

# TAKTIKALINE OTSUSTUSMÄNG (TOM)

- Taktikalise otsustusmängu eesmärk on arendada tänaseid ja tulevasi ülemaid erinevate taktikaliste situatsioonide lahendamisel.
- Otsustusmängus osalemiseks lahendage TOM vastavalt juhistele ning saatke see pildi või skeemina hiljemalt 20.04.15 aadressile andrus.tiitus[ät]kaitseliit.ee. Lahenduse võib saata ka paberkandjal Sakala maleva staapi.
- Küsimuste tekkimisel kirjutada mjr Andrus Tiitus´ele andrus.tiitus[ät]kaitseliit.ee või helistada numbril 71 79 202.
- Otsustusmängu elektroonilise versiooni leiab ka Sakala maleva kodulehelt.
- Parima TOM´i lahendajale on auhinnaks Smith´s Pocket Pal x2 üle-elamis tööriist.



# TAKTIKALINE OTSUSTUSMÄNG „JAGU KAITSES“.

## 1. OLUKORD

### OMAD.

Olete 1. kompanii 3. rühma 1. jao ülem. 1. kompanii on asunud FJ KARL´ist umbes 4 km kaugusel kagus kaitsele. Teie jagu on paigutatud rühmast eraldi kompanii põhjatiivale, eesmärgiga tagada oma allüksuste külgjulgestus. (Teie ees ja külgedel omasid üksuseid ei ole ja lähimad üksused asuvad 4 km kagus).

**VASTANE (VA).** Teie vastutusalale on oodata põhja suunast kuni rühma suurust jalaväeüksust koos 3-4 soomustransportööri (BTR-80). Vastasel on tõenäoliselt kasutada suurtükiväe kaudtuletoetust. Vastasel ei ole ülekaalu õhus, kuid ta võib alal luureks kasutada mehitamata õhusõidukeid (droone).

## 2. ÜLESANNE

1.jagu seiskab vastase enne FJ KARL vähemalt H+18, eesmärgiga tagada kompanii külgjulgestus.

### • KASUTADAVAD VAHENDID

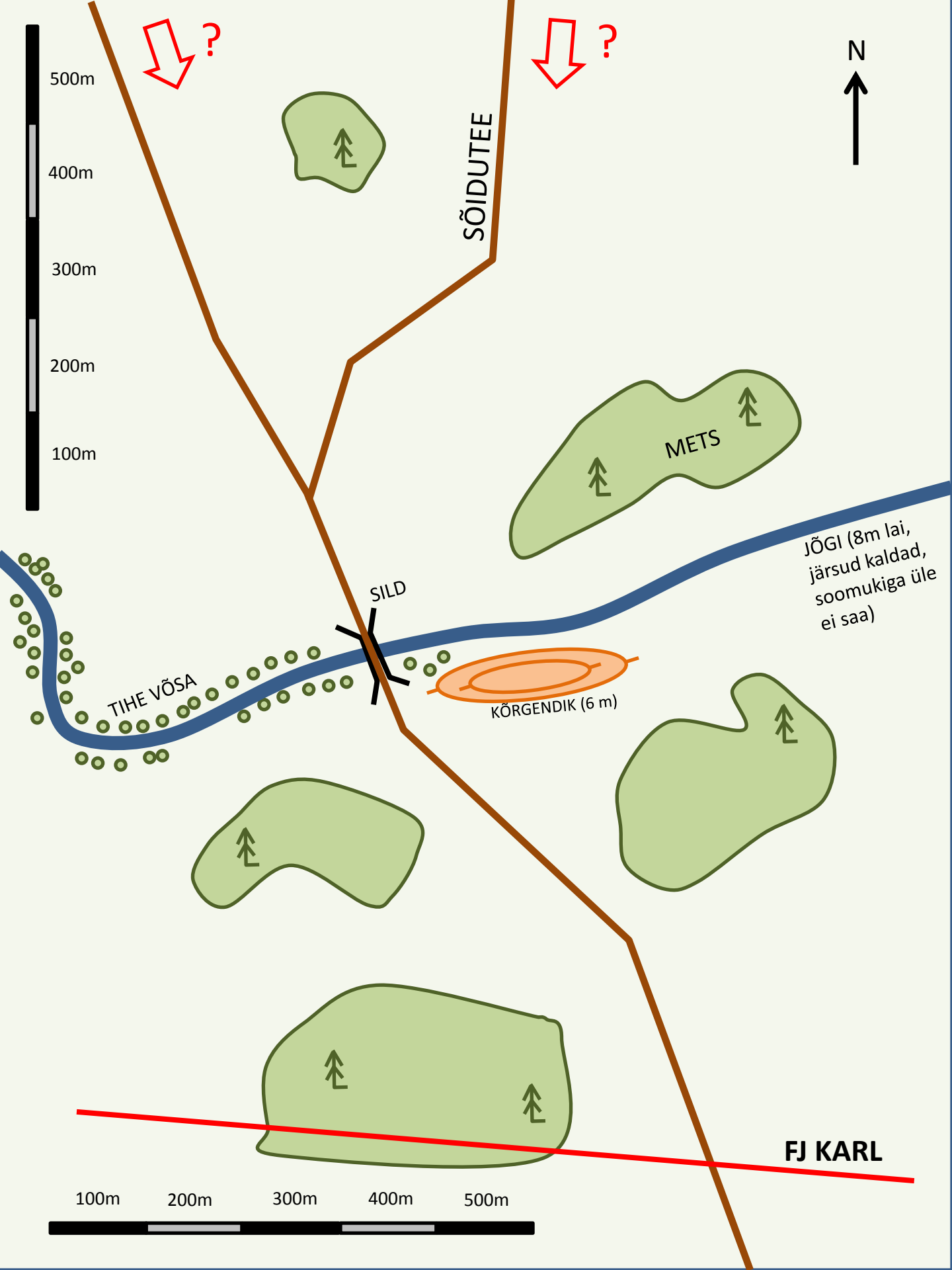
- 10 võitlejat (AK-4-d), 1x KsP 58, 1x Carl-Gustav, 3x ühekordset TT lasku C-90, 20x tankitõrje roomikumiini, 6x jalaväevastast suund kildmiini. 2x käsiraadiojaama, 1x veoauto, 1 telk.
- Kompanii 81mm miinipildujate rühm on paigutatud nii, et nad saavad vajadusel jagu MP tulega toetada. 1.jaol ei ole MP kasutamise prioriteeti.

### • PIIRANGUD

- Silda purustada ja vigastada ei tohi.

### • MUU INFO

- Hetkel asute oma jaoga vastutusalal, ettevalmistusteks on aega 24 tundi ning eeldatav H-hetk on 30 tunni pärast.
- H+18 vahetatakse teie jagu välja ja järgneb puhkus.



# OTSUSTUSMÄNGU LAHENDAMISE JUHISED

**1. Paigutage oma jagu kaitsesse nii, et te saaksite täita kästud ülesannet.**

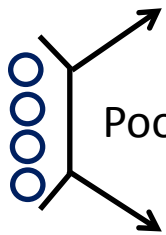
**2. Skeemile peab olema märgitud**

- Julgestusposti asukoht
- Jao (pooljagude) positsioonid
- TT relvade ja KP asukohad
- Miinide asukohad
- Vähemalt 2 MP sihtmärki
- Liikumis- (eemaldumis)teed
- Veoauto ja telgi asukoht

(NB! Plaani tehes arvestage oma relvade efektiivset laskekaugust, vastase soomukite pardarelvade laskekaugust, et positsioonid oleksid õhuvaatluse eest varjatud ning eemaldumisteid saaks VA tule alla sattumata kasutada).

# TINGMÄRGID

 Üksik võitleja

 Pooljagu positsioonil

10



TT miinid (10 tk)



Suundmiin



Kuulipilduja



Carl-Gustav



TT-lask



MP sihtmärk



liikumistee



vaatluspost



telk



veoauto