



punto di
inserzione

OSCAR 5

KILO 1

obj BRAVO

MANUALE DI GIOCO

TECNICHE, TATTICHE E PROCEDURE.

Ed. 1 del 02/01/2013

Indice:

Premessa.	3
1. PROLOGO.	4
2. MIMETISMO.	4
3. MOVIMENTO INDIVIDUALE.	5
3.1 – DOVE.	5
3.2 – QUALE.	5
3.3 – QUANDO.	6
3.4 – COME.	7
4. SFRUTTAMENTO DEL TERRENO DI GIOCO.	10
5. IL GIOCO DI SQUADRA.	14
5.1 – LA PATTUGLIA.	14
La Coppia.	14
Il Brick.	14
La Pattuglia.	14
5.2 – I RUOLI.	14
“Occhi o Scout”.	14
“Capo pattuglia”.	15
“Cartografo/Navigatore”.	15
“Appoggio/Ala”.	15
“Sicurezza/Coda”.	15
5.3 – IL MOVIMENTO DI SQUADRA.	16
Formazione di marcia.	16
Formazione offensiva.	17
Formazione a riccio.	17
5.4 – LE TECNICHE DI MOVIMENTO.	17
Movimento continuo.	17
Movimento continuo differenziato.	18
Movimento a sbalzi.	18
5.5 – SETTORI DI RESPONSABILITA’.	18
5.6 – CONTROLLI PRE-GIOCO.	18
Materiali.	19
Procedure.	19
6 – LE COMUNICAZIONI.	20
6.1 – I SEGNI CONVENZIONALI.	20
I Numeri.	20
Le azioni.	20
6.2 – APPARATI RICETRASMITTENTI.	21
Le funzioni principali.	21
Utilizzo della ricetrasmittente.	21
Vocabolario convenzionale.	21
Pausa tecnica.	22
Procedure di trasmissione.	22
Alfabeto Fonetico radiotelegrafico.	22
Le Frequenze radio.	23
7 – BIBLIOGRAFIA.	24

Premessa.

Questa dispensa, derivata nei suoi contenuti da pubblicazioni militari, intende fungere da indirizzo e punto di riferimento per giocatori nuovi ed esperti, fornendo le basi ed i mezzi per poter procedere alla formazione di coloro che intendono intraprendere le attività proposte da FIGT-ASNWG.

Gli argomenti sono diversi ed articolati, ma l'intento principale è quello di sottolineare come il concetto di squadra sia fondamentale in questa disciplina, così come l'iniziativa personale quando è finalizzata al successo del gruppo.

*"... la squadra raggiunge ciò che il singolo non potrà
mai conseguire da solo.*

Due e' Uno ... e Uno e' Nessuno."

1. PROLOGO.

Nel gioco del soft air, come d'altronde in tutte le discipline che hanno come fine quello di sopravanzare lealmente l'avversario, lo scopo principale è quello di porre il contendente in condizione di inferiorità.

Inferiorità intesa come ostacolo per la controparte ad avere una chiara visione del contendente e di conseguenza difficoltà nel portare colpi a segno per ottenerne l'eliminazione dal gioco.

Queste difficoltà possono essere semplificate in alcuni punti fondamentali:

- **MIMETISMO:** inteso come mimesi della figura con la finalità di ostacolare all'avversario una chiara ed inequivocabile percezione dei contendenti.
- **MOVIMENTO:** inteso come capacità di interporre ostacoli tra il giocatore e l'avversario e la capacità di sfruttare il movimento di squadra per sovrastare l'opponente.
- **OROGRAFIA DEL TERRENO:** saper sfruttare il campo di gioco per propri fini.
- **TECNICHE DI COMUNICAZIONE:** saper scambiare le informazioni eludendo l'avversario.

Nei prossimi capitoli i singoli argomenti saranno affrontati singolarmente, nell'intento di proporre tecniche e procedure funzionali al gioco.

2. MIMETISMO.

Il mimetismo è l'arte di mascherare qualcosa o qualcuno con l'intento di confonderla nel colore e nella forma con l'ambiente circostante.

Ciò permette di ingannare l'avversario e fare in modo che la figura umana e l'equipaggiamento non appaiano per quello che sono.

Gli elementi che sanciscono la mimesi della figura umana e quindi ostacolano la percezione dell'avversario sono:

- **TONO DI COLORE:** che deve essere, nella sua totalità, simile a quello dell'ambiente circostante.
- **LUCENTEZZA:** oggetti dell'equipaggiamento che, investiti da luce diretta, riflettano la stessa localizzando la tua persona.
- **FORMA:** il profilo della figura umana e dell'equipaggiamento se non adeguatamente resa irregolare.
- **OMBRA:** come per la figura umana, anche l'ombra proiettata può evidenziare la tua presenza se non resa irregolare.

Possiamo fare una distinzione tra le peculiarità di un mimetismo per giochi diurni o un mimetismo per giochi in notturna.

MIMESI DIURNA.

Durante le ore di luce è importante:

- camuffare la forma del viso con apposite creme mimetiche rompendo il contorno del viso e la forma degli occhi, del naso e della bocca. Un sistema semplice ed efficiente è quello di fare delle strisce diagonali lungo il viso, sovrapponendo due o più colori in base all'ambiente circostante. Un errore frequente è quello di dimenticarsi collo e orecchie, che risalteranno in maniera eccessiva in contrasto con il viso. Da non dimenticare il dorso delle mani per coloro che non utilizzano guanti.
- evitare o coprire tutte le parti di equipaggiamento che possano riflettere la luce.



- alterare le forme dell'equipaggiamento e dell'asg con strisce di stoffa.

MIMESI NOTTURNA.

Durante le ore notturne è importante:

- che viso, orecchie, collo e mani siano oscurate con apposite creme anche in un unico colore.
- evitare o coprire tutte le parti di equipaggiamento che possano riflettere la luce.
- bloccare o eliminare tutte le parti di equipaggiamento che possono impigliarsi e quindi fare rumore.

3. MOVIMENTO INDIVIDUALE.

Muoversi nell'area di gioco espone i giocatori alla vista ed al tiro avversario.

Avanzando con l'intento di ottenere il contatto con lo stesso è necessario:

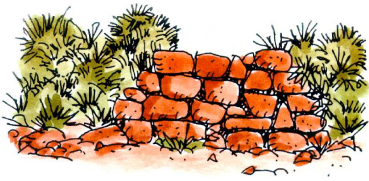
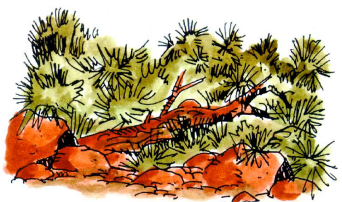
- **occupare posizioni idonee all'impiego dell'asg.**
- **occupare posizioni che diano riparo dall'eventuale fuoco avversario.**

Le modalità di avanzamento devono, per ovvi motivi, essere adeguate al tipo di terreno e alla protezione e copertura che esso può offrirti, quindi, prima di iniziare il movimento è importante osservare e riflettere al fine di individuare:

- **DOVE** andare.
- **QUALE** percorso utilizzare.
- **QUANDO** muoversi.
- **COME** muoversi.

3.1 – DOVE.

La posizione ottimale è quella che offre sia protezione dal fuoco dell'avversario sia quella che permette al giocatore di poter avere una visione dell'antistante campo di gioco.

DOVE <i>la posizione scelta è:</i>		
		
Assicura: PROTEZIONE e COPERTURA	Assicura: PROTEZIONE	Assicura: COPERTURA

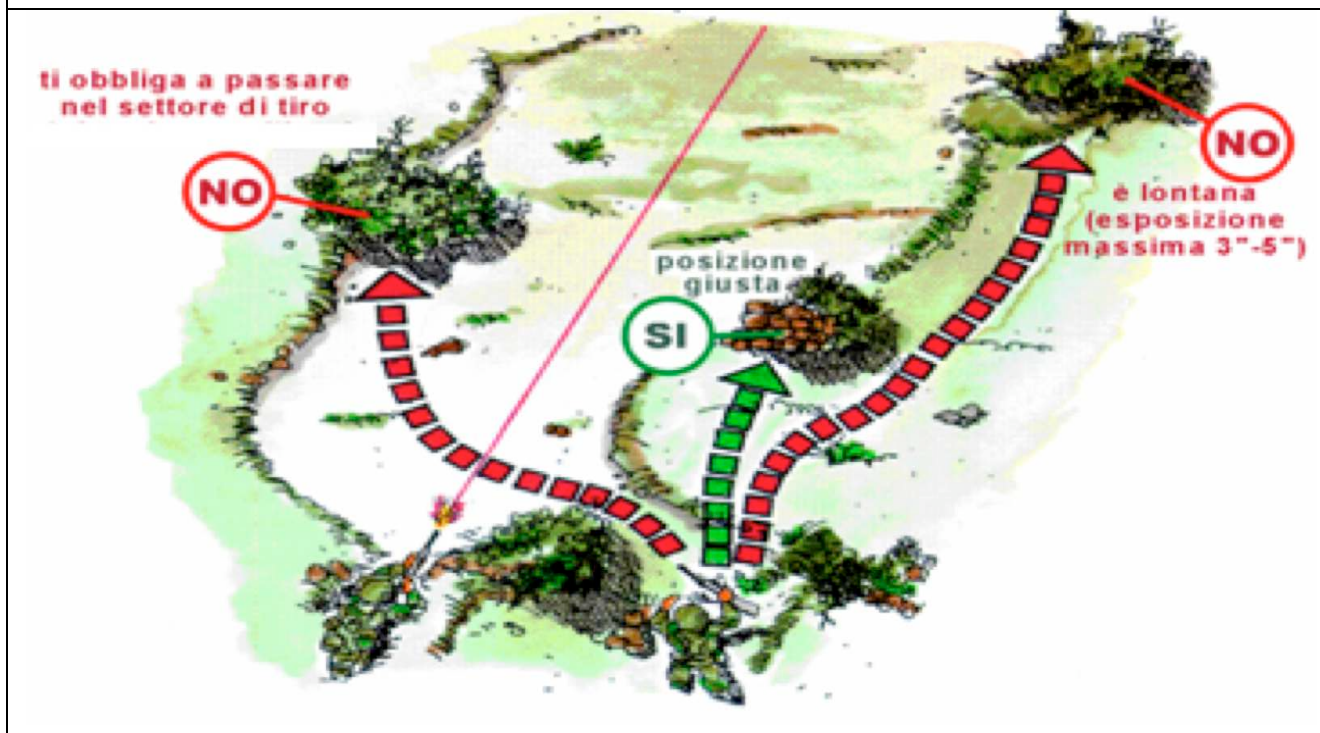
3.2 – QUALE.

Non è sufficiente individuare una posizione che sia funzionale, ma bisogna anche capire se sarà possibile utilizzarla o meno.

Le limitazioni sono molteplici e tra le tante che possono prospettarsi durante il gioco è importante:

1. fare attenzione a non scegliere posizioni troppo lontane che favoriscano l'avversario nella tua individuazione e nel tentativo di colpirli mentre sei allo scoperto.
2. non attraversare mai la linea di tiro dei tuoi compagni comportando inevitabilmente un'alta percentuale di essere eliminato dal gioco per "fuoco amico" (oltre a ostacolarne il campo visivo).

NON SCEGLIERE MAI UNA POSIZIONE CHE:



3.3 – QUANDO.

Il movimento durante il gioco può avvenire:

- **A seguito di un segnale convenuto in precedenza.**
- **A seguito di un ordine del capo pattuglia o di chi ne fa le veci.**
- **Su iniziativa personale.**

In quest'ultimo caso il momento più opportuno per muoversi coincide con una o entrambe situazioni sotto riportate:

- **Temporanea assenza del tiro avversario.**
- **Efficace copertura da parte dei compagni con tiro di sbarramento nei confronti dell'avversario.**

QUANDO MUOVERE



3.4 – COME.

Le tecniche di movimento differiscono in relazione alle condizioni di luce, di visibilità e di copertura della vegetazione, quindi, a seconda che sia giorno o notte, le tecniche utilizzate si differenzieranno.

Movimento di giorno:

- **marcia:** utilizzata in gioco quando il contatto con l'avversario non si è ancora manifestato. E' importante mantenere sotto controllo il terreno (con l'intento di limitare il rumore) e le aree circostanti in modo da poter essere pronti e reattivi in caso di necessità e poter individuare nel minor tempo possibile la copertura più vicina.

- **sbalzi:** da utilizzare quando il contatto con l'avversario si è ormai palesato, è un movimento effettuato di corsa da una posizione coperta ad un'altra.

Il movimento deve essere effettuato quando il pericolo di essere colpiti dall'avversario è minore.

Ciò può essere assimilato al "movimento d'iniziativa" del paragrafo precedente e sarà utilizzato principalmente quando l'avversario non ha chiara visibilità o quando il fuoco di copertura dei compagni lo costringe a diminuire la pressione.

E' importante non rimanere esposto per più di 3-5 secondi e non terminare mai lo sbalzo allo scoperto.

È un movimento effettuato di corsa da una posizione coperta a d un'altra.

1. Alza la testa e guarda la posizione successiva.
2. Con uno scatto sollevati da terra
3. Corri alla posizione successiva.
4. Per fermarti pianta i piedi contemporaneamente a terra divaricati.
5. Cadi in avanti attenuando la caduta.
6. Rotola di lato e assumi la posizione di fuoco.



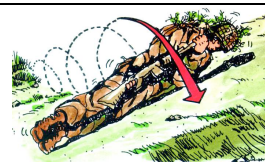
- **aderenti al terreno:** da utilizzare quando il terreno circostante non offre coperture adeguate e sussiste la necessità di avanzare limitando al massimo la percezione della nostra presenza. Movimento che richiede calma e lentezza nei movimenti.

1. Spingere le braccia in avanti, poi piegare la gamba destra.
2. Tirare con le braccia e spingere con il piede destro conseguentemente trascinare avanti la gamba sinistra.

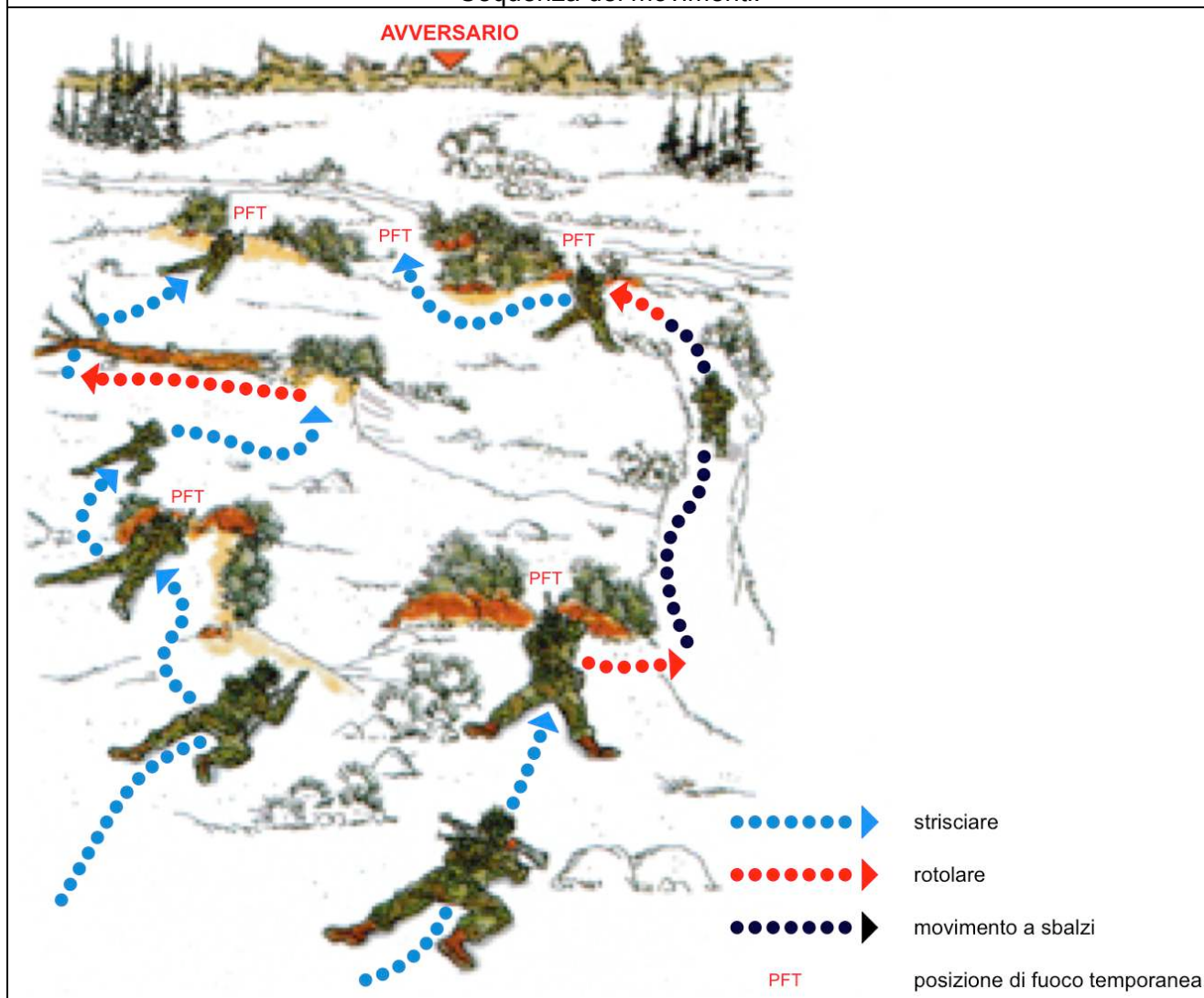


- **rotolamento:** da utilizzare quando è necessario effettuare spostamenti laterali per migliorare la propria copertura in assenza di coperture idonee per l'intera figura del corpo.

1. Tenere l'asg aderente al corpo.
2. Rotolare tenendo braccia e gambe unite aderenti al corpo.



Sequenza dei movimenti:



Movimento di notte:

Durante le ore notturne l'oscurità è la maggior fonte di coperture e gli spostamenti devono essere eseguiti avendo cura di mantenersi lontani da qualsiasi fonte di luce, sia artificiale che naturale (Luna piena), evitando al contempo di provocare rumori.

In condizioni di scarsa visibilità le possibilità di osservazione a vista sono limitate mentre i rumori sono percettibili a distanze notevoli.

Per questo motivo la natura del suolo ricopre importanza vitale, in quanto la prima fonte di rumore sono i passi di una o più persone che si spostano.

CAMMINARE IN BASE ALLA NATURA DEL SUOLO.

<i>Terreno Soffice:</i>	<i>Terreno Duro:</i>	<i>Terreno Erboso:</i>
		
Poggiare prima il tallone poi il resto della pianta del piede.	Poggiare prima la pianta del piede poi il tallone.	Sollevare il piede al di sopra dell'erba prima di poggiarlo.

In particolari condizioni, come con i d'ombra molto ampi causati da zone boscate o in completa assenza di rifrazione lunare, è necessario accertarsi dell'effettiva natura del suolo direttamente, soprattutto quando ci troviamo in vicinanza dell'avversario.

E' buona norma fare ciò direttamente con una mano, al fine di ottenere il maggior numero di informazioni con il minimo dei movimenti.

ESPLORAZIONE DEL SUOLO IN ASSENZA DI VISIBILITA'.

		
Imbracciare l'asg con una mano sola e abbassarsi lentamente sul posto.	Con la mano libera saggiare il terreno per identificarne la natura ed individuare eventuali cause di rumori accidentali (foglie secche, rami o sassi).	Avanzare lentamente appoggiando un ginocchio sulla zona controllata e spostare in avanti la ricerca con la mano.

Per migliorarne l'efficacia, il movimento notturno deve rispecchiare il comportamento degli animali selvatici, discostandosi il più possibile dalle abitudini tipiche degli esseri umani, in particolare:

- Muoversi lentamente fermandosi di frequente.

Ciò permette di limitare il rumore causato dal movimento e offre maggiori possibilità di individuare eventuali avversari o rumori causati dagli stessi.

- Evitare gli ostacoli di origine vegetale aggirandoli o spostandoli delicatamente.

Passare attraverso la vegetazione produce i tipici rumori da sfregamento che, in assenza di altri suoni, può rivelare all'avversario la nostra posizione.

- Fermarsi e abbassarsi immediatamente per ogni rumore percepito.

Di notte, come d'altronde nelle ore diurne, l'occhio umano percepisce principalmente il movimento, quindi, ad ogni rumore che possa far pensare alla presenza di avversari è importante fermarsi immediatamente e limitare la percezione della nostra figura abbassandosi a terra o dietro ripari improvvisati.

- Mantenere inalterate le nostre capacità uditive.

A differenza degli animali, l'essere umano ha perso la capacità di orientare i padiglioni auricolari per migliorare la captazione dei rumori. È quindi importante abituarsi a muovere la testa per migliorare le nostre capacità ed orientare l'orecchio verso la fonte dei rumori.

Dato che l'udito umano è meno efficace di quello animale è importante evitare che le orecchie non siano mai coperte, anche in condizioni di bassa temperatura, perché i copricapo, di qualsiasi natura, limitano in maniera significativa le nostre capacità uditive.

4. SFRUTTAMENTO DEL TERRENO DI GIOCO.

Al fine di migliorare le prestazioni sul campo, è importante saper conoscere e sfruttare le peculiarità del terreno di gioco a nostro favore.

Come già spiegato nel capitolo del mimetismo, saper sfruttare l'andamento naturale del terreno limita le possibilità dell'avversario di poter avere una chiara percezione dei contendenti.

Teoricamente è possibile fare una distinzione tra le "attività offensive" e le "attività difensive", in particolare:

- ATTIVITÀ OFFENSIVA.

Durante le attività offensive è necessario che il giocatore sia in movimento alla ricerca del contatto con l'avversario.

Per questo motivo dovrà cercare delle coperture che gli permettano contemporaneamente di celare la propria figura e di poter avanzare.

- ATTIVITÀ DIFENSIVA.

Nelle attività difensive invece si tenderà ad avere un atteggiamento statico.

Ciò però dovrà essere caratterizzato da soluzioni che permettano lo spostamento ed il cambio di direzione di tiro con il minimo rumore o con movimenti che non compromettano la propria copertura.

Di fatto le tipologie di gioco si sovrappongono perdendo la sottile differenza che le contraddistingue in quanto hanno lo stesso fine.

In particolare bisogna sempre tenere di conto che per celare la nostra posizione dobbiamo evitare le zone di concentrazione di luce ed evitare di stazionare in luoghi dove la nostra figura ben si delinea con lo sfondo retrostante, sia di giorno che durante le ore notturne, soprattutto in condizioni di luna piena.

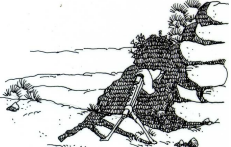
Altra condizione indispensabile è quella di evitare la sosta o il passaggio in luoghi visibilmente caratteristici, dove lo sguardo dell'avversario si poserà più facilmente (varchi nella vegetazione, cespugli isolati ecc.).

Di seguito gli esempi più significativi.

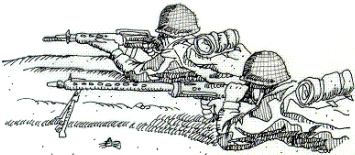
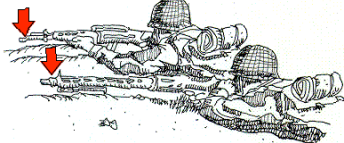
1 - Quando si supera una copertura, evitare di stazionare in posizione distaccata dalla stessa, ma sfruttare sempre la zona d'ombra o, in mancanza di essa, stazionare alla sua base, usufruendo della mimesi fornita dall'abbigliamento mimetico.

	
ERRATO	GIUSTO

2 - Durante gli appostamenti (soprattutto durante le attività difensive), evitare di esporre troppo la figura al fine di limitarne la percezione all'avversario (meglio se anche l'ASG rimane celata).

		
ERRATO	ERRATO	GIUSTO

3 - La stessa tecnica di cui sopra è utilizzata anche "in altezza", in quanto maggiore è la distanza tra la sommità del capo e la copertura, maggiore è la possibilità per l'avversario di scorgere la nostra posizione.

	
ERRATO	GIUSTO

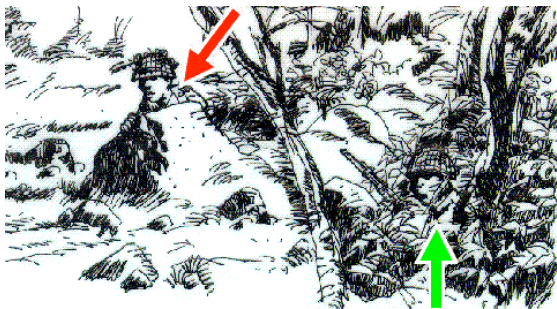
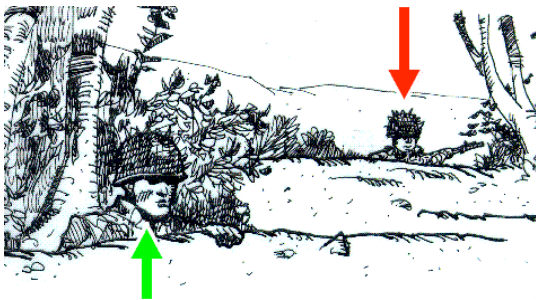
4 - Fare sempre attenzione alla completa copertura della nostra figura, evitando di lasciare in vista le estremità.

	
ERRATO	GIUSTO

5 - Evitare di sporgersi dal riparo quando non si è pronti al contatto con l'avversario, esponendosi solo e soltanto per bersagliare gli opposenti.

	
Mantenere sempre la copertura quando non si utilizza l'ASG.	Esporsi dal riparo solo e soltanto per bersagliare l'avversario.

6 - Evitare di sporgersi da una copertura quando lo sfondo alle nostre spalle è uniforme, ciò facilita la percezione del giocatore avversario nell'individuare la nostra posizione.

ERRATO	ERRATO
	
GIUSTO	GIUSTO

MANUALE DI GIOCO



7 - Sfruttare i coni d'ombra durante il movimento e le soste, sia in ambiente naturale che in ambiente urbano.

GIUSTO	ERRATO	GIUSTO

8 - Durante la marcia o gli spostamenti, evitare gli sfondi omogenei e sfruttare l'ambiente circostante per celare la posizione.

ERRATO	GIUSTO
GIUSTO	ERRATO

9 - Evitare di stazionare o cercare copertura presso elementi isolati in quanto possono attirare maggiormente l'attenzione degli avversari.

GIUSTO	ERRATO	ERRATO

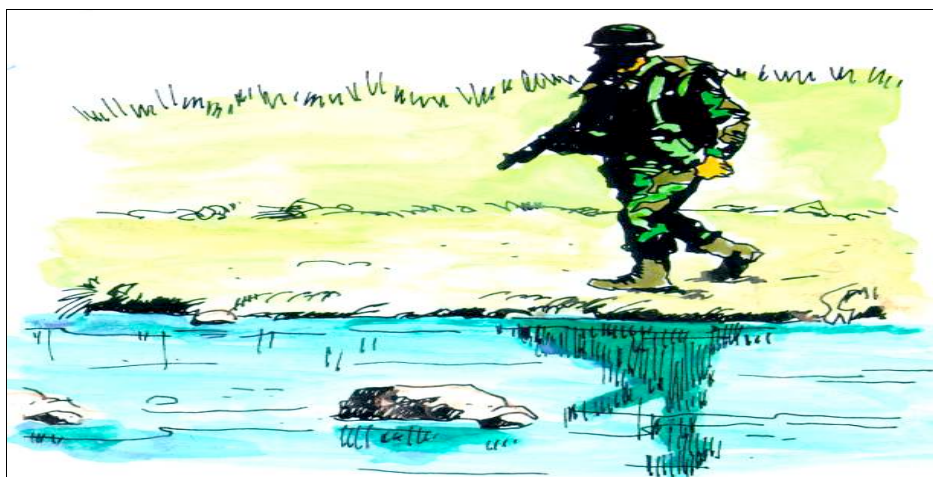
10 - Come per il giorno, anche durante la notte sfruttare i coni d'ombra creati dalla luce lunare o da luci artificiali, al fine di rendere più difficile la percezione all'avversario.



GIUSTO

ERRATO

11 - Evitare la marcia o lo stazionamento nei pressi di specchi d'acqua, perché il riflesso amplifica la percezione dell'avversario.



5. IL GIOCO DI SQUADRA.

Quando il gioco diviene più articolato e complesso è necessario affidare ruoli diversi ad ogni membro di una associazione in base alle peculiarità della persona ed alla volontà di imparare nuove tecniche. È possibile definire la suddivisione dei compiti come **utile** e **necessaria** in quanto:

UTILE: perché la miglior squadra, prestazionalmente parlando, è quella che lavora all'unisono. Quando tutti i giocatori hanno coscienza di ciò che si accingono ad affrontare, la squadra acquisisce una visione globale della situazione tale da permettere il superamento di qualsiasi problema in minor tempo ed in maniera funzionale allo scopo, da ciascuno dei membri della stessa.

NECESSARIA: perché il sovrapporsi di più compiti su un unico giocatore può provocare delle situazioni di stress che, inevitabilmente, comportano un abbassamento degli standard e un potenziale incremento della possibilità di commettere errori a discapito dell'operatività dell'intero gruppo. Un solo compito eseguito al meglio per ogni membro della squadra è la condizione ottimale di ogni team.

5.1 – LA PATTUGLIA.

Nei giochi tattici la pattuglia è l'organismo con il quale si affrontano le manifestazioni ed è composta (salvo diverse occasioni) da 8 giocatori, suddivisi in coppie.

La somma di 2 coppie da vita al "brick" (mezza pattuglia) e 2 "brick" formano la pattuglia.

La Coppia.

La pattuglia va intesa come il multiplo della cellula minima, composta da 2 giocatori, la cosiddetta "coppia".

La Coppia è l'elemento tattico di base ed è costituita da due giocatori che interagiscono direttamente, fornendosi aiuto, copertura e completandosi nello svolgimento della funzione assegnata.

E' inevitabile che durante le attività uno dei due componenti possa essere eliminato dal gioco e in questo caso è importante, per finalità di sicurezza personale e per efficacia nel gioco, che l'operatore ancora attivo si ricongiunga con i compagni a lui più vicini per aumentare le possibilità di riuscita del compito assegnato.

Il Brick.

Il Brick, (letteralmente dall'inglese "mattoncino"), è l'unità operativa minima che compone la pattuglia ed è composto da 2 coppie (mezza pattuglia).

Il brick comprende 4 giocatori che, per capacità e peculiarità, possono operare in autonomia, avendo al proprio interno tutti i ruoli basilari. Avremo quindi il brick principale con il capo squadra ed il navigatore, ed il brick secondario con il vice capo squadra.

La Pattuglia.

Di conseguenza la pattuglia al completo, costituita da 8 giocatori, ha la capacità di suddividersi in due sotto unità, appunto i brick, che possono operare individualmente e a loro volta suddivisibili, se necessario, in altrettante coppie di operatori.

5.2 – I RUOLI.

E' importante premettere che la pattuglia ideale è composta da 8 giocatori in grado di coprire tutti i ruoli.

Il ruolo all'interno della pattuglia non può essere affidato "a scatola chiusa", in quanto ogni compito richiede particolari specifiche ed è il ruolo che sceglie il giocatore e non viceversa.

"Occhi o Scout".

Sono coloro che hanno il compito di guidare la pattuglia durante gli spostamenti secondo le indicazioni fornite dal navigatore o dal capo pattuglia.

Lo scout deve avere un senso dell'orientamento innato, cioè la capacità di mantenere una rotta senza l'ausilio di strumentazione e una percezione del paesaggio tale da permettergli di allontanarsi dalla pattuglia e sapervi fare ritorno.

E' la prima linea di difesa della squadra, in quanto è il primo operatore che entra in contatto con l'avversario e per questo motivo i suoi movimenti devono essere silenziosi.

Deve avere una spiccata capacità visiva consistente nel percepire prima di altri i movimenti dell'avversario o la sua presenza.

“Capo pattuglia”.

E' il giocatore responsabile dell'operatività della squadra, definisce le tattiche e le strategie e prende le decisioni sul campo in base al variare degli eventi.

Al fine di mantenere alta l'operatività della squadra, il suo giudizio, sul campo, è insindacabile.

Deve avere una visione della situazione più ampia possibile, un carattere forte ed uno spirito aggregativo spiccato.

Necessita di una conoscenza della cartografia e della navigazione terrestre avanzata, in modo da potersi confrontare con il navigatore in ogni momento e situazione.

Come per gli altri ruoli, non si può essere capo pattuglia se non se ne possiedono le capacità, così come non si potrà guidare una squadra se i giocatori che la compongono non hanno fiducia nel proprio team leader.

E' importante che il giocatore che interpreta questo ruolo sappia confrontarsi con i propri compagni alla fine dei giochi, sapendo accettare le critiche e riuscendo ad analizzare il proprio operato con finalità costruttive.

“Cartografo/Navigatore”.

È colui che si occupa della navigazione terrestre, sia in fase di pianificazione che durante il gioco.

Ha il compito di preparare per l'intera squadra i supporti cartacei, scegliendo e personalizzando quelli più confacenti al tipo di gioco.

Per questo motivo deve avere nozioni di cartografia, saper quindi leggere le carte e le scale metriche sapendo coniugare l'utilità degli apparati di navigazione satellitare con i supporti cartacei (conoscendo quindi le diverse griglie di riferimento ed i sistemi di rappresentazione).

Sul campo deve mettere in pratica ciò che è stato pianificato ma soprattutto deve avere un innato senso dell'orientamento.

Durante il movimento fornisce allo scout le informazioni sulla rotta da seguire, specificando distanza e direzione in tempo reale a tutta la squadra e confrontarsi con il capo squadra sulle tattiche ed i percorsi da seguire.

“Appoggio/Ala”.

Sono quei giocatori che devono fornire la copertura ai propri compagni con fuoco di sbarramento o di soppressione. Devono perciò essere organizzati per sviluppare un volume di tiro elevato in fase difensiva e, quando richiesto, operare aggiramenti o sganciamenti in fase offensiva.

Per questo motivo deve avere capacità simili allo scout, in quanto deve poter aggirare l'avversario senza l'ausilio di strumenti di navigazione e saper fare ritorno al punto di partenza.

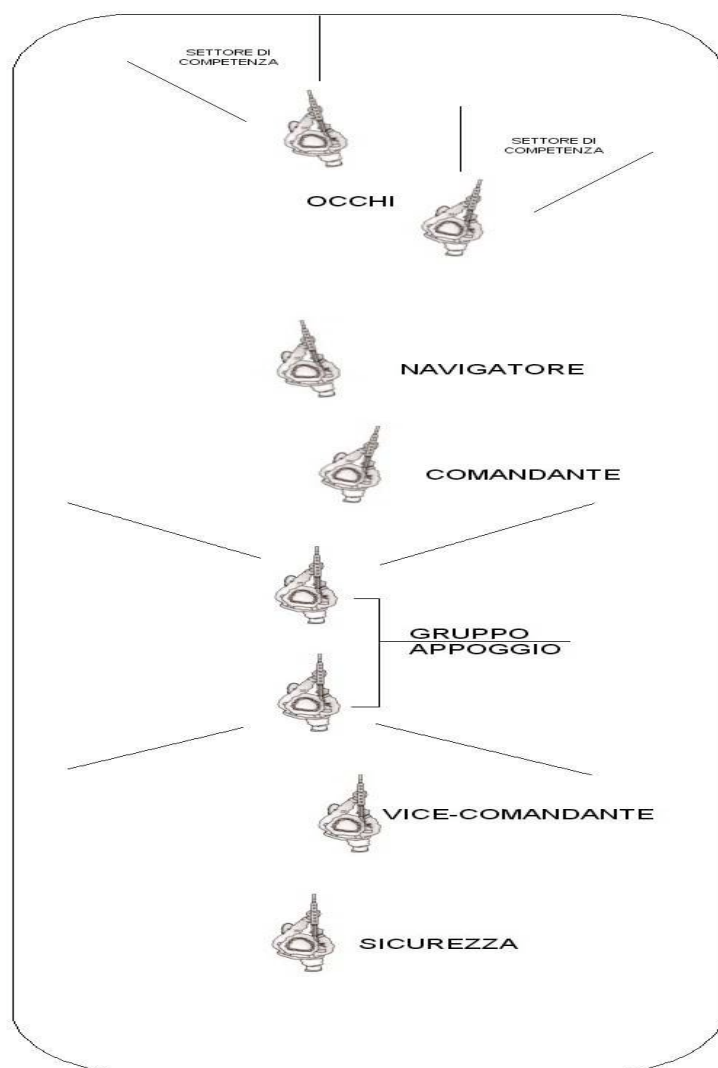
“Sicurezza/Coda”.

L'operatore incaricato di questo ruolo è colui che si occupa di prevenire qualsiasi minaccia che possa concretizzarsi dalle spalle della pattuglia, sia durante la marcia che durante le soste.

Le sue doti sono le medesime dello scout e durante le azioni offensive ricopre, di fatto, il ruolo di “appoggio/ala”.

5.3 – IL MOVIMENTO DI SQUADRA.

La formazione di marcia di una pattuglia è costituita in base ai ruoli di ogni singolo giocatore.



1) - Per ovvi motivi la coppia di testa è costituita dagli **“Occhi/scout”** che suddividendosi le aree di competenza dovranno avere la massima visibilità nel senso di marcia della pattuglia.

In caso di necessità la coppia di scout può distaccarsi precedendo la squadra con compiti di ricognizione.

2) – La seconda coppia è costituita dal **navigatore** e dal **capo squadra**.

3) – In posizione centrale troviamo il **gruppo appoggio/ali**.

4) – Chiude la fila la coppia composta dal **vice capo squadra** e dalla **sicurezza/coda**.

In base a questo schema risulta facile quale sia la suddivisione in brick della pattuglia tipo.

Il brick principale sarà composto dalle coppie 1 e 2 (occhi, navigatore e capo squadra), mentre il brick secondario sarà costituito dalle coppie 3 e 4 (appoggio, vice e sicurezza/coda).

Da ciò è possibile dedurre come sia indispensabile la conoscenza delle nozioni di cartografia e navigazione terrestre anche per il giocatore che assume il ruolo di vice capo squadra, al fine di permettere al proprio brick di operare in autonomia.

Tale formazione subirà delle modifiche in

base alle necessità ed alle condizioni di gioco che la pattuglia si troverà ad affrontare.

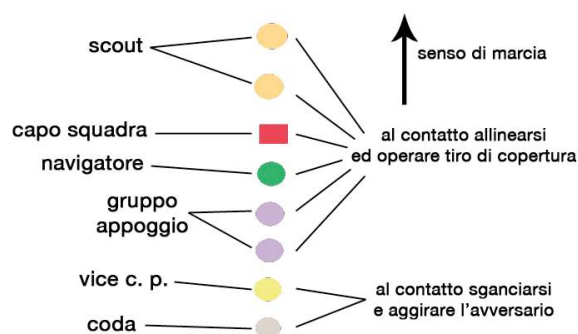
Le modalità di reazione dei componenti della pattuglia dovranno sempre essere finalizzate alla massima efficienza di impatto della squadra nei confronti dell'avversario e gli esempi sottostanti sono soltanto una parte delle procedure applicabili al gioco.

Formazione di marcia.

È la formazione in fila classica (come quella riportata nella figura precedente) ed è la più impiegata.

Sviluppa rapidità di movimento ed una buona copertura laterale, anche se non permette una comprensione ottimali degli ordini impartiti a voce, soprattutto per gli operatori in coda.

In caso di contatto frontale con l'avversario necessita di un rapido movimento in avanti del gruppo di appoggio e di un arretramento degli scout sulla linea del capo squadra, al fine di fornire un maggiore volume del tiro di copertura in attesa che la coda ed il vice capo squadra



procedano all'aggiramento dell'avversario su entrambe i lati.

Formazione offensiva.

In questo caso si tratta di una vera e propria formazione di attacco presso un punto sensibile difeso da avversari.

È il movimento tipico da utilizzarsi quando la pattuglia si trova nelle vicinanze dell'obiettivo del gioco.

L'intento principale è quello di sottoporre gli avversari ad un tiro incrociato da tre direzioni diverse, sfruttando le ali per sorprendere lateralmente i contendenti mentre sono sotto la pressione della parte restante della pattuglia, che affronta centralmente l'obiettivo (identificato in figura dalla X e dall'acronimo in lingua inglese OBJ).

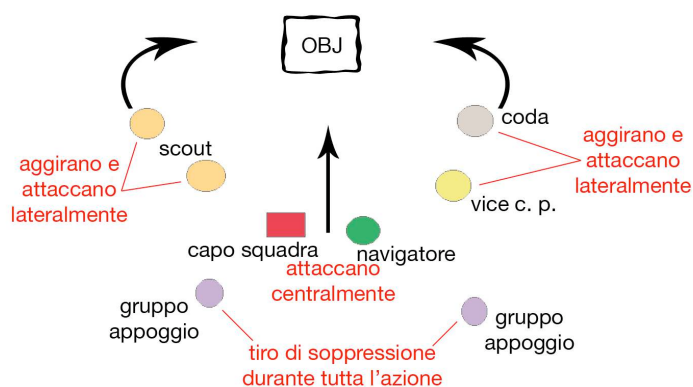
Durante l'avvicinamento le coppie 1 (occhi/scout) e 4 (coda e vice c.p.) si aprono lateralmente per convergere sull'obiettivo contemporaneamente alla coppia 2 (navigatore e c.p.) che opera centralmente.

La coppia 3 (gruppo appoggio) staziona in posizioni defilate che però gli permettano di eseguire un tiro di soppressione continuo con l'intento di limitare la reazione degli avversari.

In questo tipo di azione è indispensabile la velocità e la sincronia delle azioni.

Tutte le coppie in movimento (1, 2 e 4)

devono convergere sui contendenti in maniera simultanea in modo da destabilizzare la reazione dei difensori.



Formazione a riccio.

È la tipica posizione da stazionamento.

È utilizzata quando la pattuglia deve fare una breve sosta o quando è necessario che il capo squadra ed il navigatore debbano consultarsi per scegliere l'itinerario da affrontare.

Lo scopo è quello di fornire copertura a 360° formando un cerchio intorno al team leader al fine di evitare qualsiasi tipo di inconveniente legato alla presenza di avversari nelle vicinanze.

Logicamente l'efficacia di una formazione a riccio è maggiore in presenza di coperture naturali e vegetazione, eseguire una perfetta formazione in campo aperto è pressoché inutile.

5.4 – LE TECNICHE DI MOVIMENTO.

Durante il movimento di squadra il navigatore deve ragguagliare costantemente la pattuglia sulle distanze che la separano dal punto di arrivo e sul tipo di terreno circostante, segnalando emergenze naturali come canali, torrenti, alture e zone aperte, in modo che in caso di necessità tutti i componenti del team possano avere punti di riferimento certi per eventuali azioni impreviste.

Per semplificare possiamo ridurre il movimento di squadra a 3 tipologie, anche se ben sappiamo che ciò è limitativo:

- **movimento continuo.**
- **movimento continuo differenziato.**
- **movimento a sbalzi.**

Movimento continuo.

Tutta la pattuglia si muove contemporaneamente. Tale movimento è utilizzato durante le marce di trasferimento o quando si esclude la presenza di avversari nelle vicinanze.

È buona norma mantenere una distanza di almeno 5 metri tra un giocatore e l'altro al fine di evitare di essere eliminati tutti dal gioco con un'unica raffica di asg.

La distanza tra gli operatori varierà in base al tipo di terreno ed alla copertura che ciò offre.

Movimento continuo differenziato.

È utilizzato quando la pattuglia è nelle vicinanze dell'avversario ma ancora non ne conosce la posizione. La squadra procede per "brick" (mezza pattuglia), facendo avanzare il brick principale per circa 15/20 metri per poi attestarsi a copertura del movimento del secondo brick.

L'intento è quello di individuare le posizioni dei contendenti e non sottoporre l'intera squadra ad un contatto casuale, diminuendo i rumori dovuti all'avanzamento.

In caso di ingaggio, il brick più arretrato interviene in soccorso del primo.

Movimento a sbalzi.

È utilizzato quando la posizione dell'avversario è nota e la pattuglia deve avanzare per cercare il contatto. È effettuata in coppie ed il concetto è quello che la coppia in stazionamento offre copertura con tiro di sbarramento alla coppia in movimento.

Se il terreno e le condizioni lo permettono questa tecnica può essere replicata anche per formazioni più ampie.

5.5 – SETTORI DI RESPONSABILITA'.

Il Settore di Responsabilità è la parte di campo visivo che ogni giocatore deve tenere sotto controllo durante il movimento della pattuglia.

Ciò permette alla squadra di avere copertura su tutta l'area circostante ed essere pronta alla reazione qualunque sia la direzione di provenienza di una ipotetica minaccia.

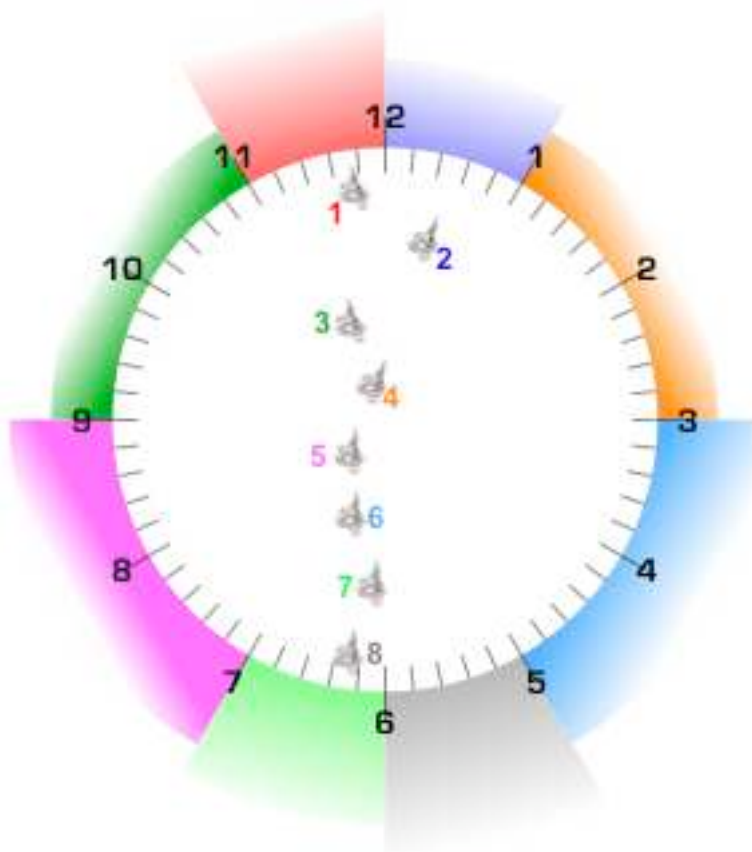
Inutile sottolineare che questa tecnica è funzionale nel momento in cui tutti i componenti operano all'unisono, rispettando il compito assegnato per il proprio settore.

Per semplificare possiamo rappresentare i Settori di Responsabilità come il quadrante di un orologio in cui la pattuglia segue un senso di marcia che va dalle ore 6:00 alle ore 12:00.

La coppia di scout, rispettivamente l'operatore 1 e l'operatore 2, sono impegnati nel controllo dei settori antistanti al senso di marcia e quindi rispettivamente l'area compresa tra le ore 11:00 e le ore 1:00.

L'operatore 3 ha come assegnazione le aree tra le ore 9:00 e le ore 11:00 e il giocatore 4 tra le ore 1:00 e le ore 3:00.

Come riportato nello schema di fianco, tutti i giocatori collaborano in modo da avere una copertura visiva su tutto il terreno circostante pari a 360°.



Ovviamente questo è solo un esempio, in quanto ogni squadra potrà variare l'assegnazione dei settori in base a specifiche motivazioni o preferenza.

5.6 – CONTROLLI PRE-GIOCO.

Quando si decide di partecipare a manifestazioni o giochi più complessi dove l'affiatamento della squadra è necessaria al fine di migliorare la prestazione, è importante abituarsi ad effettuare semplici controlli dell'equipaggiamento e stilare procedure di comportamento standardizzate al fine di creare degli automatismi che rendono più efficaci le azioni della pattuglia.

In particolare:

Materiali.

Supporti cartografici e block notes:	assicurarsi che ogni giocatore sia in possesso della carta topografica e del materiale per prendere appunti, in quanto ogni componente della squadra deve essere preparato a qualsiasi compito.
Equipaggiamento:	controllo reciproco dell'equipaggiamento in modo da eliminare o nascondere oggetti rumorosi o troppo vistosi.
Ricezione radio:	effettuare test di trasmissione e ricezione di tutti gli apparati radio, al fine di evitare malfunzionamenti o errori di settaggio frequenza.
Sincronizzazione orario:	verificare che tutti i giocatori abbiano la medesima ora, in modo da evitare errori in caso di azioni indipendenti ma sincronizzate.

Procedure.

Compiti:	se già non è stato pianificato in sede di preparazione del gioco, è importante affidare i compiti all'interno della squadra, scegliendoli in base alle caratteristiche dei giocatori.
Segnali di riconoscimento:	scegliere specifici segnali di riconoscimento, sia manuali che luminosi per la notte. Ciò permette l'immediato riconoscimento degli appartenenti della squadra nei casi in cui si è costretti ad operare separati o prima del ricongiungimento.
Atteggiamento:	- al contatto imprevisto con l'avversario: necessario per individuare una strategia di reazione univoca e quindi più funzionale. - nelle soste: per definire la formazione da assumere e fornire copertura reciproca ad ogni giocatore. - nell'attraversamento di strade: per procedere in sicurezza e fornire eventuale copertura agli altri operatori. - in caso di separazione non voluta: definendo punti specifici di riordino o di incontro costituiti da elementi naturali ben riconoscibili anche da chi non è esperto nella navigazione.

Ovviamente, come per tutti gli argomenti presenti in questa dispensa, si tratta di tecniche e procedure di base che, in base all'esperienza e alla difficoltà del gioco che ci apprestiamo ad affrontare, dovranno essere implementate.

6 – LE COMUNICAZIONI.

La comunicazione tra i giocatori di una stessa pattuglia è fondamentale per lo svolgimento, la coordinazione e la riuscita dei compiti assegnati.

Date le peculiarità del gioco è importante che l'avversario non conosca le conversazioni tra i giocatori e per questo motivo è sconsigliabile parlare a voce alta ma utilizzare segni convenzionali o gli apparati radio, soprattutto nei momenti precedenti ad un'azione di gioco.

6.1 – I SEGNI CONVENZIONALI.

Sono un insieme di segnali, utilizzati negli ambienti militari, creati per comunicare semplici concetti ad un'altra persona che ci sta osservando senza emettere nessun tipo di suono.

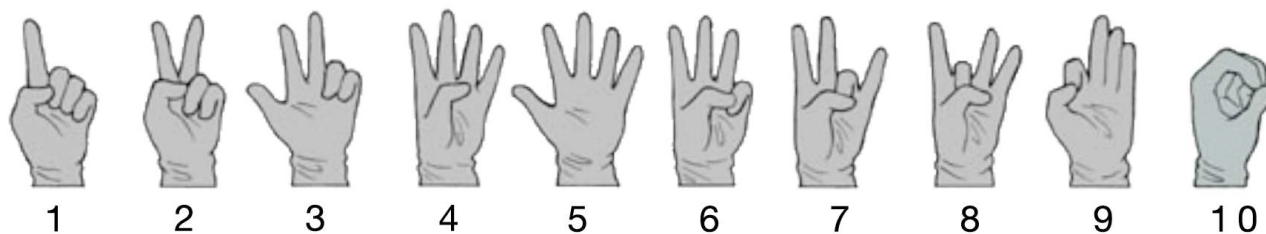
Tali segnali sono utili prevalentemente quando si è vicini all'avversario o quando la squadra si sta apprestando ad affrontare una postazione della fazione avversa.

Il silenzio e la sorpresa sono concetti fondamentali in gioco e la conoscenza di questi segnali manuali può facilitare la riuscita o meno dell'azione pianificata.

Come è possibile notare, tutti i segnali manuali sono eseguiti con una mano sola, in modo da permettere al giocatore di poter sempre imbracciare l'asg.

I segnali convenzionali riportati nelle figure sottostanti devono essere intesi come un esempio, in quanto ogni associazione potrà modificare e personalizzare i segnali a proprio piacimento.

I Numeri.



Le azioni.



6.2 – APPARATI RICETRASMITTENTI.

Saper utilizzare un apparato ricetrasmittente vuol dire saper ricevere e trasmettere secondo procedure definite nel tempo e atte alla standardizzazione nelle comunicazioni radio.

Tralasciando gli appassionati della materia e data la semplicità di molti degli apparati più utilizzati, le nozioni che interessano i giocatori di soft air sono minime e di seguito sono riportate quelle essenziali, rimandando a pubblicazioni specifiche coloro che vogliono approfondirne la conoscenza.

Le funzioni principali.

A prescindere dal modello utilizzato (infatti molti apparati sono impostati automaticamente per quello che concerne alcune funzioni), le funzioni basilari di cui è importante la padronanza sono:

- **ON/OFF e VOLUME:** spesso le due funzioni si sovrappongono sullo stesso comando.
- **SINTONIA:** nei modelli più semplici la scelta del canale avviene attraverso tasti direzionali che fanno scorrere sul display la frequenza, mentre in prodotti più avanzati è possibile digitarla direttamente sulla tastiera o scorgerla attraverso una manopola.
- **SQUELCH:** funzione necessaria a silenziare la comunicazione in assenza di segnale, cioè togliendo il fruscio di fondo. Nella maggior parte delle ricetrasmittenti in commercio il livello di “squelch” è impostato automaticamente.
- **PTT:** “Push To Talk”, letteralmente “premere per parlare. Tale funzione “apre” la trasmissione in uscita permettendo la comunicazione con altri apparati sintonizzati sulla medesima frequenza. E’ importante ricordarsi che, per ottenere una chiara trasmissione, il pulsante PTT deve essere premuto un secondo prima di iniziare a parlare e rilasciato un secondo dopo che la comunicazione è finita. Questo per evitare che parte del concetto trasmesso sia mancante.
A differenza dei telefoni cellulari, le ricetrasmittenti sono mono-direzionali e cioè incapaci di ricevere quando si è in trasmissione e viceversa.

Utilizzo della ricetrasmittente.

Per poter ottenere una trasmissione che sia utile per chi la riceve, le comunicazioni devono essere:

- **BREVI:** limitandone al massimo la lunghezza ma sintetizzando solo e soltanto il concetto principale.
- **CHIARE:** parlando lentamente e correttamente con un tono di voce pacato.
- **PRECISE:** soprattutto nel caso in cui si voglia indicare un luogo è bene avere sempre un supporto comune con l'interlocutore (ad esempio una carta topografica).

Vocabolario convenzionale.

In rispetto della brevità e della chiarezza, nelle comunicazioni radio si utilizzano delle frasi convenzionali con precisi significati che hanno il compito di esprimere concetti più articolati.

- **PASSO:** utilizzato per chiudere ogni periodo di trasmissione comunicando all'interlocutore la possibilità di entrare in trasmissione.
- **PASSO e CHIUDO:** quando si conclude l'esposizione dei concetti e si termina la conversazione.
- **RICEVUTO:** per confermare la regolare ricezione della comunicazione.
La mancanza del “ricevuto” porrà l'interlocutore nella condizione di non essere sicuro che i concetti espressi siano stati recepiti.
Il “ricevuto” può essere sostituito anche da “ROGER” o “KAPPA”, espressioni che in questo caso hanno lo stesso significato.

- **NON HO COPIATO:** espressione convenzionale che indica all'interlocutore la non perfetta o la mancanza di ricezione.
- **INTERROGATIVO:** utilizzato in fondo alla trasmissione quando si riferisce ad una domanda. Non sempre è chiaro, per l'interlocutore, capire il senso della trasmissione solo dal tono della voce.

Pausa tecnica.

La pausa tecnica per convenzione indica un intervallo che deve sussistere tra la ricezione e la trasmissione di risposta. Questa pausa, conteggiata in circa 3 secondi, permetterà a qualsiasi altro giocatore di poter entrare in trasmissione in caso di necessità o per ragioni di emergenza.

Ovviamente ciò deve accadere solo se le motivazioni sono tali da rendere necessaria l'intrusione, altrimenti si dovrà attendere il proprio turno.

Procedure di trasmissione.

Quando si usa una ricetrasmittente per conversare con qualcun altro, è necessario seguire delle procedure di chiamata create appositamente per limitare i fraintendimenti.

1. Iniziando una trasmissione è importante che prima sia specificato il destinatario della stessa e a seguire la codifica o il nome del "chiamante".
2. Ogni trasmissione deve essere conclusa con "passo", in caso contrario, l'interlocutore potrà presumere che il concetto da esporre non sia ancora concluso.
3. Quando la comunicazione è conclusa, utilizzare "passo e chiudo", in modo da rendere palese la fine della stessa.
4. Ad un "passo e chiudo" si risponde sempre con un "ricevuto, passo e chiudo" da parte dell'interlocutore al fine di verificare che la comunicazione è stata ricevuta dal destinatario.

Esempio:

*Ipotetica trasmissione tra il giocatore **ARANCIO** ed il giocatore **BIANCO**:*

1. **BIANCO** da **ARANCIO**, mi ricevi, interrogativo, passo.
(Il giocatore Arancio chiede di parlare con il giocatore Bianco).
2. 3 secondi di pausa tecnica.
Avanti **ARANCIO**, ti ricevo, passo.
(Il giocatore Bianco ha ricevuto la comunicazione da Arancio e quindi gli chiede di procedere con la trasmissione).
3. 3 secondi di pausa tecnica.
BIANCO, richiedo tua posizione, passo.
(Arancio chiede a Bianco di fornire la sua posizione).
4. 3 secondi di pausa tecnica.
BIANCO in movimento per G-4, passo.
(Bianco comunica di essere in movimento per la posizione codificata G-4).
5. 3 secondi di pausa tecnica.
Ricevuto **BIANCO**, comunica quando raggiungi la posizione G-4, passo e chiudo.
(Arancio conferma la ricezione e chiede un successivo aggiornamento).
6. 3 secondi di pausa tecnica.
Ricevuto **ARANCIO**, passo e chiudo.
(Bianco conferma la ricezione e chiude anch'egli).

Alfabeto Fonetico radiotelegrafico.

L'alfabeto fonetico radiotelegrafico viene usato per scandire parti di un messaggio o di una segnalazione che sono critiche o difficili da riconoscere durante una comunicazione vocale.

Ad esempio il messaggio "procedere alle coordinate DH98" può comportare delle difficoltà per la somiglianza della lettera D con la lettera T (foneticamente parlando), soprattutto in caso di cattiva ricezione o nel caso in cui l'interlocutore abbia una nazionalità diversa.

Utilizzando una codice standardizzato, è possibile sostituire le singole lettere con specifiche codifiche, riconoscibili anche da interlocutori di altra nazionalità.

Di conseguenza il precedente messaggio può essere trasmesso come "procedere alle coordinate Delta Hotel 9 8".

Di seguito la codifica internazionale dell'alfabeto fonetico radiotelegrafico:

A	ALPHA
B	BRAVO
C	CHARLIE
D	DELTA
E	ECHO
F	FOXTROT
G	GOLF
H	HOTEL
I	INDIA

J	JULIET
K	KILO
L	LIMA
M	MIKE
N	NOVEMBER
O	OSCAR
P	PAPA
Q	QUEBEC
R	ROMEO

S	SIERRA
T	TANGO
U	UNIFORM
V	VICTOR
W	WHISKEY
X	X-RAY
Y	YANKEE
Z	ZULU

Le Frequenze radio.

Frequenze LPD							
Canale	Frequenza	Canale	Frequenza	Canale	Frequenza	Canale	Frequenza
1	433.075	19	433.525	37	433.975	55	434.425
2	433.100	20	433.550	38	434.000	56	434.450
3	433.125	21	433.575	39	434.025	57	434.475
4	433.150	22	433.600	40	434.050	58	434.500
5	433.175	23	433.625	41	434.075	59	434.525
6	433.200	24	433.650	42	434.100	60	434.550
7	433.225	25	433.675	43	434.125	61	434.575
8	433.250	26	433.700	44	434.150	62	434.600
9	433.275	27	433.725	45	434.175	63	434.625
10	433.300	28	433.750	46	434.200	64	434.650
11	433.325	29	433.775	47	434.225	65	434.675
12	433.350	30	433.800	48	434.250	66	434.700
13	433.375	31	433.825	49	434.275	67	434.725
14	433.400	32	433.850	50	434.300	68	434.750
15	433.425	33	433.875	51	434.325	69	434.775
16	433.450	34	433.900	52	434.350		
17	433.475	35	433.925	53	434.375		
18	433.500	36	433.950	54	434.400		

7 – BIBLIOGRAFIA.

“Manuale del Combattente”
Stato Maggiore dell’Esercito

1998

Stesura: 2013

Redattori: Raffaele Mori Taddei “Joker”
Michele Cortopassi “Poldo”