

Taschenkarte AGA

Ausbildungshilfe im GebAufklBtl 230



Diese Taschenkarte gehört

Name: _____

Einheit: _____

Inhaltsverzeichnis

Waffen.....	1-3
Gewehr G36.....	1
Maschinengewehr MG3, Pistole P1.....	2
Sicherheitsbestimmungen.....	3
Bereitschaftsgrade.....	3
ABC.....	4-5
Kampfstoffarten.....	4
Warnung, Alarm, Entwarnung.....	5
Tarnen.....	6
Bewegungsarten.....	6
Entfaltungsformen.....	7
Zurechtfinden im Gelände.....	7-11
Gebrauch der Karte.....	7
Gebrauch des Marschkompasses.....	9
Feststellen der Himmelsrichtungen.....	10
Gebrauch Doppelfernrohr, Wegeskizze.....	11
Leben im Felde.....	12-13
Der Schütze auf dem Gefechtsfeld.....	13-17
Alarmstellung.....	13
Alarmposten.....	14
Streife, Meldungen.....	15
Anrufverfahren, Personenüberprüfung, Kfz-Kontrolle.....	16
Geleiteter Feuerkampf.....	17
Verhalten bei einem Unfall.....	17
NATO-Alphabet.....	18
Formaldienst.....	19-20
Grundstellung, Rühren, Marsch.....	19
Formaldienst mit Gewehr.....	20
Platz für Notizen.....	21

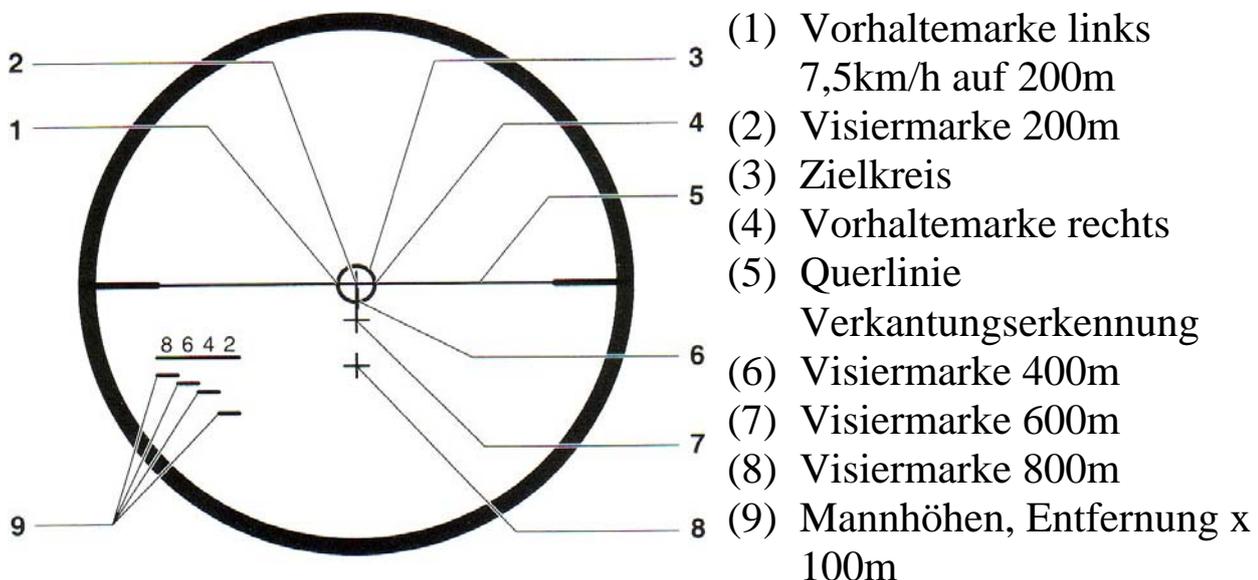
Diese Taschenkarte ist als Ausbildungshilfe in der Allgemeinen Grundausbildung gedacht. Sie wurde anhand der ZDv 3/2, 3/11, 3/12, 3/14, 3/15 und 3/136 erarbeitet. **Das Selbststudium der genannten Quellen kann – und soll – durch diese Taschenkarte nicht ersetzt werden!**
Sie unterliegt nicht dem Änderungsdienst.

Das Gewehr G36

wichtige technische Daten:

Kaliber:	5,56 mm
Anzahl Patronen im Magazin:	30
Anfangsgeschwindigkeit:	920 m/s
theoretische Schussfolge:	750 Schuss/min
Kampftfernung:	500 m
Visier:	Zielfernrohr für 200, 400, 600, 800m Reflexvisier bis 200 m

Das Zielfernrohr:



Baugruppen (Reihenfolge des Zerlegens):

1. Gehäuse mit Rohr und Anbauteilen
2. Tragebügel mit Visiereinrichtung
3. Verschluss (6)
4. Schulterstütze, vollständig (4)
5. Bodenstück mit Schliessfeder (5)
6. Griffstück, vollständig (3)
7. Magazin (1)
8. Trageriemen (2)
9. Handschutz, vollständig

Ladezustände:

- „(Sicherheitsüberprüfung durchgeführt) Gewehr entladen, Patronenlager frei, entspannt und gesichert!“
- „Gewehr teilgeladen und gesichert!“
- „Gewehr fertiggeladen und gesichert!“

Das Maschinengewehr MG3

wichtige technische Daten:

Kaliber:	7,62 mm
Anfangsgeschwindigkeit:	820 m/s
Theoretische Schussfolge:	1200 Schuss/min
Kampftfernung auf Zweibein:	bis 600 gegen Erd- und Luftziele
Visiereinstellungen:	200 bis 1200 m und Fliegerabwehr

Baugruppen (Reihenfolge des Zerlegens):

1. Gehäuse mit Rohrwechselklappe und Visiereinrichtung
2. Rückstossverstärker (7)
3. Rohrführungshülse (8)
4. Rohr (6)
5. Schliessfeder (3)
6. Bodenstück (2)
7. Schulterstütze
8. Spannschieber (5)
9. Gurtzuführer (1)
10. Griffstück
11. Verschluss (4), besteht aus:
Verschlussgehäuse, Verschlusskopf, Verschlussperre, Auswerfer, Auswerferstange, Schlagbolzen, Schlagbolzenhalter

Ladezustände:

- „MG entladen, Patronenlager frei, entspannt!“
- „MG teilgeladen!“
- „MG fertiggeladen und gesichert!“

Die Pistole P1

wichtige technische Daten:

Kaliber:	9 mm
Anfangsgeschwindigkeit:	345 m/s
Anzahl Patronen im Magazin:	8
Kampftfernung:	bis 50 m
Visierentfernung:	feststehend, 50 m

Baugruppen:

- Rohr
- Verschluss
- Griffstück
- Magazin

Ladezustände:

- „Pistole entladen, Patronenlager frei, entspannt und gesichert!“
- „Pistole teilgeladen und gesichert!“
- Pistole fertiggeladen und gesichert!“

Sicherheitsbestimmungen

- Die Waffe ist stets so zu handhaben und zu bedienen, dass niemand gefährdet wird und die Treffgenauigkeit und die Funktionsfähigkeit erhalten bleiben.
- Spielerischer Umgang (speziell das Zielen auf Kameraden) mit der Waffe ist verboten.
- Eine teil- oder fertiggeladene Waffe darf nicht aus der Hand gelegt werden.
- Die Waffe ist stets mit der Meldung des Ladezustandes zu übergeben und dabei vorzuzeigen. Der Übernehmende hat die Richtigkeit der Meldung sofort zu überprüfen.
- Ist der Ladezustand der Waffe unbekannt, ist sie so zu handhaben, als sei sie geladen.
- Alle Ladetätigkeiten, das Zerlegen und Zusammensetzen sind nur bei gesicherter Waffe vorzunehmen. Vor dem Zerlegen ist grundsätzlich eine Sicherheitsüberprüfung vorzunehmen.
- Nur Fachpersonal darf Werkzeug an Waffen benutzen.
- Die Waffe wird ausschliesslich zum Schiessen entsichert.
- Während des Schiessens bleibt der Zeigefinger ausserhalb des Abzugsbügels bis der Schiessrhythmus beginnt.
- Unterbricht der Schütze den Schiessrhythmus, so hat er die Waffe zu sichern und den Zeigefinger aus dem Abzugsbügels zu nehmen.
- Während des gesamten Schiessens, also auch während der Ladetätigkeiten und zur Sicherheitsüberprüfung, zeigt die Mündung stets grob in Zielrichtung.

Atomsprengkörper

Detonationsarten:

grosse Höhe (über 30 km)
Luftdetonation (hoch und niedrig)
Bodendetonation
Detonation auf Wasseroberfläche
Untererd- und Unterwasserdetonation
Detonation in grosser Tiefe

Auswirkungen:

1. thermische Strahlung
2. Kernstrahlung
3. elektromagnetischer Impuls
4. Druckwelle
5. Sogwelle
6. radioaktiver Niederschlag

Biologische Kampfstoffe

Kampfstoffarten: Vieren, Bakterien, Schimmelpilze

mögliche Krankheiten: Fieber, Pocken, Milzbrand, Pest

Ansteckungsarten: Atem- oder Speiseweg, Tierbisse, Insektenstiche

Chemische Kampfstoffe

Anbringungsarten: flüchtig (Gase, Dämpfe, Schwebstoffe) oder sesshaft (flüssig, zähflüssig)

mögliche Folgen: Kampfunfähigkeit oder Tod durch Vergiftung

Ansteckungsarten: Atem- und Speiseweg, Haut

Nervenkampfstoffe: Tabun, Sarin, Soman, VX

Hautkampfstoffe: N-Lost, S-Lost, Lewisit, Phosgenoxim

Lungenkampfstoffe: Phosgen, Diphosgen, Chlorpikrin

Blutkampfstoffe: Blausäure, Chlorcyan

Psychokampfstoffe: LSD, BZ

Bei eindeutigen Merkmalen einer Nervenkampfstoffvergiftung – wie zum Beispiel Pupillenverengung, Sehstörungen, starkem Speichel- oder Tränenfluss, Nasenlaufen, Atembeschwerden oder Muskelzittern – wird der **Kombinations-Autoinjektor** in die Mitte der Oberschenkelaußenseite gespritzt. Die beiden kleinen **Atropin-Autoinjektoren** werden dann im Abstand von jeweils 10 Minuten verabreicht, falls sich die Vergiftungserscheinungen nicht verringern oder sogar stärker werden.

Die regelmässige Einnahme von **Pyrodostigmintabletten** vor dem Einsatz der Kampfstoffe erhöht die Wirkung der Injektoren. Die Einnahme darf nur auf ausdrücklichen Befehl erfolgen.

BC-Warnung ohne Overgarment

1. Kameraden warnen
2. kleine Wunden mit ABC-Schutzpflaster abkleben
3. Notdurft verrichten
4. Hosenbeine mit Hosengummis abdichten
5. Ärmel eng zuknöpfen und obersten Jackenknopf schliessen
6. Kragen hochschlagen und Halstuch um den Kragen binden
7. Trommelfellverletzte: Ohrstopfen einführen
8. Brillenträger: Maskenbrille mit Klarsichttuch einreiben und einsetzen
9. Essen und Trinken
10. Feldflasche füllen und Verpflegung staubdicht verpacken

ABC-Alarm ohne Overgarment

1. Helm mit der offenen Seite nach unten ab- und Waffe darauf legen
2. ABC-Schutzmaske aufsetzen **(7 Sekunden!)**
3. Poncho überwerfen **(8 Sekunden!)**
4. Ponchoinnenbänder schliessen, Schutzhandschuhe anziehen
5. Maskentasche schliessen, Helm aufsetzen

Korrektes **Aufsetzen der ABC-Schutzmaske:** Einatmen, Luft anhalten, Augen schliessen, abhocken, Maskentasche öffnen, Maske an den Riemen fassen, Kinn einlegen, Riemen über den Kopf ziehen und auf korrekten Sitz überprüfen, Ausatemventil zuhalten, ausblasen, Augen öffnen.

Entwarnung ohne Overgarment

1. mit dem Rücken zum Wind stellen
2. Helm mit der offenen Seite nach oben ablegen, Schritt zurück machen
3. Schutzhandschuhe ausziehen und ablegen, Schritt zurück machen
4. Ponchoinnenbänder lösen
5. Poncho über den Kopf abwerfen, Schritt zurück machen
6. ABC-Schutzmaske absetzen und ablegen, Schritt zurück machen

Korrektes **Absetzen der ABC Schutzmaske:** Oberkörper vorbeugen, Kopf in den Nacken überstrecken, Riemen am Hinterkopf fassen und Maske absetzen, ohne dabei mit dem Filter die Brust zu berühren.

Tarnen

Grundsatz: Der Soldat tarnt sich selbständig und zu jeder Zeit.

Flächen und Umrisse von Gesicht, Händen, Gefechtshelm, Waffen, und auffallenden Ausrüstungsteilen sind zu verwischen und der Umgebung farblich anzupassen.

Tarndisziplin:

- unauffällige Bewegungen, nicht quer zum Feind
- gekennzeichnete Wege und Fahrspuren einhalten
- Vermeidung von Schlag und Lochschatten
- Frischen Erdaushub beim Schanzen abdecken
- Verwelkte Tarnung erneuern
- Schlagwerkzeuge umwickeln
- Lichtquellen abschirmen

Bewegungsarten im Gelände

Grundsätze: Der Schütze bewegt sich **tagsüber** möglichst tief im Wald, abseits der Wege, um nicht gesehen zu werden. **Nachts** geht er auf den Wegen, um nicht gehört zu werden. Er nutzt grundsätzlich Geländevertiefungen, um sich der Feindsicht zu entziehen („ein Soldat geht dort, wo das Wasser fließen würde“). Die Waffe ist auf dem Marsch und bei Nacht fertiggeladen. Rechtsschützen halten die Waffen immer mit der rechten, Linksschützen immer mit der linken Hand. Die Mündung zeigt ständig in Blickrichtung.

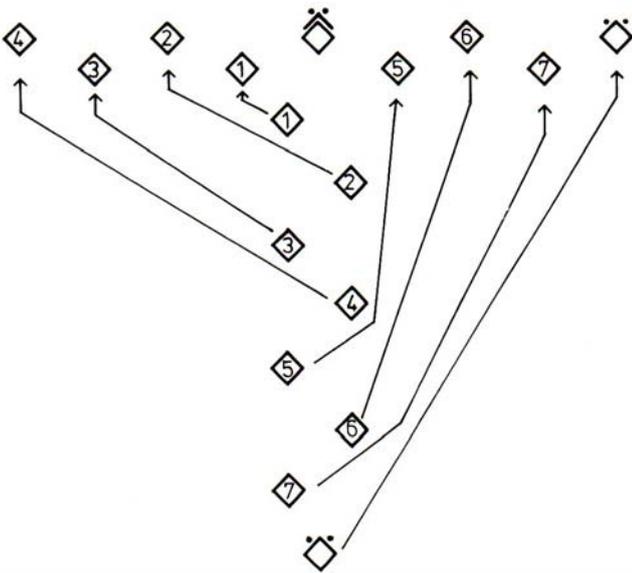
Sprung über einen Geländeabschnitt:

1. auf Höhe des Gruppenführers vorgehen, Blickverbindung halten
2. Munitionsbestand prüfen, Waffe sichern, Magazintaschen schliessen
3. Ziel und Weg für Sprung suchen, „Fertig!“ melden
4. auf Kommando läuft die gesamte Gruppe gleichzeitig über die Schneise (Strasse) und noch etwa 20 m in den Wald hinein
5. Deckung suchen
6. Blickverbindung zum Gruppenführer, auf weitere Befehle warten

Entfaltungsformen

Grundsätze: Der Abstand zwischen den Schützen soll immer etwa 8 Schritt betragen, um einerseits nicht zu einem leicht zu vernichtenden „Pulk“ aufzulaufen und andererseits in „Flüsterreichweite“ zu bleiben.

Bei der **Schützenreihe** sind ein Melder (zugleich Schrittzähler), direkt hinter dem Gruppenführer gehend, und ein Luftraumspäher, etwa in der Mitte der Gruppe, einzuteilen. Der stellvertretende Gruppenführer geht ganz hinten. Das Einnahmen der Schützenreihe bestätigt jeder Soldat seinem Hintermann durch den Satz „Schütze X geht!“. Sobald der letzte Schütze geht, wird automatisch von hinten beginnend durchgezählt.



Beim Übergang von der Schützenreihe zum **Schützenrudel** geht die vordere Schützenhälfte nach links und die hintere nach rechts aussen.

Verhalten während der Entfaltung:

- „Halt!“: Deckung und Tarnung in unmittelbarer Nähe nutzen
- „Deckung!“: Deckung gegen Feindfeuer und –sicht in der Nähe
- „Stellung!“: in schnell ausgewählte Stellung springen, auf Feuerkampf vorbereiten
- „Stellung – Feuer!“: sofort in Stellung gehen, selbständige Feinbekämpfung
- „Richtung ... - Stellung!“: Stellung so wählen, dass in befohlene Richtung gewirkt werden kann

Gebrauch der Karte

Das UTM-System:

Bei einem Masstab von 1:50000 entspricht 1 cm auf der Karte einer Strecke von 500 m in der Natur. Das über die Erdkugel gespannte UTM-System (UTM = Universale Transversale Mercatorprojektion) ist durch Gitternetzlinien in der

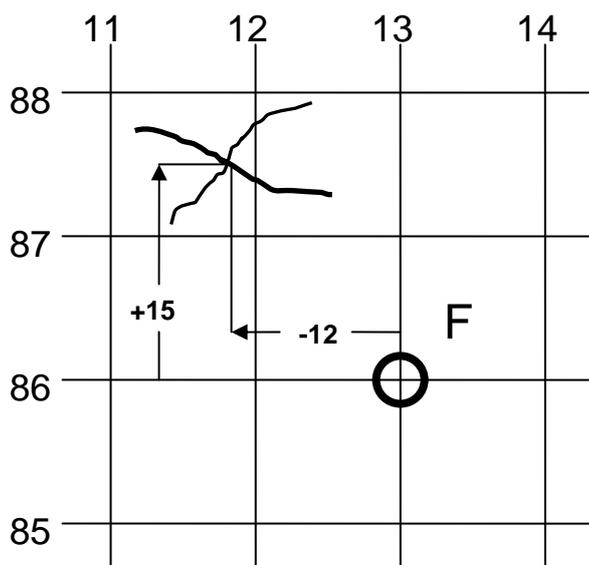
Karte dargestellt, der Abstand der Linien beträgt 2 cm. Die Planquadrate sind also 1km x 1km gross. Ihre Bezeichnung richtet sich nach der linken und der unteren angrenzenden Gitternetzlinie.

Der Planzeiger (PLZ):

Mit Hilfe des Gitternetzes lassen sich die Koordinaten jedes Punktes einer Karte ermitteln. Man gibt dabei zuerst den auf die geforderte Genauigkeit gekürzten Ostwert (E) und direkt danach den ebenso gekürzten Nordwert (N) an (Immer daran denken: "ran an den Baum, rauf auf den Baum"). Die Lage innerhalb des Gitterquadrates kann je nach geforderter Genauigkeit gemessen oder geschätzt werden. Nullstellen in den Koordinaten müssen mit angegeben werden, so dass die Meldung immer aus einer geraden Anzahl von Ziffern besteht. Ein auf 100 Meter genauer Planzeiger hat 6, ein auf 10 Meter genauer 8 Stellen.

Das Bezugspunktverfahren:

Das Bezugspunktverfahren ist die Möglichkeit, Ortsangaben zu verschleiern, um sie z.B. über Funk durchzugeben (Achtung: niemals Verschleierung von Feindmeldungen!). Ein Bezugspunkt wird als Kreis um ein Gitterkreuz in die Karte gezeichnet und mit einem grossen Buchstaben rechts darüber beschriftet. Eine Positionsangabe erfolgt durch Angabe des Bezugspunktes und der Entfernung in 100 m Schritten nach rechts oder links und dann nach oben oder unten. Entfernungen nach Osten und Norden erhalten ein Plus als Vorzeichen, Entfernungen nach Westen und Süden ein Minus.



Planquadrat der Kreuzung:

1187

Planzeiger der Kreuzung:

118875

(Genauigkeit 100 m)

Bezugspunkt F:

1386

Ortsangabe der Kreuzung:

F - 12 + 15

Gebrauch des Marschkompasses

Karte einnorden:

1. Teilscheibe drehen und „N“ mit der Ablesemarke in Übereinstimmung bringen.
2. Marschkompass mit der Anlegekante so an eine Nord-Süd-Gitterlinie anlegen, dass der Richtungspfeil zum oberen Rand der Karte zeigt.
3. Karte mit angelegtem Kompass so lange drehen, bis die Magnetnadel auf „N“ eingespielt ist.

Ermitteln der Kompasszahl und Entfernung aus der Karte:

1. Den Start- und den Zielpunkt durch eine Hilfslinie verbinden.
2. Den Marschkompass mit der Anlegekante so an die Hilfslinie anlegen, dass der Richtungspfeil zum Zielpunkt zeigt.
3. Den Marschkompass festhalten und die Teilscheibe so lange drehen, bis das West-Ost-Band parallel zu einer der waagerechten Gitterlinien steht und „N“ auf den oberen Kartenrand zeigt.
4. Die gesuchte Marschkompasszahl an der Ablesemarke und die gesuchte Entfernung an der Anlegekante ablesen.

Übertragen der Kompasszahl und der Entfernung in die Karte:

1. Die Kompasszahl mit der Ablesemarke in Übereinstimmung bringen.
2. Den Marschkompass mit der Nullmarke der Anlegekante an den Startpunkt legen.
3. Den Marschkompass um die Nullmarke der Anlegekante drehen, bis das West-Ost-Band parallel zu einer der waagerechten Gitterlinien steht und „N“ auf den oberen Kartenrand zeigt.
4. Bei gewünschter Entfernung Zielpunkt markieren.

Übertragen einer Kompasszahl ins Gelände:

1. Die Kompasszahl mit der Ablesemarke in Übereinstimmung bringen.
2. Den Marschkompass waagrecht vor den Körper halten (Teilscheibe ist im Spiegel sichtbar).
3. Über Kimme und Korn visieren und den Körper mit dem Marschkompass so lange drehen, bis die Magnetnadel auf „N“ eingespielt ist.

Wichtig: Die Abweichung um eine Kompasszahl auf 1000 Meter Entfernung bedeutet eine seitliche Abweichung von 100 Metern!

Feststellen der Himmelsrichtungen

1. Die **Sonne** steht ungefähr um:

0600A Uhr im Osten
0900A Uhr im Südosten
1200A Uhr im Süden
1500A Uhr im Südwesten
1800A Uhr im Westen

Zeit-Zonen:

MEZ = Z-Zeit
Winterzeit = A-Zeit (Z+1)
Sommerzeit = B-Zeit (Z+2)

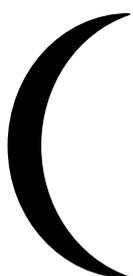
2. Der **Polarstern** steht fast genau im Norden. Er ist der vordere Stern des Kleinen Wagens. Um ihn zu finden, muss man die Hinterachse des Grossen Wagens etwa um das fünfeinhalbfache verlängern:



3. **Mondphasenberechnung:**

1. Feststellen, ob es sich um zunehmenden oder abnehmenden Mond handelt: Ist die linke Rundung komplett, nimmt der Mond ab. Ist die rechte Rundung komplett, nimmt der Mond zu.
2. Anzahl der sichtbaren Mondzwoelftel bestimmen (Halbmond = 6)
3. A-Zeit bestimmen. Bei abnehmendem Mond Anzahl sichtbarer Zwoelftel zur A-Zeit hinzuzählen, bei zunehmendem Mond Anzahl sichtbarer Zwoelftel abziehen.

Der Mond steht momentan dort, wo die Sonne zur errechneten Zeit stehen würde.



abnehmend,
2 Zwoelftel,
2200A

Mond = N



zunehmend,
4 Zwoelftel,
2300B

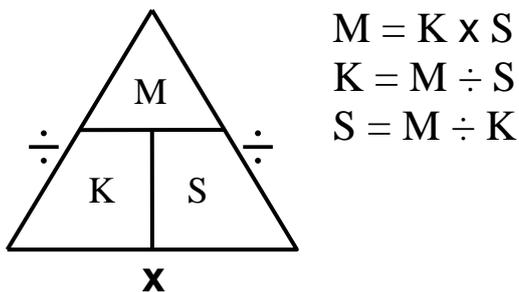
Mond = W

4. Trigonometrische Punkte

Wenn man das „TP“ lesen kann, schaut man direkt nach Norden. Es ist darauf zu achten, dass sich der TP in unbeschädigtem Zustand befindet.

Gebrauch des Doppelfernrohres

Mit Hilfe des Strichbildes im DF lassen sich die Entfernung zum Ziel oder Zielbreiten ermitteln. Dies erfolgt mittels M-K-S-Formel. Hierbei ist **M** die Zielbreite in [m], **K** die Entfernung zum Ziel in [km] und **S** die Zielbreite in [Strich]. Die Formel lässt sich anhand eines Dreieckes für alle Fälle leicht anwenden:



Beispiel: Ermitteln der Entfernung



Breite in [m]
----- = Entfernung in [km]
Breite in [Strich]

Die Entfernung beträgt:

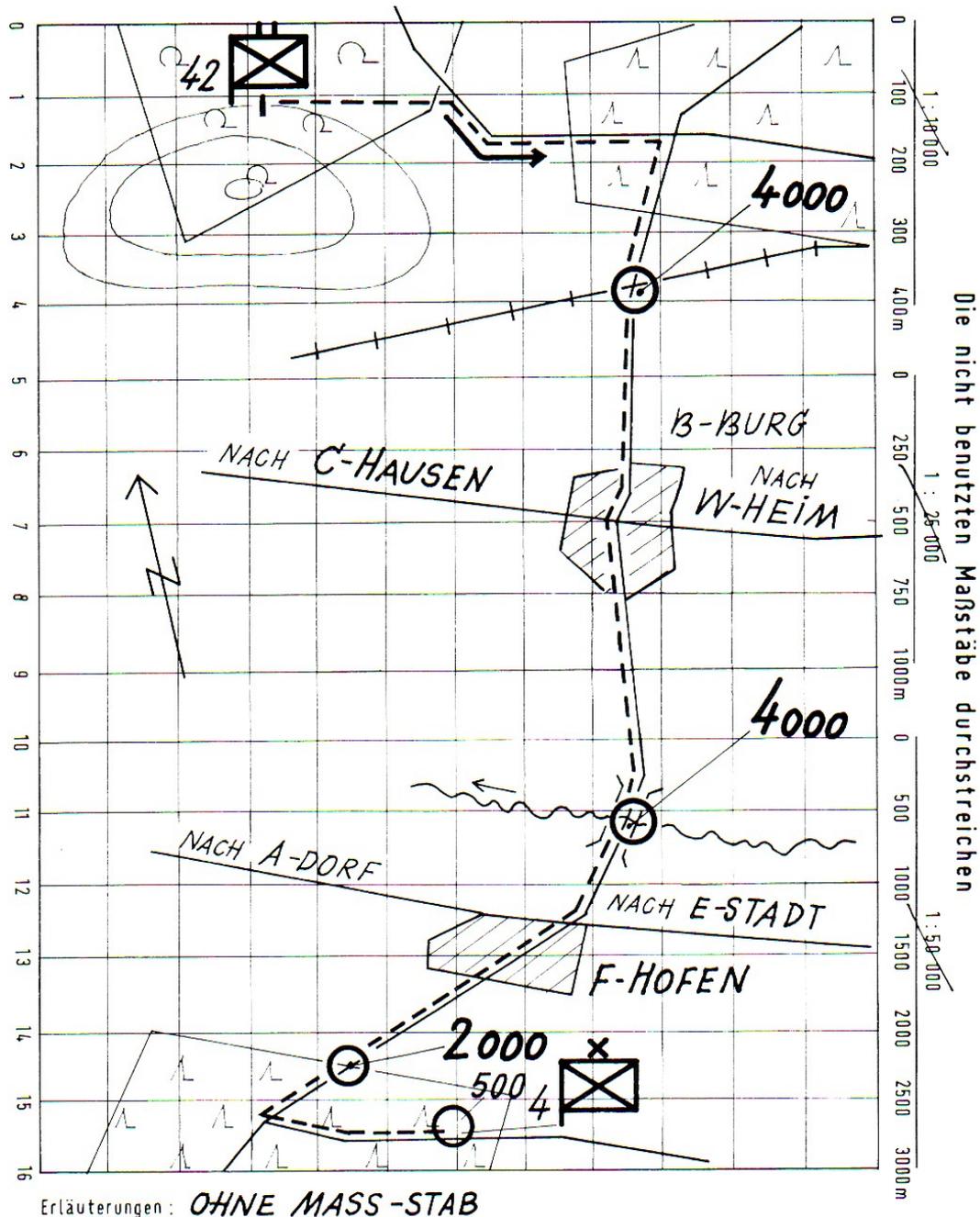
$$\frac{3,5}{5} = 0,7 \text{ km}$$

Die Wegeskizze

Inhalt einer Wegeskizze:

Nordpfeil, Start- und Zielpunkt mit Planzeigern, gewählter Weg mit allen Abzweigungen, markante Punkte des Weges und Entfernungen dazwischen, Ortschaften, auffällige Gebäude, Wälder, Gewässer, Flüsse und Bäche, Brücken, Berge und Hügel, Eisenbahnlinien, Hochspannungsleitungen, Strassen mit Beschriftung woher und wohin

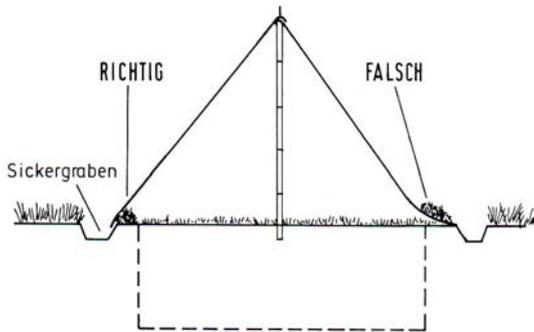
Beispielskizze:



Leben im Felde

Im Biwak bauen die Soldaten ein Versteck der Gruppe. Es beinhaltet eine zentrale **Feuerstelle** mit **Sitzmöglichkeiten**, die **Zelte**, einen **Waffenständer** mit Brett für die Gefechtshelme, eine **Waschmulde** mit Brett für das Waschzeug und Nägeln für die Handtücher, sowie einen **Abfallbeutel** in der Nähe des Feuers. Das Versteck wird rundherum so getarnt, dass es zwei Ausgänge hat und das Feuer von aussen nicht zu sehen ist.

Das Zweimannzelt:



Erde stets von innen gegendrücken!

Grundsätze für den Aufbau:

Das Zelt muss faltenfrei aufgebaut sein und der Sickergraben direkt an der Zeltkante beginnen, das sonst Wasser eindringen kann. In die ausgehobene Mulde kommen zunächst kleine Nadelholzzweige, dann eine Kunststoffplane, darauf die Isomatte und darauf Stroh.

Routineaufgaben: Der Soldat hat stets dafür zu sorgen, dass sein Rucksack gepackt ist und er das Versteck schnell verlassen kann. Das Zelt soll immer verschlossen und der Schlafsack eingerollt sein. Ferner ist es notwendig die eigene Tarnung und die des Verstecks zu verbessern, die Waffe einsatzbereit zu halten und Feuerholz zu sammeln.

Körperhygiene: Jeder Soldat soll sich morgens den gesamten Körper (dazu gehört auch der Intimbereich) waschen, die Zähne putzen und sich rasieren. Vor der nächtlichen Ruhephase soll er sich die Füße waschen und danach gut trocken reiben.

Verpflegung: Der Gruppenführer hat dafür zu sorgen, dass jeder seiner Soldaten genügend isst und trinkt! Das gilt auch dann, wenn diese infolge von Ermüdung, Hitze oder Kälte keine Hunger oder Durst verspüren. Das Kochgeschirr und das Essbesteck sind sofort nach der Benutzung zu reinigen und sauber zu halten.

Bekleidung: Die Bekleidung muss dem Wetter angepasst sein. Mit einsetzendem Regen ist sofort Nässeschutz zu befehlen. Im Schlafsack soll der Soldat den Feldanzug und die Socken ausziehen. Am Morgen ist der Schlafsack kurz mit der Innenseite nach aussen zu lüften.

Die Alarmstellung

Grundsatz: Wirkung geht vor Deckung!

1. selbständig gesamtes Schussfeld auf Wirkungsmöglichkeit prüfen
 2. Deckung für den Kopf mit Waffenaufgabe ohne Holz herstellen
 3. Mulde mit Ellenbogenaufgabe, Fussmulde und Seitenwällen bauen
 4. Stellung tarnen, Gewehr für die Nacht festlegen
 5. Weg freiräumen und für die Nacht markieren
 6. die Alarmstellung ist nie „fertig“, sie muss ständig verbessert werden
- wichtig:** Jeder Schütze hat seine eigene Schützenmulde mit Geländetaufe, Entfernungsspinne und Grenzen des Wirkungsbereiches!

Der Alarmposten

Ausrüstung: FA, ABC, Gefechtshelm, G36, DF, Meldeblock, Funk, Zugdraht oder SigPi (Alarm und Beleuchtung), möglichst MG und Nachtsehgerät.

Der Alarmposten kann gleichzeitig als **ABC-Alarmposten** (dann zusätzlich mit Kampfstoffspürpapier ausgerüstet) oder als **Horchposten** eingeteilt werden.

Die Einweisung und Ablösung erfolgt nach **LANGEMARK**:

Lage:	Feindlage, vermutete Absicht, eigene Lage
Auftrag:	was wird überwacht und was wird gesichert?
Nachbarn:	benachbarte Schützen und Gruppen
Grenzen:	linke und rechte Grenze des Wirkungsbereiches
Eröffnungslinie:	maximal 150 m, sonst Sichtweite
Meldung/Alarmierung:	jede Auffälligkeit melden, bei Gefahr Alarm
Ablösung:	Zeitpunkt der nächsten Ablösung
Rückwärtiger Raum:	Gruppe, Gruppenführer, zu sicherndes Objekt
Kennwort:	beide Teile des Kennwortes und die Gültigkeit

Die Waffen der Alarmposten sind immer fertiggeladen und – ausser zur Schussabgabe – eingezogen. Bei **ABC-Warnung** stellt einer der Soldaten sofort Vollschutz her, damit der Auftrag durch einen späteren ABC-Alarm nicht unterbrochen wird.

Wichtig: Niemals Schützen aus benachbarten Alarmstellungen einteilen, da sonst die Verständigung im geleiteten Feuerkampf nicht funktioniert!

Das Ablösegespräch:

1. die Ablösung nähert sich von hinten dem Alarmposten und macht diesen auf sich aufmerksam
2. der Alarmposten fragt leise das Kennwort ab
3. die Ablösung legt sich links und rechts neben die Alarmpostenstellung
4. der neue Alarmpostenführer bezieht die Stellung und lässt sich vom alten Alarmpostenführer einweisen
5. der zweite Soldat der Ablösung bezieht die Stellung
6. die alten Alarmposten gehen zum Versteck der Gruppe zurück
7. der zweite Soldat der Ablösung lässt sich von seinem Alarmpostenführer einweisen

wichtig: Während der Einweisung des neuen Alarmpostenführers überwachen die zwei nicht in der Stellung befindlichen Soldaten das Gelände!

Die Streife

Ausrüstung: FA, ABC, Gefechtshelm, G36, DF, Meldezettel, Funk und bei Nacht nach Möglichkeit ein Nachtsehgerät

Befehl an die Streife:

1. **Lage:** Feindlage, vermutete Absicht, eigene Lage
2. **Auftrag:** Sichern oder/und Verbindung halten
3. **Durchführung:**
 - a) Streifenführer
 - b) Streifenweg mit Anlaufpunkten (Alarmposten), Beobachtungs- und Horchhalten, sowie möglicherweise Sperren
 - c) Anlauf- und Kontrollzeiten, sowie Dauer eines Streifenganges
 - d) Verhalten bei Feindberührung
 - e) Meldeverfahren (Meldezettel oder Funk)
 - f) Platz der Gruppe und des Gruppenführers
 - g) Kennwort und dessen Gültigkeit

Der Streifenführer geht etwa acht Schritt voraus, die Waffen sind immer fertiggeladen. Zum Horchhalt nimmt einer der Soldaten den Helm ab.

Wichtig: Jeder Streifenführer muss den Streifenweg einmal (nach Möglichkeit im Hellen) schulmässig abgegangen sein!

Meldungen

Inhalt einer schriftlichen Meldung:

1. **WO** wurde der/das Beobachtete festgestellt?
2. **WANN** wurde die Beobachtung gemacht?
Tag Uhrzeit Zeit-Zone Monat Jahr Datum/Zeit-Gruppe
05 2340 B jun 03 = 052340Bjun03
Monate: jan, feb, mar, apr, may, jun, jul, aug, sep, oct, nov, dec
3. **WER/WAS** wurde beobachtet?
4. **WIE** hat sich der/das Beobachtete verhalten?
5. **WAS** tut der Meldende weiter?

Das Anrufverfahren

1. Der Alarmposten oder die Streife wartet, bis die zu überprüfenden Personen in Hörweite sind und befiehlt: „Halt – Hände hoch!“
2. Eine Person wird so nah herangewiesen, dass sie deutlich zu sehen ist und ihr der erste Teil des Kennwortes zugeflüstert werden kann.
3. Kann die Person den zweiten Teil des Kennwortes nicht nennen, so ist sie zu überprüfen. Die Streife überprüft selbst, der Alarmposten alarmiert das eingeteilte Kommando (bei Nacht die Feuerwache).

Wichtig: Streife oder Alarmposten nennen nur den ersten Teil des Kennwortes. Sie antworten niemals mit dem zweiten Teil des Kennwortes, wenn ihnen der erste Teil zugerufen wird!

Die Personenüberprüfung

Die zu überprüfende Person ist möglichst in eine Deckung abseits des Alarmpostens zu befehlen. Dort wird sie von dem durchsuchenden Soldaten so an einen Baum gelehnt, dass sie sich nicht ruckartig bewegen kann. Der Soldat fragt nach Ausweisen, nimmt diese selbst aus der angegebenen Tasche und kontrolliert sie (bei Nacht mit Hilfe einer Taschenlampe). Der zweite Soldat überwacht die Überprüfung aus geringer Entfernung mit entsicherter Waffe im Anschlag. Kann sich die Person nicht ausweisen, so ist sie zu entwaffnen und zum Gruppenführer zu bringen. Das Vorkommnis ist in jedem Fall zu melden.

Wichtig: Der durchsuchende Soldat muss seine Waffe während des Übens einer Durchsuchung aus Sicherheitsgründen gesichert lassen!

Die Kfz-Kontrolle

Die kontrollierenden Soldaten müssen dafür sorgen, dass der Fahrer den Motor und das Licht ausmacht. Dies kann zum Beispiel durch ein Schild mit entsprechender Aufschrift, angebracht an der Sperre, geschehen. Den Insassen wird befohlen, die Hände an die Scheibe zu legen. Ein Soldat öffnet die Tür des Fahrzeugführers, zielt auf ihn und fragt das Kennwort ab. Der andere überwacht die Überprüfung aus einer Deckung heraus mit entsicherter Waffe im Anschlag. Kennt der Fahrzeugführer die Parole nicht, so sind die Insassen an das Fahrzeug gelehnt, weiter zu überprüfen.

Der geleitete Feuerkampf

Wichtig: Die Waffen sind noch vor dem Erreichen der Alarmstellungen fertigzuladen. Jeder Schütze bezieht die von ihm ausgebaute Alarmstellung, die der momentan im Alarmposten liegenden Soldaten bleiben leer.

Bei **Feuervorbehalt** führt der Gruppenführer durch Feuerkommandos:

1. **Feuerüberfall:** Jeder Feuerkampf beginnt, wenn möglich, immer mit einem Feuerüberfall. Er erfolgt auf Ruf, Pfiff oder Schuss. Alle Schützen schießen den Feind dazu gleichzeitig an, die Zielverteilung erfolgt üblicherweise selbständig von links nach rechts.
2. **(ERE)ZA:**
 - Einheit: „Schütze drei und vier...“
 - Richtung: „...auf elf Uhr...“
 - Entfernung: „...Entfernung einhundert...“
 - Ziel: „...feindlicher Schütze an Hauskante...“
 - Ausführung: „...Feuer!“
3. **„Fertigmachen zum Sturmabwehrschiessen“:** Jeder Schütze führt ein volles Magazin in die Waffe ein und legt seine Handgranaten und seinen Klappspaten offen neben sich.
4. **„Sturmabwehrschiessen“:** Alle Schützen schießen schnelles Einzelfeuer und werfen bei drohendem Feindeinbruch ihre Handgranaten.
5. **„Stopfen“:** Feuerunterbrechung für alle Schützen.
6. **„Munitionsmeldung“:** Munition leise von beiden Seiten zum Gruppenführer hin zusammenzählen.

Bereitschaftsgrade

Marschbereitschaft: Marschvorbereitungen abgeschlossen (Schuhe, Bekleidung, Ausrüstung); Marschbefehl gegeben; Tarnung erneuert; Waffen überprüft

Gefechtsbereitschaft: Waffen entölt und teilgeladen (PzFstMun = griffbereit); Tarnung überprüft; Helm auf

Klar zum Gefecht: Tätigkeiten „Gefechtsbereitschaft“ + Waffen fertig geladen; PzFst „gefechtsbereit“ bis unmittelbar vor Kampf; Kampf kann unverzüglich aufgenommen werden

Verhalten bei einem Unfall

1. Sofortmassnahmen

- a) Absichern der Unfallstelle
- b) Bewusstseinsprüfung: Personen ansprechen / anfassen

c) Rettung aus dem Gefahrenbereich bei akuter Zusatzgefahr

d) Lebensbedrohliche Blutungen stillen:

Hochhalten => abdrücken => Druckverband anlegen

Wenn nötig: einen zweiten Druckverband darüber anlegen!

e) Atemkontrolle:

- Atmung vorhanden: weiter mit g)

- Keine Atmung vorhanden:

Mund und Rachen kurz auf Fremdkörper untersuchen, Kopf überstrecken, 2 mal Atemspende und dann

f) Pulskontrolle am Hals:

- Puls vorhanden:

Fortsetzen der Atemspende (15 mal pro Minute)

Jeweils nach 1 Minute Pulskontrolle am Hals

- Puls nicht vorhanden:

Herz-Lungen-Wiederbelebung.

Ein Helfer: 15x HDM und 2x AS in jeweils 15 Sekunden

Zwei Helfer: 5x HDM und 1x AS in jeweils 5 Sekunden

Jeweils nach 1 Minute Pulskontrolle am Hals

g) bei schnellem (über 100) und schwachem Puls => Schocklage:

Oberkörper flach und Beine hoch lagern, warm halten

h) Bewusstlose in stabile Seitenlage bringen

2. **Notruf:** - Wo geschah es?

- Was geschah?

- Wie viele Verletzte?

- Welche Art von Verletzungen?

- Warten auf Rückfragen!

3. **Erste Hilfe:**

a) Wunden verbinden (Fremdkörper nicht entfernen)

b) Knochenbrüche ruhig stellen

c) Verletzte betreuen, dabei

d) Ständige Kontrolle von Bewusstsein, Atmung und Puls

Das NATO-Alphabet

A	Alfa	H	Hotel	O	Oscar	V	Victor
B	Bravo	I	India	P	Papa	W	Whiskey
C	Charlie	J	Juliet	Q	Quebeck	X	X-Ray
D	Delta	K	Kilo	R	Romeo	Y	Yankee
E	Echo	L	Lima	S	Sierra	Z	Zulu
F	Foxtrott	M	Mike	T	Tango		
G	Golf	N	November	U	Uniform		

Formaldienst

Grundsätze: Das Beherrschen der Kommandosprache, ein sicheres Auftreten, beispielhafte Haltung, die Fähigkeit Mängel zu erkennen und abzustellen sind Forderungen an jeden Vorgesetzten.

Kommandos sind im Wortlaut festgelegte Befehle. Änderungen und Abkürzungen sind nicht zulässig.

Grundstellung

Kommando: „Stillgestanden!“, „Achtung!“

Ausführung: Hacken zusammen, Fusspitzen 60° nach aussen, Brust raus, Schultern in gleicher Höhe, Arme hängen herab, eine handbreit Zwischenraum zwischen Ellenbogen und Körper, Hände geschlossen am Oberschenkel, Daumen liegt ausgestreckt am gekrümmten Zeigefinger, Kopf aufrecht, Blick gradeaus, Mund geschlossen



Rühren

Kommando: „Rührt Euch!“

Ausführung: linker Fuss ca. 20 cm nach links, Hände auf den Rücken, eine Hand umfasst das Handgelenk der anderen

Wendungen

Kommando: „Links (Rechts) – um!“

Ausführung: Körpergewicht auf linken Hacken, rechten Hacken leicht anheben, mit rechtem Fussballen abstossen, Drehung um 90° nach links oder rechts

Kommando: „Abteilung – Kehrt!“

Ausführung: Wendung um 180° nach links

Marsch

Kommando: „Im Gleichschritt – Marsch!“

Ausführung: mit linkem Fuss antreten, Schrittlänge ca. 80 cm, 114 Schritt pro Minute, Finger lang, Hände schwingen frei bis ca. 1 handbreit unter das Koppelschloss, aufrechte Haltung, Blick gradeaus

Kommando: „Abteilung – Halt!“

Ausführung: „Halt!“ beim Aufsetzen des rechten Fusses, noch einen Schritt machen, rechten Fuss heranziehen, still stehen (beim „Auf-der-Stelle-Treten“ linken Fuss an den rechten heranziehen und stillstehen)



Gruss

Ausführung: straffe Haltung, den zu Grüssenden ansehen, mit der rechten Hand (Finger aneinander liegend, Daumen angelegt), Handrücken nach oben, Unterarm und Hand bilden eine Gerade, Ellenbogen etwa in Schulterhöhe

Formaldienst mit Gewehr

Trageweise Gewehr

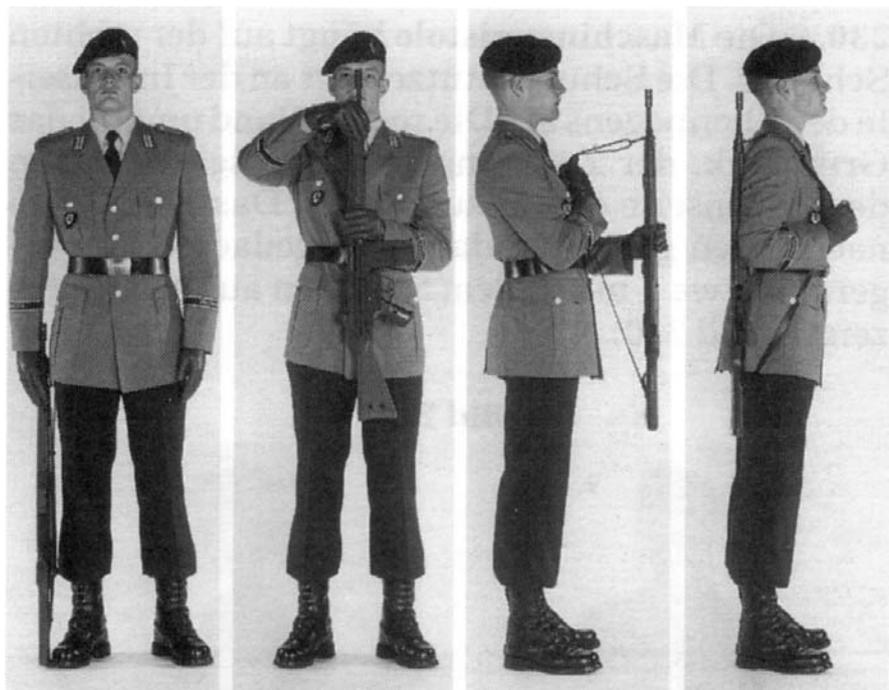
Ausführung: senkrecht auf rechter Schulter, rechte Hand am Trageriemen (Daumen und Daumenballen unter Trageriemen), Gewehr mit Ellenbogen an Körper andrücken, Trageriemen anspannen

Kommando: „Gewehr – umhängen!“

Ausführung: Gewehr senkrecht vor Körpermitte, Mündung in Augenhöhe, linke Hand fasst oberhalb des Magazins, Trageriemen straff zur Brust ziehen, Gewehr mit linker Hand auf rechte Schulter werfen, linken Arm nach unten

Kommando: „Gewehr – abnehmen!“

Ausführung: Gewehr mit rechter Hand vor Körpermitte schwingen, mit linker Hand oberhalb des Magazins auffangen, mit rechter Hand an das Rohr fassen, Gewehr dicht neben rechtem Fuss absetzen, linken Arm nach unten; siehe Bilder in umgekehrter Reihenfolge



Notizen