

Passage af vandhindringer - et regeltillæg til Command Decision

Passage af vandhindringer

I CDIII, afsnit 19.2, beskrives den tid, der medgår til slagning af broer og bygning af færger.

Reglerne er tænkt anvendt i længerevarende spil - kampagnespil. Som følge heraf er det ofte et punkt, som ikke kan rummes i vores sædvanlige spil.

Ideerne til nærværende forslag til nye regler på området er hentet fra *Scenarios for the Russian Front 1941-1945 Rapid Fire*, Third Supplement af Richard Marsh, udgivet af STRATAGEM, England.

Eventuel brug af mit forslag forudsætter en tidsmæssig abstraktion fra det sædvanlige skalaforhold (1.11), hvorved at et træk svarer til 15 minutter i virkeligheden, samt brug af universelt overgangsmateriel.

Til gengæld bliver det muligt at få også denne facet med i vores spil.

Oktober 2002, Per Finsted.

Indhold

Passage af vandhindringer

1. Vandløb
2. Brotræn
3. Arbejdsstyrke
4. Broslagning
5. Færger
6. Både
7. Beskydning m.v.
8. Overgang - improviserede midler

1. Vandløb

Kategori Vandløb

- | | |
|---|---------------------------|
| 1 | Bredde under 15 cm |
| 2 | Bredde mellem 15 og 30 cm |
| 3 | Bredde mellem 30 og 45 cm |

Vandløb opdeles i tre kategorier

Kategori 1 antages at dække langt det fleste situationer. Kategori 2 og 3 er medtaget som tommelfingerregler med henblik på ekstraordinære situationer.

2. Brotræn

De enkelte nationers brotræn vil variere med hensyn til organisation, udrustning og materiel, men indeholder grundlæggende de samme komponenter.

Brotrænet vil ofte være en del af et parkkompagni i en ingeniørbataljon eller er tildelt ingeniørbataljonen fra højre enhed.

Brotrænet består af selve materiellet til broslagning samt de nødvendige transport- og arbejdskøretøjer.

Arbejdsstyrken, som udfører det egentlige arbejde, vil komme fra ingeniørbataljonens kompagnier, eventuelt suppleret med personel fra andre enheder.

3. Arbejdsstyrke

I det følgende er der regnet med en arbejdsstyrke på tre ingeniørdelinger til broslagning og to ingeniørdelinger til bygning af færger.

Den ene af ingeniørdelingerne kan erstattes af to infanteridelinger.

4. Broslagning

Træk Handling

- 1 Materiellet losses i nærheden af overgangsstedet - inden for en afstand på 6 cm.
- 2 Pontoner søsættes og varpes på plads.
- 3 Pontonerne forbindes med strækbjælker.
- 4 Placering af dækplanker.
- 5 Broen kan nu passeres.

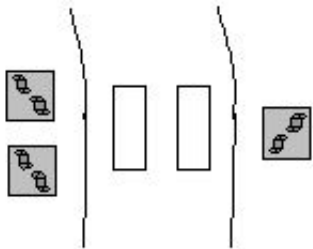
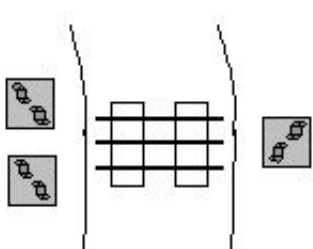
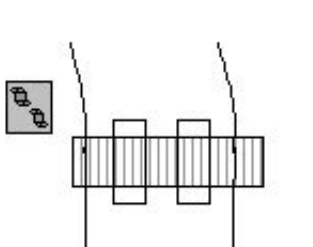
Til at iværksætte broslagningen gives befalingen **arbejde**.

Træk 2-4 betegnes som slagningstid (= den tid, som - se efterfølgende principskitse - rent faktisk medgår til bygning af selve pontonbroen).

Skal der slås bro over et kategori 2 vandløb, så er slagningstiden 6 træk (= broen kan passeres i træk 8).

Skal der slås bro over et kategori 3 vandløb, så er slagningstiden 9 træk (= broen kan passeres i træk 11).

4.1 Principskitse - slagningstid

<p>Ved slutningen af træk 2 er pontonerne varpet på plads i vandløbet.</p> <p>Arbejdsstyrken er placeret omkring overgangsstedet.</p>	
<p>Ved slutningen af træk 3 er pontonerne forbundet med strækbjælker.</p> <p>Arbejdsstyrken er placeret omkring overgangsstedet.</p>	
<p>Ved slutningen af træk 4 er der lagt dækplanker over strækbjælkerne og broens landfæster er på plads.</p> <p>Der efterlades en ingeniørdeling til vartning af broen.</p>	

4.2 Passage af feltbroer

Enheder til fods krydser en bro med befalingen **fremrykning** eller **march**.

Kørende enheder skal i det træk, hvori broen passeres, bruge befalingen **fremrykning** og marchhastighed som i terræn.

Disse forhold skal illustrere den forsinkelse, der naturligt vil være omkring en bro - instruktion, opdeling af kolonnen samt den forsigtighed, som det er nødvendigt at udvise ved passage.

Jeg antager, at det i den forbindelse vil være lettere at fremskynde infanteriets bevægelse - derfor den valgfrie marchhastighed - end køretøjernes, hvor langt større agtpågivenhed er nødvendig.

5. Færger

Træk Handling

- 1 Materiellet losses i nærheden af overgangsstedet - inden for en afstand på 6 cm.
- 2 Pontoner søsættes, varpes på plads og forbindes med det nødvendige materiel
- 3 Færgen bygges færdig.
- 4 Færgen er nu klar til brug.

Til at iværksætte bygningen af en færge gives befalingen **arbejde**.

Træk 2-3 betegnes som konstruktionstid (= den tid, som - se efterfølgende principskitse - rent faktisk medgår til bygning af selve færgen).

5.1 Principskitse - færger

<p>Ved slutningen af træk 2 er pontonerne placeret i vandet og forbundet med det nødvendige materiel.</p> <p>Arbejdsstyrken er placeret omkring færgestedet.</p>	
<p>Ved slutningen af træk 3 er færgen klar til indsættelse.</p> <p>Der efterlades en ingeniørordeling til forestå færgningen.</p>	

5.2 Sejltid - færger

Færge

Sejltid

Med påhængsmotor

10 cm

Uden påhængsmotor (= årer) 5 cm

5.3 At køre ombord/fra borde

At køre ombord/fra borde varer $\frac{1}{2}$ træks bevægelse.

I det træk, hvori kørende enheder bevæger sig ombord/fra borde bruges befalingen **fremrykning** og marchhastighed som i terræn.

6. Både

Bådtype	Kapacitet
Ponton	2
Stormbåd/gummibåd	2
Lille gummibåd	1

Ved hjælp af pontoner alene samt særlige stormbåde og/eller gummibåde er det muligt at overføre personel, forsyninger og let materiel (tunge infanterivåben og kanoner af Klasse I).

Bemærk: Kapaciteten 1 svarer til et af følgende elementer: 1 figurbrik (almindelig eller dobbeltbrik), en let kanon eller 1 ton forsyninger.

6.1 Sejltid - både

Bådtype	Sejltid
Med påhængsmotor	20 cm
Uden påhængsmotor (= årer)	10 cm

6.2 At gå ombord/fra borde

At gå ombord/fra borde varer $\frac{1}{2}$ træks bevægelse.

7. Beskydning m.v.

Overgangsmateriel i samme skalaforhold som figurer giver indtryk af, at materiellet rent faktisk fylder

meget mere end figurer og kampvogne.

Det er derfor nødvendigt at tilpasse de sædvanlige regler for beskydning, så der kompenseres for dette forhold.

Beskydning	Faktor
-------------------	---------------

Ved direkte skydning	-2
----------------------	----

Ved brisantvirkning	-3
---------------------	----

7.1 Beskydning

Følgende faktorer er gældende, når målet er ingeniørenheder, der bygger bro og/eller færger:

7.2 Beskadigelse - broer og færger

I de nuværende regler (22.1) er der anført en nedslidningsfaktor på 3 pr. broklasse.

Når vi som her arbejder med en bro eller færge af "gennemsnitsklasse", så kan vi som tommelfingerregel sætte broens/færgens værdi til 12. 7.3 Beskadigelse - både

Stormbåde, gummibåde og pontoner, der anvendes som både, kan beskadiges af håndvåbenild, brisantammunition eller flybomber.

En træffer vil sænke båden, hvorved lasten går tabt. Befinder båden sig dog mindre end 15 cm fra en af bredderne, bjærger passagererne sig i land, med et tab og er *holdt nede* (**N-2**); materiel og forsyninger om bord går tabt. 7.4 Forsinkelse

Når en bro eller færge lider 3 points skade (kumuleret) forsinkes konstruktion og brug med 1 træk. Dette træk skal bruges til at udbedre de opståede skader.

En ingeniørdeling kan udbedre 3 points skade i løbet af et træk. 7.5 Moral

Af mange beretninger fra krigen fremgår det, at det ofte under næsten umulige forhold, alligevel lykkes at slå broer eller at færge enheder over vandløb.

Moral	Faktor
--------------	---------------

Under brobygning/sejllads	+2
---------------------------	----

For at tilgodese dette forhold foreslås følgende faktor:

Faktoren benyttes på samme måde som "stor enhed", og bruges alene såfremt der i moralberegningen indgår negative faktorer.

Bemærk: Tilsvarende bør gælde for enheder, som passerer en vandhindring ved hjælp af en bro, færge eller båd. Ellers er det nok ikke muligt at simulere de mange overgange, som skete under ofte voldsom

beskydning.

7.6 Moralresultat

Ingeniørenheder, der er *holdt nede* som følge af tab eller moralsk påvirkning, må afbryde deres arbejde.

Arbejdet genoptages, når enheden ikke længere er *holdt nede*.

8. Overgang - improviserede midler

I de hidtil omtalte situationer har udgangspunktet været brug af organisatorisk tildelt ingeniørmateriel.

I mange situationer foregik passage af vandhindringer med improviserede midler - alt fra regnslagsflåder, knipper af grene og tønder til lokale både, som nu var på stedet.

Særligt russiske enheder er kendt for deres evne til at bruge improviseret overgangsmateriel.

Ønsker vi at vise sådanne situationer i et spil, så kan det eksempelvis foregå som anført her.

Træk Handling

- 1 Indsamling af overgangsmateriel og konstruktion af flåder.
- 2 Transport til vandløb og søsætning af flåder.
- 3 Sejllads - 10 cm pr. træk
- 4 Landgang og videre bevægelse

8.1 Forløb

Personel, tunge infanterivåben og kanoner (Klasse I) kan overføres over vandhindringer ved hjælp af improviserede midler.

Materiellet vil ofte ikke kunne genbruges og efterlades derfor.

8.2 Beskydning m.v.

Svarer til punkt 7.

8.3 Yderligere tab

Hver enhed af kompagnistørrelse lider - i tillæg til eventuelle andre tab som følge af fjendtlig ildvirkning - 1 tab som følge af brug af improviserede midler (= en del af personellet må antages at drukne undervejs).