

Spielbetrieb

Einsatzkonzept Organisation und Struktur iV (EK-OS iV)



Version: 3.0

Datum: 18.09.2018

Inhaltsverzeichnis

1. Special Operations Training Center	3
1.1 Hintergrund	3
1.2 Regeln - "Instructor"	4
2. Aircontrol (AIRCON)	5
2.1 Hintergrund	5
2.2 Regeln - "Aircontrol"	5
3. Modpack	8

1. Special Operations Training Center

1.1 Hintergrund

Das iv Special Operations Training Center (iv SOTC) ist eine Abteilung von INTERVENTION und unterstützt die Truppe bei der Vermittlung der geistigen Grundlagen und hilft dabei diese zu vertiefen. Es bietet verschiedene Möglichkeiten an, sich auf extreme Situationen körperlich und geistig vorzubereiten und entwickelt konzeptionelle Inhalte weiter. Dies geschieht mittels einer themenbezogenen und zielgruppenorientierten Grundlagenarbeit.



1.2 Regeln - "Instructor"

Rechte und Pflichten.

- **AUSBILDUNGEN**
Ein Instructor darf niemals alleine eine Ausbildungseinheit durchführen. Es muss stets ein 2. Ausbilder anwesend sein, auch wenn dieser sich nicht im jeweiligen Modul auskennt.
- **ENTSCHEIDUNGEN**
Entscheidungen müssen immer einstimmig fallen. Sollte eine Gegenstimme vorhanden sein, so muss diese den Grund vortragen. Der Grund wird dem Antragsteller immer mitgeteilt.
- **MITGLIEDSCHAFT**
Mitglieder im iV SOTC müssen auf iv-gaming.de registriert sein und dort das Instructor-Ribbon erhalten haben.
- **VERHALTEN**
Mitglieder des iV SOTC haben die Pflicht sich stets vorbildlich zu verhalten. Sie müssen gegen Störer vorgehen und mit ihrem Verhalten positiv auf die Gruppendynamik einwirken.
- **RANG**
Mitglieder des iV SOTC müssen mindestens den Rang "SERGEANT" vorweisen können, um als Instructor tätig zu werden.

2. Aircontrol (AIRCON)

2.1 Hintergrund

Aircontrol (AIRCON) hat die Aufgabe den Luftraum, im Bereich des Stützpunktes an dem AIRCON stationiert ist, zu regeln. Starts und Landungen müssen bei AIRCON angemeldet und durch diese Freigegeben werden.

2.2 Regeln - "Aircontrol"

Rechte und Pflichten.

- **ENTSCHEIDUNGEN**
Entscheidungen müssen immer, auch durch Ranghöhere, akzeptiert werden.
- **ABLEHNUNGEN**
Sollte ein Start oder eine Landung abgelehnt werden, so muss AIRCON eine Zeit in runden 5 Minuten für die Gültigkeit der Ablehnung mit angeben. Antragsteller darf nach Ablauf der Zeit erneut anfragen, sofern der Status nicht schon vorher durch AIRCON geändert wurde.

- **KOMPAKTANTRÄGE**
Anruf + Antrag sind in einem Funkspruch möglich. AIRCON muss Antragsteller dann aber mit Rufzeichen ansprechen.
- **GRUPPENANTRÄGE**
Das Antragen für mehrere Fahrzeuge ist möglich. Alle Rufzeichen müssen genannt und bestätigt werden.
- **FUNKKREISE**
Der FK AIRCON wird für die Dauer des Manövers den FK Zentrale ersetzen. Abgemeldet wird sich erst, sobald das Manöver abgeschlossen ist, dies gemeldet und auch bestätigt wurde.
- **LUFTWEGE**
Die Luftwege im Bereich der AIRCON Zuständigkeit sind einzuhalten. Ausnahmen werden nur bei Notfällen gemacht, wo auch MedEvac Papa 1 drunter fällt.
- **RUFZEICHEN**
Jedes Fahrzeug muss ein eigenes Rufzeichen besitzen. Fahrzeuge ohne Rufzeichen bekommen keine Freigaben.
- **ERREICHBARKEIT**
Wenn AIRCON für 10 Minuten nicht erreichbar ist, darf eigenverantwortlich ein Start- / Landemanöver durchgeführt werden. Notfälle dürfen ohne Verzug passieren.
- **MITGLIEDSCHAFT**
Mitglieder der AIRCON müssen Mitglied der Joint Task Group sein, jedoch nicht iNTERVENTION angehören. Sie müssen die AIRCON Air-Ground-Communication (AIRCON - AGC) beherrschen.

- **VERHALTEN**

Mitglieder der Aircontrol haben die Pflicht sich stets diplomatisch und fair zu verhalten. Sie müssen zuverlässig sein und ihre Aufgaben professionell wahrnehmen.

3. Modpack

Wir versuchen die Anzahl der Spielerweiterungen (Mods) für Arma 3 so gering wie möglich zu halten. Dies soll weniger Verwaltungsarbeiten erzeugen und einen flüssigeren Spielefluss gewährleisten. Leider können wir nicht ganz auf den Einsatz von Mods verzichten.

Eine Einsicht in unsere aktuelle Modliste ist über unsere Webseite (www.iv-gaming.de/server) möglich.