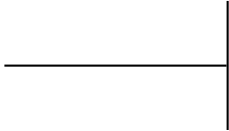
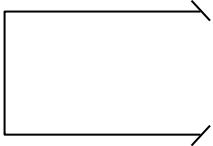


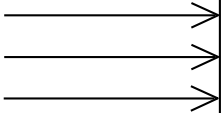
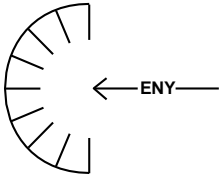
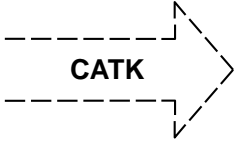
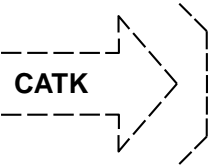
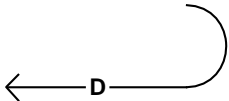
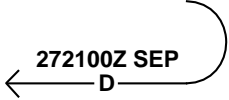
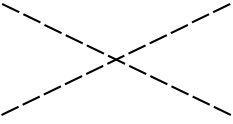
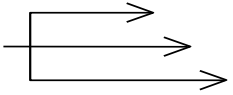
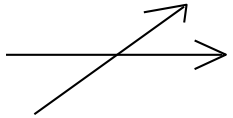
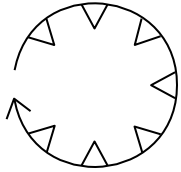
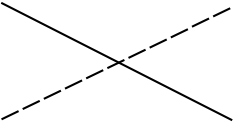
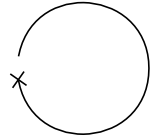


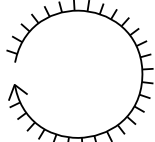
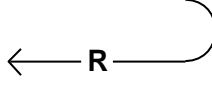
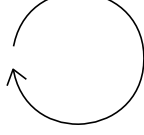
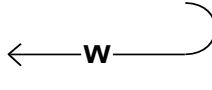
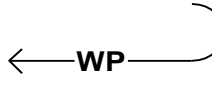


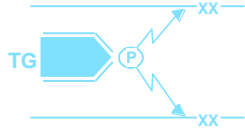
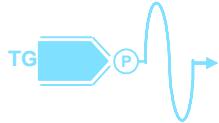


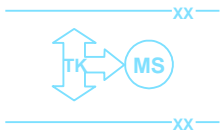


ROZDZIAŁ 5 ZADANIA


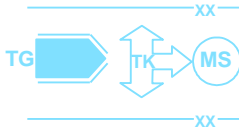


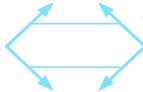




Zadania	Zobrazowanie graficzne
<p>Blokowanie (Block)</p> <p>1. Zadanie taktyczne przydzielone jednostce, które polega na zablokowaniu dostępu przeciwnikowi do danego obszaru/rejonu lub niedopuszczeniu do przegrupowania się przeciwnika w danym kierunku lub po drodze/trasie podejścia. Zadanie może mieć określony czas. Jednostka, której przydzielono to zadanie może być zmuszona do utrzymania terenu/rejonu i przyjęcia rozstrzygającej walki.</p> <p>2. Działanie, które łączy wykorzystanie planowania ogniowego i przeszkód w celu zatrzymania przeciwnika na określonym podejściu lub niedopuszczenia do zajęcia przez niego obszaru/rejonu walki.</p>	
<p>Przejście (Breach)</p> <p>Zadanie taktyczne, w którym wszystkie dostępne środki są wykorzystywane do zabezpieczania przejścia lub przedarcia się przez obronę przeciwnika, przeszkodę, pole minowe lub fortyfikacje.</p>	
<p>Obejście (Bypass)</p> <p>Zadanie taktyczne, które sprowadza się do manewru obejścia wokół przeszkody, zagrody minowej, pozycji lub sił przeciwnika w celu utrzymania tempa natarcia.</p>	
<p>Kanalizowanie (Canalize)</p> <p>1. Ograniczanie operacji/działań bojowych do wąskiej strefy poprzez wykorzystanie istniejących lub zbudowanie nowych przeszkód przez zastosowanie ognia lub bombardowania.</p> <p>2. Zadanie taktyczne stosowane w celu ograniczenia operacji/działań bojowych do wąskiej strefy (obszaru, akwenu) poprzez użycie przeszkód (zagród minowych), lub ognia jednostki manewrującej bądź rozwiniętej.</p>	
<p>Usuwanie, wymiatanie, rozminowanie, czyszczenie(Clear)</p> <p>1.Usuwanie - zadanie taktyczne polegające na usunięciu wszystkich sił przeciwnika z określonego miejsca, obszaru, akwenu lub strefy.</p> <p>2. Wymiatanie - Wymiatanie przestrzeni powietrznej w celu uzyskania czasowego lub stałego panowania w powietrzu lub kontroli w danym sektorze.</p> <p>3. Rozminowanie – usunięcie lub neutralizacja min i innych środków wybuchowych. Całkowita eliminacja lub neutralizacja przeszkody, zwykle wykonywana przez przybyłych saperów. Czynności te nie są wykonywane pod ogniem.</p>	









Zadania	Zobrazowanie graficzne
<p>Związanie walką, powstrzymywanie (Contain) Zadanie taktyczne polegające na ograniczeniu manewru przeciwnika polegające na zatrzymaniu, związaniu walką lub okrążeniu sił przeciwnika albo spowodowanie ześrodkowania jego działań na danym froncie/określonym kierunku i uniemożliwienie mu wycofania dowolnej części sił z zamiarem użycia ich w innym miejscu/na innym kierunku</p>	
<p>Przeciwuderzenie (kontratak) (Counterattack (CATK)) 1. Forma operacji/działania ofensywnych, w których atak jest prowadzony przez część lub wszystkie broniące się siły własne przeciwko atakującym siłom przeciwnika w celu odzyskania strat terenowych lub odcięcia względnie zniszczenia wysuniętych sił przeciwnika. Polega na uniemożliwieniu osiągnięcia przez przeciwnika celów jego ataku. 2. W MW – przeciwdziałanie pojedynczego okrętu, samolotu, śmigłowca lub grupy okrętów przeciw atakującemu okrętowi (okrętom) przeciwnika.</p>	
<p>Kontratak ogniowy (Counterattack By Fire)</p>	
<p>Opóźnienie, zwłoka (Delay) Odległość na powierzchni ziemi od punktu bezpośrednio pod samolotem do początku obszaru skanowania radaru. W radiotechnice, opóźnienie elektroniczne uruchomienia podstawy czasu wykorzystywane do wybrania poszczególnego segmentu i całości. Meldunek z okrętu prowadzącego ogień do obserwatora lub obserwatora artyleryjskiego informujący, że okręt będzie niezdolny do natychmiastowego otwarcia wymaganego ognia. Otwarcie ognia nastąpi zwykle z pewnym opóźnieniem. Opóźnienie w realizacji działań/zadań w stosunku do planowanych</p>	
<p>Opóźnienie (do określonego czasu) Przedstawiony na symbolu opis „272100Z SEP” oznacza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 27 – dzień miesiąca, - 2100 – godzinę, - Z – strefę czasową ZULU, - SEP – miesiąc September. 	









Zadania	Zobrazowanie graficzne
<p>Zniszczenie (Destroy) Trwale porażenie sił i środków przeciwnika pozbawiające go zdolności do prowadzenia działań bojowych.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zadanie taktyczne, które polega na uczynieniu sił przeciwnika niezdolnymi do prowadzenia walki, aż do czasu ich ponownego odtworzenia zdolności bojowych. 2. Spowodowanie uszkodzeń celu, które uniemożliwiają pełnienie funkcji, do jakich był przeznaczony lub przywrócenie do stanu używalności bez całkowitej odbudowy. W zadaniach lotniczych, wymagane jest obezwładnienie/zniszczenie 70 procent sił przeciwnika. W artylerii, wymagane jest obezwładnienie/zniszczenie 30 procent sił przeciwnika. 	
<p>Załamanie, dezorganizacja (Disrupt) Zadanie taktyczne, celem którego jest rozbicie ugrupowania przeciwnika oraz zakłócenia jego tempa i planu działania. Powoduje ono przedwczesne zaangażowanie i/lub rozdzielenie atakujących sił.</p>	
<p>Działanie zaporowe (Interdict) Zmuszenie do zmiany kierunku działania, zdeorganizowanie, opóźnienie, lub zniszczenie potencjału militarnego przeciwnika przed tym, aby mógł być skutecznie wykorzystany przeciwko siłom (Wojska Lądowe) wykorzystanie wsparcia ogniowego lub sił manewrowych w celu:</p> <ul style="list-style-type: none"> – odcięcia dostępu wszystkich środków do obszaru (rejonu) działań w celu niedopuszczenia do wykorzystania dróg lub podejść. – wykonania zadania taktycznego, którego celem jest przeszkodzenie, utrudnienie lub opóźnienie wykorzystania obszaru (rejonu) lub dróg przemarszu przez siły przeciwnika. 	
<p>Izolowanie (Isolate) Zadanie taktyczne postawione jednostce w celu odcięcia (zarówno fizycznego jak i psychologicznego) przeciwnika od jego wsparcia i zaopatrzenia, w celu niedopuszczenia do swobodnego przemieszczania się przeciwnika oraz do bezpośrednich kontaktów między jednostkami przeciwnika. Przeciwnik nie powinien czuć się bezpiecznie na zajmowanej pozycji.</p>	
<p>Neutralizowanie (Neutralize) W odniesieniu do operacji wojskowych, uczynić je nieskuteczne lub nieużyteczne.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uczynienie sił i środków przeciwnika niezdatnymi do prowadzenia działań bojowych. 2. Rozbrajanie min, bomb, pocisków i min pułapek. 3. Zubożnianie substancji zanieczyszczonej środkiem chemicznym. 	


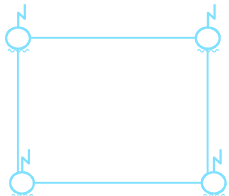


Zadania	Zobrazowanie graficzne
<p>Zajmowanie, okupowanie (Occupy)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zadanie taktyczne, w którym siły wkraczają bez oporu na docelowy, ważny teren lub inny obszar i kontrolują go. 2. Przebywanie i kontrolowanie danego obszaru. 	
<p>Przenikanie (Penetrate) Przenikanie przez system obrony przeciwnika i niszczenie jego systemu obronnego.</p>	
<p>Luzowanie (zastępowanie) (Relief In Place (RIP)) Operacja, w której na polecenie wyższego przełożonego cała jednostka lub jej część jest zastępowana w pewnym rejonie przez inną jednostkę. Przejmuje ona zadania i rejon odpowiedzialności jednostki zastępowanej. Nowa jednostka kontynuuje prowadzenie operacji zgodnie z rozkazem</p>	
<p>Walka w okrążeniu Zadanie taktyczne zajęcia i utrzymania terenu (rejonu, akwenu) w celu uniemożliwienia zajęcia go przez przeciwnika.</p>	
<p>Wycofanie, odwrót (Retirement) Operacja, w której siły nie będące w bezpośredniej styczności oddalają się od przeciwnika. Forma operacji wycofania; przesunięcie do tyłu sił, które nie znajdują się w styczności z przeciwnikiem i nie przewiduje się, aby znalazły się w najbliższej przyszłości.</p>	
<p>Zabezpieczanie (Secure) Zadanie polegające na zajęciu pozycji lub obiektu terenowego z użyciem lub bez użycia siły i rozwinięcia w sposób, który zapobiega ich zniszczeniu lub utracie w wyniku działań przeciwnika.</p>	
<p>Wycofanie (Withdraw) Zaplanowana operacja, w której siły będące w styczności z przeciwnikiem celowo przerywają z nim kontakt.</p>	
<p>Wycofanie pod naciskiem (Withdraw Under Pressure)</p>	

Zadania	Zobrazowanie graficzne zadań
<p>Poszukiwanie (okrętów podwodnych, min) Ostrza strzałek wskazują szerokość obszaru/rejonu poszukiwania.</p>	
<p>Patrolowanie</p>	
<p>Śledzenie</p>	
<p>Atakowanie</p>	
<p>Tralowanie kontaktowe – „TK”, niekontaktowe – „TN” (wpisane w symbol). Linie określają szerokość przetrałowanego pasa.</p>	
<p>Stawianie min</p>	
<p>Stawianie pław</p>	
<p>Stawianie wiech</p>	

Zadania	Zobrazowanie graficzne zadań
	
Przeprowadzanie za tralami	
Naprowadzanie	
Wskazywanie celów	
Eskortowanie	
Łacha minowa	
Linia min Opisy symbolu oznaczają: <ul style="list-style-type: none"> - z lewej strony – numer linii min; - nad linią – zanurzenie min w m; - pod linią – ilość i rodzaj (typ) min. 	
Sieci zagrodowa przeciw okrętom podwodnym	
Sieci zagrodowe przeciwtorpedowe	

Zadania	Zobrazowanie graficzne zadań
Sieci zagrodowe przeciw dywersji podwodnej	
Okrętowy punkt likwidacji skażeń	
Boja (pława) akustyczna (Sonobuoy)	
DIFAR (system zdalnie kierowanych boi radiohydroakustycznych wyposażonych w urządzenia typu LOFAR)	
LOFAR (radiolokacyjny system wykrywania i określania odległości pracujący na niskich częstotliwościach)	
CASS	
DICASS	
BT	

Zadania	Zobrazowanie graficzne zadań
ANM	
VLAD	
ATAC	
RO	
KINGPN	
<p>Niekierunkowa pława radiohydroakustyczna stała</p> <p>W polu „V” modyfikatora tekstowego literą „A” oznaczamy pławę pracującą w układzie aktywnym, literą „P” – w układzie pasywnym.</p>	
<p>Kierunkowa pława radiohydroakustyczna stała</p> <p>W polu „V” modyfikatora tekstowego literą „A” oznaczamy pławę pracującą w układzie aktywnym, literą „P” – w układzie pasywnym.</p>	
<p>Niekierunkowa pława radiohydroakustyczna pływająca</p> <p>W polu „V” modyfikatora tekstowego literą „A” oznaczamy pławę pracującą w układzie aktywnym, literą „P” – w układzie pasywnym.</p>	

Zadania	Zobrazowanie graficzne zadań
<p>Kierunkowa pława radiohydroakustyczna pływająca W polu „V” modyfikatora tekstowego literą „A” oznaczamy pławę pracującą w układzie aktywnym, literą „P” – w układzie pasywnym.</p>	
<p>Pole pław W narożnikach pola umieszczamy odpowiedni symbol pławy</p>	
<p>Punkt zanurzenia okrętu podwodnego</p>	
<p>Punkt taktycznego rozwinięcia</p>	
<p>Punkt wynurzenia okrętu podwodnego</p>	