



Semper Paravit - Mindig készen

REAL

TAC

Kézikönyv RT versenyzőknek

Ami fontos, és mindig tartsd észben miközben a kézikönyvet olvasod!

*A **Real Tac** jellegéből adódóan /mivel versenysport/ eltérést mutat a valós harci alakulatok felépítésétől.*

Természetesen ezek az eltérések mind a verseny civil jellegét hivatott erősíteni, ezért az átfedések - hivatkozások törvényszerűek, de nem következetesek bármely hadsereg kézikönyvében foglaltakkal. A Real Tac elhatárolódik minden internetes szak vagy álirodalomtól, kizárólag a versenysport jellegét hangsúlyozza a saját szabályai szerint, nem pedig a katonai szervezetek maradéktalan utánczását helyezi előtérbe, ezért nem érdemes keresgélni, hogy az egyik könyvben ez van, a másikban pedig az.

A kézikönyvet a hatályos RT szabálykönyvel együtt kell értelmezni.

www.realtac.hu

I.RT raj – Fire Team /FT/

A raj /Fire Team - FT/, a RT legnagyobb egysége, a tűzpárok /Combat Team - CT/ pedig a legkisebb. Egyén feladatokat pedig a FT kijelölt lövésze egyedül hajt végre.

A raj feladata:

A versenyfeladatban meghatározottak végrehajtása a megfelelő taktika megválasztásával. A raj, a rajparancsnok által meghatározott utasítások alapján tevékenykedik.

Tűzpárok feladata:








Egymás biztosítása, speciális részfeladatok végrehajtása. Egymást soha nem hagyhatják el /eltévedés, leszakadás/. Felelősségi körletek kijelölése, azok megtartása. Tűzszektorok figyelése, tűz alatt tartása. Kommunikáció fenntartása. Felderítő feladatok végrehajtása.

Egyéni Lövész feladata:



„Patrol” típusú pályák, és speciális feladatok végrehajtása. Felelősségi körletek biztosítása, tűzfedezet adása, kommunikáció fenntartása, szakfegyver kezelése.



A csapat/tűzcsoport/ felépítése négy főből áll, amit két-két tűzpár alkot.

FT jelölései:

Lövész <i>Spotter"SP"</i> <i>Rifleman"RF"</i>	Raj PK. <i>Team leader"TL"</i>	DMR Lövész <i>Sniper"SN"</i>	Támogató lövész <i>Assist"A"</i>
			
Tűz <i>Hostage"H"</i>	Célpont <i>Tango"T"</i>	Védendő személy <i>Vip</i>	
			

RT tűzpárok /CT/ kialakítása:

Sniper Team:  

Combat Team:  

Beosztások

Rajparancsnok: „1”

Felelőssége a fegyelem, megjelenés, a raj feladatainak maradéktalan ellátása, a tűzfegyelem betartása és raj tüzeinek irányítása, mozgás a versenypályán, kapcsolat tartás az RSO-val, verseny közben pedig a TOC-al. Közvetlenül a terepkutató mögött halad /ha van tpk./Fegyverzete – karabély + pisztoly.

Támogatók: „2”

- 1.) Géppuskás, a parancsnok parancsai alapján tevékenykedik, szükség esetén átveszi a tűzcsoport parancsnok szerepét. Kezeli a kollektív fegyvert (géppuska) Fegyverzete – karabély /Gpu/ + pisztoly.
- 2.) Szanitéc, Ő szintén lövész, egy harcérinkezés során a szanitéc is lövészként ténykedik egészen addig, amíg a raj egyik tagja meg nem sebesül. Fegyverzete – karabély + pisztoly.

Lövészkatona I: „3”

A raj támogató mesterlövésze. Ő látja el a mesterlövész feladatokat. Fegyverzete – mesterlövész + pisztoly /sörétes/

Lövészkatona II: „4”

Általában képzett felderítő és bombakutató, irányzóként ő a párja a raj mesterlövészének. Fegyverzete – karabély + pisztoly.

1.) A terepkutató vezeti a járőrt. Ő a járőr szeme és füle. Állandóan résen kell lennie, hogy észlelje az ellenséges járőröket, a meglepő csapdákat vagy az aknamezőket. A terepkutató erdős területen 20-30 méterrel haladhat a járőr előtt, ugyanez a távolság a dzsungelben 3 méterre is csökkenhet, mindezt a látótávolság dönti el. Igyekeznek a lehető legnagyobb távolságot tartani, hogy ugyanaz a sorozat vagy akna ne végezzen a többiekkel. A terepkutató gyakran megáll, fülel és figyel, minden érzékszervét fel kell használnia, hogy észrevegyen minden szokatlan dolgot. A járőr tagjai a terepkutató mozdulataira reagálnak; ha ő megáll, akkor mindenki megáll mögötte. Ha valami gyanúsat észlel, akkor megállítja a járőrt, és előremegy körülnézni. Fegyverzete – karabély + pisztoly /sörétes/

2.) Utóvéd, a járőr utolsó tagja az utóvéd, aki tulajdonképpen egy hátsó terepkutató. A tűzharcban az utóvéd is lövészként tevékenykedik, a járőrben mindig leghátul halad, szemét és fülét a raj mögötti ösvényen tartva. Lassan halad a járőr mögött, és mozdulatlanul figyel, ha a járőr mögötti irányból mozgást vagy szokatlan neszt észlel. Az utóvéd feladata az, hogy észrevegyen minden hátulról fellépő fenyegetést. Ha a raj irányváltásra kap parancsot, akkor a járőrparancsnok-helyettes utasítja az utóvédet, hogy terepkutatóként vezesse az egységet. Fegyverzete – karabély + pisztoly /sörétes/

A beosztások lehetnek univerzálisak is / a verseny elején kiosztott szerepek megmaradnak a verseny végéig/ tehát aki a géppuskát kezeli az is lehet rajparancsnok.

II.FT mozgása terepen.

A harci alakzatokat meghatározó tényezők:

1. Feladat
2. Időjárás
3. Terep
4. Sebesség
5. A helyzet
6. Rugalmasság
7. Raj létszáma

Harci alakzatokról röviden

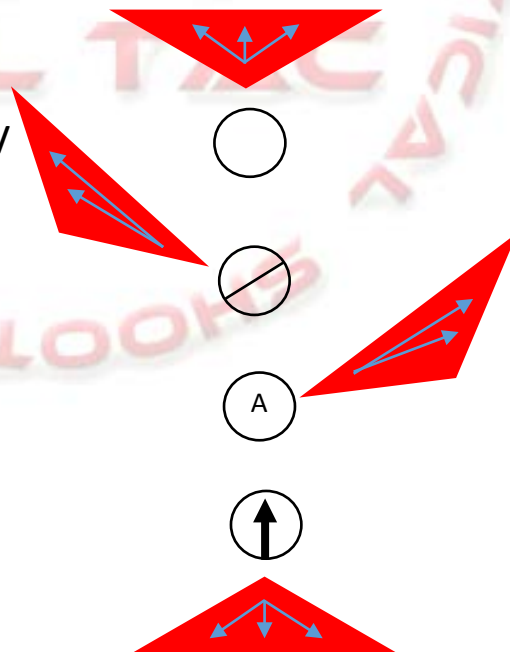
A rajparancsnok határozza meg az alakzatot az egysége számára. Az egységen belüli relatív helyzete azonban nem fedheti le egy másik csapat tag tűzét. Ki kell jelölni a felelősségi körleteket, ha szükséges, a baráti tüzet kerülni kell /Man Down/. A távolságokat tartani kell a lövészek között, mindaddig, amíg az ez az irányíthatóságot és a tűzvonalak kereszteződését nem veszélyezteti. A vizuális kapcsolat fenntartása minden beosztottal fontos. Minden alakzatváltoztatást a legrövidebb úton és időben kell végrehajtani, késlekedés nélkül.

FT alakzatok

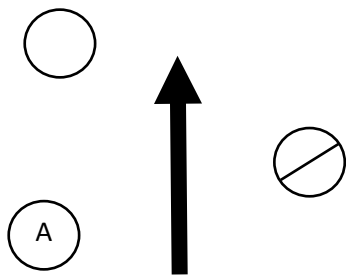
A rajparancsnoknak úgy kell elhelyezkednie, hogy a legjobban tudja irányítani az egységet, készen legyen irányítani az embereket, a raj felállítását, irányát, sebességét, megfelelő kommunikáció legyen a raj tagjai között.

FT vonal /lehetséges felelősségi körletekkel/

- Elősegíti az irányítást
- A szárnyak tüze és mozgása kedvező
- A tüzérő korlátozott előre
- Gyors mozgatható és irányítható
- Kevés nyom
- Rossz, korlátozott látás
- Könnyen sebezhető

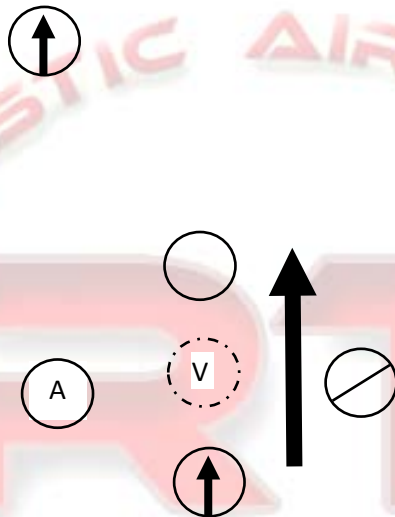


FT kettős oszlop alakzat



Könnyen irányítható
A szárnyak tüze jó
Korlátozott tűz és látás előre a hátsóknak
Gyors mozgatható és irányítható
Baráti terepen mozgáshoz jó

FT gyémánt alakzat



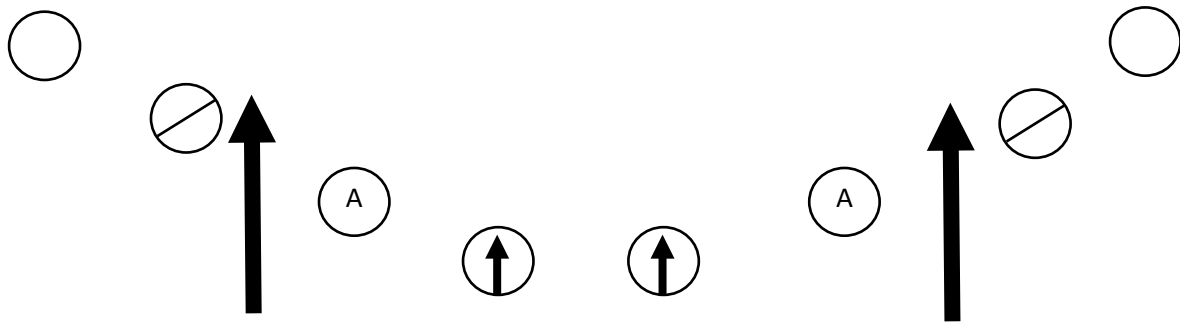
Könnyen irányítható
A szárnyak tüze jó
360 fokos lefedettség
Gyors mozgatható és irányítható
Hátsó lövész látása korlátozott
Mentés és kísérési feladatokhoz is jó
Jó védekező alakzat
Személyvédelemre is jó

FT előőrs



Könnyen irányítható
A szárnyak tüze jó
360 fokos lefedettség
Gyorsan mozgatható és irányítható

FT lépcső



Könnyen irányítható
A szárnyak tüze jó
Gyors mozgatható és irányítható
Alakzatváltás könnyű
Szemből „túl széles” nagy helyigényű

FT ék



Könnyen irányítható
A szárnyak tüze jó
360 fokos lefedettség
Gyors mozgatható és irányítható
Alakzatváltás könnyű
Könnyen koncentrálható a tűz egy körletre

Alakzatváltások

A rajparancsnok jelére veszi fel az új alakzatot a raj. A tűzcsoporthoz tagjai a legrövidebb úton haladnak az alakzatváltások során biztosítva ezzel a gyors alakzatváltást miközben fokozottan figyelnek a felelősségi körletekre.

A mozgás

A rajparancsnok határozza meg a távolságokat a helyzet, a láthatóság, az irányíthatóság és terep adta lehetőségek figyelembevételével. A kijelölt szektorok megfigyelése biztonságot nyújt. Kerülni kell a magaslatokat, és a körvonalak kialakulását. Használják a természet anyagait a rejtőzködéshez, fedezék és álca építéséhez. A lépéstartás fontos a futások és leszakadások elkerülése érdekében, a gyors mozgás vonzza a figyelmet! Felderítés során lehetőség szerint lopkodva mozogjanak és igyekezzenek a minimálisra csökkenteni a lépések zaját. Mutassanak a lehető legkisebb felületet. Ébernek kell lenniük a megfigyelésre kijelölt területen. Legyenek résen, fedezzenek minden megközelíthető bejáratot.

Ha meg kell állni, akkor a raj vegyen fel védekező pozíciót, és lehetőség szerint használja ki a terep adta fedezékeket. Ügyeljünk arra, hogy kerüljük a nyílt terepet, de ha mégis a feladat úgy határozza meg, akkor egymást fedezve – vagy raj alakzatban tegyünk. Kerüljük a mozgásból történő lövést /kivéve a fedező vagy lefedő tűz esetén/, lehetőség szerint inkább fedezékből lőjünk, és ha mód van, rá váltsunk pozíciót /már csak az adható értékes plusz pontok miatt is 😊 /. Mozgás közben vegyük figyelembe, hogy a lövész nem tank, tehát eléggé életszerűtlen, ha a versenyző toronyiránt nekiront a céloknak /nem életszerű végrehajtás hiba/. A feladat jellegéhez igazodva kell megközelíteni a célt.

A TL-nek két dolgot kell mindig szem előtt tartania. Ha a csapat valamelyik tagja nem ismeri a megfelelő mozgásmódot, és az mögött megbújó fizikai mechanikát, akkor a verseny okozta stressz következtében rossz döntést hozhat, vagy túl későn reagálhat. vagy a legrosszabb esetben nem cselekszik, ezzel értékes időt pazarol el.

Ezért kell különösen nagy gondot fordítani edzések során a csapat együtt mozgatására, össze szoktatására, a kommunikációra /és annak értelmezésére/.

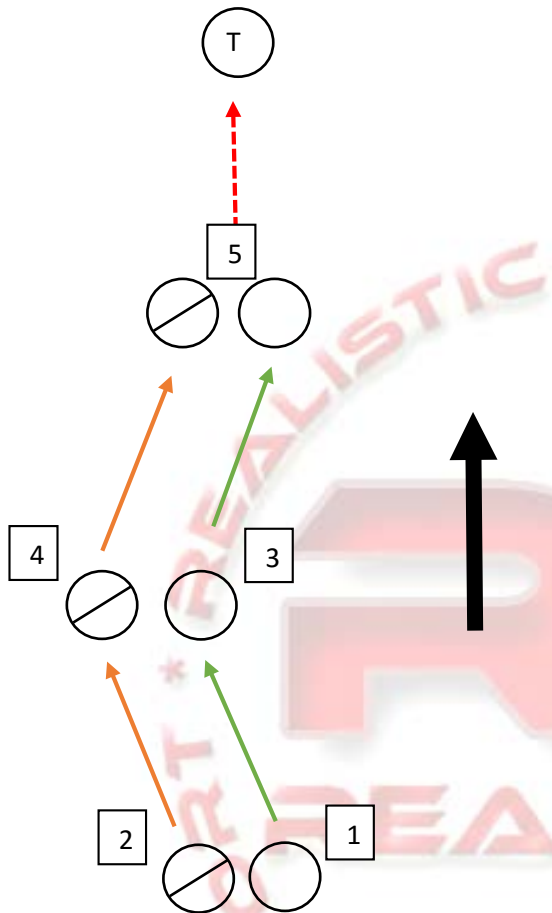
Feladat végrehajtás közben

A terepen való mozgás csak egy a formációkra szabott mozgások között. A-ból eljutni B-be, miközben a feladatokat kell teljesíteni komoly odafigyelést, koncentrációt igényel.

1.) Előre mozgás

A TL által meghatározott formációt lehetőség szerint tartani kell, de egy esetleges TANGO felbukkanásakor a FT-nek dinamikusan kell alkalmazkodnia a kialakult helyzethez. Miközben megközelítik a célpontot a tűzpárok egymást fedezve, bevárással, vagy kerüléssel tudnak előre jutni.

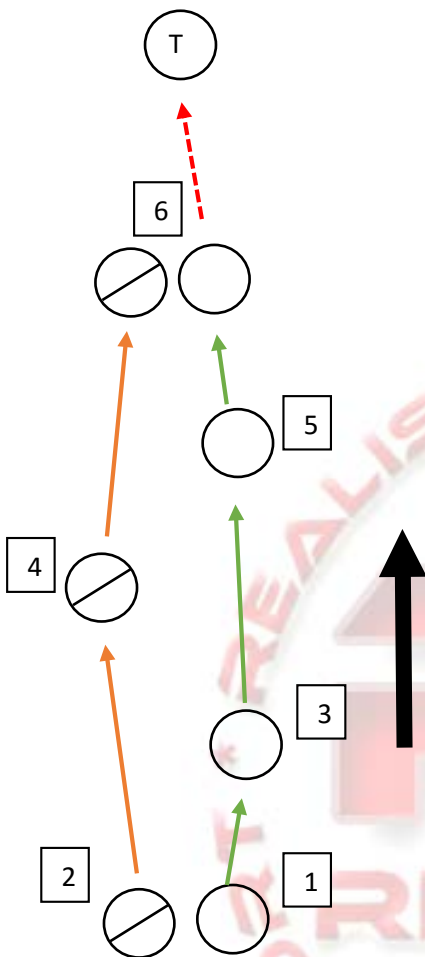
Bevárás



Mozgás sorrendje:

1. RF előremozog, miközben TL fedezékből lefogó tüzet biztosít
2. TL előre mozog RF-hez, aki fedezékből lefogó tüzet biztosít
3. TL lefogó tüzet biztosít, miközben RF előre mozog, és új fedezékből lefogó tüzet biztosít
4. TL előre mozog RF-hez, aki fedezékből lefogó tüzet biztosít
5. Kijelölt pozíció elfoglalás, feladat végrehajtás

Kerülés, bakugrás



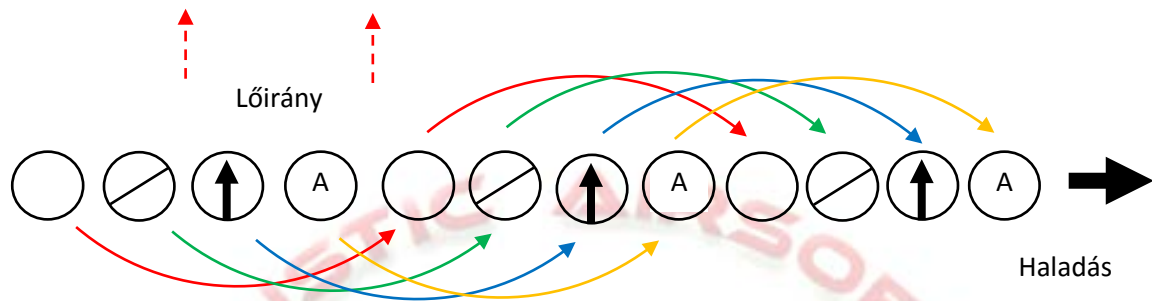
Mozgás sorrendje:

1. RF előremozog, miközben TL fedezékből lefogó tüzet biztosít
2. TL előremozog, RF elé, aki fedezékből lefogó tüzet biztosít
3. TL lefogó tüzet biztosít, miközben RF előremozog TL elé
4. TL előremozog RF elé, aki fedezékből lefogó tüzet biztosít
5. RF előre mozog TL-hez, aki fedezékből lefogó tüzet biztosít
6. Kijelölt pozíció elfoglalás, feladat végrehajtás

Figyelni kell arra, hogy mozgás közben ne kereszteződjenek a lővonalak! Mozdulás közben, aki baloldalon megy, ne menjen át jobbra, az ottani oldalt fogó lövész lővonalába kerül /FF – Friendly Fire /. A lefogó tüzet alacsonyból /LWP Low Profile/ vagy fedezékből kell végrehajtani. A kommunikáció nagyon fontos, mozogni csak parancsra lehet /jól jön a gége mikrofon és a VOICE funkció a rádión/. Természetesen lehet a kommunikáció más formáját is alkalmazni /és kell is/, pl. kézjelek.

2.) Visszavonulás

Amikor elszakadás van TANGO-tól, akkor a megközelítéséhez hasonlóan, egymást fedezve, fedező tűz mellett kell visszavonulni, csak fordított sorrendbe. Alkalmazható a kikerülése, vagy bevárásos módszer, vagy akár teljes FT esetén: **sorrend → piros-zöld-kék-sárga-piros-zöld-stb...**



Amíg egy mozog, addig a többiek fedező tüzet biztosítanak. Azt se felejtjük el, hogy amikor elhagyjuk a helyünket, jelezzük azt a mellettünk levőnek.

Nagyon fontos, hogy végrehajtás közben a raj tagjai figyeljenek egymásra, a kommunikációnak folyamatosnak kell lennie a mozgó és fedező emberek között, hogy az esetleges baráti tüzet, vagy fedezet nélküli mozgást elkerüljük!

3.) Épület megközelítése

Az épületek megközelítése különös odafigyelést igényel. Mozgás közben a FT tagjainak összhangban kell lenniük. A TL esetleges felkészületlensége esetén a büntető pontok mellett, a Man Down kockázata is nagy. Egy épületet megközelíteni szemből nem lehet, azt csak a postás teszi, mielőtt kétszer csenget, RT-ben ilyen nincs, csengetni pedig vagy a „Kos”, vagy a sörétes puskát szokott. Az épületek megközelítésekor vegyük figyelembe a távolságot, a terep lehetőségeit, a fényviszonyokat, lehetséges veszélyzónákat, kilövési pontokat. Ha teljes csapat vesz részt az akcióban, akkor ki kell használni a külső biztosító adta előnyöket. Ilyenkor a DMR pozíciót foglal, majd jelére indulnak a csapat tagok az épület felé a fedezete mellett. Mozgás közben keresni kell fedezékre alkalmas helyeket. Kerülni kell az ablakokat, ajtókat, nyílásokat, nehogy célponttá váljunk. /ezeknél történő mozgást lásd CQB/. Ha nincs szükség a DMR-re, akkor ő továbbra is kint marad biztosítani, a behatolás és a kijövetelt is tudja fedezni. Ha a csapat együtt mozog, akkor a tagoknak meg kell határozni a fedezési zónákat, mindenkinek a saját oldalát/előre-oldalra-felfelé/ kell biztosítani. Ha a megközelítést csak a tűzpárok hajtják végre, akkor a fedezéktől fedezékig való mozgással kell az épületet megközelíteni. Egy mozog, egy fedez és figyel. Mozgás közben ne felejtünk el egymással kommunikálni, nagyon fontos, hogy esetleges takarásba történő érkezéskor, így a párok nem látják egymást.

Az épület megközelítése előtt számba kell venni a veszélyforrásokat:

- ablakok
- ajtók
- egyéb nyílások /pl. rés a falon/
- lépcsők
- tető szerkezete, azon lévő kilövés lehetőségek
- a behatolás ponthoz vezető úton lévő ismert akadályok

A fentiek maradéktalan figyelembe vételével kell a TL-nek megterveznie a megközelítés és behatolás módját.

A behatolást végző állomány

A csoport miközben megközelíti a behatolási pontot, biztosítja a bejáráshoz vezető utat és környékét, és szükség esetén végrehajtja a behatolást. A behatoláshoz a taktikai minimum két fő, a verseny feladatokat is ennek megfelelően kell megtervezni.

Behatolást végző FT beosztásai

a.) Első ember

A behatolást végző csapattal egy vonalban lévő személy, az úgynevezett frontoldali fedező ember, akinek a feladata az, hogy fedezze a behatoló csoport előtt közvetlenül található területet egészen a behatolási pontig. Ismerje a mozgási útvonalakt, veszélyzónákat és behatolási pont elhelyezkedését, figyelmét irányítsa a behatolási pontra, és indítsa el a belső taktikát (tükör, videó, bepillantás) NEM Ő A TL! Ha kell, akkor ő a pajzsvívő.

b.) Második ember

Olyan speciális eszközökkel van felszerelve, mint pl. tükör, ékek, kötél stb., amelyek a csapat segítségére lehetnek. Nyitja az ajtókat, biztosítja az első embert behatoláskor, és behatolási technikát alkalmazhat (tükör, videó, bepillantás).

c.) Harmadik ember

Ő a TL! Biztosítja (magas ablakok) a csapatot mozgás közben, ha a helyzet úgy hozza. Felel a feladat végrehajtásáért.

d.) Negyedik ember

Műszaki csapattag, ismeri a behatolási pontokat és azok leküzdésének a módjait. A mechanikai behatoláshoz szükséges eszközöket viszi magával/csáklya, kos, sörétes/.

Behatolásakor a többi csapatagnak kell őt biztosítania, mert a sok felszereléstől erre nem képes. Ha nem tart a csapattal, akkor ő a DMR, aki kívülről biztosítja a behatolást végzőket.

Biztonsági szempontok terepen

Különös figyelmet kell fordítani a ruházatra. Ne legyenek lelógó ruhadarabok, amik beakadhatnak a terep tárgyaiba. Ne zörögjön a felszerelés, halkan kell közlekedni. Lehetőség szerint a csapat tagjai azonos felszerelést hordjanak. Gondoskodni kell a felszerelés rögzítéséről. Ez igaz, a fegyverekre is, a szálfegyverek elakadhatnak a sűrű aljnövényzetben, lelógó ágakban.

Verseny közben inni, enni tilos, és balesetveszélyes /a „Túlélő” verseny kivételével/, ezért a pályateljesítése előtt ezeket a dolgokat el kell intézni, már csak azért is, mert soha nem lehet tudni az adott pályán töltendő idő.

A feladat teljesítéséhez magunkkal cipelt technikára vigyázni kell, mert esetleges rongálódása esetén a feladat végrehajtás is veszélybe kerülhet.

A terepen történő mozgáskor figyelni kell a terep akadályait, nehogy megsérüljünk, rossz nem megfelelő ruházat vagy lábbeli komoly sérüléseket okozhat. Mindig viseljünk kesztyűt, esetleges kötél használatánál elengedhetetlen, de erdőbe is jól jön.

Fedezék

A versenypályán feladat végrehajtás közben, sokszor előfordul, hogy meg kell állni, pozíciót kell vállalni, műszaki akadályt kell elhárítani... stb. ez mind olyan tevékenység, ami nyílt terepen felfedheti a pozíciót. Egy felderítési feladatnál ez különösen kellemetlen, amikor a bíró árgus szemekkel azt nézi, hogy mit szűr el a csapat, és erre ők megállnak a semmi közepén a céloktól 20 m-re. Mindig nézzünk körbe, lehet, csak 5 métert kell arrébb menni és egy fedett, bokros részre kerülünk, máris alkalmi fedezékben vagyunk. Használjuk ki a terep adta lehetőségeket, a feladat kiírásának figyelembe vételével. Ha meg kell állni egy sebesültnél, vagy jelző drótnál vagy valamilyen más okból egy nyílt terepszakaszon, akkor a csapat vegye fel a védekező alakzatot. Ez igaz erdős részen is, ahol viszonylag könnyű fedezéket találni. A biztosítás nagyon fontos, hiszen ennek elmaradása esetén /mondván minek, hiszen körbe fákkal védett helyen egy mélyedésben áll a raj/ végrehajtási hibapont jár. Fedezék használatánál vegyük figyelembe a 2/3-os szabályt, a fedezék nevéből adódóan megvéd, de ha félig kilóg a versenyző, akkor már nem látja el feladatát /nesze neked végrehajtási hiba/. Ugyanez érvényes a lábvonatra is, az emberi test nem csak a fejből áll, tessék néha lenézni is, a lábaknak is takarásban kell lenniük. Harmadik szempontként pedig figyeljünk a fényekre, nem jó úgy helyezkedni, hogy felfedjük a pozícióinkat, mert éppen fényjátékot játszunk a bíró szemébe.

III.CQB, mozgás épületben

Minden épület, zárt tér kockázatos, de itt is érvényes:

- 1.) tudni kell mozogni -> tudni kell a mozgásmód miértjét és hogyanját is
- 2.) a taktikai gondolkodás elengedhetetlen, előre kell gondolkodni, tervezni és reagálni kell

Mint terepen történő mozgásnál, ha valamelyik csapattag nem ismeri a mozgások fizikai mechanikáját, vagy ha a döntéshozatal túl későn vagy egyáltalán nem történik meg, problémák merülnek fel. Egy épület átkutatása során fel kell készülni a váratlan szituációk kialakulására.

A legnagyobb kockázat a hogy szinte korlátlan számú rejtekhely van egy épületben. Nincs két egyforma épület, de a folyosó az folyosó, a lépcső is lépcső, esetleg más az anyaga, jobbos vagy balos az iránya... stb. De vannak „*ököl*szabályok” amiket jó betartani.

Fel kell készülni arra, hogy nincs tökéletes taktika /max. elképzelés szintjén/. Az előre eltervezett taktika jó, de a kialakult helyzetre mindig reagálni kell, ami máris romba dönti az elképzeléseinket. Minden kompromisszumokra épül, valamit valamiért mindig fel kell áldozni. Az esélyek latolgatásakor egy adott taktikából mindig a legjobbat kell kihozni adott idő alatt. Értékelni kell előnyeit, hátrányait egy-egy eljárásnak. Ha egy eljárás taktikailag nem tökéletes, keresni kell valami jobbat. Nem érhető el a teljes kockázatmentesség. A kockázatok kivédésére jól bevált taktikákat kell alkalmazni. /ezt hívják „*Mi lenne „ha” áldozat*”, nem biztos, hogy ott van, de mi van, ha nincs ott, de ha mégis?/

A kutatás során, amikor újabb problémákkal találkozunk, mérjük fel a potenciális veszélyt és az adott helyiségbe a legnagyobb biztonságot nyújtó technikával kell behatolni. Végrehajtás közben fontos szempont a folyamatos helyzetértékelés. Rugalmasnak kell maradni, akció - reakció - újraértékelés elemzés - új terv. Épületet minimum egy tűzpárnak kell átvizsgálnia, nem lehet olyan pályát kiírni, ami egy főre szab feladatot. Minden olyan művelet, amely azzal jár, hogy mozgás közben nem tartható szemmel a célterület és nem lehetséges a célra tartás, valószínűleg rossz mozgási technikát jelent.

Átvizsgálás, kutatás

- 1.) Egy tipikus emeletes házban először a földszintet kutatjuk át. Ha a létszám megengedi, a csapat egyik tagját hagyja hátra az emeleti feljárat és az alagsori lejárát biztosítására, míg a csapat többi tagja felfelé haladva kutatja át a felsőbb szinteket. Az alagsort utoljára kutassuk át. Ne kíséreljünk meg egynél több szintet átkutatni egyidejűleg.

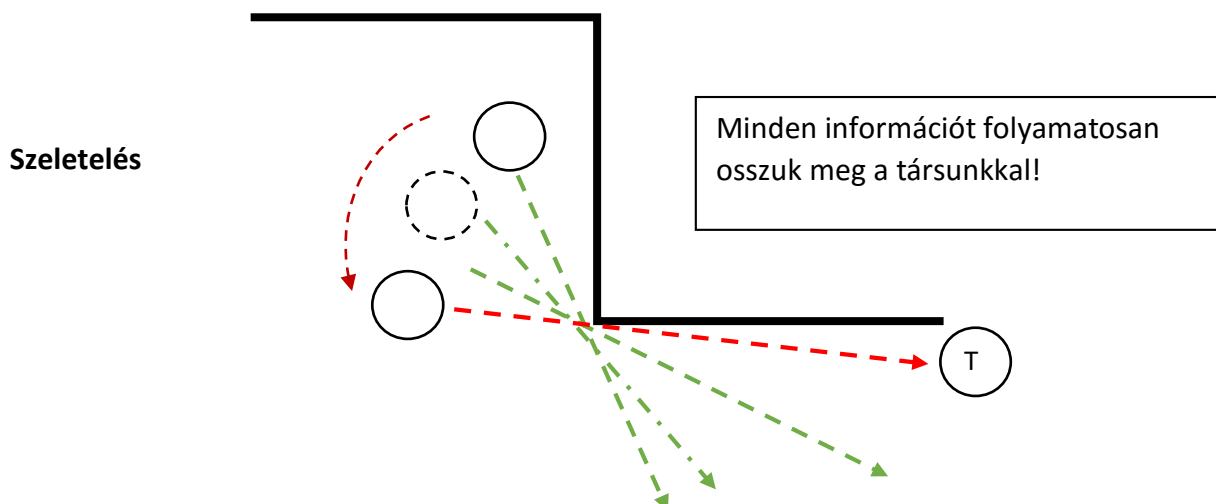
a.) Lefelé történő átkutatás a lépcsőházakban kockázatos a korlátozott áttekinthetőség miatt. Valaki lent elrejtőzve, jól látja a lépcsőn lefelé haladó személyt, és könnyen célba veheti és megtámadhatja, mielőtt egyáltalán észlelné a fenyegetést. Ha nincs konkrét tudomása a TANGO tartózkodási helyéről, taktikailag általában biztonságosabb a lépcsőn felfelé haladva dolgozni.

b.) A lépcsőházban lefelé vagy felfelé haladva az előcsarnokon vagy a helyiségeken áthaladva a hátát mindig a fal felé fordítva, azonban attól kissé eltávolodva mozogjunk.

Mozgás közben soha ne érnünk a falhoz, ne súroljuk az ajtókat, és ne nyúljunk olyan bútorhoz, amit előtte nem vizsgált át az EOD. Az épületekben mindig lehetőleg a helyiségek kerülete mentén, háttal a falnak közlekedjünk. Bútorok és egyéb akadályok lakásokban vagy irodákban ezt megakadályozhatják, de nagy, nyitott terű helyiségekben erre általában van lehetőség.

2.) Sarkok. Amikor egy sarokhoz érünk vagy átlépünk egy ajtón, szükséges tudni, hogy ki vagy mi várhatja a túoldalán. Az alábbi módszerek alkalmazhatóak betekintésre – vizsgálatra:

- a.) A gyors bepillantás nagyon egyszerű. Kétszer egymás után ne ismételjük a technikát ugyan abból a pozícióból /magas – alacsony profil/. Pislogjunk párat, majd csukjuk be a szemünket, álljunk, vagy guggoljunk szorosan a falhoz, miközben társunk mellettünk állva belénk karol. Egy gyors bepillantás a célterületre, majd becsukjuk a szemünket és megpróbáljuk elemezni a látott képet. Fontos, hogy társunk segítsen a „visszarántásba”, nehogy túl sokáig legyünk fedezék nélkül. Ha kell, ismételjük meg. Hátránya a korlátozott információ szerzés és a lebukás veszélye.
- b.) A tükör használatánál kerülni kell a becsillanást, az könnyen felfedezhető. Kétszer egymás után ezt se ismételjük meg ugyan abból a pozícióból /magas – alacsony profil/. Sok információ szerezhető vele, de itt is könnyen lebukhat a felderítést végző személy.
- c.) Szeletelés előnye a közvetlen fegyverhasználat. „Incoming” esetén /bejövő támadás – RT-ben, pl. amikor az elektromos célok működésbe lépnek/ azonnal lehet reagálni. Lassú módszer, de biztos. A sarok élét kell forgáspontnak tekinteni, ez körül haladunk kifelé aprókat lépve oldalra miközben a fegyverünket előre nyújtva „padlótól a plafonig” módszerrel keressük a potenciális veszélyforrást.



3.) Fényvetők, árnyékok, kirajzolódás. A kirajzolódó árnykép veszélyforrás /és eljárás hibát okoz/, elsődleges árnykép, amit például egy ablak, másodlagosak pedig, amelyek olyan falon vagy padlón rajzolódnak ki, amelyre fény vetül az ablakból. Ablakoknál, nyílásoknál lehetőleg gyorsan mozogjunk, vagy alattuk. Ha a fény mögöttünk van, az árnyék előre vetítődik, és ez elárulja a helyzetünket /ismét büntető pont/.

Soha ne lépünk fedezet nélkül egy helyiségbe. Belépés egy helyiségbe mindig kockázatos, könnyen keresztelhetik egymást a lővonalak, ez fokozott fegyverkezési fegyelmet követel meg. A fennáll a lehetősége a keresztűz kialakulásának, akkor módosítani kell a pozíciókat, vagy a magasságokat. Egy saroknál vagy ajtó előtt könnyen alakulhat ki csoportosulás, ez nem jó /büntető pont/ mivel sebezhetővé válik a csapat, nincs megfelelő biztosítás. A TL-nek a csoportosulást meg kell szüntetnie. A csoportosuláshoz hasonló probléma a szétválás. A szétválás néha megfelelő eredményre vezet, azonban ne távolodjunk el egymástól annyira, hogy a vizuális kapcsolat megszűnjön, az együtt dolgozó csapat tagjainak lehetőleg mindig képesnek kell lenniük egymást látni. A vizuális kontaktus hiánya növeli annak veszélyét, hogy figyelmeztetés nélkül egymásra lőnek, vagy nem tudják egymást figyelmeztetni a veszélyre, vagy kihagynak egy vagy több helyiséget... stb.

4.) Alakzat. Lehetőség szerint úgy válasszunk alakzatot, hogy a csapat tagjai ne akadályozzák egymást.

A háromszög alakzat minimalizálja a keresztűz és a csoportosuláslehetőségét és maximalizálja a defenzív tüzelés hatását azáltal, hogy egy középponti helyre irányítja.

a.) A látómezőnkbe tartozó megfigyelési terület legyen a háromszög csúcspontja. A csapat más tagjai úgy helyezkedjenek el, hogy a háromszög másik két csúcspontja legyenek, a megfigyelési terület középpontjához viszonyítva.

b.) Amennyiben fenyegetés merül fel, a csapattagok így képesek lesznek különböző szögekből lőni, míg a gyanúsított arra kényszerül, hogy tűzerejét megossza vagy csak egy célpontot válasszon ki.

c.) Miközben előre haladnak a különböző területek átkutatásával, a csapattagoknak gyakran szükséges a pozíciójukat változtatni annak érdekében, hogy a háromszög alakzat az új, fenyegetett helyen is fenntartsák.

d.) A háromszög koncepció akkor is fenntartható, ha kettőnél több csapattag vesz részt az általunk vezetett kutatásban.

Mozgásfajták épületben

Épületben csak egy csapatagnak szabad egyidejűleg mozognia. Egyikük fedez, miközben a másik mozog. Nehéz, ha éppenséggel nem lehetetlen egyidejűleg mozogni és lőni, mégpedig pontosan. Ez az alapelv biztosítja, hogy valaki mindig képes kontroll alatt tartani a helyzetet és kész megbízható fedezettüzelésre. A mozgó csapatagnak képesnek kell lennie a szekrényajtókat vagy az ágytakarókat felemelni, s így a helyben maradó másik tag benézhet ezekbe a potenciális rejtekhelyekbe távolabbi, előnyösebb pozíciójából szabaddá teheti azokat. Követni kell azt a filozófiát, hogy semmit ne tegyünk anélkül, hogy pontosan tudnánk, mire számíthatunk. Ha csapdát vagy IED –t találunk, akkor hátrálni kell, vissza a saját korábbi útvonalán és olyan FT tagnak kell elvégeznie a hatástalanítást, aki erre ki lett jelölve.

Vonal

Ennél a technikánál egy csapattag mozog, majd a második tag az első mögött helyezkedik el, de bizonyos távolságot tartva.

- ennek során a legnagyobb veszélyt az jelenti, ha a második csapattag olyan közel áll meg az első mögött, hogy egy gyanúsított mindkettőjüket sakkban tarthatja egyetlen löfegyverrel.
- megfelelő távolságtartás nem csupán ezt zárja ki, de megelőzi a gyors mozgásból adódó összeütközéseket és azt is biztosítja, hogy a két csapattag kissé eltérő látótérrel rendelkezzen.
- azon túlmenően, hogy ő felel a távolságtartásért, a második csapatagnak egyben hátvédként is kell szolgálnia.

Bakugrás

Ennél a módszernél egy csapattag átkutat egy területet és jelt ad, amikor azt már biztosította, amikor is a második tag elhalad mellette egy újabb területre, és azt kutatja át és biztosítja. Ilyen módon, bakugrásokkal haladva folytatják a kutatást. Ez a módszer általában a leggyorsabb.

Váltakozó mozgás és helyzetfelvétel

Ennél a technikánál az első belépő lövész gyorsan előre megy az egyik oldalon és rövidesen követi őt egy második lövész, aki az ellenkező oldalon halad. Ahogy a csapat előrenyomul, haladás közben váltogatják a pozíciójukat.

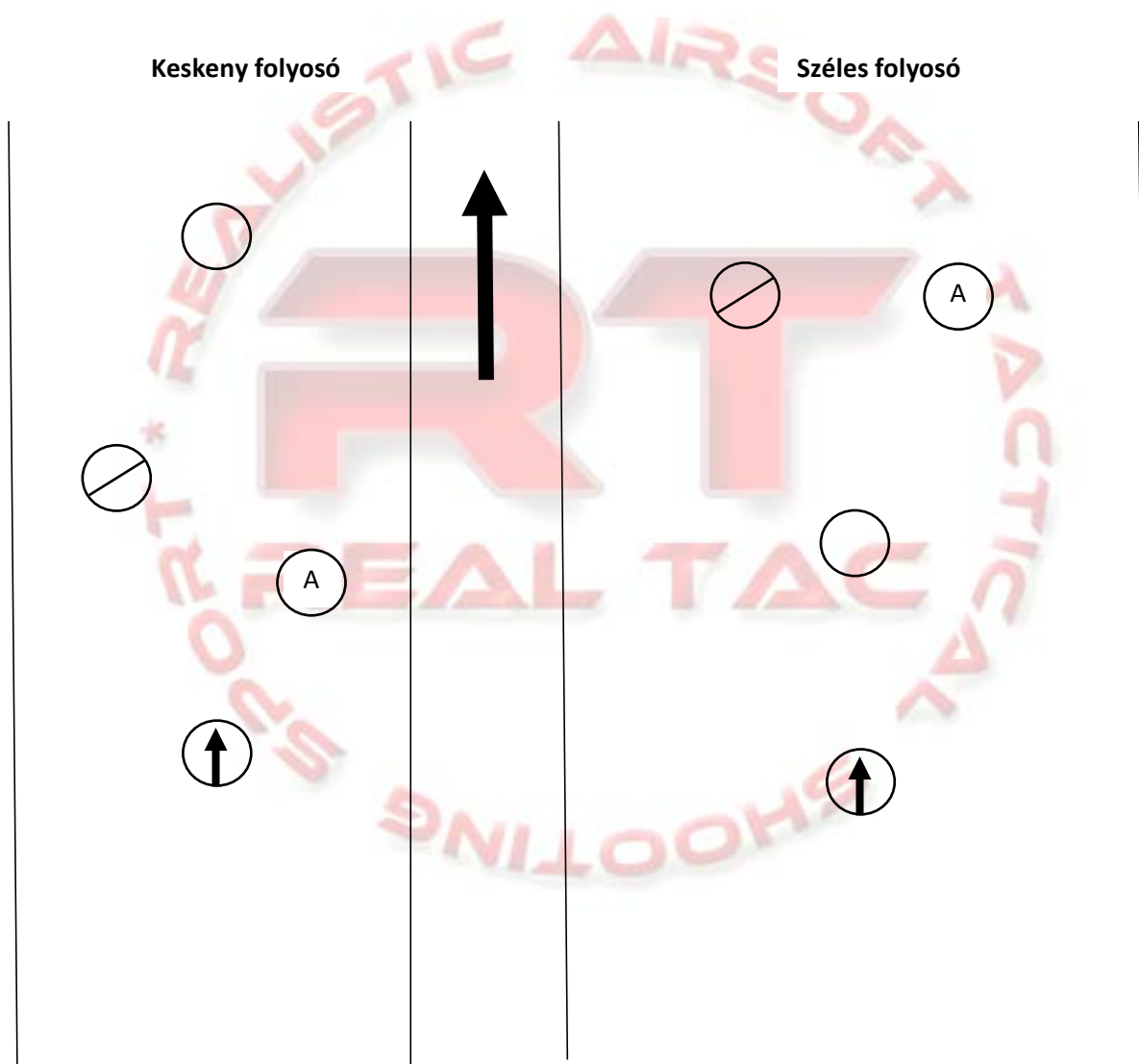
A környezet határozza meg, hogy egy adott pillanatba melyik a legalkalmasabb technika, de bármikor lehet őket váltogatni. Ha valamelyik FT tag figyelmetlenül mozogni kezd, a többi csapatagnak helyben kell maradnia a fedezék mögött. Nem szabad követni őt a gondatlan

mozgásban /büntető pont/. Azzal, hogy fedezékben maradnak, a többi lövész megfelelően tud reagálni, ha az említett csapattag bajba kerül.

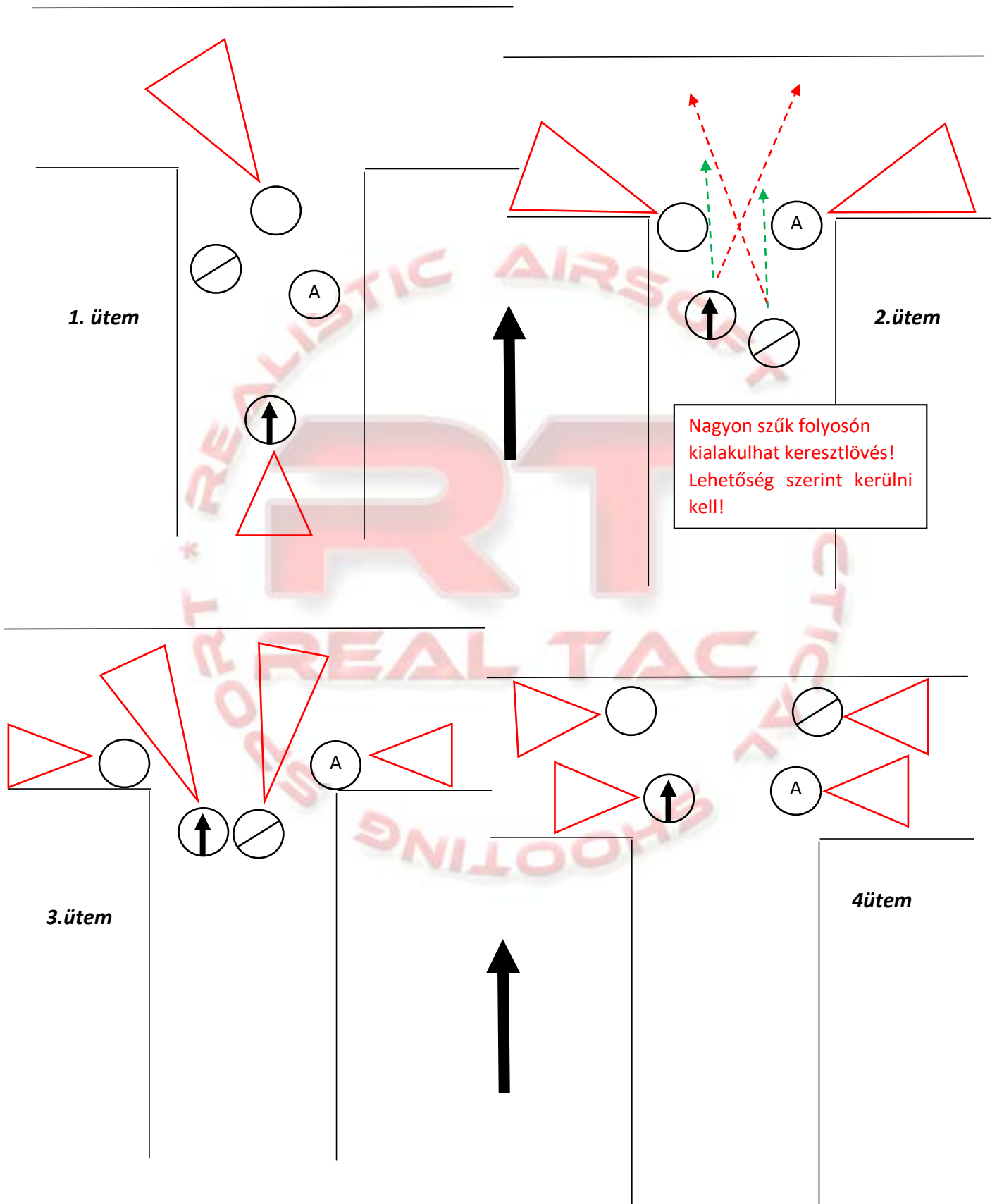
Mozgás közben figyeljünk a környezetünkre, mindig nézzünk előre, lehetőség szerint válasszuk ki a legjobb mozgás fajtát, sebességet, magasságot és fegyvert. Mindig ügyelni kell arra, hogy ne üssünk zajt. /a rádió zaj is idetartozik/

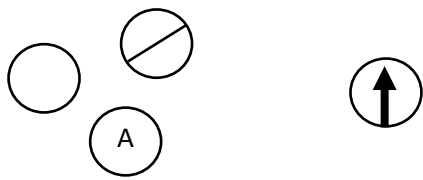
Folyosón

Soha ne közlekedjünk a fal mellett, a faltól tartsunk egy kis távolságot, így marad egy kis mozgásterünk.



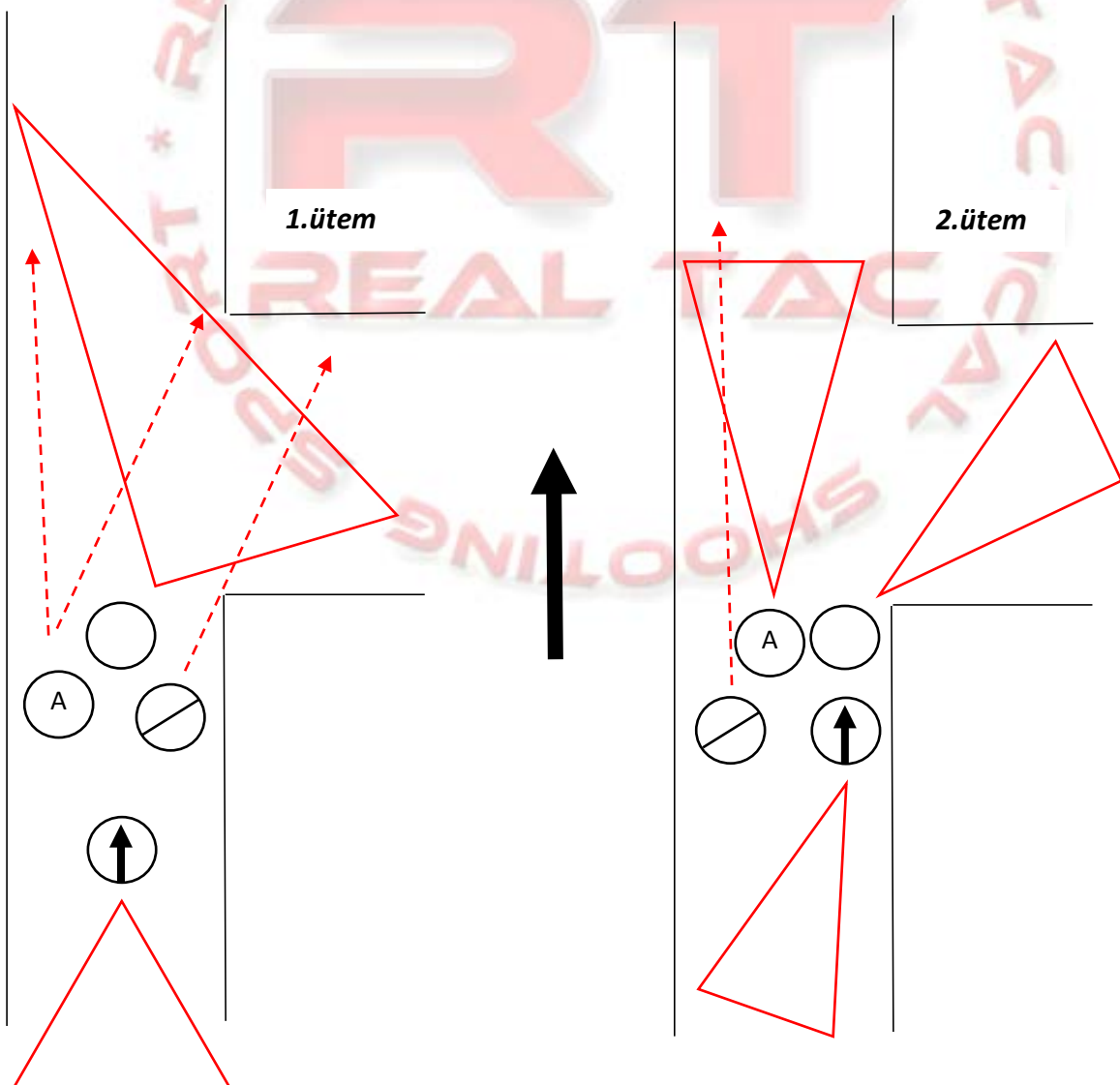
Áthaladás elágazásoknál

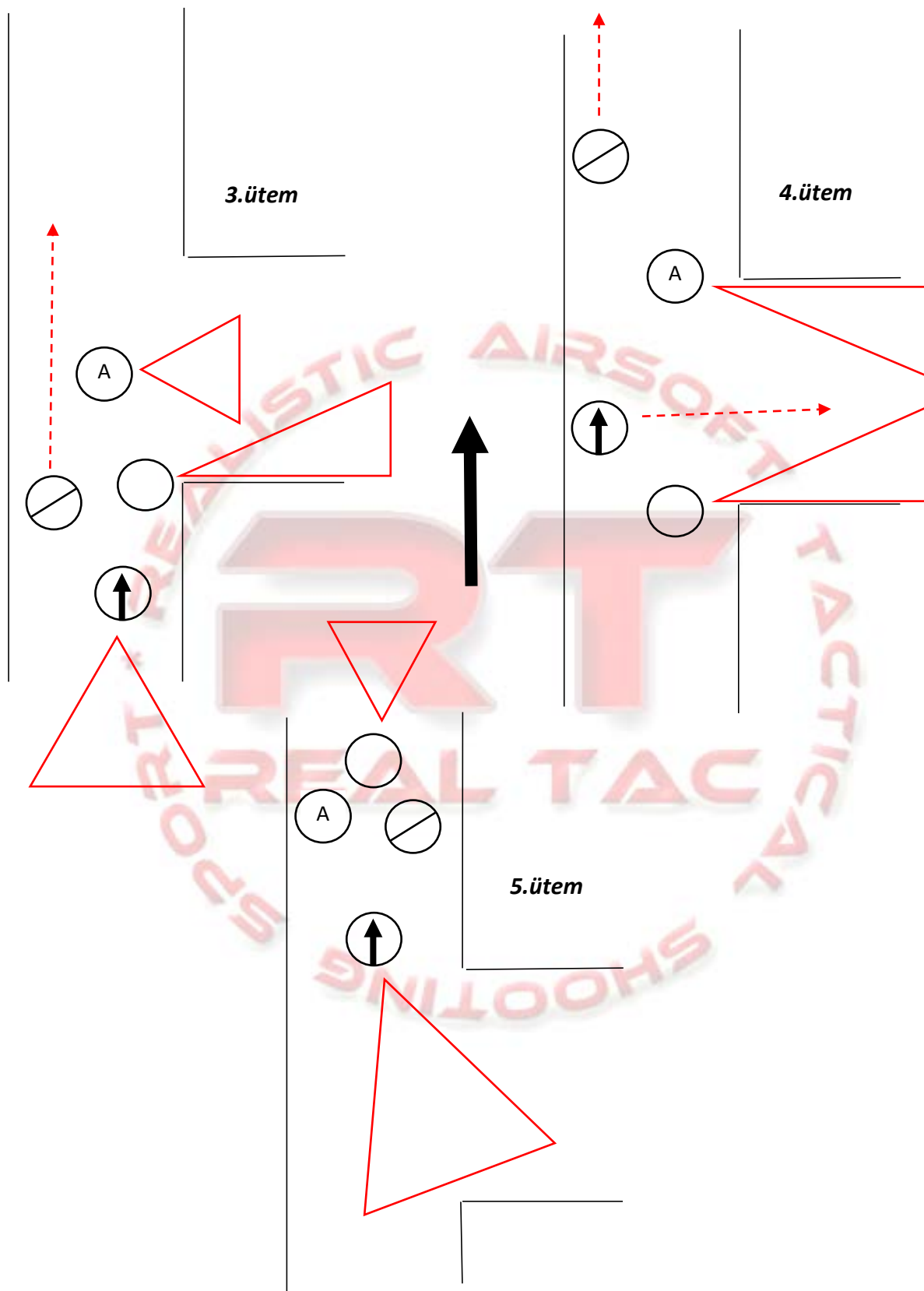




5.ütem

Áthaladás oldal folyosónál

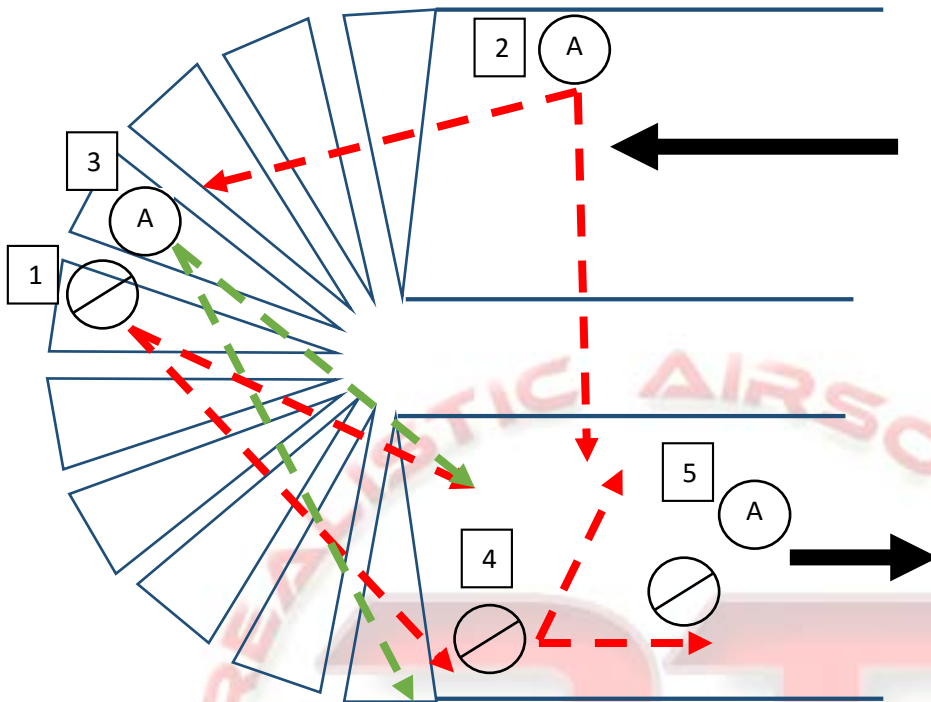




CT esetén egy fedez a sarokról, a másik mozog!

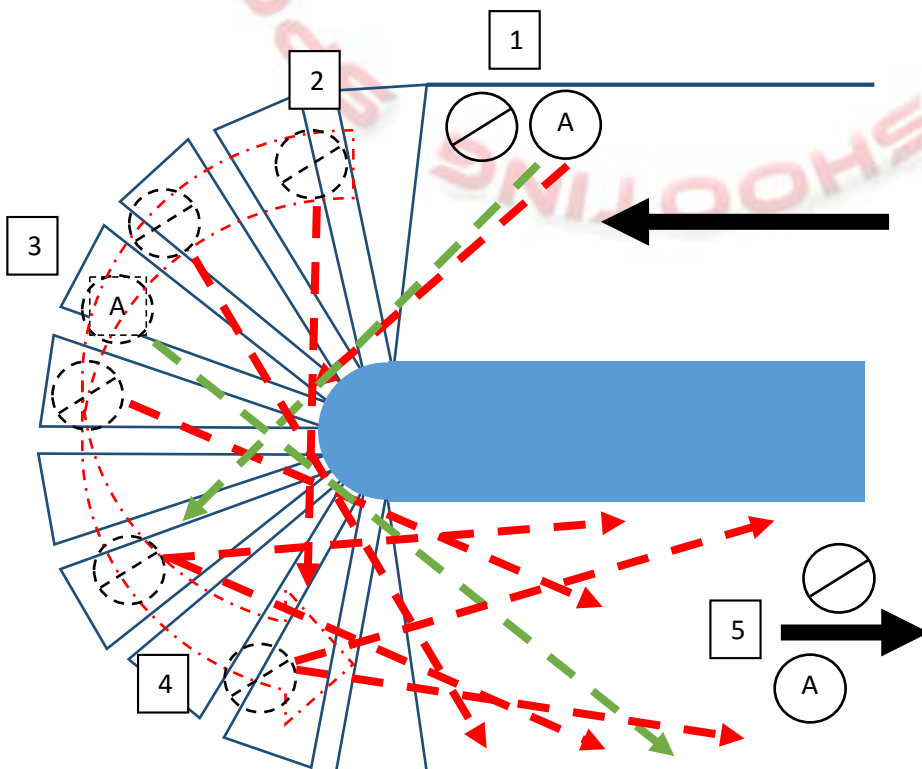
Lépcső /nyitott/

Egy „mozog – egy fedez” technikával haladjunk. Amikor fel /vagy le/ ért egy lépcsőfordulóba a CT, akkor indulhat a másik.



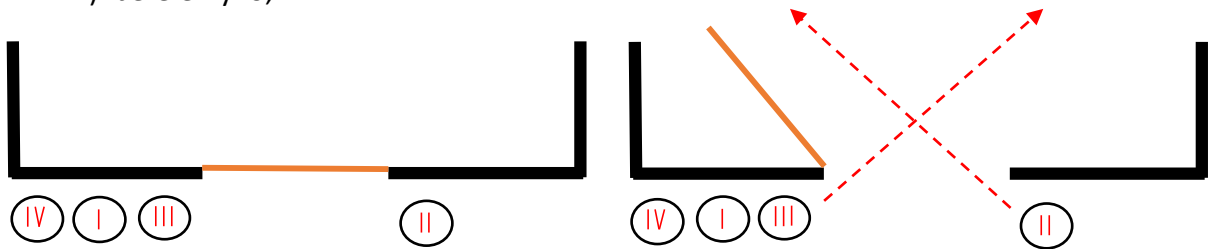
Lépcső /zár/

Itt is egy „mozog – egy fedez” technikával haladjunk. Amikor fel /vagy le/ ért egy lépcsőfordulóba a CT, akkor indulhat a másik. Lassú módszer, mivel minden részt lehetőleg szeletelni kell, folyamatosan figyelni kell a kommunikációra. Első elindul, miközben szeletel, második szakaszonként követi és biztosítja.



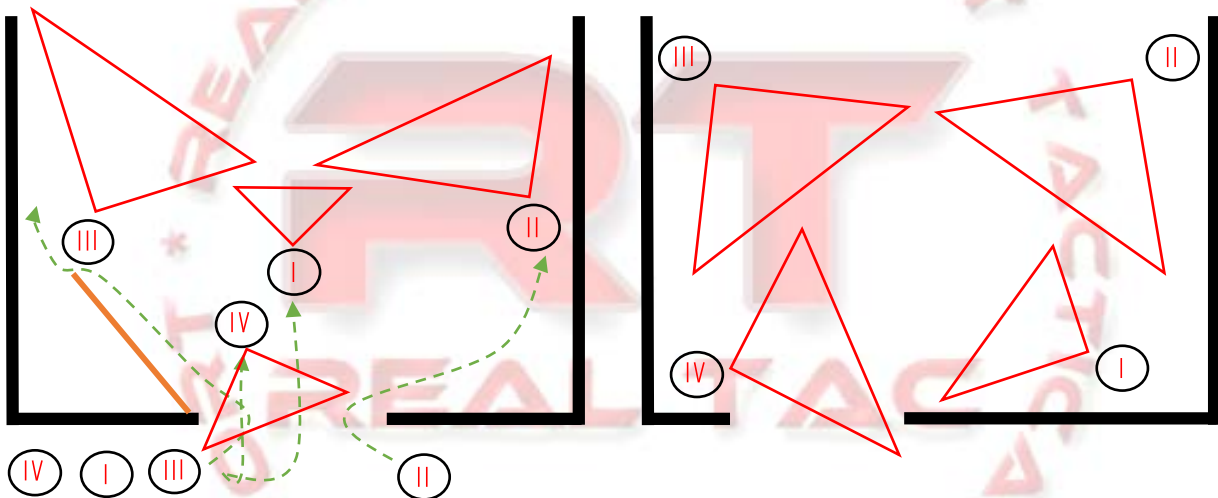
Áthaladás ajtókon

1.) befelé nyíló,



1. ütem, felsorakozás az ajtó mellett, meg kell győződni az ajtó nyitás irányáról, nyithatóságáról és szemrevételezni kell a lehetséges akadályokat

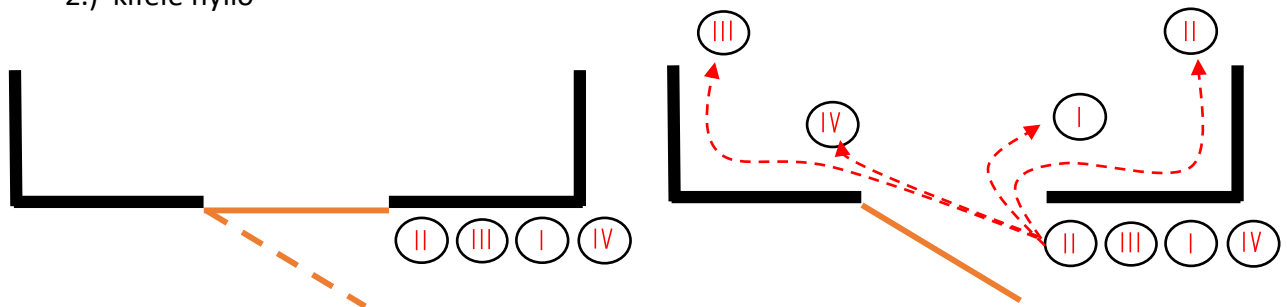
2. ütem, II. kinyitja az ajtó, először résnyire, majd pár pillanattal később benyitja teljesen, lehetőleg végig a fal takarásában, nyitás után II. és III. betekintenek



3. ütem, behatolás. III. az ajtó mögötti területet is ellenőrzi, IV. biztosít.

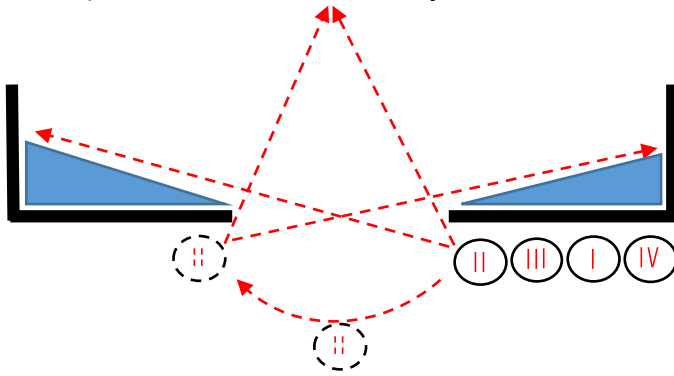
3. ütem, behatolás eltolt ajtó esetén

2.) kifelé nyíló

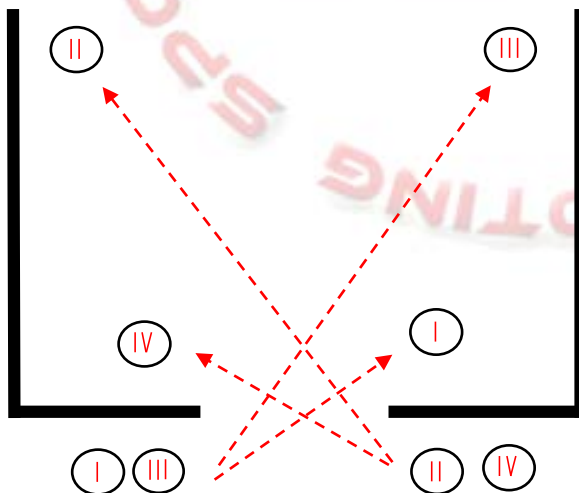
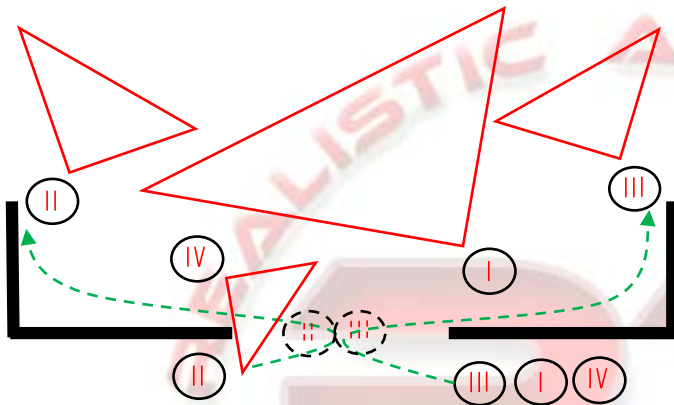


Az eljárás menet ugyanaz, mint a befelé nyílónál, de itt a csapat az ajtó nyitási oldala felől áll fel

3.) korlátozott behatolás, átjárón



Ha egy oldalról közelítik meg az átjárót, /ha nem akkor értelem szerűen ez kimarad/ akkor II. átszeletel a másik oldalra, miközben III. biztosítja. Miután átér, úgy hatolnak be III.-al, hogy egyszerre indulnak, az átjáróban fél lábbal lépnek be, miközben hátukat egymásnak vetik, hogy a kézzel jelölt nem ellenőrzött holtteret lássák, majd azonnal tovább indulnak. I. érkezik jobbra, IV balról biztosít.



Criss-Cross /keresztező/ módszerrel történő behatolás. Az első ember elindul balra, vagy a fenyegetés felé, a következő a másik oldalra indul, és így tovább.

Helyiségek átvizsgálásakor jó, ha kéznél van piros és zöld fényjelző, amivel az átvizsgált vagy nem biztonságos terület megjelölhető. Ajtókat fa ékkel vagy kötéllel lehet rögzíteni, a filctollal pedig jeleket lehet hagyni a csapat többi tagjának.

Fegyver

Épületben, lehetőleg a fegyvert lefelé fordítva, egy vagy két kézzel fogva tartsuk, így a legbiztonságosabb és csökkenti mozgás közben a keresztűz kialakulását.

Ha lehet, úgy mozogjunk, hogy a fegyver kétkezes pozícióban a derekához szorítva, torkolatával egyenesen előre vagy enyhén lefelé, így elkerüljük, hogy a fegyvert nyújtott kinyújtott kézben tartva haladjunk, elárulva a sarkokon vagy az ajtóknál a pozíciókat. Amikor egy potenciális, veszélyt rejtő helyszínre érünk, a fegyvert a fenyegetés irányába lökje ki /kiszúrás/, vagy pedig helyből, az övpozícióból kell tüzelni. Ha bármelyik irányból váratlanul jön a fenyegetés, épp csak egy félfordulat szükséges ahhoz, hogy célba vehessük.

Túszmentés esetén, az ismeretlen személynek parancsoljuk meg, hogy hozzánk jöjjön. Ne közelítsünk meg olyan személyt, aki a felfegyverzett gyanúsított lehet. Fontos a túsz átvizsgálása is, lehet, hogy van nála IED vagy fegyver.

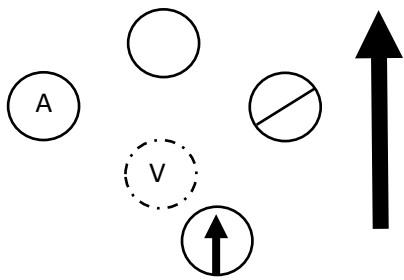
Sokszor nem a legnagyobb a legjobb, néha a pisztoly jobb megoldás egy szűk térben, mint egy karabély.

IV PSD, RESCUE, HOSTAGE feladatok

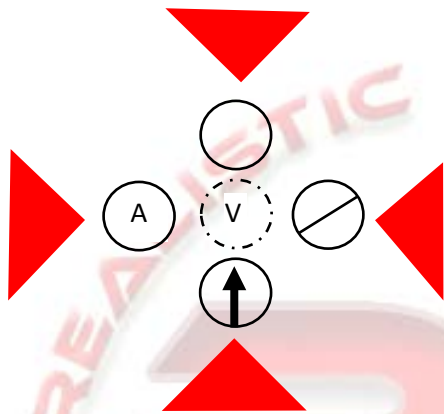
Személyvédelem, mentés, túsz szabadítás az RT speciális versenypályái közé tartoznak. Mindegyikben közös, hogy a TL-nek különös figyelmet kell fordítania a jelző /jelzőknek hívjuk azokat a személyeket, akik a versenypályán különböző szerepeket töltenek be/ testi épségére. A jelző egy feladat során lehet együttműködő – passzív – agresszív – statikus. A TL-nek folyamatosan figyelemmel kell kísérnie a jelző állapotát. A jelző elhagyása / elvesztése/ sérülése esetén hibapont jár, sokszor nem is egy büntetésfajta járhat érte /pl.: nem életszerű végrehajtás + eljárás hiba/

Eltérések a feladatokban

PSD /Personal Security Details – Személyvédelmi egység/ – általában VIP személy /Very Important Person – nagyon fontos személy/ kísérése, védelme nagyon magas fokú koncentrációt és összeszokottságot igényel a csapattól. A VIP nem sérülhet meg, nem lehet elhagyni, esetleges VIP vesztés esetén az egész versenyt elbukhatja a csapat a büntetések miatt. A TL-nek kell meghatározni a mozgás irányát, sebességét, az alakzatot. A VIP-el egyeztetnie kell a feladatról, tisztázni kell az egészségügyi problémákat, tisztában kell lennie az esetleges vészhelyzet kialakulásakor milyen akadályozó tényezőkre számíthat /sánta a VIP, tehát nem tud gyorsan futni, vagy nem tudja a VIP vércsoportját egy kombinált PSD-MEDIC pályán/.

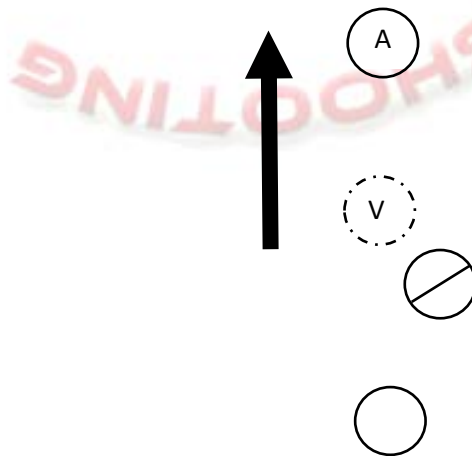
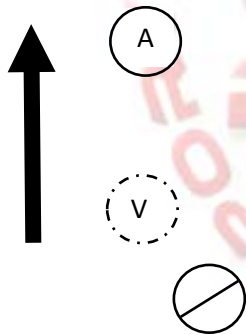


Rombusz alakzat: személykísérés során leggyakrabban alkalmazott alakzat 4 fős FT esetén.



Contact v. Incoming esetén zárt alakzat 360 fokos védelem, a VIP-el azonnal meg kell indulni a kimentési pont felé.

CT esetén az alakzat



Három fős raj esetén az alakzat

RESCUE /Mentés/ - a legnehezebb Medic pálya. Itt „Vörös” zónából kell kimenteni a sérültet, aki sok esetben mozgásképtelen, és tűz alatt van, helyzete és státusza ismeretlen. A sérült felkutatása a célzónában az elsődleges feladat, majd az ellátása és kimentése a következő. A sérültet el kell látni, státuszát jelenteni kell a TOC-nak. Tisztában kell lenni a sérülések ellátásával /pl. csonttörés sínbe rakása/. Sérült szállítására fel kell készülni, vele el kell jutni a zöld zónába. CT-kre kell oszlani, első CT sebesült szállításáról gondoskodik, ha szükséges, addig a másik CT a biztosítási feladatokat látja el. Ha elfárad a sebesültet szállító CT akkor cserélhetnek. Egy vörös zónából történő kivonás esetén ajánlatos bakugrásos módszerrel közlekedni, ezért fontos, hogy a CT-k a szétválásra érvényes szabályok szerint kommunikáljanak.

HOSTAGE /Túsz/ - itt az ellenség foglyul ejt valakit /lehet csapat tag vagy jelző/, és őt kell kimenteni. Nagyon fontos, hogy a túsz nem sérülhet. Ha sérült el kell látni. Ha mód van rá, információt kell szerezni tőle.

A pályák természetesen kombinálhatók bizonyos mértékig. A fegyveres résznél leírtak pedig nagyon fontosak! Mindig legyen nálunk filc, kötéll, sebcsomag!

Mentésnél betartandó szabályok

Amikor sebesült jelzőhöz érkezik a csapat, a következőket kell betartania /a pontozás szempontjából/:

- helyszín biztosítása, védelem megszervezése
- tájékozódás a sérült állapotáról
- a sérülés ellátása
- a sérült szállításának a megszervezése
- szállítás közbeni védelem megszervezése

Helyszín biztosítás, védelem:

A csapatnak úgy kell elhelyezkednie, hogy a felcser elláthassa a sérültet úgy, hogy ők nem zavarják a szabad mozgásba, és lehetőleg körkörös védelmet tudjanak biztosítani. A sérült ellátása előtt meg kell győződni, hogy a sérülten nem szereltek-e esetleges „meglepetés csomagot”, valamint a közvetlen közelében is át kell vizsgálni a területet.

Tájékozódás a sérült állapotáról:

A RT verseny jellegéből adódóan, a következő a sérülésformákat használja /*kiindulva abból az egyszerű tényből, hogy a résztvevők kis hányada rendelkezik megfelelő képzéssel, de*

jogosítványa csak van valakinek a csapatból, és az ehhez szükséges EÜ vizsgának bőven elégnek kell lennie a versenyen +egy kis kreativitás/ :

- végtag törés
- erős vérzéssel járó sérülés /pl. lött seb imitálása/

Fel kell mérni a sérült állapotát, számát, ellátásuk fontosságának sorrendjét majd el kell látni a sérülést/sérüléseket.

Életveszélyre utaló jelek a sérültön:

- eszméletvesztés
- **nincs légzés**
- **nagy ütőeres, vagy vénás vérzés, különösen nyaknál, vállöveknél, felkarnál és combnál**
- hamuszürke, fakófehér, verejtékes arcbőr.

Súlyos állapotra utaló jelek a sérültön:

- **nagy fájdalom, pl.: törés**
- zavart viselkedés, fejfájás
- fulladás
- szomjúság, fázás

Könnyű sérülésre utaló jelek:

- nincs erős fájdalom, tiszta tudat
- **a vérzés szivárgó, kis kiterjedésű**

Az RT szempontjából pirossal van kiemelve, ami feladat tervezésekor figyelembe vehető.

Sérülés ellátása:

Mindig az eszméletlen, közvetlen életveszélyben lévő sérülttel kell kezdeni!

Végtag törés esetén:

- A RT-ben nem különböztetünk meg nyílt vagy zárt törést.
- A sérülést ellátónak tudnia kell fedőkötést felhelyeznie, valamint megfelelően kell rögzítenie /sínberakás/ a sérült végtagot.

Vérzéses sérülés esetén:

- A sérülést ellátónak megfelelő nyomókötést kell felhelyeznie sérültre.
- A steril lapokat a sebre helyezve, majd erre egy félbehajtott pólya-tekercs kerül, ami elnyomja a sérült eret, és ezt kell feszesen többször pólyával körbe tekerni.
- A végtagot felemelve kell tartani TOC-ba érkezésig.

Amit még tudni érdemes: infúzió bekötés.

Szállítás:

A sérültet ellátása után a feladatban meghatározott helyre kell szállítani. Ennek megszervezése a TL feladata. A sérülés mértékének megfelelő szállítási módot kell választani.

-Gólya módszer: a szemben levők megfogják egymás kezét, erre ül a sérült, aki a szállítók vállát fogja, miközben előre dől.

-Tűzoltó fogás: a szállítók megfogják a saját csuklójukat, másik kezükkel a társuk szabad csuklóját és ezzel zárul egy négyszög, amibe beleül a sérült.

-Tálcafogás: három fő hat tenyérrel alátámasztja a sérültet, a három ízület (nyak, csípő, térd) alatt és fölött. A fejnél levő utasítására mozgatják.

- Heveder: ülőket lehet hajtani és a sérültet ráhelyezni. Így a hátunkra tudjuk venni, és egyedül szállíthatjuk.

- Alkalmi hordágy, amit a helyszínen kell megépíteni, faágak, ponyva vagy zubbonyok segítségével.

-Hordágy

-Háton, malom fogással: ilyenkor a sérültet egy személy cipeli a vállán, úgy hogy a sérültet a hátra veszi, egyik karját és lábát fogja.

A sérültet úgy kell ellátni, hogy kötés vagy rögzítés nem eshet le róla addig, amíg a feladat szerinti helyre nem érkeznek.

Mesterlövész /Sniper/ V.

A **Real Tac** versenyeken a mesterlövész és tűzpárja az irányzó, alapvetően a raj tagjaként tevékenykedik, de a verseny feladatok meghatározásakor számára külön cél és feladat jelölhető meg. Alap feladatként, mint a raj beosztott tagja, alakzatban mozog és az kijelölt feladatokat hajtja a végre a TL utasításai alapján, azonban szétválás vagy külön versenypályán önállóan vagy tűzpárjával az irányzóval együtt ténykedik.

ST feladatok /sniper/:

- felderítés
- célpont azonosítás
- célok leküzdése, azok rangsorolása
 - feladatban megjelölt TANGO vagy tárgy
 - egyéb TANGO
 - kommunikációs berendezések
 - egyéb tárgyak
- raj irányítása ha TL korlátozott vagy nem elérhető
- álcázás
- cserkelés

- külső biztosítás /pl. épület megközelítése, vagy mentés/
- tartalék kommunikáció TOC felé

- ST feladatok /spotter/:
- biztosítja a lövést
 - meghatározza a távolságokat
 - meghatározza a célokat
 - folyamatosan szemmel tartja a környezetet
 - információkkal látja el a lövést
 - szükség esetén azonnali döntést hoz a lövész helyett

Feladat végrehajtás során nagyon fontos, hogy az irányzó megfelelően képzett társa legyen a lövésnek. Amíg lövész csak a lövésre koncentrál, addig semmi sem nem vonhatja el a figyelmét.

Nagy figyelmet kell fordítani az álcázásra /egy "pontozásos" felderítési pályán annyi hibapontot kaphat, hogy az egész versenyt elbukhatja miatta a csapat, mivel a bíró folyamatosan kiszűri a lövést/. Az álcázás mikéntje a csapat felelőssége, erre nincs irányadó RT előírás, az alábbiakat érdemes betartani:

- használd álcafestéket – negatívban fess, /ami fényes-ami sötét/, így egy a terephez nagymértékben „illeszkedő” festést kapsz. A kiugró részeken (orr, áll, szemöldök, fül) sötétebb, a mélyebb ülő részeken világosabb színeket kell használni. Sávok és foltok alkalmazásával elmoshatod az arc jellegzetes formáját, de az izzadás ezt elmoshatja!
- megfelelő terepruha használata, ami illeszkedik a környezethez /sivatagi ruha zöld környezetben eléggé „kilógós”/
- az ember sziluett elrejtése nagyon font, azaz ne hasonlíts egy emberhez, mert a fej és a vállak kirajzolódását könnyű észrevenni.
- felszerelésed is legyen álcázva, egy villogó puskacső, vagy nem fedett optika felfedi a helyzetet. Ez érvénye szemüvegre, órára, tájolóra, látcsőre... stb.
- hangokat is álcázni kell, egy csörtető ST esetén azonnal jár büntetés a nem életszerű végrehajtásért. A kommunikáció során alkalmazni kell a nonverbális kommunikáció formáját /lehetőség szerint/.
- mozgásod legyen alacsony profilú, nem kiszámítható, lassú és módszeres. Még időre menő pályákon is, mert könnyen benyelhető egy komoly büntetés **/Itt azért vegyük figyelembe a „verseny” jelleget!/**
- fények álcázása, csak az éjszakai, Night Patrol típusú pályákon lényegesek. Lehetőleg ne játszunk diszkót a lámpáinkkal.

Szagok, nyomok álcázása csak és kizárólag a „Real Tac Sniper” versenyen kerül elbírálásra!

A felszerelés összeállításánál figyelmet kell fordítani a megfelelő álcázásra, a felderítéshez szükséges eszközökre /ceruza, papír v. jegyzetfüzet, látcső/. Lehetőleg gyakoroldj a tűzpárral, mert értékes másodperceket lehet spórolni!

A lövész és irányzó között lehető legkevesebbre kell szorítani a beszélgetést. Ha lehet, használj bipodot vagy lövész zsákot /ha nincs akkor bizony meg kell tanulni szíjból lőni/, és a lehető legideálisabb helyet találd meg a lövéshez!

Ha kéri a ST a célzónába, akkor:

- meg kell keresni a legideálisabb helyet
- fel kell deríteni a területet, vázlatot kell készíteni
 - szektorok kell kijelölni és terep pontokat kell megadni a hozzá tartozó távolságokkal
- figyelni kell a kommunikációra
- információ szerzés esetén minden adatot rögzíteni kell

A kommunikáció szorítkozzon a feladatra pl.:

- Irányzó: célpont A szektor, TRP 2-től jobbra 10 fel 2!
- Lövész: nyugtázva, A szektor, TRP 2-től jobbra 10 fel 2!
- Irányzó: magányos TANGO, mellette rádiókészülék.
- Lövész: nyugtázva, magányos TANGO, mellette rádiókészülék, célpont azonosítva!

Figyelem, a továbbiakban, ami jön, az eltér az Airsoft jellege miatt, egy éles végrehajtástól!

- Lövész: távolság 60 méter!
- Irányzó: nyugtázva, távolság 60, szél jobbos, kettes, tarts rá jobbra.
- Lövész: nyugtázva, szél jobbos, kettes.

-LÖVÉS-

- Irányzó: találat, TANGO-ban egy találat /vagy készülék megsemmisítve/
- Lövész: nyugtázva, TANGO kiiktatva.

A kézikönyv elején lett írva, hogy a **RT** nem követi a katonai kézikönyvekben leírtakat, mivel azok éles fegyverekere lettek írva, nem pedig Airsoftra, pláne nem verseny feladatok végrehajtásához. Ezért nem szabad és nem is kell ilyen jellegű összehasonlításokba bele menni. A fenti példánál maradva, pl. a teljesség igénye nélkül, még kellene a távolság és a szél iránya mellett az irányzó részéről a távcső korrekció pontos adatait is közölni... stb. Természetesen pl. egy hivatásos rendészeti vagy katonai csapat esetén nem kapnak büntetőpontot azért, mert szakszerűen teljesítenek egy feladatot.

A távolság meghatározásánál elsődleges a távcső pontos ismerete! De RT versenyen is engedélyezett távmérő eszköz használata.

VI. Felszerelés

Az érintett feladat típusa határozza meg, hogy milyen felszerelésekre van szükség. De vannak olyan eszközök, tárgyak, amik elengedhetetlen egy FT tagnak.

1.) Taktikai mellény és tartalma:

- 2 db. ajtóék
- nylonkötél
- tükör
- lámpa /lehetőleg nem a fegyverre szerelt/
- kézi rádió (fülhallgató + gége mikrofon)
- sebcsomag
- ivózsák vagy kulacs
- vércsoport jelző
- fényjelző rúd, piros és zöld
- nemzeti jelzés
- multi fogó
- kés
- ragasztószalag
- tűzgyújtó eszköz
- fényjelző /nem lehet piros, RT-ben a piros a Bírok jelölő színe/
- vastag filctoll
- látcső
- rögzítő karabiner
- gyorskötöző /műanyag bandázs/
- stb....

Fontos, ha valamit egy helyre rakunk, akkor azt hagyjuk is ott, ha úgy gondoljuk, hogy onnan könnyen elérjük és nem zavar. Soha ne váltogassuk a felszerelésünket, mert ha mindig új helyre rakjuk, akkor egy stressz helyzetben nem fogjuk megtalálni.

2.) Ruházat

Megfelelő hadi gyakorló, névvel és csapatfelvarróval ellátva. Aki teljesíti a feltételeket, az hordhatja az RT felvarrót. Bakancs viselése elengedhetetlen, a sérülések elkerülése érdekében, ez lehet túra vagy katonai bakancs. Mindig legyen derékövünk.

3.) Védő felszerelés

Sisak engedélyezett /ha nincs akkor sapka ajánlott/, de csak megfelelő Airsoftos. Védőszemüveg (CE EN166) használata kötelező. Kesztyű használata javasolt. Térvédő kötelező, könyökvédő ajánlott.

VII. Kommunikáció

A csapattagok egymás közötti kommunikációja csendesen történjen. Azonnali fenyegetettség esetén azonban hangosan kell ezt közölni.

Egy csapattag nem mindig látja vagy hallja, hogy a többi tag mit tesznek. A közlések olyanok legyenek, hogy ne vonják el a csapat más tagjainak a figyelmét a saját feladatukról.

Kézjelzéseket és fejmozdulatokat szabad a használni, ha azok a potenciális fenyegetettségi pont megfigyelése közben közvetlenül vagy perifériálisan láthatók. Ahhoz, hogy a jelzés biztonságosan vehető legyen, az érintett csapattagnak kissé mögöttünk kell lennie. Az előttünk levőnek suttojunk. Hang előre felé terjed, így ő hallani fog minket anélkül, hogy a fejét felénk kellene fordítania.

Jelzések kiadásakor ne nézzünk félre ránk bízott megfigyelési területről. Álljunk ellen a kísértésnek, hogy megforduljunk, és másfelé nézzünk, miközben kommunikálunk.

A megbeszéltek jelek egyszerűek legyenek, mert ellenkező esetben a stressz hatása alatt könnyen elfelejthetőek vagy összetéveszthetőek. A csapattagokkal ezeket előre meg kell tanítani és begyakorolni.

Szóbeli közlés esetén szorítkozzunk a rövid, lényegre törő tényközlésre. Ne fecsegjünk, feleselgessen, ha nincs mondani való, akkor maradjunk csöndben. Ha nem értjük a közlést, akkor ismételtessük meg, ha viszont olyan dologról akarunk beszélni, ami nagyon fontos, akkor azt mondjuk kétszer!

A közlendő tartalmazza az alábbiakat:

Ki vagy! Fontos, verseny okozta stressz is elég hogy, a társad ne ismerje fel a hangod a rádióban. pl: "Parancsnok a rajnak" vagy „1-es 4-esnek INDUL – INDUL”

Mi a státuszod? Sérült – kifogytál – akadályoztatva vagy –mit csinálsz éppen, vagy mit szeretnél /pl.: információt, parancsot... stb./ - hová tartasz.

Mit látsz? Célok száma, elhelyezkedése, civilek a célkörzetben, helyzetük. Épületek, tereptárgyak helyzete, státusza. pl.: „3-as 1-esnek, tőled jobbra 20 m-e vagyok egy cserjésben, előttem 80 m-re 'kettő' TANGO az út jobb szélén”.

Hol vagy? Elszakadás esetén nagyon fontos, nehogy keresztútba kerülj, és könnyebben megtalálják a többiek.

Lehetőleg használjunk egyszerű, jól érthető szavakat. pl.: „két ember” helyett inkább „kettő ember”, két-ből lehet négy, hét is és ez már hamis infó, ami tervezésnél óriási hibát okozhat.

Nagyon fontos a nonverbális kommunikáció. Nagy hangsúlyt kell fektetni a közös jelzések begyakorlására. Épület átvizsgálásakor szinte elengedhetetlen ahhoz, hogy hangtalanul tudjunk közlekedni, de terepen is szükséges pl.: felderítési feladatnál.

Rádiózásra csak a törvényileg engedélyezett, PMR sávokon működő készülékek használhatóak!

Az 1-es csatorna a szervezőknek van fenntartva.

VIII. A TOC – Tactical Operation Command Centre

A TOC lényegében az irányítási központ szerepét tölti be a verseny alatt. Minden feladatot a TOC-ban kapnak a csapatok, oda csak a „Szólító Bíró” kíséretében léphetnek. A TOC bázisként funkcionál. Feladat végrehajtás közben a pályán lévő csapat a TOC-al tartja a kapcsolatot, onnan kaphatnak parancsot is /RT jellegéből adódóan nem a statikus feladatvégrehajtás a fő, a verseny során a csapat kaphat új feladatot is, amit az eligazításon nem kaptak meg/.

TOC-ban a Range Safety Officer /RSO/ megtartja az eligazítást, ismertetésre kerül a legenda /legenda a szituáció köré szőtt történet, ami a feladat megértését könnyíti meg/. Egyeztetik a rádió frekvenciákat, és itt kap a csapat 5 percet a taktika megbeszélésére.

Ha az adott pálya időre megy, akkor az óra indítása is a TOC-ban történik. Lehetőség szerint kell alkalmazni térképet a szituáció ismertetésére. A felmerülő kérdésekre a RSO csak korlátozottan válaszolhat, a feladatban meghatározott információkon túl segítséget nem adhat a csapatoknak.

A feladat végén a versenyzők általában a TOC-ba érkeznek, ott kerül sor az értékelésre, a végrehajtás megbeszélésére.

Real Tac 2016.04.01

Izsó László
RSO