

# ÉPÜLETHARC ALAPJAI

## TARTALOM

1. Bevezetés a CQB-be
2. Felderítési alapok
3. Kommunikáció
4. Fedezék és rejtékhely
5. Mozgás és szobák megtisztítása
6. Egyszerű behatolási technikák
7. Szobába behatolás kivitelezése
8. Folyosó megtisztításának technikái
9. Továbbhaladás T-elágazásnál

## 1. BEVEZETÉS A CQB-BE

Bármilyen katonai vagy különleges alakulat a legjobban a CQB (Close Quarters Battle, Zárt Környezetű Harc, Épületharc) helyzetektől tart, mert az épületekben lehetnek „kempelő” (akik egy előnyös helyre beássák magukat és onnan nem mozdulnak), orvlövészek és még sok más veszélyforrás, ezért sikeres Terroristaellenes Művelet végrehajtásához jól képzett, gyakorlott csapatra van szükség. A legismertebb terrorellenes katonai csoportok pl. a Delta, SEAL (DevGroup), Különleges Légiszolgálat és a Haditengerészeti Felderítők. Ezek az egységek bármilyen más létező alakulatnál keményebb kiképzést kapnak.

A legnehezebb leküzdendő akadály a csönd. A tangók (ellenség) általában tudják, hol fogtok behatolni, és a védelmi pontjaikat ezen helyek védelmében állítják fel, ami a második legnehezebb leküzdendő akadályt jelenti. Sejtik hol vagytok, és azt is, hogy a későbbiekben hol fogtok lenni, ti viszont csak sejtitek merre keressétek őket. Ez a tangóknak nagy előnyt biztosít veletek szemben, tehát mielőtt akciótérvet készítenétek, ezt vegyétek számításba.

CQB helyzetben a hozzáállásod legyen gyors, csendes és „halálos”. A megfontoltsággal és hangtalansággal kombinált gyors és hatékony mozgás a legjobb támadási mód veszélyes helyzetekben.

## 2. FELDERÍTÉSI ALAPOK

Ez az első dolog, amit a csapatnak tennie kell, mielőtt bármibe (akár lövöldözésbe) kezd. A tangók tudják, hogy odakint vagy, de te szinte semmit nem tudsz róluk. A felderítés az ellenséges vonalak mögött zajló erőszakmentes folyamat, aminek célja az ellenségről történő minél több információ megszerzése. Ez azért nagyon fontos, mert ha tudod hol vannak az ellenségeid sokkal hatékonyabban tudod őket semlegesíteni.

Felderítés folyamán, mivel kettő mindig jobb, mint egy, a csapatot kisebb, kettes csapatokra kell osztani, ami azért is jó, mert ha valami elromlik, és tűzharc tör ki, két ember együtt jobban helyt tud állni, mint egy önmagában.

A következő tennivaló a találkozási pont meghatározása, ahová a felderítés után vissza kell térni és

ahol rendeződni lehet. Ennek a pontnak több szempontból is stratégiai helyen kell lennie: az ellenség elől rejtve kell legyen, ők ne láthassanak, vagy lőhessenek oda, illetve jól védhetőnek is kell lennie. Ha véletlenül valami rosszul sül el, a csapatnak együtt kell lennie. Ekkor mindenki visszatér a találkozási ponthoz és a csapat ott együtt védekezik.

A felderítésnek kell a legcsöndesebbnek lennie az egész művelet során. Nem vehetnek észre!!! A felderítés lényege, hogy anélkül szerezz információkat, hogy az ellenség tudna róla. Ezért a mozgásnak csendesnek és láthatatlannak, rejtettnek kell lennie. Soha ne fuss, hacsak nem feltétlenül szükséges, mert a gyors mozgás sokkal jobban vonzza a szemet, mint a lassú. Azon kívül a futás sokkal több zajjal is jár, így az ellenség már meghall mielőtt még megláthatott volna.

Felderítéskor a kommunikációnak különlegesen fontos szerepe van. Ilyenkor kerülnek először elő a kézjelek. Közülük a legfontosabbak: Ellenséget látok, orvlövész, veszélyzóna, jó fedezék/orvlövész-pozíció, lehetséges behatolási pont, menekülő útvonal. A csapat egyik tagja jegyzetfüzetet vihet magával, amiben a stratégiailag fontos helyeket megjelölheti.

A felderítésre igazából nincsenek szabályok, hacsak nem a hadseregben szolgálsz.

A felderítő párosnak mindig együtt kell maradnia, és egyként kell mozognia. Ehhez először ki kell nevezni egy „Egyes” –t, aki az első ember a formációban. Alapvetően ő dönt mikor és merre megy a páros. Az Egyesnek hozzáértőnek és jól képzettnek kell lennie. Még egyszer tehát, fontos, hogy mindig együtt maradjatok, csapatként mozogjatok, és soha ne bomoljatok fel.

Felderítés után térjete vissza a találkozási pontra. Itt a parancsnok, aki a formációban a Kettes, összegyűjti az adatokat és felállítja a tervet. Ez az egyetlen alkalom a felderítés során, amikor a beszéd engedélyezett.

Az egész felderítés során a nagyon fontos, hogy egyet se lőjete. Ezt gyakorolni, szinte művészi szintre kell fejleszteni. Valódi felderítésben csak a legképzettebb katonai alakulatok vesznek részt, szóval el lehet képzelni, milyen bonyolult is ez valójában.

### **3. KOMMUNIKÁCIÓ**

A csapatban előre hozzárendelt pozíciók vannak, úgy mint: Egyes, Kettes (parancsnok), Hármás (szanitéc), Rohamosók, Gránátos, Hátsó biztosító. A kommunikáció során hasznosabb a nevek helyett a formációban elfoglalt számot használni.

Akár kézjeleket, akár rádiót használtok, kommunikációnak rövidnek és célratorőnek kell lennie. A hosszadalmas kommunikáció végére várva akár nyílt terepen is rajtatok üthetnek. Kommunikáció során a kódszavak használata előnyös, az egyes kódszavak és kézjelek jelentését a legjobb, ha az adott csapat határozza meg, mert így könnyebben megjegyezhetőek.

### **4. FEDEZÉK ÉS REJTEKHELY**

Ezen fejezet nagyrésze erős tűzharcra is vonatkozik. Közelharcban (CQB helyzetben) meg nem tisztított szobába történő behatoláskor a fedezékek általában csak ideiglenesen használhatóak, tűzharcban azonban a jó fedezék döntheti el, hogy nyertek vagy elbuktok. Rejtekhelyekre a CQB minden helyzetében szükség van, hiszen a tangókat gyorsan és csendesen akarjuk elintézni. Ez a csapatunk minimális célja.

CQB-ben jó fedezéket találni elég nehéz. A legkézenfekvőbb és leghatékonyabb az ablak és ajtónyílásokat használni erre a célra, mert ezek a teljes test védelmét biztosítják, és gyors mozgásokat tesznek lehetővé. Amikor ablak vagy ajtónyílást használunk fedezéknek a fegyvert mindig tüzelésre

készen kell tartani. Állj közel az ajtónyíláshoz, de ne olyan közel, hogy tüzelhessenek rád. Ez a távolság kb. 1-1.5 méter. Mindig vigyázz, hogy a fegyver csöve ne lógjon ki az ablak vagy ajtó sarkánál!!! Ebből a pozícióból csípőből kihajolva kisebb célpontot nyújtasz az ellenségnek és tüzet nyithatsz a lehetséges vagy a tűzteredben lévő célpontokra a helyzettől függően.

A rejtőzködés nagyon fontos a CQB-ben. A legnagyobb szükség a rejtőzködésre az épületbe történő behatolásakor van. Vigyázzunk rá, hogy a közeledésünk váratlan, észrevétlen és halk legyen. Az épületek sarkai és a lombkoronák általában jó fedezéket adnak, de az is előfordulhat, hogy a célépület körül nincsenek ilyenek. Ebben az esetben a lopakodva megközelítés az egyetlen megoldás.

Nagyon jó módja a rejtőzködésnek a megfelelő ruházat és álca megválasztása. Például nappali bevetéshez ne válassz fekete „ninja” ruhát. Továbbá az arc álcafestése is jó megoldás. Győződj meg róla, hogy a teljes testedet, beleértve a kezeid és az arcod is álca borítja. Ha megfelelően álcázod magad, több mindent használhatsz rejtekhelyként.

Még egy fontos dolog, ha tényleg észrevétlen akarsz maradni: ne bámuld az ellenséget. Ha pl. a kocsiban ülsz a piros lámpánál és bámulod a melletted lévő kocsiban ülőt, valószínűleg visszanéz rád. Ez az emberi szem hatodik érzéke. Csak rövidebb időközökig összpontosíts a célpontra, mondjuk 5 másodpercig, aztán csak tartsd szem előtt.

## 5. MOZGÁS ÉS SZOBÁK MEGTISZTÍTÁSA

Az okos mozgás létfontosságú része a CQB-nek. A mozgás a CQB-ben gyors és csendes. Mindig csak okkal mozogj, soha ne feleslegesen, mert az csak bajba sodorja a csapatodat. Mozgás közben törekedj arra, hogy a lehető legkisebb célpontot nyújtsátok az ellenségnek. A gyors és csendes mozgások sokkal előnyösebbek a futásnál, ami jobban észrevehető és több zajt kelt. A futás csak az utolsó eszköz. Persze ha a csapatot észrevették futni kell, hogy fedezéket találj, ahhoz hogy tüzelhess és megsemmisíthesd a tangókat.

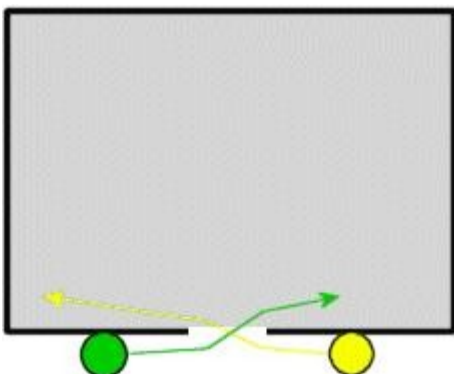
A területek fedezése a mozgás létfontosságú velejárója. Ha bármilyen nyitott terephez érsz (pl. előcsarnok, lépcsőház, folyosók kereszteződése), a csapat mozgás közben is biztosított kell legyen.

A sarkok megtisztítása és fedezése szintén a mozgás fontos része. Ha sarok közelébe juttok, az Egyesnek közölnie kell a csapat többi tagjával, hogy sarokhoz értetek.

## 6. EGYSZERŰ BEHATOLÁSI TECHNIKÁK

### Keresztezés

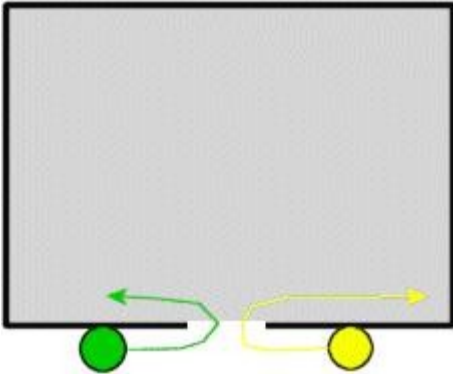
Az ajtó két oldaláról indulva szinte egyenes vonalban futnak az ajtón át a szoba szemben lévő falaihoz. A két behatoló indulása között egy pillanatnyi időnek kell eltelnie az ütközés elkerülése érdekében.



1. ábra: Keresztezés (Criss-Cross)

## Hurok

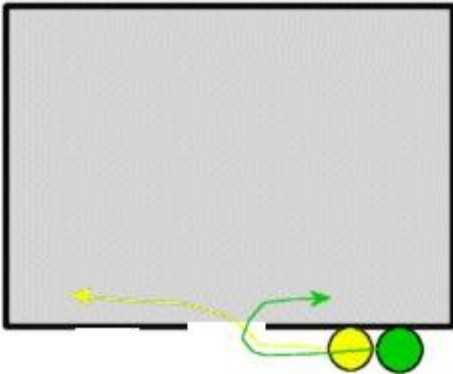
Behatolásakor az ajtónyílásba érve az indulási oldalad felé eső sarok irányában fordulva haladsz tovább a szobában.



2. ábra: Hurkolás (Button Hook)

## Kevert

Ha a csapat a bejárat egyik oldalán helyezkedik el, akkor behatolásakor az első ember keresztez, a második hurkol, a harmadik ismét keresztez, stb. stb. (vagy éppen fordítva).



3. ábra: A keresztezés és a hurkolás kombinációja

## 7. SZOBÁBA BEHATOLÁS KIVITELEZÉSE

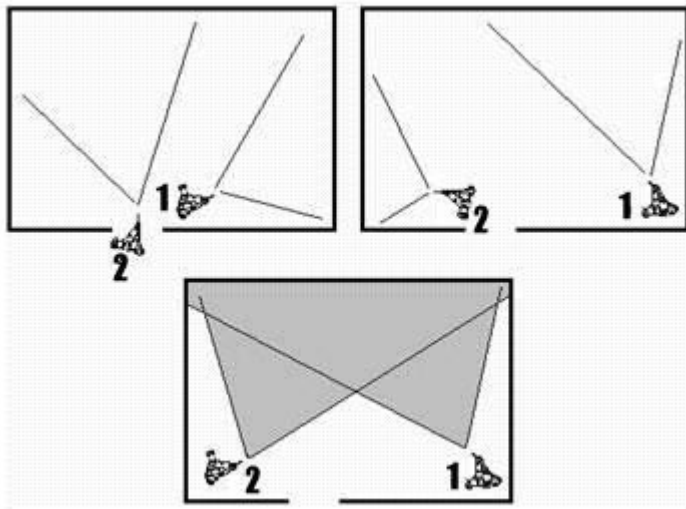
A behatolás módját és a behatolási pontot az osztag vezetője határozza meg. A behatolás során gondoskodni kell a behatoló osztag hátának védelméről. Ezt a feladatot egy külső biztosító/támogató egység is elláthatja, vagy a behatoló osztag egy vagy több katonája. Miután a behatoló osztag megfelelően megközelítette a behatolási pontot, az osztag minden tagja némán, kézjelekkel jelzi, hogy készen áll a behatolásra. Az egység parancsnoka megadja a jelet a behatolásra. A behatolás során a szobába belépő első személy, általában az Egyes, mindig a veszélyesebb irányba indul egészen az első sarokig, ahol megáll és fedezi szektorát. Az alábbi képeken ez jobbra történik, mivel ez a szoba távolabbi, veszélyesebb vége.

Közvetlenül az Egyes után lép a szobába a Kettes, aki a szoba rövidebb fala mellett halad a legközelebbi sarokig, ahol megáll, befordul a szoba közepe felé, és fedezi szektorát.

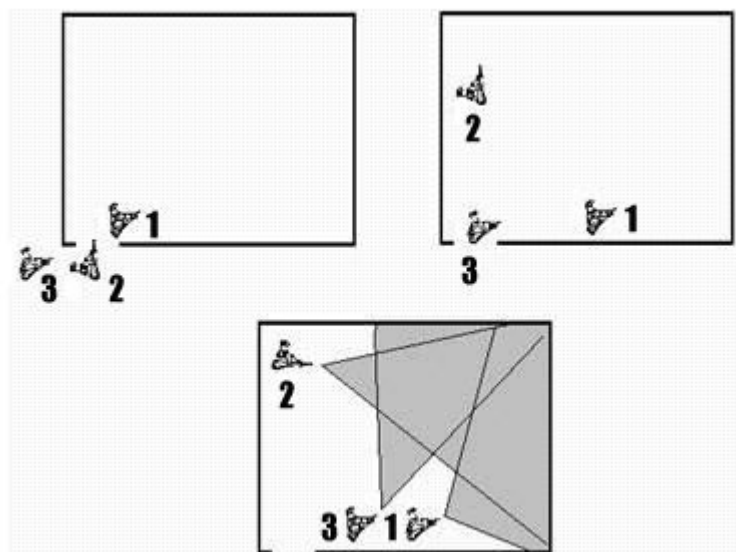
Fontos, hogy az Egyes és Kettes szinte egyszerre lépjenek a szobába, majd belépés után egymással ellentétes irányban mozogjanak, hogy megosztják az ellenség figyelmét, így azok nem tudnak megfelelő időben reagálni.

A Hármas és Négyes nem hatol be közvetlenül a Kettes után, hanem várnak kb. 1 másodpercet. Ezzel elérik, hogy az ellenség már nem az ajtót, hanem a már behatolt, mozgásban lévő két embert figyeli, így a Hármas és Négyes viszonylag észrevétlenül hatolhat be a szobába.

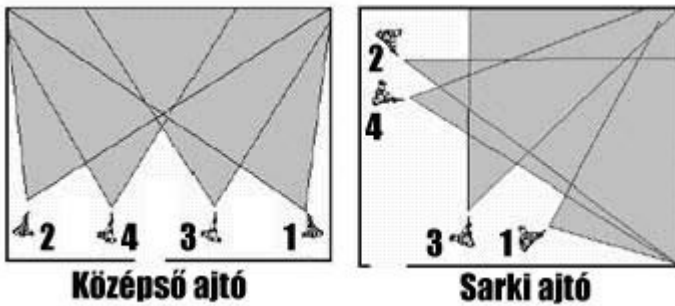
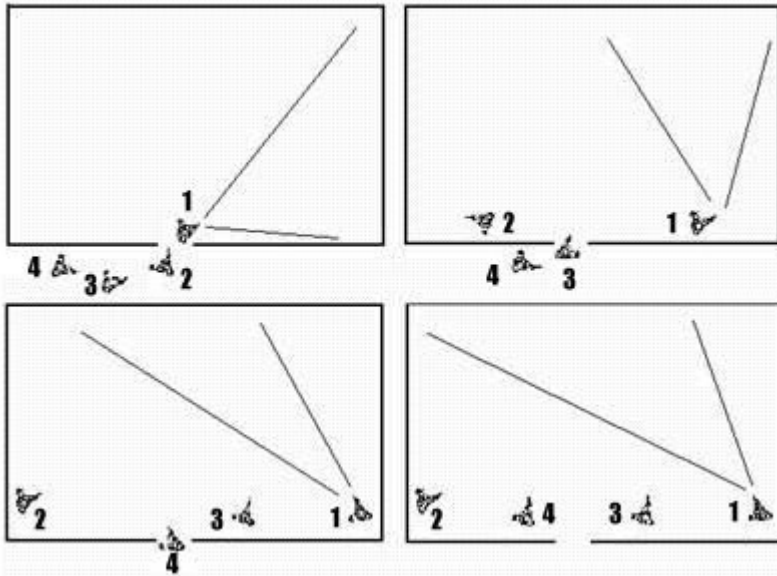
Behatolásakor az Egyes és a Hármas valamint a Kettes és a Négyes a szobában ugyanarra az oldalra mennek, és megállnak az ajtó két oldalán. Innen tűz alá vehetik a még felbukkanó ellenséget. Ez a felállás biztosítja, hogy az osztag az egész szobát ellenőrzése alatt tartja, és nem kerülhetnek keresztútba.



4. ábra: Behatolás szobába két emberrel



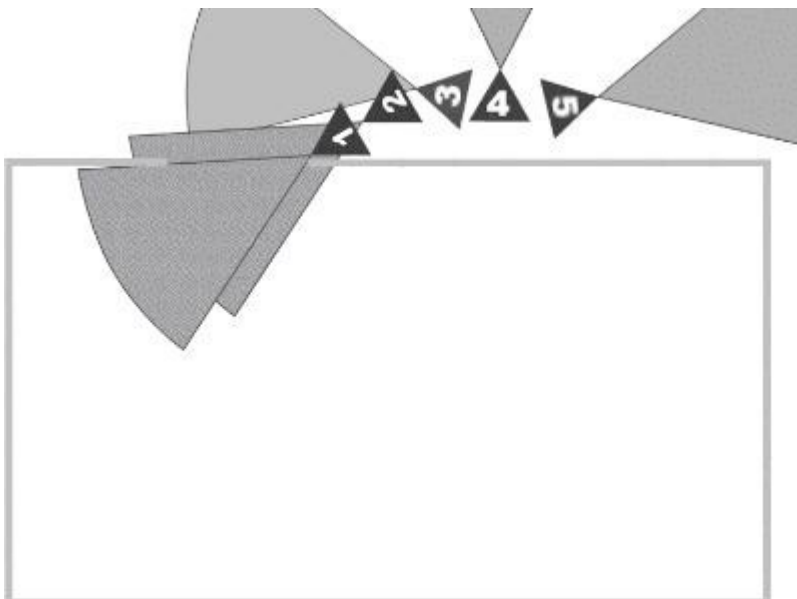
5. ábra: Behatolás szobába három emberrel



6. ábra: Behatolás szobába négy emberrel

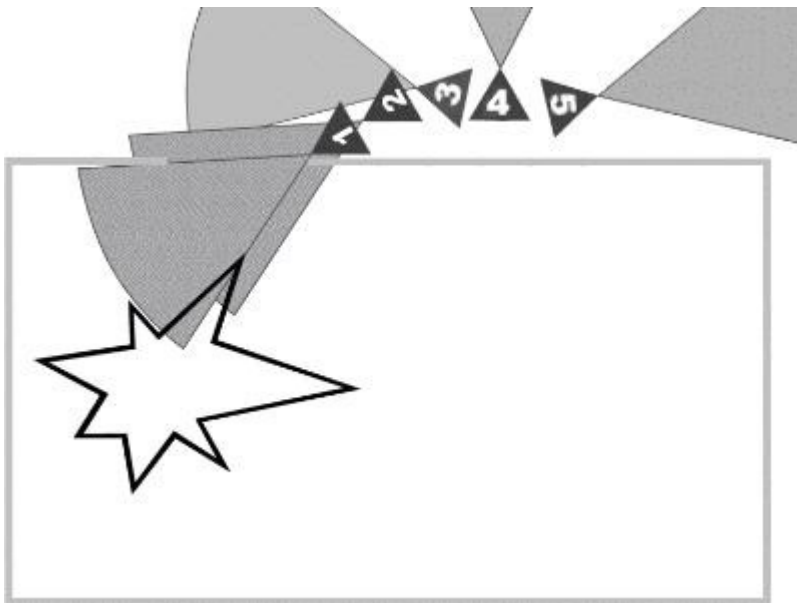
### Ötemberes behatolás

Kiindulóhelyzetben az osztag az ajtó kilincs felőli oldalán sorakozik fel. Az Egyes hasal vagy guggoló pozícióban van, a Kettes fedezi Egyest és az ajtó túoldalát. Az osztag vezetője, a Hármas, középen foglal helyet a formációban, és jelen helyzetben a folyosót, vagy a ház külső falát biztosítja. A Négyes a jobb oldalt fedezi, míg az ötös hátrafelé figyel. (7. ábra)



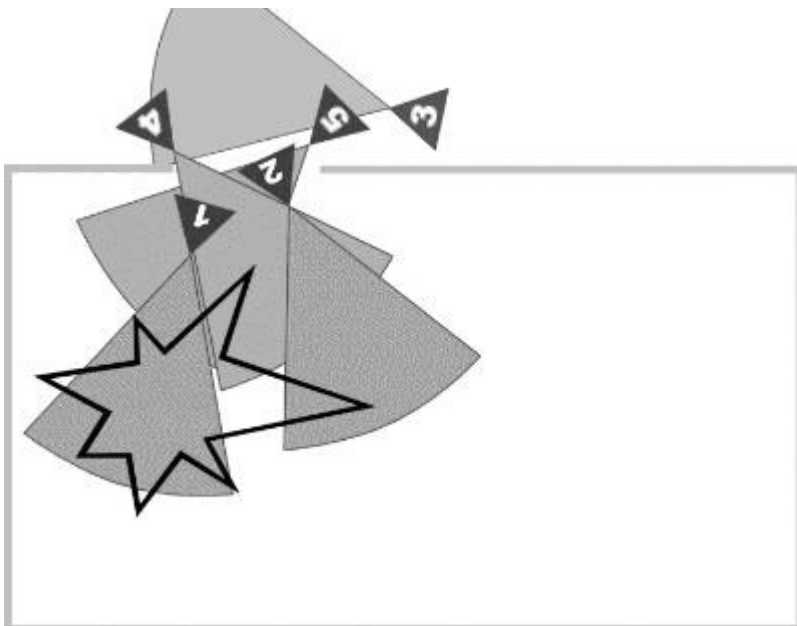
7. ábra: Az osztag felállása az ajtó kilincs felőli oldalán

Amíg a Kettes az ajtót fedezi, a fekvő vagy guggoló pozícióban lévő Egyes kinyitja az ajtót. Ha nincs azonnal felmerülő ellenállás, a Kettes bedob egy villanógránátot.



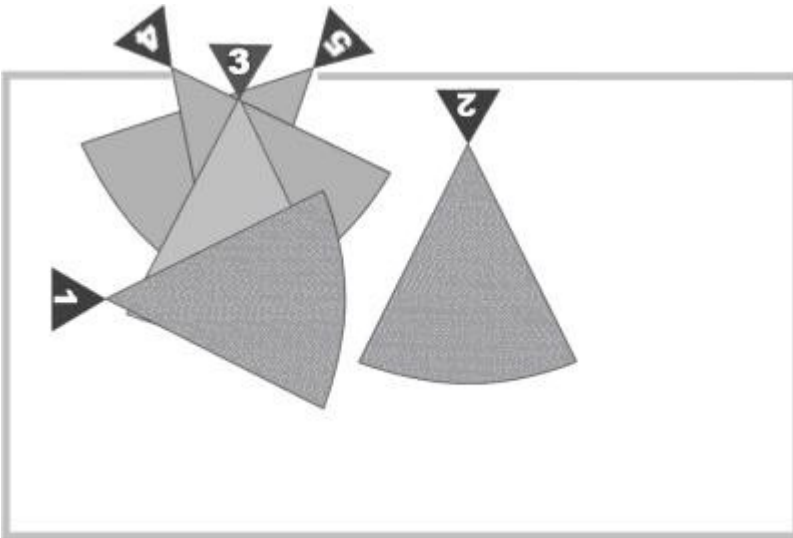
8. ábra: Az ajtó kinyitását villanógránát alkalmazása követi

A robbanás után Egyes lép be először és a szoba jobb felét tisztítja meg. Közvetlenül követi őt Kettes, és behatolás után a szoba bal felét biztosítja. Négyes és Ötös kívülről fedez és felkészül a behatolásra.



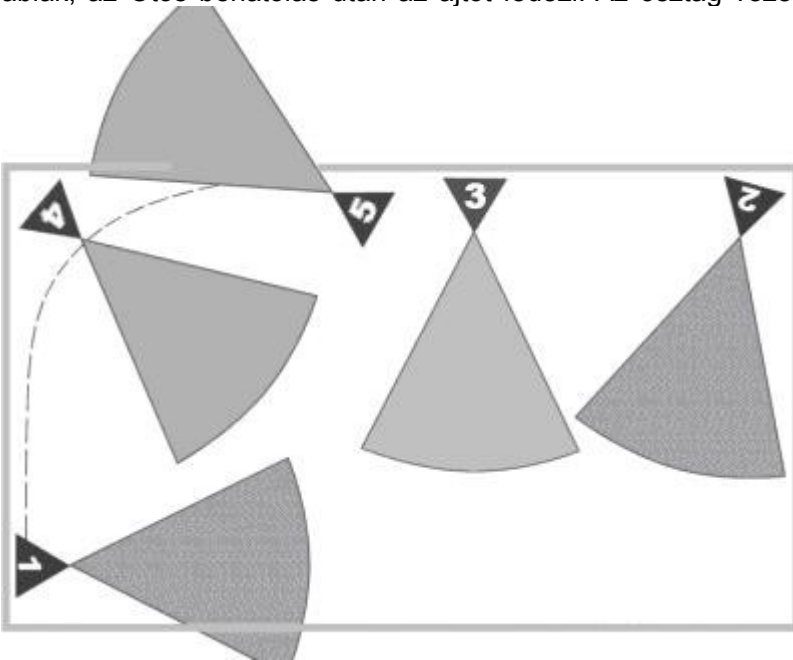
9. ábra: Behatolás

A szoba megtisztítása során Egyes a jobb-távoli sarokba mozog, miközben a szemben lévő sarok irányába céloz. Kettes a bal-közeli sarok irányába mozog, míg a szemben lévő falra céloz. A távolabbi bal sarkot a „senki földjének” nevezik.



10. ábra: A szoba megtisztítása

Egyes a jobb-távoli sarokba megy, és a senki földjére céloz. Kettes a bal-közeli sarokba mozog és a senki földjére céloz. Négyes a közeli-jobb sarokba megy, ő fedezi a magasabb területeket, pl. erkély, ablak, az Ötös behatolás után az ajtót fedezi. Az osztág vezetője az utolsó, aki behatol a szobába.



11. ábra: A szoba biztosítva

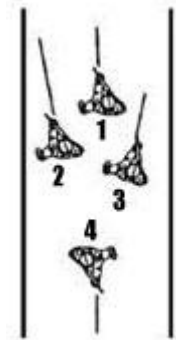


## 8. FOLYOSÓ MEGTISZTÍTÁSÁNAK TECHNIKÁI

Folyosóról több irányba is nyílhatnak ajtók, így a veszélyforrások hatványozottan jelentkeznek. Ezért ez az egyik legveszélyesebb épületen belüli művelet. Ilyen helyzetben a legfontosabb a hátunk maradéktalan biztosítása.

### Mozgás keskeny, kanyargós folyosón – Szerpentin alakzat

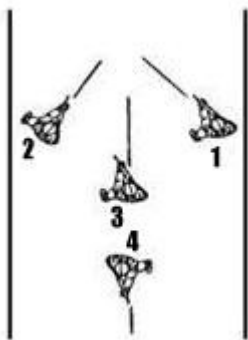
A középén haladó, az Egyes, biztosítja az első szektort, feladata a távolban feltűnő ellenség leküzdése. A kicsit hátrébb jobbra illetve balra haladó emberek, a Kettes és Hármas, feladata a szárnyak fedezése illetve a közelebbi folyosón valamint az ajtóknál felbukkanó ellenségek leküzdése. A hátul haladó Négyes a meglepetés elkerülése végett a csapat hátának biztosítását látja el.



12. ábra: Haladás keskeny folyosón szerpentin alakzatban

### Mozgás széles folyosón – mozgó T alakzat

A jobb (Egyes) és bal (Kettes) oldalon haladó ember fedezi a vele szemben, az ellentétes oldalon lévő ajtókat, a középén haladó (Hármas) a távolabb felbukkanó ellenséget küzd le, míg Négyes a hátrafelé figyel.



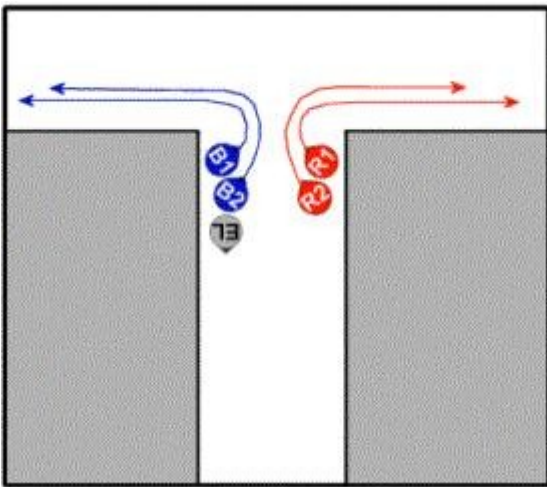
13. ábra: Haladás széles folyosón mozgó T alakzatban

## 9. TOVÁBBHALADÁS T-ELÁGAZÁSNÁL

### A T „szára felől”:

Első verzió:

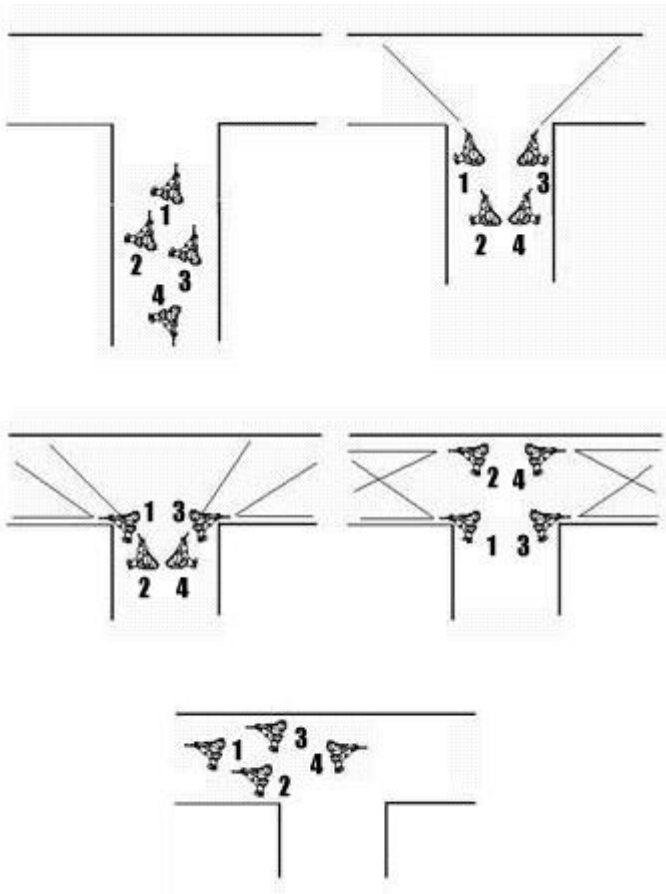
Ilyen helyzetben a folyosó egyik fala mellett haladó szakasz az elágazáshoz közeledve ketté oszlik. Ha a szakasz 5 emberből áll, akkor abból kettő átmegy a folyosó túloldalára. A kettéosztott szakasz mindkét fele önmagához képest a folyosó túloldala felőli sarkot fedezi, miközben megközelíti az elágazást. Ha elérte azt, az élen haladó katonák feladják korábbi fedező helyzetüket és támadó helyzetet vesznek fel. Egy előre megbeszélt jelre az élen haladó katonák a saroknál hurkolva befordulnak, őket a második emberek közvetlen közlelről, követik és a sarok befordulva zártan mellettük-mögöttük haladnak, így az egész alakzat egyszerre befordul a sarok két irányba fedezve. A parancsnok hátra marad, és hátrafelé fedez.



14. ábra: Továbbhaladás T elágazásnál, a T szára felőli megközelítés esetében

Második verzió:

Ha az osztag T elágazáson ér, szerpentin alakzatot vesz fel. Az elágazáshoz érve a csapat két darab két fős részre szakad. Az Egyes és Kettes a folyosó bal, a Hármas és Négyes a folyosó jobb oldalára csoportosul. Az Egyes és Hármas a sarok felé mozog, ügyelve a helyes technikára. Leguggolva, vagy lehasalva kinéznek, majd társaiknak jelt adva fedező helyzetbe kifordulnak a folyosón balra, illetve jobbra. Így fedezik a folyosó közeli szektorait. Ezzel egyidőben a Kettes és Négyes előre halad, majd ők is befordulnak balra, illetve jobbra és fedezik a folyosó távolabbi szektorait. Ha minden tiszta, a csapat visszaáll a megfelelő formációba és folytatja útját a meghatározott irányba.



15. ábra: Továbbhaladás T elágazásnál

### A „T” kalapja felől, E elágazás:

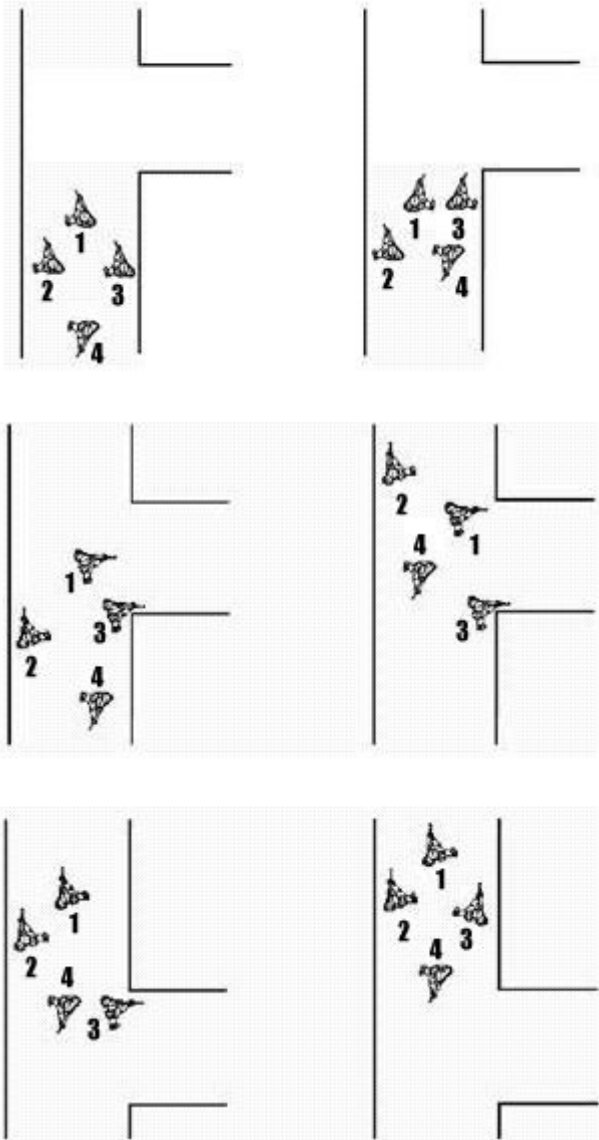
A szituáció olyan, mintha egy olyan folyosón kellene továbbhaladni, aminek a közepén egy nagyobb ajtónyílás van.

Első verzió:

Ekkor az Egyes (elől haladó) a saroknál kikémlél, és ha tangót lát, megszünteti a fenyegetést. Ha nem, akkor térdelő pozíciót vesz fel, és biztosítja a sarkot, amit épp most derített fel. A sorban a második ember átmegy a nyílt területen, és a túloldalon hagy elég helyet a csapat többi tagjának is. Ha a Kettes átmegy, a továbbiakban ő biztosítja az egyenes irányt. Ahogy az Egyes megadja a jelet a következő ember is átmegy, és a túloldalaról segít az Egyesnek biztosítani a nyílt terepet. A csapat egyesével átkel a nyílt terepen. Ha az Egyes is átjutott, felveszi a pozícióját a sor elején, és indul tovább az „őrjárat”.

Második verzió:

Ha az osztag T elágazásoz ér, szerpentin alakzatot vesz fel, majd két darab két fős részre szakad. A szélén lévő Hármas (vagy Kettes, az elágazásnak megfelelően) fejlődjön fel az elől lévő Egyes mellé. Majd a Hármas (vagy Kettes) a sarok felé mozog, és leguggolva, vagy lehasalva kinéz. Ha tiszta, jelt ad, mire az Egyes is kifordul mellé és fedezik a folyosó közeli és távoli szektorait. Ha tiszta, az Egyes átmozog a túoldalra, és onnan biztosítja a folyosót. Ezután a hátul maradt és folyamatosan előre illetve hátra fedező Kettes (vagy Hármas) és Négyes tartva a formációt előre halad. Ha az elágazást elhagyják, a Hármas (vagy Kettes) átmozog, majd az Egyes visszaáll a formációba. A Hármas befordul balra (illetve jobbra), fedezi a folyosó távolabbi szektorait, majd ő is visszaáll a formációba. Ha minden tiszta, a csapat folytatja útját a meghatározott irányba, a megfelelő formációban.



16. ábra: Továbbhaladás E elágazásnál