



Trening uzupełniający v1.0  
GC-TEAM, 2016  
[www.armagct.pl](http://www.armagct.pl)

*TYLKO DO UŻYTKU WEWNĘTRZNEGO*

**Autorzy:**  
*MareKs – GCT Member*  
*Wynarator - Leader GCT*

# Spis treści

[Wstęp](#)

[Pierwsza pomoc](#)

[Co robić gdy ktoś zostanie ranny?](#)

[Czego nie należy robić](#)

[Transportowanie rannego](#)

[TRIAGE \(czyt. trjaż\)](#)

[Wyposażenie medyczne](#)

[Pomoc rannemu](#)

[Wyposażenie](#)

[Strzelnica](#)

[Karabin szturmowy](#)

[Granaty dymne i zaczepne](#)

[AT-4](#)

[ARMA - obsługa zaawansowana](#)

[Przenoszenie obiektów](#)

[Czytanie mapy](#)

[Gestykulacja](#)

[Interakcja z cywilami](#)

[Inne wyposażenie](#)

[Pojazdy](#)

[Naprawa pojazdu](#)

[Generalne zasady](#)

[Reakcja na kontakt](#)

# Trening uzupełniający

## Wstęp

Trening ma na celu utrwalenie i przećwiczenie elementów, które są najgorzej przyswajane po przejściu cyklu treningów podstawowych oraz wprowadzenie kilku nowych, które należy traktować rozłącznie.

## Pierwsza pomoc

Przypominamy, że w obrębie buddy teamu powinna być ścisła wzajemna kontrola - często od tego czy koledzy w BT wzajemnie się obserwują zależy to, czy w porę zauważymy, że ktoś został ranny.

## Co robić gdy ktoś zostanie ranny?

Przede wszystkim priorytetem jest:

1. Znalezienie osłony
  - a. Murki, narożniki, krzaki
  - b. W przypadku braku osłony zminimalizować sylwetkę i użyć granatów dymnych
2. Wyeliminowanie zagrożenia
  - a. Poprzez uzyskanie przewagi ogniowej (przygniatanie)
  - b. Poprzez wyeliminowanie wroga
3. Udzielenie pomocy rannemu
  - a. Najlepiej jest wycofać rannego do punktu opatrunkowego
  - b. Gdy nie jest to możliwe pomoc jest udzielana na miejscu
  - c. Jeżeli jest taka potrzeba - osłaniać granatami dymnymi

Absolutnie nie można mylić kolejności działań!

Strefa, w której ranny został poszkodowany może być:

1. Zielona - zagrożenie zostało wyeliminowane, strefa jest bezpieczna
2. Żółta - sporadycznie, rzadko pojawia się nieintensywny ogień wroga, np. pojedyncze strzały
3. Czerwona - strefa pod intensywnym ogniem wroga

W strefie czerwonej nie powinno się udzielać pomocy rannemu, gdyż ryzyko kolejnych rannych jest zbyt wysokie.

Kiedy sytuacja jest ustabilizowana i względnie bezpieczna dla żołnierzy (strefa zielona lub żółta), należy rozpocząć opatrywanie rannych oraz dokonać klasyfikacji poszkodowanych systemem TRIAGE.

Po udzieleniu pierwszej pomocy należy:

- przetransportować rannego do punktu medycznego, w którym zostanie udzielona profesjonalna pomoc medyczna lub
- wezwać medyka do rannego
  - należy zapewnić medykowi bezpieczeństwo podczas procesu leczenia

Ponieważ obecność rannych diametralnie zmienia sytuację na polu bitwy i obniża zdolności bojowe drużyn, niezbędne jest przedstawienie zaistniałej sytuacji (raportem CASREP) pozostałym o rannych w następujących przypadkach:

- żołnierza – dowódcom drużyny
- dowódcy drużyny – dowódcy oddziału
- dowódcy oddziału – dowódcy misji
- dowódcy misji – dowódcy oddziału

O ile łatwo jest przekazać informację o rannym żołnierzu pozostałym, o tyle trudniej przekazywać informacje, gdy przed nami pada nieprzytomny dowódca. W takiej sytuacji w trakcie wykonywania wyżej wymienionych procesów należy wziąć od nieprzytomnego dowódcy długie radio i poinformować innego dowódcę o zaistniałej sytuacji. Jeśli nie umiemy posługiwać się długim radiem, należy zmienić kanał na radiu krótkim, wyszukać sojuszniczą drużynę i przekazać informację o zaistniałej sytuacji oraz oczekiwać na dalsze rozkazy. Nie należy samowolnie podejmować pochopnych decyzji w dalszym prowadzeniu misji bez konsultacji z dowództwem.

## **Czego nie należy robić**

- Zgrywać bohatera
- Przede wszystkim nie wolno wpadać w panikę!
- Przerwać ostrzału w kierunku wroga
- Porzucać swoich zadań (obserwacji sektoru itp.)
- Nie można udzielać rannemu pomocy w niezabezpieczonym miejscu, w którym został on postrzelony
- Podawać nieprzytomnemu rannemu środków medycznych

## **Transportowanie rannego**

Często bywa tak, że w skutek odniesionych obrażeń poszkodowany jest tak ranny, że nie może sam się przemieszczać. W takiej sytuacji wymagane jest udzielenie rannemu, również poza podstawową pierwszą pomocą, transportu do punktu opatrunkowego, na tyły operacyjne do strefy bezpieczeństwa, lub po prostu do medyka. Akcja ratunkowa zwykle wymaga grupowego wysiłku

polegającego na przeniesieniu rannego w bezpieczną strefę, gdzie medyk może rannemu spokojnie udzielić doraźnej pomocy.

Rannego można przetransportować różnymi metodami. W przypadku poruszania się piechotą rannego można:

- na krótki dystans – ciągnąć (każdy rodzaj postawy)
- na dłuższy dystans – nieść (postawa wyprostowana)
- na daleki dystans – do pojazdu i dalej

W przypadku ciągnięcia rannego lub niesienia go akcję tę można podjąć poprzez wybranie stosownej opcji z okna menu karty medycznej (7 ikona od lewej przedstawiająca żołnierza niosącego kolegę). Po najechaniu na ikonę pokaże się informacja "drag/carry" i należy wybrać pożądaną czynność. Można to zrobić również poprzez klawisz interakcji z graczem i wybranie planowanej czynności.

W przypadku kiedy już przetransportujemy gracza nieprzytomnego pod pojazd medyczny można załadować rannego do pojazdu TYLKO przez interakcję z pojazdem i wybranie opcji "załaduj rannego". Należy wcześniej ułożyć go przy pojeździe. Ranny zostanie umieszczony na pierwszym wolnym słocie pojazdu.

## **TRIAGE (czyt. trjaż)**

Słowo TRIAGE pochodzi z języka francuskiego i oznacza dosłownie segregowanie, sortowanie. W wojsku stosowany jest TRIAGE taktyczny – odwrócony – w ramach TCCC. TCCC – Tactical Combat Casualty Care (taktyczno-bojowa opieka nad poszkodowanym):

Ze względu na bezpośrednie zagrożenie życia ratownika, ograniczenia związane z możliwością badania, jak i ze względu na mechanizm urazu z jakim możemy się spotkać, segregacja poszkodowanych na polu walki zakłada inne priorytety. I tak pacjentów klasyfikuje się kolorami:

- Czerwony – pacjent ciężko ranny, który najdłużej oczekiwał pomocy, nieprzytomny, bez kontaktu, krwawiący z ran głównie na głowie i klatce piersiowej, mają skrajny puls i/lub tętno
- Żółty – pacjent który sporadycznie odzyskuje przytomność, ale jest z nim kontakt, ma wysoki lub niski puls i/lub tętno, ranny tylko w tors lub kończyny
- Zielony – pacjenci, którzy przeżyje, niezależnie od rodzaju udzielonej mu pomocy; lekko ranny ze stabilnym pulsem i/lub tętnem w pełni kontaktowy i zdolny sam się przemieszczać, ranny tylko w kończyny
- Czarny – pacjenci nie do uratowania/martwy

## Wyposażenie medyczne

Nazwa	Funkcja	Masa (kg)	Ilość	Masa
bandaż elastyczny	Tamuje krwawienie	0,1	3	0,3
opaska uciskowa	Zatrzymuje tymczasowo krwawienie kończyny	0,1	1	0,1
zestaw pierwszej pomocy	Całkowicie stabilizuje organizm i leczy złamania	1	1	1

Masa całkowita zestawu żołnierza = 1,4 kg

## Pomoc rannemu

- W zależności od sytuacji w pierwszej kolejności należy zatamować krwawienie z ran, żeby poszkodowany nie wykrwawił się na śmierć
- Jednocześnie mając wgląd na ogólny stan zdrowia pacjenta można od razu dokonać segregacji według systemu TRIAGE
- W przypadku obrażeń najpierw należy zabandażować rany głowy oraz torsu, następnie kończyny
- jeśli nie mamy dostatecznej ilości bandażu lub rany wymagają zszycia, należy założyć opaskę uciskową
- Jeśli pod wpływem bólu w czasie transportu ranny straci przytomność nie wolno przerywać manewru wycofywania się. Tym bardziej trzeba skierować się pilnie do medyka, którego zadaniem jest wyleczenie poszkodowanego.
- Dodatkowo w czasie udzielania pierwszej pomocy i stawiania wstępnej diagnozy należy sprawdzić tętno bicia serca i ciśnienie krwi.
- W przypadku kiedy nie można wyczuć bicia serca należy natychmiastowo przystąpić do wykonywania resuscytacji krążeniowo - oddechowej (CPR). W takiej sytuacji dwie osoby muszą zajmować się rannym, pierwsza wykonuje CPR, zaś druga bandażowaniem lub zakładaniem opasek uciskowych i kontrolowaniem czynności życiowych pacjenta. Resuscytacja przyczynia się nie tylko do przywrócenia bicia serca, ale przedłuża szanse przeżycia poszkodowanego.

## Wyposażenie

- obsługa radio - zmiana głośności, kanału, opuszczanie słuchawek
  - [CTRL+SHIFT+DÓŁ] opuszcza słuchawki
  - [CTRL+SHIFT+GÓRA] podnosi słuchawki
- zatyczki/gogle i ich znaczenie
- wycieranie gogli [SHIFT+T]
- Regulacja noktowizji [CTRL+PGUP/PGDN] (albo ALT+PGUP)
- transport wyposażenia
  - przeciąganie skrzyni, pakowanie i rozpakowanie pojazdu
    - bagażnik na duże obiekty (ACE)
    - bagażnik na małe obiekty (spod rolki)

## Strzelnica

### Karabin szturmowy

Kursant powinien być zaznajomiony z:

- rodzajami optyki - montaż, demontaż, zakładanie zapasowej z plecaka
- selektorami ognia - pojedynczy, seria, automatyczny
- podpieraniem broni łączonym z różnymi postawami
- sposobem sprawdzenia wagi magazynka (CTRL+R)
- sposobem odblokowania zaciętej broni (SHIFT+R)
- okrzykiem "Magazynek!" podczas przeładowania
- okrzykiem "Misfire!" podczas przypadkowego wystrzału/zablokowania broni
- różnicą między przeładowaniem suchym, a taktycznym
  - suche przy pustym magazynku
    - Trzy smugacze końcówka
  - taktyczne przy niepełnym magazynku
- sposobem przepakowania nabojów do magazynków

Po wykonaniu ćwiczeń na sucho przechodzimy do strzelania na strzelnicy dłużej:

- w pozycji klęczącej 20 strzałów
- w pozycji leżącej 20 strzałów

### Granaty dymne i zaczepne

- omówić granaty dymne, odłamkowe, flashbang

- przy dymnych kluczowe znaczenie ma sprawdzenie siły i kierunku wiatru [SHIFT+K]
- zmiana rodzaju granatów (ofensywne/inne)
- zmiana trybu rzutu granatem
- każdy kursant powinien rzucić ok. 5 granatów ćwiczebnych w wyznaczone cele

## AT-4

- AT-4 to broń jednostrzałowa, nie wymaga żadnego pocisku - jest on już w środku
  - zastosowanie AT-4
    - niszczenie lekkich pojazdów
      - dobre strzały to tył, bok
      - złe strzały to przód, skos pojazdu - strzał zmarnowany
    - wyłomy w ścianach
    - umocnione pozycje wroga
  - procedura czyszczenia backblast
    - nie strzelać z budynków lub stojąc przy ścianach
    - najlepiej strzelać w parze
    - asystent stoi obok i kontroluje strefę backblastu
    - "czyść backblast!" - strzelec i "backblast czysty!" - asystent
  - pobranie AT-4, nastawa na odległość, zdjęcie osłony [R]
  - strzały próbne do celu
- 
- Blokada broni
  - Zacięcie broni [SHIFT+R]
  - Sprawdzenie wagi magazynka [CTRL+R]
  - Rozładowanie broni
  - Przepakowanie magazynków [ACE INTERAKCJA ZE SOBA]
  - Selektor rodzaju ognia [F]
  - Podpieranie broni [C]
  - Strzelanie ćwiczebne
    - 15 strzałów dystans krótki
    - 10 strzałów dystans średni
    - 10 strzałów dystans daleki
  - Miotanie granatów
    - Odłamkowe
    - Dymne
    - Flashbang



# ARMA - obsługa zaawansowana

## Przenoszenie obiektów

- Przenoszenie skrzynek [ACE OTOCZENIE]
- Ładowanie skrzynek do pojazdów [ACE OTOCZENIE]

## Czytanie mapy

- Najpierw czytamy grid poziomy, później pionowy
- Objasnienie sposobu czytania gridów
- Objasnienie metody linii OT
  - Linia observer-target
  - Wyszukujemy na mapie naszą pozycję
  - Umieszczamy na niej kompas w kierunku wroga
  - Szukamy na linii punktów charakterystycznych

## Gestykulacja

- Klawisz P włącza/wyłącza gestykulację
- Klawisze od 1 do 9 gestykulują
- [SHIFT+~] wskazuje kierunek (działa w obrębie kilku metrów)
- Wskazywanie palcem na mapie [LPM]

## Interakcja z cywilami

- Interakcja odbywa się przez ACE otoczenie
- Skucie
- Rozbrojenie
- Prowadzenie
- Ładowanie do pojazdu

## Inne wyposażenie

- Saperką można się okopywać
- Rozkładanie mapy na ziemi
- Puszki z farbą w spray'u - oznaczanie budynków

## Pojazdy

## Naprawa pojazdu

- Demontaż kół [ACE OTOCZENIE]
- Montaż kół [ACE OTOCZENIE]
- Uzupełnienie paliwa [ACE OTOCZENIE]

## Generalne zasady

Pierwszy pojazd w kolumnie to ten, który będzie prowadził wyznaczoną trasą, w związku z tym ważny jest podział ról:

- kierowca prowadzi pojazd zgodnie z wytycznymi nawigatora i skanuje drogę w poszukiwaniu IED
- nawigator siedzi z przodu obok kierowcy i wydaje mu polecenia

Nawigator powinien być osobą kompetentną w obsłudze mapy i systemów wspomagania nawigacji, a także tworzeniu i odczytywaniu zaplanowanych tras.

Podczas załadowywania pojazdów (zwłaszcza ciężarówek, helikopterów) dowódca wsiada ostatni - po dotarciu do pojazdu dowódca zatrzymuje się, odwraca i obserwuje jak wszyscy jego ludzie wsiadają - gdy cała drużyna jest w pojeździe dowódca wsiada i przekazuje informację o gotowości do swojego dowódcy.

Desygnując strzelca pojazdu należy mieć na uwadze, że w razie kontaktu prawdopodobnie pozostanie on na stanowisku strzeleckim, więc nie wyznaczajmy na tę pozycję celowniczego RKM lub AT - mogą być oni potrzebni na nogach.

Pojazdy poruszające się w kolumnie powinny zachować odstęp nie mniejszy niż 30m, jazda "na zderzaku" jest niedozwolona, typowa odległość między pojazdami w konwoju to 100m.

W przypadku kolumny pierwszy pojazd kryje front, drugi lewą lub prawą, trzeci odwrotnie niż drugi, czwarty odwrotnie niż trzeci itd. - pilnuj swojego sektora!

W przypadku postoju będziemy rozpraszać kolumnę w formację jodełki przedstawioną na obrazku poniżej. Alternatywą jest obrona okrężna, wykonywana tak samo jak w przypadku piechoty.

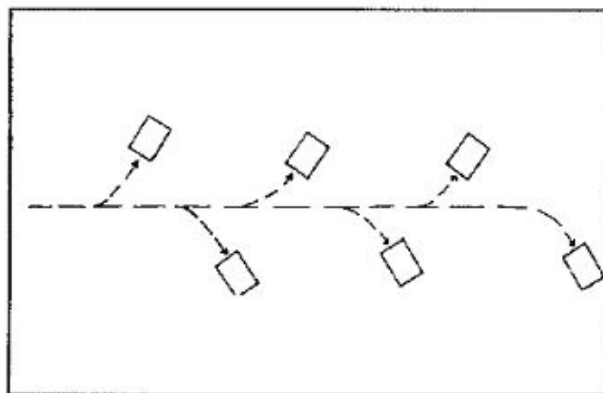


Figure 7-7. Herringbone formation.

Pojazdy, analogicznie do piechoty, mogą przemieszczać się w różnych formacjach, m.in. linii, klinu itd.

Planując trasę konwoju staraj się unikać terenu zabudowanego (wioski, miasta) i gęsto zalesionego - w takim terenie łatwo zastawić pułapkę, a efektywność pojazdów znacznie maleje.

## **Reakcja na kontakt**

W przypadku nagłego kontaktu na małej odległości pada komenda "przepchnięcia" - konwój otwiera zmasowany ogień w kierunku wroga i stara się opuścić strefę ostrzału bez zatrzymywania.

W przypadku kontaktu na większej odległości może zapaść decyzja o zignorowaniu ostrzału (konwój kontynuuje swoją trasę), o zatrzymaniu (konwój zatrzymuje się w pozycji obronnej, wysiada piechota oprócz strzelców) lub o szturmie (wysiada piechota, pojazdy nacierają na pozycję wroga, piechota idzie za nimi).