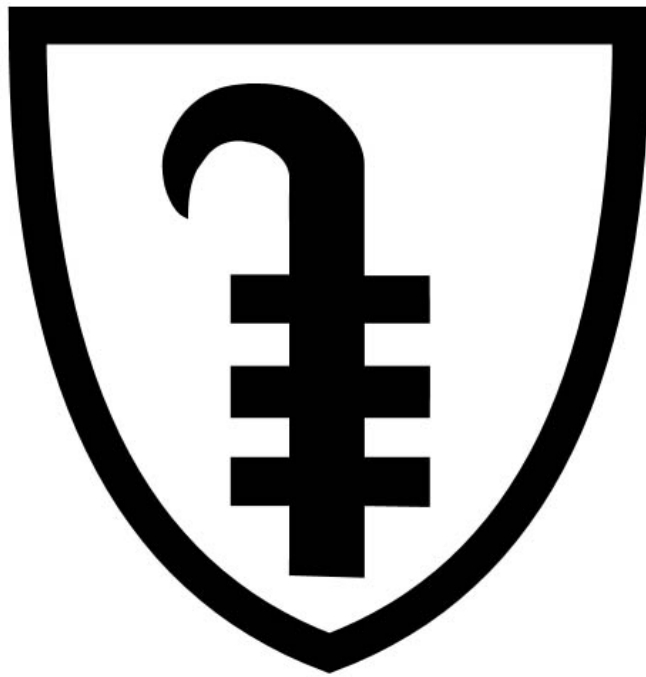

AIRSOFT-
RYHMÄNJOHTAJAN OPAS



BMF

Työryhmä:
Petri Auvinen
Janne Korhonen
Mikko Huusko
BMF

**Tämä opas täydentää opasta BMF-2002.1 (OhjS).
Hyväksytty käyttöön 1.1.2004**

SISÄLLYS

1. RYHMÄN JOHTAMINEN

- 1.1. Mitä johtaja tekee?
- 1.2. Ryhmän johtaja ja johtaminen
- 1.3. Johtamisen keinoja
 - 1.3.1. Esimerkillä johtaminen
 - 1.3.2. Oikean johtamispaikan valinta
 - 1.3.3. Selvät ja yksiselitteiset käskyt
 - 1.3.4. Ennakolta sovitut toimintamenetelmät
 - 1.3.5. Vahvistetut ja sovitut merkit
 - 1.3.6. Suoritusten valvonta

2. TOIMINNAN SUUNNITTELU

3. PERUSTAKTIIKKAA

- 3.1. Taistelussa huomioonotettavaa
 - 3.1.1. Vastustajan heikkoudet
 - 3.1.2. Ylivoima
 - 3.1.3. Tuli ja liike
 - 3.1.4. Maaston tarjoama suoja
 - 3.1.4.1. Tietoisku - Reservit
 - 3.1.5. Ristituli
 - 3.1.5.1. Tietoisku – Koukkaus
- 3.2. Joukkuetaistelun perusteet
 - 3.2.1. Viivytyks ja sitominen
 - 3.2.2. Puolustaminen
 - 3.2.3. Hyökkäys
 - 3.2.3.1. Tietoisku – Reservin käytöstä

4. Yleisiä asioita kouluttamisesta

- 4.0.1. Tietoisku – Koulutuksen prioriteetteja

4.1. Oppimisen tasot

5. Ryhmänjohtajan pelitapahtumaa tukeva toiminta

6. Liitteet

- 6.1. Esimerkkejä toimintakaavoista
 - 6.1.1. Toiminta kohdattaessa vihollinen
 - 6.1.2. Koukkaus
 - 6.1.3. Eteneminen tulen alla
 - 6.1.4. Irtautuminen
 - 6.1.5. Tuliylläkköön joutuminen
- 6.2. Vahvistetut käsimerkit

7. Taktiikan termejä

Tämä sivu on jätetty tarkoituksella tyhjäksi

JOHDANTO

Ryhmänjohtaja on airsoftissa tavattujen joukkojen - kooltaan yleensä ryhmästä pariin joukkueeseen per puoli - hierarkiassa kenties tärkeimmässä asemassa. Hänen vastuullaan on niin suuren joukon osan suoritus, että hän voi helposti vaikuttaa tehtävän lopputulokseen. Vaikuttaakseen siihen mitenkään, on ryhmänjohtajan osattava johtaa ja vaikuttaakseen positiivisesti vielä lisäksi osattava tehdä oikeita tilannekohtaisia päätöksiä. Toivomme, että tästä oppaasta on apua ensimmäiseen ja ohjeita kenties toiseenkin.

Ryhmänjohtajan opas on eräänlainen ryhmänjohtajan ohjesääntö. Sen lukeminen on hyödyllistä paitsi johdettaville, myös ylempää hierarkiaporraa pelaaville, jotta ryhmänjohtamista ymmärrettäisiin myös ulkoapäin. Jos sotilaat ovat ammuksia ja komentaja on ase, on ryhmänjohtaja lipas, joka yhdistää sotilaat ja saa nämä suorittamaan tehtävänsä ilman komentajan jatkuvaa puuttumista. Toivottavasti tämän oppaan lukeminen suurempaan skenaarioon valmistauduttaessa tuo mukanaan mielekkäitä johtamis- ja johdetuksi tulemisen kokemuksia.

Hyväksyn **Ryhmänjohtajan oppaan** käyttöön otettavaksi.

Anssi Leskinen
BMF ryhmänjohtaja

Alkusanat

Tämän oppaan tietojen tarkoitus on tehostaa ryhmänjohtajien toimintaa ja sitä kautta tehdä pelaamisesta organisoidumpaa. Tällöin ylemmät johtajat voivat keskittyä enemmän taktiikkaan ja omaan toimintaansa. Joukkueen johtajan pitäisi pystyä luottamaan ryhmänjohtajaan jotta hän kykenee johtamaan ryhmäänsä itsenäisesti ja ryhmä pystyy suorittamaan sille määrätyn tehtävän, kokonaisuuden leviämättä käsiin ryhmänjohtajien takia.

Oppaan tiedot ovat kirjoittajien omaan kokemukseen, puolustusvoimilta saatuun koulutukseen ja kirjallisuuteen pohjautuvia, kuitenkin aina omien kokemusten mukaan suodatettuna. Kaikkia asioita mitä tässä oppaassa on ei voi oppia kerralla eikä vain lukemalla. Et voi myöskään harjoitella kaikkea kerralla. Pelissä et voi alkaa muistelemaan mitä olet lukenut käsillä olevasta aiheesta, vaan sinun on se jo silloin osattava. Asia osataan yleensä silloin, kun sitä on tehty aikaisemminkin oikein. Parhaiten siis kehityt ryhmänjohtajana harjoittelemalla asioita yksi kerrallaan ja aina pelien jälkeen miettimällä tehtyjä virheitä ja onnistumisia. Onnistumisen ja epäonnistumisen syitä pitää pohtia tarkkaan, koska oma toiminta voi olla ”oikeaoppista”, mutta suoritettu väärässä paikassa tai väärään aikaan.

1. Ryhmän johtaminen

1.1. Mitä johtaja tekee?

Monet tuntevat ajattelevan johtajaa tyyppinä joka käskee, mitä pitää tehdä. Oikein, mutta vain osittain oikein. Tätä hyvin pientä osaa johtamisesta sanotaan komentamiseksi. Sitä tarvitaan, mutta se ei ole johtamista. Todellista johtamista on olla esimerkkinä joukolle, ottaa vastuuta ryhmän toiminnasta, kouluttaa ja neuvoa heitä, koordinoita ryhmän toimintaa, kuunnella alaisia, antaa toiminnalle tarkoitus ja päämäärä sekä innostaa ja inspiroida heitä - ja myös komentaa, kun on sen aika. Hyvä johtaja luo peliin tunnelmaa ja porukkahenkeä. Johtamistaito ei ole synnynnäinen, vaan opeteltavissa oleva taito, jota pystyy aina kehittämään lisää. Johtajuuteen ja vastuuseen kasvetaan.

Tämän oppaan tieto ei ole absoluuttinen totuus, vaan kirjoittajan, avustajien ja tietolähteiden kokemukseen, tietoon ja ymmärrykseen pohjautuva opas, joka siis kertoo kuinka asiat voidaan tehdä - ei niinkään kuinka ne *pitää* tehdä.

Ryhmänjohtajan tulisi olla oma-aloitteinen ja osata käyttää omaa järkeään tilannekohtaisesti. Yksikään tilanne ei ole täysin samanlainen joten parhaat ratkaisut eri tilanteisiin eivät ikinä ole täysin samanlaisia. Yleensä erilaisuus on kuitenkin painotuskysymys, jolloin tärkeintä on osata kiinnittää huomio oikeaan asiaan ja tehdä se kunnolla. Joskus tulee kuitenkin tilanteita joissa joutuu sekoittamaan oppimansa asiat hieman eri tavalla keskenään jotta päästään hyvään lopputulokseen.

1.2 Ryhmän johtaja ja johtaminen

"Ryhmänjohtaja johtaa ryhmäänsä joukkueenjohtajan käskyjen mukaan. Hän on vastuussa ryhmän tehtävän toteuttamisesta, taistelukelpoisuudesta, taisteluvalmiudesta ja koulutuksesta. Ryhmänjohtaja on ryhmänsä esitaistelija ja hän johtaa ryhmäänsä omalla esimerkillään tilanteen ja tehtävän vaatimalla tavalla." Näin toteaa puolustusvoimien Ryhmänjohtajan opas ryhmänjohtajan toimenkuvasta hyvinkin ytimekkäästi.

Ryhmä on ainakin isoimmissa peleissä aina osa isompaa kokonaisuutta, joten ryhmänjohtaja ei suinkaan päättä yksinään ryhmänsä tekemisistä. Ryhmä saa tehtävät ja yleensä myös ohjeet ylemmiltä tahoilta, joten ryhmänjohtajan ei kannata eikä pidäkään huolehtia liikaa ylemmälle tasolle kuuluvista asioista. Taistelun taktinen johtaja on yleensä joukkueenjohtaja; ryhmänjohtaja on taktinen johtaja vain poikkeustilanteessa. Ryhmänjohtajan huolena on oman ryhmän tehtävän toteuttaminen ja kaikki siihen liittyvä toiminta. Jotta ryhmä pystyy toimimaan osana isompaa kokonaisuutta, pitää tiedon kulkea niin ylös- kuin alaspäin komentoketjussa.

Ryhmänjohtaja vastaa siitä, että joukkueenjohtaja tietää ryhmän tilanteen ja alaiset tietävät joukkueen tilanteen. Lisäksi koko ryhmän tulee tietää

- Mikä on tehtävän tavoite ja kuinka tavoitteeseen päästään
- Kuinka muiden ryhmien toiminta vaikuttaa tehtävän suorittamiseen
- Kaikki mahdolliset tiedot vihollisesta ja
- Johtamiskeinot kuten erilaisten merkkien käyttö.

Ryhmän pitää aina toimia yhteistyössä muiden ryhmien kanssa, jollei ryhmälle ole käsketty muista ryhmistä riippumatonta erillistehtävää. Vaikka ryhmä olisi erossakin joukkueestaan, niin sen tulee kaikin keinoin koordinoida toimintaansa muun joukkueen kanssa, esimerkiksi koukkaustilanteessa.

**MUISTA! YHTEISTYÖTÄ EI OLE ILMAN KOMMUNIKOINTIA!
SOVI! ILMOITA! KYSY! KÄSKE!**

Kiinnitä huomiota selkeään ja havainnolliseen puhetyyliin, jotta sinun ei tarvitse selittää asiaa moneen kertaan. Jos käskyä ei ensi kuulemalta ymmärretä, on vika useimmiten käskyssä tai käskyn antajassa. Tällöin käsky annetaan uudelleen havainnollisemmin.

Sotilasorganisaatiossa käskyt ovat pyhiä ja kieltäytyminen niiden suorittamisesta johtaa sotilasoikeudenhoidollisiin toimenpiteisiin. Näin ei kuitenkaan ole airsoft-peleissä. Ryhmänjohtajan tarkoitus on koordinoida alaistensa toimintaa ja mahdollistaa toimiva yhteistyö, tehden sitä kautta pelaamisesta mukavampaa.

Ryhmänjohtajan tarkoitus ei ole tehdä omasta pelistään mukavampaa muiden kustannuksella.

Ryhmänjohtajan käskyjä totellaan, koska hänen oletetaan tietävän mitä pitää tehdä ja kuinka yhteistyö saadaan sujumaan. Jos tulee ilmi, että näin ei ole, alaiset lakkaavat pikkuhiljaa tottelemasta. Johtajuus lähtee ammattitaidosta jota muut ominaisuudet tukevat.

Ryhmänjohtaja ei saa koskaan menettää malttiaan jos joku ei tottele. Jos jotakuta ei kiinnosta, hän voi mennä muualle pelaamaan. Ryhmänjohtaja ei ole ainoa joka osaa ajatella. Alaisia pitää osata hyödyntää ja heidän mielipiteitään kuunnella, jolloin he myös toteuttavat käskyt mielellään. **Käskyn perustelemisen motivoi alaisia koska he ymmärtävät käskyn tarpeellisuuden ja he pystyvät tehokkaammin toteuttamaan käskyn.**

Radio on yksi tärkeimmistä johtamisvälineistä. Jotta sen käyttö on tehokasta ja siitä on hyötyä, sitä tulee osata käyttää. Radioliikennettä varten on kehitetty erilaisia tapoja kuinka voidaan estää turha liikenne ja varmistaa tärkeän

liikenteen perille meno. Kun radion käyttäjiä on useita, on erittäin tärkeää, että kaikki radion käyttäjät hallitsevat radioetiketin. Ryhmänjohtajan tulee hallita radion käyttö vaikka hän ei itse käyttäisikään radiota, koska ryhmänjohtaja vastaa siitä, että hänen ryhmänsä radisti osaa käyttää radiota oikein. Ohjeet radion käytöstä löytyvät esimerkiksi BMF-tiimin kotisivuilta:

bmf-tiimi.cjb.net

Ryhmänjohtajan on pidettävä huoli, että jokainen ryhmän jäsen on tietoinen ryhmän tehtävästä koko ajan. Ryhmän toiminnan pitää olla päämäärätietoista, jolloin kaiken toiminnan tulee tukea joukkueenjohtajan asettamaa päämäärää. Monesti käy niin, että kun nähdään vihollinen, niin heti käydään sen kimppuun ja unohtetaan varsinainen tehtävä. Vihollisen eliminoiminen ei yleensä ole tehtävä, mutta monesti keino sen suorittamiseen, jolloin pitää osata keskittyä juuri siihen oikeaan viholliseen ja unohtaa muut jos suinkin mahdollista.

Ryhmänjohtajan on pidettävä joukkueenjohtaja tietoisena ryhmän toiminnasta ja taistelun kulusta ilmoituksin. On ryhmänjohtajan omien etujen mukaista pitää joukkueenjohtaja tietoisena tapahtumista, jolloin hän saa parempia käskyjä. Ryhmänjohtajan on heti ilmoitettava joukkueenjohtajalle

- Tilanteen muuttumisesta
- Saamastaan kosketuksesta tai sen katkeamisesta
- Uusien vihollisjoukkojen ilmaantumisesta ja toiminnan muuttumisesta
- Vangeista
- Muista tehtävän suorittamiseen merkittävästi vaikuttavista asioista.

Ryhmänjohtajan ilmoitus joukkueenjohtajalle voi olla esimerkiksi: "Ensimmäisen ryhmän edessä ei ole vihollista, Vihollinen irtautui vasemmalle metsikköön. Tappiot yksi mies, täytämme lippaita" **Oleellista ei ole tiedon määrä, vaan avainkohdat tiedosta**, saatavilla kun tarvitaan ja käyttökelpoisessa muodossa, joka parantaa johtajan tilannekuvaa ja kykyä toimia. Ilmoitukset tilanteesta annetaan joukkueenjohtajalle radiolla tai lähetin välityksellä. **Kun tehtävä on suoritettu, siitä on aina ilmoitettava tehtävän antajalle.**

Tilanneilmoituksen kaava voisi olla esimerkiksi seuraava:

- Vihollinen:** määrä, laatu, sijainti, toiminta
- Oma ryhmä:** tappiot, huoltotilanne, sijainti, toiminta

Vihollistiedot annetaan täydellisinä aina saataessa uusi kontakti, muulloin vain muuttuneilta osin. Oman ryhmän tiedot ilmoitetaan täydellisinä taistelun jälkeen, muulloin aina sijainti ja toiminta sekä muuttuneilta osin tappiot ja huoltotilanne. Taistelun aikana tilanneilmoituksia annetaan pyydettyä ja kun tilanne muuttuu

niin, että se vaikuttaa merkittävästi ryhmän tai muiden ryhmien toimintaan. Esimerkiksi ryhmän kärsimät kovat tappiot todennäköisesti estävät ryhmää suorittamasta tehtävää loppuun, jolloin joukkueenjohtajaa on ehdottomasti informoitava, koska yhden ryhmän pettäminen todennäköisesti pakottaa muuttamaan suunnitelmaa jotta taistelua voidaan menestyksekkäästi jatkaa. **Viestiä annettaessa on tehtävä selväksi todelliset havainnot ja arvelut.**

Oleellisinta on, että asiat tulevat ilmi, järjestyksellä ei ole niin väliä.

Ryhmänjohtajan tulee pitää ryhmänsä kykenevänä suorittamaan sille annetut tehtävät. Tämä tapahtuu ylläpitämällä taisteluvalmiutta, suojaamalla toiminta ja kouluttamalla ryhmää. Taisteluvalmius edellyttää, että

- Ryhmää ei yllätetä liikkeessä eikä paikallaan ollessa
- Jokainen tietää tehtävänsä
- Jokaisella on toimiva ase jossa on hop-up kohdallaan, tähtäimet kohdistettu ja riittävästi kuulia lipastettuna
- Miehet ja varusteet on naamioitu tilanteen edellyttämällä tavalla
- Varustus on tilanteen mukainen
- Ryhmä on motivoitunut eli valmis näkemään vaivaa ja kurjuutta tehtävän toteuttamiseksi
- Neste- ja hiilihydraattitasapaino on kohdallaan

Taisteluvalmiutta voi parantaa muun muassa

- Muuttamalla varustusta tilanteen edellyttämällä tavalla
- Tehostamalla vartiointia
- Parantamalla naamiointia
- Käskemällä taisteluvalmiimpi etenemismuoto tai ryhmitys
- Suunnittelemalla tulevaa toimintaa
- Harjoittelemalla tulevaa toimintaa
- Antamalla tarvittavat käskyt ja ohjeet ajoissa, jotta miehille jää aikaa toiminnan vaatimille valmisteluille
- Nestetankkauksella ajoissa ennen toimintaa; nesteen pitää ehtiä imeytymään ennen rasitusta jotta hölskyvä maha ei häiritse

Toiminta suojataan esimerkiksi vartiointilla, tunnustelijoilla, sivustapartioilla naamioinnilla ja ääni- ja valokurilla.

Ryhmänjohtaja voi kouluttaa joukkoaan muun muassa

- Kertaamalla etenemismuotoja ja käsimerkkejä
- Harjoittamalla lippaanvaihtoja, etenemismuodon muutoksia ja toimintaa kohdattaessa vihollinen, tuliylläkössä ja irtaantuessa
- Määräämällä vararyhmänjohtajalle pienimuotoisia johtamistehtäviä
- Keskustelemalla ryhmän aikaisemmasta toiminnasta, etenkin taistelutoiminnasta, samalla arvioiden toiminnan laatua ja oikeellisuutta

1.3. Johtamisen keinoja

Tärkeintä ryhmän johtamisessa on saada ryhmän taistelijat toimimaan ryhmänjohtajan haluamalla tavalla. Johtamisen keinoja ovat

- Oma esimerkki
- Oikean johtamispaikan valinta
- Selvät ja yksiselitteiset käskyt
- Ennakolta sovitut toimintamenetelmät
- Vahvistetut ja sovitut merkit
- Suoritusten valvonta

Ryhmänjohtaja tarvitsee johtamistoiminnassa yleensä karttaa, kompassia, kelloa, radiota ja taskulamppua. Näiden välineiden oikeaoppinen käyttö tulisi olla hallussa. Lisäksi kartalta on hyvä osata mitata koordinaatit. Näiden välineiden oikeaoppista käyttöä voi opiskella mm. sotilaan käsikirjasta. Kompassia kuitenkin harvemmin tarvitsee - etenkin jos sen käyttö on heikoissa kantimissa, siitä saattaa olla enemmän haittaa kuin hyötyä.

1.3.1. Oma esimerkki

Mitä alemmasta johtamistasosta on kyse, sitä hallitsevampi on esimerkin voima. Johtajien esimerkin mukaan joukko saadaan liikkeelle tai pysähtymään, suojautumaan, aloittamaan ja keskittämään tuli tai etenemään hyökkäyksessä. Oma esimerkki on tehokas johtamisen keino nopeissa tilanteissa. Esimerkiksi ryhmänjohtajan nopealla tulen aloituksella saadaan koko ryhmä tulittamaan haluttuun suuntaan.

Taistelussa ryhmänjohtaja johtaa esimerkillään ja lyhyillä käskyillä.

Ryhmänjohtajan pysyvä käsky on ”Seuratkaa minua”. Esimerkillä johtaminen tarkoittaa sitä, että ryhmänjohtaja etenee ensimmäisenä ja muut tulevat perästä. On erittäin harvinaista, että keskivertopelaaja lähtee etenemään kohti ampuvaa vihollista vain käskemällä. Monesti vaaditaan joku näyttämään, että homma onnistuu, ja kuinka se tehdään. On sitä paitsi huomattavasti helpompaa saada ryhmä etenemään oikeaan suuntaan oikeaa reittiä ja toimimaan esimerkin mukaan kun heidän ei tarvitse vilkuilla taakseen. Tämä on esitaistelija eli ryhmänjohtajan

tehtävä. Tällä tavalla ryhmänjohtaja ei myöskään tuhlaa miehiään typeryksissä kun oma nahkakkin on tulilinjalla.

Ryhmänjohtajan tulee tehdä ryhmälleen selväksi, että heidän on tilanteesta riippumatta aina seurattava ryhmänjohtajaa ellei toisin käsketä. Porukasta eroamisia ei tulisi suvaita. Jokaisen ryhmäläisen tulisi pitää huoli, että he ovat aina jollain tavalla yhteydessä ryhmänjohtajaan jotta he voivat ottaa hänestä esimerkkiä. Jos maasto ja tilanne eivät salli näköyhteyden pitämistä, tulee yhteyttä pitää kuiskausetjun avulla. Jokaisen taistelijan on lisäksi ymmärrettävä kertoa automaattisesti saamansa tiedot muillekin. Kun näköyhteyttä ryhmänjohtajaan ei ole, tulee taistelijan ottaa esimerkkiä ryhmänjohtajaa lähinnä olevasta taistelijasta jonka hän näkee.

1.3.2. Oikean johtamispaikan valinta

Johtamispaikka pitää valita niin, että ryhmänjohtaja näkee taistelumaaston ja etenkin kriittisimmät kohdat. Lisäksi ryhmänjohtajan on kyettävä liikkumaan ryhmänsä taistelijoiden luona taistelun aikana. Bonusta on, jos pystyy lisäksi näkemään joukkueenjohtajan. Johtamispaikan pitää mahdollistaa ryhmän koordinointi mahdollisimman pienellä vaivalla. Johtajan pitää aina olla siellä missä tapahtuu.

Esimerkki:

Avojonossa edettäessä ryhmänjohtajan edellä kulkevat vain tunnustelijat. Muut tulevat ryhmänjohtajan perässä. Näin ryhmänjohtaja voi ohjata tunnustelijoiden etenemistä ja vaikka pysäyttää heidät tarvittaessa. Samalla hän pystyy johtamaan takana tulijoita minimaalisella vaivalla. Avorivissä puolestaan johtamispaikka on yleensä keskellä.

1.3.3. Selkeät ja yksiselitteiset käskyt

Käskyn tulisi olla sellainen, että siitä käy yksiselitteisesti ilmi tehtävän päämäärä. Lisäksi on hyvä kertoa miksi tehtävä pitää toteuttaa jolloin alainen ymmärtää tehtävän tavoitteen syvällisemmin ja osaa paremmin mukautua muuttuviin tilanteisiin koska hän ymmärtää toiminnan tavoitteen ja pystyy muuttamaan toimintaa jos alkuperäinen toiminta ei ole mahdollista.

Hyvänä muistisääntönä käskyn tulee sisältää aina sana ”jotta”. ”Valtaa silta, jotta vihollinen ei pääse joen yli.” Jos vihollinen yrittää ylittää joen muualta, voi johtaja reagoida tilanteeseen joukkueenjohtajan haluamalla tavalla, koska hän tietää, että tarkoituksena on estää vihollista ylittämästä jokea. Johtajan tulee osata asettua alaisensa tilanteeseen ja miettiä, mitä tietoja alainen tarvitsee jotta hän pystyy suoriutumaan tehtävästään hyvin. Esikäskyllä johtaja voi nopeuttaa toimintaa antamalla alaisille mahdollisuuden valmistautua sillä välin kun johtaja

itse vielä suunnittelee. Esimerkiksi partiotiedusteluun valmistauduttaessa kannattaa alaiset esikäskeä laittamaan varustus valmiiksi partiotiedustelua varten, jolloin kaikki ovat valmiita käskynjaossa ja liikkeelle voidaan lähteä välittömästi. Kuten todellisessakin elämässä, myös airsoft-peleissä toiminnan nopeus on monesti ratkaisevassa asemassa.

1.3.4. Ennakolta sovitut toimintamenetelmät

Ennakolta sovitulla toimintamenetelmillä taataan nopea reagointi tilanteissa, joissa sitä vaaditaan. **Ryhmällä tulisi olla sovitut menettelytavat ainakin seuraaviin:** kosketus, joutuminen tulylläkköön, irtaantuminen, koukkaus ja eteneminen tulen alla. Johtuen aseiden luonteesta, kosketus ja koukkaus ovat oleellisia hyökkäyksessä. **Ennalta sovittuja toimintatapoja ei tule olla liikaa sekaannusten välttämiseksi.**

Esimerkkejä ennalta sovitusta toimintatavoista on oppaan kohdassa 6.1.

1.3.5. Vahvistetut ja sovitut merkit

Vahvistettuja merkkejä ovat lähinnä käsimerkit. Ne ovat vahvistettuja siksi, että ne ovat yleisesti sovittuja, eli jokainen osaa tai jokaisen tulisi osata samat merkit. Lisäksi voidaan käyttää sovittuja merkkejä, jotka sovitaan aina erikseen tilanteen mukaan. Sovittuja merkkejä voivat olla esimerkiksi äänimerkit, valomerkit, viestivälineillä annettavat merkit tai käsimerkit. Viestivälineenä voi käyttää esimerkiksi radiota, pilliä, megafonia, torvea, tai jotain muuta.

Esimerkkejä vahvistetuista käsimerkeistä on oppaan kohdassa 6.2.

1.3.6. Suoritusten valvonta

Suoritusten valvontaan kuuluu

- Alaisten tekemisten seuraaminen oman toimen ohessa, mutta ei käyttää
- Ilmoitusten vaatiminen tehtävien suorituksista tai jos tehtävä on mahdoton toteuttaa
- Tarkoituksen mukaiset ja rakentavahenkiset tarkastukset
- Alaisten neuvominen tarpeen vaatiessa

Suoritusten valvonnan tarkoituksena on varmistaa oikea toiminta. Kun havaitaan virheellistä toimintaa siihen tulee asiallisesti ja alaista halventamatta puuttua. Virheiden tekeminen on normaalia - jokainen tekee virheitä. Siksi muiden virheisiin ei kannata suhtautua liian jyrkästi ellei pysty suhtautumaan samalla tavalla omiinkin virheisiin.

Ryhmänjohtaminen on enemmän taitoa kuin tietoa, et voi siis oppia hyväksi ryhmänjohtajaksi lukemalla, vaan ainoastaan harjoittelemalla lukemaasi myös käytännössä.

KEHITÄ TIETOSI TAIDOKSI!

2. Toiminnan suunnittelu

Suunnitelma on toimintaehdotus jota kokeillaan, jonka jälkeen siihen tehdään vihollisen määräämät muutokset.

Vaikka vanha viisaus sanoo, että yksikään suunnitelma ei selviä viholliskontaktista, ei suunnitelman tekeminen ole silti turhaa. Olemassa olevaa suunnitelmaa on yleensä helpompi muuttaa kuin tehdä alusta asti kokonaan uusi, olettaen tietenkin, että alkuperäinen suunnitelma on järkevästi tehty. Suunnitelman yksi tarkoitus on selvittää joukon toimintaperiaate kaikille operaatioon osallistuville joukoille. Johtajan on huomattavasti helpompi johtaa, kun kaikki tietävät jo etukäteen suunnilleen mitä pitää tehdä, ja mitä ympärillä pitäisi tapahtua.

Suunnitelmista ei kannata tehdä kovin monimutkaisia, vaan helposti muistettavia, johdettavia, toteutettavia ja muutettavia. Mitä pidemmälle tulevaisuuteen suunnitelma sijoittuu, sitä vähemmän siinä pitää olla yksityiskohtia. **Arvioitujen tapahtumaketjujen perusteella ei kannata suunnitella toimintaa**, koska todennäköisesti tapahtumaketjussa joku tapahtuma on jotain muuta kuin arvioitiin ja koko suunnitelma on sitä myöten hyödytön. Ei myöskään kannata suunnitella montaa mahdollista toimintatapaa vihollisen eri toimintamahdollisuuksien mukaan, koska vaihtoehtoja tulee valtavasti eikä se silti ole kattava suunnitelma. Suunnitelman tulee olla joustava, eli sen kaikkia osia pitää pystyä muokkaamaan ilman että koko suunnitelma pitää tehdä kokonaan uusiksi.

TOIMINNAN SUUNNITTELUSSA PITÄÄ HUOMIOIDA:

TEHTÄVÄ, VIHOLLINEN, KÄYTÖSSÄ OLEVA JOUKKO, KÄYTETTÄVISSÄ OLEVA AIKA JA MAASTO.

Tehtävän tavoite on kaiken suunnittelun lähtökohta. Ryhmänjohtajan saamat tehtävät ovat harvoin niin monimutkaisia, että niistä joutuu tekemään kirjallisen suunnitelman. Suunnittelemisen on lähinnä sitä, että yritetään keksiä mitä viholliselle tehdään ja kuinka siihen reagoidaan jotta tehtävä saadaan täytettyä. **Ryhmänjohtaja hyödyntää myös alaisiaan suunnittelussa**, koska mikään luonnonlaki ei ole määrännyt häntä tietämään kaikkea. Lisäksi alaiset ymmärtävät ja osaavat suunnitelman paremmin, kun he ovat itse mukana suunnittelemassa.

Esimerkki:

Tehtävänä on tehdä häirintäisku kulunvalvontapisteeseen vihollisen hämäämiseksi. Suunnitelmana on eteneminen huomaamatta tiheää kasvillisuutta hyödyntäen lähelle vihollista ja yllättävä tulen avaaminen, sekä irtautuminen ennen mottiin joutumista ryhmänjohtajan komennolla. Tuli avataan ryhmänjohtajan esimerkistä tai jos vihollinen huomaa ryhmän. Irtautuminen voidaan harjoitella ennen tehtävää jos on tarvetta.

Ryhmänjohtaja on tässä tapauksessa arvioinut, että hänen ryhmänsä osaa edetä huomaamatta riittävän lähelle tulematta havaituksi. Lisäksi hän on huomoinut vihollisen toiminnan antamalla käskyn avata tulen jos esimerkiksi vihollisen partio havaitsee ryhmän. Tässä suunnitelmassa on lisäksi huomattava, että ryhmänjohtajan johtamispaikan tulee olla sellainen, että hän näkee ajoissa milloin on irtauduttava.

3. Perustaktiikkaa

Seuraavassa käsitellään perustaktiikkaa ensin hieman yleisellä tasolla ja sitten airsoftiin sovellettuna. **Ryhmänjohtajan tulisi hallita taktiikan yleiset periaatteet sekä ryhmätason taktiikan perusteet** ja tuntea joukkueen taktiikka. Joukkueen käytön perusteiden tunteminen auttaa ryhmänjohtajaa ymmärtämään joukkueenjohtajan ajatusmaailmaa ja tarkoitusperiä sekä taistelun kulkua.

Ei ole olemassa oikeaa taktiikkaa, on vain tilanteeseen paremmin ja huonommin sopivaa taktiikkaa. Taktiikka ei vain käsittele kuinka joukkoja pitää liikutella. Taktiikka on teoreettisten tietojen, älyn ja mielikuvituksen käytännöllistä hyväksikäyttöä taistelussa ja siihen valmistautumisessa. Taktiikka on erittäin laaja käsite, ja sen käytössä vain mielikuvitus on rajana.

Tutkimusten mukaan tehokkaan joukon tärkein ominaisuus on tehokas tiedonkulku ja siitä seuraava hyvä tilannetietoisuus. Tilannetietoisuus on tärkein taistelussa menestymiseen vaikuttava seikka. Tilannetietoisuuteen sisältyy tieto menneistä tapahtumista, nykyisestä tilanteesta, sen merkitys taistelun kulkuun ja tulevan ennakointi. Kun joukolla ei ole tilannetietoisuutta, se on kuin kuurosokea hortoilemassa moottoritillä - kykenevä saamaan vain osumia.

Jotta ympäristön tapahtumiin voidaan reagoida, pitää tietää mitä tapahtuu ja mitä on missäkin. Tiedot vihollisen määrästä, liikkeistä, laadusta ja paikasta, maastosta, omien joukkojen ja taistelijoiden toiminnasta, säästä, huoltotilanteesta ja kaikesta mahdollisesta muodostavat perustan tilannetietoisuuden muodostamiseen.

Kaiken oleellisen tiedon pitää mennä sinne, missä sitä tarvitaan. Liika tieto aiheuttaa ylikuormittumisen tiedon välityksessä ja ymmärtämisessä joten tietoa pitää osata suodattaa, jos sitä on liikaa. Tieto pitää ymmärtää ja tämä vaatii kokemusta, jotta eri tietojen merkityksen pystyy ymmärtämään. Pohjimmiltaan hyvän tilannekuvan muodostuminen on kiinni tiedonkulusta. Joukolla tulee olla suunniteltuna ja harjoiteltuna, mitä tietoa välitetään ja kuinka.

Ryhmätasolla tiedonkulku lähtee taistelijaparin välisestä kommunikaatiosta. Heidän tulee tietää toistensa tekemiset, kertoa vihollisten sijainnista ja toiminnasta, lippaan vaihdoista, sopia yhteistoiminnasta, tulituen antamisesta, jne. Jokaisen taistelijaparin täytyy pitää yhteys ryhmänjohtajaan ja viereisiin taistelijapareihin. Vihollistietojen on kuljettava myös ryhmän sisällä. Kuiskausketjun käytön tulee olla automaattista, ja kaiken vähänkin hyödyllisen tiedon tulisi levitä automaattisesti koko ryhmälle.

Ryhmänjohtaja pitää yhteyttä joukkueenjohtajaan ja pitää tämän tilanteen tasalla tapahtumista, vihollistilanteesta ja ryhmän tilanteesta. Kuten aiemmin jo

mainittiin, **on ryhmänjohtajan omien etujen mukaista pitää joukkueenjohtaja tietoisena tapahtumista, jotta hän saa parempia käskyjä.**

Lisäksi ryhmänjohtaja pitää ryhmänsä tietoisena joukkueen ja muiden ryhmien toiminnasta. On selvää, että suurin osa kommunikaatiosta on ryhmän sisäistä. Joukkueen tilannetta ei kannata kerrata viiden minuutin välein, vaan yleensä aina silloin kun tilanne muuttuu. Ryhmällä tulisi olla toimintakaava sisäiseen viestintään joka määrää mitä, milloin ja miten kerrotaan. Joukkueella on myös kaava viestiliikenteen hoitamiseen. Kuitenkin pitää muistaa, että kaikkea tietoa ei voi kertoa kaavan mukaan ja tieto on kaavaa tärkeämpää.

ÄLÄ TAISTELE VIHOLLISEN EHDOLLA VAAN PYRI ITSE MÄÄRÄMÄÄN TAISTELUN KULKU.

ALOITE ON VAIKEA SAADA, JA HELPPO MENETTÄÄ.

KÄYTÄ ALOITETTA HYVÄKSESI PITÄÄKSESI SEN JATKOSSAKIN ITSELLÄSI.

3.1. Taistelussa huomioonotettavaa

3.1.1. Vastustajan heikkoudet: Pyri iskemään vastustajan heikkouksiin.

Heikkouksia on monenlaisia, esimerkiksi paikkaan, ryhmyykseen, aikaan, toimintaan, säähän, viestintään ja johtamiseen liittyviä. Heikkouden luonteeseen kuuluu lyhytaikaisuus. Kriittinen heikkous on heikkous joka hyödyntämällä saadaan aiheutettua suurin mahdollinen vahinko vihollisen toimintakyvylle. Hyvä suunnitelma pyrkii löytämään kriittisen heikkouden ja hyödyntämään sen mahdollisimman nopeasti ja tehokkaasti. Mikäli suinkin mahdollista, koko toiminnan suunnittelun tulisi lähteä vastustajan heikkouksien arvioinnista ja hyödyntämisestä.

3.1.2. Ylivoima: Pyri aina taistelemaan ylivoimalla, eli käytä paikallista ylivoimaa. Paikallinen ylivoima on lyhytaikaista, joten se pitää käyttää nopeasti ja häikäilemättä. Kakku syödään pala palalta, jos sen yrittää niellä kokonaisuksiin tukehtuu. Pyri hajottamaan vastustajan ryhmitys ja yhtenäisyys niin fyysisesti kuin henkisesti.

3.1.3. Tuli ja liike: Tulen ja liikkeen idea on mahdollistaa turvallinen liikkuminen hetkellisesti estämällä vihollisen tulitus tai haittaamalla sitä

omalla tulella. Aseiden ominaisuuksista ja normaalista pelimaastosta johtuen etenevän taistelijan on yleensä helpointa saada tulitukea taistelijapariltaan. Liikkeen tulee suuntautua ensisijaisesti kohti parempia tulasemia, joista vastustaja saadaan ristituleen ja eliminoitua – tavoitteena ei ole pelkästään vihollisen lähelle pääseminen! Koska syöksyminen on järkevintä tapahtua taistelijapareittain, ei ryhmänjohtajan kannata yrittää kontrolloida taistelijoiden syöksymistä suoraan. Ryhmänjohtaja etenee yleensä ensimmäisenä ja odottaa uudessa tulasemassa jotta ryhmä pääsee hänen tasalleen ja jatkaa sitten syöksymistä. Taistelijoiden tarvitsee vain pysytellä ryhmänjohtajan tasalla.

3.1.4. Maaston tarjoama suoja: Maasto tarjoaa suojaa vain rajalliselle määrälle joukkoja. Älä ryhmitä joukkoasi liian tiheästi koska huonossa suojassa olevat taistelijat ammutaan hyvin nopeasti. On parempi ryhmittää joukot leveämmälle tai peräkkäin syvyyteen, tai laittaa ylimääräiset joukot reserviin.

3.1.4.1. TIETOISKU: Komentaja pitää osan joukoistaan reservissä, jotta hänellä on käytössään voima jolla vaikuttaa taistelun kulkuun. Yleensä taistelun alkaessa ei ole vastustajasta riittävästi tietoa, jotta kaikki joukot voisi laittaa kerralla taisteluun. On järkevää varata osa joukoista reserviksi ja aloittaa taistelu varovaisesti ja tunnustellen. Kun sopiva hetki ja paikka häikäilemättömälle iskulle on löydetty, käytetään reserviä tukemaan tätä iskua. Ilman reserviä on erittäin vaikea keskittää voimaa koska taistelusta irtautuminen vaatii aikaa. Kun reservi on sidottu taisteluun, pitää pyrkiä muodostamaan heti uusi reservi. Reservin hyödyt tulevat sitä selkeämmin esiin mitä suuremmassa mittakaavassa sitä käytetään. Normaalisti reserviä käytetään joukkue- ja sitä ylemmillä tasoilla, mutta reservistä on hyötyä myös ryhmätasolla.

3.1.5. Ristituli: Ristituli on tehokkainta koska siltä on vaikea suojautua. Pyri saamaan vastustaja ristituleen äläkä itse joudu siihen. Yleensä vastustaja saadaan ristituleen koukkauksen avulla. Tästä syystä on melkein aina kannattavampaa koukata kuin olla koukkaamatta.

3.1.5.1. TIETOISKU: Koukkauksen tarkoituksena on kiertää vastustajan sivustaan tai selustaan ja saada tämä eliminoitua ristitulella. Koska normaalimaasto tarjoaa suojaa vain yhteen suuntaan, voidaan siitä saatu suoja eliminoida ristitulella. Jotta koukkaus olisi mahdollinen, täytyy osan olla viivytämässä ja pitämässä paikallaan vihollista, jonka sivustaan koukataan. Koska viivytäjät taistelevat monesti alivoimalla, ei koukkaajien tule turhaan viivytellä. Koukkaajien ei tarvitse yllättää vihollista selustasta, vaan riittää, että saadaan vastustaja ristituleen. Monesti selustaan koukkaaminen on huonompi vaihtoehto kuin sivustaan koukkaaminen. Sivustaan koukkaaminen on nopeampaa jolloin sitova osasto kärsii vähemmän tappioita. Toisiaan kohti hyökkäävät osastot voivat sekoittaa viholliset omiin ja omat vihollisiin ja kärsiä tämän johdosta tappioita. Yllättäminen on bonusta joka hyödynnetään jos tilanne sallii. Koukkaus tulee tehdä vihollisen tulen ja tähystyksen ulkopuolella jotta vihollista ei suotta varoiteta tulevasta ja liikkuminen on nopeaa.

Joukkojen täytyy olla kuin vesi - mennä siitä mistä pääsee helpoiten. Kun vihollinen havaitaan, siitä aletaan etsiä heikkoutta. Kun heikkous löytyy, voimat keskitetään siihen. Aina tulee tukea menestystä, jolloin johtaja pystyy pitämään

aloitteen itsellään. Jos tuetaan tilanteita joissa vastustaja on vahvoilla, saa vastustaja aloitteen itselleen.

Taistelun tempo vaihtelee koko ajan. Aina ei ole aikaa miettiä ja joskus sitä on runsaasti. Käytä tarjolla oleva aika hyödyksi suunnittelemalla ja tiedustelemalla. Kun alkaa tapahtua, pitäisi kaikilla olla selvillä mitä yritetään saada aikaan.

Monesti etukäteen suunniteltu nopea ja yksinkertainen suunnitelma hyvin ajoitettuna voittaa tarkkaan harkitun ja varovaisesti toteutetun

suunnitelman – toimiva suunnitelma ajoissa toteutettuna on parempi kuin täydellinen suunnitelma, joka toteutetaan liian myöhään. Tämä pätee etenkin jos vihollisen johtamistoiminta ja koordinointi on heikkoa. Tällöin on yleensä helppoa saada paikallinen ylivoima ja jyrätä vastapuoli pala kerrallaan. Täytyy pitää kuitenkin mielessä, että typeryyttä ei edes nopea toiminta pysty paikkaamaan; suunnitelman tulee olla vähintään toimiva ennen kuin sitä lähdetään toteuttamaan. Toimivan suunnitelman kehittäminen ja sen menestyksekkäs läpivienti nopeasti muuttuvassa tilanteessa on yksi suurimmista johtajan kohtaamista haasteista.

Pelin alussa on tavoitteista riippuen yleensä viisasta eliminoida kaikki irtoviholliset paikallista ylivoimaa hyödyntäen jolloin tappiota tulee vähän ja voimasuhdetta saadaan itselle edulliseksi.

3.2. Ryhmätaktiikan perusteet

3.2.1. Viivytyks ja sitominen: Viivytyksen ja taisteluun sitomisen tarkoituksena on estää tai hidastaa vihollisen liikkumista pienillä omilla tappioilla, jotta omat joukot pääsevät edulliseen asemaan. Alivoimalla viivyttäessä tai sidottaessa vihollinen taisteluun, täytyy vihollisen etenemisinto pitää kurissa tehokkaalla tulella. Tarvittaessa on peräännyttävä, jotta vihollinen ei saa motitettua ryhmää. Itselle epäedullisessa maastossa viivyttäminen on erittäin vaikeaa ja edellyttää suurempaa ammuskulutusta ja parempia taistelijantaitoja. Ryhmän tulee pitää riittävä etäisyys viholliseen, jotta vihollinen ei kykene aiheuttamaan helposti tappioita. Ryhmänjohtajan tulee pitää yllä tätä tilannetta niin kauan, kunnes koukkaajat tai muut omat joukot pääsevät kosketukseen vihollisen kanssa tai annetaan käsky irtautua.

3.2.2. Puolustaminen: Puolustamisen tarkoituksena on pitää hallussa maa-alue, muulloin kyseessä on väijytys. Vaikeasti puolustettavaa aluetta ei tulisi puolustaa, vaan tarpeen vaatiessa lyödä alueelle tunkeutunut vihollinen vastahyökkäyksellä. Puolustusasemissa tiedustellaan kahdet asemat, varsinaiset- ja vaihtoasemat. Lisäksi voidaan tiedustella vara-asemat joihin voidaan vetäytyä jos varsinaisia-/vaihtoasemia ei voida pitää. Varsinaisista asemista torjutaan tärkeimmästä suunnasta lähestyvä vihollinen, ja

vaihtoasemista muilta suunnilta lähestyvä vihollinen. Ryhmän varsinaiset- ja vaihtoasemat yhdessä muodostavat aukottoman puolustuksen joka suuntaan. Ryhmänjohtaja käsklee tilanteen mukaan mitkä asemat miehitetään.

Esimerkkikäskyjä:

”Joukkue, asemaan!”, ”Ryhmä yksi, vaihtoasemaan!”, ”Jani ja Petteri, vaihtoasemaan!”

On myös mahdollista, että osa ryhmästä on varsinaisissa asemissa ja osa vaihtoasemissa. Tulialueiden tulisi olla ristissä, jolloin minimoidaan esteiden taakse jäävä katvealue ja saadaan hyökkääjä ristituleen. Tuliaseman tulee suojata muualla kuin tulialueella olevan vihollisen tulelta jolloin taistelija voi keskittyä tulialueella olevaan viholliseen. Tulialue ei saa olla liian iso jotta taistelija ehtii reagoimaan kaikkiin tulialueelle tuleviin vastustajiin.

Ryhmänjohtajan on jatkuvasti pidettävä selkoa oman ryhmän tilanteesta ja paikattava kaikki syntyneet aukot viipymättä. Jokaisen taistelijan tulisi nähdä ainakin yksi oma taistelija jotta hän voi ilmoittaa tappioista viipymättä ryhmänjohtajalle. Ryhmän jäsenen eliminoituminen voi tapahtua muutoin huomaamatta jolloin vastustaja saattaa päästä tilannetta hyödyntämällä yllättämään ryhmän.

3.2.3. Hyökkäys: Hyökkäyksen tarkoituksena on vallata maa-alue tai eliminoida vastustaja. Hyökkäyksen tavoitteena voi olla myös vastustajan sijainnin ja vahvuuden selvittäminen tai varsinaista hyökkäystä valmisteleva tärkeän maastonkohdan valtaaminen. Ryhmä hyökkää isommissa peleissä lähes aina joukkueen osana. Hyökkääjällä tulee aina olla ylivoima. Paikallinen ylivoima riittää useimmissa tapauksissa.

Aina tulee hyökätä vastustajan heikoimpaan kohtaan. Yleensä tämä on sivusta tai selusta. Jos sivustaan tai selustaan ei ole mahdollista hyökätä, joudutaan tekemään rintamahyökkäys. Jos vihollisen määrä, sijainti ja ryhmitys sekä hyökkäysmaasto eivät ole tunnettuja, selvitetään nämä tiedot ennen hyökkäystä. Tiedot voidaan saada tunnusteluhyökkäyksellä tai tiedustelemalla. Kerättyjen tietojen perusteella päätetään hyökkäysreitti ja tapa. Tiedustelu ennen hyökkäystä on erittäin tärkeää jotta hyökkäysvoimaa ei haaskata turhaan. Hyökkäykseen pitäisi valmistautua niin hyvin kuin aika ja resurssit vain antavat myöten.

Iskuosastojen käyttäminen hyökkäyksissä on monesti kannattavaa. Se on jotain erityistehtävää kuten tärkeän kohteen valtaamista tai tuhoamista varten koottu ja varustettu joukko.

Yleisimmin hyökkäys aloitetaan vastustajan tulen ja tähystyksen ulkopuolelta. Ryhmä etenee kohti vihollista syöksyen ja tulittaen. Hyökkääjien tulisi pyrkiä saamaan puolustaja ristituleen. Jos vastustajaa ei saada ristituleen, on se lamautettava riittävällä ammunnulla jotta muutama avaintaistelija pääsee sen turvin tekemään aukkoa vastustajan linjaan. Suorassa rintamahyökkäyksessä suojatulen turvin on tärkeää, että suojaajat osaavat antaa tehokasta suojatulta.

Kun maasto ja käytävissä oleva joukko ja aika mahdollistavat, tulisi hyökkäys suorittaa kokonaan tai edes osittain soluttautumalla. Soluttautumalla hyökkäävä joukko etenee salaa tehokkaalle ampumaetäisyydelle vastustajasta ja avaa yllättäen sovitusta merkistä tulen. Yleensä ison joukon on vaikeaa soluttautua, joten soluttautuva osa vain tukee pääjoukon hyökkäystä hämäämällä ja aiheuttamalla sekaannusta. Soluttautujien tulen avaus on yleensä merkinä muille aloittaa hyökkäys. Toinen mahdollisuus on aloittaa hyökkäys tavanomaisesti jolloin soluttautuva osa pystyy hämmin turvin iskemään vastustajan selustaan. Soluttavan osan on osattava edetä erittäin hiljaa ja huomaamatta. Yksikin taistelija joka ei kykene etenemään huomaamatta pystyy pilaamaan koko soluttautumisen. Tämän vuoksi soluttava osasto tulee valita huolella jotta se saa jotain aikaan. Pelkkä mielenkiinto tehtävää kohtaan ei riitä.

Tavoitteeseen päästyä tulee automaattisesti ryhmittä puolustukseen mahdollisen vastahyökkäyksen varalta ellei ole muuta käsketty.

3.3. Joukkuetaktiikan perusteet

Koska ryhmä taistelee harvemmin täysin itsenäisenä joukkona, on ryhmänjohtajan hyvä tuntee myös joukkueitaistelun periaatteita. Vähimmilläänkin tämä helpottaa kommunikointia johtajien, alaisten ja muiden yksiköiden kanssa, kun voidaan käyttää yhdenmukaisia, kaikkien ymmärtämiä termejä.

3.3.1 Puolustus: Joukkueen puolustussuunnitelma kattaa joka suunnan.

Jokaiselle ryhmälle on määrätty vastuualue jonne ryhmänjohtaja ryhmittää joukkonsa kuten näkee parhaaksi. Yleensä yksi ryhmä on ryhmitetty reserviin muita taaemmaksi. Jokaisella ryhmällä on vaihtoasemat. Joukkueen ryhmien varsinaiset ja vaihtoasemat muodostavat yhdessä aukottoman puolustuksen joka suuntaan. Joukkueenjohtaja päättää tilanteen mukaan mitkä asemat miehitetään ja millä vahvuudella.

Reservissä oleva ryhmä puolustaa tukikohdan selustaa. Reservin tehtävänä on vastahyökkäys jos vihollinen pääsee murtautumaan puolustuksen läpi. Reserviä voidaan käyttää myös vahvistamaan puolustusta tai koukkaamaan hyökkääjän sivustaan.

3.3.2. Hyökkäys: Joukkueen hyökätessä osa joukoista on reservissä, osa hyökkää suoraan vihollista kohti ja osa koukkaa. Yleensä 1/3 joukoista on reservissä ja 1/3 hyökkäävistä joukoista koukkaa. Tietenkään joukkojaan ei tarvitse jakaa juuri näissä suhteissa.

Johtaja tarvitsee reservin, jotta hän voi vaikuttaa tilanteeseen vielä silloinkin kun joukot ovat jo taistelussa. Taistelussa olevalle joukolle ei voi enää antaa uutta tehtävää, koska sen on vaikeaa ja hidasta päästä irti taistelusta. **Reservi käytetään menestyksen tukemiseen ja heikkouteen iskemiseen – ei toisinpäin.** Kun reservi käytetään, pitää pyrkiä muodostamaan tilalle uusi mahdollisimman pian.

3.2.3.1. TIETOISKU: Taistelua voidaan käydä menestyksekkäästi myös ilman reserviä tai käyttäen reserviä omien heikkouksien paikkaamiseen. Tällöin puhutaan kuitenkin yleensä kulutustaistelusta, jossa voiton ratkaisee lähinnä onni ja suuremmissa mittakaavassa joukkojen lukumäärä. Kulutustaistelu ei ole taktiikkaa, vaan sen puutetta.

Vaikka reservin käyttö olisi usein houkuttelevaa jonkin vaarantuneen rintaman osan tukemiseksi – ja tietyissä, epäedullisissa tilanteissa kuten vihollisen läpimurrossa se saattaa olla ainoa vaihtoehto – tulisi reserviä houkutuksista huolimatta pyrkiä säästämään omaan aktiiviseen toimintaan. Kuten aikaisemmin on todettu, omien heikkouksien vahvistaminen on reagoimista vihollisen toimintaan ja aloitteen luovuttamista viholliselle.

Tämä sivu on jätetty tarkoituksella tyhjäksi

4. Yleisiä asioita kouluttamisesta

Ihmisen omaksumiskykyä voi verrata pulloon. Se pitää täyttää riittävän hitaasti ja pienissä annoksissa jotta tavara ei juutu pullon suuhun. Liian isojen kokonaisuuksien opettaminen peräjälkeen heikentää oppimistulosta. Opetettujen asioiden tulee saada muhia rauhassa vähän aikaa, ennen kuin uutta ryhdytään opettamaan.

Ihminen oppii parhaiten sellaista mitä hän pitää tärkeänä tai hyödyllisenä.

Kouluttajan tulee pystyä perustelemaan miksi opetettava asia on osattava ja miksi se pitää tehdä opetetulla tavalla.

MIKSI ON TÄRKEÄMPÄÄ KUIN MITEN.

Motivaatio parantaa koulutuksen tehoa. Koulutettavan kiinnostus pitää herättää ja pitää yllä koulutuksen ajan, koska muuten motivaatio laskee ajan myötä. Menestyminen lisää motivaatiota, joten kouluttajan on luotava mahdollisuus siihen esimerkiksi välitavoitteilla. Tunnustuksen anto onnistuneesta suorituksesta parantaa motivaatiota, mutta ylikäytettynä se menettää tehonsa. Moitteet ja haukut heikentävät motivaatiota, mutta virheiden korjaus ei. Kouluttajan on itse oltava kiinnostunut siitä mitä opettaa, uskottava asiaansa ja näyttää kiinnostuksensa.

Harjoituksen lomassa pidettävät kilpailut kannustavat oppimaan ja kisassa menestyminen parantaa motivaatiota. Kouluttajan pitää kuitenkin pitää huoli, että kaikki pääsevät jossain vaiheessa voittamaan, koska jatkuva häviäminen heikentää motivaatiota. Helpoiten tämän voi järjestää joukkuekisoissa tasaväkisillä joukkueilla tai vaihtamalla jakoja välillä.

Oppiminen ei edisty tasaisesti, vaan sykäyksittäin. Heti opetustapahtuman jälkeen koulutettava alkaa unohtaa oppimaansa. Kertaamalla sopivan ajan päästä, voidaan palauttaa unohdetut asiat ja unohtaminen on hitaampaa.

Kouluttamisessa pitää olla päämäärä jonka kouluttaja ja koulutettavat tietävät ja johon pyritään. Koulutus tulee mukauttaa käytettävissä olevaan aikaan, harjoitusmaastoon ja välineisiin.

4.0.1. TIETOISKU: Kokemuksen mukaan airsoftissa kouluttautumisen yksi tärkeimmistä päämääristä on yhteistoiminnan kehittäminen. Jos aikaa on rajoitetusti, aktiivisesti pelaavien tiimien olisi hyvä harjoitella nimenomaan ryhmänä toimimista, aloittaen taistelijaparin yhteistoiminnasta ja edeten siitä ryhmä- ja mahdollisesti joukkueason toiminnan kehittämiseen. Hyvin toimiva ryhmä on paitsi tehokas, myös tyylikäs. Lisäksi hyvin toimiva ryhmä integroituu helpommin isommissa peleissä muodostettaviin joukkueisiin ja pystyy toimimaan paremmin yhteen muiden pelaajien kanssa. Jo muutaman erillisen harjoituspäivän treeni tekee ihmeitä ryhmän yhteistoimintakyvyille. Jos koulutukseen voidaan varata enemmän aikaa, on mahdollista harjoitella myös edistyneempiä taktiikoita ja tekniikoita. Perusvaatimuksena voitaisiin pitää

- Taistelijaparin yhteistoiminnan (syöksyen liikkuminen, toverin suojaaminen)
- Käsimerkkien
- Kuiskausketjujen
- Ryhmän puolustuksen sekä
- Ryhmän hyökkäyksen hallintaa.

Mikäli nämä asiat osataan ja on sekä aikaa että innostusta, muita hyödyllisiä koulutuskohteita ovat myöhemmin tässä oppaassa esitetyt toimintakaavat perustilanteisiin sekä henkilökohtaiset taistelijan taidot, esimerkiksi aseenkäsittely lippaanvaihtoineen, radion käyttö ja naamioituminen. Koulutustapahtuma olisi hyvä suunnitella etukäteen, sillä tiimiä saattaa olla vaikea saada kasaan pelkkää koulutusta varten, ja tällöin olisi koulutuksessa keskityttävä niihin asioihin, joita on vaikeaa tai mahdotonta harjoitella yksin.

4.1. Oppimisen tasot

Oppimisessa on neljä tasoa:

- Tunnistaminen
- Palauttaminen
- Rutiini
- Automaatio

Tunnistamistasolla ihminen kykenee löytämään oikean vastauksen muiden joukosta. Palauttamistasolla hän kykenee muistamaan sen ilman vihjeitä. Rutiinitasolla vastaus tai suoritus tapahtuu nopeasti ja suurella tarkkuudella. Automaatiotasolla voidaan vaivatta ja samanaikaisesti suorittaa myös jotakin muuta. On otettava huomioon, että normaalioloissa hyvin onnistuva suorite ei todennäköisesti onnistu yhtä hyvin pelitilanteessa jännityksen, väsymyksen ja muiden toimintakykyä rajoittavien seikkojen vuoksi.

Palautetta antaessa pitää olla asiallinen ja tehdä koulutettavalle selväksi mikä virhe oli, miksi se on virhe ja kuinka se voidaan välttää tai kuinka suoritus tehdään oikein.

Äksiisikoulutus (toistetaan samaa asiaa uudestaan ja uudestaan ja pyritään koko ajan parantamaan suoritusta) on tylsää mutta tehokasta. Sillä pyritään hiomaan yksittäinen suoritus automaatiotasolle. Tunnistamistasolta ylöspäin pääseminen

vaatii yleensä ylioppimista jotta asia osattaisiin edes tyydyttävästi vaikeissa oloissa.

TEKEMÄLLÄ OPPII.

Tunne koulutettavat ja heidän osaamisensa ja huomioi se koulutuksen suunnittelussa ja itse koulutuksessa. Jos et tiedä, ota selvää.

Tämä sivu on jätetty tarkoituksella tyhjäksi

5. Ryhmänjohtajan pelitapahtumaa tukeva toiminta

Jotta pelitapahtuma sujuisi jouhevasti, on ryhmänjohtajan hyvä huolehtia, että porukka on oikeassa paikassa, oikeaan aikaan ja oikeassa varustuksessa. Suurimmat viivästykset peleissä johtuvat siitä kun joudutaan odottelemaan jotakuta. Ongelmia syntyy myös siitä, että pelaajat eivät aina kuuntele mitä pelinjohtaja kertoo alkubriiffissä, jolloin syntyy ongelmia. Ryhmänjohtajan tulisikin huolehtia että kaikki kuuntelevat silloin kun kerrotaan tärkeitä asioita. Lisäksi ryhmänjohtajan on viisasta huolehtia, että kaikkien suojarusteet ovat turvallisia ja niitä käytetään oikein. Myös aseiden käsittelyyn pitää kiinnittää huomiota ja huomauttaa jos joku aiheuttaa vaaratilanteita. Pelin aikana ryhmänjohtajan ja kenen tahansa muunkin on huomautettava jos joku riisuu suojarusteensa kesken pelin ja tarvittaessa keskeytettävä peli.

Tämä sivu on jätetty tarkoituksella tyhjäksi

6. Liitteet

6.1. Esimerkkejä toimintakaavoista

6.1.1. Toiminta kohdattaessa vihollinen:

Tätä kaavaa käytetään kun saadaan uusi kontakti.

Toiminta aloitetaan käskyllä "KOSKETUS" joka annetaan käsimerkillä tai suullisesti.

Tieto kontaktista välitetään koko ryhmälle käsimerkein tai kuiskausketjulla ja lisäksi joukkueenjohtajalle. Jos vihollisen nähnyt taistelija maastoutuu, kaikki muutkin maastoutuvat, muussa tapauksessa pysytään liikkumattomana kunnes toisin käsketään. Otetaan selvää onko havaittu kontakti **omia vai vihollisia**. Ryhmänjohtaja päättää mahdollisimman nopeasti pidetäänkö tiedustelukosketus, taistellaanko, väijytetäänkö vai irtaudutaanko. **Päätös välitetään koko ryhmälle** käsimerkein tai kuiskausketjulla.

6.1.2. Koukkaus:

Tätä kaava käytetään kun maastossa on suojainen ja nopeakulkuinen koukkausreitti, sitova osasto pystyy pitämään taistelukontaktin pienin tappioin ja vihollisella ei ole suuria liikkumishaluja tai -mahdollisuuksia.

Toiminta aloitetaan käskyllä ”Koukkaavan osan nimi, KOUKKAUS VASEMMALTA” tai ”Koukkaavan osan nimi, KOUKKAUS OIKEALTA”

Koukkauksessa 2/3 käytettävistä joukoista sitoo vihollisen taisteluun ja loput koukkaavat. Koukkaus tehdään siltä puolelta missä maasto on suotuisin tai sitten oikealta.

Vihollisen taisteluun sitovan joukon tavoitteena on **hidastaa ja estää vihollisen liike ja häiritä havaintojen tekoa**. Tämä tehdään ampumalla vihollista hyvästä suojasta välttäen omia tappioita. Vastustajalle aiheutetut tappiot ovat vain bonusta. Sitovan joukon tulee kertoa missä vihollinen on ja mitä se tekee riittävän kovaan ääneen ja radiolla, jotta koukkaava osasto pystyy helpommin suunnistamaan.

Koukkaava osasto etenee kohteena olevan vihollisosaston tullen ja tähystyksen ulottumattomissa ensin kohteen **sivustaan** ja sen jälkeen etenee kohti vihollista. Koukkausosasto käyttää suunnistuksessa hyväkseen sitovan osaston metelöintiä. Kun saadaan taistelukontakti, tästä **ilmoitetaan radiolla tai huutaen** sitovalle osastolle.

Kun molemmat osastot ovat taistelukosketuksessa, ne hyökkäävät normaalisti kahdelta suunnalta **ristitulta hyödyntäen** ja eliminoivat vihollisen. Jokainen taistelija huutaa taistelutunnusta riittävän usein tai muuten **tekee osapuolensa selväksi** jotta omat eivät ammu häntä.

6.1.3. Eteneminen tulen alla:

Tätä kaavaa käytetään kun osastolla on paikallinen ylivoima ja vihollinen pitää eliminoida nopeasti.

Toiminta aloitetaan käskyllä ”SYÖKSYYN” tai ”SYÖKSYEN ETEENPÄIN”

Hyökätessä **edetään suojasta suojaan syöksyen**. Syöksyn pituus on tilanteesta riippuen 3-10m. Jos vihollisen tulituksen vuoksi ei voida edetä, ammutaan vihollista. Taistelijoiden tulisi päästä tuliasemiin joista voidaan ampua vihollisen sivustasta jolloin vihollinen joutuu ristituleen. Jokainen taistelija huutaa taistelutunnusta riittävän usein tai muuten **tekee osapuolensa selväksi** jotta omat eivät ammu häntä.

6.1.4. Irtautuminen:

Tätä kaavaa käytetään kun osasto on vaarassa joutua motitetuksi. Irtautumista ei ole turvallista suorittaa jos vihollinen pääsee liian lähelle. Irtautuminen pyritään ajoittamaan niin, että viholliset eivät ehdi ampumaan irtautuvia taistelijoita selkään.

Toiminta aloitetaan käskyllä "IRTI". Käskyyn voi sisältyä irtautumissuunta, esimerkiksi "IRTI OIKEALLE", "IRTI TAAKSE", "IRTI KOHTI METSÄÄ".

Kaikki **toistavat käskyn** kovalla äänellä. Lähellä vihollista olevia taistelijoita **tuetaan tulella** kun he irtautuvat. Taistelijat **irtautuvat sitä mukaa kun heidän edestään ovat kaikki muut irtautuneet**. Taistelijan tulee juosta mahdollisimman nopeasti vähintään vihollisen tehokkaan tulen ulkopuolelle ja käytettävä maastoa suojana mahdollisuuksien mukaan perääntyessä. Ryömienkin voi irtautua, mutta liikkeen tulisi olla mahdollisimman nopeaa. Perääntymistä jatketaan kunnes kontakti saadaan katkaistua. Tällöin jäädään pariiksi minuutiksi tarkkailemaan tilannetta, ettei juosta uusien vihollisten syliin. Jos vihollinen seuraa, voidaan tehdä tuliylläkkö, jatkaa perääntymistä tai molemmat.

6.1.5. Tuliylläkköön joutuminen:

Toiminta aloitetaan jos ryhmää kohti avataan yllättäen tuli.

Tuliylläkköön joutumisen tilanteessa on tärkeää saada välittömästi tilaa omalle toiminnalle. Vihollisella on tuliylläkön käynnistäessään kaikki tieto tilanteesta, joten he pystyvät halutessaan kontrolloimaan tilannetta suvereenisti.

Ensimmäisenä tulisi vastata tulitukseen mahdollisimman raskaasti. Tämä tarkoittaa **sarjatulta**, jos mahdollista. Toisena on **suojan etsintä**. Jos vihollista ei pysty näkemään, suojaudutaan heti. Lähimmän suojan löytämisen on tapahduttava välittömästi tuleen vastaamisen jälkeen, mieluiten lähes samanaikaisesti. Tämän jälkeen on kaksi vaihtoehtoa. Jos oletetaan oman joukon olevan huomattavasti väijyttäneitä osastoa vahvempi, tulee tämä osasto tuhota päättävällä rynnäköllä. Jos taas ollaan selkeästi alakynnessä, tulee nopeasti irtautua.

Kunnolliseen väijytykseen joutuvalla osastolla ei ole valittavanaan kuin huonoja vaihtoehtoja ja tappiot ovat lähes väistämättömiä; ymmärrettävistä syistä tunnustelijoiden ja muun tiedustelutiedon hyödyntäminen väijytysten välttämässä on hyvin suositeltavaa.

6.2. Vahvistetut käsimerkit, esimerkkejä

| | | | |
|---------------|---|----------------------|---|
| Seis |  | Maahan |  |
| Mars |  | Mars mars |  |
| Avorivi |  | Avojono |  |
| Linjan kääntö |  | Suunta |  |
| Näköhavainto |  | Kuulohavainto |  |
| Kokoon |  | Alijohtajat kokoon |  |
| Vihollista on |  | Vihollisen lukumäärä |  |
| Asemaan |  | Vapaa vihollisesta |  |
| Kyllä (sain) |  | Ei (toista) |  |

7. Taktiikan termejä

Aloite

Aloite on sillä joka tekee ensin, ja jonka tekemiseen muut reagoivat. Jotta tilannetta voisi muuttaa itselleen edullisemmaksi, tarvitsee aloitteen.

Asemien tiedustelu

Tuliasemien paikkojen selvittäminen, niistä tiedottaminen ryhmälle ja niihin ryhmittymisen harjoittelu.

Erilliskäsky

Käsky, joka annetaan vain sille tai niille taistelijoille, joita kyseinen tehtävä koskee ja joiden tulee tietää tehtävästä.

Esikäsky

Toiminnan nopeuttamiseksi annettava varsinaista käskyä edeltävä käsky, joka sisältää valmistautumistehtävän.

Etulinja

Maasto, jossa omat joukot ovat taisteluketoksessa vihollisen kanssa tai taso, jonka etupuolella vihollisen yllättävä kohtaaminen on mahdollinen.

H-hetki

Hyökkäyshetki. Joukon johtajan määräämä hetki jolloin iskuporras aloittaa tunkeutumisen vihollisen ryhmitykseen. Johtaja voi sitoa käskyssään jonkun toiminnan hyökkäyshetkeen. H-3 (Heikki miinus kolme) tarkoittaa 3 minuuttia ennen hyökkäystä. H+3 tarkoittaa 3 minuuttia jälkeen hyökkäyksen. H-hetki annetaan täysinä minuutteina.

Harhauttaminen

Harhauttamisen tarkoituksena on antaa viholliselle väärä käsitys omasta toiminnasta ja kohdistaa vihollisen toiminta oman toiminnan kannalta toisarvoisille alueille.

Koukkaus

Vihollisen tulen ja tähytyksen tavoittamattomissa kiertäminen vihollisen sivustaan tai selustaan vihollisen eliminoimiseksi.

Motti

Piiritys

Paikallinen ylivoima

Pienemmän osapuolen joukkoja on tietyllä alueella enemmän kuin suuremman osapuolen, eikä suuremman osapuolen muu joukko voi tukea pienempää osaa.

Pesäke

Ryhmän puolustusasema.

Pidettävä maastonkohta

Ylemmän johtoportaan käskemä maastonkohta tai –alue, josta saa luopua vain käskystä ja joka taistelun päätyttyä on oltava omien joukkojen hallussa.

Reservi

Joukkojen ne osat, jotka johtaja varaa käyttöönsä voidakseen niillä tarvittaessa ratkaisevasti vaikuttaa taistelun kulkuun.

Ryhmitys

Joukon ja sen osien keskinäinen sijoitus maastossa.

Suojaava osa

Joukot, jotka suojaavat hyökkäyksen lähtöalueen sekä iskevän osan sivustaa ja selustaa.

Taistelukosketus

Kosketuksen säilyttäminen vastassa olevaan viholliseen taistelua käyden.

Takaa-ajo

Hyökkäyksen nopea, keskeytymätön ja häikäilemätön jatkaminen lyödyn tai vetäytymään pakotetun vihollisen eliminoimiseksi.

Taktinen taso

Yksittäisiä taisteluja käsittelevä taso, jolla pyritään vaikuttamaan paikallisiin tavoitteisiin.

Tavoite

Maastoalue tai tasa, joka joukon on määrä saavuttaa.

Tehtävä

Johtajan saama tai itselleen asettama täsmennetty toiminnan päämäärä.

Tiedustelu

Omaan suunnitteluun ja toimintaan vaikuttavien seikkojen, erityisesti vihollista ja maastoa koskevien tietojen hankkimista, kokoamista, tulkintaa, arviointia ja tarvitsijoille toimittamista.

Tiedustelukosketus

Kosketuksen säilyttäminen vastassa olevaan viholliseen vihollisen tietämättä.

Tilanteenarviointi

Tehtävän suoritukseen vaikuttavien tekijöiden erittely ja eri suoritumahdollisuuksien harkinta.

Toimintakaava

Ennalta sovittu toiminta tietyssä tilanteessa, engl. Battle drill

Tukikohta

Joukkueen puolustusasema.

Tuliylläkkö

Ryhmittyneen joukon tehokkaalta etäisyydeltä yllättävästi kohdistama tuli vihollisen eliminoimiseksi.

Tunnustelijat

Tunnustelijoita (yleensä tst-pari) käytetään suojaamaan etenemistä kun viholliskontakti on mahdollinen. Tunnustelijoiden idea on vaikeuttaa vihollista havaitsemasta ryhmää, estää koko ryhmän joutuminen väijytykseen ja mahdollisuuksien mukaan pitää muu ryhmä salassa jos vihollinen huomaa tunnustelijat.

Valtaaminen

Käsketyt alueen tai kohteen ottamista haltuun hyökkäämällä ja sen pitämistä.

Vastahyökkäys

Vastatoimenpiteenä suoritettava hyökkäys hyökkäävän vihollisen tuhoamiseksi tai pysäyttämiseksi taikka tietyn alueen takaisin valtaaminen.

Välitavoite

Lähtöaseman ja tavoitteen väliltä etenemisen säännöstelemiseksi valittu maastoalue.

Yhteiskäsky

Annetaan samansisältöisenä samanaikaisesti koko ryhmälle.