

A fim de permitir a inclusão de apoio aéreo táctico e do fogo contra aeronaves na SIMULAÇÃO DO COMBATE TÁCTICO foi desenvolvido um método simplificado que não interfirisse com a função de Posto de Comando que os jogadores desempenham prioritariamente, e que é uma das características da Simulação.

O apoio aéreo próximo (CAS) é usado quando as armas orgânicas e o fogo de apoio das armas terrestres não conseguem ser eficazes contra determinado objectivo ou não são suficientes para alcançar o efeito pretendido.
O apoio aéreo próximo é um suplemento e não um substituto ao fogo das armas das unidades de terra.
 Não se faz diferenciação quanto ao tipo de aeronave ou tática empregue.

Para poder beneficiar de apoio aéreo táctico, é normal que a uma das partes seja reconhecida superioridade aérea. Este reconhecimento pode basear-se em questões de exploração de situações típicas de doutrina táctica ou em incidente do campo de batalha em que o domínio do espaço aéreo é determinado pelo lançamento do dado em determinado momento do jogo (turno pré-estabelecido).

No primeiro caso, é notório que um dos oponentes deve contar com uma vantagem de efectivos terrestres significativa, enquanto no segundo caso estes devem ser distribuídos de forma equilibrada.

As aeronaves em missão de apoio aéreo táctico encontram-se em sobrevoo do campo de batalha aguardando a indicação de alvos pelo Controlador Aéreo Avançado (FAC) que acompanha o Comando das Forças de terra.

Na Simulação, uma acção aéro-táctica é definida como um "flight" de duas aeronaves voando em trajectória paralela para baterem uma frente alargada de alvos, ou executar um ataque em sucessão para aumentar o efeito na área do alvo.

Considera-se razoável a realização de duas missões (acção aéro-táctica) de apoio aéreo durante um jogo, apoiando um efectivo até quatro companhias em terra (infantaria e carros).

Para simular um controlo separado das missões na área do objectivo, é necessário um intervalo de dois turnos entre duas missões de apoio aerotáctico.



GERAL

- Os aparelhos entram na mesa de jogo pela rectaguarda das posições amigas.
- Em cada missão podem ser realizadas duas passagens, com o intervalo de um turno.
- Em cada passagem, só pode ser empregue um tipo de armamento (rocket's, CBU's ou bombas).
- Não podem ser marcados alvos a menos de 20cm de unidades amigas a descoberto ou 10 cm quando protegidas por abrigo duro (muro, talude, etc.). Se isso acontecer, o ataque é anulado e a missão descontada no crédito estabelecido para o jogo.
- No corredor de voo, não pode haver actividade de helicópteros. A largura do corredor de voo corresponde à frente da área de efeito das armas, acrescentando 10cm para cada lado.
- Os sistemas de mísseis AA Redeye (NATO) e SA-7 (PACTO) podem fazer quatro disparos por jogo.
- No tiro AA, a distância é medida desde a arma até à vertical do nariz da aeronave.
- Na segunda passagem, as aeronaves podem atacar outro alvo, num raio de 10cm do anterior.

ARMAMENTO

A carga bélica das aeronaves (NATO e PACTO) não é diferenciada. As armas de apoio aéreo táctico disponíveis na Simulação são as indicadas no quadro abaixo, com as dimensões de áreas de efeito e principais destinos mencionados.

Cada aeronave transporta quatro cargas bélicas; do mesmo tipo ou de tipos diferentes, seleccionadas antes do início do jogo de acordo com o tipo de alvos e situações previstas.

Armamento	Área de Efeitos	Alvo Principal
-Rockets	7,5x5cm	Carros
-CBU's	13x12cm	Infantaria
-Bombas (500lbs)	5x2,5cm	Infantaria / carros

SEQUÊNCIA DA INTERVENÇÃO AÉREA

- Na fase de Comando e Transmissões, é seleccionado o alvo para ataque aéreo e registado na folha de controlo de jogo.
- Para confirmar a disponibilidade e a prontidão dos aparelhos em apoio, lançar um dado: 2 ou mais, a missão tem início no turno seguinte, na fase de Tiro Indirecto. Outro resultado, fazer nova tentativa no turno seguinte.
- No turno de entrada, colocar o aparelho a 50cm do alvo, em trajectória paralela ao comprimento da mesa.
- Tratando-se de um ataque em sucessão (duas aeronaves na mesma rota visando o mesmo alvo) o segundo aparelho é colocado a 75cm do alvo.
- Para determinar o ponto de exposição ao fogo antiaéreo, lançar um dado e multiplicar o resultado por 4cm: o aparelho é reposicionado de acordo com o valor obtido.
- O jogador com a força de terra decide se quer efectuar ataque antiaéreo (estas armas já não podem intervir nas restantes fases do turno). Em caso afirmativo indica as armas que o vão fazer e verifica o resultado.
- Se o ataque não for abortado, o atacante verifica o efeito lançando os dados para baixas e não baixas.

FOGO ANTIAÉREO

No modelo simplificado, não são consideradas baixas nas aeronaves devido ao fogo antiaéreo: o efeito é traduzido em missão abortada.

Missão abortada significa que a aeronave não realiza o ataque previsto, abandona a área da batalha e só pode ser solicitada de novo passados 2 turnos.

Tabela para Abortar Ataque Aéreo

Arma Atacante	Alcance (cm)	Dados para Abortar missão
- 12,7mm (em grupos de 3 armas)	50	11+
- Vulcan	75	7+
- Redeye - SA-7 (Grail)	75	6+
- ZSU-23-4	1000	8+
- 14,5mm (em grupos de 2 armas)	70	10+

Nota: A tabela reflecte a condição de ataque a muito baixa altitude. A distância é medida desde a peça até à vertical do nariz da aeronave. Usar dois dados de seis faces.

EXPLO: Um aparelho é atacado por mísseis SA-7: a soma dos dados rolados pelo jogador que detém as forças de terra foi inferior a 6: o aparelho prossegue o ataque.

ATAQUE AR-TERRA

Se a força terrestre não conseguir neutralizar o ataque da aeronave, esta realiza-o: o jogador coloca o verificador no ponto alvo desejado e verifica as baixas em todos os elementos, total ou parcialmente abrangidos pela área de efeitos.

As probabilidades de baixas são uniformes para todos os tipos de alvos, dentro do critério “*manobra evasiva do avião alvo – armas atacantes*” conforme se indica na tabela seguinte.

Tabela de Resultados do Ataque Aéreo

Tipo de barreira antiaérea	Nº mínimo para conseguir baixa em alvo terrestre (2 dados)
- Ausência de fogo de terra	4+
- Redeye - Grail (SA-7)	9+
- Vulcan	7+
- 12,7mm / 14,5mm	5+
- ZSU-23-4	11+

Nota:

- **Rocket's**: fazer duas verificações para cada alvo-carro.
 - **CBU's**: fazer duas verificações para cada alvo-infantaria.
 - **Bombas 500lbs**: fazer uma verificação: carro ou infantaria.
- Usar dois dados de seis faces.

EXPLO: Avião em ataque a alvo terrestre é atacado por mísseis ar-terra SA-7 e não é neutralizado: realiza o ataque (com rocket's) verificando os alvos para baixa e não baixa com 9 ou mais nos dados: (alvos-infantaria, um lançamento; alvos-carro dois lançamentos).

Se o ataque tiver sido realizado por mais de um tipo de arma (por explo; metralhadoras 12,7mm e mísseis SA-7) e a missão não for abortada, a verificação para baixas é feita considerando SA-7 como “barreira antiaérea” na Tabela de Resultados do Ataque Aéreo.



M163 VULCAN



ZSU-23-4




SA-7 (GRAIL)




REDEYE


ACTIVIDADE AÉREA – FOLHA DE CONTROLO

Aeronave - A						
Distribuição de cargas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>						
MISSÃO - 1						
Passagem	TRM (FAC)	Turno	Alvo	Carga a Largar	Missão Abortada?	Correcção Alvo?
1						
2						

Aeronave - B						
Distribuição de cargas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>						
MISSÃO - 1						
Passagem	TRM (FAC)	Turno	Alvo	Carga a Largar	Missão Abortada?	Correcção Alvo?
1						
2						

2 TURNOS ENTRE MISSÕES

Aeronave - A						
Distribuição de cargas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>						
MISSÃO - 2						
Passagem	TRM (FAC)	Turno	Alvo	Carga a Largar	Missão Abortada?	Correcção Alvo?
1						
2						

Aeronave - B						
Distribuição de cargas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>						
MISSÃO - 2						
Passagem	TRM (FAC)	Turno	Alvo	Carga a Largar	Missão Abortada?	Correcção Alvo?
1						
2						

APOIO AÉREO TÁTICO

VERIFICADORES DE ATAQUE AO SOLO

