

Тактика легкої піхоти для дій малих груп

Крістофер Е. Ларсен

Українське видання

Тактика
легкої піхоти для
дій малих груп

Крістофер Е. Ларсен



Таблиця змісту

Передмова.....i

Розділ 1: Індивідуальні навички

Індивідуальна навичка №1 Камуфляж.....2
Індивідуальна навичка №2 Сигнальні жести.....6
Індивідуальна навичка №3 Маневри піхоти.....36
Індивідуальна навичка №4 Позиції.....43
Індивідуальна навичка №5 Орієнтація на суші.....48
Індивідуальна навичка №6 67

Розділ 2: Лідерські компетенції

LDR № 1 78
LDR № 2 84
LDR № 3 88
LDR № 4 95

Розділ 3: Методи патрулювання

TBD № 1 104
TBD № 2 Методика здійснення маршу.....109
TBD № 3 Атакуючі бойові порядки.....114
TBD № 4 Проходження зон небезпеки.....120
TBD № 5 Вихід з засідки.....129

Розділ 4: Оборонні методи

TBD № 6 Короткочасна зупинка/оцінка ситуації.....138
TBD № 7 Встановлення проміжного збірного пункту.....143
TBD № 8 Створення патрульної бази.....151
TBD № 9 Створення прихованої позиції.....160
TBD № 10 Встановити лінію оборони.....165

Розділ 5: Наступальні операції

TBD № 11 Розвідка.....174
TBD № 12 Засідка.....183
TBD № 13 Набіг (рейд).....195
TBD № 14 Атака.....202

Розділ 6: Додатки

Додаток A Метод організації засідок.....216
Додаток B Концептуальне порівняння наступу і оборони.....224
Додаток C Словник термінів.....228
Додаток D 241

Розділ 1

ІНДИВІДУАЛЬНІ НАВИЧКИ

Індивідуальна навичка №1

КАМУФЛЯЖ

Розуміння того, коли варто бути видимим, а коли слід лишитися непомітним – вкрай важлива частина ваших зусиль, спрямованих на те, щоб не порушити одне з найважливіших правил. **Це правило – не стань трупом**.



Володіння мистецтвом камуфляжу дозволить вам “розчинитися” на полі бою.

Камуфляж, як уміння ховатися на фоні оточуючого середовища, має дві основні складові.

Під укриттям маємо на увазі будь – які перешкоди, здатні заховати бійця від ворожого вогню, такі як дерева, камені, стіни, канави чи воронки. Такі перешкоди дають певний захист від кіль та снарядів.

Під маскуванням маємо на увазі уміння зливатися з безпосереднім оточенням. Це захист лише від ворожого спостереження, але в жодному випадку на захист від вогню.

Зайняти укриття – значить заховатися за перешкодою щоб уникнути ворожого вогню.

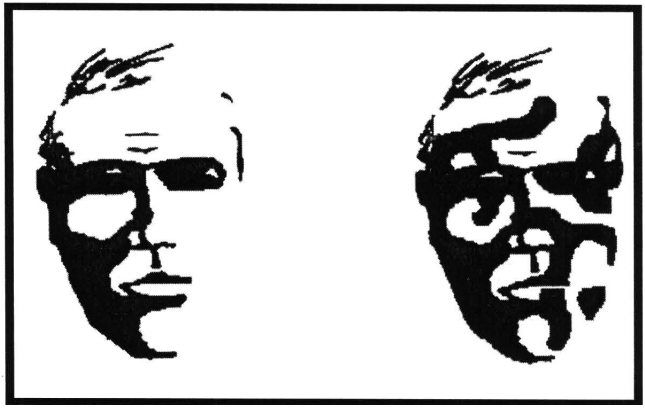
Маскування - уміння зливатися з місцевістю, щоб уникнути виявлення ворожими спостерігачами.

При маскуванні важливо пам'ятати навступне:

- **Розмір.** Кілька предметів близьких за розміром, краще піддаються маскуванню разом.
- **Форма.** Природа практично не створює правильних кіл і прямих.
- **Блиск.** Як правило блищать масні або гладкі поверхні.
- **Тінь.** Часто видає форми, які мозок впізнає навіть підсвідомо.
- **Силует.** Об'єкт можна упізнати, коли він виділяється на світлому фоні (або виявиться підсвіченим з тилу).
- **Текстура.** Мова йде не лише про "грубість" поверхні, але і про характеристики перспективи.
- **Колір.** Вкрай важливим є найбільш поширений у вашій місцевості колір.

Маскування шкіри.

Різкі риси обличчя, такі як очі, область під носом, губи і щелепа формують структуру світлотіні, яка миттєво видає людське обличчя. Колись доводилося дивитися на розмиту чорно-білу фотографію? Навіть якщо ви не можете впізнати людину, ви можете визначити місцеположення обличчя. Ті риси, які його видають, це всього лише тіні на обличчі людини. Люди автоматично звертають увагу на подібні тіні – навіть на неживих предметах, таких як хмара або поверхня Місяця.



Два зразки. Сконцентруйте погляд за межами сторінки.

Ці тіні слід приховати і спотворити. Щоб досягти такого ефекту використовуйте світлий тональний крем або тональний олівець для більшості «глибоких» рис обличчя. Але в жодному випадку не «заміняйте» тіні повністю – інакше ви відтворите ту ж таки сукупність тіней, але в «негативі». Скористайтеся темним тональним кремом або тональним олівцем для того щоб «натягнути» тіні на лоба, щоки та шию. Розбийте помітні частини обличчя – такі як ніс, підборіддя і брови навпіл за допомогою темного крему чи фарби. Пам'ятайте – слід використовувати лише ті кольори, що відповідають домінантним кольорам оточуючого середовища. Для прикладу – не варто користуватися світло-сірим, якщо це не переважаючий колір в оточуючому ландшафті.

Повторіть цю ж кольорову схему на зворотній стороні рук якщо ви не використовуєте рукавиці. Руки рухаються значно частіше, ніж голова. Оскільки рух руйнує маскування більше, ніж щось інше, світлі руки працюють як сигнальні прапорці.

Замаскуйте ваше тіло і обладнання.

Є безліч легкодоступних моделей камуфляжу для уніформи. Всі вони хороші, але деякі з них кращі за інші. Деякі зразки, будучи не ідеальними в конкретних обставинах, здатні продемонструвати певну універсальність при зміні середовища. Правду кажучи, ми почасти маємо не ідеальну форму через рішення, прийняті "ними" (Ви знаєте "їх" – тих хто приймає рішення виходячи з вимог уніфікації). Зрештою, існує причина, з якої "вони" називають однострій "уніформою" …

Уявімо, що ви не маєте уніформи. Добре. Вдягніться в кольори, які відповідають домінантним кольором середовища (або принаймні виберіть один найбільш розповсюджений колір) . Якщо ви живете в джунглях, природним вибором буде зелений. Це буде пісчаний колір для жителя пустелі і білий – для жителя засніженої тундри. Хороша новина в тому, що ваша «розгрузка» створить унікальну структуру тіней на однотонній уніформі. Якщо ви хочете покращити цей результат (наприклад «розбити» колір кінцівок), ви можете скористатися відрізками ізоляційної стрічки, обмотаними довкола рук і ніг. Це не лише покращить маскування, але і запобігатиме ляскання мішкуватого одягу на вітрі і дозволить уникнути випадків затискання складок в деталях механізмів. При цьому бажано не затискати кінцівку до посиніння.

Згадані вище рукавички – дуже хороший метод маскування рук. Навіть в жаркому кліматі варто користуватися рукавичками зі зрізаними пальцями. Це дозволить уникнути більшості порізів, подряпин і укусів комах.

Волосся – це ще одна з рис, за якими людину легко виявити на пересіченій місцевості. Автор роботи не має цьому наукового пояснення і наводить це як факт. Якщо ви його приймаєте, тоді за всяку ціну маскуйте волосся. Скористайтеся капелюхом, бандажною або фарбою належного кольору. Або не робіть цього і прийміть наслідки.

Замаскуйте ваше спорядження. «Розгрузка», підсумки, казанок – все це мусить бути замасковано. Обмотайте стрічкою всі кільця, карабіни та пряжки. Це дозволить уникнути шуму і блиску. Існує чимало зразків пластикової рослинності, які можна купити в магазині, можна скористатися відрізками камуфляжної сітки 30Х30 см. Або камуфльованого брезенту. Все це можна використати для маскування спорядження. Замість цих матеріалів можна скористатися частинами справжніх рослин, але їх важко закріпити на спорядженні і вони скоро зав'януть.

Гвинтівку можна замаскувати за допомогою пари старих шкарпеток відповідного кольору. Досить відрізати передню частину шкарпетки і натягти її на ців'я гвинтівки. Приклад і задню частину можна обтягти навіть не підрізаючи носок. Відрегулюйте довжину покриття по потребі і зафіксуйте за допомогою ізоляційної стрічки. Переконайтеся, що гвинтівка все ще функціонує (особливу увагу приділіть затвору).

Пам'ятайте, що камуфляж – це мистецтво, важливість якого части недооцінюють в міру розвитку нових оптичних засобів. Винахідливість слід заохочувати, але як і в багато інших сферах, слід знати міру. Насправді камуфляжу **МОЖЕ** бути забагато.

Індивідуальна навичка №2

СИГНАЛЬНІ ЖЕСТИ

Хоча ми, як правило, уявляємо собі комунікацію на полі бою як радіопередачі з використанням професійної термінології, значна частина спілкування відбувається за допомогою специфічних рухів рук. Ця форма комунікації відома як сигнальні жести.

Подібні сигнали використовують, як правило, в патрулі або за інших обставин, що вимагають суворого дотримання тиші. Такі жести можна використовувати на досить значних дистанціях, більшість з них можна розрізнити на відстані 400 метрів. Більше того, ці сигнали можна зрозуміти в шумі бою.

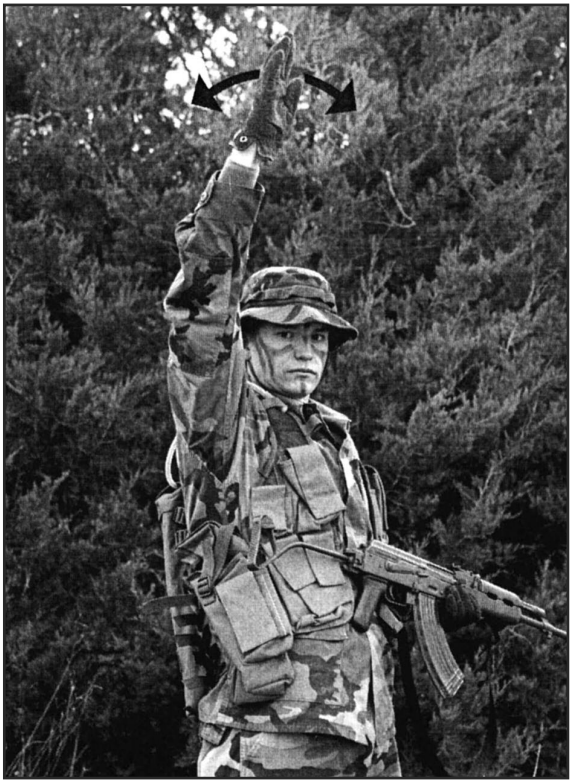
Досить часто командири роблять помилку, вважаючи, що після зіткнення з противником жести все ще лишаються пріоритетним методом комунікації. Це неправильно. Зрештою, противник вже знає де ви. Зіткнення вже відбулось. В такій ситуації кращим підходом буде використання голосових команд. Команди треба віддавати швидко та впевнено. Вам потрібно, щоб бійці спостерігали за своїми секторами вогню, а не вашими сигналами.

Сигнали можна показувати як правою так і лівою рукою, за кількома винятками. Також зазначимо, що всі сигнали за винятком того, який вказує на пункт збору, слід передавати «по ланцюжку» членів патруля негайно. Це треба робити на віть якщо ви точно знаєте, що боєць за вами бачив сигнал.

Далі йде виклад **28 базових сигналів**, до яких ваша команда може додати власні, специфічні для неї.

«Я готовий/Ви готові?»

Відомий також за англомовною сленговою назвою “Yoo-hoo!” сигнал використовують для того, щоб привернути увагу до себе чи дати знати іншому бійцю що ви готові рухатись, комунікувати , атакувати і т.п.



Цей сигнал подають піднявши руку над головою, і рухаючи нею вперед – назад – просто як ви це робите, коли бачите приятеля на парковці

«Я розумію»

Значить, що боєць зрозумів останнє повідомлення і буде виконувати команду або що він виконав завдання і готовий до наступної команди. Цей сигнал часто називають просто «палець вгору»



Цей сигнал подають піднявши руку з виставленим великим пальцем вгору. Варіант, при якому палець опускають вниз значить, що ситуація «не є доброю»

«Я не розумію»

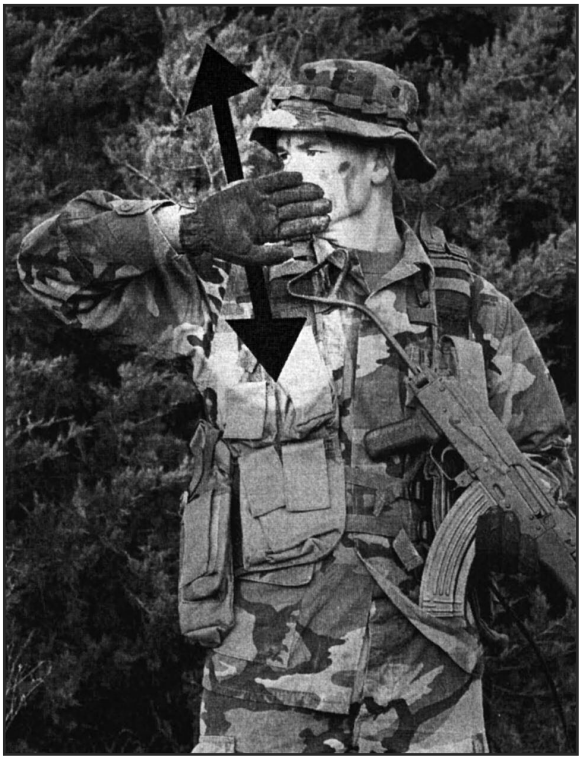
Означає що боєць н розуміє останнього повідомлення чи не може виконати останню команду. Іноді називається «відмахнутися»



Теоретично цей сигнал показують, закривши все обличчя руками, долоні назовні. Зрозуміло, що це безглуздо, оскільки ви не можете тримати зброю. Тому загальноприйнятою формою передачі сигналу є використання одної руки – долонею назовні. Нею ви махаєте «відзовні» до центральної лінії обличчя (від вуха до носу).

«Припинити вогонь»

Означає що бійці повинні ***НЕГАЙНО*** припинити вогонь.



Цей сигнал подають рукою (долоня назовні) якою ви рухаєте вгору – вниз перед обличчям.

«Вирушаємо»

Означає, що всі члени патруля повинні почати рух вперед.



Сигнал подають піднявши руку вгору і махнувши нею вперед. Часто руку просто згинають в лікті. Так відбувається значною мірою через вагу «розгрузки» та рюкзака, які сильно тиснуть на плечі. В обох випадках сигнал виглядає практично однаково.

«Стоп»

Патруль припиняє просування вперед, але бійці можуть продовжити рух до прикриття. ***Не плутайте*** цей сигнал з сигналом **«Замри»**. Сигнал **«Стоп»** подають тільки тоді, коли немає жодних загроз безпеці патруля.



Сигнал подають рухаючи відкриту долоню в напрямку отримувача (ніби ввічливо відмовляючись від страви).

«Замри»

Цей сигнал означає – припинити **БУДЬ – ЯКІ** рухи. Не йти, не розмовляти, навіть не повертати голови у пошуках прикриття. Цей сигнал означає, що небезпека просто поруч – ворожий патруль, що проходить поряд, чи протипіхотні міни, помічені одним з членів патруля (тобто патруль може вже бути на мінному полі).

Не використовуйте цей сигнал занадто часто. Ніколи не використовуйте цей сигнал, якщо ви хочете просто зупинити патруль.



Сигнал подають зігнувши руку в лікті і стиснувши кулак – так щоб нігті на пальцях «дивилися» в напрямку вашого погляду.

«Пригнутися»

Цей сигнал означає, що бійці повинні присісти, так щоб їх не було видно.



Сигнал подають, рухаючи відкритою долонею згори вниз.

«Піднятись»

Команда означає, що бійці повинні піднятися і приготуватися до руху.



Сигнал подають піднімаючи відкриту долоню знизу вгору.

«Збільшити інтервал»

Цей сигнал означає, що слід збільшити інтервал між бійцями в формації або між формаціями. Цей сигнал часто подають, коли патруль покидає густі зарості і виходить в рідколісся чи на дорогу.



Теоретично цей сигнал подають розводячи ріки (долонями назовні). Прийнятним варіантом такого сигналу при наявності зброї буде покласти руку на бік гвинтівки і розвести руку і гвинтівку в різні боки.

«Зменшити інтервал»

Сигнал означає, що дистанція між окремими бійцями повинна бути зменшена. Сигнал подають коли патруль входить густу рослинність або перед подоланням природної перешкоди, або перед тим, як буде проведено рішучу атаку ворожої позиції (з переходом в ближній бій).



Теоретично сигнал подають звівши разом руки над головою Прийнятним варіантом буде рухати руку «ззовні» до боку гвинтівки.

«Рух колонною»

Сигнал означає, що патруль має вишикуватись в лінію за лідером.



Цей сигнал подають піднімаючи руку прямо в повітря після чого рухають нею назад. Цей сигнал – прямо протилежний сигналу **«Вирушаємо»**

«Рух клином»

Сигнал означає, що патруль повинен сформувати стрій клина зі звен і підготуватися до атаки.



Сигнал подають піднімаючи витягнуті руки від стегон догори у формі **перевернутої** літери **“V”**, що цілком можливо з гвинтівкою в руці.

«Рух в лінії»

Сигнал означає, що патруль повинен вишикуватися в лінію зправа і зліва від лідера. Команду часто віддають перед рішучою атакою на позицію противника або коли треба сформувати лінію оборони.



Сигнал подають піднявши кулаки на рівень плечей – наче ви тримаєтеся за мотузки. Це можна зробити навіть маючи в руці гвинтівку.

«Небезпечна зона»

Цей сигнал означає, що перед бійцем, який віддає сигнал, є якась небезпечна зона, найчастіше – відкрита місцевість або просіка.



Сигнал подають виконуючи «перерізаючий» рух біля шиї. Такий підхід особливо зручний, зважаючи на вагу спорядження.

«Рух під прикриттям»

Цей сигнал означає, що для переходу небезпечної зони буде використано метод “Рух під прикриттям” для чого бійці повинні йти **плече–до–плеча**.



Цей сигнал подають подвійним поплескуванням верхньої часини **лівої** руки. Переконайтеся, що боєць позаду вас бачив сигнал. Для певності поверніть до нього ліве плече.

«Передайте дані про пройдену відстань»

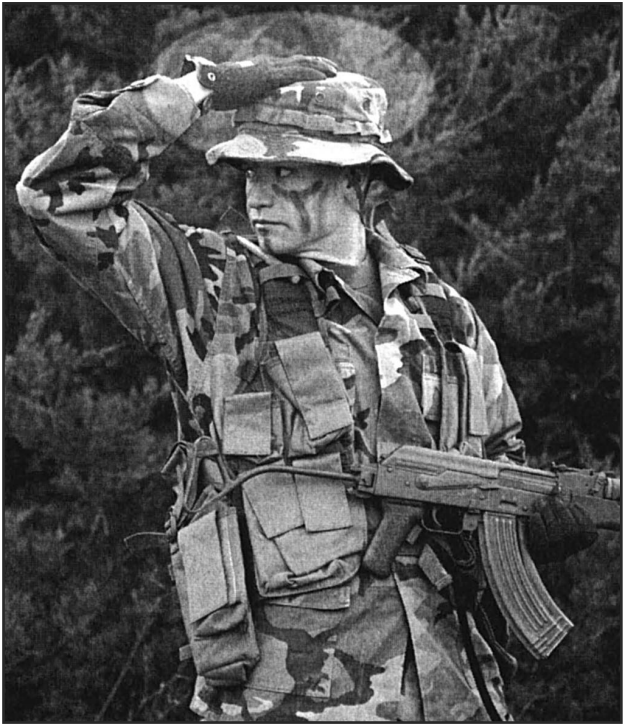
Сигнал означає команду передати інформацію про пройдену патрулем дистанцію в метрах.



Цей сигнал подають поплескуванням по будь – якій з ніг так, щоб отримувач міг це бачити. Дані передають пошепки на вухо бійця попереду (вночі) чи демонстрацією одного пальця за кожні 100 метрів (вдень).

«Передати дані про кількість»

Сигнал вимагає передати дані про кількість бійців патруля. Це потрібно для оцінки ситуації та безпеки.



Цей сигнал подають, поплескуючи по голові (по маківці) два рази. Не плутайте це з поплескуванням по лобі (що має зовсім інше значення). Дані передають називаючи ваш номер (вночі) або показавши його жестом (вдень).

«Командир патруля вперед»

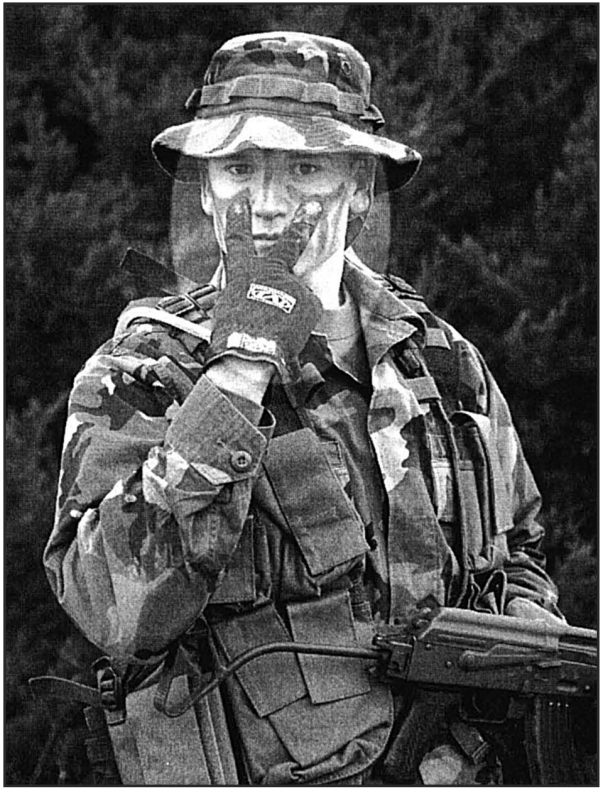
Сигнал означає, що командир патруля повинен пройти в авангард.



Цей сигнал подають поплескуванням долоні по лобі. Поплескування по середині грудини означає ту ж команду для командира відділення а по паху – для командира звена.

«Розвідка вперед»

Сигнал означає, що розвід дозор повинен йти вперед.



Цей сигнал витягнувши вказівний палець і середні пальці під вашими очима. Не варто при цьому виколювати собі очі.

«Збір довкола мене»

Означає, що весь патруль повинен зібратися довкола бійця, який подає сигнал і сформувати кругову оборону.



Сигнал подають витягнувши руку над головою і малюючи коло в повітрі.

«Точка збору»

Цей сигнал означає, що певна точка (як правило – дерево, камінь, паркан, луг) може стати пунктом збору патруля якщо виникне потреба. Подають після подолання значних перешкод або кожні 300 метрів.

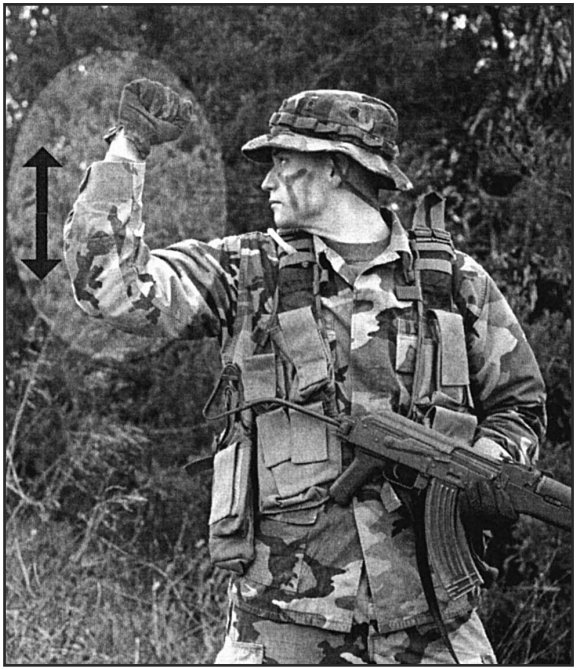


Сигнал подають, виконуючи кругові рухи рукою над головою і різко кинувши руку щоб вказати на точку збору.

Примітка: Це один з не багатьох сигналів які не транслюють між членами команди. Бійці передають цей сигнал тільки коли проходять точку збору. Вони повинні отримати кивок на підтвердження отримання сигналу від бійця, який отримав сигнал.

«Бігом»

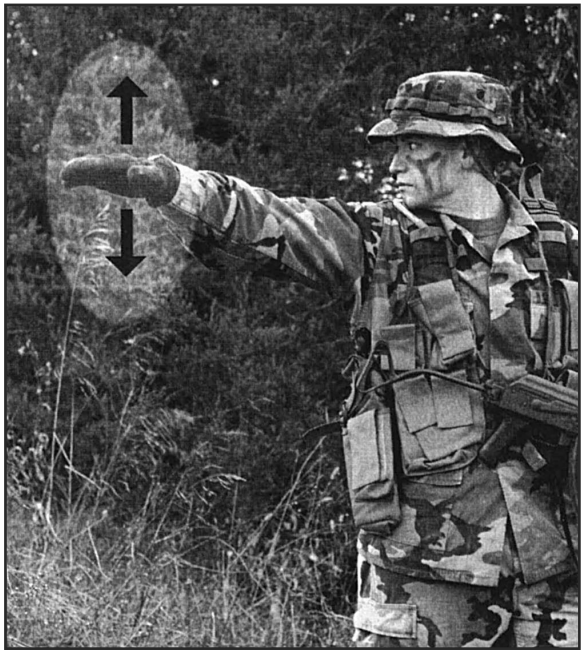
Цей сигнал означає що патруль має перейти на повільний біг. Однак на практиці найчастіше йдеться про те, що патруль повинен рухатися в темпі, заданому лідером.



Цей сигнал подають піднявши кулак вгору (рука зігнута в лікті) і потім рухаючи вгору-вниз в шидкому темпі.

«Кроком»

Сигнал означає, що патруль повинен йти кроком. Практично завжди подають після руху бігом.



Цей сигнал подають, витягнувши руку вбік і рухаючи нею вгору – вниз, долоня вниз.

«Приготуватись»

Цей сигнал означає, що бійці повинні підготуватись до контакту з противником у визначеному напрямку. Часто подають при виявленні підозрілого шуму, голосів чи рухів.

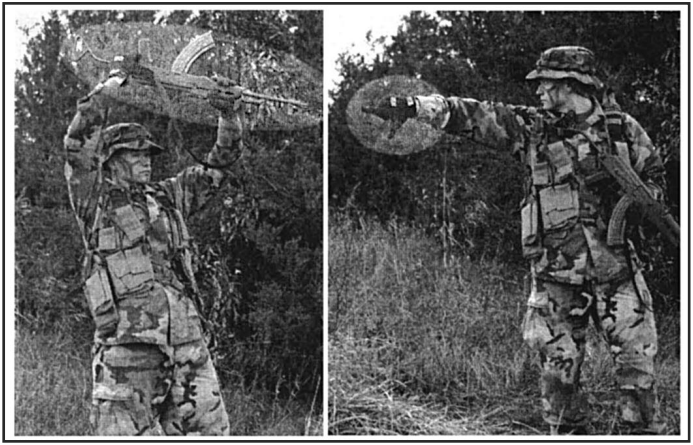


Сигнал подають кілька разів швидко «вдаривши» у напрямку потенційної загрози.

Примітка: Це не сигнал до відкриття вогню! Джерело шуму ще не виявлено, в противному випадку було б передано сигнал “Противник”.

«Противник»

Цей сигнал означає, що боєць бачить противника. Цей сигнал подають тільки тоді, коли наявність противника підтверджено.



Цей сигнал подають, склавши пальці в кулак, при цьому вказівний палець виставлено вперед, цю фігуру показують членам патруля, а потім махають в напрямку ворога.

Можна підняти гвинтівку над головою магазином вгору і показати стволом в напрямку противника. Зрозуміло, що цей варіант можна використовувати тільки на великій дистанції.

«Числа»

Сигнали означають “1, 2, 3”; or “50, 100, 200” і так далі. Оскільки “1” виглядає так само як “100”, різницю між цими числами визначають саме жести ”. Для прикладу “2” і сигнал «танк» не означає “200 танків”! Це означає «2 танки» Так само “1” і сигнал «метри» означатиме 100 метрів а не один метр.





Цей сигнал подають просто показуючи “1,2, 3, 4, чи 5” як наче ви рахуєте на пальцях. Єдиним незвичайним сигналом є “50” який подають тримаючи руку вертикально і виставивши пальці в горизонтальній площині.

Це часом називають «сигнал наполовину повний». Він зручний для відображення даних про дистанцію приблизно 50 метрів або для дистанцій, які є не кратними 100 метрам.

«Метри»

Цей сигнал позначає дистанцію в метрах.



Цей сигнал подають поставивши кулак на кулак стовпчиком. Це можна зробити навіть тримаючи гвинтівку.

Абсолютна точність тут не потрібна, відстань округлюють до 50 якщо загальна дистанція менша 200 метрів, для більшої дистанції округлюємо до ста.

Чого ми навчилися.

Звикніть до негайної передачі сигналів назад – за винятком сигналу «Точка Збору». Це слід робити незалежно від того, хто подав сигнал. Така практика має дві переваги. Це показує бійцю, який передав сигнал, Крім того, той хто мав отримати сигнал не пропустить його, навіть якщо він не бачив сигналу від того, хто його передавав.

Ще один висновок – кожен член патруля повинен час від часу дивитися по боках і назад Це слід робити 2 – 3 рази на хвилину. Так ви не пропустите сигнал.

Індивідуальна навичка №3

МАНЕВРИ ПІХОТИ

Якщо існує фраза, яка описує «секретні знання» солдат з бойовим досвідом, то це «техніка маневрування піхоти» (**ТМП**). Насправді **ТМП** це не більше ніж продиктовані здоровим глуздом прийоми пересування від прикриття до прикриття під вогнем противника.

Ціль **ТМП** полягає в тому, щоб мінімізувати вашу видимість і таким чином мінімізувати кількість вогню, спрямованого на вас. У недосвідченого спостерігача може виникнути враження, що найширше використовують ті, які вимагають найбільшого контакту з брудом. Це одна точка зору. Інша точка зору полягає в тому, що досвідчені військова швидко змінюють техніку переміщення так що їх маневр виглядає сумішшю технік. Як би там е було, **ТМП** практичні і повинні відповідати потребам солдата.

Рух по - пластунськи.

Використовують, коли кулі летять на висоті коліна над поверхнею.



Рух по - пластунськи

Ця техніка вимагає щоб боєць лежав на животі і пересувався вперед використовуючи руки і ноги. Очевидно найбрудніша техніка, адже все тіло перебуває в контакті з грунтом.

Бійці не повинні піднімати голову, щоб оглянути місцевість і не повинні піднімати кінцівки щоб відштовхуватися Якщо йде дощ – будьте готові вигрібати бруд з очей.

Рух повзком

Цей підхід використовують, коли кулі противника летять на рівні талії.



Рух повзком

Так само як попередня, ця техніка вимагає від бійця лежати на животі і рухатися вперед за допомогою рук і ніг. Однак в цьому випадку боєць може підняти голову для спостереження за полем бою.

Рух Павуком

Цей підхід використовують, коли кулі противника летять на рівні грудей



Рух павуком

Ривок

Цей метод використовують коли вогонь противника дуже слабкий і епізодичний.

Ривок можна використати, коли ви точно знаєте, що по вас не цілять.



Ривок

Цей метод передбачає, що боєць піднімається на ноги і біжить до наступного укриття. Очевидно найшвидший метод руху, він вимагає дотримання наступних правил:

- Виберіть місце, куди біжите – найближче укриття
- Біжіть щодуху
- Біжіть стільки, скільки часу займає сказати «Встав–Бачать мене–Упав»

По досягненні укриття прокотіться вліво чи вправо щоб збити ворога з пантелику. Якщо залишитеся на місці – противник знатиме, де має з'явитись ваша голова.

Групові ТМП

Не секрет, що на полі бою двоє – це краще, ніж один. Двійки значно ефективніші у виконанні ТМП ніж окремі бійці. Все залишається тим самим, але один боєць прикриває напарника вогнем.



Вогонь і маневр – основа наступу

Такий підхід вимагає певної координації з іншими групами з приводу того, де вони маневрують і того, яку саме **ТМП** буде використано:

- Передовий боєць займає позицію, яка дозволяє йому оцінити потенційні позиції попереду.
- Замикаючий боєць подає сигнал «Прикрийте мене», щоб оказати, що він готовий діяти.
- Передовий боєць каже «Готовий» бійцю відразу за собою щоб показати, що він зайняв позицію.
- Замикаючий боєць починає рух, обираючи **ТМП**.
- Передовий боєць відкриває вогонь на придушення противника по потребі.
- Як тільки замикаючий боєць проходить повз передового, він повинен зайняти позицію, яка дозволить йому оцінити потенційні позиції попереду.
- Цей цикл продовжується, поки пара не досягне точки призначення.

У випадку, коли поле бою є досить великим, слід продумати зупинки для відпочинку і пиття.

Якщо пара людей ефективніша за одного бійця в атаці тоді звена або відділення будуть ще більш серйозним інструментом Зрозуміло, що це приклад побудови складного організму з простих частин. Пам'ятайте, що слід добитися того, щоб всі бійці діяли щоб досягти одної межі.

Маневри звен

Коли відділення пересувається під вогнем, його звена будуть діяти практично так, як пари, згадані вище. Одне звено буде вести вогонь на придушення ворожої позиції – інтенсивний і точний. Інше звено рухається вперед використовуючи найбільш прийнятну **ТМП** і найбільш прихований від спостерігачів противника маршрут. Коли це звено досягає визначеної проміжної цілі атаки, воно починає вести вогонь на придушення і друге звено рухається вперед.

Цей процес продовжується поки відділення не досягне визначеної цілі або до моменту, коли буде віддано наказ про рішучу атаку позиції противника. Є три небезпечні помилки, які можна зробити в процесі:

- Втрата контролю за зброєю.
- Скупчення.
- Оглядання.

Втрата контролю за зброєю означає, що під час руху вперед в парі чи звеном бійці втрачають контроль над тим, куди спрямовано їх зброю. Інтенсивний бій вимагає серйозного підходу до «дисципліни прицілювання», Відповідальністю кожного бійця є переконатися, що його зброю постійно спрямовано в напрямку противника.

Скупчення означає тенденцію до скупчення людей в центрі фронту наступу. Бійці, розуміючи небезпеку, що їм загрожує, будуть скупчуватися в проміжних пунктах, де можна знайти укриття. Це означає, що фланги і тил буде відкрито, що становить серйозну небезпеку. Тому командир звена повинен визначити кожному бійцю сектор для наступу і слідкувати за виконанням вказівок. Кожен боєць повинен знати своє місце в наступі і знати сусідів зліва і справа.

Оглядання вживають на позначення звички військ оглядатися через плече на товаришів, що йдуть за ними. В принципі така звичка допомагає передачі сигналів між членами підрозділу.

Однак при веденні вогню на придушення критичним є спостереження за противником. А воно не може бути ефективним, якщо бійці постійно оглядаються на інших. З такою практикою мають боротися командири звен і командири відділень. Тільки так можна досягти високої ефективності вогню на придушення.

Висновки

Поза демонстраціями і навчальними боями строге дотримання форми **ТМП** не має значення. **ТМП** повинні дозволити вам маневрувати в небезпечній ситуації.

Ціль (на відміну від точки зору сержанта в навчальному центрі) полягає не в тому, щоб виснажити вас. Слід бути готовим поєднувати техніки діючи в парі, звеном або відділенням щоб вберегтися від вогню противника і зберегти сили. Не лінуйтеся! **Це вбиває!**

Індивідуальна навичка №4

ПОЗИЦІЇ

Ще одна навичка з оманливою назвою. Йдеться на про пози в рукопашному бою. Ми не говоритимемо про обеззброєння озброєного ножем противника. Натомість ми обговорюватимемо ями в землі.

Очевидно неромантичний предмет, але куди більш корисний на полі бою ніж мачистські рукопашні нісенітниці.



«Ями в землі» - те, що ми називаємо бойовими позиціями, дають певний захист від куль і снарядів які постійно літають над полем бою. Очевидно, що поки ви сидите в ямі, єдиний спостити певну кількість землі.

Важливим виключенням з вищенаведеного правила є важкий кулемет – який може пробити до 4.5 метрів ґрунту і реактивні протитанкові гранати. Інші зразки піхотної зброї не можуть завдати шкоди людям в укриттях. Фактично солдатам противника доведеться влучити вам у голову.

Розуміння того, що ворог повинен влучити вам в голову, змусить будь – яку психічно здорову людину задуматися, перш ніж показувати голову і плечі над бруствером, щоб вести вогонь по противнику. Але пам'ятайте – ворог у наступі змушений підставляти під вогонь все своє тіло, тоді як ви показуєте лише незначну частину вашого. Простіше кажучи, наступ в повний зріст, який робить вас відкритим для спостереження і вогню ворога – найгірша робота на полі бою. З іншого боку, сидіти в ямі і стріляти по солдатах, що вас атакують – чи не найкращий варіант. От тому солдати копають ями по всьому Божому світу.

Далі викладено кілька прикладів організації бойових позицій для пар. Ми розглянемо як їх створюють і за яких обставин використовують.

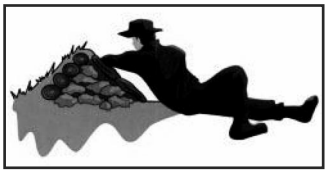
Барикада

Найпростіший варіант бойової позиції, який захищає тільки фронт підрозділу. Найчастіше її роблять з мішків з піском, але є місце для винахідливості-

в хід можуть йти каміння, колоди (від 20 см. завтовшки), які слід потім укріпити землею і дерном. Мінімальна товщина барикади біля вершини – 50 см. і 60 см. біля основи (простіше кажучи – два мішки).

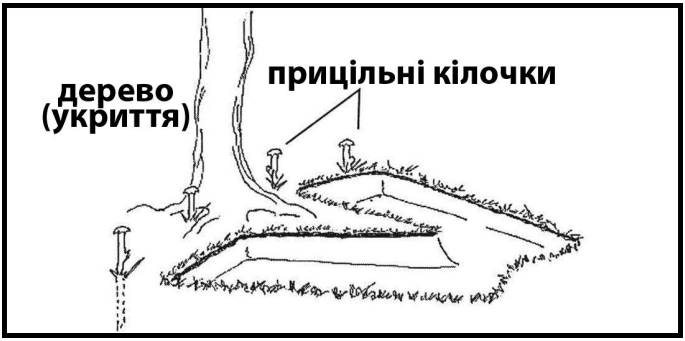


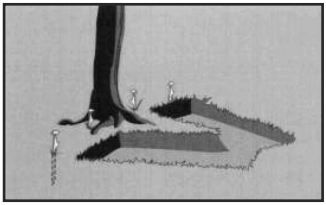
Потрібно також замаскувати барикаду, так щоб її не було видно з 35 метрів. Цього можна досягти, помістивши 15 – 20 см. шматки дерну на фронтальну і флангові частини барикади. Якщо дерну немає – використайте потрібну кількість листя, гілок, піску або снігу. Очевидно, що збирати матеріал для маскування треба позаду позиції.



Імпровізована позиція

Цей тип позиції призначено для тимчасового використання. Ця позиція створюється з метою прикрити бійця від спостереження з відстані 35 метрів.





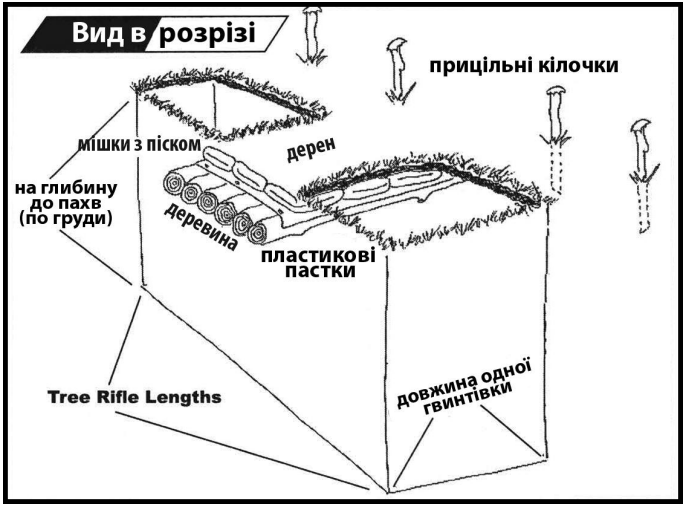
- Створіть позицію для двох бійців за перешкодою (наприклад деревом).
- Розміри позиції – приблизно 70 см вшир і 30 см. вглиб, довжину слід визначати залежно від зросту бійця.
- Позиція повинна мати форму літери “V” при погляді згори, так щоб ноги бійців були разом. Це дозволить їм подавати сигнали поштовхом ноги.

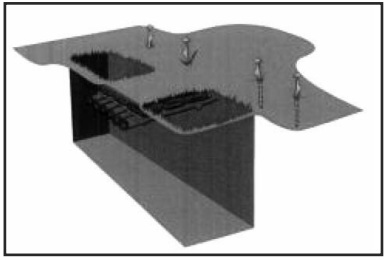
Вдосконалена позиція.

Без парапетів (великих земляних валів) ця позиція знаходиться на рівні ґрунту. Це дозволяє вам отримати позицію, яку не лише важко помітити, але і дуже важко уразити вогнем РПГ, оскільки реактивний снаряд потребує стінки, об яку може здетонувати, тому гранати пройдуть над вами. Як побудувати таку позицію ?

- Знайдіть місце, яке знаходиться на одному рівні з фронтом очікуваної атаки.
- Розміри позиції – довжина приблизно 90 см., 270 см. в ширину, і до рівня пахов для кожного бійця. Це значить, що один край позиції може бути глибшим за інший, залежно від зросту бійців.
- Землю, викопану в місці розташування позиції слід виносити на листі пластика за позицію, щоб свіжевикопана земля не видавала розташування бійців.

- Перед центром позиції і позаду нього викопайте платформу довжиною 90 см. і 50 см глибиною. Ця платформа буде основою для перекриття.
- Побудуйте перекриття, використовуючи щонайменше 50 см. свіже спиляних колод, брезенту і мішків з піском. Використайте не менше 15 см. дерну чи іншого матеріалу щоб замаскувати перекриття.
- Позиція повинна виглядати з повітря як дві квадратні ями.





Таку ж позицію можна додатково обладнати парапетами з флангів і тилу. В такому разі її буде важче замаскувати і вона буде більш вразливою до обстрілу РПГ.

Щоправда така модифікація створить додатковий захист для стрільців, які ведуть вогонь з неї. З цієї причини позиція з парапетами є набагато більш ефективною для довготермінової оборони в якій буде використано важку зброю (танки, артилерія).

В разі, якщо танк веде вогонь поверх вашої позиції, парапети нададуть захист від дульних газів, які можуть завдати серйозних травм бійцям.

Індивідуальна навичка №5

ОРІЄНТАЦІЯ НА СУШІ

Перш за все варто сказати що ця глава розповідає лише про найбільш базові навички орієнтації на суші. Орієнтація на суші - фундаментальна особиста навичка. Тут вміщено лише базові знання про предмет. Ці знання треба постійно вдосконалювати та поглиблювати і періодично практикувати.

Карта

Почнемо з топографічної карти. Насправді існує декілька типів карт. Ви, очевидно, помічали різницю між туристичною картою і автомобільним атласом.

Топографічні карти дають нам інформацію необхідну для руху о місцевості з компасом. Ці карти подають відображення деталей місцевості «з висоти пташиного польоту».

Кольори

Перш за все увагу привертає розмаїття кольорів карти. В принципі є п'ять основних і три додаткових кольори. Почнемо з кольорів, оскільки для розуміння карти слід знати, що вони означають.

5 основних кольорів

Білий – означає території з трав'янистою поверхнею без значних перешкод.
Зелений – позначає території, на яких є ліс.
Блакитний – позначає воду. Надійний орієнтир, але малі водойми можуть пересихати, а в дощ розливатися.
Чорний – штучні об'єкти, створені людиною. Будівлі і споруди.
Коричневий – колір призначений для означення висоти в формі контурних ліній.

3 другорядних кольори

Червоний – позначає дороги і шосе.
Пурпуровий – позначає забудовану зону.
Жовтий – позначає заборонену для проходу зону.

Білий

Значна частина вашої карти скоріш за все має білий колір. Білий вказує на мало розмірну рослинність. Теоретично білий простір позначає поле, вкрите травою. Варто сказати, що дерева до 6 метрів не будуть відображені на карті як ліс. Якщо взяти до уваги, що більшість топографічних карт оновлюють раз в 30 років, і ви зрозумієте, що можете зіткнутися зі справжнім лісом попри те, що на карті місцевість залито білим кольором. Це доволі рідкісна ситуація, але не варто покладатися на білу частину карти.

Зелений

Зелений – значно надійніший колір. Зелений означає рослинність висотою понад 6 метрів. Це значить – ліс. Неважко запам'ятати, але майте на увазі, що ваша карта може не відображати результати розчистки лісу, пожеж чи забудови, що могли перетворити ліс на щось зовсім інше. Не хвилюйтесь – зелений все ж позначає ліс частіше, ніж білий позначає відкрите поле.

Блакитний

Блакитний означає воду. Варто пам'ятати, що блакитний ручай на карті може бути сезонним – тобто пересихати влітку. Дощовий же сезон навпаки, може створити на місцевості нові ручаї і ставки, не позначені на карті. Просто майте на увазі, що вода стікає з височини вниз, значить в низині варто очікувати появи струмків в дощовий сезон.

Чорний

Об'єкти, створені людиною, позначають чорним кольором. Так позначають будівлі, такі як житлові будинки, школи – маленькі прямокутники з прапорцем, церкви – маленький прямокутники з хрестом і всі типи доріг і мостів. Як і у випадку з будь – якими об'єктам, створеними людиною, варто мати на увазі можливість того, що об'єкти вже не знаходяться там, д показує карта. Водночас, дороги практично ніколи не щезають безслідно. Скоріше за все на місцевості доріг буде більше, ніж на карті.

Коричневий

Це дуже важливий колір. Коричневі лінії проходять по всій карті, якщо тільки ви не в голому степу. Ці лінії показують зростання або зменшення висоти над рівнем моря. Ви можете зрозуміти, якою є точна відстань між лініями н карті з легенди. Як правило вони становить 6 або 7.5 метрів, Іноді – 10 або навіть 50 метрів. Так що якщо ви в низині і перед вами крутий пагорб, висотою 15 метрів, а ваша карта має крок 6 метрів, ви побачите дві близько розташовані коричневі лінії.

Наостанок варто поговорити про менш значимі кольори. Всі вони – дуже надійні орієнтири при навігації. Значення їх дуже прозоре. Червоний – позначає основні дороги і шосе. Як правило можна сміливо вірити карті - такі дороги залишаються на місці роками. Пурпуровий позначає житлову забудову – міста і селища. Ці елементи ландшафту міняються доволі повільно Жовтий – заборонені зони. Раціонально припустити, що на місцевості їх постараються позначити не менш точно, ніж на карті.

Елементи ландшафту

Слід знати основні назви, позначення та фізичні властивості елементів ландшафту, оскільки, як ви скоро побачите, обрив виглядає значно більш ніж з висоти пташиного польоту. Як і у випадку кольорів, є п'ять головних і три додаткових елементів ландшафту.

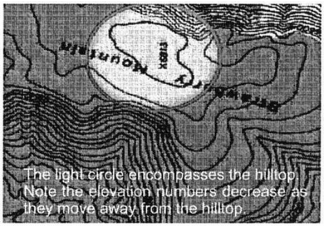
5 великих елементів ландшафту

Пагрб - висота, яку характеризує зниження висоти поверхні від вершини в усіх чотирьох напрямках.
Сідловина – два пагорби поряд, з долиною між ними.
Кряж – видовжене підвищення ландшафту.
Долина - частина ландшафту яку з двох або трьох боків оточує вища поверхня.
Низина - частина ландшафту, оточена висотами з трьох боків.

3 дрібних елементи ландшафту

Відріг – маленький відрізок кряжа, який відходить від нього вбік
Видолинок – маленька долина між двох відрогів
Обрив - різкий спад висоти поверхні

Пагорб

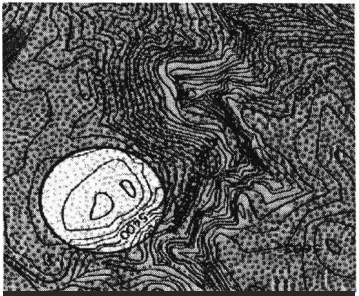


Якщо ви стоїте на вершині пагорба ви можете бачити як поверхня землі знижується в чотирьох напрямках. На карті коли коричневі контурні лінії оточують одне маленьке коло, це означає наявність пагорба.

Найменше коло приблизно в центрі – це вершина пагорба. Якщо контурні лінії розташовані близько одна від одної – це крутий пагорб. Якщо контурні лінії знаходяться далеко одне від одного, то схили пагорба відносно пологі.

Сідловина

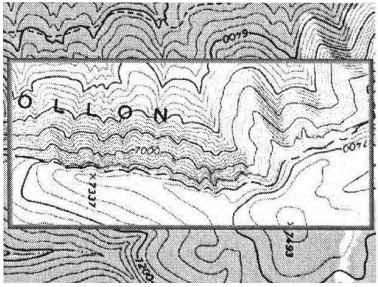
Стоячи в сідловині ви побачите різке підвищення рівня поверхні з двох боків і різке зниження – з двох інших боків. На карті оточення двох малих контурних кіл великим позначає сідловину.



Малі кола позначають вершини пагорбів з низиною між ними.

Хребети

Якщо ви стоїте на хребті, ви побачите що поверхня різко знижується в двох напрямках, плавне зниження поверхні в одному напрямку і підйом в іншому. Коли на карті кілька контурів ідуть від вершини пагорба у видовжених формах, це означає присутність хребта. Хребет – це височина, що йде від вершини пагорба. Далі ця височина буде втрачати висоту над рівнем моря, хоча вздовж хребта можуть траплятися окремі висоти. Такий рельєф відображають на карті за допомогою відносно далеко розставлених контурних ліній які ідуть від вершини пагорба, при чому бокові поверхні хребта будуть передані відносно близько розташованими контурними лініями. Це можна пояснити тим, що висота хребта спадає плавно вздовж хребта, і різко – по боках. Зауважте, що на хребті практично не буває води.

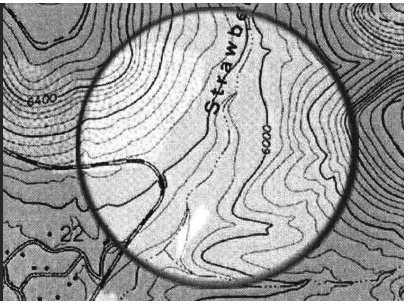


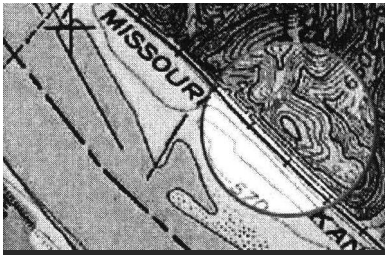
Долина

Якщо ви стоїте в долині, ви можете побачити підйом з двох чи трьох боків від вас і низину з одного боку На карті присутність долини видає ряд паралельних контурних ліній між висотами – такими як пагорби або хребти. На практиці по карті відрізнити долину від урвища важко, але досить надійним індикатором є наявність води. Якщо між цими контурними лініями є струмок чи річка, тоді це майже напевне долина. За відсутності води слід знайти на карті контурну лінію з позначенням висоти і оцінити, як змінюється висота. Якщо висота зростає по обох боках низини – тоді на карті точно долина.

Світле коло на карті позначає долину. Зверніть увагу на переривчасту лінію яка позначає ручай, який пересихає.

В долинах як правило є вода, це хороша ознака долини.





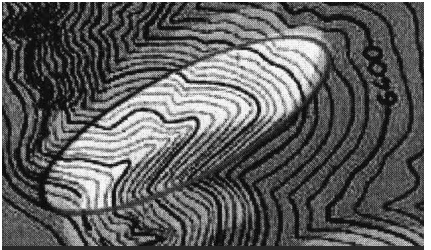
Обрив виділено колом. Зверніть увагу – лінії зливаються в одну поряд з руслом, прокладеним дощовою водою. Потоки часто спричиняються до виникнення обривів.

Обрив

Ви знаєте як виглядає обрив. Різка зміна висоти поверхні – від високої до малої висоти. Коли на карті контурні лінії зливаються в одну, це означає наявність обриву. Якщо на карті ми маємо «крок» між контурними лініями рівний 6-7.5 метрам, то злиття двох ліній вказує на наявність обриву саме такої висоти. Більше ліній, що зливаються разом – вищий обрив. Чи можемо ми очікувати присутності води? Так, хоча і рідко. Вода, що падає з обриву – це водоспад.

Відріг

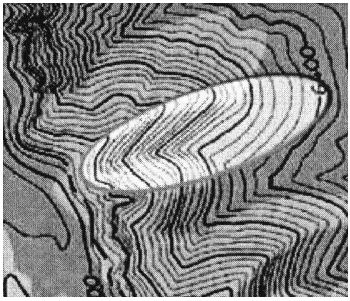
Відріг виглядає як маленький хребет, що відходить від великого. На карті ви помітите чимало таких елементів. Відроги як правило мають ширину не більшу 10 метрів.

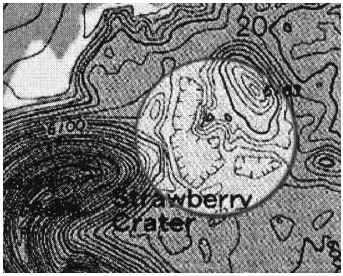


Світлим колом виділено відріг. Відріг – височина, що відходить від хребта. Вони як правило, мають розмір ледь достатній, щоб розмістити відділення в строю лінії.

Видолинок

Видолинок виглядає як маленька долина – з висотами, які оточують її з трьох сторін. На карті ви побачите маленький елемент рельєфу, подібний до долини між двох відрогів. Це видолинки. У видолинку може бути напівпересохлий ручай. Це особливо справедливо для дощового сезону. Видолинки як правило не ширші 15 метрів у найнижчій частині. Видолинки подібні до того, який ми бачимо





тут – це низина між відрогами. Весь видолинок можна, як правило, контролювати з одного з відрогів.

Впадина

Стоячи у впадині, ви помітите різке підвищення місцевості в усіх чотирьох напрямках. На карті, коли контурна лінія утворює плавно або різко увігнуте всередину коло, це означає, що на цьому місці є впадина. Впадини можуть утворюватися де завгодно, навіть на верхівках пагорбів, зазвичай у них стоїть вода. Навіть якщо на карті вода не позначена, у дощові періоди вона скоріше всього там буде. Деякі впадини оточені кручами. Будьте пильними, наближаючись до них у нічний час.

Легенда

Велика частина інформації міститься у легенді карти, що зазвичай розміщується у правому нижньому її кутку та у по центру біля нижнього краю. Для наших цілей важливими є лише контурні інтервали, вимірювальна діаграма і діаграма нахилу.

Контурні інтервали

Кожна контурна лінія позначає підвищення. Інтервал, визначена різниця висоти місцевості між лініями, буде меншим у більш рівнинній місцевості та більшим у гористій. У легенді буде зазначений інтервал між будь-якими двома коричневими контурними лініями. Зверніть увагу, що також є більш темні коричневі контурні лінії. Вони називаються базовими контурними лініями, і вказують на регулярні зміни рівня місцевості та висоту.

Контурна лінія – вказує на постійне підвищення місцевості, показуючи низькі та високі її точки.
Базова контурна лінія – виділена темним контурна лінія, що має цифру, яка вказує на рівень підвищення.
Контурний інтервал – різниця рівнів підвищення місцевості, які позначаються контурними лініями.

Коли контурні лінії збігаються в одну, це означає різке підняття місцевості. Коли контурні лінія знаходяться на значній відстані одна від одної, це означає поступове зниження рівня місцевості. Зазвичай, на місцевості, що поступово знижається, маневрувати легше, аніж на місцевості, що різко йде вгору.

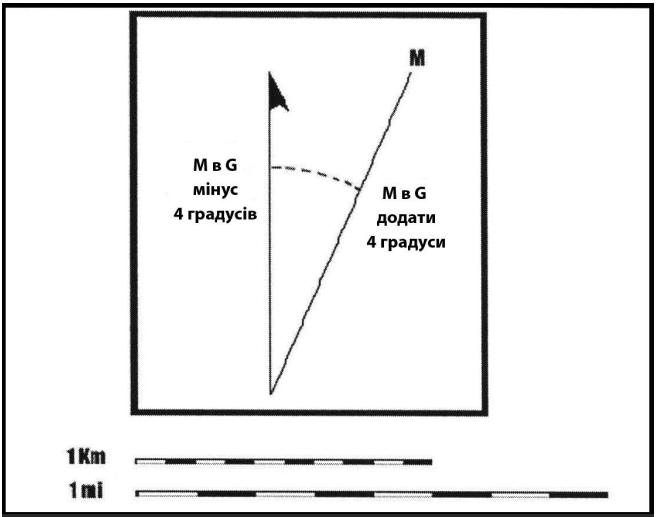
Вимірювальна діаграма

Для того, що орієнтуватися на місцевості, вам необхідно вміти вимірювати відстані на ній. Щоб допомогти вам у цьому, у легенді карти є вимірювальна діаграми. По центру біля нижнього краю карти, ви побачите поруч три стовпчики. Вони позначають милі, кілометри та морські милі. Ми не будемо витрачати час на морські милі, адже ми не у човні чи в гелікоптері.

Одна половина стовпчика однотонна, інша – розділена чорними та білими позначками відстані. Наприклад, стовпчик розділений на четверті миль (четвертина, половина, дві третини), доки не утвориться ціла миля. Отже, стовпчик позначає довжину у дві милі. Так само кілометровий стовпчик позначає довжину 2 кілометри, 1 кілометр розділяється на частини у 100 метрів. Зверніть увагу, що між двома стовпчика є спільна точка розділення – четверть милі дорівнює 400 метрам. Півмилі дорівнюють 800 метрів, і так далі.

Щоб приблизно визначити, скільки вам доведеться пройти, просто намалюйте на окремому аркуші лінію, що з'єднуватиме точку, з якої ви йдете та точку прибуття. Тоді виміряйте цю лінію по графіку. Готово! Майте на увазі, що ця відстань все ж таки є приблизною. Якщо ви знаходитесь на рівнинній місцевості, вона буде доволі близькою до реальної. Якщо ж ви перетинаєте гористу місцевість..., вона може значно відрізнятися.

Уявіть, що ви нанесли лінію завдовжки в 1 милю. Тепер уявіть, що ваш маршрут пролягає через гори. Вони приблизно мають форму трикутника. Так, як ви нанесли маршрут на плоский папір, ви виміряли лише довжину нижньої частини цього трикутника. Вам же доведеться пройти вгору по одній стороні трикутника – ой, тобто гори – та спуститися по іншій. Тобто вам доведеться пройти двома сторона трикутника! А ми всі знаємо, що довжина двох сторін трикутника більші від довжини однієї. Тому, вимірюючи відстань на гористій місцевості, враховуйте ці підйоми та спуски.



Діаграма відхилення на вимірювальна діаграма виглядають схоже, як на малюнку, та зазвичай розміщуються біля нижнього краю карти.

Діаграма відхилення

Тепер нам потрібно визначити, як знаходити північ. «А що, на компасі більше, ніж одна, північ?» - запитаєте ви. Загалом, ні. Але карта - це зовсім інша справа. На діаграмі відхилення внизу карти ви знайдете магнітний Північний полюс, квазіполюс та фактичний полюс. Для наших цілей фактичний полюс нас не цікавить. Він має певне відношення до зірок та справді знаходиться на півночі, але для визначення відстані на карті він абсолютно непридатний. Окрім того, ви достатньо намучитеся і з двома іншими.

Квазіполюс має відношення до краю вашої карти. Всі карти зорієнтовані на північ, тобто верх карти вказує на квазіполюс. З якоїсь незрозумілої причини, це не є насправді північ. Зараз можна було б довго розповідати вам, чому саме так, але така як я сам цього до кінця не зрозумів, то достатньо сказати, що так як карта плоска, а земля – ні, квазіполюс не є достатньо хорошим орієнтиром. З іншого боку, він дійсно знаходиться доволі близько до півночі та підійде для приблизного орієнтування.

Магнітний Північний полюс є умовною точкою, до якої «притягається» магнітна стрілка і він не співпадає з географічним полюсом. Так що північ у вашому компасі – це не зовсім точна північ. Але навігаційні задачі розв'язувати можна.

Якщо ви почуваєтесь дещо розгубленими зараз, я вас розумію. Але повірте, використовуючи ці два орієнтири, ви зможете навчитись орієнтуватись настільки точно, що з тисячі метрів влучите у дошку забору. Чесно.

Перетворення

Якщо ви хочете визначити, як азимут (напрямок) на вашому компасі виглядає на карті, вам доведеться перевести магнітний азимут у дирекційний. Так само, якщо ви хочете дізнатись, який магнітний пеленг… (іще одне слово, що позначає напрямок) вибрати із прокладеного на карті азимуту, вам доведеться перетворити дирекційний азимут у магнітний. Заплуталися? Ми пробіжимося по цьому доволі швидко, тож випийте аспірину та продовжуйте читати.

Насправді це дуже просто, і якщо ви це так і сприйматимете, то розберетеся в усьому набагато швидше. Перетворення з ***дирекційного у магнітний*** (з карти на компас) означає додавання або віднімання кута у діаграмі орієнтування. Кут завжди вказується цілим числом. Наприклад, кут має 4° (чотири градуси). Лінія на діаграмі відхилення, що вказує прямо на верх карти, це завжди квазіпівніч. На діаграмі відхилення, якщо магнітний полюс вказує правіше від квазіпівночі (як, наприклад, у більшій частині Північної Америки), то вам потрібно ДОДАТИ кут:

Дирекційни азимут+4°=магнітний азимут.

Якщо на діаграмі відхилення магнітний полюс вказує правіше від квазіполюсу (як, наприклад, у більшій частині Європи), то вам потрібно відняти цей кут:

Дирекційни азимут-4°=магнітний азимут.

Перетворення з магнітного азимуту у дирекційниий (з компасу у карту) означає протилежну дію. У Північній Америці, магнітний північний полюс зазвичай є «правіше» від квазіпівнічного. Щоб здійснити перетворення із магнітного азимуту у дирекційний, вам потрібно ВІДНЯТИ такий самий кут:

Магнітний азимут- 4°=дирекційний азимут.

Будь ласка запам'ятате, що 4° ми використовували для прикладу. Кут відрізнятиметься в залежності від кута вашого знаходження по відношенню до Гудзонової затоки (положеня магнітного полюса) та квазіпівнічного полюсу. Не потрібно запам'ятовувати, де знаходиться Гудзонова затока – кут позначений в діаграмі відхилення. Знову ж таки, не потрібно нічого ускладнювати, це все доволі просто.

Прокладання курсу

Інструменти, які вам будуть потрібні, щоб прокласти курс – заточений олівець, транспортир та карта. Також вам знадобиться наступна інформація – де на карті знаходиться ваша вихідна точка (ВТ) та де знаходиться ваша точка призначення (ТП).

Прокладання

За допомогою свого гострого олівця поставте маленьку крапку на карті на тому місці на карті, де знаходиться ваша ВТ. Так само позначте ТП. Тепер за допомогою прямої сторони транспортира проведіть між ними пряму лінію. Зробіть її достатньо довгою, по всій довжині прямої сторони транспортира, навіть якщо вона йде далеко поза точку призначення.

Розташуйте транспортир таким чином, щоб його центр знаходився у ВТ, та поверніть його так, щоб 0° вказував на верхній край карти (таким чином, він співпадатиме із квазіполюсом). Ви помітите, що лінія, яку ви провели, співпадає із певною цифрою на транспортирі. Це ваш дирекційний азимут! Досить просто, чи не так?

Вимірювання

Якщо ви хочете визначити відстань, яку вам доведеться подолати від ВТ до ТП, просто проведіть лінію між ними на папері (або скористайтеся позначками поділу на транспортирі). Далі виміряйте цю лінію на вимірювальній діаграмі по центру нижнього краю карти.

Перетворення

Визначте кут відхилення на діаграмі внизу карти. Визначивши це число, додайте його до дирекційного азимуту, якщо магнітний полюс вказує вправо на діаграмі, або відніміть його від дирекційного азимуту, якщо магнітний полюс вказує лівіше. Тепер ви знаєте, який азимут обрати на компасі. Скажіть собі, що ви молодець, ви тільки що проклали курс!

Зворотній азимут

Тепер, коли ви освоїли це перетворення, спробуйте виконати його навпаки. Давайте прокладемо зворотній азимут – від ТП до ВТ. Спочатку згадайте, що на вашому компасі є точно 360°.Тепер, якщо ваш магнітний азимут МЕНШИЙ 180°, ДОДАЙТЕ 180° до вашого магнітного азимуту, щоб визначити зворотній азимут.

Наприклад:

Магнітний азимут 145°+180° = зворотній азимут 325°.

Якщо ваш початковий магнітний азимут **БІЛЬШИЙ** 180°, **ВІДНІМІТЬ** від 180°, щоб визначити зворотній азимут. Наприклад:

Магнітний азимут 270°-180° = зворотній азимут 90°.

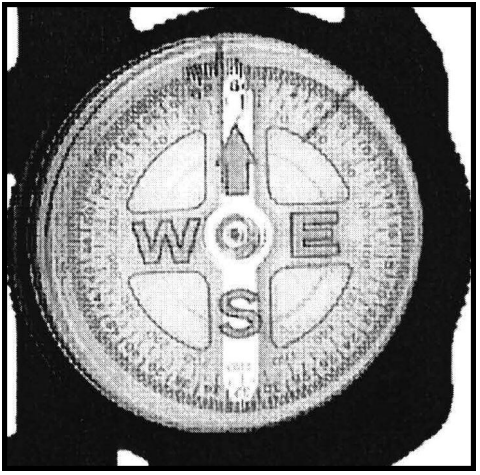
Тепер, яким би не був ваш зворотній азимут, відніміть від нього кут відхилення, якщо магнітний північний полюс вказує вправо від квазіполюсу…. або додайте кут відхилення, якщо магнітний полюс вказує лівіше від квазіполюсу. Число, яке ви отримаєте – це ваш зворотній азимут для прокладання маршруту на карті. Звичайно, це лише простенька вправа, адже ви вже проклали свій курс на карті, пам'ятаєте?

Щоб перевірити отриманий результат, покладіть центр транспортира на ТП та поверніть таким чином, щоб відмітка 0° вказувала на верхній край сторінки. Ви помітите, що лінія, яку ви провели, проходитиме під транспортиром на певній відмітці. Цей зворотній азимут повинен дорівнювати зворотному азимуту, який ви вирахували, перетворивши магнітний у дирекційний. Співпадає?

Якщо ви зрозуміли, як це робити, вам залишилося тільки повторити ці вправи знову і знову, поки ви не прокладете курс через усю карту. Тепер, здається, ви готові переходити до компасу.

Компас

Для наших цілей наш підійде лінзовий компас військового типу. Існує надзвичайно багато типів компасів, і, хоча кожен з них має свої переваги, військовий лінзовий компас найкраще підходить для пішого орієнтування на суші. Цей компас має дві системи поділу, у тисячних та в градусах.



Ознайомлення

Градуси позначені на внутрішньому колі в компасі (зазвичай червоним). Компас має 360°, кожна поділка дорівнює 5°, цифрами відмічено кожні 20°. Тисячні позначені по зовнішньому колу в компасі (зазвичай чорним). Компас має 6400 тисячних, кожна поділка дорівнює 20 тисячним, цифрами відмічено кожні 200 тисячних. Тисячні є більш точними, що, звичайно, добре… якщо ви збираєтеся прицільно стріляти, але не має значення при пішому орієнтуванні. Тому ми користуватимемося градусами. Зверніть увагу, що внутрішній диск компасу – той, на якому позначені цифри та на якому велика зелена стрілка – крутиться. Це тому, що це магнітний компас. Так, його стрілка, націлена на північ та притягується до великих мінеральних покладів у Гудзоновій затоці північніше Канади. А це достатньо близько до Північного Полюсу для того, щоб можна було зорієнтуватись, чи не так?

Ви можете також помітити, що на кільці оправи повертаються дві смішні жовті смужки на склі. Ви використовуватиме довшу, коли потрібно буде швидко відмітити ваше місцезнаходження. Також зверніть увагу, що коли ви притискаєте окуляр до скляної поверхні, плаваючий диск уже не рухається вільно. Так і повинно бути. Окуляр металевий, а диск магнітний. З цього ви також повинні зробити висновок, що не варто класти металеві предмети близько до компасу в той час, коли ви ним користуєтесь. Ствол вашої гвинтівки, наприклад, може збити компас з курсу.

Прокладання курсу

Прокласти курс значить спланувати, тобто вирахувати дистанцію, яку вам доведеться подолати сушею. Ви вже навчилися прокладати курс на карті. Тепер ми сконцентруємося на прокладанні курсу за компасом. Ви повинні направити компас на визначену точку на горизонті, щоб отримати показники. Для цього існує два способи, як потрібно тримати компас та знімати показники.

Щокою до руки

Відкиньте кришку компасу вверх так, щоб вона була приблизно на відстані 90° від циферблату. Тоді встановіть окуляр на відстані приблизно 60° від циферблату. Розташуйте великий палець ведучої руки у кільці оправи та стисніть пальці в кулак. Тепер, якщо ви піднесете кулак до щоки біля ведучого ока, ви в правильній позиції.

Зверніть увагу, що на окулярі є маленька вертикальна насічка. Вона співпадає з вертикальним дротом у центрі верхнього вікна квадратного компасу. Цікаво, чи не так? Знову ж таки, так і має бути. Якби ви спробували зрівняти цей центральний дріт із якимось орієнтиром на поверхні, наприклад, деревом або вікном будинку на відстані, скажімо, 200 метрів, ви б помітили, що, якщо подивитися через кругле віконце окуляру, то можна побачити червоні позначки градусів. І вгадайте що? Ви тільки що встановили напрямок згідно правил навігації.

Розділ 3

МЕТОДИ ПАТРУЛЮВАННЯ

МЕТОДИКА ЗДІЙСНЕННЯ МАРШУ

Ми розглянемо методи пересування патруля з точки А в точку Б. Ці техніки краще описати як "методи гарантування власної безпеки під час пересування", але це дуже довга назва. Перші дві техніки застосовують переважно для пішого патрулювання вздовж дороги або стежини. Третя техніка, або метод, більш прийнятний для відкритих та напіввідкритих місцевостей і він навряд чи підходить для патрулювання вздовж доріг.

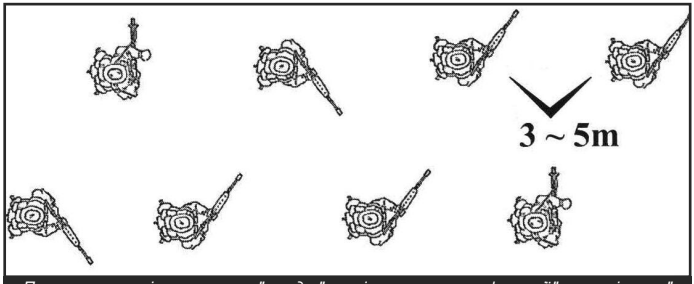


Патруль виходить використовуючи стрій колони з проміжками.

ТЕХНІКА "ПОХІДНА"

Цей метод використовується під час пересування позаду лінії фронту, коли контакт з ворогом є малоймовірним. Характеризується мінімальним рівнем безпеки.

Патруль тримається разом як одне ціле для полегшення командування і управління. Відстань між членами патруля складає 5 метрів. Якщо дорога достатньо широка для двох ліній, бійці вишикуються зігзагом, при цьому відстань між кожним бійцем зростає до 10 метрів як спереду так і ззаду. (Це також дозволяє підтримувати відстань у 5 метрів між лініями по обидві сторони дороги)

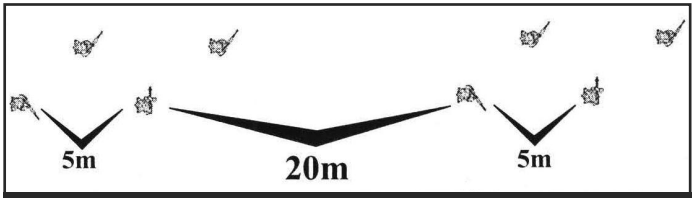


Патруль на марші використовує "походну" техніку пересування у формації "колона зігзагом"

Ця техніка дозволяє відносно швидко пересуватись. Патруль може розосередитись вліво та вправо в разі повітряної атаки або вогню з закритих вогневих позицій. Також цей спосіб дає достатню відстань, щоб знизити ефективність важкої зброї, і в той же час достатню концентрацію для пристойного штурму в разі близької засідки.

ТЕХНІКА ПЕРЕСУВАННЯ "ПОХІДНА З ПРИКРИТТЯМ"

Ця техніка також використовується лише під час пересування позаду ПКО в умовах відносної безпеки, коли контакт з ворогом є вірогідним. Характеризується середнім рівнем безпеки.



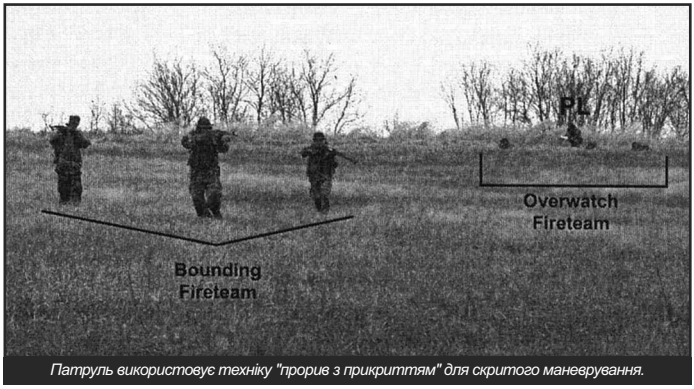
Патруль на марші використовує "походну" техніку пересування у формації "колона зігзагом"

Патруль розділяється на дві групи або більше. Зберігається дистанція в 5 метрів між бійцями, і вони вишикуються зигзагом, якщо дорога достатньо широка для двох ліній. Суттєва різниця між цією технікою та звичайною похідною полягає в тому, що між групами підтримується дистанція в 20 метрів.

Ця техніка дозволяє відносно швидко пересуватись і зберігає всі переваги похідної стосовно можливості розосередження або знищення засідки поблизу. Недолік, що складається в погіршенні комунікації, нівелюється гнучкістю патруля в реагуванні на далекі засідки та додатковим захистом проти зброї масового ураження.

ТЕХНІКА "ПРОРИВ З ПРИКРИТТЯМ"

Ця техніка пересування використовується будь-де, і позаду, і перед лінією фронту, в умовах, коли контакт з ворогом очікується. Характеризується найвищим рівнем безпеки серед усіх способів пересування.



Патруль використовує техніку "прорив з прикриттям" для скритого маневрування.

Патруль розділяється чітко на два звена. Переднє звено затримується на позиції, що забезпечує найкраще стеження за рельєфом місцевості перед патрулем. Це звено становиться позицією "прикриття", і має забезпечувати прикриття або приховування.

Звено, що було в хвості (позаду передньої звена) вирівається вперед зі зміщенням вліво або вправо відносно позиції прикриття. Звено, яке вирівається вперед, вибирає шлях, що:

- Забезпечує найбільшу ступінь прихованості;
- Не закриває лінію вогню позиції прикриття;
- Не виходить за межі досяжності вогню позиції прикриття.

Як тільки звено успішно пересікло місцевість, воно займає позицію, що забезпечує найкраще стеження за рельєфом перед ними. Це звено становиться новою позицією прикриття, а черга здійснювати ривок переходить до звена, що було на попередній позиції прикриття.

Ця процес повторюється поки патруль не досягне своєї цілі, або умови не стануть більш безпечними. Пересування дуже повільне і тихе (на відміну від поняття "швидкий ривок"). "Ривок з прикриттям" становиться швидким та дуже інтенсивним лише тоді, коли патруль потрапляє під вогонь. Позиція прикриття корегує вогонь для підтримки, а звено, що має робити ривок, за рішенням командира або атакує, або відступає.

ВИСНОВКИ

Головна хитрість тут полягає у застосуванні тієї техніки, що відповідає рівню небезпеки. Запом'ятайте, контакт із силами супротивника може бути маловірогідним, вірогідним або очікуваним. Якщо за вашим рішенням група буде пересуватись лише в режимі підтримки найвищого рівня безпеки,тобто "ривками з прикриттям", то згодом ви побачите, що бійці виснажені, а просування вперед було дуже повільним. І навпаки, постійно застосовувати найнижчий режим безпеки з розрахунком виграти у швидкості врешті решт приведе до катастрофічної сутички із силами супротивника. Оберіть техніку відповідно до ситуації і строго слідкуйте за належною дистанцію між бійцями та групами.

ЧОГО МИ НАВЧИЛИСЯ

З наступом ночі патруль "Ван Шеферд" вирушив на операцію по захопленню vjcne, який утримували сили противника. Літні ночі на північному заході Міссурі відрізняються особливою темрявою, додайте до цього щільну рослинність на фоні нестихаючого стрекотіння комах. І командир патруля вирішив усе це використати на свою користь.

Шлях, що обрав патруль, частково проходив по дорозі з гравію, частково вздовж невеликого струмка і припускав певний ризик. Але патруль рухався крізь темряву з уважністю і обережністю. Часто зупинялись для розвідки місцевості. Під час маршу командир багато разів посилав розвідкоманди на обстеження важливих пунктів та підозрілих місць перш ніж туди входив весь патруль.

Покинувши дорогу з гравію, патруль пройшов крізь невеличкий клаптик лісу і вийшов до струмка.

Потім по бійці йшли стежині, що вилася вздовж струмка, поки, в решті решт, не опинилися на краю величезного фермерського поля, 150м завширшки та 800м у довжину. Тут залишили команду з важкою зброєю - вона мала прикрити відхід диверсійної групи від цілі, що знаходилась на 400м вглиб поля і справа.

Решта патруля вирушила у напрямку передньої сторони мосту єдиною колоною, настільки щільною, що кожен буквально тримався за розвантажувальний жилет того, хто йшов попереду. Просунувшись на 150м вглиб відкритого поля, патруль зупинився. Перед мостом на відстані в 30м, паралельно до струмка, проходила залізнична колія. Вони вийшли на позицію заздалегідь, тому КП розгорнув бійців в лінію в пітьмі дерев і просто чекав на потяг. На вважав, що ворог напевно розташував ПС/ПП перед колією.

Невдовзі, товарний потяг завантажений вугіллям показався і дав свисток на перехресті дороги з гравію, мосту та колії. На деякий час потяг заблокував собою вид відкритого поля, і весь патруль стрімко рушив вперед. Важливим моментом є те, що потяг перекрив шум від ніг патруля, який стрімголов нісся через відкрите поле. Коли потяг проїхав, диверсійна група була вже на позиції. Для сил противника це виявилося повною несподіванкою.

Отже, чого ми навчилися? Перше і найважливіше, що командир виділив достатньо часу на пересування. Він прискорював патруль лише тоді, коли це грало їм на користь. Решту часу патруль провів у режимі методичного повільного пересування.

По-друге, командир не боявся користатися відкритими, придатними для швидкого пересування шляхами. Хоча такі шляхи зазвичай небезпечні засідками, патруль просувався з обережністю, перевіряючи кожну небезпечну ділянку, про яку попереджала передова розвідка. За умови належного використання флангових та фронтальних розвідкоманд, патруль може просуватись відкритими дорогами, щоб знизити шум та виснаження до мінімума.

Запом'ятайте: тактика - це лише загальні принципи дій у бойових ситуаціях. Тобто, якщо спрацьовує...значить щось в цьому є.

По-третє, командир у повному обсязі дозволив патрулю скористатися фоновим шумом довкілля. Шум нічного бризу в кронах дерев, ритмічне стрекотіння комах - ці речі приховували рух патрулю вздовж протоптаних стежин. Шум потягу дозволив всім бійцям патруля бігти по твердому ґрунту покинутого фермерського поля.

Запам'ятайте: не поспішайте, якщо це не на вашу користь! Плануйте свій шлях ретельно і робіть розвідку по можливості. Використовуйте розвідкоманди, коли потрібно. В якості маскування можуть слугувати ситуативні шуми - вітер, дощ, комахи, потяги, магістральний рух, гелікоптери, низько літаючі повітряні апарати, індустріальні об'єкти, навіть галасливі жінки. Зробіть їх вашою перевагою.

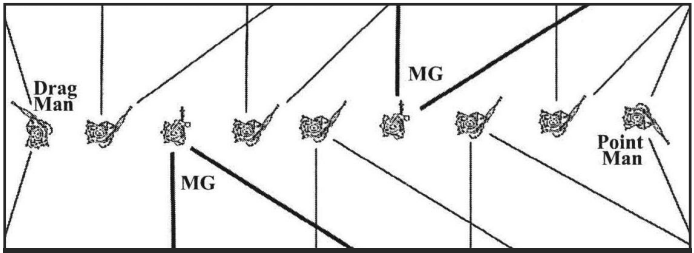
АТАКУЮЧІ БОЙОВІ ПОРЯДКИ

В цьому розділі буде подано базову інформацію стосовно того, що ви можете використати негайно.

Бойові порядки ,про які йтиме мова це те, що визначають як «бойовий порядок» у класичному сенсі. Вони дозволяють вам максимально ефективно застосовувати зброю вашого патруля і водночас мінімізувати розмір цілі для вогню противника. Краса таких формацій в їх простоті. Кожен боєць вашого патруля знатиме свій сектор вогню просто тому ,що він буде знаходитися в правильному місці. Управління бойовими порядками в атаці може являти собою складену задачу, проте при правильному застосуванні формації дозволять вам організувати безперешкодну передачу даних.

КОЛОНА

Цей бойовий порядок організовано таким чином, що бійці йдуть один за одним позаду передового. Це просто колона солдат.



Стрій колони – вигляд згори. Зверніть увагу на дії замикаючого, який забезпечує круговий огляд.

Сектор вогню передового – 120 градусів перед ним. Другий боєць відповідає за 90 – градусний сектор зліва. Третій боєць відповідає за такий же сектор зправа, і так далі. Всі бійці крім замикаючого ділять сектори обстрілу в шаховому порядку. Замикаючий відповідає за 120 – градусний сектор позаду.

Колона має ряд переваг:

- Спрощено передачу повідомлень – від бійця до бійця.
- Такий бойовий порядок полегшує пересування, зменшує затрати сил і підвищує скритність.
- Розриви у колоні виникають рідко, а коли виникають ,їх не важко помітити.

Недоліком колонного порядку є те, що він вразливий до засідок з флангу і не дозволяє вести вогонь з усіх видів зброї вперед. В силу того, що бійці йдуть один за одним, вести вогонь вперед без ризику вразити своїх може тільки передовий. Це, звісно, не оптимальне рішень для атаки.

Підвид: Колона для джунглів

Це всього лише порядок, сформований двома паралельними колонами. Бійці в одній колоні повинні постійно підтримувати візуальний контакт з іншою колоною. При використанні такого порядку ви швидко переконаєтеся, що комунікація стала важким завданням. Командир патруля буде зайнятий тим, аби просто уникнути розривів в колоні. Крім того, цей бойовий порядок не покращить ефективність використання зброї. Однак таку колону важче атакувати з флангів. Крім того, вона рухається швидше ніж інші , більш розпорошені, формації. З цих причин колона для джунглів є хорошим вибором тоді, коли:

- патруль йде через зарослу місцевість і має високі шанси потрапити в засідку.
- завданням патруля є швидкий маневр з тим, аби почати обстріл ворога з флангу.

КЛИН

Цей порядок утворюють виставивши бійців з зсувом вліво і вправо від передового, з тим, аби утворити “А” – подібну формацію, яка щонайкраще підходить для атаки.



Стрій атаки клином слід використовувати у взаємодії з відділами супроводу. Безпека тилу не є абсолютним пріоритетом.

Сектор вогню передового встановлено так само – 120 градусів. Наступні два бійці справа і зліва від передового закривають 90 – градусні сектори вогню, що починаються прямо перед ними і покривають їх лівий і правий фланги відповідно. Цей же принцип застосовується і для останніх бійців порядку, звинутих вправо і вліво від бійців перед ними. Контроль тилу не передбачено, оскільки його мають здійснювати інші відділи які йдуть так само клином.



Стрій ромбом викстовують, коли відділи діють незалежно.

Цей бойовий порядок так само має свої переваги:

- Контроль за просуванням військ вперед полегшено, оскільки всі звена йдуть одне за одним
- Таку формацію важче атакувати з засідки ніж вищезгадані.
- Найважливіше – по противнику, який знаходиться попереду можуть стріляьттит всі бійці.

Недоліками такого порядку є те, що він не дозволяє обмін інформацією між бійцями і призводить до виснаження бійців якщо його застосовують скільки небудь довго. І не дай Боже ви вирішите змінювати напрям атаки, що створить додаткові проблеми для бійців на флангах, змушених бігти кріз заростi щоб компенсувати розворот. Іноді ці відділи не отримують команду порвертати, що призводить до розриву бойового порядку.

Підвид: ромбовидний порядок

Ромбовидний порядок являє собою цікаву альтернативу клину. Якщо у звені вимате 4 біцйців, просто помістіть замикаючого точно за передовим. Якщо в звені п'ять бійців – командир звена займає позицію в центрі за передовим і перед замикаючим. Зрозуміло, що такий порядок перешкодить використанню всієї зброї по противику попереду. Однак відсоток зброї, яку ви можете застосувати по по противнику перед формацією, все ще є значним.

Виграш у разі використання ромбовидного порядку полягає в тому, що група може рухатися швидше, мінтинапрям руху і займати кругову оборону. Тому цей порядок застосовуютьб тожі, коли :

- Звено патрулює окремо, далеко від підтримки і має забезпечувати оборону самотужки
- Коли доводиться тримати бійців в клиновидному строю протягом довгого часу, його варто замінити на ромбовидний

Висновки

Хоча тактичні ситуації можуть суттєво відрізнятися, загалом вважають, що кращим є то бойовий порядок, який дозволяє підтримувати вищий рівень керованості для здійснення маневрів до виходу на рубіж останнього ривка. Після цього слід міняти порядок на такий, який гарантує максимально ефективне використання зброї і дозволяє підтримувати максимальну безпеку.

Для прикладу – патрулі часто використовують колону для довгих переходів. Це зумовлено кращою комунікацією в колоні, що дозволяє уникати розривів а також тим, що бійці можуть економити сили в такому строю. Однак коли небезпека наближається або коли час йти в рішучу атаку, клиновий стрій буде ефективнішим.

Колону для джунглів варто використовувати головним чином для прориву сильної лінії оборони противника і то лише за наявності інтенсивного вогню на придушення від підрозділу підтримки. Перевага «колони для джунглів» в такій ситуації полягає в тому, що після прориву лінії оборони ви можете почати атаку вліво або вправо без зайвих маневрів.

Зрештою, як і було зазначено раніше, ромбовидний стрій добре підходить для підрозділів, що патрулюють у відриві від основних сил або на флангах групи клинових формацій. Це так само стосується великого патруля, який йде вперед в строю ромба протягом довгого часу. Такий порядок є значно менш виснажливим ніж звичайний клин.

Чого ми навчилися

Спекотного вечора влітку 1993 року взвод роти С, 1го батальйону 157 Окремої Піхотної Бригади рішуче атакував укріплені позиції противника. Темп атаки був досить високим, але сама атака була добре організована. Довгу колону взводу очолювало звено А 1 го відділення. Це звено було єдиним, що йшло в атаку в ромбовидному порядку. Решта 30 бійців патруля йшли колоною відразу за ним.

Командир патруля йшов відразу після звена альфа і коли він (лейтенант Томас) переконався, що було досягнено точки розгортання він відправивши 2 – е відділення на лівий фланг. Відразу після цього 2-е відділення повідомило по радіо що його подальше просування стримувала ґрунтова дорога, що йшла прямо в розташування противника. Командир відділення бачив 3 бійців противника, які працювали над облаштуванням кулеметного гнізда. Командир патруля наказав бійцям 2 – го відділення встановити власний кулемет для того, щоб надати вогневу підтримку при наступі.

3 –е відділення все ще обережно просувалося вперед коли противник відкрив вогонь по другому. І перше і друге відділення негайно відповіли вогнем. При цьому перше відділення розвернулося строєм фронту майже впритул до позиції другого. Тепер 3 – е відділення, яке досі було в тилу в лісі чимдуж поспішало вперед щоб вступити в бій.

Командир 3 – го відділення вів його колоною сухим руслом річки яке йшло прямо в напрямку лінії оборони противника. Як тільки командир 3 – го відділення порівнявся з позиціями першого, він чимдуж прокричав про свій намір продовжувати рух з тим, аби прорвати оборону противника. Командир звена Б 1 – го відділення підняв руку над головою щоб показати згоду з таким наміром серед шуму бою. 3 – тє відділення продовжило наступ на правому фланзі позиції свого патруля в найменш очікуваний спосіб – колоною.

Відділення вийшло з – під прикриття дерев коли русло змінилося відкритим, поростим травою полем. Але попри відкриту місцевість, противник мав дуже

мало часу для протидії. 3 – тє відділення швидко вклинилося в розрив оборонних позицій противника. Командир наказав передній парі бійців залягти і вести вогонь по позиції противника справа. Він віддав наказ гучним командним голосом – бути напоготові і подавити ту позицію. Він повернуся до решти відділення і подав сигнал – «приготуватися до дій на лівому фланзі». Секундою пізніше він подав сигнал – «Вперед». Відділення атакувало в напрямку наліво строєм фронту, захопивши противника зненацька.

Командир відділення швидко зрозумів що його бійці не мають достатнього прикриття на відкритому місці, і тому продовжив атаку вліво, по всій довжині фронту 1 – го і другого відділень. Ці відділення дивилися в ступорі на те, як 3 – тє відділення серед білого дня атакувало одну вогневу позицію за іншою і виводило їх з ладу без втрат. Перед позиціями 2 – го відділення кулеметне гніздо було атаковано саме так – фронтом, впорядковано і рішуче.

Оборону противника було зруйновано на 50 – метровому відтинку. Перше і друге відділення відразу ж пішли вперед через прорив в той час коли бійці третього відділення придушували противника на флангах. КП противника знаходився за 80 метрів від лінії оборони у маленькому гаю. Командир взводу організував обстріл цього гаю двома кулеметами і попросив решту роти атакувати через прорив. Оборона противника розвалилася.

За випадковим збігом єдиними втратами атакуючої сторони були Лейтенант Томас і командир 2 – го відділення, обидва загинули на початку бою. Загалом же патруль з 30 чоловік успішно атакував 120 бійців противника і знищив їх оборону.

Чого ми навчилися? Вибір бойового порядку залежить головним чином від інтенсивності вогню противника і особливостей ландшафту. В цьому конкретному випадку командир відділення вибрав атаку в колоні. Це дозволило максимально ефективно пересуватися руслом і використати переваги колони для атаки флангу противника. На відкритому місці відділення зберігало високий темп руху, оскільки не мало іншого вибору.

«Я не мав сил для оборони, тому я наступав» - Генерал Robert E. Lee

Елемент бойової підготовки № 4

ПРОХОДЖЕННЯ ЗОН НЕБЕЗПЕКИ

Пам'ятаєте як у старих воєнних фільмах колона солдат бігом переходить ґрунтову дорогу в джунглях. Виглядає красиво, але в реальності так не буває. Насправді дороги, стежки, русла і поля – це чудове місце для роботи снайпера і організації засідок. Такі природні і штучні перешкоди відкривають відносно велике поле обстрілу. Крім того, деякі бійці мають схильність рухатися саме по таких відкритих місцях. Це передбачувано і небезпечно. Саме тому такі зони називають зонами небезпеки. Їх можна розділити на дві категорії – лінійні і відкриті.

ЛІНІЙНІ ЗОНИ НЕБЕЗПЕКИ

Найбільш поширеним типом лінійної зони небезпеки є стежки, дороги, береги річок і сухі русла. Однак вони можуть виглядати інакше – паркан, стіна, алея. Все, що обмежує маневр патруля «каналом» Така ситуація створює можливість захопити патруль зненацька і організувати засідку.

Деякі рішення доведеться приймати швидко. Однак краще всього потурбуватися про те, щоб перетин зони небезпеки був частиною плану проведення операції. Так може бути, якщо ви провели рекогносцирування або правильно оцінили ситуацію по карті.

При виході до небезпечної зони передовий боєць повинен зупинися і жестом дати знати бійцям про її наявність. Командир прийме рішення щодо того, як саме перетинати цю зону.

Метод «шевроном до дороги»

З використанням цього методу відділення з 9 бійців може перетнути зону небезпеки за 9 секунд. Швидкість – форма захисту. Цей спосіб дозволяє утримувати стрій колони, що означає кращі шанси зберігати контроль за бійцями і зв'язок.

Порядок виконання

Після того як патруль зупиниться і буде подано сигнал про наближення до небезпечної зони, бійці скорочують інтервали і стають плече – до – плеча. Вони повинні насправді торкатися один одного. Цієї вимоги дотримуються навіть вдень. Це дозволить перетнути зону небезпеки у дуже високому темпі і зберігати контроль. Розрив контакту може бути особливо небезпечним вночі.



Метод «Шеврон до дороги» використовує швидкість та скритність як головний захист.

Передовий боєць виходить на відкрите місце так далеко, як треба щоб оцінити ситуацію справа і зліва (але не далі). Якщо противника не видно на маршруті патруля, передовий займає позицію яка дозволяє йому спостерігати за ситуацією зправа. В такому разі його шеврон – нашивка підрозділу, яку, як правило, нашивають на горішню частину лівого рукава, «дивиться» в напрямку подальшого руху. Тому метод називають «Шевроном до дороги».

Негайно після цього наступний боєць займає позицію поряд з передовим, дивлячись вправо і дає (тихо але впевнено) команду «пішов». Після цього передовий щодуху перетинає небезпечну зону і займає позицію лицем вліво від напрямку руху. В цей момент обидва бійці знаходяться в положенні, при якому їх шеврони дивляться на середину зони небезпеки. Другий боєць щойно замінив передового, отже його зброя спрямована на правий фланг. Запам'ятайте твердо – другий боєць заміняє першого.

Тепер обдумайте прочитане. Така схема працює і далі, кожен наступний боєць заміняє того, хто перед ним. Якщо раптом чиєсь ліве плече (шеврон) дивиться від центру небезпечної зони, значить боєць дивиться в неправильному напрямку.

Отже, в чому перевага такого методу? Вона ось в чому:

① Передовий переконався, що небезпечна зона вільна від сил противника.
② Ближній боєць спостерігає за правим флангом.

③ Боєць на дальній стороні зони небезпеки спостерігає за лівим флангом.
④ Відділення перетнуло зону небезпеки за 10 секунд

Єдині, хто буде перетинати зону без прикриття – передовий і замикаючий. Однак передовий оглядає зону за секунду до того, як почати рух. Тому він, скоріш за все, має уявлення про те, що там відбувалося. Що стосується замикаючого, то він перетинає зону після того, як всі бійці утримували над нею контроль, тим самим розчистивши йому дорогу.

Потенційна небезпека тут в тому, що люди починають відволікатися від свого поточного завдання щодо спостереження за виділеним сектором. Це особливо актуально в ситуації, коли через певну перешкоду процес затягується і вони змушені стояти і стежити за дорогою довше хоча б на 1 секунду ніж їм наказали

Необхідні довгі тренування та дисципліна щоб бійці змогли стояти на відкритій позиції відчуваючи себе вразливими при тому, що їх увагу відволікатиме боєць, який перетинає зону, застряг на колючому дроті, намагається підняти якийсь предмет, який впав на землю, бо був погано закріплений. В такому випадку проблема в тому, що одна або й обидві команди прикриття почне дивитися на те, що сталося на маршруті патруля замість спостерігати за своїм сектором небезпечної зони. Як показує практика, саме в цей момент противник вирішить почати атаку і обстріл.

В ідеальному випадку коли противник проявить себе то першими відкривати вогонь будете саме ви. Якщо ж на відкритому місці з'явиться транспорт або перехожі, то один з бійців – спостерігачів подасть сигнал і всі швидко сховаються. Зрозуміло, що цей сигнал негайно зупиняє перехід зони. Так що вкрай важливо, щоб всі бійці тренувалися доти, доки не знатимуть інстинктивно, що вони ведуть уважне спостереження за зоною доки:

- Їх заміняє наступний боєць
- Їм наказано припинити спостереження і заховатися
- Почався бій

План дій в надзвичайній ситуації

Що відбудеться, якщо через появу противника або сторонніх виникне розрив бойового порядку? На такий випадок кожен патруль повинен встановити порядок дій для відновлення контакту. Як варіант – в разі втрати контакту всі бійці збе-руться в останньому ПЗП.

Бійці з ближньої сторони зони небезпеки просто відійдуть до ПЗП. Для тих , хто знаходиться на дальній стороні зони справа буде складнішою. Ясно що вони не хочуть просто йти назад через зону небезпеки. Натомість вони тихо пройдуть вперед аби уникнути контакту з противником а потім повернуть вправо або вліво і підуть назад, аби знайти місце для безпечного зворотного переходу зони. Тоді вони підуть до ПЗП на з'єднання з патрулем.

Зрозуміло, що командиру патруля доведеться переоцінити планований маршрут і продовжити виконання задачі.

ВІДКРИТІ ЗОНИ НЕБЕЗПЕКИ

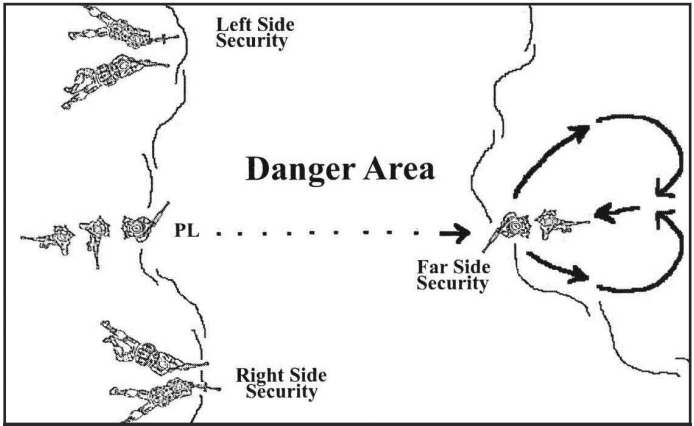
Відкрита зона небезпеки – це така зона, перетину якої варто уникати за будь – яку ціну. В принципі відкрита зона – це все те, що не підпадає під визначення лінійної зони. Поля, луки, низини, береги водойм, випалені місця, зльотні смуги і парковки – це все відкриті зони небезпеки. Добре те, о ці зони як правило досить великі, аби бути відміченими на карті. Так що в принципі можна спланувати маршрут патруля так, щоб уникнути їх. Біда в тому, що часом зробити це неможливо. Так що доведеться йти прямо через них.

Метод «Сердечка»

Якщо патруль має пройти через великі відкриту зону небезпеки, то бійці захочуть робити це у спосіб, який гарантує максимальну безпеку. Цей метод вимагає певного часу, як правило від 3 до 5 хвилин для відділення. Він також зруйнує похідний порядок і вимагає значних зусиль для підтримання цього порядку від командира патруля. Але з відповідним тренуванням цих проблем можна уникнути.

Послідовність дій

Передовий боєць зупиняє патруль і сигналізує про досягнення небезпечної зони. Командир іде вперед щоб її розвідати. Він особисто розміщує пару бійців за 20-50 метрів на правому фланзі (залежно від ландшафту і видимості дальнього краю зони). Потім те ж саме він робить на лівому фланзі.



Метод «сердечком» повільний, але гарантує безпеку на флангах і з дальньої сторони зони.

Як тільки було виставлено правий і лівий пости безпеки і вони почали спостереження на флангах і за дальньою стороною зони небезпеки, командир патруля висилає третю команду безпеки через зону по маршруту патруля. Ця група перетинатиме зону так, як краще всього зробити в даній ситуації – бігом, по – пластунськи чи якось інакше.

Замаскована на дальній стороні зони група безпеки зупиняється щоб визначити, чи є в зоні противник. Якщо противника виявлено, вона тихо відійде назад, з тим, щоб поінформувати командира патруля про ситуацію. Якщо ж зона виглядає спокійно, команда переконається в цьому прочесавши зону, якої вистачить якраз для розміщення всього патруля. Вони роблять це проходячи під кутом 45 градусів від місця зупинки на заздалегідь обумовлену відстань. При цьому бійці підтримують візуальний контакт. Коли обумовлену відстань пройдено, бійці повертають один до одного і йдуть назустріч одне одному і повертаються до вихідної точки. З висоти пташиного польоту це виглядає як наче бійці малювали «сердечко» звідки й походить назва методу.

Звичайно що варто пам'ятати (але про що часто забувають) то це той факт , що весь цей рух має відбуватися за повної впевненості в тому, що в зоні немає противника. Коли команда безпеки з дальнього кінця зон переконується що противника немає вона встановлює контакт з командиром патруля і повідомляє його жестами чи по радіо про те що все добре. Це означає, що дальній кінець зони перевірено а команда безпеки контролює зону небезпеки.

В цей момент командир патруля висилає решту патруля, за винятком фланго-вих команд безпеки через зону по тому маршруту, яким пройшла дальні група безпеки. Команди безпеки контролюють те, що відбувається в зоні. Коли патруль перетне зону небезпеки командир жестом або по радіо наказує фланговим гру-пам перетнути її.

Щоб виконати його команду права і ліва групи повинні повернутися до вихід-ної точки перетину зони і пройти слідами решти бійців патруля. Вони – останні бійці патруля, які пройдуть на протилежний бік зони. З цієї причини часто такі команди формують з чотирьох останніх бійців в маршевому порядку в той час як команда безпеки на дальній стороні зони йде на чолі патруля. В такому ви-падку коли патруль з'єднується на дальній стороні зони небезпеки передовий продовжує рух в напрямку зони виконання задачі.

План дій в надзвичайних ситуаціях

Подібно до поведінки в лінійній зоні небезпеки, одним з можливих підходів в разі, коли вас помітили буде відхід бійців до останнього ПЗП. Але через розмір відкритих зон небезпеки, просто відходити – далеко не завжди хороша ідея. Від-діл все одно буде відкритим і скоріше за все його буде знищено. От тому так важливо правильно розташувати флангові і передову групи безпеки.

Більш прийнятним варіантом, беручи, звичайно, до уваги суть бойової задачі і особливості матеріального забезпечення патруля, буде лишитися на місці і при-йняти бій, аби дат можливість відійти тій частині патруля, яку захоплено на від-критому місці.. Іншим можливим варіантом є спроба придушити ворога вогнем і атакувати його позицію. Якщо сили противника чисельніші за ваші, це може бути неможливо. Однак, щонайменше, патруль повинен прикрити вогнем бійців в не-безпечній зоні і забезпечити їх відхід димовою завісою. Обмеження видимості для противника – розумна тактика. Якщо це взагалі можливо, перетин відкритої зони небезпеки слід організовувати вночі або в дощ. Але варто пам'ятати, що обмеження видимості для противника означає також і обмеження видимості для ваших команд безпеки.

Метод Обходу

Попередньо описані методи «шевроном до дороги» і «сердечком» в принципі відповідають задачам за нормальних умов. Але що якщо переходити відкриту зону небезпеки занадто ризиковано. Зрештою ми не хочемо зайве підставляти патруль під спостереження і вогонь противника, Це може зірвати виконання за-дачі, що особливо справедливо для розвідгруп.

В цих випадках кращою альтернативою є застосування методу обходу. Він вимагає багато часу, але дає можливість підтримувати скритність.

Порядок Виконання

Після того як патруль зупинився перед зоною небезпеки передовий боєць і командир патруля узгоджують орієнтир на дальній стороні зони – наприклад височину чи яр, високе дерево, валун. Вони визначають дистанцію до цього орієнтиру використовуючи приблизну візуальну оцінку чи карту і додають цю відстань до загальної кількості пройдених кроків.

Тоді, повністю ігноруючи кількість зроблених кроків, патруль йде за передовим, який обходить небезпечну зону, намагаючись рухатися скритно, під прикриттям елементів ландшафту в напрямку визначеного орієнтира. Порядок руху і дистанція не міняються без наказу командира патруля.

По прибуттю до орієнтира на дальній стороні, передовий просто відновлює просування в потрібному напрямку і підрахунок кроків.

План дій в надзвичайних ситуаціях

Але як щодо тих випадків коли зона небезпеки така велика, що дальнього кінця не видно ? Існує точка зору, яка пропонує не вважати це зоною небезпеки, а розцінювати таку місцевість як зону з «рідкою рослинністю». Відповідно слід наростити інтервали між бійцями і, використовуючи атакуючу формацію (наприклад клин), продовжити рух.

Такий підхід не підходить для малої розвідгрупи. В такому випадку можна застосувати «метод коробочки» - своєрідну техніку орієнтування споріднену з обхідним маневром. Цей метод вимагає вміння вести розвідку і вміння рахувати кроки в голові, але насправді в ньому немає нічого складного, як тільки ви його попрактикували ару разів. Детальний опис методу є в “Індивідуальна навичка №5”.

Висновки

Очевидно, що кожна зона небезпеки унікальна і те, як саме проходити її в кожному випадку буде вирішувати командир патруля. Ситуація в реальності може суттєво відрізнятися від того, що ми бачимо на карті. Для прикладу – лінійна зона небезпеки може виявитися насправді відкритою місцевістю. В такому разі «шевроном до дороги» - не найкращий метод переходу. І навпаки – відкрите на карті місце може виявитися зарослим до такої міри, що його не важко буде швидко перейти якраз «шевроном до дороги», а можливо і взагалі ***не буде відкритого місця!***.

На додачу до вищесказаного, вимоги кожного бойового завдання можуть бути різними. Патруль, який має завданням атаку з визначеними цілями буде поводитися в зоні небезпеки не так як розвідгрупа. Крім того, розвідгрупа, яка виконує об'єктну розвідку буде обережніша за ту, яка проводить зональну розвідку. Для командира патруля важливо вміти передбачати проблеми навіть якщо їх не видно на карті і встановити SOP для обох типів небезпечних зон в залежності від бойової задачі.

Чого ми навчилися

На початку літа 1989 взвод бійців 101 Повітряно – Десантної Дивізії тихо йшов через ліс в штаті Теннессі. Вони патрулювали протягом 2 днів і ще не зустріли противника.

Близько опівдня, патруль вийшов на одну з багатьох доріг і стежок, що перетинали їх АО. Ця дорога була більшої за інші, але все одно – не більше ніж ґрунтовка. Було подано жест - сигнал 'patch to the road' і патруль зібрався разом щоб якомога швидше перетнути дорогу. Один за одним вони прикривали напрям вздовж дороги і перебігали її з максимальною швидкістю аби взяти під спостереження інший напрям перед тим як їх місце займав інший боєць. Таким чином практично все відділення перейшло дорогу за якихось шість секунд, але в цей момент пролунав постріл.

Це був точний одиничний постріл. Боєць який контролював напрям вздовж дороги став його ціллю, детектор лазерного опромінення видав довгий сигнал, підтверджуючи, що влучання було фатальним. Весь патруль з трьох відділень заліг очікуючи валу вогню, характерного для ближньої засідки. Але нічого не сталося.

Минуло 3, потім 5 секунд. Все ще нічого не відбувалося. Командир 2 – го відділення визначив напрямок. та дистанцію обстрілу. Стріляли зліва, «на 9 годин», десь з 40 метрів. Командир передав всім бійцям свою оцінку. я Командир 1 – го відділення , що заліг по той бік дороги, підтвердив цю оцінку.

Здогадавшись, що патруль має справу зі снайпером, командир другого відділення попросив перший взвод повернути наліво і вступити в контакт з противником. 2 і 3 відділення мали робити те ж сам по інший бік дороги, поки не було б виявлено противника. Знайти і знищити його треба було якнайшвидше.

Перше відділення побігло через густі зарості. Так само і друге та третє відділення сформували широкий ланцюг і почали прочісувати 40 – метрову полосу на високій швидкості.

Перше відділення помітило противника першим. Замаскований снайпер зайняв позицію на дереві, яке йшло «аркою» над дорогою на доволі значній висоті. Його навідник, який був на землі, встиг попередити його про небезпеку. Після того, як навідник відкрив вогонь по першому відділенню з карабіну, снайпери почали відступати до краю дороги, але ту вони помітили, що бійці другого відділення вже там і ведуть вогонь на придушення в їх напрямку. Снайпери почали втікати від патруля. Навідника вбили практично відразу ж а снайпер пробіг ще 20 метрів перед тим як його оточили. Він спробував оборонятися але був убитий ще до того, як почав стріляти.

Чого ми навчилися? Оперативна оцінка ситуації і хороший зв'язок вирішили справу. Патруль реагував агресивно, розуміючи що вони фактично потрапили в дальню засідку. Бійці визначили місцезнаходження противника. Вони скоротили дистанцію щоб противник опинився в зоні досяжності. Після цього бійці завдали противнику поразки користуючись масованим вогневим ударом. Це був тип дій який вони відпрацьовували раз за разом, поки він не став «другою натурою» - і, водночас вони ніколи не уявляли що так доведеться діяти в умовах лінійної зони небезпеки між маневруючими відділами. Бійці використали свої навички для ефективної імпровізації.

Під час AAR, команда снайперів відзначила, що це було одне єдине з –поміж 27 відділень батальйону, що спромоглося ефективно маневрувати під вогнем команди снайперів і в результаті знищити її. І при тому бійцям цього відділення здалося, що поведінка противника була самогубчою як на групу підготовлених снайперів – розвідників.

Схоже, що важкі тренування створюють враження «простоти» виконання задач, однак не варто дозволяти собі вірити цим враженням.

ВИХІД З ЗАСІДКИ

Це той елемент підготовки, який кожен підрозділ повинен відпрацьовувати до автоматизму. Найбільша проблема в тому, що при тренуваннях бійці очікують наявності засідки, тоді як в реальному житті вона трапиться тоді, коли її. не будуть чекати. Однак практикуватися слід доти, доки кожен боєць не знатиме абсолютно точно, як діятимуть його товариші в критичній ситуації.

Вірте чи ні, але всі варіанти організації засідки, з якими може зіткнутися патруль, можуть бути розділені на два типи –ближню і дальню. Отже, подивимось як ми маємо реагувати на такі засідки.

Ближня засідка

Ближня засідка може бути описана як раптова атака з відстані 35 – 40 метрів на рухому (або таку, що зробила раптову зупинку) ціль. Оскільки така атака не має на меті встановлення контролю за територією, по якій ведуть вогонь, наступ на цю територію є необов'язковим. Зважаючи на це. Навіть снайперський вогонь, який будуть вести з такої дистанції будемо вважати ближньою засідкою.

Зважаючи на малу відстань між командою, яка організовує засідку та ціллю, ті хто потрапив у таку засідку знаходяться в серйозній небезпеці. Найкращою порадою є, звичайно ж, не потрапляти в ближню засідку. Вразі, коли ви таки в неї потрапили, єдиний шанс вижити – це діяти дуже швидко. Тому вихід з ближньої засідки слід відпрацьовувати до автоматизму.

Рух і маневри

Пам'ятайте, що бійці, які влаштували на вас ближню засідку, знаходяться в статичному положенні. Вони ретельно розподілили сектори вогню так, щоб не вразити одне одного. Це може стати вашою перевагою, тому пам'ятайте, що противник не має наміру стріляти по власних бійцях.

Ваш патруль, з іншого боку, ваш патруль рухається. Рухомі цілі важче уразити. Зважаючи на те, що вогневий контакт ближньої засідки триває 15 секунд, вразити значну кількість рухомих мішеней буде неможливо.

Якщо кожен з бійців в засаді має приписані йому сектори вогню, то що він робитиме, якщо його ціль вийде з сектору вогню Його опції будуть наступними:

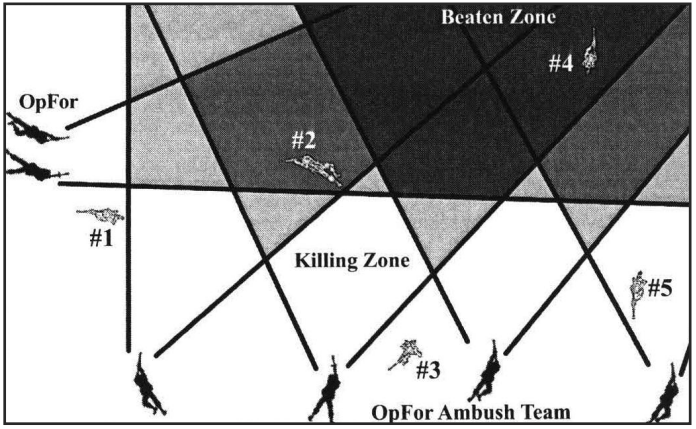
- Продовжити ведення вогню по цілях всередині його сектору і не звертати уваги на цілі в сусідніх секторах.
- Припинити вогонь якщо в його секторі немає цілей.
- Продовжити обстріл цілі після того, як вона залишила його сектор вогню.

Жоден з цих варіантів не є добрим, але найчастіше обирають третій, що створює значні проблеми для самих бійців, о встановили засідку.

Річ у тому, що якщо команда засідки веде вогонь по вам поки ви йдете в атаку, вона починає придушувати власних бійців. Це негативно вплине на мораль і результативність дій бійців противника. Якщо ж вони не ведуть вогонь по вас, ви можете спокійно вести вогонь по них.

З іншого боку, якщо ви втікатимете від засідки, вам стрілятимуть в спину. Як тільки ви покинете зону ураження, ви потрапляєте в прострілювану зону, яка до певної міри є навіть не безпечнішою. Крім того, добре спланована засада буде спиратися на використання інженерних і природніх перешкод, які сповільнять чи повністю унеможливлять ваш відхід.

Найкращий варіант виходу з ближньої засідки – атака через позицію противника!



Вся ваша природа буде протестувати проти того, аби діяти так і вимагатиме розвернутися і тікати. От тому тренувати реакції слід до автоматизму.

ПОМИЛКА! Боєць #2 заліг в зоні ураження і його буде придушено вогнем.
ПОМИЛКА! Боєць #4 втікає в небезпечну «простріловану зону».
ПРАВИЛЬНО! Бійці 1, 3 і 5 агресивно маневрують аби вийти з зони ураження.

Порядок Виконання Процедур

① Як тільки якийсь з бійців переконується, що патруль потрапив у зону ураження засідки, він подає сигнал «Ближня засідка – Зліва (справа)» Досить часто розуміння приходить вже після того, як було зроблено перший постріл, але це не має значення. Процедура лишається тією ж.

② Кожен боєць патруля повинен почати рух в напрямку, який вказано окликом, або в напрямку найближчого джерела шуму якщо він не почув сигналу. Це слід робити без вагання. Не ставити питань. Не залягати. Не пробувати закидати противника гранатами. Якщо ви будете робити щось з цього, ви відірветеся від своїх, будете ізольовані в зоні ураження і скоро вас уб'ють.

③ Як тільки ви заходите на позицію противника всі бійці ведуть вогонь вправо і вліво з тим, аби завдати противнику втрат і зруйнувати його бойовий порядок. У ворога є вибір – відступити або бути ліквідованим.

④ Тільки в цей момент можна почати шукати укриття і комуні кувати з бійцями вашого патруля. Ті з ваших бійців хто не потрапив в зону ураження, повинні обійти засідку з флангів.

Головним завданням є вивести людей з зони ураження, а другорядним - зруйнувати позицію противника. Засідка – вкрай мінливе «середовище». Тільки використання необмеженого насильства може дозволити вам розбити ворога і врятувати вашу команду. Опинитися в зоні ураження – погана ситуація, ви напевне понесете втрати. Але це не значить, що ви не можете вижити і перемогти. Слід використати потребу організації, яку має команда в засідці, проти неї. Реагувати треба жорстоко і миттєво.

ДАЛЬНЯ ЗАСІДКА

Дальня засідка може бути описана як несподівана атака з замаскованої позиції проти рухомого або тимчасово знерухомленого противника на відстані занадто великій для того, аби проводити пряму атаку (понад 35 метрів). Фізична атака в таких випадках не проводиться. Для прикладу – снайперський обстріл ведуть на дистанції суттєво більшій за 35 метрів.

Зона ураження дальньої засідки – дуже небезпечне місце, навіть якщо в ній ви і не піддаєтеся ризику бути негайно придушеним як це відбувається у ближній засідці. Добре відпрацьовані СОП визначатимуть те, чи виживе патруль, який потрапив в дальню засідку.

Рух і Маневри

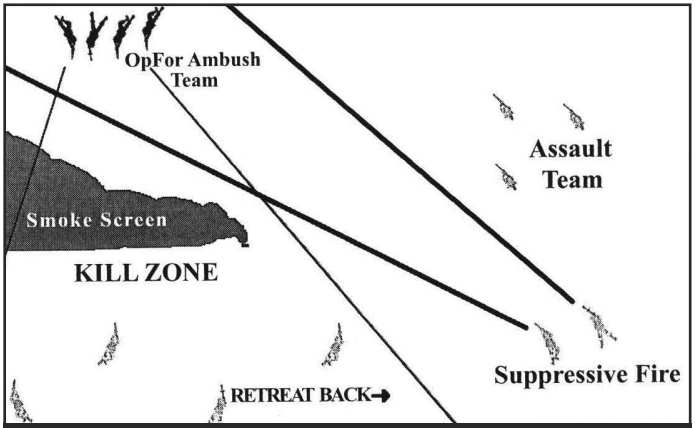
Дальню засідку проводять на великій відстані з тим, щоб:

- Дозволити малому загону атакувати більший.
- Уникнути ризику виявлення, що неодмінно існує в ближній засідці.
- Дозволити атакуючим відійти якщо атаковані переходять в контрнаступ.

Це значить, що патруль який потрапив в дальню засідку часто буде численнішим за противника, може опинитися в зоні ураження лише частково, або матиме досить часу для реагування.

Кращий шлях для виходу з дальньої засідки – це той шлях, яким ви зайшли!

Якщо ви обдумаєте всі варіанти, то такий метод виходу з засідки виглядатиме найбільш практичним. Так ви зменшите кількість втрат, понесених патрулем.



В разі потрапляння в дальню засідку бійці повинні негайно шукати укриття. Кожен боєць повинен вміти визначати різницю між дальньою і ближньою засідками.

Порядок Дій

Сили противника, які організовують дальню засідку практично ніколи не можна виявити візуально. Нажаль першою ознакою того, що ви потрапили в дальню засідку буде відкриття по вас вогню.

① При звуках першого пострілу всі члени патруля повинні залягти і визначити місцезнаходження противника.

② Всі бійці повинні намагатися передати командиру інформацію про позицію противника та дистанцію до нього використовуючи «метод годинника».

③ Патруль відкриває вогонь по противнику щоб прикрити відхід бійців з зони ураження. В ідеалі це слід робити, використовуючи яр або інші елементи ландшафту чи створивши димову завісу. Часто бійці просто вибігають з зони ураження.

④ Командир приймає рішення про подальші дії - атакувати загін в засідці чи просто обійти небезпечну зону.

Висновки

Існує серйозна відмінність у точках зору між тими, хто вважає, що патруль повинен реагувати на засідку рішучою контратакою чи просто вогнем у відповідь (з подальшим відходом). В цьому посібнику не буде остаточної відповіді на таке питання.

Правда полягає в тому, щ існує так багато факторів, які впливають на ситуацію, що в арсеналі бійців повинна бути значна кількість прийомів. На практиці необхідний мінімум – шість відпрацьованих маневрів. Головні питання при виборі конкретного підходу:

- Чи увійшов патруль в зону ураження?
- Як близько знаходиться противник (особливу увагу слід звернути на ландшафт)

Коли ми говоримо про ближню засідку, то як правило маємо на увазі дистанцію кидка ручної гранати – від 30 до 50 метрів. Але в джунглях, для прикладу, ця дистанція – це вже відстань дальньої засідки. В пустелі ж 75 метрів – це все ще ближня засідка, зважаючи на можливість подолати цю відстань досить швидко. Що ми маємо на увазі, це те, що якщо ви опинилися в зоні ураження і ви можете атакувати лінію противника, то вам варто негайно це зробити. Якщо швидко дістатися лінії оборони противника неможливо, то спроба зробити це може призвести до знищення вашої команди.

В половині випадків передовий бачить, чує, чи виявляє у інший спосіб присутність противника до того як патруль входить в зону ураження. В такому випадку передовий повинен негайно дати знати про можливість засідки.

Командир патруля швидко оцінює ситуацію і робить вибір між тих прийомів, що їх відпрацьовував патруль, після чого передає бійцям сигнал голосом або жестами. Патруль може, зокрема, просто відступити. Або атакувати позицію противника. Припущення, що бійці самі оцінять ситуацію і будуть діяти як один – небезпечна нісенітниця. Тільки найдосвідченіші бійці можуть відразу розпізнати небезпечну ситуацію і реагувати повністю інстинктивно, то му постійні тренування реакції на атаку є ***абсолютно необхідними***.

Для того, щоб виконати такий складний маневр так швидко абсолютно необхідні передні тренування.

Вихід з зони ураження є головним пріоритетом. У випадку ближньої засідки ви мусите рухатися крізь позицію противника. Майте на увазі, що добре організована група розміром з відділення буде вести вогонь по зоні ураження поки не спустошить по парі магазинів – 15 секунд. Якщо ви заляжете в зоні ураження і будете очікувати , коли вибухнуть задіяні по вас ручні гранати, то саме так ви ці 15 секунд і втратите. Вас ізолюють від товаришів. Ви не зможете перехопити ініціативу, адже доведеться робити це самому. І якщо навіть вас не вразили вогнем протягом 15 секунд, вгадайте що станеться потім. Почнеться робота штурмової команди. Немає шансів вижити у тих, хто зупинився, заліг і очікує розвитку ситуації. Ви повинні пройти позицію противника негайно.

Цілі противника в дальній засідці будуть прямо протилежними. Він намагатиметься утримати максимальну дистанцію з вами, цілком можливо через те, що має меншу чисельність. Перш за все – займіть укриття. Друге - визначте його позицію. Третє – повідомте всіх бійців патруля про подальші дії. Якщо ваш патруль маневрує швидко та рішуче, ви зможете почати переслідування противника коли він почне відступ. Але координувати дії бійців треба впевнено і швидко.

Ви можете мінімізувати свої втрати встановивши добре відпрацьовані СОП . Тренування зменшать час реакції вашої команди – як в плані виходу з зони ураження, так і в проведенні маневрів проти бійців противника. Не існує рішення, однаково добре придатного для будь якої ситуації. Треба мати набір практик, які слід відпрацьовувати постійно.

Чого ми навчилися

Під час святкування священного місяця Рамадан в 2003 році іракські федаїн збільшили кількість атак на сили коаліції. Ці атаки як правило мали форму нападів на конвої транспортних засобів і мінометного обстрілу периметру оборони

баз коаліції з малої дистанції. СОП при засадах на конвої передбачали, що коаліційні сили мали проїжджати зон ураження на високій швидкості. І в більшості випадків це дозволило ефективно уникати втрат від використання імпровізованих вибухових пристроїв, якими користувалися федаїни.

Наша тактична група, відома як CMATT не була винятком, і конвої, що їх ми відправляли з або до «сунітського трикутника» потрапляли в засідки. На початку Листопада один з транспортних конвоїв потрапив під атаку на довгому відрізку шосе неподалік міста Бакба. Сила вибуху була достатньою щоб відірвати передній бампер і колесо ХАМВІ і закрутити машину, яка йшли на швидкості 80 км/год. вовчком. Машина зупинилася і заблокувала шлях решті двом авто конвою.

Не маючи іншого вибору крім як спішитися, бійці покинули машини і виставили охорону периметру. Водночас декілька з них побігли на допомогу людям в ушкодженій машині. Але вони не встигли навіть зайняти укриття і були в центрі зони ураження коли стрілець – федаїн піднявся з замаскованої позиції і почав втікати. Один з бійців негайно його застрелив – але тут підскочив інший терорист. Цей скоріше за все був спостерігачем. Його теж поцілили в сину.

Висновки? Насправді довелося витратити пару днів на аналіз та відтворення подій перш ніж ми зрозуміли, що відбувається. Противник звик до наших методів перетину зони ураження. Вони зазвичай встановлювали пастки та вели вогонь з кулеметів в момент, коли ми проїжджали, сподіваючись завдати втрат.

Однак в тому випадку, коли противнику вдавалося зупинити конвой, федаїни не були готові до рішучої атаки. Насправді вони вважали, що ми спішуємося щоб атакувати їх. В цей час федаїни були вже звичні до того, що коаліційні сили проходять мимо них на високій швидкості, що їх команди мали 2 -3 людини. Один з них працював як спостерігач, а решта вели вогонь.

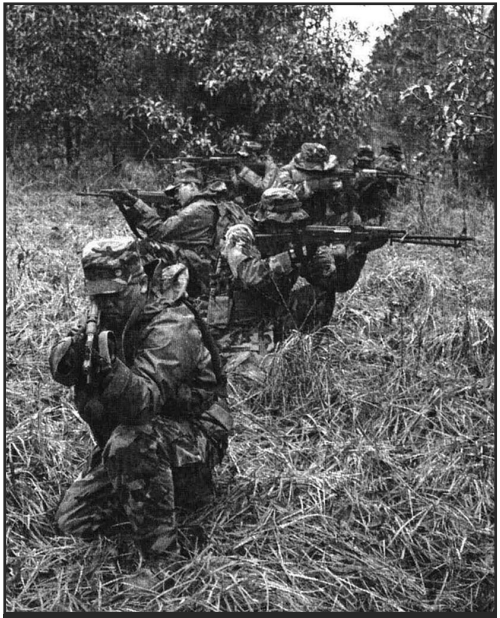
Як наслідок наша тактика змінилася. Ми почали швидко виходити з зони дієвого вогню основного вогневого засобу противника – 100 метрів для вибухових пристроїв і 300-400 метрів для вогнепальної зброї. Тоді конвой займав кругову оборону і ми приймали рішення – чи варто викликати допомогу, вести розвідку боєм або їхати далі. Наразі техніка працює, і тільки час покаже, що буде далі.

Можливо основним уроком для нас має бути наступне: противник не дурний, і якщо ви думаєте мати універсальний підхід на всі випадки життя, противник відповість в той спосіб який буде найбільше влаштовувати саме його. Будьте гнучкими. Виробіть більше одного рішення і відпрацьовуйте їх.

Розділ 4

ОБОРОННІ МЕТОДИ

КОРОТКОЧАСНА ЗУПИНКА/ОЦІНКА СИТУАЦІЇ

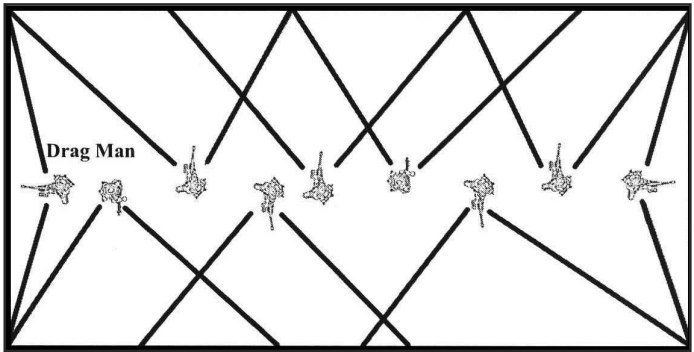


Патруль зупинився. Бійці будуть утримувати оборону в положенні лежачи протягом кількох хвилин.

Інколи патруль повинен зупинитися і, як кажуть, «понюхати троянди». Є багато причин чому патруль може зупинитися на хвилину чи навіть годину. Можливо PL має уточнити своє положення на карті чи звіритися з GPS. Можливо патруль пройшов певний відрізок свого маршруту і треба прислухатись та звикнути до нового середовища. Можливо у деяких членів патруля впало обладнання, яке слід перезакріпити. Або ж йому просто потрібен відпочинок. Можливі причини є занадто численними, щоб їх всіх перераховувати. Але наявність визначеної SOP має важливе значення для забезпечення контролю місцевості.

Короткочасна зупинка

Ця процедура призначена для встановлення периметру безпеки для патруля від нападу противника. Для цього бійці займають кругову оборону по периметру у формі видовженого овала («сигара»). Цей підхід використовують при кожній зупинці. Насправді, члени патруля постійно оглядають свої сектори вогню протягом всього часу бойового виходу, незалежно від того, чи вони зупинились чи рухаються. Єдиний випадок, коли можна порушити процедуру зупинки – коли жестом віддають наказ «Замри».



У більшості випадків, при зупинці члени патруля стають навколішки.

Порядок виконання процедури

Після отримання сигналу “Стоп” бійці стають на коліно і займають позицію, яка дозволяє їм контролювати приписані їм сектори вогню. Ці конкретні сектори обстрілу призначаються наступним чином:

- Передовий боєць продовжує спостереження вперед по маршруту – позиція «на12 годин» ».
- Замикаючий повертається у протилежному напрямку – позиція « на 6 годин».
- Решта бійців повертаються через одного направо і наліво, так що бійці, які дивляться вправо контролюють позиції від «1» до «5» години, а ті, що дивляться вліво – від «7» до «11».

При зупинках триваліших за 3 хвилини всі бійці крім передового і замикаючого, роблять 3 кроки назовні від початкової позиції.

Вони намагатимуться зайняти позицію з інтервалом, який підтримували під час переходу , але шукатимуть укриття за великими стовбурами дерев, валунами, купами землі або в канавах і ямах. З висоти пташиного польоту, оборонний периметр щойно прийняв «сигароподібну форму». Інтервали можуть стати трохи нерегулярними, але це не буде суттєво впливати на безпеку позиції, якщо боєць зберігає контакт з сусідами зліва і зправа, а також бійцем, що знаходиться позаду нього. Передовий та замикаючий залишаються на початкових позиціях, але можуть також шукати укриття.



Більш розвинений периметр безпеки встановлюється, коли зупинка затягується.

Якщо зупинка триває довше 5 хвилин, кожен боєць повинен опустити свій рюкзак та зайняти позицію лежачи, лицем до свого сектору обстрілу. Командир зазвичай займе позицію в середині периметру оборони, хоча він може вільно пересуватися по периметру за потреби.

Інколи короткотермінова зупинка стає довготривалою або навіть перетворюється на імпровізований ПЗП. У таких випадках, командир патруля повідомить про це командирів груп, які або зменшать або розширять оборонну позицію по необхідності, фізично переміщуючи членів своєї групи. Сектори обстрілу стають більш конкретними, коли командир приходить до кожної позиції та дає кожному члену патруля ліву та праву TRP призначеного сектору обстрілу.

ЗУПИНКА ДЛЯ ОЦІНКИ СИТУАЦІЇ

Зупинка для оцінки ситуації це ніщо інше як короткотермінова зупинка з дуже особливою метою... пристосуватися до нового середовища, слухаючи звуки та спостерігаючи за середовищем навколо патруля.

Порядок виконання процедури

Зупинка для оцінки ситуації відбувається у такий самий спосіб як і коротко-термінова зупинка. Як тільки командир патруля попередив бійців, що ця зупинка буде використана для оцінки ситуації, члени патруля відразу роблять два-три кроки назовні, шукаючи якесь укриття. Кожен член патруля спостерігає за своїм сектором вогню, але не залягає, а сидить на землі кілька секунд щоб оцінити ситуацію. Вони скидають рюкзаки, та знімають головні убори і шоломи. Випивають ковток і зберігають повну тишу.

Задача полягає в тому, щоб звикнути до шумового фону нового середовища, і дозволити очам призвичаїтися до нового ландшафту і рівня освітлення. З цієї причини зупинки для оцінки ситуації роблять в наступних ситуаціях:

- Патруль тільки що перетнув передній край оборони.
- Сутінки чи присмерк застає команду у виході.
- Місцевість різко міняється, наприклад, патруль має пройти через село.

Висновки

Досвід показує, що зупинками для оцінки ситуації часто нехтують. Це різко збільшує можливість несподіваного контакту з противником. Неважко уявити наслідки раптового контакту з колоною ворожої бронетехніки. А зупинка для оцінки ситуації дозволила б вам уникнути такої проблеми.

На противагу цьому, деякі підрозділи використовують короткі зупинку частіше, але досить часто правильним виконанням процедури все одно нехтують. Бійці з важкими рюкзаками не хочуть ставати на коліно . Командир патруля і командири груп можуть протистояти цим тенденціям, якщо проявлять досить наполегливості. Особистий приклад і щира зацікавленість успіхами підлеглих дуже сприяють встановленню дисципліни і підтриманню моралі. Звичайно ж добре відпрацьовані процедури теж не завадять.

Чого ми навчилися?

У вересні 1987 року, невелика група бійців з 82-гої повітряно-десантної дивізії США, допомагала у забезпечувати спокій на острові Пуерто-Ріко. Невеликі розвідувальні команди було вислано для збору розвіданих про групи партизан, що загрожували демократичному розвитку острова.

Розвідувальна команда тільки почала своє патрулювання , коли з'явилися ознаки того, що за ними стежать. Патруль зупинився в лісосмузі на краю великого відкритого простору, який був домінантною рисою ландшафту хребта, вздовж якого вони рухалися.

У відповідності до SOP бійці патруля сиділи тихо і слухали шуми, коли несподівано кілька членів патруля почули шум від руху з лісосмуги на іншій стороні відрога – не більше 10 метрів.

З кущів хтось відкрив вогонь з пістолета – випустивши кілька куль над головою солдат. Патруль відповів вогнем М16 і карабінів, після чого розірвав контакт.

Який висновок ми можемо зробити? Насправді невідомо, чи патруль переслідувала пара провокаторів, які хотіли перевірити рішучість десантників, чи то бійці потривожили фланговий дозор справжньої засідки. В будь якому разі дисциплінованість бійців і готовність виконати процедури зупинки дозволила їм змінити обставини на свою користь. Інакше справа могла б обернутися погано для легкоозброєного патруля.

ВСТАНОВЛЕННЯ ПРОМІЖНОГО ЗБІРНОГО ПУНКТУ

Кожна місія має свою мету, будь то контроль за перехрестям, рейд, захоплення полоненого чи похід в бар. В усіх цих випадках вам знадобиться точка збору де ви можете оцінити стан групи, перерахувати бійців, завершити планування і вийти на позиції. Для прикладу – при поході в ресторан точкою збору буде парковка.

ПЗП створюють в кожному випадку, коли мова йде про бойове патрулювання. Ця часина книги розповідає про те, як вибрати позицію і правильно його організувати. Хоча на перший огляд задача виглядає складною, в реальності це рутинна процедура. Зібратися і провести фінальну підготовку навіть перед нескладною місією – досить звична практика.



Патруль чекає в ORP на повернення групи рекогносцирування.

Передовий Збірний Пункт

ПЗП це практика встановлення кругової оборони патруля коли він збирається разом востаннє перед виходом на позиції довкола остаточної цілі. ПЗП повинен бути прихований від спостерігачів противника (щоб дозволити узгодити плани та перевірити спорядження) і водночас він повинен знаходитися досить близько від цілі патруля, так щоб бійці не втрачали орієнтацію рухаючись до цілі або відходячи.

Вимоги до ОЗП

На якій відстані від цілі слід влаштовувати ПЗП? Важко сказати, але загалом зрозуміло, о ви хочете приховати від противника бійців і бути впевненим, що шум , який виникне при перевірці спорядження, не видасть вас. Приблизне правило – «300 метрів або перешкода». Наявність природної перешкоди між ПЗП та ціллю суттєво знижує рівень шуму та виключає візуальне виявлення патруля. НА відкритій місцевості ПЗП слід розмістити за 300 метрів від цілі. Для малого патруля (відділення) відстань може бути скорочено до 100 метрів. Ця величина досить сильно залежить від того, якими є цілі патруля і характеру підготовки.

Безпека завжди є пріоритетом будь-якої місії. Це стосується і ПЗП. Оборона має бути круговою, і рівень контролю оточуючого середовища не повинен знижуватися навіть в процесі підготовки спорядження (тобто половина патруля повинна займатися спостереженням). Боєць, який залишає позицію, повинен попередити про це, і всі бійці повинні отримати цю інформацію. Всі виходи і входи в ПЗП відбуваються по напрямку «12 годин». Цей напрямок повинен також бути зорієнтованим «на противника» і відповідати вектору, по якому патруль буде рухатися при виконання завдання. Завдяки такому підходу бійці не мусять проходити через сектори вогню всіх товаришів. Це зменшує шанси вогню по своїм.

Порядок виконання процедури

Не далі 200 мертів від планованої точки ПЗП патруль робить коротку зупинку. Командир патруля проводить оцінку планованого місцеположення ПЗП щоб визначити чи територія є придатною для створення ПЗП. Як правило розвідку проводить команда з 4 чоловік – командир, передовий боєць, і два бійці охорони. При виході з зони короткої зупинки командир дає APL вказівки в формі плану з 5 пунктів щоб визначитися з тим, як саме вони будуть повертатися зони короткої зупинки.

Як тільки розвідка досягла зони ПЗП і командир зрозумів, що місце, обране для ПЗП відповідає вимогам, він залишає там пару бійців. Задача цієї пари – утримувати ПЗП або передати патрулю дані про захоплення ПЗП сильним підрозділом противника. Для координації дій командир залишає парі детальні інструкції і повертається до місця короткої зупинки.

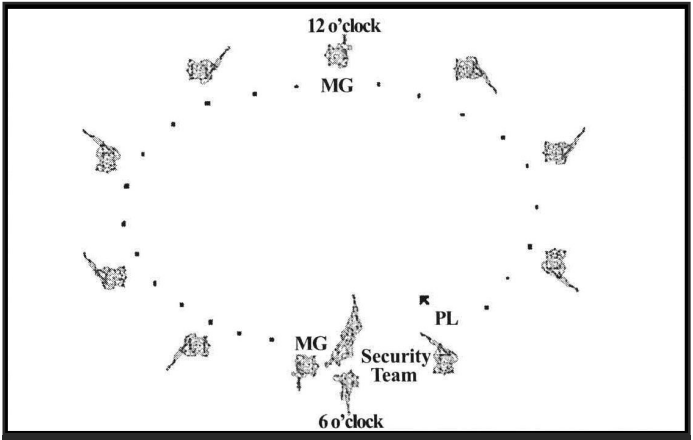
Командир і передовий повертаються до патруля. Патруль продовжує рух і оскільки передовий боєць вже знайомий з маршрутом і може вести патруль до пари, яка забезпечує утримання ПЗП. Як тільки передовий боєць вступає в контакт з бійцями пари на ПЗП патруль робить зупинку і командир патруля забезпечує вихід патруля в ПЗП

Метод “Колеса”

Ця процедура передбачає формування кільця з бійців завдяки використанню підходу «рухайтесь за лідером». Як тільки коло буде сформовано, позиція бійців має бути відкориговано з тим, щоб забезпечити кругову оборону і перекриття секторів обстрілу на 360°.

Порядок виконання процедури

Коли патруль встановлює контакт з парою, яка забезпечує утримання ПЗП командир патруля йде вперед. Командир йде по годинниковій стрілці довкола ПЗП Замикаючий зупиняється на позиції «6 годин» і командир підходить до нього закінчивши свій обхід. Так буде встановлено периметр оборони.



Командир патруля обходить всіх бійців по часовій стрілці.

Як тільки всі бійці патруля займуть свої місця у великому колі через рівні проміжки командир іде в центр кола . Після цього він висилає пару бійців з позиції «6 годин» на «12 годин», внаслідок чого замикаючий боєць опиниться на позиції «6 годин». Після цього командир патруля призначить кожному бійцю позицію за укриттям і сектор обстрілу. Якщо на це не вистачає часу – цю задачу можуть виконати командири груп.

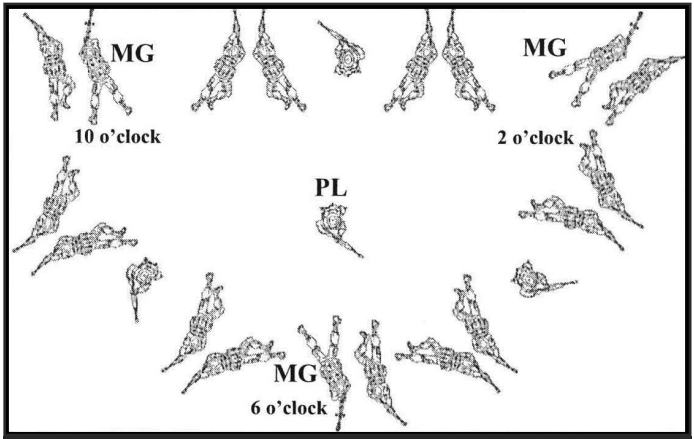
Такий підхід дозволяє створити кругову оборону Якщо патруль дуже малий, слід гарантувати, що зайнято буде позиції на «12», «6», «3» і «9» .

Метод "Трикутника"

Цей метод добре підходить для крупних патрулів, які можна розділити на три частини. Він вимагає певних змін в підході до організації дозорів. Замість одного дозору «на 6 годин» буде виставлено 3, спина до спини на «10», «2» і «6».

Порядок виконання процедури

Коли командир виводить основну частину патруля на з'єднання з дозором «на 6 годин» він буде супроводжувати першу групу від позиції «на 6» до позиції «на 10». Після чого він проведе першу групу від «10» до «2» і прослідкує за розміщенням кожного члена групи на прямій лінії між двома з трьох дозорів. Після цього командир патруля повертається до позиції «на 6»



Кожна з груп займає позицію на одній стороні трикутника.

На позиції «6 годин» знаходиться друга група патруля. Командир виводить другу групу з «позиції на 6 годин» до «позиції на 10» » і прослідкує за розміщенням кожного члена групи на прямій лінії між двома з трьох дозорів. Після цього командир патруля повертається до позиції «на 6»

На позиції «6 годин» в цей момент перебуває третя група. Командир виводить другу групу з «позиції на 6 годин» до «позиції на 2» » і прослідкує за розміщенням кожного члена групи на прямій лінії між двома з трьох дозорів. Після цього командир патруля повертається до центру позиції патруля і викликає командирів груп, щоб переконатися, що вони знають місцезнаходження один одного і їм призначено сектори вогню, що закривають весь периметр оборони.

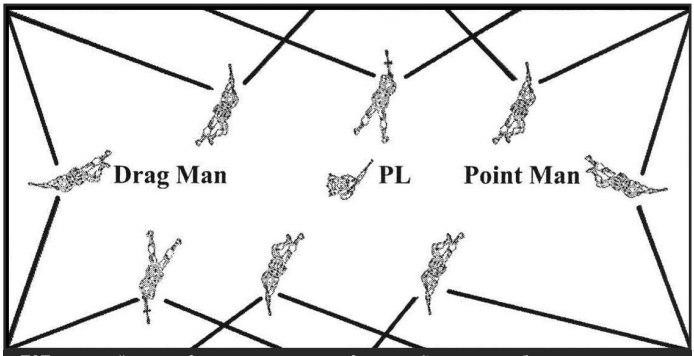
Зрозуміло, що правильне виконання такого складного маневру вимагає певної практики. Врахуйте, що мова може йти про виконання маневру вночі і необхідність практики ***стане очевидною***. Якщо вас цікавить, чому кожен дозор повинен складатися з двох чоловік, що лежать спина до спини, то це тому, що боєць, який дивиться назовні, забезпечує контроль середовища, а боєць, який дивиться всередину периметру повинен бути провідником для командира патруля. Вночі провідник повинен мати ліхтарик з червоним фільтром, хімічне джерело світла для орієнтації Ці світлові орієнтири дозволять командиру патруля орієнтуватися.

Метод трикутника ідеально підходить для великих патрулів, тому що у трикутному периметрі кулемети або гвинтівки розміщені на кожній з трьох вершин трикутника – на «6», «10» та «2» позиціях.

Це означає, що незалежно, в якому напрямку підійде противник . Противник, два з трьох кулеметів можуть вести по ньому вогонь! Проте для малого патруля метод цей є неприйнятним.

Метод “Зайняття заходу”

Через значну кількість людей, які потрібні для дозорів і розвідки малий патруль часто змушений займати ПЗП без виконання складних маневрів, зробивши тільки одну коротку зупинку перед самою ПЗП. Внаслідок цього якщо ПЗП зайнято силами противника, патруль повинен прийняти рішення в останній момент – прийняти бій або перенести ПЗП.



ПЗП можна зайняти зходу – просто ставтеся до ситуації як нач ви робите коротку зупинку.

Порядок виконання процедури

По досягненні позиції для ПЗП командир патруля зупиняє патруль і інформує бійців про те, що вони досягли ПЗП. Кожен боєць за винятком передового, замикаючого і командира розвертається вліво, вправо і робить пару кроків вбік, щоб сформувати периметр овальної форми. Це означає, що командир опиняється в центрі патруля, передовий на позиції «12 годин», замикаючий – на позиції «6 годин».

Командир патруля або командири груп переконуються, що всі бійці зайняли укриття і мають визначені сектори вогню. Як і у випадку метода «колеса» , слід гарантувати, що зайнято буде позиції на «12», «6», «3» і «9» .

ПРІОРИТЕТНІ ЗАДАЧІ У ПЗП

Після встановлення ПЗП патруль матиме ще багато роботи. Зрештою встановлення ПЗП не є основною метою місії. Це всього лише місце де ви можете узгодити плани і приготуватися до виконання задачі. Пріоритети роботи перераховано в списку, поданому нижче. Однак деякі з цих дій може взагалі бути виключено з переліку.

① ***Безпека є першим пріоритетом.*** Не можна допускати, щоб більше половини бійців відволікалися від контролю місцевості («політика 50% підтримання безпеки») Це означає, до прикладу, що під час обідньої перерви половина патруля приймає їжу але друга половина уважно спостерігає за своїми секторами вогню.

② ***Слід вислати передовий дозор до цілі.*** Ці бійці вийдуть з ПЗП і зайдуть назад через позицію «на 12 годин» і будуть здатні координувати свої дії з бійцями в ПЗП, Як правило APL залишиться в ПЗП тоді як командир патруля, командир передового дозору і дозор будуть проводити розвідку по маршруту.

③ ***Все спеціальне обладнання мусить бути перевірене і приведене в готовність.*** Не варто сподіватися, що ви підготуєте вибухівку, протитанкові засоби чи радіообладнання прямо перед ціллю. Це спричинить забагато шуму. Противник обов'язково виявить противника. Все це мусить бути зроблено в ПЗП.

④ ***Плани слід фіналізувати або змінити.*** Передовий дозор може принести інформацію, яка змінить всі плани. Іноді відмова спеціального обладнання може вимагати від бійців певної імпровізації, якщо вони хочуть виконати бойове завдання. В будь – якому разі командир патруля повинен внести всі ці зміни поки патруль знаходиться в ПЗП і поінформувати бійців.

⑤ ***Зброю слід почистити і оглянути.*** Це особливо важливо якщо по дорозі до ПЗП патруль зіткнувся з противником або в тому разі коли маршрут до ПЗП пролягав по «брудній» місцевості – як наприклад буває у випадку переходу річки або висадки на пляжах. Однак чистити зброю одночасно можуть не більше половини бійців , решта гарантують безпеку.

⑥ ***Можна поспати і поїсти.*** Якщо ситуація вимагає цього, слід дати бійцям можливість поїсти і поспати (у відповідності до прийнятої процедури) Звичайно ж половина бійців будуть при цьому забезпечувати охорону.

Висновки

Кожна місія має свої цілі. ПЗП – це остання зупинка перед тим, як патруль починає виконання основного завдання. Тут патруль може зібратися щоб оцінити стан бійців, узгодити плани або відпочити перед подальшими діями. Методика створення ПЗП залежатиме значною мірою від середовища, місії і кількості бійців патруля. Але будь – який бойовий вихід буде включати встановлення ПЗП. Слід завжди припускати, що ПЗП знаходиться близько від противника. Безпека стає надзвичайно важливою. Якщо займати зону для встановлення доведеться вночі або при поганій видимості то процедуру встановлення слід відпрацювати заздалегідь, до початку місії.

Чого ми навчилися.

1989 року, коли нині відставний Старший Сержант Ларрі Кейт був командиром взводу 1 роти 61 Батальйону 5 піхотної Дивізії Армії США американські війська проводили операцію "Nimrod Dancer" спрямовану на посилення безпеки в Панамі.

Панамські Сили Оборони (PDF) на той момент виконували команди корумпованого диктатора Мануеля Норьеги.

За кілька тижнів перед проведенням операції "Just Cause"— вторгнення військ США до Панами — PDF відкрито атакувала американські війська, розташовані там для оборони Панамського Каналу. Тепер ситуація загострилася ще більше, оскільки бійці PDF атакували військовослужбовців і їх сім'ї.

61 Батальйон було розгорнуто в зоні Каналу і взвод Кейта зайняв позицію в жарких джунглях . Вони займали позицію в ротному ПЗП, прямо навпроти особистої вілли Норьеги на іншому боці Каналу. Солдати були в овній готовності, мораль була на висоті, але нерозумні правила вимагали, від кулеметників не заряджати зброю до моменту, поки по них не відкриють вогонь. Це не стосувалося стрільців, але зважаючи на близьке розташування (прямо навпроти через Канал) солдат PDF бійці почувалися нервово.

Сержант Кейт пройшов до центру ПЗП щоб попередити командира роти про те, що правило стосовно заряджання кулеметів піддавало життя бійців непотрібному ризику. Але не встиг він сказати і слова, як терміновий виклик по радіо змусив його повернутися до периметру ПЗП. Кейт побіг туди і побачив бійця PDF який знаходився в безпосередній близькості від одного з його підлеглих. Чудово розуміючи правила ведення вогню, яким підпорядковувалися американці боєць PDF підійшов впритул під прикриттям місцевості.

Тільки після виявлення на дуже близькій відстані він навів свій АКМ на американця – ледь не торкаючись дулом обличчя солдата. Хоча американець обмочився, він залишився спокійним і не панікував. Боєнь PDF опинився в ситуації, коли на нього дивилося з десяток дул М16. Солдати 61 батальйону гадали, чи буде він відкривати вогонь, що було рівнозначно самогубству. Але боєць PDF продемонстрував прекрасне знання обмежень, накладених на американців. Він опустив зброю, широко посміхнувся і повернувся до своїх – знаючи, що відкритої війни ще немає і по ньому не будуть стріляти.

Висновок? За винятком очевидної недоречності деяких правил ми можемо сказати, що ПЗП був встановлений заблизько до противника. ПЗП – це місце де бійці можуть підготуватися поза спостереженням противника. PDF точно знали розташування ПЗП і позиція ротного – «Це все ще навчання, не війна» могла коштувати бійцю життя.

СТВОРЕННЯ ПАТРУЛЬНОЇ БАЗИ

Облаштування патрульної бази - це окреме завдання. Варто зазначити, що хоча РВ має бути замасковано, просте маскування патруля не матиме жодного позитивного ефекту. Натомість варто так організувати розміщення патруля, щоб він міг діяти як одне ціле і по частинах. Тобто основне завдання РВ – це дати патрулю можливість діяти проти військ противника з безпечної позиції.

ПОНЯТТЯ ПАТРУЛЬНОЇ БАЗИ

Патрульна База – це статична позиція, з якої патруль може проводити операції. Її облаштовують на короткий час, не більше 24 годин і розміщують таким чином, щоб приховати від спостерігачів противника. Оборона повинна бути круговою, і хоча формальної вимоги щодо підтримання 50% рівня безпеки не існує, варто тримати на позиціях максимальну кількість бійців, яку можна залучити до цього без шкоди для виконання інших задач.

Особливості створення патрульної бази

Загальне правило розміщення ПБ – не ближче 500 метрів від противника або (що краще) встановити ПБ за природною перешкодою. Всі бійці, які заходять або залишають базу повинні це робити з позиції «на 6 годин». Це очевидна відмінність від ORP в яку заходять з позиції «на 12 годин». Річ у тім, що ORP призначена для того, аби атакувати противника. А ПБ – підтримує секретні операції. Вихід «на 6 годин» знижує ризик виявлення противником. Крім того, одна група з кулеметом може контролювати підхід до ПБ.

ПБ це тимчасова статична позиція, яка використовує маскування як головний засіб захисту. В силу цього немає потреба обладнувати вогневі точки, бліндажі чи траншеї. Однак певну кількість загороджень треба створити, але тільки тою мірою, якою це не порушуватиме скритність. Шанцевий інструмент і тим більше машини є джерелами шуму, тому краще використовувати барикади, однак можна користуватися імпровізованими вогневими позиціями або «щілинами» на випадок обстрілу.

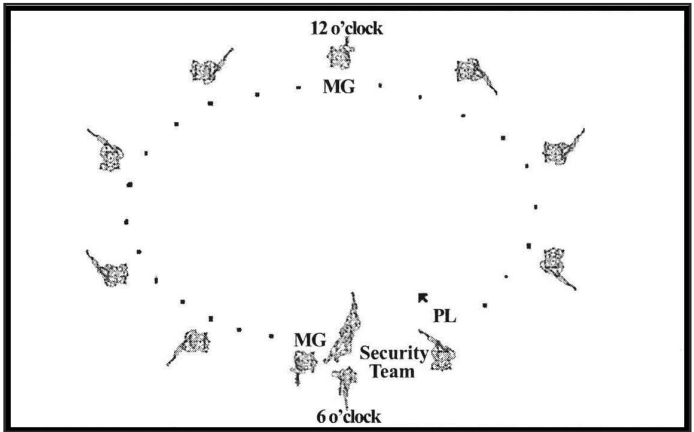
Порядок виконання

Командир патруля встановлює ORP за 300 метрів від планованого місця розташування ПБ. Він проводить рекогносцирування цього місця. Заступник командира залишиться в ORP і матиме точний план дій. Склад групи рекогносцирування – командир, передовий і два бійці групи безпеки.

Коли командир патруля задоволений плановaним місцем розташування ПБ (або вибрав прийнятну альтернативу) він лишає на позиції «на 6 годин» групу безпеки (з 2 бійців) і дає їм план дій в екстрених ситуаціях. Командир та передовий повертаються до ORP.

В ORP, Командир патруля збирає решту бійців та попереджає про змін и в плані. Передовий боєць знає дорогу до ПБ і виведе бійців на «позицію н 6 годин». Якщо дії відбуваються вночі, то боєць групи (пари) безпеки який оглядає задній сектор мусить мати засоби для передачі сигналу передовому – ліхтар з червоною лінзою, хімічне джерело світла, або тритієвий компас. Передовий виведе патруль на бійців групи безпеки.

Метод «колесо воза»



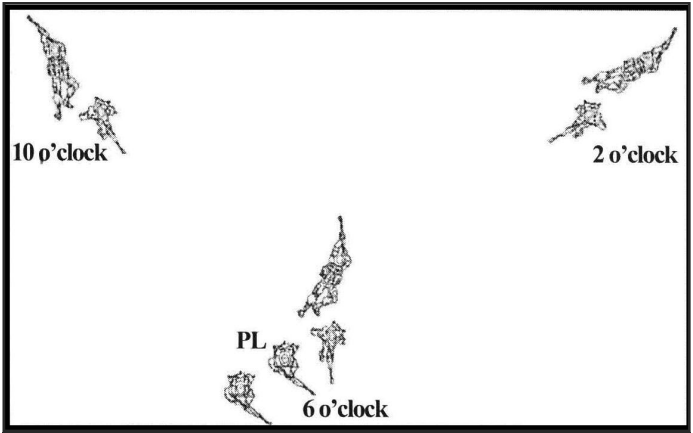
Метод «колесо воза» може бути використано при встановленні ПБ і ORP

Коли патруль встановлює контакт з групою безпеки з двох чоловік на позиції «на 6 годин» командир патруля виходить вперед. Поки група безпеки залишається на своєму місці, він іде за годинниковою стрілкою довкола місця розташування ПБ. Замикаючий зупиняється на позиції «на 6 годин» і командир зустріне його коли закінчить обхід. Це позначає периметр ПБ.

Коли всі бійці розставлені по цьому колу, командир йде в центр. Він вишле групу безпеки з «6» на «12 годину»Потім він визначає точні позиції бійців за укриттями – деревами, валунами чи малими пагорбами і визначить сектори обстрілу. Якщо часу мало, цю задачу можуть виконати командири відділів.

Таким чином буде сформовано кругову оборону. Якщо патруль малий, слід зайняти принаймні позиції «на 12», «на 3» «на 6» і «на 9».

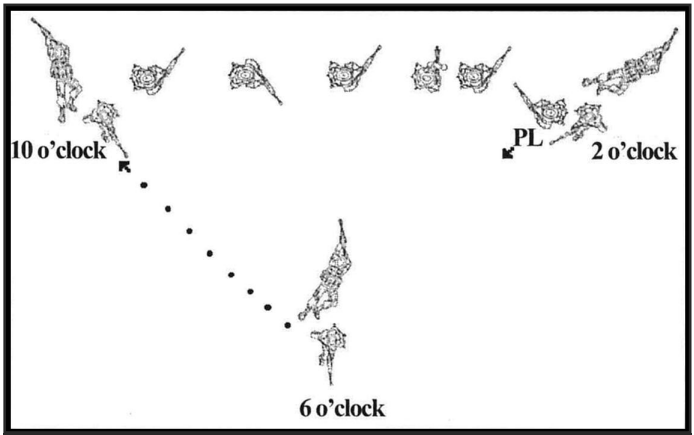
Метод «Трикутника»



Фаза 1 – команди безпеки займають позиції на «6» «10» і «2 години»

Цей метод передбачає певні відмінності в проведенні рекогносцирування. Замість виставити одну пару бійців на позиції «на 6 годин» командир патруля розставить 3 команди безпеки. Одна з них буде на позиції «на 6 годин», інша на позиції «на 12 годин» і третя – на позиції «на 10 годин».

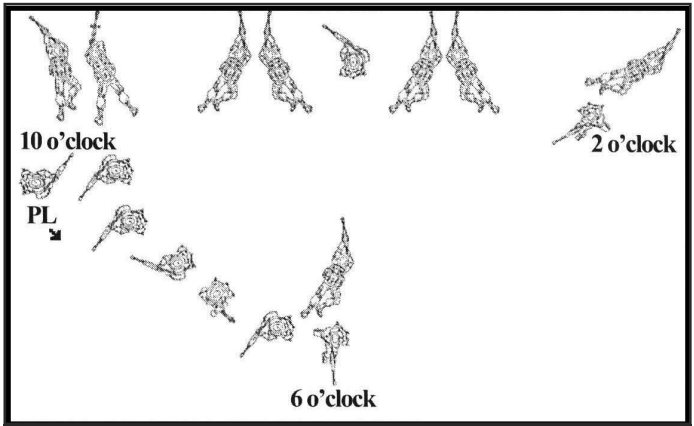
Коли командир патруля виводить решту патруля до команди безпеки «на 6 годин» він веде цей відділ на позицію «на 10 годин». Тоді всіх бійців цього відділу буде розставлено (особисто) на прямій між позиціями «на 10 годин» і «на 2 години» приписавши їм сектори вогню. Після цього командир повертається на позицію «на 6 годин».



Фаза 2 – командир виставляє перший відділ від «10» до «2 годин»

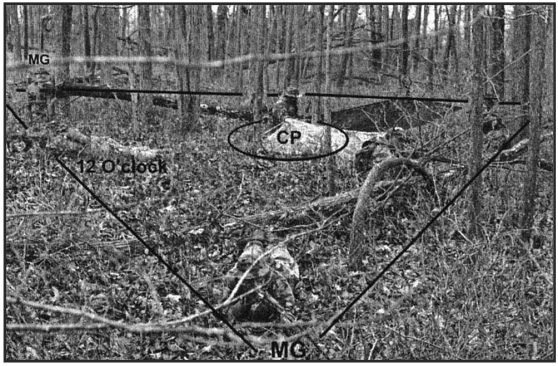
На позиції «на 6 годин» знаходиться другий відділ патруля. Командир патруля проведе цей підрозділ від позиції «на 6 годин» до позиції «на 10 годин» і особисто виставить кожного бійця на прямій лінії, що пролягає між двома командами безпеки. Після цього командир патруля повинен повернутися на «позицію на 6 годин».

Під час виконання третьої фази «метода трикутника» третя частина патруля, яка ще чекає на позиції «на 6 годин», має перейти під особистим контролем командира і зайняти позиції на лінії між командами безпеки на «6 годин» і на «2 години». Командир сам визначає позицію кожного бійця. Після цього командир йде в центр позиції і скликає командирів відділів щоб переконатися, що вони знайомі з розташуванням інших відділів і склали схему ведення перехресного вогню.



Фаза 3. Командир виставляє другий відділ від «6» до «10 годин»

Для виконання четвертої стадії «метода трикутника» командир патруля йде у центр ПБ щоб встановити КП. Ясно, що такі складні маневри вимагають певної практики для точного виконання. Додайте сюди можливість виконання маневрів в темряві, і ви зрозумієте, чому їх варто ретельно відпрацьовувати. Якщо вам цікаво, чому кожен дозор повинен мати двох бійців в положенні спина – до спини, то це тому, що боєць, який обернений лицем назовні повинен гарантувати безпеку, а боєць який дивиться всередину, повинен працювати в якості орієнтиру для командира при розміщенні кожного окремого елемента.

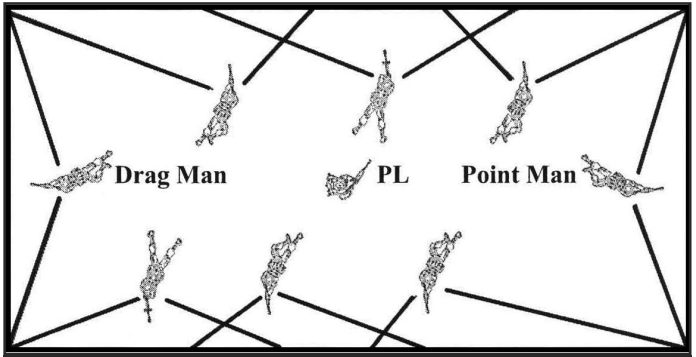


Вночі такий боєць – орієнтир повинен мати червоний ліхтар, хімічне джерело світла чи тритієвий компас для орієнтування командира. Це дозволить командиру йти по прямій.

«Метод трикутника» є надзвичайно корисним, оскільки в трикутнику кулемети розміщено у вершинах трикутника – «на 6», 10 і 12 «годин» . Тобто з якого б боку вас не було атаковано, задіяти можна 2 з 3 кулеметів. Однак для малого патруля цей метод не є прийнятним.

Тактика «Зайняти заходу»

Малий патруль часто може просто вийти в точку їх майбутньої ПБ, що відомо як «зайняти ПБ з ходу». Як наслідок, якщо противника буде виявлено десь поруч, патруль просто тихо перейде в інше місце.



Тільки дуже малі відділи повинні використовувати метод «зайняття з ходу»

По досягненні позиції виділеної для майбутньої ПБ, командир патруля зупинить бійців і проінформує їх про те, що вони досягли точки облаштування ПБ. Кожен боєць, за винятком передового, замикаючого і командира розвернеться вправо чи вліво (в почерговому порядку) з тим, щоб відійти на кілька кроків і утворити еліпсоїдну лінію оборони. Це значить, що командир опиниться в центрі, передовий – «на 12 годин», замикаючий – «на 6 годин».

Або командир патруля, або командири відділів мають переконатися, що кожен боєць має надійне укриття та визначений сектор вогню. Як і у випадку «методу колеса від возу» необхідним мінімумом є утримання та прикриття вогнем позицій на 12, 3,6, і 9 «годин».

Пріоритети роботи в ORP

У випадку ПБ цю задачу варто вважати виконано, коли саму базу встановлено. Однак на момент створення ПБ скоріш за все вже заплановано інші місії, тому ви маєте багато роботи.

Хоча пріоритети роботи перераховані тут є подібними до таких при створенні ORP, є ряд суттєвих відмінностей. Не робіть помилку, вважаючи, що все йде так само. Далі подано приблизний перелік необхідних кроків, хоча деякі дії буде вжито одночасно а деякі не будуть потрібні зовсім. Які з етапів роботи є важливими а які – ні, залежить від суті бойової задачі.

Пріоритети роботи

① ***Безпека*** – перший пріоритет. В ORP спостереженням і обороною одночасно займається не менше 50% бійців.

② ***Слід встановити запасну оборонну позицію.*** Як правило командир пояснює бійцям, що ORP буде запасною позицією на випадок, якщо ПБ буде захоплено противником.

③ ***Дорогу в ПБ повинна контролювати засідка.*** Два, а бажано 4 бійці, залишаються в засідці за 100 метрів від входу у ПБ на 30-40 хвилин, щоб переконатися , що патруль не переслідують коли він займає ПБ.

④ ***Між ключовими позиціями слід встановити надійний зв'язок.*** Польовий телефон повинен бути проведений до КП, позицій «на 12 « і «на 6 годин » OP/LP в ПБ не створюють.

⑤ ***Розвідкоманда повинна провести огляд безпосередньо прилеглої території.*** Про це слід попередити всіх бійців, щоб уникнути обстрілу своїх.

⑥ ***Можна використати протипіхотні і сигнальні міни.*** Як тільки розвідкоманда підтвердить що зони перед визначеними секторами вогню вільні від противника, слід встановити мінні загородження на дальньому кінці секторів вогню (але не ближче 35 метрів від бійців).

⑦ ***Можна обладнати імпровізовані вогневі позиції.*** Перевагу варто віддавати барикадам оскільки копання та рубка рослинності піднімуть забагато шуму. І можуть вас видати. Якщо ви викопуєте щілину на випадок обстрілу – переконайтеся, що свіже викопану землю надійно сховано.

⑧ ***Слід допрацювати чи змінити плани дій.*** Місія патруля могла змінитися досить значним чином, про що командир повинен поінформувати бійців.

⑨ ***Слід почистити зброю.*** Це особливо важливо , якщо патруль мав вогневий контакт по дорозі в ПБ або якщо дорога пролягала по особливо брудних місцях – наприклад довелося переходити ріку бродом, чи висаджуватися на пісчаний пляж. Все ж пам'ятайте, що одночасно читати ти зброю може не більше 50% бійців патруля.

⑩ ***Слід потурбуватися про сон та прийом їжі.*** Знову ж таки – не забуваємо про мінімум зайнятих обороною і спостереженням бійців.

Підсумки

ПБ це те місце, де бійці легкої піхоти проводять дуже багато часу в разі, якщо вони працюють як протипатртизанська сила. Насправді це єдине безпечне для патруля місце перед FEBA. І в такій якості скритне та безпечне облаштування є засадничо важливим. Якщо ПБ виявлено противником, її слід негайно перенести. Вона не призначена для оборони по визначенню.

Поширеними помилками, які робить патруль організовуючи ПБ і перебуваючи в ній, є послаблення контролю за підтриманням безпеки, шум, відмова від організації засідки на шляху в ПБ і відмова від встановлення вибухових загороджень. Все це може мати серйозний негативний вплив на здатність запобігти несподіваній атаці на ПБ. Результати бувають катастрофічними. Знову повторимо – ПБ це не лінія оборони, часто бійці це забувають і втрачають концентрацію, наче вони у FFL. Тільки впевнене керівництво і високий рівень дисципліни військ можут ьдупинити цю тенденцію.

Винесені уроки

Як командир взводу 1 батальйону 503 полку 2 піхотної дивізії Армії США, лейтенант Тео патрулював територію в невисоких горах біля Бази Уорріор південніше демілітаризованої зони на кордоні між РК і КНДР восени 1995 року. Його рота йшла цілий день і на момент коли бійці повертался в трикутну ПБ батальйону вони були виснажені.

Провідники позначили вершини трикутника хімічними вогнями. План передбачав що кожен провідник зустріне свій взвод на позиції «на 6 годин» і виведе на вогник.

Перші два взводи досягли точки «на 6 годин» і були нормально розміщені по своїх прямих лініях між вершинами трикутника. Провідник третього взводу довго водив бійців лісом Оки не помітив вогник на землі. Втомлений провідник сказав сержанту - взводному що вони нарешті зайняли потрібну позицію. Бійці зайняли позиції парами а командири відділів призначили сектори вогню як їх і учили. На жаль ніхто – ні командири відділів ні сержант не переконалися що вони встановили зв'язок з сусідніми взводами.

Зі сходом сонця командир роти побачив, що частина позиції між «2» та «6» годин була пуста. Де той взвод, який мав би її займати? Радист зв'язався з командиром взводу і запитав про їх місцезнаходження. Командир взводу зі здивуванням відповів що він «у межах ПБ». Коли його попросили перевірити власні фланги він скоро поцікавився де вся рота і чому його не попередили про зміну позиції.

Виявилося що боєць – провідник пропустив свій маркер і вів взвод по азимуту поки не наткнувся на крупного гірського світляка. Взвод був за кілометр від цілі.

Чого ми навчилися?

З чого варто почати? Перш за все кожному провіднику варто пройти весь планований маршрут ще до з'єднання зі своїм відділом. Він повинен уважно рахувати пройдену відстань і слідкувати за напрямом щоб мати добре уявлення про довжину маршруту і час, потрібний щоб його пройти. Вершину трикутника варто позначити чимось більш значним ніж просто хімічне джерело світла. Пара бійців на точці, на яку слід вийти буде куди ефективніша – особливо якщо саме вони будуть слідкувати за світловим маркером точки, в яку має вийти провідник.

Важливо розуміти, що між підрозділами, які займають сторони трикутника встановлено зв'язок. Без цього неможливо гарантувати встановлення зон перехресного вогню. При атаці противника це може бути фатальним.

СТВОРЕННЯ ПРИХОВАНОЇ ПОЗИЦІЇ

Часом, коли малий патруль оперує перед FFL необхідно організувати відпочинок без ускладнень, пов'язаних з обладнанням повноцінної бази. Таке рішення може бути прийнято з багатьох причин. Можливо патруль має виконати марш, який неможливо виконати за день. Можливо FFL було перенесено. А найчастіше мова йде про малий патруль, що для нього організувати повноцінну базу неможливо. В такому разі для відпочинку та їжі організовують приховану позицію.

Прихована позиція

Прихована позиція подібна патрульної бази в тому сенсі, що її основним захистом є маскування. Однак її призначення – бути місцем, де патруль (розміром в одне відділення або взвод) може переховуватися від противника і виділити час на відпочинок.



Метод Спина-до-Спини

Особливості створення прихованої позиції

Принципово важливо облаштовувати ПП не ближче ніж 300 метрів від позицій противника або мати між ПП і противником принаймні одну природну перешкоду.

Часто ПП розміщують у вкрай негостинному місці – густих кущах, скелях і т.п. Це незручно, але гарантує, що противник не наскочить зненацька на схованку патруля.

ПП гарантує кругову оборону завдяки тому, що всі бійці патруля розташовані «плече до плеча» Оскільки патруль розташовано так тісно, достатньо одної пари бійців, які, сидячи спина до спини можуть створити 360° сектор вогню.

Ніхто не заходить в ПП і не виходить з ПП! Її використовують не більше 6 годин і залишають тоді, коли весь патруль готовий до виходу. ПП ніколи не використовують двічі.

МЕТОД СПИНА-ДО-СПИНИ

Цей метод є більш практичним для лісистої місцевості. В такій місцевості спостерігачі практично позбавлені можливості нормально контролювати можливі шляхи підходу і відступу. В будь – якому разі, якщо бійці виснажені настільки, що патруль має обладнати ПП, не варто дозволяти вартовим лежати. Втомлений боєць, який би дисциплінований він не був, може заснути на посту, якщо він лежить.

Порядок виконання

Командир патруля позначає на карті приблизну область, де він хоче створити ПП. Через те, що патруль є малим, цю зону слід зайняти з ходу. Часто це означає, що бійцям доведеться обійти потенційні місця розташування ПП поки не буде знайдено місцевість, яка є надзвичайно незручна для проходу. В цей момент командир подає сигнал про те, що місце розташування ПП знайдено.

Бійці рухаються в ПП таким чином, аби стояти плечем до плеча. Після цього бійці присідають на коліно, і розподіляють зони огляду направо і наліво в «шаховому порядку».

Всі бійці патруля скидають рюкзаки. Половина бійців готує спальники, інша половина займається спостереженням. Потім вони міняються місцями.

Не встановлюються палатки, не обладнуються мінні пастки, не обладнуються вогневі позиції. Командир патруля визначає, скільки людей буде стояти в дозорі, яким буде розпорядок дозору. *Як правило в дозорі стоїть не менше 20% бійців, не менше пари бійців.*

Оскільки мінні загородження не виставляються, слід забезпечити дозор ручними гранатами , які передають наступним дозорним. Варто переконатися, що солдати не будуть їх застосовувати в наразі, коли противник просто проходить мимо, але в разі, коли ПП буде виявлено, гранати дадуть патрулю можливість відійти з ПП. Вночі слід уникати використання гвинтівок і кулеметів, оскільки вони видадуть позицію патруля.

Радіообладнання передають так само – від зміни до зміни, так само як і ПНБ.

МЕТОД ЗІРКИ

Метод зірки використовується на відкритій місцевості (пустелі, тундра, луки). На такій місцевості, переховуватись потрібно лежачи, сидяча поза є відкритою для ворожого спостереження і ставить під загрозу весь патруль.

Багато що в цьому методі є таким самим, як у методі спина – до –спини. Відмінність полягає, перш за все, в тому, що бійці перехрещують лодижки, щоб підняти тривогу без шуму. Пара бійців, які виконують дозорні функції, будуть знаходитися не плече – до плеча, а на протилежних сторонах позиції.



Метод зірки – бійці лежать на животах, і можуть подати сигнал легкими поштовхами.

Очевидно, що знайти місце, недоступне для пішоходів, серед степу важко. Значить доведеться зайняти позицію далеко від противника і злитися з ландшафтом.

Висновки

ПП дає малому патрулю певний рівень безпеки. Але якщо бійці втомлюються, втрачають дисципліну чи лінуються, ПП стає пасткою коли бійці не дотримуються мінімальних вимог безпеки. Спроби створити гібрид ПП і передової бази будуть мати надзвичайно погані наслідки для патруля. Це зовсім різні типи позицій, і командир патруля не повинен їх плутати. Якщо патруль завеликий для ПП, слід встановити передову базу за всіма правилами.

Винесені уроки

Після десантування, проведеного ввечері одного дня 1987 року на маленьку і практично голу височину в штаті Кентуккі, рота А 3 батальйону 187 полку (101 десантна дивізія), встановила периметр безпеки прикритий перехресним кулеметним вогнем. Було вислано дозори з тим, щоб перевірити ситуацію за межами прямої видимості.

Одне з відділень було вислано на 75 метрів вперед до густої лісополоси. Маршрут пролягав через заболочену низину зарослу травою, яка сягала коліна і частково завалену колодами. Було темно, а вологість сприяла конденсації туману на ПНБ, які вдягали всі солдати патруля.

Приблизно за 10 метрів від лісосмуги передовий боєць зустрів на шляху чергову колоду. Він озирнувся і чекав щоб колона бійців пройшла вперед від попередньої перешкоди. Тоді, дивлячись вперед, він пробував переступити колоду. В цей момент грунт під ним обвалився, боєць втратив рівновагу і «сів» на колоду.

Раптом по той бік колоди почалася гарячкова активність. Хтось зачепив гвинтівкою колоду, намагаючись прицілитися, а ще один боєць виник там, де тільки що стояв передовий.

За мить командир патруля і решта бійців передового звена зрозуміли, що перед ними – вкрай здивовані дозорні з «ворожої» 82[ї] дивізії. Командир схопив гвинтівку одного з них, що впала на землю, і упер ствол своєї M16 в груди вартового.

«Не змушуй мене стріляти» сказав командир. «На такій відстані навіть холостий постріл серйозно тобі зашкодить». Будучи оточені 9-ма бійцями ворожого патруля, дозорні не мали іншого виходу, крім як визнати логічність такого твердження і здатися.

Чого ми навчилися?

Перш за все, висилання розвід-патруля є ефективним в ситуації, коли ви не маєте точних даних про ситуацію за безпосереднім периметром оборони. Бійців 82-х скинули на парашутах за день до того з завданням розосередитися по значній території для того аби контролювати можливі точки висадки десанту. Висадку десанту було помічено і противник отримав розвіддані, судячи з наявності потужних радіостанцій у дозорних.

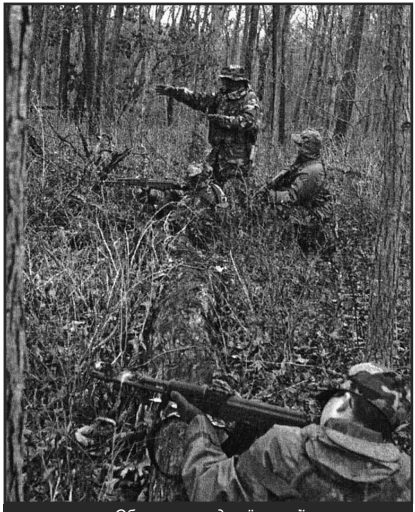
Що стосується дозору, то його було розміщено заблизько до противника. Можливо вони припускали, що рота А буде занадто зайнята щоб висилати розвідку. Іншого пояснення вибору такої позиції при наявності альтернатив трохи далі від лінії оборони 101 дивізії не існує.

Варто також зазначити, що дозорні не мали з собою зарядів вибухівки, так що не можна припустити, що вони збиралися влаштувати акцію саботажу. Так що краще їм було влаштувати ПП в одному з важкодоступних місць, яких так багато в Кентуккі. Достатньо крупна важкодоступна зона не дозволила б бійцям 101 дивізії виявити дозор.

Не важко здогадатися, що бійці 101 дивізії чекали на атаку противника, яка мала місце наступного ранку.

ВСТАНОВИТИ ЛІНІЮ ОБОРОНИ

Доктрина Ведення Наземного Бою визначає роль піхоти як сили, що атакує аби захопити територію або сили, що утримує захоплену територію. Тобто оборона (принаймні в теорії) – це половина нашої роботи. Насправді оборона не обмежується певною тактикою, це процес. Насправді все що ви прочитали досі стосувалося патрулювання, і це справді були «елементи тактики» - їх можна використовувати як для підготовки наступу, так і для оборони. Але природною складовою будь – якої тактики є вміння створити лінію оборони, відому також як FFL.



Оборона передової позиції

Оборона (передової позиції)

Лінія оборони – це статична позиція біля FEBA, призначена для стримування просування противника в напрямку певної зони. Простіше кажучи, це і є «лінія фронту». На відміну від прихованих позицій, передових баз і завданням якої є стримування наступу противника на певну зону. На відміну від патрульних баз, місць зупинки чи прихованих позицій, FFL не має завданням встановлення кругової оборони, а скоріше утримання лінії. При FFL – це не лінія солдат в окопах, вона може включати мінне поле, зону хімічного зараження, або просто непрохідну зону (наприклад річку). Зрозуміло, що доведеться докласти зусиль для того, щоб у FFL не було розривів.

Переваги оборонної позиції.

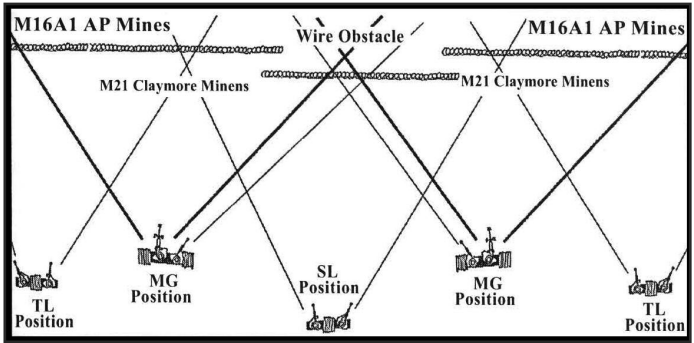
Місцевість	FFL повинен ознайомитись з територією переднього краю оборони. Дуже важливо знати місцевість на якій плануються певні бойові дії , так само як важливо знати всі можливі шляхи підходу противника - дефіле і стежки.
Позиція	FFL повинен обрати вигідну позицію, що буде використовуватись для створення лінії оборони. Ця позиція повинна давати можливість огляду зони передпілля і водночас дозволяти замаскуватися кожному бійцю.
Логістика	FFL повинен розподілити ресурси по позиції і переконатися, що шляхи доставки запасів і евакуації є щонайкоротшими, що дозволяє продемонструвати значну вогневу потужність і підтримувати мораль.
ККК	Командування, контроль і комунікація - 3 основних фактора, котрі потрібно враховувати під час планування лінії оборони. Врахування усіх трьох факторів забезпечить максимальну взаємодію і ефективне управління вогнем.

Особливості FFL

Задача організації оборони як правило ставиться підрозділу відносно значного розміру. Зрозуміло, що розмір підрозділу залежить від того, якого розміру позицію слід обороняти. Але загалом це підрозділ розміром не менше взводу (хоча іноді і більше).

FFL складається з обладнаних оборонних позицій, які гарантують глибину оборони, і дозволяють організувати перехресний вогонь. Як правило FFL має на меті встановлення оборони в одному напрямку в секторі 120°. При цьому слід переконатися, що фланги прикрито вогнем сусідніх підрозділів або непрохідними зонами.

Як правило готовими до бою мають бути не менше 25% бійців, але може бути і більше, в залежності від обставин. Ключові точки, такі як кулеметні гнізда і мінометні позиції повинні охоронятися постійно. Крім того слід пам'ятати що як FFU ваш підрозділ повинен буде взаємодіяти з іншими підрозділами, які переходитимуть лінію фронту. Кожен боєць FFU повинен бути поінформований про такі переходи.



Лінію оборони встановлюють в формі розтягнутого "W" щоб гарантувати глибину.

Порядок виконання

Перед виходом у FOEBA, командир патруля повинен визначити місцезнаходження дружніх підрозділів і особливості ландшафту. Треба провести огляд місцевості, якщо не командиром патруля то командиром одного з підрозділів, який має досить досвіду, щоб нанести результати розвідки на карту. Слід узгодити з командиром патруля проведення такої розвідки.

Командир патруля виводить бійців у ORP на належній відстані від місця організації FFL. Як тільки буде організовано ORP командир проведе розвідку FOEBA і FFL. Командир має залишити план дій заступнику перед виходом в розвід дозор.

Командир патруля виходить у FOEBA як мінімум з командою безпеки. Команда безпеки має спостерігати за можливим місцем розташування FFL. Це дозволить командиру патруля приділити більше уваги оцінці зони, де буде розміщено лінію оборони і вибору кращого способу її облаштування. Може бути так, що дозору доведеться пройти всю FOEBA щоб визначити можливі шляхи підходу противника. Це може мати важливе значення для облаштування лінії.

Як тільки командир патруля визначився з розташуванням FFL і зробив письмові замітки він відходить в ORP залишаючи команду безпеки (якій видає чіткі інструкції), для того, щоб ця команда наглядала за FOEBA.

В ORP всі члени патруля повинні сформувати лінії оборони лівого і правого флангу, іноді також і групу оборони центру позиції. Командир повинен довести до відома бійців зміни в планах ще в ORP. Як тільки всі зрозуміли ці зміни, командир веде патруль на зєднання з командою безпеки у FFL.

Порядок руху залежить від SOP але якщо буде утворено групу оборни центру позиції, вона йтиме зразу за командиром патруля. Групи оборони лівого і правого флангу йдуть за ними.

Як тільки патруль виходить до команди безпеки, слід переконатися, що противник не зайняв зону. Після цього командир розміщує групу оборони центру першою після чого позиції займуть групи оборони флангів. Для кожної групи командир визначить позиції важкої зброї і сектори її вогню. Зрештою командир патруля призначить місце розташування Командного Пункту – десь за центром позиції. Він також повинен призначити другу лінію оборони, з якої можна буде обороняти ту ж саму зону. Дані про розташування цих об'єктів повинні бути розповсюджені між членами патруля. Він також повинен перевірити що між фланговими групами і групою оборони центру немає розривів. Відділи підтримки – медики, обоз і зброя, що веде навісний вогонь, повинні бути повідомлені про розташування FFL.

Тоді ж командири менших підрозділів приводять в порядок свої відділи. Вони розподіляють позиції і сектори ведення вогню. Слід переконатися, що всі зони вогню мають перекриття з лівого або правого флангів. Для цього командир відділу повинен створити схему вогню і спланувати сектори так, щоб впевнитися в існуванні суцільної зони перехресного вогню.

Всі вогневі позиції розраховані на двох бійців, і розміщені так близько, щоб зробити можливою взаємну підтримку вогнем «безпосередньо перед фронтом позиці». Звичайно ж значення фрази «безпосередньо перед фронтом позиці» матиме різне значення в залежності від того, якою є місцевість. Але як мінімум вогонь повинен прикривати інженерні перешкоди на відстані 40 мертів (дистанція кидку гранати). Ці загородження – міни, колючий дріт, повинні бути добре видимі з позиції, що дозволить бійцям прикривати їх вогнем.

Слід розмістити достатню кількість OP/LP's перед FFL. На цих позиціях повинні бути бійці весь час, поки йде облаштування інThese рженерних і мінних перешкод.

Коли OP/LPs встановлено слід встановити зв'язок між ключовими позиціями. Як правило використовують польові телефони і наземні лінії зв'язку. Телефони безпечніші ніж радіо з точки зору перехоплення і не мають обмежень по місткості частотних каналів. І хоча вони поступаються в дальності зв'язку радіостанціям, їх дальність лінії є , як правило, не менша за 1 км, що є цілком прийнятним для оборонної позиції.

В міру облаштування лінії оборони командир патруля збирає схеми ділянок оборони у командирів підрозділів щоб скласти власний загальний план FFL. Цей план буде включатиме позначення всіх перешкод, в т.ч. мінних полів і OP/LPs.

Пріоритети ведення дій на передньому фланзі оборони.

FFL слід постійно вдосконалювати. Коли всі вогневі точки обкопано і оснащено перекриттями, слід прокопати ходи сполучення від КП до ключових позицій. З часом такі ходи проляжуть до всіх позицій. Не менш важливо постійно контролювати FOEBA. Цього до певної міри, можна досягти з меж оборонної позиції OP/LPs, але скоріше за все доведеться виставляти пости і дозори в передпіллі.

Далі подаємо короткий список дій які варто вжити (про них ми вже говорили):

1. ***Безпека – завжди перший пріоритет.*** Командир повинен сам контролювати встановлення постів OP/LPs які можуть контролювати один одного під час обладнання FFL.
2. ***Визначте ключові позиції.*** Встановлювати позиції кулеметів і мінометів командир повинен особисто.
3. ***Встановіть і обладнайте запасну лінію оборони.*** Командир повинен встановити запасну лінію оборони, яка дозволить обороняти ту ж саму зону FOEBA. Про цю лінію повинен знати кожен боєць.
4. ***Встановіть і перевірте зв'язок.*** Як тільки командири відділів починають виконання своїх завдань, слід обладнати лінії зв'язку від КП до всіх ключових позицій, в тому числі до позицій командирів відділів.
5. ***Визначте сектори ведення вогню.*** Командири відділів повинні призначити сектори обстрілу кожному бійцю і переконатися, що сектори перехрещуються. Слід скласти загальний план вогню . Він повинен враховувати всі вогневі точки і перешкоди, включаючи міни, інженерні перешкоди OP/LPs, і зручні для противника шляхи підходу до позиції.
6. ***Встановіть зв'язок з сусідами зліва і справа.*** Командир патруля повинен обговорити план оборони з частинами справа і зліва. Крім того, слід встановити зв'язок з частинами вогневої підтримки які стоять в тилу.
7. ***Закопайтеся.*** Вогневі позиції треба обладнати а інженерні перешкоди – встановити. Це основа оборони.
8. ***Спіть і їжте.*** Ваш підрозділ проведе тут певний час. Слід спланувати відпочинок і їжу. Майте на увазі, що часом всі бійці повинні бути на позиції – скажімо рано вранці і ввечері.

Підсумки

Оборона має багато переваг, але ви не знаєте коли і де почнеться атака (і чи це станеться взагалі). Оборона FFL може бути важким і нудним завданням. Це особливо справедливо у випадку поганої погоди.

В дощ чи снігопад увага спостерігачів притупляється. Бійці вдягають додатковий одяг, що зменшує їх здатність спостерігати за обстановкою і помічати скритне наближення противника. ЩО гірші умови – то кращі шанси атакуючих. Підтримувати боєготовність бійців – це важке завдання, яке випробовує лідера.

Винесені уроки

Навесні 1983 року і Національному Тренувальному Центрі Пустельної війни) в Форті Ірвін (Каліфорнія) капітан Філіп Какаце очолював змішану роту «умовного противника» (вона включала як тану кию так і моторизовану піхоту).

В одному випадку ця рота очолила атаку умовного мотострілецького полка , що вимагало знищення американських військ в зоні з кодовою назвою «кит». Це мало дати змогу полку пройти в тил оборони американців. План передбачав підхід в строю колони по відкритій місцевості в прямій видимості солдатів противника. Потім бійці мали розділитися і зблизитися з лінією оборони використовуючи яри і видолинки, яких було багато перед зоною «кит». Це було складне і ризиковане завдання.

У визначений момент рота завела машини і перетнула передпілля на швидкості близько 80 км/год. Пил піднятий машинами частково укрив машини від очей американських навідників, а деякі протитанкові системи не могли прицілитися по таких швидких цілях. Рота пройшла небезпечну зону на високій швидкості.

Рови і дротяні загородження які американські війська звели перед своїми позиціями аби призупинити просування противника не виконали свого завдання. Машини противника перестрибнули рови на високій швидкості а дротяні загородження не витримали натиску БТРів MI13 і легких танків M551, що імітували радянські бронетанкові частини. Прорив перешкод стався практично миттєво. Рота «733 мотострілецького полку» знову зібралася біля підніжжя пагорба, поза зоною вогню американців. Було швидко визначено подальший план дій і війська продовжили наступ у високому темпі, навіть не висадивши мотострільців з машин (відповідно до радянських доктрин)

Американські війська були вник розбиті завдяки швидкості і ударній дії бронетехніки. Противник був тепер в тилу оборонних позицій. Американцям не було куди відходити, Філ пам'ятає, що один з американських кулеметників був просто в розпачі, коли мусив обстрілювати танки в своєму тилу.

Чого ми навчилися?

① В обороні кожен вид зброї повинне бути використаний на максимально можливу дистанцію, щоб почати обстріл противника якомога раніше.

② Не можна залишати непрострілювані зони – противник їх використає.

③ Оборона повинна мати певну глибину, так щоб прорив лінії не створив кризову ситуацію.

④ Слід мати запасну позицію оборони з тим, аби мати можливість утримати територію навіть відступивши з першої лінії оборони.

Розділ 5

Розділ 5

Тактична підготовка:
Наступальні операції

Елемент бойової підготовки № 11

РОЗВІДКА

Зверніть увагу, що розвідка – це єдиний вид бойового патрулювання, мета якого не вступати в контакт з ворогом. Тож дозвольте мені чітко пояснити це твердження. Негласна ціль діяльності розвідувального патруля – ніколи не застосовувати зброю.

Якщо ворог підозрює, що ваш патруль отримав інформацію про його діяльність, він просто передислокує свої ресурси в інше місце. І вся ваша важка праця буде даремною! Ви з тріском провалитесь.

Отож, для чого потрібна розвідка? Розвідувальний патруль вчасно надає точну інформацію про ворожі сили, їх оснащення та активність, а також дані про ландшафт. Без цієї інформації діяльність всіх інших типів військ не матиме жодної користі. Рейд, засідка чи атака з визначеними будуть мати такий ж ефект, як постріл наосліп в темряві.

Мета вашого розвідувального патруля – спостерігати за ворогом так, щоб вас не викрили. Командир виділяє ту територію чи область на карті, де розвідка є необхідною. Командир також визначає ПРВ, щодо інформації яку розвідувальний патруль повинен зібрати.

Звичайно, плануючи та здійснюючи розвідку потрібно враховувати та обмірковувати багато аспектів. Наступні поради стосуються того, чого ніколи не повинен робити ваш патруль:

- Ніколи, візуально чи вголос, не викривайте свою присутність противнику
- Ніколи не залишайте сміття, екскременти чи уламки під час розвідки
- Ніколи не атакуйте противника чи його спорядження
- Ніколи не стріляйте в противника – якщо тільки не стріляють у ваш патруль.

Об'єктна розвідка

Відома деяким ветеранам під назвою «розвідка в ближньому тилу противника», Об'єктна розвідка має на меті збирання інформації про певні місця на карті (такі як мости, висоти , дорожні вузли) та про територію навколо цих місць. Зазвичай, розвідку здійснює команда, що складається не більше ніж з 2-х осіб, але якщо об'єктом розвідки є велика територія, то відправляють ще одну команду з 2-х осіб. Робота малих команд мінімізує можливість викриття і дозволяє швидко узгоджувати дії, покидаючи територію розвідки.



Розвідувальний патруль входить в лісову смугу на протилежній стороні лінії фронту

Порядок виконання процедури

Після встановлення пункту збору **(ПЗП)** в районі об'єкта розвідки, командир патруля перевіряє правильність місця розташування ПЗП і намічену зону розвідки. Все спеціальне спорядження повинне бути готове до використання, а плани повинні бути завершені (висилання передового розвід дозору з ПЗП не є обов'язковим, але можливе). Командир патруля визначає плани дій трьом звенам, що зосереджуються на лівому і правому фланзі та у ПЗП.

Групи безпеки правого та лівого флангів першими виходять з ПЗП. Вони займають позиції вздовж легкодоступних шляхів підходу, на відстані не більше 300 метрів вправо та вліво від об'єкта розвідки. Ці групи попереджують розвідгрупу про ворожу активність, як тільки ворог входить у чи покидає намічену територію розвідки. Група безпеки передає цю інформацію безпосередньо, або через свого командира в ПЗП, розвідувальній команді.

Зайнявши потрібну позицію, командир патруля дає розпорядження розвідувальній команді (командам) із 2-х осіб наблизитися до наміченої зони розвідки. Зазвичай, командир патруля залишається позаду в ПЗП і виконує функції керівника групи безпеки. Проте, командир патруля може зробити вибір на користь безпосередньої участі у розвідці в якості члена розвідкоманди, а керівництво групами безпеки та ПЗП передати іншому члену патруля.

Метод єдиної команди: Використовуючи «метод годинника», розвідкоманда наближується до наміченої території від найближчої до неї точки. Ця точка відповідає позиції 6-ти годин (позаду) на наміченій території розвідки. Розвідкоманда спостерігає за всіма пересуваннями ворога, наближуючись на стільки, на скільки дозволяє маскування.

Розвідкоманда фіксує всю необхідну інформацію:

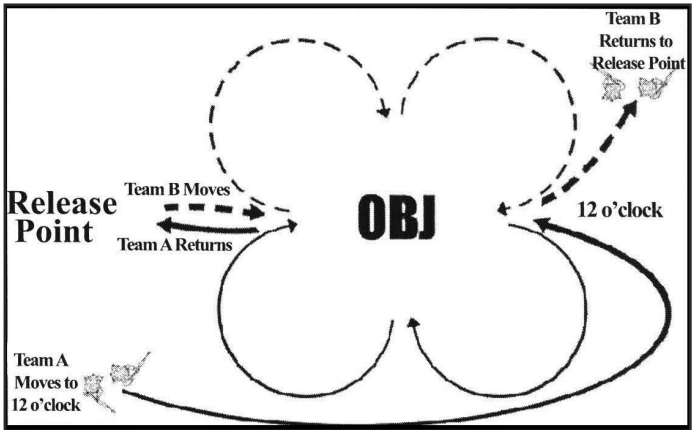
- Схема місця спостереження, включаючи місцевість і ворожі позиції
- Точна кількість видимого особового складу сил противника
- Описовий список всього ворожого спорядження, уніформ та розпізнавальних знаків
- Час зміни варти, години харчування та відбою
- Напрям, час виходу та розмір будь-яких патрулів, що входять чи покидають ворожу територію.

Після цього розвідкоманда переміщується до позиції «на 9 годин» і знову здійснює спостереження та фіксацію інформації. Те саме вони зробить на позиції «12-ть годин» (попереду), а потім на позиції «3-х години» (правий фланг), отримуючи таким чином інформацію з усіх сторін зони спостереження (якщо такі маневри можливі). Розвідувальна команда повинна Щонайменше оглянути намічену зону з двох перехресних позицій. І як завжди, час є визначальним фактором. Командир патруля повинен враховувати необхідну кількість часу для виконання заданого плану, а розвідкоманда повинна постійно бути в курсі часових обмежень, виділених їм на виконання завдання.

Метод подвійної команди: Оскільки час виконання завдання обмежений, то для того, щоб прискорити збір розвідувальних даних командир патруля може відправити до наміченої зони дві команди розвідки. При такій координації дій ймовірність того, що в процесі розвідки ці дві команди зустрінуться мала, оскільки вони відправляються на протилежні розвідувальні позиції.

Обидві команди відправляються разом до найближчих точок наміченої зони розвідки. Після зайняття позиції «на 6-ть годин», визначена команда розвідки, зібравши інформацію, поволі відступає до найближчої позиції «на 12-ть» годин.

Метод подвійної команди: одна команда займає позицію 6-ти годин, одночасно інша команда направляється на позицію 12-ти годин.



Метод подвійної команди: одна команда займає позицію 6-ти годин, одночасно інша команда направляється на позицію 12-ти годин

Обидві розвідкоманди фіксують однаково необхідну інформацію як зазначалося вище. Однак, команда розвідки, що здійснює спостереження з позиції «на 6-ть годин», може рухатися лише до позиції «на 9-ть годин»,, а потім повертається на ПЗП. Так само команда розвідки, що веде спостереження із позиції «на 12-ть годин»,, може рухатися лише до позиції «на 3 години», а потім повертається на ПЗП.

Поширення інформації:

Щоразу, коли розвідкоманда (розвідкоманди) повертається на ПЗП, вся зібрана інформація повинна бути розповсюджена серед членів розвідувального патруля. Якщо є час, краще зробити додаткові копії записів із місця спостереження. Це збільшить ймовірнімть передачі зібраної інформації на базу, якщо патруль потрапить в засідку.

Командир патруля виводить розвідувальний патруль на базу по попередньо визначеному маршруту. Після прибуття на базу, командир патруля і члени розвідувального патруля звітують безпосередньо своєму командуванню.

Зональна розвідка

Розвідвихід, призначений для збору інформації у визначеному районі на (наприклад, гірської долини, вздовж доріг або в селі). Зазвичай, для здійснення цього типу розвідки відправляють відділення хоча можуть направлятися й менші відділи. Більші команди швидше охоплюють велику розвідувальну територію і гарантують більшу безпеку для патруля.

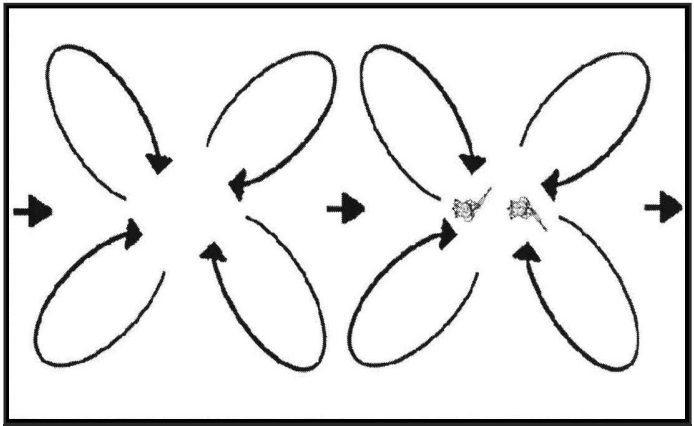
Порядок виконання процедури

Порядок виконання процедури багато в чому залежить від того, який метод буде використовуватися. Для менших зон розвідки доцільним буде використання команди з двох осіб. «Метод метелика» може використовувати звено (зазвичай 4 особи), оскільки важко буде застосувати цей метод для координації дій великого розвідувального патруля. Проте, чим більша територія, тим більша розвідувальна команда потрібна, щоб її охопити. Відділення відправляють, коли застосовують «метод перехресних маршрутів». Послідовність здійснення обох методів Зональної розвідки описано нижче.

«Метод метелика»: Командир патруля збирає патруль у ПЗП перед їх відправленням в намічену зону . Все спорядження має бути готове, а плани завершені. Передовий дозор не висилають. Натомість, звено розділять на 2 розвідувальні команди, а командир патруля буде охороняти ПЗП. Після цього, командир патруля визначає Екстрений План.

Запам'ятайте, що головний напрям просування патруля визначає «позицію на 12-ть годин». Перша розвідувальна команда відправляється з позиції «на 6-ть годин», і рухається навколо ПЗП за годинниковою стрілкою. Команда рухається в сторону ПЗП спочатку до позиції на 9-ть годин», потім продовжує рух до позиції «на 12-ть годин», завершуючи таким чином ліве крило «метелика». Перша команда знову заходить на ПЗП, через позицію «на 12-ть годин» в відповідності до затвердженого графіку.

В той час, коли перша розвідувальна команда повернулася, друга команда виходить у протилежному напрямку з ПЗП, з позиції «на 12-ть годин». Ця команда також рухається навколо ПЗП за годинниковою стрілкою уникаючи зустрічі з першою розвідувальною командою. Друга розвідувальна команда рухається в сторону ПЗП спочатку до позиції «на 3 години»,, потім продовжує рух до позиції «на 6-ть годин»,, завершуючи таким чином праве крило «метелика». Друга команда знову заходить до ПЗП, що знаходиться на позиції «на 6-ть годин» в відповідності до затвердженого графіку.



Це приклад, як одна розвідувальна команда рухається за «методом метелика»

Глибина патрулювання кожної розвідгрупи ПЗП в основному залежить від потреб місії, видимості і розміру зони розвідки. Командир патруля визначає це в ПЗП. Та все одно функції розвідувальної команди зрозумілі. Вони повинні зібрати всю інформацію про сили противника. Ці патрулі повинні звертати особливу увагу на переміщення ворожих патрулів чи ознаки їх переміщення. Ці ознаки включають:

- Пішохідні стежки
- Свіже сміття і недопалки вздовж стежин
- Сліди взуття, зігнута чи втоптана трава
- Втоптана трава там, де вороги робили привал – скільки втоптаних ділянок?

Зрештою, ці патрулі повинні стежити за рухом противника, розміром їхніх патрулів та напрямком руху. Важливе значення має визначення типу активності. Наприклад, чи сформовано маршрути постачання, чи виставлено засідки? Чи є база противника, його форпост чи важливі об'єкти (мінне поле чи джерело води) у вашій зоні розвідки.

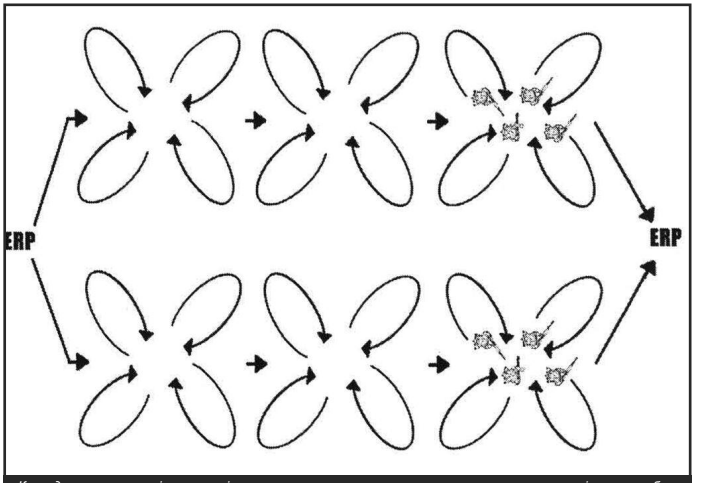
Після повернення на ПЗП кожна розвідувальна команда поширює добуту інформацію серед членів патруля. Якщо інформація, яку ви здобули має важливе значення, краще, щоб кожна особа зробила письмові записи, щоб зберігати їх при собі до повернення на базу.

Командир патруля веде розвідувальний патруль до наступного ПЗП в наміченій зоні розвідки і цей процес повторюється до тих пір, поки командир патруля не буде впевнений, що він достатньо охопив намічену територію. Після цього командир патруля відводить розвідувальний патруль на базу і передає всю інформацію своєму командуванню.

«Метод перехресних маршрутів»: Основна відмінність між «методом перехресних маршрутів» та «методом метелика» в тому, що в першому методі два звена стикаються знову аж поки не зберуться на протилежній стороні зони розвідки. Це означає, що не тільки точка збору має бути чітко визначена на видимій ділянці місцевості, але й повинні бути обумовлені жести для того, щоб впевнитися, що звена помилково не слідують один за одним (або ще гірше, що вони стріляють один в одного!).

Командир патруля збирає розвідувальний патруль в ПЗП. Все спорядження приготоване, а плани завершені. Передовий розвід дозор висилати не будуть. Натомість, командир патруля розділяє свій патруль на 2 звена. Командир патруля повинен піти з одним з них. Після розділення, командир патруля визначає план дій у надзвичайних ситуаціях, аж поки групи вогневої підтримки не з'єднаються знову. ***Цей план повинен включати***:

- Жести для розпізнавання на малій дистанції
- Точку зустрічі на протилежній стороні зони розвідки



Команди точно не зустрінуться, оскільки використовують маршрути на протилежних сторонах гірського хребта

Як тільки визначено точку зустрічі визначено з прив'язкою до наземних орієнтирів чи помітних елементів на маршрут виходять обидва звена. Вони рухаються паралельними стежками через намічену зону, час від часу зупиняючись, щоб здійснити розвідку за «методом метелика». Місця цих зупинок, звідки починається розвідка, вважаються неофіційними пунктами збору.

За допомогою цього способу може бути охоплена в 2 рази ширша зона. Патруль рухається швидше, ніж зазвичай, оскільки кожного разу коли команди із 2-х осіб повертаються до своїх пунктів збору потрібно швидко обмінятися інформацією. Патрулі шукатимуть ту ж інформацію, про яку зазначалося раніше, звертаючи особливу увагу на пересування ворожих патрулів. Знову ж таки небезпечним в цьому випадку є зіткнення з сусіднім звеном . Проте, в такому випадку, обидві групи повинні просто подати розпізнавальні знаки руками і рухатися далі у своєму напрямку.

Коли намічена зона розвідки охоплена (розвідана), обидва звена об'єднуються у визначеній точці зустрічі. Командир патруля займається розповсюдженням всієї зібраної інформації, переконуючись, що кожен член патруля отримав необхідні дані. Після цього, командир патруля рухається разом з розвідувальним патрулем через намічену зону розвідки – якщо це можливо – і відходить з ним на базу. Повернення через намічену область є небезпечним, оскільки високий ризик, що ваш патруль потрапить у ворожу засідку, особливо якщо противник помітив ваш рух. Після прибуття на базу, командир патруля передає зібрану інформацію своєму командуванню.

Підсумки

Перше і найголовніше це те, що хороша розвідки означає отримання необхідної інформації без викриття патруля. Успішна робота розвідувального патруля здійснюється без жодного пострілу. Наступне, що потрібно запам'ятати це те, що ми повинні спостерігати за ворожими патрулями та позиціями виходячи з досвіду спостереження власних. Спираючись на визначення «Місію, Противника, Час, Середовище і Доступні Сили», «Спостереження, укриття та маскування, Перешкоди, Ключові елементи ландшафту та Маршрути підходу» і давши відповідь на питання «Хто, Що, Коли, Де, Чому і Як» ви отримаєте всі потрібні дані.

А це означає, що вам як мінімум потрібно взяти з собою надійну ручку та папір, щоб все записати. Наявність спеціального обладнання може означати різницю між успіхом та провалом місії. Якщо розвідка здійснюється вночі, то потрібно використовувати прилади нічного бачення. Якщо в кінцевому результаті ви плануєте здійснити набіг (рейд) чи атаку, то фіксація всього, що ви бачите за допомогою цифрової камери чи камери типу Полароїд буде безцінною. Запам'ятайте, не важливо наскільки продуманою є методика виконання завдання, чи наскільки крутим є ваше спорядження, хороша розвідка гуртується на скритності та хитрості.

Чого ми навчилися

Під час польових навчань, в рамках програми One Shepherd, відділення обережно йшло своїм сектором здійснюючи пошук противника. Командир відділення, молодий грецький військовий на ім'я Георгіс Хроніс, вирішив відправити вперед розвідувальну команду із 2-х людей, щоб перевірити точку на місцевості, що знаходилась в його секторі. Георгіс чітко роз'яснив солдатам свій наказ і план дій у надзвичайних ситуаціях. Два солдати відправилися через трав'янисті пагорби і зникли в заростях лісу.

Незадовго після того, як вони зайшли до лісу, розвідники натрапили на табір противника, що його утримував невеликий ворожий контингент . Один із солдатів зайняв вигідну спостережну позицію, поки інший вирішив розвідати табір противника. Він підійшов до навісу, підняв шматок покрову і побачив «ворога», що спав якраз біля його ніг. Один за одним пролунали 2 швидкі постріли, як наслідок, через деякий час з протилежної сторони ворожого табору відкрили вогонь у відповідь. Розвідувальна команда швидко відступила, не бажаючи самостійно давати відсіч противнику.

Коли вони повернулися до решти членів патруля, Георгіс був розлючений! Було багато питань. Патрулю дали команду «прочесати» той сектор. Тепер ворог знає про присутність патруля і напевне знає про їх намір атакувати. Георгіс відчував, що в нього немає вибору – або йти далі вперед, або ж провалити місію. Сподіваючись, що ворог вирішив втекти, командир патруля повів свою команду вперед … ну, скажемо, йому прийшлося не легко. Місцевість постійно створювала різні перешкоди для маневрів, а противник очікував в засідці . Добре, що це було тільки навчання!

Якщо вам не наказано (або якщо ситуація не є безвихідною) ніколи нічого не беріть, ніколи нічого не залишайте і ніколи нікого не вбивайте на об'єкті під час розвідки!

На додачу слід сказати, що будучи командирами ми постійно повинні проводити оцінку ситуації. Це правильно - давати вищому командуванню чітку картину того, як змінюється поле битви перед нами і просити у них подальших розпоряджень. Командир патруля може вимагати більше ресурсів для виконання завдання, або ж навіть попросити більше часу, щоб патруль міг рухатися до ворога у більш зручному для нього темпі.

Не думайте, що час на виконання завдання є чимось конкретним та незмінним. Насправді, він визначається довільно частіше, ніж це допускає військова справа, і немає нічого шкідливого в тому, щоб взяти додатковий час на виконання завдання, щоб уникнути втрат. Командир не повинен робити фатальну помилку і встановлювати часові обмеження, цим він тільки зробить послугу противнику.

ЗАСІДКА

Нарешті – якась дія! Щось плідне. До самого кінця цієї книги ми будемо обговорювати тільки захоплюючі дії. Засідка приносить найбільші плоди в обмін на ваші зусилля. Саме такі операції становлять суть роботи легкої піхоти, тож вам краще прочитати цей розділ, а потім перечитати його ще раз, аж поки подана інформація не закарбується у вашій пам'яті.

Ми розповімо про два види засідки, ближню і дальню. Також ми обговоримо два найвідоміші методи, що використовуються під час засідки – лінійний і «L»-подібний. Причини, через які встановлюються засідки занадто численні, щоб їх записувати, але якщо потрібно вибирати між ближнім чи дальнім видом засідки – вибір простий. Вам лише необхідно визначити чи достатньо у вас ресурсів для того, щоб знищити ціль, чи просто завдати їй шкоди. Метод за яким проводиться засідка залежить від того, що ви знаєте про «Місію, Противника, Час, Середовище і Доступні Сили Базові елементи».



Штурмова команда засідки «прочісує» зону ураження

БЛИЖНЯ ЗАСІДКА

Ближня засідка використовується для того, щоб знищити ціль. Це означає, що загін у засідці повинен бути більшим, ніж сили противника. Загальновстановлене співвідношення сил становить 2:1, проте, були випадки, коли ближня засідка успішно проводилася й з співвідношенням 1:1 – тобто загін в засідці і ворожі частини були однаковими за розміром. Але ми НІКОЛИ не проводимо засідку, якщо сили противника більші за наш патруль!

Завзятість – ключ до успішної реалізації засідки, нападайте на противника з усією вашою хоробрістю! У ближній засідці ключовим є прямий удар, щоб втримати темп наступу і паралізувати ціль. Щоб досягти цього загін засідки повинен діяти як один організм, одна сила. Це не перебільшення. Я говорю це всерйоз. Загін засідки повинен постійно стежити за своїми «товаришами по зброї», вони повинні швидко і ефективно комунікувати, і як тільки пролунає перший постріл – всі повинні відкрити вогонь! Вогонь повинен шокувати! Він повинен звучати як розстріл! По суті, це і є розстріл!

Якщо цей принцип не буде впроваджено в дію, результатом буде щонайменше розчарування, якщо не катастрофа. Якщо передовий боєць відкриває вогонь, і патруль повільно нарощує темп вогню бо кожен окремо намагається знайти підходящу ціль, то це дає силам противника достатньо часу для реакції. Вони можуть відійти, або контратакувати і зруйнувати ваші плани. Вони з усіх сил боротимуться за своє життя. Це може призвести до значних втрат поміж членів вашого загону.

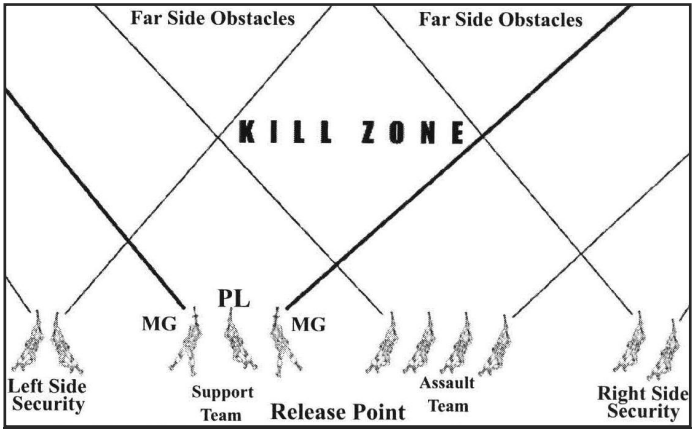
Отже розставимо акценти правильно. Інтенсивність вогню важливіша за точність. Ваша мета – придушити спротив. Щоб добитися цього , ваш загін повинен діяти як єдиний організм і негайно стріляти після, того як прозвучить перший постріл. Якщо ви хочете працювати як снайпер вам потрібно організувати дальню засідку. Це не для ближніх засідок. Ви будете так близько до противника у ближній засідці, що зможете відчути його запах.

Остання примітка, перед тим як ми перейдемо безпосередньо до опису конкретних дій у ближній засідці - буде використано засідку за лінійним методом як модель організації ближньої засідки. Є досить багато інших методів організації ближньої засідки – кожен з яких детально описаний в Додатку А в цьому підручнику. Вибір будь-якого з цих методів буде адекватним і залежатиме від ландшафту зони ураження, проте, всі вони вимагають значно більше координаційних зусиль, ніж лінійний метод. В більшості випадків здійснюючи ближню засідку використовують лінійний метод, оскільки він легший для координації дій.

Особливості ближньої засідки

Ближня засідка має призначення відмінне від дальньої. Тому ближня засідка має особливі характеристики. Особливості ближньої засідки:

- Ближня засідка використовується для того щоб придушити противника.
- Ближня засідка не є можливою, якщо загін в засідці менш чисельний за атакованих.
- Ближня засідка проводиться в радіусі кидка ручної гранати.
- Ближня засідка спирається на загородження на протилежній частині зони ураження.
- Ближня засідка складається з 3-х груп: групи безпеки, групи підтримки та штурмової команди.



Ближня розвідка проводиться трьома командами – штурмовою командою, групою підтримки та групами безпеки на правій та лівій стороні

Послідовність дій – лінійний метод

Патруль займає ПЗП на належній відстані від визначеного місця засідки. Командир патруля очолює передовий дозор і дає план дій у надзвичайних ситуаціях, заступнику. Дозор включатиме, як мінімум, командира патруля, групу безпеки із 2-х осіб, а також командира штурмової команди чи групи підтримки (тобто керівника тієї групи, яку командир не очолює сам).

На місці організації засідки, командир патруля переконується, що місцевість підходяща (оцінивши елементи Спостереження, укриття та маскування, Перешкоди, Ключові елементи ландшафту та Маршрути підходу). Він робить це не проходячи зону ураження, але рухається навколо, щоб роздивитися місцевість з лівої й правої сторони та з середини лінії розміщення засідки. Якщо місцевість не підходить для проведення ближньої засідки, командир патруля повинен вибрати найближче підходяще місце.

Після цього, командир патруля виставляє пікет з 2-х осіб, точно посередині за лінією розміщення засідки. З часом ця точка стане місцем де патруль розділяється для виконання задачі. Бійці пікету займають позицію спинами один до одного. Один з солдатів направлений обличчям до зони ураження, а інший повертає обличчя у напрямку ПЗП. Командир патруля формулює цим двом солдатам план дій у надзвичайних ситуаціях і повертається на ПЗП. Пікет повинен помічати будь-яку активність противника і звітувати про все перед командиром відділення після повернення, особливо, якщо ворог зупинився на чи поряд із місцем облаштування засідки.

Після повернення на ПЗП, командир патруля погоджує будь-які зміни до початкового плану з кожним бійцем засідки. Фінальна підготовка здійснюється у ПЗП і командир патруля збирає патруль в маршевий порядок. На чолі строю буде командир відділення, потім група безпеки, група підтримки і нарешті штурмова група. Це строгий порядок розміщення бійців в строю.

Командир патруля підводить загін до відправного пункту, де з'єднує пікет керівником групи безпеки. Якщо з відправного пункту видимі лівий і правий позиції груп безпеки, командир патруля дає наказ керівнику групи безпеки розставити своїх бійців на позиції. Якщо місцевість не проглядається, командир патруля виставляє групи на лівому та на правому фланзі ***разом з керівником групи безпеки.***

Коли групи безпеки зайняли свої позиції, командир патруля повертається до відправного пункту і забирає з собою групу підтримки. Він виставляє її на позицію на лінії засідки навпроти відправного пункту, злегка змістивши групу вправо, або вліво. Після цього, командир патруля повертається до відправного пункту і забирає штурмову команду. Вони також розміщуються на лінії навпроти відправного пункту і займають позицію протилежну до позиції групи підтримки (справа чи зліва).

Коли всі бійці є на місцях, командир патруля займає свою позицію як керівник групи підтримки чи штурмової команди (це визначається раніше у плані проведення операції). Зазвичай, спочатку він проводить перевірку рацій, після чого всі очікують появи цілі. Всі ведуть спостереження за ситуацією.

Загін повинен продовжувати очікування на позиції поки:

- Командир взводу не дасть команду «час», який означає, що загін повинен повертатися.
- Командир патруля дасть команду «не стріляти» і дозволить великим. загонам противника пройти.
- Поки хтось у засідці не зробить перший постріл.

Загін засідки відкриває вогонь у зоні ураження лише коли:

- Командир патруля ініціює вогонь по противнику в зоні ураження.
- Або якщо противник відкрив вогонь по загону засідки.



Дії в зоні виконання операції

Здійснення операції триває не довше ніж одну хвилину!

Всі члени загону стріляють у зону ураження – незалежно від того, чи бачать вони ціль. Єдиним винятком можуть бути лише групи безпеки, яким інколи погано видно зону ураження. н вогонь», «перенести вогонь» відповідно до плану проведення операції. В цей час командир патруля повинен визначити чи достатньо безпечно для загону входити у зону ураження.

Якщо штурмова команда перетинатиме зону ураження, то необхідно буде виконати наступні дії:

① «Прочесати» зону ураження строєм ланцюга, добити бійців противника що чинять опір.
② Закріпитися на дальній стороні зони ураження
③ Відправити необхідні спеціальні команди назад в зону ураження, щоб зібрати важливі розвіддані. взяти полонених, забрати своїх поранених, або вислати команду підривників, щоб знищити зброю та засоби зв'язку.

Після цього керівник штурмової команди подає командиру взводу сигнал, що протилежна сторона зони ураження охороняється і що спеціальні команди виконали свої завдання. Штурмова команда охоронятиме протилежну сторону зони ураження поки не отримає сигнал відходити.



Група підтримки повинна змістити вогонь або стріляти без ураження, в той час як штурмова команда «прочісує» об'єкт

Командир патруля подає сигнал штурмовій команді відходити через пункт розгортання до ПЗП. Штурмова команда повинна зробити це негайно і не чекати на інші команди.

Командир патруля подає сигнал групі підтримки відходити пункт розгортання до ПЗП. Група підтримки повинна негайно зробити це. Останнім командир патруля подає сигнал відходити через пункт розгортання і рухатися до ПЗП групам безпеки. Командир патруля чекатиме на групи безпеки у пункті розгортання і відійде до ПЗП разом з цим елементом загону. Таким чином, загін покине свої позиції в точно зворотному порядку, стосовно того в якому вони на них заступали.

Перегрупування

Першою до ПЗП повинна повернутися штурмова команда. Це означає, що керівник штурмової команди візьме на себе командування ПЗП і утримуватиме кругову оборону поки старший за званням командир не замінить його. Боєприпаси і вода повинні бути роздані по необхідності. Поранені повинні отримати медичну допомогу. Так відбуватиметься поки всі частини загону та командир патруля не повернуться на ПЗП.

Першою до ПЗП повинна повернутися штурмова команда. Це означає, що керівник штурмової команди візьме на себе командування ПЗП і утримуватиме кругову оборону поки старший за званням командир не замінить його. Боєприпаси і вода повинні бути роздані по необхідності. Поранені повинні отримати медичну допомогу. Так відбуватиметься поки всі частини загону та командир патруля не повернуться на ПЗП.

Коли всі бійці перераховані, командир патруля просить перевірити важливе спорядження. Члени загону перераховують своє спорядження фізично торкаючись кожного його елемента. Після того як це зроблено командир патруля дає наказ розповсюдити зібрану розвідінформацію серед усіх членів патруля. Це необхідно, оскільки загін може потрапити в перестрілку і понести втрати, а ін повинна бути формація ередана вищому командуванню після повернення загону. Якщо командир патруля єдиний у загоні, кому відомі дані, то зусилля всіх команд будуть марними.

Визначені маршрути повернення та плани перенесення/евакуації поранених та полонених будуть зазначені в плані проведення операції.

ДЯЛЬНА ЗАСІДКА

Дяльна засідка це ніщо інше як грандіозна снайперська місія. Зрештою, якщо одна снайперська команда це добре, то півдюжини ще краще. Просто виставте на позицію кулемет або два кулемета і у вас є вогнева потужність! І якщо ви очікуєте, що противник буде використовувати бронетехніку, то щоб вразити ціль просто візьміть пару гранатометів. Протитанкові операції включають декілька замаскованих пар, так званих команд «мисливець-убивця» . Це еквівалент пари снайпер – коригувальник.



Через значні відстані, кваліфіковані снайпери є ключем до успіху у віддаленій засідці

Ціль таких засідок полягає не в знищенні цілі. Насправді, н навіть шамає навіть штурмової команди . Мета полягає в тому, щоб завдати противнику втрат. Для того, щоб далі продовжувати вивчення дальніх засідок, ми використаємо «L»-подібний метод проведення засідки як базову модель. Повний список всіх методів організації засідки є у Додатку А цього посібника.

Особливості дальніх засідок

Дальні засідки висувають певні специфічні вимоги:

- Дальню засідку виставляють, щоб завдати ***противнику втрат***.
- Дальня засідка ***може проводитися*** по відношенню до цілі більшої, ніж сам загін
- Дальню засідку організовують ***за межами*** радіусу кидка ручної гранати.
- Дальня засідка встановлює загородження на ***ближній стороні*** зони ураження.
- Дальня засідка складається з груп «мисливець-убивця», ***групи безпеки і групи підтримки***.
- При проведення віддаленої засідки потрібно визначити швидкі маршрути відходу.

Послідовність дій – «L»-подібний метод

Прибувши на ПЗП, що був створений на відповідній відстані від визначеного місця проведення засідки, командир патруля висилає передовий дозор. Цей дозор включатиме командира патруля і всю групу безпеки. Перед виходом в розвідку, командир загону залишить групі підтримки план дій у надзвичайних ситуаціях , що складається із 5-ти положень.

Командир патруля веде передовий дозор до місця засідки і виставляє групу безпеки на позицію, з якої повністю видно місце засідки. Після цього, командир патруля разом з керівником групи безпеки оглядає лівий фланг, правий фланг і центр, щоб переконатися, що місцевість підходить для розміщення групи безпеки і групи підтримки, а також для визначення шляхів відходу. До того ж, зона ураження повинна мати декілька природних перешкод між силами противника і місцем засідки, щоб сповільнити контратаку противника - такі як відкрите поле, струмок, а ще краще скеля. Якщо ніяких природних перешкод не буде , тоді встановлюються та маскуються інженерні перешкоди. інженерні перешкоди включають колючий дріт, і/або міни. Якщо місцевість є не прийнятною для проведення операції, тоді поблизу має бути вибране інше місце.

Коли командир загону вибрав місце засідки і вирішив, де розмістити групу безпеки і групу підтримки, він розміщує всю групу безпеки в центрі позиції, щоб вони могли спостерігати за місцевістю. Командир загону залишає керівнику групи безпеки план дій у надзвичайних ситуаціях, що складається із 5-ти положень і повертається на ПЗП.

Прибувши на ПЗП, командир патруля доводить до відома усіх членів загону про будь-які зміни до початкового плану. Завершують останні приготування і формують групу підтримки. Група підтримки розділяється на дві частини: групу А і групу Б, згідно плану проведення операції. Група підтримки А піде з командиром взводу та з групою підтримки Б, що прикриватиме їх з тилу. Командир патруля об'єднає групу підтримки з групою безпеки.

Ця точка, де об'єднаються дві групи й буде відправним пунктом. Тут командир патруля призначає керівника для кожного підрозділу. Він повторює керівнику групи безпеки, де саме хоче розмістити ліву і праву групи безпеки, а керівник групи безпеки виконує його наказ. Будучи на місці, командир патруля вказує обом групам підтримки на позиції, які вони повинні зайняти. Керівник команди підтримки розміщує свої групи на позиції згідно наказу. Командир патруля буде рухатись з тією із груп підтримки, позиція якої, на його думку, буде найкращою точкою для огляду зони ураження і управління підрозділами.

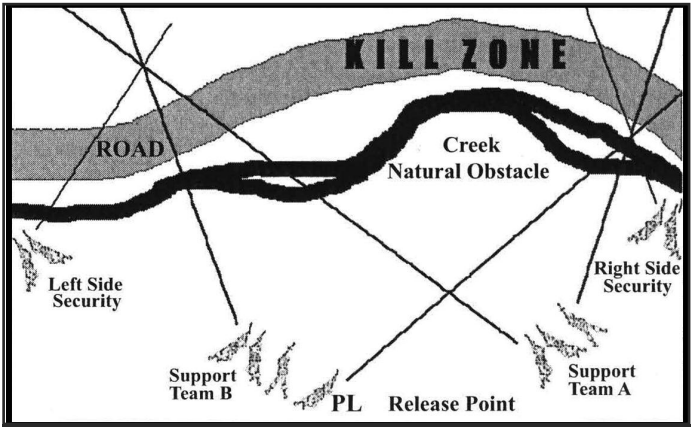
Тепер коли всі підрозділи на місцях, командир патруля проводить перевірку систем комунікації. Весь загін очікує в місці засади. У дальніх засідках через значні відстані між підрозділами ,часто першим, хто бачить противника буде охорона лівого або правого флангу , що повинна повідомити командира про пересування противника.

Малоймовірно, що противник виявить загін у віддаленій засідці. Проте, для дальніх засідок існують правила, яких варто застосовувати:

- Командир взводу подає сигнал «час», який означає, що загін повинен повертатися.
- Командир патруля віддає команду «не стріляти» і дозволяє великим загонам противника пройти.
- Один з бійців відкрив вогонь.

Загін засідки відкриває вогонь у зоні ураження лише коли:

- Командир патруля віддає наказ відкрити вогонь по противнику у зоні ураження.
- Противник відкрив вогонь по загону засідки.



«L»-подібна віддалена засідка – вид зверху. Прогин на дорозі – це зона ураження

Порядок дій для досягнення цілей

Порядок дій залежить від реакції противника. Якщо засідка йде добре – ніяких контр атак не проведено, немає підкріплення зі сторони противника, чи не було відкрито артилерійський вогонь по патрулю – тоді дальня засідка може продовжувати стріляти допоки сили противника не покинуть зону ураження, або поки загін не використає всі боєприпаси видані для здійснення місії. Це може зайняти хвилини, або навіть години. Звичайно це не означає, що треба використати всю амуніцію! Вам ще потрібно відступати. І пам'ятайте, чим довше ви лишаєтесь на місці, тим більше шансів у противника провести контр атаку чи контр засідку.

Обидві групи підтримки відразу відходять до ПЗП як тільки командир патруля віддасть наказ «припинити вогонь». Немає необхідності проходити через відправний пункт. Це забере багато часу через відстань між підрозділами загону.

Командир патруля відходитиме з однієї із груп підтримки. Як тільки командир патруля пройде уявну точку, що відповідає відправному пункту, він подасть сигнал групі безпеки відступати. Керівник групи безпеки збирає всіх своїх людей у призначеній точці, позаду відправного пункту, щоб перерахувати свою команду. Після цього група безпеки відступить до ПЗП.

Перегрупування та реорганізація

Командир патруля повинен першим повернутися до ПЗП ы оргганызувати кругову оборону після чого він здійснює керівництво ПЗП поки не зберуться всі члени загону. Боєприпаси і воду слід надаватися за необхідністю. Поранені повинні отримати медичну допомогу. Так відбуватиметься поки всі частини загону не повернуться до ПЗП.

Коли всі бійці перераховані, командир патруля просить перевірити важливе спорядження. Бійці перевіряють своє спорядження (зброю, рації, прилади нічного бачення) фізично випробовуючи і оглядаючи кожен елемент.

Дальня засідка не спеціалізується на збиранні ПРІ, проте, будь-яка важлива інформація повинна швидко бути поширена. Визначені маршрути повернення та плани евакуації поранених будуть зазначені в плані проведення операції. Продовжуйте місію.

Підсумки

Найбільш поширена помилка під час проведення ближньої засідки полягає у затримці з відкриттям вогню після першого пострілу. Такий пізній початок стрільби з боку загону дає противнику життєво важливі секунди, щоб відреагувати. Відділення вестиме вогонь по противнику протягом 15 секунд. Це достатній час, щоб в швидкому темпі випустити 2 магазини патронів. Отож, ви можете уявити, що найгірший сценарій для членів загону засідки - коли противник входить в зону ураження, а замість першого пострілу командира взводу, члени загону чують клацання затвору. Це означає, що зброя командира взводу дала осічку (або не спрацював кулемет, з якого мав бути зроблений перший постріл). В такому разі клацання затвору повинне розцінюватися як перший постріл. Інакше першим відкриє вогонь противник.

При організації дальньої засідки командири приділяють достатню увагу визначенню шляхів відходу, але схильні залишатися на одному місці задовго. При проведенні дальнбьої засідки є більші шанси знайти ціль, а ризик отримати поранення менш серйозний, ніж при проведенні ближньої засідки. Ця перевага створює тенденцію до того, що загін знаходиться в засідці занадто довго. Сили противника завжди можуть визначити вашу позицію і зайти з тилу. Це означає, що всі старанно сплановані шляхи відходу будь непридатні. Командиру патруля потрібно мати тверезий розум і старанно зберігати спокій, щоб знати коли його загін завдав необхідну кількість шкоди і слід відступати. Пам'ятайте, ціль дальньої засідки - не знищити противника, а лише завдати шкоди.

Чого ми навчилися

У центральних високогір'ях В'єтнаму, у 1966 році, досвідчений сержант спецназу командував маленькою групою монтаньярів (корінні жителі плоскогір'я Тейнгуен) з метою організації ближньої засідки. Це мала бути одна із багатьох засідок, що повинні були чекати на ворога, який спробував би відступити під ударом частин Армії США.

Все було сплановано та приготовано і загін зайняв свої позиції.

Десь в середині ночі, коли американські війська прорвали ворожу оборону, війська противника почали в паніці розбігатися. По гірських ущелинах прокотилися звуки вибіхв мін –пасток , кожна з яких спарцювала по солдатах противника. Однак на позиції Старшого Сержанта К.А. Блесса противник вийшов з протилежної сторони у спробі укріпити оборону .Чисельність солдат противника значно перевищувала чисельність команди сержанта, до того ж багато хто з ворогів ніс РПГ.

В найбільш підходящий момент, сержант зробив перший постріл, щоб розпочати обстріл ворога в зоні ураження. Перший залп виявився ефективним, проте захват швидко розвіявся, коли у відповідь противник почав обстрілювати позиції загону з РПГ.

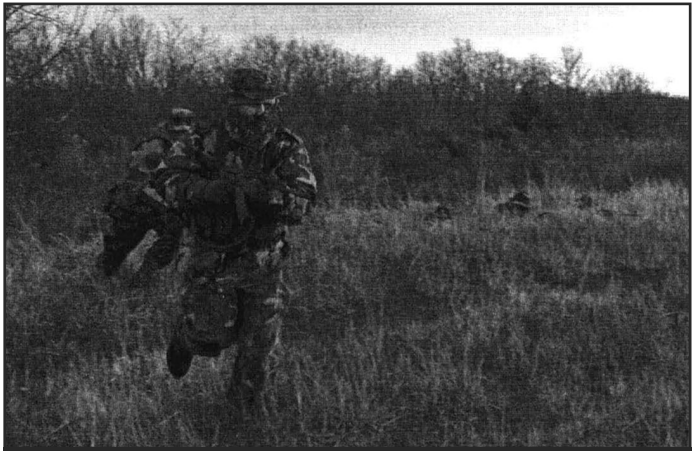
Загін поніс втрати і тому почав відхід по заздалегідь визначеному. Ситуація погіршилася, коли сержант повернув в неправильному напрямку на розвилці гірських стежок, а зрозумів це тільки коли загін вийшов на незнайому просіку. В цей час крізь дерева пролетіла пуля, пробивши щоку сержанта, від чого він впав на землю. Він знову піднявся і продовжив відступ під ворожим вогнем вгору по гірській стежці. Сержанта знову поранили, цього разу біля нирки, проте, він продовжував бігти, поки його загін не повернув на правильну стежку і нарешті не прибув до зони евакуації. Вертольоти вивезли всю команду.

Урок? Ніколи не стріляйте у щось більше, ніж ваша команда, коли ваш загін знаходиться ближній засідці! І старанно вивчайте план шляхів відступу – пройдіться ними перед початком місії, якщо це можливо.

НАБІГ (РЕЙД)

Набіг (рейд) - це найважче завдання, яке може отримати патруль. Він вимагає постійного узгодження відносно точних розвідданих, вміння розраховувати час, таємності дій і відмінного керівництва. Тому, заплановані дії під час набігу (рейду) мусять відшліфовуватися, аж поки кожен не зрозуміє свою роль, позицію та не навчиться розраховувати час, а також роль, позицію та порядок дій кожного окремо учасника набігової операції!

Розвідувальні дані, спеціальне спорядження, ретельні тренувальні завдання та відмінне керівництво – необхідні складові для проведення успішного набігу (рейду).



Група підтримки відкриває вогонь на ураження як тільки штурмовики відступають під час пізнього вечірнього рейду (набігу)

Фізична активність

Набіги (рейди) здійснюються для знищення цілей в глибині ворожої території. Їх виконують, щоб знищити чи захопити ворожі ресурси, або щоб вбити чи взяти в полон ворожих солдатів, або ж звільнити своїх. В будь-якому випадку, успіх вашого загону залежить від уміння довести справу до кінця та швидко розчинитися.

Ваш загін матиме критично важливу ініціативу. Це саме те, що відрізняє набіг (рейд) від засідки. Ворог ймовірно матиме хороший зв'язок з підкріпленням із найближчих районів, що зробить ваш загін вразливим до контратаки. Цей факт свідчить про те, що існує обмеження в часі, від початку набігу (рейду).

Очевидно, набіг (рейд) матиме більший успіх, якщо буде досягнуто ефекту несподіванки.. Щоб збільшити ефект, атака повинна відбуватись, коли об'єкт найменше цього очікує. Атака має відбуватись тоді, коли видимість обмежена. І якщо це можливо, атакуйте використовуючи неочікувані шляхи підходу – ті, що мають вигляд непрохідної території.

І останнє, основу рейду складає рішуча атака. Ефект неочікуваності, сильний вогневий удар та завзятість вразять та дезорієнтують ворога. Не варто недооцінювати психологічний ефект застосування сили. Якщо ворог повірить, що ваш загін є чисельнішим, ніж насправді завдяки використанню приголомшливого вогневого удару і рішучій атаці, ймовірно, він буде вчиняти менший спротив штурмовій команді. Крім цього, після того як ваш загін покине об'єкт, противник буде менш агресивно переслідувати членів вашого загону, якщо він вірить, що у вас є значна чисельна перевага.

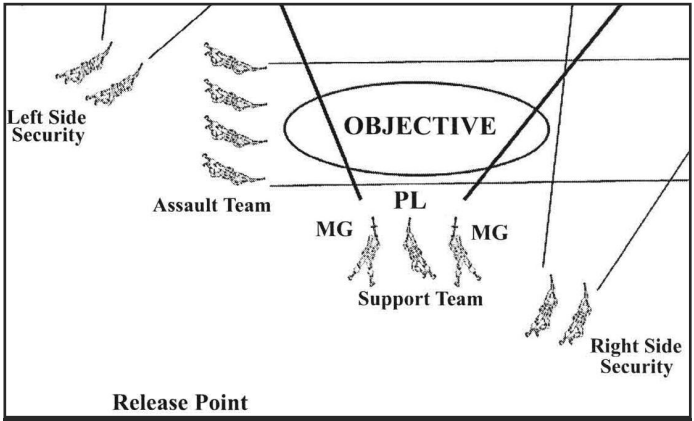
Елементи виконання набігу (рейду)

Все дуже схоже на засідку. Загін ділиться на три основних групи: групу безпеки, групу підтримки та штурмову команду.

Найчастіше група безпеки займає позицію зліва , справа, а інколи в тилу загону , як тільки бійці займають позиції біля території об'єкта. Вони мають при собі гвинтівки, легкі кулемети, протипіхотні міни та протитанкові засоби, щоб відбити контратаку бойових машин противника. Головна мета – це не дати ворогу посилити оборону об'єкта і позбавити ворога можливості втекти з даного об'єкта.

Група вогневої підтримки найчастіше розміщується в центрі позиції в такий спосіб щоб мати найкраще поле зору. Ця ж група несе важку зброю – кулемети, РПГ, безвідкатні гармати. Перш за все, ця група відповідає за придушення ворога вогнем, саме вона завдає максимальних втрат противнику, аби забезпечити успіх штурмовій команді.

Штурмова команда розміщується так близько до об'єкта, як це дозволяє маскування та вогнева підтримка. Вони озброєні гвинтівками, хоча можуть мати при собі спеціальне спорядження. Ця група відповідає за знищення, захоплення, або ж звільнення цілі. Під час атаки об'єкта, ця група є водночас найменш озброєним та найбільш вразливим підрозділом.



Набіг «рейд» схожий на засідку… але здійснюється силами, що знаходяться в нерухомому положенні

Штурмова команда може поділятися на менші підрозділи. До цих підгруп належать спеціальні команди підривників, саперів, команда спеціальної обробки небезпечних матеріалів, група захвату для викрадення, команди зі звільнення полонених та пошуку ПРІ, а також команди медичної допомоги для поранених членів загону. Звичайно, вам не будуть потрібні всі ці групи, якщо ви не агент 007, якому дали завдання врятувати світ від божевільного науковця, який хоче використати ядерну зброю для здійснення терористичного акту, поки обмотана вибухівкою, зв'язана і з заклеєним ротом модель знаходиться в радіусі вибуху бомби.

Послідовність дій

Після того, як ПЗП повністю убезпечено, командир патруля очолить передовий дозор. Він може взяти з собою, як мінімум, групу безпеки із 2-х осіб і керівника групи підтримки чи штурмової команди (з ким він не буде займати одну позицію). Звичайно, було б добре взяти з собою всіх трьох керівників, якщо це можливо.

Командир патруля віддає план дій старшому за званням бійцю в ПЗП і продовжує свої дії. Він проводить фізичний огляд об'єктів, переконуючись, що все йде за планом. Якщо ні, то слід внести зміни до плану, але оскільки відпрацювати такі зміни на практиці неможливо, рішення про їх внесення слід ухвалювати лише за надзвичайних обставин.

Перед тим як командир патруля залишить точку огляду цілі, він залишає там групу безпеки із раціями. Бійців групи безпеки розставляють на позиції так, щоб вони могли постійно вести спостереження за об'єктом (ця ділянка пізніше стане точкою розгортання) для того щоб переконатися, що не прибуло вороже підкріплення, або що ціль не покинула своє місце. Як завжди цій команді безпеки залишають план дій. Після чого, командир патруля та інші офіцери відходять на ПЗП.

Командир патруля вносить будь-які зміни до основного плану на ПЗП і завершує всі приготування. Забираючи решту членів загону, командир патруля виводить їх із ПЗП до відправного пункту в наступному порядку:

- Командир патруля на чолі строю
- Група безпеки
- Група підтримки
- Штурмова команда, що прикриває загін з тилу

Після прибуття в точку розгортання, командир патруля підтверджує у бійців групи безпеки, що знаходяться на місці чи все в порядку. Після цього, командир патруля об'єднує всю групу безпеки з їхнім керівником і дає їм час зайняти свої позиції. На відміну від засідки, тут командир патруля не здійснює розміщення на позиції кожного окремого відділу. При набігу (рейді), відділи повинні повністю відпрацювати всі свої дії, включаючи займання позицій. Для кожної групи повинен бути виділений час, щоб вони зайняли на свої позицій, що вимагає використання пристроїв зв'язку.

Наступною командир патруля відправляє групу підтримки, він може рухатися разом з цим відділом, якщо не захоче бути в складі штурмової команди. Штурмова команда останньою займає свої позиції, а через те, що їхні позиції знаходяться безпосередньо близько біля об'єкта, їм потрібно достатньо часу, щоб туди дістатися.

Всі елементи загону очікують на:

- Точно визначений час здійснення ініціюючого пострілу, **або**
- Сигнал «стріляти», **або**
- Сигнал Командира патруля «не стріляти» (після чого загін відходить).

Дії щодо об'єкту

Одразу після першого пострілу, всі члени загону стріляють в об'єкт – неза-

лежно від погоди, або від того прицілилися вони чи ні. Єдиним винятком у цьому випадку може бути група безпеки, яка може знаходитися в непридатному для вогню секторі.

Після знищення об'єкту, командир патруля подає сигнал «змістити вогонь», а штурмова команда починає свою сплановану атаку по периметру об'єкта. Тут велике значення має те, що багато хто вважає, що «змістити вогонь». Дозвольте розвіяти цей міф.

«Змістити вогонь» означає, що група підтримки зміщує напрям вогню вправо або вліво, коли ворожі війська починають відступати, або перегруповуватися. Коли координація дій ворожих елементів не дозволяє безпечно змістити вогонь вправо або вліво, то команда підтримки повинна стріляти без ураження над головами солдат. Навіщо? Тому що ефект від звуку пострілів миттєво паралізує сили противника і він не зможе завдати удару у відповідь. Коли ж вогонь припиняється, то у ворога на об'єкті складається враження, що ваш загін відступає. У ворога більше можливостей виявити штурмову команду і відкрити вогонь по її бійцях, які до того ж легкоозброєні. Тобто, не потрібно припиняти вогонь аж до запланованого моменту, а переносити його на інший рубіж, або ж стріляти без ураження.

Штурмова команда атакує об'єкт попередньо розбившись на команди по 2-є осіб, які:

- Стріляють у кожного солдата противника парними пострілами.
- Охороняють протилежну сторону об'єкта, а також.
- Виконують завдання спецкоманд.

Закінчивши своє завдання, керівник штурмової команди дає командиру патруля сигнал, що вони виконали свою місію і готові відходити.

Після чого, командир патруля подає три визначені сигнали. Перший сигналізує штурмовій команді відходити через відправний пункт до ПЗП. Другий означає, що група підтримки повинна зробити те ж саме. А третій – щоб група безпеки відступала по визначеному маршруту до ПЗП.

У ПЗП командир патруля разом з керівниками підрозділів загону реорганізовують та перегруповують бійців. Загін підраховує всіх членів місії та перевіряє спорядження. Будь-яка групова зброя чи спорядження першої необхідності буде приписана іншому бійцю, якщо оператора було поранено або убито. Вода і боєприпаси повинні бути перерозподілені порівну. Після цього загін відходить до попередньо визначеної позиції, зазвичай відділеної від ПЗП натуральною перешкодою, потім зупиняється і розподіляє всі дані і ПРІ серед бійців загону. Це потрібно зробити перед поверненням на головну базу.

Підсумки

Участь у набігу (рейді) є предметом гордості для будь-якого загону піхоти. Рейд означає перехід тієї тонкої грані, де ведення звичайної війни змішується із спеціальними операціями елітних підрозділів спецназу. Але якщо ви думаєте реалізувати набіг з повітря – подумайте ще раз. Під час висадки десанту , коли три повітряні дивізії (одна британська і дві американські) були скинуті на Францію вночі 5 червня 1944 року, лише одна з них виконала своє призначення, хоча дії всіх дивізій були добре сплановані. Так-так, лише одна! Добра підготовка, добре спорядження, ретельне тренування, і хороше керівництво є єдиною надією на здійснення успішного рейду. Імпровізація ніколи не спрацьовує.

Повчальний урок

Через кілька місяців після війни у Перській затоці, проти режиму Саддама Хусейна було запроваджені військові санкції і оголошено про закриття повітряного простору (у відповідь на жорстокі атаки проти шиїтів і курдського народу у Іраку). Слід було організувати евакуацію пілотів союзних військ, які охороняли повітря ний простір у зонах вільних від польотів – це було завданням роти С третього батальйону десятої група Сил Спеціального Призначення США.

Команди по 12 бійців по черзі проводили тиждень в режимі бойової готовності, під час якого вони тренувалися виконувати їхню місію, що передбачала реалізацію десантно – штурмової операції, для убезпечення місця катастрофи і порятунку пілотів. Це тренування враховувало численні варіанти можливих сценаріїв кожен з яких мав бути відпрацьований командою Зелених Беретів. По суті, біці команди повинні були долетіти до місця падіння пілота двома гелікоптерами Blackhawk з їх бази в Туреччині. Після чого, вони мали вивезти пілота на першому гелікоптері і евакуюватися на іншому.

Отож в якийсь день 1992 року штаб отримав повідомлення про те, що британський винищувач Harrier впав у північному районі Іраку. Призначена команда побігла до свого місця завантаження, щоб сісти на борт своїх гелікоптерів .. Командир групи здивувався, коли зустрів на аеродромі не тільки свій підрозділ із 12 осіб, а й додаткову команду та командну групу в повному складі. Здавалося що командир роти С вирішив, що ті учасники операції, хто не мав бойових відзнак, можуть приєднатися до рятувальної операції. Проте, проблема була в тому, що два гелікоптери не могли взяти на борт 27 осіб!

Дорогоцінний час було втрачено, поки підігнали третій гелікоптер, але все одно всі Blackhawck були переповнені. Додаткові баки із паливом довелося викинути з салонів, щоб розмістити зброю та спорядження всіх новоприбулих Зелених Беретів.

Після приблизно п'яти годин польоту, із наближенням до кордону Іраку, стало ясно, що гелікоптери повинні здійснити дозаправку. І це зрозуміло, адже гелікоптери були перенавантажені! Отже, один за одним, гелікоптери вишикувалися в лінію за повітряним танкером С-130 . Було втрачено багато часу.

Коли рятувальна команда увійшла в повітряний простір Іраку, за хвилину до прибуття на місце катастрофи, пілотна команда побачила «феєрверк із зелених та червоних кольорів» (як описував один із Зелених беретів). По гелікоптерах вели вогонь з землі, а пілоти налягли на штурвали перенавантажених Blackhawck.

Після приземлення на місце катастрофи, виявилося , що недавно інший американський загін відповів на сигнал SOS і підібрав пілота. Зелені берети забрали секретні деталі винищувача Harrier і відправилися назад до Туреччини.

Урок? ***Ніколи не міняйте план!*** Правда, що план має бути гнучким до всіх можливих змін залежно від обставин. Але зміна добре спланованого та зрозумілого плану, що насправді не потребує ніяких змін - просто самогубство!

В цьому випадку, час був витрачений на те, щоб посадити на борт гелікоптерів осіб, які досі не брали участь у місіях. Гелікоптери були перенавантажені солдатами та спорядженням, тому мусили заправлятися у повітрі . Це означало, що багато часу було втрачено!

Втрачений час призвів до залучення іншого підрозділу, що насторожило іракців. Ці . Після повернення на базу в Туреччині, повітряні екіпажі помітили, що кожен із Blackhawck мав мінімум дюжину отворів від куль! Щастя, що жоден із Зелених беретів чи членів екіпажів не був підстрелений.

АТАКА

Серед усіх бойових дій атака є найбільш смертоносною як для її суб'єкта, так і її об'єкта. Сучасні військові засоби мають неймовірну руйнівну дію. Їх координація вимагає надзвичайних зусиль.

Провідний польовий тактик і хронолог Армії США С.Л.А. Маршалл, порівняв сучасне поле бою з "організованим хаосом". Хоч Маршал і сформулював цей вираз біль ніж півсторіччя тому, він не втрачає актуальність і понині. Організований хаос в ширшому сенсі означає динамічно-хаотичні параметри поля бою. Цей хаос неможливо проконтролювати, але можна спрямувати на досягнення спільної мети. Проблема в тому, що не існує двох осіб з однаковим баченням бою, та при цьому якимось чином всі мусять мати спільні орієнтири і встановити спільну мову.



Штурмова група йде вперед аби прикрити групу, яка буде розвивати прорив.

Обов'язки командира на місці перевершують його фізичні можливості. Єдина надія на визначення найбільш нагальних задач по мірі їх критичності, встановлення пріоритетів. На полі бою це справжнє мистецтво.

Традиційно мінімально необхідне співвідношення сил атакуючого до атакованого для досягнення успіху вважають рівним 3:1. Тобто, щоб успішно атакувати противника по всьому фронту, сили атакуючого мусять переважати оборону щонайменше втричі. Втричі! То що, все безнадійно без такої переваги? Ні. Попри всі вигоди оборони, наступ все ж має перевагу в ініціативі. Сторона атаки обирає час і місце наступу. А це немала перевага. ***[Див. Додаток В, в якому ретельно розглянуто ролі оборони і наступу.]***

Задача атакуючої сторони полягає в концентрації ресурсів проти одної ділянки оборони. Перш ніж перейти в наступ, слід провести повноцінну розвідку і/або розвідку боєм з метою визначення найбільш вразливих місць в обороні, а також найзручніших шляхів до цих точок.

Зусилля атакуючих, і зокрема штурмових загонів, буде спрямовано проти таких слабких місць.

Підготовлена атака в порівнянні з атакою з ходу

Наступ можна здійснювати на добре відому, розвідану лінії оборони, або ж по напрямку руху. В другому випадку йдеться про «атаку з ходу , хоча зустрічаються назви на кшталт "оточення і зачистка" та "пошук і знищення".

Перевага підготовленої атаки – атаки відомої цілі з встановленою лінією оборони – в тому, що, при ефективній розвідці ваш патруль буде напевне знати склад і розміщення сил противника. Недолік в тому, що така оборона є, як правило, стійкою.

І навпаки, перевага атаки з ходу — полягає в тому, що, як правило, війська противника не готові до оборони. З іншого боку, існує ризик помилитися в оцінці стану оборони і крім того, противник буде маневрувати.

Атака з ходу

Основною ціллю атаки з ходу є встановлення раніше втраченого контакту з противником. При цьому слід пам'ятати що чим інтенсивніше ми атакуємо, тим менше можливостей для маневру має противник.

Зрозуміло, що це стосується і нас. Головним завданням в разі, коли ми відновили контакт є змусити противника зайняти максимально невигідну для оборони позицію і тоді ліквідувати їх завдяки чисельній перевазі, більшій вогневій потужності або ліквідувати сили ворога по частинах завдяки кращій тактиці.

Ми встановлюємо або відновлюємо контакт з противником шляхом агресивного маневрування.

Атака з ходу є специфічною формою атаки — нехай безсистемної і неорганізованої, та все одно атаки. Відверто кажучи, це вирішення серії задач у відповідь на загрози по мірі виявлення останніх.

Суть таких дій було досить влучно визначено як тактику "знайти, обмежити в маневрі, ліквідувати". Виконання всіх прийомів для забезпечення наступу вашого загону на противника як-от формування бойового порядку атаки, подолання небезпечних ділянок, володіння зброєю, сигнали руками, в решті решт буде лише підготовкою до ваших дій на місці.

Де б ви не вступили в контакт з ворогом, і навіть незважаючи на ефективність вашого маневрування при підході до його позицій, процедури які виконують після наближення будуть однаковими.

- **"Знайти"** — визначити відстань і напрям до противника по відношенню до вашого загону.
- **"Обмежити в маневрі "** — придушення ворога з метою обмеження його пересування та вогню.
- **" Ліквідувати "** — охоплення з флангів та фізичне знищення.

Дії для досягнення цілі

Загальне уявлення про те, що саме означає «встановлення контакту» з противником є неточним. Прийнято вважати що як тільки ви бачите поганих хлопців, то відразу ж починаєте по них стріляти. Але так варто діяти тільки якщо ваші справи дійсно погані.

Зазвичай слід передати інформацію іншим бійцям патруля, щоб кожен мав змогу підготуватися. Разом — сила: командна робота примножує результат. Отож шанси на успіх зростають.

Порядок дій.

Що мусять знати наші бійці? Ну, для початку непогано було би дізнатися на***прямок і відстань*** до противника. По тому командир патруля мусить повідомити певну схему маневрування, яку би кожен в патрулі зрозумів. Це все.

Означення напряму здійснюся по методу годинника. Пам'ятайте, що напрям руху а ***не той*** напрям, в якому ви наразі дивитеся — це і є12 годин на циферблаті! Отже, загальний напрям руху це12 годин по циферблату, відтак 6 годин — тил.

Відповідно, напрям «3 години» завжди буде вказувати на ***правий*** фланг, а «дев'ять» - ***лівий*** фланг.

Типова помилка — занадто вдаватися в подробиці. Не заглиблюйтесь занадто в цей метод ! Не слід говорити, "Ворог на 1:30." Це занадто складно для розуміння. Використовуйте тільки цілі числа типу "Ворог на 13 годин" Відверто кажучи, навіть ця оцінка буде приблизною. Якщо ворог насправді на 14 годин, цього достатньо. Добре, що тепер всі розуміють загальний напрямок.

Аналогічно, відстань вимірюється в метрах: знову ж таки, не вдавайтесь занадто в подробиці. "Ворог на 13 годин, 38 метрів" вимагає зайвих роздумів. В головах виникнуть сотні питань .

"То тридцять вісім метрів від мене? Чи 38 метрів від бійця, який перший їх помітив? Та й хто перший побачив ворога — командир патруля, замикаючий чи передовий? Ворог рухається? В якому напрямку? Наразі вони ближче, ніж 38 метрів, чи відійшли?

Якщо тільки це не обумовлено конкретними вимогами системи озброєння, яку використовує ваш патруль —як-от ведення навісного вогню, така точність є надмірною. Просто задайте напрям з кроком 100 метрів. Виняток — тільки відстані менше 100 метрів. Достатньо сказати "50 метрів". Якщо ж ворог значно ближче, ніж 50 метрів, то це й так одразу буде видно! Звісно, якщо комусь ще цього не видно, старі добрі ручні сигнали стануть в пригоді: двічі підряд викинувши вказівний палець чи дуло рушниці в напрямку загрози можна швидко вказати напрямок. "Погані хлопці ОТАМ"!

З цього логічно випливає наступне питання: знаючи, що хочемо сказати, ***як*** же ми це скажемо? За допомогою рук, звісно. Чи може тихенько прошепчемо це в тил загону? Якщо дозволяють обставини, це хороша ідея.

Немає питань, якщо ворог відкриє вогонь перший, ви ймовірно просто горлатимете цю звістку. Це як з жестами, щойно ви отримали повідомлення, ваш обов'язок передати його по групі. Відтак, як хтось заволає, "Ворог — 10 година 100 метрів!" У відповідь вигукніть, "Ворог — 10 година, 100 метрів!".

В цей момент командир патруля подасть руками певний знак про перегрупування чи нову схему маневрування. Найближче до ворога звено чи відділення зазвичай відкриває вогонь для придушення ворога. (Але це, звісно, залежить від ситуації). Звено чи відділення, яка не зайняте обстрілом позиції противника, відтак, залежно від вказівок командира патруля, переходить на лівий чи правий фланг. Якщо ця частина має змогу провести успішний маневр і захопити ворожі позиції атакою з флангу, вона цим скористається . В іншому випадку, бійці просуватимуться вперед, скорочуючи відстань з ворогом з метою його придушення.

Важливо зрозуміти, що на полі бою загроза, яку бачите, є, як правило, найближчою. Ворог за 3 метра з ножем це більша загроза, ніж ворог за 100 метрів з рушницею... .чи ворог за 1000 метрів з міномето̀м.

Отже, по мірі просування маневреного звена чи відділення на фланг противника і скорочення дистанції, ворог спрямує вогонь на цю групу. Це значно послабить або унеможливить вогонь по тому підрозділу, який веде вогонь на придушення. Тепер є вибір між атакою на позиції сил ворога і переміщенням на ще вигіднішу позицію для обстрілу противника. маневрене звено тепер може завершити місію і розбити ворога. Це своєрідний «танець» який складається з маленьких маневрів.

Як правило, ворожі сили покинуть свої позиції, побачивши, що їх позиція опинилася під загрозою. Якщо жодних інших позицій ворога, які потрібно знешкодити, безпосередньо поблизу зони немає, ваш патруль наново починає процес. Ви будете переслідувати ворога. Знайдете його, позбавите маневру і ліквідуєте.

В "Мистецтві війни" Сун Цзи сказано, що, якщо ми зустрінемо ворожі сили, достатньо великі і рішучі, щоб на рівних боротись з нами, слід нівелювати їх переважаюче оборонне становище. Класична тактика народу Хань в 12-13 сторіччях полягала в тому, щоб спрямувати незначні сили до оборонних мурів і розпочати атаку. Після того, як їх атаку на лінію оборони відбивали, Хань вдавали, що їх втрати є набагато більші, ніж є насправді, відтак поспішно відступали. Противник залишав укріплення для переслідування. Але наступ (Хань) був несправжнім. Решта армії очікувала одразу за межами огляду з мурів, утворивши клиноподібну зону перехресного вогню. Ворога, що кинувшись навздогін, можна було захопити зненацька.

Це спрацьовує завжди? Авжеж ні. Та це одне з можливих рішень. Слід зауважити, що тактика атаки зходу є значно більш динамічною, ніш класичний наступ. Така тактика не обмежує ні ворога, ні атакуючого заданою територією Обидві сторони мають змогу маневрувати вперед, назад, з боку в бік. Необхідно використати вигоди маневреності і змусити сили противника залишатись в межах певної території. Далі слід атакувати.

Підготовлена атака з визначеними цілями

Порядок дій.

Якщо патруль отримав завдання провести підготовлену атаку на підготовлену лінію оборони, необхідно пройти процедуру з 9 кроків для планування і виконання атаки. Деталі можна пропустити, оскільки кожна ситуація вимагає особливого підходу. Попри це, методика являє собою універсальний вказівник. Малоймовірно, , що патруль зможе обійти бодай один крок цієї методики, тож краще ознайомитись з нею. На практиці буде корисно створити для цієї сторінки закладку.

Розгортання в пункті збору в районі об'єкта (ПЗП). Патруль проводить останні приготування. Висилання передового дозору не э обов'язковим. Якщо інформацію для планування операції було надано вчасно, командир може почуватися досить впевненим, щоб обійтися без нього. В іншому випадку краще перевірити, що чекає попереду.

Перегрупування для атаки. У встановлений командир переформовує патруль в бойовий порядок і видає інструкції щодо подальшого пересування. Це і є початок дій по організації підготовленої атаки.

Визначення позиції противника. Після визначення патрулем напрямку і відстані до сил противника, команда підтримки мусить виконати маневр для виходу на приписану їй позицію, яка дозволить придушити ворожі сили або спостерігати за ними.

Відкриття вогню по противнику. Не варто проводити безсистемний обстріл ворожих позицій, якщо все ще можете розраховувати на елемент несподіванки. Дайте змогу маневреним частинам, зокрема штурмовому загону, підійти до цілі якомога ближче. Крім того, патруль має використовувати рівно стільки сил, скільки потрібно для виконання задачі . Це приховає розмір і напрям дії при проведені наступу. ***Обходити перешкоди!*** Патруль повинен зберігати темп просування. Це означає що слід уникати важких боїв за укріплені позиції. Організація атаки повинна забезпечувати блокування таких позицій щоб уникнути атак в тил. Оминайте будь-яку перешкоду, яка не є ціллю атаки. Але проявіть пильність! Якщо ви обійшли мінне поле чи ПС/ПП противника слід їх позначити. Інакше підрозділи що йдуть за вами можуть мати проблеми з цими об'єктами. Хорошим способом позначити небезпечну зону є використання яскравої пластикової стрічки вдень або хімічних вогнів вночі.

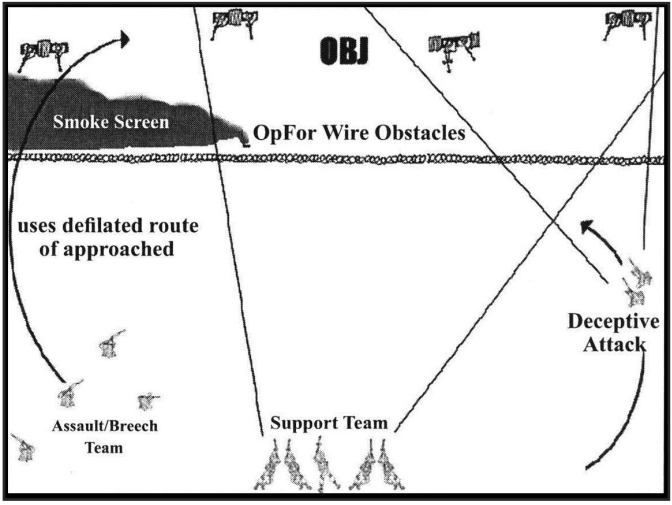
Прорив лінії оборони. Штурмовий загін мусить йти вперед і нейтралізувати перешкоди зберігаючи максимальну скритність. Штурмовий загін не відкриває вогню і не видає своєї присутності першим, поки противник не відкрив вогню. Якщо перестрілка почалася, штурмова група чи спеціально виділене для цього звено прикриває рух димовою завісою. Хорошою ідеєю буде також провести імітацію атаки з іншого напрямку, щоб ввести противника в оману щодо напрямку дії основної групи.

Розвиток прориву. Штурмова група подає сигнал Командиру Патруля як тільки їй вдалося розчистити інженерні перешкоди в лінії оборони противника а спеціально призначена команда захопила плацдарм в глибині зони оборони противника. – практично це означає перша пара вогневих позицій за лінією оборони противника. Група вогневої підтримки і сили, призначені для організації фальшивої атаки проходять через коридор в обороні противника. Основні сили патруля будуть намагатися обійти позицію противника з флангів і продовжити рух до зони, де розміщено командні структури противника.

Зачистка цілі. Коли основні сили патруля можуть прорвати лінію оборони противника, кожен підрозділ отримує чітко визначену задачу – атака на бункери, забезпечення оборони флангів. Цей етап операції вимагає відпрацювання та детальних тренувань.

Перегрупуватись та реорганізуватись. Оцінити кількість доступних для подальшого наступу бійців, боєприпасів, спорядження та води. Переконатися що найважливіші системи озброєння мають повноцінні розрахунки. Командир патруля повинен залишатися в контакті з вищим командуванням щоб передати дані про просування атаки та передати запит и на підкріплення. Евакуювати поранених, загиблих та полонених. В принципі цей процес може відбуватись навіть до досягнення основних цілей атаки. Це постійний процес.

Продовження місії. Після виконання задачі, патруль готується до можливої контратаки противника. Патруль може отримати наказ оборонятись, атакувати або відступати.



Порядок дій спрямованих на досягнення цілей атаки.

При атаці з визначеними цілями, дії спрямовані на досягнення цілей атаки розпочинаються, щойно патруль в бойовому порядку залишає **ПЗП**. Це пояснюється тим, що патруль очікує вступити в бій з силами противника навіть перед лінією оборони. Психологічно приготувати себе до цього слід одразу при формуванні бойового порядку патруля, в пункті збору **ПЗП**.

Група прикриття веде вогонь на придушення противника для, підтримуючи штурмовий загін.

Пам'ятайте про фальшиву атаку. Формування атаки Маршевий і наступальний порядок формують відповідно до бойового завдання. Якщо бій стає затяжним слід приготуватися до того, що передову позицію займатимуть різні звена (по черзі). Увесь патруль мусить бути готовий передати амуніцію і воду тим звенами, які брали участь в бою і в яких закінчуються запаси.

Підтримуйте темп наступального руху.

- **До моменту прямого зіткнення рухайтесь скритно.** Якщо можна йти повільно в стабільному темпі, бігти не потрібно Повільний рух може нервувати бійців і командира , але передовий і його звено повинні мати можливість виявити протипіхотні міни, солдат противника чи ПС/ПП,
- **На ламати бойовий порядок в небезпечних зонах!** Бойовий порядок забезпечить достатній рівень безпеки для просування патруля вперед.
- **Оминайте всі непозначені перешкоди.** При цьому потурбуйтесь про інформування своїх сил про їх наявність. . Частини, які рухаються за вами, знешкодять їх пізніше. Помітне маркування дасть змогу нейтралізувати ці перешкоди з мінімальними втратами особового складу.
- **Використовуйте не більше сил, ніж безпосередньо вимагає виконання бойового завдання.** Не слід розгортати увесь патруль навпроти позицій противника, якщо потрібні одне – два звена.
- **Цілеспрямовано атакуйте виявлені сили противника в полосі оборони.** Якщо почалося бойове зіткнення і штурмову групу виявлено, слід докласти всіх зусиль для того, щоб не дозволити противнику організовано відступити на підготовлені позиції. Ваша ціль – вбити їх, примусити здатися або втікати в паніці.

Щойно командир патруля локалізує об'єкт атаки, він розгортає групу вогневої підтримки в місці, що забезпечує найкращий огляд об'єкта. Таке розташування має забезпечити ведення ефективного настильного або навісного вогню по лінії оборони , а також дозволити групі підтримки спостерігати просування вперед штурмового загону.

Штурмовий загін.

Власне кажучи, штурмовий загін складається з двох частин: групи розчистки і групи прикриття. група розчистки відповідатиме за знешкодження мін, дротових перешкод і т.п. Група прикриття охороняє штурмовий загін, розташовуючись по лівому і правому краю групи розчистки. . група розчистки буде занадто зайнята інженерними загородженнями, щоб відстрілюватись . За них це зробить група прикриття. Врешті решт, що швидше буде знешкоджено перешкоду, тим швидше штурмовий загін займе відносну безпечну позицію.

Просування штурмового загону вперед. Коли група вогневої підтримки займе свою позицію, штурмовий загін розпочинає рух в напрямку до цілі. Немає іншого вибору, ніж припустити, що всі перешкоди — під прикриттям кулеметів, артилерії і під спостереженням противника! При виборі шляхів підходу до цілі слід керуватись такими міркуваннями:

- Знайти шлях якомога нижче відносно рівня грунту — «закритий» підхід. Противник не може забезпечити ефективний настильний вогонь чи спостереження за таким підходом.
- Використовуйте природне прикриття - вкриті густою рослинністю ділянки лінії оборони чи темряву для того, щоб пройти перешкоди, залишаючись непоміченими.
- Використовуйте димові шашки, якщо інші засоби маскування не забезпечують достатнього ефекту. Однак використовуйте дим тільки після початку активних дій, в іншому випадку ви передчасно розкриєте свої наміри. Якщо патруль обстрілюють, кидайте шашки в напрямку лінії зайнятої бійцями противника. . Пересвідчіться, що вітер працює на вас і дує впоперек або на фронт противника —але не заважайте вогню групи підтримки.
- За наявності ресурсів, застосовуйте тактичний обман. Розгорніть фіктивну атаку з іншого боку вздовж лінії оборони противника. Дозвольте їм використовувати дим, щоб переконати сили противника в реальності намірів. Це заплутає сили противника при встановленні місцезнаходження справжнього штурмового загону і сповільнить їх реагування на штурм.

Розчистка перешкод. Штурмовий загін здійснює нейтралізацію перешкод наступним чином:

① Група прикриття займає позицію безпосередньо справа і зліва від перешкоди, залишаючи достатній простір для групи розчистки.

② Група розчистки просувається між бійцями прикриття , після чого знищує перешкоду, і розмічає прохід через неї (стрічка вдень і хімічні світильники в темряві).

③ Група прикриття просувається розміченим проходом , процес повторюється до проходу крізь всі перешкоди.

Забезпечення плацдарму. Штурмовий загін веде обстріл і проводить маневри з метою захопити позиції, які накривають прорив прямим вогнем. Щойно штурмовий загін сигналізує командиру патруля про завершення зачистки перешкод і убезпечення плацдарму, командир проводить всю групу вогневої підтримки вперед через розмічений прохід.

Зачистка об'єкта атаки.

В плані операції чітко прописано відповідальність і функції в цій фазі атаки. Це необхідно практикувати під час тренувань. До того ж, мають бути розроблені резервні плани дій для випадків, коли командири або частини втрачають дієздатність внаслідок великої кількості втрат.

Просування групи підтримки через прорив. Після закріплення в межах лінії оборони противника, командир патруля проводить групу вогневої підтримки для з'єднання з штурмовим загоном. Весь патруль охоплюватиме фланги зсередини оборонної лінії ворога. Щоб захистити патруль і вибити сили противника з їх бойових позицій, необхідно провести наступні дії:

① Спеціально призначена група прикриває лівий чи правий фланг, залежно від того, куди не йтиме патруль, щоб захиститися від контратаки.

② Решта патруля веде вогонь і маневрує на фланги сил противника вздовж лінії оборони.

③ По кожній позиції ведеться 'L'- -подібний перехресний вогонь:

- Чільне звено придушує оборонну позицію, повідомляючи її розташування наступному звену.
- Наступне звено проривається в тил оборонної позиції і вибиває ворога звідти вогнем гвинтівок, гранатами або РПГ.
- Звено, що здійснює прорив, тепер забезпечує тиск на оборонну позицію, в той час як інша звено заходить до ворога з тилу... і процес повторюється.

Підготовка до контратаки противника! Командир патруля здійснює відновлення системи оборонних споруд і переформування сил. Необхідно розгорнути оборону у 180° секторі для забезпечення захисту патруля з фронту і по флангах. Слід забезпечити достатню кількість особового складу в розрахунках важкої зброї і перерозподілити амуніцію. Подбати про свої втрати, провівши евакуацію поранених. Роздати в патрулі запаси води. Також необхідно евакуювати військовополонених.

Продовження місії. Оскільки позаду не залишиться жодного спорядження, немає потреби повертатись в опорний пункт (ПЗП). (як правило, на базі ПЗП виникає станція медичної допомоги для евакуації своїх поранених). На цьому етапі патруль отримає завдання захищати позицію, продовжувати наступ або відступити.

Підсумки

Успішно проводять атаку два типи провідників. Перший затято рветься вперед, такий собі прагматик , що покладається на швидкість і цілеспрямованість як засоби зменшення втрат і розвитку успіху. Другий аналізує хід бою, постійно шукаючи вразливі ділянки оборони і зосереджуючи там свої ресурси. Обидва підходи мають чим похвалитися. Направду кожен надає виразні переваги.

Якщо військо веде прямолінійний і затятий провідник, солдатам відомо, що бойовий план навряд чи буде змінюватись. Їх лідер сильний та рішучий. Він наступатиме тільки тоді, коли буде впевнений у перемозі. Це надає велику впевненість військам, вони без слів розуміють свою роль у битві та намір командуючого.

Війська поміркованого провідника швидко адаптуються до змін. Вони готові до кардинальних змін бойового плану, при цьому такий тип лідера здобуває довіру своїх солдатів завдяки своїм здобуткам. Війська підуть за ним через пекельне полум'я. Вони повинні вміти діяти незалежно від намірів командуючого і ефективно повідомляти про зміни плану битви.

Немає універсального рішення єдиного визначального фактору досягнення мети. Бій розвивається хаотично. Солдати прагнуть — ні, бажають знати провідника, за яким вони йдуть, і що від них вимагають. Так, з зерна досвіду визріє дерево братерських стосунків військ і провідників. Але впевненість можна викувати через дієве практичне напрацювання ретельно складених бойових процедур. Найгірше, що можна зробити, це відрядити загін на марш, не сказавши йому, як далеко йти. Нас лякає невідомість. ***Переконайтесь, що ваші війська проінструктовано!***

Засвоєні уроки

Взвод 25-ої піхотної дивізії здійснював переслідування противника поблизу в'єнтамського села навесні 1967 року. Було вже досить пізно, коли командир помітив, що селяни покинули поля набагато раніше, ніж зазвичай.

Деякі молоді солдати в патрулі звернути увагу на не менш дивну поведінку. Коли патруль наблизився до села, сім'ї з найближчих будинків спокійно вийшли зі своїх домівок та попрямували вглиб села. Через хвилину, по патрулю відкрили вогонь з тих будинків.

Атакуючи ворожі позиції під вогнем, загін доповів, що Північно-В'єнтамська Армія (NVA) швидко покинула ці позиції та відступила вглиб села. Командир роти по радіо наказав патрулю "бути агресивними" . Командир вирішив, що він має скористатись моментом, і швидко повів свій загін вглиб села, одночасно намагаючись оточити селище по периметру.

Опинившись всередині села, командир більше не міг визначити лінію оборони противника. Здавалося, кожен будинок веде вогонь по його патрулю, крізь дерева навколо села також вели вогонь. Здавалось, ворог був скрізь одночасно, ведучи вогонь як по патрулю, так і по своїм власним позиціям. Не було звичайних секторів вогню і оборонних позицій, воювати з яких вчили молодого лейтенанта. Оскільки кількість жертв зростала, командир мав лише декілька реальних варіантів.

Він зважив, що більше не зможе ні атакувати ворога, ні відступити та залишити поранених. Він повідомив засмученого командира роти про те, що його загін потребує підкріплення. І так вийшло, що просте випадкове зіткнення переросло у повноцінну операцію з залученням роти плюс частини артилерії та найближчих ресурсів авіаційної підтримки, в той час як кількість жертв та поранених американського патруля зростала.

Чого ми навчилися?

В першу чергу, командири повинні навчитись слухати своїх підлеглих на «лінії фронту». Ці солдати знають набагато більше про свою особисту безпеку і те як її гарантувати ніж їх лідери позаду – незалежно від того, чи їх командир за ними лише на 40 метрів або на 4 кілометри. Солдати патруля зрозуміли, що селяни дізнались про їх маневри, тож ймовірно про неї знає і ворог.

По-друге, західні армії надзвичайно схильні до поспіху. Можливо, оскільки авіаційні або десантно-штурмовимові операції розгортаються на полі бою настільки швидко, наші підрозділи не в змозі пригальмувати та сповільнити патрулі до обережного та методологічного темпу. Або, можливо, через те, що фізична підготовка ведеться з акцентом на силу і витривалість, роблять хибний висновок, що бої виграються на великій швидкості. Незалежно від причин, загін має право рухатись у своєму власному темпі. Потрібно безпосередньо перед сутичкою забезпечувати скритність…. і навіть після початку зіткнення командир повинен мати час, щоб визначити, ***як саме*** його загін буде вступати у бій. Він має спланувати шляхи відступу на випадок, якщо його загін потрапить у пастку, відтак масштаб бою перевершить можливості загону. Також він мусить запросити і отримати необхідну комбіновану вогневу підтримку для нейтралізації ворожих позицій.

По-третє, командир повинен послабити контроль за рухом своїх військ. Він має бути впевненим в їх здатності до маневрів та полі бою. Знову ж таки, існує помилкова думка, що піхота повинна рухатись так, як марширують на плацу. Це просто не той випадок. Танковий екіпаж їде в танку разом. Артилерійська розрахунок є практично недієздатний без зброї, і тому рухається як одна команда. Піхотинець рухається як окрема особа яка є частиною команди! Але ми повинні чітко зрозуміти це; хоча піхотинець рухається у нерівному ланцюгу стрільців , пам'ятаючи про побратимів зліва та справа, він обирає наступну позицію та метод руху до цієї позиції як незалежна особа. І так само як він буде просуватись на полі бою, так само він може відступати з поля бою – як незалежна особа, що є частиною команди!

І останнє, по-четверте, є припущення, що ворог воює так само, як і ми. Північно-В'єнтамська Армія (NVA) не надавала такого ж значення рельєфу, як командири Армії США. Вірогідність того, що вони будуть захищати зворотній або передній схили пагорба, була однаковою. NVA радше могла зайняти позиції поміж схилами (у «сідлі»), а не на вершинах.

Ворог у В'єтнамі часто хитрував, обманював на полі бою — залишав перші позиції оборони задля того, щоб створити ілюзію можливості раптового захоплення без спротиву і заманити дуже агресивний американський патруль.

А поняття захисного периметру з розташованими зовні зонами перехресного обстрілу було очевидно невідоме NVA, натомість перевага надавалась заманюванню ворогів у добре організовану клиноподібну оборонну позицію з перехресними лінями вогню. Важко координувати? Ризик ураження власних військ? Ваша правда! Та це ще більша несподіванка для патруля, який натрапив на таку позицію.

Необхідно проводити бойові вправи, які дадуть патрулю і окремим особам змогу бути гнучкими при досягненні цілей, не шукаючи універсального рішення. Мусимо ввести в практику таку підготовку і тренуватися регулярно.

Розділ 6

ДОДАТКИ

Додаток А

МЕТОД ОРГАНІЗАЦІЇ ЗАСІДОК

Найкращий підхід коли ви координуєте бійців і визначаєте зони ведення вогню – це не ускладнювати справу. У випадку організації засідки це буквально означає, що варто застосовувати лінійну або 'L'- подібну форму позиції. Але деякі варіанти ландшафту і особливості пересування цілі можуть вимагати від вас організовувати засідку за більш складною схемою. Далі ми наведемо перелік можливих схем організації засідки, простий опис кожного варіанта і її графічна схема.



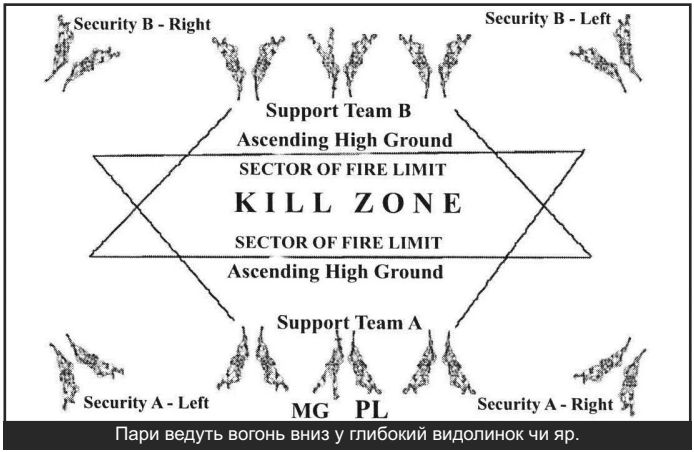
Відділення складається з двох звен і командира.

Лінійна засідка

Лінійна формація знаходить практичне застосування як в дальній, так і в ближній засідці. Такий бойовий порядок дозволяє підтримувати зв'язок і командування і таким чином є ефективним для придушення цілі і швидкого відходу і розриву вогневого контакту. Така формація має найбільший ефект коли йдеться про атаку на лінійну ж хону ураження – наприклад ділянку шосе.

(Ілюстрація знаходиться в пункті «дальня засідка» розділу «елемент тактичної підготовки #12».)

Паралельна засідка



Пари ведуть вогонь вниз у глибокий видолинок чи яр.

Паралельна засідка, що по суті являє собою порядок, сформований двома лінійними засідками, застосовується тільки для дальніх засідок. Вона добре підходить для завдання значних втрат противнику і швидкого відходу, хоча взаємодія між командами може бути дещо ускладнена. Такий бойовий порядок є найефективнішим при діях по довгій і вузькій зоні ураження – наприклад долині між двох груп пагорбів.

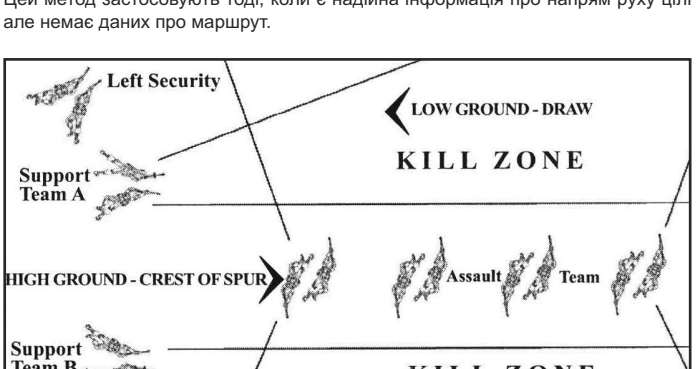
«L» - подібна засідка

«L» - подібна засідка добре підходить як для дальньої і ближньої засідки. Вона дозволить зберігати контакт і контроль за підрозділом, і добре підходить як для придушення противника, так і для того, аби розірвати контакт і відійти. Такий бойовий порядок краще всього застосовувати на широкій і відкритій місцині. Не варто розміщувати частину сил на дальній стороні зони ураження – це дозволить уникнути відрізання цих сил якщо противник почне контратаку.

(Ілюстрація знаходиться в пункті «дальня засідка» розділу «елемент тактичної підготовки #12».)

“T”-Подібна засідка

‘T’- подібна засідка – це практично дві ‘L’ – подібні засідки, які закривають два протилежні напрямки. Такий бойовий порядок з однаковим успіхом застосовують як в дальніх так і в ближніх засідках. Такий порядок дозволяє ефективно контролювати бійців і є придатним як для придушення противника вогнем, так і для розриву контакту і відходу. ‘T’- подібна засідка має найкращий ефекти коли її застосовують на відрозі, коли зони ураження знаходяться по обидва боки відрогу. Цей метод застосовують тоді, коли є надійна інформація про напрям руху цілі але немає даних про маршрут.

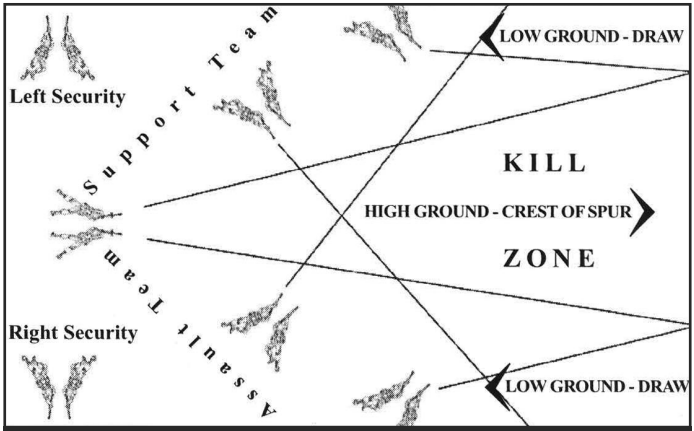


Вогнева команда знову на височині і веде вогонь вниз

‘V’- подібна засідка

Часто ‘V’ – подібну засідку плутають з ‘L’- подібною .Вони відрізняються не тільки формою бойового порядку, але і призначенням. ‘V’ – подібну засідку використовують практично виключно для ближньої засідки. Вона гарантує хорошу взаємодію бійців, але застосовувати її можна тільки тоді, коли придушення цілі є певним. ‘V’ – подібна засідка є найефективнішою, коли бійці стоять вздовж відрогу чи пагорбів, які обмежують видолинок.

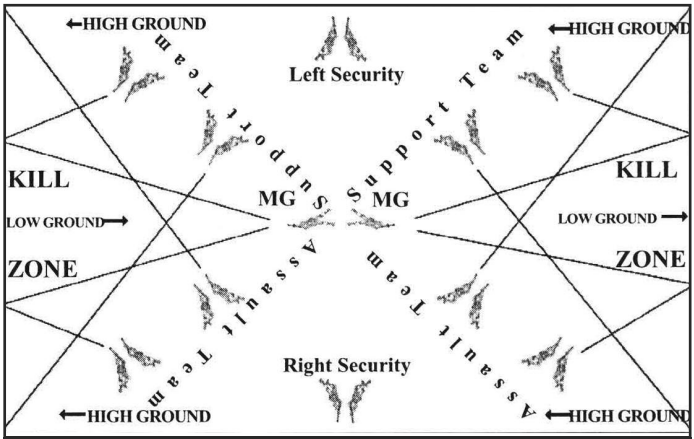
При цьому вершина порядку буде або на високому місці або в низині, залежно від використання видолинку або відрогу.



Зона ураження буде або на височині або в низині

‘X’-подібна засідка

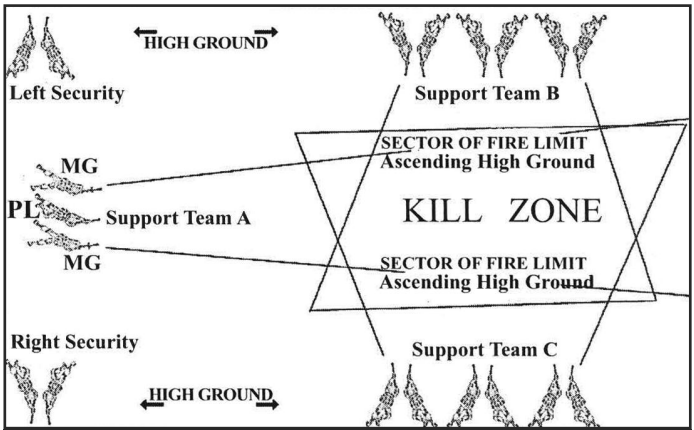
‘X’- подібна засідка це просто дві ‘V’- подібні засідки, виставлені торець в торець. Цей порядок придатний лише для ближньої засідки. Взаємодія бійців стає дещо ускладненою, але цей порядок дозволяє діяти в ситуації, коли маршрут цілі відомий, а напрямок руху – ні. ‘X’- подібна засідка має найкращий ефект, коли її використовують вздовж відрогу, або пагорбів, які обмежують видолинок



"X" добре працює, коли на ландшафті є різкі зміни висоти!

'U'-подібна засідка

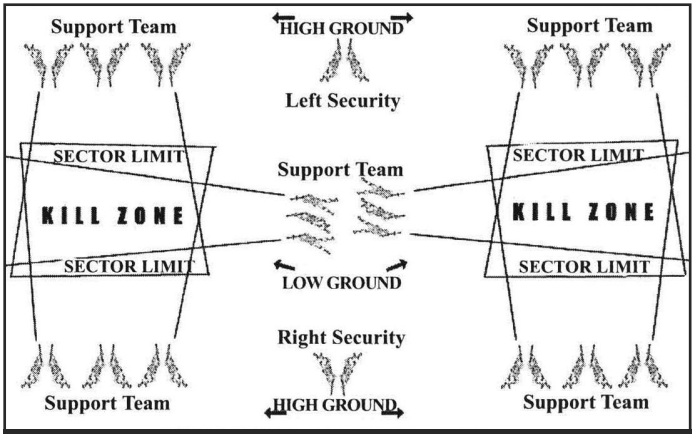
'U'-подібна засідка дуже подібна до 'V'- подібної, однак 'U'-подібну засідку використовують тільки для дальніх засідок. 'U'-подібна засідка передбачає залучення більшої команди вогневої підтримки в основу формації. Координація між бійцями і підрозділами є складним, але такий бойовий порядок має значні переваги при застосуванні на відкритих місцях, таких як вузькі долини, що дозволяють мати значні сектори вогню. Це особливо ефективно при організації дальньої протитанкової засідки.



Форма 'U' підходить для дальніх засад, які мають зони ураження у великих відкритих долинах.

'H'-Подібна засідка

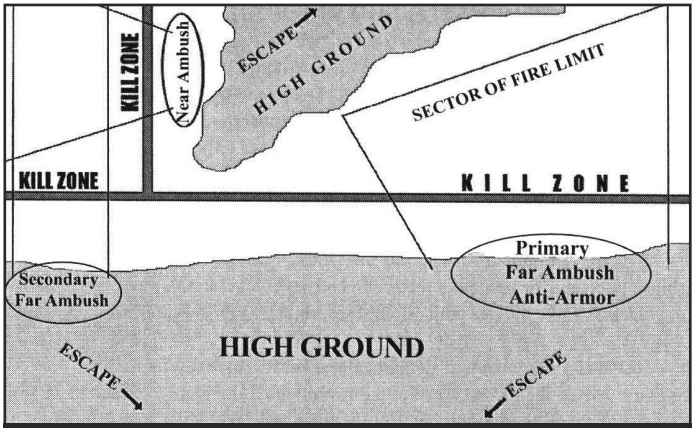
Дві 'U'- подібні засідки, виставлені в торець, утворюють 'H' – подібну позицію. Цей метод можна використовувати ***тільки*** для дальніх засідок. Управління та комунікація будуть надзвичайно ускладненими. Оптимальним рішенням буде використовувати такий стрій при роботі на відкритому місці, де паралельні височини дають можливість розмістити команди вогневої підтримки і протитанкові засоби. 'H' – подібна засідка найкраще працює тоді, коли шлях наближення противника відомий, а напрямок – ні.



"H" вимагає акуратної координації вогню і узгодження шляхів відходу між двома командами.

Сітьова Засідка

«Сітьова засідка» - це не метод організації засідки а скоріше тактика, підхід до організації засідок. Враховуючи те, що деякі цілі будуть завеликими або надто сильно розподіленими територіально для того, аби атакувати їх силами одного патруля. Тому доведеться координувати зусилля кількох команд для досягнення цілей. Коли противник віддаляється від основної засідки або коли він відірвався від сил команди засідки він скоріше за все розіб'ється на менші групи які будуть іти добре видимими, розчищеними маршрутами. В цьому випадку виникають сприятливі умови для використання другої і третьої групи засад. Однак варто приділити особливу увагу розподілу секторів вогню, щоб не наражати свої підрозділи на небезпеку.



Сітьові засідки є найбільш ефективними для стримування маневрів противника. Але координувати їх слід дуже точно, адже дуже важливо уникнути вогню по своїх.

Додаток В

КОНЦЕПТУАЛЬНЕ ПОРІВНЯННЯ НАСТУПУ І ОБОРОНИ

Яйця і дерев'яні кораблі

Давайте подивимось на загальну картину наступальних і оборонних операцій. Для цього почнемо з історичної перспективи.

В часи, коли кораблі робили з дерева гармати ставили вздовж бортів аби вести вогонь вбік. Очевидно, що єдино можливою тактикою в такому випадку було вишикуватися в лінію і вести вогонь по такій же лінії противника, поки не вдасться його потопити.

Кращий метод застосування вогневих засобів було винайдено, коли з'явилася артилерійська башта і бортова броня. На суші тактика все ще передбачала шикування армій в лінію і довгий обмін вогнем – поки одного з противників не буде знищено або хтось не почне втікати. Вважалося, що при перевазі 3 до 1 атакуючий неодмінно доб'ється успіху. Однак саме такий підхід призвів до значних втрат під час Першої Світової.

Що сталося? До початку Першої Світової Війни широкого вжитку набули три нові винаходи, які надавали серйозних переваг військам в обороні. Це були колючий дріт, кулемет і «скорострільна» гармата. Дріт ефективно знижував темп атаки піхоти і кавалерії. Кулемети завдавали значних втрат військам, пійманим в дротяні пастки. А високий темп вогню нової артилерії дозволяв не тільки вести точний вогонь по лінії оборони але і створювати завісу вогню перед оборонними позиціями. Старе співвідношення «три до одного» вже не приносило певної перемоги. Перша Світова так і не принесла виходу з цієї пастки, просто закінчилися людські резерви. Довелося чекати ще 20 років щоб відновити втрати.

На щастя до початку Другої Світової війни доктрина ведення наземного бою запозичила чимало в курячого яйця.

Бачте, ми маємо схильність думати про яєчну шкаралупу як про щось вкрай крихке. Але слід віддати яйцю належне. Воно формує довкола ембріона досконалий оборонний периметр і ефективно захищає його від бактерій і вірусів. Що ще важливіше, шкаралупа захищає ембріон від механічних ушкоджень. Існує простий експеримент, що його проводять шестикласники – сире яйце кладуть в руку найсильнішого хлопця і він намагається його роздушити, розподіливши пальці по поверхні яйця рівномірно. Це, як правило, не вдається. Річ у тому, що тиск розподіляється рівномірно, і тому шкаралупа лишається неушкодженою.

Тоді чому ж ми думаємо, що яйце крихке? Тому що регулярно розбиваємо його об край сковорідки. В цьому випадку ми не лише завдаємо удару твердішим і важчим предметом, але і фокусуємо силу удару в одній точці.

Ось чому ми так успішно розбиваємо яйця, горіхи чи кокоси. Ми концентруємо силу і пробиваємо пролам в системі оборони. Тоді ми його розширюємо.

Цей принцип отримав широке визнання в період Другої Світової. Сфокусувати сили в одній точці, добитися прориву, і скористатися ним для атаки на тилові структури противника. Як тільки система оборони противника розпадеться, ***слід скористатися ситуацією і продовжити наступ.***

В принципі можна сказати (і це буде до певної міри справедливо), що цей принцип не є новим і його використовували від часів пращі і булави. Так, це правда – на оперативному рівні. Але на тактичному рівні такий урок ще слід було засвоїти. Це навчання дорого коштувало всім учасникам Першої Світової і тим арміям, які так і не засвоїли нові тактичні принципи до часу Другої Світової.

То чого ж ми навчилися у старих флотів і яєць? Не атакуйте оборону по всьому фронту. Виберіть точку докладання зусиль. Тримайте темп атаки, розширюйте прорив, атакуйте систему контролю та управління противника. Зазначимо, що якщо вам зустрілася перешкода з колючого дроту варто очікувати кулеметного або артилерійського вогню противника.

Переваги і недоліки

Оборона має більшу кількість явних переваг, порівняно з наступом. Варто порівняти ці типи дій щоб зрозуміти їх відносні недоліки і переваги.

З точки зору логістики оборона має значні переваги. Лінії постачання атакуючої сторони розтягнуто вздовж тонких і довгих ліній, які є вразливі до ворожої атаки, погодних умов і сильно залежать від стану доріг. На відміну від них оборона користується з запасів, створених буквально за переднім краєм.

Що стосується комунікацій – то тут оборона так само надає перевагу. Оборонна позиція нерідко має наземні телефонні лінії, що є безпечнішими ніж радіо. На додачу до цього сторона в обороні може користуватися УКВ радіо, вістовими, прапорцями і звуковими сигналами. Оскільки сторона, яка наступає знаходиться в русі, то виглядає так, що вона мусить користуватися або радіо, або вістовими і візуальними сигналами. Ці способи комунікації ефективні, але небезпечні і почасти вимагають багато часу для передачі даних.

На тактичному рівні оборона має кілька серйозних переваг. Укриття – такі як стрілецькі гнізда, траншеї, що дозволяють зменшити видимий силует бійця і прикрити його від навісного вогню. Війська мають чітко визначені сектори вогню, що перехрещуються з секторами обстрілу сусідів на флангах. Їх підтримує вогонь мінометів і кулеметів і прикривають дротяні загородження.

Війська в обороні знають місцевість перед собою і за позицією. Вони її вивчили і знають всі можливі маршрути підходу пробника. Вони відпочили і підготувалися. Це дуже рідко можна сказати про атакуючу сторону.

Чому ж тоді ми кажемо – «кращий захист це напад». Що робить наступ такою привабливою опцією. Щоб зрозуміти це, ми повинні зрозуміти задачу, яка стоїть перед обороною.

Завдання військ в обороні – захищати певну територію. При цьому мова йде про захист буквально всієї цієї зони. Подумайте про яйце – чи можна захистити ембріон частиною яєчної шкаралупи? Ні. Шкаралупа повинна закривати все яйце, повністю захищати визначену зону оборони – периметр ембріона.

Загалом ситуація не є відмінною для армії в польових умовах. Існує зона, призначена для оборони і її слід захищати. Щоб зробити це, військам доведеться розподілити свої зусилля по значній території. Зрозуміло, що буде створено систему перехресного вогню, для того, аби зробити оборону більш ефективною, але все одно всі вогневі засоби не можуть вести вогонь в одну точку. Крім того, статична позиція заважає перекидати сили між ділянками лінії оборони, хоча певні резерви для виправлення критичних ситуацій все одно створюють.

Фактом є те, що незважаючи на все планування лінії оборони, війська які її тримають, е знають де саме чи коли почнеться атака. Тобто ініціатива за атакуючим, що є значною перевагою.

Ініціатива – не єдина перевага атакуючого. Як вже було зазначено раніше, атакуюча сторона має можливість концентрації ресурсів. Пам'ятайте, що по суті оборона стосується певної зони. В принципі далеко не всі види оборони є статичні, але абсолютно всі вони прив'язані до ландшафту. Це значить, що в будь – якому разі вони є менш мобільними, оскільки розподіляють ресурси по визначеній території. Атакуючі сили діють як край ложки, що розбиває яйце – тобто виконує роль «пробивної» сили.

Простіше кажучи, наступаючі сили концентрують вогонь і ресурси в одній точці лінії оборони. Атакуюча сторона робить це там і тоді, коли вважає за потрібне. Це і є основна превага атаки.

Переваги	**Наступ**	**Оборона**
Короткі і відпрацьовані лінії постачання		√
Встановлені лінії передачі команд ікомінікації		√
Знання ландшафту бійцями		√
Замасковані та підготовлені інженерні позиції		√
Визначені та розподілені сектори вогню		√
Можливість концентрувати ресурси у визначеній точці	√	
Ініціатива – вибір місця і часу атаки	√	

Додаток С

СЛОВНИК ТЕРМІНІВ

Як і в будь якій іншій сфері, у військовій справі існують жаргон і символіка, які слід розуміти для того, щоб ефективно працювати з іншими. Далі вкладено більш – менш повний список тих термінів, що вжиті у тексті книги.

AA | ЗК — Скорочення на позначення Зони Концентрації, тобто зони за своєю лінією ліні де патруль може зібратися в безпечному місці щоб провести останні етапи підготовки перед проходом через FFL.

AAR | РХО — Розбір Ходу Операції. Процес оцінки ходу операції і визначення її ефекту та обставин, що супроводжували виконання задачі.

APL | ЗКП — Заступник Командира Патруля. Друга людина в командуванні патруля.

Axis | Вектор — Сектор в якому буде діяти патруль, обмежений паралельними лініями чи елементами ландшафту, що дозволяє обмежити відхилення вбік.

Azimuth | Азимут — напрямок, визначений по компасу. Задають в градусах або тисячних.

Back Brief | — Етап Планування Місії під час якого члени патруля беруть участь в обговоренні деталей операції і можуть прояснити їх.

Battalion | Батальйон — Основний підрозділ більшості збройних сил, який об'єднує бійців одного роду зброї (н.п. піхота, артилерія). Структура Батальйону відрізняється залежно від армії і призначення але загалом він складається з 500-600 чол.

Bearing | Курс — Напрям, в якому рухається підрозділ. Може бути заданий як азимут або як напрям (Пн. Нд.- Зх.).

Bivouac | Бівуак — Табір з наметами і визначеною структурою, організований так, щоб впорядкувати рух бійців.

Break in Contact | Розрив контакту — Інцидент, при якому відбувається розірвання контакту між частинами одного бойового порядку. Щоб закінчити місію потрібно відновити контакт між частинами порядку.

Brevity Codes | Умовні Позначення — Короткі кодові слова, кожне з яких має специфічне значення і при цьому не мають явного стосунку до суті закодованого слова (***«Ромашка»*** для позначення ***«Точки збору»***).

Brigade | Бригада — Основний підрозділ ЗС багатьох держав, який включає менші підрозділи окремих родів військ (піхота, артилерія, зв'язок, сапери). В ЗСУ орієнтовна чисельність – 4500 чол.

Bypass | Обхід — метод подолання перешкоди, при якому патруль просто обходить перешкоду.

Call Sign | Позивні — Коди для радіопередач, як правило – літера і дві цифри, що ідентифікують передаючу і приймаючу станції.

Cease Fire | Припинити вогонь — наказ або сигнал який вимагає припинити вогонь з усіх видів зброї. Часто віддають, коли ворог може уразити своїх бійців або коли цілі вогневого удару досягнуть.

CEO&I | КК — Скорочення, який позначає Книгу Кодів. Це вкрай секретний документ (або картка) яка містить дані про позивні, частоти, паролі та коди встановлені для радіопереговорів в рамках місії.

Chain of Command | Лінія Командування — ієрархія командирів у військовому підрозділі від старшого до найнижчого.

Challenge & Password | Пароль і Відгук — комбінація слів, які дозволяють ідентифікувати противників і своїх бійців. Питання і відповідь повинні йти в правильному порядку. Ця схема ідентифікації ніколи не використовується перед своїми позиціями.

Clock Method | Метод Годинника — система визначення координат відносно напрямку руху патруля. Прямо по руху – напрямок «на 12 годин», «6 годин» - ззаду, «3 години» - зправа, «9 годин» - зліва.

CO | Командуючий Офіцер — позначення командира будь – якого підрозділу, крупнішого за роту.

Commander's Intent | Наміри Командира — чітке визнання цілей місії. Визначення цілі дозволяє членам патруля розуміти загальну задачу і діяти самостійно по ситуації.

Commo | Комм. — Абревіатура, яка позначає процес комунікації або комунікаційні пристрої. 1. Ситуація встановлення радіоконтакту з іншим підрозділом. 2. Будь які пристрої призначені для комунікації на великих дистанціях.

Company | Рота — Військовий підрозділ чисельністю близько 120 чоловік. Як правило це найбільший підрозділ, який складається з бійців одного роду військ.

Concealment | Маскування — Будь який матеріал або умови середовища, що дозволяють приховати позицію чи маневри від спостерігачів противника.

Contingency Plan | Екстрений План — Інструкції які командир патруля дає бійцям на випадок втрати контакту між частинами підрозділу, при цьому вона уточнює що саме повинні робити такі частини.

Cover | Укриття — Будь – який об'єкт який захищає бійців від прямого або непрямого вогню противника.

CP | КП — Скорочення яке позначає Командний Пункт, тобто позицію командира підрозділу.

Cyclic Rate of Fire | Технічна Скорострільність — така скорострільність, яку вона може продемонструвати за умови безперервної подачі боєприпасів.

Dead Reckon | Інстинктивне Орієнтування — Метод орієнтації на місцевості при якому навігатор опирається виняткова на покази приладів.

Direct Fire — Ведення вогню прямою наводкою.

Division | Дивізія — Військове з'єднання значної чисельності, здатне вирішувати задачі на фронті 10-20 км. Чисельність значно відрізняється залежно від країни і роду військ – від 3 до 18 тисяч. Має в своєму складі всі компоненти для ведення загальновійськового бою – піхоту, артилерію, саперів.

Dogleg | Вовчий Крок — Метод пересування по місцевості, при якому маршрут патруля не планують «від точки до точки», а формують з позірно безглуздих переміщень. Це збиває з пантелику спостерігачів противника.

Double Tap | Подвійний Постріл — два постріли в швидкому темпі щоб збільшити ймовірність ураження і виведення з ладу (Для АК – 74 використовуйте правило – «Стріляю, поки подумки вимовляю «двадцять один»).

Drag Man | Замикаючий — Останній боєць в патрулі, чия робота – слідкувати за забезпеченням охорони тилу і слідкувати, щоб жоден член патруля не опинився за ним.

E&E— Відхід і Уникнення. Тим маневрування, при якому патруль уникає всіх контактів з противником.

Element | Підрозділ — будь – яка група бійців (від 2 і більше) що складають частину більшої групи.

EndEx — Наказ Зупинити всі активні дії і виконання всіх наказів.

EOD — Позначення саперного підрозділу, бійці якого спеціалізуються на знешкодженні боєприпасів, що не розірвалися.

ERP | ПЗП — Скорочення, яке позначає Проміжний Збірний Пункт. Ці пункти вибирає командир патруля по дорозі до цілі. Вони служать для планування подальшого пересування і для перегрупування в разі, коли патруль буде атаковано.

ETA | ОМП — Очікуваний момент прибуття (до цілі), параметр, часто використовуваний при складанні OpOrder.

ETD | — Акронім який позначає очікуваний час початку виконання певного етапу операції.

FEBA | — Акронім який позначає зону перед лінією, яку займають бійці. «Нейтральна зона»

FFL — Акронім який позначає найбільш наближене до противника розміщення своїх сил.

FFU — Акронім який позначає найбільш наближений до противника підрозділ своїх сил.

Fireteam | Звено — базова група бійців, яка буде складатися з 3-4 чоловік. Як правило група включає стрільців і операторів (або розрахунок) важкого озброєння (РПГ, кулемети)

Five-Point Contingency Plan | План для Критичних Ситуацій — Спеціальний план, виданий командиром для командирів звен у випадку відділення звен від основного патруля. План повинен містити наступне:

① Чому звено відділяється.
② Куди йде звено.
③ Які бійці є членами звена, яке відділяється.
④ Коли звено повернеться і що треба робити у випадку якщо він не повернеться до того часу.
⑤ Що робити якщо звено або патруль опиниться під обстрілом.

Flank | Фланг — Зона справа або зліва яку не можна обстрілювати через відсутність ресурсів або через фізичні перешкоди.

Frag-0 | — Абревіатура яка позначає накази які уточнюють початковий план.

Fratricide | — завдання втрат своїм бійцям.

Freq | — Коротке позначення частоти яку використовуватимуть для роботи радіо.

GNDR — Позначення гренадера – солдата, який має завданням використовувати гранати або гранатомет для того, щоб подавити вогонь противника або прорвати його позицію.

Grab Team | Група захоплення — Спеціальна команда яка призначена для захоплення полонених (часто конкретно призначених цілей)

Grazing Fire | Настильний вогонь —

- Ведення вогню по відношенню до землі.
- Вогонь який ведеться прямою наводкою при чому кулі йдуть на висоті не вище метра.

Head Count | —
① Кількість людей в патрулі.
② Метод підрахунку бійців в ході патрулювання.

Hide | Криївка — Позиція яку використовують для одноразового відпочинку патруля. Ніколи не використовується повторно.

IED | ІВП — Імпровізований вибуховий пристрій. Як правило використовується у засадах.

IMT | ТМП — Акронім який позначає Технхніку Маневрування Піхоти призначену для пересування під вогнем.

Indirect Fire | Навісний вогонь — Обстріл вибуховими снарядами цілі, яка знаходиться поза межами зони прямої видимості.

Interlocking Fire | Перехресний вогонь — Сектор обстрілу який частково співпадає з іншим сектором вогню. Всі сектори повинні суміщатися не далі 30 м. від позиції (щоб не створювати мертвих зон)

LBE, LBV чи LCE | СПВ — Акроніми які означають частину спорядження, призначену для розподілу ваги боєприпасів і обладнання по тілу бійця (полегшуючи тим самим перенесення вантажу)

LDR | — Абревіатура, яка позначає командира, тобто бійця відповідального за виконання наказів вищестоячих інстанцій, підтримання дисципліни, підготовку військ і прийняття рішень на полі бою.

Leader's Recon | Передовий дозор — розвідка яка працює в напрямку цілі від ПЗП. Задача – уточнення сил противника і ситуації в районі цілі.

Line Troop | Лінійні війська — Бійці які мають задачу захищати певну територію або проводити атаку на противника. Простіше – всі не-спеціальні частини.

LZ | ЗВ — Скорочення яке позначає зону висадки. Зона призначена для висадки солдатів з гелікоптера.

MA | МЗ — Скорочення на позначення мінної засади – такої, яка спирається на використання протипіхотних або протитанкових мін замість використання бійців. Хоча патруль як правило веде візуальне спостереження за зоною ураження, бійці не мусять видавати свою позицію, що робить такий підхід безпечнішим для патруля.

Machine gunner — Солдат, який відповідає за ведення вогню з кулемета.

METT-T(C) | — Акронім який позначає Місію, Противника, Час, Середовище і Доступні Сили

Базові елементи, які беруться до уваги при планування операції.

Приклад:

"Наша місія – атакувати противника. Чисельність противника близько 70 чоловік, бойовий дух противника високий. Ми маємо 8 годин на планування і 4 на виконання задачі. Атака матиме місце на зарослій місцевості (поля) яка оточує село. Рослинність буде суттєво обмежувати видимість навіть вдень. Ми будемо діяти разом з першим взводом (правий фланг) і другим взводом (лівий фланг). Протитанкові розрахунки роти Е будуть надавати нам вогневу підтримку з тилу з-за лінії атаки. Ми не очікуємо наявності цивільних в селі.

MG | — Скорочення на позначення кулемета – зброї групового застосування, яка має завданням вогневу підтримку дій підрозділу, придушення вогню противника і обмеження його здатності маневрувати.

NBC | ЗМУ — Скорочення на позначення зброї масового ураження, тобто хімічної, біологічної чи атомної.

NCO | — Скорочення для позначення сержантів і старшин, військовослужбовців які здійснюють управління бійцями не будучи при цьому офіцерами.

NLT | — Скорочене позначення для відрізку часу, виділеного для виконання задачі чи вжиття певних заходів.

No-Fire Rule | Утриматися від вогню —1. Стандарт проведення операції при якому командир патруля може віддати наказ не відкривати вогню під час рейду чи засади. 2. Припис, який визначає, що при веденні дій з засади малий патруль не відкриває вогню по значних силах противника.

NVD, NVG чи N VS | ПНБ, ОНБ, НП — Абревіатури для позначення Приладу Нічного Бачення, Окулярів Нічного Бачення і Нічного Прицілу ОНБ використовують технологію фото підсилення. ПНБ може використовувати технологію фото підсилення і технологію тепло бачення. ПНБ ширший термін.

OBJ | — Коротке позначення цілі .
1. Фізичне положення цілі.
2. Місце на карті чи на місцевості де буде відбуватися дія місії.

ОСОКА | — Акронім який позначає Спостереження, укриття та маскування, Перешкоди, Ключові елементи ландшафту та Маршрути підходу. Це обставини, що впливають на прийняття рішень про місце розташування статичних позицій, таких як лінія оборони, місце облаштування засади, ПЗП. Так само мають значення при підготовці атаки на один з таких об'єктів.

OP/LP | ПС/ПП — скорочення яке позначає Пост Спостереження та Пост Прослуховування . Позиція перед лінією оборони, яка призначена для попередження несподіваних атак і розвідки напряму удару противника.

OpFor | — Акронім на позначення Сил Противника.

OpOrder | ПМ — Скорочення на позначення Плану Місії
- Детальне пояснення місії для всього складу патруля
- П'ятипунктний план, що включає:
  1. *Положення* і стан своїх і ворожих сил.
  2. *Суть місії*, розклад операції і плани командира.
  3. *Порядок виконання місії* – детальне покрокове пояснення яке дає командир патруля.
  4. *Порядок дій* підрозділів забезпечення і підтримки.
  5. *Порядок командування* та сигнали.

Order of March | Порядок руху — Порядок, який визначає де буде знаходитися кожен боєць на марші.

ORP | ПЗП — Скорочення яке позначає Проміжний Збірний Пункт, тобто тимчасову позицію яка знаходиться не ближче 300 метрів від цілі місії де бійці проводять останні приготування до виконання задачі.

Pace Count | Кількість кроків —

① Кількість кроків яку боєць повинен зробити щоб подолати 100 метрів.
② Дистанція яку патруль пройшов виражена в метрах. Її вираховує спеціально призначений боєць.

Parapet | Вал — Спеціальна інженерна перешкода в формі валу землі перед позицією і по боках її Добре захищає від вогню прямою наводкою але видає позицію якщо не проведено адекватних заходів маскування.

PB | БП — Акронім, який позначає Базу Патруля. Це тимчасова позиція яка дає можливість встановити кругову оборону. При цьому з цієї позиції можна буде проводити бойові виходи, але користуватися нею можна не більше 24 годин.

Phonetic Alphabet | — Система кодування літер через слова, які починаються з них. Дозволяє уникати викривлень при передачі літерно – цифрових кодів.
Для латиниці:

Alpha	*Bravo*	*Charlie*	*Delta*
Echo	*Fox*	*Golf*	*Hotel*
India	*Juliet*	*Kilo*	*Lima*
Mike	*November*	*Oscar*	*Papa*
Quebec	*Romeo*	*Sierra*	*Tango*
Uniform	*Victor*	*Whiskey*	*Xray*
Yankee	*Zulu*		

PIR | ПРВ — Акронім що позначає Пріоритетні Розвідувальні Вимоги., Ті дані, які патруль повинен зібрати в першу чергу. Такими можуть бути специфічні бійці противника, Книги Кодів, сигнали і т.д.

PL | — Скорочене позначення командира патруля.

Platoon | Взвод (чота) — підрозділ чисельністю 20 -30 чоловік. Включає кілька відділень.

Plunging Fire | —
① Метод ведення вогню по відношенню до поверхні землі.
② Вогонь прямою наводкою з висоти над ціллю, або вогонь на максимальну дистанцію при якому кулі летять на ціль під значним кутом.

Point Man | Передовий — Перший боєць в патрулі, обов'язки якого полягають в орієнтуванні завести його в пастку, на мінне поле і т.п.

POW | — Полонений. Захоплений нашими військами солдат противника.

PZ | ЗЕ — Акронім, що позначає Зону Евакуації. Зона придатна для завантаження бійців, поранених, мертвих і полонених у вертоліт.

R&S Team | Пікет — Абревіатура, що позначає команду , відповідальну за безпеку патруля. Для виконання цієї задачі Пікет **(1)** обходить позиції патруля в пошуках загроз. **(2)** займає позицію перед позиціями патруля або на флангах для того щоб попередити несподіваний напад **(3)** відстає від патруля при руху вперед для виявлення стеження.

Rally Point | Точка Екстреного Збору — точка де патруль має перегруповуватися в разі відступу під тиском переважаючих сил противника.

Rapid Rate of Fire | Щільний вогонь — Ведення вогню в напівавтоматичному режимі темпом 10 – 15 пострілів на хвилину на бійця з метою подавити противника.

Recognition Signals | Розпізнавальні знаки — Візуальні або звукові сигнали для швидкого розпізнавання своїх сил. Це можуть бути кольорові вогні, пластинки, жести, паролі і т.п.

Recon | — Позначення яке позначає збір розвідданих.

Reconsolidate & Reorganize — Зібратися в безпечному місці для того щоб реорганізувати оборону патруля і перерерозподілити ресурси між бійцями. Головне – підтримувати мінімальну необхідну кількість бійців в розрахунках важкої зброї і радіостанцій.

Release Point | —1. Момент коли командир передає управління частиною патруля підлеглому. 2. Точка де патруль розділяється для виконання задачі

Rifleman | Піхотинець — Базовий солдат в будь – якій армії. Його завдання - маневрувати, вести бій, знищувати противника.

RTO — Скорочене позначення Радиста. 1. Солдата, який відповідає за використання радіообладнання і кодування повідомлень 2. Будь – якого бійця з рацією

Rules of Engagement | Правила Відкриття Вогню — Приписи які визначають порядок застосування сили бійцями в процесі виконання бойової задачі. Більш детально це може виглядати таким чином:

"За відсутності інших вказівок командування —

(1) Я відкриватиму вогонь по противнику *тільки якщо*;

- Я маю наказ відкрити вогонь від командування
- Я або товариші знаходимось під вогнем
- Я або товариші в небезпеці.

(2) Я використовуватиму зброю з метою *виведення з ладу*;

- Я буду цілити в корпус противника – не обов'язково в кінцівку чи голову.
- Я вестиму вогонь поки противник не почне відступати
- Я вестиму вогонь поки противник не впаде (і не чинитиме опору)."

Running Password | — 1. Спеціальна форма паролю, яку використовують перед позиціями коли ситуація розвивається занадто швидко для використання нормальної процедури обміну паролями і відгуками. 2. Слово гасло, яке використовують бійці при перетині позицій своїх військ коли їх переслідують війська противника.

Sector of Fire | Сектор обстрілу/вогню — частина периметру оборону. Яку боєць повинен контролювати. Він несе відповідальність за ураження цілей в цьому секторі в разі атаки і повинен концентрувати увагу саме на ньому.

Sector Sketch | Схема вогню — графічна схема з позначенням орієнтирів і дистанцій, на якій командир визначає сектори вогню бійців. Особливо уважно слід ставитися до організації флангового і перехресного вогню.

Security | Безпека — В широкому сенсі – сукупність дій які дозволяють бійцям уникнути шкоди їх здатності виконати задачу.

Security Halt | Коротка зупинка — Елемент патрулювання, зупинка при якій патруль утворює круговий периметр оборони щоб відпочити, оцінити обстановку, перевірити спорядження яи прийняти рішення.

SitRep | Рапорт по ситуації - Скорочення яке позначає короткий звіт, який командир патруля подає вищим інстанціям для того, щоб описати ситуацію. Це дозволяє командуванню приймати рішення щодо внесення змін в план операції в залежності від змін в тактичній обстановці.

Six 'W's — Хто, Що, Коли, Де, Чому і Як . Стандартні «питання» на які має відповідати план операції.

SMG | ПК — Скорочення на позначення пістолет-кулемету, зброї яка веде автоматичний вогонь пістолетним патроном. На озброєнні ЗСУ відсутні, тактичну роль виконують варіанти штурмових гвинтівок АКМ і АК74 - АКМС/АКС 74 У.

SOP | СОП — Скорочення на означення Стандартних Операційних процедур, тобто ряду дій абсолютно необхідних для виконання будь якої задачі (як то покидання БТР). Такі процедури слід тренувати до автоматизму.

SP | — Скорочення яке позначає Вихідний пункт. Позиція (і час) з яких патруль починає виконання задачі.

Squad | Відділення (Рій) | — в ЗСУ є найменшим підрозділом, складається з 9 -13 чоловік і пересувається на одному БТР/БМП,

Sustained Rate of Fire | Бойова скорострільність — Темп вогню який можна практично досягти для конкретної системи зброї враховуючи необхідність перезарядки, підносу боєприпасів та охолодження. Таким темпом ведуть вогонь на придушення позиції противника, для групового вогню з гвинтівок це 3 – 5 пострілів на хвилину для кожного ствола.

TBD | — скорочення на позначення тактичних маневрів, тренувань покликаних покращити взаємодію і точність маневрування підрозділів.

Terrain Association | — Метод навігації, який спирається на знання бійцем елементів ландшафту по маршруту. Це означає здатність розуміти спільні риси різних місцевостей на основі загальної логіки (наприклад витоки ручаю завжди знаходяться вгору по течії).

Thumbs-Up Signal | — простий сигнал – підняття пальця вгору що означає «зрозумів» або «все добре».

Time Hack | — Розклад виконання всієї місії і її окремих елементів.

TLP | ПВВ — Скорочення на позначення Правил Ведення Військ. Це правила які командир використовує для підготовки до місії з моменту її початку до моменту виходу за межі позицій своїх військ.

Topo | — скорочення на позначення топографічної карти, яку буде використано для проведення місії.

TRP | АОМ | — Акронім на позначення артилерійських орієнтирів по маршруту патруля, на які артилерія підтримки буде орієнтуватися в разі, коли потрібно буде надати вогневу підтримку патрулю.

Warning-O | — Коротке повідомлення стосовно місії яка чекає на патруль яке командир видає бійцям і командирам. Коротко описує ціль і час її виконання а також місце, де буде видано більш детальні вказівки.

Way Points | Орієнтири — Добре видимі елементи ландшафту які позначено на карті або в GPS для цілей навігації чи організації логістики.

XO | — Заступник командира, відповідальний за виконання очевидного і простішого завдання з тих, які стоять перед підрозділом.