

Harctéri taktikák I. – Személyi feltételek

Általánosságban a rajok összeállításáról:

Az airsoft játékok, ezen belül a „MILSIM” típusúak a valóság-hű katonai csapatmozgásokat, azok szabályait, a harcoló egységekkel szembeni követelményeit, és céljait hivatottak minél nagyobb mértékben lemásolni.

Ezen belül a játékokon részt vevő személyek által kialakított kisebb csapatok (rajok) összeállításánál több szempontot kell figyelembe venni:

Rajparancsnok: Az első, és egyben a legfontosabb szempont a rajt vezető személy, a rajparancsnok kiválasztása. A későbbiekben az ő döntései, utasításai határozzák meg a raj mozgását, az egyes rajtagok tevékenységét, ezáltal a raj hatékonyságát, ami közvetlenül befolyásolja a feladatok elvégzésének sikerességét.

A megfelelő rajparancsnoknak mindenképpen rendelkeznie kell az alábbi tulajdonságokkal:

- Az airsoft szabályok (MASZ), és a MILSIM játékok sajátosságainak tökéletes ismerete
- Az adott játékra jellemző specifikus szabályok (medikszabály, visszaállási szabályok) ismerete
- Jó helyzetfelismerő képesség (adott esetben egy lassú döntésen akár a raj kiesése, vagy játékban maradása múlhat)
- Jó kommunikációs készség
- Jó tájékozódási képesség
- Határozottság
- A rajt alkotó játékosok képességeinek ismerete
- Jó taktikai készség



Rajparancsnok utasítást ad



Medik (szanitéc): Az airsoftban résztvevő rajok rendszerint kis létszámú csapatok, így ha a ezek valamelyik tagját találat éri, az komoly hátrányt jelent az ellenséges rajokkal szemben, valamint az általában adott „kivérzési idő” miatt lehetetlenné teszi az adott raj további mozgását a harctéren. Ennek oka, hogy a raj elsődleges feladata a találat után, hogy a „sebesült” társat mihamarabb újra hadrendbe állítsa, aminek egyedüli módja, hogy a kivérzési időn belül biztosítja a csapat medikjének lehetőség szerint biztonságos eljutását a sérülthöz úgy, hogy közben sem a raj többi tagját, sem a mediket nem éri találat. A medik az, akinek lehetősége, és kötelessége a kilőtt játékos mihamarabbi játékba állását elősegíteni.

A feladat nem egyszerű. Nem csak azért, mert a tűzvonalba, potenciális célpontként kell egy csapattársa segíteni, hanem azért is, mert a védelmet ellátó raj egysége megbomlott, így csökkent hatékonysággal tevékenykedik.

A mediknek minden eszközzel kell rendelkeznie, amivel a csapat többi tagja is bír (fegyver, rádió, stb), hiszen csak akkor látja el a tényleges feladatát, ha a csapat valamely tagját találat éri, addig ő is ugyanúgy harcol, mint bárki más.

Találat esetén neki nincs mérlegelési lehetősége. Mindenképpen el kell, hogy jusson a sérülthöz/sérültekhez, hogy visszaállíthassa őket a játékba.

Éppen ezért a medik személye a rajparancsnok után következő második legfontosabb egy adott rajon belül.



Medik

Lövészek: A raj összes feladatában részt vesznek, közvetett, vagy közvetlen módon. Az ideális lövész személyének nagyon fontos feltételei a következők:

- A harctéren teljes engedelmesség a rajparancsnok utasításainak
- A csapatban való játék képessége, hacsak a rajparancsnok egyéb utasítást nem ad
- Megfontoltság, higgadt cselekvésre való képesség helyzetnek megfelelően

A lövészeknek alapvetően két típusát különböztethetünk meg:

- Általános lövész (átlagos fegyverrel): ez megfelel a szárazföldi harcokban a „rifleman” pozíciónak, azaz a rajparancsnok utasítása alapján védő vagy támadó feladatokat lát el a feladattól függően.





Rifleman

- Támogató lövész (support): (a szárazföldi harcok gyakorlatában „automatic rifleman”) ő az, aki biztosítja a raj tagjainak előre nyomulását, visszavonulását azzal, hogy az ellenséges erőket nagy erejű tűz alatt tartja, míg csapattársai mozognak, vagy feladatukat végzik. Ezen a poszton fontos a nagy tűzgyorsaságú lehetőség szerint támogató fegyver, nagy tárkapacitással. (Pl.: M249, M60, RPK)



Automatic Rifleman

Rádiós (opcionális): Ha az adott játék szabályai azt kívánják meg, a rajokon belül ki kell jelölni egy főt a rádióforgalom lebonyolítására. A rádiós feladatait mindig valamely más feladatkörrel összekötve végzi, azaz lehet valaki rádiós és lövész egyszerre. Ideális esetben a rádiós feladatkörét a rajparancsnok látja el, így első kézből jut információhoz a többi (baráti, vagy ellenséges) raj tevékenységét illetően. Más esetben a rádión kapott információk nem azonnal és közvetlenül jutnak el a rajparancsnokhoz, így késleltetik a döntést, vagy a kérdésre adott választ.

A másik probléma, hogy amennyiben a rádióst kilövik, úgy a csapat nem, hogy nem tudja meg az újabb információkat, de még segítséget sem tud kérni mindaddig, míg a csapat nem biztosítja a rádiós újbóli harcba állását.

Ha a rádiós és a rajparancsnok személye azonos, úgy nagyobb veszélyt jelent az ő sebesülése, hiszen két, nagyon fontos feladatot ellátó személy egyszerre esik ki a rajból.



Rádiós katona a szárazföldi harcokban

Felderítő (spotter – opcionális): A rajparancsnoknak lehetősége van kijelölni a raj tagjai közül egy főt felderítési feladatokra. A kijelölt személy feladata, hogy a biztosított terület elhagyva információkat szerezzen az ellenség hollétéről, mozgásairól, erőiről.

Az ideális felderítő képes halkán, és észrevétlenül mozogni a harctéren, álcázni magát, ha szükséges, jól tájékozódik, és jó megfigyelő képességgel rendelkezik. A felderítő elengedhetetlen tárgyi eszköze a távcső.

Amennyiben a szabályok nem tiltják a rajon belüli több rádió használatát, nincs különösebb akadálya a felderítő által szerzett információk átadásának. Ha a rajban csak egy rádiós van, a felderítőnek a megszerzett információval vissza is kell érnie a saját rajához, hogy azokat a rajparancsnoknak átadhassa.

Ez a lehetőség több veszélyt is rejt magában.

Ha a felderítőt idő közben kilövik, nem kérhet segítséget a rajtól, így akár az egész rajt is „kijetheti” az ellenfél a játékból egyetlen tagjának kilövésével. Ennek elkerülésére célszerű a felderítőt időben korlátozott felderítésre küldeni, azaz a visszaérkezés és az indulás közötti időt maximalizálni. Ezt úgy célszerű megtenni, hogy a raj tagjai még a kivérzési idő lejártá előtt megtalálhassák a sebesült tagot, és kihozassák a tűzvonalból, ha ez szükséges.



Pl.: a kivérzési idő 10 perc, akkor a felderítő max. 8 percet lehessen távol a rajtól, így még marad idő a segítségnyújtásra is, ha kell.

Mivel a felderítés alapvetően 3 szakaszra bontható, nem csak 2 perce marad a csapatnak a segítségre:

1. szakasz: a felderítő eltávolodik a rajtól, de még látótávolságban van. Ebben a szakaszban mozoghat viszonylag gyorsan. Amíg a raj látja a felderítőt, közvetlenül segítségére siethet, ha bajba kerül, ezért ezzel az idővel nem kell számolni, mikor a felderítési időt a rajparancsnok meghatározza.
2. szakasz: a felderítő és a raj közti vizuális kapcsolat megszakadt. A felderítő óvatosan, a lehetőségekhez képest a legnagyobb mértékben rejtve mozog, ellenséges csapatokat keres, esetleges észlelésnél megjegyzi a szükséges információkat.
3. szakasz: a felderítő visszaindul a rajhoz. Ügyel arra, hogy rejtve maradjon, így elkerülheti, hogy az ellenséges csapatok üldözőbe vegyék, és a rajjal együtt megtámadhassák. Azért, hogy az információ értékes maradjon (az esetlegesen észlelt ellenségek helyzete és száma ne változzon nagy mértékben), a felderítőnek a lehető leggyorsabban vissza kell juttatnia azokat a rajparancsnokhoz.

A módszer további veszélye, hogy az adott raj a felderítő távollétében nem, vagy csak kis mértékben változtathat pozíciót, hogy a felderítő ne szakadjon el a rajtól, ha visszatér, illetve a rajt ért támadás esetén csökkent erővel védekezhet.

A rajparancsnoknak lehetősége van lánc rendszerű megfigyelést elrendelni, azaz a kiküldött felderítővel folyamatos vizuális kontaktust fenntartani. Ez azt jelenti, hogy a felderítő eltávolodása után (mielőtt a vizuális kapcsolat megszakadna) a raj egy másik tagja is elhagyja azt, és a felderítő által (kézjelekkel) küldött információt a rajhoz visszajuttatja.

Ilyen módon a visszajuttatott információ mindig „élő”, azaz a rajparancsnok a harc tér lehető legfrissebb állapotáról értesül, és szükség szerint gyorsan újraegyesítheti a rajt.

Ezzel a módszerrel a raj akár folyamatos felderítés mellett előre is haladhat, de nagyon fontos feltétele a kézjelek pontos ismerete, hiszen az információ átadás csak ezeken keresztül történhet.

Mesterlövész (sniper – opcionális): A mesterlövész feladatainak ellátása az Airsoft játékok legbonyolultabb feladatai közé tartozik, és igen nagy gyakorlatot, és fegyelmezettséget igényel.

A mesterlövész ismérvei és eszközei:

- nagyon jó rejtőzködési képesség
- türelem, és kitartás
- mentális stabilitás (az ellenséges egységek nagyon közel is kerülhetnek)
- nagy erejű (431-600fps) rugós vagy gázos rendszerű mesterlövész-fegyver
- másodlagos fegyver (pisztoly, SMG)
- álcaruha (Ghillie- ruha)

A mesterlövész csak ritkább esetben tarthat egy rajjal. Általában egyedül, vagy két fő egységekben (egy spotterrel kiegészülve) mozog, speciális feladatok ellátását végzi. Fő feladatai az ellenség rejtett megfigyelése, felderítés, diverzáns akciók kivitelezése, fontos személyek kiiktatása.





Sniper-spotter egység álcázva

Készítette: Feco6999 /WBAT/

