

PICCOLO MANUALE DEL CECCHINO.

PREMESSA

Questo manuale da campo cerca di dare le informazioni necessarie ad addestrare ed equipaggiare un giocatore a ruolo cecchino e ad aiutarlo nelle sue operazioni.

Contiene, l'equipaggiamento del cecchino, varie armi a confronto, fondamentali di tiro e balistica, abilità in campo, pianificazioni delle missioni, e altro.

L'intero manuale è stato scritto basandosi sulle informazioni del manuale Fm23-2 degli USA, manuale da campo per i cecchini. Tutte le informazioni tecniche, ad esempio il tiro di precisione a lunga distanza, le postazioni nell'ambiente urbano o le parti dell' m24 sono reperibili in inglese sullo stesso manuale Fm23-10.

A cura di: WALESA "BIASIO" PORCELLATO

CAPITOLO 1

INTRODUZIONE

Il cecchino ha addestramento, equipaggiamento e abilità speciali. Il lavoro effettivo di un cecchino è di mirare e colpire con precisione contro bersagli nemici che non possono essere ingaggiati con successo da normali fucilieri per problemi di distanza, misura, locazione, vegetazione effimera o visibilità.

Questo è ciò che cita il manuale militare per gli Sniper negli States, questo però non può essere applicato al Soft-air, infatti il tiro di una normale Asg non può e non deve superare i 0,99 J perché vietato espressamente dalla legge italiana, quindi il tiro del cecchino è pressoché equivalente a quello di un normale fuciliere.

L'addestramento del ruolo di cecchino nel soft-air è molto più complicato di quel che si crede, infatti vanno sviluppate le discipline del silenzio, della copertura, del camuffamento, e molte altre.

MISSIONE

La missione primaria di un cecchino in gioco è quella di dare supporto alle operazioni militari tramite il tiro di sorpresa, cioè si cerca di creare perdite nello schieramento nemico, rallenta i loro movimenti, intimidisce i giocatori, abbassa il morale, e crea confusione nelle loro operazioni.

Il secondo obiettivo del cecchino è di collezionare e riportare informazioni sul campo di battaglia. L'importanza di un cecchino non può infatti essere misurata semplicemente dal numero di perdite che ha inflitto al nemico, il ruolo del cecchino deve creare disturbo alle operazioni del nemico. Il ruolo include inoltre operazioni come: ricognizioni, imboscate, controspionaggio, l'osservazione di elementi avanzati e operazioni in cui il cecchino è a contatto o posto dietro alle forze amiche.

ORGANIZZAZIONE

Nelle divisioni di fanteria leggera, le squadre di cecchini sono composte da 6 uomini organizzate in tre squadre da due uomini. Il comandante designa le missioni e le priorità dei bersagli per la squadra e può collegare o piazzare la squadra sotto il controllo di una compagnia o di un plotone. In un battaglione di fanteria meccanizzato, i tiratori scelti sono composti da una squadra (2 uomini) in una squadra di fucilieri, in alcune squadre speciali i tiratori possono organizzarsi a seconda delle necessità tattiche della situazione.

I tiratori lavorano e si preparano in squadre da 2 uomini. Uno è il cecchino effettivo, l'altro è l'osservatore.

Nel Soft-air il ruolo dell'osservatore è spesso lasciato in disparte, infatti le sue competenze reali sono quelle di :

Selezionare il giusto bersaglio.

Assistere le operazioni di calcolo delle distanze per il tiro

Calcolare gli effetti delle condizioni meteorologiche sulla balistica.

Riportare gli aggiustamenti di tiro al cecchino.

Usare l'M49 (telescopio) per l'osservazione del tiro

Riportare il tiro.

Dare copertura, se necessaria, tramite l'ausilio di armi automatiche.

Ora, come già detto il cecchino nel soft-air non ha portata di tiro maggiore rispetto ad un normale fuciliere quindi, tutte le operazioni di mira possono essere tranquillamente eseguite dal tiratore stesso, Molto utile sarebbe invece la copertura quando la posizione del tiratore è nota al nemico, ma anche questa operazione può tranquillamente essere eseguita dallo stesso tiratore tramite l'ausilio di un'arma a ripetizione.

1-3. IL CECCHINO

Per essere un cecchino probabile sono consigliabili le seguenti caratteristiche:

abilità di tiro. Il cecchino tirocinante deve essere un buon tiratore; questo è senza dubbio il prerequisito fondamentale per ogni aspirante. NON esistono le raffiche lunghe per i cecchini.

Condizioni fisiche. I cecchini, a volte sono costretti a bere poco, o a rimanere in posizioni scomode per molto tempo, sono quindi necessarie delle discrete condizioni fisiche. Buona salute significa buoni riflessi, buon controllo muscolare, e una buona resistenza.

Capacità visive. La Vista è il primo strumento di un cecchino. Perciò un cecchino dovrebbe avere 20/20 gradi o una vista correggibile a 20/20. Indossare occhiali può diventare un inconveniente se si perdono o si rompono, logicamente il daltonismo non è ammesso per l'inabilità di notare il nemico nell'ambiente circostante.

Intelligenza. Il compiti di un cecchino necessitano varie abilità, la più importante è quella di riconoscere i vari ruoli in una pattuglia in modo da poter eliminare il caposquadra e/o il supporto pesante.

Bilancio emozionale. il cecchino deve avere l'abilità di colpire lentamente e deliberatamente un bersaglio che non comporta una minaccia diretta. Il cecchino deve essere freddo e razionale, non impulsivo, la pazienza è una virtù.

Destrezza di campo. Il cecchino deve avere familiarità e deve sentirsi a proprio agio nel campo di battaglia. La conoscenza delle metodiche e delle tecniche per vivere all'aperto, sono un ottimo aiuto al cecchino, soprattutto nelle partite a più ore.

N.B. Preferibilmente il cecchino non deve essere un fumatore o comunque deve utilizzare tabacco senza fumo. Il fumo o la tosse provocata dal fumo possono tradire la posizione del cecchino. Un cecchino fumatore non deve comunque astenersi, l'astinenza provoca nervosismo e irritazione che possono abbassare la sua efficienza in gioco.

Logicamente anche non possedendo queste caratteristiche è possibile essere un potenziale cecchino, l'importante è essere perseveranti, applicarsi, sperimentare le tecniche che più si addicono al proprio stile di gioco, e soprattutto essere molto motivati.

CAPITOLO 2

EQUIPAGGIAMENTO

Questo capitolo cerca di descrivere efficacemente l'apparecchiatura necessaria allo sniper per realizzare il suo scopo. Da ricordare comunque che lo sniper trasporta soltanto le cose essenziali per completare con successo la sua missione.

2.1 Introduzione: Ricordo che quando ho chiesto ad uno sniper cosa si portasse dietro per la partita domenicale mi ha risposto: "dipende, se devo muovermi porto via il meno possibile, se invece devo stare in postazione per 4-6 ore mi porto dietro il mondo (Thè delle cinque compreso)".

Dire efficacemente ciò che si deve portare appresso uno sniper risulta un grosso problema perché ogni giocatore trova il proprio equilibrio tra oggetti utili e durata di gioco. Sicuramente non devono mancare:

- Binocoli: Utilissimi per l'osservazione di un obiettivo o di una zona.
- Caricatori: Un caricatore risulta essere poco, ma 3 sono già troppi
- Camo-kit: Essere ben mimetizzati è essenziale quindi vanno sempre portati dietro i colori facciali, o al massimo un passamontagna se il trucco si disfa e non vi è il tempo di riassetarlo
- Panni puliscivetro: utili nei climi umidi se gli occhiali o l'ottica si sporcano o si appannano.
- Carta e matita: semplicemente indispensabili.

Per tutto quel che riguarda il rimanente è difficile dare un buon consiglio, anzi praticamente è impossibile per i motivi citati sopra, nel tascapane di uno sniper puoi trovare uno strumento che per lo sniper stesso è indispensabile mentre è obsoleto per un altro sniper che preferisce magari non avere il tascapane perché gli crea ingombro. Successivamente sono descritti solo degli equipaggiamenti non comuni, per tutto il resto, vi conviene imparare con l'esperienza...

2.2 Dotazioni e accessori per il combattimento notturno Gli strumenti per la visione notturna sono stati per molto tempo esclusivo per le forze militari, un po' per la complessità di utilizzo, un po' per la dimensione e soprattutto per gli elevatissimi costi e il relativo impiego nel Soft-air..

Da alcuni anni il panorama dei visori notturni presenta prodotti abbastanza economici utilizzabili da parte di una ampia fascia d'utenti.

Esistono 2 famiglie di visori notturni: ad intensificazione di luce residua ed a rilevazione di calore (infrarossi).

Gli unici attualmente destinati al mercato civile sono quelli ad intensificazione di luce residua.

Questo tipo di visore riesce a scomporre la luce residua presente nell'ambiente e inviarla a degli elementi sensibili rivestiti di fosforo amplificano la luce e la trasmettono al visore. Riproducendo l'immagine. L'immagine visualizzata, a causa dello schermo al fosforo ha una forte dominante verde e durante i primi utilizzi rende più difficile la distinzione delle sagome o delle forme comuni all'occhio per non parlare della profondità.

E' indispensabile acquistare un prodotto nuovo e non un surplus militare (es. dall'ex Unione Sovietica). Il prodotto nuovo garantisce il corretto funzionamento del tubo e che lo stesso non sia prossimo all'esaurimento, assicura che lo schermo al fosforo sia efficacemente "**SCHEMATO**" (per *Schermatura* si intende il filtro delle radiazioni prodotte dal fosforo dello schermo).

L'equipaggiamento notturno consiste di:

Intensificatori Monoculari: Compatti e leggeri garantiscono un angolo visivo minimo di 10°, sono adatti alla visione notturna per cercare i dettagli nelle notti di luna in commercio si trovano generalmente con lenti per l'ingrandimento fino a 3x. L'importante è tenere presente che il visore notturno **nasce per vedere al buio** e non per vedere lontano.

Il pregio di questo tipo di intensificatore è sicuramente la sua compattezza che sacrifica però l'angolo visivo e la possibilità di ingrandimento.

Intensificatori Bioculari: si trovano in due forme, a lente doppia o a lente unica, l'angolo visivo minimo garantito è di 20° e l'ingrandimento è maggiore (come il loro costo).

Face-Mask: è un insieme di cinghie che servono a sostenere il visore sul capo, o sull'elmetto permettendo così all'utilizzatore di muoversi lasciando le mani libere. Di solito i visori notturni sono provvisti di attacco per essere indossati in questo modo e prevedono lo spegnimento in posizione verticale.

Supporti per armi e balestra: Molti intensificatori monoculari sono provvisti di supporti per essere fissati a balestre o fucili da caccia che in alcuni casi sono compatibili con le nostre ASG.

Illuminatori a infrarossi: Tutti gli intensificatori di luce richiedono un minimo di luce per il loro funzionamento. Nei casi di buio totale, ad esempio in una stanza completamente chiusa e senza illuminazione, non è possibile vedere utilizzando solo il visore. Per poter vedere è necessario utilizzare degli illuminatori a raggi infrarossi. I raggi emessi da questi apparati non sono visibili all'occhio umano, ma per i visori notturni sono delle autentiche fonti di illuminazione. In genere gli illuminatori hanno una profondità di circa 100 mt. L'apertura visiva degli illuminatori è di norma 7-10°.

Orologi a elettroluminescenza del quadrante: Un pannello elettroluminescente permette l'accensione del quadrante per la lettura notturna. Vi sono modelli in cui è presente l'accensione automatica, il quadrante si accende con la semplice torsione del polso verso il viso.

2.3 Orologi Sportivi e scientifici: oramai gli orologi sono divenuti veri e propri computer, vi sono orologi sportivi che hanno funzioni di tutti i tipi. Tra i mille modelli riporto qui sotto le funzioni e le caratteristiche più interessanti per il ruolo del cecchino.

Elettroluminescenza automatica del quadrante : come già spiegato è utile nelle operazioni notturne.

Calcolatrice: Vi sono orologi che provvedono a sviluppare le operazioni matematiche basiche.

Bussola digitale: Orologi con sensore di direzione incorporato che rileva il Nord magnetico.

Rilevazione temperatura : per il rilevamento della temperatura.

Diver's Log: Vengono memorizzati nell'orologio dati come tempo indicativo per la finestra di ingaggio e totale rispetto all'inizio della manifestazione, tempo rimanente prima dell'esfiltrazione ecc...

Cronometro: Rilevazione del tempo trascorso.

Conto alla rovescia : Conto alla rovescia dal valore impostato.

Lunetta direzionale: Lunetta utilizzabile per determinare la direzione.

Vetro antiriflesso: speciali vetri che evitano il riflesso della luce solare

2.4 Equipaggiamento aggiuntivo per gli esigenti:

- Campanelli. Se la postazione è obbligata e scoperta è consigliabile disseminare le zone circostanti di trappole sonore in modo da individuare preventivamente eventuali nemici.
- Mine a pallini: è una delle migliori invenzioni del Soft-air per quanto riguarda la difesa della postazione del cecchino, dotato di remoto o utilizzabile con innesco a strappo è la sicurezza di non essere colti impreparati nella vostra posizione.
- Heat seeker. Per i cecchini più esigenti in commercio sono disponibili delle pistole a ricerca di calore, imprecise ma funzionali
- Palmare idroresistente. Sostituisce carta e matita, esagerato visto il costo però molto utile per tenere qualsiasi sorta di informazione.
- Microfoni: Sempre per i più esigenti sono disponibili dei microfoni amplificatori di suoni.

2.5 La cinghia di imbragatura: Visto la lunghezza media di una asg da sniping è consigliabile per tutti i cecchini avere una cinghia per il supporto dell'arma e per tenere le mani libere per un eventuale uso del back-up o per qualsiasi altra evenienza. Esiste una speciale tecnica che aiuta il cecchino a darsi supporto con la cinghia. Questa procedura è abbastanza complicata, la riporto qui sotto ma va tenuto da conto che la cinghia indossata in questo modo viene utilizzata per scaricare la forza di rinculo su tutto il corpo e non solo sulla spalla dove è appoggiato il calcio quindi risulta una procedura scomoda nel nostro Soft-air, inoltre è applicabile solo al m24 statunitense, anche se verosimilmente le cinghie per i fucili di precisione si assomigliano. La cinghia aiuta a mantenere fissa l'arma senza causare lo sforzo dei muscoli. Infatti più si utilizzano i muscoli e più è difficile tenere ferma l'arma, soprattutto in caso di prolungate posizioni.

La cinghia è formata da due parti unite assieme da un anello di metallo, nella parte più corta è collegata ad un sostegno sull'avambraccio anteriore del fucile. La parte più lunga va collegata ad un sostegno posteriore messo nel calcio. Sulla parte più lunga ci sono due passanti, che vengono chiamati custodi. I custodi sono usati per aggiustare la tensione della cinghia. degli agganci sono invece utilizzati per aggiustare la lunghezza dell'imbragatura.

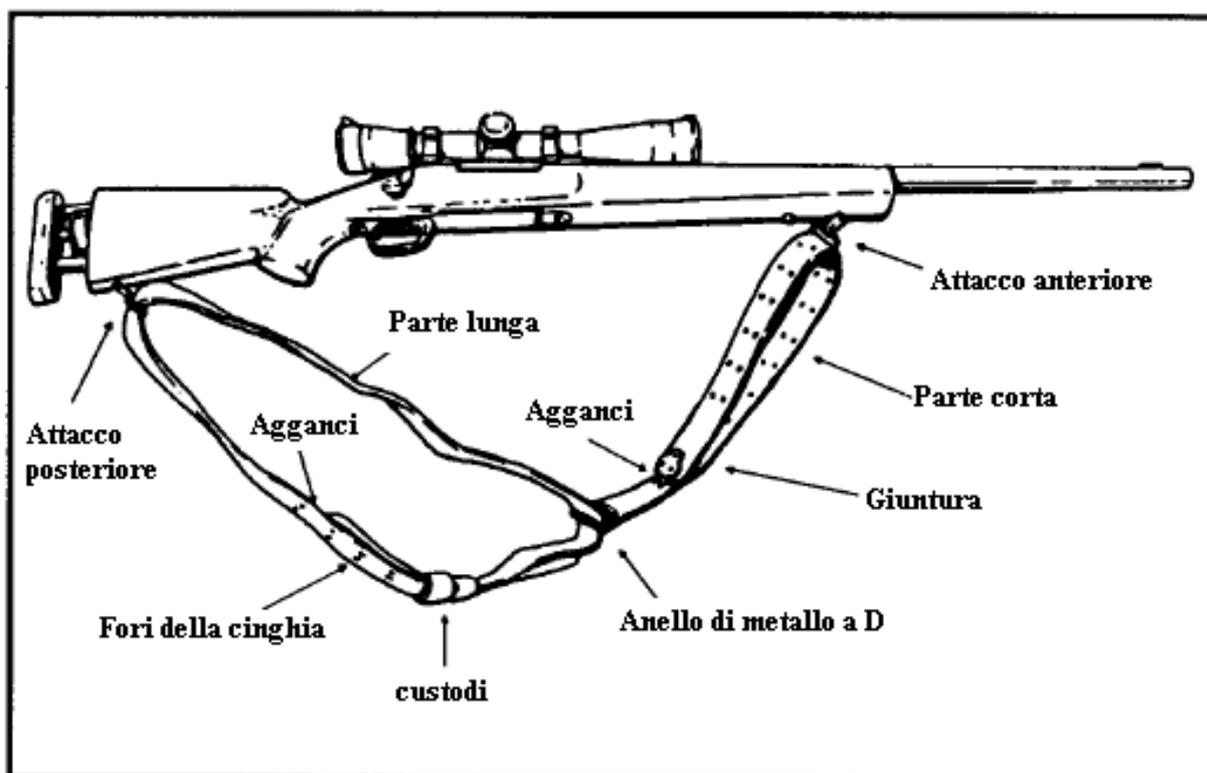


FIG.2-1 Parti della cinghia



FIG. 2-2 Aggiustamento della cinghia

per aggiustare l'imbracatura, lo sniper stacca la cinghia dal sostegno posto nel calcio. Aggiusta la lunghezza dell'anello di metallo che unisce le due metà dell'imbracatura. Si assicura che la cinghia sia parallela alla canna e la fissa al sostegno anteriore.(Fig. 2-2)

Lo sniper aggiusta la lunghezza dell'imbracatura disponendo l'aggancio della parte di cinghia lunga dell'imbracatura nel quarto del settimo dei fori della cinghia, formando una specie di cappio(fig.2-3)



Fig.2-3 Aggiustamento della lunghezza della cinghia

dopo l'aggiustamento della lunghezza, lo sniper dispone l'arma sul suo fianco di puntamento e sostiene l'arma con il braccio. Lo sniper gira l'imbracatura di 90 gradi ed inserisce il suo braccio libero all'interno del cappio formato

Quindi fa scorrere il cappio formato nella parte lunga della cinghia sul braccio libero finchè non sia giusto sotto l'ascella. Allora fa scorrere entrambi i custodi di cuoio nella cinghia fino a legare comodamente il cappio intorno al braccio libero (fig.2-4)

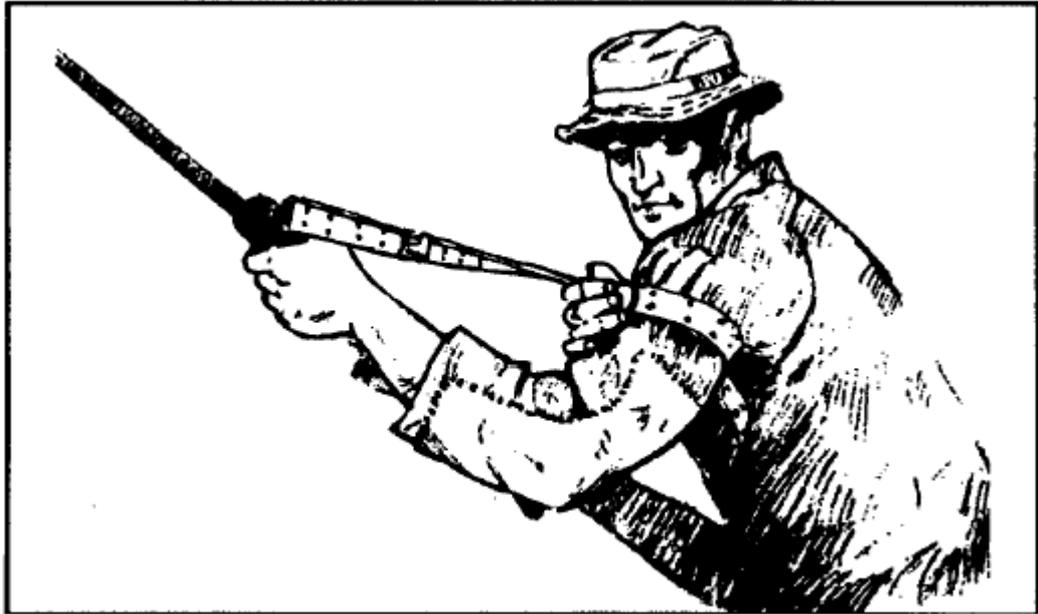


FIG.2-4 Posizione della cinghia attorno al braccio libero

(6) la mano libera dello sniper va passata dalla parte esterna alla cinghia alla parte interna in modo da afferrare saldamente la parte anteriore dell'arma. (Figure 2-5)

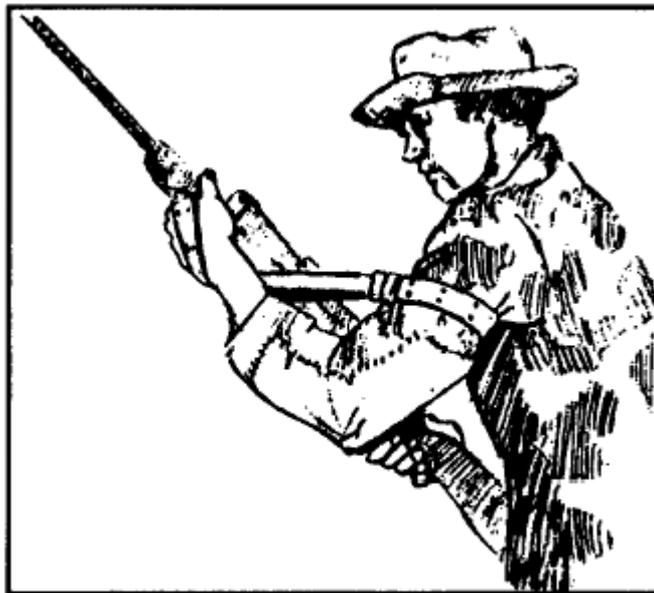


FIG. 2-5 Posizione corretta della mano libera

Lo sniper tira l'estremità dell'arma poggiando il calcio nella spalla aiutandosi con la mano di puntamento. A questo punto è possibile cominciare il processo mirante.

CAPITOLO 3

ABILITA DI TIRO

La mira del cecchino è essenziale, sebbene le distanze siano molto limitate nel soft-air il tiro di precisione è importantissimo perché consente uno sparo singolo, e quindi meno rumore. La mira è facilmente raffinabile con un po' di pratica, nonostante ciò molti sono più portati di altri al tiro di precisione per vari aspetti come ad esempio il calcolo dell'influenza di fattori esterni sul tiro o una mano più ferma.

Anche i vari aspetti della balistica possono essere facilmente imparati con un po di esperienza ma vanno comunque tenuti in allenamento.

Il cecchino deve essere addestrato dalla propria squadra nelle tecniche basilari, queste sono:

Prendere posizione:

Mirare:

Controllare il respiro

Controllare il grilletto

Questi fondamenti sviluppano le abitudini fisse e corrette di puntamento per un'applicazione istintiva del tiro.

Ogni sniper dovrebbe periodicamente rifamiliarizzare con questi fondamenti senza guardare alla propria esperienza

3-1. Prendere posizione

PREMESSA: Tutto il materiale che segue è stato scritto per i tiratori destri. Per i tiratori mancini le informazioni riportate sono comunque valide, invertendo le posizioni... ad esempio: mano destra-mano sinistra; ginocchio-destro ginocchio-sinistro; ecc. Va tenuto da conto che queste operazioni lo sniper dovrebbero prendere una buona posizione di puntamento (figura 3-1) per agganciare gli obiettivi in tutta facilità. Una buona posizione permette allo sniper di distendersi e concentrarsi quando si prepara a puntare.

3.1.1 Posizione degli elementi per il tiro. Bisogna stabilire una lista mentale sul come posizionare l'arma in modo che sia in sintonia con il corpo, questa pratica aiuta a velocizzare le operazioni di mira e a mettere a segno il colpo al primo tentativo

Mano libera. Utilizza la mano libera per sostenere l'estremità dell'arma. Disponi la mano vicino al calcio e riponi la punta della mano su esso. Metti la mano a pugno, comprimendo o rilassando il pugno l'estremità dell'arma si alza o si abbassa. Con questo metodo si riesce a correggere l'altezza del tiro (logicamente questo metodo vale per le lunghe distanze) .Comunemente i cecchini formano una V con il pollice e l'indice e vi appoggiano in mezzo l'arma. Nel soft-air un metodo efficace è quello di utilizzare un calzino pieno di sabbia in modo che appoggi sull'estremità dell'arma. Per sollevare l'estremità, comprimi il calzino, per abbassarlo, allenta la presa sul calzino. Questo permette di fare pochissimo rumore per correggere la mira.

Estremità del calcio. Disponi saldamente l'estremità del calcio nella spalla. Se il contatto vi da fastidio utilizzate del materiale d'imbottitura e cucitelo nella spalla della mimetica (questa pratica è anche utilizzata dai tiratori scelti per limitare il rinculo dell'arma)

Mano di puntamento. Si poggia l'indice sul grilletto mentre il resto della mano spinge indietro adagiandosi il più comodamente possibile all'arma, secondo la sua conformità. Se si utilizzano armi a molla è possibile che questa posizione ostruisca il meccanismo di caricamento del pallino.

Gomiti. trovate una posizione comoda che fornisca un buon supporto.

Supporto. Il supporto è il fondamento della posizione di puntamento e fornisce un supporto costante all'arma.(Fig. 3-1)

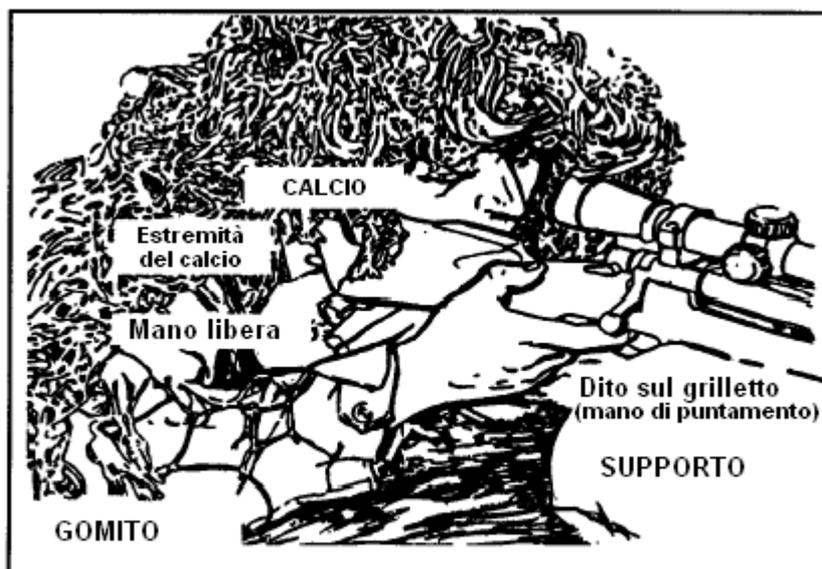


FIG. 3-1 Posizione di puntamento

Rilassare i muscoli. Usando il supporto, lo sniper può distendere i muscoli, riducendo tutto il movimento causato dai muscoli tremanti o sotto stress, e limitare i movimenti della mano di puntamento e del dito poggiato sul grilletto, ogni singolo movimento muscolare infatti influisce sulla posizione del reticolo dell'ottica.

naturale punto di mira. Il supporto che fornisce naturalmente il fucile nelle operazioni di puntamento è chiamato naturale Punto di mira.

Il metodo per controllare il naturale punto di mira è semplice. Chiudere gli occhi, respirare un paio di volte e distendersi quanto possibile. All'apertura degli occhi, il punto centrale del reticolo dell'ottica dovrebbe essere posizionato nello stesso punto scelto dal cecchino. Poiché il fucile si trasforma in un'estensione del corpo del cecchino, è necessario spostare la posizione del corpo finché il fucile non prende il suo naturale punto di mira.

Per adattare il punto naturale di mira per ogni tiro bisogna ricontrollarlo periodicamente.

Lo sniper può cambiare l'altezza del punto naturale di mira mantenendo i gomiti fissi e facendo scorrere il corpo in avanti indietro. In questo modo si alza o si abbassa il muso dell'arma.

3.1.2 Posizione di tiro. Sul campo di battaglia lo sniper deve prendere una posizione costante per il tiro utilizzando al massimo la copertura e la dissimulazione. Tenendo conto delle variabili di terreno, di vegetazione e delle situazioni tattiche, lo sniper, può usare molte variazioni delle posizioni di base. Nel prendere una posizione per il puntamento bisogna comunque seguire le seguenti regole di base:

usa tutto il supporto disponibile.

evita di toccare il supporto con il barilotto dell'arma poiché interferisce con le armoniche del barilotto e riduce l'esattezza.

usa un ammortizzatore fra l'arma ed il supporto per impedire lo slittamento dell'arma.

usa la posizione incline sostenuta per quanto possibile.

3.1.3 Tipi di posizioni di Puntamento. Essendo il ruolo del cecchino basato sulla fredda attesa del nemico è inevitabile che il giocatore debba assumere una posizione comoda per restarci fino all'ingaggio. E' importante eliminare ogni ostacolo che impedisca di attenersi alle regole base. Lo sniper usa posizioni come la prona sostenuta; la prona non sostenuta; l'inginocchiamento non sostenuto; l'inginocchiamento sostenuto con cinghia; la posizione elevata sostenuta; e le posizioni di puntamento di Hawkins.

(1) posizione prona sostenuta. La posizione prona sostenuta è la posizione migliore perché è quella che stanca di meno e che dà la maggiore precisione di tiro, e dovrebbe essere usata per quanto possibile (figura 3-2). Per assumere questa posizione, lo sniper deve: Stendersi e disporre l'arma su un supporto che punti nel senso dell'obiettivo o nella direzione in cui teoricamente dovrebbe arrivare il nemico. In questa posizione è necessario mantenersi il più basso possibile. Mettere la mano libera sotto l'estremità dell'arma, piegando il braccio sotto il grilletto. Mantenere i gomiti liberi per assumere una posizione del tutto confortevole. Mettere il corpo in linea con l'arma e mantenersi il più basso possibile, questo verrebbe normalmente fatto per limitare il rinculo ma risulta essere anche un ottimo sistema di camuffamento. I piedi devono essere ad una distanza comoda e con la parte dei talloni a terra.



FIG. 3-2 Posizione prona sostenuta

(2) posizione prona non sostenuta. La posizione prona non sostenuta (figura 3-3) offre un'altra piattaforma stabile di puntamento per i cecchini. Per prendere questa posizione, lo sniper si mette nella posizione prona seguendo le opportune operazioni, successivamente alza l'arma mantenendo le spalle in linea con il calcio e utilizzando i gomiti per formare una V. La mano libera in questo caso andrà spostata in avanti, appena dopo il caricatore e darà supporto all'arma tenendola sul palmo.

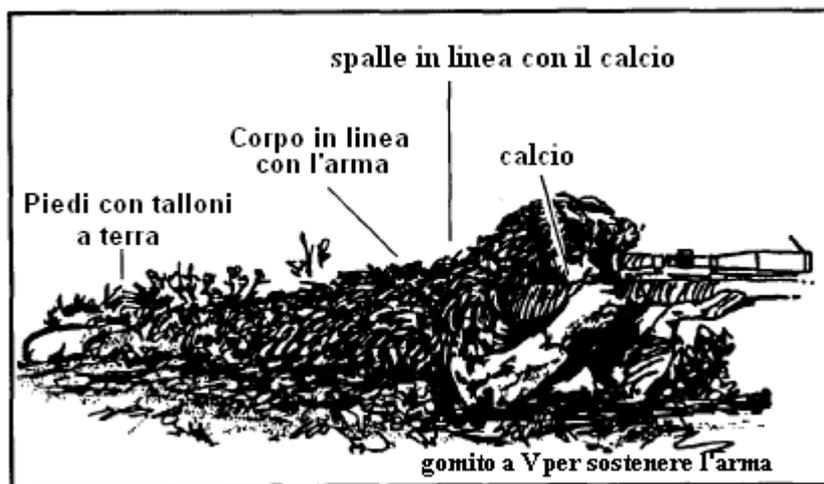


FIG. 3-3 Posizione prona non sostenuta

(3) posizione in ginocchio non sostenuta. La posizione in ginocchio non sostenuta (figura 3-4) è semplice. Con questa posizione il tiratore scelto riesce a vedere oltre a piccoli cespugli, può usarli per coprirsi e sostiene l'arma per il tiro.

Disponi il corpo a 45 gradi verso l'obiettivo.

Inginocchiati e disponi il ginocchio destro a terra.

disponi la gamba di sinistra il più perpendicolare possibile al terreno; ora appoggiati con il corpo sul tallone di destra, tiene la colonna vertebrale il più dritto possibile.

Disponi il calcio dell'arma nella spalla, quindi disponi il gomito di sinistra sulla cima del ginocchio di sinistra.

Il braccio di sinistra va posto sotto la mano sinistra e afferra lievemente il braccio di puntamento. sporgiti in avanti in posizione di sostegno.

appoggiati ad un albero, una costruzione, o un veicolo per supportare il corpo.

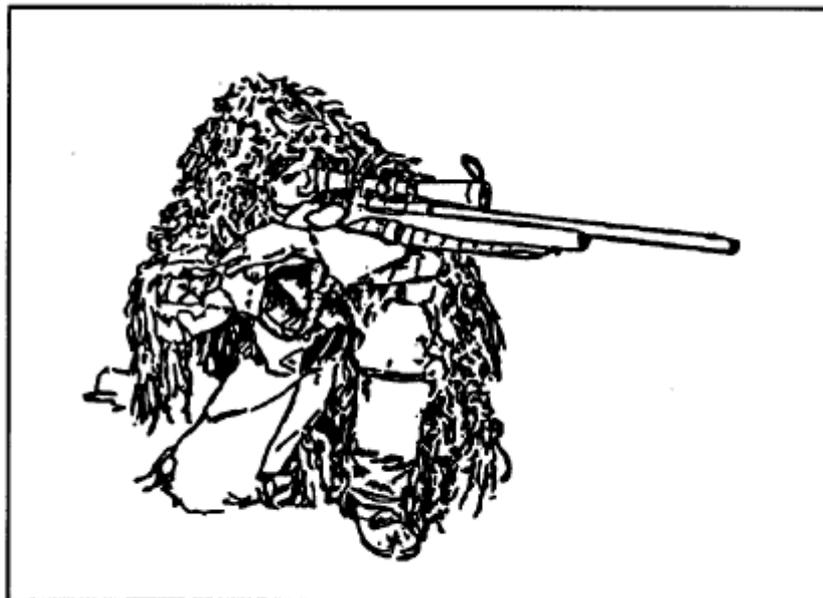


FIG. 3-4 Posizione in ginocchio non sostenuta

(4) Posizione in ginocchio sostenuta dalla cinghia. Se la vegetazione presenta qualche problema, lo sniper può sollevare la sua posizione in ginocchio usando l'imbragatura del fucile. Per assumere questa posizione lo sniper deve eseguire i primi tre punti per mettersi in posizione inginocchiata non sostenuta. La cinghia dell'arma, girata per quarto a sinistra, forma nella parte inferiore un nodo. Metti il braccio di sinistra (mano libera) attraverso il nodo; tira l'imbracatura sul braccio e trascinala



FIG. 3-5 Posizione in ginocchio sostenuta dalla cinghia

in alto, fra il gomito e la spalla, ma non direttamente sopra il bicipite. Stringi l'imbracatura facendo scorrere il saliscendi della cinghia contro il nodo che tiene il braccio. Ruota il braccio di sinistra in un movimento in senso orario intorno all'imbracatura e sotto il fucile con l'imbracatura fissata al braccio superiore. Disponi l'estremità del fucile nella V costituita dal pollice e dall'indice della mano sinistra. Distendi il braccio di sinistra e la mano, l'imbragatura ora sostiene il peso dell'arma. Disponi il calcio del fucile contro la spalla di destra e disponi il

gomito di sinistra in cima al ginocchio di sinistra (figura 3-5). Sistema la tua posizione in modo che sia in equilibrio.

(5) Posizione sostenuta eretta. La posizione eretta è la meno stabile tra le posizioni sostenute, ed è da considerare l'estrema possibilità per colpire un bersaglio.

(a) Per assumere la posizione eretta con un **supporto orizzontale** come un muro o una sporgenza il cecchino deve procedere come segue:

Localizza una base solida. Evitare i rami se possibile perché tendono ad essere molto elastici e a muoversi troppo.

Forma una V con il pollice e l'indice con la mano libera per sostenere l'arma.

Metti la V così formata appoggiata al sostegno

Appoggia il calcio alla spalla e sporgiti in avanti per prendere stabilità.



FIG. 3-6 Posizione sostenuta eretta (orizzontale)

(b) Per usare il **supporto verticale** (figura 3-7), come un albero, un palo del telefono, una costruzione o un veicolo, lo sniper procede come segue:

Individua un supporto stabile.

Disponi il palmo della mano libera all'altezza del braccio contro il supporto.

Blocca il braccio di sinistra diritto e disponi il peso corporeo contro la mano libera.

Mantieni il piedino della traccia diritto. Disponi l'estremità dell'arma nella V costituita dall'estensione del pollice della mano libera.

Esercita più pressione sull'arma con la mano di puntamento.



FIG. 3-7 Posizione sostenuta eretta (verticale)

(6) posizione di Hawkins. La posizione di Hawkins (figura 3-8) è una variazione della posizione prona non sostenuta. Lo sniper la usa quando mira da una riva bassa o da una depressione, sopra un tetto. Non può essere usato su terra livellata poiché la canna non può essere alzata abbastanza in su per puntare sull'obiettivo. È una posizione di basso profilo con una stabilità eccellente ed aiuta la dissimulazione. Per assumere questa posizione il cecchino utilizza la cinghia e procede come segue: Dopo avere preso una posizione prona, afferra la parte girevole della cinghia e l'imbragatura superiore con la mano libera.

forma un pugno per sostenere la parte anteriore dell'arma.

Ripone l'estremità dell'arma sulla terra e disponila sotto la spalla di puntamento. Lo sniper può procedere alle modificazioni secondarie nell'altezza della canna stringendo o distendendo il pugno della mano libera. Se è richiesta più altezza si può disporre di un supporto sotto il pugno della mano.

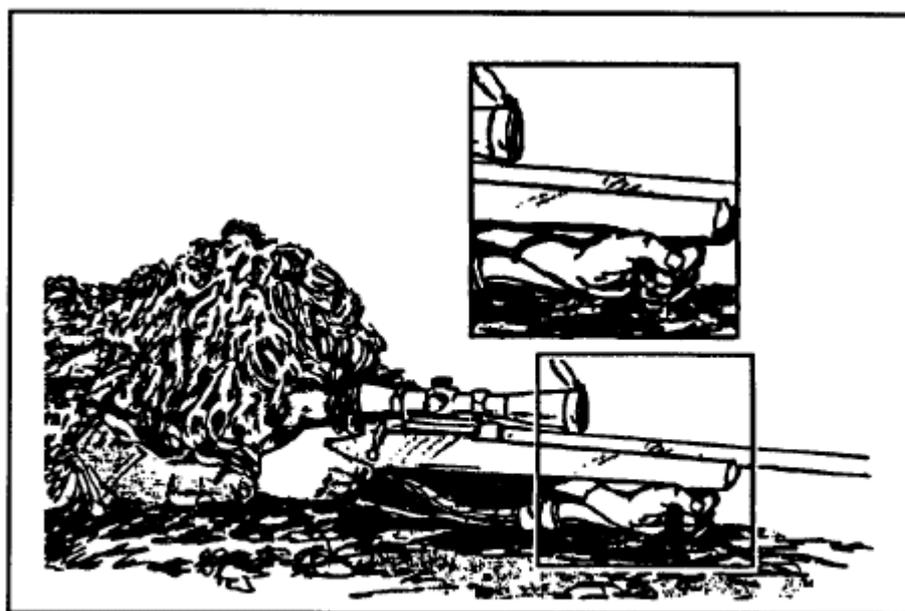


FIG. 3-8 Posizione di Hawkins

3.1.3 Supporti in campo Il supporto dell'arma è necessario per non stancarsi troppo durante l'attesa. Molte armi possiedono già un bipede, ma lo sniper può incontrare delle situazioni dove il supporto dell'arma viene dato dall'immaginazione e dalla creatività dello stesso. Lo sniper dovrebbe esercitarsi usando diversi supporti in ogni occasione e selezionare quello con cui si trova più a suo agio e quello più adatto alla situazione.

Di seguito troverete alcuni supporti utilizzati in campo dai tiratori scelti.

il calzino. Un metodo facile e veloce per crearsi un supporto è quello di riempire un calzino con della terra o della sabbia. L'ideale è un calzino nero, marrone o verde oliva in lana, riempiendolo per $\frac{3}{4}$ e annodandolo può facilmente essere utilizzato come supporto nelle posizioni prone. Il calzino può essere anche utilizzato per ammorbidire il contatto con un supporto solido in modo da non rovinare l'arma. Lo sniper fa le opportune variazioni d'altezza comprimendo o schiacciando il calzino.



FIG. 3-9 Il calzino

Lo zaino. Se lo sniper è in un terreno senza alcun supporto naturale, può utilizzare il suo zaino o il suo tascapane (figura 3-10) considerando l'altezza e la presenza di oggetti rigidi all'interno. Il supporto deve essere conformato ai profili dell'arma per aggiungere la stabilità.



FIG. 3-10 Supporto con zaino

sacchetto di sabbia. Se provvisti si può riempire un sacchetto di sabbia vuoto (figura 3-11) sul luogo.

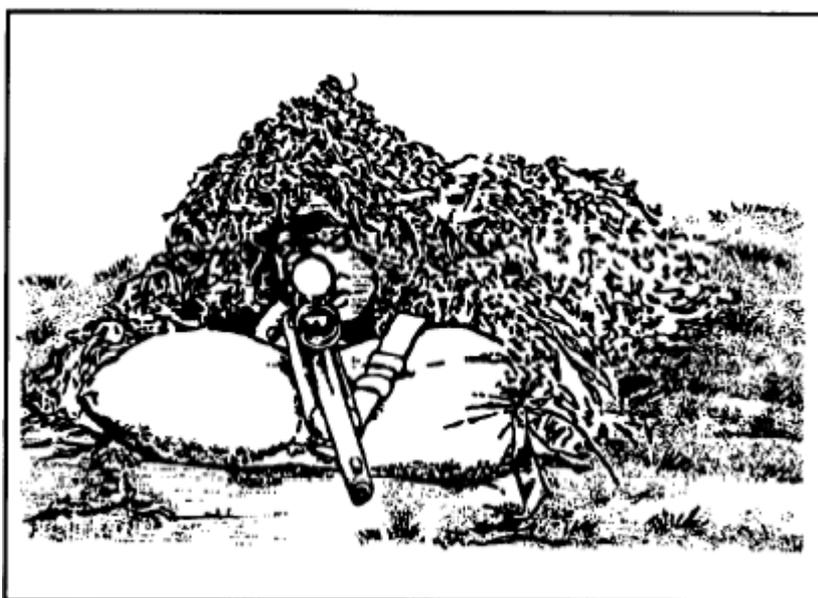


FIG. 3-11 Supporto con un sacchetto di sabbia

treppiedi. È il miglior supporto. Lo sniper può costruire un treppiede in campo (figura 3-12) legando insieme tre bastoncini lunghi sui 12 cm circa (uno deve essere più spesso degli altri). Nel legare i bastoni, bisogna lasciare abbastanza spazio per piegare i piedini e disporli in una base triangolare. Disponendo l'estremità dell'arma fra i tre montanti si ha un rudimentale supporto.

bipede. Lo sniper può sviluppare un bipede in campo (figura 3-12) legando insieme due bastoni da 12cm, abbastanza stretti per sostenere il peso dell'arma. Usando un cavo o un cordoncino si legano i bastoni assieme, lasciando un lasco per poterli piegare. L'arma si dispone fra i due montanti.

palo biforcuto. Il palo biforcuto è una tecnica che in base al terreno e all'arma può essere ottima o disastrosa. Risulta essere ottima se si utilizzano fucili a raffica come ad esempio la serie G3 perché in caso di necessità offre un ottimo supporto per le raffiche, mentre può essere una valida

alternativa agli altri supporti campali per fucili a colpo singolo. Consiste nel piantare un palo biforcuto a terra e appoggiarvi il fucile (figura 3-12).

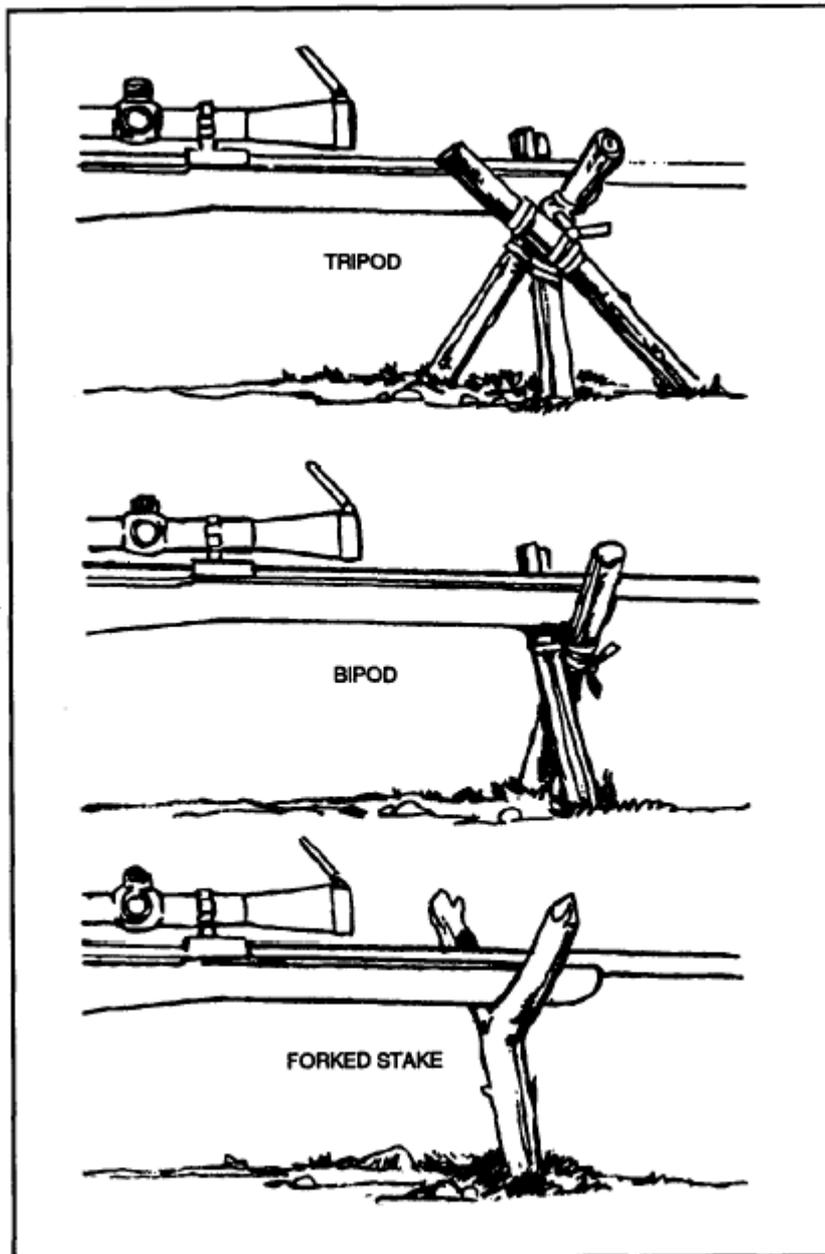


FIG. 3-12 supporti a treppiede, bipede, e palo biforcuto

3-2. Mirare

Lo sniper comincia il processo mirante allineando il fucile con l'obiettivo prendendo una posizione di puntamento. E' importante che lo sniper crei un tutt'uno con l'arma sia per essere meno visibile dal nemico sia per non dover riadattare ogni volta il suo naturale punto di mira.

Una volta che la posizione è stabilita, lo sniper punta l'arma sull'obiettivo. Per una buona mira è importante tener conto di elementi come: Rilievo dell'occhio, Allineamento della vista e mira della figura.

3.2.1 Rilievo dell'occhio. E' la distanza che va dall'occhio mirante del cecchino alla parte posteriore dell'ottica o dalle mire dell'arma (circa 7 cm). Questa misura viene utilizzata per assicurare che non venga ferito l'occhio durante la fase di rinculo del fucile però è anche utile per non affaticare l'occhio. Senza tener conto del sistema di puntamento utilizzato è importante disporre la testa verticalmente rispetto all'occhio di puntamento e mantenere l'occhio direttamente dietro al sistema di puntamento. Questa disposizione permette ai muscoli che circondano l'occhio di distendersi. Una disposizione errata induce lo sniper a osservare dalla parte superiore o dal angolo del suo occhio, con conseguente sforzo muscolare e sforzo nella vista. Tale sforzo conduce ad una visione vaga e può anche causare lieve perdita di vista. Lo sniper può evitare di sforzare l'occhio evitando di rimanere nella fase di mira per periodi estesi.

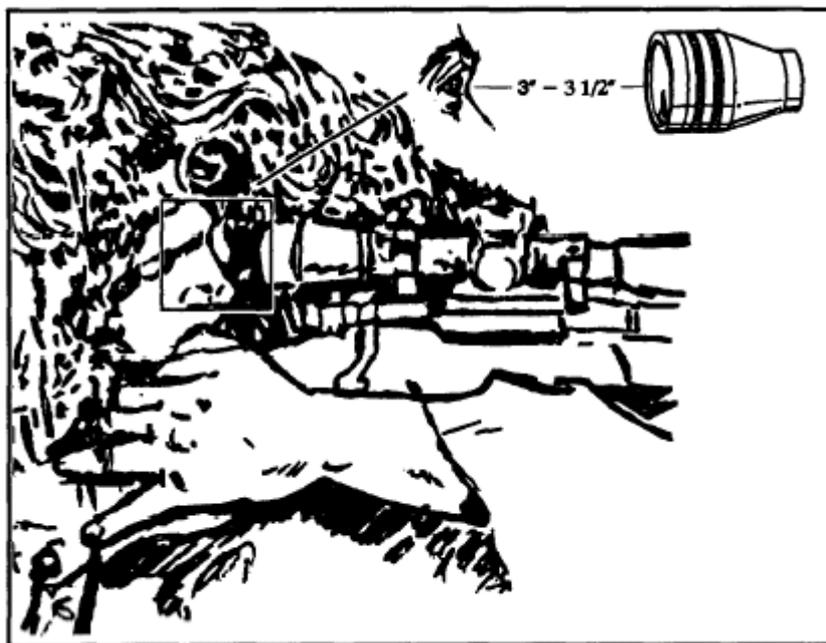


FIG 3-13 Rilievo dell'occhio

3.2.2 Errore di parallasse. Con le viste telescopiche, l'allineamento di vista è il rapporto fra il reticolo e un campo di visibilità completo visto dallo sniper. Lo sniper deve disporre la sua testa in modo che vi sia un campo di visibilità completo nel tubo dell'ottica, senza ombre o mezzelune scure. Se è presente una mezzaluna a destra il colpo finirà a sinistra rispetto al centro del reticolo e viceversa. Con le mire dell'arma, l'allineamento di vista è il rapporto fra la mira anteriore e quella posteriore secondo il punto di vista dello sniper (figura 3-14).

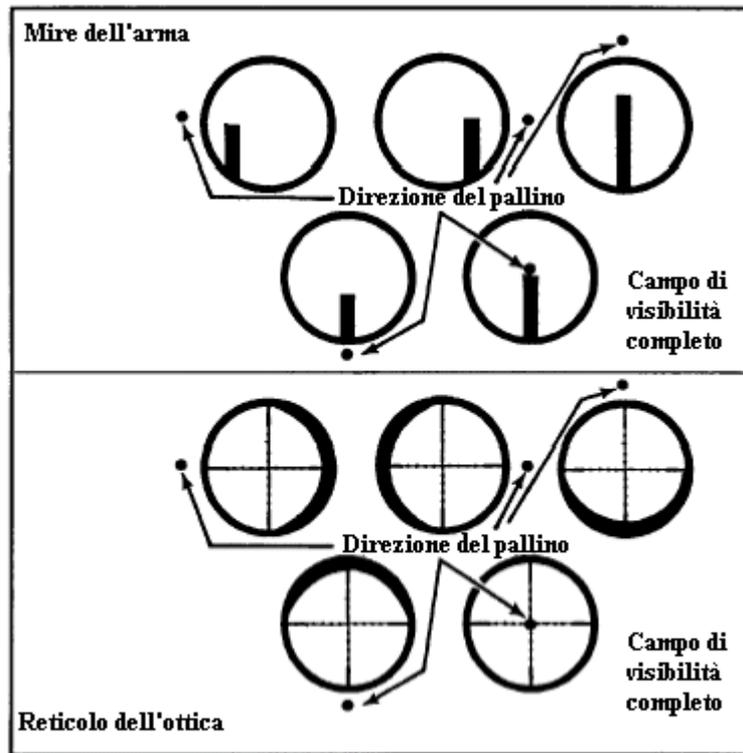


FIG. 3-14 Allineamento di vista

3.2.3 Mira della figura. Con le viste telescopiche, la mira della figura è il rapporto fra il reticolo ed il campo di visibilità completo e l'obiettivo secondo il punto di vista dello sniper. Lo sniper si concentra sul punto in cui vi è la massima probabilità di colpire l'obiettivo ovvero nella parte centrale della sagoma, per un giocatore esperto è invece bene concentrarsi in quelle zone dove sia più facile sentire il colpo, ovvero su parti come le mani, le cosce, l'elmetto, ecc (non tirate in testa!) In linea di massima però è sempre bene concentrarsi nel petto anziché nei punti sensibili, questo perché è la parte più grande.

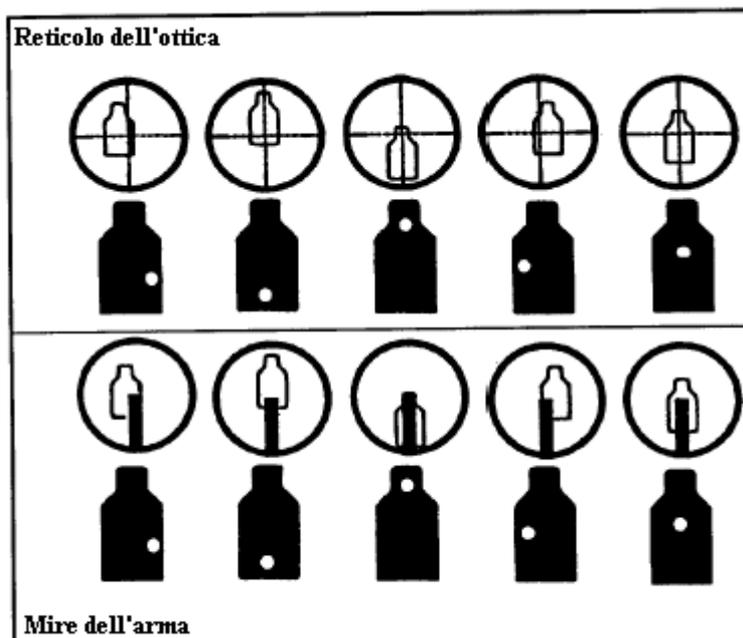


FIG. 3-15 Mira della figura

3.2.5 Errori di mira. Gli errori di allineamento e di mira sono tutti tralasciabili nel soft-air perché non vi sono tiri a lunga distanza. Gli errori che incidono su un millimetro nel reticolo si

ripercuotono proporzionalmente alla distanza nell'obbiettivo nelle normali operazioni di tiro del cecchino.

3.2.6 Nuove tecniche di puntamento con reticoli speciali. Da qualche anno sono in commercio dei costosissimi reticoli con i quali è possibile calcolare la distanza tra tiratore e obbiettivo. Inoltre negli ultimi anni molte case costruttrici hanno fornito i loro cannocchiali della regolazione del parallasse. Questa funzione altro non è che la messa a fuoco del reticolo, più correttamente serve a mettere sullo stesso piano immagine e reticolo, per evitare il classico movimento della croce al muoversi dell'occhio. E' importante per il tiro al bersaglio e per la caccia ma non fa sicuramente la differenza nel soft-air e certamente se il cannocchiale non è stato tarato male questa variabile non è causa di insuccesso nel tiro neanche a lunga distanza.

3-3. Controllo del respiro Il controllo del respiro è importante riguardo al processo mirante per un vero cecchino. Se lo sniper respira mentre prova a mirare, l'aumento e la caduta della sua cassa toracica induce il fucile a muoversi in senso verticale. Deve, quindi, compiere le operazioni per evitare "l'errore di parallasse" durante la normale respirazione arrestandosi al momento della pausa respiratoria naturale.

Un ciclo respiratorio dura 4 - 5 secondi. L'inalazione e l'esalazione richiedono soltanto 2 secondi circa. Quindi, fra ogni ciclo respiratorio c'è una pausa di 2 - 3 secondi. Questa pausa può essere estesa a 10 secondi senza alcuno sforzo speciale o sensazioni sgradevoli. Lo sniper dovrebbe sparare durante questa pausa quando i suoi muscoli di respirazione si distendono. Ciò evita lo sforzo sul suo diaframma.

Uno sniper dovrebbe prendere la sua posizione di puntamento e respirare naturalmente fino a che la sua posizione non è in ordine. Molti snipers allora respirano un po' più profondamente, respirano e fanno una pausa, pensando di colpire durante la pausa. Se la posizione permette lo sparo, lo sniper riprende il normale respiro e ripete il processo.

La pausa respiratoria dovrebbe non essere mai artificiale. Se è troppo lunga, il corpo soffre dalla mancanza dell'ossigeno e spedisce dei segnali per riprendere a respirare. Questi segnali producono movimenti involontari nel diaframma ed interferiscono con la capacità degli snipers di concentrarsi. Circa 7 secondi è il periodo sicuro massimo per la pausa respiratoria.

Ai fini del soft-air il controllo del respiro non è tra le operazioni di massima importanza tuttavia è possibile provare a praticarla giusto per provare e rendere più completo il tiro.

3-4. Controllo sul grilletto Il controllo sul grilletto è importante nella pratica sniper per poter calcolare il momento giusto per sparare ovvero il momento in cui c'è la certezza massima di colpire l'obbiettivo tenendo conto della pausa di respirazione dei fattori climatici, della posizione, ecc. Nel soft-air questo si riduce al tenere i nervi saldi e sapere quando è il momento di sparare; infatti in molti casi, soprattutto se si è in ruolo difensivo, il momento dello sparo non coincide con l'individuazione del nemico, anzi in molti casi è opportuno farlo avvicinare.

CAPITOLO 4

TECNICHE IN CAMPO

La missione primaria di uno sniper è quello di eliminare avversari senza essere scoperto o almeno senza essere eliminato. Come lo sniper compie la sua missione dipende dalla conoscenza, dalla comprensione e dall'applicazione di varie tecniche di campo che gli permettono di spostarsi, nascondersi, osservare e rilevare gli obiettivi. Questo capitolo discute le tecniche e le abilità di campo che lo sniper deve imparare a sostegno delle operazioni di combattimento. L'applicazione dello sniper di queste abilità aiuterà lo stesso a non essere eliminato sul campo di battaglia senza aver fatto il suo dovere.

Il camuffamento è una delle armi di base della guerra. Può significare la differenza fra una missione riuscita o una infruttuosa. Allo sniper, può significare la differenza fra vita e la morte, al soft gunner serve per rimanere in campo il più possibile. Le tecniche di camuffamento sono importanti poiché lo sniper non può permettersi di essere rilevato ogni volta che si muove da solo, come componente di un'altra squadra, o mentre si prepara a ingaggiare il nemico. L'addestramento al tiro insegna allo sniper a colpire un obiettivo mentre la conoscenza del camuffamento gli insegna come evitare di trasformarsi in un obiettivo. Prestare l'attenzione ai fondamenti del camuffamento è un contrassegno di uno sniper ben educato.

4-1. Indicatori di un bersaglio Per diventare competente in camuffamento, lo sniper deve in primo luogo capire gli indicatori che possono rivelare un bersaglio. Gli indicatori dell'obiettivo sono quelle cose che un soldato fa o che non riesce a fare e che potrebbero provocare la sua rilevazione. Uno sniper deve conoscere e capire gli indicatori dell'obiettivo non spostandosi solamente inosservato, ma anche rilevando il movimento nemico. Gli indicatori dell'obiettivo sono: suoni, movimenti, camuffamenti impropri, dispersioni di fauna selvatica ed odori.

Suono.

- Più evidente nelle ore notturne.
- Causato da movimento, equipaggiamento che sbanda, o parole.
- I piccoli rumori possono essere confusi come naturali, mentre la parola no.
- Attenzione ai pallini che sbattono nel caricatore o nei sacchetti.

Movimento.

- Più evidente nelle ore diurne.
- L'occhio umano è attratto dal movimento.
- Movimenti rapidi e scattosi vengono individuati più velocemente rispetto ai movimenti lenti

Camuffamento improprio.

- Lucentezza.
- Profilo.
- Contrasto con il terreno circostante

Dispersione di fauna selvatica.

- Uccelli che volano improvvisamente via.
- Arresto improvviso dei rumori animali.
- Animali che si spaventano

Odori.

- Cotture.
- Fumo di tabacco o altro.
- Sapone e lozioni.
- Soluzioni repellenti per insetti

4-2. METODI BASE

Lo sniper può usare tre metodi di base per il camuffamento. Può usare solo uno di questi metodi o una combinazione di tutti e tre per compiere il relativo obiettivo. I tre metodi di base che uno sniper può usare sono: nascondersi, sfumare e ingannare.

Nascondersi. Nascondersi è usato per celare il corpo dall'osservazione trovandosi dietro una vegetazione spessa

Sfumare. Lo sfumare è usato per abbinare il camuffamento personale con la zona circostante in un punto in cui lo sniper non può essere visto.

Inganno. L'inganno è usato per imbrogliare il nemico facendogli supporre false conclusioni circa la propria posizione.

4-3. I TIPI DI CAMUFFAMENTI

i tipi di camuffamento che lo sniper può usare sono naturali ed artificiali:

- **Naturale.** Il camuffamento naturale è la vegetazione o i materiali che sono presenti nella zona. Lo sniper aumenta la sua sagoma usando il camuffamento naturale.
- **Artificiale.** Il camuffamento artificiale sono tutti quei materiali o sostanze che sono prodotti con lo scopo di colorare o del coprire qualcosa per camuffarli. Gli stick di camuffamento o le vernici facciali sono utilizzati per celare tutte le zone esposte di pelle quali faccia, mani e parte posteriore del collo. Le parti della faccia che la forma ombreggia dovrebbero essere schiarite e le parti illuminate dovrebbero essere scurite. I tre tipi di camuffamento che lo sniper può usare sono a strisce, a chiazze e una combinazione di questi due metodi .
- (1) **Strisce.** Utilizzato quando si opera nelle zone pesantemente boschive e quando la vegetazione frondosa è limitata.
- (2) **Chiazze.** Utilizzato quando una zona è fitta di vegetazione frondosa.
- (3) **combinazione.** Utilizzato quando ci si muove attraverso vari tipi di terreno che non si conoscono. È normalmente il migliore.

La ghillie suit. comunemente e affettuosamente chiamata ghillie dai possessori è un uniforme speciale, eccelsa per il camuffamento. (figura 4-1).

- La ghillie si trova in diverse forme e tipologie, può essere fatta da una mimetica a 2 pezzi o da mimetiche intere (come quelle da pilota). Girando la parte interna del uniforme verso l'esterno, si posizionano le tasche a contatto con il corpo anziché con l'ambiente, proteggendo così gli oggetti presenti mentre si striscia sul terreno. La parte anteriore della ghillie è di norma coperta da juta o fibra di canapa. Le ginocchia ed i gomiti dovrebbero essere coperti di due strati di tela e il cavallo dei pantaloni deve essere pesantemente rinforzato perché soggetto a stress continui.
- la copertura in juta o canapa dovrebbe coprire le spalle e correre giù per le braccia sino a coprire i manicotti. La copertura applicata alla parte posteriore del vestito dovrebbe essere abbastanza lunga da coprire i lati dello sniper quando è nella posizione prona. La ghillie è inoltre provvista di un cappuccio o di un cappello il quale, coperto da juta o canapa riproduce un cespuglio lungo abbastanza da coprire il collo senza però oscurare il campo visivo dello sniper e senza impedire i movimenti..

- Un velo, fatto da una rete o da una parte di mimetica coperta da juta o canapa, copre la testa e l'arma dello sniper durante le fasi di puntamento. Il velo può essere cucito nella ghillie o essere trasportato separatamente. Una ghillie non rende uno sniper invisibile ed è soltanto una base per il camuffamento. La vegetazione naturale

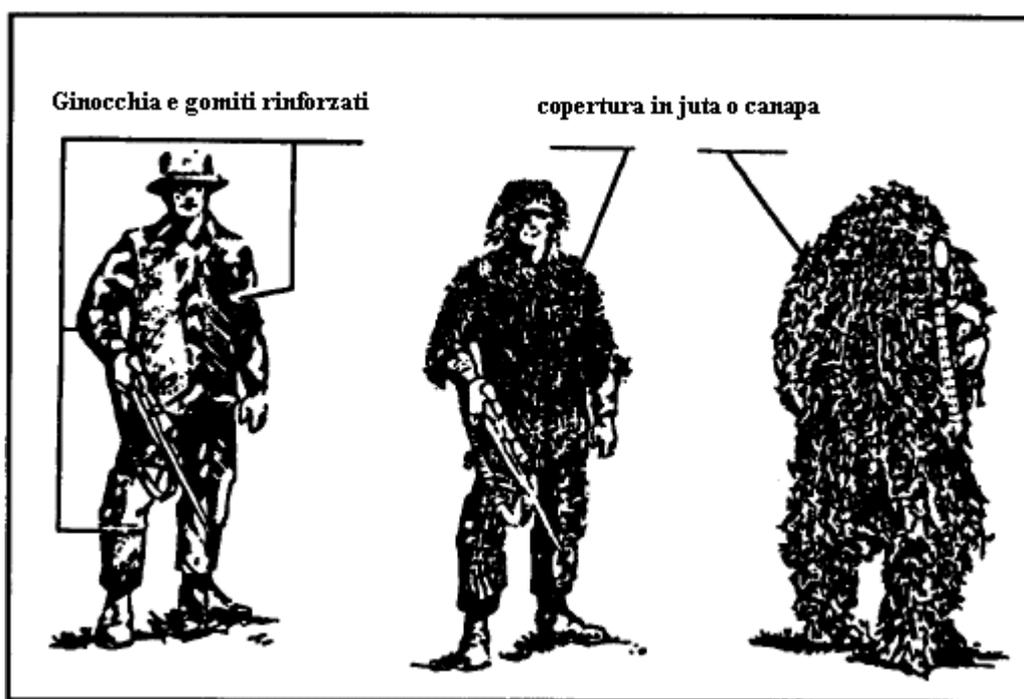


FIG. 4-1 Ghillie Suit

dovrebbe essere previamente aggiunta e miscelata alla ghillie per rendere completa la copertura.

Espedienti per il camuffamento da Campo. Lo sniper può dovere usare il camuffamento in campo se non sono disponibili altri mezzi. Anziché utilizzare Gli stick di camuffamento o le vernici facciali, lo sniper può usare del carbone, fango, o qualunque cosa possa colorare, è importante non scegliere dei materiali che possano creare odori disarmonici con la natura circostante (es.olio lubrificante). La vegetazione naturale può essere fissata alla mimetica tramite i lacci degli scarponi o del gibernaggio o ritagliando dei piccoli fori nell' uniforme.

- a. La squadra dello sniper inoltre camuffa la relativa apparecchiatura. Tuttavia, il camuffamento non deve interferire con o ostacolare l'impiego delle attrezzature.
 - (1) **fucili.** Il sistema di arma dello sniper. Dovrebbe essere camuffato per rompere il profilo. Il sistema di arma dello sniper può essere trasportato dentro una borsa (figura 4-2), simile alla ghillie.
 - (2) **ottica.** L'ottica usata dalla squadra dello sniper deve essere camuffata e si deve ridurre la possibilità di riflesso data dall'obbiettivo. Gli obiettivi possono essere coperti da un tessuto a rete o da una manichetta di nylon.
 - (3) **zaino.** Se lo sniper usa lo zaino mentre indossa la ghille, deve camuffarlo come se fosse parte di essa.
- b. la squadra dello sniper altera il relativo camuffamento per adattarsi ai cambiamenti della vegetazione e del terreno. Gli esempi di tali cambiamenti sono:
 - (1) zone nevose. Il mescolamento dei colori è il più efficace tra i camuffamenti per le zone nevose. Nelle zone con neve pesante o nelle zone boschive con gli alberi coperti di neve, si dovrebbe portare un vestito bianco pieno. Nelle zone con neve a terra ma non sugli alberi, dovrebbero essere portati pantaloni bianchi con gli mescolanze di verde.

- (2) zone desertiche. Nelle zone sabbiose del deserto che hanno poca vegetazione, il mescolamento del tan ed i colori marroni è importante. In queste zone, lo sniper deve utilizzare pienamente il terreno e la vegetazione che è a disposizione per rimanere inosservato.
 - (3) zone della giungla. Nelle zone della giungla si deve contare sui pattern della mimetica, meglio se si tratta di disegni striati (es. tiger stripes od horizontal lizard), su dei colori di contrasto (es nero e marrone) e sulla vegetazione naturale.
 - (4) aree urbane. Nelle aree urbane, il camuffamento dello sniper dovrebbe essere fatto di un colore mescolato (le tonalità di grigio funzionano solitamente meglio). I pattern non sono molto funzionali in questi ambienti, tuttavia possono essere d'aiuto.
- c. Lo sniper deve camuffarsi tenendo conto del tempo di gioco, dall'inizio sino alla fine.. Deve usare costantemente il terreno, la vegetazione e le ombre per rimanere inosservato. Allo sniper viene raccomandato di essere sempre camuffato anche durante il ritorno in zone amichevoli. Di conseguenza, anche per il giocatore è consigliabile rimanere camuffato anche durante le ultime partite in allenamento o durante l'esfiltrazione da varie zone del campo.

4-4. COPERTURA E LA DISSIMULAZIONE

la comprensione e l'applicazione dei principi della copertura e della dissimulazione, applicati adeguatamente alla pratica del camuffamento protegge lo sniper dall'osservazione nemica.

- a. la copertura è la protezione naturale o artificiale dal fuoco del nemico. La copertura naturale (gole, cavità, pendii) e la copertura artificiale (bunker, trincee, pareti) proteggono lo sniper dal fuoco nemico. Anche la più piccola depressione o cavità nella terra può fornire una certa copertura allo sniper. Una depressione di circa 15cm, usata correttamente, può fornire abbastanza copertura per proteggere lo sniper dal fuoco diretto. Gli snipers devono cercare di approfittare di tutta la copertura che assicura il terreno. Unendo questa abitudine con le tecniche adeguate del movimento esso può proteggersi dal fuoco nemico. Per ottenere la protezione dal fuoco nemico quando si muove, lo sniper deve utilizzare itinerari che permettono la copertura fra se ed il nemico.
- b. La dissimulazione è la protezione naturale o artificiale dall'osservazione nemica. I dintorni possono fornire una dissimulazione naturale senza bisogno di alcun cambiamento (cespugli, erba od ombre). La squadra dello sniper genera la dissimulazione artificiale con materiali quali le reti da camuffamento e della tela, o può spostare i materiali naturali presenti (cespugli, ed erba) dalla loro posizione originale. Lo sniper deve comunque considerare gli effetti del cambiamento delle stagioni sulla dissimulazione fornita sia da materiali naturali che artificiali. i principi della dissimulazione sono i seguenti
 - (1) evitare inutili movimenti. Il movimento Rimane attira l'attenzione. La posizione dello sniper è nascosta se esso rimane immobile, ma è facilmente rilevabile quando si muove. Il movimento su uno sfondo fisso si distingue chiaramente. Quando lo sniper deve cambiare posizione, si sposta con attenzione scegliendo prima l'itinerario verso una nuova posizione, preferibilmente sceglie un percorso a visibilità limitata. Gli snipers si spostano un po' alla volta, lentamente e prudentemente, cercando la posizione seguente.
 - (2) usare tutta la dissimulazione disponibile. La dissimulazione disponibile include:
 - (a) sfondo. Lo sfondo è importante, lo sniper deve mescolarsi con esso per impedire la rilevazione. Gli alberi, i cespugli, l'erba, la terra o le strutture artificiali che formano lo sfondo variano di colori e di apparenza, permettendo allo sniper di mescolarsi con loro. La squadra seleziona gli alberi o i cespugli per mescolarsi uniformemente e per rompere la propria sagoma. Gli snipers devono sempre pensare di essere sotto osservazione.

- (b) Ombre. La squadra dello sniper nelle zone di luce viene distinto chiaramente, ma in ombra è difficile da vedere. Le ombre esistono nella maggior parte delle circostanze, sia di giorno e sia di notte. Lo sniper deve posizionarsi sempre all'interno dell'ombra offerta dalla punta degli alberi .
- (3) rimanere basso per osservare. Una sagoma bassa rende difficile l'avvistamento dello sniper. Di conseguenza, si osserva sempre da inginocchiati, da una posizione accucciata , o da una posizione prona.
- (4) evitare il riflesso. il riflesso della luce su una superficie lucida attrae immediatamente l'attenzione e può essere vista da grandi distanze. Lo sniper scopre l'ottica del suo fucile soltanto quando si posiziona e deve usare prudentemente l'ottica con un sole luminoso a causa del riflesso.
- (5) evitare l'orizzonte. Le figure sull'orizzonte possono essere viste da grandi distanze, anche di notte (è facilmente individuabile un profilo scuro che si leva in piedi contro il cielo chiaro) La sagoma ha formato dal corpo ti trasforma in un buon obiettivo.
- (6) alterare i profili. L'apparecchiatura militare ed il corpo umano sono profili familiari al nemico. Lo sniper deve alterare o travestire queste figure usando la ghillie o altri camuffamenti che simulino dei modelli irregolari. Lo sniper deve alterare il proprio profilo dalla testa ai piedi.
- (7) osservare la disciplina del silenzio. Azioni come parlare o cantare possono essere facilmente riconosciuti dalle pattuglie o dalle torrette di osservazione nemiche. La squadra dello sniper fa tacere tutto l'equipaggiamento prima di una missione in modo da non produrre suoni quando la squadra cammina o corre.

4-5. IL MOVIMENTO

il movimento di uno sniper differisce in molti sensi da quello di una squadra di fanteria. Il movimento dallo sniper non deve essere rilevato o persino essere ritenuto sospetto dal nemico. Per questo, uno sniper deve acquisire padronanza di diverse tecniche di movimento.

4.5.1 Regole di movimento quando si muove, lo sniper deve ricordarsi sempre le seguenti regole

- a. sempre presupporre che la zona è sotto l'osservazione nemica.
- b. Muoversi lentamente.
- c. Non causare il movimento di alberi, cespugli, o erbe alte urtando contro di loro.
- d. Progettare ogni movimento e muoversi in segmenti dell'itinerario un po' alla volta.
- e. arrestarsi , guardare ed ascoltare spesso.
- f. Muoversi durante rumori o come raffiche, il rumore di veicoli, il vento, o qualche cosa che distrae l'attenzione dei nemici o celi il movimento dello sniper

4.5.2 Tecniche di movimento le diverse tecniche di movimento usate dallo sniper sono create per permettere il movimento senza essere rilevati. Queste tecniche di movimento sono strisciare bassi , strisciare medi, strisciare alti, strisciare su mani e ginocchia e camminare. Sono tecniche utili e vanno imparate.

L'utilizzo di queste tecniche permette di muoversi anche quando sembra impossibile, l'esperienza è quella che conta di più per quanto riguarda la decisione su come muoversi nelle diverse situazioni, a volte una corsa è la cosa migliore altre significa essere colpiti sicuramente. Le diverse tecniche di movimento sono riportate nella pagina che segue

- a. strisciare bassi. (Low Crawl) Strisciare bassi (figura 4-3) è usato quando la dissimulazione è estremamente limitata, quando si è vicini al nemico, o quando si è in una posizione di puntamento.

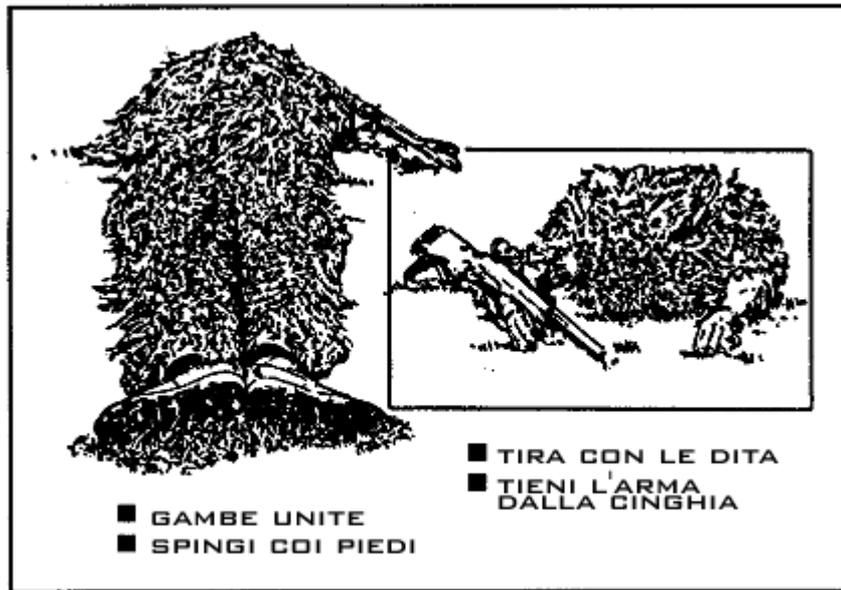


Figure 4-3. Sniper low crawl.

- b. Strisciare a metà. (medium Crawl)

Lo strisciare medio (figura 4-4) è usato quando la dissimulazione è limitata e lo sniper deve muoversi più velocemente rispetto allo strisciare basi. Strisciare a metà è simile allo strisciare utilizzato dai soldati



Figure 4-4. Medlum crawl.

- c. strisciare alti. strisciare alti (figura 4-5) è usato quando la dissimulazione è limitata ma abbastanza per permettere il sollevamento del corpo da terra. strisciare alti è simile al camminare a quattro zampe della fanteria.



Figure 4-5. High crawl.

- d. Mano e ginocchia. strisciare su mani e ginocchia (figura 4-6) è usato quando una certa dissimulazione è disponibile e lo sniper che la squadra ha bisogno di muoversi più velocemente dello strisciare a metà.



Figure 4-6. Hand-and-knees crawl.

- e. Camminare. Camminare (figura 4-7) è usato quando c'è una buona dissimulazione, e quando non è probabile che il nemico sia vicino.

4.5.3 Regole di comportamento in caso di individuazione .A causa della scarsa potenza di fuoco, lo sniper non può permettersi di essere rilevato dal nemico né può permettermi di combattere con successo il nemico in scontri continui.

Quando si muove in squadra, lo sniper dovrebbe rendersi simile al resto della squadra in modo da non essere riconoscibile in caso di scontro e deve attenersi alle direttive del caposquadra.

Nel selezionare gli itinerari, quando si muove da solo lo sniper deve ricordarsi delle sue relative resistenze e debolezze. Per non essere rilevati è opportuno :

- (1) evitare le posizioni e gli ostacoli nemici noti.
- (2) cercare il terreno che offre la miglior copertura e dissimulazione.
- (3) approfittare del terreno difficile (paludi, giungla, e così via).
- (4) non utilizzare strade, o sentieri.

d. In caso di contatto col nemico lo sniper cerca di ottimizzare al massimo le sue capacità per infliggere il maggior numero di perdite.

- (1) Contatto visivo. Se lo sniper vede il nemico ma il nemico non vede, esso si “congela” ovvero:
 - (a) prende posizione nascondendosi alla vista del nemico
 - (b) Rimane nella posizione fino al passaggio del nemico.
 - (c) Dopo il passaggio del nemico lo ingaggia
- (2) Imboscata. Quando uno sniper subisce un’ imboscata , il suo obiettivo è quello di sopravvivere, ovvero:
 - (a) indietreggia immediatamente se possibile
 - (b) cerca una posizione coperta per poter affrontare il nemico.
 - (c) Cerca di infliggere il maggior numero di perdite prima di essere eliminato.
- (3) fuoco indiretto. Nel reagire al fuoco indiretto, lo sniper deve muoversi dalla zona il più rapidamente possibile, spostandosi dietro al nemico o su un fianco e ingaggiandolo da una posizione protetta e nascosta.

4-6. POSTAZIONI SNIPER

La selezione di una posizione è una delle mansioni più importanti per lo sniper, e il più delle volte determina la riuscita del camuffamento, la selezione di una posizione avviene in caso di mansioni difensive ed è articolabile in vari livelli, a seconda che l’ appostamento sia momentaneo o sia prolungato, a seconda che si debba affrontare un plotone o una squadra, ecc. Lo sniper appostato funziona il più delle volte nei tornei, è inconsueto infatti che nelle partite domenicali lo sniper abbia il tempo di posizionarsi in maniera coperta.

4.6.1 La SELEZIONE Lo sniper, quando non opera nel suo territorio, individua la zona dove operare e determina la posizione migliore per una posizione sperimentale utilizzando una o più delle seguenti fonti d’informazione .

- (a) Foto o immagini dell’area dove si opererà
- (b) Cartine della zona, fornite o reperibili in alcuni club
- (c) Chiedendo informazioni a giocatori che operano o hanno operato nella zona.
- (d) Facendo un sopralluogo quando possibile.

a. Lo sniper, selezionando una posizione qualsiasi deve ricordarsi di calcolare alcune variabili.

Una posizione infatti dovrebbe:

- (a) fornire il massimo campo visivo e di fuoco
- (b) coprire lo sniper dall’osservazione nemica.
- (c) fornire itinerari coperti per entrare nella posizione.
- (d) Non essere troppo vicina a possibili itinerari per i nemici (es.strade o sentieri).

- b. Lo sniper deve inoltre ricordarsi che una postazione che sembra essere in una posizione ideale può comparire ideale anche per il nemico. Di conseguenza, lo sniper evita di scegliere le posizioni che sono:
 - (a) Su un punto o su una cresta delle caratteristiche prominenti del terreno
 - (b) Vicino agli oggetti isolati. .
 - (c) In curva o alle estremità di strade, sentieri, o piccoli corsi d'acqua.
 - (d) Troppo vicine a postazioni difensive amiche, tranne quando richiesto.
- c. Lo sniper deve usare immaginazione ed ingegnosità nella scelta della posizione. Lo sniper sceglie una posizione che gli permette non soltanto di essere efficace ma, la postazione scelta deve anche sembrare al nemico il posto meno probabile dove trovare un cecchino. Questo serve soprattutto nel caso del soft-air , date le corte distanze, per non farsi individuare al primo colpo sparato. Esempi di queste posizioni sono. Sotto una zona di vegetazione spinosa come i rovi, nascosto in zone fangose, dentro una palude, sotto una copertura di foglie vicino ad un albero, ecc

4.6.2 Occupazione. L'occupazione di una posizione da parte di uno sniper è particolarmente difficile se nella zona sono presenti postazioni nemiche, ovvero, quando uno sniper viene utilizzato come osservatore o come ala libera in una squadra esso deve saper avvicinarsi il più possibile al nemico senza essere individuato. Per questo lo sniper:

- (a) si Muove lentamente,
- (b) usa lo strisciare basso.
- (c) Evita il movimento inutile degli alberi, dei cespugli e dell'erba.
- (d) Evita di fare tutti i rumori.
- (e) Rimane nelle ombre, se ci sono.
- (f) Si arresta, guarda ed ascolta ogni pochi metri, in posizioni ritenute sicure o rimanendo il più basso possibile nel terreno.

4.6.3 COSTRUZIONE Durante le postazioni difensive, allo sniper conviene sempre costruirsi una posizione, sia essa affrettata, che lo sniper utilizza solo per mezz'ora, o una permanente, utilizzata invece per l'intera giornata. Le posizioni proposte qui sotto richiedono un tempo di costruzione da alcuni minuti ad alcune ore a seconda del grado di complessità, le prime posizioni, quelle più semplici possono essere utilizzate dallo sniper nelle normali partite, quelle successive le riporto per dare uno spunto per rendere più realistica qualche manifestazione, infatti richiedono ore di lavoro, ma hanno comunque bassi costi.

Considerazioni sulla posizione dello sniper. Sia che uno sniper stia in una posizione per alcuni minuti o per ore, le considerazioni basilari sono le stesse.

- (a) Tipo di terreno e di suolo. Scavare può essere molto difficoltoso, sia in termini di suolo (terreni argillosi o sabbiosi sono difficili da lavorare) e sia in termini di tempo. Lo sniper approfitta di cosa il terreno offre (burrioni, fori, ceppi vuoti dell'albero, e così via).
- (b) Tempo di occupazione della posizione. Se la missione dello sniper lo richiede di rimanere a lungo nella posizione, è opportuno costruire una postazione relativamente comoda. Ciò gli permette di essere più efficace a distanza di tempo.
- (c) Tempo richiesto per costruzione. Il tempo richiesto per sviluppare una posizione deve essere considerato, tenendo conto particolarmente del tipo di utilizzo.
- (d) L'apparecchiatura necessaria alla costruzione. Bisogna tener conto di tutta l'apparecchiatura necessaria per la costruzione (corde, pali, ecc).

Le posizioni possono essere costruite con qualsiasi cosa si trovi, da una zolla di terra, foglie, rami, ecc fino a utilizzare reti, sacchetti di sabbia ecc...

- (1) Costruzione della buca. La costruzione comincia con l'individuazione di una depressione o di una buca che protegga lo sniper. Tutta la sporcizia scavata e tolta da questa buca dev'essere rimossa (disposta in sacchetti di sabbia, spostata su un poncho, e così via) e nascosta (campi arati, sotto la vegetazione morta, ecc).
- (2) Copertura ambientale. In una posizione semipermanente, travi o rami dovrebbero essere usati come la base del tetto. La squadra dello sniper dispone una copertura antipolvere sopra la base (es. un poncho, strati di sacchetti di sabbia vuoti, ecc). Lo sniper mette sopra alla copertura uno strato di sporcizia ed aggiunge il camuffamento. I vari materiali del tetto sono difficili da nascondere, ed è da ricordare che un camuffamento errato è molto semplice da vedere.
- (3) Entrata. L'entrata alla postazione deve essere posta dietro a quella che è considerata la via di arrivo del nemico devono essere camuffate da fogliame o da materiale miscelato con la vegetazione naturale dei dintorni. La procedura di costruzione per le postazioni da tiro prevede le scappatoie ovvero uscite da utilizzare quando il nemico è troppo vicino. Nel soft-air sarebbe inutile costruire queste uscite in quanto lo scontro è di per se ravvicinato e quindi impensabile per un cecchino abbandonare la sua postazione una volta scoperto.
- (4) Dissolvenze. È vitale che l'apparenza naturale della terra rimanga invariata e che il camuffamento si mescoli con i dintorni.

il tempo per la costruzione è sprecato se il nemico osserva uno sniper entrare nella postazione, quindi è opportuno entrare o uscire solo quando si è sicuri di non essere visti.

Le postazioni più comuni e più semplici da costruire sono:

postazione veloce: La posizione veloce è usata quando lo sniper rimane in posizione per un breve periodo e non può costruire una posizione. E' la posizione più utilizzata nel soft-air . La posizione affrettata è caratterizzata dai seguenti

(1) vantaggi:

- (a) Non richiede alcuna costruzione, lo sniper usa la copertura e il camuffamento disponibile nel posto.
- (b) Può essere occupata in poco tempo. Appena trovata una postazione che ritiene buona, lo sniper camuffa il suo corpo e il suo fucile spostando la vegetazione attorno.

(2) svantaggi:

- (a) Non permette libertà di movimento. Qualsiasi movimento non lento ed intenzionale può far rilevare la posizione..
- (b) limita l'osservazione di grandi zone. Questo tipo di posizione è usato normalmente per osservare una zona specifica (sentiero, passaggio, o incrocio).
- (c) Non offre protezione dal fuoco diretto.
- (d) Conta pesantemente sul camuffamento personale. La protezione dello sniper dal rilevamento è dato soltanto dal camuffamento personale e dalla capacità di usare il terreno disponibile.



Fig. 4-8 Postazione veloce

Posizione conveniente. Quando lo sniper ha più tempo per prepararsi la postazione, ma non troppo, dovrebbe essere costruita una posizione conveniente (figura 4-10). La posizione conveniente abbassa la sagoma degli sniper a livello della terra e gli permette di puntare efficacemente ed osservare. La posizione conveniente è caratterizzata dai seguenti:

(1) Vantaggi:

- Cela la maggior parte del corpo e dell'apparecchiatura.
- L'ottica, i fucili e la testa dello sniper sono gli uniche cose che sono sopra il livello del suolo in questa posizione.
- Assicura una certa protezione dal fuoco diretto dovuto alla sagoma più bassa.

(2) Svantaggi:

- permette poca libertà di movimento. Lo sniper ha meno libertà di movimento in questa posizione piuttosto che nella posizione veloce, tuttavia in questa posizione movimenti bruschi sono poco rilevabili
- Espone la testa, le armi e l'ottica. La squadra deve contare pesantemente sul camuffamento di queste zone esposte.

(3) tempo della costruzione: da 10 minuti a 3 ore (secondo la situazione).

Postazione coperta. La postazione coperta è simile a quella conveniente. (figura 4-11), ma sopra di esso ha una copertura ambientale che protegge lo sniper dagli effetti del fuoco indiretto e concede più libertà di movimento. Questa posizione può essere scavata sotto un albero, una roccia, o gli oggetti disponibili che assicurano le protezioni ambientali e un'entrata celate. La postazione coperta è caratterizzata dai seguenti

(1) vantaggi:

- Permette una certa libertà di movimento. All'interno di questa posizione lo sniper si muove liberamente. Lo sniper deve ricordarsi di coprire il portello di entrata/uscita in modo che la luce della parte posteriore non proietti lo sniper all'interno della posizione.
- Cela tutta l'apparecchiatura. Tutta l'apparecchiatura è all'interno della posizione tranne parte del fucile. Secondo la costruzione della postazione e dello spazio disponibile, il fucile può essere posto interamente all'interno.
- Assicura la protezione dal fuoco diretto e dai rimbalzi. La squadra dovrebbe provare a scegliere una posizione che ha un oggetto che assicurerà la buona protezione ambientale

(2) svantaggi:

- Richiede tempo supplementare per la costruzione.

- Richiede materiali e gli attrezzi supplementari. La costruzione della copertura ambientale richiede del materiale impermeabile (poncho) spago, rete o pali.
 - Lo spazio è limitato. Lo sniper una volta in posizione ha spazio di movimento limitato, e non si muove facilmente all'interno.
- (3) Tempo della costruzione: 40 minuti - 6 ore (a seconda della situazione).



FIG. 4-9 Postazione coperta

La Postazione che segue è invece molto più difficile e complessa da realizzare, ma potrebbero essere un ottimo spunto per qualche torneo:

- **Copertura semipermanente.** La copertura semipermanente (figura 4-12, pagina 4-22) è usata principalmente nelle situazioni difensive. Questa posizione richiede molte attrezzature supplementari e personali per la costruzione. Permette allo sniper di rimanere sul posto per periodi estesi e di essere affiancati da elementi di fanteria, inoltre queste postazioni possono essere riutilizzate dalle normali squadre per le situazioni difensive. La posizione coperta, questa posizione può essere costruita scavando sotto gli oggetti naturali già sul posto o interamente scavata. L'entrata uscita della postazione deve essere coperta per impedire alla luce di entrare periodi estesi. E' caratterizzato dai seguenti vantaggi:

- Offre la libertà di movimento totale all'interno della posizione. I membri della squadra possono muoversi liberamente. (Possono levarsi in piedi, sedersi, o stendersi)



4-2 Postazione semipermanente

- Protegge dal fuoco diretto.
- L'uscita è l'unica parte della posizione che può essere rilevata.
- Questa posizione permette che lo sniper stia comodo per i lunghi periodi.

svantaggi:

- Richiede personale e attrezzi supplementari.
- Questa postazione richiede un vasto lavoro. tempo della costruzione: 4 - 6 ore (in 4 persone).

4-7. OSSERVAZIONE

La storia ci insegna che le battaglie sono state vinte e le nazioni sono state conquistate grazie anche alla descrizione esatta delle condizioni, dell'attrezzatura e delle posizioni avversarie. Nel soft-air spesso si sottovaluta l'importanza dell'osservazione. Grazie all'apprendimento di una opportuna "disciplina del silenzio", e del camuffamento lo sniper può essere un'ottima arma logistica, disponendosi in punti chiave, intorno ad un perimetro difensivo, o girando liberamente per il campo, grazie al contatto radio, o all'utilizzo di tabelle per l'osservazione, fornisce preziose informazioni sul movimento, sulle capacità offensive o difensive di una squadra o di un obiettivo. In questo modo il comandante può prevedere e agire, piuttosto che reagire in uno scontro.

Lo scopo dell'osservazione è di raccogliere e fornire le informazioni per un'azione specifica da svolgersi. Lo sniper nell'osservazione usa tutti e cinque i sensi, ma spesso tutto dipende da vista e da udito. Le informazioni raccolte dallo sniper sono segnalate, analizzate e sono trasformate in opportuni ordini dal comandante di squadra.

E' credenza comune per i soft-gunner credere che l'ottica sia uno strumento di osservazione, lo sniper, invece, dovrebbe avere sempre con se un binocolo, per aumentare la relativa capacità di osservare ed agganciare gli obiettivi.

.Durante la luce del giorno, l'osservazione dovrebbe essere limitata a 10 minuti seguiti da una pausa di 10 minuti. Lo stesso vale per l'osservazione tramite visori notturni, l'osservazione dovrebbe essere di breve periodi, seguiti da una pausa di 10 minuti. Dopo parecchio periodo di osservazione, si può prolungare il periodo di osservazione fino 15 minuti con una pausa di 15 minuti.

4.7.1. Le osservazioni da fare: Mentre osserva una zona dell'obiettivo, lo sniper deve eseguire alternativamente due tipi di ricerche: una affrettata e una dettagliata.

- (1) Una ricerca affrettata è la prima fase di osservazione della zona dell'obiettivo. L'osservatore conduce una ricerca affrettata subito dopo l'occupa di una posizione sicura. La ricerca affrettata consiste in delle occhiate rapide con il binocolo a punti specifici a rischio, alle caratteristiche del terreno, o a zone che potrebbero celare il nemico. Lo sniper deve osservare la zona più vicina alla sua posizione poiché c'è più probabilità di una minaccia immediata. Si osserva l'intera zona dell'obiettivo. Quando l'osservatore vede o ritiene sospetto un obiettivo, si ferma e memorizza la zona, dopodiché passa oltre. A contrario dell'uso comune, non dovrebbe essere utilizzata l'ottica per osservare una zona perché lo stretto campo di visibilità, costringe a osservare molto più lentamente una zona, e il relativo ingrandimento può causare l'affaticamento dell'occhio prima rispetto presto del binocolo.
- (2) Terminata la ricerca affrettata, lo sniper conduce una ricerca dettagliata della zona, partendo dai punti sospetti memorizzati ,cerca di scrutare al meglio la zona ed elabora un percorso che gli consenta di evitare una determinata zona o di trovarsi in una zona coperta in caso ci sia veramente una minaccia presente.
- (3) Questo ciclo di ricerca affrettata seguita da ricerca dettagliata dovrebbe essere ripetuto tre o quattro volte. Ciò permette allo sniper di abituarsi alla zona. Logicamente molte volte non si ha il tempo a proprio favore, è quindi sufficiente eseguire una ricerca affrettata ed una dettagliata.

4.7.2 Elementi per l'osservazione: Nel corso dell'osservazione vanno tenuti da conto 4 elementi, essi sono: la consapevolezza, la comprensione, la registrazione e la risposta. Ciascuno di questi elementi può essere compiuto come processo separato o compiuto parallelamente ad un altro.

- (1) **Consapevolezza.** La consapevolezza sta nel sapere sempre la propria posizione e i propri rischi in diverse situazioni. Lo sniper deve essere consapevole di quello che succede nei suoi dintorni, non deve tralasciare niente e non deve dare nulla per scontato. Vanno inoltre considerati determinati elementi che influenzano e storcono la consapevolezza.

- (a) l'obiettivo può essere malinteso se osservato in modo incompleto o inesatto.
 - (b) le distrazioni degradano la qualità delle osservazioni.
 - (c) la partecipazione o il grado attiva di interesse può diminuire verso un evento.
 - (d) le abilità fisiche (cinque sensi) presentano delle limitazioni.
 - (e) l'immaginazione può causare delle esagerazioni.
- (2) **Comprensione.** La comprensione deriva da istruzione, formazione, pratica ed esperienza. Lo sniper col tempo acquisisce la conoscenza di cosa deve essere osservato, estende la relativa capacità di osservare e considera tutte le variabili nella relativa valutazione delle informazioni. Pertanto la comprensione dei segnali si acquisisce solo col passare del tempo.
- (3) **Registrazione.** La registrazione è la capacità di conservare e ricordare cosa è stato osservato. Solitamente, il metodo più accessibile è la memoria, tuttavia carta matita non occupano eccessivo spazio e possono aiutare, soprattutto nell'individuazione di waypoint o nel riconoscimento di simboli.
- (4) **Risposta.** La capacità di far capire i messaggi con comunicazioni orali è essenziale, lo sniper dovrebbe allenarsi ad eliminare tutte quelle parole inutili per la descrizione di un obiettivo via radio.

4.7.3. Rilevazione di un obiettivo: La registrazione della posizione e del tipo degli obiettivi nella zona può aiutare una squadra e lo sniper a determinare gli obiettivi "agganciabili". Lo sniper deve selezionare gli obiettivi chiave che comportano il danno più grande al nemico nelle diverse situazioni. Nella realtà lo sniper calcola la distanza e direzione approssimativa del nemico sin dal primo sparo utilizzando la regola del crepa-colpo, ovvero calcola i secondi che trascorrono dallo sparo all'impatto del colpo, e vede la direzione dello sparo grazie al flash del colpo in uscita, nel soft-air questo non è possibile, tuttavia si può individuare la posizione del nemico cercando la raffica di pallini bianchi, e si cerca a propria volta di non essere individuati in questo modo evitando di ingaggiare frontalmente il nemico.

Gli obiettivi chiave possono essere identificati dalle azioni che compiono, dalle azioni che compiono gli altri, dalle posizioni all'interno della squadra, dalle apparecchiature che trasportata e più raramente dalle insegne. Gli obiettivi chiave in ordine di importanza sono:

- (1) Snipers . Gli snipers sono l'obiettivo numero uno. Lo sniper nemico propone non soltanto una minaccia alle forze amichevoli, ma è inoltre il vostro nemico naturale. La natura fuggitiva di uno sniper è un motivo sufficientemente valido per agganciarlo, infatti esso può celarsi e non essere più visto.
- (2) Scout . Gli esploratori sono osservatori acuti e forniscono informazioni importanti alla squadra nemica. Se si è in difesa devono essere il primo obiettivo, e vanno eliminati prima che questi possano comunicare con il comandante.
- (3) Caposquadra: i caposquadra sono un altro obiettivo chiave per lo sniper. Alcune squadre senza il proprio comandante non riescono a coordinarsi per intere partite.
- (4) Personale di comunicazione. In alcune partite può capitare che soltanto pochi elementi della squadra abbiano una radio, l'eliminazione di tali elementi isola pertanto la squadra da eventuali aiuti esterni.
- (5) Mitraglieri. L'eliminazione del supporto pesante della squadra riduce la quantità di fuoco sulle truppe amichevoli e su se stessi.

4-8. STIMA DELLE DISTANZE

Utile allo sniper per capire quando è il momento di sparare è la valutazione delle distanze. **Per essere in grado di fare questo bisogna essere perfettamente a conoscenza di diversi fattori che influenzano le stime.** In linea di massima per imparare a valutare la distanza bisogna tener conto di tre fattori:

1. **Natura dell'obiettivo.** Un oggetto dal profilo normale, quale una casa, compare più vicino di una dal profilo irregolare quale un gruppo di alberi, un obiettivo che invece contrasta con lo sfondo appare più vicino di quanto lo sia realmente.
2. **Natura del terreno:** L'occhio segue il profilo del terreno e tende a sopravvalutare gli obiettivi distanti. Osservando un terreno eccessivamente liscio l'osservatore tende a sottovalutare la distanza dell'obiettivo. Osservando in discesa, l'obiettivo sembra più lontano viceversa per la salita.
3. **Condizioni di luce:** Un obiettivo più chiaro sembra più vicino, quando il sole è davanti l'obiettivo questo risulta molto più difficile da vedere e sembra essere più lontano.

4.5.1 Metodo dei multipli: Il metodo più rapido e funzionale nel soft-air per percepire e comunicare le distanze è il metodo dei multipli. Consiste nello stimare la distanza di un oggetto vicino e di rapportarla ad un oggetto più distante. Es per stimare la distanza tra 2 alberi. Si stima prima la distanza tra sniper e primo albero (es.50m) e lo si riporta al secondo (es 150m)



Fig 4-11 Metodo dei multipli