

JTAC Merktzettel

Asset registrieren

Für die Registrierung in der AO folgenden Funkspruch verwenden:

"This is <<Rufzeichen>> registering in the AO. We have <<Anzahl Geschütze>> <<Kaliber>> <<Verfügbare Munition>>"

Beispiel:

```
"This is Steel Rain registering in the AO. We have 5 guns 155mm with 32 Rounds HE, 2 Guided, 2 Cluster, 6 Smoke each."
```

Wenn man Ami ist und Munition kein Problem ist kann die Anzahl der Geschosse einfach weggelassen werden. Der JTAC kann sie bei Bedarf erfragen.

Call for Fire

Ein CFF hat immer folgende Elemente

1. JTAC Identifikation
2. Rufzeichen des JTAC
3. Art des CFF
 - 3.1. Fire Mission Normaler Feuerauftrag
 - 3.2. Adjust Fire - Feuer auf altes Ziel korrigieren
4. Zielkoordinaten

Koordinaten des Ziels. Bei uns wird nur GRID verwendet. Üblich sind 6stellige koordinaten für ein 100x100m Quadrat. Gerade in Städten können genauere Angaben nötig sein. In diesem Fall wird das System auf 8 Stellen erweitert (10x10m Quadrate). **VORSICHT:** die zwei zusätzlichen Ziffern müssen geschätzt werden und können dadurch unpräziser sein.

Wenn es eine Adjust Fire Mission ist kann hier auch die aus Filmen bekannte "left 10 up 10" Methode verwendet werden wobei sich Left/Right auf West/Ost und Up/Down auf Nord/süd auf der Karte bezieht.

5. Beschreibung des Ziels

Was soll beschossen werden? Infanterie im offenen Gelände, eingegrabene Panzer, Gebäude.

Immer auch die Entfernung zu den nächsten befreundeten Einheiten mit schicken.

6. Wahl der Waffen

Anzahl der Geschütze, Anzahl der Geschosse, Typ der Geschosse etc.

7. Art des Auftrages

Hier muss eine der Optionen angegeben werden

7.1. Fire for Effect - Sofort ausführen und Ziele ausschalten

7.2. Time on Target - Feuerauftrag so ausführen das die Granaten zur angegebenen Zeit auf dem Ziel einschlagen

8. Warning Order

Hier können mehrere Dinge übermittelt werden

8.1. Danger close

MUSS angegeben werden wenn die Entfernung zu freundlichen Einheiten < 600m ist. Nicht angeben der warning order führt zu Abbruch des Feuerauftrags!

8.2. Mark

MARK wird angegeben um der Artillerie mitzuteilen das der Einschlag zur Markierung für andere Einheiten benutzt wird. Das Asset kann sich dann entscheiden möglicherweise weniger/kleinere Geschosse zu benutzen.

Beispiel:

```
JTAC: "Arty this is JTAC, Fire mission. Over."
```

```
Arty: "JTAC this is Arty, send it. Over."
```

```
JTAC: "Arty, JTAC. Fire mission grid <<6-8 stellige Koordinaten>>  
<<Beschreibung des Ziels>> <<Entfernung zur nächsten befreundeten Einheit>>  
<<Anzahl Geschütze>> gun <<Anzahl Geschosse>> round <<Munitionstyp>> fire for
```

effect. Over"

Arty: "JTAC, Arty. Copy fire mission grid 1234 4321 Infantry squad in the open 800m 1 gun 1 round HE fire for effect. Over"

JTAC: "Arty, JTAC. Solid copy. Out"

Message to Observer

Die MTO besteht aus folgenden Elementen:

- Notification/Addressierung - Welcher JTAC ist gemeint
- Anzahl Geschütze
- Anzahl Geschosse
- Art des Auftrages
- Target Number - Eine eindeutige Nummer mit der das Ziel später referenziert werden kann.
- (optional) Time of flight - Wie lange sind die Geschosse unterwegs

Beispiel:

Arty: "JTAC, Arty. Message to observer. 1 gun 1 round HE Fire for Effect target number AS 3215 Time of Flight 30s. Over."

JTAC: "Arty, JTAC. copy Message to observer. 1 gun 1 round HE Fire for Effect target number AS 3215 Time of Flight 30s. Out."

Fire Status

Sobald alle Geschosse in der Luft sind meldet das FDC an den JTAC

Arty: "JTAC, Arty. Target number AS 3215. rounds complete. Over."

Kurz vor dem Einschlag meldet das FDC an den JTAC

Arty: "JTAC, Arty. Target number AS 3215. Splash. Over."

Liste der verfügbaren Assets

82mm MK6 Mörser

Munitionstypen:

- HE
- Smoke
- Flare

Reichweite: 34 - 4.078m

Sicherheitsabstand: ~300m

155mm Haubitze

Munitionstypen:

- HE
- Smoke
- Guided
- Laser Guided
- Cluster
- Minen

Reichweite: 826 - 66.903m

Sicherheitsabstand: 600m

230mm Raketenartillerie

Munitionstypen:

- HE

Reichweite: 799 - 73.674m

Sicherheitsabstand: 600m