

Rollen

Die Rollen legen im Rahmen der Bordorganisation die zweckmäßige Verteilung der Besatzung auf entsprechende Stationen fest, um das Kriegsschiff mit seinen Waffen, Anlagen und Geräten in allen Lagen schnell, wirksam und sachgemäß handhaben zu können.

Es gibt folgende Arten von Rollen:

Gefechtsrollen: (z. B. Alarm allgemein, UBoots-Alarm, ABC-Abwehr)

Marschrollen: (Kriegsmarsch, Übungsmarsch)

Notrollen: (z. B. Brandabwehr, Mann über Bord)

Manöverrollen: (z. B. An- und Ablegen, Versorgung in See)

Sonderrollen (nach Bedarf): (z. B. Hilfeleistung in See / im Hafen, Nebelfahrt)

allgemeine Rollen: (Wartungsdienst, Unterbringung, Reinschiff)

Rollenkarten

Jeder Soldat der Besatzung erhält eine persönliche Rollenkarte, in der sämtliche Stationen eingetragen sind, die der betreffende Soldat bei den verschiedenen Rollen zu besetzen hat.

Trageweise der Rollenkarte: (nicht auf UBooten)

- jeder Soldat der Besatzung trägt in See die Rollenkarte am Mann;
- bei der Seeklarmusterung sind die Rollenkarten vorzuweisen;
- bei Hafentiegezeiten bewahrt der Soldat die Rollenkarte im Spind auf.

Jede Rollenkarte ist mit einer Rollennummer versehen. Die Rollennummer soll die Rollenbearbeitung erleichtern.

Rollennummern sind fünfstelligen Zahlen für Soldaten und sechsstellige für Zivilpersonal/Gäste. Sie sind wie folgt aufgebaut:

- 1. und 2. Ziffer: Ausbildungsreihe
- 3. Ziffer: Zugehörigkeit zu 1., 2. oder 3. Schiffswache,

- 4. und 5. Ziffer: Ordnungs-Nummern, aus denen sich ergibt:
1. Dienstgrad,
 2. Lfd. Nr. innerhalb einer AusbR und Dienstgradgruppe
 3. die Zugehörigkeit zur Kriegswache.

Tabelle für 4. und 5. Ziffer:

00 bis 19 Offiziere	}	mit gerader Endzahl: Bb-Kriegswache
20 bis 29 Uffz m. P.		
30 bis 49 Uffz o. P.	}	mit ungerader Endzahl: Stb-Kriegswache
50 bis 99 Mannschaften		
100 ff Zivilpersonal/Gäste		

Beispiele:

- 00—107 ein Offizier, der zur 1. Schiffswache und zur Stb-Kriegswache gehört.
- 11—320 ein Uffz m. P. der AusbR 11, der zur 3. Schiffswache und zur Bb-Kriegswache gehört.
- 42—254 ein Mann der AusbR 42, der zur 2. Schiffswache und zur Bb-Kriegswache gehört.

Auf der Rollenkarte sind Angaben für die Bergerolle und für die Unterbringung eingetragen.

Rollensignale

Gefechtsrollen und Notrollen werden durch ein entsprechendes akustisches Alarmsignal ausgelöst.

Anschließend wird der Alarm über die Schiffslautsprecheranlage (SLA) im Wortlaut wiederholt. Der Durchsage können ergänzende Informationen zugefügt werden (z. B. „Feuer im Schiff! Es brennt in Abteilung ...!“).

Hierfür gelten folgende Rollensignale, die bordintern nicht mit anderen Bedeutungen belegt werden dürfen:

	Signal	SLA - Durchsage
6 sec	ein lang	Alarm! Auf Gefechtsstationen!
.. —	mehrfach F	Fliegeralarm/Raketensalarm!
.. —	mehrfach U	UBootsalarm!
—	mehrfach A	ABC-Alarm!
.....	mehrfach 5 kurz	Macht die Schotten dicht!
... ..	mehrfach 2 kurz	Feuer im Schiff!
— —	mehrfach M	Mann über Bord! (Boje über Bord!)
. — .	mehrfach R	Ruderversager!
— ...	mehrfach B	Auf Bergestationen! (dann nach Lage: Alle Mann aus dem Schiff/Boot!)

Beim Durchfahren der akustischen Alarmanlage zur Probe, z. B. beim Seeklarmachen, erfolgt

erst die SLA-Durchsage („Alarmanlage wird probiert“), dann das Probe-Signal: (.. — — UE [Umlaut]).

Die Auslösung aller übrigen Rollen erfolgt nur durch den Ruf über die SLA im Wortlaut.

Es gelten folgende Durchsagen:

Rolle	SLA - Durchsage (2- oder 3mal)
Kriegsmarsch	— die Stb-Bb-Kriegswache Musterung!
Übungsmarsch	— auf Manöverstation! Klarmachen zum An-/Ablegen an Stb/Bb!
Ankern	— Ankermanövergasten auf die Back! Klar zum Ankern!
Schleppen	— Manövergasten auf das Achterdeck! Klar zum Schleppmanöver!
Geschlepptwerden	— Manövergasten auf die Back! Klar zum Schleppmanöver!
Versorgung in See	— Die ... Wache(n) auf Stationen! Klar / zum Highline-Manöver / zur Ölübernahme an Stb/Bb!
Nebelfahrt	— an alle Stellen: Nebelfahrt!