

Funksyntax der Gruppe Adler



Stand 05.02.2015



Um die Kommunikation im Funk vereinfachen und Missverständnissen vorbeugen zu können, empfiehlt sich eine einheitliche Funksyntax, die auch für Gastspieler leicht verständlich ist. Dazu werden im Folgenden die wichtigsten Grundlagen aufgeführt.

Inhalt

1.) Begriffe in der Gruppe Adler

2.) Grundlegende Funkkommunikation

2.1) Der LAGEBERICHT

2.2) Allgemeine Anmerkung zum Funken in der Gruppe Adler

3.) Zusammenfassung

1.) Begriffe in der Gruppe Adler

Während des Funkens in der Gruppe Adler werden verschiedene Begriffe verwendet, die auf den ersten Blick eventuell nicht gleich ersichtlich sind. Daher werden diese hier kurz erklärt.

- Alpha für Bravo** - Der Empfänger (in diesem Fall Alpha) wird stets dem Funkspruch vorangestellt, danach folgt der Sender (Bravo).
- Kommen** - Drückt aus, dass ein einzelner Funkspruch zu Ende ist und eine Antwort erwartet wird.
- Ende** - Drückt aus, dass das aktuelle Funkgespräch beendet wird und keine Antwort erwartet wird, wird in der Regel von der Person verwendet, die Anweisungen gibt/Informationen übermittelt/das Gespräch begonnen hat.
- Warten** - Wird verwendet um auszudrücken, dass man derzeit mit wichtigen Dingen beschäftigt ist oder gerade keinen Funkspruch entgegennehmen kann (wenn man z.B. unter Feuer steht). Sobald man wieder Zeit hat, meldet man sich umgehend beim Gesprächspartner.
- Pause, Pause** - Alle aktuellen Funkgespräche müssen unmittelbar eingestellt werden, eine wichtige Meldung folgt (z.B. Feindkontakt).
- Funkcheck** - Es wird überprüft, ob alle Spieler den korrekten Funkkanal eingestellt haben. Reihenfolge hier nach ShackTac-HUD, wenn nicht anders angeordnet. Im Idealfall beendet der letzte Spieler den Funkcheck mit dem Satz "Funkcheck *Spielername*, Funkcheck *Trupprufzeichen** abgeschlossen".
- Bsp.: "Funkcheck Hans-Peter, Funkcheck Delta abgeschlossen."
- *z.B. ALPHA, BRAVO, etc.

2.) Grundlegende Funkkommunikation

Diese wird meist zur Kommunikation zwischen verschiedenen Trupps verwendet oder um Kontakt mit der Führung aufzunehmen. Also immer dann, wenn der Gesprächspartner nicht unmittelbar weiß, was bei einem selbst passiert. Dies kann z.B. der Fall sein, wenn *Alpha* mit der Führung (Rufzeichen *Command*) Kontakt aufnehmen will und sich *Alpha* bereits im Kampfgebiet befindet, sich die Führung aber noch in der Basis aufhält, oder noch einige hundert Meter hinten dran ist. Im eigenen Trupp findet diese formale Art des Funkens eher selten Anwendung.

Beispielhaftes Funkprotokoll:

- 1.) Alpha: *Command* für *Alpha*, kommen.
- 2.) Command: *Command* hört, kommen.
- 3.) Alpha: *Command*, wir befinden uns nun an Wegpunkt Delta und sind bereit zum abrücken, erwarten weitere Befehle, kommen.
- 4.) Command: So verstanden *Alpha*, wartet an Wegpunkt Delta bis zum Eintreffen von Bravo und rückt dann weiter zu Wegpunkt Foxtrot, kommen.
- 5.) Alpha: So verstanden, kommen.
- 6.) Command: *Command* Ende.

- Hier hat *Alpha Command* angefunkelt (1.). *Command* hat daraufhin bestätigt, dass sie mithören und bereit für das Empfangen einer Nachricht sind (2.). *Alpha* sendet die Nachricht (3.). *Command* bestätigt den Erhalt der Nachricht durch "(So) verstanden" (4.) und gibt weitere Anweisungen (4.). *Alpha* bestätigt den Erhalt der weiteren Anweisungen und fragt indirekt (durch "kommen" am Ende des Funkspruchs), ob noch weitere Anweisungen oder Informationen folgen (5.). *Command* beendet das Gespräch durch "Ende" (6.).

2.1) Der Lagebericht

Ein Lagebericht wird häufig von der Command-Element angefordert, um die aktuelle Lage der Teams in Erfahrung zu bringen. Dafür wird in der Reihenfolge von oben nach unten vorgegangen, also von A-Z. Wenn man also Alpha, Bravo, Charlie, Delta und Command hat und die Lagebericht-Anfrage von Command ausgeht, so antwortet zunächst Alpha. Wenn Alpha fertig ist, folgt Bravo usw. Sollte ein Trupp nicht antworten, so wird dieser für gewöhnlich nach 10 Sekunden übersprungen.

Das gleiche gilt auch für einen Statusbericht innerhalb eines Trupps. Sollte der Truppführer einen Statusbericht aller Mitglieder des Trupps anfordern, so wird in der Reihenfolge des ShackTac-HUDs vorgegangen, sollte dem keine andere Aufteilung vorangegangen sein. Auch hier gilt wieder: Antwortet ein Spieler nicht, so wird er nach 10 Sekunden übersprungen.

Es gibt keine klare Definition für das, was in einem Lagebericht gesagt werden sollte, doch sollte der Truppführer stets die Infos nennen, die wichtig sind, um die aktuelle Situation als Außenstehender beurteilen zu können. Darunter können Informationen wie:

Munition, Verluste, Position, Feindsichtungen, etc.

fallen. Wichtig ist, dass der Lagebericht präzise gehalten und nicht unnötig in die Länge gezogen wird.

Beispielhafter Funkspruch:

- 1.) Command: An *alle Teams*, hier *Command*, ich brauche einen Lagebericht, kommen.
- 2.) Alpha: Hier *Alpha*, befinden uns bei Position B3, bisher alles ruhig, haben Einsicht auf Zielgebiet, kommen.
- 3.) Bravo: Hier *Bravo*, stehen unter heftigem Beschuss, haben bereits 2 Ausfälle und ziehen uns zurück, kommen.
- 4.) Charlie: (...)
-> Charlie sagt nichts und wird nach 10 Sekunden übersprungen.
- 5.) Delta: Hier *Delta*, befinden uns bei Planquadrat 0-3-3 | 0-9-4, haben einen feindlichen Kampfpanzer ausgeschaltet, Munition okay, bisher keine Verluste, rücken weiter vor zu Marker A6, kommen.
- 6.) Command: So verstanden, Lagebericht abgeschlossen, Command Ende.

Erklärung:

Command hat einen Lagebericht von allen Teams angefordert (1.). Zuerst antwortet Alpha (wir erinnern uns an die Reihenfolge)(2.). Bravo folgt (3.). Charlie meldet sich nicht und wird nach 10 Sekunden übersprungen (4.). Nun meldet sich Delta und gibt den Lagebericht durch (5.). Command bestätigt den Erhalt des Lageberichts und beendet das Funkprotokoll mit den Worten "Lagebericht abgeschlossen, Command Ende".

Da Charlie nicht geantwortet hat, würde Command nun versuchen Charlie zu erreichen. Sollte dies nicht möglich sein, muss davon ausgegangen werden, dass Charlie verwundet oder tot ist. Daher wird in der Regel ein Suchtrupp losgeschickt, um den Status von Charlie in Erfahrung zu bringen.

2.2) Allgemeine Anmerkung zum Funken in der Gruppe Adler

Förmliches Funken wird in der Regel nur angewendet, wenn man außerhalb des eigenen Trupps funkt und der Gesprächspartner nicht vollständig darüber informiert ist, was derzeit im eigenen Trupp geschieht. Wenn die Trupps Alpha und Bravo also direkt nebeneinander stehen oder nur 25 Meter voneinander entfernt sind, kann durchaus auf ein allzu förmliches Funken verzichtet werden. Wichtig ist das formelle Funken eher um auf lange Distanz die Übersicht nicht zu verlieren, insbesondere für die Führung.

Im Eifer des Gefechts kann es schnell passieren, dass man sich einmal genau an die Funksyntax hält, das macht nichts! Wichtig ist nur, dass man die Grundlagen beherrscht und anwenden kann. Wie immer sind sinnvolle Abweichungen vom Funkprotokoll möglich.

4.) Zusammenfassung

Standardisierte Funksyntax:

- *Empfänger* für *Sender*, kommen.
- Hier *Empfänger*, kommen.
- *Nachricht*, kommen.
- Bestätigen oder Wiederholung anfordern.
- *Sender* Ende.

Funkcheck:

Von oben nach unten unter Berücksichtigung der Reihenfolge des ShackTac-HUDs.

Der letzte Spieler schließt den Funkcheck ab indem er sagt: "Funkcheck *Spielername*, Funkcheck *Trupprufzeichen* abgeschlossen".

Der LAGEBERICHT:

-> Wenn angefordert: Wichtigste Informationen zur eigenen Lage durchgeben

Reihenfolge: ALPHA -> BRAVO -> CHARLIE -> DELTA -> ECHO usw.

Wenn eine Partei nicht antwortet -> Nach 10 Sekunden überspringen und weiter machen.

Gleiches gilt für Statusbericht in Trupps. Reihenfolge hier nach ShackTac-HUD, wenn nicht anders angeordnet.

Sinnvolle Abweichungen von diesem Protokoll sind zu jeder Zeit möglich!

Erstellt mithilfe von Alpha-Kilo's Referenztabelle

<http://forum.gruppe-adler.de/uploads/files/upload-686b876f-6d6d-4d51-9ba1-41b35d0e6b76.pdf>

Sparkelz - 05.02.2015 www.gruppe-adler.de

