LA LEADERSHIP

SECONDA PARTE

La capacità di prendere decisioni anche impopolari in maniera assolutamente autonoma, facendosi carico poi delle conseguenze nei confronti degli altri giocatori, è la dote indispensabile richiesta al company commander, figura fondamentale nelle mil-sim, alla quale fanno capo più squadre con relativi comandanti

di Kadmillos

Nel numero scorso abbiamo parlato del concetto di leadership e delle qualità che identificano al meglio il "perfetto" caposquadra. In questo articolo vogliamo alzare la posta e parlare del gradino superiore, il cosidetto *company commander*. Questo ruolo è presente spesso e volentieri negli eventi simulativi (mil-sim) e ha il compito quanto mai difficile di decidere, in concerto col *comandante di fazione*, la strategia generale di gioco.
Spetta generalmente al company commander delineare in maniera chiara gli obiettivi e pianificarne la conquista affidandosi alle proprie capacità organizzative. Qualche anno fa sono stato comandante in seconda della compagnia italiana al "Berget", il famoso evento internazionale in programma ogni estate in Svezia. Durante un briefing, chiesi al comandante della nostra fazione come avremmo dovuto fare per conquistare un certo obiettivo. La sua risposta fu semplice: «Sei tu che comandi i tuoi uomini. Come lo prenderete, non mi interessa. Io so che potete prenderlo. Decidi tu come farlo».
Per essere un buon company commander bisogna prima essere un buon caposquadra? A mio avviso, no. In questo articolo vi spiego quali sono le *skill* del perfetto comandante di compagnia.

LIVELLO LEADERSHIP

Può definirsi propriamente *leadership* la capacità di prendere decisioni anche impopolari in maniera assolutamente autonoma, facendosi carico poi delle conseguenze nei confronti degli altri giocatori. A differenza del caposquadra, il comandante di compagnia in ambito mil-sim non può permettersi una "camera di consiglio" per prendere decisioni. Gli obiettivi assegnati e il piano tattico/strategico delineato vanno perseguiti in maniera categorica, pena ovviamente la sconfitta, non solo del reparto, ma probabilmente anche di tutta la fazione.
Se dunque occorre avere le spalle larghe per fare il caposquadra, ricoprire il ruolo di company commander richiede schiena dritta e idee chiare. Avrete a che fare con diverse decine di giocatori e, soprattutto, con diversi capisquadra che si aspetteranno di ricevere da voi istruzioni precise. Dal canto vostro, a differenza dei singoli giocatori e dei singoli capisquadra, avrete una visione del gioco molto più ampia, sarete in possesso di un maggior numero di informazioni (facendo oltretutto il possibile per ottenerne ancor di più) e avrete il compito di fornire ai capisquadra quelle necessarie per la loro missione. Selezionate quindi i dati da trasmettere ai vostri subalterni in modo che ne ricavino un bagaglio di informazioni sufficiente, ma non eccessivo, tenendo sempre ben presente con chi vi rapportate.

PRONTEZZA DI SPIRITO

Questa è una *skill* fondamentale: è la capacità di reagire istantaneamente ad ogni minimo cambiamento della situazione sul campo, ad ogni minima variazione nell'andamento di un attacco o di una difesa. A differenza di un caposquadra, che conosce benissimo le persone che coordina, voi avrete a che fare con un numero di giocatori decisamente superiore e senza che di loro sappiate nulla o quasi. Dovrete quindi percepire le mosse dei vostri avversari sul campo, vederne (e magari prevederne) gli sviluppi e quindi prendere le dovute contromisure.

CONSAPEVOLEZZA

Siate sempre molto onesti con voi stessi e con gli altri, abbiate cioè piena consapevolezza dei vostri limiti e di quelli degli elementi al vostro comando. Se ritenete che un obiettivo vada al di là delle forze e delle possibilità dei vostri uomini, non è una vergogna chiedere un supporto al capo fazione. Troppo spesso, anche in eventi importanti, ci siamo ritrovati a dover correre letteralmente all'altro capo dello schieramento perché alcuni comandanti di compagnia avevano sopravvalutato la capacità dei loro giocatori di conquistare o tenere una determinata posizione.
È sicuramente gratificante ricoprire incarichi di comando, ma bisogna appunto avere la consapevolezza dei propri limiti. La vostra compagnia non potrà mai muoversi più velocemente del vostro giocatore più lento; allo stesso modo, una squadra a cui decidete di affidare un certo compito non potrà mantenersi in efficienza più a lungo del suo giocatore meno resistente.
Non dimenticate, d'altronde, che il soft air è sempre e comunque un gioco, non una corsa al massacro; non affrontiamo prove tipo "hell week" dei Navy SEAL, perciò un comandante deve sì cercare di raggiungere gli obiettivi stabiliti, ma preservando la salute e la sicurezza dei suoi uomini in qualsiasi momento. E poco importa che ogni singolo partecipante a un game sia il solo responsabile del proprio stato fisico: moralmente, avete il dovere di preoccuparvi del suo benessere e della sua integrità. Fate quindi in modo, nei limiti del ragionevole, di conoscere le condizioni fisiche e mentali dei vostri giocatori e provvedete di conseguenza, programmando eventualmente delle pause anche durante gli spostamenti in gioco.

Nelle immagini di questo servizio, scene dal "Berget" 2012 (qui vediamo i giocatori della compagnia italiana partecipanti all'evento).

UN'ESPERIENZA NEGATIVA

Alla mia prima esperienza in terra svedese, diversi anni fa, mi ritrovai come semplice fantaccino a partecipare a qualcosa di simile a una maratona: il nostro comandante di compagnia non aveva ben chiaro cosa fosse la "consapevolezza" e ci costrinse a un ritmo forsennato per raggiungere un POA (punto di osservazione avanzato) in cima a una collinetta. Partimmo in circa una sessantina di giocatori, alcuni veramente carichi di equipaggiamento; all'arrivo, dopo diversi chilometri, ci contammo ed eravamo meno di una ventina. Il ritmo che il comandante ci aveva imposto nella marcia era talmente massacrante che buona parte della compagnia aveva dato forfait prima ancora di giungere in area propriamente operativa. Dei "superstiti", quelli in condizione di svolgere il lavoro di pattugliamento e interdizione risultarono essere solo cinque (noi italiani!), tutti gli altri si attestarono a difesa di un bunker per le successive tre ore, prima di riprendersi a sufficienza e ricominciare a giocare decentemente (tengo a precisare che anche il nostro comandante fu di quella partita). Nell'economia del game, il fatto che fossimo arrivati sull'obiettivo con mezz'ora d'anticipo rispetto all'orario previsto fu dunque assolutamente inutile, poiché lo sforzo comportò una riduzione delle forze in gioco, quindi una minor capacità interdittiva a fronte di eventuali infiltrazioni ostili, per non parlare della scarsa capacità d'arresto in caso di attacco massivo.

VISIONE DI GIOCO

Un buon piano di battaglia (o di gioco) è valido finchè non viene messo in atto: durante il gioco, succedono mille cose che possono modificare anche sensibilmente il quadro strategico. Abbiate sempre bene in mente quali sono gli obiettivi e adattate i vostri piani di manovra – all'occorrenza rivoluzionandoli – fino al loro conseguimento.
Come accennato all'inizio, un buon comandante di fazione non vi dirà come raggiungere un determinato obiettivo – e voi a vostra volta non lo direte ai vostri capisquadra – ma starà soltanto a voi deciderlo. Siate ovviamente chiari e precisi nel dare disposizioni ai vostri subalterni, specialmente nella fase di avvicinamento all'obiettivo.
Ricordatevi inoltre che uno dei momenti più delicati è quando iniziate ad allargare il reparto in vista del combattimento: prima dell'ingaggio, quando ancora la quiete regna sovrana tra le fila, dovrete scambiare il maggior numero possibile di informazioni; allorché inizierà lo scontro, le comunicazioni tenderanno a diventare confuse, caotiche e

spesso insufficienti. Se però avrete schierato con cura le squadre sul campo, potrete far fronte a tali difficoltà e rimodulare in ogni momento la strategia.

COMUNICARE E ORIENTARSI

La predisposizione di un'adeguata maglia radio è forse l'aspetto meno considerato nelle mil-sim, ma sicuramente il più importante: è l'unico modo per garantire un costante ed efficace flusso d'informazioni all'interno della compagnia. Preparate quindi una rete di comunicazione efficiente e possibilmente ridondante; utilizzate, in aggiunta alle radio ricetrasmittenti, ogni possibile mezzo di collegamento coi vostri capisquadra – telefoni cellulari, gruppi Whatsapp o Telegram e via dicendo – per ricevere informazioni accurate e diramare disposizioni precise con la massima rapidità possibile.

Dovrete sapere in ogni istante dove si trovano i plotoni e/o le squadre durante il movimento, il dispiegamento e il contatto con gli obiettivi.

Dovrete conoscere le condizioni generali della truppa, il numero dei giocatori effettivamente sul campo, le risorse a loro disposizione (acqua, cibo, batterie, pallini eccetera) e, nel caso, modificare i vostri piani in funzione degli aggiornamenti che riceverete. La base del vostro successo, insomma, saranno le comunicazioni

Considerate che talvolta il vostro fronte di movimento sarà di centinaia di metri e quindi non potrete controllare di persona ogni punto dello schieramento, ma dovrete giocoforza affidarvi alle informazioni che riceverete e che a vostra volta, in molti casi, ritrasmetterete verso l'alto, lungo la catena di comando.

Ovviamente, è indispensabile che conosciate il terreno su cui operate servendovi degli opportuni strumenti topografici. Allo scopo, non occorre che siate praticissimi di navigazione terrestre (anche se aiuta), ma di sicuro dovete saper leggere una carta. Costruitevi una mappa mentale dell'area su cui vi dovrete muovere nel corso del game, accertatevi di avere i fianchi coperti o di poter contare su vie di fuga o d'aggiramento in caso di imboscate e altri mille frangenti.

POSTILLA

Nel corso degli anni, ho partecipato a parecchie mil-sim in Italia e all'estero e ho avuto l'opportunità, in tali occasioni, di ricoprire più o meno tutti i ruoli, iniziando da semplice fante, poi caposquadra, poi company commander e infine comandante di fazione. Naturalmente, il merito dei successi conseguiti sui vari campi di gioco è sempre stato degli ottimi staff con cui mi sono trovato a collaborare, mentre la responsabilità degli insuccessi è solamente mia. Ma nel soft air, come nella vita, si vince e si perde, l'importante è rimettersi in gioco facendo tesoro degli errori.

Nella prossima puntata ci occuperemo di quello che i "profani" considerano il ruolo più prestigioso, ma che in realtà è il più ingrato: comandante di fazione. Stay tuned!

(continua)