

Funkfibel

Richtiges Funken bei Airsoft-Events und Spielen

Kurzer Leitfaden für die wichtigsten Regeln beim Teamfunk.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Einleitung	3
Grundsätzliche Regelungen für den Funkbetrieb	4
Rufnamen	5
Durchführen des Sprechbetriebes	6
Grundregeln für einen Gesprächsaufbau:	6
Wichtige Meldungen:	6
Meldungen wurden nicht richtig verstanden:	6
Buchstabieren:	7
Länge der Funksprüche:	7
Sammelrufe:	7
Frage:	8
Gesprächsende:	8
Blindes Absetzen:	8
Buchstabiertabelle	9
Quellennachweis	10
Impressum	10
Notizen	11

Einleitung

Bei einem Airsoft-Event oder bei größeren Spielen ist das Funkgerät eines der wichtigsten taktischen Ausrüstungsgegenstände die man so mit sich herumträgt. Natürlich kann man sich auch mit Handzeichen oder lauten Zurufen verständigen, aber das geht nur wenn man sich in Sicht- bzw. Hörweite befindet.

Mittlerweile haben sich die PMR-Funkgeräte beim Airsoft durchgesetzt. PMR steht für Privat Mobile Radio und bedeutet nichts anderes als „Jedermannfunk“. Dem PMR wurde der Frequenzbereich 446,000 – 446,100 zugewiesen und teilt sich in insgesamt 8 Kanäle auf. Deswegen wird dieses Frequenzband auch als PMR-446 bezeichnet.

Der Vorteil beim PMR-Funk ist neben der sehr guten Sprachübertragung auch das Funkgerät. Es gibt Geräte in einer sehr kompakten Bauform, bis hin zu Geräten die üblicherweise im Betriebsfunk eingesetzt werden und dementsprechend robust und sogar Wasserdicht gebaut sind. Für jeden Geschmack und Geldbeutel ist etwas auf dem Markt zu haben.

Beim PRM-Funk kann jeder mit einem PMR-Funkgerät auf den jeweiligen Kanälen mithören.

Damit es nicht zu Missverständnissen und sogenannten Querverkehr kommt, wo einfach alle drauf losquatschen, gibt es die sog. Funkdisziplin oder Funkregeln.

Diese Regeln, die hier in dieser Funkfibel zu finden sind, stellen keine verbindlichen Regeln dar, sondern sind mehr als eine Art Richtlinie zu sehen um das gemeinsame Funken auf Events oder Airsoft-Spielen zu vereinfachen und den Funkverkehr auf das notwendige zu reduzieren.

Es ist nur darauf zu achten das die Frequenzzuteilung PMR-446 nur bis zum 31.Dezember 2013 befristet ist. Danach ist dieses Frequenzband für „technische Anwendungen“ reserviert.

Bei einem großen Airsoft-Event, wo mehrere Einheiten sich gleichzeitig auf dem Spielfeld aufhalten, ist die Gefahr immer recht hoch das sich ein gegnerischer Spieler auf den selbst genutzten Kanal schaltet um mitzuhören. Das ist normalerweise nicht verboten, aber schon recht unfair. Aus diesem Grund sollte sich jedes Team ein eigenes „Play-Book“ erstellen und sich eigene Codes und Abkürzungen für bestimmte Situationen einfallen lassen. Natürlich darf man dann diese Codes nicht weitergeben, ansonsten wäre das ganze ja sinnlos, oder?

In einigen europäischen Ländern kann es mit PMR-Geräten zu Problemen kommen. Informiert Euch rechtzeitig ob Ihr Eure Geräte mit ins Ausland nehmen und dort auch in Betrieb nehmen dürft.

Grundsätzliche Regelungen für den Funkbetrieb

Beim Funkbetrieb gibt es ein paar grundsätzliche Regelungen die eingehalten werden sollten:

- Die Funkdisziplin ist einzuhalten
- Zum Sprechen, wird die Sprechtaete gedrückt - zum Empfangen (hören) die Taste wieder losgelassen
- Vor dem Senden überprüfen ob der Kanal belegt ist (evtl. Funksprüche anderer auf diesem Kanal oder evtl. optische Anzeigen auf dem Funkgerät beachten)
- Höflichkeitsformeln sind zu unterlassen (kein „Bitte“ und „Danke“)
- deutlich und langsam sprechen
- nicht zu laut sprechen (Funksprüche werden sonst undeutlich und verzerrt wiedergegeben)
- nicht gebräuchliche Abkürzungen sind zu vermeiden
- Zahlen sind unverwechselbar auszusprechen (z.B. für die Zahl „zwei“ wird „zwo“ ausgesprochen)
- Teilnehmer werden immer mit „Sie“ angeredet
- Keine Namen (außer „Funkrufnamen“ und „Nicknamen“) oder andere persönliche Informationen über Funk weitergeben.
- Schwer verständliche Wörter sind möglichst zu buchstabieren
- bei lauten Geräuschen, Mikrofon mit der Hand versuchen etwas abzuschirmen, ansonsten den Standort wechseln (wenn möglich)
- Bei Gewitter ist der Funkbetrieb aus Sicherheitsgründen abzuberehen!
- Derjenige der ein Gespräch aufbaut, beendet es auch wieder.
- Fasse Dich kurz!

Rufnamen

Jedes Team bzw. Spieler sollte einen eigenen Funknamen besitzen um ihn eindeutig identifizieren zu können. Am einfachsten ist es den Nicknamen auch als Funknamen zu verwenden. Da einige PMR-Geräte auch auf einer 2-Meter Frequenz laufen sind einige Funknamen generell tabu!

Folgende Funknamen dürfen nicht verwendet werden um Missverständnisse vorzubeugen:

Florentine / Florian	= wird von der Feuerwehr verwendet
Kater	= wird vom Katastrophenschutz verwendet
Heros	= wird vom THW verwendet
Samuel / Sama	= wird vom ASB verwendet
Äskulap / Rot Kreuz	= wird vom DRK verwendet
Jonas / Akkon	= wird von der JUH verwendet
Malta / Johannes	= wird von dem MHD verwendet
Adler / Pelikan	= wird von der DLRG verwendet

Es ist auch zu beachten das einige Firmen ebenfalls auf derselben 2-Meter Frequenz funken wie Ihr. Achtet vor Spielbeginn auf evtl. Funksprüche fremder Benutzer oder Firmen.

Leider gab es in der Vergangenheit öfters Ärger mit div. Werkschutzfirmen, nur weil man auf einem benachbarten Gelände Airsoft gespielt und die gleichen Frequenzen verwendet hatte wie die vom Werkschutz.

Da es auch eine Menge an offiziellen Bezeichnungen und Kennzahlen für Fahrzeuge gibt, diese aber so gut wie nie beim Airsoft verwendet werden, werde ich der Übersicht halber darauf verzichten.

Man kann gerne eigene Bezeichnungen und Namen für div. Truppen, Einheiten oder Fahrzeuge wählen. Je kreativer man bei der Bezeichnung ist umso schwerer wird es für evtl. „Mithörer“ zu erkennen um welche Fahrzeuge oder Einheiten es sich dabei handeln.

Durchführen des Sprechbetriebes

Grundregeln für einen Gesprächsaufbau:

Als erstes sollte man die Grundregeln des Funkverkehrs beachten. Wenn man ein Gespräch aufbaut wird immer zuerst derjenige genannt der angesprochen wird bzw. mit dem man sprechen möchte. Gleich danach gibt man seine eigene Kennung bzw. Funknamen durch. Damit der Angesprochene weiß das er nun antworten kann, hängt man am Schluss immer das Wort „kommen“. Das bedeutet soviel wie „ich bin fertig Du kannst nun antworten“.

Beispiel: Der Spieler „Hydroman“ möchte gerne einen Funkspruch an seinen Einsatzleiter (Zentrale) aufbauen. Die Meldung lautet dann wie folgt:
„Einsatzleiter von Hydroman, kommen!“

Der gegenüber antwortet normalerweise mit folgendem Satz:

„Zentrale hört, kommen“

Man kann die Antwort aber auch einfach mit „Hört.“ abkürzen.

Der eigene Name sollte immer genannt werden. Ansonsten kann keiner diesen Funkspruch zuordnen bzw. es kommen sinnlose Rückfragen wie: *„Wer meldet...?“*

Wichtige Meldungen:

Wenn man eine wichtige Meldung durchgibt, sollte man eine Bestätigung mit den Worten *„kommen ob verstanden“* anfordern.

Beispiel: *„Unbewaffnete Zivilperson auf ebene Zwei, Seite 3 gesichtet. Kommen ob Verstanden.“*

Normalerweise wird dann wie folgt darauf geantwortet:

„Unbewaffnete Zivilperson auf ebene Zwei, Seite 3, verstanden!“

Diese Antwort kann man aber auch wieder nur mit dem Wort *„Verstanden“* abkürzen. Das birgt nur die Gefahr das die Gegenstelle den Funkspruch nicht genau verstanden hat und evtl. wichtige Informationen entweder gar nicht oder nur teilweise verstanden haben. Wenn man den letzten Funkspruch mit den wichtigen Informationen wiederholt, kann man diese Fehlerquelle (fast) ausschließen.

Meldungen wurden nicht richtig verstanden:

Wenn man etwas nicht verstanden hat, wird das mit dem Wort *„Negativ“* oder mit dem Satz *„Habe Sie nicht verstanden. Wiederholen Sie!“* beantwortet.

Wenn man die Gegenstelle wegen evtl. Störungen oder eines Funkloches nicht verstehen kann, antwortet man darauf wie folgt: *„Konnte Sie nicht aufnehmen. Wiederholen Sie!“*

Darauf hin wird der Funkspruch wiederholt: *„Wiederhole, habe Kontakt mit Zielperson. Kommen ob verstanden!“*

Buchstabieren:

Es kann immer wieder vorkommen, dass einige Begriffe oder Bezeichnungen falsch verstanden werden. In diesem Fall ist es notwendig den Begriff oder die Bezeichnung zu buchstabieren. Um dabei wieder Fehler von vornherein auszuschließen, behilft man sich beim funken an der Buchstabiertabelle. Ihr findet die Tabelle weiter unten in diesem Skript.

Länge der Funksprüche:

Funksprüche sollten so kurz und so informativ wie möglich abgesetzt werden. Romane oder irgendwelche Aufsätze sind zu unterlassen. Das stört den Funkbetrieb erheblich und behindert auch die anderen beim funken.

Beispiel: *„Ich befinde mich vor dem Objekt. Ich habe eine verdächtige Person auf der zweiten Seite gesichtet. Scheint nicht bewaffnet zu sein. Die Person schlendert nun in Richtung der Küche, von meiner Sicht aus gesehen und bleibt am Fenster stehen und zündet sich eine Zigarette an. Was soll ich denn nun machen?“*

Wie man unschwer erkennen kann ist das viel zuviel unnötiger Text. Spätestens nach dem zweiten Satz hört keiner mehr zu. Also: Fasse Dich kurz!

Sammelrufe:

Ein Sammelruf gilt, wie der Name schon sagt, allen Einheiten die in der Gruppe oder im Team sind.

Normalerweise wird ein Sammelruf nur vom Einsatzleiter abgesetzt und wird wie folgt aufgebaut: *„Einsatzleiter an alle im Team. Zurück zum Sammelplatz. Einsatz beendet.“*

Normalerweise wird darauf keine Antwort gegeben oder ein einfaches: *„Verstanden.“*

Man kann auch die jeweiligen Spieler alle einzeln ansprechen und um eine Bestätigung bitten, wie z.B.: *„Einsatzleiter an Hydroman, Frage verstanden? Kommen.“* Darauf wird dann die Antwort: *„Hydroman an Einsatzleiter. Habe verstanden.“* Abgesetzt. Das führt aber wieder zu einem recht hohen Funkverkehr und blockiert mal wieder den Kanal mehr als nötig. Am besten ist es, wenn man entweder keine oder eine Antwort vom Gruppenführer abgesetzt wird.

Frage:

Eine Frage wird grundsätzlich mit dem Wort „Frage“ begonnen, nach dem man den Gesprächspartner angerufen hat und er auch Gesprächsbereitschaft signalisiert hat.

Beispiel:

- „Hydroman vom Einsatzleiter kommen“ – (Hydroman) „Hört“ –(Einsatzleiter) „Frage, Standort“ oder - „Frage, Verständigung?“

Gesprächsende:

Derjenige der ein Gespräch beginnt bzw. ein Gespräch aufbaut, beendet es auch wieder.

Normalerweise wird ein Gesprächsende wie folgt eingeleitet: „... *habe verstanden. Ende mit Einsatzleiter.*“

Aber auch hier hat sich meistens der Begriff „*Ende*“ eingebürgert um auch hier den Funkspruch möglichst kurz zu halten.

Blindes Absetzen:

Unter dem Begriff „Blindes Absetzen“ versteht man einfache Durchsagen um bestimmte Situationen für alle erkenntlich zu machen.

Beispiele für Situationen wobei man einen Funkspruch blind absetzt:

- Der Scharfschütze hat seine Position eingenommen:

„*Scharfschütze 01 in Position.*“

- Team Rot hat seine vorhergesehene Position erreicht:

„*Team Rot in Position.*“

- Team Blau hat seinen Standort erreicht:

„*Team Blau in Position, warten auf Anweisungen.*“

Natürlich sollten solche Funksprüche nicht von jedem Spieler im Team vorgenommen werden, sondern immer nur vom Gruppenführer, außer man ist alleine unterwegs.

Buchstabiertabelle

Um Begriffe buchstabieren zu können wird National und International ein eigenes Buchstabieralphabet verwendet. Die internationalen Abkürzungen werden auch als NATO-Alphabet bezeichnet.

Buchstabe		Deutschland	International
A	=	Anton	Alpha
Ä	=	Ärger	-
B	=	Berta	Bravo
C	=	Cäsar	Charly
D	=	Dora	Delta
E	=	Emil	Echo
F	=	Friedrich	Foxtrott
G	=	Gustav	Gulf
H	=	Heinrich	Hotel
I	=	Ida	India
J	=	Julius	Juliet
K	=	Kaufmann	Kilo
L	=	Ludwig	Lima
M	=	Martha	Mike
N	=	Nordpol	November
O	=	Otto	Oscar
Ö	=	Ödipus	-
P	=	Paula	Papa
Q	=	Quelle	Quebec
R	=	Richard	Romeo
S	=	Samuel	Sierra
Sch	=	Schule	-
T	=	Theodor	Tango
U	=	Ulrich	Uniform
Ü	=	Übung	-
V	=	Viktor	Victor
W	=	Wilhelm	Whiskey
X	=	Xanthippe	X-Ray
Y	=	Ypsilon	Yankee
Z	=	Zacharias	Zulu

Diese Abkürzungen sind, neben den internationalen Bezeichnungen, nur in Deutschland in Verwendung. Andere Länder haben andere Abkürzungen.

Quellennachweis

Wikipedia.org

Begriffserklärungen zu PMR und PMR-446

Internet: www.wikipedia.org

Impressum

Diese Funkfibel wurde von der I.Monheimer Interessengemeinschaft Airsoft, mit dem Namen „SWAT-Einsatz-Team“ erstellt und stellt nur eine Richtlinie der Funkregeln bei Airsoft-Events und Spiele dar und ist deshalb nicht als verbindliche Regeln anzusehen.

Der Autor dieser Regeln übernimmt keine Gewährleistung oder Haftung.

Dieses Dokument darf kostenlos weitergegeben und auf Internetseiten zum kostenlosen Download angeboten werden.

I.Monheimer Interessengemeinschaft Airsoft
„SWAT-Einsatz-Team“

Web: <http://airsoft.swat-einsatz-team.de>

Email: info@swat-einsatz-team.de

Notizen