



# Funkausbildung

## Informationen

Der Funk und der Squad von der Ghost Company müssen bei Dienstantritt dauerhaft entstummt/aktiviert sein. Ein Verlassen des Funks/Squads muss angekündigt und begründet werden.

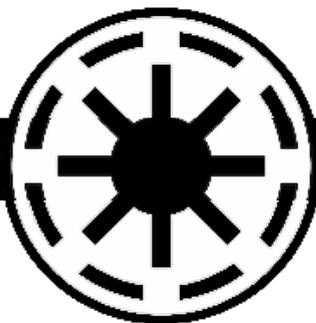
## Theorie

### Funkcodes

- 10-1 - Melde mich im Dienst/Funk
- 10-2 - Wiederholen, nicht verständlich
- 10-3 - Negativ, Lehne ab, Stimme nicht zu
- 10-4 - Positiv, Bestätige, Habe verstanden
- 10-5 - Brauche Unterstützung
- 10-5(Benötigte Einheit) - Brauche Unterstützung einer bestimmten Einheit
- 10-6 - Feind Gesichtet
- 10-7 - Unidentifizierte Person
- 10-8 - Erbitte Starterlaubnis
- 10-9 - Erbitte Landeerlaubnis
- 10-10 - Erbitte Öffnung der Basis/Hangartore
- 10-11 - Erwarte Befehle
- 10-15a - Einheiten Vorrücken
- 10-15b - Einheiten Zurückziehen
- 10-18a - Melde mich von Dienst ab
- 10-20 - Standortabfrage/Standortübermittlung

### Einheitsintern:

- 10-18w - Funkkanalwechsel



# Funkausbildung

## Squadpositionen

Befehl	Funktion	GHC Intern
/squadpos (/sp)	Spezielle Markierung	/squadpos a,b,c
Squad Positionen erklären		Aurek = Zillo Platoon ARF = Nexu Platoon Cresh = Rancor Platoon
Funk auf F1	Automatischer Beitritt in ein Squad	

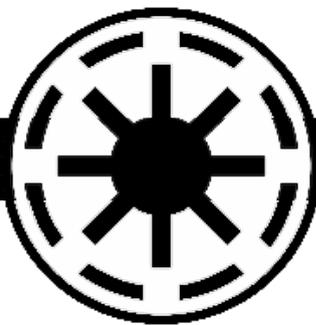
## Feuerstaten

Feuerstaten	Beschreibung
Feuerstatus <b>Grün</b>	Feuererlaubnis für jedes Lebewesen.
Feuerstatus <b>Gelb</b>	Feuererlaubnis bei Notwehr Situationen.
Feuerstatus <b>Rot</b>	Feuererlaubnis nicht erteilt.

## Funkordnung

### Mündlich:

Anfunken	Beispiel
"Empfänger für Sender kommen"	Cody: "Nytek für Cody kommen"
"Sender hört"	Nytek: "Nytek hört, kommen"



# Funkausbildung

## Wichtiges

Beim mündlichen Funken kommt immer zuerst eine Anfrage und dann eine Antwort.

Nur der zuerst funkende kann den Funkkontakt mit "Sender Ende" beenden.

Wenn ein Befehl im Funk durchgegeben wird, muss dieser mit einem "10-4" bestätigt werden.

### Information

Das "Sender" steht für den Namen des Funkers.

Bsp: "Nytek Ende"

Bsp: "LCPL Glock steigen Sie auf den Massentreiber"

Glock: "10-4"

## Schriftlich:

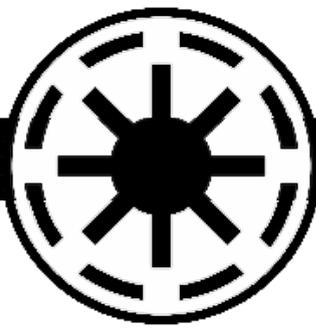
Befehl	Funktion	Beispiel
/funk <Name (oder/und ID) der Person/einer Gruppierung>	Funk an einen Spieler / Spielergruppe	/funk Truppen Sammeln sie sich im Main Hangar

## Wichtiges

Der Schrift Funk eignet sich für Positionsangaben oder für das Anfunken einzelner Personen.

### Information

Einen regulären Soldaten unter SGT ist es nicht erlaubt einen verschlüsselten Funk abzusetzen.



# Funkausbildung

## Meldung

Meldungen werden beim Antreten eines Trupps oder Einzelpersonen durchgeführt.

Dabei tritt der Ranghöchste innerhalb des Trupps 2 Schritte vor, salutiert und führt die Meldung durch.

Folgende Informationen sollten in einer Meldung inbegriffen sein:

- Rang des Gegenübers
- Eigene ID + Rang + Name (in dieser Reihenfolge)
- Die zu Meldende Information

### Beispiel 1:

SMJ, CT 27-0473 FSGT Talon meldet, Trupp vollständig auf Ihren Befehl hin angetreten.

### Beispiel 2:

CCPL, CT 25-9999 CCPL Bash der GC meldet an CT 22-0001 CCPL Kees der GC, Trupp vollständig auf Ihren Befehl hin angetreten.

Beide Versionen (sowohl lang als auch kurz) werden akzeptiert und sind richtig, solange diese die oben genannten Informationen enthalten.