

Plukovník Ing. Jaroslav Bursík

VÁLEČNÁ HRA

Rychlé a kvalitativní změny v rozvoji vojenství přinášejí vysoké požadavky na úroveň operačně taktické přípravy důstojníků a generálů, přesnost a organizovanost v práci všech článků řízení.

Připravenost velitelů a štábů přistoupit okamžitě k plnění svých funkčních povinností a kvalitně řešit složité úkoly řízení vojsk v současných operacích je jedním z nejdůležitějších ukazatelů úrovně bojové pohotovosti vojsk. Profesionálního mistrovství vojenských kádrů a orgánů velení je dosahováno v procesu operační přípravy.

Na plnění těchto úkolů je zaměřen celý systém operační přípravy, počínaje velitelskou přípravou a konče různými druhy cvičení a manévry. Mezi nimi zaujímají důležité místo **válečné hry**, které jsou spojujícím článkem mezi samostatnou přípravou důstojníků a přípravou štábů jako orgánů velení. Tato forma přípravy stanoví jak cíl i charakteristické rysy, tak i metody provedení hry. Její výsledky, v podstatě svědčí i o úrovni operačně taktické přípravy kádrů a počátečním stupni bojové sladěnosti jednotlivých funkcionářů velení.

Podle námětu a složení účastníků lze **válečné hry** dělit na velitelské, velitelsko-štabní, speciální, výzkumné a podle organizace na jednostranné, dvoustranné, jednostupňové a víceúrovňové a mohou se uskutečňovat na mapách, se spojovacími prostředky, nebo bez nich. Každý druh válečné hry má své zvláštnosti, přednosti a přesně stanovené cíle.

V průběhu válečné hry je možné plnit řadu důležitých úkolů. K nim patří zdokonalení návyků důstojníků a generálů v plnění funkčních povinností při řízení vojsk, dosažení sladěnosti a operativnosti v práci různých orgánů velení, prověrka nových vojenskoteoretických úkolů, studium bojiště a rozehra možných variant plnění bojových úkolů.

Na dvoustrannou velitelsko-štábní hru je nejmůhodnějši vyvést štáby dvou rovnocenných svazků (útvárů) nebo z jednoho štábu vytvořit dva rovnocenné orgány tak, aby měly přibližně stejné možnosti v plnění velitelských úkolů. Přitom jedna ze stran může působit jako vlastní vojska a druhá cvičit za protivníka.

Přednost dvoustranné hry spočívá v tom, že jedna strana reálně působí a bojová činnost je rozehrávána na základě rozboru obou stran.

Základním **nedostatkem jednostranné hry** je její „podmíněnost“, která nezdíka vede k tomu, že protivník působí podle zámyslu cvičení, podle naplánovaných učebních cílů. Ještě horší je, stane-li se tato činnost šablonovitou.

Jiná je dvoustranná hra, v průběhu které působí reálně obě strany. Přitom jedna strana může procvičovat otázky smelování štábního kolektivu a druhá studovat organizační složení, taktiku vedení bojem slabé a silné stránky protivníka, zkoumat pravděpodobné způsoby přípravy a vedení protivníkových operací, studovat zvláštnosti použití výzbroje atd. Je důležité, aby řídicí válečné hry nabádal strany k aktivitě, tvůrčí práci, iniciativě, ke smělému řešení ještě slabě zvládnutých otázek a nedostatečně zpracovaných způsobů vedení boje.

Kvalita provedení hry, její výsledky, do značné míry závisejí na důkladnosti a úplnosti její přípravy.

Příprava velitelsko-štábní válečné hry na mapách obyčejně zahrnuje:

- stanovení nebo upřesnění výchozích údajů,
- rozpracování operačně taktického zámyslu na mapě a jeho textové části, časového plánu průběhu hry a operačních úkolů cvičícími stranami,
- přípravu řídicích cvičení, rozhodčích a cvičících,
- vybavení míst, kde budou konána zaměstnání.

Výchozími údaji pro organizaci válečné hry jsou:

- témata a učební cíle pro každou stranu,
- složení cvičících,
- doba hry,
- prostor na mapě a místo hry,
- složení ředitelství a rozhodčích.

Témata připravované hry se zpravidla stanovují v závislosti na připravenosti cvičících a jejich předurčení na funkce. Ke kvalitnímu zpracování učebních úkolů je zapotřebí, aby nebyly rozvláčné, ale aby obsahovaly několik nejnůtějších otázek (hru je možné připravit i s komplexní tematikou). Je účelné plánovat studium řady otázek operačně taktické přípravy na několik let a postupně zvyšovat znalosti funkcionářů.

V průběhu prvního roku je např. možné studovat zvláštnosti bojiště, jeden z operačních směrů a způsoby činnosti při odrážení protivníka. Ve druhém až třetím roce je účelné naplánovat zvládnutí jiných forem a způsobů vedení bojové činnosti v hloubce operačního směru a otázky spojené se všestranným zabezpečením

vojsk. Takový přístup k tematice her a cvičení umožní za několik let plně zvládnout různé operační směry a různé způsoby plnění bojových úkolů.

Cíle válečné hry zpravidla spočívají ve vypěstování schopnosti rychle, hluboce a všestranně hodnotit situaci (zvláště když protivník působí reálně), dělat správné, podložené závěry a přijímat účelná opatření na základě operačně taktických výpočtů. Je důležité všemi formami a způsoby rozvíjet u generálů i důstojníků operační myšlení, vypracovat návyky rychlé orientace, všestranně podporovat smělá a iniciativní rozhodování, snažení k podloženému riskování. Zvláštní pozornost je třeba věnovat přípravě důstojníků k rychlému a samostatnému provádění operačně taktických kalkulačních výpočtů, spojených s přípravou, vedením operací a řízením vojsk.

K rozpracování materiálů na velitelsko-štábní hru se zpravidla včas určuje nevelký štáb ředitelství. K zabezpečení jeho produktivní práce řídící cvičení uskuteční instruktáž, na které stanoví charakter hry, témata, učební cíle a učební úkoly, zámysl a období hry.

Je nutné poznamenat, že skupina zpracovatelů na základě pokynů řídícího válečné hry si ujasní její cíl, možné výsledky a na základě toho stanoví období hry, obsah a délku trvání.

Délka období závisí nejen na obsahu učebních úkolů, ale i na připravenosti cvičících. Když generálové a důstojníci poprvé procvičují stanovené otázky na novém směru bojové činnosti, nebo slabě znají plánovanou bojovou činnost, pak je vhodné vyčlenit více času na jednotlivá období, aby se kvalitně procvičily učební úkoly. Když to vyžaduje situace, řídící v průběhu válečné hry může prodloužit dobu na procvičení některého úkolu.

Po obdržení výchozích údajů skupina zpracovatelů přistoupí ke studiu předpisů, směrnic a vojenských odborných časopisů, ve kterých jsou publikovány zkušenosti z operačních cvičení. Po jejich prostudování tato skupina může zpracovat Plán přípravy válečné hry, jenž obsahuje úkoly pro vykonavatele a dobu jejich splnění.

Zámysl válečné hry se zpravidla zpracovává na mapě. V něm je vytvořena operačně taktická situace, v jaké chce řídící procvičovat stanovené učební úkoly v jednotlivých obdobích hry. Kromě obvyklých otázek mohou být vytyčeny i výzkumné úkoly.

V zámyslu válečné hry je zapotřebí podrobně uvést výchozí postavení vojsk stran pro každé období a také prostory a operačně taktickou situaci pro rozehrání jednotlivých epizod a k rozpracování učebních úkolů. Jestliže situace v dalším období neodpovídá rozhodnutím přijatým cvičícími v předešlém období, pak se v Plánu provedení a v zámyslu dělají korektury. V případě, kdy nové období začíná po operačním skoku, není vhodné dělat změny.

Velitelsko-štábní válečnou hru je účelné uskutečňovat do velké hloubky území a s prudkými změnami situace. Z praxe víme, že při procvičování více učebních úkolů často přechází jedna bojová činnost do druhé. Proto pro rozehrání jednotlivých

epizod a procvičení úkolů je žádoucí vytvořit v zámyslu a těch prostorech, kde předpokládáme rozehrávat tyto epizody, odpovídající situaci.

K zámyslu hry se zpravidla přikládá textová část s uvedením témat a učebních cílů pro každou stranu. Dále je možné uvést dobu provedení, dobu trvání jednotlivých období, jejich obsah a průběh válečné hry.

Na základě podrobně rozpracovaného zámyslu je možné učit důstojníky, generály a štáby vidět v jakých podmínkách je řídicí rozhodnut procvičit stanovené učební cíle. V souladu se zámyslem skupina zpracovatelů připravuje grafický a textový Plán provedení dvoustranné velitelsko-štabní válečné hry, ve kterém se hlavně stanoví rozpočet času na všechna plánovaná opatření (podle období válečné hry).

Námět je rozpracován v osnově zámyslu hry pro každou stranu a je výchozím dokumentem pro uvedení cvičících do situace. Je připravován zpravidla v písemné formě s přílohami (např. mapa výchozí situace). Může se zpracovávat také na mapě s odpovídajícími vysvětlivkami (legendou) a zpravidla obsahuje čtyři základní části:

- všeobecnou situaci,
- situaci vlastních vojsk a protivníka,
- složení stran,
- úkol, který je nutné splnit.

Po zpracování dokumentace válečné hry řídicí přistoupí k přípravě štábu ředitelství a cvičících. Tato příprava může zahrnovat přednášky, informace a samostatné studium patřičné literatury, předpisů a také organizačního složení svazků a útvarů, taktiky, bojových možností vlastních vojsk a vojsk pravděpodobného protivníka. Potřebnou pozornost je nutné věnovat studiu válčiště a přípravě cvičících, kteří budou cvičit na straně protivníka. Zkušenosti potvrzují, že při nedostatečné přípravě, cvičící v roli protivníka mají sklon plnit úkoly podle taktiky vlastních vojsk, což snižuje úroveň poučnosti cvičení.

Kromě přípravy dokumentace k válečné hře, štáb ředitelství cvičení připravuje místa pro rozmístění a pracoviště cvičících stran. Místnosti je účelné vybírat tak, aby strany byly rozmístěny izolovaně od sebe. Právo volného vstupu do prostorů obou stran mají jen příslušníci ředitelství cvičení. V místnostech lze zřídit displeje, které napojit na informační výpočetní systém. Využití výnosných displejů umožní cvičícím stranám v krátkém čase v dialogovém režimu získávat potřebné údaje.

Jedním z prvků válečné hry může být příprava a upravení makety terénu. Ke kvalitnímu provedení válečné hry je vhodné připravit několik plastických stolů různého měřítka. Na plastickém stole měřítka 1 : 100 000 je možné podrobně zhotovit studovaný operační směr. Zpravidla jej štáby připravují a používají ke studiu fyzikálně geografických podmínek terénu, jeho zvláštností a také operační přípravy bojiště a uskupení protivnickových vojsk na něm. Na tomto stole je možné organi-

zovat různá zaměstnání. Pro celkovou a perspektivní představu terénu v pásmu bojové činnosti je účelné zhotovit i plastické stoly v měřítku 1 : 25 000 (jeden pro každou cvičicí stranu). Práce cvičících na takových stolech je zvláště výhodná při přijímání rozhodnutí a organizaci součinnosti. Plastické stoly je možné využít i ke srovnání přijatých rozhodnutí stranami a také pro dílčí i celkové rozbory.

Průběh válečné hry záleží na složení cvičících štábů, jejich připravenosti, sladění a na konkrétních podmínkách dané situace.

Námět je cvičícím předáván včas, aby mohli prostudovat výchozí situaci a připravit se k válečné hře. Bojový úkol cvičícím stranám může být stanoven na začátku hry. Při nevyhnutelnosti podrobného procvičení procesu přijetí rozhodnutí je možné stanovit bojový úkol zároveň s vydáním výchozí situace.

Při dvoustranné válečné hře uskutečňované na různá témata, první obdrží bojový úkol strana v obraně a útočícím je doručen úkol až po přijetí rozhodnutí obráncem. Tato metoda umožňuje ředitelství cvičení předávat údaje o protivníkovi útočící straně v souladu s přijatým rozhodnutím pro obranu.

Válečnou hru je možné řídit tak, že příslušný funkcionář se může stále zdržovat u jedné strany a učit podřízené organizovat bojovou činnost i velení vojskům v průběhu (dynamice) boje. U druhé strany tuto práci vykonává zástupce řídicího cvičení nebo starší rozhodčí. Často je v praxi používána i taková varianta, kdy řídicí hry postupně vyslychá rozhodnutí jak k výchozí situaci, tak k jednotlivým epizodám. Hru je možné provádět i spojením obou způsobů. To je nejvýhodnější, protože umožňuje srovnávat metodiku práce cvičících i přijatá rozhodnutí a také správně hodnotit každou cvičicí stranu.

Při řešení nejdůležitějších otázek je účelné přednášet informace, návrhy, rozhodnutí atd. na společném shromáždění všech důstojníků. V ostatních případech je žádoucí, aby řídicí válečné hry neodtahoval cvičící od jejich práce. Např. rozhodnutí jedné strany je možné vyslechnout v době jeho vyhlášení celému štábu a stanovení úkolů podřízeným svazkům a útvarům. Při takovéto metodě podmínky práce cvičících se přibližují bojovým podmínkám a válečná hra probíhá bez přerušování. Ale v každém případě je účelné systematicky zkoumat práci velitelství obou stran a také náčelníků druhů vojsk, speciálních vojsk a služeb. Přitom je důležité, aby tito náčelníci ve svých návrzích (informacích) neuváděli všeobecné, ale konkrétní údaje podložené výpočty a odpovídajícími návrhy na použití podřízených vojsk.

Při předkládání návrhů a informací je účelné prověřit znalosti cvičících z takticko-technických údajů výzbroje, organizační struktury a taktiky vlastních vojsk a protivníka.

V průběhu zaměstnání řídicí cvičení a rozhodčí musí nejen hodnotit činnost cvičících, ale také je učit, naznačit jak v daných podmínkách nejlépe řešit jednotlivé otázky. Zvláštní pozornost se věnuje přesnosti, krátkosti, jasnosti a věrohodnosti předkládaných návrhů, zpráv, informací.

Jedním z nejdůležitějších úkolů je dosažení u cvičících tvůrčího přístupu k řešeným otázkám. Proto při válečné hře je nutné častěji připravovat generály a důstojníky v sestavování operačně taktických propočtů s využitím výpočetní techniky a vyhnout se snahám obecného zdůvodňování.

Prvořadým úkolem je naučit účastníky válečné hry umění předvídat možné varianty činnosti protivníka v průběhu boje a nacházet neefektivnější způsoby zmaření jeho plánů a záměrů. Na základě propočtů a závěrů z návrhů náčelníků druhů vojsk, speciálních vojsk a služeb některé štáby zpracovávají jednoduchý názorný dokument – grafický kalkulační model operace.

Po vyslechnutí rozhodnutí (návrhů) stran štáb jej zakresluje do mapy, hodnotí a připravuje návrhy na rozehru bojové činnosti. Poté, když štáb ředitelství válečné hry připraví všechny potřebné údaje, řídicí svolá rozhodčí, vyslechne jejich názory a stanoví další postup rozehry bojové činnosti.

V průběhu válečné hry je možné zpravodajské informace předávat různým způsobem. Zpravidla situace nenarůstá jako nepřetržitě se rozvíjející činnost, ale je předávána v operačních skocích. Stejně i v takovém případě je vhodné, aby byla doručována po částech, v různé době, z různých zdrojů a těm funkcionářům, kteří by tyto údaje mohli dostávat i v rámci bojové činnosti.

Ve válečné hře je žádoucí vytvářet složité situace, které odpovídají charakteru současného boje s využitím jaderných nebo konvenčních zbraní. Jednotlivé situace jsou vydávány v takovém rozsahu, který by mohl štáb získat v reálných podmínkách, jež vycházejí z organizovaného průzkumu jednotlivými stranami. Kromě toho se v průběhu válečné hry osvědčila praxe vydávání cvičícím štábům rozporných zpráv o situaci (jak by se to stávalo ve skutečném boji). Toto nutí cvičící hlouběji konfrontovat obdržené průzkumové údaje, lépe organizovat průzkum a celkově aktivovat jejich činnost.

V průběhu rozehry bojové činnosti je potřeba věnovat zvláštní pozornost rychlosti a hloubce zhodnocení situace a všestrannému zdůvodnění přijatých rozhodnutí. Je důležité připravovat cvičící k rychlé reakci na náhlé změny situace, řešit nenadále vznikající úkoly a propracovat otázky velení vojskům v krajně omezeném čase.

V bojové činnosti dosahuje úspěchu ta strana, která včas a správně zplánovala průzkum, přijala lépe zdůvodněné rozhodnutí, dovedně využívá slabých stránek protivníka a výhodných terénních podmínek.

Závěrečným obdobím velitelsko-štabní válečné hry je **rozbor**, který má stejně důležitou úlohu jako samotná hra. Rozbor musí mít charakter hluboké analýzy řešených otázek a činnosti cvičících. Příprava rozboru zpravidla začíná současně s rozpracováním zámyslu a dalších dokumentů válečné hry a pokračuje v jejím průběhu. V jednotlivých případech je účelné organizovat dílčí rozbor po každém období ke konfrontaci přijatých rozhodnutí stranami. Materiály rozboru jsou připravovány na základě hodnocení řídicím hry a podkladů (hlášení) rozhodčích.