

เอกสารทางวิชาการ

เรื่อง

คู่มือกิจกรรม Field Leadership Exercise (FLEX)

เรียบเรียงโดย

นาวาอากาศตรีหญิง อังคณา จรรยา

หลักสูตร Squadron Officer School (SOS)

Air University, Maxwell Air Force Base, Alabama สหรัฐอเมริกา

พ.ศ.๒๕๖๖

## คำนำ

บทความทางวิชาการ เรื่อง คู่มือกิจกรรม Field Leadership Exercise (FLEX) ฉบับนี้จัดทำขึ้นตามระเบียบ ทอ.ว่าด้วยการศึกษาในต่างประเทศ พ.ศ.๒๕๕๓ ซึ่งกำหนดให้ผู้สำเร็จการศึกษาจากต่างประเทศดำเนินการเรียบเรียงเอกสาร ตำรา หรือคู่มือทางวิชาการเพื่อใช้เป็นเอกสารอ้างอิงทางวิชาการและเป็นประโยชน์แก่ข้าราชการและผู้สนใจได้ศึกษา

ผู้เขียนได้มีโอกาสเข้าศึกษาหลักสูตรนายทหารชั้นผู้บังคับฝูง (Squadron Officer School: SOS) ณ สหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นหลักสูตรที่มีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้ารับการศึกษามีความสามารถในการแก้ปัญหาและเป็นผู้ที่มีความกล้าหาญ พร้อมเผชิญความท้าทายในอนาคต โดยผู้เข้ารับการศึกษจะได้ผ่านประสบการณ์การเรียนรู้ที่จะทำให้สามารถรู้จักตนเอง นำตนเอง รู้จักผู้อื่น นำผู้อื่น ประกอบกับการส่งเสริมกลยุทธ์ ใช้ความคิดสร้างสรรค์ บริหารความขัดแย้ง แก้ไขปัญหาเป็นทีม เข้าใจหลักนิยมกองทัพอากาศ กระบวนการระหว่างประเทศ การรวบรวม และการเป็นผู้นำในสถานการณ์ไม่ปกติ โดยกิจกรรม FLEX เป็นกิจกรรมที่หลักสูตร Squadron Officer School สหรัฐอเมริกาใช้แทนกิจกรรมฟลิกเกอร์บอล โดยผู้ร่วมกิจกรรมจะต้องทำงานเป็นทีม เข้าใจกติกาที่ต้องอาศัยการผสมผสานการวางแผนเชิงกลยุทธ์กับการเล่นกีฬาตอจด์บอล โดยภายใต้การร่วมกิจกรรมจำนวน ๔ ครั้ง ส่งผลให้ นทน.เข้าใจหลักการใช้กำลังทางอากาศ มีทักษะการวางแผน และการทำงานเป็นทีม สอดคล้องกับแนวทางการเรียนการสอนในรูปแบบเชิงรุก หรือ Active Learning ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ ผู้เขียนจึงมีความสนใจเขียนคู่มือกิจกรรม FLEX ฉบับนี้ขึ้น เพื่อเผยแพร่กิจกรรมฯ ร่วมกับนำเสนอผลการวิเคราะห์การเรียนรู้หลักการใช้กำลังทางอากาศที่ได้จากกิจกรรมดังกล่าว

นาวาอากาศตรีหญิง อังคณา จรรยา

อจ.กทศ.รร.นฝ.ยศ.ทอ.

๒๘ เมษายน ๒๕๖๖

## สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญภาพ	ง
<b>บทที่ ๑ กล่าวทั่วไป</b>	<b>๑</b>
กิจกรรม FLEX คืออะไร	๑
วัตถุประสงค์ของกิจกรรมในหลักสูตร	๒
ประโยชน์ที่จะได้รับจากกิจกรรม	๒
เป้าหมายของแต่ละทีมในการร่วมกิจกรรม	๒
<b>บทที่ ๒ ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับกิจกรรม FLEX</b>	<b>๔</b>
เป้าหมายของการปฏิบัติการ	๔
ผู้ปฏิบัติการ	๔
การแต่งกาย	๕
เวลาในการปฏิบัติการ/ การเล่น	๕
การนับคะแนน	๖
ตำแหน่งและหน้าที่ของผู้ปฏิบัติการ/ ผู้เล่น	๗
พื้นที่การรบ (FLEX Battle Area) และอุปกรณ์ที่ใช้	๑๓
<b>บทที่ ๓ กฎและกติกา</b>	<b>๒๑</b>
วิธีการปฏิบัติการ/กติกากการเล่น	๒๑
กฎการใช้กำลัง (Rules of Engagement: ROE) และการละเมิดกฎการใช้กำลัง (ROE violations)	๒๕
<b>บทที่ ๔ กิจกรรม FLEX กับการเรียนรู้หลักการใช้กำลังทางอากาศ</b>	<b>๒๘</b>
ความรู้เรื่องการสงคราม	๒๘
ระดับของสงคราม	๒๘
การวางแผนและปฏิบัติการกิจภายใต้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสงคราม และป้องกันการละเมิดกฎหมายดังกล่าว	๒๙
หลักการสงครามทางอากาศ	๒๙
หลักความเชื่อในการรวมการควบคุมและแยกการปฏิบัติ	๒๙

คุณลักษณะของกำลังทางอากาศ	๒๙
การปฏิบัติการของกำลังทางอากาศ	๓๑
<b>บทที่ ๕ บทสรุปและข้อเสนอแนะ</b>	<b>๓๕</b>
บทสรุปเกี่ยวกับกิจกรรม FLEX	๓๕
บทสรุปเกี่ยวกับแนวคิดของกิจกรรม FLEX กับการเรียนรู้หลักการใช้กำลังทางอากาศ ตามหลักนิยมกองทัพอากาศ พ.ศ.๒๕๖๒	๓๗
ข้อเสนอแนะ	๓๙
<b>บรรณานุกรม</b>	<b>๔๐</b>
<b>ประวัติผู้เขียน</b>	<b>๔๑</b>

## สารบัญภาพ

	หน้า	
ภาพที่ ๑	การแต่งกายของผู้เล่น	๕
ภาพที่ ๒	ผู้อำนวยการศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC Director)	๗
ภาพที่ ๓	การปฏิบัติการของลี้กกี้	๙
ภาพที่ ๔	การปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ	๑๐
ภาพที่ ๕	การปฏิบัติการจากอากาศสู่พื้นดิน	๑๑
ภาพที่ ๖	ฐานทัพอากาศที่ถูกทำลายจากฝ่ายตรงข้าม	๑๑
ภาพที่ ๗	การปฏิบัติการป้องกันภัยทางอากาศ	๑๒
ภาพที่ ๘	การปฏิบัติการอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น	๑๓
ภาพที่ ๙	พื้นที่การรบ (FLEX Battle area)	๑๓
ภาพที่ ๑๐	พื้นที่การรบ (ถ่ายจากสถานที่จริง)	๑๔
ภาพที่ ๑๑	ศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC)	๑๕
ภาพที่ ๑๒	สถานีรายงาน จำนวน ๓ สถานี	๑๖
ภาพที่ ๑๓	ฐานทัพอากาศ จำนวน ๒ หน่วย	๑๖
ภาพที่ ๑๔	หน่วยปฏิบัติการป้องกันภัยทางอากาศ จำนวน ๓ หน่วย	๑๗
ภาพที่ ๑๕	หน่วยปฏิบัติการอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น	๑๘
ภาพที่ ๑๖	อาวุธชนิดต่าง ๆ ที่ใช้ในกิจกรรม FLEX	๒๐
ภาพที่ ๑๗	เมื่อเริ่มต้นการเล่น	๒๒
ภาพที่ ๑๘	การเข้าประจำที่ (Initial Deployment)	๒๒
ภาพที่ ๑๙	การคุกเข่าหลังเสียงนกหวีดดัง (Take a knee)	๒๔
ภาพที่ ๒๐	ปิรามิดของการใช้กำลังทางอากาศ	๓๓

## บทที่ ๑ กล่าวทั่วไป

*“กำลังในอากาศ เป็นโลอันแท้จริงอย่างเดีวที่จะกันมิให้การสงครามมาถึง  
ท่ามกลางประเทศของเราได้ทั้งเป็นประโยชน์ใหญ่ยิ่งในเวลาปกติ”*

จอมพล สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้าจักรพงษ์ภูวนารถ  
กรมหลวงพิศณุโลกประชานารถ พระบิดาแห่งกองทัพอากาศไทย  
หลักนิยมกองทัพอากาศ พ.ศ.๒๕๖๒, หน้า ๑

จากข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่ากำลังในอากาศเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในการสงคราม ดังนั้นความรู้พื้นฐานเรื่องกำลังทางอากาศเป็นเรื่องที่กำลังพลและเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานในสาขาต่าง ๆ ของกองทัพอากาศจำเป็นต้องเรียนรู้ เพื่อใช้เป็นแนวทางพื้นฐานในการปฏิบัติภารกิจเพื่อการเตรียมและใช้กำลัง และเป็นแนวทางในการปฏิบัติงานตามพันธกิจและภารกิจที่ได้รับมอบหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในบทนี้ผู้เขียนขอแนะนำให้ผู้รู้จักกับกิจกรรม Field Leadership Exercise หรือ FLEX ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ใช้ในหลักสูตร Squadron Officer School สหรัฐอเมริกาที่เสริมทักษะให้ผู้เข้ารับการศึกษามีความรู้ความเข้าใจเรื่องของกำลังทางอากาศ การได้เปรียบทางอากาศ และการครองอากาศ โดยผู้เขียนเรียบเรียงจากเอกสารประกอบกิจกรรมในหมวดวิชาการรวบรวม รายวิชา J-6450 Intro Brief (Squadron Officer School, 2022) มีรายละเอียด ดังนี้

### ๑. กิจกรรม FLEX คืออะไร

กิจกรรม Field Leadership Exercise หรือ FLEX เป็นกิจกรรมที่หลักสูตร Squadron Officer School สหรัฐอเมริกาใช้แทนกิจกรรมฟลิกเกอร์บอลโดยผู้ร่วมกิจกรรมจะต้องอาศัยความรวดเร็ว ทักษะการทำงานเป็นทีม โดยจำลองผู้ปฏิบัติการในแต่ละทีมในรูปแบบกำลังทางทหารที่เรียกว่าระบบป้องกันภัยทางอากาศแบบบูรณาการ (Integrated Air Defense System: IADS) เพื่อเข้าร่วม "สงครามทางอากาศ" (Aerial warfare) กิจกรรม FLEX จะทดสอบความสามารถของแต่ละทีมในการวางแผน การวางกลยุทธ์ การดำเนินการตามแผน และการปรับเปลี่ยนแผนของทีมตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนไป และตามกลยุทธ์ของทีมฝ่ายตรงข้าม สอดคล้องกับแนวทางการเรียนการสอนในรูปแบบเชิงรุก หรือ Active Learning ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ

## ๒. วัตถุประสงค์ของกิจกรรมในหลักสูตร

กิจกรรมนี้มีวัตถุประสงค์ทั่วไปเพื่อให้ผู้เข้ารับการศึกษาศึกษาในหลักสูตรได้ฝึกฝนการทำงานเป็นทีม และความเป็นผู้นำในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยกิจกรรมมีวัตถุประสงค์เฉพาะ คือ

๒.๑ เพื่อให้ทุกคนในทีมมีความสามารถในการโน้มน้าวสมาชิกในทีมของตนด้วยการใช้เทคนิคการเป็นผู้นำและการเป็นผู้ตาม

๒.๒ เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของตนในการแก้ไขปัญหา และเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม

## ๓. ประโยชน์ที่จะได้รับจากกิจกรรม

๓.๑ ทำให้ผู้เข้ารับการศึกษามีวิเคราะห้จุดแข็งและจุดอ่อนของทีมตนเอง

๓.๒ ทำให้ผู้เข้ารับการศึกษามีการแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓.๓ ทำให้ผู้เข้ารับการศึกษามีทักษะการสื่อสาร

๓.๔ ทำให้ผู้เข้ารับการศึกษามีการปรับใช้การวิเคราะห์โอกาส และความเสียหายภายใต้สถานการณ์ฉุกเฉิน และภายใต้เงื่อนไขที่ควบคุมไม่ได้

๓.๕ ทำให้ผู้เข้ารับการศึกษามีความรู้หลักการใช้อำนาจทางอากาศ (Airpower)

## ๔. เป้าหมายของแต่ละทีมในการร่วมกิจกรรม

ในหนึ่งเกมของกิจกรรม FLEX จะสามารถเล่นได้หลายรอบ โดยในแต่ละรอบของการปฏิบัติการจะเป็นการจำลองการปฏิบัติการทางอากาศและมีเป้าหมายในการปฏิบัติการแต่ละรอบคือการให้ทีมของตนได้เปรียบทางอากาศ (Air Superiority) ขณะเดียวกันต้องป้องกันไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามได้เปรียบทางอากาศ (Air Superiority) โดยต้องทำให้ทีมฝ่ายตรงข้ามเกิดความเสียหายและต้องลดทอนความสามารถของฝ่ายตรงข้าม ภายใต้สภาวะของการทำสงครามทางอากาศ (Aerial Warfare)

จากการกล่าวนำข้างต้น พบว่ากิจกรรม Field Leadership Exercise หรือ FLEX เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมในหลักสูตรทางทหาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ ของผู้เข้ารับการศึกษามีความรู้เกี่ยวกับหลักการปฏิบัติทางอากาศ การได้เปรียบทางอากาศ ตลอดจนทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้ฝึกทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังเช่นอดีตนายทหารนักเรียนในหลักสูตร Squadron Officer School ที่เข้าร่วมกิจกรรม FLEX ได้กล่าวถึงความสำคัญของกิจกรรมไว้ว่า

*"This is important because of the many individuals who work in a job where they may or may not have an idea about what a controlled warfighter actually does. So this is a great opportunity to have those individuals get a hands-on experience with doctrinal concepts and giving them a look at what it is to be a warfighter in the Air Force."*

*"เรื่องนี้เป็นเรื่องที่สำคัญเนื่องจากบุคคลจำนวนมากที่ทำงานในตำแหน่งที่พวกเขาอาจมีหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับการเป็นนักรบ ดังนั้นนี่จึงเป็นโอกาสที่ดีที่จะให้บุคคลเหล่านั้นได้รับประสบการณ์จริงเกี่ยวกับหลักนียมการปฏิบัติการที่จะทำให้พวกเขาได้เห็นว่าการเป็นนักรบในกองทัพอากาศนั้นเป็นอย่างไร"*

Capt. Ajay Dua,  
492nd Fighter Squadron F-15 fighter pilot and student  
อ้างอิงใน Tammie Ramsouer, 2016, ออนไลน์



## บทที่ ๒

### ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับกิจกรรม FLEX

ในบทนี้ ผู้เขียนจะกล่าวถึงข้อมูลเบื้องต้นของกิจกรรม FLEX ได้แก่ เป้าหมายของการปฏิบัติการ ผู้ปฏิบัติการ/ผู้เล่น การแต่งกาย เวลาในการปฏิบัติการ/การเล่น การนับคะแนน ตำแหน่งและหน้าที่ของผู้ปฏิบัติการ/ผู้เล่น และพื้นที่การรบและอุปกรณ์ที่ใช้ โดยผู้เขียนเรียบเรียงจากเอกสารประกอบกิจกรรม FLEX ของหลักสูตรนายทหารชั้นผู้บังคับฝูงสหรัฐอเมริกา (Squadron Officer School, 2022, p.1 - 9) มีรายละเอียด ดังนี้

#### ๑. เป้าหมายของการปฏิบัติการ

ในหนึ่งเกมของกิจกรรม FLEX จะสามารถเล่นได้หลายรอบ โดยในแต่ละรอบของการปฏิบัติการจะเป็นการจำลองการปฏิบัติการทางอากาศและมีเป้าหมายในการปฏิบัติการแต่ละรอบ ได้แก่

- ๑.๑ เพื่อให้ทีมของตนได้เปรียบทางอากาศ (Air Superiority)
- ๑.๒ เพื่อป้องกันไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามเกิดความได้เปรียบทางอากาศ
- ๑.๓ เพื่อสร้างความเสียหายต่อความสามารถของฝ่ายตรงข้ามในการทำสงครามทางอากาศ
- ๑.๔ การได้เปรียบทางอากาศ (Air Superiority) จะเกิดขึ้นเมื่อ

- ๑.๔.๑ ศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC) ของฝ่ายตรงข้ามถูกทำลาย หรือ
- ๑.๔.๒ ฐานทัพอากาศ (Air Base) ทั้งสองแห่งของฝ่ายตรงข้ามถูกทำลาย หรือ
- ๑.๔.๓ สถานีรายงาน (Communication node) ทั้งสามแห่งของฝ่ายตรงข้ามถูกทำลาย หรือ
- ๑.๔.๔ เมื่อผู้ปฏิบัติการฝ่ายตรงข้ามถูกทำลาย (Good kill) ทุกคนและอยู่ในสุสาน ยกเว้นผู้อำนวยการศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC Director) และล็อกกี้ (Loggies) และหากสามารถทำลายผู้ปฏิบัติการฝ่ายตรงข้าม (Good kill) ได้ทุกคน จะถือว่าสามารถครองอากาศได้สำเร็จ (Air Supremacy)

#### ๒. ผู้ปฏิบัติการ

สมาชิกทุกคนในทีม/ กลุ่มสัมมนาจะต้องร่วมกิจกรรม โดยจะต้องมีอย่างน้อยทีมละ ๗ คน แต่จะได้รับการยกเว้นหากสุขภาพไม่พร้อมหากผู้ปฏิบัติการของทั้งสองทีมไม่เท่ากัน ให้ลดจำนวนผู้ปฏิบัติการของทีมที่มีจำนวนมากกว่าจนกว่าจำนวนผู้ปฏิบัติการของทั้งสองทีมจะเท่ากัน โดยในแต่ละทีมจะต้องวางแผน โดยกำหนดให้ผู้ปฏิบัติการ ๒ คน อยู่ในตำแหน่งล็อกกี้ Loggie หรือผู้เก็บลูกบอล เปรียบเสมือนผู้ทำหน้าที่สนับสนุนการรบ หรือส่งกำลังบำรุงของทีม (Combat Support) และต้องกำหนดให้ผู้ปฏิบัติการ ๑ คน ในทีมอยู่ในตำแหน่งผู้อำนวยการศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC Director) สำหรับผู้ปฏิบัติการที่เหลือจะถูกกำหนดให้เป็นผู้ปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ

(Air-to-Air) จากอากาศสู่อากาศ (Air-to-Ground) ป้องกันภัยทางอากาศ (Surface to Air Missile: SAM) หรือหน่วยปฏิบัติการยิงอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น (Tactical Land Attack Missile: TLAM) ตามแต่จะได้รับมอบหมาย

### ๓. การแต่งกาย

ผู้ปฏิบัติการ/ผู้เล่นจะต้องสวมเสื้อกีฬาของแต่ละทีมที่ระบุหมายเลขบนเสื้อ โดยหมายเลขบนเสื้อจะต้องไม่ซ้ำกัน ผู้ปฏิบัติการที่อยู่ในตำแหน่ง Loggies และผู้อำนวยการศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC Director) จะต้องสวมเสื้อคลุมเพื่อแสดงให้เห็นความแตกต่าง โดยผู้ปฏิบัติการ/ผู้เล่นจะต้องไม่สวมเครื่องประดับ ต่างหู สร้อยคอ สร้อยข้อมือ นาฬิกา หรือ แหวน และจะต้องไม่พกเครื่องมือสื่อสารหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ใด ๆ ขณะร่วมกิจกรรม หากผู้ปฏิบัติการจะใส่รองเท้ากีฬาฟุตบอล (Cleats) จะต้องเป็นรุ่นที่มีพื้นรองเท้าไม่แข็งเท่านั้น เพื่อลดการบาดเจ็บหากเกิดอุบัติเหตุระหว่างการแข่งขัน



ภาพที่ ๑ การแต่งกายของผู้เล่น

ที่มา: กิจกรรม FLEX พ.ย.๖๕ บันทึกโดยผู้เขียน

### ๔. เวลาในการปฏิบัติการ/ การเล่น

ในหนึ่งรอบของการแข่งขันใหญ่ จะใช้เวลา ๒๐ นาที โดยภายในระหว่าง ๒๐ นาที จะสามารถหยุดได้หากมีการร้องขอเพื่อความปลอดภัยหรือเมื่อผู้ตัดสินต้องการขอใช้เวลานั้น และแต่ละทีมจะมีเวลาในการวางแผนกลยุทธ์ ๑ นาที จำนวน ๑ ครั้งก่อนเริ่มการปฏิบัติการย่อยในแต่ละรอบ โดยเวลาในการวางแผนจะถูกรวมในระยะเวลาของการแข่งขัน ๒๐ นาที โดยในแต่ละรอบของการเริ่มการแข่งขันย่อย หัวหน้าผู้ตัดสินจะประกาศคะแนน ประกาศเวลาการปฏิบัติการที่เหลือ

และสอบถามผู้อำนวยการศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC Director) ว่าต้องการเวลาสำหรับวางแผนหรือไม่ โดยแต่ละทีมจะได้สิทธิ์ในการขอเวลาในการวางแผน จำนวนทีมละหนึ่งครั้งเท่านั้น

## ๕. การนับคะแนน

เมื่อทีมใดทีมหนึ่งได้เปรียบทางอากาศ (Air Superiority) พื้นที่ทางการรบจะต้องถูกจัดใหม่ให้เหมือนตอนเริ่มต้น (reset) สำหรับการปฏิบัติการในรอบย่อยถัดไป และมีการนับคะแนนในแต่ละรอบย่อย ดังนี้

- ๕.๑ ได้ ๑ แต้ม ถ้า ๑ ฐานทัพอากาศ (Air Base) ของทีมฝ่ายตรงข้ามถูกทำลาย
- ๕.๒ ได้ ๑ แต้ม ถ้า ๑ สถานีรายงาน (Comm. node) ของทีมฝ่ายตรงข้ามถูกทำลาย
- ๕.๓ ได้ ๓ แต้ม ถ้าได้เปรียบทางอากาศ (Air Superiority)
- ๕.๔ ได้ ๕ แต้ม ถ้าศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC) ของทีมฝ่ายตรงข้ามถูกทำลาย
- ๕.๕ ได้ ๕ แต้ม ถ้าผู้ปฏิบัติการฝ่ายตรงข้ามถูกทำลาย (Good kill) ทุกคนและถูกส่งไปสุสาน

ยกเว้นผู้อำนวยการศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC Director) และล็อกกี้ และหากสามารถทำลาย (Good kill) ผู้ปฏิบัติการฝ่ายตรงข้ามได้ทุกคน จะถือว่าสามารถครองอากาศได้สำเร็จ (Air Supremacy)

๕.๖ หากครบกำหนด ๒๐ นาที แต่ไม่มีทีมใดที่สามารถได้เปรียบทางอากาศในรอบย่อยนั้น ๆ การนับแต้มจะให้นับที่ความสามารถในการทำลายฐานทัพอากาศ (Air Base) และสถานีรายงาน (Comm. node) ของทีมฝ่ายตรงข้าม

๕.๗ ในกรณีที่ทั้งสองทีมได้คะแนนเท่ากัน เมื่อครบกำหนด ๒๐ นาที ผู้ชนะคือผู้ที่ได้คะแนนรวมมากกว่าเมื่อเรียงตามลำดับความสำคัญแล้ว โดยลำดับความสำคัญจะเรียงตามลำดับจาก

๕.๗.๑ คะแนนของการได้เปรียบทางอากาศ

๕.๗.๒ คะแนนรวมของความสามารถในการทำลายศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC) ของทีมฝ่ายตรงข้าม

๕.๗.๓ คะแนนรวมในการทำลายฐานทัพอากาศ (Air Base) ของทีมฝ่ายตรงข้าม

๕.๗.๔ คะแนนรวมในการทำลายสถานีรายงาน (Comm. node) ของทีมฝ่ายตรงข้าม

หากเรียงลำดับตามข้อ ๕.๗.๑ ถึง ๕.๗.๔ แล้วยังเสมอกันอีก ให้ทั้งสองทีมปฏิบัติการต่อจนกว่าทีมใดทีมหนึ่งจะได้เปรียบทางอากาศ และให้ถือว่าทีมนั้นเป็นผู้ชนะ โดยได้คะแนนในรอบนั้นเพิ่มขึ้น ๑ คะแนน ในฐานะที่ได้เปรียบทางอากาศ

## ๖. ตำแหน่งและหน้าที่ของผู้ปฏิบัติการ/ ผู้เล่น

ในการปฏิบัติการแต่ละรอบ มีตำแหน่งและหน้าที่ของผู้ปฏิบัติการ/ผู้เล่น ดังนี้

### ๖.๑ ผู้อำนวยการศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (Joint Air Operation Center Director: JAOC Director)

แต่ละทีมต้องกำหนดผู้ที่ทำหน้าที่ผู้อำนวยการศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC Director) จำนวน ๑ คน โดยจะต้องสวมเสื้อคลุมสีแดงและประจำการอยู่ในศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC) เพื่อทำการออกคำสั่งให้ผู้ปฏิบัติการแต่ละคนในทีมเท่านั้น โดยผู้อำนวยการศูนย์ฯ จะไม่เป็นเป้าหมายของการปฏิบัติการของทีมฝ่ายตรงข้าม (ไม่ถูกทำลายไม่ว่าจะในกรณีใด ๆ) และเมื่อสิ้นสุดรอบย่อยแต่ละทีมจะสามารถทำการเปลี่ยนตัวผู้อำนวยการศูนย์ฯ ได้

ก่อนเริ่มต้นการปฏิบัติการทั้งสองทีมจะต้องเคลื่อนกำลังพลพร้อมอาวุธไปอยู่ในตำแหน่งที่พร้อมจะต่อสู้ (Initial Deployment) และเมื่อจัดพื้นที่ทางการรบให้เหมือนตอนเริ่มต้น (Reset) ผู้อำนวยการศูนย์ฯ จะเป็นผู้สั่งการให้ผู้ปฏิบัติการแต่ละคนประจำการในฐานทัพอากาศ (Air Base) ทั้งสองแห่งพร้อมอาวุธที่ตนเองได้รับ และในขณะปฏิบัติการผู้อำนวยการศูนย์ฯ จะต้องปฏิบัติการในหน้าที่ระบบบัญชาการและควบคุมปฏิบัติการ (Command and Control: C2) สำหรับผู้ปฏิบัติการแต่ละคนในทีมของตนให้ปฏิบัติการในหน้าที่และภารกิจที่ได้รับมอบหมายเท่านั้น โดยผู้ปฏิบัติการ/ผู้เล่นในทีมไม่ได้รับอนุญาตให้ปฏิบัติการนอกเหนือจากหน้าที่ที่ผู้อำนวยการศูนย์ฯ มอบหมาย

ทั้งนี้ขณะปฏิบัติการผู้อำนวยการศูนย์ฯ สามารถใช้ระบบการป้องกันภัยทางอากาศ (Surface to Air Missile: SAM) เพื่อป้องกันภัยต่อศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC) จากทีมฝ่ายตรงข้ามได้ โดยผู้อำนวยการศูนย์ฯ จะสามารถใช้อาวุธสำหรับการป้องกันภัยทางอากาศได้ ๑ ครั้งเท่านั้นต่อการปฏิบัติการในแต่ละรอบ



ภาพที่ ๒ ผู้อำนวยการศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC Director)

ที่มา: กิจกรรม FLEX พ.ย.๖๕ บันทึกโดยผู้เขียน

## ๖.๒ หน่วยสนับสนุนการรบ/ การส่งกำลังบำรุง (Agile Combat Support ผู้เล่นในส่วนนี้ เรียกว่าล็อกกี้: Loggie)

แต่ละทีมจะต้องกำหนดผู้เล่นจำนวนทีมละ ๒ คนให้ปฏิบัติหน้าที่ล็อกกี้ (Loggie) โดยผู้เล่นที่ปฏิบัติหน้าที่นี้จะต้องสวมเสื้อคลุมสีน้ำเงิน และมีหน้าที่หลักในการรวบรวมและจัดการแจกจ่ายอาวุธให้แต่ละฐานทัพอากาศ (Air Base) และศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC) ซึ่งล็อกกี้จะไม่ใช่เป้าหมายของการปฏิบัติการของทีมฝ่ายตรงข้าม (ไม่ถูกทำลายไม่ว่าจะในกรณีใด ๆ)

ก่อนเริ่มปฏิบัติการการรบ ล็อกกี้จะอยู่ ณ ที่ตั้งใดก็ได้ที่อยู่ภายนอกพื้นที่การรบ และเมื่อการปฏิบัติการรบเริ่มต้นขึ้น ล็อกกี้จะมีอิสระในการเคลื่อนที่ไปในพื้นที่การรบของฝ่ายเรา และฝ่ายตรงข้ามเพื่อปฏิบัติหน้าที่ของตน ในขณะที่ปฏิบัติการรบแต่ละทีมสามารถเปลี่ยนตัวผู้ปฏิบัติหน้าที่ล็อกกี้ได้หากได้รับมอบหมายโดยผู้อำนวยการศูนย์ฯ โดยให้ล็อกกี้คนใหม่สวมเสื้อคลุมสีน้ำเงินเมื่อต้องปฏิบัติหน้าที่ล็อกกี้

หน้าที่ของล็อกกี้ คือ การเก็บลูกบอลที่เปรียบเสมือนอาวุธ (Ordnance) และวางลูกบอลหรือเติมคลังอาวุธ (Resupply) ให้กับฝ่ายของตน จะมีเพียงล็อกกี้เท่านั้นที่ได้รับอนุญาตในการเก็บหรือปล่อยลูกบอล ล็อกกี้สามารถเก็บบอลและอุ้มบอลได้ครั้งละไม่เกิน ๒ ลูก โดยจะต้องอุ้มในมือหรือแขนเท่านั้น ล็อกกี้ไม่สามารถโยนหรือเตะลูกบอลและไม่สามารถส่งต่อลูกบอลให้กับผู้เล่นคนอื่น และสามารถเติมคลังอาวุธให้กับฐานทัพอากาศ (Air Base) และศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC) ของทีมตนโดยสามารถเติมลูกบอลสีเขียว และ/หรือ สีแดงได้มากที่สุด ๔ ลูกบอลต่อ ๑ ฐานทัพ (เฉพาะบอลสีเขียว และ/หรือ แดง สำหรับการปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ (Air-to-Air) และจากอากาศสู่พื้นดิน (Air-to-Ground)) โดยจะต้องเติมคลังที่ฐานทัพอากาศของฝ่ายเราก่อน จึงจะสามารถเติมลูกบอลสีเหลือง สำหรับการป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) ให้กับศูนย์ปฏิบัติการฯ ได้ และขณะปฏิบัติการล็อกกี้ไม่สามารถทำการต่อต้านหรือพยายามก่อกวนการปฏิบัติการของฝ่ายตรงข้ามได้

หากฐานทัพอากาศใดฐานทัพหนึ่งของฝ่ายเราถูกทำลาย ล็อกกี้จะต้องเติมคลังอาวุธให้กับฐานทัพอากาศที่ถูกทำลายให้เต็มก่อน หากล็อกกี้ไม่ปฏิบัติตามนี้จะต้องกลับไปที่ศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ และจะต้องปฏิบัติให้ถูกต้องอีกครั้ง หากล็อกกี้ไม่ปฏิบัติตามจะถือว่าผิดกติกาโดยล็อกกี้ที่ผิดกติกาจะถูกส่งไปที่สุสาน (Graveyard) จะต้องสวมเสื้อคลุมสีน้ำเงินขณะที่อยู่ที่สุสาน และไม่สามารถมอบหมายให้ผู้อื่นปฏิบัติหน้าที่ล็อกกี้แทนได้ ส่งผลให้สูญเสียผู้สนับสนุนการรบของฝ่ายเราไป



ภาพที่ ๓ การปฏิบัติการของล๊อกกี้

ที่มา: กิจกรรม FLEX พ.ย.๖๕ บันทึกโดยผู้เขียน

### ๖.๓ การปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ (Air-to-Air Operation)

ผู้เล่นที่ทำหน้าที่ปฏิบัติการในปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ (Air-to-Air) หลังออกจากศูนย์ปฏิบัติการฯ ผู้เล่นจะต้องสื่อสารกับสถานีรายงานโดยการแตะที่กรวยสีน้ำเงินซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของสถานีรายงานก่อนที่จะไปที่ฐานทัพของตน และเมื่อถึงฐานทัพอากาศที่ได้รับมอบหมายจะต้องหยิบและถือลูกบอลสีแดง (อาวุธ) โดยถือได้ครั้งละ ๑ ลูก ระหว่างปฏิบัติการรบทั้งรุกและรับ ผู้เล่นที่ปฏิบัติหน้าที่นี้จะต้องพุ่งเป้าหมายเพื่อทำการยิงผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามในพื้นที่การรบ โดยสามารถพุ่งเป้าไปที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามในสนาม/พื้นที่การรบได้ทุกคน ยกเว้นผู้ปฏิบัติหน้าที่ป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) ที่มีลูกบอลสีเหลืองอยู่ในมือ ล๊อกกี้ และผู้อำนวยการศูนย์ฯ

การปล่อยลูกบอลในมือเปรียบเสมือนการยิงอาวุธออกจากเที่ยวบินที่ตนปฏิบัติการ โดยลูกบอลที่อยู่ในอากาศจะถือว่าเป็นอาวุธที่ใช้งานได้ (Live Ordnance) และลูกบอลจะตายหรือใช้งานไม่ได้ก็ต่อเมื่อลูกบอลนั้นตกพื้นหรือไม่โดนเป้าหมาย หากลูกบอลโดนเป้าหมายคือผู้เล่นไม่ว่าจะฝ่ายตรงข้ามหรือฝ่ายเรา จะถือว่าอาวุธนั้นมีความสามารถในการทำลายเป้าหมายตามกฎการใช้กำลังข้อที่ ๓ (จะกล่าวถึงในบทถัดไป) โดยเมื่อผู้เล่นในตำแหน่งนี้ หลังจากปล่อยลูกบอล (อาวุธ) ออกจากตนเองจะต้องกลับไปศูนย์ปฏิบัติการฯ เพื่อรับการสั่งการจากผู้อำนวยการศูนย์ฯ ในการปฏิบัติการครั้งต่อไป



#### ภาพที่ ๔ การปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ

ที่มา: กิจกรรม FLEX พ.ย.๖๕ บันทึกโดยผู้เขียน

#### ๖.๔ การปฏิบัติการจากอากาศสู่พื้นดิน (Air-to-Ground Operation)

ผู้เล่นที่ทำหน้าที่ปฏิบัติการในเที่ยวบินจากอากาศสู่พื้นดิน (Air-to-Ground) หลังจากออกจากศูนย์ปฏิบัติการฯ ผู้เล่นจะต้องสื่อสารกับสถานีรายงานโดยการแตะที่กรวยสีน้ำเงินของสถานีรายงานก่อนที่จะไปที่ฐานทัพของตน และเมื่อถึงฐานทัพอากาศที่ได้รับมอบหมายจะต้องหยิบและถือลูกบอล (อาวุธ) สีเขียว โดยถือได้ครั้งละ ๑ ลูก โดยพุ่งเป้าการปฏิบัติการคือการยิงหรือทำลายกรวย (cone) ของฝ่ายตรงข้าม

การปล่อยลูกบอลในมือเปรียบเสมือนการยิงอาวุธออกจากเที่ยวบินที่ตนปฏิบัติการ และจะถือว่าเป็นลูกบอลที่ใช้งานได้ (Live Ordnance) อย่างไรก็ตามลูกบอลจะตายหรือใช้งานไม่ได้หลังจากลูกบอลนั้นโดนเป้าหมายไปแล้ว หรือลูกบอลนั้นตกกระทบที่พื้น โดยเมื่อผู้เล่นในตำแหน่งนี้หลังจากปล่อยลูกบอล (อาวุธ) ออกจากตนเองแล้วจะต้องกลับไปศูนย์ปฏิบัติการฯ เพื่อรับการสั่งการจากผู้อำนวยการศูนย์ฯ ในการปฏิบัติการครั้งต่อไป



ภาพที่ ๕ การปฏิบัติการจากอากาศสู่พื้นดิน

ที่มา: Maxwell Air Force Base. (2016). FLEX Ball. สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๔ มีนาคม ๒๕๖๖. แหล่งที่มา <https://www.maxwell.af.mil/News/Photos/igphoto/2001517604/>



กรวยของฐานทัพอากาศที่ถูกทำลาย

ภาพที่ ๖ กรวยของฐานทัพอากาศที่ถูกทำลายจากฝ่ายตรงข้าม

ที่มา: กิจกรรม FLEX พ.ย.๖๕ บันทึกโดยผู้เขียน

### ๖.๕ การปฏิบัติการป้องกันภัยทางอากาศ (Surface to Air Missile: SAM)

ผู้เล่นที่ทำหน้าที่ป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) จะสามารถยิงลูกบอลสีเหลืองจากที่ตั้งหน่วยป้องกันภัยทางอากาศ โดยสามารถพุ่งเป้าไปที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามในสนาม/พื้นที่การรบได้ทุกคน ยกเว้น ผู้ปฏิบัติหน้าที่ป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) ที่มีลูกบอลสีเหลืองอยู่ในมือ ล็อกกี้ และผู้อำนวยการศูนย์ฯ หลังจากหยิบลูกบอลสีเหลือง หรืออาวุธของตนออกจากศูนย์ปฏิบัติการฯ แล้ว จะต้องสื่อสารกับสถานีรายงานโดยการแตะที่กรวยสีน้ำเงินของสถานีรายงานก่อนที่จะเข้าประจำการที่หน่วยป้องกันภัยทางอากาศตามที่ได้รับมอบหมาย

ผู้เล่นที่ปฏิบัติหน้าที่ป้องกันภัยทางอากาศ ขณะที่จะปล่อยบอลออกจากมือของตน โดยทำอย่างน้อย ๑ ข้าง จะต้องอยู่ในกรอบสีเหลี่ยมที่กำหนดไว้ว่าเป็นหน่วยป้องกันภัยทางอากาศ และหลังจากที่ปล่อยลูกบอลสีเหลืองหรือยิงอาวุธของตนแล้วจะต้องออกจากพื้นที่การรบและ



กลับไปยังศูนย์ปฏิบัติการฯ เพื่อรับมอบการสั่งการจากผู้อำนวยการศูนย์ฯ ในการปฏิบัติการครั้งต่อไป โดยผู้ที่ปฏิบัติหน้าที่ป้องกันภัยทางอากาศจะกลายเป็นเป้าหมายสำหรับการปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ (Air-to-Air) เมื่อได้ปล่อยลูกบอลสีเหลืองหรือยิงอาวุธออกจากตนเองแล้ว



ภาพที่ ๗ การปฏิบัติการป้องกันภัยทางอากาศ

ที่มา: กิจกรรม FLEX พ.ย.๖๕ บันทึกโดยผู้เขียน

#### ๖.๖ หน่วยปฏิบัติการยิงอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น (Tactical Land Attack Missile: TLAM)

แต่ละทีมจะมีหน่วย TLAM ทีมละจำนวน ๒ หน่วย และมีพิกัดอยู่นอกพื้นที่การรบและจะอยู่ในฝั่งของทีมฝ่ายตรงข้าม หลังจากออกจากศูนย์ปฏิบัติการฯ ผู้เล่นที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติการในหน่วยนี้จะต้องสื่อสารกับสถานีรายงานโดยการแตะที่กรวยสีน้ำเงินของสถานีรายงานก่อนที่จะไปที่หน่วย TLAM และเมื่อถึงหน่วย TLAM ผู้เล่นจะยิงอาวุธหรือลูกบอลของตน โดยพุ่งเป้าการปฏิบัติการ คือการยิงหรือทำลายกรวย (Cone) ของฝ่ายตรงข้าม ซึ่งอาวุธของ TLAM คือ ลูกบอลสีแดงลูกเล็ก ขณะปฏิบัติการยิงอาวุธของตนผู้เล่นในตำแหน่ง TLAM จะต้องอยู่ในพื้นที่หรือกรอบของหน่วย TLAM เท่านั้น หากเข้าข้างใดข้างหนึ่งออกนอกพื้นที่ที่กำหนดไว้ ผู้เล่นคนนั้นจะถูกส่งไปที่สุสาน

อาวุธของหน่วยปฏิบัติการฯ จะสามารถใช้ได้เพียงหนึ่งครั้งเท่านั้นต่อการปฏิบัติการย่อยและไม่สามารถเติมในคลังได้อีกจนกว่าทีมใดทีมหนึ่งจะได้เปรียบทางอากาศหรือครองอากาศได้ เมื่อเริ่มต้นการปฏิบัติการย่อยรอบต่อไปจึงจะสามารถใช้อาวุธนี้ใหม่ได้ ผู้อำนวยการศูนย์ฯ สามารถสั่งการให้มีผู้ปฏิบัติการในหน่วย TLAM ๑ หน่วย มีผู้เล่น TLAM จำนวน ๒ คนได้ และหลังจากที่ปล่อยลูกบอลหรือยิงอาวุธของตนแล้วผู้เล่นจะต้องออกกลับไปยังศูนย์ปฏิบัติการฯ เพื่อรับมอบการสั่งการจากผู้อำนวยการศูนย์ฯ ในการปฏิบัติการครั้งต่อไป

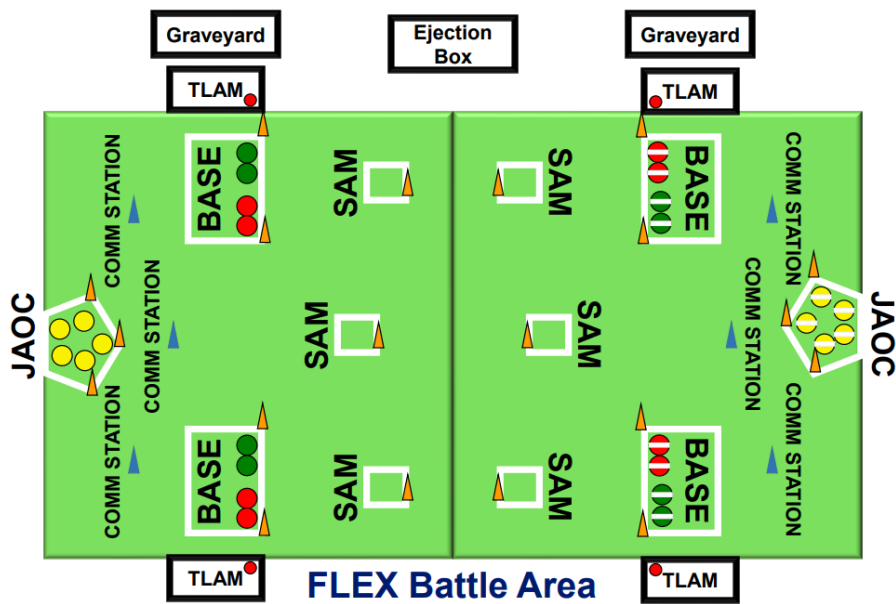


ภาพที่ ๘ การปฏิบัติภารกิจอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น

ที่มา: กิจกรรม FLEX พ.ย.๖๕ บันทึกโดยผู้เขียน

๗. พื้นที่การรบ (FLEX Battle Area) และอุปกรณ์ที่ใช้

๗.๑ พื้นที่การรบและองค์ประกอบอื่น ๆ ของแต่ละทีม มีดังนี้ (ภาพประกอบที่ ๑๓)



ภาพที่ ๙ พื้นที่การรบ (FLEX Battle area)

ที่มา: Squadron Officer School. (2022). เอกสารประกอบกิจกรรมในหมวดวิชาการรบร่วม รายวิชา J-6450 Intro Brief. Air University, USAF

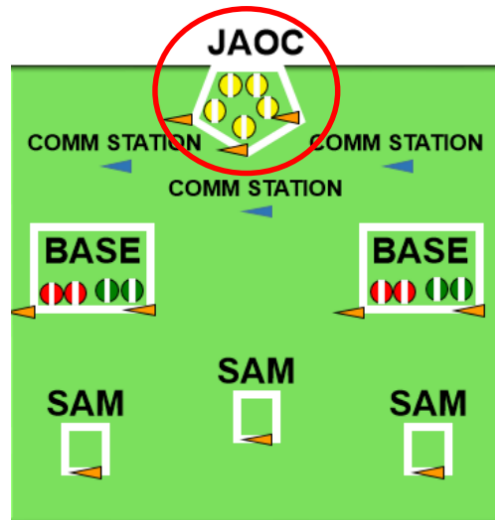


ภาพที่ ๑๐ พื้นที่การรบ (ถ่ายจากสถานที่จริง)

ที่มา: กิจกรรม FLEX พ.ย.๖๕ บันทึกโดยผู้เขียน

#### ๗.๑.๑ ศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ จำนวน ๑ หน่วย (Joint Air Operation Center: JAOC)

เป็นหน่วยปฏิบัติการที่เป็นที่ตั้งของระบบบัญชาการและควบคุม (Command and Control : C2) โดยกำหนดพื้นที่ของหน่วยด้วยกรวยที่เป็นเป้าหมายหรือเป็นจุดศูนย์ถ่วง (Center of Gravity: COG) ของฝ่ายเรา ๓ ชั้น และเป็นคลังของอาวุธสำหรับผู้เล่นที่ปฏิบัติหน้าที่ป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) ซึ่งแทนด้วยลูกบอลสีเหลืองก็จะถูกบรรจุที่หน่วยนี้ (ภาพประกอบที่ ๑๑) โดยหน่วยนี้จะยังคงปฏิบัติการได้ก็ต่อเมื่อยังมีกรวยใดกรวยหนึ่งจากทั้งหมด ๓ ชั้นที่ยังไม่ถูกทำลาย อย่างไรก็ตามเมื่อกรวยทั้ง ๓ ชั้นถูกทำลาย (ล้มลง) จะถือว่าศูนย์ปฏิบัติการถูกทำลาย เท่ากับว่าอีกฝ่ายหนึ่งได้เปรียบทางอากาศ โดยในรอบการเล่นแต่ละครั้ง ผู้เล่นทุกคนไม่สามารถออกจากศูนย์ปฏิบัติการฯ ได้ หากยังไม่ได้รับคำสั่งจากผู้อำนวยการศูนย์ฯ

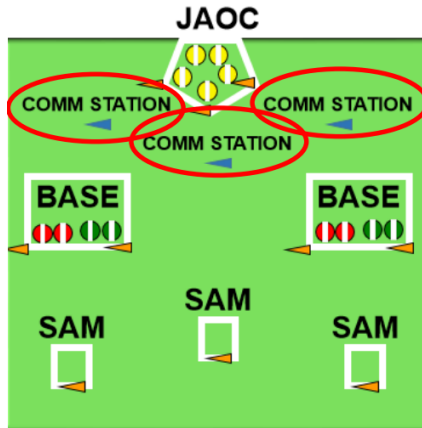


ภาพที่ ๑๑ ศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (Joint Air Operation Center: JAOC)

ที่มา: Squadron Officer School. (2022). เอกสารประกอบกิจกรรมในหมวดวิชาการรวบรวม รายวิชา J-6450 Intro Brief. Air University, USAF

#### ๗.๑.๒ สถานีรายงาน จำนวน ๓ สถานี (Communication nodes)

สัญลักษณ์ที่ใช้แทนสถานีรายงานแต่ละสถานี คือ กรวยสีน้ำเงิน โดยสถานีรายงานจะอยู่ระหว่างศูนย์ปฏิบัติการฯ และจุดที่ผู้เล่นแต่ละคนได้รับมอบหมายจากผู้บัญชาการศูนย์ฯ ให้ปฏิบัติการในแต่ละภารกิจ (ภาพประกอบที่ ๑๒) โดยกรวยที่ตั้งอยู่ที่สถานีรายงานแต่ละสถานีจะถือเป็นเป้าหมายของฝ่ายตรงข้ามหรือเป็นจุดศูนย์ดุล (Center of Gravity: COG) ของฝ่ายเรา เมื่อกรวยของสถานีรายงานใดถูกทำลาย ผู้เล่นในฝ่ายนั้นจะไม่สามารถใช้งานสถานีรายงานนั้นได้ (ไม่สามารถแตะกรวยนั้นหลังจากออกจากศูนย์ปฏิบัติการฯ) ถ้าสถานีรายงานทั้งสามสถานีของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งถูกทำลาย ผู้เล่นทุกคนจะต้องหยุดการเล่นเนื่องจากฝ่ายที่สามารถทำลายกรวยทั้งสามได้นั้นถือว่าได้เปรียบทางอากาศ (Air Superiority) เหนืออีกทีม

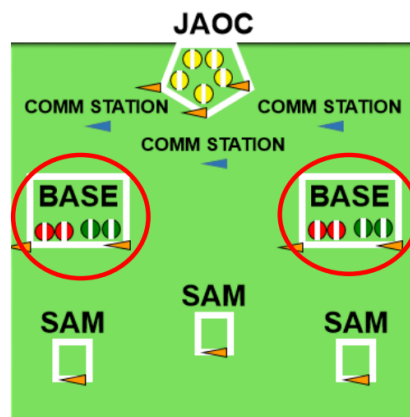


ภาพที่ ๑๒ สถานีรายงาน จำนวน ๓ สถานี

ที่มา: Squadron Officer School. (2022). เอกสารประกอบกิจกรรมในหมวดวิชาการรวบรวม รายวิชา J-6450 Intro Brief. Air University, USAF

๗.๑.๓ ฐานทัพอากาศ จำนวน ๒ หน่วย (Air Bases)

สัญลักษณ์ที่ใช้แทนฐานทัพอากาศ ได้แก่ กรอบรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า โดยในแต่ละกรอบจะมีกรวยจำนวน ๒ ชั้น เป็นเป้าหมายของฝ่ายตรงข้ามหรือเป็นจุดศูนย์ดุล (COG) ของฝ่ายเรา ตั้งอยู่ (ภาพประกอบที่ ๑๓) ฐานทัพอากาศแต่ละแห่งจะสามารถใช้งานได้ครบใดที่กรวยใดกรวยหนึ่ง จากจำนวน ๒ กรวยยังคงตั้งอยู่ ฐานทัพอากาศจะถูกทำลายเมื่อกรวยทั้ง ๒ ชั้นล้มลง (ถูกทำลายจากฝ่ายตรงข้าม) หากฐานทัพอากาศใดถูกทำลาย ล็อกก็ต้องบรรจุอาวุธให้กับฐานทัพนั้นให้เต็มก่อน และถ้าหากฐานทัพอากาศทั้งสองแห่งถูกทำลาย จะส่งผลให้ไม่สามารถมีผู้เล่นปฏิบัติการจากฐานทัพนั้นได้ หมายความว่าทีมฝ่ายตรงข้ามได้เปรียบทางอากาศสำเร็จ (Air Superiority)

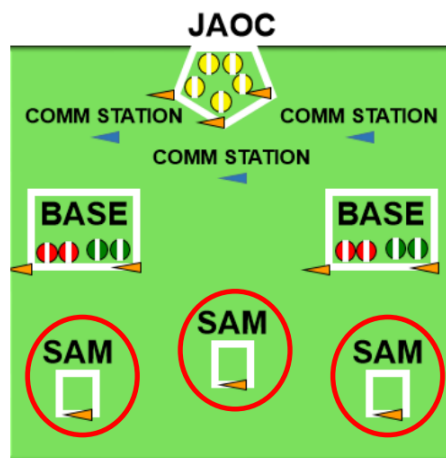


ภาพที่ ๑๓ ฐานทัพอากาศ จำนวน ๒ หน่วย

ที่มา: Squadron Officer School. (2022). เอกสารประกอบกิจกรรมในหมวดวิชาการรวบรวม รายวิชา J-6450 Intro Brief. Air University, USAF

#### ๗.๑.๔ หน่วยปฏิบัติการป้องกันภัยทางอากาศ จำนวน ๓ หน่วย (Surface to Air Missile sites: SAM sites)

สัญลักษณ์ที่ใช้แทนหน่วยปฏิบัติการป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) ได้แก่ กรอบรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า และมีกรวยจำนวน ๑ ชันตั้งอยู่ (ภาพประกอบที่ ๑๔) หน่วยปฏิบัติการป้องกันฯ แต่ละแห่งจะสามารถใช้งานได้ตราบใดที่กรวยยังคงตั้งอยู่ หน่วยปฏิบัติการป้องกันฯ จะถูกทำลายเมื่อกรวยที่ตั้งอยู่ล้มลง (ถูกทำลายจากฝ่ายตรงข้าม) ผู้เล่นที่ปฏิบัติหน้าที่ที่หน่วยปฏิบัติการป้องกันฯ เมื่อปฏิบัติหน้าที่ของตน ด้วยการยิงอาวุธหรือลูกบอลออกจากตนเองแล้วจะต้องกลับมายังศูนย์ปฏิบัติการฯ เพื่อรับการสั่งการจากผู้อำนวยการศูนย์ฯ ในการปฏิบัติการต่อไป

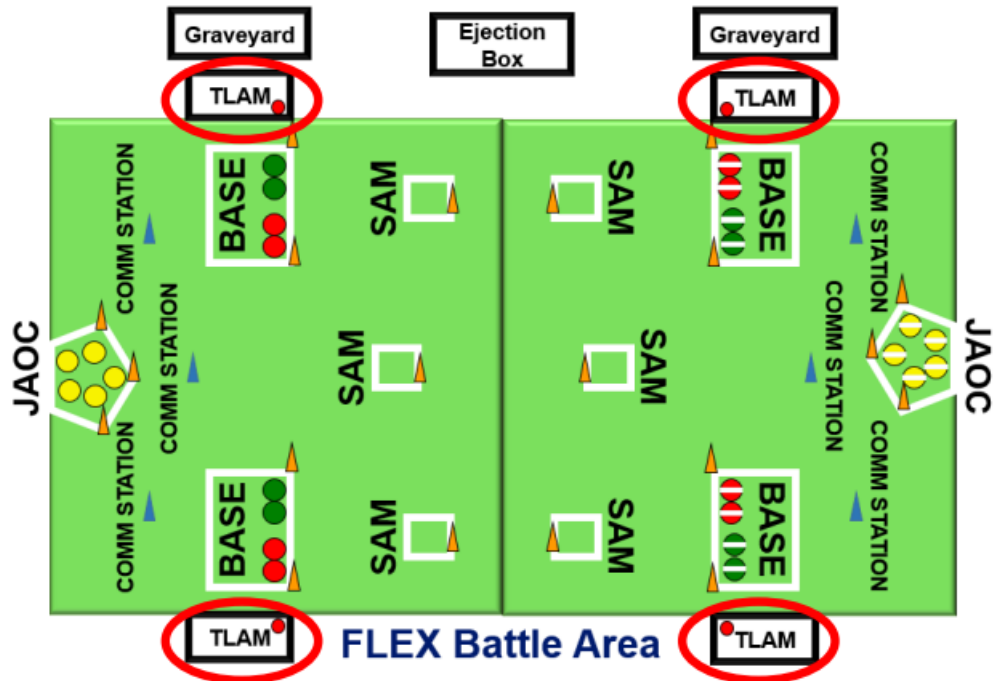


#### ภาพที่ ๑๔ หน่วยปฏิบัติการป้องกันภัยทางอากาศ จำนวน ๓ หน่วย

ที่มา: Squadron Officer School. (2022). เอกสารประกอบกิจกรรมในหมวดวิชาการรวบรวม รายวิชา J-6450 Intro Brief. Air University, USAF

#### ๗.๑.๕ หน่วยปฏิบัติการยิงอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น จำนวน ๒ หน่วย (Tactical Land Attack Missile: TLAM)

สัญลักษณ์ที่ใช้แทนหน่วย TLAM ได้แก่ กรอบรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ที่อยู่นอกพื้นที่การรบของฝ่ายตรงข้าม (ภาพประกอบที่ ๑๕) หน่วย TLAM แต่ละแห่งจะสามารถใช้งานได้จนกระทั่งมีการยิงลูกบอลสีแดงลูกเล็ก หรืออาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้นออกไปในแต่ละรอบปฏิบัติการย่อย หมายความว่าในแต่ละรอบปฏิบัติการย่อย แต่ละทีมมีสิทธิ์ยิงอาวุธได้จำนวน ๑ ครั้งเท่านั้นและเมื่อยิงแล้วไม่สามารถยิงซ้ำได้อีก



ภาพที่ ๑๕ หน่วยปฏิบัติการยิงอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น

ที่มา: Squadron Officer School. (2022). เอกสารประกอบกิจกรรมในหมวดวิชาการรวบรวม รายวิชา J-6450 Intro Brief. Air University, USAF

#### ๗.๑.๖ สุสาน จำนวน ๑ แห่ง (Graveyard)

สุสานของทั้งสองทีม ทีมละ ๑ แห่ง จะถูกตั้งติดอยู่กับพื้นที่การรบในฝั่งของฝ่ายตรงข้าม (ไกลจากศูนย์ปฏิบัติการฯ JAOC ของทีมฝ่ายเรา) โดยผู้เล่นทุกคนที่โดนยิงหรือถูกทำลาย (Good kill) หรือละเมิดกฎการเล่นและได้รับคำสั่งจากผู้ตัดสินจะต้องไปรายงานตัวที่สุสาน และอยู่ที่สุสานจนกว่าการปฏิบัติการย่อยในรอบนั้นจะสิ้นสุดลง และจะออกจากสุสานได้ก็ต่อเมื่อพื้นที่ทางการรบถูกจัดใหม่ให้เหมือนตอนเริ่มต้น (reset) สำหรับการปฏิบัติการในรอบย่อยถัดไป

#### ๗.๒ อาณาเขตของแต่ละทีม

แต่ละทีมจะมีพื้นที่ที่นับเป็นพื้นที่ของตน ได้แก่ ศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC) ฐานทัพอากาศ (Air bases) หน่วยปฏิบัติการป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) หน่วยปฏิบัติการยิงอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น (TLAM) และสุสาน (Graveyard) จะถือว่าเป็นพื้นที่ของแต่ละทีมและกรวยที่ตั้งอยู่ในแต่ละหน่วยหมายถึงเป้าหมายที่สำคัญของทีมฝ่ายตรงข้าม

#### ๗.๓ อาวุธของแต่ละทีมหรืออุปกรณ์ที่แต่ละทีมจะได้รับ

๗.๓.๑ อาวุธสำหรับการปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ (Air-to-Air) ได้แก่ ลูกบอลยาง สีแดงขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๘.๕ นิ้ว จำนวน ๔ ลูก โดยจะถูกบรรจุอยู่ที่ฐานทัพอากาศทั้ง ๒ แห่ง

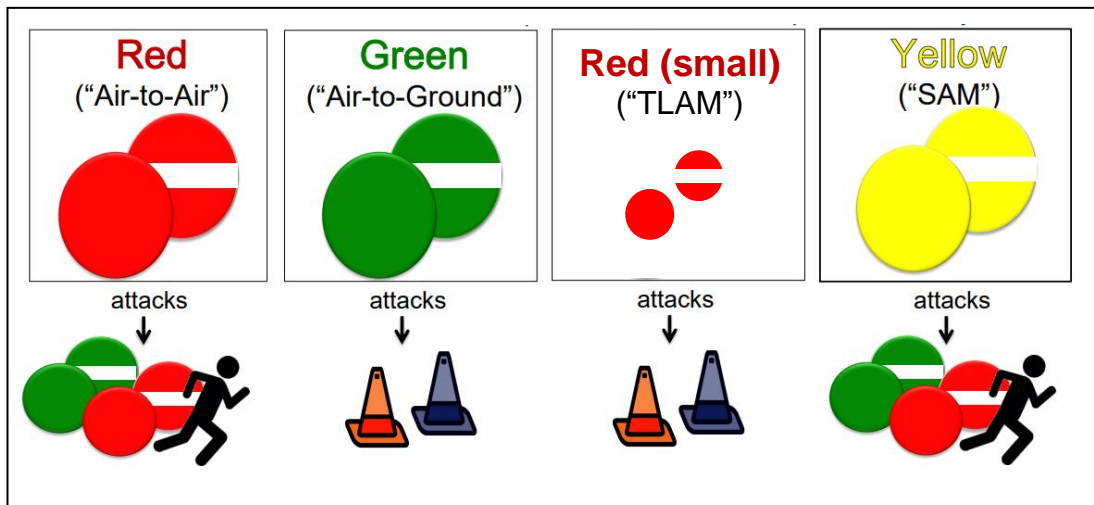
ฐานทัพละ ๒ ลูก เพื่อใช้ในการยิงผู้เล่นทีมฝ่ายตรงข้าม โดยการยิงลูกบอลสีแดงหรืออาวุธสำหรับการปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ จะต้องยิงในตำแหน่งต่ำกว่าลำคอของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเท่านั้น โดยหลังจากยิงลูกบอลที่อยู่ในอากาศจะยังถือว่าเป็นการใช้การได้ (Live Ordnance) จนกว่าลูกบอลนั้นจะตกพื้น โดยลูกบอลสีแดงจะสามารถทำลายผู้เล่นที่อยู่ในสนามทุกคน รวมทั้งผู้เล่นฝ่ายทีมตนเอง ยกเว้นผู้ปฏิบัติหน้าที่ป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) ที่มีลูกบอลสีเหลืองอยู่ในมือ ล็อกกี้ และผู้อำนวยการศูนย์ฯ

**๗.๓.๒ อาวุธสำหรับการปฏิบัติการจากอากาศสู่พื้นดิน (Air-to-Ground)** ได้แก่ ลูกบอลยางสีเขียว ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๘.๕ นิ้ว จำนวน ๔ ลูก โดยจะถูกบรรจุอยู่ที่ฐานทัพอากาศทั้งสองแห่งฐานทัพละสองลูก เพื่อใช้ในการยิงกรวยของทีมฝ่ายตรงข้าม โดยลูกบอลสีเขียวที่กระดอนหรือกลิ้งบนพื้นจะยังถือว่าเป็นการใช้การได้ (Live Ordnance) จนกว่าลูกบอลนั้นจะหยุดเคลื่อนที่ หากลูกบอลสีเขียวทำลายกรวยของฝ่ายเรา จะถือว่ากรวยนั้นถูกทำลายเช่นกันและไม่สามารถตั้งกรวยนั้นขึ้นมาได้อีกในรอบการปฏิบัติการย่อยนั้น ๆ

**๗.๓.๓ อาวุธสำหรับหน่วยปฏิบัติการป้องกันภัยทางอากาศ (SAM)** ได้แก่ ลูกบอลยางสีเหลือง ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๘.๕ นิ้ว จำนวน ๕ ลูก โดยจะถูกบรรจุอยู่ที่ศูนย์ปฏิบัติการ (JAOC) เพื่อใช้ในการยิงผู้เล่นทีมฝ่ายตรงข้าม โดยการยิงลูกบอลสีเหลืองหรืออาวุธสำหรับการปฏิบัติการป้องกันภัยทางอากาศจะต้องยิงในตำแหน่งต่ำกว่าลำคอของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเท่านั้น โดยหลังจากยิงลูกบอลที่อยู่ในอากาศจะยังถือว่าเป็นการใช้การได้ (Live Ordnance) จนกว่าลูกบอลนั้นจะตกพื้น ซึ่งลูกบอลสีเหลืองจะสามารถทำลายผู้เล่นที่อยู่ในสนามทุกคน รวมทั้งผู้เล่นฝ่ายทีมตนเอง ยกเว้นผู้ปฏิบัติหน้าที่ป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) ที่มีลูกบอลสีเหลืองอยู่ในมือ ล็อกกี้ และผู้อำนวยการศูนย์ฯ

**๗.๓.๔ อาวุธสำหรับหน่วยปฏิบัติการยิงอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น (TLAM)** ได้แก่ ลูกบอลยางสีแดง ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๔ นิ้ว จำนวน ๒ ลูก จะใช้งานได้ก็ต่อเมื่ออาวุธนี้อยู่นอกพื้นที่การรบ และผู้เล่นหรือผู้ปฏิบัติการในตำแหน่งนี้อยู่ในหน่วยปฏิบัติการอาวุธฯ เท่านั้น โดยการใช้อาวุธ TLAM ใช้ได้สำหรับการทำลายกรวยเท่านั้น โดยหลังจากยิงลูกบอลที่อยู่ในอากาศจะยังถือว่าเป็นการใช้การได้ (Live Ordnance) จนกว่าลูกบอลนั้นจะตกพื้น แต่ละทีมมีสิทธิ์ยิงอาวุธได้จำนวน ๑ ครั้งเท่านั้นและเมื่อยิงแล้วไม่สามารถยิงซ้ำได้อีก





ภาพที่ ๑๖ อาวุธชนิดต่าง ๆ ที่ใช้ในกิจกรรม FLEX

ที่มา: Squadron Officer School. (2022). เอกสารประกอบกิจกรรมในหมวดวิชาการรวบรวม รายวิชา J-6450 Intro Brief. Air University, USAF

## บทที่ ๓

### กฎและกติกา

ในบทนี้ ผู้เขียนจะกล่าวถึงวิธีการปฏิบัติการหรือกติกาในการเล่น กฎการใช้กำลังและการละเมิดกฎการใช้กำลัง ที่กำหนดไว้สำหรับกิจกรรม Filed Leadership Exercise (FLEX) โดยผู้เขียนเรียบเรียงจากเอกสารประกอบกิจกรรม FLEX (Squadron Officer School, 2022, p.10 - 16) มีรายละเอียด ดังนี้

#### ๑. วิธีการปฏิบัติการ/กติกาการเล่น

วิธีการปฏิบัติการหรือกติกาการเล่น จะแบ่งออกเป็นระยะของการเล่น ๔ ระยะและการหยุดเล่นในแต่ละรอบของการปฏิบัติการย่อย มีรายละเอียดดังนี้

##### ๑.๑ เมื่อเริ่มต้นการปฏิบัติการและการเข้าประจำที่ (Initial Deployment)

เมื่อเริ่มต้นการเล่น ผู้อำนวยการศูนย์ปฏิบัติการ (JAOC Director) จะต้องตรวจสอบว่าอาวุธของการปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ (Air-to-Air) และการปฏิบัติการจากอากาศสู่พื้นดิน (Air-to-Ground) หรือลูกบอลสีแดงและสีเขียวขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๘.๕ นิ้ว ทั้ง ๔ ลูกพร้อมปฏิบัติการ โดยจะต้องอยู่ในฐานทัพอากาศของฝ่ายเราทั้งสองฐานทัพ ผู้เล่นทุกคนต้องเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง โดยมีหัวแถวอยู่ที่ประตูศูนย์ปฏิบัติการฯ และท้ายแถวห่างออกไปในทิศทางของฝ่ายเรา ซึ่งในรอบแรกของการปฏิบัติการย่อย แต่ละทีมจะต้องมีผู้เล่นที่อยู่ในพื้นที่การรบไม่น้อยกว่าทีมละ ๗ คน รวมทั้งผู้เล่นที่ปฏิบัติหน้าที่หน่วยปฏิบัติการยิงอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น (TLAM) และล็อกก็จะต้องอยู่ในแถวนี้ด้วย ทั้งนี้ผู้เล่นที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติภารกิจต่าง ๆ ในช่วงเริ่มต้นการเล่น เมื่อได้ยินเสียงนกหวีดแรกดังขึ้นพร้อมกับการประกาศของผู้ตัดสินว่า “Initial Deployment” ผู้เล่นที่ได้รับมอบหมายหน้าที่ในการปฏิบัติการในช่วงนี้ จะต้องเคลื่อนที่ออกจากศูนย์ปฏิบัติการฯ (JAOC) โดยไม่จำเป็นที่จะต้องแตะที่กรวยสีน้ำเงิน (สถานีรายงาน หรือ comm node) แต่สามารถเคลื่อนที่ไปประจำการยังหน่วยที่ตนได้รับมอบหมายได้ทันที และผู้เล่นที่ไม่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติการในช่วง Initial Deployment ให้เข้าแถวตอนเรียงหนึ่งไว้ และรออยู่ในแถวจนกว่าจะได้รับคำสั่งจากผู้อำนวยการศูนย์ฯ เพื่อปฏิบัติหน้าที่ของตนต่อไป



ภาพที่ ๑๗ เมื่อเริ่มต้นการเล่น

ที่มา: กิจกรรม FLEX พ.ย.๖๕ บันทึกโดยผู้เขียน



ภาพที่ ๑๘ การเข้าประจำที่ (Initial Deployment)

ที่มา: กิจกรรม FLEX พ.ย.๖๕ บันทึกโดยผู้เขียน

### ๑.๒ การรับคำสั่งและการเคลื่อนที่ระหว่างการปฏิบัติการ (Tasking/ Movement)

๑.๒.๑ หลังจากมีการประกาศคำว่า “Initial Deployment” จะมีเสียงนกหวีดดังขึ้นอีกครั้ง ให้ผู้เล่นที่อยู่ลำดับแรกของแถวในศูนย์ปฏิบัติการฯ (JAOC) รับคำสั่งจากผู้อำนวยการศูนย์ฯ เพื่อไปปฏิบัติหน้าที่ต่าง ๆ โดยผู้อำนวยการศูนย์ฯ จะต้องบอกหน้าที่และตำแหน่งที่ผู้เล่นจะต้องไป เช่น “air-to-air, right base” หมายถึง ให้ผู้เล่นนั้นปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศโดยใช้อาวุธจากฐานทัพอากาศ หรือ “middle SAM” หมายถึง ให้ปฏิบัติหน้าที่ป้องกันภัยทางอากาศที่หน่วยป้องกันที่อยู่ตำแหน่งตรงกลาง เป็นต้น และเมื่อผู้เล่นได้รับคำสั่ง จะต้องเดินทางออกจากศูนย์ปฏิบัติการฯ

ทันทีและจะต้องรายงานต่อสถานีรายงาน (แต่ที่กรวยสีน้ำเงิน) ก่อนจะปฏิบัติภารกิจที่ตนเองได้รับมอบหมาย

๑.๒.๒ ผู้เล่นที่ได้รับมอบภารกิจให้ปฏิบัติหน้าที่หน่วยป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) จะต้องถืออาวุธของตน (ลูกบอลสีเหลือง) ก่อนออกจากศูนย์ปฏิบัติการฯ (JAOC) โดยผู้อำนวยการศูนย์ฯ อาจจะมีมอบหมายให้ผู้เล่นคนนั้นเดินทางไปปฏิบัติภารกิจในหน่วยที่มีผู้เล่นในหน้าที่เดียวกันอยู่ก่อนได้ ทั้งนี้ หากผู้เล่นเดินทางไปถึงหน่วยป้องกันภัยฯ ที่ได้รับมอบหมายและยังมีผู้เล่นคนอื่นอยู่ให้ทิ้งอาวุธของตนและกลับไปศูนย์ปฏิบัติการฯ (JAOC) เพื่อรับมอบหมายให้ทำภารกิจอื่นต่อไป

๑.๒.๓ ผู้เล่นที่ออกจากหน่วยหรือฐานทัพอากาศที่ตนได้รับมอบหมายจะต้องทำภารกิจของตน โดยการยิงอาวุธของตนหรือปล่อยลูกบอลจากตนเอง หลังจากนั้นให้ออกจากสนามและกลับไปศูนย์ปฏิบัติการฯ (JAOC) เพื่อรับมอบหมายให้ทำภารกิจอื่นต่อไป โดยผู้เล่นทุกคนไม่ได้รับอนุญาตให้วิ่งถอยหลัง (เสมือนการเคลื่อนที่ของเครื่องบินที่เคลื่อนที่ไปข้างหน้าเท่านั้น) และหากผู้เล่นคนใดฝ่าฝืนกฎนี้จะต้องถูกส่งไปที่สุสาน

๑.๒.๔ หลังจากปฏิบัติหน้าที่ของตนแล้ว ในขณะที่ออกจากพื้นที่การรบผู้เล่นจะต้องออกจากพื้นที่ในเส้นกำหนดเขตแดนที่ใกล้ที่สุด และมุ่งหน้ากลับไปศูนย์ปฏิบัติการฯ (JAOC) หรือไปยังสุสานหากถูกยิงหรือถูกทำลาย (Good kill) ในรอบปฏิบัติการนั้น ๆ ให้เร็วที่สุด หากผู้เล่นคนใดถูกยิงหรือถูกทำลาย (Good kill) ขณะที่ยังมีอาวุธ (ถือลูกบอล) อยู่กับตัว ให้ปล่อยอาวุธหรือลูกบอลในมือทันที และจะต้องออกจากพื้นที่ในเส้นกำหนดเขตแดนที่ใกล้ที่สุดและให้มุ่งหน้าไปยังสุสาน

๑.๒.๕ ไม่จำเป็นเสมอไปว่าผู้เล่นทุกคนจะต้องได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติหน้าที่ในช่วง Initial deployment รวมทั้งล็อกก็ทั้งสองคนด้วย แต่สามารถได้รับมอบหมายหน้าที่ภายหลังการปฏิบัติการเริ่มต้นขึ้น

### ๑.๓ การกลับไปศูนย์ปฏิบัติการฯ (Return to the JAOC)

ผู้เล่นจะได้รับคำสั่งให้กลับไปศูนย์ปฏิบัติการฯ ในกรณีที่

๑.๓.๑ ผู้เล่นเคลื่อนที่ออกจากศูนย์ปฏิบัติการฯ ไปข้างหน้าแต่ไม่ได้รายงานต่อสถานีรายงาน (Comm. nodes) หรือไม่ได้แตะกรวยสีน้ำเงิน

๑.๓.๒ ล็อกก็ไม่ได้บรรจุหรือเติมอาวุธไปที่ฐานทัพอากาศที่ถูกทำลายให้เต็มก่อนที่จะเติมอีกฐานทัพอากาศหนึ่ง

### ๑.๔ การปฏิบัติการเสร็จสิ้น (Mission Completed)

ผู้เล่นปฏิบัติการเสร็จสิ้น และจะต้องกลับไปที่คุณ์ปฏิบัติการฯ ในกรณีนี้

๑.๔.๑ ผู้เล่นยิงอาวุธหรือปล่อยลูกบอลออกจากมือ หรือออกจากพื้นที่การรบ โดยที่ไม่ถูกทำลายหรือถูกยิงก่อน

๑.๔.๒ ผู้เล่นเดินทางถึงฐานทัพอากาศที่ได้รับมอบหมาย และฐานทัพฯ ถูกทำลายจากทีมฝ่ายตรงข้ามขณะที่ผู้เล่นอยู่ในฐานทัพฯ นั้น ถ้าผู้เล่นมีอาวุธ (ถือลูกบอลอยู่ในมือ) ให้ผู้เล่นปล่อยอาวุธลงแล้วกลับไปที่คุณ์ปฏิบัติการ

๑.๔.๓ หากผู้เล่นปฏิบัติหน้าที่ของตนเองแล้ว จะไม่ได้รับอนุญาตให้ยิงอาวุธได้อีก หากผู้เล่นขัดขืนไม่ปฏิบัติตามกฎจะต้องออกจากเกมเนื่องจากพฤติกรรมไม่มีน้ำใจนักกีฬา และจะไม่ได้รับอนุญาตให้เล่นในเกมนั้นอีก

๑.๔.๔ ผู้เล่นที่ออกจากฐานทัพอากาศฝ่ายเราโดยไม่มีอาวุธอยู่กับตน

๑.๔.๕ ผู้เล่นอาจถูกส่งไปที่สุสานหรือถูกไล่ออกจากการเล่นเนื่องจากพฤติกรรมไม่มีน้ำใจนักกีฬา ใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม ตั้งคำถามต่อการตัดสินของผู้ตัดสิน หรือด้วยเหตุผลอื่น ๆ ที่หัวหน้าผู้ตัดสินตัดสินว่าเป็นการรบกวนการเล่น

### ๑.๕ การหยุดเล่น (Play Stoppage)

การหยุดเล่นจะเกิดขึ้นเมื่อผู้ตัดสินเป่านกหวีด และจะมีการเรียกร้องให้ผู้เล่น วางเข่าข้างใดข้างหนึ่งลงบนพื้น โดยออกคำสั่งว่า "Take a knee" และผู้เล่นทุกคนจะต้องหยุดการกระทำทั้งหมดทันทีคุกเข่า อยู่กับที่ และถืออาวุธใดๆ ไว้จนกว่าจะมีคำสั่งต่อไป หัวหน้าผู้ตัดสินอาจดำเนินการต่อโดยออกคำสั่งว่า "Resume play on the whistle" หรือ "ให้เล่นต่อได้เมื่อเป่านกหวีด" และผู้ตัดสินทุกคนจะเป่านกหวีดพร้อมกันเป็นการแสดงออกว่าให้เล่นต่อได้



ภาพที่ ๑๙ การคุกเข่าหลังเสียงนกหวีดดัง (Take a knee)

ที่มา: กิจกรรม FLEX พ.ย.๖๕ บันทึกโดยผู้เขียน

## ๒. กฎการใช้กำลัง (Rules of Engagement: ROE) และการละเมิดกฎการใช้กำลัง (ROE violations)

### ๒.๑ กฎการใช้กำลัง (Rules of Engagement: ROE)

๒.๑.๑ ทุกภารกิจจะต้องอยู่ภายใต้การสั่งการของผู้บัญชาการศูนย์ฯ

๒.๑.๒ หลังจากเริ่มต้นการเล่น หรือ Initial Deployment ผู้เล่นทุกคนที่เคลื่อนกำลังออกจากศูนย์ปฏิบัติการฯ จะต้องสื่อสารกับสถานีรายงานโดยการแตะกรวยสีน้ำเงินที่ยังใช้งานได้อยู่ (Active Comm. node) ก่อนที่จะไปปฏิบัติการกิจของตนที่ได้รับมอบหมาย

๒.๑.๓ ผู้เล่นที่ถูกทำลาย (Good kill) หมายถึง ผู้เล่นที่เป็นเป้าหมายที่โดนอาวุธ/ (ลูกบอลสีแดง) จากฝ่ายปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ (Air-to-Air) ของทีมฝ่ายตรงข้ามหรือทีมฝ่ายเราและจะต้องยุติหน้าที่ของตนในรอบการเล่นนั้น และไปรายงานตัวที่ฐาน (ผู้เล่นทุกคนสามารถเป็นเป้าหมายในพื้นที่การรบ ยกเว้น ผู้บัญชาการศูนย์ฯ ล็อกกี้ หรือผู้เล่นที่ปฏิบัติหน้าที่ป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) ที่ถืออาวุธอยู่ในมือ (ลูกบอลสีเหลือง)

๒.๑.๔ เมื่อใดก็ตามที่ผู้เล่นถูกทำลาย (Good kill) จะต้องปล่อยอาวุธที่ตนเองมีอยู่ (ปล่อยลูกบอลในมือ) ทันทีทันใด และไม่สามารถส่งหรือโยนลูกบอลนั้น ให้ล็อกกี้ หรือส่งกลับไปทางอาณาเขตของตน หากผู้เล่นไม่ปฏิบัติตามกฎนี้จะต้องออกจากเกมเนื่องจากพฤติกรรมการเล่นที่ไม่มีน้ำใจนักกีฬา

๒.๑.๕ อาวุธของการปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ (Air-to-Air) และการปฏิบัติการป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) จะต้องพุ่งเป้าไปที่ผู้เล่นในตำแหน่งต่ำกว่าลำคอเท่านั้น สำหรับอาวุธของการปฏิบัติการจากอากาศสู่พื้นดิน (Air-to-Ground) และอาวุธสำหรับหน่วยปฏิบัติการยิงอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น (TLAM) จะใช้สำหรับการยิงไปที่กรวยเท่านั้น

๒.๑.๖ อาวุธจะถูกปล่อยได้เมื่อผู้เล่นอยู่ในพื้นที่การรบเท่านั้น และระหว่างการปฏิบัติการ หากอาวุธหลุดจากมือผู้เล่นไม่ว่าจะด้วยกรณีใด และเมื่ออาวุธนั้นสัมผัสที่พื้น วัตถุ หรือคน จะถือว่าผู้เล่นคนนั้นปฏิบัติการกิจของตนเสร็จสิ้นแล้ว

๒.๑.๗ กรวยเป้าหมายจะถูกทำลาย ในกรณีที่กรวยนั้นล้มลงด้วยอาวุธของการปฏิบัติการจากอากาศสู่พื้นดิน (Air-to-Ground) และ อาวุธสำหรับหน่วยปฏิบัติการยิงอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น (TLAM) เท่านั้น และเมื่อถูกทำลายแล้ว กรวยจะต้องอยู่ในสภาพที่ล้มลงจนกว่าจะจบการปฏิบัติการในรอบย่อยนั้น ๆ ถ้าหากกรวยใด ๆ โดนอาวุธแต่ไม่ล้มลง หรือพลิกและตั้งขึ้นใหม่ ถือว่ากรวยนั้นไม่ถูกทำลาย ผู้ตัดสินจะต้องจัดกรวยนั้นให้อยู่ในตำแหน่งเดิม

๒.๑.๘ หากกรวยล้มลงด้วยเหตุอื่นที่ไม่ใช่ด้วยการใช้อาวุธในข้อ ๒.๑.๗ เช่น กรวยล้มลงด้วยอาวุธจากการปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ (Air-to-Air) หรือล้มลงโดยบังเอิญด้วยสาเหตุอื่น ๆ เป็นต้น ผู้ตัดสินจะต้องจัดกรวยนั้นให้อยู่ในตำแหน่งเดิม และระหว่างที่ผู้ตัดสินกำลังจะเดินทาง

ไปตั้งกรวยใด ๆ ที่ล้มลงแบบที่ไม่ตั้งใจ กรวยนั้นจะถือว่าเป็นเป้าหมายของทีมฝ่ายตรงข้ามและสามารถถูกทำลายได้ด้วยอาวุธที่เหมาะสม

๒.๑.๙ อาวุธที่ถูกใช้แล้วจะถูกรวบรวมและเติมในคลังโดยหน่วยสนับสนุนการรบ หรือ ล็อกกี้เท่านั้น โดยล็อกกี้สามารถเติมคลังอาวุธของทีมฝ่ายเราได้ด้วยการวางอาวุธนั้น (ลูกบอล) ลงบนพื้นที่ฐานทัพอากาศ หรือ ศูนย์ปฏิบัติการฯ และมีเพียงล็อกกี้เท่านั้นที่สามารถส่งอาวุธด้วยมือให้กับล็อกกี้คนอื่นได้

๒.๑.๑๐ การประท้วง (Point of Order) สามารถทำได้โดยผู้อำนวยการศูนย์ฯ ต่อผู้ตัดสิน หลังจากทีมีทีมใดทีมหนึ่งได้เปรียบทางอากาศหรือครองอากาศเท่านั้น (ขณะที่ผู้เล่นทุกคนคุกเข่า)

## ๒.๒ การละเมิดกฎการใช้กำลัง (ROE violations)

ผู้เล่นจะถูกส่งไปสุสาน ในกรณีนี้

๒.๒.๑ ผู้เล่นออกจากศูนย์ปฏิบัติการฯ โดยไม่ได้รับคำสั่งจากผู้อำนวยการศูนย์ฯ

๒.๒.๒ ผู้เล่นพยายามที่จะออกปฏิบัติการจากตำแหน่งอื่น ที่ไม่ใช่เส้นแบ่งเขตแดนของศูนย์ปฏิบัติการฯ หรือผู้เล่น สลับ/จัดการเปลี่ยนตำแหน่งที่เข้าแถวอยู่

๒.๒.๓ ผู้เล่นไม่ปฏิบัติตามภารกิจตามที่ได้รับมอบหมายจากผู้อำนวยการศูนย์ฯ เช่น ผู้อำนวยการศูนย์ฯ มอบหมายผู้เล่นให้ทำปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ (Air-to-Air) แต่ผู้เล่นไปที่ฐานทัพอากาศและหยิบอาวุธสีเขียวเพื่อปฏิบัติการจากอากาศสู่พื้นดิน (Air-to-Ground) เป็นต้น

๒.๒.๔ ผู้เล่นที่ปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ (Air-to-Air) หรือ จากอากาศสู่พื้นดิน (Air-to-Ground) ที่หยุดการเคลื่อนที่ หยุดชะงัก หรือใช้ส่วนอื่นที่นอกเหนือจากเท้าสัมผัสพื้นดิน หลังจากออกจากฐานทัพอากาศแล้ว รวมถึงผู้เล่นที่เคลื่อนที่ถอยหลัง (เสมือนการเคลื่อนที่ของอากาศยานที่ไม่สามารถหยุดในอากาศหรือเคลื่อนที่ถอยหลังได้)

๒.๒.๕ ผู้เล่นที่โจมตีผู้เล่นอื่นในตำแหน่งหัวหรือลำคอ (Headshot) โดยที่ไม่ได้ตั้งใจให้ผู้เล่นทั้งสองคน (คนที่โยนและคนที่โดนบอล) ไปที่สุสานทั้งคู่ หากผู้เล่นที่ตั้งใจโจมตีผู้เล่นอื่นในตำแหน่งหัวหรือลำคอจะต้องออกจากการแข่งขันในครั้งนั้นเนื่องจากจงใจทำผิดกฎการใช้กำลัง

๒.๒.๖ ผู้เล่นที่โจมตีผู้เล่นที่ไม่ใช่เป้าหมาย ได้แก่ ผู้อำนวยการศูนย์ฯ ล็อกกี้ หรือผู้เล่นที่ปฏิบัติหน้าที่ป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) ที่ถืออาวุธ/ลูกบอลสีเหลืองอยู่ในมือ

๒.๒.๗ ผู้เล่นที่ปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ (Air-to-Air) แต่พุ่งเป้าการทำลายไปที่กรวย หรือ ผู้เล่นที่ปฏิบัติการจากอากาศสู่พื้นดิน (Air-to-Ground) และปฏิบัติการยิงอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น (TLAM) แต่พุ่งเป้าการทำลายไปที่ผู้เล่นคนอื่น (ใช้อาวุธผิดประเภท)

๒.๒.๘ ผู้เล่นที่ปฏิบัติหน้าที่ป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) ที่ยิงอาวุธโจมตีผู้เล่นที่ไม่ใช่เป้าหมาย ได้แก่ ผู้อำนวยการศูนย์ฯ ล็อกกี้ หรือผู้เล่นที่ปฏิบัติหน้าที่ป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) ที่ถืออาวุธ/ลูกบอลสีเหลืองอยู่ในมือ รวมถึงผู้เล่นที่ปฏิบัติการยิงอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น

(TLAM) แต่ก้าวเท้าออกนอกเส้นกำหนดขอบเขตขณะยิงอาวุธ หากผู้เล่นนั้นทำลายกรวยได้สำเร็จ ผู้ตัดสินจะตั้งและจัดกรวยนั้นให้อยู่ในตำแหน่งเดิม

๒.๒.๙ ผู้เล่นที่ใช้ร่างกายปะทะผู้เล่นคนอื่น หากผู้เล่นสองคนหรือมากกว่านั้นชนกัน ผู้เล่นเหล่านั้นทั้งหมดจะถูกส่งไปยังสุสาน หากมีการตั้งใจปะทะ หรือตั้งใจชนกันระหว่างผู้เล่นที่อาจจะส่งผลกระทบต่อความปลอดภัย หัวหน้าผู้ตัดสินสามารถพิจารณาให้ผู้เล่นนั้น ๆ ออกจากการแข่งขันในครั้งนั้น

๒.๒.๑๐ ผู้เล่นที่จงใจปกป้องกรวยเป้าหมายจากการใช้อาวุธของฝ่ายตรงข้ามไม่ว่าด้วยวิธีใดก็ตาม เช่น การใช้ร่างกาย มือ เท้า หรือ อาวุธจากทีมตน เป็นต้น การกระทำดังกล่าวจะส่งผลให้กรวยถูกทำลายโดยอัตโนมัติ และผู้เล่นคนนั้นจะถูกส่งไปที่สุสาน

๒.๒.๑๑ ผู้เล่นใด ๆ ที่ไม่ใช่ล็อกกี้ ที่พยายามจะเก็บ หยุด หรือเปลี่ยนทิศทางของอาวุธ/ลูกบอลที่ถูกใช้ไปแล้ว

๒.๒.๑๒ ล็อกกี้ที่ถืออาวุธ (ลูกบอล) มากกว่า ๒ ลูก หรือเคลื่อนที่อาวุธ (ลูกบอล) ด้วยวิธีอื่นที่ไม่ใช่การถือด้วยมือหรือแขน หรือการส่งต่ออาวุธไปที่ผู้เล่นคนอื่นที่ไม่ใช่ล็อกกี้ ทั้งล็อกกี้และผู้เล่นที่รับอาวุธนั้นจะต้องถูกส่งไปที่สุสาน

๒.๒.๑๓ ล็อกกี้ที่ขัดขวางความพยายามในการใช้อาวุธของทีมฝ่ายตรงข้าม



## บทที่ ๔

### กิจกรรม Field Leadership Exercise (FLEX) กับการเรียนรู้ หลักการใช้อำลัทางอากาศ

ในบทนี้ผู้เขียนจะนำเสนอแนวคิดของกิจกรรมกับการเรียนรู้หลักการใช้อำลัทางอากาศ โดยจะนำเสนอด้วยการเปรียบเทียบกับหลักนิยมของกองทัพอากาศ พ.ศ.๒๕๖๒ (กองทัพอากาศ, ๒๕๖๒) ดังนี้

#### ๑. ความรู้เรื่องการสงคราม

กิจกรรม FLEX เป็นกิจกรรมที่จำลองรูปแบบของการ “สงครามทางอากาศ” (Aerial warfare) โดยจำลองผู้ปฏิบัติการในแต่ละทีมในรูปแบบกำลังทางทหารที่เรียกว่าระบบป้องกันภัยทางอากาศแบบบูรณาการ (Integrated Air Defense System: IADS) เพื่อเข้าร่วมสงครามทางอากาศซึ่งจะทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้เรื่องความคลุมเครือ ความเสียดทาน และโอกาสที่สามารถเกิดขึ้นภายใต้สถานการณ์ของสงคราม

#### ๒. ระดับของสงคราม

ตามทฤษฎีทางการทหารสมัยใหม่ ที่แบ่งการสงครามออกเป็น ๓ ระดับ คือ ระดับยุทธศาสตร์ (Strategic Level) ระดับยุทธการ (Operational Level) และระดับยุทธวิธี (Tactical Level) ความแตกต่างของระดับสงครามนั้น จะไม่แบ่งแยกกันโดยเด็ดขาดแต่ระดับจะเกี่ยวข้องกับการวางแผน (หรือกำหนดยุทธศาสตร์) ซึ่งจะต้องวิเคราะห์สถานการณ์ ประเมินขีดความสามารถและขีดจำกัด และหาหนทางปฏิบัติที่อาจเป็นไปได้เช่นเดียวกันหมด (กองทัพอากาศ, ๒๕๖๒, หน้า ๑๘ - ๑๙) โดยกิจกรรม FLEX ในหนึ่งเกม เปรียบเสมือนกับการปฏิบัติการรบทางอากาศ ภายใต้ระยะเวลา ๒๐ นาที ซึ่งแต่ละทีมจะต้องใช้ความรู้ในการวางแผนในระดับต่าง ๆ ทั้งการวิเคราะห์ทีมฝ่ายตรงข้าม การปรับเปลี่ยนรูปแบบของการเล่นภายใต้สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้เล่นจะต้องประเมินขีดความสามารถของทีมฝ่ายตรงข้ามและของทีมตน ตลอดจนขีดจำกัดต่าง ๆ เพื่อหาหนทางปฏิบัติที่ดีที่สุด นอกจากนี้ผู้เล่นจะต้องมีความพร้อมในการปฏิบัติการจึงมีความสามารถในการยิงอาวุธของตนเพื่อที่จะทำลายข้าศึก ซึ่งเทียบเท่ากับการปฏิบัติการในระดับยุทธวิธีโดยมุ่งหวังความได้เปรียบทางอากาศ และความสำเร็จในการครองอากาศ

### ๓. การวางแผนและปฏิบัติการกิจภายใต้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสงคราม และป้องกันการละเมิดกฎหมายดังกล่าว

กิจกรรม FLEX ได้กำหนดกฎการใช้กำลัง (Rules of Engagement: ROE) จำนวน ๑๐ ข้อ และข้อกำหนดเพื่อป้องกันไม่ใช้ผู้เล่นละเมิดกฎ (ROE violations) จำนวน ๑๓ ข้อ ที่กล่าวไว้ในบทที่ ๓ โดยกฎที่ใช้ในกิจกรรมถูกกำหนดเพื่อให้ผู้เล่นพิจารณาตั้งแต่ขั้นตอนการวางแผน โดยเฉพาะการเลือกเป้าหมาย การใช้อาวุธ ทั้งนี้ก็เพื่อหลีกเลี่ยงมิให้ผู้เล่นเกิดการปฏิบัติที่ละเมิดกฎหมายที่กำหนดไว้

### ๔. หลักการสงครามทางอากาศ

รูปแบบของการจัดกิจกรรม FLEX กำหนดให้ผู้อำนวยการศูนย์การปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC Director) เป็นผู้สั่งการแต่เพียงผู้เดียว ตรงกับหลักการสงครามทางอากาศ ได้แก่ เอกภาพในการบังคับบัญชา (Unity of Command) นอกจากนี้ การกำหนดกฎการใช้อาวุธในรูปแบบต่าง ๆ และการวางแผนเพื่อทำงานเป็นทีมให้บรรลุเป้าหมาย คือ การได้เปรียบทางอากาศ ทำให้ได้เรียนรู้แนวคิดเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ (Objective) การรุก (Offensive) การรวมกำลัง (Mass) การดำเนินกลยุทธ์ (Maneuver) การออมกำลัง (Economy of Force) การจู่โจม (Surprise) ความง่าย (Simplicity) เอกภาพในความพยายาม (Unity of Effort) และขวัญ (Morale) นอกจากนี้ การตระหนักถึงความสำคัญของการปฏิบัติตามกฎ ยังเป็นการคำนึงถึงหลักความปลอดภัยด้วย (Security) (กองทัพอากาศ, ๒๕๖๒, หน้า ๒๔ - ๒๖)

### ๕. หลักความเชื่อในการรวมการควบคุมและแยกการปฏิบัติ (Centralized Control and Decentralized Execution)

เช่นเดียวกับข้อ ๔ ที่รูปแบบของการจัดกิจกรรม FLEX กำหนดให้ ผู้อำนวยการศูนย์ฯ เป็นผู้สั่งการแต่เพียงผู้เดียวตรงกับหลักความเชื่อในการรวมกำลัง ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เล่นได้เรียนรู้การบริหารทรัพยากรทางอากาศและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการมากที่สุด และการที่ผู้เล่นแต่ละคนเรียนรู้ที่จะตอบสนองต่อความต้องการใช้กำลังทางอากาศด้วยความอ่อนตัว และรวดเร็วสูงสุดตรงกับหลักการแยกการปฏิบัติ (กองทัพอากาศ, ๒๕๖๒, หน้า ๓๑)

### ๖. คุณลักษณะของกำลังทางอากาศ

กิจกรรม FLEX ได้กำหนดให้ผู้เล่นเปรียบเสมือนกับอากาศยานซึ่งจะต้องใช้คุณลักษณะของกำลังทางอากาศ ได้แก่ ความเร็ว (Speed) พิสัย (Range) ความอ่อนตัว (Flexibility) ความแม่นยำ (Precision) (กองทัพอากาศ, ๒๕๖๒, หน้า ๓๖) เพื่อตอบสนองภารกิจหรือทำลายเป้าหมายตามคำสั่ง

ที่ได้รับมอบหมาย เนื่องจากกิจกรรม FLEX มีพื้นฐานของเกมจากกีฬาต่อจ็อบบอลผสมผสานกับการวางแผนทางทหาร หากผู้เล่นที่มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำความรู้เรื่องขีดความสามารถของกำลังทางอากาศที่มีประโยชน์ในการปฏิบัติการทางทหาร ได้แก่ การตอบสนอง (Responsiveness) ความคล่องตัว (Mobility) ความอยู่รอด (Survivability) การแสดงท่าที (Presentation) อำนาจการทะลุทะลวง (Penetration Ability) และการตรวจการณ์ (Observation) (กองทัพอากาศ, ๒๕๖๒, หน้า ๓๗ – ๓๘) มาปรับใช้ในการปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ (Air-to-Air) การปฏิบัติการจากอากาศสู่พื้นดิน (Air-to-Ground) การปฏิบัติการป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) และปฏิบัติการยิงอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น (TLAM) ในกิจกรรม FLEX เพื่อการทำลายเป้าหมายของทีมฝ่ายตรงข้ามให้สำเร็จ และเพื่อให้บรรลุเป้าหมายคือการได้เปรียบทางอากาศและความสำเร็จในการครองอากาศ

### ๗. จุดศูนย์กลาง (Center of Gravity: COG) หรือเป้าหมายที่จะมีผลต่อยุทธศาสตร์

กิจกรรม FLEX กำหนดให้แต่ละทีมมีจุดศูนย์กลางหรือเป้าหมายที่จะมีผลต่อยุทธศาสตร์ของทั้งสองฝ่าย ได้แก่ ศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC) ฐานทัพอากาศ (Air Base) และสถานีรายงาน (Comm. node) โดยทีมผู้เล่นจะต้องมีขีดความสามารถในการพิจารณาในการเข้าถึงจุดศูนย์กลางหรือเป้าหมายของทั้งฝ่ายเราและฝ่ายตรงข้าม เพื่อนำไปสู่กระบวนการวางแผนโดยมุ่งทำลายจุดศูนย์กลางหรือเป้าหมายของข้าศึก ในขณะที่ปกป้องจุดศูนย์กลางหรือเป้าหมายของฝ่ายเรา (กองทัพอากาศ, ๒๕๖๒, หน้า ๔๐) โดยผลการแข่งขันในแต่ละการปฏิบัติการย่อย จะทำให้ผู้เล่นสามารถนำผลลัพธ์หรือคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์เป้าหมายที่เป็นองค์ประกอบของจุดศูนย์กลาง รวมทั้งวางแผนโจมตีเป้าหมายนั้นเพื่อนำไปสู่ชัยชนะในการแข่งขันต่อไป

### ๘. การให้ได้มาซึ่งการครองอากาศ

การครองอากาศ หมายถึง การทำลายศักยภาพในการใช้กำลังทางอากาศของอีกฝ่ายหนึ่งหรือทำให้ข้าศึกสูญเสียความสามารถในการใช้กำลังทางอากาศด้วย ๒ วิธีการ ได้แก่ การทำลายกำลังทางอากาศของข้าศึกในอากาศ หรือการทำลายกำลังทางอากาศของข้าศึกตั้งแต่อยู่บนพื้น โดยหลักนิยมกองทัพอากาศ พ.ศ.๒๕๖๒ ได้กล่าวถึง ระดับของความมีอิทธิพลของกำลังทางอากาศหรือการควบคุมทางอากาศ (Control of The Air) ไว้ ๓ ระดับ ได้แก่ การควบคุมทางอากาศเสมอภาค (Air Parity) การได้เปรียบทางอากาศ (Air Superiority) และการครองอากาศ (Air Supremacy) (กองทัพอากาศ, ๒๕๖๒, หน้า ๔๕ – ๔๖) สำหรับกิจกรรม FLEX ได้กล่าวถึงการได้มาซึ่งการครองอากาศไว้ใน ๒ ระดับ ได้แก่ ทีมจะมีความได้เปรียบทางอากาศ (Air Superiority) เมื่อ ศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC) ของฝ่ายตรงข้ามถูกทำลาย หรือ ฐานทัพอากาศ (Air Base) ทั้งสองแห่งของฝ่ายตรงข้ามถูกทำลาย หรือ สถานีรายงาน (Comm. node) ทั้งสามแห่งของฝ่ายตรงข้ามถูกทำลาย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าทีมที่ได้เปรียบทางอากาศจะมีระดับการควบคุม

ทางอากาศของกำลังทางอากาศของฝ่ายเราที่เหนือกว่า และมีอิทธิพลต่อกำลังทางอากาศของฝ่ายตรงข้าม นอกจากนี้ เมื่อผู้ปฏิบัติการฝ่ายตรงข้ามทุกคน ยกเว้น ผู้อำนวยการศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC Director) และล๊อคก็ถูกทำลาย (Good kill) และอยู่ในสุสาน และหากสามารถทำลายผู้ปฏิบัติการฝ่ายตรงข้ามได้ทุกคนจะถือว่าสามารถครองอากาศได้สำเร็จ (Air Supremacy) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าทีมที่สามารถครองอากาศได้สำเร็จ นอกจากนี้จะมีระดับการควบคุมทางอากาศเหนือกว่าแล้ว ยังมีอิทธิพลต่อกำลังทางอากาศของฝ่ายตรงข้ามแบบเบ็ดเสร็จ ก่อให้เกิดเสรีในการปฏิบัติการในทุกมิติและทุกรูปแบบที่ต้องการ (กองทัพอากาศ, ๒๕๖๒, หน้า ๔๖)

## ๙. การปฏิบัติการของกำลังทางอากาศ

### ๙.๑ การโจมตีทางยุทธศาสตร์ (Strategic Attack)

นับเป็นการโจมตีต่อจุดศูนย์กลางของฝ่ายตรงข้าม (Center of Gravity) เปรียบเทียบได้กับการปฏิบัติการของผู้เล่นที่ทำหน้าที่ปฏิบัติการจากจากอากาศสู่พื้นดิน (Air-to-Ground) และผู้เล่นที่ทำหน้าที่ปฏิบัติการยิงอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น (TLAM) ที่พุ่งเป้าการโจมตีด้วยการใช้อาวุธของตนไปที่กรวยเป้าหมายที่เรียกได้ว่าเป็นจุดศูนย์กลางที่จะส่งผลต่อความสำเร็จในการได้เปรียบทางอากาศและการครองอากาศ

### ๙.๒ การตอบโต้ทางอากาศ (Counter Air)

โดยมุ่งทำลายระบบที่ประกอบกันเป็นกำลังทางอากาศของข้าศึกทั้งในอากาศและบนพื้น เปรียบเทียบได้กับการปฏิบัติการของผู้เล่นที่ทำหน้าที่ปฏิบัติการจากทางอากาศสู่พื้นอากาศ (Air-to-Air) โดยมุ่งทำลายผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม เพื่อให้กำลังฝ่ายเราได้ใช้ประโยชน์จากการครองอากาศและลดขีดความสามารถกำลังทางอากาศของฝ่ายตรงข้ามรวมถึงอาวุธต่อต้านภาคพื้นที่จะเป็นอันตรายต่อฝ่ายเรา (กองทัพอากาศ, ๒๕๖๒, หน้า ๔๘)

### ๙.๓ การสนับสนุนการรบ (Combat Support)

การสนับสนุนการรบ คือ ขีดความสามารถที่สำคัญที่จะสร้างและดำรงสภาพการรบของกำลังทางอากาศ (กองทัพอากาศ, ๒๕๖๒, หน้า ๕๕) โดยกิจกรรม FLEX ได้กำหนดให้แต่ละทีมได้สั่งการให้ผู้เล่นทำหน้าที่สนับสนุนการรบ หรือ ล๊อคก็ หน้าที่ของล๊อคก็คือการเก็บลูกบอลที่เปรียบเสมือนอาวุธ (Ordnance) และวางลูกบอล (Resupply) ให้กับฝ่ายของตน จะมีเพียงล๊อคก็เท่านั้นที่ได้รับอนุญาตในการเก็บหรือปล่อยลูกบอล ล๊อคก็สามารถเก็บบอลและอุ้มบอลได้ครั้งละไม่เกิน ๒ ลูก โดยจะต้องอุ้มในมือหรือแขนเท่านั้น ล๊อคก็ไม่สามารถโยนหรือเตะลูกบอลและไม่สามารถส่งต่อลูกบอลหรืออาวุธให้กับผู้เล่นคนอื่น และสามารถเติมคลังอาวุธให้กับฐานทัพอากาศ (Air Base) และศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC) ของทีมตน จะเห็นว่าล๊อคก็มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งที่จะสนับสนุนขีดความสามารถของทีมให้มีประสิทธิภาพ โดย พ.อ. John A. Warden III ได้กล่าวว่า “ระบบส่งกำลังบำรุงของข้าศึกอาจจะเป็น COG ที่แท้จริงของข้าศึกก็ได้ เพราะอากาศยานไม่อาจบินได้ถ้าขาด

เชื้อเพลิง และอากาศยานก็ไม่สามารถทำอะไรได้เลยถ้าขาดอาวุธ ระบบป้องกันภัยทางอากาศภาคพื้นจะไม่มีความหมายเลยถ้าไม่มีจรวด และไม่ว่าจะจะเป็นระบบทางอากาศหรือภาคพื้นก็ไม่สามารถอยู่ได้นานถ้าขาดชิ้นส่วนอะไหล่” (John A. Warden III , ๒๕๓๙, หน้า ๒๒) ดังนั้นในกิจกรรมนี้ การปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ จากอากาศสู่พื้นดิน และการป้องกันภัยทางอากาศไม่สามารถปฏิบัติการได้หากขาดอาวุธ แสดงให้เห็นว่าหากทีมใดที่ลือกก็ไม่สามารถปฏิบัติหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือหากลือกก็ทำผิดกฎการใช้กำลังและถูกส่งไปอยู่ที่สุสานก็จะลดทอนขีดความสามารถของทีมและส่งผลกระทบต่อกำลังทางอากาศของทีมตนได้

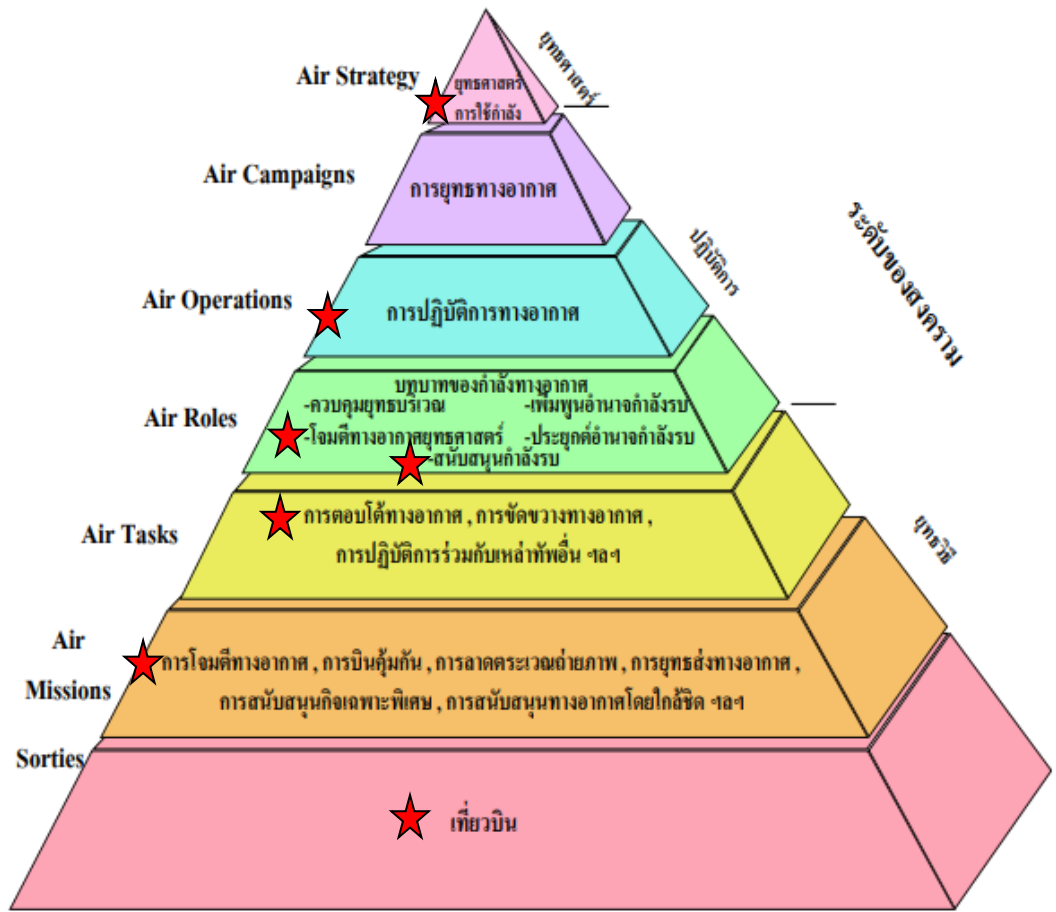
#### ๙.๔ การบัญชาการและการควบคุม (Command and Control: C2)

การบังคับบัญชา (Command) คือ อำนาจที่ผู้บังคับบัญชาทางทหารได้ใช้อย่างถูกต้องตามกฎหมายต่อผู้ใต้บังคับบัญชา และการควบคุม (Control) คือ กระบวนการหรือระบบที่ผู้บังคับบัญชาใช้ในการวางแผนและสั่งการ (กองทัพอากาศ, ๒๕๖๒, หน้า ๕๖) กิจกรรม FLEX ได้กำหนดให้ผู้บัญชาการศูนย์ฯ (JAOC Director) คือ ผู้ที่ปฏิบัติการในหน้าที่ระบบบัญชาการและควบคุมปฏิบัติการ (Command and Control: C2) สำหรับผู้ปฏิบัติการแต่ละคนในทีมของตน ให้ปฏิบัติการในหน้าที่และภารกิจที่ได้รับมอบหมายเท่านั้น โดยผู้ปฏิบัติการ/ผู้เล่นในทีมไม่ได้รับอนุญาตให้ปฏิบัติการนอกเหนือจากหน้าที่ที่ผู้บัญชาการศูนย์ฯ มอบหมาย หากผู้เล่นที่ละเมิดกฎการใช้กำลังในข้อนี้จะต้องถูกลงโทษและให้ไปอยู่ที่สุสาน แสดงว่ากิจกรรมนี้ต้องการให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ความสำคัญของการบัญชาการและการควบคุมเพียงคนเดียว ซึ่งนับเป็นหลักพื้นฐานของหลักนิยมการใช้กำลังทางอากาศ

#### ๙.๕ การปฏิบัติการทางภาคพื้น (Ground Operation)

การป้องกันฐานบินทางภาคพื้น เป็นการวางกำลังอากาศโยธินเพื่อการป้องกันฐานบินทางภาคพื้นหรือการป้องกันที่ตั้ง (กองทัพอากาศ, ๒๕๖๒, หน้า ๖๖) สำหรับกิจกรรม FLEX ได้ออกแบบให้ผู้เล่นเรียนรู้ ระบบการป้องกันภัยทางอากาศ เป็นการปฏิบัติการรุกอย่างจำกัด และการตอบโต้ข้าศึกเพื่อมิให้อากาศยานและอาวุธปล่อยของข้าศึก เข้าโจมตีฐานบินหรือที่ตั้งทางทหารของฝ่ายเรา โดยการกำหนดให้ผู้เล่นที่ทำหน้าที่ป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) ที่จะสามารถใช้อาวุธหรือบอลลิ่ลือจากหน่วยที่ตั้ง SAM และจากศูนย์ปฏิบัติการฯ (JAOC) เพื่อตอบโต้ฝ่ายตรงข้ามไม่เราสามารถเข้าโจมตีจุดศูนย์กลางของฝ่ายเราได้

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่ากิจกรรม Field Leadership Exercise (FLEX) เป็นกิจกรรมที่จะสามารถส่งเสริมให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้เสริมสร้างความรู้ในเรื่องกำลังทางอากาศ และเมื่อพิจารณาปริมาณของการใช้กำลังทางอากาศ (ภาพที่ ๒๐) พบว่าผู้ร่วมกิจกรรม FLEX นอกจากจะได้เล่นกีฬาแล้วยังได้เรียนรู้การใช้กำลังทางอากาศ ในทุก ๆ ระดับ



ภาพที่ ๒๐ พีระมิดของการใช้กำลังทางอากาศ

ที่มา: กองทัพอากาศ. (๒๕๖๒). หลักนิยมกองทัพอากาศ พ.ศ.๒๕๖๒. เอกสารอัดสำเนา. หน้า ๖๙.

โดยผู้ที่สนใจสามารถศึกษาวิดีโอประกอบกิจกรรมได้จากลิงก์ หรือ QR code ดังนี้



Enhancing Air Power Through FLEXibility

url: [https://www.youtube.com/watch?v=N\\_nSulwrdTs](https://www.youtube.com/watch?v=N_nSulwrdTs)



Icarus

url: <https://www.youtube.com/watch?v=VGINXLO-Dmg>



## บทที่ ๕

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ความรู้พื้นฐานเรื่องกำลังทางอากาศ เป็นเรื่องที่กำลังพลและเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานในสาขาต่าง ๆ ของกองทัพอากาศ จำเป็นจะต้องเรียนรู้เพื่อใช้เป็นแนวทางพื้นฐานในการปฏิบัติภารกิจที่ได้รับมอบหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ หลักสูตรฝึกศึกษาต่าง ๆ ของกองทัพจึงบรรจุรายวิชาที่เกี่ยวข้องเพื่อมุ่งหวังให้กำลังพล มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องดังกล่าว หลักสูตร Squadron Officer School สหรัฐอเมริกา (SOS USAF) ซึ่งเป็นหลักสูตรแรกของโรงเรียนหลักชั้นปลายที่ข้าราชการชั้นยศ ร.อ. ของกองทัพอากาศและกองทัพอวกาศสหรัฐอเมริกาต้องเข้ารับการศึกษา โดยหลักสูตรฯ มีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้ารับการศึกษา มีความสามารถในการแก้ปัญหา มีความกล้าหาญ พร้อมเผชิญความท้าทายในอนาคต โดยการจัดการศึกษาเน้นให้ผู้เข้ารับการศึกษาผ่านประสบการณ์การเรียนรู้ที่จะทำให้สามารถ รู้จักตนเอง นำตนเอง รู้จักผู้อื่น นำผู้อื่น ส่งเสริมกลยุทธ์ ใช้ความคิดสร้างสรรค์ บริหารความขัดแย้ง แก้ไขปัญหาเป็นทีม เข้าใจหลักนิยมกองทัพอากาศ กระบวนทัศน์ระหว่างประเทศ การรบรวม และการเป็นผู้นำในสถานการณ์ไม่ปกติ นอกเหนือจากการจัดการศึกษาในรูปแบบการบรรยาย หลักสูตรฯ จึงจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เข้ารับการศึกษา ได้มีคุณลักษณะดังกล่าวฯ โดยใช้กิจกรรมที่มีชื่อว่า Field Leadership Exercise หรือ FLEX เป็นกิจกรรมที่ดัดแปลงจากกีฬา ดอว์บอล (Dogdeball) ผสานกับการวางแผนกลยุทธ์ และบรรจุไว้ในหมวดวิชาการรบรวม รายวิชา J-6450 FLEX

#### ๑. บทสรุปเกี่ยวกับกิจกรรม FLEX

กิจกรรม FLEX เป็นกิจกรรมที่หลักสูตรที่ SOS USAF ใช้แทนกิจกรรมฟลิคเกอร์บอล โดยผู้ร่วมกิจกรรมจะต้องอาศัยความรวดเร็ว ทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการแก้ปัญหา ได้เรียนรู้หลักการใช้กำลังทางอากาศ (Airpower) โดยจะจำลองผู้ปฏิบัติการในแต่ละทีมในรูปแบบกำลังทางทหาร ที่เรียกว่าระบบป้องกันภัยทางอากาศแบบบูรณาการ (Integrated Air Defense System: IADS) เพื่อเข้าร่วมสงครามทางอากาศ (Aerial warfare) กิจกรรม FLEX จะทดสอบความสามารถของแต่ละทีมในการวางแผน การวางแผนกลยุทธ์ การดำเนินการตามแผน และการปรับเปลี่ยนแผนของทีมตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนไป และตามกลยุทธ์ของทีมฝ่ายตรงข้าม โดยในหนึ่งเกมของกิจกรรม FLEX จะสามารถเล่นได้หลายรอบ โดยในแต่ละรอบของการปฏิบัติการ จะเป็นการจำลองการปฏิบัติการทางอากาศและมีเป้าหมายในการปฏิบัติการแต่ละรอบคือการให้ทีมของตนได้เปรียบทางอากาศ (Air Superiority) ขณะเดียวกันต้องป้องกันไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามได้เปรียบทางอากาศ (Air Superiority)



โดยต้องทำให้ทีมฝ่ายตรงข้ามเกิดความเสียหาย และจะต้องลดทอนความสามารถของฝ่ายตรงข้ามในการทำสงครามทางอากาศ (Aerial warfare)

การได้เปรียบทางอากาศ (Air Superiority) ในกิจกรรม FLEX จะเกิดขึ้นเมื่อศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC) ของฝ่ายตรงข้ามถูกทำลาย หรือ ฐานทัพอากาศ (Air Base) ทั้งสองแห่งของฝ่ายตรงข้ามถูกทำลาย หรือ สถานีรายงาน (Comm. node) ทั้งสามแห่งของฝ่ายตรงข้ามถูกทำลาย หรือเมื่อผู้ปฏิบัติการฝ่ายตรงข้ามถูกทำลาย (Good kill) และอยู่ในสุสานทุกคน ยกเว้นผู้อำนวยการศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC Director) และล็อกกี้ และหากสามารถทำลายผู้ปฏิบัติการฝ่ายตรงข้าม (Good kill) ได้ทุกคน จะถือว่าสามารถครองอากาศได้สำเร็จ (Air Supremacy)

สมาชิกทุกคนในทีมจะต้องร่วมกิจกรรม ยกเว้นจะได้รับการยกเว้นหากสุขภาพไม่พร้อม หากผู้ปฏิบัติการของทั้งสองทีมไม่เท่ากัน ให้ลดจำนวนผู้ปฏิบัติการของทีมที่มีจำนวนมากกว่า จนกว่าจำนวนผู้ปฏิบัติการของทั้งสองทีมจะเท่ากัน โดยแต่ละทีมมีตำแหน่งและหน้าที่ของผู้ปฏิบัติการ/ผู้เล่น ได้แก่ ๑) ผู้อำนวยการศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC Director) จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่ปฏิบัติการระบบบัญชาการและควบคุมปฏิบัติการ (Command and Control: C2) ๒) ล็อกกี้ (Loggie) จำนวน ๒ คน ทำหน้าที่สนับสนุนการรบ/ ส่งกำลังบำรุง สำหรับผู้เล่นที่เหลือจะได้รับมอบหมายให้ ๓) ผู้ปฏิบัติการในเที่ยวบินจากอากาศสู่อากาศ (Air-to-Air) ๔) ผู้ปฏิบัติการในเที่ยวบินจากอากาศสู่พื้นดิน (Air-to-Ground) ๕) ผู้ปฏิบัติการป้องกันภัยทางอากาศ (Surface to Air Missile: SAM) และ ๖) ผู้ปฏิบัติการยิงอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น (Tactical Land Attack Missile: TLAM) ตามแต่ละได้รับมอบหมาย

ในหนึ่งรอบของการแข่งขันใหญ่ จะใช้เวลา ๒๐ นาที โดยในระยะเวลา ๒๐ นาที อาจจะมีการปฏิบัติการย่อยเกิดขึ้นได้หลายครั้ง แต่ละทีมจะมีเวลาในการวางแผนกลยุทธ์ ๑ นาที จำนวน ๑ ครั้งก่อนเริ่มการปฏิบัติการย่อยในแต่ละรอบ และเมื่อทีมใดทีมหนึ่งได้เปรียบทางอากาศ (Air Superiority) พื้นที่ทางการรบจะต้องถูกจัดใหม่ให้เหมือนตอนเริ่มต้น (Reset) สำหรับการปฏิบัติการในรอบย่อยถัดไป และมีการนับคะแนนในแต่ละรอบย่อย (รายละเอียดการนับคะแนนกล่าวไว้ในบทที่ ๒) เมื่อสิ้นสุดการแข่งขันจะรวมแต้มที่ได้ของทั้งสองทีม และตัดสินให้ทีมที่ได้แต้มมากกว่าเป็นผู้ชนะ ทั้งนี้ หากครบกำหนด ๒๐ นาที แต่ไม่มีทีมใดที่สามารถได้เปรียบทางอากาศในรอบย่อยนั้น ๆ จะนับแต้มที่ความสามารถในการทำลายฐานทัพอากาศ (Air Base) และสถานีรายงาน (Comm. node) ทีมฝ่ายตรงข้าม และในกรณีที่ทั้งสองทีมได้คะแนนเท่ากัน เมื่อครบกำหนด ๒๐ นาทีจะตัดสินให้ผู้ชนะคือผู้ที่ได้คะแนนรวมมากกว่าเมื่อเรียงตามลำดับความสำคัญของจุดศูนย์ดุล (COG) หรือเป้าหมายที่จะมีผลต่อยุทธศาสตร์

กิจกรรม FLEX กำหนดให้ใช้สนามหญ้าจำลองพื้นที่การรบ (FLEX Battle Area) โดยในแต่ละทีมจะประกอบด้วย ศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ จำนวน ๑ หน่วย สถานีรายงาน จำนวน ๓ ฐานทัพอากาศ จำนวน ๒ หน่วย หน่วยปฏิบัติการป้องกันภัยทางอากาศ จำนวน ๓ หน่วย

หน่วยปฏิบัติการยิงอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น จำนวน ๒ หน่วย และสุสาน จำนวน ๑ แห่ง และกำหนดให้กรวยที่ตั้งอยู่ในแต่ละหน่วยหมายถึงจุดศูนย์ดุล (COG) หรือเป้าหมายที่จะมีผลต่อยุทธศาสตร์ของฝ่ายเรา หรือเป้าหมายที่มีผลต่อยุทธศาสตร์ของทีมฝ่ายตรงข้าม

ทั้งสองทีมจะได้รับลูกบอลที่เปรียบเสมือนอาวุธ (Ordnance) ของทีมตน ได้แก่ ลูกบอลขนาด ๘.๕ นิ้ว จำนวน ๙ ลูก เพื่อใช้ในการปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ (Air-to-Air) จากอากาศสู่พื้นดิน (Air-to-Ground) และปฏิบัติการป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) และลูกบอลขนาด ๔ นิ้ว จำนวน ๒ ลูก เพื่อใช้ในการยิงอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น (TLAM)

กติกาในการเล่นจะแบ่งออกเป็นกติกาเมื่อเริ่มต้นการเล่น (Initial Deployment) ระหว่างการปฏิบัติการ (Tasking/ Movement) การกลับไปสู่ศูนย์ปฏิบัติการฯ (Return to the JAOC) การปฏิบัติการเสร็จสิ้น (Mission Completed) และการหยุดเล่น (Play Stoppage) และกิจกรรมนี้ได้กำหนดให้ผู้เล่นต้องศึกษาและปฏิบัติตนอยู่ภายใต้กฎการใช้กำลัง (Rules of Engagement: ROE) จำนวน ๑๐ ข้ออย่างเคร่งครัด และหากผู้เล่นการละเมิดกฎการใช้กำลัง (ROE violations) จะต้องได้รับการลงโทษโดยการถูกส่งไปที่สุสาน ในทั้งสิ้น ๑๓ กรณี (รายละเอียดกล่าวถึงไว้ในบทที่ ๓)

## **๒. บทสรุปเกี่ยวกับแนวคิดของกิจกรรม FLEX กับการเรียนรู้หลักการใช้กำลังทางอากาศตามหลักนิยมกองทัพอากาศ พ.ศ.๒๕๖๒**

กิจกรรม FLEX นอกจากจะเสริมสร้างให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความสามารถในการแก้ไขปัญหา มีความเป็นผู้นำ ทำงานเป็นทีมแล้ว กิจกรรมยังส่งเสริมให้ผู้ร่วมกิจกรรมเข้าใจหลักนิยมกองทัพอากาศในประเด็นต่อไปนี้

๒.๑ ความรู้ด้านการสงคราม เนื่องจากกิจกรรม FLEX เป็นกิจกรรมที่จำลองรูปแบบการสงครามทางอากาศ (Aerial Warfare)

๒.๒ ระดับของสงครามผ่านการวางแผนในระดับต่าง ๆ ทั้งการวิเคราะห์ทีมฝ่ายตรงข้าม การปรับเปลี่ยนรูปแบบของการเล่นภายใต้สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จะต้องประเมินความสามารถของทีมฝ่ายตรงข้าม และของทีมตน ตลอดจนขีดจำกัดต่าง ๆ เพื่อหาหนทางปฏิบัติที่ดีที่สุด

๒.๓ การวางแผนและปฏิบัติการกิจจะต้องปฏิบัติภายใต้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสงคราม และป้องกันการละเมิดกฎหมายดังกล่าว ได้แก่ กฎการใช้กำลัง (Rules of Engagement: ROE) จำนวน ๑๐ ข้อ และมีข้อกำหนดเพื่อป้องกันไม่ให้ผู้เล่นละเมิดกฎ จำนวน ๑๓ ข้อ

๒.๔ หลักการสงครามทางอากาศ โดยเรียนรู้จากรูปแบบของกิจกรรมที่กำหนดให้ ผู้อำนวยการศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC Director) เป็นผู้สั่งการแต่เพียงผู้เดียว และการที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตามกฎในการใช้อาวุธในรูปแบบต่าง ๆ ตลอดจนการวางแผนเพื่อทำงานเป็นทีมให้บรรลุเป้าหมายคือการได้เปรียบทางอากาศ

๒.๕ หลักความเชื่อในการรวมการควบคุมและแยกการปฏิบัติ (Centralized Control and Decentralized Execution) ที่กำหนดให้ผู้บัญชาการศูนย์การปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC Director) เป็นผู้สั่งการแต่เพียงผู้เดียวเสมือนการรวมการควบคุม และเปรียบผู้เล่นแต่ละคนที่จะต้องตอบสนองต่อความต้องการใช้กำลังทางอากาศด้วยความอ่อนตัว และรวดเร็วสูงสุดกับการแยกการปฏิบัติ

๒.๖ คุณลักษณะของกำลังทางอากาศ กิจกรรมได้กำหนดให้ผู้เล่นเปรียบเสมือนกับอากาศยาน ซึ่งจะต้องใช้คุณลักษณะของกำลังทางอากาศ ได้แก่ ความเร็ว (Speed) พิสัย (Range) ความอ่อนตัว (Flexibility) ความแม่นยำ (Precision) เพื่อตอบสนองภารกิจหรือทำลายเป้าหมายตามคำสั่งที่ได้รับมอบหมาย และเนื่องจากกิจกรรม FLEX มีพื้นฐานของเกมจากกีฬาตอลบอลผสมผสานกับการวางแผนทางทหาร หากผู้เล่นที่มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำความรู้เรื่องขีดความสามารถของกำลังทางอากาศที่มีประโยชน์ในการปฏิบัติการทางทหาร มาปรับใช้ในการปฏิบัติการจากอากาศสู่อากาศ (Air-to-Air) การปฏิบัติการจากอากาศสู่พื้นดิน (Air-to-Ground) การปฏิบัติการป้องกันภัยทางอากาศ (SAM) และ ปฏิบัติการยิงอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น (TLAM) ในกิจกรรม FLEX เพื่อการทำลายเป้าหมายของทีมฝ่ายตรงข้ามให้สำเร็จ และส่งผลให้เกิดความได้เปรียบทางอากาศและครองอากาศได้สำเร็จ

๒.๗ กิจกรรม FLEX กำหนดให้แต่ละทีมมีจุดศูนย์ดุลหรือเป้าหมายที่จะมีผลต่อยุทธศาสตร์ของทั้งสองฝ่าย โดยทีมผู้เล่นจะต้องมีขีดความสามารถในการพิจารณาในการเข้าถึงจุดศูนย์ดุลของทั้งสองฝ่ายเราและฝ่ายตรงข้าม เพื่อนำไปสู่กระบวนการวางแผนโดยมุ่งทำลายจุดศูนย์ดุลหรือเป้าหมายที่จะมีผลต่อยุทธศาสตร์ของข้าศึก ในขณะที่ปกป้องจุดศูนย์ดุลหรือเป้าหมายที่จะมีผลต่อยุทธศาสตร์ของฝ่ายเรา และผลการแข่งขันในแต่ละการปฏิบัติการย่อยจะทำให้ผู้เล่นสามารถนำผลลัพธ์หรือคะแนนที่ได้มาวางแผนการปฏิบัติการเพื่อชัยชนะของฝ่ายเราต่อไป

๒.๘ การให้ได้มาซึ่งการครองอากาศ โดยกิจกรรมกล่าวถึงไว้ใน ๒ ระดับ ได้แก่ ทีมจะมีความได้เปรียบทางอากาศ (Air Superiority) เมื่อศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC) ของฝ่ายตรงข้ามถูกทำลาย หรือฐานทัพอากาศ (Air Base) ทั้งสองแห่งของฝ่ายตรงข้ามถูกทำลาย หรือสถานีรายงาน (Comm. node) ทั้งสามแห่งของฝ่ายตรงข้ามถูกทำลาย และหากสามารถทำลายปฏิบัติการฝ่ายตรงข้าม (Good kill) ได้ทุกคน จะถือว่าสามารถครองอากาศได้สำเร็จ (Air Supremacy)

๒.๙ การปฏิบัติการของกำลังทางอากาศ ได้แก่ ๑) การโจมตีทางยุทธศาสตร์ (Strategic Attack) สำหรับผู้เล่นที่ทำหน้าที่ปฏิบัติการจากจากอากาศสู่พื้นดิน (Air-to-Ground) และผู้เล่นที่ทำหน้าที่ปฏิบัติการยิงอาวุธปล่อยนำวิถีโจมตีภาคพื้น (TLAM) ๒) การตอบโต้ทางอากาศ (Counter Air) สำหรับผู้เล่นที่ทำหน้าที่ปฏิบัติการจากทางอากาศสู่อากาศ (Air-to-Air) ๓) การสนับสนุนการรบ (Combat Support) สำหรับผู้ที่ทำหน้าที่ล็อกกี้ (Loggie) ๔) การบัญชาการและการควบคุม (C2)

สำหรับหน้าที่ผู้อำนวยการศูนย์ปฏิบัติการร่วมทางอากาศ (JAOC Director) และ ๕) การปฏิบัติการทางภาคพื้น (Ground Operation) สำหรับผู้เล่นที่ทำหน้าที่ป้องกันภัยทางอากาศ (SAM)

### ๓. ข้อเสนอแนะ

ปัจจุบันหลักสูตรฝึกศึกษาของ ทอ. หลาย ๆ หลักสูตรต้องการพัฒนาผู้เข้ารับการศึกษามีความรู้ ความเข้าใจหลักนิยม ทอ. และใช้การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบการบรรยาย ซึ่งทำให้ยากต่อความเข้าใจภายในระยะเวลาอันสั้น กิจกรรม Field Leadership Exercise หรือ FLEX จึงเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมในหลักสูตรทางทหาร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ ของผู้เข้ารับการศึกษามีความรู้เกี่ยวกับกำลังทางอากาศ หลักการปฏิบัติทางอากาศ การได้เปรียบทางอากาศ การครองอากาศ สอดคล้องกับหลักนิยมกองทัพอากาศ พ.ศ.๒๕๖๒ ตลอดจนทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้ฝึกร่างกายให้แข็งแรง ฝึกทักษะการสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ รูปแบบกิจกรรมสอดคล้องกับการเรียนการสอนแบบเชิงรุก หรือ Active Learning ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับ กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิดการแก้ปัญหาและการนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน จึงเสนอแนะให้หลักสูตรฝึกศึกษาของ ทอ. โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลักสูตรหลักขั้นต้นและหลักสูตรหลักขั้นปลาย ได้ศึกษารูปแบบกิจกรรมและนำไป ประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละหลักสูตร เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องการใช้กำลัง ทางอากาศผ่านกิจกรรมจำลองการแข่งขันเพื่อการได้เปรียบทางอากาศและการครองอากาศ ที่เหมาะสมและทันสมัยต่อไป ดังเช่นคำกล่าวของนายพลวิลเลียมที่ว่า

*“The contest for air superiority is the most important contest of all, for no operation can be sustained if this battle is lost.”*

*“การแข่งขันเพื่อให้ได้มาซึ่งการครองอากาศ เป็นการแข่งขันที่สำคัญที่สุดและสำคัญกว่าทุกสิ่ง เพราะไม่มีการปฏิบัติการทางทหารใดใดดำรงอยู่ได้ต่อไปเมื่อการแข่งขันที่กล่าวถึงนั้นแพ้”*

Gen. William W Momyer / USAF 1978

ใน หลักนิยมกองทัพอากาศ พ.ศ.๒๕๖๒, (๒๕๖๒), หน้า ๔๓

## บรรณานุกรม

- กองทัพอากาศ. (๒๕๖๒). *หลักนิยามกองทัพอากาศ พ.ศ.๒๕๖๒*. เอกสารอัดสำเนา.
- Ekusbum. (2011). *Icarus [วิดีโอ]*. ยูทูป. <https://www.youtube.com/watch?v=VGlnXLO-Dmg>
- John A. Warden III. (๒๕๓๙). *การยุทธทางอากาศ แปลจาก [The Air Campaign Planning For Combat]* (อนุศักดิ์ ผลาวะสุ, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: วิทยาลัยการทัพอากาศ กองทัพอากาศ.
- Maxwell Air Force Base. (2016). *FLEX Ball*. สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๔ มีนาคม ๒๕๖๖. แหล่งที่มา <https://www.maxwell.af.mil/News/Photos/igphoto/2001517604/>
- MaxwellGunterAFB. (2011). *Enhancing Air Power Through FLEXibility [วิดีโอ]*. ยูทูป. [https://www.youtube.com/watch?v=N\\_nSulwrdTs](https://www.youtube.com/watch?v=N_nSulwrdTs)
- Squadron Officer School. (2022). *J-6450 Intro Brief*. Course Handout of Squadron Officer School, Air University, United State Air Force.
- Squadron Officer School. (2022). *FLEX rulebook*. Course Handout of Squadron Officer School, Air University, United State Air Force.
- Tammie Ramsouer. (2016). *CGOs enhance airpower through FLEXibility*. สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๔ มีนาคม ๒๕๖๖. แหล่งที่มา <https://www.maxwell.af.mil/News/Features/Display/Article/750147/cgos-enhance-airpower-through-flexibility/>

## ประวัติผู้เขียน

### ๑. ชื่อ-สกุล

น.ต.หญิง อังคณา จรรยา

#### ๑.๑ ประวัติทางการศึกษา

พ.ศ.๒๕๕๒ วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาสถิติ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

พ.ศ.๒๕๕๕ ศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวัตผลการศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง

พ.ศ.๒๕๕๗ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ.๒๕๕๙ Master of Sciences (Management) Stockholm University, Sweden

พ.ศ.๒๕๕๓ หลักสูตรนายทหารชั้นผู้บังคับหมวด รุ่นที่ ๖๔

พ.ศ.๒๕๕๓ หลักสูตรนายทหารงบประมาณ รุ่นที่ ๒๑

พ.ศ.๒๕๕๖ หลักสูตรครูทหารชั้นสัญญาบัตร รุ่นที่ ๔๓

พ.ศ.๒๕๖๑ หลักสูตรนายทหารชั้นผู้บังคับฝูง รุ่นที่ ๑๓๑ (ผลการศึกษายอดเยี่ยม)

พ.ศ.๒๕๖๕ Squadron Officer School, Air University, USAF

#### ๑.๒ ประวัติการทำงาน (การทำงานและตำแหน่งหน้าที่จนถึงปัจจุบัน)

พ.ศ.๒๕๕๒ นายทหารการศึกษา แผนกแผนการศึกษา ศภษ.ยศ.ทอ.

พ.ศ.๒๕๕๕ นายทหารสถิติและวิเคราะห์ แผนกสถิติและวิเคราะห์ กวพ.สบศ.บก.ยศ.ทอ.

พ.ศ.๒๕๖๒ รองหัวหน้าแผนกสถิติและวิเคราะห์ กวพ.สบศ.บก.ยศ.ทอ.

พ.ศ.๒๕๖๓ Military Observer, The United Nations Military Observer Group in  
India and Pakistan (UNMOGIP)

ปัจจุบัน อาจารย์ กกศ.รร.นฝ.ยศ.ทอ.

#### ๑.๓ ผลงานทางวิชาการที่ยอมรับ

พ.ศ.๒๕๕๗ วิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาตัวบ่งชี้คุณลักษณะนักวิจัยของนักเรียนทหาร:  
การทดสอบความไม่แปรเปลี่ยนของการวัดตามเหล่าทัพ

พ.ศ.๒๕๕๕ Officers' perceptions of the effect of time management in relation to  
job performance. A study of the Officer of Educational Administration,  
Directorate of Education and Training, Royal Thai Air Force

พ.ศ.๒๕๖๒ ความสัมพันธ์ของการจัดการเวลาและความเครียดของนักศึกษาและ  
นายทหารนักเรียนหลักสูตรโรงเรียนหลักชั้นปลายของกองทัพอากาศ