

SPIS TREŚCI

PODZIĘKOWANIA	4
WPROWADZENIE	4
CZĘŚĆ I: PODSTAWOWE INDYWIDUALNE UMIEJĘTNOŚCI	
ROZDZIAŁ 1 UMIEJĘTNOŚCI WOJOWNIKA	7
ROZDZIAŁ 2 UMIEJĘTNOŚCI PRZYWÓDCY	29
CZĘŚĆ II: ĆWICZENIA BITEWNE DRUŻYNY	
ROZDZIAŁ 3 STAN ZABEZPIECZEŃ	41
ROZDZIAŁ 4 DZIAŁANIA PRZY KONTAKCIE	62
CZĘŚĆ III: TAKTYKI ZESPOŁOWE	
ROZDZIAŁ 5 PODSTAWY DZIAŁAŃ PATROLOWYCH	75
ROZDZIAŁ 6 OPERACJE OBRONNE	82
ROZDZIAŁ 7 DZIAŁANIA OFENSYWNE	90
ROZDZIAŁ 8 OPERACJE SPECJALNE	102
MAPY I SYMBOLE ODDZIAŁÓW	123
SŁOWNICZEK	124
INDEKS	128

PODZIĘKOWANIA

Jest tak wielu zawodowych żołnierzy, którzy pomogli mi na mojej drodze, że nie sposób ich wszystkich w tym miejscu wymienić. Jednak uznaję wasz wkład w moje postępy jako żołnierza i staram się zawrzeć na tych stronach te liczne lekcje, które od was otrzymałem. Pamiętam każdego z was. Za wasze przewodnictwo macie moje szczerze i głębokie podziękowania. Ta książka nie byłaby możliwa bez waszego wkładu.

Dziękuję również mojej wspaniałej żonie i partnerce Hae-jung za jej niestrudzoną cierpliwość i wsparcie. Przepraszam za wszystkie ugryzienia pchły piaskowej i wysypkę spowodowaną przez trujący bluszcz, które cię spotkały przez lata fotografowania oddziału One Shepherd na polu walki. Zdaję sobie sprawę, że byłoby ci nieskończenie łatwiej, gdybym po prostu wziął się za oglądanie futbolu. Przykro mi z tego powodu.

Bardzo wielkie podziękowania wędrują do Johna Gordona za jego umiejętną pracę nad schematami oraz do Billy'ego Shackelforda za jego przenikliwą zdolność do sprawiania, żebym stąpał mocno po ziemi, był skupiony i pisał w stronie czynnej. Uwierzcie mi, to nie lada zasługa.

Na koniec muszę podziękować Steve'owi Gansenowi za walczenie w ciemno o moją pracę. Gdyby nie otworzył przede mną drzwi, wciąż wałęsałbym się po ulicach z „naprawdę świetnym pomysłem”, a za to nie kupisz nawet kubka kawy.

—*Christopher E. Larsen*

WPROWADZENIE

Celem tego podręcznika jest zarówno udoskonalenie taktycznych standardów, jak i taktycznego żargonu w grach symulujących działania wojskowe, jakie rozgrywają zawodnicy paintballa i airsoftu na całym świecie. Kiedy odbywa się rozmowy na tematy związane z grami oraz na forach internetowych, które zawierają sformułowania takie jak: „No, wiesz, chodzi o ten żabi skok”, bywa to dla mnie frustrujące.

„Masz na myśli osztrała i manewr? Czy jedynie możliwość przeprowadzenia osztrała i manewru, w którym to przypadku chodzi ci o otoczenie i rozpoznanie?”. W warunkach autentycznego osztrała taka rozmowa staje się tak surrealistyczna efekt, że aż niezdarna, jeśli nie upiorna. Koszmar!

Nie sugeruję teraz, żebyśmy wszyscy stali się wykwalifikowanymi ninjami z oddziału U. S. Navy SEALs. Nauczenie się tej gry wymagałoby połowy życia. A to w końcu tylko gra. Powinniśmy się dobrze bawić. Z drugiej strony, kto o zdrowych zmysłach zakłada sąsiedzką drużynę bejsbolową bez absolutnie żadnej intencji trenowania lub choćby nauczania się tego sportu?

Niestety, to właśnie działo się z grami symulującymi działania wojskowe przez ostatnią dekadę. Żądni przygód młodzi mężczyźni

i kobiety zbierają się, by tworzyć drużyny symulujące działania wojenne w paintballu i airsoftcie – jedynie po to, by upewniać się nawzajem, że trenowanie nie jest konieczne. Dlaczego? Ponieważ przecież: „w grach symulujących działania wojskowe nie stosuje się taktyki”.

I tak to się dzieje. To niewiarygodne, że takie przeświadczenie tak głęboko zakorzeniło się w społeczności paintballa i airsoftu! Nawet weterani wojenni zdają się do kupować i sami powtarzają to jak mantrę. To szokujące! Spróbuję zatem przedstawić kilka kluczowych argumentów stojących za tym mylnym mniemaniem. Jak będziecie mieli okazję zobaczyć – to idiotyczne wyobrażenie jest kompletnie bezpodstawne:

ARGUMENT #1:

„Plastikowe kulki BB oraz do paintballa mają tak ograniczony zasięg, że taktyka jest bezużyteczna”.

ODPOWIEDŹ:

Chwileczkę! To nie ma żadnego sensu! Legiony rzymskie, francuska armia Napoleona oraz Indianie amerykańscy – wszyscy posia-

dali systemy uzbrojenia o takim samym rzeczywistym zasięgu jak paintball czy airsoft. Z pewnością korzystali z taktyki dostępnej w swoich czasach z wielkim powodzeniem!

Co zasięg broni ma wspólnego z taktyką? Jeśli twój przeciwnik znacząco przewyższa twoje uzbrojenie zasięgiem, dostosuj swoją taktykę i zastosuj broń o większym polu rażenia! Przewaga technologiczna jest zawsze przejściowa.

ARGUMENT #2:

„Krzak czy choćby źdźbło trawy zmienia kierunek lotu naboju BB czy do paintballa tak bardzo, że celność lub taktyka są bezcelowe”.

ODPOWIEDŹ:

Gałąź drzewa odbije granat ręczny, jeśli nie rzucisz go uważnie. Czy to znaczy, że należy zarzucić wszelką taktykę, a może zrezygnować z samych granatów? Czy nie powinniśmy zamiast tego po prostu szkolić oddziałów tak, by dobrze rzucały granatami w każdych warunkach? To wydaje się mieć większy sens, niż zarzucanie taktyki.

Dostosuj swoją taktykę do ograniczeń systemu uzbrojenia. Każdy system uzbrojenia ma jakieś ograniczenia.

ARGUMENT #3:

„Prawdziwa broń nie ma magazynku mieszczącego 300 naboju, ale mogę wystrzelić nieprzerwany strumień ognia z mojej broni do paintballa/airsoftu. Dlatego też taktyka mnie nie dotyczy”.

ODPOWIEDŹ:

Historia pokazywała raz za razem, że wszelka przewaga technologiczna jest tymczasowa. Oddziały konfederatów podczas amerykańskiej wojny secesyjnej nie zrezygnowały z taktyki jedynie dlatego, że wojska Unii posiadały wielostrzałowe strzelby, podczas gdy konfederaci mieli strzelby odprzodowe. Tak naprawdę taktyka konfederatów była dość dobra w osłabianiu przewagi wojsk Unii!

Co chcę przez to powiedzieć? Dwie rzeczy. Po pierwsze, nie porzucaj taktyki. Lepsza technologia wpływa na taktykę – to prawda – ale oddział może dostosować swoją taktykę. Po drugie, wcześniej czy później twój przeciwnik również wejdzie w posiadanie broni z magazynkiem o pojemności 300 naboju. Wtedy znów będzie to wyrównana walka, a ty będziesz musiał wrócić do taktyki.

ARGUMENT #4:

„Żaden gracz paintballa lub airsoftu nie boi się trafienia. Bez strachu taktyka nie znajduje zastosowania”.

ODPOWIEDŹ:

Dosłownie rzecz ujmując, to ma sens. Jednakże historia również temu zaprzecza. Czy słyszałeś kiedykolwiek o chińskim powstaniu bokserów, japońskim banzai czy zamachowcu samobójcy z Al-Kaidy? We wszystkich tych przypadkach wrogowie wykorzystywali ataki samobójcze, nisko ceniąc sobie swoje własne życie. To nie oznacza, że mamy przestać wykorzystywać taktykę, ponieważ wrogowie najwyraźniej są gotowi umrzeć za swoją sprawę!

ARGUMENT #5:

„Nie chcę uczyć się taktyki. Przyszedłem tu tylko po to, żeby postrzelać do moich przyjaciół i żeby wyglądać czadowo”.

ODPOWIEDŹ:

W porządku, ja też nie chcę uczyć się baseballu. Chcę jedynie kija obok łóżka, żeby walić włamywaczy w łepetynę. Ale w takim razie nie chodzę na boisko bejsbolowe w sąsiedztwie, nie stroję się i nie wyposażam w sprzęt i nie narzekam później, że ludzie próbują zmusić mnie, bym grał według ich zasad.

Jeśli zamierzasz zakupić drogi sprzęt, przebrać się i wyjechać na teren gry, a nawet wziąć udział w rozgrywce, jesteś winny swoim kolegom to, żeby przynajmniej zrozumieć, jak grać w tę grę. Nazywa się ją „MilSim” (od ang. *military simulation* – przyp. red.). To oznacza symulację wojskową!

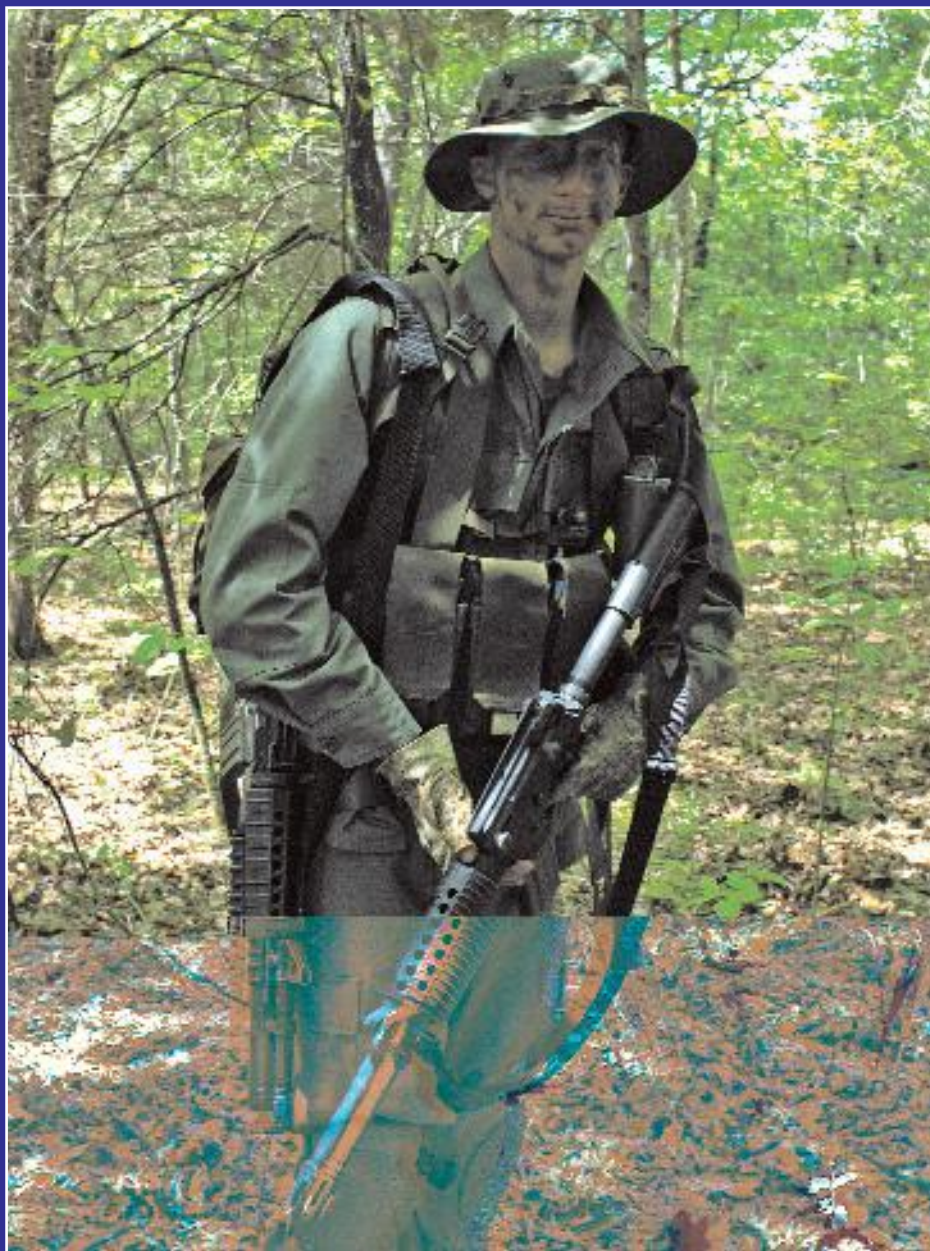
Taktyka stanowi zdroworozsądkowe rozwiązanie problemów pojawiających się na polu bitewnym. Takie rozwiązania są z powodzeniem stosowane i doskonalone od ponad trzech tysięcy lat. Gdy raz udowodniono, że są skuteczne, zaakceptowano je jako „doktrynę taktyczną”. Są kamieniem węgielnym leżącym u podstaw sukcesu na polu bitewnym – bez względu na to, czy w bitwie używa się prawdziwej broni, kulek do paintballa czy procy!

Jeśli trenujesz w nieprawidłowy sposób, zareagujesz w nieprawidłowy sposób podczas bitwy. Jeśli ćwiczysz prawidłowo, odpowiesz w prawidłowy sposób w bitwie. Celem taktyki i taktycznego treningu jest to, by każdy członek drużyny reagował perfekcyjnie.

Czy perfekcja jest do osiągnięcia? Tak, nie, może. W każdym razie – cel jest szczytny. Trafniej ujmując, to dążenie stanowi różnicę pomiędzy zwycięstwem a porażką, wynagrodzeniem a frustracją. Zamiarem tego podręcznika jest wyposażać cię w sprawdzoną, osiągalną doktrynę taktyczną, która postawi ciebie i twoją drużynę na nogi.

CZĘŚĆ 1

PODSTAWOWE INDYWIDUALNE



„Największy przyjaciel, najgorszy wróg” – to właśnie pojedynczy żołnierz piechoty. To on mierzy się z wrogami, by zniszczyć lub odepchnąć ich w bitwie. To żołnierz piechoty jest tym, który płaci prawdziwą cenę w bólu, pocie i krwi. Włada sztuką wojownika i wyciąga współczującą dłoń. Aby to osiągnąć, każde wojsko musi kontynuować doskonalenie jego lub jej zdolności bojowych. Podstawą wszelkiej sztuki bojowej żołnierza piechoty są jego umiejętności strzelania, poruszania się i komunikowania.

ROZDZIAŁ 1

UMIEJĘTNOŚCI WOJOWNIKA

KAMUFLAŻ

Pierwsza kardynalna zasada przetrwania na polu bitwy: nie stań się ofiarą! Musisz wiedzieć, jak zniknąć albo zostajesz ofiarą. W całej zawilości współczesnych systemów określania celu wciąż znajduje potwierdzenie to, że jeśli wróg cię nie widzi, nie zastrzeli cię. Władanie sztuką kamuflażu pozwoli ci zniknąć z pola bitewnego.

Dlaczego wykorzystywać tę umiejętność?

Kamuflaż to zdolność ukrycia się przed obserwacją wroga w obrębie środowiska. Sztuka ta dzieli się na dwa zagadnienia warte uwagi:

przykrywkę i maskowanie się. *Przykrywka* odnosi się do wszelkich form zapór ochraniających przed ostrzałem wroga, takich jak drzewo, kamień, ściana, rów albo dziura w ziemi. Te przeszkody zapewniają pewną ochronę przed latającymi pociskami. *Maskowanie się* dotyczy sztuki wtapiania się w najbliższe otoczenie. Jest to forma ochrony przed obserwacją wroga, ale *nie* osłoną przed ostrzałem wroga.

Zapamiętaj: *Przykrywka* to czynność schowania się za ochronną zaporą, aby uniknąć ostrzału wroga. *Maskowanie się* jest sztuką wtapiania się w otoczenie, aby uniknąć obserwacji wroga.



Najlepiej jest nakładać kamuflaż w drużynach, ponieważ twój kompan zawsze wypatrzy i poprawi niedociągnięcia. Techniki nakładania farb na twarz zwykle układają się albo w „pasiaste”, albo „plamiaste” wzory. Upewnij się, że użyłeś barw, które pasują do otaczającej cię roślinności

Instrukcje

Kamuflaż składa się z następujących składników:

- Rozmiar – obiekty o podobnym rozmiarze kryją łatwiej, gdy zestawia się je razem;
- Kształt – idealnie proste linie albo koła rzadko występują w naturze;
- Połysk – zwykle spowodowany farbami olejnymi albo gładkimi powierzchniami;
- Cień – często tworzy wzór, który jest rozpoznawany nawet podświadomie;
- Kontur – obiekty są rozpoznawane, gdy występują na jasnym tle;
- Tekstura – nie tylko wyboistość powierzchni, ale także głębia widzenia;
- Kolor – dominujące schematy koloru w najbliższym otoczeniu.

Kamuflaż skóry

Głębokie rysy twarzy, takie jak oczy, miejsce pod nosem, kąciaki ust, linia szczęki – wszystkie należą do natychmiast rozpoznawalnego wzoru cienia, który tworzy ludzką twarz. Czy kiedykolwiek przyglądałeś się ziarnistemu, czarno-białemu, zdjęciu o słabej jakości? Nawet jeśli nie rozpoznajesz osoby na fotografii, jesteś w stanie dostrzec ludzką twarz. Cóż, te zdradzieckie rysy twarzy to w rzeczywistości jedynie cienie, które położyły się na twarzy osoby na zdjęciu. Ludzie potrafią rozpoznać wzory tych cieni nawet na przedmiotach nieożywionych, takich jak chmury czy księżyc!

Te cienie muszą zostać zamalowane i zniekształcone. Aby to zrobić, użyj kremu o jasnej barwie albo maści w sztyfcie, nakładając je na większość głęboko osadzonych rysów twarzy. Ale nie ograniczaj się do odwrócenia cieni, w przeciwnym razie otrzymasz ten sam wzór,

tylko że po prostu odwrócony. Wykorzystaj nieco kremów lub maści o ciemnej barwie, żeby „zaciągnąć” cienie na czoło, policzki i szyję. Zamaskuj gładkie, widoczne rysy twarzy – takie jak nos, broda i czoło, „przełamując” je w połowie ciemnym kremem lub maścią. Pamiętaj, żeby użyć barwy maści lub kremu, która pasuje do dominujących kolorów twojego otoczenia. Przykładowo, nie stosuj jasno-szarego, jeśli to nie jest dominująca barwa.

Na koniec powtórz układ kolorów na wierzchu swoich dłoni, jeśli nie zakładasz rękawiczek. Rękoma zwykle ruszamy o wiele bardziej niż głowami. Skoro ruch zdradza kryjówkę bardziej niż cokolwiek innego, wymachujące dłonie o jasnej karnacji zachowują się jak flagi sygnalizacyjne. Zamiast krzyczeć głośno, przyciemnij dłonie!

Kamuflaż ciała i sprzętu

Istnieje wiele łatwo dostępnych schematów kamuflażu dla mundurów. Prawdę mówiąc, żołnierze często mają mało do powiedzenia na ten temat, ponieważ decyzje takie podejmuje wyższy dowódca. Często wysiłek idzie w kierunku uniformizacji – by wszyscy wyglądali tak samo.

Udawaj przez chwilę, że nie masz munduru. Świetnie. Musisz ubrać się w barwy, które pasują do twojego środowiska albo przynajmniej do dominującego pojedynczego koloru. Jeśli jesteś w dżungli, prostym wyborem jest zielony. Na pustyni byłby to kolor jasnobrązowy, biały w śnieżnej tundrze i tak dalej. Dobra wiadomość jest taka, że plecak LBE (ang. *load-bearing equipment*) przełamuje jednolity kolorystycznie ubiór, rzucając cienie. Aby rozproszyć jednolite kolory kończyn, po prostu owiń taśmę izolacyjną wokół ramion i nóg. To nie tylko zakłóci układ kolorów, ale także zabezpieczy luźne ubranie przed trzepotaniem i zaczeptaniem się o różne rze-



Naturalnie występujące cienie na ludzkiej twarzy mogą być rozpoznawane nawet na nieludzkich obiektach. „Człowiek na księżycu” jest odrobinę przerysowany, ale jego twarz z otwartymi ustami jest wyraźna przez duże cienie jego oczu spoglądających w górę i w lewo

Dlaczego wykorzystywać tę umiejętność?

Sygnaly stosuje się, gdy trzeba utrzymać dyscyplinę cizy. Znaki dłońmi i ramionami wykorzystuje się również na dalekie dystanse, jako że większość sygnałów z łatwością rozpoznaje się nawet na odległość czterystu metrów. Ponadto, w chaotycznym ferworze bitewnym sygnały nadawane dłońią i ramieniem wciąż mogą być zrozumiałe.

Błędem, który popełnia wielu dowódców, jest to, że uważają, iż podczas walki ogniowej znaki dłońią i ramieniem wciąż są preferowaną metodą komunikacji. To nieprawda. W końcu wróg wie, gdzie znajduje się patrol, ponieważ dwa oddziały strzelają do siebie nawzajem w tę i z powrotem. Najlepszym porozumieniem na tym etapie jest wykorzystanie głosu *wzbogaconego* sygnałami. Kieruj oddziałami szybko i stanowczo. Nie rozpraszaj wojska wytwornym sposobem sygnalizowania dłońią i ramieniem! Muszą one obserwować swoje sektory ogniowe!

Wskazówki

Poniżej znajduje się dwadzieścia wzorcowych sygnałów dłońią i ramieniem. Patrole opracują inne znaki, mające dla kolegów z drużyny niepowtarzalne znaczenie.

„Jestem gotowy”

Oznacza to, że oddział jest gotowy do otrzymania komendy. Często nazywa się to kiwnięciem „halo, tu jestem” i najczęściej używa się go, żeby przykuć uwagę innego dowódcy zespołu.



Sygnal „Jestem gotowy” daje się poprzez machanie otwartą dłońią, tak jakby mówiąc „cześć” na parkingu.

„Nie rozumiem”

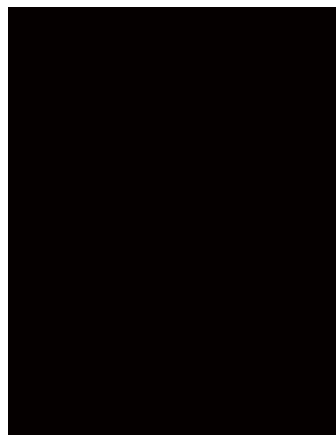
Ten sygnał oznacza, że oddział nie rozumie ostatniej wiadomości albo nie może zastosować się do ostatniej komendy. Określa się go również jako „machnięcie”.



Oficjalnie sygnał „Nie rozumiem” nadaje się poprzez zasłonięcie całej twarzy obiema dłońmi, wierzchem na zewnątrz. Oczywiście, to niedorzeczne, ponieważ nie możesz trzymać broni w ręku, bo, tak jak w przypadku kilku innych znaków dłońią i ramieniem, wymaga to użycia obu rąk! Powszechna modyfikacja tego sygnału to użycie tylko jednej dłoni wierzchem na zewnątrz i pomachanie nią od lewej do prawej strony środka ciała, stąd również znany jest jako „machnięcie”.

„Ruszać”

Oznacza to, że wszyscy członkowie patrolu powinni zacząć ruszać naprzód.



Sygnal „Ruszać” daje się poprzez podniesienie ramienia prosto w górę i pozwolenie, by opadło do przodu. Często ramię jest uniesione jedynie od łokcia w górę i opuszczane przed siebie. Dzieje się tak w większości z powodu ciężaru plecaka LBE oraz plecaka, który uwiera i męczy ramiona. Sygnal wygląda tak samo w każdym przypadku.

„Stop”

Oznacza, że patrol zatrzyma się, ale możesz kontynuować poruszanie się, żeby zapewnić osłonę ochronną. *Nie* mylić tego z sygnałem ręki „zastygnij!”. Przy znaku „stop” nie istnieje żadne rozpoznane niebezpieczeństwo dla patrolu.



Daj znak „Stop” przez proste pchnięcie wyprostowanej dłoni w kierunku adresata wiadomości, tak jakbyś uprzejmie odmawiał ciasteczka w czekoladzie... cóż... wyraźnie coś z tobą jest nie w porządku.

„Padnij/Niżej”

Ten sygnał oznacza, że musisz zniżyć swoją sylwetkę bliżej ziemi, by nie można było cię zobaczyć.



Daj sygnał „Niżej”, opuszczając wyprostowaną dłoń ku ziemi, co jest dość podstawową czynnością.

„Zastygnij!”

Oznacza to: nie ruszaj się! Nie rób kroku w przód, nie mów ani nawet nie odwracaj głowy, żeby poszukać osłony. Ten sygnał wskazuje, że niebezpieczeństwo, takie jak przechodzący nieopodal wrogi patrol lub miny lądowe, znajduje się bardzo blisko. Nie nadużywaj tego znaku. Nie powinieneś korzystać z tego sygnału, gdy po prostu chcesz, by patrol się zatrzymał.



Sygnał „Zastygnij!” daje się, błyskawicznie ściskając pięść wierzchem do zewnątrz. Nie wymachuj pięścią dookoła. Po prostu podnieś rękę na pewną wysokość i trzymaj ją tak, aż sprawisz, że adresat wiadomości to zrozumie.

„Wstawaj/Wyżej”

Oznacza to, że powinieneś podnieść się i być przygotowanym do wyruszenia.



Daj sygnał „Wstawaj”, podnosząc wyprostowaną dłoń ku niebu.

„Zwiększyć odstępy”

Oznacza to, że potrzeba większej przestrzeni pomiędzy jednostkami w szyku lub pomiędzy formacjami. Sygnał często daje się, gdy patrol przechodzi z gęstszej roślinności do rzadszej roślinności albo na drogę.



Formalnie sygnał „Zwiększyć odstępy” daje się, umieszczając dwie dłonie skierowane do zewnątrz, a następnie rozdzielając je, by zwiększyć przestrzeń między rękoma. Akceptowalną odmianą tego znaku z powodu noszenia broni jest po prostu umieszczenie jednej dłoni po boku karabinu i rozdzielenie ich w ten sam sposób.

„Zmniejszyć odstępy”

To oznacza, że trzeba ścieścić przestrzeń pomiędzy oddziałami. Sygnał często daje się, gdy patrol wchodzi w obszar gęstszej roślinności, tuż przed minięciem przeszkody lub przed zajęciem pozycji wroga.



Sygnał „Zmniejszyć odstępy” oficjalnie daje się, pchając dwie wyprostowane dłonie do siebie nad głowę. Akceptowalną odmianą jest pchanie jedną wyprostowaną dłonią do boku twojego karabinu.

„Formować kolumnę”

Ten sygnał oznacza, że patrol utworzy pojedynczy szyk w stylu podążaj-za-dowódcą. Nazywa się to również „komandoski szereg” lub „gęsiego”.



Sygnał „Formować kolumnę” daje się, unosząc ramię prosto w górę, a następnie cofając je po okręgu, tak jakbyś pływał jednym ramieniem stylem grzbietowym. Z początku poczujesz się głupio, ale każdy to rozpozna. To dokładnie *odwrotny* ruch do sygnału „Ruszać”

„Klin”

Oznacza to, że patrol powinien uformować szyk w postaci odwróconej litery „V” w obrębie swoich ekip strzeleckich i przygotować atak.



Daj sygnał „Klin” poprzez uniesienie wyprostowanych ramion lekko nad biodra, tak by ramiona utworzyły kształt odwróconej litery „V”. Można to wykonać z karabinem w ręku.

„W linii”

Oznacza to, że cały skład powinien ustawić się w linię tuż po twojej lewej i prawej stronie. Często dawany tuż przed zajęciem pozycji wroga bądź utworzeniem naprędce linii obronnej.



Daj sygnał „W linii”, unosząc wyprostowane ręce w górę z ramionami ułożonymi tak, jakbyś chodził na zawieszanej linie. Można to również wykonać z karabinem w dłoni.

„Niebezpieczny teren”

Oznacza to, że niebezpieczna okolica jest tuż przed osobą sygnalizującą – zwykle wskazuje na pewnego rodzaju otwarty lub płaski teren.



Daj sygnał „Niebezpieczny teren” poprzez poruszanie wyprostowaną dłońią do przodu i do tyłu w poprzek szyi w tnący sposób. Ponownie, zważając na cały ciężar sprzętu, wymaga to o wiele mniejszego wysiłku niż wcześniejsza wersja tego znaku.

„Ciasno na drodze”

Oznacza to, że patrol przekroczy niebezpieczny płaski teren, używając metody „ciasno na drodze”, a wszystkie oddziały w patrolu powinny zwrócić odstęp między członkami i ustawić się ramieniem w ramię.



Sygnał „Ciasno na drodze” dawany jest przez szybkie dwukrotne poklepanie się po odznace oddziału. Odznaka umiejscowiona jest na twoim górnym lewym ramieniu. Upewnij się, że oddział za tobą widzi sygnał. Krótko mówiąc, obróć swoje lewe ramię w kierunku adresata tego sygnału.

„Dowódca patrolu”

Oznacza to, że wyznaczony dowódca patrolu powinien wysunąć się na przód szyku.



Daj sygnał „Dowódca patrolu” poprzez delikatne dotknięcie dwa razy swojego czoła niczym kilka krótkich salutów na jego środku. Na warianty tego znaku składają się poklepywanie się w środek klatki piersiowej kilka razy w przypadku dowódcy oddziału lub składu albo kilkakrotnie w pachwinę w przypadku dowódcy ekipy strzeleckiej.

„Ekipa ubezpieczająca”

Oznacza to, że wyznaczona ekipa ubezpieczająca powinna wysunąć się naprzód sztyku.



Sygnał „Ekipa ubezpieczająca” daje się przez wskazanie palcem wskazującym i środkowym w miejsce tuż pod oczami. Uważaj, żeby nie dźgnąć się w oczy. To bardzo bolesne i nie ma potrzeby, by dotykać swoich oczu tak blisko. Wszyscy wiemy, o co chodzi.

„Punkt zbiórki”

To miejsce (duże drzewo, spory kamień, płot, łąka), gdzie patrol zbierze się, jeśli w niedalekiej przyszłości zajdzie taka potrzeba. Zwykle daje się go po każdym większym uformowaniu terenu albo po 300 metrach.



Daj sygnał „Punkt zbiórki”, kreśląc krótkie okręgi bezpośrednio nad głową, a następnie raptownie opuść ramię i wskaż dokładną lokalizację wyznaczonego miejsca zbiórki.

„Zbiórka przy mnie”

Oznacza to, że cały patrol musi przybyć na moją pozycję i utworzyć ścisłą ochronę w okręgu.



Daj sygnał „Zbiórka przy mnie” przez uniesienie wyprostowanego ramienia bezpośrednio nad głowę i nieruchomymi palcami wykonuj krótkie okręgi, jakbyś próbował nakreślić dziurę w niebie.

Zapamiętaj: To jeden z tych niewielu sygnałów dłonią i ramieniem, którego nie przekazuje się niezwłocznie wzdłuż sztyku. Jedynie, gdy każdy żołnierz mija miejsce zbiórki, wtedy przekazuje znak dalej. Członkowie oddziału muszą otrzymać potwierdzające skinienie głowy od odbiorcy, by być pewni, że z kolei wiadomość zostanie przekazana dalej.

„Przygotować się do akcji!”

Ten sygnał oznacza, że wkrótce można spodziewać się kontaktu z wrogiem we wskazanym kierunku, gdzie często słychać podejrzane głosy lub ruch oddziału.



Daj sygnał „Przygotować się do akcji!” przez szybkie pchnięcie kilka razy pięścią w kierunku, skąd, jak sądzisz, nadchodzi wróg.

Zapamiętaj: To nie rozkaz, żeby zacząć strzelać. Źródło hałasu lub ruchu nie zostało jeszcze potwierdzone. Gdyby tak było, dano by sygnał „Wróg w polu widzenia”.

„Wróg w polu widzenia”

Oznacza to kontakt wzrokowy z wrogiem. Ten sygnał jest zarezerwowany wyłącznie dla potwierdzonego kontaktu wzrokowego z wrogiem.



Sygnał „Wróg w polu widzenia” daje się, pokazując pięść z kciukiem skierowanym do dołu oraz palcem wskazującym wycelowanym do przodu. Znak ręką najpierw pokazywany jest członkom patrolu, a następnie wycelowany w kierunku wroga.

Możliwą odmianą jest wzniesienie karabinu ponad głowę – magazynek skierowany ku niebu – i wskazanie wylotem lufy w stronę wroga. Oczywiście to idiotyczny manewr i powinien być wykonywany jedynie, gdy przekazuje się tę informację na bardzo dużą odległość.

Nawyk powtarzania sygnałów ma podwójne korzyści. Po pierwsze, mówi jednostce wysyłającej wiadomość, że jej komunikat został zrozumiany. Po drugie, jeśli zamierzony odbiorca odwrócił wzrok i nie odebrał sygnału, każdy członek patrolu powtarzający go, znacząco zwiększa prawdopodobieństwo, że adresat zauważy innego członka patrolu powtarzającego wiadomość.

Każdy członek patrolu powinien systematycznie spoglądać za siebie lub przed siebie. Generalną i praktyczną zasadą jest to, żeby obra-

cać się i patrzeć za siebie, co każde sześć kroków postawionych lewą stopą. To zapewni, że otrzymasz sygnały dłonią i ramieniem podawane z tyłu. To decydujące, by wszyscy byli poinformowani.

TECHNIKI INDYWIDUALNEGO PRZEMIESZCZANIA SIĘ

Oddziały muszą się poruszać, zbliżając się lub oddalając się od wroga. W tym rozdziale przyjrzymy się technikom indywidualnego przemieszczania się (IMT – ang. *Individual Movement Techniques*).

Korzystaj z IMT pod ostrzałem nieprzyjaciela lub gdy próbujesz uniknąć zdemaskowania przez wroga, ukrywając się. Ukrycie się osiąga się częściowo przez „zachowanie dyscypliny cizy”, co oznacza wykorzystanie sygnałów dłonią i ramieniem, a częściowo przez „lekką dyscyplinę”, na co składa się kamuflaż. Jako że ruch jest najłatwiejszy do wykrycia przez ludzkie oko, prawidłowy wybór technik IMT jest ważny dla ukrycia się.

Dlaczego wykorzystywać tę umiejętność?

Techniki IMT są zdroworozsądkowymi metodami przemieszczania się z jednej osłoniętej pozycji do następnej. Celem IMT jest zminimalizowanie ekspozycji na widok wroga i/lub bycie usłyszanym przez niego, tak by z małym prawdopodobieństwem wystrzelił w kierunku patrolu. To prawda nawet wtedy, gdy już zaangażowano się w walkę ogniową. Stopień ukrycia się zmniejsza ilość wystrzałów wroga w stronę patrolu.

Wskazówki

Po zaobserwowaniu, jak oddział wykorzystuje te techniki do pokonywania terenu, niewprawne oko może błędnie podsumować, że drużyna przestrzega IMT w najbardziej niestaranny sposób. To jeden punkt widzenia. Inny punkt widzenia jest taki, że doświadczony oddział zmieniają prędko jedną technikę na drugą, więc ich ruch wydaje się być zaimprovizowanym zbiorem tychże metod. Mimo że często wygląda to tak niezadanie, techniki IMT mają praktyczne zastosowanie i muszą odpowiadać potrzebom oddziału – a nie na odwrót.

Niskie czołganie się

Tę technikę wykorzystuje się, gdy jest się pod ostrzałem na wysokości kolan. Niskie czołganie się jest bardzo powolne i wyczerpujące. Co więcej, ze względu na rozwlekłą naturę niskiego pełzania, metoda ta jest rzadko stosowana do ukrycia się. W zalesionych lub trawiastych terenach hałas czołgania się prawdopodobnie zdradzi twoją pozycję. Jednakże ta metoda sprawia, że ciała żołnierzy spłaszczają się, i pozwala im przywrzeć sylwetkami do ziemi. To skuteczne, aby uniknąć intensywnego ostrzału na niskim poziomie!

Niskie czołganie się wymaga leżenia na brzuchu z głową bokiem przyciśniętą mocno do ziemi. Szukaj jedynie następnej osłoniętej pozycji. Przyciśnij karabin, tak aby wylot lufy nie zatkał się ziemią

Użyj techniki niskiego czołgania się IMT, gdy wstępny ostrzał jest dopiero na wysokości kolan. Żołnierze nie mogą nawet podnosić głowy czy kończyn z obawy przed postrzeleniem! Muszą poruszać się, chwytając się ziemi, aby przyciągać się i odpychać naprzód. To bardzo powolne i wyczerpujące.



i błotem. Następnie ruszaj do przodu, odpychając się i ciągnąc za głębę, trawę i korzenie.

To również bardzo powolna i wyczerpująca forma IMT. Czołganie się nisko jest bezwzględnie najbrudniejszą ze wszystkich technik IMT, ponieważ ciało musi utrzymywać kontakt z podłożem. *Nie* podnoś głowy, żeby zobaczyć, co dzieje się dookoła ciebie, ani nie unosz kończyn, żeby wspomóc odpychanie się. Jeśli pada deszcz, bądź przygotowany, że błoto wciśnie się w każdy możliwy do wyobrażenia otwór.

Wysokie czołganie się

Wykorzystaj tę technikę, gdy otrzymujesz wstępny mały ogień na wysokości bioder. Czołganie się wysoko jest tak samo wyczerpujące jak czołganie się nisko, chociaż pozwala na odrobinę szybsze tempo. Ponownie ze

Wykorzystaj technikę wysokiego czołgania się, gdy wstępny ostrzał jest na poziomie pasa. Żołnierze mogą bezpiecznie podnieść głowę i kończyny, aby poruszać się naprzód, ale ten ruch jest nadal bardzo powolny i wyczerpujący. Zarówno niskie czołganie się, jak i wysokie czołganie się wymagają ostrzału ostanającego, zapewnianego przez przyjaciół.

względu na hałaśliwą i rozwlekłą naturę takiego czołgania się, nie stosuje się go do ukrycia w większości rodzajów terenu.

Wysokie czołganie także wymaga leżenia na brzuchu, jednakże ta technika pozwoli ci trzymać głowę wyprostowaną, zapewniając większą sytuacyjną świadomość i nawigację; jest też po prostu odrobinę czystsza.

Korzystając z tej techniki, zlokalizuj kolejną ukrytą pozycję. Zabezpiecz swoją broń i przyciśnij ją do siebie, żeby uchronić ją przed brudem i osadem. Następnie poruszaj się naprzód, odpychając się i przyciągając kolana i łokcie.

Zmodyfikowane czołganie się

Tę technikę wykorzystuje się, gdy otrzymuje się wstępny ogień powyżej poziomu zarośli – w okolicy linii klatki piersiowej. Zmodyfi-





Wykorzystaj zmodyfikowaną technikę czołgania się, znaną również jako „raczkowanie” albo „chód pająka”, gdy nieprzyjacielski ostrzał sięga linii klatki piersiowej lub wyżej. Zmodyfikowane czołganie się jest znacznie szybsze i mniej wyczerpujące niż pozostałe dwa sposoby czołgania się. Jest również mniej hałaśliwe i tym samym zapewnia lepszą kryjówkę.

zmodyfikowane czołganie się pozwala ci podnieść się na ręce i kolana, żeby się przemieszczać. Gdy poruszasz się powoli, ten sposób czołgania się oferuje świetne ukrycie! Gdy poruszasz się szybko, zmodyfikowane czołganie się pozwala na pokonywanie terenu znacznie szybciej niż pozostałe dwie techniki czołgania się. To bardzo ważne, ponieważ

prędkość jest formą zabezpieczenia: oddziały są narażone na zdemaskowanie przez wroga i ostrzał przez krótszy czas, przemieszczając się od kryjówek do kryjówek.

Tak jak w przypadku pozostałych dwóch technik, zmodyfikowane czołganie się wymaga od ciebie, żebyś wzrokiem zidentyfikował kolejną ukrytą pozycję. Podnieś się na ręce i kolana, ściśnij broń jednym ramieniem i użyj drugiego ramienia oraz nóg, żeby czołgać się naprzód. Oczywiście, mając wyprostowaną głowę, możesz z łatwością monitorować pole bitewne i komunikować się z innymi członkami zespołu.

Zmodyfikowane czołganie się jest o wiele mniej brudzące i mniej wyczerpujące niż pozostałe dwie techniki.

Bieg

Z tej techniki korzysta się, gdy jest się pod sporadycznym, wstępnym ostrzałem. Mówiąc dokładniej, stosuj bieg, gdy jesteś całkowicie pewien, że wróg do ciebie nie strzela! W biegu stosuje się prędkość jako główne źródło zabezpieczenia i rzeczywiście bieg jest bardzo szybki. Ogólna zasada mówi, że oddziałom zezwala się jedynie na trzy sekundy ujawnienia się.

Trzy sekundy to czas dokładnie wystarczający, żeby powiedzieć: „Wstałem. Widzą mnie. Leżę”. Chwilę dłużej, a wrogi strzelec z karabinu maszynowego prześle coś nieprzyjemnego. Rozejrzyj się więc za następną pozycją do ukrycia, zabezpiecz broń, wstań i puść się biegiem przed siebie – ale na nie dłużej niż trzy sekundy. Gdy będziesz



Używaj biegu IMT, gdy nadchodzący ostrzał jest sporadyczny i gdy jesteś pewien, że wróg do ciebie nie celuje! Tak jak we wszystkich technikach IMT element obserwacji musi zabezpieczać ten sposób IMT. W tym przypadku kolega zapewni ci osłonę.

już na ziemi, skręcaj w prawo i w lewo, żeby strzelcy nieprzyjaciela nie wiedzieli, gdzie pojawisz się następnym razem. Pamiętaj, widzieli dokładnie, gdzie upadłeś. Będą cię szukać i spodziewać się, że wstaniesz znów z tego samego miejsca.

Termin „skakać” może oznaczać, zarówno bieg, jak i chód, ale termin „biec sprintem” zakłada wyłącznie bieg. Ponieważ padasz z chukiem w nim na swojej pozycji kolejnej ukrytej pozycji, bieg sprintem nie jest zbyt użyteczny, gdy niezbędna jest kryjówka. Gdy 90 kg masy ciała i ładunku bojowego biegnie po ziemi, buty dudnią niewiarygodnie głośno! Broń trzaska o skały i ziemię, manierka obija się o kamizelkę kuloodporną i magazynki, a nadajnik radiowy wali o bok twojego hełmu.

W filmach źli goście nie słyszą, gdy ninje przeskakują z drzewa na drzewo i spadają na ziemię. Określa się to mianem „zawieszenia w niewiarze” i świetnie sprawdza się to w Hollywood. W prawdziwym życiu jednak jest inaczej. Konkluzja jest taka, że bieganie przez las nie jest rzeczą, która zbytnio wspomaga ukrycie się. Jeśli zaplanuje się to dobrze, oddziały będą musiały biec jedynie, gdy zaczniesz się strzelanina.

Jednostki osłaniane przez drużynę wspierającą

Na polu bitewnym dwóch znaczy więcej niż jeden. Dwuosobowe drużyny pracujące razem są o wiele bardziej skuteczne w posuwaniu się naprzód, bez względu na to, jaką technikę wybiorą.

Manewr polegający na osłanianiu przez kolegę z drużyny wykorzystuje te same cztery techniki IMT. Jeden członek oddziału zapewnia ostrzał hamujący albo przynajmniej obserwuje teren z zamiarem powstrzymania każdego potencjalnego nieprzyjaciela, podczas gdy

drugi oddział przemieszcza się do przodu. W ten sposób ogłód wroga na odsłonięty oddział jest bardziej zniekształcony.

Ta technika wymaga pewnych uzgodnień pomiędzy członkami z drużyny wspierającej. Pod ostrzałem koordynację osiąga się krzyżując, ponieważ drużyny wspierające znajdują się zwykle tylko kilka metrów od siebie. W sytuacjach wymagających ukrycia się, komunikację realizuje się przez szepty oraz sygnały dłonią i ramieniem.

- Przedni oddział zajmuje pozycję, która zapewnia ogłód potencjalnych zagrożeń.
- Przedni oddział woła „Gotów”, żeby zasygnalizować, że zajął pozycję.
- Zwiadowczy oddział woła „Ubezpieczaj mnie”, żeby zasygnalizować, że zaczyna ruch.
- Zwiadowczy oddział wybiera kolejną pozycję, technikę IMT, oraz wyrusza.
- Oddział dowodzący strzela dla powstrzymania wroga, gdy jest o konieczne.
- Gdy oddział tropiący dotrze do następnej zasłoniętej pozycji, przygotowuje broń i woła „gotów”.

Ten cykl powtarza się, aż dwuosobowa drużyna koleżeńska nie osiągnie swojego celu. Na dużych polach bitewnych przerwy na odpoczynek i wodę zostaną uwzględnione. Upewnij się, że skomplikujesz ćwiczenie, żeby nie stało się przewidywalne dla strzelców nieprzyjaciela. Przykładowo, przedni oddział poruszy się dwa lub więcej razy, zanim zawoła oddział zwiadowczy do przodu.

Jedna drużyna wykorzystuje technikę IMT, podczas gdy drugi zespół zapewnia obserwację i/lub ostrzał ubezpieczający. Technika IMT wykorzystywana w przypadku ostrzału osłaniającego stanowi podstawowy element każdej misji ofensywnej. Po prostu zacznij od tego budować zarówno ekipy strzelców, jak i oddziały osłaniające siebie nawzajem.



Drużyny wspierające ubezpieczane przez oddziały strzeleckie

Jeśli dwa oddziały są bardziej skuteczne niż jeden w posuwaniu się naprzód, drużyny wspierające poruszające się w uzgodnionych parach przez pole bitewne byłyby jeszcze bardziej skuteczne! Tak to przecież działa. Zaczniij od jednostki, potem przejdź do par, następnie do ekip strzeleckich, potem oddziałów, plutonów i tak dalej. Pamiętaj jedynie, żeby rozwiązywać to w prosty sposób i utrzymywać wszystkich w stanie koncentracji na jednym celu.

Gdy ekipa strzelecka przechodzi obok celu pod ostrzałem, rozmieści swoje dwuosobowe drużyny wspierające w zbliżony sposób do pojedynczego oddziału. Jedna drużyna wspierająca działa razem, ramię w ramię, żeby ustanowić bazę strzelecką i zahamować pozycję wroga. Drużyny wspierające posuwają się do przodu razem, wykorzystując odpowiednią technikę IMT oraz robią to możliwie najbardziej ukrytą dostępną drogą. Gdy dobrane w pary drużyny wspierające dotrą do zamierzonych pozycji, taka drużyna wspierająca przyjmuje na siebie zadanie zapewnienia bazy strzeleckiej. Przednia drużyna wspierająca woła wtedy kolejną z tyłu i akcja powtarza się.

Defilada żabich skoków trwa, aż oddział z sukcesem przekroczy i ubezpieczy cel po drugiej stronie albo do momentu, aż oddział znajdzie się tak blisko pozycji bojowych wroga, że szarża na linię wroga zostanie uzgodniona i zarządza przez dowódcę ekipy strzeleckiej.

Zrób to dobrze

Techniki IMT oraz przemieszczanie się oddziałów wydają się dość intuicyjne i takie faktycznie są. Jednakże proste procedury często pociągają za sobą subtelne zawiłości, które mogą nie być od razu jasne. Staje się to szczególnie istotne, gdy oddziały poruszają się pod ostrzałem. Istnieją trzy tendencje, w które oddziały popadają, przeprowadzając to zadanie i wszystkie te trzy tendencje przejawiają znaczące niebezpieczeństwo. Należą do nich:

- Opadanie wylotu lufy
- Oglądanie się za siebie
- Stłoczenie się

Opadanie wylotu lufy oznacza, że gdy oddziały używające technik IMT posuwają się do przodu, nie zwracają uwagi na to, gdzie celują swoją broń. Ferwor walki połączony z wymianą ognia wymaga wielkiej dyscypliny w kontrolowaniu wylotu lufy. W takich warunkach zachodzi wysokie niebezpieczeństwo bratobójstwa. Dlatego do odpowiedzialności jednostki należy upewnienie się, że jej broń jest zawsze wycelowana w domniemanym kierunku wroga!

Oglądanie się za siebie odnosi się do zwyczaju w oddziale, by oglądać się przez ramię, podczas gdy żołnierze powinni patrzeć przed siebie albo prowadzić hamujący ostrzał do przodu. To zrozumiałe, że zawodnicy muszą obracać się za siebie, żeby się komunikować. Jednakże usunięcie potencjalnych zagrożeń lub wroga zależy

w głównej mierze od skutecznej obserwacji.. Nie da się tego skutecznie wykonać, jeśli żołnierze na straży oglądają się za siebie przez ramię, żeby „zobaczyć, dlaczego związanej z nimi drużynie zajmuje to tak dużo czasu”. Do odpowiedzialności dowódcy drużyny należy komunikowanie się z pozostałymi członkami. Każdy inny musi być zwrócony do przodu. Ten nawyk musi zostać przełamany wspólnym wysiłkiem jednostki oraz dowódcy ekipy strzeleckiej, aby zapewnić skuteczny i hamujący ostrzał w kierunku celu.

Tłoczenie się jest to typowe zjawisko związane z gromadzeniem się żołnierzy na środku celu. Żołnierze nie są głupi. Potrafią dostrzec, kim są zli goście i jasno rozumieją zagrożenie, jakie stwarzają oni dla nich i dla towarzyszy broni. Mijając cel, żołnierze często poruszają się w prostej linii w kierunku zagrożenia. Szczególnie, wtedy, gdy zagrożenie właśnie zostało wyeliminowane. Żołnierze robią to, by upewnić się, że faktycznie zostało ono zlikwidowane! Mogą również próbować porozumieć się z innymi członkami drużyny, żeby zidentyfikować inne zagrożenia i tym podobne.

Skupianie się w grupie na celu powoduje pewne bardzo realne zagrożenia dla drużyny. Gdy oddział gromadzi się w celu, staje się łatwym celem dla nieprzyjaciela. Co więcej, okolice tuż po lewej i prawej stronie oraz za celem pozostają niezabezpieczone. Atak staje się narażony na kontrataki.

Obowiązkiem dowódcy ekipy strzeleckiej jest, by drużyna poruszała się w poprzek celu i zajęła jego drugą stronę. Pamiętaj, że każdemu żołnierzowi powinna być przypisana pozycja podczas formowania szyku liniowego w ramach standardowej procedury operacyjnej. W ten sposób żołnierz zawsze wie, kto będzie po jego prawej, a kto będzie po jego lewej stronie. To pomaga utworzyć łuk wokół celu i zapobiegać temu, żeby oddział koncentrował się w miejscu zagrożenia.

Techniki IMT są metodami przemieszczania się z jednej osłoniętej pozycji do następnej ograniczającymi ekspozycję na ostrzał wroga lub zdemaskowanie. Te cztery techniki zawierają czołganie się nisko w przypadku ostrzału na wysokości kolan, czołganie się wysoko w razie ostrzału na wysokości bioder, zmodyfikowane czołganie się w przypadku ostrzału w linii klatki piersiowej oraz bieg w razie sporadycznego, wstępnego ostrzału.

Techniki IMT to elementy budujące ruch drużyny. Jednostki poruszają się w częściach zwanych drużynami wspierającymi. Drużyny wspierające poruszają się jako części składowe ekipy strzeleckiej. Ekipy strzeleckie przemieszczają się jako części oddziału i tak dalej.

Oprócz funkcji demonstracyjnych lub ćwiczebnych, techniki IMT nie powinny być wykonywane ze ścisłym przywiązaniem

i najmniej wyczerpującą metodę, by poruszać się do przodu lub uciekać przed ogniem nieprzyjaciela.

STANOWISKA BOJOWE

Nie chcę psuć zabawy, ale stanowiska bojowe nie wiążą się z prawidłowymi postawami walki wręcz. W tym rozdziale nie znajdzie się nic bardziej ekscytującego od rozbrojenia dzierzącego nóż przeciwnika. Zamiast tego ten rozdział zgłębi... No cóż, błoto.

Podczas gdy stanowiska bojowe mogą wydawać się w pewien sposób nieciekawym zagadnieniem, ten temat jest o wiele bardziej przydatny dla współczesnego pola bitewnego niż wszystkie te nonsensy walki wręcz w stylu macho. Stanowiska bojowe oferują świetną ochronę przed pociskami stale latającymi nad placem boju. W dziurze lub za barierką, ciało znajduje się prawie w całości poniżej poziomu gruntu. To dobrze, ponieważ broń wroga nie przestrzeli się przez ziemię, skałę czy drewno.

Dlaczego wykorzystywać tę umiejętność?

Stanowiska bojowe oferują ukrycie przed ostrzałem i obserwacją wroga. Przy wykorzystaniu względnie bezpiecznych stanowisk bojowych, posuwający się naprzód wróg staje twarzą w twarz z prawie niemożliwym zadaniem trafienia żołnierza strzałem w głowę.

Oczywiście świadomość, że celem wroga jest postrzelenie cię w głowę przyprawiliby każdego przy zdrowych zmysłach o szybsze bicie serca. Przynajmniej do pewnego stopnia okaże się koniecznym nie narażanie swojej głowy i ramiona, odwzajemniając ostrzał wroga. Pamiętaj jedynie, że postępujący naprzód nieprzyjaciel musi ekspozować swoje całe ciało, podczas gdy ty wystawiasz jedynie małą część swojego. Bieganie dookoła, będąc wystawionym na widok oraz ostrzał wroga, to najgorsze możliwe miejsce na polu bitewnym, w którym można się znaleźć. Z drugiej strony, przykucnięcie w dziurze i strzelanie do nieszczęsnych duszyczek, to najlepsze możliwe miejsce. Dlatego właśnie żołnierze zwykle wykopują rowy.



Takie stanowiska bojowe sięgają czasów rzymskich legionistów i wciąż można je odnaleźć na najdalszych granicach Rzymu. Barykada zapewnia niezwłoczną kryjówkę oraz ukrycie przed ostrzałem czołowym o tyle, o ile jest zbudowana trwale.

Wskazówki

Poniżej zamieszczono kilka przykładów powszechnie stosowanych dwuosobowych stanowisk bojowych, omówienie tego, kiedy każde ze stanowisk powinno zostać zastosowane, oraz fizyczne wymiary każdego z typów stanowisk.

Barykady

To najprostsze stanowisko bojowe, które zapewnia jedynie ochronę bezpośrednio od przodu. Barykadę najczęściej tworzy się z worków z piaskiem, ale można również zostać zaimprovizowana z kamieni i kłód drewna, grubych na przynajmniej 20 cm. Następnie umacnia się ją ziemią lub piaskiem. Barykada musi być szeroka na szczycie na minimum 50 cm, czyli nie mniej niż dwa worki z piaskiem.

Zamaskuj barykadę, tak by nie była od razu widoczna z odległości 35 metrów od pozycji. Umieść wycinki darni o wymiarach od 15 do 30 cm na przedzie, szczycie i po bokach barykady. Jeśli nie jesteś w trawiastym otoczeniu, użyj odpowiedniej ilości liści, patyków, śniegu lub piasku. Upewnij się, że zebrałeś materiał do zamaskowania na t y ł a c h swojej pozycji!

Szybkie stanowiska bojowe

Ten rodzaj stanowisk bojowych nazywany jest również „okopem bojowym” przez wojska zjednoczonego królestwa. Szybkie stanowisko bojowe służy jedynie do tymczasowego użytku. Jest przeznaczone do tego, aby obniżyć ciało żołnierza leżącego brzuchem tuż nad powierzchnią ziemi. Ciało żołnierza nie powinno być widoczne z odległości do 35 metrów od zajmowanego miejsca.

Szybkie stanowisko bojowe umieszcza się za dużą przeszkodą od przodu, taką jak drzewo, kopic ziemny czy głaz. Wymiary szyb-



Ten typ stanowiska bojowego zapewnia ukrycie ciała, ponieważ obniża całą sylwetkę tuż poniżej poziomu gruntu. To niewiarygodne, że potrzeba tak mało ziemi, aby uchronić nas przed ostrzałem nadchodzącym z płaskich kątów.

kiwgo stanowiska bojowego powinny wynosić w przybliżeniu 75 cm szerokości, 30 cm, głębokości oraz długość równą wzrostowi konkretnego żołnierza.

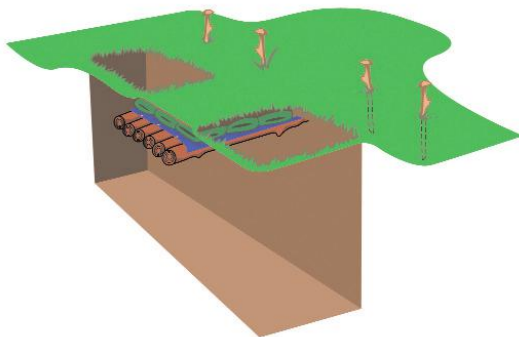
Szybkie stanowisko przybiera kształt „V”, gdy jest widziane z góry, a stopy obu mężczyzn stykają się. Pomaga to im prędko kopnąć się nawzajem, żeby postawić się w stan pogotowia.

Lekkie stanowiska bojowe

Ponieważ czołgi i pojazdy opancerzone rzadko wspierają wojska lekkiej piechoty, często żołnierze tych formacji wykopują stanowiska bojowe bez umocnień. Takie ułożenie obniża zarys stanowiska bojowego do poziomu powierzchni gruntu i czyni żeń cel prawie niemożliwy do trafienia. Sprawia także, że stanowisko staje się prawie niedostępne dla ataku raketowego.

Rakiety są bardzo skuteczne przeciwko stanowiskom bojowym. Jednakże rakiety wymagają powierzchni, o którą się rozbije, żeby wybuchnąć. To stanowisko zapewnia brak takich przeszkód, tak więc rakiety przelatują tuż nad głowami, chyba że atakujący helikopter wystrzeli je pod ostrym kątem. W takim przypadku rakietka będzie musiała rzeczywiście uderzyć w przykrywą znajdującą się nad głową lub wylądować bezpośrednio w rowie. To nie byłoby zbyt przyjemne, ale cóż poradzić?

1. Usytuuj stanowisko bojowe w poziomie w przybliżeniu takim samym lub wyższym od spodziewanego podejścia wroga.
2. Wymiary stanowiska to 1 metr szerokości, 3 metry długości, oraz głębokość sięgająca do pach każdemu konkretnemu żołnierzowi. Oznacza to, że jeden koniec stanowiska może znajdować się głębiej niż drugi z powodu różnicy we wzroście każdego z żołnierzy.
3. Gdy stanowisko bojowe jest wykopywane, całą ziemię wynosi się za linię obrony i rozsypuje. Robi się tak, ażeby wróg nie mógł dostrzec świeżej ziemi od przodu.



Pełne dwuosobowe stanowiska bojowe mogą zostać zbudowane zarówno z umocnieniami, jak i bez nich. Tutaj znajduje się stanowisko bojowe pozbawione umocnień – osłony z boku i z tyłu dla żołnierzy strzelających ze stanowiska. To stanowisko bardzo ciężko trafić!

4. Na środku frontu i na środku tyłu stanowiska, wymiary umocnienia to 1 metr szerokości oraz 50 cm głębokości. To umocnienie wspomogę przykrywą znajdującą się nad głową.
5. Połóż w przykrywie u góry, grubej na przynajmniej 45 cm, połączenie świeżo ściętych kłód drewna, płachty przeciwdeszczowej i worków z piaskiem. Użyj 15 centymetrowej darni trawy lub stosownych materiałów do kamuflażu przykrywy nad głową.

Gdy skończysz, stanowisko powinno wyglądać jak dwa kwadratowe rowy w ziemi, gdy spojrzysz się na nie z góry. Zamaskuj stanowisko bojowe tak, żeby stopiło się z naturalnym otoczeniem, jeśli spojrzeć na nie z odległości 35 metrów z przodu. Wbij słupki strzelnicze w ziemię, tak aby każdy zajmujący stanowisko bojowe zrozumiał ograniczenia ostrzału po lewej i prawej stronie – nawet w nocy.

Zaawansowane stanowiska bojowe

Zaawansowane stanowisko bojowe ma dokładnie te same wymiary, co wstępne stanowisko bojowe. Kluczową różnicę stanowi przykrywa umiejscowiona nad głową. Zaawansowane stanowisko bojowe tworzy umocnienia z przodu, po bokach i z tyłu, co podnosi wzniesienie przykrywy u góry. Umocnienia przydadzą dodatkowej ochrony przed bronią małokalibrową i szrapnelami, podczas artyleryjskiego ostrzału zaporowego. Dodatkowo umocnienia ochraniają żołnierzy zajmujących stanowiska bojowe, gdy czołgi, pojazdy opancerzone i broń artyleryjska prowadzą ostrzał wspierający. To może ocalić przed oderwaniem kończyn!

Oczywistą wadę zaawansowanego stanowiska bojowego stanowi to, że jest ono bardziej narażone na atak raketowy, ale pamiętaj, że czołgi i pojazdy opancerzone mają zaawansowane systemy określenia celu oraz broń miotającą. Dlatego właśnie zmechanizowana piechota



Na przestrzeni czasu umocnienia są jednym z najbardziej powszechnych wstępnych stanowisk bojowych, ponieważ zapewniają osłonę od najbardziej istotnej strony – od frontu! Uważnie zamaskuj stanowisko, żeby żołnierze nie byli widoczni z odległości do 35 metrów

będzie o wiele bardziej skłonna skorzystać z zaawansowanego stanowiska bojowego, ponieważ często broni się wszystkimi tymi środkami skupionymi w swoich oddziałach.

Stanowiska bojowe zapewniają osłonę i ukrycie przed ostrzałem wroga i obserwacją. Nie są umieszczane przypadkowo, ale ustalane w porozumieniu z linią obrony oraz granicami obrony. Wybierz odpowiednie stanowisko bojowe w zależności od potrzeb misji i dostępności w czasie.

Wykopywanie stanowiska bojowego – szczególnie takiego z przykrywą nad głową – zabiera sporo czasu. To ciężka i hałaśliwa praca. Z tego powodu jeden żołnierz z każdej drużyny koleżeńkiej powinien uprzednio zapewnić zabezpieczenie, gdy drugi żołnierz pracuje. Oczywiście ta kolejność powinna się zmieniać, żeby zachować energię.

KOMUNIKATY TAKTYCZNE

Strzelanie, poruszanie się i komunikacja. Takie są podstawowe umiejętności bojowe. Istnieje mnóstwo systemów komunikacyjnych. Składają się na nie systemy wizualne, dźwiękowe, mówione i elektroniczne. Wcześniejsza część na temat sygnałów dłonią i ręką jest przykładem komunikacji wizualnej, ale na komunikację wizualną składa się również wykorzystanie flag sygnalizacyjnych, świateł, rac pirotechnicznych i dymu. Dźwiękowe systemy komunikacji składają się z gwizdów, syren, gongów i dzwonek. Komunikaty mówione zawierają wykorzystanie komend ustnych i posłańców, często określanymi mianem gońców.

Każdy system ma swoje wady i zalety. Przykładowo wykorzystanie gońców może nie być najszybszym, czy najbardziej niezawodnym, sposobem komunikowania, ale jednak stanowi najbezpieczniejszą formę komunikacji. Jeśli chcesz przesłać wiadomość i absolutnie nie możesz pozwolić sobie na to, by wróg ją przechwycił, goniec jest najroztropniejszym wyborem. Dobór metody komunikacji zależy w wielkim stopniu od potrzeb misji. Przynajmniej jeden inny system powinien wspierać wszystkie systemy komunikacyjne na wypadek, gdyby podstawowy system zawiódł.

Dlaczego wykorzystywać tę umiejętność?

W tej części przyjrzymy się wykorzystaniu urządzeń nadawczych. Elektroniczne urządzenia nadawcze dzielą się na dwie podstawowe kategorie: **telefony polowe**, które nadają przez kabel, i **radia**, które nadają na falach radiowych.

Zapewne w tym rozdziale powinny zostać zawarte również przekazy komputerowe. Jednakże działania wykorzystujące komunikację komputerową obecnie odbywają się głównie na wyższym szczeblu dowodzenia i tym samym nie znajdują zastosowania do taktyki jednostkowej. Wraz z pojawieniem się nowych technologii, to przekonanie prędko się jednak zmienia!



Komunikacja bezkablowa jest narażona na nasłuch. Nawet wiekowy telefon stacjonarny może zostać podsłuchany i monitorowany. Mimo wszystkich technologicznych postępów w nauce, goniec jest wciąż najbezpieczniejszą formą komunikacji, chociaż z pewnością nie najszybszą. Jednakże telefony polowe znajdują się po telefonach stacjonarnych na drugim miejscu

Wskazówki

Obsługa telefonu polowego

Telefon polowy wykorzystuje kabel. W ten sposób telefony są bezpieczniejsze od radia, ponieważ nie emitują fal radiowych, które łatwo podsłuchać. Ogólna zasada jest taka, że jeśli kabel jest zabezpieczony, to transmisja jest bezpieczna. Oczywiście drużyna będzie musiała fizycznie przeciągnąć kabel z jednej pozycji do następnej, a długość tego kabla ograniczy mobilność. To oczywiście wady telefonu polowego. Mniej oczywiście jest to, że pogoda, pojazdy oraz wróg mogą zniszczyć kabel. Należy zachować sporo ostrożności, rozkładając i zabezpieczając kabel.

Kładzenie i zabezpieczenie kabla: Kabel powinien zostać rozłożony w odwrotnej kolejności, zaczynając od punktu końcowego i idąc do punktu początkowego. To umożliwi operatorowi w punkcie początkowym zwinięcie kabla po jego wykorzystaniu albo przecięcia kabla, w przypadku konieczności szybkiego odwrótu, zachowując resztę kabla na szpulce.

Kabel jest przymocowany do śledzia wbitego w ziemię w jego punkcie końcowym, pozostawiając wystarczającą ilość luźnego kabla bieżącego, żeby manewrować telefonem wewnątrz stanowiska bojowego. Następnie szpulkę kabla rozwija się, podając kolejno każdemu użytkownikowi stanowiska, aż dotrze się do punktu początkowego. Upewnij się, że jest sporo luzu w kablu, co pozwoli ułatwić utrzymanie go w przyszłości. Kabel musi zostać przywiązany do śledzia wbitego w ziemię przy punkcie początkowym wraz z resztą na szpulce.



Satelita, komputer, radio, telefon polowy, pirotechnika i gońcy – istnieje wiele form komunikacji, ale to pewne, że chaos pola bitwy będzie wystarczający, żeby nadwerzędził jakikolwiek pojedynczy system aż do momentu awarii. Najlepiej ubezpieczać każdy system przynajmniej dwoma innymi.

Jedna z technik rozkładania kabla wymaga, żeby kabel był przymocowany do śledzia lub drzewa, co określa liczbę metrów. Zaleca się to dla długoterminowych stałych stanowisk, ale jest to mniej wykonalne w przypadku stanowiska, które wymaga, żeby kabel został szybko zwinięty.

Gdy już kabel zostanie rozłożony i zabezpieczony, punkty początkowy i końcowy oraz punkty pomiędzy nimi, mogą oddzielać i łączyć kabel przyczepiony do telefonów polowych. Ten system dopuszcza wielu użytkowników stanowiska. Nazywa się to „gorącą pętlą”. Gdy stanowisko generuje połączenie z innym stanowiskiem, wszystkie stanowiska w gorącej pętli otrzymują powiadomienie o sygnale i mogą wziąć udział w komunikacji.

Jako że telefony polowe są o wiele bezpieczniejsze od radia, nie ma żadnych sztywnych zasad co do języka formalnego. Każde stanowisko nadaje swoje własne wiadomości w najkrótszy, najbardziej bezpośredni sposób, chociaż zwykle się używać powszechnie znanych procedur radiowych.

Rodzaje telefonów: Ponieważ telefony przewodowe są bardziej bezpieczne od urządzeń radiowych, telefony polowe stanowią doskonały wybór dla pozycji obronnych. Wiele rodzajów telefonów polowych jest komercyjnie dostępnych z nadwyżek wojskowych i większość działa bardzo dobrze na odległość ponad dziesięć kilometrów. Mimo że nieco ciężki, wyprodukowany w Stanach Zjednoczonych, TA-312 jest świetnym telefonem polowym, który działa w oparciu o dwie baterie R20 oraz ręczną korbę. Wiele z NATO-wskich modeli tego telefonu polowego jest do kupienia w sklepach.

Być może najbardziej uniwersalnym telefonem polowym jest TA-1. Jest on o wiele lżejszy, waży tylko 1,6 kg, ma zasięg do szesnastu kilometrów i nie zużywa baterii. Zawiera fabryczny generator ręczny, który zasila wszystkie przekazy. W dzwonniku można zmodyfikować dźwięk aż do trybu milczącego, który aktywuje świetne powiadomienia na tarczy dla przychodzących połączeń. Ten telefon polowy można kupić w sklepach.

Obsługa radia

Aparaty nadawczo-odbiorcze stanowią najdogodniejszy środek komunikacji oraz są niezastąpione w patrolach bojowych! Żaden inny system komunikacji nie równa się ich niezwołności, mobilności i zasięgowi. Wadą jest to, że wróg może z łatwością inwigilować radia.

Poświęcono ogromną ilość czasu i pieniędzy, próbując zwiększyć do maksimum radio, aby przeciwdziałać działaniom nasłuchowym, ale najskuteczniejszym kontratakiem na podsłuchiwanie jest stworzenie kodu. Wojska lądowe Stanów Zjednoczonych oficjalnie powołują się na księgę szyfrów – Instrukcje obsługi sygnałów (SOI). Korpus Piechoty Morskiej Stanów Zjednoczonych nazywa tę księgę szyfrów Instrukcjami obsługi sprzętu elektronicznego i łączności



Nawet najbardziej imponujące wojsko może zawieść, jeśli nie potrafi skoordynować swoich wysiłków. Komunikaty taktyczne umożliwiają patrolowi dokonanie właśnie tego – koordynacji. Współczesne technologie wykorzystują systemy satelitarne, żeby komunikować się dostownie wszędzie całym światem.

(CEOI). Chociaż SOI i CEOI są w gruncie rzeczy identyczne, my wykorzystamy prostsze SOI.

SOI gromadzi wszystkie stosowane kody w jednej pisemnej pracy. Zbiór ten zawiera kody służące do szyfrowania i rozszyfrowywania wiadomości oraz liczby, pozwalające ustalić częstotliwości, rozpoznawać inne przyjazne oddziały używające radia, prowokować niezidentyfikowanych użytkowników i ustalać hasła, by rozpoznać przyjacielskie oddziały, gdy stanie się z nimi twarzą w twarz.

Powstanie i wykorzystanie SOI: Stworzenie własnego SOI jest zaskakująco proste. Wydrukuj i powiel wszystkie potrzebne informacje na fiszkach. Zabezpiecz te karty przed wpływem działania środowiska. Rozdaj kartę SOI każdemu operatorowi radia. Operator radia przymocowuje kartę SOI do ramienia, zawiesza na sznurku u szyi lub umieszcza w środku hełmu.

SOI zawiera niezbędne informacje, które nigdy nie mogą wpaść

w ręce wroga. Jeśli kod SOI zostanie narażony, wystosuj nowe SOI tak szybko, jak to tylko możliwe! Nigdy nie korzystaj z SOI dłużej niż dwadzieścia cztery godziny, a najlepiej nie dłużej niż dwanaście godzin. Następnie zbierz SOI i przekaz nowo operatorom radia.

Poniżej znajduje się przykład SOI domowej roboty na poziomie kompanii. Wydrukuj przód i tył na pojedynczej kartce papieru, świetnie pasuje on do kapelusza lub do przyklejenia po wewnętrznej stronie przedramienia.

Znaki wywoławcze: Chociaż możesz dostosować część znaków wywoławczych SOI, żeby odpowiadała twoim własnym potrzebom, ten schemat jest dość wyczerpujący dla oddziału o wielkości kompanii. Na pierwszy rzut oka rozpoznasz tylko dziewięć znaków wywoławczych, ale tak naprawdę na tej karcie istnieje trzydzieści jeden znaków wywoławczych dla całej kompanii w składzie 100–150 żołnierzy. Dzieli się na dziesięć sygnałów wywoławczych dla trzech

KARTA INSTRUKCJI OBSŁUGI SYGNAŁÓW

(Przód)

ZNAK WYWOŁAWCZY

Dowódca kompanii	FOX98
Pierwszy dowódca plutonu	ZULU 25
Pierwszy dowódca oddziału	40
Dowódca drużyny Alpha	40MIKE
Dowódca drużyny Bravo	40TANGO
Drugi dowódca oddziału	72
Trzeci dowódca oddziału	22
Drugi dowódca plutonu	BRAVO 25
Trzeci dowódca plutonu	ROMEO 25

RAPORT

W ruchu	DOG
Zatrzymany	COW
W	ORPSHEEP
Przy	OBJCAT
Wróg zauważony	GOAT
Narażony	HAMSTER
Mam rannych	PIG
Misja ukończona	HORSE

EXHAUSTION

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Wezwanie: RED

Bieżące hasło:

Hasło: SMILE

BUDWEISER

TABELA WERYFIKACJI

HASŁA

(Tył)

ROZKAZY

Ruszać się	EAGLE
Stać	HOUND
Atakować	QUAIL
Wycofać się	PIDGEEON
Kontynuować misję	GRIZZLY
Spotkać się	WEASEL
W/Do „-”	SNAPPER
Nie przed/Nie później niż „-”	HAWK
Tak (Zgoda)	TURTLE
Nie (Odmowa)	CHICKEN

ZASOBY

Amunicja
Baterie
Woda
Prowiant
Posiłki
Więcej czasu
Proszę o „-”
Jaki jest nasz raport sytuacyjny?
Jaka jest nasza lokalizacja?

ODPOWIEDZI

PYTANIA

plutonów, trzy sygnały wywoławcze dla każdego oddziału i jeden znak wywoławczy dla każdej ekipy strzeleckiej.

Jedną z najtrudniejszych rzeczy do zapamiętania jest to, że cyfry i litery tych znaków wywoławczych są wybierane losowo. Oznacza to, że cyfry i litery nie odnoszą się do określonego porządku czy znaczenia. Żołnierz najwyższy rangą nie jest oznaczony numerem „jeden” ani literą „A”. Gdyby znaki miały znaczenie, wróg prędko złamałby kod. Każde SOI losowo zmienia znak wywoławczy każdej osoby.

This isn't rocket science. SimOto jak to rozszyfrować. Na tej karcie znak wywoławczy dowódcy kompanii to F98 lub „Fox dziewięć-osiem”. Każdy operator radiowy pracujący dla dowódcy używa tego znaku wywoławczego. Jeśli inna stacja wywoławcza chce rozmawiać bezpośrednio z dowódcą, mówi „Fox dziewięć-osiem faktyczny”. Termin „faktyczny” oznacza rzeczywistą osobę, dla której przeznaczony był ten znak wywoławczy.

Podobnie znak wywoławczy dowódcy plutonu będzie zawierał literę, po której następują dwie cyfry. Pierwsza litera wskazuje ich pluton. Następne dwie cyfry są jego osobistym identyfikatorem. Znakiem wywoławczym pierwszego dowódcy plutonu jest więc oznaczenie „Z” dla pierwszego plutonu oraz „25” dla osobistej identyfikacji – Zulu dwa-pięć. Znakiem wywoławczym drugiego dowódcy plutonu jest oznaczenie „B” dla plutonu, po którym następuje „25” – Bravo dwa-pięć. A trzeci dowódca plutonu to Romeo dwa-pięć.

Dowódcy oddziału używają tego samego oznaczenia litery, z którego korzysta ich dowódca plutonu oraz dodatkowo osobistego identyfikatora. Przykładowo dowódca pierwszego oddziału z pierwszego plutonu będzie używał „Z” oraz osobistego numeru identyfikacyjnego „40”, tak więc Zulu cztery-zero Zulu siedem-dwa będzie drugim dowódcą oddziału z pierwszego plutonu, a Zulu dwa-dwa wskazywać będzie trzeciego dowódcę oddziału – wszystkich z pierwszego plutonu. Następnie drugi pluton podąża tym przykładem – Bravo cztery-zero jest pierwszym dowódcą oddziału drugiego plutonu, Romeo cztery-zero jest pierwszym dowódcą oddziału z trzeciego plutonu i tak dalej.

Dowódcy ekip strzeleckich używają tych samych cyfr wyznaczonych dla plutonu oraz swojego numeru oddziału, ale mają dodane oznaczenie literowe na końcu znaku wywoławczego. Dowódca ekipy strzeleckiej Alpha z trzeciego plutonu będzie więc używał „R”, a skoro wywodzi się z trzeciego oddziału, wykorzysta numer „22”. Wreszcie osobisty identyfikator literowy „M” zostanie dodany do jego znaku wywoławczego, będzie to więc Romeo dwa-dwa Mike. Dowódca ekipy strzeleckiej Bravo z tego samego oddziału i tego samego plutonu to Romeo dwa-dwa Tango.

Pamiętaj, że te cyfry i litery są wybierane losowo. Nie mają żadnego prawdziwego znaczenia same w sobie. Pomyśl o nich jak o numerze na koszulce futbolowej. Czy numer „01” wskazuje, że gracz jest obrońcą w drużynie? Nie. Nawet więc, jeśli to posiadałoby logiczny sens, to Alpha jeden-jeden Alpha nie oznacza kompanii A, pierwsze-

go plutonu, pierwszego oddziału, ekipy strzeleckiej. Gdyby tak było, wróg prędko złamałby kod!

Szyfrowanie wiadomości: To mnóstwo zabawy, a system jest dość prosty. Wyrazy kodu – zwane również związłymi kodami – są losowe i w pewien sposób ze sobą powiązane. W tym SOI wykorzystuje się związła, ale równie dobrze mógłbyś zastosować samochody, większe miasta europejskie, części ciała, nazwy firmowe zegarków, cokolwiek! Ważne jest, żeby nie przypisywać im znaczenia. Przykładowo, nie używaj słowa „tygrys” dla rozkazu ataku i słowa „kurczak” dla odwrotu. Te słowa posiadają zbyt oczywiste skojarzenia, postaraj się więc działać losowo.

Na przykład dowódca albo lider plutonu chcą poprosić patrol o ich raport sytuacyjny (SITREP). Dowódca po prostu zweryfikuje się, używając znaku wywoławczego, a po nawiązaniu kontaktu wyśle zapytanie:

Dowódca: „Romeo dwa-pięć, tu Fox dziewięć-osiem, odbiór”.

Patrol: „Tu Romeo dwa-pięć, odbiór”.

Dowódca: „Romeo dwa-pięć, pytanie. Wysłałem Badger, odbiór”.

Patrol: „Roger, Fox dziewięć-osiem, ściągnąłem Badger. Zaczekaj chwilę, odbiór. Tu Romeo dwa-pięć, wysłałem Sheep, odbiór”.

Dowódca: „Roger, Romeo dwa-pięć, ściągnąłem Sheep, bez odbioru”.

Mimo że brzmi to skomplikowanie, tak naprawdę jest bardzo proste. Dowódca wywołał patrol i przedstawił się. Gdy patrol odpowiedział, dowódca powiedział: „Mam pytanie. Jaki jest wasz raport sytuacyjny?”. Patrol odparł: „Tak, rozumiem twoje pytanie, ale zaczekaj chwilę, żebym mógł zaszyfrować wiadomość”. Następnie patrol znów nawiązał kontakt, żeby powiedzieć: „Jesteśmy w miejscu zbiórki u celu”. Dowódca powiedział: „W porządku, rozumiem. Do widzenia”.

Patrol może również wysuwać do swojego dowódcy różne żądania, takie jak: „Proszę o wodę”. Zostanie to oznajmione po prostu tak:

„Romeo dwa-pięć, tu Romeo cztery-zero, wysyłam Frog Bear, odbiór”.

Albo, jeśli patrol prosił o pozwolenie na zaatakowanie nieprzyjacielskiego patrolu, będzie to brzmiało następująco:

„Romeo dwa-pięć, tu Romeo cztery-zero Mike, wysyłam Goat, kropka. Frog Quail, kropka, odbiór”.

Słowo „kropka” oznacza, że w zaszyfrowanej wiadomości znajdują się dwa zdania. Jeśli przesyłasz tylko jedno zdanie, nie ma potrzeby używać słowa „kropka”.

Możliwe kombinacje oczywiście ograniczają treść wiadomości. Jednak wiadomości wciąż mogą zawierać sporą ilość informacji. Upewnij się, że dajesz odbierającej grupie sporo czasu, by zapisała wiadomość, używając ostrzeżeń „uwaga, wiadomość” lub „zapytanie”. Bądź przygotowany, żeby powtórzyć zaszyfrowaną wiadomość.

Szyfrowanie wiadomości: Liczby również mogą być zaszyfrowywane i w tym miejscu wiadomości potrafią stać się naprawdę skomplikowane. Oczywiście to konieczne, jeśli komunikat zawiera godziny, dane lokalizacyjne, ilość żołnierzy, sprzęt lub ofiary.

Aby zaszyfrować liczby, odnieś się do części SOI oznaczonej jako „Weryfikacja”. Tam zawarte są cyfry od 1 do 0 połączone z literami w dziesięcioliterowym słowie.

Zauważ, że żadna litera w wyrazie się nie powtarza. To oznacza, że na przykład litera „A” nie pojawia się dwukrotnie.

Oczywiście nie musisz używać prawdziwego słowa, ale wykorzystanie słowa ułatwia operatorom radia zapamiętanie tabeli weryfikacji. Po prostu zastosuj inny dziesięcioliterowy wyraz taki jak „EXHAUSTION” czy „BLACKHORSE”, gdy tworzysz nowe SOI.

Przykład:

E X H A U S T I O N
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Nie jest to żadne epokowe odkrycie. Po prostu ustal literę, która odpowiada cyfrze, żeby można było ją zaszyfrować. Liczbę 400 szyfruje się w SOI jako „Alpha November November”. Godzinę 15.30 szyfruje się jako „Echo Uniform Hotel November”. Rozumiesz?

Wiadomość „Spotkać się o godzinie 14.00”, korzystając z powyższego SOI, brzmiałaby:

„Wysyłam *Weasel Snapper Echo Alpha November November*”, odbiór”.

Ta względnie krótka wiadomość zawiera trochę szyfru. Rozumiesz teraz, dlaczego zechcesz ostrzec odbiorcę, żeby przygotował kartkę i długopis do pisania. Żeby to zrobić, wykorzystaj stwierdzenie „uwaga, wiadomość”.

Nadawca: „Romeo dwa-pięć, tu Romeo cztery-zero, odbiór”.

Odbiorca: „Tu Romeo dwa-pięć, odbiór”.

Nadawca: „Romeo dwa-pięć, uwaga, wiadomość, odbiór”.

Odbiorca: „Roger Romeo cztery-zero, zaczekaj, odbiór. Romeo cztery-zero, tu Romeo dwa-pięć, nadaj wiadomość, odbiór”.

To daje odbiorcy komunikatu czas, aby przygotować kartkę i długopis. Następnie odbiorca oddzwania do stacji nadawczej i mówi: „Dobrze, co chcesz powiedzieć?”. Na tym etapie stacja nadawcza może przesłać swoją zaszyfrowaną wiadomość.

Weryfikacja: Tabeli weryfikacji używa się również do określenia, czy nadawca jest lub nie jest tak naprawdę wrogim agentem kontrwywiadu. Pamiętaj, że fale radiowe mogą być nasłuchiwane. To dla nieprzyjaciela tak proste, by wykorzystać istniejący znak wywoławczy i zacząć wydawać rozkazy oraz wystosowywać prośby. Przykładowo, gdy nierozpoznany nadawca prosi, by patrol spotkał się na skrzyżowaniu drogi, możesz zastanawiać się, czy to nie zasadzka. Być może stacja zadzwoniła ze znakiem wywoławczym, który rozpoznajesz, albo zarządziła, żeby patrol zrobił coś, co nie ma sensu. W takich przypadkach zażądaj, żeby stacja nadawcza zweryfikowała posiadanie odpowiedniego SOI.

Aby to zrobić, po prostu zacznij od litery *albo* cyfry – nie ma znaczenia której. Stacja weryfikująca musi odpowiedzieć zarówno literą, *jak i* cyfrą bezpośrednio po lewej od cyfry lub litery, którą nadałeś. Korzystając z kodu „EXHAUSTION” umieszczonego

na przykładowym SOI, będzie to brzmiało mniej więcej tak:

Ty: „Do ostatnio nadającej stacji, tu Romeo dwa-pięć, odbiór”.

Stacja nadawcza: „Romeo dwa-pięć, tu Yankee dziewięć-dziewięć, odbiór”.

Ty: Yankee dziewięć-dziewięć, zweryfikuj *Tango*, odbiór”.

Stacja nadawcza: „Tu Yankee dziewięć-dziewięć, weryfikacja: *Sierra sześć*”, odbiór”.

Podałś stacji nadawczej punkt początkowy weryfikacji w postaci „T” z tabeli weryfikacyjnej. Mogłeś powiedzieć jakąkolwiek dostępną literę lub nawet cyfrę. Ale ważną rzeczą jest, że stacja nadawcza musi następnie dokonać weryfikacji, przesuwając się bezpośrednio w lewo od litery lub cyfry oraz nadać z powrotem literę i odpowiadającą jej cyfrę. Odpowiedź „Sierra sześć” jest więc prawidłowa w tabeli weryfikacji.

W tym przypadku Yankee dziewięć-dziewięć jest uprawnioną stacją nadawczą. Powodem, dla którego nie masz tego znaku wywoławczego, jest to, że Yankee dziewięć-dziewięć nie jest w twojej kompanii. Może należeć do innej kompanii bądź być pewnego rodzaju oddziałem wsparcia, ale każdy oddział SOI powinien posiadać te same informacje za wyjątkiem znaków wywoławczych. Yankee dziewięć-dziewięć trzyma więc stronę przyjaciół.

Co wydarzyłoby się, gdybyś jako punkt początkowy weryfikacji podał „Echo”? Nie ma żadnego znaku na lewo od „E” w tym konkretnym SOI, tak więc stacja nadawcza musiałaby przeskoczyć aż na sam koniec tabeli. Prawidłową odpowiedzią byłoby „November zero”.

Dlaczego należy dokonywać weryfikacji zarówno przy użyciu cyfry, *jak i* litery? Wróg nasłuchuje i może zacząć składać kod w pewną całość. Szczęśliwy traf jest bardziej prawdopodobny w przypadku tylko jednego znaku, ale kombinacja cyfra/litera jest o wiele trudniejsza do odgadnięcia. Oczywistym problemem jest to, że za każdym razem, gdy stacja nadawcza przechodzi pozytywną weryfikację, to zdradza dziesięć procent tej tabeli weryfikacji. Dlatego właśnie powinniśmy prosić pozostałych, by weryfikowali się TYLKO, gdy nie rozpoznajesz ich głosu, stacji nadawczej lub, gdy zachowanie stacji nadawczej jest irracjonalne lub bezsensowne; ale zmieniaj SOI przynajmniej co dwadzieścia cztery godziny, żeby wróg miał mało czasu na złamanie kodu.

Zdawaj sobie sprawę, że możesz zmieniać procedurę SOI, dopóki jest ona taka sama dla całej drużyny! Możesz na przykład weryfikować na prawo zamiast na lewo albo możesz naprawdę się postarać i przeprowadzać weryfikację, używając jedynie liter i licząc je co dwa znaki do lewej strony. Każda z tych procedur jest w porządku, o ile każdy jest wtajemniczony, jeśli można tak powiedzieć.

Hasła: SOI zawiera również hasła. Hasła *nie* wykorzystuje się przed radio, ale są przeznaczone do użytku twarzą w twarz. Co

więcej, hasel i hasel bieżących nie używa się przed przednią linią wojska. Przed linią przednią każdy patrol utworzy swoje własne rodzime kombinacje cyfr, ażeby rozpoznawać się wzajemnie, jak również ich własne unikatowe hasło bieżące. W ten sposób hasło nie może zostać narażone na rozszyfrowanie i wykorzystane przez wroga, by wedrzeć się w szeregi.

W takim układzie hasła używane są na linii frontu, i za nią. Gdy dana osoba lub grupa fizycznie zbliża się do twojej pozycji, zatrzymaj ich, używając głosu, na odległość odpowiednią, by obezwładnić ich siłą ognia, jeśli będzie to konieczne. Następnie wezwij osobę, żeby się przedstawiła. Podaj hasło a zbliżająca się osoba musi podać właściwy odzew. Nie wykrzykuj hasła ani odzewu! Zrób to z pewną dyskrecją. Brzmi to mniej więcej tak:

Ty: „Stać. Kto tam jest?”

Osoba: „Tu Jones z pierwszego plutonu”.

Ty: Jones. Podejdź, żebym cię rozpoznał. Red”. (Hasło).

Osoba: „Smile” (Odzew).

Ty: W porządku, idź dalej”.

Jeśli fizycznie rozpoznasz daną osobę albo po wyglądzie, albo po odgłosach nie musisz wypowiadać wezwania. Najpierw spytaj, kto to jest. Gdy upewnisz się, że mają przyjazne zamiary, pozwól im przejść obok, licząc ich. Jeśli nie podadzą prawidłowo hasła, zatrzymaj ich. Mogą próbować uciekać, ale – chyba że dostałeś inne rozkazy – strzelaj do nich tylko w przypadku, gdy spróbują zaatakować lub przedrzeć się przez twoją pozycję.

SOI zawiera również „hasło bieżące”. Posługuje się nim w bardzo odmienny sposób i zwykle używa jedynie po tym, jak rozpocznie się wymiana ognia. Hasła bieżące są wykorzystywane, gdy wróg ściga zaprzyjaźniony oddział. Zwiadowca wykrzyknie bieżące hasło, gdy zbliży się do twojej pozycji, by dać ci znać, że jest przyjacielem.

ALFABET FONETYCZNY

Alpha	Bravo	Charlie
Delta	Echo	Fox
Golf	Hotel	India
Juliet	Kilo	Lima
Mike	November	Oscar
Papa	Quebec	Romeo
Sierra	Tango	Uniform
Victor	Whiskey	X-ray
Yankee	Zulu	

POTOCZNE WYRAŻENIA

„Odbiór”	– To koniec mojego przekazu, czekam na twoją odpowiedź.
„Bez odbioru”	– To koniec mojego przekazu, nie potrzeba żadnej odpowiedzi.
„Tu...”	– Nazywam się...
„Roger”	– Zrozumiałem.
„Wilco”	– Zastosuję się.
„Odmowa”	– Nie.
„Zgoda”	– Tak.
„Uważaj...”	– Powinieneś mieć świadomość, że...
„Pytanie...”	– Zaraz nastąpi pytanie.
„Przerwa” za kilka sekund.	– Zrobię przerwę i wznowię przekaz
„Zaczekaj chwilę”	– Zrobię przerwę i nadam za minutę.
„Przeczekaj”	– Zrobię przerwę i nadam za pięć minut, gdy tylko będzie to możliwe.
„Uwaga, wiadomość”	– Prześlę wiadomość podczas mojego NASTĘPNEGO przekazu.
„Wysyłaj wiadomość” wiadomość.	– Jestem gotów odebrać twoją wiadomość.
„Przesyłam...”	– Wszystko, co następuje po tym stwierdzeniu, jest wiadomością...
„Przyjąłeś?” wiadomość?	– Czy z powodzeniem odebrałeś
„Przyjąłem...” wiadomość...	– Odebrałem następującą
„Poprawka” wiadomością jest...	– Wystąpił błąd, prawidłową
„Powtórz”	– Powtarzam nasz ostatni komunikat.
„Powtórz jeszcze raz”	– Powtarzam mój ostatni komunikat.
„Powtórka” (tylko artyleryjski).	– Powtórz dokładnie taki sam ostrzał
„Sprawdzam oficera łącznościowego”	– Żądam komunikatu zwrotnego do mojej stacji.
„Odmowa kontaktu”	– Nie odebrałem żadnego przekazu.
„Do ostatnio nadającej stacji...”	– Zwracam się do ostatniego nadawcy o nieznaną tożsamość...
„Zweryfikuj...”	– Odnieś się do księgi szyfrów, by zweryfikować swoją tożsamość, używając...

Czasem zwiadowca krzyknie bieżące hasło, któremu towarzyszyć będzie numer, takie jak „Budweiser pięć!”. Oznacza to, że w przyjaznym patrolu znajduje się pięć osób. Po odliczeniu pięciu osób przebiegających przez pozycję, strzelaj do każdego kolejnego człowieka biegnącego w stronę stanowiska. Bieżące hasła używa się pod ostrzałem albo w trakcie pościgu. Korzysta się z nich tylko przed linią frontu, gdy, na przykład, patrol właśnie ją przekroczył albo przygotowuje się do ponownego przejścia przez linię frontu.

Język formalny: Komunikacja radiowa pociąga za sobą ustalony język. Te formalne zdania mają różne znaczenia, a użycie tych zwrotów skraca czas transmisji. Ogranicza również zamęt związany z natłokiem komunikacyjnym. Wszystkie oddziały powinny zaznajomić się z tymi proceduralnymi zwrotami, poczynając od alfabetu fonetycznego.

Nie ma potrzeby, by czynić komunikację radiową trudną czy złożoną. Pilnuj, żeby przekazy były krótkie i na temat. „Nie owijaj w bawełnę” tematu ani nie wprowadzaj zaimprovizowanego

kodu. To jedynie pomiesza sprawy. Komunikacja radiowa nigdy nie jest bezpieczna, więc jeśli kluczowe informacje nie mogą zostać zaszyfrowane, spróbuj innego środka komunikacji. Jeśli czas jest głównym czynnikiem, prześlij wiadomość przez radio. Bądź bezpośredni i szybki.

Strzelaj, ruszaj się i komunikuj – takie są podstawowe umiejętności bojowe. Istnieje wiele systemów komunikacyjnych. Każdy ma swoje wady i zalety. Wybór systemu komunikacji zależy w dużym stopniu od potrzeb misji. Pamiętaj, każdy system komunikacji może zawieść. Używaj dwóch lub więcej systemów na wypadek, gdyby podstawowy system komunikacji zawiódł.

W kwestii języka komunikacji radiowej, procedury i SOI, najlepszym sposobem, by się ich nauczyć, jest je stosować! Korzystaj z SOI/CEOI podczas planowania, ćwiczeń i wykonywania każdej misji. Komunikacja musi być chroniona. Dziel się SOI z każdym zaangażowanym w misję, ale z nikim innym!



Komendy ustne wciąż stanowią ogromną większość metod dowodzenia. Bezpośredni dowódcy utrzymują bliski kontakt ze swoimi podwładnymi i prowadzą ich działania. Komendy ustne oraz sygnały dłonią ramieniem dominują na polu bitewnym w oddziałach piechoty.