

Missione: Ricercare l'Ingaggio:

- **RAI** : Controimboscata a Imboscata Ravvicinata
- **Azioni successive** : Inseguimento ed Eliminazione dell'Avversario. In particolare:
 1. La pattuglia cade in un imboscata ravvicinata.
 2. Gli elementi all'interno della zona di azione dell'imboscata assaltano.
 3. Gli altri elementi si sganciano e attaccano l'avversario al fianco.
 4. L'avversario è inseguito ed eliminato.

LA PATTUGLIA IMPIEGATA NELL'URBAN

Generalità

Lo scenario "urban" presenta caratteristiche operative quali:

- Modesti campi di vista.
- Possibilità di agevoli ed efficaci imboscate.
- Maggiori ripari contro il tiro delle ASG avversarie.
- Ambiente a compartimenti che richiede il frazionamento della pattuglia e di particolari tecniche di combattimento.

Non sono molto frequenti le gare in cui la pattuglia è impegnata nella simulazione del combattimento urbano, tuttavia può succedere che nel compito assegnato alla pattuglia ci sia la perlustrazione ed il rastrellamento di edifici per la ricerca dell'avversario o di informazioni utili alla missione.

Tecniche di Movimento in un Urban

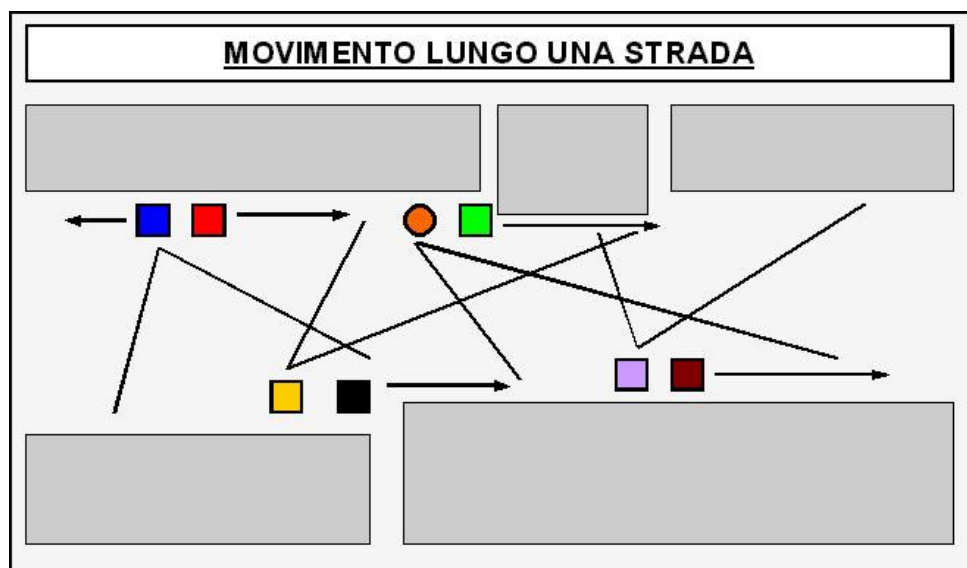
Nel caso la pattuglia debba attraversare o perlustrare un urban di piccole dimensioni (tipici delle gare di soft air), il caposquadra della pattuglia deve, se possibile, esaminare preventivamente l'area da due direzioni diverse per verificare l'eventuale presenza di elementi avversari, definire il percorso o i percorsi da seguire e le modalità di movimento della pattuglia.

Nel prospetto di seguito sono riportati gli elementi essenziali che devono essere definiti dal Caposquadra e dagli elementi della pattuglia:

ELEMENTI PER L'ATTRAVERSAMENTO IN "URBAN"

- Percorso ed articolazione della pattuglia per l'avvicinamento all'area "urban".
- Percorso di attraversamento.
- Articolazione della pattuglia nell'attraversamento.
- Lato di ciascun elemento.
- Distanze tra gli elementi in coppia.
- Distanza fra coppie di elementi.
- Posizioni da raggiungere.
- Comportamento nel caso di ingaggio, da davanti , sui lati e da dietro.
- Settore di osservazione e tiro di ogni elemento.

Per muovere lungo una strada o comunque tra due edifici paralleli tra loro, la pattuglia assume un dispositivo che consente di schierare coppie di elementi , alternati in successione, su entrambi i lati del percorso. Dei due elementi della coppia, il primo, cioè quello più avanti, rimane costantemente in posizione di caccia avanzando alla velocità disposta per il tempo di attraversamento, il secondo elemento, quello che segue, tiene costantemente sotto tiro le finestre, balconi e tetto del fabbricato sul lato opposto. La stessa cosa succede sul lato opposto della strada. La distanza tra le coppie deve consentire di avere un reciproco sostegno in caso di contatto con l'avversario. La coppia che chiude la formazione deve dare il supporto di sicurezza alle spalle della pattuglia.



Nel superamento di un incrocio formato da tre o quattro fabbricati è necessario garantire la copertura dal tiro avversario da qualunque parte esso provenga.

In prossimità di un incrocio la pattuglia serra la formazione, per consentire agli elementi incaricati di prendere posizione per dare l'appoggio al passaggio della pattuglia, in particolare essi si schierano in modo da tenere sotto controllo tutti i punti di pericolo dell'incrocio. L'elemento in coda alla pattuglia garantisce la sicurezza da tergo. Durante la sosta sul margine dell'incrocio, che deve essere più breve possibile, il Caposquadra controlla che gli elementi abbiano sotto controllo i rispettivi settori. Gli elementi che attraversano l'incrocio si posizionano immediatamente a sostegno degli altri. Il Caposquadra attraversa in contemporanea con il primo elemento e prende posizione di coordinamento dal lato opposto. La ripresa del movimento dopo l'attraversamento deve essere il più veloce possibile.

PROCEDIMENTI D' IMPIEGO

ORGANIZZAZIONE DELL' AZIONE DI UNA PATTUGLIA

Generalità

La partecipazione di una pattuglia (team in missione) nell'ambito di una gara di soft air in cui la pattuglia stessa può essere impegnata in vari ruoli tattici. L'attività, appunto, si sviluppa attraverso una serie di movimenti operativi che precedono o seguono l'azione vera e propria e che presuppongono la messa in atto di modalità esecutive appropriate.

La successione di questi momenti è la seguente:

- **Organizzazione della missione.**
- **Infiltrazione** (inizio del game).
- **Compiti di missione.**
- **Movimento verso l'obiettivo/i.**
- **Bivacco** (luogo e modalità).
- **Azioni su obj.**
- **Esfiltrazione** (rientro, fine game).

L'**Organizzazione della Missione** di un team comprende, normalmente a seconda delle direttive dell'organizzatore del game, le seguenti fasi:

- **Pianificazione della Missione** : Attività concettuale ed organizzativa svolta dagli elementi del team che partecipano al game, che il caposquadra coordinerà come "pacchetti d'azioni", come movimento sul territorio, formazioni e tecniche di controllo e azione.
- **Preparazione della Missione** : Consiste nel complesso di attività che rendono "operativa" la pattuglia per assolvere i compiti assegnati dall'organizzatore del game, come scelta dei materiali ed attrezzature, ruoli e compiti dei singoli elementi.
- **Rapporto di Controllo** : Svolto al termine delle due fasi precedenti, consiste nell'esposizione da parte di tutti gli elementi del team dei rispettivi compiti.
- **Controllo Finale** : Attività di controllo di efficienza del materiale e delle attrezzature immediatamente prima dell'inizio della missione.

"Il Book"

Uno dei compiti più importanti degli organizzatori, sin dalle prime gare di soft air per pattuglia, è stato quello di redigere un documento da distribuire ai team partecipanti, dove sono riportate tutte le informazioni a cui possono avere accesso i team in gioco (ovviamente una parte della struttura del game con tutti i suoi segreti e trabocchetti rimane custodita dagli organizzatori), a questo documento è stato dato il nome di "**BOOK**" dove è contenuta la trama del game, che racconta la storia, il tempo, ed il luogo dove si svolgerà la missione, chi sono i personaggi, e cioè: chi gli interdittori e chi i controinterdittori. Vi è riportato lo scopo o gli scopi della missione, i punteggi di gioco, gli orari e tutto il carteggio IGM utile. Normalmente si suddivide in tre parti:

- **Warning Order**
- **Operation Order**
- **Briefing**

Il **Warning Order** è il primo documento che viene inviato ai team partecipanti alla missione, su di esso, che rappresenta una "comunicazione di allerta", viene riportata l'ipotetica zona di missione ed il giorno in cui essa avrà luogo.

L'**Operation Order** è "l'ordine di missione" vero e proprio, dove vi sono riportati lo scopo della missione, l'entità dell'avversario/i, l'ubicazione degli obj ed il sistema per acquisire le informazioni. In più vengono ad esso allegati, la cartina (mappa IGM) del campo di gioco, eventuali punti cartesiani di riferimento, la tabella dei punteggi e regole d'ingaggio. Utili per la pianificazione della missione da parte del team.

Il **Briefing** è la "spiegazione a voce" che viene fatta da parte di un membro dell'organizzazione immediatamente prima dell'inizio del gioco al caposquadra del team per comunicare le ultime direttive e ricordare quanto fatto pervenire tramite i documenti precedenti. Viene effettuato direttamente sul campo di gioco.

Sviluppo dell'attività di Missione

L'**organizzazione della missione** ha inizio alla **ricezione degli ordini** (Operation Order), che può essere preceduta da un preavviso (Warning Order). Che rappresentano i **pacchetti d'ordine** (Book).

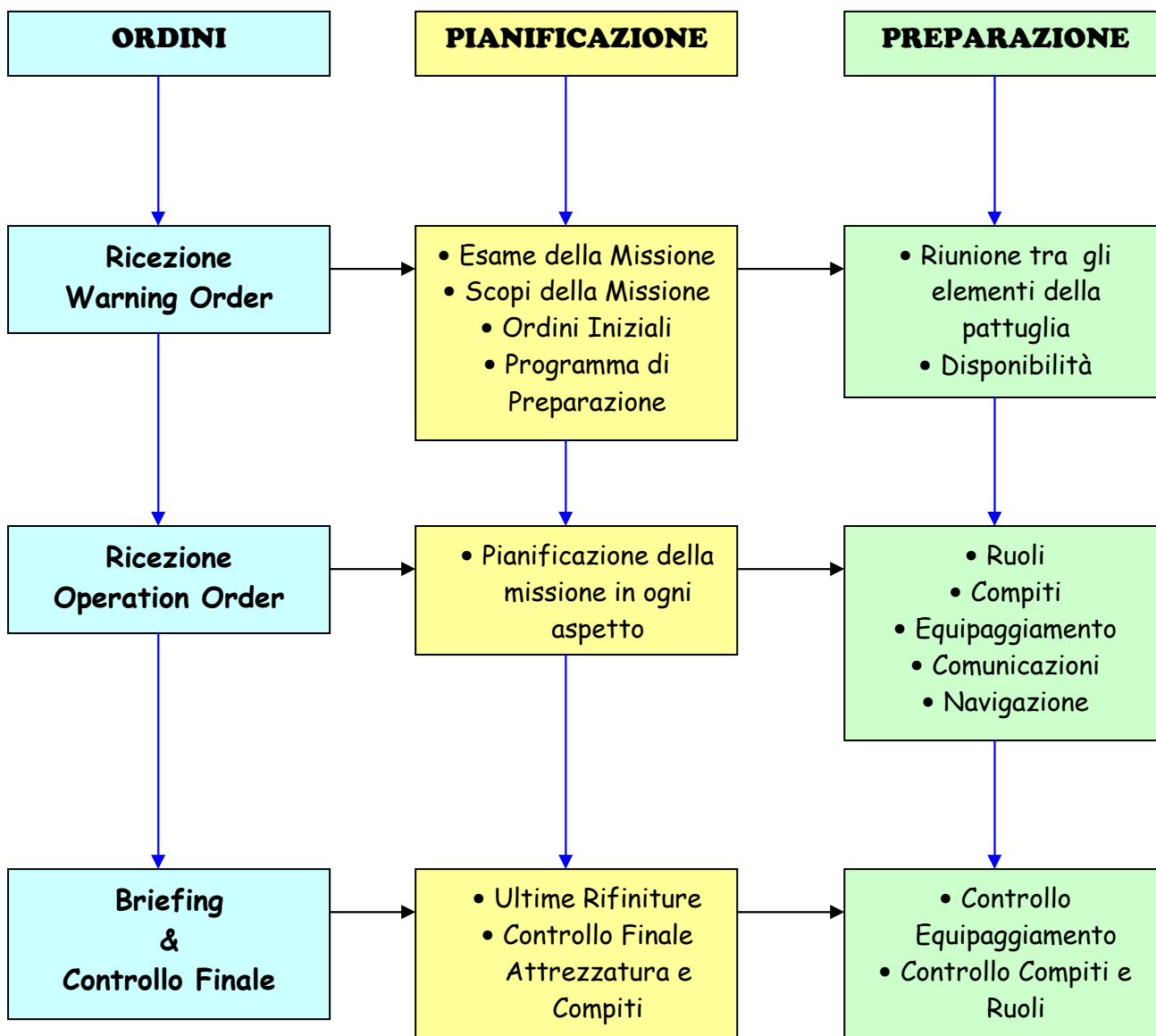
Gli ordini variano, ovviamente, in relazione al tipo di pattuglia, al compito da assolvere, alle modalità d'infiltrazione ed esfiltrazione.

Gli ordini che il Team riceve di norma riguardano:

- **Compito/i da assolvere.**
- **Composizione della Pattuglia.**
- **Informazioni** che possono riguardare:
 - Organizzazione delle forze avversarie.
 - Dislocazione delle forze avversarie.
 - Informazioni sui team in gara.
 - Ubicazione degli Obj.
 - Tempo di durata del game.
 - Tempo di acquisizione obj (finestre).
 - Regole d'ingaggio.
 - Punteggi.
 - Concetti arbitrari.
 - Regolamento generale del game.
 - Limiti del campo di gioco.
 - Tipologia del terreno.
 - Eventuali sezionamenti del game.
- **Modalità d'infiltrazione ed orario.**
- **Modalità di esfiltrazione ed orario.**
- **Modalità di collegamento e soccorso.**

La pianificazione si sviluppa attraverso l'analisi dei componenti del team del:

- **Compito.**
- **Forze Avversarie.**
- **Ambiente Naturale.**



LA PATTUGLIA IN COMPITI DI ESPLORAZIONE (RECON)

L'Esplorazione Ravvicinata

L'esplorazione è l'insieme di attività svolte per acquisire elementi sulle forze avversarie, sulla zona di operazione e sulla posizione degli obj e loro caratteristiche.

Normalmente nelle gare di soft air di lunga durata (6,8,12 e 24 ore) i team impegnati sotto forma di pattuglia hanno sempre oltre agli altri compiti assegnati nell'ambito della missione (game) dei compiti prettamente esplorativi.

Il tipo di esplorazione (recon) specifico di questa tipologia di gioco è quello detto di **Esplorazione Ravvicinata** (E.R.), dove si tende ad acquisire elementi di situazione di specifico ed immediato interesse,

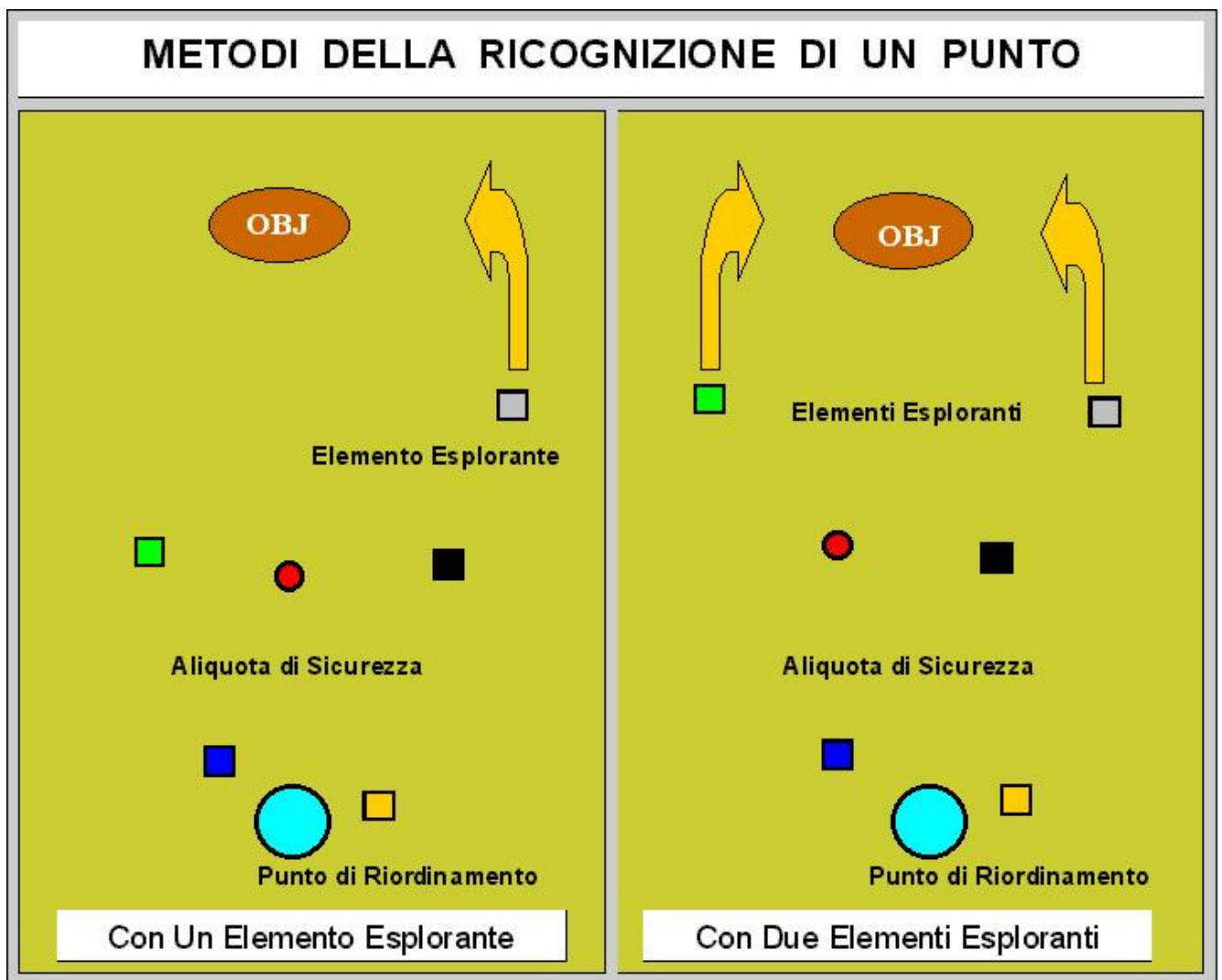
essa si svolge a breve raggio in situazioni di movimento, stazionamento e combattimento.

L'esplorazione deve essere sempre prevista in fase di pianificazione da parte del team, ed è anche sempre normalmente prevista nella trama del game studiato dall'organizzatore ed intesa come piano di pattugliamento.

L'esplorazione serve principalmente allo scopo di determinare le forze contrapposte all'eventuale azione o avvicinamento, e ad accertarsi delle condizioni del terreno utili per lo sviluppo di un eventuale azione.

Le **Modalità di Azione** nell'esplorazione ravvicinata prevedono :

- Impiego delle tecniche di occultamento.
- Il ricorso al combattimento, solo se scoperti dall'avversario con rottura del contatto.
- Profondità d'azione in zona avversaria.
- Movimento ed Osservazione.



LA PATTUGLIA IN COMPITI DI SICUREZZA E CONTROINTERDIZIONE D'AREA

Situazioni di Impiego

La normale impostazione di una gara a lunga durata di soft air, con ricerca ed acquisizione obj o ricognizione ed osservazione da parte dei team in gioco come interditori, prevede sempre che la compagine avversaria, cioè la controinterdizione si occupi essenzialmente della sicurezza delle aree dove sono ubicati gli obj, ma anche della perlustrazione e ricerca dell'avversario a lungo raggio.

Il dispiegamento dei dispositivi di attacco da parte dell'avversario (team in interdizione) uniti alle capacità offensive e di occultamento di esso, che di fatto danno modo di attaccare obiettivi ovunque situati in zona operazioni (campo di gioco), impongono al sistema organizzativo e logistico della controinterdizione (difesa d'area) il ricorso a gruppi di forze in grado di:

- Proteggere da eventuali sorprese tutti gli elementi tattici, logistici, di comando e controllo schierati in zona operazioni.
- Ricercare e mantenere il collegamento tra gli elementi o gruppi di controinterdizione, in ambito di controllo e sicurezza dei settori assegnati.

Questi gruppi o pattuglie di controinterdizione e sicurezza d'area possono operare in due compiti specifici:

- Sicurezza e Controllo
- Collegamento ed Osservazione

Il compito di controllo delle pattuglie di sicurezza (controinterdizione) dispiegate sul territorio interessato al game è strettamente legato agli scopi di acquisizione e movimento dell'avversario (attaccanti-interditori) e quindi verterà ad impedire o comunque a rendere il più difficile possibile il compito ad essi assegnato con il controllo specifico di punti strategici, di passaggio e di sosta.

Sarà quindi necessario che le pattuglie di controinterdizione oltre alla normale difesa dei siti obj dislocati sul campo, controllino anche tutte le vie di comunicazione facilmente percorribili (sentieri e carrabili), tutti i punti di congiunzione tra le vie di comunicazione (incroci), eventuali luoghi particolarmente adatti al bivacco in occultamento e se presenti eventuali punti di attraversamento dei corsi d'acqua (ponti e guadi noti).

Modalità di Azione

Le modalità di azione di una pattuglia di controinterdizione d'area, sono sempre adattabili alla situazione operativa e all'ambiente naturale in cui ci si trova ad agire ed organizzare la difesa.

Le modalità di azione sono sintetizzate di seguito:

- Assicurare il controllo e la difesa degli obj.
- Sostare in posizioni che facilitino l'osservazione dell'area assegnata.
- Occupare delle zone (anche impervie) che facilitino l'inserimento occulto dell'avversario.
- Coordinare l'azione tra elementi statici (difensori fissi) e elementi dinamici (pattuglie in movimento perlustrativi).
- Copertura tramite pattuglie delle zone dette morte dove possibile un'infiltrazione avversaria.
- Intercettamento coordinato da più parti dell'avversario una volta scoperto.
- Rapporti continui tra gruppi di difesa e controinterdizione sulla situazione globale dell'area tenuta sotto controllo.
- Controllo e monitoraggio tramite scanner delle eventuali comunicazioni radio avversarie.

LA PATTUGLIA IN COMPITI DI RICERCA E DISTRUZIONE

La pattuglia con compiti di ricerca e distruzione rientra nei compiti sia di interdizione che di controinterdizione, in quanto destinata a contrastare l'attività delle pattuglie avversarie che possono incidere sia nella sicurezza di obj o aree sorvegliate, sia nell'acquisizione di elementi significativi ai fini del game.

Opera in un settore la cui ampiezza dipende dalle caratteristiche del terreno, dai compiti assegnati, dall'entità e dal tipo di delle minacce, dall'entità della difesa e dislocazione degli obj da acquisire e dalla vulnerabilità sua e dell'avversario.

I **compiti** normalmente affidati alla pattuglia sono:

- **Ricerca, individuare ed eliminare le pattuglie avversarie.** Compito questo normalmente affidato alle pattuglie di controinterdizione d'area.
- **Contrastare l'attività di pattugliamento avversaria mediante il controllo delle zone di passaggio ed acquisizione obj.** Compito questo normalmente affidato alle pattuglie di controinterdizione d'area.
- **Ricerca e distruggere presidi (obj) sorvegliati con azioni di sorpresa.** Compito questo normalmente affidato alle pattuglie di interdizione (attacco).

Nel tipo di gare "recom" o "acquisizioni obj", visto il basso profilo tattico tenuto dalle pattuglie di interdizione durante gran parte del game, con l'unica esclusione degli assalti per la conquista degli obj normalmente definiti da una finestra oraria, l'impiego di questo tipo di pattuglia è da prevedere prevalentemente a contrasto dell'attività svolta da pattuglie avversarie operanti in modo occulto.

I **requisiti** a cui fare riferimento perché l'attività della pattuglia possa avere successo sono:

- Acquisire un'ottima conoscenza del settore assegnato.
- Avere la capacità di operare facendo ricorso all'occultamento e all'inganno.
- Realizzare una rete di collegamento tra gli elementi della pattuglia funzionante di giorno e di notte.
- Disporre di dispositivi per la visione notturna e diurna del territorio.

La **Costituzione** di una pattuglia di ricerca e distruzione deve essere tale da consentire di operare con **continuità** nel settore assegnato e di garantire la capacità di distruzione di unità similari che il più delle volte sono di entità maggiore di elementi.

Il capo pattuglia nell'esaminare il settore assegnato deve considerare prioritariamente i seguenti elementi:

- Vie di facilitazione (sentieri e carraie) ed itinerari preferenziali per l'avversario in relazione alla possibile provenienza.
- Aree idonee al bivacco e all'occultamento, da considerare anche come possibili zone di rifugio delle pattuglie avversarie.
- Posizioni idonee all'acquisizione e l'osservazione da parte dell'avversario.
- Percorsi preferenziali, per facilità di occultamento, che uniscono elementi importanti ai fini del game (obj).

Successivamente il capo pattuglia sceglie la posizione da utilizzare quale base per la pattuglia. Essa deve essere tale da:

- Consentire l'intervento della pattuglia nel minor tempo possibile in corrispondenza degli elementi sopraccitati.
- Assicurare la possibilità del collegamento radio ottimale con tutto il settore, cioè: forze amiche vicine e comando.

Particolare attenzione deve essere posta alle modalità di coordinamento con le forze amiche eventualmente presenti nel settore assegnato, per non incappare in spiacevoli situazioni di blu su blu.

Le **modalità di azione** delle pattuglia di ricerca e distruzione sono sempre in funzione della conoscenza del territorio, entità avversarie, occultamento, immediatezza dell'azione, preparazione delle imboscate, reazione immediata, controinterdizione e controllo d'area.

LA PATTUGLIA IN COMPITI DI COMBATTIMENTO

Le attività che possono essere svolte da pattuglie impegnate in azioni di combattimento, riguardano esigenze che esulano da quelle assolute nel contesto degli atti tattici elementari quali movimento, osservazione e navigazione, ma impegnano la pattuglia nel momento specifico della preparazione e dell'acquisizione di obj difesi, tramite appunto il combattimento.

Quindi la pattuglia di combattimento e da intendersi in situazioni che:

- Precedono e seguono l'azione di combattimento.
- Prevedono il pericolo dell'imprevisto.
- Atte alla conquista di obj.
- Atte alla distruzione di pattuglie avversarie.

Tale impiego è di norma sancito dal **piano di pattugliamento** a meno di missioni (game) perlustrative condotte in profondità dette "recon", dove non è prevista l'acquisizione "cruenta" degli obj.

In tale quadro le pattuglie possono essere impiegate:

Operazioni difensive

- Contropattugliamento o controinterdizione d'area.
- Azioni di disturbo

Operazioni offensive

- Conquista degli obj

Compiti della pattuglia di combattimento

I principali compiti affidabili alle pattuglie di combattimento, sia nell'azione difensiva che in quella offensiva, sono:

- **Infliggere disturbo all'avversario** tramite l'acquisizione di obj (aliquote statiche) o attuazione di imboscate (aliquote mobili).
- **Contrastare il pattugliamento avversario.**
- **Ricerca di informazioni da acquisire con il combattimento.**
- **Occupazione e difesa temporanea di siti.**

Tipi di pattuglie di combattimento

Il tipo di pattuglia di combattimento dipende da:

- Attività che deve essere volta e compiti assegnati.
- Profondità dell'azione.
- Durata della missione.

Detti elementi discendono, a loro volta, da:

- Situazione tattica.
- Ambiente naturale.
- Scopi che l'azione si prefigge.
- Concepimento e organizzazione dell'azione.

Le azioni tipiche delle pattuglie di combattimento sono:

- **Imboscata**
- **Colpo di mano**

Avendo già trattato gli argomenti inerenti alle imboscate, saranno trattati ora quelli inerenti al colpo di mano.

PIANIFICAZIONE DI UN COLPO DI MANO (ACQUISIZIONE OBJ)

Per l'esecuzione di un colpo di mano contro un obj prevista di norma dall'ordine di missione del game, la pattuglia deve essere a conoscenza o procurarsi le informazioni necessarie sull'obj, che prevedono:

- Nome convenzionale o in codice dell'obj.
- Ubicazione topografica.
- Tipo e natura.
- Parti vulnerabili.
- Vie di penetrazione.
- Entità delle forze a difesa.
- Forze attive nell'arco diurno e notturno.
- Ubicazione degli elementi statici (difensori fissi).
- Possibili posizioni di occultamento dei difensori.
- Percorsi degli elementi mobili (pattuglie di controinterdizione o difensori lungo il perimetro in compiti di ronda).
- Abitudini del personale a difesa dell'obj.
- Ostacoli.
- Eventuali forze d'intervento di supporto alla difesa.
- Vie di intervento di supporto.
- Plastica del terreno.
- Vegetazione.
- Condizioni meteo.
- Punti pericolosi.
- Percorsi preferenziali.
- Comunicazioni radio tra gli elementi della pattuglia.
- Vie di fuga sicure dopo l'azione.
- Punto di riordinamento.

A completamento delle informazioni necessarie la pattuglia deve avere a disposizione (normalmente fornita dall'organizzazione dei games) una carta topografica (IGM) di scala almeno 1 : 25.000 e se possibile fotografie aeree della zona.

ESECUZIONE DI UN COLPO DI MANO (ACQUISIZIONE OBJ)

L'acquisizione dell'obbiettivo è l'attività mediante la quale si tende, attraverso l'osservazione e lo studio dello stesso, a trarre conferma in merito alle informazioni raccolte (pianificazione) e atta in molti casi ad acquisirne altre. L'attività di osservazione che precede **l'attacco dell'obbiettivo** è svolta da uno o più elementi della pattuglia e vi partecipa in prima persona il caposquadra. Questo per consentirgli di ottenere dei risultati efficaci ai fini della conquista dell'obj. L'attività deve:

- Avere la durata essenziale per l'acquisizione delle informazioni ritenute necessarie per lo scopo.
- Essere svolta con concentrazione ed attenzione.
- Rilevare tutti gli elementi significativi relativi alla difesa dell'obj.
- Essere assolutamente occulta per non allarmare l'avversario a difesa dell'obj.
- Stabilire i compiti di ogni elemento durante l'attacco.
- Stabilire la posizione iniziale di ogni elemento durante l'assunzione del dispositivo.

Segue poi **l'assunzione del dispositivo** che consiste nel movimento che i vari elementi effettuano per raggiungere le rispettive posizioni di attacco. L'attività si sviluppa con i seguenti scopi:

- Copertura degli elementi di attacco.
- Eliminazione del personale a difesa dell'obj.
- Conquista dell'obj.

Il caposquadra una volta accertatosi che l'assunzione del dispositivo sia stata attuata da tutti gli elementi della pattuglia ordina **l'attacco dell'obbiettivo**.

L'attacco può essere condotto:

- Penetrando con il gruppo di assalto all'interno del sito obj.
- Con tiro esterno sui difensori dell'obj.
- Con entrambe le modalità combinate.

Lo sviluppo dell'azione di attacco avviene normalmente secondo tre ipotesi di **fattore sorpresa** :

- Penetrazione del sito obj di sorpresa (tipo di attacco favorito maggiormente di notte).
- Compromissione del fattore sorpresa a ridosso dell'obj (tiro utile ASG circa 50 mt).
- Compromissione del fattore sorpresa a distanza (oltre i 50 mt di tiro utile delle ASG).

Una volta all'interno del sito obj gli elementi della pattuglia rimasti in gioco assolvono i compiti assegnati dalla pianificazione a seconda degli ordini di missione.