

Standartiniai taktiniai veiksmai – artimojo mūšio dėmuo

Ats. mjr. Vidmantas Eitutis
*Generolo Jono Žemaičio Lietuvos karo akademijos
Baziniai karininkų kursai*

Straipsnyje aptariami veiksmai pėstininkų skyriaus grandies (ketverto) ir mažesnio vieneto (poros), galinčių vykdyti žvalgymo užduotis, atakas, šturmą, pozicijų ar teritorijos valymo, didesnio vieneto saugos užduotis (priešakinė, šoninė ir galinė sauga), taip pat tam tikro teritorijos ploto kontrolę. Vertėtų išskirti mažų padalinių vaidmenį ir reikšmę remiantis Rusijos ir Ukrainos karo patirtimi. Artimoji kova nėra divizijų naudojimo menas.

Mažas padalinys – tai būrys, skyrius, grandis arba pora [1].

Mažų padalinių struktūra ir užduočių pobūdis lemia jų veiksmų specifiką. Grandis ir mažesnis vienetas veikia tokioje aplinkoje, kur sąlytis su priešu vyksta labai nedideliu atstumu, todėl dėl žmogaus psichofizinių savybių ir sprendimams priimti reikalingo kritiškai trumpo laiko standartizuoti taktiniai veiksmai yra optimaliausias būdas vykdyti skirtas užduotis. Būtina paminėti, kad tinkamai ištreniruoti standartizuoti taktiniai veiksmai eliminuoja planavimo etapą. Tai ypač reikšminga standartinėse situacijose, kai reakcijos laikas ir veiksmai yra kritiniai norint išsaugoti karių sveikatą ir gyvybes. Pavyzdžiui, per netikėtą priešo pasalą vieneto vadas ir (arba) jo pavaduotojas gali būti sužeisti arba žūti, o laiko planuoti ir priimti sprendimus nėra, reikia reaguoti žaibiškai. Tam yra naudojami istoriškai susiklostę standartiniai taktiniai veiksmai: reakcija į priešų ugnį, ugnies taško šturmas, reakcija į artimą arba tolimą pasalą, reakcija į netiesioginį apšaudymą ir t. t.

Tam, kad būtų galima aiškiau suvokti veiksmų artimojo sąlyčio sąlygomis algoritmą, galima juos suskirstyti į atskiras fazes:

- aptikimas,
- reakcija,
- manevras,
- pergrupavimas.

Standartiniai taktiniai veiksmai apima pirmas tris fazes, nes, esant pergrupavimo fazei, jau būtina sąmoningai planuoti ir priimti sprendimus.

Aptikimas. Būtinybė pastebėti pirmam ir pačiam likti nepastebėtam iškelia individualios maskuotės, gebėjimo judėti nepastebimai ir specialios įrangos (pvz., naktinio matymo prietaisų, termovizorių, dronų) poreikį. Tai patvirtina ir karo Ukrainoje patirtis.

Maskuotė. Mūšiui miesto sąlygomis būdingi nedideli atstumai ir daugybė šūviams nepasiekiamų priedangų bei erdvių, todėl tokios sąlygos reikalauja aukšto kario individualių įgūdžių lygio, kad gebėtų jas išnaudoti, o miško sąlygomis labiau akcentuotinas gebėjimas išlikti nepastebėtam, t. y. maskuotė. Be to, maži taktiniai vienetai, veikiantys autonomiškai, dažniausiai negali tikėtis draugiškų pajėgų paramos ir disponuoja nedidele ugnies galia bei nedidelėmis šaudmenų atsargomis, todėl slopinti priešą ugnimi gali tik ribotą laiką. Priversti priešą slėptis nuo ugnies taip, kad jis negalėtų taikliai šaudyti, sudėtinga, todėl poreikis užsimaskuoti ir taip ap sunkinti jam galimybę nusitaikyti tampa itin svarbus. Atkreiptinas dėmesys į dilemą, kuri susidaro tarp būtinybės būti nematomiems ir atpažinimo pagal požymį „savas-svetimas“ poreikio, tokio žymėjimo svarba išauga veikiant artimojo mūšio metu, nes nėra laiko išžiūrėti į uniformą ar skiriamuosius ženklus. Ryškus žymėjimas karius gali demaskuoti, o blogai įžiūrėjimas žymėjimas yra neveiksmingas. Dėl šių priežasčių reikėtų vengti draugiškų pajėgų susijungimo mūšio metu, o mažo padalinio kariams būtina išlikti vienas kito akiratyje per visą mūšį. Siekiant pasislėpti ir netapti taikiniu naudojant dūmines granatas, reikėtų atsižvelgti į tai, kad priešas gali sutelkti savo ugnį į uždūmintą rajoną, be to, tai gali iš anksto įspėti priešą apie ketinamą atlikti manevrą. Dūmines granatas klai-

dinimo tikslais reikėtų mesti ne tik į tą pusę, į kurią ketinama judėti. Būtina atsižvelgti į dūminės granatos savybes: dūmų tankumą ir veikimo laiką, ir naudoti tiek granatų, kad būtų pasiektas pakankamas uždūminimo efektas. Priešingu atveju, neturint pakankamai priemonių, dūmus geriau naudoti kaip klaidinimo priemonę, norint nukreipti prieš ugnį, arba jų visai nenaudoti.

Aptikimo eigos variantai:

- a) draugiškos pajėgos pirmos pastebi priešą,
- b) draugiškos pajėgos ir priešas pastebi vieni kitus vienu metu,
- c) priešas pirmas pastebi draugiškas pajėgas.

Reakcija. Šioje fazėje svarbus psichofizinis dėmuo, fizinis karių parengtumas ir individualūs įgūdžiai.

Žmogaus galimybių ribos lemia reagavimo į netikėtą sąlytį trukmę. Reagavimo veiksmai susideda iš reakcijos ir judesių greitumo. Greitumą galima apibrėžti kaip žmogaus fizinę ypatybę, gebėjimą greitai atlikti atskirų kūno dalių (po tam tikro signalo arba savo valios pastangomis) judesį arba jų kompleksą, greitai pernešti kūno svorį iš vienos vietos į kitą, pasiekti didelį kūno masės judėjimo greitį per trumpą laiką [2]. Kuo greitesnis reagavimas į dirgiklį, tuo labiau gali būti sumažinamas atsakomojo judesio tikslumas.

Reakcijos greitumas – tai minimalus sensorinės reakcijos laikas, kuris parodo, koku greičiu pradedamas judesys. Reakcijos skirstomos į dvi rūšis: paprastąją reakciją ir psichomotorinę reakciją [3], [4].

Paprastoji reakcija – tai išankstinis organizmo atsakas į žinomą signalą žinomu judesiu, pavyzdžiui: greitas stabdžio pedalo paspaudimas užsidegus raudonam šviesoforo signalui [5]. Paprastosios reakcijos laikas vertinamas naudojant chronometrą, jis matuojamas milisekundėmis (sigmomis). Į garsinį signalą žmogus sureaguoja per 150 ms, į vizualinį signalą – per 200 ms [6].

Psichomotorinė reakcija – tai tokia reakcija, kai iš anksto nežinoma, kur ir kada pasirodys signalas, koks judesys turės būti atliekamas ir kuriuo iš galimų būdų reikės į būsimą dirgiklį reaguoti, pavyzdžiui: pasirodžius pėsčiajam kelyje, vairuotojas turi staigiai stabdyti automobilį, pasukti vairą arba naudoti garsinį signalą [5].

Išskiriamos tokios reakcijos fazės:

1) latentinis psichomotorinės reakcijos laikas – tai laikas nuo signalo davimo iki judesio pradžios (apie 300–400 ms) ([7], [8], [9]), pavyzdžiui: pastebėti ir atpažinti taikinį, priimti sprendimą,

2) judesio laikas – tai laikas nuo judesio pradžios iki jo pabaigos, pavyzdžiui: užimti šaudymo padėtį ir atlikti šūvį (nusitaikant pagal vamzdį – apie 1 s, taikantis pagal taiklaus šaudymo taisykles – 5 s).

Susumavus abiejų fazių trukmę, iš viso reakcijos laikas siekia 1 400 ms, t. y. apie 1,5 sekundės. Per tiek laiko, susidūręs su priešu, vienetas turės atlikti neatidėliotinus veiksmus.

Manevras. Ši fazė skirstytina į tokius etapus:

I. Karių išdėstymas į tokią kovos rikiuotę, kad būtų galima panaudoti maksimalią padalinio ugnies galią;

II. Aktyvūs veiksmai (atsitraukimas arba ataka);

III. Padalinio (karių) pasitraukimas iš priešo taikymosi (apšaudymo) linijos.

Atstumas. Artimasis mūšis – tai priešiškų pajėgų sąlytis nedideliu atstumu. Bet koks vis dėlto tas atstumas? Kaip jį apibrėžti? Pirmiausia reikėtų suprasti, kas yra artimas kovos būdas žmogaus psichofiziologijos požiūriu. Rengiant karius, remiamasi žmogaus fiziologinėmis galimybėmis, pavyzdžiui, regėjimas yra vienas iš svarbiausių pasaulio pažinimo būdų, per regą iš aplinkos žmogus gauna 95 proc. visos sensorinės informacijos [2].

Išgyvenant stresą pasireiškia fenomenas – nenumaldomas noras vizualiai pamatyti grėsmę keliantį objektą ir įvertinti pavojaus lygį. Fiziologiškai tai paaiškinama tuo, jog streso metu viena iš organizmo reakcijų yra suteikti prioritetą vienam juslių kanalui, t. y. pavojaus akimirką blokuoti visas jusles, išskyrus vieną, kuri laikoma tuo metu kritiškai būtina norint išlikti. Blokavimo pavyzdžiu laikytinas „klausos atjungimas“, kai mūšio metu karys negirdi, kas jam sakoma, – smegenys sutelkia visus resursus tam, kad apdorotų informaciją, patenkančią regos kanalais ir vertinamą kaip itin svarbią. Būtent šia aplinkybe galima paaiškinti tuos atvejus, kai karys, turėdamas puikią priedangą, kautynių metu sužeidžiamas ar

net nukaunamas, nes, nepaisydamas atsargumo, išlindo apsidairyti, nors „geresnis matymas“ tuo metu visiškai nelėmė situacijos. Kalbant apie priedangos naudojimą mūšyje, reikėtų pabrėžti, kad karys sąlyčio metu privalo nuolat ieškoti geresnės pozicijos prieš atžvilgiu, bet geresnė pozicija ne visuomet tapati sąvokai „geresnis matomumas“.

Apdorojant informaciją apie regimuosius vaizdus, dalyvauja beveik trečdalis galvos smegenų žievės: pakaušio skilties pirminė ir antrinė sritys, viršugalvio, apatinės ir kaktos skilčių asociatyviniai centrai. Per regą formuojamas labai greitas ir platus trimatis erdvinis aplinkos suvokimas: nuo artumoje esančių daiktų iki žvaigždynų begalybės. Atstumas iki objekto akimis nustatomas dviem būdais: akomodacija (akies gebėjimas taip kaitalioti savo laužiamąją gebą, kad išgautų ryškumą ir aiškiai matytų įvairiai nutolusius daiktus) bei konvergencija (gebėjimas matyti arti esančius daiktus abiem akimis tuomet, kai abiejų akių žiūros linijos susikerta fiksuojamame taške).

Akomodacija ir konvergencija susijusios ir labiausiai pasireiškia, kai atstumas – iki 6–7 metrų. Gebėjimas nustatyti atstumą iki taikinio smarkiai susijęs su vestibuliniu aparatu ir koordinacija erdvėje. Eksperimentais nustatyta, kad užtikrintai pataikyti ranka metant daiktą į taikinį įmanoma, kai atstumas ne didesnis nei 7 metrai.

Karo Ukrainoje patirtis rodo, kad urbanizuotoje aplinkoje atstumas iki taikinio 90 proc. atvejų neviršija 50 m ir tik 5 proc. atvejų siekia daugiau nei 100 m, o vidutinis atstumas iki taikinio dažniausiai yra apie 35 metrus.

Paminėtina, kad atstumas atlieka svarbų vaidmenį komunikacijos srityje ir turi socialinę reikšmę. Psichologai teigia, kad asmeninė komforto ir bendravimo zona beveik niekada neviršija 5 metrų. Tai susiję su žmogaus savaizaus instinktais: viskas, kas patenka į zoną, kurios spindulys yra apie 6 m nuo žmogaus, pritraukia dėmesį.

Psichofizika. Galima teigti, kad dėmesys yra tiltas, jungiantis žmogų su aplinka, ir emocijų pagrindas. Kuo stipresnė emocija,

tuo ryškesnė išraiška judesiu (pvz., emocingą kalbą lydi intensyvus gestikuliacija). Mūšio metu pasiekiami aukščiausios emocijos ir judesio išraiška. Emocija stresinėje situacijoje yra tokia stipri, kad paveikia cheminę kraujo sudėtį ir fizinius pojūčius. Adrenalinas (dėl baimės) patenka į kraują ir padidina raumenų tonusą ir labai apsunkina šaudymą preciziškai taikantis; noradrenalinas, susijęs su agresija, pagerina raumenų tonusą, mažina skausmą, o endorfinas, susijęs su pykčiu ir euforija, stimuliuoja smegenis ir mažina skausmo pojūčius. Jausmai taip pat paveikia matymą – gerai žinoma, kad kovos metu atsiranda tunelinis matymas (matymo kampas sumažėja iki 12°), šaulys beveik negali naudoti periferinio regėjimo ir nemato viso mūšio vaizdo.

Stiprių emocijų įtaka kovinėje situacijoje įgalina judėti greičiau, jausti mažiau skausmo, greičiau reaguoti į tai, kas vyksta, bet dėl jų sunkiau matyti visą mūšio vaizdą, preciziškai nusitaikyti ir tolygiai nuspausti ginklo nuleistuką. Kitaip tariant, stiprus emocinis išgyvenimas padeda atlikti judesius, susijusius su stambiais motoriniais įgūdžiais (dinaminiais judesio stereotipais), ir apsunkina (arba daro neįmanomą) veiklą, susijusią su smulkiąja motorika. Atkreiptinas dėmesys, kad, mažėjant atstumui iki priešų, streso intensyvumas didėja, ir tikėtina, kad specialiai neparengtas karys pasieks distreso fazę, kai gali ištikti stuporas (angl. *freeze – panic response*). Dėl šios priežasties net ilgų treniruočių suformuoti dinaminiai stereotipiniai judesiai gali nesuveikti emocinėje aplinkoje, susidarančioje artimojo mūšio metu. Šis faktas turi paprastą paaiškinimą: treniruotėse karys visą dėmesį sutelkia į tai, kaip tinkamai atlikti judesius ir veiksmus, o mūšyje kario dėmesys sutelktas į priešą ir emocinis šio dėmesio fonas toks stiprus, kad veiksmų kontrolė atsiduria už žmogaus sąmonės ribų. Emocinis treniruočių šaudykloje fonas niekada neprilygsta emocijoms, išgyvenamoms realios kovos metu, o gebėjimas greitai ir taikliai šaudyti tolimu atstumu jokių būdu nėra pakankama sąlyga, kad artimojo mūšio metu karys taip pat sėkmingai pataikys į taikinį. Taip yra dėl to, kad psichologine prasme artimasis mūšis yra sunkesnis nei mūšis, kuriame priešininkai yra toli vienas nuo kito.

Ugnies naudojimas

Ugnies naudojimą sunkinanti aplinkybė yra ta, kad, atliekant standartinius taktinius veiksmus, artimojo mūšio metu ugnis bus leidžiama intuityviai sekant šaudmenų sąnaudas. Tačiau ji turi būti nepertraukiama naudojant ugnies ir manevro metodą ir intensyvi tiek, kad pasiektų slopinimo efektą.

Ugnies naudojimo etapai:

I etapas – ugnies „škvalas“ (siekiama demoralizuoti priešą ir padaryti kuo didesnių nuostolių);

II etapas – slopinimas (siekiama sudaryti sąlygas padalinio kariams atlikti manevrą);

III etapas – ugnies nutraukimas (tolesnė ugnis netikslinga, nes šūvių garsas gali išduoti padalinio judėjimo kryptį).

Rekomenduojama šaudant mažesniu nei 7 m atstumu koncentruotis ne į taikymosi prietaisus, o į taikinį. Legendinis Jeffas Cooperis teigė, kad mažesniu nei 6 m atstumu preciziškai taikantis sunku taikliai šaudyti, ir šaunamasis ginklas tampa neveiksmingas [10]. Jam pritaria Rexas Applegate'as, intuityvaus šaudymo šalininkas: esant trumpam nuotoliui, šaulys psichologiškai negali atplėšti žvilgsnio nuo pavojaus šaltinio ir koncentruotis į taikiklį [11].

Naudojant greitąją ugnį pavieniais šūviais taupomi šaudmenys, išvengiama draugiškų pajėgų apšaudymo (šaudoma preciziškiau) ir mažėja ginklo strigimo galimybė (perkaitusio vamzdžio priežastis), vadinasi, ir jo pertaisymo poreikis kritiniu momentu. Šaudant pavieniais šūviais galima išlaikyti gana didelį ugnies tempą, o kulų sklaidą, palyginti su papliūpa, yra daug mažesnė, nes po šūvio kompensuojamas ginklo atatrakos efektas. Staigus šūvio taikantis pagal ginklo vamzdį rezultatyvus pataikymas į stovinčio žmogaus figūrą yra iki 15 m, o gerai parengto šaulio – iki 25 metrų.

Artimojo mūšio metu didėja automatinės ugnies efektyvumas, nes yra tikimybė pataikyti į taikinį keliomis kulkomis, o automatinės ugnies sklaidą kompensuojama nedideliu atstumu iki taiki-

nio, nes didžioji dalis kulų neišleikia už taikinio gabaritų. Šaudant automatiniu ugnies režimu vidutiniais ir tolimesiais atstumais, optimalus šūvių skaičius yra 2–3 kulų papliūpa (praktika rodo, kad ketvirta papliūpos kulka jau nebepataiko į taikinį).

Šaudymas nuo juosmens nėra aktualus dėl standartinio ginklo nešiojimo būdo – ginklo buožės padėtis visuomet šalia peties (žr. 1 pav.).



1 pav. Kario ginklo padėtis [14]

Taikantis į taikinius, esančius už 30 m ir toliau, naudojami ginklo taikymo prietaisai.

Šiuo metu toleruojamas karių mokymo būdas taikytis į krūtinę (širdies vietą) – taisytinai, nes šiuolaikinė standartinė kario apsauga – šarvinės liemenės bei kiti ekipuotės elementai (pvz., dėtuvs), išdėstyti ant krūtinės, itin sumažina pataikymo efektą.

Taikinys

Artimojo mūšio sąlygomis išryškėja nemomentinės mirties faktorius, t. y. net pataikius į gyvybiškai svarbius organus, žmogus keletą akimirkų išlieka potencialiai pavojingas (gali iššauti). Pavyzdžiui, 1991 m. sausio 13 d. sovietų KGB specialiosios paskirties „Alfa“ būrio leitenantas Viktoras Šackichas mirė nuo mirtino sužeidimo (viena rikošetavusi kulka prasiskverbė po neperšauamos liemenės titaniniais žvynais į krūtinės ląstą). Leitenantas net nepajuto, kad yra sužeistas. Tik pasibaigus Lietuvos radijo ir televizijos pastato šturmui, artėdamas prie išėjimo, Šackichas pasakė, kad jam silpna. Jį dar bandyta prilaikyti, nesuprantant, kas darosi, bet prie pat durų leitenantas susmuko [12].

Tikimybė pirmu šūviu nukauti taikinį siekia 50 proc., atliekant dvigubą šūvį (dupletą) tikimybė, kad taikinys nepraras galimybės priešintis, svyruoja nuo 13 proc. iki 17 proc. Pataikius į galvą, momentinės mirties tikimybė yra apie 75 proc., korpusą – 41 proc., galūnes – 14 proc. Pataikius į galvą, taikinys ne tik sužeidžiamas, bet ir patiria „nokautą“, iš kurio nebesugrįžtama. Galva net ir artimajame mūšyje yra mažas taikinys, todėl rekomenduojama taikyti į apatinę kūno korpuso dalį ir tik po to, esant galimybei, – į galvą. JAV Ohajo valstijos policijos eksperto Grego Ellifritzo kartu su Taktinės gynybos institutu (*Tactical Defense Institute* – TDI) atlikti tyrimai patvirtina tokius sužeidimo požymius ir jų padarinius:

- pilvo sritis:

pataikymo požymis – staigus aukos sulinkimas per juosmenį, kulka, pataikyta į pilvo sritį, sukelia peritonitą (tikėtina mirtis po kelių valandų),

požymiai – vandeningos žalsvos spalvos išskyros,

po šūvio susidarę tamsiai raudoni kraujo krešuliai – kepenų pažeidimo požymis;

- galūnės ir minkštieji audiniai:

kulkos įsiskverbimo skylės diametras visada mažesnis nei kulkos, ji užsitraukia oda arba užsikemša trompais,

tikėtina mirtis, jei po 12 ir daugiau valandų prasidėtų kraujo

užkrėtimas,

sekant pėdsakais, atkreiptina, kad, aukai tolstant, kraujo daugėja, vadinasi, jos būseną prastėja;

- **veido sritis:**

skausmingi, bet nemirtini sužeidimai, net pataikius į gerklę sužeidimas gali būti nemirtinas;

- **stuburas:**

staigi mirtis, kai pažeidžiami stuburo smegenys, slystantis pataikymas į stuburą kuriam laikui apsvaigina auką, bet ši ilginiui atsigauna, pataikius į sprandą, ne visada pažeidžiama miego arterija.



2 pav. Pažeidžiamos vietos

Judėjimas mūšio metu

Grego Ellifritzo ir TDI tyrimų rezultatai patvirtina, kad ganėtinai sunku judančiam šauliui pataikyti į judantį taikinį (žr. 1 lentelę).

1 lentelė. Šaudymo efektyvumas pagal šaudymo būdą

Šaudymo būdas	Pataikymo atvejai (proc.)	Pataikymo į krūtinės dydžio taikinį atvejai (proc.)
Stovint vietoje	85	51
Judant	47	11
Iš už priedangos	26	6

Šaltinis: <https://www.activeresponsetraining.net/stand-move-or-see-cover-what-works-in-a-gunfigh>

Atsižvelgiant į šaudymo efektyvumo rodiklius, darytinos išvados:

1. Sąlyčio metu būtina nuolat judėti (ypač tai aktualu artimojo mūšio metu).

2. Būtina ieškoti priedangos ir judėti nuo priedangos iki priedangos.

3. Pasirinkti optimalų judėjimo maršrutą, greitį ir būdą (perbėgant, ropojant, šliaužiant):

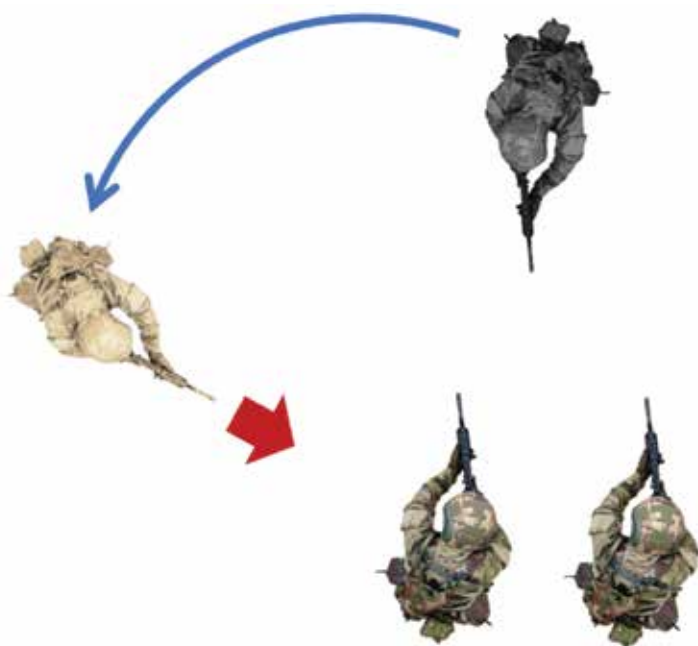
a) perbėgimą stačiomis naudoti tik priešui apšaudant netiesiogine ugnimi,

b) priešui apšaudant tiesiogine ugnimi – judėti ropomis arba šliaužti.

4. Šaudyti sustojus ir užėmus stabilią kūno padėtį.

5. Trumpojo šuoro trukmė neturėtų viršyti 3 sekundžių.

Artimojo mūšio metu ypač pastatuose svarbi kairės pusės taisyklė, – didesnioji karių dalis yra dešiniarankiai, todėl patogiausia suktis taikantis ginklu nekeičiant kojų padėties į kairę pusę iki 45° kampų. Esant galimybei, pavyzdžiui, flangavimo manevrą derėtų atlikti taip, kad sukimasis su ginklu vyktų prieš laikrodžio rody-



3 pav. Flangavimo manevro pavyzdys

klę – nuo savęs į kairę pusę, t. y. atakuoti ugnimi dešinią prieš rikiuotės sparną (žr. 3 pav.).

Apibendrinimas

Mažų padalinių veikimo aplinka lemia, kad netikėto artimo sąlyčio metu ribotas matomumas ir netikėtumo faktoriaus sukeltas stresas apsunkina galimybę greitai susiorientuoti ir matyti visą mūšio vaizdą. Nedideli atstumai reikalauja greitos reakcijos ir darnių veiksmų, visa tai pasiekama tik specialiomis ilgalaikėmis treniruo-tėmis.

Artimajam mūšiui būdingas ribotas šaudmenų skaičius, ugnies galia ir būtinybė atsižvelgti į tai, kad net taiklus pataikymas į taiki-nį ne visuomet užtikrina visišką grėsmės eliminavimą. Tai formuo-ja tam tikrus ugnies naudojimo ir jos atidengimo vietos pasirinki-mo reikalavimus.

Stengiantis apsunkinti priešui galimybę nusitaikyti, išlieka svarbi ir karių maskuotė bei privalomas elgesio algoritmas – vengimas būti stacionariu taikiniu.

Siekiant efektyviai įgyvendinti minėtus reikalavimus, reakcijos ir I manevro fazėse veikiama pagal „Pėstininkų būrio taktikos vadovėlyje“ aprašytus standartinius taktinius veiksmus, t. y. kariai atitinkamose situacijose naudoja treniruotus veiksmus, nereikalaujančius sprendimų priėmimo proceso [13].

Individualūs kario įgūdžiai (dinaminiai judesio stereotipai) leidžia kuo greičiau atlikti judesius (paprastoji reakcija), o standartiniai taktiniai veiksmai minimizuoja psichomotorinės (sudėtingos) reakcijos laiką ir suteikia pranašumą artimojo mūšio metu sutrumpinant karių reagavimo laiką.

Bibliografija

1. *Lietuvos karinė doktrina*. Vilnius: Lietuvos kariuomenės Mokymo ir doktrinų valdyba, 2016.
2. Stanislovaitytė, A. *Įvairių sporto šakų sportininkų psichomotorinės reakcijos ir pusiausvyros ypatumai*. Magistro darbas. Kaunas: Kauno medicinos universitetas, 2010.
3. Kuklys, V., Blauzdys, V. *Kūno kultūros teorijos ir metodikos terminai bei sąvokos*. Mokymo priemonė kūno kultūros specialybės studentams. Vilnius: Vilniaus pedagoginis universitetas, 2000.
4. Vaštakaitė S. *Jaunųjų tinklininkų psichomotorinės reakcijos rodiklių vertinimo ir ugdymo galimybės per metinį treniruočių ciklą*. Magistro darbas. Kaunas, 2006.
5. Bogdanovičius, Z., Pikūnas, A., Pečeliūnas, R. *Eismo dalyvių psichofiziologija*. Mokomoji knyga. Vilnius: Technika, 2007.
6. Skernevičius, J., Raslanas, A., Dadelienė, R. *Sporto mokslo tyrimų metodologija*. Vilnius: Lietuvos sporto informacijos centras, 2004.
7. Arbočiūtė, V. *Didelio meistriškumo irkluotojų rengimo metiniu ciklu analizė*. Magistro darbas. Vilnius: Vilniaus pedagoginis universitetas, 2011.

8. Juodžbaliienė, V. *The Dependence of Simple and Psychomotor Reaction and Equilibrium Maintenance of Adolescents on the Degree of Visual Impairment*. Daktaro disertacija. Kaunas, 2005.

9. Juodžbaliienė, V., Muckus, K. The Influence of the Degree of Visual Impairment on Psychomotor Reaction and Equilibrium Maintenance of Adolescents. *Medicina*, 42(1), Kaunas, 2006.

10. Cooper, J. *Principles of Personal Defense*. Paladin Press, 2006.

11. Applegate, R. *Kill or Get Killed*. Paladin Press, 2006.

12. *Kai savi tikrai šaudė į savus – tikroji istorija*. Prieiga per: <https://www.alfa.lt/straipsnis/15200272/kai-savi-tikrai-saude-i-savus-tikroji-istorija/>

13. *Pėstininkų būrio (skyriaus) taktika*. Vilnius: Lietuvos kariuomenės Mokymo ir doktrinų valdyba, 2023.

14. Eitutis, V. *Kario individualių įgūdžių tobulinimo vadovas*. Generolo Jono Žemaičio Lietuvos karo akademija, 2023.