

Publicserver Regelwerk des Bundeswehr Armaclans 01/2019

Das Regelwerk des Bundeswehr Armaclans beinhaltet grundsätzliche Bedingungen um den Publicserver des BWAs zu nutzen.

Verstöße gegen das Regelwerk können zum Ausschluss vom Server führen!

Gegen einen Ausschluss kann im Forum in schriftlicher Form Widerspruch eingereicht werden!

Ein Ausschluss kann sein:

- Kick vom Server (Pause)
- Zeitlich begrenzter Bann (Urlaub)
- Permanenter Bann (Unehrenhafte Entlassung)

§ 1. Geltungsbereich

1. Mangelnde Kenntnis über das Regelwerk schützt nicht vor Strafe.
2. Das Regelwerk gilt für jeden Benutzer, von Moderator bis Gastspieler und wird mit Betreten des Servers akzeptiert!
3. Alle Regeln sind auch im Forum oder in den Teamspeak Channels einsehbar!
4. Alle Benutzer haben den Anweisungen von Moderatoren (S2 Mitglieder) und Clanleitung Folge zu leisten!

§ 2. Kommunikation & Umgangsform

1. Um ein reibungsloses Spielerlebnis zu gewährleisten, herrscht für ALLE Spieler und Slots Teamspeak Pflicht (ts.bw-armaclan.de)!
2. Bei Betreten der Server ist das Plugin "Task Force Arma 3 Radio" zu aktivieren.
3. Sollte ein Benutzer nicht in dem zur Verfügung gestellten Channel erreichbar sein oder nicht reagieren, kann dieser auch ohne Aufforderung vom Server entfernt werden!
4. Allgemeine Umgangsformen und der Umgangston untereinander müssen respektvoll und anständig gewählt sein.
5. Wir tolerieren keinerlei Diskriminierung, Mobbing oder pornographische, hasserfüllte, rassistische oder ethnische Äußerungen jeglicher Art! „Benutzer die gegen diesen Punkt verstoßen, verwirken Ihr Recht auf Widerspruch!“
6. Wer keinen vernünftigen Umgangston beherrscht und andere Benutzer oder unsere Moderatoren beleidigt, ob direkt oder indirekt, im Sidechat oder im Teamspeak, wird vom Server entfernt!

7. Jegliche Art von Radikalismus, Äußerungen politischer oder radikaler Natur sowie religiöser Fanatismus sind verboten und führen zu einem Ausschluss! *„Benutzer die gegen diesen Punkt verstoßen, verwirken Ihr Recht auf Widerspruch!“*

§ 3. Werbung

1. Jegliche Art von Werbung, An- oder Abwerbung von Publicspielern oder Mitgliedern des BWA's ist verboten und führt zu einem Ausschluss!
2. Jegliche Art von Werbung, für Religion oder religiöse, radikale und politische Organisationen sind verboten und führt zu einem Ausschluss! *„Benutzer die gegen diesen Punkt verstoßen, verwirken Ihr Recht auf Widerspruch!“*

§ 4. Nutzung & Verfügbarkeit

1. Es besteht kein Anspruch auf Verfügbarkeit oder Nutzung des Servers, der BWA behält sich vor für Mitglieder einen Platz auf dem Server frei zu machen!
2. Pornographische, beleidigende oder rassistische Nicknamen werden nicht geduldet und sind grundsätzlich untersagt! *„Benutzer die gegen diesen Punkt verstoßen, verwirken Ihr Recht auf Widerspruch!“*
3. Nicknamen müssen so gewählt werden,
 - dass sich kein anderer Spieler gestört fühlt!
 - dass diese nicht gegen geltendes Recht verstoßen. *„Benutzer die gegen diesen Punkt verstoßen, verwirken Ihr Recht auf Widerspruch!“*
4. Nicknamen mit längeren Nummerncodes (zb Alf 15472564) sind zu Unterlassen!
5. Der BWA ist nicht für Accounts der Spieler verantwortlich, der BWA ist lediglich für die Wartung und Moderation des Servers zuständig!

§ 5. Streitigkeiten

1. Private Missverständnisse und Streitigkeiten müssen auch privat geklärt werden. Sollten Situationen eskalieren, behalten sich die Moderatoren des Public Servers vor, die betreffenden Parteien vom Server zu entfernen, um für alle anderen Spieler einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten!

§ 6. Bugusing

1. Es ist verboten Fehler im Spiel oder Fehler in der Mission auszunutzen!
2. Jegliche Fehler müssen umgehend im Forum gemeldet werden.

§ 7. Minderjährigkeit & geistige Reife

1. ARMA 3 besitzt eine USK 16 Einstufung / Freigabe, der BWA ist nicht für die Einhaltung der USK verantwortlich, da dies in die Aufgaben der Erziehungsberechtigten und der vertreibenden Händler fällt und der BWA keine

Grundlage besitzt Alters- oder personenbezogene Daten, so wie eine Erlaubnis der Erziehungsberechtigten auf Richtigkeit oder Wahrheit der Angaben zu prüfen!

2. Bei Verdacht von geistiger Unreife, behält sich der BWA einen Ausschluss des Spielers vor.
3. Bei Verstoß gegen die USK und geistiger Unreife behält sich der BWA einen Ausschluss des Spielers vor.

§ 8. Meldepflicht

1. Bei Regelverstößen durch andere Benutzer ist dies umgehend einem Moderator oder einem Mitglied des BWA zu melden und nachzuweisen!
2. Bei Missverständnissen oder Problemen kann die Clanführung/Moderatoren im Forum oder Teamspeak unterrichtet werden!
3. Missbrauch oder Fehlverhalten unserer Moderatoren kann jederzeit im Forum oder Teamspeak beanstandet werden!

§ 9. Datenschutz

- Private Daten, Telefonnummern, Adressen oder insbesondere Passwörter dürfen nicht öffentlich ausgetauscht werden!
- Kein Moderator oder Teammitglied des BWA wird jemals nach deinen persönlichen Daten fragen!
- Alle gespeicherten persönlichen Daten werden nicht an Dritte weitergegeben oder außerhalb des [BWA] genutzt!

§ 10. Moderation & Administration

1. Jeder Moderator oder Admin kann das Strafmaß für einen Regelverstoß selbst Bestimmen, (die Länge der Pause, des Urlaubs oder ob eine Unehrenhafte Entlassung in frage kommt) das strafmaß muss jedoch den vergehen angemessen sein!
2. Stammspieler gelten als Unterstützung der Moderation und Administration. Ihren Anweisungen mit Verweis auf das Regelwerk ist Folge zu leisten.

Publicmission Regelwerk des Bundeswehr Armaclans 01/2019

Das Publicmission Regelwerk des Bundeswehr Armaclan beinhaltet spezifische Grundlagen um ein taktisches Spielerlebnis zu sichern und zu ermöglichen sowie Missions und Spielmodus bezogene Inhalte Verstöße gegen das Regelwerk können zum Ausschluss vom Server führen!

Gegen einen Ausschluss kann im Forum in schriftlicher Form Widerspruch eingereicht werden!

Ein Ausschluss kann sein:

- Kick vom Server (Pause)
- zeitlich begrenzter Bann (Urlaub)
- Permanenter Bann (Unehrenhafte Entlassung)

Der BWA betreibt einen TAKTISCHEN Public Server, das bedeutet, dass wir unseren Schwerpunkt auf taktisches und teamorientiertes Zusammenspiel legen!

Auf Grundlage dieses Schwerpunktes setzen sich auch die folgenden Regeln zusammen mit denen wir eine höchstmögliche Atmosphäre sowie Immersion im Spiel versuchen zu ermöglichen.

Wir versuchen auf diesem Weg Gleichgesinnte zu finden oder solche die sogar Interesse an taktischen MilSim Erlebnissen haben und würden uns über eine Bewerbung und einen Clanbeitritt freuen.

§ 1. Grundlegendes Gameplay

- 1. Jeder Spieler verhält sich so, dass sein Agieren dem Gesamtinteresse und der Mission zugute kommt.**
2. Mangelnde Kenntnis über das Regelwerk schützt nicht vor Strafe.
3. Teamplay ist auf unserem Publicserver Pflicht!
 - a. Organisiert Euch, bildet Gruppen, agiert als Team, verfolgt gemeinsam ein Ziel und ihr werdet den Gegner bezwingen!
4. Rambos, Einzelgänger und Leute, die nur an sich denken oder nur ihr eigenes Ding durchziehen wollen, sind hier unerwünscht!
5. Die Nutzung der "Respawn"-Funktion ist VERBOTEN, Ausnahmen sind:
 - a. wenn keine Unterstützung anderer Spieler möglich ist.
 - b. es eine Anweisung eines Moderators / Admins gab.
 - c. Es eine Anweisung der OPZ oder TOC gab.

- d. man verletzt im TIEFEN Wasser (überall wo man nicht mehr stehen kann) liegt, keine Unterstützung anderer Spieler und KEINE Rettung möglich ist.
- 6. Zivile Verluste unter der Bevölkerung und deren Gebäuden sind zu vermeiden, das Beschlagnahmen von weiterem Eigentum der zivilen Bevölkerung ist nicht gestattet.
- 7. Ein Verstoß gegen die Genfer Konvention wird mit der Höchststrafe geahndet. Das bedeutet das Exekutieren oder Zurücklassen gefangener Soldaten wird nicht toleriert!
 - a. Gefangene MÜSSEN ordnungsgemäß gesichert werden:
 - i. per Mausrad Menü **GEFANGEN NEHMEN**
 - ii. per ACE Menü und Kabelbinder dann diesen **GEFANGEN NEHMEN**
 - b. Der Gefangene muss dann zu einer FOB verbracht oder an die Logistik übergeben werden.
 - i. Bis zum Eintreffen und PERSÖNLICHER Übergabe an die Logistik ist vor Ort zu bleiben und der Gefangene zu sichern!
- 8. Materielle Güter wie Kisten oder Fahrzeuge sind zur FOB zurückzuführen. Die Gruppen in der AO oder die OPZ (**wenn aktiv müssen die Gruppen materielle Güter an die OPZ melden**) sind für die Rückführung aller materiellen Güter zuständig. Die Aufgabe kann gemeinsam mit der Logistik koordiniert werden.
- 9. Alle eigenen Fahrzeuge und / oder Kisten sind nach einem Kampfeinsatz zur FOB zurückzuführen (**Ankunft spätestens 10 Minuten vor Serverrestart!**). Die Gruppe, die das Gut in die AO verlegte, ist für deren Rückverlegung zuständig. Die Aufgabe kann mit den Logistikeinheiten koordiniert werden.
- 10. Fahrzeuge sind vor dem Serverrestart ordnungsgemäß abzustellen, d.h. mit ausreichendem Abstand (eine Fahrzeugbreite) zu jeglichen Objekten mit **abgeschaltetem** Motor und ohne Spieler oder Gefangene im Inneren, da diese sonst durch den Restart zerstört oder nicht gespeichert werden.
- 11. Rechte auf dem Server (leichte, gepanzerte Fahrzeuge, Luftfahrzeuge, Bau- und Wiederverwertung) werden nach Bedarf durch Stammspieler und BWA-Mitglieder/Moderatoren verteilt. Hält sich ein Spieler nicht an das Regelwerk, können diese Rechte entzogen werden. Ein Anspruch auf Rechte, die von vorherig gespielten Karten stammen, besteht nicht, wenn die Notwendigkeit nicht mehr begründet werden kann. Die BWA-Moderatoren behalten sich individuelle Entscheidungen über die Vergabe von Rechten vor.

§ 2. Vorgesetztenverhältnis

- 1. Um dem taktischen Anspruch gerecht zu werden ist es vonnöten eine Befehlskette einzurichten. Anweisungen von Führungspersonal (OPZ, Zugführung, Gruppenführung, Truppführung) ist Folge zu leisten. Vorschläge sind jederzeit willkommen und werden evaluiert, aber abgelehnte Vorschläge oder ein Befehl einer Führungsperson ist nicht in Frage zu stellen oder zu diskutieren. Anmerkungen zu Entscheidungen sind in der Nachbesprechung anzubringen und sind im Feld nicht gestattet.

2. Jeder Spieler der sich dazu in der Lage fühlt, darf eine OPZ oder Zugführung stellen, jedoch ist einem Stammspieler oder BWA Mitglied Vorrang zu gewähren, falls dieser die Position übernehmen möchte.
3. Jegliche Gruppen haben sich bei einer aktiven OPZ an oder abzumelden!
4. Die Gruppenführer sind dafür zuständig die Lage im Einsatzgebiet zu kennen und einschätzen zu können, zu wissen welche verbündeten Einheiten sich in ihrem Einsatzgebiet befinden und mit diesen GEMEINSAM vorzugehen und sich untereinander und mit der OPZ zu koordinieren. Jeder Gruppenführer ist verpflichtet seine Gruppenmitglieder auf dem neuesten Stand zu halten und jegliche wichtigen Informationen an diese weiterzugeben um den Beschuss von eigenen Kräften zu vermeiden!

§ 3. Kommunikation

1. Die Kommunikation verläuft rein verbal über Teamspeak und das Plugin "Task Force Arma 3 Radio"!
2. Zur Kommunikation über größere oder weite Distanzen werden die von "Task Force Arma 3 Radio" bereitgestellten Funkgeräte verwendet.
3. Jede Einheit ist dazu verpflichtet, falls notwendig, eine Funkbrücke einzurichten oder als solche zu fungieren!
4. Feste Funkfrequenzen sind wie folgt einzuhalten:
 - a. ALLE bodengebundenen Kräfte haben auf der Funkfrequenz 50.000 MHz über ein Langstreckenfunkgerät erreichbar zu sein.
 - b. ALLE Logistikeinheiten haben auf der Funkfrequenz 60.000 MHz über ein Langstreckenfunkgerät erreichbar zu sein
 - c. Die Funkfrequenz 50.000 MHz ist so gut wie möglich freizuhalten. Für längere Absprachen zwischen zwei Gruppen oder Einheiten sind eigene temporäre Funkkanäle zu eröffnen.
5. Die Nutzung des Side-Chats zur Befehlsausgabe oder Kommunikation ist verboten!
Ausnahmen sind:
 - a. *die Suche einer Gruppe, sofern keine OPZ und keine Verbindung per Funk möglich ist!*
 - b. *um Hilfe eines Admins oder Moderators zu ersuchen!*
 - c. *Meldungen von Regelverstößen!*
 - d. *Meldungen oder Hilfe ersuchen bei schwerwiegenden Bugs oder Fehlern!*
6. In ALLEN Funkkanälen ist eine grundlegende Funkdisziplin zu wahren. Funksprüche und Formulierungen sollen hier kurz und bündig gewählt werden.
7. Funkrufnamen MÜSSEN einzigartig und dürfen nicht mit anderen Eigennamen oder Gruppierungen zu verwechseln sein.

§ 4. Gruppierungen

1. Alle Einheiten haben sich im Seitenkanal zu Makieren in folgender Form:
[entsprechendes Taktisches Zeichen / Rufname / Einheitenbezeichnung /
Kurzstrecken Kanal: Frequenz/Langstrecken Kanal:Frequenz] an der rechten Seite
am Kartenrand.
2. Bodengebundene Einheiten
 - a. Infanterie
 - i. Infanterietrupps bestehen mindestens aus drei Spielern, wobei ein Spieler die Führung inne hat und ein Langstrecken-Funkgerät am Mann mit sich führt!
 - ii. Aufklärungs- oder Scharfschützen Teams bestehen mindestens aus zwei Spielern, wobei einer dieser ein Langstrecken Funkgerät am Mann mit sich führt!
 - b. Mechanisierte Infanterie

“Ein Verstoß gegen diesen Punkt kann den Verlust der Panzerrechte nach sich ziehen.”

 - i. Panzerspähwagen z.b. Luchs
 1. Der **SpPz** ist mit mindestens zwei Spielern zu besetzen!
 2. Einer der Besatzung muss die Führung inne haben und trotz des Fahrzeugfunkgerätes ein Langstrecken Funkgerät mit sich am Mann führen!
 3. Der Panzerspähwagen ist nach seiner Spezifikation (SPÄH) einzusetzen!
 4. Der Panzerspähwagen ist nicht für Kampfeinsätze gedacht – vielmehr soll er unbemerkt feindliche Stellungen und Bewegungen ausspähen.
 5. Er kann auch als Konvoi Begleitschutz eingesetzt werden.
 - ii. Schützenpanzer (z.b. Marder / Puma)
 1. Der **SPz** ist mit mindestens zwei Spielern zu besetzen!

2. Einer der Fahrzeugbesatzung muss die Führung inne haben und trotz des Fahrzeugfunkgerätes ein Langstrecken Funkgerät mit sich am Mann führen!
3. Ein SPz ist nach seiner Spezifikation einzusetzen! Er transportiert die Infanterie ins Gefecht, gibt ihr im Kampf wirksame Feuerunterstützung und ermöglicht den Panzergrenadieren den Kampf aus und vom Schützenpanzer! Er dient der Unterstützung von Infanterie insbesondere im Kampf gegen Kräfte in der asymmetrischen Kriegsführung. Diese Kampfweisen werden als auf- bzw. abgesessener Kampf bezeichnet.
4. Ein SPz sollte nur seiner Kampfweise entsprechend mit einer aufgesessenen Infanterietruppe ausrücken!
5. Der SPz & die dazugehörige Infanterie wird in der Regel vom Kommandanten des SPz's befehligt, der abgesessene Infanterie Trupp wird zusätzlich von einem Truppführer ins Gefecht geführt, er koordiniert sich mit dem Kommandanten des Spz. Beide sind dazu verpflichtet ein Langstrecken Funkgerät mit sich zu führen. Sollte kein Kommandant vorhanden sein tritt wieder Punkt zwei für Schützenpanzer in Kraft

c. Kampfpanzer

“Ein Verstoß gegen diesen Punkt kann den Verlust der Panzerrechte nach sich ziehen.”

- i. Der **KPz** ist mit mindestens zwei Spielern zu besetzen!
- ii. Einer der Besatzung muss die Führung inne haben und trotz des Fahrzeugfunkgerätes ein Langstrecken-Funkgerät mit sich am Mann führen!
- iii. Er ist nach seiner Spezifikation einzusetzen!
- iv. Der Kampfpanzer als solches dient wie der SPZ in erster Linie der Unterstützung der Infanterie und hat als Hauptziel feindliche Hartziele. Er sollte nur zum Eigenschutz oder auf Anforderung den Feuerkampf gegen feindliche Infanterie aufnehmen.
- v. Ein KPz ist nicht für den Einsatz im urbanen Gelände geeignet. Er benötigt bei solch einem Einsatz dringende Unterstützung von einer Infanteriegruppe.

3. Lufteinheiten

- a. Alle Kampfhubschrauber mit gelenkten Waffen sind mit zwei Mann zu besetzen.
- b. Helikopter mit Bordsicherungssoldaten dürfen aus Mangel an Personal oder Interesse durch K.I. verstärkt werden, was zum Eigenschutz des Fluggerätes dient. Wenn die Bordgeschütze durch KI besetzt sind ist diese K.I. dem PILOTEN des Fluggerätes unterstellt und ausschließlich dieser hat zu bestimmen, wer auf den Crewposition des Helikopters sitzt oder die Position der genannten KI einnimmt.

“Ein Verstoß gegen diesen Punkt kann den Verlust der Flugrechte nach sich ziehen.”

§ 5. FOB

1. in den FOBs gilt absolutes Feuerverbot
 - a. Waffentests werden nicht in der Nähe von FOBs durchgeführt
 - b. Eine Ausnahme des Feuerverbots bildet der Verteidigungsfall. Wird die FOB vom Gegner angegriffen, darf diese mit Waffengewalt verteidigt werden.
2. In der FOB werden keine Gegenstände auf den Boden gelegt und liegen gelassen. Sollte am Arsenal ein Mülleimer bereitstehen darf dieser gerne genutzt werden.
3. Helikopter und Fahrzeuge haben in der FOB sinnvoll zu manövrieren und schnellstmöglich die Motoren abzuschalten. Zudem ist schnellstmöglich abzusetzen, da aktive Helikopter und Fahrzeuge leichte Ziele für den Feind sind.
4. FOBs sind unabdingbar und jeder Spieler ist in der Pflicht diese unter allen Umständen zu verteidigen, da der Verlust einer FOB den Verlust des gesamten Equipments bedeutet.
5. Stammspieler und BWA-Mitglieder versuchen stets einen sinnvollen Fuhrpark bereit zu stellen. Falls dies nicht der Fall sein sollte, kann jeder Spieler bei den Stammspielern oder BWA Mitgliedern um Fahrzeuge bitten. Diese werden dann in vernünftigem Ausmaß bereitgestellt. Ersatzreifen und Ersatzketten werden ebenfalls zur Verfügung gestellt. Bitte diese nebeneinander, nicht übereinander platzieren.
6. Der Medevac Landeplatz wird nur zum Verbringen von Alpha-Patienten (Bewusstlos) verwendet und ist nach dem Abladen sofort wieder frei zu machen.
7. In der FOB ist die Lautstärke der eigenen Stimme auf LEISE zu stellen.
8. Das benutzen von tragbaren Drohnen ist im Bereich von 2 Kilometer um die FOB verboten, um den dort herrschenden Luftverkehr nicht zu gefährden. Eine von der FOB startende und oder landende Drohne ist als Luftfahrzeug zu betrachten und muss auf der LR 60.000 MHz angemeldet werden. Diese hat wie jedes andere Luftfahrzeug auch den Bereich um die FOB frei zu machen.

§ 6. Logistik

1. Zu den Aufgaben der Logistik zählen bei uns folgende Tätigkeiten:
 - a. Verlegungen & Evakuierungen (Evacs)
 - b. Med-Evac / Beweglicher Arzt Trupp (BAT) (Unbewaffnete Fahrzeuge, ob mit oder ohne Sanitäter)
 - c. CAS-Evac
 - d. CAS
 - e. Reparatur & Instandsetzung
2. Das Sammeln von Ressourcen fällt nicht einzig und allein in die Aufgaben der Logistik, es ist jeder einzelne Spieler dazu angehalten und verpflichtet Ressourcen zu sammeln (Im Feld oder in den Fabriken)!
3. Die Logistik gilt als Unterstützung der kämpfenden Kräfte und deren Stützpunkte, welche zu Land, Luft, oder auf dem Seeweg erfolgen kann. Hierzu zählt sowohl das Verlegen von Kräften zum Einsatzort, wie auch deren Versorgung und/oder Umverlegung.
4. Die Logistiker sind grundsätzlich dazu verpflichtet allen Aufträgen, die an sie gestellt werden, schnellstmöglich nachzukommen und sich, insofern keine OPZ oder Zugführung vorhanden ist, untereinander zu koordinieren, sodass jeder Logistiker die selbe Anzahl an Aufträgen erhält und somit keine Warte- und oder Leerlaufzeiten entstehen.
5. Es sind alle Anfragen an die Logistik über die OPZ abzuhandeln. Falls keine OPZ vorhanden ist, werden alle Anfragen an die Logistik auf der dafür gewählten Frequenz (60.000 MHz) über ein Langstreckenfunkgerät übermittelt.

§ 7. CAS, Luftraum & Feuerunterstützung

1. Der Pilot eines Luftfahrzeuges ist der amtierende Entscheidungsträger des Fahrzeugs! NUR diesem obliegt die endgültige Entscheidung, ob er einen Zielflug durchführt oder eine Landung an der gewünschten Landezone möglich ist. Dem Piloten allein obliegt die Einschätzung über die vorherrschenden Bedingungen. Er hat für die Sicherheit sowie den Schutz seiner Besatzung, der Passagiere und des Fluggerätes Sorge zu tragen!
2. Alle CAS bezogenen Einheiten haben in der Basis auf Standby zu bleiben und auf einen Einsatzbefehl zu warten. Ein Einsatzbefehl kann nur von der TOC, OPZ oder der Logistik Zugführung erteilt werden. Falls keine dieser Instanzen vorhanden ist, können die bodengebundenen Kräfte über die dafür vorgesehene Frequenz bei der

Logistik um CAS bitten, sodass die Logistik in koordination untereinander diese bereitstellt.

3. Jegliche CAS-Unterstützung muss über die OPZ angefordert werden (bei inaktiver OPZ direktes Anfunken). Der weitere Ablauf ist dann wie folgt:
 - a. Es wird ein Verfügungsraum (VR) festgelegt
 - b. Eine CAS Einheit wird dem VR zugeordnet
 - c. mit Ankunft im VR untersteht der CAS dort dem JTAC oder der anfordernden Einheit. Der JTAC oder die anfordernde Gruppe muss vor Ort am Boden sein oder sich dort befinden!
 - d. Der zugewiesene Feuerauftrag/Aufklärungsauftrag endet mit der Vernichtung der Ziele oder dem Verlassen des VR, darunter zählt auch das Aufmunitionieren und Auftanken.
Nach einem Feuerauftrag/Aufklärungsauftrag kehrt die CAS zur Basis zurück und begibt sich wieder in einen Standby-Status.
4. Bodengestützte Feuerunterstützung darf nur mit einem ausdrücklichen Feuerbefehl durch die Kräfte vor Ort ausgeführt werden, wobei die Trefferauswertung und weiterer Beschuss von den Kräften vor Ort bewertet und angefordert werden.

§ 8. Uniformen & Ausrüstungen

1. Sämtliche im Arsenal erhältliche Ausrüstung darf verwendet werden. Es kann niemand dazu gezwungen werden, eine bestimmte Ausrüstung oder Uniform zu wählen. In einer Gruppe darf es vom Gruppenführer vorgegebene Ausrüstungen geben. Möchte ein Spieler diesen Vorgaben nicht nachkommen, ist ein Ausschluss von der Gruppe möglich. Wünschenswert ist das Verwenden von Bundeswehrausrüstung.
2. Die Aufnahme von Feindwaffen sowie die Verwendung von feind ähnlichen Uniformen kann nur auf eigene Gefahr (**Hinweis:** Es kann passieren, dass es durch Missverständnisse Eigenbeschuss gibt) durchgeführt werden.
3. Es ist darauf zu achten, dass die Uniformen ihrem Zweck entsprechend gewählt und genutzt werden.

§ 9. Feind Fahrzeuge

1. Feindfahrzeuge in der AO dürfen auf eigene Gefahr (**Hinweis:** Es kann passieren, dass es durch Missverständnisse Eigenbeschuss gibt) besetzt werden.
2. Besetzungen von Feindfahrzeugen sind unbedingt über 50.000 an alle Gruppen zu melden.
3. Besetzte Feindfahrzeuge dürfen aus dem aktuellen Einsatzgebiet nur zur FOB zurückgeführt werden und nicht in ein neues Einsatzgebiet verlegt werden.
4. Es wird empfohlen, Feindfahrzeuge im Kolonnenverbund mit Nato-Fahrzeugen zurückzuführen oder per Helikopter zu verlegen oder begleiten zu lassen. Sollte dies

nicht möglich sein, ist zu empfehlen die Waffen oder Türme nach hinten zu richten und die Fahrzeuge mit Knicklichtern oder nachts mit IR-Stroboskop oder IR Knicklicht zu kennzeichnen. Vor Annäherung oder Einfahrt in die FOB haben sich die Fahrzeuge über 50.000 MHz anzumelden.

5. Feind Fahrzeuge dürfen nicht erneut in eine AO verlegt werden, sie sind direkt nach Rückführung zur FOB ohne Rücksprache wiederzuverwerten. Ausnahme: Die Fahrzeuge werden vor dem Wiederverwerten repariert/betankt.

© 2019 by BWA Bundeswehr Armaclan

Der BWA behält sich das Recht vor jederzeit diese Regeln anzupassen oder zu ändern.

Gegen Paragraphen, Absätze oder einzelne Punkte dieses Regelwerks kann in schriftlicher Form Widerspruch im Forum des BWAs eingelegt werden. Ein Widerspruch beeinflusst jedoch nicht die Gültigkeit des Regelwerkes!