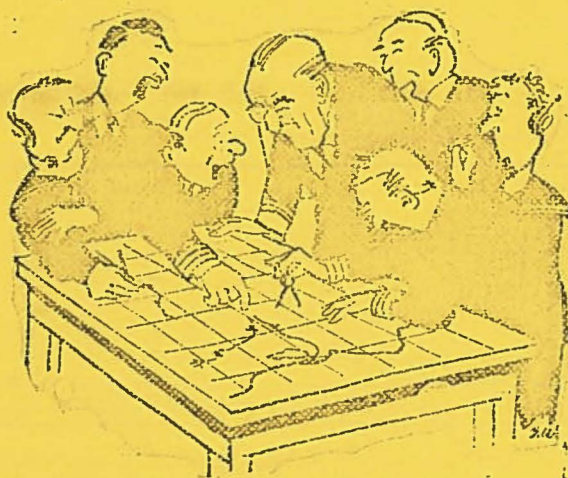


Søe-Lieutenant-Selskabet

SØKRIGSSPIL



REGLER
FOR
KRIGSSPIL



SLS

1970

F O R O R D

1. Krigsspillet 1969 havde sigte mod at anskue, hvorledes økonomiske forhold, valg af strategi og sammensætning af en nations væbnede styrker m.v. alle har en afgørende indflydelse på udfaldet af konventionelle operationer.
2. På baggrund af sidste års indhøstede erfaringer - baseret på udsendte spørgeskema til spillere - har man erfaret, at medlemmerne ønsker krigsspillet fortsat, idet man ønskede en vis begrænsning i spillets omfang.
3. Kontrolstaben har i år lagt vægten på den sømilitære planlægning inden for rammerne af den samlede strategi for landets væbnede styrker med henblik på at fokusere omkring sømilitære operationer i relation til specielt danske forhold.

I N D H O L D

FORORD

PART I INDLEDNING

1. Formål.
2. Holdopdeling.
3. Geografiske aspekter.

PART II SPILLEREGLER

4. Spillets første fase (1. aften).
5. Spillets anden fase (2. aften).
6. Spillets tredje fase (3. aften).

PART III DETAILBESTEMMELSER

7. Valg af strategi.
8. Køb af styrker
9. Basing af styrker
10. Køb af efterretnings-oplysninger.
11. Operationsplan
12. Regler for engagement (Automatisk roulette).

PART IV SYSTEM-KATALOG

Katalog 1 til 14.

PART I

INDLEDNING

1. FORMÅL

a. Spillet's formål er igen i år at vise hvorledes udfaldet af konventionelle sømilitære operationer er afhængig af følgende faktorer:

- (1) At maritim strategi og herudfra foretagne styrkevalg skal være forberedt omhyggeligt før valg af krigsplaner.
- (2) At nationens sammensætning af sine maritime styrker kræver en nøje bedømmelse af situationen og de enkelte våbensystemer, deres muligheder og begrænsninger.
- (3) De økonomiske forholds indflydelse på nationens maritime slagkraft.
- (4) Efterretningstjenestens betydning ved ovennævnte planlægning.
- (5) Tilfældigheders spil og deres i mange tilfælde afgørende indflydelse på resultatet af enkeltoperationer.

b. Krigsspillet vil blive udført indenfor rammerne af "Limited War" med konventionelle våben, - Kontrolstaben vil sammen med udlevering af et politisk direktiv for den senere planlægning give en kortfattet samlet strategi for nationen, idet man derefter vil overlade det til de deltagende hold at udforme nationens maritime strategi indenfor rammerne af denne.

2. HOLDOPDELING.

Deltagerne i spillet inddeles i grupper, der hver for sig repræsenterer den øverste maritime forsvarsledning for den pågældende stat. En deltager fra hver gruppe udstikkes som leder af gruppen (Deputy Navy, til forsvarschefen) og det er hans opgave at koordinere arbejdet inden for gruppen. Det tilstræbes at sammensætte grupperne således, at specialviden fordeles ligeligt mellem grupperne. Gruppernes størrelse vil blive på ca. 7 mand, og det påregnes, at der på hvert parti vil kunne blive maksimalt op til 5 grupper. Observatører betragtes som deltagere på de aftener, der deltages.

3. GEOGRAFISKE ASPEKTER.

a. I lighed med tidligere krigsspil er øvelsesområdet et opdelt område for derved at frigøre spillerne fra lokal-politiske forhold. Øvelsesområdet er som vist på bilag 1, der er et oversigtskort i et areal af ca. 600 x 600 sml.

b. Efter sidste krig mellem NELLIKOS og CRY SANTOS blev landet NELLIKOS ved fredsslutningen tvunget til at afstå alle landområder øst for KROKODILLE-strædet. - Befolkningsgrupperne adskilte sig væsentligt fra hovedlandet i såvel religiøs som politisk henseende.- CRY SANTOS opnåede hermed at bryde sin modstanders mangeårige søherredømme og kontrol med strædet til SÆLHAVET.

Alle Ø-grupperne fulgte de nyoprettede stater efter indbyggernes religiøse overbevisning. - Øerne er tyndt befolket med beboerne samlet i små fiskerlejer og i øvrigt ubeboede. Kyststrækningerne ud mod KROKODILLE-stræde er lave og tyndt befolket - adskilt de to nationer imellem ved udløbere fra ISMALIA-bjergene.

c. Den nyoprettede stat GRØN bevarede i efterkrigsårene sin tilknytning til NELLIKOS, mens Staten GUL er blevet påvirket af de politiske strømninger i staten CRY SANTOS. Udviklingen i de nyoprettede stater er forløbet ens i handelsmæssig og teknologisk henseende igennem store løbende u-landsprojekter fra stormagternes side. Begge stater er i deres industri afhængig af olielieferancer fra lande syd for det RØDE OCEAN.

Staten NEUTRALIA beliggende i bunden af SÆLHAVET har i de sidste halve århundrede holdt sig neutral - uden for enhver

NEUTRALIA.



"NELLIKOS"

SÆLHAVET.

"CRYSANTOS"

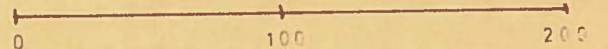
"GUL"

"GRØN"

DET RØDE OCEAN.

PAPYRUS

"SYRENIA"



blokdannelse, ligesom den ikke deltog i forrige storkrig mellem NELLIKOS og CRY SANTOS. - Statens handelsinteresser vender mod nord og kun omkring 20% af landets import og eksport passerer KROKODILLE-strædet.

- d. Forholdet mellem de nyoprettede stater har aldrig været godt, idet begge landes regeringer håndhæver retten til magten i det samlede landområde. Fra gammel tid et samlet monarki. - Dette har ført ^{til} hyppige grænseepisoder og mindre sammenstød i stræderne - alle løst ved mægling igennem de Forenede Nationer. Idet såvel CRY SANTOS som NELLIKOS kan se egne politiske mål opfyldt ved en sammenslutning af de nyoprettede stater har disse inden for de sidste år indirekte medvirket til forholdenes ustabilitet og endvidere bidraget til en ikke ubetydelig oprustning i området. - Begge stormagter påberåber sig imidlertid fuld neutralitet såfremt en væbnet konflikt skulle opstå. - I forhold til GRØN er det for GUL af vital betydning, at en besejling af strædet kan finde sted for tilførelse af nødvendige olieleverancer. Territorialfarvandsgrænserne for begge nationer er l2sml i lighed med de øvrige nationer i området.

- e. Klimaforhold er som for Danmark. Til belysning af operationsmuligheder for mindre enheder anvendes sandsynlighedsberegning for vejrforhold for operationens udførelse den tredie aften.

(1) Vindstyrke-sandsynligheder:

Vindstyrke mindre end 4	= 70% af tiden.
Vindstyrke mellem 4 og 7	= 18% af tiden.
Vindstyrke over 7	= 12% af tiden.

(2) Vindretning-sandsynlighed:

Vind fra nordlige retninger	= 14% af tiden.
Vind fra østlige retninger	= 5% af tiden.
Vind fra sydlige retninger	= 21% af tiden.
Vind fra syd- og vestlige retninger	= 60% af tiden.

(3) Sigtbarhed-sandsynligheder:

Sigt bedre end 5000 m	= 69% af tiden.
Sigt mellem 1000 og 5000 m	= 10% af tiden.
Sigt under 1000 m	= 21% af tiden.

Der vil ikke skulle regnes med særlige isforhold. Sandsynlighederne vil blive spillet af kontrolstaben mellem 2. og 3. fase, hvorfor spillerne må regne med alle muligheder for planlægning af operationen.

PART II

SPILLEREGLER

1. SPILLET FØRSTE FASE (1. aften)

Efter en orientering om selve spillet etablerer grupperne sig i forskellige lokaler. Herefter modtages en politisk målsætning for nationens væbnede styrker. Denne målsætning vil være udtrykt i et kort direktiv til forsvarsstaben (gruppen), og den vil være basis for det, der skal laves af gruppen. Den første aften skal grupperne lave følgende.:

a. Ud fra det politiske direktiv og oplysninger om landets samlede generelle strategi, skal vælges en maritim strategi, der vil imødekomme de politiske ønsker. Denne strategi kræver en ganske kort og grov situationsbedømmelse af modstanderens muligheder i forhold til vore, idet det er forudsat, at nationerne er af samme størrelse og med samme teknologiske udvikling. De skibstyper og våben, der kan anskaffes, er ens, og beløbsrammen er den samme. Den valgte maritime strategi skal udtrykkes kort i en militær målsætning for de maritime styrker.

b. Efter valg af den maritime strategi anskaffes de styrker, der skønnes nødvendig for at kunne løse de sømilitære opgaver. Der er stillet et beløb på 4 milliarder danske kroner til rådighed. Styrkerne opføres på særligt udleverede lister, således at en økonomisk oversigt lettes mest muligt.

(for detaljer se para 8 og system katalog).

c. Idet den endelige fastlæggelse af målsætning for en nations maritime strategi og heraf følgende styrkevalg er nøje knyttet til de efterretningsmæssige oplysninger, der kan indhentes løbende om

en evt. fjendes potentiel og våbensystemer, vil der efter fastlæggelse af nationens brede indledende strategi kunne indhentes et efterretningsmateriale, der i store linier beskriver fjendens dispositioner og styrkevalg. (koordineres af kontrolstaben).

d. De valgte styrker baseres på særlige operationskort. Baseringen skal være den fredsmæssige og forsyningsmæssige placering af enheder og overvågningssystemer m.v., der skal danne grundlag for næste aftens operationsplan.

Vedrørende anskaffelse af fly- og missilsystemer til løsning af opgaver i forbindelse med sømilitære operationer, er dette afsnit af styrkevalget - for at begrænse den stillede opgave - reduceret til anskaffelse af evt. fly og missiler (SAM/SSM m.v.) der udelukkende skønnes nødvendig til sikring af egne kyststrækninger og sømilitære operationer, samt til ødelæggelse af evt. fjendtlige baser, havne m.v. - Alle øvrige "Air Task" udføres af kontrolstaben.

e. På medfølgende "intelligence spørgeskema" udfylder grupperne herefter hvilke specifikke efterretnings-oplysninger, der ønskes besvaret. Pris for hver oplysning er indeholdt i para 10.

5. SPILLET'S ANDEN FASE (2. aften).

Efter at have fået udleveret svarene på efterretnings-
spørgsmål udfærdiger holdene en kort situationsbedømmelse, der dan-
ner grundlag for operationsplanen. Denne plan skal nedfældes som
en operationsplan for styrkerne og ledsages af et plot over opera-
tionernes udførelse. Form for operationsplan og plot er nærmere
beskrevet i para 11. Efter denne fase beregnes vind og vejr for o-
perationerne, og herefter analyserer kontrolstaben ops-planer og
plot på baggrund af de parvise løsninger GUL/GRØN. Herudfra analy-
seres operationerne, og det mulige handelsesforløb, der kunne have
resulteret i træfninger, bedømmes. Der anvendes sandsynligheds-
beregning på en automatisk roulette for alle beregninger.

(Regler for engagement er nærmere beskrevet i para 12)

6. SPILLET'S TREDIE FASE (3. aften)

Efter at kontrolstaben har analyseret og bedømt alle de
udfærdigede operationsplaner, vælges en kombination, der spilles i-
gennem, idet kontrolstaben fastlægger hvornår i planen spillet
skal påbegyndes og ligeledes bestemmer spillet's varighed.

2. del af 3. spilleaften vil blive anvendt til en kort
gennemgang af de ikke afspillede operationsplaner, hvorefter der
overgås til en bred almindelig diskussion.

PART III

7. Valg af maritim Strategi

a. Grundpillerne i målsætningen for et lands maritime strategi vil altid være kravet til:

- (1) En stærk flåde
- (2) En handelsflåde nødvendig for forsyninger af råvareleverancer til industrien
- (3) En effektiv og tilstrækkelig værft- og reparationskapacitet.

b. Såfremt nationen er helt afhængig af råleverancer udefra, vil en beskyttelse af handelsflåden være af fundamental betydning. Nationens maritime strategi bygger ikke længere alene på rene flådestyrker, men en balanceret maritim styrke, der samtidigt råder over enheder - skibe/fly og missiler - nødvendig for den ønskede frihed til sømilitære operationer, som krævet i målsætningen.

c. Under overvejelserne der fører til nationens samlede maritime strategi skal ligeledes indgå evt. krav til støtteoperationer til hæren, samt en bedømmelse af, hvorledes sikring af egne landområder mod angreb/invasion fra søsiden bedst udføres.

d. Herudover indgår endelig underordnede betragtninger der fører til en bedømmelse af hvorledes fjendens maritime styrker tilintetgøres samt muligheden for en afskæring/blokade af fjendens kommunikationslinier over havet, handelsmæssigt set.

e. Ved fastlæggelse af strategien bør til sidst følgende forhold blandt andet vurderes.

- a. Prioritering af opgaver - det vil sige - hvad har størst vægt: Forsvar af eget søterritorium eller eventuel besiddelse/udvidelse af det maritime søherredømme til også at gælde fjendens territorium?
- b. Hvor kan fjenden bedst placere sine styrker og våbensystemer, der kan genere egne operationer?
- c. Hvilke våbensystemer skønnes farligst for os?
- d. Yder de geografiske forhold fjenden eller os særlige fordele?

Henset den korte tid, der er til rådighed for deltagerne, må strategien udtrykkes kortfattet og være en militær målsætning for opfyldelse af det politiske direktiv.

8. Køb af styrker

Efter fastlæggelse af den militære målsætning for nationens maritime styrker, skal grupperne anskaffe de styrker, man mener bedst tilgodeser den valgte strategi. - Begge nationer har et beløb på 4 milliarder stillet til rådighed for denne materielinvestering.

De styrker, der kan anskaffes, er beskrevet i SYSTEM KATALOGET, der er dette notats PART IV.

Dette katalog vil indeholde:

a. Oversigt over Katalog Styrker.

- | | |
|---------------------|--|
| (1) <u>SKIBE</u> | : DD-FF-NN-MM-PT-LL-SS.
(med variationsmuligheder) |
| (2) <u>LAND</u> | : MHQ-KRS-MAD og kystmissilbatterier.
(flere typer) |
| (3) <u>LOGISTIC</u> | : FLS og MOBA
(med variationsmuligheder) |

- (4) FLY : MPA-FIGHTERS-HELICOPTERS
(5) MARINE INFANTERI :

b. Katalogblad for hver af ovennævnte typer.

Deltagerne stilles frit med hensyn til, hvorledes budgettet skal anvendes; dog kan ingen skibe anskaffes uden flådestation. De på katalogbladene anførte sandsynligheder for effektivt virkende enhed formindskes med 10%, hvis der anskaffes FLS uden værft. De forøges med 5%, hvis der anskaffes MOBIL BASE.

Anskaffede fly vil skulle operere fra nationens flåde flyveplads (som vist på kort), der forsvarsmæssigt sikres efter eget valg. Der kan ikke anskaffes CRS uden MHQ, og hvis der anskaffes mere end 5 CRS, skal der være MAD for hver femte påbegyndt CRS. Såfremt der anskaffes SAM-batterier vil de indgå og blive "guidet" fra nationens AIR DEFENCE SYSTEM, der tidligere kun har dækket nationens forsvar mod angreb over land.

Alle enheder påregnes udstyret med ECM, der kan varsle til dobbelt radarafstand. Marineinfanteristyrker kan anskaffes såfremt amphibie-operationer indgår i den maritime strategi. Der kræves en overvægt på mindst 2:1 for en angriber, der ønsker at angribe et fjendtligt landområde.

Anskaffelse af styrker opføres på skema med prisberegning. Det erindres, at efterretnings-spørgsmål også skal betales af de 4 milliarder kroner.

9. BASERING AF STYRKER

Når styrkerne er anskaffet, placeres de under hensyntagen til geografiske forhold. Dette gøres på specielt udleverede operationskort, der om det er nødvendigt må sammenholdes med det i kata-

loget værende oversigtskort.

I ops-kortet indtegnes alle anskaffede installationer og enheder på den position, hvor de rent fredsmæssigt hører til. Dette er ikke ensbetydende med, at det skal være udgangspunkt for krigsmæssige operationer, idet styrkerne igen kan deployeres til andre områder, men i så fald skal denne deployering være indeholdt i operationsplanen, der udformes 2. aften.

Anskaffede marine infanteristyrker vil indledningsvis være baseret i nærheden af havnene NEWPORT og ROSEPORT.

En ikke angreben bataillon kan flyttes med 30 km/time på eget landområde og 15 km/time på fjendtligt område. Hærstyrker kan ikke flyttes fra land til øer eller andet land, uden at nationen er i besiddelse af særlige fartøjer eller helcops.

10. KØB AF EFTERRETNINGS-OPLYSNINGER

a. Køb af generelle efterretnings-oplysninger

I løbet af den første aften vil hver gruppe have mulighed for at købe indledende efterretningsoplysninger om modparten, idet spørgsmålene og de modtagne svar vil være meget generelle.

(Se INTELLIGENCE - 1).

De opstillede grupper vil på forhånd være parret mod hinanden, således at den afsluttende planlægning på denne aften kan tage et vist hensyn til modpartens strategi.

1½ time efter spillets start skal hver gruppe aflevere en kopi af gruppens generelle plan for køb af skibs- og flytyper m.v.

F. eks.

- Destroyer
- U-både
- FPBs
- Kystmissil batterier
- Marine infanterister.

Disse efterretningsoplysninger vil da kunne danne grundlag for den afsluttende plan samt ønske vedrørende detaljerede efterretningssspørgsmål.

b. Køb af detaljerede efterretnings-oplysninger

Hver gruppe kan ved afslutningen af 1. aften købe detaljerede oplysninger om anden part ved at udfylde intelligence-skema -2.

c. Spørgsmål kan kun stilles i form af de i skemaet anførte, og svar vil være: Ja, nej, antal eller position. Pris for spørgsmål er opført udfor dette.

Position af skibe, fly og hærstyrker kan ikke oplyses.

Priser på spørgsmål må ses som beløb til indsamling af oplysninger over mange år og skal derfor betragtes som den investere-

ring, der over en årrække har været nødvendig for at vide næsten alt om fjenden. Betydningen af at vide, hvad fjenden besidder af enheder, vurderes af spillerne selv, men det skal dog fremhæves, at det er væsentlige oplysninger der fås ved at spørge om skibstype m.v., i det man derigennem får alle oplysninger, da det er samme katalog, begge parter benytter.

11. OPERATIONSPLAN

- a. Som nævnt i § 5 er spillets anden fase beregnet til udfærdigelse af en plan for at nå de ønskede politiske resultater. Denne militære planlægning baseres nu på:
- (1) Den valgte strategi.
 - (2) De opnåede efterretningsoplysninger.
 - (3) De anskaffede styrker.
- b. Efter at have modtaget E-oplysningerne vil det være formålstjenligt at udfærdige en grov og kort situationsbedømmelse for herefter at disponere styrkerne til de enkelte opgaver. Herefter laves en plan for operationerne. Denne plan skal indeholde:
- (1) En Task Organization for implicerede styrker.
 - (2) Et kort rids af situationen.
 - (3) Målsætning for operationerne.
 - (4) Hvad de enkelte Task Units skal gøre.
 - (a) Hvor de samles (deployeres).
 - (b) Hvad den særlige opgave for den TU er.
 - (c) Hvorledes enheden skal reagere ved kontakt med fjenden.
- c. Til støtte for de udfærdigede planer indtegnes enhedernes planlagte sejlads på et operationskort. Dette kort afleveres sammen

INTELLIGENCE - 1

HOLD

GRØN

GUL

NO	SPØRGSMÅL	PRIS	SVAR
1.	Har fjenden FLS	0,5 mill kr.	
2.	" " MOBA	0,5 " "	
3.	" " KRS	1,0 " "	
4.	" " MAD	1,0 " "	
5.	" " CSM	4,0 " "	
6.	" " MPA	1,0 " "	
7.	" " FBA	2,0 " "	
8.	" " HELCOP	1,0 " "	
9.	" " LOW-SAM	2,0 " "	
10.	" " DD	2,0 " "	
11.	" " FF	2,0 " "	
12.	" " NN	2,0 " "	
13.	" " MM	2,0 " "	
14.	" " PT	2,0 " "	
15.	" " LL	3,0 " "	
16.	" " SS	2,0 " "	
17.	" " Marineinfanteri	4,0 " "	

INTELLIGENCE - 2

HOLD

GRØN

GUL

NO	SPØRGSMÅL	PRIS	SVAR
----	-----------	------	------

1. FLS:

a.	Er de beskyttet af SAM?	1.500.000	
b.	Er der værft ved?	1.500.000	
c.	Er de beskyttet af kystmissiler?	2.000.000	
d.	Er der depoter?	2.000.000	

2. FARVANDSOVERVÅGNING OG KYSTBEFÆSTNING:

a.	MHQ hvor?	1.250.000	
b.	KRS hvor?	4.000.000	
c.	MAD hvor?	1.500.000	
d.	Har han mobile CSM?	4.000.000	
e.	Har han OEEDB?	500.000	
f.	Har han VIDEO-LINK?	250.000	

3. LOGISTIC:

a.	Har han MOBA-land?	3.000.000	
b.	Hvor stor kapacitet?	3.000.000	
c.	Har han MOBA-flydende?	3.000.000	
d.	Hvor stor kapacitet?	3.000.000	
e.	Har han MISSIL-depoter?	3.000.000	
f.	Har han MINE-depoter?	4.000.000	
g.	Har han TORPEDO-depoter?	3.000.000	

4. FLYVEPLADSER:

a.	Er de beskyttet af LOW-SAM?	1.000.000	
----	-----------------------------	-----------	--

5. FLY:

a.	Har fjenden MPA TYPE 1?	1.000.000	
b.	Har fjenden MPA TYPE 2?	1.000.000	
c.	Har fjenden FBA?	2.000.000	
d.	Har fjenden LOW-SAM KYSTSIKRING?	2.000.000	
e.	Har fjenden HELCOP TYPE 1?	1.000.000	
f.	Har fjenden HELCOP TYPE 2?	1.000.000	

Spørges om antal af fly er pris x 5.

NO	SPØRGSMÅL	PRIS	SVAR
6.	<u>SKIBE</u>		
a.	Har fjenden DD type 1?	2.000.000	
b.	" " DD type 2?	2.000.000	
c.	" " DD type 3?	2.000.000	
d.	" " FF type 1?	2.000.000	
e.	" " FF type 2?	2.000.000	
f.	" " FF type 3?	2.000.000	
g.	" " NN type 1?	2.000.000	
h.	" " NN type 2?	2.000.000	
i.	" " MM type 1?	1.500.000	
j.	" " MM type 2?	1.500.000	
k.	" " MM type 3?	1.500.000	
l.	" " PT type 1?	1.500.000	
m.	" " PT type 2?	1.500.000	
n.	" " PT type 3?	1.500.000	
o.	" " SS type 1?	1.500.000	
p.	" " SS type 2?	1.500.000	
q.	" " SS type 3?	1.500.000	
r.	" " LL type 1?	3.000.000	
s.	" " LL type 2?	3.000.000	

Spørges kun om fjenden har skibsart -
men ikke type no - er pris som for
en enkelt type (f.eks.): DD 2.000.000

Spørges om antal er pris x 5.

7. MARINEINFANTERI

- | | | | |
|----|---------------------------------|-----------|--|
| a. | Har fjenden marineinfanterister | 2.000.000 | |
| b. | Er der styrker på øerne | 5.000.000 | |

Spørges om antal er pris x 5.

med planen 2. aften. På kortet skal være tidsangivelse for hver time.

12. REGLER FOR ENGAGEMENT

- a. Efter 2. aften gennemspiller kontrolstaben i grove træk operationerne og udfører herunder en bedømmelse af de engagementer, der kunne være resultatet af de planlagte operationer. Idet det erkendes, at spil af tilfældigheder ofte har stor indflydelse på udfaldet af krigsmæssige operationer, og at der er et enormt antal løsninger, har det været nødvendigt at simplificere engagementsregler således, at der opnås mulighed for gennemspilning af planerne. Følgende regler er gældende for skibe:
- (1) Enheder, der kommer på skudhold af modstandere, affyrer våben efter de opgivne sandsynligheder.
 - (2) Våbensystemer anvendes kun, såfremt varsling er effektiv, det vil sige: Hvor våbenrækning er større end varsling, kan våben ikke affyres, medmindre der er etableret dataoverføring.
 - (3) Sandsynlighedsberegninger udføres på en automatisk roulette, idet sandsynlighed for træfning lægges til grund for beregningen.
 - (4) Kontrolstaben afgør tvivlsspørgsmål udfra bedste skøn og i overensstemmelse med den formulerede strategi og plan.

Som det vil fremgå af ovenstående, er det nødvendigt at opgive detaljeret i planen, hvorvidt fartoverlegenhed af en TU skal anvendes til at unddrage sig engagement, da der ellers regnes med offensiv handling.

- b. For flystyrker er følgende regler gældende:

- (1) Udfaldet af træfninger beregnes på den måde, at man først undersøger, hvilke kontakter der opnås i løbet af en sortie og derefter beregner udfaldet af disse i rækkefølge. Det påregnes

dog kun, at en sortie fortsætter sin mission, hvis flyene ikke skydes ned.

(2) På dertil indrettede skemaer skal holdene opgive følgende for de offensive systemer

- mission for de enkelte sorties.

- ruten der følges og tidspunktet for missionens udførelse.

Hvad angår missionen, kan denne enten være et angreb på faste installationer, det vil sige flyvepladser, radarstationer eller SAM-batterier - eller et angreb på bevægelige mål, hvis position erkendes under operationen, eller det kan være angreb på tilfældige mål på en forud bestemt rute.

(3) Som ved engagement mellem skibe træffer kontrolstaben afgørelsen, og alle enheder påregnes offensiv handlemåde, hvis det ikke udtrykkeligt er specificeret, at flyene skal handle anderledes.

OVERSIGT OVER KATALOG-STYRKER

KATALOG	1	:	DD	tre typer
KATALOG	2	:	FF	tre typer
KATALOG	3	:	NN	to typer
KATALOG	4	:	MM	tre typer
KATALOG	5	:	PT	tre typer
KATALOG	6	:	LL	to typer
KATALOG	7	:	SS	tre typer
KATALOG	8a	:	MHQ	to typer
KATALOG	8b	:	KRS	to typer
KATALOG	8c	:	MAD	to typer
KATALOG	9	:	CSM	tre typer
KATALOG	10	:	FLS	
KATALOG	11	:	MOBA	4 typer
KATALOG	12a	:	MPA (MARITIME Patrol)	- to typer
KATALOG	12b	:	FBA (Jager bomber)	
KATALOG	12c	:	HELICOPTERS	-
KATALOG	13	:	Air Defence Systemer	
KATALOG	14	:	MARINEINFANTERI	

KATALOG 1
DESTROYER DD

Type 1. HOLLAND-klasse. 2550 ts. 35 knob Pris: 175 mill.kr.

Varsling: W/A, W/S, Konv. AIO, Sonar.

Våben: 4 x 120 mm, 1 x 40 mm, A/U-raketter.

Våbenanvendelse: 120 mm: Max. eff. rækn. DD/FPB = 10/5 sml.

40 mm: Max. eff. rækn. DD/FPB = 3/2 sml.

A/U-raketter: Max. eff. rækn. = $\frac{1}{2}$ sml. Træffesands. SS = 20%

=====

Type 2. KRUPNY-klasse. 4000 ts. 34 knob Pris: 300 mill. kr.

Varsling: W/A, W/S, Konv. AIO, Video link (kun til MPA), Sonar, obs. helcop.

Våben: SSM/2, 16 x 57 mm, A/U-raketter, torpedoer.

Våbenanvendelse: SSM: Max. eff. rækn. 75 sml. Træffesands. DD = 50%

57 mm: Max. eff. rækn. DD/FPB = 6/4 sml.

A/U-raketter: Max. eff. rækn. = 1 sml. Træffesands. SS = 10%

Torpedoer: Max. eff. rækn. = 8 sml.

=====

Type 3. CHARLES F. ADAMS-klasse. 4000 ts. 35 knob Pris: 350 mill.kr.

Varsling: 3D-W/A, W/S, NTDS, Sonar.

Våben: 2 x 127 mm, SAM, ASROC, A/U-torpedoer.

Våbenanvendelse: 127 mm: Max. eff. rækn. DD/FPB = 11/6 sml.

SAM: Max. eff. rækn. = 11 sml.

ASROC: Max. eff. rækn. = 6 sml. Træffesands. SS = 25%

A/U-torpedoer: Max. eff. rækn. = 3 sml. Træffesands. SS = 20%

=====

Sandsynlighed for operationsklar er ca. 80%

KATALOG 2
FREGATTER FF

Type 1. MIRKA-klasse. 1000 ts. 28 knob Pris: 50 mill. kr.

Varsling: W/C, Konv. AIO, Sonar.

Våben: 4 x 76 mm, A/U-torpedoer, A/U-raketter.

Våbenanvendelse: 76 mm: Max. eff. rækn. DD/FPB = 7/5 sml.

A/U-torp.: Max. eff. rækn. = 2 sml. Træffesands. SS = 20%

A/U-raketter: Max. eff. rækn. = 1 sml. Træffesands. SS = 10%

=====

Type 2. LEANDER-klasse. 2500 ts. 30 knob Pris: 150 mill. kr.

Varsling: W/A, W/S, Konv. AIO, Sonar.

Våben: 2 x 115 mm, SAM/4 (Seacat også anvendelig som SSM), A/U-helcop., A/U-morterer.

Våbenanvendelse: 115 mm: Max. eff. rækn. DD/FPB = 9/5 sml.

SAM: Max. eff. rækn. = 1½ sml.

SSM: Max. eff. rækn. DD/FPB = 2/2 sml.

A/U-helcop.: Max. eff. rækn. = 20 sml. Træffesands. SS = 25%

A/U-morter: Max. eff. rækn. = ½ sml. Træffesands. SS = 15%

=====

Type 3. OSLO-klasse. 1500 ts 25 knob Pris: 75 mill. kr.

Varsling: W/A, W/S, Konv. AIO, Sonar.

Våben: 4 x 76 mm, A/U-raketter, A/U-helcop. Torpedoer.

Våbenanvendelse: 75 mm: Max. eff. rækn. DD/FPB = 6½/4 sml.

A/U-raketter: Max. eff. rækn. = 1 sml. Træffesands. SS = 25%

A/U-helcop: Max. eff. rækn. = 20 sml. Træffesands. SS = 25%

Torpedoer: Max. eff. rækn. = 5 sml.

=====

Sandsynlighed for operationsklar er ca. 80%

KATALOG 3

MINELÆGGER NN

NN	TYPE	TONNAGE	FART	VARSLING	MINEKAPACITET ^(x)	LASTETID	VÅBEN IØVRIGT	PRIS
	1	2000 t	18	W/C, W/S, AIO	15 sm	6 ^t	2 x 2 76 mm ildledning	45 mill. kr.
P-type	2	300 t	25	W/S, AIO SONAR	2,3 sm	45 ^m	2 x 40 mm + AU	20 mill. kr.

(x) Minekapacitet er angivet som antal sm, minelæggeren kan lægge med een last, idet der er regnet med en fast mineafstand på 100 yard. Uden minelast påregnes type 1 at kunne transportere 1/8 bataljon. Minelæggere kan holdes under kommando med 90% sandsynlighed for effektiv virkende enhed.

<u>MINETYPEN:</u>	ANVENDES fortrinsvis på vanddybder	Pris pr. ^(xx) sømil kr.	Truslen om operativt hæmmende skade i % ^(xxx)							
			FF/DD/LS				FPB/MM mal			
			1 linie	2 linier	3 linier	4 linier	1 lin.	2 lin.	3 lin.	4 lin.
1. Moderne bundmine	10 - 35 m	800.000	20	36	55	75	<2%	<3%	<4%	<5%
2. Forankret kontakt- mine med antenner	12 - 200 m	210.000	10	19	36	60	<2%	<3%	<4%	<5%
3. Antiinvasionsmine	2 - 10 m	160.000	LC/LS 15	31	51	70				

(xx) Total pris, d.v.s. incl. depotomkostninger m.v.

(xxx) Procentsatsen angivet for 1 skibs passage. Ved flere skibe i formation reduceres skadeprocenten for det enkelte skib til det halve.

KATALOG 4

Type 1: Minesweeper Ocean/Minehunter Ocean

Type 2: Kombineret Minesweeper/Seaward Defence Craft.

Type 3: Minesweeper Inshore.

KARAKTERISTIKA	TYPE 1	TYPE 2	TYPE 3
Tonnage	800 t	400 t	200 t
Dybgang	3,5 m	2,5 m	1,5 m
Max. fart uden grej	14 kn	20 kn	12 kn
Våben: Artilleri	2x40 mm	1x40 mm	1x20 mm
Sonar	+	+	∕
A/U MORTER	∕	+	∕
ON TASK	4x24 t	4x24 t	1x24 t
Magnetisk sikkerhedsdybde	15 m	10 m	5 m
Strygefart, generelt mek/kombin.	10 kn	8 kn	6 kn
Strygetid pr.(sml) ² pr. MCM	1 ^t /12 t	2 ^t /15 t	2 ^t /24 t
Pris med grej	35 mill. kr.	25 mill. kr.	12 mill. kr.
Max vindstyrke Beaufort	6	5	4
Minekapacitet: se katalog 3.			
Anti invasionsminer/ svarende til	200 10 sml	100 5 sml	60 3 sml
Omboardtagningstid	3 t	1½ t	1 t
Afstandsminer	30-1,5 sml	20-1 sml	-

75% af enhederne kan holdes operative.

KATALOG 5

FPB - PT.

<u>TYPE</u>	<u>TONNAGE</u>	<u>FART/ENDURANCE</u>	<u>VARSLING</u>	<u>VÅBEN</u>	<u>MAX.VEJR</u>	<u>PRIS</u>
1 (SØLØVEN)	150	50/300	W/S + ECM	4 TRÅD TORP - 2 x 40 mm optisk sigt	5	20 mill. kr.
2 (SPICA)	230	30/500 e1. 40/400	W/A-W/S-ECM	4 TRÅD TORP + 1 x 76 mm/ildledning	7	35 - -
3 (OSA)	150	30/500 e1. 40/250	W/S + ECM	4 SSM(C) + 2 x 30 mm/ildledning	5	38 - -

Type 1 og 2 kan i stedet for torpedoer medføre 15 miner svarende til 0,75 sml minelinie.

---oOo---

KARAKTERISTIK

ART: 76 mm: max. 8 sml/1% T. S. mod DD/FPB: 6/5 km
40 mm: max. 5 sml/1% T. S. mod DD/FPB: 4/3 km
30 mm: max. 2 sml/1% T. S. mod FPB: 2 sml
SSM(C): max. 10 sml/vægt 500 kg/T. S. mod DD/FPB: 85x85x70
SAM(B): max. 5 sml/vægt 180 kg/T. S. mod fly : 85x85x80
TORP: TRÅD : max. 8 sml/T.S. mod DD: 90x90x50

Af anskaffede enheder vil 66% kunne påregnes 100% operative.

Ved anskaffelse af mere end 10 enheder af samme type reduceres prisen med 10%.

Ved anskaffelse af mere end 20 enheder af samme type reduceres prisen med 20%.

KATALOG 6

LANDGANGSFARTØJER LL.

<u>TYPE</u>	<u>TONNAGE</u>	<u>FART</u>	<u>VARSLING</u>	<u>VÅBEN</u>	<u>MAX. VEJR FOR BEACH</u>	<u>TRANSPORT KAPACITET</u>	<u>PRIS</u>
1 (LS)	1.000	11	W/S	2 x 40 mm	6	1/8 bataljon	15 mill. kr.
2 (LC)	180	10	-	2 x 20 mm	5	1/20 -	4 - -

---oOo---

KARAKTERISTIKA

ART: 40 mm: Rækn. max. 11 km/1% T. S. mod DD/FPB: 14/7 km

20 mm: Rækn. max. 6 km

Sandsynlighed for operationsklar: 75%

KATALOG 7

UNDERVANDSBÅDE SS

<u>TYPE</u>	<u>TONNAGE</u>	<u>FART</u>	<u>TID PÅ PATR.</u>	<u>VÅBEN</u>	<u>PRIS</u>
1	450	12/18	3 uger	8 TRÅD TORP	50 Mill. kr.
2	1.000	12/22	6 -	10 TRÅD TORP	80 - -
3	1.800	12/18	6 -	4 SSM(B)/8 TRÅD TORP	100 - -

Type 1 og 2 kan i stedet for hver torpedo medføre 2 stk. miner.

Type 3 kan ikke medføre miner.

---oOo---

KARAKTERISTIKA

TRÅD TORP : Standardversion rækn. 8 sml/45 knob. Ladningsvægt: 300 kg/T.S. mod DD: 90x90x50

Missiler SSM(B) : Rækn. max. 15 sml/T.S. mod DD: 90x85x70.

---oOo---

Der kan normalt påregnes en udrustningsprocent på $66 \frac{2}{3}$ af totalt antal.

---oOo---

KATALOG 8

8a. KRIGSHOVEDKVARTER (MHQ).

- a. Konventionelt = 25 mill. kr.
- b. Udstyret med OEDB-faciliteter = 32 mill. kr.

8b. MARINEDISTRIKT HOVEDKVARTER (MAD)

- a. Konventionelt = 8 mill. kr.
- b. Udstyret med OEDB-faciliteter = 12 mill. kr.

8c. KYSTRADAR STATIONER (CRS)

	<u>RÆKNING DD/FPB</u>	<u>PRIS</u>
a. Stationært:	30/22 sml.	4,5 mill. kr.
Med VIDEO-link:	32/24 -	5,0 - -
b. Mobilt (MORA):	20/15 -	3,0 - -
Med VIDEO-link:	22/18 -	4,0 - -

---oOo---

- (1) For at kunne anskaffe CRS skal der være et MHQ.
- (2) Hvis der etableres mere end 5 CRS, skal der anskaffes MAD pr. hver 6. påbegyndt CRS.
- (3) Anskaffes MHQ eller MAD med OEDB-faciliteter, forøges varslings med 10%.

---oOo---

KATALOG 9

KYSTMISSILBATTERI CSM

TYPE	VARSLING	DD/FPB SØMIL	VÅBEN	STATIONÆRT	MOBILT	MARCHHASTIGHED FOR MOBILT BATTERI
1	W/A - W/S	20/12	SSM(C)	40 mill. kr.	60 mill. kr.	40 km/t
2	W/A - W/S	25/15	SSM(B)	60 - -	90 - -	40 km/t
3	W/A - W/S	32/20	SSM(A)	60 - -	90 - --	20 km/t

---oOo---

EKSTRA

Stationært

Mobilt

NTDS: 10 mill. kr. 11 mill. kr.

---oOo---

KARAKTERISTIKA

ART: SSM(A): Vægt ca. 1200 kg/rækn. max: 100 sml/T.S. mod DD: 90x85x50
SSM(B): Vægt ca. 1200 kg/rækn. max: 15 sml/T.S. mod DD: 90x85x70
SSM(C): Vægt ca. 500 kg/rækn. max: 10 sml/T.S. mod DD: 90x85x70

OEDB: NTDS forøger varslings med 10% og våbenresultat med 5%

KATALOG 10

FLÅDESTATION/VÆRFT

a. Flådestationer kan etableres ved allerede etablerede havne.

Flådestation

(1) Kapacitet (standard) - Pris: 75 mill. kr.

10 DD/FF eller 30 mindre enheder

(2) Ønskes kapaciteten hævet - forøges prisen med 15 mill. for hver kvote på 10 DD/FF eller 25 mindre enheder.

b. RESOURCER

(1) Brændselsolie

(2) Trykluft
Ferskvand

Strøm

Damp

Telefon

EKSTRA:

RESERVEDELE/GENFORSYNINGSMULIGHEDER:

ARTILLERI: (1) Missiler SSM + SAM = 50 mill.
(2) 76 mm + 12 -
(3) 40 mm + 10 -

TORPEDO: 50 TRÅD TORP 35 -

MINER : Se minelæggekatalog.

c. VÆRKSTEDER:

For reparation af tekniske installationer af tele-/artilleriteknisk art forefindes.

d. SKIBSVÆRFT: (Middelstørrelse) 100 mill. kr.

Bedding med mulighed for fuld reparationsfaciliteter for skibstyper op til DD-størrelse.
Nybygningsfaciliteter.

Hvis skibsværft ikke er til rådighed nedsættes skibenes sandsynlighed for at være operative med 10%.

KATALOG 11

MOBIL BASE

<u>TYPE</u>	<u>BESTANDDELE:</u>	<u>KAPACITET:</u>	<u>PRIS:</u>
1	MORA - VOGN MOBA - OPS (VOGNE) MOBA - LOG (VOGNE)	10 PT eller 10 MM evt. 10 SS (alt. 3 FF/DD)	20 mill. kr.
2	MORA - VOGN MOBA - OPS (VOGNE) MOBA - LOG (VOGNE)	30 PT eller MM evt. SS (alt. 9 FF/DD)	30 mill. kr.
3	5 TENDERS 2 OILERS 3 AMMO-SHIPS	} floating support 30 PT/MM/SS (alt. 9 FF/DD)	80 mill. kr.
4	9 TENDERS 6 OILERS 9 AMMO-SHIPS	} floating support 30 PT + 20 MM + 10 SS + 9 FF/DD	200 mill. kr.

---oOo---

Ved anskaffelse af MOBA forøges sandsynlighed for effektivt virkende enheder med 5% for berørte enheder. Således må det noteres, til hvilket formål basen anskaffes.

---oOo---

KATALOG 12

LUFTFARTØJER

FLY

12 a. MPA (EARLY WARNING)/(AS).

<u>TYPE</u>	<u>MOT. RER</u>	<u>MAX. FART</u>	<u>ACT. RADIUS</u>	<u>UDSTYR</u>	<u>RÆKNING (sømil) DD/FPB</u>	<u>BEVÆBN.</u>	<u>PRIS</u>
1(EW)	2	350	800 sømil	Search Radar Video-Link ECM	Flyvehøjde 20000' 100/50 " 50' 15/10	ingen	15 mill. kr.
2 (LRMP)	2	325	550 sømil	Search Radar Video-Link ECM MAD 12 sonarbøjer.	" 20000' 150/100 " 50' 20/15	10 dybdebom ber ell. 4 målsøgende TO ell. 4 luft til overflade- missiler.	50 mill. kr.

ECM-varsling til dobbelt radarafstand.

12b FBA (Jagerbomber)

<u>TYPE</u>	<u>MOTORER</u>	<u>MAX. FART</u>	<u>ACT. RADIUS</u>	<u>UDSTYR</u>	<u>BEVÆBNING</u>	<u>PRIS</u>
FBA (Draken	1	High: Mach 2 Low: Mach 1	Low-Low-Low: 100 NM High-High-High: 400 NM High-Low-High: 225 NM	-- (kun dag- operationer)	Bomber og/eller Luft til jord missi- ler (Bull-pop, rækn 17000 yds) MAX. 2000 kg	10 mill. kr.

Et enkelt fly's sandsynlighed for med optimale våben at nedkæmpe:

<u>Destroyer</u>	<u>Fregat</u>	<u>Minelægger</u>	<u>Minestryger</u>	<u>FPB</u>	<u>Kystradarstation</u> <u>MOBA-Landfacilitet</u>	<u>Kystmissil</u> <u>batteri</u>	<u>Flådestation</u>
50%	50%	50%	50%	95%	50%	50%	10%
<u>Hovedkvarter</u>	<u>Runway</u>	<u>Fly i luften</u>	<u>2 Fly på jorden</u>				
25%	15%	30%	80%				

12 C.

<u>TYPE</u>	<u>MOTORER</u>	<u>MAX.FART</u>	<u>ACT.RADIUS</u>	<u>UDSTYR</u>	<u>VERSION</u>	<u>BEVÆBNING</u>	<u>PRIS</u>
HELCOB (S-61:SEAKING)	2	140 KTS	250NM (4 fly-timer)	Altvejrsinstrumentering	A.	4 stk. målsøgende Torpedoer. ell./	10 mill kr.
Version A/B eller C				(Missil: kun dag-operationer)	B.	4 stk Luft-Overflade Miss.(AS-12 rækn. 3,5 NM)	
				SONAR (Detektionsafst. 8000 yds)	C.	16 Marineinfanterister.	
				Radar m. rel. overfladepot.		25NM i 300 ft for større enh.	
				(Rækn. 40NM i 300 ft		- - -	

Et enkelt fly's sandsynlighed for med optimale våben at nedkæmpe:

<u>U-båd</u>	<u>Destroyer</u>	<u>Fregat</u>	<u>Minelægger</u>	<u>Minestryger</u>	<u>FPB</u>	<u>Kystradarstation</u> <u>MOBA- Landfacilitet</u>	<u>Kystmissil-</u> <u>batteri.</u>
30% pr. torpedo	10%	15%	15%	20%	20%	30%	10%
<u>Flådestation/Hovedkvarter</u>							
0			90%				

KARAKTERISTIKA

Sandsynlighed for flyveklare luftfartøjer er 85%

Navigationsfejl for FBA er 10%

KATALOG 13

Anti-Air Warfare System.

For at begrænse spillet - som nævnt i Part II, pkt. 1d - til kun at omfatte maritime operationer gives følgende regler vedrørende anskaffelse af landenes maritime "Anti-Air Warfare"-systemer:

<u>a. Til systemet kan købes:</u>	<u>kr.</u>
(1) LOW-SAM kystsikring dækkende hele kysten	pris 200.000.000
(2) LOW-SAM-batterier til punktforsvar, radius-rækn. 10 sml. af MHQ - MAD - KRS - CSM - FSN (NAVY)	pris 15.000.000

Sandsynlighed for nedskydning af lavtflyvende fly (under 6000 feet) er ca. 60%.

b. Anti-Air Warfare system iøvrigt.

- (1) Landet er endvidere fuldt udbygget med HI-SAM-batterier med en sandsynlighed på ca. 50% for nedskydning af højtflyvende fly (over 6000 feet), der dels trænger ind i landet over grænsen mellem GUL og GRØN, dels opererer 50 sml. fra egen kyst.
- (2) Begge nationer besidder inden for deres AD-system intercept fighters.

Fighterzone er for begge landes vedkommende etableret på grænsen til nabolandet.

Sandsynlighed for nedskydning af:

Lavtflyvende fly er ca. 30%.

Højtflyvende fly er ca. 50%.

KATALOG 14.

MOTRISERET INFANTERI-	:	Motorvogne	800	15 mill
BATALJON	:	4 tunge morterer		
		9 middeltunge morterer		

OVERSIGT

over

hvad der skal afleveres til kontrolstab

1. aften:
- a. Kortfattet strategi
 - b. Skema over anskaffede styrker med prisudregning.
 - c. Skema med INTELLIGENCE spørgsmål (1+2).
 - d. Placering af styrkerne.

2. aften:
- a. Operationsplan.
 - b. Plot over planlagte operationer.
 - c. Skema over sorties.

OVERSIGT

over

hvad kontrolstaben udleverer.

1. aften:
- a. Politisk målsætning.
 - b. Indledende efterretningsoplysninger.
2. aften:
- a. Efterretningsoplysninger.
 - b. Efterregnet budget med godkendte styrker.
3. aften:
- a. Resultat af træfninger.