



FUTURO
SIMULAZIONI LUNGHE
1.0
RIALTO

DE
DIREZIONE ESERCITAZIONI

PROGETTO
GRANDE CACCIA

Indice:

Cap. 1 – PREMESSA.	3
Cap. 2 – PROLOGO.	3
Cap. 3 – TUTORIAL.	3
3.1 - <i>INDIVIDUAZIONE DELLE MODALITA' DI GIOCO.</i>	3
3.2 - <i>INSERIMENTO DELLE MODALITA' DI GIOCO IN UN CONTESTO REALE O DI FANTASIA.</i>	4
3.3 - <i>ADATTABILITA' DELLE MODALITA' E DEL CONTESTO AL CAMPO DI GIOCO.</i>	4
3.4 - <i>CREAZIONE DI "REALTA' PARALLELE" ADATTABILI AL TERRENO DI GIOCO ED AL CONTESTO INIZIALE.</i>	4
3.5 - <i>FATTORE UMANO: CREAZIONE E GESTIONE DELLE FAZIONI.</i>	6
3.6 - <i>FATTORE TEMPO: CREAZIONE DELLO SVOLGIMENTO TEMPORALE DEL GIOCO.</i>	8
3.7 - <i>"COPERTA DI SICUREZZA".</i>	11
3.8 - <i>CONCLUSIONI.</i>	11

Cap. 1 – PREMESSA.

La DE nazionale, nella figura dei suoi rappresentanti, non nasce “per insegnare”, ma per far sì che il progetto Grande Caccia abbia una linea di condotta unitaria, in modo che sia possibile, in futuro, organizzare eventi interregionali partendo da una medesima concezione di gioco e favorendo l’interscambiabilità degli interessati tra le regioni limitrofe.

Cap. 2 – PROLOGO.

L’idea di creare un “tutorial” (*letteralmente: apprendimento in autonomia e stimolo per la discussione e la condivisione del sapere – fonte Wikipedia*) nasce dall’esigenza di approfondire la conoscenza sui metodi di costruzione ed organizzazione di una Simulazione Non Competitiva.

L’argomento trattato ha molte sfumature e per semplicità abbiamo utilizzato un esempio di “guerra non convenzionale classico”, ritenendo che l’esempio proposto possa tranquillamente essere applicato a qualsiasi altra modalità di gioco.

Deve essere chiaro che tutto quello che è riportato in questo documento non ha velleità di “*sacra scrittura*”, è un punto di vista personale dettato dall’esperienza sul campo e dagli anni d’attività nell’ambito della disciplina del soft-air.

Un punto di partenza, dal quale sviluppare la propria “idea personale” ed il proprio “modus operandi”.

Cap. 3 – TUTORIAL.

3.1 - INDIVIDUAZIONE DELLE MODALITA' DI GIOCO.

Non esiste un’unica ricetta per sviluppare una SNC, le modalità possono essere infinite come infinita è la fantasia dell’uomo.

Per semplicità abbiamo limitato la scelta tra giochi a «Partiti Contrapposti» ed «Operazioni non Convenzionali», anche se, ogni manifestazione, in realtà racchiude al suo interno peculiarità dell’una e dell’altra tipologia.

«Partiti Contrapposti» : questa tipologia prevede lo scontro di due o più fazioni con rapporti di forze paritario.

In campo saranno presenti “punti sensibili” (obj) oggetto di contesa tra le fazioni in lotta, le quali, nei modi e nei tempi che ritengono più opportuni, perseguono lo scopo di acquisire e mantenere il controllo sul numero maggiore di obj.

«Operazioni non Convenzionali» : azioni all’interno di territori controllati da forze preponderanti.

Lo scopo principale è quello di compiere azioni mirate con l’intento di indebolire l’apparato difensivo avversario celando la propria posizione. I rapporti di forza tra i contendenti sono a favore dei difensori.

La nostra scelta, per questo tutorial, ricade sulla modalità “Operazioni non Convenzionali”, di cui di seguito proponiamo un breve schema riassuntivo.

GUERRA NON CONVENZIONALE:

A differenza della “Guerra Convenzionale”, uno degli obiettivi della UW (dall’inglese Unconventional Warfare) è quello di “demotivare” l’avversario con azioni mirate ad indebolirne l’efficienza dell’apparato militare, sia a livello logistico (colpendo le retrovie, i rifornimenti e le comunicazioni), sia a livello organizzativo (limitandone il potere offensivo), in previsione di un attacco convenzionale.

In linea con quanto sopra descritto, nei prossimi paragrafi andremo a costruire una SNC dove, un numero limitato di operatori dovrà compiere azioni in un territorio controllato da un numero di operatori sensibilmente maggiore.

Lo scopo di questa azione consisterà nell'infiltrarsi sul campo da gioco senza farsi individuare, eseguire i compiti richiesti ed esfiltrare, evitando lo scontro diretto con forze che, dato il numero superiore, avrebbero sicuramente la meglio.

3.2 - INSERIMENTO DELLE MODALITA' DI GIOCO IN UN CONTESTO REALE O DI FANTASIA.

Individuata la modalità di gioco, è necessario "vestirla" con un'impalcatura scenografica che gratifichi il senso di immedesimazione dei giocatori, facilitando la scorrevolezza degli eventi ludici.

Il contesto può essere riferito ad un fatto realmente accaduto o di fantasia, ciò non fa differenza alcuna, se non che, mentre nella prima soluzione si attinge a fatti e personaggi realmente esistenti, nella seconda ipotesi è necessario costruire l'ambientazione da zero.

A scopo propedeutico, faremo riferimento a fatti reali e precisamente alla "Falklands War", la guerra delle isole Falklands, avvenuta tra il marzo ed il giugno del 1982 ed in particolare allo sbarco delle unità SAS ed SBS sull'isola di Pebble, a nord delle isole Malvinas.

Si tratta di una tipica azione non convenzionale, dove la Task Force inglese tentò di limitare il potere offensivo argentino alla vigilia dello sbarco a San Carlos, attaccando l'aeroporto di Calderon, possibile fonte di raids dell'aviazione argentina nei confronti della futura "testa di ponte" inglese.

3.3 - ADATTABILITA' DELLE MODALITA' E DEL CONTESTO AL CAMPO DI GIOCO.

Ovviamente tutte le nostre invenzioni e costruzioni scenografiche si scontreranno con la realtà del nostro "vettore", il terreno di gioco.

Ogni campo, per le sue caratteristiche e tipicità morfologiche, non sempre si adatta a ciò che abbiamo pensato di organizzarvi.

A scopo propedeutico utilizzeremo un'area di circa 1km x 1km (*fig. 1*).

Ad una prima analisi risulta evidente come le aree pianeggianti siano limitate e soprattutto collocate nel centro del terreno.

Le pur lievi emergenze naturali circondano le suddette aeree creando delle piccole vallate, dove la collocazione di ipotetiche piste di volo risulterebbe quanto meno poco ortodossa, sia per effettivi problemi in decollo ed in atterraggio, sia per concreti problemi di manovra dei velivoli a terra.

Si potrebbe obiettare adducendo il fatto che l'aeroporto di Calderon era dotato di una pista in erba e terra battuta ed utilizzato principalmente da velivoli *FMA IA-58 Pucará*.

Il Pucará è un bimotore turboelica ad ala bassa concepito per compiti di attacco al suolo e controguerriglia con capacità di decollo ed atterraggio su piste di dimensioni limitate (STOL), ma la conformazione del nostro terreno di gioco veramente poco si presta a questa ipotesi.

Ciò non deve limitarci, in quanto sarà pressoché impossibile trovare un "contesto" ed un "terreno di gioco" che si sposino alla perfezione, quindi l'intervento dell'organizzatore dovrà concretizzarsi nella ricerca di una "credibile" via di mezzo tra ciò che vorremmo proporre e ciò che possiamo proporre mantenendo un livello di credibilità e veridicità accettabile.

3.4 - CREAZIONE DI "REALTA' PARALLELE" ADATTABILI AL TERRENO DI GIOCO ED AL CONTESTO INIZIALE.

Evidenziate le concrete limitazioni del paragrafo precedente, dovremo intervenire sul contesto creando uno o più eventi di fantasia paralleli alla realtà storica, purché attinenti e verosimili.

Sull'isola di Pebble, il "Comando de la Aviacion Naval Argentina" (CANA) stanziò il proprio comando avanzato chiamandolo "Estacion Aeronaval (EA) Calderon".

Detto ciò risulta evidente come sia quantomeno credibile inserire nel contesto reale una base di elicotteri di "fantasia".

Per ovvie ragioni, una base per elicotteri è molto più facile da realizzare, ancor meglio se la stessa base non è stanziata, ma creata ad hoc per l'imminente conflitto.

Alla luce di ciò la conformazione del terreno assume minor importanza e permette un'elasticità maggiore nella "costruzione" della scenografia.

3.5 - FATTORE UMANO: CREAZIONE E GESTIONE DELLE FAZIONI.

La "costruzione" delle fazioni e la gestione delle stesse è il passo successivo per la creazione di "un meccanismo" che funzioni senza squilibri.

Ovviamente, trattandosi di "operazioni non convenzionali", è necessario fissare il "rapporto di forza" tra i contendenti.

In altre parole individuare la proporzione che deve esistere tra il numero degli operatori di chi intende "offendere" ed il numero degli operatori di chi "agisce per evitarlo".

Avrei potuto dire semplicemente tra "chi attacca" e "chi difende", ma ciò sarebbe stato "non esatto" in quanto, in situazioni di "guerra non convenzionale", le modalità di esecuzione "dell'offesa" e di "chi agisce per scongiurare l'offesa" *si sovrappongono*.

Interdizione d'area e controinterdizione.

Le unità più idonee alla condotta di azioni in un territorio controllato dall'avversario, con l'intento di precluderne o ridurne l'attività operativa, sono anche quelle più efficaci nel contrastare tale attività.

Ne possiamo quindi dedurre che i procedimenti più appropriati per opporsi ad operazioni di interdizione sono i medesimi adottati dalla controparte.

Con ciò risulta chiaro come, qualsiasi operazione di controinterdizione, non possa mai essere identificata con la semplice parola "difesa", in quanto adotta gli analoghi concetti operativi di chi agisce per offendere.

Esempi di quanto affermato possono essere riscontrati nella storia recente del nostro paese, come la "controguerriglia" adottata dai paracadutisti italiani nel 1943 sul Carso Goriziano contro i partigiani Jugoslavi o nella guerra civile italiana da parte del III° Gruppo Esplorante della "Divisione S.Marco" della RSI.

Il rapporto tra la due fazioni deve essere, per ovvi motivi, sbilanciato a favore del "padrone di casa".

Nelle simulazioni "Nails Cutting", il rapporto era fissato a 3:1.

Tale rapporto continua ad essere valido ma è doveroso fare dei "distinguo".

In particolare bisogna assicurarci che il rapporto sia proporzionato ai "punti sensibili" che l'organizzazione, in rispetto del contesto e della necessità del gioco, vorrà creare.

Nel nostro caso specifico abbiamo una base di elicotteri dell'aviazione della marina argentina.

Dovendone limitare l'efficienza, i "punti sensibili" saranno sicuramente gli elicotteri a terra, ma potrebbero anche essere obiettivi che, pur non dichiarati dall'inizio, concorrono comunque allo scopo degli interditori.

E con questo si intende tutto ciò che possa creare gioco, dai depositi di qualsiasi natura alle installazioni logistiche, per finire con armamenti per la difesa contraerea, la cui eliminazione può essere utile per permettere l'esfiltrazione agli interditori e la possibilità di ricevere rinforzi "via aria".

Di conseguenza, dal punto di vista organizzativo, i "punti sensibili" si moltiplicheranno e con essi il personale necessario per renderli "verosimili".

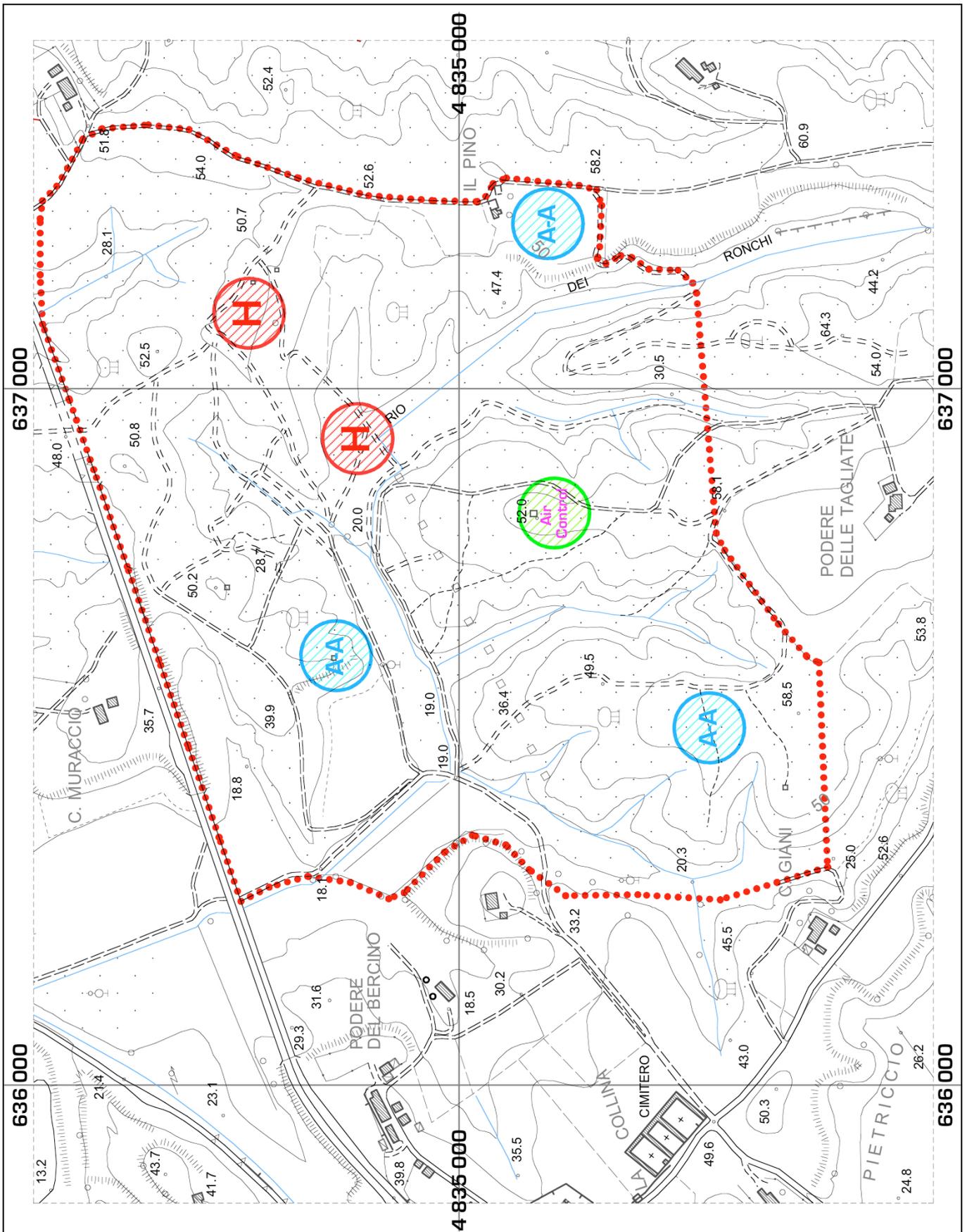


Fig. 2 – obiettivi.

Nel nostro caso specifico, considerando il fatto che anche gli argentini hanno utilizzato reparti di forze speciali durante la campagna delle Falkland, per individuare il rapporto tra le opposte fazioni possiamo operare come segue.

> UK.

Le forze di interdizione, in questo caso i reparti inglesi del SAS, in una situazione del genere potrebbero operare con un singolo "troop" (consistenza di un plotone tradizionale formato da 16 operatori divisi in 4 team).

Seguendo il "classico" rapporto di forze di 3:1, dovremmo schierare 16 operatori da una parte e 48 operatori in controinterdizione ($16 \times 3 = 48$).

A scopo puramente propedeutico invece agiremo diversamente.

> ARGENTINA.

Proponiamo, sul nostro terreno di gioco, due piste di atterraggio (identificate in FIG. 2 da cerchio rosso e lettera H) con rispettivi aeromobili in sosta, tre postazioni con armamento contraereo (identificate in FIG. 2 da cerchio azzurro e lettere A-A) ed una postazione per il controllo aereo (identificate in FIG. 2 da cerchio verde e lettere viola), per un totale di 6 punti sensibili.

Procedendo secondo una logica interpretativa potremmo inserire una deroga sul rapporto di 3:1 proponendo il seguente schema.

- **AIR CONTROL:** il comando dell'intera area.

Assegnati a questo sito potremo prevedere, oltre al personale del comando (5 operatori), anche una FIR (forza d'intervento rapido) di stanza all'aeroporto (16 operatori) munita di veicoli per il trasporto truppe.

- **A-A:** piazzole dell'artiglieria contraerea.

Nella guerra delle Falkland gli argentini utilizzarono mitragliere da 20 mm Rheinmetall e pezzi da 35 mm a guida radar, ipotizzando 6 serventi per ogni pezzo d'artiglieria.

- **H:** le piste di atterraggio e di sosta degli aeromobili.

Dato che ci troviamo in periodo di "guerra dichiarata", queste aree saranno protette da picchetti di ronda stabili, che potremo identificare con 8 operatori per ogni area di sosta.

In aggiunta potremo prevedere altri 16 operatori adibiti alla sicurezza del perimetro dell'aeroporto e compiti di controinterdizione.

Per un totale di:

Air Control (5) + FIR (16) + A-A (18) + H (16) + controinterdizione (16) =

71 operatori.

Ovviamente, seguendo la linea "logica" di costituzione della fazione, maggiore sarà l'importanza strategica della nostra area obiettivo, maggiore sarà il numero degli operatori presenti.

Diventa quindi una scelta dell'organizzatore sancire il livello di difficoltà del gioco, in base alle capacità dei giocatori e soprattutto alla conformazione del terreno.

Perché la miglior SNC non è la più difficile, ma quella che offre "capacità di manovra" e libertà interpretativa migliori.

3.6 - FATTORE TEMPO: CREAZIONE DELLO SVOLGIMENTO TEMPORALE DEL GIOCO.

Il fattore tempo ricopre un ruolo essenziale per la gestione di una SNC.

Perché soltanto costringendo i partecipanti a rispettare rigidi schemi temporali potremo ovviare alle problematiche date dalla conformazione del campo di gioco, soprattutto durante le operazioni di infiltrazione (come nel caso dell'area scelta per questo tutorial).

Ipotizziamo quindi un crono-programma di una ipotetica SNC della durata di circa 20 ore (le seguenti considerazioni varranno comunque, a prescindere dalla durata della manifestazione):

Inizio giochi.

Ore 14:00 di sabato pomeriggio.

La scelta di iniziare a metà pomeriggio è prettamente fisiologica, in quanto può facilitare l'organizzazione nell'allestimento della scenografia ed attuare modifiche dell'ultimo momento da parte della Direzione Esercitazioni.

Infiltrazione.

Dato che il nostro terreno di gioco non presenta accessi in posizione opposta (FIG. 3), è necessario che le due fazioni abbiano inserzioni in AO sfalsate.

La possibilità di utilizzare aree di raccolta distinte per le opposte fazioni semplifica la cosa, utilizzando l'area di parcheggio NORD (identificata in FIG. 3 da cerchio rosso e scritta UK) per le forze inglesi.

Direttrice di ingresso in campo delineata dalla freccia rossa.

L'area di parcheggio OVEST (identificata in FIG. 3 da cerchio azzurro e scritta ARG) è esclusiva per la fazione argentina, con ingresso in AO evidenziato dalla freccia azzurra.

Dato che le due fazioni non dovranno entrare in contatto prima delle 14:00 del sabato pomeriggio, lasceremo agli inglesi massima libertà nell'infiltrazione, ponendo come limite massimo di ingresso in campo le 12:30 di sabato pomeriggio.

Diversamente imposteremo alla fazione argentina l'ingresso sul terreno di gioco solo un'ora prima dell'inizio ufficiale della manifestazione, cioè dalle 13:00 di sabato pomeriggio.

Durata.

La durata del gioco è, ovviamente, una scelta dell'organizzazione, come pure la scelta di creare o meno finestre temporali limitate per il compimento di determinate azioni o imporre una "gerarchia cronologica" dei compiti assegnati.

Ovviamente il tutto è finalizzato all'ottenimento della "massima giocabilità" per l'intero arco della durata della SNC, evitando "buchi" che possano compromettere il normale fluire del gioco.

Eventi particolari.

Molte volte, per limitazioni dovute a particolarità del terreno di gioco, si rende necessario "porre dei paletti".

L'organizzatore dovrà cercare di sfruttare le problematiche in modo che diventino esse stesse spunto per nuove idee, implementando allo stesso tempo sia difficoltà che "giocabilità".

Esempio:

La proprietà del nostro terreno di gioco, ci comunica che provvederà ad abbattere alberi malati esattamente lo stesso giorno dello svolgimento della manifestazione, occupando proprio la parte di campo dove si trova una delle due piste di atterraggio (quella più a nord in fig. 2).

Ovviamente per l'organizzatore è un problema abbastanza grave, in quanto vengono a mancare il 50% degli obiettivi principali.

Di contro la proprietà informa che tali lavori si svolgeranno solo e soltanto nell'arco di luce naturale del sabato pomeriggio, rendendo quindi l'area di nuovo fruibile immediatamente dopo l'imbrunire.

Come risolvere il problema a livello organizzativo?

Implementando le difficoltà per gli interdittori.

In un aggiornamento degli ordini di missione, DE informerà la fazione UK che la pista nord è in manutenzione e che gli aeromobili (obj primario) saranno nuovamente sul campo di volo ad un'ora imprecisata del sabato sera.

Ciò costringerà gli interdittori a variare i loro piani, imponendo ricognizioni sulla pista nord per sapere quando gli aeromobili saranno nuovamente in sosta sulla pista nord, e quindi procedere con l'azione diretta.

Quindi, semplificando, il problema iniziale si trasforma in "origine di gioco".

3.7 - “COPERTA DI SICUREZZA”.

Con la “dicitura” *Coperta di Sicurezza*, si intendono tutti gli eventi e le invenzioni che DE preparerà per la simulazione e che utilizzerà solo e soltanto in caso di “stallo” per ri-vitalizzare il gioco.

In una SNC, pur organizzata con piglio maniacale, può accadere che qualcosa non vada secondo le previsioni trascinando il gioco in “acque stagnanti”.

In questi momenti l’organizzazione/DE deve essere preparata e reagire prontamente per movimentare il gioco scongiurando lo stallò.

Esempio:

Nella nostra SNC, a causa di eventi inaspettati, bravura degli interditori ed una serie di incomprensioni tra le fila argentine, ha portato i SAS a completare la loro missione entro la mezzanotte del sabato.

Ciò si configura come un fallimento a livello organizzativo, in quanto il gioco è, di fatto, finito prima del previsto.

Come far proseguire la manifestazione, ma soprattutto, come fare in modo che qualsiasi cosa venga proposta non si riveli “minestra diluita e riscaldata”?

Organizzando a priori un evento eccezionale ed inaspettato.

In particolare, durante la guerra delle Malvinas, l’esercito argentino aveva dislocato sulle isole maggiori (soprattutto a difesa di Port Stanley) reparti di “forze speciali”.

In particolare una compagnia del 25° Reggimento Fanteria (RI 25), che era composto di coscritti con un addestramento avanzato in stile ranger.

Questo addestramento era stato voluto dal tenente colonnello Mohamed Alí Seineldín, considerato il “padre” delle forze speciali dell’esercito argentino, e il reggimento aveva il nome non ufficiale di 25° Regimiento Infanteria Spécial.

Utilizzando le reali informazioni sopra riportate, l’organizzazione potrebbe informare gli interditori inglesi che, il “Milo turco” (soprannome del tenente colonnello Seineldín), transiterà dal CANA (“Comando de la Aviacion Naval Argentina”) nella notte tra il sabato e la domenica.

Di conseguenza DE ordinerà agli operatori SAS di eliminare il valente ufficiale durante la sua visita.

Ciò comporterà una variazione ed un ampliamento dei giochi anche per gli argentini in quanto, date la personalità e le capacità del personaggio e l’ormai certezza che Calderon è sotto attacco da parte di forze speciali inglesi, la sua visita potrebbe concretizzarsi in una maggiore efficienza delle attività di controinterdizione.

Ovviamente questo è soltanto un esempio.

L’organizzazione potrà sviluppare un numero illimitato di modi per far sì che la “giocabilità” della SNC rimanga sempre ad un livello accettabile.

3.8 - CONCLUSIONI.

Come già anticipato nel prologo, deve essere chiaro che questo documento rappresenta uno dei tanti modi di organizzare una SNC.

Non ci sono differenze, dal punto di vista organizzativo, tra una manifestazione a “partiti contrapposti” ed una manifestazione come quella esemplificata in questo documento.

L’unica differenza è data dalla fantasia dell’organizzatore e dalla capacità di gestione della Direzione Esercitazioni.

Autore:

*Michele Cortopassi “poldo”
Asd Bommayee sac – Massarosa (LU)*

Marzo 2012