

VERKTØYMAPPE



INNHOLD:

- Lendevurdering s. 2
- Målkort s. 4
- Ildplanskisse s. 6
- Ordremal s. 8
- IRFMI – GLA s. 17
- Prinsipper angrep/forsvar s. 18
- Målprioritet s. 18
- Fiendebeskrivelse s. 18
- Ildhastigheter s. 18
- Målangivelse –GRAB s. 19
- Ildkommando- EMU s. 20
- Modellbord s. 21
- Oppdragsgrafikk s. 22
- UTS s. 26

Illustrasjoner: Hauge, FR 6-20 Infanterioffiseren i felt (1989)

Heimevernets skole og kompetansesenter 2020





Lendevurdering AKVODS

Adkomstveier

Angrep	Hvordan kan jeg bruke hver adkomstvei til å støtte min forflytning eller manøver?
	Hvordan vil hver adkomstvei støtte mine forflytningsteknikker, formasjoner, og ved kontakt, manøveren?
	Vil variasjoner i fremkommelighet fremtvinge formasjonsendringer eller endringer i forflytningsteknikker?
	Hva er fordelene og ulempene ved hver adkomstvei?
	Hva er motstanderens sannsynlige akser for motangrep?
	Hvilke tverraker kan utnyttes for å veksle mellom adkomstveiene og hvilke vil motstanderen kunne utnytte for å true våre flanker?
	Hvordan vil hver adkomstvei påvirke fremrykningshastigheten?
Forsvar	Hvilke adkomstveier kan motstanderen nytte inn i min sektor?
	Hvordan kan motstanderen utnytte hver adkomstvei?
	Hvilke tverraker kan motstanderen utnytte for å true våre flanker?
	Hvilke adkomstveier vil egne seg for et eget motangrep? Eller kreve omgruppering?

Kunstige og naturlige hinder

Angrep	Hvordan vil motstanderen bruke sperringer og terrengformasjoner?
	Hvordan vil sperringene være konstruert?
	Hvordan vil sperringene og terrenget påvirke forflytningen og manøveren?
	Hvis nødvendig, hvordan kan jeg unngå sperringene?
	Hvordan kan jeg oppdage, og hvis ønskelig omgå sperringene?
	Hvordan har motstanderen plassert våpen for å dekke sperringene, og hvilke typer våpen bruker han?
	Hvis jeg må bryte gjennom, hvor forventer motstanderen at jeg bryter gjennom og hvor vil motstanderen dekke fra?
	Hvordan vil terrenget påvirke utplassering av avdelingsvåpen?
Forsvar	Hvor ønsker motstanderen å rykke frem? Hvor kan jeg ødelegge han? Hvordan får jeg han dit?
	Hvordan vil sperringer og terrengformasjoner påvirke motstanderen?
	Hvordan kan jeg bruke terrengformasjonene til å tvinge motstanderen inn i et engasjementsområde, nekte han tilgang til akser eller forstyrre hans forflytning?
	Hvordan vil terrenget påvirke utplassering av avdelingsvåpen?

Viktig lende

	Hvilket lende er viktig for egen observasjon, både for evnen til stridsledelse og for å lede ild?
	Hvilket lende er viktig for motstanderen og hvorfor? Er det viktig for meg også?
	Hvilket lende har min oppdragsgiver definert som viktig? Er dette også viktig for motstanderen?
	Kontrollerer motstanderen viktig lende?
	Hvordan tar jeg kontroll på, eller opprettholder kontroll på, viktig lende?

Observasjon og skuddfelt

Angrep	Er observasjon og skuddfelt tilgjengelig på eller nært målet for motstanderens observasjonsposter og våpensystemer?
	Hvor kan motstanderen konsentrere sin ild?
	Hvor vil motstanderen ikke kunne være istand til å konsentrere sin ildgivning?
	Hvor er motstanderen sårbar?
	Hvor kan jeg støtte manøveren med ild?
	Hvor kan egne observasjonsposter plasseres?
	Hvor har motstanderen sine forhåndsplanlagte krumbanemål?
	Hva kan jeg bruke til grunnpunkter?
Forsvar	Hvilke posisjoner har observasjon og skuddfelt mot motstanderens adkomstveier?
	Hvor vil motstanderen etablere ildstøtte?
	Fra hvor kan jeg kraftsamle ild mot motstanderen?
	Fra hvor kan jeg ikke kraftsamle ild mot motstanderen?
	Hvor er mine dødsoner? Hvor er jeg sårbar?
	Hvor er det naturlig å plassere krumbanemål?
	Hvor kan jeg ødelegge motstanderen?
	Hvor opplagte er mine stillinger?
	Hvor plasserer jeg mine observasjonsposter?
Hva kan jeg bruke til grunnpunkter?	

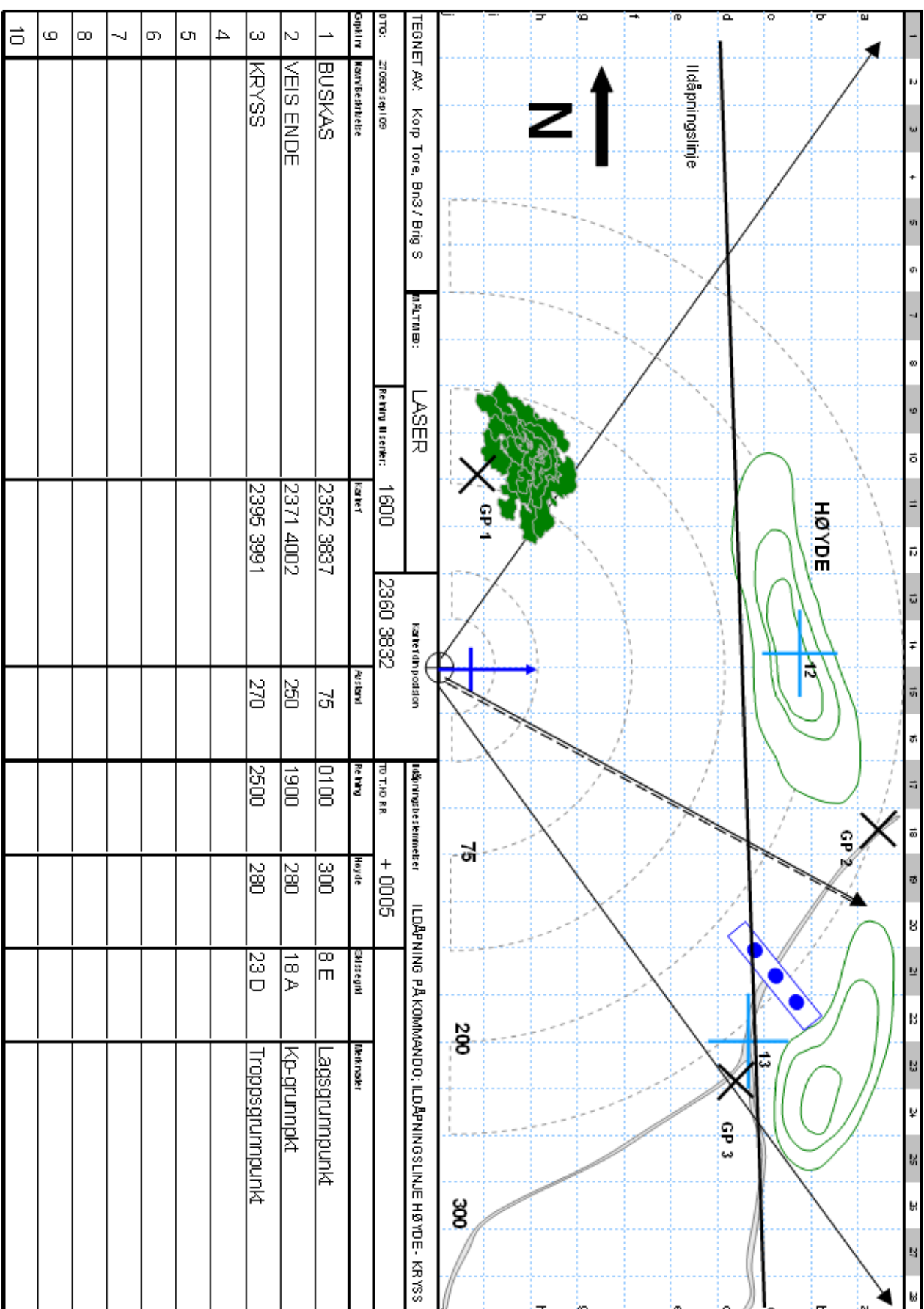
Dekning og skjul

Angrep	Hvilke akser kan by på både observasjon, skuddfelt og effektiv dekning og skjul?
	Hvor tillater lendet skjult og dekket fremrykning? Hvordan er da skuddfeltet?
	Hvor tillater ikke lendet skjul og dekning?
	Hvor er eksponeringslinjene?
Forsvar	Hvordan kan motstanderen utnytte skjul og dekning i sin fremrykning?
	Hvilke områder gir meg effektiv dekning?

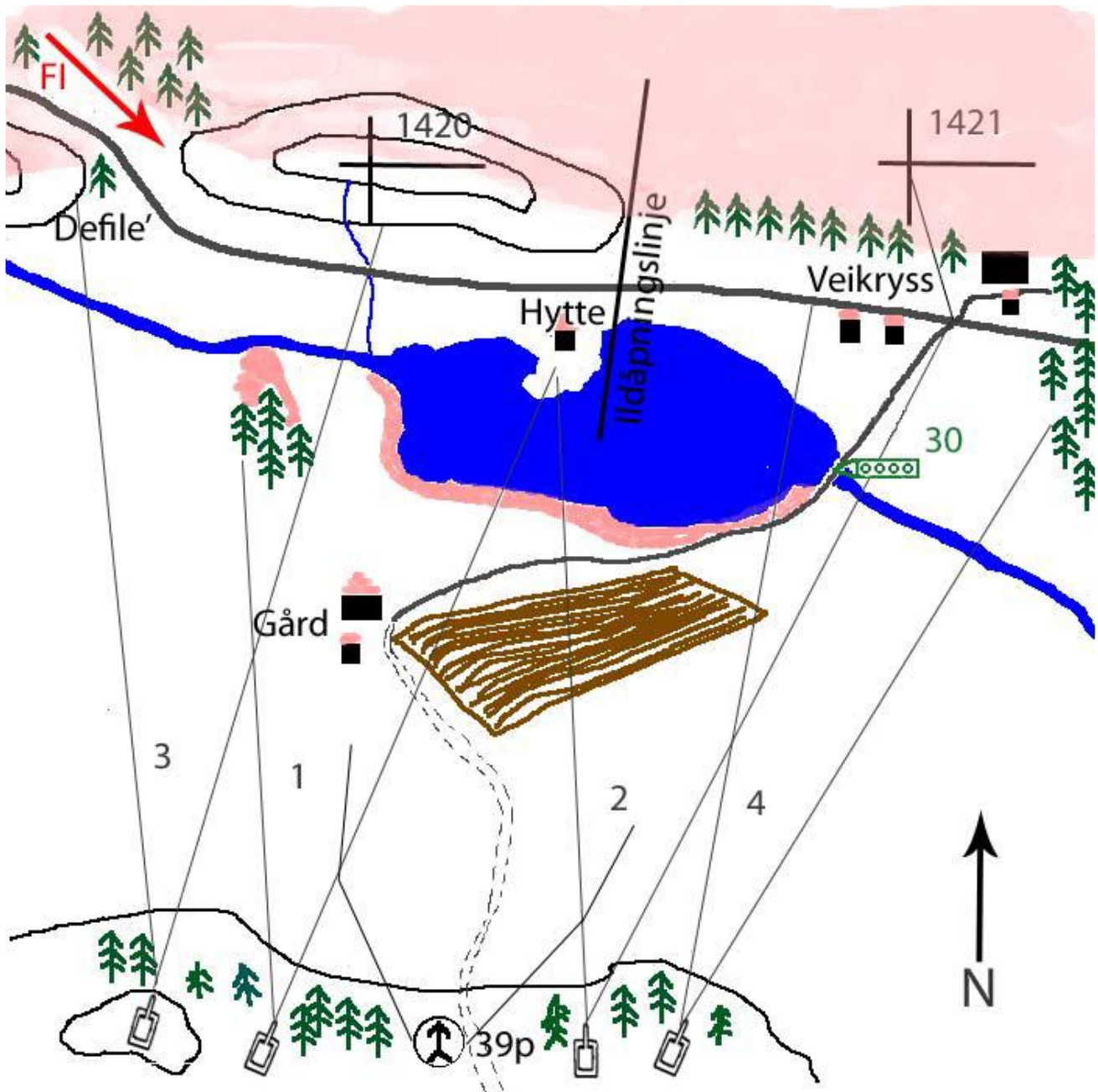
Slutning

	Hvilke slutninger kan trekkes nå?
	Hvilke spørsmål må avklares under rekognoseringen?
	Hvilke andre momenter må avklares og på hvilken måte?
	Det må, basert på lendeavurdering og kunnskap om motstanderen, trekkes konkrete slutninger. Dette er en beskrivelse av utfordringer.
Eks.:	1: Motstanderen kan beskytte vår VKP inn mot objekt fra høyde i R 124 462
	2: Slukt 100 meter vest for objekt gir skjult og dekket fremrykningsvei mot oss.
	3: Fra skogholt 70 meter nord for objekt vil det være mulig å komme seg usett inn til gjerde.
	«Motstanderens farligste handlemåte er HM 2». «Motstanderens mest sannsynlige handlemåte er HM 1».
	Dette må komme frem i ordrept 1a – motstanderen.

MÅLKORT



ILDPLANSKISSE



GRUNNPUNKT AVSTAND KARTREFERANSE MERKNAD

GRUNNPUNKT	AVSTAND	KARTREF	MERKNAD
Defile	1720	123 456	Sees ikke av 2 og 4
Gård	1090	124 448	Dekkes av 39P
Høyde	1760	124 462	Art.mål 1420
Hytte	1640	125 452	Brennbar (lyspkt)
Veikryss	1800	126 453	Art.mål 1421
Minefelt	1700	126 448	Sperrer brua

TROPPENS ILDPLAN

GRUNNPUNKT	AVSTAND	KARTREF	MERKNAD

Ordremal for tropp

Innledning o-møte

1 Sikkerhet o-møte

- Sikringstiltak som er truffet for o-møte, hvem sikrer hvor.

- Handling ved kontakt under o-møte.

2 Administrativt

- Plassering

- Kart som nyttes

- Kalker

- UPK, data kart overlegg

3 Oppdragsorganisering i enhet

- Oppdragsorganisering (justeringer fra normaloppsett)

4 Vær føre og lyse

- Temperatur og vind:

- Nedbør:

- Sikt:

- Sol opp:

- Sol ned:

- Måne opp:

- Måne ned:

- Måneprosent (hvor mye lys gir månen oss):

- Føre veg, terreng:

- Snødybde, tele, fuktighet i bakken:

- Slutninger - Hvordan påvirker været våre operasjoner?

5 Kart og modellbord

- Kartorientering

6 Lendevurdering (fra egen og fi side)

Gå systematisk gjennom operasjonsområdet/modellbordet

- Adkomstveier (akser, veistandard)

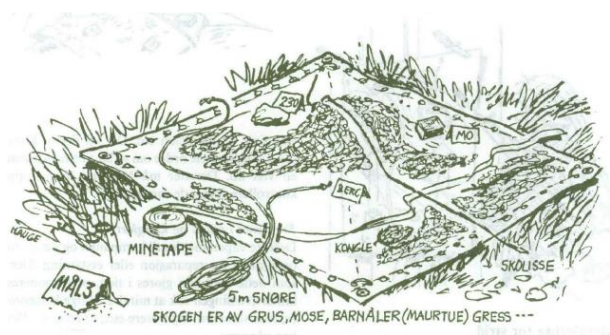
- Kunstige/naturlige hindre

- Viktig lende

- Observasjon og skuddfelt

- Dekning og skjul

- Slutninger (Hvilken konklusjon gjør vi basert på lende- og fiendevurderingen – Foreløpig plan skal etterhvert lages basert på bakgrunn av slutninger gjort i lende- og fiendevurderingen)



Operasjonsordre nr _____**1. SITUASJON****a. Fienden**

- Intensjon, kampvilje og antatt nivå på fienden
- Hvor/gruppering/lokalt
- Størrelse på grupperingen
- Våpen (flatbane/krumbane).
- Antatt rekkevidde på vpn
- Pansring/beskyttelse
- Kjøretøy
- Feltarbeid
- Mulighet/tid for støtte/forsterkning
- Fiendens mest sannsynlige handlemåte:
(Vis på modellbordet hvordan fienden mest sannsynlig kommer til å opptre mot oss)
- Fiendens farligste handlemåte:

b. Andre egne

- Høyere avdelings (område/kp) oppdrag:
- Sideordnede avdelingers oppdrag (andre tropper i område/kp):

c. Underleggelser og avgivelser (tid, sted og varighet)

- Underleggelser (hvilke avdelinger har vi fått underlagt):
- Avgivelser (hvilke avdelinger har vi avgitt):
- Andre egne som vil kunne ha påvirkning på vårt oppdrag:

d. Andre og sivile

- Sivile i området:
- Holdninger/innstillinger:

2. OPPDRAG

Oppdraget ordrett slik du har fått det:

3. UTFØRELSE

Intensjon

- Hensikt:

- Målsetninger:

- Ønsket slutttilstand:

a. plan

Beskriv med egne ord og vis på modellbordet kronologisk hvordan oppdraget skal løses.

b. Oppdrag til underavdelinger (husk oppdrag til egen stab)

Oppdrag:
Hensikt:

Oppdrag:
Hensikt:

Oppdrag:
Hensikt:

Oppdrag:
Hensikt:

Oppdrag:
Hensikt:

Oppdrag:
Hensikt:

c. Fellesbestemmelser (fellespunkt for 2 eller flere underavdelinger)	
Tidsplan	
- Manifest	
- KTS	
- Tidspunkt avreise	
- Oppdragets varighet	
Ildåpningsbestemmelser, ROE	
Ildavbrudd	
Våpenstatus	
- Personlig våpen	
- Avdelingsvåpen	
- Ammo type(mitr og kanon)	
- KTS mørke	
Fremføring	
- Marsjrekkefølge	
- Primærrute	
- Alternativ rute	
- Formasjoner	
- Sektorer	
- Avstand	
- Hastighet	
Opptreden i base/ ved holdt/stillingsområde	
- Posisjon	
- Gruppering	
- Formasjon	
- Grunnpunkter	
- Marsjberedskap	
- Målkort	
- Ildplanskisse	

Kontrolltiltak	
- Meldelinjer	
- Ref.punkt	
- Feltrop	
- Ildkoordinering	
- Samlingspunkter	
- Tegn/signal	
Bruk av fotstyrke	
- Hvem	
- Hvor	
Handling ved:	
- Defile	
- Avsitt	
- Kontakt	
- Krumbanebeskyting	
Avbuddskriterier	
Hva aksepteres av risiko for å nå intensjonen i oppdraget?	
Bruk av tid frem mot avmarsj	
- Trening	
- Praktiske forberedelser	
- KTS	

4. ADMINISTRASJON OG FORSYNINGSTJENESTE

a. Ammunisjon

b. Materiell

c. Sanitet – høyere enhets sanitetsplan – evakueringsplan

d. Forpleining

e. Transport

5. STRIDSLEDELSE OG SAMBAND

a. Samband

- SOI

- Nett

- Kallesignaler

- Ledestasjon

- Synk og sambandssjekk kl:

b. Stridsledning

Din plassering

Andre sin plassering (NK omr/omr sjt/tr sjt)

Arverekkefølge

Plassering eget KO

Etter gjennomføring av ordremøte

1. Spørsmål?

2. Få hver ordremottaker til å med egne ord vise på modellbord og forklare sitt oppdrag

3. Kontrollspørsmål

4. Gjennomgang og koordinering av tidsplan

IRFMI

Innledning, retning, formasjon, metode og ildledning.

Dersom troppssjefen gir en grundig IRFMI, holder det at denne kommer en gang for hvert mål, og ikke for hvert fremsprang.

En godt trent tropp bruker nettet kun til kontaktrapporter og til endringer av planen under marsj.

(Retning) «Vest, Mot høyde 114»

(Formasjon) «Linje»

(Metode) «Kontinuerlig fremrykning, avstand 30 meter, hastighet 10km/t»

(Ildledning/innbruddssted/iverksettelse) «Midten av målet er låven, GP Fjell og Mast som før. Ildåpning på min kommando»

GLA-melding

Dette er en enkel og hurtig melding som bør gis uoppfordret jevnlig og som kan nyttes på alle nivåer. TRSJ/TRSJT kan anmode om dette fra sine lagførere. Lagførere og troppssjefer oppdaterer hverandre sideveis med denne raskt.

G	GRUPPERING, hvor er jeg gruppert, hva kan jeg observere og/eller dekke med ild, blindsoner?
L	LOKALISERING av fienden inkludert en tilbakemelding på hva vi har påført fienden av tap. Hva har vi sett, hvor er han sist sett, hva gjorde han?
A	ANBEFALING om hva avdelingen bør gjøre i forbindelse med egen disponering, bruk av støtteressurser og støtte fra naboavdelinger.

PRINSIPPER FOR ANGREP:

- Handlefrihet
- Overraskelse
- Kraftsamling
- Hurtighet
- Enkelhet

PRINSIPPER FOR FORSVAR:

- Handlefrihet
- Offensive operasjoner
- Spredning
- Kringvern
- Gjensidig støtte
- Dybde

MÅLENE BEKJEMPES I FØLGENDE REKKEFØLGE:

1. **Svært farlige mål** er mål som har kapasitet til å slå deg ut og som synes å være i ferd med å engasjere deg.

2. **Farlige mål** er mål som har kapasitet til å slå deg ut, men som i øyeblikket ikke engasjerer deg.

3. **Mindre farlige mål** er mål som ikke har kapasitet til å slå deg ut, men som kan melde din posisjon til andre som kan det.

FIENDEBESKRIVELSE, STANDARDISERTE UTTRYKK:

STRIDSVOGN Alle typer stridsvogner \ panserjagere

SPV Alle typer stormpanservogner

PANSER Alle andre typer pansrede kjøretøy

TRANSPORT Upansret kjøretøy

INFANTERI Personell på bakken

PVRAK Styrte PV-våpen

PV PV-kanon og nærpanservernvåpen

MG Mitraljøse i stilling

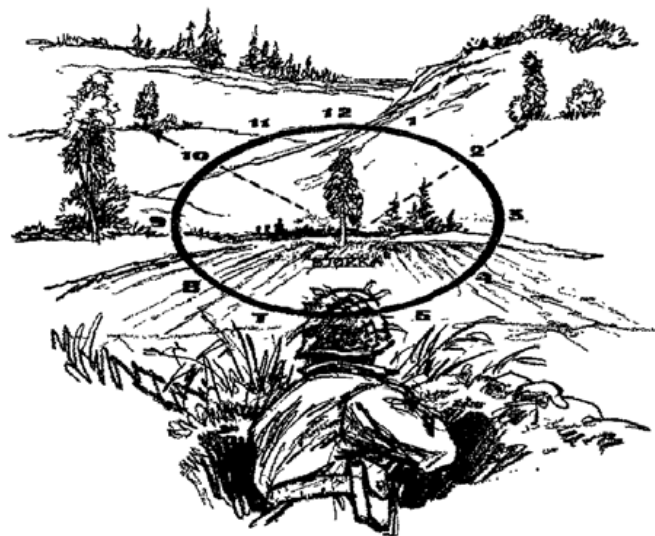
FLY Alle typer fly

HELIKOPTER Alle typer helikoptre

Ildhastighet	Forklaring:
Vanlig ild (Skudd per min)	Standard ildhastighet med mindre annen ordre blir gitt. Hensikten er å beskytte fienden over tid
10	25
HK	MG
	Enkeltskudd. LF kan gjennom enkeltordrer redusere antall skyttere. Initieres med enkeltskudd.
Hurtig ild	Hensikten er å støtte andres lags manøver, eller for å legge sperreild.
30	100
HK	MG
	Initieres med trippelskudd deretter roes tempoet slik at ildhastigheten opprettholdes iht skudd pr minutt. Det er viktig at manøvrerende lag fysisk hører at ilden økes ved overgangen til hurtig ild.
Storm ild	Storm ild nyttes på korte hold under kritiske situasjoner når fienden angriper og er på håndgranatavstand, eller under sammenstøt/kontakt.
60	200
HK	MG
	Skytterne benytter automatild, og ammunisjonsinnsatsen blir meget høy.

Troppssjefens ildoppdrag

Ildeffekt	Forklaring	Utførelse
Nedholdende ild	Nedholdende ild skal holde fienden nede og hindre at han flytter, trekker ut eller forsterkes, og nyttes ofte etter at vi har oppnådd ildoverlegenhet. Lagene varierer mellom vanlig og hurtig ild basert på fiendens reaksjonsmønster.	Troppssjefen gir lagfører ordre om hvilken effekt han ønsker i målet, og over hvor lang tid. Lagføreren vurderer ut fra indikatorene hvilken ildhastighet laget må holde for å oppnå effekten. Lagføreren benytter derfor aldri nedholdende ild eller dekningsild i sine ildordrer til laget.
Dekningsild	Dekningsild har til hensikt å midlertidig nøytralisere fienden over et kortere tidsrom. Dekningsild brukes når egne avdelinger må eksponere seg for fiendtlig ild. Dette krever høy ildhastighet. Som hovedregel benyttes hurtig ild, men lagene kan variere mellom stormild og vanlig ild ut fra lagførers vurdering av effekten som oppnås.	Ildeffekten kan være vanskelig å bedømme. De viktigste indikatoren er: Volumet på fiendens ild, øker eller reduseres den? Effekten av fiendens ild, skyter han blindt eller treffer han? Antallet stillinger som fortsatt er effektive: Skytes det fra færre stillinger en før?



GRAB:
(målangivelse)

Grunnpunkt
«Grunnpunkt FURU»
Retning
«Venstre klokka 10»
Avstand
«100 meter»
Beskrivelse
«SPV i stilling»


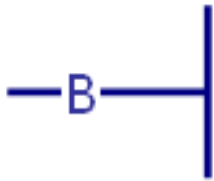

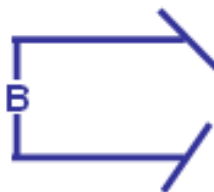

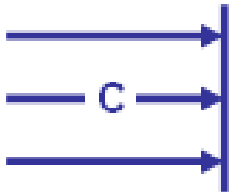

EMU:



(Ildordre, fullstendig, gis til LF/gruppesjef/ildbaseleder)

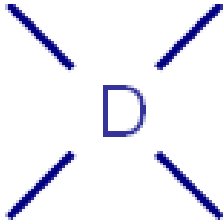


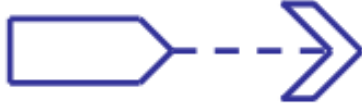

Enhet		Hvem ildordren gjelder for.	«Ildbase»
Målangivelse	Stedsangivelse + målbeskrivelse	Grunnpunkt, retning, avstand, beskrivelse	«Grunnpunkt MAST, venstre klokka 9, 50 meter, infanteri i stilling»
Utførelse	Våpen Ammunisjonstype	Gis dersom ordren gjelder spesifikke våpen i laget.	«MG»
	Tid	Ved behov angis når ilden skal iverksettes og hvor lenge ilden skal virke.	«Om 1 min»
	Ammunisjons- innsats	Ved behov angis hvor mye ammunisjon som maksimalt kan benyttes for å løse oppdraget.	
	Ildhastighet/ ildefekt	På lagsnivå benyttes kun ildhastighet.	«Dekningsild ild, mens vi krysser veien»
	Ildsort	Angis ved behov for å regulere ilden fra maskingevær.	«Hurtig ild»
	Ildåpning		«Ild på grønt lys, meld klar»

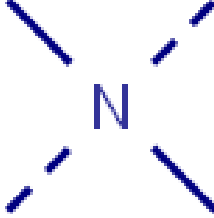


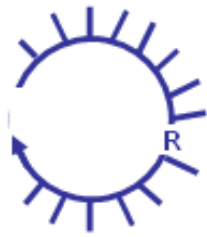

Modellbord


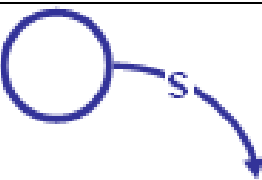
1. Finn et egnet område.
2. Se på kartet og finn ut hvor mye du vil ha med i modellbordet, og om du skal ha to deler.
3. Bestem deg for hvor stort det skal være, og marker hjørnene.
4. Spa opp jord innenfor markeringene. Da vil modellbordet bli lettere å forme, og det blir lett å se hva som er modellbord, og hva som ikke er det.
5. Få bort alt av uønsket gress og steiner.
6. Se på kartet og bygg høydene. Disse skal være i målestokk, og ha riktig avstand mellom seg. Dersom laveste punkt er 100 moh, og du har to høyder, høyde 165 og høyde 350, må forholdet mellom disse være riktig.
7. Legg ut veier og elver med rødt og blått sløyfebånd.
8. Lag et rutenett med hyssing. Dette gjør at du lettere kan overføre ting fra kartet til bordet. Rutenettet merkes med laminerte lapper, med rutelinjenummer skrevet på begge sider.
9. Se over modellbordet og sjekk at veier og andre ting passer med rutenettet.
10. Sett inn hus, vann og andre gjenstander som skal være med. Vann kan lages med blått papir som klippes til riktig form og størrelse. Mose passer bra som myr.
11. Marker alle stedsnavn, høyder og grunnpunkter du skal bruke i ordren. Du må skrive på begge sidene av lappene, slik at både den som gir ordre, og de som ser på, kan se punktene.
12. Lag skog og myr. Skogen bør være av samme sort som det den faktisk er i lendet, detvil si at bjørkeskog lages av bjørk og furuskog lages av furu. Prøv å plante skogen tettere der det er tett skog, og mer spredt der skogen er glissen.
13. Sett inn FI, EGNE, teiggrensener og ev. andre kontrolltiltak.
14. Lag nordpil.
15. Lag målestokk ved å spenne opp et stykke tråd som tilsvarer en viss avstand på modellbordet, skriv avstanden på en lapp og heng den på.
16. Lag pekestokk. Pekestokken skal være rett. Den skal være passe tykk, og bør være så lang at den som holder ordren ikke trenger å trække inn i modellbordet for å peke på ting.
17. Anbefalt modellbordsats:
 - Hyssing, til å markere kartruter.
 - Sportstape
 - Tusjer, fire farger.
 - Laminerte hvite, blå og røde lapper, ca 5 x 5 cm, til å markere grunnpunkter, lende-gjenstander,
 - kartruter og egne/FI styrker.
 - Minetape, til å trekke en linje rundt modellbordet.
 - Mørkt snøre, til å markere kraftlinjer og lignende.
 - Sløyfebånd i forskjellige farger, til å markere veier/stier og elver/bekker




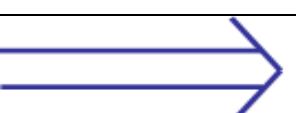
ENGELSK	NORSK	SYMBOL	FORKLARING/EKSEMPEL
<p>ATTACK BY FIRE Engage an enemy with direct fires, supported by indirect fires, without closing with him.</p>	<p>BEKJEMP MED ILD Initiere en kontakt med fienden med direkte ild, støttet av krumbane, uten å gå i strid på nært hold for å ødelegge, nedholde, binde eller «villede» ham.</p>		<p>Oppdraget gis når dette ikke gjøres som ildstøtte for en annen avdeling.</p>
<p>BLOCK Deny enemy access to a given area, or to prevent his advance in a particular direction. Measure: Enemy access/advance prevented</p>	<p>STANS Hindre tilgang til ett angitt område eller forhindre fremrykning i en bestemt retning Målekriterium: fiendtlig adgang / fremrykning forhindret</p>		<p>Hodet på "T" vender normalt mot Motstander</p>  <p>En stanset avdeling kan bevege seg, men ikke i den retningen vi utfører stans.</p>
<p>BREACH Break through or secure passage through an enemy defence, obstacle or fortification. Measure: Gap created and held</p>	<p>BRYT GJENNOM Bryte gjennom og sikre passasje gjennom motstanders forsvar, hindring, eller befestning. Målekriterium: Åpning skapt / holdt</p>		<p>Åpningen definerer bredden på gjennombruddet og vender normalt mot motstanders gruppering.</p> 
<p>CLEAR Remove all enemy forces and eliminate organized resistance in an assigned area. (New definition) Measure: Absence of enemy interference with friendly forces</p>	<p>RYDD Fjern alle fiendtlige styrker og hindre organisert motstand i et tildelt område. (Ny definisjon) Målekriterium: Ingen fiendtlig aktivitet påvirker egne styrker.</p>		<p>Pilene peker mot området som skal ryddes for organisert motstand.</p>
<p>DEFEAT Diminish the effectiveness of the enemy. Enemy unable to participate in combat, or unable to fulfil his intention.</p>	<p>SLÅ Redusere fiendens effektivitet slik at han er ute av stand til å delta i organisert strid, eller må oppgi sin intensjon.</p>	<p>Ingen grafikk i FR 3-1, men dette kan nyttes: (merk EE)</p> 	<p>SLÅ er et intensjonsoppdrag. Må sees i sammenheng med en eller flere av følgende aktiviteter: ødelegg, nøytraliser, hold nede, forstyrr, avskjær. Gis sjelden under bataljonsnivå.</p>




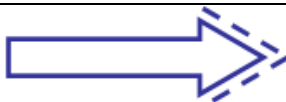
<p>DELAY Prevent an enemy force arriving at a specified location either: for a specified length of time; or until a specified time or event. Measure: Enemy slowed to comply with time/space criteria.</p>	<p>SINK Man skal vinne tid og hindre fienden å ankomme til en spesifikk lokasjon i tid/rom ved gradvis å oppgi lendet. Fienden påføres mest mulig tap uten at man involverer seg i avgjørende strid.</p>		<p>Pilen peker i den retning motstander skal sinkes. Motstander skal sinkes til spissen på pilen.</p> 
---	---	--	---

ENGELSK	NORSK	SYMBOL	FORKLARING/EKSEMPEL
<p>DESTROY Damage an object or an enemy force so that it is rendered useless to the enemy until reconstituted. Measure: Enemy force unable to fight.</p>	<p>ØDELEGG Et objekt eller en fiendtlig styrke skal påføres så stor skade at de er ubrukelige for fienden, uten at de blir totalt reorganisert/ gjenoppbygd.</p>		<p>Krysset er normalt sentrert over den antatte lokalisering av det som skal ødelegges.</p>
<p>FIX Prevent an enemy from moving any part of his forces from a specified location for a specified period of time. Measure: Enemy's freedom of action.</p>	<p>BIND Fienden skal fratras sin mulighet til å rokere styrken i kontakt ut av området eller at denne kan brukes mot andre områder.</p>		<p>Pilen peker mot fienden og spissen på pilen indikerer stedet for virkningen.</p> 
<p>FOLLOW AND ASSUME Follow a force conducting an offensive operation, and be prepared to continue the mission if the lead force is fixed, or otherwise unable to continue.</p>	<p>FØLG OG OVERTA Følg en avdeling som utfører et offensivt oppdrag. Vær forberedt på å overta oppdraget hvis støttet avdeling bindes eller av andre årsaker ikke kan fortsette.</p>		<p>Avdelingen som får dette oppdraget er ikke reserve, men er gitt dette spesielle oppdraget.</p>
<p>FOLLOW AND SUPPORT Follow and support a lead force conducting an offensive operation.</p>	<p>FØLG OG STØTT Følg og støtt en avdeling som utfører et offensivt oppdrag.</p>		<p>Avdelingen som får dette oppdraget er ikke reserve, men er gitt dette spesielle oppdraget.</p>

<p>NEUTRALIZE Render an enemy element temporarily incapable of interfering with the operation. Measure: Enemy element need not be suppressed during the rest of the operation.</p>	<p>NØYTRALISER Sørg for at en fiendtlig avdeling er midlertidig ute av stand til å påvirke vår operasjon. Målekriterium: Motstander avdeling behøver ikke være nøytralisert gjennom hele operasjonen.</p>		<p>Senter av krysset plasseres over det antatte objektet/målet. Det må avklares nøyaktig hva som skal "nøytraliseres". Det er ikke tilstrekkelig klart å gi oppdraget "nøytraliser fiendens forberedelser".</p>
<p>SUPPORT BY FIRE Engage the enemy by direct fire in support of another manoeuvring force. Measure: Enemy unable to interfere with friendly manoeuvre.</p>	<p>STØTT MED ILD Engasjere motstander med ild for å støtte en annen manøvrerende styrke. Målekriterium: Fienden hindres i å påvirke støttet avdelings manøver.</p>		
<p>OCCUPY Position a unit in a specified area without enemy opposition. Measure: Area occupied</p>	<p>BESETT Plassere en avdeling i et spesifisert område som ikke er besatt av fienden. Målekriterium: Området besatt av egne</p>		<p>Åpningen vender mot egne styrker. Sirkelen angir størrelsen på området. Ordregiver regner ikke med at ordremottaker må kjempe for å løse oppdraget.</p>
<p>RETAIN (HOLD) Keep possession of a terrain feature to ensure it is free of enemy occupation or use. Measure: Area free of enemy use.</p>	<p>HOLD Opprettholde besittelse av lende-gjenstand for å hindre motstander i å okkupere eller bruke det. Målekriterium: Motstander bruker ikke området.</p>		<p>Åpningen på sirkelen peker mot egne styrker.</p>
<p>ENGELSK</p>	<p>NORSK</p>	<p>SYMBOL</p>	<p>FORKLARING/EKSEMPEL</p>
<p>SCREEN Observe, identify, and report information on threats to the main force. Only fight in self protection.</p>	<p>BEVOKT Observere, identifisere og rapportere informasjon om trusler mot hovedstyrken. Skal bare oppta</p>		<p>Boksen i grafikken kan nyttes til å angi hvilke avdeling som skal løse oppdraget.</p>

	strid i selvforsvar.		
SECURE Gain possession of a position or terrainfeature, with or without force, and to make such disposition as will prevent its destruction or loss to enemy action.	SIKRE Ta stilling eller lendegjenstand i besittelse og hindre ødeleggelse eller fi kontroll over området.		Åpningen på sirkelen peker mot egne styrker.
SEIZE Clear a designated area and obtain control of it. Measure: Area under friendly control.	TA Rydd et nærmere spesifisert område og ta kontroll på det. Målekriterium: Omr er under egne styrkers kontroll		Pilspissen indikerer objektet/ posisjonen som skal tas. Avdelingen som skal utføre oppdraget settes inn i sirkelen i bakenden av pilen.

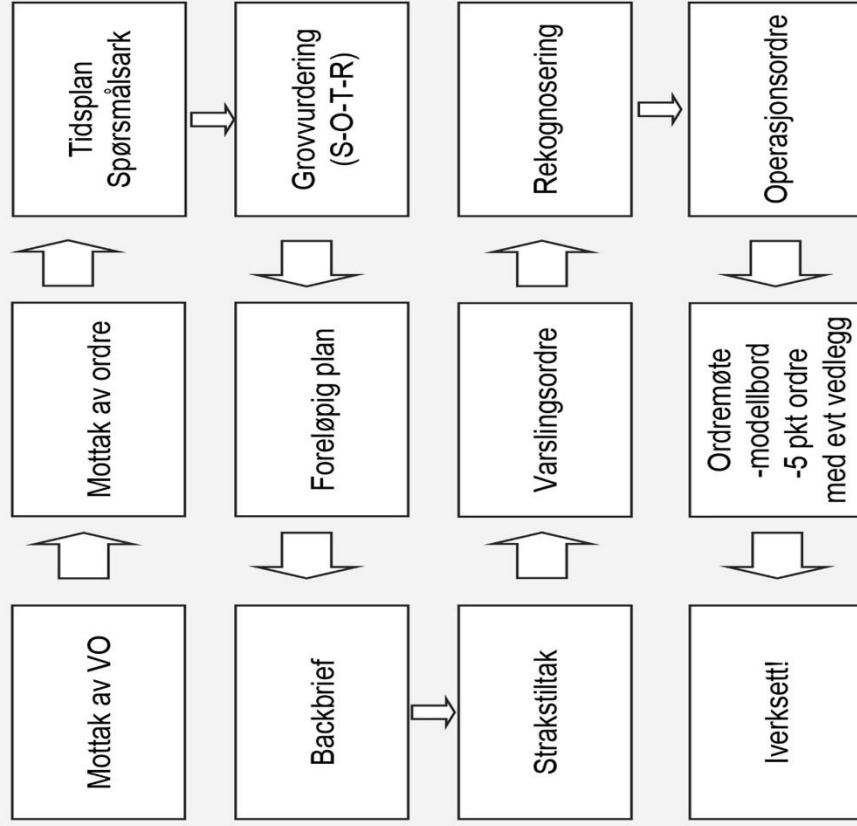
Direction of main attack	
Axis of main attack	
Direction of supporting attack	
Axis of supporting attack	

Lane	
Crossing site	
Eksponeeringslinje	
Axis of advance for feint	

	Operasjonsplanlegging på Områdenivå	
1	Mottar varslingsordre (VO) Utarbeider ordre om forberedelser (OOF)	
2	Mottar oppdrag	
3	Initiering (Ledes av sjef) <ul style="list-style-type: none"> • Les og forstå ordren, (evt vedleggene leses av den enkelte i staben før grovvurderingen) • Lag foreløpig tidsplan og spørsmålsark • Vurder grad av operasjonssikkerhet (OPSIK) • Vurder om flere enn staben bør involveres • Definer operasjonsområde (OO) og etterretningsmessig interesseområde(EIO) (E-vurdering trinn 1) • Retningslinjer for prosessen og videre arbeid 	
4	Grovvurdering (Ledes av sjef)	
	S	Vurdering av intensjon og oppdrag <ul style="list-style-type: none"> • Forme hensikten med eget oppdrag (sett i lys av sjefens oppdrag, plan og intensjon og eget oppdrag) • Hva innebærer oppdraget for meg? Bryt ned i deloppgaver. • Vurdere føringer • Utarbeide foreløpig intensjon
	O	Vurdering av operasjonsområdets innvirkning (E-vurdering trinn 2) <ul style="list-style-type: none"> • Vær (VTSSN) • Lende (AKVODS) • Demografi (ASCOPE)
	T	Beskrive motstanderen/ aktørene generelt (E-vurdering trinn 3). Gjennomføres ved behov <ul style="list-style-type: none"> • Aktørbeskrivelse • Operasjonsmønster og kapasiteter • Potensielle handlemåter i grovt Vurdere motstanderens/ aktørenes handlemåter (E-vurdering trinn 4) <ul style="list-style-type: none"> • Mest sannsynlige handlemåte i operasjonsområdet • Farligste handlemåte i operasjonsområdet
	R	Vurdering av ressurser <ul style="list-style-type: none"> • Status egne underavdelinger • Behov for ekstra ressurser
5	Justere tidsplan	
6	<ul style="list-style-type: none"> • Utarbeide foreløpig plan • Back brief til oppdragsgiver (Intensjon, motstanderen, foreløpig plan, behov) 	
7	Iverksettelse av evt strakstiltak	
8	Gi varslingsordre	
	S	Situasjon
	O	Oppdrag
	T	Tid og sted for O-møte
	T	Tidligste tid for avmarsj
	A	Adm bestemmelser
	R	Rekognosering

9	<p>Utvikle plan og ferdigstille ordre (Ledes av NK område)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videreutvikle foreløpig plan for å demme opp for fiendens farligste og mest sannsynlige handlemåter • Gjennomføre rekognosering, hvis anledning og behov • Innspill fra fagbefalene i staben • Utarbeide detaljplan for oppdraget, herunder hvem gjør hva, når, hvor og hvorfor. <p>Kontroll av planen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sett opp imot Intensjon og oppdrag. Løser planen oppdraget? • Sett opp imot tid, K2, risiko og prinsipper for stridsformen. <p>Ferdigstille operasjonsordren (OPO)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skrive ferdig 5 pkt ordren
10	<p>Gjennomføre ordremøte (Ledes av sjef)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forberede ordremøte • Lage modellbord, evt skisse/kart • Gjennomfør O-møte
11	<p>Kontroll og kvalitetssikring</p> <p>Før oppdraget har startet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motta backbrief fra undergitte sjef • Kvalitetssikring av planen, ved eksempelvis gjennomføring av «roc drill» eller «walk-through, talk-through»
12	<p>Ledelse og oppfølging</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kontinuerlig kvalitetssikring og oppfølging av oppdraget • Situasjonsoppdateringer • Fortløpende justeringer • Stridsledelse • Evt muntlige føringer eller utarbeidelse av FRAGO(er)

Utvikling til strid (UTS)/Plan-og beslutningsprosess (PBP) gjennomføres metodisk likt uansett hvilket taktisk oppdrag som skal løses.



Mottak av varslingsordre (VO) = Gi ut ordre om forberedelser (OOF) SOKKA - Situasjon - oppdrag - klargjøring av R gruppe - klargjøring av S gruppe -adm tiltak).

Grovvurdering SOTR - Sjefens intensjon - Område vi skal operere i (AKVODS) - Trusselen - Ressurser vi trenger.

Foreløpig plan = Hensikt og slutttilstand - Hvordan oppdraget løses i grovt - Hvordan nyttes underavd - Hvordan brukes tiden fremover.

Backbrief = Forklare din foreløpige intensjon - beskrive motstanderens handlemåte - din foreløpige plan - behov for materiell/støtte - tidsplan.

Gi varslingsordre = SOTAR - Situasjon - oppdrag - tid og sted for O møte - tidligste tidspkt for avmarsj - administrative bestemmelser - rekognosering