

Oplæg til
demonstration af
søkrigsspil
i Sø-Liutenant-Selskabet
7. marts 1968.

Eksempel på et krigsspil.

1. BAGGRUND OG FORMÅL.

Eksemplet her er et uddannelsesspil. Formålet med spillet er at give spillerne et begreb om det ansvar og de bestemmelser, der nødvendigvis må tages for at forsvare en mindre konvoj mod angreb fra et fjendtligt overfladekaperskib. Og at give spillerne et indtryk af hvilke beslutninger og ansvar en eftersøgning og ødelæggelse af en fjendtlig konvoj ved hjælp af kaperskib (krydser) indebærer.

2. DEN GENERELLE SITUATION.

Før spillet begyndte blev begge sider, BLÅ og RØD gjort bekendt med nedenstående situation:

GENEREL SITUATION

BLÅ og RØD er i krig. Begge lande har begrænsede militære og materielle ressourcer dog forsøger BLÅ at forøge sit krigsmæssige potentiel ved at transportere råmaterialer fra sine vestlige territorier til fabrikkerne på det østlige territorie. RØD må nødvendigvis forsøge at hindre denne opbygning, hvis RØD skal have nogen som helst chance for at gennemføre krigen. RØD har ingen luftstyrker til rådighed for indsættelse i dette område. BLÅ har en mindre luftstyrke i området. En militær lufthavn er placeret i BLÅs østlige territorium. I BLÅs vestlige territorium findes ingen lufthavn. BLÅs patruljeluftfartøjer kan rekonoscere ud til 400 miles fra lufthavnen. Begge lande respekterer neutral skibsfart. Neutral skibsfart gennem området angives at være omkring 5 skibe pr. dag. Tidspunktet er oktober 1967.

3. BLÅ SITUATION.

Som grundlag for planlægning og spil fik BLÅ følgende situation:

BLÅ SITUATION

Kaptajn BL, der ligger i havn A med 2 destroyere - DD 10 og DD 11 - har af BLÅ kommando fået ordre til at afsejle 082300 oktober og eskortere en konvoj på 4 skibe til BLÅ havn B. En DD'er er forsynet med SSM. Overførelsen fra A

til B skal gennemføres så hurtigt som muligt, men det står kaptajn BL frit for eventuelt at dele konvojen og omdirigere samme i tilfælde han møder fjendtlig modstand. Endvidere har BLÅ kommando underrettet kaptajn BL om, at BLÅs kortdistance bombefartøjer vil flyve rekognosceringsflyvninger over søterritoriet, men han kan ikke forvente dækning længere ud end 380 miles fra lufthavnen. Kaptajn BL (konvojeskortechef) kan så snart han befinder sig indenfor nævnte radius forvente konstant luftbeskyttelse. Endvidere befinder 2 BLÅ ubåde sig på patrulje nord og øst for "WEST POINT" på BLÅs vestlige territorium, dog må disse ubåde ikke gå syd for Grid-linien 2000X. Kaptajn BL vil modtage intelligence fra disse ubåde, såfremt de møder fjendtlige styrker. BLÅ anser det for **usandsynligt**, at der vil være RØD ubåds-aktivitet i området. Det formodes dog at 2 RØDE krydsere er på vej for at afskære BLÅs konvojrute mellem A og B. En krydser er observeret 082300 (spilletets start tidspunkt) i position 2200X og 3600Y på sydvestlig kurs, fart ca. 30 knob. Ubåden, der observerede krydseren, var ikke i stand til at gennemføre et angreb.

4. RØD SITUATION.

Som grundlag for planlægning og spil fik røde spillere følgende situation:

RØD SITUATION

RØD kommando har beordret kaptajn RE, chef for krydser C 3, til at afskære og ødelægge BLÅ konvoj på vej mellem havn A og B. En anden krydser, der skulle have sluttet sig til C 3 den 1 oktober er blevet tildelt anden opgave. Hverken ubåde eller luftfartøjer kan stilles til rådighed for kaptajn RE under udførelsen af opgaven.

Efterretningstjenesten meddeler, at der antagelig findes BLÅ ubåde i området, og at der antagelig sent om aftenen den 8 oktober vil afsejle en mindre konvoj fra havn A på BLÅs vestlige territorium. Under udførelsen af sin opgave, at afskære og ødelægge BLÅ konvoj, skal kaptajn RE om muligt undgå at udsætte sig for angreb fra BLÅ luftfartøjer. Ved spillets begyndelse (082300) befinder krydser C 3 sig på position 2200X - 3600Y, kurs 200, fart 25 knob.

5. DETALJER OM DE DELTAGENDE STYRKER.

Udover den ovenfor nævnte situation blev spillerne gjort bekendt med følgende detaljer vedrørende de deltagende styrker. Detaljerne anses for at være almindelig kendt af såvel BLÅ som RØD.

BLÅ STYRKER

DD 10 klassen

Maks. fart 30 knob.

Luft- og overfladesøgeradar, ECM udstyr

Bevæbning:

1 SSM rampe for 25 mile missil

8 missiler til rådighed, ladetid

15 min. for hver. Krigsladning

konventionel.

4 5" kanoner, maks. ræk. 16000 yrds.

4 3" kanoner, maks. ræk. 12000 yrds.

10 A/S torpedo maks. ræk. 15000 yrds.

5 torpedorør i en opstilling.

Konventionel ASW våben (torpedo/
dybdebomber).

DD 11 klassen

Samme som DD 10 klassen med undtagelse af:

Ingen SSM og 6 5" + 6 3" kanoner.

Ubåde

Konventionel maskineri, snorkel, kort, distance patrulje type, medbringer 20 stk. 30 knobs/15000 yrds. torpedoer.

Konvojskibe

Lastdampere og tankere maks. fart 15 knob, ingen bevæbning.

RØDE STYRKER

Ubåde

Samme som for BLÅ styrker.

C 3-klasse krydser Maks. fart 34 knob.

Luft- og overfladesøgeradar, ECM-udstyr.

Bevæbning:

9 6" kanoner max. ræk. 24000 yrds.

6 5" kanoner max. ræk. 16000 yrds.

6 3" kanoner max. ræk. 12000 yrds.
Sonarudstyr + avanceret type ASW-
missiler max. ræk. 3 sømil.

RADAR OBSERVATIONSMULIGHEDER.

Krydser mod jager	18 sømil
Jager mod krydser	18 sømil
Jager mod jager	14 sømil
Krydser mod handels- skib	18 sømil
Jager mod handels- skib	14 sømil
Krydser mod SSm	20 sømil

6. FÆLLES DATA.

Alle spillerne fik følgende data udleveret:

VEJR	Moderat sø, 4 - 6 fod. Overskyet. regn og tåge forventes i 3 dage begyndende ved spilletets begyndelse. Sigtbarheden vil langsom aftage til 2 sømil 091200 oktober.
SONARFORHOLD	Forventes at være udmærkede over hele området.
LOGISTIK	Jagere har tilstrækkelig brændstof til 6 dage. Krydser har tilstræk- kelig brændstof til 10 dage.
NEUTRALE	Man kan forvente at møde neutral skibsfart.

