

PRIPREMANJE RATNIH IGARA

U svim armijama sveta ratne igre¹ zauzimaju značajno mesto u nastavi. One se mogu razlikovati po nazivu, organizacijskoj strukturi, metodu rukovođenja, poneke imaju i niz specifičnosti, ali im je zadatak svuda isti — obuka starešina i komandi. Ratnih igara² ima više vrsta. Mi ih delimo na komandne, štabne, komandno-štabne i specijalne.

Štabnim igrama smatraju se one kojima rukovodi komandant ili načelnik štaba uz pomoć 1 do 2 oficira. Naziv »štabna« nije sasvim adekvatan njenoj strukturi, jer na njoj ne učestvuje samo štabni deo komande, nego i cela komanda. Ali on se toliko odomaćio u praksi da je svakome jasno na šta se odnosi. Zbog toga što se kroz njih obučava jedna komanda, one su normalno — jednostrane i jednostepene. Pokazuju se kao vrlo pogodna forma obučavanja. Jednostavne su po organizaciji i izvođenju, a materijalni izdaci su neznatni. Kod njih akcenat nije na komandovanju već na pripremi podataka za donošenje odluke i obradi odgovarajućih borbenih dokumenata. One služe kao priprema komandi za učešće na komandno-štabnim ratnim igrama i zajedničkim vežbama. Praksa pokazuje da ih je najbolje izvoditi u vremenu predviđenom po zadatku. Produžavanje radi obrade nekog dokumenta donosi više štete nego koristi. Ovog se naročito valja držati kad se ona izvodi na zemljištu gde se vrši i premeštanje komandnog mesta. Nije strogo utvrđeno koliko puta treba da se izvode i kojim pitanjima, već se to prepušta starešinama koje su odgovorne za obuku svoje komande. Poneki pokušavaju da štabne igre poistovete i sa grupnim zanimanjem, što je nepravilno. Doduše, ako se izvode bez sredstava veze i sa nedovoljno priloga i podataka u zadatku s kojim se upošljavaju svi organi komande, biće slične sa metodom grupnog zanimanja.

Na komandno-štabnim ratnim igrama ne učestvuje jedna nego više komandi. Izvode se po pravilu na zemljištu, bez učešća jedinica ili se ove maskiraju. Na njima se izvodi i dinamika boja. Prema tome, one se sastoje iz odlučivanja, organizacije i samo izvođenja. Komandno-štabna igra omogućava da rad komandanta i komande čini jedinstvenu organizacijsku i idejnu celinu. Zbog toga što se na njoj može anga-

¹ One se pominju još u XIX stoleću. Prvi put su izvedene u pruskoj vojsci. Vojni savetnici (Rajsvic i drugi) izdali su tada i neko uputstvo. Po njemu se ratna igra izvodila po unapred strogo razrađenom planu.

² Pojam ratna igra često se izjednačuje s pojmom ratna vežba, mada to nije isto. Pod vežbom se smatra takva vrsta obuke gde učestvuje jedna ili više jedinica sa sredstvima naoružanja. Ona može biti pokazna, mobilizacijska, protivpožarna itd. Međutim, igra je obuka komandi, uprava, ustanova itd. kroz koju se obučavaju starešine bez jedinica i sa sredstvima veze.

zovati više komandi raznih stepena na jednoj i drugoj strani, izvodi se kao jednostrana i dvostrana, kao jednostepena i višestepena, a načelno je organizuje i izvodi pretpostavljena komanda radi obuke potčinjenih komandi. U organizaciji i izvođenju komandno-štabnih ratnih igara može biti toliko specifičnosti i nijansi da se ne moraju ni dve takve igre izvesti na isti način.

Međutim, izgleda da komandantske ratne igre, ne samo terminološki nego organizacijski i sadržajno, ne opravdavaju svoje postojanje. Tvrdi se da je kod njih težište na misaonom ili organizacijskom delu komandantske delatnosti (dinamika se ne izvodi) i da je stoga podesna za proveru raznih postavki, planova itd. Zbog toga se na njoj angažuju komandanti, načelnici štabova, pomoćnici komandanta i drugi-po potrebi. Pre svega, sam naziv nije najadekvatniji, jer na njima ne učestvuju samo komandanti nego i potreban broj ostalih pomoćnika i saradnika. Pored toga, na njima se ne rešavaju samo problemi komandovanja nego i druga pitanja od interesa za armiju (formacija, provera operativno-taktičkih postavki, evakuacija teritorije itd.) I, treće, neke izvedene igre ove vrste više su ličile na grupno zanimanje sa izvesnim metodskim specifičnostima ili na savetovanje. Stiče se utisak da ih je praksa opovrgla i nametnula potvrdu da se za ratne igre angažuju cele komande, ili samo jedan njihov deo (smanjena komanda), kako se u praksi najčešće i praktikuje, ali nikada sami komandanti. Zbog toga i izgleda da su komandantske igre suviše.³

PRIBLIŽAVANJE IGARA RATNIM USLOVIMA

Nije teško složiti se s tim da je ratna igra viša forma obuke starešina i komandi i da se na njoj obrađuju operativni, taktički, organizacijski i drugi problemi tipični za ratne prilike. Ako je uz to kombinovana i sa vežbama koje izvodi trupa, onda se najviše približava ratnim uslovima. Uz to valja dodati da je to i složenija forma obuke jer se na njoj, pored pojedinca, obučavaju i komande kao celine. Međutim, iako se ratne igre, u poređenju sa drugim formama obuke, najviše približavaju ratnim uslovima, ipak i kod njih nedostaju dva najbitnija faktora ratne delatnosti: stvarno dejstvo sopstvenih, a naročito protivnikovih jedinica. Pored toga tu nedostaje neizvesnost, volja neprijatelja koji se suprotstavlja, gubici, iscrpenost, glad i strah — što se javlja u ratnim prilikama — zatim vremenska ograničenost itd. Ovi faktori mogu doći do izražaja u igri samo utoliko ukoliko su rukovodstvo ratne igre, posrednički aparat i komande koje igraju u stanju da to dočaraju. Znači, zavisi od subjektivnih snaga i njihovog uticaja koji se u raznim igrama različito ispoljava. Ali, objektivno gledajući, može se postaviti

³ U svoje vreme i Moltke je ustao protiv komandanata koji ne uvažavaju savet saradnika: »Neki komandanti ne osećaju nikakvu potrebu za savetovanjem. Oni sami proučavaju pitanja koja se pojavljuju, sami donose odluku, a okolina ima samo da sprovodi njihove odluke... U velikoj većini slučajeva, glava jedne vojske ne može se lišiti saveta«...

i pitanje koliko se svi ti nedostaci mogu ublažiti umešnom organizacijom i dobrim metodskim rukovođenjem.

Prema načinu rukovođenja, ratne igre se izvode kao dirigovane, sa pretežno razrađenim varijantama rešenja i kao slobodne po odlukama komandi koje igraju. Kod nas se, uglavnom, ustalila praksa izvođenja ratnih igara prema odlukama i radu ovih komandi. Ali, tu se ipak ispoljavaju, mada ne namerno, takvi propusti koje komande navode na suprotno od onoga što želi rukovodstvo. Upravo, prilikom razrade zadataka za obe strane, autor ili grupa razrađivača ima i svoj stav, najbolju varijantu dejstva itd. To je sve u redu dok traje razrada elaborata. Međutim, kada neposredno pred izvođenje ratne igre otpočne priprema rukovodstva i posredničkog aparata, nepravilno je davati zaključak o najboljoj varijanti dejstva jedne ili obeju strana ako je ratna igra dvostrana. Htele one to ili ne, to ipak interesuje komande koje igraju i one će težiti da se u svojim odlukama što više približe stavu rukovodstva. A to je već jedna osnova da se stvori neprirodnost u radu. Nije ovde reč o tome da rukovodstvo i posrednički aparat ne treba da vrše procenu odluka strana, već o tome da je bolje razmotriti više mogućnih varijanti rešenja, ali nijedno ne proglašavati za najbolje, odnosno kao odluku rukovodstva. Doduše, takav metod rada stvara rukovodstvu nešto više teškoća za makar i orijentirno predviđanje dinamike boja, ali su zato interes i prirodnost u radu komandi koje igraju znatno veći.

Želja svih organizatora ratnih igara je da proces rada komande odgovara procesu rada u ratnoj situaciji. Međutim, u praksi se od toga često odstupa. Tako, na primer, posle donošenja odluke produžava se vreme potrebno za obradu borbenih dokumenata što ne bi trebalo, pa makar neki dokumenti ostali i neobrađeni. Osnovno je da potčinjene komande dobiju na vreme one dokumente bez kojih bi došlo do zastoja u dejstvu jedinica, ili čije bi zakašnjenje išlo na štetu vremena koje stoji na raspolaganju komandama drugog stepena koje igraju. Mnogo se ponekad insistira na velikom broju, formi, tehničkoj strani itd. izrade borbenih dokumenata, što neće uvek moći da se ostvari u savremenom ratu, gde događaji brzo teku, a vreme je kratko. Zato razni načini izvođenja ratnih igara treba da daju odgovor i na pitanje celishodnosti i nužnosti pojedinih dokumenata i mogućnosti njihove brže i efikasnije obrade. Razumljivo, izrada borbene dokumentacije neophodna je, ali je veliko pitanje da li na svakoj komandno-štabnoj ratnoj igri treba obrađivati sve dokumente i tako izgubiti u tome pretežan deo vremena. Mnogi od njih mogu se obraditi i kroz redovnu obuku starešina i komandi. Moglo bi se reći da je vežbanje u obradi borbene dokumentacije sporedan zadatak ratnih igara čiji je cilj provera ili obuka komandi po mnogim drugim važnijim pitanjima kao što su: provera formacije jedinica i komandi, provera pokretljivosti i snabdevanja, provera operativno-taktičkih postavki pojedinih borbenih uputstava itd. Pored toga, cilj ratnih igara je i da se vidi kako će izgledati evakuacija jednog dela teritorije, da se proveru rad jedinica i sredstava veze itd. a u komandama pukova i divizija one mogu odlično da posluže i kao priprema za izvođenje zajedničkih vežbi.

Postavlja se i pitanje gde održati ratnu igru i u kakvom sastavu angažovati komande. Već je prošlo vreme kada je komandant sa grupom oficira i potrebnim elaboratom odlazio u garnizon potčinjene komande i s njom izvodio predviđenu ratnu igru. Tada su u igri učestvovali svi organi komande. Međutim, kada se prešlo na organizovanje dvostranih i višestepenih ratnih igara, nametnula se potreba privlačenja potčinjenih komandi za jedan do dva stepena u garnizon pretpostavljene komande. Ali, to je donelo i veće materijalne izdatke, s jedne, i odsustvo većeg broja starešina iz komandi, s druge strane. Otuda se i ustalila praksa da se na ratne igre koje se izvode u garnizonu više komande broj učesnika iz komande koja igra svede na minimum. Ponekad su odsutni i pojedini saradnici komandanta čije je prisustvo na ovim igrama neophodno. Sve u svemu, veliki broj starešina komandi koje igraju ostaje van ove značajne forme obuke. Iskustva sa poslednjih ratnih igara u nekim komandama znatno su doprinela pozitivnom rešenju ovog problema. Naime, prvi deo ratne igre (procena situacije, predlozi, donošenje odluke i obrada neophodne borbene dokumentacije) izveden je na principu da se rukovodstvo i komande koje igraju nalaze za ovo vreme u svojim garnizonima, a tek drugi deo — dinamika da se izvodi na zemljištu. Vreme od 8 do 10 dana koliko je rukovodstvo ostavilo sebi između donošenja odluke i obrade dokumentacije potčinjenih komandi, pa do početka drugog dela — dinamike boja, izgleda da je dovoljno za detaljnu analizu rada i upoređivanje odluka strana. To se ne može uraditi ako se ratne igre izvode sa prikupljenim komandama, jer tada rukovodstvu za ceo taj posao ostaje svega nekoliko časova. Ovaj period između prvog dela donošenja odluke i drugog dela-dinamike, odnosno izlaska (smanjene) komande na zemljište, može biti i kraći. Ako se ne bi izlazilo na zemljište, prekid ne bi postojao. Ovakav metod može se prihvatiti bar jedanput godišnje. Iskustvo većine organizatora izgleda govori u prilog tome. Biće i drugih mišljenja prvenstveno zbog toga što nastaje duži vremenski prekid (nekoliko dana) između prvog i drugog dela, što se gubi kontinuitet u radu, što ne postoji uvek mogućnost da sve starešine iz komande izađu na zemljište, a i što se ona izvodi na dva različita mesta. U svemu tome ima dosta istine, ali valja imati na umu da ovaj već isprobani metod ima daleko više pozitivnih strana. Ovako organizovana ratna igra omogućuje komandama koje igraju u prvom delu da se angažuju u kompletnom sastavu, što nije slučaj kada se one privlače u garnizon pretpostavljene komande. Pored toga, onemogućen je kontakt »crvenih« i »plavih«, održavanje veze sa pretpostavljenom komandom i susedima je prirodnije, smanjuju se materijalni izdaci, izbegava se nagomilavanje velikog broja starešina u jednom garnizonu sa crvenim, plavim, žutim i belim značkama itd. Kada se ratna igra izvodi sa komandama prikupljenim u jednom garnizonu teško je i pored najboljih mera izbeći mnoge neprirodnosti. Istini za volju treba priznati da ono ima i dobre strane, prvenstveno u tome što se obezbeđuje neposredno rukovođenje i lični uvid u ceo tok ratne igre, a to je za one koji je prvi put izvode neophodno. Ali, ne možemo danas govoriti o »početnicima«, bilo da se radi o rukovodstvu ili o komandama ma kojeg stepena. Zbog toga i treba ići smelije u pronalaženju takvih organizacijskih formi koje će ratnu igru učiniti što pri-

rodnijom. Izlaziti na zemljište da bi se pod šatorima izveo taj organizacioni proces i obradila borbena dokumentacija samo je promena mesta rada i donekle uslova, a na tome ne bi trebalo da bude težište ratne igre. To se efikasnije postiže štabnim ratnim igrama i kroz druge forme, mada se i štabna ratna igra može izvesti na zemljištu. Ali kada se radi o igri na zemljištu, gde učestvuje više komandi, i težište rada normalno bi trebalo da bude na izviđanju, dinamici, premeštanju komandnih mesta, funkcionisanju formacijskih sredstava veze i mnogim drugim problemima.

Izvođenje na zemljištu. Pri izvođenju ratnih igara na zemljištu zapaža se nekoliko problema iz kojih se vidi gde i u čemu se odstupa od uslova koji igre približavaju ratnim prilikama.

Izlazak rukovodstva i komandi na zemljište pod šatore, sa veoma skraćenim odstojanjima komandnih mesta i uz relativno dobar mirnodopski konfor, realnije je nego kada se ratna igra izvodi u garnizonu. Ali još je realnije kada su učesnici razmešteni na komandnim mestima koja su na stvarnim odstojanjima i sa takvim materijalnim obezbeđenjem kakvo se predviđa ratnom formacijom dotičnih komandi. No, dužina trajanja ratnih igara, želja da se obezbede povoljni uslovi za rad, materijalni propisi oko načina ishrane i smeštaja itd. učinili su prvi način prihvatljivim za mnoge, usled čega se i više održao u praksi.

Što se tiče podele komande po komandnim mestima (KM, RKM i PKM) trebalo bi i u praksi sprovesti onako kako je predviđeno odlukom komandanta komande koja igra. Mada će se usled toga pojaviti, na prvom mestu, materijalne teškoće (oko smeštaja, ishrane, veze), to će, s druge strane, pokazati kakvi su operativno-taktički zahtevi i potrebe materijalne formacije komande. Tu je naročito važno proveriti ulogu svakog od navedenih komandnih mesta i videti gde je pravo mesto svakog organa u komandi. Stvarni problemi pokazaće se najreljevnije u dinamici boja, ali pod uslovom brzog premeštanja (i po etapama) svih komandnih mesta i prenošenja funkcija na rezervna i pozadinska komandna mesta. Grupu koja se do tada sa komandantom nalazila na komandnom mestu najbolje je uposliti kao komandu neke novodošle jedinice iz rezerve itd. Ako se dosledno primeni i tajnost u komandovanju, od čega se u dinamici najčešće odstupa, a zatim ako se radi o zemljištu sa nedovoljnim brojem komunikacija i pod teškim meteorološkim uslovima itd. iskrsnuće na videlo mnogi čvorni problemi koji su neuporedivo važniji od organizacijskog procesa i obrade borbene dokumentacije, mada u dinamici i oko toga ima dosta posla. Ovakvom praksom dobila bi se realnija slika potrebnih količina materijala, vremena, sredstava veze, a ocenila bi se i upotrebljivost svih sredstava predviđenih našim formacijama. U vezi s tim bilo bi dobro da se komande za vreme borbe obezbede poljskim inventarom predviđenim za ratne prilike i odobri da se on bar 1 — 2 puta godišnje upotrebi.

Vreme kao prostor i godišnje doba takođe ima uticaja na kvalitet izvođenja ratne igre. Ne bi trebalo dozvoliti da se one izvode samo u proleće i leto kao što se to najčešće i radi, a jesen i zima da budu mrtva sezona. To dovodi do velikog naprezanja i zamora komandi u toplim mesecima, a i do odsutnosti od tekućih poslova. Pored toga, isku-

stvo govori da svaka ratna igra, ma i najbolje organizovana, ako suviše dugo traje, postaje monotona i zamara.

Radi boljeg sagledavanja problema dejstva teritorijalnih i diverzantskih jedinica i njihovog sadejstva sa jedinicama operativne vojske, zatim zbog snabdevanja, popune, evakuacije itd. bilo bi potrebno u veće komandno-štabne ratne igre uključivati i vojnoteritorijalne organe s tim da u igri obrađuju probleme iz delokruga svoga rada. Ako bi u neke veće igre bili uključeni i organi narodne odbrane republike i sreza, a u manje i organi opštine, stekao bi se uvid i u mnoge druge do sada manje poznate probleme. Neki pokušaji u tom pravcu dali su dobre rezultate.

Problem »plave« strane. U dvostranoj ratnoj igri pojavljuje se problem angažovanja komandi koje treba da igraju na suprotnoj — »plavoj« strani. To nije slučaj pri izvođenju jednostranih ratnih igara u kojima »plave« predstavlja rukovodstvo igre. Praksa pokazuje da u dvostranim ratnim igrama gotovo niko nije uspeo da potpuno uživi naše starešine u ulogu »plavih«, naročito u probleme formacije, tehnike, raznih navika i u psihološku stranu protivnika itd. bez obzira na to kako su ovom problemu prilazili. A tu, kao što i iskustvo pokazuje, postoji više rešenja. Jedno je da komande koje su određene za »plavu« stranu igraju po sopstvenoj formaciji i taktici. Ovakvoj organizaciji pribegava se tamo gde komande koje igraju ne poznaju dovoljno formaciju i taktiku »plavih«. To se praktično svodi na međusobno suprotstavljanje sopstvene formacije i taktike, s tim što jedna strana predstavlja »plave« od kojih se moraju izuzeti partizanske i druge jedinice i komande na terenu i još neki elementi, specifično naši. Činjenica je da je to jednostavno rešenje, ali ono prouzrokuje izvesnu nerealnost, što je veliki minus kod ovakvih igara.

Drugo je rešenje da se komande koje su određene za »plavu« stranu u potpunosti pridržavaju njene formacije i taktike, da se užive u ulogu protivnika i zastupaju interese »plavih« za koje se bore. U ovom slučaju, pored ove komande postavljaju se i veći zahtevi. One moraju odlično da izuče i poznaju formaciju, naoružanje i taktička dejstva protivnika u čijoj ulozi igraju, pa da se tako i ponašaju. Ovako postavljena ratna igra stvara daleko realniju situaciju i veću prirodost u rukovođenju.

Ima pojedinačnih mišljenja koja dovode u pitanje prednost dvostranih ratnih igara nad jednostranim. Upravo, s obzirom na izvesne probleme i negativne strane oko postavljanja naših komandi u ulogu »plavih« nameće se pitanje ne bi li takvu ulogu efikasnije obavila posebna grupa starešina dobro verziranih u probleme formacije, naoružanja i tehnike »plavih«. Pored toga, postavlja se i pitanje — nije li svejedno »crvenim« ko im se suprotstavlja u odlukama i dejstvu kada međusobno nemaju nikakve veze. Važno je da su »plavi« dobro vođeni i da vešto pariraju dejstvu »crvenih«. Sve je to tačno i prihvatljivo, ali to se onda svodi na jednostrane ratne igre. Bez obzira na sve rečeno, dobro organizovane dvostrane ratne igre realnije dočaravaju ratnu situaciju, a istovremeno su i najbolji način da se izuči formacija i taktika »plavih«. Zbog svega toga bilo bi dobro svake godine određivati

druge komande za ovu ulogu, tako da svi prođu kroz ovaj proces. Upravo, ove komande trebalo bi da planski prvo individualno, a zatim kroz diskusiju detaljno prouče sve raspoložive materijale »plavih«. Nikada ih verovatno, neće toliko prostudirati kao za ovu priliku.

Time se nije želela negirati ogromna korist koju pružaju jednostrane ratne igre organizovane i za više komandnih stepeni. Ne bi bilo dobro kada bi se dvostrane ratne igre izvodile po svaku cenu, improvizujući komande koje igraju na »plavoj« strani.

RUKOVOĐENJE RATNOM IGROM

Rukovođenje ratnom igrom zahteva, pored teorijskog, i praktično znanje, tj. određeno iskustvo, jer njen uspeh isključivo zavisi od dobre organizacije i veštog rukovođenja. Ponekad se rukovođenje svodi na tehnički problem oko razmeštaja i organizacije veze, pa se zbog toga i rešava tek pred početak ratne igre, a težište oko pripreme usmerava se ponajčešće na obradu operativno-taktičkog dela elaborata. Međutim, to dvoje je nerazlučivo povezano i treba ih uporedo rešavati, ili treba ići na to da se za vreme obrade elaborata jedno lice iz grupe razrađivača bavi isključivo pitanjem rukovođenja i načinom razmeštaja učesnika.

Poznato je da se na svim ratnim igrama javljaju tri vrste učesnika: rukovodstvo, posrednici (ponekad i pratioci rada komandi) i komande koje igraju. Rukovodstvo i posrednici praktično čine jednu celinu, jer su posrednici deo rukovodstva preko kojeg se sprovodi pretežan deo posla u toku izvođenja ratne igre.

Načelno, ratnu igru čiji je cilj obučavanje potčinjenih komandi, trebalo bi da organizuje i njome rukovodi pretpostavljena komanda. To bi značilo da se iz komande koja organizuje ratnu igru obrazuju samo organi za rukovođenje (rukovodstvo i posrednički aparat), a ne i komanda koja igra. To je gotovo redovan slučaj u dvostranim i višestepenim ratnim igrama. Međutim, pri izvođenju štabne ratne igre, sama komanda organizuje, rukovodi i u isto vreme igra. Pri organizovanju i izvođenju dvostranih ratnih igara to je očigledno neizvodljivo, jer bi trebalo iz jedne iste komande, na primer korpusa, obrazovati rukovodstvo, posrednički aparat i dve komande prvog stepena koje igraju (za obe strane).

Rukovodstvo ratne igre može po obimu biti veće ili manje, što određuje komandant dotične jedinice. Jačina i sastav organa u njemu zavise od vrste ratne igre, broja komandnih stepena koji učestvuju i komandi koje igraju, od rutine i metoda rukovođenja itd. Na rukovodstvu leži teret pripreme igre u celini, ono presuđuje o odlukama strana, igra ulogu pretpostavljene komande i suseda, a pri jednostranim ratnim igrama ima i ulogu »plavih«. Ono obično dejstvuje kompaktno u bilo kojim uslovima, mada to zavisi i od organizacije posla rukovodstva (da li postoji mogućnost podele na grupu za »plave« i »crvene«, kakav je način obezbeđenja, referisanja, vođenja karte rukovodstva, dnevnika itd.).

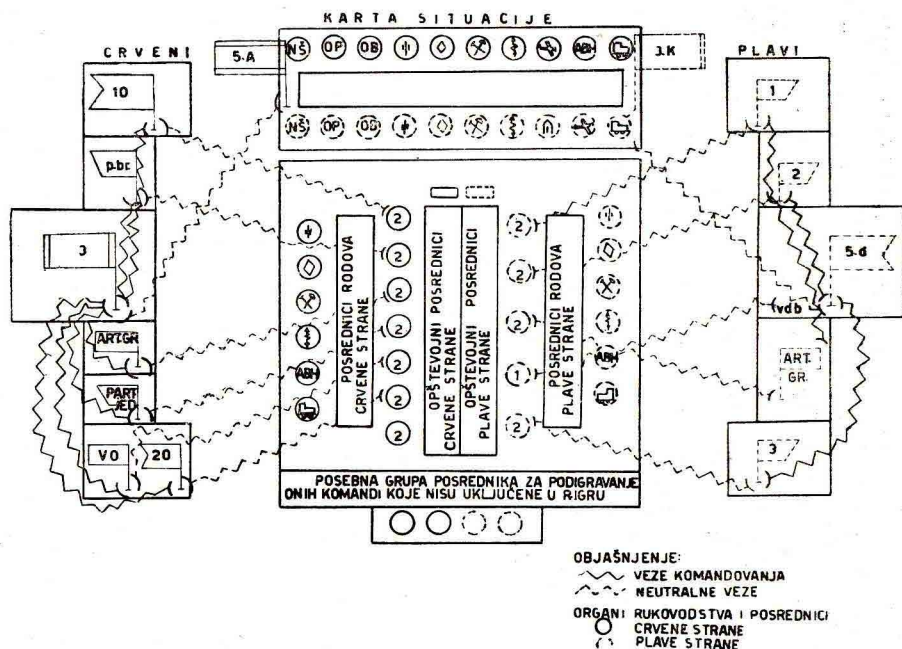
Rad i razmeštaj posrednika, njihov odnos prema rukovodstvu i komandama koje igraju kao i između njih samih daleko je složeniji problem. Pojam sudija ne bih upotrebljavao na ratnim igrama. Taj termin upotrebljavamo na zajedničkim i drugim dvostranim vežbama sa trupom, gde sudija sa barjačićem u ruci presuđuje rad pojedinaca i jedinica (zaustavlja dejstvo, izbacuje iz stroja) itd. bez ikakvog posredovanja. Međutim, pojam posrednika na ratnoj igri je ipak nešto drugo. On tu podigrava fiktivne potčinjene jedinice. To mu je i osnovna dužnost, mada na jednostranim ratnim igrama može biti i kod »plavih«, suseda ili da se u toku organizacijskog procesa javi i u ulozi pratioca rada komande. Iako se javlja u ulozi potčinjenog, ta je potčinjenost do određene mere ograničena u tom smislu što komande koje igraju ne mogu od njega tražiti odluku ili predlog za upotrebu jedinice, a što od potčinjenog mogu tražiti. S druge strane, posrednik ne bi smeo da otvoreno izvršava svoje neslaganje sa donetom odlukom komande koja igra. Veština rada posrednika je upravo u tome da na indirektan način — davanjem raznih podataka ili pomoću izveštaja u ulozi potčinjenog — da do znanja komandi koja igra gde dobro, a gde slabo radi. On je u pravom smislu reči zastupnik — posrednik onoga koji ne prisustvuje ratnoj igri, a bez koga se ona ne bi mogla razvijati. Upoređivanje odluka strana pretežno pada na rukovodstvo, a posrednici se međusobno dogovaraju, detaljišu stvari i dalje posreduju u ulozi potčinjenog.

Razmeštaj posrednika zavisi pre svega od mesta izvođenja ratne igre (u garnizonu ili na zemljištu), od raspoloživog kadra, sredstava veze i načina rukovođenja. Dosadašnje iskustvo govori da ovo ima veliki uticaj na uspeh ratne igre. Do sada su isprobana tri osnovna sistema razmeštaja: centralizovani, decentralizovani i kombinacija ova dva sistema.

Centralizovani razmeštaj je postao navika većeg dela starešina, naročito kada se ratna igra izvodi sa prikupljenim komandama u jednom garnizonu. Ovakav način može se primeniti i pri izvođenju ratne igre na zemljištu ili ako komande koje igraju ostaju u svojim garnizonima. Posrednici se obično nalaze uz rukovodstvo, u istoj ili odvojenoj prostoriji, šatoru. Ako je igra dvostrana, posrednici, na primer, divizije »crvenih« nalaze se za istim stolom nasuprot posrednika brigade »plavih« i slično. Sa komandama koje igraju saobraćaj se razvija preko sredstava veze, a sa rukovodstvom je osnovni lični kontakt. Ako se ovakvom razmeštaju opštevojnih posrednika priključe i posrednici rodova i službi, centralizacija razmeštaja potpuno je zastupljena (šema 1). Sa ovakvim razmeštajem obezbeđuje se to da posrednici usaglašeno prenose podatke, a i brzina u radu. Kod većih ratnih igara i velikog broja posrednika u zajedničkoj prostoriji stvara se za vreme dinamike velika buka i saobraćaj. Po 30 korespondenata jednovremeno podnosi izveštaj ili prima naređenje, a to se negativno odražava na kvalitet rada. To bi se otklonilo kad bi se posrednici razmestili po pravcima i u odvojenim prostorijama. Uslovi za rad bili bi tada povoljniji.

Decentralizovani razmeštaj obično se primenjuje kada se ratne igre izvode na zemljištu. U tom slučaju posrednici se raspoređuju na komandna mesta učesnika ili u njihovoj neposrednoj blizini. Razumljivo je da se posrednicima pri ovakvom razmeštaju daju veće kompetencije, a po potrebi i funkcija presuđivanja (za slučaj prekida neutralne veze

i sl.). Pri ovom načinu razmeštaja pojavljuje se mnogo više problema nego pri centralizovanom. Ako se ide za potpunom decentralizacijom, da kod svake komande koja igra (na primer, divizije) budu razmešteni opštevojni posrednici, pojavljuje se pitanje kako obezbediti potreban broj rodovskih posrednika. Rešenje bi bilo u tome da se od njih oformi jedna grupa za više jedinica. Oni bi morali da rade odvojeno od opštevojnih posrednika i kod grupe na težišnom pravcu. Pri decentralizovanom razmeštaju važno je istaći još jedan momenat. Ako su posrednici



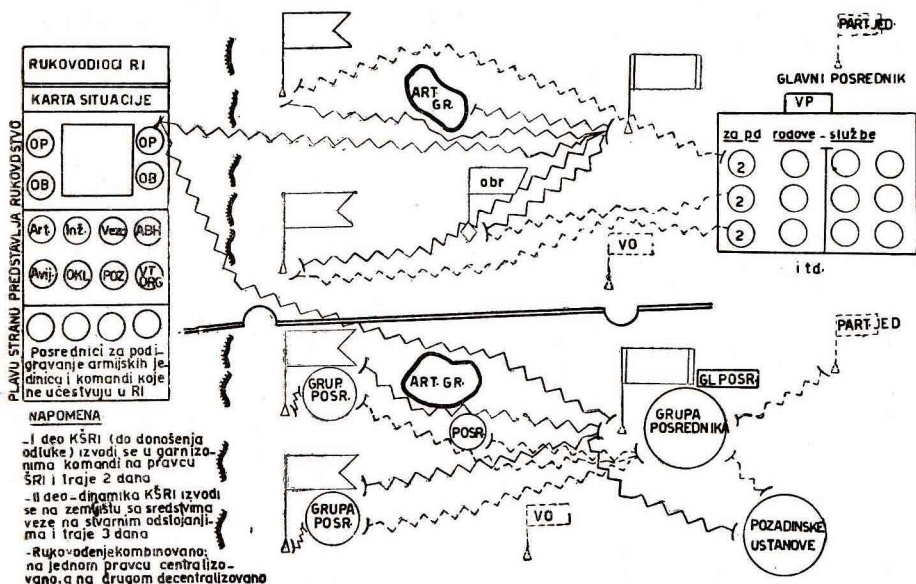
Sema 1 — Centralizovan razmeštaj učesnika KŠRI. Igra je dvostrana, dvostepena i izvodi se u jednom garnizonu.

razmešteni po komandnim mestima komandi koje igraju znači li to da se oni nalaze baš tu pa sa komandom opšte usmeno (što bi stvaralo neprirrodnu situaciju) ili su nešto udaljeni. Bilo bi prirodno da su posrednici nešto udaljeni i da posreduju preko sredstava veze. Metod da dva opštevojna posrednika imaju ulogu posredovanja i za sve rodove i službe, i to još neposrednim usmenim saopštavanjem komandi koja igra, ne pokazuje u praksi dobre rezultate. Stiče se utisak da bi decentralizovani razmeštaj posrednika na zemljištu bio najcelishodniji, pogotovu ako bi oni bili grupisani po određenim pravcima ili za nekoliko jedinica, s tim da glavni posrednik dotičnog pravca ima ovlašćenje da presuđuje. Rukovodstvo bi sa određenog mesta davalo smernice, presuđivalo prelomne situacije u dinamici boja, vršilo pripremu za analizu itd.

Pri decentralizovanom razmeštaju, zbog velike opterećenosti neutralne veze, nastaje problem kako obezbediti međusobnu saradnju posrednika »crvenih« i »plavih«, a da ne dođe do zastoja u dejstvima. Jedno od rešenja je da dogovori posrednika budu ređi i unapred pla-

nirani po vremenu i prostoru kako ne bi došlo do remećenja i preplivanja u dejstvu strana.

Kombinovani sistem rukovođenja sastoji se iz oba navedena sistema i organizuje se po pravcima (vidi šemu 2).



Šema 2 — Organizacija KŠRI u odbrambenoj operaciji. Igra je jednostrana, dvostepena, izvodi se na zemljištu i sa sredstvima veze. Sistem rukovođenja je kombinovan.

RAD POSREDNIKA

Broj posrednika zavisi od mnogo uslova, ali iskustvo govori da jedan posrednik može doći na jednu jedinicu, a može i grupa posrednika na jednu, a nekad i na više jedinica. Najčešći je slučaj da se zbog zamene i odmora ljudi određuju po dva opštevojna posrednika na jednu jedinicu, a kod rodova i službi grupa rodovskih posrednika. Odvajanje rodovskih posrednika u posebnu prostoriju otežava njihovu saradnju sa opštevojnim posrednicima i usporava rukovođenje ratnom igrom. Zbog toga je bolje da, kad god je to moguće, budu zajedno. Na većim ratnim igrama celishodno je grupisati opštevojne posrednike po pravcima, s tim da grupa rodovskih posrednika bude na glavnom pravcu i za sve jedinice jedne strane.

Postavlja se i pitanje ima li opravdanja određivati posrednike po elementima borbenog poretka. Po svoj prilici — nema, jer je teško unapred predvideti kakve će sve grupe oformiti komande koje igraju. Izgleda da je najrealnije rasporediti posrednike po jedinicama, a deo zadržati u rezervi rukovodstva.

Pri određivanju posrednika posebno je važno istaći i pitanje — da li je potrebno, na primer, u jednostranoj — dvostepenoj igri odrediti posrednike i za prvi stepen, kao što su to ranije neki autori zahtevali. Ako su, npr. prvi stepeni koji igraju divizije, a drugi pukovi, rukovod-

stvo je prva pretpostavljena komanda, a to je komanda korpusa. Posrednici za drugi stepen (pukove) tada su u ulozi potčinjenih. Izgleda, a i praksa je to dokazala, da bi određivanje posrednika za komande prvog stepena koji igra bilo suvišno i prekidalo bi prirodnu kariku u komandovanju od pukova do divizija i korpusa. Ako bi nekoga i trebalo odrediti, to bi mogao biti po jedan pratilac rada pri komandi prvog stepena. Ukoliko bi se u višestepenim ratnim igrama, bez obzira na to da li su jednostrane ili dvostrane, odredili posrednici i za prvi stepen, oni bi neminovno sa glavnim posrednikom na čelu morali poprimiti ulogu i komande pretpostavljene tom stepenu. Činjenica je da bi to smanjilo rukovodstvu jednu obavezu, ali bi stvorilo kariku više u sistemu rukovođenja i lišilo rukovodstvo neposrednog uvida u tok igre. Niko ne negira potpuno teoretsku i praktičnu mogućnost postojanja posrednika pri prvom stepenu, ali je mnogo prirodnije ako je rukovodstvo brojno nešto jače i ako poprimi ulogu pretpostavljene komande za jednu ili obe strane koje igraju kada je igra dvostrana. Sasvim je drugo pitanje kakva će pri tome biti unutrašnja struktura i metod rada u rukovodstvu.

Pri ovakvoj organizaciji u rukovođenju ratnom igrom stvara se prirodan ciklus rada. Pogledajmo to na jednom primeru dvostrane-dvo-stepene KŠRI. U pripremnom periodu, rukovodstvo u ulozi pretpostavljene komande uručuje zadatke komandama prvog stepena. Ukoliko nije određen pratilac rada ovih komandi, poželjno je da na organizacijskom procesu prisustvuje pomoćnik rukovodioca za dotičnu stranu. Proces donošenja odluka kod komandi prvog stepena i saopštavanje potčinjenima odvija se uobičajeno i po planu dotičnih komandi. Najbolje je kada se sve ovo odvija bez mešanja i intervencije rukovodstva. Kad komande drugog stepena završe ceo proces oko donošenja odluka čemu može prisustvovati posrednik za dotičnu komandu, a može i ucrtati odluku na svoju kartu, stvoreni su uslovi da se sve odluke sliju u rukovodstvo. Posle toga komande koje igraju izrađuju predviđene dokumente, dok rukovodstvo ucrtava prispеле odluke strana na jednu kartu i, uzimajući u obzir sve potrebne elemente, vrši upoređenja. Glavnu ulogu u ovom poslu treba da imaju pomoćnici rukovodioca za »plave« i »crvene« i glavni posrednici strana, jer su oni u mogućnosti da preko potčinjenih posrednika dođu do realnih ocena. Tek na osnovu svestranog razmatranja rukovodilac igre može odrediti rezultat dejstva strana za određeni vremenski period, dajući pri tome opšti presek dinamike, liniju na kojoj se stvarno mogu naći strane itd. Glavni posrednici strana sa posredničkim aparatom zajednički detaljišu tok dejstva i obaveštavaju komande II stepena o stanju i rezultatima dejstva njihovih jedinica. Komande II stepena izveštavaju komande I stepena, a ove rukovodstvo kao pretpostavljenu komandu. Svoje odluke saopštavaju posrednicima kao potčinjenim i ceo ciklus se nastavlja.

U tehnicu rada posrednika ima jedna naoko beznačajna stvar, ali od nje dobrim delom zavisi rad u komandama koje igraju. Naime, suviše često i usitnjeno davanje podataka ne dopušta mogućnost komandantu i načelniku štaba komande koja igra da organizovano i planski rukovode bojem. Utoliko više ako se većina posrednika obraća isključivo ovim starešinama. Tu treba naći određenu meru, a opštenje usmeriti preko nadležnih, onako kao što se i inače obavlja. Pored ovoga, neop-

hodno je za svaku ratnu igru regulisati još neka pitanja iz domena rukovođenja. Među prvim je — koje dokumente treba da vodi posrednik? Pored vođenja radne karte i sveske sa zabeleškama, neki zahtevaju od posrednika da komandi koja igra pišu i operativne izveštaje ili neke druge dokumente. To je neopravdano s obzirom na to da su to svega 1—2 čoveka na čitavu jedinicu koji su prikovani uz telefon po 16 i više časova dnevno. I pored najbolje volje oni to nisu u mogućnosti da obave. A i nepotrebno je.

Pored toga, važno je regulisati koje dokumente rade komande, u koliko primeraka i kome da ih dostavljaju. Sasvim je razumljivo da bi ih u stvarnoj situaciji radile u onoliko primeraka koliko ima jedinica kojima treba da se dostave. Međutim, na ratnoj igri, na primer, komanda divizije kao drugi stepen koji igra radiće ih u svega tri primerka — jedan za pretpostavljenu komandu (I stepenu), jedan potčinjenim (posredniku) i jedan primerak za sebe. Komanda prvog stepena koja igra postupiće na isti način, s tom razlikom što će za potčinjene raditi u onoliko primeraka koliko ih stvarno učestvuje u igri. Itd. U svakom slučaju ova pitanja ne treba ostaviti otvorena.

Još jedno pitanje moguće je regulisati. Kada su rukovodstvo i posrednički aparat smešteni u 1—2 prostorije, prijem i ekspedicija pošte sa borbenim dokumentima, depešama i sl. mogli bi se organizovati na način koji bi omogućio da se na većim igrama smanje gužva i materijalni izdaci. Na telefonske aparate ili na neki drugi način, pored posrednika i organa u rukovodstvu, mogle bi se postaviti šifre koje ovi stvarno imaju (Dunav-10, Mura-15), pa da ekspeditor bez lutanja i raspitivanja raznese poštu. Posebno je pitanje — da li za vreme jedne veće igre treba trošiti na hiljade kuverti ili to može ići po oficiru ili podoficiru za vezu. Možda na analizi ratne igre ne bi trebalo da izostane i konkretna materijalna analiza radi boljeg sagledavanja i njenog naličja, a samim tim i potrebe ozbiljnijih priprema i zalaganja.

Imajući u vidu mesto i funkcije svake vrste učesnika u igri, može se konstatovati da svaka donosi određenu korist. Rukovodstvo priprema, organizuje i rukovodi i za njega nema nikakvih »tajni« u određenoj ratnoj igri. Posrednici se u pripremi detaljno upoznaju sa zadatkom i organizacijom igre u celini i razmatraju moguće varijante dejstva. Od njihovog rada u toku izvođenja umnogome zavisi uspeh svih učesnika. Komande koje igraju najčešće ne znaju unapred zadatak niti organizaciju. To dobijaju tek u toku izvođenja igre i onoliko koliko to odgovara njihovom stepenu i ulozi. Celinu čitavog toka igre sagledavaju tek na analizi. Prema tome, ratna igra je korisna za sve učesnike, ali ipak najviše nauče oni koji direktno učestvuju u njenom organizovanju i rukovođenju. Zbog toga je korisno, kada je god moguće, za posrednike uzeti izvestan broj starešina iz potčinjenih komandi.

SADRŽAJ ELABORATA I DOKUMENATA

Ako bismo hteli da napravimo nekakvu podelu elaborata za ratnu igru, mogli bismo zaključiti da ga sačinjavaju tri vrste dokumenata: dokumenti koje obrađuje rukovodstvo ratne igre i na osnovu kojih treba da otpočne rad komandi koje igraju, dokumenti koje izrađuju komande

i dokumenti — izveštaji, zapažanja i analiza koje na kraju sređuju posrednici i rukovodstvo.

Da vidimo neka dokumenta koje priprema rukovodstvo. Pošto organizacija svake ratne igre iziskuje brižljivu pripremu, prvi korak u tome treba da se ogleda u izdavanju, određenoj grupi razrađivača, uputstva (ili naređenja) po osnovnim pitanjima: temi i vrsti ratne igre, nastavnom cilju, broju komandi koje učestvuju, mestu i vremenu izvođenja itd. Dobro je da ova pitanja prethodno pripremi operativni organ komande. Posle toga može se u višim komandama oformiti i naređenje u kojem će biti obuhvaćena sva pitanja oko pripreme elaborata.

Sledeći korak u pripremi ratne igre treba da bude razrada zamisli dejstva strana i taktičkog zadatka. Zamisao dejstva strana obrađuje se na način uobičajen pri sastavljanju taktičkih zadataka — u vidu opšte i posebne zamisli. Ta sličnost može biti potpuna u jednostranim ratnim igrama, dok se u dvostranim javlja razlika u tome što se dejstva za obe strane (tj. i za »plave«) razrađuju u istom obimu i podjednako detaljno, tekstuelno sa kartom, ili samo na karti. Sam zadatak za ratnu igru ima nekih specifičnosti u odnosu na kompleksni zadatak koji se radi za grupna i druga zanimanja. Za jednostrane igre radi se zadatak samo za jednu stranu, a za dvostrane — za obe i to odvojeno. Pri tome treba voditi računa da se obema stranama daju podaci u istom ili približno istom obimu kako ne bi jedna radila pod težim uslovima od druge. Ako se komande koje igraju prikupljaju u jednom garnizonu, zadatak će najčešće imati dva dela: u prvom delu (ili u uvodnoj situaciji) može biti sve što sadrži kompleksni zadatak, osim posebne situacije. Međutim, on može biti i jednostavniji, u vidu informacije, borbenog izveštaja, šeme rasporeda sa legendom i slično. Svrha ovog dela zadatka je da učesnike igre upozna pre početka sa onim podacima koje bi komande imale u ratnoj situaciji (situacija na frontu, stanje sopstvene jedinice itd.). Zbog toga se ovaj deo zadatka obično uručuje ranije, a kada — to zavisi od nastavnog cilja i drugih okolnosti. Nekada će to biti na samoj ratnoj igri, a nekada i deset dana ranije. U višestepenim ratnim igrama prvi deo zadatka može se uručiti svim stepenima istovremeno, a može svakom stepenu u različito vreme. Neprirodno je ako se ovaj deo zadatka uruči samo prvom stepenu koji igra, a drugi čeka gotovo ceo dan bez posla i ne zna ništa o svojim jedinicama. Izgleda da je najbolje ako se uvodna situacija, različitog sadržaja za pojedine stepene, uruči svima jednovremeno, jer će to omogućiti komandama koje igraju da brže stupe u dejstvo. Inače se može desiti da komande prvog stepena kojima je ranije uručena uvodna situacija, ne mogu da dobiju podatke od svojih potčinjenih, pošto ih ni oni još nisu primili. To bi upravo bio rđav početak ratne igre.

Drugi deo zadatka (izvršni) daje se obično u vidu direktive, zapovesti, borbenog naređenja ili se kao odluka usmeno saopštava na zemljištu, na komandnim mestima onih što igraju. Ovaj deo zadatka treba da bude sastavljen tako da se izazove interesovanje učesnika i da svi organi komande mogu razviti punu aktivnost. Ovakva podela zadatka izgleda neophodna za svaku ratnu igru na kojoj se organizacijski proces, obrada dokumenata i dinamike odvijaju na jednom mestu. Međutim, ako se priprema izvede kroz druge forme, o čemu je napred bilo

reči, a ratna igra počinje sa dinamikom, nema potrebe za deobom zadatka na dva dela, već može postojati jedinstven zadatak.

Na kraju, jedno mišljenje o planu izvođenja ratne igre. Iako se on u praksi oformljuje u vidu tabelarnog plana, ne bi valjalo insistirati na nekakvom ustaljenom šablonu kao najboljem. Činjenica je da se on radi dosta opširno i sa nepotrebnim detaljima koji su već regulisani u prethodnim dokumentima, pa je zbog toga često i bez praktične vrednosti. Ako ovaj plan treba da sadrži po vremenu i periodima, rad rukovodstva, komandi koje igraju (po stranama i stepenima), kao i rad posrednika, postavlja se pitanje da li je u planu potreban opšti uvodni deo — tema, cilj, metod izvođenja itd. kada su sva ta pitanja obuhvaćena u zamisli dejstva strana, zadacima, naređenju itd. Smatram da ga time ne bi trebalo opterećivati. Plan će biti kraći i razumljiviji ako se u pripremnom periodu ratne igre operativno i astronomsko vreme poklapa. Nema potrebe ni opravdanja da se od toga odstupa, jer se aktiviranje komandi koje igraju i početak ratne igre mogu odrediti za bilo koje doba dana, a dužina trajanja pripremnog perioda upravo zavisi od operativno-taktičke zamisli, jer ako je on duži nego što je komandama potrebno za čitavu organizaciju boja bolje je izvršiti korekciju u zadatku. Znači, vreme od prijema zadatka do opšte gotovosti, koje je rukovodstvo ratne igre postavilo komandama prvog stepena, trebalo bi da bude jedini kriterij za razradu pripremnog perioda. Zbog toga će rukovodstvo biti u stanju da ga detaljnije i konkretno planira nego, na primer, period dinamike borbe.

Okolnost da se ratna igra izvodi po odlukama strana koje igraju onemogućava da se period dinamike detaljnije razradi. Iskustvo govori da je tu moguće orijentirno predvideti šta se očekuje od komandi koje igraju, vreme izbijanja na pojedine linije, momenat uvođenja rezervi itd. Svako veće detaljisanje može samo da sputava. Ali rukovodstvo bi trebalo unapred da zauzme stav da li će se dinamika izvoditi na plićoj ili većoj dubini. Ukoliko se želi da se dinamika proigra na većoj dubini, neophodno je planirati operativne skokove, ili bi igru trebalo produžiti nekoliko dana, pa da se jedinice dovedu na željenu liniju, što zahteva mnogo vremena, fizičkog naprezanja itd. Ukoliko se nametne potreba primene operativnih skokova, najbolje ih je planirati za poslednji dan igre, kako bi se sagledao završni deo dejstva. Planiranje svega ovoga zadaje rukovodstvu znatne teškoće, jer je praktično potrebno 3—5 časova da se iz postojeće situacije stvori nova, a isto toliko vremena je potrebno komandama koje igraju da uđu u novu situaciju i donesu odluku, itd. Sve to opet navodi na zaključak da je najbolje ako se u izvođenju ratne igre operativno i astronomsko vreme poklapaju, ili kada to nije moguće, poslednjeg dana treba stvoriti novu situaciju u dubini i napraviti realan vremenski skok kako bi se dobila celina operativne situacije.

Pukovnik
Branko KARAC