



## Die Allgemeine Grundausbildung (AGA)

Die AGA dient dem Erlernen, Auffrischen und Erweitern der eigenen Kenntnisse im Bereich der wichtigsten taktischen Grundlagen.

Sie ist insbesondere für neue Spieler, jedoch auch für "alte Hasen" gedacht.

Die AGA besteht aus zwei Teilen (siehe unten).

In Part 1 werden alle "Basics" vermittelt und ein Einblick in die Vielfalt von ArMA ermöglicht.

In Part 2 werden speziellere Kenntnisse vermittelt und die "Basics" vertieft.

### Für Jäger

Part 1 ist für alle Jäger **verpflichtend**, um zum Gefreiten befördert zu werden und an allen Missionen ohne zusätzliche Erlaubnis teilnehmen zu dürfen.

Part 2 ist freiwillig, muss jedoch, neben mindestens zwei Missionen, absolviert werden, um zum Obergreiften befördert zu werden.



Thunder

## **Part 1: Einfache Kenntnisse (Ohne Waffen)**

1. Sicherheit
  - a. Korrekte Rundumsicherung
  - b. „Erste Hilfe“
2. Ausrüstung
  - a. Umgang Karte, Kompass und Co.
  - b. Umgang Vector, Fernglas, MX und Nachtsicht
3. Feldwissen
  - a. Korrekte Meldungen / Feindmeldung
  - b. Funklehre
  - c. Formationen (Kolonne, Gestaffelte Kolonne, Reihe, Keil)
4. Fahrzeuge
  - a. Korrektes Auf-/Absitzen mit und ohne Sicherung
  - b. Konvoifahrt

## **Part 2: Fortgeschrittene Kenntnisse (Waffeneinsatz)**

1. Waffen
  - a. Gewehr
    - i. Umgang mit Waffe
    - ii. Schießtraining
  - b. Pistole
    - i. Umgang mit Waffe
    - ii. Schießtraining
  - c. Granaten
    - i. Umgang mit Granate
    - ii. Wurftraining
  - d. Einmalraketenwerfer
    - i. Umgang mit Raketenwerfern
    - ii. Schießtraining
  - e. Leichte Sprengstoffe
    - i. Umgang mit Sprengmitteln
    - ii. Training
2. Bewegung und Vorgehen
  - a. Stadt
  - b. Feld
  - c. Wald
  - d. Raupenartig
  - e. Überschlagend
3. Sicherung
  - a. Haus
  - b. Komplex
4. Besondere Fähigkeiten
  - a. Fastrope
  - b. Fallschirmsprung
    - i. HALO
    - ii. HAHO
    - iii. LALO
    - iv. LAHO



## Part 1: Die Punkte vertieft...

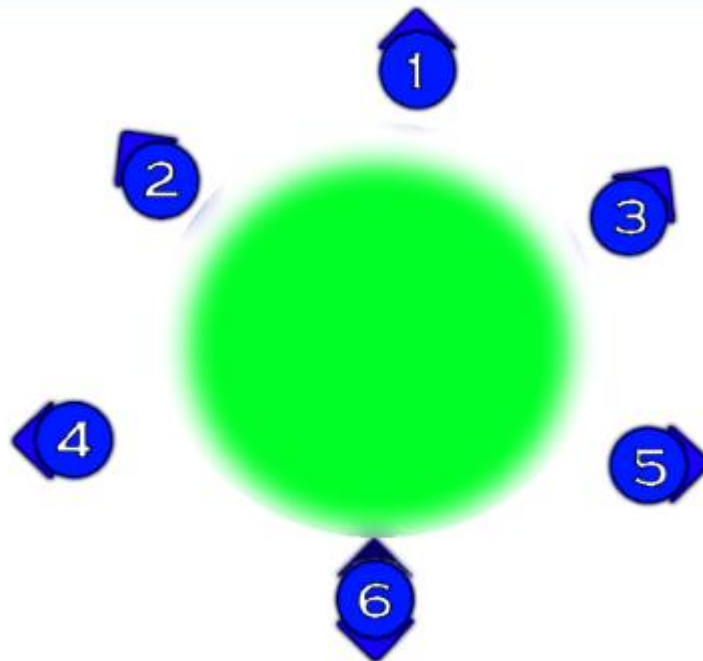
### 1. Sicherheit

#### a. Korrekte Rundumsicherung

Eine Rundumsicherung ist die am häufigsten genutzte Formation. Sie dient der totalen Absicherung der Einheit in alle Richtungen.

Jeder Halt in einem Konvoi, Marsch etc. ist damit verbunden.

Bei der Rundumsicherung geht es nicht darum, den perfekten Kreis zu stellen, sondern darum, dass alle Himmelsrichtungen durch die Soldaten abgedeckt werden, damit Gefahren rechtzeitig erkannt werden und sich in der Mitte ein sicherer Bereich bildet.



#### b. „Erste-Hilfe“

Bei der „Ersten-Hilfe“ geht es um eine schnelle Versorgung von Verwundeten durch jedermann.

Als erstes sollte man folgende Regeln beachten:

- *Keine Erstversorgung solange man nicht in Deckung ist*
- *Niemals zu einem Verwundeten rennen, ohne die Umgebung zu sichern*
- *Keine Medikamente verabreichen, wenn ein Sanitäter zur Verfügung steht*
- *Bei der Übergabe des Verwundeten immer mitteilen, was man alles gemacht hat*
- *Verwundete auf kurzer Strecke ziehen, auf langer tragen*



Unter ACE3 Advanced gibt es viele verschiedene Wunden und für das Feld nutzbare Sanitätsmaterialien:

- *Avulsion*
- *Ballistisches Trauma*
- *Schnittwunde*
- *Stichwunde*
- *Prellung*
- *Quetschung*
- *Kratzer*
- *Riss*
  
- *Bandage*
- *Mullbinde*
- *Elastische Bandage*
- *Verbandspäckchen*
- *Tourniquet*
- *Morphium*
- *Epinephrin*
- *Adenosin*
- *Kochsalzlösung*
- *Persönliches Verbandspäckchen*

Wir vermitteln hier nur die einfachen Grundlagen, womit jeder im Stande ist, einen Verletzten zu stabilisieren.

Dazu sollte man, wenn man jemanden verarzten will, folgendem Schema folgen:

- *Puls, Blutdruck und Ansprechbarkeit prüfen*
- *Wunden des Verletzten checken*
- *Blutung der Extremitäten vorübergehend mittels Tourniquet stoppen*
- *Wunden verarzten (Zuerst Kopf, dann Körper, dann Extremitäten)*
- *Tourniquets entfernen*
- *Status des Patienten prüfen, ggf. mit HLW anfangen*
- *Sanitäter hinzuziehen*

*Steht kein Sanitäter zur Verfügung*

- *Hat der Patient Schmerzen? Ja -> Morphinum verabreichen*
- *NUR wenn Puls vorhanden Epinephrin verabreichen, bis Puls normal (1-2 Stück im Normalfall)*
- *Nach Möglichkeit Kochsalz verabreichen (Meist nur Sanitäter)*
- *HLW dauerhaft fortführen*
- *Patient stabil, keine weiteren Möglichkeiten. Abwarten, ob Patient wach wird, sonst nur durch Defibrillator*



Thunder

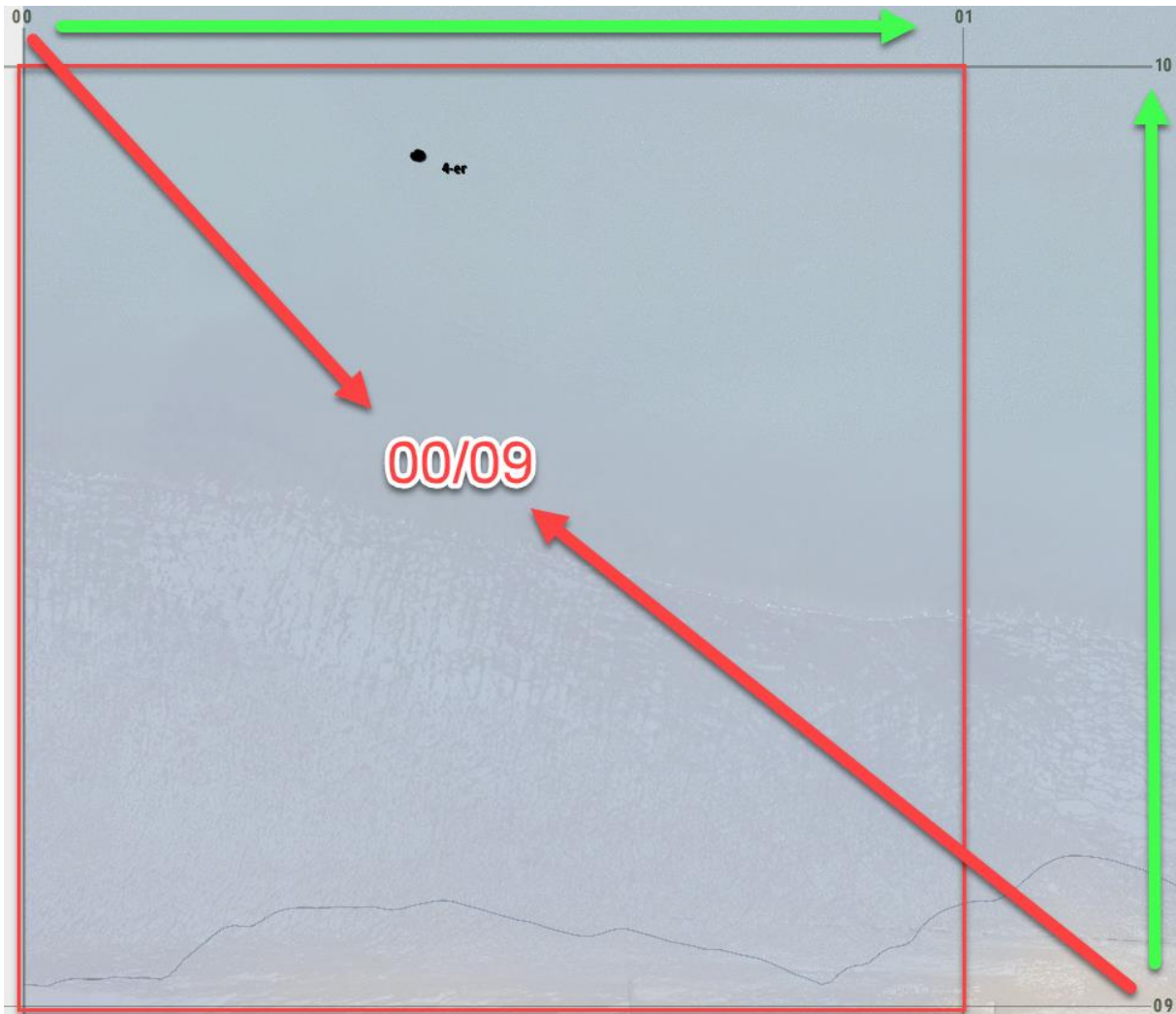
## 2. Ausrüstung

### a. Umgang Karte, Kompass und Co.

Der Beherrschung der Karte ist essentiell wichtig.  
Egal ob um seine Position weiterzugeben oder diese zu bestimmen.

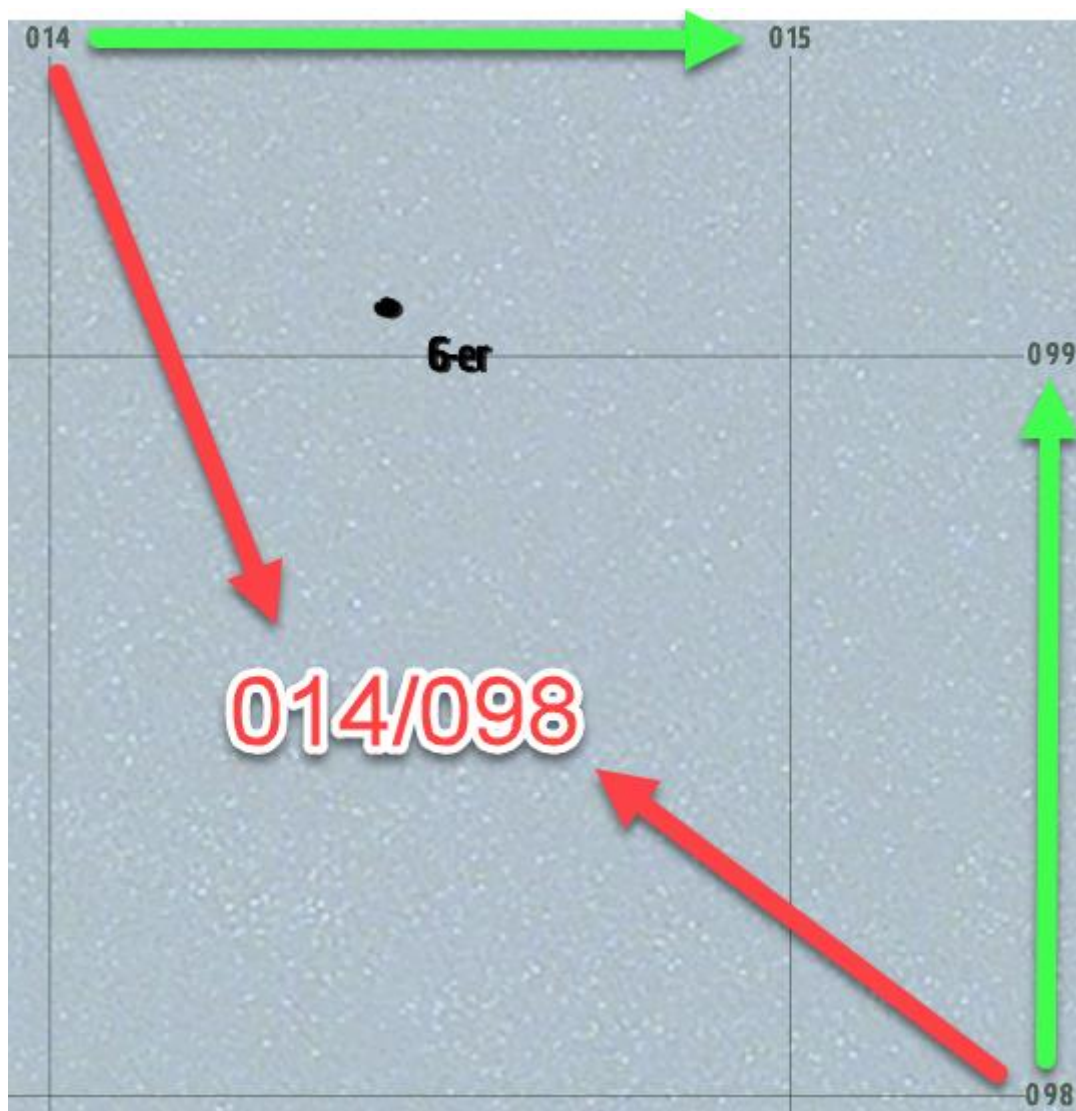
Dazu sollte man zuerst die Koordinatensysteme beherrschen.  
Es gibt insgesamt vier Stück.  
Koordinatengitter sind in eine X- und eine Y-Achse unterteilt.  
Die X-Achse läuft von links nach rechts und die Y-Achse von unten nach oben.  
Daher sucht man sich immer die Koordinaten von der linken und unteren Linie heraus, um ein Gitter zu bestimmen.

- Das 4-er System  
*Besteht aus zwei X- und zwei Y-Koordinaten.*  
*Dies stellt in ArmA IMMER ein 1x1 km Quadrat dar.*



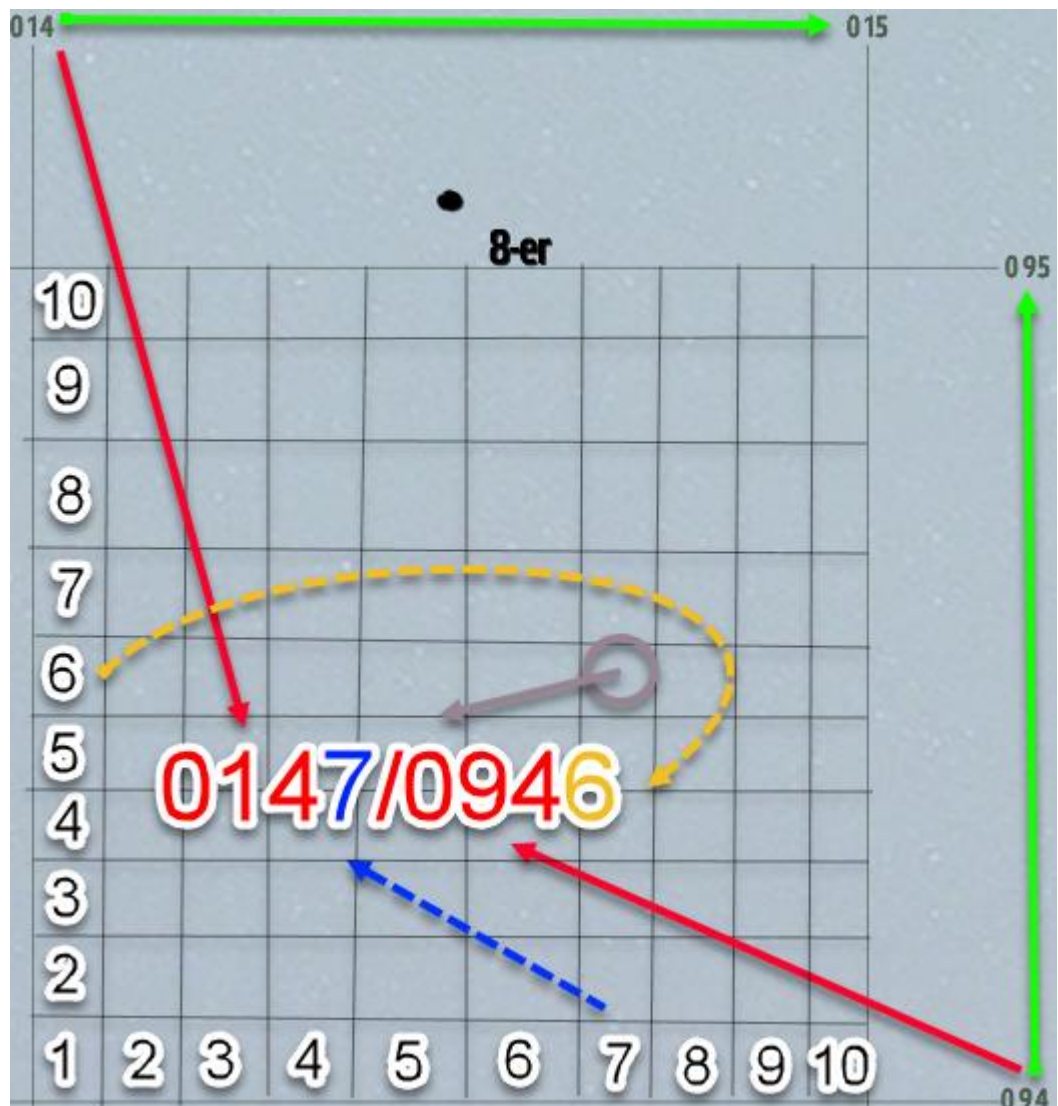


- Das 6-er System  
Besteht aus drei X- und drei Y-Koordinaten.  
Dies stellt in ArmA IMMER ein 100x100 m Quadrat dar.  
Es ist das am häufigsten genutzte System



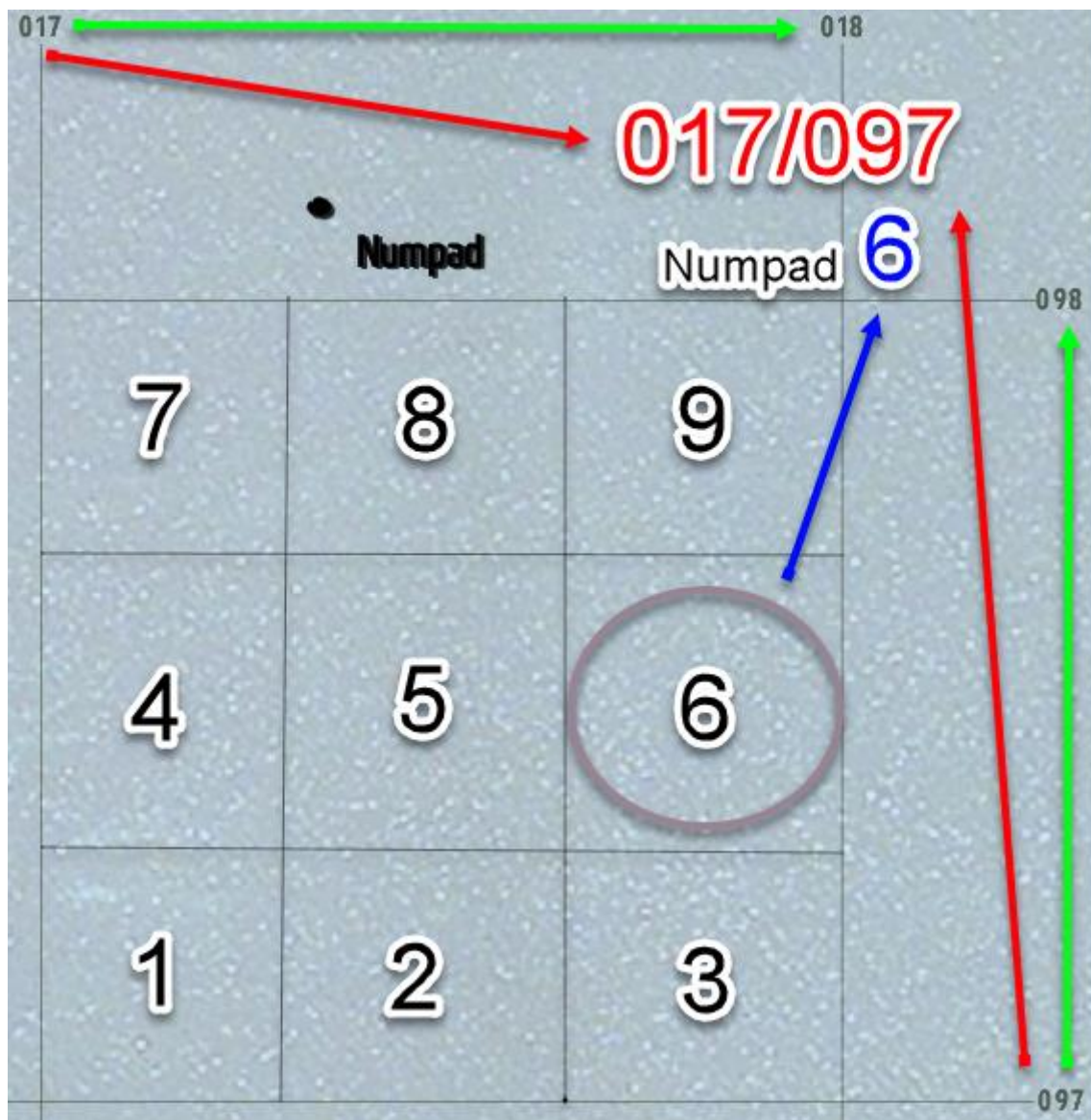


- Das 8-er System  
Besteht aus jeweils vier Koordinaten.  
Es stellt in ArmA IMMER ein 10x10 m Quadrat dar.  
Es ist das am seltensten genutzte System.  
Um im 8-er System zu arbeiten, muss man sich neun weitere Linien denken, da es keine kleineren Quadrate als 100x100 m in ArmA gibt.





- Das Numpad-System  
Besteht aus dem 4-/6-er System und einem dazu gedachten Numpad  
Es unterteilt das Feld in jeweils 33% Anteile.





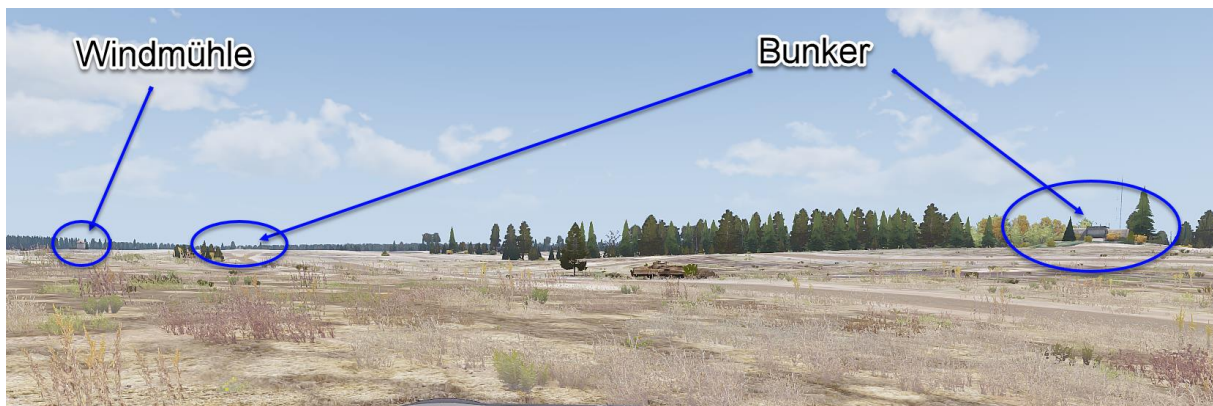


Neben den Koordinatensystemen sollte man auch wissen, wie man seine Position bestimmt.

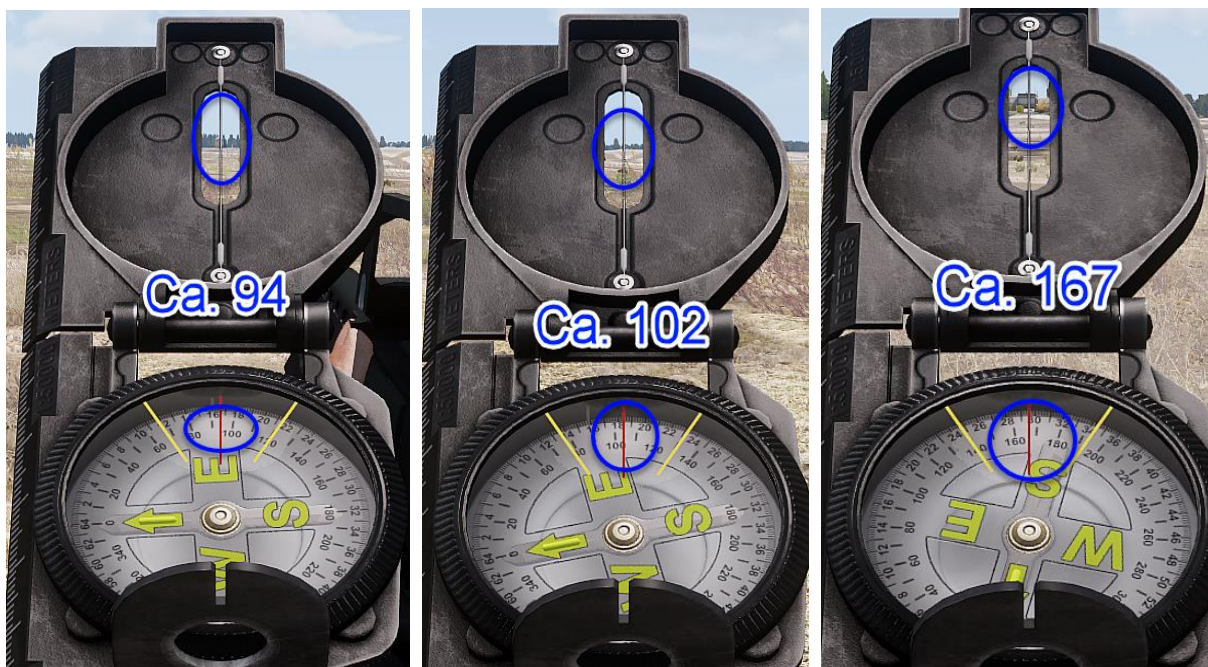
Dazu benötigt man einen Kompass und ein Kartenwerkzeug.

**WICHTIG:** Während der Bestimmung nicht von der Stelle bewegen!!!

*Als erstes sucht man sich mindestens zwei, besser sind drei, markante Punkte, die man auf der Karte wiedererkennen kann.*



*Dann sucht man sich die Punkte heraus und guckt auf dem Kompass nach der Gradzahl zu diesen.*



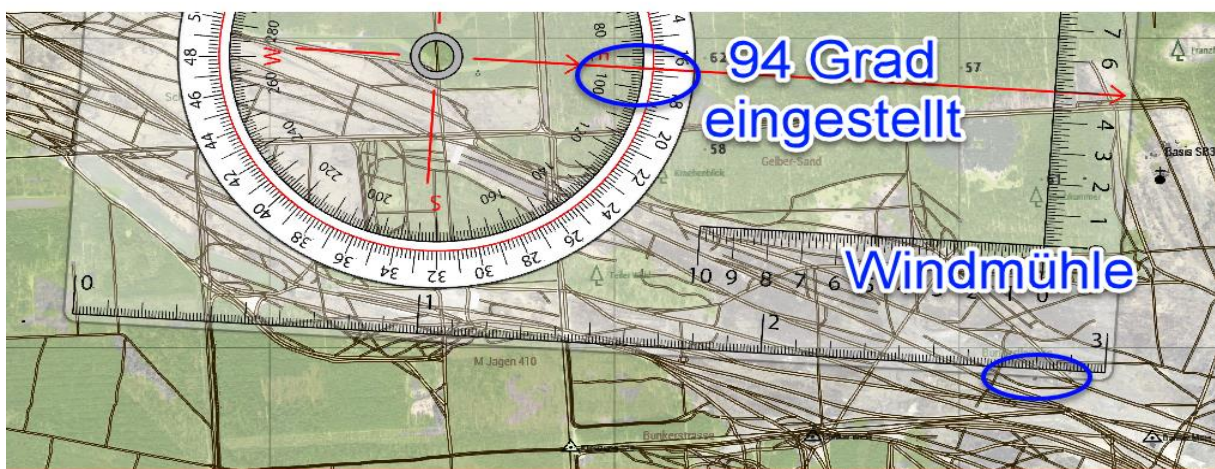


*Nun geht man auf die Karte und sucht sich die markanten Punkte.*

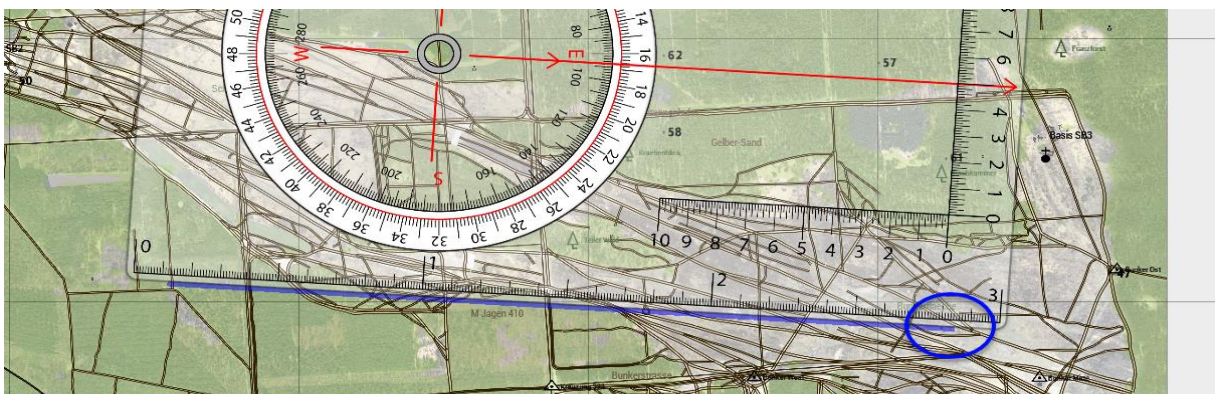


*Anschließend öffnet man das Kartenwerkzeug und richtet es nach der gemessenen Gradzahl zum ersten Punkt aus.*

*Als nächstes legt man das Kartenwerkzeug mit der Kante am Punkt an, sodass es in die Richtung in die Karte ragt, aus der man auf den Punkt guckt.*



*Ist dies erledigt, zieht man am Lineal des Kartenwerkzeugs eine Linie vom Anfang bis Ende.*

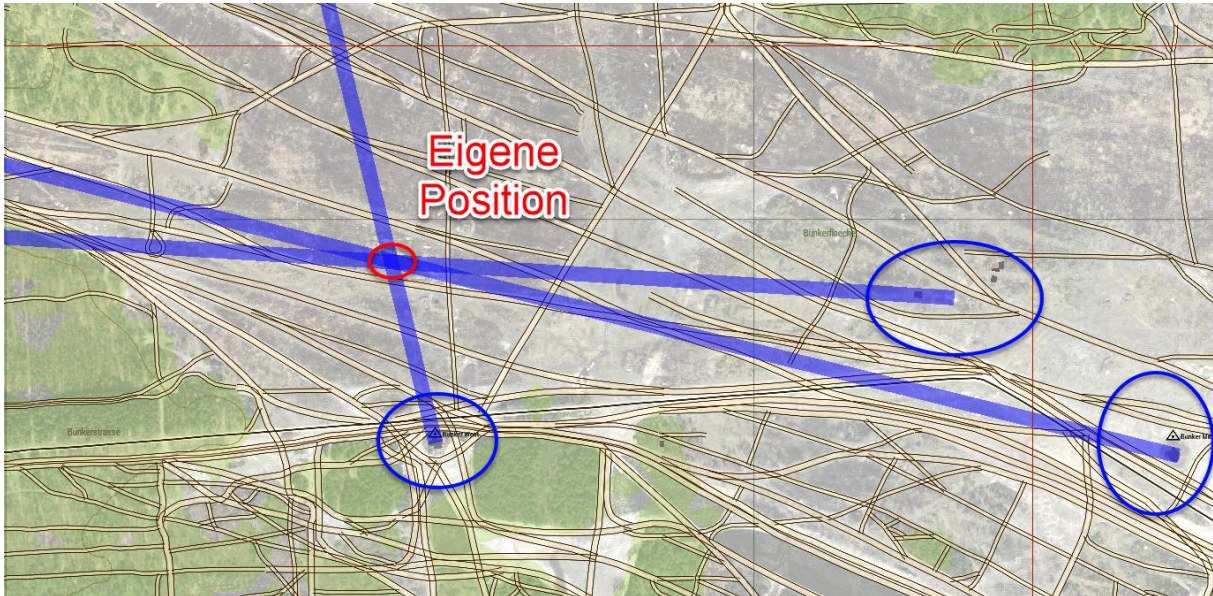




*Dieses Prozedere wiederholt man nun an den anderen zwei Punkten...*

*Es ergeben sich Schnittpunkte.*

*An diesen Schnittpunkten befindet sich die eigene Position.*



b. Umgang Vector, Fernglas, MX und Nachtsicht

Diese Geräte sind selbsterklärend

3. Feldwissen

a. Korrekte Meldungen / Feindmeldung

Feindmeldungen sind enorm wichtig und sollten immer klar und verständlich sein.

Daher gibt es folgende Eselsbrücke, mit der jeder arbeiten sollte, um Verzögerungen zu vermeiden.

*Description*  
*Direction*  
*Distance*

*oder*

*Beschreibung*  
*Richtung*  
*Distanz*



b. Funklehre

Funkgeräte sind meistens nicht wegzudenken.

Daher ist es wichtig, dass jeder weiß, wie er sich im Umgang mit diesen verhalten sollte.

Um eine einwandfreie Kommunikation zwischen Führung, Teamleadern und Teams zu garantieren, benötigt man Funkdisziplin.

*Dies bedeutet:*

- *Kurze und prägnante Sätze*
- *Wer den Funk begonnen hat, beendet ihn auch wieder*
- *Nicht funken, wenn Funkverkehr stattfindet*
- *Gespräch erst nach Antwort beginnen*
- *Nicht mehrfach anfunken, wenn man warten soll*
- **DENKEN, DRÜCKEN, SPRECHEN**

*Zur Vereinfachung gibt es Abkürzungen:*

- *Status*
  1. *Grün = Alles gut*
  2. *Gelb = Angeschlagen*
  3. *Rot = Nicht einsatzfähig*
- *Mike = Minute*
- *Sierra = Sekunde*

*Beispiel für einen Funk:*

*Bravo: „Alpha hier Bravo, kommen!“*

*Alpha: „Alpha hört!“*

*Bravo: „Hier Bravo, **Info!**“*

*Alpha: „Hier Alpha, so verstanden, **Info wiederholen**, kommen.“*

*Bravo: „Hier Bravo, so korrekt, Ende!“*



Zur Funkdisziplin gehört auch ein Funkcheck am Anfang einer Mission.

*Dieser sollte so aussehen:*

*„Funkcheck! [Eigene Nummer im Team], [Kanal], kommen!“*

*„Funkcheck bestätigt, Funkcheck! ...“*

*Der Funkcheck geht i.d.R. solange, bis das ganze Team einmal durch ist.*

## b. Formationen

Formationen haben eine große Bedeutung im Militär und helfen beim taktischen Vorgehen.

Bei einem Einsatz bekommen alle Soldaten aus einem Team eine eigene Nummer zugewiesen.

Diese Nummer zeigt an, an welcher Stelle der Soldat in einer Formation zu laufen hat.

*Bei Formationen gibt es wichtige Verhaltensregeln:*

- *Immer die angesagte Formation einnehmen*
- *Nie ohne Anordnung stehen bleiben*
- *Sicherung beachten*
- *Gleiche Geschwindigkeit wie der Rest des Teams gehen*

*Es gibt drei mögliche Gangarten:*

- *Marsch (Normal Laufen)*
- *Marsch Marsch (Joggen)*
- *Sprung (Sprint)*

*Und verschiedene Variationen:*

- *Waffe im Anschlag*
- *Kampfmodus*
- *Geduckt*
- *Liegend*



Bei Formationen ist es außerdem so, dass immer gemeldet wird, wenn man losgeht.

*Beispiel:*

*Teamlead: „Marsch Richtung 180“*

*1: „1 geht!“*

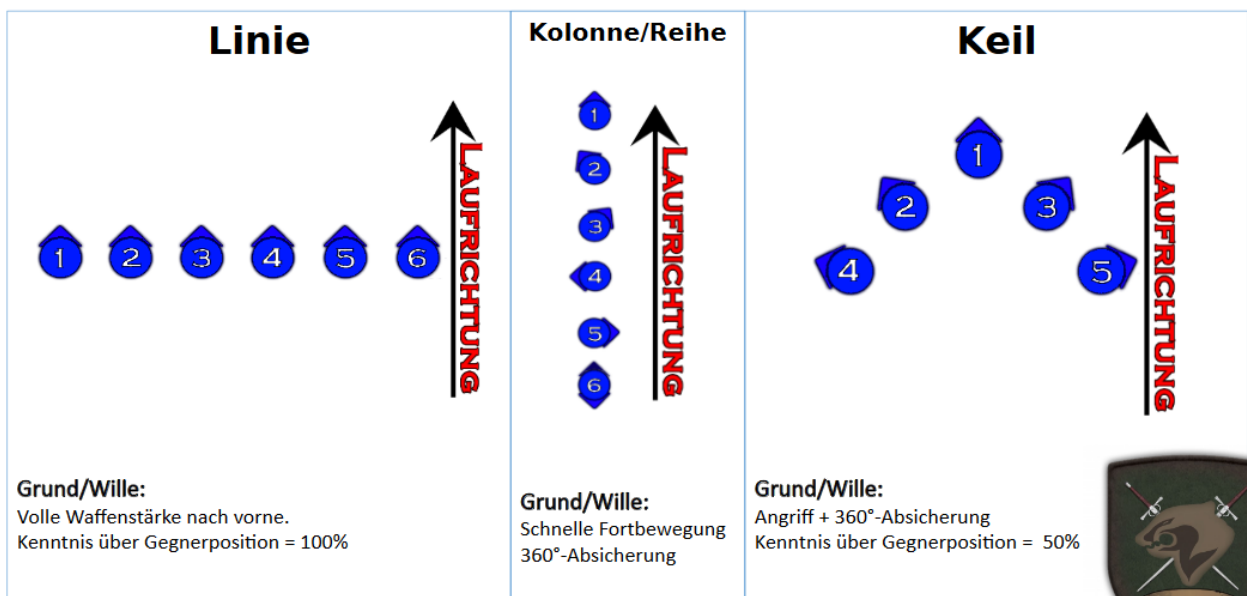
*2: „2 geht!“*

*3: usw.*

*8 (letzter Mann): „8 geht, Gruppe geht!“*

Im Folgenden sind die wichtigsten Formationen aufgeführt:

## Formationen: Standard





## Formationen: erweiterte

### Staffel

(-rechts/-links)

Hier „Staffel-rechts“

**Grund/Wille:**  
 Volle Feuerkraft auf Feindesseite, z.B. Flankenmanöver  
 Kenntnis über Gegnerposition = 75%

### Schützenreihe

Gestaffelte Kolonne

**Grund/Wille:**  
 Abgesicherter Bereich in der Mitte (grün),  
 z.B. Fahrzeug, VIP  
 Aus Kolonne leicht zu bilden; 360°-Sicherung



## Formationen: Speziell BW

### Schützen-Rudel

Das **Schützenrudel** kann sowohl als stehende, als auch als laufende Formation verwendet werden.  
 Im stehenden Zustand gehen die vorderen Schützen in die Hocke.  
 Im laufenden Zustand ist die Blickrichtung die Laufrichtung.

Es entsteht eine massive Feuerwand!





#### 4. Fahrzeuge

##### a. Korrektes Auf-/Absitzen mit und ohne Sicherung

Es gibt zwei Arten des Auf-/Absitzens:

- Im sicheren Bereich
- Im Feld

Im sicheren Bereich gibt es wenig zu beachten,

- *Aufsitzen auf Luftfahrzeuge immer in Kolonne und nacheinander*
- *Meldung über Funk, wenn aufgesessen*

im Feld hingegen existieren ein paar mehr Regeln:

- *Immer eine Rundumsicherung um das Fahrzeug aufstellen*
- *Bei KFZ darauf achten, nicht vor oder hinter dem Fahrzeug zu stehen, sollte es losfahren*
- *Erst nach Befehl des Teamleads und nacheinander aufsitzen. Sprich: Warten, bis sich die vorherige Person mit seiner Zahl im Funk als aufgesessen gemeldet hat und man an der Reihe ist*
- *Bei Helikoptern und Flugzeugen gleich verfahren*

##### b. Konvoifahrt

Im Konvoi, wechselt man während der Fahrt, vom Funknamen zur Nummer, der jeweiligen Position



Beispiel:

- ∅ 1 fährt! 2 fährt, ...! 3 fährt, Konvoi fährt!
- ∅ 1 rechts ab! 2 rechts ab, ...! 3 rechts ab, Konvoi rechts ab!
- ∅ 1 hält! 2 hält, ...! 3 hält, Konvoi steht!

Erklärung:

Jedes Fahrzeug meldet sich (mit Nummer), beim losfahren, abbiegen und halten.

Dies wird nach der Reihenfolge der Nummern gemacht.

Das letzte Fahrzeug gibt zudem an, dass der Konvoi den Befehl durchgeführt hat.

Warum?

Hiermit wird der Zusammenhalt sicher gestellt, d.h. keine zu großen Abstände, keine „Falsch-Abbieger“, usw.





## Part 2: Die Punkte vertieft...

### 1. Waffen

Waffen sind das wichtigste Einsatzmittel in ArmA.

Jedoch gibt es im Umgang mit ihnen einige Regeln, welche jedem bekannt sein sollten.

*Diese sind:*

- *Waffen sind in **SICHEREN ZONEN** immer **GESICHERT***
- *Es wird niemals ein anderer Soldat mit dem Lauf der Waffe bestritten (Auf andere gezielt)*
- *Es wird nur geschossen, wenn es nötig ist*
- *Waffen sind im **Feld** immer **GELADEN***
- *Waffen sind niemals abzulegen*
- *Feindwaffen dürfen nur nach Absprache aufgenommen werden*
- *Man bekämpft nur erkannten Feind*
- ***Granaten** werden immer **ANGESAGT**: „Granate raus!“*

### 2. Bewegung und Vorgehen

Zum sicheren Vorankommen sind neben den Formationen einige Grundlagen enorm wichtig.

Deshalb ist es notwendig, dass alle Teammitglieder wissen, wie sie sich in bestimmten Terrain zu verhalten haben.

Es gibt fünf verschiedene Vorgehensweisen.

#### a. Stadt

Das Vorgehen in der Stadt ist sehr schnell und funktioniert nur, wenn jeder seine Rolle kennt.

Beim Vorgehen in der Stadt muss jeder voll dabei sein, sonst kommt es zu Komplikationen.

Eine Einheit soll in einer Stadt den rechten Straßenzug sichern, die Häuser werden dabei nicht geprüft.

*Als erstes sammelt sich die Einheit und beginnt dann geschlossen mit dem Vorgehen.*



*Analog ist dies ggf. linksseits oder auf beiden Straßenseiten anzuwenden.*

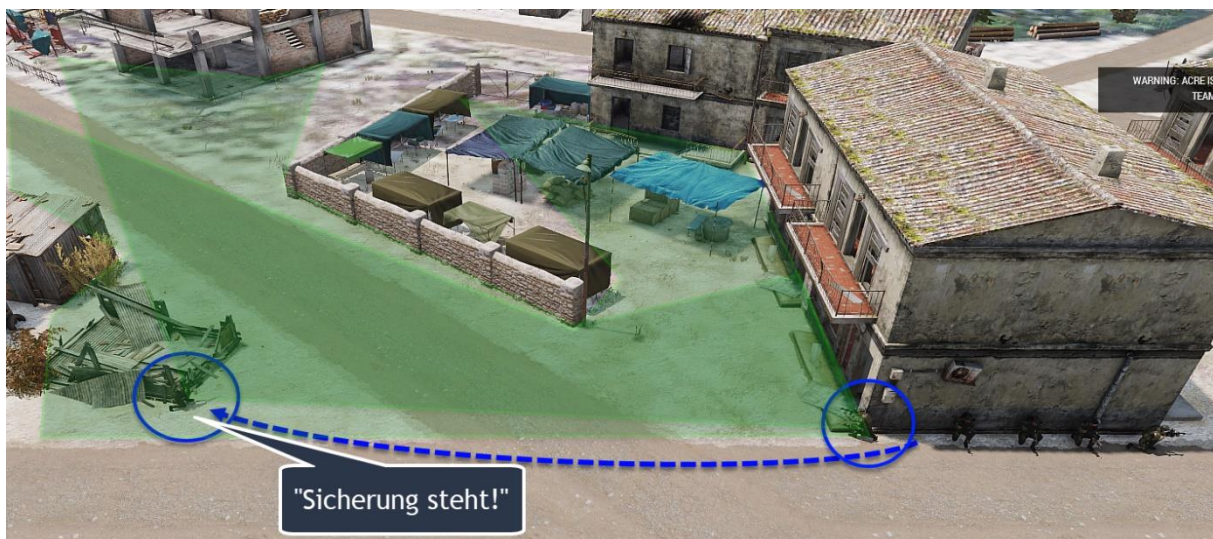


*Die Einheit rückt solange vor, bis sie zu einer Lücke, Freifläche o.ä. kommt.*

*An einer solchen wird gehalten und der vorderste Mann stellt eine Sicherung.*



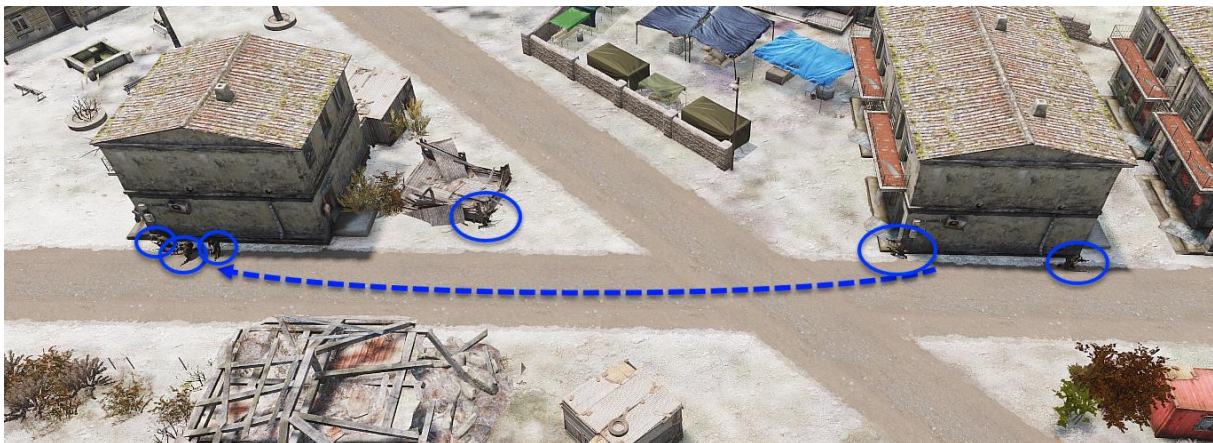
*Anschließend springt der zweite Mann unter Deckung der anderen auf die gegenüberliegende Seite und baut dort ebenfalls eine Sicherung zur Freifläche auf.*



*Nun entsteht ein großräumig gesicherter Bereich zur vermuteten Feindrichtung, sodass ein Sprung der anderen nahezu gefahrlos ist. Nachdem die Meldung des zweiten Mannes kommt, springen alle anderen auf die gegenüberliegende Seite.*

**WICHTIG** dabei ist:

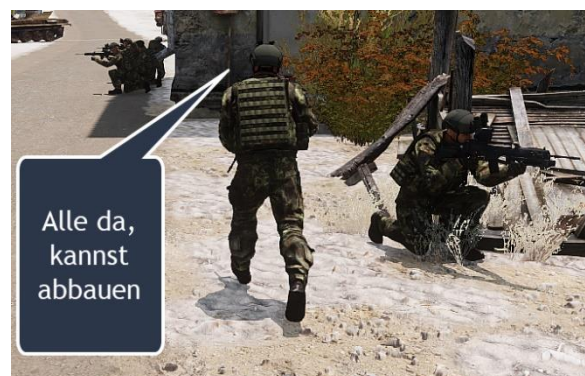
*Wer zuerst ankommt, muss daran denken, dass alle anderen hinter ihm Platz finden müssen, deshalb sollte er viel Platz lassen.*



*Wenn der letzte Mann springt, teilt er dies dem sichernden mit.*



*Anschließend baut der erste sichernde ab und teilt dem letzten sichernden mit, dass alle da sind.*





*Der letzte Sichernde begibt sich danach zurück zur Einheit und gliedert sich hinten ein.*



*Die Einheit ist nun wieder vollzählig und das Vorgehen beginnt in der neuen Reihenfolge von vorne.*



#### b. Feld

Das Vorgehen auf dem offenen Feld ist stets schlecht und wird meistens versucht zu vermeiden.

Jedoch ist dies nicht immer möglich.

Um dennoch bestmöglich durchzukommen, müssen einige Dinge beachtet werden:

- **Felder** sollten durch einen **Sprung** überquert werden
- **Felder** sollten nur mit einer **Sicherung** im Hintergrund überquert werden
- Wenn man beschossen wird, sollte man **nicht stehen bleiben**. Dafür gibt es eine **Sicherung**.
- **Niemals** unter Beschuss **umkehren**, um einen Gefallenen zu retten



### c. Wald

„Der Wald ist tückisch und doch guter Schutz zugleich“  
– Zitat Thunder, 08.08.2018

Um im Wald keine Probleme zu bekommen, gilt es auch hier, gewisse Regeln zu beachten:

- *Immer den Vordermann im Auge behalten, um nicht vom Weg abzukommen*
- *Stets die **Laufrichtung prüfen**, im Wald ändert man diese ohne es zu bemerken*
- *Bei Feindkontakt große Bäume als Deckung suchen und **Feuer gezielt erwidern**. „Herumgespraye“ könnte zu schneller Munitionsknappheit oder Blue-on-Blue führen.*
- ***Umgebung beobachten!** Im Wald sind die Gegner meist näher als man denkt*
- *Wenn man sich verlaufen hat oder verloren gegangen ist, Positionsbestimmung durchführen und Treffpunkt mit Führung absprechen*

Neben den Basic-Vorgehen gibt es noch spezielle Methoden, die man verwendet, um sich seinem Ziel anzunähern oder den Feind zu werfen.

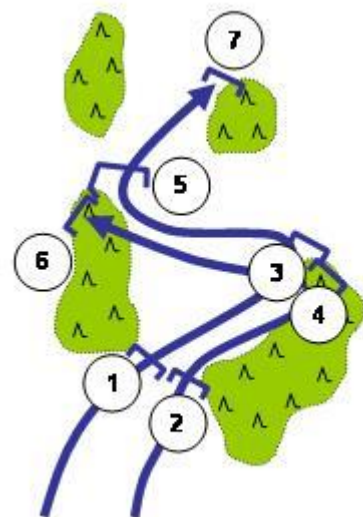
### d. Raupenartiges Vorgehen

*Beim raupenartigen Vorgehen rückt ein Teil der Kräfte unter Sicherung zu einem Punkt vor und baut dort eine Sicherung auf.*

*Anschließend rückt der sichernde Teil nach und übernimmt die Sicherung an der Position des ersten Truppenteils.*

*Steht die Sicherung, rückt der erste Teil erneut vor usw.*

*Vorrückendes Team und Sicherungsposten sind hier **IMMER** die gleichen.*





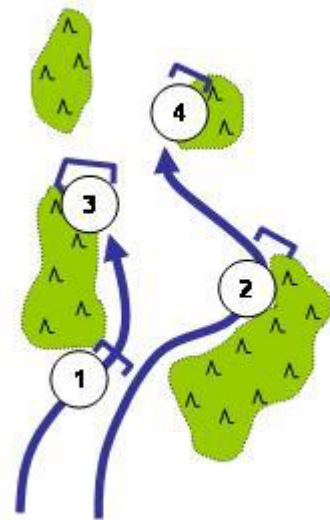
### e. Überschlagendes Vorgehen

*Ähnlich wie beim raupenartigen Vorgehen rückt hier zuerst ein Teil der Kräfte auf eine Position vor und baut eine Sicherung auf.*

*Steht diese, rückt der nächste Teil nach und überspringt den Sicherungspunkt der ersten Kräfte, um weiter vorne eine neue Position einzunehmen.*

*Nachdem der zweite Teil seine neue Position gesichert hat, rückt der erste Teil nach und das Vorgehen wiederholt sich.*

*Sicherungsposten und vorrückendes Team WECHSELN hier STÄNDIG.*



### 3. Sicherung

#### a. Haus

Häufig kommt es vor, dass man Gebäude sichern muss und dabei jemand verletzt wird.

Um dieses Risiko zu minimieren, gibt es ein paar einfache Modelle.

Das X- und Y-Modell.

Diese Modelle befassen sich mit dem Betreten von Räumen und wie man dabei vorgehen sollte.

Vorher jedoch ein paar Regeln:

- *Niemals an Räumen vorbeilaufen, die noch nicht gesichert wurden*
- *Stets mit den anderen kommunizieren*
- *Niemals „Ich gehe rein“ oder „1,2,3, los“ benutzen, um den Raum zu betreten, sondern lediglich „ICH!“*



### X-Modell

*Dieses Modell beruht darauf, dass man sich der Tür von zwei Seiten nähern kann.*

*In diesem Fall sind die Einheiten von zwei Seiten gekommen und haben sich positioniert.*

*Es agieren nur die beiden Einheiten direkt an der Tür, der Rest betritt den Raum erst nach der Sicherung.*



*Derjenige, der die Türklinke auf seiner Seite hat, öffnet die Tür in Absprache.*



*Nachdem die Tür offen ist, wird der Raum „gescannt“, indem sich erst der eine, dann der andere so bewegt, dass er den Raum einsehen kann.*

*Sehen beide auf den ersten Blick nichts, ruft derjenige, der die Tür geöffnet hat „ICH!“ und betritt den Raum in Richtung der geöffneten Tür.*

*Sein Partner folgt sofort in die andere Richtung.*





### Y-Modell

*Dieses Modell beruht darauf, dass man sich nur von einer Seite annähert. Es ist die bessere Variante, da hier keine Kreuzfeuerproblematik entstehen kann.*



*Der Ablauf ist ab da der selbe, jedoch mit der Ausnahme, dass nur der Öffnende in den Raum guckt, bevor betreten wird.  
Siehe X-Modell*

### Im Raum

*Im Raum entwickeln sich beide in ihre Richtung, schwenken den Raum mit ihren Waffen ab, um diesen zu sichern und bleiben dann jeweils stehen. Anschließend wird der Raum als sicher gemeldet.*







*Danach oder auch währenddessen können die anderen bereits nachrücken.*

***WICHTIG: NIEMALS in der Tür stehen bleiben!!!***



#### b. Komplex

Bei Komplexen gibt es keine feste Reihenfolge, man sollte jedoch folgendes beachten:

- *Durchsuchungsrichtung vorher absprechen*
- *Von außen nach Innen durchsuchen (Erst an der Außenwand alle Gebäude checken, dann in den inneren Bereich bewegen)*
- *Darauf achten, dass sich - sollte man mit mehreren Teams durchsuchen - die Teams nicht im Kreuzfeuer befinden können*

#### 4. Besondere Fähigkeiten

##### a. Fastrope

Fastroping ist relativ einfach.

An geeigneten Helikoptern kann der Pilot an Seil abwerfen, an dem man sich abseilen kann.

*Wichtig hierbei:*

- *Es wird nacheinander abgeseilt (Von Führung angesagt)*
- *Wer unten ist, baut eine Rundumsicherung auf*
- *Verwundete werden erst nach Abzug des Helikopters gesichert*



b. Fallschirmsprung

*Beim Fallschirmsprung muss man darauf achten, dass man einen Höhenmesser dabei hat.*

*Es gelten die Regeln bzgl. des Aufsitzens auf Fahrzeuge, mit der Besonderheit, dass vor dem geordneten Aufsitzen von der Führung oder einem Crew-Mitglied des Flugzeugs geprüft wird, ob jeder einen Fallschirm auf dem Rücken hat.*

*Gesprungen wird nach Ansage der Führung.  
Entweder alle auf einmal oder nacheinander mit Nummernansage.*

*Wann man den Fallschirm öffnet, hängt von der Sprungart ab.*

**WICHTIG: Der Höhenmesser zeigt N.N. an, nicht die Terrainhöhe!!!**

Sprungarten:

- HALO (High Altitude Low Open)  
*Standardsprung: Ca. 5000 m Flughöhe und Öffnen auf 200 m*
- HAHO (High Altitude High Open)  
*Ca. 5000 m Flughöhe, Öffnen bei 3000+ m.  
Wird benutzt, um weite Strecken zurückzulegen*
- LALO (Low Altitude Low Open)  
*Ca. 500 – 1000 m Flughöhe, Öffnen auf ca. 200 m*
- LAHO (Low Altitude High Open)  
*Ca. 500 – 1000 m Flughöhe, Öffnen auf 500+ m*