

Defechts- und Havariesignale

Gefechtsignale				Havariesignale			
1.	Gefechtsalarm	—	1 x 30 sec. langer Dauerton	1.	Feuer im Schiff	..	15 x geben
2.	Luftalarm	. . .	6 x geben	2.	Leck im Schiff	. - . .	6 x geben
3.	U-Bootalarm	. . -	6 x geben	3.	Ruderversager	. - .	6 x geben
4.	Atomalarm	- . . -	6 x geben	4.	Mann über Bord	- -	6 x geben
5.	Gasalarm	- . . -	6 x geben	Tägliche Signale			
6.	Atom- und Gasentwarnung	- . . -	6 x geben	1.	Schiff klarmachen zum Marsch und Gefecht	. . . -	6 x geben
7.	Entwarnung allgemein	. . .	6 x geben	2.	An- und Ablegen	. -	6 x geben
8.	Beginn der teilweisen Spezialbehandlung	- - . -	6 x geben	3.	Ankern und Anker auf	. -	6 x geben
9.	Beginn der vollständigen Spezialbehandlung	- - . -	6 x geben	4.	Alle Mann achter raus	- - . .	6 x geben
Quelle: Auszug aus dem Rollenbuch				5.	Abblenden	6 x geben

