

Kapitel 4

Symbole der Kartographie

Im 4. Kapitel werden die Symbole, welche für die Vorplanung eines Spieles benötigt werden dargestellt.

Des weiteren werden zwei Spielverläufe aufgezeigt, in denen taktische Symbole eingearbeitet wurden.

4.0 Allgemeines

4.1 Symbole der Kartographie

4.3 Taktische Symbole

4.5 Taktische Symbole in einem Geländespiel

4.0 Allgemeines

Die Symbole die beim Airsoft benutzt werden, orientieren sich an denen, welche von den Streitkräften benutze werden. Dies aber nicht, weil sie nachahmenswert erscheinen, sondern, weil sie einfach und logisch aufgebaut sind und damit ihren Zweck erfüllen.

Da die taktischen Symbole der Streitkräfte nach Auskunft beim Streitkräfteamt der Bundeswehr in Bonn^[1] keinem Copyright unterliegen, kann man die Symbole für das Kartenmaterial benutzen.

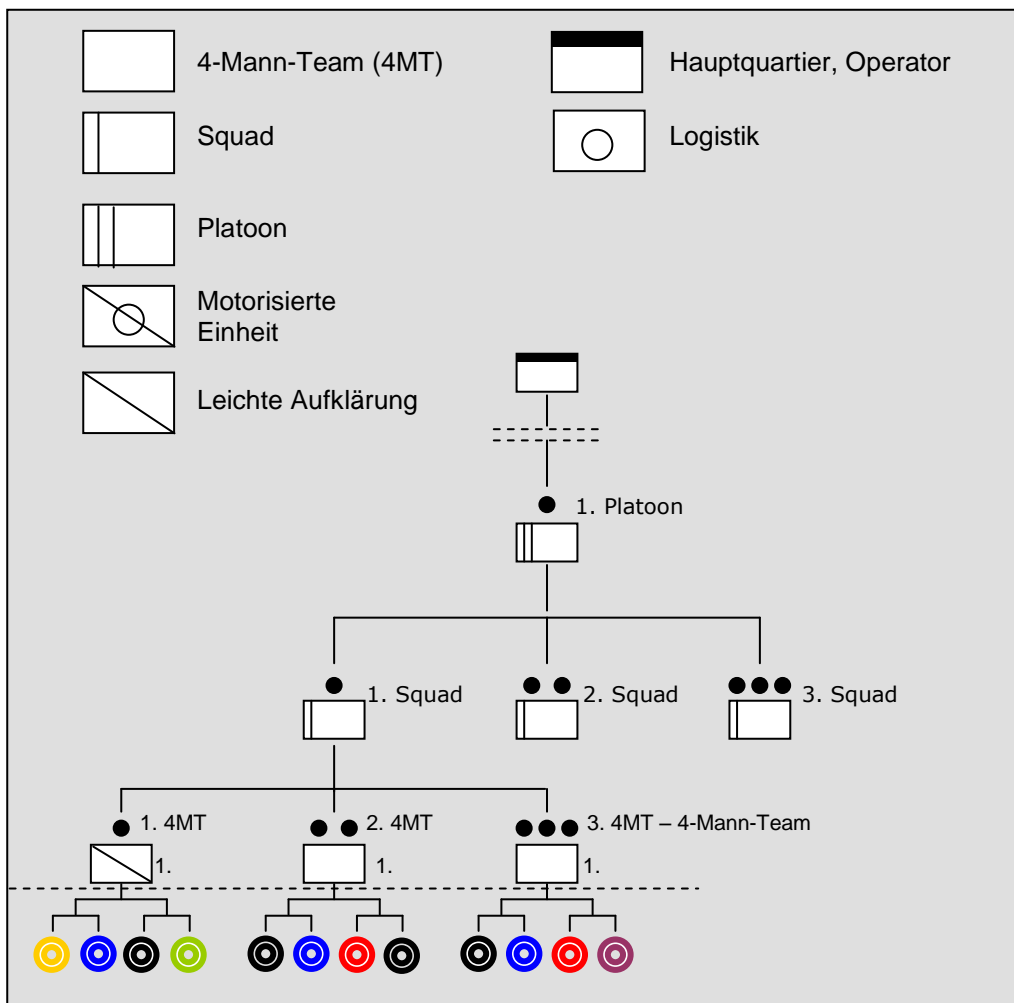


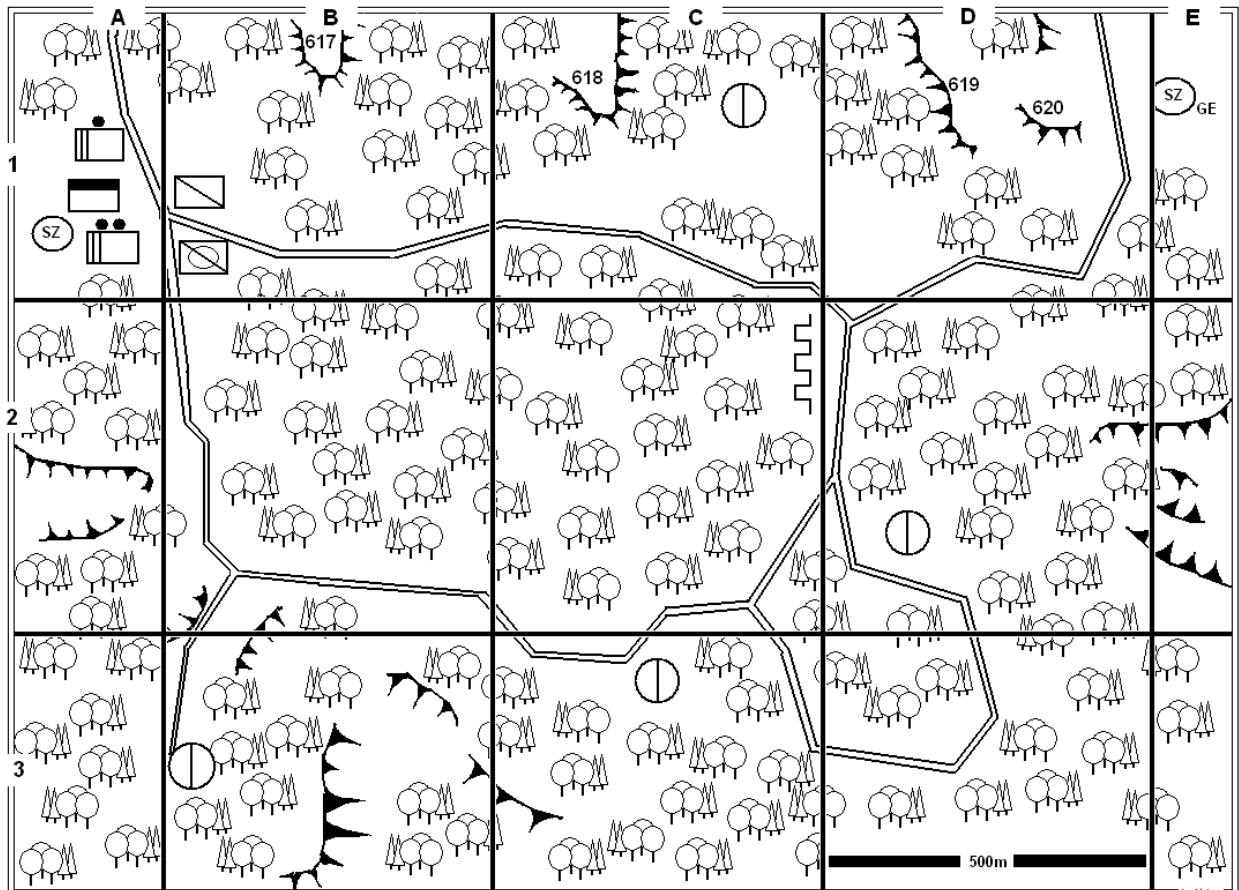
Abb. 4-1 Prinzip der taktischen Symbole in der Hierarchie

Beim Militär werden die Symbole als taktische Zeichen benannt. Da Airsoft ein Spiel ist, wird hier von Symbolen zur grafischen Erkennung gesprochen.

...

Im Folgenden stellt ein Spielverlauf zusammenfassend dar, wie man taktische Symbole bei einem Geländespiel in einer Karte einbindet.

4.5 Taktische Symbole in einem Geländespiel



Karte 4-1 Aufstellungsposition

----- Ende der Ankündigung zum 4. Kapitel -----

Literaturangaben:

[1] Antwort einer Anfrage beim Streitkräfteamt der Bundeswehr in Bonn vom 11.08.2008
Streitkräfteamt InfoService Bürgeranfragen

Kapitel 5

Taktisches Equipment

In diesem Kapitel werden Hilfsmittel angesprochen, die als Grundlage für grössere Events notwendig sind. Der Fokus wird hier auf die vielen Kleinigkeiten gelegt, die ein koordiniertes Vorgehen unterstützen. Ein einheitliches Kartographiesystem oder auch eine Liste mit einer Datensammlung bezüglich des Gegners gehört dazu.

Auch werden hier Hand- und Rufsignale besprochen. Zusätzlich wird ein Blick auf die Bekleidung und Ausrüstung im Sinne der first-, second- und third-line geworfen.

- 5.0 Allgemeines
- 5.1 Kartographiesystem
- 5.2 Zieleinweisung
- 5.3 Datensammlung zum Gegner
- 5.4 Handsignale
- 5.5 Rufsignale
- 5.6 Funkdisziplin
- 5.7 Einheitliches Buchstaben- und Ziffernalphabet
- 5.8 Ausrüstung
 - 5.8.1 Lines of Gear
 - 5.8.2 Der Sinn der Ausrüstung

5.0 Allgemeines

Auf einem grösseren Spielareal mit zum Teil dichtem Wald und unebenem Gelände ergibt sich plötzlich folgender Funkverkehr:



„Echo-Team von Alpha-Team, kommen.“



„Echo-Team hört, kommen.“



„Hallo Echo-Team, wir benötigen hier Unterstützung. Wir werden massivst angegriffen.“



„Ja, verstanden Alpha-Team. Wo seid ihr denn? Kommen.“



„Hört ihr uns nicht? Wir ballern hier, was das Zeug hält.“

Nach einer kleinen Pause antwortet das Echo-Team: *„Nö, wir hören nichts.“*



„Wir sind hier in der Senke.“



„Hm, welche Senke meinst du denn? Ich kenn keine Senke.“



„...“

Dieses Gespräch könnte man exzessiv Weiterspinnen. Letztlich werden aber alle aus dem Alpha-Team „Hit“ sein, bevor rechtzeitig Unterstützung eintrifft.

So etwas kann und wird es immer mal wieder geben. Keiner kann und wird immer genau wissen, wo er sich auf einem Spielgelände befindet. Aber es ist für alle Beteiligten deutlich leichter, wenn man über ein einheitliches System verfügt um seine Position mitzuteilen.

5.8 Ausrüstung

Die Ausrüstung ist im eigentlichen Sinne natürlich kein taktisches Equipment.

...

Für welche Ausrüstung sollte man sich entscheiden?

Dieser Frage wird hier nicht nachgegangen! Die Entwicklung ist viel zu rasant, als das man hier darauf eingehen könnte. Hingegen kann man auf die vielen Airsoftforen¹ verwiesen. Dort lassen sich die umfangreichen Anfragen wesentlich individueller beantworten als hier.

Was zur Ausrüstung gehört und warum diese Wichtig ist, wird deutlich, wenn man sich vor Augen hält, wie viel zusätzliches, oft auch unnützes Gewicht man mit sich trägt.

Die persönliche Ausrüstung geht aufgrund ihres Gewichtes zu Lasten der Flexibilität und Mobilität. Bei einem durchschnittlichen Tagesspiel hat man etwa 10-15 Kilogramm an Ausrüstung dabei (was ein Plus zwischen 15-20% gegenüber dem „blanken“ Körpergewicht bedeutet). Darin inbegriffen ist die „First Line“, also die Kleidung. Nicht inbegriffen sind Gegenstände der „Third Line“.

Hier macht sich die Auswirkung der Ausrüstung im Sinne eines „taktischen Equipments“ wohl am deutlichsten bemerkbar.

...

5.8.1 Lines of Gear

Zur First Line^[2] gehört alles, was man direkt am Körper trägt. Dazu gehört auch die Brille. Die Augen machen zwar bloss 0,27% der Körperoberfläche aus, sind aber von elementarer Bedeutung und müssen entsprechend geschützt werden.

----- Ende der Ankündigung zum 5. Kapitel -----

Literaturangaben:

[1] Reservistenkameratschaft Hameln. http://www.rk-hamel1.de/data/tk_bezugspunkt.pdf (vom 7.5.2011)

[2] First Line, Jan-Phillip Weisswange, Wehrtechnischer Report 2/2009, Report Verlag, Seite 26

Kapitel 6

Im Kapitel 6 werden Formationen innerhalb eines 4MT sowohl im Gelände als auch im Gebäude aufgezeigt.

Egal in welchem Bereich sich das Team bewegt, die Abläufe werden immer identisch umgesetzt. Das macht die Bewegungsabläufe besser nachvollziehbar.

Nachdem nun eine Reihe von theoretischen Grundlagen geschaffen wurde, geht es ab diesem Kapitel um konkrete Formationen, Abläufe und Szenarien.

Formationen

6.0 Die fünf Standardformationen

6.0.1 Die Linienformation

6.0.2 Die Keilformation

6.0.3 Die Kolonnenformation

6.0.4 Die versetzte Kolonnenformation

6.0.5 Die Staffelformation

¹ Verschiedene Airsoftforen im deutschsprachigen Raum sind:

Schweiz: <http://www.airsoftarea.ch/phpbb3/> und <http://www.as-starter.ch/>.

Deutschland: <http://www.6millimeter.info/wbb2/index.php> und <http://www.blowback.de/forum/index.php?page=Portal>.

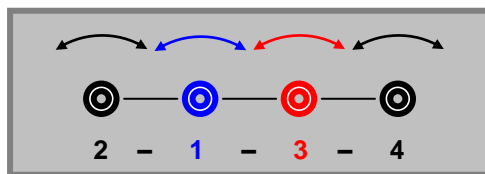
Österreich: <http://forum.airsoftaustria.com/index.php?>

- 6.1 Aus einer Standardformation in die Angriffsposition
 - 6.1.1 Aus der Kolonnen- in die Linienformation
 - 6.1.2 Aus der versetzten Kolonnen- in die Linienformation
 - 6.1.3 Aus der Staffel- in die Linienformation
- 6.2 Absetzen in der Linienformation
- 6.3 Formationen in Close-Quater-Battle (CQB)
 - 6.3.1 Die Serpentin-Formation
 - 6.3.2 Die Rolling-T-Formation

6.0 Die fünf Standardformationen

Es besteht ein Unterschied bei der Verhaltensweise eines 4-Mann-Teams (4MT), das sich aus den taktischen Grundregeln (wie in Kapitel 2 beschrieben) ergibt, je nachdem, ob es sich im offenen Gelände oder im Gebäude befindet. Dennoch bleiben die Standardformationen identisch.

Formationen werden benutzt, um bei taktischen Einsätzen Positionen und Sektoren der Verantwortlichkeit zu bestimmen. Sie erleichtern die Kontrolle, beheben Verwirrung und erhöhen den Schutz und die Feuereffizienz^[1].



Konstellation im 4MT:

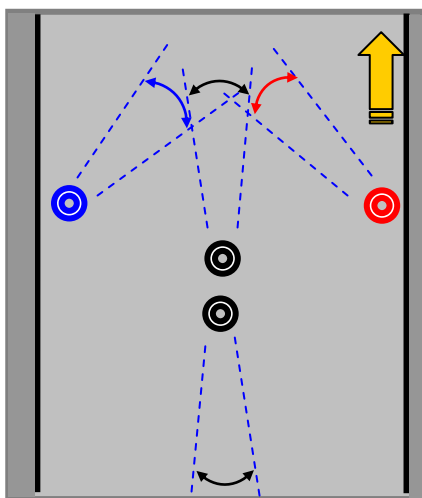
1. Teamleader,
2. Schütze (LMG),
3. Sanitäter,
4. Schütze.

Formationen sind keine starren Gebilde. Die Teammitglieder bewegen sich nicht wie auf Schienen in einem einheitlichen Abstand zueinander. Viel mehr hängt die Position jedes Teammitglieds von der Geländestruktur ab. Jedes Teammitglied hat einen – nämlich dem ihm zugewiesenen – Sektor abzudecken um Überschneidungen oder Unterlassungen zu vermeiden.

...

6.3.2 Die Rolling-T-Formation

Die Rolling-T-Formation kommt zur Anwendung, wenn sich ein 4MT durch breitere Korridore bewegen muss. Diese Formation bietet ausreichende Sicherung nach vorne und genügend Schutz auf den Flanken.



----- Ende der Ankündigung zum 6. Kapitel -----

Literaturangaben:

[1] U.S. Army Einsatzbandbuch FM17-15 M1 Tank Platoon 2, Seite 48, Microprose software, Inc. 1998