

FUNKGUIDE

Seit dem Blackout ist die Kommunikation mittels Funkwelle nicht mehr ohne weiteres möglich. Die globale Kommunikation ist zusammengebrochen. Und selbst regionale Kommunikation ist nur mit besonderer Technik machbar. Der Widerstand hat sich an die Situation angepasst und nutzt Richtfunk mit hoher Leistung, sowie mobile Relais-Funktrupps, um die Verbindung über längere Strecken zumindest in bestimmten Zeitfenstern aufrecht zu erhalten.

RADIO OPERATOR

Combat Radio Operator sind Widerstandskämpfer die Teil eines Squads sind. Als Squadmember sind sie Teil der Combat Group. Sie verfügen über eine persönliche Funkkennung. Diese behalten sie immer, auch wenn Sie sich für eine einzelne Mission einem anderen Squad anschließen.

Jedes Squad, das sich für eine Mission meldet, braucht einen Funker um während der Mission mit dem CIC die Verbindung halten zu können.



Die Kommunikation mit den Einheiten im direkten Umfeld der Basis, wird mittels normalem Kurzstreckenfunk realisiert. Dieser Funk ist zusätzlich verschlüsselt, um zumindest ein wenig Schutz vor den Eroberern zu bieten. Die Funker eines Squads sind damit die zentrale Schnittstelle zwischen der Basis und ihrem Squadleader. Ihre Aufgabe ist es, Meldungen und Befehle weiterzugeben und stets für ein aktuelles Lagebild zu sorgen.

Field Radio Operator sind Mitglied der Coordination Group und unterstehen dem Lieutenant des CIC. Ihre Hauptaufgabe ist es, vom CIC aus, den Funkkontakt mit den Squads im Feld aufrecht zu erhalten, Befehle zu übermitteln und Meldungen entgegen zu nehmen. In bestimmten Fällen können sie auch als Haupt- oder Ersatzfunker für ein Führungstrupp im Feld eingesetzt werden. In ihrer Funktion als Funker der Basis oder als Funker des Führungstrupp nutzen sie natürlich diese Funkkennung. Als Haupt- oder Ersatzfunker auf einer normalen Mission nutzen sie ihre persönliche Funkkennung.

Squads, die sicherheitshalber einen Ersatzfunker mitnehmen wollen oder deren Funker nicht einsatzfähig ist, können sich an das CIC wenden und als Unterstützung einen Field Radio Operator des CIC anfordern.

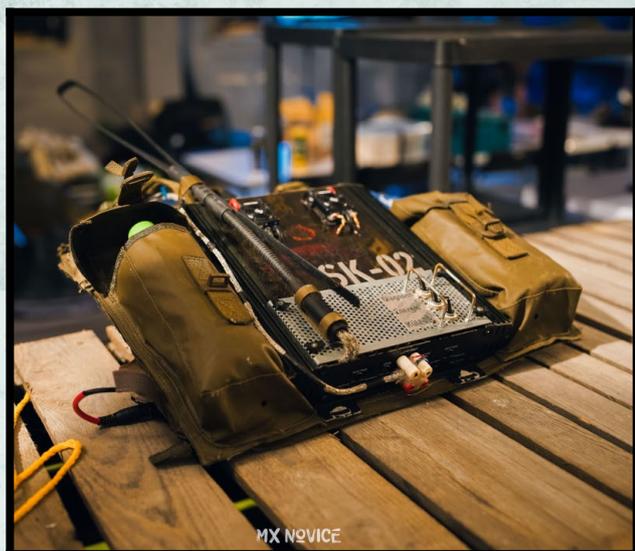


FUNKRUCKSACK

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 dieses keine Pflicht.

Das Funkmodul wird IT einmalig von der Technical Section abgenommen wobei der und der Scrambler (IT) programmiert wird. 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.



Es gibt keine konkreten Vorgaben bezüglich Größe, Form oder Tragweise des Funkmoduls. Sich einfach ein Funkgerät an den Gürtel hängen reicht auf keinen Fall! Allerdings hat sich der Funkrucksack bewährt und weitestgehend durchgesetzt. Folge dem Grundsatz:

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

Neben Deinem IT Funkrucksack benötigst Du natürlich ein OT PMR Funkgerät. Wenn Du es sichtbar trägst, sollte es optisch mit dem Funkmodul verbunden sein damit es als dazu gehöriges Gerät wirkt.



FUNKKENNUNG

Jeder Radio Operator, der sich dem Widerstand angeschlossen hat, verfügt über eine eindeutige Funkkennung (auch CallSign genannt). Die Funkkennung bleibt innerhalb der Widerstandszone einmalig und ist an einen Funker persönlich gebunden, sowie einem Funkmodul zugeordnet. Daher haben viele Funker ihre Funkkennung deutlich sichtbar auf dem Funkrucksack/Funkmodul vermerkt.

Die Funkkennung besteht aus zwei Buchstaben gefolgt von zwei Zahlen und kann frei gewählt werden. Achte hierbei bitte darauf, unglückliche Kombinationen zu vermeiden.

DER SPIELSTART ALS FUNKER

Du hast einen Rucksack gebaut, ein Squad gefunden und Deine Funkkennung OT angemeldet? - Willkommen im Funkkreis.

Damit bei Spielstart alles reibungslos abläuft, skizzieren wir hier die unterschiedlichen Wege für einen erfolgreichen Start.

Wenn Du mit einem Charakter startest, der aus der EchoBase oder aus Berlin kommt, bist Du bereits registriert und kannst als Radio Operator sofort los legen.

Wenn Du einen Charakter spielst, der bisher keinen Kontakt mit dem Widerstand hatte oder aus einer gänzlich anderen Widerstandszone kommt, ist Deine Funkkennung IT noch nicht registriert und Dein Funkmodul noch nicht abgenommen. Auf der Anreise kannst Du also noch nicht mit der Basis funken. Es steht Dir aber der Feldfunk auf den Kanälen 1-5 und 11-15 zur Verfügung.

Radio Operator, die noch nicht Teil des Widerstandes sind, bekommen ihre Funkkennung im Spiel vom CIC zugeordnet nach dem sie ihr Funkmodul von der Technik haben überprüfen und abnehmen lassen.

Funkkennungen können vor der Veranstaltung reserviert werden. Infos gibt es in der Facebook Funkergruppe: [Link](#).



Nach Deiner Ankunft in der Basis musst Du Dich mit Deinem Charakter registrieren lassen. Die Administration oder die Sektion Basis-sicherheit steht Dir dabei zur Seite. Anschließend meldest Du Dich bei der Sektion Technik (TEC) um Dein Funkmodul IT prüfen zu lassen. Abschließend begibst Du Dich ins CIC um Deine Funkkennung im System eintragen und Dich final als Radio Operator registrieren zu lassen.

Solltest Du nach der Ankunft und Registrierung Hilfe brauchen, kannst Du Dich an die Field Radio Operator des CIC wenden.

ALS FUNKER AUF MISSION

Die Aufgaben eines Funkers im Feld sind vielfältig und anspruchsvoller als man denkt. Ein Ohr für den Funk, das Andere für Dein Squadleader. Ein Auge auf der Karte, das Andere für Deine Umgebung und Dein Squad. Mach dir Gedanken und sprich Deine Rolle mit Deinem Squad durch um im Feld erfolgreich zu sein.

Wenn Du auf Mission gehst, beachte folgendes:

- Dein Squadleader muss beim Missionsbriefing im CIC die Funkkennung angeben. Und zwar von allen Funkern die mit auf Mission gehen. Klärt vorher ab, wer der Hauptfunker während der Mission ist und sorgt dafür, dass der Squadlead die Funkkennungen mit der SquadCard im CIC abgleicht.
- Wenn ihr die Basis verlasst, meldet sich der Hauptfunker beim CIC an und testest dabei die Funkverbindung (Bsp. siehe nächste Seite).
- Während des Einsatz, hörst Du den Funk mit, meldest in Rücksprache mit Deinem Squadleader alles Relevante an das CIC und informierst Dein Squad über wichtige Lageänderungen.

Wenn Du zurück kommst zur Basis:

- Zurück in der Schleuse, meldest Du Dich beim CIC über den Funk wieder ab. Warte dabei auf die Antwort vom CIC, vielleicht wollen sie Dich persönlich sprechen. Ist der Funk gerade belegt, kannst Du auch persönlich im CIC Bescheid sagen und Dich abmelden. Willkommen zurück in der Basis.

SONDERFALL: OPERATIONEN

Operationen sind größere und komplexere Feldeinsätze bei denen mehrere Squads durch ein Führungstrupp direkt im Feld koordiniert werden.

Da der Führungstrupp bei einer Operation die direkte taktische Führung im Feld übernimmt, ist es erforderlich, dass alle an der Operation beteiligten Squads direkt mit dem Führungstrupp in Verbindung stehen. Dafür wird ein zweiter Funkkreis auf einem separaten Kanal gebildet. Die Funker der beteiligten Squads wechseln auf diesen Kanal und stehen ab dann nur noch mit den Führungstrupp in Verbindung. Während der Operation erfolgt die Koordination mit dem CIC der Basis ausschließlich durch den Führungstrupp.

Squads, die nachträglich zu einer Operation dazustoßen (z.B. als Verstärkung), müssen sich aus dem Funkkreis der Basis (Kanal 6) abmelden und im Funkkreis des Führungstrupps wieder anmelden. Das gilt ebenso wenn sich ein Squad aus einer Operation herauslöst (z.B. um vorzeitig zur Basis zurück zu kehren). Hier erfolgt die Abmeldung aus dem Funkkreis des Führungstrupps und nach dem Wechsel in den Funkkreis der Basis wieder die Anmeldung beim CIC. Der Kanal für den Funkkreis des Führungstrupps wird beim Operationsbriefing in der Basis bekannt gegeben.

REGELN IM FUNKVERKEHR

Im Funkverkehr gelten einige grundlegenden Regeln um eine klare und effiziente Kommunikation, auch unter schwierigen Empfangsbedingungen, zu gewährleisten.

Als wichtigste Grundregel, merke dir immer:



Jeder einzelne Funkspruch folgt einen strukturierten Aufbau. Es ist wichtig sich an diesen Aufbau zu halten um schnell und effektiv Informationen übermitteln zu können.

Weitere wichtige Regeln sind:

- Laufende Funkgespräche nicht unterbrechen. Ende abwarten, erst dann eigenes Gespräch beginnen. Nicht reinreden.
- Fasse Dich kurz. Andere warten das Ende deines Gesprächs ab um selbst zu sprechen.
- Langsam und deutlich sprechen. Nur gebräuchliche Abkürzungen verwenden und schwierige Worte buchstabieren.
- Sprech- und Durchgabefehler sofort mit Ankündigung berichtigen. Fragen ankündigen.
- Ein Funkgespräch wird in der Regel von dem beendet, der das Funkgespräch begonnen hat.

AUFBAU VON FUNKSPRÜCHEN

<u>Beginn eines Funkgesprächs:</u> 1. [Funkkennung der Gegenstelle] 2. »hier« 3. [eigener Funkrufname] Optional: [Nachricht/Information] 4. »kommen«	Jedes Funkgespräch wird mit dem Funkkennung der Gegenstelle begonnen. Es folgt die Formulierung »hier« sowie die eigene Funkkennung. Optional kann auch schon in dem ersten Funkspruch eine Nachricht enthalten sein.
<u>Funkspruch / Antwort / Nachricht:</u> Optional: [Funkkennung der Gegenstelle] 1. »hier« 2. [eigener Funkkennung] 3. [Nachricht/Information] 4 »kommen«	In der Regel wird jeder einzelne Funkspruch mit der Funkkennung der Gegenstelle eingeleitet. Wenn Missverständnisse ausgeschlossen sind, kann dies übersprungen werden. Die eigentliche Mitteilung kann frei formuliert werden. Für einige Themen / Situationen gibt es bestimmte Formulierungen (siehe unten).
<u>Funkgespräch beenden:</u> 1. »hier« 2. [eigener Funkkennung] Optional: [Nachricht/Information] 3. »ende«	Ein Funkgespräch ist erst beendet, wenn eine der beiden Beteiligten mit der Formulierung »ende« abschließt. Optional kann so eine Abschlussfunkspruch auch noch Nachricht enthalten.

FUNKALPHABET

A	Alfa
B	Bravo
C	Charlie
D	Delta
E	Echo
F	Foxtrot
G	Golf
H	Hotel
I	India
J	Juliett
K	Kilo
L	Lima
M	Mike
N	November
O	Oscar
P	Papa
Q	Quebec
R	Romeo
S	Sierra
T	Tango
U	Uniform
V	Victor
W	Whiskey
X	X-ray
Y	Yankee
Z	Zulu

EINZELFORMULIERUNGEN

»verstanden«	Zur Bestätigung einer Anweisung oder einer Information.
»Frage...«	Einleitung einer Frage
»wiederholen Sie [ab...]«	Wenn etwas nicht verstanden wurde (optional ab einem bestimmten Wort)
»warten Sie [Zeit]«	Signalisiert zu warten (optional mit Zeitangabe)
»kommen«	Signalisiert das Ende eine Funkspruchs
»ende«	Beendet das Funkgespräch

BESONDERE FUNKMELDUNGEN

<u>Notfallmeldung</u> 1. »EILT EILT EILT« oder »FLASH FLASH FLASH« 2. [Funkkennung der Gegenstelle] 3. »hier« 4. [eigener Funkrufname] 5. [Nachricht/Information] 6. »kommen«	Eine Notfallmeldung wird gesondert eingeleitet. Die Funkkennung der Gegenstelle folgt erst an zweiter Stelle. Ansonsten ist eine Notfallmeldung genauso aufgebaut. Beispiel: »EILT EILT EILT hier Alfa-Alfa-vier-zwo, es folgt Notfallmeldung, kommen«
<u>An- / Abmeldung im Funkkreis:</u> 1. »hier« 2. [eigener Funkrufname] 3 »melde mich im Funkkreis an« oder »melde mich im Funkkreis ab« 4. »ende«	Als Funkkreis versteht man alle Funkstellen auf einem Kanal. Um den aktuellen Funkstellen zur signalisieren, dass man nun Teil dieses Funkkreises ist, meldet man sich an. Um zu Signalisieren, dass man den Funkkreis verlässt und künftig nicht mehr erreichbar ist, meldet man sich ab.
<u>TIC-Meldung:</u> 1. »TIC TIC TIC« 2. [eigener Funkrufname] 3. [eigener Standort] 4. [Situation/Ereignis] 5. [aktuelles eigenes Handeln] 6. »ende«	Ein TIC Report ist eine kurze Meldung über einen Feindkontakt (TIC: Troops in Contact). Beispiel: „TIC TIC TIC, Alfa-Alfa-vier-zwo, nördlich Gebäude drei eins, mindestens vier Feinde, wir bekämpfen Feind, melden uns in fünf, ende“
<u>Funkstille:</u> »TANGO TANGO TANGO«	Bei Drohnenalarm wird durch die Basis eine Funkstille ausgerufen. Solange der Lockdown besteht, werden keine Funksprüche durch die Basis beantwortet.

FUNKKANALBELEGUNG

Im Spiel wird ausschließlich PMR-Funk eingesetzt. Andere freie Frequenzbänder (DPMR, Freenet, CB) finden auf dem P.R.I.M.

keine Verwendung. Die Benutzung von PMR Unterkanälen ist zu unterlassen. Die Nutzung von LPD ist für Spielende untersagt!

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



NINE-LINER (MEDEVAC REQUEST)

Ein Nine-Liner ist ein standardisiertes Kommunikationsformat zur Anforderung einer medizinischen Evakuierungen (MEDEVAC). Anhand eines festgelegten Ablaufs übermittelt der RadioOperator alle relevanten Details an die Basis. Anhand dieser Informationen und der aktuellen Lage kann das CIC entsprechende Maßnahmen planen und einleiten.

Ablauf:

- Alle Details notieren
- Funkkontakt mit der Basis herstellen
- Notfallmeldung ankündigen
- Zeile 1 bis 5 ohne Pause durchgeben
- Optional eine Pause einlegen
- Zeile 6 bis 9 ohne Pause durchgeben
- Jede Zeile mit »Trennung« beenden

1. Teil - nonstop	1	Koordinaten	X-Koordinate / Y-Koordinate	
	2	Frequenz	Funkfrequenz vor Ort	
	3	Anzahl Patienten (nach Dringlichkeit)	A	Dringend: 20 min (Patient instabil, akut)
			B	Priorität: 45 min (stabil, nicht transportfähig)
			C	Routine: 60 min (stabil und transportfähig)
4	Spezielle Ausrüstung	A	Keine	
		B	Bergetuch / Trage	
		C	Beatmung notwendig	
		D	Sonstiges (Erklärung)	
5	Anzahl Patienten (nach Status)	A	Liegend	
		B	Gefähig	
		C	Sonstiges (Kinder, Zivilisten)	
2. Teil - nonstop	6	Sicherheit Sammelpunkt	A	Keine Feindkräfte
			B	Mögliche Feindkräfte
			C	Feind im Gebiet
			D	Im Gefecht
	7	Markierung Sammelpunkt	Sichtzeichen / Handzeichen / Rauch o.ä.	
	8	Anzahl Patienten (nach Typ)	A	Fighter
			B	Basispersonal
			C	Zivilisten
D			Gefangene	
E			Kind / VIP	
9	Hinweise Sammelpunkt	Hilfsziele, günstige Richtung der Annäherung		

BEISPIEL NINE-LINER

»Echo hier Mike-Papa-Null-Sieben, kommen«	»EILT EILT EILT Echo hier Mike-Papa-Null-Sieben es folgt Notfallmeldung kommen«
»Mike-Papa-Null-Sieben hier Echo kommen«	»Mike-Papa-Null-Sieben hier Echo bereit für Notfallmeldung kommen«
»hier Mike-Papa-Null-Sieben Notfallmeldung folgt kommen«	»hier Mike-Papa-Null-Sieben
»hier Echo bereit für Notfallmeldung kommen«	Koordinate xRay neun Yankee eins zwo - Trennung
»hier Mike-Papa-Null-Sieben	Frequenz Fünnef - Trennung
Zeile eins - xRay neun Yankee eins zwo - Trennung	Patienten Alfa zwo - Trennung
Zeile zwo - Fünnef - Trennung	Ausrüstung Charlie - Trennung
Zeile drei - Bravo zwo - Trennung	Status Alpha - Trennung
Zeile vier - Charlie - Trennung	Zeile sechs bis neun ohne Inhalt - kommen«
Zeile fünnef - Alfa eins - kommen«	»hier Echo Notfallmeldung verstanden MedEvac wird geprüft warten Sie drei«
»hier Echo Zeile eins bis fünnef verstanden kommen«	
»hier Mike-Papa-Null-Sieben	
Zeile sechs - Charlie - Trennung (...usw.)	

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. Es dient in erster Linie zur Veranschaulichung.

Das Gespräch beginnt, in dem die Basis bei ihrem Rufnamen „Echo“ gerufen wird.

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

Nun wird dir 'Echo' irgendwann antworten und Dich dran nehmen.

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

„Echo hier Mike-Papa-Null-Sieben, Squad Knabenchor, Squadstärke 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 ist das Beenden eines Gespräch Aufgabe desjenigen, der das Gespräch begonnen hat.wäre das Deine Aufgabe gewesen.

Im Laufe eurer Mission kann es sein, dass so was passiert:

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

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

“Mike-Papa-Null-Sieben hört”

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

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

Um diesen Haufen Information an deinen Sergeant weiter zu geben und ihn entscheiden zulassen 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 Alfa-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 hättest noch ein wenig Platz für eine epische Kampfansage.

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



GRUNDAUSSTATTUNG UND TIPPS FÜR FUNKER

- Um als Funker starten zu können, braucht ihr neben dem oben erwähnten Funkrucksack ein normales PMR Funkgerät, welches in Deutschland zugelassen ist. Geräte die über die 8 Standardkanäle verfügen, 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.
- Um wichtige Informationen festzuhalten und eigene Funksprüche zu planen, kann es hilfreich sein, diese aufzuschreiben. Hierbei ist vom handlichen Schreibblock bis zur Folie auf dem Oberschenkel vieles möglich. Wichtig ist, dass ihr damit gut arbeiten könnt.
- Um Euch im Gelände zurechtzufinden und eure Koordinaten weitermelden zu können, braucht ihr eine taktische Karte. Auf dieser könnt ihr z.B. Squadbewegungen und Positionen einzeichnen. Die Erfahrung hat gezeigt, dass es sehr hilfreich ist, die Karte in Folie zu stecken oder zu laminieren und mit wasserlöslichen Folienstiften darauf herum zu zeichnen. Aber auch Bleistift und Radiergummi sind eine gute, einfache Lösung. Die aktuelle Karte wird vor der Veranstaltung als Download zur Verfügung gestellt.
- Das Notrufformat Nine-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.
- Denkt immer daran, Euch beim Wechsel des Funkkreises an- und abzumelden. Das betrifft nicht nur das Anmelden wenn ihr auf Mission startet, sondern auch wenn man aus dem Funkkreis des Führungstrupp zurück in den Funkkreis der Basis wechselt.
- Achtet darauf, dass euer Funkgerät nicht dauerhaft sendet. Es passiert schnell, dass zum Beispiel der Waffengurt auf die PTT Einheit oder den Sendeknopf drückt. Kontrolliert dies regelmäßig und verbaut eure Ausrüstung so, dass ein unbeabsichtigtes Drücken unmöglich ist. Als kleines Bastelprojekt sei hier der sogenannte „Bottle Cap Mod“ empfohlen, der das verhindert.
- Einige Geräte haben einen speziellen „Call“ oder „Emergency“ Knopf. Achtet darauf, diesen ebenfalls nicht versehentlich zu drücken. Dieser sendet ein lautes und schrilles Signal was sehr störend ist.
- Manche Geräte senden einen automatischen Signalton nach dem loslassen der Sendetaste. Dieser „Roger Beep“ ist einfach nur störend. Schaltet diesen in eurem Gerät ab.
- Verzichtet auf die Nutzung von Unterkanälen die bei manchen Geräten eingestellt werden können.
- Es gibt ein GPS-gestütztes Location-Device. Es muss selbst beschafft werden wenn man es nutzen will. Die Arbeit damit ist freiwillig.
- Vor dem Event finden online Trainings für Funker statt. Diese werden über die Facebookgruppe angekündigt.
- Funkertreffen auf dem Event werden ebenfalls vorher in der Funkergruppe angekündigt.
- Es gibt eine Facebook Funkergruppe. Für Fragen oder auch Impressionen für bezüglich der Funkausrüstung sollte dies eine erste Anlaufstelle darstellen. [Link](#)