

И. УБОРЕВИЧ

ОПЕРАТИВНО-ТАКТИЧЕСКАЯ
И АВИАЦИОННАЯ

ВОЕННЫЕ ИГРЫ



1929

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО
ОТДЕЛ ВОЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ
МОСКВА—ЛЕНИНГРАД

«Мосполиграф» 14 тип.
Бородинский мост,
Варгунихина гора, 8.
Главлит № А 24236.
Зак. № 372.
Тираж 3000 экзмп.
Москва, 1928.

ОПЕРАТИВНО-ТАКТИЧЕСКИЕ ВОЕННЫЕ ИГРЫ.

В нашем изложении мы ограничимся рассмотрением следующих вопросов:

1) учебные задачи оперативно-тактических игр в деле боевой подготовки высшего командования штабов;

2) функции высшего командования и инстанции, применительно к условиям работы военного времени, которые должен отражать и исследовать ход игры;

3) особенности работы руководства и участников;

4) организация, подготовка и проведение игры на рассмотрении частного примера для иллюстрации проведения и выработки календарного плана.

Прежде всего нужно условиться о наименовании. Почему к слову «оперативная» — добавлено — «тактическая». Оперативное искусство — не просто тактика с ее принципами и методами решения боевых задач. Его (оперативное искусство) нельзя резко, каменной стеной отделять от тактики. Оперативное искусство нужно понимать не только в подготовке и группировке нескольких операций, но пре-

жде всего в подготовке проведения отдельной операции, слагающейся из комбинаций боевых действий (боев). В переходах от оперативных решений к частным тактическим действиям и от последних обратно к оперативному обобщению (использованию и дальнейшему новому направлению) лежит очень существенная часть оперативного искусства. Поэтому в замысле и в ходе игры должны найти отражение и тактические действия.

1. УЧЕБНЫЕ ЗАДАЧИ И РОЛЬ ИГРЫ В ДЕЛЕ ПОДГОТОВКИ ВЫСШЕГО КОМАНДОВАНИЯ И ШТАБОВ.

Оперативная подготовка командования и штабов (армейские и отчасти корпусные управления) в мирное время представляет большие трудности при практическом проведении. За исключением узкой головки корпусных управлений армейские управления и другие организационные формы военного времени в мирное время не существуют. Мирная работа военных округов дает мало практики для оперативной работы. Даже большие маневры многих государств после мировой войны по составу войск и ходу событий не поднимаются на ступень всестороннего исследования оперативных вопросов. Маневры носят главным образом характер тактический или изучения специальных вопросов (воздушные, моторизация и танки и т. д.). Оперативная подготовка высшего командования идет путем изучения военной

истории (особенно богатейшего опыта мировой войны), оперативно-военных игр, полевых поездок и в некоторых государствах (Америка, Германия, Польша) оперативных занятий штабов со средствами связи. Таким образом, оперативные игры и полевые поездки являются очень важным способом в деле оперативной подготовки высшего командования и штабов.

Какое оперативное содержание вложить в эти занятия и в каком объеме?

Оперативные темы могут быть взяты в виде общих вопросов, взаимоотношений двух противников, например, в масштабе армии или нескольких армий; напр., встречная наступательная операция обеих армий (обоих противников), наступательная операция одной стороны при упорной или затяжной обороне другой; действия на фланге фронта, взаимодействие двух армий или фронтов. Все эти вопросы разбираются в условиях маневренной или частично позиционной войны.

Разрез, в котором могут разыгрываться эти темы, может быть прежде всего исторический, по линии изучения наиболее поучительных примеров и работы искусных полководцев. Но нам кажется, что не в этом одном нужно искать основные положения и отправные данные. Исторические события — это в некотором роде неповторимые конкретные случаи. Было бы очень опасно для будущей войны подражание и схематическое внешнее усвоение когда-то происходивших событий. Сколько

бед, например, принесло схематическое неправильное понимание «Канн».

Развитие политических факторов (капиталистических и революционных); развитие новой техники; изменение в строительстве вооруженных сил и много других причин — приведут к многим *новым* оперативным условиям в сравнении хотя бы с опытом недавних мировой и гражданской войн.

Поэтому содержание, которым нужно пропитать оперативные военные игры, должно базироваться не только на историческом материале, но ставить перед собой конкретные задачи сегодняшнего и завтрашнего дня — изучить новые условия и находить новые решения. Исследование новых вопросов и явлений безусловно может быть частично осуществлено на оперативных военных играх. Например, розыгрыш операций на правом берегу Украины при нынешнем вооружении польской армии с вероятным насыщением фронта, которое будет в несколько раз плотнее, чем в 1920 году (польская дивизия тогда была на участке против 1-й кон. армии — 40—50 верст), приведет к весьма важным выводам об условиях действий конницы и конных масс против пехоты, причем выводы будут резко отличны от исторического примера 1920 года — действий первой конной армии.

Оперативные военные игры могут быть применены и для оперативного изучения возможных действий противника на определенном театре военных действий.

Можно сослаться на исторические факты (военные игры Шлифена и Мольтке), когда настойчивое штудирование вероятных возможностей противника, его организации, боевых средств, оперативных тактических взглядов и деловой операции в целом — сыграло важную роль в деле наиболее правильного применения собственных сил. Например, операция 8-й германской армии в Восточной Пруссии, ее возможные действия против вероятного вторжения двух русских армий (Ренненкампа и Самсонова) были разыграны десятки раз на военных играх и полевых поездках, и одна из классических побед — чудо Танненберга — была выращена, подготовлена с большой долей предвидения и упорной работой мирного времени.

Несмотря на таинственность, облакающую оперативные планы противника, есть много поддающихся конкретному изучению факторов (как начертания границ, желдорсеть, политическое состояние, организация, вооружение, оперативные взгляды и т. д.), на основе учета которых можно строить весьма содержательные оперативные игры. На таких играх можно участников поставить в вероятные условия действий возможной будущей войны. Изучение вероятных театров военных действий, политических особенностей, оперативных и тактических свойств может быть достигнуто на ходе событий оперативной игры в весьма наглядной форме

Но наиболее существенной задачей оперативной игры является изучение оператив-

ного вождения собственной армии, вождения определенных оперативных и тактических соединений на определенном театре действий.

Мирная работа командования и штабов и мирная учеба войск заполнены главным образом малой тактикой; маневры, как мы уже указали, не выходят за пределы тактики, а свою армию нужно знать, и нужно уметь организовать ее оперативное вождение — труднейшую отрасль военного дела. Многие вопросы военного вождения могут быть изучены, усвоены путем длительной практической работы на целом ряде примеров, что особенно захватывающе может быть сделано на оперативной военной игре.

Оперативное вождение сталкивается прежде всего с целым рядом расчетов и норм, и притом не только тактического порядка и походных движений, но с целой системой железнодорожных перевозок, перевозок моторизованных частей, со сложной системой питания, о учетом длительного воздействия политических причин и т. д. Эти нормы и расчеты конкретны для каждой армии. Знание материальных расчетов обеспечения операции и умение их на практическом конкретном случае применять — составляют очень важную часть содержания оперативных игр.

Всем вышеизложенным мы хотели показать, что при соответствующей организации оперативных игр есть полная возможность на конкретном примере готовить высшее командова-

ние и штабы к условиям их ответственной и сложной оперативно-политической работы на войне.

2. ФУНКЦИИ ВЫСШЕГО КОМАНДОВАНИЯ НА ВОЕННОЙ ИГРЕ.

В связи с этим коротко остановимся на динамике военных событий и методе военного мышления командования (методы работы командования). Все согласны в том, что военное событие — предположим данная операция — есть конкретный, частный случай. Оно не может повториться в том же виде сто раз, так как невозможно, чтобы совпали все элементы обстановки (организация, вооружение, моральное состояние, соотношение сил обоих противников, принятие решения, местность, погода, положение соседей, процесс изменения в обстановке, течение хода событий и т. д.). Таким образом, мышление военного деятеля, например командарма, принимающего решение об организации операции, есть мышление конкретное, разбирающее данный случай, не имеющий и не могущий иметь себе подобного. В этом вся трудность выработки правильного мышления командования.

Но в каждом частном случае, подлежащем разрешению, есть его зависимость от целого ряда явлений, оценка и учет которых могут быть изучаемы и определяемы на основе выведенных опытом принципов. Фош пояснил это очень ярким примером: «Представим себе, что перед охотником взлетит выводок. Если он полетит справа налево, стрелять надо впе-

ред и влево, при полете же слева направо, стрелять вперед и вправо. Если птица полетит на охотника, то стрелять перед ней, а если удаляется, то через нее». Опытный охотник делает это быстро, почти автоматически, но для этого нужно знать средства, иметь изощренный глаз. Поэтому главное, что нужно развить в командовании, — это гибкость мышления, практический прикладной характер, умение систематически оценить все элементы обстановки (как говорят — «в чем тут дело») и на этой конкретной базе принять решение.

Таким образом, важно исследовать на ходе игры метод принятия оперативного решения, указать приемы этой сложной работы ума и воли одного лица и приемы работы целого аппарата.

Мы знаем, что принятое решение, составленный план в ходе операции (сражения) претерпевает воздействие воли противника. Изменения в обстановке соседей, результат удавшихся и неудавшихся (согласно плану) действий своих частей — создают новые условия для дальнейшего хода действий и т. д. Сражение имеет характер непрерывных действий, где один этап сменяется другим, развивающимся из первого. Много в этом есть стихийного, случайного.

Искусство управления и проведения решения в жизнь заключается в активном реагировании на события — путем введения новых сил, применения новых комбинаций и усилий склонять ход событий в свою

пользу — вести свои части к успеху. Это и есть по существу самое трудное и сложное в ходе военных событий. Управлять труднее, чем один раз состряпать кое-какой план и принять решение.

Игра должна отражать динамику событий, показать, как решение и план действий претерпевают воздействия и изменения, как г и б к о должно быть командование и какая т в е р д а я воля нужна для достижения цели действий (успеха).

В связи с развитием дальности огня, сопротивляемостью мелких подразделений, широкими фронтами, групповой глубокой тактикой, возможностью быстро выставить, вооружить, подвезти (желдороги, авто) новые части на места разбитых войск, в связи со всеми этими особенностями современной войны, — от наступающего требуются длительные бои, продолжительные операции — ряд последовательных ударов, которые только и могут, постепенно уменьшая силы, сопротивляемость, территорию и ресурсы противника, дать победу.

Это создает колоссальные трудности в оперативном вождении. Поэтому нужно отразить на игре эту необходимость комбинации усилий, последовательных этапов отдельных операций и целого ряда последовательных операций. Все это подымает на невиданную высоту роль организованности, роль быстрого взаимодействия отдельных участников сражения в деле достижения общей цели (замысла). Все, что ускоряет,

обеспечивает функционирование сложного оперативного организма, должно быть поставлено четко и проводиться твердо. Сюда относятся ясность, четкость оперативных распоряжений, быстрота их передачи — так сказать в целом техника управления в операции.

Управление корпусом, совершающим походное движение по военным дорогам, и управление армией в целом, частями, которые используют всевозможные виды движения (железнодорожные, автоперевозки и т. д.), — имеют много различий, как и вообще организационные и (оперативные свойства этих соединений). Технику управления на военной игре нужно конкретизировать как вопрос управления соответствующими инстанциями (армия, корпус, отд. кав. корпус и т. д.). Особенно полно должен найти отражение на всякой оперативной игре в методах работы высшего командования один вопрос — это применение новых технических средств в бою: авиация, танки, артиллерия главного командования, газы и противовоздушные и химические части для обороны тыла.

Технические и тактические свойства этих средств и их организация таковы, что применение их рекомендуется на важнейших, решающих направлениях и пунктах во взаимодействии с корпусами и дивизиями. Обычно организация войск до корпуса имеет очень мало этих средств. Таким образом, они находятся в руках высшего командования; их применение дает ему возможность решительно

влиять на ход событий. Применение новых технических средств требует оперативного учета и решения и в то же время вызывает необходимость увязать их тактические действия на поле боя с корпусами и дивизиями. Не всегда будет правильным оперативно назначить и сосредоточить технические средства, а для боя подчинить корпусам и дивизиям. Их действия и роль выходят за пределы корпуса. Руководство высшего командования современным сражением (ряд боев), насыщенным новейшими техническими средствами, должно также найти свое отражение в ходе игры.

Резюмируем:

1) метод оперативного решения, 2) проведение решения в динамике событий; 3) организация последовательных усилий и взаимодействия частей и целого; 4) техника управления (оперативные расчеты и нормы); 5) вождение войск при насыщении новейшей техникой (условия работы современного командования), — все эти вопросы практического порядка должны все время играть роль в военной игре и таким образом, чтобы играющие путем разрешения многих примеров приобрели навыки и практическое умение в их разрешении.

3. ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ И РУКОВОДСТВО УЧАСТНИКОВ.

Как мы уже видели, перед руководством стоят следующие задачи: наметить учебную цель игры и соответствующее содержание,

наметить проведение игры так, чтобы определенные функции высшего командования (оперативное решение, динамика событий, техника управления и т. д.) прорабатывались в ходе игры. Все это требует ясной проработки и расчета — как может руководство осуществить стоящие задачи, как построить работу руководства и участников. В отношении учебных целей игры, как мы уже выше указали, руководство может взять ту или иную оперативную тему действия армии или фронта в разрезе историческом или исследование новых вопросов, изучение вероятного противника, особенностей театра военных действий и т. д. Чаще всего будет изучаться организация и условия вождения собственной армии на определенном театре военных действий. Рекомендуется с точки зрения учебного опыта ставить конкретную, определенную учебную цель и проработать ее по составным характерным элементам и по этапам развития в целом. Например, если мы берем наступательную операцию армии против остановившегося противника, то прежде всего нужно заметить, какие характерные этапы операции заслуживают изучения, какие особенности этой операции особенно заслуживают нашего внимания. Предположим, что это будут следующие этапы: 1) подготовка операции (нужна тщательная, всесторонняя, ибо противник может быть укрепился — наскоком не возьмешь); 2) проведение главного удара в пункте прорыва (особенности прорыва, применение для этого

технических средств борьбы в армейском масштабе, роль управления армейского командования при проведении прорыва и т. д.); 3) проведение последовательных ударов (иногда и операций) для развития прорыва (почему нужны последовательные удары с точки зрения глубины системы обороны, перемещения массы артиллерии и маневрирования противника резервами; требования оперативные и технические, которым должны удовлетворить последовательные удары, и т. д.). В такой последовательности может быть намечена каждая учебная тема.

Однако рассмотрение только работы высшего командования по этапам операции недостаточно; оно не вскроет необходимых деталей такого сложного понятия, как вождение армии. Нужно исследовать, какие части и средства оперативного организма и работа какого органа управления играют большую роль в данной операции.

Таких вопросов может быть очень много. Нельзя думать, что все их можно изучить на розыгрыше каждой операции и на каждом этапе. Чаще всего на данной игре исследуются только некоторые из них, для чего разыгрывают только функции деятельности возглавляющих лиц и органов.

Назовем хотя бы следующие ветви работы высшего командования, или, как их называют, элементы операции. Возьмем их применительно к армии, когда особые условия ее

действий требуют изучения специальных вопросов, как:

- 1) методы политической работы армии на неприятельской территории; 2) расчет и применение армейской связи для управления быстрой наступлением армии в условиях определенного района; 3) работа желдором для службы тыла армии; 4) организация армейской разведки (агентура, стратегическая конница, авиация, радио-разведка и т. д.); 5) вопросы противовоздушной обороны тыла или пункта главного удара армии; 6) подготовка армейского оборонительного рубежа или укрепленной позиции; 7) массирование армией на пункте главного удара средств новейшей техники (боевая авиация, танк и т. д.); 8) отдельные вопросы службы тыла (расход и подвоз огнеприпасов, эвакуация раненых, пополнение живой силой и материальной частью); 9) методы работы штаба армии и т. д.).

Возможно лучшее достижение учебных целей требует заранее продуманного плана проведения игры, чтобы на отдельных этапах прорабатывались определенные вопросы, были распределены на это определенно играющие лица и назначены определенные формы работы для исполнения приказ, расчеты, соображения и т. д.).

Необходимо остановиться вкратце на плане игры, так как под этим часто понимается не то, что следует.

Ни в коем случае под планом игры не нужно понимать такую вредную затею, как заранее намеченный руководством исход событий.

Прежде всего на оперативной игре нужно стремиться предоставить оперативную свободу сторонам, а розыгрыш, исход событий руководство определяет на основе решений и мероприятий обеих сторон, учета соотношения сил и средств на каждом участке. Может случиться положение, что руководство проверяет на игре какой-либо предполагаемый план действий вероятного противника, тогда оно может направлять действия этого противника по этому плану. Но тогда нужно сказать, что за эту сторону играет руководство, а поставленные на командных должностях этой стороны лица только детализируют предопределенные решения руководства. Такое связывание одной стороны иногда имеет смысл, ведет к достижению определенной учебной цели, но и в этом случае другая сторона должна получить безусловную оперативную свободу, с учетом конечно положения соседей, если эти соседи имеются.

Поэтому под планом игры нужно понимать распределение работы руководства и участников по времени и по этапам намеченных событий. В плане игры нужно намечать, на какую тему и какими инстанциями должны быть приняты решения, но не определять содержания решения или, не зная содержания решения, не определять, какие столкновения и с какими результатами будут разыграны руководством. Например, при наступлении армии против остановившегося противника в плане проведения игры для одной стороны (наступающей) нужно определить,

сколько времени будем разыгрывать 1, 2 и 3 этапы и что в каждом этапе прорабатывать. Это вполне гарантирует проведение игры по определенному учебному руслу и, главное, обеспечит заинтересованность и полное выявление самостоятельности играющих.

В процессе проведения двухсторонней игры руководитель должен так вести работу по сторонам, чтобы получилось полное выявление динамичности, непрерывного развития событий, чтобы выявлено было значение отдельных участников широкого современного фронта и смены характера действий (чередование наступательных, оборонительных действий и т. д.). *Этого может достичь руководитель ведением ускоренной военной игры, когда между ним и играющим нет посредников, когда количество участников не громоздко, когда есть возможность уделить время проработке тактических деталей, а скачки событий делать возможно короткие, причем нужно дать играющему возможность пережить тот или иной ход событий. Эти требования являются решающими и определяют работу руководства и участников.*

Схематически это может быть представлено так:

Участник(и) в присутствии руководителя выполняе(ю)т свою работу (оценку обстановки, расчеты, решения) устно и конспективно. Принятое решение оформляется уже в отсутствие руководителя изготовлением оперативных документов, передачей распоряжений в следую-

щие инстанции. После принятых сторонами решений руководитель, работая поочередно с каждой стороной, разыгрывает проведение в жизнь принятых решений, доводит ход событий до следующего хода — этапа.

Руководитель, иллюстрируя действия противника, давая вводные данные, проводит играющих через динамичность, колебания современного сражения. Это имеет огромное воспитательное значение для выработки гибкости мышления высшего командования, для укрепления его ноли и быстрого глазомера в оценке событий. Каждое событие есть сочетание воздействий воли противников и других элементов обстановки, и трудная обязанность руководителя — иллюстрировать этот непрерывный сложный процесс воздействия обеих сторон, заменяя своим устным изложением фактические действия войск, работу тыловых органов, возникновение трений и т. д.

Обучение играющего достигается прежде всего тем, что на ходе событий и; результатах он видит хорошие и плохие стороны своих мероприятий. Практика принятия решения, составление документов дают ему выучку, тренировку. Кроме того руководитель не только в разборе, но и на частных моментах игры всегда старается использовать интересную ситуацию, чтобы парой своих замечаний открыть глаза играющему на принципиальные упущения, на причину возникновения сделанной ошибки и т. д.

Только при соблюдении этих условий руководство достигнет учебной цели, даст ценную практику играющим.

В работе играющих (участников) с целью достижения наилучшего учебного эффекта нужно стремиться к созданию соответствующих организационных условий.

Если на войне и является обычным раздельное, изолированное положение начальника со своим штабом от соседей и высшей инстанции, то на учебной игре участникам нужно предоставлять возможность присутствовать и наблюдать за процессом принятия решения другим лицом, за процессом производства оценки технических расчетов органом специальной службы. Этот показ работы другого (высшей инстанции, соседней или специального рода войск и управления) дает богатый учебный материал всем участникам игры. Поэтому в большинстве случаев при разыгрыше событий присутствуют все стороны, хотя при этом прорабатывается работа лишь одной инстанции (например, принятие решения командармом).

Другой момент разыгрывается — принятие оперативного решения начальником стороны в важнейший и интереснейший момент (начало] игры, новый этап, заключительное решение дня, выхода из тяжелого положения). Будет большая польза, если все участники примут решение за начальника стороны. Это обилие решений даст поучительную картину для наиболее правильных выводов. Каждый участник испытывает свои силы в работе высшей инстанции и получит большое удовлетворение. Для руководителя нет большого труда вы-

явить особенности решений перед участниками.

Тут же попутно укажем, что на разборе руководитель по важнейшим решениям участников должен дать не только свою общую критику, но и свое обоснованное образцовое решение, что даст полную картину, как надо делать. Прорабатываются специальные вопросы (напр., связь, авиация, тыл, восо, и т. д.), и использование при этом участников (командармов, комкоров, комдивов) и особенно штабных лиц будет полезно. Например, после принятия решения командования по ходу игры происходит розыгрыш работы начарта, снабжения или восо. Никому не будет обидным, а будет очень полезным заставить и командиров проделать расчеты и решение за специальные вопросы служб. Само-собой разумеется, что за основу на игре будет взята проработка специалиста. Такая работа командиров будет полезна для изучения ими специальных вопросов по материальному и техническому обеспечению оперативного решения.

Когда проигрывается частное положение какого-либо войскового соединения, руководитель держит участников в напряженном внимании к событиям этой части, требуя от них решения за командира этого соединения.

Переход от проработки оперативных решений на тактические детали (например, действия какого-либо корпуса или дивизии) до-

стигается назначением играющих на должности разыгрываемых тактических единиц и розыгрышем тактических событий, как это принято на тактической игре. Главное тут, что руководитель постоянно перераспределяет участников для проработки того или иного вопроса.

Ход игры должен быть так организован, чтобы у участников оставалось достаточно времени на писание оперативных документов, проведение расчетов. Эта сторона работы участников не должна отходить на задний план, должна контролироваться и проверяться со стороны руководства.

Таковы, нам кажется, должны быть условия работы играющих и их нагрузка. Это безусловно учит и тренирует.

4. ПОДГОТОВКА, ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ ИГР.

После установления учебной цели игры следует ее оперативный замысел, включающий исходное оперативное положение сторон и этапы для розыгрыша.

Успешное проведение игры требует, чтобы руководитель сам потрудился создать замысел игры, подумал и подсчитал, насколько исходное оперативное положение сторон диктует, желательные решения и т. д. Такой сложный процесс, как оперативная игра, требует, чтобы его проводник был одновременно и его составитель. Поэтому руководитель

только составление мелких вопросов и второстепенных документов может поручить аппарату, все же принципиальное должен продумать и подготовить сам.

По замыслу и исходному оперативному положению сторон нужно рекомендовать несколько пожеланий. Очень часто нужно практиковать действия в пограничной обстановке. Это дает богатый материал для военно-политической оценки, для изучения и уразумения всех этапов подготовки операции (мобприкрытие, стратегические перевозки, развертывание и первая операция). Нужно стремиться исходное положение сторон давать так, чтобы решающий имел возможность создать план операции, широко использовать период подготовки, включая сюда проведение части желдорперевозок для создания желательной для него группировки. Поэтому не всегда нужно давать обстановку столкнувшихся широких фронтов, примкнутых флангов и такого расположения частей в исходном положении, когда играющий не может своими решениями повлиять на завязавшийся узел событий.

На проработке подготовки операции нагляднее всего выявляется значение отдельных элементов операции, и кроме того в дальнейшем ходе игры оперативные взгляды и намерения начальника стороны пройдут полный путь развития и проверки. На практике придется встречаться с двумя видами замысла и исходного положения сторон: один — когда сторонам да-

на широкая оперативная свобода для создания операции, и второй—когда решения сторон сильно связаны исходным положением частей или даже одна сторона действует по плану руководства (проверка оперативных возможностей вероятного противника).

Исходное положение сторон дается в виде целого ряда документов, составляющих в совокупности задание (обстановку) для игры.

О некоторых деталях содержания задания необходимо сделать пару замечаний:

1) Общая оперативная обстановка включает военно-политическую обстановку сторон. Краткий ход событий к началу игры. Сведения, характеризующие действия противника. В общих чертах — соседи.

2) Частная обстановка состоит из многих частей:

а) Дает исходное положение намеченных для игры войсковых соединений, напр., — дивизий по районам без детализации расположения полков, корпусные части, армейские части, штабы и обязательно районы тылов дивизии, корпусов, армейских; нужно указать линию, достигнутую дальней разведкой и охранением к определенному времени, должна быть дана тщательно разработанная организация играющей стороны, вооружение, тылы, нормы припасов. Организация дается в виде наглядных схем — дивизия, корпусные, армейские части, и т. д.; с особой полнотой должно быть дано политическое состояние частей. Вообще нужно практико-

вать не дачу так называемой единой политической обстановки, а расчленение ее политических данных по отдельным вопросам, обстановки — общая обстановка, противник, свои части, т. е. кого конкретно касается; это лучше обеспечивает использование элементов политической обстановки в каждом данном случае и делает ее документы более конкретными.

б) Положение противника перед фронтом играющей стороны. В общей обстановке даются краткие сведения, характеризующие общие намерения противника, обычно — на широком фоне военно-политических событий. В частной обстановке нужно указать некоторые детали этого положения противника, дать часть сведений о его организации, степени насыщения современной техникой, политические сведения о состоянии его частей.

в) Следующим элементом идет состояние района. Главным образом — по следующим вопросам: железнодороги, их провозная способность, сеть связи мирного времени, ресурсы района для довольствия войск и общее политическое положение. Случаи бандитизма.

г) Воздушная обстановка. Роль воздушного флота так велика в оперативных вопросах, что вопрос воздушной обстановки нужно выделить особо, детализовав его наиболее подробно. Сюда же относятся вопросы противовоздушной обороны тыла.

д) Положение тыла — голсклады, промежуточные, военные дороги, питание огнеприпасами.

Тем перечнем вопросов частной обстановки, который мы указали, не исчерпываются данные частной обстановки стороны. В зависимости от темы, обстановки может быть понадобится дать материалы и по другим вопросам. Мы подчеркиваем еще, что в составе частей армии или в составе высшего играющего соединения должны найти отражение танки, артиллерия главного командования, химические части, противовоздушная оборона и авиация.

е) Задание для стороны от высшего командования. Чаще всего это будет оперативная директива, ставящая объекты операции, рассчитанной на определенный промежуток времени.

3) Организационные указания по игре для участников. Сюда относятся:

а) Распределение участников по должностям.

б) Кто, по каким вопросам и в какой форме (оценка обстановки или только приказ, расчеты) принимает решение к началу игры.

Сюда относятся все вопросы, которые должны быть проделаны в подготовительный период.

в) Указания о справочных материалах, картах и все то, что облегчает ориентировку участника в порядке его работы.

Состав руководства может меняться в зависимости от характера игры. Следующие должностные лица должны входить в его состав обязательно.

Главный руководитель.....	1
Политический руководитель.....	1

При нем аппарат	2
Наштаба руководства	1
Ведущий *) синюю сторону	1
Ведущий *) красную сторону	1
Посредники по авиации	1
» » железным дорогам....	1
» » снабжению	1

10 человек.

Примерный состав стороны:

Армия:

Командарм.....	1	
Наштаба.....	1	} и 2 (по орг. и агит- работе).
Начпуарм.....	1	
Нач. опер. Отдела.....	1	
Нач. отд. по устр. тыла ...	1	
Нач. ВВС	1	} (или 2, если большая боевая авиация).
Нач. связи, начарт., нач- инж	3	
Нач. ВОСО	1	} часть лиц армейского управления, может играть и за корпуса и обратно.
Нач. военно-хоз. снабж.....	1	
Нач. противовоздуш. обо- роны.....	1	
<hr/>		
14(12)		

Корпуса и отдельные дивизии } По общему числу
(только командиры)} в армии

Целый ряд новых должностей, выплывающих в игре, заполняются по указаниям руководства из выше указанных лиц. В армейском

*) Ведущий сторону никаких посреднических функций не выполняет. Он следит и наносит на карту расположение войск данной стороны.

аппарате может быть допущено совмещение должностей (например, нач. отделения службы тыла и начснаба или нач. опер, отдела и противоздушной обороны). В общем нужно учитывать, что, чем больше участвующих, тем труднее провести игру и сделать ее живой.

Подготовительный период игры. Желательно, чтобы этот период был не коротким. Особенно полезно с точки зрения учебного стимула, когда участники за несколько недель получают задание на игру и подготавливают себя путем изучения тех областей, в которых чувствуют пробелы. Игра — не экзамен, а длительная, серьезная учеба.

Еще одно мероприятие бывает полезно провести в подготовительный период—это принятие решения сторонами за высшую инстанцию, и притом всеми участниками. Это, во-первых, дает возможность руководителю выбрать решение и положить в основу розыгрыша действий стороны то, которое является наиболее интересным. Тут не надо смущаться вопросами старшинства и подчиненности. Во-вторых, все играющие получают возможность поучиться принятию ответственного решения. Все решения, посланные руководству заблаговременно до начала игры, могут быть рассмотрены, и руководство успеет подготовить свое мнение. В третьих, это дает возможность руководству на основе решения сторон наметить начало первого хода и розыгрыш воздействия противников друг на друга.

В подготовительный период может быть рекомендовано, чтобы по вопросам службы тыла и обеспечения операции соответствующие органы управления приняли решение, как например, начштаба — по организации всех видов разведки, начснаб — предложение до тылу, нач. противовоздушной обороны — по своей специальности и т. д.

Вторые играющие инстанции (корпуса и отд. дивизии), не следует нагружать в подготовительный период другой работой, кроме принятия решения за командование стороной.

В работе руководства в подготовительный период нужно провести подготовку аппарата руководства. Эта подготовка заключается в: 1) принятии руководством решения за стороны; 2) в принятии решения посредниками по специальным вопросам по сторонам и в докладе этих решений руководителю; 3) в составлении плана проведения игры по этапам намеченной операции (а не механическим делением по времени) и порядка проработки по отдельным ходам и вопросам (время, разыгрываемые должности и распределение по ним лиц).

Повторяем, план проведения игры может намечать порядок проработки учебных вопросов, использование участников, но не должен предрешать решений сторон.

Проведение игры. На изложении одного хода попытаемся в общих чертах иллюстрировать методы работы руководства и участников. Предположим, что стороны никакой подготовительной работы не проделали, а только

познакомились с обстановкой. Руководство еще не знает решений сторон.

Возьмем пример, что тема для одной стороны — наступление армии против остановившегося противника, а для другой стороны — ведение упорной обороны на растянутом фронте. Как мы уже выше отмечали, руководство решило разыграть эту тему по следующим этапам:

Красные

1. Подготовка наступления.
2. Проведение главного удара в пункте прорыва.
3. Проведение последовательных ударов.

Синие

1. Организация обороны на растянутом фронте.
2. Ликвидация прорыва.
3. Отход и организация сопротивления на новом рубеже.

Для краткости изложения обсудим только розыгрыш 1-го этапа: для красных — подготовка наступления и для синих — организация обороны.

Далее руководитель намечает, какие наиболее важные учебные вопросы в каждом этапе нужно выявить.

Для обеих сторон, предположим, будут следующие вопросы:

Красные

Подготовка наступления.

Детализация:

- а) оценка обстановки;
- б) выбор направления и пункт прорыва;

Синие

Организация обороны на широком фронте.

Детализация:

- а) оценка обстановки;
- б) выбор и оценка рубежа для обороны;

- | | |
|--------------------------------|--|
| в) организация разведки; | в) решение на группировку сил; |
| г) расчет сил; | г) расчеты на укрепление оборонительного рубежа; |
| д) меры скрытности;
и т. д. | д) вопросы противотанковой и противовоздушной обороны; |
| | е) контрмеры против подготовки противника. |

Перечень частных учебных вопросов на данном этапе может быть так детально и не проведен. Многие эти вопросы — общие принципиальные вопросы, связанные с данным оперативным или тактическим этапом, и каждый держит их в уме. Во всяком случае такая детализация делу не повредит, а главное — иметь в виду сущность намеченного оперативного этапа для каждой стороны.

Далее следует наметка и содержание работы разыгрываемых должностей по сторонам и этапам.

Для вышеуказанного примера может быть целесообразным следующая проработка:

Начнем с синей стороны: 1) решение командарма — оценка обстановки и решение на оборону; мнения представителей отдельных органов управления по этим вопросам (рубеж, группировка сил); 2) решение комкоров (отд. комдивов) на организацию обороны их участков; 3) начвоздухсил — организация авиоразведки; 4) начинж — расчеты на укрепление рубежа; 5) начпуарм — мероприятия по политической работе; 6) начштаба — противовоздушная оборона (применение ис-

требителей, если есть); 7) действия корпусов дивизии и армии при подготовке наступления и сближений противника.

Красная сторона: 1) решение командарма по общей оценке обстановки и решение на наступление; 2) начштаба, начвоздухсил, начинж, предположения об организации разведки, особенно упор на авиацию и разведку боем; 3) начарт — план арт. подавления противника, расчет сил; 4) наштаба — использование боевой авиации, танков, хим. средств; 5) комкоры — план действий для прорыва, расчет сил.

Начарт: 6) противовоздушная оборона ударной группы; 7) политические меры и меры скрытности; 8) занятие исходного положения для прорыва.

Таким образом намечается, работу каких лиц и в какой последовательности желательно разыграть на данном этапе.

И в этом вопросе не нужно много расписывать наперед, но распределение лиц по разыгрываемым должностям нужно иметь, как и важнейшие вопросы для проработки данного должностного лица.

Теперь возникает вопрос, как руководство работает со сторонами на протяжении этапа, как разыгрывает оперативно-тактические вопросы и вопросы специальные, как совершается на игре переход к следующему этапу.

Руководство, имея некоторые свои календарные предположения, как мы уже видели, вызывает, предположим, синюю сторону (обо-

рона). Приступает к проработке 1-го вопроса. Решение командарма. Руководство просит всех комкоров тоже думать и решать за командарма. Происходит процесс принятия решения командармом.

Руководитель может разыграть, как отдельные органы армейского управления дают свои предложения в части, их касающейся, а начальник штаба может обобщить их.

Происходят краткие доклады: а) оценка политического положения; б) оценка начинжем условий местности; в) летчиком — воздушной обстановки и т. д. Наштаба армии вносит конкретное предложение. Могут быть спрошены некоторые комкоры, их решение. Командарм дает свое окончательное решение. Вся эта работа предельвается устно, с нанесением на карты и конспективной записью. Экономное расходование времени даст возможность быстро выполнить весь процесс принятия решения в армейском аппарате.

Затем руководитель переходит к 2-му вопросу. Решение комкоров по организации обороны их участков. Комкоры (отд. комдивы), зная решение; командарма и свои задачи, могут принять за себя решение. Руководитель просит по-очереди их доложить решения, давая необходимое время для продумывания. И этот вопрос через каких-нибудь $\frac{3}{4}$ часа может быть проработан и конспективно зафиксирован.

Руководитель считает нужным проработать еще и 3-й вопрос: об организации авио-разведки.

Начвоздухсил дает предложение командарму или наштарму, а последний свое окончательное указание. После проделанной работы в течение 1½—2 часов руководитель отпускает красную сторону и дает задание — принятые решения по всем трем вопросам зафиксировать в виде приказов, приказаний и расчетов (разведка). Кроме того может еще указать, чтобы все продумали политические мероприятия и расчеты по укреплению рубежа, так как с этих вопросов начнется следующий этап игры. Заметим для памяти, что руководитель имеет уже по отпускаемой стороне все вопросы оперативного, тактических решений и авиацию. Это очень важно для розыгрыша в будущем.

Руководитель мог бы продолжить работу с красной стороной и до проработки вопросов, вплоть до 6-го включительно, но нет смысла утомлять сразу большим количеством вопросов, лучше проработать намеченный этап путем нескольких вызовов.

Затем вызывается красная сторона. Прорабатываются намеченные вопросы для первого этапа.

Первый вопрос: решение командарма Красной стороны по оценке обстановки с использованием и учетом предложений представителей органов армейского управления.

Происходят краткие доклады: 1) оценка политического положения; 2) авиатор — воздушная обстановка и т.д.; 3) наштарм — делает общую оценку обстановки и вносит проект предложения для дальнейших действий;

4) спрашиваются некоторые комкомы, как бы они поступили в данном случае на месте командарма; 5) командарм принимает окончательное решение, излагая свои мысли в духе оперативной директивы: а) противник, б) сосед, в) задача, г) порядок выполнения, д) частные задачи частей и т. д.

Вся работа происходит устно, с нанесением на картах и конспективной записью.

Руководитель переходит к проработке следующего, второго, вопроса:

Начвоздухсил, начинж, начарт, наштаба — предложение об организации армейской разведки (авиация, боем войсковых частей).

Если по данным обстановки для проработки дальнейших вопросов организации прорыва нет достаточных сведений о противнике, тогда руководитель может дать сразу ответ на организованную разведку. Руководитель может это сделать вполне, ибо он уже знает решения и группировку сил другой стороны.

Таким образом, сразу оживляется работа Красной стороны. Затем можно перейти к проработке 3-го вопроса.

Предложение начарта — расчет сил и средств для подавления противника в определенных пунктах и прорыва. Это делается в виде конкретного плана на утверждение командарму.

Следующий вопрос (4) — предложение наштаба, начвоздухсил об использовании авиации, полков, хим. средств.

Командарм может пожелать еще проработать какой-либо вопрос с помощью специаль-

ного органа армейского управления. Руководитель дает ему эту возможность.

Руководитель создает такие условия работы стороны, чтобы все вопросы организации операции в наиболее поучительной форме были рассчитаны, обсуждены и по ним принято решение.

Можно конечно критиковать такой способ работы руководства и участников так, что не дело руководства определять, чье мнение заслушает командарм и какой вопрос он учтет при принятии решения. Поэтому не лучше ли предоставить стороне работать, как она хочет, а дело руководства получить конкретное решение. Конечно нужно не стеснять работу стороны и такого аппарата, как органы армейского управления, где обязанности и круг деятельности каждого расписаны и строго определены. Руководство в основном так и должно поступать. Однако для поучительности проработки того или иного вопроса руководство само обязано выдвинуть эту проработку перед стороной и указать, кто это должен проделать. Начальник стороны принимает решение по результатам проработки, как это ему кажется нужным. Этим замечанием мы хотели подчеркнуть активную роль руководства для достижения наилучших учебных результатов.

Когда все детали решения армейского командования и его органов управления выявлены, руководство переходит к проработке 5-го вопроса — решение комкоров (на основе задания армии) для организации прорыва (расчет сил, проведение). Проработка идет по-

следовательно одного корпуса за другим — путем заслушания соображений комкора и проекта приказа по корпусу.

От темы игры зависит, да каких тактических деталей руководитель сочтет нужным проработать низшие командные инстанции. Будут случаи, когда руководитель назначит из участников и комдивов и комполков, чтобы выявить интересные поучительные тактические вопросы, имеющие то или иное отношение и к вопросам операции.

Предположим, что руководитель на этом и прерывает работу с красной стороной, отпуская ее. Руководитель дает при этом задание, какие письменные документы и расчеты по оформлению разыгранного участники должны подготовить до следующего вызова, и может дать продумать и подготовить новые вопросы. Например, 6 и 7—8 — противоздушная оборона и занятие исходного положения для прорыва; политические мероприятия. Заметим опять для памяти, что руководитель, отпуская Красную сторону, имеет оперативное и тактическое решение, имеет проработку авиации.

Вновь вызывается синяя сторона.

Прежде всего руководитель должен проверить, как оформлены решения в документах (приказах, расчетах). Не надо это откладывать на разбор. Нужно учить на свежем ходе игры.

Поэтому руководитель прежде всего просит доложить приказ по армии, некоторые

приказы комкоров и т. д. и переходит к проработке:

4-го вопроса: Начинж. — расчеты на укрепление оборонительного рубежа армии. Использование ресурсов района. Окончательные указания командарма. Можно потребовать от комкоров дать расчеты в масштабе корпуса.

5-го: Мероприятия по политической работе для обороняющейся армии. Проводит проработку политический руководитель игры. Соображения начпуарма для армии, для района (по местной власти соображения комиссара корпуса или начподива).

6-го: Начштаба (или начарт). Организация противовоздушной обороны. Соображения начвоздухсил о помощи для этого со стороны истребительной авиации.

7-го: Действия корпусов, дивизии и армейского командования при подготовке наступления и сближения противника.

Здесь начинается по существу воздействие противника, динамика событий, и на этом вопросе нужно остановиться подробнее.

Заметим, что руководитель уже знает решение противоположной стороны вплоть до корпусов, отдельных дивизий, порядка сосредоточения артиллерии наступающего, работы авиации, демонстративных мер и т. д. Кроме того руководитель имеет положение и синей стороны вплоть до необходимых для розыгрыша деталей.

Начинается очень трудная работа для руководителя, требующая большого искусства. Есть всегда большая опасность на опера-

тивной игре увлечься деталями, потерять на них слишком много времени.

Руководитель должен помнить одно, — что если он хочет получить решение комкора, то должен давать такие данные, которые уже не разрешает на месте комдив, которые требуют маневра дивизий корпуса, введения корпусных резервов, корпусной артиллерии, танков или отказа от прежней задачи целых дивизий или корпуса в связи с изменением обстановки. Если руководитель будет рассказывать о бое авио-отряда одной дивизии, то это не всегда важно и существенно для комкора, — есть комдив, который развернет дивизию и разовьет бой авангарда. Данные, которые дает руководитель о положении и ходе боевых действий, имеют назначение — характеризовать действия противника. В этом отношении на играх всегда получается перебарщивание — слишком точные дают сведения. Лучше побольше моментов неясной обстановки.

Далее нужно избегать такого иллюстрирования событий, когда дают сведения с одного фланга до другого, а потом спрашивают: ваше решение? О деталях розыгрыша, тактического толкования мы отсылаем читателя к проведению тактической игры (И. Уборевич — «Подготовка комсостава РККА», Гиз. 1928 г., стр. 105).

Когда разыгрываются частные действия какого-либо корпуса, командарм отсутствует, а если он находится здесь, то его вмешательство не допускается.

Нужно подробно иллюстрировать массовые действия авиации противника, мощную артиллерийскую подготовку, атаку большого числа танков, широко примененные газовые средства. Они производят огромное впечатление не только на сражающиеся войска, но и на высших начальников, побуждая их к немедленным решениям.

Что касается специальных вопросов, как политработа, служба тыла, то их не рекомендуется разыгрывать на коротких скачках оперативных событий (при каждом вызове стороны), а прорабатывать главным образом один раз на протяжении всего этапа (хода). На коротких же промежутках только бегло учитывать.

Разберем теперь вкратце, как руководитель может разыграть 7 пункт синей стороны: действия корпусов, отд. дивизии и армейского командования при подготовке наступления и сближения противника.

1) Прежде всего необходимо выявить мнения и мероприятия командарма. Для этого руководителем даются данные высланной воздушной разведки к определенному времени, пара сведений (не по всему фронту) от армейской конницы (если есть таковая). Где-нибудь частичный удачный нажим противника на какой-либо корпус. Некоторые сведения от своих частей, не достигших цели, перепутавших распоряжение и прочее так называемое неблагополучие и несовершенство на белом свете. Дав эти сведения, нужно вызвать обсуждение и оценку, в чем

тут дело. Мнение наштарма, даже начо перода; некоторые комкоры делают оценку за наштарма. Окончательное мнение командарма и его приказания, если последуют таковые.

2) Командарм с наштармом могут быть отпущены, а могут и остаться. Идет розыгрыш действий корпусов, армейской конницы, авиации. Розыгрыш идет последовательно по частям, доводя действия противника до тех целей и пунктов, до которых по мнению руководителя и по контр-мерам синих может дойти.

Поучительный пример могут представить действия конницы (затяжной бой) против превосходящих сил наступающего широким фронтом. Может возникнуть положение какого-либо корпуса, не успевшего массой отойти и устроиться на главном оборонительном рубеже и ввязавшегося в бой с наступающим противником. Далее, наступает фаза боя на оборонительных позициях и ввод в дело артиллерии обороны (ДД) с главной линии сопротивления. Это можно разыграть на корпусах синих.

Наверно боевая авиация армии получит задачу от командарма для действий — выявить детально ее задачи и организацию применения. Дать иллюстрацию ее действий, как это кажется атакующим с воздуха летчикам.

После розыгрыша корпусов и отдельных дивизий руководитель может спросить командарма, последует ли его дополнительное распоряжение.

Руководитель фиксирует, что розыгрыш он довел до «х» опер. времени, замечает у себя положение стороны, решение и отпускает сторону для писания приказов и подготовки какого-либо специального вопроса.

Вызывается Красная сторона, с которой и разыгрывается ход событий до того же «х» оперативного времени, до какого разыграно с Синей.

Красная сторона. Порядок. Доклад (кратко) приказов по принятым решениям. Переходит к проработке 6 вопроса. Противовоздушная оборона армии и особенно ударной группы: (наштарм и начвоздухсил армии).

Политические мероприятия (7) наступающего. Политический руководитель разыгрывает решение Пуокра, начподив — работа среди населения.

После этого руководитель разыгрывает пункт 8: занятие исходного положения для прорыва и меры скрытности.

Все распоряжения армией и корпусами отданы. Теперь руководство должно показать, как идет выполнение их. Заметим, что руководитель этот этап, в смысле мероприятий противника (синих) уже разыграл и в грубых мазках данную — красную — сторону довел до «х» времени. Поэтому возникает вопрос — стоит ли этот оперативный промежуток играть с красными, не лучше ли начать с ними играть от «х» времени. Это было бы большой ошибкой с точки зрения учебной. Руководитель, играя с синими, на-

метил для красных положение к «х» времени в общих мазках, детальная группировка должна быть выявлена на основе решения участников, и, во-вторых, очень важно со всех точек зрения принятые Красной стороной решения пропустить через динамику событий, дать исходу игры наибольшую зависимость от решений участников стороны. Поэтому руководитель играет тот же оперативный промежуток времени до «х», который он уже играл с синей стороной (обороной).

Прежде всего он разыгрывает действия авиации: попутно с боем разведка. Разыгрывается, в каком порядке летала, что сделала эскадрилья, отдельный отряд, столкнулась ли с авиацией противника, противовоздушной обороной, какие сведения о противнике. Тут же может дать сведения с отдельных участков фронта, армии, где и что сделала неприятельская (синих) авиация.

После может последовать розыгрыш действий армейской конницы и последовательно-передовых корпусов и дивизии.

Бой с передовыми частями противника и развертывание массы артиллерии красных. Детали розыгрыша выявляются из решений сторон, из обстановки.

Предположим, что руководитель довел розыгрыш до оперативного времени «х», зафиксировал положение корпусов и решение на дальнейшие действия. Отпускает сторону и может начать игру с другой стороной, начиная

с «х» времени. Руководитель имеет полные сведения для розыгрыша обеих сторон.

Руководитель может с Красной стороной играть и дальше от «х» времени, данные по противоположной стороне он имеет. Это делается в зависимости от поучительности положения сторон.

Так, вызывая по несколько раз стороны и давая им Сведения, письменную и устную работу, прорабатывая оперативные, специальные и тактические вопросы, руководитель доводит игру до завершения замеченного этапа, после чего переходит к другому этапу.

Прежде чем излагать, как руководство будет проводить переход к новому этапу, необходимо кратко указать, что же делает весь аппарат руководства во время розыгрыша действий каждой стороны. Первое впечатление получается, что всю работу ведет один руководитель. На самом деле руководитель был бы бессилён держать все в памяти и в голове, давать ответы на детали без активной работы аппарата.

Нужно, чтобы руководитель работу аппарата руководства умел использовать. Конечно невозможно регламентировать детали работы руководителя и аппарата. Однако некоторых моментов коснемся.

1. Политический руководитель. Ввиду особой сложности политической работы и по многим другим причинам, когда по ходу игры наступает момент разыграть политические решения стороны, руководитель предоставля-

ет руководство политическому руководителю, который самостоятельно в возможно короткое время делает розыгрыш, дает задание на следующий ход и т. д.

2. Штаба руководства — о нем будет правильнее сказать, что он делает все, что не успевает, забывает руководитель и что важно для хода игры. Он — замена и дополнение руководителя. На нем лежит детальный контроль письменных документов сторон, с точки зрения техники штабной службы и решений руководителя. Он готовит «ход игры» для разбора и т. д.

3. Может быть на игре начоперчасти руководства. Он помогает начальнику штаба, ведет дневник хода игры.

4. Ведущие синюю и красную стороны отмечают непрерывно на карте, по опер. документам, конспективной записью, ход событий и положение каждой стороны.

Помогают руководителю расчетами, до каких пунктов могут пойти части и т. д. Их работа требует людей с особенно хорошей памятью, званием тактических оперативных норм и подробным знанием карты района действий.

При них могут быть помощники для связи со сторонами, когда сторона уходит для проработки оперативных документов и расчетов, и при большом объеме игры.

5. Специальные посредники — авиация, восо, снабжение и т. д.

Их работа заключается в зафиксировании проработки на старых специальных вопросах

и в подготовке предложений руководителю о результатах. Например, посредник по авиации ведет решение об использовании авиации сторон; ведет специальную схему и детально может указать, что получает воздушная разведка сторон; что может дать применение боевой авиации. Специальные посредники облегчают руководителю ведение розыгрыша по специальным вопросам; они же дают компетентное мнение специалистов. Конечно руководитель может не согласиться со специалистом-посредником и сделает, как он считает правильным. Специальные посредники должны внимательно следить (и наносить на карту) ход оперативных и тактических событий сторон. Только тогда они смогут выявить роль специальных родов войск и служб.

Тут же нужно отметить, что есть сторонники такого проведения оперативных игр, при котором специальные службы и технические средства и роды войск детально не прорабатываются. Вся игра идет на розыгрыш оперативных и тактических действий. Такое ведение игры будет не в полной мере отражать сущность и сложность современной операции (политическое и материальное обеспечение, современная техника, тылы и опять тылы). Вот почему мы придаем сторонам и руководству представителей специальных органов управления и начальников технических средств. Это усложняет ведение игры, но делает ее наиболее отражающей современное состояние военного дела.

В работе руководства бывает весьма полезным, отпустив ту или иную сторону, обменяться мнением, подвести итоги.

Особенно важная работа выпадает на руководство при завершении этапа (хода) и при составлении и выдаче сторонам вводных данных для нового этапа (хода).

Предположим, что на вышеразбираемом примере руководство проработало и довело до конца намеченного 1-го этапа обе стороны, то есть:

Красные

Пункт 7) Заняли исходное положение, сгруппировались для прорыва.

Синие

7) Организовали оборону, вели действия против подготовки противника, в процессе сближения с противником очистили целый ряд передовых позиций.

Нужно перейти ко второму этапу:

Красные

Проведение главного удара в пункте прорыва.

Синие

Ликвидация прорыва.

Естественно, что и здесь нас продолжает интересовать работа армейского командования, корпусов, но также необходимо проработать и тактические детали. Поэтому дается указание, чтобы были назначены комдивы и начартдивы.

Кроме того руководство дает вводные данные (положение сторон) с перечнем достигнутого к концу первого этапа и ча-

стью новых Данных, подводящих играющих по оперативному времени вплотную к началу второго этапа (хода). Сюда входят и сведения по специальным службам — тылу. Форма документов — в виде сводок частей снизу об их положении или действиях к данному моменту (не нужно подробного описания, что было, ибо при розыгрыше все помнят). Издание руководством в подробных письменных документах нового положения сторон совершенно необходимо, чтобы достигнуть учебных целей второго этапа. Заранее, до начала игры, вряд ли могут быть подготовлены вводные данные для нового положения сторон. Это может быть сделано только в том случае, если новый этап (2-й) отделен от первого длительным промежутком оперативных событий, которые не предполагалось на первом этапе разыгрывать. Обычно руководство составляет и издает новое положение сторон после розыгрыша 1-го этапа (хода). Это требует от руководства нескольких часов работы. Желательно размножить новое положение в таком количестве экземпляров, чтобы каждый участник стороны их получил. Стороны должны иметь время для изучения их (ночь перед следующим днем игры).

Таким образом, мы осветили розыгрыш одного этапа игры и переход к новому. Работа на следующем этапе ведется аналогично первому. И так до конца игры. Бывает очень интересно последнее положение старой дать с целым рядом новых вводных данных (но-

вое положение соседей, новые части и средства, предоставленные сторонам высшим командованием, новый объект действий-заданий), и потребовать от всех участников решения за начальника стороны. С этим ходом руководство может связать проверку некоторых своих принципиальных оперативных положений и того, как они преломляются в широких массах играющих.

На ускоренной игре часто потребуется, чтобы все присутствующие (специалисты, политработники и т. д.) принимали оперативное решение, а не только по своей специальности. Это конечно не минус, а огромный учебный плюс игры. Специальные органы армейского управления (нач. воздухсил, нач. восо, нач. снаб, нач. связи, нач. арт. и т. д.) прежде всего должны уметь и понимать оперативные и тактические вопросы, только тогда они могут с пользой вести свою специальную работу. Вот правильная форма принятия решения специальным органом. Узнав данные обстановки (или редко — услышав оперативные предположения), этот орган делает предложение по своей специальности, оценив и увязав его с оперативной обстановкой. Так должны работать инициативные, знающие свое дело специальные органы.

Оперативные военные игры должны быть нередки — минимум 2—3 в год.

Ускоренная оперативная игра тем и ценна, что дает возможность при наилучшем использовании времени вовлечь в большинстве случаев всех присутствующих

щих в разрешение поднятых вопросов. Оперативные задания руководителя используются в полной мере и непосредственно воздействуют на участников для расширения их кругозора.

5. ОПЕРАТИВНАЯ ПОЛЕВАЯ ПОЕЗДКА.

Более совершенным и разнообразным видом оперативной подготовки высшего командования и штабов, являются оперативные полевые поездки. Нужно отвергнуть взгляды, что следует полевые поездки делать как не оперативные, а в виде узко-тактических занятий на местности. Такие взгляды безусловно неправильны, как ошибочно мнение, что маневры войск нужно делать не выше состава полка.

Наши полевые поездки имели много недочетов, превращаясь изо дня в день в преодоление маршрутов и в розыгрыш мелких тактических действий. Тактическая рекогносцировка района получается подробная, но мало уделено внимания изучению важнейших вопросов современной операции (работа в данном районе авиации, артиллерии главного командования, работа желдором, связи, противовоздушная оборона), и не делается в условиях данного района оперативного двухстороннего розыгрыша самих операций. А между тем эти три группы вопросов (рекогносцировка района, отдельные вопросы армейской операции и двухсторонний розыгрыш операции) нужно проделать самым подробным образом, тогда, только у

участников — высших командиров и штабов — получится представление о районе полное и с точки зрения задач высшего командования. Нужно только суметь так организовать полевую поездку, чтобы в учебном отношении получилась последовательная проработка всех трех групп вопросов. Нужно для этого привлечь не только верховую лошадь, как средство передвижения, но и более современные средства, сокращающие время на покрытие расстояния, как автодрезина и самолет.

Мы здесь особенно подчеркиваем, чтобы оперативные полевые поездки происходили в пограничных районах. Все соображения материального и другого порядка должны отойти на задний план перед исключительной важностью того, чтобы высший комсостав и политсостав армии и штаба лично познакомились с районом. Никакое устное изучение карт и томов военно-статистического описания не в состоянии заменить и в десятой доле результатов, которые могут быть получены на хорошо проведенной полевой поездке. Это изучение всей пограничной полосы должно идти из года в год, потому что ход военных событий приводит к массовым переброскам с одного театра войны на другой. Кроме того нужно отметить большое политическое и научно-образовательное значение ознакомления с разнообразнейшими пограничными областями нашего Союза.

Многие другие оперативные вопросы, подлежащие изучению на оперативной полевой

поездке, схожи с вопросами, стоящими перед оперативной игрой, и поэтому здесь мы на них подробно не останавливаемся. Нужно только подчеркнуть, что изучение вероятных действий противника может получить наиболее поучительную и содержательную возможность. Легче воспринимаются свойства пограничных районов обоих государств; конкретнее выявляются собственные возможности. Применение современной техники (авиация, артиллерия главного командования, танков, газов) при реальном ознакомлении с районом, тактическими свойствами местности и в разное время года (совсем не обязательно, чтобы полевые поездки были только летом) получает свое действительное содержание, без преувеличения в ту или другую сторону.

Таким образом, перед оперативной полевой поездкой стоят задачи: 1) изучение тактических оперативных свойств, политического и экономического состояния района (пограничного), 2) изучение важнейших вопросов армейской операции, 3) изучение условий проведения цельной операции, на примере двухстороннего оперативного столкновения (оперативные возможности, средства и организация вероятного противника).

Характер стоящих перед оперативной полевой поездкой задач требует выполнения в разных условиях определенной учебной работы.

Прежде всего изучение района требует проведения рекогносцировок маршрутов, рубежей и районов верхом, на авто и для летчиков

обязательно на самолетах. Рекогносцировки должны дать материалы политического, экономического порядка, общих свойств (природных) местности, путей в разное время года и условия для оперирования и тактических действий войск (условия маршей, ночлегов, свойства местности для тактических действий, применение техники и т. д.). Это может быть выполнено работой групп по определенным маршрутам верхом или на авто, с разделением труда участников (политработа, собирание справок, изучение политсостояния, снабжения экономических ресурсов района и т. д.). Каждая группа должна иметь своего руководителя. Ее состав — дивизионное управление или корпусное. Группа, кроме раздельной работы, каждый день решает одно или два односторонних учения на полк или дивизию методом, как на сборах комсостава (см. книжку Уборевича «Подготовка комсостава»).

Работа на авто делает поездку в 4—5 раз более быстрой, не утомляя участников физически (200—300 верст в день). Достигается в целом лучшее знакомство с районом, но меньше частных деталей. Работа на авто должна вестись скачками в 20—30 верст, с остановками для детального изучения местности и решения тактических задач...

Изучение отдельных вопросов армейской операции применительно к свойствам района может быть двояко организовано: или в процессе цельной оперативной игры с выездами на местность, или

путем отдельных односторонних заданий, изучаемых всеми участниками за одну сторону. С точки зрения учебной мы склоняемся к последнему способу, например, вопрос восстановления опер, жел.-дор. линии, укрепление какого-либо рубежа, противоздушная оборона города или ряда пунктов.

Условия работы и расположение тылов армии в данном пункте и многие другие вопросы изучаются поочередно, лучше всего целой группой. Могут возразить, что эти вопросы подробнее и лучше могут быть разыграны на специальных поездках восо, связи, авиации и т. д. Это нисколько не освобождает высшее командование и штабы от изучения этих вопросов на полевой поездке. Наоборот, зависимость успешной современной операции, особенно на нашем отсталом тыле, от правильного учета и функционирования тыла так велика, что этому должно быть уделено большое внимание.

Это конечно не отрицает, а лишь подтверждает необходимость широко практиковать специальные поездки связи, авио, восо, снабжения и т. д.

Третий вопрос — изучение условий проведения цельной операции на примере двухстороннего оперативного столкновения.

Это достигается путем проведения оперативной военной игры. Перед началом игры нужно закончить рекогносцировку района и изучение его свойств по некоторым специальным вопросам армейской операции (жел-

дорога, связь, служба тыла, противовоздушная оборона и т. д.). Проведение игры ведется на картах в помещении способом, изложенным для обычной оперативной игры. Но рекомендуется переход на розыгрыш тактических столкновений (после принятия решения корпусами) проводить на местности на авто, начав с одного фланга армии до другого. Получается исключительно интересное развитие операции на местности.

Работу лучше всего вести так: руководитель ведет работу с одной стороной, нач. штаба с другой — как тактическую работу на местности. Можно конечно провести розыгрыш одним руководителем путем его переездов с одной стороны на другую.

Таким образом мы изложили вкратце методы проработки вопросов по оперативной полевой поездке для достижения учебных результатов, расширяющих кругозор высшего командования и штабов.

Организация полевой поездки по составу руководства и участников мало отличается от организации оперативной игры, так что на этом мы подробно останавливаться не будем. План игры должен предусмотреть расчет времени и порядок работ по частям (рекогносцировка, отдельные вопросы армейской операции, оперативная игра).

АВИАЦИОННАЯ ВОЕННАЯ ИГРА

Успешная деятельность авиации на театре войны зависит не только от технического состояния машин, не только от летного и боевого искусства отдельных летчиков и целых эскадрилий, но в значительной степени зависит от правильного применения различных родов авиации в тесной связи с оперативной и боевой деятельностью земных войск. Использование масс авиации в решающие моменты и на решающих пунктах, а также взаимодействие авиации с земными войсками — дело очень сложное и недостаточно изученное. От корпусного и в особенности армейского и фронтового командования, ставящих боевые задачи авиации, требуется полная осведомленность — чего можно потребовать и что может быть выполнено. Начальник корпусного авиотряда, начальник воздушных сил армии и фронта должны обладать достаточными оперативными познаниями, чтобы сделать наиболее целесообразное предложение об использовании воздушных сил и организовать применение авиации; в выполнении оба — и войсковой начальник и начальник

авиации — должны наладить взаимодействие с земными войсками.

Нужно иметь взаимное понимание; нужно длительной совместной работой и учебой достичь, чтобы выработка плана действий, отдача распоряжений, прием и выполнение распоряжений — шли четко, быстро. Сложный организационный механизм должен функционировать без особых перебоев.

Совместная боевая работа авиации и земных войск конечно лучше всего изучается на практических занятиях и маневрах. Однако имеющееся на это учебное время в году недостаточно, а стоимость практических больших занятий и маневров весьма велика.

Большую пользу для совместной подготовки сухопутного и воздушного командования и штабов могут дать военные игры, полевые поездки и добавленные к ним специальные показательные занятия.

К этого рода занятиям нужно отнести прежде всего наши оперативные игры и полевые поездки, на которых участвуют представители авиации и разыгрываются ее действия.

Однако их надо признать недостаточными для углубленной специальной оперативно-авиационной подготовки командиров авиачастей. Для них нужны специальные авиационные игры и полевые поездки. Разыгрывание на этих занятиях оперативных функций сухопутного командования (комкоры, командармы и т. д.) дает тесную увязку и расширяет познания по авиации для сухопутного командования.

Нижепредлагаемое изложение об организации такой авиационной игры или поездки построено на опыте нашего участия в подобного рода занятиях.

Общий способ проведения данной военной игры наиболее желателен по способу ведения ускоренной военной игры (см. «Подгот. комсостава», стр. 105—136).

Добавление к каждому дню игры целого ряда показательных учений и докладов еще больше оживляет и укрепляет работу, проделанную в помещении.

Предметом занятий авио-игр являются :

- 1) оперативные и тактические действия сухопутных войск,
- 2) применение корпусной авиации,
- 3) применение армейской авиации (взаимодействие сухопутных и воздушных сил),
- 4) противовоздушная оборона,
- 5) изучение по картам данного театра военных действий,
- 6) изучение иностранной авиации и противовоздушной обороны.

На каждую авио-игру нужно ставить в соответствии с (учебными целями определенный цикл занятий).

Участвующие на военных играх изучают и вырабатывают в себе путем практической личной работы умение в следующем:

- 1) оценка обстановки и принятие решения по вождению сухопутных войск,
- 2) то же о применении вождения авио-частей и принципы противовоздушной обороны,

3) составление оперативной части приказа (пункт — воздушные силы),

4) составление специального приказа по авио-частям,

5) проведение технических расчетов на разведку, фотографирование, бомбометание,

6) теоретические вопросы управления соединениями в воздушном бою,

7) расчет на подвоз и организацию службы тыла.

Масштаб игры должен по преимуществу носить характер оперативный, требующий применения всех видов воздушной разведки (оперативной, тактической и на поле боя), требующий ввода в дело крупных воздушных боевых сил для действий против земного и воздушного противника на поле боя и на глубокие тылы и требующий применения тыловой и прифронтовой противовоздушной обороны.

Участвующие на игре сухопутные единицы могут быть: корпус (редко дивизия, если последней придана авиация), армия, группа армии в лице Командования, Начпротивовоздушной обороны, начартов этих единиц и лиц, в зависимости от условий игры.

Со стороны воздушных сил — Начальники отрядов, эскадрильи, бригад, Начвоздухсил армии и группы армий со своими Начштаба.

Со стороны авио-частей не стоит разыгрывать работу ниже нач. авио-отрядов или отдельного звена, ибо работа отдельных самолетов и звеньев проходится летчиками в воздухе в порядке текущей летной тренировки.

но с другой стороны совершенно необходимо рядовых летчиков привлекать на игры в качестве Начальников авио-отрядов или эскадрильи. Только изучая действия крупных соединений, они будут инициативно выполнять свою рядовую работу. Иногда работа одного разведчика захватывает и раскрывает вопросы крупнейшей оперативной важности, пониманию сущности которых нужно учиться.

Проведение авио-игры может идти путем двусторонней военной игры или же комбинацией ее с односторонними занятиями для изучения части учебного материала.

Ниже мы излагаем содержание и проведение примерной авио-игры в течение 4—6 дней. На каждый день нами добавлена практическая и показная работа, которая при недостатке средств и времени может быть сокращена или упущена.

Поставим себе следующие простейшие и актуальные учебные задачи:

- 1) применение корпусного авио-отряда;
- 2) и одного авио-отряда с кавдивизией;
- 3) применение армейской развед. авиации (с учетом содействия истребителей);
- 4) организация противовоздушной обороны армии; организация противовоздушной обороны корпуса и служба на участке армии гражданской противовоздушной обороны (город);
- 5) применение группы боевых воздушных сил наступающей армии; дневная и ночная боевая авиации;

б) одновременно у противника применение крупных боевых воздушных сил при ведении армией оборонительной операции в трудных условиях;

7) вопросы взаимодействия всех видов авиации (в связи с обстановкой игры);

8) служба тыла авио-бригады.

Примечание: Работа истребительной авиации, а равно служба авиационного тыла в особую учебную задачу не выделяются, так как эти вопросы подлежат разбору попутно с действиями других видов авиации как факторы, обеспечивающие эти действия.

Темы 1, 2, 3, 4, 8 целесообразно провести в виде односторонней игры, а 5, 6, 7 (бой воздушных сил) в виде двухстороннего занятия.

Дополняющие игру доклады:

1) в завершение 1, 2, 3 занятия должен быть сделан доклад о корректировании артстрельбы и достижениях по фотографированию (с демонстрацией снимков, новейших аппаратов и проявления);

2) в заключение 4 — доклад о методах противовоздушной обороны за границей (маневры под Лондоном 1927 и 1928 гг., франц. авио-маневры 1928 г.); достижения по противовоздушной стрельбе;

3) в заключение 5, 6 и 7 необходим доклад о достижениях по бомбометанию и особенно о применении хим. и дым. бомб;

Мы считаем попутно желательным проведение практических работ авио-частей с другими родами войск в виде показательных учений:

1) выбор местности аэродрома и посадной площадки; расчеты на оборудование; служба на аэродроме и противовоздушная оборона

2) бой эскадрильи бомбовозов с истребителями;

3) розыск и атака боевой авиацией усиленного полка или батальона на походе; мероприятия земных войск,

4) розыск и атака артдивизиона (стреляющего), стоящего на позиции (средняя скученность батарей);

5) служба донесений и стрельба участка противовоздушной обороны;

6) учебная стрельба и бомбометание;

7) участие играющих в боевых полетах.

1. О СОСТАВЛЕНИИ ЗАДАНИЯ НА ИГРУ.

Обстановка на авио-игру составляется из документов об оперативной тактической обстановке земных войск и еще более подробные документов об авио-силах и воздушной обстановке.

Например:

1. Оперативно-тактическое положение корпуса или армии. Положение важнейших тылов. Противовоздушные средства. Политобстановка.

2. Очередное оперативное задание земным войскам.

3. Состав, организация и положение своей авиации на земле (аэродромы играющей авиачасти. Технич. свойства машин). Летали ли раньше (в мирное время) над данным районом

местности. Какие карты. Точное время прибытия авио-части в смысле времени на изготовление. Условия связи. Служба тыла авио-частей.

4. Сведения о наземных войсках и об авиации противника (источник и когда). Технич. типы машин. Авио-обстановка у соседних участков. Сведения о противовоздушной обороне противника.

Игра, на которой одностороннее занятие чередуется с двухсторонним, может вестись на общей оперативной обстановке, события которой могут разыгрываться скачками.

Например, можно начать 1 и 2 задание при обстановке:

Н корпус выгружается как передовая часть армии в районе. К ... часам выгрузилась $\frac{1}{3}$ каждой дивизии, штабы дивизии, корпуса, авио-части (корп. отряд) и противовоздушные.

Н Кав. дивизия с авио-отрядом подчинена к « » часам корпусу и находится « ».

Противник (предположим в 70 и 100 вер.) невыясненными силами смял на такой-то линии погранчасти. Н корпус получает задачу по такой-то линии сдерживать наступление противника до окончания сосредоточения армии.

Следуют документы по воздушной обстановке.

Для проигрыша 3, 4 учебн. вопросов.

Дается обстановка тоже армии через 3—4 дня к концу сосредоточения. Прибывают новые авио-средства армии и противовоздушные части. Указывается положение обороняющегося первого головного корпуса армии, тылы и район заканчивающейся выгрузки.

О противнике дается больше данных.

5, 6 и 7 разыгрываются опять с оперативным промежутком нескольких дней, причем дается обстановка для обеих сторон по армиям и воздушным силам. Состав частей и оперативную обстановку можно так вариировать, что может получиться для играющих всегда новая и захватывающая обстановка.

От оперативной земной обстановки требуется краткость и в то же время захватывающее содержание.

2. ПОДГОТОВКА ИГРЫ.

Военная игра должна иметь свой подготовительный период. Собравшиеся на игру участники под руководством опытных лиц должны подвести итоги изучению, продумыванию и работе целых недель. Только такая подготовка дает возможность свободно проработать, подвести итоги многим вопросам в кратчайший срок. Кроме того подготовленные работы на дому дают лучший толчок самоподготовке.

Сущность использования подготовительного периода заключается в том, что, например, 6 таких-то летчиков обязаны по пункту 1 или 3 — на основе обстановки и общего задания войскового командира — принять решение за соответствующего авио-начальника, написать проекты приказов войскового командира в части, касающейся использования авиации, и прислать их руководителю к тако-

му-то числу (минимум за неделю) до игры. Руководитель разбирает у себя все решения и детально характер работы. На военной игре работа уже пойдет на заслушивание решения двух-трех лиц, добавочные замечания всех других, подробный разбор всех решений руководителем, его принципиальные указания и его решение. Таким путем у играющих остается цельное впечатление, каждый испробует свои силы, будет проверена работа каждого. Так конечно разыгрывается только часть вопросов. Другая часть вопросов, например 5, 6, 7 — все работы выполняются во время игры с точным учетом времени на решение.

После этих общих указаний о подготовке игры разберем последовательно разыгрыш отдельных учебных вопросов.

Берем учебные вопросы для данной игры.

Играет Комкор, Наштакор и Начарт. Все летчики за Нач. корпусного отряда.

Первая тема. Применение корпусного авио-отряда.

Проводим изучение этого вопроса односторонним занятием. Это обязывает руководителя детально продумать расположение противника (группировку земных войск, тылы, движение по дорогам, на желдор. станциях, деятельность авиации и противовоздушную оборону), чтобы давать вполне поучительные результаты (ответы) на решения играющего.

Прежде всего разыгрывается кратко решение Комкора на земную операцию, а

именно оценка обстановки, задание, решение и порядок проведения. Организация разведки земными войсками (очень важный вопрос для взаимодействия с воздушной разведкой).

1. Принятие решения и постановка заданий на работу корпусного авио-отряда.

а) Доклад Командира авиаотряда Комкору по вопросам воздушной обстановки (пр-к, свои силы, сфера работы армейской развед. авиации, аэродромы, метеорологические условия и пр.) и о летно-техническом ресурсе отряда.

б) Решение командования корпусом об использовании авиации. Постановка основного задания на разведку, работу с артиллерией и службу связи.

в) Работа Командира отряда по составлению проекта распоряжений авиации от имени Комкора: распределение работы между Корпусным отрядом и армейской авиацией, если последняя фигурирует в задании; распределение работы между корпусной и дивизионной авиацией, если таковая при какой-либо дивизии дана (редкий случай, кроме конницы), границы разведки района (северная, южная, глубина); отдельное особое направление, например — на открытом фланге; когда и сколько самолетов приготовить для корректировки арт. стрельбы; пункты сбрасывания донесения; передовые посад, площадки и т.д.

Проведение разведки, если было достаточно времени на работу, может быть дано в виде

проекта «пункта приказа по корпусу для авиочастей».

Примерная его схема может быть:

а) Корпусному отряду на какое число, район разведки, границы (по сторонам света и пунктам — глубина).

б) Задача разведки (проверить наличие там-то, не движется ли туда, выгрузка, аэродромы. Особое направление).

Артиллерии придается N-самолеты тогда-то. Фотографировать район такой-то (для карты).

в) Район разведки див. отряда отводится такой-то и другие вопросы в зависимости от обстановки.

2. Особые распоряжения по Корпусному авио-отряду.

Они отдаются чаще всего в виде отдельных распоряжений для технического исполнения.

Нужно иметь всегда одно в виду, что отряд и отдельный летчик требуют не малое время для подготовки к выполнению задания — сюда относится изучение имеющихся сведений о противнике (от всевозможных источников); изучение задания, карты и порядка полета. Задания на разведку должны поступать по возможности за несколько часов.

Особые распоряжения по корпусному авиоотряду можно суммировать по следующим группам:

а) аэродром, питание, оборудование посадочн. передов, площадки, связь (техническая) с корпусом и может быть прикомандирование летчика для связи (его обязанности);

б) расчет средств и задания отдельным летчикам, или группам и может быть полет целым отрядом, когда нужно пробиваться через сильную авиацию противника (недостаточна помощь своих истребителей); каждый летчик должен получать точную задачу;

в) организация и проведение корректирования арт. стрельбы;

г) выделение самолетов для связи.

Письменные работы, выполняемые участниками, сведутся:

1) оперативный приказ сухопутного начальника и иногда распоряжение для разведки земным войскам;

2) приказ авиационного начальника;

3) особые распоряжения по авио-отряду.

В дальнейшем руководитель может разыгрывать следующие вопросы.

1. Дает вводные данные — результаты наблюдения высланных летчиков—требуется в кратчайший срок, чтобы все летчики за Нач. корпусного отряда дали оценку общему положению на фронте и сводку Командованию (или доклад). Тут можно дать противоречивые, неполные данные.

2. Дает новую техническую обстановку, требующую организации боевой разведки (отдельного участка поля боя), требуется решение на порядок быстрого выполнения (вопросы низких высот — ведение разведки группой). — Бой против выгодных целей.

3. Получаются истребители для прикрытия разведки на очень важном направлении. Требуется решение (нормально — от лица Н-ка

ВВС армии) на порядок взаимодействия в воздухе *)).

4. Назначив артиллеристов (ДД) из присутствующих и дав новый тактический эпизод — можно быстро разыграть порядок организации корректирования стрельбы.

3. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ РАЗЫГРЫВАЕМОЙ УЧЕБНОЙ ТЕМЕ.

Важно укрепить у присутствующих практическое умение, привлечь внимание на методы наилучших решений, расширить кругозор. Руководитель должен это сделать по свежим следам принятых решений, проделанной работы.

Для этого руководитель дает свое решение. Это требование к руководителям игр и тактических учений не легко прививается, но оно действительно необходимо.

Руководитель тогда только готов для руководства данным учением, если он сам решил и все последовательно продумал. Критика при этих условиях будет конкретной, очень показательной. Руководитель должен развернуть принципиальные положения по этому вопросу, особенно используя опыт армий, идущих впереди всех.

Розыгрыш работы корпусного авио-отряда мы освещаем подробно, чтобы указать, как

*) Данный случай уместно рассматривать как исключение. Обычно истребители прикрывают корпусную авиацию попутно, имея общую задачу обеспечения поля боя.

нам мыслится динамика проведения учения. Руководитель может сузить проработку вопросов; некоторые письменные работы обсудить устно; может не делать общих замечаний, а ограничиться краткими замечаниями сразу после каждого вопроса; может совсем не разыгрывать в помещении тех вопросов, которые мы наименовали, как оценка и обработка сводок, снимков; боевая разведка; взаимодействие с истребителями. Можно, напр, указать, что эти вопросы летчики проделывают конкретнее на полетах в воздухе, а в процессе игры по данному вопросу можно ограничиться принятием решений, отдачей приказов и разбором их.

Мы считаем, что это зависит от индивидуального подхода руководителя и конкретных условий игры. Совсем не нужно придерживаться всегда одной схемы.

Вторая учебная тема. Действия авиоотряда с кавдивизией (предположим при ведении дивизией стратегической разведки или прикрывающей район). Можно разыгрывать односторонним учением вместе с корпусом (тема I). Участники — за Комдива и Начштадива кавалерийской и несколько летчиков, за Нач. авио-отряда. Методика работы, как при применении развед-отряда корпуса. Здесь нужно сосредоточить внимание на особенностях взаимодействия авио-разведки с кавалерийской в процессе выполнения. Поэтому нужно проработать: а) Организацию разведки кавдивизии — движение отдельных кав. развед-отрядов, главных сил, время и пункты возмож-

ной связи авиации. б) План разведки самолетами — порядок и выполнимость дачи сведений отдельным кав. отрядам и главным силам. в) Использование кавдивизией результатов авио-разведки, для отдельных кав. отрядов, для движения и боя главных сил. г) Подвергнуть проработке все возможности связи авиации с кавалерией. д) Об участии авио-отряда дивизии в решающий момент боя кавдивизии.

Проработка работы авио-отряда с кавдивизией может быть сделана в более широком размере с придачей кавдивизии (на время) целой разведывательной эскадрильи, зенитного артдивизиона и отряда истребителей.

Третья тема. Применение армейской разведывательной авиации.

Примерная обстановка — прибывает Штаб армии (играют Командарм, Наштарм) и воздушные силы (напр., отряд или эскадрилья дневных разведчиков, отряд ночных разведчиков, отряд истребителей и может быть отряд ночных истребителей, парки, сигнальные войска для организации ночных полетов и т. д.). Прежний стрелковый корпус и кавдивизия продолжают работать на участке армии. Дается новый скачок (несколько дней) тактической обстановки. Фронт разыгрываемых событий расширяется. Армия готовится к решающим событиям (кроме сильной разведывательной авиации — больших сил боевой авиации в этот период армии не придадут).

Разыгрывается занятие способом односторонней военной игры.

Желательно всем участвующим летчикам во время игры или лучше всего в подготовительный период на дому дать возможность принять решение за Начальника воздушных сил армии (для этого все данные обстановки рассылаются с решением Командарма о применении сухопутных войск и указанием о задачах развед. авиации. Решение Начвоздушных сил армии (оценка воздушной обстановки, проект приказа по армии, особые распоряжения по авио-частям для проведения) так многообразно и интересно, что нужно давать на игре и молодым летчикам пережить минуты этой трудной и ответственной работы. При изучении кропотливой и трудной работы летуны и «асы» воздуха приобретут большее понимание и уважение к работе и лицам тыловых воздушных штабов.

Таким образом первая проработка применения разведыв. армейской авиации идет на:

1) решение Командарма, организацию земной армейской разведки (кавдивизия, передовой стр. корпус, введ. радио-подслушивания, иногда агентура и т. д.) и указание основных целей воздушной разведки;

2) решение всех летчиков за начвоздушных сил; методика работы как и нач. корпусного авио-отряда, но с учетом особенностей дальней оперативной разведки и специализации авио-средств — дальний разведчик, ночной разведчик и т. д.; письменная работа в виде проекта пункта приказа по армии (где к корпусному проекту добавляется граница воздуш-

ной разведки корпуса, ибо армейская ведется на более глубокую высоту, иногда облетая со стороны фронт корпуса и задачи разведки дневной и ночной) и особых распоряжений по авио-частям;

3) следующей фазой игры является проработка возможных совместных действий, армейской развед. авиации с истребителями *).

Играющие летчики распределяются на:

- а) Нач. воздух сил армии и Начштаба;
- б) Начальники подразделений (Начэскадрильи дневных разведчиков, нач. отряда ночных, нач. отряда (эскадрильи) истребителей, ночных);

Если есть избыток летчиков, нужно назначать два-три лица на одно подразделение — поучительности занятия не мешает.

Вопросы службы тыла авио-частей армии и применение сигнальных частей для организации ночных полетов — выполняет Начштаба возд. сил армии.

Проработка совместной работы армейской развед. авиации с истребителями идет последовательно путем принятия решения (на основе приказов Начвоздухсил армии — см. пункт 2).

*) Совместная работа дальних разведчиков с истребителями мыслится в виде редкого исключения, в условиях сопровождения и встречи разведчиков с истребителями до известного (весьма недалекого) рубежа. Проталкивание истребителями разведчиков в глубину пр-ка не практикуется.

О порядке выполнения развед. задачи при данной оперативной, воздушной обстановке соотв. начальниками и тут же дается указание и мнение руководителя.

Таким образом прорабатывается применение.

1. Работа дальних разведчиков для определения желдор. перевозок и выгрузки противника, группировки авио-сил, сосредоточения или передвижения походным порядком, оперативной переброски конницы, моторизованных частей, появления на фронте крупных танковых частей и т. д. Выполнение этой разведки при сильной авиации противника. Разведка отрядом или эскадрильей с сильным воздушным боем. Совместно с истребителями. Проработка всевозможных способов применения дневной эскадрильи получается таким путем, что руководитель, как только было принято первое решение, например послать одиночные самолеты на больших высотах (5.000 м), дает вводные данные, что задача не выполнена (пара не вернулась — один не мог вести разведки — был прогнан) и с другой стороны армия предполагает там марш крупных частей противника. Спрашивается решение о применении эскадрильи для выполнения задачи. Таким же ходом можно подвести к вопросу взаимодействия с истребителями.

2. После этого прорабатываются действия ночного развед-отряда.

3. Применение части дневных истребителей.
4. Особенности действий ночных истребителей.

5. Указания по службе тыла.

При проработке этой темы может возникнуть сомнение целесообразно ли еще вновь разыгрывать работу развед. эскадрильи армии, если она вооружена такими же машинами (Р1), как и корпусной авио-отряд. Не достаточно ли разговоров о применении корпусного отряда. Мы считаем проработку этих вопросов в той последовательности, как мы изложили, необходимой, потому что работа того же Р 1, посланного на дальнюю разведку, другая, чем Р 1 — корпусного, посланного на тактическую разведку. Если Р 1 дальний полетит на той высоте, как корпусной (2.000—3.000), он много большим рискует и риск не вызывается необходимостью, ибо фотография даже с больших высот даст в большинстве случаев то, что необходимо высшему командованию.

Четвертая тема. Организация противовоздушной обороны тыла армии.

Организация противовоздушной обороны корпуса.

Служба на участке армии части гражданской противовоздушной обороны (город).

Дается обстановка той же армии с разграниченным стрелковым корпусом и определившимся авиационным земным тылом и составом авио-частей.

Добавляется к известным данным — части и средства противовоздушной обороны и одна-две истребительные эскадрильи.

Для проработки вопросов существенно важно дать положение тыла армии в обстановке (на одной магистрали, перевозка и выгрузка войск, головные склады, промежуточный, военные дороги, сан. тылы, положение всех авио-частей) и добавить задачу защиты города (важного какими-либо заводами, там же штаб) и наличие речных переправ.

Проработка ведется в виде односторонней игры путем последовательного разрешения и обсуждения отдельных вопросов.

Решение Командарма по расположению тылов нет смысла разыгрывать. Оно дано в обстановке и если нужны справки, их даст начальник отдела службы тыла армии.

Наштаб увязывает работу земной противовоздушной обороны с Начвоздухсил.

Разыгрываются следующие должности:

1) Начальник противовоздушной обороны (он же заместитель Начарта);

2) Начальник артиллерии корпуса (он же Нач. противовоздушной обороны);

3) Начальник противовоздушной обороны города;

4) Начальник воздушных сил армии;

5) Начальник противовоздушной обороны аэродрома — эскадрильи разв. или бомбардиров.

Решения по пунктам 1, 2, 3 должны быть сделаны в подготовительный период игры и разобраны руководством.

Идет обсуждение 1, 2, 3 пунктов в виде конкретного доклада Наштарму в присутствии Начвоздух сил и Начавиочастей.

Начвоздухсил дает решения о порядке связи истребавиации с объектами охраны и предложения об их применении.

В заключение разбирается проработанный всеми летчиками (кроме Начвоздухсил) план противовоздушной обороны и службы аэродрома эскадрильи на карте крупного масштаба и при определенных средствах противовоздушной обороны.

Разбор принятых решений может дать вполне конкретное представление летсоставу об условиях противовоздушной обороны и методах ее работы совместно с истребителями.

Прежде чем перейти к изложению тем 5, 6, 7, мы считаем необходимым остановиться на работе руководства и участков по розыгрышу двухстороннего применения боевых воздушных сил, которая мыслится нам в следующей последовательности.

Сначала играет с одной (Красная) стороной. Дано раньше или дается сейчас оперативная воздушная обстановка.

Оценивает обстановку Командарм и летчики — последние все за Начвоздушных сил армии, продумывают предложения сухопутному начальнику. Когда Командарм скажет решение, тогда один назначенный н-ком ВВС армии летчик, по указанию руководителя делает

предложение об использовании авио-сил — приказным языком, как бы диктуя пункт приказа по армии для авиации.

Дальше выслушиваются дополнения (без лишних слов) других летчиков, которые затем распределяются по авио-соединениям. Руководитель может тут же сказать свое мнение по вопросам, приобретающим живейший интерес.

Стороне дается задание:

Командарму — кратко написать свой приказ (без пункта об авиации),

Начальнику ВВС армии — составить на основе полученного задания Командарма пункт приказа для авиации по армии,

Командирам авио-соединений — составить спец. воздушные приказы по своим соединениям,

сторона — отпускается для выполнения этих письменных работ.

После этого руководитель вызывает вновь сторону:

Разведчики —

и т. д.,

и она кратко докладывает свои решения порядке выполнения полета, время, строй, высота, направление, путь полета, порядок действия по цели.

Заметим:

Руководитель имеет картину решения как на суше, так и в воздухе (может вестись наглядная схема в перспективе

движения в воздухе по часам и схема нападения на цели двумя цветами (проекцией воздушных точек на землю).

Начинает игру с Синей стороной в том же порядке:

Сначала решение Командарма.

Предложение всех (1-й подробный, другие только дополнение) летчиков о применении воздушных сил армии в виде пункта приказа по армии для авиации.

После обсуждения и окончательного решения распределяются все по авио-подразделениям и докладывают порядок выполнения, цель, состав, время, строй, высота, путь, порядок действия по целям.

Руководитель отмечает на своей земной и воздушной схеме — сторона отпускается.

Таким образом обе стороны приняли решение земным и авио-частям и выработали технику распоряжений.

Возникает вопрос, что можно в помещении устно делать дальше. Не лучше ли разобрать решения, а ход воздушного боя предоставить разрешению в воздухе, так как ясные результаты будут на войне, а в мирное время даже на воздушных маневрах слишком все условно.

Нам кажется, что здесь некоторыми условностями смущаться не надо. И при изучении тактики земных войск динамику боя приходится разыгрывать тоже условно, однако это делается и приносит пользу.

Поэтому некоторые моменты воздушного боя нужно разыгрывать; нужно показать, как

повлияли меры противника. От знания руководителем условий борьбы в воздухе зависит поучительность розыгрыша. О характере воздушных столкновений нужно отметить следующее. Воздушный бой, начавшись от столкновения двух вооруженных самолетов, прошел на практике мировой войны, на основе роста техники, сложный путь развития до управляемого столкновения организованных масс и взаимодействия разных типов (истребит., бомбард., разведчик). К настоящему времени одно нужно отметить, что огневая сила обороны сомкнуто построенных самолетов чрезвычайно выросла в сравнении с развитием истребительной авиации. Воздушная мысль не дала пока технических средств для проведения уничтожающей воздушной операции; невозможно построить воздушные Канны с охватом обоих флангов, а потом и тыла; можно рассчитывать только на уничтожающие бои против отдельных частиц (попавших в слишком невыгодное тактическое, огневое положение), можно строить расчеты на завоевание господства в воздухе на небольшом пространстве и в промежуток времени, измеряемый иногда всего часами. Пока истребитель не получит средства (или случая) разогнать сомкнутый огневой строй бомбардировщиков или разведчиков (массовый вылет последних) и принужден будет для решительной атаки подходить ближе все тех же старых 200—150 метров, — многие воздушные бои не будут решительными, уничтожающими.

Во всяком случае деятельность даже меньшего числом и качеством машин воздушного флота нельзя сильно связать на широком фронте (на узких участках можно подавить).

В исключительной степени возросла в последнее время роль разведывательной и особенно бомбардировочной, боевой авиации — в действиях против земных войск и земных условий положения воздушного флота противника.

В не меньшей степени возросла сила противовоздушной обороны (каждый пулемет пехоты может неплохо работать, начиная с высоты 200 и до 1.000 метров). Зенитная артиллерия делает высоты до 4.000 весьма опасными, а система прожекторов ночью дает хорошие условия стрельбы по низко летающим ночным бомбардировщикам (тактически и технически они принуждены низко летать).

Нам кажется, что руководитель игры основные положения воздушного боя и действия против земных войск может разыгрывать в крупных чертах.

Из принятых решений сторон, из воздушной схемы сторон (части, время, высоты, пути) руководитель может 1) повести ту или иную эскадрилью от подъема до обратной посадки, разыграв характерные положения.

Например, — дневная бомб. эскадра летит бомбардировать жел.-дор. узел. Собралась на высоте 4.000. Строй — кильватерная колонна... Атакована на этой высоте с тыла звеном

истреб. Решение — Начэскадры — «лететь по прежнему пути на цель, набирая высоту» — один самолет из-за порчи мотора отделился, атакован теми же истребителями — уже горит. Опять решение «продолжать полет в направлении на цель». Такие одиночные потери будут всегда. При подходе к цели узел прикрыт звеном истребителей. Решение «нужно пробиваться и обязательно сбросить бомбы». Возвращение обратно, при подходе к своему аэродрому видно — противник бомбит (кончает и уходит). Решение — «иду садиться на запасный аэродром». Таким же образом, сравнивая решения сторон, руководитель может показать работу истр. эскадрильи или отряда в зависимости от того, где, как и кого он встретил в воздухе.

Разыграв отдельные эскадрильи, руководитель может дать итоговые результаты боя некоторых частей в воздухе и потребовать от начальника авио-частей решения на применение оставшихся сил.

Перемещение и перегруппировка воздушных сил в связи с операцией могут составить интересную часть розыгрыша.

С долей некоторой поучительности руководитель может иллюстрировать условия и результаты атаки по земным войскам как с точки зрения летчика, так и земных войск.

Мероприятия противовоздушной обороны должны найти также соответствующую оценку.

Вообще у нас еще нет опыта в проработке на военной игре воздушных боев и опера-

ции. Нужно начинать с маленького. Где только возможно, иллюстрировать возникшее положение — показным учением в воздухе — кино-фильмой или историческим примером.

Перейдем теперь к более конкретному исследованию порядка проработки тем 5, 6, 7.

Способ проведения этой части занятий наиболее желателен двухсторонний с полным проигрышем действий противника. Но в тех случаях, когда за недостатком времени или недостаточной втянутостью участников в эту работу (особенно с рядовыми летчиками, которым на примере игры и практического участия в ней хотят преподать вопросы вождения и действий крупных боевых авио-сил) нет возможности провести двухстороннюю военную игру, — тогда все эти вопросы тем 5, 6, 7 можно провести на одностороннем занятии путем последовательной проработки и обсуждения, как это нами указано для темы 3.

Но повторяем — еще лучше и поучительнее проработать эти вопросы способом двухсторонней военной игры.

Все три темы (применение боевых воздушных сил для поддержки наступающей и обороняющейся армий и вопросы взаимодействия всех видов авиации), все эти учебные вопросы могут быть проработаны, хотя и не исчерпывающим образом, на динамике событий в процессе одной игры.

К этому моменту у участников имеется уже слаженность и взаимное понимание о методах

работы сухопутного командования, о порядке внесения предложений Начвоздухсил, об организации воздушной разведки и противовоздушной обороны. Можно шагнуть на следующую ступень и добавить сюда сложное действие боевых воздушных сил.

В оперативной обстановке и в других документах для игры по сухопутным частям необходимо ограничиться самыми краткими сведениями. Примерно, — противник делает то-то, линия там-то. Оперативные передвижения в тылу.

Свои части — дивизиями и корпусами достигнуты, такие-то районы или проводятся такие-то действия.

Новые данные (части или изменения у соседа) — как канва для принятия нового решения; более точно положение тыла армии и части противовоздушной обороны. Приказ высшей инстанции о цели действий.

О противнике и своих частях точно давать время событий.

3) Состав, организацию и положение авио-частей на земле дать конкретнее и подробнее.

Сведения по авиации противника должны включать сеть аэродромов (конечно часть), где вчера работала авиация (главным образом боевая) и характер разведки, применяет ли ночные действия (типы машин). Однако может быть такое положение, что боевая авиация противника на этом участке в массах не появлялась.

Количество сведений о противнике сухопутном и его авиации зависит еще и от того, решено ли разыгрывать на обеих сторонах организацию воздушной разведки, хотя бы в общих чертах. Если решено разыгрывать, тогда дополнительные данные будут даны во время хода игры как ответ на организации воздушной разведки.

Теперь перейдем к определению должностных лиц на каждой стороне и порядку проработки вопросов.

Одна сторона (наступающая армия):

1. Командарм
2. Начальник Штаба
3. Начальник противовозд. обороны
4. Начальник отд. службы тыла
5. Начальник воздушных сил армии и
6. Начштаба при нем.

Примечание: Нормально каждая армия будет иметь своего начвоздухсил.

По личным своим качествам он будет подходить к управлению обычно придаваемыми армии воздушными силами в виде разведчастей, иногда немного истребителей.

Только в решающий момент операции, некоторым армиям будут подчинены или назначены для согласованных действий крупные боевые авиационные силы (бомбардировщики дневные, ночные (тяжелые), массы истребителей).

Ведение операции подобными авио-силами требует исключительных людей, редко выделяющихся из общего числа. Кроме того каждая неделя и день воздушных операций — это школа и откровение на завтрашний день. Другими словами — успешно поведет операцию крупных воздушных сил тот

начвоздухсил и штаб, кто уже и мел счастье водить. С этим делом не всякий справится начвоздухсил армии и даже фронта. Мы считаем возможным наличие ударных штабов воздухсил во главе с лучшими начальниками, которые прибывают в подчинение или для совместной работы какой-либо сухопутной армии или группы и управляют сосредоточенными крупными авио-силами.

Вот такого начвоздухсил армии я понимаю на данной стороне И считаю возможным для упрощения работы управление разведывательной авиацией возложить на начштаба при нем или особо выделенное лицо.

7. Начальники боевых авио-частей до эскадрильи и отдельных отрядов. Придется разыгрывать до действий эскадрильи или отдельных отрядов.

Иногда на противоположной стороне может быть взята организация авиации соседнего государства для изучения преимуществ иностранной организации.

Последовательность и объем разыгрываемых вопросов.

1. Сухопутное командование — оценка обстановки (наштарм), положение тыла (Нач. отд. службы тыла), положение противовоздушной обороны.

Решение Командарма. — Нужно разыгрывать на воздушной игре такие положения земных войск, где дело идет о моменте решительного наступления, пункте главного удара, или тяжелое положение на важном направлении. Ибо только в эти моменты колебаний широкого фронта будут браться крупные бое-

вые авио-силы, на все остальные не хватит. Поэтому общее решение сухопутного командования должно давать недвусмысленное положение, что столь сильно действующее и дорогое средство, как боевая авиация, нужно, не задумываясь, ввести в дело. У летчиков не должно быть колебаний в целесообразности возможных больших жертв.

Решение сухопутного командования в виде проекта приказа, положение тыла и противовозд. Обороны — наносить только на карте.

2. Указания по организации воздушной разведки (если решено и этот момент проигрывать).

Порядок решения указан при разборе 1, 2 и 3 тем — стремиться максимально сократить занесением на схеме и карте и конспективно.

3. Предложение Начвоздухсил армии о введении в дело боевых сил армии.

Это центральный пункт игры. Ему нужно уделить возможно больше времени и сил. Мы еще раз подчеркиваем, что это должно быть решено всеми играющими летчиками на данной стороне за Начвоздухсил.

Руководитель, заслушав решение одного-двух и только дополнительные замечания остальных, — создает весьма интересную игру и дает возможность всем участникам испытать силы в самом животрепещущем этапе.

Форма решения — проект приказа по армии и особые приказания по авиации (детализация задач по видам авиации, по соединениям и по времени выполнения).

После этого следует окончательное указание Командарма (Комфронта). Обязанность руководителя, при возникновении разногласий между сухопутным командованием и Начвоздухсил по условиям мирного времени разрешить вопрос в сторону наиболее правильного решения в целях учебы. На войне будет проводиться безоговорочно — и не успеет вмешаться третье лицо — решение сухопутного начальника. Вот почему так важно достичь взаимного понимания и сработанности.

4. Отдельные вопросы взаимодействия на поле боя.

На основе решения Командарма может возникнуть необходимость тесного сотрудничества боевой авиации на поле боя, например поддержка атаки какого-либо корпуса, взаимодействие с массовой атакой танков, защита и поддержка конных действий и т. д.

При решении авиацией этих задач необходимо, чтобы было конкретное тактическое решение командования земных войск. Руководитель может лиц Штаба армии, противовоздушной обороны и других поставить на роли Комкора, Комдива, Начарта, Нач. танкового полка и т. д.

Повторяем, что это будут отдельные интересные случаи, вообще же рекомендуется при розыгрыше массовой авиация из сухопутного командования разыгрывать решения только одной оперативной инстанции — армия, ее тыл, противовоздушная оборона, не ка-

саясь детальной работы всех корпусов и дивизий.

5. После проработки вышеуказанных вопросов и в вышеизложенной последовательности дальнейшая работа с одной стороной может быть закончена, и сторона отпускается для выполнения письменных работ и проведения расчетов.

Вызывается другая сторона, и прорабатываются с ней в такой же последовательности все оперативные и тактические вопросы в связи с ее обстановкой.

Такую смену сторон нужно делать в особенности, когда работа с одной стороной затянулась около $1\frac{1}{2}$ —2 часов, так как дальнейшая напряженная работа при утомлении участников стороны будет малопродуктивна.

Такой проработкой вопросов на обеих сторонах может считаться исчерпанным первый ход.

6. Второй ход может быть посвящен детальной проработке вопросов действия отдельных видов боевой авиации, ведению воздушного боя и операции в целом.

Вопросы земного командования затрагиваются устно и кратко.

Участники (летчики) стороны решают за части, вождению которых они предназначены, т. е. играют:

1. Начвоздухсил армии и его Штаб (последний также вопросы службы тыла авиочастей).

2. Начразведчастей (эскадрильи, отд. отрядов).

3. Начальники смешанных бригад, или (что наиболее целесообразно)

4. Начбригад и командиры эскадрилий дневных бомбардировщиков.

5. Начбригад и командиры эскадрилий ночных бомбардировщиков.

6. Начбригад и командиры эскадрилий истребителей и т. д.

Необходимо все внимание сосредоточить на розыгрыше дневных действий авиации, а на ночные действия посвятить особый (4-й) ход.

Начнем рассмотрение порядка работы руководства и участников сдать с первой стороной (наступающая армия).

Первый ход ее был закончен отдачей приказа по армии и особым приказаний начвоздухсил армии с постановкой конкретных задач отдельным видам авиации (порядок взаимодействия и выполнение по времени).

Участники распределены по всем соединениям. Они уже в курсе обстановки, и им нужно проработать отдельные виды авиации.

Как выполняет, как действует каждый вид авиации, нужно разобрать подробно; это очень интересно другим видам авиации, и очень полезно присутствующим сухопутным начальникам. Играет очень важную моральную и учебную роль процесс принятия решения, когда все слышат, как нелегко делается эта сложная работа. Поэтому мы считаем менее поучительным такой способ игры, когда после розданных заданий все, втихомолку рассевшись по столам и разным комнатам, решают.

Тут человек варится в собственном соку, пропадает опыт для других. Таким путем нужно проделывать только письменную работу по реализации принятого решения.

Желательно вести работу, следующим образом.

Берем работу дневной бомбардировочной авиации — Начальник ее докладывает технику, выполнение части, касающейся его приказа, Начвоздухсил армии.

Сюда входит оценка условий выполнения задачи, расчет самолетов, авио-бомб, учет помощи других видов авиации, как она регламентирована приказом Начальника ВВС армии.

Это рассуждение может не всегда потребоваться, но иногда бывает очень поучительно, как понимается и оценивается обстановка и приказ Начвоздухсил в следующей инстанции исполнения. Важнейшим вопросом при розыгрыше является доклад Начальника бомбардировочной части по схеме его приказа, который докладывается устно (конспективно записано) примерно в виде: 1) цель — основная, запасная; снаряды — род и количество; 2) время, состав, строй, высота, путь, порядок действий (частями, вместе), обратный путь, запасный аэродром; 3) время, район взаимодействия (встречи с другими частями) и т. д.

Не может быть определенной схемы, ибо в действиях авиации обстановка каждого частного случая повелевает.

Когда доложено решение, желательно, чтобы Начвоздухсил и иногда руководитель ука-

зали, что неправильно и что нужно изменить. На войне редко будут случаи, когда можно будет выправить ошибку подчиненного; но в мирное время нужно это делать, если не хотят ошибку разыграть до ее логических последствий и на этом: ярче продемонстрировать ее размеры. Нам кажется, что к розыгрышу ошибочных решений нужно прибегать возможно реже.

Таким путем нам удалось зафиксировать намеченный план действий и проведения работы дневных бомбардировщиков **Руководство** должно успеть до изготовления письменного приказа начальника бомбардировочной авиации зафиксировать на картах и схемах детали решения. Это необходимо для быстрого ведения игры по двухсторонним столкновениям.

Следующим вопросом и в той же последовательности решается применение истребительной и разведывательной авиации (она будет заниматься в решительный день операции не только разведкой). Сторона отпускается с заданием зафиксировать принятые решения в виде приказов, уточнить расчеты. На этом заканчивается для нее второй ход.

После этого начинается работа с другой стороной в такой же последовательности, с учетом характера и оперативной обстановки состава воздушных сил.

В этом отношении хотели бы отметить, что поучительность игры во многом вырастает, когда общая оперативная обстановка

для одной стороны отлична от первой. Не всегда следует разыгрывать встречные сражения с одинаковым характером действий для обеих сторон, а чаще всего практиковать не одинаковое соотношение сил, а оборонительные или отход для другой стороны.

Третий ход — детали боя в воздухе и действий против земных войск.

Мы уже высказались о необходимости розыгрыша этих деталей и какой характер действий отдельных авио-частей может быть представлен. Сухопутное командование в этот момент совсем не разыгрывается. Розыгрыш деталей боя может быть продемонстрирован на одном ходе или на нескольких. Если это делается на одном ходе, то лучше всего, делая розыгрыш одной стороны допустить присутствие и другой. Во всяком случае на последнем ходе это необходимо делать всегда. К замечаниям о характере воздушного боя и операции в смысле роли управления на нынешней стадии техники необходимо отметить следующее: Если, например, бомбардировочная эскадрилья N в таком-то месте и в такое-то время атакована неприятельскими истребителями, то обычное мероприятие, применяемое в земном бою, подбрасыванием новых сил разрешить бой в свою пользу — в воздушном бою не всегда применимо. Единственная возможность, что вблизи в воздухе находящиеся свои части подспевают к участию в бою. Редко будет возможно, что часть сил успеет

подняться с земли, найти сражающихся и ввязаться в бой. Также редко удается, например, помешать бомбардировке эскадрильей противника какого-либо пункта путем вызова и подъема истребителей из даже близлежащего пункта. В лучшем (случае вызванные истребители перехватят и настигнут противника на обратном пути. Поэтому влияние на ход воздушного боя на данном участке воздуха со стороны других частей весьма ограниченное, пока представленное случайным явлением. Определенно функционирует в бою только заранее намеченная по времени, высотам и направлениям группировка сил и разных видов авиации. Функционирование это недлительное, начинается с момента достижения указанных мест в воздухе и прекращается, когда части боевого порядка уходят на свои аэродромы. Поэтому исключительно велико значение принятых решений, согласно которым воздушные части направляются в воздух.

При нынешних рабочих скоростях: истребители — 270—250, бомбардировщик — 220, и разведчик—250 км в час *), и скоротечности воздушного боя, как боя на больших скоростях, привлечение к очагу боя в воздухе других частей издали — почти неосуществимо. Поэтому еще раз подчеркиваем, что розыгрыш воздушного боя может вестись путем

*) Кохенгаузен, 5 издание, стр. 36.

освещения, как на основе принятых решении обеими сторонами возможны отдельные воздушные бои.

Рекомендуется разыграть положение и все события у одной части (эскадрильи отряда), а потом другой.

4-й ход игры — желательно как особый ход игры посвятить действиям ночной авиации. Его нужно отдельно прорабатывать от периода деятельности дневной авиации по многим причинам. Прежде всего здесь применяются в большинстве случаев особые типы с другими летными свойствами; во-вторых, организация полетов (на земной поверхности) имеет другие особенности; в третьих, проведение воздушных ночных боев находится в детской стадии своего развития, и в четвертых, действия против земных целей имеют недостаток ввиду почти невозможности разглядеть ночью действия земных войск, как объект бомбардировки. Но в то же время развитие ночной авиации и ее тактики идет так быстро и приобретает такое большое значение, что исследование этих вопросов на игре весьма желательно.

Розыгрыш нам мыслится как продолжение той же двухсторонней игры. Даются стороне определенные силы и средства авиации — ночные разведчики, ночные истребители, ночные бомбардировщики и сигнальные войска для оборудования поверхности. Средства противовоздушной обороны — можно в том составе,

как было и днем. Играющие лица распределяются по должностям, как это вытекает из наличия частей и разыгрываемых вопросов. Прорабатывается последовательно каждая сторона:

1) решение командарма о действиях земных войск с учетом мнений начальника противовоздушной обороны и наштарма (или п. IV) о тыле армии,

2) предложение начвоздухсил командарму об использовании авиации, проект приказа с оценкой обстановки; последняя устно,

3) после утверждения командармом начвоздухсил армии докладывает особые распоряжения по авио-частям во исполнение приказа по армии,

4) начштаба воздухсил — доклад об оборудовании сигнальными средствами района армии для ночной работы авиации,

5) после принятия вышеуказанных решений прорабатывается применение отдельных видов авиации на основе задания начвоздухсил):

а) ночные разведки — задача, расчет сил для выполнения, приказ;

б) ночные бомбардировщики — то же, как и «а»;

в) ночные истребители — то же, как и «а».

Отпустив сторону для составления письменных приказов и распоряжений, руководство прорабатывает то же самое с другой стороной.

Следующим этапом может быть иллюстрирование работы в воздухе ночной авиации по методу, как учитывалась и работа дневной.

На этом мы закачиваем изложение, каким порядком и методом на авиационной игре в помещении мы считаем возможным проработать поставленные нами учебные задачи.

Результаты потраченных усилий будут немалы. Летный состав изучает работу и требования сухопутного командования. Представители сухопутного командования ближе подойдут к воздушному флоту, его возможностям и технике работы. Разрешение практических примеров участниками покажет способы лучшей организации совместной работы. Летный состав попробует свои силы на технике управления, отдаче приказов; получит расширение своих познаний по применению крупных авиосил и тактике воздушного боя. Правда, все это теоретично, условно, но ведь, не опираясь на углубленную продуманную теорию, нельзя быстро двигаться вперед.

Для завершения организационной части игры необходимо вкратце остановиться на составе и методах работы руководства, что же касается участников, их состава и распределения, это совершенно ясно из изложения хода игры по отдельным учебным вопросам.

Руководство игры небольшое (3—4 человека). Главный руководитель обязан составить задание на игру, подготовить календарь-план проведения игры (учебные вопросы, обст. распр. участников, порядок разыгрывания каждого вопроса, как мы это подробно из-

ложили выше). Руководитель делает это кратко и дает свое решение по важнейшим вопросам.

Кто может быть руководителем авиационной игры — как правило только крупный авиационный начальник, способный объединить оперативные вопросы вождения сухопутных войск и применение многочисленной авиации.

Может быть и исключение, когда лицу сухопутных войск с большими познаниями в авиации может быть поручено проведение авиационной военной игры. Аппарат руководителя игрой по количеству лиц может колебаться в зависимости от объема игры и количества участников.

Прежде всего ему нужен один по сухопутным войскам или лучше два лица, ведущие карту, и запись решениям каждой сухопутной стороны. Нужен Начштаба руководства и еще два лица для ведения карт, схем и записи решениям по каждой авио-стороне. На обязанности начштаба лежит просмотр качества письменных приказов сторон и, учитывая решения самого руководителя, доклад об уточнениях в этой области.

На обязанности Начштаба лежит подведение итогов каждому дню немедленно по окончании дня, чтобы к концу игры был готов материал для разбора. Более точный порядок работ и состав руководства устанавливает руководитель применительно к деталям наличной игры.

Политические условия обстановки учитываются при оценке обстановки и решении

сухопутным командование и в отдельные моменты работы авиации. Об этом должен позаботиться руководитель игры. Однако розыгрыш деятельности политических аппаратов авио-частей и сухопутных на данной авио-игре мы считаем очень громоздким. Лучше всего этого можно достичь на специальных односторонних политических играх и беседах.

О разборе авиационной военной игры. — Частичный разбор и замечания по принятым решениям должен делать руководитель во время хода игры, когда можно по свежим следам обратить внимание на какое-либо практическое или принципиальное положение. Кроме того делается полный разбор военной игре. На разборе говорит только руководитель и старший сухопутный начальник, если таковой на игре присутствовал.

Руководитель должен поменьше касаться фактического хода событий (он и без того известен всем), а сосредоточить внимание на принципиальной стороне принятых решений, их проведения и техники отдачи приказов. Ход игры должен дать материал руководителю, чтобы развернуть перед присутствующими принципиальные вопросы взаимодействия сухопутных и воздушных сил и вопросы тактики воздушного боя. Иногда, после разбора руководителя, по некоторым отдельным вопросам может быть открыт обмен мнений (прения). Должно быть обеспечено проведение разумной и деловой военно-научной мысли. Руководитель или кто-нибудь

другой должен подвести итоги обмену мнений и поставить на свое место уклонения и ошибочные мнения.

Мы уже указывали, что ход военной игры нужно разнообразить включением некоторых докладов, как например, — фотографирование, противовоздушная оборона и достижения зенитной стрельбы, достижения по бомбометанию и т. д. Эти доклады для собравшихся летчиков и представителей сухопутных частей весьма нужны, ибо каждая часть года в этих областях приносит все новые и новые достижения. Это же служит хорошей иллюстрацией некоторых вопросов, проделанных на игре. Существенно важно, чтобы руководство просмотрело доклады и дало направление при их подготовке.

Практические занятия авио-частей — мы не даем подробных указаний об организации проведения этих занятий. Это завело бы нас далеко. Мы подчеркивали необходимость включения их в ход игры. Многие спорные (вопросы на игре проявляются ходом этих практических, показательных учений. Учения эти еще необходимы и потому, что в зимний период мы не привыкли производить маневры, крупные тактические учения и имеем мало случаев совместной работы земных войск и авиации. В заключение мы приводим краткий календарный план игры, с распределением работ по времени (пример 1, 2, 3 задания).

О малой авиационной игре. То, что мы изложили выше об организации

ной военной игры, может быть проведено в штабе округа и при очень крупных авиосоединениях. Эскадрилья и авио-отряд не могут своими силами и притом часто проводить подобные игры. Поэтому возникает вопрос о малой авиационной игре на один вечер или на один день. Необходимо эти игры связывать с практическими летными занятиями — это возможно делать следующим образом: командир отряда или эскадрильи дает задачу сначала по карте (например, работа дальнего разведчика или звена). Когда по карте решение принято, следующий этап следует — полет, например, для фактического обследования движения по жел. дороге, проведение фотографирования, разведки земных войск (в момент, когда фактически в том районе проводится какое-либо войсковое занятие). Особенно много поучительных двухсторонних занятий в воздухе можно организовать между двумя авиогарнизонами при использовании своей радиосвязи для работы руководства. Эти занятия можно хорошо подгонять для выполнения в разных условиях погоды, в разные часы суток и местности.

Малая авиационная игра организуется и проводится в том духе, как если бы мы взяли один учебный вопрос из большой игры, сократили силы, число лиц, чаще всего нужно проводить ее односторонней.

О полевой авиационной поездке. Проведение ее мало отличается от существа подготовки и проведения авио-военной игры, только количество работы в помещениях со-

кращается до $\frac{1}{2}$ или $\frac{1}{3}$ времени. Работа в помещении может проводиться на изложенных нами основаниях односторонней игры или двухсторонней для изучения тех или иных вопросов.

Практические работы заключаются в проведении рекогносцировок авио-группами по вопросам выбора и оборудования земли и полетах, с целью изучения оперативных и тактических событий и местности с воздуха, путем выполнения конкретных задач на каждый полет.

Вот эта часть работы по изучению летчиками пограничных районов на земле с помощью авто и сверху с самолета должна составлять очень важную часть работы подготовки авиации, так как ничто так не повышает боевую готовность авиации, как хорошее знание района действия. В этом отношении авио-поездки имеют огромное значение, их можно проводить совместно с оперативной полевой поездкой сухопутных штабов или же как отдельную авио-поездку.

Сбор авиации внутренних округов в пограничные округа на маневр летом не дает подробного последовательного изучения пограничной полосы во все времена года. Посылать целые эскадрильи и отряды в пограничные районы очень дорогое удовольствие, ввиду большого износа материальной части, особенно при наших расстояниях. Нужно это устраивать гораздо практичнее — перебрасывать летчиков по жел. дороге, на месте давать пару авто и 1—2 самолета и это вполне

обслуживать; нужны группы летчиков целой эскадрильи, при правильном чередовании работы в помещении, на авио и воздухе. Важно систематически преследовать одну цель, чтобы летный состав всех воздушных сил знал подробно прифронтовые районы.

АВИАЦИОННАЯ

1	2	3	4
День	Час	Учебная тема	Организационные соединения
I	3 час.	1) Применение корпусн. развед. отряда.	Сухоп. Части—две дивизии Корпус ав. мот. (9 самолетов) 3 самол. Дивизион.
	1 час.	2) Действия авиотр. кавдив.	Кавдивизия. 6 самол.
	4 час.	3) Применение армейской разв. авиации.	1) Эск. разв. 18. 2) Отр. ночн. разв. 6. 3) Отр. истр. 9. 4) Ночных истр. 6. 5) Сигн. части. 6) Парк. 7) Корпавиац. Сух.—Штарм 2. Гол. корпус Кавдивизия

Так же составляется и на

ВОЕННАЯ ИГРА

5	6
Разыгрываемые должности	Что проигрывается
<p>Играет Комкор, Наштакор, все летчики за Нач. корп. отряда.</p> <p>Ком. звена истреб. Начарт. Д. Д.</p> <p>Комдив, Наштадив кавал. Начавио-отряда (все летчики).</p> <p>1) Командир. 2) Наштарм. 3) Начвоздухсил армии. 4) Нач. частей 6 лиц (можно дублировать) остальные дни</p>	<p style="text-align: center;">О д н о с т о р о н н е е з а н .</p> <p>1) Решение Комкора на сухопутную обстановку. 2) Доклад корпусного летчика (все), подготовка войсковым штабом задания авиации. 3) Распор. по кор. авио-отряду (земное обор., связь), расчет сил, приказ о провед. В в о д н ы е д а н н ы е . 4) Оценка результатов разведки (сводка). 5) Боевая разведка. 6) Полет на разведку с звеном истреб. 7) Корр. одним сам. стрельбы. 8) Итоги занятий (решение руков.) 1) Р е ш е н и е к о м д и в а . 2) План движения и связь частей кав. дивизии. 3) Распоряжения по авио-отрядку (земля, расчет сил, связь). 4) Итоги занятий.</p> <p style="text-align: center;">О д н о с т о р о н н я я .</p> <p>1) Решение команд. 2) Орг. зем. арм. разв. 3) Решение Нач. возд. сил. армии, расчет сил, приказ.</p>

АВИАЦИОННАЯ

1	2	3	4
День	Час	Учебная тема	Организационные соединения
II	30 мин 4 час.	4) Доклад о фото-графировании. 5) Противовозд. оборона тыла армии, корпуса и города. 6) Докл. противозд. обороны и достиж. зенит. стрельбы.	1) Авио-части прежние 2) Сред. протитиповоз. обороны г) Корпус: 2 бат 1 рота в) Армия: 2 зен. д., зен. пул. бат. Прожектор. . . . связи 3) Тылы армии. а) Выгрузка войск на одн. маг. б) Гол. склады. в) Промежуток. г) Воен. дороги. 4) Положение города на 5) Военные переправы.

Так же составляется

5	6
Разыгрываемые должности	Что проигрывается
<p>1) Наштармотд. 2) Нач. тыла (п. 14). 3) Нач. противозд. обор. арм. 4) Начарт корпуса противозд. 5) Нач. противозд. обор. города. 6) Нач. возд. сил. армии. 7) Нач. истр. части 8) Нач. эскадрильи разв.</p>	<p>Решают все летчики. 4) Применение дальних разведчиков (нач. эскадр.). 5) Ночных развед. (нач. ночн. отрядов) 6) Работ. истр. с дневн. разведчик. 7) Ночные истр. и ночн. разв. 8) Тыл. авио-части армии (наим. возд. сил.). 9) Итоги учения.</p> <p style="text-align: center;">Одностороннее занятие</p> <p>1) Положение тылов армии. 2) Противозд. оборона города. г) Корпуса. в) Армия.</p> <p>д) Аэродр. эскадрильи (все летчики). 5) Прим. истр. сил (все летчики). 6) Итоги решения руководителя.</p>

и на остальные дни

СОДЕРЖАНИЕ

	Стр.
Оперативно-тактические военные игры.	
1. Учебные задачи и роль игры в деле подготовки высшего командного состава и штабов.....	4
2. Функции высшего командования на военной игре.	9
3. Особенности работы и руководство участников.....	13
4. Подготовка, организация и проведение игр.	22
5. Оперативная полевая поездка.....	50
Авиационная военная игра	
1. О составлении задания на игру.	62
2. Подготовка игры.....	64
3. Подведение итогов разыгрываемой учебной теме.	69