

Funksprechbetrieb (Schnellreferenzkarte)

Sinnvolle Abweichungen von diesem Protokoll sind möglich!

Sprecher	Nachricht	Allgemeine Meldung	Bemerkung
Alpha	Bravo, hier Alpha.	Meldung folgt. Kommen.	An wen - wer sendet - Thema
Bravo	Alpha, hier Bravo.	Kommen.	Empfänger ist bereit für die Nachricht.
Bravo	Alpha, hier Bravo.	5 Minuten warten! Ende.	Empfänger ist nicht bereit. Sender soll sich in 5 Minuten erneut melden.
Alpha	Bravo, meine Meldung ist...	Kommen.	Die eigentliche Nachricht.
Bravo	Alpha, Verstanden.	Ende.	Bestätigung, dass die Nachricht angekommen ist.

Sprecher	Nachricht	Lagebericht	Bemerkung
HQ	Alle, hier HQ:	Lagebericht geben! Kommen.	Die Meldungen in alphabetischer Reihenfolge der Gruppen abgeben!
Alpha	Alpha (Anzahl) (Ort) (Sonstiges)	Ende.	Wer seinen "Einsatz" verpasst, unterbricht die anderen nicht, sondern wartet bis zum Schluss. Beispiele für "Sonstiges" sind: Munition, Verluste, usw.
Bravo	Bravo (Anzahl) (Ort) (Sonstiges)	Ende.	
Charlie	Charlie (Anzahl) (Ort) (Sonstiges)	Ende.	

Sprecher	Nachricht	Feindberührung	Bemerkung
Alpha	Ruhe, Ruhe! Hier Alpha.	Feindberührung. Bericht folgt. Ende.	Ins Teamspeak brüllen, sobald die ersten Schüsse fallen.
Alpha	Hier Alpha.	(Stärke des Feindes/Art/Ort/Sonstiges) Ende.	Wenn Du die Lage beurteilen kannst, sende genauere Infos.

Hinweise		Kürzel	
Kommen	Ende der Nachricht, Antwort wird erwartet.	Com / HQ	Rufzeichen für Kommandostelle / Hauptquartier
Ende	Ende der Nachricht, Antwort wird nicht erwartet.	FUP = SP	Form Up Point = Sammelpunkt
Ruhe, Ruhe!	Alle Gespräche sofort stoppen, wichtige Nachricht folgt.	OP = BP	Observation Post = Beobachtungspunkt
		LZ = LZ	Landing Zone = Landezone
		DZ = SZ	Drop Zone = Absprungzone
		EZ = AZ	Extraction Zone = Abholzone
		RV = TP	Rendezvous point = Treffpunkt
		MSR = HVR	Main Supply Route = Hauptversorgungsrout
		LOA = GDV	Limit Of Advance = Grenze des Vorstoßes
		FARP = Depot	Fuel Ammo Resupply Point = Treibstoff- und Munitionsdepot
		TANGO = Feind	Enemy = Feind
		CAS = CAS	Close Air Support = Luftunterstützung
Themen			
Befehl	= in der Hierarchie von oben nach unten z.B. Feuerbefehl, Angriffsbefehl, usw.		
Meldung	= in der Hierarchie von unten nach oben z.B. Lagebericht abgeben		
Frage	= in der Hierarchie in beiden Richtungen z.B. nach Unterstützung, Verständigung, Wiederholung usw.		

Innerhalb der eigenen Gruppe kann auf diese Prozeduren verzichtet werden, wenn sich die Spieler gut kennen und die jeweiligen Aufgaben, Positionen usw. bekannt sind. Zumindest der Empfänger muss aber jeder Nachricht vorangestellt werden. Das erzwingt nämlich ein Nachdenken darüber, wen eine Äußerung interessieren könnte. Selbstgespräche und Nebengeräusche nicht übertragen! Die anderen Spieler möchten vielleicht gerade die Schrittgeräusche eines Gegners hören. Nicht vergessen: **DENKEN – DRÜCKEN - SPRECHEN**