

# **MANUALE DEL PATTUGLIAMENTO**

## **Procedimenti Tecnico Tattici nel Softair**

Versione 1.0.0, Dicembre 2002



**Di Gabriele "Charlie" Guizzardi**  
[CHARLIE.IENA@LIBERO.IT](mailto:CHARLIE.IENA@LIBERO.IT)

**QUESTO MANUALE E' GRATUITO E COME TALE DEVE ESSERE DISTRIBUITO. NON PUO' ESSERE NE RIVENDUTO, NE ALLEGATO AD ALTRI LIBRI, RIVISTE, SITI INTERNET E/O MANUALI SENZA IL CONSENSO DELL'AUTORE. E' ALTRESI' VIETATO PUBBLICARNE / UTILIZZARNE / ALTERARNE PARTI, SIA DI TESTO CHE FOTO E/O DISEGNI SENZA IL CONSENSO SCRITTO DELL'AUTORE O DEGLI ALTRI PROPRIETARI. NESSUNA RESPONSABILITA' E' INFINE ASSUNTA DALL'AUTORE PER DANNI O ALTRO DERIVANTI DA VIRUS INFORMATICI TRASMESSI INSIEME AL PRESENTE DOCUMENTO!**

**SI RICORDA CHE QUESTO E' UN MANUALE SUL GIOCO DEL SOFTAIR E CHE QUINDI, NONOSTANTE LE REALI BASI SUL QUALE E' STATO SCRITTO, SI TRATTA DI ADATTAMENTI CHE NON VOGLIONO INNEGGIARE A VERE AZIONI DI GUERRIGLIA E/O TATTICA MILITARE! L'AUTORE E GLI ALTRI MENZIONATI NEL PRESENTE TESTO SONO ASSOLUTAMENTE CONTRO OGNI FORMA DI VIOLENZA E NON POSSONO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER ATTI COMPIUTI IN NOME E PER CONTO DI QUESTO TESTO!**

# INDICE

<b>Ringraziamenti &amp; Sponsor</b>	<b>4</b>
<b>Generalità</b>	<b>5</b>
Introduzione	5
Elaborazione del piano di pattugliamento	5
<b>Formazione</b>	<b>7</b>
Formazione in fila	7
Formazione a V	8
Formazione a cuneo o V rovesciata	8
Formazione aperta	9
Formazione a scalare destro e a scalare sinistro	9
Formazione spiegata	10
Formazione a riccio	10
<b>Movimento</b>	<b>11</b>
Settore di responsabilità	11
Movimento continuo	12
Movimento continuo differenziato	12
Movimento a sbalzi successivi	12
Movimento a sbalzi alternati	13
Scarsa visibilità	13
Zone pericolose	13
<b>Itinerario</b>	<b>15</b>
Punti di riordinamento	15
Tipi di punti di riordinamento	16
<b>Imboscate</b>	<b>17</b>
L'imboscata puntiforme	17
L'imboscata lineare	18
L'imboscata a L e a Z	18
L'imboscata a T	19
L'imboscata a V	19
L'imboscata a triangolo (o quadrato) aperto	19
Le imboscate improvvisate	19
<b>Reazione</b>	<b>21</b>
Attuazione RAI	21
Congelamento	21
Contatti casuali	21
Imboscate	21
<b>Trasmissioni</b>	<b>23</b>
Attuazione delle trasmissioni	23
Sicurezza delle trasmissioni	23

### RINGRAZIAMENTI

L'autore ringrazia vivamente lo sponsor per la fiducia dimostrata, il club Iena Korps di Bologna e il club Corvi SAC di Fermo (AP) per il supporto morale, il club Gladio di Roma per la foto di copertina e la redazione tutta di [WWW.SOFTAIR.IT](http://WWW.SOFTAIR.IT) che hanno creduto nella realizzazione di questo manuale fino a sobbarcarsi il lavoro sporco di impaginazione, copertina, indice, ecc. e a tutti quelli che hanno partecipato anche involontariamente, sui campi di gioco.

### SPONSOR



Chiunque voglia diventare sponsor del seguente manuale contatti la redazione di [WWW.SOFTAIR.IT](http://WWW.SOFTAIR.IT)

# GENERALITA'

Fino ad alcuni anni fa, in base alla mia esperienza, gli articoli o i manuali di tattica, nonostante la buona qualità, non erano molto apprezzati. I tempi maturano ed i giocatori di Softair iniziano probabilmente ad inseguire una certa qualità nel gioco, qualità che ovviamente paga molto di più, anche solo in termini di divertimento, che non ingaggiare l'avversario così come viene.

In questo manuale prenderemo in esame tutto quanto riguarda il movimento della pattuglia. E' imperativo ricordare che quanto tratteremo è un adattamento delle vere tecniche di pattugliamento ed ingaggio reali rapportate nel limitato mondo del Softair. Nel nostro gioco non esistono mezzi pesanti, coperture aeree, ecc. pertanto vedremo come sfruttare al massimo il movimento ravvicinato, l'imboscata, la pianificazione, l'improvvisazione, ecc.

## Introduzione

Una definizione di Pattuglia è la seguente: complesso di forze di entità limitata e variabile, temporaneamente costituito per assolvere, nell'ambito di unità di livello superiore ovvero autonomamente, specifici compiti operativi o tecnici.

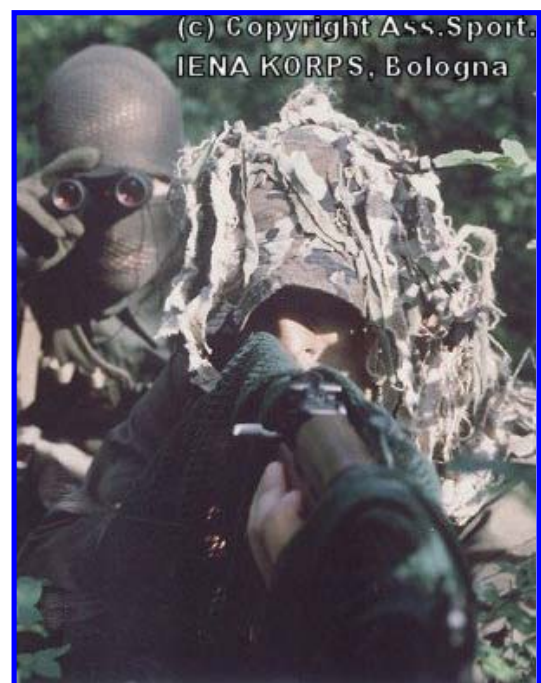
Gli scopi di una pattuglia possono essere molteplici:

- Individuare dislocazioni nemiche raccogliendo informazioni ed elementi tattici per valutarne il numero e la posizione. E' generalmente usata nei lunghi tornei come le notturne. Può essere costituita anche da pochi elementi subito pronti all'inizio del torneo per valutare rapidamente la situazione delle altre squadre. Se necessario può ingaggiare il nemico preferendo però il ripiego.
- Conquistare postazioni, obbiettivi specifici o ingaggiare attività nemiche. In questo caso si tratta di una pattuglia formata da almeno sei elementi con un obiettivo preciso. L'utilizzo classico è la gara di pattuglia alla base di innumerevoli tornei anche se ovviamente trova logico impiego in qualunque tipo di gara.
- Esplorare il terreno circostante per conoscerne natura e conformazione. Usata sempre nell'ambito dei lunghi tornei non necessita di particolari capacità ed ha come unico scopo riportare al "comando" una descrizione dell'ambiente circostante. Normalmente deve evitare il combattimento.

Come dicevamo, il Softair non ha riscontro reale a livello di mezzi d'appoggio, pertanto l'unico tipo di pattuglia è quello "appiedato".

## Elaborazione del piano di pattugliamento

Il Comandante di squadra (o chi è stato designato a prendere questo genere di decisioni) dovrà sempre elaborare un piano di pattugliamento tenendo ben presente le forze impiegate nel contesto generale della squadra. Non è ammissibile, per esempio, che venga formata una pattuglia di qualsiasi genere con un numero di elementi errato allo scopo della pattuglia stessa oppure non idoneo rispetto alle forze che resteranno al campo base. Come prima cosa il comandante di squadra dovrà quindi effettuare le giuste scelte ed i giusti bilanciamenti di forze impiegate. Poi si dovrà elaborare un piano d'azione che riassume le esigenze e le finalità della pattuglia creata. Per esempio quanto tempo durerà il pattugliamento, lo scopo preciso (raccogliere punti o finalizzato alla conquista di uno o più obbiettivi precisi come può esserlo una



bandiera), come comportarsi in caso di ingaggio non preventivato o di imboscata, punti di ritrovo nel caso di sfaldamento della pattuglia, ruolo dei singoli membri del gruppo, ecc.

# FORMAZIONE

Militarmente parlando le formazioni sono rappresentate dalla disposizione sul terreno degli elementi che costituiscono la pattuglia. Per effettuare le giuste scelte dei membri della pattuglia, il comandante dovrebbe tenere presente i seguenti fattori:

1. potenziale offensivo di ogni singolo membro, nonché le sue capacità di movimento.
2. compito da assolvere della pattuglia.
3. morfologia e copertura del terreno.
4. bilanciamento delle forze tra campo base e pattuglia.

Dopodiché è imperativo concordare la tipologia di movimento durante la missione. La coordinazione degli elementi è fondamentale per il successo della stessa, per questo motivo consiglio caldamente di allenarsi al pattugliamento tra un torneo e l'altro.

Una vera ed affiatata pattuglia dovrà inoltre essere in grado di modificare la propria formazione adattandosi alle situazioni di gioco. Ecco che la figura del comandante diventa in questo caso determinante poiché dovrà essere in grado di modificare la struttura di marcia conformemente alla tipologia del terreno, al probabile ingaggio, massimo sviluppo offensivo, velocità di spostamento, ecc. Molte di queste capacità si ottengono con l'esperienza.

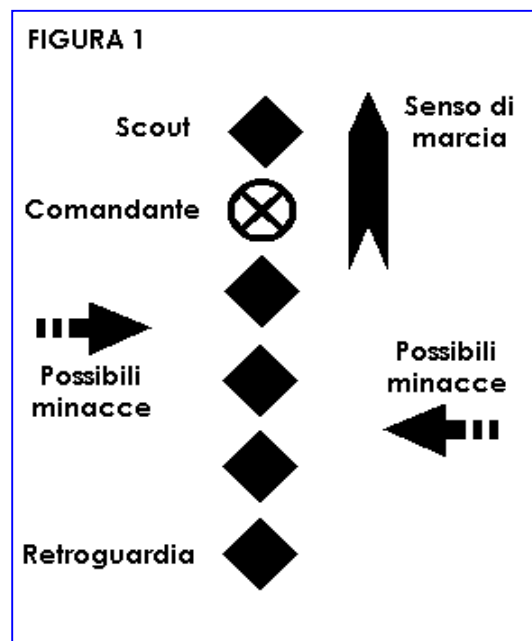
Infine, un'ultima considerazione deve essere esternata su ogni singolo membro della squadra. Se la missione fallisce non è il comandante l'unico responsabile, tutti devono comprendere cosa è andato storto e cosa hanno sbagliato. Non effettuare un movimento o una copertura può compromettere seriamente la missione.

## Formazione in fila

Tante sono le formazioni assumibili da una pattuglia ma quella in fila è forse la più impiegata (fig. 1). E' una classica formazione che sviluppa rapidità di movimento e dovrebbe essere preferita su terreni poveri di coperture naturali proprio per non rimanere troppo a lungo allo scoperto ed è ottima in caso di scarsa visibilità. Infine, permette un ottimale volume di fuoco laterale con possibilità di accerchiamento del nemico se ingaggiato frontalmente.

Per contro, la formazione lineare, non permette una perfetta comprensione dei comandi. Il comandante di pattuglia, posizionato dietro il primo o il secondo elemento di testa deve rivolgersi a livello vocale con i membri della squadra davanti a lui e simbolicamente a gesti a quelli dietro. Non sempre, per esempio, gli elementi di testa (detti anche Scout) possono sempre decidere o sapere la direzione da intraprendere, le tattiche da usare in caso di avvistamento o altro, mentre i membri dietro, se non perfettamente allenati alla pattuglia potrebbero non vedere immediatamente un gesto del comandante con conseguente movimento confusionale della formazione o comunque un ritardo nell'esecuzione del comando, cosa a volte ancora peggiore. Infine, la formazione lineare, se ingaggiata nella sua metà, spezza la pattuglia in due gruppetti praticamente inoffensivi per un avversario preparato.

Analizzando la figura 1 dobbiamo inoltre individuare i rispettivi "coni" di responsabilità di ogni singolo membro della squadra. Il primo elemento davanti è sicuramente l'elemento più importante insieme al comandante. Di solito, per questo ruolo, si deve preferire un elemento giovane o fisicamente dotato che sappia trascinare la pattuglia a velocità differenti. Se in questa posizione venisse messo un elemento lento o



troppo veloce la pattuglia è destinata a sfaldarsi. Il cono di responsabilità di questo primo giocatore è di almeno 120° davanti a lui e, se avesse un buon affiatamento con il resto della squadra, non avrebbe mai bisogno di voltarsi. Gli altri compagni dovranno coprire con laterali più piccoli, circa 60° verso destra o verso sinistra, alternativamente, compreso il comandante di squadra. L'ultimo elemento deve prevalentemente coprire il retro della pattuglia a 180° sia in fase di movimento sia in fase di sosta, mai dovrà perdere la totale visione del retro della squadra. Consiglio a questo proposito, visto che può risultare stancante se il tempo d'azione si protrae a lungo, di intervallare la testa e la coda della pattuglia dopo un certo periodo, questo anche per mantenere alto il livello di attenzione delle persone.

I comandi devono essere dati rapidamente senza mai alzare la voce. Il comandante dovrebbe preferire un genere di comando misto, voce e gesto, proprio per raggiungere tutti i membri della squadra. Se dovete fermare improvvisamente la pattuglia, dovete comunicarlo a voce agli elementi di testa e immediatamente, con un gesto, agli altri. Una volta richiamata l'attenzione della squadra, se possibile, continuate con i soli comandi gestuali. Ottimale sarebbe, verso gli elementi di testa, il passaparola sottovoce.

**Formazione a V**

La formazione a V è una variante interessante poiché ha tutte le caratteristiche della formazione aperta ed ha un notevole potenziale offensivo in caso di ingaggio. Dalla posizione base, che vediamo in figura 2, si possono sviluppare varianti infinite.

Il movimento è lineare e l'ingaggio della testa della pattuglia è potenzialmente letale per un ipotetico avversario che si troverebbe ad affrontare almeno tre elementi, subito appoggiati dai compagni dietro. Come dicevamo, le varianti possono essere svariate, a partire dai possibili movimenti della coppia laterale. Questi due elementi possono sia sganciarsi dalla pattuglia per brevi e rapide ricognizioni oppure avanzare o indietreggiare a piacimento così da coprire i compagni in particolari situazioni di movimento, per esempio su terreni aperti.

Gli svantaggi di questa formazione sono gli stessi di quella in file e cioè la coda dell'unità. Un solo uomo a coprire una zona o una situazione è sempre l'anello debole della copertura. Ci vuole inoltre un attimo di accortezza per far sì che la testa della pattuglia non si sfaldi proprio nelle situazioni sopra descritte.

Qui i comandi possono essere impartiti in modo più agevole perché la testa dell'unità è più serrata rispetto ad altre formazioni e quindi meglio raggiungibile.

**Formazione a cuneo o V rovesciata**

Questa variante è molto pratica ed ottimale nello scontro frontale. Vediamo nel dettaglio la figura 3.

Per prima cosa il lavoro del comandante è estremamente agevolato poiché la maggior parte degli elementi della squadra sono facilmente raggiungibili a voce. Una serie di comandi chiari metterà quindi da subito la pattuglia nella miglior condizione di agire.

In secondo luogo, il relativo vantaggio in caso di ingaggio frontale. Gli elementi laterali possono sganciarsi ed



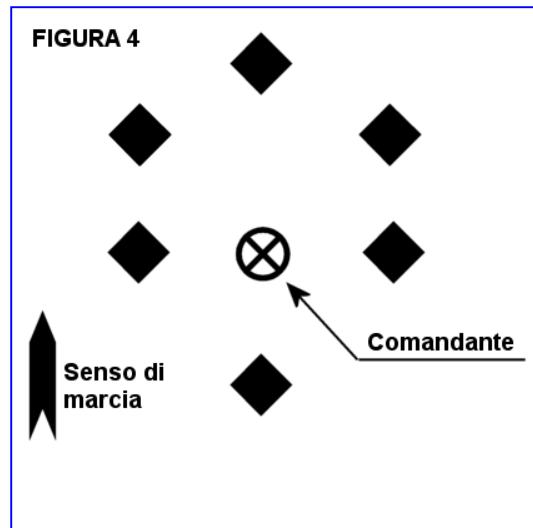


affiancare il nemico, valutando sempre la direzione migliore. Un loro scatto in avanti aumenta quindi le possibilità di controffensiva. In questo caso sarebbe meglio specificare prima del pattugliamento il comportamento da seguire in caso di attacco, sia frontale che laterale, così da sviluppare strategie che non intralcino l'operato dei singoli elementi.

**Formazione aperta**

Questo tipo di formazione presenta all'incirca gli stessi vantaggi della formazione a cuneo facilitando il comando grazie alla disposizione sul terreno degli uomini (vedi figura 4).

Può essere attuata in due varianti, con il comandante al centro (1° variante) ed i membri della squadra posizionati a rombo, oppure a quadrato con il comandante su un lato dello stesso (2° variante). Nel caso di elementi in esubero si potranno sviluppare ulteriori varianti affiancando gli uomini già presenti. Ecco quindi che si andrebbe a creare, nel caso della prima variante, una specie di formazione a mirino. Per rendere meglio l'idea ipotizziamo di aggiungere un elemento alle due varianti. Nella prima, quella a rombo, potremmo posizionare il giocatore in coda oppure alla testa della squadra. Nella seconda variante, invece, potremmo posizionarlo a centro come "collante" tra le due file oppure ancora sia alla testa che al retro della pattuglia.

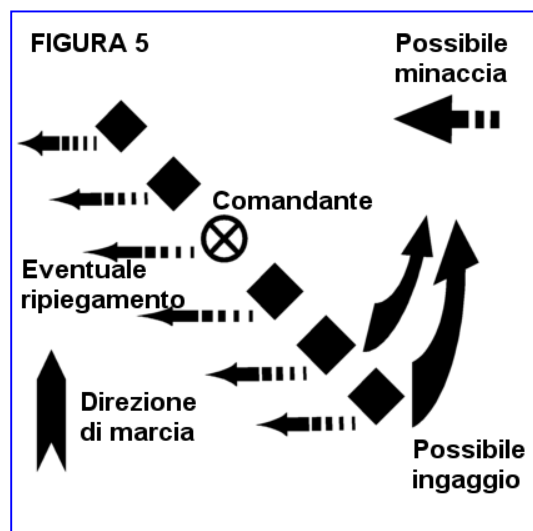


Anche in questo caso il volume di fuoco in caso di attacco è sufficiente all'avvio di una risposta proprio per la posizione non intralciante dei membri del gruppo. La posizione aperta, poi, ne aiuta l'immediato movimento in copertura. Per contro una fitta vegetazione non è il terreno ideale a questo tipo di pattuglia.

**Formazione a scalare destro e a scalare sinistro**

Questo tipo di formazione, nonostante sia tra le più utilizzate dalle normali pattuglie negli eserciti, non è praticamente quasi mai impiegata nel Softair. Effettivamente muoversi in modo scalare presuppone in certo affiatamento tra i membri della squadra e forse ancora un più alto coordinamento nel movimento totale.

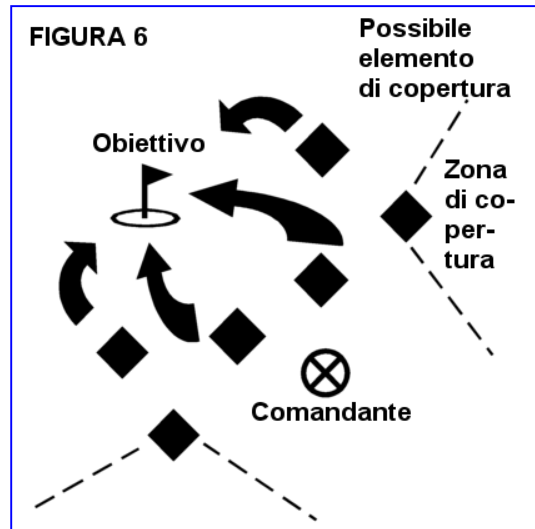
Come si vede dalla figura 5 (scalare destro), il gruppo, muovendosi in avanti, mantiene però i suoi elementi sfalsati a destra (o a sinistra) ad una certa distanza. Questo tipo di movimento ha grosse potenzialità in caso di ingaggio poiché può chiudere gli elementi non sotto fuoco sugli avversari oppure ripiegare velocemente nella direzione opposta, facendo in modo che ogni giocatore copra il compagno. Ottima poi la copertura del terreno.



Gli svantaggi si riflettono sul comando, ostico per la "scomoda" posizione dei membri della squadra rispetto al comandante. Inoltre è quasi inattuabile su terreni non aperti poiché si rischia facilmente di spezzare il gruppo. La variante a sinistra è esattamente speculare a quella in figura.

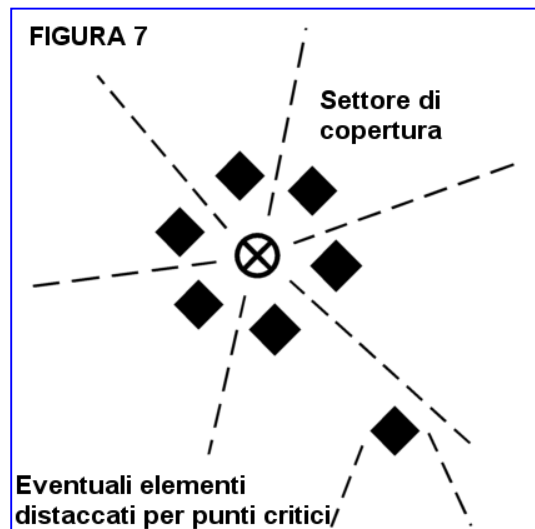
**Formazione spiegata**

Più che di una formazione di marcia siamo in presenza di una vera e propria formazione d'attacco (figura 6). Questo movimento si utilizza infatti soprattutto una volta giunti sull'obbiettivo. In prossimità dell'obbiettivo la pattuglia si apre e contemporaneamente converge sullo stesso. Il comandante, alle spalle del gruppo coordina in modo rapido ed energico anche se ogni singolo deve saper improvvisare e soprattutto agire rapidamente. Alcuni elementi, se la pattuglia è numerosa, possono rimanere sganciati per offrire maggiore copertura all'azione dei compagni che attaccano. Questo può avvenire soprattutto nel caso di bandiere sguarnite che però possono essere sorvegliate da lontano, oppure si può agevolare il loro ripiegamento nel caso di trasporto dell'obbiettivo stesso. Una forte componente di questo tipo di assalto è la copertura reciproca e di gruppo, il singolo verrebbe spazzato via anche dalla più fiavole difesa.



**Formazione a riccio**

Infine, dopo il movimento d'attacco base descritto nella "formazione spiegata" esaminiamo il movimento base di raccolta o di sosta (figura 7). Capita spesso di fermarsi durante un torneo per riordinare le idee o verificare il percorso sulla mappa. Disporsi quindi attorno al comandante o agli elementi decisionali del gruppo così da coprire la zona a 360°. E' chiaro che se conoscete o trovate zone con lati coperti in modo naturale (pareti verticali, fitti rovi, ecc.) questi sono da preferire alla copertura a 360°. L'angolo di copertura sarà minore e la controffensiva in caso di attacco maggiore proprio per l'impiego di più uomini in minor spazio.



# MOVIMENTO

Il movimento terrestre, come lo amano chiamare nell'esercito, è l'impiego di svariate tecniche in relazione alle specifiche situazioni. Attraversare una strada, ritirarsi velocemente, congiungersi con altri membri della propria squadra, ecc. sono solo alcune di queste situazioni all'apparenza semplici da attuare ma in pratica non così immediate come vedremo.

Vi sono quattro tipi fondamentali di movimento:

- il "movimento continuo"
- il "movimento differenziato"
- il "movimento a sbalzi successivi"
- il "movimento a sbalzi differenziati"

La scelta del miglior tipo di movimento, scelta fatta ovviamente dal Comandante, è dettata dai seguenti fattori:

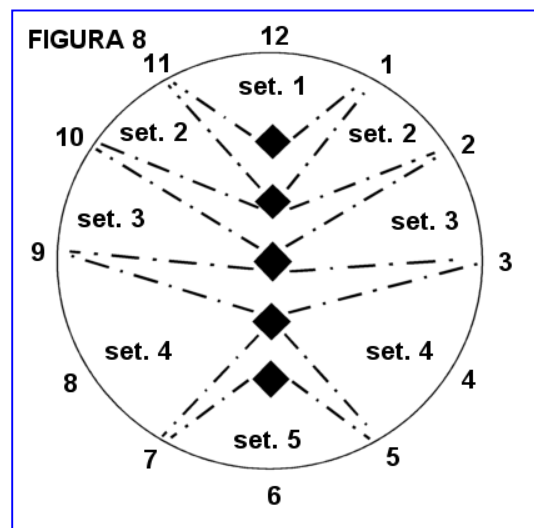
- probabilità di contatto con il nemico
- propria velocità di movimento possibile
- obiettivi e compiti della pattuglia
- sviluppo del massimo volume di fuoco
- copertura, sganciamento e ingaggio dopo il contatto con il nemico
- consentire la massima semplicità al comando
- prestazioni delle repliche dei membri del gruppo

La prima voce è quella che più di tutte deve condizionare la scelta del movimento. Bisogna inoltre ricordare che il Comandante può modificare in ogni istante il tipo di movimento per meglio adattarsi al rispetto dei fattori elencati.

Ci sono inoltre alcune regole da rispettare in tutti i tipi di movimento. Per prima cosa il contatto visivo, molto importante per non ritrovarsi solo con mezza squadra prima ancora di arrivare. In secondo luogo garantire la sicurezza a 360° o con il maggior angolo possibile durante il movimento (settore di responsabilità). Sfruttare, ove possibile, la conformità dal terreno per aumentare l'occultamento ed infine prefissare un itinerario, soprattutto durante la notte, per evitare malintesi di direzione. Per quest'ultimo punto, la perfetta pattuglia dovrebbe designare un navigatore, che potrebbe non essere il Comandante (oppure sì) con l'importante compito di muovere il gruppo sempre in modo certo ed aggiornando costantemente il Comandante anche con eventuali distanze dall'obiettivo. Ideale sarebbe un Comandante dalle buone capacità di navigazione.

## Settore di responsabilità

Il settore di responsabilità è la zona che ogni elemento della pattuglia deve tenere sotto controllo durante il movimento. La tecnica più utilizzata in guerriglia è il "metodo dell'orologio". Si tratta in definitiva di considerare l'area attorno alla pattuglia come il quadrante di un orologio e dividere questo quadrante in settori. In figura 8 è mostrato un esempio nel caso di formazione in fila. Numerando gli elementi della pattuglia da 1 a 5 ecco che risultano chiari i rispettivi settori di competenza. Una possibile variazione, forse più conosciuta di questa è sicuramente quella a settori alternati. Per averne un'idea immaginiamo che l'elemento numero 2 controlli i settori 2 3 di sinistra mentre il compagno che lo segue, il numero 3 controlli i settori 2 e 3 di destra. Così via fino alla coda del gruppo. Il primo e l'ultimo



componente della pattuglia hanno comunque sempre e solo quel settore da controllare.

### Movimento continuo

Se avete partecipato a qualche torneo di pattuglia sicuramente la vostra squadra sarà partita con un certo passo fino quasi all'obiettivo se non addirittura fino al primo scontro a fuoco. Questo tipo di passo di marcia dove tutti si muovono contemporaneamente è appunto detto "movimento continuo" e dovrebbe essere eseguito solo nei casi di improbabile ingaggio o comunque in lontananza dell'obiettivo e soprattutto quando la velocità di movimento è sia attuabile sia una necessità, anche se poi è l'andatura più usata in quasi tutte le circostanze.

Ogni elemento della squadra dovrebbe distare dagli altri, mediamente, tra gli 8 e i 10 metri, di più se il terreno lo permette. Una formula non scritta di questo tipo di movimento sarebbe che i membri della pattuglia, senza esagerare, dovrebbero distanziarsi tra loro il più possibile, senza perdere il contatto visivo sempre e comunque conformemente alla direzione dello scout. Immaginate cosa succederebbe se, tutti attaccati, veniste sorpresi da uno o più cecchini in una zona aperta. Tutti sanno questa cosa ma tutti tendono a dimenticarsene. Questa distanza, come dicevo, non dovrebbe essere esagerata, non andate comunque oltre la ventina di metri proprio per non rischiare di spezzare il gruppo.

Il movimento continuo viene ben rappresentato da un po' tutte le formazioni di movimento, escludendo solo quella a "riccio" e quella "spiegata".

### Movimento continuo differenziato

In prossimità dell'obiettivo si dovrebbe utilizzare un tipo di movimento differente, un movimento che sia in grado di coprire nel miglior modo possibile gli elementi della pattuglia, questo è il caso del movimento continuo differenziato. Nel movimento differenziato ci si muove a gruppi, il primo, solitamente di tre elementi ciascuno, è quello di testa, il secondo è il resto della squadra. La testa del gruppo si muove all'unisono con gli elementi distanziati tra loro di non più di 10/15 metri. Può fermarsi, avanzare a tratti più o meno lunghi a seconda delle situazioni ecc. e soprattutto non dovrebbe ingaggiare ma solo individuare.

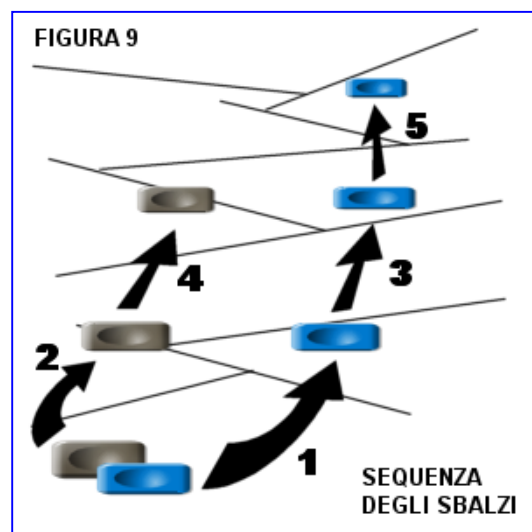
Il gruppo che segue dovrebbe tenere un'andatura regolare, del tipo continuo, soprattutto se esegue un movimento in fila. La distanza tra testa e resto del gruppo può essere anche di alcune decine di metri poiché con un movimento continuo il grosso del gruppo recupera spesso lo spazio intermedio che in questo caso si espande e si contrae a seconda della velocità del gruppo di testa.

Questo tipo di movimento ha effetto in presenza di pattuglie corpose e dove la distanza degli obiettivi può essere elevata.

### Movimento a sbalzi successivi

Il movimento a sbalzi (figura 9) è un classico movimento militare delle truppe terrestri ed è, unitamente a quello a sbalzi alternati, riproposto in molti film del genere. Però, solo quando il contatto con il nemico è altamente probabile allora il movimento a sbalzi ha senso, altrimenti rallenta notevolmente il passo e rischia di affaticare il gruppo. A suo favore possiamo però annoverare la relativa semplicità di comando e l'adattabilità in ambienti con scarsa visibilità.

Il movimento a sbalzi successivi impone che i membri della pattuglia si muovano uno alla volta a non più di una ventina di metri tra loro per tratti non più lunghi di una decina di metri tra sbalzo e sbalzo. Quando un elemento effettua il movimento gli altri devono garantire una copertura. Quando avrà raggiunto la posizione designata allora sarà lui a fornire copertura ai compagni che inizieranno lo sbalzo. Gli sbalzi possono essere effettuati a coppie o a file, a seconda dell'ampiezza del terreno da coprire. In questo tipo di sbalzo,

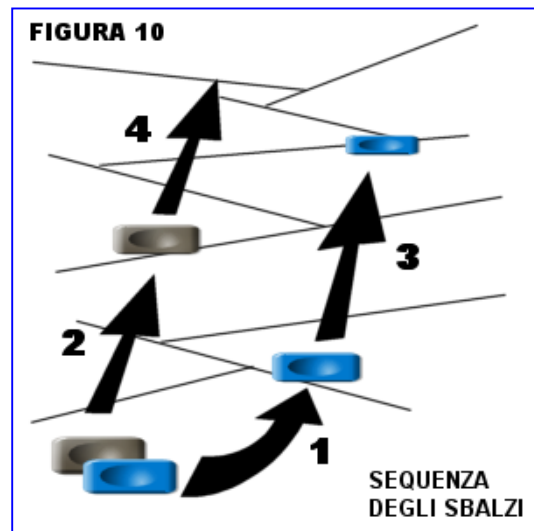


inoltre, la destinazione di ogni singolo elemento non deve superare quella del primo compagno che ha

effettuato il movimento. In alcuni casi, infine, potrebbe essere necessario avere la stessa destinazione di un altro compagno, in questo caso non addossatevi ma mantenete due o tre metri di distanza.

### Movimento a sbalzi alternati

Si tratta in definitiva di una variante del movimento a sbalzi successivi (figura 10). Invece di rimanere in linea ogni elemento della squadra sorpassa il compagno più avanzato di circa cinque o dieci metri, senza esagerare. Una volta decisa la destinazione, il singolo, si occupa subito della copertura ai compagni che dopo di lui effettueranno il movimento. Questa tecnica è forse più sicura e permette spostamenti più rapidi rispetto alla precedente. E' inoltre idonea in ambienti aperti dove le possibili coperture devono essere cercate tra la bassa vegetazione per di più se irregolare.



### Scarsa visibilità

Escludendo la nebbia che molto raramente avvolge i campi di gioco le situazioni di scarsa visibilità si hanno prettamente di notte. Normalmente i veri eserciti utilizzano la tecnologia per aiutarsi, impiegando i visori notturni a intensificazione di luce o a infrarossi. Nel softair, a meno di una certa disponibilità economica, visti i loro costi (soprattutto di quelli a infrarossi), non si ha la disponibilità di questa tecnologia e ci si deve appoggiare su tecniche più spartane. Innanzitutto è necessario ridurre la velocità di marcia, adattare rapidamente la vista e ridurre la distanza tra i membri della pattuglia. Così facendo si garantisce meglio il collegamento a vista poiché non vi è mai buio completo. Tecnicamente ci si dovrebbe dotare di strisce fosforescenti da applicare sul retro dell'elmetto o del copricapo anche se queste possono essere anche controproducenti ed aiutare l'avversario visto che di notte si tende a muovere la testa più frequentemente.

In condizioni di profonda oscurità il Comandante deve controllare spesso la giusta direzione di marcia prendendo, se possibile, come riferimenti, le formazioni naturali presenti sulla carta topografica. Se la carta non fosse dettagliatamente precisa suggerisco l'uso di un dispositivo GPS, ne basta uno e ha costi decisamente inferiori a qualsiasi visore.

E' superfluo ricordare che di notte i rumori di fondo sono più tenui e che quindi si dovrà prestare maggiore attenzione a non provocarne. Non vestitevi completamente di nero ma preferite il verde scuro ed il marrone, evitate le luci e di fumare. Affinate l'udito che in questo caso è più affidabile della vista.

### Zone pericolose

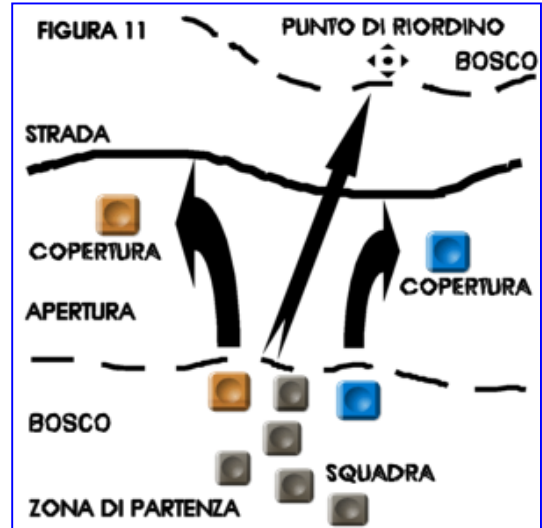
Una zona pericolosa è un'area, l'attraversamento della quale, mette a repentaglio la sicurezza della pattuglia o la espone a pericolo. Le strade, i caseggiati, i corsi d'acqua, le spianate o i campi arati, sono esempi di zone pericolose. Per superare queste zone è necessario un rigoroso movimento logico soprattutto per non essere colti di sorpresa ed esporre così il gruppo alla possibile disfatta.

La prima cosa da fare è valutare se si può aggirare la zona e se possibile scegliere sempre questa soluzione, anche a costo di aumentare e/o modificare il percorso deciso. Altrimenti assicurarsi di:

- pianificare un punto di riordino prima della zona da attraversare e uno immediatamente dopo.
- effettuare una copertura a 360° modificando, se necessario, i settori di copertura di ogni singolo.
- designare un supporto di fuoco bilanciato nel caso di attraversamento a sbalzi.
- bonificare la zona di riordino finale una volta attraversata la zona pericolosa.
- effettuare la manovra nel minor tempo possibile senza produrre rumori.

Il movimento base quindi si può riassumere come segue. La testa della pattuglia individua la zona pericolosa e si blocca sul posto. Dopo aver messo in sicurezza la zona il Comandante della pattuglia informa il gruppo sul tipo di movimento. Le informazioni impartite devono prevedere i punti di riordino e chi deve effettuare l'eventuale copertura.

Più nel dettaglio (figura 11), per esempio, se si dovesse superare una strada senza vegetazione attorno oppure uno spiazzo ampio in larghezza si dovrebbe procedere come segue: una volta espletata la copertura della zona di partenza e ricevuti gli ordini del Comandante, due membri del gruppo si dirigono verso il centro della zona pericolosa e si allargano di una ventina di metri. I restanti membri della squadra si dirigono verso il punto di riordino successivo e quando sono tutti passati si riagganciano al gruppo anche i giocatori che effettuavano la copertura. Il Comandante sceglie la metodologia del passaggio, ordinando per esempio di passare uno alla volta oppure in altri modi.



# ITINERARIO

Come i precedenti aspetti del movimento della pattuglia anche nella scelta dell'itinerario vi sono una serie di elementi da considerare:

- corposità della squadra
- compito da assolvere
- tipologia del terreno
- condizioni meteo
- forze in campo, sia amiche che nemiche
- tempi e tempistiche a disposizione

Il Comandante, quindi, deve preventivamente decidere l'itinerario più adeguato, sia per raggiungere l'obiettivo sia per l'esfiltrazione, quest'ultimo tragitto differente dal primo. E' necessario inoltre pianificare un percorso alternativo che verrà utilizzato in caso di insuccesso, sia nel malaugurato caso di contatto con il nemico, sia nel caso, durante il percorso vi siano ostacoli non previsti.

L'itinerario non dovrà coincidere, se possibile, con l'attraversamento di spianate, dovrà aggirare zone ritenute pericolose poiché a rischio copertura da parte degli avversari oppure perché zone soggette ad imboscata, non dovrebbe essere troppo faticoso e magari presentare, lungo il tragitto, segni di facile riconoscimento come alberi particolari, rocce dalla forma strana, ecc. Spesso ci può dare una mano la cartina topografica. Per esempio si potrebbe sviluppare un itinerario seguendo un fiumiciattolo oppure una linea di livello, ecc.

E' fondamentale decidere ed informare tutti i membri della pattuglia sul metodo di sosta che si intende effettuare: a tempo oppure a personale. Nel primo caso chi arriva nel punto di riordinamento attende fino ad un certo orario oppure per un certo periodo, dopodiché si deve eseguire quanto previsto precedentemente (rientro alla base, ricerca membri mancanti, raggiungimento di un secondo punto di riordinamento, ecc.). Nel secondo caso si esegue quanto previsto quando un certo numero di giocatori raggiunge il punto.

Infine, e qui viene la parte che più o meno tutti scordano di attuare in una competizione, effettuare una suddivisione del percorso in tratti pianificati. Ciò significa decidere a priori una serie di punti che il vostro tragitto dovrà toccare e che tutti i membri della squadra dovranno conoscere prima della partenza.

## Punti di riordinamento

Quando durante l'itinerario si ingaggia il nemico è facile che la squadra si sfaldi ed i suoi membri si ritrovino isolati. Un esempio classico è il torneo notturno. Quando si viene colpiti e/o quando i superstiti ad un'imboscata si ritirano si tende a tornare ai rispettivi campi base. Se invece sono stati preventivati una serie di punti di riordino allora tutti i giocatori colpiti dovranno recarsi al punto più vicino, in questo modo la squadra si riunirà velocemente e potrà continuare nella propria missione oppure ripianificare i propri obiettivi (figura 12).

Una regola non scritta ed un mio suggerimento personale è quello che, nel caso non siano stati definiti punti di riordino allora il punto di riordino è automaticamente 200mt prima l'imprevisto che ha disgregato la pattuglia. Sapendo questo sarà semplice per tutti ritrovarsi. Questa regola trova inoltre un ottimo impiego nel caso che il punto di riordinamento designato non sia più agile per presenza del nemico o altro.



Un punto di riordino deve sottostare ad alcune chiare caratteristiche: deve essere raggiungibile ed individuabile facilmente sia di giorno che di notte e deve garantire una discreta copertura. Tutti i componenti della squadra devono conoscere i punti di riordino. E' bene infine decidere a priori quanto tempo si deve attendere i compagni per evitare soste inutili ed eventuali parole di riconoscimento.

### **Tipi di punti di riordinamento**

Nei veri eserciti vi sono svariati tipi di punti di riordinamento: punti di riordinamento iniziali; lungo il percorso; nelle vicinanze ed intorno all'obiettivo; punti di rientro. Nel softair non credo sia necessario tutto questo, ritengo sufficienti un punto di riordinamento iniziale ed uno finale. Il primo servirà se durante l'avvicinamento, ma prima dell'ingaggio con l'obiettivo la squadra si disperde per vari motivi (incontro con pattuglie avversarie, ecc.), il secondo per riunirsi dopo l'attacco all'obiettivo, sia i colpiti sia quelli ancora in gioco. La posizione di questi punti deve essere differente e ovviamente a distanza di sicurezza da ogni possibile punto pericoloso come spianate, strade, ecc.

Sul punto di riordinamento la pattuglia, prima di qualsiasi altra operazione deve posizionarsi per la copertura della zona, controllare il munizionamento e l'attrezzatura, controllare i tempi a disposizione in base al metodo della sosta precedentemente concordato.



# IMBOSCA TE

L'imboscata è un attacco effettuato di sorpresa, da una posizione di copertura, contro forze nemiche in movimento o ferme. Le imboscate possono essere di due tipi:

- Pianificate
- Improvvise

Le prime sono effettuate contro postazioni precise sulla base di dettagliate informazioni sul nemico. Le seconde identificano reazioni non pianificate ad un contatto diretto. A loro volta le imboscate pianificate si distinguono in "puntiformi" e "areali". Le puntiformi si hanno quando vi è una sola zona da conquistare e/o distruggere. Le areali sono dette quelle che prevedono più zone da conquistare con una, la principale, di particolare importanza strategica od oggettiva. Nel softair le imboscate areali sono pressoché impossibili, in pratica si tratterebbe di coordinare tante pattuglie o gruppi in modo da eseguire differenti imboscate puntiformi contemporaneamente pertanto non verranno trattate in questo documento.

Il successo di un'imboscata è determinato da differenti fattori:

- Sorpresa
- Coordinamento
- Concentramento del fuoco
- Controllo
- Definizione dell'obiettivo

Prima di effettuare un'imboscata è necessario sapere con esattezza, consultando una cartina topografica, il punto nel quale si effettuerà tale azione. Questa zona di terreno deve rispondere a determinate caratteristiche. La prima è sicuramente la copertura di chi effettua l'imboscata e, contemporaneamente, l'impossibilità per l'avversario di trovare protezione. Un secondo aspetto è anche la facilità di ripiegamento verso il punto di riordino della pattuglia.

Un suggerimento personale è quello di designare un membro del gruppo che dia il via al fuoco. Questo "starter" potrebbe essere il primo elemento del vostro gruppo, che inizierebbe a sparare solo quando verrà oltrepassato dall'ultimo elemento avversario. Come lui inizia a sparare, immediatamente tutto il resto del gruppo spara. Dare il giusto avvio è determinante alla buona riuscita dell'imboscata.

## L'imboscata puntiforme

Nella realtà, le pattuglie addestrate a compiere imboscate sono composte da più gruppi: sicurezza, appoggio e assalto. Nel Softair non vi è a mio avviso questa necessità e i gruppi di sicurezza e appoggio, per esempio, possono benissimo essere eliminati per rafforzare ulteriormente il gruppo d'assalto, l'unico veramente importante per la buona riuscita dell'imboscata. Quest'ultimo è schierato lungo il fianco del passaggio del nemico che dovrà investire con il massimo volume di fuoco. Comunque, se il Comandante lo ritenesse opportuno, è possibile distaccare leggermente, su entrambi i lati del gruppo, un membro della squadra così da coprire eventuali fughe del nemico.

Un'imboscata puntiforme ha le sue regole e deve sottostare ai seguenti aspetti:

- Conformazione del terreno
- Forze disponibili della pattuglia
- Caratteristiche delle forze nemiche (qualora si conoscano)

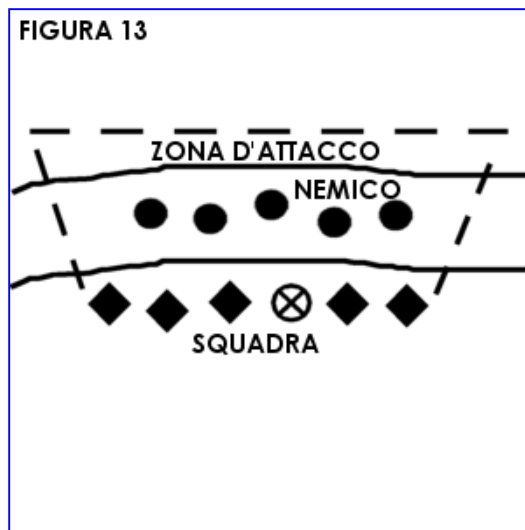
I tipi più comuni di imboscate puntiformi sono:

- lineare

- A "L"
- A "Z"
- A "T"
- A "V"
- A triangolo (o quadrato) aperto

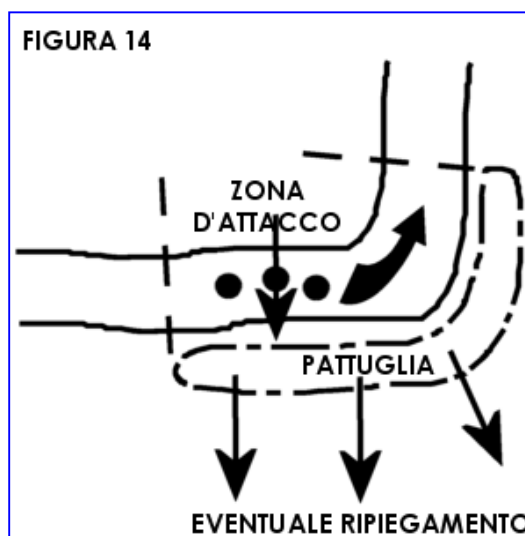
**L'imboscata lineare**

L'imboscata lineare è la classica imboscata alla quale siamo tutti abituati (figura 13). Si adatta perfettamente a molteplici formazioni del terreno e trova la migliore applicazione su strade e passaggi che permettono a chi attacca una copertura e un ostacolo sulla via di fuga a chi subisce. Un esempio classico è la strada che costeggia una parete di roccia con l'altro lato fitto di vegetazione. Chi subisce rimarrà chiuso tra chi attacca, coperto dalla vegetazione e la parete di roccia. In tutti i casi preferite zone nelle quali non vi è possibilità di ripiegamento per il nemico.



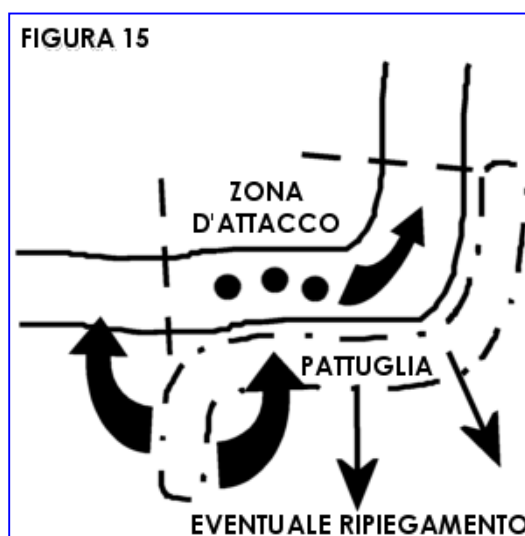
**L'imboscata a L e a Z**

Due varianti dell'imboscata lineare sono quella a "L" e quella a "Z". La prima è impiegata quando il tratto di strada, oltre ad essere rettilineo, compie una curva più o meno acuta. La squadra si dispone sia lungo il tratto di strada precedente la curva, sia sulla prima parte di quest'ultima, sempre sullo stesso lato della strada. Se all'ingaggio, il nemico tenta la fuga verso la curva, chi copre quest'ultima se lo troverà di fronte disorganizzato (figura 14). Un buon accorgimento è quello di iniziare l'imboscata solo dopo che l'ultimo uomo nemico ha sorpassato il primo uomo della vostra pattuglia così che l'avversario creda vantaggioso buttarsi in avanti per sottrarsi al fuoco e ricadere invece tra i vostri compagni sulla curva.



Una variante personale che ritengo molto valida è disporre una parte della pattuglia, un paio di uomini, sul lato interno alla curva invece che su quello esterno. Quando i sopravvissuti al fuoco iniziale tenderanno di rifugiarsi sul lato opposto all'attacco, e ciò accade spesso, in direzione della curva, andranno direttamente in bocca a chi si sarà appostato sul lato interno della curva.

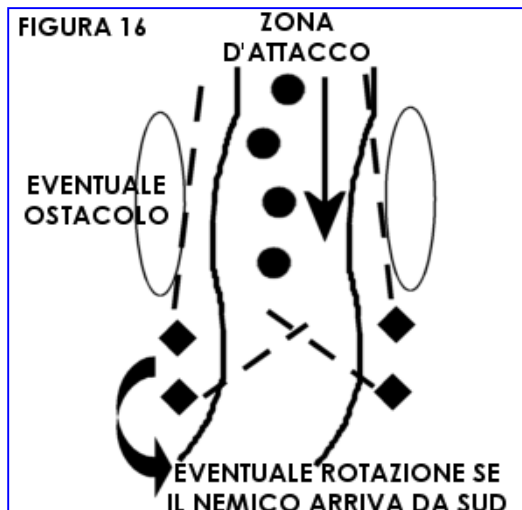
Sullo stesso principio si basa la variante a "Z". Si aggiunge un ulteriore lato corto verso l'interno, per prevenire eventuali contrattacchi del nemico soprattutto nel caso che riesca a trafilare tra le vostre fila o tenti di reagire aggirando il fuoco (figura 15). E' chiaro che questa appendice può essere attuata solo con un numero di uomini più alto delle normali pattuglie.



Anche in questo caso una variante personale può ulteriormente rafforzare il vostro volume di fuoco. Si tratta, nel caso sia necessario, di far attraversare lateralmente a questa appendice di uomini la zona di fuoco per inseguire il nemico, una specie di gruppo di sicurezza, capace sia di aiutare nell'imboscata sia nel non lasciare all'avversario la possibilità di riordinarsi.

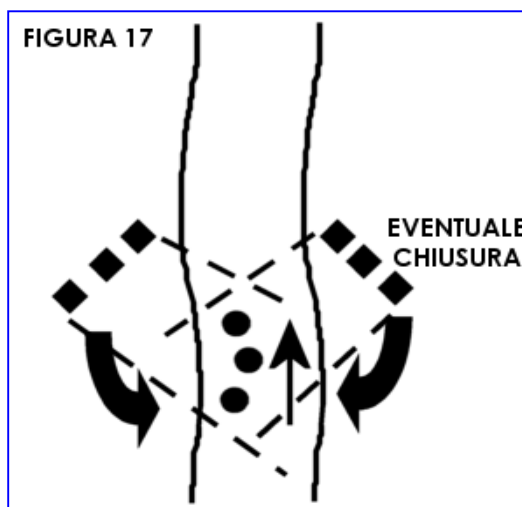
**L'imboscata a T**

La formazione a "T", invece, viene utilizzata, nella realtà, per azioni di disturbo, rarissime nel softair. Però, può rivelarsi estremamente interessante nel caso si abbiano a disposizione pochi uomini. Prendiamo la solita strada (figura 16), ci si deve dividere in due gruppi omogenei su entrambi i lati di quest'ultima in modo da coprirne un tratta non troppo ampio di circa una quarantina di metri almeno. Dovrebbero essere sufficienti due coppie, una per lato, con i giocatori di ciascuna coppia distanti una ventina di metri tra loro. Al sopraggiungere del nemico si fa fuoco sulla testa del gruppo e si ripiega velocemente verso un punto di riordino prestabilito. La particolarità di questa disposizione sta nel fatto che la direzione di arrivo del nemico può anche essere sconosciuta, vista la possibilità delle due coppie di attaccare sia da un lato che dall'altro con la stessa intensità.



**L'imboscata a V**

Quando ci si trova su terreni aperti con ridotti campi di vista questo tipo di variante può risultare idonea, anche se molto complessa nell'esecuzione. In questo caso la forza d'attacco si dispone obliquamente alla zona di passaggio del nemico attuando una copertura di mira incrociata (figura 17). All'occorrenza, le due ali d'attacco possono chiudersi sull'avversario in un perfetto coordinamento tra fuoco e movimento.



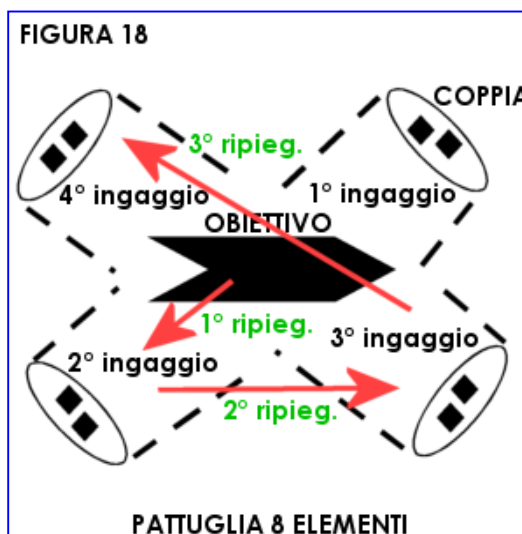
**Imboscata a triangolo (o quadrato) aperto**

Questo tipo d'imboscata è altamente complessa da eseguire ma altrettanto letale se coralmemente condotta. Si tratta di dividersi in tre o quattro gruppi e formare un triangolo oppure un quadrato attorno alla zona d'attacco (figure 18 e 19). All'arrivo del gruppo nemico il primo gruppo lo ingaggia e quando questo ripiega viene ingaggiato dal secondo gruppo. Il nemico ripiegherà ancora e ancora verrà ingaggiato dal terzo gruppo. Infine, nel caso del quadrato, all'ennesimo ripiegamento, attacca il quarto gruppo per terminare l'imboscata. Le sequenze in figura vanno lette come segue: 1° ingaggio, 1° ripiegamento, 2° ingaggio, 2° ripiegamento, ecc.

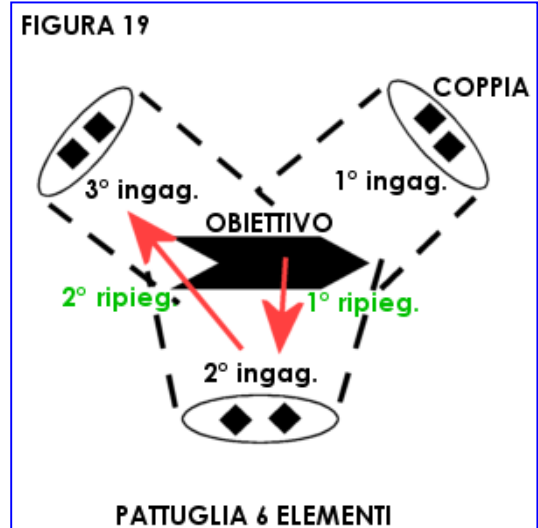
Fondamentale dovrà essere l'assegnazione dei movimenti da eseguire da ogni gruppo d'attacco. Una buona pianificazione potrebbe prevedere, per esempio, dopo aver attaccato, il successivo appoggio a un altro determinato gruppo d'attacco.

**Le imboscate improvvisate**

Come dicevamo, le imboscate improvvisate sono reazioni a incontri non pianificati. Qui si vedono le reali capacità di un gruppo affiatato. La reazione deve essere istantanea, il Comandante deve indicare il tipo di reazione da eseguire e tutti i membri della squadra devono sapere come muoversi e collocarsi sul terreno autonomamente. Gli ordini,



possibilmente, devo essere solo gesticolati o via radio.  
 Vedremo nel dettaglio le possibili reazioni nel prossimo capitolo.



# REAZIONE

Contrattaccare ad un contatto casuale è forse una delle situazioni più comuni durante un torneo. Questo tipo di reazione prende il nome di Reazione Automatica Immediata (RAI).

## Attuazione della RAI

In pratica, le RAI, indicano una serie di azioni che ciascun componente della pattuglia deve eseguire in modo automatico al contatto visivo e/o fisico con il nemico. Questa serie di azioni sono determinate dal proprio ruolo.

Per una perfetta esecuzione si dovranno prevedere una serie di segnali semplici, sia visivi che vocali, dovranno essere impartiti rapidamente e con fermezza. Non è semplice spiegare come comportarsi in una RAI pertanto prenderemo in esame alcune situazioni tipo.

## Congelamento

Si attua il congelamento quando si individua l'avversario ma non si è stati individuati da lui, o comunque così si pensa. In questo caso si rimane immobili nella propria posizione, cercando di nascondersi se è il caso, fino a pericolo passato.

## Contatti casuali

In questa situazione si può optare per due diverse reazioni:

- L'imboscata improvvisata.
- L'assalto immediato.

La prima viene eseguita nel caso si sia individuato il nemico senza essere stati a vostra volta visti, la seconda quando invece anche il nemico ha avvistato voi.

Nel primo tipo di reazione, chi individua il nemico deve segnalare l'esecuzione di un'imboscata improvvisata ed i suoi compagni di pattuglia si muovono nella direzione da lui indicata prendendo le opportune posizioni così come visto precedentemente nel capitolo Imboscate. E' imperativo mantenere il massimo silenzio ed attendere l'arrivo del nemico. Se non si viene individuati o altro il Comandante di squadra determina l'apertura del fuoco.

Nel secondo caso, l'assalto immediato, nel momento in cui ci si avvista reciprocamente, chi è più vicino all'avversario apre il fuoco urlando "Contatto!" in modo forte e chiaro. Subito, se può, deve specificare la direzione di arrivo ed il numero di avversari visti. I compagni devono immediatamente assumere una formazione in linea sparando all'unisono nella direzione indicata. Valutando la situazione il Comandante può ordinare il ripiegamento oppure il proseguimento all'offensiva.

## Imboscate

Quando si cade in una imboscata si perdono solitamente parecchi membri del proprio gruppo. Non è facile ribaltare la situazione ma è possibile provarci con una serie di azioni:

- Sviluppare il massimo volume di fuoco anche non mirato.
- Contemporaneamente cercare una copertura.
- Aggiustare il tipo per tentare di eliminare qualche avversario.

- Cercare visivamente o a voce di contattare i propri compagni.
- Indicare, se individuata, la posizione degli avversari visivamente o a voce.
- Contattare il proprio Comandante per eventuali ordini.

Chi rimane fuori dalla zona d'attacco deve aiutare i compagni sotto tiro offrendo fuoco di copertura così che si possano spostare o ripiegare. Se questo non è possibile valutare un'azione di d'attacco sul fianco del nemico.

# TRASMISSIONI

L'uso delle radio, durante una missione di pattuglia, è fondamentale e indispensabile. Non è necessario che tutti abbiano la radio ma almeno la metà dei componenti della squadra. La radio serve per collegarsi verso l'esterno, la base o altre pattuglie, e ovviamente al proprio interno. Nel softair si hanno a disposizione solo piccole radio di libera vendita, dalle gittate limitate ma sufficienti per le comunicazioni tra i membri della pattuglia mentre possono risultare in certi casi riduttive per i collegamenti con il campo base.

## Attuazione delle trasmissioni

Il campo base, innanzitutto, deve essere costantemente in ascolto così che la pattuglia possa trasmettere in qualsiasi momento. Di solito, anche da parte della pattuglia, si tende a rimanere collegati costantemente, sia tra gli stessi compagni sia quindi con il campo base, sulla stessa frequenza. Un buon espediente sarebbe invece di avere una solo radio in collegamento con il campo base su una determinata frequenza e le radio dei singoli membri della pattuglia su un'altra frequenza. In questo caso eventuali trasmissioni di differente natura non si accavallano, soprattutto durante uno scontro dove le urla e la concitazione possono rendere le trasmissioni un caos di voci. Ovviamente, chi tiene la propria radio sulla frequenza della base deve necessariamente essere aggiornato da un compagno oppure deve avere la capacità di passare da una frequenza all'altra rapidamente senza confondersi. Questo è solo uno dei possibili utilizzi.

Un secondo metodo può essere quello di effettuare collegamenti con la base solo ad intervalli prestabiliti, per esempio di quindici minuti per il periodo di due minuti. In questo caso l'addetto alla comunicazione con il campo base può gestire più agevolmente le comunicazioni e il campo base sa che è inutili richiedere informazioni al di fuori di questi intervalli.

## Sicurezza nelle trasmissioni

Quando si utilizza la radio si deve attuare uno scambio di informazioni come se il nemico fosse in ascolto poiché non è possibile sapere se ciò è vero oppure no. Adottare una procedura specifica è quindi importante per non essere compresi dagli avversari e contemporaneamente non essere fraintesi dai proprio compagni:

- Trasmettere solo se necessario.
- Effettuare collegamenti a determinati orari convenzionati.
- Cambiare frequenza.
- Adottare un gergo predeterminato.

Vediamo alcuni esempi ed espedienti di collegamento tra la pattuglia ed il campo base. Innanzitutto la trasmissione deve iniziare con lo scambio dei codici di identificazione. Questo accorgimento, nel softair, è pressoché inutilizzato e, stabilita una parola d'ordine, la si mantiene erroneamente per tutta la gara. Sarebbe invece opportuno elencare una serie di parole, semplici da usare, per ogni ora del giorno e poi una lettera dell'alfabeto per ogni cinque minuti dell'orario. In questo modo un codice di inizio trasmissione, alle ore 18:30 potrebbe essere "Qui Falco F ..." dove Falco è la parola/animale associata alle ore 18 ed F la lettera associata ai 30 minuti. Alle 18:35 la lettera sarà G e così via fino alle 19:00 quando la parola/animale cambierà. Chi riceve la trasmissione può rispondere, sempre per esempio, indicando il proprio nome in codice e aggiungendo il nome di una nazione che inizia traslando di tre lettere la lettera F: "Avanti Falco F, qui ALFA India ..." dove ALFA è il nome della pattuglia e India è la nazione che la cui lettera iniziale è di tre posizioni successive, nell'alfabeto, della lettera F.

All'interno della pattuglia tutto questo non serve, almeno nel softair. Il nome in codice dei membri della squadra è sufficiente per una rapida individuazione dei comandi. La sicurezza, in questo caso può essere aumentata con una buona pianificazione iniziale. Se tutti conoscono esattamente l'obiettivo, i punti di riordino, le informazioni generali dell'azione, ecc. sarà alquanto sospetto sentire un proprio compagno richiedere delucidazioni sul prossimo punto d'attacco. In questo caso il Comandante dovrà accertarsi di

persona, mai per radio, che il membro della squadra abbia effettivamente richiesto questa informazione e non sia invece una falsa comunicazione del nemico che si spaccia per lui poiché ne conosce il nome in codice. Una comunicazione di questo tipo, per esempio, è legittima: "... qui Charlie, chiedo ordini!", "Qui Master, ripiegare sul punto di riordino più vicino!". Non vi sono informazioni significative e, anche se in ascolto, l'avversario non avrà elementi d'aiuto.

Qui di seguito elenco l'alfabeto fonetico americano per quanti volessero trarne spunti per codici di trasmissione:

A Alpha (al'-fah)  
N November (no-vem'-ber)  
B Bravo (brah'-voh)  
O Oscar (oss'-cah)  
C Charlie (char'-lee)  
P Papa (pah-pah')  
D Delta (dell'-tah)  
Q Quebec (keh-beck')  
E Echo (eck'-oh)  
R Romeo (row'-me-oh)  
F Foxtrot (foks'-trot)  
S Sierra (see-air'-ah)  
G Golf (golf)  
T Tango (tang'-go)  
H Hotel (hoh-tell')  
U Uniform (you'-nee-form)  
I India (in'-dee-ah)  
V Victor (vic'-tah)  
J Juliett (jew'-lee-ett)  
W Whiskey (wiss'-key)  
K Kilo (key'-loh)  
X X-Ray (ecks'-ray)  
L Lima (lee'-mah)  
Y Yankee (yang'-key)  
M Mike (mike)  
Z Zulu (zoo'-loo)