

Dokumentacja do pracy w polu podoficerów
1 szwadronu kawalerii powietrznej

NIEZBĘDNIK PODOFICERA

>drużyna- pluton <



DZIAŁANIA TAKTYCZNE

1) zasadnicze:

- bojowe:
 - podstawowe:
 - obrona
 - natarcie
 - opóźnianie
 - uzupełniające:
 - marsz zbliżania
 - bój spotkaniowy
 - działania na połączenie
 - wycofanie
 - luzowanie wojsk
- stabilizacyjne
- wsparcia pokoju

2) asymetryczne:

- specjalne
- antyterrorystyczne
- przeciwdywर्सyjne
- nieregularne

3) przygotowawcze:

- osiągnięcie zdolności
- przemieszczanie
- rozmieszczanie
- odtworzenie zdolności

ZASADY WALKI

- 1) celowość działań
- 2) aktywność
- 3) ekonomia sił
- 4) manewrowość
- 5) zaskoczenie
- 6) zachowanie zdolności bojowej

CZYNNIK LUDZKI (związany z zasadami walki)

- 1) przywództwo
- 2) morale
- 3) inicjatywa
- 4) kreatywność
- 5) wytrzymałość

CZYNNIKI WALKI ZBROJNEJ

- 1) rażenie
- 2) ruch
- 3) informacja

FORMY MANEWRU TAKTYCZNEGO

- 1) uderzenie czołowe
- 2) pokonanie
- 3) oskrzydlenie
- 4) obejście
- 5) przenikanie
- 6) manewr mylący
- 7) demonstracja
- 8) odejście

OBRONA jako podstawowy rodzaj walki jest działaniem zamierzonym lub wymuszonym zwykle podejmowanym, kiedy przeciwnik posiada inicjatywę, w celu udaremnienia lub odparcia jego natarcia, zadania mu maksymalnych strat, utrzymania zajmowanego rejonu (punktu oporu), zyskania czasu oraz stworzenia warunków do działań zaczepnych.

Obrona może być przygotowana:

- zawczasu
- doraźnie

Rodzaje obrony:

- obrona manewrowa
- obrona pozycyjna

Rejon odpowiedzialności obronnej batalionu obejmuje:

- rejon ubezpieczeń bojowych
- rejon obrony (główny i tyłowy)

Rejon odpowiedzialności obronnej kompanii obejmuje:

- linię ubezpieczeń bezpośrednich
- punkt oporu kompanii

Ugrupowanie bojowe kompanii składa się z ubezpieczenia, pierwszego rzutu, odwodu, SD, urządzeń i elementów logistycznych – kpz, po)

Pluton ugrupowuje się w jeden rzut, organizuje plutonowy punkt oporu który obejmuje stanowiska oporu drużyn.

CELEM OBRONY jest uniemożliwienie przeciwnikowi opanowania terenu, rozbicie nacierających wojsk, nałamanie jego natarcia oraz przejęcie inicjatywy, a ponadto:

- 1) utrzymanie określonego terenu (rejonu);
- 2) rozbicie przeciwnika;
- 3) zyskanie na czasie;
- 4) zatrzymanie natarcia przeciwnika i stworzenie warunków do wykonania kontrataku;
- 5) zmuszenie przeciwnika do przyjęcia walki w niedogodnym dla niego terenie;
- 6) zmniejszenie potencjału bojowego przeciwnika i załamanie jego natarcia.

NATARCIE jest podstawowym rodzajem działań bojowych (walki) polegającym na rażeniu przeciwnika, wykonaniu uderzenia, rozbiciu jego wojsk i opanowaniu zajmowanego przez niego terenu.

RODZAJE NATARCIA

- 1) rozpoznanie walką
- 2) rajd
- 3) kontratak
- 4) atak wyprzedzający
- 5) natarcie szybkie
- 6) natarcie planowe

FORMY NATARCIA

- 1) przełamanie
- 2) pościg
- 3) bój spotkaniowy

SPOSOBY PRZEJŚCIA DO NATARCIA

- 1) z marszu
 - a. z zajmowaniem rejonu wyjściowego
 - b. bez zajmowania rejonu wyjściowego
- 2) z bezpośredniej styczności

CELEM NATARCIA jest pokonanie przeciwnika i opanowanie zajmowanego przez niego terenu, a ponadto:

- 1) zdobycie informacji o terenie i przeciwniku;
- 2) pozabawienie przeciwnika sił i środków;
- 3) wprowadzenie przeciwnika w błąd i odwrócenie uwagi od własnego punktu ciężkości;
- 4) uniemożliwienie przejścia inicjatywy przeciwnikowi;
- 5) zakłócenie swobody prowadzenia działań obronnych.

Kompanii, plutonowi wyznacza się w zadaniu opanowanie obiektu. W zadaniu podaje się pas i kierunek natarcia, dla plutonu podaje się kierunek natarcia. Kompania, pluton może prowadzić natarcie w ugrupowaniu bojowym lub przedbojowym.

DZIAŁANIA OPÓZNIAJĄCE obejmuje szereg starć o charakterze obronnym i zaczepnym, przy szeroko stosowanym manewrze siłami, środkami i ogniem, prowadzonym w celu obniżenia potencjału bojowego przeciwnika, zyskania na czasie oraz stworzenia warunków do ostatecznego zatrzymania przeciwnika.

METODY DZIAŁAŃ OPÓZNIAJĄCYCH

- 1) opóźnianie ciągle
- 2) opóźnienie przemienne (przekraczanie)
- 3) opóźnianie mieszane (kombinowane)

RODZAJE RUBIEŻY OPÓZNIANIA

- 1) początkowa
- 2) pośrednie
- 3) końcowa

MARSZ to zorganizowany ruch wojsk w kolumnach marszowych – po drogach lub na przełaj w celu osiągnięcia wyznaczonego rejonu lub wyjścia na wyznaczoną rubież z zachowaniem zdolności do wykonania zadań bojowych.

Rodzaje marszu:

- 1) dofrontowe (czołowe)
- 2) bokowe (boczne)
- 3) odfrontowe

Podczas marszu wyznacza się:

- 1) punkt wyjściowy
- 2) punkty koordynacyjne:
 - a. wyrównania
 - b. meldunkowe
- 3) punkt zejścia z drogi

Postoje:

- 1) 1-godzinny:
 - co 2-4 godz.
 - pierwszy po 2 godz.
- 2) 2-godzinny:
 - w drugiej połowie marszu dobowego (po 5-6 godz. marszu)
- 3) odpoczynek dzienny (nocny) 6-10 godz.
 - po wykonaniu marszu dobowego (po 10-12 godz. marszu)

Rejony ześrodkowania dzielimy na:

- 1) wyjściowe
- 2) koncentracji
- 3) odpoczynku
- 4) wyczekiwania
- 5) załadowania
- 6) alarmowe

ZABEZPIECZENIE BOJOWE to całokształt przedsięwzięć mających na celu zmniejszenie skuteczności uderzeń przeciwnika oraz zapewnienie wojskom własnym sprzyjających warunków do pomyślnego wykonania zadania w różnych sytuacjach.

Zabezpieczenie bojowe obejmuje:

- 1) ubezpieczenie
- 2) maskowanie
- 3) powszechną obronę przeciwlotniczą
- 4) zabezpieczenie inżynierijne
- 5) obronę przed bronią masowego rażenia

Rodzaje ubezpieczeń:

- 1) bojowe (w walce)
- 2) marszowe (w marszu)
- 3) postoju (w rejonach ześrodkowania)
- 4) bezpośrednie (we wszystkich działaniach)

Ubezpieczenie bezpośrednie to elementy zapobiegające przeniknięciu i niespodziewanemu uderzeniu przeciwnika naziemnego na ubezpieczony pododdział. Ubezpieczenia bezpośrednie są ubezpieczeniami realizowanymi na każdym szczeblu dowodzenia i w każdych warunkach. Bezpośrednim wykonawcą jest dowódca drużyny. Organizuje je samodzielnie lub na rozkaz przełożonego.

UBEZPIECZENIE MARSZU

Element	Skład	Kto wystawia	Orientacyjne odległości działania od sił głównych	Uwagi
AWANGARDA ARIERGARDA	Batalionowe zgrupowanie taktyczne	Dywizja Brygada	Okolo 20-30 km od ubezpieczanych sił	
SZPICA: CZOŁOWA, BOCZNA, TYLNA	Kompania (wzmocniona)	Brygada, Batalion (awangarda, ariergarda)	Okolo 5-10 km od sił głównych lub awangardy (ariergardy)	Szpica boczna do 5 km
PATROL: CZOŁOWY, BOCZNY, TYLNY	Pluton (wzmocniony)	Pododdział, Szpica	Do 3 km od szpicy lub ubezpieczonego pododdziału	Wysła drużynę patrolową na odległość wzrokową

UBEZPIECZENIE POSTOJU

Element ubezpieczenia	Skład	Kto wystawia (organizuje)	Orientacyjne odległości od granicy rejonu rozmieszczenia ubezpieczonych sił	Uwagi
ODDZIAŁ CZAT	Batalionowe zgrupowanie taktyczne lub wzmocniona kompania	Dywizja Brygada	Okolo 5 - 15 km. Szerokość pasa ubezpieczenia okolo 5 - 10 km.	Dla ubezpieczenia bezpośredniego organizuje: placówki, czujki, patrole.
CZATA	Wzmocniony pluton	Dywizja Brygada	Do 5 km pododdziałów. Szerokość pasa ubezpieczenia do 2 km.	Dla ubezpieczenia bezpośredniego wystawia placówki, czujki, patrole, szperaczy.

Elementy ubezpieczenia bezpośredniego

ELEMENT	SKŁAD	KTO WYSTAWIA	SPOSÓB DZIAŁANIA
PLACÓWKA	Drużyna	Czata oraz pododdział w rejonie rozmieszczenia	<ul style="list-style-type: none"> • działa w odległości do 1,5 km od ubezpieczanego pododdziału; • prowadzi obserwację z przygotowanego stanowiska oporu; • ubezpiecza się czujką i patrolami pieszymi; • na komendę dowódcy czaty niszczy wykryte niewielkie siły przeciwnika; • po wykryciu większych sił przeciwnika wycofuje się lub zabezpiecza wejście do walki sił głównych.
CZUJKA, PODSŁUCH	2-3 żołnierzy	Czata, placówka	<ul style="list-style-type: none"> • działa w odległości wzrokowej nie większej niż 400 m od ubezpieczanego pododdziału; • prowadzi obserwację z dobrze ukrytego stanowiska w pasie działania drużyny lub na jej skrzydle; • nie otwiera ognia do momentu kiedy zostanie zaatakowana; • obsada zmienia się co 2 - 4 godziny.
PATROL PIESZY	2-3 żołnierzy	czata, placówka, pododdział w rejonie rozmieszczenia	<ul style="list-style-type: none"> • trasę i odległość działania określa dowódca drużyny; • porusza się po wyznaczonej trasie skrycie; • melduje o wykrytym przeciwniku; • pojedynczych żołnierzy przechwytuje.
DYŻURNY ŚRODEK OGNIOWY	Obsługa km lub granat.	Pluton, drużyna	<ul style="list-style-type: none"> • działa w odległości wzrokowej od ubezpieczanego pododdziału; • obsada zmienia się co ok. 2 godziny; • żołnierze zajmują wskazane stanowisko ogniowe i przygotowują je pod względem inż. i maskowania; • na wypadek pojawienia się przeciwnika otwiera ogień lub melduje o tym dowódcy; wycofuje się na sygnał dowódcy drużyny.

ZADANIE	ELEMENT	SKŁAD	KTO WYSTAWIA	SPOSÓB DZIAŁANIA
<ul style="list-style-type: none"> ubezpieczanie sił i nie dopuszczenie do niespodziewanego ataku na ubezpieczony pododdział; prowadzenie obserwacji w pasie o szerokości do 500 metrów i niedopuszczenie do przeniknięcia elementów rozpoznawczych przeciwnika; zwalczanie niewielkich grup przeciwnika; zatrzymanie osób postronnych i przekazanie ich dowódcy plutonu. 	DRUŻYNA PATROLOWA	drużyna w wozie bojowym	patrol czołowy, boczny, tylny, bojowy patrol rozpoznawczy	<ul style="list-style-type: none"> działa w odległości umożliwiającej wsparcie ogniem sił patrolu; porusza się przed pododdziałem, który ubezpiecza; niewielkie grupy przeciwnika niszczy z marszu; w wypadku napotkania większych grup przeciwnika spieszą się i z zajętej rubieży zabezpiecza wejście do walki patrolu lub wycofuje się.
<ul style="list-style-type: none"> obserwacja i nasłuch; powiadamianie o sytuacji w pasie działania placówki; alarmowanie; wycofanie się w wypadku wykrycia jej stanowiska. 	DYŻURNY WÓZ BOJOWY	BWP, Czołg, KTO	Każdy pluton piechoty i czołgów	<ul style="list-style-type: none"> działa w ugrupowaniu plutonu; załoga przebywa w wozie w stałej gotowości; drużyna w wozie lub w stanowiskach w pobliżu wozu; prowadzi obserwację i nasłuch; zmienia się co 2 -4 godziny.
<ul style="list-style-type: none"> uzupełnienie luk między pododdziałami; niedopuszczenie do przeniknięcia elementów rozpoznawczych przeciwnika; prowadzenie obserwacji. 	SZPERACZE	min. 2 żołnierzy	Drużyna patrolowa	<ul style="list-style-type: none"> działają w odległości wzrokowej; na sygnał dowódcy opuszczają wóz bojowy i rozpoznają wskazany rejon; w celu zwiększenia odległości działania szperaczy dowódca może zwiększyć ich ilość; mają na sobie tylko niezbędne wyposażenie, przygotowani są do rozpoznania drogi marszu pod kątem skażenia, zaminowania.
<ul style="list-style-type: none"> obserwacja i prowadzenie ognia we wskazanym sektorze; meldowanie o wykrytych celach; niedopuszczenie do niespodziewanego uderzenia w pododdział. 	WARTOWNICY PRZY WOZACH (POJAZDACH)	żołnierz	drużyna, pluton	<ul style="list-style-type: none"> działają w ugrupowaniu plutonu, drużyny; pełnią służbę na wskazanym posterunku.
	POSTERUNKI OCHRONNO-OBRONNE	1 - 2 żołnierzy	pluton na polecenie przełożonego	<ul style="list-style-type: none"> działają w ugrupowaniu kompanii, plutonu; pełnią służbę zgodnie z zasadami służby wartowniczej.
	DYŻURNA SŁUŻBA OCHRONNO OBRONNA PODODDZIAŁU	2 - 3 żołnierzy	Kompania	<ul style="list-style-type: none"> działa w rejonie rozmieszczenia kompanii; pełnią służbę zgodnie z założeniami regulaminu ogólnego.

ZADANIE	UBEZPIECZENIE BOJOWE				
ZADANIE	Element ubezpieczenia	Skład	Kto wystawia (organizuje)	Orientacyjne odległości od granicy rejonu rozmieszczenia ubezpieczonych sił	Uwagi
<ul style="list-style-type: none"> prowadzenie rozpoznania drogi marszu; sprawdzenie miejsc dogodnych do zorganizowania zasadzek, minowania odcinków dróg, mostów, wiaduktów, skrajów lasów, wzniesień itp.; obserwacja okrężna oraz rozpoznawanie zakrytych odcinków terenu w pobliżu drogi marszu; szukanie dróg obejścia nieprzejezdnych odcinków drogi marszu. 	UBEZPIECZENIE BOJOWE	Pluton (wzmocniony) lub kompania	Batalion w obronie bez styczności	Do 2 km przed przednią linią obrony Przygotowuje punkt oporu o szerokości do ok. 500m	Jeżeli przed batalionem nie jest zorganizowana pozycja przednia
<ul style="list-style-type: none"> być w gotowości do walki z przeciwnikiem; prowadzenie obserwacji okrężnej i obserwacji przestrzeni powietrznej; być w gotowości do wyjazdu we wskazany rejon w celu podjęcia walki z przeciwnikiem. rozpoznanie wskazanych odcinków drogi marszu; rozpoznanie miejsc niebezpiecznych w pobliżu drogi marszu; rozpoznanie innych miejsc wskazanych przez dowódcę drużyny. 	BOJOWY PATROL ROZPOZNAWCZY	Pluton (wzmocniony)	Batalion	W odległości zapewniającej wsparcie ogniem	Wysyła drużynę patrolową na odległość wzrokową
<ul style="list-style-type: none"> ochrona, zatrzymywanie osób nie znających hasła. 	<p>POPL w działaniach bojowych obejmuje:</p> <ol style="list-style-type: none"> rozpoznanie przeciwnika powietrznego; alarmowanie o zagrożeniu z powietrza; prowadzenie zorganizowanego ognia do celów powietrznych niespecjalistycznymi środkami; maskowanie przed rozpoznaniem z powietrza; rozśrodkowanie wojsk; przygotowanie schronów i ukryć (szczelin) przeciwlotniczych; likwidację skutków uderzeń ŚNP. <p>OPBMR w działaniach bojowych obejmuje:</p> <ol style="list-style-type: none"> rozpoznanie skażeń, identyfikacja skażeń i monitoring; alarmowanie, ostrzeganie i meldowanie o skażeniach; ochrona przed skażeniami. <p>Zabezpieczenie inżynieryjne obejmuje:</p> <ol style="list-style-type: none"> rozpoznanie inżynieryjne przeciwnika i terenu; rozbudowę fortyfikacyjną terenu; budowę zapor inżynieryjnych i wykonywanie niszczeń; wykonywanie przejść w zaporach (naturalnych i niszczeniach); przygotowanie i utrzymanie dróg; urządzenie i utrzymanie przepraw; rozminowanie terenu; wydobywanie i oczyszczanie wody. 				
<ul style="list-style-type: none"> ochrona powierzzonego mienia, sprzętu. 					
<ul style="list-style-type: none"> wyznacza się podoficera i 1 -2 dyżurnych. 					

ZAKRES PRAC I CZYNNOŚCI INŻYNIERYJNYCH

W pierwszej kolejności oczyszcza się pas obserwacji i sektory ostrzału, wykonuje pojedyncze stanowiska ogniowe dla żołnierzy oraz obsługa karabinów maszynowych, granatników przeciwpancernych; główne stanowiska dla wozów bojowych piechoty; stanowiska dla innych środków ogniowych; stanowiska obserwacyjne i stanowiska dowodzenia; szczeliny dla ludzi i ukrycia na uzbrojenie i sprzęt wojskowy oraz środki materiałowe w punktach zabezpieczenia logistycznego, zapory na prawdopodobnych kierunkach natarcia przeciwnika przed przednim skrajem obrony.

W drugiej kolejności stanowiska ogniowe dla karabinów maszynowych i granatników łączy się rowem strzeleckim, tworząc w ten sposób stanowiska oporu drużyn; wykonuje się stanowiska dla wozów bojowych piechoty i innych środków ogniowych; kończy budowę stanowisk dowodzenia i łączy się je rowami z stanowiskami oporu drużyn tworząc plutonowe punkty oporu (a te zaś w kompanijne punkty oporu); buduje schrony przedpiersiowe dla ludzi; kończy budowę ukryć w kompanijnych punktach zabezpieczenia logistycznego; rozbudowuje zapory przed przednią linią, w lukach i na skrzydlach.

W następnej kolejności doskonalą się rozbudowę punktów oporu, rozbudowuje schrony przedpiersiowe (po jednym dla każdej drużyny) i schrony na stanowiskach dowodzenia kompanii; wykonuje stanowiska na rubieżach ogniowych i ukrycia na pozostałe uzbrojenie i sprzęt techniczny oraz środki materiałowe

Proces dowodzenia – to cykl informacyjno-decyzyjny jednakowy na wszystkich szczeblach dowodzenia polegający na cyklicznej realizacji czynności w ramach funkcji dowodzenia

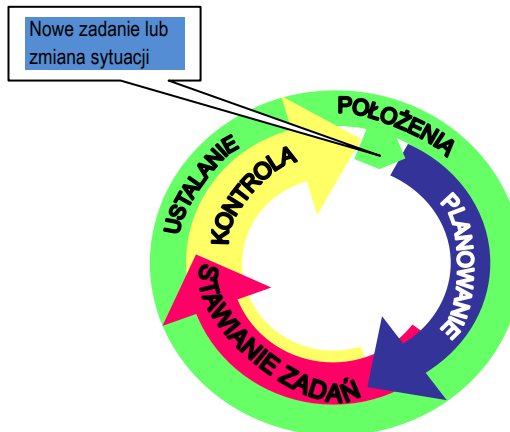
SYSTEM DOWODZENIA obejmuje:

- 1) organizację dowodzenia
- 2) proces dowodzenia
- 3) środki dowodzenia

ZASADY DOWODZENIA:

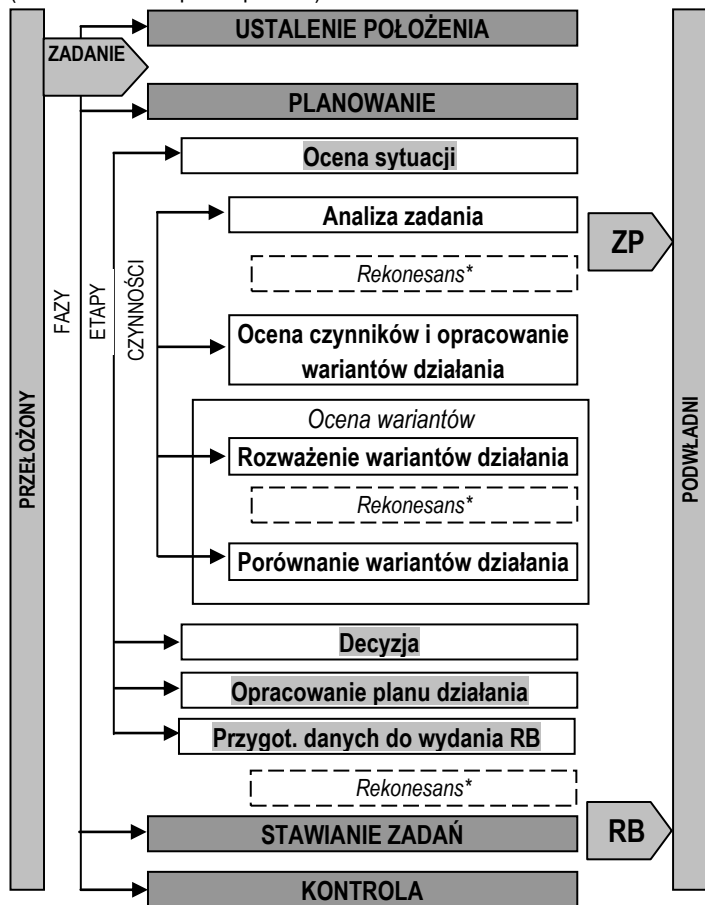
- 1) jedność
- 2) ciągłość
- 3) integracja
- 4) decentralizacja
- 5) wzajemne zaufanie

PROCES DOWODZENIA obejmuje [fazy]:

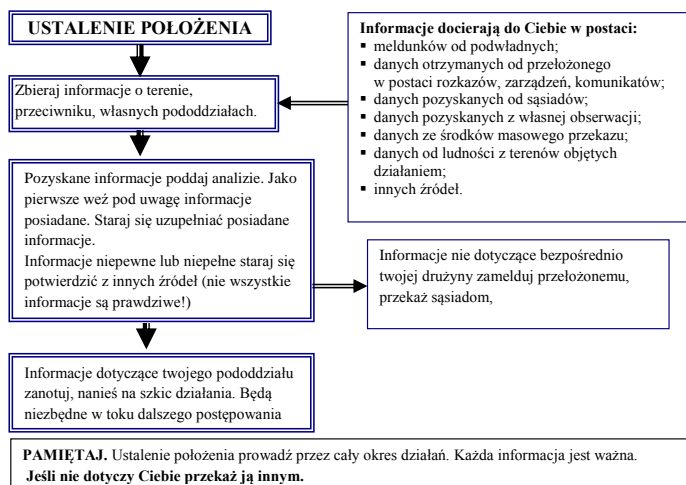


PRZEBIEG PROCESU DOWODZENIA

(na szczeblu kompanii i plutonu)



USTALANIE POŁOŻENIA – jest procesem ciągłym, realizowanym we wszystkich komórkach organu dowodzenia. Charakteryzuje się pozyskiwaniem, gromadzeniem, porządkowaniem, przechowywaniem, wartościowaniem, porównywaniem i zobrazowaniem wszelkiego rodzaju informacji dotyczących wojsk własnych, przeciwnika oraz warunków prowadzenia działań.



PLANOWANIE – najistotniejsza faza procesu dowodzenia. W trakcie tej fazy dokładnym analizom i ocenom podlega zadanie otrzymane od przełożonego oraz wszelkie czynniki wpływające na jego wykonanie.

Faza planowania obejmuje następujące etapy:

- 1) ocenę sytuacji;
- 2) podjęcie decyzji;
- 3) sporządzenie planu działania;
- 4) sporządzenie rozkazu bojowego.

OCENA SYTUACJI – ten etap dzielimy na czynności:

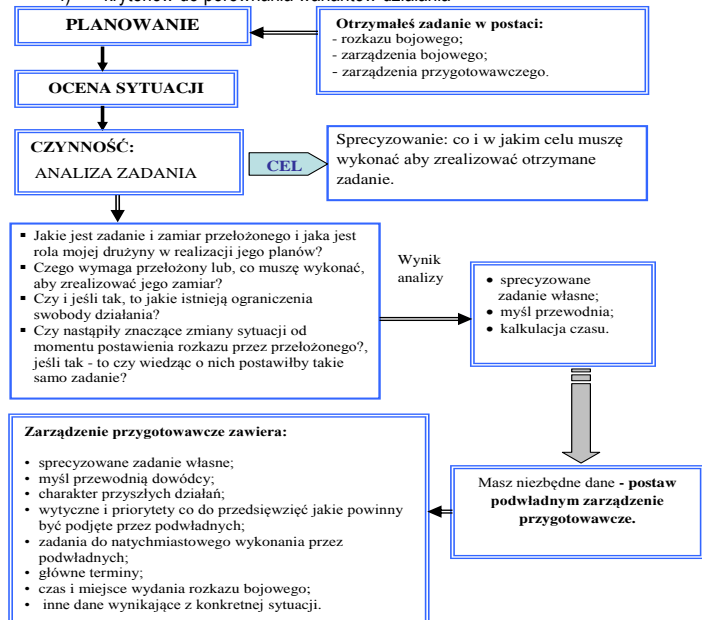
- 1) analizę zadania;
- 2) ocenę czynników i opracowanie wariantów działania;
- 3) rozważenie wariantów działania;
- 4) porównanie wariantów działania.

ANALIZA ZADANIA – aby wyciągnąć właściwe wnioski analizując zadanie należy odpowiedzieć na następujące pytania:

- 1) Jakie jest zadanie i zamiar przełożonego, jaka jest rola mojego pododdziału w realizacji jego planów?
- 2) Co muszę wykonać aby zrealizować jego zamiar?
- 3) Jakież istnieją ograniczenia swobody działania?
- 4) Czy nastąpiły znaczące zmiany sytuacji od momentu podpisania RB przez przełożonego?

Wnioski wynikające z przeprowadzonej analizy zadania formułuje się następująco:

- 1) sprecyzowanego zadania własnego;
- 2) myśli przewodniej dowódcy;
- 3) opracowanej kalkulacji czasu;
- 4) kryteriów do porównania wariantów działania



PAMIĘTAJ! Zarządzenie przygotowawcze może rozpocząć przygotowywanie drużyny do działania. Daje podwładnym szczegółowe wytyczne w zakresie przygotowania się do działania.

ROZWAŻENIE WARIANTÓW DZIAŁANIA – celem tej czynności jest ustalenie słabych i silnych stron poszczególnych wariantów wykonania zadania w konfrontacji z prawdopodobnym sposobem działania przeciwnika. Można przeprowadzić wykorzystując metodę symulacji lub w przypadku ograniczonego czasu przez porównanie potencjałów albo określenie wad i zalet.

PORÓWNANIE WARIANTÓW DZIAŁANIA - celem tej czynności jest wyłonienie tego wariantu działań wojsk własnych, który będzie najlepszy. Wyróżnia się trzy metody porównania wariantów działania:

- 1) metodę wad i zalet;
- 2) metodę głosowania [sztab];
- 3) metodę kryteriów.

PODJĘCIE DECYZJI – jest to dokonanie przez dowódcę wyboru wariantu działania. Na bazie podjętej decyzji dowódca powinien określić swój zamiar działania, który powinien zawierać:

- 1) myśl przewodnią dowódcy;
- 2) sposób wykonania zadania (fazy/etapy), w tym miejsce (sposób) skupienia głównego wysiłku (punkt ciężkości, rejon kluczowy);
- 3) podział sił (ugrupowanie);
- 4) priorytety wykorzystania sił i środków wsparcia oraz zabezpieczenia działań

SPORZĄDZENIE PLANU DZIAŁANIA - trzecim etapem fazy planowania jest sporządzenie planu działania. Stanowi on podstawę do przygotowania rozkazu bojowego. Plan działania jest przedstawionym w formie graficznej zamiarem dowódcy. Plan działania powinien zawierać:

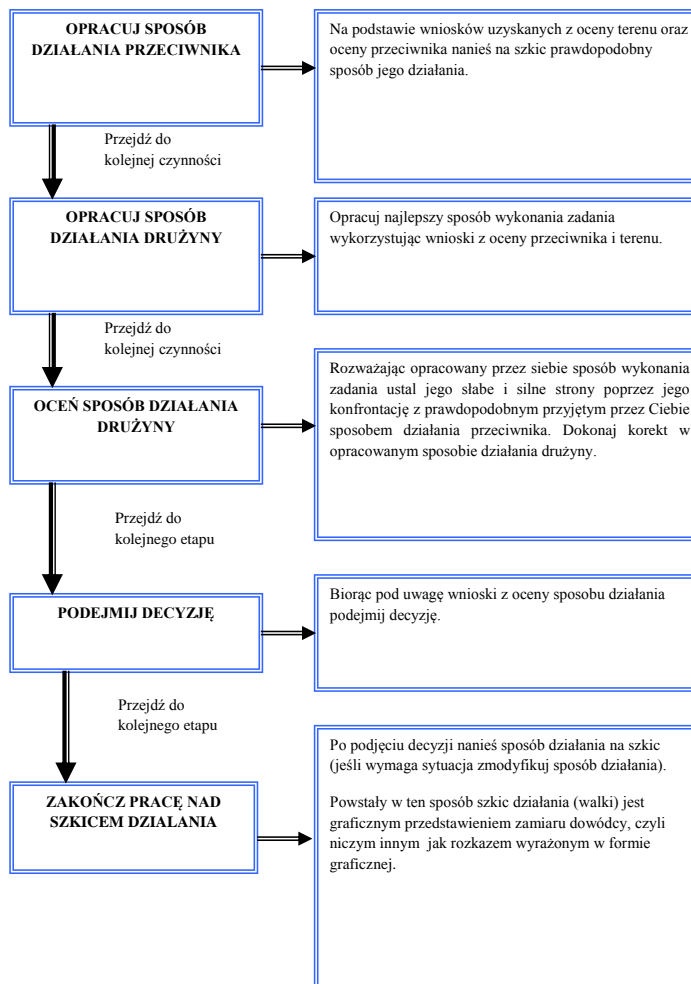
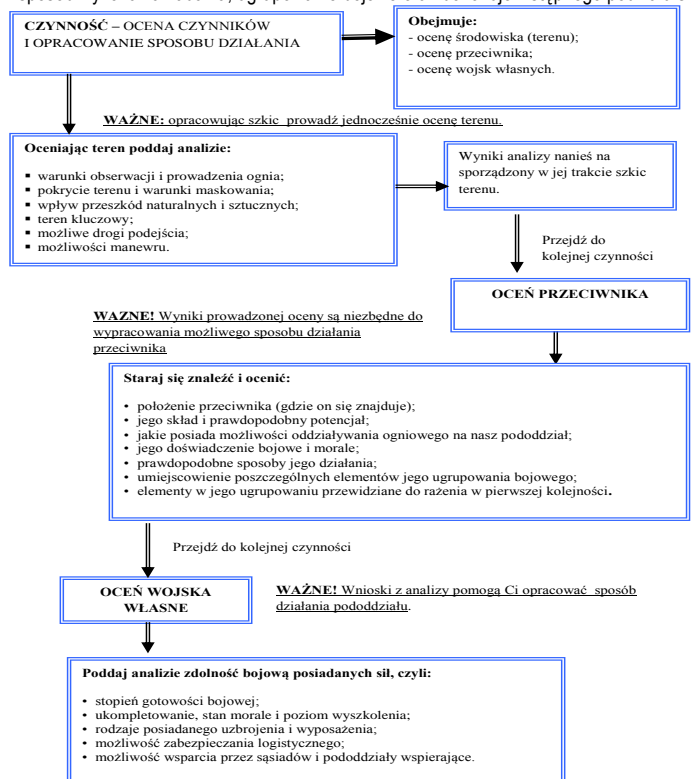
- 1) grupę informacji dyrektywnych (narzuconych przez przełożonego), np.:
 - linie rozgraniczenia;
 - inne linie koordynacyjne;
 - obiekty do opanowania;
 - inne elementy, np. rejonu zastrzeżone.
- 2) grupę niezbędnych informacji sytuacyjnych, np. potrzebne informacje dotyczące wojsk w styczności;
- 3) informacje decyzyjne, wynikające z decyzji dowódcy:
 - kto (jaki siły),
 - co (jaki rodzaj działań),
 - gdzie (miejsce w grupowaniu)
 - kiedy (terminy np. osiągnięcia gotowości, przekroczenia linii koordynacyjnych, opanowania obiektów i inne o znaczeniu zasadniczym dla wykonania zadania).

SPORZĄDZENIE ROZKAZU BOJOWEGO - stanowi czwarty etap fazy planowania. Jego zrealizowanie pozwala na przejście do trzeciej fazy cyklu procesu dowodzenia – stawiania zadań.

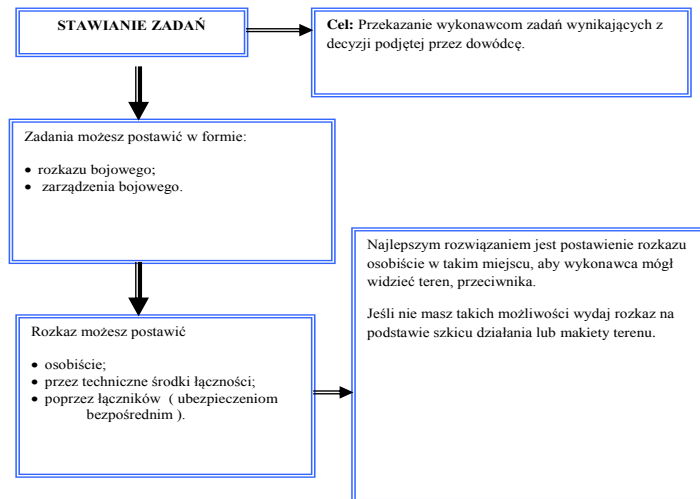
OCENA CZYNNIKÓW I OPRACOWANIE WARIANTÓW DZIAŁANIA – obejmuje:

- 1) ocenę przeciwnika (w ramach IPPW / ang. IPB);
- 2) ocenę wojsk własnych;
- 3) ocenę środowiska; TEREN (OCOKA)
- 4) ocenę innych czynników, które należy wziąć pod uwagę, np. czas

Na podstawie wniosków z analizy zadania i oceny czynników wpływających na wykonanie zadania opracowywane są warianty działania. Wariant działania jest ogólnym zarysem jednego z możliwych sposobów wykonania zadania, w którym określa się kolejność i sposób wykonania zadania, ugrupowanie bojowe oraz dokonuje wstępnego podziału sił.

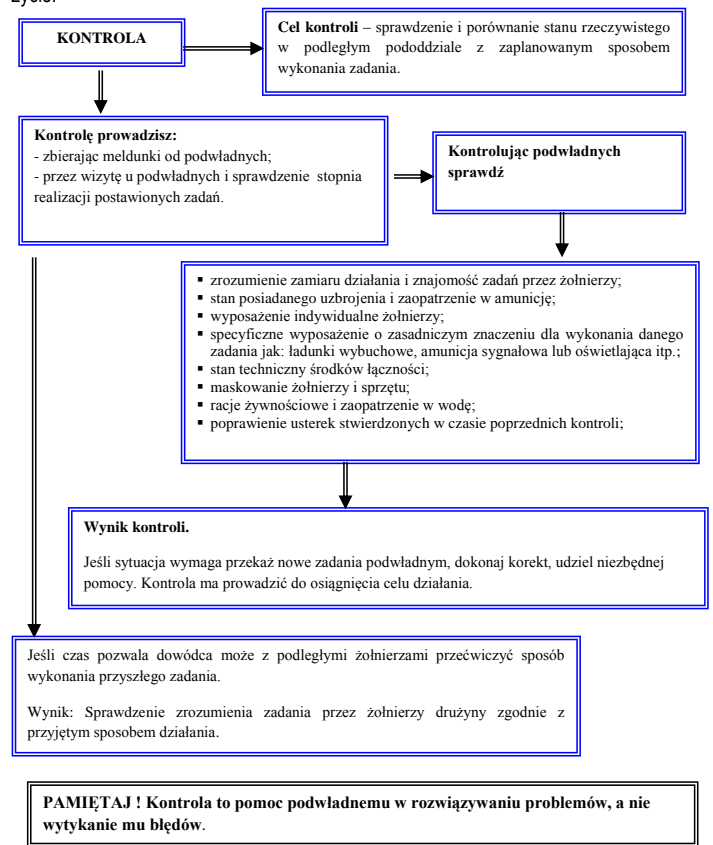


STAWIANIE ZADAŃ – celem tej fazy jest przekazanie wykonawcom zadań wynikających z decyzji podjętej przez dowódcę. Najlepszym sposobem postawienia zadań jest osobiste ich przekazanie podwładnym przez dowódcę. Osobiste postawienie zadań podwładnym przez przełożonego może mieć miejsce na SD przełożonego, podwładnego lub w terenie.



PAMIĘTAJ! Na wykonanie wszystkich czynności tych faz i etapów masz maksymalnie 1/3 czasu, który dał Ci przełożony. 2/3 czasu należy do podwładnych. Oni także muszą przygotować się do działania.

KONTROLA - zapewnia ona ciągłość procesu dowodzenia, gdyż jej rezultaty stanowią podstawę do uaktualniania posiadanych danych o sytuacji, czyli ustalania położenia. Celem kontroli jako fazy procesu dowodzenia jest sprawdzenie efektów (skutków) dotychczasowego planowania i postawienia zadań oraz sposobu ich wprowadzania w życie.



DOKUMENTY DOWODZENIA – możemy podzielić na:

- 1) dokumenty rozkazodawcze:
 - rozkaz bojowy (RB lub OPORD);
 - zarządzenie bojowe (ZB lub FRAGO);
 - zarządzenie przygotowawcze (ZP lub WngORD);
 - wstępne zarządzenie bojowe (WZB lub WngORD).
- 2) dokumenty planistyczne:
 - mapa robocza;
 - szkic działania;
 - kalkulacja czasu;
- 3) dokumenty sprawozdawczo-informacyjne:
 - meldunek sytuacyjny;
 - meldunek bojowy;
 - dziennik działań.

SZKIC DZIAŁANIA - zawiera istotne i potrzebne informacje do postawienia zadań oraz do dowodzenia pododdziałem w walce.

FORMY STAWIANIA ZADAŃ PRZEZ DOWÓDCĘ DRUŻYNY

W toku przygotowania i prowadzenia walki dowódca drużyny ustnie stawia zadanie w formie: rozkazów (zarządzeń) i komend może stosować techniczne sygnały i ustalone sygnały dowodzenia.

Zarządzenie przygotowawcze ma układ jak RB, powinno zawierać:

- Określenie ogólnego charakteru przyszłego działania (np. obrona, natarcie, marsz itp.);
- Siły biorące udział w wykonaniu zadania;
- Czas działania;
- Szczegółowe wytyczne (konkretne zadania przygotowujące pododdział do wykonania zadania, czyli kto ma zrobić, co ma zrobić, kiedy ma zrobić, skąd ma pobrać itp.);
- Czas oraz miejsce wydania rozkazu bojowego.

ROZKAZ BOJOWY

W oparciu o szkic działania i notatki przygotowane podczas fazy planowania dowódca drużyny wydaje rozkaz bojowy według obowiązującego układu.

Układ rozkazu bojowego

Dozory:
wskazanie dozoru w terenie, podanie jego numeru, nazwy dozoru, odległość w metrach np.

1. Samotne drzewo na wzgórzu, dozór 2, odległość 600m
2.
3. D3 odległość.....

Dozory wskazuje się z lewej do prawej. Jeżeli na kierunku działania drużyny znajdują się dozory wskazane przez dowódcę plutonu, dowódca drużyny powinien je wskazać nie zmieniając ich nazwy i numeracji.

1. SYTUACJA

- a) **przeciwnik** – w tym punkcie dowódca drużyny podaje dostępne informacje o przeciwniku otrzymane w rozkazie dowódcy plutonu, uzupełnione o własne wnioski z oceny przeciwnika.
- b) **siły własne** – informacje dotyczące zadania i zamiaru działania plutonu, zadania sąsiadów w kolejności: pododdział z przodu, z lewej, prawej strony, z tyłu. Zadania pododdziałów wspierających.
- c) **zmiany w podporządkowaniu** – jeżeli na czas prowadzenia walki do drużyny został przydzielony pododdział (środek ogniowy) należy przedstawić tą informację. Wydzielając środek ogniowy na korzyść innego pododdziału należy podać czas działania w innej strukturze, przełożonego oraz miejsce spotkania.

2. ZADANIE

Krótko przedstawione zadanie drużyny (bez rozbięcia na zadania poszczególnych żołnierzy).

3. REALIZACJA

- a) **zamiar** – podane w tym punkcie informacje zawierają dokładny sposób działania drużyny, określając manewr, uszykowanie drużyny i kolejność realizacji zadań cząstkowych;
- b) **zadania dla podległych żołnierzy** – dokładne zadanie i sposób działania każdego żołnierza oraz ich rola w przedstawionym wcześniej sposobie działania.
- c) **działanowy**.....
- d) **celowniczy kmPK**.....
- e) **wytyczne koordynujące**
Szczegóły dotyczące współdziałania takie jak: linie, rubieże, czasy, kierunki, drogi podejścia, drogi marszu, punkty spotkania itp.

4. ZABEZPIECZENIE LOGISTYCZNE

- a) Zabezpieczenie materiałowe (rozmieszczenia punktów zaopatrzenia, sposób i terminy uzupełnienia środków materiałowych, jednostki zużycia);
- b) Zabezpieczenie techniczne (rozmieszczenie elementów pododdziałów remontowych, sposób ewakuacji uszkodzonego UjSW);
- c) Zabezpieczenie medyczne: (rozmieszczenie punktów opatrunkowych i sposób organizacji zabezpieczenia medycznego na szczeblu plutonu i drużyny).

5. DOWODZENIE I ŁĄCZNOŚĆ

- a) dowodzenie – wskazanie miejsca dowódcy oraz jego zastępcy.
- b) łączność – sygnały dowodzenia z rozkazu bojowego przełożonego dotyczące manewrów pododdziałem i ogniem, uzupełnione o własne, organizacja łączności, kryptonimy, częstotliwości.

PRZYKŁADOWY ROZKAZ BOJOWY DOWÓDCY DRUŻYNY

ROZKAZ BOJOWY DOWÓDCY 1 drz

Wskazuję dozory:

- D-1 – PODWÓJNE – 450
- D-11 – WYSOKIE – 1100
- D-2 – KĘPA – 700
- D-12 – CZERWONY – 900
- D-3 – DRZEWO – 1000
- D-13 – SKRAJ – 550

1. SYTUACJA TAKTYCZNA

a) siły przeciwnika

Przeciwnik po przełamaniu obrony naszych pododdziałów w rejonie m. WĘGRÓW, kontynuuje natarcie w kierunku: PASIEKA, BYSTRE, D-11 WYSOKIE, LIPA z zamiarem opanowania pln. dzielnic m. SOKOLNIKI.

b) siły własne

Na lewo stanowiska oporu broni 3 drz, na prawo stanowiska oporu broni 2 drz naszego plutonu.

2. ZADANIE

1 drz otrzymała zadanie obrony stanowiska oporu i nie dopuszczenia do włamania się przeciwnika w kierunku: D-11 WYSOKIE – kępa lasu (wskazuje) WIDAWA.

3. SPOSÓB REALIZACJI ZADANIA

a) zamiar walki

Zadanie zamierzam zrealizować w następujący sposób: lewe skrzydło osłonić ogniem BWP ze stanowiska ogniowego przy drzewie ze ściętą koroną (wskazuje), niszczyć przeciwnika ogniem wspólnie z 3 i 2 drz.

Przed przednią linią obrony wykonać zapory inżynieryjne i ustawić grupy min.

W wypadku przekroczenia przez przeciwnika linii drzew (wskazuje) niszczyć go ogniem wszystkich środków ogniowych oraz granatami ręcznymi, wykonując ześrodkowanie ognia na sygnał „środek” w rejonie (wskazuje w terenie). W razie włamania się izolować ogniem i granatami rejon włamania i wspólnie z 3 drz otworzyć poprzednie położenie.

Środki ogniowe rozmieszczę: na lewym skrzydle – BWP; w prawo – obsługa km PK; w środku – strzelec kbkg „Pallad”; na prawo od niego – obsługa granatnika; dalej na prawo – strzelec „A”; na prawym skrzydle – czołg. Punkt ciężkości skupić na prawym skrzydle stanowiska oporu.

b) zadania dla podległych pododdziałów

W związku z otrzymanym zadaniem rozkazuję:

- obsługa km PK – zająć stanowisko ogniowe na lewym skrzydle (wskazuje), nacierającą piechotę przeciwnika niszczyć samodzielnie; sektor ognia: D-2 KĘPA bliżej 500, D-12 CZERWONY (wskazuje), zapasowe stanowisko ogniowe – w wykopie (wskazuje w terenie);
- strzelec kbkg „Pallad” – stanowisko ogniowe przy suchym krzaku (wskazuje; ogień prowadzić w sektorze: D-2 KĘPA, D-13 SKRAJ; zapasowe stanowisko ogniowe 20 m z tyłu (wskazuje);

– obsługa rgppanc – zająć stanowisko ogniowe na prawo od strzelca kbkg; niszczyć wozy opancerzone przeciwnika w sektorze: D-1 PODWÓJNE, D-13 SKRAJ w miarę wchodzenia ich w zasięg ognia granatnika; zapasowe stanowisko ogniowe przy drzewie (wskazuje); sektor ognia: D-1 PODWÓJNE bliżej 100, D-13 SKRAJ w lewo 200;

– strzelec „A” – stanowisko ogniowe przy kamieniu (wskazuje); ogień prowadzić w sektorze: D-11 WYSOKIE bliżej 200, D-3 DRZEWO; zapasowe stanowisko ogniowe z tyłu 20 m (wskazuje).

Drużyna! Zająć stanowiska oporu całością sił na moją komendę: „NA STANOWISKA”.

Pomocnicy broni zespołowej i strzelec: ustawić grupy min po 10 sztuk w grupie, pierwsza – w rejonie D-1 PODWÓJNE, druga – D-2 KĘPA.

c) wsparcie ogniowe

W ramach wsparcia 1 kwsp naszego batalionu ze stanowisk ogniowych w rejonie „oczka wodnego” jest w gotowości do wykonania ogni ześrodkowanych na podchodzącego i rozwijającego się przeciwnika na kierunku obrony plutonu.

d) wytyczne koordynujące

- czas gotowości systemu rażenia 231100 PAŹDZIERNIK;
- czas gotowości do obrony 231600 PAŹDZIERNIK.

4. ZABEZPIECZENIE LOGISTYCZNE

Kompanijny punkt zaopatrzenia (kpz) będzie urządzony i czynny od 230900 PAŹDZIERNIK w ruinach budynku (wskazuje).

Kompanijny punkt opatrunkowy (kpo) będzie rozwinięty od 230900 PAŹDZIERNIK w wykopie (wskazuje).

Rannych i chorych ewakuować własnymi siłami.

Na czas walki ustalam limity zużycia amunicji:

- PG-7W – 0,8 jo,
- strzeleckiej – 0,8 jo, – F-1 – po trzy na żołnierza.

5. DOWODZENIE I ŁĄCZNOŚĆ

a) dowodzenie

Moje miejsce w środku ugrupowania przy obsłudze km PK. Mój zastępca – celowniczy km PK.

b) sygnały

Na czas walki ustalam sygnały:

- ZO drużyny – „ŚRODEK” – dwie serie po trzy pociski z karabinka,
- ZO armaty 2A28 – „GROM -1,2”,
- osłona wycofania ubezpieczeń – „TARCZA”,
- przejście na ZSO – „ZAPAS”,
- alarm bojowy – „FLARA”,
- zajęcie poprzedniego położenia – „NA STANOWISKA”,
- częstotliwości i kryptonimy bez zmian,
- na moim zegarku jest godzina 08.00.

ZARZĄDZENIE BOJOWE

W wypadku zmiany sytuacji lub sposobu działania dowódca drużyny może dokonać zmian w wydanym wcześniej rozkazie bojowym posługując się zarządzeniem bojowym. Stawiając to zarządzenie dowódca omawia tylko te punkty rozkazu bojowego, które uległy zmianie.

Układ zarządzenia bojowego jest taki sam jak rozkazu bojowego.

MELDUNEK BOJOWY

W celu zapoznania przełożonego z aktualną sytuacją pododdziału z własnej inicjatywy lub na jego żądanie składany jest meldunek bojowy. Należy składać go po każdym zakończonym etapie działania. Składa się go ustnie, czasami może być składany pisemnie.

Układ meldunku bojowego może być następujący:

1. Działanie przeciwnika.
2. Położenie drużyny i zrealizowane zadania.
3. W następnej kolejności drużyna będzie realizowała.....
4. Ukompletowanie i stan środków materiałowo – technicznych.
5. Prośby.

KLASYCZNY MELDUNEK BOJOWY

1. POŁOŻENIE

[określone według elementów ugrupowania bojowego: miejsce - rejon, rubież]

2. DOTYCHCZASOWE DZIAŁANIE

[zakres realizacji zadania co robi pododdział, z kim walczy, jakiego przeciwnika rozbił]

3. POŁOŻENIE ELEMENTÓW UGRUPOWANIA BOJOWEGO (PODLEGLYCH PODODDZIAŁÓW)

[gdzie się znajdują jakie zadanie realizują (co robią) i charakter działań przeciwnika przed ich frontem]

4. POŁOŻENIE SĄSIADÓW ORAZ CHARAKTER DZIAŁAŃ PRZECIWNIKA PRZED ICH FRONTEM

5. DOTYCHCZASOWE STRATY I ICH WPŁYW NA REALIZACJĘ ZADANIA

6. ZAMIAR DZIAŁANIA

7. PROŚBY

Meldunek bojowy składa się doraźnie

MELDUNEK O SYTUACJI BOJOWEJ

Za okres (od – do)

1. PRZECIWNIK

- a) Siły będące w styczności (w tym odwody)
- b) Odwody przeciwnika, które mogą mieć wpływ na lokalną sytuację.
- c) Działanie przeciwnika podczas okresu objętego meldunkiem.
- d) Ocena sił przeciwnika (w tym jego sytuacja logistyczna) prawdopodobna znajomość sytuacji wojsk własnych.
- e) Wnioski.

2. SYTUACJA WOJSK WŁASNYCH

- a) Przebieg przedniego skraju.
- b) Położenie podległych jednostek, stanowisk dowodzenia i linii rozgraniczenia.
- c) Położenie sąsiadów i jednostek wspierających.
- d) Krótki opis i wynik działań prowadzonych w okresie objętym meldunkiem
- e) Jednostki (siły), które utraciły zdolność bojową.

3. WSPARCIE / ZABEZPIECZENIE LOGISTYCZNE

Ogólna charakterystyka zmian w sytuacji logistycznej, jeżeli zmiany te wpływają bezpośrednio na sytuację meldującej jednostki

4. INNE INFORMACJE

Informacje nie występujące gdzie indziej

5. OCENA ROZWOJU SYTUACJI I ZAMIAR DZIAŁANIA.

Meldunek o sytuacji składa się:
w godzinach określonych przez przełożonego

Kalkulacja czasu

Dowódca w trakcie planowania przystępuje następnie do skalkulowania czasu jaki posiada oraz podziału go na poszczególne czynności. Podstawą kalkulacji jest czas otrzymania zadania i czas gotowości do działania. Dowódca nie powinien zająć więcej niż 1/3 czasu na własną pracę (w tym na wydanie rozkazu bojowego), pozostawiając pozostały czas na planowanie w podległych pododdziałach i przygotowanie ich do walki. Istotnym jest rozdzielenie czasu na czas dzienny i nocny oraz właściwe jego wykorzystanie. Podwładni muszą znać czas gotowości do działania oraz czynności do wykonania w tym okresie. Dowódca kalkuluje czas odwrotnie, w stosunku do czasu wyznaczonego pododdziałowi jako czas gotowości, przeznaczając odpowiednią jego ilość na właściwe wykonanie każdej czynności. Jest to tak zwane „planowanie odwrotne”. Poniżej przedstawiono przykład takiego planowania przez dowódcę plutonu (drużyny):

14.20 Czas gotowości

14.15 Sprawdzenie rejonu zajmowanego przez pododdział np.: czy pobrano środki wybuchowe, nie pozostawiono amunicji, wyposażenia itp.

13.00 Sprawdzenie plutonu (drużyny) /szczegółowe/

12.05 Wydanie rozkazu dla plutonu (drużyny)

12.00 Skompletowanie rozkazu dla plutonu (drużyny)

11.05 Udział w rekonesansie dowódcy kompanii (plutonu) /otrzymanie rozkazu/

10.50 Wydanie dla plutonu (drużyny) zadań przygotowawczych

ORIENTACJA TOPOGRAFICZNA

1. WSKAZANIE KIERUNKU DZIAŁANIA (północy);
2. OKREŚLENIE MIEJSCA STANIA W STOSUNKU DO CHARAKTERYSTYCZNYCH ELEMENTÓW W TERENIE (2 punkty);
3. OMÓWIENIE POŁOŻENIA CHARAKTERYSTYCZNYCH ELEMENTÓW W TERENIE (360°);
4. OCENA TERENU (pod względem planowanych działań przeciwnika i wojsk własnych).

ORIENTACJA TAKTYCZNA

1. WSKAZANIE KIERUNKU DZIAŁANIA (gdy wcześniej nie została przeprowadzona orientacja topograficzna);
2. OKREŚLENIE MIEJSCA STANIA W STOSUNKU DO UGRUPOWANIA BOJOWEGO;
3. OMÓWIENIE SYTUACJI TAKTYCZNEJ:
 - położenie przeciwnika i charakterystyka jego działania;
 - położenie wojsk własnych i sposób działania;
 - położenie i działania sąsiadów.
4. OKREŚLENIE ZAMIARU DALSZYCH DZIAŁAŃ
 - a) Ewentualne próby.

KIEROWANIE OGNIEM – to zorganizowane i optymalne wykorzystanie przez dowódcę wszystkich środków ogniowych będących w jego dyspozycji w celu wykonania zadania bojowego w nakazanym czasie i przy minimalnych stratach. Wyróżnia się dwa etapy:

- 1) organizacja systemu ognia;
- 2) kierowanie ogniem w walce.

Dowódcy pododdziałów kierują ogniem poprzez stawianie zadań, wydawanie komend ogniowych oraz podawanie ustalonych sygnałów.

ZADANIE OGNIOWE – jest formą zadania bojowego, zobowiązujące wykonawcę do samodzielnego zwalczania ogniem sił i środków przeciwnika. W jego treści określa się rejon, pasy (sektory) i kierunki odpowiedzialności oraz cele przeciwnika do rażenia.

KOMENDA OGNIOWA – jest formą zadania ogniowego. Podana głosem lub przez techniczne środki łączności, zobowiązuje wykonawców do natychmiastowego jej wykonania.

SYGNAŁ – jest ustalonym na określony czas wzrokowym lub dźwiękowym znakiem do rozpoczęcia uzgodnionego wcześniej działania.

ETAP I – Organizacja Systemu Ognia

Pracę w zakresie organizacji systemu ognia dowódca rozpoczyna z chwilą otrzymania zadania lub z własnej inicjatywy i wykonuje ją bezpośrednio w terenie.

Analizując otrzymane zadanie dowódca powinien określić:

- Jakie siły i środki przeciwnika mogą działać na kierunku własnego pododdziału i które są najgroźniejsze;
- Jak rozmieścić (ugrupować) własne oraz przydzielone pododdziały (środki) w celu jak najlepszego wykonania zadania;
- Z kim współdziałać, kogo prosić o wsparcie, jak zabezpieczone są luki i skrzydła;
- Czas jakim dysponuje na organizację systemu ognia.

Dowódca:

- Ocenia teren pod względem wykonania zadania i możliwości użycia własnych sił i środków;
- Wyznacza dozory /od lewej do prawej, od siebie w stronę przeciwnika; Numery 1-9 drużyna, 10-19 pluton, 20-21 kompania/;
- Organizuje obserwację. Obowiązek prowadzenia obserwacji mają wszyscy żołnierze, jednak dodatkowo wyznacza się obserwatorów. Wskazuje się pasy (sektory) obserwacji, sposób meldowania.

PRZYKŁADOWA ORIENTACJA TOPOGRAFICZNA

1. Pojedyncze drzewo, lewy skraj budynku – PÓLNOC.
2. Znajdujemy się na wzgórzu bezimiennym w kwadracie 4470, 500 m na wschód od m. KRZYŻANOWICE i 400 m na południe od skrzyżowania dróg KRZYŻANOWICE-PAWŁOWICE i WROCŁAW-GOLEWO.
3. W kierunku zachodnim m. KRZYŻANOWICE, o szerokości 2 km i długości 3km, zabudowa ogniowa, przejazd dla wozów bojowych tylko po ulicach. Wschodni skraj miejscowości - 500 m. Od skrzyżowania znajdującego się przed nami w kierunku zachodnim biegnie droga betonowa w kierunku m. KRZYŻANOWICE. Przy drodze kępa krzaków - 450 m, dalej 1800 m zachodni skraj m. RAKÓW. Na południowym skraju miejscowości wieża obserwacyjna. Przez miejscowość przebiega droga o nawierzchni bitumicznej WROCŁAW-PASIKUROWICE. Na północny zachód od skrzyżowania dróg znajdującego się przed nami dwa wzgórza: 126.5 i 126.2. Za wzgórzami teren odkryty, czolgodostępny. Na prawo od skrzyżowania kompleks leśny z przewagą drzew iglastych o wysokości 16 m, grubości pni 20 cm, ze średnią odległością między drzewami 3 m rozciągający się pomiędzy drogą w kierunku m. PAWŁOWICE, a m. PASIKUROWICE. W kierunku wschodnim na południe od zagajnika widać wieżę obserwacyjną. W kierunku południowym za rz. WIDAWA m. WROCŁAW - 650 m. W kierunku południowo-zachodnim m. POLANOWICE - 750 m.
4. Na kierunku ataku przeciwnika teren jest równinny i drożny, co umożliwi mu szybkie tempo działania. Najdogodniejszy kierunek podejścia wzdłuż drogi z GOLEWA i w lewo od niej. Teren częściowo zakryty wzgórzami 126.5 i 126.2, a także kompleksem leśnym na północny zachód od skrzyżowania przed nami, umożliwi przeciwnikowi na skryte podejście na odległość około 1 km od miejsca stania. Przejście przeciwnika przez las jest utrudnione ze względu na jego gęstość, ale nie należy wykluczać jego przejścia wzdłuż duktów i przesiek. Rzeka WIDAWA o szerokości 7 m z prędkością nurtu 1,5 m/s oraz ze stromymi brzegami w znaczącym stopniu utrudni przeciwnikowi dalsze działanie.

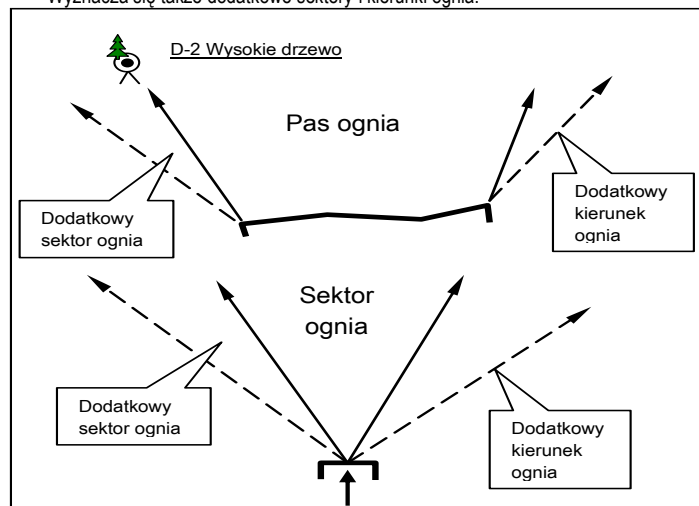
- Odpowiedzialny jest za właściwy dobór i przygotowanie stanowisk ogniowych (plutono-wych punktów oporu i stanowisk oporu drużyn);
- Organizuje współdziałanie z sąsiadami lub (i) z przydzielonymi środkami ogniowymi;
- Opracowuje dokumenty bojowe (szkic).
- Stawiając rozkaz bojowy, podaje dane w zakresie systemu ognia;
- Sprawdza zrozumienie postawionych zadań.

PAS OGNI – oznacza się czterema punktami dwoma z prawej, dwoma z lewej strony punktu (stanowiska) oporu, rozpoczynając od bliższych, które połączone prostymi tworzą jego granicę.

SEKTOR OGNI – wyznacza się dwoma punktami w terenie, które połączone liniami prostymi ze stanowiskiem ogniowym tworzą jego prawą i lewą granicę.

KIERUNEK OGNI – określa się jednym punktem.

Wyznacza się także dodatkowe sektory i kierunki ognia.



ETAP II – Kierowanie ogniem w walce

Istotą kierowania ogniem jest zdecydowanie i terminowe uruchamianie zaplanowanych do wykonania przedsięwzięć oraz stawianie pododdziałom (żołnierzom) – odpowiednio do sytuacji zaistniałej na polu walki – zadań i komend ogniowych. Dowódca (pododdział) realizuje ten etap poprzez:

- Wykrywanie, rozpoznawanie celów, ocenę ich ważności i ustalanie kolejności niszczenia;
- Określenie rodzaju i liczby środków niezbędnych do wykonania zadań ogniowych;
- Określenia sposobów prowadzenia ognia, momentu jego otwarcia oraz zużycia amunicji;
- Wskazywania celów, stawianie zadań i komend ogniowych;
- Obserwację wyników i poprawianie ognia;
- Wykonywanie manewru ogniem* i pododdziałami;
- Kontrolę zużycia amunicji** i jej uzupełnianie;
- Meldowanie przelozonemu strat oraz braku możliwości wykonania zadania.

* Rodzaje manewru ogniem:

- Ześrodkowanie ognia;
- Przeniesienie ognia;
- Podział ognia.

** Dowódca pododdziału i każdy żołnierz melduje przelozonemu o zużyciu $\frac{1}{2}$ i $\frac{3}{4}$ zapasu amunicji.

W treści zadania ogniowego podaje się:

- Wykonawcę (pododdział, żołnierz);
- Rodzaj broni i amunicji;
- Cel;
- Sposób wykonania zadania (obezwładnić, zniszczyć)***

*** Cel zniszczony – traci całkowicie zdolność bojowa, Cel obezwładniony – na jakiś czas.

Przykłady zadań ogniowych:

„Działonowy. Na wzgórze – transporter. ZNISZCZYĆ!”

„WISŁA 30 tu KORAL 01. Wzbronić ataku ze wzgórza z wiatrakami w kierunku PASIKUROWICE!”

„KALINA 3 tu ORZEŁ 31. Z kierunku DOZÓR 22 – 2 bojowe wozy piechoty. Ogień po osiągnięciu przez czołgi rubieży Most-Zagajnik!”

„ODRA tu KALINA. Dozór Suche Drzewo, w lewo 0-25, w ruinach zabudowań – karabin maszynowy. ZNISZCZYĆ!”

W treści komendy ogniowej podaje się:

- Wykonawcę (pododdział, żołnierz);
- Rodzaj broni i amunicji;
- Cel;
- Dane do strzelania (np. punkt celowania)
- Sposób prowadzenia ognia (np. z przystanku)
- Rodzaj ognia (np. długimi seriami)
- Liczbę nabojęw
- Hasło do otwarcia ognia

Przykłady komend ogniowych:

„Celowniczy karabinu maszynowego. Dozór Drzewo. Bliżej 100 – strzelec wyborowy. 6. Pod cel. 30 nabojęw. Długimi seriami. OGNIA!”

„KALINA 12 tu KALINA 1. Przeciwpancernym. Na wprost. Transporter. OGNIA!”

W komendzie ogniowej nie należy podawać wartości oraz elementów stałych, takich jak: głównego znaku celowniczego, punktu celowania w środek celu, podstawowego rodzaju ognia oraz celownika w granicach strzału bezwzględne.

Przykład komendy ogniowej skróconej:

„Pierwsza drużyna. Do nacierającej piechoty. OGNIA!”

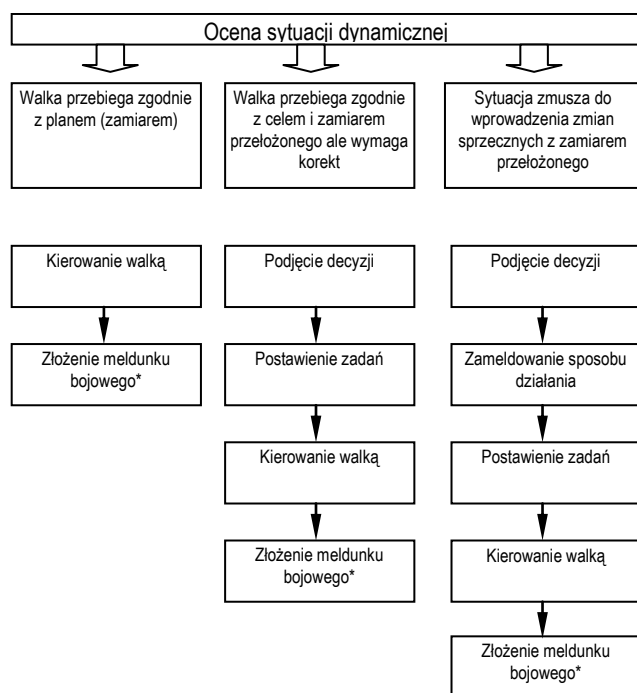
W zależności od sytuacji bojowej, widoczności celu oraz czasu komendy ogniowej podaje się w pełnym brzmieniu lub skrócone. Komendy skrócone podaje się gdy cel znajduje się blisko i jest dobrze widoczny lub kiedy nie ma czasu na podanie komendy w pełnym brzmieniu.

Ogień poprawia się na podstawie obserwacji jego wyników tj. miejsc padania pocisków (wybuchów) w stosunku do celu.

Każdy dowódca zobowiązany jest wszelkimi sposobami utrzymywać dyscyplinę ognia swojego pododdziału. W razie, gdy stwierdzi, że ogień jest prowadzony chaotycznie, niecelnie lub nieskutecznie powinien go przerwać i podać nową Komendę lub stawiając nowe zadanie ogniowe.

W celu przerwania ognia, podaje się komendę: „Przerwij OGIENI!”

PROCEDURA DOWODZENIA W TOKU WALKI



* na polecenie przelozonego oraz po wykonaniu zadania.

ZNAK WOJSKOWY – to element graficznego dokumentu bojowego służący do przedstawienia jednostek, środków ogniowych, jednostek sprzętowych lub zobrazowania charakteru działania. Do przedstawienia sytuacji na dokumencie graficznym używa się dwóch rodzajów znaków:

- punktowych;
- liniowych i konturowych.

Znaki punktowe – to znaki służące do odwzorowania elementów, których nie da się przedstawić w skali dokumentu, takich jak: stanowiska ogniowe, obserwacyjne, stanowiska dowodzenia, jednostki sprzętowe, środki ogniowe. Znaki punktowe orientowane są zgodnie z kierunkiem ich działania z wyjątkiem znaków pododdziałów, stanowisk dowodzenia i obserwacyjnych, które rysowuje się w orientacji pionowej.

Znaki konturowe i liniowe – rysowuje się w skali dokumentu czyli na podstawie znaku jesteśmy w stanie określić rzeczywistą długość linii, powierzchnię rejonów, stanowisk, punktów oporu, które przedstawiają.

W sytuacji nanoszenia na dokument graficzny elementu, którego nie da się określić znakiem taktycznym dopuszcza się rysowanie go innym znakiem i opisanie go w legendzie dokumentu.

Kategorie znaków:

Rozróżniamy cztery podstawowe kategorie znaków:

- nieznan (ramka w kształcie koniczyny czterolistnej rysowana w kolorze czarnym lub żółtym);
- swój, własny (ramka w kształcie prostokąta lub koła rysowana w kolorze czarnym lub niebieskim);
- neutralny (ramka w kształcie kwadratu rysowana w kolorze czarnym lub zielonym);
- przeciwnika (ramka w kształcie rombu rysowana w kolorze czarnym lub czerwonym)

Ramki w poszczególnych kategoriach znaków powinny być rysowane w kolorze lub być czarne. Zależać to będzie głównie od koloru tła na jakim są kreślone. Należy dążyć do optymalnego kontrastu między znakiem a tłem na jakim jest rysowany, tak aby nie naruszyć ogólnej czytelności sytuacji (znaku). Dopuszcza się, aby znaki wewnątrz ramki były kreślone na czarno, wówczas kolor ramki będzie oznaczał przynależność znaku.

PRZYNALEŻNOŚĆ	JEDNOSTKI	SPRZĘT
Nieznany (żółty)		
Własny (żółty)		
Neutralny (zielony)		
Przeciwnik (Czerwony)		

Budowa znaku taktycznego:

W	B/C/D	E/F
X/Y		G
V		H
T		M
Z	R	K/L

Rozmieszczenie pól opisów znaków określających jednostkę, obiekt, sprzęt, urządzenia itp.

- B – wskaźnik wielkości jednostki;
- C – ilość sprzętu (wskazuje ilość obecnych pozycji), (tylko w odniesieniu do sprzętu);
- D – wskaźnik zgrupowania taktycznego (umieszczenie wskaźnika wielkości w nawiasie oznacza siły zadaniowe), (tylko w odniesieniu do jednostek);
- E – prawdopodobnie - znak zapytania (?) wrogi, prawdopodobnie własny, kontrolny(K), treningowy (J);
- F – wzmocniony (+) lub osłabiony (-), (tylko w odniesieniu do jednostek);
- G – informacje sztabowe (komentarze sztabowe; tekst dowolny);
- H – informacje dodatkowe (tekst dowolny);
- K – efektywność bojowa (zdolność bojowa), (tylko w odniesieniu do jednostek – efektywność oraz obiektów – możliwości);
- L – sprzęt sygnałowy (oznacza wykrywalne sygnały elektroniczne; odnosi się tylko do sprzętu przeciwnika);
- M – wyższy szczebel (przełożony), (numer lub nazwa jednostek wyższego szczebla);
- Q – wskaźnik kierunku ruchu (jednostki, sprzęt, obiekty: kierunek w którym przesuwa lub będzie przesuwał się obiekt; uderzenie jądrowe – kierunek wiatru);
- R – wskaźnik mobilności (obrazowe przedstawienie różnych rodzajów mobilności; tylko w odniesieniu do sprzętu);
- S – wskaźnik stanowiska dowodzenia;
- T – specjalne przeznaczenie (oznaczenie numeru jednostki);
- V – typ sprzętu (tylko w odniesieniu do sprzętu – klasa lub typ);
- W – grupa daty, czasu;
- X – wysokość, głębokość (dla samolotów – wysokość, dla obiektów zanurzonych – głębokość, wysokość w metrach sprzętu lub budowli na ziemi);
- Y – położenie (długość i szerokość geograficzna);
- Z – prędkość.

Wskaźnik wielkości jednostki:

Wskaźnik	Opis
	Załoga/zespół
	Obsługa/sekcja
	Drużyna
	Pluton
	Kompania
	Batalion
	Pułk
	Brygada

Oznaczenie grupy daty, czasu:

Stosuje się następujący sposób oznaczenia daty oraz czasu:

090600LIPIEC11 A

Gdzie:

09 – oznacza dzień miesiąca;

06 – oznacza godzinę;

00 – oznacza minuty;

LIPIEC – oznacza miesiąc (można pominąć gdy dotyczy ona miesiąca bieżącego i nie ma co do tego wątpliwości);

11 – oznacza rok (można pominąć gdy dotyczy ona roku bieżącego i nie ma co do tego wątpliwości);

A - oznacza strefę czasową.

Wskaźnik mobilności:

pojazd kołowy (o ograniczonej mobilności w terenie)				
pojazd kołowy (terenowy)				
pojazd gąsienicowy				

JEDNOSTKI, OSOBY, FUNKCYJNE I SPRZĘT:

Jednostka areomobilna	
Jednostka pancerna	
Jednostka piechoty zmechanizowanej	
Jednostka piechoty zmotoryzowanej	

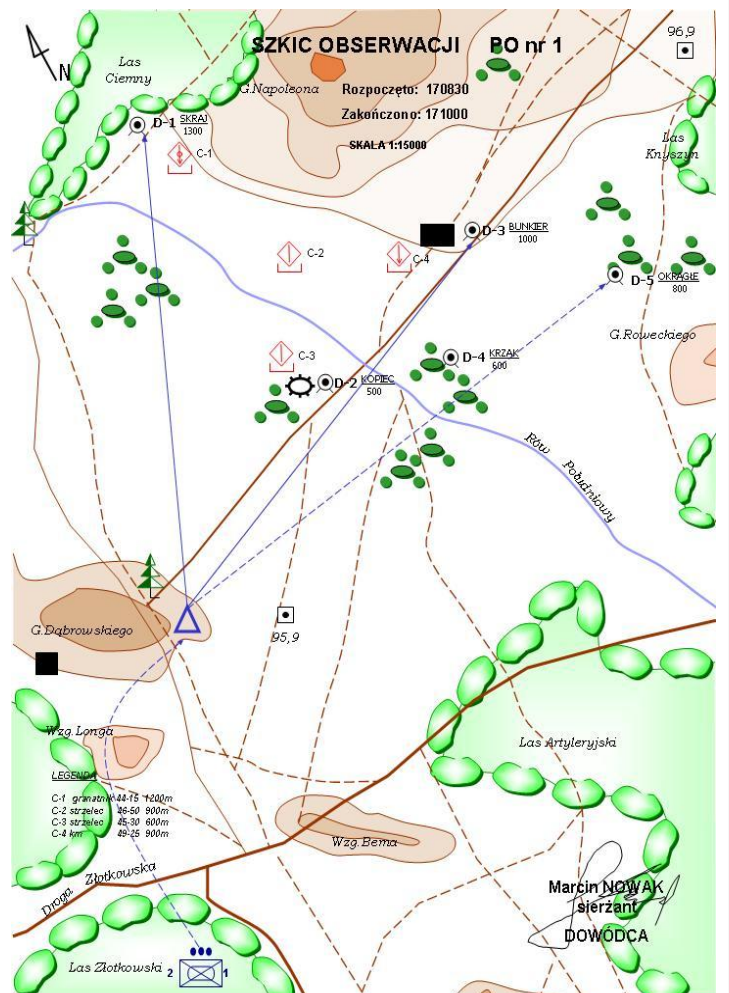
JEDNOSTKI ,OSOBY, FUNKCYJNE I SPRZĘT:

Jednostka przeciwpancerna	
Jednostka artylerii	
Jednostka rozpoznania	
Jednostka OPBMR	
Jednostka OPL	
Jednostka inżynieryjna	
Jednostka łączności	
Stanowisko dowodzenia	
Dowódca	
Wartownik	
Mozdzież	
Granatnik	

Karabin/pistolet maszynowy	
Karabin lekki do kal. 7.62	
Karabin maszynowy od 7.62mm do 12.7mm	
Karabin maszynowy powyżej 12.7mm	
Czołg	
Bojowy wóz piechoty	
Transporter opancerzony	
Pojazd terenowy	
Śmigłowiec	
Mina przeciwpiechotna	
Mina przeciwpancerna	

DODATKOWE

Pułapka (mina pułapka)				
Grupa min				
Przeciwpiechotne pole minowe				
Przeciwczołgowe pole minowe z przejściem				
Punkt obserwacyjny/posterunek wysunięty				
Ześrodkowanie ognia (cyfry oznaczają pododdział odpowiedzialny za rejon)	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> </table>	1	2	3
1	2	3		
Rejon Własny planowany/Na rozkaz				
Rejon ześrodkowania				
Obiekt, fizyczny cel podjętych działań, np. dokładnie określony obiekt działań, którego zdobycie i utrzymanie jest ważne				
Pomost lub przejście Obszar w polu minowym				
Strzelec wyborowy				

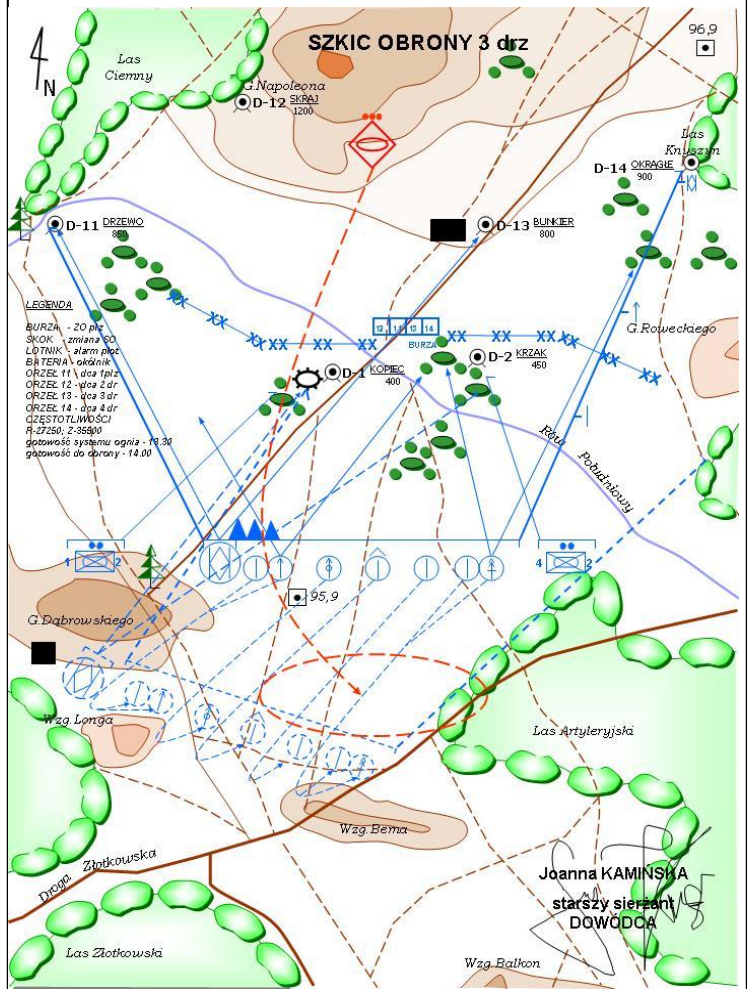
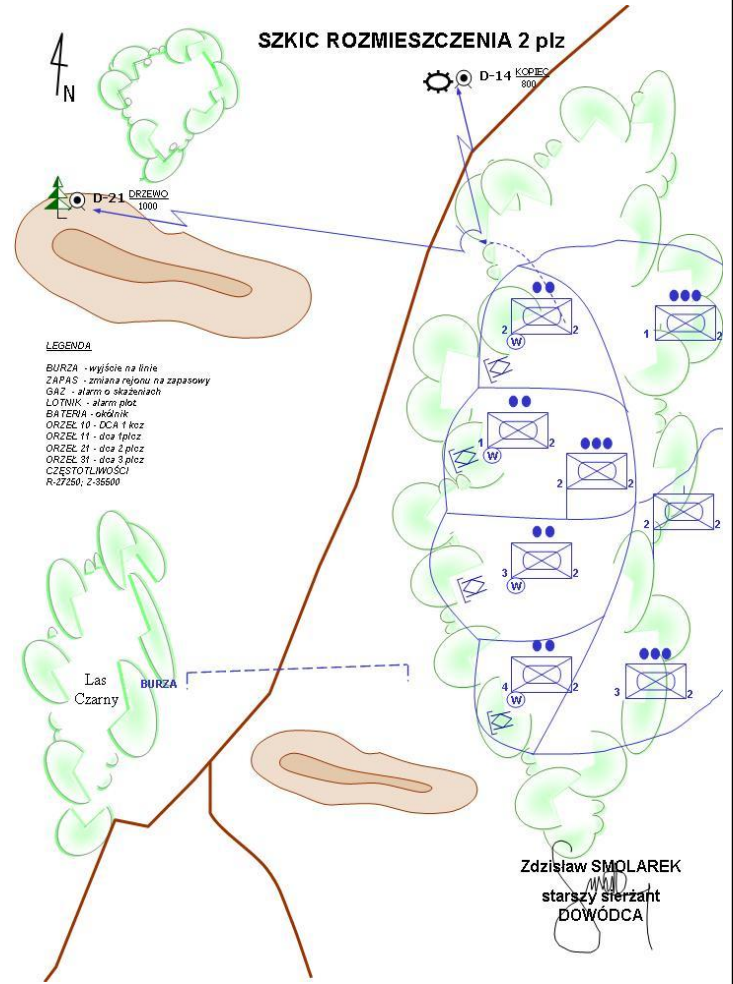


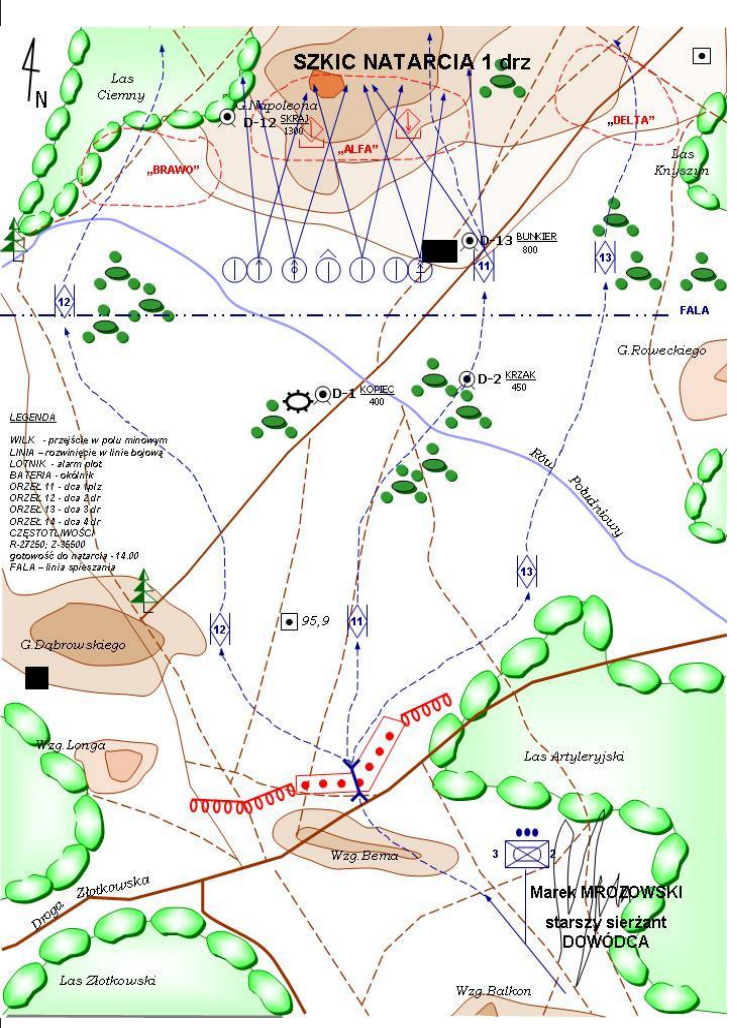
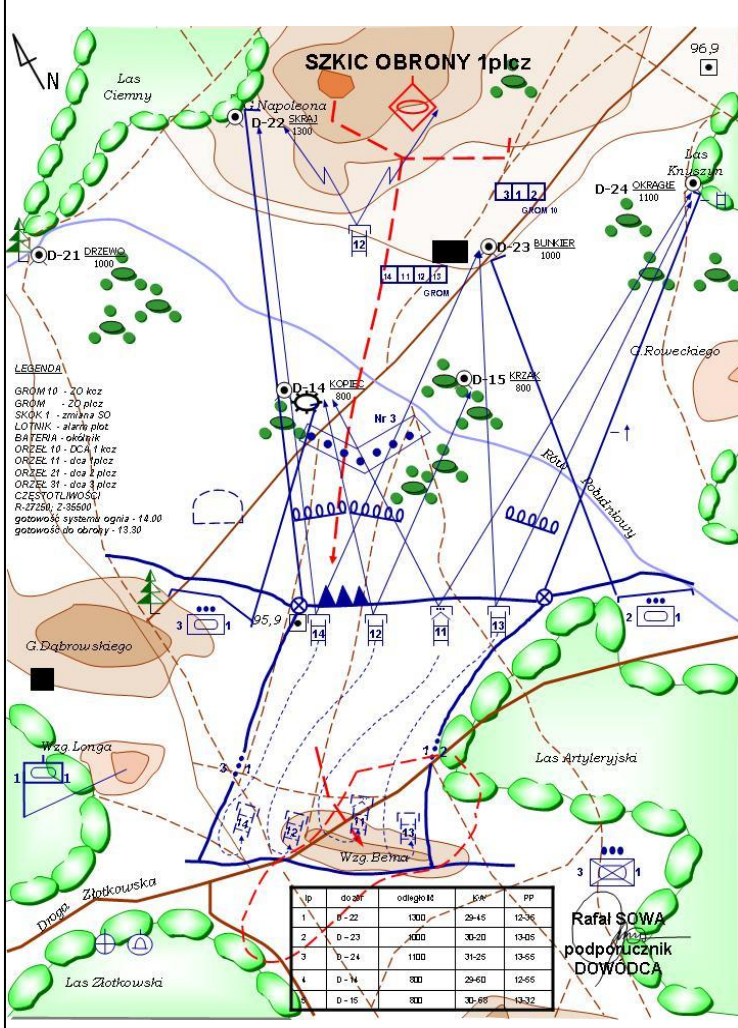
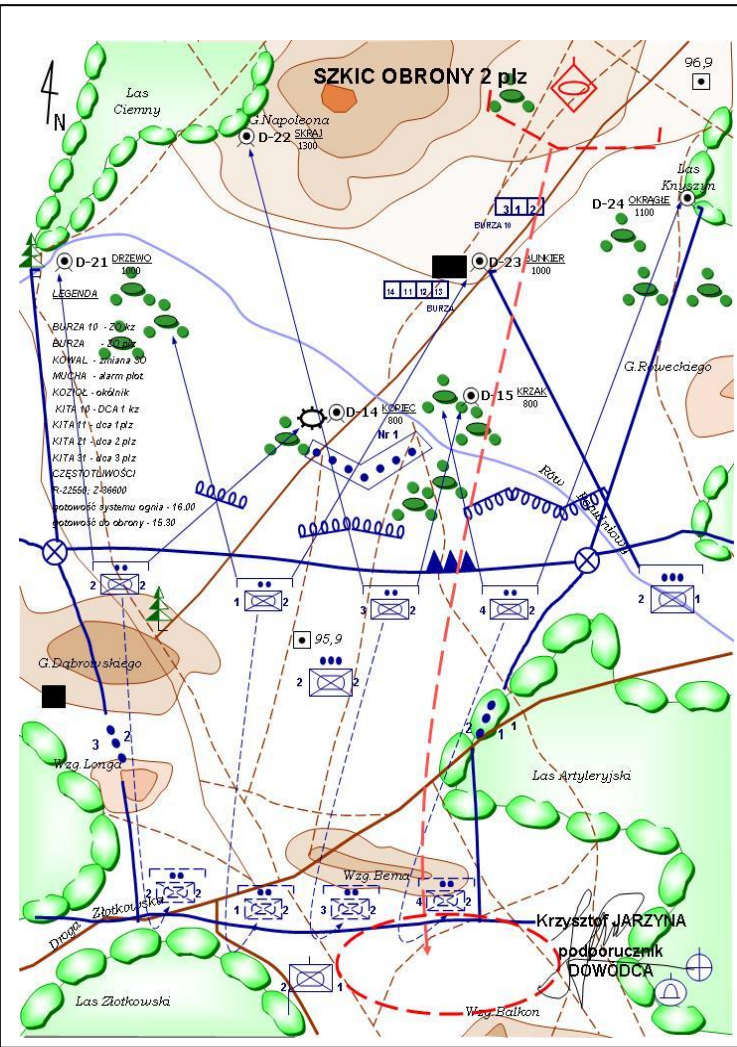
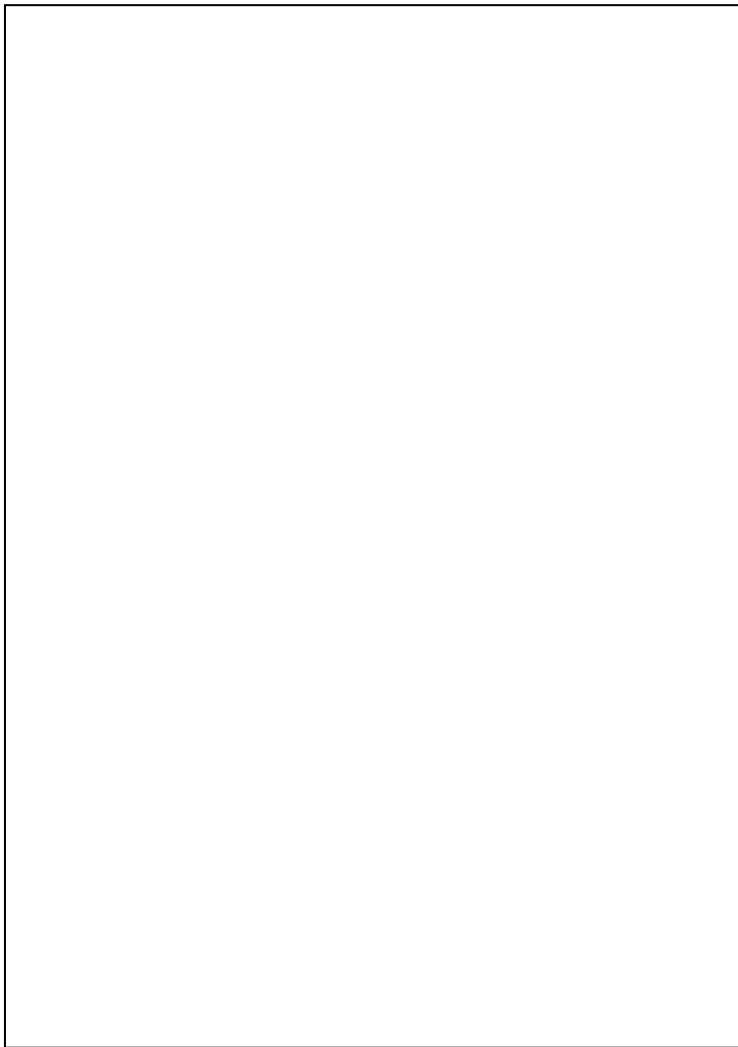
SZKIC OBRONY zawiera następujące dane:

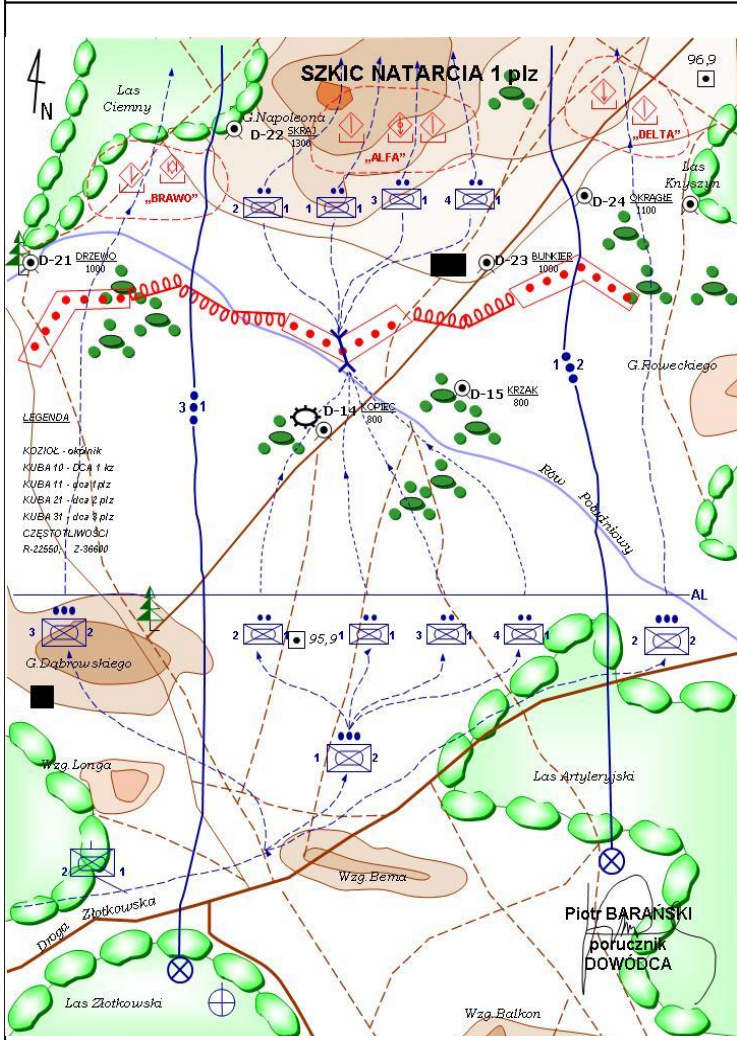
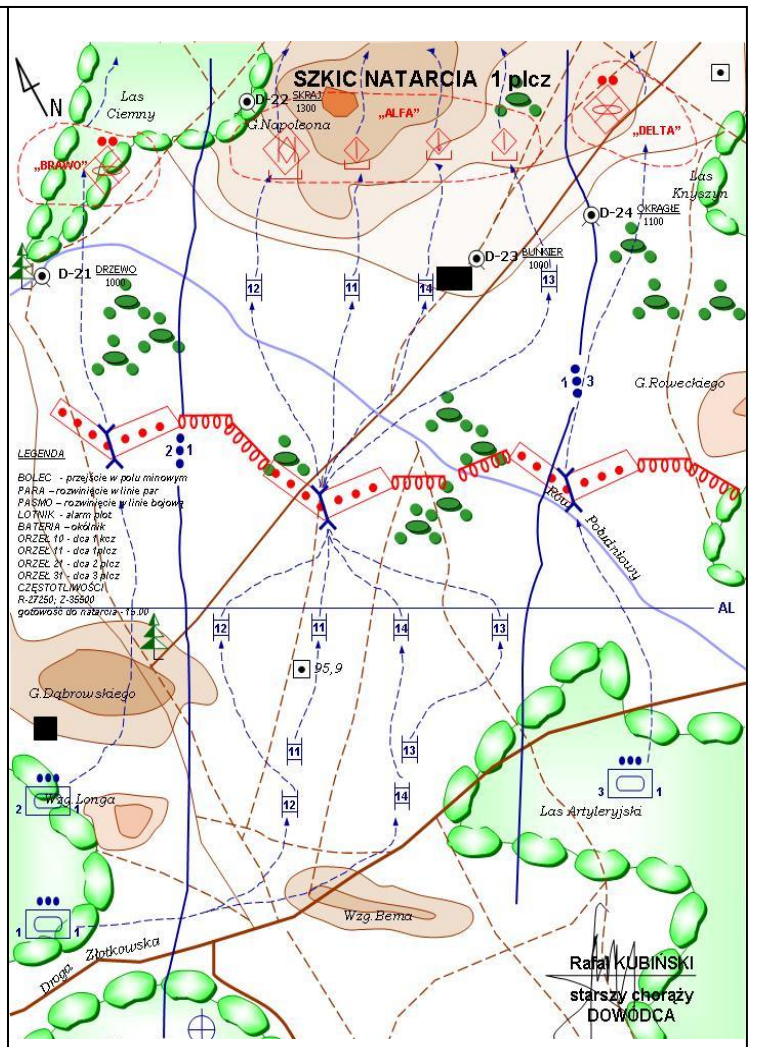
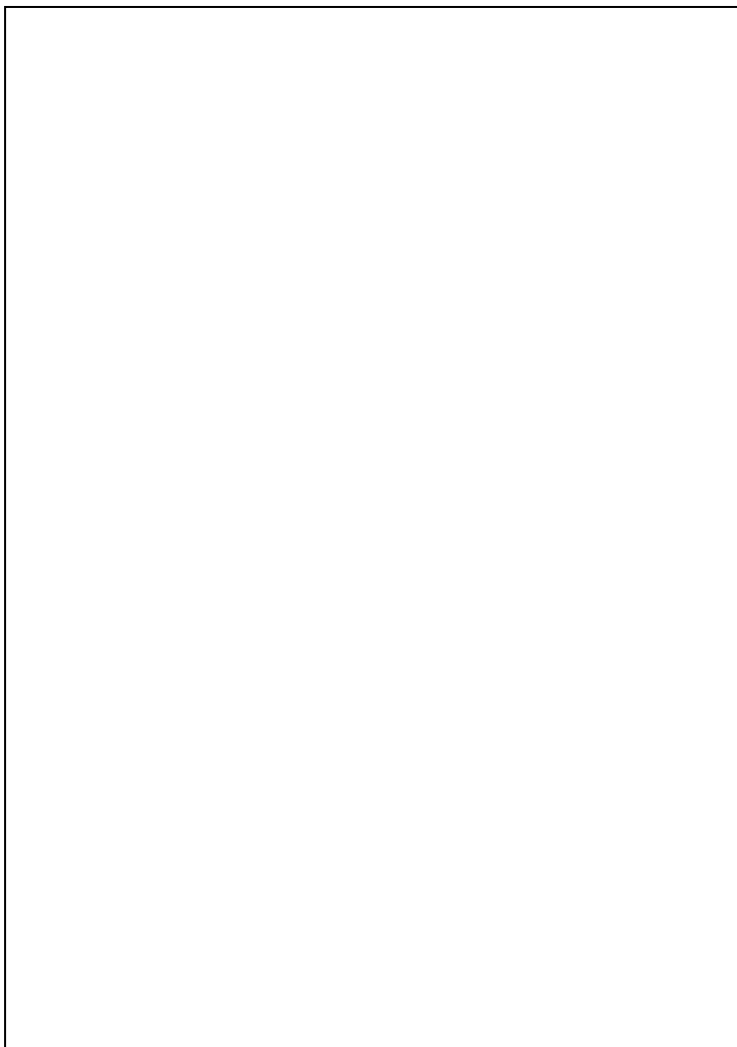
- opis dokumentu (tytuł, podpis, legenda);
- kierunek zasadniczy;
- odwzorowanie terenu;
- dozory (patrz szkic natarcia);
- położenie przeciwnika, możliwy charakter działania;
- pozycje ubezpieczeń bezpośrednich (bojowych);
- rozmieszczenie pododdziałów w obronie;
- pasy ognia i dodatkowe kierunki ognia;
- odcinki ognia ześrodkowanego kompanii i ich podział na odcinki plutonowe oraz plutonów;
- zasięgi ognia skutecznych środków ogniowych;
- położenie i zadania sąsiadów;
- linie rozgraniczenia (od szczebla plutonu wzwyż) i punkty (linie) koordynacyjne;
- stanowiska ogniowe środków przelozonego będące w rejonie pododdziału oraz ich zadania wykonywane na korzyść pododdziału;
- kierunki i linie planowanych kontrataków;
- linie wejścia do walki (rubieże ogniowe) odwodów;
- rozmieszczenie zapór inżynieryjnych oraz przejścia w nich ;
- stanowiska zapasowe oraz planowany sposób ich zajęcia;
- rozmieszczenie urządzeń logistycznych przelozonego;
- miejsce stanowiska dowodzenia własnego, podwładnych, przelozonego i sąsiadów.

SZKIC NATARCIA zawiera następujące dane:

- opis dokumentu (tytuł, podpis, legenda);
- kierunek zasadniczy;
- odwzorowanie terenu;
- dozory (nazwa i numer - w liczniku, odległość w mianowniku);
- przebieg przedniej linii obrony przeciwnika;
- rozmieszczenie wykrytych i rozpoznanych punktów oporu, pozycji bojowych (ogniowych) oraz ważniejszych środków ogniowych;
- drogi podejścia do przedniej linii obrony przeciwnika (dokładny wariant działania pododdziału/drużyny) z uwzględnieniem sposobu działania każdego środka ogniowego);
- linie rozwinięcia, spieszania, ataku i bezpieczeństwa;
- punkt ciężkości natarcia (ataku);
- zadania bojowe dla pododdziałów (organicznych i przedzielonych);
- główne i zapasowe pozycje ogniowe artylerii organicznej i przydzielonej;
- położenie i zadania sąsiadów;
- miejsce rozwinięcia i kierunki przesunięcia urządzeń logistycznych;
- linie rozgraniczenia (od szczebla plutonu wzwyż) i punkty (linie) koordynacyjne;
- rodzaj i miejsce zapór inżynieryjnych;
- przejścia w zaporach własnych i przeciwnika.







LINIA		MELDUNEK „SALTUR” o zdarzeniu	
A			A – ALFA
S	SIERRA	SIŁY PRZECIWNIKA / SYTUACJA	B – BRAVO
A	ALPHA	DZIAŁANIE PRZECIWNIKA	C – CHARLIE
L	LIMA	POŁOŻENIE WŁASNE / PRZECIWNIKA	D – DELTA
T	TANGO	CZAS ZDARZENIA	E – ECHO
U	UNIFORM	PODODDZIAŁ (którego dotyczy zdarzenie)	F – FOXTROT
R	ROMEO	REAKCJA / POTRZEBY / INNE	G – GOLF
	UPDATES AKTUALIZACJE	np. podajemy UPDATE ALPHA: 2-óch obserwatorów na wieży	H – HOTEL
			I – INDIA
			J – JULIET
			K – KILO
			L – LIMA
			M – MIKE
			N – NOVEMBER
			O – OSCAR
			P – PAPA
			Q – QUEBEC
			R – ROMEO
			S – SIERRA
			T – TANGO
			U – UNIFORM
			V – VICTOR
			W – WHISKEY
			X – XRAY
			Y – YANKEE
			Z – ZULU
MELDUNEK „BOJOWY”			
1.	POŁOŻENIE		
2.	CZYNNOŚCI ZREALIZOWANE DO TEGO MOMENTU		
3.	AKTUALNIE REALIZUJEMY		
4.	BĘDIEMY REALIZOWAĆ		
5.	UKOMPLETOWANIE		
6.	POTRZEBY/INNE		

LINIA MELDUNEK „SALUTE”		
S	SIERRA	SIZE (SIŁY)– Siedmiu żołnierzy przeciwnika
A	ALPHA	ACTIVITY (AKTYWNOŚĆ) – maszerują w kierunku PIn.
L	LIMA	LOCATION (LOKALIZACJA) – (współrzędne MGRS) GL 123456
U	UNIFORM	UNIT/UNIFORM (UMUNDUROWANIE)– oliwkowe mundury, czerwona sześcioramienna gwiazda na lewym ram.
T	TANGO	TIME(CZAS) – 210200STY06
E	ECHO	EQUIPMENT (WYPOSAŻENIE) – Przenoszą jeden karabin maszynowy i jedną wyrzutnię ppk.

LINIA MELDUNEK „KOD”		
K	KIERUNEK	
O	OPIS	
D	DYSTANS	

LINIA MELDUNEK „SAS”		
S	STRATY	
A	AMUNICJA	
S	SPRZĘT	

LINIA PODCZAS EWAKUACJI RANNYCH Formularz ewakuacji rannych (chorych)		
1.	MIEJSCA PODJĘCIA RANNYCH	GRID:
2.	CZĘSTOTLIWOŚĆ I KRYPTONIMY (SYGNAŁY ROZPOZNAWCZE) W MIEJSCU EWAKUACJI)	FREQ: CALLSIGN:
3.	LICZBA OSÓB WYMAGAJĄCYCH EWAKUACJI	A- nagłący nieoperacyjny B- nagłący operacyjny C- z pierwszeństwem (ewakuowany do 4 godzin) D- rutynowy (ewakuowany do 24 godzin) E- ewakuowany kiedy będzie możliwe
4.	WYMAGANE SPECJALNE WYPOSAŻENIE	A - brak B - podwieszenie C - wyciągarka D - respirator
5.	LICZBA EWAKUOWANYCH OSÓB ZE WZGLĘDU NA SPOSOB ICH HOSPITALIZACJI	L + # na noszach A + # siedzących
6.	NA CZAS WOJNY: BEZPIECZEŃSTWO W REJONIE REALIZOWANIA MISJI	N - brak przeciwnika P - możliwa obecność przeciwnika w rejonie E - uwaga na przeciwnika w rejonie lądowania X - przeciwnik w rejonie lądowania (wymagana eskorta)
7.	SPOSOB OZNAKOWANIA LĄDOWISKA	A - panele B - sygnały pirotechniczne; C - sygnały dymne D - brak E - inne (kolor)
8.	STATUS I NARODOWOŚĆ PODEJMOWANYCH OSÓB	A- żołnierz NATO, narodowość B- cywil NATO, narodowość C- żołnierz inny niż NATO, narodowość D- cywil inny niż NATO, narodowość E- jeńiec F- wysoce wartościowy wymagana eskorta
9.	NA CZAS WOJNY: RODZAJ SKAŻEŃ W REJONIE REALIZOWANIA MISJI	N- jądrowe B- biologiczne C- chemiczne N- brak

LINIA MEDEVAC REQUEST NATO 9-LINE MEDEVAC		
1.	LOCATION OF PICKUP SITE	GRID:
2.	FREQUENCY AND CALL SIGN AT PICKUP SITE.	FREQ: CALLSIGN:
3.	NUMBER OF PATIENTS BY PRECEDENCE:	A- urgent non-surgical; B- urgent-surgical; C- priority - evacuate within 4 hours; D- routine (evacuate within 24 hours); E- evacuate when possible.
4.	SPECIAL EQUIPMENT REQUIRED:	A - none; B - hoist; C - extraction equipment; D - ventilator.
5.	NUMBER OF PATIENTS OF TYPE:	L + # of litter; A + # of ambulatory.
6.	WARTIME SECURITY OF PICKUP SITE:	N - no enemy troops; P - possible enemy troops in the area; E - confirmed enemy troops in the area; X - currently engaged with enemy troops (armed escort recommended).
7.	MARKING OF PICKUP SITE:	A - panels; B - pyrotechnic signal; C - smoke signal; D - none; E - other (what color).
8.	PATIENT'S NATIONALITY AND STATUS (IF KNOWN):	A- NATO military, nationality; B- NATO civilian, nationality; C- non NATO soldier, nationality; D- non NATO civilian, nationality; E- prisoner of war; F- high value target (armed escort required).
9.	WARTIME NBC CONTAMINATION:	N- nuclear; B- biological; C- chemical; N- none

LINIA FORMULARZ IED/UXO/ IED/UXO SPOT REPORT przypadku znalezienia IED/UXO		
1.	Data, czas/Data - time group (znalezienia przedmiotu).	
2.	Zgłaszający, miejsce przebywania/Reporting unit & location.	
3.	Rodzaj środka/Type of ordnance.	(zrzucone, wystrzelone, położone, rzucone).
4.	Miejsce znalezienia przedmiotu/Location of UXO/IED.	GRID:
5.	Miejsce spotkania i bezpieczna droga dojścia dla sił wsparcia/Location of Rendezvous (RV) and safe route with requesting Force.	
6.	Sposób kontaktu/Contact method.	sposób kontaktu w tym częstotliwość radiową i kryptonimy (sygnały rozpoznawcze) w miejscu ewakuacji, zarówno dla załóg śmigłowców, jak i komponentu lądowego.
7.	Sytuacja taktyczna/Tactical situation.	Aktualna sytuacja w rejonie działań
8.	Zabezpieczenie zniszczeń lub możliwości zabezpieczenia/Collateral Damage or potential for collateral damage.	Czemu zagraża wykryty środek: ludzie, infrastruktura, sprzęt. zabezpieczenie zniszczeń lub możliwości zabezpieczenia – czemu zagraża wykryty środek: ludzie, infrastruktura, sprzęt.
9.	Podjęte działania zabezpieczające Protective measures.	
10.	Proponowany stopień ważności/Recommended priority.	(natychmiastowy, pośredni, zwykły, żaden).

LINIA	FORMULARZ QRF/QRF REQUEST FORM Podczas bezpośredniego kontaktu z przeciwnikiem po wezwaniu wsparcia z pola walki	
1.	MIEJSCE/PLACE.	MGRS lub długość i szerokość geograficzną oraz, jeśli to możliwe, określenie najbliższej miejscowości, drogi i kierunku poruszania się wojsk własnych.
2.	OCZEKIWANE WSPARCIE/REQUEST:	A- tylko CAS/CAS only; B- QRF na pokładzie/Ground QRF on board.
3.	CZĘSTOTLIWOŚĆ I KRYPTONIMY (SYGNAŁY ROZPOZNAWCZE/FREQUENCY AND CALL SIGN AT HOT SPOT:	FREQ: CALLSIGN:
4.	OPIS CELU/TARGET DESCRIPTION.	Należy zwrócić uwagę na to, aby opis celu był krótki, a jednocześnie, żeby dokładnie charakteryzował cel.
5.	LOKALIZACJA CELU/TARGET LOCATION.	Lokalizację celu określa się podając na której godzinie tarczy zegara znajduje się cel, przyjmując za godzinę dwunastą kierunek poruszania się wojsk własnych.
6.	SPOSÓB OZNAKOWANIA CELU/TYPE OF TARGET MARK.	
7.	OPIS WOJSK WŁASNYCH/IDENTIFICATION OF FRIENDLY FORCES.	(ilość pojazdów, żołnierzy, kierunek poruszania się), a także sposób ich oznakowania.
8.	AKTUALNA SYTUACJA W REJONIE DZIAŁAŃ/REMARKS AND BRIEF DESCRIPTION OF THE SITUATION.	Dane określające aktualną sytuację w rejonie działań, z którego wzywana jest prośba o wsparcie z powietrza.

CALL FOR FIRE (CFF)	
Wezwanie ognia artyleryjskiego z pola walki <i>Prepare to receive Call for Fire</i> Przygotuj się do odebrania meldunku <i>Call for Fire</i>	
Kryptonim jednostki strzelającej <i>this is (tu)</i> <i>Loc stat</i> (Moje położenie) <i>Adjust Fire</i> (Przygotuj się do prowadzenia ognia) <i>Over</i> (Odbiór)	
<i>Grid</i> (Współrzędne celu) <i>Altitude</i> (Wysokość celu n.p.m.) <i>Direction</i> (Azymut) <i>Over</i> (Odbiór)	
LUB	
<i>Direction</i> (Azymut) <i>Distance</i> (Odległość do celu) <i>Altitude</i> (Wysokość celu n.p.m.) <i>Over</i> (Odbiór)	
<i>What the target is</i> (Co jest celem) <i>What the target is doing</i> (Co robi cel) <i>Number of elements in target</i> (Liczba elementów wchodzących w skład celu) <i>Degree of protection</i> (Stopień zabezpieczenia przed ogniem) <i>Size</i> (Rozmiar celu) – <u>tylko, jeżeli jest znaczący</u> <i>Over</i> (Odbiór)	
<i>At my command</i> (Na moją komendę)	
<i>Fire</i> (Ognia)	

Call for Fire (CFF)

Wezwanie ognia artyleryjskiego do celu planowego <i>Prepare to receive Call for Fire</i> Przygotuj się do odebrania meldunku <i>Call for Fire</i>	
Kryptonim jednostki strzelającej <i>this is (tu)</i> <i>Loc stat</i> (Moje położenie) <i>Adjust Fire</i> (Przygotuj się do prowadzenia ognia) <i>Over</i> (Odbiór)	
<i>The Target</i> – <i>Over</i> (Cel – Odbiór)	
<i>At my command</i> Na moją komendę	
<i>Fire</i> Ognia	

LINIA	MELDUNEK O BEZPOŚREDNIM KONTAKCIE Z PRZECIWNIKIEM	
1.	POZYCJA/POSITION.	(współrzędne układu MGRS lub długość i szerokość geograficzna) oraz, jeśli to możliwe, określenie najbliższej miejscowości, drogi i kierunku poruszania się wojsk własnych.
2.	OPIS CELU/TARGET DESCRIPTION	(co jest celem, jego liczba i co aktualnie robi).
3.	POZYCJA PRZECIWNIKA/ENEMY POSITION	W odniesieniu do kierunku poruszania się wojsk własnych
4.	OCZEKIWANA AKCJA/EXPECTED ACTION	Jakiego charakteru działania mają być podjęte przez lotnictwo względem przeciwnika (unieszkodliwienie, demonstracja siły, rozpoznanie).

SALTR

LINIA	MELDUNEK SALTR (PO WEJŚCIU W KONTAKT Z PRZECIWNIKIEM)	
S	SIZE (SIŁY)	Siedmiu żołnierzy przeciwnika
A	ACTIVITY (AKTYWNOŚĆ)	maszerują w kierunku Pln.
L	LOCATION (LOKALIZACJA)	(współrzędne MGRS) GL 123456
T	TIME(CZAS)	210200STY06
R	RESPONSE (ODPOWIEDŹ, REAKCJA)	odpowiedzieliśmy ogniem

Poprawianie ognia w trakcie realizacji wsparcia ogniowego

Zasady ogólne:

- jeżeli pociski spadły z lewej strony celu, przyjmujemy przeciwieństwo, czyli *Right* (Prawo);
 - jeżeli pociski spadły z prawej strony celu, przyjmujemy przeciwieństwo, czyli *Left* (Lewo);
 - jeżeli pociski spadły przed celem, to podajemy *Add* (Zwiększ o) o wartość uchylenia;
 - jeżeli pociski spadły za celem, to podajemy *Drop* (Pomniejsz o) o wartość uchylenia.
- Uwaga! Jeżeli obserwator nie jest w stanie określić uchylenia wybuchu od celu w donośności, to należy przyjąć wartość 100.

Praca w sieci radiowej:

- Direction* (Azymut)
mierzony przez obserwatora do celu
- Left* (Lewo) / *Right* (Prawo)
poprawka kierunku (minimalna korekta to 30)
- Add* (Zwiększ o) / *Drop* (Pomniejsz o)
poprawka donośności (minimalna korekta to 50)

Aktualnie zgodnie z obowiązującą Instrukcją Strzelania i Kierowania Ogniem Pododdziałów Artylerii Nasiemnej (Sygn. Art. 817/93) pkt. 14 str. 15., dowódca pododdziału artylerii w czasie prowadzenia ognia do celów położonych w pobliżu wojsk własnych jest obowiązany do zachowania odległości minimalnej – przy strzelaniu na odległość do 10 000m - 560m (przednia i tylna granica bezpieczeństwa) oraz 660 m lewa i prawa granica bezpieczeństwa przy strzelaniu na donośność ponad 10 km te granice wynoszą odpowiednio 920 i 1020 m od wojsk znajdujących się poza ukryciami lub w pojazdach nieopancerzonych. Granice te odnoszą się także do ludności cywilnej. Granice te zmniejsza się o 100 m w przypadkach gdy żołnierze znajdują się w pojazdach opancerzonych typu KTO i MRAP oraz ukryciach w budynkach.

CAS

CLOSE AIR SUPPORT	
POŁOŻENIE (własne- UTM lub współrzędne geograficzne)	
AZYMUT DO CELU (stopnie dla lotnictwa, tysięczna dla artylerii)	
ODLEGŁOŚĆ DO CELU	
WYSOKOŚĆ N.P.M (metry lub stopy)	
RODZAJ CELU	

CCA – CLOSE COMBAT ATTACK (CCA) BLISKIE WSPARCIE SMIGL.	
1. THIS IS FIRE MISSION, OVER AH 64 C/S Observer C/S
2.	MY POSITION MARKED BY MOJA POZYCJA Grid (MGRS) OZNACZENIE (IR Strobe, vs 17 Pannel, Smoke)
3.	TARGET LOCATION POŁOŻENIE CELU Bearing (kierunek w stopniach), Range (odległość w metrach)
4.	TARGET DESCRIPTION MARKED BY OPIS CELU OZNACZENIE (IR Pointer, Tracer)
5.	REMARKS OVER UWAGI (Threats, Danger Close Clearance, Restrictions, At My Command)
„battle damage assessment” (BDA) – ocena uderzenia. „Target destroyed , Mission successful”. „Target not destroyed, request Re-attack”.	

CCA

Radio check – sprawdzenie łączności
Powietrzną łączność radiową uważa się za nawiązaną, jeżeli wywołujący korespondent odpowiedział na wywołanie, a korespondent wywołujący potwierdził odpowiedź.

Depesze nadawane podczas sprawdzania powinny mieć układ:

- a) Identyfikacja wywoływanej stacji;
 - b) Znak wywoławczy statku powietrznego;
 - c) Wyrażenie „RADIO CHECK” – „SPRAWDZENIE RADIOSTACJI”
- Odpowiedzi na nadawanie kontrolne powinny być następujące:

- a) Identyfikacja radiostacji wywołującej;
- b) Identyfikacja radiostacji odpowiadającej;
- c) Informacja dotycząca słyszalności nadawania.

Przykład;

JTAC 11, this is HIP 11 radio check/how do you read?

HIP 11, this is JTAC 11

- read you LC (loud and clear).
- you are unreadable.
- you are broken.

Authentication – sprawdzenie tożsamości

A/C: STORK 11, this is HIP11 I challenge you/authenticate LS.

JTAC: LS Stand by.

JTAC: I authenticate/It comes back E.

A/C: Authentication correct.

RAMROD

H O T L E S B I A N

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Część I – tzw. „check-in” – czyli nawiązanie łączności przez pilota i przekazanie dowódcy lądowemu krótkiego meldunku, który zawiera:

Aircraft check-in – zgłoszenie się

Close Combat Attack Check-In (Aircraft Transmits to Ground Unit)

Aircraft: “....., this is”
(Ground unit in contact) (Aircraft Call Sign)

- skład zespołu CCA i jego położenie (Aircraft Team Composition and Location)
- posiadane uzbrojenie Munitions Available (Rockets / Guns / Missiles)
- wyposażenie w sprzęt noktowizyjny – przy działaniu w warunkach ograniczonej widoczności Night Vision Capability and Type (If Appropriate)
- czas działania w minutach Station Time (In minutes)

Przykładowa korespondencja radiowa CCA

JEDNOSTKA NAZIEMNA	JEDNOSTKA LOTNICZA
	KOJOT tu HIP misja ogniowa ABT
HIP tu KOJOT misja ogniowa B	
	KOJOT tu HIP, z 1 x Mi 17 + 1 X Mi-24, 30 minut, QRF, 40 x rakieta, 1200 x 7,62 nad punktem IP. Nadawaj
Moja pozycja DF 57898755, oznakowana przez panel	
	Pozycję przyjąłem DF 578987
Cel gniazdo karabinów kierunek 275, odległość 1000 m	
	Cel gniazdo karabinów kierunek 275, odległość 1000 m
Cel oznaczę serią smugaczy	
	Mam twoją pozycję oznacz cel
Oznaczam długą serią	
	Mam twój cel przestań oznaczać
	Strzelam z rakiety, potwierdź zniszczenie celu
Potwierdzam zniszczenie celu daj osłonę z powietrza	
	Przyjąłem cel zniszczony zostaje w twojej osłonie przez 30 minut
Zrozumiałem osłona przez 30 minut	

7,62 mm UKM 2000 P,D,C

Dane taktyczno-techniczne	UKM 2000P	UKM 2000D	UKM 2000C
Kaliber [mm]	7,62		
Nabój	7,62x51 mm NATO		
Masa broni bez amunicji [kg]	8,5	8,9	10,5
Masa lufy [kg]	2,2	2,2	3,4
Długość karabinu ze złożoną oporą naramienną [mm]	1182		1100*
Wysokość broni [mm]	213**		117**
Szerokość broni [mm]	120**		
Długość lufy bez urządzenia wylotowego [mm]	540		632
Liczba bruzd [szt.]	4		
Skok bruzd [mm]	328		
Odległość celowania [m]	1500		****
Prędkość początkowa pocisku z rdzeniem ołowianym [m/s]	840		850
Zasięg skuteczny [m]	1500***		2200
Odległość strzału bezwzględnego do popiersia [m]	420		
Odległość strzału bezwzględnego do biegnącego [m]	640		650
Szybkostrzelność teoretyczna [strz./min]	700 - 850		
Szybkostrzelność praktyczna [strz./min]	250		
Pojemność skrzynki naboju [szt.]	100 i 200		250

5,56 mm kbs BERYL

Dane taktyczno-techniczne	
Kaliber [mm]	5,56 mm
Nabój	5,56x45 mm
Rodzaje stosowanych naboju	z pociskiem zwykłym z rdzeniem stalowym, z pociskiem smugowym oraz nabój ślepy.
Masa naboju	12,3-12,4 g
Masa pocisku	4-4,1 g
Typy granatów nasadkowych	kumulacyjno-odłamkowy GNPO, dymny NGD-93, zapalający NGZ-93, oświetlający NGO-93.
Długość broni	z kolbą rozłożoną - 943 mm, złożoną - 742 mm.
Długość lufy	457 mm
Liczba (skok) bruzd	6 (228 mm)
Długość linii celowniczej	372 mm
Masa broni bez magazynka	3,2 kg
Masa magazynka (niezaładowanego)	0,32 kg
Masa broni załadowanej	3,89 kg
Pojemność magazynka	30 naboju
Odległość celowania	100-1000 m
Prędkość początkowa pocisku	910 m/s
Energia początkowa pocisku	1656 J
Szybkostrzelność teoretyczna	700 strz./min
Szybkostrzelność praktyczna	ogniem ciągłym - 100 strz./min, ogniem pojedynczym - 40

* - długość całkowita broni** - ze złożonym dwójnogiem (lub bez dwójnogu - UKM 2000C) i bez skrzynki naboju.*** - na trójnogu.
Karabin maszynowy UKM 2000P składa się z następujących podstawowych części i mechanizmów:
 - lufy, komory zamkowej z kolbą, pokrywy komory zamkowej z donośnikiem i podstawą donośnika, suwadła z tłokiem gazowym, zamka, urządzenia powrotnego, rury gazowej z dwójnogiem, mechanizmu spustowo-zabezpieczającego.
7,62 mm karabin maszynowy UKM 2000 jest bronią maszynową, przeznaczoną m.in. do niszczenia siły żywej, środków ogniowych i celów powietrznych. Broń występuje w trzech wersjach:

- piechoty - **UKM 2000P** (P - piechoty),
- desantowej - **UKM 2000D** (D - desantowy),
- pokładowej (czołgowej) - **UKM 2000C** (C - czołgowy).

5,56 mm kbs BERYL

Ogólna charakterystyka broni:

Przeznaczenie: do zwalczania siły żywej w odległości do 400 m.

Typ broni: indywidualna broń strzelecka, automatyczna (samoczynno-samopowtarzalna).

Zasada działania broni: odprowadzanie części gazów prochowych przez boczny otwór w lufie.

Ryglowanie: przez obrót zamka.

Mechanizm spustowy: z przełącznikiem rodzaju ognia: ogień pojedynczy, ciągły i seria trzystrzalowa.

Mechanizm zabezpieczający: bezpiecznik nastawny dźwigniowy oraz spust samoczynny.

Zasilanie: magazynek łukowy, wymienny.

Ogólna budowa karabinka BERYL

Lufa, komora zamkowa z przełącznikiem i bezpiecznikiem, przyrządy celownicze, pokrywa komory zamkowej, suwadło z tłokiem gazowym, zamek, urządzenie powrotne, rura gazowa, nakładka, łożo, kolba składana, nasadka, mechanizm spustowy, mechanizm przerywacza serii.

Standardowe wyposażenie broni:

pas nośny, dwójnóg, wycior składany, przybory przyborami, torba na magazynki, olejarka, 4 łódki 15-to naboju do doładowywania magazynków, nasadka do łódek, bagnet nożowy typu 6H4, 3 zapasowe magazynki.

Dodatkowe wyposażenie broni:

Odrzutnik do strzelania amunicją ślepa, wspornik optycznych przyrządów celowniczych, celownik noktowizyjny PCS-6, celownik optyczny ze wskaźnikiem laserowym CWL-1, celownik kolimatorowy CK-3, luneta celownicza

9 mm P - 83 i 9 mm P -94 WIST

Lp.	Nazwa broni Wyszczególnienie	9 mm P-83	9 mm P-94 „WIST”
1.	Przeznaczenie	Broń osobista do samoobrony i do walki na krótkich odległościach do 50m.	
2.	Kaliber	9 mm Makarow (9x18)	9 mm Parabellum (9x19)
3.	Prędkość początkowa pocisku	318 m/s	360 m/s
4.	Zarys przewodu lufy	gwintowana	poligonalny
5.	Masa naboju	9,7 g	12 g
6.	Masa pocisku	6 g	8 g
7.	Długość całkowita	160 mm	190 mm
8.	Długość linii celowania	130 mm	171 mm
9.	Pojemność magazynka	8 szt.	16 szt.
10.	Ciężar pistoletu niezaładowanego	730 g	760 g
11.	Liczba magazynków	2 szt.	2 szt.
12.	Rażenie obezwładniające	300 m	300 m
13.	Jednostka ognia (liczba oraz rodzaj)	9 mm nb Pst lub P 24 szt.	

Pistolety WIST 94 i WIST 94L na 9x19 mm nabój Parabellum przeznaczone są do samoobrony i walki na krótkich odległościach, w zasadzie nie przekraczających 50 m. Funkcjonalnie są bronią samopowtarzalną, pracującą na zasadzie krótkiego odrzutu lufy. Ryglowanie lufy z zamkiem odbywa się poprzez przekoszenie lufy w płaszczyźnie pionowej. Pistolety posiadają trójstopniowe wewnętrzne automatyczne zabezpieczenie przed przedwczesnym i przypadkowym strzałem. Odbezpieczenie pistoletu odbywa się przy ściąganiu spustu, w jego końcowej drodze, tuż przed strzałem.

Ogólna budowa WIST: Szkielet, lufa, zamek, zespół sprężyny powrotnej, magazynek.

Ogólna budowa PW-83: Szkielet z lufą, zamek, sprężyna powrotna, magazynek.

7,62x51mm KARABIN WYBOROWY ALEX.		
Lp	Dane taktyczno-techniczne:	Dane:
1	Zasada działania	powtarzalna
2	Układ karabinu	bez kolbowy
3	Kaliber	7,62x51 mm
4	Masa karabinu (z lunetą i pustym mag.)	6,7 kg
5	Prędkość początkowa pocisku	ok 800 m/s
6	Długość całkowita	1013 mm
7	Długość lufy	660 mm
8	Pojemność magazynka	10 naboji
9	Zasięg efektywny	800 m
10	Rodzaj lunety celowniczej	Leupold Mark 4 lub CKW

7,62x51mm KARABIN WYBOROWY TRG 21/22.		
Lp	Dane taktyczno-techniczne:	Dane:
1	Zasada działania	powtarzalna
2	Układ karabinu	klasyczny
3	Kaliber	7,62x51mm
4	Masa karabinu (z lunetą i pustym mag.)	5,6 kg
5	Prędkość początkowa pocisku	ok 760 m/s
6	Długość całkowita	1150mm
7	Długość lufy	660mm
8	Pojemność magazynka	10naboi
9	Zasięg efektywny	800m
10	Rodzaj lunety celowniczej	S&B PMI/PMII

12,7x99 mm WIELKOKALIBROWY KARABIN WYBOROWY TOR.		
Lp	Dane taktyczno-techniczne:	Dane:
1	Zasada działania	powtarzalna
2	Układ karabinu	bez kolbowy
3	Kaliber	12,7x99 mm
4	Masa karabinu (z lunetą i pustym mag.)	15,8 kg
5	Prędkość początkowa pocisku	ok 860 m/s
6	Długość całkowita	1350 mm
7	Długość lufy	880 mm
8	Pojemność magazynka	7 naboi
9	Zasięg efektywny	Siła żywa 1200 m/ sprzęt 1700 m
10	Rodzaj lunety celowniczej	Leupold Mark 4 M5

12,70 mm MOSSBERG

Dane taktyczno-techniczne	
Kaliber [mm]	12,70 mm
Rodzaje stosowanych nabojów	nabój specjalny z pociskiem typu „brenneke”. nabój specjalny srutowy (loftka) nabój z pociskiem gumowym „rój” „ bąk” „ chrabąszcz” nabój z pociskiem „grom”
Przyrządy celownicze wyregulowane	35 do 50 m
Masa broni	2,9 kg
Pojemność magazynka	5 nabojów
Szybkostrzelność	5 strz(10-15) s

12.70mm Mossberg jest jednolufową powtarzalną bronią strzelecką systemu przeładowania pump-action nazywaną także repetierem. Broń służy do niszczenia osłon technicznych oraz walki na odległościach do 50m.

Wykaz części: zespół lufy, zespół przesuwny, mechanizm uderzeniowo spustowy, mechanizm zasilania, zespół komory zamkowej i kolby.

40 mm RPG – 7W

Lp.	Wyszczególnienie	40 mm RPG – 7W
1.	Kaliber rury wyrzutni	40 mm
2.	Odległość skuteczna	500 mm
3.	Szybkostrzelność praktyczna	4 – 6 strz./min.
4.	Odległość celowania	500 m
5.	Pojemność nieszaka	2 – 3 szt.
6.	Ciężar broni : - bez amunicji - załadowanej	6,3 kg 8,5 kg
7.	Masa granatu	2,2 kg
8.	Prędkość początkowa	120 m/s
9.	Długość broni	950 mm
10.	Odległość strzału bezwzględnego	330 m
11.	Jednostka ognia	20 szt.

PG-7W to pocisk kalibru 85mm z głowicą kumulacyjną. Przebijalność pocisku wynosi 260mm jednolitej płyty pancernej oraz 600mm zbrojonego betonu, zasięg skuteczny 500m, natomiast masa naboju 2,2kg Broń posiada mechaniczne przyrządy celownicze muszka szczerbinka , oraz celownik optyczny PGO 7.Minimalna odległość uzbrojenia pocisku to70metrów.

Ręczny granat obronny F-1.

Granat ręczny F-1 z zapalnikiem UZRGM/UZRGM-2 jest granatem odłamkowym o działaniu ze zwłoką, używanym głównie w obronie i rzucanym zza ukrycia. Działanie granatu:

Po wyjęciu zawłeczki iglica zapalnika podtrzymywana jest przez dźwignię spustową (popularnie nazywaną „łyżką”) W momencie rzucenia granatu dźwignię spustowa zostaje zwolniona, iglica pod wpływem ściśniętej sprężyny uderza w splonkę zapalającą, płomień splonki zapala opóźniacz i po 3-4 sekundach dochodzi do splonki pobudzającej. Zadziałanie splonki pobudzającej powoduje wybuch ładunku kruszącego i rozerwanie skorupy granatu.

Ręczny granat zaczepny RG-42.

Granat ręczny RG-42 z zapalnikiem UZRGM jest granatem odłamkowym o działaniu ze zwłoką, używanym głównie w natarciu do zwalczania siły żywej. Granat ten można używać rzucając go w polu bez osłony (promień rażenia odłamków jest mniejszy niż zasięg rzutu. W skorupie granatu pomiędzy ładunkiem kruszącym a ścianką umieszczono ponacinaną taśmę odłamkową, której zadaniem jest zwiększenie siły rażenia odłamkami. Choć jest to granat typowo zaczepny (głównie ze względu na mały promień rażenia) rosyjscy konstruktorzy zastosowali owa taśmę fragmentującą by dodatkowo zwiększyć siłę rażenia odłamkami.

Granaty ręczne zaczepne i obronne.

Charakterystyka	RG - 42	F- 1
Rodzaj granatu	Zaczepny	Obronny
Masa granatu uzbrojonego (g)	400	700
Rodzaj ładunku	Trotyl	
Masa ładunku (g)	120	53
Rodzaj odłamków	Taśma odłamkowa	Powierzchnia skorupy
Promień rażenia odłamków do (m)	15-20	200
Liczba odłamków skutecznych	500	400
Rodzaj zapalnika	UZRGM/UZRGM-2	
Czas zwłoki zapalnika (s)	(3,2-4s)	
Srednia donośność rzutu granatem (m)	30-40	35 -45

MOŹDZIERZ LM 60 - LEKKI MOŹDZIERZ 60 MM

Przeznaczenie: do obezwładniania siły żywej i sprzętu przeciwnika, oświetlania i zadymiania pola walki.

Dane taktyczno-techniczne

- Kaliber: 60 mm
- Długość lufy: 865 mm.
- Maksymalne ciśnienie w przewodzie lufy: 55 MPa.
- Masa w położeniu bojowym: 18,2 kg :
 - Lufa z zamkiem: 6 kg
 - Zamek: 1,4 kg
 - Zespół dwójnoga : 7,2 kg
 - Płyta oporowa : 4,2 kg
 - Celownik- kątomierz MPM-44: 0,82 kg
- Masa w położeniu marszowym: 20,0 kg
- Kąt ostrzału w płaszczyźnie poziomej: bez przestawiania podpory lufy (przy 80 stopni): 10 stopni.
- Kąty ostrzału w płaszczyźnie pionowej: od 45 do 80 stopni.
- Szybkostrzelność: bez korekty wycelowania: 25 strz/min. z korektą wycelowania: 10 strz/min.
- Donośność (O-LM60): 70(120) - 2329 m
- Maksymalna liczba naboju dopuszczalna do wystrzelenia ogniem z maksymalną szybkością : 40 szt.
- Czas stygnięcia lufy do temp. Otoczenia po wystrzeleniu dopuszcz. Liczby naboju z maksymalną szybkością : 30 min.
- Liczba osób obsługi: 3
- Czas przejścia w położenie marszowe/ bojowe: 1-2 min.

BUDOWA MOŹDZIERZA : zespół lufy z zamkiem, płyta oporowa, zespół dwójnoga, celownik MPM-44. Lufa jest przeznaczona do zamiany energii chem. Gazów prochowych na energię kinetyczną pocisku i nadaniu kierunku jego lotu. Jest wykonana z wysoko wytrzymałościowej stali stopowej.

Budowa zamka: korpus, iglica, mimośród, sprężyna, tuleja, podkładka, koteł, wkreś.

Ogólna budowa dwójnogu: osłabiacz odrzutu, mech. podniesieniowy, mech. kierunkowy, mech. Poziomowania, noga prawa i lewa, wkreśka, złączka, czop, obejma przesuwna.

CELOWNIK KĄTOMIERZ MPM-44 : służy do nadawania przewodowi lufy moździerza potrzebnego kierunku zarówno w płaszczyźnie pionowej jak i poziomej podczas strzelania do celów widocznych i niewidocznych.

Dane celownika:

- Kąt celowania w płaszc. poziomej : 60-00 (360°)
- Kąt pochylenia lunetki : ± 20°
- Kąt podniesienia : od 2-50 do 10-00 (45° - 90°)
- Powiększenie : 2,5 x
- Pole widzenia: 9°

Budowa: z boku : lunetka, wskaźnik kątów celownika, podziałka kątów celownika, poziomicca podłużna, krąg odchyień, wkreś, wskaźnik odchyień, bęben celownika, rączka.

Z przodu: kadłub, kątomierz, muszka, krąg odchyień, podziałka, łuk z podziałką zgrubną

Do strzelania z moździerzy kal. 60 mm stosowane są poniższe rodzaje naboju:

- odłamkowy O-LM60 zawierający ok. 1500 odłamków rażących w promieniu 15 m, z zapalnikiem ZGM, o masie 2 kg i zasięgu 70(100)-2330 m;
- oświetlający S-LM60 o masie 2,195 kg, z zapalnikiem MZR-60, czasie palenia kostek roboczych 50 s i zasięgu 450-1700 m;
- dymny D-LM60 o masie 1,85 kg, z zapalnikiem ZM-1, czasie dymienia 50 s i zasięgu 100-2100 m;
- zapalający Z-LM60 o masie 1,85 kg, z zapalnikiem ZM-1, zasięgu 100-2100 m;
- ćwiczebny O-LM60C o masie 2 kg;

Budowa granatu : nastawa zapalnika, zapalnik, pierścień ustalający, odłamki, kadłub, wkreś mocujący stabilizator w kadłubie, trzon stabilizatora, otwory, brzechwy.

Nastawy zapalnika: **Z-** zwłoka, **O-**natychmiastowy, **|-** transportowy

Postępowanie w przypadku niewypału: w przypadku niewypału należy rozładować moździerz , w tym celu odczekać co najmniej 2 min. podejść do moździerza i ostukać lufę w okolicy zamka rękojeścią wycioru. Jeżeli strzał nie nastąpił odczekać 1 min. i rozładować moździerz: mimośród ustawić strzałkami w poz. B , podnieść lufę wraz z płytą tak, aby lufa przyjęła położenie poziome, przesunąć lufę aż granat się wysunie, wyjąć ostrożnie niewypał i przekazać go oddziałowi saperkiemu.

WARUNKI BEZPIECZEŃSTWA LM 60

Zabrania się:

- strzelania naboju z zawilgoconymi woreczkami ładunków dodatkowych i łuskami ładunków zasadniczych oraz z metalowymi okuciami tych ładunków pokrytymi zielonym nalotem.
- dopuszczenia do strzelania naboju z zapalnikami mającymi wgniecenia lub inne uszkodzenia świadczące o tym, że zapalniki te upadły lub uległy uderom.
- zwiększania ładunku miotającego powyżej podanego w tablicach strzelniczych
- palenia tytoniu na stan. ogniowym , szczególnie w miejscu ułożenia amunicji zapalania zapalek i posługiwania się otwartym ogniem.
- wyciągania naboju z lufy gdy iglica jest w położeniu Z
- dopuszczania do prób powtórnego załadowania moździerza jeżeli nie nastąpił strzał
- strzelania naboju z zapalnikami o uszkodzonych przeponach (porwanych, pękniętych lub mocno wciśniętych w głąb) może to spowodować przedwczesny wybuch pocisku już w przewodzie lufy
- układania naboju z zapalnikami bez kapsułek ochronnych w skrzynkach i przewożenia w takim stanie ponieważ może to spowodować zadziałanie zapalnika i wybuch pocisku

Kategorycznie zabrania się po podniesieniu lufy moździerza opuszczania jej z powrotem z pociskiem znajdującym się wewnątrz lufy. Zarówno podczas strzelania jak i podczas rozładowywania niewypału kategorycznie zabrania się przebywania w strefie wylotowej lufy. Do wycelowania moździerza w cel i strzelania można przystąpić tylko po upewnieniu się o sprawności mechanizmów moździerza i elementów amunicji.

SPRAWDZANIE ZEROWYCH NASTAW CELOWNIKA :

- wypoziomuj moździerz regulując pokręteł podniesienia i poziomicowania na nastawach zerowych tj. 10-0 (na łuku i bębnie celownika) i 30-00 (na kręgu odchyień i bębnie odchyień) – a daje to 45°
- następnie przyłóż kwadrant do lufy wzdłuż białej linii i sprawdź ustawienie pęcherzyzka poziomiczki kwadrantu . Jeśli jest źle to mech. podniesieniowym wyreguluj lufę tak by na kwadrancie uzyskać 45° (jest to wartość 7-50 i 0)
- jeśli poziomiczka kwadrantu nie jest identyczna z poziomiczką na celowniku , to kręcąc bębniem celownika ustalić poziomiczkę wzdłużną aby miała identyczną wartość co ta na kwadrancie . Następnie odkręcić 4 śruby na bębnie i skalę wskaźnika ustawić na 0, następnie odkręcić 2 śruby na łuku i ustawić na idealne 10. W ten sposób mamy 10-0.

SPRAWDZANIE ZEROWEJ LINII CELOWANIA :

- na min. 400 m. ustawić tyczkę i celując w nią pionową linię w busoli PAM lub innego wypoziomowanego moździerza zgrać tę linię z tyczką . Idealne jest celowanie w coś idealnie pionowego np. komin lub maszt .
- ustawić moździerz na linii PAB-TYCZKA aby biała linia idealnie się pokrywała
- po tych ustawieniach podejść do moździerza sprawdzić poziomiczki i jak gra zerknąć czy pionowa linia celownika pokrywa się z linią tyczki kontrolnej
- jak nie poluzować śruby a kręgu , bębnie odchyień ale wpietw wyregulować. Wartość musi być 30-0

KOMENDY DO STRZELANIA:

1 STRZAŁ :

CEL: gniazdo karabinu Pk

AMUNICJA: odłamkowy!

ZAPALNIK : natychmiastowy

ŁADUNEK: pierwszy

CELOWNIK : 5-21

ODCHYLENIE: 30-0

JEDEN POCISK OGNIĄ !!!

2 STRZAŁ:

CELOWNIK: 5-30

ODCHYLENIE: 30-35

JEDEN POCISK OGNIĄ ,,,, LUB DWA, TRZY POCISKI SZYBKIM OGNIĄ !!!!!

ZASADY STRZELANIA , TERMINY DO KOMEND :

gdy spada z lewej : lewy 20 – powiększyć o 0-20

gdy spada z prawej : prawy 20 – zmniejszyć o 0-20

gdy spada za daleko : długi – mniej (wartość Δ) !

gdy spada za blisko : Krótki : więcej (wartość Δ) !

POCISK OŚWIETLAJĄCY ZAPALNIK													
Wysokość roz													
D	C	ΔC	N	Y _N	ΔY _N	U _W	U _W	U _W	ΔZ	ΔX _W	ΔX _W	Po	
												do	na
m	dz	dz	s	tyś.	m	m	m	m	m	m	m	m	m
212	333	10	21,51	828	92	6,2	14,9	5,1	83	19	0	-	+
250	348	10	21,45	750	91	6,2	14,7	5,2	71	20	0	-	0
300	369	10	21,37	663	91	6,3	14,4	5,3	60	21	1	-	1
350	390	10	21,28	592	90	6,3	14,2	5,4	52	21	1	-	1
400	411	11	21,17	533	90	6,4	13,9	5,5	46	22	1	-	1
450	433	11	21,04	484	89	6,4	13,6	5,6	42	23	1	-	1
500	455	11	20,89	443	88	6,5	13,3	5,7	38	24	1	-	1
550	478	12	20,73	407	87	6,5	12,9	5,8	35	25	1	-	1
600	503	12	20,54	377	86	6,6	12,5	5,9	32	26	1	-	1
650	528	13	20,33	351	85	6,6	11,9	6,0	30	27	1	-	1
700	554	13	20,08	328	84	6,7	11,5	6,2	28	28	2	-	2
750	582	14	19,81	307	82	6,8	11,2	6,3	26	29	2	-	2
800	613	15	19,47	289	81	6,9	10,7	6,4	25	30	2	-	2
850	646	17	19,07	273	78	6,9	10,2	6,6	23	31	2	-	2
900	683	19	18,60	259	76	7,0	9,6	7,0	22	32	2	-	2
950	727	23	18,01	246	73	7,1	8,9	7,3	20	33	2	-	2
1000	782	31	17,17	234	68	7,3	7,4	7,8	18	33	2	-	2
1001	1000	-	12,85	232	44	7,8	6,0	8,3	13	29	2	-	2

Długość	Ładunek zasadniczy		Ładunek pierwszy		Ładunek drugi		Długość	Ładunek drugi	
	V ₀ =65 m/s		V ₀ =128 m/s		V ₀ =173 m/s			V ₀ =173 m/s	
	Nastawa celownika	Δ	Nastawa celownika	Δ	Nastawa celownika	Δ		Nastawa celownika	Δ
m	dz.	dz.	dz.	dz.	dz.	dz.		dz.	dz.
70	333	30							
100	369	31							
150	431	32							
200	495	34							
250	564	37	337	9					
300	643	43	354	9					
350	740	56	372	9					
400	895	-	390	9	334	5			
450			407	9	345	5			
500			426	9	356	5			
550			444	9	367	5			
600			463	10	378	6			
650			481	10	389	6			
700			501	10	400	6			
750			521	10	412	6			
800			541	11	423	6			
850			562	11	435	6			
900			584	11	446	6			
950			607	12	458	6			
1000			631	12	470	6			
1050			656	13	483	6			
1100			683	14	495	6			
1150			712	15	507	6			
1200			744	17	520	6			
1250			780	19	533	7			
1300			823	23	546	7			
1350			878	32	560	7			
1400			996	-	574	7			
1450					588	7			
1500					602	7			
1550					617	8			
1600					632	8	2000	775	12
1650					648	8	2050	797	13
1700					664	8	2100	821	14
1750					680	9	2150	848	16
1800					698	9	2200	878	19
1850					716	10	2250	914	24
1900					734	10	2300	960	40
1950					754	11	2329	1000	91

Parametr	Dane techniczne	Charakterystyki taktyczne
Zasięg	200 do 4000 m	Prowadzenie ognia spoza zasięgu oddziaływania przeciwnika
Przebiecie	Dwie sekwencyjne głowice bojowe umożliwiają niszczenie współczesnych celów posiadających nowoczesne opancerzenie	Niszczenie czołgów z/bez pancerzem reaktywnym, pojazdów opancerzonych, śmigłowców bojowych i wysoko umiejscowionych celów
Trajektoria	Trajektoria wysoka (HT) Trajektoria niska (LT)	Umożliwia rażenie słabiej chronionych obszarów czołgu. Zwiększona przemijalność. Umożliwia selekcję z uwzględnieniem pogody i ograniczeń fizycznych.
Tryb Wystrzel i Zapomnij	Automatyczne śledzenie	Zwiększona możliwość przeżycia operatora na polu walki, wysoka szybkostrzelność
Tryb Wystrzel i Obserwuj	Korekta położenia punktu celowania. Sterowanie ręczne pociskiem	Zwiększone prawdopodobieństwo trafienia w cel i możliwości oceny skutków trafienia
Tryb ręczny	Ręczne sterowanie rakiety i możliwość wyboru celu w trakcie lotu	Możliwość strzelania bez wybrania celu, szybkie sterowanie pociskiem.
Masa i długość zestawu	Masa zestawu: 26,8 kg * (wraz z jednorazową baterią) Długość pojemnika: 114 cm	Zestaw z 2 pociskami przenoszony przez 2 żołnierzy. System z 4 pociskami obsługiwany jest przez 3 żołnierzy.
Prędkość pocisku	130 do 180 m/s	Cel w odległości 4000 m osiągany w czasie 26 s. Cel w odległości 2500 m osiągany w czasie 15,5 s.
Pozycje strzelania	Pozycja pochylona, siedząca, kłęcząca lub stojąca.	Trójnóg o niskim zarysie (bezpieczeństwo strzelca). Regulacja umożliwia dostosowanie trójnogu do ukształtowania terenu oraz zamkniętych przestrzeni.

Zestaw ppk SPIKE

Zestaw ppk SPIKE jest przenośnym zestawem elektrooptycznych pocisków przeciwpancernych trzeciej generacji z funkcją automatycznego naprowadzania się na cel. Zestaw jest przeznaczony do użycia przez jednostki wojsk lądowych do niszczenia czołgów i pojazdów opancerzonych przeciwnika w warunkach dziennych i nocnych na odległościach do 4 kilometrów. Zestaw może także zwalzczać śmigłowce bojowe i wybrane cele punktowe.

Pocisk SPIKE LR ma dwa tryby działania:

- Wystrzel i zapomnij (F&F): podstawowy tryb działania.
- Wystrzel i Obserwuj (F&O): ten tryb dzieli się na dwa podtryby działania:
 - Wystrzel i Koryguj (F&O).
 - Wystrzel i Steruj

Budowa zestawu ppk SPIKE:

Lp.	Nazwa elementu
ZESTAW BOJOWY	
1	Przeciwpancerny pocisk kierowany SPIKE LR DUAL
2	Celownik termalny
3	Zespół Sterowania Wyrzutni (CLU)
4	Trójnóg
5	Bateria Zespołu Sterowania Wyrzutni (CLU)
6	Plecak do przenoszenia Zespołu Sterowania Wyrzutni (CLU)
7	Plecak do przenoszenia pocisku
8	Opakowanie Zespołu Sterowania Wyrzutni
9	Opakowanie Celownika Termalnego (TS)

Zabrania się strzelać:

- z broni technicznie niesprawnej;
- amunicją niesprawną, której użycie jest zabronione, niezgodną z typem użytej broni;
- poza wyznaczone pasy ognia (strzelnicy, pasa ćwiczeń taktycznych);
- do schronów (niezależnie od tego, czy przebywają w nich ludzie), a także do innych urządzeń poligonowych – strzelnicy – (wieże, dozory, itp.);
- jeżeli jest podniesiona biała chorągiew lub zapalone białe światło na stanowisku dowodzenia kierownika strzelania oraz na schronach, w których przebywają ludzie;
- w przypadku braku łączności między kierownikiem strzelania a schronami.

Strzelanie przerywa się na komendę (sygnał) kierownika strzelania lub samodzielnie, w razie:

- pojawienia się przed strzelającymi ludźmi, sprzętu i zwierząt;
- padania pocisków poza wyznaczone pasy ognia (strzelnicy, pasa ćwiczeń taktycznych);
- utrąty łączności z kierownikiem strzelania;
- utrąty orientacji w terenie przez strzelającego;
- powstania pożaru;
- podniesienia białej chorągwi lub zapalenia białego światła na stanowisku dowodzenia kierownika strzelania lub na schronie;
- utrąty łączności ze schronami, w których znajdują się ludzie;
- otrzymania meldunku lub sygnału o naruszeniu bezpieczeństwa.
