß: verschleiern
- Blau: Logistik- & Sanstelle

5.d.2 Flaggen:

- rot: Einbruchstelle, feindbesetzt
- blau: Maßgabe GrpFhr
- gelb: Verwundetensammelnest
- grün: Einbruchstelle, feindfrei

5.e Verschleierung

- Parole: Anfrage: Fliege - Antwort: Stier
- Flashcode: 7

5.f Führerfolge

ZgFhr, ZgTrpFhr, GrpFhr I, GrpFhr II, GrpFhr III