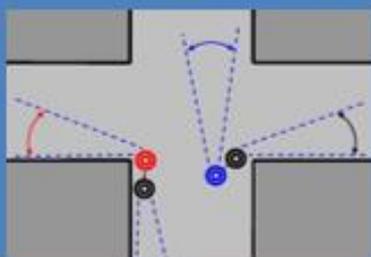
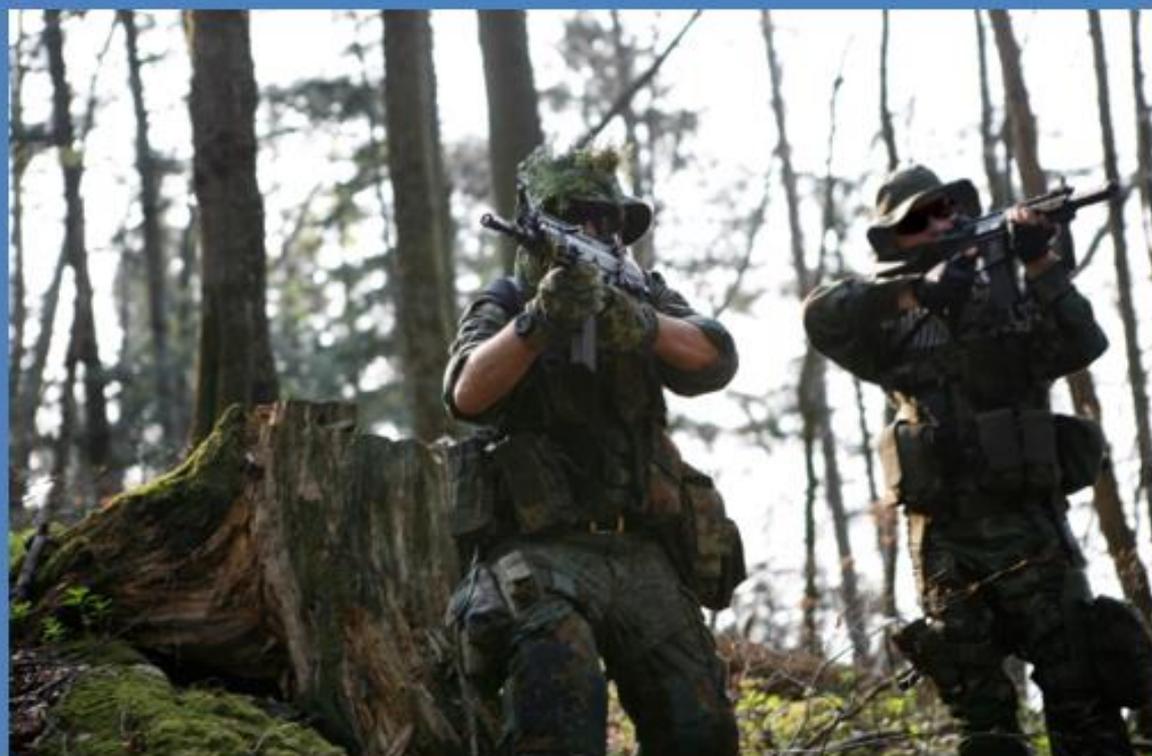


Airsoft

ein bewegendes Spiel

Mögliche Taktiken beim
missionsorientierten Mannschaftsspiel



D. „Steiny“ Bachmann

Airsoft – ein bewegendes Spiel

D. „Steiny“ Bachmann

1. Auflage 2018

51 Fotos und 128 Abbildungen

Wolhusen

D. „Steiny“ Bachmann

Spitalring 9
CH-6110 Wolhusen
Schweiz

2018 selbst verlegt

D. Bachmann
Spitalring 9
CH-6110 Wolhusen
Tel.: +41 (0)41/493 03 59
E-Mail: airsoftbuch@gmail.com
Homepage:
<http://www.rescue-squad.de>

1. Ausgabe
1000 Exemplare

Lektorat Unker
Blumenhaller Weg 13
D-49080 Osnabrück
Tel.: +49 (0)541/40761870
E-Mail: lektorat@unker.de
Homepage:
<https://www.lektorat-unker.de>

Zumsteg Druck AG
CH-5070 Frick
Homepage:
<http://www.buchmodul.ch>

Wichtiger Hinweis: Das Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Autors unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Printed in Switzerland

ISBN 978-3-033-06305-1

Inhalt

Einleitung	10
1. Begriffserklärungen	13
1.1 Der Begriff Airsoft	14
1.2 Varianten beim Airsoft	18
1.3 Sport, Spiel, Kriegsspiel und Simulation	26
1.4 Der Begriff der Taktik	33
1.5 Begriffe der Taktik	36
1.6 Die Airsoft-Waffen	39
1.7 Wie ich Airsoft für dieses Buch definiere	42
2. Im Team spielen	45
2.1 Das 4-Mann-Team (4MT)	46
2.2 Spielerposition	49
2.3 Formationen	52
2.4 Taktische Verhaltensregeln	67
2.5 Gegentaktiken der gegnerischen Spieler	72
3. Im Gelände – 4MTs und 2MTs in Bewegung	73
3.1 Das 4MT kurz noch mal vorgestellt	74
3.2 Bewegung aus einer Formation heraus	75
3.3 Sicherung innerhalb eines 4MTs	79
3.4 Kontakt mit gegnerischen Spielern	91
4. Im Gelände – Mehrere 4MTs in Bewegung	97
4.1 Mehrere 4MTs	98
4.2 Defensive Ausrichtung	109
4.3 Sicherung im bebauten Areal	114
4.4 Mannschaftsaufstellung in unterschiedlichen Spielarealen	117
5. Im CQB – Bewegung in Gängen und Korridoren	125
5.1 Grundsätzliches zum Spiel in bebautem Areal	126
5.2 Aufstellung innerhalb eines 4MTs	131
5.3 Bewegung in Gängen und Korridoren	133
5.4 Überqueren einer seitlichen Einmündung	139
5.5 Bewegung bei einer T-förmigen Kreuzung	141

5.6	Überqueren einer Kreuzung	145
5.7	Bewegung auf Treppen	150
6.	Im CQB – Eindringen in Räume und Gebäude	155
6.1	Grundlegendes beim Eindringen in Räume	156
6.2	Eindringen in einen Raum	168
6.3	Angriff und Verteidigung eines Gebäudes	179
7.	Umgang mit der Airsoft-Waffe	187
7.1	Gängige Regeln und Schießmethoden	188
7.2	Tragemöglichkeiten für ASG und Backup	201
7.3	Körperhaltung	211
8.	Aspekte des Trainings	217
8.1	Training beim Airsoft	218
8.2	Grundlegendes zum Training allgemein	219
8.3	Trainingsbeispiele	221
8.4	Die Trainerfrage	237
8.5	Trainingsareale	243
9.	Sport- und Leistungsphysiologie	245
9.1	Ein paar Überlegungen vorweg	246
9.2	Grundlegendes zum Energiebedarf des Menschen	248
9.3	Nahrungs- und Flüssigkeitshaushalt	250
9.4	Thermische und mentale Aspekte	257
9.5	Wetter und Terrain	269
10.	Glossar, Zeichenerklärung und mehr	277
10.1	Glossar	278
10.2	Zeichenerklärungen	283
10.3	Handzeichen und Rufsignale	285
10.4	Internetadressen	291
10.5	Foto-, Tabellen- und Kartennachweise	291
10.6	Weiterführende Literatur	292
10.7	Quellenangaben	292
	Danksagung	299

Doof ist, wer vergisst, dass Sport vor allem Freude ist!
Aufkleber der SPORT BILD

Einleitung

Lohnt es sich wirklich, ein Buch über taktische Aspekte beim Airsoft zu schreiben? Dazu müsste man zuerst einmal festlegen, wie man entlohnt werden möchte. Um Geld kann es dabei nicht gehen, denn beim Airsoft gibt man immens viel Geld aus. Lohnt es sich denn in anderer Hinsicht, über Airsoft ein Buch zu schreiben? Meiner Meinung nach auf jeden Fall, denn Airsoft ist ein Sportspiel, das einen unglaublich hohen Zufriedenheitsfaktor bietet. Und der ist wiederum mit Geld nicht aufzuwiegen. Airsoft bietet zudem auf der taktischen Ebene unheimlich viele Entfaltungsmöglichkeiten, wie ich sie von keinem anderen Spiel kenne.

Ich fing 2007 an, Airsoft zu spielen. Das kam zufällig. Ein Freund und ich spielten an freien Wochenenden gerne am Computer den sogenannten Ego-Shooter „Rainbow Six“. Die gemeinsamen Missionen bestanden meistens darin, Geiseln zu befreien oder Bomben zu entschärfen. Bei solchen Szenarien war es wichtig, sich vor dem Spiel zu überlegen, wie man die Mission erfüllen wollte. Zudem gab es immer wieder Änderungen der Spielsituationen, denen man sich während des Spiels anpassen musste. Das sorgte für eine spannende Spieltiefe.

Mein Freund und ich ergänzten uns dabei sehr gut: Während ich den Plan für das Vorgehen ausarbeitete, schaute er nach Modifikationen von Karten und Bewaffnungen. Unter anderem gab er eines Tages die von den Spielfiguren verwendete Standardwaffe „MP5“ als Suchbegriff ein und landete nach einigem Hin-und-her-Geklicke bei Softgun-Modellen. Natürlich konnten wir mit dem Begriff und vor allen mit dem, was wir auf den Fotos sahen, überhaupt nichts anfangen. Aber wir brauchten nicht lange auf ein persönliches Kennenlernen zu warten, denn im Nachbarort im heimischen NRW (an der Grenze zu Niedersachsen) gab es einen Airsoftclub. Mit dem setzten wir uns kurzerhand in Verbindung und verbrachten mit den Vereinsmitgliedern mehrere spannende und erlebnisreiche Wochenenden.

Mittlerweile ist das zehn Jahre her. Ich habe in dieser Zeit an über achtzig Spielen teilgenommen, die mal ein paar Stunden dauerten und mal über mehrere Tage gingen. Ich spielte in Deutschland, Frankreich, Norwegen, Schweden, einmal in Italien und den USA und in meiner derzeitigen Heimat, der Schweiz. Ich habe verschiedene Trainingsevents veranstaltet und ebenso besucht. Eines wunderte mich von Anfang an beim Airsoft-Spiel: dass zwar alle von einem taktischen Spiel sprachen, aber auf die Frage hin, wie man das Missionsziel erreichen möchte, viele die Augen verdrehten und sich abwendeten, nach dem Motto: Da will mich einer in ein festes Korsett zwingen.

Ist es wirklich übertrieben, wenn man fragt, wie man sich taktisch organisieren will? Bei anderen Sportarten – besonders bei Mannschaftssportarten – spricht man sich doch vorher auch ab, um sich taktisch klug zu bewegen. Beim Fußball zum Beispiel ist es völlig normal, dass eine Spielergruppe die Abwehr bildet, eine das Mittelfeld und eine dritte die Stürmer. Diese drei Gruppen spielen nicht unabhängig voneinander, sondern in enger Abstimmung miteinander. Was beim Mannschaftssport Fußball gang und gäbe ist, wird beim Airsoft als starres Gebilde missverstanden. Dabei geht es bei der Taktik vor allem darum, dass die Teamkameraden ungefähr wissen, wo auf dem Spielfeld sich die Teamkollegen befinden.

Ich habe meine Erlebnisse und Erfahrungen beim Airsoft von Beginn an in Spielberichten (sogenannten Reviews) festgehalten. Es sind mittlerweile an die fünfzig Stück geworden. Ich habe Freude daran, das, was ich im Spiel erlebe, niederzuschreiben. Zwei Dinge fielen mir nach ein paar Reviews auf – sie treffen auch auf diesen Text zu: zum einen meine Ausdrucksweise und zum anderen die inhaltliche Zielsetzung.

Was die Sprache betrifft, so widerstrebt es mir, Begriffe zu verwenden, die eine Schädigungsabsicht vermitteln. Statt vom „Gegner“ oder gar „Feind“ rede ich vom „gegnerischen Spieler“, statt vom „Abschießen“ rede ich von „Abtreffen“. Für mich stehen die sportlichen Aspekte des Airsoft-Spiels im Vordergrund, was sich auch in den Formulierungen widerspiegelt.

Inhaltlich fiel mir auf, dass meine Reviews immer auf das Gleiche hinausliefen: auf die Analyse des taktischen Vorgehens. Zwar fand und finde ich es immer bereichernd, dass man nach dem Spiel zusammensitzt und sich über das Spiel austauscht. Neben den Lobpreisungen, wie toll die eine oder andere Situation gewesen ist, geht es auch immer darum, dass es schön gewesen wäre, wenn man ein bisschen besser zusammengespielt hätte – zum Beispiel, indem ein Spieler die Sicherung der einen Flanke übernommen und ein anderer den Rückraum gesichert hätte. Auch wird dann immer wieder gesagt, dass man in dieser oder jener Situation hätte besser spielen können, wenn man sich abgesprochen hätte und über das Vorgehen einig gewesen wäre. Genau die gleichen Sätze und Verbesserungsvorschläge sind beim nächsten Spiel dann wieder zu hören – ob in Deutschland, in der Schweiz, in Frankreich, Norwegen oder Schweden.

Während die Reviews aufzeigten, was der vergangene Spieltag an taktischen Möglichkeiten geboten hätte, ist dieses Buch damit beschäftigt, die taktischen Möglichkeiten im Vorfeld aufzuzeigen. Sie mögen nicht als einengendes Korsett, sondern als Bereicherung für das taktische Handeln verstanden werden. Dieses Buch soll Anreize bieten, andere Sichtweisen aufzeigen und Impulse geben. Es soll kein Lehrbuch sein. Schon gar nicht soll es wissenschaftlichen Standards entsprechen – es soll Airsoft-Spielern praktische Impulse geben. Ich hatte zwar zuerst versucht, formale Ansätze eines Lehrbuches anzuwenden und etwa klar zwischen Theorie und Praxis zu unterscheiden. Aber ich musste bald feststellen, dass es meiner Auffassung entspricht, theoretische Aspekte dann zu erwähnen, wenn sie in der praktischen Situation gefragt sind, und nicht getrennt davon.

Außerdem habe ich Lernaspekte berücksichtigt. Die verschiedenen Vorgehensweisen werden daher auf zwei verschiedenen Arten – und deshalb doppelt – erklärt. Einmal werden sie als Text erklärt, der diejenigen ansprechen sollen, die lieber reine Textpassagen lesen. Gleich danach wird ein etwas umformulierter Text in direkten Bezug zur Grafik

gesetzt, um diejenigen anzusprechen, die eine visuelle Darstellung vorziehen. Es kann daher vorkommen, dass ein Text als doppelt geschrieben wahrgenommen wird.

Bei den Zeichnungen fehlte mir leider das Geld, um sie von einem Grafiker erstellen zu lassen. Ich möchte mich daher an dieser Stelle dafür entschuldigen, dass ihr einfache Word-Grafiken anschauen müsst. Ich finanziere das Projekt komplett selber. So belaufen sich die Kosten alleine für Druck und Lektorat auf rund 15.000 Euro. Ich hatte zudem die Idee, ein paar Videosequenzen einzubetten, die man dann über einen QR-Code abrufen sollte, damit das jeweilige Thema noch besser veranschaulicht würde. Auch das ist aus finanziellen Gründen nicht realisiert worden.

Wer weiß, vielleicht ändert sich das bei einer späteren Auflage.

Dass es eine spätere Auflage überhaupt geben wird, ist natürlich ein reines Hirngespinnst, und so komme ich wieder auf die Ausgangsfrage zurück: Lohnt sich das Ganze überhaupt?

Lieber Leser, das kannst nur du beantworten, wenn du den einen oder anderen Ansatz aus dem Buch mitnimmst, im Spiel anwendest und testest, ob es funktioniert. Wenn dem so ist, dann hat sich das Schreiben des Buches für mich auf jeden Fall gelohnt.

In diesem Sinn wünsche ich viel Vergnügen.



Im September 2018