

Operacja: Communication Breakdown

Start: 13.05.2005 LOC 0000 **Koniec** 14.05.2005 LOC 0000

Strefa czasowa GMT+1

Miejsce: Republika Basatu

Teren: Płaski, mocno zalesiony zachmurzenie 60% przez około godzinę, rankiem może wystąpić 30% zamglenia

Wschód słońca 2:00

1. Sytuacja

Mapa:

https://docs.google.com/drawings/d/1YbexTuiQb6gJSk3PIAWegvuBtotB3_zx929fwUqLeIk/e/dit?usp=sharing

Czerwona strefa - oznacza teren jednostki wojskowej

Niebieska granica - oznacza granicę państwa Basatu i Marska

Sytuacja polityczna

Od 2001 roku sąsiadujące ze sobą Republika Basatu oraz Marska Republika Ludowa toczą konflikt polityczny odnośnie gospodarki energetycznej. Marsk sprzedaje swój prąd wytwarzany w elektrowniach węglowych mniejszym sąsiadom oraz do niedawna Republice Basatu. Natomiast Basat jest w ostatecznej fazie budowy 3 elektrowni atomowych które uniezależnią ich od Marska oraz pozwolą taniej sprzedawać prąd co sprawi, że gospodarka sąsiada zacznie mieć problemy finansowe. Po roku 2002 Republika Ludowa wzmożyła ruch swoich wojsk na granicy. Od 3 lat odbywają się szkolenia na poligonach.

Sytuacja militarna

Sytuacja z sąsiadującą Marską Republiką Ludową zaczyna być coraz bardziej napięta. Od momentu kiedy nasz rząd przestał kupować energię elektryczną z racji na nieprzestrzeganie praw człowieka w MRL. Nasze radary wychwyciły ruch na granicy. Nie wiemy jakie mają zamiary, ale wiemy, że nasz system rakietowy jest w stanie zniszczyć ich kompanie czołgów w 5 minut.

1.a) Siły własne

Alpha ACC - SL Ariel # 6 (MED,EOD,AR)

Bravo ACC - SL Vegaz # 3 (AR)

Charlie ACC - SL Tiberrias # 7 (AR)

Delta TFA - SL Bearyl #10 (MED,EOD,AR)

Echo AFTP - SL #7 (AR)

Foxtrot NN - SL Robson # 7 (MED,EOD,AR)

Golf NN - SL # 7 (AR)

1.b) siły przeciwnika

Kto: Marska Republika Ludowa

Co:

- zadania
- nie są znane

Wyposażenie i umundurowanie:

- broń AK74N + hełm
- umundurowanie Flora

1.c) Cywile

Nie występują na terenie jednostki

2. Misja

Co:

Zadanie główne

1. Zabezpieczenie terenu na którym znajduje się system rakietowy ZATRA oraz FOB.

Zadania poboczne

1. Dbanie o ciągłą dostawę prądu dla Systemu rakietowego
2. Odebranie 2 konwojów z amunicją
3. Dbanie aby radary były sprawne

3. Wykonanie

3a) Plan

Cała operacja będzie opierać się o częste, losowe i szybkie patrolowanie wyznaczonego nam terenu. Kierunki naszego działania zostały podzielone na dwa plany - "Ołówek", czyli plan A oraz "Długopis", plan B. Tabela hasel oraz sygnałów obowiązuje w obu planach. Strefa niebieska oraz czerwona naszej obrony jest wyznaczona poglądowo, jeśli jakaś drużyna wykroczy poza swoją strefę 50 metrów w tę czy w tamtę, nie jest to problemem. Lecz przypominam, że Gruba czerwona granica terenu naszej jednostki wojskowej jest zaminowana! Ewentualnymi awariami generatora lub radarów zajmują się jednostka bojowa patrolująca strefę.

Plan "Ołówek" - Będzie to nasz standardowy, codzienny plan patrolowy, w który wchodzi także nasz domyślny harmonogram zmian. Teren został podzielony na dwie strefy - niebieską i czerwoną. Drużyny bojowe będą patrolować wyznaczone sektory używając wszystkich dostępnych nam środków bojowych, w tym pojazdów. Naturalnie co jakiś czas proszę o przejście się przynajmniej linią lasu na pieszo. Konkretnie trasy wewnątrz sektorów nie zostały wyznaczone, proszę dowódców o nie używanie schematów w trakcie prowadzenia patroli! Często zmieniajcie trasę, zjeżdżajcie z dróg, poruszajcie się liniami lasów. Macie tutaj totalną dowolność. Przypominam, aby zaglądać także na teren ważnych obiektów w strefach, czyli radary oraz generator i sprawdzać czy ktoś przypadkiem przy nich nie majstrował. Wszelkiej maści podejrzane aktywności na terenie działań proszę zgłaszać natychmiast na radiu długim (152).

Zmiany przeprowadzane są w odwrotnym kierunku do ruchu wskazówek zegara. Na hasło o rozpoczęcia nowej zmiany, wykonuje się je natychmiast, z wyjątkiem strefy Tygrys (FOB) oraz Wilk (Baza raketowa). W tych wypadkach drużyna broniąca obiektu oczekuje, aż dotrze do nich drużyna zmieniająca, tylko wtedy drużyna broniąca może przejść do swojej kolejnej strefy.

Startowa warta wygląda następująco:

- Alpha - FOB
- Bravo - Strefa między FOB a Baza raketowa
- Charlie - Baza raketowa
- Delta - Generator, Radar 3
- Echo - Radar 1
- Foxtrot - Radar 2
- Golf - Radar 4

Plan "Długopis" - Skupia się na obronie Bazy Rakietowej oraz FOB. Oznacza to, że istnieje ryzyko ataku wrogiej armii na teren naszej jednostki wojskowej. Proszę, w przypadku wprowadzenia tego planu, o wzmożoną czujność żołnierzy. Drużyny bojowe w większości porzucają patrolowanie strefy czerwonej i przechodzą do strefy niebieskiej. Schemat wygląda następująco - Drużyna ze strefy Lipa (Radar 2) udaje się do wsparcia patrolowania w strefie Wilk (Baza raketowa). Drużyna patrolująca strefę Orzech (Radar 4) udaje się w celu wsparcia patrolowania do strefy Tygrys (FOB). Strefa Dąb (Radar 1) zostaje powiększona o strefę Lipa (Radar 2). Strefa Sosna (Radar 3) zostaje powiększona o strefę Orzech (Radar 4). Harmonogram zmian przestaje obowiązywać z wyjątkiem Strefy Tygrys oraz Wilk, drużyny w tych strefach będą zmieniały się między ochroną obiektu a patrolowaniem strefy co 1,5h (15 min czasu rzeczywistego). Reszta drużyn pozostaje w strefach, w których aktualnie prowadzili patrol, aż do odwołania. Ten kierunek działania może zostać wprowadzony w dwóch przypadkach. Pierwszym jest utrata dwóch z czterech radarów. Drugim jest utrata sprawności bojowej przez dwie drużyny patrolujące.

3b) Instrukcje koordynujące

Odnosnie Generatorów:

Od jakiegoś czasu mamy problem z awarią jednego z generatorów. Wystarczy podjechać i zresetować urządzenie za pomocą wajchy.

Odnosnie radarów:

Aby radary działały poprawnie muszą być aktywne przynajmniej 2 z 4. W FOB w HQ wyświetlane jest na czerwono które radary działają. Aby naprawić radar wystarczy podjechać i włączyć go ponownie. Dodatkowo radary niestety wykrywają grupy piechoty powyżej 4 osób.

Odnosnie systemu raketowego :

System raketowy obsługiwany jest dzięki technologii ZATRA. ZATRA umieszczona jest w bazie głównej 100km od granicy. My łączymy się nią dzięki stacji, która otrzymuje koordynaty i znajduje się ona bezpośrednio przy systemie raketowym. Nasz przekaźnik

również może być zdalnie włączony i wyłączony. Natomiast w tym przypadku potrzebny jest kod.

3c) Harmonogram

Kiedy (tylko godzina)	Co
00:00	Start misji/ rozpoczęcie 1 zmiany
03:00	Start 2 zmiany
03:30	Wjazd 1 konowju w strefe kompleksu
06:00	Start 3 zmiany
09:00	Start 4 zmiany
12:00	Start 5 zmiany
15:00	Start 6 zmiany
16:30	Wjazd 2 konowju w strefe kompleksu
18:00	Start 7 zmiany
21:00	Start 8 zmiany
24:000	Start 9 zmiany

3d) Warta w FOB i Bazie Rakietowej

<https://i.imgur.com/hu0iCeO.jpg>

Warta w FOB będzie ustawiana na podstawie powyższej rozpiski przez Canadiana. Nie wypisuję dokładnego schematu, ponieważ będzie się on zmieniał zależnie od sytuacji. Rozstawienie ludzi w Bazie rakietowej pozostawione jest dowódcy drużyny, który aktualnie pełni na niej wartę.

3e) ROE

W wypadku wykrycia podejrzanej aktywności na terenie naszej jednostki, najpierw należy zidentyfikować przeciwnika i zawiadomić HQ. Staramy się skomunikować z drużyną z pobliskiego sektora i zamknąć intruza w kleszczach.

Ranny wrogi personel należy przechwytywać i dostarczyć do HQ.

Zezwala się na użycie siły w kierunku uzbrojonego intruza na terenie jednostki z wykorzystaniem wszystkich środków bojowych.

Jeżeli istnieje możliwość zatrzymania intruza bez użycia siły, należy wykonać procedurę 5S (Search/Silence/Segregate/Safeguard/Speed to tear)

4. logistyka

Wypożyczenie indywidualne

- mundur m81+ Hełm
- broń M16 + latarka - ilość magazynków 8 M249 - ilość taśm 3
- mini granat 2
- granat dymny biały 1
- światełko zielone 2
- IFAK ACE3 (2 uciskowe/ 2 bandażowe/ 2 elastyczne/ 2 hemostatyki)
- latarka do mapy kątowna
- zatyczki
- flara biała 2
- maptools
- mapa
- trytyki 2

Wypożyczenie grupowe

- 4 plecaki medyczne z: 6 apteczek, zestaw do szycia, IFAKx5, Substytut krwi 2 litry, 15 morfin, 15 adrenalin
- lornetki 5 sztuk
- mina flara na linkę 8
- ładunek m112 2 sztuki
- nożyce do cięcia drutu sztuk 1
- wykrywacz min sztuk 2
- zapalnik 500m sztuk 2

5. Dowodzenie i łączność

HQ- lokalizacja w FOB 047 996

(1) Ciągłość dowodzenia

CO - Tox

SOC1 - Ameron

SOC2 - Ariel

SOC3 - Tiberrias

SOC4 - Bearyl

(2) Sygnały i hasła

- Hasło odzew - DOPEŁNIENIE do 17
- Hasło świetlne - 2x krótkie, pauza, 2x krótkie
- Zmiana warty - Włócznie
- Zmiana kanału radia długiego (152) o -1 - Ocean
- Wykryto kontakt - Olbrzym
- Drużyna rozbita/wycofujemy - Diabeł
- Drużyna w walce - Młot
- Drużyna patroluje, brak kontaktu - Kaplica

- Rozpoczęcie planu Ołówek (plan A) - Popielniczka x 3
- Przejście do planu Długopis (plan B) - Pojedynek x 3
- Udanie się do danego sektora w celu wsparcia - Tarcza
- Radar/Generator zniszczony - Śnieg

(3) Kryptonimy jednostek

- HQ - Hotel
- SQD1 - Alpha
- SQD2 - Bravo
- SQD3 - Charlie
- SQD4 - Delta
- SQD5 - Echo
- SQD6 - Foxtrot
- SQD7 - Golf
- Konwój - Kilo

(4) Kryptonimy miejsc

- radar 1 - Dąb
- radar 2 - Lipa
- radar 3 - Sosna
- radar 4 - Orzech
- FOB - Tygrys
- System rakietowy - Wilk
- Generatory - Pustynia
- Sektor między FOB a System rakietowy - Sowa

(5) Łączność

Kto	343 blok 8	148	152
BAT COMPANY	kanał 1-16	15 w górę	20
Hotel	1	21	20
Alpha	2,3	22	20
Bravo	4,5	23	20
Charlie	6,7	24	20
Delta	8,9,10	25	20
Echo	11,12	26	20
Foxtrot	13,14	27	20
Golf	15,16	28	20

Kilo	1	21	20
------	---	----	----