



36° Stormo Virtuale

BATTLE DRILLS – TECNICHE DI REAZIONE AUTOMATICA ALLE MINACCE CON VEIVOLI D'ATTACCO AD ALA ROTANTE

SOMMARIO

Premessa.....	3
Battle Drills.....	4
Tipologie.....	4
Break Drills.....	4
Dig Drills.....	4
Split Drills.....	4
Static Drills.....	5
Area di pericolo	5
Chiamata di allarme.	5
Esecuzione dei drills.....	6
Brake Drill.....	6
Dig Drill.....	8
CASO 1: Dig e resume per evitare la minaccia senza ingaggiarla.....	10
CASO 2: Dig per ingaggiare una minaccia.....	10
CASO 3: Manvra su 2 pacchetti con Passing Through (oltrepassare).....	11
CASO 4: Manvra su 2 pacchetti, Ingaggio e aggiramento(HOOK).....	11
Split Drill.....	12
Static Drill.....	14
Ringraziamenti:.....	16

Premessa

Questo documento tratta delle Battle Drills e della loro applicazione alle operazioni di combattimento aereo.

Le **Battle Drills** sono le risposte standardizzate a una minaccia terrestre o aerea. Nelle *Drills* si parte dal presupposto che un elemento a due velivoli sia l'elemento di manovra di base e più efficiente. Il movimento di organizzazioni più grandi deve basarsi su questo elemento di base.

Queste manovre, essendo da considerarsi automatismi da applicare qualora si venga ingaggiati, sono da considerarsi un **argomento obbligatorio** che ogni pilota **DEVE** avere nel suo bagaglio culturale teorico e pratico.

Battle Drills

Le *Drills* vengono avviate dal primo elemento (plotone o unità più piccola) che vede la minaccia. Ogni *Drills* è progettata per rispondere a una minaccia che si avvicina da una determinata direzione. L'obiettivo primario dell'*Drills* è quello di avvertire la forza in modo che possa essere avviata una risposta alla minaccia. Questo obiettivo comprende lo spostamento della forza da una posizione di svantaggio a una posizione più vantaggiosa. L'intento dell'*Drills* è quello di assicurare la sopravvivenza della forza in modo che possa continuare e completare la missione primaria.

Le azioni vengono eseguite rapidamente senza applicare un processo decisionale deliberato.

- Sono standardizzati per migliorare la semplicità e l'efficienza della manovra.
- Richiedono ordini minimi da parte del leader. Le Combat Drills non richiedono istruzioni dettagliate. Di solito sono sufficienti una o due parole per avviare le azioni chiave richieste dall'*Drills*.
- Si applica al plotone o a unità più piccole. Il plotone o l'elemento più piccolo esegue l'*Drills* come base per le azioni successive che possono essere eseguite da un'unità più grande.

Tipologie

La risposta immediata a una minaccia aerea o terrestre consiste nelle *Drills*:

- **Break** (a destra o a sinistra);
- **Dig**;
- **Split**;
- **Static**.

● Break Drills

Il **Break** permette alle forze amiche di rispondere a una minaccia in avvicinamento dal fianco destro o sinistro. I velivoli amici ruotano per orientarsi sulla minaccia mentre manovrano per evitare, eludere, minacciare o ingaggiare.

● Dig Drills

Il **Dig** è progettata per una minaccia aerea in avvicinamento da + 15 rispetto alla direzione generale di volo della formazione. L'obiettivo primario di questa *Drills* è separare gli elementi amici per evitare la minaccia o per far sì che la minaccia si concentri su un elemento mentre gli altri elementi amici manovrano verso una posizione superiore.

● Split Drills

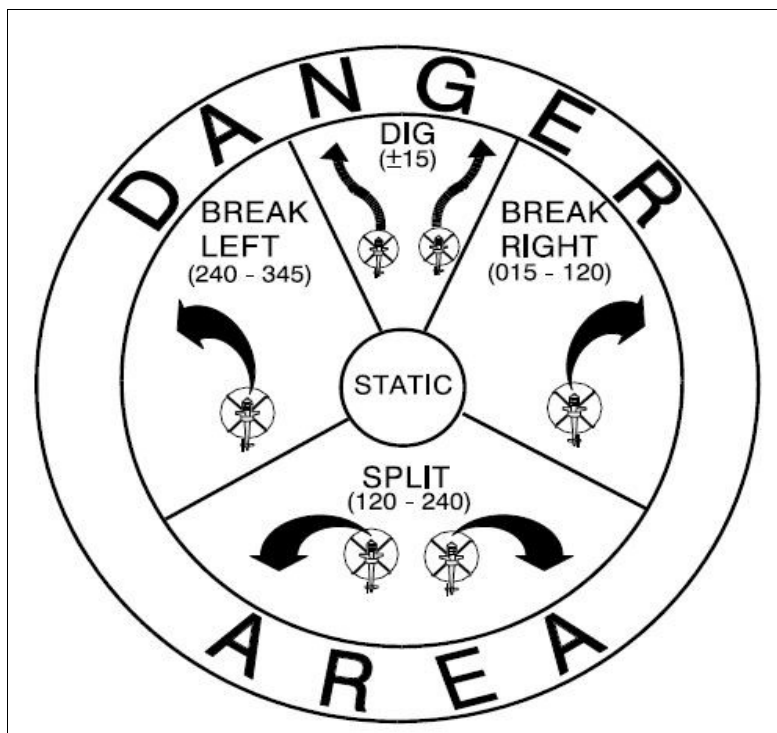
La **Split** consente alle forze amiche di rispondere a una minaccia che si avvicina dal settore posteriore. Il Drills prevede di separare i velivoli di orientarli su una minaccia che si è avvicinata dal settore posteriore. Nella maggior parte dei casi, i velivoli che eseguono l'*Drills* di split rispondono da una posizione di svantaggio. In altre parole, le forze amiche sono state avvistate o impegnate da una minaccia in avvicinamento da dietro.

● Static Drills

La **Static** è progettata per i velivoli amici che operano da una posizione statica, come ad esempio una BP, o da una condizione in cui il plotone ha uno movimento in avanti minimo, come ad esempio durante le operazioni di screening.

Area di pericolo .

Sebbene non sia specificamente designata come *Drills* di combattimento aereo, il modello mostrato nella Figura sottostante raffigura un'area di pericolo che si applica a tutte le *Drills*. Quest'area è rappresentativa delle situazioni in cui è necessario eseguire l'*Drills* appropriata. In alcuni casi la minaccia potrebbe essere apparsa all'improvviso da dietro un elemento del terreno e che può precludere l'esecuzione di un'*Drills* di combattimento. In queste situazioni, l'unica risposta realistica può essere quella di schierarsi in copertura o di orientarsi sulla minaccia e sparare. La Figura sottostante mostra i criteri che porterebbero le forze amiche a eseguire ciascuna delle *Drills*. Le descrizioni dettagliate delle Combat Drills includono un elemento comune che evidenzia il momento in cui viene eseguita ogni particolare *Drills*. È inclusa una risposta dettagliata per ogni velivolo del plotone. Infine, viene illustrata la meccanica di ogni *Drills* e i successivi TTP per dimostrare il movimento del plotone successivo per facilitare la comprensione dell'*Drills*.



Chiamata di allarme.

Un elemento critico dell'*Drills* di combattimento è la chiamata di allarme. La chiamata viene trasmessa dall'equipaggio che per primo identifica la minaccia. La chiamata dà inizio ad una *Drills* specifica e avvia un processo decisionale da parte del comandante per le azioni successive che consentiranno alla forza di evitare, eludere, minacciare o ingaggiare la minaccia.

La chiamata di allarme dovrebbe seguire il seguente format:

Veivolo che vede la minaccia:

1. Nominativo di chi vede la minaccia
2. Cosa ha visto (Bandit/Bogie/Target)
3. Direzione e distanza della minaccia (in gradi/o usando la tecnica dell'orologio)
4. Drills da usare
5. Altre informazioni

Alla ricezione della chiamata di allarme TUTTI devono per prima cosa effettuare il Drills. Successivamente all'inizio della manovra gli equipaggi dovrebbero rispondere alla chiamata seguendo il seguente format:

1. Nominativo;
2. Stato sulla minaccia: (Tally, Blind, Captured);
3. Azione che si sta compiendo: Ingaggio o Masking;
4. Altre informazioni.

Esecuzione dei drills

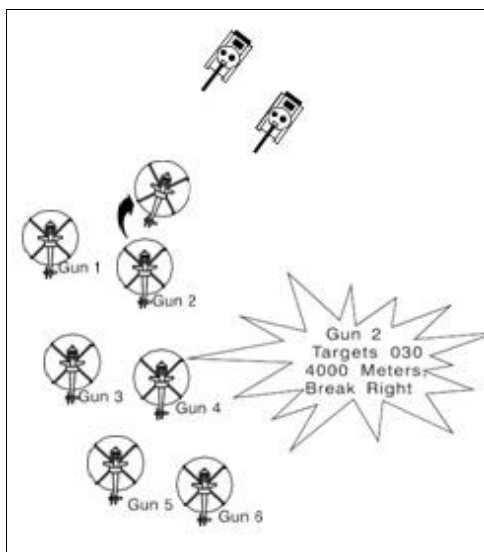
● Brake Drill.

La **Brake** viene utilizzata quando la minaccia si avvicina dal fianco destro o sinistro. Il *Drills* orienta le forze amiche sulla minaccia e sulla permette di mantenere il contatto visivo durante le manovre per evitare, eludere, minacciare o ingaggiare la minaccia.

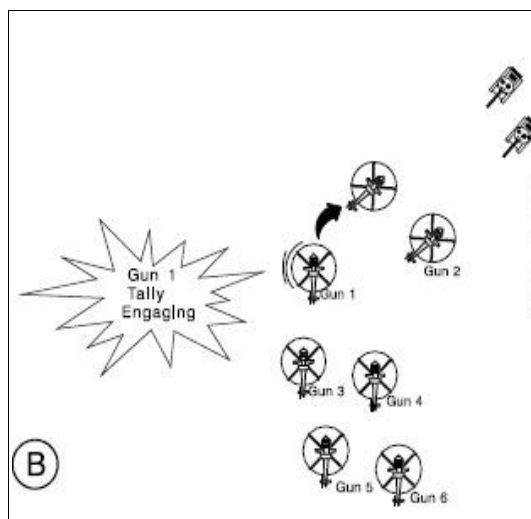
1. L'elemento amico che osserva per primo la minaccia **agisce** immediatamente virando per orientarsi verso di essa. Mentre manovra per orientarsi sulla minaccia, l'elemento amico mantiene il contatto visivo e determina il rischio rappresentato dalla minaccia. L'elemento amico determina se la minaccia ha visto la formazione e se ha intento ostile. Se la minaccia non ha visto elementi del pacchetto o non è considerata ostile, l'azione da intraprendere è quella di evitare o eludere la minaccia mascherandosi o manovrando per allontanarsi. Se la minaccia è considerata ostile, l'elemento amico che la osserva per primo la punterà oppure la ingaggerà.
2. Quando viene vista una minaccia viene, l'elemento amico che la osserva per primo **informa (allerta)** il resto della forza. L'allarme includerà l'identificazione dell'elemento che ha osservato per primo la minaccia, ciò che è stato osservato (Bandit, bogey, o Target), la direzione e la distanza dalla minaccia, l'azione o l'esercitazione richiesta e qualsiasi altro elemento che possa essere utile.
Ad esempio, "*Racoon 2, Target, 300 metri, Break a destra, ingaggio*".

3. Se è richiesta l'esecuzione di un Break Drills, i messaggi di allarme includono "**Break a destra/sinistra**". L'elemento amico che ha osservato per primo la minaccia dirige gli altri elementi amici a eseguire una virata (break) in una direzione specifica (destra o sinistra) per evitare di essere osservato o per eludere un attacco da parte della minaccia. Il comandante della squadra che effettua la chiamata può rompere a destra con gli altri elementi amici o può rompere a sinistra. La direzione si baserà sull'analisi delle azioni in corso della minaccia e delle azioni che egli ritiene di dover eseguire per sconfiggere la minaccia.
4. Gli altri elementi amici **agiranno** in risposta al comando impartito dall'elemento che per primo ha osservato la minaccia. Mentre si utilizzano le informazioni fornite nel messaggio allerta per localizzare la minaccia. Si allontanano immediatamente da destra/sinistra come da ordine. Una volta individuata la minaccia, gli elementi amici manterranno il contatto visivo mentre manovrano per evitare, eludere, minacciare o ingaggiare la minaccia.
5. Durante la manovra, gli elementi successivi **Comunicheranno** all'elemento che inizia il Drills se la minaccia è stata localizzata, qual è l'azione dell'elemento amico e qualsiasi altra informazione essenziale. Ad esempio: "*Racoon 1, Tally 2 Target, Ingaggio*".
6. I pacchetti di volo successivi, come un secondo plotone, manovrano secondo le istruzioni del comandante. Supportano il plotone impegnato, aggirano l'ingaggio per continuare con la missione, o effettueranno un *Masking* per evitare la minaccia.

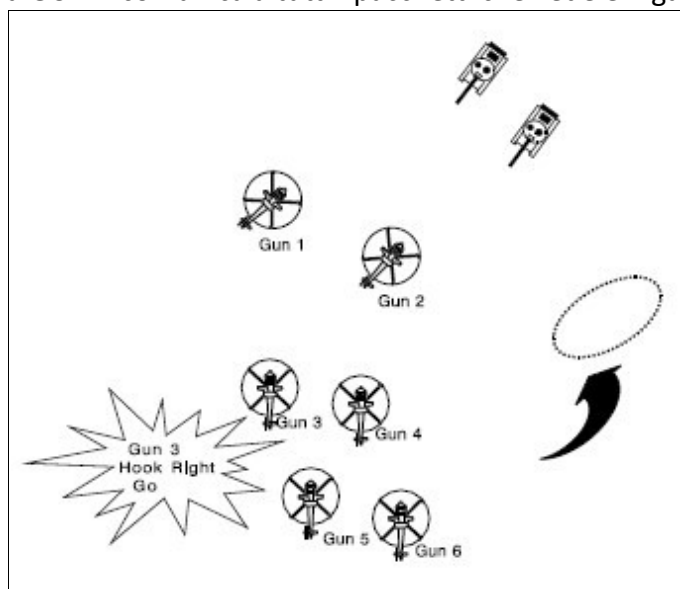
Le figure sottostanti mostrano esempi di una compagnia di elicotteri d'attacco organizzata in due plotoni che eseguono un *Break Drill*. La sequenza mostra le azioni del plotone di testa (Ingaggiato) e quelle dirette dal comandante del plotone successivo per sostenere l'ingaggio.



- Il veicolo GUN2 della formazione di testa vede dei nemici che stanno ingaggiando a 30°
- GUN2 AGISCE e si dirige verso i bersagli determinandone le intenzioni
- Mentre inizia la manovra GUN2 effettua una chiamata di allerta per il resto del dispositivo.



- GUN 1 Agisce immediatamente, trova una posizione vantaggiosa ed ingaggia i bersagli coprendo GUN 2
- Mentre manovra GUN 1 comunica a tutti i pacchetti che vede e ingaggia i bersagli.



- I membri del secondo pacchetto sentono la chiamata ed eseguono una manovra di aggiramento a destra per supportare il pacchetto ingaggiato.

● Dig Drill

La **DIG** viene utilizzata quando la minaccia si avvicina da una settore ± 15 gradi rispetto alla direzione generale di volo della formazione. Se le forze amiche non sono state osservate, questa manovra permette di separarsi per evitare la minaccia. Se le forze amiche sono state avvistate e l'ingaggio della minaccia è imminente, la DIG costringe la minaccia a concentrarsi su un obiettivo mentre gli altri elementi della formazione manovrano.

1. L'elemento amico che per primo osserva la minaccia **agisce** immediatamente virando di 30-45 gradi verso l'esterno (lontano dalla direzione di volo della formazione). Mentre manovra

per aumentare la separazione tra gli elementi della formazione e cerca di evitare l'osservazione, mantenendo il contatto visivo con il nemico.

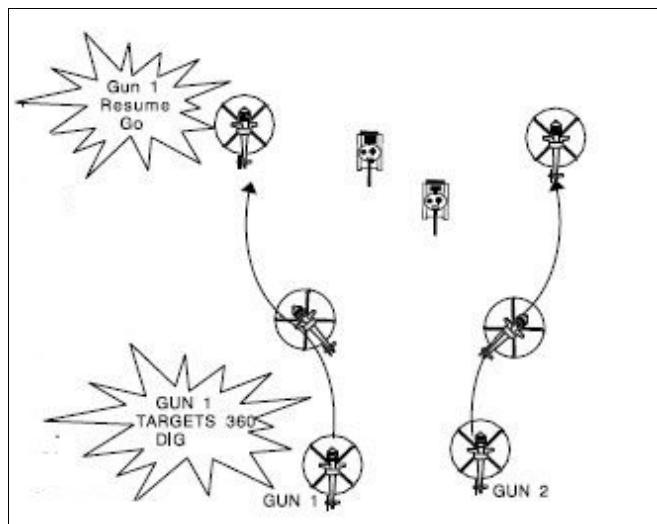
L'elemento amico determina se la minaccia ha visto gli elementi amici e se la minaccia è ostile o meno.

2. Quando la minaccia viene osservata, l'elemento amico che l'ha osservata **informa** (allerta) il resto della forza. L'allarme comprende l'identificazione dell'elemento che ha osservato per primo la minaccia, e ciò che è stato osservato (Bandit, bogey o Target), direzione e distanza dalla minaccia, l'azione o il Drills richiesto e qualsiasi altra informazione essenziale.
3. Ad esempio, "*Racoon 1, Tarhget 360, 5.000 metri, DIG*".
4. Se gli elementi amici non sono stati avvistati o se la minaccia non è considerata ostile, la linea d'azione desiderata è quella di evitare o eludere la minaccia mascherando o aumentando la separazione laterale tra gli elementi amici e la minaccia. Una volta che terminata la manovra, e non si più nel campo visivo della minaccia, la formazione riprende la direzione originaria.
5. Se la minaccia si fa sentire, la formazione esegue una manovra di "pinch" per ridurre la separazione laterale tra gli elementi di volo. La Figura F-7 mostra come, utilizzando le manovre di scavo e di ripresa, si possa aumentare e diminuire la separazione laterale tra gli elementi della formazione per evitare di essere visti dalla minaccia.
6. Se la minaccia ha visto le forze amiche e sta manovrando per attaccare, l'elemento amico sotto attacco si gira per orientarsi sulla minaccia e manovrare. Si posiziona in copertura e ingaggia la minaccia.
7. Gli altri elementi della squadra **agiscono** in risposta all'allarme lanciato dal primo elemento. Gli elementi della squadra ruotano di 30-45 gradi verso l'esterno (lontano dalla direzione di volo della formazione) e seguono i comandi della DIG per mantenere la distanza laterale della formazione.
8. Il plotone non impegnato risponde all'allarme dell'aereo che per primo osserva la minaccia e manovra secondo le istruzioni del comandante. Può effettuare una DIG nel tentativo di aumentare la separazione laterale e di **evitare di** essere osservato, se la minaccia sta passando attraverso il plotone di testa, o può eseguire una manovra di **Aggiramento (Hook) a sinistra o a destra** per sostenere il plotone di testa se quest'ultimo è impegnato. Dopo aver preso in considerazione i fattori della METT-T, il comandante può eseguire qualsiasi altra manovra che ritenga necessaria.

Le figure sottostanti forniscono esempi DIG.

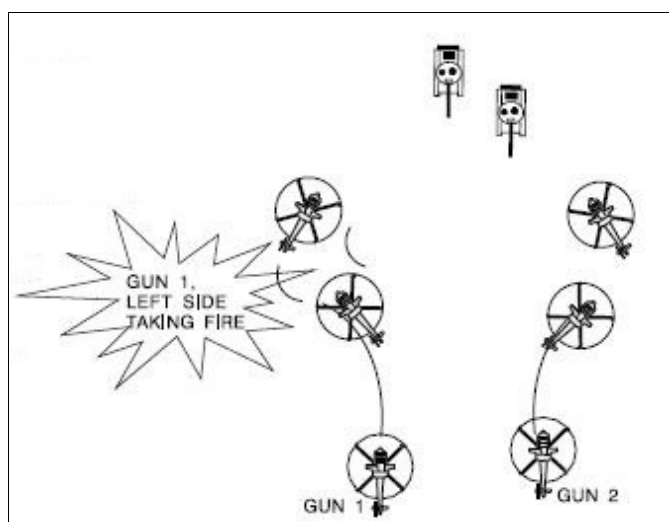
di una compagnia, organizzata in due plotoni, che esegue una DIG. La sequenza mostra le azioni del plotone principale ingaggiato dalla minaccia e le azioni che il comandante del plotone successivo per sostenere l'ingaggio.

● **CASO 1: Dig e resume per evitare la minaccia senza ingaggiarla**



1. Gun 1 localizza una minaccia ma determina che non è stato individuato
2. Gun 1 effettua una chiamata di allarme
3. Gun 1 e Gun 2 iniziano la DIG allontanandosi virando di 30°/45° in direzione opposte mantenendo il Masking
4. Una volta che GUN 1 reputa di non essere più nel campo visivo della minaccia comunica il RESUME ed il pacchetto riprende la normale navigazione.

● **CASO 2: Dig per ingaggiare una minaccia**

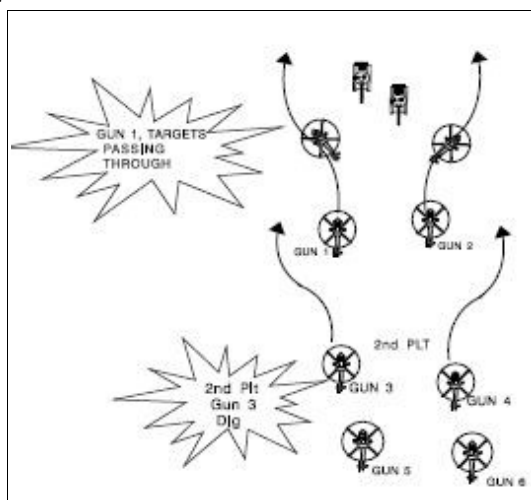


1. GUN 1 è inggiato da una minaccia
2. Gun 1 effettua una chiamata di allarme
3. Gun 1 e Gun 2 iniziano la DIG allontanandosi virando di 30°/45° in direzione opposte

4. GUN 1 ingaggia la minaccia
5. GUN 2 si posiziona in una posizione vantaggiosa e supporta l'ingaggio di GUN 1

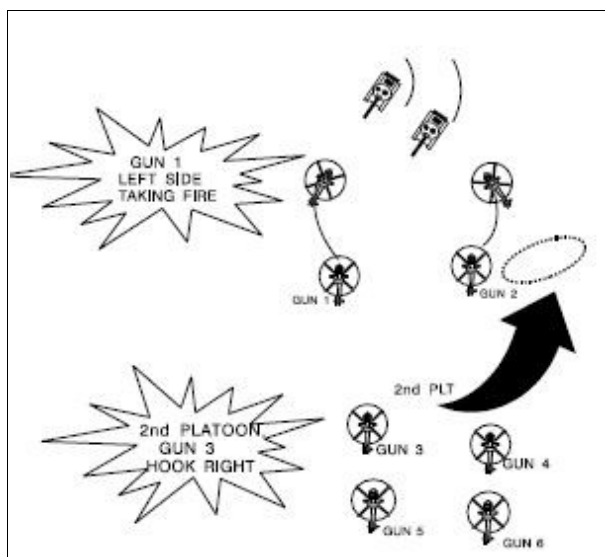
● **CASO 3: Manvra su 2 pacchetti con Passing Through (oltrepassare)**

1. In questo caso il primo pacchetto localizza una minaccia ravvicinata ma la distanza è troppo breve per manovrare in sicurezza.
2. In questo caso la manovra giusta è dare l'allarme e non fermarsi, ma oltrepassare la minaccia e posizionarsi, nel caso, in una posizione più vantaggiosa.
3. La frasiologia corretta/Brevity da usare nel caso si passi oltre la minaccia è **"PASSING THROUGH"** o **"Oltrepasso"**
4. Il secondo pacchetto, effettua la DIG ed ingaggia i bersagli o effettua un Masking per evitare di essere individuato.



● **CASO 4: Manvra su 2 pacchetti, Ingaggio e aggiramento(HOOK).**

1. GUN 1 è inggiato da una minaccia
2. Gun 1 effettua una chiamata di allarme
3. Gun 1 e Gun 2 iniziano la DIG allontanandosi virando di 30°/45°in direzione opposte
4. GUN 1 ingaggia la minaccia
5. GUN 2 si posiziona in una posizione vantaggiosa e supporta l'ingaggio di GUN 1
6. Il secondo pacchetto manovra e risponde alla chiamata di allarme e comunica che effettua un aggiramento (HOOK) per supportare l'ingaggio

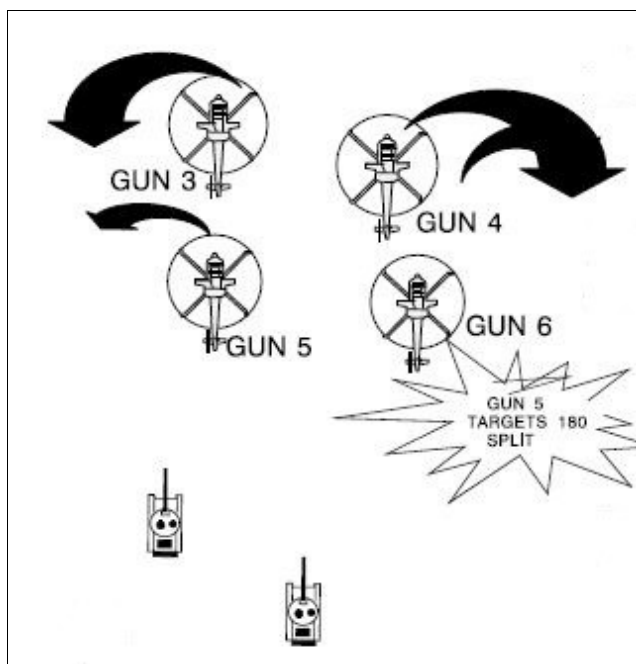


● Split Drill

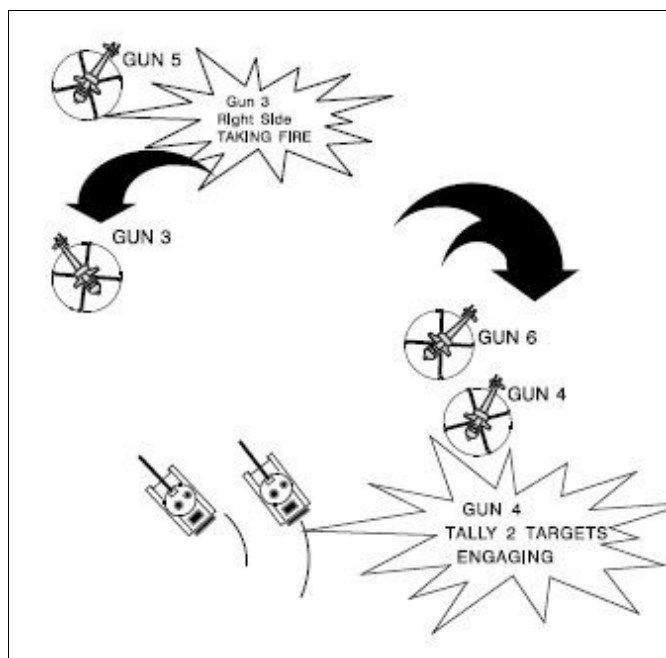
La **Split Drill** viene utilizzata quando la minaccia si avvicina da circa 120-240 gradi rispetto alla direzione di volo della formazione. Nella SPLIT gli elementi del plotone ruotano e si orientano su una minaccia che si è avvicinato dal settore posteriore. Se le forze amiche sono state avvistate e l'ingaggio della minaccia è imminente, questa manovra costringe la minaccia a concentrarsi su un unico obiettivo, mentre altri elementi della formazione manovrano verso una posizione di fianco per attaccare la minaccia.

1. L'elemento amico che osserva la minaccia **agisce** immediatamente virando di circa 180 gradi verso l'esterno (lontano) dalla direzione di volo della formazione. Mentre manovra per aumentare la separazione dagli altri elementi della formazione, cercando di evitare l'osservazione da parte della minaccia, mantiene il contatto visivo con la minaccia e **ne determina l'atteggiamento**. Ovvero, se la minaccia ha visto gli elementi amici e se è ostile o non ostile.
2. L'elemento amico che vede per primo la minaccia **Informa** (Allerta) la formazione. L'allarme includerà l'identificazione dell'elemento che ha osservato per primo la minaccia, ciò che è stato osservato (Bandit, bogey e Target), la direzione e la posizione del bersaglio, distanza dalla minaccia, azione o *Drill* richiesta e qualsiasi altra informazione ritenuta essenziale. Ad esempio, "Racoon 1, Target 180, 4.000 metri, Split".
3. Se la minaccia non ha visto elementi amici o non è considerata ostile, l'azione preferibile è evitare o eludere la minaccia mascherandola o aggirandola, se possibile, mantenendo il contatto visivo con essa. Una manovra di **DIG** può essere utilizzata in questo caso per aumentare la separazione laterale tra gli elementi amichevoli e/o la minaccia fino a quando non si è oltre il suo campo visivo.
4. Gli altri veivoli amici della formazione **agiscono** in risposta al comando impartito dall'elemento che ha osservato per primo la minaccia. Virano immediatamente di circa 180 gradi all'esterno della direzione di volo della formazione e stabiliscono un contatto visivo con la minaccia.

5. Se la minaccia ha avvistato le forze amiche e sta manovrando per ingaggiare, il velivolo attaccato si orienta verso la minaccia, manovra mettendosi in copertura ed ingaggia la minaccia. Gli altri elementi amici della formazione manovrano come necessario per ingaggiare la minaccia.
6. Il pacchetto non ingaggiato risponde all'allarme del velivolo che ha osservato per primo la minaccia e manovra secondo le istruzioni del comandante. Il comandante può scegliere qualsiasi manovra appropriata che gli permetta di orientare i suoi elementi sulla minaccia o, come minimo, stabilire un contatto visivo con la minaccia e fornire supporto secondo quanto stabilito dalle METT-T.



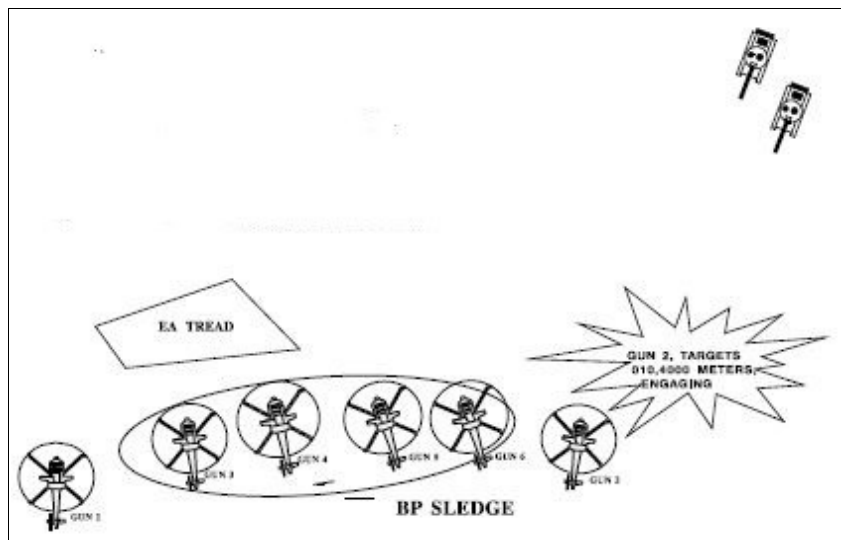
1. GUN5 è ingaggiato alle spalle da una minaccia
2. GUN5 effettua la chiamata di Allarme e manovra effettuando la SPLIT assieme al resto della formazione
3. GUN 3 , che in questo caso è il primo a terminare la manovra ed a localizza il target ed ingaggia
4. Il resto della formazione manovra in copertura supportando l'ingaggio.



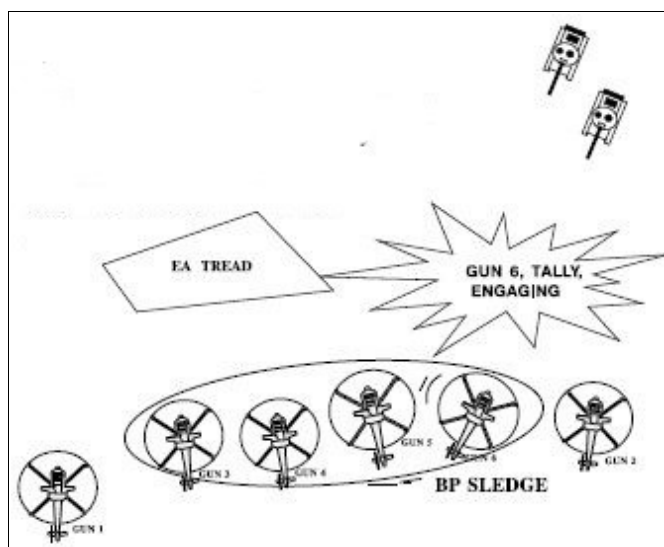
● Static Drill

La **Static Drill** viene utilizzata quando le forze amiche non si muovono. Ad esempio, quando si conducono operazioni di fuoco statico su una Holding Area (HA) o una Battle Position (BP). Può essere utilizzata anche quando le forze si muovono con un movimento in avanti relativamente lento, ad esempio quando si conducono operazioni di sorveglianza o Screen. La manovra consentirà alle forze amiche di rispondere ad una minaccia da qualsiasi direzione, in primo luogo a causa del dispiegamento di forze per mantenere la sicurezza locale.

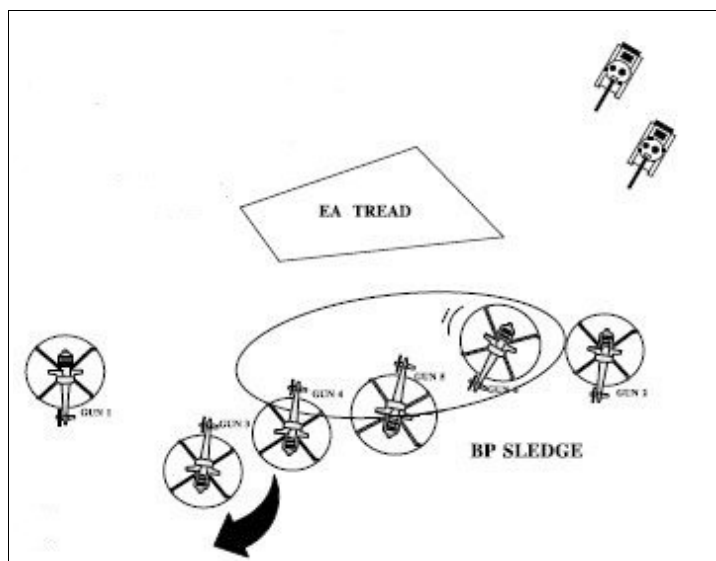
1. L'elemento di sicurezza che per primo osserva la minaccia **agisce** immediatamente orientandosi sulla minaccia. Mantiene il contatto visivo, **determina lo stato della minaccia** e lo **comunica** (allerta) al resto della forza. L'avviso include l'identificazione dell'elemento che ha osservato per primo la minaccia, cosa è stato osservato, la direzione e la distanza dalla minaccia e qualsiasi altra informazione essenziale.
Ad esempio, *"Racoon 2, Target 010, 5.000 metri, ingaggio"*.
2. Gli altri velivoli amici **agiscono** in risposta all'allarme lanciato dal primo elemento per vedere la minaccia e attentivare il volo traslato, tentando di stabilire e mantenere un contatto visivo con la minaccia.
3. Il secondo elemento che vede la minaccia si orienta su di essa e si prepara a ingaggiare per proteggere il resto della forza. Questo elemento **comunica agli** altri elementi del pacchetto che ha stabilito un contatto visivo con la minaccia e quali sono le sue azioni.
4. Con l'evolversi della situazione, il comandante può designare altri elementi amici per proteggere la forza.
5. Gli altri veivoli valutano le loro vulnerabilità alla minaccia e continueranno ad ingaggiare le forze di terra nemiche, ingaggiare la minaccia per autodifesa o riposizionarsi e schierarsi in copertura.



1. GUN 2, elemento della sicurezza della Battle Position vede dei bersagli in avvicinamento
2. GUN2 Agisce immediatamente orientandosi verso la minaccia determinandone le intenzioni ostili
3. GUN2 effettua la chiamata di Allarme per il resto del dispositivo.



4. GUN 6 è il secondo veivolo ad acquisire il contatto visivo con il target, quindi Agisce orientandosi verso la minaccia e si prepara ad ingaggiare avvertendo il resto del dispositivo che ha avvistato la minaccia e quali azioni stà compiendo (esempio si prepara all'ingaggio)



5. Il comandante del resto del dispositivo decide e comunica a tutto il dispositivo se mantenere la posizione e continuare la missione oppure iniziare ad abbandonare l'area.
6. I due elicotteri che sono in contatto visivo con la minaccia continuano l'ingaggio e proteggono i veivoli in deflusso.

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