

Kapitel 1

Begriffserklärung zu Airsoft und zur Taktik

Im Kapitel 1 werden Definitionen zu Begriffen wie Airsoft und Taktik formuliert. Mit dem definieren beginnt auch gleich ein Dilemma, dass sich bis zum Ende des Buches nicht auflösen wird. Das Problem mit den Begrifflichkeiten im Spiel und in der militärischen Realität. Man muss sie trennen und dennoch immer wieder darauf zurückgreifen.

- 1.0 Allgemeines
- 1.1 Begriffserklärungen
 - 1.1.0 Airsoft
 - 1.1.1 Airsoftwaffen
 - 1.1.2 Taktik

1.0 Allgemeines

Der Begriff Airsoft steht, je nach emotionaler Einstellung zum Airsoft, für eine sportliche Aktivität oder für einen Haufen kranker kriegsverherrlicher. Man sollte sich den Begriff jedoch mit Hilfe verschiedener Publikationen erarbeiten.

Der Begriff der Taktik hat hingegen in vielen Bereichen seine Bedeutung. Sei es bei verschiedenen Sportarten oder beim Militär. Auch in der Gesprächsführung werden Taktiken angewandt, ob im Bereich Unternehmensführung oder bei der Befragung als Verhörmethode.

Sich mit dem Begriff Taktik beim Airsoft auseinanderzusetzen setzt voraus, dass diese Begrifflichkeiten klar definiert sind.

Des Weiteren ist eine Definition zum Bereich Taktik beim Airsoft wichtig, denn sie prägt diesen Sport in vielerlei Hinsicht.

1.1 Begriffserklärungen

Ob man Airsoft rein gefühlsmäßig als Sport, Spiel, Hobby oder krankhafte Veranstaltung empfindet ist hier nicht die Frage oder der Weisheit erster Anfang.

1.1.0 Airsoft

Die unterschiedlichen nationalen Airsoftvereine erklären und definieren Airsoft um darzulegen, was Airsoft ist – und oft auch, um Missverständnisse auszuräumen, was Airsoft nicht ist.

Der Österreichische Airsoftverband (ÖASV) hat eine gute Erklärung, da sie sehr treffend einen plausiblen Vergleich zum Paintball zieht.

„Das Grundprinzip ist – ähnlich wie bei Paintball – einen gegnerischen Spieler aus dem Spiel zu befördern, indem man ihn trifft. Das eigentliche Ziel des Spiels ist jedoch vom Spieltyp abhängig.^[1]“

Der Schweizer Airsoftverband (ASVD) beginnt Airsoft mit einer geschichtlichen Darlegung.

„Airsoft ist eine Sportart, welche in Japan nach dem 2. Weltkrieg erfunden wurde. Die Japaner durften keine echten Waffen mehr besitzen und so haben sie sich einfach sämtliche Waffen als Modell nachgebaut. Wie beim Paintball (deren sogenannte Markierer wurden eigentlich bei den Cowboys zum Kühe markieren verwendet) wurden die Geräte dann auch zweckentfremdet und man begann die Geräte als Spielzeug / Sportgerät zu verwenden.^[2]“

Es lässt sich hier gut der Werdegang vom Paintball und Airsoft ablesen. Die Parallele besteht darin, dass aus einem Funktionsgerät ein Spielzeug/ Sportgerät gemacht wurde.

Würde man weiter in andere Sportbereiche schauen, so würde man feststellen, dass Sportarten wie Moderner Fünfkampf, Biathlon oder auch Fechten, jeweils einen militärischen Hintergrund haben. Auch dort wird auf sportlicher Ebene mit Regeln und Sportgeräten gearbeitet, mit denen eine militärische Operation nicht durchführbar wäre. Kein Mensch käme auf die Idee, einen zur olympischen Disziplin zugelassenen Degen zu verwenden um in ein Gefecht zu ziehen.

Aber, weil die Funktion des Degens in seiner Gefährlichkeit zum Sportgerät reduziert wurde, ergibt sich nun ein völlig neuer Schwerpunkt: Nämlich das taktische Hantieren.

Es geht also darum, zu differenzieren, was ein Sportgerät dem äußeren Anschein nach ist und welche Funktion es tatsächlich ausübt. In diesem Sinne ist Airsoft ein Sport, der unter sportlichen Gesichtspunkten und Regeln einen anderen Schwerpunkt setzt, als das nachempfundene Militär.

----- Ende der Ankündigung zum 1. Kapitel -----

Literaturangaben:

[1] Österreichischem Airsoftverband (ÖASV)

http://www.oasv.at/index.php?option=com_content&view=article&id=20&Itemid=47

(Seite aufgerufen am 7.5.2011)

[2] Schweizer Airsoftverband (ASVD)

<http://www.sasf.ch/faq-reader/items/was-ist-airsoft-softair.html> (Seite aufgerufen am 7.5.2011)

Kapitel 2

Taktische Grundregeln

Im Kapitel 2 werden taktische Grundregeln, Faktoren und Einzelaspekte erklärt. Es wird auch die eine oder andere weiterführende Definition eingebracht und das grundlegende Wissen benannt um dem Spieler klar zu machen, worauf er im Prinzip zu achten hat.

- 2.0 Allgemeines
- 2.1 Taktische Verhaltensregeln
- 2.2 Koordinierte Zusammenarbeit von vier Spielern
- 2.3 Taktische Faktoren
- 2.4 Gefechtsarten

2.0 Allgemeines

Taktische Grundregeln sollen einen allgemeinen Überblick darüber verschaffen, wie man sich grundlegend als Einzelperson in einer Gruppe zu verhalten hat. Dies soll nicht bedeuten, dass man seine persönlichen Qualitäten unter die Vorgehensweise eines Teams zu stellen hat, sondern sichern, dass jeder im Team grundlegend die gleichen Kenntnisse zum Vorgehen in einem Team hat.

Die meisten im Folgenden genannten Verhaltensweisen sind dem Projekt 4MT entnommen. Der Autor namens Gebirgsjäger hat eine einfache Tabelle^[1] entworfen,

die die Verhaltensweisen zusammenfasst. Hier werden die Aspekte umfassend erläutert und dargelegt.

...

2.2 Koordinierte Zusammenarbeit von vier Spielern

Die kleinste Gruppe innerhalb einer Mannschaft besteht aus vier Spielern. Diese Gruppe wird einfach das 4-Mann-Team, bzw. abgekürzt 4MT, genannt. Jeder Spieler innerhalb eines 4MTs besetzt eine Position.

Entsprechend der Notwendigkeit die verschiedenen Bereiche abzusichern hat jeder Spieler schwerpunktmäßig einen Bereich zu decken. Damit soll nicht die Individualität eines Spielers beschnitten, sondern die Aufgabe innerhalb einer Kleingruppe vermittelt werden.

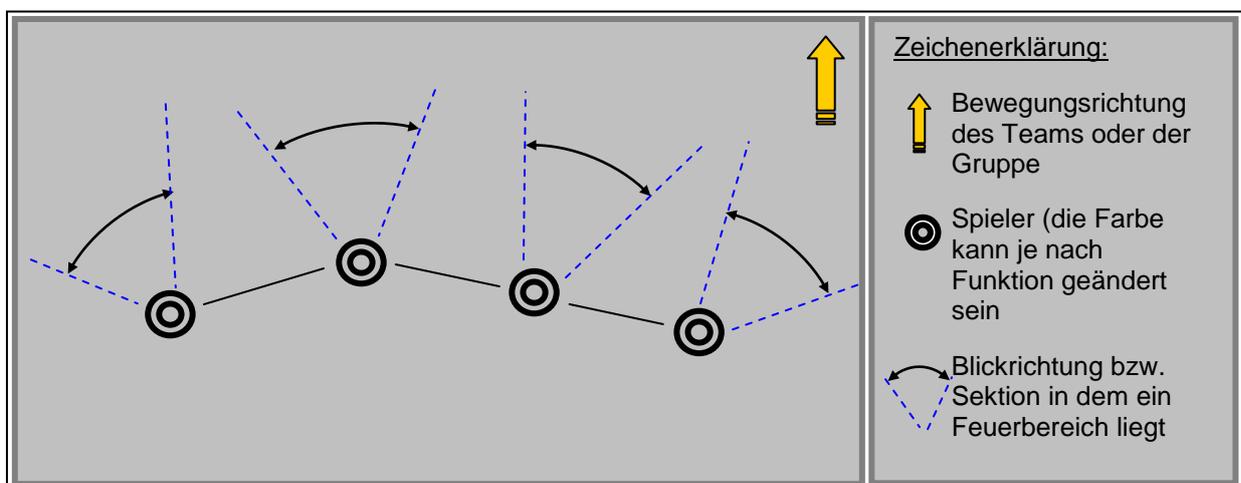


Abb. 2-1; Sicherung der Sektoren innerhalb einer Kleingruppe im 4-Mann-Team

2.3 Taktische Faktoren

Die taktischen Grundregeln sind von verschiedenen Faktoren abhängig. Man muss sie unterschieden nach Gruppen-, Gelände- und Spielfaktoren. Jeder einzelne der Faktoren beinhaltet dabei noch andere Aspekte.

Die Gruppenfaktoren beinhalten drei Aspekte:

- die Anzahl der eigenen Spieler,
- die Bewaffnung (Reichweite und Magazinkapazität der AEGs) und
- die Teamfähigkeit innerhalb der Mannschaft.

Die Geländefaktoren müssen folgendes berücksichtigen:

- handelt es sich um ein Spiel im offenen Gelände oder
- um ein Spiel im Close Quater Battle also CQB.

Und bei den zu berücksichtigenden Spielfaktoren ist:

- die offensive oder
- defensive Spielweise ausschlaggebend (welche sich aufgrund der Aufgabenstellung zum Spiel stellt oder als taktische Variante bewusst gewählt sein kann).

----- Ende der Ankündigung zum 2. Kapitel -----

Literaturangaben:

[1] Projekt 4MT [http://www.team-](http://www.team-avengers.de/softairpage_gj/4mt/pages/grundregeln.htm)

[avengers.de/softairpage_gj/4mt/pages/grundregeln.htm](http://www.team-avengers.de/softairpage_gj/4mt/pages/grundregeln.htm) (Seite aufgerufen 4.6.2011)

[2] Henning Hoffmann, „Feuerkampf & Taktik“, dwj Verlags-GmbH 2008, Seite 74

Kapitel 3

Hierarchie und Aspekte der Teamführung

Im Kapitel 3 wird die Hierarchie innerhalb eines Teams aber auch von größeren Mannschaften detailliert beschrieben. Der Aspekt, wie man ein Team zu führen hat wird ebenfalls in diesem Kapitel besprochen.

Das Thema der Hierarchie ist neben der Disziplin und dem Training, das Unbeliebteste überhaupt.

- 3.0 Allgemeines
- 3.1 Die Konstellation im 4-Mann-Team
- 3.2 Besetzungen innerhalb eines 4-Mann-Teams
- 3.3 Individuelle Voraussetzungen der Spieler
- 3.4 Aufteilung innerhalb eines 4MTs hin zum Squad
- 3.5 Squadaufteilung und Funknamen
- 3.6 Hierarchien in der Kommandoebene
- 3.7 Konzepte der Teamführung
 - 3.7.1 Merkmale einer Gruppe
 - 3.7.2 Erwartungen an die Führung einer Mannschaft

3.0 Allgemeines

Airsoftspieler sind im Allgemeinen nicht so weisungsorientiert.

In anderen Mannschaftssportarten ist dies deutlich anders. Beim organisierten Fußballspiel ist jedem Mitspieler von vornherein klar, dass er sich an gewisse Absprachen und Anweisungen halten muss und im Sinne der Mannschaftsdienlichkeit handeln muss. Und jedem ist klar, dass es einen Mannschaftskapitän gibt.

Auch das lässt sich für das Spielen beim Airsoft gut als Vergleich nutzen. Wenn man so will, ist der Teamleader des 4-Mann-Teams (4MT) niemand anderes als der Mannschaftskapitän einer Fußballmannschaft.

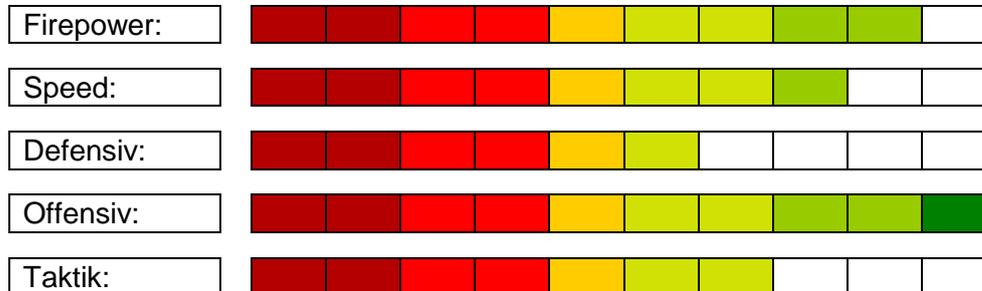
Das Airsoftler nicht so weisungsorientiert sind soll auch weder verändert noch kritisiert werden. Auch soll der Teamleader nicht als derjenige erscheinen, der wie ein möchtegern Kommandeur rumbrüllt und irritierende Anweisungen gibt, bloss weil er die funktionelle Berechtigung hat.

Vergleicht man noch mal die Person des Mannschaftskapitäns beim Fußball, so lässt sagen, dass der Kapitän die Aufgabe hat, das Team zu koordinieren und kurze, klare taktische Anweisungen weiter zu geben.

Beim Fußballfeld ist es in zweierlei Hinsicht einfacher als Mannschaftskapitän zu fungieren – jedenfalls im Vergleich zum Airsoft. Beim Fußball sieht man sowohl immer das gesamte Spielfeld, als auch die Spieler darauf. Beim Airsoft sieht man meist weder den Gegner, noch die eigenen Mannschaftskameraden.

3.3 Individuelle Voraussetzungen der Spieler

Jeder Spieler sollte sich über seine Qualitäten im Klaren sein. Auch darüber, was nicht zu seinen Qualitäten zählt. Um sich dies Präsent zu machen, kann man sich eine kleine Tabelle anlegen. Nach verschiedenen Gesichtspunkten kann man die Tabelle sowohl erweitern als auch verändern. Trainiert man beispielsweise regelmässig und verbessert dadurch seine Treffersicherheit, erhöht sich der Ausschlag auf der Tabelle, wie die folgende Grafik zeigen soll.



Grafik 3-1: Bewertung von einem Balken für „nicht geeignet“ bis zehn Balken für „sehr geeignet“.

Zudem kann der Bereich Milsim, Speedplay oder Rollenspiel beliebig eingefügt werden.

----- Ende der Ankündigung zum 3. Kapitel -----