

# Тактика легкої піхоти для для малих підрозділів

Крістофер Е. Ларсен

ВЕРСІЯ  
1.0

Українське видання

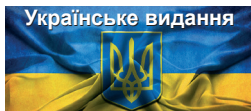


# Тактика легкої піхоти для для малих підрозділів

Крістофер Е. Ларсен

**ВЕРСІЯ 1.0**

Зауваження та пропозиції до тексту надсилати на e-mail:  
[lpmttransl@gmail.com](mailto:lpmttransl@gmail.com)



**Перекладацька Група:**

*Andriy Pylypenko  
Maxim Fediai  
Nataly Meleshkova  
Oksana Teslyuk  
Oleksandr Bazarnov  
Oleksii Zhyltsov  
Olena Panasyuk  
Serhiy Khvashchuk*

**Вичитка та редагування:**

*Vladimir Saburov*

**Зведення, графічна обробка і підготовка до публікації:**

*Konstyantyn Ursal*

## Застереження перекладацької групи.

1. Не слід сприймати дану книгу як джерело якихось сокровених таємниць та неймовірних знань. Все що ви тут знайдете - знає будь – який добре навчений солдат частин ВДВ СРСР, що проходив службу до 1985 року.
2. Ця книга принесе небагато користі професійному військовому, який потрудився прочитати Бойовий Устав ЗСУ і слухав інструкторів під час КМБ. Хоча б тому, що «легка піхота» - не найпоширеніший тип військ в нашій Армії.
3. Завдання цього перекладу – дати в руки волонтерів і ентузіастів мінімум знань та вмій, які допоможуть знизити їх втрати в реальній війні, яку наразі веде наша Держава. Йдеться саме про волонтерів – тих, хто сьогодні воює як «легка піхота» - без БМП, без авіапідтримки і артилерійського вогню.
4. Мова цієї книги не ідеальна. Так вже склалося – ті хто цікавиться військовою справою і знають англійську термінологію – не надто добре знають українську мову (координатор перекладу – не виняток). Ті хто може писати чудові тексти українською – не володіють термінологією (в результаті переклад втрачає початковий смисл). Професійні військові перекладачі нам не зустрілися. Тому книгу ми будемо доопрацьовувати.

Деякі елементи оригінального тексту було прибрано, оскільки переклад викладено в більш сухому та діловому стилі, ніж оригінал. Цінність американського армійського гоморудію, пов'язаних з життям в США виглядає дещо сумнівною.

Деякі елементи додано перекладачем. Приклад – фонетичний алфавіт для зв'язку, якому, наскільки відомо, немає прямого відповідника у ЗСУ. Чи потрібен він – окреме питання.

5. Будемо вдячні за конструктивну критику та пропозиції.

# Зміст

Зміст.....	V
Подяка.....	VI
Передмова.....	VII

## Розділ I: Індивідуальні навички

Індивідуальна навичка №1	Камуфляж.....	2
Індивідуальна навичка №2	Сигнальні жести.....	6
Індивідуальна навичка №3	Техніки Маневрування Піхоти.....	36
Індивідуальна навичка №4	Облаштування бойових позицій.....	43
Індивідуальна навичка №5	Орієнтація на місцевості.....	48
Індивідуальна навичка №6	Встановлення та підтримання зв'язку на полі бою.....	67

## Розділ II: Навички і Вміння Командира Піхоти

Командирська навичка №1	Методики управління військами.....	78
Командирська навичка №2	Попередній огляд (інспекція).....	84
Командирська навичка №3	Попередній Наказ і План Операції.....	88
Командирська навичка №4	Розбір Ходу Операції.....	95

## Розділ III: Етапи Організації Патрулювання

Ел-т бойової підготовки №1	Вихід з ПЛО та вхід до ПЛО.....	104
Ел-т бойової підготовки №2	Методи здійснення маршу.....	109
Ел-т бойової підготовки №3	Бойові порядки піхоти в атаці.....	114
Ел-т бойової підготовки №4	Подолання зон небезпеки.....	120
Ел-т бойової підготовки №5	Вихід з засідки.....	129

## Розділ IV: Організація оборони

Ел-т бойової підготовки №6	Короткочасна зупинка / оцінка ситуації.....	138
Ел-т бойової підготовки №7	Встановлення проміжного збірного пункту.....	143
Ел-т бойової підготовки №8	Створення патрульної бази.....	151
Ел-т бойової підготовки №9	Створення прихованої позиції.....	160
Ел-т бойової підготовки №10	Організація лінії оборони.....	165

## Розділ V: Організація Атаки

Ел-т бойової підготовки №11	Розвідка.....	174
Ел-т бойової підготовки №12	Засідка.....	183
Ел-т бойової підготовки №13	Набіг (рейд).....	195
Ел-т бойової підготовки №14	Атака.....	202

## Розділ VI: Додатки

Додаток А	Методи організації засідок.....	216
Додаток В	Порівняння наступу і оборони.....	224
Додаток С	Словник.....	228

# Подяка

Виявляється що написання книги вимагає співпраці багатьох людей. Пробивати їх всіх перелічити на одній чи двох сторінках – марна справа. Але автор хотів би подякувати всім людям, з якими він служив, працював, тим кого вчив і тим, хто вчив його. Починаючи з днів служби в Армії США і до роботи в «One Shepherd Leadership Development» і Coalition Militaries Assistance Training Team (CMATT) в Іраку – всюди автор навчився у цих людей більшого, ніж вони від нього.

Дякую також Хе – Джун Ларсен та Джону Саллівану за їх таланти фотографів та віддану працю в спеку, в холод і дощ з оперативниками One Shepherd. Щира подяка Філіпу Маргетта – Какаце за редакторську роботу. Подяка мамі автора – Кароліні Ларсен та другу – Озі Шапутера за правку тексту і Джун Сен – Чулю за дизайн обкладинки та форматування.

Я також хочу подякувати багатьом друзям, що пропонували підтримку та багатьом професіоналам, що допомагали при написанні цієї книги. Велика подяка дружині автора - Хе – Джун , яка була його натхненням та допомагала під час довгого процесу створення цього посібника.

# Передмова

Мотивацією для написання даної книги було бажання написати тактичний посібник для командирів та бійців дуже малих груп – від 3 до 30 чоловік. Автор використовує термін «Елемент бойової підготовки» в цій книжці але насправді в деяких випадках варто було б використати термін «зразки бойового маневрування». Більше того, вміння та навички, які згадано в цій книжці в жодному випадку не є повним переліком того, що повинен знати піхотинець. Ви не знайдете глав про «дезактивацію спорядження» і «обробку ран грудної клітини». Ця робота сконцентрована на питаннях проведення притулювання і не стосується повного (вельми широкого) списку питань, які будуть стояти перед піхотинцем.

Тактика та вміння командувати – це скоріше мистецтво ніж наука. У військовій справі є точні дисципліни – ми можемо, о прикладу, досить точно передбачити куди впаде снаряд, якщо знаємо кут вильоту, швидкість, температуру ствола і снаряда, поправку на вітер. З людською волею все куди складніше. Боєць може продовжувати спротив навіть коли йому очевидно, що підрозділ програв битву. І навпаки – війська можуть здатися, маючи перевагу. Тактика – це мистецтво. Ми відпрацьовуємо елементи бойової підготовки, описані в книжках. Але на полі бою їх застосування може виглядати зовсім не так. Тактика – це рішення для конкретних ситуацій, прийняті на основі здорового глузду. Командир повинен бути гнучким, якщо він хоче адекватно реагувати на мінливі обставини.

Наостанок – очікуване коло читачів цієї книги без сумніву включає військових професіоналів, але уроки, винесені з неї цілком можуть бути застосовані невійськовими.

Автор висловлює сподівання, що читачі отримають задоволення від цієї книги так само, як автор – від її написання.

***"See you in my sights!"***

*— Christopher Larsen*





# Розділ 1

ІНДИВІДУАЛЬНІ НАВИЧКИ БІЙЦЯ  
ПІХОТИ

## Індивідуальна навичка піхотинця №1

## КАМУФЛЯЖ

Розуміння того, коли варто бути видимим, а коли слід лишитися непомітним – вкрай важлива частина ваших зусиль, спрямованих на те, щоб не порушити одне з найважливіших правил. **Це правило – не стань трупом!**



*Володіння мистецтвом камуфляжу дозволить вам "розчинитися" на полі бою.*

Камуфляж, як уміння ховатися на фоні оточуючого середовища, має дві основні складові.

Під укриттям маємо на увазі будь – які перешкоди, здатні заховати бійця від ворожого вогню, такі як дерева, камені, стіни, канави чи воронки. Такі перешкоди дають певний захист від кіль та снарядів.

Під маскуванню маємо на увазі уміння зливатися з безпосереднім оточенням. Це захист лише від ворожого спостереження, але в жодному випадку на захист від вогню.

**Зайняти укриття** – значить заховатися за перешкодою щоб уникнути ворожого вогню.

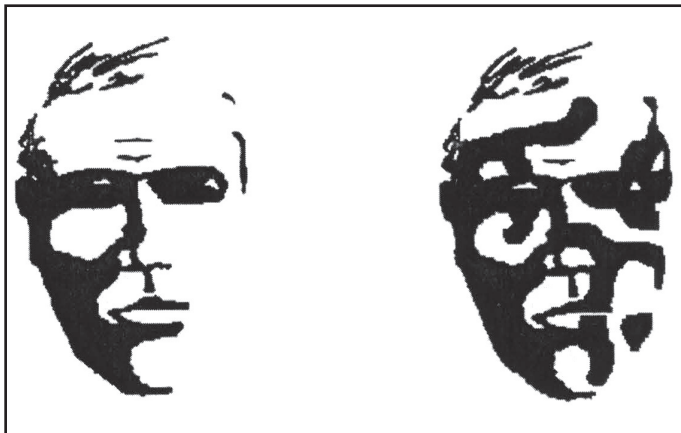
**Маскування** - уміння зливатися з місцевістю, щоб уникнути виявлення ворожими спостерігачами.

**При маскуванні важливо пам'ятати наступне:**

- Розмір. Кілька предметів близьких за розміром, краще піддаються маскуванню разом.
- Форма. Природа практично не створює правильних кіл і прямих.
- Близк. Як правило блищать масні або гладкі поверхні.
- Тінь. Часто видає форми, які мозок впізнає навіть підсвідомо.
- Силует. Об'єкт можна упізнати, коли він виділяється на світлому фоні (або виявиться підсвіченим з тилу).
- Текстура. Мова йде не лише про "грубість" поверхні, але і про характеристики перспективи.
- Колір. Вкрай важливим є найбільш поширений у вашій місцевості колір.

**Маскування шкіри**

Різкі риси обличчя, такі як очі, область під носом, губи і щелепа формують структуру світлотіні, яка миттєво видає людське обличчя. Колись доводилося дивитися на розмиту чорно-білу фотографію? Навіть якщо ви не можете впізнати людину, ви можете визначити місцезонаження обличчя. Ті риси, які його видають, це всього лише тіні на обличчі людини. Люди автоматично звертають увагу на подібні тіні – навіть на неживих предметах, таких як хмара або поверхня Місяця.



Два зразки. Сконцентруйте погляд за межами сторінки.

Ці тіні слід приховати і спотворити. Щоб досягти такого ефекту використовуйте світлий тональний крем або тональний олівець для більшості «глибоких» рис обличчя. Але в жодному випадку не «заміняйте» тіні повністю – інакше ви відтворите ту ж таки сукупність тіней, але в «негативі».

Скористайтеся темним тональним кремом або тональним олівцем для того щоб «натягнути» тіні на лоба, щоки та шию. Розбийте помітні частини обличчя – такі як ніс, підборіддя і брови навпіл за допомогою темного крему чи фарби. Пам'ятайте – слід використовувати лише ті кольори, що відповідають домінантним кольорам оточуючого середовища. Для прикладу – не варто користуватися світло-сірим, якщо це не переважаючий колір в оточуючому ландшафті.

Повторіть цю ж кольорову схему на зворотній стороні рук якщо ви не використовуєте рукавиці. Руки рухаються значно частіше, ніж голова. Оскільки рух руйнує маскування більше, ніж щось інше, світлі руки працюють як сигнальні прапорці.

## Замаскуйте ваше тіло і обладнання.

Є безліч легкодоступних моделей камуфляжу для уніформи. Всі вони хороші, але деякі з них кращі за інші. Деякі зразки, будучи не ідеальними в конкретних обставинах, здатні продемонструвати певну універсальність при зміні середовища. Правду кажучи, ми почасти маємо не ідеальну форму через рішення, прийняті «ними» (Ви знаєте «їх» – тих хто приймає рішення виходячи з вимог уніфікації) Зрештою, існує причина, з якої «вони» називають однострій «уніформою» ...

Уявімо, що ви не маєте уніформи. Добре. Вдягніться в кольори, які відповідають домінантним кольором середовища (або принаймні виберіть один найбільш розповсюджений колір) . Якщо ви живете в джунглях, природним вибором буде зелений. Це буде пісчаний колір для жителя пустелі і білий – для жителя засніженої тундри. Хороша новина в тому, що ваша «розгрукка» створить унікальну структуру тіней на однотонній уніформі. Якщо ви хочете покращити цей результат (наприклад «розбити» колір кінцівок), ви можете скористатися відрізками ізоляційної стрічки, обмотаними довкола рук і ніг. Це не лише покращить маскування, але і запобігатиме лясканню мішкуватого одягу на вітрі і дозволить уникнути випадків затискання складок в деталях механізмів. При цьому бажано не затискати кінцівку до посиніння.

Згадані вище рукавички – дуже хороший метод маскування рук. Навіть в жаркому кліматі варто користуватися рукавичками зі зрізаними пальцями. Це дозволить уникнути більшості порізів, подряпин і укусів комах.

Волосся – це ще одна з рис, за якими людину легко виявити на пересіченій місцевості. Автор роботи не має цьому наукового пояснення і наводить це як факт. Якщо ви його приймаєте, тоді за всяку ціну маскуйте волосся. Скористайтеся капелюхом, бандажною або фарбою належного кольору. **Або не робіть цього і прийміть наслідки!**

Замаскуйте ваше спорядження. «Розгрузка», підсумки, казанок – все це мусить бути замасковано. Обмотайте стрічкою всі кільця, карабіни та пряжки. Це дозволить уникнути шуму і блиску. Існує чимало зразків пластикової рослинності, які можна купити в магазині, можна скористатися відрізками камуфляжної сітки 30X30 см. Або камуфльованого брезенту. Все це можна використати для маскування спорядження. Замість цих матеріалів можна скористатися частинами справжніх рослин, але їх важко закріпити на спорядженні і вони скоро зав'януть.

Гвинтівку можна замаскувати за допомогою пари старих шкарпеток відповідного кольору. Досить відрізати передню частину шкарпетки і натягти її на ців'я гвинтівки. Приклад і задню частину можна обтягти навіть не підрізаючи носок. Відрегулюйте довжину покриття по потребі і зафіксуйте за допомогою ізоляційної стрічки. Переконайтеся, що гвинтівка все ще функціонує (особливу увагу приділіть затвору).

Пам'ятайте, що камуфляж – це мистецтво, важливість якого часто недооцінюють в міру розвитку нових оптичних засобів. Винахідливість слід заохочувати, але як і в багато інших сферах, слід знати міру. Насправді камуфляжу МОЖЕ бути забагато.

## Індивідуальна навичка піхотинця №2

### СИГНАЛЬНІ ЖЕСТИ

Хоча ми, як правило, уявляємо собі комунікацію на полі бою як радіопередачі з використанням професійної термінології, значна частина спілкування відбувається за допомогою специфічних рухів рук. Ця форма комунікації відома як сигнальні жести.

Подібні сигнали використовують, як правило, в патрулі або за інших обставин, що вимагають суворого дотримання тиші. Такі жести можна використовувати на досить значних дистанціях, більшість з них можна розрізнити на відстані 400 метрів. Більше того, ці сигнали можна зрозуміти в шумі бою.

Досить часто командири роблять помилку, вважаючи, що після зіткнення з противником жести все ще лишаються пріоритетним методом комунікації. Це неправильно. Зрештою, противник вже знає де ви. Зіткнення вже відбулось. В такій ситуації кращим підходом буде використання голосових команд. Команди треба віддавати швидко та впевнено. Вам потрібно, щоб бійці спостерігали за своїми секторами вогню, а не вашими сигналами.

Сигнали можна показувати як правою так і лівою рукою, за кількома винятками. Також зазначимо, що всі сигнали за винятком того, який вказує на пункт збору, слід передавати «по ланцюжку» членів патруля негайно. Це треба робити на віть якщо ви точно знаєте, що боєць за вами бачив сигнал.

Далі йде виклад **28 базових сигналів**, до яких ваша команда може додати власні, специфічні для неї.

## «Я готовий/Ви готові?»

Відомий також за англомовною сленговою назвою “Yoo-hoo!” сигнал використовують для того, щоб привернути увагу до себе чи дати знати іншому бійцю що ви готові рухатись, комунікувати, атакувати і т.п.



Цей сигнал подають піднявши руку над головою, і рухаючи нею вперед – назад – просто як ви це робите, коли бачите приятеля на парковці.

## «Я розумію»

Значить, що борець зрозумів останнє повідомлення і буде виконувати команду або що він виконав завдання і готовий до наступної команди. Цей сигнал часто називають просто «палець вгору»



Цей сигнал подають піднявши руку з виставленим великим пальцем вгору. Варіант, при якому палець опускають вниз значить, що ситуація «не є доброю».



## «Я не розумію»

Означає що боєць не розуміє останнього повідомлення чи не може виконати останню команду. Іноді називається «відмахнутися»



Теоретично цей сигнал показують, закривши все обличчя руками, долоні назовні. Зрозуміло, що це безглуздо, оскільки ви не можете тримати зброю. Тому загальноприйнятою формою передачі сигналу є використання однієї руки – долонею назовні. Нею ви махаєте «відзовні» до центральної лінії обличчя (від вуха до носу).

## «Припинити вогонь»

Означає що бійці повинні **НЕГАЙНО** припинити вогонь.



Цей сигнал подають рукою долоня назовні) якою ви рухасте вгору – вниз перед обличчям.

## «Вирушаємо»

Означає, що всі члени патруля повинні почати рух вперед.



Сигнал подають піднявши руку вгору і махнувши нею вперед. Часто руку просто згинають в лікті. Так відбувається значною мірою через вагу «розгрузки» та рюкзака, які сильно тиснуть на плечі. В обох випадках сигнал виглядає практично однаково.

## «Стоп»

Патруль припиняє просування вперед, але бійці можуть продовжити рух до прикриття. **Не плутайте** цей сигнал з сигналом «Замри». Сигнал Стоп подають тільки тоді, коли немає жодних загроз безпеці патруля.



Сигнал подають рухаючи відкриту долоню в напрямку отримувача (ніби ввічливо відмовляючись від страви).

## «Замри»

Цей сигнал означає – припинити **БУДЬ - ЯКІ** рухи. Не йти, не розмовляти, навіть не повертати голови у пошуках прикриття. Цей сигнал означає, що небезпека просто поруч – ворожий патруль, що проходить поряд, чи протипіхотні міни, помічені одним з членів патруля (тобто патруль може вже бути на мінному полі)

Не використовуйте цей сигнал занадто часто. **Ніколи** не використовуйте цей сигнал, якщо ви хочете просто зупинити патруль.



Сигнал подають зігнувши руку в лікті і стиснувши кулак – так щоб нігті на пальцях «дивилися» в напрямку вашого погляду.

## «Пригнутися»

Цей сигнал означає, що бійці повинні присісти, так щоб їх не було видно.



Сигнал подають, рухаючи відкритою долонею згори вниз.

## «Піднятись»

Команда означає, що бійці повинні піднятися і приготуватися до руху.



Сигнал подають піднімаючи відкриту долоню знизу вгору.

## «Збільшити інтервал»

Цей сигнал означає, що слід збільшити інтервал між бійцями в формації або між формаціями. Цей сигнал часто подають, коли патруль покидає густі зарості і виходить в рідколісся чи на дорогу



Теоретично цей сигнал подають розводячи ріки (долонями назовні). Прийнятним варіантом такого сигналу при наявності зброї буде покласти руку на бік гвинтівки і розвести руку і гвинтівку в різні боки.



## «Зменшити інтервал»

Сигнал означає, що дистанція між окремими бійцями повинна бути зменшена. Сигнал подають коли патруль входить густу рослинність або перед подоланням природної перешкоди, або перед тим, як буде проведено рішучу атаку ворожої позиції (з переходом в ближній бій).



Теоретично сигнал подають звівши разом руки над головою. Прийнятним варіантом буде рухати руку «ззовні» до боку гвинтівки.

## «Рух колонною»

Сигнал означає, що патруль вишикується в лінію за лідером.



Цей сигнал подають піднімаючи руку прямо в повітря після чого рухають нею назад. Цей сигнал – прямо протилежний сигналу «Вирушаємо».

## «Рух клином»

Сигнал означає, що патруль повинен сформувати стрій клина зроїв і підготуватися до атаки.



Сигнал подають піднімаючи витягнуті руки від стегон догори у формі літери «А», що цілком можливо з гвинтівкою в руці.

## «Рух в лінії»

Сигнал означає, що патруль повинен вишикуватися в лінію справа і зліва від лідера. Команду часто віддають перед рішучою атакою на позицію противника або коли треба сформувати лінію оборони.



Сигнал подають піднявши кулаки на рівень плечей – наче ви тримаєтеся за мотузки. Це можна зробити навіть маючи в руці гвинтівку.

## «Рух колонною»

Цей сигнал означає, що перед бійцем, який віддає сигнал, є якась небезпечна зона, найчастіше – відкрита місцевість або просіка.



Сигнал подають виконуючи «перерізаючий» рух біля шиї. Такий підхід особливо зручний, зважаючи на вагу спорядження.

## «Рух під прикриттям»

Цей сигнал означає, що для переходу небезпечної зони буде використано метод «Рух під прикриттям» для чого бійці повинні йти плече–до–плеча.



Цей сигнал подають подвійним поплескуванням верхньої частини лівої руки. Переконайтеся, що боєць позаду вас бачив сигнал. Для певності поверніть до нього ліве плече.

## «Передайте дані про пройдену відстань»

Сигнал означає команду передати інформацію про пройдену патрулем дистанцію в метрах.



Цей сигнал подають поплескуванням по будь – якій з ніг так, щоб отримувач міг це бачити. Дані передають пошепки на вухо бійця попереду (вночі) чи демонстрацією одного пальця за кожні 100 метрів (вдень).

## «Передати дані про кількість»

Сигнал вимагає передати дані про кількість бійців патруля. Це потрібно для оцінки ситуації та безпеки.



Цей сигнал подають, поплескуючи по голові (по маківці) два рази. Не плутайте це з поплескуванням по лобі (що має зовсім інше значення). Дані передають називаючи ваш номер (вночі) або показавши його жестом (вдень).



## «Командир патруля вперед»

Сигнал означає, що командир патруля повинен пройти в авангард.



Цей сигнал подають поплескуванням долоні по лобі. Поплескування по середині грудини означає ту ж команду для командира відділення а по паху – для командира рою.

## «Розвідка вперед»

Сигнал означає, що розвід дозор повинен йти вперед.



Цей сигнал витягнувши вказівний палець і середні пальці під вашими очима. Не варто при цьому виколоувати собі очі.

## «Збір довкола мене»

Означає, що весь патруль повинен зібратися довкола бійця, який подає сигнал і сформувати кругову оборону.



Сигнал подають витягнувши руку над головою і малюючи коло в повітрі.

## «Точка збору»

Цей сигнал означає, що певна точка (як правило – дерево, камінь, паркан, луг ) може стати пунктом збору патруля якщо виникне потреба. Подають після подолання значних перешкод або кожні 300 метрів.



Сигнал подають, виконуючи кругові рухи рукою над головою і різко кинувши руку щоб вказати на точку збору.

**Примітка** – значить заховатися за перешкодою щоб уникнути ворожого вогнюце один з не багатьох сигналів які не транслюють між членами команди. Бійці передають цей сигнал тільки коли проходять точку збору. Вони повинні отримати кивок на підтвердження отримання сигналу від бійця, який отримав сигнал.

## «Бігом»

Цей сигнал означає що патруль має перейти на повільний біг. Однак на практиці найчастіше йдеться про те, що патруль повинен рухатися в темпі, заданому лідером.



Цей сигнал подають піднявши кулак вгору (рука зігнута в лікті) і потім рухаючи вгору-вниз в швидкому темпі.

## «Кроком»

Сигнал означає, що патруль повинен йти кроком. Практично завжди подають після руху бігом.



Цей сигнал подають, витягнувши руку вбік і рухаючи нею вгору – вниз, долоня вниз.

## «Приготуватись»

Цей сигнал означає, що бійці повинні підготуватись до контакту з противником у визначеному напрямку. Часто подають при виявленні підозрілого шуму, голосів чи рухів.

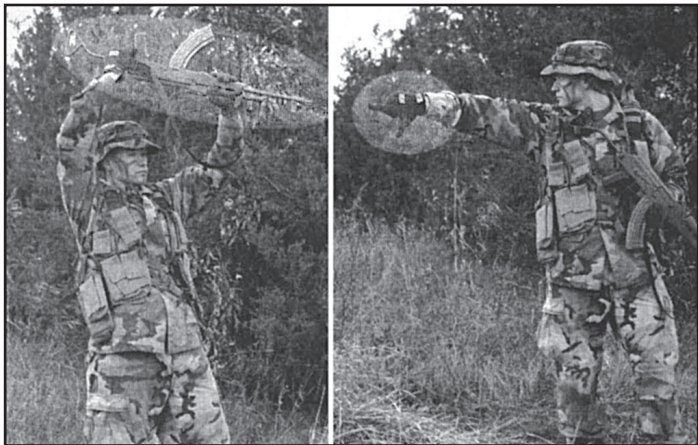


Сигнал подають кілька разів швидко «вдаривши» у напрямку потенційної загрози.

**Примітка** – це не сигнал до відкриття вогню, Джерело шуму ще не виявлено, в протилежному випадку було б передано сигнал “Противник”.

## «Противник»

Цей сигнал означає, що боєць бачить противника. Цей сигнал подають тільки тоді, коли наявність противника підтверджено.



Цей сигнал подають, склавши пальці в кулак, при цьому вказівний палець виставлено вперед, цю фігуру показують членам патруля, а потім махають в напрямку ворога.

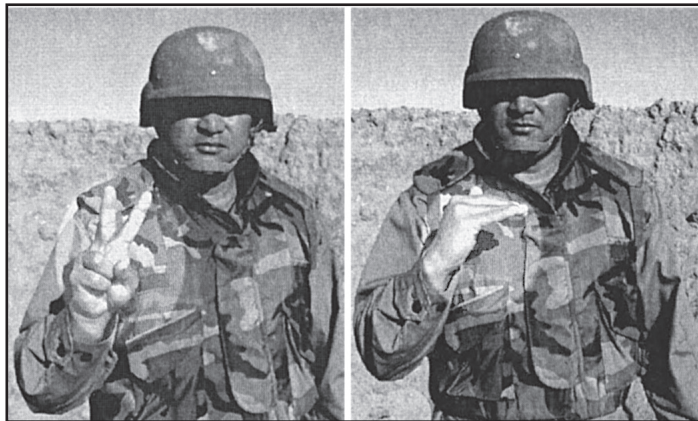
Можна підняти гвинтівку над головою магазином вгору і показати стволом в напрямку противника. Зрозуміло, що цей варіант можна використовувати тільки на великій дистанції.



## «Числа»

Сигнали означають «1, 2, 3»; або «50, 100, 200» і так далі. Оскільки «1» виглядає так само як «100», різницю між цими числами визначають саме жести».

Для прикладу «2» і сигнал «танк» не означає «200 танків»! Це означає «2 танки». Так само «1» і сигнал «метри» означатиме 100 метрів а не один метр.



Цей сигнал подають просто показуючи «1, 2, 3, 4, чи 5» як наче ви рахуєте на пальцях. Єдиним незвичайним сигналом є «50» який подають тримаючи руку вертикально і виставивши пальці в горизонтальній площині.

Це часом називають «сигнал наполовину повний». Він зручний для відображення даних про дистанцію приблизно 50 метрів або для дистанцій, які є не кратними 100 метрам.

## «Метри»

Цей сигнал позначає дистанцію в метрах.



Цей сигнал подають поставивши кулак на кулак стовпчиком. Це можна зроби́ти навіть тримаючи гвинтівку. Абсолютна точність тут не потрібна, відстань округлюють до 50 якщо загальна дистанція менша 200 метрів, для більшої дистанції округлюємо до ста.

## Чого ми навчилися

Звикніть до негайної передачі сигналів назад – за винятком сигналу «Точка Збору». Це слід робити незалежно від того, хто подав сигнал. Така практика має дві переваги. Це показує бійцю, який передав сигнал, крім того, той хто мав отримати сигнал не пропустить його, навіть якщо він не бачив сигналу від того, хто його передавав.

**Ще один висновок** – кожен член патруля повинен час від часу дивитися по боках і назад Це слід робити 2 – 3 рази на хвилину. Так ви не пропустите сигнал.

## Індивідуальна навичка піхотинця №3

**ТЕХНІКИ МАНЕВРУВАННЯ ПІХОТИ**

Якщо існує фраза, яка описує «секретні знання» солдат з бойовим досвідом, то це «техніки маневрування піхоти» (ТМП). Насправді ТМП - це не більше ніж продиктовані здоровим глуздом прийоми пересування від прикриття до прикриття під вогнем противника.

Ціль ТМП полягає в тому, щоб мінімізувати вашу видимість і таким чином мінімізувати кількість вогню, спрямованого на вас. У недосвідченого спостерігача може виникнути враження, що найширше використовують ті, які вимагають найбільшого контакту з брудом. Це одна точка зору. Інша точка зору полягає в тому, що досвідчені війська швидко змінюють техніку переміщення так що їх маневр виглядає сумішшю технік. Як би там не було, ТМП практичні і повинні відповідати потребам солдата.

**Рух по - пластунськи**

Використовують, коли кулі летять на висоті коліна над поверхнею.



*Рух по - пластунськи.*

Ця техніка вимагає щоб борець лежав на животі і пересувався вперед використовуючи руки і ноги. Очевидно найбрудніша техніка, адже все тіло перебуває в контакті з ґрунтом.

Бійці не повинні піднімати голову, щоб оглянути місцевість і не повинні піднімати кінцівки щоб відштовхуватися. Якщо йде дощ – будьте готові вигрібати бруд з очей.

## Рух повзком

Цей підхід використовують, коли кулі противника летять на рівні талії.



*Рух повзком.*

Так само як попередня, ця техніка вимагає від бійця лежати на животі і рухатися вперед за допомогою рук і ніг. Однак в цьому випадку борець може підняти голову для спостереження за полем бою.

## Рух Павуком

Цей підхід використовують, коли кулі противника летять на рівні грудей.



*Рух Павуком.*

## Ривок

Цей метод використовують коли вогонь противника дуже слабкий і епізодичний.

«Ривок» можна використати, коли ви точно знаєте, що **по вас не ціляться!**



*Ривок.*

Цей метод передбачає, що боєць піднімається на ноги і біжить до наступного укриття. Очевидно найшвидший метод руху, він вимагає дотримання наступних правил:

- Виберіть місце, куди біжите – найближче укриття
- Біжіть щодуху
- Біжіть стільки, скільки часу займає сказати «Встав – Бачать мене – Упав»

По досягненні укриття прокотіться вліво чи вправо щоб збити ворога з пантелику. Якщо залишитеся на місці – противник знатиме, де має з'явитись в бійця в атаці аша голова.

## Групові ТМП

Не секрет, що на полі бою двоє – це краще, ніж один. Двійки значно ефективніші у виконанні **ТМП** ніж окремі бійці. Все залишається тим самим, але один боєць прикриває напарника вогнем.



*Вогонь і маневр – основа наступу.*

Такий підхід вимагає певної координації з іншими групами з приводу того, де вони маневрують і того, яку саме **ТМП** буде використано:

- Передовий боєць займає позицію, яка дозволяє йому оцінити потенційні позиції попереду.
- Замикаючий боєць подає сигнал «Прикрийте мене», щоб показати, що він готовий діяти.
- Передовий боєць каже «Готовий» бійцю відразу за собою щоб показати, що він зайняв позицію.
- Замикаючий боєць починає рух, обираючи **ТМП**.
- Передовий боєць відкриває вогонь на придушення противника по потребі.
- Як тільки замикаючий боєць проходить повз передового, він повинен зайняти позицію, яка дозволить йому оцінити потенційні позиції попереду.
- Цей цикл продовжується, поки пара не досягне точки призначення. У випадку, коли поле бою є досить великим, слід продумати зупинки для відпочинку і пиття.

Якщо пара людей ефективніша за одного бійця в атаці, тоді рої або відділення будуть ще більш серйозним інструментом. Зрозуміло, що це приклад побудови складного організму з простих частин. Пам'ятайте, що слід добитися того, щоб всі бійці діяли щоб досягти одної мети.



## Маневри роїв

Коли відділення пересувається під вогнем, його рої будуть діяти практично так, як пари, згадані вище. Один рій буде вести вогонь на придушення ворожої позиції – інтенсивний і точний. Інше рій рухається вперед використовуючи найбільш прийнятну **ТМП** і найбільш прихований від спостерігачів противника маршрут. Коли це рій досягає визначеної проміжної цілі атаки, воно починає вести вогонь на придушення і друге рій рухається вперед.

Цей процес продовжується поки відділення не досягне визначеної цілі або до моменту, коли буде віддано наказ про рішучу атаку позиції противника. Є три небезпечні помилки, які можна зробити в процесі:

- Втрата контролю за зброєю
- Скупчення
- Оглядання

**Втрата** контролю за зброєю означає, що під час руху вперед в парі чи рійм бійці втрачають контроль над тим, куди спрямовано їх зброю. Інтенсивний бій вимагає серйозного підходу до «дисципліни прицілювання». Відповідальністю кожного бійця є переконатися, що його зброю постійно спрямовано в напрямку противника.

**Скупчення** означає тенденцію до скупчення людей в центрі фронту наступу. Бійці, розуміючи небезпеку, що їм загрожує, будуть скупчуватися в проміжних пунктах, де можна знайти укриття. Це означає, що фланги і тил буде відкрито, що становить серйозну небезпеку. Тому командир рою повинен визначити кожному бійцю сектор для наступу і слідкувати за виконанням вказівок. Кожен боєць повинен знати своє місце в наступі і знати сусідів зліва і справа.

**Оглядання** вживають на позначення звички військ оглядатися через плече на товаришів, що йдуть за ними. В принципі така звичка допомагає передачі сигналів між членами підрозділу.

Однак при веденні вогню на придушення критичним є спостереження за противником. А воно не може бути ефективним, якщо бійці постійно оглядаються на інших. З такою практикою мають боротися командири роїв і командири відділень. Тільки так можна досягти високої ефективності вогню на придушення.

## Висновки

Поза демонстраціями і навчальними боями строге дотримання форми **ТМП** не має значення. ТМП повинні дозволити вам маневрувати в небезпечній ситуації. Ціль (на відміну від точки зору сержанта в навчальному центрі) полягає не в тому, щоб виснажити вас. Слід бути готовим поєднувати техніки діючи в парі, рійм або відділенням щоб вберегтися від вогню противника і зберегти сили. Не лінуйтеся. **Це вбиває!**

# ОБЛАШТУВАННЯ БОЙОВИХ ПОЗИЦІЙ

Ще одна навичка з оманливою назвою. Йдеться не про пози в рукопашному бою. Ми не говоритимемо про обеззброєння озброєного ножем противника. Натомість ми обговорюватимемо ями в землі.

Очевидно неромантичний предмет, але куди більш корисний на полі бою ніж мачистські рукопашні нісенітниці.

**«Ями в землі»** - те, що ми називаємо бойовими позиціями, дають певний захист від куль і снарядів які постійно літають над полем бою. Очевидно, що поки ви сидите в ямі, єдиний спосіб уразити вас -це пробити певну кількість землі.



Важливим виключенням з вищенаведеного правила є важкий кулемет – який може пробити до 4.5 метрів ґрунту і реактивні протитанкові гранати. Інші зразки піхотної зброї не можуть завдати шкоди людям в укриттях. Фактично солдатам противника доведеться влучити вам у голову.

Розуміння того, що ворог повинен влучити вам в голову, змусить будь – яку психічно здорову людину задуматися, перш ніж показувати голову і плечі над бруствером, щоб вести вогонь по противнику. Але пам'ятайте – ворог у наступі змушений підставляти під вогонь все своє тіло, тоді як ви покажете лише незначну частину вашого. Простіше кажучи, наступ в повний зріст, який робить вас відкритим для спостереження і вогню ворога – найгірша робота на полі бою. З іншого боку, сидіти в ямі і стріляти по солдатах, що вас атакують – чи не найкращий варіант. От тому солдати копають ями по всьому Божому світу.

Далі викладено кілька прикладів організації бойових позицій для пар. Ми розглянемо як їх створюють і за яких обставин використовують.

## Барикада

Найпростіший варіант бойової позиції, який захищає тільки фронт підрозділу. Найчастіше її роблять з мішків з піском, але є місце для винахідливості –

– в хід може йти каміння, колоди (від 20 см. завтовшки), які слід потім укріпити землею і дерном. Мінімальна товщина барикади біля вершини – 50 см. і 60 см. біля основи (простіше кажучи – два мішки).

## Вид в розрізі



Потрібно також замаскувати барикаду, так щоб її не було видно з 35 метрів. Цього можна досягти, помістивши 15 – 20 см. шматки дерну на фронтальну і флангові частини барикади. Якщо дерну немає – використайте потрібну кількість листя, гілок, піску або снігу. Очевидно, що збирати матеріал для маскування треба позаду позиції.

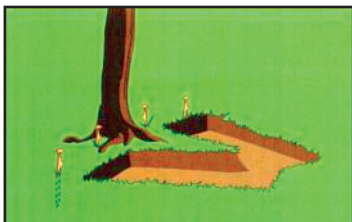


## Імпровізована позиція

Цей тип позиції призначено для тимчасового використання. Ця позиція створюється з метою прикрити бійця від спостереження з відстані 35 метрів.



- Створіть позицію для двох бійців за перешкодою (наприклад деревом)
- Розміри позиції – приблизно 70 см вшир і 30 см. вглиб, довжину слід визначати залежно від зросту бійця.
- Позиція повинна мати форму літери “V” при погляді згори, так щоб ноги бійців були разом. Це дозволить їм подавати сигнали поштовхом ноги.

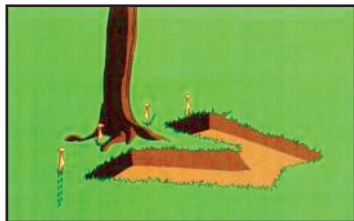
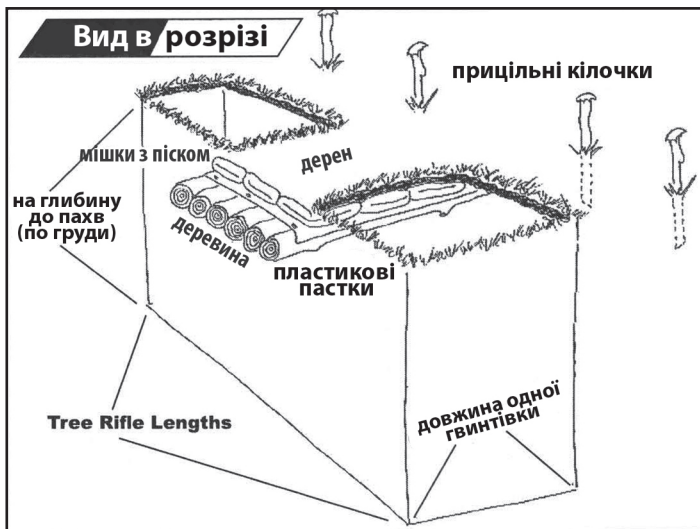


## Вдосконалена позиція

Без парапетів (великих земляних валів) ця позиція знаходиться на рівні ґрунту. Це дозволяє вам отримати позицію, яку не лише важко помітити, але і дуже важко уразити вогнем РПГ, оскільки реактивний снаряд потребує стінки, об яку може детонувати, тому гранати пройдуть над вами. Як побудувати таку позицію?

- Знайдіть місце, яке знаходиться на одному рівні з фронтом очікуваної атаки.
- Розміри позиції – довжина приблизно 90 см., 270 см. в ширину, і до рівня пахов для кожного бійця. Це значить, що один край позиції може бути глибшим за інший, залежно від зросту бійців.
- Землю, викопану в місці розташування позиції слід виносити на листі пластика за позицію, щоб свіжевикопана земля не видавала розташування бійців.

- Перед центром позиції і позаду нього викопайте платформу довжиною 90 см. і 50 см глибиною. Ця платформа буде основою для перекриття.
- Побудуйте перекриття, використовуючи щонайменше 50 см. свіже сплячих колод, брезенту і мішків з піском. Використайте не менше 15 см. дерну чи іншого матеріалу щоб замаскувати перекриття.
- Позиція повинна виглядати з повітря як дві квадратні ями.



Таку ж позицію можна додатково обладнати парапетами з флангів і тилу. В такому разі її буде важче замаскувати і вона буде більш вразливою до обстрілу РПГ.

Щоправда така модифікація створить додатковий захист для стрільців, які ведуть вогонь з неї. З цієї причини позиція з парапетами є набагато більш ефективною для довготермінової оборони в якій буде використано важку зброю (танки, артилерія).

В разі, якщо танк веде вогонь поверх вашої позиції, парапети нададуть захист від дульних газів, які можуть завдати серйозних травм бійцям.

## Індивідуальна навичка піхотинця №5

# ОРІЄНТУВАННЯ НА МІСЦЕВОСТІ

Перш за все варто сказати що ця глава розповідає лише про найбільш базові навички орієнтації на суші. Орієнтування на суші - фундаментальна особиста навичка. Тут вміщено лише базові знання про предмет. Ці знання треба постійно вдосконалювати та поглиблювати і періодично практикувати.

## Карта

Почнемо з топографічної карти. Насправді існує декілька типів карт. Ви, очевидно, помічали різницю між туристичною картою і автомобільним атласом.

Топографічні карти дають нам інформацію необхідну для руху по місцевості з компасом. Ці карти подають відображення деталей місцевості «з висоти пташиного польоту».

## Кольори

Перш за все увагу привертає розмаїття кольорів карти. В принципі є п'ять основних і три додаткових кольори. Почнемо з кольорів, оскільки для розуміння карти слід знати, що вони означають.

### 5 Основних кольорів

**Білий** – означає території з трав'янистою поверхнею без значних перешкод.

**Зелений** – позначає території, на яких є ліс.

**Блакитний** – позначає воду. Надійний орієнтир, але малі водойми можуть пересихати, а в дощ розливатися.

**Чорний** – штучні об'єкти, створені людиною. Будівлі і споруди.

**Коричневий** – колір призначений для означення висоти в формі контурних ліній.

### 3 Другорядних кольори

**Червоний** – позначає дороги і шосе.

**Пурпуровий** – позначає забудовану зону.

**Жовтий** – позначає заборонену для проходу зону.



## Білий

Значна частина вашої карти скоріш за все має білий колір. Білий вказує на мало розмірну рослинність. Теоретично білий простір позначає поле, вкрите травою. Варто сказати, що дерева до 6 метрів не будуть відображені на карті як ліс. Якщо взяти до уваги, що більшість топографічних карт оновлюють раз в 30 років, і ви зрозумієте, що можете зіткнутися зі справжнім лісом попри те, що на карті місцевість залито білим кольором. Це доволі рідкісна ситуація, але не варто покладатися на білу частину карти.

## Зелений

Зелений – значно надійніший колір. Зелений означає рослинність висотою понад 6 метрів. Це значить – ліс. Неважко запам'ятати, але майте на увазі, що ваша карта може не відображати результати розчистки лісу, пожеж чи забудови, що могли перетворити ліс на щось зовсім інше. Не хвилюйтесь – зелений все ж позначає ліс частіше, ніж білий позначає відкрите поле.

## Блакитний

Блакитний означає воду. Варто пам'ятати, що блакитний ручай на карті може бути сезонним – тобто пересихати влітку. Дощовий же сезон навпаки, може створити на місцевості нові ручаї і ставки, не позначені на карті. Просто майте на увазі, що вода стікає з височини вниз, значить в низині варто очікувати появи струмків в дощовий сезон.

## Чорний

Об'єкти, створені людиною, позначають чорним кольором. Так позначають будівлі, такі як житлові будинки, школи – маленькі прямокутники з прапорцем, церкви – маленький прямокутник з хрестом і всі типи доріг і мостів. Як і у випадку з будь-якими об'єктами, створеними людиною, варто мати на увазі можливість того, що об'єкти вже не знаходяться там, де показує карта. Водночас, дороги практично ніколи не щезають безслідно. Скоріше за все на місцевості доріг буде більше, ніж на карті.

## Коричневий

Це дуже важливий колір. Коричневі лінії проходять по всій карті, якщо тільки ви не в голому степу. Ці лінії показують зростання або зменшення висоти над рівнем моря. Ви можете зрозуміти, якою є точна відстань між лініями на карті з легенди. Як правило вони становить 6 або 7.5 метрів, Іноді – 10 або навіть 50 метрів. Так що якщо ви в низині і перед вами крутий пагорб, висотою 15 метрів, а ваша карта має крок 6 метрів, ви побачите дві близько розташовані коричневі лінії.

Наостанок варто поговорити про менш значимі кольори. Всі вони – дуже надійні орієнтири при навігації. Значення їх дуже прозоре. Червоний – позначає основні дороги і шосе. Як правило можна сміливо вірити карті – такі дороги залишаються на місці роками. Пурпуровий позначає житлову забудову – міста і селища. Ці елементи ландшафту міняються доволі повільно Жовтий – заборонені зони. Раціонально припустити, що на місцевості їх постараються позначити не менш точно, ніж на карті.

## Елементи ландшафту

Слід знати основні назви, позначення та фізичні властивості елементів ландшафту, оскільки, як ви скоро побачите, обрив виглядає значно більш ніж з висоти пташиного польоту. Як і у випадку кольорів, є п'ять головних і три додаткових елементів ландшафту.

### 5 великих елементів ландшафту

**Пагорб** – висота, яку характеризує зниження висоти поверхні від вершини в усіх чотирьох напрямках.

**Сідловина** – два пагорби поряд, з долиною між ними.

**Хребет** – видовжене підвищення ландшафту.

**Долина** – частина ландшафту яку з двох або трьох боків оточує вища поверхня.

**Низина** – частина ландшафту, оточена висотами з трьох боків.

### 3 дрібних елементи ландшафту

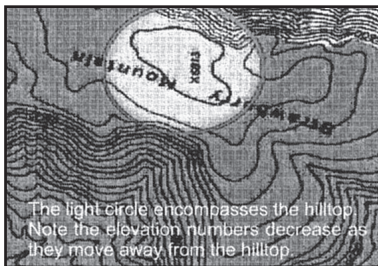
**Відріг** – маленький відрізок хребта, який відходить від нього вбік.

**Видолинок** – маленька долина між двох відрогів.

**Обрив** – різкий спад висоти поверхні.

## Пагорб

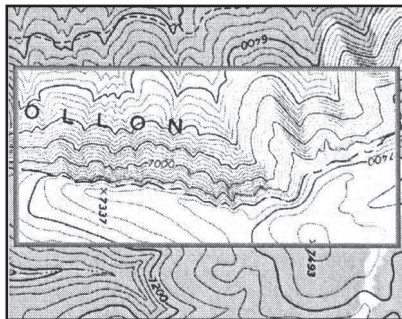
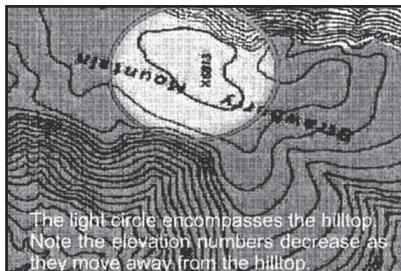
Якщо ви стоїте на вершині пагорба ви можете бачити як поверхня землі знижується в чотирьох напрямках. На карті коли коричневі контурні лінії оточують одне маленьке коло, це означає наявність пагорба. Найменше коло приблизно в центрі – це вершина пагорба. Якщо контурні лінії розташовані близько одна від одної – це крутий пагорб. Якщо контурні лінії знаходяться далеко одне від одного, то схили пагорба відносно пологі.



The light circle encompasses the hilltop. Note the elevation numbers decrease as they move away from the hilltop.

## Сідловина

Стоячи в сідловині ви побачите різке підвищення рівня поверхні з двох боків і різке зниження – з двох інших боків. На карті оточення двох малих контурних кіл великим позначає сідловину. Малі кола позначають вершини пагорбів з низиною між ними.



## Хребти

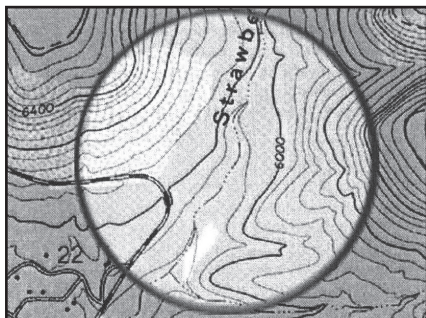
Якщо ви стоїте на хребті, ви побачите що поверхня різко знижується в двох напрямках, плавне зниження поверхні в одному напрямку і підйом в іншому. Коли на карті кілька контурів ідуть від вершини пагорба у видовжених формах, це означає присутність хребта. Хребет – це височина, що йде від вершини пагорба. Далі ця височина буде втрачати висоту над рівнем моря, хоча вздовж

хребта можуть траплятися окремі висоти. Такий рельєф відображають на карті за допомогою відносно далеко розставлених контурних ліній які ідуть від вершини пагорба, при чому бокові поверхні хребта будуть передані відносно близько розташованими контурними лініями. Це можна пояснити тим, що висота хребта спадає плавно вздовж хребта, і різко – по боках. Зауважте, що на хребті практично не буває води.

## Долина

Якщо ви стоїте в долині, ви можете побачити підйом з двох чи трьох боків від вас і низину з одного боку. На карті присутність долини видає ряд паралельних контурних ліній між висотами – такими як пагорби або хребти. На практиці по карті відрізнути долину від урвища важко, але досить надійним індикатором є наявність води. Якщо між цими контурними лініями є струмок чи річка, тоді це майже напевне долина. За відсутності води слід знайти на карті контурну лінію з позначенням висоти і оцінити, як змінюється висота. Якщо висота зростає по обох боках низини – тоді на карті точно долина.

Світле коло на карті позначає долину. Зверніть увагу на переривчасту лінію яка позначає ручай, який пересихає. В долинах як правило є вода, це хороша ознака долини.



### Обрив

Ви знаєте як виглядає обрив. Різка зміна висоти поверхні – від високої до малої висоти. Коли на карті контурні лінії зливаються в одну, це означає наявність обриву. Якщо на карті ми маємо «крок» між контурними лініями рівний 6-7.5 метрам, то злиття двох ліній вказує на наявність обриву саме такої висоти. Більше ліній, що зливаються разом –

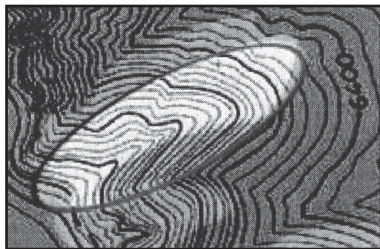
вищий обрив. Чи можемо ми очікувати присутності води? Так, хоча і рідко. Вода, що падає з обриву – це водоспад.

Обрив виділено колом. Зверніть увагу – лінії зливаються в одну поряд з руслом, прокладеним дощовою водою. Потоки часто спричиняються до виникнення обривів.

### Відріг

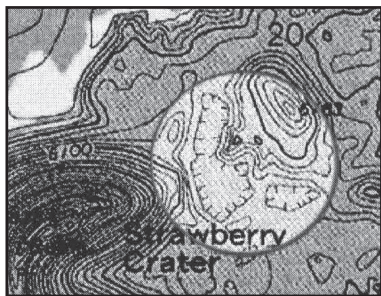
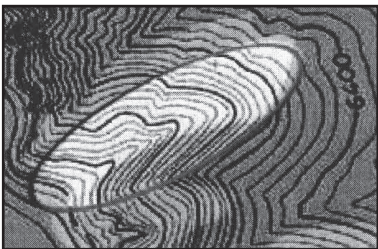
Відріг виглядає як маленький хребет, що відходить від великого. На карті ви помітите чимало таких елементів. Відроги як правило мають ширину не більшу 10 метрів.

Світлим колом виділено відріг. Відріг – височина, що відходить від хребта. Вони як правило, мають розмір ледь достатній, щоб розмістити відділення в строю лінії.



## Видолинок

Видолинок виглядає як маленька долина – з висотами, які оточують її з трьох сторін. На карті ви побачите маленький елемент рельєфу, подібний до долини між двох відрогів. Це видолинка. У видолинку може бути напівпересохлий ручай. Це особливо справедливо для дощового сезону. Видолинки як правило не ширші 15 метрів у найнижчій частині. Видолинки подібні до



того, який ми бачимо тут – це низина між відрогами. Весь видолинок можна, як правило, контролювати з одного з відрогів.

## Впадина

Стоячи у впадині, ви помітите різке підвищення місцевості в усіх чотирьох напрямках. На карті, коли контурна лінія утворює плавно або різко увігнуте всередину коло, це означає, що на цьому місці є впадина. Впадини можуть утворюватися де завгодно, навіть на верхів-

ках пагорбів, зазвичай у них стоїть вода. Навіть якщо на карті вода не позначена, у дощові періоди вона скоріше всього там буде. Деякі впадини оточені кручами. Будьте пильними, наближайтесь до них у нічний час.

## Легенда

Велика частина інформації міститься у легенді карти, що зазвичай розміщується у правому нижньому її кутку та у по центру біля нижнього краю. Для наших цілей важливими є лише контурні інтервали, вимірювальна діаграма і діаграма нахилу.

## Контурні інтервали

Кожна контурна лінія позначає підвищення. Інтервал, визначена різниця висоти місцевості між лініями, буде меншим у більш рівнинній місцевості та більшим у гористій. У легенді буде зазначений інтервал між будь-якими двома коричневими контурними лініями. Зверніть увагу, що також є більш темні коричневі контурні лінії. Вони називаються базовими контурними лініями, і вказують на регулярні зміни рівня місцевості та висоту.

**Контурна лінія** – вказує на постійне підвищення місцевості, показуючи низькі та високі її точки.

**Базова контурна лінія** – виділена темною контурною лінією, що має цифру, яка вказує на рівень підвищення.

**Контурний інтервал** – різниця рівнів підвищення місцевості, які позначаються контурними лініями.

Коли контурні лінії збігаються в одну, це означає різке підняття місцевості. Коли контурні лінії знаходяться на значній відстані одна від одної, це означає поступове зниження рівня місцевості. Зазвичай, на місцевості, що поступово знижується, маневрувати легше, аніж на місцевості, що різко йде вгору.

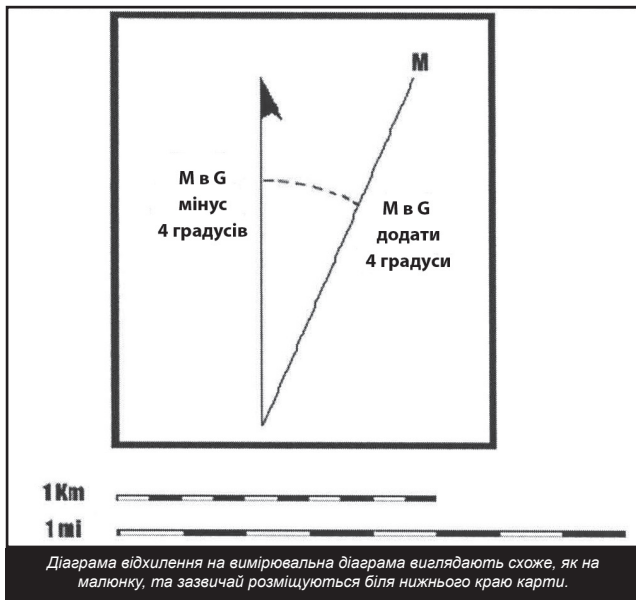
## Вимірювальна діаграма

Для того, що орієнтуватися на місцевості, вам необхідно вміти вимірювати відстані на ній. Щоб допомогти вам у цьому, у легенді карти є вимірювальна діаграма. По центру біля нижнього краю карти, ви побачите поруч три стовпчики. Вони позначають милі, кілометри та морські милі. Ми не будемо витрачати час на морські милі, адже ми не у човні чи в гелікоптері.

Одна половина стовпчика однотонна, інша – розділена чорними та білими позначками відстані. Наприклад, стовпчик розділений на чверть миль (чвертина, половина, дві третини), доки не утвориться ціла миля. Отже, стовпчик позначає довжину у дві милі. Так само кілометровий стовпчик позначає довжину 2 кілометри, 1 кілометр розділяється на частини у 100 метрів. Зверніть увагу, що між двома стовпчиками є спільна точка розділення – чверть милі дорівнює 400 метрам. Півмилі дорівнюють 800 метрів, і так далі.

Щоб приблизно визначити, скільки вам доведеться пройти, просто намалуйте на окремому аркуші лінію, що з'єднуватиме точку, з якої ви йдете та точку прибуття. Тоді виміряйте цю лінію по графіку. Готово! Майте на увазі, що ця відстань все ж таки є приблизною. Якщо ви знаходитесь на рівнинній місцевості, вона буде доволі близькою до реальної. Якщо ж ви перетинаєте гористу місцевість... вона може значно відрізнятись.

Уявіть, що ви нанесли лінію завдовжки в 1 милю. Тепер уявіть, що ваш маршрут пролягає через гори. Вони приблизно мають форму трикутника. Так, як ви нанесли маршрут на плоский папір, ви виміряли лише довжину нижньої частини цього трикутника. Вам же доведеться пройти вгору по одній стороні трикутника – ой, тобто гори – та спуститися по іншій. Тобто вам доведеться пройти двома сторонами трикутника! А ми всі знаємо, що довжина двох сторін трикутника більша від довжини однієї. Тому, вимірюючи відстань на гористій місцевості, враховуйте ці підйоми та спуски.



## Діаграма відхилення

Тепер нам потрібно визначити, як знаходити північ. «А що, на компасі більше, ніж одна, північ?» - запитаєте ви. Загалом, ні. Але карта - це зовсім інша справа. На діаграмі відхилення внизу карти ви знайдете магнітний Північний полюс, квазіполюс та фактичний полюс. Для наших цілей фактичний полюс нас не цікавить. Він має певне відношення до зірок та справді знаходиться на півночі, але для визначення відстані на карті він абсолютно непридатний. Окрім того, ви достатньо наумчитеся і з двома іншими.

Квазіполюс має відношення до краю вашої карти. Всі карти зорієнтовані на північ, тобто верх карти вказує на квазіполюс. З якоїсь незрозумілої причини, це не є насправді північ. Зараз можна було б довго розповідати вам, чому саме так, але така як я сам цього до кінця не зрозумів, то достатньо сказати, що так як карта плоска, а земля - ні, квазіполюс не є достатньо хорошим орієнтиром. З іншого боку, він дійсно знаходиться доволі близько до півночі та підійде для приблизного орієнтування.

Магнітний Північний полюс є умовною точкою, до якої «притягається» магнітна стрілка і він не співпадає з географічним полюсом. Так що північ у вашому компасі – це не зовсім точна північ. Але навігаційні задачі розв'язувати можна.

Якщо ви почуваетесь дещо розгубленими зараз, я вас розумію. Але повірте, використовуючи ці два орієнтири, ви зможете навчитись орієнтуватись настільки точно, що з тисячі метрів влучите у дошку забору. Чесно.

## Перетворення

Якщо ви хочете визначити, як азимут (напрямок) на вашому компасі виглядає на карті, вам доведеться перевести магнітний азимут у дирекційний. Так само, якщо ви хочете дізнатись, який магнітний пеленг... (іще одне слово, що позначає напрямок) вибрати із прокладеного на карті азимуту, вам доведеться перетворити дирекційний азимут у магнітний. Заплуталися? Ми пробіжимося по цьому доволі швидко, тож випийте аспірину та продовжуйте читати.

Насправді це дуже просто, і якщо ви це так і сприйматимете, то розберетеся в усьому набагато швидше. Перетворення з дирекційного у магнітний (з карти на компас) означає додавання або віднімання кута у діаграмі орієнтування. Кут завжди вказується цілим числом. Наприклад, кут має  $4^\circ$  (чотири градуси). Лінія на діаграмі відхилення, що вказує прямо на верх карти, це завжди квазіпівніч. На діаграмі відхилення, якщо магнітний полюс вказує правіше від квазіпівночі (як, наприклад, у більшій частині Північної Америки), то вам потрібно **ДОДАТИ** кут:

***Дирекційни азимут+4°=магнітний азимут.***

Якщо на діаграмі відхилення магнітний полюс вказує правіше від квазіполюсу (як, наприклад, у більшій частині Європи), то вам потрібно відняти цей кут:

***Дирекційни азимут-4°=магнітний азимут.***

Перетворення з **магнітного азимуту** у дирекційний (з компасу у карту) означає протилежну дію. У Північній Америці, магнітний північний полюс зазвичай є «правіше» від квазіпівнічного. Щоб здійснити перетворення із магнітного азимуту у дирекційний, вам потрібно **ВІДНЯТИ** такий самий кут:

***Магнітний азимут- 4°=дирекційний азимут.***

Будь ласка запам'ятате, що  $4^\circ$  ми використовували для прикладу. Кут відрізнятиметься в залежності від кута вашого знаходження по відношенню до Гудзонової затоки (положення магнітного полюса) та квазіпівнічного полюсу. Не потрібно запам'ятовувати, де знаходиться Гудзонова затока – кут позначений в діаграмі відхилення. Знову ж таки, не потрібно нічого ускладнювати, це все доволі просто.



## Прокладання курсу

Інструменти, які вам будуть потрібні, щоб прокласти курс – заточений олівець, транспорир та карта. Також вам знадобиться наступна інформація – де на карті знаходиться ваша вихідна точка (**ВТ**) та де знаходиться ваша точка призначення (**ТП**).

### Прокладання

За допомогою свого гострого олівця поставте маленьку крапку на карті на тому місці на карті, де знаходиться ваша **ВТ**. Так само позначте **ТП**. Тепер за допомогою прямої сторони транспортира проведіть між ними пряму лінію. Зробіть її достатньо довгою, по всій довжині прямої сторони транспортира, навіть якщо вона йде далеко поза точку призначення.

Розташуйте транспорир таким чином, щоб його центр знаходився у **ВТ**, та поверніть його так, щоб  $0^\circ$  вказував на верхній край карти (таким чином, він співпадатиме із квазіполюсом). Ви помітите, що лінія, яку ви провели, співпадає із певною цифрою на транспортирі. Це ваш дирекційний азимут! Досить просто, чи не так?

### Вимірювання

Якщо ви хочете визначити відстань, яку вам доведеться подолати від **ВТ** до **ТП**, просто проведіть лінію між ними на папері (або скористайтесь позначками поділу на транспортирі). Далі виміряйте цю лінію на вимірювальній діаграмі по центру нижнього краю карти.

### Перетворення

Визначте кут відхилення на діаграмі внизу карти. Визначивши це число, додайте його до дирекційного азимуту, якщо магнітний полюс вказує вправо на діаграмі, або відніміть його від дирекційного азимуту, якщо магнітний полюс вказує лівіше. Тепер ви знаєте, який азимут обрати на компасі. Скажіть собі, що ви молодець, ви тільки що проклали курс!

### Зворотній азимут

Тепер, коли ви освоїли це перетворення, спробуйте виконати його навпаки. Давайτε прокладемо зворотній азимут – від **ТП** до **ВТ**. Спочатку згадайте, що на вашому компасі є точно  $360^\circ$ . Тепер, якщо ваш магнітний азимут **МЕНШИЙ**  $180^\circ$ , **ДОДАЙТЕ**  $180^\circ$  до вашого магнітного азимуту, щоб визначити зворотній азимут. **Наприклад:**

**Магнітний азимут  $145^\circ + 180^\circ =$  зворотній азимут  $325^\circ$ .**

Якщо ваш початковий магнітний азимут **БІЛЬШИЙ**  $180^\circ$ , **ВІДНІМІТЬ** від  $180^\circ$ , щоб визначити зворотній азимут. **Наприклад:**

**Магнітний азимут  $270^\circ - 180^\circ =$  зворотній азимут  $90^\circ$ .**

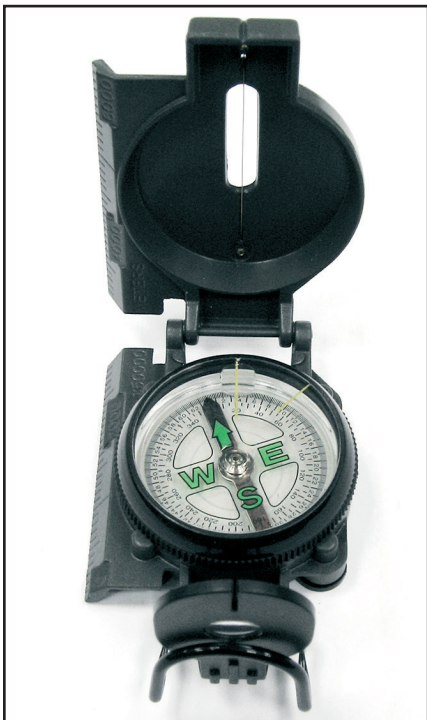
Тепер, яким би не був ваш зворотній азимут, відніміть від нього кут відхилення, якщо магнітний північний полюс вказує вправо від квазіполюсу.... або додайте кут відхилення, якщо магнітний полюс вказує лівіше від квазіполюсу. Число, яке ви отримаєте – це ваш зворотній азимут для прокладання маршруту на карті. Звичайно, це лише простенька вправа, адже ви вже проклали свій курс на карті, пам'ятаєте?

Щоб перевірити отриманий результат, покладіть центр транспортира на ТП та поверніть таким чином, щоб відмітка  $0^\circ$  вказувала на верхній край сторінки. Ви помітите, що лінія, яку ви провели, проходитьиме під транспортиром на певній відмітці. Цей зворотній азимут повинен дорівнювати зворотному азимуту, який ви вирахували, перетворивши магнітний у дирекційний. Співпадає?

Якщо ви зрозуміли, як це робити, вам залишилося тільки повторити ці вправи знову і знову, поки ви не прокладете курс через усю карту. Тепер, здається, ви готові переходити до компаса.

## Компас

Для наших цілей наш підійде лінзовий компас військового типу. Існує надзвичайно багато типів компасів, і, хоча кожен з них має свої переваги, військовий лінзовий компас найкраще підходить для пішого орієнтування на суші. Цей компас має дві системи поділу, у тисячних та в градусах.



## Ознайомлення

Градуси позначені на внутрішньому колі в компасі (зазвичай червоним). Компас має 360°, кожна поділка дорівнює 5°, цифрами відмічено кожні 20°. Тисячні позначені по зовнішньому колу в компасі (зазвичай чорним). Компас має 6400 тисячних, кожна поділка дорівнює 20 тисячним, цифрами відмічено кожні 200 тисячних. Тисячні є більш точними, що, звичайно, добре... якщо ви збираєтеся прицільно стріляти, але не має значення при пішому орієнтуванні. Тому ми користуватимемося градусами. Зверніть увагу, що внутрішній диск компасу – той, на якому позначені цифри та на якому велика зелена стрілка – крутиться. Це тому, що це магнітний компас. Так, його стрілка, націлена на північ та притягується до великих мінеральних покладів у Гудзоновій затоці північніше Канади. А це достатньо близько до Північного Полюсу для того, щоб можна було зорієнтуватись, чи не так?

Ви можете також помітити, що на кільці оправы повертаються дві смішні жовті смужки на склі. Ви використовуватиме довшу, коли потрібно буде швидко відмити ваше місцезнаходження.

Також зверніть увагу, що коли ви притискаєте окуляр до скляної поверхні, плаваючий диск уже не рухається вільно. Так і повинно бути. Окуляр металевий, а диск магнітний. З цього ви також повинні зробити висновок, що не варто класти металеві предмети близько до компасу в той час, коли ви ним користуєтесь. Ствол вашої гвинтівки, наприклад, може збити компас з курсу.

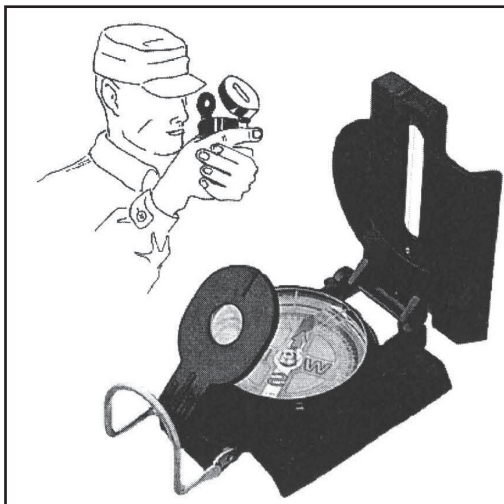
## Прокладання курсу

Прокласти курс значить спланувати, тобто вирахувати дистанцію, яку вам доведеться подолати сушею. Ви вже навчилися прокладати курс на карті. Тепер ми сконцентруємося на прокладанні курсу за компасом. Ви повинні направити компас на визначену точку на горизонті, щоб отримати показники. Для цього існує два способи, як потрібно тримати компас та знімати показники.

### Щокою до руки

Відкиньте кришку компасу вгору так, щоб вона була приблизно на відстані 90° від циферблату. Тоді встановіть окуляр на відстані приблизно 60° від циферблату. Розташуйте великий палець ведучої руки у кільці оправы та стисніть пальці в кулак. Тепер, якщо ви піднесете кулак до щоби біля ведучого ока, ви в правильній позиції.

Зверніть увагу, що на окулярі є маленька вертикальна насічка. Вона співпадає з вертикальним дротом у центрі верхнього вікна квадратного компасу. Цікаво, чи не так? Знову ж таки, так і має бути. Якби ви спробували зрівняти цей центральний дріт із якимось орієнтиром на поверхні, наприклад, деревом або вікном будинку на відстані, скажімо, 200 метрів, ви б помітили, що, якщо подивитися через кругле віконце окуляру, то можна побачити червоні позначки градусів. І вгадайте що? Ви тільки що встановили напрямок згідно правил навігації.

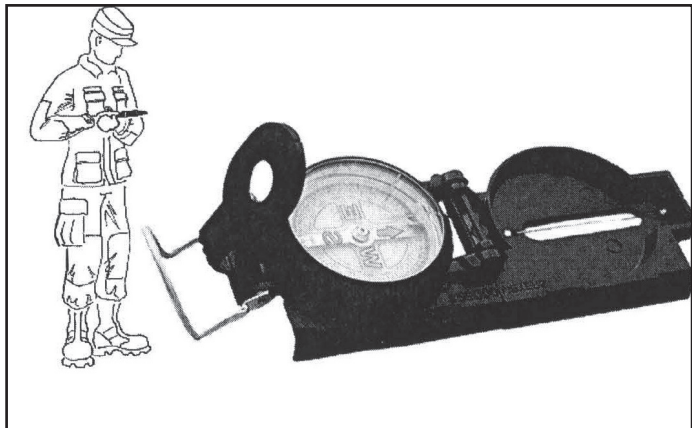


### Центральний хват.

Наступний спосіб менш точний, але дозволяє швидше визначити напрямок. Повністю відкрийте кришку компаса (на  $180^\circ$ ) та окуляр (на  $90^\circ$ ). Покрутіть кільце оправи, поки довга жовта лінія не зрівняється з прицільним дротом в кришці компаса. Повертаючи компас, вкажіть цією лінією, встановленою напроти прицільного дроту, в напрямку певного орієнтира на місцевості. Завмерши на мить, прочитайте червону цифру під довгою жовтою лінією. Це і є ваш навігаційний напрямок.

Щоб перевірити точність методу центрального хвату, просто оберіть інший орієнтир. Визначте напрямок центральним хватом, а потім методом «до щок» як більш точним. Якщо відхилення складатиме 5 відсотків (18 градусів) або менше, вимір за цим методом буде прийнятним для відстані в чверть милі (400 метрів). Здолавши цю відстань ви відхилитесь від орієнтира не більш ніж на 20 метрів вліво чи вправо. Але подібні курси на 400 метрів зазвичай прокладаються через відкриті місцевості або від однієї вершини гори до іншої.

В умовах щільної рослинності ви будете прокладати курс кожні декілька метрів.



### Попереднє встановлення напрямку.

Напрямок – це число в градусах, яке ви можете побачити під вказівною лінією на склі компаса (на 12 годинах). Можна попередньо встановити цей напрямок за допомогою жовтої лінії, покрутивши кільце оправы. Отже, знову дивимось на число під вказівною лінією. Тримаємо компас так, щоб напрямок (число, яке ми щойно побачили) постійно вказував на 12 годин. Зауважте, що прицільний дріт також вказує в напрямку 12 годин. Крутимо кільце оправы поки довга жовта лінія не зрівняється з великою зеленою стрілкою.

Зелена стрілка рухається вільно, а довга жовта лінія нанесена на скляну поверхню компаса. Шляхом суміщення зеленої стрілки та жовтої лінії, отримуємо напрямок на 12-и годинах. А прицільний дріт вкаже в напрямку прокладеного курсу.

**УВАГА:** не йдіть за зеленою стрілкою та жовтою лінією – вони вказують на північ. Прицільний дріт вказує на ваш напрямок.

## НАВІГАЦІЯ (ОРІЕНТУВАННЯ)

В цьому розділі ви знайдете поради як перетинати місцевість і залишатися на прокладеному курсі. Для цього є два загально визнаних способи: «точне числення» та «прив'язка до місцевості».

Добрий орієнтувальник використовує комбінацію з цих двох способів, але я розповім про кожний окремо.

### Точне числення

Точне числення – метод, що полягає у вимірювання напрямків від об'єкта до об'єкта вздовж прокладеного курсу. Напрямки визначаються по компасу способом «до щок» або «центральною хватом». І необхідно точно вимірювати пройденої дистанції. Все, що вам потрібно для цього - знати довжину кроку та вести лік ходи.

### Лік ходи.

Знайдіть виміряну дистанцію в 100м. Це може бути відстань між стійками воріт на футбольному полі – вона якраз дорівнює 100м. Або самі відміряйте 100м на полі. Потім вирушайте звичною ходою вздовж цієї дистанції рахуючи кроки. Можете рахувати кроки лише лівою ногою.

Це полегшує задачу, тому що рахувати доведеться вдвічі менше. Відміряйте 100 метрів кроками принаймні двічі. Потім складіть загальну кількість кроків разом разом і поділіть на два. Отримане число буде середньою кількістю кроків на дистанції в 100м.

Хода може відрізнятись у різних людей, але в середньому для особи в 6 футів (1,83м) нормою являється від 55 до 65 кроків на 100 метрів. Якщо Ви нарахували значно більше кроків – впевніться, що рахуєте лише кроки лівою ногою! Якщо значно менше – зав'яжіть очі (перевірте, щоб нічого небезпечного не було на шляху і ви не зламали собі шию). Із зав'язаними очима ви будете ретельніше робити кроки. В результаті довжина кроку зменшиться, а лік ходи зросте.

### Лічба кроків.

Лічба кроків це оцінка пройденої відстані. Це легко. Наприклад ваша частота дорівнює 65 кроків. Тобто кожні 65 кроків - це 100м здоланої дистанції. Потрібно якось відмічати ці 100м. Не надійтеся на вашу пам'ять або пальці. Як почнеться стрільба, пальці будуть працювати зі зброєю, а мозок буде зайнятий лише плануванням дій для виживання - лічба зіб'ється.

Щоб лічити ходу, купіть польовий крокомір, або зробіть його самі. Польовий крокомір являє собою простий шнурок на який тісно насаджено не менш ніж десять кульок. Через кожні 100 метрів пересуваємо вверх одну кульку. Як тільки всі кульки опинилися у верхній позиції (1000м) знову зсуваємо їх вниз і починаємо відлік нової дистанції. Тепер треба лічити пройдені кілометри. Ви можете реалізувати це вдосконаливши ваш польовий крокомір.

Є також інші способи лічити ходу – можна просто перекладати камінці з одної кишені в іншу або закріпити на одязі шнурок та зав'язувати на ньому вузли. Примітивно, але дієво.

## Перешкоди

Все, що заважає вам йти прямо по курсу є перешкодою. Це може бути колючі кущі, круча, озеро або навіть велике відкрите поле... небезпечна зона. Зараз ми розглянемо як оминуть ці перешкоди способом «точного числення».

Якщо маємо справу з малими перешкодами, такими як колючі кущі або повалені дерева, треба, не втрачаючи свій орієнтир, просто зміститись в сторону. Щоб не збиватися з курсу кожного разу чергуйте зміщення вліво та вправо. Не витрачайте зусиль, щоб запам'ятати, яка перешкода була більшою. Лише вправо чи вліво. В кінці це не матиме значення.

В разі великої перешкоди, як то велике озеро або небезпечна відкрита місцевість, виміряйте азимут до орієнтира на дальній стороні перешкоди, максимально наближеного до лінії прокладеного курсу. Оцініть приблизну відстань від вас до орієнтиру і додайте до кількості кроків. Тепер можете безпечно маневрувати оминаючи перешкоду доки не досягнете орієнтира. Досягнувши орієнтира заміряйте напрямок та кількість кроків і вперед!

Іноді ми натрапляємо на дуже великі перешкоди, де протилежну сторону побачити неможливо, наприклад в разі болотистої або гірської місцевості. В цьому випадку ми використовуємо «метод коробки». Він полягає в тому, що ви маєте здогадатись з якого боку, лівого чи правого, цю перешкоду легше оминуть (в цьому допомагає мапа):

1. Зверніть на 90 градусів вліво чи вправо та почніть вторинний лік ходи, щоб знати як далеко ви пройшли аби оминуть перешкоду. **НЕ ДОДАВАЙТЕ** цей лік до раніше прокладеного курсу.
2. Коли ви відійшли від перешкоди, поверніть на 90° градусів у зворотньому напрямку, щоб повернутися на прокладений азимут. Додайте цей лік ходи до раніше прокладеного курсу.
3. Коли ви впевнені, що оминули перешкоду – перешкоди мають більше однієї сторони - повторіть попередній поворот в 90° градусів, та відніміть дистанцію вторинного ліку ходи. І знову ж таки не, **НЕ ДОДАВАЙТЕ** цей лік до первинного.

4. На цей момент ви мали опинитись на протилежному боці перешкоди. Щоб оминати її ви пройшли маршрутом, що нагадує «коробку». Тепер можете відновити первинний азимут та продовжити та первинний лік ходи.

Ось все щодо методу «точного числення». Ви просто пересуваєтесь від точки до точки вздовж прокладеного курсу використовуючи видимі орієнтири. Як тільки здолали відповідну відстань, шукаєте вашу ціль.

Припустимо, ви збилися з курсу вліво чи вправо. Це дуже вірогідна ситуація, якщо ви перетинаєте великі відстані, скажімо, більше 2 миль (кілька кілометрів). Щоб знайти ціль, залиште партнера на кінцевому пункті та почніть рухатись колами навкруги нього. Використовуйте 10-метрові кола у щільній рослинності або 50-метрові на відкритій місцевості. Продовжуйте пересуватись по спіралі у напрямку назовні, поки не знайдете місцезнаходження вашого партнера.

### «Прив'язка до місцевості»

Взагалі можна орієнтуватись на місцевості без компаса, але я не раджу. Досвідчений орієнтувальник з мапою знайде курс визначивши північ, зорієнтувавшись на місцевості, та хоча б приблизно знаючи здолану відстань.

По-перше, відшукайте ваше місцезнаходження на мапі. Для цього існує багато способів. Я наприклад, шукаю поглядом найбільш примітну висоту(будівлю) навкруги, а потім намагаюсь знайти її на мапі. Оцінюю відстань та напрямок від висоти (будівлі) та знаходжу ознаки того місця, де я знаходжусь. Ось ви і знайшли своє місцезнаходження на мапі. Як варіант можна шукати великі магістралі.

### Визначення напрямку

Потрібно знайти напрямок. Це означає, що потрібно знайти на місцевості де північ, а потім зорієнтуватись на мапі. Якщо є компас, то це просто. Якщо ні, то доведеться проявляти кмітливість. Наприклад сонце – воно встає на сході, а сідає на заході.

Отже, коли вранці стати правим боком до сонця, ви будете дивитись на північ. У вечорі ви будете дивитись на північ, якщо станете лівим боком до сонця. В будь-якому випадку, чотири найголовніші сторони світу легко визначити своїм обертанням на 90 градусів, а вторинні чотири сторони (північ-схід, південь-схід, південь-захід, північ-захід) обертанням на 45 градусів.

Посеред дня визначатися по сонцю складніше. Сонце прямо над головою, тому вищенаведеним способом визначити північ або схід чи захід проблематично. Тому спробуйте наступне: встромляємо палку в землю і ЛІВОЮ ногою помічаємо місце де закінчується тінь (або чимось іншим та пам'ятаємо, що це ліва нога).



Потім чекаємо хвилин 20 і перевіряємо тінь. Ставимо ПРАВУ ногу в кінці тіні - і ми дивимось на північ.

Вночі використовуємо полярну зірку в якості орієнтира (знаходиться у сузір'ї великої ведмедиці). Це звичайно не найнижча зірка на горизонті, але єдина, що залишається на місці впродовж ночі. І все таки краще мати компас, бо погодні умови можуть сильно ускладнити орієнтування за цими ознаками.

## Пересування по місцевості.

Раніше ми вже обговорювали 5 великих та 3 дрібних елементи рельєфу. Дослідіть місцевість навкруги, та попрактикуйтесь правильно визначати характеристики різних елементів рельєфу. Якщо ви можете розрізнити елементи за їх характеристикам (хребет, наприклад, визначається за різким зниженням поверхні в двох напрямках, плавним зниженням поверхні в одному напрямку і підйомом в іншому), то ви напевно впізнаєте їх проходячи повз них.

Принцип методу «прив'язки до місцевості» полягає у здатності визначати здолану відстань та загальний напрямок (оскільки йдеться про пересування не за дійсним азимутом) у мапі за елементами рельєфу, що ви перетинаєте. Цей метод включає також штучні елементи рельєфу, хоча це вважається поганим тоном з точки зору «чесного» орієнтування. Мається на увазі те, що проходячи біля дороги, мосту або високої будівлі, ви находите їх у мапі, перевіряєте напрямок та лік ходи – тобто дієте так само, якби перед вами був обрив, сідловина або пагорб.

Вміння користуватись прив'язкою до місцевості хоча і дуже важлива навичка, але цей метод не має тої точності. По правді в ньому більше від мистецтва чим від науки. Він вимагає вміння просторової візуалізації місцевості в голові. Це вміння розвивається під час орієнтування за точним численням. І коли обидва методи орієнтування доповнюються ще й вмінням правильно читати мапу, то результати вражаючі на будь-якому рельєфі. Але це справа практики.

## Практична Ілюстрація

Спочатку я не планував включати ніяких повчальних історій в розділ особистих навичок, але ця історія варта того.

Літньої ночі 1986 року патруль з 12 бійців 1 батальйону 17 полку 2 піхотної дивізії Армії США вийшла з ПБ до можливого місця розташування засідки, яке було виявлено розвідниками за день до цього. Все це мало місце в Демілітаризованій зоні на кордоні РК і КНДР, що є одним з тих кордонів, які охороняють з особливою ретельністю.

Американські та південнокорейські солдати мали завдання виявити та ліквідувати групу диверсантів з 71 бригади спецпризначення армії КНДР. З таким завданням бійці вийши в нічний патруль.

Десь на маршруті командир патруля запитав передового бійця (автора цієї книги), чи дотримувалися вони правильного курсу. 19-річний солдат відповів, що компас працював погано і що він мав намір визначити правильний напрямок руху після подолання хребта перед ними. Патруль продовжив рух. В темряві передовий втратив відчуття простору і почав рухитися в напрямку на північний схід замість того, щоб йти строго на Схід. Проблема стала очевидною, коли замикаючий виявив протипіхотну міну. Виявилось що передовий завів патруль на мінне поле.

Патруль так і не дістався місця засідки. Натомість всі вони провели 4 години рухаючись по – пластунськи вслід за передовим, який виявляв міни на шляху до ґрунтової дороги звідки їх всіх і забрали вранці. Передовий виявив ще дві протипіхотні міни і слід визнати, що це було досить таки деморалізуюче явище в нічних умовах (хоча можна припустити що виявлення двої мін не підняло б настрою і вдень).

**Висновки?** Довіряйте своєму спорядженню. **Той хто сперечається з компасом скоріше за все програє.** На своє виправдання автор може лише сказати що став непогано розбиратися в навігації. Цьому сприяло призначення на позицію передового на постійній основі і те, що весь взвод почав називати його «ідіотом».

## Встановлення та підтримання зв'язку на полі бою

«Рух, вогонь та зв'язок» - це основи дій піхоти. Навіть при координації дій пари бійців зв'язок є критично важливим. В тандемі слід використовувати надійні системи зв'язку. Далі буде викладено огляд методів встановлення та підтримання зв'язку.

Ця глава буде розглядати електронні пристрої зв'язку, конкретніше – польові телефони та радіостанції. Ці два види пристроїв насправді в жодному випадку не є єдиними системами комунікації на полі бою.

Існує широкий вибір комунікаційних пристроїв. Їх можна розділити на візуальні, звукові, голосові і електронні. Раніше ми говорили про жести – це зразок візуальної комунікаційної системи, але візуальні системи комунікації можуть включати також сигнальні прапори, димові шашки, фасри. Звукові системи комунікації включають свистки, сирени, гонги і дзвінки. Голосові системи включають використання голосу і посильних (вістових). Кожна система має свої переваги та недоліки, в залежності від особливостей бойової задачі. Зважаючи на це, кожному пристрою слід дублювати принаймні однією альтернативною на випадок провалу.

### ПОЛЬОВІ ТЕЛЕФОНИ

Польові телефони використовують дрiт для передачі даних. Зважаючи на це вони є більш безпечними з точки зору перехоплення сигналу, оскільки не передають сигналів з використанням радіохвиль. Загалом якщо ваш дрiт в безпеці – то ваші передачі так само в безпеці. Звичайно ж вашим бійцям доведеться прокладати дрiт від позиції до позиції і ваш маневр обмежено довжиною дроту. Це очевидні недоліки польового телефону. Менш очевидним є те, що дрiт може пошкодити противник, погода або транспорт. Варто приділити увагу процесу прокладання кабелю.

### Моделі телефонів

Зважаючи на те, що вони є явно менш вразливі для перехоплення сигналу ніж радіо, польові телефони чудово підходять для організації зв'язку на оборонних позиціях. Багато таких телефонів можна купити в комерційних мережах, куди вони



Anapam TA-312

надходять при розпродажі залишків військових запасів. Апарат TA-312, що стоїть на озброєнні Армії США – прекрасний представник такого класу обладнання, працює від двох батарей або від ручного генератора. Чимало варіантів цього апарату які вироблено в країнах НАТО доступні в магазинах. Цілком можливо, що найбільш багатоцільовим польовим телефонним апаратом є модель TA-1. Він набагато легший, важить лише в 1.6 кг., працює на дистанції до 16 км. і не потребує батареї. Цього вдалося досягти завдяки використанню генератора з ручним приводом. Дзвінок має різні режими, в тому числі – повністю беззвучним, при якому сигналом виклику є лише слабкий світловий сигнал. Цей апарат можна купити в комерційних магазинах.

## Прокладання дроту

Телефонний провід слід прокладати в зворотному порядку, починаючи з кінцевого пункту в напрямку вихідного пункту. Це дозволить оператору на початку лінії зібрати її на котушку або ж, за потреби, обрізати і відійти.

Дріт слід закріпити в кінцевому пункті на ґрунті таким чином щоб дозволити перенесення телефонного апарату при потребі. Тоді котушку розмотують через всі пункти де знаходяться користувачі мережі телефонного зв'язку – і так до вихідного пункту. Переконайтесь, що ви залишили певний резерв дроту на маршруті – він знадобиться для ремонту бойових ушкоджень. Дріт закріплюють на ґрунті в початковому пункті, решта дроту в котушці залишиться там же.

Один з підходів до прокладання телефонного дроту передбачає, що ви будете закріплювати його на ґрунті чи на дереві через рівну кількість метрів. Очевидно, що це добра ідея для статичних оборонних позицій, але у випадку, коли доведеться швидко змотувати дріт можуть виникнути проблеми.

Як тільки дріт укладено та закріплено, користувачі на початковому, проміжному та в кінцевому пунктах можуть розрізати дріт та приєднувати його до своїх телефонних апаратів. Як правило система дозволяє використання лінії кількома користувачами. Таку систему називають «гаряча петля». Звичайно ж, якщо ви не включаєте в систему комутатор, то дзвінок будь – якого користувача будуть приймати всі інші.

Зважаючи на те, що польовий телефон є настільки безпечнішим за радіо, не існує чітко визначених правил скорочення і кодування даних. Однак загалом використовують ті з них, що прийняті при роботі з радіо.

## Радіозв'язок

УКВ радіостанції – найбільш зручний метод зв'язку, практично незамінний в роботі патруля. Їх готовність до негайного використання, мобільність і відстань впевненого прийому незрівнянно ліпші за всі інші системи зв'язку. Недоліком таких радіостанцій є те, що їх передачу відносно легко перехопити.

Значні ресурси було інвестовано в те, аби максимізувати число частот, доступних для таких станцій, аби перешкодити виявленню та перехопленню сигналів. Проте й досі найефективнішим способом зашкодити перехопленню даних є використання коду (не враховуючи спеціальних електронних систем шифрування).

Кодова Книга, відома також як «Код для Шифрування та Протидії Перехопленню» (“Counter Encrypting Operations & Intelligence”) буде коротко позначена як **КДК (CEO&I)**.

**КДК** дозволяє зібрати всі необхідні коди в одному місці. Цей документ буде містити, всі коди необхідні для того, аби записати чи розшифрувати повідомлення, знайти правильні частоти для сеансу зв'язку, розпізнати свої підрозділи по радіо, з'ясувати належність підрозділів з якими ви раніше не стикалися і встановити паролі та відгуки для зустрічі зі своїми військами. Коротко кажучи, **КДК** дозволяє нам передавати дані в такий спосіб, що лише люди з аналогічною **КДК** нас зрозуміють.

## Створення та використання КДК

Створення власної **КДК** може бути надзвичайно простим. Вся необхідна інформація буде викладена на одній картці, яку легко друкувати та копіювати. Варто потурбуватися про захист такої картки від дії оточуючого середовища. **КДК** видають кожному радисту. Радист прив'яже **КДК** до руки, вішає на шию чи кладе в головний убір.

З очевидних причин **КДК** не повинна потрапляти в руки противника. Якщо це сталося, нову **КДК** слід випустити в 6 годинний період. Ніколи не користуйтеся **КДК** більше ніж 24 години. Коли збігає цей час, **КДК** збирають а радистам видають нову.

Далі буде подано приклад простої **КДК**. Надрукована на двох сторонах листа паперу вона прекрасно підійде для того, аби бути закріпленою всередині головного убору або прикріпленою до вашого передпліччя. Можете скористатися цим форматом і розробити власні **КДК**.

### (Лицьова сторона)

ПОЗИВНИ			ОПЕР. ОБСТАНОВКА	
Командир Роти	<b>ЛИС</b>	<b>98</b>	Рух Зупинка В ПЗП В зоні цілі Виявлено противника Нас виявлено Маємо втрати Задачу виконано	<b>ПЕС</b>
Командир 1го взводу	<b>ЗУЛУС</b>	<b>25</b>		<b>КОРОВА</b>
Командир 1го відділення	<b>ЗУЛУС4</b>			<b>ВІВЦЯ</b>
Командир Звена А	<b>ЗУЛУС4МАЙК</b>			<b>КІТ</b>
Командир Звена Б	<b>ЗУЛУС4ТАНГО</b>			<b>КОЗЕЛ</b>
Командир 2го відділення	<b>ЗУЛУС7</b>			<b>ХОМЯК</b>
Командир 3го відділення	<b>ЗУЛУС2</b>			<b>СВИНЯ</b>
Командир 2го взводу		<b>БРАВО 87</b>		<b>КІНЬ</b>
Командир 3го взводу		<b>РОМЕО 40</b>		
<b>П</b>	<b>Л</b>	<b>А</b>		<b>С</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>0</b>
<b>Ідентифікаційна таблиця</b>			Пароль: <b>ЧЕРВОНІЙ</b> Відгук: <b>ПОСМІШКА</b> Екстрений пароль: <b>БУДВЕЙЗІР</b>	
			<b>Паролі</b>	

## (Зворотна сторона)

НАКАЗИ		РЕЗЕРВИ/МАТЕРІАЛИ	
Рухатись	<b>ОРЕЛ</b>	Боеприпаси	<b>СЛОН</b>
Зупинитись	<b>ХОРТ</b>	Акумулятори	<b>ОЛЕНЬ</b>
Атакувати	<b>ПЕРЕПІЛКА</b>	Вода	<b>ВЕДМІДЬ</b>
Відійти	<b>ГОЛУБ</b>	Їжа	<b>ЗМІЯ</b>
Продовжити виконання задачі	<b>ГРІЗЛІ</b>	Підкріплення	<b>КРІЛЬ</b>
Зустріч	<b>КУНИЦЯ</b>	More Time	<b>ВОВК</b>
Від/до	<b>МАВПА</b>	Я прошу “—”	<b>ЖАБА</b>
Поки/не пізніше	<b>ЯСТРУБ</b>		
Так (Дозволено)	<b>ЧЕРЕПАХА</b>	Опишіть такт. ситуацію	<b>БОРСУК</b>
Ні (Заборонено)	<b>КУРКА</b>	Ваша позиція?	<b>ВУГОР</b>
<b>ВІДПОВІДЬ</b>		<b>ПИТАННЯ</b>	

**Позивні:**

Хоча ви можете змінювати схему видачі позивних відповідно до своїх потреб, та схема, яку подано в цій **КДК** є доволі зручною для підрозділу розміром у роту. На перший погляд ви бачите тільки 9 позивних, але повний список на картці включає 31 позивний для всієї роти на 80~140 чоловік. Це 10 позивних для трьох взводів, три позивних для кожного відділення, і по одному – для кожного рою.

Одна з найважчих для запам'ятовування речей це те, що номери та літери позивних буде вибрано наугад. Отже самі по собі вони нічого не означають. Найвищий командир не позначається «А» чи «1» якраз тому, що номери не мають жодного значення. Якщо би це було не так, противник міг би швидко вивчити ваші коди. Тому кожна **КДК** заповнюється випадковими позивними.

Подивимось як саме це працює. В цій **КДК позивний командира роти** – Лис 98. Будь – який радист, що забезпечує його зв'язком буде використовувати саме такий позивний. Будь хто, хто спробує встановити зв'язок з ним буде просити надати «Канал на Лиса 98 – напряму». «Напряму» значить конкретну особу, якій було приписано позивний.

Так само **позивні командирів взводів** будуть включати літеру та дві цифри. Перша літера позначає взвод. Цифри – персональне позначення особи. Для першого взводу буде використано літеру «Зет» та число 25. Персональний позивний – ЗУЛУС 25. Для позначення другого взводу буде використано літеру «Б», а командира взводу позначає номер 87. Таким чином особистий позивний – БРАВО 87.

**Командири відділень** використовують таке ж літерне позначення як і їх командири взводів плюс одна цифра для ідентифікації. Для прикладу – командир 1-го відділення першого взводу буде мати позивний «ЗУЛУС» та особистий

номер 4 – таким чином його позивним буде ЗУЛУС 4. ЗУЛУС 7 позначатиме командирів 2-го відділення, а ЗУЛУС 2 – командира 3го відділення – всі вони очолюють відділи 1го взводу.

Командири рою використовують номери взводу та літерний сигнал командира відділення, а розрізняють їх по літері, доданий в кінці позивного. Для командира рою «а» 1го взводу буде використовувати літеру «Зет» та номер «4». Персонально його виділятиме літера «М», що дає нам позивний ЗУЛУС 4 МАЙК. Командир відділення «Б» того ж взводу і відділення матиме код ЗУЛУС 4 ТАНГО.

Тепер проведемо маленький тест. Яким буде позивний командира рою «Б» другого відділення 3 го взводу? (Вам доведеться подивитися, оскільки без значної практики запам'ятати систему позивних важко). Ваша відповідь РОМЕО 7 ТАНГО? Добре. Яким буде позивний командира 3 відділення 2 го взводу? БРАВО 2. А якщо слід викликати командира 3го взводу (а не говорити з його радистом) – РОМЕО 42 НАПРЯМУ.

Знову ж таки, пам'ятайте, що номери та цифри слід вибирати випадково. Самі по собі вони нічого не значать. Е як номери на футболках у футбольній команді. Номер «1» не позначає капітана команди. Так само АЛЬФА 1 АЛЬФА не позначає командира рою «А» першого відділення першого взводу. Якщо ваша система кодування впорядкована, противник швидко її розкриє.

## Шифрування повідомлень:

Це досить цікаве завдання, хоча загалом система проста. Кодові слова, які ще називають кодові позначення вибирають випадково (хоча і спираючись на певний принцип) . В даній КДК було використано назви тварин, хоча так само можна було використати і назви авто або столиць Європи – що завгодно. Треба слідкувати за тим, щоб слова не мали явного підтексту. Зрозуміло що можна використати слово «Тигр» для атаки і «Курча» для відступу, але такі слова мають надто явну конотацію з закодованим терміном. Тому варто старатися, щоб слова було вибрано навмання.

Наприклад командир роти чи взводу може запитати патруль про оперативну ситуацію. Командир просто ідентифікує себе за допомогою позивного і поставив питання:

Командир:	“РОМЕО 2 ТАНГО ЦЕ ЛИС 98, ПРИЙОМ”
Патруль:	“РОМЕО 2 ТАНГО, ПРИЙОМ.”
Командир:	“РОМЕО 2 ТАНГО ВИШЛІТЬ БОРСУКА, ПРИЙОМ.”
Патруль:	“ЗРОЗУМІВ, ЛИС 98, ПРИЙОМ, ОТРИМАНО БОРСУК. ЧЕКАЙТЕ, ПРИЙОМ.”
	“ЛИС 98, ЦЕ РОМЕО 2 ТАНГО, 1 ВИШЛІТЬ ВІВЦЮ, ПРИЙОМ.”
Командир:	“ЗРОЗУМІВ, РОМЕО 2 ТАНГО, 1 ОТРИМАНО ВІВЦЮ, КІНЕЦЬ.”

Як би заплутано це не звучало, все доволі просто. Цей командир зв'язався патрулем та назвав свій позивний. Як тільки патруль відповів командир запитав

про те, якою є оперативна ситуація. Патруль відповів «Я розумію ваше питання, почекайте поки я закою доповідання». Тоді патруль вийшов в ефір знову щоб сказати «Ми в ОРП» на що командир відповів «Добре, зрозуміло, прийнято».

Патруль може надіслати командирі різні прохання – такі як «Прошу води», що звучатиме так:

**«РОМЕО 40 ЦЕ РОМЕО 2 ЖАБА ВЕДМІДЬ, ПРИЙОМ»**

Або якщо патруль просить дозволу атакувати ворожу групу це звучатиме так:  
**«РОМЕО 40 ЦЕ РОМЕО 2 КОЗЕЛ КРАПКА. ЖАБА ПЕРЕПІЛКА КРАПКА. ПРИЙОМ.»**

Слово «крапка» в цьому випадку використовують щоб показати що в повідомленні є 2 речення. Якщо речення одне – то і потреби в цьому слові немає.

Можливі комбінації очевидячки зменшують різноманітність даних, які ви можете передати, однак вона лишається досить значною. Переконайтеся, що отримувач має досить часу щоб занотувати повідомлення, для чого слід подавати попередження **«УВАГА ПОВІДОМЛЕННЯ»**. І будьте готові повторити кодоване повідомлення.

### Кодування чисел:

Числа також можна кодувати. Це саме те, що робить кодування повідомлень складною справою. Але повідомлення з числами несуть в собі дуже багато смислу – час, координати, кількість військ, спорядження та втрат.

Аби закодувати числа ви мусите спиратися на дані **КДК** в частині «Ідентифікаційна таблиця». Ця частина включає цифри від 1 до 0 які співставлені з літерами 10 – значного слова.

Зауважте, що в такому слові не може бути повторюваних літер. Звичайно, можна використовувати не слово а набір літер, але радисту простіше запам'ятати слово. Доведеться знайти кілька 10 - значних слів, таких як ПІАСТОМЕРИ.

**Приклад:**

<b>П</b>	<b>Л</b>	<b>А</b>	<b>С</b>	<b>Т</b>	<b>О</b>	<b>М</b>	<b>Е</b>	<b>Р</b>	<b>И</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>0</b>

Тут немає нічого надзвичайно складного. Просто назвіть літеру відповідну цифрі, яку хочете закодувати. 400 в нашій **КДК** буде кодуватися як **СОН-ІХНА-ІХНА**. 15.30 на годиннику – як **ПАВЛО-ІХНА-АЛЬФА-ІХНА**.

Повідомлення: «Зустріч о 14.00», з використанням нашої **КДК** буде звучати так:  
**«ПЕРЕДАЮ 'КУНИЦЯ ПАВЛО-СОН-ІХНА-ІХНА'. ПРИЙОМ»**

Це відносно коротке повідомлення вимагало серйозних зусиль для кодування. Ви можете побачити, чому варто попросити отримувача записатися папером та олівцем. Для того, аби підготувати його до цього, слід використати фразу «очікуйте повідомлення».



Передавач:	“РОМЕО2 це РОМЕО 40 ПРИЙОМ ”
Отримувач:	“ЦЕ РОМЕО2 ПРИЙОМ.”
Передавач:	“РОМЕО2 УВАГА ПОВІДОМЛЕННЯ ПРИЙОМ”
Отримувач:	“ ПРИЙНЯТО РОМЕО40 ХВИЛИНУ ПРИЙОМ” “РОМЕО40 це РОМЕО2. ГОТОВИЙ”

Знову ж таки, це дозволило отримувачу повідомлення підготувати папір та олівець. Отримувач потім зв'язується з передавачем і каже «Що ви хочете сказати?» І в цей момент передавач може почати передавати закодоване повідомлення.

## Аутентифікація:

Таблицю «Паролі» застосовують для того, аби визначити, чи не є той, хто з вами зв'язується, противником. Пам'ятайте, що радіопередачі можна перехоплювати. Противник може використати існуючий позивний і спробувати віддавати накази чи просити про виконання певних дій.

Наприклад коли оператор, голос якого ви не знаєте, просить вас про рандеву біля дорожньої розв'язки, слід розуміти, що це може бути засідка. Можливо з вами зв'язалася станція, позивний яких ви не знаєте, або вас попросили зробити щось, що не має сенсу. В такому випадку можна вимагати аутентифікації відповідно до **КДК**.

Для того, аби зробити це, почніть або з літери або з цифри – не має принципового значення. Станція, яка проходить аутентифікацію повинна відповісти з використанням як літери так і номера відразу зліва (в таблиці) від того, що ви тільки що назвали. Тож використовуючи слово в нашій **КДК** маємо приблизно таку розмову:

Ви:	“ОСТАННЯ СТАНЦІЯ це РОМЕО 2, ПРИЙОМ.”
Станція:	“РОМЕО 2 це ЯВІР99, ПРИЙОМ.”
Ви:	“ЯВІР99, НАЗВІТЬСЯ ‘ТАНЯ’, ПРИЙОМ.”
Станція:	“Це ЯВІР99, уточнюю ‘СОН чотири’, ПРИЙОМ.”

Ви дали передаючій станції літеру «Т» в ідентифікаційній таблиці . Ви могли б дати будь – яку іншу літеру або навіть номер. Важливо те, що ваш партнер повинен зачитати літеру зліва і її номер. Тому відповідь «Сон 4» є правильною.

В цьому випадку «ЯВІР 99» - це нормальна станція. Ви не знаєте його позивного бо він не належить до вашого підрозділу. Це може бути людина з іншого піхотного підрозділу або з відділу підтримки. Але КДК кожного підрозділу мусить містити однакову інформацію за винятком позивних, тому у «Явора 99» в руках саме **КДК** вашого відділу, а отже необхідно вважати його «своїм».

Що би сталося якби ви дали літеру «П»? Зліва від неї немає нічого, тому ваш кореспондент мусив би використати «И». Правильна відповідь буда б «Ихна 0».

Але навіщо проводити аутентифікацію з використанням як літери, так і цифри. Тому що противник слухає ваші переговори і може вирахувати частину кодів. Якщо у них є тільки ця частина, їм буде важко виявити правильну комбінацію літер та цифр.

Проблема в тому, що станція, яка аутентифікує себе, робить це ціною розкриття 10% таблиці. З цієї причини аутентифікацію слід застосовувати тільки тоді, коли ви не впізнаєте їх позивні і голоси або тоді коли їх поведінка виглядає безглуздою. Зважаючи на 24 – годинний період використання одного варіанту **КДК** противник матиме мало часу щоб скористатися знаннями.

Ви повинні розуміти, що можете поміняти процедури в **КДК**. Наприклад аутентифікацію можна почати справа а не зліва. Або взагалі відраховувати по дві літери наліво. Все це можна використовувати якщо партнери вас розуміють.

## Паролі:

**КДК** містить паролі. Паролі не призначені для використання при радіопередачах, їх використовують лише при особистому контакті. Більше того, паролі та екстренні паролі не використовують перед **ПЛО**. Перед **ПЛО** патруль створить власні комбінації цифр для розпізнавання так само як власний екстрений пароль. Таким чином противник не може дізнатися паролі і використати їх для інфільтрації.

Паролі, в свою чергу, використовують на **ПЛО** та за нею. Коли людина чи група людей підходить до вашої позиції ви зупините їх голосом на відстані, яка буде зручною для ведення прицільного вогню. Ви вимовите гасло і той, хто наближається, має сказати відповідний відгук. Не викрикуйте гасло і відгук. Це слід робити з певною обережністю. Орієнтовно діалог буде таким:

Ви:	“Стій, хто іде?”
Невідомий:	“Іваненко з першого взводу”
Ви:	“Червоний.” (Гасло.)
Невідомий:	“Посмішка.” (Відгук)
Ви:	“Проходь повільно.

Якщо ви можете впізнати людину, яка наближається по виду чи по звуку вам не слід вигукувати гасло. Ось тому і треба питати хто саме йде в першу чергу. Якщо ви задоволені відповідями на питання – дайте їм пройти і перерахуйте тих, хто заходить. Якщо відповідь неправильна, спробуйте затримати їх. Вони можуть втекти, але без прямого наказу не слід стріляти по них якщо вас не атакують або якщо вони не пробують прорватися на позиції.

Екстрений пароль який також включено в КДК використовують зовсім інакше і як правило, лише в ситуації виникнення бойового зіткнення. Екстрений пароль використовують коли противник переслідує дружній відділ. Передовий викрикне екстрений пароль ' в момент наближення до позицій що дозволить вам визначити, що наближаються «свої».

Іноді передовий викрикне екстрений пароль' і якесь число – «Будвайзер 5» Це дасть вам зрозуміти, що в групі – п'ятеро людей. Як тільки ви перерахували п'ять людей, що пройшли повз вашу позицію, ви можете відкривати вогонь по будь – кому іншому, хто наближається до позиції. Екстрений пароль' використовують тільки під вогнем противника або при прямій і явній загрози обстрілу перед ПЛО коли патруль щойно вийшов на завдання або готується пройти ПЛО.

## Мова радіопередач

Радіозв'язок вимагає застосування певних мовних конструкцій Ці конструкції і звороти мають чітко визначене значення і допомагають скоротити час, що його доводиться витратити на передачу повідомлень. Також такий підхід допомагає уникнути зайвих непорозумінь при передачах оскільки буде чітко визнано коли слід говорити, припинити передачу і коли передачу закінчено. Всі бійці повинні знати ці словосполучення, починаючи з фонетичного алфавіту

**(УВАГА ! ПРЕДСТАВЛЕНО ВАРІАНТ ФОНЕТИЧНОГО АЛФАВІТУ ДЛЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ РОЗРОБЛЕНИЙ ПЕРЕКЛАДАЧЕМ ! ЦЕ НЕ ОФІЦІЙНИЙ ВАРІАНТ МОУ І ЗСУ)**

### Фонетичний алфавіт:

#### *Для кирилиці (українська мова):*

Альфа	Богдан	Віктор	Гамма
Г'едзь	Дельта	Ехо	Єва
Жанна	Зулус	Ихна	Іван
Йота	Кіло	Лікар	Мак
Неля	Ольга	Павло	Ромео
Сон	Таня	Уляна	Федір
Хорс	Цар	Чайка	Шабаш
Щука	Юля	Явір	

#### *Для латиниці:*

Alpha	Bravo	Charlie	Delta
Echo	Fox	Golf	Hotel
India	Juliet	Kilo	Lima
Mike	November	Oscar	Papa
Quebec	Romeo	Sierra	Tango
Uniform	Victor	Whiskey	Xray
Yankee	Zulu		

## Загальноживані фрази:

- “ **Прийом.** ”--“ Повідомлення закінчено, чекаю на вашу відповідь ”
- “ **Кінець зв'язку.** ”--“ Повідомлення закінчено, продовження розмови не буде ”
- “ **Говорить...** ”--“ З вами говорить ”
- “ **Отримав.** ”--“ Я розумію. ”
- “ **Так точно.** ”--“ Зрозумів, починаю виконання ”
- “ **Ніяк ні.** ”--“ Ні. ”
- “ **Єсть.** ”--“ Так. ”
- “ **Зверніть увагу** ”--“ Прошу вас звернути увагу на той факт, що ”
- “ **Пауза.** ”--“ Я беру коротку паузу і продовжу передачу за кілька секунд. ”
- “ **Хвилину** ”--“ Я беру паузу і продовжу передачу за одну хвилину ”
- “ **Чекайте** ”--“ Я беру паузу і продовжу через 5 хвилин або так скоро, як дозволять обставини ”
- “ **Увага повідомлення.** ”--“ Чекайте повідомлення з наступною передачею. ”
- “ **Готовий** ”--“ Готовий отримати ваше повідомлення ”
- “ **Передаю** ”--“ Все що йде після цього сигналу складає повідомлення ”
- “ **Підтвердіть** ”--“ Ви отримали моє повідомлення? ”
- “ **Прийнято** ”--“ Я отримав таке повідомлення ”
- “ **Коригую.** ”--“ Було зроблено помилку, передаю уточнення даних ”
- “ **Повторіть** ”--“ Повторіть останнє повідомлення. ”
- “ **Повторюю.** ”--“ Повторюю своє останнє повідомлення. ”
- “ **Вогонь по останньому орієнтиру** ”--“ Повторіть виконання останньої вогневої задачі ще раз ”
- “ **Перевірка зв'язку** ”--“ Прошу передати тестове повідомлення на мою станцію ”
- “ **Не отримано.** ”--“ Не отримав жодного повідомлення ”
- “ **Остання станція** ”--“ Звертаюся до станції, що зробила передачу (при цьому я не можу ідентифікувати цю станцію. ”
- “ **Назвіться** ”--“ Проведіть процедуру аутентифікації. ”

Немає сенсу робити радіопереговори складними та заплутаними. Ваші передачі повинні бути короткими та сконцентованими на справі. Не намагайтеся говорити про справу «алегоріями» або винаходити якість коди по ходу діла. Це лише заплутає співрозмовника. Радіопереговори ніколи не є безпечними, тому якщо вже ви маєте життєво важливі дані, які неможна закодувати – передавайте їх в інший спосіб. Якщо ж час – головний фактор, використовуйте радіо. Будьте прямі і лаконічні.

# Розділ 2

НАВИЧКИ І ВМІННЯ КОМАНДИРА  
ПІХОТИ

# МЕТОДИКИ УПРАВЛІННЯ ВІЙСЬКАМИ

*Якщо ви на один квартал попереду параду – ви його очолюєте, якщо ви попереду на два квартали – ви навіть не берете в ньому участь.*

— Dr. Lawrence Kratz

Як командир, ви повинні мати загальне розуміння ситуації. Але ви повинні ділитися з іншими людьми своїм розумінням, з тим щоб вони могли допомогти вам з реалізацією ваших планів. Далі буде розглянуто так звані методики управління військами (TLP).

Це процес, а не набір задач, які виконують одна за одною. Дещо з цього вам не знадобиться. Скоріше мова йде про набір рекомендацій, які командир переглядає при підготовці детального плану операції. Просто запам'ятайте ці дев'ять кроків.

### [1] Отримання задачі

Хтось, десь, колись віддасть вашій команді наказ діяти. Хоча ініціатива – це дуже корисна річ, слід розуміти, що ви, як командир підрозділу, маєте відносно обмежені повноваження і інформацію. Таким чином вам слід чекати Warning Order, План Операції чи Frag-O.

Зробіть записи і поставте питання щодо наступного:

- Де буде мати місце операція ?
- Як ми туди дістанемося
- Скільки у нас часу на виконання задачі ?
- Яку підтримку ми маємо для виконання задачі?
- Де знаходяться і куди будуть переміщуватись дружні сили?
- З ким слід координувати наші дії?

### [2] Віддайте Warning Order

Негайно після формулювання загальних вимог місії, ви повинні видати бійцям warning order. Не зволікайте. Не займайтеся зайвим аналізом місії у власній голові.

Вийдіть вперед і поясніть своїй команді суть задачі, час її виконання та місце виконання, визначені в План Операції. Це лише три вимоги до формулювання warning order. Чи може їх бути більше? Так. І в принципі ви можете віддати два чи більше warning order по мірі надходження даних. В цьому немає нічого поганого.

Але дайте бійцям необхідний мінімум. Це підготує їх до виконання задачі, і дозволить зрозуміти, яке спеціальне спорядження знадобиться. Також це дозволить їм зрозуміти, скільки часу в них є на підготовку.

### [3] Сформулюйте Попередній План

Командира має приймати рішення. Він аналізує порядок проведення місії виходячи з наявних даних (дані розвідки, метеорологічні звіти, карти, тощо) так само як **ЗПЧСС і СПЛМ**. Командир порівнює альтернативні плани дій і вирішує яким саме буде план.

Цей попередній план не є незмінним. Але він дає необхідну основу для дій групи рекогносцирування яка проводить доопрацювання попереднього плану виходячи з результатів своєї роботи.

Часто буває корисно почати з кінця і планувати ззаду наперед. Якщо ви не впевнені з приводу розкладу виконання тих чи інших частин плану, все це можна зрозуміти, якщо глянути, коли слід закінчувати місію.

Отже припустімо, що атаку слід закінчити до 16:00. Організація атаки взводу займе певний час. Отже треба зарезервувати на це 30 хвилин.

Атака почнеться в 15:30. Це значить, що на вихідних позиціях ви повинні бути не пізніше 15:15. Тобто з рекогносцирування доведеться повернутися не пізніше 4:45 щоб мати час на завершення планування. Зважаючи на те, що виконання рекогносцирування займе порядку 30 - 45 хвилин, вам слід бути в **ПЗП** о 14:00. Оскільки між **ПЗП** і **ПЛО** є дистанція 500 метрів, слід зарезервувати пів години для переходу патруля (зважаючи на необхідність зупинок для оцінки обстановки).

Отже з **ПЛО** треба вийти о 13:30 а це значить, що на позиції перед **ПЛО** вам треба бути не пізніше 13:15 щоб мати час на встановлення контакту з провідником. Значить на позицію треба вийти о 13:00. А це значить, що закінчити План Операції і відпрацювання маневрів треба не пізніше 13:00.

На підготовку спорядження потрібно пів години, значить закінчити План Операції треба о 12:30 або навіть об 11:30.

Тепер перечитайте це все і ви побачите розклад виконання місії.

1. Укладання планів дій і прийом їжі повинні закінчитися до 11:30
2. Формування бойових порядків і відпрацювання дій почнеться об 11:30 і закінчиться о 12:30.
3. Спорядження повинне бути підготовлене до виходу до 13:00.
4. Зайняти зону організації **ПЛО** о 13:00.
5. Встановити контакт з бійцями у **ПЛО** о 13:15.
6. Вийти з **ПЛО** о 13:30.

7. Зайняти ПЗП не пізніше 14:00.
8. Провести розвідку об'єкта і повернутися до ПЗП не пізніше 14:45.
9. Вийти з ПЗП о 15:00.
10. Пройти точку розгортання не пізніше 15:15.
11. Бути на позиції не пізніше 15:30.
12. Почати атаку о 15:30!Звичайно ж це тільки приклад. Але він показує як працює планування в зворотному порядку.

#### [4] Початок руху

Варто розуміти, що «рух» може початися в будь – який момент, тому винесення цієї вимоги пунктом №4 є умовним, варто бути готовим до початку маневрування постійно.

Під рухом ми, загалом, маємо на увазі висування вашої команди до АА де ви можете закінчити ваші плани і провести тренування. Варто мати на увазі, що попередній огляд стану військ в такому випадку доведеться провести до початку руху.

#### [5] Ведіть розвідку

Розвідка – постійний процес. Для прикладу, tentative plan включає найпримітивнішу форму оцінки ситуації командиром – по карті. Очевидно, що коли передовий дозор повертається з новими даними tentative plan може зазнати серйозних змін – аж до скасування місії.

Отже розвідка має велике значення для **TLP**. Її проводять, користуючись картами, макетами місцевості, обльотом території на літаках чи спостереженням з природної височини. НА сьогодні до цього переліку слід додати супутникові зйомки і роботу БПЛА.

#### [6] Доопрацюйте План

Командир має організувати взаємодію з усіма підрозділами підтримки, вищими щаблями командування, і частинами, що знаходяться справа і зліва від його позиції а також в тилу. (Інакше важко уникнути вогню по своїх). Ця координація і дані розвідки – основа детального плану операції.

Коли план складено, слід розробити План Операції Пам'ятайте, що командир не повинен формулювати План Операції самотужки. Він може передати роботу над будь – яким з 5 пунктів плану підлеглим, крім параграфу, який стосується безпосередньо виконання плану! Командир особисто пише пункт, який стосується дій в зоні безпосереднього виконання задачі.



## [7] Віддайте План Операції

Використовуючи ескізи (кроки) , макети, а краще – ведучи безпосереднє спостереження за територією, командир віддає бійцям План Операції Знову ж таки – єдиний параграф наказу, який він повинен віддавати особисто 0 це параграф «виконання».

## [8] Тренуйтеся!

Тренуйтеся, тренуйтеся, тренуйтеся! Ніхто не формулює дурних планів навмисне. Тільки тренування дозволять вам зрозуміти, що саме не так з тим «цілком нормальним» планом, який ви уклали.

Не менш важливим є той факт, що тренування дозволить бійцям зрозуміти загальний задум і те, як саме їх дії вписуються в загальні маневри. Дуже часто доводиться чути «Я б ніколи так не зробив в реальному бою» від бійців, які щось зробили не так під час тренувань.

Зрозумійте – під час бою ви будете діяти так само, як і під час тренувань. Інакше не може бути. В бою мозок не здатен працювати нормально, а м'язи пам'ятають те, чого ви навчилися під час тренувань. Тому якщо ви не плануєте стояти в повний зріст, палити чи кричати щось під час бою – не робіть цього ід час тренувань.

## [9] Контролюйте процес

Це ще один етап роботи, який є актуальним повсякчас. Найкращий план зазнає фіаско якщо його виконання не контролює компетентний лідер. Перевірка військ перед боєм – це, ймовірно, найважливіший етап попереднього контролю. Для кращого розуміння того, як саме цю перевірку проводити – читайте наступний розділ.

## Чого ми навчилися

Влітку 2003 року відставний морський піхотинець Джос Мантос став частиною СМАТТ – невеликої групи інструкторів, покликаної допомогти в проведенні навчань нової іракської армії біля кордону з Іраном. Кульмінацією навчань 1–го Піхотного батальйону мали стати 3 дні маневрів у пустелі за умов високої температури.

За два дні до операції Мантос спостерігав за поясненням План Операції командирі іракського батальйону. Це був повноцінний План Операції , що визначав кожен аспект 5 основних параграфів, і формулювання його зайняло декілька годин. Іракській полковник і кілька його помічників вели акуратні записи і ставили адекватні питання.

Вони вочевидь розуміли масштаб та завдання місії. Тепер настав час полковнику віддавати попередні і План Операції своїм ротним командирам.

Весь перший день підготовки минув, було проведено попереднє рекогносцирування АО, але План Операції не було сформульовано. Не було віддано навіть попереднього наказу. Далі був другий день підготовки, протягом якого було встановлено не один а два моменти формулювання Плану Операції. Обидва рази формулювання План Операції було скасовано, і весь день минув без Плану Операції і навіть без попереднього наказу. А між тим батальйон мав підйом о 4 ранку і повинен був почати рух о 7 наступного ранку.

На той момент ніхто, крім командира батальйону і його штабу не знав, що саме вони будуть робити протягом наступних 3 днів. Коли у штабу батальйону запитали, яке спорядження слід готувати, відповідь була – «все».

В 6 ранку першого дня навчань, іракський команди викликав всіх своїх командирів рот і за закритими дверима фактично віддав їм warning order. Варто розуміти, що до цього вони не мали уявлення навіть про те, куди мають рухатися їх бійці.

Коли батальйон розгорнувся на позиціях, іракський полковник знову викликав своїх командирів рот і до кінця ранкових годин першого дня навчань він нарешті видав План Операції Як на навчання – це був цілком адекватний План Операції. Очевидно полковник повільно його готував не через некомпетентність. Він розумів, як віддавати План Операції і warning order.

Далі ротні і взводні командири мали би віддати warning orders та План Операції своїм командирам Відділень і сержантам. Натомість ротні тримали інформацію «ри собі» протягом всього 3-денного періоду тренувань. Результат був катастрофічним.

Погана організація постачання обернулася втратою провіанту і води. Десятки бійців втратили боєздатність і були евакуйовані через зневоднення. До закінчення навчань жодна ціль не була досягнена і тільки 2 з 4 рот віддали План Операції командирам взводів, а 3-тя рота віддала його за дві години до закінчення навчань.

Жоден взвод в цілому батальйоні отримав пояснення того, чому вони мусили стояти в пустелі за 50 – градусної спеки. Їх задача була повністю незрозумілою.

## Висновки?

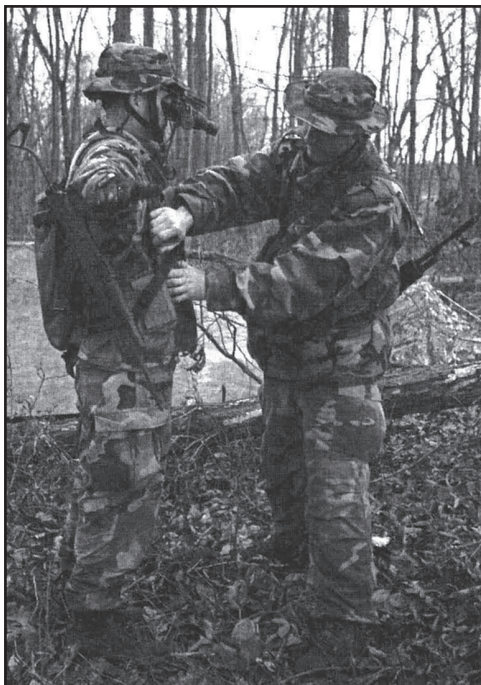
Якщо це ще не очевидно – це чудовий приклад того, як не слід проводити **TLP**. Виявилось, що причиною була характерна для арабської культури схильність приховувати інформацію.

Полковник вважав, що має якусь цінність для свого батальйону тільки тоді, коли має «ексклюзивну» інформацію. Тому він наполягав, що як командир повністю знайомий з місією і ситуацією, він має надавати підлеглим тільки ту ін-

формацію ,яка потрібна для безпосередньої організації маневру військ. Якщо би він надав більше даних – це був би підрив його авторитету. Кожен низовий командир діяв так само.

В цьому випадку Група СМАТТ отримала цінний досвід і витратила рік, намагаючись відкоригувати таке ставлення.

## ПОПЕРЕДНІЙ ОГЛЯД (ІНСПЕКЦІЯ)



Не варто хвилюватися. Це не та інспекція, для якої доведеться вдягати парадні білі рукавички та блискучі медалі. Не доведеться шикувати підрозділ в лінію і питати «Ким ви хочете стати в глибині серця, в найпотаємніших бажаннях» (очевидна відповідь – «досконалыми піхотинцями»).

Так само не доведеться кричати і демонструвати агресивність – залиште це сержантам – інструкторам в учбовому центрі.

Натомість зосередьмося на переліку речей, які слід перевірити щоб бути в змозі виконати бойову задачу успішно і з мінімальними втратами. Це не так цікаво як гратися в стройового сержанта, але врешті решт це куди важливіше для наших цілей.

### ***Попередній огляд слід проводити перед виходом!***

## **Зв'язок та спорядження.**

Кожен підрозділ піхоти повинен бути здатен вести вогонь, маневрувати та підтримувати зв'язок на полі бою. Це три базові складові боездатності піхоти. Тож переконайтеся, що ваше обладнання для зв'язку придатне для роботи.

- Перевірте наявність запасних батарей, антен, ремонтних комплектів.
- Переконайтеся що радіо настроєне на потрібні канали та частоти.
- Перевірте КДК і переконайтеся що кожен боець знає потрібні коди і позивні.
- Перевірте функціонування радіомережі і увійдіть в систему зв'язку.
- Проведять перевірку зв'язку з вищестоячим командуванням та підлеглими.
- Переконайтеся що всі польові телефони є в працездатному стані і упаковані у водонепроникні контейнери.

## **Зброя та спеціалізоване спорядження.**

Кожна одиниця зброї мусить бути приписана до бійця (або розрахунку) випробувана і пристріляна (Якщо пристрілка потрібна). Ведення вогню – одна з основ дій піхоти, тому слід потурбуватися про нашу зброю.

- Перевірте, що кожна одиниця зброї справна, вичищена, змащена, пристріляна.
- Боеприпаси придатні для ведення вогню і доступні в необхідній кількості.
- Змазка та комплекти для чистки в полі повинні бути в наявності.
- Оптичні системи і приціли (денні і нічні) придані належним системам зброї та придатні для використання
- Перевірте наявність запасних батарей для оптоелектронних систем.

## **Бійці**

Солдати повинні бути перевірені стосовно того, що вони повинні нести з собою і знати. Це дуже сильно залежить від їх завдання та ролі в команді.

- Переконайтеся, що бійці одягли належну форму та елементи камуфляжу.
- Фляги для води і канистри повинні бути наповнені а бійці напоєні.
- Переконайтеся, що аптечки заповнено.
- Переконайтеся, що бійці вдягнули персональні жетони і спеціальні ме-

джетони (алергія).

- Перевірте, що все спеціалізоване спорядження розділене по рюкзаках та РТС.
- Переконайтеся, що бійці можуть повторити суть warning order і командирського наміру по ють по потребі.
- Перевірте, що бійці знають про очікувані погодні умови, освітлення та особливості ландшафту.

## Командири

Командири відділів перевіряють один одного з тими є цілями , з якими вони проводять перевірку своїх бійців, але з деякими додатковими кроками.

Перевірте наявність та справність кожного компаса, карти і GPS навігатора.

Перевірте комунікаційне обладнання (рідіо, КДК).

## Висновки

Вірте чи ні, варто лише одному з ваших бійців забути теплу куртку преедж виходом на завдання в холодний дощовий день і бойовий вихід закінчиться практично відразу ж. Боєць з гіпотермією вимагає евакуації, що фактично ліквідує скритність та елемент несподіванки. Ми питаємо бійців про очікувані погоду, освітлення та ландшафт для того, аби правильно настроїти їх мислення – примуси їх думати про спорядження, яке вони підготували і те, наскільки воно відповідає умовам виконання бойової задачі. Кожен член команди, незалежно від звання та ролі повинен розуміти, що якщо він стане небоєздатним і не зможе пересуватися, то перетвориться на зайвий вантаж для своїх товаришів. Огляд перед виходом дозволяє уникнути таких несподіванок.

## Чого ми навчилися

Відставний сержант КМП Бредні Пейрон був бійцем 1-го батальйону, 4-го Полку, 3-ї Дивізії Морської Піхоти . В Березні 1975 року він з товаришами опинився на борту транспорту «Debuke» який взяв курс на Південний В'єтнам. Його завданням було допомогти врятувати американців та союзників перед лицем масованого наступу NVA.

З наближенням моменту висадки піхотинці почали готувати зброю та спорядження. Як завжди, прийшов момент коли слід було готувати магазини для гвинтівок. Морські піхотинці робили це з ентузіазмом. Один уважний командир відділення пройшов від бійця до бійця для того, аби провести огляд. Він зняв магазин з гвинтівки одного з бійців аби перевірити, чи той обмежився рекомендованою кількістю патронів. До свого жаху командир побачив що в магазині були холості набойі.

Насправді всі магазини цього бійця були заряджені холостими. Що за жарти ? Чи розумів солдат, що він зробив? Відповідь, певно, «ні». Можна припустити що стерес від наближення бою не дозволив морському піхотинцю помітити що він набирав патрони з ящика, ясно позначеного написом «Холості Набої».

Цілком можливо також (і автор дотримується цієї точники зору), що оскільки тренування піхотинця проходили переважно з використанням холостих набоїв, мозок солдата просто не помітив проблеми.

В будь-якому разі, командир взводу був досить кмітливим аби запитати, скільки магазинів встиг зарядити цей боєць. Відповідь була «тридцять». Командир швидко обійшов весь взвод і зібрав усі тридцять магазинів. Після цього ящик холостих полетів за борт у Південно – Китайське Море, всі магазини було перезаряджено знову бойовими патронами.

### **Висновок?**

Якщо це не очевидно, скажемо так – противник не буде ні наляканий, ні вражений холостими під час перестрілки. Цей огляд перед боєм завадив цілком ймовірній катастрофі на полі бою.

# ФОРМУЛЮВАННЯ ПОПЕРЕДНЬОГО НАКАЗУ І ПЛАНУ ОПЕРАЦІЇ

Жодне бойове завдання не є недостатньо масштабним для того, аби скласти добре продуманий план. Половину успіху в будь – якому бою вирішує хороший план. Ви підете в бій якщо половина ваших солдат – беззбройні? Ні. Щож, так само як зброї, ви потребуєте планування. План Операції – це той інструмент, який ви будете використовувати, аби переконатися, що у вас є належні плани для всіх важливих частин операції. Однак є два інші типи наказів, які слід розглянути першими.



## ПОПЕРЕДНІЙ НАКАЗ

Командир патруля віддає Попередній Наказ командирам відділів. Це доволі неформальний наказ. Як мінімум він повинен містити загальний опис бойової задачі і орієнтовний час, коли буде сформульовано План Операції і місце, де його буде розкрито. Так роблять для того, аби дати цим командирам час на оцінку матеріально – технічних потреб і попереднє інформування підлеглих. Бійцям важливо знати загальні риси бойової задачі, це позитивно впливає на мораль та допомагає їм сконцентруватися на завданні.

На цьому етапі важливо пояснити загальний зміст задачі. «Засідка», «облаштування передової бази» чи «оборонної позиції» – це хороші приклади формулю-



вання. Не ускладнюйте орієнтування зайвими деталями. Досвідчені бійці добре розумітимуть, до чого слід готуватися.

Що стосується часу та місця оголошення План Операції, то це логічно. Умовно кажучи, не варто влаштовувати вечірку, якщо ніхто не знає, де і коли вона відбудеться.

## ДОПОВНЮЮЧИЙ НАКАЗ

Іншим поширеним типом наказу є Доповнюючий Наказ. По суті це лише доповнення до План Операції. Віддавати його можна тільки після План Операції. Слід розуміти, що всі плани є досить умовними. «Плани не переживають зіткнення з реальністю».

Тому поправки можуть виникнути відразу ж після того, як було оголошено План Операції. Це може виглядати погано, але противник має власні плани, і в міру їх реалізації обстановка на полі бою міняється, отже мають мінятися і ваші плани.

## ПЛАН ОПЕРАЦІЇ

Командир віддає План Операції. В ідеалі це роблять на височині, так щоб командири відділів бачили поле бою і напрями атаки. В обороні План Операції віддають в найвищій точці зони оборони. Зрозуміло, що це рідко буває можливо. Натомість використовують карту, макет або просто схему місцевості.

Принципово важливо переконатися, що всі, хто отримує ваш наказ його розуміють. Варто віддавати максимально прості накази, якщо тільки у вас немає команди дуже досвідчених бійців які дуже добре розуміють одне одного. Також варто приділяти увагу обговоренню наказу, щоб розуміти, як ваші підлеглі його зрозуміли. Також необхідно виділяти час на тренування.

Далі ми наводимо формат, яким слід користуватися при формулювання наказів. План Операції слід віддавати мовою, яку розуміють бійці. Щоб запам'ятати ці п'ять параграфів використовуйте таку мнемонічну вправу:

**С**ірий  
**З**айчик  
**В**овка  
**Л**опатою  
**З**валив!

Звучить безглуздо, але дозволяє запам'ятати необхідну послідовність термінів:

**С**итуація  
**З**адача  
**В**иконання  
**Л**огістика  
**З**в'язок

Давайте розглянемо кожен з цих параграфів окремо – в деталях.

## СИТУАЦІЯ — ПАРАГРАФ 1

Це включає оцінку становища своїх сил і становища противника, ландшафту та погодних умов. Що стосується даних про противника, то вони повинні включати інформацію про позицію, слабкі і сильні сторони і прояви активності.

Дані про свої підрозділи повинні включати дані про бойову задачу з'єднання чи підрозділу, в яке входить патруль. Також вона повинна містити дані про позиції та задачі підрозділів на флангах і в тилу підрозділу. Також слід вказати, які відділи буде придано підрозділу, коли вони почнуть брати участь в операції і коли припинять бойову роботу.

Дані про ландшафт та погодні умови включають опис зони виконання задачі температурних умов, вологості, опадів, часу сходу та заходу сонця.

## ЗАДАЧА – ПАРАГРАФ 2

Формулювання задачі містить такі пункти – «хто, коли, що де і чому» «Як» - це питання, розкриті в параграфі Виконання. Це формулювання нестиме в собі чітке іп прозоре відображення задуму командира.

Задум командира складається з двох важливих пунктів:

1. загального опису широкої мети, якої мають досягти дії підрозділу
2. «кінцевого стану» - тобто опису ситуації такою, якою вона повинна бути коли цілей буде досягнуто.

Тобто замість сказати «ми атакуємо і захопимо міст» командирський задум може бути сформульовані таким чином: «діючи агресивно, ми встановимо контроль за мостом і прилеглою місцевістю таким чином, що потік вантажів може безпечно перетнути наш сектор».

В такий спосіб ми гарантуємо, що формулювання командирського задуму не містить детального опису того, як саме очільники менших підрозділів мусять добиватися виконання задачі. Справа в тім, що на полі бою, яке швидко міняється, певні ресурси, необхідні для того чи іншого порядку дій, можуть виявитися недоступними.

Але і командир патруля і командири нижчого рівня мають певну свободу в тому, щоб використати інші ресурси і процедури задля досягнення цілі.

***«Не кажіть людям, як виконувати задачі. Дозвольте їм здивувати вас винахідливістю.»***

— George S. Patton

## ВИКОНАННЯ — ПАРАГРАФ 3

В той час як інші параграфи можуть готувати інші бійці, цей завжди, **без ви-  
нятків, готує командир патруля!**

### Концепція операції

Це схема маневрування та план вогню групи підтримки. Значний час члід при-  
ділити обговоренню того, як саме командир бачить виконання задачі підрозді-  
лом.

Графік мусить бути складений чітко і однозначно. Він повинен включати не  
лише час виходу з відправної точки, але також і час, коли патруль повинен про-  
ходити певні контрольні точки або виконувати певні частини плану.

Повинен бути чітко зазначений час, не пізніше якого буде завершено виконан-  
ня бойової задачі. Давайте короткий опис подій в такій формі:

***“Збір для останньої перевірки готовності - в таборі о 07:30.  
Вихід з бази о 07:45. Зупинка для оцінки ситуації - 08:00, три-  
валість 15 хв. Вихід до «Червоної» контрольної лінії о 08:15  
вихід в ПЗП не пізніше 09:00. Безпосереднє виконання задачі  
почнеться не пізніше 10:00.”***

### Координаційні інструкції

Визначте порядок руху по відділах або місце кожного бійця, який входить у ваш  
відділ. Визначте задачі кожного відділу під час руху:

***“Рій Б буде йти першим з бійцем Х в якості передового і ко-  
мандиром рою У – зразу за ним. Рій А йде за рійм Б ,командир  
рою С виконує роль замикаючого. Я (командир патруля) і мій  
радист будемо рухатися між двома роюми.”***

Визначте, які спеціалізовані підрозділи будуть потрібні для виконання задачі.  
Часто доводиться залучати різних спеціалістів для виконання одного завдання,  
що вимагає додаткових зусиль для координації. Виявити проблеми допоможуть  
практичні заняття.

Скоріше за все у вас будуть: команда безпеки, команда вогневої підтримки,  
штурмова команда, розвід дозори, бійці для захоплення і конвоювання поло-  
нених, медики і сапери. Всі команди повинні отримати точне визначення часу і  
місця виконання завдань.

Плануючи вихід в ОРП, ви мусите дати передовому бійцю орієнтир, так щоб він міг зупинити патруль для оцінки ситуації перед виходом в ОРП. Якщо необхідне рекогносцирування перед місцем зупинки – ви мусите визначити ,хто з бійців буде вас супроводжувати. З іншого боку, ви можете прийняти рішення зайняти ОРПзходу. В будь якому випадку точне визначення порядку виходу в ПЗП повинне бути зроблене і відпрацьоване на тренуваннях заздалегідь.

Дії в ПЗП включають встановлення оборони та підготовку до використання спорядження, яке є занадто громіздким чи небезпечним для транспортування в зібраному вигляді. Це можуть бути міни направленої дії (МОН-50), безвідкатні гармати чи СПГ, ПНВ і прилади для руйнування дротяних загороджень. Якщо планується проводити рекогносцирування перед ОРП, старшому з бійців, що залишилися на місці слід залишити детальний план дій.

Цей план має вказувати, хто покидає ОРП, куди вони йдуть, коли планують повернутися, що робити , якщо до встановленого часу вони не повернуться, що робити якщо групу рекогносцирування або основний патруль почнуть обстрілювати.

Дії в районі цілі включають координацію команди безпеки, команди вогневох підтримки і спеціалізованих команд. Порядок такої координації залежить від цілей місії. [ЗПЧСС і СПЛМ.] Слід визначити лінію оборони на дальній стороні району знаходження цілі. Збір групи після виконання задачі слід відпрацювати особливо ретельно, так само як порядок відступу. Знову ж таки, практичні тренування дадуть бійцям розуміння того, де знаходяться інші команди та бійці, як вони будуть маневрувати в бою. Це дозволить вам організувати впорядкований наступ і відступ в бою.

## ПОСТАЧАННЯ ТА ПІДТРИМКА — ПАРАГРАФ 4

Поясніть, які ресурси буде доставлено групі до, під час і після виконання задачі. Це можуть бути боезапас та їжа, вода, спеціальне обладнання (оптика, радіостанції, сигнальні пристрої для позначення ділянок місцевості, тощо).

Перерахуйте всі підрозділи підтримки і забезпечення – транспорт, санітарів, вогневу підтримку і ремонтні підрозділи. Вкажіть їх положення, частоту роботи радіостанцій та позивні.

## УПРАВЛІННЯ ТА ЗВ'ЯЗОК — ПАРАГРАФ 5

Вся система передачі команд всередині патруля повинна бути чітко визначена, таким чином аби всі бійці розуміли, кому вони підпорядковані. Також повинно бути вказано, хто перебирає на себе командування, якщо командир вийде з ладу. Всю **КДК** слід роз'яснити бійцям детально. Це будуть позиції відділів,

умовні скорочення і кодові слова, паролі і відгуки, а також всі інші сигнали розпізнавання та комунікації, включаючи жести та світлові сигнали.

## ТРЕНУВАННЯ – ПАРАГРАФ 6

Отже це не один з 5 параграфів. Але варто було б його туди додати. Не можна переоцінити того, наскільки важливими є сильно допомагають тренування виробити у бійців спільне розуміння загального порядку дій. Це дозволяє бійцям відпрацювати маневрування та розуміти, хто буде зліва та справа від них в бою.

У автора цієї книги у школі був керівник драмгуртка, улюбленою фразою якої було: "В день прем'єри ви будете демонструвати те, що відпрацюєте на репетиції (і нічого більше)!" Голос у неї був протилежний і не додавав впевненості. Учні сміялися з неї, щиро вірячи, що в день прем'єри вони будуть грати куди краще, ніж на репетиції. До жаху автора, в реальності сталося так, що актори створили на сцені справжній хаос. Стара вчителька мала рацію.

***Тренування визначають різницю між успіхом та провалом!***

### Висновки

Довідник Рейнджера передбачає, що План Операції з тренуваннями повинен тривати 3 години – і це не включаючи час, потрібний для проведення належної розвідки. Чи повинні ви віддавати План Операції на 3 години? Певно ні. Більшість завдань, які має виконувати відділення (10 чол) потребують порядку 30 хвилин на План Операції. Це означає – 10 хвилин на формулювання наказу, 10 хвилин на відпрацювання і тренування і 10 хвилин на обговорення.

Головне в будь якому План Операції - це те, що бійці розуміють **наміри та графік** дій так, **як задумав командир**. Без цього все планування втрачає сенс.

### Чого ми навчилися

Відставний сержант саперних військ Армії США Том Цецора задував про цікавий випадок, що мав місце під час його служби в Німеччині. Молода жінка – лейтенант вирішила провести інспекцію казарми саперів в Суботу вранці. Разом з взводним сержантом вони зайшли в хол на третьому поверсі казарми. Там вона побачила повністю голого бійця, який палив цигарку.

"Сержанте! Будь ласка накажіть солдатку вдягти який – небудь одяг" наказала лейтенант.

"Так точно, Мадам" відповів сержант. "Боєць, вдягни якийсь одяг!" Виконуючи наказ, боєць пішов у кімнату і через кілька секунд повернувся все з тією ж такою цигаркою і вдягнений лише у білі гольфи.

“ Це одяг ” доповів він про очевидний факт.

“Точно боєць! ” Відповів сержант, явно даючи зрозуміти, що він думає про наказ спантеличеного лейтенанта.

**Висновок?** Командирський намір – це не лише опис того, в якому напрямку мають діяти бійці, а ще й точний опис того, яким має бути остаточний результат їх дій.

# РОЗБІР ХОДУ ОПЕРАЦІЇ

Одним з найважливіших вмінь командира (і досить часто цілком нехтуваним) є вміння проводити розбір ходу операції – **РХО**. Це інструмент, який дозволяє командирю виявити причини виникнення відмінностей між планом та фактичним ходом операції. Після цього стає можливим визначити, які саме елементи бойової підготовки слід посилено відпрацьовувати надалі.

**РХО** – це більше, ніж просто обговорення ситуації. Обговорення лише формулює що відомо про процес і результат. **РХО** – це захід, спрямований на те, аби бійці самостійно досягли цих висновків, тобто щоб вони мали навички самостійного аналізу ходу операції.



*На безпечній базі командир проводить РХО*

## Модель **РХО**

Суть **РХО** можна розділити на 4 досить простих пункти:

- План.
- Виконання.
- Проблеми.
- Коригування помилок.

## План

Часто відома як «Що мало статися» ця частина **PXO** це більше ніж повторне формулювання План Операції в базовій формі. Особа, що формулювала план дій – скоріше за все командир патруля – буде, скоріше за все, подавати дані, Командиру патруля.

Пам'ятайте, це «Що мало статися» а не «Що я думаю мало статися». Чи «Що ми очікували». Не варто старатися скоригувати плани заднім числом, це етап строгого відтворення суті плану

## Виконання

Ця частина **PXO** відома також під назвою «що насправді сталося». Розповідь про обставини виконання завдання тільки ті, хто власне його виконував – бійці, які безпосередньо брали участь в бою. Командири як правило, не беруть участі в цьому етапі обговорення.

Хотілося б уникнути проявів честолюбства та взаємних звинувачень і все ж таки ми повинні отримати реалістичну оцінку своїх дій. Це може бути болючий і неприємний процес, але варто пам'ятати – «люди не складають провальних планів». Явні помилки, як правило, вдається виявити ще на стадії планування. То чому ж тоді операція не пішла за планом? Чи все ж таки вони пішла за планом. От що ми хочемо побачити на цьому етапі – розрив між планом та справжніми ходом подій.

## Проблеми

Як тільки ми встановили, в чому полягало розходження між планом та реальністю, варто спробувати встановити причини проблеми. Як правило їх буде видно ще на етапі «що насправді сталося». Однак варто нагадати суть питань так що кожен може побачити загальну картину. Під час навчань це є відповідальністю спостерігача, але таку задачу може взяти на себе і командир патруля.

## Коригування помилок

Останнім етапом **PXO** буде встановлення того, хто нестиме відповідальність за виправлення проблем, які спричинилися до відмінності між плани та реальністю. Не варто робити типову помилку і покладати всю відповідальність за це на командира патруля. Командири відділів і навіть просто досвідчені бійці можуть проводити тренування та слідкувати за станом спорядження. Звичайно ж, командир патруля буде розподіляти такі задачі особисто.



## Модерація

Люди розповідають історії з багатьох причин. Одна з таких причин – Це бажання дати оцінку правилам та методам діяльності. Вони розказуватимуть історії про провали та успіхи в зв'язку з тими підходами виконання задач, що їх практикували герої історій.

Власне в цьому і полягає суть **PXO**. Це сукупність історій, що описують практики та методи діяльності і те, як вони були застосовані для певного бойового завдання за певних обставин.

В рамках **PXO** завданням командира є вислухати історію, оцінити хід виконання поставлених задач і скласти план дій її тренувань на майбутнє. Цілком можливо, що, в залежності від особливостей групи, командир буде важко провести весь цей процес. Люди доволі часто пишаються командною позицією, і в ситуації, коли шукають винних, командир часто – найзручніша мішень. Тим не менше у випадку, коли процес поставлено правильно він є чи не найкориснішим інструментом розвитку навичок команди.

В ідеалі **PXO** проводять за допомогою незалежного експерта або командира. Вам знадобляться засоби відображення ландшафту та місцевості проведення операції. Це може бути макет, карта, відео матеріали чи фотографії. Ціллю є дати всім учасникам можливість вести предметне обговорення ситуації спираючись на однакові факти.

Важливим для організації ефективного **PXO** є правильне модерування розмови. Не варто тиснути на людей так, що вони не зможуть сказати і слова, але не слід і пропускати жодної можливості висловити слушне зауваження. З іншого боку багато хто вважає що **PXO** – це сього лише прекрасна можливість ткнути пальцем в опонента і з'ясувати «хто кого вбив».

Модератор повинен переконати бійців стриматися і почекати з воєнними історіями. Це вимагає певних зусиль. Солдати тільки що повернулися з бою. Якщо завдання виконано успішно, можна очікувати вихвалання. Якщо завдання провалено, пошук винних почнеться ще до **PXO**. Такі прояви характеру можна зрозуміти, але вони не є ціллю проведення **PXO**.

Постарайтеся врахувати всі точки зору. Зазвичай починають розмову командири відділів, адже вони мають найкращі можливості для оцінки ситуації. Але не варто пропускати жодного бійця, оскільки часто критично важливу деталь, що відділяє успіх від невдачі помічає не командир, а простий піхотинець.

## Розбір ходу операції

Хорошим підходом буде почати РХО з того, щоб попросити кожного з командирів відділів пояснити, яку саме задачу він мав виконати. Хороший командир повинен оцінити сфокусованість своїх підлеглих на виконання задачі, їх розуміння загальної бойової задачі, і розуміння ролі їх відділу в загальному плані.

### Командування і зв'язок

Хорошим підходом буде пройти весь процес виконання завдання починаючи з попередньої підготовки. Чи вважають командир патруля та командири відділів що вони отримали досить часу і даних для підготовки? Чи було оголошено План Операції так, щоб залишити час на тренування? Чи проводили обговорення задачі щоб зрозуміти рівень розуміння кожним бійцем своєї ролі, процедури виконання я задачі та методів координації і зв'язку?

### Логістика та підтримка

Є чимало питань матеріально – технічного забезпечення, які можуть суттєво вплинути на виконання завдання. Чи були справними компаси, GPS навігатори, ПНБ, зброя? Чи було забезпечено бійців необхідним спеціальним спорядженням – маркерами, сигнальними приладами, димовими шашками? Чи відпочили біці, чи мали вони можливість поїсти? Чи було організовано постачання води?

### Виконання

Вихід на виконання задачі – це цілком відповідний момент, з якого зручно починати ретроспективний аналіз. Чи був вихід вчасним? Яким був графік виконання задач і досягнення ОРР? Якщо були збої, чи можна пояснити їх наявністю проблеми при виконанні задачі?

Слід неодмінно проаналізувати дії в ОРР. Чи було необхідно проводити рекогносцирування перед ОРР? Чи було завершено планування операції поки загін знаходився в ОРР? Якщо так, то чи бійці були поінформовані про суть плану і розуміли його? Часто коли плани зазнають змін в ОРР, дані про це не доходять до бійців. Тільки хороший розподіл обов'язків та відпрацювання взаємодії у відділах допоможуть вам подолати цю проблему.

Дії в районі виконання задачі включають все, що відбудеться від рубежа початку атаки (того магічного місця на карті де командир патруля передає контроль за виконанням місії командирам менших відділів) до точки збору і перегруповання. Всі ці дії занадто різноманітні для того, аби обговорювати їх тут, але загалом зводяться до здатності кожного відділу “стріляти, рухатися і підтримувати зв'язок”. Більш конкретно – мова йде про здатність кожного відділу вести вогонь по противнику в межах свого сектору обстрілу, просуватися вперед по зоні виконання задачі і координувати ці дії зі своїми колегами на флангах та в тилу. **РХО** концентрується перш за все на діях в районі цілі і це має причину. Саме тут буде вирішено, чи досягнуть наші зусилля цілі чи зазнають фіаско.

## Підбиваючи підсумок

На цьому етапі **PXO** час підбивати підсумки. Варто дозволити відвертий обмін думками, оскільки кожен хоче сказати своє слово. Ми очікуємо, що бійці будуть здатні стримуватися від критики одне одного достатньо довго для того, аби дозволити **PXO** бути продуктивним. Також сподіватимемося, що вони будуть досить розумними, аби усвідомити, що слід дослухатися до точки зору іншого учасника дискусії перед тим, як озвучувати зауваження. Але скоріше за все ці очікування будуть справедливими лише в тому випадку, коли бійці матимуть підстави вважати, що їм зрештою дадуть слово. Тому варто дати можливість висловитися всім, навіть якщо модератор ризикує до певної міри втратити контроль за ситуацією. Але робити це варто лише після **PXO**.

Є один підхід, який напевне працює в таких ситуаціях. Слід дати кожному бійцю можливість висловитися з приводу операції. Для того, щоб добитися такого ефекту слід запитати найневдоволенішого члена групи що саме було не так і що мусить бути предметом подальшого тренування. Потім слід попросити ще одного бійця назвати одну річ яка, на його думку, була зроблена правильно. Далі, перебираючи бійців одного за одним, треба ставити по черзі ці два прості запитання. Приділіть увагу тому, щоб добитися спільної думки з приводу цих двох питань. Також можна попросити бійців, які найголосніше висловлюють незадоволення операцією знайти позитивні моменти в її ході і навпаки – попросити тих, хто нею задоволений, критикувати її хід.

## Висновки

**PXO** – це інструмент для вдосконалення роботи підрозділу і його моралі. Завдання **PXO** – зробити висновки щодо того, як слід вдосконалити тренування та матеріально – технічне забезпечення вашого підрозділу. Інакше це все – просто втрата часу. В ідеалі командир робить замітки, як мінімум слід очікувати, що він розумітиме настрої підрозділу за результатами проведення **PXO**. До цього не слід ставитися легковажно. Потреби і скарги бійців мають бути розглянуті швидко. Особливо важливо розуміти, які саме вдосконалення можна зробити негайно – більш детальні План Операції, краща координація між відділами. **PXO** допоможе вам зрозуміти, що саме слід зробити для цього.

## Чого ми навчилися

Цю історію розповів відставний офіцер Корпусу Морської Піхоти США Даллас Морріс. Сталася вона під час його роботи в SMATT - групі спеціалістів, що допомагала тренувати новостворену Армію Іраку в 2003 році. Насправді історія ця стосується не стільки **PXO**, скільки того моменту коли спостерігач робив замітки для **PXO**.

Завданням було тренувати 8 піхотних батальйонів, частини підтримки та тилового забезпечення. Інструктори виконували одночасно і роль спостерігачів з тим, аби контролювати командирів під час навчань.

В одну випадку сухе русло («ваді») – яр, розміри якого мінялися від ділянки до ділянки через вітрову і водну ерозію, був визначений як межа маневру батальйону на лівому фланзі. Для того, аби обґрунтувати таке обмеження, в План Операції було сказано що ваді відображає глибоку і стрімку річку.

Відставний Генерал – Лейтенант Джордж Крокер був керівником всієї програми підготовки іракців і, скоріше за все, був найбільш інформованим офіцером в усій іракській армії. Він мав звичку особисто контролювати процес тренувань нових батальйонів. Під час одного з таких тренувань генерал помітив щось дивне – одна з рот зупинилася біля ваді а потім почала його переходити.

Генерал підійшов до ротного і ввічливо поцікавився, чи той розумів, що він свою роту через «річку». Молодий офіцер був явно збентежений, але визнав, що яр являв собою «річку» і саме через це було зроблено зупинку – прямо перед очима командира батальйону.

Генерал Крокер почав розпитувати більш детально, намагаючись не образити офіцера але так, аби виявити той етап, на якому сталася помилка в передачі команди. В решті – решт з'ясувалося, що ротний отримав прямий наказ перетнути річку щоб захопити противника зненацька. Наказ віддавав командир батальйону. У відповідь на зауваження ротного про те, що задача вимагала від нього формування швидкої річки, батальйонний командир наказав «виконувати інструкцію».

Генерал Крокер вирішив, що командир батальйону неправильно запам'ятав обмеження встановлені для проведення навчань. Він пере направив роту і поїхав у штаб батальйону. Там він зустрів командира і запитав його про статус річки як територіального обмеження маневрів на лівому фланзі. Виявилось що полковник розумів, що річку не можна було перетинати.

«Почекайте» сказав Крокер. Тоді він продовжив (максимально ввічливим тоном) «Тоді чому ви вирішили направити роту через річку, яку вони в принципі не могли форсувати без спеціального спорядження?».

Полковник глянув на відкриту пустелю і роту, що знаходилася за межами допустимі зони маневрування на лівому фланзі. Він не намагався заперечувати слова Крокера, адже всі штабні офіцери чули, як він робив зауваження молодшому офіцеру за обговорення наказу. Генерал Крокер явно розумів що сталося – полковник зіграв нечесно аби провести недопустимий з точки зору сценарію навчань маневр і тим самим виграти, покращивши свій послужний список (хоча така перемога не мала б жодного значення).

Іракський полковник подивився прямо в очі генерала Крокера і сказав: «Я не казав йому перетинати річку, я не знаю чому ця рота там.» Полковник брехав. «Але я негайно заберу їх звідти».

Штаб затих. Кілька офіцерів просто сховали погляд. Що мусив робити генерал Крокер? Командир батальйону брехав і він знав, що Крокеру це відомо. Генерал розсміявся, очевидно через повний брак логіки в твердженнях полковника. Командир батальйону стрибнув у свій джип та особисто вивів роту назад в зону навчань.

**Висновок?** Коли **PXO** проводять з тими офіцерами, які не мають досвіду його проведення, природною людською реакцією буде опиратися критиці. Ніхто не хоче виглядати неправим. Це дратує – навіть якщо йдеться про отримання цінного досвіду. Коли ви мусите долати культурні та соціальні бар'єри, справа стає ще складнішою. Очікуйте опору. Але з часом, якщо бійці навчаться правильно ставитися до процедури, вона стане надзвичайно корисним інструментом самопізнання та навчання.



# Розділ 3

ЕТАПИ ОРГАНІЗАЦІЇ  
ПАТРУЛЮВАННЯ

# ВИХІД З ПЛО ТА ВХІД ДО ПЛО

Це чудовий елемент підготовки, з якого варто почати вдосконалення ваших вмінь вести патрулювання. Це досить складний елемент, але якщо вже ви його опанували, все решта піде куди простіше. Це завдання складається з двох частин: (1) координація часу та місця виходу (2) координація часу, місця та сигналів, які буде подано при вході до зони, контрольованої своїми військами.

### *Слід узгоджувати дії з командиром своїх частин в зоні дії патруля!*

Використайте цю схему для планування патруля:

1. Вийдіть до АА.
2. Встановіть контакт з провідником в **FFU**.
3. Пройдіть оборонні лінії своїх військ і зупиніться після виходу з передпілля.
4. Виконайте бойову задачу.
5. Поверніться в передпілля.
6. Передайте сигнали «свій – чужий» бійцям **FFU**.
7. Встановіть контакт з провідником в **FFU** і перерахуйте своїх бійців.
8. Ведіть обговорення ходу і результатів операції в АА.

Зрозуміло, що це трошки важко запам'ятати. Але якщо ви випишете всю послідовність на картку і будете виконувати дії зі списку, то скоро це все стане другою натурою.

Варто розбити список на 2 частини – вихід з **ПЛО** і повернення у **ПЛО**. Ми розглянемо дії детально, і список стане більш осмисленим як тільки ми почнемо планувати виконання завдання.

## Вихід з ПЛО

### Увійдіть в АА

В якийсь момент під час виконання бойової задачі, ваша група пройде вперед і займе кругову оборону відразу за **ПЛО**. Цю позицію називають Тачка Збору (ТЗ). Саме тут буде проведено останні тренування, закінчено планування та узгоджено взаємодію з командиром **FFU**. [Більш детальний опис встановлення ТЗ – у частині «Встановлення ОРР»].

### Встановіть контакт з бійцем в **FFU**

Тепер, коли ви знаєте, ваш графік, необхідно узгодити час і місце вашого виходу і входу в з командиром **FFU**. Для того, аби досягти ефективної координа-





ції виходу, ви будете вибирати найкращий час. Командир **ФФУ** буде вибрати найкраще місце вздовж своєї лінії. Він також надасть провідника, щоб провести патруль через дротові і мінні загородження безпосередньо перед його позицією.

Ви повинні зустріти з провідника і встановити кінцевий момент до якого провідник буде чекати ваш патруль на зовнішній стороні загороджень. Це дозволить провіднику провести вас назад через загородження, якщо ваш патруль потрапить під вогонь і музитиме повернутися через позиції і загородження!

Ви також повинні координувати з командиром **FFU** час і місце виходу і входу. Ви повинні обговорити сигнал розпізнавання на великій відстані, наприклад, певний колір спалаху, або свисток, або навіть просто домовитися зв'язатися один з одним по радіо. Також домовтеся про сигнал розпізнавання на малій відстані. Пам'ятайте, що пароль і відгук ніколи не використовують перед **ПЛО** – так що не намагайтеся використати саме їх.

Слід створити власні гасло і відгук – до прикладу, це можуть бути два числа, які в сумі складають третє, заздалегідь обумовлене число.

Командир **FFU** повинен особисто допомогти вам встановити контакт з вашим провідником. Уточніть ще раз час входу та виходу в контакт з провідником. Повторіть сигнали дальнього і ближнього розпізнавання. Познайомте провідника з передовим і замикаючим бійцями патруля. Це дозволить йому розуміти, чи всі бійці перейшли **ПЛО**.

## Перетніть лінію і зупиніться після переходу Передпілля

У обумовлений час, провідник проведе ваш патруль через дротові і мінні на лінії фронту. Після подолання цих перешкод, ваш патруль входить в Передпілля, або ж на «нічийну землю». Провідник чекатиме обумовленого моменту перед тим як повернутися, аби дати вашим бійцям можливість зробити зупинку для оцінки ситуації на дальній стороні FEBA, після чого він повернеться у ПЛО.

Після того, як ви переконалися, що ваш патруль знаходиться на дальній стороні передпілля, і у вас є адекватне укриття, зробіть зупинку для оцінки ситуації. Під час цієї (першої) зупинки для оцінки ситуації, вам слід переконалися, що бійці сидять зручно і зняли головні убори. Ваш патруль повинен тихо слухати звуки навколо протягом п'яти хвилин. Це дозволить слуху та зору бійців пристосуватися до нового середовища.

## Виконайте бойову задачу

Коли ви переконаєтеся, що патруль знаходиться в безпеці і звик до шумів, освітлення та запахів довкола вас, ви можете підняти патруль і продовжити рух до ORP. Яким би не було ваше завдання, ви маєте його виконати. А тоді ви почнете рух до ПЛО. Як правило це роблять, використовуючи маршрут відмінний від того, що його використовували для виходу до зони виконання задачі.

Варто зазначити, що залежно від природи бойового завдання ваш патруль може не повертатися до ПЛО і в такому випадку координація дій, описана вище не буде потрібна. Але якщо ви не впевнені в цьому – слід планувати заздалегідь. Краще перестаратися ніж шкодувати.

## ПОВЕРНЕННЯ В ПЛО

### Повернення у Передпілля

Ваш патруль повернеться в передпілля по маршруту встановленому План Операції. Звичайно бажано використовувати маршрут відмінний від того, яким ви йшли в ORP. Це зназить ризик потрапляння в засідку коли ви йдете до нічийної землі. Також хорошою ідеєю буде йти «вовчим кроком».

Це означає, що слід рухатися до цілі щонайменше двома напрямками. Також це зменшує ймовірність засідки, оскільки противник не матиме часу облаштувати ефективну засідку після того як ви змінили напрям руху.

### Передайте сигнали «свій – чужий» бійцям FFU

К тільки ви увидите на дистанцію подачі дальнього сигналу розпізнавання, слід встановити контакт з бійцями FFU. Не треба зупинятися або чекай відповідь на

цей сигнал, якщо тільки це не було обумовлено попередньо. Передайте сигнал і продовжуйте йти до точки, де маєте перетнути лінію оборони своїх військ.

Зупиніть патруль на безпечній відстані (на дальній стороні «нічийної землі» – за межами ПЛО). Візьміть з собою бійця який забезпечуватиме охорону і залиште патрулю план дій в екстреній ситуації. Тоді переетніть передпілля з бійцем і підійдіть до передбаченої точки входу. Передайте

Ближній сигнал розпізнавання провіднику. Як тільки ви встановили контакт з провідником – залиште з ним бійця і повертайтеся до патруля.

## **Встановіть контакт з провідником FFU і перерахуйте бійців**

Поверніться до патруля і проведіть їх через передпілля. Знову встановіть контакт з провідником і скажіть йому, скільки бійців у вашому патрулі. Тепер стійте поряд з ним і перерахуйте бійців особисто. При цьому називайте їх імена провідника щоб показати, що з вами не йде ніхто чужий.

## **Обговоріть хід місії в АА**

Проведіть патруль в тил за ПЛО. Ви обговорите виконання задачі зі своїм командиром або з командиром FFU залежно від допусків та оперативної обстановки.

## **Висновок**

Все. Ви щойно закінчили планування свого першого патруля. Зрештою, щоб вийти і повернутися у ПЛО досить лише скоординувати з частинами в ПЛО: (1) час і місце виходу (2) час і місце входу, а також сигнали розпізнавання які будуть використані при цьому. Але як неважко переконатися, ці два моменти вимагають детального розуміння розкладу проведення операції – і, таким чином, планування та здійснення його окремих етапів. Приблизно так само буде використано такі дані і для координації дій кількох патрулів, що покидають базу або повертаються на неї. Використовуйте цей розділ як опорний план і зробіть так доти, доки це не стане звичкою.

## **Чого ми навчилися**

На початку 1967 взвод з числа бійців 1ї дивізії «Повітряної Кавалерії» (Десантно - Штурмової) вийшов для патрулювання лінії оборони. Патруль використовував той же маршрут що і попереднього дня, без зупинок для оцінки ситуації, покликаних доповісти в оцінці рівня безпеки.

Не було вислано R&S команди для того, аби переконатися у відсутності переслідування. Вони просто пішли по прямій до своєї цілі, яка знаходилася за дві години пішого ходу.

Маршрут патрулювання передбачав перехід двох великих зон безпеки. Коли

патруль досяг першого відкритого місця, було вислано групу безпеки, для того, аби перевірити лінію дерев за 125 метрів. Ця група потрапила в добре сплановану засідку NVA.

**Висновок?** Координуйте свої дії з ПЛО (в цьому випадку – переднім краєм оборони) таким чином щоб мати можливість змінювати точки входу та виходу. Ніколи не використовуйте той самий маршрут двічі. Використовуйте «вовчий крок», аби збити з пантелику спостерігачів противника. Робіть зупинки для оцінки ситуації та висилайте групи R&S для того, щоб точно оцінювати рівень загрози в вашому районі.

# МЕТОДИ ЗДІЙСНЕННЯ МАРШУ

Ми розглянемо методи пересування патруля з точки А в точку Б. Ці техніки краще описати як «методи гарантування власної безпеки під час пересування», але це дуже довга назва. Перші дві техніки застосовують переважно для пішого патрулювання вздовж дороги або стежини. Третя техніка, або метод, більш прийнятний для відкритих та напіввідкритих місцевостей і він навряд чи підходить для патрулювання вздовж доріг.



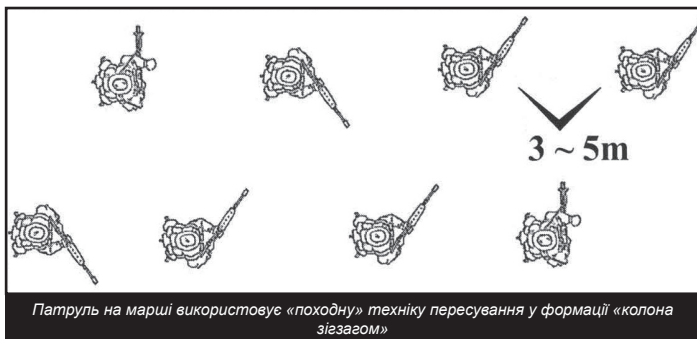
*Патруль виходить використовуючи стрій колони з проміжками.*

## ТЕХНІКА «ПОХІДНА»

Цей метод використовується під час пересування позаду лінії фронту, коли контакт з ворогом є малоймовірним. Характеризується мінімальним рівнем безпеки.

Патруль тримається разом як одне ціле для полегшення командування і управління. Відстань між членами патруля складає 5 метрів. Якщо дорога достатньо широка для двох ліній, бійці вишикуються зігзагом, при цьому відстань між кожним бійцем зростає до 10 метрів як спереду так і ззаду. (Це також дозволяє підтримувати відстань у 5 метрів між лініями по обидві сторони дороги).

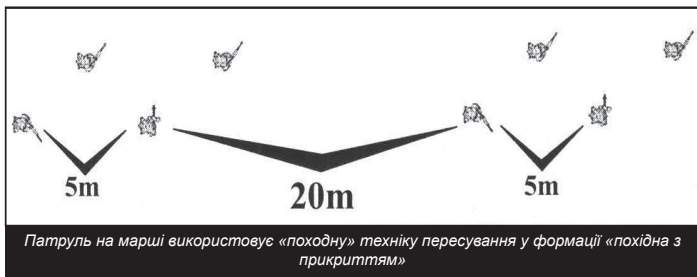
Патруль на марші використовує «походну» техніку пересування у формації «колона зігзагом».



Ця техніка дозволяє відносно швидко пересуватись. Патруль може розосередитись вліво та вправо в разі повітряної атаки або вогню з закритих вогневих позицій. Також цей спосіб дає достатню відстань, щоб знизити ефективність важкої зброї, і в той же час достатню концентрацію для пристойного штурму в разі близької засідки.

### ТЕХНІКА ПЕРЕСУВАННЯ «ПОХІДНА З ПРИКРИТТЯМ»

Ця техніка також використовується лише під час пересування позаду ПКО в умовах відносної безпеки, коли контакт з ворогом є вірогідним. Характеризується середнім рівнем безпеки.



Патруль розділяється на дві групи або більше. Зберігається дистанція в 5 метрів між бійцями, і вони вишикуються зигзагом, якщо дорога достатньо широка для двох ліній. Суттєва різниця між цією технікою та звичайною похідною полягає в тому, що між групами підтримується дистанція в 20 метрів.

Ця техніка дозволяє відносно швидко пересуватись і зберігає всі переваги похідної стосовно можливості розосередження або знищення засідки поблизу. Недолік, що складається в погіршенні комунікації, нівелюється гнучкістю патруля в реагуванні на далекі засідки та додатковим захистом проти зброї масового ураження.

## ТЕХНІКА «ПРОРИВ З ПРИКРИТТЯМ»

Ця техніка пересування використовується будь-де, і позаду, і перед лінією фронту, в умовах, коли контакт з ворогом **очікується**. Характеризується найвищим рівнем безпеки серед усіх способів пересування.



*Патруль використовує техніку «прорив з прикриттям» для скритого маневрування.*

Патруль використовує техніку «прорив з прикриттям» для скритого маневрування.

Патруль розділяється чітко на два рою. Передній рій затримується на позиції, що забезпечує найкраще стеження за рельєфом місцевості перед патрулем. Цей рій становить позицію «прикриття», і має забезпечувати прикриття або приховування.

Рій, що було в хвості (позаду переднього рою) виривається вперед зі зміщенням вліво або вправо відносно позиції прикриття. Рій, який виривається вперед, вибирає шлях, що:

- Забезпечує найбільшу ступінь прихованості;
- Не закриває лінію вогню позиції прикриття;
- Не виходить за межі досяжності вогню позиції прикриття.

Як тільки рій успішно пересікло місцевість, воно займає позицію, що забезпечує найкраще стеження за рельєфом перед ними. Це рій становиться новою позицією прикриття, а черга здійснювати ривок переходить до рою, що було на попередній позиції прикриття.

Ця процес повторюється поки патруль не досягне своєї цілі, або умови не стануть більш безпечними. Пересування дуже повільне і тихе (на відміну від поняття «швидкий ривок»). «Ривок з прикриттям» становиться швидким та дуже інтенсивним лише тоді, коли патруль потрапляє під вогонь. Позиція прикриття корегує вогонь для підтримки, а рій, що має робити ривок, за рішенням командира або атакує, або відступає.

## ВИСНОВКИ

Головна хитрість тут полягає у застосуванні тієї техніки, що відповідає рівню небезпеки. Запам'ятайте, контакт із силами супротивника може бути маловірогідним, вірогідним або очікуваним. Якщо за вашим рішенням група буде пересуватись лише в режимі підтримки найвищого рівня безпеки, тобто «ривками з прикриттям», то згодом ви побачите, що бійці виснажені, а просування вперед було дуже повільним. І навпаки, постійно застосовувати найнижчий режим безпеки з розрахунком виграти у швидкості врешті решт приведе до катастрофічної сутички із силами супротивника. Оберіть техніку відповідно до ситуації і строго слідкуйте за належною дистанцією між бійцями та групами.

## ЧОГО МИ НАВЧИЛИСЯ

З наступом ночі патруль «Ван Шеферд» вирушив на операцію по захопленню в'язня, який утримували сили противника. Літні ночі на північному заході Міссурі відрізняються особливою темрявою, додайте до цього щільну рослинність на фоні нестихаючого стрекотіння комах. І командир патруля вирішив усе це використати на свою користь.

Шлях, що обрав патруль, частково проходив по дорозі з гравію, частково вздовж невеликого струмка і припускав певний ризик. Але патруль рухався крізь темряву з уважністю і обережністю. Часто зупинялись для розвідки місцевості. Під час маршру командир багато разів посилав розвідкоманди на обстеження важливих пунктів та підозрілих місць перш ніж туди входить весь патруль.

Покинувши дорогу з гравію, патруль пройшов крізь невеличкий клапчик лісу і вийшов до струмка.

Потім по бійці йшли стежині, що виляся вздовж струмка, поки, в решті решт, не опинилися на краю величезного фермерського поля, 150м завширшки та 800м



у довжину. Тут залишили команду з важкою зброєю - вона мала прикрити відхід диверсійної групи від цілі, що знаходилась на 400м вглиб поля і справа.

Решта патруля вирушила у напрямку передньої сторони мосту єдиною колоною, настільки щільною, що кожен буквально тримався за розвантажувальний жилет того, хто йшов попереду. Просунувшись на 150м вглиб відкритого поля, патруль зупинився. Перед мостом на відстані в 30м, паралельно до струмка, проходила залізнична колія. Вони вийшли на позицію заздалегідь, тому КП розгорнув бійців в лінію в п'ятмі дерев і просто чекав на потяг. На вважав, що ворог напевно розташував ПС/ПП перед колією.

Невдовзі, товарний потяг завантажений вугіллям показався і дав свисток на перехресті дороги з гравію, мосту та колії. На деякий час потяг заблокував собою відкритого поля, і весь патруль стрімко рушив вперед. Важливим моментом є те, що потяг перекрив шум від ніг патруля, який стрімголов нісся через відкрите поле. Коли потяг проїхав, диверсійна група була вже на позиції. Для сил противника це виявилось повною несподіванкою.

### **Отже, чого ми навчилися?**

**Перше і найважливіше**, що командир виділив достатньо часу на пересування. Він прискорював патруль лише тоді, коли це грало їм на користь. Решту часу патруль провів у режимі методичного повільного пересування.

**По-друге**, командир не боявся користатися відкритими, придатними для швидкого пересування шляхами. Хоча такі шляхи зазвичай небезпечні засідками, патруль просувався з обережністю, перевіряючи кожен небезпечну ділянку, про яку попереджала передова розвідка. За умови належного використання флангових та фронтальних розвідкоманд, патруль може просуватись відкритими дорогами, щоб знизити шум та виснаження до мінімуму. Запом'ятайте: тактика – це лише загальні принципи дій у бойових ситуаціях. Тобто, якщо спрацює...значить щось в цьому є.

**По-третє**, командир у повному обсязі дозволив патрулю скористатися фоновим шумом довкілля. Шум нічного бризу в кронах дерев, ритмічне стрекотіння комах - ці речі приховували рух патрулю вздовж протоптаних стежин. Шум потягу дозволив всім бійцям патруля бігти по твердому ґрунту покинутого фермерського поля.

**Запам'ятайте:** не поспішайте, якщо це не на вашу користь! Плануйте свій шлях ретельно і робіть розвідку по можливості. Використовуйте розвідкоманди, коли потрібно. В якості маскування можуть слугувати ситуативні шуми – вітер, дощ, комахи, потяги, магістральний рух, гелікоптери, низько літаючі повітряні апарати, індустріальні об'єкти, навіть галасливі жінки. Зробіть їх вашою перевагою.

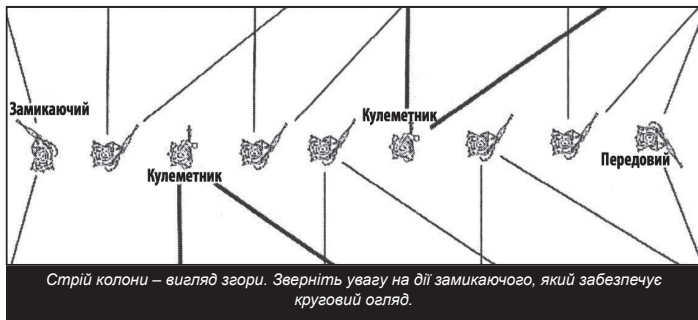
# БОЙОВІ ПОРЯДКИ ПІХОТИ В АТАЦІ

В цьому розділі буде подано базову інформацію стосовно того, що ви можете використати негайно.

Бойові порядки, про які йтиме мова це те, що визначають як «бойовий порядок» у класичному сенсі. Вони дозволяють вам максимально ефективно застосувати зброю вашого патруля і водночас мінімізувати розмір цілі для вогню противника. Краса таких формацій в їх простоті. Кожен борець вашого патруля знатиме свій сектор вогню просто тому, що він буде знаходитися в правильному місці. Управління бойовими порядками в атаці може являти собою складену задачу, проте при правильному застосуванні формації дозволять вам організувати безперешкодну передачу даних.

## КОЛОНА

Цей бойовий порядок організовано таким чином, що бійці йдуть один за одним позаду передового. Це просто колона солдат.



Сектор вогню передового – 120 градусів перед ним. Другий борець відповідає за 90 – градусний сектор зліва. Третій борець відповідає за такий же сектор справа, і так далі. Всі бійці крім замикаючого ділять сектори обстрілу в шаховому порядку. Замикаючий відповідає за 120 – градусний сектор позаду.

Колона має ряд переваг:

- Спрощено передачу повідомлень – від бійця до бійця
- Такий бойовий порядок полегшує пересування, зменшує затрати сил і підвищує скритність
- Розриви у колоні виникають рідко, а коли виникають, їх не важко помітити

Недоліком колонного порядку є те, що він вразливий до засідок з флангу і не дозволяє вести вогонь з усіх видів зброї вперед. В силу того, що бійці йдуть один за одним, вести вогонь вперед без ризику вразити своїх може тільки передовий. Це, звісно, не оптимальне рішення для атаки.

## Підвид: Колона для джунглів

Це всього лише порядок, сформований двома паралельними колонами. Бійці в одній колоні повинні постійно підтримувати візуальний контакт з іншою колоною. При використанні такого порядку ви швидко переконаєтеся, що комунікація стала важким завданням.

Командир патруля буде зайнятий тим, аби просто уникнути розривів в колоні. Крім того, цей бойовий порядок не покращить ефективність використання зброї. Однак таку колону важче атакувати з флангів. Крім того, вона рухається швидше ніж інші, більш розпоршені, формації.

З цих причин колона для джунглів є хорошим вибором тоді, коли:

- патруль йде через зарослу місцевість і має високі шанси потрапити в засідку;
- завданням патруля є швидкий маневр з тим, аби почати обстріл ворога з флангу;

## КЛИН

Цей порядок утворюють виставивши бійців з зсувом вліво і вправо від передового, з тим, аби утворити «▲» – подібну формацію, яка щонайкраще підходить для атаки.



*Стрій атаки клином слід використовувати у взаємодії з відділами супроводу. Безпека тилу не є абсолютним пріоритетом.*

Сектор вогню передового встановлено так само – 120 градусів. Наступні два бійці справа і зліва від передового закривають 90 – градусні сектори вогню, що починаються прямо перед ними і покривають їх лівий і правий фланги відповідно. Цей же принцип застосовується і для останніх бійців порядку, звинutih вправо і вліво від бійців перед ними. Контроль тилу не передбачено, оскільки його мають здійснювати інші відділи які йдуть так само клином.



*Стрій ромбом викстовують, коли відділи діють незалежно.*

Цей бойовий порядок так само має свої переваги:

- Контроль за просуванням військ вперед полегшено, оскільки всі рою йдуть одне за одним.
- Таку формацію важче атакувати з засідки ніж вищезгадані.
- Найважливіше – по противнику, який знаходиться попереду можуть стріляютьт всі бійці.

Недоліками такого порядку є те, що він не дозволяє обмін інформацією між бійцями і призводить до виснаження бійців якщо його застосовують скільки небудь довго. І не дай Боже ви вирішите змінювати напрям атаки, що створить додаткові проблеми для бійців на флангах, змушених бігти кріз зарості щоб компенсувати розворот. Іноді ці відділи не отримують команду порвертати, що призводить до розриву бойового порядку.

### **Підвид: ромбовидний порядок**

Ромбовидний порядок являє собою цікаву альтернативу клину. Якщо у роювимате 4 бійців, просто помістіть замикаючого точно за передовим. Якщо в роюп'ять бійців – командир рою займає позицію в центрі за передовим і перед замикаючим.

Зрозуміло, що такий порядок перешкодить використанню всієї зброї по противнику попереду. Однак відсоток зброї, яку ви можете застосувати по по противнику перед формацією, все ще є значним.

Виграш у разі використання ромбовидного порядку полягає в тому, що група може рухатися швидше, мінтинапрям руху і займати кругову оборону. Тому цей порядок застосовуютьб тожі, коли:

- Рій патрулює окремо, далеко від підтримки і має забезпечувати оборону самотужки.
- Коли доводиться тримати бійців в клиновидному строю протягом довгого часу, його варто замінити на ромбовидний.

### **Висновки**

Хоча тактичні ситуації можуть суттєво відрізнятиса, загалом вважають, що кращим є то бойовий порядок, який дозволяє підтримувати вищий рівень керованості для здійснення маневрів до виходу на рубіж останнього ривка. Після цього слід міняти порядок на такий, який гарантує максимально ефективно використання зброї і дозволяє підтримувати максимальну безпеку.

Для прикладу – патрулі часто використовують колону для довгих переходів. Це зумовлено кращою комунікацією в колоні, що дозволяє уникати розривів а також тим, що бійці можуть економити сили в такому строю. Однак коли небезпека наближається або коли час йти в рішучу атаку, клиновий стрій буде ефективнішим.

Колону для джунглів варто використовувати головним чином для прориву сильної лінії оборони противника і то лише за наявності інтенсивного вогню на придушення від підрозділу підтримки. Перевага «колони для джунглів» в такій ситуації полягає в тому, що після прориву лінії оборони ви можете почати атаку вліво або вправо без зайвих маневрів.

Зрештою, як і було зазначено раніше, ромбовидний стрій добре підходить для підрозділів, що патрулюють у відриві від основних сил або на флангах групи клинових формацій. Це так само стосується великого патруля, який йде вперед в строю ромба протягом довгого часу. Такий порядок є значно менш виснажливим ніж звичайний клин.

## Чого ми навчилися

Спекотного вечора влітку 1993 року взвод роти С, 1го батальйону 157 Окремої Піхотної Бригади рішуче атакував укріплені позиції противника. Темп атаки був досить високим, але сама атака була добре організована. Довгу колону взводу очолювало рій А 1 го відділення. Це рій було єдиним, що йшло в атаку в ромбовидному порядку. Решта 30 бійців патруля йшли колоною відразу за ним.

Командир патруля йшов відразу після рою альфа і коли він (лейтенант Томас) переконався, що було досягнуто точки розгортання він відправивши 2 – е відділення на лівий фланг. Відразу після цього 2-е відділення повідомило по радіо що його подальше просування стримувала ґрунтова дорога, що йшла прямо в розташування противника. Командир відділення бачив 3 бійців противника, які працювали над облаштуванням кулеметного гнізда. Командир патруля наказав бійцям 2-го відділення встановити власний кулемет для того, щоб надати вогневу підтримку при наступі.

3-є відділення все ще обережно просувалося вперед коли противник відкрив вогонь по другому. І перше і друге відділення негайно відповіли вогнем. При цьому перше відділення розвернулося строєм фронту майже впритул до позиції другого. Тепер 3 – е відділення, яке досі було в тилу в лісі чимдуж поспішало вперед щоб вступити в бій.

Командир 3-го відділення вів його колоною сухим руслом річки яке йшло прямо в напрямку лінії оборони противника. Як тільки командир 3-го відділення порівнявся з позиціями першого, він чимдуж прокричав про свій намір продовжувати рух з тим, аби прорвати оборону противника. Командир рою Б 1 – го відділення підняв руку над головою щоб показати згоду з таким наміром серед шуму бою. 3-тє відділення продовжило наступ на правому фланзі позиції свого патруля в найменш очікуваний спосіб – колоною.

Відділення вийшло з-під прикриття дерев коли русло змінилося відкритим, порослим травою полем. Але попри відкриту місцевість, противник мав дуже мало часу для протидії. 3-тє відділення швидко вклинилося в розрив оборонних пози-

цій противника. Командир наказав передній парі бійців залягти і вести вогонь по позиції противника справа. Він віддав наказ гучним командним голосом – бути наготові і подавити ту позицію. Він повернувся до решти відділення і подав сигнал – «приготуватися до дій на лівому фланзі». Секундою пізніше він подав сигнал – «Вперед». Відділення атакувало в напрямку наліво строем фронту, захопивши противника зненацька.

Командир відділення швидко зрозумів що його бійці не мають достатнього прикриття на відкритому місці, і тому продовжив атаку вліво, по всій довжині фронту 1-го і другого відділень. Ці відділення дивилися в ступорі на те, як 3-тє відділення серед білого дня атакувало одну вогневу позицію за іншою і виводило їх з ладу без втрат. Перед позиціями 2-го відділення кулеметне гніздо було атаковано саме так – фронтом, впорядковано і рішуче.

Оборону противника було зруйновано на 50-метровому відтинку. Перше і друге відділення відразу ж пішли вперед через прорив в той час коли бійці третього відділення придушували противника на флангах. КП противника знаходився за 80 метрів від лінії оборони у маленькому гаю. Командир взводу організував обстріл цього гаю двома кулеметами і попросив решту роти атакувати через прорив. Оборона противника розвалилася.

За випадковим збігом єдиними втратами атакуючої сторони були Лейтенант Томас і командир 2-го відділення, обидва загинули на початку бою. Загалом же патруль з 30 чоловік успішно атакував 120 бійців противника і знищив їх оборону.

**Чого ми навчилися?** Вибір бойового порядку залежить головним чином від інтенсивності вогню противника і особливостей ландшафту. В цьому конкретному випадку командир відділення вибрав атаку в колоні. Це дозволило максимально ефективно пересуватися руслом і використати переваги колони для атаки флангу противника. На відкритому місці відділення зберігало високий темп руху, оскільки не мало іншого вибору.

***«Я не мав сил для оборони, тому я наступав»***  
*– Генерал Robert E. Lee*

# ПОДОЛАННЯ ЗОН НЕБЕЗПЕКИ

Пам'ятаєте як у старих воєнних фільмах колона солдат бігом переходить ґрунтову дорогу в джунглях. Виглядає красиво, але в реальності так не буває. Насправді дороги, стежки, русла і поля – це чудове місце для роботи снайпера і організації засідок. Такі природні і штучні перешкоди відкривають відносно велике поле обстрілу. Крім того, деякі бійці мають схильність рухатися саме по таких відкритих місцях. Це передбачувано і небезпечно. Саме тому такі зони називають зонами небезпеки. Їх можна розділити на дві категорії – лінійні і відкриті.

## ЛІНІЙНІ ЗОНИ НЕБЕЗПЕКИ

Найбільш поширеним типом лінійної зони небезпеки є стежки, дороги, береги річок і сухі русла. Однак вони можуть виглядати інакше – паркан, стіна, алея. Все, що обмежує маневр патруля «каналом» Така ситуація створює можливість захопити патруль зненацька і організувати засідку.

Деякі рішення доведеться приймати швидко. Однак краще всього потурбуватися про те, щоб перетин зони небезпеки був частиною плану проведення операції. Так може бути, якщо ви провели рекогносцирування або правильно оцінили ситуацію по карті.

При виході до небезпечної зони передовий боєць повинен зупинитися і жестом дати знати бійцям про її наявність. Командир прийме рішення щодо того, як саме перетинати цю зону.

## Метод «шевроном до дороги»

З використанням цього методу відділення з 9 бійців може перетнути зону безпеки за 9 секунд. **Швидкість – форма захисту.** Цей спосіб дозволяє утримувати стрій колони, що означає кращі шанси зберігати контроль за бійцями і зв'язок.

## Порядок виконання

Після того як патруль зупиниться і буде подано сигнал про наближення до небезпечної зони, бійці скорочують інтервали і стають плече – до – плеча. Вони повинні насправді торкатися один одного. Цієї вимоги дотримуються навіть вдень. Це дозволить перетнути зону небезпеки у дуже високому темпі і зберігати контроль. Розрив контакту може бути особливо небезпечним вночі.





*Метод «Шеврон до дороги» використовує швидкість та скритність як головний захист.*

Передовий боєць виходить на відкрите місце так далеко, як треба щоб оцінити ситуацію справа і зліва (але не далі). Якщо противника не видно на маршруті патруля, передовий займає позицію яка дозволяє йому спостерігати за ситуацією зправа. В такому разі його шеврон – нашивка підрозділу, яку, як правило, нашивають на горішню частину лівого рукава, «дивиться» в напрямку подальшого руху. Тому метод називають «Шевроном до дороги».

Негайно після цього наступний боєць займає позицію поряд з передовим, дивлячись вправо і дає (тихо але впевнено) команду «пішов». Після цього передовий щодуху перетинає небезпечну зону і займає позицію лицем вліво від напрямку руху. В цей момент обидва бійці знаходяться в положенні, при якому їх шеврони дивляться на середину зони небезпеки. Другий боєць щойно замінив передового, отже його зброя спрямована на правий фланг. Запам'ятайте твердо – другий боєць заміняє першого.

Тепер обдумайте прочитане. Така схема працює і далі, кожен наступний боєць заміняє того, хто перед ним. Якщо раптом чиєсь ліве плече (шеврон) дивиться від центру небезпечної зони, значить боєць дивиться в неправильному напрямку.

Отже, в чому перевага такого методу? Вона ось в чому:

1. Передовий переконався, що небезпечна зона вільна від сил противника.
2. Ближній боєць спостерігає за правим флангом.
3. Боєць на дальній стороні зони небезпеки спостерігає за лівим флангом.
4. Відділення перетнуло зону небезпеки за 10 секунд.

Єдині, хто буде перетинати зону без прикриття – передовий і замикаючий. Однак передовий оглядає зону за секунду до того, як почати рух. Тому він, скоріш за все, має уявлення про те, що там відбувалося. Що стосується замикаючого, то він перетинає зону після того, як всі бійці утримували над нею контроль, тим самим розчистивши йому дорогу.

Потенційна небезпека тут в тому, що люди починають відволікатися від свого поточного завдання щодо спостереження за виділеним сектором. Це особливо актуально в ситуації, коли через певну перешкоду процес затягується і вони змушені стояти і стежити за дорогою довше хоча б на 1 секунду ніж їм наказали

Необхідні довгі тренування та дисципліна щоб бійці змогли стояти на відкритій позиції відчуваючи себе вразливими при тому, що їх увагу відволікатиме боєць, який перетинає зону, застряг на колючому дроті, намагається підняти якийсь предмет, який впав на землю, бо був погано закріплений. В такому випадку проблема в тому, що одна або й обидві команди прикриття почне дивитися на те, що сталося на маршруті патруля замість спостерігати за своїм сектором небезпечної зони. Як показує практика, саме в цей момент противник вирішить почати атаку і обстріл.

В ідеальному випадку коли противник проявить себе то першими відкривати вогонь будете саме ви. Якщо ж на відкритому місці з'явиться транспорт або перехожі, то один з бійців – спостерігачів подасть сигнал і всі швидко сховаються. Зрозуміло, що цей сигнал негайно зупиняє перехід зони. Так що вкрай важливо, щоб всі бійці тренувалися доти, доки не знатимуть інстинктивно, що вони ведуть уважне спостереження за зоною доки:

- Їх заміняє наступний боєць.
- Їм наказано припинити спостереження і заховатися.
- Почався бій.

## План дій в надзвичайній ситуації

Що відбудеться, якщо через появу противника або сторонніх виникне розрив бойового порядку? На такий випадок кожен патруль повинен встановити порядок дій для відновлення контакту. Як варіант – в разі втрати контакту всі бійці зберуться в останньому ПЗП.

Бійці з ближньої сторони зони небезпеки просто відійдуть до ПЗП. Для тих, хто знаходиться на дальній стороні зони справа буде складнішою. Ясно що вони не хочуть просто йти назад через зону небезпеки. Натомість вони тихо пройдуть вперед аби уникнути контакту з противником а потім повернуть вправо або вліво і підуть назад, аби знайти місце для безпечного зворотного переходу зони. Тоді вони підуть до ПЗП на з'єднання з патрулем.

Зрозуміло, що командир патруля доведеться переоцінити планований маршрут і продовжити виконання задачі.

## ВІДКРИТІ ЗОНИ НЕБЕЗПЕКИ

Відкрита зона небезпеки – це така зона, перетину якої варто уникати за будь – яку ціну. В принципі відкрита зона – це все те, що не підпадає під визначення лінійної зони.

Поля, луки, низини, береги водойм, випалені місця, зльотні смуги і парковки – це все відкриті зони небезпеки.

Добре те, о ці зони як правило досить великі, аби бути відміченими на карті. Так що в принципі можна спланувати маршрут патруля так, щоб уникнути їх. Біда в тому, що часом зробити це неможливо. Так що доведеться йти прямо через них.

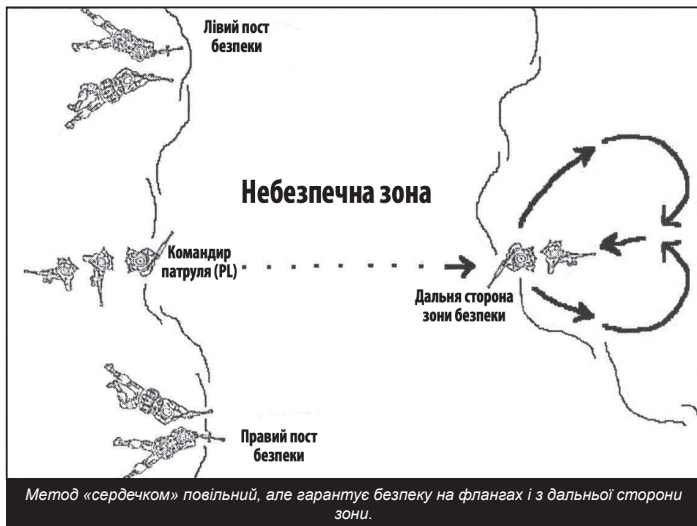
## Метод «Сердечка»

Якщо патруль має пройти через великі відкриту зону небезпеки, то бійці захочуть робити це у спосіб, який гарантує максимальну безпеку. Цей метод вимагає певного часу, як правило від 3 до 5 хвилин для відділення. Він також зруйнує похідний порядок і вимагає значних зусиль для підтримання цього порядку від командира патруля. Але з відповідним тренуванням цих проблем можна уникнути.

## Послідовність дій

Передовий боєць зупиняє патруль і сигналізує про досягнення небезпечної зони. Командир іде вперед щоб її розвідати. Він особисто розміщує пару бійців за 20-50 метрів на правому фланзі (залежно від ландшафту і видимості дальнього краю зони). Потім те ж саме він робить на лівому фланзі.

Як тільки було виставлено правий і лівий пости безпеки і вони почали спостереження на флангах і за дальньою стороною зони небезпеки, командир патруля висилає третю команду безпеки через зону по маршруту патруля. Ця група перетинатиме зону так, як краще всього зробити в даній ситуації – бігом, по – плас-тунськи чи якимось інакше.



Замаскована на дальній стороні зони група безпеки зупиняється щоб визначити, чи є в зоні противник. Якщо противника виявлено, вона тихо відійде назад, з тим, щоб поінформувати командира патруля про ситуацію. Якщо ж зона виглядає спокійно, команда переконається в цьому прочесавши зону, якої вистачить якраз для розміщення всього патруля.

Вони роблять це проходячи під кутом 45 градусів від місця зупинки на заздалегідь обумовлену відстань. При цьому бійці підтримують візуальний контакт. Коли обумовлену відстань пройдено, бійці повертають один до одного і йдуть назустріч одне одному і повертаються до вихідної точки. З висоти пташиного польоту це виглядає як наче бійці малювали «сердечко» звідки й походить назва методу.

Звичайно що варто пам'ятати (але про що часто забувають) то це той факт, що весь цей рух має відбуватися за повної впевненості в тому, що в зоні немає противника. Коли команда безпеки з дальнього кінця зон переконається що противника немає вона встановлює контакт з командиром патруля і повідомляє його жестами чи по радіо про те що все добре. Це означає, що дальній кінець зони перевірено а команда безпеки контролює зону небезпеки.

В цей момент командир патруля висилає решту патруля, за винятком флангових команд безпеки через зону по тому маршруту, яким пройшла дальня група безпеки. Команди безпеки контролюють те, що відбувається в зоні. Коли патруль перетне зону небезпеки командир жестом або по радіо наказує фланговим групам перетнути її.

Щоб виконати його команду права і ліва групи повинні повернутися до вихідної точки перетину зони і пройти слідами решти бійців патруля. Вони – останні бійці патруля, які пройдуть на протилежний бік зони. З цієї причини часто такі команди формують з чотирьох останніх бійців в маршовому порядку в той час як команда безпеки на дальній стороні зони йде на чолі патруля. В такому випадку коли патруль з'єднується на дальній стороні зони небезпеки передовий продовжує рух в напрямку зони виконання задачі.

## План дій в надзвичайних ситуаціях

Подібно до поведінки в лінійній зоні небезпеки, одним з можливих підходів в разі, коли вас помітили буде відхід бійців до останнього ПЗП. Але через розмір відкритих зон небезпеки, просто відходити – далеко не завжди хороша ідея. Відділ все одно буде відкритим і скоріше за все його буде знищено. От тому так важливо правильно розташувати флангові і передову групи безпеки.

Більш прийнятним варіантом, беручи, звичайно, до уваги суть бойової задачі і особливості матеріального забезпечення патруля, буде лишитися на місці і прийняти бій, аби дати можливість відійти тій частині патруля, яку захоплено на відкритому місці. Іншим можливим варіантом є спроба придушити ворога вогнем і атакувати його позицію.

Якщо сили противника чисельніші за ваші, це може бути неможливо. Однак, щонайменше, патруль повинен прикрити вогнем бійців в небезпечній зоні і забезпечити їх відхід димовою завісою. Обмеження видимості для противника – розумна тактика.

Якщо це взагалі можливо, перетин відкритої зони небезпеки слід організувати вночі або в дощ. Але варто пам'ятати, що обмеження видимості для противника означає також і обмеження видимості для ваших команд безпеки.

## Метод Обходу

Попередньо описані методи «шевроном до дороги» і «сердечком» в принципі відповідають задачам за нормальних умов. Але що якщо переходити відкриту зону небезпеки занадто ризиковано. Зрештою ми не хочемо зайве підставляти патруль під спостереження і вогонь противника, Це може зірвати виконання задачі, що особливо справедливо для розвідгруп.

В цих випадках кращою альтернативою є застосування методу обходу. Він вимагає багато часу, але дає можливість підтримувати скритність.

## Порядок Виконання

Після того як патруль зупинився перед зоною небезпеки передовий боєць і командир патруля узгоджують орієнтир на дальній стороні зони – наприклад височину чи яр, високе дерево, валун. Вони визначають дистанцію до цього орієнтиру використовуючи приблизну візуальну оцінку чи карту і додають цю відстань до загальної кількості пройдених кроків.

Тоді, повністю ігноруючи кількість зроблених кроків, патруль йде за передовим, який обходить небезпечну зону, намагаючись рухатися скритно, під прикриттям елементів ландшафту в напрямку визначеного орієнтира. Порядок руху і дистанція не міняються без наказу командира патруля.

По прибуттю до орієнтира на дальній стороні, передовий просто відновлює просування в потрібному напрямку і підрахунок кроків.

## План дій в надзвичайних ситуаціях

Але як щодо тих випадків коли зона небезпеки така велика, що дальнього кінця не видно ? Існує точка зору, яка пропонує не вважати це зоною небезпеки, а розцінювати таку місцевість як зону з «рідкою рослинністю». Відповідно слід наростити інтервали між бійцями і, використовуючи атакуючу формацію (наприклад клин), продовжити рух.

Такий підхід не підходить для малої розвідгрупи. В такому випадку можна застосувати «метод коробочки» - своєрідну техніку орієнтування споріднену з обхідним маневром. Цей метод вимагає вміння вести розвідку і вміння рахувати кроки в голові, але насправді в ньому немає нічого складного, як тільки ви його попрактикували ару разів. Детальний опис методу є в Додатку 5 .

## Висновки

Очевидно, що кожна зона небезпеки унікальна і те, як саме проходити її в кожному випадку буде вирішувати командир патруля. Ситуація в реальності може суттєво відрізнятись від того, що ми бачимо на карті.

Для прикладу – лінійна зона небезпеки може виявитися насправді відкритою місцевістю. В такому разі «шевроном до дороги» - не найкращий метод переходу. І навпаки – відкрите на карті місце може виявитися зарослим до такої міри, що його не важко буде швидко перейти якраз «шевроном до дороги», а можливо і взагалі не буде відкритого місця.

На додачу до вищесказаного, вимоги кожного бойового завдання можуть бути різними. Патруль, який має завдання атаку з визначеними цілями буде поводитися в зоні безпеки не так як розвідгрупа. Крім того, розвідгрупа, яка виконує об'єкту розвідку буде обережніша за ту, яка проводить зональну розвідку. Для командира патруля важливо вміти передбачати проблеми навіть якщо їх не видно на карті і встановити SOP для обох типів небезпечних зон в залежності від бойової задачі.

## Чого ми навчилися

На початку літа 1989 взвод бійців 101 Повітряно – Десантної Дивізії тихо йшов через ліс в штаті Теннессі. Вони патрулювали протягом 2 днів і ще не зустріли противника.

Близько опівдня, патруль вийшов на одну з багатьох доріг і стежок, що перетинали їх АО. Ця дорога була більшою за інші, але все одно – не більше ніж ґрунтовка. Було подано жест - сигнал «шевроном до дороги» і патруль зібрався разом щоб якомога швидше перетнути дорогу. Один за одним вони прикривали напрям вздовж дороги і перебігали її з максимальною швидкістю аби взяти під спостереження інший напрям перед тим як їх місце займав інший боєць. Таким чином практично все відділення перейшло дорогу за якихось шість секунд, але в цей момент пролунав постріл.

Це був точний одиничний постріл. Боєць який контролював напрям вздовж дороги став його ціллю, детектор лазерного опромінення видав довгий сигнал, підтверджуючи, що влучання було фатальним. Весь патруль з трьох відділень заліг очікуючи валу вогню, характерного для ближньої засідки. Але нічого не сталося.

Минуло 3, потім 5 секунд. Все ще нічого не відбувалося. Командир 2 – го відділення визначив напрямом та дистанцію обстрілу. Стріляли зліва, «на 9 годин», десь з 40 метрів. Командир передав всім бійцям свою оцінку. я Командир 1 – го відділення, що заліг по той бік дороги, підтвердив цю оцінку.

Здогадавшись, що патруль має справу зі снайпером, командир другого відділення попросив перший взвод повернути наліво і вступити в контакт з противником. 2 і 3 відділення мали робити те ж саме по інший бік дороги, поки не було б виявлено противника. Знайти і знищити його треба було якнайшвидше.

Перше відділення побігло через густі зарості. Так само і друге та третє відділення сформували широкий ланцюг і почали прочісувати 40 – метрову полосу на високій швидкості.

Перше відділення помітило противника першим. Замаскований снайпер зайняв позицію на дереві, яке йшло «аркою» над дорогою на доволі значній висоті. Його навідник, який був на землі, встиг попередити його про безпеку. Після

того, як навідник відкрив вогонь по першому відділенню з карабіну, снайпери почали відступати до краю дороги, але ту вони помітили, що бійці другого відділення вже там і ведуть вогонь на придушення в їх напрямку.

Снайпери почали втікати від патруля. Навідника вбили практично відразу ж а снайпер пробіг ще 20 метрів перед тим як його оточили. Він спробував оборонятися але був убитий ще до того, як почав стріляти.

### **Чого ми навчилися?**

Оперативна оцінка ситуації і хороший зв'язок вирішили справу. Патруль реагував агресивно, розуміючи що вони фактично потрапили в дальню засідку. Бійці визначили місцезнаходження противника. Вони скоротили дистанцію щоб противник опинився в зоні досяжності. Після цього бійці завдали противнику поразки користуючись масованим вогневим ударом. Це був тип дій який вони відпрацьовували раз за разом, поки він не став «другою натурою» - і, водночас вони ніколи не уявляли що так доведеться діяти в умовах лінійної зони небезпеки між маневручими відділами. Бійці використали свої навички для ефективної імпровізації.

Під час РХО, команда снайперів відзначила, що це було одне єдине з –поміж 27 відділень батальйону, що спромоглося ефективно маневрувати під вогнем команди снайперів і в результаті знищити її. І при тому бійцям цього відділення здалося, що поведінка противника була самогубчою як на групу підготовлених снайперів – розвідників.

Схоже, що важкі тренування створюють враження «простоти» виконання задач, однак не варто дозволяти собі вірити цим враженням.



# ВИХІД З ЗАСІДКИ

Це той елемент підготовки, який кожен підрозділ повинен відпрацьовувати до автоматизму. Найбільша проблема в тому, що при тренуваннях бійці очікують наявності засідки, тоді як в реальному житті вона трапиться тоді, коли її не будуть чекати. Однак практикуватися слід доти, доки кожен боєць не знатиме абсолютно точно, як діятимуть його товариші в критичній ситуації.

Вірте чи ні, але всі варіанти організації засідки, з якими може зіткнутися патруль, можуть бути розділені на два типи – ближню і дальню. Отже, подивимось як ми маємо реагувати на такі засідки.

## БЛИЖНЯ ЗАСІДКА

Ближня засідка може бути описана як раптова атака з відстані 35 – 40 метрів на рухому (або таку, що зробила раптову зупинку) ціль. Оскільки така атака не має на меті встановлення контролю за територією, по якій ведуть вогонь, наступ на цю територію є необов'язковим. Зважаючи на це. Навіть снайперський вогонь, який будуть вести з такої дистанції будемо вважати ближньою засідкою.

Зважаючи на малу відстань між командою, яка організовує засідку та ціллю, ті хто потрапив у таку засідку знаходяться в серйозній небезпеці. Найкращою порадою є, звичайно ж, не потрапляти в ближню засідку. Вразі, коли ви таки в неї потрапили, єдиний шанс вижити – це діяти дуже швидко. Тому вихід з ближньої засідки слід відпрацьовувати до автоматизму.

## Рух і маневри

Пам'ятайте, що бійці, які влаштували на вас ближню засідку, знаходяться в статичному положенні. Вони ретельно розподілили сектори вогню так, щоб не вразити одне одного. Це може стати вашою перевагою, тому пам'ятайте, що противник не має наміру стріляти по власних бійцях.

Ваш патруль, з іншого боку, ваш патруль рухається. Рухомі цілі важче уразити. Зважаючи на те, що вогневий контакт ближньої засідки триває 15 секунд, вразити значну кількість рухомих мішеней буде неможливо.

Якщо кожен з бійців в засаді має приписані йому сектори вогню, то що він робитиме, якщо його ціль виїде з сектору вогню Його опції будуть наступними:

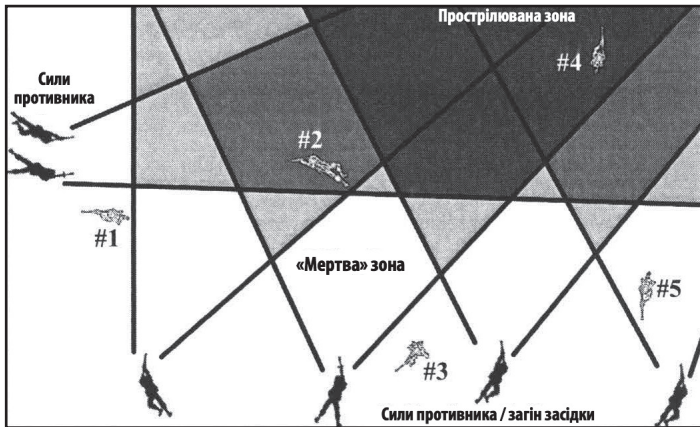
- Продовжити ведення вогню по цілях всередині його сектору і не звертати уваги на цілі в сусідніх секторах.
- Припинити вогонь якщо в його секторі немає цілей.
- Продовжити обстріл цілі після того, як вона залишила його сектор вогню.

Жоден з цих варіантів не є добрим, але найчастіше обирають третій, що створює значні проблеми для самих бійців, о встановили засідку!

Річ у тому, що якщо команда засідки веде вогонь по вам поки ви йдете в атаку, вона починає придушувати власних бійців. Це негативно вплине на мораль і результативність дій бійців противника. Якщо ж вони не ведуть вогонь по вас, ви можете спокійно вести вогонь по них.

З іншого боку, якщо ви втікатимете від засідки, вам стрілятимуть в спину. Як тільки ви покинете зону ураження, ви потрапляєте в прострілювану зону, яка до певної міри є навіть не безпечнішою. Крім того, добре спланована засада буде спиратися на використання інженерних і природних перешкод, які сповільнять чи повністю унеможливлять ваш відхід.

**Найкращий варіант виходу з ближньої засідки – атака через позицію противника!**



Вся ваша природа буде протестувати проти того, аби діяти так і вимагатиме розвернутися і тікати. От тому тренувати реакції слід до автоматизму.

<b>Помилка!</b>	Боєць №2 заліг в зоні ураження і його буде придушено вогнем.
<b>Помилка!</b>	Боєць №4 втікає в небезпечну «прострілювану зону».
<b>ПРАВИЛЬНО!</b>	Бійці 1, 3 і 5 агресивно маневрують аби вийти з зони ураження.

## Порядок Виконання Процедур

**[1]** Як тільки якийсь з бійців переконується, що патруль потрапив у зону ураження засідки, він подає сигнал «Ближня засідка – Зліва (справа)» Досить часто розуміння приходить вже після того, як було зроблено перший постріл, але це не має значення. Процедура лишається тією ж.

**[2]** Кожен боєць патруля повинен почати рух в напрямку, який вказано окликом, або в напрямку найближчого джерела шуму якщо він не почув сигналу. Це слід робити без вагання. Не ставити питань. Не залягати. Не пробувати закидати противника гранатами. Якщо ви будете робити щось з цього, ви відірветесь від своїх, будете ізольовані в зоні ураження і скоро вас уб'ють.

**[3]** Як тільки ви заходите на позицію противника всі бійці ведуть вогонь вправо і ліво з тим, аби завдати противнику втрат і зруйнувати його бойовий порядок. У ворога є вибір – відступити або бути ліквідованим.

**[4]** Тільки в цей момент можна почати шукати укриття і комуні кувати з бійцями вашого патруля. Ті з ваших бійців хто не потрапив в зону ураження, повинні обійти засідку з флангів.

Головним завданням є вивести людей з зони ураження, а другорядним - зруйнувати позицію противника. Засідка – вкрай мінливе «середовище». Тільки використання необмеженого насильства може дозволити вам розбити ворога і врятувати вашу команду. Опинитися в зоні ураження – погана ситуація, ви напевне понесете втрати. Але це не значить, що ви не можете вижити і перемогти. Слід використати потребу організації, яку має команда в засідці, проти неї. Реагувати треба жорстоко і миттєво.

## Дальня засідка

Дальня засідка може бути описана як несподівана атака з замаскованої позиції проти рухомого або тимчасово знерухомилого противника на відстані занадто великій для того, аби проводити пряму атаку (понад 35 метрів). Фізична атака в таких випадках не проводиться. Для прикладу – снайперський обстріл ведуть на дистанції суттєво більшій за 35 метрів.

Зона ураження дальньої засідки – дуже небезпечне місце, навіть якщо в ній ви і не піддаєтесь ризику бути негайно придушеним як це відбувається у ближній засідці. Добре відпрацьовані СОП визначатимуть те, чи виживе патруль, який потрапив в дальню засідку.

## Рух і Маневри

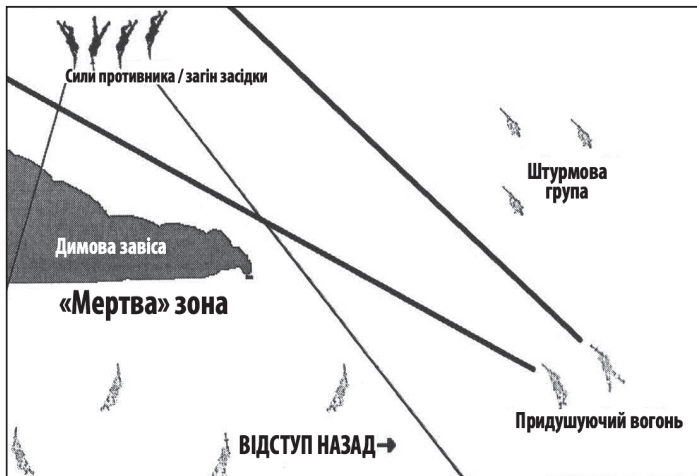
Дальню засідку проводять на великій відстані з тим, щоб:

- Дозволити малому загону атакувати більший.
- Уникнути ризику виявлення, що неодмінно існує в ближній засідці.
- Дозволити атакуючим відійти якщо атаковані переходять в контрнаступ

Це значить, що патруль який потрапив в дальню засідку часто буде численнішим за противника, може опинитися в зоні ураження лише частково, або матиме досить часу для реагування.

**Кращий шлях для виходу з дальньої засідки – це той шлях, яким ви зайшли!**

Якщо ви обдумаєте всі варіанти, то такий метод виходу з засідки виглядатиме найбільш практичним. Так ви зменшите кількість втрат, понесених патрулем.



В разі потрапляння в дальню засідку бійці повинні негайно шукати укриття. Кожен борець повинен вміти визначати різницю між дальньою і ближньою засідками.

## Порядок Дій

Сили противника, які організують дальню засідку практично ніколи не можна виявити візуально. Нажаль першою ознакою того, що ви потрапили в дальню засідку буде відкриття по вас вогню.

**[1]** При звуках першого пострілу всі члени патруля повинні залягти і визначити місцезнаходження противника.

**[2]** Всі бійці повинні намагатися передати командирі інформацію про позицію противника та дистанцію до нього використовуючи «метод годинника».

**[3]** Патруль відкриває вогонь по противнику щоб прикрити відхід бійців з зони ураження. В ідеалі це слід робити, використовуючи яр або інші елементи ландшафту чи створивши димову завісу. Часто бійці просто вибігають з зони ураження.

**[4]** Командир приймає рішення про подальші дії - атакувати загін в засідці чи просто обійти небезпечну зону.

## Висновки

Існує серйозна відмінність у точках зору між тими, хто вважає, що патруль повинен реагувати на засідку рішучою контратакою чи просто вогнем у відповідь (з подальшим відходом). В цьому посібнику не буде остаточної відповіді на таке питання.

Правда полягає в тому, що існує так багато факторів, які впливають на ситуацію, що в арсеналі бійців повинна бути значна кількість прийомів. На практиці необхідний мінімум – шість відпрацьованих маневрів. Головні питання при виборі конкретного підходу:

1. Чи увійшов патруль в зону ураження?
2. Як близько знаходиться противник (особливу увагу слід звернути на ландшафт).

Коли ми говоримо про ближню засідку, то як правило маємо на увазі дистанцію кидка ручної гранати – від 30 до 50 метрів. Але в джунглях, для прикладу, ця дистанція – це вже відстань дальньої засідки. В пустелі ж 75 метрів – це все ще ближня засідка, зважаючи на можливість подолати цю відстань досить швидко.

Що ми маємо на увазі, це те, що якщо ви опинилися в зоні ураження і ви можете атакувати лінію противника, то вам варто негайно це зробити. Якщо швидко дістатися лінії оборони противника неможливо, то спроба зробити це може призвести до знищення вашої команди.

В половині випадків передовий бачить, чус, чи виявляє у інший спосіб присутність противника до того як патруль входить в зону ураження. В такому випадку передовий повинен негайно дати знати про можливість засідки.

Командир патруля швидко оцінює ситуацію і робить вибір між тих прийомів, що їх відпрацьовував патруль, після чого передає бійцям сигнал голосом або жестами. Патруль може, зокрема, просто відступити. Або атакувати позицію противника.

Припущення, що бійці самі оцінять ситуацію і будуть діяти як один – небезпечна нісенітниця. Тільки найдосвідченіші бійці можуть відразу розпізнати небезпечну ситуацію і реагувати повністю інстинктивно, то му постійні тренування реакції на атаку є **абсолютно необхідними**.

Для того, щоб виконати такий складний маневр так швидко абсолютно необхідні передні тренування.

Вихід з зони ураження є головним пріоритетом. У випадку ближньої засідки ви мусите рухатися крізь позицію противника. Майте на увазі, що добре організована група розміром з відділення буде вести вогонь по зоні ураження поки не спустошить по парі магазинів – 15 секунд. Якщо ви заляжете в зоні ураження і будете очікувати, коли вибухнуть задіяні по вас ручні гранати, то саме так ви ці 15 секунд і втратите. Вас ізолюють від товаришів.

Ви не зможете перехопити ініціативу, адже доведеться робити це самому. І якщо навіть вас не вразили вогнем протягом 15 секунд, вгадайте що станеться потім. Почнеться робота штурмової команди. Немає шансів вижити у тих, хто зупинився, заліг і очікує розвитку ситуації. Ви повинні пройти позицію противника негайно.

Цілі противника в дальній засідці будуть прямо протилежними. Він намагатиметься утримати максимальну дистанцію з вами, цілком можливо через те, що має меншу чисельність.

**Перш за все** – займіть укриття.

**Друге** - визначте його позицію.

**Третє** – повідомте всіх бійців патруля про подальші дії.

Якщо ваш патруль маневрує швидко та рішуче, ви зможете почати переслідування противника коли він почне відступ. Але координувати дії бійців треба впевнено і швидко.

Ви можете мінімізувати свої втрати встановивши добре відпрацьовані СОП. Тренування зменшать час реакції вашої команди – як в плані виходу з зони ураження, так і в проведенні маневрів проти бійців противника. Не існує рішення, однаково добре придатного для будь якої ситуації. Треба мати набір практик, які

слід відпрацьовувати постійно!

## Чого ми навчилися

Під час святкування священного місяця Рамадан в 2003 році іракські федаїн збільшили кількість атак на сили коаліції. Ці атаки як правило мали форму нападів на конвої транспортних засобів і мінометного обстрілу периметру оборони баз коаліції з малої дистанції. СОП при засадах на конвої передбачали, що коаліційні сили мали проїжджати зон ураження на високій швидкості. І в більшості випадків це дозволило ефективно уникати втрат від використання імпровізованих вибухових пристроїв, якими користувалися федаїни.

Наша тактична група, відома як СМАТТ не була винятком, і конвої, що їх ми відправляли з або до «сунітського трикутника» потрапляли в засідки. На початку Листопада один з транспортних конвоїв потрапив під атаку на довгому відрізку шосе неподалік міста Бакба.

Сила вибуху була достатньою щоб відірвати передній бампер і колесо ХАМВІ і закрутити машину, яка йшли на швидкості 80 км/год. вовчком. Машина зупинилася і заблокувала шлях решті двом авто конвою.

Не маючи іншого вибору крім як спішитися, бійці покинули машини і виставили охорону периметру. Водночас декілька з них побігли на допомогу людям в ушкодженій машині.

Але вони не встигли навіть зайняти укриття і були в центрі зони ураження коли стрілець – федаїн піднявся з замаскованої позиції і почав втікати. Один з бійців негайно його застрелив – але тут підскочив інший терорист. Цей скоріше за все був спостерігачем. Його теж поцілили в сину.

## Висновки?

Насправді довелося витратити пару днів на аналіз та відтворення подій перш ніж ми зрозуміли, що відбувається. Противник звик до наших методів перетину зони ураження. Вони зазвичай встановлювали пастки та вели вогонь з кулеметів в момент, коли ми проїжджали, сподіваючись завдати втрат.

Однак в тому випадку, коли противнику вдавалося зупинити конвой, федаїни не були готові до рішучої атаки. Насправді вони вважали, що ми спішуємося щоб атакувати їх.

В цей час федаїни були вже звичні до того, що коаліційні сили проходять мимо них на високій швидкості, що їх команди мали 2-3 людини. Один з них працював як спостерігач, а решта вели вогонь.

Як наслідок наша тактика змінилася. Ми почали швидко виходити з зони дієвого вогню основного вогневого засобу противника – 100 метрів для вибухових пристроїв і 300-400 метрів для вогнепальної зброї.

Тоді конвой займав кругову оборону і ми приймали рішення – чи варто викликати допомогу, вести розвідку боєм або їхати далі. Наразі техніка працює, і тільки час покаже, що буде далі.



# Розділ 4

ОРГАНІЗАЦІЯ ОБОРОНИ

## КОРОТКОЧАСНА ЗУПИНКА/ОЦІНКА СИТУАЦІЇ

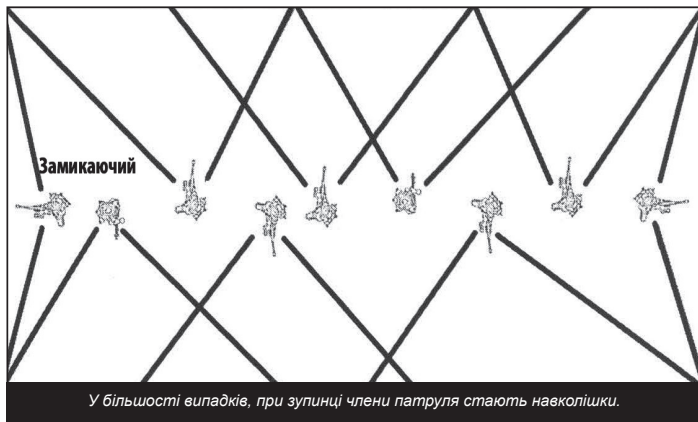


*Патруль зупинився. Бійці будуть утримувати оборону в положенні лежачи протягом кількох хвилин.*

Інколи патруль повинен зупинитися і, як кажуть, «понухати троянди». Є багато причин чому патруль може зупинитися на хвилину чи навіть годину. Можливо PL має уточнити своє положення на карті чи звіритися з GPS. Можливо патруль пройшов певний відрізок свого маршруту і треба прислухатись та звикнути до нового середовища. Можливо у деяких членів патруля впало обладнання, яке слід перезакріпити. Або ж йому просто потрібен відпочинок. Можливі причини є занадто численними, щоб їх всіх перераховувати. Але наявність визначеної SOP має важливе значення для забезпечення контролю місцевості.

## КОРОТКОЧАСНА ЗУПИНКА

Ця процедура призначена для встановлення периметру безпеки для патруля від нападу противника. Для цього бійці займають кругову оборону по периметру у формі видовженого овала («сигара»). Цей підхід використовують при кожній зупинці. Насправді, члени патруля постійно оглядають свої сектори вогню протягом всього часу бойового виходу, незалежно від того, чи вони зупинились чи рухаються. Єдиний випадок, коли можна порушити процедуру зупинки – коли жестом віддають наказ «Замри».



### Порядок виконання процедури

Після отримання сигналу «Стоп» бійці стають на коліно і займають позицію, яка дозволяє їм контролювати приписані їм сектори вогню. Ці конкретні сектори обстрілу призначаються наступним чином:

- Передовий боєць продовжує спостереження вперед по маршруту – позиція «на 12 годин».
- Замикаючий повертається у протилежному напрямку – позиція «на 6 годин».
- Решта бійців повертаються через одного направо і наліво, так що бійці, які дивляться вправо контролюють позиції від «1» до «5» години, а ті, що дивляться вліво – від «7» до «11».

При зупинках триваліших за 3 хвилини всі бійці крім передового і замикаючого, роблять 3 кроки назовні від початкової позиції.

Вони намагатимуться зайняти позицію з інтервалом, який підтримували під час переходу, але шукатимуть укриття за великими стовбурами дерев, валунами, купами землі або в канавах і ямах. З висоти пташиного польоту, оборонний периметр щойно прийняв «сигароподібну форму». Інтервали можуть стати трохи нерегулярними, але це не буде суттєво впливати на безпеку позиції, якщо боєць зберігає контакт з сусідами зліва і справа, а також бійцем, що знаходиться позаду нього. Передовий та замикаючий залишаються на початкових позиціях, але можуть також шукати укриття.



*Більш розвинений периметр безпеки встановлюється, коли зупинка затягується.*

Якщо зупинка триває довше 5 хвилин, кожен боєць повинен опустити свій рюкзак та зайняти позицію лежачи, лицем до свого сектору обстрілу. Командир зазвичай займе позицію в середині периметру оборони, хоча він може вільно пересуватися по периметру за потреби.

Іноколи короткотермінова зупинка стає довготривалою або навіть перетворюється на імпровізований ПЗП. У таких випадках, командир патруля повідомить про це командирів груп, які або зменшать або розширять оборонну позицію по необхідності, фізично переміщуючи членів своєї групи.

Сектори обстрілу стають більш конкретними, коли командир приходить до кожної позиції та дає кожному члену патруля ліву та праву TRP призначеного сектору обстрілу.

## Зупинка для оцінки ситуації

Зупинка для оцінки ситуації це ніщо інше як короткотермінова зупинка з дуже особливою метою... пристосуватися до нового середовища, слухаючи звуки та спостерігаючи за середовищем навколо патруля.

### Порядок виконання процедури

Зупинка для оцінки ситуації відбувається у такий самий спосіб як і короткотермінова зупинка. Як тільки командир патруля попередив бійців, що ця зупинка буде використана для оцінки ситуації, члени патруля відразу роблять два-три кроки назовні, шукаючи якесь укриття. Кожен член патруля спостерігає за своїм сектором вогню, але не залягає, а сидить на землі кілька секунд щоб оцінити ситуацію. Вони скидають рюкзаки, та знімають головні убори і шоломи. Випивають ковток і зберігають повну тишу.

Задача полягає в тому, щоб звикнути до шумового фону нового середовища, і дозволити очам призвичаїтися до нового ландшафту і рівня освітлення. З цієї причини зупинки для оцінки ситуації роблять в наступних ситуаціях:

- Патруль тільки що перетнув передній край оборони.
- Сутінки чи присмерк застає команду у виході.
- Місцевість різко міняється, наприклад, патруль має пройти через село.

### Висновки

Досвід показує, що зупинками для оцінки ситуації часто нехтують. Це різко збільшує можливість несподіваного контакту з противником. Неважко уявити наслідки раптового контакту з колоною ворожої бронетехніки. А зупинка для оцінки ситуації дозволила б вам уникнути такої проблеми.

На противагу цьому, деякі підрозділи використовують короткі зупинку частіше, але досить часто правильним виконанням процедури все одно нехтують. Бійці з важкими рюкзаками не хочуть ставати на коліно. Командир патруля і командири груп можуть протистояти цим тенденціям, якщо проявлять досить наполегливості. Особистий приклад і щира зацікавленість успіхами підлеглих дуже сприяють встановленню дисципліни і підтриманню моралі. Звичайно ж добре відпрацьовані процедури теж не завадять.

### Чого ми навчилися?

У вересні 1987 року, невелика група бійців з 82-гої повітряно-десантної дивізії США, допомагала у забезпечувати спокій на острові Пуерто-Ріко. Невеликі розвідувальні команди було вислано для збору розвіданих про групи партизан, що загрожували демократичному розвитку острова.

Розвідувальна команда тільки почала своє патрулювання , коли з'явилися ознаки того, що за ними стежать. Патруль зупинився в лісосмузі на краю великого відкритого простору, який був домінантною рисою ландшафту хребта, вздовж якого вони рухалися. У відповідності до SOP бійці патруля сиділи тихо і слухали шуми, коли несподівано кілька членів патруля почули шум від руху з лісосмуги на іншій стороні відрог – не більше 10 метрів.

З кущів хтось відкрив вогонь з пістолета - випустивши кілька куль над головою солдат. Патруль відповів вогнем M16 і карабінів, після чого розірвав контакт.

### **Який висновок ми можемо зробити?**

Насправді невідомо, чи патруль переслідувала пара провокаторів, які хотіли перевірити рішучість десантників, чи то бійці потривожили фланговий дозор справжньої засідки. В будь якому разі дисциплінованість бійців і готовність виконати процедури зупинки дозволила їм змінити обставини на свою користь.

**Інакше справа могла б обернутися погано для легкоозброєного патруля!**

# ВСТАНОВЛЕННЯ ПРОМІЖНОГО ЗБІРНОГО ПУНКТУ

Кожна операція має свою мету, будь то контроль за перехрестям, рейд, захоплення полоненого чи похід в бар. В усіх цих випадках вам знадобиться точка збору де ви можете оцінити стан групи, перерахувати бійців, завершити планування і вийти на позиції. Для прикладу – при поході в ресторан точкою збору буде парковка.

ПЗП створюють в кожному випадку, коли мова йде про бойове патрулювання. Ця часина книги розповідає про те, як вибрати позицію і правильно його організувати. Хоча на перший огляд задача виглядає складною, в реальності це рутинна процедура. Зібратися і провести фінальну підготовку навіть перед нескладною місією – досить звична практика.



*Патруль чекає в ОРП на повернення групи рекогносцирування.*

## ПЕРЕДОВИЙ ЗБІРНИЙ ПУНКТ

ПЗП це практика встановлення кругової оборони патруля коли він збирається разом востаннє перед виходом на позиції довкола остаточної цілі. ПЗП повинен бути прихований від спостерігачів противника (щоб дозволити узгодити плани та перевірити спорядження) і водночас він повинен знаходитися досить близько від цілі патруля, так щоб бійці не втрачали орієнтацію рухаючись до цілі або відходячи.

## Вимоги до ОЗП

На якій відстані від цілі слід влаштовувати ПЗП? Важко сказати, але загалом зрозуміло, о ви хочете приховати від противника бійців і бути впевненим, що шум, який виникне при перевірці спорядження, не видасть вас. Приблизне правило – «300 метрів або перешкода».

Наявність природної перешкоди між ПЗП та ціллю суттєво знижує рівень шуму та виключає візуальне виявлення патруля. НА відкритій місцевості ПЗП слід розмістити за 300 метрів від цілі. Для малого патруля (відділення) відстань може бути скорочено до 100 метрів. Ця величина досить сильно залежить від того, якими є цілі патруля і характеру підготовки.

Безпека завжди є пріоритетом будь-якої місії. Це стосується і ПЗП. Оборона має бути круговою, і рівень контролю оточуючого середовища не повинен знижуватися навіть в процесі підготовки спорядження (тобто половина патруля повинна займатися спостереженням). Боєць, який залишає позицію, повинен попередити про це, і всі бійці повинні отримати цю інформацію.

Всі виходи і входи в ПЗП відбуваються по напрямку «12 годин». Цей напрямок повинен також бути зорієнтованим «на противника» і відповідати вектору, по якому патруль буде рухатися при виконання завдання. Завдяки такому підходу бійці не мусять проходити через сектори вогню всіх товаришів. Це зменшує шанси вогню по своїм.

## Порядок виконання процедури

Не далі 200 метрів від планованої точки ПЗП патруль робить коротку зупинку. Командир патруля проводить оцінку планованого місцеположення ПЗП щоб визначити чи територія є придатною для створення ПЗП. Як правило розвідку проводить команда з 4 чоловік – командир, передовий боєць, і два бійці охорони. При виході з зони короткої зупинки командир дає APL вказівки в формі плану з 5 пунктів щоб визначитися з тим, як саме вони будуть повертатися зони короткої зупинки.

Як тільки розвідка досягла зони ПЗП і командир зрозумів, що місце, обране для ПЗП відповідає вимогам, він залишає там пару бійців. Задача цієї пари – утримувати ПЗП або передати патрулю дані про захоплення ПЗП сильним підрозділом противника. Для координації дій командир залишає парі детальні інструкції і повертається до місця короткої зупинки.



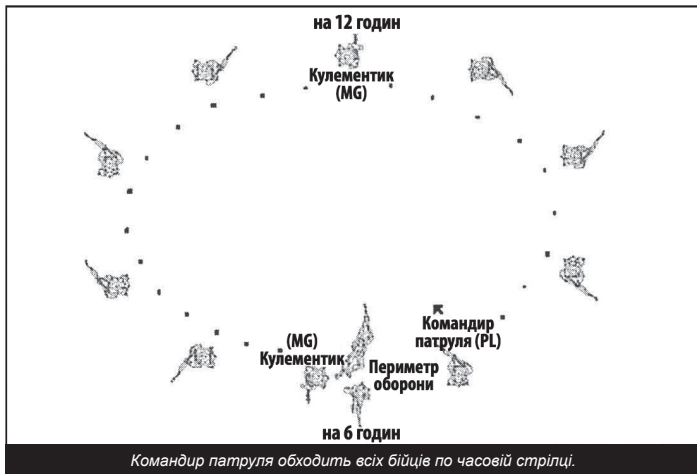
Командир і передовий повертаються до патруля. Патруль продовжує рух і оскільки передовий боєць вже знайомий з маршрутом і може вести патруль до пари, яка забезпечує утримання ПЗП. Як тільки передовий боєць вступає в контакт з бійцями пари на ПЗП патруль робить зупинку і командир патруля забезпечує вихід патруля в ПЗП.

## Метод “Колеса ”

Ця процедура передбачає формування кільця з бійців завдяки використанню підходу «рухайтесь за лідером». Як тільки коло буде сформовано, позиція бійців має бути відкориговано з тим, щоб забезпечити кругову оборону і перекриття секторів обстрілу на 360°.

### Порядок виконання процедури

Коли патруль встановлює контакт з парою, яка забезпечує утримання ПЗП командир патруля йде вперед. Командир йде по годинниковій стрілці довкола ПЗП Закриваючий зупиняється на позиції «6 годин» і командир підходить до нього закінчивши свій обхід. Так буде встановлено периметр оборони.



Як тільки всі бійці патруля займуть свої місця у великому колі через рівні проміжки командир іде в центр кола . Після цього він висилає пару бійців з позиції «6 годин» на «12 годин», внаслідок чого замикаючий боєць опиниться на позиції «6 годин». Після цього командир патруля призначить кожному бійцю позицію за укриттям і сектор обстрілу. Якщо на це не вистачає часу – цю задачу можуть виконати командири груп.

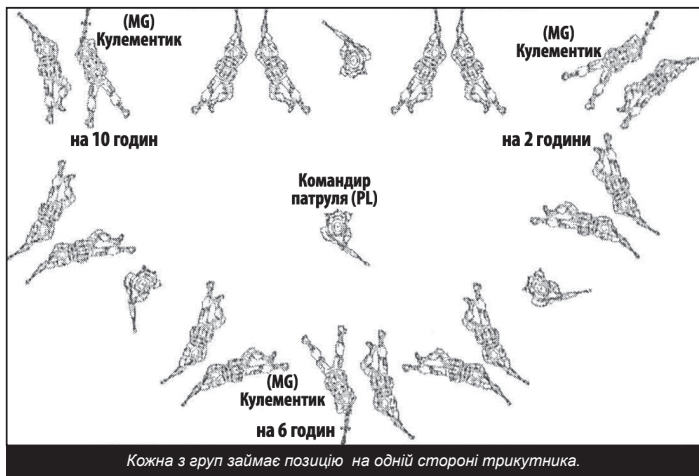
Такий підхід дозволяє створити кругову оборону Якщо патруль дуже малий, слід гарантувати, що зайнято буде позиції на «12», «6», «3» і «9» .

## Метод “Трикутника”

Цей метод добре підходить для крупних патрулів, які можна розділити на три частини. Він вимагає певних змін в підході до організації дозорів. Замість одного дозору «на 6 годин» буде виставлено 3, спина до спина на «10», «2» і «6».

### Порядок виконання процедури

Коли командир виводить основну частину патруля на з'єднання з дозором «на 6 годин» він буде супроводжувати першу групу від позиції «на 6» до позиції «на 10». Після чого він проведе першу групу від «10» до «2» і прослідкує за розміщенням кожного члена групи на прямій лінії між двома з трьох дозорів. Після цього командир патруля повертається до позиції «на 6»



На позиції «6 годин» знаходиться друга група патруля. Командир виводить другу групу з «позиції на 6 годин» до «позиції на 10» » і прослідкує за розміщенням кожного члена групи на прямій лінії між двома з трьох дозорів. Після цього командир патруля повертається до позиції «на 6»

На позиції «6 годин» в цей момент перебуває третя група. Командир виводить другу групу з «позиції на 6 годин» до «позиції на 2» » і прослідкує за розміщенням кожного члена групи на прямій лінії між двома з трьох дозорів. Після цього командир патруля повертається до центру позиції патруля і викликає командирів груп, щоб переконатися, що вони знають місцезнаходження один одного і їм призначено сектори вогню, що закривають весь периметр оборони.

Зрозуміло, що правильне виконання такого складного маневру вимагає певної практики. Врахуйте, що мова може йти про виконання маневру вночі і необхідність практики стане очевидною.

Якщо вас цікавить, чому кожен дозор повинен складатися з двох чоловік, що лежать спина до спини, то це тому, що боєць, який дивиться назовні, забезпечує контроль середовища, а боєць, який дивиться всередину периметру повинен бути провідником для командира патруля. Вночі провідник повинен мати ліхтарик з червоним фільтром, хімічне джерело світла для орієнтації. Ці світлові орієнтири дозволять командирі патруля орієнтуватися.

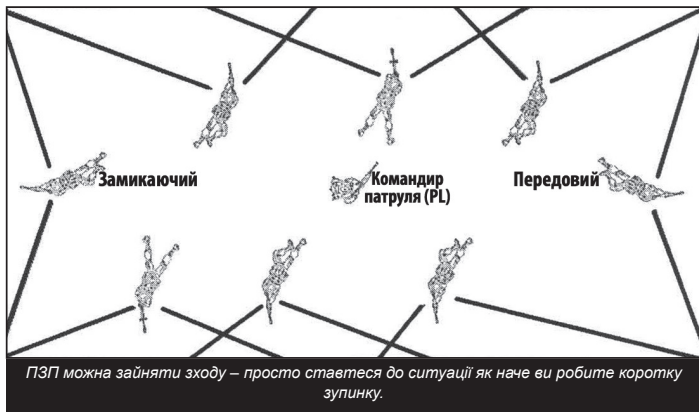
Метод трикутника ідеально підходить для великих патрулів, тому що у трикутному периметрі кулемети або гвинтівки розміщені на кожній з трьох вершин трикутника – на «6», «10» та «2» позиціях. Це означає, що незалежно, в якому напрямку підійде противник

Противник, два з трьох кулеметів можуть вести по ньому вогонь! Проте для малого патруля метод цей є неприйнятним.

## Метод “Зайняття зходу”

Через значну кількість людей, які потрібні для дозорів і розвідки малий патруль часто змушений займати ПЗП без виконання складних маневрів, зробивши тільки одну коротку зупинку перед самою ПЗП.

Внаслідок цього якщо ПЗП зайнято силами противника, патруль повинен прийняти рішення в останній момент – прийняти бій або перенести ПЗП.



## Порядок виконання процедури

По досягненні позиції для ПЗП командир патруля зупиняє патруль і інформує бійців про те, що вони досягли ПЗП. Кожен боєць за винятком передового, замикаючого і командира розвертається вліво, вправо і робить пару кроків вбік, щоб сформувати периметр овальної форми. Це означає, що командир опиняється в центрі патруля, передовий на позиції «12 годин», замикаючий – на позиції «6 годин».

Командир патруля або командири груп переконуються, що всі бійці зайняли укриття і мають визначені сектори вогню. Як і у випадку метода «колеса», слід гарантувати, що зайнято буде позиції на «12», «6», «3» і «9».

## Пріоритетні задачі у ПЗП

Після встановлення ПЗП патруль матиме ще багато роботи. Зрештою встановлення ПЗП не є основною метою місії. Це всього лише місце де ви можете узгодити плани і приготуватися до виконання задачі. Пріоритети роботи перераховано в списку, поданому нижче. Однак деякі з цих дій може взагалі бути виключено з переліку.

## Пріоритетні задачі:

1. Безпека є першим пріоритетом. Не можна допускати, щоб більше половини бійців відволікалися від контролю місцевості («політика 50% підтримання безпеки») Це означає, до прикладу, що під час обідньої перерви половина патруля приймає їжу але друга половина уважно спостерігає за своїми секторами вогню.
2. Слід вислати передовий дозор до цілі. Ці бійці вийдуть з ПЗП і знайдуть назад через позицію «на 12 годин» і будуть здатні координувати свої дії з бійцями в ПЗП, Як правило APL залишиться в ПЗП тоді як командир патруля, командир передового дозору і дозор будуть проводити розвідку по маршруту.
3. Все спеціальне обладнання мусить бути перевірене і приведене в готовність. Не варто сподіватися, що ви підготуєте вибухівку, протитанкові засоби чи радіобладрнання прямо перед ціллю. Це спричинить забагато шуму. Противник обов'язково виявить противника. Все це мусить бути зроблено в ПЗП.
4. Плани слід фіналізувати або змінити. Передовий дозор може принести інформацію, яка змінить всі плани. Іноді відмова спеціального обладнання може вимагати від бійців певної імпровізації, якщо вони хочуть виконати бойове завдання. В будь – якому разі командир патруля повинен внести всі ці зміни поки патруль знаходиться в ПЗП і поінформувати бійців.
5. Зброю слід почистити і оглянути. Це особливо важливо якщо по дорозі до ПЗП патруль зіткнувся з противником або в тому разі коли маршрут до ПЗП пролягав по «брудній» місцевості – як наприклад буває у випадку переходу річки або висадки на пляжах. Однак чистити зброю одночасно можуть не більше половини бійців , решта гарантують безпеку.
6. Можна поспати і поїсти. Якщо ситуація вимагає цього, слід дати бійцям можливість поїсти і поспати (у відповідності до прийнятої процедури) Звичайно ж половина бійців будуть при цьому забезпечувати охорону

## Висновки

Кожна операція має свої цілі. ПЗП – це остання зупинка перед тим, як патруль починає виконання основного завдання. Тут патруль може зібратися щоб оцінити стан бійців, узгодити плани або відпочити перед подальшими діями. Методика створення ПЗП залежатиме значною мірою від середовища, місії і кількості бійців патруля. Але будь – який бойовий вихід буде включати встановлення ПЗП. Слід завжди припускати, що ПЗП знаходиться близько від противника. Безпека стає надзвичайно важливою. Якщо займати зону для встановлення доведеться вночі або при поганій видимості то процедуру встановлення слід відпрацювати заздалегідь, до початку місії.

## Практична Ілюстрація

1989 року, коли нині відставний Старший Сержант Ларрі Кейт був командиром взводу 1 роти 61-го Батальйону 5-ї піхотної Дивізії Армії США американськи

війська проводили операцію «Nimrod Dancer» спрямовану на посилення безпеки в Панамі. Панамські Сили Оборони (PDF) на той момент виконували команди корумпованого диктатора Мануеля Норьєги.

За кілька тижнів перед проведенням операції «Just Cause» — вторгнення військ США до Панами — PDF відкрито атакувала американські війська, розташовані там для оборони Панамського Каналу. Тепер ситуація загострилася ще більше, оскільки бійці PDF атакували військовослужбовців і їх сім'ї.

61-й Батальйон було розгорнуто в зоні Каналу і взвод Кейта зайняв позицію в жарких джунглях. Вони займали позицію в ротному ПЗП, прямо навпроти особистої вілли Норьєги на іншому боці Каналу. Солдати були в овіній готовності, мораль була на висоті, але нерозумні правила вимагали, від кулеметників не заряджати зброю до моменту, поки по них не відкриють вогонь. Це не стосувалося стрільців, але зважаючи на близьке розташування (прямо навпроти через Канал) солдат PDF бійці почувалися нервово.

Сержант Кейт пройшов до центру ПЗП щоб попередити командира роти про те, що правило стосовно заряджання кулеметів піддавало життя бійців непотрібному ризику. Але не встиг він сказати і слова, як терміновий виклик по радіо змусив його повернутися до периметру ПЗП. Кейт побіг туди і побачив бійця PDF який знаходився в безпосередній близькості від одного з його підлеглих. Чудово розуміючи правила ведення вогню, яким підпорядковувалися американці боєць PDF підійшов впритул під прикриттям місцевості.

Тільки після виявлення на дуже близькій відстані він навів свій АКМ на американця – ледь не торкаючись дулом обличчя солдата. Хоча американець обмочився, він залишився спокійним і не панікував. Боєць PDF опинився в ситуації, коли на нього дивилося з десяток дул M16. Солдати 61-го батальйону гадали, чи буде він відкривати вогонь, що було рівнозначно самогубству. Але боєць PDF продемонстрував прекрасне знання обмежень, накладених на американців. Він опустил зброю, широко посміхнувся і повернувся до своїх – знаючи, що відкритої війни ще немає і по ньому не будуть стріляти.

### Висновок?

За винятком очевидної недоречності деяких правил ми можемо сказати, що ПЗП був встановлений заблизько до противника. ПЗП – це місце де бійці можуть підготуватися поза спостереженням противника. PDF точно знали розташування ПЗП і позиція ротного – «Це все ще навчання, не війна» могла коштувати бійцю життя.

# СТВОРЕННЯ ПАТРУЛЬНОЇ БАЗИ

Облаштування патрульної бази – це окреме завдання. Варто зазначити, що хоча РВ має бути замасковано, просте маскування патруля не матиме жодного позитивного ефекту. Натомість варто так організувати розміщення патруля, щоб він міг діяти як одне ціле і по частинах. Тобто основне завдання РВ – це дати патрулю можливість діяти проти військ противника з безпечної позиції.

## ПОНЯТТЯ ПАТРУЛЬНОЇ БАЗИ

Патрульна База – це статична позиція, з якої патруль може проводити операції. Її облаштовують на короткий час, **не більше 24 годин** і розміщують таким чином, щоб приховати від спостерігачів противника. Оборона повинна бути круговою, і хоча формальної вимоги щодо підтримання 50% рівня безпеки не існує, варто тримати на позиціях максимальну кількість бійців, яку можна залучити до цього без шкоди для виконання інших задач.

### Особливості створення патрульної бази

Загальне правило розміщення ПБ – не ближче 500 метрів від противника або (що краще) встановити ПБ за природною перешкодою. Всі бійці, які заходять або залишають базу повинні це робити з позиції «на 6 годин». Це очевидна відмінність від ПЗП в яку заходять з позиції «на 12 годин». Річ у тім, що ПЗП призначена для того, аби атакувати противника. А ПБ – підтримує секретні операції. Вихід «на 6 годин» знижує ризик виявлення противником. Крім того, одна група з кулеметом може контролювати підхід до ПБ.

ПБ це тимчасова статична позиція, яка використовує маскування як головний засіб захисту. В силу цього немає потреба обладнувати вогневі точки, бліндажі чи траншеї. Однак певну кількість загороджень треба створити, але тільки тою мірою, якою це не порушуватиме скритність. Шанцевий інструмент і тим більше машини є джерелами шуму, тому краще використовувати барикади, однак можна користуватися імпровізованими вогневими позиціями або «щілинами» на випадок обстрілу.

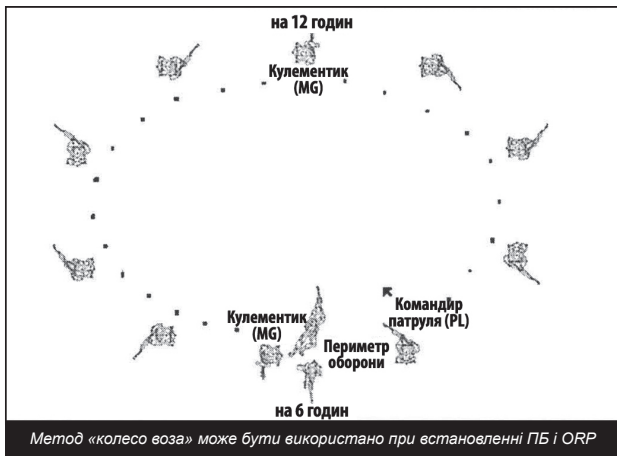
### Порядок виконання

Командир патруля встановлює ПЗП за 300 метрів від планованого місця розташування ПБ. Він проводить рекогносцирування цього місця. Заступник командира залишиться в ПЗП і матиме точний план дій. Склад групи рекогносцирування – командир, передовий і два бійці групи безпеки.

Коли командир патруля задоволений планованим місцем розташування ПБ (або вибрав прийнятну альтернативу) він лишає на позиції «на 6 годин» групу безпеки (з 2 бійців) і дає їм план дій в екстрених ситуаціях. Командир та передовий повертаються до ОРП.

В ОРП, Командир патруля збирає решту бійців та попереджає про зміни в плані. Передовий боєць знає дорогу до ПБ і введе бійців на «позицію на 6 годин». Якщо дії відбуваються вночі, то боєць групи (парі) безпеки який оглядає задній сектор мусить мати засоби для передачі сигналу передовому – ліхтар з червоною лінзою, хімічне джерело світла, або тритієвий компас. Передовий введе патруль на бійців групи безпеки.

### Метод «колесо воза»



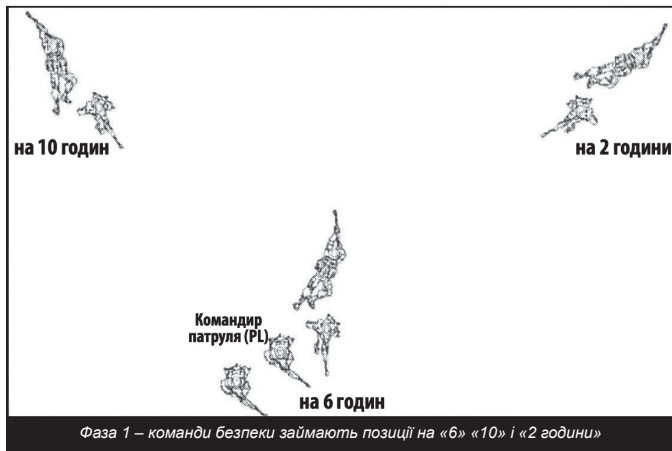
Коли патруль встановлює контакт з групою безпеки з двох чоловік на позиції «на 6 годин» командир патруля виходить вперед. Поки група безпеки залишається на своєму місці, він іде за годинниковою стрілкою довкола місця розташування ПБ. Замикаючий зупиняється на позиції «на 6 годин» і командир зустрине його коли закінчить обхід. Це позначає периметр ПБ.

Коли всі бійці розставлені по цьому колу, командир йде в центр. Він вишле групу безпеки з «6» на «12 годину». Потім він визначає точні позиції бійців за укриттями – деревами, валунами чи малими пагорбами і визначить сектори обстрілу. Якщо часу мало, цю задачу можуть виконати командири відділів.



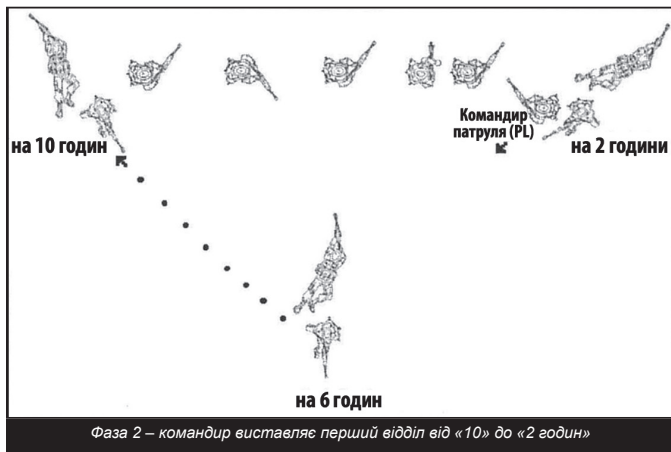
Таким чином буде сформовано кругову оборону. Якщо патруль малий, слід зайняти принаймні позиції «на 12», «на 3» «на 6» і «на 9».

## Метод «Трикутника»



Цей метод передбачає певні відмінності в проведенні рекогносцирування. Замість виставити одну пару бійців на позиції «на 6 годин» командир патруля розставить 3 команди безпеки. Одна з них буде на позиції «на 6 годин», інша на позиції «на 12 годин» і третя – на позиції «на 10 годин»,

Коли командир патруля виводить решту патруля до команди безпеки «на 6 годин» він веде цей відділ на позицію «на 10 годин». Тоді всіх бійців цього відділу буде розставлено (особисто) на прямій між позиціями «на 10 годин» і «на 2 години» приписавши їм сектори вогню. Після цього командир повертається на позицію «на 6 годин».

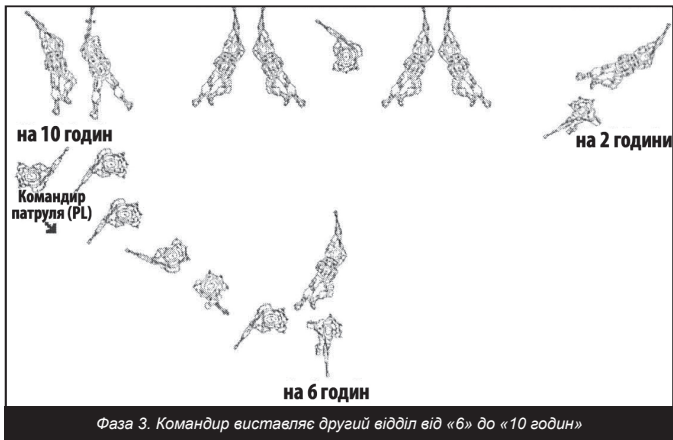


На позиції «на 6 годин» знаходиться другий відділ патруля. Командир патруля проведе цей підрозділ від позиції «на 6 годин» до позиції «на 10 годин» і особисто виставить кожного бійця на прямій лінії, що пролягає між двома командами безпеки. Після цього командир патруля повинен повернутися на «позицію на 6 годин».

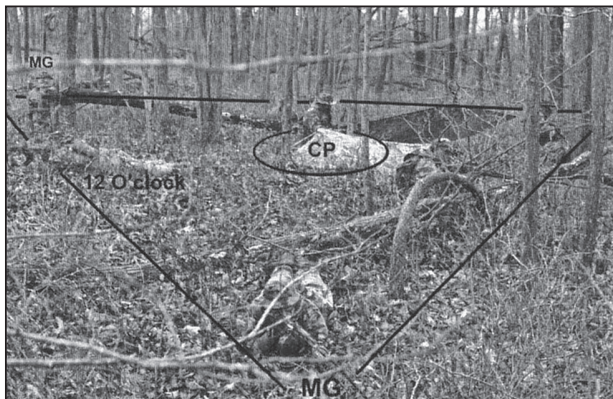
Під час виконання третьої фази «метода трикутника» третя частина патруля, яка ще чекає на позиції «на 6 годин», має перейти під особистим контролем командира і зайняти позиції на лінії між командами безпеки на «6 годин» і на «2 години». Командир сам визначає позицію кожного бійця.

Після цього командир йде в центр позиції і скликає командирів відділів щоб переконатися, що вони знайомі з розташуванням інших відділів і склали схему ведення перехресного вогню.

Для виконання четвертої стадії «метода трикутника» командир патруля йде у центр ПБ щоб встановити КП. Ясно, що такі складні маневри вимагають певної практики для точного виконання. Додайте сюди можливість виконання маневрів в темряві, і ви зрозумієте, чому їх варто **ретельно відпрацьовувати!**



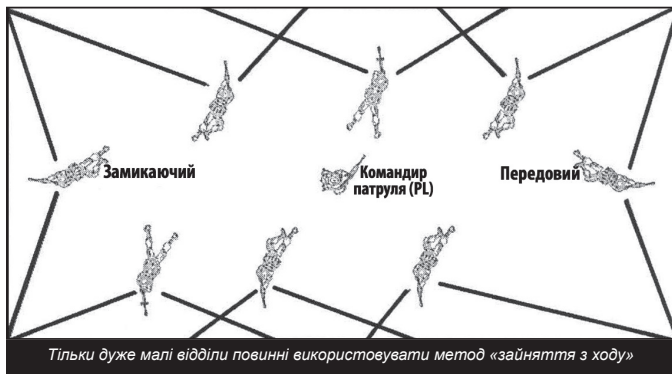
Якщо вам цікаво, чому кожен дозор повинен мати двох бійців в положенні спина – до спина, то це тому, що боєць, який обернений лицем назовні повинен гарантувати безпеку, а боєць який дивиться всередину, повинен працювати в якості орієнтиру для командира при розміщенні кожного окремого елемента. Вночі такий боєць – орієнтир повинен мати червоний ліхтар, хімічне джерело світла чи тритієвий компас для орієнтування командира. Це дозволить командиру йти по прямій.



«Метод трикутника» є надзвичайно корисним, оскільки в трикутнику кулемети розміщено у вершинах трикутника – «на 6», 10 і 12 «годин». Тобто з якого б боку вас не було атаковано, задіяти можна 2 з 3 кулеметів. Однак для малого патруля цей метод не є прийнятним.

## Тактика «Зайняти зходу»

Малий патруль часто може просто вийти в точку їх майбутньої ПБ, що відомо як «зайняти ПБ з ходу». Як наслідок, якщо противника буде виявлено десь поруч, патруль просто тихо перейде в інше місце.



По досягненні позиції виділеної для майбутньої ПБ, командир патруля зупинить бійців і проінформує їх про те, що вони досягли точки облаштування ПБ. Кожен боєць, за винятком передового, замикаючого і командира розвернеться вправо чи вліво (в почерговому порядку) з тим, щоб відійти на кілька кроків і утворити еліпсоїдну лінію оборони. Це значить, що командир опиниться в центрі, передовий – «на 12 годин», замикаючий – «на 6 годин».

Або командир патруля, або командири відділів мають переконатися, що кожен боєць має надійне укриття та визначений сектор вогню. Як і у випадку «методу колеса від возу» необхідним мінімумом є утримання та прикриття вогнем позицій на 12, 3,6, і 9 «годин».

## ПРІОРИТЕТИ РОБОТИ В ОРП

У випадку ПБ цю задачу варто вважати виконано, коли саму базу встановлено. Однак на момент створення ПБ скоріш за все вже заплановано інші місії, тому ви маєте багато роботи.

Хоча пріоритети роботи перераховані тут є подібними до таких при створенні ОРП, є ряд суттєвих відмінностей. Не робіть помилку, вважаючи, що все йде так само. Далі подано приблизний перелік необхідних кроків, хоча деякі дії буде вжито одночасно а деякі не будуть потрібні зовсім. Які з етапів роботи є важливими а які – ні, залежить від суті бойової задачі.

### Пріоритети роботи:

1. **Безпека** – перший пріоритет. В ПЗП спостереженням і обороною одночасно займається не менше 50% бійців.
2. **Слід встановити запасну оборонну позицію**. Як правило командир пояснює бійцям, що ПЗП буде запасною позицією на випадок, якщо ПБ буде захоплено противником.
3. **Дорогу в ПБ повинна контролювати засідка**. Два, а бажано 4 бійці, залишаються в засідці за 100 метрів від входу у ПБ на 30-40 хвилин, щоб переконатися, що патруль не переслідують коли він займає ПБ.
4. **Між ключовими позиціями слід встановити надійний зв'язок**. Польовий телефон повинен бути проведений до КП, позицій «на 12» і «на 6 годин» ПС/ППв ПБ не створюють.
5. **Розвідкоманда повинна провести огляд безпосередньо прилеглої території**. Про це слід попередити всіх бійців, щоб уникнути обстрілу своїх.
6. **Можна використати протипіхотні і сигнальні міни**. Як тільки розвідкоманда підтвердить що зони перед визначеними секторами вогню вільні від противника, слід встановити мінні загородження на дальньому кінці секторів вогню (але не ближче 35 метрів від бійців).
7. **Можна обладнати імпровізовані вогневі позиції**. Перевагу варто віддавати барикадам оскільки копання та рубка рослинності піднімуть забагато шуму. І можуть вас видати. Якщо ви викопуєте щілину на випадок обстрілу – переконайтеся, що свіже викопану землю надійно сховано.
8. **Слід допрацювати чи змінити плани дій**. Задача патруля могла змінитися досить значним чином, про що командир повинен поінформувати бійців.
9. **Слід почистити зброю**. Це особливо важливо, якщо патруль мав вогневий контакт по дорозі в ПБ або якщо дорога пролягала по особливо брудних місцях – наприклад довелося переходити ріку бродом, чи висаджуватися на пісчаний пляж. Все ж пам'ятайте, що одночасно читати ти зброю може не більше 50% бійців патруля.
10. **Слід потурбуватися про сон та прийом їжі**. Знову ж таки – не забуваємо про мінімум зайнятих обороною і спостереженням бійців.

## Підсумки

ПБ це те місце, де бійці легкої піхоти проводять дуже багато часу в разі, якщо вони працюють як протипартизанська сила. Насправді це єдине безпечне для патруля місце перед «нічиною землею». І в такій якості скритне та безпечне облаштування є засадничо важливим. Якщо ПБ виявлено противником, її слід негайно перенести. Вона не призначена для оборони по визначенню.

Поширеними помилками, які робить патруль організовуючи ПБ і перебуваючи в ній, є послаблення контролю за підтриманням безпеки, шум, відмова від організації засідки на шляху в ПБ і відмова від встановлення вибухових загороджень. Все це може мати серйозний негативний вплив на здатність запобігти несподіваній атаці на ПБ. Результати бувають катастрофічними. Знову повторимо – ПБ це не лінія оборони, часто бійці це забувають і втрачають концентрацію, наче вони у ПЛО. Тільки впевнене керівництво і високий рівень дисципліни військ можуть зупинити цю тенденцію.

## Винесені уроки

Як командир взводу 1 батальйону 503 полку 2 піхотної дивізії Армії США, лейтенант Тео патрулював територію в невисоких горах біля Бази Уорріор південніше демілітаризованої зони на кордоні між РК і КНДР восени 1995 року. Його рота йшла цілий день і на момент коли бійці поверталися в трикутну ПБ батальйону вони були виснажені.

Провідники позначили вершини трикутника хімічними вогнями. План передбачав що кожен провідник зустрине свій взвод на позиції «на 6 годин» і введе на вогник.

Перші два взводи досягли точки «на 6 годин» і були нормально розміщені по своїх прямих лініях між вершинами трикутника. Провідник третього взводу довго водив бійців лісом Оки не помітив вогник на землі. Втомлений провідник сказав сержанту - взводному що вони нарешті зайняли потрібну позицію. Бійці зайняли позиції парами а командири відділів призначили сектори вогню як їх і учили. На жаль ніхто – ні командири відділів ні сержант не переконалися що вони встановили зв'язок з сусідніми взводами.

Зі сходом сонця командир роти побачив, що частина позиції між «2» та «6» годин була пуста. Де той взвод, який мав би її займати? Радист зв'язався з командиром взводу і запитав про їх місцезнаходження. Командир взводу зі здивуванням відповів що він «у межах ПБ». Коли його попросили перевірити власні фланги він скоро поцікавився де вся рота і чому його не попередили про зміну позиції.

Виявилось що боєць – провідник пропустив свій маркер і вів взвод по азимуту поки не наткнувся на крупного гірського світляка. Взвод був за кілометр від цілі.

## Чого ми навчилися?

**З чого варто почати?** Перш за все кожному провіднику варто пройти весь планований маршрут ще до з'єднання зі своїм відділом. Він повинен уважно рахувати пройдену відстань і слідкувати за напрямом щоб мати добре уявлення про довжину маршруту і час, потрібний щоб його пройти.

Вершину трикутника варто позначити чимось більш значним ніж просто хімічне джерело світла. Пара бійців на точці, на яку слід вийти буде куди ефективніша – особливо якщо саме вони будуть слідкувати за світловим маркером точки, в яку має вийти провідник.

**Важливо розуміти**, що між підрозділами, які займають сторони трикутника встановлено зв'язок. Без цього неможливо гарантувати встановлення зон перехресного вогню. При атаці противника це може бути фатальним.

# СТВОРЕННЯ ПРИХОВАНОЇ ПОЗИЦІЇ

Часом, коли малий патруль оперує перед **ПЛО** необхідно організувати відпочинок без ускладнень, пов'язаних з обладнанням повноцінної бази. Таке рішення може бути прийнято з багатьох причин. Можливо патруль має виконати марш, який неможливо виконати за день. Можливо **ПЛО** було перенесено. А найчастіше мова йде про малий патруль, що для нього організувати повноцінну базу неможливо. В такому разі для відпочинку та їжі організують приховану позицію.

## ПРИХОВАНА ПОЗИЦІЯ

Прихована позиція подібна патрульної бази в тому сенсі, що її основним захистом є маскування. Однак її призначення – бути місцем, де патруль (розміром в одне відділення або взвод) може переховуватися від противника і виділити час на відпочинок.



*Метод Спина-до-Спини*



## Особливості створення прихованої позиції

Принципово важливо облаштувати ПП не ближче ніж 300 метрів від позицій противника або мати між ПП і противником принаймні одну природну перешкоду. Часто ПП розміщують у край негостинному місці – густих кущах, скелях і т.п. Це незручно, але гарантує, що противник не наскочить зненацька на схованку патруля.

ПП гарантує кругову оборону завдяки тому, що всі бійці патруля розташовані «плече до плеча». Оскільки патруль розташовано так тісно, достатньо одної пари бійців, які, сидячи спина до спини можуть створити 360° сектор вогню.

**Ніхто не заходить в ПП і не виходить з ПП!** Її використовують не більше 6 годин і залишають тоді, коли весь патруль готовий до виходу. ПП ніколи не використовують двічі.

## МЕТОД СПИНА-ДО-СПИНИ

Цей метод є більш практичним для лісної місцевості. В такій місцевості спостерігачі практично позбавлені можливості нормально контролювати можливі шляхи підходу і відступу. В будь – якому разі, якщо бійці виснажені настільки, що патруль має обладнати ПП, не варто дозволяти вартовим лежати. Втомлений боєць, який би дисциплінований він не був, може заснути на посту, якщо він лежить.

### Порядок виконання

Командир патруля позначає на карті приблизну область, де він хоче створити ПП. Через те, що патруль є малим, цю зону слід зайняти з ходу. Часто це означає, що бійцям доведеться обійти потенційні місця розташування ПП поки не буде знайдено місцевість, яка є надзвичайно незручна для проходу. В цей момент командир подає сигнал про те, що місце розташування ПП знайдено.

Бійці рухаються в ПП таким чином, аби стояти плечем до плеча. Після цього бійці присідають на коліно, і розподіляють зони огляду направо і наліво в «шаховому порядку».

Всі бійці патруля скидають рюкзаки. Половина бійців готує спальники, інша половина займається спостереженням. Потім вони міняються місцями.

Не встановлюються палатки, не обладнуються мінні пастки, не обладнуються вогневі позиції. Командир патруля визначає, скільки людей буде стояти в дозорі, яким буде розпорядок дозору. **Як правило в дозорі стоїть не менше 20% бійців, не менше пари бійців.**

Оскільки мінні загородження не виставляються, слід забезпечити дозор ручними гранатами, які передають наступним дозорним. Варто переконатися, що солдати не будуть їх застосовувати в наразі, коли противник просто проходить мимо, але в разі, коли ПП буде виявлено, гранати дадуть патрулю можливість відійти з ПП. Вночі слід уникати використання гвинтівків і кулеметів, оскільки вони видадуть позицію патруля.

Радіобладнання передають так само – від зміни до зміни, так само як і ПНБ.

## МЕТОД ЗІРКИ

Метод зірки використовується на відкритій місцевості (пустелі, тундра, луки). На такій місцевості, переховуватись потрібно лежачи, сидяча поза є відкритою для ворожого спостереження і ставить під загрозу весь патруль.

Багато що в цьому методі є таким самим, як у методі спина – до –спини. Відмінність полягає, перш за все, в тому, що бійці перехрещують лоджки, щоб підняти тривогу без шуму. Пара бійців, які виконують дозорні функції, будуть знаходитися не плече – до плеча, а на протилежних сторонах позиції.



*Метод зірки – бійці лежать на животах,  
і можуть подати сигнал легкими поштовхами.*

Очевидно, що знайти місце, недоступне для пішоходів, серед степу важко. Значить доведеться зайняти позицію далеко від противника і злитися з ландшафтом.

## Висновки

ПП дає малому патрулю певний рівень безпеки. Але якщо бійці втомлюються, втрачають дисципліну чи лінуються, ПП стає пасткою коли бійці не дотримуються мінімальних вимог безпеки. Спроби створити гібрид ПП і передової бази будуть мати надзвичайно погані наслідки для патруля. Це зовсім різні типи позицій, і командир патруля не повинен їх плутати. Якщо патруль завеликий для ПП, слід встановити передову базу за всіма правилами.

## Винесені уроки

Після десантування, проведеного ввечері одного дня 1987 року на маленьку і практично голу височину в штаті Кентуккі, рота А 3-го батальйону 187-го полку (101 десантна дивізія), встановила периметр безпеки прикритий перехресним кулеметним вогнем. Було вислано дозори з тим, щоб перевірити ситуацію за межами прямої видимості.

Одне з відділень було вислано на 75 метрів вперед до густої лісополоси. Маршрут пролягав через заболочену низину зарослу травою, яка сягала коліна і частково завалену колодами. Було темно, а вологість сприяла конденсації туману на ПНБ, які вдягали всі солдати патруля. Приблизно за 10 метрів від лісоосуги передовий боєць зустрів на шляху чергову колоду. Він озирнувся і чекав щоб колона бійців пройшла вперед від попередньої перешкоди. Тоді, дивлячись вперед, він пробував переступити колоду. В цей момент ґрунт під ним обвалився, боєць втратив рівновагу і «сів» на колоду.

Раптом по той бік колоди почалася гарячкова активність. Хтось зачепив гвинтівкою колоду, намагаючись прицілитися, а ще один боєць виник там, де тільки що стояв передовий.

За мить командир патруля і решта бійців передового рою зрозуміли, що перед ними – вкрай здивовані дозорні з «ворожої» 82-ї дивізії. Командир схопив гвинтівку одного з них, що впала на землю, і упер ствол своєї М16 в груди вартового.

«Не змушуй мене стріляти» сказав командир. «На такій відстані навіть холостий постріл серйозно тобі зашкодить». Будучи оточені 9-ма бійцями ворожого патруля, дозорні не мали іншого виходу, крім як визнати логічність такого твердження і здатися.

## Чого ми навчилися

Перш за все, висилання розвід-патруля є ефективним в ситуації, коли ви не маєте точних даних про ситуацію за безпосереднім периметром оборони. Бійців 82-х скинули на парашутах за день до того з завданням розосередитися по значній території для того аби контролювати можливі точки висадки десанту. Висадку десанту було помічено і противник отримав розвіддані, судячи з наявності потужних радіостанцій у дозорних.

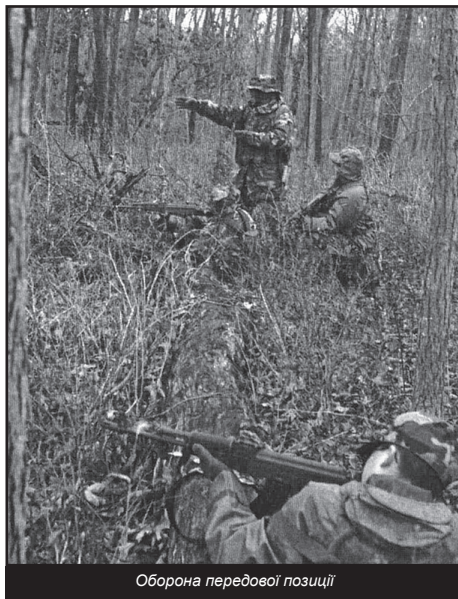
Що стосується дозору, то його було розміщено заблизько до противника. Можливо вони припустили, що рота А буде занадто зайнята щоб висилати розвідку. Іншого пояснення вибору такої позиції при наявності альтернатив трохи далі від лінії оборони 101-ї дивізії не існує.

Варто також зазначити, що дозорні не мали з собою зарядів вибухівки, так що не можна припустити, що вони збиралися влаштувати акцію саботажу. Так що краще їм було влаштувати ПП в одному з важкодоступних місць, яких так багато в Кентуккі. Достатньо крупна важкодоступна зона не дозволила б бійцям 101-ї дивізії виявити дозор.

Не важко здогадатися, що бійці 101-ї дивізії чекали на атаку противника, яка мала місце наступного ранку.

# ОРГАНІЗАЦІЯ ЛІНІЇ ОБОРОНИ

Доктрина Ведення Наземного Бою визначає роль піхоти як сили, що атакує або захопить територію або сили, що утримує захоплену територію. Тобто оборона (принаймні в теорії) – це половина нашої роботи. Насправді оборона не обмежується певною тактикою, це процес. Насправді все що ви прочитали досі стосувалося патрулювання, і це справді були «елементи тактики» – їх можна використовувати як для підготовки наступу, так і для оборони. Але природною складовою будь – якої тактики є вміння створити лінію оборони, відому також як **ПЛО**.



*Оборона передової позиції*

## Оборона ( передової позиції)

Лінія оборони – це статична позиція перед якою знаходиться «нічийна земля», призначена для стримування просування противника в напрямку певної зони. Простіше кажучи, це і є «лінія фронту». На відміну від прихованих позицій, передових баз і завдань якої є стримування наступу противника на певну зону. На відміну від патрульних баз, місць зупинки чи прихованих позицій, **ПЛО** не має завданням встановлення кругової оборони, а скоріше утримання лінії. При **ПЛО** – це не лінія солдат в окопах, вона може включати мінне поле, зону хімічного зараження,

або просто непрохідну зону (наприклад річку). Зрозуміло, що доведеться докласти зусиль для того, щоб у **ПЛО** не було розривів.

## Переваги оборонної позиції.

<b>Місцевість</b>	ПЛО повинен ознайомитись з територією переднього краю оборони. Дуже важливо знати місцевість на якій плануються певні бойові дії, так само як важливо знати всі можливі шляхи підходу противника - дефіле і стежки.
<b>Позиція</b>	ПЛО повинен обрати вигідну позицію, що буде використовуватись для створення лінії оборони. Ця позиція повинна давати можливість огляду зони передпілля і водночас дозволяти замаскуватися кожному бійцю.
<b>Логістика</b>	ПЛО повинен розподілити ресурси по позиції і переконатися, що шляхи доставки запасів і евакуації є щонайкоротшими, що дозволяє продемонструвати значну вогневу потужність і підтримувати мораль.
<b>ККК</b>	Командування, контроль і комунікація - 3 основних фактора, котрі потрібно враховувати під час планування лінії оборони. Врахування усіх трьох факторів забезпечить максимальну взаємодію і ефективне управління вогнем.

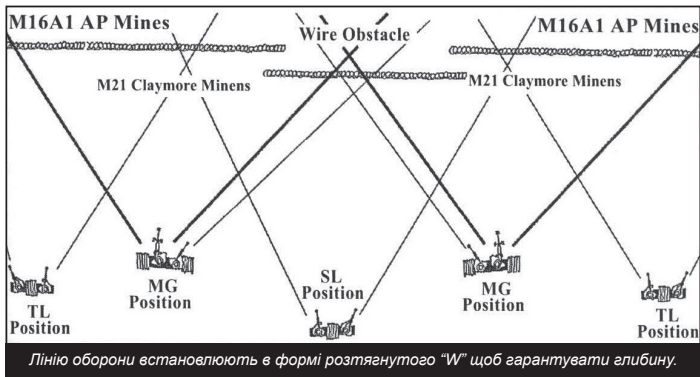
### Особливості ПЛО

Задача організації оборони як правило ставиться підрозділу відносно значного розміру. Зрозуміло, що розмір підрозділу залежить від того, якого розміру позицію слід обороняти. Але загалом це підрозділ розміром не менше взводу (хоча іноді і більше).

**ПЛО** складається з обладнаних оборонних позицій, які гарантують глибину оборони, і дозволяють організувати перехресний вогонь. Як правило **ПЛО** має на меті встановлення оборони в одному напрямку в секторі 120°. При цьому слід переконатися, що фланги прикрито вогнем сусідніх підрозділів або непрохідними зонами.

Як правило готовими до бою мають бути не менше 25% бійців, але може бути і більше, в залежності від обставин. Ключові точки, такі як кулеметні гнізда і мінометні позиції повинні охоронятися постійно.

Крім того слід пам'ятати що як **FFU** ваш підрозділ повинен буде взаємодіяти з іншими підрозділами, які переходитимуть лінію фронту. Кожен боєць **FFU** повинен бути поінформований про такі переходи.



## Порядок виконання

Перед виходом у FOEBA, командир патруля повинен визначити місцезнаходження дружніх підрозділів і особливості ландшафту. Треба провести огляд місцевості, якщо не командиром патруля то командиром одного з підрозділів, який має досить досвіду, щоб нанести результати розвідки на карту. Слід узгодити з командиром патруля проведення такої розвідки.

Командир патруля виводить бійців у ПЗП на належній відстані від місця організації ПЛО. Як тільки буде організовано ПЗП командир проведе розвідку FOEBA і ПЛО. Командир має залишити план дій заступнику перед виходом в розвід дозор.

Командир патруля виходить у FOEBA як мінімум з командою безпеки. Команда безпеки має спостерігати за можливим місцем розташування ПЛО. Це дозволить командиром патруля приділити більше уваги оцінці зони, де буде розміщено лінію оборони і вибору кращого способу її облаштування. Може бути так, що дозору доведеться пройти всю FOEBA щоб визначити можливі шляхи підходу противника. Це може мати важливе значення для облаштування лінії.

Як тільки командир патруля визначився з розташуванням ПЛО і зробив письмові замітки він відходить в ПЗП залишаючи команду безпеки (якій видає чіткі інструкції), для того, щоб ця команда наглядала за FOEBA.

В ПЗП всі члени патруля повинні сформувати лінії оборони лівого і правого флангу, іноді також і групу оборони центру позиції. Командир повинен довести до відома бійців зміни в планах ще в ОРП. Як тільки всі зрозуміли ці зміни, командир веде патруль на з'єднання з командою безпеки у ПЛО.

Порядок руху залежить від SOP але якщо буде утворено групу оборони центру позиції, вона йтиме зразу за командиром патруля. Групи оборони лівого і правого флангу йдуть за ними.

Як тільки патруль виходить до команди безпеки, слід переконатися, що противник не зайняв зону. Після цього командир розміщує групу оборони центру першою після чого позиції займуть групи оборони флангів. Для кожної групи командир визначить позиції важкої зброї і сектори її вогню. Зрештою командир патруля призначить місце розташування Командного Пункту – десь за центром позиції. Він також повинен призначити другу лінію оборони, з якої можна буде обороняти ту ж саму зону. Дані про розташування цих об'єктів повинні бути розповсюджені між членами патруля. Він також повинен перевірити що між фланговими групами і групою оборони центру немає розривів. Відділи підтримки – медики, обоз і зброя, що веде навісний вогонь, повинні бути повідомлені про розташування ПЛО.

Тоді ж командири менших підрозділів приводять в порядок свої відділи. Вони розподіляють позиції і сектори ведення вогню. Слід переконатися, що всі зони вогню мають перекриття з лівого або правого флангів. Для цього командир відділу повинен створити схему вогню і спланувати сектори так, щоб впевнитися в існуванні суцільної зони перехресного вогню.

Всі вогневі позиції розраховані на двох бійців, і розміщені так близько, щоб зробити можливою взаємну підтримку вогнем «безпосередньо перед фронтом позиції». Звичайно ж значення фрази «безпосередньо перед фронтом позиції» матиме різне значення в залежності від того, якою є місцевість. Але як мінімум вогонь повинен прикривати інженерні перешкоди на відстані 40 метрів (дистанція кидку гранати). Ці загородження – міни, колючий дріт, повинні бути добре видимі з позиції, що дозволить бійцям прикривати їх вогнем.

Слід розмістити достатню кількість ОР/ЛР's перед ПЛО. На цих позиціях повинні бути бійці весь час, поки йде облаштування інженерних і мінних перешкод.

Коли ОР/ЛР's встановлено слід встановити зв'язок між ключовими позиціями. Як правило використовують польові телефони і наземні лінії зв'язку. Телефони безпечніші ніж радіо з точки зору перехоплення і не мають обмежень по місткості частотних каналів. І хоча вони поступаються в дальності зв'язку радіостанціям, їх дальність лінії є, як правило, не менша за 1 км, що є цілком прийнятним для оборонної позиції.



В міру облаштування лінії оборони командир патруля збирає схеми ділянок оборони у командирів підрозділів щоб скласти власний загальний план ПЛО. Цей план буде включатиме позначення всіх перешкод, в т.ч. мінних полів і ОР/LPs.

## ПРІОРИТЕТИ ВЕДЕННЯ ДІЙ НА ПЕРЕДНЬОМУ ФЛАНЗИ ОБОРОНИ

ПЛО слід постійно вдосконалювати. Коли всі вогневі точки обкопано і оснащено перекриттями, слід прокопати ходи сполучення від КП до ключових позицій. З часом такі ходи проляжуть до всіх позицій. Не менш важливо постійно контролювати ФОЕВА. Цього до певної міри, можна досягти з меж оборонної позиції ОР/LPs, але скоріше за все доведеться виставляти пости і дозори в передпіллі.

Далі подаємо короткий список дій які варто вжити (про них ми вже говорили):

- 1. Безпека – завжди перший пріоритет.** Командир повинен сам контролювати встановлення постів ОР/LPs які можуть контролювати один одного під час обладнання ПЛО.
- 2. Визначте ключові позиції.** Встановлювати позиції кулеметів і мінометів командир повинен особисто.
- 3. Встановіть і обладняйте запасну лінію оборони.** Командир повинен встановити запасну лінію оборони, яка дозволить обороняти ту ж саму зону ФОЕВА. Про цю лінію повинен знати кожен борець.
- 4. Встановіть і перевірте зв'язок.** Як тільки командири відділів починають виконання своїх завдань, слід обладнати лінії зв'язку від КП до всіх ключових позицій, в тому числі до позицій командирів відділів.
- 5. Визначте сектори ведення вогню.** Командири відділів повинні призначити сектори обстрілу кожному бійцю і переконатися, що сектори перехрещуються. Слід скласти загальний план вогню. Він повинен враховувати всі вогневі точки і перешкоди, включаючи міни, інженерні перешкоди ОР/LPs, і зручні для противника шляхи підходу до позиції.
- 6. Встановіть зв'язок з сусідами зліва і справа.** Командир патруля повинен обговорити план оборони з частинами справа і зліва. Крім того, слід встановити зв'язок з частинами вогневої підтримки які стоять в тилу.
- 7. Закопайтеся.** Вогневі позиції треба обладнати а інженерні перешкоди – встановити. Це основа оборони.
- 8. Спійте і їжте.** Ваш підрозділ проведе тут певний час. Слід спланувати відпочинок і їжу. Майте на увазі, що часом всі бійці повинні бути на позиції – скажімо рано вранці і ввечері.

## Підсумки

Оборона має багато переваг, але ви не знаєте коли і де почнеться атака (і чи це станеться взагалі). Оборона **ПЛО** може бути важким і нудним завданням. Це особливо справедливо у випадку поганої погоди.

В дощ чи снігопад увага спостерігачів притупляється. Бійці вдягають додатковий одяг, що зменшує їх здатність спостерігати за обстановкою і помічати скритне наближення противника. ЩО гірші умови – то кращі шанси атакуючих. Підтримувати боєготовність бійців – це важке завдання, яке випробовує лідера.

## Винесені уроки

Навесні 1983 року і Національному Тренувальному Центрі Пустельної війни) в Форті Ірвін (Каліфорнія) капітан Філіп Какаце очолював змішану роту «умовного противника» (вона включала як тану кию так і моторизовану піхоту).

В одному випадку ця рота очолила атаку умовного мотострілецького полк, що вимагало знищення американських військ в зоні з кодовою назвою «кит». Це мало дати змогу полку пройти в тил оборони американців. План передбачав підхід в строю колони по відкритій місцевості в прямій видимості солдатів противника. Потім бійці мали розділитися і зблизитися з лінією оборони використовуючи яри і видолинки, яких було багато перед зоною «кит». Це було складне і ризиковане завдання.

У визначений момент рота завела машини і перетнула передпілля на швидкості близько 80 км/год. Пил піднятий машинами частково укрит машини від очей американських навідників, а деякі протитанкові системи не могли прицілитися по таких швидких цілях. Рота пройшла небезпечну зону на високій швидкості.

Рови і дротяні загородження які американські війська звели перед своїми позиціями аби призупинити просування противника не виконали свого завдання. Машини противника перестрибнули рови на високій швидкості а дротяні загородження не витримали натиску БТРів М113 і легких танків М551, що імітували радянські бронетанкові частини. Прорив перешкод стався практично миттєво. Рота «733 мотострілецького полку» знову зібралася біля підніжжя пагорба, поза зоною вогню американців. Було швидко визначено подальший план дій і війська продовжили наступ у високому темпі, навіть не висадивши мотострільців з машин (відповідно до радянських доктрин).

Американські війська були вник розбиті завдяки швидкості і ударній дії бронетехніки. Противник був тепер в тилу оборонних позицій. Американцям не було куди відходити, Філ пам'ятає, що один з американських кулеметників був просто в розпачі, коли мусив обстрілювати танки в своєму тилу.

## Чого ми навчилися?

1. В обороні кожен вид зброї повинне бути використаний на максимально можливу дистанцію, щоб почати обстріл противника якомога раніше.
2. Не можна залишати непрострілювані зони – противник їх використає.
3. Оборона повинна мати певну глибину, так щоб прорив лінії не створив кризову ситуацію.
4. Слід мати запасну позицію оборони з тим, аби мати можливість утримати територію навіть відступивши з першої лінії оборони.



# Розділ 5

ОРГАНІЗАЦІЯ АТАКИ

# РОЗВІДКА

Зверніть увагу, що розвідка – це єдиний вид бойового патрулювання, мета якого не вступати в контакт з ворогом. Тож дозвольте мені чітко пояснити це твердження. Негласна ціль діяльності розвідувального патруля – ніколи не застосовувати зброю.

Якщо ворог підозрює, що ваш патруль отримав інформацію про його дії, він просто передислокує свої сили в інше місце. І вся ваша важка праця буде даремною! Ви з тріском провалитесь.

Отож, для чого потрібна розвідка? Розвідувальний патруль вчасно надає точну інформацію про ворожі сили, їх оснащення та активність, а також дані про ландшафт. Без цієї інформації діяльність всіх інших типів військ не матиме жодної користі. Рейд, засідка чи атака з визначеними будуть мати такий ж ефект, як постріл наосліп в темряві.

Мета вашого розвідувального патруля – спостерігати за ворогом так, щоб вас не викрили. Командир виділяє ту територію чи область на карті, де розвідка є необхідною. Командир також визначає ПРВ, щодо інформації яку розвідувальний патруль повинен зібрати.

Звичайно, плануючи та здійснюючи розвідку потрібно враховувати та обміркувати багато аспектів. Наступні поради стосуються того, чого ніколи не повинен робити ваш патруль:

- Ніколи, візуально чи вголос, не викривайте свою присутність противнику
- Ніколи не залишайте сміття, екскременти чи уламки під час розвідки
- Ніколи не атакуйте противника чи його спорядження
- Ніколи не стріляйте в противника – якщо тільки не стріляють у ваш патруль.

## ОБ'ЄКТНА РОЗВІДКА

Відома деяким ветеранам під назвою «розвідка в ближньому тилу противника», Об'єктна розвідка має на меті збирання інформації про певні місця на карті (такі як мости, висоти, дорожні вузли) та про територію навколо цих місць.

Зазвичай, розвідку здійснює команда, що складається не більше ніж з 2-х осіб, але якщо об'єктом розвідки є велика територія, то відправляють ще одну команду з 2-х осіб. Робота малих команд мінімізує можливість викриття і дозволяє швидко узгоджувати дії, покидаючи територію розвідки.



*Розвідувальний патруль входить в лісову смугу на протилежній стороні лінії фронту.*

## Порядок виконання процедури

Після встановлення пункту збору (**ПЗП**) в районі об'єкта розвідки, командир патруля перевіряє правильність місця розташування **ПЗП** і намічену зону розвідки. Все спеціальне спорядження повинне бути готове до використання, а плани повинні бути завершені (висилання передового розвід дозору з **ПЗП** не є обов'язковим, але можливе). Командир патруля визначає плани дій трьом роєм, що зосереджуються на лівому і правому фланзі та у **ПЗП**.

Групи безпеки правого та лівого флангів першими виходять з **ПЗП**. Вони займають позиції вздовж легкодоступних шляхів підходу, на відстані не більше 300 метрів вправо та вліво від об'єкта розвідки. Ці групи попереджують розвідгрупу про ворожу активність, як тільки ворог входить у чи покидає намічену територію розвідки. Група безпеки передає цю інформацію безпосередньо, або через свого командира в **ПЗП**, розвідувальній команді.

Зайнявши потрібну позицію, командир патруля дає розпорядження розвідувальної команді (командам) із 2-х осіб наблизитися до наміченої зони розвідки.

Зазвичай, командир патруля залишається позаду в ПЗП і виконує функції керівника групи безпеки. Проте, командир патруля може зробити вибір на користь безпосередньої участі у розвідці в якості члена розвідкоманди, а керівництво групами безпеки та ПЗП передати іншому члену патруля.

**Метод єдиної команди:** Використовуючи «метод годинника», розвідкоманда наближується до наміченої території від найближчої до неї точки. Ця точка відповідає позиції 6-ти годин (позаду) на наміченій території розвідки. Розвідкоманда спостерігає за всіма пересуваннями ворога, наближуючись на стільки, на скільки дозволяє маскування.

Розвідкоманда фіксує всю необхідну інформацію:

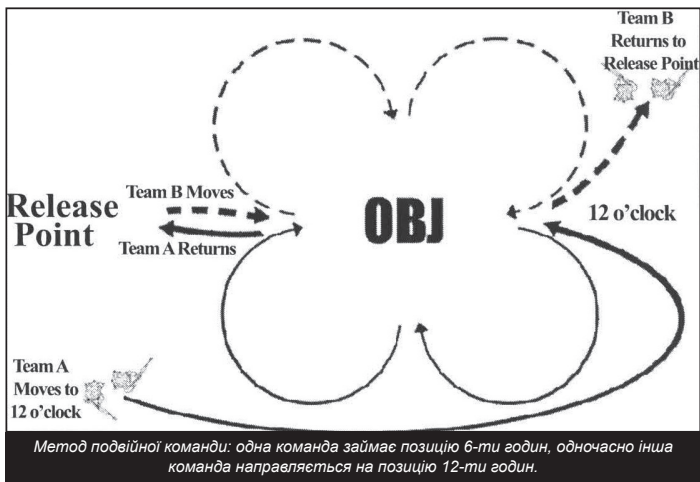
- Схема місця спостереження, включаючи місцевість і ворожі позиції.
- Точна кількість видимого особового складу сил противника.
- Описовий список всього ворожого спорядження, уніформ та розпізнавальних знаків.
- Час зміни варті, години харчування та відбою.
- Напрямок, час виходу та розмір будь-яких патрулів, що входять чи покидають ворожу територію.

Після цього розвідкоманда переміщується до позиції «на 9 годин» і знову здійснює спостереження та фіксацію інформації. Те саме вони зробить на позиції «12-ть годин» (попереду), а потім на позиції «3-х години» (правий фланг), отримуючи таким чином інформацію з усіх сторін зони спостереження (якщо такі маневри можливі). Розвідувальна команда повинна Щонайменше оглянути намічену зону з двох перехресних позицій. І як завжди, час є визначальним фактором. Командир патруля повинен враховувати необхідну кількість часу для виконання заданого плану, а розвідкоманда повинна постійно бути в курсі часових обмежень, виділених їм на виконання завдання.

**Метод подвійної команди:** Оскільки час виконання завдання обмежений, то для того, щоб прискорити збір розвідувальних даних командир патруля може відправити до наміченої зони дві команди розвідки. При такій координації дій ймовірність того, що в процесі розвідки ці дві команди зустрінуться мала, оскільки вони відправляються на протилежні розвідувальні позиції.

Обидві команди відправляються разом до найближчих точок наміченої зони розвідки. Після зайняття позиції «на 6-ть годин», визначена команда розвідки, зібравши інформацію, поволі відступає до найближчої позиції «на 12-ть» годин.





Обидві розвідкоманди фіксують однаково необхідну інформацію як зазначалося вище. Однак, команда розвідки, що здійснює спостереження з позиції «на 6-ть годин», може рухатися лише до позиції «на 9-ть годин», а потім повертається на ПЗП. Так само команда розвідки, що веде спостереження із позиції «на 12-ть годин», може рухатися лише до позиції «на 3 години», а потім повертається на ПЗП.

### Поширення інформації:

Щоразу, коли розвідкоманда (розвідкоманди) повертається на ПЗП, вся зібрана інформація повинна бути розповсюджена серед членів розвідувального патруля. Якщо є час, краще зробити додаткові копії записів із місця спостереження. Це збільшить ймовірність передачі зібраної інформації на базу, якщо патруль потрапить в засідку.

Командир патруля виводить розвідувальний патруль на базу по попередньо визначеному маршруту. Після прибуття на базу, командир патруля і члени розвідувального патруля звітують безпосередньо своєму командуванню.

## ЗОНАЛЬНА РОЗВІДКА

Розвідвхід, призначений для збору інформації у визначеному районі на (наприклад, гірської долини, вздовж доріг або в селі). Зазвичай, для здійснення цього типу розвідки відправляють відділення хоча можуть направлятися й менші відділи. Більші команди швидше охоплюють велику розвідувальну територію і гарантують більшу безпеку для патруля.

### Порядок виконання процедури

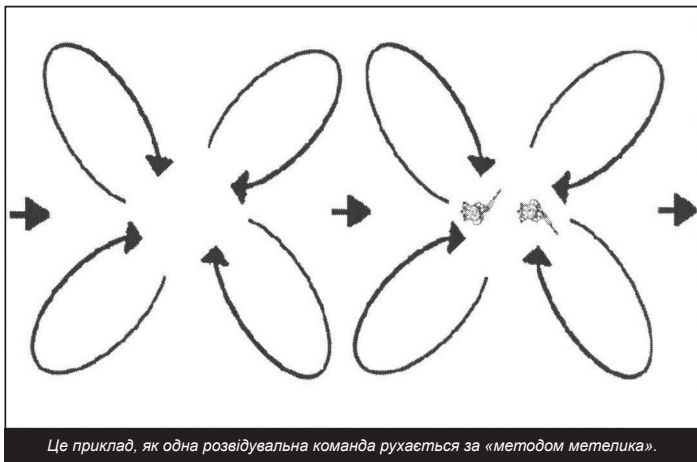
Порядок виконання процедури багато в чому залежить від того, який метод буде використовуватися. Для менших зон розвідки доцільним буде використання команди з двох осіб. «Метод метелика» може використовувати рій (зазвичай 4 особи), оскільки важко буде застосувати цей метод для координації дій великого розвідувального патруля. Проте, чим більша територія, тим більша розвідувальна команда потрібна, щоб її охопити. Відділення відправляють, коли застосовують «метод перехресних маршрутів». Послідовність здійснення обох методів Зональної розвідки описано нижче.

**«Метод метелика»:** Командир патруля збирає патруль у **ПЗП** перед їх відправленням в намічену зону. Все спорядження має бути готове, а плани завершені. Передовий дозор не висилають. Натомість, рій розділять на 2 розвідувальні команди, а командир патруля буде охороняти **ПЗП**. Після цього, командир патруля визначає Екстрений План.

Запам'ятайте, що головний напрям просування патруля визначає «позицію на 12-ть годин». Перша розвідувальна команда відправляється з позиції «на 6-ть годин», і рухається навколо **ПЗП** за годинниковою стрілкою. Команда рухається в сторону **ПЗП** спочатку до позиції на 9-ть годин», потім продовжує рух до позиції «на 12-ть годин», завершуючи таким чином ліве крило «метелика». Перша команда знову заходить на **ПЗП**, через позицію «на 12-ть годин» в відповідності до затвердженого графіку.

В той час, коли перша розвідувальна команда повернулася, друга команда виходить у протилежному напрямку з **ПЗП**, з позиції «на 12-ть годин». Ця команда також рухається навколо **ПЗП** за годинниковою стрілкою уникаючи зустрічі з першою розвідувальною командою.

Друга розвідувальна команда рухається в сторону **ПЗП** спочатку до позиції «на 3 години», потім продовжує рух до позиції «на 6-ть годин», завершуючи таким чином праве крило «метелика». Друга команда знову заходить до **ПЗП**, що знаходиться на позиції «на 6-ть годин» в відповідності до затвердженого графіку.



*Це приклад, як одна розвідувальна команда рухається за «методом метелика».*

Глибина патрулювання кожної розвідгрупи **ПЗП** в основному залежить від потреб місії, видимості і розміру зони розвідки. Командир патруля визначає це в **ПЗП**. Та все одно функції розвідувальної команди зрозумілі. Вони повинні зібрати всю інформацію про сили противника. Ці патрулі повинні звертати особливу увагу на переміщення ворожих патрулів чи ознаки їх переміщення. Ці ознаки включають:

- Пішохідні стежки.
- Свіже сміття і недопалки вздовж стежин.
- Сліди взуття, зігнута чи втоптана трава.
- Втоптана трава там, де вороги робили привал – скільки втопаних ділянок?

Зрештою, ці патрулі повинні стежити за рухом противника, розміром їхніх патрулів та напрямком руху. Важливе значення має визначення типу активності. Наприклад, чи сформовано маршрути постачання, чи виставлено засідки? Чи є база противника, його форпост чи важливі об'єкти (мінне поле чи джерело води) у вашій зоні розвідки.

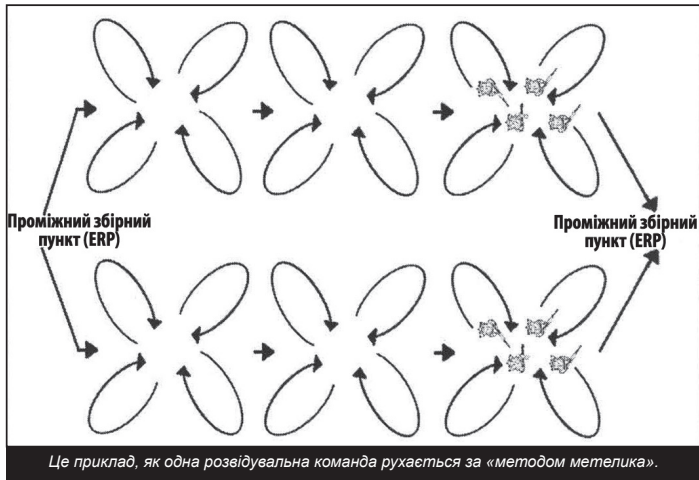
Після повернення на **ПЗП** кожна розвідувальна команда поширює добуту інформацію серед членів патруля. Якщо інформація, яку ви здобули має важливе значення, краще, щоб кожна особа зробила письмові записи, щоб зберігати їх при собі до повернення на базу.

Командир патруля веде розвідувальний патруль до наступного ПЗП в наміченій зоні розвідки і цей процес повторюється до тих пір, поки командир патруля не буде впевнений, що він достатньо охопив намічену територію. Після цього командир патруля відводить розвідувальний патруль на базу і передає всю інформацію своєму командуванню.

**«Метод перехресних маршрутів»:** Основна відмінність між «методом перехресних маршрутів» та «методом метелика» в тому, що в першому методі два рою стикаються знову аж поки не зберуться на протилежній стороні зони розвідки. Це означає, що не тільки точка збору має бути чітко визначена на видимій ділянці місцевості, але й повинні бути обумовлені жести для того, щоб впевнитися, що рою помилково не сліднують один за одним (*або ще гірше, що вони стріляють один в одного!*)

Командир патруля збирає розвідувальний патруль в ПЗП. Все спорядження приготоване, а плани завершені. Передовий розвід дозор висилати не будуть. Натомість, командир патруля розділяє свій патруль на 2 рою. Командир патруля повинен піти з одним з них. Після розділення, командир патруля визначає план дій у надзвичайних ситуаціях, аж поки групи вогневої підтримки не з'єднаються знову. Цей план повинен включати:

- Жести для розпізнавання на малій дистанції.
- Точку зустрічі на протилежній стороні зони розвідки.



Як тільки визначено точку зустрічі визначено з прив'язкою до наземних орієнтирів чи помітних елементів на маршрут виходять обидва рою. Вони рухаються паралельними стежками через намічену зону, час від часу зупиняючись, щоб здійснити розвідку за «методом метелика». Місця цих зупинок, звідки починається розвідка, вважаються неофіційними пунктами збору.

За допомогою цього способу може бути охоплена в 2 рази ширша зона. Патруль рухається швидше, ніж зазвичай, оскільки кожного разу коли команди із 2-х осіб повертаються до своїх пунктів збору потрібно швидко обмінятися інформацією. Патрулі шукатимуть ту ж інформацію, про яку зазначалося раніше, звертаючи особливу увагу на пересування ворожих патрулів. Знову ж таки небезпечним в цьому випадку є зіткнення з сусіднім рійм. Проте, в такому випадку, обидві групи повинні просто подати розпізнавальні знаки руками і рухатися далі у своєму напрямку.

Коли намічена зона розвідки охоплена (розвідана), обидва рою об'єднуються у визначеній точці зустрічі. Командир патруля займається розповсюдженням всієї зібраної інформації, переконуючись, що кожен член патруля отримав необхідні дані. Після цього, командир патруля рухається разом з розвідувальним патрулем через намічену зону розвідки – якщо це можливо – і відходить з ним на базу. Повернення через намічену область є небезпечним, оскільки високий ризик, що ваш патруль потрапить у ворожу засідку, особливо якщо противник помітив ваш рух. Після прибуття на базу, командир патруля передає зібрану інформацію своєму командуванню.

## Підсумки

Перше і найголовніше це те, що хороша розвідка означає отримання необхідної інформації без викриття патруля. Успішна робота розвідувального патруля здійснюється без жодного пострілу. Наступне, що потрібно запам'ятати це те, що ми повинні спостерігати за ворожими патрулями та позиціями виходячи з досвіду спостереження власних. Спираючись на визначення «Місію, Противника, Час, Середовище і Доступні Сили», «Спостереження, укриття та маскування, Перешкоди, Ключові елементи ландшафту та Маршрути підходу» і давши відповідь на питання «Хто, Що, Коли, Де, Чому і Як» ви отримаєте всі потрібні дані. А це означає, що вам як мінімум потрібно взяти з собою надійну ручку та папір, щоб все записати. Наявність спеціального обладнання може означати різницю між успіхом та провалом місії. Якщо розвідка здійснюється вночі, то потрібно використовувати прилади нічного бачення. Якщо в кінцевому результаті ви плануєте здійснити набіг (рейд) чи атаку, то фіксація всього, що ви бачите за допомогою цифрової камери чи камери типу Попароїд буде безцінною.

Запам'ятайте, не важливо наскільки продуманою є методика виконання завдання, чи наскільки крутим є ваше спорядження, хороша розвідка гуртується на скритності та хитрості.

## Чого ми навчилися

Під час польових навчань, в рамках програми One Shepherd, відділення обережно йшло своїм сектором здійснюючи пошук противника. Командир відділення, молодий грецький військовий на ім'я Георгіс Хроніс, вирішив відправити вперед розвідувальну команду із 2-х людей, щоб перевірити точку на місцевості, що знаходилась в його секторі. Георгіс чітко роз'яснив солдатам свій наказ і план дій у надзвичайних ситуаціях. Два солдати відправилися через трав'янисті пагорби і зникли в заростях лісу.

Незадовго після того, як вони зайшли до лісу, розвідники натрапили на табір противника, що його утримував невеликий ворожий контингент. Один із солдатів зайняв вигідну спостережну позицію, поки інший вирішив розвідати табір противника. Він підійшов до навісу, підняв шматок покриву і побачив «ворога», що спав якраз біля його ніг. Один за одним пролунали 2 швидкі постріли, як наслідок, через деякий час з протилежної сторони ворожого табору відкрили вогонь у відповідь. Розвідувальна команда швидко відступила, не бажаючи самостійно давати відсіч противнику.

Коли вони повернулися до решти членів патруля, Георгіс був розлючений! Було багато питань. Патрулю дали команду «прочесати» той сектор. Тепер ворог знає про присутність патруля і напевне знає про їх намір атакувати. Георгіс відчував, що в нього немає вибору – або йти далі вперед, або ж провалити місію. Сподіваючись, що ворог вирішив втекти, командир патруля повів свою команду вперед ... ну, скажемо, йому прийшлося не легко. Місцевість постійно створювала різні перешкоди для маневрів, а противник очікував в засідці. Добре, що це було тільки навчання!

Якщо вам не наказано (або якщо ситуація не є безвихідною) **ніколи нічого** не беріть, **ніколи нічого** не залишайте і **ніколи нікого** не вбивайте на об'єкті під час розвідки!

На додачу слід сказати, що будучи командирами ми постійно повинні проводити оцінку ситуації. Це правильно - давати вищому командуванню чітку картину того, як змінюється поле битви перед нами і просити у них подальших розпоряджень. Командир патруля може вимагати більше ресурсів для виконання завдання, або ж навіть попросити більше часу, щоб патруль міг рухатися до ворога у більш зручному для нього темпі.

Не думайте, що час на виконання завдання є чимось конкретним та незмінним. Насправді, він визначається доволно частіше, ніж це допускає військова справа, і немає нічого шкідливого в тому, щоб взяти додатковий час на виконання завдання, щоб уникнути втрат. Командир не повинен робити фатальну помилку і встановлювати часові обмеження, цим він тільки зробить послугу противнику.

### ЗАСІДКА

Нарешті – якась дія! Щось плідне. До самого кінця цієї книги ми будемо обговорювати тільки захоплюючі дії. Засідка приносить найбільші плоди в обмін на ваші зусилля. Саме такі операції становлять суть роботи легкої піхоти, тож вам краще прочитати цей розділ, а потім перечитати його ще раз, аж поки подана інформація не закарбується у вашій пам'яті.

Ми розповімо про два види засідки, ближню і дальню. Також ми обговоримо два найвідоміші методи, що використовуються під час засідки – лінійний і «L»-подібний.

Причини, через які встановлюються засідки занадто численні, щоб їх записувати, але якщо потрібно вибирати між ближнім чи дальнім видом засідки – вибір простий. Вам лише необхідно визначити чи достатньо у вас ресурсів для того, щоб знищити ціль, чи просто завдати їй шкоди. Метод за яким проводиться засідка залежить від того, що ви знаєте про «Місію, Противника, Час, Середовище і Доступні Сили Базові елементи».



## БЛИЖНЯ ЗАСІДКА

Ближня засідка використовується для того, щоб знищити ціль. Це означає, що загін у засідці повинен бути більшим, ніж сили противника. Загальновстановлене співвідношення сил становить 2:1, проте, були випадки, коли ближня засідка успішно проводилася й з співвідношенням 1:1 – тобто загін в засідці і ворожі частини були однаковими за розміром. Але ми **НИКОЛИ** не проводимо засідку, якщо сили противника більші за наш патруль!

Звзятість – ключ до успішної реалізації засідки, нападайте на противника з усією вашою хоробрістю! У ближній засідці ключовим є прямий удар, щоб втримати темп наступу і паралізувати ціль. Щоб досягти цього загін засідки повинен діяти як один організм, одна сила. Це не перебільшення. Я говорю це всерйоз. Загін засідки повинен постійно стежити за своїми «товаришами по зброї», вони повинні швидко і ефективно комунікувати, і як тільки пролунає перший постріл – **всі повинні відкрити вогонь!** Вогонь повинен шокувати! Він повинен звучати як розстріл! По суті, це і є розстріл!

Якщо цей принцип не буде впроваджено в дію, результатом буде щонайменше розчарування, якщо не катастрофа. Якщо передовий боєць відкриває вогонь, і патруль повільно нарощує темп вогню бо кожен окремо намагається знайти підходящу ціль, то це дає силам противника достатньо часу для реакції. Вони можуть відійти, або контратакувати і зруйнувати ваші плани. Вони з усіх сил боротимуться за своє життя. Це може призвести до значних втрат поміж членів вашого загону.

Отже розставимо акценти правильно. Інтенсивність вогню важливіша за точність. Ваша мета – придушити спротив. Щоб добитися цього, ваш загін повинен діяти як єдиний організм і негайно стріляти після, того як прозвучить перший постріл. Якщо ви хочете працювати як снайпер вам потрібно організувати дальню засідку. Це не для ближніх засідок. Ви будете так близько до противника у ближній засідці, що зможете відчутти його запах.

Остання примітка, перед тим як ми перейдемо безпосередньо до опису конкретних дій у ближній засідці - буде використано засідку за лінійним методом як модель організації ближньої засідки. Є досить багато інших методів організації ближньої засідки – кожен з яких детально описаний в **Додатку А** в цьому підручнику.

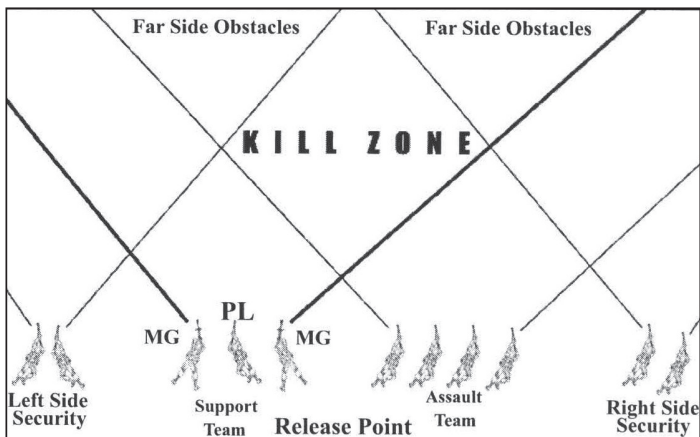
Вибір будь-якого з цих методів буде адекватним і залежатиме від ландшафту зони ураження, проте, всі вони вимагають значно більше координаційних зусиль, ніж лінійний метод. В більшості випадків здійснюючи ближню засідку використовують лінійний метод, оскільки він легший для координації дій.



## Особливості ближньої засідки

Ближня засідка має призначення відмінне від дальньої. Тому ближня засідка має особливі характеристики. Особливості ближньої засідки:

- Ближня засідка використовується для того щоб придушити противника
- Ближня засідка не є можливою, якщо загін в засідці менш чисельний за атаківаних
- Ближня засідка проводиться в радіусі кидка ручної гранати
- Ближня засідка спирається на загородження на протилежній частині зони ураження
- Ближня засідка складається з 3-х груп: групи безпеки, групи підтримки та штурмової команди.



*Ближня розвідка проводиться трьома командами – штурмовою командою, групою підтримки та групами безпеки на правій та лівій стороні.*

## Послідовність дій – лінійний метод

Патруль займає ПЗП на належній відстані від визначеного місця засідки. Командир патруля очолює передовий дозор і дає план дій у надзвичайних ситуаціях, заступнику. Дозор включатиме, як мінімум, командира патруля, групу безпеки із 2-х осіб, а також командира штурмової команди чи групи підтримки (тобто керівника тієї групи, яку командир не очолює сам).

На місці організації засідки, командир патруля переконується, що місцевість підходяща (оцінивши елементи Спостереження, укриття та маскування, Пере-

шкоди, Ключові елементи ландшафту та Маршрути підходу). Він робить це не проходячи зону ураження, але рухається навколо, щоб роздивитися місцевість з лівої й правої сторони та з середини лінії розміщення засідки. Якщо місцевість не підходить для проведення ближньої засідки, командир патруля повинен вибрати найближче підходяще місце.

Після цього, командир патруля виставляє пікет з 2-х осіб, точно посередині за лінією розміщення засідки. З часом ця точка стане місцем де патруль розділяється для виконання задач. Бійці пікету займають позицію спинами один до одного. Один з солдатів направлений обличчям до зони ураження, а інший повертає обличчя у напрямку **ПЗП**. Командир патруля формулює цим двом солдатам план дій у надзвичайних ситуаціях і повертається на **ПЗП**. Пікет повинен помічати будь-яку активність противника і звітувати про все перед командиром відділення після повернення, особливо, якщо ворог зупинився на чи поряд із місцем облаштування засідки.

Після повернення на **ПЗП**, командир патруля погоджує будь-які зміни до початкового плану з кожним бійцем засідки. Фінальна підготовка здійснюється у **ПЗП** і командир патруля збирає патруль в маршевий порядок. На чолі строю буде командир відділення, потім група безпеки, група підтримки і нарешті штурмова група. Це строгий порядок розміщення бійців в строю.

Командир патруля підводить загін до відправного пункту, де з'єднує пікет керівником групи безпеки. Якщо з відправного пункту видимі лівий і правий позиції груп безпеки, командир патруля дає наказ керівнику групи безпеки розставити своїх бійців на позиції. Якщо місцевість не проглядається, командир патруля виставляє групи на лівому та на правому фланзі разом з керівником групи безпеки.

Коли групи безпеки зайняли свої позиції, командир патруля повертається до відправного пункту і забирає з собою групу підтримки. Він виставляє її на позицію на лінії засідки навпроти відправного пункту, злегка змістивши групу вправо, або вліво. Після цього, командир патруля повертається до відправного пункту і забирає штурмову команду. Вони також розміщуються на лінії навпроти відправного пункту і займають позицію протилежну до позиції групи підтримки (справа чи зліва).

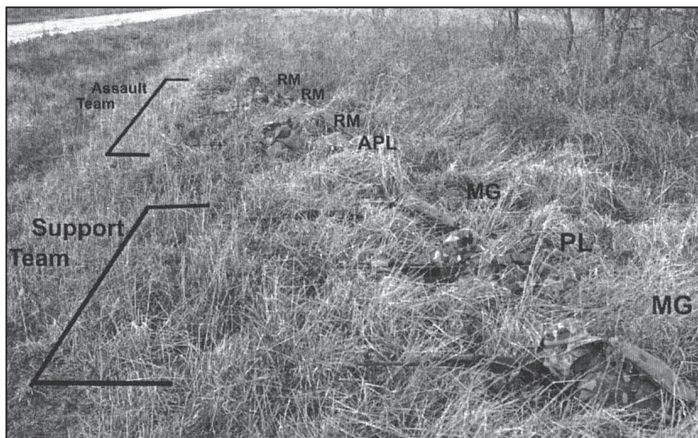
Коли всі бійці є на місцях, командир патруля займає свою позицію як керівник групи підтримки чи штурмової команди (це визначається раніше у плані проведення операції). Зазвичай, спочатку він проводить перевірку рацій, після чого всі очікують появи цілі. Всі ведуть спостереження за ситуацією.

Загін повинен продовжувати очікування на позиції поки:

- Командир взводу не дасть команду «час», який означає, що загін повинен повертатися.
- Командир патруля дасть команду «не стріляти» і дозволить великим загонам противника пройти.
- Поки хтось у засідці не зробить перший постріл.

Загін засідки відкриває вогонь у зоні ураження лише коли:

- Командир патруля ініціює вогонь по противнику в зоні ураження.
- Або якщо противник відкрив вогонь по загону засідки.



## Дії в зоні виконання операції

***Здійснення операції триває не довше ніж одну хвилину!***

Всі члени загону стріляють у зону ураження – незалежно від того, чи бачать вони ціль. Єдиним винятком можуть бути лише групи безпеки, яким інколи погано видно зону ураження. «перенести вогонь» відповідно до плану проведення операції. В цей час командир патруля повинен визначити чи достатньо безпечно для загону входити у зону ураження.

Якщо штурмова команда перетинатиме зону ураження, то необхідно буде виконати наступні дії:

- «Прочесати» зону ураження строєм ланцюга, добити бійців противника що чинять опір.
- Закріпитися на дальній стороні зони ураження.
- Відправити необхідні спеціальні команди назад в зону ураження, щоб зібрати важливі розвіддані, взяти полонених, забрати своїх поранених, або вислати команду підричників, щоб знищити зброю та засоби зв'язку.

Після цього керівник штурмової команди подає командиру взводу сигнал, що протилежна сторона зони ураження охороняється і що спеціальні команди вико-

нали свої завдання. Штурмова команда охоронятиме протилежну сторону зони ураження поки не отримає сигнал відходити.

Командир патруля подає сигнал штурмовій команді відходити через пункт розгортання до ПЗП. Штурмова команда повинна зробити це негайно і не чекати на інші команди.



Командир патруля подає сигнал групі підтримки відходити пункт розгортання до ПЗП. Група підтримки повинна негайно зробити це. Останнім командир патруля подає сигнал відходити через пункт розгортання і рухатися до ПЗП групам безпеки. Командир патруля чекатиме на групи безпеки у пункті розгортання і відійде до ПЗП разом з цим елементом загону. Таким чином, загін покине свої позиції в точно зворотному порядку, стосовно того в якому вони на них заступали.

## ПЕРЕГРУПУВАННЯ

Першою до ПЗП повинна повернутися штурмова команда. Це означає, що керівник штурмової команди візьме на себе командування ПЗП і утримуватиме кругову оборону поки старший за званням командир не замінить його. Боєприпаси і вода повинні бути роздані по необхідності. Поранені повинні отримати медичну допомогу. Так відбуватиметься поки всі частини загону та командир патруля не повернуться на ПЗП. Коли всі бійці перераховані, командир патруля просить перевірити важливе спорядження. Члени загону перераховують своє спорядження фізично торкаючись кожного його елемента.

Після того як це зроблено командир патруля дає наказ розповсюдити зібрану розвідінформацію серед усіх членів патруля. Це необхідно, оскільки загін може потрапити в перестрілку і понести втрати, а ін повинна бути формація передана вищому командуванню після повернення загону. Якщо командир патруля єдиний у загоні, кому відомі дані, то зусилля всіх команд будуть марними.

Визначені маршрути повернення та плани перенесення/евакуації поранених та полонених будуть зазначені в плані проведення операції.

## ДАЛЬНЯ ЗАСІДКА

Дальня засідка це ніщо інше як грандіозна снайперська операція. Зрештою, якщо одна снайперська команда це добре, то півдюжини ще краще. Просто виставте на позицію кулемет або два кулемета і у вас є вогнева потужність! І якщо ви очікуєте, що противник буде використовувати бронетехніку, то щоб вразити ціль просто візьміть пару гранатометів.

Протитанкові операції включають декілька замаскованих пар, так званих команд «мисливець-убивця». Це еквівалент пари снайпер – коригувальник.



*Через значні відстані, кваліфіковані снайпери є ключем до успіху у віддаленій засідці.*

Ціль таких засідок полягає не в знищенні цілі. Насправді, н навіть шамає навіть штурмової команди. Мета полягає в тому, щоб завдати противнику втрат. Для того, щоб далі продовжувати вивчення дальніх засідок, ми використаємо «L»-подібний метод проведення засідки як базову модель. Повний список всіх методів організації засідки є у **Додатку А** цього посібника.

## Особливості дальніх засідок

Дальні засідки висувають певні специфічні вимоги:

- Дальню засідку виставляють, щоб завдати противнику втрат.
- Дальня засідка може проводитися по відношенню до цілі більшої, ніж сам загін.
- Дальню засідку організують за межами радіусу кидка ручної гранати.
- Дальня засідка встановлює загородження на ближній стороні зони ураження.
- Дальня засідка складається з груп «мисливець-убивця», групи безпеки і групи підтримки.
- При проведенні віддаленої засідки потрібно визначити швидкі маршрути відходу.

## Послідовність дій – «L»-подібний метод

Прибувши на ПЗП, що був створений на відповідній відстані від визначеного місця проведення засідки, командир патруля висилає передовий дозор. Цей дозор включатиме командира патруля і всю групу безпеки. Перед виходом в розвідку, командир загону залишить групі підтримки план дій у надзвичайних ситуаціях, що складається із 5-ти положень.

Командир патруля веде передовий дозор до місця засідки і виставляє групу безпеки на позицію, з якої повністю видно місце засідки. Після цього, командир патруля разом з керівником групи безпеки оглядає лівий фланг, правий фланг і центр, щоб переконатися, що місцевість підходить для розміщення групи безпеки і групи підтримки, а також для визначення шляхів відходу. До того ж, зона ураження повинна мати декілька природних перешкод між силами противника і місцем засідки, щоб сповільнити контратаку противника - такі як відкрите поле, струмок, а ще краще скеля. Якщо ніяких природних перешкод не буде, тоді встановлюються та маскуються інженерні перешкоди. інженерні перешкоди включають колючий дріт, і/або міни. Якщо місцевість є не прийнятною для проведення операції, тоді поблизу має бути вибране інше місце.

Коли командир загону вибрав місце засідки і вирішив, де розмістити групу безпеки і групу підтримки, він розміщує всю групу безпеки в центрі позиції, щоб вони могли спостерігати за місцевістю. Командир загону залишає керівнику групи безпеки план дій у надзвичайних ситуаціях, що складається із 5-ти положень і повертається на ПЗП.

Прибувши на ПЗП, командир патруля доводить до відома усіх членів загону про будь-які зміни до початкового плану. Завершують останні приготування і формують групу підтримки. Група підтримки розділяється на дві частини: групу А і групу Б, згідно плану проведення операції. Група підтримки А піде з командиром взводу та з групою підтримки Б, що прикриватиме їх з тилу. Командир патруля об'єднає групу підтримки з групою безпеки.

Ця точка, де об'єднуються дві групи й буде відправним пунктом. Тут командир патруля призначає керівника для кожного підрозділу. Він повторює керівнику групи безпеки, де саме хоче розмістити ліву і праву групи безпеки, а керівник групи безпеки виконує його наказ.

Будучи на місці, командир патруля вказує обом групам підтримки на позиції, які вони повинні зайняти. Керівник команди підтримки розміщує свої групи на позиції згідно наказу. Командир патруля буде рухатись з тією із груп підтримки, позиція якої, на його думку, буде найкращою точкою для огляду зони ураження і управління підрозділами

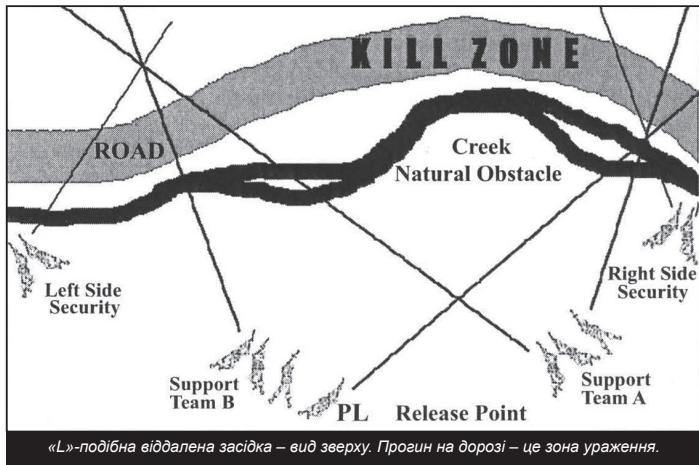
Тепер коли всі підрозділи на місцях, командир патруля проводить перевірку систем комунікації. Весь загін очікує в місці засади. У дальніх засідках через значні відстані між підрозділами, часто першим, хто бачить противника буде охорона лівого або правого флангу, що повинна повідомити командира про пересування противника.

Малоймовірно, що противник виявить загін у віддаленій засідці. Проте, для дальніх засідок існують правила, яких варто застосовувати:

- Командир взводу подає сигнал «час», який означає, що загін повинен повертатися.
- Командир патруля віддає команду «не стріляти» і дозволяє великим загонам противника пройти.
- Один з бійців відкрив вогонь.

Загін засідки відкриває вогонь у зоні ураження лише коли:

- Командир патруля віддає наказ відкрити вогонь по противнику у зоні ураження.
- Противник відкрив вогонь по загону засідки.



## Порядок дій для досягнення цілей

Порядок дій залежить від реакції противника. Якщо засідка йде добре – ніяких контр атак не проведено, немає підкріплення зі сторони противника, чи не було відкрито артилерійський вогонь по патрулю – тоді дальня засідка може продовжувати стріляти допоки сили противника не покинуть зону ураження, або поки загін не використає всі боєприпаси видані для здійснення місії. Це може зайняти хвилини, або навіть години. Звичайно це не означає, що треба використати всю амуніцію! Вам ще потрібно відступати. І пам'ятайте, чим довше ви лишаєтесь на місці, тим більше шансів у противника провести контр атаку чи контр засідку.

Обидві групи підтримки відразу відходять до **ПЗП** як тільки командир патруля віддасть наказ «припинити вогонь». Немає необхідності проходити через відправний пункт. Це забере багато часу через відстань між підрозділами загону.

Командир патруля відходитиме з однієї із груп підтримки. Як тільки командир патруля пройде уявну точку, що відповідає відправному пункту, він подасть сигнал групі безпеки відступати. Керівник групи безпеки збирає всіх своїх людей у призначеній точці, позаду відправного пункту, щоб перерахувати свою команду. Після цього група безпеки відступить до **ПЗП**.



## Перегрупування та реорганізація

Командир патруля повинен першим повернутися до ПЗП і організувати кругову оборону після чого він здійснює керівництво ПЗП поки не зберуться всі члени загону. Боєприпаси і воду слід надаватися за необхідністю. Поранені повинні отримати медичну допомогу. Так відбуватиметься поки всі частини загону не повернуться до ПЗП.

Коли всі бійці перераховані, командир патруля просить перевірити важливе спорядження. Бійці перевіряють своє спорядження (зброю, рації, прилади нічного бачення) фізично випробовуючи і оглядаючи кожен елемент.

Дальня засідка не спеціалізується на збиранні ПРІ, проте, будь-яка важлива інформація повинна швидко бути поширена. Визначені маршрути повернення та плани евакуації поранених будуть зазначені в плані проведення операції. Продовжуйте місію.

### Підсумки

Найбільш поширена помилка під час проведення ближньої засідки полягає у затримці з відкриттям вогню після першого пострілу. Такий пізній початок стрільби з боку загону дає противнику життєво важливі секунди, щоб відреагувати. Відділення вестиме вогонь по противнику протягом 15 секунд. Це достатній час, щоб в швидкому темпі випустити 2 магазини патронів. Отож, ви можете уявити, що найгірший сценарій для членів загону засідки - коли противник входить в зону ураження, а замість першого пострілу командира взводу, члени загону чують клацання затвору. Це означає, що зброя командира взводу дала осічку (або не спрацював кулемет, з якого мав бути зроблений перший постріл). В такому разі **клацання затвору повинне розцінюватися як перший постріл**. Інакше першим відкриє вогонь противник.

При організації дальньої засідки командири приділяють достатню увагу визначенню шляхів відходу, але схильні залишатися на одному місці задовго. При проведенні дальньої засідки є більші шанси знайти ціль, а ризик отримати поранення менш серйозний, ніж при проведенні ближньої засідки. Ця перевага створює тенденцію до того, що загін знаходиться в засідці занадто довго. Сили противника завжди можуть визначити вашу позицію і зайти з тилу. Це означає, що всі старанно сплановані шляхи відходу будь непридатні. Командиру патруля потрібно мати тверезий розум і старанно зберігати спокій, щоб знати коли його загін завдав необхідну кількість шкоди і слід відступати. Пам'ятайте, ціль дальньої засідки - не знищити противника, а лише завдати шкоди.

### Чого ми навчилися

У центральних високогір'ях В'єтнаму, у 1966 році, досвідчений сержант спецназу командував маленькою групою монтаньєрів (корінні жителі плоскогір'я Тейнгуен) з метою організації ближньої засідки. Це мала бути одна із багатьох

засідок, що повинні були чекати на ворога, який спробував би відступити під ударом частин Армії США. Все було сплановано та приготовано і загін зайняв свої позиції.

Десь в середині ночі, коли американські війська прорвали ворожу оборону, війська противника почали в паніці розбігатися. По гірських ущелинах прокотилися звуки вибухів мін –пасток , кожна з яких спрацювала по солдатах противника. Однак на позиції Старшого Сержанта К.А. Блесса противник вийшов з протилежної сторони у спробі укріпити оборону .Чисельність солдат противника значно перевищувала чисельність команди сержанта, до того ж багато хто з ворогів ніс РПГ.

В найбільш підходящий момент, сержант зробив перший постріл, щоб розпочати обстріл ворога в зоні ураження. Перший залп виявився ефективним, проте захват швидко розвіявся, коли у відповідь противник почав обстрілювати позиції загону з РПГ.

Загін поніс втрати і тому почав відхід по заздалегідь визначеному. Ситуація погіршилася, коли сержант повернув в неправильному напрямку на розвилці гірських стежок, а зрозумів це тільки коли загін вийшов на незнайому просіку. В цей час крізь дерева пролетіла пуля, пробивши щоку сержанта, від чого він впав на землю. Він знову піднявся і продовжив відступ під ворожим вогнем вгору по гірській стежці. Сержанта знову поранили, цього разу біля нирки, проте, він продовжував бігти, поки його загін не повернув на правильну стежку і нарешті не прибув до зони евакуації. Вертольоти вивезли всю команду.

**Урок?** Ніколи не стріляйте у щось більше, ніж ваша команда, коли ваш загін знаходиться ближній засідці! І старанно вивчайте план шляхів відступу – пройдіться ними перед початком місії, якщо це можливо.

### НАБІГ (РЕЙД)

Набіг (рейд) - це найважче завдання, яке може отримати патруль. Він вимагає постійного узгодження відносно точних розвіданих, вміння розраховувати час, таємності дій і відмінного керівництва. Тому, заплановані дії під час набігу (рейду) мусять відшліфовуватися, аж поки кожен не зрозуміє свою роль, позицію та не навчиться розраховувати час, а також роль, позицію та порядок дій кожного окремо учасника набігової операції!

Розвідувальні дані, спеціальне спорядження, ретельні тренувальні завдання та відмінне керівництво – необхідні складові для проведення успішного набігу (рейду).



*Група підтримки відкриває вогонь на ураження як тільки штурмовики відступають під час пізнього вечірнього рейду (набігу).*

#### Фізична активність

Набіги (рейди) здійснюються для знищення цілей в глибині ворожої території. Їх виконують, щоб знищити чи захопити ворожі ресурси, або щоб вбити чи взяти в полон ворожих солдатів, або ж звільнити своїх. В будь-якому випадку, успіх вашого загону залежить від уміння довести справу до кінця та швидко розчинитися.

Ваш загін матиме критично важливу ініціативу. Це саме те, що відрізняє набіг (рейд) від засідки. Ворог ймовірно матиме хороший зв'язок з підкріпленням із найближчих районів, що зробить ваш загін вразливим до контратаки. Цей факт свідчить про те, що існує обмеження в часі, від початку набігу (рейду)

Очевидно, набіг (рейд) матиме більший успіх, якщо буде досягнуто ефекту несподіванки.. Щоб збільшити ефект, атака повинна відбуватись, коли об'єкт найменше цього очікує. Атака має відбуватись тоді, коли видимість обмежена. І якщо це можливо, атакуйте використовуючи неочікувані шляхи підходу – ті, що мають вигляд непрохідної території.

І останнє, основу рейду складає рішуча атака. Ефект неочікуваності, сильний вогневий удар та завзятість вразять та дезорієнтують ворога. Не варто недооцінювати психологічний ефект застосування сили.

Якщо ворог повірить, що ваш загін є чисельнішим, ніж насправді завдяки використанню приголомшливого вогневого удару і рішучій атаці, ймовірно, він буде вчиняти менший спротив штурмовій команді. Крім цього, після того як ваш загін покине об'єкт, противник буде менш агресивно переслідувати членів вашого загону, якщо він вірить, що у вас є значна чисельна перевага.

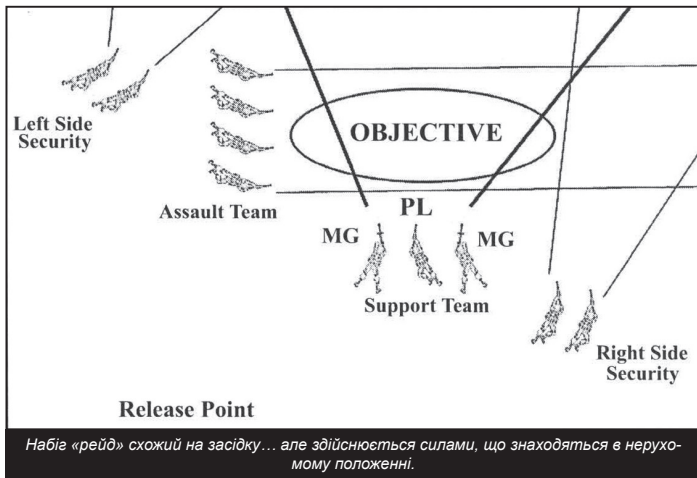
## Елементи виконання набігу (рейду)

Все дуже схоже на засідку. Загін ділиться на три основних групи: групу безпеки, групу підтримки та штурмову команду

Найчастіше група безпеки займає позицію зліва, справа, а інколи в тилу заго-ну, як тільки бійці займають позиції біля території об'єкта. Вони мають при собі гвинтівки, легкі кулемети, протипіхотні міни та протитанкові засоби, щоб відбити контратаку бойових машин противника. Головна мета – це не дати ворогу посилити оборону об'єкта і позбавити ворога можливості втекти з даного об'єкта.

Група вогневої підтримки найчастіше розміщується в центрі позиції в такий спосіб щоб мати найкраще поле зору. Ця ж група несе важку зброю – кулемети, РПГ, безвідкатні гармати. Перш за все, ця група відповідає за придушення ворога вогнем, саме вона завдає максимальних втрат противнику, аби забезпечити успіх штурмовій команді.

Штурмова команда розміщується так близько до об'єкта, як це дозволяє маскування та вогнева підтримка. Вони озброєні гвинтівками, хоча можуть мати при собі спеціальне спорядження. Ця група відповідає за знищення, захоплення, або ж звільнення цілі. Під час атаки об'єкта, ця група є водночас найменш озброєним та найбільш вразливим підрозділом.



Штурмова команда може поділятися на менші підрозділи. До цих підргруп належать спеціальні команди підривників, саперів, команда спеціальної обробки небезпечних матеріалів, група захвату для викрадення, команди зі звільнення полонених та пошуку ПРІ, а також команди медичної допомоги для поранених членів загону.

Звичайно, вам не будуть потрібні всі ці групи, якщо ви не агент 007, якому дали завдання врятувати світ від божевільного науковця, який хоче використати ядерну зброю для здійснення терористичного акту, поки обмотана вибухівкою, зв'язана і з заклеєним ротом модель знаходиться в радіусі вибуху бомби.

## Послідовність дій

Після того, як ПЗП повністю обезпечено, командир патруля очолює передовий дозор. Він може взяти з собою, як мінімум, групу безпеки із 2-х осіб і керівника групи підтримки чи штурмової команди (з ким він не буде займати одну позицію). Звичайно, було б добре взяти з собою всіх трьох керівників, якщо це можливо.

Командир патруля віддає план дій старшому за званням бійцю в ПЗП і продовжує свої дії. Він проводить фізичний огляд об'єктів, переконуючись, що все йде за планом. Якщо ні, то слід внести зміни до плану, але оскільки відпрацювати такі зміни на практиці неможливо, рішення про їх внесення слід ухвалювати

лише за надзвичайних обставин.

Перед тим як командир патруля залишить точку огляду цілі, він залишає там групу безпеки із раціями. Бійців групи безпеки розставляють на позиції так, щоб вони могли постійно вести спостереження за об'єктом (ця ділянка пізніше стане точкою розгортання ) для того щоб переконатися, що не прибуло вороже підкріплення, або що ціль не покинула своє місце. Як завжди цій команді безпеки залишають план дій. Після чого, командир патруля та інші офіцери відходять на **ПЗП**.

Командир патруля вносить будь-які зміни до основного плану на **ПЗП** і завершує всі приготування. Забираючи решту членів загону, командир патруля виводить їх із **ПЗП** до відправного пункту в наступному порядку:

- Командир патруля на чолі строю.
- Група безпеки.
- Група підтримки.
- Штурмова команда, що прикриває загін з тилу.

Після прибуття в точку розгортання, командир патруля підтверджує у бійців групи безпеки, що знаходяться на місці чи все в порядку. Після цього, командир патруля об'єднує всю групу безпеки з їхнім керівником і дає їм час зайняти свої позиції. На відміну від засідки, тут командир патруля не здійснює розміщення на позиції кожного окремого відділу. При набігу (рейді), відділи повинні повністю відпрацювати всі свої дії, включаючи займання позицій. Для кожної групи повинен бути виділений час, щоб вони зайняли на свої позиції, що вимагає використання пристроїв зв'язку.

Наступною командир патруля відправляє групу підтримки, він може рухатися разом з цим відділом, якщо не захоче бути в складі штурмової команди. Штурмова команда останньою займає свої позиції, а через те, що їхні позиції знаходяться безпосередньо близько біля об'єкта, їм потрібно достатньо часу, щоб туди дістатися.

Всі елементи загону очікують на:

- Точно визначений час здійснення ініціюючого пострілу, **або**
- Сигнал «стріляти», **або**
- Сигнал Командира патруля «не стріляти» (після чого загін відходить).

## Дії спрямовані на виконання бойової задачі

Одразу після першого пострілу, всі члени загону стріляють в об'єкт – незалежно від погоди, або від того прицілилися вони чи ні. Єдиним винятком у цьому випадку може бути група безпеки, яка може знаходитися в непридатному для вогню секторі.

Після знищення об'єкту, командир патруля подає сигнал «змістити вогонь», а штурмова команда починає свою сплановану атаку по периметру об'єкта. Тут велике значення має те, що багато хто вважає, що «змістити вогонь». Дозвольте розвіяти цей міф.

«Змістити вогонь» означає, що група підтримки зміщує напрям вогню вправо або вліво, коли ворожі війська починають відступати, або перегруповуватися. Коли координація дій ворожих елементів не дозволяє безпечно змістити вогонь вправо або вліво, то команда підтримки повинна стріляти без ураження над головами солдат.

Навіщо? Тому що ефект від звуку пострілів миттєво паралізує сили противника і він не зможе завдати удару у відповідь. Коли ж вогонь припиняється, то у ворога на об'єкті складається враження, що ваш загін відступає. У ворога більше можливостей виявити штурмову команду і відкрити вогонь по її бійцях, які до того ж легкоозброєні. Тобто, не потрібно припиняти вогонь аж до запланованого моменту, а переносити його на інший рубіж, або ж стріляти без ураження.

Штурмова команда атакує об'єкт попередньо розбившись на команди по 2-є осіб, які:

- Стріляють у кожного солдата противника парними пострілами.
- Охороняють протилежну сторону об'єкта, а також.
- Виконують завдання спецкоманд.

Закінчивши своє завдання, керівник штурмової команди дає командирю патруля сигнал, що вони виконали свою місію і готові відходити.

Після чого, командир патруля подає три визначені сигнали. Перший сигналізує штурмовій команді відходити через відправний пункт до ПЗП. Другий означає, що група підтримки повинна зробити те ж саме. А третій – щоб група безпеки відступала по визначеному маршруту до ПЗП.

У ПЗП командир патруля разом з керівниками підрозділів загону реорганізують та перегруповують бійців. Загін підраховує всіх членів місії та перевіряє спорядження. Будь-яка групова зброя чи спорядження першої необхідності буде приписана іншому бійцю, якщо оператора було поранено або убито. Вода і боеприпаси повинні бути перерозподілені порівну. Після цього загін відходить до попередньо визначеної позиції, зазвичай відділеної від ПЗП натуральною перешкодою, потім зупиняється і розподіляє всі дані і ПРІ серед бійців загону. Це потрібно зробити перед поверненням на головну базу.

## Підсумки

Участь у набігу (рейді) є предметом гордості для будь-якого загону піхоти. Рейд означає перехід тієї тонкої грані, де ведення звичайної війни змішується із спеціальними операціями елітних підрозділів спецназу.

Але якщо ви думаєте реалізувати набіг з повітря – подумайте ще раз. Під час висадки десанту, коли три повітряні дивізії (одна британська і дві американські) були скинуті на Францію вночі 5 червня 1944 року, лише одна з них виконала своє призначення, хоча дії всіх дивізій були добре сплановані. Так-так, лише одна!

Добра підготовка, добре спорядження, ретельне тренування, і хороше керівництво є єдиною надією на здійснення успішного рейду. Імпровізація ніколи не спрацює.

## Повчальний урок

Через кілька місяців після війни у Перській затоці, проти режиму Саддама Хусейна було запроваджені військові санкції і оголошено про закриття повітряного простору (у відповідь на жорстокі атаки проти шиїтів і курдського народу у Іраку). Слід було організувати евакуацію пілотів союзних військ, які охороняли повітряний простір у зонах вільних від польотів – це було завданням роти С третього батальйону десятої групи Сил Спеціального Призначення США.

Команди по 12 бійців по черзі проводили тиждень в режимі бойової готовності, під час якого вони тренувалися виконувати їхню місію, що передбачала реалізацію десантно – штурмової операції, для забезпечення місця катастрофи і порятунку пілотів. Це тренування враховувало численні варіанти можливих сценаріїв кожен з яких мав бути відпрацьований командою Зелених Беретів. По суті, біці команди повинні були долетіти до місця падіння пілота двома гелікоптерами Blackhawk з їх бази в Туреччині. Після чого, вони мали вивести пілота на першому гелікоптері і евакуюватися на іншому.

Отож в якийсь день 1992 року штаб отримав повідомлення про те, що британський винищувач Harrier впав у північному районі Іраку. Призначена команда побігла до свого місця завантаження, щоб сісти на борт своїх гелікоптерів. Командир групи здивувався, коли зустрів на аеродромі не тільки свій підрозділ із 12 осіб, а й додаткову команду та командну групу в повному складі. Здавалося що командир роти С вирішив, що ті учасники операції, хто не мав бойових відзнак, можуть приєднатися до рятувальної операції. Проте, проблема була в тому, що два гелікоптери не могли взяти на борт 27 осіб!

Дорогоцінний час було втрачено, поки підігнали третій гелікоптер, але все одно всі Blackhawk були переповнені. Додаткові баки із паливом довелося викинути з салонів, щоб розмістити зброю та спорядження всіх новоприбулих Зелених Беретів.

Після приблизно п'яти годин польоту, із наближенням до кордону Іраку, стало ясно, що гелікоптери повинні здійснити дозаправку. І це зрозуміло, адже гелікоптери були перенавантажені! Отже, один за одним, гелікоптери вишикувалися в лінію за повітряним танкером С-130. Було втрачено багато часу.



Коли рятувальна команда увійшла в повітряний простір Іраку, за хвилину до прибуття на місце катастрофи, пілотна команда побачила «фейєрверк із зелених та червоних кольорів» (як описував один із Зелених беретів). По гелікоптерах вели вогонь з землі, а пілоти налягли на штурвали перенавантажених Blackhawk.

Після приземлення на місце катастрофи, виявилось, що недавно інший американський загін відповів на сигнал SOS і підібрав пілота. Зелені берети забрали секретні деталі винищувача Harrier і відправилися назад до Туреччини.

### Урок?

**Ніколи не міняйте план!** Правда, що план має бути гнучким до всіх можливих змін залежно від обставин. Але зміна добре спланованого та зрозумілого плану, що насправді не потребує ніяких змін - просто самогубство!

В цьому випадку, час був витрачений на те, щоб посадити на борт гелікоптерів осіб, які досі не брали участь у операції. Гелікоптери були перенавантажені солдатами та спорядженням, тому мусили заправлятися у повітрі. Це означало, що багато часу було втрачено!

Втрачений час призвів до залучення іншого підрозділу, що насторожило іракців. Після повернення на базу в Туреччині, повітряні екіпажі помітили, що кожен із Blackhawk мав мінімум дюжину отворів від куль! Щастя, що жоден із Зелених беретів чи членів екіпажів не був підстрелений.

### АТАКА

Серед усіх бойових дій атака є найбільш смертоносною як для її суб'єкта, так і її об'єкта. Сучасні військові засоби мають неймовірну руйнівну дію. Їх координація вимагає надзвичайних зусиль.

Провідний польовий тактик і хронолог Армії США С.Л.А. Маршалл, порівняв сучасне поле бою з «організованим хаосом». Хоч Маршал і сформулював цей вираз біль ніж півсторіччя тому, він не втрачає актуальність і понині.

Організований хаос в ширшому сенсі означає динамічно-хаотичні параметри поля бою. Цей хаос неможливо проконтролювати, але можна спрямувати на досягнення спільної мети. Проблема в тому, що не існує двох осіб з однаковим баченням бою, та при цьому якимось чином всі мусять мати спільні орієнтири і встановити спільну мову.



*Штурмова група йде вперед аби прикрити групу, яка буде розвивати прорив.*

Обов'язки командира на місці перевершують його фізичні можливості. Єдина надія на визначення найбільш нагальних задач по мірі їх критичності, встановлення пріоритетів. На полі бою це справжнє мистецтво.

Традиційно мінімально необхідне співвідношення сил атакуючого до атакованого для досягнення успіху вважають рівним 3:1. Тобто, щоб успішно атакувати противника по всьому фронту, сили атакуючого мусять переважати оборону щонайменше втричі. **Втричі!** То що, все безнадійно без такої переваги? Ні. Попри всі вигоди оборони, наступ все ж має перевагу в ініціативі. Сторона атаки обирає час і місце наступу. А це немала перевага. [Див. Додаток В, в якому ретельно розглянуто ролі оборони і наступу.]

Задача атакуючої сторони полягає в концентрації ресурсів проти однієї ділянки оборони. Переш ніж перейти в наступ, слід провести повноцінну розвідку і/або розвідку боєм з метою визначення найбільш вразливих місць в обороні, а також найзручніших шляхів до цих точок. Зусилля атакуючих, і зокрема штурмових загонів, буде спрямовано проти таких слабких місць.

## Підготовлена атака в порівнянні з атакою з ходу

Наступ можна здійснювати на добре відому, розвідану лінію оборони, або ж по напрямку руху. В другому випадку йдеться про «атаку з ходу», хоча зустрічаються назви на кшталт «оточення і зачистка» та «пошук і знищення».

Перевага підготовленої атаки – атаки відомої цілі з встановленою лінією оборони — в тому, що, при ефективній розвідці ваш патруль буде напевне знати склад і розміщення сил противника. Недолік в тому, що така оборона є, як правило, стійкою.

І навпаки, перевага атаки з ходу — полягає в тому, що, як правило, війська противника не готові до оборони. З іншого боку, існує ризик помилитися в оцінці стану оборони і крім того, противник буде маневрувати.

### Атака з ходу

Основною ціллю атаки з ходу є встановлення раніше втраченого контакту з противником.

При цьому слід пам'ятати що чим інтенсивніше ми атакуємо, тим менше можливостей для маневру має противник. Зрозуміло, що це стосується і нас. Головним завданням в разі, коли ми відновили контакт є змусити противника зайняти максимально не вигідну для оборони позицію і тоді ліквідувати їх завдяки чисельній перевазі, більшій вогневій потужності або ліквідувати сили ворога по частинах завдяки кращій тактиці.

## **Ми встановлюємо або відновлюємо контакт з противником шляхом агресивного маневрування.**

Атака з ходу є специфічною формою атаки — нехай безсистемної і неорганізованої, та все одно атаки. Відверто кажучи, це вирішення серії задач у відповідь на загрози по мірі виявлення останніх.

Суть таких дій було досить влучно визначено як тактику «знайти, обмежити в маневрі, ліквідувати». Виконання всіх прийомів для забезпечення наступу вашого загону на противника як-от формування бойового порядку атаки, подолання небезпечних ділянок, володіння зброєю, сигнали руками, в решті решт буде лише підготовкою до ваших дій на місці.

Де б ви не вступили в контакт з ворогом, і навіть незважаючи на ефективність вашого маневрування при підході до його позицій, процедури які виконують після наближення будуть однаковими.

**«Знайти»** — визначити відстань і напрям до противника по відношенню до вашого загону.

**«Обмежити в маневрі»** — придушення ворога з метою обмеження його пересування та вогню.

**«Ліквідувати»** — охоплення з флангів та фізичне знищення.

### **Дії біля цілі**

Загальне уявлення про те, що саме означає «встановлення контакту» з противником є неточним. Прийнято вважати що як тільки ви бачите поганих хлопців, то відразу ж починаєте по них стріляти. Але так варто діяти тільки якщо ваші справи дійсно погані.

Зазвичай слід передати інформацію іншим бійцям патруля, щоб кожен мав змогу підготуватися. Разом — сила: командна робота примножує результат. Отож шанси на успіх зростають.

### **Порядок дій.**

Що мусять знати наші бійці? Ну, для початку непогано було би дізнатися **напрямок і відстань** до противника. По тому командир патруля мусить повідомити певну схему маневрування, яку би кожен в патрулі зрозумів. **Це все!**

Означення напрямку здійснюється по методу годинника. Памятайте, що напрям руху а не той напрям, в якому ви наразі дивитесь — це і є 12 годин на циферблаті! Отже, загальний напрям руху це 12 годин по циферблату, відтак 6 годин — тил. Відповідно, напрям «3 години» завжди буде вказувати на правий фланг, а «дев'ять» - лівий фланг.

Типова помилка — занадто вдаватися в подробиці. Не заглиблюйтесь занадто в цей метод! Не слід говорити, «Ворог на 1:30.». Це занадто складно для розуміння. Використовуйте тільки цілі числа типу «Ворог на 13 годин» Відверто кажучи, навіть ця оцінка буде приблизною. Якщо ворог насправді на 14 годин, цього достатньо. Добре, що тепер всі розуміють загальний напрямок.

Аналогічно, відстань вимірюється в метрах: знову ж таки, не вдавайтесь занадто в подробиці. «Ворог на 13 годин, 38 метрів» вимагає зайвих роздумів. В головах виникнуть сотні питань.

«То тридцять вісім метрів від мене? Чи 38 метрів від бійця, який перший їх помітив? Та й хто перший побачив ворога — командир патруля, замикаючий чи передовий? Ворог рухається? В якому напрямку? Наразі вони ближче, ніж 38 метрів, чи відішли?»

Якщо тільки це не обумовлено конкретними вимогами системи озброєння, яку використовує ваш патруль —як-от ведення навісного вогню, така точність є надмірною. Просто задайте напрям з кроком 100 метрів. Виняток — тільки відстані менше 100 метрів. Достатньо сказати «50 метрів». Якщо ж ворог значно ближче, ніж 50 метрів, то це й так одразу буде видно! Звісно, якщо комусь ще цього не видно, старі добрі ручні сигнали стануть в пригоді: двічі підряд викинувши вказівний палець чи дуло рушниці в напрямку загрози можна швидко вказати напрямом. «Погані хлопці ОТАМ!»

З цього логічно випливає наступне питання: знаючи, що хочемо сказати, як же ми це скажемо? За допомогою рук, звісно. Чи може тихенько прошепчемо це в тил загону? Якщо дозволяють обставини, це хороша ідея.

Немає питань, якщо ворог відкриє вогонь перший, ви ймовірно просто горлатимете цю звістку. Це як з жєстами, щойно ви отримали повідомлення, ваш обов'язок передати його по групі. Відтак, як хтось заволає, «Ворог — 10 година 100 метрів!» У відповідь вигукніть, «Ворог — 10 година, 100 метрів!».

В цей момент командир патруля подасть руками певний знак про перегрупування чи нову схему маневрування. Найближче до ворога рій чи відділення зазвичай відкриває вогонь для придушення ворога. (Але це, звісно, залежить від ситуації). Рій чи відділення, яка не зайнята обстрілом позиції противника, відтак, залежно від вказівок командира патруля, переходить на лівий чи правий фланг. Якщо ця частина має змогу провести успішний маневр і захопити ворожі позиції атакою з флангу, вона цим скористається. В іншому випадку, бійці просуватимуться вперед, скорочуючи відстань з ворогом з метою його придушення.

Важливо зрозуміти, що на полі бою загроза, яку бачите, є, як правило, найближчою. Ворог за 3 метра з ножем це більша загроза, ніж ворог за 100 метрів з рушницею... чи ворог за 1000 метрів з мінометом.

Отже, по мірі просування маневреного рою чи відділення на фланг противника і скорочення дистанції, ворог спрямує вогонь на цю групу. Це значно послабить або унеможливить вогонь по тому підрозділу, який веде вогонь на придушення.

Тепер є вибір між атакою на позиції сил ворога і переміщенням на ще вигіднішу позицію для обстрілу противника. маневрене рій тепер може завершити місію і розбити ворога. Це своєрідний «танець» який складається з маленьких маневрів.

Як правило, ворожі сили покинуть свої позиції, побачивши, що їх позиція опинилася під загрозою. Якщо жодних інших позицій ворога, які потрібно знешкодити, безпосередньо поблизу зони немає, ваш патруль наново починає процес. Ви будете переслідувати ворога. Знайдете його, позбавите маневру і ліквідуєте.

В «Мистецтві війни» Сун Цзи сказано, що, якщо ми зустрінемо ворожі сили, достатньо великі і рішучі, щоб на рівних боротись з нами, слід нівелювати їх переважаюче оборонне становище. Класична тактика народу Хань в 12-13 сторіччях полягала в тому, щоб спрямувати незначні сили до оборонних мурів і розпочати атаку.

Після того, як їх атаку на лінію оборони відбивали. Хань вдавали, що їх втрапи є набагато більші, ніж є насправді, відтак поспішно відступали. Противник залишав укріплення для переслідування. Але наступ (Хань) був несправжнім. Решта армії очікувала одразу за межами огляду з мурів, утворивши клиноподібну зону перехресного вогню. Ворога, що кинувшись навздогін, можна було захопити зненацька.

**Це спрацьовує завжди?** Авжеж ні. Та це одне з можливих рішень. Слід зауважити, що тактика атаки зходу є значно більш динамічною, ніж класичний наступ. Така тактика не обмежує ні ворога, ні атакуючого заданою територією. Обидві сторони мають змогу маневрувати вперед, назад, з боку в бік. Необхідно використати вигоди маневреності і змусити сили противника залишатись в межах певної території. Далі слід атакувати.

# ПІДГОТОВЛЕНА АТАКА З ВИЗНАЧЕНИМИ ЦІЛЯМИ

## Порядок дій.

Якщо патруль отримав завдання провести підготовлену атаку на підготовлену лінію оборони, необхідно пройти процедуру з 9 кроків для планування і виконання атаки. Деталі можна пропустити, оскільки кожна ситуація вимагає особливого підходу. Попри це, методика являє собою універсальний вказівник. Малоімовірно, що патруль зможе обійти бодай один крок цієї методики, тож краще ознайомитись з нею. На практиці буде корисно створити для цієї сторінки закладку.

**Розгортання в пункті збору в районі об'єкта (ПЗП).** Патруль проводить останні приготування. Висилання передового дозору не є обов'язковим. Якщо інформацію для планування операції було надано вчасно, командир може почуватися досить впевненим, щоб обійтися без нього. В іншому випадку краще перевірити, що чекає попереду.

**Перегрупування для атаки.** У встановлений командир переформовує патруль в бойовий порядок і видає інструкції щодо подальшого пересування. Це і є початок дій по організації підготовленої атаки.

**Визначення позиції противника.** Після визначення патрулем напрямку і відстані до сил противника, команда підтримки мусить виконати маневр для виходу на приписану їй позицію, яка дозволить придушити ворожі сили або спостерігати за ними.

**Відкриття вогню по противнику.** Не варто проводити безсистемний обстріл ворожих позицій, якщо все ще можете розраховувати на елемент несподіванки. Дайте змогу маневреним частинам, зокрема штурмовому загону, підійти до цілі якомога ближче. Крім того, патруль має використовувати рівно стільки сил, скільки потрібно для виконання задачі. Це приховає розмір і напрям дії при проведенні наступу.

**Обходити перешкоди!** Патруль повинен зберігати темп просування. Це означає що слід уникати важких боїв за укріплені позиції. Організація атаки повинна забезпечувати блокування таких позицій щоб уникнути атак в тил. Оминайте будь-яку перешкоду, яка не є ціллю атаки. Але проявіть пильність! Якщо ви обійшли мінне поле чи ПС/ПП противника слід їх позначити. Інакше підрозділи що йдуть за вами можуть мати проблеми з цими об'єктами. Хорошим способом позначити небезпечну зону є використання яскравої пластикової стрічки вдень або хімічних вогнів вночі.

**Прорив лінії оборони.** Штурмовий загін мусить йти вперед і нейтралізувати перешкоди зберігаючи максимальну скритність. Штурмовий загін не відкриває вогню і не видає своєї присутності першим, поки противник не відкрив вогню. Якщо перестрілка почалася, штурмова група чи спеціально виділена для цього рій прикриває рух димовою завісою. Хорошою ідеєю буде також провести імітацію атаки з іншого напрямку, щоб ввести противника в оману щодо напрямку дії

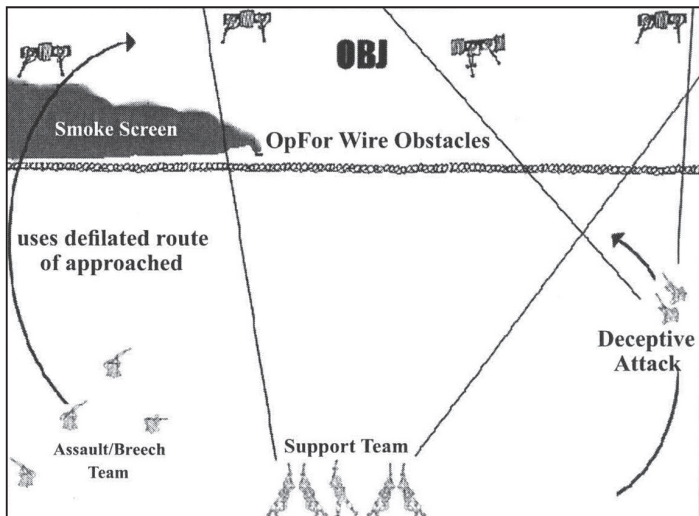
основної групи.

**Розвиток прориву.** Штурмова група подає сигнал Командиру Патруля як тільки їй вдалося розчистити інженерні перешкоди в лінії оборони противника а спеціально призначена команда захопила плацдарм в глибині зони оборони противника. – практично це означає перша пара вогневих позицій за лінією оборони противника. Група вогневої підтримки і сили, призначені для організації фальшивої атаки проходять через коридор в обороні противника. Основні сили патруля будуть намагатися обійти позицію противника з флангів і продовжити рух до зони, де розміщено командні структури противника.

**Зачистка цілі.** Коли основні сили патруля можуть прорвати лінію оборони противника, кожен підрозділ отримує чітко визначену задачу – атака на бункери, забезпечення оборони флангів. Цей етап операції вимагає відпрацювання та детальних тренувань.

**Перегрупуватись та реорганізуватись.** Оцінити кількість доступних для подальшого наступу бійців, боєприпасів, спорядження та води. Переконатися що найважливіші системи озброєння мають повноцінні розрахунки. Командир патруля повинен залишатися в контакт з вищим командуванням щоб передати дані про просування атаки та передати запит и на підкріплення. Евакуйовати поранених, загинлих та полонених. В принципі цей процес може відбуватись навіть до досягнення основних цілей атаки. Це постійний процес.

**Продовження місії.** Після виконання задачі, патруль готується до можливої





контратаки противника. Патруль може отримати наказ оборонятись, атакувати або відступати.

## Порядок дій спрямованих на досягнення цілей атаки

При атаці з визначеними цілями, дії спрямовані на досягнення цілей атаки розпочинаються, щойно патруль в бойовому порядку залишає ПЗП. Це пояснюється тим, що патруль очікує вступити в бій з силами противника навіть перед лінією оборони. Психологічно приготувати себе до цього слід одразу при формуванні бойового порядку патруля, в пункті збору ПЗП.

**Група прикриття** веде вогонь на придушення противника для, підтримуючи штурмовий загін. Пам'ятайте про фальшиву атаку. Формування атаки Маршевий і наступальний порядок формують відповідно до бойового завдання. Якщо бій стає затяжним слід приготуватися до того, що передову позицію займатимуть різні рою (по черзі). Увесь патруль мусить бути готовий передати амуніцію і воду тим роюми, які брали участь в бою і в яких закінчуються запаси.

### **Підтримуйте темп наступального руху:**

- **До моменту прямого зіткнення рухайтесь скритно.** Якщо можна йти повільно в стабільному темпі, бігти не потрібно. Повільний рух може нервувати бійців і командира, але передовий і його рій повинні мати можливість виявити протипіхотні міни, солдат противника чи ПС/ПП.
- **На ламати бойовий порядок в небезпечних зонах!** Бойовий порядок забезпечить достатній рівень безпеки для просування патруля вперед.
- **Оминайте всі непозначені перешкоди.** При цьому потурбуйтеся про інформування своїх сил про їх наявність. Частина, які рухаються за вами, знешкодять їх пізніше. Помітне маркування дасть змогу нейтралізувати ці перешкоди з мінімальними втратами особового складу.
- **Використовуйте не більше сил, ніж безпосередньо вимагає виконання бойового завдання.** Не слід розгортати увесь патруль навпроти позицій противника, якщо потрібні одне – два рою.
- **Цілеспрямовано атакуйте виявлені сили противника в полосі оборони.** Якщо почалося бойове зіткнення і штурмову групу виявлено, слід докласти всіх зусиль для того, щоб не дозволити противнику організовано відступити на підготовлені позиції. Ваша ціль – вбити їх, примусити здатися або втікати в паніці.

**Щойно командир патруля локалізує об'єкт атаки**, він розгортає групу вогневої підтримки в місці, що забезпечує найкращий огляд об'єкта. Таке розташування має забезпечити ведення ефективного настільного або навісного вогню по лінії оборони, а також дозволити групі підтримки спостерігати просування вперед штурмового загону.

## Штурмовий загін

Власне кажучи, штурмовий загін складається з двох частин: групи розчистки і групи прикриття. Група розчистки відповідатиме за знешкодження мін, дровових перешкод і т.п. Група прикриття охороняє штурмовий загін, розташовуючись по лівому і правому краю групи розчистки. група розчистки буде занадто зайнята інженерними загородженнями, щоб відстрілюватись. За них це зробить група прикриття. Врешті решт, що швидше буде знешкоджено перешкоду, тим швидше штурмовий загін займе відносну безпечну позицію.

**Просування штурмового загону вперед.** Коли група вогневої підтримки займе свою позицію, штурмовий загін розпочинає рух в напрямку до цілі. Немає іншого вибору, ніж припустити, що всі перешкоди — під прикриттям кулеметів, артилерії і під спостереженням противника! При виборі шляхів підходу до цілі слід керуватись такими міркуваннями:

- Знайти шлях якомога нижче відносно рівня ґрунту — «закритий» підхід. Противник не може забезпечити ефективний настільний вогонь чи спостереження за таким підходом.
- Використовуйте природне прикриття — вкриті густою рослинністю ділянки лінії оборони чи темряву для того, щоб пройти перешкоди, залишаючись непоміченими.
- Використовуйте димові шашки, якщо інші засоби маскування не забезпечують достатнього ефекту. Однак використовуйте дим тільки після початку активних дій, в іншому випадку ви передчасно розкриєте свої наміри. Якщо патруль обстрілюють, кидайте шашки в напрямку лінії зайнятої бійцями противника. Пересвідчіться, що вітер працює на вас і дує впоперек або на фронт противника — але не заважайте вогню групи підтримки.
- За наявності ресурсів, застосовуйте тактичний обман. Розгорніть фіктивну атаку з іншого боку вздовж лінії оборони противника. Дозвольте їм використовувати дим, щоб переконати сили противника в реальності намірів. Це заплутає сили противника при встановленні місцезнаходження справжнього штурмового загону і сповільнить їх реагування на штурм.

**Розчистка перешкод.** Штурмовий загін здійснює нейтралізацію перешкод наступним чином:

1. Група прикриття займає позицію безпосередньо справа і зліва від перешкоди, залишаючи достатній простір для групи розчистки.
2. Група розчистки просувається між бійцями прикриття, після чого знищує перешкоду, і розмічає прохід через неї (стрічка вдень і хімічні світильники в темряві).
3. Група прикриття просувається розміченим проходом, процес повторюється до проходження крізь всі перешкоди.

**Забезпечення плацдарму.** Штурмовий загін веде обстріл і проводить маневри з метою захопити позиції, які накривають прорив прямим вогнем. Щойно

штурмовий загін сигналізує командирів патруля про завершення зачистки перешкод і убезпечення плацдарму, командир проводить всю групу вогневої підтримки вперед через розмічений прохід.

## Зачистка об'єкта атаки

В плані операції чітко прописано відповідальність і функції в цій фазі атаки. Це необхідно практикувати під час тренувань. До того ж, мають бути розроблені резервні плани дій для випадків, коли командири або частини втрачають дієздатність внаслідок великої кількості втрат.

**Просування групи підтримки через прорив.** Після закріплення в межах лінії оборони противника, командир патруля проводить групу вогневої підтримки для з'єднання з штурмовим загonom. Весь патруль охоплюватиме фланги зсередини оборонної лінії ворога. Щоб захистити патруль і вибити сили противника з їх бойових позицій, необхідно провести наступні дії:

1. Спеціально призначена група прикриває лівий чи правий фланг, залежно від того, куди не йтиме патруль, щоб захиститися від контратаки.
2. Решта патруля веде вогонь і маневрує на фланги сил противника вздовж лінії оборони.
3. По кожній позиції ведеться 'L' — подібний перехресний вогонь:
  - Чільне рій придушує оборонну позицію, повідомляючи її розташування наступному рою.
  - Наступне рій проривається в тил оборонної позиції і вибиває ворога звідти вогнем гвинтівок, гранатами або РПГ.
  - Рій, що здійснює прорив, тепер забезпечує тиск на оборонну позицію, в той час як інша рій заходить до ворога з тилу... і процес повторюється.

**Підготовка до контратаки противника!** Командир патруля здійснює відновлення системи оборонних споруд і переформування сил. Необхідно розгорнути оборону у 180° секторі для забезпечення захисту патруля з фронту і по флангах. Слід забезпечити достатню кількість особового складу в розрахунках важкої зброї і перерозподілити амуніцію. Подбати про свої втрати, провівши евакуацію поранених. Роздати в патрулі запаси води. Також необхідно евакуювати військовополонених.

**Продовження місії.** Оскільки позаду не залишиться жодного спорядження, немає потреби повертатись в опорний пункт (ПЗП) (як правило, на базі ПЗП виникає станція медичної допомоги для евакуації своїх поранених). На цьому етапі патруль отримає завдання захищати позицію, продовжувати наступ або відступити.

## Підсумки

Успішно проводять атаку два типи провідників. Перший затято рветься вперед,

такий собі прагматик, що покладається на швидкість і цілеспрямованість як засоби зменшення втрат і розвитку успіху. Другий аналізує хід бою, постійно шукаючи вразливі ділянки оборони і зосереджуючи там свої ресурси. Обидва підходи мають чим похвалитися. Направду кожен надає виразні переваги.

Якщо війська веде прямолінійний і затятий провідник, солдатам відомо, що бойовий план навряд чи буде змінюватись. Їх лідер сильний та рішучий. Він наступатиме тільки тоді, коли буде впевнений у перемозі. Це надає велику впевненість військам, вони без слів розуміють свою роль у битві та намір командуючого.

Війська поміркованого провідника швидко адаптуються до змін. Вони готові до кардинальних змін бойового плану, при цьому такий тип лідера здобуває довіру своїх солдатів завдяки своїм здобуткам. Війська підуть за ним через пекельне полум'я. Вони повинні вміти діяти незалежно від намірів командуючого і ефективно повідомляти про зміни плану битви.

Немає універсального рішення єдиного визначального фактору досягнення мети. Бій розвивається хаотично. Солдати прагнуть — ні, бажають знати провідника, за яким вони йдуть, і що від них вимагають. Так, з зерна досвіду визріє дерево братерських стосунків військ і провідників. Але впевненість можна викувати через дієве практичне напрацювання ретельно складених бойових процедур. Найгірше, що можна зробити, це відрядити загін на марш, не сказавши йому, як далеко йти. Нас лякає невідомість. Переконайтесь, що ваші війська проінструктовано!

## Засвоєні уроки

Звод 25-ої піхотної дивізії здійснював переслідування противника поблизу в'єнтамського села навесні 1967 року. Було вже досить пізно, коли командир помітив, що селяни покинули поля набагато раніше, ніж зазвичай.

Деякі молоді солдати в патрулі звернути увагу на не менш дивну поведінку. Коли патруль наблизився до села, сім'ї з найближчих будинків спокійно вийшли зі своїх домівок та попрямували вглиб села. Через хвилину, по патрулю відкрили вогонь з тих будинків.

Атакуючи ворожі позиції під вогнем, загін доповів, що Північно-В'єнтамська Армія (NVA) швидко покинула ці позиції та відступила вглиб села. Командир роти по радіо наказав патрулю «бути агресивними». Командир вирішив, що він має скористатись моментом, і швидко повів свій загін вглиб села, одночасно намагаючись оточити селище по периметру.

Опинившись всередині села, командир більше не міг визначити лінію оборони противника. Здавалося, кожен будинок веде вогонь по його патрулю, крізь дерева навколо села також вели вогонь. Здавалось, ворог був скрізь одночасно, ведучи вогонь як по патрулю, так і по своїм власним позиціям. Не було

звичайних секторів вогню і оборонних позицій, воювати з яких вчили молодого лейтенанта.

В міру того, як зростали втрати, у командира лишалося мало реальних варіантів дій. Він зрозумів, що більше не зможе ні атакувати ворога, ні відступити та залишити поранених. Він повідомив засмученого командира роти про те, що його загін потребує підкріплення. І так вийшло, що просте випадкове зіткнення переросло у повноцінну операцію з залученням роти плюс частини артилерії та найближчих ресурсів авіаційної підтримки, в той час як кількість жертв та поранених американського патруля зростала.

### **Чого ми навчилися?**

**В першу чергу**, командири повинні навчитись слухати своїх підлеглих на «лінії фронту». Ці солдати знають набагато більше про свою особисту безпеку і те як її гарантувати ніж їх лідери позаду – незалежно від того, чи їх командир за ними лише на 40 метрів або на 4 кілометри. Солдати патруля зрозуміли, що селяни дізнались про їх маневри, тож ймовірно про неї знає і ворог.

**По-друге**, західні армії надзвичайно схильні до поспіху. Можливо, оскільки авіаційні або десантно-штурмовимі операції розгортаються на полі бою настільки швидко, наші підрозділи не в змозі пригальмувати та сповільнити патрулі до обережного та методологічного темпу. Або, можливо, через те, що фізична підготовка ведеться з акцентом на силу і витривалість, роблять хибний висновок, що бої виграються на великій швидкості. Незалежно від причин, загін має право рухатись у своєму власному темпі. Потрібно безпосередньо перед сутичкою забезпечувати скритність... і навіть після початку зіткнення командир повинен мати час, щоб визначити, як саме його загін буде вступати у бій. Він має спланувати шляхи відступу на випадок, якщо його загін потрапить у пастку, відтак масштаб бою перевершить можливості загону. Також він мусить запросити і отримати необхідну комбіновану вогневу підтримку для нейтралізації ворожих позицій.

**По-третє**, командир повинен послабити контроль за рухом своїх військ. Він має бути впевненим в їх здатності до маневрів та полі бою. Знову ж таки, існує помилкова думка, що піхота повинна рухатись так, як марширують на плацу. Це просто не той випадок. Танковий екіпаж їде в танку разом. Артилерійська розрахунок є практично недієздатний без зброї, і тому рухається як одна команда. Піхотинець рухається як окрема особа яка є частиною команди! Але ми повинні чітко зрозуміти це — хоча піхотинець рухається у нерівному ланцюгу стрільців, пам'ятаючи про побратимів зліва та справа, він обирає наступну позицію та метод руху до цієї позиції як незалежна особа. І так само як він буде просуватись на полі бою, так само він може відступати з поля бою – як незалежна особа, що є частиною команди!

**І останнє, по-четверте**, є припущення, що ворог воює так само, як і ми.

Північно-В'єтнамська Армія (NVA) не надавала такого ж значення рельєфу, як командири Армії США. Вірогідність того, що вони будуть захищати зворотній або передній схили пагорба, була однаковою. NVA радше могла зайняти позиції поміж схилами (у «сідлі»), а не на вершинах. Ворог у В'єтнамі часто хитрував, обманював на полі бою — залишав перші позиції оборони задля того, щоб створити ілюзію можливості раптового захоплення без спротиву і заманити дуже агресивний американський патруль.

А поняття захисного периметру з розташованими зовні зонами перехресного обстрілу було очевидно невідоме NVA, натомість перевага надавалась заманюванню ворогів у добре організовану клиноподібну оборонну позицію з перехресними лініями вогню. Важко координувати? Ризик ураження власних військ? Ваша правда! Та це ще більша несподіванка для патруля, який натрапив на таку позицію.

Необхідно проводити бойові вправи, які дадуть патрулю і окремим особам змогу бути гнучкими при досягненні цілей, не шукаючи універсального рішення. Мусимо ввести в практику таку підготовку і тренуватися регулярно.

# Розділ 6

ДОДАТКИ

## МЕТОДИ ОРГАНІЗАЦІЇ ЗАСІДОК

Найкращий підхід коли ви координуєте бійців і визначаєте зони ведення вогню – це не ускладнювати справу. У випадку організації засідки це буквально означає, що варто застосовувати лінійну або «L»- подібну форму позиції. Але деякі варіанти ландшафту і особливості пересування цілі можуть вимагати від вас організувати засідку за більш складною схемою. Далі ми наведемо перелік можливих схем організації засідки, простий опис кожного варіанта і її графічна схема.



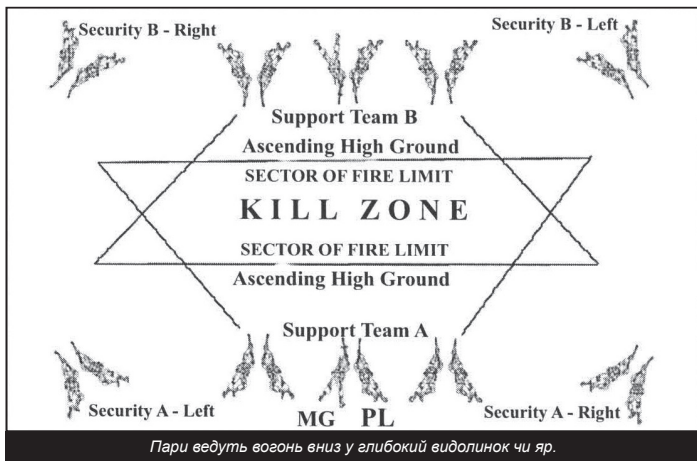
### Лінійна засідка

Лінійна формація знаходить практичне застосування як в дальній, так і в ближній засідці. Такий бойовий порядок дозволяє підтримувати зв'язок і командування і таким чином є ефективним для придушення цілі і швидкого відходу і розриву вогневого контакту. Така формація має найбільший ефект коли йдеться про атаку на лінійну зону ураження – наприклад ділянку шосе.

**[Ілюстрація знаходиться в пункті «Ближня Засідка» розділ «Елемент тактичної підготовки №12 – Засідка»]**



## Паралельна засідка



Паралельна засідка, що по суті являє собою порядок, сформований двома лінійними засідками, застосовується тільки для дальніх засідок. Вона добре підходить для завдання значних втрат противнику і швидкого відходу, хоча взаємодія між командами може бути дещо ускладнена.

Такий бойовий порядок є найефективнішим при діях по довгій і вузькій зоні ураження – наприклад долині між двох груп пагорбів.

### «L» - подібна засідка

«L»-подібна засідка добре підходить як для дальньої і ближньої засідки. Вона дозволить зберігати контакт і контроль за підрозділом, і добре підходить як для придушення противника, так і для того, аби розірвати контакт і відійти.

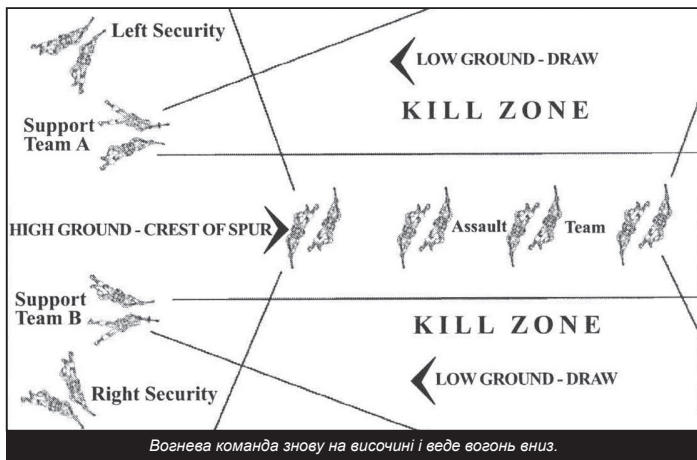
Такий бойовий порядок краще всього застосовувати на широкій і відкритій місцині. Не варто розміщувати частину сил на дальній стороні зони ураження – це дозволить уникнути відрізання цих сил якщо противник почне контратаку.

**[Ілюстрація знаходиться в пункті «Дальня Засідка» розділу «Елемент тактичної підготовки №12 – Засідка».]**

## «Т»-Подібна засідка

«Т»-подібна засідка – це практично дві «L» – подібні засідки, які закривають два протилежні напрямки. Такий бойовий порядок з однаковим успіхом застосовують як в дальніх так і в ближніх засідках.

Такий порядок дозволяє ефективно контролювати бійців і є придатним як для придушення противника вогнем, так і для розриву контакту і відходу. «Т»-подібна засідка має найкращий ефекти коли її застосовують на відрозі, коли зони ураження знаходяться по обидва боки відрогу. Цей метод застосовують тоді, коли є надійна інформація про напрям руху цілі але немає даних про маршрут.

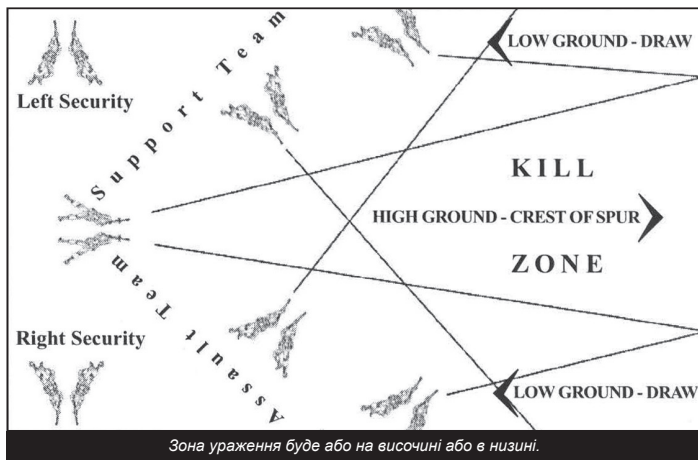


## «V»-подібна засідка

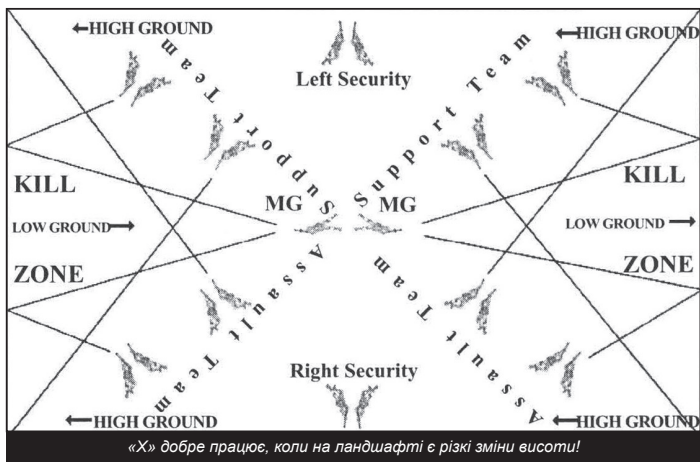
Часто «V»-подібну засідку плутають з «L»-подібною. Вони відрізняються не тільки формою бойового порядку, але і призначенням. «V»-подібну засідку використовують практично виключно для ближньої засідки. Вона гарантує хорошу взаємодію бійців, але застосовувати її можна **тільки тоді**, коли придушення цілі є певним. «V»-подібна засідка є найефективнішою, коли бійці стоять вздовж відрогу чи пагорбів, які обмежують видолинок.

При цьому вершина порядку буде або на високому місці або в низині, залежно від використання видолинка або відрогу.

## «X»-подібна засідка



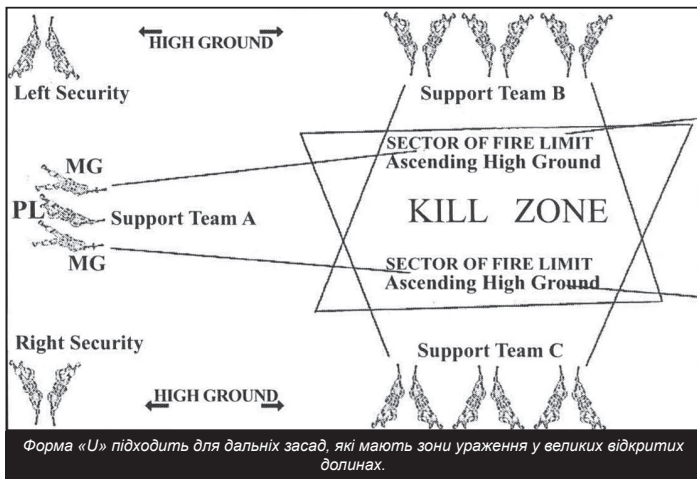
«X»-подібна засідка це просто дві «V»-подібні засідки, виставлені торець в торець. Цей порядок придатний лише для ближньої засідки. Взаємодія бійців стає дещо ускладненою, але цей порядок дозволяє діяти в ситуації, коли маршрут цілі відомий, **а напрямок руху – ні**. «X»-подібна засідка має найкращий ефект, коли її використовують вздовж відрогу, або пагорбів, які обмежують видолинок



## «U»-подібна засідка

«U»-подібна засідка дуже подібна до «V»-подібної, однак «U»-подібну засідку використовують тільки для дальніх засідок. «U»-подібна засідка передбачає залучення більшої команди вогневої підтримки в основу формації.

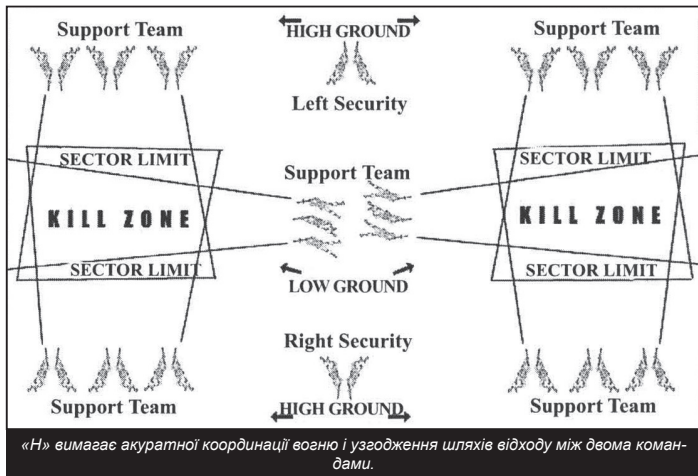
Координація між бійцями і підрозділами є складним, але такий бойовий порядок має значні переваги при застосуванні на відкритих місцях, таких як вузькі долини, що дозволяють мати значні сектори вогню. Це особливо ефективно при організації дальньої протитанкової засідки.



## «Н»-подібна засідка

Дві «U»-подібні засідки, виставлені в торець, утворюють «Н»-подібну позицію. Цей метод можна використовувати тільки для дальніх засідок. Управління та комунікація будуть надзвичайно ускладненими.

Оптимальним рішенням буде використовувати такий стрій при роботі на відкритому місці, де паралельні височини дають можливість розмістити команди вогневої підтримки і протитанкові засоби. «Н»-подібна засідка найкраще працює тоді, коли шлях наближення противника відомий, а напрямок – ні.

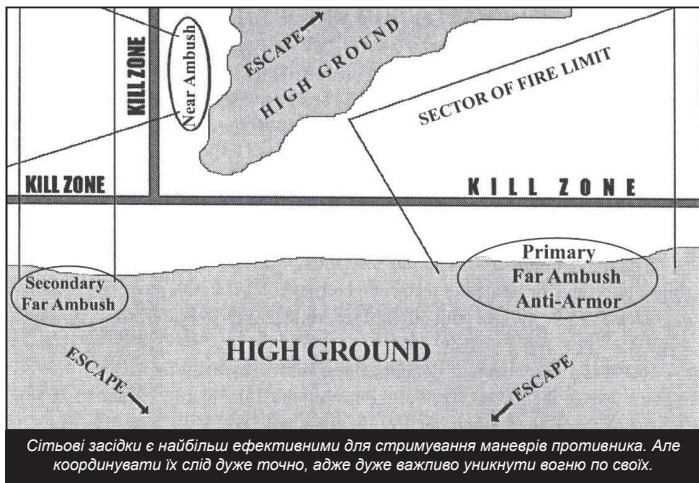


## Сітьова Засідка

«Сітьова засідка» - це не метод організації засідки а скоріше тактика, підхід до організації засідок. Враховуючи те, що деякі цілі будуть завеликими або надто сильно розподіленими територіально для того, аби атакувати їх силами одного патруля. Тому доведеться координувати зусилля кількох команд для досягнення цілей.

Коли противник віддаляється від основної засідки або коли він відірвався від сил команди засідки він скоріше за все розіб'ється на менші групи які будуть іти добре видимими, розчищеними маршрутами.

В цьому випадку виникають сприятливі умови для використання другої і третьої групи засад. Однак варто приділити особливу увагу розподілу секторів вогню, щоб не наразити свої підрозділи на небезпеку.



# ПОРІВНЯННЯ НАСТУПУ І ОБОРОНИ

## Яйця і дерев'яні кораблі

Давайте подивимось на загальну картину наступальних і оборонних операцій. Для цього почнемо з історичної перспективи.

В часи, коли кораблі робили з дерева гармати ставили вздовж бортів аби вести вогонь вбік. Очевидно, що єдино можливою тактикою в такому випадку було вишикуватися в лінію і вести вогонь по такій же лінії противника, поки не вдасться його потопити.

Кращий метод застосування вогневих засобів було винайдено, коли з'явилася артилерійська башта і бортова броня. На суші тактика все ще передбачала шикування армій в лінію і довгий обмін вогнем – поки одного з противників не буде знищено або хтось не почне втікати. Вважалося, що при перевазі 3 до 1 атакуючий неодмінно доб'ється успіху. Однак саме такий підхід призвів до значних втрат під час Першої Світової.

Що сталося? До початку Першої Світової Війни широкого вжитку набули три нові винаходи, які надавали серйозних переваг військам в обороні. Це були колючий дріт, кулемет і «скорострільна» гармата. Дріт ефективно знижував темп атаки піхоти і кавалерії. Кулемети завдавали значних втрат військам, пійманим в дротяні пастки. А високий темп вогню нової артилерії дозволяв не тільки вести точний вогонь по лінії оборони але і створювати завісу вогню перед оборонними позиціями. Старе співвідношення «три до одного» вже не приносило певної перемоги. Перша Світова так і не принесла виходу з цієї пастки, просто закінчилися людські резерви. Довелося чекати ще 20 років щоб відновити втрати.

На щастя до початку Другої Світової війни доктрина ведення наземного бою запозичила чимало в курячого яйця.



Бачте, ми маємо схильність думати про яечну шкаралупу як про щось вкрай крихке. Але слід віддати яйцю належне. Воно формує довкола ембріона досконалий оборонний периметр і ефективно захищає його від бактерій і вірусів. Що ще важливіше, шкаралупа захищає ембріон від механічних ушкоджень. Існує простий експеримент, що його проводять шестикласники – сире яйце кладуть в руку найсильнішого хлопця і він намагається його роздушити, розподіливши пальці по поверхні яйця рівномірно. Це, як правило, не вдається. Річ у тому, що тиск розподіляється рівномірно, і тому шкаралупа лишається неушкодженою.

Тоді чому ж ми думаємо, що яйце крихке? Тому що регулярно розбиваємо його об край сковорідки. В цьому випадку ми не лише завдаємо удару твердішим і важчим предметом, але і фокусуємо силу удару в одній точці.

Ось чому ми так успішно розбиваємо яйця, горіхи чи кокоси. Ми концентруємо силу і пробиваємо пролам в системі оборони. Тоді ми його розширюємо.

Цей принцип отримав широке визнання в період Другої Світової. Сфокусувати сили в одній точці, добитися прориву, і скористатися ним для атаки на тиліві структури противника. Як тільки система оборони противника розпадеться, **слід скористатися ситуацією і продовжити наступ.**

В принципі можна сказати (і це буде до певної міри справедливо), що цей принцип не є новим і його використовували від часів пращі і булави. Так, це правда – на оперативному рівні. Але на тактичному рівні такий урок ще слід було засвоїти.

Це навчання дороге коштувало всім учасникам Першої Світової і тим арміям, які так і не засвоїли нові тактичні принципи до часу Другої Світової.

То чого ж ми навчилися у старих флотів і яєць? Не атакуйте оборону по всьому фронту. Виберіть точку докладання зусиль. Тримайте темп атаки, розширюйте прорив, атакуйте систему контролю та управління противника. Зазначимо, що якщо вам зустрілася перешкода з колючого дроту варто очікувати кулеметного або артилерійського вогню противника.

## Переваги і недоліки

Оборона має більшу кількість явних переваг, порівняно з наступом. Варто порівняти ці типи дій щоб зрозуміти їх відносні недоліки і переваги.

З точки зору логістики оборона має значні переваги. Лінії постачання атакуючої сторони розтягнуто вздовж тонких і довгих ліній, які є вразливі до ворожої атаки, погодних умов і сильно залежать від стану доріг. На відміну від них оборона користується з запасів, створених буквально за переднім краєм.

Що стосується комунікацій – то тут оборона так само надає перевагу. Оборонна позиція нерідко має наземні телефонні лінії, що є безпечнішими ніж радіо. На додачу до цього сторона в обороні може користуватися УКВ радіо, вістовими, прапорцями і звуковими сигналами. Оскільки сторона, яка наступає знаходиться в русі, то виглядає так, що вона мусить користуватися або радіо, або вістовими і візуальними сигналами. Ці способи комунікації ефективні, але небезпечні і почасти вимагають багато часу для передачі даних.

На тактичному рівні оборона має кілька серйозних переваг. Укриття – такі як стрілецькі гнізда, траншеї, що дозволяють зменшити видимий силует бійця і прикрити його від навісного вогню. Війська мають чітко визначені сектори вогню, що перехрещуються з секторами обстрілу сусідів на флангах. Їх підтримує вогонь мінометів і кулеметів і прикривають дротяні загородження.

Війська в обороні знають місцевість перед собою і за позицією. Вони її вивчили і знають всі можливі маршрути підходу пробника. Вони відпочили і підготувалися. Це дуже рідко можна сказати про атакуючу сторону.

Чому ж тоді ми кажемо – «кращий захист це напад». Що робить наступ такою привабливою опцією. Щоб зрозуміти це, ми повинні зрозуміти задачу, яка стоїть перед обороною.

Завдання військ в обороні – захищати певну територію. При цьому мова йде про захист буквально всієї цієї зони. Подумайте про яйце – чи можна захистити ембріон частиною яєчної шкаралупи? Ні. Шкаралупа повинна закривати все яйце, повністю захищати визначену зону оборони – периметр ембріона.

Загалом ситуація не є відмінною для армії в польових умовах. Існує зона, призначена для оборони і її слід захищати. Щоб зробити це, військам доведеться розподілити свої зусилля по значній території.

Зрозуміло, що буде створено систему перехресного вогню, для того, аби зробити оборону більш ефективною, але все одно всі вогневі засоби не можуть вести вогонь в одну точку. Крім того, статична позиція заважає перекидати сили між ділянками лінії оборони, хоча певні резерви для виправлення критичних ситуацій все одно створюють.

Фактом є те, що незважаючи на все планування лінії оборони, війська які її тримають, не знають де саме чи коли почнеться атака. Тобто ініціатива за атакуючим, що є значною перевагою.

Ініціатива – не єдина перевага атакуючого. Як вже було зазначено раніше, атакуюча сторона має можливість концентрації ресурсів. Пам'ятайте, що по суті оборона стосується певної зони. В принципі далеко не всі види оборони є статичні, але абсолютно всі вони прив'язані до ландшафту. Це значить, що в будь – якому разі вони є менш мобільними, оскільки розподіляють ресурси по визначеній території. Атакуючі сили діють як край ложки, що розбиває яйце – тобто виконує роль «пробивної» сили.

Простіше кажучи, наступаючі сили концентрують вогонь і ресурси в одній точці лінії оборони. Атакуюча сторона робить це там і тоді, коли вважає за потрібне. Це і є основна перевага атаки.

Переваги	Наступ	Оборона
Короткі і відпрацьовані лінії постачання		√
Встановлені лінії передачі команд і комінікації		√
Знання ландшафту бійцями		√
Замасковані та підготовлені інженерні позиції		√
Визначені та розподілені сектори вогню		√
Можливість концентрувати ресурси у визначеній точці	√	
Ініціатива – вибір місця і часу атаки	√	

## Додаток С

# СЛОВНИК

Як і в будь якій іншій сфері, у військовій справі існують жаргон і символіка, які слід розуміти для того, щоб ефективно працювати з іншими. Далі вкладено більш – менш повний список тих термінів, що вжиті у тексті книги.

**AA | ЗЗС** — Скорочення на позначення Зони Зосередження, тобто зони на своїй стороні лінії фронту, де патруль може зібратися в безпечному місці щоб провести останні етапи підготовки перед проходом через ПЛО.

**PXO | PXO** — Розбір Ходу Операції. Процес оцінки ходу операції і визначення її ефекту та обставин, що супроводжували виконання задачі.

**APL | ЗКП** — Заступник Командира Патруля. Друга людина в командуванні патруля.

**Axis | Вектор** — Сектор в якому буде діяти патруль, обмежений паралельними лініями чи елементами ландшафту, що дозволяє обмежити відхилення вбік.

**Azimuth | Азимут** — напрямок, визначений по компасу. Задають в градусах або тисячних .

**Back Brief |** — Етап Планування Місії під час якого члени патруля беруть участь в обговоренні деталей операції і можуть прояснити їх .

**Battalion | Батальйон** — Основний підрозділ більшості збройних сил, який об'єднує бійців одного роду зброї (н.п. піхота, артилерія). Структура Батальйону відрізняється залежно від армії і призначення але загалом він складається з 500-600 чол.

**Bearing | Курс** — Напрямок, в якому рухається підрозділ. Може бути заданий як азимут або як напрям (Пн. Нд.- Зх.)

**Bivouac | Бівуак** — Табір з наметами і визначеною структурою, організований так, щоб впорядкувати рух бійців.

**Break in Contact | Розрив контакту** — Інцидент, при якому відбувається розірвання контакту між частинами одного бойового порядку. Щоб закінчити місію потрібно відновити контакт між частинами порядку.

**Brevity Codes | Кодові Позначення** — Короткі кодові слова, кожне з яких має специфічне значення і при цьому не мають явного стосунку до суті закодованого слова («Ромашка» для позначення «Точки збору»).

**Brigade | Бригада** — Основний підрозділ ЗС багатьох держав, який включає менші підрозділи окремих родів військ (піхота, артилерія, зв'язок, сапери). В ЗСУ орієнтовна чисельність – 4500 чол.

**Bypass | Обхід** — метод подолання перешкоди, при якому патруль просто обходить перешкоду.

**Call Sign | Позивні** — Коди для радіопередач, як правило – літера і дві цифри, що ідентифікують передаючу і приймаючу станції.

**Cease Fire | Припинити вогонь** — наказ або сигнал який вимагає припинити вогонь з усіх видів зброї. Часто віддають, коли ворог може уразити своїх бійців або коли цілі вогневого удару досягнуть.

**CEO&I | КДК** — Скорочення, який позначає Кодову Книгу. Це вкрай секретний документ (або картка) яка містить дані про позивні, частоти, паролі та коди встановлені для радіопереговорів в рамках місії.

**Chain of Command | Лінія Командування** — ієрархія командирів у військовому підрозділі від старшого до найнижчого.

**Challenge & Password | Гасло і Відгук** — комбінація слів, які дозволяють ідентифікувати противників і своїх бійців.

Питання і відповідь повинні йти в правильному порядку. Ця схема ідентифікації ніколи не використовується перед своїми позиціями.

**Clock Method | Метод Годинника** — система визначення координат відносно напрямку руху патруля. Прямо по руху – напрямком «на 12 годин», «6 годин» - ззаду, «3 години» - справа, «9 годин» - зліва.

**CO | Командуючий Офіцер** — позначення командира будь – якого підрозділу, крупнішого за роту.

**Commander's Intent | Наміри Командира** — чітке визнання цілей місії. Визначення цілі дозволяє членам патруля розуміти загальну задачу і діяти самостійно по ситуації.

**Commo | Комм.** — Абревіатура, яка позначає процес комунікації або комунікаційні пристрої.

1. Ситуація встановлення радіоконтакту з іншим підрозділом.
2. Будь які пристрої призначені для комунікації на великих дистанціях.

**Company | Рота** — Військовий підрозділ чисельністю близько 120 чоловік. Як правило це найбільший підрозділ, який складається з бійців одного роду військ.

**Concealment | Маскування** — Будь який матеріал або умови середовища, що дозволяють приховати позицію чи маневри від спостерігачів противника.

**Contingency Plan | Екстрений План** — Інструкції які командир патруля дає бійцям на випадок втрати контакту між частинами підрозділу, при цьому вона уточнює що саме повинні робити такі частини.

**Cover | Укриття** — Будь – який об'єкт який захищає бійців від прямого або непрямого вогню противника.

**CP | КП** — Скорочення яке позначає Командний Пункт, тобто позицію командира підрозділу.

**Cyclic Rate of Fire | Технічна Скорострільність** — така скорострільність, яку вона може продемонструвати за умови безперервної подачі боєприпасів.

**Dead Reckon | Інстинктивне Орієнтування** — Метод орієнтації на місцевості при якому навігатор опирається винятково на покази приладів.

**Direct Fire** — Ведення вогню прямою наводкою.

**Division | Дивізія** — Військове з'єднання значної чисельності, здатне вирішувати задачі на фронті 10-20 км. Чисельність значно відрізняється залежно від країни і роду військ – від 3 до 18 тисяч.

Має в своєму складі всі компоненти для ведення загальновійськового бою – піхоту, артилерію, саперів.

**Dogleg | Вовчий Крок** — Метод пересування по місцевості, при якому маршрут патруля не планують «від точки до точки», а формують з позирно безглузких переміщень. Це збиває з пантелику спостерігачів противника.

**Double Tap | Подвійний Постріл** — два постріли в швидкому темпі щоб збільшити ймовірність ураження і виведення з ладу (Для АК – 74 використовуйте правило – «Стріляю, поки подумки вимовляю «двадцять один»).

**Drag Man | Замикаючий** — Останній боєць в патрулі, чия робота – слідкувати за забезпеченням охорони тилу і слідкувати, щоб жоден член патруля не опинився за ним.

**E&E — Відхід і Уникнення.** Тим маневрування, при якому патруль уникає всіх контактів з противником.

**Element | Підрозділ** — будь – яка група бійців (від 2 і більше) що складають частину більшої групи.

**EndEx — Наказ Зупинити** всі активні дії і виконання всіх наказів.

**EOD — Позначення саперного підрозділу,** бійці якого спеціалізуються на знешкодженні боєприпасів, що не розірвалися.

**ERP | ПЗП** — Скорочення, яке позначає Проміжний Збірний Пункт. Ці пункти вибирає командир патруля по дорозі до цілі. Вони служать для планування подальшого пересування і для перегрупування в разі, коли патруль буде атаковано.

**ETA | ОМП** — Очікуваний момент прибуття (до цілі), параметр, часто використовуваний при складанні OpOrder.

**ETD | ОЧД** — Акронім який позначає очікуваний час початку виконання певного етапу операції.

**FEBA | Передпілля** — Акронім який позначає зону перед лінією оборони своїх військ (яку можуть займати бійці патруля). «Нейтральна зона».

**ПЛО | ПЛО (Передова лінія оброни)** — Акронім який позначає найбільш наближене до противника розміщення своїх сил.

**FFU** — Акронім який позначає найближчий до противника підрозділ своїх сил.

**Fireteam | Рій** — базова група бійців, яка буде складатися з 3-4 чоловік. Як правило група включає стрільців і операторів (або розрахунок) важкого озброєння (РПГ, кулемети)

**Five-Point Contingency Plan | План для Надзвичайних Ситуацій** — Спеціальний план, виданий командиром для командирів рою у випадку відділення рою від основного патруля. План повинен містити наступне:

1. Чому рій відділяється.
2. Куди йде рій.
3. Які бійці є членами рою, яке відділяється.
4. Коли рій повернеться і що треба робити у випадку якщо він не повернеться до того часу.
5. Що робити якщо рій або патруль опиниться під обстрілом.

**F flank | Фланг** — Зона справа або зліва яку не можна обстрілювати через відсутність ресурсів або через фізичні перешкоди.

**Frag-0 |** — Абревіатура яка позначає накази які уточнюють початковий план.

**Fratricide** — завдання втрат своїм бійцям.

**Freq** — Коротке позначення частоти яку використовуватимуть для роботи радіо.

**GNDR** — Позначення гранадера – солдата, який має завданням використовувати гранати або гранатомет для того, щоб подавити вогонь противника або прорвати його позицію.

**Grab Team | Група захоплення** — Спеціальна команда яка призначена для захоплення полонених (часто конкретно призначених цілей)

**Grazing Fire | Настільний вогонь** —

1. Ведення вогню по відношенню до землі.
2. Вогонь який ведеться прямою наводкою при чому кулі йдуть на висоті не вище метра.



### **Head Count** —

1. Кількість людей в патрулі.
2. Метод підрахунку бійців в ході патрулювання.

**Hide | Криївка** — Позиція яку використовують для одноразового відпочинку патруля. Ніколи не використовується повторно.

**IED | ІВП** — Імпровізований вибуховий пристрій. Як правило використовується у засадах.

**IMT | ТМП** — Акронім який позначає Техніку Маневрування Піхоти призначену для пересування під вогнем.

**Indirect Fire | Навісний вогонь** — Обстріл вибуховими снарядами цілі, яка знаходиться поза межами зони прямої видимості.

**Interlocking Fire | Перехресний вогонь** — Сектор обстрілу який частково співпадає з іншим сектором вогню. Всі сектори повинні суміщатися не далі 30 м. від позиції (щоб не створювати мертвих зон з яких можна кинути гранату.)

**LBE, LBV чи LCE | РТС** — Акроніми які означають частину спорядження, призначену для розподілу ваги боєприпасів і обладнання по тілу бійця (полегшуючи тим самим перенесення вантажу). Ремінна Транспортна Система, вона ж «роз-грузка», «ліфчик»,

**LDR** | — Абревіатура, яка позначає командира, тобто бійця відповідального за виконання наказів вищестоячих інстанцій, підтримання дисципліни, підготовку військ і прийняття рішень на полі бою.

**Leader's Recon | Передовий дозор** — розвідка яка працює в напрямку цілі від ПЗП. Задача – уточнення сил противника і ситуації в районі цілі.

**Line Troop | Лінійні війська** — Бійці які мають задачу захищати певну територію або проводити атаку на противника. Простіше – всі не-спеціальні частини.

**LZ | ЗВ** — Скорочення яке позначає зону висадки. Зона призначена для висадки солдатів з гелікоптера.

**МА | МЗ** — Скорочення на позначення мінної засади – такої, яка спирається на використання протипіхотних або протитанкових мін замість використання бійців. Хоча патруль як правило веде візуальне спостереження за зоною ураження, бійці не мусять видавати свою позицію, що робить такий підхід безпечнішим для патруля.

**Machine gunner** — **Солдат**, який відповідає за ведення вогню з кулемета.

**МЕТТ-Т(С) | ЗПЧСС** — Акронім який позначає Задачу, Противника, Час, Середовище і Доступні Сили

Базові елементи, які беруться до уваги при планування операції.

**Приклад:**

*«Наша задача – атакувати противника. Чисельність противника близько 70 чоловік, бойовий дух противника високий. Ми маємо 8 годин на планування і 4 на виконання задачі. Атака матиме місце на зарослій місцевості (поля) яка оточує село. Рослинність буде суттєво обмежувати видимість навіть вдень. Ми будемо діяти разом з першим взводом (правий фланг) і другим взводом (лівий фланг). Протитанкові розрахунки роти Е будуть надавати нам вогневу підтримку з тилу з-за лінії атаки. Ми не очікуємо наявності цивільних в селі.*

**MG** — Скорочення на позначення кулемета – зброї групового застосування, яка має завданням вогневу підтримку дій підрозділу, придушення вогню противника і обмеження його здатності маневрувати.

**NBC | ЗМУ** — Скорочення на позначення зброї масового ураження, тобто хімічної, біологічної чи атомної.

**NSO** — Скорочення для позначення сержантів і старшин, військовослужбовців які здійснюють управління бійцями не будучи при цьому офіцерами.

**NLT** — Скорочене позначення для відрізка часу, виділеного для виконання задачі чи вжиття певних заходів.

### **No-Fire Rule | Утриматися від вогню —**

- Стандарт проведення операції при якому командир патруля може віддати наказ не відкривати вогню під час рейду чи засади.
- Припис, який визначає, що при веденні дій з засади малий патруль не відкриває вогню по значних силах противника.

**NVD, NVG чи N VS | ПНБ, ОНБ, НП —** Абревіатури для позначення *Приладу Нічного Бачення*, Окулярів Нічного Бачення і Нічного Прицілу ОНБ використовують технологію фото підсилення. ПНБ може використовувати технологію фото підсилення і технологію тепло бачення. ПНБ ширший термін.

### **ОВЖ — Коротке позначення цілі.**

- Фізичне положення цілі
- Місце на карті чи на місцевості де буде відбуватися дія місії.

**ОСОКА | СПЛМ —** Акронім який позначає Спостереження, укриття та маскування, Перешкоди, Ключові елементи Ландшафту та Маршрути підходу. Це обставини, що впливають на прийняття рішень про місце розташування статичних позицій, таких як лінія оборони, місце облаштування засади, ПЗП. Так само мають значення при підготовці атаки на один з таких об'єктів.

**ПС/ПП| ПС/ПП —** скорочення яке позначає Пост Спостереження та Пост Пролухування . Позиція перед лінією оборони, яка призначена для попередження несподіваних атак і розвідки напруму удару противника.

### **OpFor —** Акронім на позначення Сил Противника.

### **OpOrder | План Операції —** Скорочення на позначення Плану Операції.

- Детальне пояснення операції для всього складу патруля.
- П'ятипунктний план, що включає: Положення і стан своїх і ворожих сил:
  1. Суть місії, розклад операції і плани командира.
  2. Порядок виконання місії – детальне покрокове пояснення яке дає командир патруля.
  3. Порядок дій підрозділів забезпечення і підтримки.
  4. Порядок командування та сигнали.

**Order of March | Порядок руху —** Порядок, який визначає де буде знаходитися кожен боєць на марші.

**ПЗП | ПЗП** — Скорочення яке позначає Проміжний Збірний Пункт, тобто тимчасову позицію яка знаходиться не ближче 300 метрів від цілі місії де бійці проводять останні приготування до виконання задачі.

**Pace Count | Кількість кроків** — 1. Кількість кроків яку боєць повинен зробити щоб подолати 100 метрів. 2. Дистанція яку патруль пройшов виражена в метрах. Її вираховує спеціально призначений боєць.

**Parapet | Вал** — Спеціальна інженерна перешкода в формі валу землі перед позицією і по боках її Добре захищає від вогню прямою наводкою але видає позицію якщо не проведено адекватних заходів маскування.

**PB | БП** — Акронім, який позначає Базу Патруля. Це тимчасова позиція яка дає можливість встановити кругову оборону. При цьому з цієї позиції можна буде проводити бойові виходи, але користуватися нею можна не більше 24 годин.

**Phonetic Alphabet | Фонетичний Алфавіт** — Система кодування літер через слова, які починаються з них. Дозволяє уникати викривлень при передачі літерно – цифрових кодів.

Для латиниці:

Alpha	Bravo	Charlie	Delta
Echo	Fox	Golf	Hotel
India	Juliet	Kilo	Lima
Mike	November	Oscar	Papa
Quebec	Romeo	Sierra	Tango
Uniform	Victor	Whiskey	Xray
Yankee	Zulu		

Для кирилиці:

Альфа	Богдан	Віктор	Гамма	Ґедзь	Дельта
Ехо	Єва	Жанна	Зулус	Ихна	Іван
Йота	Кіло	Лікар	Мак	Неля	Ольга
Павло	Ромео	Сон	Таня	Уляна	Федір
Хорс	Цар	Чайка	Шабаш	Щука	Юля
Явір					

**PIR | ПРВ** — Акронім що позначає Пріоритетні Розвідувальні Вимоги., Ті дані, які патруль повинен зібрати в першу чергу. Такими можуть бути специфічні бійці противника, Книги Кодів, сигнали і т.д.

**PL** — Скорочене позначення командира патруля.

**Platoon | Взвод (чота)** — підрозділ чисельністю 20 -30 чоловік. Включає кілька відділень.

**Plunging Fire |** —1. Метод ведення вогню по відношенню до поверхні землі. 2 Вогонь прямою наводкою з висоти над ціллю, або вогонь на максимальну дистанцію при якому кулі летять на ціль під значним кутом.

**Point Man | Передовий** — Перший боєць в патрулі, обов'язки якого полягають в орієнтуванні завести його в пастку, на мінне поле і т.п.

**POW — Полонений.** Захоплений нашими військами солдат противника.

**PZ | ЗЕ** — Акронім, що позначає Зону Евакуації. Зона придатна для завантаження бійців, поранених, мертвих і полонених у вертоліт.

**R&S Team | Пікет** — Абревіатура, що позначає команду , відповідальну за безпеку патруля. Для виконання цієї задачі Пікет **(1)** обходить позиції патруля в пошуках загроз. **(2)** займає позицію перед позиціями патруля або на флангах для того щоб попередити несподіваний напад **(3)** відстає від патруля при руху вперед для виявлення стеження.

**Rally Point | Точка Екстреного Збору** — точка де патруль має перегруповуватися в разі відступу під тиском переважаючих сил противника.

**Rapid Rate of Fire | Щільний вогонь** — Ведення вогню в напівавтоматичному режимі темпом 10 ~ 15 пострілів на хвилину на бійця з метою подавити противника.

**Recognition Signals | Розпізнавальні знаки** — Візуальні або звукові сигнали для швидкого розпізнавання своїх сил. Це можуть бути кольорові вогні, пластинки, жести, паролі і т.п.

**Recon** — Позначення яке позначає збір розвідданих.

**Reconsolidate & Reorganize — Зібратися в безпечному місці** для того щоб реорганізувати оборону патруля і перерерозподілити ресурси між бійцями. Головне – підтримувати мінімальну необхідну кількість бійців в розрахунках важкої зброї і радіостанцій.

**Release Point** — 1. Момент коли командир передає управління частиною патруля підлеглому. 2. Точка де патруль розділяється для виконання задачі

**Rifleman | Піхотинець (Стрілець)** — Основний солдат в будь – якій армії. Його завдання - маневрувати, вести бій, знищувати противника.

**RTO — Скорочене позначення Радиста.** 1. Солдата, який відповідає за використання радіобладнання і кодування повідомлень 2. Будь – якого бійця з рацією

**Rules of Engagement | Правила Відкриття Вогню** — Приписи які визначають порядок застосування сили бійцями в процесі виконання бойової задачі. Більш детально це може виглядати таким чином:

«За відсутності інших вказівок командування —

(1) Я відкриватиму вогонь по противнику **тільки якщо**:

- Я маю наказ відкрити вогонь від командування.
- Я або товариші знаходимось під вогнем.
- Я або товариші в небезпеці.

(2) Я використовуватиму зброю з **метою виведення з ладу**:

- Я буду цілити в корпус противника – не обов'язково в кінцівку чи голову.
- Я вестиму вогонь поки противник не почне відступати.
- Я вестиму вогонь поки противник не впаде (і не чинитиме опору).”

**Running Password | Екстрений пароль** — 1. Спеціальна форма паролю, яку використовують перед позиціями коли ситуація розвивається занадто швидко для використання нормальної процедури обміну паролями і відгуками. 2. Слово гасло, яке використовують бійці при перетині позицій своїх військ коли їх переслідують війська противника.

**Sector of Fire | Сектор обстрілу/вогню** — частина периметру оборону. Яку боєць повинен контролювати. Він несе відповідальність за ураження цілей в цьому секторі в разі атаки і повинен концентрувати увагу саме на ньому.

**Sector Sketch | Схема вогню** — графічна схема з позначенням орієнтирів і дистанцій, на якій командир визначає сектори вогню бійців. Особливо уважно слід ставитися до організації флангового і перехресного вогню.

**Security | Безпека** — В широкому сенсі – сукупність дій які дозволяють бійцям уникнути шкоди їх здатності виконати задачу.

**Security Halt | Коротка зупинка** — Елемент патрулювання, зупинка при якій патруль утворює круговий периметр оборони щоб відпочити, оцінити обстановку, перевірити спорядження яи прийняти рішення.

**SitRep | Рапорт по ситуації** — Скорочення яке позначає короткий звіт, який командир патруля подає вищим інстанціям для того, щоб описати ситуацію. Це дозволяє командуванню приймати рішення щодо внесення змін в план операції в залежності від змін в тактичній обстановці.

**Six 'W's — Хто, Що, Коли, Де, Чому і Як.** Стандартні «питання» на які має відповідати план операції.

**SMG | ПК** — Скорочення на позначення пістолет-кулемету, зброї яка веде автоматичний вогонь пістолетним патроном. На озброєнні ЗСУ відсутні, тактичну роль виконують варіанти штурмових гвинтівок АКМ і АК74 - АКМС/АКС 74 У.

**SOP | СОП** — Скорочення на означення Стандартних Операційних процедур, тобто ряду дій абсолютно необхідних для виконання будь якої задачі (як то покидання БТР). Такі процедури слід тренувати до автоматизму.

**SP** — Скорочення яке позначає **Вихідний пункт**. Позиція (і час) з яких патруль починає виконання задачі.

**Squad | Відділення (Рій)** — в ЗСУ є найменшим підрозділом, складається з 9 -13 чоловік і пересувається на одному БТР/БМП,

**Sustained Rate of Fire | Бойова скорострільність** — Темп вогню який можна практично досягти для конкретної системи зброї враховуючи необхідність перезарядки, підносу боєприпасів та охолодження.

Таким темпом ведуть вогонь на придушення позиції противника, для групового вогню з гвинтівок це 3~5 пострілів на хвилину для кожного ствола.

**TBD** — скорочення на позначення тактичних маневрів, тренувань покликаних покращити взаємодію і точність маневрування підрозділів.

**Terrain Association — Метод навігації**, який спирається на знання бійцем елементів ландшафту по маршруту. Це означає здатність розуміти спільні риси різних місцевостей на основі загальної логіки (наприклад витоки ручаю завжди знаходяться вгору по течії).

**Thumbs-Up Signal — простий сигнал** – підняття пальця вгору що означає «зрозумів» або «все добре».

**Time Hack** — Розклад виконання всієї місії і її окремих елементів.

**TLP | ПБВ** — Скорочення на позначення Правил Ведення Військ. Це правила які командир використовує для підготовки до місії з моменту її початку до моменту виходу за межі позицій своїх військ.

**Торо** — скорочення на позначення топографічної карти, яку буде використано для проведення місії.

**TRP | АОМ** — Акронім на позначення артилерійських орієнтирів по маршруту патруля, на які артилерія підтримки буде орієнтуватися в разі, коли потрібно буде надати вогневу підтримку патрулю.

**Warning-O** — **Коротке повідомлення** стосовно місії яка чекає на патруль яке командир видає бійцям і командирам. Коротко описує ціль і час її виконання а також місце, де буде видано більш детальні вказівки.

**Way Points | Орієнтири** — Добре видимі елементи ландшафту які позначено на карті або в GPS для цілей навігації чи організації логістики.

**XO** — **Заступник командира**, відповідальний за виконання очевидного і простішого завдання з тих, які стоять перед підрозділом.



