

Tattiche di guerriglia urbana

Scritto da Gabriele "Charlie" Guizzardi

Ingaggiare il nemico in un ambiente urbano è estremamente difficile. Chi ha avuto la fortuna di giocare su un terreno con ruderi o caseggiati abbandonati avrà sicuramente sperimentato quanto sia arduo avvicinarsi o muoversi all'interno degli stessi. E' sicuramente uno degli ambienti più affascinanti, quello urbano, che non offre grandi coperture e che sicuramente aiuta ancor più chi difende che chi attacca, più ancora della vegetazione. Conoscere o avere una infarinatura su come muoversi ci aiuterà sia nel migliore ingaggio dell'avversario sia ad un maggior divertimento. Ricordate inoltre che le tecniche qui descritte, sono una elaborazione di quelle reali, soltanto finalizzate al soft air.

L'AVVICINAMENTO

Questa è la fase nella quale siete più esposti. Se l'avversario è furbo starà controllando l'esterno dalle finestre, dagli anfratti o da possibili buchi nei muri. Qui è fondamentale usare più il cervello che la tecnica. Per prima cosa dovete conoscere ogni forma d'accesso all'edificio poiché non c'è nulla di più sbagliato che arrivarci sotto e non sapere da dove si entra. Cercate di immaginare anche la possibile disposizione della difesa dentro l'edificio, ci saranno sicuramente porte o finestre da tenere assolutamente sotto controllo.

A questo punto calcolate le zone morte. Per zone morte si intende angoli di visuale dove è difficile essere avvistati. Volendo fare un paragone potremmo associarle alle visuali morte che si hanno quando si guida un veicolo. Chi guida, in questo caso chi difende, non riesce (si spera) a coprire la visuale dell'edificio a 360 gradi. Se questo è vero potete usare alcuni accorgimenti per aiutarvi nella sortita. Innanzitutto, un paio di membri della squadra potrebbero, da lontano, sparare sull'edificio attirando così l'attenzione. Il rumore e l'attenzione della difesa sarà maggiormente indirizzato al lato d'attacco. Il resto della squadra può così iniziare un rapido avvicinamento. Prima ci si porta il più vicino possibile all'edificio rimanendo sempre "coperti", poi, con un paio di compagni che puntano la mira in direzione di porte o finestre che potrebbero essere controllate, uno alla volta, rapidamente, si raggiunge la posizione voluta, a ridosso dell'edificio. Anche i due compagni di copertura faranno la stessa cosa, per ultimi. Per concludere ottimamente l'azione, i due membri che hanno effettuato il diversivo dovrebbero aver raggiunto la squadra nel frattempo.

In questo caso abbiamo ipotizzato una squadra di sei o più elementi ma sappiamo benissimo che spesso un attacco è eseguito da meno persone, magari perché qualcuno è stato "perso" per strada. In questo caso rimanete uniti e saltate il diversivo.

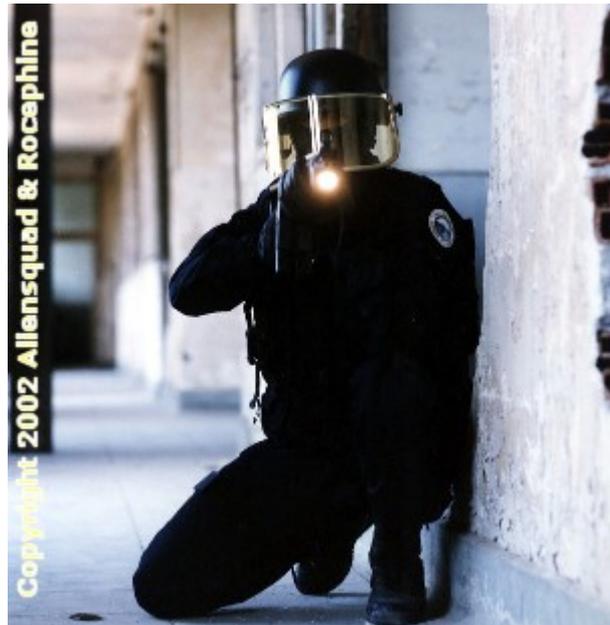
Importante la "copertura" di porte e/o finestre, se il difensore si affaccia potreste ricacciarlo dentro con brevi raffiche e permettere ai compagni di terminare la fase di avvicinamento. Visto che la prossima fase sarebbe l'ingresso nell'edificio, la fase più rumorosa, perdereste comunque il fattore sorpresa. Nel momento in cui si entra tutti lo sanno. Se vi hanno scoperto fatelo immediatamente.

L'INGRESSO

Entrare in un edificio da un portone o la parte di un muro crollato è un'arte, esattamente come aggirarsi al suo interno. Dovrete essere sincronizzati e velocissimi. Vedremo qui come affrontare l'impresa con una squadra di più elementi oppure con due soli uomini.

Innanzitutto servono almeno quattro elementi per effettuare un ingresso con speranza di successo. Più uomini ci sono, poi, meglio ci si potrà muovere all'interno dell'edificio. Ok, ci siamo, disponete gli uomini in fila indiana e fategli appoggiare una mano sulla spalla del compagno di fronte. Il primo uomo deve entrare sparando a ventaglio. Subito dovrà battezzare una direzione, destra o sinistra non ha importanza. La direzione deve essere decisa dall'ambiente interno (possibilità di copertura, impedimenti nell'avanzare, ecc.). Il secondo elemento entra immediatamente dopo, prende la direzione opposta (la più sfigata), ed aiuta il primo nel fuoco di copertura. Il primo uomo si è anche riparato nel frattempo ed il secondo deve superarlo e trovare un secondo riparo. Se dopo pochi secondi nessuno risponde al fuoco smettete di sparare. Il terzo uomo è ormai entrato anche lui (come potete capire, deve essere un movimento rapido e sincronizzato), sorpasserà il secondo e troverà a sua volta un riparo, sempre puntando l'arma pronto al fuoco. In questo modo tutta la squadra sarà all'interno nell'arco di tre o quattro secondi. Prendete fiato ed iniziate la bonifica. Ricordate che avete perso l'eventuale elemento sorpresa, sempre che lo avevate ancora. La difesa sa che siete entrati e si apposterà per aspettarvi.

Con due elementi, la cosa si fa veramente dura. Nella realtà non dovrebbe mai essere eseguita se non in caso di emergenza e anche nel Soft Air diventa un'impresa ardua. Irrompete esattamente come il team ricordando che in due dovete coprire l'intero ambiente. Il primo uomo, entrando e scivolando spalle al muro, dovrà coprire il lato opposto della stanza. Il compagno, entrato un secondo dopo, dovrà fare l'opposto, coprendo la parte in cui si trova il suo compagno. Questo movimento permetterà a entrambi di avere maggior visuale, coprire l'intero ambiente facendosi contemporaneamente aiutare da esso (le pareti). Ricordate che se il primo uomo spara anche il secondo inizi il fuoco, anche se non vede nulla o non sa se realmente ci sia un pericolo. Il volume di fuoco, alcune volte favorisce l'intimidazione dell'avversario.



SALIRE LE SCALE

Anche in questo caso la sincronizzazione e l'intesa sono fondamentali. Nel caso di un team, il primo uomo inizia a salire i gradini lentamente puntando verso la parte delle scale più alta. Nel caso di scale con o senza ringhiera, dove si vede la fine della rampa successiva, puntare proprio alla sommità della rampa successiva. Nel caso questa non si veda poiché il corrimano è pieno, puntare verso l'angolo tra le due rampe. Muovetevi vicino al muro e non verso la "tromba". Il secondo uomo sarà un pò più staccato dal muro puntando in avanti. Questa posizione è particolarmente utile se il primo membro del team stà puntando la sommità della seconda rampa. Se il team è composto da più di tre elementi potete anche avanzare con due uomini che puntano la parte visibile più alta delle scale ed il terzo in avanti. Ricordate comunque sempre che l'ultimo o il secondo in un team di due uomini deve "coprire le spalle" puntando sempre all'indietro. Nel caso di due uomini state un metro staccati dal compagno che vi precede così da evitare che con una raffica vi centrino in due.



E' molto importante che ognuno copra la sua area di responsabilità e ricordate che spesso la prima cosa visibile di voi è la testa pertanto puntate bene la canna sempre verso la parte più alta e visibile delle rampe. Fate molta attenzione, infine, a non intralciarvi a vicenda e soprattutto puntare la mira sempre evitando i compagni sulla propria linea di fuoco.