

OPERAÇÃO TRIDENTE

ALGUMAS PALAVRAS

Este cenário, assim como alguns que se lhe seguirão vão, por certo, trazer algumas recordações a antigos alunos da Academia Militar que por acaso passem por este site. Percebam, no entanto, que Regras e Cenários foram adaptados para o uso pela sociedade civil, com objectivos diferentes.

Sobre a forma de apresentação

Este cenário táctico é apresentado em mapa à escala 1:50.000. É a escala operacional para a actualidade. Contém os elementos do terreno essenciais para planear uma operação de média complexidade e efectivo.

As áreas de jogo marcadas na carta táctica, representam uma faixa de terreno de 3.600 x 2.400 metros. Se estabelecermos uma escala de redução de 1/2.000, teremos mesas de jogo com 1,80 x 1,20 metros. Com esta relação de escalas, é fácil transferir distâncias da carta para a mesa e vice-versa. Com o auxílio da escala gráfica, medir a distância real, dividir por 2, e teremos o valor, em milímetros, na mesa de jogo. Na inversa, multiplicar por dois.

Preparar a mesa de jogo

Ao preparar a mesa, os jogadores completam a configuração do terreno preenchendo os limites dos talhões de cultura, as bermas das estradas e dos caminhos com sebes, muros, taludes e arbustos colocando-os de forma aleatória. Considerando que as cartas em uso nem sempre estão muito actualizadas, podemos introduzir pequenas modificações.

Com algumas incertezas no caminho, por certo o papel das unidades de reconhecimento será mais valorizado e compreendido.

No caso das forças pré-posicionadas, o jogador tem a vantagem da escolha de posições. Só faz sentido montar uma posição defensiva em terreno que ofereça um mínimo de condições. É aceitável permitir pequenos reajustamentos na posição de sebes, muros, taludes e dimensões das áreas de cultura.

OPERAÇÃO "TRIDENTE"

Operação Tridente, é uma **Operação de Sector** que ilustra uma actuação típica entre um Batalhão Mecanizado de Forças do Pacto, em Guarda Avançada, e uma Companhia de Infantaria Mecanizada Nato, pré-posicionada na Área de Cobertura de uma Brigada Nato.

Esta situação é desenvolvida com base nas regras deste site para **Modernos**, incluindo a orgânica de forças.

A ideia de manobra do atacante, as áreas do dispositivo de defesa (mesas de jogo) e o efectivo para cada jogo, estão assinalados na carta táctica.

GUIÃO

Situação Particular NATO

A Companhia montou um dispositivo de defesa móvel em profundidade, abrangendo o itinerário ITN5, que conduz a Wolf, com áreas de actuação de Abstal, Berg, Zeltz e Wolf, onde se encontra a Sede do Comando.

A intensidade da pressão da força atacante no sector, permitirá deduzir se foi este o escolhido como o eixo de esforço do Ataque Principal.

A defesa móvel prevê o recuo dos destacamentos para posições alternativas, previamente estabelecidas, logo que a sua sobrevivência fique comprometida.

APOIOS

Helicópteros - Para a acção nas áreas de Zeltz e Wolf, a companhia conta com o apoio de uma secção de helicópteros de ataque AH-64 Apache (2) do Esquadrão de Cavalaria do Ar armados com 8 mísseis Hellfire, 36 rocket's de 2.75" e canhão ATHE de 30mm.

Morteiros - O pelotão de morteiros de 10,7cm, posicionado em Zeltz, dá apoio de fogos indirectos nas áreas de Berg e Abstal. A dotação dos morteiros de 10,7cm e de 81mm, é de 6 turnos HE e 8 turnos de Fumos para cada pelotão.

Artilharia - Duas baterias de 155mm M109A1, posicionadas fora da carta, apoiam a acção nas áreas de **Zeltz** e **Wolf**.

A dotação, por bateria, é de 6 turnos com munição explosiva e 2 turnos com munição de fumos.

Situação Particular PACTO

O Batalhão deve exercer o controle do itinerário ITN5 e ocupar Wolf. Desloca-se em duas colunas de companhia com apoio de carros de combate e pelotão de reconhecimento. Uma terceira coluna, no seguimento, constitui a reserva e tem o seu momento de intervenção previsto para o ataque ao objectivo final, **Wolf**.

APOIOS

Morteiros - O pelotão de morteiros 120mm do batalhão, inicialmente em posição fora da carta, apoia as companhias nas áreas de **Berg** e **Abstal**. Tem uma dotação de 6 turnos com munição de fumos e 4 turnos com HE.

Artilharia - As acções nas áreas de **Zeltz** e **Wolf**, são apoiadas por duas baterias de HOW 122mm SP D-74 do regimento, posicionadas fora da carta. A dotação de cada bateria é de 8 turnos para munição explosiva e 2 turnos para munição de fumos.

NOTA: *As dotações (Nato e Pacto) são para os quatro jogos. Devem ser geridas com critério e de acordo com os planos e o desenvolvimento de cada jogo.*

Conclusão do cenário

Apostando na disposição dos jogadores em manterem uma avaliação contínua do equilíbrio de forças, não é sugerida a aplicação do conceito de Capacidade de Missão. O equilíbrio de forças não é somente avaliado pelo “contar de espingardas”, mas também pela posse de pontos chave do terreno.

Se as Forças do Pacto não conseguirem conquistar o objectivo, dão início a uma “Operação Retrógrada”. Uma parte da força instala-se terreno, enquanto a outra ultrapassa para ocupar posições à retaguarda, para dar cobertura à retirada da força ultrapassada. É decisão dos jogadores, a marcação das novas áreas de jogo, a composição das unidades e outros detalhes para o prolongamento do cenário.

DICAS TÁCTICAS

A posição das unidades Nato só é conhecida quando abrem fogo ou ficam à distância de detecção de elementos opositores.

Nato

O posicionamento das unidades deve ser feito tendo em conta a missão de que foram encarregues: **retardar a progressão das forças adversas e reunir às unidades da área da retaguarda.**

- Escolha posições de onde possa retirar a coberto dos fogos de resposta.
- Use os fumos para mascarar os movimentos.
- Escolha os itinerários de retirada e faça o cálculo do tempo necessário para o percurso.
- Coloque as armas de longo alcance em posições mais recuadas para darem fogo de cobertura aos elementos em retirada.

Pacto

A organização da coluna de marcha deve ser feita de modo a permitir um desenvolvimento rápido para reagir a um ataque de surpresa. Tenha sempre presente que se desloca em terreno desconhecido, com ameaça permanente.




- Não adiante a unidade de reconhecimento para além da distância de tiro eficaz das armas das viaturas que a seguem, para ter fogo de cobertura no caso de ser atacada.
- Organize as colunas em grupos *infantaria-carro de combate*.
- Desembarque a infantaria para fazer o reconhecimento de locais suspeitos. O BMP fornece fogo de apoio.





Em anexo, mapa à escala 1:50.000




a)

CAV 

- Sec. Rec.: 4x M113, cada com uma equipa "dragon"
- Sec. Inf. em M113 (1xT1 e 1xT2)
- Sec. Rec. Blindado: 3xSheridan Tank 

3xBRDM/Sagger 
 9xBMP 
 4xT62 

4xT62 
 9xBMP 
 1xBRDM 
 1xPT-76 

4xT62 
 9xBMP 
 1xBRDM 
 1xPT-76 