



RMS Regelung „Close Air Support“ CAS

Der Einsatz von schweren Waffen und Luftschlägen ist in heutiger Zeit fester Bestandteil einer modernen Kriegsführung. Ein Aspekt der im MilSim Bereich oft vernachlässigt wird weil er schwer zu steuern und zu regeln ist. Das wollen wir hiermit ändern. Es ist klar dass der Einsatz von derartigen Waffensystemen nur simuliert durchgeführt werden kann und das Spielgeschehen ganz massiv beeinflussen kann. Ein übermäßiger oder unbedachter Einsatz kann die Spielbalance schnell zum kippen bringen, es ist stets vom jeweiligen Spiel abhängig ob - und nach welchen Maßgaben solche Waffen eingesetzt werden können. Deshalb existiert auch keine "Ideallösung" die bei allen Spielen angewandt werden kann, sondern wir haben einen Leitfaden für verschiedene Ebenen der Führung erstellt damit im Vorfeld entschieden werden kann welche Regelung angewendet werden soll. Die hier vorgestellte Regelung entspricht der Realität leider nur in Ansätzen - kommt dem ganzen aber so nahe wie man es im AS halt kommen kann.

Dieses Papier beinhaltet auch die Erläuterungen wie wir zu den einzelnen Regelungen gekommen sind, die Regel an sich ist recht einfach und findet sich in der Zusammenfassung auf Seite 8 wieder. Allen Eiligen sei also empfohlen dort weiter zu lesen. Alle Zukünftigen RMS FAC sollten sich die Zeit jedoch dringend nehmen. ;O)

Beleuchten wir mal die Realität, zunächst die gängigen Abkürzungen:

CAS - Close Air Support - Luftnahunterstützung,
FAC - Forward Air Controller - Vorgeschobener Beobachter zur Lenkung von CAS,
TACP - Tactical Air Controll Party - FAC + unterstützende Kräfte (MKF, Funker, Medic, max.6 Mann)

JTAC - Joint Terminal Attack Controller - FAC der USAF und des USMC,
SOTAC - Special Operations Terminal Attack Controller - gesteigerte FAC - Fähigkeit (Feldflughäfen),

JFST - Joint Fire Support Team - deutsche Variante des TACP (NICHT Spezialkräfte)

JFCC - Joint Fire Coordination Cell - übergeordnetes Element der JFST.

Das KSK unterscheidet intern nochmals in FAC/TACP und SOTAC.

SOTAC können quasi alles: Feldflughäfen betreiben, als Combat Weatherman ("Wettermänner") agieren, Artillerie-, Bord- und Schiffsfeuer lenken. Daher sind die FAC/TACP als grundlegende Fähigkeit in den regulären KdoKp und der FeSpähLehrKp vertreten und die SOTACs als gesteigertes Element nur in der SpezKdoKp (soll es nicht viele geben).

Die Bundeswehr im Heer selbst fasst alle die Artillerie-, Bord- und Schiffsfeuer lenken sollen/können unter dem Begriff JFST zusammen, welche als Trupps in den Bataillonen und Regimentern der Infanterie organisiert sind und an der Infantrieschule in Hammelburg ausgebildet werden.

Die JFCC arbeiten als den JFSTs übergeordnetes Modul, sie fassen alle JFST unter einer Führung zusammen, vor allem dann interessant wenn beispielsweise drei JFSTs gleichzeitig drei unterschiedliche Unterstützungsarten anfordern (Luft, See, Land).

Wie wir sehen wird der Einsatz von Luftnahunterstützung nicht durch den kleinen Stoppelhopper im Feld angefordert, sondern durch die eben genannten Spezialisten, welche ausnahmslos wertvolle Ressourcen darstellen und der Waffeneinsatz bzw. der Ablauf ist international (NATO) ganz genau und sehr strikt reglementiert.

Die Federführung innerhalb der NATO hat hierbei Frankreich. Die wenigen deutschen FACs/TACPs/Combat Weatherman (die JFSTs werden intern durch FACs angelernt) wurden alle von der französischen Luftwaffe ausgebildet. Damit ist gewährleistet dass alle mit allen jederzeit kooperieren können.

Zentraler Bestandteil für diese genormte Zusammenarbeit ist ein 9 - Liner (ähnlich MEDEVAC). Mit dieser „Liste“ wird nicht nur ausgeklügelt wo der Einsatz stattfinden soll, sondern auch was und wie es verfügbar ist (Welches Luftfahrzeug: Starrflügler, Drehflügler; welche Ladung (Bewaffnung), wie lange, wo, An- und Abflugzeiten, Erkennungszeichen und so weiter.

Das Verfahren ist weit komplexer als einfach nur zu sagen: „Da drüben solls krachen“ so werden die eigenen Koordinaten dem Friendly - Luftfahrzeug immer angegeben, zur Vermeidung von Blue-on-Blue (FF – Friendly Fire / Freunde ficken), was aber auch schon häufig schief gegangen ist, im Gefechtsstress wurden beim Halten von zwei Funkkreisen (oder mehr: Funkkreis Boden, Funkkreis Luft, Funkkreis Verbündete usw.) die eigenen Koordinaten als Feindkoordinaten durchgegeben.

Grundsätzlich lässt diese Praxis aber auch unterschiedlichsten Waffeneinsatz zu, somit auch unterschiedlichste Wirkung im Ziel (Bordwaffenfeuer, Bomben, Splitterbomben, Sprengbomben, Sprengsplitterbomben, Raketen, Splitterraketen, lasergelenkt, endphasengesteuert, GPS gesteuert, einfach fallengelassen...)

Beispiel: Wenn T-72 Kampfpanzer geknackt werden sollen, aber nur zwei OH - 58 KW in der Luft sind, kann man das schon knicken.

Es ist klar dass nicht jede Truppengattung über diese Fähigkeit verfügen kann, sondern immer nur speziell geschultes Personal, welches den vorderen kämpfenden Teilen zugewiesen wird, und auch nur wenn es absehbar ist, dass es "dicke Luft" geben wird. Salopp gesagt: FACs sind dahingehend oft zu wertvoll um sie der kämpfenden Truppe permanent mit auf den Weg zu geben. Daher erfolgt die Unterstellung häufig durch die Joint Operation Centers - JOCs vor Ort.

Wie wir sehen ist das Thema in der Sache recht komplex, deshalb werden wir soweit wie möglich vereinfachen und erläutern. Es existieren viele "Rädchen" an denen man drehen kann um das Ergebnis der Regelungen in die ein- oder andere Richtung zu lenken.

Schauen wir uns die Möglichkeiten an WANN ein solcher Waffeneinsatz bei AS in Frage kommt, landen wir bei drei Möglichkeiten:

A.) Die Spielführung vergibt einen entsprechenden Auftrag (Spieleitung > Spielpartei / OPZ > FAC). Es ist in der Story also vorgesehen dass ein Objekt zu einem bestimmten Zeitpunkt markiert und per Luftschlag vernichtet wird.

B.) Die Spielführung vergibt einen beliebigen Auftrag und die OPZ entscheidet dass er mit einem Luftschlag am besten auszuführen oder zu unterstützen ist. (z.B. soll eine feindliche Garnison gestürmt werden und die OPZ entscheidet einen Schlüsselpunkt der Sicherungsanlagen per Luftangriff zu vernichten).

C.) Ein Trupp gerät während eines beliebigen Auftrags in arge Bedrängnis und fordert CAS an (FAC > OPZ > FAC)

Zu regeln sind viele Punkte, wir werden uns schrittweise annähern:

- Wofür sollen Luftangriffe zur Verfügung stehen? (Story oder Taktik)
- wer darf den Luftangriff anfordern / koordinieren?
- wann bzw. wie oft sollen sie zur Verfügung stehen? (permanent, Zeitfenster, periodisch, Anzahl)
- welche Bedingungen sind daran geknüpft? (z.B. Erreichen eines gewissen Spielabschnitts)
- wie lange wird es vom Anfordern bis zum Waffeneinsatz dauern?
- Anzahl der Waffeneinsätze
- wie soll das Ziel markiert werden und wie lange?
- welchen Schaden soll der Angriff anrichten und in welchem Radius?
- wie wird die Gegenseite informiert?

Zunächst muss sich die Spielleitung vor Spielbeginn klar machen ob - und in welchem Umfang sie "Luftangriffe" in ihrem Spiel haben möchte. Wir empfehlen einen sehr, sehr dezenten Umgang damit. Besser zu wenig als zu viel. Sie muss entscheiden ob sie diese Spielmöglichkeit einfach als ein Einsatzziel - also zur Fortführung der Story benutzen will oder ob sie den Spielpartei(en) die Luftangriffe als taktische Möglichkeit an die Hand geben möchte.

Als Einsatzziel ist die Sache recht einfach behandelt denn hier kann die Spielleitung ggf. in ihrem entsprechenden Einsatzbefehl die Rahmenbedingungen festlegen. Interessanter ist da schon die Möglichkeit auf taktischer bzw. operativer Ebene mit Luftunterstützung zu arbeiten. Der Ablauf hingegen ist klar: Der Trupp im Feld meldet die Anforderung an seine OPZ, diese gibt den Waffeneinsatz gemäß der Checkliste frei - oder auch nicht.

Die Checkliste im Anhang verdeutlicht den Ablauf nochmal und kann in dieser Form genutzt werden. Gehen wir die einzelnen Punkte mal durch.

Wann und wie oft steht der Waffeneinsatz zur Verfügung?

Hierbei geht es primär um eine regulierende Funktion. Je öfter der Waffeneinsatz zur Verfügung steht, desto öfter wird er wohl auch angefordert werden. Wir haben vier Möglichkeiten:

A.) Permanente Verfügbarkeit. Simuliert Flugzeuge die in Alarmbereitschaft irgendwo stehen oder kreisen und auf einen Einsatzbefehl warten.

B.) Verfügbarkeit innerhalb bestimmter Zeitfenster. Simuliert Flugzeuge die mehrmals am Tag im Einsatzbereich operieren und für diesen Zeitraum zur Verfügung stehen, z.B. von 15:00-16:00 und von 22:00 bis 23:00.

C.) Periodische Verfügbarkeit. Simuliert Flugzeuge die nach einem Waffeneinsatz zunächst auftanken und neu bestückt werden müssen. Z.B. wäre hier ein Waffeneinsatz frühestens alle 3 Stunden möglich.

D.) Bestimmte Anzahl von Angriffen. Simuliert dass in diesem Spiel nur eine vorher festgelegte Anzahl von Angriffen geflogen werden kann (z.B. 2x). Wann diese abgerufen werden, entscheidet die OPZ.

Wer darf den Luftangriff anfordern und koordinieren?

Wie wir festgestellt haben existiert nur ein kleiner Kreis Auserwählter mit der entsprechenden Ausbildung im wahren Leben. Es liegt also nahe auch im MilSim nicht jeden Spieler zum Anfordern von CAS zu befähigen. Vielmehr haben wir hier die Möglichkeit eine neue Spezialisierung zu schaffen, den FAC. Wir haben lange überlegt ob wir es wie in der Realität handhaben wollen dass ein Team diese Spezialisierung wahrnimmt und die Spieler dann den „Kampfverbänden“ zugeteilt werden. Aber zum einen gibt es derzeit noch kein Team mit dieser Spezialisierung, zum anderen ist der Posten auch nicht sonderlich attraktiv wenn man als FAC einem wildfremden Team zugeteilt wird.

Also liegt es nahe dass die Teams selbst ihre eigenen FAC stellen. Und schon müssen wir wieder regulieren. Denn nicht jeder Spieler eines Infanterietrupps kann plötzlich als ausgebildeter FAC gelten. Dem Spieler soll eine Sonderrolle wie dem Medic im Team zuteilwerden. Nur bietet sich hier eine Beschränkung wie beim Medic (auf 4 Mann 1 Medic) nicht an, die Spielerzahlen wären zu groß (1 FAC auf 20 Spieler?) Also muss eine Malusregelung her, die den Job dennoch nicht zu unattraktiv macht und den Nutzen für das Team mit FAC erhält. Das erreicht man am besten über eine nötige Ausstattung die nur der FAC benutzen kann. Wie der Sanitäter ist der FAC ohne seine Spezialausstattung nutzlos. (er muss sie ja nicht allein schleppen, nur allein benutzen). Ein Team was sich also bemüht diese

Ausstattung herzustellen und mitzuführen, soll folglich auch von den Vorteilen eines Luftschlags profitieren können. Natürlich kann die Spielleitung vor dem Spiel auch die Anzahl der FAC limitieren (empfehlen wir).

Also welche Ausstattung benötigt der RMS FAC also:

Zunächst muss er mit den Luftfahrzeugen kommunizieren können, also ein entsprechendes Fernmeldemittel. Schauen wir zum KSK ist hier ein Satellitenkommunikationsgerät am Start. Hierbei handelt es sich natürlich um ein Darstellungsmittel in entsprechender Größe / Form und Gewicht. Zur Not tut es auch ein ausgeschlachtetes SEM35 mit einer Antenne Marke Eigenbau.



Das beste Funkgerät nützt nichts wenn man nichts zu sagen hat, also benötigt der FAC noch einen 9-Liner den er der OPZ runter beten kann. In der Anlage ein Muster zum Ausdrucken.

Für den Einsatz von lasergelenkten Waffen wird natürlich ein LTD (Laser Target Designator) benötigt. Dieses Gerät ist ebenfalls ein Darstellungsmittel, auch hier kann improvisiert werden. Ein altes CB-Funkgerät auf ein Stativ gestellt, ein funktionierender Laserpointer und ein altes Zielfernrohr hinein – und fertig ist der LTD.



Der FAC benötigt die selbe Checkliste die auch der OPZ vorliegt um zu wissen was für Möglichkeiten er überhaupt hat.

Um den Waffeneinsatz abzuschließen benötigt der FAC noch Möglichkeiten sich gegenüber der Gegenseite zu identifizieren. Zum Verfahren später mehr, er benötigt auf jeden Fall eine ID-Card (Muster anbei), eine Warnweste und eine Pfeife.

Welche Bedingungen sind an den Waffeneinsatz geknüpft?

Hier legt die Spielleitung die Rahmenbedingungen fest. Möglich sind Einschränkungen aller Art, z.B. dass der Einsatzraum frei von Flugabwehr sein muss oder dass ein bestimmter Zeitabschnitt erreicht sein muss. Die Spielleitung kann hier auch die Effektivität des Angriffs regulieren.

Wie lange wird es von der Anforderung bis zum Waffeneinsatz dauern?

Grundsätzlich fordert der FAC den Waffeneinsatz bei der OPZ an, und erhält von dort das Go oder No Go. Dies erfolgt immer mit dem 9-Liner. Merke: die Anforderung kann auch schon VOR einem möglichen Kontakt erfolgen, die Entscheidung trifft dabei immer die OPZ. Bei positiver Bestätigung des Angriffs kommt eine Wartezeit ins Spiel. Somit haben wir hier eine Bremse installiert damit es keine "Instant Kills" gibt. Naturgemäß ist dieser Punkt direkt mit der Verfügbarkeit im Zusammenhang, schließlich benötigt ein Flugzeug das irgendwo steht und auf Befehl aufsteigt länger für den Weg zum Ziel als ein Flugzeug das bereits irgendwo kreist und wartet. Wir haben folgendes ausgetüftelt:

A.) Bei permanenter Verfügbarkeit: 20 Minuten. Zwar steht das Flugzeug immer in Alarmbereitschaft, benötigt aber lange bis es den Einsatzraum erreicht und angreifen kann.

B.) Bei Zeitfenstern: 15 Minuten. Das Flugzeug ist zwar in der Nähe des Einsatzraums, aber nicht direkt am Ort des Geschehens da es über einem weitläufigen Gebiet kreist.

C.) Bei periodischer Verfügbarkeit: 10 Minuten. Das Flugzeug steht zwar nur selten zur Verfügung, steuert aber direkt auf den Einsatzraum zu und kann so mit seinem Treibstoff besser kalkulieren. Daher ist es am schnellsten.

D.) Sonstige Wartezeit: Hier kann die Spielleitung selbst vorgeben was ihr gefällt. Bsp: ein AC-130 H Spectre Gunship was innerhalb eines gewissen Zeitfensters über dem Einsatzgebiet kreist, ist praktisch sofort einsatzbereit.

Diese "Wartezeit" bezeichnet also die Zeit die es dauert zwischen Anforderung des Waffeneinsatzes durch den FAC bei der OPZ und der tatsächlichen Bereitstellung des Waffeneinsatzes. Idealerweise informiert die OPZ den anfordernden Trupp nach Ablauf der Zeit damit der FAC mit der Markierung anfangen kann, aber der FAC kann die Wartezeit auch selbst feststellen.

Wie man sieht ist der Luftangriff damit für das "schnelle Gefecht" oder als Mittel um ein Begegnungsgefecht zu entscheiden unattraktiv, die Lage ändert sich zu schnell als das hier effektiv ein Luftschlag herangeführt werden könnte. Bei Feind der sich jedoch irgendwo verzahnt hat oder durch Sperren etc. verzögert wird oder auch bei der Vernichtung von Objekten ist eine Anforderung durchaus noch sinnvoll.

Anzahl der Waffeneinsätze.

Die Anzahl der Waffeneinsätze pro Anforderung ist auf EINS beschränkt. Auch wenn sich das Flugzeug nun theoretisch im Einsatzraum befindet greift für jeden Einsatz die Wartezeit. Alles Weitere wäre der „Overkill“ für die Gegenseite. Hier müssen Abstriche in Sachen Realismus gemacht werden.

Wie soll das Ziel markiert werden?

Die Markierung des Ziels und damit die Zielzuweisung stehen in direktem Zusammenhang mit der Effektivität des Angriffs. Nach der „Wartezeit“ befindet sich das Flugzeug also im Zielflug und muss vom FAC geleitet werden. Es kommt eine zweite „Wartezeit“ ins Spiel, die Wartezeit in der auf jeden Fall Sichtkontakt zum Ziel besteht und in welcher der Feind auch die Möglichkeit hat den Angriff effektiv abzuwenden. Wir haben uns auf zwei Markierungsarten festgelegt:

Fordert der FAC ungelenkte Waffen an (Bordwaffenfeuer, ungelenkte Bomben) wird kein LTD benötigt. Der FAC koordiniert dies nur mit dem SatCom Gerät und dem 9-Liner. Er simuliert hier sozusagen nur die Kommunikation mit dem Piloten. Die Dauer beträgt einheitlich 5 Minuten, so lange dauert der Zielflug bis zum tatsächlichen Waffeneinsatz. Sollte der FAC also kein LTD mitführen, oder ist dieses defekt – ist das seine einzige Möglichkeit.

Fordert der FAC lasergelenkte Waffen an, benutzt er parallel zum SatCom Gerät (siehe oben) den LTD. Die Markierung muss für 5 Minuten erfolgen. Wird sie unterbrochen (z.B. weil der Feind den FAC ausschaltet) ist der Angriff gescheitert. Der Schaden, welcher durch lasergelenkte Waffen entsteht ist natürlich ungleich größer!

Welcher Schaden wird angerichtet und in welchem Radius?

Wir haben uns auf einen einheitlichen Radius von 50 Metern festgelegt. Alle Objekte (Gebäude, Installationen, Darstellungsmittel) sowie Fahrzeuge usw. gelten als VERNICHTET. Der Effekt auf gegnerische (und eigene) SPIELER im Wirkradius ist jedoch unterschiedlich.

Bei Markierung mittels LTD gelten alle Spieler als gefallen. Sie können sofort zu ihren Respawnpunkten abrücken.

Bei Markierung ohne LTD gelten alle Spieler als verwundet. Sie müssen (gemäß RMS Medic 2010) eine Verwundetenkarte benutzen.

Diese Vorgaben sind in der Checkliste durch die Spielleitung vorab noch anpassbar (wird aber nicht empfohlen).

Wie wird die Gegenseite informiert?

Wir haben lange über die Fairness einer „Luftangriff“ Regelung gegrübelt. Auf der einen Seite kommt der „Tod“ aus dem nichts – auf der anderen Seite hat der Gegner mindestens 5 Minuten (wahrscheinlich aber wesentlich länger) Zeit den FAC zu erkennen, der mit seinem Funkgerät und /oder dem LTD hantiert um den Angriff zu leiten. In einem offenen Gefecht sollte es kein Problem sein entweder auszuweichen oder den FAC auszuschalten.

Nun ist der Angriff erfolgt und der Feind getroffen. Jetzt muss dieser nur noch über sein Ableben oder seine Verwundung informiert werden.

Geht man von der RMS Live-Feed Steuerung aus, ist die Information des Gegners kein Problem, denn jeder Trupp ist auf die eine oder andere Weise mit einer übergeordneten

Führung und damit einer OPZ oder Spielparteisteuerung verbunden. Die eine OPZ informiert die andere und schon ist schnell geklärt welche Einheiten hier gerade aufeinander treffen und wer gerade ins Gras gebissen hat. Die Ansage der eigenen OPZ ist Gesetz, da gibt es keine Diskussionen und kein Meckern. Bei der Vernichtung eines Ziels von einem versteckten Trupp kann der versteckte Trupp so auch versteckt bleiben. Da sich dieses Verfahren meist auf einen festen Auftrag bezieht sollte das in der Mehrzahl der Fälle möglich sein.

Aber manchmal ist der Teufel halt ein Eichhörnchen und die Funkgeräte versagen, oder man bekommt keine Verbindung zu OPZ weil der Fernmelder grad auf dem Klo ist. Hier kommt dem FAC eine besondere, schiedsrichterähnliche Bedeutung zu. Daher ist es wichtig das alle Spieler vor dem Spiel schon Bescheid wissen das Luftangriffe möglich sind. So wird aus einem „What the fuck?“ ein „Oh, Shit“ Effekt.

Nach erfolgtem Angriff zieht sich der FAC die Warnweste über und trällert in seine Pfeife. Kurze Spielunterbrechung, keiner bewegt sich vom Fleck. Er zückt seine FAC ID-Card und geht auf den (jetzt getroffenen) Feind zu. Dort stellt er fair und sachlich klar was passiert ist und klärt den Gegner über den erfolgten Luftangriff auf. Es empfiehlt sich möglichst alle Spieler im Wirkradius abzulaufen bzw. anzurufen "Luftangriff, ihr seid alle gefallen / verwundet".

Die Fairness gebietet es den FAC zu respektieren, er hat in diesem Moment eine Schiedsrichterfunktion. Sollte er sich daneben benehmen kann das gemeldet werden und ggf. wird dem Team die FAC Möglichkeit zukünftig entzogen. Nachdem der FAC wieder zu seinem Trupp zurückgekehrt ist, wird die Spielunterbrechung aufgehoben und die Konsequenzen treten in Kraft. Das kann in drei Minuten erledigt sein so dass keine große Unterbrechung im Spielfluss entsteht.

Uns ist bewusst das dies eine Regelung ist die von allen Beteiligten Akzeptanz und Vernunft verlangt. Diskussionen und Ablehnung sind ebenso fehl am Platz wie angepisstes Getue. Wenn man von einem Luftschlag getroffen wurde, dann hat man es selbst dem Gegner ermöglicht indem man sich hat festnageln lassen oder einfach den riesigen roten Punkt auf dem Gebäude nicht bemerkt hat. Besondere Verantwortung haben natürlich die FAC – sie sind Spieler, Schiedsrichter und Diplomaten in einer Person. Deshalb sollte jedes Team genau überlegen wen sie in dieser Funktion einsetzen wollen. Überhebliches „LOL, ihr seid alle tot, LOL“ ist völlig fehl am Platze und wird das Ansehen des eigenen Teams sicher nicht unbedingt steigern. Wie bei allem im MilSim und RMS ist Vernunft, Ehrlichkeit und Fairness das A und O. Wir müssen aber auch ganz klar sagen dass simulierter Waffeneinsatz im Spiel nur etwas für fortgeschrittene Spieler und Teams ist und sich nicht für jedes Spiel eignet.

So, das war viel Text und viele Regelungen und so mancher wird sich denken "das will ich mir nicht alles merken". Muss man sich auch nicht. Wir haben eine Checkliste für die Spielleitungen, für die OPZ und für den FAC gemacht. Mehr muss man nicht wissen, die Details stehen drauf. Der einfache Spieler muss am Ende nur auf den FAC hören.

Fassen wir also zusammen:

- Die Spielleitung entscheidet vorab ob es Luftangriffe geben wird und in welchem Umfang (Checkliste)
- Die Spielleitung informiert die Spielparteien (gibt ausgefüllte Checkliste in Kopie weiter)
- Die Spielparteien informieren Teileinheitführer bzw. die OPZ (geben ausgefüllte Checkliste in Kopie weiter).
- Die OPZ informiert die Teams, welche ihrerseits ihre FAC „klar“ machen.

Soweit finden diese Dinge (idealer Weise) VOR dem Spielbeginn statt.

- Die FAC identifizieren das Ziel und bestimmen den Waffeneinsatz, koordinieren sich mit der OPZ (9-Liner)
- Es gilt: Anforderung durch FAC > Freigabe durch OPZ > Wartezeit auf Luftfahrzeug > folgend Markierung mit LTD oder „Markierung“ mittels Kommunikation (Wartezeit) > BUMM. > OPZ informiert gegnerische OPZ, die informiert die „Gefallenen“ oder FAC informiert Gegner (Warnweste, ID etc). FAC informiert OPZ. Waffeneinsatz abgeschlossen.

Die Checklisten geben die hier getroffenen Regeln wieder, lassen aber auch genug Freiheiten um die Parameter zu ändern (auf eigene Gefahr...).

Wir wünschen viel Spaß und gutes Gelingen!

FeSpähKdoKp 510, Juli 2011

Anlagen:

RMS "Close Air Support" Checkliste

by FespähKdoKp 510

Spielpartei:				
WOFÜR soll CAS zur Verfügung stehen:	<input type="checkbox"/>	Story (Auftrag durch Spielleitung)		
	<input type="checkbox"/>	Taktik (Anforderung durch OPZ)		
WIE OFT soll CAS zur Verfügung stehen:	<input type="checkbox"/>	Permanent (nur Story)		
	<input type="checkbox"/>	Permanent		
	<input type="checkbox"/>	Zeitfenster		
		von		bis
		von		bis
		von		bis
		von		bis
	<input type="checkbox"/>	Periodisch	aller	Stunden
WIE LANGE benötigt LFZ zum Ziel:	<input type="checkbox"/>	20 Min (bei Permanent)		
	<input type="checkbox"/>	15 Min (bei Zeitfenster)		
	<input type="checkbox"/>	10 Min (bei Periodisch)		
	<input type="checkbox"/>	andere, nämlich	Min	
WELCHES Luftfahrzeug steht zur Verfügung:	<input type="checkbox"/>	Starrflügler (Flugzeug)		
	<input type="checkbox"/>	Drehflügler (Hubschrauber)		
WELCHE Bewaffnung wird mitgeführt:	<input type="checkbox"/>	Bordkanone		
	<input type="checkbox"/>	ungelenkte Bomben		
	<input type="checkbox"/>	lasergelenkte Bomben		
	<input type="checkbox"/>	lasergelenkte Raketen		
	<input type="checkbox"/>	andere, nämlich:		
WIE wird MARKIERT:	<input type="checkbox"/>	SatCom		
	<input type="checkbox"/>	SatCom + LTD		
DAUER der Markierung:	<input type="checkbox"/>	5 Minuten		
	<input type="checkbox"/>	andere, nämlich		
SCHADEN des Waffeneinsatzes an:		festen Strukturen (Gebäude)	gepanzerten Fahrzeugen	ungepanzerten Fahrzeugen und Spielern
	<input type="checkbox"/>	100% (vernichtet)	<input type="checkbox"/>	100% (vernichtet / tot)
	<input type="checkbox"/>	50% (beschädigt)	<input type="checkbox"/>	50% (beschädigt / verwundet)
	<input type="checkbox"/>	keiner	<input type="checkbox"/>	keiner
	<input type="checkbox"/>	anderer, nämlich:	<input type="checkbox"/>	anderer, nämlich:
Radius der Waffenwirkung:	<input type="checkbox"/>	50 Meter		
	<input type="checkbox"/>	anderer, nämlich:		
Information des Gegners durch:	<input type="checkbox"/>	keine Information nötig		
	<input type="checkbox"/>	Spielleitung		
	<input type="checkbox"/>	OPZ		
	<input type="checkbox"/>	FAC		

Anforderung Close Air Support FAC > OPZ nach RMS

by FeSpähKdoKp 510

Line	Bedeutung	Besonderheit, Ergänzungen
1	Identifizierung des FAC	A = Nickname (Rufname) B = Einheit / Zug / Gruppe
2	Frequenz und Rufzeichen des FAC	
3	Eigene Position	A = (Koordinaten) B = (genaue Angaben)
4	Art des Ziels	A = weiches Ziel (Anzahl) B = ungepanzert (Anzahl) C = gepanzert (Anzahl) D = schwer gepanzert (Anzahl) E = feste Struktur (Gebäude)
5	Benötigte Ladung	A = Bordkanone B = ungelenkte Bomben C = lasergelenkte Bomben D = lasergelenkte Raketen
6	Art der Markierung	A = SatCom B = LTD + Satcom
7	Beabsichtigte Waffenwirkung bei	A = (Koordinaten) B = (nähere Angaben)
8	Markierung eigener Teile durch	A = IR-Strobe B = Rauch (Farbe) C = Fliegersichtzeichen D = sonstige (Art) E = keine
9	Meldung über Beginn der Markierung	A = Zeitpunkt B = Dauer
0	Meldung über Abschluss des CAS	A = Feindkräfte vernichtet B = Feindkräfte verwundet C = Feindkräfte informiert

A	Alpha	F	Foxtrott	K	Kilo	P	Papa	U	Uniform
B	Bravo	G	Golf	L	Lima	Q	Quebec	V	Victor
C	Charly	H	Hotel	M	Mike	R	Romeo	W	Whisky
D	Delta	I	India	N	November	S	Sierra	X	X-Ray
E	Echo	J	Juliott	O	Oscar	T	Tango	Y	Yankee
								Z	Zulu

FAC ID- Card

Der ausgewiesene Spieler ist Foward Air Controller. Er hat in diesem Moment Schiedsrichterbefugnisse.

Folgen Sie seinen Anweisungen!

Nick:

MUSTERMANN

Team:

MUSTERTEAM