



Trening taktyki czarnej v1.0

GC-TEAM, 2016

www.armagct.pl

TYLKO DO UŻYTKU WEWNĘTRZNEGO

Autorzy:

Wynarator – Leader GCT

Spis treści

[Wstęp](#)

[MOUT vs CQB / UO vs CQC](#)

[Filozofia MOUT](#)

[Zasady bezpieczeństwa](#)

[Poruszanie się](#)

[Stack up](#)

[Ruch](#)

[Przekraczanie przeszkód](#)

[Narożniki](#)

[Krojenie tortu](#)

[Dynamiczne wejście](#)

[Alejni](#)

[Podsumowanie](#)

Trening MOUT A3

Wstęp

Ten trening ma na celu opanowanie metod bezpiecznego poruszania się w terenie zabudowania, czyszczenie kompleksów i pomieszczeń, oraz utrwalenie zwięzłych i skutecznych metod komunikacji.

MOUT vs CQB / UO vs CQC

- MOUT - Military Operations in Urban Terrain, teraz częściej nazywane po prostu UO
 - zbiór zasad i taktyk odnoszących się do walki w terenie zabudowanym, od doboru ekwipunku po konkretne wzorce zachowań i reakcje
- CQB - Close Quarters Battle, CQC - Close Quarters Combat
 - zbiór zasad i taktyk odnoszących się głównie do walki w zamkniętych pomieszczeniach, ale też w wąskich alejkach czy uliczkach

Z racji na specyfikę silnika ARMA raczej staramy się ograniczać walkę w pomieszczeniach, toteż dla nas większe znaczenie ma MOUT niż CQC i na tym właśnie się skupiamy.

Filozofia MOUT

Działanie w warunkach miejskich wymaga od każdego opanowania trzech podstawowych aspektów:

1. Komunikacji
2. Improwizacji
3. Percepcji

Komunikacja polega na ciągłym i swobodnym przepływie jasnych i zwięzłych informacji między członkami drużyny - informujemy się o przeszkodach, celach ruchu, o tym co robimy w danym momencie i o tym co mamy zamiar robić.

Improwizacja jest nieodzownym elementem walki miejskiej, gdyż nie ma dwóch takich samych miast i każda sytuacja domaga dostosowania posiadanych narzędzi - z racji zmiennej natury otoczenia wszystko czego się uczymy podczas kursu MOUT jest tylko narzędziami, a nie stuprocentowymi metodami - każdy może i powinien je modyfikować aby jak najlepiej pasowały do danej sytuacji.

Percepcja jest potrzebna, aby mieć cały czas świadomość otaczających nas zagrożeń i stale się do nich adaptować zapewniając maksimum bezpieczeństwa w każdej dowolnej sytuacji.

Zasady bezpieczeństwa

Opuszczanie broni [2x CTRL], należy opuszczać broń w czasie rozmowy z kolegami i w każdej innej sytuacji niebojowej.

Podczas każdego przemieszczania się w pobliżu swoich jednostek należy zwrócić uwagę, aby nie przejść przed lufą. To samo dotyczy rozstawiania się - myśleć o tym, gdzie są koledzy, nie latać bez ładu i składu, nie włączyć pod ogień swoich.

- opuszczanie broni podczas patrzenia na kolegów
- nigdy nie przechodzić pod lufą

Należy wytłumaczyć w jaki sposób za pomocą puszek z farbą oznaczać budynki jako wyczyszczone lub zawierające coś istotnego (np. zapasy wroga, coś do wysadzenia itp.).

Poruszanie się

Należy wytłumaczyć poruszanie się bojowe i niebojowe:

Opis	Nazwa	Klawisze
podczas zwykłego powolnego przemieszczania się w terenie opuszczamy broń, odmiana bojowa różni się tylko podniesieniem broni	powoli lub spacer lub chód powoli bojowo, chód bojowo	[W]+[S] ustawiamy na WOLNO [2xCTRL] broń w dół LUB

		[2xCTRL] broń w górę
a) podczas zwykłego biegu na długi dystans zabieramy dłoń z karabinu b) postać może przebiec większy dystans	trucht	[W]+[S] ustawiamy na WOLNO Klawisz [C] zabiera dłoń z broni
a) podczas uważnego biegu na średnie dystanse trzymamy dłoń na karabinie b) postać bardziej się męczy	bieg	[W]+[S] ustawiamy na SZYBKO Klawisz [C] kładzie dłoń na broni
a) podczas bojowego biegu na krótkie dystanse, postać ma lekko uniesioną broń i biegnie b) pozwala strzelać na kierunek w czasie biegu	bieg bojowy - najmniej używany	[W+S] ustawiamy na SZYBKO [2xCTRL] podnosimy broń
a) podczas dynamicznych wejść b) pozwala celować w czasie truchtu	trucht bojowy lub combat pace <u>UŻYWANY DO DYNAMICZNYCH WEJŚĆ</u>	[W+S] ustawiamy na SZYBKO [2xCTRL] podnosimy broń Klawisz [C] podnosi broń do oka
od osłony do osłony, bardzo krótkie dystanse	sprint	[W+S] na SZYBKO [SHIFT] należy trzymać

Stack up

Ostatnia faza do docierania do zabudowań powinna być żabim skokiem, tj. z danego miejsca w terenie (np. linia drzew, budynek na przedpolu zabudowań) żabimi skokami dostajemy się do osłony w obrębie terenu zabudowanego (np.

pod najbliższy budynek na skraju miasta) . Po wykonaniu skoku gracze ustawiają się w bardzo zwartej kolumnie jeden za drugim.

- kolumna musi być bardzo ciasna
- każdy obserwuje inny sektor
- gracze są ponumerowani w kolejności w jakiej stoją, jedyna jest pierwszym, dwójka drugim z kolei itd.
- jedynka zawsze obserwuje front
- dwójka kryje skos jedynki (lewy lub prawy)
- trójka kryje lewo lub prawo dwójki itd.
- stackup powinien gwarantować osłonę z jednej strony, tzn. nie robimy go na środku ulicy, tylko wzdłuż ścian
- ma gwarantować osłonę 360/180 stopni

Jednostka przygotowana w stackupie jest przygotowana do dalszego ruchu.

Ruch

Każde zatrzymanie i wyruszenie kolumny jest w odpowiedni sposób sygnalizowane - jedynka zawsze wydaje polecenia, niezależnie od tego, czy jedynką jest dowódca drużyny, czy zwykły strzelec - należy podkreślić ten element, aby każdy zdawał sobie sprawę z tego, że może być osobą na czele drużyny, która podejmuje decyzje.

Przed rozpoczęciem ruchu jedynka musi poinformować drużynę o tym co będzie celem ruchu i poprosić o potwierdzenie gotowości.

- drużyna, przygotować się do ruchu, będziemy iść wzdłuż ściany na kierunku 60
- drużyna, przygotować się do ruchu, będziemy zakręcać za narożnik i kontynuować do kolejnego budynku itp.

Po wydaniu informacji wyprzedzającej każdy z członków musi potwierdzić, że jest w pełni gotowy do ruchu - potwierdzenie gotowości oznacza, że gracz jest w 100% gotowy iść za swoimi kolegami, odwraca się twarzą w stronę w którą będzie ruch i jest w ścisłej formacji.

Potwierdzenie idzie od końca drużyny poprzez klepięcie w ramię klawiszem TAB, czyli ostatni klepie przedostatniego itd. aż klepięcie dojdzie do jedynki.

Po tym gdy jedynka dostanie sygnał o gotowości całej drużyny rzuca rozkaz "idziemy!", "ruszamy!" czy jakkolwiek inny, i daje jeszcze 2 sekundy na reakcję. Po tym czasie cała drużyna rusza. Aby zatrzymać kolumnę jedynka wydaje rozkaz "STOP".

Zwrócić uwagę, aby komendy były powtarzane.

Przekraczanie przeszkód

Przeszkodą nazywamy każdy kawałek terenu, z którego może padać ostrzał, np. dziura w ścianie, ulica, drzwi, okno itd. Podkreślić konieczność przepływu informacji i powtarzania rozkazów, oraz wbijać i powtarzać, że nie są to obowiązujące reguły, tylko dostępne metody, które mogą być modyfikowane w każdy sposób jeżeli jest ku temu wyraźna potrzeba. Podane poniżej warianty można łączyć i zmieniać w dowolny sposób jeżeli poprawi to bezpieczeństwo drużyny.

Front zawsze musi być osłaniany!

Wąskie przeszkody

- każdy sobie
 - każdy sam osłania przeszkodę
- Wariant I
 - jedynka usuwa się na bok i przejmuje front
 - dwójka osłania przeszkodę
 - drużyna skacze
 - ostatnia przechodząca osoba daje znać osłaniającej, że jest ostatnia (może być klepnięciem), osłaniająca dołącza do grupy cały czas obserwując przeszkodę
- Wariant II
 - dwójka usuwa się na bok i przejmuje front
 - jedynka osłania przeszkodę
 - drużyna skacze
 - ostatnia przechodząca osoba daje znać osłaniającej, że jest ostatnia (może być klepnięciem), osłaniająca dołącza do grupy cały czas obserwując przeszkodę
-

Szerokie przeszkody

- Wariant I
 - jedynka usuwa się na bok i kryje front
 - dwójka osłania przeszkodę
 - trójka skacze na drugą stronę i pomaga osłaniać przeszkodę
 - drużyna skacze
 - pierwsza osoba która dotrze po przeskoczeniu musi zająć front
 - ostatnia przechodząca osoba daje znać osłaniającej, że jest ostatnia, osłaniający zawija się szpagatami
- Wariant II
 - dwójka usuwa się na bok i kryje front
 - jedynka osłania przeszkodę
 - trójka i czwórka skaczą na drugą stronę
 - trójka przejmuje front będąc po drugiej stronie, czwórka pomaga osłaniać przeszkodę
 - drużyna skacze
 - ostatnia przechodząca osoba daje znać osłaniającej, że jest ostatnia, osłaniający zawija się szpagatami

Narożniki

Narożnik może być utrzymywany przez jedną lub dwie osoby, z czego osoba pierwsza ma niższą pozycję niż osoba druga, np.

- pierwszy leży, a drugi nad nim kuca
- pierwszy kuca, a drugi nad nim stoi

Pierwsza pozycja na narożniku zazwyczaj zarezerwowana jest dla osoby, która posiada większą siłę ognia, np. M249, M203 - taka osoba ma pierwszeństwo zajęcia pozycji ogniowej.

Jeżeli jedynka chce się podnieść z pozycji leżącej lub klęczącej, to musi poinformować o tym dwójkę - dopiero na pozwolenie od dwójki (wystarczy zwykłe "OK" lub "Wstawaj") jedynka zmienia swoją postawę; w przeciwnym wypadku jedynka wstanie prosto pod celownik dwójki.

Niedopuszczalne jest wpychanie się "na trzeciego", nawet jeżeli dwie osoby na narożniku prowadzą intensywny ogień - unikać takich sytuacji.

Krojenie tortu

Krojenie tortu jest techniką, która pozwala nam sprawdzić co znajduje się za wąską przeszkodą i jest elementem przygotowującym do wejścia, np. do kompleksu.

Front zawsze musi być osłaniany!

- Wariant I
 - trójka robi krok w bok i osłania front
 - jedyńka kroi
 - dwójka "wślizguje się" na miejsce jedyńki
- Wariant II - preferowany, bo przerzuca dwie osoby na drugą stronę.
 - jedyńka trzyma
 - dwójka kroi
 - trójka idzie "plecy w plecy" z dwójką i trzyma front

Zwrócić uwagę na możliwe różne warianty oraz na komunikację, np.

- *dwójka kroisz, trójka - trzymaj front itp.*

Dynamiczne wejście

Do kompleksów wchodzimy po uprzednim skrojeniu wejścia. Poniżej przedstawione są zasady, które należy wbić młotkiem do głowy jako kluczowe dla powodzenia wejścia.

1. Bezbłędna komunikacja
 - a. wszyscy muszą wiedzieć gdzie i kiedy mamy zamiar wejść
2. Bezbłędna synchronizacja
 - a. wszyscy muszą być gotowi w tym samym czasie
 - b. wszyscy muszą ruszyć w tym samym czasie
3. Dynamika
 - a. [W]+[S] na szybko, broń do góry, [C]
4. Ciągły ruch
 - a. nie można się zatrzymać w połowie wejścia lub w drzwiach
 - b. strzelamy w ruchu

Sposoby wejścia:

- na krzyż
 - gdy osoba ma widoczność po skosie i z grubsza wie w co wchodzi
- na haczyk
 - gdy widoczność jest tak ograniczona, że osoba nie widzi po skosie nic, co miałyby dla niej znaczenie

Pozostałe zasady:

- nie blokować drzwi - pod żadnym pozorem
- dwie pierwsze osoby natychmiast sprawdzają narożniki, po czym zwracają się w stronę środka
- trzecia osoba patrzy od razu przed siebie i musi wejść natychmiast za dwiema pierwszymi
- każda osoba wchodzi w kierunku przeciwnym niż osoba przed nią, tj. jeden w prawo, dwa w lewo, trzy w prawo, cztery w lewo itd.
- wejście można zmiękczyć granatami - wrzuca osoba stojąca za pierwszą wchodzącą, po czym usuwa się na koniec "kolejki"

Alejki

Przećwiczyć poruszanie się alejką, wzajemne informowanie się o przeszkodach i skanowanie "sobie nawzajem" przy wylocie z alejki.

- podział na dwie przeciwległe ściany
- ruch i wzajemne krojenie i utrzymywanie przeszkód
- opuszczanie alejki

Podsumowanie

Po treningu MOUT kursant musi umieć:

- komunikować się w podstawowym zakresie (przygotowanie do ruchu, wywołanie ruchu, zatrzymanie drużyny)
- prowadzić drużynę wzdłuż ściany
- zastosować przynajmniej jeden wariant przeskakiwania przeszkody wąskiej
- zastosować przynajmniej jeden wariant przeskakiwania przeszkody szerokiej
- zastosować przynajmniej jeden wariant krojenia
- znać na pamięć cztery najważniejsze zasady dynamicznego wejścia