



C.S.A.P.
COORDINAMENTO SOFT AIR PIEMONTE
G.T.P.
GRUPPO TATTICO PIEMONTESE



LE PATTUGLIE

PREMESSA

L'esperienza maturata nel soft air ed in particolar modo nelle gare per pattuglie, hanno evidenziato l'importanza della preparazione dei team ai fini della buona riuscita delle tattiche di gioco adottate. Il manuale mira in particolare a fornire ai softgunners gli elementi conoscitivi - tecnici, tattici e d'impiego - utili alla preparazione e all'addestramento per affrontare le gare per pattuglie, qualunque sia il quadro operativo in cui esse si sviluppino.

A tale fine il manuale è suddiviso in tre parti:

- **Generalità**
- **Procedimenti tecnico-tattici**
- **Procedimenti d'impiego**

Nelle generalità sono indicati gli elementi comuni a qualsiasi genere di pattuglia, nella **tipologia, scopi e attività**.

Nei procedimenti tecnico-tattici vengono date le nozioni per il **movimento terrestre, l'impiego in aree urban, le tecniche di osservazione e di sorveglianza di un punto e d'area**.

Nei procedimenti d'impiego vengono date le nozioni per la **ricognizione ed il combattimento**.

GENERALITÀ

Definizione di Pattuglia

- Nel soft air costituisce una **pattuglia** (appiedata) un numero variante di giocatori che normalmente va da quattro a otto elementi, denominato team, formato per agire autonomamente o nell'ambito di un coordinamento tra team, per affrontare una gara (game) in cui scopo del gioco è svolgere con successo i specifici compiti operativi e tecnici assegnati nell'ambito della simulazione di un'operazione militare.

- L'impiego della pattuglia interessa la simulazione per mezzo delle ASG individuali del combattimento a fuoco ravvicinato sia nell'interdizione che nell'acquisizione di obiettivi, l'osservazione del territorio, la navigazione terrestre e l'occultamento.

Scopi della Pattuglia

L'attività delle pattuglie consente di:

- Individuare e valutare la dislocazione, l'entità e atteggiamento dell'avversario.
- Riconoscere e accertare le condizioni poste dall'ambiente naturale e dagli ostacoli nell'azione da svolgere.
- Contrastare o eludere l'attività di pattugliamento avversaria.
- Combattimento per l'acquisizione di obiettivi specifici.
- Garantirsi le condizioni di occultamento.

Tipi di Pattuglia

Nelle gare di soft air a lunga durata vengono normalmente impiegati i team partecipanti in due ruoli specifici: attacco (interdizione) e difesa (controinterdizione). A seconda del ruolo svolto dal team le pattuglie hanno le seguenti denominazioni e compiti:

- **Pattuglia esplorante** : Impiegata nel contesto dell'esplorazione tattica per acquisire anche mediante il combattimento gli elementi previsti dagli scopi della missione.
- **Pattuglia di ricognizione** : Impegnata per acquisire informazioni. Evita, di norma, di essere impegnata nel combattimento operando in modo occulto.
- **Pattuglia di combattimento** : Destinata ad assolvere prevalentemente compiti di combattimento o presidio obiettivi.
- **Pattuglia di sicurezza** : Impiegata per garantire la sicurezza dell'area assegnata.
- **Pattuglia di collegamento** : Impiegata per garantire il collegamento tra unità operanti o elementi di comando. Evita di norma di essere impegnata in combattimento.

I **procedimenti d'azione** delle pattuglie differiscono in funzione del compito ad esse assegnato e nel caso la missione preveda più compiti, saranno in funzione di quello principale, nelle varie fasi della missione stessa.

Per semplificare il concetto di procedimenti d'azione elencati sopra, nell'ambito di una gara di soft air, consideriamo i procedimenti d'azione di pattuglie aventi come compito principale, nell'ambito del ruolo di attacco o difesa, l'attività di:

- **Esplorazione e ricognizione.** Normalmente rappresenta l'attacco e prende il nome di "interdizione".
- **Sicurezza e combattimento.** Normalmente rappresenta la difesa e prende il nome di "controinterdizione".

Piano di Pattugliamento (trama del game)

Qualsiasi gara di soft air per pattuglie a lungo raggio prima di tutto è studiata dai suoi organizzatori per dare una "trama tattica" se così si può definirla al game. L'organizzazione, simulando un ipotetico "comando operazioni" impartisce le disposizioni tattiche, i ruoli e i scopi ai team partecipanti, sia che essi svolgano le funzioni di attacco, sia di difesa.

Questa impostazione prima della gara vera e propria prende il nome di **piano di pattugliamento** e si basa sulle esigenze di carattere tattico che il gioco vuole esprimere.

Ovviamente l'attività elementare di pattuglia, non trova, di norma, collocazione nel piano di pattugliamento, ma è regolata dalle procedure d'operazione dei singoli momenti di gioco.

Gli stessi team in base al piano di pattugliamento generale o trama del game, hanno a loro volta la possibilità di studiare dei loro piani di pattuglia, per affrontare la missione assegnata nei termini della pianificazione.

Nella sua forma completa e definitiva il piano di pattugliamento (trama del game) viene comunicato ai team nelle le parti di rispettiva competenza sotto forma di "warning order" (preavviso di missione) che dà le prime indicazioni sul tipo di missione da affrontare, seguito dall'"operation order" che rappresenta l'ordine di missione vero e proprio che comprende gli scopi della missione, i punteggi, le regole d'ingaggio e la cartografia del campo di gioco.

PIANO DI PATTUGLIAMENTO

- ♠ Indica le esigenze che la pattuglia deve soddisfare in un determinato arco di tempo.
- ♠ Definisce :
 1. Per ogni settore numero, tipo e compito delle pattuglie impiegate.
 2. Per ciascuna pattuglia , le modalità esecutive indispensabili per portare a termine la missione assegnata.
- ♠ Stabilisce i comandi incaricati dell'organizzazione tattica del game.

Pattuglie ed Attività Informativa

Così come nella realtà anche nelle gare di soft air a lunga durata, nell'attività di ricerca e raccolta delle informazioni, le pattuglie hanno un ruolo fondamentale, simulando l'acquisizione in profondità e a basso profilo delle informazioni.

Per tale motivo **tutte le pattuglie, a prescindere dallo scopo principale della missione, hanno il compito di acquisire informazioni. Allo stesso modo, esse sono lo strumento ottimale per contrastare l'attività di ricerca informativa avversaria con il pattugliamento.**

Su tale concetto si ispirano gran parte delle gare di soft air a lunga durata, basate sul contrastarsi tra pattuglie di ricognizione ed esplorazione (interdizione) e pattuglie di sicurezza e combattimento. In questo genere di gare di soft air viene simulata una situazione tattica e strategica di quello che succede in una reale zona di operazioni dove l'attività di ricerca e raccolta di informazioni, mediante la perlustrazione ed il combattimento, è svolta da pattuglie delle unità più avanzate o corpi speciali, in un ipotetica fascia di territorio profonda e distante dai propri comandi. Questa attività viene regolata dal piano di pattugliamento stilato dall'organizzatore del game (detto book).

PROCEDIMENTI TECNICO-TATTICI

FORMAZIONI

Generalità

Le **formazioni** sono rappresentate dalla disposizione sul terreno degli che costituiscono la pattuglia.

La formazione di movimento è scelta in funzione dei seguenti parametri:

- Probabilità di contatto con gli avversari.
- Direzione di possibile provenienza del tiro avversario.
- Morfologia e copertura del terreno.
- Condizioni di visibilità.
- Compito da svolgere.

Il Caposquadra della pattuglia, prima dell'inizio di qualsiasi operazione definisce la formazione, adeguandola, con il mutare della situazione e dell'ambiente naturale, in modo che la pattuglia sia in ogni momento nelle migliori condizioni per:

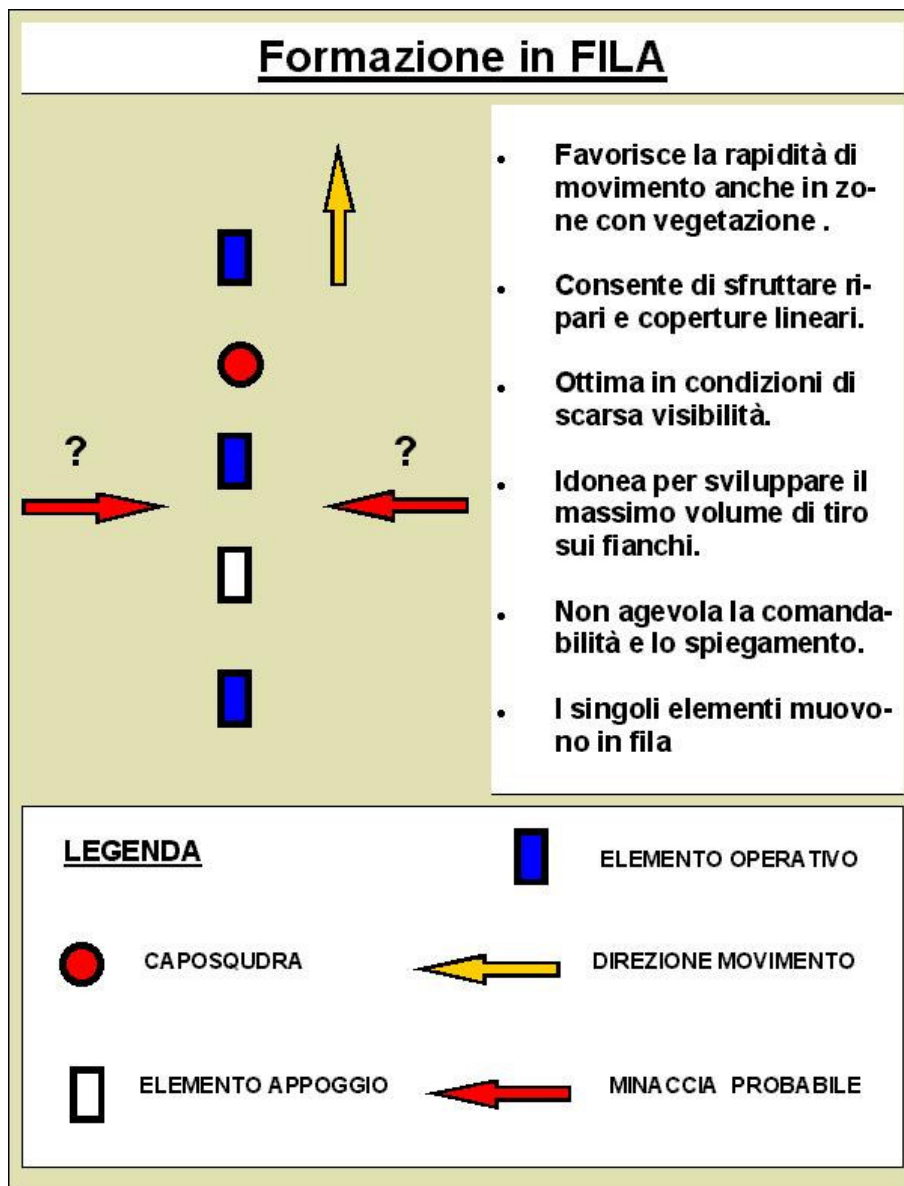
1. Osservare alla massima distanza consentita dalla morfologia.
2. Muovere senza particolari esigenze di coordinamento.
3. Sottrarsi rapidamente all'osservazione o al tiro avversario.

4. Sviluppare il massimo volume di tiro nel settore più esposto.
5. Favorire l'ingaggio o lo sganciamento, a seconda del compito.
6. Osservare e reagire efficacemente a 360°.

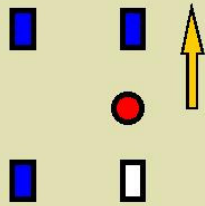
Nell'ambito delle formazioni, la distanza tra operatore ed operatore dipende dal terreno, dalla visibilità e dalla copertura, che determinano la possibilità di collegamento a vista.

Formazioni della Pattuglia

Vengono riportati di seguito gli schemi delle formazioni più comuni per il movimento a piedi della pattuglia. In essi ciascun simbolo può rappresentare il singolo operatore o una coppia.



Formazione APERTA



- Agevola la comandabilità.
- Diminuisce la vulnerabilità dando la possibilità di sviluppare un volume di tiro uniforme a 360°
- Consente lo spiegamento immediato.
- Necessita di condizioni ambientali che permettano di muovere su due file assicurando il collegamento a vista.

LEGENDA



CAPOSQUADRA



ELEMENTO OPERATIVO

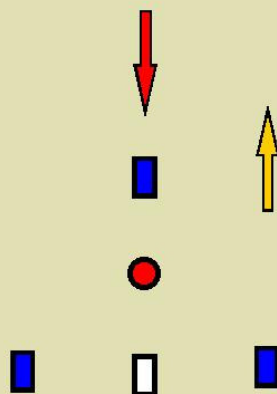


ELEMENTO APPOGGIO



DIREZIONE MOVIMENTO

Formazione a CUNEO



- Presenta i vantaggi della formazione aperta.
- Ottimale quando è probabile il contatto con l'avversario, specie da dietro.
- Rallenta il movimento se la zona non è aperta.
- L'elemento avanzato ha funzione di scout.
- I singoli elementi operativi muovono il linea o a cuneo, quello di appoggio in fila.

LEGENDA



CAPOSQUADRA



ELEMENTO OPERATIVO



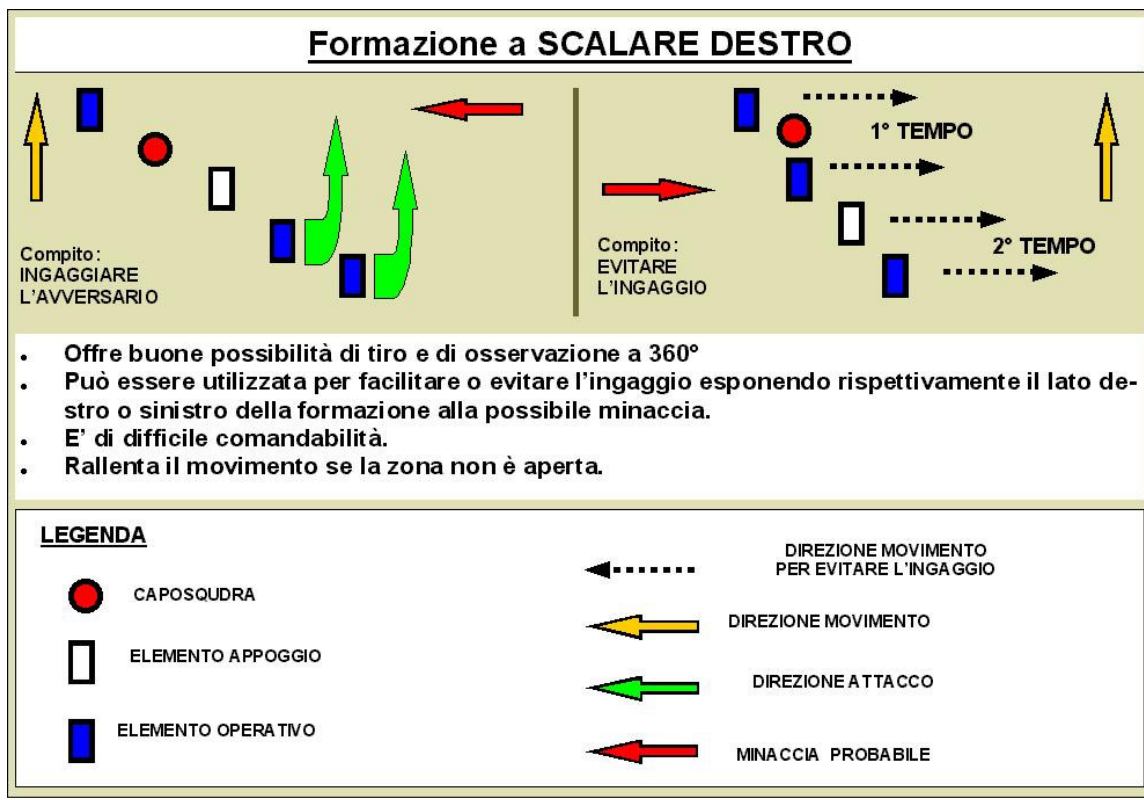
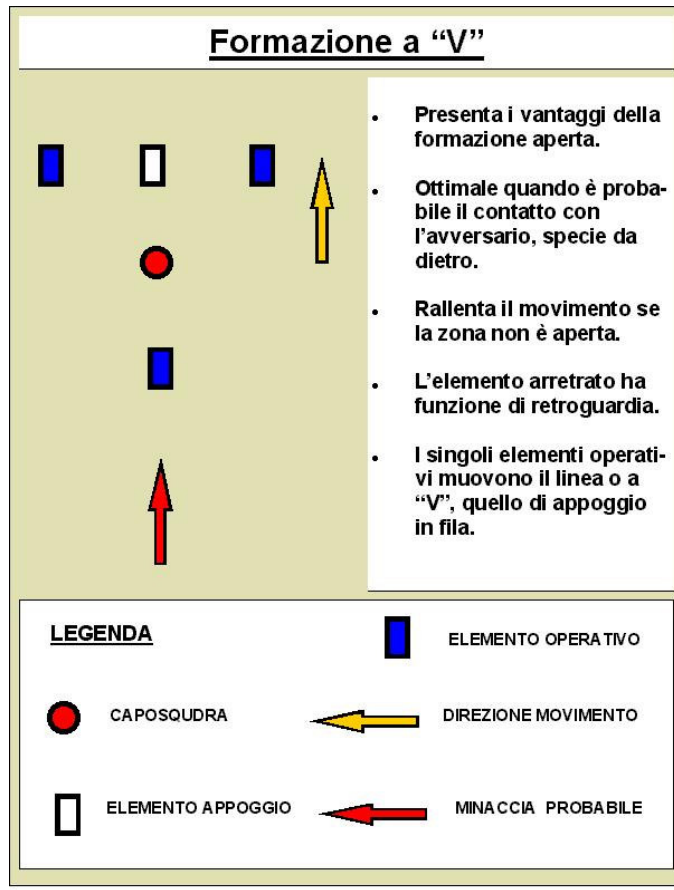
ELEMENTO APPOGGIO



DIREZIONE MOVIMENTO



MINACCIA PROBABILE



Formazione a SCALARE SINISTRO



- Offre buone possibilità di tiro e di osservazione a 360°
- Può essere utilizzata per facilitare o evitare l'ingaggio esponendo rispettivamente il lato destro o sinistro della formazione alla possibile minaccia.
- E' di difficile comandabilità.
- Rallenta il movimento se la zona non è aperta.

LEGENDA

CAPOSQUADRA

ELEMENTO APPOGGIO

ELEMENTO OPERATIVO

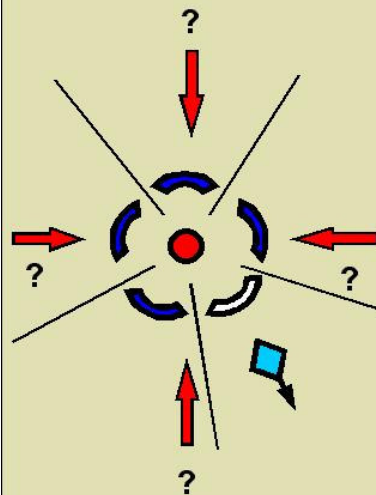
DIREZIONE MOVIMENTO PER EVITARE L'INGAGGIO

DIREZIONE MOVIMENTO

DIREZIONE ATTACCO

MINACCIA PROBABILE

Formazione a RICCIO



- Favorisce la sicurezza durante la sosta in condizioni di scarsa visibilità o di incertezza sulla provenienza della minaccia.
- I singoli elementi hanno dispositivo lineare con gli operatori a contatto visivo o fisico.
- Possono essere distaccati uno o più elementi in corrispondenza della direzione ritenuta più pericolosa, a condizione che sussistano le garanzie affinché tali forze non possano essere coinvolte da un eventuale azione di tiro amico.

LEGENDA

CAPOSQUADRA

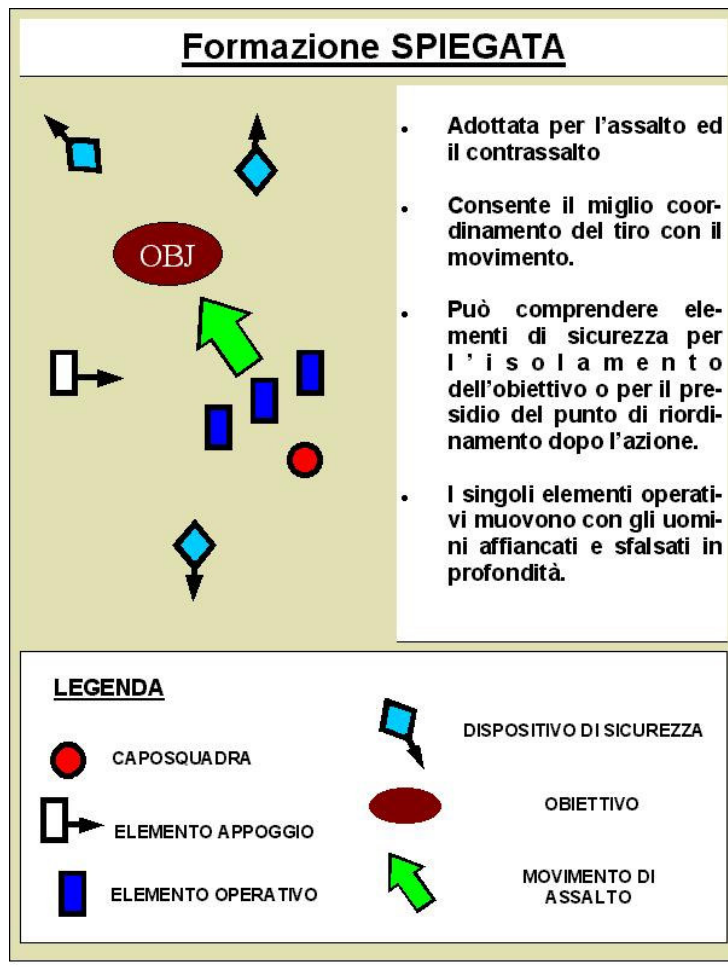
ELEMENTO APPOGGIO

ELEMENTO OPERATIVO

DISPOSITIVO DI SICUREZZA

MINACCIA PROBABILE

SETTORI DI OSSERVAZIONE E TIRO



IL MOVIMENTO TERRESTRE DELLA PATTUGLIA

Generalità

In merito al movimento terrestre è necessario precisare che esso si sviluppa attraverso l'applicazione di tecniche ed in relazione a specifiche situazioni:

- **Superamento delle linee avversarie.**
- **Trafilamento delle linee avversarie.**
- **Superamento di zone presidiate.**
- **Congiungimento tra pattuglie).**

Procedure atte a facilitare e rendere più sicura l'attività di pattugliamento.

Nella spiegazione sono inoltre inseriti argomenti di stretta attinenza con il movimento, quali:

- Osservazione e sicurezza durante il movimento.
- Studio e scelta dell'itinerario.
- Punti di riordinamento.
- Bivacco.

Tecniche di Movimento

Le tecniche di movimento sono delle modalità che una pattuglia adotta per muovere, a prescindere dalla formazione. La scelta della **tecnica di movimento** dipende dalla:

- Probabilità di contatto con l'avversario.
- Velocità di movimento possibile o necessaria.

ATTENZIONE

Il caposquadra della pattuglia adotta la tecnica di movimento in base alla situazione e la adegua di volta in relazione al mutamento dei fattori di situazione che possono dipendere dall'ambiente naturale, o dalla posizione e gli spostamenti dell'avversario, tenendo presente che deve, in ogni movimento comandato alla pattuglia, consentire di:

- ♠ Osservare senza essere visti.
- ♠ Muoversi con facilità e rapidamente.
- ♠ Sottrarsi con immediatezza all'osservazione ed al contatto avversario.
- ♠ Sviluppare il massimo volume di tiro nel settore ritenuto più esposto.
- ♠ Favorire lo sganciamento o l'ingaggio, dal o con l'avversario in funzione delle direttive ricevute.
- ♠ Agevolare il passaggio alle formazioni di combattimento.
- ♠ Osservare e reagire efficacemente a 360° in ogni momento.
- ♠ Consentire la comandabilità a vista di tutti gli elementi della pattuglia.

Per il movimento a piedi possono essere adottate le seguenti tecniche:

- Movimento **Continuo**
- Movimento **Continuo Differenziato**
- Movimento **A Sbalzi**

Sostanzialmente differiscono tra loro per le distanze tra i singoli elementi della pattuglia.

I fattori da valutare per ciascuna tecnica sono:

- **Comandabilità**
- **Dispersione della pattuglia sul terreno**
- **Velocità di movimento**
- **Sicurezza**

Nell'effettuare la valutazione, il parametro che bisogna tenere sempre presente è quello relativo alla **probabilità di contatto con l'avversario**.

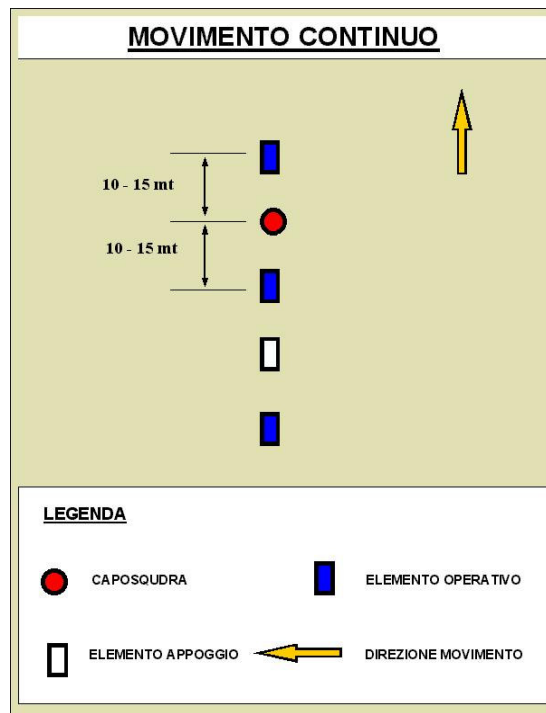
Nel seguente prospetto sono riportate le caratteristiche di ciascuna tecnica:

Tecnica di Movimento	Probabilità di contatto con l'avversario	CARATTERISTICHE			
		COMANDABILITÀ	DISPERSIONE	VELOCITÀ	SICUREZZA
Movimento Continuo	IMPROBABILE	Buona	Limitata	Veloce	Minima
Movimento Continuo differenziato	POSSIBILE	Limitata	Buona	Veloce	Buona
Movimento A Sbalzi	PROBABILE	Ottima	Ottima	Lenta	Ottima

La tecnica del **Movimento Continuo** è adottata quando il contatto con l'avversario è improbabile e la velocità di movimento costituisce fattore di priorità.

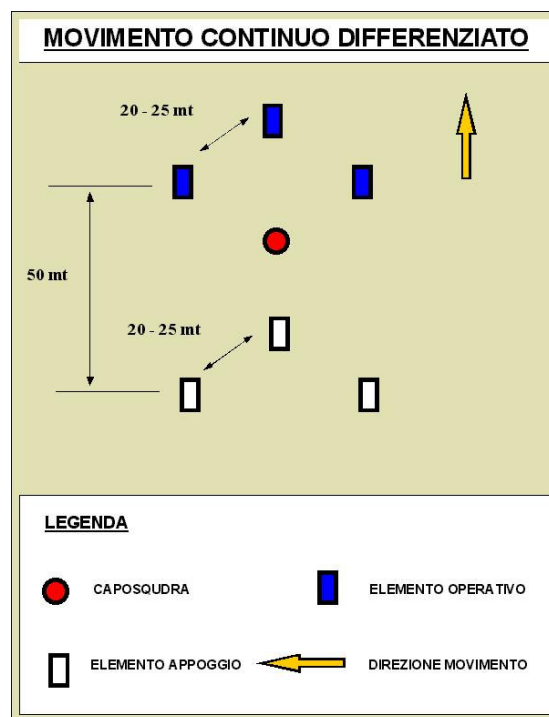
Questo tipo di tecnica prevede che tutti gli elementi della pattuglia muovano contemporaneamente. Con distanza media tra gli operatori della

pattugli di circa 10-15 metri tra loro, sempre a prescindere dalla natura del terreno e dalle condizioni di visibilità.



La tecnica del **Movimento Continuo Differenziato** è normalmente utilizzata quando il contatto con l'avversario è possibile.

Le distanze medie sono normalmente di circa 20-25 metri tra operatore e operatore, sempre a prescindere dalla natura del terreno e dalle condizioni di visibilità.



In particolare:

- Il gruppo o nucleo di testa muove con continuità ad una distanza che consente di individuare ed eventualmente ingaggiare l'avversario prima che questi possa farlo a sua volta. Tuttavia poiché il gruppo di testa deve poter fruire del supporto di tiro del resto della pattuglia, tale distanza è di norma non superiore ai 50 metri sempre in relazione alla visibilità, alla vegetazione e alle caratteristiche del terreno.
- Il gruppo arretrato muove, di norma alternando soste a movimento, a meno che non sia prevedibile una minaccia da dietro, in tal caso attua il movimento con continuità. In ogni modo, adegua la propria velocità di marcia alla possibilità di dare immediato supporto al gruppo di testa (avanzato).
- Nel caso la pattuglia muova con **formazione in fila**, di norma solo il gruppo di testa muove con movimento continuo differenziato, mentre il resto della pattuglia adotta il movimento continuo, per evitare l'eccessivo allungamento della pattuglia e quindi l'allontanamento degli operatori tra di loro.

Per quanto riguarda gli altri tipi di formazione, tutti i gruppi o coppie, a meno di ordini specifici, muovono con movimento continuo differenziato.

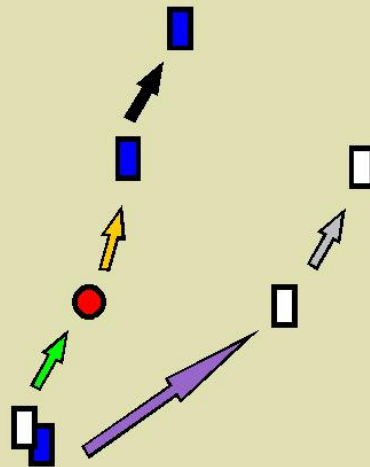
La tecnica del **Movimento a Sbalzi** è di norma utilizzata quando il contatto con l'avversario probabile.

A differenza delle tecniche di movimento continuo, nelle quali tutti gli elementi della pattuglia muovono contemporaneamente, questa tecnica prevede che mentre un elemento muove, gli altri sostino in modo da garantire la sicurezza del primo sino a quando non abbia occupato la posizione prestabilita.

Pertanto, la lunghezza dello sbalzo dipende dalla visibilità, dal terreno, dalla possibilità di controllo e dalla distanza di tiro.

Il movimento può essere attuato con **Sbalzi Successivi** o con **Sbalzi Alternati**. La prima modalità facilita la commandabilità della pattuglia ed è da adottare in con copertura accentuata o in situazioni di scarsa visibilità. La seconda, idonea per terreni aperti consente una progressione più rapida.

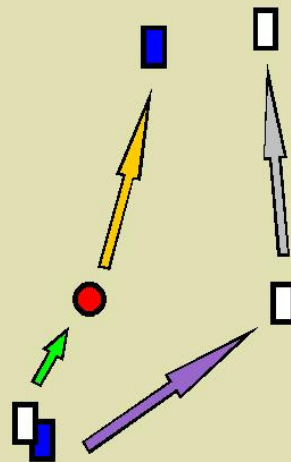
MOVIMENTO A SBALZI SUCCESSIVI



LEGENDA



MOVIMENTO A SBALZI ALTERNATI



LEGENDA



ATTENZIONE

Il caposquadra della pattuglia definisce la posizione da raggiungere con ciascun sbalzo considerando:

- ♠ Dove verosimilmente può trovarsi l'avversario.
- ♠ Compito della pattuglia.
- ♠ Percorso dell'elemento che sbalza.
- ♠ Percorso per il successivo movimento degli elementi che hanno funzione di sicurezza.
- ♠ Campo visivo e di tiro.

Regole fondamentali per il Movimento

- Mantenere il **collegamento a vista** all'interno della pattuglia. Il caposquadra controlla il movimento con segnali fatti con mani e braccia. Si possono impiegare le radio di tipo LPD, ma solo se la squadra ha un accertata dimestichezza con le procedure di comunicazione vocale.
- Garantire la **sicurezza** a 360° durante il movimento e l'impiego di tutti gli elementi a disposizione.
- **Evitare di essere individuati** dall'avversario, sfruttando la condizioni di scarsa visibilità, assegnando ad ogni elemento un settore di responsabilità.
- Mantenere l'itinerario pianificato e conoscere costantemente il punto di stazionamento, impiegando il **navigatore** della pattuglia.
- Adottare formazioni e tecniche di movimento che consentano di coinvolgere, in caso di **contatto imprevisto** con l'avversario una aliquota di elementi pronti al contatto.
- Prevedere il **supporto di tiro**, anche se può apparire improbabile l'impiego, mediante una pianificazione organizzativa e di sorveglianza per evitare il contatto con l'avversario e quindi l'identificazione della pattuglia.