

Luftverlegung

Durchführender: Mosney

Module

- **Übersicht über Arten der Luftverlegung**
- **Ausrüstung**
- **Erklärung Dropzone und Landingzone**
- **Fallschirmsprung aus dem Flugzeug**
- **Fast-Roping mit Hubschrauber**
- **Kampflandung mit Hubschrauber**



Ablauf

- **Theorie Fallschirmsprung und Erklärung der Ausrüstung**
- **Trockenübung Auf- und Absitzen**
- **Vorbereitung zum Fallschirmsprung**
- **Sprünge aus dem Flugzeug und Hubschrauber**
- **Vorbereitung zum Fast-Roping**
- **Fast-Roping vom Hubschrauber**
- **Vorbereitung zur Kampflandung**
- **Kampflandung mit einem MH-6M Little Bird**



Sprungarten

HAHO

Abkürzung für: High Altitude High Opening

Sprunghöhe: 2500m+

Zieh-Höhe: 10 Sekunden nach Sprung

Vorteile HAHO: weit Reisestrecken möglich, Fluggerät nicht unmittelbar dem Feind ausgesetzt

Nachteile HAHO: Schirm wird früh erkannt

Schirmtypen HAHO: Lenkfallschirm



Sprungarten

HALO

Abkürzung für: High Altitude Low Opening

Sprunghöhe: 2500m+

Zieh-Höhe: 500m

Vorteile HALO: Schirm wird spät erkannt, Fluggerät nicht unmittelbar dem Feind ausgesetzt

Nachteile HALO: keine weite Reisetrecken möglich

Schirmtypen HALO: Lenkfallschirme, un gelenkte Schirme



Sprungarten

LADO / Automatiksprung

Abkürzung für: Low Altitude Direct Opening

Sprunghöhe: 180-250m

Zieh-Höhe: Direkt nach Sprung

Vorteile LADO: Schnelle Landung

Nachteile LADO: Keine weiten Reisedrecken möglich, Fluggerät unmittelbar dem Feind ausgesetzt

Schirmtypen LADO: un gelenkte Schirme



Erklärung MicroDAGR und Höhenmesser



Höhenmesser

1. Geschwindigkeit
2. Höhe über Null (AMSL)
3. Uhr Zeit

MicroDAGR

1. MicroDAGR öffnen mit Pos1
2. Mittleres Feld im unteren Reiter
Kompass



Erklärung MicroDAGR und Höhenmesser

3. Oben auf die Uhrzeit klicken, dann im nächsten Menu auf Wegpunkt, dann auf Hinzufügen dort die Koordinate eingeben 6- bis 8-stellig und mit OK bestätigen, und kann man in der oberen Leiste einen Namen eingeben statt der Koordinate und dann bestätigt man noch einmal mit OK nun auf WP setzen.



Dropzone und Landingzone

- Die Dropzone ist der Bereich in dem die Fallschirmspringer das Luftfahrzeug verlassen und sich in die Landingzone begeben, wenn ihr Fallschirm offen ist.
- Die Dropzone kann sich zur Landingzone an einem anderen Punkt auf der Karte befinden, es kommt auf die Sprungart und Höhe an z.B. der HAHO und der LADO.

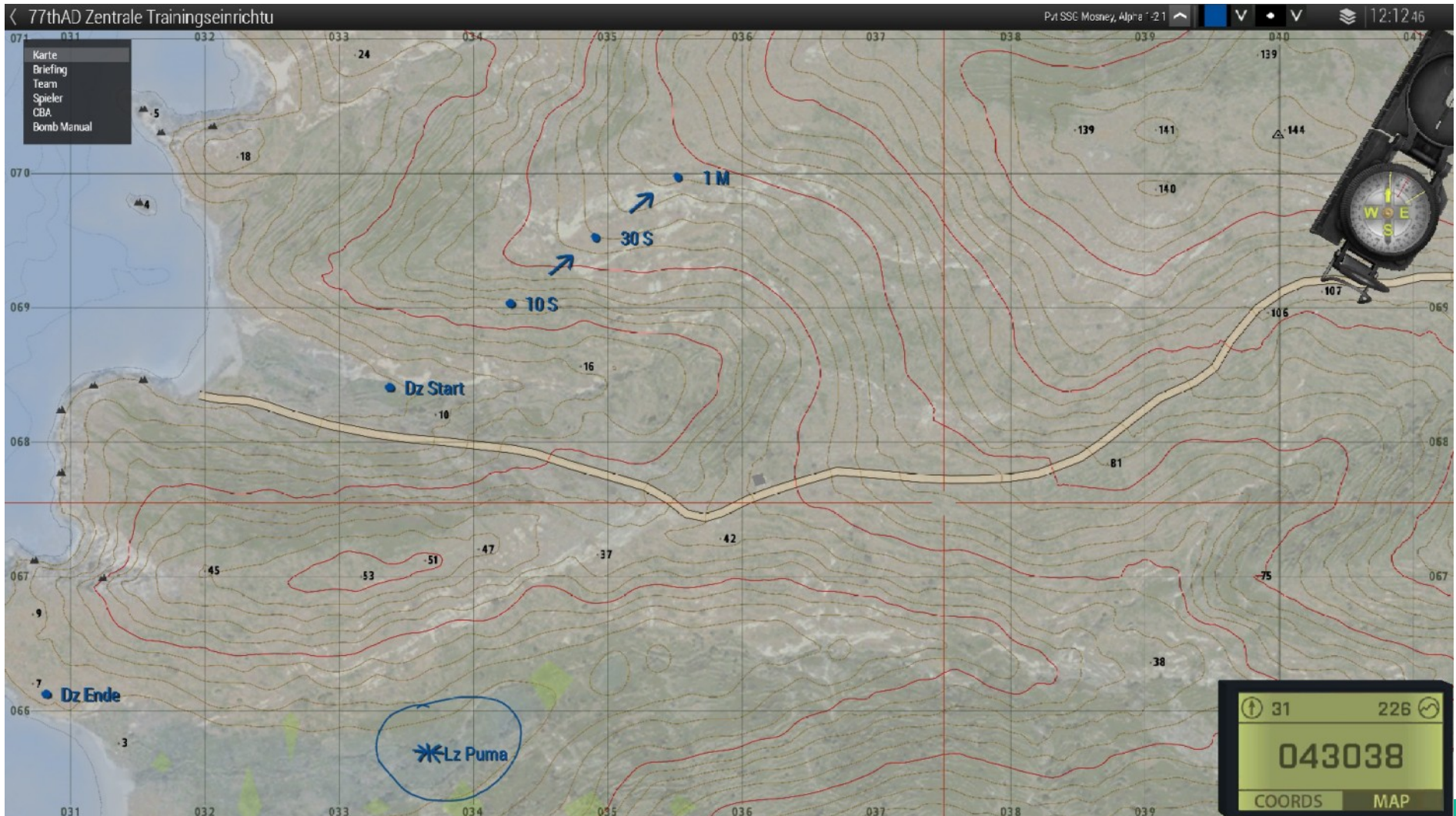


Dropzone und Landingzone

- Bei einem HAHO ist die Dropzone immer parallel zur Landingzone, so dass man mit der Windrichtung in die Landingzone gleiten kann und damit auch alle Springer eine Chance haben, in die LZ zu kommen.
- Bei einem LADO Sprung ist die DZ und die LZ meistens sehr nah beieinander oder sogar übereinander gelegt, da die Fallhöhe sehr gering ist und man nicht viel mit dem Fallschirm gleiten kann, da der Fallschirm in den meisten Fällen ein un gelenkter Schirm ist.



Dropzone und Landingzone



Vor dem Flug

- **Ausrüstung checken, überprüfen ob man einen MicroDAGR und einen Höhenmesser am Mann hat.**
- **Die Koordinaten in den MicroDAGR eingeben und überprüfen.**
- **Dass man den Fallschirm auf dem Rücken hat.**
- **Dass die Reihenfolge beim Aufsitzen beachtet (in umgekehrter Reihenfolge aufsitzen) und auf den Aufsitzbefehl warten.**



Während des Fluges

- **Auf die Ansagen des Co-Piloten achten (Entfernung zur Dropzone und Flughöhe)**
- **Auf den Sprungbefehl warten und im Flugzeug über Funk Absprung melden, dann mit Doppel-V abspringen.**



Im Landefall

- **Nach dem Absprung Flugrichtung prüfen und korrigieren, im freien Fall Ziehhöhe erreichen und den Fallschirm öffnen und dieses über den Gruppenfunk in Gruppenreihenfolge melden. Die Landezone erreichen und landen.**



Nach der Landung

- Die erfolgreiche Landung wird im Gruppenfunk durchgegeben.
- Sich zum Sammelpunkt begeben, dort dem momentan Ranghöchsten anschließen in der Sicherung auf weitere Kameraden warten.
- Der SQL wird dann eine Vollzähligkeitsprüfung durchführen, um Verluste festzustellen und/oder versprengte Kameraden.
- Es gibt nach der Landung 5 min Zeit sich zur Sammelzone zu begeben, danach wird die Suche nach den Truppenmitgliedern aufgenommen.



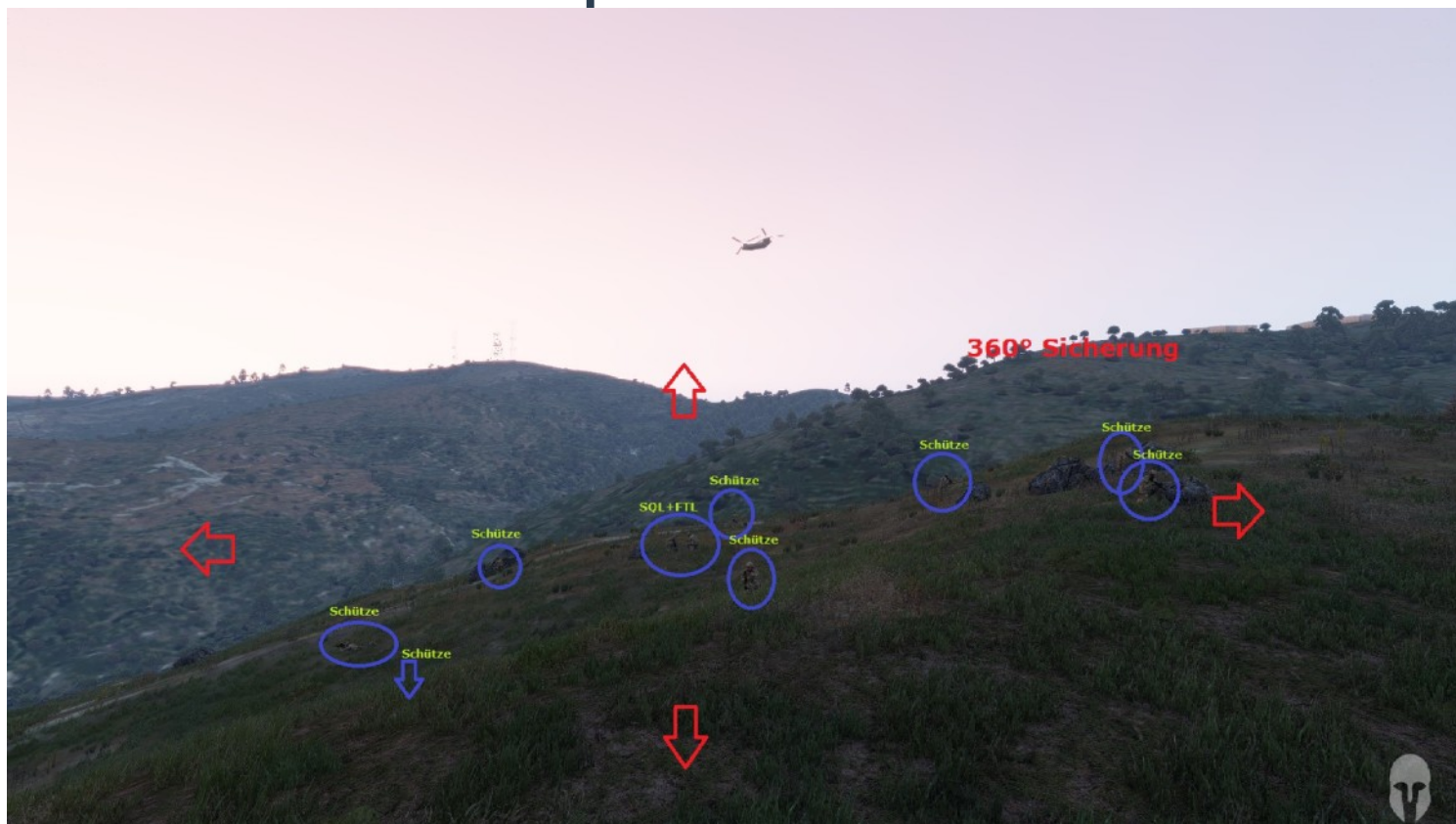
Nach der Landung

- Die erfolgreiche Landung wird im Gruppenfunk durchgegeben.
- Sich zum Sammelpunkt begeben, dort dem momentan Ranghöchsten anschließen in der Sicherung auf weitere Kameraden warten.
- Der SQL wird dann eine Vollzähligkeitsprüfung durchführen, um Verluste festzustellen und/oder versprengte Kameraden.
- Es gibt nach der Landung 5 min Zeit sich zur Sammelzone zu begeben, danach wird die Suche nach den Truppenmitgliedern aufgenommen.



Nach der Landung

- Info: an der Sammelzone wird direkt eine Rundumsicherung aufgebaut, um das sichere Landen weiterer Truppen zu sichern und eventuellen Feind zu bekämpfen.



Gefahren verhindern

- **Schirm öffnet nicht: Mit Selbstinteraktion (Strg+Win) im ACE-Menu den Schirm abschneiden und den Reserveschirm ziehen.**
- **Verletzungen durch zu schnelles Aufkommen verhindern, indem man beim Landen auf weniger als 10km/h abbremst ab 20 Meter Höhe.**
- **Von Strukturen wie Bäumen, Felsen, Häusern, anderen Fallschirmspringern und Luftfahrzeugen.**
- **Die Reihenfolge einhalten. Bei gleichzeitigem Verlassen des Luftfahrzeugs kann es zu Verletzungen kommen oder schlimmerem.**



Fast-Roping Erklärung

Das Fast-Roping ist eine Verbringung der Einheiten mit dem Hubschrauber, ohne den Hubschrauber zu landen, man seilt sich aus geringer Höhe von 10 bis 20 Meter aus dem Hubschrauber ab.



Vor dem Flug

- **Man stellt sich in umgekehrter Reihenfolge am Hubschrauber auf und wartet drauf, dass man aufsitzen kann.**
- **Wenn man dann den Befehl bekommt setzt man in umgekehrter Reihenfolge auf und meldet seine Nummer und sitzt auf.**



Während des Fluges

- **Auf die Ansagen des Co-Piloten hören und warten bis alles vorbereitet ist und man sich abseilen kann.**



Das Abseilen

- Wenn man an der Reihe ist mit Abseilen, meldet man über Funk
- z.B. „4 raus“, über das Selbstinteraktionsmenü seilt man sich dann ab.



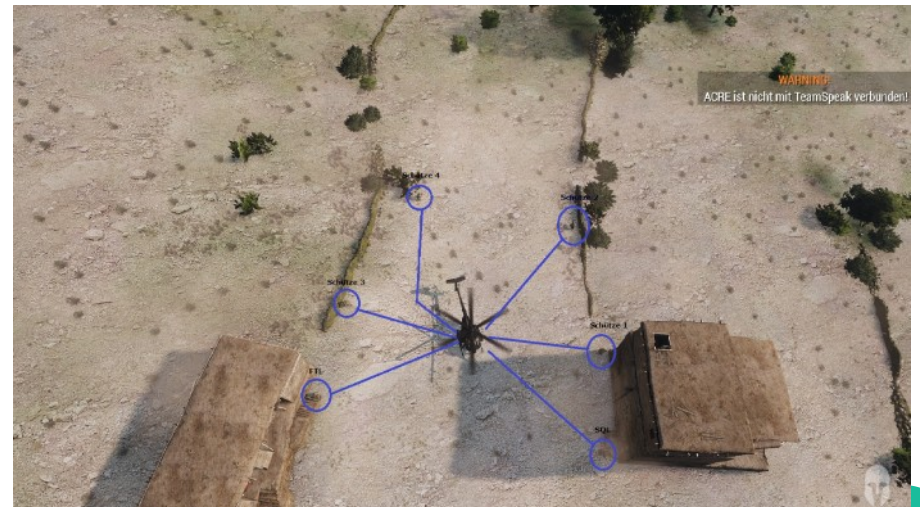
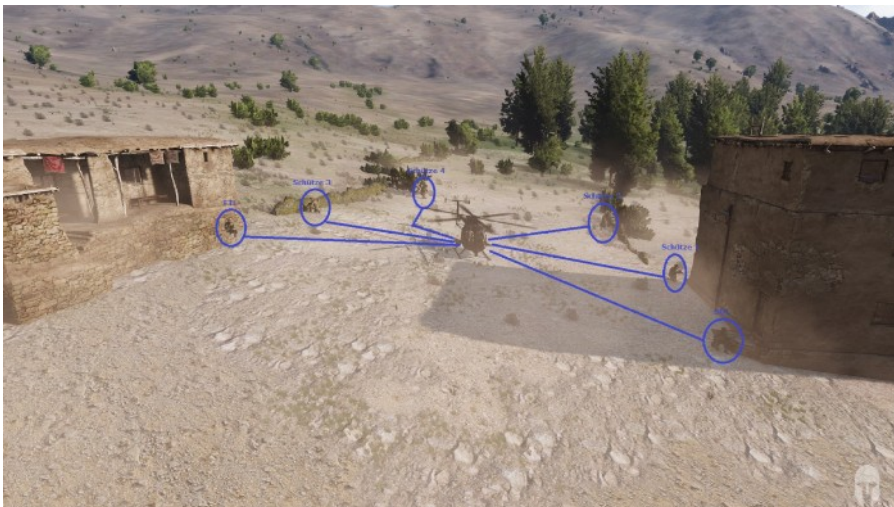
Nach dem Fast-Roping

- **Wenn man dann am Boden angekommen ist, geht man in die Rundumsicherung und wartet auf die Befehle des Gruppenführers.**



Kampflandung

Die Kampflandung mit einem Hubschrauber ist gefährlich, aber man kann die Truppe bis an die vorderste Front bringen.



Vor dem Flug

- **Vor dem Aufsitzen auf den Hubschrauber checkt man seine persönliche Ausrüstung (Munition auffüllen oder San-Material nachfüllen).**
- **Man sitzt in umgekehrter Reihenfolge auf den Hubschrauber auf und meldet das z.B. „4 sitzt“.**



Im Flug

- **Im Flug beachtet man die Ansagen des Co-Piloten und wartet, bis man in der Landezone ist.**



In der Landezone

- **Der Hubschrauber landet in der Landezone für etwa 3 bis 5 Sekunden und hebt dann wieder ab.**
- **Währenddessen sitzt die Truppe ab, baut eine Rundumsicherung auf und wartet bis der Hubschrauber wieder abhebt und sich entfernt.**
- **Dann sammeln sich alle um den Gruppenführer und warten auf weitere Befehle.**



Erfüllungskriterien

- **2 erfolgreiche HAHO-Sprünge aus Flugzeug, davon 2 Sprünge in der Landezone**
- **2 erfolgreiche HALO-Sprünge aus Flugzeug, davon min 1 Sprung in der Landezone**
- **2 erfolgreiche LADO-Sprünge aus Hubschrauber, davon 2 erfolgreiche Landungen**
- **2 erfolgreiche Fast-Roping aus Hubschrauber, davon 2 mal erfolgreich landen**
- **2 erfolgreiche Kampflandungen mit Hubschrauber, davon 2 mal erfolgreich Absitzen**

