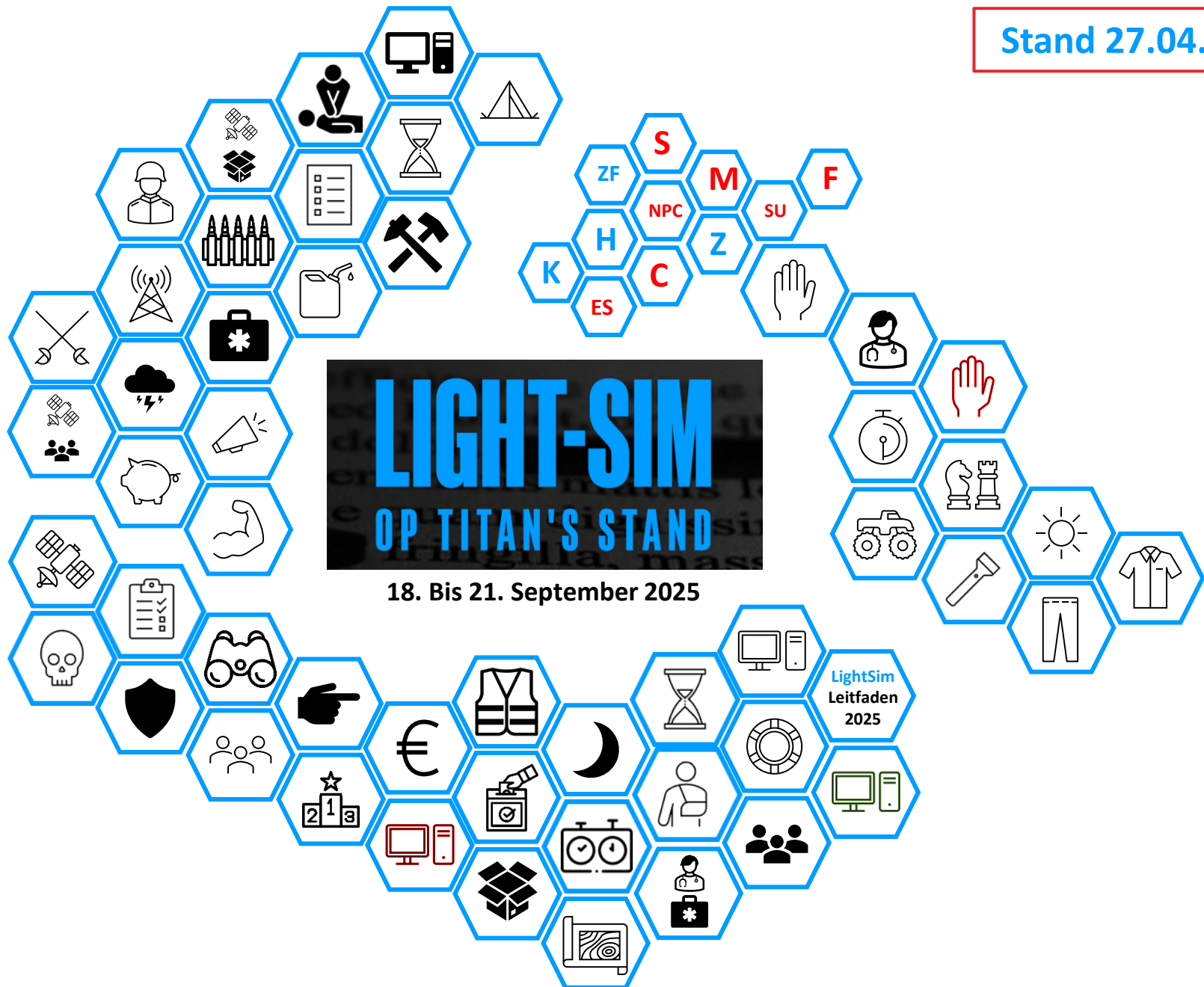


Stand 27.04.2025



Änderung und
Neuerungen 2025



Wir arbeiten den Leitfaden weiter für dich aus. Schau für Updates immer mal wieder vorbei.

Teamkennzeichnung

- Ab sofort besteht eine **Kleiderordnung**! Und die Regel ist die Regel!
- Sei ein **Teamspieler** und halte dich an die Regel, dann kannst du mitspielen!

Hier hat uns das Feedback, von allen Seiten, dazu bewogen, auf einen Dresscode zu setzen.
Somit wird es für euch im Spiel einfacher, zwischen eurer und der gegnerischen Fraktion zu unterscheiden.
Mit dieser Pflicht, hoffen wir auf einen besseren Spielfluss und weniger Frust.

Kleidung



Unter Kleidung verstehen wir:

- Oberkörperbekleidung (alle Arten von Shirt, Pullover, Jacke, Umhang)
- Beinkleider (Alle Arten von Hose)
- Ganzer Körper (Overall)

Nicht zu Kleidung gehört eure **Ausrüstung**, wie Plattenträger, Ghillie Suit, usw.



Dresscode

Die Kleidung der Spieler der UCRF muss ein **Tarnfarbmuster** tragen

Hier ein paar Ideen in denen wir in helleren Farbtönen bleiben, was es uns noch einfacher macht, das eigene Team zu erkennen:

- Nach US, wie Combat Shirt und -Hose in Multicam.
- Bundeswehr, Feldbluse und Hose in Tropentarn (3FT).
- Ausgefallen selten A-TACS U|CON

Dresscode

Die Kleidung der Spieler der TERRA muss **unifarben** sein

Hier ein paar Ideen und das Konzept aufgegriffen, die Farbrichtung noch weiter auf ein einheitliches Auftreten zu bringen:

- Der militärische Klassiker wie Combat Shirt und -Hose in Ranger Green.
- Zivil gehalten, der schwarze Hoodie mit einer blauen Jeans kombiniert.
- An eine Behörde angelehnt Jacke und Hose in Dunkelblau.

Zusätzlich gibt es mit dem Ticket, unsern **LightSim Patch**, der zu tragen ist.

Spielfeld



- Die Spielfeldgrenzen belassen wir. Diese haben wir und euer Feedback als gut empfunden.
- Es wäre aber nicht die **LightSim**, wenn wir euch keine Änderungen und Neuerungen bieten.

Hier kommen die *ersten* Änderungen:



1. Ein Hauptquartier, kein Kommandoposten



2. Camping nur noch auf dem Spielfeld

Details auf der folgenden Seite

Weitere Änderungen und Neuerungen folgen.





Hauptquartier

- Der Kommandoposten fällt weg, das Camping rückt aufs Spielfeld und geht in ein neues **Hauptquartierkonzept** über.
- Das neue Konzept für die Hauptquartiere lernst du auf der nächsten Seite kennen.

36 Stunden Titan's Stand

Hier zeigt sich, wer wirklich aus Titan ist!

Dieses Jahr zählt nicht nur Taktik – sondern Durchhaltevermögen. Wer bleibt bis zum Ende standhaft? Wer trotz der Müdigkeit, hält dem Druck stand und kämpft bis zur letzten Sekunde?

Wir greifen euer Feedback auf und möchten mit dem neuen Konzept, kürzere Wege bieten und euch schneller ins Spiel einbinden.

oder



Hauptquartier - Ruhezone

- Ruhezone **innerhalb** des Spielfeldes
- Durchschlafen und entspannen möglich, da kein **Hit**, keine **Hit** Regel
- Hier sind auch Zelte erlaubt aber keine Wohnmobile

Bitte beachtet, hier können BBs reinfliegen

- Bitte bringt nicht euren Hausstand mit, keine Partyzone



Übernachtung auf dem Feld

- Übernachtung, wie gehabt, auf dem gesamten Spielfeld möglich
- Isomatte, Schlafsack und Tarp für das Nachlager sind ok
- Zelte sind hier nicht erlaubt.

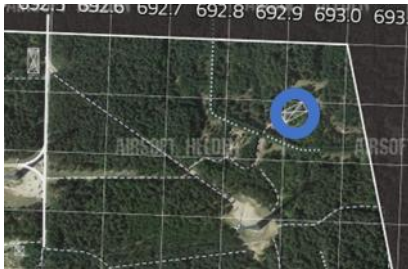
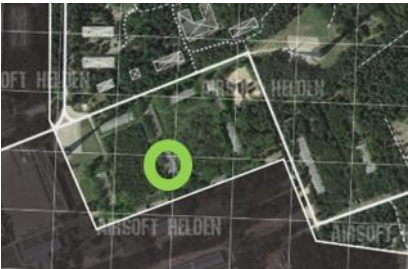
Hit im Schlaf? -> Aufstehen, Respawnpunkt!

- Hier kannst du **Hit** gehen und es gelten die normalen **Hit** Regeln

Das Hauptquartier liegt **im** Spielfeld
SCHUTZBRILLENPFLICHT



Donnerstag kannst du dein Zeug,
mit deinem PKW zum HQ bringen.



Das 3 Zonen Hauptquartier



Vorfeld

Vorfeld, beispielbar, einnehmbar

- Wird über eine Spielmechanik verfügen
- Von der Flagge zum Schlüssel zum Schalter



Kommandoraum

Kommandoraum, Gebäudeteil, nicht beispielbar, nicht einnehmbar

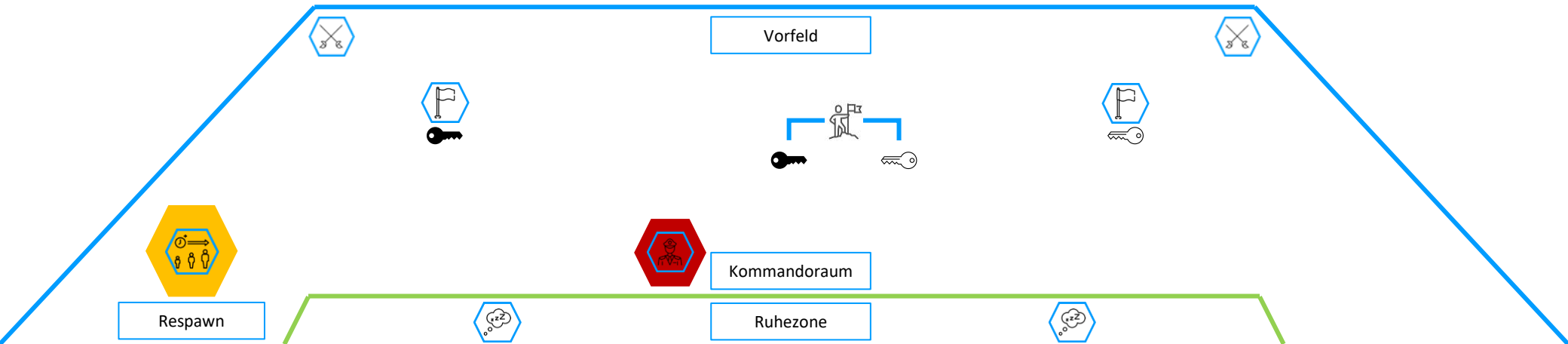
- Enthält Führungsstab
- Enthält Technik



Ruhezone

Ruhezone, nicht beispielbar, nicht einnehmbar

- Ruhezone aber keine **Safezone**
- Dein Lager im Gebäude oder deinem Zelt
- Wird abgeflattert



Die Zonen

Ein neues wording für unsere Schachuhren.

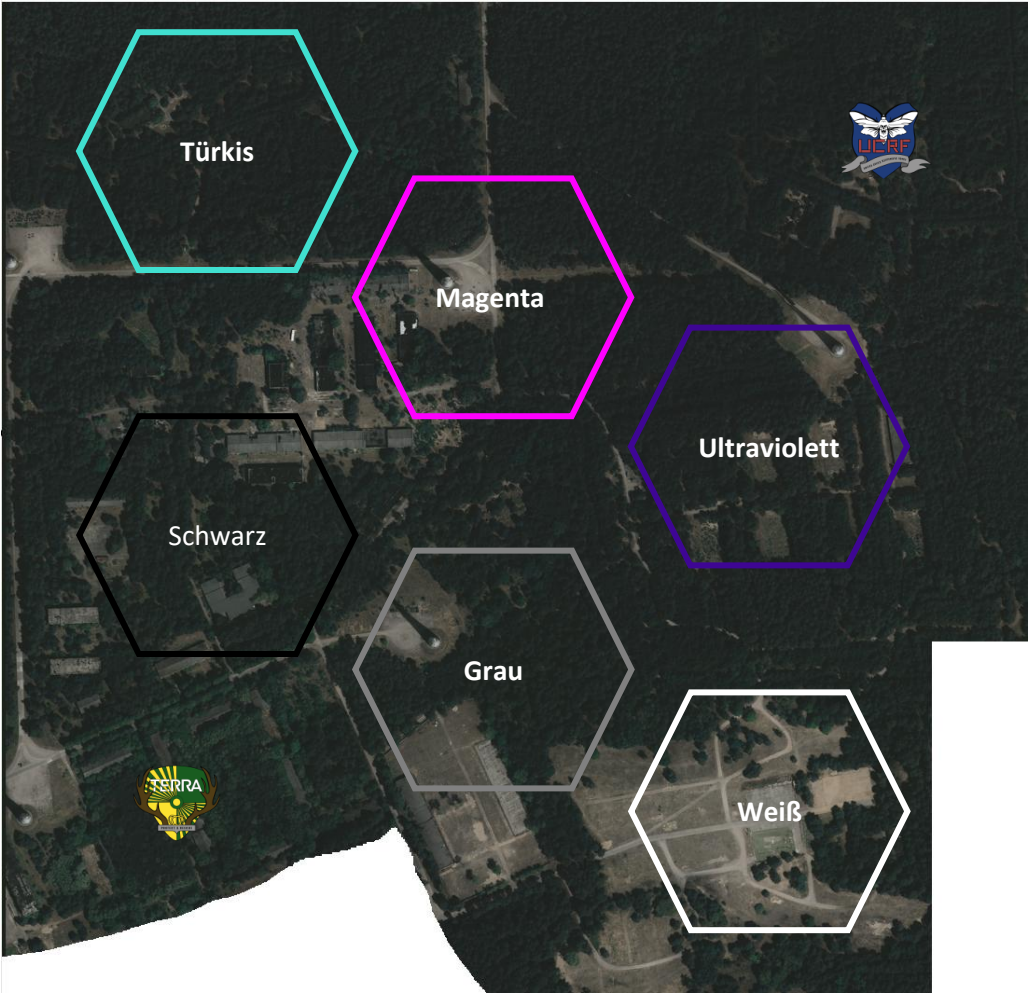
Aus unseren Schachuhren werden die Zonen. Diese Umformulierung dient als erste Schritt, um stimmiger, in unser Konzept einer LightSim zu passen.

Auch bietet es und Möglichkeiten, die Zonen, für zukünftige Ideen zu nutzen.

Bei den Zonennamen haben wir uns nicht an z.B. Alpha, Bravo usw. oder Farben wir Rot, Gelb, Blau gehalten. Hier möchten wir einfach nicht das eine Überschneidung mit klassischen Teamfarben oder Zug-/Truppennamen entstehen.

Folgend unsere Zonen:

The diagram illustrates the zone capture process. It begins with a TERRA logo and a LIKRF logo. The process involves capturing the main headquarters (Hauptquartier Eroberung) and then capturing zones. The zones are: Schwarz, Grau, Weiß, Ultraviolett, Magenta, and Türkis. The process is shown with arrows and numbers indicating the sequence and points gained.



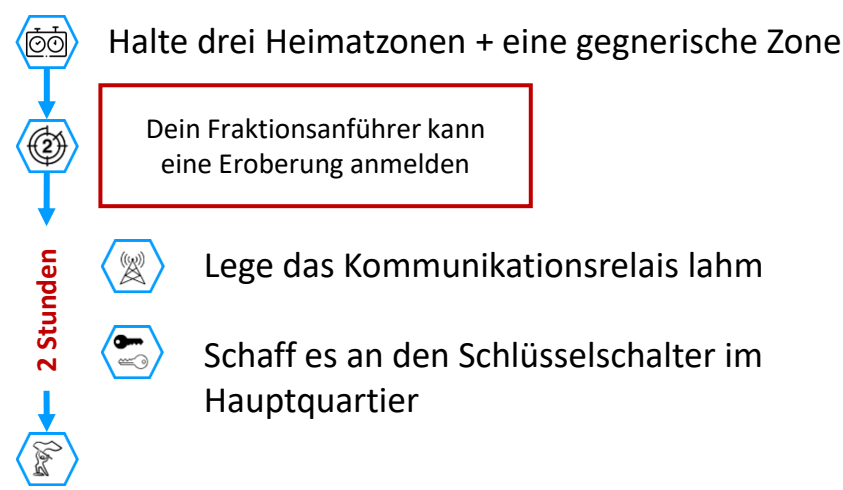
Nach der ersten Aktivierung für deine Fraktion, kann dein Fraktionsanführer den aktuellen Status und Zählerstand der Zone im Client einsehen.

Wie gehabt, fließt jede Minute Zonenkontrolle in den großen Pot eurer Gesamtpunkte und trägt zum Sieg bei.

Hauptquartier Eroberung

Hier ändern sich für dich die Spielregeln.

3 Schritte zur Hauptquartier-Eroberung

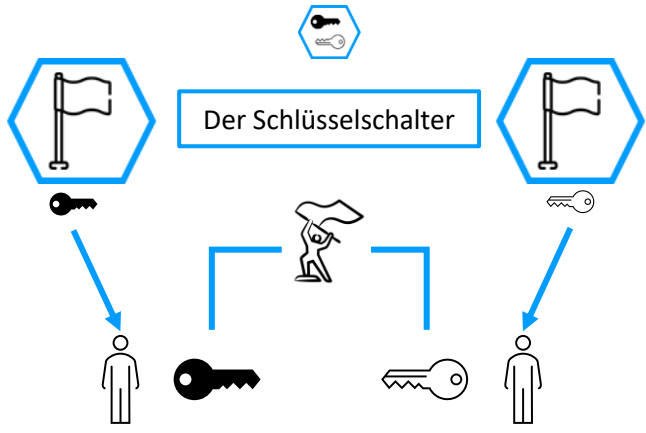


Wir reduzieren auf ein Hauptquartier und streichen den Kommandoposte. Dafür wird aber das Hauptquartier einnehmbar. Dieses Kernelement der **LightSim** bleibt bestehen.

Auch dieses Jahr möchten wir das Spielfeld im Gesamten betrachten und binden zwei bestehende Mechaniken an neue Regeln. Unser Ziel mehr Interaktivität mit den Schachuhren (Zonen) und Kommunikationsrelais sowie dem Hauptquartier zu erhalten.

Wie du links siehst, heißt es erst die Zonen zu kontrollieren, dass dein Fraktionsanführer eine Eroberung bei der Spielleitung anmelden kann. Dann läuft die Uhr, du und deine Fraktion haben ein Zeitfenster von **2 Stunden** für Schritt 2 und 3 abzuschließen.

Über alles wird es Anspruchsvoller und noch mehr eine Fraktionsleistung, **das** Kernelement der **LightSim** zu meistern, eine erfolgreiche Eroberung für sich verbuchen zu können.



Das Hauptquartier wird, von Beginn an, über **zwei** große Flaggen deiner Fraktion verfügen. Diese beiden Flaggenmasten werden jeweils einen Schlüssel für dich bereit halten.

Mit diesen beiden Schlüsseln geht es dann zu den Schaltern. Beachte, die beiden Schlüsselschalter benötigen **zwei** Personen für die **gleichzeitige** Bedienung.



Die Flaggen dienen nur als Anlaufpunkt für die Schlüssel und haben keine weitere Funktion.
Also einfach Finger weg 🙅

Zeitplan

Details folgen

DONNERSTAG

- 11:00 Uhr Anreise
- 11:00 Uhr bis 17:00 Uhr Anmeldung und Chronen im Exerzierplatz-Gebäude
- 10:00 Uhr bis 22:00 Uhr Öffnungszeiten Iko's Catering und  Shop
- 17:00 Uhr Deadline PKW -> Spielfeld räumen-> Parkplatz Exerzierplatz
- 17:30 Uhr Begrüßung und Briefing Exerzierplatz
- 18:00 Uhr Crashkurs Exerzierplatz (LIGHT-SIM)
- 23:00 Uhr Nachtruhe

- Kursangebote
- Spiel- und Regelkunde
 - Fahrzeugeinsatz in der Praxis
 - Weitere folgen

FREITAG

- 09:00 Uhr bis 13:00 Uhr Öffnungszeiten Iko's Catering und  Shop
- 10:00 Uhr Sammeln im Hauptquartier + Fraktions-Briefing
- 11:00 Uhr Spielbeginn
- 18:00 Uhr bis 22:00 Uhr Öffnungszeiten Iko's Catering und  Shop

SAMSTAG

- 09:00 Uhr bis 13:00 Uhr Öffnungszeiten Iko's Catering und  Shop
- 18:00 Uhr bis 22:00 Uhr Öffnungszeiten Iko's Catering und  Shop
- 23:00 Uhr Spielende

SONNTAG

- Ganztägig Abreise

Donnerstag, Anreisetag – Wohin und wie ist der Ablauf

Anreise - von 11:00 Uhr bis 18:00 Uhr



-> Parken – Dein Fahrzeug parkt, am Ende des Donnerstags, auf dem Exerzierplatz und bleibt dort, bis Spielende!



-> Anmeldung – Bereithalten: Ticket, Personalausweis, Verzichtserklärung, Müll**geb**ühr 5,- €; Leuchtarmband**pf**and 5,- €,



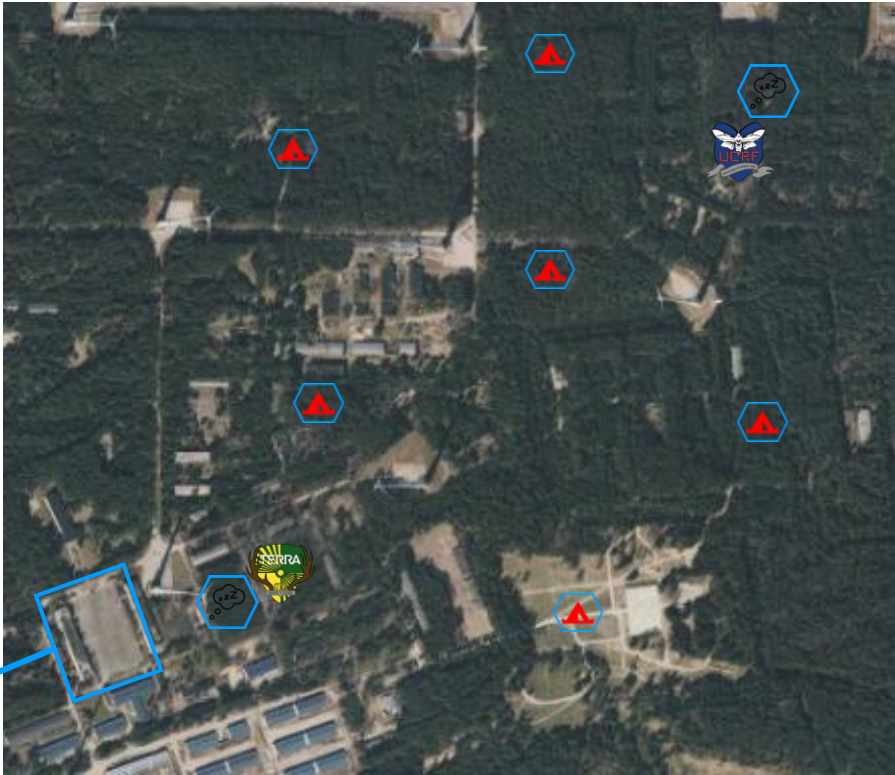
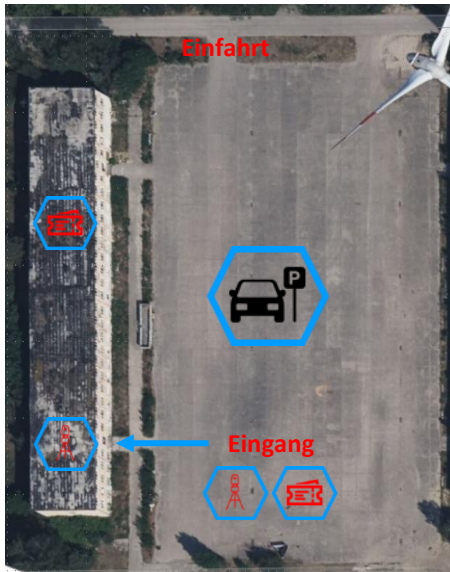
-> Chronen – Deine Airsoft „griffbereit“ im Kofferraum?



-> **Camping – Deine Entscheidung!**

Abreise - Private Fahrzeuge dürfen erst wieder **nach Spielende** das Spielfeld befahren!

Anmeldung am **Exerzierplatz**



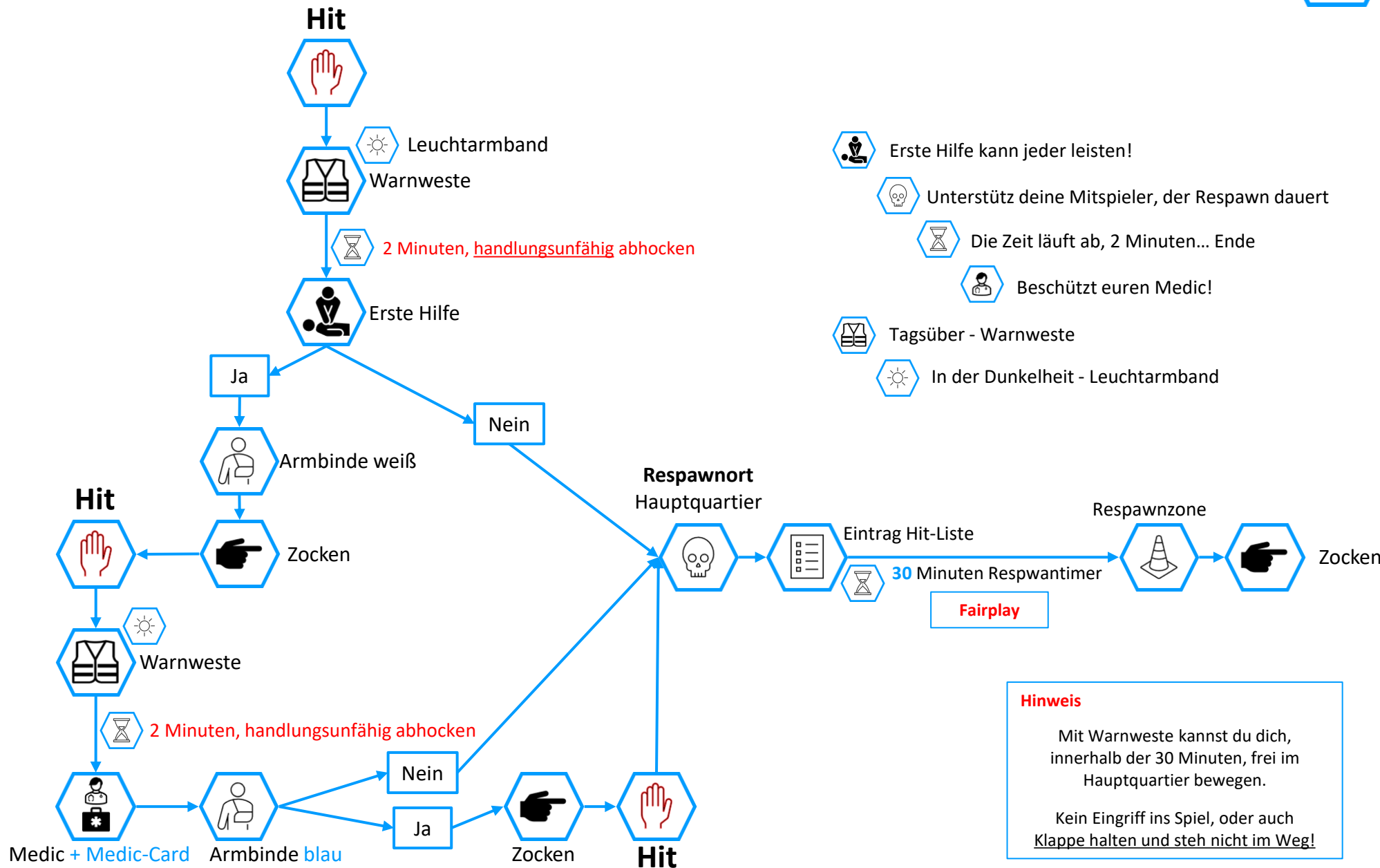
Camping - Deine Entscheidung!

Hit im Schlaf?
Aufstehen, Respawnpunkt!
Schutzbrillenpflicht!

- A. Auf dem Feld
- B. Am Hauptquartier inkl. sicherer Ruhezone innerhalb des Spielfelds



Donnerstag kannst du dein Zeug mit deinem PKW zum HQ bringen.





Die Nacht ist... **DUNKEL**

Ach ne! O.o

- Und wird es auch bleiben.

Nein nicht ganz!

- Kein Licht zur **Teammarkierung**
- Aber ihr dürft **Taschenlampen** nutzen

Lichtnutzung



- Ihr dürft Taschenlampen einsetzen. Bitte übertreibt es nicht mit den Lumen der Lampe und sei kein **Arsch!**

Hat er das geschrieben? Ja habe ich.

Was meine ich damit?

- Nutzt die Lampe mit dem Ziel zu **beleuchten**, nicht um den Gegner zu **blenden**. Gleiches Prinzip wie mit eurer Airsoft, zielt nicht auf den Kopf...
- An das Gegenüber, ein blenden wird nicht ausbleiben und gehört dazu. Keep cool.

Nach dem Hit im dunkeln

- Unsere Leuchtarmbinden werden weiterhin, in der Dunkelheit, die Warnwestenpflicht ersetzen.
- Taschenlampen werden nach dem Hit ausgeschaltet oder auf ein blendfreies Licht umgeschaltet.

„Dead man don’t talk“

Leuchtarmbinden



Hit

- Leuchtarmbinden sind verpflichtend und müssen mit dem Ticket gegen **5,- Euro Pfand** bezogen werden!
- Sollte eure Leuchtarmbinde defekt sein, könnt ihr diese 1zu1 bei eurer Fraktionsführung eintauschen.



Leuchtarmband



2 Minuten, handlungsunfähig abhocken



Erste Hilfe

Magazinlimit



Eine Regel auf die Ihr euch einlassen müsst. Es ist einfach ein Unterschied, keine Munitionssorgen zu haben oder seine BBs mit Bedacht einsetzen zu müssen.

Also Militärsimulation, real Caps mit 30 BBs! Klar für den Ars...! Munition, für die ein einzelner Grashalm ein großes Hindernis ist auf einem 120ha Spielfeld auf 30 Schuss limitieren – klingt voll nach Spielspaß -.-

Nein, wir wollen spielen. Daher Midcaps auf 5 Magazine limitiert, was ein Munitionsvorrat zwischen 350 bis 1.000 BBs ergibt. Und 1.000 Schuss sind schon viel.

Wenn es im Schnitt auf 600 BBs hinaus läuft, heißt es durchaus wirtschaften und Entscheidungen treffen. Dein Team/Trupp trifft auf dem Weg zum Missionsziel auf Gegner? Angreifen oder Umgehen? BBs einsetzen oder aufsparen fürs Missionsziel.

Hier die Regel zusammengefasst:

merken 5 + 2 oder 1 + 2

- Bedeutet:
 - 5 Magazine für die Langwaffe und 2 für die Backup.
 - 1 Boxmagazin für das Maschinengewehr und 2 für die Backup.
- Weiter dürfen keine Speedloader im Feld mitgeführt werden.
- Nachladen nur im Hauptquartier.

Das **AS HELDEN** electronics field support system (EFSS) powered by Mike – Ein Mehrwert für Spielleitung, Führungskräfte und Spieler

Begonnen als Lösung zum tracking des Spielers per GPS, mit funkgesteuerter Übermittlung des Standorts an das Leit-Terminal in Echtzeit, zur Koordination des Spielgeschehens auf dem 120ha großen Spielfeld, bietet das **AS HELDEN** EFSS heute weitergehende Möglichkeiten der Datenanzeige, wie Spielstände oder Übermittlung von Missionen.

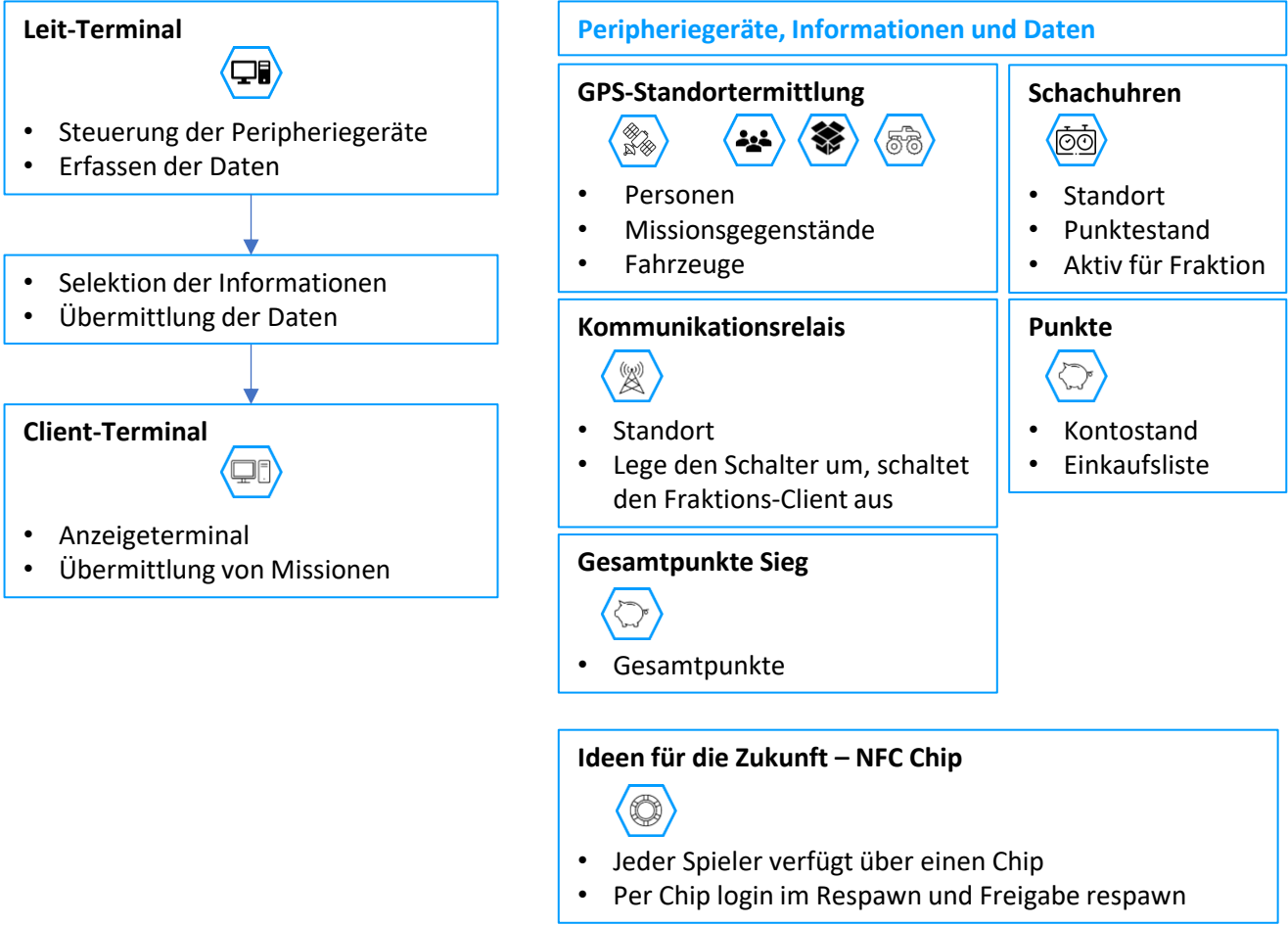


Was heißt das im Rahmen der **Light-Sim 2025**?

Aktuelle Daten stehen nicht nur der Spielleitung im Leit-Terminal zur Verfügung, sondern werden über die Clients an eure Führungskräfte im Hauptquartier (HQ) übermittelt.

Die Spielleitung hat die Möglichkeit, den Informationsfluss zu steuern. So ist die einfachste und grundlegendste Funktion, einen Client ein- oder auszuschalten, was dazu führt, dass die jeweilige Fraktion keine Daten mehr angezeigt bekommt und blind führen muss.

Weiter können gezielt einzelne Ereignisse an den jeweiligen Client oder alle Clients Versand werden.





Anleitung Kommunikationsrelais

Funktionsbeschreibung:

- Halte *beide* Taster um das Relais ein- oder auszuschalten.
- Haltet *beide* Taster für ca. 60 Sekunden.
- Während des Statuswechsel blinkt die LED bzw. ertönt ein Beep.

Status:

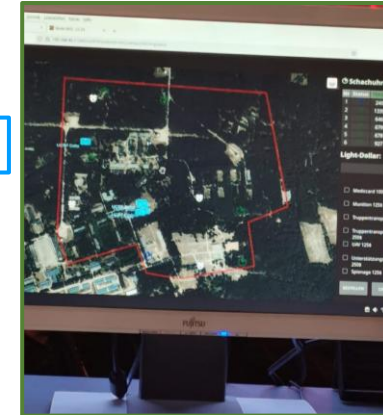
- Wenn der Relais eingeschaltet ist, leuchtet das LED **grün** und gibt alle 30 Sekunden einen Beep-Ton ab.
- Ein ausgeschaltetes Relais wird durch eine **rote** LED angezeigt und der Beep ertönt alle 30 Sekunden 5 mal.

Auswirkung

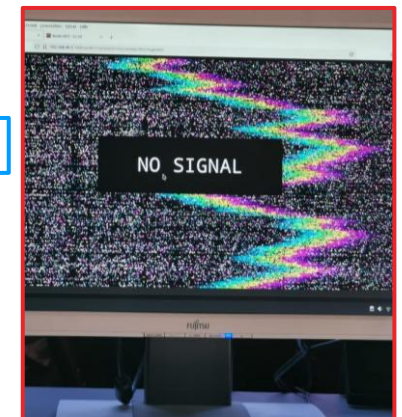
- Schaltet den Client im Kommandozelt des Hauptquartiers der Gegnerfraktion ab.
- Somit
 - Keine GPS Daten abrufbar
 - Keine Daten der Schachuhren
 - Keine Anzeige von Spielgegenständen
 - Keine Einkaufsmöglichkeit



Status **on:**



Status **off:**





Anleitung Lieferung - Kiste

Funktionsbeschreibung:

- Die Spielleitung fordert immer wieder Lieferungen über die 36 Stunden an.
- Setze dich mit deiner Führungsperson in Verbindung und Frage den Status bzw. Zahlencode an.

Status:

- Zahlenschloss verschlossen? = Lieferung gesperrt! **Finger weg!**
- Zahlencode vorhanden? = Lieferung und Zahlenschloss frei zur Lieferung.

Auswirkung

- Jede Lieferung bringt deiner Fraktion Sieg-Punkte und LightSim-Dollar
- Jede Lieferung enthält zusätzlich Ausrüstungsoptionen z.B. Fahrzeugeinsatz

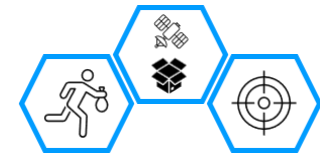
Jede Kiste verfügt über einen GPS-Tracker.



Bei Aktivierung der Lieferung sendet der Tracker ein Signal an den Client, einer jeden Fraktion, im Kommandozelt des Hauptquartiers.



Die Lieferung kann nun vom Führungsstab beider Fraktionen, mit leichter Verzögerung, auf dem Bildschirm verfolgt werden.



Gute Jagd!



Anleitung Schachuhren

Funktionsbeschreibung:

- **Drücke den Knopf für deine Fraktion (beschriftet) drei Sekunden**
- **Deine Punkteanzeige leuchtet und fängt an zu zählen.**

Status:

- Anzeige leuchtet für die Fraktion, welche die Uhr gerade hält.
- Anzeige zeigt den jeweiligen Punktestand beider Fraktionen an.

Auswirkung

- Jede Schachuhr bringt deiner Fraktion Sieg-Punkte
- Die Anzahl der Punkte tragen erheblich zum Sieg bei.

Jede Schachuhr verfügt über einen GPS-Tracker und kann ihren Punktestand an den Clint übermitteln.



Für die Übermittlung der Daten, an den Client deiner Fraktion im Kommandozelt, muss die Schachuhr einmal für deine Fraktion aktiviert werden.



Anleitung Schlüsselschalter

Funktionsbeschreibung:

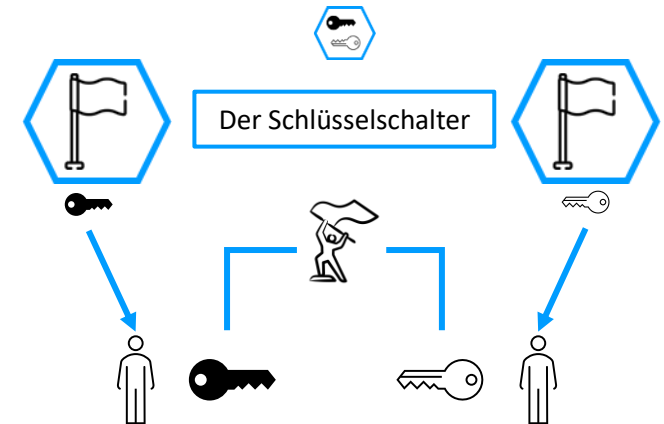
- Ihr müsst über zwei Schlüssel verfügen.
- Die Schlüssel müssen gleichzeitig gedreht werden, um die Anlage zu deaktivieren.

Status:

- Die Lampe leuchtet = Schlüsselschalter aktiv
- Die Serene erklingt = Schlüsselschalter deaktiviert

Auswirkung

- Mit Deaktivierung ist das Hauptquartier erobert und deine Fraktion streicht die Sieg-Punkte ein.



Das Hauptquartier wird, von Beginn an, über **zwei** große Flaggen deiner Fraktion verfügen. Diese beiden Flaggenmasten werden jeweils einen Schlüssel für dich bereit halten.

Mit diesen beiden Schlüsseln geht es dann zu den Schaltern. Beachte, die beiden Schlüsselschalter benötigen **zwei** Personen für die **gleichzeitige** Bedienung.



Die Flaggen dienen nur als Anlaufpunkt für die Schlüssel und haben keine weitere Funktion.
Also einfach Finger weg 😊

Zeit sich zu organisieren. Nimm bereits im Vorfeld kontakt zu deiner Fraktionsführung auf und stimmst dich ab.

Vorab

- Du möchtest deine Mitspieler kennen lernen?
- Du möchtest dich mit deinen Fraktionsanführer austauschen?
- Du möchtest eine Rolle in deiner Fraktion übernehmen?
- Du möchtest Ideen einbringen?
- Du möchtest eine Frage zum Event stellen?



Deine schnellste und direkteste
Kontaktmöglichkeit zur

- Fraktionsführung
- Mitspielern
- Spielleitung

Folge dem Link:



[Link](#)



[Link](#)

Für die von euch, die ein Funkgerät der **AS HELDEN** gestellt bekommen, kurz herhören

Infokarte Funkgeräte

Betriebsfunk der AirsoftHelden
*Alle Kanäle auf
eine Frequenz programmiert.*

Ausgabe gegen **Pfand** ->

- Personalausweis, Führerschein

Akku leer->

- Ein Akku zum Wechsel erhältst du, bei deiner Fraktionsführung.

Rückgabe ->

- **Funkgerät gegen Pfand bis Spielende 23:00 Uhr bei deiner Fraktionsführung.**

Ab Spielbeginn

Ein Hinweis, die Planung im Detail und die jeweilige Struktur überlassen wir ganz den Fraktionsanführern.

Von der Spielleitung gibt es, für die beiden Kommandanten aber folgendes Werkzeug zur Hand:

- 10 Betriebsfunkgeräte der **AS HELDEN**
- 10 GPS-Tracker des EFSS

Und für dich, auf der nächsten Seite, Einführung und Tipps zum Jedermannfunk PMR

Funk oder besser PMR Funk mit kleinem Grundlagenüberblick, um die Kommunikation und die Organisation in der Fraktion zu erleichtern.

Ein Problem, was sich in der Praxis immer wieder Zeigt, fehlendes Verständnis bzw. es wird nicht die gleiche Sprache gesprochen. Also, bringen wir uns auf einen einheitlichen Kenntnisstand und reden dann vom gleichen.

Das Maß der Dinge ist für uns der **analoge PMR**. Dies ganz einfach da, kostengünstig, verfügbare Technik und mit großem Abstand, am weitesten verbreitet. Sozusagen der Standard. Und für diesen Standard gab es früher 8 Kanäle, mittlerweile bekommst du neue Geräte mit 16 ausgeliefert.

Was aber sind Kanäle und „Unterkanäle“ und sind die beim Gerät immer gleich?

Antwort, ja und nein.

Beachte, wenn wir von einem **Kanal** sprechen, sprechen wir gleichzeitig von einer Frequenz.

Achte bei deinem Funkgerät drauf, dass die 1 dem Kanal 1 bzw. Frequenz 446,00625 entspricht usw. Das mach es dir deutlich leichter, im nebenstehenden Beispiel, dich mit dem Rest des Teams zu verbinden.

Kanal FM	Mittenfrequenz in MHz
1	446,00625
2	446,01875
3	446,03125
4	446,04375
5	446,05625
6	446,06875
7	446,08125
8	446,09375
9	446,10625
10	446,11875
11	446,13125
12	446,14375
13	446,15625
14	446,16875
15	446,18125
16	446,19375

Die „**Unterkanäle**“, die keine sind und meist das Problem, wenn du die anderen oder die anderen dich nicht hören.

Ok, erkläre.

Du wählst einen Kanal FM 1 bis 16 und dann schickst du mit jedem Senden einen Pilotton CTCSS, Umgangssprachlich oft „Unterkanal“, vorweg. Dieser Pilotton öffnet dann den Lautsprecher an allen Geräten, die auch den Pilotton gewählt haben und ermöglicht das hören deines Funkspruches.

Merke bei CTCSS Wahl: Du sendest also immer noch auf der einen Frequenz bzw. dem Kanal, bekommst den anderen Traffic nur nicht mehr mit. Dieser besteht aber trotzdem.

Alle Frequenzangaben in Hz „CTCSS Pilotton“									
67,0	69,3	71,9	74,4	77,0	79,7	82,5	85,4	88,5	91,5
94,8	97,4	100,0	103,5	107,2	110,9	114,8	118,8	123,0	127,3
131,8	136,5	141,3	146,2	151,4	156,7	159,8	162,2	165,5	167,9
171,3	173,8	177,3	179,9	183,5	186,2	189,9	192,8	196,6	199,5
203,5	206,5	210,7	218,1	225,7	229,1	233,6	241,8	250,3	254,1

Anders als du es vom Telefon oder Discord gewohnt bist, kann im Funk **immer nur einer sprechen**.

Sehr vereinfacht gesagt:
Drückst du Senden, blockierst du den Kanal.

Klassische Ansage im Airsoft, wir gehen auf:

- **Kanal 5 - Unterkanal 10**

Und jetzt kommt es auf das Modell deines Funkgerätes an

Heißt dann:

- Kanal 5 auswählen und CTCSS 10
- 446,05625 auswählen und CTCSS 91,5

Du kommst bei einem Kauf eines Funkgerätes nicht drum herum, dir die Einleitung durchzulesen. OotB kannst du die Geräte einschalten und die funktionieren mit einem Gegenstück, der gleichen Marke und Baureihe aber... Die Belegung und Einstellung von Kanal und gerade dem CTCSS kann sehr unterschiedlich ausfallen.

Da wir aber jetzt wissen, was Kanal/Frequenz und CTCSS bedeutet, können wir auch die Einstellung vornehmen. Und wie unterschiedlich das Einstellen ausfällt, an zwei beliebten Geräten und mit unserem Beispiel aus der vorherigen Seite:

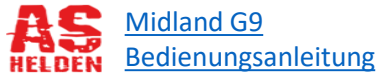
Klassische Ansage im Airsoft, wir gehen auf:

- **Kanal 5 - Unterkanal 10**

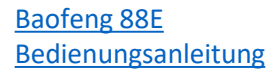
Und jetzt kommt es auf das Modell deines Funkgerätes an

Heißt dann:

- Kanal 5 auswählen und CTCSS 10
- 446,05625 auswählen und CTCSS 91,5



- Hat seinen Preis, bringt die mögliche Sendeleistung aber auch auf die Straße.
- Mit Display und Bedienknöpfen bietet es die Möglichkeit, schnell vor Ort, programmiert zu werden.
- Die Marke Midland ist beliebt und verbreitet im Airsoft. Hilfe bei Problemen ist gut zu bekommen.



Hinweis

Von Baofeng ist nur das **88E** in Deutschland legal. Und die, die jetzt mit Amateurfunklizenz kommen... Nein, die hast du nicht! Äh aber... Einfach nein!

Tipp

Druck dir aus der Bedienungsanleitung, den Teil zur Kanal- und vor allen CTCSS Einstellung aus oder speichere es auf deinem Smartphone.

Fürs Baofeng, druck dir die Belegung aus.

- Billig und tut seinen Dienst.
- Kanal und CTCSS nur am PC über Spezialkabel und Software einstellbar. Kurz, nicht vor Ort zu machen.

Aus dem Funk-Knigge

Ablauf

Denken -> Senden drücken -> 1 Sekunde Pause -> sprechen und zwar langsam, klar und deutlich

Dann kommt auch alles an.

Funk ist Führungsmittel!

Gespräche möglichst kurz halten.

VOX-Funktion

Du musst nicht die PushToTalk (PPT) Taste drücken, sondern deine Stimme aktiviert das Senden.

Oder anders, du läufst mit Dauer eingeschaltetem Mikro rum.

Lass das!

Zum Abschluss, die Kanaleinteilung

Kanal 5 bis 12

**Kanal 1 bis 4
13 bis 16**

Hier ein persönliches Anliegen zum Abschluss. Alles was folgt, ist in den Regeln bereits verankert und somit Vorgabe an die du dich zu halten hast. **Aber...**

Jeder der aktiver Spieler ist weiß, was für eine Lücke zwischen Regeln und Realität klaffen kann. Daher möchte ich hier einen Apell an dein Fairplay richten und für die Besonderheiten in Mahlwinkel und die **LightSim** sensibilisieren.

Warnweste

Ok, erwischt, trage ich selbst nie auf einem normalen Tagesspiel – Hoppla, etwas faul geworden und wenn ich noch einen Hit kassiere, dann ist das der Preis für meinen Regelbruch und die Faulheit.

In Mahlwinkel gesellt sich aber schnell ein Problem dazu, die Größe des Spielfelds. Der Arm wird schwer und dann...

Und besonders bei der **LightSim** ärgerlich, es gibt ein Munitionslimit und da ärgert es, eine unklare Situation zu provozieren.

Kurz, nutz deine Warnweste!

Ja, die Warnweste, nicht diese kleinen roten Taschentücher am Seil. Und tragt deine Warnweste so, dass diese nach allen Seiten gut sichtbar ist! Ruhig als Weste anziehen oder zumindest als „Kopfbedeckung“ oder „Schaal“

Hit

Ein Hit ist ein Hit – Punkt!

Durchaus in Videos zu sehen, Friendly Fire. Und auch das ist ein Hit und kein ups Sorry passt schon.

Nein, Hit ist Hit und du lässt dich verarzten oder gehst zum Respawn.

Abhocken und der Medic

Abhocken nach dem Hit ist abhocken und nicht, ich laufe zum Medic oder der Medic legt mir die Hand auf und wir laufen gemeinsam. So sagen es die allgemeinen Regeln.

Hier klafft halt eine Lücke zwischen Regeln und Praxis. Die Bitte an dich, haltet dich an die Regel, gerade bei der LightSim.

Medic beschützen, Verwundeten retten ist Herausforderung und ein starker Team/Trupp Effekt.

Abhocken

Nach einem Hit wird die Warnweste sichtbar angelegt, abgehockt und das Spielgeschehen, so wenig mit möglich, behindert.

Weitere Treffer weil du als Deckung dienst? Nimm es hin und atme tief durch!

Die zwei Minuten abgelaufen und keine Hilfe erhalten?
Zieh dich zum Respawn zurück, ohne den Spielfluss zu beeinflussen!

Das Ding mit dem Hausstand

Vielleicht bin ich da zu altmodisch aber wenn ich mich für ein Team entschieden habe, bin ich Teamspieler.

Die LightSim bietet 36 Stunden mit Übernachtung im Feld. Dieses Spiel gewinnst du nicht für deine Fraktion in der Campingzone bei geselligem Zusammensein bei Bratwurst und viel Alkohol.

Sei für dein Team da oder kurz: **Weniger** feiern, **mehr** spielen!