



Associazione Sportiva Dilettantistica
“A.s.c Prima Divisione Aquile”

STANDARD OPERATIVI DI GIOCO

Versione:1.0
Autore: Raptor.



PREMESSA

L'obiettivo di questo documento e' fornire degli standard operativi che tutti gli operatori dell' A.s.c Prima Divisione Aquile possono imparare cosi da garantire, una volta acquisiti e concretizzati sul campo, la massima uniformità e coordinamento nelle azioni durante il game.

Nel documento si illustrano le nozioni fondamentali da apprendere e si rimanda, per i dettagli e le spiegazioni approfondite, ai punti individuati negli ottimi manuali (selezionati tra i tanti che ho trovato in quanto ritengo siano quelli piu esaustivi e meglio realizzati) e che sono stati allegati al presente documento:

- "MG 1.4 Introduzione al movimento tattico" (nel documento riferimento sara' MG14)
- "MG 2.1 Comunicazione tattica" (nel documento riferimento sara' MG21)
- "Manuale di Pattugliamento". (nel documento riferimento sara' MP)

Come sempre prima di iniziare un accenno alle piu elementari norme di sicurezza:

- **Controllare di avere sempre l'ASG in sicura quando non si e' in azione e nelle fasi tra un game e l'altro.**
- **Quando ci si sposta verifica sempre con attenzione dove si mettono i piedi evitando percorsi troppo accidentati che potrebbero tramutarsi in pericoli per l'operatore.**
- **Evitare per quanto possibile di ingaggiare l'avversario da pochi metri limitandosi a comunicare a voce di averlo colpito.**

1. ORGANIZZAZIONE OPERATIVA.

L'organizzazione operativa di gioco si basa su uno schema fisso:

COPPIA (2 OPERATORI) -> PATTUGLIA (4 OPERATORI) -> SQUADRA(8 OPERATORI).

Su tale schema dovrebbero essere sempre strutturate le squadre in campo, non devono esistere strutture formate da singoli operatori (unica eccezione lo sniper se necessario).

La pattuglia costituisce il nucleo base ed e' composta da 4 operatori con i seguenti ruoli definiti:

- Scout (o Point Man)
- Capopattuglia (Leader)
- Supporto (S)
- Retroguardia (RG).

[→ Riferimento MG14 pag 16.](#)

Anche nella coppia e' opportuno individuare un leader che coordina il movimento e tiene le comunicazioni.

NOTA.

Superfluo dire che chi riveste il ruolo di capopattuglia/caposquadra (prima o poi lo faremo tutti) in quel game e' tenuto a grande responsabilità deve padroneggiare tutte le nozioni tattiche di movimento e ingaggio ed essere



deciso e rapido nelle decisioni, fisso sull'obiettivo il cui raggiungimento e' sua responsabilit  cos  come le eventuali "perdite" tra gli operatori della squadra.

Gli operatori della pattuglia/squadra devono seguire le disposizioni del caposquadra a prescindere dalla condivisione o meno delle disposizioni ricevute altrimenti viene meno l'utilit  di qualsiasi tattica sul campo.

2. FORMAZIONI.

Il movimento degli operatori si basa sull'impiego di formazioni specifiche strutturare su pattuglia o a livello superiore la squadra.

Scopo della formazione e' garantire copertura, controllo e versatilit  in fase di movimento e combattimento:

- *copertura*: la formazione deve garantire copertura a 360 gradi.
- *controllo*: ogni giocatore all'interno della formazione conosce la posizione dei suoi compagni e deve poter vedere il proprio leader che coordina l'azione.
- *versatilit *: la formazione deve essere adattabile in base al tipo di terreno di movimento.

→ Riferimento MG14 pag 17.

RICORDARSI! : Ognuno degli operatori deve coprire un'area di copertura per arrivare a fornire a livello di pattuglia o squadra copertura a 360 gradi.

IMPORTANTE!: ogni operatore deve sempre cercare di mantenere il contatto visivo con il leader della formazione o con l'operatore pi  vicino nello schema di formazione.

IMPORTANTE!: il caposquadra/capopattuglia deve sempre assicurarsi di avere il contatto visivo con tutta la pattuglia/squadra. Se lo perde ordina un raggruppamento per riallineare la formazione al punto di riordino stabilito.

2.1 TIPI DI FORMAZIONE.

Esistono diversi tipi di formazione, la scelta della formazione si basa sul tipo di terreno su cui bisogna muoversi e sulla necessit  di garantire massima copertura agli operatori e potenza di fuoco da direzionare verso la potenziale minaccia.

Esistono diversi tipi di formazione e come club ne ho selezionate alcune specifiche in base alle nostre reali necessit  di impiego (meglio concentrarsi su alcune piuttosto che impararne un'infinita' che non utilizziamo) qui elencate con in sintesi le loro caratteristiche:

- **FILA**: scarsa potenza fuoco frontale, ottimo potenza fuoco laterale, movimento veloce adatta in spazi ristretti.
- **FILA DOPPIA**: utilizzata solo in ambiente urban.
- **LINEA**: ottima potenza fuoco frontale, scarsa potenza fuoco laterale, movimento veloce se spazi aperti.



- CUNEO: ottima potenza fuoco frontale, buona potenza fuoco laterale, movimento lento ma permette di effettuare aggiaramenti.
- COLONNA DI SQUADRA: ottima potenza fuoco frontale, ottima potenza fuoco laterale, ottima copertura a 360 gradi movimento molto lento permette di effettuare manovre di aggiramento.

Si rimanda al manuale allegato la spiegazione in dettaglio dove sono evidenziati i settori di competenza visivi degli operatori e le loro posizioni all'interno della formazione. [→ Riferimento MG14 pag 17.](#)

Compito del caposquadra/pattuglia e' accertarsi che ad ogni operatore venga assegnata un'area di copertura cosi da coprire a livello di coppia/pattuglia/squadra l'intero angolo di 360 gradi. Ogni operatore sara' responsabile del suo settore di competenza e dovra' fare affidamento sugli altri operatori impegnati sui loro settori.

3. MOVIMENTO TATTICO SUL CAMPO.

Una volta stabilita la formazione il caposquadra/capopattuglia stabilisce la tipologia di movimento da attuare sul campo.

I tipi di movimento sono:

- AVANZAMENTO CONTINUO: da utilizzare per attraversare una zona sicura tutti gli operatori in formazione si muovono velocemente per raggiungere l'obiettivo. Vulnerabile in caso di imboscate.
- AVANZAMENTO CON COPERTURA: da utilizzare per attraversare una zona con potenziali rischi di ingaggio, il caposquadra/pattuglia distacca una coppia/pattuglia da inviare in esplorazione per accertare che la zona sia sicura e la pattuglia/coppia scout dara' il via libera al resto del gruppo che si ricongiungera'.
- AVANZAMENTO A BALZE SUCCESSIVE: da utilizzare per attraversare una zona con rischio alto di ingaggio, le pattuglie/coppie si muovono verso l'obiettivo alternando movimento e copertura secondo seguente schema:
 - 1) pattuglia A fa fuoco verso l'obiettivo assicurando copertura e la pattuglia/coppia B avanza
 - 2) pattuglia B raggiunge primo punto intermedio fa fuoco garantendo copertura alla pattuglia/coppia B che avanza dal suo punto iniziale e raggiunge la stessa posizione della pattuglia A.
 - 3) Pattuglia A apre fuoco di copertura e la pattuglia B avanza.

Per dare il via all'avanzamento quando la pattuglia e' pronta e apre il fuoco di copertura urla VIA! e l'altra pattuglia puo' cosi avanzare.

Questo schema si segue fino al raggiungimento del punto obiettivo.

Ovviamente la modalita' vale anche se fosse solo una coppia, un operatore copre l'altro avanza.

Modalita' di impiego della pattuglie e punti intermedi saranno stabiliti dal caposquadra/capopattuglia.

- AVANZAMENTO A BALZE ALTERNATE: da utilizzare per attraversare una zona con rischi sicuri di ingaggio e' la stessa tipologia delle balze successive con la differenza che le pattuglie/coppie non raggiungono lo stesso punto prima di muoversi ma si posizionano piu' avanti rispetto alla pattuglia che fornisce copertura.



→ [Riferimento MG14 pag 26](#)

4. REAZIONE AUTOMATICA IMMEDIATA.

Quando la squadra/pattuglia/coppia entra in contatto con l'avversario dovrà mettere in atto una serie di azioni di risposta che vengono catalogate come R.A.I Reazione Automatica Immediata.

La prima reazione è il Congelamento, se si individua l'avversario senza essere visti è possibile cioè bloccare il movimento della squadra/pattuglia e nascondersi in attesa che la minaccia sia passata altrimenti in base al tipo di contatto si può reagire nei seguenti modi:

- **Contatto Casuale:** tale tipo di contatto avviene quando l'avversario non si aspetta la nostra presenza;
 - se la pattuglia/squadra localizza l'avversario senza che essere localizzata da quest'ultimo, gli operatori si appostano per tendere un'imboscata; (imboscata improvvisata)
 - se la pattuglia/squadra localizza l'avversario e viene a sua volta localizzata, gli operatori corrono in direzione dell'avversario lanciando un'assalto e direzionando tutta la potenza di fuoco in direzione dell'avversario. (assalto immediato);

- **Imboscate (il caso più frequente):** se la nostra pattuglia/squadra cade in un'imboscata con avversario preparato che fa fuoco contro di noi ma che non riusciamo a localizzare la reazione è la seguente:

sviluppare massima potenza di fuoco nella direzione da cui proviene il fuoco avversario;

nel frattempo cercare una copertura;

aggiustare il tiro per cercare di colpire qualche avversario;

individuare gli altri operatori della propria pattuglia comunicando loro la posizione dell'avversario se individuata;

attendere ordini del caposquadra/pattuglia

il caposquadra/capopattuglia stabilirà quale manovra effettuare, un ripiegamento (ritirata) verso una posizione più sicura oppure in base alla formazione della pattuglia aggiramento sul fianco del nemico utilizzando le tattiche di copertura a sbalzi.

Per quanto il caposquadra sia determinante nel coordinare l'azione in questa situazione risulta determinante anche un buon grado di autonomia e iniziativa personale se necessaria. (esempio l'operatore può vedere una copertura da cui aprire il fuoco che magari al caposquadra sotto fuoco avversario sfugge oppure se il caposquadra ordina un aggiramento sul fianco la coppia che ha ricevuto l'ordine dovrà in autonomia muoversi nel migliore dei modi per compiere la manovra.).

È buona cosa prima di iniziare la missione stabilire il tipo di reazione in caso di ingaggio e un punto di riordino, il caposquadra stabilisce cioè un punto dove gli operatori in caso di ripiegamento possono raggrupparsi per riorganizzarsi in caso restino isolati in combattimento.

Esempio raggiungere un punto a 10 metri dalla zona di ingaggio oppure stabilire un punto specifico lungo in percorso di avvicinamento all'obiettivo. → [Riferimento MP pag 16.](#)



5. IMBOScate.

Utili per la difesa le varie tipologie di imboscate possono essere determinanti per annientare le forze attaccanti. Vengono decise in base al tipo di terreno su cui attivare la difesa.

Rimando al Manuale di Pattugliamento molto esaustivo per maggiori dettagli → [Riferimento MP pag 17.](#)

6. DISPOSIZIONI PRE MISSIONE PER CAPOSQUADRA/CAPOPATTUGLIA.

Compito del caposquadra prima di dare il via alla missione e' pianificare e comunicare agli operatori come avverra' il pattugliamento seguendo questo ordine di operazioni:

- comunicare l'obiettivo della missione;
- stabilire la tattica generale di impiego delle unita (es. tutta la squadra insieme oppure una pattuglia si muove in direzione diversa ecc...)
- stabilire il tipo di formazione per la squadra/pattuglia;
- stabilire il tipo di movimento da attuare (e individuando se necessaria la coppia/pattuglia da utilizzare per operazione di scout in movimento con copertura)
Ovviamente questo puo' cambiare in corso d'azione esempio potrebbero rendersi necessario utilizzare gli sbalzi invece del movimento continuo se cadiamo in un'imboscata.
- comunicare eventuale tipologia di reazione in caso di ingaggio e eventuali punti di riordino.
- Comunicazioni di squadra: individuare leader di riferimento per coppie e pattuglie per coordinare l'azione.

Importante!!

Prima di iniziare la missione e' buona cosa che il caposquadra, dotato di bussola, comunichi a tutti la direzione del nord che diventera' per tutti ore 12.00.

Quando un operatore localizzera' un avversario comunica la posizione in base alle ore 12.00 stabilite all'inizio cosi che tutti sappiano gia' a grandi linee dove sia la posizione del contatto. (evitando espressioni del tipo "contatto vicino alla pianta a 13 metri da me dietro il sasso.....")



7.COMUNICAZIONI.

Durante il gioco sono previsti tre tipi di comunicazioni:

- visive;
- azioni vocali dirette;
- trasmissioni via radio.

NOTA IMPORTANTE!

Sul campo esistono SOLO i nomi di battaglia quando si fa riferimento agli operatori bisogna rivolgersi agli operatori utilizzando solo nome di battaglia.

Comunicazioni visive: si basano sull'utilizzo di segnali manuali che corrispondono ai diversi tipi di azione. Lascio al manuale di comunicazione tattica illustrare i tipi di segnali manuali mi limito a sottolineare che per noi i piu utili e importanti sono (se poi si imparano tutti meglio ancora):

- ricevuto affermativo;
- non compreso;
- tutti i segnali di ordine diretto;
- contatto a.

→ Riferimento MG21 pag 13.

Azioni vocali dirette: i piu utilizzati durante il gioco, quando l'azione si svolge in zona ristretta e tutti gli operatori sono raggiungibili con contatto visivo. Le azioni devono essere comunicate in modo chiaro rapido e sicuro in modo che la squadra possa comprenderle velocemente e non lasciare dubbi di interpretazione (esempio classico "avanzate la dietro e attaccate" "la dietro dove?!").

Esempi di azioni vocali dirette:

Avanzare!;

seguire!;

ripiegare!;

contatto ore.....!; (urlato dal primo operatore che individua un contatto avversario)

fuoco di coper tura a ore.....!;

colpito;

obiettivo preso ;



raggrupparsi: da utilizzare quando il caposquadra perde contatto visivo con la formazione tutti gli operatori raggiungono il punto più vicino di riordino.

VIA!; (quando utilizziamo gli sbalzi pronunciato dal singolo/coppia/pattuglia che ha raggiunto la nuova posizione e apre il fuoco di copertura dando il via all'altro operatore per l'avanzata).

Questi sono le principali comunicazioni vocali poi il caposquadra e la squadra/pattuglia può concordarne altre.

Dovranno sempre essere usati SOLO i nomi di battaglia se ci si vuole rivolgere ad un singolo operatore, oppure sarà il caposquadra a stabilire un codice per ogni coppia/pattuglia rivolgersi alla relativa coppia pattuglia (es. coppia A coppia B Pattuglia Alfa)

Tipo comunicazione vocale:

Coppia A fuoco di copertura a ore 3!

Pattuglia Alfa avanzare

Ghost seguimi.

Squadra Aquila 1 ripiegare;

Trasmissioni radio: valgono le stesse regole delle azioni vocali dirette salvo che i messaggi devono essere preceduti dal nome di chi invia il messaggio e il destinatario seguito sempre da PASSO e si chiude la comunicazione finale con PASSO E CHIUDO tenuto conto che la radio va utilizzata solo per comunicazioni stringate e necessarie.

Esempio:

RAPTOR: Lonewolf qui Raptor rispondi passo.

LONEWOLF: Qui Lonewolf parla Raptor passo.

RAPTOR:Avanza ore 12 passo.

LONEWOLF: Ricevuto passo e chiudo.

Se ci si rivolge alla squadra:

RAPTOR: Pattuglia A qui raptor: avanzare ore 12.

Il capopattuglia o leader nella coppia risponderà ricevuto passo e chiudo. (oppure un operatore della pattuglia se capopattuglia eliminato)

Se un operatore si rivolge alla squadra:

LORD: SQUADRA qui LORD contatto ore 12 passo

Il caposquadra risponderà ricevuto passo e chiudo. (o un operatore se caposquadra eliminato)



Quando si fa una domanda precedere sempre da parola INTERROGATIVO:

RAPTOR: Lonewolf qui Raptor rispondi passo.
LONEWOLF: Qui Lonewolf parla Raptor passo.
RAPTOR: INTERROGATIVO posizione contatti passo.
LONEWOLF: 2 contatti ore 6 passo
RAPTOR: Ricevuto passo e chiudo.

Per quanto riguarda la comunicazione della propria posizione sul campo si puo' concordare all'inizio del gioco dei punti di riferimento e comunicare la propria posizione in base alla distanza dai punti di riferimento stabiliti.

esempio

(dopo aver concordato all'inizio la posizione dei massi).

RAPTOR: Lonewolf qui Raptor rispondi passo.
LONEWOLF: Qui Lonewolf parla Raptor passo.
RAPTOR: INTERROGATIVO tua posizione passo.
LONEWOLF: circa 10 metri dai massi passo.
RAPTOR: Ricevuto passo e chiudo.

Nelle comunicazioni via radio e' buona cosa, oltre a comunicare i contatti localizzati anche comunicare i contatti eliminati dal nostro fuoco e ovviamente quando si e' colpiti comunicare di essere stati colpiti.

Cio' permette a tutti e in particolare al caposquadra di avere la situazione approssimativa delle forze avversarie ancora in gioco.

8.PRINCIPI BASE DI NAVIGAZIONE CON BUSSOLA E CARTA TOPOGRAFICA.

Navigazione con sola bussola.



Quando si ha a disposizione bussola e coordinate di direzione per raggiungere l'obiettivo orientarsi e muovere e' semplice. E' sufficiente localizzare il nord con la bussola, girarsi tenendo ferma la bussola sino ad avere di fronte a se il nord dopodiche routare il proprio corpo fino a quando davanti a noi sulla bussola raggiungiamo i gradi comunicati nella direzione in cui muoversi. Così abbiamo trovato la direzione rispetto al nord ora si puo procedere.

Navigazione con bussola e carta topografica .

Per raggiungere un obiettivo segnato su carta e' necessario prima orientare la carta poi stabilire con la bussola la direzione dove si trova l'obiettivo segnato sulla carta.

Orientamento della carta

La prima funzione della bussola è quella di permettere l'orientamento della carta topografica. Per fare ciò è sufficiente allineare il bordo laterale piatto della bussola con la cornice laterale della carta, quindi orientare la carta fino a che l'ago non si congiunge con l'indice.

In altre parole, l'ago, il bordo laterale della bussola e il bordo laterale della carta devono essere perfettamente paralleli.

Per maggiore precisione si ricordi che nell'angolo in alto a sinistra della carta topografica è solitamente indicata la declinazione magnetica, cioè la correzione da apportare rispetto al nord magnetico per le misure effettuate nell'area cartografata. Solitamente questa correzione non è necessaria, a meno che non vi sia una notevole anomalia magnetica.

9.NOTE DELL'AUTORE.

Spero che questo documento e i manuali allegati a cui faccio riferimento (li ho selezionati leggendone almeno 8 ma ho trovato questi piu' adatti e piu' chiari al nostro tipo di gioco) possano esservi serviti per aggiungere un po' di nozioni tattiche al gioco. Ovviamente questa e' la teoria sara' necessario fare tanta pratica prima di padroneggiare tutte queste nozioni, ma una volta acquisite penso che ci aiuteranno a migliore rare. Come autore sono disponibile per qualsiasi vostra richiesta di chiarimento.

Soprattutto determinante sara' l'affiatamento all'interno delle squadre fondamentale per intendersi velocemente.

In conclusione come sempre ricordo che tutto e' rivolto al nostro divertimento che e' lo scopo per cui giochiamo e non va mai dimenticato , alcune manovre saranno difficili da attuare anche perche', a differenza dell'esercito, nel softair non esistono gradi e gerarchie fisse, non si fanno sessioni di addestramento pesante (con tenenti e marescialli ad urlarti nelle orecchie tutto il giorno) ma e' giusto che sia così, non siamo nell'esercito il nostro e' e resta un gioco sport.

Se qualcuno non e' d'accordo posso fornire i bandi di concorso per arruolarsi volontario nell'E.I. ;-)
Buon divertimento.