

Rigsarkivet

06576

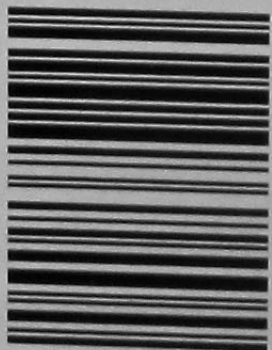
Crèvecoeur, E. Briand de,
admiral

1921 - 1943
Rejserapport

Kaptajn P. Lembkes
rejserapport 1921
(Italien)

m.m.

2



8025720591

Toudrag om Søkrigsspil

Mine Herrer.

Sølieutenantselskabet stillede for Aaret 1907 en Prisopgave saalydende:
Der ønskes en Beskrivelse af forskellige i Udlandet anvendte Søkrigsspil, der kunne benyttes saavel ombord som i Land.

Denne Opgave vakte min Interesse, og ved at bekræftige mig med Sagen fik jeg Ofs. for, at den hidtil værende Form for Søkrigsspil, som den anvendtes herhjemme, neppe længere kunde siges at være tilsvarende.

I gennem Litteratur og ved Korrespondance med forskellige fremmede Officerer, erfarede jeg, at Janes Søkrigsspil - Janes navn var game - anvendtes i stor Udstrækning - til dels obligatorisk - i de fleste Mariner.

Jeg satte mig da som Opgave at virke for Indførelsen af det - anskaffede mig i den Anledning et Exemplar af Spillet - foretog en Del Forsøg dermed - og erholdt Janes Tilladelse til at gøre, hvad jeg vilde m. A. t. Oversættelse af Regler, Trykning og Udgivelse.

Ved disse Forsøg ^{er} min Interesse for Spillet vokset, og Quodlibet om at gøre det bekendt for Hr. er fremkommet.

Jeg fik imidlertid ikke Tid til den gang at indsende min Besvarelse af Opgaven inden den fastsatte Frist; men da jeg var færdig, blev Afhandlingen med mit Exemplar af Spillet indsendt til Marine Ministeriet for eventuelt at blive prøvet ombord i et af de paa Tozt værende Skibe.

Da der ^{imidlertid} ikke var gunstig Lejlighed her til Aar, sendte Ministeriet Sagen til Sølieutenantselskabet, der ~~havde~~ opfordret mig til

Efter 3 uger
singer udvalgte
for Bestyrelsen
for Selskabet
indlæg, og her
indkom, bestående
af 1 Kommandør,
1 Kaptejn, og 1
en anden her
de 3 uger at give
sig bekendt med
Principer af Spillet,
offentlige Opgang, som
fandt efter som
forhold af det
Spillet, der
at sandt de
at: Gennem
Selskabet
kunne blive opfyldt
det at at angive
og give en list
som tillægges,
men da der blev
bestemt i den
og Kommissær
eller, blev som
den Spillet
findt det her.
for det Spillet
at end: At
i Sommer og for
danne et Spil
part, best af 2
Kaptejn, 3 Præs,
Selskab, i det
der blev foretaget

at fremføre Søkrigsspillet, hvilket jeg da i det
efterfølgende skal have den Ære at gøre.

Forinden skal jeg dog fremkomme med
et par historiske Data om Krigsspil i Almindelighed.

1^{ste} Gang man hører om Krigsspil
over, paa vist jeg ved - i Begyndelsen af 17^{de} Aarhund.
Efter den fransk-tyske Krig 1870-71, blev
Krigsspillet almindeligt ovrvaldt i Tyskland; man
mente, at Preussere havde vundet deres store
Sejre ved deres nøjere Kendskab til Kampmø-
derne, disses rigtige Anvendelse, Vedligehold-
else og Konservering, - mere end ved deres
større ^{omflængthed} Vaabenfærdighed og Mod - og Krigs-
spillet betragtedes i Tyskland som et ypper-
ligt Supplement til Forsuren i Feltskynde
og Fegning.

Esaa i vor Her er Krigsspillet blevet
ivrigt dyrket i Tiden efter 1870; - den fald-
stændige og nøjagtige Opmaalning af Landet
hav lettet Udforelsen af Spillet, hvortil gode
Kort er det væsentligste Materiale.

Skint det ikke har været regle-
men tarisk indført, har Krigsbestyrelsen dog
paa forskellig Maade gjort til Kende, at
den ansaa det for et godt Uddannelses-
middel - men den har ansat det for det
heldigste at overlade Bestemelsen af
Krigsspillets Anvendelse til vedkommende
Kontors Forordbefindende. - Spillet faar
da Karakteren af en kammeratlig Sam-
menkomst mellem ældre og yngre, hvor
Faktum bliver Paktens for det indbyrdes
Forhold i Stedet for Reglementet.

Samtidig med Landkrigsspillet fremstod
Landkrigsspillet som det eneste af de mange Bøger om at gøre det
begynde, som det er af Læseinteresse, og som man kan se af at den første samt de andre af de mange
indlæse, som den mere. Bøgerne blev Selskabets Ejendomme. De findes de som det, at de to fy første
mange fandt paa. En god del af dem blev dog ikke brugt, og de blev derfor ikke indlæst.

at fremme Søkrigspillet, hvilket jeg da i det
efterfølgende skal have den Ære at gøre.

Forinden skal jeg dog fremkomme med
et par historiske Data om Krigspil i Almindel.
lighed.

1^{te} Gang man hører om Krigspil
var, saa vist jeg ved - i Begyndelsen af 70^{erne}
Efter den fransk-tyske Krig 1870-71, blev
Krigspillet almindeligt ovralt i Hærene; man
mente, at Preussere havde vundet deres store
Sejre ved deres nøjere Henblik til Kampmø.
terne, deres rigtige Anvendelse, Vedligehold.
else og Konservering - mere end ved deres
større ^{omplegsomhed} Vaabenfærdighed og Mod - og Krigs
spillet betragtedes i Hærene som et ypper.
ligt Supplement til Forsæren i Feltjæmpe
og Fegning.

Oppe i vor Hær er Krigspillet blevet
især dygtet i Tiden efter 1870; - den fuld.
stændige og nøjagtige Opmaaling af Landet
hav lettet Udførelsen af Spillet, hvortil gode
Kort er det væsentligste Materiale.

Skønt det ikke har været regle.
mentarisk indført, har Krigsbrøderne dog
paa forskellig Maade givet til Kunde, at
den anses det for et godt Uddannelses.
middel - men den har været det for det
heldigste at overlade Bestemmelser af
Krigspillets Anvendelse til vedkommende
Chefers Forgodbefindende. - Spillet faar
da Karakteren af en kammeratlig Sam.
menkomst mellem ældre og yngre, hvor
Taktik bliver Røttens for det indbyrdes
Forhold i Stedet for Reglementet.

Samtidig med Landkrigspillet fremstod

Søkrigspillet; men medens Landkrigspillet var
fremstaaet ved Erfaringer paa Preussens store
Krige, som saa godt som udelukkende vare
Landkrige, saa var der ikke samtidig ind.
vundet Erfaringer om de moderne Kampmø.
ters Anvendelse til Sø- og Søkrigspillet kunde
derfor ikke strax faa en tilsvarende Udvikling
som Landkrigspillet - som man ogsaa ser
af den engelske Marinecaptain Colomb's
Søkrigspil, der fremkom 1879.

Princippet for dette var følgende:
Det blev spillet af 2 Spillemænd samt
en Kampdommer.

Hver Spiller havde 1 Skib. Skibene
var ligestærke m. H. t. Fansen og Antallet af
Kanoner, dog havde Spilleren Ret til at an.
bringe dens Kanoner, hvordan de vilde, af.
ansom de lagde muss Bægt paa Bredside.
skjels eller paa Stevnskjels.

Der blev prikket Lod om Fartur,
som bibeholdtes konstant under hele Kampen.

Kampen var inddelt i 2 Faar.
en Artillerikamp og en Vædderkamp, som
man nu var det Sløgst ved Lissa, der stod
i frisk Minde.

Torpedoen saa man helt bort fra,
da man paa det Tidspunkt ikke havde nogen
Erfaring om dette Vaaben.

Hov af de to Faar havde sin
charakter paa Spilleboret.

Tiden indtogs i Træk, som
gjordes ved Løse mellem Spillerne

Man opgav til Kampdommeren,
man man affyrede sine Kanoner og Red.
talt bedømtes ved ind af en Tabel med
Argumenter - "Opstand" og "Anslagsvinkel" at
indtage et vist Antal Gørds.

Efter et bestemt Antal Træk

derom ikke en af Spillerne findes var gjort ukampdygtig - indskilte Kampdommer

der der havde det største Antal Fouls var den vindende.

Som man ser oven denne Form for Søkrigsspil af en meget primitiv Art og gav meget ufuldstændige Forestillinger om virkelige Forhold.

Det Søkrigsspil, som anvendes til Dato i Sølieutenantsskolen er jo nu bekendt og jeg skal derfor ikke komme nærmere ind på det. - idet jeg kun skal bemærke, at de Erfaringer som er gjort i Søkrigen efter Spillet Fremkomst naturlig kræver en yderligere Udvikling af Søkrigsspillet.

Denne er foretaget i det af Engländerne Jane Krossinere Søkrigsspil, som jeg nu skal gøre oven til en Beskrivelse af og som jeg vil foreslå indført i den danske Marine.

Formålet med dette Spil er fra først af det, at belære Spillerne om de forskellige Krigsstilles Anvendelse, Pauser, Skud og øvrige Data - men på Grund af den Udvikling det i Hærens Tid har haft, vil det nu ogsaa være i Stand til at behandle mange af de Opgaver, der kunde tænkes skilte om den virkelige Forhold.

Jane Søkrigsspil fremstod for ca. 7-8 Aar siden og er efterhaanden blevet indført i de fleste Marine og anvendes der som følger: Man det anvendes som Uddannelsesmiddel for Befalingsmænd. - For at gøre oven til en Beskrivelse af Spillet i det Brugs, skal jeg **begynde** fremkom med Oplysning om hvilke Maner det er indført i, hvilket det anvendes i, og om hvilke vil man der siges med Spillet af et eller to Spil, som i England er indført det som **Spil**

Spillet ledes af en Kampdommer, som sørger for Forholdene af Reglerne og afgør alle under Spillet opstaaende Spørgsmaal.

Hvert Parti består af en Admiral, en Flagkaptein, Artilleri - Torpedo - og Maskinofficer. De øvrige Spillere anvendes som kommanderende for Delinger eller enkelte Skibe, samt til Assistance for Kampdommeren.

1. Admiralerne medskriver alle almindelige Ordre og indleder dem for Kampen. Næst Skibene er skilte på Brædt, sætter de sig således, at deres Øjne er i Fløjde med dette og de maa da kunne Fjendens Formation se godt de kan i denne Stilling og søge et genkende Skibene

Jeg Medspiller maa give Admiralerne Underretning om nogen af disse Ting; men under visse Omstændigheder, f. Ex. naar Reconnoiteringspartier er fremsendte kan Kampdommeren gøre det efter sit Forhold befindende.

2. Flagkapteinerne er ansvarlige for, at Skibene flyttes, således som befale af Admiralerne, hvormed de iøvrigt er til Assistance for. Noterplanen overdrages dem.

3. Artilleriofficeren foretager Skydsindringen og leder Hden efter de Direktioner, de har faaet af Admiralerne inden Kampen.

De foretagne Skydsindringen er for hvert Skib eller hver Gruppe af Skibe; man maa der er mange flere Skibe end Spilleren overtager den det væk Skyts, en anden del bemærkes og en tredje del lette Skyts, for hvis Id, der anvendes, men ikke staaer med Slagskraften.

4. Torpedoefficeren leder Torpedoskydsindringen, saavel fra Skibene som fra Undergrundbrønde, dersom saadanne benyttes.

5. Maskinofficeren er enovsartig for alle angaaende Maskinvesenet, sæson Kulfyldning, Damppræstation og Udholdenhed. De nævnte Pligter kan naturligvis indskykkes eller sættes efter Antallet af de forhaandenværende Spillere.

Spillet inddeles i Træk; hvert Træk varer til et Tidsrum af 1 Minut, naar fuldt Maalestok bringes.

Et Kvadrat pr. Træk varer til en Fart af 3 Knot - altsaa et Skib med 15 Knots Fart - gaar 5 Kvadrater pr. Træk.

Et Skib kan forøge sin Fart til Max. med 1 Kvadrat pr. Træk.

Et Skib der ønsker at stoppe, fordr sættes først et helt Træk, da kan det bakke eller gaa frem igen efter den alm. Regel.

Førend Flaadern gør et Trækstil, læs der et Skermbrejt imellem dem. Dette forhindre Fjenden i for hurtigt at tage Hensyn til Kursforandringer. Naar Trækstil er gjort, betegnes Flaadens Kurs med Kridt paa Brædder og Trækets Nummer sættes, naar det opføres.

Skermbrejtet fjernes nu for et Mønsterværk kan se hinandens Skibe, det anbringes derpaa igen og saa fremdeles.

Uden afgives umiddelbart efter at Skermbrejtet er anbragt igen, hvorpaa Skib og Navnplauer indsendes til Kampdommeren, der overfører Trækket paa Mønsterværkets Navnplauer, medens næste Træk gøres. Samtidig indtæges Skermbrejtet til næste Skydning.

Naar Signalering er tilladt paa de hidtige Stadier af Kampen og Admiraleren

holder under sig selv om lide Havarier. Naar Partierne er kommet paa nærmere Hold, skal der Kampdommeren den for Signalering; senere Meddelelsen skrives paa Sedler og sendes gennem Kampdommeren.

For at spare Tid kan man bruge en aftalt Signalecode. Der skal da falde et Træk (Skermbrejtet) paa 2 Gange mellem Afgivelsen og Modtagelsen af et Signal.

Der findes detaillerede Regler for Skibets Mærkning, Skibetsidder, Hvirvling o.l. som jeg ikke i Aftens skal komme nærmere ind paa, da jeg i saa Tilfælde vilde lagge for megen Beslag paa Dnr.'s Tålmodighed.

Torpeder kunne indstilles til 1000, 2000, 3000 og 4000 Yards og til hvor af disse Indstillingsdistancer. Hver Torpedoen et bestemt Antal Kvadrater pr. Træk.

Indstillingsdistancen man selvfølgelig skal være bekendt for Kampen.

Jeg skal nævne et Par af de Maade hvorpaa Torpedoskydning foretages.

1. Bevægelse og N. paa det Kvadrat, der skydes fra og det Kvadrat der siges paa motoren paa et Stykke Papir og opgives til Kampdommeren, der forviser sig om Torpedoen har samt ved at følge Torpedoen's Bane langs en Maalestok mellem de to Kvadrater.

Kommer et Skib samtidig som Torpedoen paa et Kvadrat er det samt.

2. Der der vil affyre en Torpedo motoren paa et Stykke Papir. Fjendens Kurs, Fart og Afstand; kan man give disse Ting rigtigt, kan man samt.

3. Den eller simplest Maade at afgøre om der er Træppe er ved Faringkart (Chance 1 af 6)

Der findes endnu et par Metoder, men da de er mere indviklede, skal jeg ikke komme nærmere ind paa dem.

Undersøgsbaade: En Undersøgsbaad, der er oppe, bevæger sig paa det store Spillebræt og angiver sin Plads ved en Knappemaal. Naar den gaar ned, fjernes Under-søgsbaadene sig fra Brættet og sættes sig med Ryggene til dette.

Han foresynes med et Stykke Papir, indelt i de samme Kvadrater som Spillebrættet og faar af Kampdommeren angivet sin rigtige Plads.

For at kunne observere foresynes man med et lille Stykke Spejlglas ca. $\frac{1}{2}$ " Diam. og fra Nord man kan se i dette, man kan gøre sine Træk, gætte Fjendens Afstand og søge at skelne dem fra Fjende.

Naar man mener at være paa Skudsafstand angiver man et Kvadratsnummer til Kampdommeren; skulde et Skib være paa det nævnte Kvadrat, naar Torpedoen er i Virksomhed, betragtes det som ramt.

Derom en Undersøgsbaad kom, men inden for 1 Kvadrats Afstand fra et stort Skib eller paa samme Kvadrat som en Destroyer eller F.B., betragtes den som tilintetgjort.

En Undersøgsbaad i Overfladen betragtes som forsvundet.

Til Angreb paa Fortet, naar der

ærlige Forskure og Hærskinger vurderes efter ~~bestemte~~ ^{sejlige} Regler.

Strategiske Operationer

se Bogens

Alm. Bemærkninger.

Operationsbasis

Uddeling af Skibene

Operationens Begyndelse

Synsvidde

Signalafstand

Kampafstand

Fremgangsmaade

Handel

Skilindholdshed, Dampregler.

Alm. Bemærkninger.

Slut Det man vist erkendes for absolut nødvendigt - ikke mindst i vor Marine - der ikke paa ofte har Lejlighed til store Manøvrer - at indføre saadanne "in effigie" - altsaa ved Hjælp af et Krigsspil.

Til Slut skal jeg indtale Ønsket og Hæbet om, at værdigere Stemmer end min vil virke for Indførelsen af Janus Søkrigsspil og bemærke, at det foreliggende Exemplar af Spillet ligger

til behagelig Afbemyndelse i Sølieutenants-
skabet - og at jeg saa vidt min strenge
Tjeneste ved Officersskolen tillader det, er
sede til at give de Oplysninger og Forkla-
ringer, som eventuelt maatte ønskes.

Priand.

1. Dorspouht = 3 elm. Pauwrekabe = 6 Pauwrekabe = 9 Kijlpoew. skibe
 Dit d'elke, m'elke ff. Skytas af ommen pauwrekabe

Skibskypet g'elke volgende Regel.

1. Een wagen Part skal sigt alle qua p'thops, naar de faw timantou: Sigt
2. Et Skytas lige, der bestemt Kampdunn, kom af dem der skal sigt.
3. Et Skib eller en Skytas er ukampdygtig, naar den i 2 Trak har vaerd induppe 10000 m af en dobbelt p'ne p'astiff Skytas
 1. Skib Skytas mindre lige som yngre ~~skibe~~ for dem er indtelliger
 2. Trak har vaerd induppe 10000 m af en p'astiff ff. Skytas; det g'elke derfor for dem at slippe lidt forinden. Et dem ff. Skytas dobbelt sin stat (der dobbelt sin yngre P'onts), er dem yngre altem ukampdygtig; fjerna fra Bredel.

Pauwrekabe kan ges	2	Pauwrekabe for Trak	1	Kalibrat	for skibet
Kijlpoew	3	"	2	"	"
Tonleban	4	"	3	"	"

Flisvirkning

Skib	Kanonal		Gennebyggt. m'ingevne	Antal Kanon				Kanonal		
	Antal	Kalibrat		(i alt)	Indskudt	Staarit	Antal for Trak	3000	5000	
Dorspouht	30,5	ans	AAAAA	10	8	4	6	3	aaaa	aaa
Braunschweig	28	ans	AAA	4	4	2	2	1	aaa	a
Minstrant	23	ans	AAA	4	4	2	2	1	aaa	a
	19	ans	A	10	5	2 1/2	2	1	a	c
Schwarzhort	17	ans	A	8	6	3	4	2	a	c
Stuef Torle	24	ans	AA	2	2	1	1	1/2	aa	b

Det slaes kiis med Skypiffen for een ff. Skib, i det p'ne, for ikke at give Spillet ald for kompliceret, ges ud fra, at de andre ff. Skibe lides lige p'ne p'neget.

hosom de 10 Partis har lige mange Skib, medom med Skypiffen for dem ff. Skib i hvert Trak hele saa mange Skib, som naar det Kanonal i 2d.

hosom de 10 Partis ikke har lige mange Skib, ~~medom~~ dem, der har de fleste, staaet dem som overfor, hvorind dem, der har de færreste kiis p'ne i lige p'ne yngre Trak for dem har Skib og melke ind i lige p'ne yngre Trak, som naar et indtelliger: Antal Skibe p'ne af 20.

	Slasst	dele ind
Blaa Parti	4 Skibe i hvert Trak	-
Ritt	" 4 - " " "	-
Blaa	" 4 - i hvert Trak	-
Ritt	" 3 - i 3 Trak	1 Trak
Blaa	" 4 - i hvert Trak	-
Ritt	" 2 - i 2 Trak	2 Trak

