

PODRĘCZNIK TAKTYKI ASG

Podstawy działań w airsofcie

Wersja 0.38, wydanie 11.04.2009

Redakcja i teksty: *Grey (Krzysztof Studziński)*

Korekta: *Eran (Grzegorz Michałek)*

Skład: *woznkt (Tomasz Woźniak)*

SPIS TREŚCI

WSTĘP	3	FORMACJE PATROLOWE	13
INICJATYWA	4	ZASADA	13
PODSTAWOWE DZIAŁANIA BOJOWE	5	KOLUMNA	13
NATARCIE	5	KLIN	14
SPOSOBY PORUSZANIA SIĘ W NATARCIU	5	FORMACJA OTWARTA	14
CZOŁGANIE	6	UMIĘJĘTNOŚCI INDYWIDUALNE	15
OBRONA	7	WYMIANA MAGAZYNKÓW	15
OBRONA POZYCYJNA PASYWNA	7	DOWODZENIE	17
OBRONA POZYCYJNA AKTYWNA	7	SPOSOBY DOWODZENIA	17
OBRONA MANEWROWA	7	ZASADZKA	19
BUDOWA OKOPÓW	8	NATYCHMIASTOWA ZASADZKA	19
OBRONA W SCENARIUSZACH Z CZĘSTYM		ZAPLANOWANA ZASADZKA	19
RESPAWNEM	9	WYBÓR MIEJSCA NA ZASADZKĘ	19
TRICKI W OBRONIE	10	DZIAŁANIA PARTYZANCKIE	23
OPÓŹNIANIE MARSZU POMIĘDZY FRONTEM,		KOMUNIKACJA	25
A RESPAWNEM	10		
ZABEZPIECZENIE FLANK I TYŁÓW W OBRONIE	10		
WYCOFANIE	10		
ODERWANIE W TAKTYCE WOJSKOWEJ	11		
ZERWANIE KONTAKTU W TAKTYCE AIRSOFTOWEJ	11		

WSTĘP

Darmowy podręcznik taktyki ASG. Celem projektu jest propagowanie wiedzy, dzielenie się doświadczeniem i przyczynienie się do dalszej ewolucji polskiego Airsoftu w stronę inteligentnej rozrywki taktycznej.

Podręcznik przeznaczony jest dla początkujących graczy airsoftowych i milsimowców oraz jako wsparcie merytoryczne dla dowódców istniejących teamów.

W tym miejscu chciałbym podziękować byłej grupie Platoon (szczególnie Majorowi Rocco A. Spencerowi), grupie Śnieżny Bars, stronie SpecOps (szczególnie Kangurowi) oraz wszystkim innym, którzy pomogli mi zdobyć i zgromadzić wiedzę, którą teraz pragnę się podzielić. Dodatkowo gorąco dziękuję społecznościom warrior.pl i wmasg.pl za wsparcie, zarówno merytoryczne jak i moralne oraz wiele ofert pomocy. Dzięki takiemu oddźwiękowi tym bardziej zależy mi, aby kontynuować zaczęta pracę.

Podczas pisania korzystałem z licznych cytatów.

Fragmety z „Taktyki wojsk zmechanizowanych” zwanego w skrócie „Zmecholem” zaznaczone zostały **kolorem zielonym**.

Części zaczerpnięte ze strony SpecOps.com.pl zaznaczone zostały **kolorem niebieskim**.

Niniejszy podręcznik nie obejmuje takich elementów jak nawigacja, survival itp., które choć ważne podczas milsimów, są niepowiązane z samym airsoftem. Traktuję je jako odrębny temat na który istnieje bogata literatura.

To co odróżnia mój dokument od wojskowych opracowań to uwzględnienie specyfiki airsoftu, czyli przede wszystkim zaplecza logistycznego, zasięgu i przebijalności ASG. Wartością dodatkową są liczne przykłady ze świata airsoftowego ilustrujące teoretyczne wskazówki. Powstał na podstawie:

- doświadczeń z różnymi grupami airsoftowymi (największy wpływ miał Platoon);
- studiowaniu Field Manuali i materiałów dostępnych na Internecie (w tym SpecOps.com.pl);
- doświadczeniu z Zasadniczej Służby Wojskowej na stanowisku dowódcy drużyny wojsk zmechanizowanych;

Podręcznik nie jest skończonym produktem, a procesem. Ulegnie jeszcze wielu zmianom – wraz z czasem, doświadczeniami, uwagami

czytelników i współpracowników. Od grudnia 2008 zaczął powoli przestaczać się w dzieło grupowe.

Podręcznik opublikowany jest na licencji Creative Commons (by-nd) <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/2.5/pl/>

Najnowsza wersja podręcznika pojawia się zawsze pod tym samym adresem:

<http://podrecznik-asg.blogspot.com/>



W styczniu 2009 roku podręcznik został objęty patronatem medialnym największego vortalu airsoftowego w Polsce, Witryny Maniaków Airsoftgun (<http://www.wmasg.pl>).

Tytuł brzmiący „Podręcznik taktyki ASG” zawiera błąd semantyczny. Prawidłowy powinien brzmieć „Podręcznik taktyki stosowanej w air soft” bowiem skrót ASG oznacza replikę broni (Air Soft Gun). Jednakże na co dzień ASG jest często używane w znaczeniu skrótu oznaczającego air soft, więc taki tytuł obrałem, aby odwoływać się do najczęstszej konotacji oraz silniej pozycjonować podręcznik w wyszukiwaniach internetowych.

INICJATYWA

Napoleon twierdził, że wojnę wygrywa ten, kto popełni mniej błędów. Znanе przysłowie mówi, tylko ten błędów nie popełnia, kto nic nie robi. Jednak tpołączenie tych dwóch twierdzeń tworzy najbardziej błędną teorię walki, jaką można pomyśleć.

W niniejszym podręczniku wiele razy pojawiać się będzie pojęcie inicjatywy. Najlepiej wyobrazić sobie ją jako piłkę w tenisie. Jeśli ja serwuję, zaczynam gema, to ja decyduję gdzie i jak mocno posłać piłkę. Przeciwnik jedyne co może zrobić, to dostosować się. Tylko jeśli dam mu na to szansę, może zdecydować czy ustawić się do backhanda czy forehanda. Podkreślam – jeśli dam mu na to szansę. Szansą taką mogą być dla niego moje niskie umiejętności, albo błąd.

Gdy piłka jest już po przeciwnej stronie, a przeciwnik jest w stanie ją odbić, decyzja gdzie posłać piłkę należy do niego. Nasze dobre zagranie co najwyżej ogranicza mu możliwości wyboru.

Dokładnie tak wygląda walka, także ta w airsofcie. Przykładowo przyjrzyjmy się prostemu scenariuszowi obrona / atak.

Przykład

Obrońcy, jeśli mają czas i możliwość, planują linie obrony. Mogą:

- rozłożyć siły równomiernie,
- przygotować dwie lub więcej linii,
- przygotować odwody do kontrataku,
- zamaskować grupę dywersyjną przed swoją linią obrony, by działała na tyłach atakujących,
- zamaskować część stanowisk, a niektóre odkryć,
- zamaskować wszystkie,
- przesunąć linię do przodu względem przewidywań przeciwnika,
- cofnąć linię względem przewidywań przeciwnika,
- wykonać wiele innych, mniej lub bardziej częstych forteli.

Na tym etapie to obrońcy mają inicjatywę. Ich zadaniem jest ograniczyć możliwości działania atakującym i ukierunkować możliwości ataku. W pewnym sensie powinni starać się zaplanować atak przeciwnika i wymusić na nim dostosowanie się do tego planu. Porównaniem niech będzie budowa tunelu, którym ma poruszać się nadjeżdżający samochód. Tak właśnie w średniowieczu budowane były zamki w Japonii,

do których droga wiodła tylko i wyłącznie jedną uliczką przechodzącą przez kolejne bramy.

Piłka w grze łąduje po stronie atakujących w następnym etapie – w trakcie przygotowaniu ataku. Atakujący wybierają czas, miejsce i sposób ataku. Jeżeli to możliwe, starają się też wyłamać z planu przewidzianego przez obrońców, ale nie powinni przy tym rezygnować z przewag i specjalnie utrudniać sobie zadania.

Atakujący mogą popełnić wiele błędów:

- źle ocenić siłę wroga i jego plan obrony
- źle rozdysponować siły
- przesadzić z komplikacją planu ataku itd.

Ale to ich decyzja i ich odpowiedzialność. Ich piłeczka w grze.

Kiedy następuje faktyczny atak, piłeczka początkowo znajduje się po stronie atakujących, jednak jeżeli atakujący dysponuje wystarczającymi siłami do przełamania obrony, o sukcesie obrońców zdecyduje ich umiejętność do odzyskania inicjatywy. Właśnie dlatego obrona nie powinna być statyczna, ale zakładać aktywne działania, które wymuszają na atakujących dostosowanie się do nowej sytuacji. Jednym z takich działań jest użycie odwodów do kontrataku na kierunku, na którym atakujący jest najwrażliwszy.

Jeżeli w trakcie walki sytuacja się zmienia i początkowy plan atakujących okazuje się niemożliwy lub zbyt trudny do realizacji, kluczowa staje się elastyczność, koordynacja i co za tym idzie – przede wszystkim – komunikacja. Jeżeli oddziały atakują bez zachowania ciągłości komunikacji i dowodzenia, atakujący tracą inicjatywę i mają spore szanse na wytracenie sił na marne. Aby nie stracić na stałe inicjatywy muszą utrzymać możliwość ciągłego dostosowywania się do zmian – reorganizacji natarcia.

Jeżeli linie obrony zostają przełamane, metodą na odzyskanie inicjatywy przez obrońców jest wycofanie, reorganizacja i zmiana taktyki lub przesunięcie obrony. Jeśli siły są mocno przetrzebione, a scenariusz gry to umożliwi, można przejść do działań partyzanckich.

Przy okazji warto zwrócić uwagę, że kontratak po wycofaniu ma spore szanse na powodzenie, bowiem atakujący często po sukcesie wykazują znaczny spadek ostrożności, a dodatkowo muszą się zreorganizować, a więc tracą inicjatywę.

PODSTAWOWE DZIAŁANIA BOJOWE

Pododdział prowadząc walkę często będzie przechodził z obrony do natarcia i odwrotnie. Te dwa rodzaje walki będą się przeplatać i nawzajem uzupełniać. W toku ich realizacji mogą wystąpić także pozostałe rodzaje walki, jak również przemieszczanie i rozmieszczanie.

Podstawowe działania bojowe dzielimy na:

- Natarcie
- Obronę:
 - manewrową
 - pozycyjną
 - aktywną
 - pasywną

NATARCIE

Natarcie jest podstawowym rodzajem walki prowadzonej głównie w formie zwrotów zaczepnych z zamiarem rozbicia wojsk przeciwnika i opanowania zajmowanego przez niego terenu. Jest działaniem rozstrzygającym.

Aby osiągnąć zamierzone rezultaty, wymagane jest zwykle skupienie przeważających sił i środków w odpowiednim czasie i miejscu, po czym następuje celowe ich wykorzystanie. Wykonanie zadania w dużej mierze zależy od trafnego wyboru punktu ciężkości. Należy dążyć do uzyskania zaskoczenia, zerwania spójności obrony przeciwnika i rozcinania oraz izolowania jego sił.

Prostymi słowami

W natarciu zadbaj o to by:

- *Uderzyć na słaby punkt obrony przeciwnika*
- *Uderzyć zdecydowanie i silnie przeważającą siłą ognia i ludzi*
- *Zerwać spójność obrony przeciwnika*
- *W miarę możliwości uderzyć z zaskoczenia, w sposób i miejsce niespodziewane*

Więcej o natarciu

Uderzaj szybko i zdecydowanie, by nie dać przeciwnikowi czasu na zorganizowaną reakcję

Nie oddawaj inicjatywy – innymi słowy – **nie zalegaj**. Większość nieudanych natarć swoją przyczynę ma w braku zdecydowania (zaleganie) lub niedostatecznej sile ognia (rozciągnięcie sił w natarciu lub wybraniu złego miejsca natarcia)

SPOSOBY PORUSZANIA SIĘ W NATARCIU

Bieg czerwonoarmijców

Wbrew pozorom czasem jest optymalnym rozwiązaniem, np. w szybkim pokonaniu otwartego terenu, z kierunku którego przeciwnik nie spodziewa się ataku. Podstawą jest tu zaskoczenie i skryte podejście do pozycji wyjściowej. Często jednak prowadzi do natychmiastowego wykrwawienia się nacierającego, więc należy dokładnie przemyśleć taki ruch. Pomocne mogą się okazać działania demonstracyjne lub działania mylące na innym kierunku.

3 second rush (poruszanie się krótkimi skokami)

Pododdział składa się z dwójek (czasem dodatkowo jednej trójki, gdy pododdział jest nieparzysty). Dwójki poruszają się w równoległe. Żołnierze w dwójce poruszają się naprzemiennie. Jeden osłania, drugi biegnie sprintem. Zmieniają się co ok. 10 metrów.

Cechy wymagane:

- Szybkie i zdecydowanie poruszanie się do przodu dwójki
- Prowadzenie ognia przygważdżającego do widocznych celów
- Sprzyjający teren (drzewa, zagłębienia, trawa, krzaki)
- Uderzenie całością sił, a nie atakowanie poszczególnymi dwójkami, które łatwo zostaną przywożone, odizolowane i zlikwidowane.

Porady

Jeśli twój kumpel strzela, widzi cel, który ci grozi. Jeśli prowadzi ogień, to znaczy, że możesz biec. Jeśli widzisz cel, krzycz kumplowi gdzie go masz (wg godzin na zegarku lub specyficznych obiektów czy przeszkód terenowych).

Czym szybciej dobiegniecie do linii wroga, tym szybciej oni przestaną do was strzelać.

Jeśli teren pozwala być ukrytym, nie kładź się, tylko schowaj na klęczkach. Szybciej ruszysz do biegu.

Jeśli teren jest bardziej odkryty, podczas prowadzenia ognia bądź tak nisko jak się da, ale na tyle wysoko, by móc strzelać do tych, którzy strzelają do twojego biegnącego kumpla.

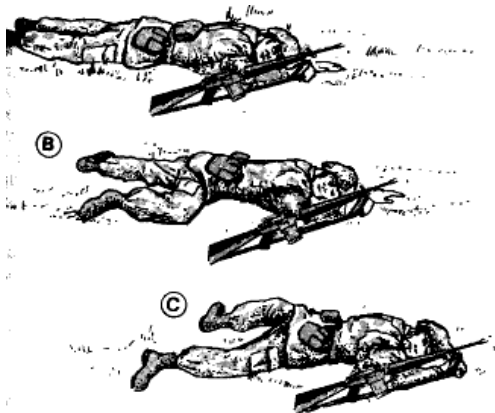
CZOŁGANIE

Wbrew pozorom w airsoftcie bardzo skuteczna forma natarcia, przy najmniej obecnie. Jej zalety są przede wszystkim dwie:

- Niska pozycja oznacza, że sylwetka jest trudna do wypatrzenia, głównie w nierównym i porośniętym terenie.
- Przeciętny airsoftowiec nie jest nawykły do czołgającego się przeciwnika i nie spodziewa się go, co oznacza, że często przyjmuje pozycje obronne, które nie dają mu możliwości obserwacji ściółki.

Metody czołgania są dwie:

- **Wolna** – metoda „snajperów”. Pozwala na przyjęcie niespodziewanej przez przeciwnika pozycji i prowadzenia z niej pojedynczego, skrytego ognia. Inne zastosowanie to ominięcie pozycji obrony i wejście w głąb wrogiego terenu. Metoda raczej stosowana tylko przez pojedynczych żołnierzy lub dwójki snajperskie.



Źródło:

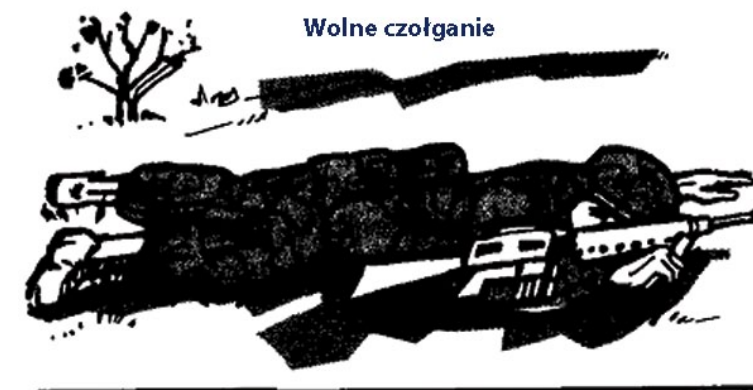
<http://www.thortrains.net/armymen/gimove1.html>

- **Szybka** – metoda podejścia blisko pod linię wroga w większej sile w sposób agresywny, ale nadal skryty. Z odległości dziesięciu – piętnastu metrów można przejść do natarcia krótkimi skokami lub częściej, obrzucenia przeciwnika granatami.

Technika czołgania

Czołganie polega na poruszaniu się tak nisko przy ziemi jak to możliwe. Osiąga się to przez "szorowanie" biodrami po ziemi i naprzemienne przekładanie rąk i nóg (lewa noga, prawa ręka i na odwrót).

W przypadku hałaśliwego terenu i wolnego poruszania należy wybierać podejście według najmniejszej hałaśliwości i oczyszczać drogę przed sobą rękoma.



Wolne czołganie



Szybkie czołganie

Źródło:

<http://www.globalsecurity.org/military/library/policy/army/fm/21-75/Ch3.htm>

OBRONA

Obrona jest podstawowym, zamierzonym lub wymuszonym, rodzajem walki polegającym na udaremnieniu lub odparciu uderzeń wojsk przeciwnika, zadania mu maksymalnych strat, utrzymaniu zajmowanego rejonu (punktu oporu) oraz stworzeniu warunków do działań zaczepnych.

Istotą obrony jest bezpośrednio fizyczne, w tym głównie ogniowe, oddziaływanie na przeciwnika, zorganizowane w oparciu o teren i znajdujące się na nim obiekty – zsynchronizowane w czasie z oddziaływaniem sąsiadów oraz sił i środków przełożonego wspierających walkę obronną pododdziału.

OBRONA POZYCYJNA PASYWNA

Nigdy nie powinna być podejmowana planowo. Wynika z niesprzyjającego rozwoju sytuacji taktycznej, gdy **Obrona pozycyjna aktywna** okazuje się niemożliwa. Np. gdy oddział broniący dostaje się pod skomasowany ogień przygważdżający. Lub gdy pododdział daje czas innym na ześrodkowanie i kontratak. **Tego typu obrona to ostateczność!!!** – ponieważ z miejsca oddaje inicjatywę przeciwnikowi!

Druga linia obrony. W przypadku gdy sytuacja taktyczna okaże się zdecydowanie zbyt trudna, bądź gotów do wycofania oddziału do drugiej linii obrony.

Kontratak. W obronie, jeśli starty nie są nazbyt duże, należy pamiętać o wyprowadzeniu w odpowiednim momencie kontrataku, który rozbije osłabione natarciem siły przeciwnika. Dodatkowym efektem jest wzrost morale w oddziale broniącym się.

Porady

W każdym rodzaju obrony JEŚLI TO MOŻLIWE, KONIECZNIE (!) co chwila zmieniaj miejsce wychylania się o kilka kroków. Jeżeli tego nie będziesz robił, wróg wypatrzy cię i będzie mógł przywoździć lub zlikwidować, gdy po raz kolejny wyjrzysz w tym samym miejscu. Po co mu ułatwiać zadanie?

OBRONA POZYCYJNA AKTYWNA

Polega na utrzymaniu przez pododdział rezerwy i intensywnym komunikowaniu sytuacji przez poszczególne zespoły.

- a) **Ukrycie** – staraj się być ukrytym tak długo, aż otwarcie ognia w pierwszym momencie będzie gwarantowało zadanie wrogowi odczuwalne straty. W idealnej sytuacji zalegnie i straci inicjatywę. W przypadku posiadania radia, jeśli widzisz przeważające siły wroga lub wyraźny manewr taktyczny, poinformuj dowódcę.
- b) **Komunikacja** – jeśli oddział został już wykryty lub prowadzi ogień, pamiętaj aby utrzymać ciągłość komunikacji z dowódcą. Jeśli potrzebujesz wsparcia, poinformuj go (radio, krzyk, w ostateczności posłaniec). Jeśli nie potrzebujesz, także w miarę możliwości o tym poinformuj, aby dowódca wiedział, że może z twojego odcinka zabrać część ludzi.
- c) **Straty** – koniecznie informuj dowódcę o stratach na swoim odcinku, aby na czas mógł cię wesprzeć odwodami.
- d) **Odwody** – aktywna obrona to utrzymywanie inicjatywy po stronie obrońców. Wróg atakując traci możliwość manewrowania siłami w kontakcie. To oznacza, że inicjatywa zostaje po stronie mogącej manewrować. Wybierając teren do obrony zadbaj o możliwość przemieszczania ludzi do i z pozycji obronnych.
- e) **Druga linia** – Pamiętaj, że teren powinien dawać ci możliwość przejścia do drugiej linii obrony. W sytuacji idealnej, opuszczona pierwsza linia obrony nie daje osłony przed ogniem z drugiej linii.

OBRONA MANEWRWA

Jest to sposób prowadzenia obrony oparty na wykorzystaniu ruchliwości wojsk i ich aktywności oraz na obronie obiektów i rejonów kluczowych, których utrzymanie umożliwi skierowanie ruchu wojsk przeciwnika w pożądanym dla obrońcy kierunku. Jej celem jest osłabienie i wyhamowanie natarcia przeciwnika, zyskanie czasu dla stworzenia przewagi na wybranym kierunku, zatrzymanie go na dogodnej rubieży terenowej oraz rozbicie w wyniku zwrotów zaczepnych jego głównych sił. Broniący się musi posiadać zdolność do wykonywania manewru

odwodami. W związku z tym głębokość obrony powinna być większa niż podczas prowadzenia obrony pozycyjnej.

W prostych słowach

Obrona manewrowa wymaga działania na głębszym odcinku, niż pozycyjna. Polega na wykorzystaniu budynków, okopów i innych łatwych do obrony obiektów oraz na manewrowaniu oddziałami tak, aby przeciwnik wszedł w zaplanowaną pułapkę w trakcie walki i związany nie mógł już jej przeciwdziałać.

Przykład

Oddział małymi siłami daje odpór nacierającemu wrogowi w rowie, z którego może się wycofać. Zatrzymuje przeciwnika ogniem i angażuje w walkę. Wciąż prowadząc ogień wycofuje się do kolejnych zasłon, dając przeciwnikowi możliwość podążania swoim śladem. Wciąż pozostaje w dystansie efektywnej walki. Wycofuje się aż do zajęcia wcześniej wybranego obiektu, np. ruin, gdzie już czekają posiłki. Tymczasem na flankach pozostały małe oddziały, które gdy wróg zaczyna atakować ruiny, kontratakują z flank.

Ważne. Dół i ruiny są łatwe w obronie, od strony nacierającego wroga. Ale atakowanie ich oznacza dla przeciwnika nacieranie niesprzyjającym terenem (niezbyt gęsty las, brak intensywnego pofałdowania terenu). Idea jest taka, że w wyniku walki wróg nie kontrolując sytuacji taktycznej daje się wciągnąć w niesprzyjającą taktycznie sytuację i dostaje się pod ogień z kilku kierunków.

BUDOWA OKOPÓW

Poniższe instrukcje są częścią przyszłego rozdziału o organizacji obrony pozycyjnej. Idealną sytuacją jest gdy czas i środki pozwalają na przygotowanie okopów do wysokości kłęczącego żołnierza. Jednak tylko raz w świecie airsoftu miałem możliwość budować takie okopy, jest to więc rzadkie zjawisko. Nie mniej wnioski można przenieść na organizację punktów oporu w ogóle.

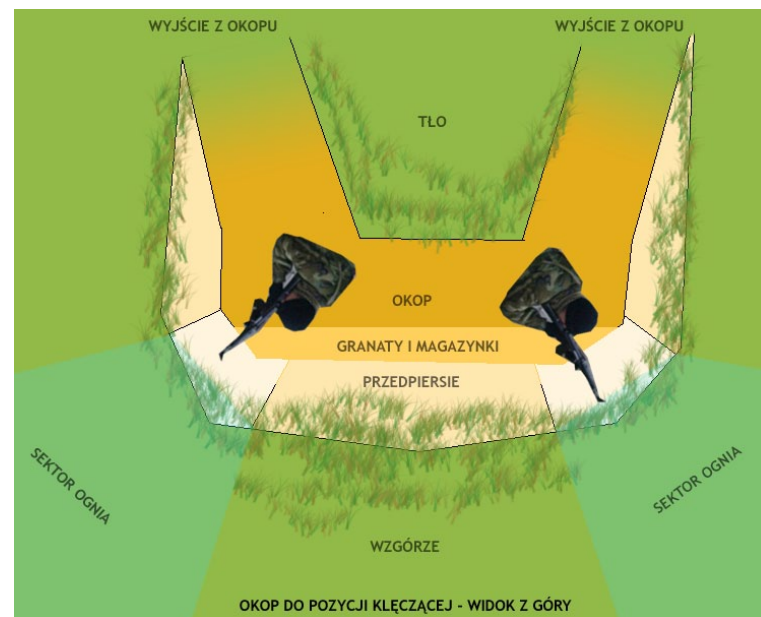
Wśród cywili wykształciło się mylne przeświadczenie, że z okopu prowadzi się ogień na wprost. Poniższe rysunki wskazują, że nie. Ogień



z okopów prowadzony jest "na skos", w ten sposób, że okop B nie ma widoczności na przedpole okopu B, jednak to przedpole jest w sektorze ognia okopów A i C. Na użytek tego dokumentu nazwałem to zazębaniem się sektorów ognia.

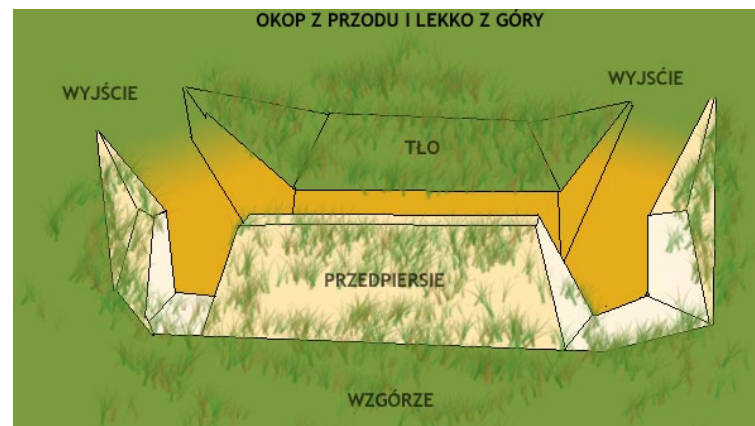
Budując okop dwuosobowy należy pamiętać o takim rozmieszczeniu otworów strzeleckich, aby wrogi ogień bijący w jeden otwór nie zagrażał drugiemu strzelcowi. Zwykle, aby było to możliwe, otwory muszą być wąskie i maksymalnie od siebie odsunięte.

Kolejnym ważnym elementem jest Tło. Otwór strzelniczy wychodzący pod kątem jest trudny do zauważenia, bowiem znajduje się pod



kątem do przeciwnika szturmującego sąsiednie okopy. Aby jeszcze utrudnić dostrzeżenie otworu za otworem i żołnierzem z niego strzelającym znajduje się Tło, czyli zwykle lekkie wzniesienie lub narzucone gałęzie, które pasują kolorystycznie do przedpiersia okopu. W ten sposób głowa obrońcy w otworze nie odznacza się na tle nieba, ale niknie w otoczeniu zamaskowanego przedpiersia i tła.

Z okopu musi dać się łatwo wejść i wyjść. Musi być przynajmniej jedna droga którą swobodnie można się wyczołgać nie narażając na ostrzał. Dwie drogi są optymalne. Dodatkowo dobrze, gdy w przypadku okopu pierwszej linii te drogi pozwalają na ostrzelanie wnętrza z drugiej linii okopów. Dzięki temu jeśli przeciwnik zdobędzie okop, nie będzie miał możliwości wykorzystania go przeciw obrońcom.



Na koniec warto zaznaczyć, że w okopie, przed żołnierzami, znajdują się wyprofilowane „półki” na magazynki i granaty.

Na rysunkach jest zarysowany dół przeciw granatom. Dół ten powinien być wąski, maksymalnie na długość stopy i głęboki na pół metra. Robi się go po środku okopu. W przypadku, gdy granat wpadnie do okopu, obsada nogą wkopuje obiekt do dziury i kryje się z boku otworu. Wybuch zwykle jest już niegroźny, bowiem jego siła skierowana zostaje na Tło.

Ostatnim elementem na który trzeba zwrócić uwagę jest widoczność w dół wzniesienia, po skosie. Częstym błędem jest budowa okopu tak, że przeciwnik zalegający u podstawy linii okopów jest niewidoczny. Oczywiście chodzi o widoczność przedpola okopu sąsiedniego, a nie własnego.

OBRONA W SCENARIUSZACH Z CZĘSTYM RESPAWNEM

Wybierając rubież obrony kieruj się następującymi zasadami:

- Wybierz miejsce jak najdalej od celu głównego, aby mieć czas na przesunięcia obrony na kolejne rubieże. Niebezpieczne jest po utracie pierwszej rubieży bronić się już w samym celu głównym.
- Wybierz miejsce możliwie blisko środka pola, aby zrespawnowane odwoły miały możliwość dotarcia do twojej rubieży w równie krótkim czasie, jak przeciwnik.
- Pamiętaj o kontratakach, gdy liczba przeciwnika gwałtownie się zmniejszy. Idealną sytuacją jest zamknięcie nacierającego przeciwnika w respawnie. Dzięki temu straci inicjatywę. Jednak pamiętaj, że oznacza to konieczność szybkiego przebiegania pola przez twoje odwoły, abyś nie stracił kontroli nad respawnem przeciwnika. Inaczej będzie mógł szybko przesunąć front w twoją stronę a chaos jaki powstanie wśród twoich będzie przyczyną poważnych strat.
- W tym momencie warto zwrócić uwagę na psychologiczny proces, jaki dokonuje się w trakcie strzelanki z respawnami. Pierwsze starcia się dość ostrożne i leniwe, następnie walka rozgrzewa się i staje się bardzo dynamiczna, by po jakimś czasie (powiedzmy godzina gry) ludziom przestało się chcieć lecieć w ogień walki. W tym czasie coraz

więcej osób i coraz dłużej przeciąga swoją obecność na respawnie. Jest to czas, kiedy trudno ludzi zmotywować do intensyfikacji walki, nie mówiąc o dobiegnięciu do linii frontu.

TRICKI W OBRONIE

Jeśli scenariusz zakłada konkretną rubież obrony dobrym pomysłem jest albo:

- przesunięcie części ludzi przed rubież i przywitanie wroga ogniem wcześniej niż się spodziewa, albo;
- przesunięcie całości lub większości sił nieco do tyłu, na rubież o 5-10 metrów dalszą, w ten sposób w wróg będzie skołowany i w momencie dojścia na rubież planowaną jego działania staną się nie skoordynowane.

Pamiętaj, że wróg podejmując się jakiegoś zadania (natarcia) przyjmuje pewne założenia i ogólną strategię działania (w airsoftcie często robi to nieświadome). Opracowując taktykę, bądź strategię obrony, zmień te domyślne założenia. To sprawi, że wróg będzie musiał się dostosować. Czyli oddać inicjatywę w twoje ręce.

OPÓŹNIANIE MARSZU POMIĘDZY FRONTEM, A RESPAWNEM

Jeżeli przeciwnik musi pokonać połowę pola idąc z respawna na linię frontu, może to robić biegiem lub przynajmniej szybkim i mało ostrożnym marszem (w strzelankach airsoftowych zwykle tylko początkowej fazy). Dobrze jest więc mieć po jego stronie małe siły (pojedynczych dywersantów, dwójkę snajperską itp.), które na początku scenariusza wprowadzą zamieszanie po drugiej stronie pola i sprawią, że wróg będzie poruszał się wolniej i niepewnie po swoim terenie.

Dobrze gdy takie dywersyjne elementy wypracują sobie drogę infiltracji frontu (gęste krzaki, rów, etc.) i gdy grupa infiltrująca porusza się taką drogą, musi unikać wszelkiego kontaktu i wykrycia, aby nie stracić asa w rękawie.

Wypuszczanie grup dywersyjnych należy powtarzać co jakiś czas, aby wróg nie przestawał być ostrożny i nie zaczął się ponownie poruszać po swoim terenie nazbyt pewnie.

ZABEZPIECZENIE FLANK I TYŁÓW W OBRONIE

Zwykle gdy szturm wprost się nie udaje, wróg zaczyna kombinować. Standardowo kolejnym etapem jest flankowanie i/lub zachodzenie od tyłu.

UWAGA! Doświadczony i „taktyczny” przeciwnik często kombinuje od pierwszego ataku, dlatego od początku musisz być gotów na takie zagrania.

Aby przeciwdziałać takim fortelom zadbaj o obserwację wszystkich kierunków i komunikację. Bądź też gotów do szybkiego przesunięcia części sił na inny odcinek (obrona pozycyjna manewrowa).

WYCOFANIE

To rodzaj walki prowadzonej w celu zerwania kontaktu bojowego z przeciwnikiem lub uchylenia się od starcia w niekorzystnej sytuacji.

Wykonanie zamierzeń wycofania polega na opuszczeniu w sposób zorganizowany zajmowanego pasa (rejonu) obrony z zachowaniem przez wojska zdolności bojowej.

Do wycofania wojsk może dochodzić w następujących sytuacjach:

- wyczerpano wszelkie możliwości osiągnięcia celu walki;
- warunki terenowe lub sytuacja taktyczna nie są korzystne do rozebrania walki;
- zachodzi potrzeba wzmocnienia wojsk walczących na innym kierunku;
- stan zabezpieczenia logistycznego wojsk nie pozwala na kontynuację walki;
- istnieje zagrożenie okrążenia walczących wojsk;

Wycofanie może być zamierzone lub wymuszone. Przeprowadza się je w sposób zorganizowany, skrycie i szybko. Powinno być ono wykonywane z reguły w warunkach ograniczonej widoczności.

Wykonywanie zamierzeń wycofania powinno przebiegać zgodnie z zasadami działań opóźniających. Powodzenie wycofania zależy przede wszystkim od sprawnego wykonywania manewru przez pododdziały oraz umiejętnego wykorzystania terenu. Rozpoczyna się z zasady po uzyskaniu zgody przełożonego. W sytuacjach trudnych (brak łączności) i groźących poniesieniem dużych strat o wycofaniu decyduje dowódca wojsk walczących z przeciwnikiem.

W prostych słowach

Wycofanie następuje na rozkaz, gdy sytuacja taktyczna uniemożliwia zrealizowanie celu, zachodzi potrzeba wsparcia oddziałów na innym odcinku, brakuje amunicji i/lub baterii lub zachodzi uzasadniona groźba, że oddział zostanie okrążony.

Należy je wykonać szybko i zdecydowanie, korzystając z zasłon terenowych i w miarę możliwości zasłony dymnej.

ODERWANIE W TAKTYCE WOJSKOWEJ

Częstym zjawiskiem jest zaczerpanie procedury wycofania z taktyki wojskowej – występuje tam kilka sposobów działania, które opiszę, aby przedstawić możliwe scenariusze wycofującego się przeciwnika. Jednakże w tym podręczniku podejmuję temat taktyki stricte airsoftowej, a ponieważ procedury wojskowe kiepsko się sprawdzają, zdecydowanie odradzam ci ich stosowanie.

IAD (Instant Action Drill)

Dość szeroko znana procedura stosowana między innymi przez osławione Navy SEALs. Zwykle realizowana z marszu w kolumnie. W przypadku kontaktu z przodu wychodzi najprecyzyjniej i najłatwiej.

- Żołnierz z przodu (jeśli czujka oberwał, co zwykle ma miejsce, jest to żołnierz idący za czujką) otwiera huraganowy, automatyczny ogień w kierunku przeciwnika.

- Na sygnał dowódcy (rozkaz „Odwrót” albo inny, zakodowany i nieczytelny dla przeciwnika) oddział podejmuje realizację wycofania.
- Żołnierz z przodu po skończeniu amunicji w low / midcapie lub wypuszczeniu długiej serii z hicapa biegnie na sam tył formacji (przyjmujemy, że pododdział poruszał się kolumną)
- Kolejny w kolumnie żołnierz otwiera huraganowy ogień i po wystrzeleniu magazynka, udaje się na koniec formacji.
- W tym czasie dowódca lub inny żołnierz rzuca granat dymny (lub granaty dymne).
- Po skutecznym oderwaniu (decyzja dowódcy), dowódca daje sygnał do zerwania kontaktu. Oznacza to bardzo szybki marsz pod kątem 90°, a następnie zerwanie tropu.

Wycofanie wachlarzowe

Inną możliwością jest wycofanie wachlarzowe, kiedy to żołnierze ustawiają się w linię (tyralierę) i prowadzą silny (ale nie huraganowy) ogień w kierunku przeciwnika, w czasie czego pojedynczo cofają się o kilkanaście kroków, dając sygnał sąsiadowi, że idą, zajmują pozycję, kontynuują ostrzał dając osłonę kolejnym cofającym się, by na końcu jak w IAD zerwać kontakt pod osłoną dymu i zmienić kierunek marszu.

ZERWANIE KONTAKTU W TAKTYCE AIRSOFTOWEJ

Jeżeli oddział ma okazję się wycofać i mieści się to w jego zadaniach, decyzją dowódcy jest wydać taki rozkaz. W przypadku dobrze przygotowanej zasadzki takiej opcji nie ma, bowiem to co pozostaje niedobitkom to próba zlikwidowania przeciwnika w zasadzce, nim ten zlikwiduje owe niedobitki.

Zwykle więc odległość od przeciwnika podczas wydawania rozkazu to ok. 20-30 metrów, kiedy to przynajmniej front formacji znajduje się w strefie rażenia przeciwnika. Biorąc pod uwagę prędkość kulek BB, zasięg skuteczny ASG oraz teren, zwykle nie otwarty, skuteczne zerwanie kontaktu wymaga szybkiego opuszczenia strefy rażenia wroga, a nie przygnięcia go pod własnym ogniem (bo zwykle i tak sporo naszych ludzi znajduje się jeszcze poza zasięgiem).

Do momentu, w którym dowódca nie da rozkazu odwrotu, żołnierze w zasięgu, którzy jeszcze są w stanie prowadzić działania, otwierają huraganowy ogień w kierunku wroga, kierując się wzrokiem (jeśli widzą nieprzyjaciela), słuchem (jeśli słyszą strzały) i ewentualnie przeczuciem (jeśli nic z poprzednich, a widać potencjalne miejsca skrycia wroga). Strzelając rozsypują się na boki, za front mając główny kierunek, z którego otrzymują ogień wroga.

Na wyraźną komendę zerwania kontaktu (kodową lub nie) żołnierze z przodu formacji biegiem ruszają do tyłu. Słyszac komendę żołnierze z tyłu formacji zachowują uwagę, aby nie strzelać w stronę wycofujących się kolegów. Prowadzą jednak w dalszym ciągu bardzo

intensywny ogień. Kiedy wycofujący się miną linię prowadzących ogień, obie grupy biegiem ruszają w tył, uchodząc spod ewentualnego ognia tak szybko, jak się da.

Po zejściu z widoku pododdział stara się na szybko zreorganizować, dowódca ocenić straty i całość rusza w zupełnie innym kierunku „zrywając trop”.

Większość graczy airsoftowych ma ogólne pojęcie na temat formacji, jednak często brakuje im wiedzy na temat tego jakie formacje kiedy stosować i przede wszystkim nawyku automatycznego dostosowania formacji do sytuacji.

FORMACJE PATROLOWE

Naturalnym jest, że oddział, który jest w trakcie szkolenia wymaga bezustannej kontroli dowódcy, bądź dowódców, którzy wyraźnie wskazują, jaka formacja jest właściwa w danej chwili i przekazują to za pomocą ręcznych sygnałów.

Jednakże wraz ze wzrostem doświadczenia i świadomości taktycznej poszczególni żołnierze powinni zacząć sami podejmować takie decyzje, jak się ustawić, jaki sektor obserwować i czemu akurat oni.

ZASADA

Zasada, która rządzi podczas wybierania formacji patrolowej i sposobu poruszania się brzmi:

„Dostosuj szybkość, czujność, siłę ognia własnego i wrażliwość na wrogi ogień do sytuacji”

Jedno zdanie, które po zanalizowaniu okazuje się puszką Pandory – skomplikowanym modelem z ogromną ilością możliwych rozwiązań.

KOLUMNA

Kolumna (zwana też single file lub ranger file) to idący „gęsiego” żołnierze, którzy dzielą się sektorami obserwacji (patrz obrazek po prawej).

Oddział porusza się szybko, dzięki temu, że kontrola nad oddziałem jest bardzo łatwa. Wystarczy co jakiś czas obejrzyć się za siebie i upewnić, że kolejna osoba jest na swoim miejscu. Jeśli nie, należy NIEZWŁOCZNIE zatrzymać pododdział.

Sektory ognia

Pierwsza osoba obserwuje przód (czujkę lub poprzedzający pododdział). Dość często jest to dowódca, choć niektórzy preferują tu kaemistę.

Pozostali patrzą bądź w prawo, bądź w lewo, zawsze odwrotnie niż osoba przed nimi (jeśli każdy w sposób czytelny obiera sobie sektor ognia, nie ma potrzeby wydawać poleceń i nie ma niedomówień – nie

wskazane jest tu rozglądanie się po obu stronach, bowiem wprowadza to niepewność, czyj jest który sektor).

Ostatnia osoba to tak zwany ogon (tail man) albo czujka tylnia. Jeśli oddział porusza się jako ostatni, jest to BARDZO WAŻNA funkcja, bowiem oddział jest tam NAJWRAŻLIWSZY.

Ogon powinien dość często lustrować tyły, a podczas wszelkich postojów, zajmować skrytą pozycję i uważnie przyglądać się tyłom.

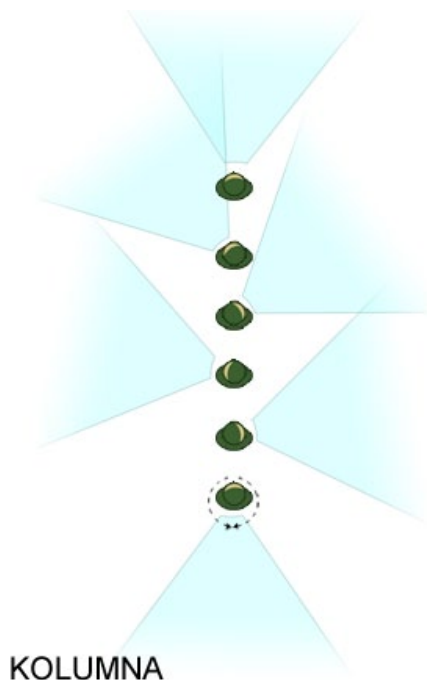
Odległości

Nie ma czegoś takiego jak przepisowa odległość w kolumnie (czy innej formacji). Odległość w kolumnie zależy wprost od gęstości terenu. W zagajniku żołnierze poruszają się niemal jeden na drugim – inaczej łatwo pogubić ludzi, a wróg ma małą szansę nas ostrzelać w takich warunkach, chyba, że założył w zagajniku zasadzkę i pechowo oddział wejdzie prosto w nią (mała szansa).

Zagrożenia

Kolumna najsilniejszy ogień może prowadzić na prawą, bądź lewą flankę, słaby ogień do przodu (stąd idea trzymania tam kaemisty), a zwykle jest zupełnie odkryta z tyłu, bowiem idący na końcu ogień NIE JEST w stanie zapewnić bezpieczeństwa, a w przypadku pościgu zostanie odstrzelony zanim reszta oddziału zorientuje się co się w ogóle dzieje. Tym bardziej, że zwykle nikt nie spodziewa się wroga z tyłu, a jeśli dochodzi tam do strzelaniny, domyślnie przyjmujemy, że to sprzymierzony oddział walczy, a nie właśnie staliśmy się celem ataku.

Kolumna w gęstym lesie jest naturalną formacją, w jaką ustawiają się ludzie. Często zdarza się, że mimo rozkazu, albo co gorsza groźnej sytuacji taktycznej, oddział przechodzi z innej, wskazanej formacji, w kolumnę. Takie zachowanie wynika z naturalnego lenistwa, bowiem łatwiej jest iść za kimś, kto wytycza ścieżkę, niż samodzielnie torować sobie drogę, osłaniać własny sektor ognia i uważać pod nogi, by nie narobić hałasu.



KOLUMNA

KLIN

Klin to formacja zwana inaczej strzałą lub wedge. Często używana przez taktycznie doedukowane zespoły airsoftowe, ale jest to trudna formacja do kontroli i wymaga naprawdę wiele praktyki.

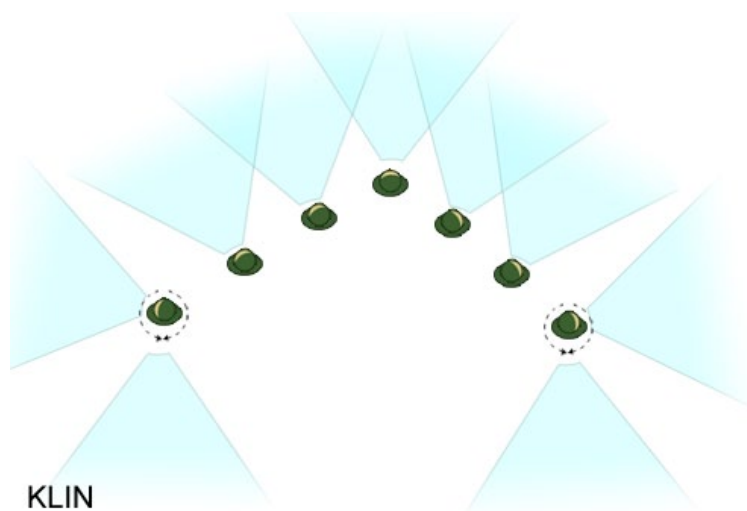
Żołnierze ustawiają się w coś w dwa boki trójkąta, gdzie czujka (czujki), bądź idą we wspólnym wierzchołku, bądź nieco przed formacją. Jeśli czujki poruszają się przed formacją, na przedzie formacji idzie zwykle dowódca – ma stamtąd podgląd na czujki i na oba boki trójkąta.

Klin to idealna formacja podczas natarcia, gdy pozycja wroga nie jest dokładnie ustalona. Najsilniejszy ogień może prowadzić do przodu, nieco tylko słabszy w stronę lewą, bądź prawą. To co jest siłą klina to naturalny podział na dwa skrzydła, co ułatwia szybkie oflankowanie spotkanego przeciwnika.

Optymalnie, gdy oddział jest wyszkolony i biegły w elastycznym dostosowaniu formacji do terenu płynnie i bez rozkazu przechodzi do klina, gdy tylko teren na to pozwala i do kolumny, gdy poruszanie się klinem jest zbyt trudne (mała widoczność).

Strefy ognia

Strefy ognia w klinie rozkładają się naturalnie. Lewy bok trójkąta kontroluje front i lewą, prawy bok front i prawą. Żołnierze skrajni kontrolują



swoje strony nie zwracając uwagi na przód, a podczas postoju obracają się do tyłu, by pilnować tej strony.

Zagrożenia

W tej formacji krytyczne jest ciągłe monitorowanie pozycji pozostałych ludzi w pododdziale i dostosowanie kierunku marszu i szybkości do reszty formacji przez każdego żołnierza. Ponieważ jest to bardzo „uwagochłonne” – nie warto stosować tej formacji gdy pododdział „nie czuje jej” sam z siebie.

Żołnierze często za bardzo zmniejszają odległości („włóżą na siebie”), albo przechodzą do łamanej kolumny, albo do linii, albo jedna z flank wyprzedza drugą w niekontrolowany sposób. Warunkiem koniecznym do utrzymania klina jest dobre wyszkolenie każdego z żołnierzy. Inaczej należy stosować prostsze formacje (proponuję formację otwartą, patrz dalej).

FORMACJA OTWARTA

Co prawda w teorii oferuje słabszy ogień niż klin, jednak jest nieporównywalnie łatwiejsza w kontroli, przez co staje się optymalnym wyborem dla oddziałów, które nie mają zbyt wiele czasu na treningi utrzymywania formacji.

Formacja otwarta składa się z czterech elementów:

- czujek (jedna czujka lub para)
- czoła (dowódca plus radiooperator i/lub kaemista)
- lewej kolumny (fireteam)
- prawej kolumny (fireteam)

Formacja otwarta jest przeznaczona dla oddziału nie mniejszego niż 6 osób, a optymalna dla jakiegoś 8-16 osób. Niektórzy porównują ją do Y-winga ze Star Wars, gdzie czujki są kabiną pilota, czoło kadłubem, a dwie kolumny silnikami.

UMIEJĘTNOŚCI INDYWIDUALNE

WYMIANA MAGAZYNKÓW

Nauka wymiany magazynków to rzadki, ale niezwykle istotny element treningów drużyn airsoftowych – szczególnie, jeśli używa się mid-capów i low-capów. Najważniejsze przy wymianie jest... dostosowanie konfiguracji ekwipunku. Często zdarza się, że doświadczeni, nawykli do używania hi-capów gracze przetrzymują magazynki w kieszeniach, do których nie są w stanie szybko sięgnąć, albo też nie wiedzą, co zrobić z pustym magazynkiem. Dopiero w trakcie walki szukają miejsca gdzie można taki magazynek włożyć.

Według moich spostrzeżeń wystarczy ok. godziny intensywnego zmieniania magazynków, aby wychwycić wszelkie błędy w ich ułożeniu oraz zauważyć jak bardzo potrafi pomóc worek na odzysk (worek spełniający kryteria – o dziwo nie każdy dostępny na rynku nadaje się do swojej roli).

Standardowy rozkład magazynków i kwestia worka na odzysk

Ułożenie i konfiguracja kieszeni, kamizelki, pasa taktycznego czy chestriga to bez wątpienia sprawa indywidualna. Wybór często powiązany jest z rodzajem działań, jakie będziemy prowadzić. Podam najczęstsze rozwiązanie. Należy je traktować, jako odnośnik i analizę, ale nie ślepo kopiować.

Większość osób strzela z prawego ramienia (kolba repliki oparta jest o prawe ramię). Strzelając z pozycji stojącej zwykle ma wtedy lewą nogę naturalnie wysuniętą do przodu. Dzieje się tak często bez względu na dominujące u danej osoby oko (w broni ostrej to powinno być wyznacznikiem z którego ramienia się strzela). Ponieważ większość technik strzelania mówi o potrzebie trzymania ręki zawsze na kabłąku, a palca w okolicy spustu (strzelec przy takim ustawieniu najszybciej może wrócić do walki po zmianie magazynka) ręka lewa jest używana do:

- Wyjęcia magazynka,
- Włożenia go do kieszeni / worka na odzysk / wyrzucenia w pole,
- Wyjęcia następnego magazynka z kieszeni,
- Włożenia go do gniazda magazynka (podczas obsługi prawdziwej broni dochodzi przeładowanie).

Z tego względu magazynki, do których sięgamy, powinny znajdować się z przodu, po lewej stronie. Dzięki temu ruch zmiany magazynka jest ergonomiczny i przez to szybki. Jeśli ilość magazynków przekracza możliwości trzymania ich z przodu po lewej, w czasie gdy jest to możliwe, warto przełożyć je z prawych kieszeni do lewych.

W przypadku strzelania z pozycji leżącej wyjęcie magazynka z kieszeni po prawej jest wręcz karkołomne. Wyjęcie go z lewej jest o wiele prostsze i pozwala na kierowanie broni w kierunku prowadzenia ognia.

Przy takim układzie optymalnym miejscem worka na odzysk jest lewy bok. Pozycję worka należy dokładnie dopasować podczas intensywnego ćwiczenia. Musi gwarantować najłatwiejszy dostęp (szybkie i intuicyjne wrzucenie pustego magazynka) oraz nie powinien przeszkadzać podczas poruszania się (w marszu i biegu), obijać się i nadmiernie hałasować.





Magpul

Rozwiązaniem, które jest dość często stosowane, są tzw. magpule, czyli elementy łączone z magazynkiem, ułatwiające szybkie, pewne schwycenie i wciągnięcie z kieszeni. Magpule mogą być oryginalnymi konstrukcjami firmy Magpul (jak na obrazku) albo samoróbkami, które mają gwarantować łatwe zaczepienie palca na magazynku i szybkie wyciągnięcie. Przy robieniu własnoręcznie takiego elementu należy pamiętać, że materiał magpula musi być sztywny i nie może ulegać odkształcaniu.

Źródło: www.firearmstactical.com



Kieszon typu CQB

Kolejnym ułatwieniem przyspieszającym wymianę magazynka jest stosowanie kieszeni typu CQB, czyli bez kłapy przykrywającej magazynek lub z klapą, którą można usunąć (odczepiając rzep). Tego typu kieszenie są zwykle wyposażone w gumę, która zapobiega wpadaniu magazynków.

Kieszenie CQB mają jednak dwie wady, które należy rozważyć przed użyciem ich w misji:

- Znacznie słabiej chronią magazynki przed brudem i wodą,
- W warunkach walki nie można liczyć, że uda się wsadzić pusty magazynek do takiej kieszeni (w przypadku braku worka na odzysk).

Kieszenie CQB stosuje się zwykle w przypadku walki w pomieszczeniach (stąd ich nazwa), gdy istnieje mała szansa, że ich właściciel będzie musiał leżeć na ziemi oraz gdy ma się worek na odzysk lub dodatkowe kieszenie tradycyjne.

Źródło: www.miwo-military.com

DOWODZENIE

Dowodzenie pododdziałami powinno być **trwałe, ciągłe, operatywne i skryte**.

Trwałość i ciągłość to stałe oddziaływanie dowódców na przebieg działań pododdziałów.

Operatywność to sprawne, zorganizowane ingerowanie w procesy (zjawiska) zachodzące w pododdziałach (siłach, środkach) w celu dostosowania ich działania do zmieniającej się sytuacji.

Skrytość to zachowanie w tajemnicy przedsięwzięć związanych z przygotowaniem i prowadzeniem działań (walki).

SPOSOBY DOWODZENIA

Sposób dowodzenia przez cele

Charakteryzuje się tym, że przełożony określa co podwładny ma osiągnąć lub może on ograniczyć się jedynie do zainicjowania określonego działania.

W praktyce stosując ten sposób dowodzenia przełożony powinien określić podwładnemu: **co i gdzie ma on osiągnąć**.

Przy stosowaniu tego sposobu zalecane jest przede wszystkim, aby przełożony posiadał racjonalny plan walki (działań), w którym będzie jasno wyrażony cel główny, czyli to co chce się osiągnąć. Cele działania poszczególnych wykonawców powinny wynikać i współtworzyć cel działania przełożonego.

Z uwagi na to, że dowodzenie przez cele pozostawia swobodę podwładnemu w planowaniu walki i stawianiu zadań, musi on jednak posiadać odpowiednią wiedzę i umiejętności. Pozostawienie podwładnemu swobody w określeniu zamiaru wykonania zadania gwarantuje między innymi duże jego zaangażowanie się zarówno w procesie przygotowania walki (działań), jak i w toku jej prowadzenia. Taki sposób dowodzenia wyzwalając powinien jego inicjatywę i pomysłowość w przyjmowaniu rozwiązań na wysokim poziomie merytorycznym i organizacyjnym. Stąd sposób ten powinien być preferowany i powszechnie stosowany. Podwładny (wykonawca) otrzymując cel, sam decyduje o sposobie jego osiągnięcia oraz ponosi pełną

odpowiedzialność za efekty działania podległych mu pododdziałów (żołnierzy).

Przykład

Przygotowując oddział dziesięcioosobowy do natarcia dowódca wydziela jedną dwójkę i wyznacza jej cel. „Waszym zadaniem jest przeniknąć na tyły wroga, wykryć pozycję dowódcy broniącego się oddziału i go zlikwidować. Sposób wykonania pozostawiam wam.”

Sposób dowodzenia przez zadania

Polega na sprecyzowaniu przez przełożonego i przekazaniu podwładnemu (wykonawcy) tylko zadania, a więc: co, gdzie i kiedy ma on wykonać. Procedura przygotowania przez przełożonego zadania dla podwładnego w tym przypadku jest przede wszystkim prostsza od określenia zadania przy stosowaniu sposobu dowodzenia przez czynności. Przełożony bowiem określa zadanie podwładnemu wynikające z jego decyzji.

Przykład

Pozostała część oddziału podzielona zostaje przez dowódcę na dwójki. Dwójka pierwsza otrzymuje zadanie „Będziecie szperaczami oddziału. Waszym ZADANIEM jest wykrycie pozycji przeciwnika i związanie go ogniem. Po likwidacji, będziecie kontynuować szperanie.”

Dwie kolejne dwójki otrzymają zadanie „Będziecie wspierać szperaczy i wiązać ogniem wykryte stanowiska ogniowe.”

Zadanie ostatnia dwójki brzmi „Będziecie posuwać się na tyłach reszty. Wasze podstawowe zadanie to flankowanie z lewej bądź prawej, zależnie od sytuacji i własnego uznania, wykryte stanowiska ogniowe.”

Sposób dowodzenia przez czynności

Polega na określeniu przez przełożonego i przekazaniu podwładnemu (wykonawcy) zadania i szczegółowych czynności dotyczących sposobu jego wykonania. Taki sposób postępowania wiąże się z koniecznością powzięcia decyzji za podwładnego. Ponadto zachodzi potrzeba podzielenia zadania podwładnego na zadania częściowe i cząstkowe, a nawet na czynności złożone i proste. Procedura ta jest konieczna,

bowiem stanowi podstawę do określenia i sformułowania zadania podwładnemu, to znaczy sprecyzowania, co, gdzie, kiedy ma on wykonać, a także jak realizować poszczególne czynności. W praktyce proces ten jest wieloetapowy oraz czasochłonny i pracochłonny.

Sposób dowodzenia przez czynności powinien być stosowany w wyjątkowych przypadkach. Do przypadków takich można zaliczyć między innymi brak profesjonalnych umiejętności u podwładnych (np. żołnierze rezerwy) lub też dużą złożoność zadania, które ma wykonać podwładny.

Podstawową wadą tego sposobu dowodzenia jest hamowanie inicjatywy podwładnych, zabieranie im ich kompetencji a także po części zwalnianie z obowiązku ponoszenia odpowiedzialności za osiągnięte rezultaty działania.

Przykład

Podczas obrony dowódca wskazuje podkomendnym stanowiska strzeleckie oraz sektory ognia. Nakazuje też zakamuflować się i otworzyć ogień seriami do dobrze widocznego przeciwnika w odległości nie większej niż 30 metrów.

WYSZCZEGÓLNIENIE		KTO ma wykonać (osiągnąć)	CO ma wykonać (osiągnąć)	GDZIE wykonać (osiągnąć)	KIEDY wykonać (osiągnąć)	JAK wykonać
TECHNIKI DOWODZENIA PRZEZ	CELE	X	X	X		
	ZADANIA	X	X	X	X	
	CZYNNOŚCI	X	X	X	X	X

Sposoby (techniki) dowodzenia na podstawie „Biblij Zmechola”

ZASADZKA

Zasadzka to najbardziej agresywna metoda zwalczania przeciwnika. Umożliwia likwidację znacznych sił niewielkim środkiem. Istnieją dwa rodzaje zasadzki:

- natychmiastowa zasadzka
- zaplanowana zasadzka

NATYCHMIASTOWA ZASADZKA

Stosowana jest, gdy oddział niespodziewanie natknie się na przeciwnika i ma możliwość szybkiego i niezauważonego zalegnięcia w zasadzce. W takim przypadku dowódca wydaje rozkaz zajęcia pozycji wzdłuż drogi (równoległe). Nie stosuje się wtedy żadnych środków bezpieczeństwa. Otwarcie ognia następuje gdy dowódca otworzy ogień. Ogień musi być huraganowy, na pełnej szybkostrzelności i otwarty niemal jednocześnie.

ZAPLANOWANA ZASADZKA

Wyróżniamy kilka rodzajów zasadzki zaplanowanej

- Liniowa
- W kształcie litery L
- Przestrzenna
- Mechaniczna – najrzadsza w Airsofcie, wymaga zastosowania odpalanych zdalnie (elektryczność, radio, podczerwień) min kierunkowych / granatów.

WYBÓR MIEJSCA NA ZASADZKĘ

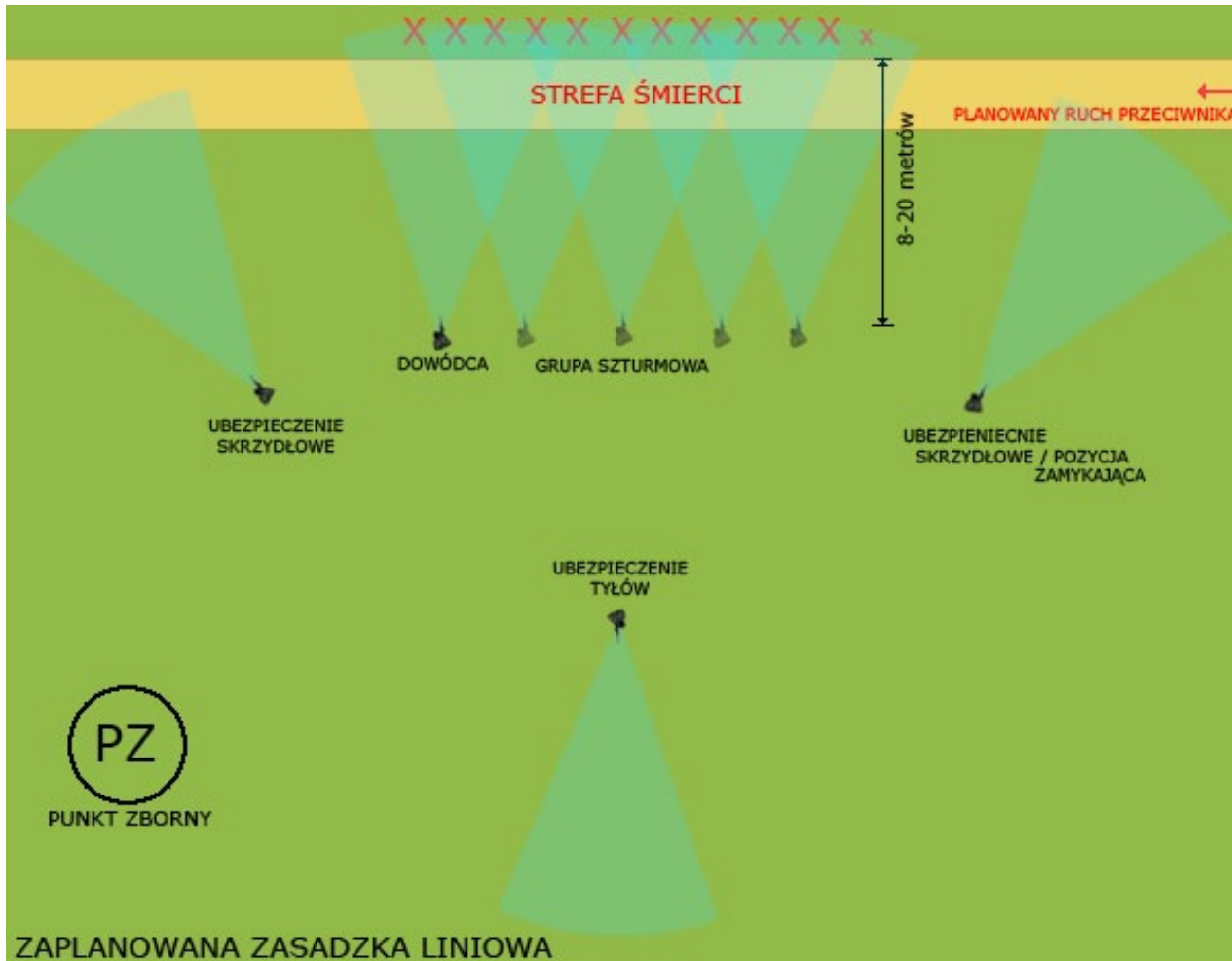
Dobre miejsca na zasadzkę to:

- znane szlaki przeciwnika
- punkty czerpania wody, magazynowania żywności lub polowe składy amunicji
- linie odwrotu przeciwnika

- miejsca skąd pobierane jest drewno/roślinność (na opał, budulec lub maskowanie)

Podczas wybierania miejsca na zasadzkę należy wziąć pod uwagę następujące czynniki:

- strefa śmierci musi być wystarczająco duża żeby pomieścić spodziewanego przeciwnika
- patrol musi mieć dobre pola ognia i obserwacji w strefę śmierci
- skrzydła zasadzki muszą być dobrze pokryte obserwacją i ogniem – zarówno ze względu na bezpieczeństwo jak i na wczesne ostrzeżenie o zbliżającym się przeciwniku.
- wybrane miejsce musi oferować dobry kamuflaż ale nie do tego stopnia żeby utrudniał on kontrole nad patrolem lub utrudniał komunikację
- wybrane miejsce musi oferować dobrą drogę odwrotu i zabezpieczenie tyłów zasadzki



Zasadzka liniowa

Podstawowy rodzaj zasadzki zaplanowanej. Oddział jest podzielony na dwie podstawowe grupy: ubezpieczenie i grupę szturmową. Grupa ubezpieczenia dzieli się dalej na zespoły, co ogólnie dzieli pododdział na:

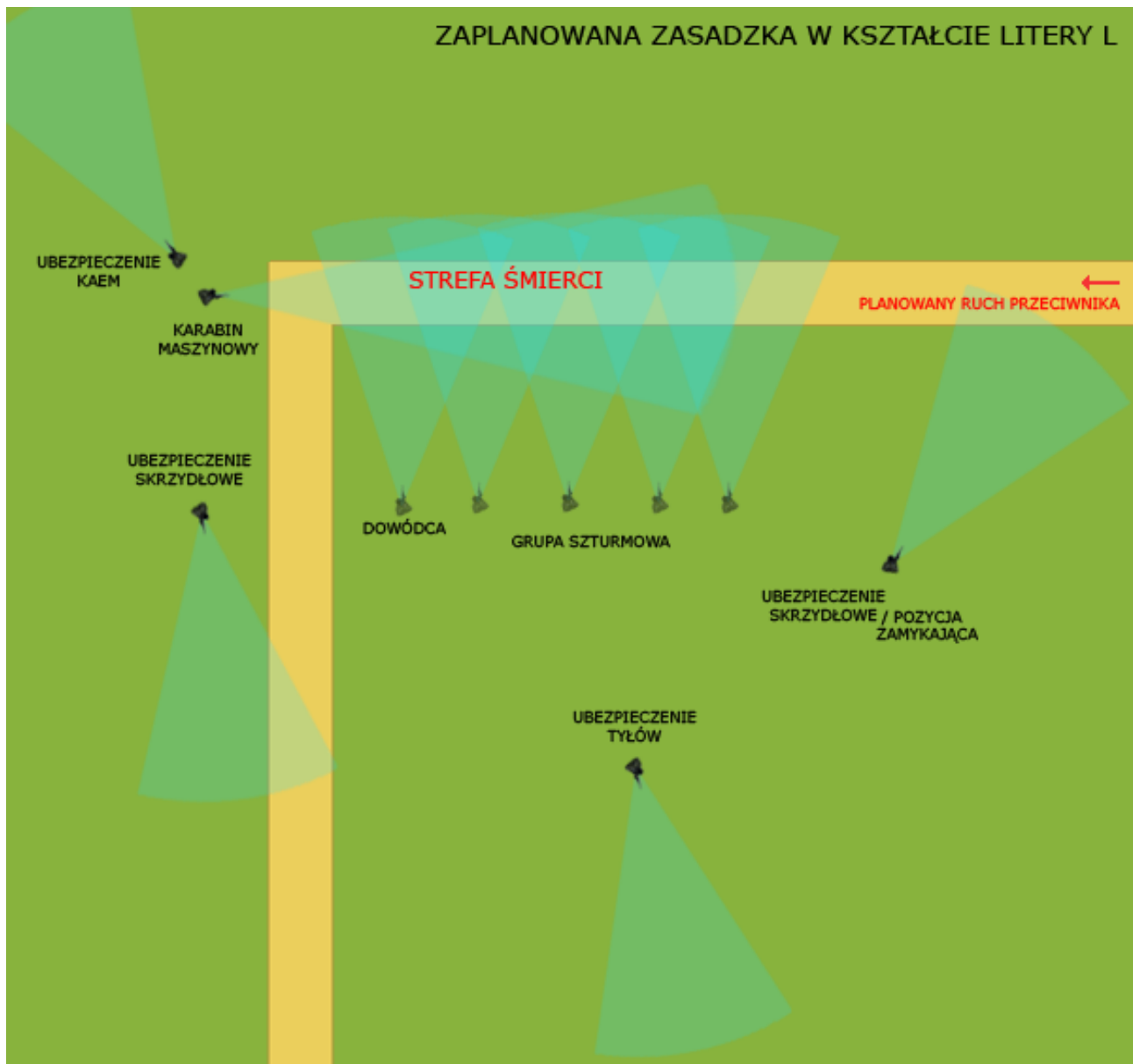
- ubezpieczenie skrzydłowe (lewe)
- ubezpieczenie skrzydłowe (prawe)
- ubezpieczenie tyłów
- grupa szturmowa

W przypadku małej liczby ludzi w pododdziale liczebność w zespołach będzie się zmieniać, a w przypadku braków ludzi w warunkach Airsoftu często będzie się rezygnować z części ubezpieczenia (wtedy zasadzka będzie przypominała niezaplanowaną).

Warto zauważyć różnice, które pojawiają się w Airsoftcie względem taktyki wojskowej. Przede wszystkim odległość – jest bardzo mała. Dlatego szczególnie ważne jest dobranie terenu do zasadzki. Kolejną różnicą jest to, że w grupie szturmowej zwykle tylko dowódca (pozycja najbardziej wysunięta do przodu względem spodziewanego wroga) musi obserwować drogę. Wynika to z potrzeby zminimalizowania szansy wykrycia zasadzki. Ma tu zastosowanie zasada: Czym mniej osób widzi drogę, tym mniej jest z niej potencjalnie widzianych.

Oczywiście widoczność musi mieć ubezpieczenie skrzydłowe i tylne, ponieważ ich zadaniem jest ostrzec grupę o niespodziewanym niebezpieczeństwie.

Gdy czoło oddziału wroga zrówna się z dowódcą, ten otwiera ogień. Jest to znak dla grupy szturmowej do otwarcia ognia. W sytuacji idealnej grupa szturmowa wychyla się ze swoich dołów i na wprost siebie ma zaskoczonego przeciwnika.



Zasadzka w kształcie litery L

Lepszym taktycznie terenem do przeprowadzenia zasadzki jest zakręt drogi lub szlaku. Pozwala na prowadzenie ognia krzyżowego, który z racji wielokierunkowości jest:

- skuteczniejszy
- wprowadza większe zamieszanie

Grupa szturmowa zajmuje stanowiska dokładnie w ten sam sposób co, w przypadku zasadzki liniowej. Jedynym wyjątkiem jest to, że tym razem niekoniecznie dowódca musi widzieć strefę śmierci i otwierać ogień jako pierwszy. Tą rolę przejmuje karabin maszynowy (lub inne ASG o wysokiej szybkostrzelności i dużym zasięgu).

Poprzez bardziej skomplikowaną budowę oddział w zasadzce wymaga o jedno zabezpieczenie więcej (ale w przypadku braku ludzi można zaryzykować zmniejszenie ubezpieczenia).

W przypadku tej zasadzki często niepotrzebna jest strefa trudna do przejścia po drugiej stronie drogi względem grupy szturmowej. Dobrze usytuowany karabin maszynowy skutecznie będzie blokował ten kierunek ucieczki. A ewentualny rów do którego wróg by wskoczył, okaże się śmiertelną pułapką.

UWAGA! Ponieważ kluczową dla zasadzki jest pozycja kaemu, należy szczególnie dużo czasu poświęcić sprawdzeniu sektora ognia tej broni oraz jej ukrycia. Nachodzący wróg musi być doskonale widoczny dla celowniczego kaemu, ale nie może być najmniejszej szansy, aby wróg zdołał wypatrzeć pozycję kluczowego środka ogniowego.

Dla pewności żołnierze grupy szturmowej znajdujący się najdalej od kaemu powinni przygotować granaty do rzucenia, aby wróg, który znajdzie się zbyt daleko od kaemu mógł zostać obrzucony granatami. Dobrze, jeśli znajdą czas, aby sprawdzić ew. kryjówki po drugiej stronie drogi by z góry wiedzieć, gdzie rzucać granaty.

Dobra zasadzka w literze L to taka, z której nikt żywy nie wychodzi. Jedynym wyjątkiem, gdy wrogi oddział jest zbyt liczny. W takich przypadkach warto przemyśleć, czy takiego oddziału nie przepuścić.

Zasadzka przestrzenna (do uzupełnienia)

Zasadzka mechaniczna

Przypomina zwykle liniową lub dowolną z pozostałych, jednak głównym sposobem zadania strat są urządzenia mechaniczne, miny, granaty czy inne ładunki wybuchowe. Zwykle te urządzenia mają działanie kierunkowe i są odpalane jednocześnie, wielopunktowo dla maksymalizacji zniszczeń.

Ciekawym rozwiązaniem jest połączenie zasadzki mechanicznej, z którąś z pozostałych.

Potencjalne zagrożenia i uwagi

Ubezpieczenie tyłów nie robi nic. Ubezpieczenie skrzydłowe likwiduje krótkimi seriami przeciwnika uciekającego z zasadzki.

Na szkicu zaznaczone są czerwone krzyżyki po drugiej stronie drogi. Symbolizują one jakąś trudność w poruszaniu się w tamtym terenie. Mogą to być bardzo gęste i ostre krzaki, strome wzgórza, mur, siatka, stroma rozpadlina, pole minowe bądź odpalane zdalnie ładunki wybuchowe.

Jeżeli koło drogi znajdują się jakieś miejsca, które wydają się dawać osłonę wrogowi, należy je wcześniej zaminować lub zapewnić taki ostrzał, aby ukrycie się tam było niemożliwe.

Należy pamiętać o tym, że przeciwnik, jeśli jest dość liczny i rozproszony może nie wejść całością siły w strefę śmierci. Zwykle te siły będą kontratakować. W takim przypadku samo ubezpieczenie skrzydłowe (pozycja zamykająca) może być za słabe by dać odpór. Dlatego warto wypracować metodę komunikacji z ubezpieczeniem, które jest w stanie ocenić, czy oddział wroga wejdzie cały w strefę śmierci czy nie. Jeśli nie, dowódca musi być gotowy do podjęcia natychmiastowego rozkazu. Albo do obrony (warto ją przemyśleć podczas zakładania zasadzki), albo do wycofania.

Przygotowując zasadzkę należy pamiętać o wyznaczeniu Punktu Zbarnego (PZ) w odległości 100-200 metrów od zasadzki i upewnić się, że każdy żołnierz jest w stanie do niego dotrzeć samodzielnie. Opuszczając zasadzkę (w wyniku sukcesu, upływu czasu, wycofania lub rozbicia) dopiero w PZ należy przejść do reorganizacji i przygotowania do kontynuowania misji.

DZIAŁANIA PARTYZANCKIE

Pod określenie działania partyzanckie można podczepić większość działań w Airsoftcie. Dlatego to miano rezerwuje do zorganizowanych działań zaczepnych przeciw dużym i dobrze zorganizowanym grupom airsoftowym.

Tak pojmowane działania partyzanckie pozwalają na wykorzystanie przewagi elastyczności i szybkości wobec mniej elastycznym siłom dysponującym większą siłą ognia.

Szybkość, a siła ognia

Podstawą działań partyzanckich jest szybkość nawiązania walki i jej zerwania, gdzie ta druga polega na szybkości przemieszczania się partyzantów. Duży oddział wymaga kontroli, rozpoznania wroga i koncentracji ognia. A to wymaga czasu. Ideą działań partyzanckich jest działanie w owej granicy bezwładności dużego oddziału, gryzienie, choćby zdawałoby się nieodczuwalne i znikanie, nim wróg zdoła skutecznie wykorzystać swoje siły i środki.

Z powyższego wynika, że szybki bieg w luźnej formacji i w niewielkiej liczbie żołnierzy jest tu wyjątkowo skuteczny.

Pułapki

Jednym ze sposobów na spowolnienie przeciwnika podczas pościgu jest zostawianie pułapek na drodze odwrotu. Dobrze jest je przygotować z góry, innymi słowy zaplanowanie trasy ucieczki i na niej pozostawienie odciążu, miny bądź innego odpalanego radiowo ładunku. Dobrze przy tym wybrać taki teren, w którym łatwa do przewidzenia będzie trasa pościgu. Np. ograniczona ścianą, zwalonym drzewem, wielką kałużą, głębokim błotem etc.

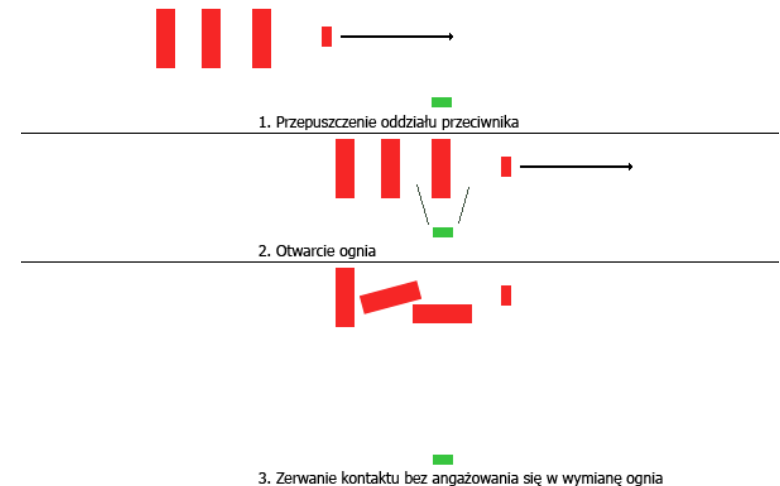
Ostrzał i zerwanie kontaktu

Podstawą zaczepnej walki jest rozpoznanie trasy jaką porusza się duży oddział przeciwnika, przepuszczenie zespołu szperaczy, otwarcie ognia z flanki lub innego mało spodziewanego kierunku i zerwanie kontaktu bez wdawania się w wymianę ognia.

Przy zerwaniu kontaktu w Airsoftcie liczy się szybkość, a nie zasypywanie wroga kompozytem. Dlatego zamiast wojskowych procedur zrywania kontaktu należy zwyczajnie brać nogi za pas. Po zerwaniu

widoczności, należy zmienić kierunek, po kilkudziesięciu metrach kolejna zmiana (ale nie wracać na poprzedni kierunek, aby nie natknąć się na grupę pościgową!).

Po około 100-300 metrach należy zalec, przyjąć skrytą pozycję (cień, krzaki, dół w ziemi) i nasłuchiwać.



Zasadzka na flankujących

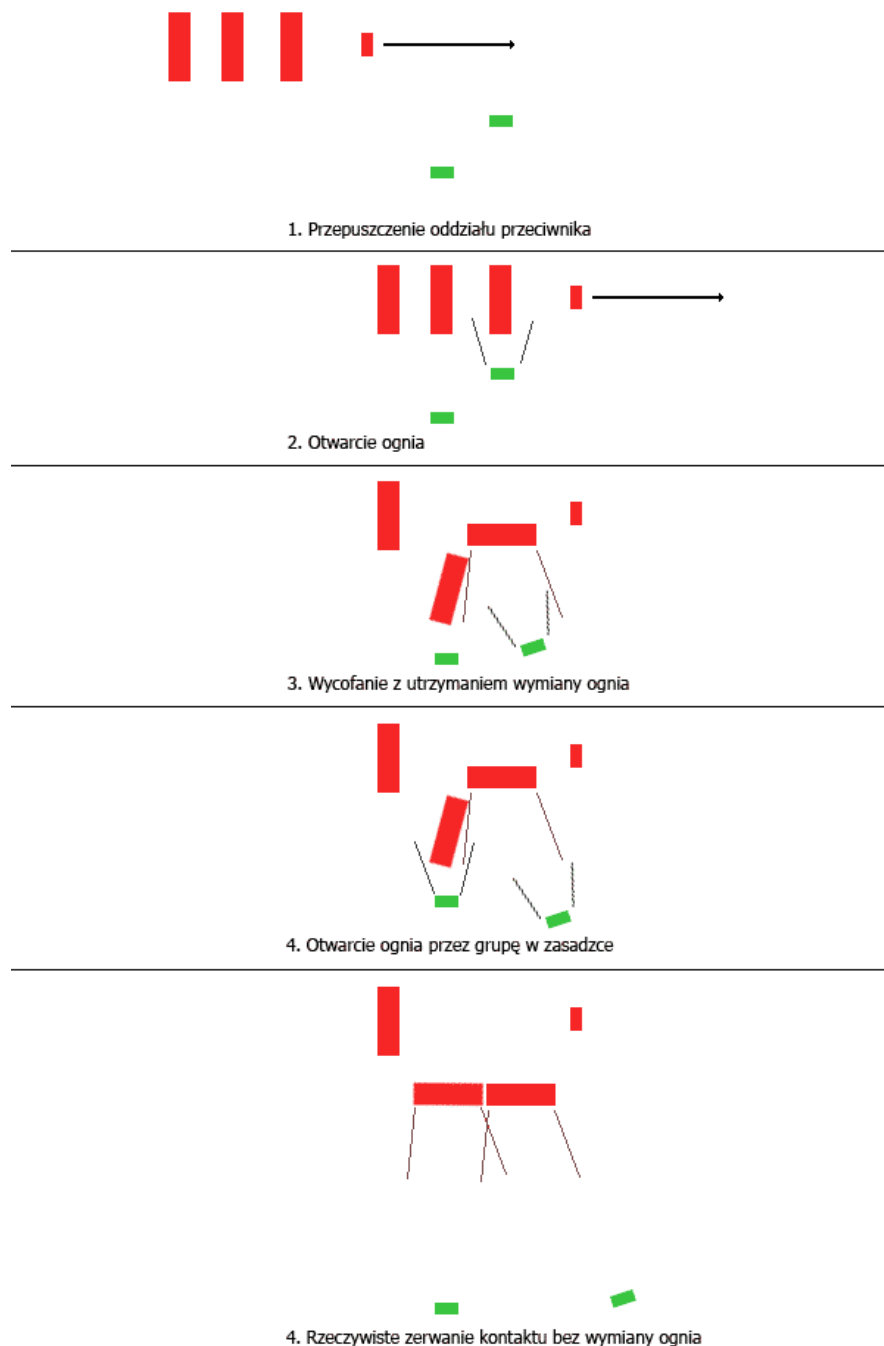
Interesującym i wrednym sposobem na zadanie wrogowi sporych strat jest przygotowanie zasadzki na zespół flankujący. Duże oddziały często stosują metodę reakcji na kontakt polegającą na podziale zadań. Jedna grupa prowadzi ogień w kierunku kontaktu, druga flankuje z lewej lub prawej. Planując zasadzkę i dysponując dodatkowymi siłami (3-4 ludzi) można je rozstawić po lewej, bądź prawej głównej zasadzki (grupy zaczepnej), nieco z tyłu.

Grupa zaczepna po ostrzeleniu przeciwnika normalnie zrywa kontakt. Wskazane jest tu jednak wolniejsze zrywanie kontaktu, aby przeciwnik miał wrażenie, że może skutecznie flankować.

Grupa w zasadzce czeka na z góry założone flankowanie wroga. Sama jest tak ustawiona, że oddział flankujący znajdzie się ustawiony bokiem do zasadzki.

W opisanym na diagramie przypadku wróg nie wystawił czujek bocznych. Jeśli będzie je miał, sytuacja będzie trudniejsza do przewidzenia.

Jest to tylko przykład realizacji bardziej skomplikowanych manewrów. Przy komplikowaniu należy wziąć pod uwagę nakładanie się



kolejnych niewiadomych, trudności w komunikacji i koordynacji kolejnych elementów. Podczas wycofania dwóch grup należy też pamiętać o wcześniejszym ustaleniu punktu zbornego.

Przynęta i pułapka

Kolejnym elementem wymagającym już większych sił i szczegółowego planowania jest połączenie partyzanckiego gryzienia, nieskutecznego zerwania kontaktu i zasadzki przestrzennej lub mechanicznej. W tym przypadku grupa zaczepna ostrzeliwująca większy oddział przeciwnika musi być dość liczna z dwóch powodów:

- musi być wystarczająco wartościową przynętą, aby wróg ją ścigał
- musi liczyć się ze stratami podczas wycofania i prowadzenia wroga w zasadzkę

Wycofanie w tym przypadku powinno być wykonywane metodą będącą częściową kopią Instant Action Drill Navy Sealsów (zwanej też Peel Out). Polega ona na rozciągnięciu się grupy w długi „sznur” ludzi. Ten najbliżej wroga otwiera huraganowy ogień i po chwili zrywa się do biegu aż na koniec „sznura”. Tam zajmuje pozycję za zasłoną i czeka. Kolejny w sznurze znów prowadzi huraganowy ogień w stronę przeciwnika i zrywa się do biegu na koniec sznura. Trwa to aż do wejścia w obszar zasadzki przestrzennej przygotowanej przez inną grupę lub mechanicznej, przygotowanej wcześniej. Warto przy tym wyraźnie zaznaczyć trasę wycofania, aby oddział będący przynętą trafił dokładnie w miejsce zasadzki, a nie 30 metrów z boku.

Najważniejsze przy manewrze wycofania jest utrzymanie tempa. Nie może być zbyt wolne, by przeciwnik nie zadał zbyt wielu strat, nie może być też zbyt szybkie, aby rzeczywiście nie zerwać kontaktu. Utrzymanie tempa wymaga praktyki, rozsądku i stalowych nerwów od każdego z żołnierzy. Dowódca nie jest bowiem w stanie w czasie walki skutecznie kontrolować tempa. Tym bardziej, że nie może swymi rozkazami zdradzić rzeczywistego celu działania.

Film z ukazaniem Instant Action Drill w wykonaniu Navy Seals:

http://pl.youtube.com/watch?v=1lsc_X7ls8o

KOMUNIKACJA

Ze swojej strony chciałbym podkreślić, że występują różne szczeble komunikacji, które SIĘ BARDZO RÓŻNIĄ.

- komunikacja w grupie poruszającej się razem – szczebel zespołu
- komunikacja pomiędzy grupami działającymi równoległe i będącymi rdzeniowo jedną grupą (wysunięte czujki, zespoły ubezpieczenia, dwa zespoły szturmowe nacierające skokami) – szczebel drużyny
- komunikację na szczeblu plutonu pomiędzy dowódcami drużyn, a koordynatorem drużyn – szczebel plutonu, dużej grupy organizacyjnej
- komunikacja na szczeblu najwyższym – pomiędzy plutonami i niezależnymi drużynami, a dowództwem podczas strzelanki scenariuszowej lub na dużym miśsimie

Szczebel zespołu

Podstawa to głos, a w przypadku działań skrytych, znaki ręczne. Na tym szczeblu ważne jest dobre poznanie się w "warunkach bojowych i treningowych", jednolitość komend i ich rozumienia, jednolitość i pełna jasność znaków ręcznych. Już na tym poziomie zwykle pojawiają się zgrzyty, choć większość teamów airsoftowych operuje w takiej właśnie sile.

Radio na tym poziomie jest zupełnie zbędne. Odważę się powiedzieć, że wręcz szkodliwe.

Nie od parady będzie uzgodnić na treningu zamknięty system znaków i komend, przećwiczenie ich wykonywania, a później wypróbowanie w polu. Dowódca musi też nauczyć się w sytuacji temu sprzyjającej używać GARDŁA, czyli wrzeszczenia. Jednak uwaga. Wrzask jest skuteczny na 30 metrów, powyżej tego jest już mało zrozumiałym ciągiem nieartykułowanych dźwięków. I powyżej tej granicy zaczynamy myśleć o szczeblu drużyny.

Szczebel drużyny

To pierwszy moment, gdzie UMIEJĘTNE korzystanie z radia osobistego typu PMR ma sens. Jednak nie każdy powinien posiadać przy sobie radio, a jedynie osoba będąca dowódcą lub RTO (radiooperator) w zespole. Dalej w zespole informacja winna być rozprowadzana na szczeblu zespołu (patrz wyżej).

Przykłady

- *Jedno radio dostaje dwójka snajperów, idąca z przodu oddziału*
- *Czujka będąca na ubezpieczeniu podczas zasadzki*
- *Wysunięci obserwatorzy podczas zabezpieczania bazy wypadowej*
- *Zespół patrolowy, który oddala się na odległość nie większą niż 500 metrów od bazy.*

Ważne jest, aby zauważyć, że radia PMR mają spore ograniczenia fizyczne, Mam na myśli dystans i propagację fal w trudnym terenie. W efekcie, siłą rzeczy drużyna nie może działać na obszarze przekraczającym 500 metrów, o ile posługuje się PMRkami. W gruncie rzeczy, drużyna nie powinna operować na dystansie większym niż 100 metrów (trzykrotność zasięgu skutecznego przeciętnego ASG). Jeśli zespół oddala się na większą odległość, należy go traktować jako oddzielną drużynę i koordynacja powinna mieć miejsce na szczeblu plutonu.

Opcją zastępczą jest wysyłanie posłańców, jednak strata jednego człowieka bywa bardzo odczuwalna, a ryzyko utraty posłańca jest zwykle spore.

Szczebel plutonu

Mało procentowo jest grup airsoftowych, które miały możliwość działać na tym szczeblu. Pluton współdzieli zadanie, choć konkretne role w ramach zadania są wyznaczone poszczególnym drużynom. Na czele plutonu winien stać dowódca, który nie prowadzi dodatkowo drużyny, bowiem te dwie bardzo czasochłonne i pochłaniające funkcje będą sobie nawzajem przeszkadzały.

Na szczeblu plutonu można używać PMRek, ale należy wziąć pod uwagę częste problemy techniczne związane z kiepską propagacją fal. Dowódcy drużyn, RTO plutonu (lub dowódca plutonu) muszą w takim przypadku myśleć o zasięgu i optymalnych miejscach do prowadzenia komunikacji na falach PMR. W przypadku plutonu znacznie lepszym rozwiązaniem jest zastosowanie komórek w systemie GSM (o ile w danym terenie jest zasięg). Ewentualnie można myśleć o innych radiach, pół i w pełni profesjonalnych.

Na tym poziomie komunikacja radiowa musi być już profesjonalna, aby zminimalizować długość komunikatów, ruch na częstotliwości i zapewnić maksymalną czytelność rozkazów i raportów.

Innymi słowy, grupa działająca w ramach plutonu musi poświęcić czas by dowódcy i dyżurni RTO dobrze radzili sobie z komunikacją radiową. Optymalne jest poświęcenie kilku godzin na teorię i praktykę komunikowania się przez radio, np. podczas wieczoru spędzonego wspólnie w pubie lub przy pomocy Skype'a.

Idealnym wydaje mi się jest korzystać z uproszczonych procedur radiowej komunikacji wojskowej (bez 1000 mało czytelnych skrótów) oraz nauczenie się, że pierw należy przygotować zdanie w głowie, a później dopiero wcisnąć przycisk nadawanie. Dobry RTO nie wypowiada do radia dźwięków w stylu: „eeeeee”, „mmmm”, „hmmm, aha”, „nooooo”.

Same procedury warto omówić, ale nie będę tego robił tu i teraz, poza tym takie informacje są dostępne na sieci.

Szczebel najwyższy

I tu się zaczynają schody. Na szczuble najwyższym mamy zwykle wannabe Herr General, który czasem umie, a czasem nie wydawać rozkazy i nadawać komunikaty radiowej, ale ogół braci airsoftowej po drugiej stronie nie ma o tym pojęcia, przez co jakość rozmów na tym poziomie ma tendencje do bycia bardzo niska i chaotyczna.

Można radzić sobie różnie, np. przydzielać kilku RTO do dowództwa, którzy będą obsługiwać różne kanały do komunikacji z różnymi formacjami. Te, które sobie radzą z radio mogą mieć profesjonalnego RTO, te które nie... jeszcze bardziej profesjonalnego, który będzie umiał zapanować nad chaosem, ale nie będzie mówił kodem, którego zwykły airsoftowiec nie zrozumie.

Zapewne też istnieją inne sposoby.

Środki komunikacji są jak na poziomie plutonu, z tym tylko, że często się zdarza, że używa się PMRek i o ile na małym terenie to nie jest poważny problem, o tyle na milsimie lub dużym terenie strzelanki, okazuje się to być wielkim błędem.

Pamiętajmy wtedy, że jest coś takiego jak komórka, a SMS może działać jak maszyna szyfrująca, wysyłająca meldunki burstami do satelity.

W scenariuszach historycznych można też wykorzystać posłańców, o ile walka ma charakter pozycyjny.