

Guide: Funk – P.R.I.M. 1

Der Funk ist im Feld die einzige Schnittstelle zwischen Widerstandskämpfern und Basis. Zentrale Aufgabe der Funker ist daher, die Kommunikation zwischen Squads untereinander und mit dem CIC aufrecht zu halten. Meldungen sowie Befehle – um etwa auf eine veränderte Lage im „Feld“ zu reagieren – müssen bei den jeweiligen Stellen ankommen. Seit dem Blackout sind Langstreckenverbindungen mittels Funkwelle fast unmöglich. Normale CB-Funkgeräte oder vergleichbare Systeme zur Langstreckenkommunikation (wie

etwa Radio, Fernsehen, Satellit) werden regelmäßig gestört, oder sind komplett ausgefallen. Der Widerstand hat sich an die Situation angepasst, und nutzt Richtfunk mit hoher Leistung, sowie mobile Relais-Funktrupps, um die Verbindung zwischen den Basen zumindest in bestimmten Zeitfenstern aufrecht zu erhalten. Die Kommunikation mit den Feldeinheiten wird mittels normalem Kurzstreckenfunk realisiert und zusätzlich verschlüsselt, um ein wenig Schutz vor den Eroberern zu bieten.

Combat Radio Operator sind Widerstandskämpfer und Squadmember. Zwar können sie das Squad missionsbezogen wechseln, behalten dabei aber ihre persönliche Funkkennung. Die meisten Trupps sind mit solch einem Operator ausgestattet, um den Informationsfluss mit der Basis beziehungsweise dem jeweiligen CIC aufrechtzuerhalten.

Field Radio Operator sind Mitglieder der Coordination Group und unterstehen dem Lieutenant des CIC. Sie verrichten innerhalb des Schichtplans ihren Dienst primär in der Basis und werden nur in Sonderfällen als Haupt- oder Ersatzfunker im Feld eingesetzt. Dabei verfügen sie zwar über eine eigene persönliche Funkkennung, übernehmen für die Dauer ihrer Mission aber häufig die Kennung eines zugeordneten Offiziers.



RadioVeteranen sind RadioOperator, die über genügend Erfahrung verfügen, ihr Wissen weiter zu reichen. Da es keine strukturierte Ausbildung innerhalb der Widerstandszone Berlin gibt, bilden diese Menschen das große Spektrum des gesammelten Funkwissens ab. Die Administration kann, in Rücksprache mit dem CIC, eine entsprechende Markierung in Form einer stilisierten Antenne (siehe Links) an der Kleidung oder Ausrüstung anbringen, um sie für weniger Erfahrene sichtbar und ansprechbar zu machen.

Funkkennung

Jeder Radio Operator, der sich dem Widerstand angeschlossen hat, verfügt über eine eindeutige Funkkennung - unabhängig davon, ob er aus Lindenwald, Berlin oder Mahlwinkel kommt. Die Funkkennung bleibt innerhalb der Widerstandszone bestehen und ist an einen Funker persönlich gebunden, sowie einem Funkmodul zugeordnet. Es kann daher sinnvoll sein, diese auch deutlich sichtbar auf dem Funkrucksack/Funkmodul zu vermerken. Die Funkkennung besteht aus zwei Buchstaben gefolgt von zwei Zahlen und kann frei gewählt werden. Achtet hierbei bitte darauf, unglückliche Kombinationen zu vermeiden.

Funkrucksack

Um verschlüsselten Basisfunk empfangen zu können und selber mit der entsprechenden Basis Kontakt aufzunehmen, braucht jeder Funker eine (IT) **Verschlüsselungseinheit (Scrambler)**. Dieser Scrambler, oder auch einfach nur Funkmodul genannt, ist meist in einem Rucksack oder einer Tasche verbaut und verfügt über die nötige Technik und Energieversorgung, um einen anhaltenden und sicheren Funkverkehr zu gewährleisten und diesen zu verschlüsseln. Das Funkmodul hat einen reinen Darstellungszweck!

Einige Funkmodule sind mit einem Radio Location Device ausgestattet, welches die eigene Position an die Basis meldet. Da diese Technologie aber noch recht neu und nicht flächendeckend verbreitet ist, ist dies keine Pflicht.

Es gibt keine konkreten Vorgaben bezüglich Größe, Form oder Tragweise des Funkmoduls, allerdings hat sich der Funkrucksack bewährt und weitestgehend durchgesetzt.

Funker, die noch nicht Teil des Widerstandes sind, bekommen ihre Funkkennung auf Antrag IT vom CIC zugeordnet.

Funkkennungen können vor Veranstaltungsbeginn reserviert werden

Zur Zeit gesperrte Kennungen:

→ XO, ST, MS, SM, AS, LS, TF, CP

Eure Wunschkennung oder auch bestehende Kennungen könnt ihr auf in der Social Media Gruppe für Funker in eine vorläufige Liste 2019 eintragen. Achtet bitte darauf auch anzuklicken, ob ihr dieses Jahr als aktiver Funker startet.

Wichtig ist:

Jeder Funker sollte auf den ersten Blick als spezialisierter Funker erkennbar sein.

Zur Orientierung dienen folgende Punkte:

- Größe: ab Jumbo Packung Cornflakes
- Gewicht: ca 2-5kg
- Antenne und Kabel

Sich einfach ein Funkgerät an den Gürtel hängen reicht auf keinen Fall!

Das zusätzlich benötigte OT PMR Funkgerät kann entweder im Funkrucksack verbaut, oder als externes Gerät mit diesem verbunden sein. Das Funkmodul wird IT einmalig von der Technical Section abgenommen und der Scrambler programmiert. Solange dies nicht geschehen ist kann der verschlüsselte Basisfunk nicht empfangen werden. Bitte haltet Euch daran erst auf Kanal 6 zu schalten wenn ihr mit passendem Funkmodul in der Echo Base angemeldet seid.

Funkkanalbelegung

PMR Kanal 1 bis 5	IT	Truppfunk (Feld ↔ Feld), frei nutzbar für alle SCs
PMR Kanal 6	IT	Basisfunk (Feld ↔ CIC), nur für Radiooperator nutzbar (IT verschlüsselt)
PMR Kanal 7	OT	Nur für Orga / NSCs
PMR Kanal 8	OT	OT-Notrufkanal - Nur im absoluten medizinischen OT- Notfall zu benutzen!
PMR Kanal 9 und 10	OT	Nur für Orga / NSCs
PMR Kanal 11 bis 15	IT	Frei nutzbar für Truppfunk im Feld (Feld ↔ Feld)
PMR Kanal 16	IT	reserviert
LPD alle Kanäle	OT	Orga-Funk

Praktische Funkregeln

Um den Spielspaß für alle Beteiligten zu steigern, und das wichtige Medium „Funk“ im Spiel sinnvoll einsetzen zu können, ist das Einhalten bestimmter Umgangsformen wichtig. Das bedeutet nicht, dass Fluff und Rollenspiel keinen Platz in einem Funkgespräch haben, das Gegenteil ist der Fall. Emotionen, Zwischenrufe oder anonyme Flirtversuche können unterhaltsame Spielangebote sein, sollten aber ebenso wenig zur Regel werden wie Unbesiegbarkeit im Kampf. Allerdings hängen von der Kommunikationsfähigkeit der Basis und Trupps viele Mitspieler ab, darum wollen wir **neben den in Anlage 2 geschilderten Grundlagen** dazu folgende Denkanstöße liefern:

Funkzeit ist begrenzt. Daher muss sich jeder Funker gut überlegen, welchen Funkspruch er wann und wie formuliert absetzt. Geht man davon aus, dass dies passiert, lässt sich schlussfolgern: **Es kann keine unwichtigen Funksprüche geben.**

Daraus wiederum ergibt sich, dass es nur sinnvoll ist einen Funkspruch abzusetzen, wenn man sicher geht, dass man verstanden wird. Hierzu dient die formalisierte und deutliche Funksprache.

Des Weiteren ergibt sich daraus, dass man sich kurz hält und sein Funkgespräch sicher beendet um den Kanal für Andere, die ebenso wichtige Mitteilungen zu machen haben, freizugeben. Gleichsam bedeutet dies, dass man seinen Gesprächsslot abwarten muss.

Zur Hilfestellung bei der Entscheidung, welcher Funkspruch es verdient hat, diese kostbare Funkzeit zu beanspruchen, hier ein paar Beispiele:

- Mitteilungen über das Passieren von Wegpunkten oder das Erreichen einer Zielkoordinate wie im Missionsbriefing besprochen
- Mitteilung über aktuellen Standort und Einsatzfähigkeit in regelmäßigen Intervallen
- Mitteilungen über Feindsichtungen oder außergewöhnliche Entdeckungen
- Mitteilungen über eigene Kampfhandlungen oder Vorfälle **soweit diese den Missionsverlauf beeinträchtigen oder gar gefährden**
- Notrufmeldungen (9-Liner Medevac, Methane, 5 W oder vergleichbare Formate)

Neben dem Sprechen ist das Hören eine besondere Qualität des guten Funkers. Um zu erkennen, wann man angesprochen wird ist es zweckmäßig, die eigene Funkkennung und Squadnamen und auch die anderer Squads zu kennen, sowie den Gesprächen im Funkkanal jederzeit zu lauschen. Wichtige Informationen, die an die Squadleaderin weitergegeben werden, sollten bilden wir hier beispielhaft ab:

- Lageinformationen vom CIC oder anderen Trupps
- Bewegungen anderer Trupps oder Feindkräfte in der näheren Umgebung
- Befehlsänderungen vom CIC

Der Weg des Funkers

Du hast einen Rucksack gebaut, ein Squad gefunden und deine Funkkennung OT angemeldet? Willkommen im Funkkreis. Damit bei IT alles reibungslos abläuft, skizzieren wir dir hier einen beispielhaften Ablauf:

Auf der Anreise kannst du leider noch nicht mit der Basis funken, es steht aber der Truppfunk auf den Kanälen 1-5 und 11-16 zur Verfügung.

Bitte in jedem Fall die Funkeinweisung direkt vor Ort beachten und befolgen.

Wenn ihr aus Berlin oder der Wildnis kommt und endlich an der EchoBase angekommen seid, stellt sich dein Trupp in der Administration vor und erhält einen Laufzettel. Damit gehst du zur Basistechnik und lässt dir den Rucksack für den Basisfunk auf Kanal 6 freischalten. Mit Stempel und Unterschrift geht es wieder zur Administration, wo du deine Funkkennung eintragen lässt.

Sind dein Squad und du bereits in Colbitz-Lindenwald registriert gewesen, reicht es, wenn dein Squadleader den gesamten Trupp inklusive deiner Kennung in der Administration meldet. Deine Kennung wird dann automatisch für den Basisfunk freigegeben und du kannst Kanal 6 benutzen. Willkommen in der Echo Base.

Ihr geht auf Mission?

- Deine Squadleaderin muss beim Missionsbriefing im CIC deine Funkkennung angeben! Schließlich kann sie sich ja auch einen fremden Funker leihen.
- Wenn ihr die Basis verlasst meldest du dich einmal beim CIC (unter der Kennung "Echo" zu erreichen) und testest deine Funkverbindung, indem du zur Bestätigung deinen Truppsnamen und seine Personenstärke durch gibst.
- Während ihr draußen seid, hörst du den Funk mit, meldest in Rücksprache mit deiner Squadleaderin alles Relevante an das CIC und berätst deinen Squad durch dein umfangreiches Lagebild.
- Bei Rückkehr zur Schleuse meldest du dich wieder beim CIC, damit dein Squad eingelassen wird. Sind alle drin, meldest du dich und deinen Squad im Funk ab. Warte dabei auf die Antwort vom CIC, vielleicht wollen sie dich persönlich sprechen. Willkommen zurück in der Basis.

Grundausrüstung und Tipps für Funker:

- Um als Funker starten zu können, braucht ihr neben dem oben erwähnten Funkrucksack ein normales PMR Funkgerät, welches in Deutschland zulässig ist. Die 8 Standardkanäle reichen in der Regel aus.
- Da es der Darstellung nicht sehr zuträglich ist, in eine kleine Handquetsche zu sprechen, empfiehlt sich der Einsatz eines passenden Headsets. Diese gibt es in verschiedenen Ausführungen, wobei gerade zivile Varianten ausdrücklich erwünscht sind. Bedenkt, dass ihr das Headset evtl. viele Stunden tragen müsst. Es sollte also halbwegs bequem sein. Dieser Punkt trifft auch für den Truppfunk zu
- Um wichtige Informationen festzuhalten und eigene Funksprüche zu planen, kann es hilfreich sein, diese aufschreiben zu können. Hierbei ist vom handlichen Schreibblock bis zur Folie auf dem Oberschenkel vieles möglich. Wichtig ist nur, dass ihr damit gut arbeiten könnt und auch im Feld schreibfähig bleibt.
- Um euch im Gelände zurechtzufinden und eure Koordinaten weitermelden zu können, braucht ihr eine taktische Karte. Auf dieser könnt ihr zB auch für Euren Squadleader Truppbewegungen und Positionen einzeichnen. Die Erfahrung hat gezeigt, dass es sehr hilfreich ist, die Karte in Folie zu stecken oder zu laminieren und mit wasserlöslichen Foliestiften darauf herum zu malen. Aber auch Bleistift und Radiergummi sind eine gute, einfache Lösung
Die taktische Karte wird in aktueller Form vor der Veranstaltung zum Download freigegeben.
- Die aktiven Funkkennungen solltet ihr Euch irgendwo vermerken. Diese werden voraussichtlich zum Abgleich im CIC ausgehängt.
- Es gibt ein GPS-gestütztes Location-Device. Es muss selbst beschafft werden wenn man es nutzen will. Die Arbeit damit ist freiwillig
- Das Notrufformat 9-Liner Medevac ist abgewandelt gut geeignet, schnell alle wichtigen Informationen zu melden, wenn man IT einen medizinischen Rettungstrupp braucht. Allerdings erfordert die Anwendung Übung. Am Besten schreibt man sich den Funkspruch im Vorfeld auf und berät sich mit dem Combat-Medic. Auch dieses Spielangebot ist freiwillig.
Wenn ihr reale medizinische Hilfe benötigt, geht über Kanal 8, dazu sind im Modul 1 weitere Informationen verfügbar.
- Achtet darauf, dass euer Funkgerät nicht dauerhaft sendet. Es passiert recht schnell, dass zum Beispiel ein Waffengurt auf die PTT Einheit oder den Sendeknopf drückt. Kontrolliert dies regelmäßig und verbaut eure Ausrüstung so, dass ein unbeabsichtigtes Drücken unmöglich ist
- Es gibt eine Facebook Funkergruppe. Für Fragen oder auch Impressionen für bezüglich der Funkausrüstung sollte dies eine erste Anlaufstelle darstellen. [Facebook Funk Gruppe](#)
- Am Mittwoch Abend wird es ein OT Funkertreffen geben. Hierfür treffen wir uns um 24:00 Uhr an der Freifläche links neben der Schleuse. Um sich gegenseitig zu erkennen könnt ihr gern eure Funkrucksäcke mitbringen.

Anlage 1: Beispielgespräch

Anlage 2: IT Handout (folgt)

Anlage 1: Beispielgespräch

In diesem Beispiel möchte man den Funkteilnehmer „Echo“ erreichen, man selbst hat dabei die Kennung „MP-07“. Die Funksprüche entsprechen nicht immer exakt den Regeln, so wie es dann auch im wirklichen Leben ist.

Grundsätzlich wird beim Aufbau des Gesprächs immer derjenige zuerst genannt, für den die Information bestimmt ist, danach kommt erst die Information, wer spricht.

„Echo hier Mike-Papa-Null-Sieben, kommen“

Nun wird dir 'Echo' irgendwann antworten und dich drannehmen.

“Mike-Papa-Null-Sieben, sprechen Sie”

oder, weil Echo immer mehrere Gespräche gleichzeitig führt:

“Mike-Papa-Null-Sieben, hier Echo, kommen”

„Echo hier Mike-Papa-Null-Sieben, Truppbezeichnung Knabenchor, Truppstärke Eins-Zwo, Melde mich im Funk an. Frage: Wie können Sie mich hören, kommen.“

Der Radiooperator im CIC wird beispielsweise Folgendes antworten:

„Mike-Papa-Null-Sieben hier Echo, höre Sie laut und deutlich, Ende.“

Hier hat Echo dein Funkgespräch abgewürgt, weil die Anmeldung beim Verlassen der Schleuse eine Standardmeldung ist. Grundsätzlich wäre das deine Aufgabe gewesen. Im Laufe eurer Mission kann es sein, dass sowas passiert:

“Mike-Papa-Null-Sieben, hier Echo, kommen”

Jetzt ist es an dir, zu antworten und ggf schreibbereit zu werden.

“Mike-Papa-Null-Sieben hört”

Bei jedem Funkspruch wird normalerweise der Angerufene nochmal genannt, um sicher zu gehen.

“Mike-Papa-Null-Sieben, Lagemeldung: Feinbewegung an Gebäude drei-null, ich korrigiere: Gebäude drei-eins. Auftrag: Melden Sie Einsatzbereitschaft und sichern Sie mit Alpha-Kilo-Vier-Sieben das Gebäude. Kommen”

Um diesen Haufen Information an deinen Sergeant weiter zu geben und ihn entscheiden zu lassen brauchst du Zeit. Also lässt du das CIC warten:

“Hier Mike-Papa-Null-Sieben, verstanden. Warten Sie fünf”

Euer Gespräch ist pausiert, dein Squad hat 5 Minuten Zeit sich zu organisieren. Weil das Gespräch nicht beendet, sondern pausiert ist gab es kein “Kommen” oder “Ende”. Echo wird jetzt warten, dass du dich in ca 5 Minuten wieder meldest und solange andere Dinge tun. Ist die Zeit um und ihr seid startklar:

„Echo hier Mike-Papa-Null-Sieben, kommen“

“Mike-Papa-Null-Sieben, hier Echo, kommen”

“Hier Mike-Papa-Null-Sieben, Einsatz- und Kampfbereit. Haben Alpha-Kilo-Vier-Sieben aufgenommen. Erreichen Gebäude drei-eins in drei und räumen die Bots weg. Kommen”

“Mike-Papa-Null-Sieben, hier Echo, verstanden. Gute Jagd, kommen.”

Hier hätte das CIC beenden können, weil es das ursprüngliche Gespräch angefangen hat. Hat es aber nicht, also musstest du ran und hattest noch ein wenig Platz für eine epische Kampfansage.

“Hier Mike-Papa-Null-Sieben, Wir sind der Widerstand, Ende!”

