

MG 2.1
Comunicazione Tattica

Release 1.0.7
19 Marzo 2008

Autore:
Daniele 'Ghigno' Olivo

Sommario

PARLARE LA STESSA LINGUA	10
PARLARE EFFICACEMENTE	13
PROCEDURA PER LA COMUNICAZIONE VERBALE	13
PARLARE LA STESSA LINGUA	14
REGOLE GENERALI.....	20
PROCEDURA PER LA COMUNICAZIONE GESTUALE.....	20
INTRODUZIONE AL FUNZIONAMENTO DEGLI APPARATI RICETRASMITTENTI.....	21
ELEMENTI DI RADIOTECNICA.....	21
APPARATI RADIO RICETRASMITTENTI.....	23
NORMATIVA RELATIVA ALL'USO DI APPARATI RICETRASMITTENTI.....	24
PARLARE LA STESSA LINGUA.....	27
REGOLE GENERALI.....	28
PROCEDURE PER LA COMUNICAZIONE IN RADIOFREQUENZA.....	30
SICUREZZA AI FINI DEL GIOCO.....	32
SICUREZZA REALE DEL GIOCATORE E DEI SUOI AUSILI SPORTIVI.....	33

Prefazione

Il presente manuale fa parte della collana "Manuali di Gioco" che gli Autori hanno realizzato quale ausilio all'attività didattica per l'avvio, l'aggiornamento ed il perfezionamento nelle attività sportive nell'ambito dell'Associazione Sportiva Dilettantistica Softair Red Devils. Il programma delle pubblicazioni segue il percorso formativo definito dall'Associazione ed è strumento per il conseguimento delle abilitazioni che titolano al completamento dei corsi definiti nel regolamento Associativo.

L'Autore vuole specificare che il manuale è riferito esclusivamente al gioco del softair e che solo a tale fine è stato redatto. L'Autore ripudia la guerra in ogni sua forma, nonché ogni altra forma di violenza come strumento per derimere qualsiasi tipo di controversia tra persone, razze, religioni e opinioni. In nessun modo il manuale vuole inneggiare ad azioni di guerra, guerriglia o disordini, incitare alla violenza o azioni militari e paramilitari.

I testi di legge e gli articoli di legge sono riportati nella versione aggiornata alla data indicata nello stesso testo e, di norma, con citazione dei soli provvedimenti di modifica intervenuti nell'ultimo anno. Tali testi hanno mero scopo informativo, senza alcun carattere di ufficialità.

I contenuti di questo manuale si riferiscono a fattispecie generali e non possono in alcun modo sostituire il contributo di un professionista qualificato. Gli autori declinano ogni responsabilità per un utilizzo improprio o non aggiornato di tali contenuti.

Si ricorda che è facoltà degli autori procedere nelle sedi preposte qualora sia riscontrata una violazione del diritto d'autore come definito dalla vigente normativa ed in particolare si ricorda che:

- è vietato pubblicare il manuale in forma cartacea od informatica,
- è vietato utilizzare o alterare parti del manuale,
- è vietato rivendere od allegare ad altra pubblicazione il manuale,

senza il consenso scritto dell'Autore.

Convenzioni

Nel presente manuale vengono utilizzate convenzioni grafiche per rendere uniforme la struttura del testo, in particolare:



sono richiami allegorici per rendere più piacevole la lettura e stemperare l'eventuale tono da lezione scolastica



sono richiami all'attenzione su concetti fondamentali.


Introduzione

Comunicare, trasmettere un'informazione al proprio interlocutore e fare in modo che questa informazione venga compresa ed assimilata non è sempre facile o scontato.

Tutti abbiamo da piccoli giocato al "telefono senza fili" e ci siamo resi conto di come anche la più elementare frase possa essere fraintesa e modificata, anche involontariamente.


Comunicare in modo efficiente ed efficace è un'arte ed una scienza. Nella vita di tutti i giorni pubblicitari e comunicatori sfruttano tutti i segreti di questa scienza per indurre i loro interlocutori ad acquistare un determinato prodotto, a scegliere una determinata linea ideologica o, in senso generale, per trasmettere il proprio messaggio.

Nel corso di un game di softair non c'è spazio né tempo per errori di comunicazione. Trasmettere la posizione di un avversario in modo inefficace, non comprendere un ordine di gioco, non rispondere tempestivamente ad una chiamata, sono tutti errori che possono irrimediabilmente compromettere le sorti di un match.

 **Definiamo Comunicazione Tattica l'insieme delle Tecniche e delle Procedure relative alla Comunicazione tra gli sportivi durante l'impiego tattico in una partita.**

In questo manuale partiremo dai fondamenti della comunicazione, passeremo per le tecniche e le procedure della comunicazione verbale, gestuale e via radio per arrivare ad ottenere una efficace ed efficiente Comunicazione Tattica.

A differenza di quanto occorso nei corsi precedenti, per quello che riguarda la comunicazione tattica non esistono privilegiati, perché nessuno spazio è lasciato alla creatività personale; tutti devono indistintamente utilizzare gli standard previsti per massimizzare l'efficacia della comunicazione tattica.

 *Tutto questo ti sembra troppo radicale ed imperioso? Prova a passare subito al capitolo sui principi della comunicazione, credo che potresti trovare un altro punto di vista e ricrederti.*

I Principi della Comunicazione

Dalla comunicazione alla comunicazione tattica.

Il termine comunicare deriva dal latino *communis*, *comune*.

Ne deriva che comunicare significa mettere in comune, condividere, trasmettere. Le tre parti in causa sono pertanto:

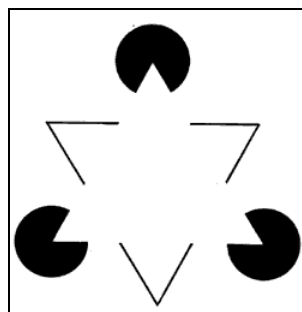
- il mittente: colui che ha qualcosa da mettere in comune;
- il messaggio: l'insieme di informazioni con cui il mittente desidera comunicare l'argomento della propria comunicazione;
- il destinatario: colui (o coloro) a cui il mittente desidera comunicare l'argomento.



Sembra tutto molto semplice ed ovvio... ma forse non lo è...

Facciamo insieme una prova pratica, saranno necessari pochi minuti!

Prendi carta e penna e scrivi le istruzioni per riprodurre il disegno sottostante.



Ora prova a fornire ad un amico un foglio bianco, una penna e chiedigli di riprodurre il disegno seguendo esclusivamente le istruzioni che hai scritto.

Come è andata?

Hai fatto disegnare anche il quadrato o solo il suo contenuto?

Il risultato è soddisfacente? L'immagine è sovrapponibile?

Sicuramente no, ma non è un caso. L'esperto di neurolinguistica *Alfred Korzybski* sosteneva, a questo proposito, che *"La mappa non è il territorio"*. Significa che il messaggio con cui abbiamo descritto al nostro compagno cosa disegnare non conteneva la realtà in quanto tale, ma una sua rappresentazione, un punto di vista.

Non è finita: mostra ora l'immagine originale alla tua "cavia" e chiedi di scrivere a sua volta le istruzioni. Coincidono con quelle che avevi scritto tu?

Sicuramente no, ma non è un caso. Ciascuno di noi ha un proprio *Sistema Rappresentazionale Dominante*, una propria chiave di lettura, di codifica della realtà.

Un'ultima prova: prendi ancora le istruzioni che avevi scritto e chiedi ad una terza persona di ripetere il primo esercizio. Il risultato è lo stesso?

Ovviamente no.

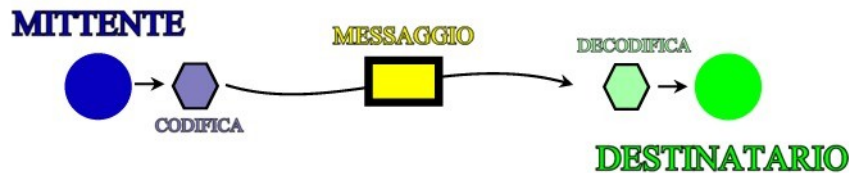
 *Se lo sapevi gi , perchØmi fai buttare via il tempo??? un attimo e arrivo al punto!*

Cosa è successo? Abbiamo dimostrato che non solo ogni persona ha una sua personale mappa di codifica, ma anche una sua personale mappa di decodifica. Una funziona quando trasmettiamo ed una quando riceviamo.

 *Al Br o diremmo in bergamasco, ovvero qualcosa del genere bravo, hai scoperto l'acqua calda!*

Forse è vero che è come aver scoperto l'acqua calda, ma anche l'acqua calda ha una sua importanza ed in genere la si capisce solo quando si rompe lo scaldabagno.

Ed allora, se ci sforziamo di non dar per scontata l'acqua calda quello che prima sembrava ovvio e scontato assume già una forma più complessa.



A questo punto la domanda nasce spontanea...

 *Cavolo c entra tutto questo con la partita di domenica?... Opsss.. scherzo*

“In quale condizione il destinatario riceve dal mittente la migliore rappresentazione possibile della realtà?”

Quando codifica e decodifica vengono effettuate mediante la stessa chiave di lettura, la stessa mappa.

Ma le mappe non erano soggettive?

Certo! È per questo che, proprio per la partita di domenica, vengono definite procedure di comunicazione basate su codifiche standard. Seguendo queste procedure ogni giocatore è in grado di codificare un messaggio in modo tale da permettere a qualsiasi compagno di gioco di decodificarne il contenuto in modo corretto.

“Vedo un nemico, dietro la pianta, vicino al sasso, sul crinale... là in cima...”

 *Pianta? Quale pianta aspetta sasso mmm... crinale, cos Ł un crinale . Ah, quello,(beh forse)*

Risposta prevedibile (con aria da pesce lesso): “Dove?”

“Red 1 this is Red 2 – CHARLIE – 350 – East Nord East – OVER”

Risposta prevista: “Red 2 this is Red 1 – CHARLIE – 350 – East Nord East – Roger – OUT”

Quale dei due casi sembrerebbe efficiente?

Non è finita qui. Ora che, grazie alle procedure ed ai codici possiamo capire quello che il nostro Team Leader ci sta dicendo dovrebbe venirci in mente che il campo di gioco non è esattamente la stanza imbottita di un manicomio.

 Dove voglio arrivare?

Voglio arrivare al fatto che in qualsiasi comunicazione ed in particolare durante il gioco una moltitudine di disturbi interferiscono con una efficace comunicazione. Pensiamo alla tensione emotiva, alla stanchezza, al troppo poco sonno la sera prima, magari ad avverse condizioni meteo, all'avversario che ci pressa con un fuoco sostenuto, ad un riparo inadeguato, alle mille idee che attraversano la mente e nel frattempo al Team Leader che ci da un ordine.

Non è una situazione poi così rara, vero?

Chiameremo tutti questi disturbi "rumore" della comunicazione

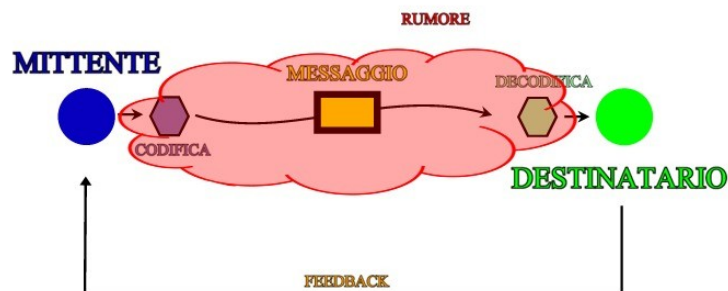


Proprio come nella rappresentazione grafica il rumore tende a sovrapporsi alla codifica / decodifica, così come al messaggio rischiando di renderlo incomprensibile. Per contrastare il rumore la comunicazione deve avvenire in modo chiaro, preciso, senza possibilità di essere fraintesa. La corretta applicazione delle procedure e il corretto utilizzo dei codici permettono di ridurre l'interferenza del rumore sulla comunicazione.

OK fino a qua tutto chiaro, dobbiamo trasmettere un messaggio codificato secondo un codice comune, seguendo una procedura standard ed in modo chiaro e circostanziato. Ma quello di là avrà capito?

Ecco che entra in gioco quello che gli esperti di comunicazione chiamano *feedback*, ovvero il *segnale di ritorno*, la risposta. Nella comunicazione tattica il destinatario è tenuto a ripetere il messaggio, per dare un riscontro di quanto ricevuto, in modo da verificare che il processo comunicativo si sia svolto in modo efficace ed efficiente.

Qualora il rumore non abbia reso comprensibile il messaggio è compito del destinatario richiedere la ritrasmissione dello stesso. Qualora il mittente capisca dal feedback che il destinatario abbia inteso "fischii per fiaschi" dovrà ritrasmettere il messaggio verificando maggiormente di attenersi ai principi della comunicazione.



Comunicazione Verbale

Parlare la stessa lingua

I principi della comunicazione ci insegnano che la chiave di codifica di una comunicazione efficiente deve essere necessariamente comune tra mittente e destinatario. Iniziamo allora come bambini analfabeti a codificare l'alfabeto ed i numeri:

Alfabeto fonetico

<u>Lettera</u>	<u>Parola Associata</u>	<u>Pronunciato come</u>
A	ALFA	<u>AL</u> FAH
B	BRAVO	<u>BRAH</u> VOH
C	CHARLIE	<u>CIAR</u> LII
D	DELTA	<u>DELL</u> TAH
E	ECHO	<u>ECK</u> OH
F	FOXTROT	<u>FOKS</u> TROT
G	GOLF	GOLF
H	HOTEL	HOH <u>TELL</u>
I	INDIA	<u>IN</u> DII AH
J	JULIETT	<u>GIU</u> LII ETT
K	KILO	<u>CHI</u> LOH
L	LIMA	<u>LII</u> MAH
M	MIKE	MAICHI
N	NOVEMBER	NO <u>VEM</u> BER
O	OSCAR	<u>OSS</u> CAH
P	PAPA	<u>PAH</u> PAH
Q	QUEBEC	<u>CHE</u> BEC
R	ROMEO	<u>ROU</u> MI OH
S	SIERRA	SI <u>ERR</u> AH
T	TANGO	<u>TANG</u> GO
U	UNIFORM	<u>IU</u> NI FORM
V	VICTOR	<u>VIC</u> TARH
W	WHISKEY	<u>UISS</u> CHI
X	XRAY	<u>ECS</u> REI
Y	YANKEE	<u>IAN</u> CHII
Z	ZULU	<u>ZUU</u> LUU

Numeri

<u>cifra</u>	<u>Pronunciato come</u>
0	<u>ZI</u> ROH
1	UAN
2	CIUU
3	FRII
4	<u>FOU</u> ER
5	FAIV
6	SICS
7	SEVEN
8	EIT
9	<u>NAIN</u> ER
1000	UAN THAUSAND

I numeri devono essere trasmessi per cifra, ad eccezione dei multipli delle migliaia che vanno pronunciati come tali.

<u>Numero</u>	<u>Pronunciato come</u>
12	UAN CIUU
90	NAIN-ER ZI-ROH
6000	SICS THAUSAND
15000	UAN FAIV THAUSAND
58952	FAIV EIT NAIN-ER FAIV CIUU

Orario

Le ore vanno utilizzate nel formato a 24 ore giornaliere e vanno lette sillabando le sole cifre.

<u>Ora</u>	<u>Pronunciato come</u>
07:45	ZI-ROH SEVER FOU-ER FAIV
23:30	CIU FRII FRII ZI-ROH
01:00 pm	UAN FRIII ZI-ROH ZI-ROH

Ora ZULU

👁️ Noto ufficialmente come Time Universal Coordinated (UTC) e chiamato Greenwich Mean Time (GMT) fino al 1972, l'**orario ZULU** corrisponde all'orario solare sul fuso di Greenwich (fuso Z).

Per l'Italia si avrà pertanto uno scarto di - 1 ora durante l'applicazione dell'ora solare e di - 2 ore durante l'applicazione dell'ora legale.

L'ora ZULU si riporta senza separatori tra ore e minuti, con il prefisso TIME ed il suffisso Z ad identificare la fascia oraria.

<u>Ora Italiana</u>	<u>Data</u>	<u>Ora ZULU</u>
07:45	12/02/2006	TIME 0645Z
21:15	06/08/2006	TIME 1915Z

E' inoltre utile sapere che ogni fuso orario ha una lettera corrispondente, senza addentrarci eccessivamente nei dettagli è sufficiente sapere che:

<u>Ora ALFA</u>	<u>da interpretare come</u>
1452A	ore 14:52 fuso centroeuropeo (a cui appartiene l'Italia) N.B. ora solare!

Gruppo Data Ora

Si definisce G.D.O. l'informazione data / ora completa nel formato:

gghhmmmf mmm aa(aa)

con gg = giorno del mese a due cifre; hh = ora a due cifre; mm = minuti a due cifre; f = indicazione alfabetica del fuso; mmm = prime tre lettere del nome del mese (in inglese); aa(aa) anno a due o quattro cifre.

(si noti che, in senso generale, quando un'informazione non è riportata è da considerare il dato corrente)

<u>Ora ZULU</u>	<u>da interpretare come</u>
120750Z	ore 07:50 del 12 del mese corrente
120750Z MAR	ore 07:50 del 12 Marzo dell'anno corrente
010750Z DEC 06	ore 07:50 del 01 Dicembre 2006

Gergo Tecnico

Il vocabolario tattico:

Parola	Significato
AFFERMATIVO	Si
AL MIO VIA	Il comando che segue deve essere eseguito <u>SOLO</u> al segnale relativo, non al termine della comunicazione
AUTENTICARSI	Farsi riconoscere mediante parola d'ordine
AUTENTICAZIONE: ...	La parola d'ordine è ...
CONTA (1)	Il Leader richiede, nell'ordine di unità, il conteggio degli sportivi ancora in gioco. (es: Red 1: "Conta 1", Red 2: "2", Red 3: "", Red 4: "Red 3 Giù, Red 4 Conta 3", Red 5: "4", Red 6: "", Red 7: "", Red 8: "Red 6 Giù, Red 7 Giù, Red 8 Conta 5")
CONGELAMENTO	Arresto immediato dell'azione e delle comunicazioni (usato spesso su contatto con Target per evitare di essere visti)
COPERTURA	Protezione dal tiro avversario
DIVERSIVO	Azione di disturbo atta ad attirare l'attenzione dell'avversario su un'area diversa da quella dell'azione principale (noto anche come "specchietto per allodole")
FORNIRE COPERTURA	Controllo di un'area per fornire protezione
FUOCO DI COPERTURA	Tiro, prevalentemente intimidatorio, nel settore assegnato per dare protezione
FUOCO DI SATURAZIONE	Tiro concentrato nel settore assegnato per eliminare un avversario di cui non è nota la posizione precisa
FUOCO DI SBARRAMENTO	Tiro ad area nel settore assegnato per impedire l'avanzamento dell'avversario
GIU'	Eliminato dal gioco
INTERROMPERE	Cessare l'azione in corso ed attendere nuovo ordine
MUTO	Radio inutilizzabile
NEGATIVO	No
RIPETO	- (per sottolineare) il messaggio o parte di esso (es: "Red 1 in avvicinamento da est, non attaccare verso est RIPETO non attaccare verso est")
SOCCORSO	<u>Cessare immediatamente le attività di gioco</u> – sportivo infortunato o in immediato pericolo, necessario intervento N.B. : l'uso di SOCCORSO dà il via ad una procedura di emergenza reale
SOSPENDERE	<u>Cessare immediatamente le attività di gioco</u> – segue motivo dell'interruzione (es: " SOSPENDERE , E in zona di gioco, ripeto E in zona di gioco")
SOSPETTO TARGET	Percezione (visiva o uditiva) di persona, animale, oggetto o punto mappa. (es: "Red 2 in contatto con OBJ 2")
SUPPORTO	sostegno tattico per il completamento del compito assegnato
TARGET	avversario di gioco, bersaglio confermato
VIA, VIA, VIA	inizio (o ripresa) del gioco

Acronimi

L'acronimo è una parola composta dalle iniziali di una locuzione. Gli acronimi vanno comunicati sillabando secondo l'alfabeto fonetico:

Acronimo	Significato
CP (<i>id</i>)	C heck P oint (posto di controllo) (<i>identificativo</i>)

 CT	
	CA (<i>voli</i>) Tuoi
E	E straneo (persona estranea al gioco)
EP (<i>id</i>)	E xfiltration P oint (punto di esfiltrazione) (<i>identificativo</i>)
LZ (<i>id</i>)	L anding Z one (area d'atterraggio) (<i>identificativo</i>)
R	R apporto (Situazione)
RP (<i>id</i>)	R ally P oint (punto di raggruppamento) (<i>identificativo</i>)
ST	S ospetto T arget
T	T arget
 TC	
	Tanti Ca (<i>voli</i>)

WP (<i>id</i>)	W ay P oint (punto di percorso) (<i>identificativo</i>)
------------------	---

Sigle e Codici

Sigla	Significato
OBJ (<i>id</i>)	O biiettivo (<i>identificativo</i>)

Parlare efficacemente

Ora che abbiamo definito un codice comune, occupiamoci di come utilizzarlo al fine di ridurre al minimo l'influenza del *rumore* sulla nostra comunicazione.

Perché la comunicazione sia efficace:

- la voce deve essere chiara e senza esitazioni;
- attenersi alla procedura;
- vanno evitati incipit ed intercalari (allora..., dunque..., ehmm...);
- se in contatto visivo con il destinatario accompagnare il messaggio verbale con il corrispondente visivo-gestuale.

Procedura per la comunicazione verbale

(nell'ordine...)

- 1) Definire mentalmente il messaggio in tutta la sua interezza;
- 2) identificare il destinatario;
- 3) richiamare l'attenzione del destinatario;
- 4) verificare che il destinatario stia dedicando attenzione;
- 5) comunicare;
- 6) attendere il feedback del destinatario;
- 7) valutare il feedback e, quindi, confermare o ripetere.

Comunicazione Gestuale

I segnali di comunicazione visuale effettuati con le mani o con le braccia sono da preferire a qualsiasi altro metodo di comunicazione all'interno dell'unità tattica. Chiari, rapidi e silenziosi godono delle caratteristiche chiave perché la comunicazione sia efficace ed efficiente, a patto che siano utilizzati nel modo corretto.

Parlare la stessa lingua

Come ormai abbiamo ben capito la chiave di codifica di una comunicazione efficiente deve essere necessariamente comune tra mittente e destinatario. Iniziamo allora, analogamente alla comunicazione verbale, dall'ABC.

Numeri

	UNO			SEI
	DUE			SETTE
	TRE			OTTO
	QUATTRO			NOVE
	CINQUE			ZERO

Trasmettere gestualmente numeri di più cifre può facilmente ingenerare errori.







Per essere efficace la comunicazione deve essere, in questo caso più che negli altri:









- precisa ed esente da esitazioni;
- effettuata a velocità d'esecuzione bassa e costante;
- tra una cifra e l'altra la mano deve essere chiusa a pugno.

Segnali Generali

	<p><u>Attirare attenzione</u> doppio colpetto con la mano sull'elmetto; alternativo: Muovere Mano distesa sopra la testa</p>
	<p><u>Ricevuto / Affermativo</u> Pugno chiuso e pollice alzato, OK</p>
	<p><u>Non Compreso / Negativo</u> Coprire il volto mostrando il palmo della mano</p>
	<p><u>Passare a comunicazione radio</u> Mano a mo' di cornetta</p>
	<p><u>Annullare ultimo messaggio</u> Incrociare le braccia davanti al volto o sopra la testa</p>
	<p><u>Interrompere</u> Mano all'altezza del collo e muovere a destra e sinistra come per tagliare il collo</p>
	<p><u>Là (indicazione di direzione)</u> La direzione si indica, partendo dal pugno chiuso, estendendo indice e medio affiancati nella direzione desiderata</p>




Ordini Diretti

	<p><u>Pronti a muovere</u> Portare il braccio in direzione del destinatario, quindi sollevare le dita in modo da mostrare il palmo della mano. Può avere senso anche come domanda: "sei pronto?"</p>
	<p><u>Muovere – Via</u> Mano distesa all'altezza dell'orecchio ruotare tre volte la mano avanti e indietro</p>
	<p><u>Muovere a ...</u> Mano ad indicare una direzione (pugno chiuso, indice e medio dritti), estendere il braccio verso la direzione desiderata, piegarlo sul gomito e ripetere</p>
	<p><u>Alt – Fermi e prestare attenzione</u> Mano aperta e ferma all'altezza del capo, il palmo è rivolto nella direzione di avanzamento</p>
	<p><u>Congelamento</u> Pugno chiuso fermo all'altezza del capo</p>
	<p><u>Congelamento e Copertura</u> Pugno chiuso fermo all'altezza del capo e successivo abbassamento verso terra</p>
	<p><u>Coprimi – Fornire Copertura</u> Appoggiare la mano sopra la testa o l'elmetto</p>
	<p><u>Abbassarsi</u> Palmo della mano rivolto verso il basso, abbassare il braccio verso terra</p>

	<p><u>Accelerare – Di Corsa</u> Pugno chiuso muovere ripetutamente verso avanti in alto</p>
	<p><u>Rallentare</u> Palmo della mano rivolto verso il basso all'altezza del petto, estendere e ritrarre ripetutamente il braccio verso terra</p>
	<p><u>Azione verso...</u> Pugno chiuso all'altezza delle spalle muovere avanti e indietro ripetutamente nella direzione necessaria</p>
	<p><u>Guarda – Controlla</u> Indicare con indice e medio gli occhi e quindi la direzione desiderata</p>
	<p><u>Raggruppare nella mia posizione</u> Indice verso l'alto e roteare la mano Può assumere anche i significati di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "pronti a muovere" se già raggruppati - "avviare i motori" se in presenza di veicoli
	<p><u>Seguimi</u> Palmo della mano rivolto verso di se, avvicinare ripetutamente la mano</p>
	<p><u>Cessare il fuoco</u> Mano aperta e palmo in avanti, braccio parallelo al terreno alzare la mano a partire dal petto ruotando l'avambraccio sul gomito</p>
	<p><u>Diversivo</u> Mano a mo' di "becco di paperella", muovere per un breve tratto la mano in avanti aprendo e chiudendo il palmo verso il pollice</p>









	<p><u>Per me è impossibile proseguire – Bloccato</u> Colpire ripetutamente con il pugno il palmo della mano</p>
	<p><u>Controllo Mappa</u> Indicare con l'indice il palmo della mano aperto verso l'alto</p>
	<p><u>Binocolo</u> Mano davanti agli occhi come a impugnare un binocolo</p>

Rapporti di situazione

	<p><u>Bersagli in mira</u> Indicare gestualmente il numero di bersagli e successivamente puntare verso gli stessi la propria replica</p>
	<p><u>Contatto a ...</u> Indicare gestualmente il numero di contatti ed estendere il braccio verso il contatto</p>
	<p><u>Nessun Contatto da questa posizione</u> Coprire il volto mostrando il dorso della mano</p>

Formazioni

	<p><u>Formazione a Cuneo</u></p>
---	----------------------------------

	<u>Formazione a V</u>
	<u>Formazione in Linea</u>
	<u>Formazione a scalare a sinistra</u>
	<u>Formazione a scalare a destra</u>
	<u>Formazione in Colonna</u>
	<u>Formazione in Colonna Doppia</u>
	<u>Formazione di difesa a 360°</u>
	<u>Disperdere la formazione</u> Distendere il braccio in avanti e ruotarlo attorno

Regole generali

Come già definito per la comunicazione verbale, L'esecuzione dei segnali manuali deve essere chiara e precisa, priva di esitazioni o simboli non convenzionali.

Il messaggio non deve dare luogo a dubbi o possibili errate interpretazioni.

Il destinatario del messaggio deve, al termine dello stesso confermare o richiedere la ritrasmissione.

Quando si è in contatto con l'avversario eseguire tutti i segnali non oltre l'altezza della testa per ridurre la possibilità che il leader venga individuato e che il messaggio possa essere intercettato.

Procedura per la comunicazione gestuale

(nell'ordine...)

- 1) Definire mentalmente il messaggio in tutta la sua interezza;
- 2) identificare il destinatario;
- 3) verificare che i destinatari siano in contatto visuale,
- 4) attirare l'attenzione del destinatario,
- 5) comunicare,
- 6) attendere la conferma, se necessario ripetere,
- 7) dare il via.

Comunicazione in Radiofrequenza

Gli apparati ricetrasmittenti sono un ausilio molto importante per la comunicazione durante il gioco. Mediante l'utilizzo di ricetrasmittenti è possibile mantenere la comunicazione con elementi con i quali non è possibile utilizzare gli altri metodi visti in precedenza a causa, ad esempio, dell'eccessiva distanza o della presenza di ostacoli tra mittente e destinatario.

A differenza delle comunicazioni verbale e gestuale, che caratterizzano, seppur in modo diverso, anche la quotidianità degli sportivi, la comunicazione in radiofrequenza rappresenta per i più un nuovo mezzo comunicativo nuovo e sconosciuto e per il quale risulta quindi necessario un approfondimento.

La comunicazione in radiofrequenza è inoltre regolamentata dalla legge e sarà pertanto necessario introdurre il quadro normativo che regola l'utilizzo sportivo della radiofrequenza.

Introduzione al funzionamento degli apparati ricetrasmittenti

👁️ Questo paragrafo non vuole e non può avere una dettagliata e specifica trattazione della teoria della radiotecnica e del radiantismo. La trattazione sarà limitata ad una sommaria trattazione dell'argomento all'unico scopo di dare al giocatore una elementare coscienza di quanto utilizza durante il gioco.

Elementi di radiotecnica

La comunicazione verbale in radiofrequenza si basa sulla trasformazione dell'onda sonora (meccanica) della voce in un onda elettromagnetica e della sua successiva trasmissione in questa forma.

La caratteristica base dell'onda elettromagnetica che "trasporta" la nostra voce è la sua *frequenza*, ovvero la quantità di oscillazioni che descrive in un secondo, e si misura in Hz (Hertz).

La frequenza è strettamente legata alla capacità dell'onda di propagarsi nello spazio e di conseguenza all'efficienza della comunicazione in radiofrequenza; in conseguenza di questo legame le frequenze sono raggruppate in *bande* caratterizzate da caratteristiche analoghe.

- HF (HIGH FREQUENCY) [3 ÷ 30 MHz]

È la banda più utilizzata per i collegamenti a lunga distanza perché si propaga sfruttando la riflessione dell'onda sulla ionosfera, questa caratteristica è però pregio e difetto dell'HF questo tipo di propagazione è particolarmente condizionata dai cicli terrestri e solari.

(Un singolo salto di riflessione ha un'ampiezza massima di 4000 Km, ma sfruttando le riflessioni multiple non sono rari i collegamenti agli antipodi)

- VHF (VERY HIGH FREQUENCY) [30 ÷ 300 Mhz]

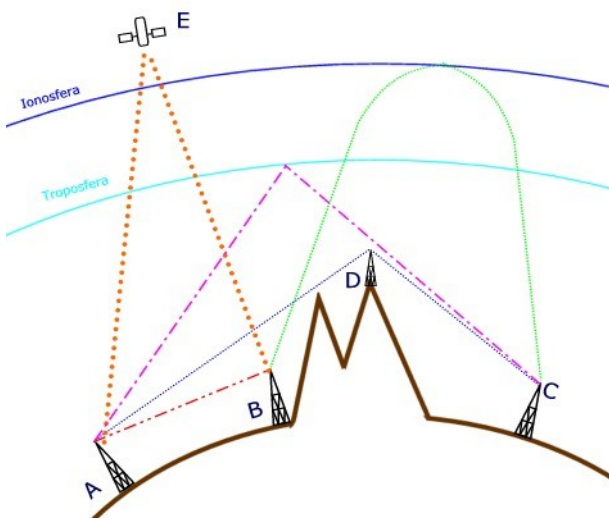
È una banda intermedia, utilizzata per i collegamenti a media distanza.

- UHF (ULTRA HIGH FREQUENCY) [300 MHz ÷ 3 GHz]

È molto usata per i collegamenti locali, sia in fonìa che in trasmissione dati. Senza l'ausilio di ponti ripetitori la portata di questa banda è particolarmente limitata perché a queste frequenze l'onda non si riflette in ionosfera.

Ora che abbiamo suddiviso le bande di frequenza è bene accennare come un'onda radio può propagarsi e quindi, da una stazione trasmittente, raggiungerne una ricevente.

Limitatamente agli usi che potremmo incontrare nella pratica del softair troviamo:



Onda diretta

È il tipo di propagazione più elementare. Si sviluppa in linea retta tra stazione mittente [A] e ricevente [B], che in questo caso devono "vedersi". È la propagazione utilizzata per le bande VHF, UHF e, in generale, per le frequenze superiori ai 30MHz.

Onda diretta ripetuta

Per supplire ai limiti della **propagazione diretta** è possibile interporre una stazione ripetente [D] (Ponte Radio) e rendere quindi possibile il superamento di ostacoli non altrimenti valicabili. Si noti che si tratta comunque, in

realtà di **due onde dirette** e, quindi, risulta possibile mettere in comunicazione [C] con [A] ma non con [B].

Secondariamente il Ponte Radio permette di amplificare il debole segnale degli apparati mobili, aumentandone la portata.

Giusto per curiosità vale la pena di ricordare che i ponti radio possono essere terrestri [D] o satellitari [E].

Onda diffusa e Onda riflessa

Le onde con frequenze inferiori riescono a sfruttare tipi diversi di propagazione, tra cui, nell'ambito di nostro interesse, la **diffusione troposferica** e la **riflessione ionosferica**.

Seppure siano legati a fenomeni fisici differenti, in questa sede ci è sufficiente sapere che il risultato è che i vari strati atmosferici fanno da specchio all'onda e permettono, quindi, di raggiungere stazioni oltre la linea dell'orizzonte. Il fatto però che questo "effetto specchio" sia determinato da condizioni atmosferiche ne causa la variabilità rispetto a cicli solari, lunari, stagioni, ...

Con approssimazione sufficiente al nostro campo d'utilizzo, ed alla luce di quanto visto finora, possiamo sostenere che trasmettere ad una frequenza più bassa (HF), a parità di potenza, permette di raggiungere distanze maggiori, mentre trasmettere a frequenze più alte (VHF e UHF) permette di avere una maggiore costanza nelle prestazioni di ricetrasmisione e, non secondario, minore dimensione delle antenne.

Apparati radio ricetrasmittenti

E' chiamato ricetrasmittente l'apparato elettronico in grado di trasmettere e ricevere onde radio. Spesso la ricetrasmittente è identificata direttamente con la banda su cui opera (VHF, UHF, ...) o con la tipologia di apparato (CB, LPD, PMR...).

E' chiamato scanner l'apparato elettronico in grado di ricevere onde radio, spesso su un'ampia gamma di frequenze.


Per completare questa velocissima introduzione al mondo delle radiocomunicazioni scorriamo le funzioni base di un apparato ricetrasmittente, seguendo quelli che sono i pulsanti presenti sulla maggior parte degli apparati in commercio.

PTT (PUSH TO TALK)

La quasi totalità degli attuali apparati radio hanno un funzionamento di tipo *Half Duplex*, ovvero funzionano alternativamente in ricezione o in trasmissione. Per alternare il tipo di funzionamento è necessario agire appunto sul pulsante PTT (Push to talk) che, se premuto, commuta il funzionamento da ricezione a trasmissione.

VOX (VIVAVOCE)

Praticamente tutti gli apparati di nuova generazione dispongono di questa funzione. Il VOX permette di escludere il pulsante PTT e di alternare il funzionamento Rx/Tx mediante il riconoscimento automatico di una soglia di rumore sul microfono.

 *“ sconsigliato usare il VOX durante una partita di softair, nella maggior parte dei casi l'unico risultato è avere il canale prescelto saturo di affannosi respiri degni di un film Hard di basso livello.*

SQUELCH (Filtro a livello)


Lo squelch è un circuito utilizzato per escludere l'audio dell'altoparlante nel caso in cui il segnale in ricezione sia di potenza inferiore ad un determinato livello. La soglia dello squelch è impostabile manualmente od automaticamente a seconda dell'apparato radio. La regolazione dello squelch deve essere accurata perché se da una parte permette di escludere dalla cuffia il fastidioso fruscio di sottofondo, dall'altra rischia di escludere anche la comunicazione disturbata di un compagno di gioco che trasmette da lontano.

MONITOR

Alcune radio dispongono di questa funzione per escludere momentaneamente lo squelch senza modificarne le impostazioni. È utile in particolare quando sentiamo a tratti un compagno il cui segnale arriva particolarmente debole per provare a migliorarne la comprensione.

CTCSS - DCS (Filtri a tono)

I subtoni CTCSS – DCS sono sistemi di nuova introduzione finalizzati alla riduzione delle interferenze. Il funzionamento è analogo allo squelch, ma lavora sulla presenza nel segnale di un subtono (non udibile) analogico nel CTCSS o digitale nel DCS e non sul livello di segnale.

 **NOTA MOLTO BENE:** alcuni considerano erroneamente i subtoni come dei sottocanali, nulla di più falso! Impostando un subtono il nostro apparato riceverà solo le comunicazioni trasmesse con il medesimo subtono, e quindi non saremo disturbati da altre comunicazioni sul medesimo canale, ma una ricevente senza subtono impostato ascolta le trasmissioni effettuate con qualsiasi subtono.

Normativa relativa all'uso di apparati ricetrasmittenti

👁 Viste le varie e contrastanti opinioni riportate da commercianti del settore e dai vari forum presenti su internet, le informazioni che seguono sono estratte dalla vigente normativa e sono state verificate dall'autore mediante contatto telefonico con il Ministero delle Telecomunicazioni Ispettorato Territoriale per la Lombardia ed aggiornate al 9/9/2006.

Per verificare eventuali aggiornamenti consultare il sito <http://www.mincomlombardia.it>.

Come già accennato, la comunicazione in radiofrequenza è regolamentata dalla legge. Dal 1° agosto 2003 è in vigore il nuovo "Codice delle Comunicazioni Elettroniche", promulgato con decreto legislativo n. 259.

Alla luce di questo nuovo codice, sono ammissibili come ausilio ad attività sportive gli apparati ad uso libero e ad uso subordinato ad autorizzazione generale.

Uso libero

LPD

Le radio LPD (Low Power Device) sono apparati di debole potenza operanti nella banda UHF, per effettuare comunicazioni a breve e media distanza, senza nessun costo. Non sono apparecchiature radioamatoriali e, dal 1° Gennaio 2002, sono di libero utilizzo secondo il DPR 447 del 5 Ottobre 2001, art.6, par.1 lettera Q, pubblicato sul Supplemento Ordinario n. 282/L della Gazzetta Ufficiale n.300 del 28 Dicembre 2001. Tale libero utilizzo esenta sia dal pagamento della prevista tassa, sia dal presentare la denuncia di inizio attività.

Questi apparati devono essere omologati (potenza massima 10 mW, antenna fissa e non sostituibile, modulazione in FM) e utilizzano la banda di frequenze 433-435 MHz codificata in 69 canali.

La portata di questi apparati, nonostante la debole potenza, si estende dai 200 metri in aree cittadine con molte interferenze, fino a circa 2 km in spazi aperti.

LPD							
Canale	Frequenza	Canale	Frequenza	Canale	Frequenza	Canale	Frequenza
1	433.0750	19	433.5250	37	433.9750	55	434.4250
2	433.1000	20	433.5500	38	434.0000	56	434.4500
3	433.1250	21	433.5750	39	434.0250	57	434.4750
4	433.1500	22	433.6000	40	434.0500	58	434.5000
5	433.1750	23	433.6250	41	434.0750	59	434.5250
6	433.2000	24	433.6500	42	434.1000	60	434.5500
7	433.2250	25	433.6750	43	434.1250	61	434.5750
8	433.2500	26	433.7000	44	434.1500	62	434.6000
9	433.2750	27	433.7250	45	434.1750	63	434.6250
10	433.3000	28	433.7500	46	434.2000	64	434.6500
11	433.3250	29	433.7750	47	434.2250	65	434.6750
12	433.3500	30	433.8000	48	434.2500	66	434.7000
13	433.3750	31	433.8250	49	434.2750	67	434.7250
14	433.4000	32	433.8500	50	434.3000	68	434.7500
15	433.4250	33	433.8750	51	434.3250	69	434.7750
16	433.4500	34	433.9000	52	434.3500		
17	433.4750	35	433.9250	53	434.3750		
18	433.5000	36	433.9500	54	434.4000		

Alcuni LPD implementano i sistemi CTCSS e DCS.

Uso subordinato ad autorizzazione

CB

I CB (Citizen's Band) sono apparati di moderata potenza, portatili, veicolari o da stazione fissa, operanti nella banda HF. I CB sono stati tra i primi apparati ricetrasmittenti introdotti sul mercato per l'utilizzo civile non amatoriale ed hanno avuto il loro periodo d'oro tra gli anni '70 e '80 in particolare nell'ambiente dell'autotrasporto.


Grazie alla diffusione dei telefoni cellulari ed alla conseguente riduzione di utilizzo dei CB la normativa ha snellito le procedure di autorizzazione per l'utilizzo dei CB ed oggi è richiesta unicamente la comunicazione di inizio attività, la sottoscrizione della dichiarazione antimafia e il versamento di un modesto canone annuo, pari a 12 euro, indipendente dal numero degli apparati posseduti.

Questi apparati devono essere omologati (potenza massima 5 W) e utilizzano la banda di frequenze comprese tra 26,965 e 27,405 MHz codificata in 40 canali.


Degli apparati utilizzabili per uso sportivo, i CB, sono indubbiamente i più potenti (10 volte più dei PMR e 100 degli LPD).

Anche se la bassa frequenza ne condiziona molto l'uso in presenza di ostacoli e richiede antenne di dimensione considerevole, sono le uniche che ammettono antenne intercambiabili e l'installazione di stazioni veicolari o fisse.

In condizioni normali la portata di un apparato CB portatile varia tra i 5 ed i 10 Km.

 La frequenza di lavoro dei CB comporta una propagazione molto condizionata dalle condizioni atmosferiche, dalla stagione, dalla morfologia del terreno, ma in condizioni ottimali un buon marconista può effettuare collegamenti a più di 150 Km con un apparato portatile da 4 W...

CB							
Canale	Frequenza	Canale	Frequenza	Canale	Frequenza	Canale	Frequenza
1	26,965	11	27,085	21	27,215	31	27,315
2	26,975	12	27,105	22	27,225	32	27,325
3	26,985	13	27,115	23	27,235	33	27,335
4	27,005	14	27,125	24	27,245	34	27,345
5	27,015	15	27,135	25	27,255	35	27,355
6	27,025	16	27,155	26	27,265	36	27,365
7	27,035	17	27,165	27	27,275	37	27,375
8	27,055	18	27,175	28	27,285	38	27,385
9	27,065	19	27,185	29	27,295	39	27,395
10	27,075	20	27,205	30	27,305	40	27,405

 Per i CB è possibile richiedere autorizzazione generale di utilizzo intestata all'associazione (art. 104 comma c punto 5 D.lgs 259/2003). In questo caso il contributo è legato al numero di apparati registrati e va da un minimo di 20,00 € per 5 apparati a 100,00 € per 100 apparati.

Per maggiori informazioni consultare il sito <http://www.mincomlombardia.it>.

PMR 446

Le PMR (Personal Mobile Radio) sono apparati di recente introduzione, di debole potenza operanti nella banda UHF per effettuare comunicazioni a breve e media distanza, con un basso impatto burocratico.

A seguito del già citato D.lgs 259/03 viene ufficialmente assegnata in via esclusiva la banda dei 446 MHz per il servizio PMR, in accordo con la normativa europea.

In Italia l'uso ricade nel regime di "autorizzazione generale d'uso" e richiede la comunicazione di inizio attività, la sottoscrizione della dichiarazione antimafia e il versamento di un modesto canone annuo, pari a 12 euro, indipendente dal numero degli apparati posseduti.

Questi apparati devono essere omologati (portatili, potenza massima 500 mW, antenna fissa e non sostituibile, modulazione in FM) e utilizzano la banda di frequenze 446.0 ÷ 446.1 MHz codificata in 8 canali.


La potenza di questo tipo di apparati permette la trasmissione fino a 4 – 5 Km in condizioni ottimali.

PMR

Canale	Frequenza	Canale	Frequenza	Canale	Frequenza	Canale	Frequenza
1	446.00625	3	446.03125	5	446.05625	7	446.08125
2	446.01875	4	446.04375	6	446.06875	8	446.09375

Tutti gli apparati PMR implementano il sistema CTCSS codificato su 38 subtoni.

subtono	Hz	subtono	Hz	subtono	Hz	subtono	Hz
1	67.0	11	97.4	21	136.5	31	192.8
2	71.9	12	100.0	22	141.3	32	203.5
3	74.4	13	103.5	23	146.2	33	210.7
4	77.0	14	107.2	24	151.4	34	218.1
5	79.7	15	110.9	25	156.7	35	225.7
6	82.5	16	114.8	26	162.2	36	233.6
7	85.4	17	118.8	27	167.9	37	241.8
8	88.5	18	123.0	28	173.8	38	250.3
9	91.5	19	127.3	29	179.9		
10	94.8	20	131.8	30	186.2		

 Per i PMR è possibile richiedere autorizzazione generale di utilizzo intestata all'associazione (art. 104 comma c punto 5 D.lgs 259/2003).

Per maggiori informazioni consultare il sito <http://www.mincomlombardia.it>.

Assegnazione Frequenze VHF / UHF

Più per completezza nella trattazione che per reale possibilità di utilizzo, visti i costi purtroppo elevati (nell'ordine delle migliaia di Euro), ritengo di segnalare che è facoltà delle associazioni richiedere l'assegnazione di specifiche frequenze radio e dell'utilizzo di ponti ripetitori direttamente agli uffici competenti del Ministero delle Telecomunicazioni.

 Per chi dovesse vincere la lotteria sarebbe la soluzione perfetta...

Parlare la stessa lingua

Anche per quanto riguarda la comunicazione tattica in radiofrequenza è necessario creare un codice univoco per ottenere una comunicazione efficace ed efficiente. Nella comunicazione in radiofrequenza il fattore *rumore* è inoltre massimo, alle potenziali interferenze radio dobbiamo unire la mancanza del contatto visivo. È pertanto imperativo effettuare delle comunicazioni formalmente corrette e concettualmente inequivocabili.

In risposta all'esigenza di abituare il giocatore ad effettuare comunicazioni chiare, concise e limitate al minimo necessario abbiamo deciso di utilizzare un gergo tecnico in inglese. Riteniamo, in modo, che il giocatore eviti istintivamente di dilungarsi in comunicazioni radio non necessarie.



...oltre a rendere più "cinematografica" la simulazione...

Gergo Tecnico

Parola	Codice	Significato
ACTUAL		"Effettivo", si usa per identificare la funzione e non il giocatore (es: Red 2 assume il comando dopo l'eliminazione di Red 1 e richiede la CONTA "TEAM RED this is Red 1 ACTUAL – CONTA 1 - OVER")
AUTHENTICATE		Richiesta di parola d'ordine
CLOSE DOWN	[QRT]	Spengo l'apparato
CONFIRM		"Affermativo", "Sì" (es: non si utilizza "AFFIRMATIVE" perchè troppo confondibile con "Negative")
I SAY AGAIN		Ripeto il messaggio o parte di esso
MORE TO FOLLOW		Seguiranno altre comunicazioni
NEGATIVE		"Negativo", "No"
NET		Identificativo radio per "tutta la rete" (Tutte le stazioni in ascolto)
NET CHANGE ()	[QSY]	Cambio canale (frequenza)
OUT		Questa è la fine di una trasmissione per la quale non è attesa né prevista risposta (" <i>chiodo</i> ")
OVER		Questa è la fine di una trasmissione per la quale è attesa e prevista risposta (" <i>passo</i> ") (Considerato che il significato di OVER è opposto al significato di OUT le due parole non vanno mai usate assieme)
RADIO CHECK	[QRK]	Prova radio
RELAY TO		Ripeti questo messaggio (a)
ROGER		Ho ricevuto e compreso il messaggio (" <i>ricevuto</i> ")
SILENCE		Immediata interruzione delle attività radio
SILENCE LIFTED		Possibile riprendere le attività radio
SOCCORSO		Cessare immediatamente le attività di gioco N.B. : l'uso di SOCCORSO dà il via ad una procedura di emergenza reale
SPEAK SLOWLY	[QRS]	Comunicare più lentamente
SPELL		Richiedo la sillabazione di quanto trasmesso
THIS IS		Indica l'identificativo del trasmittente (" <i>da</i> ")
UNREADABLE	[R 1]	Incomprensibile
WAIT		Devo interrompere la comunicazione per alcuni secondi
WAIT OUT		Devo interrompere la comunicazione per un tempo maggiore
WEAK READABLE	[R 3]	Ricezione debole
WILCO		Ho ricevuto, compreso il messaggio e provvedo all'esecuzione (Considerato che il significato di ROGER è già compreso nel termine WILCO le due parole non vanno mai usate assieme)
WORDS TWICE		Comunicazione è difficoltosa, ripetere ogni concetto due volte

Rapporti sintattici

Nelle comunicazioni in radiofrequenza non è possibile utilizzare i segni di interpunzione per regolare i rapporti sintattici delle parti del testo, vengono pertanto previsti queste parole chiave che, ad eccezione del "BREAK" devono precedere il testo interessato:

Parola	Significato
BREAK	Pausa nel messaggio
QUESTION	Interrogazione
REMARK	Esclamazione / Sottolineatura

Priorità della comunicazione

Nelle procedure radio troveremo che è possibile richiedere una priorità per la comunicazione, le parole chiave sono, in ordine decrescente:

Parola	Significato
FLASH	Il messaggio ha priorità istantanea. L'uso è riservato per interrompere il gioco nei casi previsti dal regolamento
IMMEDIATE	Il messaggio ha massima priorità. L'uso è riservato per comunicare il contatto con l'avversario e necessità di prima urgenza
PRIORITY	Il messaggio ha priorità sulla maggior parte delle comunicazioni. Questo è normalmente il maggior livello di priorità assegnato alla maggior parte delle comunicazioni
ROUTINE	Messaggio che non giustifica l'uso di un superiore livello di priorità, ma che va fatto transitare senza ritardi
SERVICE	Messaggio di servizio che può essere ritardato

Regole generali

La comunicazione in radiofrequenza deve essere utilizzata solo quando le altre comunicazioni non sono utilizzabili.

La comunicazione in radiofrequenza deve essere breve, in modo da ridurre il più possibile la possibilità che l'avversario scopra il canale utilizzato e, pertanto intercetti le comunicazioni in transito.

In ogni caso, secondo la regola del massimo rischio, si deve considerare che la comunicazione in radiofrequenza sia stata intercettata e, pertanto, comunicare esclusivamente le informazioni strettamente necessarie, sfruttando tutte le codifiche previste dal briefing.

Nel comunicare in radiofrequenza la voce deve essere limpida e priva di esitazioni, le parole devono essere pronunciate senza troncare parti con tono pieno e regolare. Non si devono utilizzare le variazioni di intonazione della voce per rendere i rapporti sintattici tra le parti del testo, ma le parole chiave previste.

(es: **ERRATO:** "Red 1 THIS IS Blue 1BREAK 1 T in vista BREAK Ho Luce Verde ? OVER"
CORRETTO: "Red 1 THIS IS Blue 1 BREAK 1 T in vista BREAK QUESTION Richiedo Luce Verde OVER")

Formato del messaggio

Il messaggio della comunicazione in radiofrequenza deve avere una forma precisa che permetta di renderlo inequivocabile.

A questo fine la composizione del messaggio deve seguire il seguente schema:

Posizione	Elemento	Contenuto	Esempio
<i>intestazione</i>			
1		Nome della stazione destinataria	
2	Chiamata	THIS IS	RED 4, THIS IS BLUE 1
3		Nome della stazione mittente	
4 (opz.)	Istruzioni di messaggio	RELAY TO, WORDS TWICE	RELAY TO
5 (opz.)	Destinatario di RELAY TO	Se viene richiesto il RELAY TO bisogna specificare il destinatari finale	RED 1 ACTUAL
6 (opz.)	Mittente di RELAY TO	Se si sta ritrasmettendo un RELAY TO bisogna comunicare il mittente originale, preceduto dalla parola FROM	
7 (opz.)	Priorità	IMMEDIATE, FLASH, PRIORITY, ROUTINE, SERVICE	ROUTINE
8 (opz.)	Data / Ora	GDO	041546Z DEC 06
9 (opz.)	Separazione	BREAK	BREAK
<i>corpo del messaggio</i>			
10	Testo del Messaggio	Messaggio da trasmettere	RAGGIUNTO WP 1 – BREAK – NESSUN C – BREAK - PROCEDO PER WP 2
11 (opz.)	Separazione, obbligatoria se utilizzata all'8	BREAK	BREAK
<i>chiusura</i>			
12 (opz.)	Istruzioni finali	WAIT, WAIT OUT, MORE TO FOLLOW	
13	Chiusura	OUT, OVER	OUT

👁 Il "Testo del Messaggio" (posizione 10) è a tutti gli effetti una comunicazione verbale e quindi va considerata a pieno titolo come tale ai fini di quanto già visto nei capitoli precedenti, con l'accortezza di applicare quanto sottolineato poch'anzi per quanto concerne i rapporti sintattici.

Si noti che al fine di ridurre al massimo l'utilizzo della banda radio, è ammissibile che le comunicazioni all'interno della medesima unità vengano private di tutte le parti di messaggio considerate opzionali, che invece è necessario utilizzare nelle comunicazione tra unità differenti.

Sempre nel caso di comunicazioni all'interno della stessa unità di gioco è frequente che l'elemento "chiamata" sia utilizzato unicamente nel primo contatto da mittente e destinatario.

es: Red 1: "Red 2 THIS IS Red 1 OVER"
Red 2: "Red 1 THIS IS Red 2 OVER"
Red 1: "Procedi ad A OVER"
Red 2: "WILCO OUT"

Anche in questo caso se la comunicazione è tra unità diverse la "chiamata" dovrà essere presente in ogni transito.

es: Red 1: "Blue 1 THIS IS Red 1 OVER"
Blue 1: "Red 1 THIS IS Blue 1 OVER"
Red 1: "Blue 1 THIS IS Red 1 Procedi ad A OVER"
Blue 1: "Red 1 THIS IS Blue 1 WILCO OUT"

Procedure per la comunicazione in radiofrequenza**Aprire una rete**

Viene utilizzata per iniziare le comunicazioni su un canale e verificare che le stazioni siano in ascolto

NET THIS IS (nome mittente) - OVER
 (nome mittente) THIS IS (nome destinatario 1) - OVER
 (nome mittente) THIS IS (nome destinatario 2) - OVER
 (nome mittente) THIS IS (nome destinatario 3) - OVER
 (nome mittente) THIS IS (nome destinatario 4) - OVER
 ...quando tutti i destinatari previsti hanno risposto...
 NET THIS IS (nome mittente) - OUT

Chiamare un giocatore

Viene utilizzata per chiamare una stazione radio di cui è nota la sigla di riconoscimento

(nome destinatario) THIS IS (nome mittente) - OVER
 (nome mittente) THIS IS (nome destinatario) - OVER
 segue comunicazione...

Chiamare chi ricopre un ruolo

Viene utilizzata per chiamare una stazione radio in base alla funzione ricoperta

(nome unità) 1 ACTUAL THIS IS (nome mittente) - OVER
 (nome mittente) THIS IS (nome destinatario) - OVER
 segue comunicazione...

Chiamare un gruppo

Viene utilizzata per chiamare un gruppo di stazioni radio

(nome unità) THIS IS (nome mittente) - OVER
 (nome mittente) THIS IS (nome unità) 1 - OVER
 (nome mittente) THIS IS (nome unità) 2 - OVER
 (nome mittente) THIS IS (nome unità) 3 - OVER
 (nome mittente) THIS IS (nome unità) 4 - OVER
 quando tutto il gruppo ha risposto segue comunicazione...

Richiedere una Prova Radio

Viene utilizzata per verificare il corretto funzionamento dell'apparato e la ricezione della trasmissione da parte dei componenti della rete.

NET THIS IS (nome mittente) - RADIO CHECK - OVER
 (nome mittente) THIS IS (nome destinatario 1) - ROGER - OVER
 (nome mittente) THIS IS (nome destinatario 2) - WEAK READABLE - OVER
 (nome mittente) THIS IS (nome destinatario 3) - UNREADABLE - OVER
 (nome mittente) THIS IS (nome destinatario 4) - ROGER - OVER
 NET THIS IS (nome mittente) - OUT

ROGER, WEAK READABLE e UNREADABLE sono indicazioni di massima, la risposta a RADIO CHECK può essere data in modo più preciso indicando la qualità della ricezione Radio valutandola su una scala numerica da 1 = Pessima a 5 = Eccellente.

Es: (nome mittente) THIS IS (nome destinatario 5) - R 4 - OVER

Cambiare canale

Viene utilizzata per ordinare il cambio di frequenza al canale indicato *(nell'esempio il 23)*

NET THIS IS (nome mittente) - NET CHANGE 23 - OVER

(nome mittente) THIS IS (nome destinatario 1) - NET CHANGE 23 - ROGER - OUT

(nome mittente) THIS IS (nome destinatario 2) - NET CHANGE 23 - ROGER - OUT

(nome mittente) THIS IS (nome destinatario 3) - NET CHANGE 23 - ROGER - OUT

...

Ciascun giocatore cambia canale dopo aver confermato la ricezione del comando, il Leader lo farà solo dopo che avrà ascoltato le conferme di tutti i giocatori.

Se, come auspicabile, in fase di breafing alcuni canali vengono preassociati a degli indicativi fittizi, questi devono sostituire il numero di canale nella comunicazione radio *(nell'esempio il 23 è stato associato al codice "Phoenix")*

NET THIS IS (nome mittente) - NET CHANGE PHOENIX - OVER

(nome mittente) THIS IS (nome destinatario 1) - NET CHANGE PHOENIX - ROGER - OUT

(nome mittente) THIS IS (nome destinatario 2) - NET CHANGE PHOENIX - ROGER - OUT

(nome mittente) THIS IS (nome destinatario 3) - NET CHANGE PHOENIX - ROGER - OUT

...

Una volta cambiato il canale la rete andrà riaperta, come previsto dalla procedura già descritta.

Chiudere una rete

Viene utilizzata per ordinare il termine delle comunicazioni su un canale e verificare che le stazioni abbiano ricevuto

NET THIS IS (nome mittente) - CLOSE DOWN - OVER

(nome mittente) THIS IS (nome destinatario 1) - ROGER - OUT

(nome mittente) THIS IS (nome destinatario 2) - ROGER - OUT

(nome mittente) THIS IS (nome destinatario 3) - ROGER - OUT

...

Sospendere il gioco

Sospensione del gioco a causa di esterno nell'area.

NET THIS IS (nome mittente) - FLASH - SOSPENDERE, E in area di gioco I SAY AGAIN SOSPENDERE - OVER

(nome mittente) THIS IS (nome destinatario 1) - SOSPENDERE - OVER

(nome mittente) THIS IS (nome destinatario 2) - SOSPENDERE - OVER

(nome mittente) THIS IS (nome destinatario 3) - SOSPENDERE - OVER

(nome mittente) THIS IS (nome destinatario 4) - SOSPENDERE - OVER

NET THIS IS (nome mittente) - SOSPENDERE - OUT

Sospensione del gioco a causa di infortunio giocatore.

NET THIS IS (nome mittente) - FLASH - SOCCORSO - OUT

Sicurezza

Siamo ormai abituati a trovare un capitolo sulla sicurezza all'interno dei nostri manuali formativi. Beh, anche in questo caso non avrei potuto deludervi.

Ma cosa significa sicurezza nel comunicare?

In questo caso possiamo ragionare su due livelli: la sicurezza ai fini del gioco e la sicurezza reale del giocatore e dei suoi ausili sportivi.

Sicurezza ai fini del gioco

All'interno della simulazione, la comunicazione della propria posizione, dei propri piani, delle proprie tattiche può, se intercettata, essere causa di sconfitta.

Un leader identificato a dare istruzioni sarà certamente il primo bersaglio degli sniper avversari.

 ...mi è giusto capitato domenica scorsa porc...     !!


Un'istruzione comunicata, o compresa, in modo erroneo, o non tempestivo, può portare il destinatario ad esporsi ai tiri dell'avversario.

Gli esempi sarebbero moltissimi.

Allora cosa fare?

In buona parte, all'interno di questo manuale, abbiamo già accennato man mano ad alcune accortezze utili al fine di rendere più sicura la comunicazione, vediamo ora di raggrupparle e completarne il quadro.

- Attenersi strettamente alle tecniche ed alle procedure.
- Prima di comunicare disporsi in posizione riparata ed in copertura.
- Nella comunicazione verbale, parlare al minimo tono necessario per essere uditi dal destinatario, se riteniamo occorra un tono troppo elevato, utilizzare la comunicazione gestuale o in radiofrequenza.
- Nella comunicazione gestuale, eseguire i gesti vicino al corpo ed in generale cercare di essere visti solo dai propri destinatari.
- Nella comunicazione in radiofrequenza, minimizzare l'uso della radio, trasmettere messaggi brevi, lasciare un breve lasso di tempo tra una comunicazione e l'altra e sfruttare il più possibile le codifiche previste. Le brevi pause tra una trasmissione e l'altra sono utili nell'ottica di rendere più difficoltosa l'identificazione del canale in uso da parte dell'avversario, oltre a ciò sono imperative perché un'eventuale messaggio con priorità più elevata possa interpersi.

 Provare a trasmettere da sotto una linea elettrica aerea è un tentativo pressoché sempre vano a causa delle interferenze elettromagnetiche presenti.

- Verificare e valutare sempre il feedback fornito dal destinatario.

Sicurezza reale del giocatore e dei suoi ausili sportivi

Nella comunicazione tattica, la sicurezza reale è prettamente legata, al di là delle normali regole di buon senso, alla comunicazione in radiofrequenza.

Gli apparati radio devono essere trattati con attenzione in quanto apparati elettrici, sia a tutela degli stessi, sia a tutela del giocatore.

Alcuni apparati sono progettati per resistere maggiormente agli urti ed all'umidità, in generale comunque vanno curati con attenzione per prevenirne il danneggiamento.

Gli apparati radio, in particolare quelli portatili, non sono generalmente progettati per trasmettere continuamente per tempi prolungati. Il surriscaldamento causato da un uso scorretto può causare il danneggiamento dei dispositivi finali di potenza, la cui sostituzione, quando possibile, è particolarmente onerosa.

Negli apparati con antenna rimovibile, trasmettere con l'antenna disconnessa, o con antenna non appropriata, causerà nella quasi totalità dei casi il danneggiamento dei finali di potenza o dell'apparato intero.

👁️ ATTENZIONE ALLE ANTENNE! Le antenne degli apparati radioelettrici sono conduttori elettrici e quindi, tra l'altro perfetti, parafulmini.

Per quanto questa particolarità sia quasi trascurabile negli apparati generalmente più utilizzati nel softair (LPD e PMR), non lo è sicuramente negli apparati con antenne di dimensioni più importanti (CB).

☠️ Il contatto di un'antenna con una linea elettrica può causare la folgorazione dell'utilizzatore. ☠️

Conclusioni

Dopo aver percorso celermente la teoria della comunicazione ed aver definito le chiavi perché sia efficace ed efficiente abbiamo portato la nostra attenzione ai tre metodi con cui, durante una partita di softair, ci troviamo a comunicare con i nostri compagni di gioco.

Alcuni più consueti, come la comunicazione verbale, altri solitamente meno coscienti, come quella gestuale, altri infine per i più sconosciuti come la comunicazione in radiofrequenza, di tutti abbiamo scoperto che un codice comune, alcune regole di base e poche procedure possono migliorare l'efficacia del nostro comunicare.

Ricordate, un'efficace o un'inefficace comunicazione possono decidere le sorti di una partita almeno quanto una giusta o una sbagliata strategia.

Saluti e pallini!

Bibliografia

Le Radiocomunicazioni	C.R.I. Pionieri Lombardia	15/04/2004
Regolamento Interno Red Devils	A.S.D.S. Red Devils	19/09/2005
MG 1.1 Introduzione al Softair	A.S.D.S. Red Devils	20/04/2006
MG 1.3 Introduzione al Tiro	A.S.D.S. Red Devils	29/06/2006
MG 1.4 Introduzione al Movimento Tattico	A.S.D.S. Red Devils	06/11/2006
www.disa.mil	U.S. Department of Defence	
www.globalsecurity.org		
www.mincomlombardia.it	Ministero Telecomunicazioni	