

OPERAÇÃO "ANFIBEX"

Nota Prévia: Este cenário tático, é apresentado no mesmo formato da " Operação Tridente"; "introdução", "dicas táticas" e "conclusão do jogo" seguem critérios semelhantes.

A situação é desenvolvida com base nas regras deste site para Modernos, incluindo a orgânica de forças. Para o detalhe de efectivos, ver os Quadros Orgânicos do Pacto e da Nato, anexos às regras.

Na carta tática estão assinaladas; a ideia de manobra do atacante, as áreas do dispositivo de defesa (mesas de jogo) e o efectivo para cada jogo.

Operação Anfibex, é uma **Operação de Sector** que aborda o tema das **Operações Combinadas**, colocando na **Área Principal de Batalha um Batalhão Mecanizado de Forças do Pacto**, pré-posicionado numa zona costeira, e uma **Força Anfíbia de Infiltração da Nato**.

GUIÃO

Situação Particular Pacto

O Batalhão, reforçado com uma Companhia de Carros de Combate do Regimento, instalou o Comando em Leich e organizou uma Defesa Escalonada, colocando uma companhia em Lucken e outra guarnecendo a ponte sobre o Tol-sen, no ITN 14, que conduz a Wesenburg.

As Companhias organizaram um pequeno destacamento de Alerta Invasão que adiantaram às suas posições (jogos 1 e 2). A sua missão é dar o alerta, relatar sobre o tipo e efectivo do oponente, retardar-lhe a marcha provocando o máximo de danos e retirar para posições alternativas na área da companhia, previamente estabelecidas, logo que a sua sobrevivência fique posta em causa.

NOTA: A infantaria é transportada em viaturas blindadas de rodas, BTR-60.

APOIOS

Carros de Combate - A acção nas Áreas das Companhias (jogos 3 e 4), é reforçada com um pelotão de carros de combate enviado pelo Comando do Batalhão. O momento da chegada à área das companhias é determinado pelo lançamento de dois dados, no turno em que a companhia abre fogo pela primeira vez sobre o atacante. O valor conseguido na soma, é acrescentado ao número do turno de jogo em curso, para saber em que turno os carros entram na mesa de jogo.

Morteiros - O pelotão de morteiros de 120mm, posicionado em Leich, dá apoio de fogos indirectos aos destacamentos avançados das companhias. A dotação dos morteiros, é de 10 turnos HE e 7 turnos de Fumos. O apoio às áreas de companhia, está condicionado ao *Tiro de Oportunidade*, não podendo haver alvos pré-planeados.

Artilharia - Duas baterias de HOW 122mm SP D-74, posicionadas fora da carta, apoiam a acção nas áreas de companhia; em Lucken e na ponte do ITN 14 que conduz a Wesenburg (jogos 3 e 4). A dotação, por bateria, é de 5 turnos com munição explosiva e 3 turnos com munição de fumos.

Em anexo, mapa à escala 1:50.000

Situação Particular Nato

A Força Anfíbia Nato, recebeu ordem para desembarcar nas praias a sul de Wesenburg, estabelecer uma testa de praia e prosseguir para o interior em direcção a Leich, pela estrada ITN14, com uma Guarda de Flanco a Oeste, atravessando a região de Feldburg e Lucken. A Operação envolve-se em duas fases:

1ª FASE - O Grupo Anfíbio 430, transportado em anfíbios LVTP-7, desembarca a sul de Wesenburg e estabelece uma testa de praia, enquanto o Grupo Helitransportado 431 toma de assalto a ponte a sul de Feldburg, para garantir a passagem da Guarda de Flanco, a cargo do Grupo 433.

2ª FASE - Os Grupos 433 e 432, transportados em Lanchas, são desembarcados. O Grupo 433, com a missão de Guarda de Flanco, dirige-se para a ponte de Feldburg. O Grupo 432 ultrapassa o Grupo Anfíbio 430 e segue para o interior pelo ITN14. O primeiro objectivo é o controle da ponte. Para este jogo (jogo 3) pode ser considerada uma variante para a passagem do rio em vau, cuja existência e localização pode ser determinada da seguinte forma.

- Para cada lado da ponte, marcar três pontos afastados 15cm e atribuir números de 1 a 6.
- O defensor lança um dado: o número saído indicará a existência de vau no ponto com o mesmo número. O ponto exacto é mantido no desconhecimento do atacante.
- Para conhecer a existência de vau, o atacante destaca uma pequena unidade de reconhecimento (secção de infantaria, por expl) até 25cm de um ponto marcado e o defensor informa se este é o ponto de vau.

Coordenação de meios

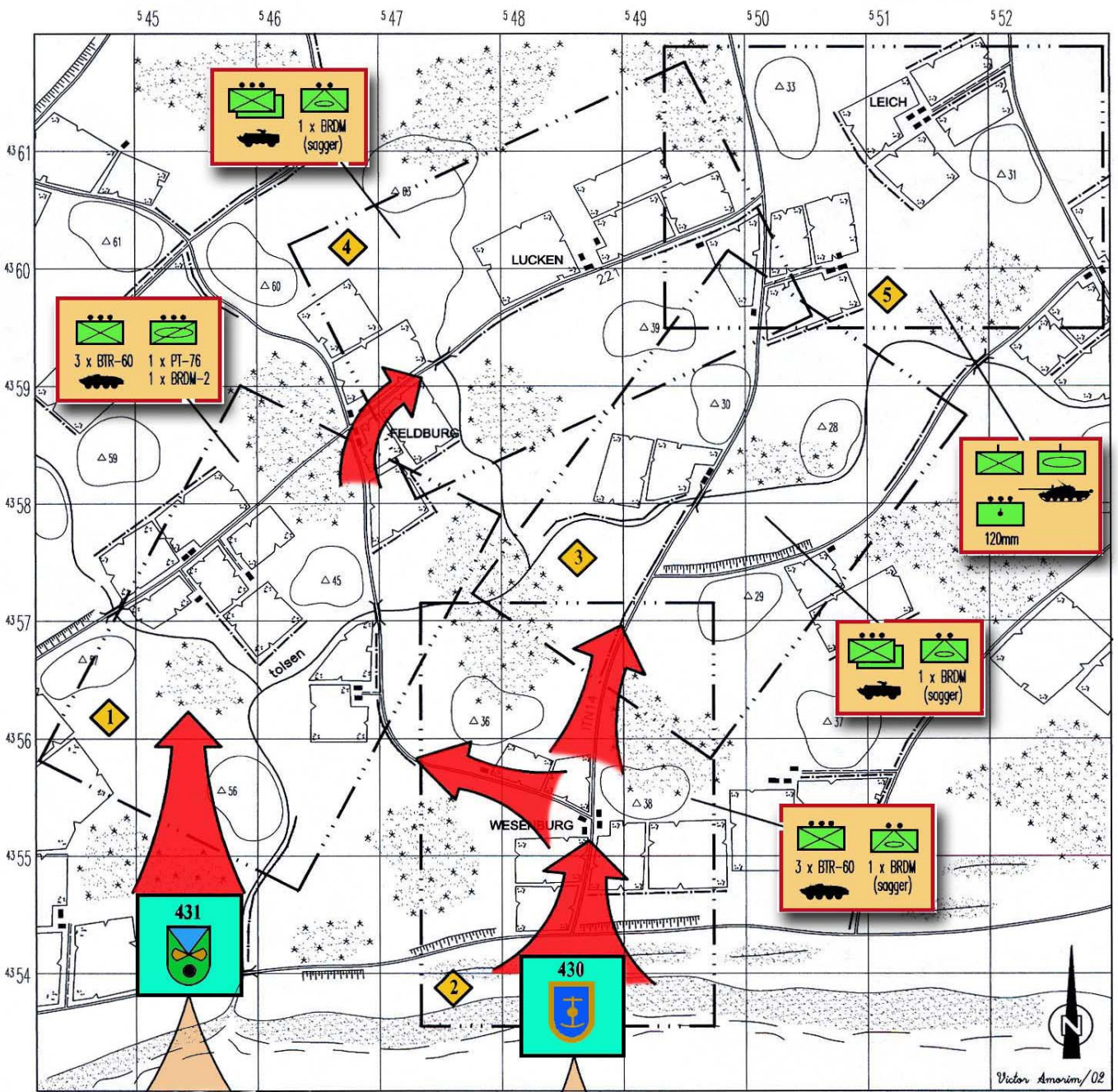
- Depois de largarem as tropas, os helicópteros de transporte estacionam em Wesenburg e ficam à ordem do Comando para futuras intervenções.
- Os helicópteros de ataque e todo o efectivo do Grupo Helitransportado, são integrados na Guarda de Flanco que fornece transporte à infantaria.
- Os anfíbios LVTP-7 estão armados com metralhadora 12,7mm.

APOIOS

Morteiros - Cada pelotão de morteiros tem uma dotação de 15 turnos com munição HE e 9 turnos de fumos.

Artilharia - A artilharia de campanha, duas baterias de HOW 10,5cm, a posicionar em Wesenburg, só estará disponível para dar apoio aos jogos 3 e 4. A dotação de cada bateria é de 8 turnos para munição explosiva e 5 turnos para munição de fumos.

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



Escala: 1:50.000

OPERAÇÃO "ANFIBIX"

- em 3 Hélics UH-10
- em CH-47 Chinook
- jeep/TOW
- em UH-1D
- 81mm
- 1 x UH-1D de observação
- 2 x AH-1J *
- * 8 x TOW + 2 pods rockets

- cada, em LVT-7
- jeep/TOW
- 81mm
- em LVTIP-7

- 433**
- em M113
- 2 X M150
- TOW
- M125
- 81mm

- 432**
- em M113
- 2 X M150
- TOW
- M125
- 81mm

terreno de cultura	curso de água	linha de árvores	estrada	500	0	1000	2000	3000 metros
elevação	ponte	talude	caminho firme	casario	praia, areal	dunas	bosque	