



36° Stormo Virtuale

**TATTICHE DI RICOGNIZIONE,
MANOVRA, SUPPORTO ED ATTACCO
CON VEIVOLI AD ALA ROTANTE**

SOMMARIO

Premessa.....	5
Impiego della squadra.....	5
Impiego della squadra armi scout.....	5
Manovra di squadra.....	6
Squadre L/W	6
Combat Cruise.....	8
Combat Cruise Destra/Sinistra.....	9
Combat Spread.....	10
Formazioni tattiche.	10
Line/Formazione in linea	11
Staggered/Colonna scaglionata.....	11
Wedge/Cuneo.....	12
Combat Trail.....	12
Echelon.....	13
Considerazioni sulla pianificazione.....	14
Modalità di volo e tecniche di movimento.....	14
Volo Terrestre (Terrain Flight).....	15
Modalità di volo su terreno.....	15
Volo NOE (Nap-of-the-earth flight).....	16
Volo CONTOUR.....	16
Volo a bassa quota (LOW LEVEL).....	16
Tecniche di movimento.....	16
Traveling.....	16
Traveling Overwatch	17
Bounding Overwatch	17
Volo manovrato.....	17
Operazioni di ricognizione.....	18
Fondamentali.....	18
Guadagnare e mantenere il contatto con il nemico.....	18
Orientarsi sull'obiettivo della ricognizione.....	19
Riferire tutte le informazioni in modo rapido e accurato.....	19
Focus della ricognizione.....	19
Scegliere una linea d'azione.....	19
Forme di ricognizione.....	20
Ricognizione del percorso.....	20
Misure di controllo (Control Measures).....	21
Ricognizione della zona.....	21
Misure di controllo.....	22
Ricognizione dell'area.....	23
Misure per una ricognizione di zona all'interno dell'ao per controllare le operazioni delle squadre di ricognizione aerea.....	24
Sorveglianza aerea.....	24
Operazioni di sicurezza.....	24
Screen.....	25
Tipi di schermi.....	26
Stationary Screen	27

Initial Screen Line	28
Successive Screen Line.....	28
Moving Screen	28
Moving flank screen.....	29
Moving Rear Screen.....	29
Rear area incursion screen	30
Guard (Guardia).....	30
Guardia Stazionaria.....	31
Guardia avanzata.....	31
Protezione dei fianchi.....	32
Protezione posteriore.....	33
Guardia mobile.....	33
Guardia avanzata.....	33
Protezione dei fianchi.....	34
Copertura.....	34
Operazioni di sicurezza dell'area.....	35
Cordon and Search	35
Route Security.....	36
Sicurezza dei convogli.....	36
Detached (Distaccato).....	36
Attached (Annessa).....	36
Tecnica standard di sicurezza del convoglio.....	37
Tecnica di sicurezza del convoglio con schema a farfalla.....	37
Scorta aerea.....	38
Detached (distaccata).....	38
Attached (Annessa).....	39
Combinato.....	40
Pattern per la scorte di formazioni numerose	40
Piano di atterraggio.....	41
Formazioni per la scorta di pacchetti in fase di atterraggio su Landing Zone.....	42
Considerazioni sul tempo e sullo spazio per le missioni di ricognizione e sicurezza.....	45
Esempi di pianificazione dello screen.....	45
Operazioni di attacco.....	47
Forme di attacco.....	47
Hasty Attack	47
Attacco Deliberato.....	48
Missioni di attacco.....	48
CCA (Close Combat Attack/ Attacco ravvicinato).....	48
Attacco Di Interdizione / Interdiction Attack (IA).....	49
Squadra Di Attacco Aereo Congiunto / Joint Air Attack Team (JAAT).....	49
Metodi di impiego dell'attacco.....	49
Metodo Di Attacco Continuo.....	50
Metodo Di Attacco Per Fasi.....	50
Metodo Di Maximum Destruction/Massima Distruzione.....	50
Schemi di attacco della squadra armi scout.....	50
Racetrack Pattern	51
Schema di attacco a quadrifoglio / Cloverleaf Attack.....	52

Schema di attacco a L.....	53
Attacco statico (Static Attack).....	53
Tecniche di impiego delle armi.....	54
Hover Fire.....	54
Running Fire.....	54
Diving Fire.....	54
Posizionamento dell'aeromobile	54
Settaggio standard	54
Settaggio non standard.....	55
Sicurezza dell'area di stazionamento	55
Profili di attacco.....	55
Low Level Attack.....	55
Bump Attack.....	56
Hight Attack.....	56
Distribuzione del fuoco.....	57
Closed TRP.....	57
Quadrants (Quadranti).....	57
Fire Patterns (Schemi di fuoco).....	58
Target Array.....	58
Sectors (Settori).....	58
Ringraziamenti:.....	59

Premessa

Questo manuale tratta dell'impiego del battaglione di ricognizione d'attacco/ *Attack Reconnaissance Battalion* (ARB). L'ARB è un'organizzazione versatile che può condurre operazioni offensive e sostenere operazioni difensive, di stabilità e di supporto civile. L'ARB conduce operazioni offensive attraverso il movimento verso il contatto e l'attacco, e supporta tutte le missioni attraverso operazioni tattiche di abilitazione come la ricognizione e la sicurezza. Le operazioni FARP e la manutenzione dell'aviazione sono fattori tattici specifici dell'aviazione che consentono all'ARB di sostenere le missioni.

Impiego della squadra

Le **ARC (Attack Reconnaissance Company/Compagnie Di Ricognizione Ed Attacco)** e le **ART (Attack Reconnaissance Troop/Truppe Da Ricognizione Ed Attacco)** si organizzano normalmente in squadre per ottenere una maggiore flessibilità di impiego; le operazioni a squadre sono la base di molte operazioni di combattimento dell'aviazione condotte dalle compagnie. Le formazioni di plotoni e compagnie sono generalmente composte da più squadre- Ogni squadra deve essere preparata ad assumere i compiti di altre squadre durante le missioni. Il tipo di modalità di volo e la tecnica di movimento si basano sul **METT-T (Mission, Enemy, Terrain, Troops, And Time Available)**

Impiego della squadra armi scout

Le **squadre di ricognitori (SWT)** sono normalmente composte da un LEADER e da un WINGMAN. Il leader è in genere il PILOTA più esperto della squadra e viene selezionato in base alle capacità e alla conoscenza dimostrata delle missioni. Questa posizione non interferisce con il normale comando e controllo della missione. Permette però al PILOTA più esperto di manovrare la squadra e di impegnarsi utilizzando le tattiche, le formazioni e le tecniche di impiego delle armi corrette. La responsabilità principale del WINGMAN è quella di coprire il velivolo di testa. Inoltre, il WINGMAN è generalmente il comandante, il capo plotone o l'ufficiale superiore che funge da **AMC (Air Mission Commander)**. L'AMC fornisce una leadership tattica critica e un processo decisionale ed è responsabile in generale della squadra/volo.

La Tabella sottostante definisce la composizione e le responsabilità degli SWT. Questi compiti non sono esaustivi e l'assegnazione dei compiti può essere modificata dall'AMC in base alle METT-T. È importante notare che i ruoli e le responsabilità della squadra (oltre all'AMC) possono cambiare più volte durante la missione. Per esempio, il velivolo di coda può assumere il comando tattico quando è il primo a localizzare il nemico e deve eseguire azioni immediate al momento del contatto. La durata e il grado di inversione dei ruoli e dei compiti dei velivoli dipendono dalle METT-T.

Compiti del team	
Esegue la sicurezza in avanti e nel settore destro/sinistro come appropriato per la formazione della squadra.	
Ripulisce il percorso utilizzando i sensori visivi in avanti, a sinistra e a destra della linea centrale.	
Trasmette avvisi per evitare gli ostacoli.	
Esegue manovre di combattimento di base (BCM) come richiesto per ingaggiare o aggirare le minacce.	
Trasmette i rapporti sui bersagli al WINGMAN/Formazione.	
Designa con il laser per altri team, se necessario.	
Conduce attacchi o soppressione di unità di difesa aerea (ADU).	
Mantiene la separazione dalle squadre principali e dalle altre squadre.	
Compiti durante la crociera	
LEAD	WING
Primario per la selezione delle rotte e delle tattiche impiegate.	Fornisce copertura/sicurezza per il LEADER e per il Comando e controllo (C2).
Fornisce una navigazione e una tempistica precisa.	Fornisce navigazione e tempistica di backup.
Coordina l'impiego di fuoco diretto con le forze di terra.	Prende il contatto iniziale con le forze di terra e stabilisce le priorità di ingaggio.
Aggiorna l'AMC sullo stato della missione. (Cronologia, orario stimato di arrivo [ETA])	Conduce il coordinamento dei PP.
Compiti sull' Area Obiettivo	
Seleziona un metodo di attacco appropriato	Fornisce chiamate per l'attacco.
Determina l'arma appropriata da impiegare	Identifica, stabilisce le priorità e distribuisce gli incarichi all'interno del team.
Seleziona lo schema di attacco appropriato per il bersaglio	Conduce il coordinamento per il CAS, il sistema radar di sorveglianza congiunta e l'artiglieria.
Agisce come designatore primario del bersaglio.	Riceve i dati di targeting dal lead e attacca i target assegnati.
Esegue come tiratore primario per il CCA (close combat attack).	Se necessario, impiega armamento a distanza per altre squadre.
Fornisce istruzioni di attacco al WINGMAN e al volo, se necessario.	Fornisce aggiornamenti al comandante sulla situazione attuale e sullo stato delle munizioni.

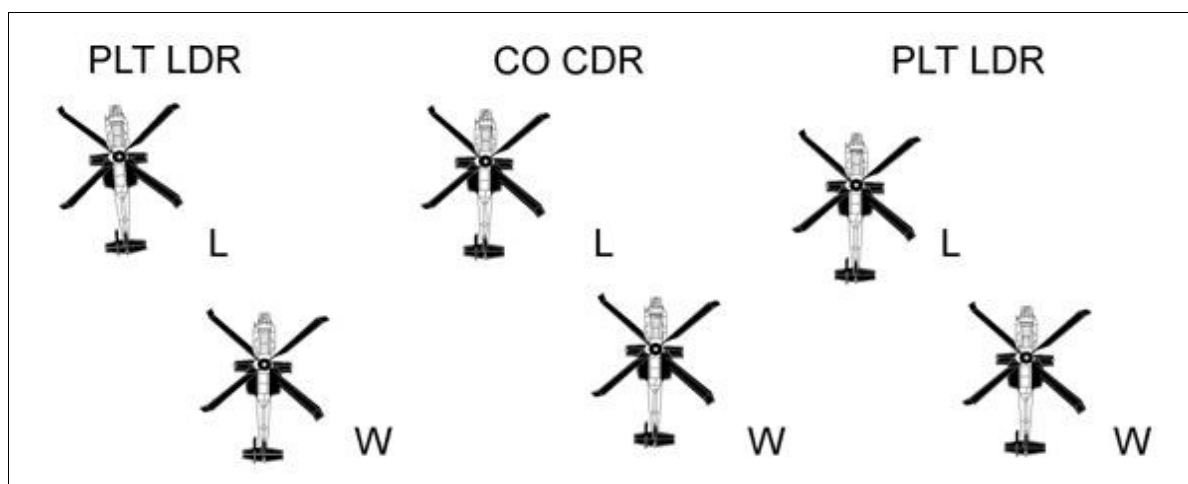
● **Manovra di squadra**

Quando diversi tipi di velivoli operano in formazione, è necessario valutare le procedure operative, le caratteristiche e le limitazioni di ciascun tipo. Inoltre, quando i velivoli sono mescolati di notte, è necessario identificare e considerare nella pianificazione le differenze tra l'illuminazione NVG, quella a infrarossi (FLIR) e quella esterna. L'uso discreto di luci o nastri chimici a infrarossi, strobo a infrarossi e/o luci di posizione a infrarossi consente una facile identificazione e un migliore riferimento spaziale.

● **Squadre L/W.**

Il comandante può organizzare la compagnia in squadre **L/W (Leader/Wingman)**.

Questa organizzazione consente una maggiore libertà di manovra e la massima flessibilità di impiego. Ogni squadra L/W è composta da due velivoli che operano e garantiscono reciprocamente la sicurezza. L'utilizzo di tre squadre L/W facilita il Comando e Controllo, mettendo un comandante di plotone in due delle squadre e il comandante di compagnia nella terza squadra. La Figura sottostante mostra una task **ATKHC (Attack Elicopter/Elicotteri d'attacco)** organizzata in squadre L/W.

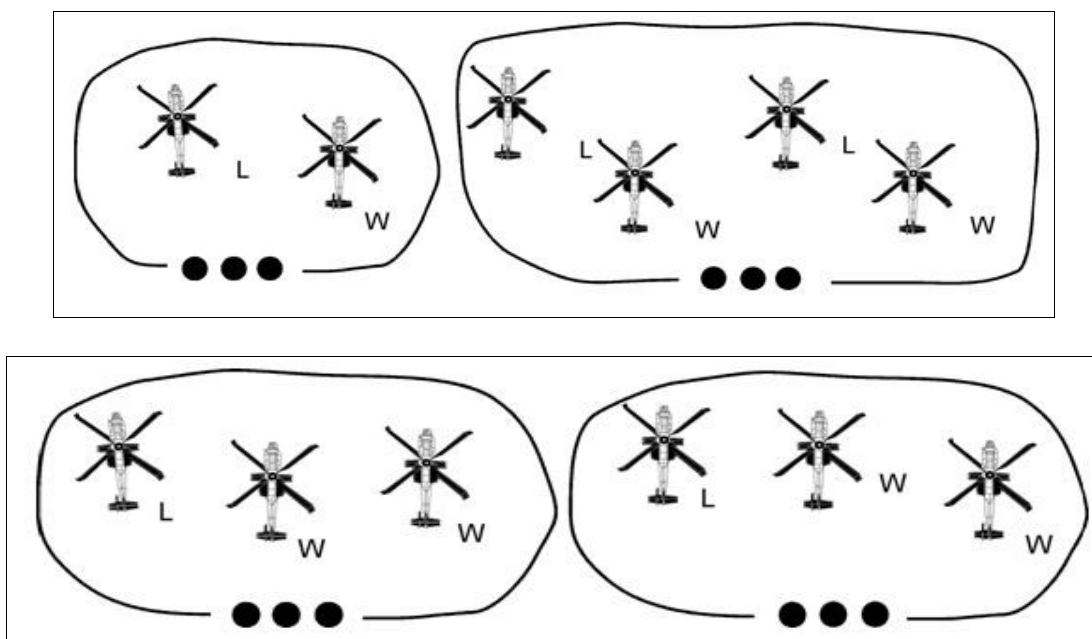


Le squadre L/W si combinano per formare plotoni che possono fornire sicurezza, facilitare il Comando e Controllo (C2) o essere assegnati a compiti o responsabilità specifiche. I plotoni possono essere chiamati:

- Plotoni pesanti
- Plotoni leggeri,
- Plotoni di esplorazione e d'attacco,
- Plotone d'attacco.

I termini "pesante" e "leggero" si riferiscono alla missione e al carico di armi dell'elicottero d'attacco, non al numero di veivoli. I plotoni pesanti sono normalmente dotati di un maggior numero di ATGM e si concentrano su obiettivi corazzati pesanti. Gli elicotteri del plotone leggero di solito viene caricato con un maggior numero di razzi e munizioni per mitragliatrici/cannoni e attaccherà bersagli di opportunità e fornirà fuoco di soppressione per il plotone pesante.

Le figure sottostanti mostrano esempi di una task ATKHC organizzata in plotoni.

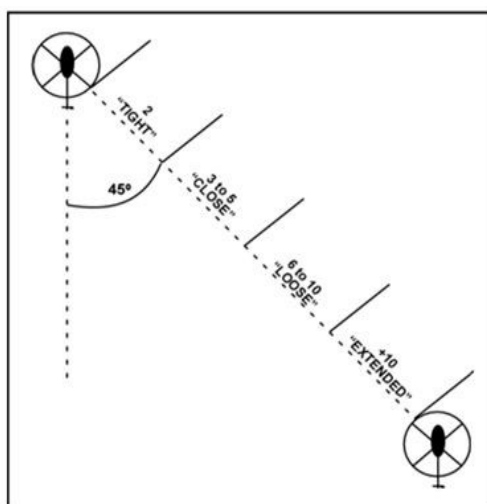


La manovrabilità è un aspetto fondamentale per i SWT. Le seguenti formazioni consentono al comandante di mantenere l'integrità della formazione e di manovrare con poche restrizioni. I gregari devono mantenere una posizione tale da non ostacolare la capacità di manovra del leader, fornendo al contempo la propria distanza orizzontale e verticale. Variazioni di altitudine possono essere vantaggiose in base alle METT-T. Il concetto "alto-basso" in combinazione con la tecnica di movimento può fornire maggiore flessibilità alla squadra, soprattutto in ambiente urbano. L'ala può aumentare la sua altitudine in funzione della minaccia per utilizzare l'energia potenziale dell'altitudine per aumentare la velocità dell'aria durante un attacco in dive. In questo modo si ottiene una piattaforma d'armamento più stabile e una maggiore manovrabilità per uscire dal bersaglio.

Su terreno aperto o in condizioni di elevata illuminazione, si utilizza una maggiore spaziatura per aumentare la sopravvivenza e la flessibilità. La distanza tra le formazioni diventa più stretta in caso di terreno accidentato o di illuminazione/visibilità ridotta. È importante evitare di sorvolare lo stesso punto del terreno; le variazioni della traiettoria di volo tra gli aerei e le squadre devono essere la norma. La missione impone la separazione degli aerei e delle squadre. La separazione può variare da 3-5 dischi rotore a 1 chilometro o più. La preoccupazione principale quando si stabilisce la separazione è la METT-T e la capacità di fornire supporto reciproco. Le formazioni SWT di base sono:

- **Combat cruise**
- **combat cruise a destra/sinistra**
- **Combat spread.**

Queste formazioni possono essere ampliate e modificate secondo le necessità per adattarsi alle missioni di plotoni e compagnie.



Separazione della formazione

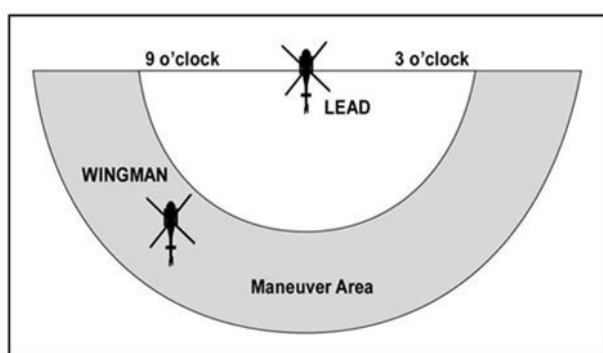
● **Combat Cruise**

La COMBAT CRUISE viene utilizzata quando le squadre desiderano muoversi rapidamente e massimizzare l'uso del terreno per il mascheramento. La COMBAT CRUISE consente al WINGMAN una certa flessibilità nel manovrare il velivolo a sinistra o a destra rispetto alla linea centrale del velivolo principale. Il WINGMAN non dovrebbe mai seguire una traiettoria rettilinea, in quanto

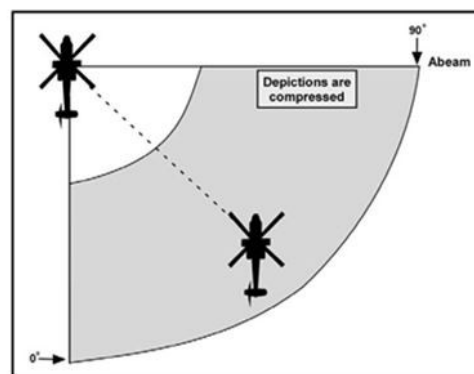
limita l'osservazione in avanti e la capacità di fornire fuoco di soppressione per il comando. Inoltre, aumenta la possibilità che la presenza del pilota abbia allertato il nemico sulla traiettoria di volo del WINGMAN. La separazione deve essere di 150 metri o più, a seconda del terreno e della minaccia.

La formazione di COMBAT CRUISE è...

- Preferibile a quote molto basse per i voli lunghi che interrompono la prevedibilità della formazione e consentono un volo ottimale sul terreno utilizzando il terreno di mascheramento.
- Preferibile durante il giorno e in condizioni di alta visibilità, quando la minaccia del fuoco di armi leggere è notevole.
- Formazione standard per l'impiego di SWT.



COMBAT CRUISE



COMBAT CRUISE a destra

● **Combat Cruise Destra/Sinistra**

A differenza della COMBAT CRUISE, la COMBAT CRUISE DESTRA/SINISTRA richiede che il WINGMAN rimanga in crociera a destra o a sinistra e cambi lato solo dopo essersi coordinato con il veivolo di testa. Utilizzando la COMBAT CRUISE destra/sinistra, il WINGMAN rimane in un arco da 0 a 90 gradi a poppa del veivolo di testa verso il lato destro o sinistro. La posizione ottimale è di 45 gradi. La separazione deve essere di 150 metri o più, a seconda del terreno e della minaccia. I settori di osservazione sono divisi tra il leader ed il wingman, in modo da sovrapporre l'osservazione e il fuoco.

La Formazione di COMBAT CRUISE a destra/sinistra.

- È preferibile a quote molto basse per i voli lunghi che interrompono la prevedibilità della formazione e consentono un volo ottimale sul terreno con l'uso di terreni di mascheramento.
- È preferibile alla COMBAT CRUISE quando le condizioni meteorologiche e i sistemi di visione notturna sono marginali, ma la minaccia è ancora elevata.
- Può essere utilizzato di notte per le formazioni più grandi come alternativa alla ECHELON quando si usano gli NVG.

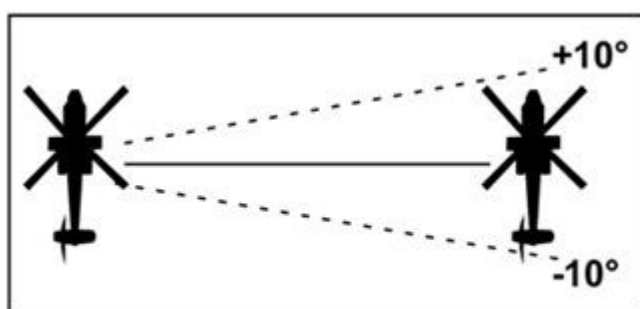
● **Combat Spread**

La *Combat Spread* promuove la sicurezza fornendo la massima potenza di fuoco in avanti e sovrapponendo i campi visivi (FOV). Quando il caposquadriglia annuncia il combat spread, include il comando "sinistra" o "destra". I gregari devono spostarsi verso la posizione a poppa, a ore 3 o a ore 9 del comandante. Volare in combat spread richiede una rapida scansione per mantenere la SA degli altri velivoli e del terreno in avvicinamento; ciò richiede una vigilanza ancora maggiore di notte. Per la pianificazione, il WINGMAN deve mantenere una distanza di circa dieci dischi rotore dal velivolo di testa. I capisquadra possono variare la separazione laterale massima tra i velivoli in base alla visibilità, allo spazio di manovra disponibile e alle gittate delle armi nemiche previste.

COMBAT SPREAD

La formazione COMBAT SPREAD:

- Può essere utilizzato quando si desidera la massima osservazione frontale o quando si cerca di limitare l'esposizione del volo durante l'attraversamento di aree aperte.
- Può essere utilizzato in rotta per ridurre al minimo la vulnerabilità dei velivoli di coda.
- Non sono consigliati per l'uso nell'area dell'obiettivo quando sono necessarie manovre costanti.
- Aumenta il carico di lavoro dei piloti per mantenere la formazione, soprattutto con i sistemi di visione notturna.



COMBAT SPREAD

● **Formazioni tattiche.**

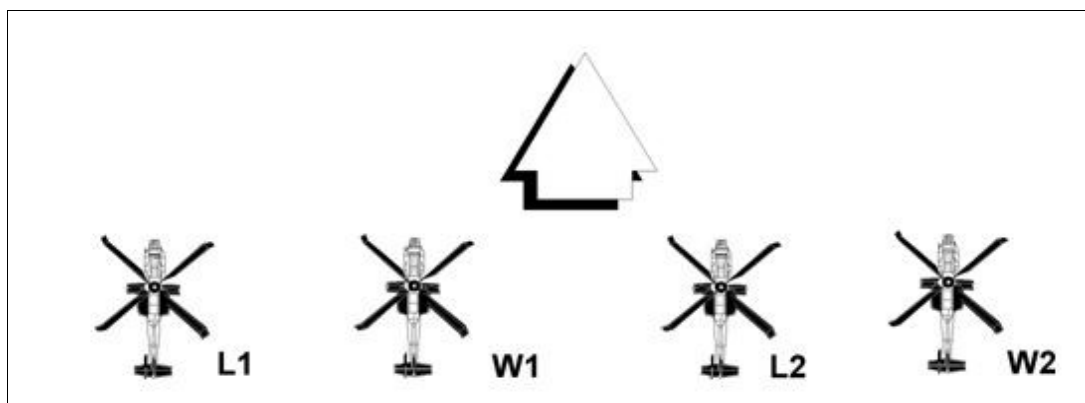
Di seguito sono riportati alcuni esempi di formazione per l'attacco plotoni e compagnie di elicotteri. Quando si utilizzano queste formazioni, il comandante deve prevedere di separare le squadre da non meno di 10 diametri di rotore. I singoli velivoli devono muoversi nella stessa posizione relativa all'interno della formazione. In questo modo ogni equipaggio saprà dove muoversi, chi è dietro di lui e dove osservare e dirigere il fuoco.

Le formazioni di base sono:

- *Line/Linea*,
- *Staggered/Colonna scaglionata*,
- *Wedge/Cuneo*,
- *Combat Trail*
- *Echelon*.

● *Line/Formazione in linea .*

Una variante del combat-spread è la formazione in linea. Può essere utilizzata per facilitare il movimento verso le posizioni di attacco. La formazione in linea si forma posizionando due squadre che utilizzano il combat-spread affiancata. Questa tecnica è nota anche come "**stacking right**" o "**stacking left**". La formazione in linea presenta dei vantaggi. Fornisce un'eccellente potenza di fuoco. Fornisce un'ampia area di protezione agli elementi a terra se usata durante un overwatch. Inoltre, consente al massimo numero di elicotteri di avvicinarsi a un obiettivo nel più breve tempo possibile. La linea ha degli svantaggi. Fornisce un fuoco minimo ai fianchi. È meno sicura dei normali schieramenti di combattimento a causa della mancanza di profondità. È più difficile da controllare rispetto agli schieramenti di squadra. Inoltre, riduce la libertà di manovra.

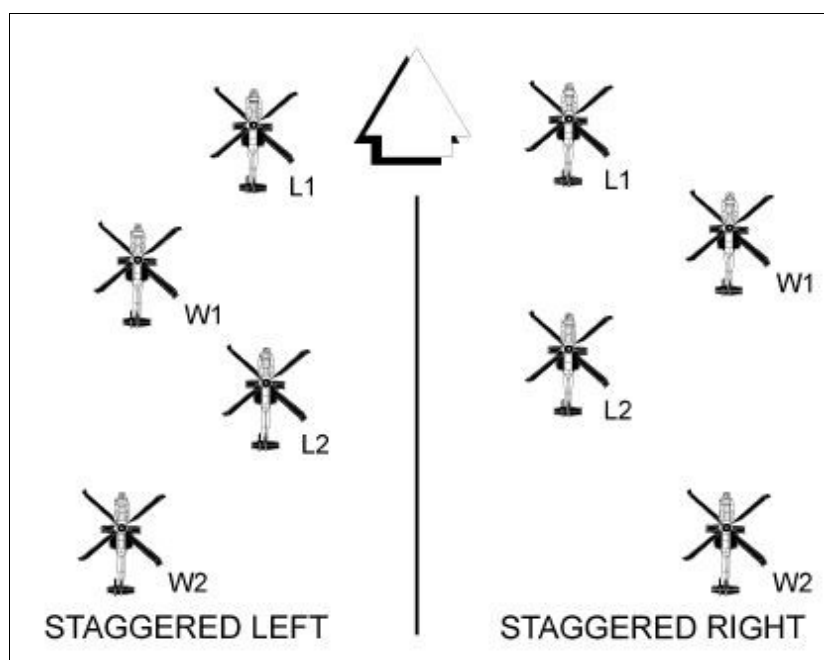


● *Staggered/Colonna scaglionata*

La colonna scaglionata è normalmente la formazione scelta per il movimento del plotone e della compagnia di elicotteri d'attacco. Questa formazione consente l'integrità alla squadra, mantenendo la separazione tra gli elementi. La colonna scaglionata viene utilizzata come formazione di **Travelling** e di **Travelling Overwatch** per scopi generici quando il terreno consente la dispersione e permette al comandante di schierare i suoi veivoli a sinistra o a destra del veivolo di testa, noto anche come "scaglione a destra" e "scaglione a sinistra". La posizione sfalsata a destra è particolarmente adatta agli AH-64 che effettuano voli notturni. Permette all'occhio non assistito (sinistro) del pilota di guardare le luci di posizione dell'aereo di testa mentre l'occhio assistito (destro) si concentra sul display del sistema notturno.

La formazione a colonne sfalsate presenta dei vantaggi. Fornisce un eccellente controllo. Fornisce un'eccellente potenza di fuoco ai fianchi. Facilita una rapida dispersione e la profondità aumentando la sicurezza contro gli attacchi aerei e terrestri del nemico.

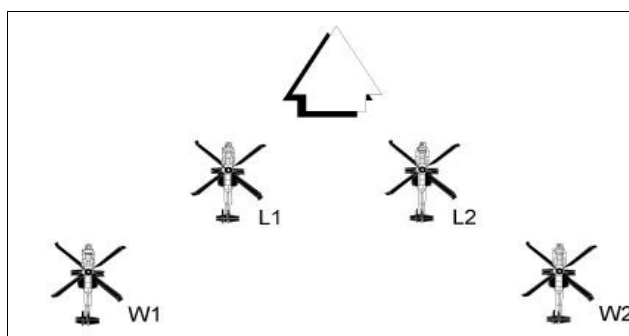
Tuttavia presenta degli svantaggi. Fornisce una potenza di fuoco frontale limitata ed il Comando e controllo è difficile quando la formazione si allunga.



● **Wedge/Cuneo**

La formazione a cuneo può essere utilizzata quando un plotone o una compagnia sta fornendo un servizio di guardia ad un'altro elemento (ad esempio, agendo come guardia avanzata per un movimento aereo) e il terreno è aperto o ondulato. La formazione a cuneo è formata da due formazioni di Combat Cruise (una sinistra ed una destra).

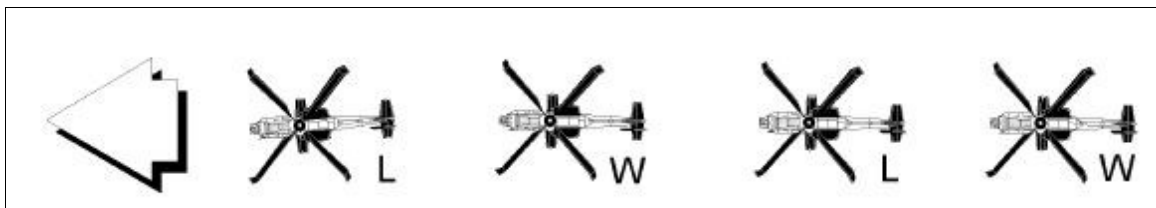
Il cuneo presenta dei vantaggi. Permette un eccellente fuoco frontale e un buon fuoco su ciascun fianco. Permette al leader del plotone di avere un'ottima osservazione frontale e di essere coperto da un gregario. Tuttavia presenta degli svantaggi. Richiede uno spazio laterale per il movimento, quindi è difficile da usare in un terreno chiuso. Può esporre contemporaneamente l'intero plotone al fuoco nemico.



● **Combat Trail**

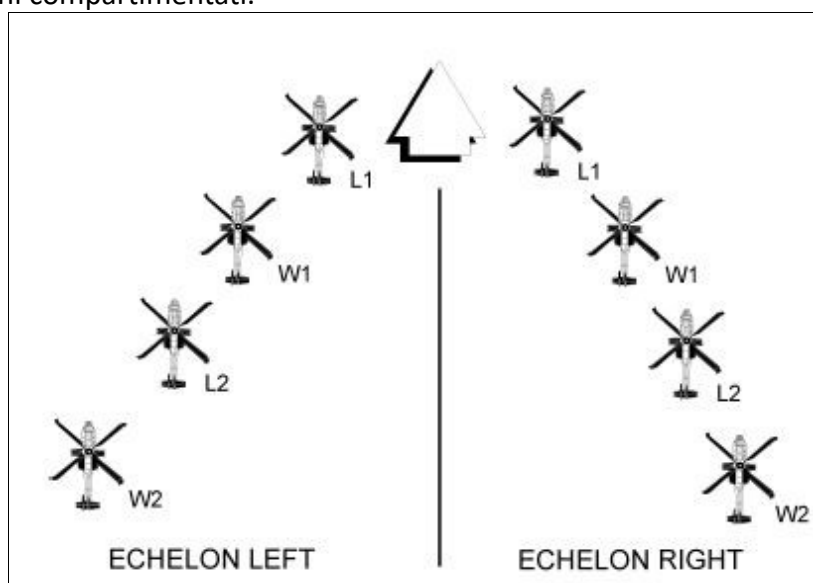
La formazione Combat Trail è utilizzata soprattutto quando si attraversano le linee di demarcazione tattiche o in vicinanza del terreno, durante i movimenti aerei e durante i movimenti in cui è richiesta velocità. La formazione di combattimento è formata da due aerei in Combat Cruise libera, uno dietro l'altro. La formazione della presenta dei vantaggi. Fornisce un buon Comando e

controllo e una buona velocità quando si deve portare un gran numero di elicotteri su un obiettivo in un breve periodo di tempo. Consente un movimento rapido attraverso terreni accidentati e compartimentati. Offre un ampio spazio di manovra per le azioni di contatto. Inoltre, è meno faticoso per gli equipaggi perché non devono concentrarsi sull'orientamento e sulla posizione del velivolo, soprattutto in caso di maltempo. Tuttavia presenta degli svantaggi. È meno sicura di altre formazioni a causa della mancanza di profondità. Può causare disorientamento durante i voli notturni a causa della mancanza di profondità di campo degli NVD. Inoltre, è una formazione molto difficile da mantenere durante gli atterraggi notturni, perché la velocità di avvicinamento è difficile da valutare.



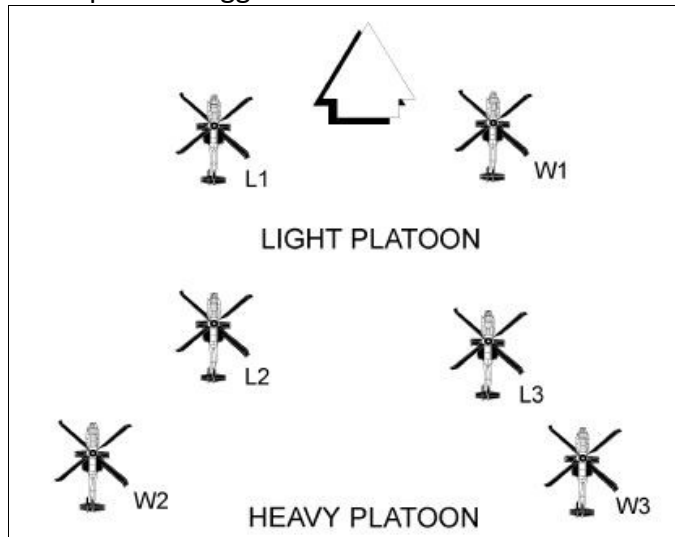
● Echelon

La formazione *Echelon* viene normalmente utilizzata durante la Travelling Overwatch, quando è necessaria la velocità. La formazione echelon permette al leader di schierare il proprio velivolo a sinistra o a destra dell'aereo di testa. Di norma, il leader e il suo gregario sono in testa, seguiti dal caposquadra e dal gregario. Questa formazione è utilizzata in alcune situazioni, quando la situazione tattica non favorisce una formazione *Trail* e la potenza di fuoco deve essere concentrata in avanti. La formazione echelon presenta dei vantaggi, infatti fornisce un eccellente fuoco frontale, permette la velocità di una formazione *Combat Trail* con un fronte più ampio. Inoltre, facilita il rapido dispiegamento in altre formazioni. Tuttavia questa formazione presenta alcuni svantaggi: È più difficile mantenere l'orientamento rispetto a una *Combat Trail* e fornisce un minor controllo su terreni compartimentati.



I comandanti possono utilizzare una combinazione di formazioni per manovrare la compagnia, mescolando le tecniche tra plotoni o squadre, sulla base della METT-T.

Come esempio di formazione mista, la Figura sottostante mostra un plotone pesante che utilizza una formazione a cuneo e un plotone leggero che utilizza la formazione combat spread.



● Considerazioni sulla pianificazione

I fattori presi in considerazione per determinare la migliore formazione, o sequenza di formazioni, sono...

- Missione assegnata.
- Situazione attuale del nemico, capacità di difesa aerea (AD) e posizionamento del nemico e vulnerabilità alla sorveglianza visiva o elettronica del nemico.
- Le condizioni meteorologiche e ambientali, come il soffitto e la visibilità, il vento e la turbolenza, i livelli di luce ambientale e il crossover IR durante la missione.
- Possibili cambiamenti nella missione o nella situazione e tattiche evasive da utilizzare.
- Tipo di NVG utilizzati.
- Livello di formazione ed esperienza dell'equipaggio.
- Capacità del velivolo.

Modalità di volo e tecniche di movimento

Le modalità di volo comprendono il volo a bassa quota, il volo CONTOUR e il volo a bassa quota (NOE). Queste modalità sono spesso definite "volo sul terreno". In base alle METT-T, tutte e tre le modalità di volo possono essere combinate durante l'esecuzione delle missioni.

Le tecniche di movimento comprendono *traveling*, *traveling overwatch*, e *bounding overwatch*. Le tecniche di movimento sono progettate per sfruttare la mobilità degli elicotteri impiegando concetti di fuoco e manovra.

La sicurezza viene stabilita e mantenuta adattando il volo a specifiche modalità di volo e tecniche di movimento secondo le METT-T. Le modalità di volo e le tecniche di movimento incorporano i principi di sorveglianza che includono...

- Individuare il nemico con un minimo di forze.
- Usare tutte le coperture e i nascondigli disponibili.
- Sorvegliare gli elementi di testa e prepararsi al fuoco e alle manovre.
- Adattare la tecnica di movimento e il tipo di volo sul terreno ai fattori di METT-T.

Le squadre scelgono la modalità di volo e la tecnica di movimento in base al terreno disponibile e alla probabilità di contatto con il nemico.

● **Volo Terrestre (Terrain Flight)**

Pianificazione e preparazione della missione di volo sul terreno

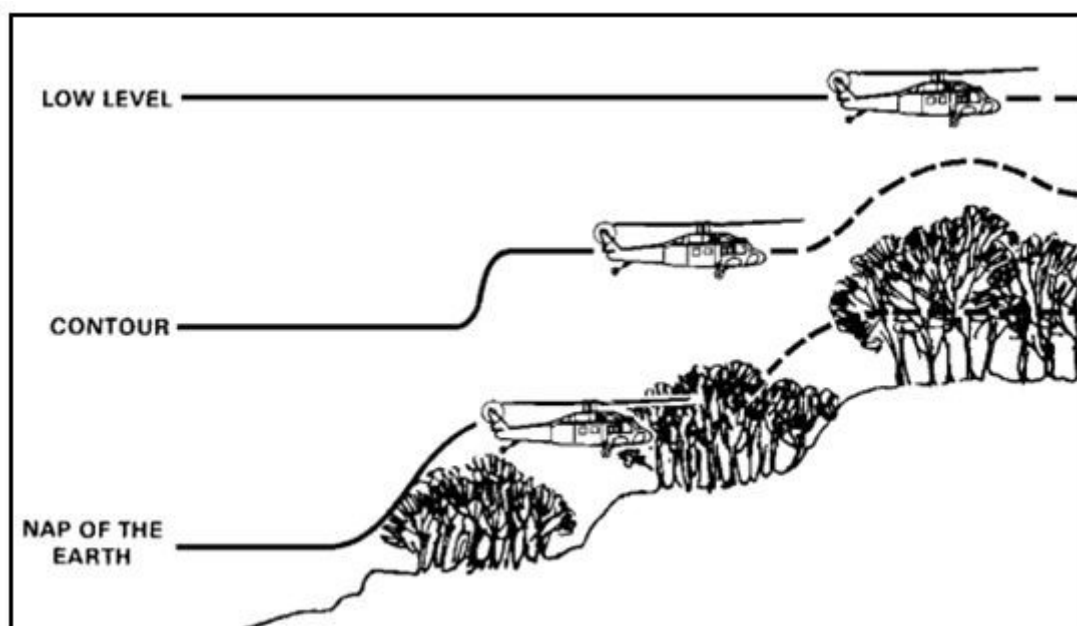
L'utilizzo degli elementi della METT-T è essenziale per il sicuro e positivo svolgimento delle missioni alle quote di volo del terreno. In base alle intenzioni del comandante, le rotte di volo, le aree di attesa (HA) e le ABF/BP (Attack By Fire/Battle Position) sono determinate e pianificate di conseguenza. Anche la pianificazione di emergenza è un elemento critico in questa fase dell'operazione, che comprende rotte di volo alternative, HA alternative, pericoli (sia di volo che di minaccia) e posizioni nemiche sospette. L'intera sequenza di pianificazione è uno sforzo metodico e approfondito, che elimina la confusione e chiarisce ogni fase dell'esecuzione pianificata. Questo livello intensivo di preparazione prepara inoltre meglio ogni equipaggio a reagire a cambiamenti, eventi imprevisti ed emergenze.

La pianificazione essenziale per il volo su terreno può includere

- Analizzare la missione utilizzando i fattori di METT-T.
- Eseguire una ricognizione cartografica/fotografica utilizzando i supporti cartografici disponibili.
- Selezione delle modalità di volo sul terreno.
- Selezionare i percorsi primari e alternativi appropriati e inserirli sulla mappa.
- Determinazione della distanza, della velocità al suolo e del tempo stimato in rotta (ETE) per tratta del volo.
- Ottenere e valutare le informazioni meteorologiche.

● **Modalità di volo su terreno**

Il volo sul terreno comprende l'applicazione tattica appropriata di tecniche di volo a bassa quota, CONTOUR e di NOE, a seconda dei casi, per ridurre la capacità del nemico di acquisire, seguire e ingaggiare gli aerei. Il volo sul terreno richiede che l'equipaggio sia abile nella lettura delle mappe, nella preparazione e nell'interpretazione del terreno. Richiede inoltre una costante vigilanza nell'identificazione delle caratteristiche del terreno e dei pericoli, nonché la comprensione degli effetti del terreno circostante, della luce ambientale e dei cambiamenti stagionali della vegetazione. Il volo continuo NOE o contour è insolito perché il terreno e la vegetazione variano. Di norma, si passa da una modalità all'altra a seconda della situazione. Le modalità di volo su terreno sono definite di seguito.



- **Volo NOE (Nap-of-the-earth flight)**

Il volo NOE viene condotto a velocità variabili, in prossimità della superficie terrestre, per quanto la vegetazione e gli ostacoli lo consentano. I piloti devono diminuire la velocità dell'aria se le condizioni meteorologiche e la luce ambientale limitano la visibilità.

- **Volo CONTOUR**

Il volo CONTOUR è condotto a bassa quota seguendo i contorni della terra. È caratterizzato da velocità e altitudine variabili, dettate dal terreno e dagli ostacoli. I piloti devono diminuire la velocità dell'aria se le condizioni meteorologiche e la luce ambientale limitano la visibilità.

- **Volo a bassa quota(LOW LEVEL)**

I piloti effettuano il volo a bassa quota a un'altitudine e a una velocità costanti, dettate dalla necessità di evitare le minacce. I piloti devono diminuire la velocità se le condizioni meteorologiche e la luce ambientale limitano la visibilità.

- **Tecniche di movimento**

- **Traveling**

Gli elementi della compagnia utilizzano la tecnica del *Traveling* per spostarsi rapidamente nell'ambiente operativo quando il contatto con il nemico è improbabile o la situazione richiede velocità per eludere il nemico. Tutti gli aerei si muovono alla stessa velocità. Questa tecnica è il metodo più veloce per il movimento di una formazione di aerei, ma fornisce la minor quantità di

sicurezza. Le unità utilizzano spesso il volo a bassa quota e il volo CONTOUR ad alta velocità, utilizzando la tecnica del movimento itinerante.

● ***Traveling Overwatch***

Gli elementi della compagnia utilizzano la *Traveling Overwatch* quando la velocità è essenziale e il contatto con il nemico è possibile. Questa tecnica è normalmente associata alle missioni di ricognizione, sicurezza e attacco, quando le condizioni ambientali e/o di minaccia precludono l'uso del controllo in volo.

I velivoli o le squadre di testa si muovono costantemente e i velivoli o le squadre di coda si muovono secondo le necessità, mantenendo la sorveglianza della testa. I velivoli di sorveglianza regolano il loro movimento in base al terreno e alla distanza dall'elemento principale. Rimangono inoltre pronti a sparare o a manovrare, o a entrambi, fornendo supporto agli elementi principali. Le unità spesso impiegano il volo contour o NOE con la tecnica della *Traveling Overwatch*, utilizzando velocità di volo elevate e variabili a seconda delle condizioni meteorologiche, della luce ambientale e della minaccia.

● ***Bounding Overwatch***

Gli elementi della compagnia impiegano il *Bounding Overwatch* quando si aspettano un contatto con il nemico ed è necessario il massimo grado di occultamento. È la tecnica di movimento più lenta; troppo lenta per operazioni ad alto ritmo e vulnerabile per operazioni non lineari e/o urbane. I singoli velivoli o le squadre di velivoli impiegano la tecnica dei movimenti alternati o successivi.

Un elemento rimane in posizione per osservare, sparare o manovrare prima che l'altro elemento si muova. Gli elementi di sorveglianza coprono l'avanzamento degli elementi mobili da una posizione coperta e nascosta, che offre campi di osservazione e di fuoco contro potenziali posizioni nemiche. La lunghezza del limite dipende dal terreno, dalla visibilità e dalla portata effettiva del sistema d'arma di sorveglianza. Le unità di solito impiegano il volo CONTOUR e il volo NOE con la tecnica del bounding overwatch. La velocità durante varia a seconda della disponibilità di vegetazione e terreno per l'occultamento.

● ***Volo manovrato***

Oltre al volo sul terreno, ai compiti NOE e agli ingaggi in hovering, I piloti devono avere una buona conoscenza delle tecniche di impiego delle armi in manovra, come il *Running Fire* e il *Diving Fire*. Queste TTP richiedono un'approfondita conoscenza dell'aerodinamica e delle manovre associate all'impiego di piattaforme d'arma ad alta energia. Queste abilità sono necessarie per sostenere l'ingaggio di un nemico distribuito su un terreno complesso.

Le manovre di combattimento devono essere utilizzate solo se necessarie per portare a termine la missione. Le unità devono incorporare programmi di addestramento per sviluppare le abilità di manovra di combattimento e definire i fattori di METT-T che rendono necessaria la transizione a tattiche ad alta energia. Gli AMC o i comandanti di volo identificano e informano sui cambiamenti del profilo di volo in base alle minacce e ai cambiamenti della missione.

Operazioni di ricognizione

La ricognizione è uno sforzo di raccolta mirato che produce informazioni sul combattimento. La ricognizione viene effettuata prima, durante e dopo altre operazioni di combattimento per fornire informazioni utilizzate dal battaglione o dai comandanti delle forze di terra per confermare o modificare il piano.

I ricognitori raccolgono e riportano le informazioni su cui il comandante delle forze di terra basa piani, decisioni e ordini.

Le missioni di ricognizione si dividono in quattro categorie:

- Route,
- Zone,
- Area,
- Surveillance

Alle compagnie può essere assegnata qualsiasi combinazione delle quattro categorie di missioni di ricognizione. Nella maggior parte dei profili di missione, l'integrazione di aerei da ricognizione di terra e d'attacco fornisce un rinforzo reciproco.

● Fondamentali

Le operazioni di ricognizione di successo sono pianificate ed eseguite secondo i seguenti sette principi fondamentali della ricognizione:

1. Ottenere e mantenere il contatto con il nemico.
2. Orientarsi sull'obiettivo della ricognizione.
3. Riferire tutte le informazioni in modo rapido e accurato.
4. Mantenere la libertà di manovra.
5. Sviluppare rapidamente la situazione.
6. Assicurare la massima forza di ricognizione in avanti.
7. Assicurare una ricognizione continua.

● Guadagnare e mantenere il contatto con il nemico

Il contatto è una condizione che va dall'avvistamento iniziale durante la sorveglianza al contatto fisico durante il combattimento ravvicinato. Il contatto riduce la capacità di sorpresa della minaccia. Il grado di contatto desiderato viene determinato prima dell'inizio della missione. Una volta stabilito, il contatto non può essere interrotto volontariamente; l'ordine di interrompere il contatto deve essere ricevuto, altrimenti si rischia di mettere a repentaglio la sopravvivenza dell'unità, perché guadagnare e riguadagnare il contatto è un'impresa intrinsecamente rischiosa. La minaccia o la posizione devono essere continuamente monitorate fino a quando il requisito viene soddisfatto o il contatto viene passato da un osservatore all'altro. Gli aerei da ricognizione d'attacco riportano immediatamente le informazioni e aggiornano continuamente il comandante sulla situazione tattica.

● Orientarsi sull'obiettivo della ricognizione

Orientarsi sulla posizione o sul movimento dell'obiettivo di ricognizione. L'obiettivo può essere un elemento del terreno, una misura di controllo, una località o una forza di minaccia. La ricognizione aerea si orienta sull'obiettivo e si posiziona in modo da mantenere la libertà di manovra. Le unità rimangono concentrate sul raggiungimento dell'obiettivo di ricognizione, indipendentemente da ciò che si incontra durante la missione. Quando il tempo, le capacità e le limitazioni dell'unità o l'azione di una minaccia impediscono a un'unità di portare a termine tutti i compiti critici per una particolare forma di ricognizione, l'unità deve essere in grado di gestire i propri compiti.

● Riferire tutte le informazioni in modo rapido e accurato

Le unità di ricognizione d'attacco si impegnano a riferire tutte le informazioni in modo rapido e accurato. Informazioni ritardate, imprecise o mal indirizzate possono far perdere opportunità o prendere decisioni sbagliate. Le informazioni che inizialmente non sembrano importanti possono diventare preziose quando vengono combinate con altri dati. Si devono acquisire e riferire informazioni accurate e tempestive sulla minaccia, sulle considerazioni civili, sul terreno e sulle condizioni meteorologiche che potrebbero avere un impatto sulle operazioni amiche.

● Focus della ricognizione

La comprensione delle molteplici dimensioni del focus della ricognizione è fondamentale per l'unità che esegue la ricognizione nelle operazioni a largo spettro. Le dimensioni del focus della ricognizione sono delineate di seguito in ampie categorie: terreno, minaccia, società e infrastrutture.

● Scegliere una linea d'azione

Una volta sviluppata la situazione nemica, il LEADER determina il piano migliore nell'ambito delle intenzioni del comandante, del concetto dell'operazione e delle capacità della squadra. La ripresa della missione il prima possibile è di solito il criterio principale per la scelta della linea di azione.

Le possibili linee di azione possono essere:

- **Hasty Attack.** Il LEADER può condurre un *Hasty Attack* se l'obiettivo soddisfa i criteri di ingaggio della missione e se la squadra possiede una potenza di combattimento sufficiente a sconfiggere rapidamente la minaccia. Nella maggior parte dei casi, la squadra non ha la capacità di sconfiggere una minaccia in posizioni preparate e di solito riceve istruzioni specifiche per non impegnarsi in modo decisivo.
- **Bypass.** Se la squadra decide di non farsi scoprire e di continuare la missione di ricognizione, può manovrare per aggirare il nemico. Il LEADER deve ricevere il permesso del comandante per aggirare qualsiasi elemento.
- **Hasty screen.** Se la squadra non può condurre un *Hasty Attack* e non può aggirare, stabilisce un **Hasty screen** e mantiene il contatto attraverso l'osservazione. La squadra si concentra sul mantenimento del contatto con la minaccia fissandola in posizione con il

fuoco indiretto, o eventualmente diretto, finché non arriva un ulteriore supporto dalla compagnia o da un'altra unità.

- **Supporto da parte di un'altra squadra.** La squadra in contatto può condurre un BHO per un *Hasty Attack* da parte di un'altra squadra, se disponibile.

Forme di ricognizione

Il comandante utilizza una delle quattro forme di ricognizione per affinare ulteriormente la portata dei compiti specificati e dare alla compagnia un rapporto spaziale con la missione.

Le quattro forme di ricognizione sono:

- Percorso,
- Zona,
- Area
- Sorveglianza.

● Ricognizione del percorso

La ricognizione di un percorso è condotta per ottenere informazioni su un percorso specifico e su tutti i terreni adiacenti da cui la minaccia potrebbe influenzare il movimento lungo il percorso. La ricognizione può essere orientata su una strada, un asse, una rotta aerea, un LOC specifico, una ferrovia, un corridoio di mobilità trasversale o una direzione generale di avanzata o di attacco. Fornisce informazioni nuove o aggiornate sulle condizioni della rotta, come ad esempio ostacoli e classificazione dei ponti, nonché le minacce e le attività civili lungo il percorso. La ricognizione del percorso può essere effettuata come parte di una ricognizione di area o di zona.

I seguenti sono compiti critici per la ricognizione di un percorso:

- Ricognizione di tutti i terreni che la minaccia può utilizzare per dominare il movimento lungo il percorso.
- Sorvegliare gli elementi a terra, soprattutto nelle aree edificate.
- Accessibilità al traffico del percorso.
- Individuare i luoghi in cui costruire ostacoli rapidi per impedire il movimento delle minacce.
- Ricognizione di tutti i fossati lungo il percorso per individuare possibili punti di imboscata e individuare un bypass.
- Individuare un bypass intorno a zone edificate, mine, ostacoli, barriere e aree contaminate.
- Individuare i siti e le zone di atterraggio idonei e i pericoli per il volo (sospette postazioni AD nemiche, aree montuose, cavi, grandi specchi d'acqua, terreni aperti e altre caratteristiche naturali e artificiali).
- Individuare e segnalare tutte le minacce che possono influenzare il movimento lungo il percorso.
- Identificare gli elementi sospetti lungo il percorso (IED, VBIED o siti di imboscata).
- Identificare l'uso civile esistente o potenziale del percorso.
- Identificare la capacità della minaccia di negare l'uso della rotta attraverso l'uso di interferenze civili.

- Identificare e classificare tutti i ponti, i cavalcavia, i sottopassi e i canali di scolo che potrebbero limitare l'accesso.
- Individuare i guadi e i siti di attraversamento in prossimità del percorso.
- Riportare informazioni sul percorso, ad esempio fornendo una mappa schematica o una sovrapposizione del percorso.

● **Misure di controllo (Control Measures)**

Le misure di controllo per la ricognizione di un percorso creano un AO per le squadre di ricognizione aerea che conducono la ricognizione. I confini tipici della compagnia includono

- **Confini laterali / Lateral boundaries.** Posizionati su entrambi i lati del percorso, sufficientemente lontani da consentire la ricognizione di tutti i terreni da cui la minaccia potrebbe dominare il percorso.
- **Linea di partenza / Line of departure (LD).** Posizionata perpendicolarmente al percorso a breve distanza dal punto di partenza. Ciò consente alle squadre che effettuano la ricognizione di avere uno spazio adeguato per dispiegarsi nella tecnica di movimento scelta prima del punto di partenza. La LD crea il confine posteriore dell'AO.
- **Limite di avanzata / Limit Of Advance (LOA).** Il LOA è posizionato abbastanza oltre l'RP della rotta per includere qualsiasi terreno da cui la minaccia potrebbe dominare la rotta. Il LOA fornisce anche una maggiore profondità e sfrutta la piattaforma di osservazione elevata del velivolo e la capacità di acquisizione a lungo raggio.
- **Punti di coordinamento o punti di contatto / Coordination points or contact points.** I punti di coordinamento o di contatto sono inclusi per consentire un adeguato coordinamento dei fianchi. Il punto di partenza e un RP definiscono la sezione del percorso in cui le squadre raccolgono informazioni dettagliate.
- **Linee di fase / Phase Lines (PL) e Checkpoints.** Vengono aggiunti per mantenere una ricognizione coordinata, controllare il movimento o designare punti critici.
- **Ulteriori misure di distribuzione del fuoco e di coordinamento delle FS.** Incluso il coordinamento del fuoco indiretto e diretto, se necessario.

Tutte le misure di controllo grafico di cui sopra sono collocate lungo o su elementi riconoscibili del terreno e, se possibile, sono identificabili sia da terra che dall'aria per aiutare il coordinamento aria-terra.

Quando non c'è tempo, non sono disponibili mezzi a terra o la missione non richiede informazioni dettagliate, le squadre di ricognizione aerea possono effettuare una ricognizione *Hasty* del percorso. In questo caso, la raccolta di informazioni si limita al tipo di percorso (**X - illimitato o con qualsiasi tempo, Y - limitato o con tempo discreto, o Z - con tempo scarso**) e alle limitazioni degli ostacoli (peso massimo, altezza e larghezza). Il comandante può anche individuare alcune informazioni aggiuntive da raccogliere.

● **Ricognizione della zona**

Una ricognizione di zona è uno sforzo diretto a ottenere informazioni su tutti i percorsi, gli ostacoli (compresi quelli CBRN), il terreno e le forze nemiche all'interno di una zona definita da confini. I

confini di una zona sono restrittivi, a differenza di quelli di una ricognizione di area, che sono permissivi. Le ARC richiedono il permesso del comandante di terra per estendere la loro ricognizione al di fuori dei confini della zona. È la più lunga delle missioni di ricognizione, quindi la compagnia deve prevedere un tempo adeguato per la pianificazione e l'esecuzione. Una ricognizione di zona è spesso condotta su una distanza estesa, il che impone considerazioni speciali per l'impiego della squadra (ad esempio, le rotazioni FARP).

Lo scopo può essere quello di trovare il nemico o le vie d'accesso idonee per il corpo principale. Una ricognizione di zona viene normalmente condotta quando la conoscenza del terreno è limitata, le operazioni di combattimento hanno alterato il terreno o quando la situazione del nemico è vaga. Gli ostacoli incontrati durante la ricognizione della zona possono essere ostacoli artificiali (sia esistenti che di rinforzo), ostacoli del terreno, ponti e guadi e ostacoli creati dalla contaminazione CBRN. Ogni percorso all'interno della zona deve essere ricognito se non diversamente indicato. La zona da ricognire è definita da confini laterali, da un LD e da un obiettivo o LOA.

Le considerazioni per l'organizzazione di una ricognizione di zona sono le stesse che per l'organizzazione di una ricognizione di rotta, tranne che per il fatto che più squadre operano a distanza durante la ricognizione di zona. La compagnia può essere incaricata di condurre la ricognizione di zona da sola o insieme alle forze di terra. In genere, quando lavora con le forze di terra, l'ARC esegue una ricognizione di zona ben coordinata davanti alle forze di terra e ricopre il terreno non valutabile dagli elementi di terra. Se il tempo è critico, l'ARC esegue la ricognizione da solo, con la consapevolezza che le informazioni di combattimento ottenute saranno meno dettagliate. Se la compagnia si aspetta di trovare forze minacciose significative all'interno della zona, deve pianificare mezzi FS dedicati ed essere pronta a condurre un BHO con le forze di terra.

I compiti di ricognizione della zona sono

- Individuare e segnalare tutte le forze minacciose all'interno della zona.
- Sgomberare tutte le forze di minaccia nell'AO designata entro le capacità della compagnia.
- Trovare vie di accesso coperte e nascoste a terra o in aria.
- Ricognizione del terreno all'interno della zona.
- Determinare la transitabilità di tutti i terreni all'interno della zona, comprese le aree edificate.
- Individuare e determinare l'estensione di tutte le aree contaminate nella zona, compresi i bypass.
- Identificare e classificare tutti i ponti, le deviazioni, i sovrappassi, i sottopassi e i canali di scolo presenti nella zona.
- Individuare eventuali guadi, siti di attraversamento o bypass per gli ostacoli esistenti e di rinforzo (comprese le aree edificate) nella zona.
- Determinare la presenza di significative avversità atmosferiche.
- Sorvegliano gli elementi di terra durante le operazioni di rimozione degli ostacoli.
- Riferire le informazioni di cui sopra al comandante che dirige la ricognizione della zona, fornendo anche una mappa o una sovrapposizione.

● **Misure di controllo**

Il comandante di compagnia assegna i confini tra plotoni/squadre per specificare i settori di responsabilità. Dopo aver stabilito i settori, la compagnia sviluppa altre misure di controllo, tra cui...

- Designa una LD e specifica un tempo di attraversamento.
- Designare i PL come necessario per controllare e coordinare il movimento in avanti. Il mancato aggiornamento degli elementi della compagnia può causare l'aggiramento di elementi nemici, l'avvolgimento delle forze di terra supportate da parte di forze nemiche o l'ingaggio di forze amiche. Come i confini, i PL devono seguire caratteristiche facili da riconoscere, in particolare per le operazioni notturne o per i periodi di visibilità limitata (fumo, foschia e nebbia).
- Stabilire punti di contatto, punti di coordinamento e punti di controllo per facilitare il coordinamento essenziale tra plotoni adiacenti. I punti di contatto sono designati sui confini per garantire il coordinamento fisico tra squadre adiacenti. I punti di contatto sono designati a...
 - ◆ Punti che assicurano una copertura adeguata della zona.
 - ◆ Punti critici (ad esempio un percorso che attraversa un settore in un altro).
 - ◆ Punti che facilitano il movimento, il coordinamento laterale di fuochi o posizioni, il passaggio di linee o il supporto logistico.

● Ricognizione dell'area

Lo scopo di una ricognizione di area è raccogliere informazioni o effettuare la sorveglianza di un'area specifica. L'area può essere un terreno chiave, una fattoria, un ponte, un crinale, un'area boschiva, una proposta di AA, una LZ o altre caratteristiche che saranno critiche per un'operazione. L'area specifica da ricognire è delimitata da linee di confine che la racchiudono. Il METT-T determina la tecnica di movimento che la squadra di ricognizione aerea utilizza per raggiungere l'area e il metodo con cui l'area viene sistematicamente ricognita. La squadra di ricognizione aerea effettua anche la ricognizione del terreno dominante al di fuori dell'area specificata, da cui la minaccia può influenzare le operazioni amiche.

Durante una ricognizione dell'area, possono essere applicati i seguenti compiti critici:

- Ricognizione di terreni specifici all'interno dell'area e di terreni dominanti al di fuori dell'area specifica da cui la minaccia può influenzare le operazioni amichevoli.
- Individuare e segnalare tutte le minacce presenti nell'area.
- Trovare un riparo adeguato e vie di accesso nascoste al suolo o all'aria.
- Ricognizione di tutto il terreno all'interno dell'area e assistenza alle forze di terra nelle aree edificate.
- Determinare le condizioni meteorologiche avverse significative.
- Individuare un bypass intorno a zone edificate, ostacoli e aree contaminate.
- Ispezionare e classificare tutti i ponti, i cavalcavia, i sottopassi e i canali di scolo presenti nell'area.
- Individuare i guadi e i siti di attraversamento vicino a tutti i ponti della zona.
- Individua tutte le mine, gli ostacoli e le barriere nell'area di sua competenza e sorveglia le unità di terra nella loro bonifica.

Il comandante considera innanzitutto i fattori di METT-T. Il movimento rapido verso l'obiettivo è importante, ma la considerazione principale è di solito la sicurezza. È imperativo evitare le posizioni note delle minacce e gli elementi di sorveglianza delle minacce. I percorsi primari e alternativi verso l'area dell'obiettivo vengono selezionati in base alla sicurezza e alla velocità. Per raggiungere l'area si utilizzano tecniche di volo sul terreno. Al termine della ricognizione, la squadra di ricognizione aerea lascia l'area seguendo un'altra rotta.

Il comandante che dirige una missione di ricognizione d'area specifica l'area da ricognire con una singola linea continua che racchiude l'area da ricognire. In alternativa, può designare l'area segnando i confini laterali, la LD e la LOA. Una missione di ricognizione dell'area specifica sempre l'itinerario da seguire per raggiungere l'area.

● **Misure per una ricognizione di zona all'interno dell'ao per controllare le operazioni delle squadre di ricognizione aerea.**

La differenza principale tra una ricognizione di zona e una di area è la natura (restrittiva o permissiva) dei confini. Una ricognizione di zona ha confini restrittivi che definiscono l'area di missione della compagnia. Per questo motivo, una ricognizione di zona non ha il compito implicito di perlustrare il terreno dominante al di fuori della zona. I confini di una ricognizione di zona sono permissivi e consentono alla squadra di ricognizione aerea una maggiore libertà nella scelta delle rotte di ingresso e di uscita. La compagnia può spostarsi e ricognire un'area di grandi dimensioni o diverse aree piccole e disperse. La ricognizione di un'area può essere effettuata dietro le linee amiche o in profondità dietro le linee nemiche. Di solito l'enfasi è posta sul raggiungimento rapido dell'area obiettivo.

● **Sorveglianza aerea**

Anche se si tratta principalmente di una missione per UAS, l'ARC può essere incaricato di effettuare la sorveglianza. Per sorveglianza aerea si intende l'osservazione sistematica per ottenere informazioni dettagliate su un obiettivo o un'area specifica. L'obiettivo della sorveglianza è generalmente un bersaglio puntuale come una casa, un'auto, un tratto di strada o qualsiasi altra area definita con indicatori di minaccia specifici per attivare i PIR. Per condurre la sorveglianza, gli ARC utilizzano gli stessi principi fondamentali di qualsiasi missione di ricognizione. Quando viene effettuata dall'ARC, la sorveglianza è normalmente di natura palese con lo scopo di scoraggiare il movimento o l'attività del nemico.

Operazioni di sicurezza

La sicurezza comprende tutte le misure adottate da un comando per proteggersi da sorprese, provocazioni, spionaggio, sabotaggio o osservazione da parte della minaccia. Le operazioni di sicurezza forniscono alla forza protetta un avviso tempestivo e accurato delle operazioni della minaccia e sviluppano la situazione in modo da fornire tempo e spazio di manovra entro cui utilizzare efficacemente la forza protetta per sfruttare o reagire alle azioni della minaccia.

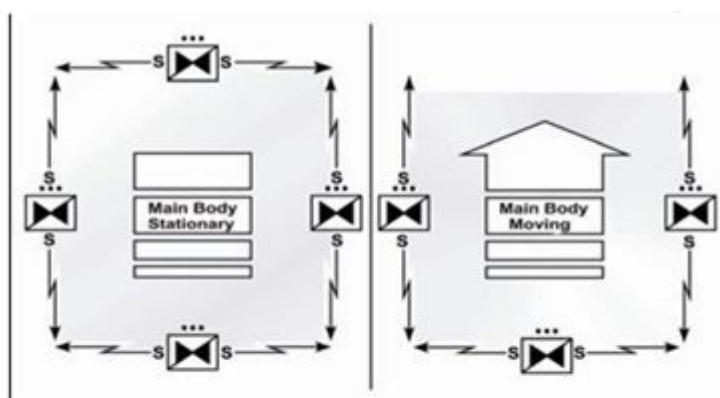
I quattro tipi di missioni di sicurezza che l'ARC deve condurre e a cui deve partecipare sono:

- Screen,
- Guard,

- Cover,
- Area security.

● Screen

Lo scopo principale di uno Screen è quello di fornire un allarme tempestivo al corpo principale attraverso la comunicazione di informazioni di combattimento in tempo reale. In questo modo la forza protetta ha il tempo di reagire e lo spazio di manovra per orientarsi e affrontare la minaccia. Lo schermo fornisce alla forza protetta la minima protezione di qualsiasi missione di sicurezza. L'ARC effettua lo screening davanti e ai fianchi o alle spalle di un corpo principale stazionario e ai fianchi o alle spalle di un corpo principale in movimento. Le operazioni di schermatura non vengono eseguite davanti a una forza in movimento, perché si tratterebbe di una guardia avanzata o di una ricognizione di zona. In base alle intenzioni del comandante superiore, all'ARC può essere richiesto di ostacolare e molestare il nemico con il fuoco di supporto e, nei limiti delle sue capacità, di distruggere o respingere gli elementi di ricognizione nemici senza essere impegnato in modo decisivo. Altrimenti, l'ARC combatte solo per autodifesa. posizione degli schermi.



Posizioni dello Screen

I seguenti sono compiti critici per la conduzione delle operazioni di schermo:

- Fornire un avviso tempestivo dell'avvicinarsi di una minaccia.
- Mantenere il contatto con la forza protetta.
- Sorvegliare costantemente tutte le vie di accesso al settore di dimensioni superiori a quelle stabilite.
- Mantenere il contatto con le forze di minaccia, evitando che gli elementi di terra della minaccia passino attraverso il settore senza essere rilevati o segnalati.
- Distruggere, respingere o sopprimere la ricognizione della minaccia e ostacolare o interrompere le forze della minaccia (nell'ambito delle capacità) in conformità con le direttive senza essere impegnati in modo decisivo.
- Impedire e molestare il nemico con il fuoco indiretto durante lo spostamento.
- Individuare le forze di sicurezza minacciate e il corpo principale per determinarne la direzione di movimento, la composizione e l'intento, se applicabile.

Il movimento lungo la *Screen Line* del fianco può essere controllato utilizzando uno dei tre metodi seguenti:

- A limiti successivi (*Successive Bounds*, simili al **Bounding Overwatch**)
- A limiti alterni (*Alternate Bounds*) (simile a **Traveling Overwatch**)
- Continuo (simile al **Traveling**).

La tecnica più sicura è quella in cui gli equipaggi si muovono dal punto di osservazione arretrato a quello più avanzato. Questa tecnica funziona meglio quando il corpo principale si muove lentamente. Una tecnica meno sicura può essere utilizzata quando il corpo principale si muove più velocemente. Questa tecnica prevede che tutti i Punti di osservazione (PO/OP) si spostino in avanti simultaneamente al comando del PO successivo. Anche la forza di copertura può muoversi ininterrottamente, ma questo è il metodo meno sicuro e meno preferito.

Metodi di movimento per la sicurezza dei fianchi

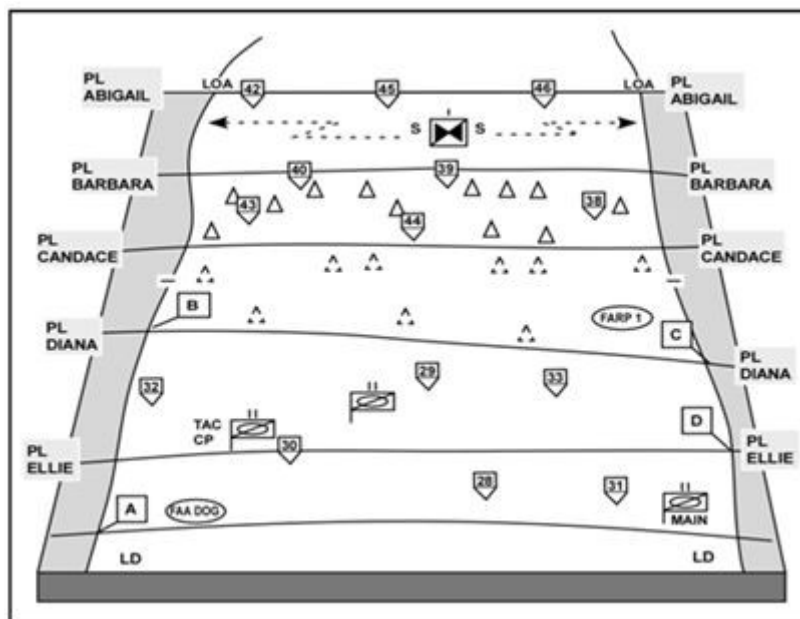
<u>Metodo</u>	<u>Caratteristiche</u>	<u>Vantaggi</u>	<u>Svantaggi</u>
Successive Bounds	<ul style="list-style-type: none"> • Il corpo principale si muove lentamente. • Condotto da plotone o compagnia. • Il contatto è possibile. • Condotti contemporaneamente o in successione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il metodo più sicuro. • Mantiene la massima sorveglianza. • Mantiene l'integrità dell'unità. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'esecuzione richiede più tempo. • L'unità è meno sicura quando tutti gli elementi si muovono contemporaneamente. • I movimenti simultanei possono lasciare spazi vuoti temporanei.
Alternate Bounds	<ul style="list-style-type: none"> • Il corpo principale si muove più velocemente. • Condotto da plotone o compagnia. • Il contatto è possibile. • Condotto dalla parte posteriore a quella anteriore. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene una buona sorveglianza dell'area di sicurezza. • Sicuro, ma più veloce dei successivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'esecuzione richiede tempo. • Interrompe l'integrità dell'unità. • Può lasciare dei vuoti temporanei nella copertura.
Continuo	<ul style="list-style-type: none"> • Il corpo principale si muove con relativa rapidità. • Eseguito come ricognizione del percorso. • Il contatto con le minacce non è probabile. 	<ul style="list-style-type: none"> • I PO si spostano rapidamente. • Mantiene l'integrità dell'unità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodo meno sicuro.

● **Tipi di schermi**

L'ARC conduce due tipi di missioni di Screen: Stazionario (*Stationary*) e in movimento (*Moving*).

● Stationary Screen

L'ARC conduce uno **Stationary Screen** quando il comandante del corpo principale si sta preparando per future operazioni. Durante le attività di ricostituzione o le fasi di pianificazione e preparazione, il comandante del corpo principale può rimanere fermo. All'ARC possono essere assegnate operazioni di schermo quando le forze di terra si preparano per operazioni difensive o offensive prima dell'inizio del movimento effettivo. Anche l'occupazione iniziale di un'unità BP può richiedere attività di schermatura.



Il comandante dell'ARC occupa il settore assegnato e stabilisce i punti di osservazione (OP) con campi di osservazione sovrapposti e in profondità, se possibile. Le squadre sono posizionate in modo da sfruttare i collegamenti stabiliti con i mezzi di raccolta e i sensori di livello superiore. Le forze di terra effettuano la ricognizione delle aree che non possono essere osservate dai PO e la riserva della TF è posizionata in modo da reagire secondo le priorità della pianificazione e per rispondere in modo flessibile a contingenze impreviste.

L'ARC usa il fuoco per distruggere i mezzi di ricognizione e disturbare il movimento di altre forze nemiche. Le OP si impegnano alla massima distanza solo con il fuoco indiretto, dirigendo le unità di terra a impegnarsi con il fuoco diretto se disponibile.

Tuttavia, durante le operazioni lineari è il comandante della forza protetta a decidere quando l'ARC può spostarsi dietro la **Screen Line** (PL) che delimita le sue retrovie. Lo spostamento verso le successive **Screen Line** o posizioni OP è di solito guidato dagli eventi, ma il leader può dirigere uno spostamento se la sicurezza della compagnia è minacciata anche se i criteri non sono stati soddisfatti. Le squadre si spostano utilizzando movimenti alternati o successivi, ma devono mantenere il contatto con le forze di minaccia a meno che non conducano un BHO con un'altra unità.

● **Initial Screen Line**

Il metodo più sicuro per stabilire una **Initial Screen Line** consiste nel condurre una ricognizione della zona orientata alla forza fino alla **Initial Screen Line**. Quando le squadre raggiungono la traccia generale della **Screen Line**, la riconoscono e la perfezionano. Vengono anche selezionate le posizioni che garantiscono una buona osservazione e campi di fuoco. Le squadre cercano di non farsi scoprire, segnalando al tempo stesso l'attività della minaccia e impegnando le forze di minaccia con fuoco indiretto alla massima distanza. Una combinazione di ostacoli e fuoco coordinato consente alle squadre di ostacolare gli elementi guida della minaccia, mantenere il contatto ed evitare l'ingaggio decisivo. In questo modo il corpo principale ha il tempo di reagire e lo spazio di manovra per ingaggiare efficacemente la minaccia. La compagnia può continuare la ricognizione in avanti per identificare il secondo livello della minaccia e le forze successive. Al momento del contatto, le squadre si concentrano sulla distruzione degli elementi di ricognizione della minaccia con fuoco diretto e indiretto, prima che la minaccia possa penetrare la **Initial Screen Line**.

● **Successive Screen Line**

Le **Successive Screen Line**, situate una dietro l'altra, forniscono all'ARC uno spazio di manovra. Quando la pressione della minaccia compromette la sicurezza dell'ARC o il movimento del corpo principale lo richiede, la compagnia fa rapporto e chiede di passare alla **Successive Screen Line**. Le squadre si spostano rapidamente da una **Screen Line** mantenendo il contatto visivo con la minaccia. Il movimento scaglionato al di fuori della **Screen Line** assicura che i vuoti che si verificano durante il movimento siano rapidamente chiusi. La procedura viene ripetuta se necessario. Il comandante del corpo principale decide quando l'ARC non è più necessario come forza di schermo e gli consente di condurre missioni successive. Viene fatto il massimo uso dei sensori di bordo del veivolo.

● **Moving Screen**

Quando il corpo principale è in movimento, l'ARC conduce uno **Moving Screen** e determina la tecnica di screening in base alla METT-T. Il comandante che assegna la missione fornisce i parametri della schermatura e gli orari e i luoghi in cui essa viene effettuata. Il comandante superiore identifica anche l'unità o le unità da sottoporre a screening e fornisce la sovrapposizione delle operazioni e le misure di controllo.

L'enfasi di uno **Moving Screen** può variare rispetto a uno **Stationary Screen**, poiché di solito non viene eseguito sul fronte di una forza in movimento, ma sui fianchi o sul retro della forza protetta. Uno schermo posteriore in movimento viene eseguito in modo simile a uno schermo anteriore stazionario. Mentre la forza protetta si muove, la compagnia occupa una serie di **Screen Line** successive dietro la forza protetta. Il movimento è regolato per mantenere i fattori di tempo e distanza desiderati dal comandante della forza protetta. Per uno **Moving Screen**, la larghezza dell'AO (area operativa) non è importante quanto la lunghezza della forza protetta.

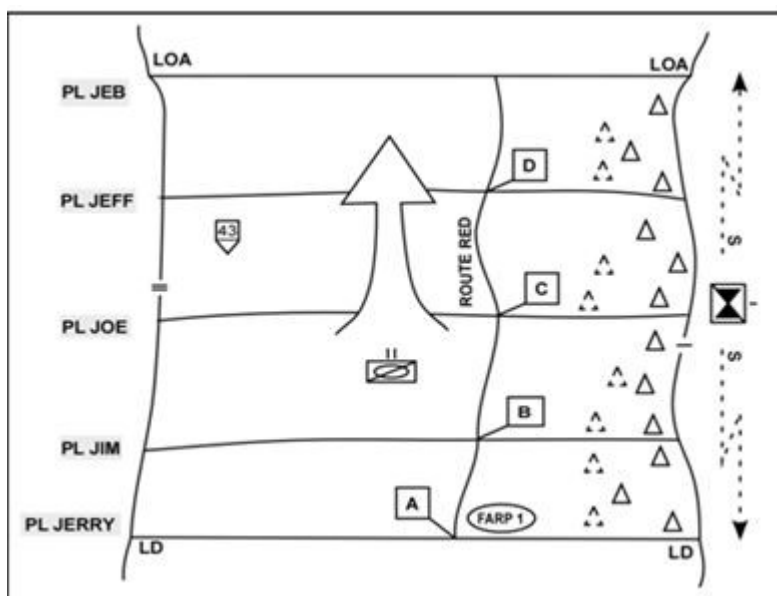
I tre tipi di **Moving Screen** sono:

- FLANK,
- REAR,
- REAR AREA INCURSION

● **Moving flank screen**

Il *Moving Flank Screen* è la missione di schermatura più difficile. Gli elementi ARC si muovono su un percorso parallelo all'asse di movimento del corpo principale. Il comandante definisce l'area iniziale da schermare, le *Successive Screen Line* e il confine posteriore. Le squadre ARC occupano una serie di OP sulla *Screen Line*. La squadra o le squadre avanzate mantengono il contatto sul fianco vicino del corpo principale mentre gli elementi principali si muovono sull'asse di avanzamento. Il corpo principale e l'ARC devono mantenere il contatto in ogni momento. Quando lavorano con le unità di terra in una missione di *Moving Flank Screen*, gli ARC sono adatti a mantenere il contatto con il corpo principale e a eseguire la ricognizione davanti alle unità di terra. Un ARC che si muove sul fianco di un'unità in movimento pianifica una linea di OP e si prepara a occupare ciascuno di essi, a turno, mentre il corpo principale avanza. Se possibile, l'ARC effettua una ricognizione fino al massimo raggio d'azione del fuoco di supporto. Ad eccezione di queste procedure, la missione è pianificata e condotta come uno schermo fisso. Pur mantenendo il contatto con il corpo

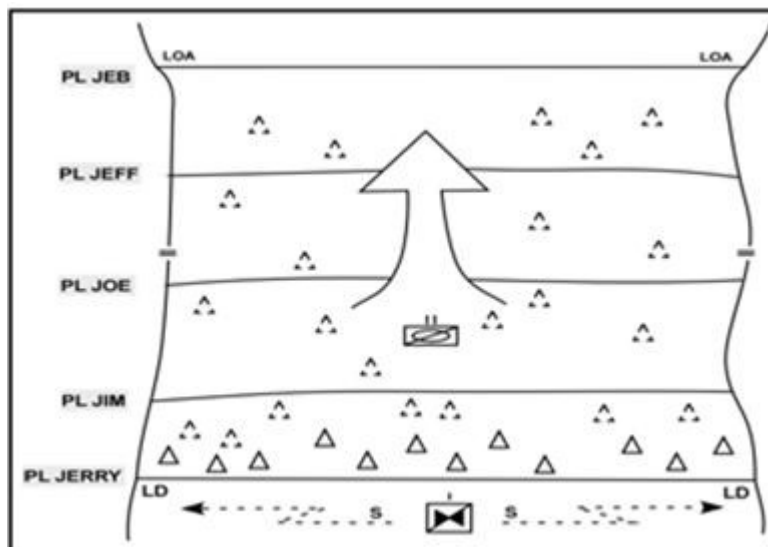
principale, le squadre devono essere consapevoli della distanza delle unità di terra dal corpo principale per evitare un'estensione eccessiva dello schermo. La Figura sottostante fornisce un esempio di compagnia che conduce uno *Moving Flank Screen*.



● **Moving Rear Screen**

Il *Moving Rear Screen* di una forza in movimento è essenzialmente la stessa cosa che schermare una forza ferma. Mentre la forza protetta si muove, l'ARC occupa una serie di *Screen Line* successive. I settori e le responsabilità sono assegnati come nello *Stationary Screen*. In uno *Moving Rear Screen*, una compagnia può spostarsi sulle *Screen Line* successive senza subire minacce, purché rimanga nel raggio d'azione dell'artiglieria amica e possa schermare efficacemente le retrovie. In caso di contatto con la minaccia, le squadre eseguono le azioni di contatto come in uno

Stationary Screen. La Figura 3-13, pagina 3-40, fornisce un esempio di compagnia che effettua uno schermo posteriore in movimento.



● *Rear area incursion screen*

Durante le *Rear Area Incursion Screen*, l'ARC risponde e conduce operazioni di attacco e di sicurezza. Lo scopo è guadagnare e mantenere il contatto e distruggere le forze di minaccia insieme alle forze di reazione terrestri. Gli equipaggi guidano le QRF amiche o assistono nell'attacco e nella distruzione delle forze di minaccia.

● **Guard (Guardia)**

Una forza di guardia svolge tutti i compiti di una forza di proiezione. **Un'operazione di guardia protegge il corpo principale dall'osservazione a terra del nemico, dal fuoco diretto e dagli attacchi a sorpresa.** La guardia può essere effettuata per una forza stazionaria o in movimento, e sul fronte, sul fianco o sul retro del corpo principale. La forza di guardia effettua ricognizioni, attacchi, difese e ritardi, se necessario, per distruggere gli elementi di ricognizione nemici e interrompere lo schieramento delle forze nemiche di primo livello. La forza di guardia opera normalmente entro il raggio d'azione delle armi a fuoco indiretto del corpo principale. Il comandante del corpo principale assegna la missione di guardia quando si prevede un contatto o quando c'è un fianco esposto che richiede una protezione maggiore di quella fornita da uno schermo.

L'ARC non può svolgere una missione di guardia in modo indipendente e senza l'ausilio di forze di terra. Normalmente, l'ARC esegue ricognizioni di zona, operazioni di schermo, *Hasty Attack* e CCA in supporto al BCT o alla TF di manovra terrestre che conduce l'operazione di guardia.

Quando opera come elemento di una forza di guardia, l'ARC svolge i seguenti compiti critici per il comandante della manovra terrestre:

- Esegue la ricognizione lungo l'asse di avanzamento del corpo principale.
- Esegue la ricognizione tra il corpo principale e le forze di guardia.

- Mantiene una sorveglianza continua delle vie di accesso alle minacce di dimensioni superiori a quelle designate all'interno dell'AO.
- Mantiene i contatti con le forze di minaccia, evitando che gli elementi di terra della minaccia passino attraverso l'AO senza essere individuati e segnalati.
- Mantiene il contatto con l'elemento di combattimento principale del corpo principale.
- Distrugge o respinge le forze di ricognizione e di sicurezza minacciate e ostacola o distrugge le forze minacciate in base alle direttive e alle capacità.
- Sconfigge, respinge o ripara le forze di terra minacciate prima di impegnare il corpo principale con il fuoco diretto.
- Individua e fa dispiegare il corpo principale della minaccia, determinandone la composizione e la direzione di marcia, se applicabile.

L'ARC supporta due tipi di missioni di guardia:

- Stazionaria;
- In movimento.

● Guardia Stazionaria

La guardia stazionaria viene eseguita quando il corpo principale non si muove. Può essere condotta sul fronte (avanzata), sul retro o sui fianchi del corpo principale, ma di solito è condotta sul fronte. Nell'ambito di una guardia stazionaria, l'ARC si schiera davanti a un PL designato, di solito all'interno del raggio d'azione dell'artiglieria amica, e conduce operazioni di ricognizione e schermatura. La forza di guardia principale non si sposta dietro il PL designato senza il permesso del comandante del corpo principale. L'ARC effettua una ricognizione della zona dalle retrovie fino ai BP o OP, effettua una ricognizione dei BP o OP e stabilisce una *Screen Line*. Fornisce tempo di reazione alla forza di guardia principale e, di conseguenza, al corpo principale. L'ARC determina la disposizione della minaccia, distrugge gli elementi di ricognizione della minaccia e assiste l'unità di guardia principale nel costringere la minaccia a schierarsi. Inoltre, interrompe lo schieramento forzato della minaccia e guida le forze di reazione del corpo principale per il contrattacco.

● Guardia avanzata

Una guardia avanzata per una forza stazionaria si schiera in avanti e difende. Una volta stabilito il contatto, l'ARC continua a difendere nel settore o a ritardare in base alle intenzioni del comandante. Una guardia avanzata per una forza in movimento è di natura offensiva, trovando e sconfiggendo le unità minacciose lungo l'asse di avanzata. L'ARC di solito partecipa come parte di una guardia avanzata che garantisce un movimento ininterrotto della forza protetta e previene la sorpresa e lo schieramento prematuro del corpo principale. Se l'ARC incontra forze minacciose al di là delle sue capacità, si difende, continua la ricognizione ravvicinata e si prepara a far avanzare elementi del corpo principale.

Quando le unità della guardia avanzata individuano obiettivi di opportunità, l'ARC può aspettarsi di condurre *Hasty Attack* per distruggere o disturbare tali obiettivi. La rapida mobilità dell'ARC consente al comandante della guardia avanzata di attaccare, distruggere e passare rapidamente attraverso le forze di minaccia localizzate; di aggirare le forze di minaccia per guardare più in

profondità; o di sviluppare rapidamente la situazione e attendere l'arrivo del corpo principale. Il comandante della guardia avanzata può incaricare l'ARC di effettuare una ricognizione davanti alle unità di terra o di schermare i fianchi esposti.

Quando è incaricato di questa missione, l'ARC svolge i seguenti compiti oltre a quelli critici associati a uno schermo:

- Determina la percorribilità dei percorsi ad alta velocità all'interno della zona.
- Ispeziona e classifica ponti, canalizzazioni, cavalcavia e sottopassi lungo i percorsi ad alta velocità.
- Identifica tutte le circonvallazioni e i guadi in grado di supportare un rapido movimento di attrezzature pesanti.
- Identifica gli ostacoli, i punti di strozzatura e le probabili aree di imboscata e determina le possibili vie di aggiramento.
- Individua e segnala tutte le forze nemiche all'interno della zona e ne determina dimensioni, composizione e attività.

● **Protezione dei fianchi**

Le guardie ai fianchi sono orientate alla ricognizione e si concentrano su vie di avvicinamento per proteggere un fianco esposto del corpo principale. Nello svolgere questa missione, l'ARC opera al di là della zona o del settore assegnato alla forza protetta. Normalmente, la responsabilità dell'ARC inizia dall'elemento di scia della guardia avanzata o dall'elemento di combattimento principale del corpo principale e termina nella parte posteriore della forza protetta o nell'elemento principale della guardia posteriore.

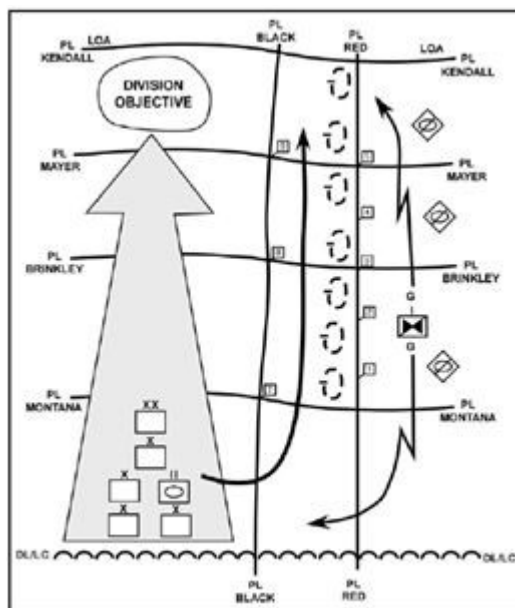
Gli ARC possono essere integrati come parte della forza di guardia schermando tra e davanti ai BP quando vengono stabiliti. L'ARC può anche essere utilizzato per la ricognizione dell'area tra la forza di guardia e il corpo principale, mantenendo il contatto con entrambi gli elementi e liberando la forza di guardia di fianco a terra per concentrarsi sui compiti della BP. La Figura mostra una compagnia che conduce una guardia di fianco stazionaria.

fissare o contenere una forza minacciosa se tali azioni rientrano nelle intenzioni del comandante della forza protetta e nelle direttive di sicurezza.

Se l'ARC incontra forze minacciose che superano le sue capacità di operazioni offensive, si difende, continua la ricognizione e facilita lo schieramento della forza protetta. Coordina e prepara il passaggio degli elementi della forza protetta in avanti. L'ARC può anche ritardare le forze minacciose all'interno della profondità della sua AO per evitare l'ingaggio decisivo, pur proteggendo il corpo principale. Il comandante della forza protetta può anche visualizzare il ritardo come un'operazione di modellamento che protegge la sua forza, consentendole al contempo di manovrare verso una posizione vantaggiosa.

● **Protezione dei fianchi**

Come guardia di fianco in movimento, l'ARC svolge gli stessi compiti per una forza in movimento e per una forza stazionaria. Una guardia di fianco per una forza in movimento avanza sistematicamente verso una serie di BP o OP paralleli all'asse di avanzamento del corpo principale e libera l'area tra il suo percorso e il corpo principale mentre quest'ultimo avanza. Le guardie ai fianchi sono principalmente orientate alla ricognizione. Durante la guardia ai fianchi, l'ARC può essere utilizzato per schermare la zona tra la forza di guardia e il corpo principale. Può anche essere usato per schermare davanti alla forza di guardia durante il movimento verso i BP. In entrambe le situazioni, l'ARC utilizza una zona di ricognizione che si sposta su *Screen Line* successive davanti alla forza in movimento. La Figura, mostra una compagnia che effettua una guardia ai fianchi per una forza in movimento.



● **Copertura**

Una forza di copertura assolve tutti i compiti delle forze di copertura e di guardia. Inoltre, una forza di copertura opera a prescindere dal corpo principale per sviluppare la situazione in anticipo e ingannare, disorganizzare e distruggere le forze di minaccia. **A differenza delle forze di copertura o**

di guardia, una forza di copertura è tatticamente autonoma e in grado di operare indipendentemente dal corpo principale.

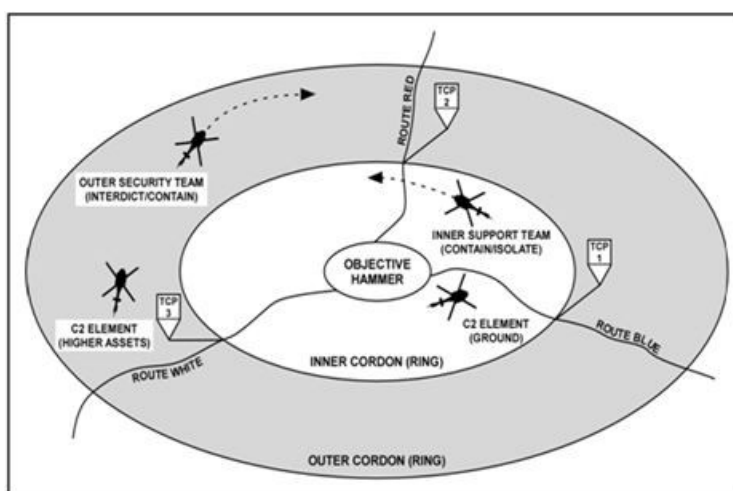
Operazioni di sicurezza dell'area

La sicurezza dell'area comprende la ricognizione e la sicurezza del personale, dei campi d'aviazione, dei convogli delle unità, delle strutture, delle principali vie di rifornimento (MSR), delle basi operative avanzate, delle attrezzature e dei punti critici. Una forza di sicurezza d'area neutralizza o sconfigge le operazioni di minaccia in un'area specifica. Le operazioni di sicurezza dell'area si concentrano sulla minaccia, sulla forza da proteggere o su una combinazione delle due.

● Cordon and Search

Il *Cordon and Search* vengono eseguiti contro un obiettivo specifico in una determinata area. Spesso diretta dal comando o dal comandante della componente terrestre, utilizza forze aeree e terrestri per la ricognizione e la messa in sicurezza di un obiettivo da ricercare. La forza di terra stabilisce cordoni interni ed esterni, chiamati anelli, insieme a punti di controllo del traffico/**Traffic Control Points (TCP)** e posizioni di blocco sulle vie di accesso.

Una volta stabilito il cordone di terra, le squadre ARC garantiscono la sicurezza dell'area al di fuori del cordone interno e soprattutto al di là del cordone esterno. Questo compito mantiene le squadre ARC concentrate "fuori", lontano dall'obiettivo, alla ricerca di elementi che cercano di influenzare la missione del comandante di terra. Il comandante di terra può accettare il rischio al di là del cordone esterno riorientando le squadre ARC "dentro", alla ricerca di cecchini o di altri compiti di osservazione all'interno del cordone interno e dell'area dell'obiettivo. Una volta risolte le situazioni interne, gli equipaggi possono tornare alla missione iniziale di sicurezza dell'area (focus out). Se più di una squadra supporta il *Cordon and Search*, i due compiti vengono eseguiti simultaneamente. Una volta che l'elemento di terra ha completato la missione all'interno dell'obiettivo, l'ARC conduce la ricognizione del percorso e/o la sicurezza del convoglio lungo la via d'uscita.



ARC a supporto del *Cordon and Search*

● Route Security

L'ARC impedisce a una minaccia di attaccare, distruggere, contenere, impedire o molestare il traffico lungo un percorso specifico. Impediscono inoltre alla minaccia di interdire il traffico posizionando ostacoli o distruggendo parti del percorso. I compiti sono normalmente eseguiti in modo indipendente, ma si sostengono a vicenda. A meno che il comandante superiore o di area non disponga diversamente, l'ARC esegue i compiti critici nei limiti delle proprie capacità e limitazioni, tra cui...

- Effettuare una ricognizione continua su e ai lati del percorso.
- Stabilire un servizio di guardia intorno ai punti critici o ai punti di strozzatura, come ponti, cunette, intersezioni e riempimenti stradali.
- Stabilire OP lungo la rotta e le vie laterali per monitorare il traffico civile che entra o viaggia sulla rotta. Invece di OP statici, le squadre possono spostarsi continuamente lungo il percorso per mantenere l'osservazione.
- Effettuare una ricognizione lungo il percorso per cercare posizioni sospette di minaccia.

● Sicurezza dei convogli

Lo scopo di questa operazione è quello di salvaguardare i convogli localizzando le forze nemiche prima che possano attaccare il convoglio. Il **SWT (Scout Weapons Team)** agisce per sopprimere, neutralizzare o distruggere le forze nemiche in agguato. Spesso la sola presenza di un SWT impedisce al nemico di attaccare un convoglio. Il SWT determina la distanza laterale massima dal percorso da sgomberare in base alla portata delle armi nemiche. I due metodi di base per la sicurezza dei convogli sono:

- *Detached*
- *Attached*.

● *Detached (Distaccato)*

Lo scopo della scorta distaccata è quello di fornire al comandante del convoglio terrestre una sicurezza in tempo reale del percorso, con tempo e spazio di manovra sufficienti per prendere decisioni. Durante la scorta distaccata, il SWT non è ancorato al convoglio terrestre, ma conduce una ricognizione davanti al convoglio e si concentra sulla ricerca di eventuali forze nemiche che possono attaccare o influenzare il percorso del convoglio. La quantità di tempo in cui il SWT precede il convoglio lungo il percorso dipende dal METT-T, ma non deve lasciare tempo sufficiente per consentire al nemico di creare posizioni in aree precedentemente sgomberate. Il SWT cerca i siti delle imboscate, gli ordigni esplosivi improvvisati e gli inneschi, e riferisce sulla percorribilità del percorso e sulla capacità di aggiramento. In ambiente urbano questo può includere ingorghi, detriti stradali e personale sui tetti. Sebbene la scorta distaccata possa fornire un allarme tempestivo al comandante del convoglio, i suoi principali svantaggi sono la mancanza di deterrenza e l'incapacità di fornire una potenza di fuoco immediata al convoglio.

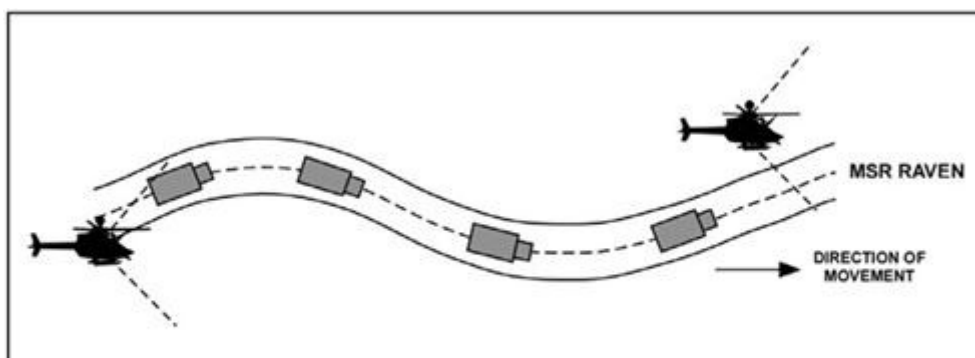
● *Attached (Annessa)*

Lo scopo principale della scorta annessa è quello di dissuadere l'attacco nemico e di fornire un immediato supporto se il convoglio viene impegnato. Il SWT mantiene la libertà di manovra, ma in genere vola entro la LOS del convoglio.

Le operazioni di sicurezza del convoglio prevedono che il velivolo o la squadra di testa effettui la ricognizione del percorso davanti al convoglio e che il velivolo o la squadra arretrata effettui la sicurezza del convoglio. Lo scopo dell'operazione è quello di avvisare tempestivamente il comandante del convoglio dell'avvicinarsi di forze minacciose o di possibili imboscate e di condurre attacchi a supporto del comandante del convoglio.

● ***Tecnica standard di sicurezza del convoglio***

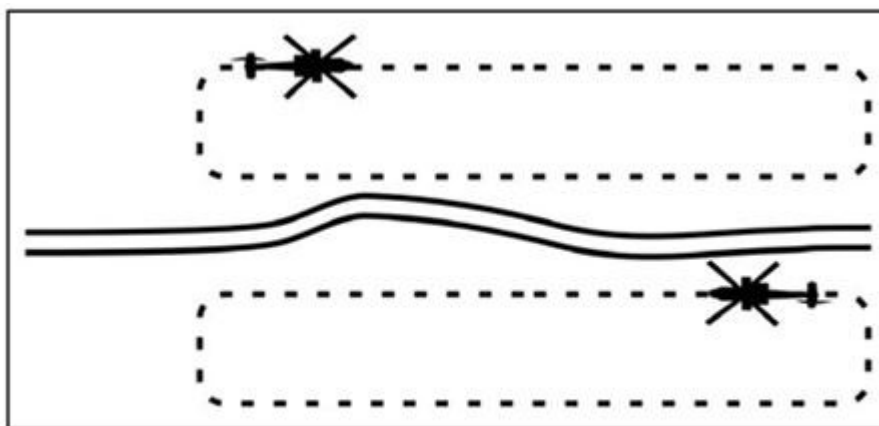
Questa tecnica è il metodo di base per un SWT o una sezione che si occupa della sicurezza del convoglio e deve essere modificata se necessario per garantire la massima sicurezza e la sopravvivenza del SWT. Il LEADER vola fino a 1 chilometro davanti al convoglio per segnalare tempestivamente la presenza di nemici o ostacoli. Il membro della squadra arretrata vola dietro o sopra il convoglio per garantire la sicurezza, facilitare il C2 e mantenere la sorveglianza del membro della squadra di prua. La traiettoria di volo di ciascun membro della squadra si basa sulla METT-T (che comprende la velocità del convoglio, il terreno e la minaccia prevista). I vantaggi di questa tecnica sono la libertà di manovra, l'imprevedibilità e, in misura limitata, le capacità di allarme rapido della scorta distaccata. Lo svantaggio principale è la maggiore vulnerabilità del SWT, dovuta all'impossibilità di fornire una sorveglianza reciproca continua.



Tecnica standard di sicurezza del convoglio

● ***Tecnica di sicurezza del convoglio con schema a farfalla***

Quando si utilizza questa tecnica, ogni membro della squadra vola su percorsi continui su lati opposti della rotta. La distanza dal percorso e dal convoglio dipende dal METT-T. Gli schemi sono volati in modo che gli SWT mantengano un LOS continuo tra loro. Questa tecnica offre una maggiore deterrenza nei confronti di attacchi nemici contro il SWT oltre che contro il convoglio. Gli svantaggi principali sono una minore libertà di movimento e una maggiore prevedibilità.



Tecnica di sicurezza del convoglio con schema a farfalla

● Scorta aerea

Le missioni di scorta aerea vengono effettuate per proteggere gli elicotteri che conducono missioni di assalto aereo, MEDEVAC/CASEVAC o di movimento aereo. Le formazioni scortate possono variare da un singolo velivolo a una grande formazione di assalto aereo. Lo scopo di questa missione per il SWT è quello di proteggere la formazione scortata localizzando il nemico prima che possa colpire il volo o scoraggiando il fuoco nemico. Se il volo scortato è impegnato, il SWT deve reagire rapidamente per distruggere, neutralizzare o sopprimere il nemico prima che possa essere diretto un fuoco efficace contro gli aerei scortati. Una volta raggiunta l'area dell'obiettivo, il SWT passa immediatamente alle operazioni di sicurezza dell'area.

Esistono due tecniche di base per la scorta aerea:

- *Detached*
- *Attached.*
- *Combined*

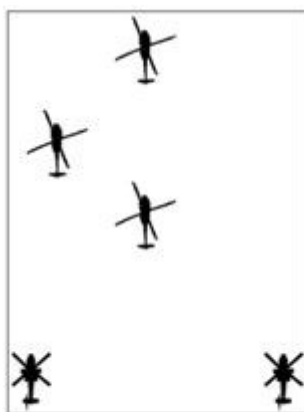
● *Detached* (distaccata)

La scorta distaccata prevede la ricognizione delle rotte aeree prima del veivolo scortato. L'obiettivo è individuare tutte le forze nemiche lungo la rotta. Per la sicurezza dell'assalto aereo, il compito del SWT è quello di individuare tutte le forze nemiche che possono influenzare il PZ (Pick Up Zone/Zona di recupero), il percorso, la LZ e l'area dell'obiettivo. Una volta localizzato, il nemico può essere ingaggiato o segnalato e aggirato secondo le METT-T. La posizione del nemico viene comunicata alla formazione scortata per facilitare un cambiamento della tempistica della missione o della rotta di volo, se necessario. Se la formazione scortata si trova già sulla rotta, l'AMC deve decidere se mantenere la rotta, continuare un percorso alternativo o tornare alla base. Lo scarto tra il SWT e la formazione scortata è principalmente funzione del tempo necessario al SWT per effettuare la ricognizione lungo la rotta. La complessità del terreno, la quantità di occultamento disponibile per il nemico, la velocità della formazione scortata e il tempo di stazionamento del SWT sono tutti fattori che determinano il tempo di ricognizione della rotta. L'intervallo di tempo tra un volo e l'altro deve essere ridotto al minimo per evitare che il nemico stabilisca posizioni lungo le porzioni di percorso precedentemente ricognite.

Il vantaggio principale della scorta distaccata è la maggiore libertà di movimento e il tempo a disposizione del SWT per individuare il nemico lungo il percorso. Lo svantaggio principale di questa tecnica è la mancanza di deterrenza o di capacità di fornire una potenza di fuoco immediata in risposta alle minacce contro la formazione scortata. Altri svantaggi sono i problemi di comunicazione che possono sorgere tra il SWT e la formazione scortata a causa della distanza e/o del terreno e la perdita dell'elemento sorpresa. La scorta distaccata è meglio impiegata contro una combinazione di percorso/minaccia in cui il personale e l'equipaggiamento possono essere facilmente distinti come nemici. Forze nemiche non convenzionali lungo il percorso, soprattutto in ambienti urbani, possono essere difficili o impossibili da localizzare per la scorta distaccata e la presenza del SWT lungo il percorso può far scoprire al nemico la formazione successiva. In ogni caso, la mancanza di contatto con il nemico non garantisce l'assenza di nemici lungo il percorso.

● **Attached (Annessa)**

La scorta annessa prevede che il SWT voli con la formazione scortata come un unico volo. Lo scopo principale della scorta attaccata è quello di scoraggiare il fuoco nemico o di condurre un *Hasty Attack* in reazione a un contatto o a un ingaggio nemico. La posizione principale del SWT è quella posteriore alla formazione scortata. In questo modo il SWT può scrutare i fianchi della formazione e fornire immediatamente fuoco di soppressione, se necessario. Se disponibile, un secondo SWT dovrebbe volare nella parte anteriore della formazione per individuare le minacce e fornire un ulteriore deterrente. Se necessario, secondo il METT-T, un singolo SWT può dividersi per volare nella parte anteriore e posteriore della formazione supportata; tuttavia questa non è la tecnica preferita perché impedisce al SWT di fornire supporto reciproco. Sebbene l'AMC SWT sia libero di configurare e manovrare la sua squadra come necessario per portare a termine la missione, la formazione di scorta standard per un singolo SWT è la formazione a "Y rovesciata". L'SWT vola in formazione di combattimento dall'ultimo aereo della scorta.. Ogni velivolo di scorta è responsabile principalmente della scansione in avanti e sul fianco del proprio lato della formazione scortata.



Formazione di scorta aerea a "Y" rovesciata

La reazione al contatto nemico dipende dalla METT-T. Il velivolo che si trova sullo stesso lato del fuoco nemico assume normalmente il comando tattico per condurre le **manovre di combattimento base (BCM)** e iniziare l'attacco. In caso di supporto a missioni VIP, il leader della

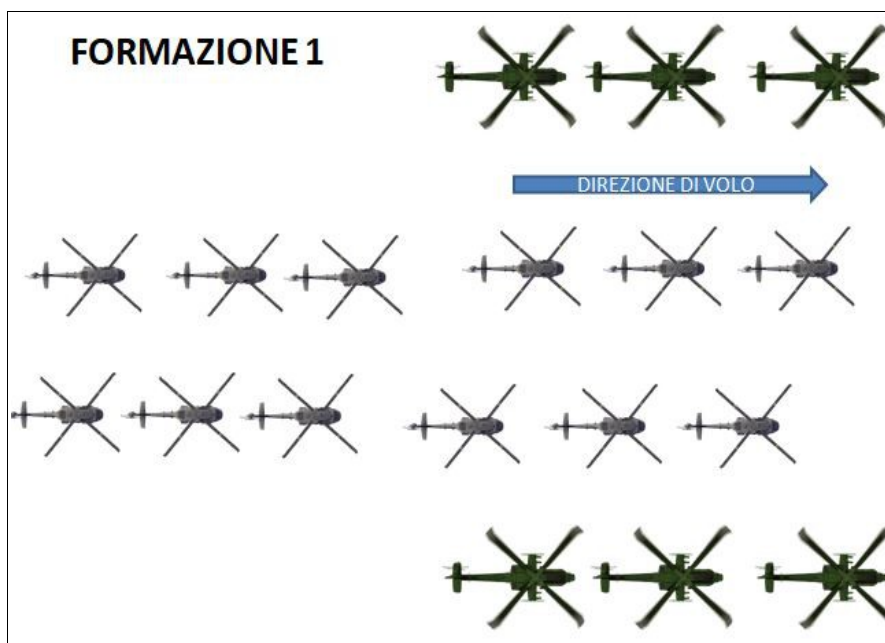
squadra SWT deve essere informato sulla posizione del velivolo principale e deve manovrare la sua squadra per garantire la massima sicurezza a tale velivolo. La responsabilità principale è quella di proteggere il volo piuttosto che impegnarsi in modo decisivo. Tuttavia, il SWT deve fare ogni sforzo per distruggere la forza nemica quando può farlo e rimanere comunque in grado di completare la missione primaria. Ciò è particolarmente vero nelle operazioni di contro insurrezione.

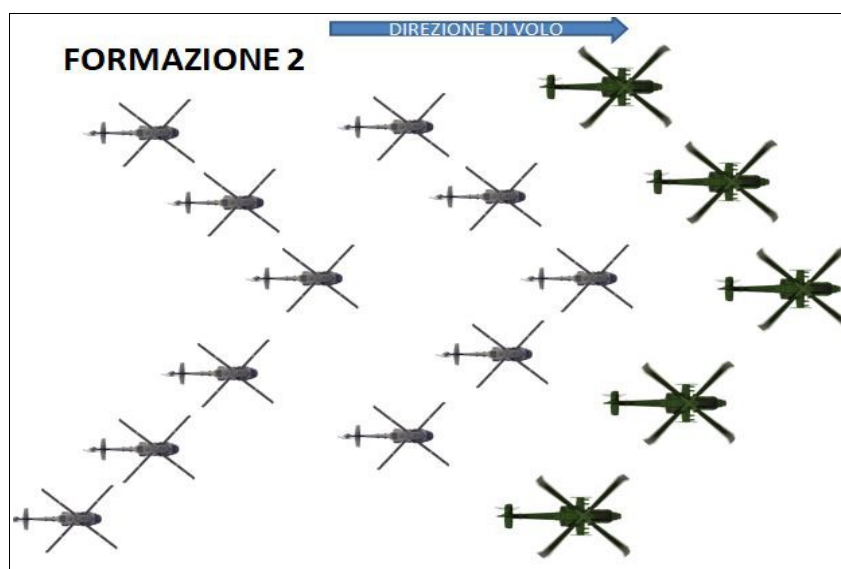
● **Combinato**

La scorta combinata è una combinazione delle tecniche di scorta *Detached* e *Attached*. Il vantaggio principale è la maggiore sicurezza e potenza di combattimento. Gli svantaggi principali sono la complessità della pianificazione e del coordinamento e la quantità di mezzi SWT necessari per svolgere la missione.

● **Pattern per la scorte di formazioni numerose**

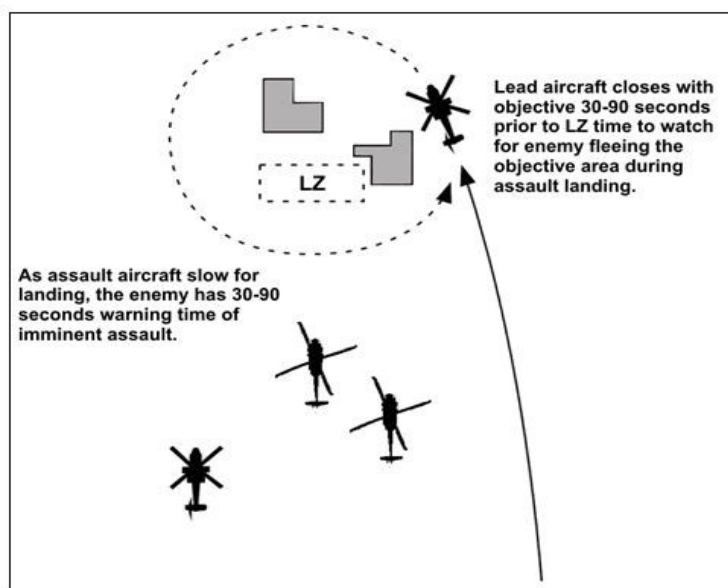
Di seguito vengono indicati alcune formazioni che gli elicotteri di scorta possono assumere in caso debbano scortare numerosi pacchetti di elicotteri da trasporto. Le formazioni possono essere modificate dal responsabile della scorta in base alle condizioni del terreno e delle minacce presenti nell'area.





● **Piano di atterraggio**

L'ARC effettua la ricognizione dell'area dell'obiettivo prima dell'atterraggio d'assalto e poi passa alla sicurezza dell'area e all'attacco secondo le necessità. Negli scenari a bassa minaccia, quando la sorpresa è fondamentale, il SWT arriva sull'obiettivo in coincidenza con il rumore del veivolo d'assalto in avvicinamento (da 30 a 180 secondi). Questa tecnica può essere utilizzata con il coordinamento e la tempistica precedenti o dalla formazione di scorta *Attached* L'obiettivo principale del SWT quando utilizza questa tecnica è localizzare e/o distruggere il personale nemico che tenta di lasciare l'area dell'obiettivo.



Ricognizione della zona di atterraggio nella configurazione di scorta attaccata

Un SWT dà il via libera definitivo all'atterraggio nella ZTL in base alle condizioni e, soprattutto, alla situazione nemica. Il SWT deve assicurarsi di essere in coordinamento con gli elementi d'assalto e di essere in posizione per fornire fuoco di copertura. Il SWT può anche (a seconda del METT-T) sganciare aiuti, come luci chimiche, per segnalare i siti di atterraggio.

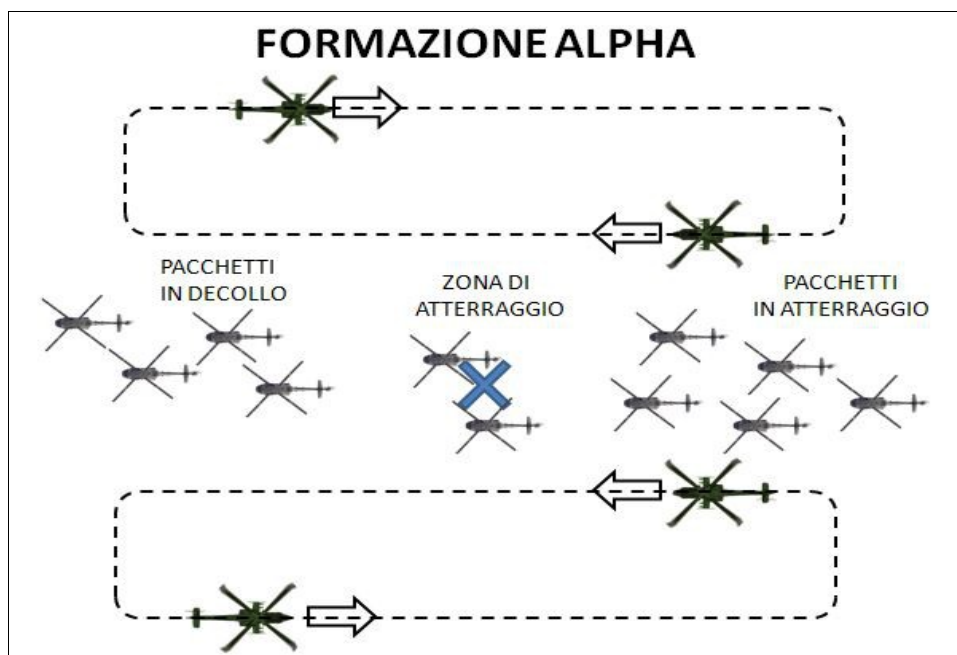
● **Formazioni per la scorta di pacchetti in fase di atterraggio su Landing Zone.**

Vi sono principalmente tre "Pattern" per il mantenimento in sicurezza di una Landing Zone durante l'atterraggio degli elicotteri da trasporto:

- Formazione Alpha;
- Formazione Bravo;
- Formazione Charlie.

A) Formazione Alpha:

Questa formazione protegge entrambi i lati della zona di atterraggio e permette di fare fuoco sulle estremità di avvicinamento e di decollo quando necessario. Questa formazione funziona particolarmente bene nelle operazioni in montagna e nella giungla, quando i trasporti devono atterrare singolarmente o in coppia. Mentre la scorta orbita sui fianchi, ogni elemento in atterraggio può essere accompagnato nella zona di atterraggio mentre l'elemento in partenza è protetto sui fianchi.



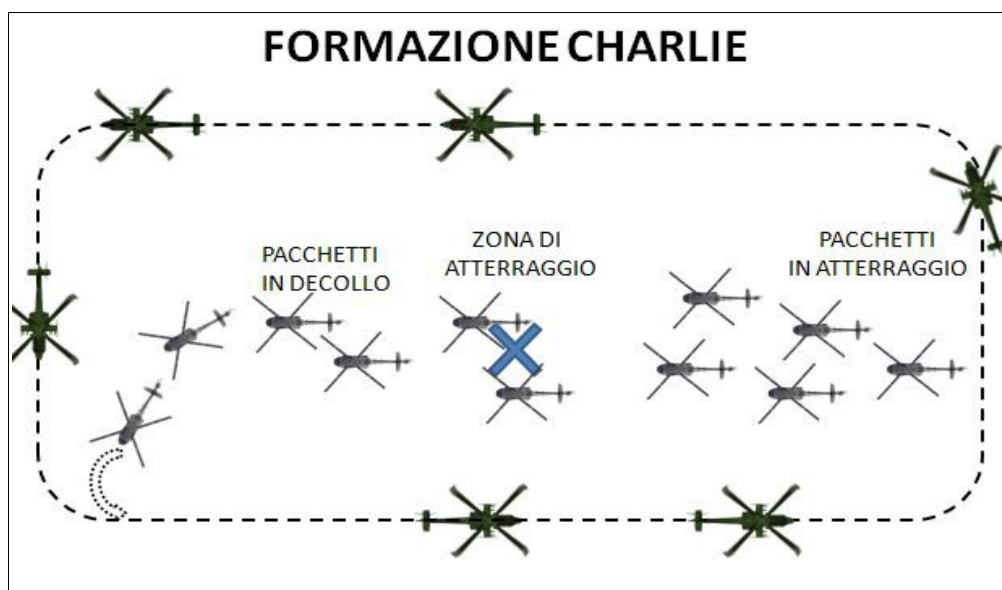
B) Formazione Bravo:

Questa formazione viene utilizzata se la minaccia avversaria è prevista o si sviluppa su un solo fianco o se il terreno limita l'orbita a un solo fianco. La protezione dei trasporti in entrata e in uscita dalla zona di atterraggio viene effettuata nello stesso modo della formazione Alpha.

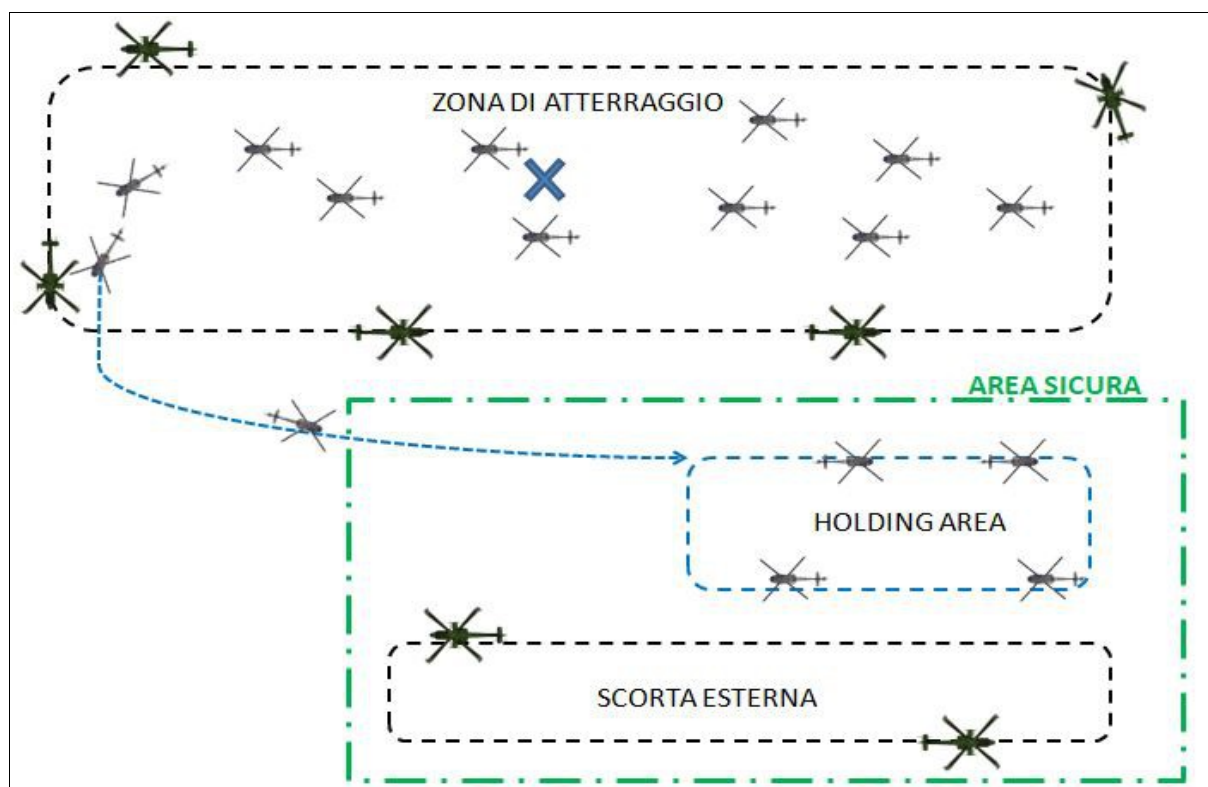


C) Formazione Charlie:

Questa formazione viene utilizzata intorno a tutte le zone di atterraggio, in particolare nelle missioni che coinvolgono solo due o tre trasporti. La formazione fornisce una protezione completa ai trasporti. La scorta rimane in un'orbita circolare sopra la zona di atterraggio, su chiamata, per scortare i trasporti dentro e fuori la zona, o per sopprimere il fuoco diretto contro i trasporti.



Una volta che i veivoli da trasporto hanno scaricato il personale/carico potranno uscire dall'area e si dovranno èportare presso l'area di attesa (Holding Area) che sarà posta in un area sicura. In questo caso il comandante della scorta dovrà valutare di posizionare un pacchetto di elicotteri come scorta esterna a protezione dell'area di attesa e del percorso di uscita dall'area.



● Considerazioni sul tempo e sullo spazio per le missioni di ricognizione e sicurezza

Le missioni di ricognizione e di sicurezza richiedono una pianificazione dettagliata che comprende il calcolo dell'area che un ARC può sorvegliare o perlustrare. Le dimensioni dell'area dipendono dalle METT-T, dalla durata della missione e dalla disponibilità di velivoli/equipaggi. Sebbene ogni missione e situazione sia diversa, in questa sezione vengono illustrati i metodi generali di calcolo dell'area di copertura e di pianificazione delle *Screen Line*. Con le dovute modifiche, il metodo si applica ad altre missioni di ricognizione e sicurezza da terra o da altri mezzi come gli UAV.

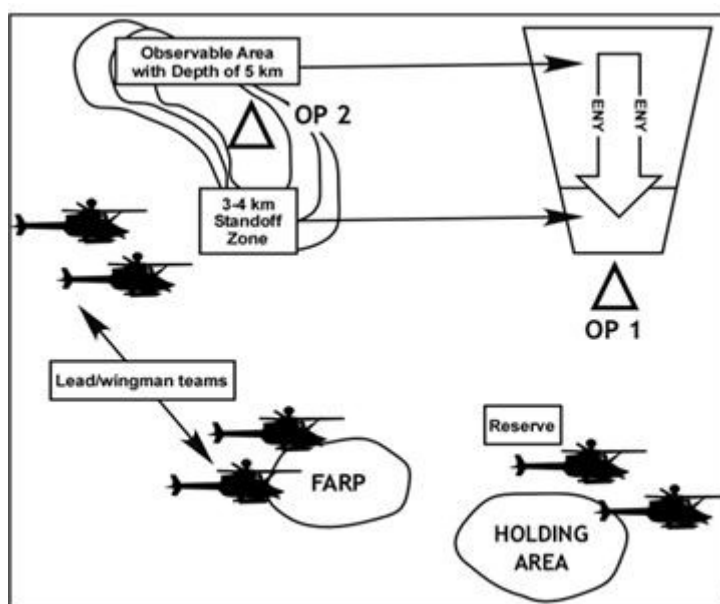
L'area che una compagnia può sorvegliare va da una larghezza di 3-5 chilometri (ciò che una singola squadra di ricognizione aerea può vedere da un PO) a un massimo di 30 chilometri. In condizioni ottimali di terreno aperto, visibilità eccellente e tutti gli aerei disponibili che controllano e ruotano attraverso la FARP, una compagnia può controllare 30 chilometri per 8-12 ore. Tuttavia, i terreni aperti e la buona visibilità non sono la norma, e gli aerei da ricognizione d'attacco poco armati spesso richiedono l'impegno di almeno due dei sei elicotteri disponibili come riserva per distruggere o respingere le squadre di ricognizione nemiche.

Una serie di squadre di aerei, anziché l'intera unità, conducono missioni di ricognizione e sicurezza in diverse NAI su un'ampia area geografica. Le squadre possono non avere un quadro ben sviluppato della situazione nemica prima di iniziare la missione. I carichi di munizioni e la combinazione di armi sono determinati dal METT-T. La squadra utilizza anche l'artiglieria per contribuire a sviluppare la situazione e scoprire la disposizione del nemico.

Come regola generale, una compagnia effettua lo screening con una squadra di due velivoli sulla *Screen Line*, una squadra di due velivoli che si muove verso, dentro e fuori la FARP e due velivoli di riserva. In questo modo il comandante ha la possibilità di rinforzare la *Screen Line* con un'altra squadra, se necessario. Con questa disposizione delle forze e le condizioni ottimali di terreno aperto e visibilità eccellente, l'ARC può coprire 15 chilometri. L'area schermata potrebbe essere piccola quanto l'area osservata da un singolo PO (da 3 a 5 chilometri).

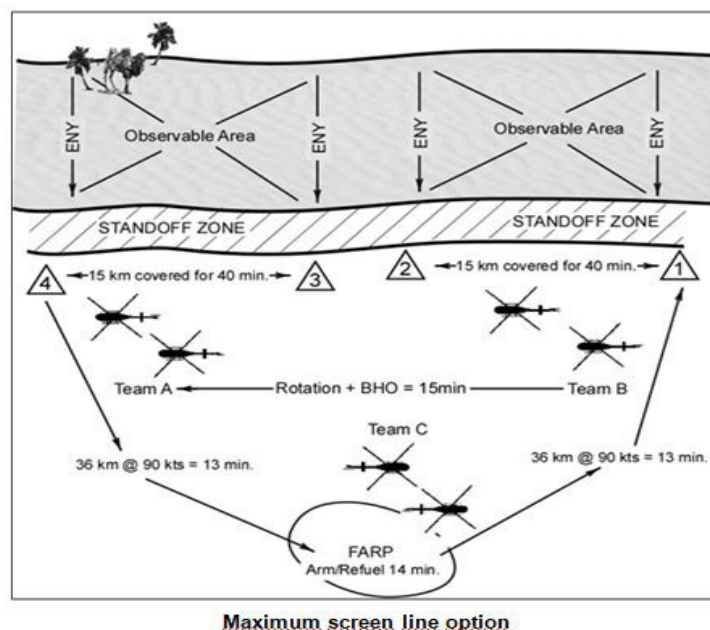
● Esempi di pianificazione dello screen

La Figura sottostante raffigura una squadra di ricognizione aerea singola in partenza dall'OP 2. Il terreno è stretto e il percorso di avvicinamento segue una valle. L'area di stallo è di circa 3 chilometri e l'area osservabile è di 5 chilometri. La prossima via di avvicinamento si trova nella valle successiva, a 10 chilometri di distanza. La disponibilità di rotte aeree nascoste impedisce alla squadra di ricognizione aerea di spostarsi nella valle successiva e tornare indietro prima che il nemico possa attraversare l'area osservabile. Ciò richiede che la squadra di ricognizione aerea mantenga un'osservazione continua dall'OP 2. Poiché il terreno è montuoso e il carico di munizioni del velivolo è troppo esiguo per respingere le forze di ricognizione nemiche previste, una squadra di reazione rapida è pronta a respingere o distruggere le forze di ricognizione nemiche. La squadra 1 osserva mentre la squadra 2 si muove verso, dentro e fuori la FARP. La squadra 3 si posiziona in modo da poter reagire alle osservazioni delle forze nemiche. A sud dell'area osservata vengono selezionate zone di uccisione alternative nel caso in cui il nemico si muova più velocemente del previsto attraverso l'area osservabile.



Screen con la squadra di pronto intervento

La Figura sottostante, mostra due squadre che effettuano lo screening lungo i PO da 1 a 4. Il terreno aperto consente eccellenti aree di stallo e di osservazione. L'area di stallo è di circa 3 chilometri e l'area osservabile è di circa 5 chilometri lungo ogni viale di avvicinamento. La distanza tra i PO è di 15 chilometri. Una squadra di ricognizione d'attacco dello squadrone fornisce la riserva. Le squadre di ricognizione aerea ruotano tra le aree di schermo e le FARP. La squadra A si sposta nell'area definita dagli OP 1 e 2, la squadra B nell'area definita dagli OP 3 e 4. Osservano per 40 minuti e poi la squadra B si sposta nell'area definita dagli OP 3 e 4. Osservano per 40 minuti, poi la squadra A viene sostituita dalla squadra C, la squadra B viene sostituita dalla squadra A e la squadra B si sposta nella FARP. Questa rotazione continua fino a quando l'ART non viene sostituita da un'altra unità terrestre o aerea, non viene stabilito un contatto, la missione viene interrotta o fino a quando la resistenza dell'equipaggio non richiede che l'ART si sposti all'AA.



Operazioni di attacco

L'attacco è un'operazione offensiva che distrugge o sconfigge le forze nemiche, conquista e mette in sicurezza il terreno, o entrambe le cose. Quando il comandante decide di attaccare o quando si presenta l'opportunità di attaccare durante le operazioni di combattimento, l'esecuzione dell'attacco deve produrre gli effetti di una potenza di combattimento schiacciante contro porzioni selezionate della forza nemica con un ritmo e un'intensità che non possono essere eguagliati dal nemico. I battaglioni di ricognizione d'attacco conducono operazioni di attacco durante le operazioni offensive e difensive. Il battaglione contribuisce a modellare l'ambiente operativo aiutando a trovare, fissare e ingaggiare il nemico. Durante gli scontri, le unità di ricognizione d'attacco combattono per ottenere informazioni e sviluppare la situazione. Il battaglione supporta le forze di terra amiche in contatto attraverso i CCA (Close Combat Attack/ Combattimento ravvicinato)

● Forme di attacco

● *Hasty Attack*

Un *Hasty Attack* è un attacco lanciato con le forze a disposizione e con una preparazione minima per mantenere lo slancio o approfittare della situazione nemica. L'obiettivo è sopraffare rapidamente il nemico e prendere l'iniziativa. La velocità è fondamentale; se si perde lo slancio, l'*Hasty Attack* può fallire. Un attacco con velocità, audacia e audacia può compensare la mancanza di una preparazione approfondita. L'*Hasty Attack* dipende da informazioni tempestive e accurate, oltre che dalla velocità. Quando viene stabilito un contatto, i comandanti devono valutare immediatamente le loro possibilità di successo. Attaccare rapidamente prima che la minaccia possa reagire spesso porta al successo anche quando la minaccia possiede una superiorità di combattimento locale.

Gli *Hasty Attack* sono spesso il risultato di un contatto nemico inaspettato. I contatti inaspettati si verificano più spesso durante la ricognizione, la sicurezza, il movimento verso il contatto e in risposta a un attacco nemico. In tutti i casi, il SWT conduce *Hasty Attack* per sviluppare rapidamente la situazione o sopraffare il nemico prima che possa prepararsi adeguatamente. Di norma, i SWT conducono *Hasty Attack* senza conoscere il momento dell'attacco, la posizione e la minaccia fino a poco prima della missione o fino al contatto con il nemico.

Quando inizia l'attacco, i SWT sviluppano rapidamente la situazione e impiegano il fuoco diretto e/o indiretto, compreso il fuoco congiunto. Queste azioni forniscono anche fuoco di soppressione per gli elementi di manovra a terra.

L'ARC svolge compiti critici per garantire il successo dell'*Hasty Attack*. Questi compiti possono includere

- Esecuzione di azioni sul contatto.
- Stabilire la tecnica di impiego delle armi.
- Designazione delle responsabilità di sicurezza.
- Coordinamento del fuoco indiretto (incluso quello congiunto).
- Sviluppare un piano di fuoco diretto e la tecnica di distribuzione del fuoco da utilizzare.
- Riferire tutte le informazioni sui combattimenti ai superiori.

● **Attacco Deliberato**

Un attacco deliberato è pianificato e accuratamente coordinato con tutti gli elementi coinvolti per fornire la sincronizzazione del potere di combattimento nel punto decisivo. L'attacco deliberato richiede un'accurata ricognizione, la valutazione di tutte le informazioni disponibili e della relativa forza di combattimento, l'analisi di varie linee di azione e di altri fattori che influenzano la situazione.

L'ARC è generalmente impiegato come moltiplicatore di combattimento altamente mobile e letale che fornisce al comandante della TF e del BCT potenza di fuoco aerea, agilità ed effetto shock. Gli ARC conducono un'azione di shaping con fuoco congiunto e attacchi aerei per distruggere gli elementi nemici in avanti o ai fianchi degli elementi terrestri amici.

● **Missioni di attacco**

Mentre gli IA (interdiction Attack) vengono utilizzati contro obiettivi specifici fuori dal contatto con le forze amiche, i CCA (Close Combat Attack) concentrano rapidamente la potenza di fuoco aereo sulle forze nemiche in combattimento ravvicinato per sostenere le manovre di terra amiche.

● **CCA (Close Combat Attack/ Attacco ravvicinato)**

Il CCA è definito come un attacco coordinato da parte di velivoli dell'Esercito contro obiettivi che si trovano in prossimità di forze amiche. Durante il CCA, l'**ARC (Attack Reconnaissance Company)** attacca le unità nemiche con fuoco diretto che colpisce le forze amiche. Gli obiettivi possono distare da decine di metri a qualche migliaio di metri dalle forze amiche. Il CCA è coordinato e diretto da una squadra, un plotone o un'unità di terra a livello di compagnia, utilizzando il briefing CCA standard, anche conosciuta come 5 line. Una volta ricevuta la missione dal comandante di terra, gli equipaggi sviluppano un piano per ingaggiare la forza nemica, mantenendo la libertà di manovra. Grazie alle capacità del velivolo e alla maggiore sicurezza degli equipaggi, il controllo

terminale da parte delle unità di terra o dei controllori non è necessario. CCA non è sinonimo di CAS.

Le caratteristiche di un CCA includono

- Condurre il fuoco e le manovre in stretto supporto alle forze di terra.
- Fornire fuoco e manovre complementari sfruttando il terreno, lo stallo e le forze di terra per la protezione.
- Fornire fuoco di rinforzo.
- Estendere la portata tattica delle forze di manovra, in particolare nelle aree urbane e in altri terreni complessi.
- Presentare al nemico dilemmi multipli/simultanei da cui non può sfuggire.
- Fornisce un'ampia portata di acquisizione e letalità alla forza dopo il contatto.

● **Attacco Di Interdizione / Interdiction Attack (IA)**

Un'IA è un attacco da parte di veicoli dell'Esercito per deviare, interrompere, ritardare, degradare o distruggere la potenza di combattimento nemica prima che possa essere utilizzata efficacemente contro le forze amiche.

Può avere luogo in qualsiasi punto dell'ambiente operativo e può essere *Hasty* o deliberata. L'IA è condotta a una distanza tale dalle forze amiche da non richiedere un'integrazione dettagliata con le forze di terra. L'IA combina il fuoco di terra, l'aviazione d'attacco, i sistemi senza pilota e i mezzi congiunti per ottenere effetti massicci, isolare e distruggere le forze e le capacità chiave del nemico. Le IA deliberate si concentrano su obiettivi chiave e su bersagli fugaci di alto valore come elementi C2 nemici, sistemi AD, missili di superficie mobili a lungo raggio, missili di superficie (SSM), artiglieria e forze di terra di rinforzo. Le AI *Hasty* sono il risultato di un contatto improvviso con il nemico o di un attacco nemico. Lo scopo di un'AI è negare al nemico la libertà d'azione, sostenere la manovra amica e distruggere le forze e le capacità chiave del nemico.

● **Squadra Di Attacco Aereo Congiunto / Joint Air Attack Team (JAAT)**

La JAAT è una tecnica di ingaggio che utilizza una combinazione di aerei da ricognizione d'attacco e aerei FW CAS che operano insieme per individuare e attaccare obiettivi ad alta priorità e altri obiettivi di opportunità. L'obiettivo generale della pianificazione JAAT prevede l'applicazione di una potenza di fuoco costante e schiacciante da più fonti contro il nemico. Questo obiettivo deve essere temperato con la necessità di mantenere un adeguato coordinamento per evitare il fratricidio. Gli elicotteri da ricognizione d'attacco normalmente svolgono il ruolo di **AMC (AIR MISSION COMMANDER)** durante le operazioni JAAT perché hanno il più alto livello di SA.

● **Metodi di impiego dell'attacco**

Il tempismo è fondamentale per il successo dell'impiego del battaglione. Se impiegato troppo presto, il battaglione potrebbe essere costretto a sganciarsi prima del completamento della missione per mancanza di carburante. Se impiegato troppo tardi, potrebbe mancare del tutto o in parte l'unità nemica bersaglio, non riuscendo quindi a distruggere la forza nemica nel momento e/o nel luogo stabilito.

I tre metodi di impiego sono:

- L'attacco continuo / *Continuous Attack*;
- L'attacco per fasi / *Phased Attack*;
- Massima distruzione / *Maximum Destruction*.

● **Metodo Di Attacco Continuo**

Per esercitare una pressione costante sulle forze nemiche, il comandante del battaglione impiega compagnie che utilizzano il metodo dell'attacco continuo. Questo metodo garantisce che almeno un ARC sia sempre in battaglia. Mentre una compagnia è impegnata nella battaglia, le altre due compagnie si preparano a dare il cambio alla compagnia impegnata posizionandosi all'HA o alla FARP, oppure manovrando verso la BP. Il metodo di attacco continuo offre al comandante la massima flessibilità e il funzionamento più efficiente della FARP.

● **Metodo Di Attacco Per Fasi**

Per esercitare una maggiore potenza di fuoco iniziale del battaglione sulla forza nemica, il comandante del battaglione impiega un ARC per iniziare ad attaccare il nemico e poi inserisce rapidamente il secondo ARC da un'altra BP. Il terzo ARC entra in azione quando una delle altre compagnie è a corto di carburante o di munizioni. Il comandante può decidere di modificare questo metodo di impiego, ad esempio può impiegare un ARC per creare le condizioni affinché le altre compagnie possano sfruttare l'attacco. Durante l'attacco per fasi, è importante ridurre al minimo il tempo di rotazione degli aerei alla FARP. In genere, a causa delle limitazioni della FARP, l'attacco graduale finirà per tornare al metodo di attacco continuo.

● **Metodo Di Maximum Destruction/Massima Distruzione**

Per esercitare la massima potenza di combattimento sulle forze nemiche, il comandante del battaglione utilizzerà il metodo della massima distruzione. Per sopraffare la forza nemica con un fuoco massiccio, il battaglione attaccherà con tutte e tre le compagnie contemporaneamente. Durante l'impiego di questo metodo, è importante che il comandante del supporto comprenda che l'intero battaglione potrebbe essere fuori dal combattimento per 20-90 minuti al completamento dell'attacco iniziale. Il tempo di assenza dipende dalla distanza dalla FARP e dal tempo necessario per il rifornimento e il riarmo dopo l'attacco iniziale.

● **Schemi di attacco della squadra armi scout**

Gli attacchi sono caratterizzati dal movimento e dal fuoco. A livello di SWT, gli aerei sono normalmente impiegati con tecniche di volo di manovra.

Il volo di manovra viene utilizzato quando la situazione del nemico, l'impiego delle armi o le condizioni ambientali richiedono un profilo dinamico. Viene utilizzato per mantenere il velivolo in prossimità del bersaglio, migliorare la precisione delle armi e ridurre al minimo i rischi associati al fuoco statico. Le manovre di combattimento ravvicinato (CCM) vengono eseguite sulla base delle METT-T. Le comunicazioni di volo in manovra richiedono istruzioni chiare e concise che utilizzino i termini standardizzati sono il metodo più efficace per comunicare l'intento al volo, come ad esempio "squadra uno, squadra mortai, ore 11, attacco a quadrifoglio, virate a sinistra".

Le squadre utilizzano schemi di attacco per massimizzare l'efficacia delle armi e minimizzare l'esposizione alla minaccia. I fattori che influenzano la scelta degli schemi di attacco includono il tipo/le dimensioni della minaccia, gli ordigni da sparare, le direzioni di attacco disponibili, la tecnica di impiego delle armi e la posizione delle forze amiche. Esempi di schemi di attacco utilizzati dal SWT sono:

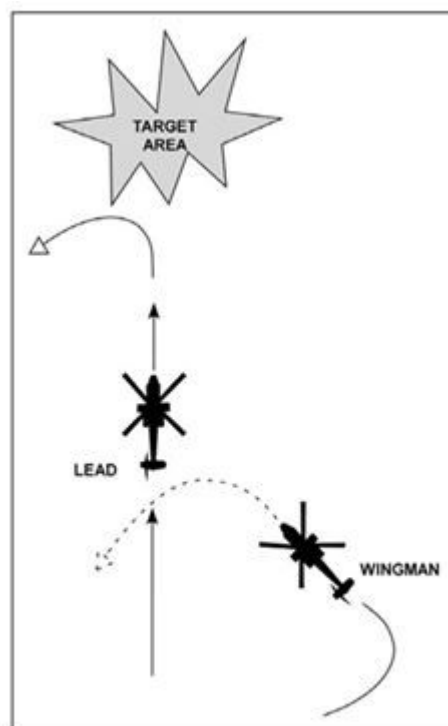
- **Racetrack Pattern;**
- **L'attacco a L / L-Attack;**
- **L'attacco a quadrifoglio/ Cloverleaf Attacks.**
- **Attacco statico**

Gli attacchi di compagnie/plotoni possono essere portati a termine utilizzando i seguenti metodi con squadre multiple. Questi schemi di attacco vengono modificati in base alla dinamica dell'ambiente operativo e dipendono dalla situazione.

L'AMC modifica la tempistica della corsa d'attacco per fornire un attacco simultaneo o continuo. Ciò si ottiene regolando la distanza tra il LEADER e il WINGMAN o la tempistica delle corse d'attacco tra più squadre.

Un attacco simultaneo viene eseguito dalla formazione **Combat Spread** o **Combat Cruise**. L'attacco del Wingman è programmato per fornire fuoco di soppressione al distacco del bersaglio da parte del leader. Il Wingman può anche volare con un disassamento di circa 45 gradi rispetto alla formazione di testa, sul lato opposto a quello di distacco della formazione di testa. In questo modo è possibile sopprimere l'area del bersaglio mentre il leader è impegnato e facilitare il rapido disimpegno dalla corsa d'attacco. Il WINGMAN deve mantenere uno standoff maggiore durante la corsa d'attacco perché il pilota non può fornire copertura. Idealmente, gli equipaggi variano la direzione dell'attacco dopo ogni virata.

L'attacco continuo separa il movimento della squadra da quello di un solo membro alla volta verso l'area dell'obiettivo. Questa tecnica viene normalmente



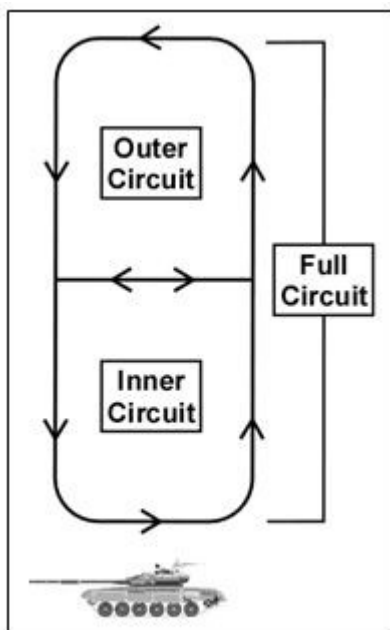
Esempio di attacco simultaneo a 45 gradi

impiegata quando la minaccia per la squadra è bassa o si desidera un fuoco costante sull'area del bersaglio. Un attacco continuo richiede un maggiore controllo e tempismo; il pilota deve mantenere una velocità stabilita per consentire al WINGMAN di mantenere una distanza adeguata. Una volta compreso questo rapporto, è possibile modificare la linea di demarcazione, la velocità e le tecniche di lancio.

● **Racetrack Pattern**

Il Racetrack Pattern è lo schema d'attacco di base da cui derivano tutti gli altri e viene utilizzato per coordinare le azioni di ogni membro della squadra. Il Racetrack Pattern è diviso in tre circuiti in base alle capacità del sistema d'arma e alla velocità media di attacco. Le squadre regolano la distanza dai bersagli in base alle METT-T. I tre circuiti sono completo, esterno e interno,

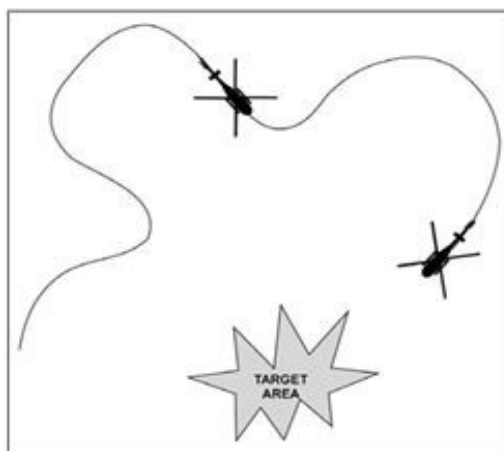
- **Circuito completo.** Fornisce la massima distanza e viene utilizzato principalmente per gli ingaggi missilistici.
- **Circuito esterno.** Si trova al di fuori del raggio d'azione delle armi dell'equipaggio nemico e consente l'uso di cannoni, razzi e missili; la precisione è ridotta per gli scontri con cannoni e razzi.
- **Circuito interno.** Fuori dal raggio d'azione delle armi leggere nemiche, consente di ingaggiare armi da fuoco e razzi con la massima precisione.



Racetrack Pattern

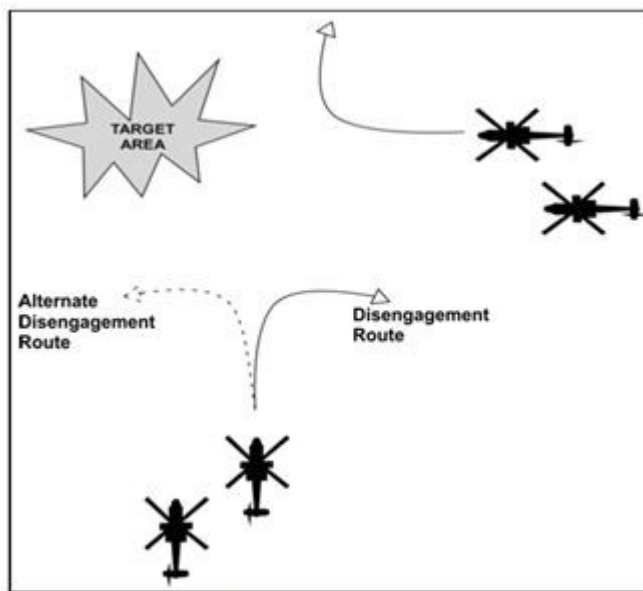
● **Schema di attacco a quadrifoglio / Cloverleaf Attack**

Lo schema a quadrifoglio è una variante di base *del Racetrack Pattern* ed elimina la prevedibilità causata da attacchi multipli dalla stessa direzione. Il numero di “foglie” volate, la distanza di ingaggio e i tempi sono flessibili. Quando viene utilizzato con più squadre, il nemico si trova ad affrontare un elevato volume di fuoco da direzioni sempre diverse. Bisogna fare attenzione a non sparare contro altre squadre o a non sorvolare il bersaglio.



● Schema di attacco a L

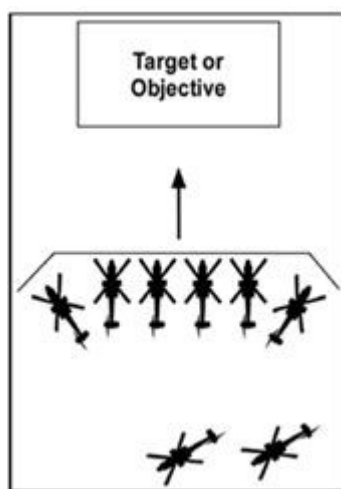
Lo schema di attacco a L viene utilizzato per attaccare un bersaglio che richiede un grande volume di fuoco per una breve durata, utilizzando due SWT. Questo schema è in grado di attaccare bersagli lineari mascherati da terreno alto o da ostacoli su un lato. Il tempismo tra le squadre è fondamentale per fornire un fuoco simultaneo contro l'obiettivo. Se non è necessario un grande volume di fuoco, entrambe le squadre possono stabilire uno schema a pista, e la tempistica corretta consente a un elicottero alla volta di fornire il fuoco di neutralizzazione



Schema di attacco a L

● Attacco statico (Static Attack)

L'attacco statico mantiene tutti i velivoli in un ABF/SBF e viene utilizzato quando la situazione di minaccia e le condizioni ambientali consentono ai velivoli di sparare da un hovering. L'attacco statico facilita la gestione del C2 durante l'attacco di un plotone o di una compagnia. La scelta



● Tecniche di impiego delle armi

Le squadre possono utilizzare diverse tecniche di lancio per affrontare la minaccia. Queste tecniche si dividono in tre tipi:

- *Hover Fire;*
- *Running Fire;*
- *Diving Fire.*

● *Hover Fire*

Il fuoco in hovering è qualsiasi ingaggio condotto al di sotto della portanza traslazionale effettiva / *Effective Translational Lift* (ETL). Può essere stazionario o in movimento.

● *Running Fire*

Il *Running Fire* è un ingaggio da un elicottero in movimento al di sopra dell'ETL. La velocità in avanti conferisce stabilità all'elicottero e aumenta la precisione di lancio dei sistemi d'arma, in particolare dei razzi.

● *Diving Fire*

Il *Diving Fire* è un ingaggio a fuoco diretto da parte di un elicottero che si trova in un profilo di volo in picchiata. La velocità e l'altitudine del velivolo migliorano la precisione degli ingaggi, in particolare per i razzi.

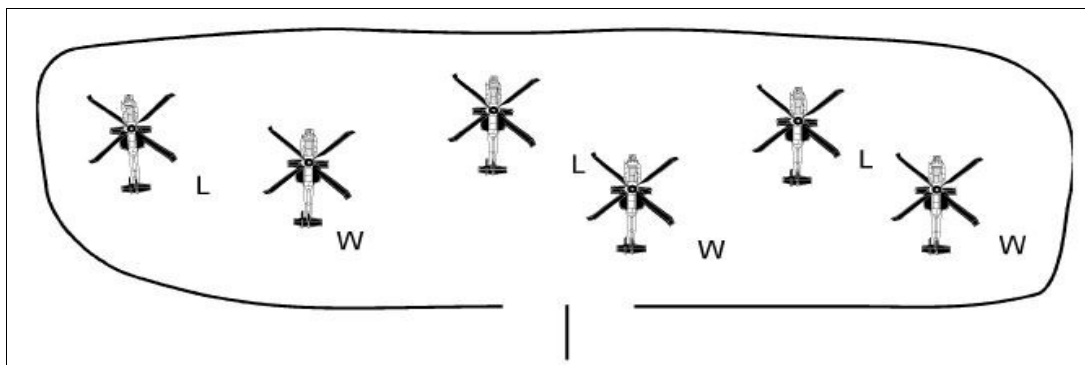
● Posizionamento dell'aeromobile .

Vi sono due metodologie di posizionamento dei veivoli una volta raggiunta la Battle Position o la Holding Area.

- Settaggio Standard
- Settaggio non Standard.

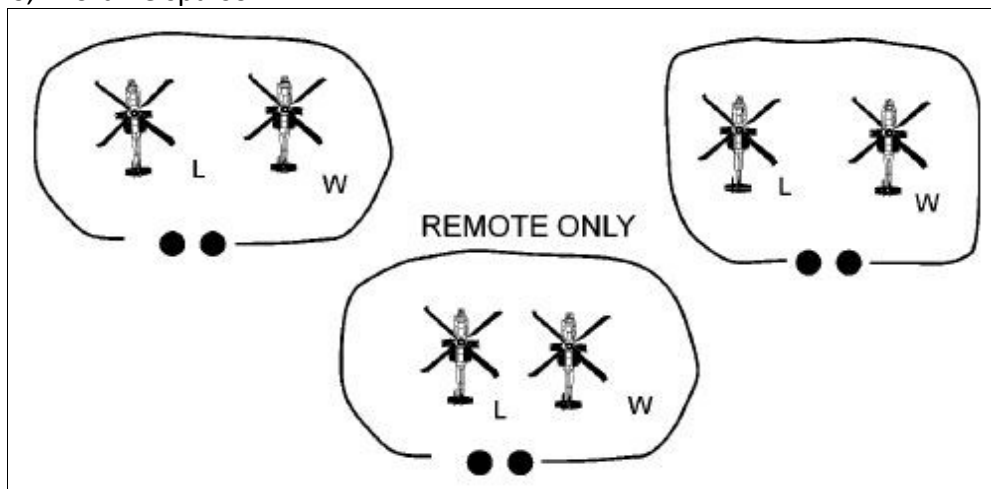
● *Settaggio standard .*

Tutti i veivoli si allontanano dal veivolo di testa e iniziano a occupare le posizioni di tiro a destra del veivolo di testa, in ordine di marcia. Questa formazione viene sempre impiegata, a meno che il comandante non dichiari un set non standard.



● **Settaggio non standard**

Tutti i veivoli si allontanano dal veivolo di testa e iniziano a occupare le posizioni di tiro a sinistra di quest'ultimo, in ordine sparso.



● **Sicurezza dell'area di stazionamento.**

Sia i ricognitori che gli elicotteri d'attacco garantiscono la sicurezza della posizione. Dopo aver passato l'obiettivo al gruppo d'attacco, i ricognitori si spostano in una posizione per osservare le vie di accesso alla posizione. Se un ricognitore entra in contatto con il nemico, può ingaggiare in maniera indipendente, con le sue armi, oppure richiedere l'intervento della componente d'attacco. Il comandante può scegliere di posizionare la sua squadra alle spalle delle altre due squadre per agevolare il comando e controllo e per incrementare la sicurezza dell'area. In caso di necessità, il velivolo del comandante può lanciare missili a distanza per le squadre di testa.

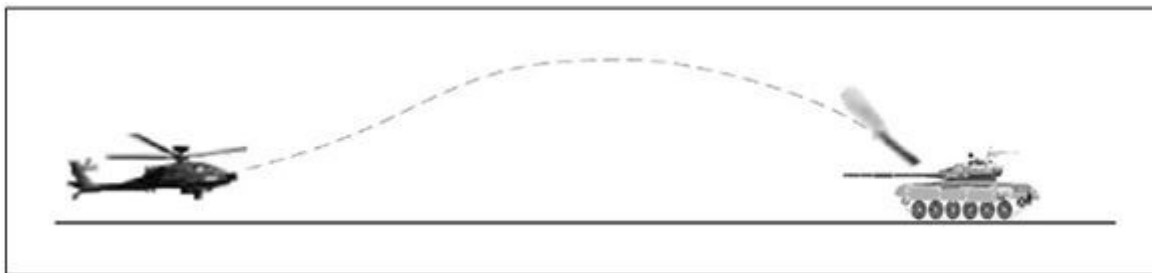
● **Profili di attacco**

Gli equipaggi possono utilizzare diversi metodi di attacco per affrontare il nemico. Questi metodi di attacco sono:

- *Low level attack,*
- *Bump attack*
- *High attack*

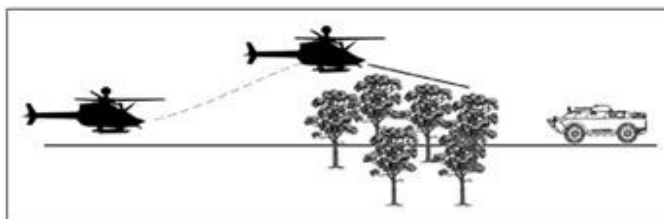
● **Low Level Attack**

Il *Low level attack* viene utilizzato quando il veivolo deve mantenere la vicinanza al terreno o il NOE durante l'ingaggio di un bersaglio; di solito viene utilizzato durante l'hovering o il *Running Fire*. Un vantaggio di questa tecnica è la capacità dell'equipaggio di mantenere un profilo più basso che viene mascherato dal terreno o dalla vegetazione di sfondo, rendendo difficile per il nemico valutare la chiusura. Lo svantaggio è che l'equipaggio non può ingaggiare il bersaglio alla massima portata del sistema d'arma, perché il puntamento è ostacolato da un angolo di visuale piatto. Altri svantaggi sono la limitata visibilità, la minore precisione (sia per i colpi iniziali che per quelli successivi) e la maggiore dispersione, con conseguente diminuzione dell'effetto delle armi e maggiori possibilità di fratricidio e danni collaterali.



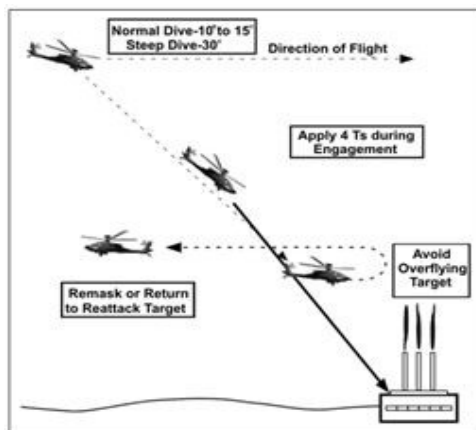
● **Bump Attack**

Il *Bump Attack* è utilizzato per sfruttare il mascheramento del terreno aumentando l'angolo d'attacco; di solito si usa durante il *Running Fire*, per poi passare al fuoco in Dive. Ogni equipaggio si alza prima o durante l'ingaggio delle armi e poi ritorna alla quota NOE. I vantaggi di questa tecnica sono la maggiore capacità dell'equipaggio di ingaggiare a distanza, la diminuzione della dispersione degli effetti dell'arma, l'aumento dell'angolo di visuale che facilita l'identificazione del bersaglio e il mantenimento dello slancio del veivolo per la manovra. Gli svantaggi includono l'oscuramento del veivolo all'orizzonte durante l'urto e l'eccessivo urto riduce la velocità dell'aria e l'energia per la manovra.



● **Hight Attack**

L'*Hight Attack* viene utilizzato durante il fuoco in *Dive* quando i velivoli devono mantenere altitudini più elevate, normalmente superiori a 1.000 piedi. Questa tecnica è particolarmente utile per seguire i bersagli nelle aree urbane e consente di ingaggiare a distanza. Altri vantaggi sono che i velivoli rimangono al di sopra del fuoco accurato delle armi leggere, conservando l'energia per le manovre, consentono una maggiore identificazione del bersaglio nelle aree urbane o in terreni restrittivi e riducono al minimo la dispersione degli effetti dell'arma e l'errore del laser. Uno svantaggio è che le altitudini più elevate consentono una maggiore efficacia dei missili IR e RF.



Possono essere eseguite combinazioni delle tecniche di lancio delle armi sopra elencate. Possono essere necessarie variazioni, ma le basi rimangono le stesse. Occorre considerare attentamente la potenza disponibile, l'orario della postazione, l'attacco continuo o di squadra e il munizionamento da impiegare. La direzione dell'attacco deve basarsi sugli stessi fattori utilizzati per la scelta della posizione di tiro.

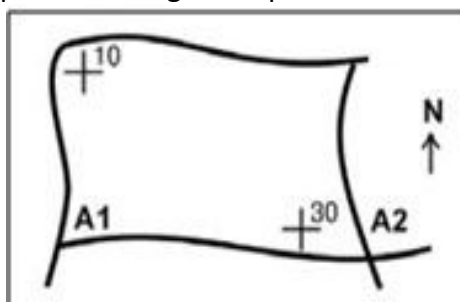
● Distribuzione del fuoco

I metodi di distribuzione del fuoco includono:

- Closed TRP (*Target Reference Point*);
- Quadranti (*Quadrants*);
- Schemi di fuoco (*Fire Patterns*);
- *Target Array*;
- Settori (*Sectors*).

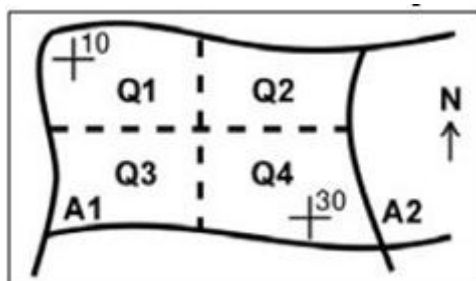
● Closed TRP

I comandanti possono stabilire i TRP utilizzando strutture artificiali, elementi del terreno, formazioni nemiche o illuminazione artificiale. I TRP devono essere facilmente riconoscibili e facilmente localizzabili nell'EA quando si dirige o si sposta il fuoco.



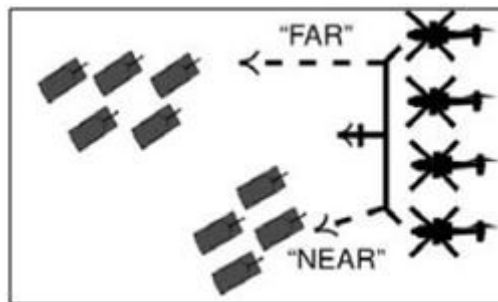
● Quadrants (Quadranti)

I comandanti possono dividere l'EA in quadranti. Utilizzando elementi riconoscibili del terreno o strutture artificiali, è possibile dirigere o spostare rapidamente il fuoco utilizzando il nome del quadrante assegnato.



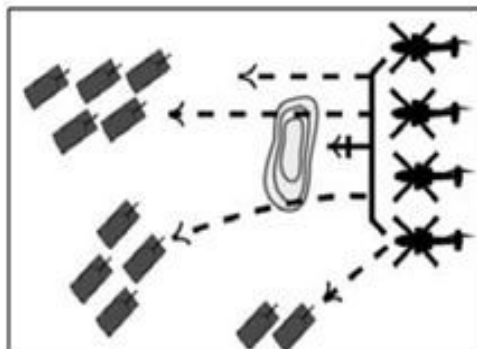
● Fire Patterns (Schemi di fuoco)

Gli schemi di fuoco sono metodi di ingaggio orientati al nemico, in cui la concentrazione e la distribuzione del fuoco sono determinate dalle formazioni o dalla posizione del nemico. Gli schemi di fuoco sono frontali e di profondità e possono essere utilizzati per dirigere e spostare rapidamente il fuoco. Il comandante indica "vicino, lontano, a sinistra o a destra" quando dirige o sposta il fuoco.



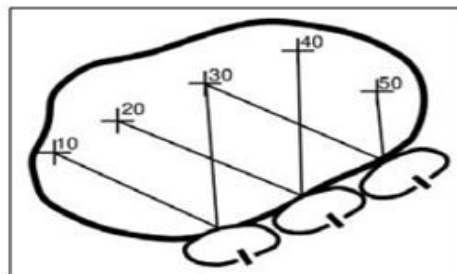
● Target Array

Concentrare il fuoco sul bersaglio nemico è una tecnica con la quale il comandante assegna l'ingaggio a porzioni specifiche della formazione. Affinché questa tecnica abbia successo, il comandante e le squadre di fuoco devono osservare porzioni definibili del bersaglio, in particolare durante lo spostamento del fuoco (*shift*).



● Sectors (Settori)

L'utilizzo di ampi settori per le compagnie o le squadre garantisce la sovrapposizione del fuoco in tutto l'EA (*Engagement Area*/Area di ingaggio). Questa tecnica richiede una pianificazione del fuoco accurata e diretta per evitare l'*overkill* dei bersagli nei settori complementari. Il battaglione deve scegliere un metodo/piano per comunicare ai vari elementi del dispositivo il via libera per iniziare a sparare. Questo aspetto è critico con i settori perché non tutti gli ingaggi possono iniziare contemporaneamente.



Il comandante di deve pianificare la sicurezza dei fianchi posteriori nei BP. Uno o due elicotteri possono essere designati per la sicurezza durante l'ingaggio.

Il piano di fuoco diretto assegna le responsabilità per il fuoco diretto a lungo raggio. Il comandante definisce anche le aree designate per l'ingaggio con razzi e cannoni e le modalità di inizio del fuoco. Durante la pianificazione a livello di compagnia, sullo schizzo del settore vengono tracciati dei "ventagli" o archi per rappresentare le gittate delle armi e i tempi di impiego. Questo tipo di pianificazione aiuta gli equipaggi a selezionare l'arma giusta per il bersaglio previsto a determinate distanze.

Il comandante di si assicura che le BP supplementari integrino lo stesso livello di pianificazione e di FS delle posizioni primarie. Ogni equipaggio deve inoltre avere una comprensione completa dei criteri per il movimento dalla posizione primaria a quella supplementare.

I principi di distribuzione dei colpi sono elencati di seguito:

- I bersagli critici vengono ingaggiati per primi.
- La designazione di quali armi impegneranno quali bersagli viene decisa durante la pianificazione.
- La designazione degli equipaggi che ingaggeranno i bersagli viene decisa durante la pianificazione.

Ringraziamenti:

Autore: =36= Blade

Revisione e Adattamento: =36=Blade

Concept Manager: =36=Blade

36STV Format Designer: =36=Pigon, =36=Karma

Ultimo Aggiornamento: 27/02/2023