

Генералмајор РУДОЛФ ПЕТОВАР

ОРГАНИЗАЦИЈА ИЗВОЂЕЊА КОМАНДНО-ШТАБНЕ ИГРЕ НА ЗЕМЉИШТУ

Командно-штабне и штабне ратне игре служе за усавршавање команданата и уигравање колектива штаба у ситуацији која је најприближнија ратној. Њихов значај је у томе:

— што се на њима вјежбају штаб и штабови родова и служби за припрему и извршење командантове одлуке, а команданти у руковођењу штабом, родовима и службама;

— што служе за проверу знања појединаца, која су они већ стекли у току групних занимања и тренирања штабова;

— што се изводе у ограниченом времену, које одређује оперативно-тактичка ситуација;

— што на њима долази до изражаја уиграност штаба као цјелине, а посебно руководећа улога начелника штаба и оперативног одјељења — као руководећег органа у штабу;

— што се изводе на земљишту под приближно ратним условима који захтјевају веће физичке и умне напоре, тако да сваког појединца навикавају да их лакше подноси.

У досадашњем извођењу командно-штабних ратних игара, углавном се тежило да оне, по својој организацији, условима рада и живота, буду тако спровођене, да се сваком учеснику првенствено омогући да у што лакшим и угоднијим условима ради на својој функционалној дужности, те се тако игра у цјелини сводила на школске услове рада. Но, и поред тога, на тим играма је сваки појединац, и штаб као цјелина, требао и могао да сагледа и савлада сложenu технику рада штаба, да се навикава на веће умне и физичке напоре, а руководство је могло да оцјени способност сваког појединца и штаба, као цјелине, за извршење ратних задатака.

Циљ нам је да у овом чланку, у главним цртама, размотримо нека питања организације командно-штабних игара на земљишту, користећи се при томе, углавном, искуствима из досадашњег рада на том пољу и да укажемо на основне организационе поставке, којих се, по нашем мишљењу, треба придржавати, да би ове игре дале ону корист, коју у данашњој етапи развоја оперативне обуке могу и треба да дају.

Организација припреме командно-штабне ратне игре

Припрема командно-штабне ратне игре, углавном, обухвата: састављање задатка, обуку учесника у разради документације и обуку руководства и посредничког апарата.

Иако је састављање задатака веома важно питање сваке командно-штабне игре, ипак га нећемо разматрати у овом чланку, јер то питање за службује посебну студију због своје важности, обимности и сложености.

Ако се на игри проиграва задатак који се претходно обрађивао на групном занимању, онда отпада не само израда задатка, већ и обука учесника у разради документације. Но, у том случају, врло је важно да руководство са посредницима, прије почетка вјежбе, изађе на земљиште на коме ће се игра изводити, да на њему провјери своје рјешење (узимајући у обзир рјешење које је донијето на групном занимању и дотадању процјену и рјешење задатка). При томе у плану извођења ратне игре тежиште треба да буде на рекогносцирању, организацији садејства, уређењу КМ и осматрачнице, раду на њима и динамици борбе. Ако се задатак није раније рјешавао на групним занимањима, послје давања опће оперативно-тактичке замисли и израде основних контура задатка, руководство и посредници треба обавезно на земљишту да провјере тачност својих поставки и свога рјешења по карти. У овом случају, у плану извођења ратне игре, тежиште је на рефератима, доношењу претходне и коначне одлуке, организацији садејства, а према расположивом времену, и на динамици борбе. Овај начин борбе тражи дуже вријеме за извођење игре него први.

По нашем мишљењу, први начин, тј. онај који се сада примјењује, за садашње прилике је поучнији и практичнији. Он омогућава да учесници, који су задатак прорађивали на групном занимању, изласком на земљиште и провођењем игре по истом задатку, сагледају тачност и могућност примјене својих првобитних рјешења на земљишту. Но, недостатак овога начина извођења ратне игре је у томе, прво, што се, по правилу, добар број официра који су рјешавали задатак на групном занимању, не укључује у командно-штабну ратну игру на земљишту, и, друго, што се интересовање самих учесника игре смањује. пошто им је рјешење задатка познато, углавном, још са групног занимања, те се на самој вјежби код њих не може оцијенити и изоштририти снажљивост, брзина у процјени ситуације, доношењу одлуке, и слично.

Без обзира да ли ће се употребити један или други начин извођења ратне игре, учеснике треба припремити и провјерити да ли су схватили и усвојили своје функционалне дужности. Ради тога треба благовремено оформити штаб и попунити га по формацији оним људством које по ратном распореду заузима одређена формацијска мјеста. Досадашња пракса „крпљења” играјућих штабова, на брзу руку, непосредно уочи саме игре, није сврсисходна, јер се на тај начин најчешће дешава да на основним формацијским дужностима не обучавамо оно људство које ће те дужности вршити у ратној ситуацији. Зато оно људство, које по свом ратном распореду није распоређено у играјућем штабу, треба распоредити преко формације и обучавати га на истим или сличним дужностима које ће оно, према своме ратном распореду, зауимати у неком другом штабу.

Приликом припреме учесника особиту пажњу треба посветити обуци и припреми руководства и посредничког апарата. Уколико је игра сложенија

(двострана и двостепена), тај захтјев добија утолико већу важност, јер од добро и правилно припремљеног посредничког апарата зависи у великој мјери квалитет игре, успјех и користи учесника у њој. Корисно је са посредницима проиграти у цјелини бар једну варијанту рјешења задатка, без обзира да ли ће играјући штаб донијети или не исто или слично рјешење. То ће омогућити сваком посреднику да што темељитије схвати и сагледа и свако друго рјешење, да по њему може у току игре доносити правилне закључке и предлоге и да што корисније утиче на сам развој динамике.

Врло је важно извршити правилан избор посредника. Сваки посредник мора бити раван, ако не јачи по нивоу знања од старјешине код кога врши своју посредничку функцију. Но, с друге стране, и под тим условима, потребна је дужа припрема са посредничким апаратом, јер она налаже да се тај апарат попуни и официрима из команде или гарнизона. Пракса да се посреднички апарат тражи из других команди, тј. из других гарнизона, по нашем мишљењу, правилна је само онда, ако су ти официри у могућности да присуствују за цијело вријеме припремама посредника. Долазак макар најбољих и најспособнијих посредника уочи саме игре, због површног упознавања са својом улогом и задатком у њој, неће дати оне користи које би се имале, кад би се за те улоге узели и квалитетно слабији посредници, под условом да се са њима изведе темељита припрема.

Организација извођења игре на земљишту

У обради овог дјела разматраћемо само нека најважнија питања.

Досадашња пракса у спровођењу игри на земљишту показала је да се избору командног мјеста и његовом уређењу поклањала сувише велика пажња у тежњи да се створе што бољи и удобнији услови рада и живота учесника у игри. Тако, на примјер, из искуства нам је познато да су се за командна мјеста на игри бирала и она, која у реалним ратним условима не би никада дошла у обзир за ту сврху. На њима су се подизали велики и удобни шатори, уређивале трпезарије, итд. Тако је за једну армиску вјежбу била потребна читава композиција од 15 десетотонских вагона за превоз материјала који је три пуна дана 6 камиона превозило до КМ, које је од жељезничке станице било удаљено 50 км. И даље, приликом избора командног мјеста и његовог уређења најчешће се не води рачуна о организацији ПТ и ПА одбране, одбране од ваздушних десаната, непосредне одбране са земље, о маскирању, итд. Командна мјеста дивизија и армија фортификациски се не уређују (иако је то нормалан случај у ратним условима), не одваја се први ешелон штаба од другог, већ се ради школских услова постављају заједно, итд. Свакако, такав начин има негативног одраза на учеснике, на само приказивање како треба и како се може нормално одвијати рад у штабу и под условима много тежим од мирнодопских. Истина, таква пракса је имала и својих позитивних страна, но, у данашњој етапи развоја оперативне обуке, праксу треба прилагодити, и по раду и по животу учесника, што више ратним условима, па макар то ишло и на уштрб квалитета рада. Утицај мирнодопског живота оставља печат на свакога; и ове игре имају за циљ, поред осталог, да што очигледније претставе ратне услове рада и привикну све учеснике на њих, тако да могу издржати и најтеже напоре у рату.

РСШ, тач. 122 — 134 говори о командном мјесту, његовим елементима и организацији. Према тач. 122 КМ се састоји из: командантске (КО) и помоћних осматрачница (ПО), оперативне групе и групе за помоћну службу.

Према тач. 134 други ешелон штаба смјешта се у позадини дотичне јединице (тј. позадини првог ешелона) у шуми или насељеном мјесту.

Тач. 126, поред осталог, каже: „оперативна група КМ (командног мјеста) смјешта се у земуницама или блиндажима (склоништима), који су међусобно повезани природно скривеним путевима, саобраћајницама и унутрашњом тел. везом. Команданти родова војске могу имати своја командна мјеста, која су везана за КМ команданта здружене јединице”.

Из ових одредаба РСШ, а исто тако и из досадашњег искуства (из мирнодопских вјежби), произлази да на КМ треба строго подијелити групе, како би се омогућио несметан и сигуран рад штаба. Исто тако, из одредаба РСШ види се да КО, оперативну групу и центар везе треба обавезно фортификациски уредити и осигурати, нарочито од напада из ваздуха.

Досада се при организацији КМ о свему овоме није водило довољно рачуна те се ни искуство, које игре треба да дају по овом питању, код нас није могло у довољној мјери стећи нити примјењивати.

Да ли све ово што је наведено о уређењу КМ треба примјенити и радити при извођењу командно-штабних ратних игара? Ми сматрамо да је то обавеза за све наше штабове и команде које организују овакве или сличне игре на земљишту. Прије свега, то је потребно:

— да би се, како смо већ рађије нагласили, штаб као цјелина, и сваки појединац посебно, привикли на рад у приближно ратним условима;

— да би се кроз игре у организацији КМ стекла и користила извјесна искуства у организациском и инжењерском смислу, и, најзад,

— да би се прорачуном добила реална слика потребних количина материјала, времена, радне снаге и средстава везе, и на тај начин, на пракси, оцјенила употребљивост и сврсисходност свих средстава предвиђених нашим формацијама.

Да би се сви ови захтјеви могли остварити, потребно је да се у плану организације командно-штабне ратне игре предвиде и потребне јединице за извођење предвиђених радова.

Међутим, при организацији КМ врло је важно да вријеме, средства и снаге које се предвиђају за његову организацију буду у складу са нашим могућностима и реалном ситуацијом, јер се једино тако могу извући корисна искуства, како по питању снага и средстава, тако и по времену које је потребно да се сви радови могу извршити. Придавањем већих снага и средстава, као и планирањем дужег времена у школским рјешењима, може се ово питање идеално рјешити, али се из тога не могу извлачити реална и употребљива искуства.

Може се рећи да се горе изнијето не може примјењивати на сваком простору, јер би се проузроковале велике материјалне штете на земљишту на коме се игра изводи. Због тога избор командног мјеста треба извршити тамо гдје ће бити најмање штете, водећи при том рачуна о годишњем добу и мјесним приликама, но увјек са циљем да се оно уреди по свим захтјевима РСШ и „Упута за уређење командног мјеста”.

Горње поставке захтјевају да се изврше озбиљније материјалне припреме и створе материјални услови за рад штабова на играма. У те припреме спадају:

— обезбјеђење штабова шаторима — онаквим какви одговарају ратним потребама (условно);

— обезбјеђење штабова пољским канцеларским инвентаром (пољски столови, столице), пољским креветима, пољским трпезаријама, кухињама, посуђем, итд.; затим, сандуцима за архиву, писаћим машинама, прибором за писање, цртање, итд. Једном ријечи, свим оним што је потребно штабу за нормалан рад и живот за вријеме игре, односно у рату, а да сав тај материјал, по количини и обиму, одговара транспортним могућностима и покретљивости штаба. Употребљивост материјалног обезбјеђења најбоље ће се показати за вријеме извођења игре; тад ће се открити сви недостаци и слабости како ових, тако и свих осталих материјалних припрема.

У даљем излагању размотрићемо саму организацију извођења једностране, једноступене командно-штабне игре на земљишту.

Раније смо нагласили да се ратна игра изводи у циљу вјежбања официра и цијелог штаба по питањима која се и раније, помоћу других метода наставе, савлађују и проучавају. На командно-штабним ратним играма штаб се обучава у својим ратним функцијама и то у условима рата; он се оспособљава за заједнички рад и сарадњу између појединих одјељења и отсјека; официри штаба се увјежбавају у изради оперативно-тактичке документације; уче читати карту и упознају се са одликама земљишта на коме се игра изводи.

Прије свега, поставља се питање времена које је потребно за извођење игре. Познато је да је за организацију операције у оквиру армије потребно нормално 6 — 10 дана. Значи да и игра, уколико би обухватала само припремни период операције, треба да траје барем 4 — 6 дана. У томе времену могла би се солидно разрадити претходна одлука, сва документација, извршити рекогносцирање, организација садејства и донијети коначна одлука. Но, како само због тога није корисно и цјелисходно излазити на земљиште, а и сама таква игра не би била поучна са гледишта обуке официра и штаба, нужно је том приликом проиграти и неке фазе из динамике борбе. Значи, ако се хоће да игра претставља једну цјелину, потребно је за њено извођење најмање 5 — 7 дана, с тим, да се раније одреде питања и документација која ће се прорађивати на њој. Извођење командно-штабне игре по истом задатку који је прорађиван на припремном занимању смањује вријеме извођења и омогућава да тежиште у игри буде на рекогносцирању и динамици борбе.

Ради илустрације узећемо за тему игре: позициона одбрана армије на широком фронту на планинском земљишту. Узећемо да је, на примјер, ширина одбранбеног фронта армије око 100 км, да армија има у првом 3, а у другом ешелону 2 дивизије, да игра траје 5 дана и да је задатак прорађиван на групном занимању за вријеме зимског наставног периода. Како би изгледао временски план игре и која би питања њиме требало обухватити?

По нашем мишљењу, план игре би могао бити овакав: први дан — рекогносцирање на земљишту и доношење коначне одлуке; други дан — разрада документације према плану који одређује која ће се документа радити; трећи дан — организација садејства на земљишту и то са потребним бројем учесника, док остали раде на документацији; четврти дан и ноћ између че-

твртог и петог дана — динамика борбе и премјештање КМ; пети дан — анализа, критика и повратак учесника у гарнизон.

Шта произлази из овога плана?

Прво, да план не предвиђа подношење реферата и доношење претходне одлуке због тога што су та питања већ довољно разрађивана на претходним групним занимањима (уствари зато што је игра продужетак групних занимања по истом задатку).

Друго, да је тежиште рада на рекогносцирању и организацији садејства. По нашем мишљењу то је правилно, јер су на групним занимањима сва остала питања у вези задатка већ разматрана, као: процјена ситуације, реферати, претходна одлука, документација. На тај начин, на земљишту се прорађују она питања, која се на групним занимањима нијесу прорађивала (зато што се нијесу ни могла прорађивати), да би се ту, на земљишту, могла конкретизовати на основу свега онога што је раније рађено на групним занимањима.

За динамику борбе може се одредити и више времена, но основно, на шта ми желимо да укажемо, је то, да у плану игре на земљишту, начелно, треба дати предност рекогносцирању, организацији садејства и динамици борбе, а што више смањити разраду документације, јер се она може радити и у гарнизону, без дужег нагласка на земљиште.

Ми смо нагласили да узимамо примјер једностране, једностепене командно-штабне игре на земљишту. Да би рекогносцирање било успјешније, а с обзиром на широки фронт (по нашем примјеру 100 км), могу се формирати двије групе. Прва, на челу са командантом армије, на главном, а друга група, на челу са начелником штаба армије, на помоћном отсјеку одбране армиског фронта. На тај начин, могуће је изрекогносцирати цио армиски фронт (100 км) за релативно кратко вријеме (1 дан) и провјерити цијело рјешење по карти (претходна одлука).

За вријеме организације садејства корисно је из састава штаба оформити 2—3 групе из 2—3 штаба дивизије (на примјер, у нашем случају 3, јер смо узели 3 дивизије у првом ешелону), од којих ће свака група, на свом дивизиском отсјеку одбране, разматрати и организовати садејство на земљишту. На овај начин, игри се даје живљи и интересантнији карактер, јер се у њој, иако је једностепена, рјешавају извјесни елементи и у другом степену, и даље, официри штаба дубље захватају, проучавају и рјешавају на земљишту не само питања из оквира армије, већ и из оквира дивизије и пука. Поред тога, овакав начин је користан и за издизање официра који по својим функционалним дужностима у штабу армије заузимају положаје у рангу дивизије или друге положаје истог ранга.

Оваква пракса омогућава да се у току динамике, поред рјешења из оквира армије, разрађују рјешења из оквира дивизије и пука, јер се у свако доба штабови дивизија, који су оформљени за организацију садејства, могу састати и играти у тој улози.

Цјелокупан рад штаба, како у току групних занимања, тако и у току прва три дана вјежбе, долази до пуног изражаја и пуне примјене у току динамике борбе. Ако руководство правилно организује посао, оцијени правилност одлука и других рјешења штаба, динамика борбе треба да покаже штабу да ли је он у припремном периоду операције радио правилно, тј. да ли су ње-

гове одлуке биле правилне. То значи, да руководство игре не треба да мијења одлуке штаба, већ на бази његових одлука да ствара план динамике. На тај начин, правилна рјешења штаба у динамици треба да се заврше успјехом, а неправилна неуспјехом, давањем таквих супозиција, које ће навести штаб да промјени, исправи или допуни своја рјешења.

Из тих разлога план динамике коначно утврђује руководство игре на земљишту, на основу процјене штаба, на основу његове коначне одлуке, организације садејства, једном ријечи, на основу реалне оцјене правилних и неправилних поставки и рјешења играјућег штаба.

У периоду припреме за игру руководство треба да разради план динамике на бази бар једне варијанте свога рјешења. Такав план се може лако прилагодити — измијенити или допунити на основу рјешења играјућег штаба за вријеме саме игре.

У нашем случају ми смо оставили за динамику један дан. Поставља се питање: да ли је одређено вријеме довољно? Под претпоставком да смо тежиште у игри поставили на рекогносцирање и организацију садејства, а да је одређено вријеме за игру 5 дана, ми сматрамо да у динамици треба проиграти следећа питања: почетак напада непријатеља, увођење батаљонских резерви, увођење пуковских резерви, увођење дивизиских резерви, и процјену увођења другог ешелона.

У нашем случају ми бисмо имали три оперативна скока. Ако узмемо радно вријеме од 12 сати, значи на свака 4 сата један скок.

Недостатак таквог рјешења динамике састоји се у томе што се календарско вријеме неће поклапати са оперативним временом и што је вријеме од 4 сата кратко за детаљну процјену ситуације за сваки оперативни скок. Али, са друге стране, таквим рјешењем добијамо једну природну цјелину, јер сваки оперативни скок претставља логични продужетак развоја реалне ситуације у цјелини, а то је за учеснике врло важно. Раније смо напоменули да овакав план поставља тежиште на рекогносцирање и организацију садејства, зато динамика, за коју је одређен свега један дан, треба да нам омогући увид над цјелином операције.

Ако бисмо тежиште у плану игре поставили на динамику борбе, онда би, по нашој претпоставци (трајање вјежбе 5 дана), могли план разрадити овако: први дан — рекогносцирање, други дан — документација, трећи и четврти дан — динамика, с тим да у једном дану имамо највише један оперативни скок.

Шта је основно при разради плана спровођења игре? Основно је да план буде реалан у односу на вријеме потребно за прораду појединих питања. То се нарочито односи на разраду докуметације, гдје треба, са много умјешности, планирати разраду оних докумената које је могуће у кратком временском периоду солидно обрадити и проконтролисати квалитет обраде.

Поставља се питање: да ли су у току спровођења динамике потребни оперативни скокови или не? Ако се оперативно вријеме поклапа са календарским, онда је динамика природнија и поучнија и, што је основно, може се обратити већа пажња на квалитет рада учесника и штаба као цјелине. Но, томе треба тежити у двостраним, двостепеним играма, гдје је техника извођења динамике сложенија и гдје услов о поклапању оперативног и календарског времена игра много већу улогу, него код једностраних и једностепених игара.

Раније смо напоменули да је командантска осматрачница, поред осталих, један од елемената командног мјеста. Поставља се питање: да ли на КМ у свим случајевима треба организовати командантску осматрачницу? Ми сматрамо да КО долази до изражаја само у сложенијим играма, у којима командант долази до изражаја у руковођењу — командовању, те је зато треба организовати и уредити.

Организација везе на КМ и његово премјештање напријед или на резервно КМ, претстављају важна питања у свима играма. Најзгодније је да се КМ премјешта у току динамике, према реалном развоју ситуације. У нашем случају, то би било поелије трећег оперативног скока. Приликом промјене командног мјеста може се утврдити оспособљеност органа везе у организацији везе, затим оцјенити покретљивост штаба и видјети да ли је материјално обезбјеђење штаба реално извршено.

Сваку игру треба обавезно завршити анализом или критиком. Међутим, искуство је показало да се у великом броју случајева стечена искуства не систематизују послје игре и на слиједећим групним занимањима не обрађују са учесницима у игри. Сем тога, кратко вријеме врло често не дозвољава да се анализа и критика спроведу до доле (у нашем случају у оквиру армије, а затим по командама родова — служби и одјељења). Анализа у оквиру армије коју врши руководство, опћенита је и не може се упуштати у детаљна разматрања свих питања која интересују поједине команде и одјељења. Због тога треба по повратку у гарнизон одредити вријеме за детаљну анализу и критику за руководства, команде родова (служби) и начелнике одјељења.

Било би корисно да се послје завршетка игре основно руководство (команданти родова, начелници родова и служби и оперативних одјељења) поведе на теренско путовање са циљем да се помоћу кратких задатака на земљишту, на коме се игра изводила, проуче основна питања дејства сопствених и противничких снага и да се на тај начин разјасни све оно што је у динамици борбе остало неразјашњено или нерјешено. Задатке саставља руководство према развоју проигране динамике. Ради уштеде у времену, и ако на путовање иде већи број руководилаца, могу се формирати двије групе, тако да свака група ради на посебном правцу — сектору. У нашем случају таква путовања трајала би 1—2 дана. На њима се учесници вјежбају у доношењу борбених одлука, постављању задатака здруженим јединицама и јединицама родова војске, вјештини сарађивања снага, у живом и непрекидном командовању трупима, материјалном обезбјеђењу операција. Од учесника се захтјева да брзо оцјене ситуацију, доносе одлуке и на тај начин развијају брзину мишљења. Поред тога, теренска путовања омогућавају упознавање са земљиштем, процјеном операциских праваца и томе слично.

Из свега изнијетог види се да је, поред 5 дана за извођење једне командно-штабне игре на земљишту, потребно још 3—4 дана за одлазак и повратак учесника и за теренско путовање.

У овом чланку обухватили смо само нека питања и изложили мишљење о једном методу оперативне обуке — командно-штабним играма. Чињеница је да се о овом методу досад мало писало, иако он има широку примјену у оспособљавању нашег командног кадра и наших штабова. Искуства у томе погледу свакако су и досада већ велика, али нијесу измјењивана и уопштавана. Зато је сврха овог чланка, поред осталог, да покрене то питање и даде иницијативу за изношење и међусобно измјењивање искустава.