TACTICAL E





Che qualità deve possedere e che compiti deve assolvere un comandante nel soft air? Dipende ovviamente da quante persone si trova a dirigere. L'argomento è vasto e lo tratteremo in più puntate. Cominciando qui dalla figura del caposquadra

Uno dei concetti più complessi e articolati nel nostro mondo di giocatori è quello della leadership. Chi è il capo? Chi conduce in game? Chi si fa carico delle responsabilità che derivano da questa carica?

Essendo l'uomo un animale sociale, è insito in noi il desiderio e il bisogno di essere guidati e avere una figura a cui rivolgerci per ricevere indicazioni. Al vertice di ogni società, c'è sempre stato un gruppo ristretto di individui che prendono le decisioni necessarie alla sopravvivenza e alla prosperità del gruppo, e ovviamente il nostro gioco non fa eccezione. Naturalmente, le skill (capacità e qualità) di un leader variano in base al numero di decisioni e di persone con le quali deve confrontarsi: il comandante di una fazione composta da cen-

tinaia di giocatori deve privilegiare determinati aspetti; quello di un reparto con al massimo un centinaio di effettivi deve considerarne altri, e così via, fino al livello di comandante

Essendo quindi, quello della leadership, un argomento estremamente vasto, lo tratteremo in più puntate. Nella presente, parleremo delle qualità ideali di un caposquadra.

Si tratta di uno dei compiti più gravosi e meno gratificanti che potrebbero capitarvi nel soft air. La strada del caposquadra è lastricata di aiocatori che: non hanno la radio il aiorno del game; non capiscono quando viene stabilita una direzione; forniscono indicazioni rispetto alle proprie ore 12, nonostante vi siano dei precisi punti di riferimento decisi poco prima.

E così via, altre millemila piccole frustrazioni. Per cui, qualora voleste intraprendere questa "carriera", preparatevi a insormontabili incomprensioni (e relative incazzature), cercate di avere le spalle grosse e fatevi scivolare addosso le critiche quando non sono costruttive, ma soprattutto sappiate che, quando si vince, la vostra è una gran squadra e il merito è di tutti; quando si perde, invece, la colpa è vostra e soltanto vostra.

CAPACITÀ DI COMANDO

La capacità di comando è una delle aualità principali che deve possedere il leader di una piccola unità. Come si acquisisce? In nessun modo: è una dote innata. Saper farsi ascoltare e saper farsi seguire dalle persone è qualcosa di indefinibile a cui in genere diamo il nome



Non potete fare tutto voi, delegate i compiti e fidatevi dei vostri navigatori: vi porteranno sempre sulla route migliore.



In un evento medio/lungo, c'è sempre spazio per un momento conviviale o di relax, ma fate in modo che qualcuno sia sempre pronto a proteggervi e soprattutto ricordatevi che il silenzio è oro! Per il resto, anche nei momenti di maggior calma, le cose possono cambiare, quindi siate pronti a reagire con apertura mentale agli eventi.

Saper comandare significa saper farsi carico di un problema, individuando una possibile soluzione e mettendola in atto con la collaborazione del proprio team; significa saper utilizzare le risorse della squadra secondo le attitudini di ciascuno, cosa per cui occorre conoscere bene le persone con cui si gioca, così da poterle impiegare nel modo più opportuno al fine di raggiungere gli obiettivi preposti.

Comportarsi da piccoli tiranni, urlando come isterici sul campo, pensando così di affermare la propria personalità, non è cosa da leader; individuare la soluzione più adatta al contesto – opinioni della squadra – e metterla in pratica nel più breve tempo possibile, sì.



Seguite sempre il movimento dei vostri uomini, sappiate sempre dove si trovano per coordinarli e dirigerli verso gli obiettivi.

obiettivo adottando le strategie e le tattiche di cui ha conoscenza ed esperienza, e questo vale sia nel classico gioco alla bandiera domenicale che nel torneo più o meno articolato

Quando iniziai a giocare, un bel po' di anni fa, vedevo squadre che mettevano in atto sul campo di gioco delle tattiche efficaci e lo facevano in maniera ineccepibile, meccanica e al contempo fluida. Nei primi anni, avando ci si scontrava con questi giocatori, si tornava sempre a casa sconfitti; qualcuno diceva che fossero highlander, altri si lamentavano delle anche ascoltando (quando possibile) le diverse condizioni del campo. lo fui più fortunato: nel mio team avevamo un leader che invece ci disse una cosa semplice e verissima: loro si Un leader guida i propri uomini verso un allenavano. Era un concetto di una semplicità

disarmante. In un gioco fatto d'improvvisazione e di tecniche imparate davanti agli schermi di un cinema, chi si allena, chi studia degli schemi (magari banali e semplici, ma comunque schemi) gode di un vantaggio enorme. Di ritorno, quindi, dall'ennesima batosta epocale, decidemmo di seguire l'idea del nostro caposauadra e d'iniziare anche noi ad allenarci. d'imparare, di guardare cosa facevano bene ali altri e di provare a imitarli, sacrificando magari domeniche di agonismo allo scopo di migliorarci. La fatica nel tempo fu ripagata, inizialmente con piccoli progressi, poi a ritmo crescente con la consapevolezza di essere una sauadra, finché non ci ritrovammo in più occasioni in stallo con quelli che fino a pochi mesi prima ci passavano sopra di corsa.



Pianificate ogni cosa nel migliore dei modi possibili, ma siate elastici, perché una volta sul campo difficilmente andrà tutto come avevate pensato. Siate quindi pronti a cambiare la vostra tattica, ma restate sempre fedeli alla



Muoversi silenziosamente è cruciale, ma questo non significa che le informazioni non possano passare dagli scout al caposquadra: una semplice serie di rapidi gesti delle mani può fornire indicazioni molto importanti prima di un ingaggio.



Non siete soli, siete parte di un team in cui ciascuno assolve un compito al meglio delle proprie possibilità. Siate consci dei limiti dei vostri giocatori e disponetevi sempre a porre rimedio in caso di mancanze: siete voi che comandate, siete voi che dovete farvene carico.



Alla fine di ogni evento, a caldo, prendetevi qualche minuto per fare auattro chiacchere coi vosti uomini analizzando insieme la aiocata. Siate aperti alle critiche costruttive per essere sempre migliori

VISIONE DI GIOCO

La visione di gioco si acquisisce con l'esperienza, che altro non è che la somma degli sbagli che facciamo e/o vediamo in gioco. Distinguere quindi tra una strategia (che è un insieme di obiettivi assegnati) perseguibile e una tattica (che è l'insieme delle azioni da mettere in atto per raggiungere quegli obiettivi) vincente è una capacità fondamentale per qualsiasi leader.

Il gioco è qualcosa che evolve ad ogni istante e l'adattabilità della squadra nonché la sua capacità di muoversi in un contesto sempre più mutevole sono intimamente legate alla visione di gioco di chi la coordina. Se non siamo in grado di percepire o prevedere il cambiamento della "marea" di uno scontro e cogliere l'occasione per la vittoria, saremo sempre costretti a che poveri vanesi. Abbiate rispetto di voi stessi reagire alle mosse degli altri, che dunque guideranno l'andamento dell'ingaggio dettandone le condizioni. Sapere cosa dobbiamo fare e dare le giuste indicazioni alla squadra è fondamentale; allo stesso modo, è fondamentale che la squadra fornisca in maniera chiara e inequivocabile, e il più rapidamente possibile, le corrette informazioni al leader.

Un leader dev'essere rispettato. Se la squadra non rispetta pienamente il suo leader, non seguirà fino in fondo le sue direttive.

Il rispetto si guadagna sul campo con la dedizione, il sacrificio, la volontà. Non c'è modo di comprarlo, non ci sono scorciatoie. Se ti comporti da cretino, i tuoi aiocatori vedranno in te un cretino e come tale ti tratteranno. Per cui, per piacere, smettetela durante i game di urlare «ti ho preso!», oppure «dichiarati!», magari facendo seguire le grida da pletore d'insulti. Non serve. La percentuale di highlander in campo non sarà mai pari alla quantità di "snippakillahmastah ex-qualcosa" che pretendono di essere chissà chi, ma in realtà altro non sono e dei vostri giocatori senza esporvi al ridicolo in questo modo. Comportatevi correttamente, esponete le vostre idee in maniera semplice e pacata, e pian piano noterete che i vostri ragazzi inizieranno a seguirvi.

Sarà un processo lungo, perché non si diventa leader per grazia ricevuta, ma ci si guadagna i galloni sul campo, sbagliando, ammettendo i propri errori e, soprattutto, facendo il possibile per non ripeterli di nuovo.

KNOW HOW

La conoscenza è il grimaldello che vi aprirà ogni porta. Dovrete aver ben presente quali sono i compiti, le responsabilità e le problematiche di ogni singolo ruolo del team: provate quindi, in qualche circostanza, a giocare in quei ruoli, dalla retroquardia allo scout, cercando di farlo al meglio delle vostre possibilità e per un tempo sufficiente da acquisire esperienza. Imparerete così come vanno aiutati i vostri giocatori, dove mandare un rinforzo o dove saturare per far muovere la sauadra.

Occorre che diventiate anche degli abili pianificatori, con competenze di navigazione, e fare in modo che le comunicazioni radio siano fluide e puntuali (sappiatelo fin d'ora: sarà sempre il vostro maggior problema).

Ho tenuto per ultima questa skill, ma non è la meno importante. Il leader è quello che si sacrifica, che rinuncia al proprio divertimento



Prima di qualsiasi game, è indispensabile fare un breve ripasso degli obiettivi e delle regole d'ingaggio: toglietevi tutti i dubbi prima di entrare in gioco, in modo che non vi siano rimpianti quando la missione è iniziata e non è più possibile tornare indietro.



Talvolta, avvicinandovi a un obiettivo, potreste aver bisogno di dividere la squadra in unità più piccole. Fate in modo, in questo caso, che vi sia sempre un leader che possa coordinare il gioco e non lasciate mai che qualcuno si muova solo: l'incidente è sempre dietro l'angolo!



Il fatto che vi spostiate in gruppi numerosi non significa che siete al sicuro: pochi istanti dopo questo scatto, siamo stati attaccati pesantemente su di un fianco; un'imboscata perfetta dalla quale siamo usciti solo perché eravamo al centro dello schieramento.



Disporre di navigatori non vi solleva dalla necessità di saper leggere una carta. Fidatevi dei membri della vostra squadra, ovviamente, ma siate sempre pronti a cambiare tattica se l'approccio che avevate pianificato non dovesse dare i frutti sperati.





- quindi a giocare come gli altri - per concentrarsi sul movimento della squadra. È quello che corre su per una collina perché sa che i suoi sono attorno a lui e quindi deve dare servire gli altri, appunto attraverso l'esempio. Sul campo di gioco, come nella vita quotidiana, raggiungere e conquistare un obiettivo comporta lavoro, fatica, sudore e appunto sacrificio. Non aspettatevi nulla dagli altri se non siete disposti a dare tutto per loro (sportivamente parlando, s'intende).

Quelle che ho descritto fin qui sono, a mio avviso, le qualità principali che un comandante di squadra dovrebbe esprimere sul campo di l'esempio. Non siate "capetti" che s'aspettano gioco. Il vostro compito, in tale ruolo, sarà d'essere serviti, ma siate voi stessi pronti a quello di coordinare il gioco altrui, renderlo armonicamente dinamico, esplosivo quando serve, fluido e veloce il più delle volte. Sarete una specie di "coach giocante", attraverso quale si concretizza la tattica applicata all'ingaggio.

I punti salienti che ho esaminato costituiscono i cardini attorno cui ruota, nel soft air, la leader-

ship in una squadra di piccole dimensioni. Molti dei crismi che caratterizzano il comando si possono acquisire, altri sono latenti in soggetti predisposti e vanno fatti emergere e affinati con l'esperienza. Non esiste nel nostro gioco una squadra che non abbia un capo, ma vi sono team che, giocando e allenandosi insieme per anni, acquisiscono tali "automatismi" da ridurre al minimo la necessità di coordinamento. Osservare giocatori del genere che si muovono in perfetta sintonia durante gli ingaggi è una vera libidine.



42