

تجزیه و تحلیل عملیات بازی دراز مبتنی بر اصول جنگ

سرهنگ ستاد پرویز ضیغمی نژاد^۱

ناخدا یکم ستاد محمدحسین حجتی نیا^۲

چکیده:

ارتفاعات سخت گذر بازی دراز با قله‌های بلند و شیب‌های تند و بریدگی‌های ممتد از اهمیت ویژه‌ای در منطقه مرزی استان کرمانشاه برخوردار هستند، این ارتفاعات به‌مثابه عرصه بزرگی درون مثلث قصرشیرین-گیلان غرب-سرپل ذهاب واقع شده‌اند و بر منطقه تسلط کامل دارند. نیروهای عراقی در روزهای آغازین جنگ از بازی دراز برای دیده‌بانی استفاده می‌کردند اما ویژگی‌های این ارتفاعات موجب شد با فعالیت‌های مهندسی روی آن جاده‌سازی شود و یگان‌های عراق در آنجا مستقر شوند و ضمن افزایش سلطه بر قصرشیرین، سرپل ذهاب را نیز زیر دید خود بگیرند. برای گرفتن این امتیاز مهم از نیروهای عراقی، پس از سه ماه کار نیروهای شناسایی منطقه غرب، ارتش و سپاه پاسداران نخستین عملیات نیمه گسترده را در این منطقه طرح‌ریزی کردند که با نام عملیات بازی دراز در تاریخ ۱۳۶۰/۲/۱ آغاز شد و به مدت هشت روز طول کشید و طی آن نیروهای ایرانی و عراقی بارها به آفند و پدافند متقابل پرداختند. نیروهای عراقی با استفاده از پشتیبانی هوایی یگان‌های خود را حمایت می‌کردند اما رزمندگان ایرانی از جاده و حمایت هوایی کافی و پشتیبانی آتش محروم بودند در نتیجه نتوانستند روی تمام هدف‌ها مستقر شوند، باوجوداین، از بین قله‌های منطقه سه قله آن را اشغال و تثبیت کردند و تنها در تثبیت قله ۱۱۵۰ و یکی از قله‌های ۱۱۰۰ ناکام ماندند. در این عملیات هوانیروز ارتش نقش بسزایی ایفا نمود و طی آن خلبان علی اکبر شیروودی به شهادت رسید.

کلیدواژه: بازی دراز-محور سرپل ذهاب-رژیم صدام-دیدگاه صدام

۱. هیئت علمی دانشگاه فرماندهی و ستاد آجا.

۲. هیئت علمی دانشگاه فرماندهی و ستاد آجا.

مقدمه:

دوران هشت‌ساله جنگ تحمیلی از پرماجرترین و پرحادثه‌ترین ایام تاریخ معاصر جمهوری اسلامی ایران است. در ۳۱ شهریور ۱۳۵۹، صدام تهاجم سراسری خود به خاک جمهوری اسلامی ایران را آغاز کرد. به‌طور کلی اهداف عراق از حمله به ایران عبارت بودند از: لغو قرارداد الجزایر، تجزیه‌ی ایران با جدا کردن استان خوزستان و براندازی نظام جمهوری اسلامی ایران. (درودیان، ۱۳۸۰: ۲۵)

عدم هماهنگی سیاسی و نظامی با توجه به شرایط حاکم بر فضای کشور موجب شد تا در نیمه دوم سال ۱۳۵۹ هزاران کیلومترمربع از سرزمین کشور به اشغال ارتش عراق درآید، اما پس از گذشت مدتی از آغاز تهاجم عراق، نیروهای مسلح و رزمندگان داوطلب با فداکاری بسیار توانستند جلو پیشروی‌های ارتش عراق را بگیرند و برنامه‌ریزی خود را برای حمله به مواضع ارتش عراق آغاز کنند. به‌این‌ترتیب در مدت کمتر از دو سال با سلسله عملیات انجام‌شده، عمده سرزمین‌ها از اشغال ارتش متجاوز آزاد شد و ایران به دنبال رهایی تمام سرزمین‌های خود و وادار کردن عراق به پذیرش معاهده مرزی ۱۹۷۵ و دریافت خسارت جنگ برآمد. «ارتفاعات بازی دراز» از عوارض حساس موجود در منطقه سرپل ذهاب- قصرشیرین است که در آغاز جنگ تحمیلی به تصرف نیروهای عراقی درآمد. بلندترین قله ارتفاعات بازی دراز در ناحیه شرقی آن واقع‌اند. هر چه از سمت شرق به‌سوی غرب پیش رویم، به‌تدریج شیب ارتفاعات مذکور ملایم‌تر می‌شود. دامنه شمالی ارتفاعات بازی دراز بر شهرهای قصرشیرین و سرپل ذهاب، محور مواصلاتی بین شهرهای مذکور، دشت ذهاب و منطقه ریخک دارای میدان دید و تیراست. ناحیه غربی و دامنه‌های جنوبی ارتفاعات بازی دراز بر محور قصرشیرین- گیلان غرب، شهر قصرشیرین، دشت دیره و مناطق هم‌جوار آن دارای دید و تیر است. ناحیه شرقی ارتفاعات بازی دراز بر سهرای سراب گرم، دشت قلعه شاهین، سهرای کل‌داود و محورهای مواصلاتی موجود در آن منطقه، دید و تیر دارد.

قبل از شروع جنگ تحمیلی، بازی‌دراز ارتفاعی غیرقابل عبور (مانع) محسوب می‌شد. لیکن، عراقی‌ها جهت دستیابی به قله ۱۰۵۰، ۱۱۰۰، ۱۱۵۰ بازی دراز و بهره‌برداری از مزایای دید و تیر آن‌ها بر مناطق هم‌جوار، از سمت جنوب غربی ارتفاع مذکور، اقدام به احداث یک جاده آسفalte نمودند و آن ارتفاع را به یک عارضه حساس در منطقه مبدل ساختند. اگرچه جاده احداثی بر روی بازی دراز دارای شیب بسیار تندی است، اما امکان تردد

از دامنه تا قتل ارتفاعات مذکور را میسر می‌سازد. نیروهای متجاوز بعضی بر روی ارتفاع بازی دراز دیدگاهی را ساخته بودند که به علت بازدید صدام حسین از آن، به «دیدگاه صدام» معروف شده بود. (کیانی، ۱۳۹۰: ۲۵۷). در این تحقیق، محققین عملیات بازی دراز را به لحاظ میزان انطباق با اصول نه‌گانه جنگ مورد بررسی و تجزیه و تحلیل قرار خواهند داد.

تشریح و بیان مسئله:

تاریخ جنگ یادآور دلاوری‌ها، رشادت‌ها و از خودگذشتگی رزمندگان اسلام است از سربازی که اسلحه به دست گرفته و به‌سوی دشمن شلیک کرده تا فرماندهان بادانش، مبتکر و خلاق که طراحی عملیات را بر عهده داشتند همه و همه درس و آموزش است که الان مراکز آموزشی و دانشگاه‌های نظامی بایستی آن‌ها را تجزیه و تحلیل و به‌عنوان تجربه عینی با دانش نظامی نوین تلفیق داده تا بهترین بهره آموزشی به دست آید در این میان نقش، عملکرد و هماهنگی نیروها پررنگ‌تر است و سرنوشت هر عملیاتی را، عملکرد و هماهنگی نیروهای شرکت‌کننده در آن عملیات مشخص می‌کند. تاکتیک‌های مختلف آفندی و پدافندی در مرز حدود ۱۳۰۰ کیلومتری با اقلیم‌های مختلف همه دارای درس‌های فراوانی است با یک تجربه گران‌بها و مصداق‌های واقعی که عملیات‌های انجام‌شده در آن خصوصاً در سطح آموزش‌های عالی مانند دافوس باید بررسی شود که افسران در حال آموزش که طراحان عملیاتی آینده خواهند بود بهترین برآوردها را انجام داده و در راستای تصمیم‌سازی و کمک به فرماندهان برای کسب موفقیت، بهترین تصمیم را گرفته و مناسب‌ترین تاکتیک‌های عملیاتی را اتخاذ نمایند. لذا در این مقاله به این مطلب پرداخته می‌شود که آیا در طرح‌ریزی و اجرای عملیات بازی‌دراز، اصول جنگ رعایت شده است یا خیر و میزان انطباق این عملیات با اصول موصوف بررسی خواهد شد. سؤال تحقیق عبارت است از: آیا طرح‌ریزی و اجرای عملیات بازی‌دراز بر اساس اصول جنگ صورت پذیرفته است؟ و هدف کلی تحقیق، تجزیه و تحلیل طرح‌ریزی و اجرای عملیات بازی‌دراز بر اساس اصول جنگ می‌باشد.

اهمیت و ضرورت تحقیق:

اهمیت تحقیق:

نقش ارتفاعات بازی دراز در مناطق عملیاتی سریل ذهاب، قصر شیرین و گیلان‌غرب از چنان اهمیتی برخوردار است که عراقی‌ها در آغازین روزهای تجاوز خود به‌منظور بهره‌برداری از

مزایای دید و تیر ارتفاعات مذکور بر مناطق یادشده، با انجام فعالیت‌های مهندسی شبانه-روزی نسبت به احداث جاده‌ای که بتواند امکان تردد آن‌ها را تا قله‌های بازی دراز فراهم نماید، اقدام نمودند. همچنین رزمندگان ایرانی نیز پس از مرحله تثبیت دشمن و تشکیل خطوط پدافندی در شش ماهه نخست جنگ تحمیلی، جهت آزادسازی ارتفاعات مذکور اقدام به طرح‌ریزی عملیات بازی دراز نمودند. با انجام این تحقیق میزان انطباق عملیات بازی‌دراز با اصول جنگ مورد بررسی و تجزیه و تحلیل قرار گرفته و نقاط ضعف و قوت آن مطالعه می‌شود و در صورت تکرار موارد مشابه در این منطقه به فرماندهان عملیات، در تصمیم‌گیری آگاهانه‌تر کمک خواهد کرد.

ضرورت تحقیق:

ضرورت آگاهی از اتخاذ تاکتیک مناسب برای غلبه بر دشمن با توجه به وسعت منطقه و تجهیزات بکار گرفته‌شده خودی و شناخت توانایی دشمن، چگونگی انتخاب هدف، سازمان‌دهی یگان‌ها و بکار گرفتن آن‌ها در قالب عملیات مشترک، به وجود آوردن هماهنگی و وحدت تلاش برای رسیدن به هدف، اهمیت فراوانی دارد که در صورت عدم آشنایی به این عملیات گسترده، فرماندهان و طراحان آینده عملیات در این منطقه از تجارب واقعی به‌دست‌آمده در عملیات بازی دراز بی‌بهره می‌مانند و این گنجینه گران بهاء و تجربه ارزشمند و عینی به نسل‌های آینده منتقل نمی‌گردد و در صورت نیاز به طراحی و اجرای عملیات در این منطقه، احتمال تکرار اشتباهات گذشته متصور است لذا به‌منظور جلوگیری از تکرار این مسئله ضروری است عملیات‌های دفاع مقدس ازجمله عملیات بازی‌دراز در زمان صلح که زمان کافی برای مطالعه و بحث در مورد آن وجود دارد از ابعاد مختلف بررسی و تجزیه و تحلیل گردیده و نتایج آن برای فرماندهان و تصمیم‌گیرندگان در این زمینه تبیین گردد.

این تحقیق بر آن است که با یافتن پاسخ سؤال طرح‌شده، میزان انطباق مراحل مختلف این عملیات با اصول جنگ را بررسی و نقاط ضعف و قوت آن را شناسایی نموده و با ارائه نتایج به‌دست‌آمده به فرماندهان، آن‌ها را در خصوص تصمیم‌گیری و اتخاذ تدابیر عملیاتی مناسب در صورت تکرار موارد مشابه یاری نماید؛ بنابراین نوع تحقیق کاربردی است. روش تحقیق تاریخی است؛ و روش جمع‌آوری اطلاعات در این تحقیق کتابخانه‌ای و مصاحبه می‌باشد.

مبانی نظری:

در مورد عملیات بازی دراز کتاب کامل و مفصلی با عنوان «فرمان آتش در کوهستان‌های باختر» به قلم استاد ارجمند دکتر سورنا کیانی نوشته شده است همچنین کتابی با عنوان «معجزه بازی دراز» به قلم محمدحسین صادق زاده پوده تألیف و توسط سازمان حفظ آثار و نشر ارزش‌های دفاع مقدس آجا در سال ۹۱ منتشر گردیده است که بیشتر مطالب مندرج در آن خاطره نگاری نویسنده بوده و قابل استفاده در این تحقیق نیست. سایر مدارک موجود نیز به صورت ناقص به بیان خاطرات رزمندگان و گوشه‌هایی از وقایع اتفاق افتاده در این عملیات پرداخته‌اند ولی در خصوص انطباق مراحل عملیات بازی دراز با اصول جنگ مطالعه‌ای انجام نشده است یا اگر مطالعه و تحقیقی هم صورت گرفته است نتایج حاصله به گونه‌ای که برای محققین این مقاله قابل دسترس باشد منتشر نگردیده است. لذا دغدغه محققین تجزیه و تحلیل این عملیات به لحاظ میزان رعایت اصول جنگ در طول این عملیات می‌باشد. علی‌رغم آنکه اصول نه‌گانه جنگ (اصل هدف، اصل آفند، اصل تمرکز قوا، اصل صرفه‌جویی در قوا، اصل مانور، اصل وحدت فرماندهی، اصل تأمین، اصل غافل‌گیری و اصل سادگی) مکمل و وابسته به یکدیگر هستند، لیکن میزان به‌کارگیری آن‌ها در عملیات-های مختلف بستگی به وضعیت و شرایط موجود دارد. به عبارت دیگر، احتمال دارد که در روند اجرایی یک عملیات نظامی، رعایت تمامی اصول نه‌گانه جنگ میسر نباشد و فرمانده، آن دسته از اصول مذکور را بکار گیرد که او را در راستای دستیابی به اهداف موردنظرش، هدایت و یاری نمایند. در طرح‌ریزی و اجرای عملیات‌های نظامی هر چه تعداد و میزان رعایت اصول بکار گرفته شده بیشتر باشند، درصد موفقیت آن عملیات نیز بالاتر خواهد بود. (پورداراب، ۱۳۸۴: ۹۸) هر یک از علوم و صنایع و هر شغلی برای خود دارای قاعده و قانون ویژه‌ای می‌باشند که علم و هنر جنگ را نیز از این قاعده نمی‌توان جدا دانست چراکه «جنگیدن» نیز دارای اصول و قواعد مخصوص به خود می‌باشند. (معین‌وزیری، ۱۳۷۹: ۵۷) پایه و شالوده علم و هنر جنگ را که شامل عصاره قوانین و قواعد نظامی ارزیابی و قبول شده از تجربیات و حاصل خون‌های ریخته شده و میراث عملیات‌های نظامی گذشته و حال به شمار می‌روند، تحت عنوان «اصول جنگ» نام‌گذاری شده‌اند. اصول جنگ باید معنی، تعبیر و تفسیر بشوند تا ارزش واقعی آن‌ها نمایان گردد. (معین‌وزیری، ۱۳۷۹: ۸۰) برای روشن شدن این مطلب، اصول جنگ یکایک تشریح می‌گردند.

۱- اصل هدف

این اصل پایه و شالوده اصول دیگر است. اصل هدف به ما نشان می‌دهد که چه بایستی انجام دهیم و سایر اصول به ما می‌آموزد که برای وصول به هدف واگذاری چطور بایستی عمل کنیم. هر عملیات نظامی می‌بایستی کلیه تلاش‌ها را به‌سوی نقطه‌ای توجیه و هدایت کند که همان هدف است و بایستی کاملاً روشن (قابل تشخیص) و منطقی (قابل دسترسی) و قابل نگهداری باشد. هدف نهایی همواره در هم شکستن نیروهای مسلح دشمن یا از بین بردن میل جنگجویی اوست. معمولاً در رده‌های بالای فرماندهی، هدف با یک جمله، به شکل مأموریت مشخص و ابلاغ می‌گردد. (معین‌وزیری، ۱۳۷۹: ۸۵)

۲- اصل آفند

آفند عبارت است از به دست آوردن و حفظ ابتکار و آزادی عمل و تحمیل اراده به دشمن، بزرگ‌ترین حسن عملیات آفندی به دست گرفتن ابتکار و آزادی عمل است که بدین‌وسیله انتخاب زمان، محل و هدف را آسان نموده، روحیه را بالابرده و هرگونه تصمیم نظامی را با پیروزی عملی می‌نماید. به‌منظور حفظ تعادل و سیال نمودن عملیات در وضعیت‌های پدافندی بایستی اصل آفند موردتوجه قرار گیرد. به‌طور مثال با اعزام گشتی‌های رزمی، تک به هدف‌های محدود، تک مختل‌کننده و پاتک در پدافند این اصل رعایت می‌گردد. چنانچه مجبور به حرکات به عقب شده، بایستی از کلیه موقعیت‌ها استفاده نمود تا این وضع را به یک وضعیت آفندی تبدیل کرد. (معین‌وزیری، ۱۳۷۹: ۸۶)

۳- اصل تمرکز (تمرکز قوا- توده)

تمرکز قوا به معنی ایجاد قدرت رزمی برتر در زمان و مکان مناسب، به‌منظور اجرای مأموریت می‌باشد. این اصل با تمرکز نیرو و انتخاب نقطه ضعیف دشمن، اجرای آتش‌های توده و متراکم در نقطه موردنظر حاصل می‌گردد، ضمناً باید دانست با داشتن جنگ‌افزار برتر، تاکتیک، روحیه، ایمان، آموزش، انضباط و رهبری صحیح (عوامل محسوس و غیر محسوس توان رزمی) تأثیر این اصل افزایش می‌یابد. (معین‌وزیری، ۱۳۷۹: ۸۶)

۴- اصل مانور

مانور عبارت است از حرکت و جابه‌جائی حساب‌شده عده‌ها و آتش‌ها و قرار دادن آن‌ها در وضعی برتر نسبت به دشمن. اجرای مانور موفقیت‌آمیز اغلب بهره‌برداری از نقاط ضعف

تجزیه و تحلیل عملیات بازی دراز مبتنی بر اصول جنگ..... ۴۱

دشمن را در بردارد، این اصل فقط محدود به مانور دسته‌های نظامی وعده‌های رزمی نیست بلکه شامل جابه‌جائی آتش‌ها، پشتیبانی رزمی، پشتیبانی خدمات رزمی و حتی در رده‌های بالا مانورهای سیاسی نیز می‌باشد. در استفاده از این اصل، مسئله زمان، مسافت و تحرک (عامل قطعی و اساسی) باید در نظر گرفته شود. در مسئله تحرک، تحرک از راه هوا قابلیت یگان برای اجرای مانور و موفقیت در اجرای مأموریت را افزایش می‌دهد. (معین‌وزیری، ۱۳۷۹: ۸۷)

۵- اصل صرفه‌جوئی در قوا:

صرفه‌جوئی در قوا عبارت است از کاربرد حداقل قدرت رزمی لازم در یک منطقه به‌منظور نیل به تمرکز قدرت رزمی برتر در نقطه قطعی، برای «صرفه‌جوئی در قوا» لازم است که نیروهای رزمی غیرضروری را از مناطق کم‌اهمیت برداشت نمود یا حداقل نیروی رزمی را برای مأموریت‌های تاکتیکی پشتیبانی و غیر اصلی اختصاص داد. قرار دادن نیروی کمتر در مناطق و معابری که زمین به ما کمک می‌کند، یکی از ابتدایی‌ترین مواردی است که اصل «صرفه‌جوئی در قوا» در این‌گونه مناطق رعایت شده و اصل تمرکز در جای قطعی حاصل می‌گردد. (معین‌وزیری، ۱۳۷۹: ۸۷)

۶- اصل سادگی:

اصل سادگی عبارت است از ساده و روشن بودن طرح‌ها و دستورات و عدم پیچیدگی و ابهام در آن‌ها. یک طرح ساده از نظر درک و اجرا آسان‌تر از یک طرح پیچیده است و بهتر و زودتر به موفقیت می‌رسد. لذا فرماندهان بایستی از بکار بردن تاکتیک‌های پیچیده خودداری نمایند. طرح‌های ساده، قابلیت انعطاف را افزایش داده و سبب هماهنگی در آتش و حرکت شده، مشکلات لجستیکی را تقلیل داده، سبب اجرای مداوم طرح‌ها و عدم وجود ازهم‌گسیختگی در آن‌ها می‌شود. سادگی باید در امر سازمان، روش‌ها و وسایل نیز در نظر گرفته شود تا بهترین نتیجه در میدان رزم به دست آید. (معین‌وزیری، ۱۳۷۹: ۸۸)

۷- اصل غافل‌گیری:

غافل‌گیری یعنی زدن ضربه لازم به دشمن در زمان و مکان معین به طریقی که آمادگی واکنش در برابر آن را نداشته باشد (یا زمانی آگاه شود که فرصت واکنش مؤثر را نداشته باشد). کاربرد تاکتیک‌های جدید و ابتکاری، تغییر در روش‌های عملیاتی، انجام عملیات در

زمین‌ها و هوای نامساعد، جلوگیری از افشای حرکات و استعداد نیروها و طرح‌ها، استفاده از جنگ‌افزارهای جدید، اجرای عملیات پوشش و فریب تاکتیکی، جنگ‌های روانی و... از جمله مواردی هستند که منجر به غافل‌گیری دشمن می‌شوند. با رعایت اصل غافل‌گیری به‌طور قطعی تعادل توان رزمی دشمن به‌هم‌خورده و کمبود نیرو جبران می‌گردد. (معین‌وزیری، ۱۳۷۹: ۸۸)

۸- اصل تأمین:

تأمین به کلیه اقداماتی گفته می‌شود که از غافل‌گیر شدن جلوگیری نموده و آزادی عمل را فراهم و حفظ می‌نماید. عدم رعایت این اصل موجب شکست خواهد شد. با انجام اقدامات زیر می‌توان به اصل تأمین دست یافت:

(الف) برقراری عوامل امنیتی، (ب) پنهان نگه‌داشتن طرح‌ها و دستورات، (پ) انجام عملیات اطلاعاتی و حفاظت اطلاعات، (ت) شناسایی و ضد شناسایی، (ث) استتار و اختفاء، (ج) تأمین ارتباط و مخابرات، (چ) برقراری سد و موانع، (ح) سرعت در حرکات، (خ) داشتن احتیاط مناسب و متحرک

۹- اصل وحدت فرماندهی

وحدت فرماندهی یعنی هدایت تلاش‌ها و منابع موجود به‌سوی هدف زیر امر یک فرمانده تا از کلیه امکانات یک نیرو حداکثر استفاده به عمل آید. وحدت فرماندهی در سایه وحدت تلاش عاید می‌گردد. وحدت تلاش عبارت است از اعمالی که مجموعه نیروهای یک کشور به‌طور هماهنگ به‌منظور وصول به اهداف ملی انجام می‌دهند. وحدت فرماندهی مطلقاً به معنای استبداد رأی و تکیروی و خودداری از شور و مشورت نیست، همان‌گونه که پیامبر اکرم (ص) طبق آیه شریفه «وشاورهم فی الامر...» در کارها با دیگران مشورت می‌نمودند و تصمیم نهائی را شخصاً می‌گرفتند و در اجرا به خدا توکل می‌کردند. ستادهای یک فرمانده که او را در اخذ تصمیم یاری می‌کنند در حقیقت اصل وحدت فرماندهی را حفظ و رعایت کرده‌اند. (معین‌وزیری، ۱۳۷۹: ۸۹)



نقشه منطقه عمومی عملیات بازی دراز

شرح عملیات:

تک ساعت ۰۵۰۰ با ۳ گروه رزمی تلاش اصلی و یک گروه رزمی تلاش فرعی به مورد اجرا درآمد با اجرای آتش تهیه و حمله گروه‌های رزمی، یگان‌های تک‌ور پیشروی خود را برای آزادسازی ارتفاعات بازی‌دراز آغاز کردند. هم‌زمان با این عملیات، تک فریبده‌ای در شمال منطقه به وسیله گروه رزمی ۱۸۴ در کلینه، سیدصادق و کوره‌موش و توسط گردان ۲۶۵ سوار زرهی در سمت تنگ‌کورک و قاسم‌آباد با اجرای آتش تهیه به مدت ۳۰ دقیقه، از ساعت ۰۶۰۰ شروع گردید. حمله نیروهای گروه‌های رزمی تیپ ۳ برای دشمن کشف گردید و بلافاصله تعدادی هواپیما در فضای سرپل ذهاب ظاهر شدند. فرمانده تیپ ۳ به‌منظور پوشش هوایی منطقه نبرد درخواست پشتیبانی نزدیک و پوشش هوایی به‌وسیله هواپیماهای اف - ۱۴ را نمود زیرا در لحظات اولیه برتری با نیروی هوایی دشمن بود. گروه هوانیروز قهرمانانه به تانک‌ها و نفربرهای دشمن در غرب دار بلوط حمله کرده و این حمله بسیار مؤثر واقع گردید.

تیپ ۳ زرهی در ساعت‌های پایانی روز اول عملیات گزارش داد ساعات اولیه تک موفقیت‌آمیز بود، ولی به سبب کوهستانی بودن منطقه و مسیرهای طولانی بریده‌بریده، شیب‌دار، تند و مشابه بودن ارتفاعات به یکدیگر یگان‌ها موفق به تصرف همه هدف‌ها نشدند.

روز دوم عملیات

در روز دوم نبرد از یگان‌های تیپ ۳ زرهی مستقر در قراویز گزارش رسید که نیروهای دشمن از آن منطقه به مواضع نیروهای ایران حمله کرده‌اند. این تلاش دشمن به‌منظور کم کردن فشار بر نیروهایش در منطقه بازی‌دراز بود و سبب شد تغییراتی در طرح عملیاتی تیپ ۳ صورت گیرد. بدین ترتیب که قرار بود بعد از موفقیت در قسمت شمالی بازی‌دراز یک یگان هوارد و تکاور با انجام هلی‌برن در این منطقه پیاده شود تا پیشروی یگان‌ها از شمال غربی به جنوب شرقی به‌سوی ۱۱۰۰ و ۱۱۵۰ را تسهیل نماید، اما به علت تهدید دشمن در شرق قراویز تیپ ۳ مجبور شد یگان هلی‌برن را در آن منطقه پیاده کند، این اقدام موفقیت‌آمیز نبود و پس از شهادت تعدادی از رزمندگان، ناگزیر عقب‌نشینی کردند، تلاش اصلی در بازی‌دراز ادامه پیدا کرد گروه‌های رزمی ببر، پلنگ و شیر در قسمت‌های میانی و جنوب بازی‌دراز گزارش دادند که توانسته‌اند قسمت عمده ارتفاعات را تصرف و از اشغال دشمن آزاد سازند پیشروی به‌سوی مرتفع‌ترین قله در این عملیات که قله ۱۱۵۰ می‌باشد همچنان ادامه دارد و سنگر به سنگر از وجود اشغالگران پاک‌سازی می‌شود. اهداف تعیین‌شده در ارتفاعات بازی‌دراز به علت کوهستانی بودن و شیارهای بریده‌بریده با شیب تند، پستی‌وبلندی ارتفاعات با فاصله نسبتاً کم از هم مواضع پدافندی مستحکم دشمن در مرتفع‌ترین نقاط و همچنین به علت تغییر وضعیت انجام‌شده در عملیات، نیروهای خودی موفق به تصرف قله ۱۱۵۰ در بازی‌دراز نشدند، عملیات بازی‌دراز همچنان ادامه داشت.

روز سوم عملیات

لشکر ۸۱ زرهی به‌منظور منحرف کردن توجه نیروهای دشمن از منطقه عمومی نبرد سرپل ذهاب به تیپ‌های دیگر دستور داد با اجرای آتش تهیه پیش‌بینی‌شده ساعت ۰۵۱۵ در منطقه مربوطه تظاهر به تک نمایند.

در منطقه عمومی سرپل ذهاب یگان‌های در خط گزارش دادند که فعالیت یگان‌های ارتش عراق بیانگر آمادگی آن‌ها برای یک پاتک سنگین از شمال، جنوب و غرب می‌باشد.

تجزیه و تحلیل عملیات بازی دراز مبتنی بر اصول جنگ..... ۴۵

به گروه‌های رزمی تک‌ور ابلاغ گردید که ضمن تحکیم هدف‌های تصرف‌شده تلاش نمایند منطقه هدف‌ها یعنی ارتفاعات ۱۱۰۰ و ۱۰۵۰ و ۱۱۵۰ را از وجود عناصر دشمن پاک نمایند. در اوایل روز گروه‌های رزمی ببر و پلنگ گزارش نمودند که دشمن با ایجاد پرده دود به وسیله گلوله‌های دودزا تلاش می‌نماید به طرف محل گسترش نیروهای ایرانی پیشروی نماید، اما رزمندگان ما همچنان به تلاش خود برای تصرف هدف‌های تعیین‌شده ادامه می‌دهند.

در ساعت ۰۸۱۵ گروه رزمی اژدر گزارش نمود که قله ۱۱۰۰ شمالی را تصرف نموده و به قله ۱۱۵۰ نزدیک‌تر می‌شوند و تا این ساعت تعداد ۶۰ نفر از افراد دشمن به اسارت درآمده‌اند.

در ساعت ۱۵۳۰ گروه‌های رزمی ۱۸۴ مکانیزه و ۲۱۵ تانک و ۲۶۵ سوار زرهی گزارش نمودند که دشمن پاتک خود را از کوره‌موش در شمال و ریخک در جنوب محور قصرشیرین با اجرای آتش انبوه توپخانه شروع کرده و یک واحد زرهی دشمن نیز از تپه‌های قراویز و بنه دستک به سمت شرق و سرپل ذهاب در حرکت می‌باشد.

در ساعت ۱۸۲۰ روز چهارم اردیبهشت‌ماه یگان‌های مستقر در کوره‌موش و قراویز گزارش نمودند که پاتک دشمن با اجرای آتش شدید ضدتانک یگان‌های در خط و عملیات متهورانه هوانیروز با شکست مواجه شده و نیروهای ما توانستند تانک‌ها و ادوات زرهی دشمن را وادار به عقب‌نشینی به مواضع اولیه خود نمایند.

در ساعات پایانی تیپ ۳ اعلام کرد ۲ پاتک سنگین دشمن با نیرویی به استعداد یک تیپ مکانیزه در محور کلانتر - شیرین‌آب به قراویز در منطقه بین ارتفاعات دستک و کوره‌موش به وسیله گردان ۱۸۴ مکانیزه و گردان ۲۱۵ تانک با پشتیبانی بالگردهای هوانیروز دفع شده و تعداد اسرای عراقی تا این ساعت ۳۰۰ نفر است.

روز چهارم عملیات

پاتک نیروهای عراقی از ساعات اولیه روز جاری آغاز شد. نیروهای دشمن از ارتفاعات قراویز به سمت شرق در حال پیشروی به سوی شهرک المهدی بوده و تیپ ۳ سرسختانه در مقابل آن‌ها مقاومت می‌کردند.

در ساعت ۰۵۰۰ گروه رزمی ۲۱۵ تانک گزارش داد عناصر دشمن به قدری به نیروهای ما نزدیک شده‌اند که رزم نزدیک بین مدافعین و نیروهای متجاوز آغاز شده و خواستار اعزام نیروی کمکی شدند.

۴۶..... فصلنامه علمی تخصصی، سال اول شماره یک، تابستان ۱۳۹۸

پس از درخواست نیروی کمکی، فرمانده تیپ ۳ به یک گروهان از گردان پیاده که در کلینه و سیدصادق مستقر بود دستور داد به منطقه شهرک المهدی اعزام شوند ضمناً لشکر ۸۱ زرهی نیز تقاضای پشتیبانی هوایی نمود.

گروه رزمی ۲۱۵ تانک گزارش داد یک گروهان پاسخگوی نیاز عملیاتی نبوده، خواستار وارد عمل شدن تیپ احتیاط شد.

فرمانده تیپ ۳ نظر به اینکه در شهرک المهدی گروهان تکاور مالک اشتر و عناصری از سپاه پاسداران پدافند می کردند نیروی احتیاط خود یعنی گروه رزمی ۲۱۱ تانک را وارد عمل نمود و در این مرحله سپاه تعدادی از نیروهای تقویتی خود را به شهرک المهدی اعزام نمود.

تیپ ۳ زرهی به لشکر ۸۱ زرهی گزارش داد در اثر مقاومت و پایداری و هوشیاری نیروهای ما، دشمن با دادن تلفات و ضایعات فراوان عقب نشینی کرده و ارتفاعات ۱۱۰۰ و ۱۰۵۰ و ۱۱۵۰ به وسیله گروه رزمی ۱۴۳ و عناصری از سپاه پاسداران از وجود دشمن پاک سازی گردیده است.

روز پنجم عملیات

یگان های ارتش و سپاه پاسداران با پشتیبانی توپخانه، هوانیروز و نیروی هوایی ارتفاعات ۱۰۵۰، ۱۱۰۰ جنوبی حدفصل بین قله ۱۱۰۰ و ۱۱۵۰ را پاک سازی نمودند، فعالیت برای تصرف ۱۱۵۰ ادامه داشت.

در ساعت ۰۶۳۰ گروه رزمی مستقر در شهرک المهدی گزارش نمود که نیروهای دشمن به طرف شهرک مذکور در حال پیشروی هستند در همین اثناء گروه رزمی مستقر در جنوب قراویز اطلاع داد دشمن در شمال و جنوب محور قصر شیرین به سوی شرق در حال پیشروی بوده و از پشتیبانی بالگرد و هواپیما برخوردار است و غرب روستای شیرین آب و داربلوط و جگرمحمد علی را مورد تهدید قرار داده و لحظه به لحظه تهدید دشمن در غرب سرپل ذهاب شدیدتر می شود. تا پایان روز پنجم نبرد هشتاد درصد مأموریت در منطقه بازی دراز به انجام رسید و تهدید دشمن خنثی گردید.

روز ششم عملیات

ساعت ۰۸۰۰ تیپ ۳ لشکر ۸۱ زرهی گزارش داد سرانجام تلاش همه جانبه ارتش جمهوری اسلامی ایران به نتیجه رسیده و قله ۱۱۵۰ کاملاً به تصرف درآمده است و بیش از ۱۲۰ نفر از

تجزیه و تحلیل عملیات بازی دراز مبتنی بر اصول جنگ..... ۴۷

نیروهای عراقی کشته و تعداد ۱۵۰ نفر اسیر شده‌اند. تلفات نیروهای خودی برای بازپس‌گیری این دیدگاه تعداد ۶ نفر شهید و ۶۳ نفر زخمی بود که نسبت به روز گذشته سنگین‌تر بود.

روز هفتم عملیات

گردان مالک اشتر و گروه رزمی مستقر در قراویز گزارش دادند که تهاجم سنگین دشمن از اوایل روز آغاز گردیده و هر لحظه فشار آن‌ها بر مدافعان شهرک المهدی شدیدتر می‌گردد. فرمانده تیپ ۳ زرهی به گروه رزمی ۲۱۷ تانک (احتیاط) که در تپه‌های ریخک مستقر بود دستور داد یک دسته پیاده از گروهان ۴ گردان ۸۰۱ پیاده امید را با تجهیزات کافی اعزام تا زیر امر گردان مالک اشتر قرار گیرد، به گروه هوانیروز نیز دستور داد تقدم کلیه تلاش‌های پشتیبانی خود را برای یگان‌های مستقر در شهرک المهدی به کار گیرند.

تیپ علاوه بر موارد فوق از فرمانده لشکر ۸۱ زرهی درخواست پشتیبانی نزدیک هوایی در پشتیبانی از یگان‌های پدافند کننده در این جبهه را نمود. یگان‌هایی که در ارتفاعات کلینه و سیدصادق و کوره‌موش مستقر بودند گزارش دادند احتیاط خود را به منظور جلوگیری از پیشروی دشمن به کار گرفته‌اند، اما یگان‌های زرهی و مکانیزه ارتش عراق پیشروی خود را به‌سوی مواضع نیروهای ارتش ادامه دادند، توپخانه قادر به انهدام خودروهای زرهی نبوده و برای جلوگیری از پیشروی آن‌ها درخواست به‌کارگیری سلاح‌های ضدتانک و ضد زره می‌نماید. گروه هوانیروز با سلاح‌های ضد زره خود وارد عمل شده پس از انجام عملیات شجاعانه و انهدام تعدادی از خودروهای زرهی دشمن، یک فروند بالگرد کبرا مورد اصابت گلوله دشمن واقع شده و سقوط می‌نماید. در این حادثه خلبان بالگرد به نام سروان علی‌اکبر شیروودی شهید و کمک‌خلبان آن مجروح گردید که شهادت این خلبان و اسارت هم‌رزمش اثر منفی بر روحیه خلبانان هوانیروز گذاشت، در این شرایط، وضعیت و وخامت اوضاع جبهه سرپل ذهاب به ترتیب تا رده فرمانده نیروی زمینی گزارش گردید. فرمانده نیروی زمینی پیام ویژه‌ای برای خلبانان هوانیروز که در جبهه سرپل ذهاب بودند فرستاد:

«شهر سرپل ذهاب بار دیگر در معرض سقوط قرار دارد از کارکنان هوانیروز و فرزندان شجاع خود می‌خواهم کمافی‌السابق در اجرای مأموریت واگذاری پیش‌قدم باشند تا چون گذشته پیروزی از آن ارتش شجاع و از جان گذشته اسلام باشد.»

پیام فوق اثرات مثبت روی خلبانان هوانیروز گذاشته و بیش از پیش فعال شدند فرمانده لشکر ۸۱ زرهی به تیپ‌های دیگر خود دستور داد که با تظاهر به تک و اجرای آتش شدید توپخانه جبهه‌های جدیدی در مقابل دشمن باز تا از فشار روی منطقه سرپل ذهاب کاسته شود. یگان‌های مستقر در شمال و غرب جبهه که مورد هجوم عناصر زرهی دشمن قرار گرفته بودند سرسختانه از مواضع خود دفاع می‌کردند و با استفاده از جنگ‌افزارهای ضدتانک چندین دستگاه تانک و نفربرهای شنی‌دار دشمن را منهدم نموده و با وارد آوردن تلفات و خسارات زیاد، وی را وادار کردند به مواضع قبلی خود عقب‌نشینی کند، در این موقعیت نیروهای خودی در شهرک المهدی و ریخک مستقر و بر مواضع پدافندی خود کاملاً تسلط پیدا کردند و نیروهای مستقر در کوره‌موش و کلینه و سیدصادق موقعیت خود را که به خطر افتاده می‌دیدند دوباره حفظ کردند. دشمن با به اجرا گذاشتن پاتک‌های متوالی و سنگین در منطقه عمومی بازی دراز توانست قله ۱۱۵۰ را مجدداً اشغال کند.

روز هشتم عملیات

در ساعت ۱۷۳۰ نیروهای ایران در سرپل ذهاب با تلاش همه‌جانبه موفق شدند که نیروهای عراق را که یک لشکر تقویت‌شده بود، منهدم و تار و مار نمایند. برابر گزارش تیپ ۳ به لشکر ۸۱ زرهی آمار تلفات نیروهای خودی در منطقه سرپل ذهاب و بازی‌دراز در ارتباط با تک روز گذشته دشمن، ۱۱ شهید، ۴۵ مجروح و یک نفر مفقودالثر بود.

روز نهم عملیات

تبادل آتش شدید همچنان ادامه یافت. نیروهای طرفین به تحکیم مواضع خود پرداخته و نیروهای خودی آماده مقابله با هرگونه فعالیت‌های احتمالی دشمن بودند. دیدگاه ۱۱۵۰ بازی‌دراز همچنان که قبلاً گفته شد فقط مناسب دیده‌بانی بود به این لحاظ عناصری از دیده‌بانان توپخانه و سپاه پاسداران در آن مستقر شدند. مبادله آتش در منطقه کوره‌موش و بازی‌دراز شدیدتر شده بود.

روز دهم عملیات

از روز ۱۳۶۰/۲/۱۱ حالت پدافندی کامل بین نیروهای طرفین درگیر برقرار گردیده، در شمال و غرب شهر سرپل ذهاب تمام مواضع پدافندی قبلی یگان‌های ما حفظ گردید. در سمت

تجزیه و تحلیل عملیات بازی دراز مبتنی بر اصول جنگ..... ۴۹

جنوب بازی دراز قسمتی از ارتفاعات صعب العبور و گسترده از اشغال دشمن درآمد، اما در مجموع به تمام هدف‌های تعیین شده نرسیدند.

اهداف عملیات:

ارتفاعات بازی دراز از شمال شرق به جنوب غرب کشیده شده و از مجموعه ارتفاعات ۱۰۵۰ و ۱۱۰۰ و ۱۱۵۰ که دارای شیب‌های تند و بریدگی‌هایی در همه جهات می‌باشد تشکیل شده که رفته رفته از ارتفاع آن کاسته می‌شود و در حوالی قصر شیرین هموار می‌گردد. در حقیقت یکی از موانع عمده برای عملیات نظامی به‌ویژه برای یگان‌های زرهی و مکانیزه می‌باشد، این ارتفاعات بدان جهت حائز اهمیت است که در دست داشتن آن دیده‌بانی فوق‌العاده روی معابر وصولی سرپل ذهاب و تا حدودی روی معابر گیلان غرب به چم امام حسن و قصر شیرین دارد. ارتش عراق در روزهای اول جنگ این ارتفاعات را اشغال و به لحاظ موقعیت آن اقدام به احداث جاده آسفالتی از آبادی خزل‌گوری تا دامنه غرب ارتفاع ۱۱۵۰ نمود. این ارتفاعات از سوی نیروهای عراقی سهل‌الورود و از طرف نیروهای خودی صعب‌الورود بود. ارتش عراق به لحاظ دیدگاه عالی این ارتفاع روی معابر وصولی مهم از دامنه‌های غرب گردنه پاتاق و کل‌داود و سرپل ذهاب تا قصر شیرین، حدود ۵۰ کیلومتر می‌توانست روی این معبر دید داشته باشد.

نتایج عملیات:

- یگان‌ها ضمن حفظ مواضع پدافندی خود هدف‌های از پیش تعیین شده در بازی دراز را تصرف و اشغالگران را بیرون راندند، اما در اثر پاتک‌های متوالی روزهای ۷ و ۸ اردیبهشت ماه در منطقه بازی دراز ارتفاع ۱۱۵۰ دست‌به‌دست گردید.
- تلفات کارکنانی دشمن از آغاز تا پایان ۴۵۸ نفر اسیر بوده و از کشته و مجروح‌های دشمن که به مراتب خیلی زیاد و چند برابر تعداد اسراء بوده اطلاع دقیقی در دست نرسید؛ اما تلفات لشکر ۸ پیاده کوهستان عراق چنین بوده است:
- انهدام جمعاً ۷ فروند هواپیما و ۵ فروند بالگرد
- تیپ ۲۲ پیاده کوهستان لشکر ۸ متحمل ۶۰ درصد تلفات و ضایعات گردیده و به گردان‌های ۱ و ۳ تیپ ۵ لشکر ۴ و گردان‌های ۱ و ۲ تیپ ۳۸ و گردان ۲ تیپ ۳۹ لشکر ۷ و گردان‌های ۴ و ۶ تیپ ۳۲ نیروی مخصوص تلفات قابل توجهی وارد شد.

جنبه‌های نظامی زمین منطقه:

الف – جنبه‌های تاکتیکی:

۱- اختفاء و پوشش:

(الف) اثر جو:

اثر جو بر روی راه‌های کار دشمن و خودی یکسان است. وزش باد در بعدازظهرها به نفع دشمن و گردوغبار ناشی از وزش آن باده‌ها، باعث محدودیت دید و در نتیجه پوشش دشمن می‌شود.

(ب) برجستگی‌های زمین:

برجستگی‌های موجود که ناشی از وضعیت کوهستانی منطقه است، امکان اختفاء نیروهای خودی از دید دشمن را (به‌ویژه در دشت‌ها) به حداقل می‌رساند.

(پ) روئیدنی‌ها:

روئیدنی‌های مهمی که امکان اختفاء و پوشش را به نیروهای طرفین بدهند، در منطقه وجود ندارد.

(ت) عوارض مصنوعی:

عوارض مصنوعی مهمی که بتوان از آن‌ها جهت اختفاء و پوشش استفاده نمود، در منطقه وجود ندارد.

۲- دید و تیر

(الف) اثر شرایط جوی در دید و تیر:

وضعیت دید در صبح‌ها به نفع نیروهای خودی است، لیکن در بعدازظهرها به علت وزش باد (از سمت شمال به جنوب) و ایجاد گردوغبار در منطقه، به نفع نیروهای دشمن می‌شود. در صورتی که هوا بارانی نباشد، امکان دیده‌بانی زمینی خوب است، ضمناً پس از هر بارندگی میزان دید به حداکثر خود می‌رسد.

(ب) اثر برجستگی‌ها در دید و تیر:

-وضعیت کوهستانی منطقه موجب تغییرات میدان دید از ضعیف تا متوسط می‌شود، لیکن به محض رسیدن بر روی ارتفاعات بازی‌دراز، وضعیت دید به سود نیروهای خودی تغییر می‌یابد. میدان تیر تا زمان رسیدن بر روی ارتفاعات بازی‌دراز برای جنگ‌افزارهای با تیر

تجزیه و تحلیل عملیات بازی دراز مبتنی بر اصول جنگ..... ۵۱

مستقیم، کوتاه است. لیکن از خطالرأس نظامی به طرف دشت قصرشیرین و خاک عراق از خوب تا عالی متغیر است.

(پ) اثر عوارض مصنوعی:

سنگرهایی که توسط نیروهای دشمن بر روی ارتفاعات بازی دراز احداث شده اند، میدان دید و تیر خوبی را بر معابر وصولی خودی دارند، بنابراین عملیات آفندی نیروهای خودی بایستی با اختفاء کامل و در تاریکی شب اجرا گردد.

۳- موانع:

(الف) اثر جو:

در صورت بارندگی، صعود از ارتفاعات با مشکل مواجه و حرکات در دشت ها و زمین های زراعی (به ویژه در دشت گیلان غرب) برای خودروهای چرخ دار و شنی دار دشوار می گردد.

(ب) اثر زهکشی ها و برجستگی ها:

(۱) اثر زهکشی ها:

وجود بریدگی های ساحلی و تنگ بودن مسیر رودخانه کفرآور (از مسیر شیشه راه به طرف شمال) موجب غیرقابل عبور شدن رودخانه مذکور در اکثر نقاط گردیده است. رودخانه الوند (از داربلوط تا کلانتر) مانع محسوب می شود، لیکن پس از عبور از کلانتر در اکثر نقاط قابل عبور است (برای عبور خودروهای چرخ دار و شنی دار نیاز به ساحل سازی دارد).

(۲) اثر برجستگی ها:

— ارتفاعات بازی دراز:

ارتفاع بازی دراز بزرگ ترین مانع موجود در منطقه است، لیکن به علت دارا بودن میدان دید و تیر بر روی منطقه عملیات، برای طرفین درگیر یک عارضه حساس محسوب و در دست داشتن آن مزیتی مهم بشمار می آید.

— کوه دانه خشک:

کوه دانه خشک یک مانع بزرگ محسوب می شود، لیکن در قسمت شمالی قابل دسترسی است و در منطقه افشارآباد از نقاط دیده بانی مناسبی جهت کنترل دشت های قلعه شاهین و دیره و همچنین بخشی از دامنه های شرقی بازی دراز برخوردار است؛ بنابراین، قسمت شمالی دانه خشک حساس و در دست داشتن آن مزیت بشمار می آید.

—ارتفاعات برز:

ارتفاعات برز که درواقع قسمت شمالی ارتفاعات نواکوه است، غیرقابل عبور و از موانع بزرگ موجود در منطقه محسوب می‌شود. قسمت شمالی ارتفاع مذکور خشک، لیکن بخش جنوبی آن جنگلی است. این ارتفاع در قسمت شمال کل داود بریده شده و جاده پاتاق-سرپل ذهاب از میان آن عبور می‌کند. بخشی از ارتفاع برز در شمال شهر سرپل ذهاب واقع و به کوه میان کل معروف است و از میدان دید مناسبی بر روی رشید عباس و قراویز برخوردار است.

—کوه زنگالیان:

کوه زنگالیان غیرقابل عبور است و قسمت جنوبی آن روی سرپل ذهاب و قسمتی از کوره‌موش و بنه‌دستک دید مناسبی دارد.

—کوه شاه‌نشین:

کوه شاه‌نشین مانع بزرگی در منطقه بشمار می‌آید، لیکن قسمت شمالی آن دارای محل بسیار مناسبی برای دیده‌بانی و کنترل دشت ذهاب است.

—کوه دانه‌خوش و کل داود:

این کوه که دارای تیغه‌های تیز با شیب تند است، غیرقابل عبور محسوب می‌شود.

—کوه قراویز:

کوه قراویز غیرقابل عبور است، لیکن از نقاط دیده‌بانی و کنترل مناسبی بر روی جاده قصرشیرین-سرپل ذهاب و دشت ذهاب برخوردار است.

—کوه سرکش:

کوه مذکور غیرقابل عبور است و مانع بزرگی در منطقه محسوب می‌شود.

—کوه سُنبله:

کوه سُنبله غیرقابل عبور است، لیکن تنگه‌های کورک، قاسم‌آباد و حاجیان را کنترل می‌نماید و بر دشت دیره نیز دید بسیار خوبی دارد.

—کوه بر آفتاب:

کوه بر آفتاب غیرقابل عبور است (به‌استثناء قسمتهایی مانند تنگ حاجیان و تنگ کورک و تنگ قاسم‌آباد که توسط جاده‌های مواصلاتی بریده شده‌اند) لیکن از نقاط دیده‌بانی بسیار خوبی بر روی دشت گیلان غرب برخوردار است.

۳- اثر عوارض مصنوعی:

عوارض مصنوعی چندان مهمی در منطقه وجود ندارد، لیکن میدان‌های مین و سیم‌های خاردار احداث شده بر روی دامنه‌های شرقی و شمالی قتل بازی دراز و دیگر مواضع پدافندی دشمن، موانعی مهم جهت ممانعت از پیشروی یگان‌های خودی بشمار می‌آیند.

۴- عوارض حساس:

ارتفاعات بازی دراز:

ارتفاعات بازی دراز از موانع موجود در منطقه محسوب می‌شود، لیکن قتل ۱۱۵۰، ۱۱۰۰ شمالی، ۱۱۰۰ جنوبی، ۱۰۵۰، ۱۰۲۰ و تپه‌های ۷۰۰، ۷۰۵، ۷۳۰، ۷۶۵ و ۷۹۵ آن‌که دارای مزایای دیدوتیر بر روی شهرهای قصرشیرین، سرپل ذهاب و گیلان غرب و همچنین دشت‌های ذهاب، قله شاهین و دیره و... هستند، از عوارض حساس موجود در منطقه بشمار می‌آیند.

ارتفاعات ریخک:

ارتفاعات مذکور ضمن آنکه محورهای مواصلاتی قصرشیرین-سرپل ذهاب، خاتونه-سراب گرم، قره‌بلاغ-سراب گرم - دشت قلعه شاهین- پادگان ابوذر و قره‌بلاغ - دستک را کنترل می‌نمایند، یک موضع پدافندی مناسب برای جلوگیری از دور زدن ارتفاعات بازی دراز و همچنین مقابله با تحرکات دشمن در دشت ذهاب بشمار می‌آیند.

ارتفاع قره‌بلاغ:

ارتفاع قره‌بلاغ در جنوب قراویز واقع شده است و جاده سرپل ذهاب- قصرشیرین را کنترل می‌نماید. ارتفاع مذکور امکان پدافند در مقابل پیشروی دشمن از سمت کلاتر را فراهم می‌آورد.

ارتفاع بنه‌دستک:

ارتفاع مذکور در ابتدای دشت ذهاب قرار دارد و جهت ممانعت و مقابله با پیشروی دشمن در محور دشت ذهاب- کوره‌موش از اهمیت خاصی برخوردار است. البته تسلط و دید ارتفاع قراویز بر روی بنه‌دستک، موجب شده است که هرگونه حرکات نظامی در آن ارتفاع از طریق قراویز قابل کنترل گردد.

ارتفاعات کوره‌موش و سیدصادق:

هم‌جواری ارتفاعات مذکور با کوه شاه‌نشین (شاه‌نشین غیرقابل عبور است و مانع محسوب می‌شود) موجب گردیده که از اهمیت پدافندی قابل توجهی برخوردار شوند.

۱- ارتفاع دانه خشک:

قسمت شمالی دانه خشک در افشارآباد قابل دسترس است و به علت بهره‌مندی از میدان دید مناسب بر مناطق هم‌جوار، دارای اهمیت است. بدیهی است که در دست داشتن قسمت شمالی دانه خشک در محور دیره- سراب گرم به پیشروی یگان‌ها به سمت ارتفاعات بازی‌دراز کمک شایان توجهی می‌نماید.

۲- گردنه مله سرخه:

گردنه مله سرخه تنها راه عبور از دشت دیره و تنگ حاجیان است، لذا از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است و در دست داشتن آن امکان دور زدن یگان‌های خودی مستقر در محور سرپل ذهاب- قصرشیرین را (از پشت ارتفاعات بازی‌دراز) برای دشمن میسر می‌سازد.

۵- معابر وصولی:

(الف) معابر وصولی دشمن به خودی:

- قله ۱۰۵۰- شیشه‌راه بالا و بازند- دشت دیره- مله سرخه- تنگ حاجیان- گیلان غرب
- قله ۱۱۰۰ جنوبی- افشارآباد- سراب گرم- ریخک
- قله ۱۱۵۰- زرین جو- ریخک
- قله ۱۱۰۰ شمالی- داربلوط- قره‌بلاغ- ریخک
- کلاتر- قره‌بلاغ- ریخک
- بنه‌دستک- کوره‌موش- سیدصادق- رشید عباس- سرپل ذهاب
- بزمیرآباد- بان‌زرده ریجاب- گردنه پاطاق
- شیخ داود عرب- تنگ کورک- مله سرخه

(ب) معابر وصولی خودی به دشمن:

- معبر شیشه‌راه بالا- قله ۱۰۵۰ بازی‌دراز

معبر مذکور کوتاه‌ترین معبر وصولی به ارتفاعات بازی‌دراز است، لیکن به علت دارا بودن شیب تند، حرکت بر روی آن برای نیروهای نظامی بسیار مشکل است. البته از طریق جاده بازی‌دراز که توسط نیروهای متجاوز عراقی احداث شده است، معبر یادشده، قابل پشتیبانی است.

• **معبر شیشه راه پائین - قله ۱۱۰۰ جنوبی - قله ۱۰۵۰ بازی دراز**

معبر فوق الذکر از معبر شماره بالا طولانی تر و دارای مسیر سخت تری است، بنابراین حرکت نیروهای نظامی را بسیار کند می کند.

• **معبر خاتونه - زرین جو - قله ۱۱۵۰ بازی دراز**

پیشروی بر روی معبر مذکور (به علت دارا بودن برجستگی های زیاد) بسیار دشوار است. اگرچه این معبر از اختفاء مناسبی برخوردار است، لیکن، در نزدیکی قله ۱۱۵۰ دارای شیب خیلی تندی است که امکان دسترسی به آن قله را با مشکل مواجه می سازد.

• **معبر دار بلوط (در جنوب دشت گیلان غرب) - قله ۱۱۰۰ شمالی بازی دراز**

این معبر از دیگر معابر یادشده طولانی تر، لیکن از شیب ملایم تری برخوردار است و امکان گسترش نیروها بر روی آن، بهتر از معابر پیش گفته است.

اهداف اجرای عملیات بازی دراز:

نقش ارتفاعات بازی دراز در مناطق عملیاتی سرپل ذهاب، قصر شیرین و گیلان غرب از چنان اهمیتی برخوردار است که عراقی ها در آغازین روزهای تجاوز خود به منظور بهره برداری از مزایای دید و تیر ارتفاعات مذکور بر مناطق یادشده، با انجام فعالیت های مهندسی شبانه روزی نسبت به احداث جاده ای که بتواند امکان تردد آن ها را تا قله های بازی دراز فراهم نماید، اقدام نمودند. همچنین رزمندگان ایرانی نیز پس از مرحله تثبیت دشمن و تشکیل خطوط پدافندی در شش ماهه نخست جنگ تحمیلی، جهت آزادسازی ارتفاعات مذکور اقدام به طرح ریزی عملیات بازی دراز نمودند. اهداف طرح ریزی و اجرای عملیات فوق الذکر به شرح زیر است:

- ۱- کاستن از مزایای دید و تیر دشمن بر مناطق عملیاتی سرپل ذهاب، قصر شیرین، گیلان غرب و محورهای مواصلاتی موجود در مناطق مذکور.
- ۲- توفیق نیروهای خودی در کسب برتری دید و تیر بر مناطق عملیاتی سرپل ذهاب، قصر شیرین، گیلان غرب و محورهای مواصلاتی موجود در آن مناطق.
- ۳- فراهم آوردن شرایط لازم جهت آزادسازی شهر قصر شیرین.
- ۴- فراهم آوردن شرایط مناسب به منظور ادامه تک به عمق خاک دشمن.

گسترش یگان‌های دشمن در منطقه عملیاتی سرپل ذهاب، قصر شیرین و گیلان غرب

۱. تیپ ۲۳ لشکر ۸ پیاده مستقر در منطقه باویسی، تپه‌رش و کوره‌موش.
۲. تیپ ۲۵ لشکر ۶ زرهی مستقر در سرقزل، ارتفاعات قراویز، جنوب غربی داربلوط (اطراف محور سرپل ذهاب- قصر شیرین)
۳. تیپ ۳ لشکر ۸ پیاده کوهستانی مستقر در ارتفاعات بازی دراز.
۴. تیپ ۵ لشکر ۴ پیاده مستقر در منطقه غرب قصر شیرین تا خسروی.
۵. تیپ ۲ لشکر ۸ پیاده کوهستانی مستقر در منطقه بانسیران و زله‌زرد.
۶. تیپ ۲۲ پیاده کوهستانی مستقر در منطقه چم امام حسن.
۷. تیپ ۱۸ لشکر ۴ پیاده مستقر در منطقه مرجان تا گورسفید گیلان غرب.
۸. یک گردان ضد هوایی و یک آتشبار موشکی سام ۶ مستقر در منطقه زین‌الکش.
۹. قرارگاه لشکر ۶ و تیپ ۱۶ زرهی همان لشکر مستقر در منطقه قصر شیرین.
۱۰. قرارگاه لشکر ۷ زرهی مستقر در منطقه منظریه.

گسترش یگان‌های خودی در منطقه عملیاتی سرپل ذهاب، قصر شیرین و گیلان غرب:

۱. یگان‌های تابعه تیپ ۳ زرهی لشکر ۸۱ زرهی و گردان‌های نور و امید آن لشکر، واحدهایی از سپاه پاسداران انقلاب اسلامی و نیروهای بسیج مردمی و عشایری مستقر در منطقه سرپل ذهاب و قصر شیرین.
۲. تیپ ۳ لشکر ۷۷ خراسان مستقر در منطقه گیلان غرب

طرح عملیاتی محسن:

۱. سازمان رزم و متن طرح عملیاتی محسن به شرح زیر است (اسناد و مدارک لشکر ۸۱ زرهی کرمانشاه):

سازمان رزمی:

گروه رزمی اژدر:

گروهان ۲ گردان هوابرد

گروهان ۴ گردان ۸۱۱ امید لشکر ۸۱ زرهی کرمانشاه

گروه مین بردار

گروه رزمی بیر به‌منظور تصرف قتل ۱۱۵۰ و ۱۱۰۰

و الحاق با گروه رزمی اژدر (تصرف قله ۱۱۰۰ جنوب قله ۱۱۵۰):

گروهان ۱ گردان ۲ (سپاه پاسداران) به استعداد ۱۰۰ نفر
گروهان ۳ گردان ۹ (سپاه پاسداران) به استعداد ۱۰۰ نفر
گروهان ۴ گردان ۹ (سپاه پاسداران) به استعداد ۱۰۰ نفر
یک گروه دراگون زن (سپاه پاسداران) به استعداد ۳۰ نفر
یک گروه مین بردار از گروهان یکم گردان ۴۳۴ مهندس لشکر ۸۱ زرهی
آتشبار یکم گردان ۳۱۵ و آتشبار سوم گردان ۳۴۰ توپخانه

گروه رزمی پلنگ (به منظور تصرف قله ۱۰۵۰ و ۱۱۵۰):

گروهان ۲ گردان ۱۴۳ مکانیزه تیپ ۳ لشکر ۸۱ زرهی
گروهان ۳ گردان ۸۱۱ امید لشکر ۸۱ زرهی کرمانشاه
گروهان ۱ گردان ۹ سپاه پاسداران به استعداد ۱۰۰ نفر
گروهان ۲ گردان ۹ سپاه پاسداران به استعداد ۱۰۰ نفر
سه دستگاه تانک از گردان ۲۱۱ تانک تیپ ۳ لشکر ۸۱ زرهی
یک گروه مین بردار از گروهان یکم گردان ۴۳۴ مهندس لشکر ۸۱ زرهی
آتشبار دوم گردان ۳۱۱

گروه رزمی شیر (به منظور تصرف تپه‌های ۷۶۵ و ۷۹۵ و ۷۳۰ واقع در جناح جنوبی یگان‌های تک اصلی):

گردان ۱۴۳ مکانیزه تیپ ۳ لشکر ۸۱ زرهی
گروهان ۳ گردان ۳ پاسدار به استعداد ۵۰ نفر
یک دسته تانک از گردان ۲۱۱ تانک تیپ ۳ لشکر ۸۱ زرهی
آتشبار یکم گردان ۳۱۱ توپخانه

گروه رزمی ۲۱۱ تانک (گروه احتیاط تیپ ۳ مستقر در قلعه سفید سرپل ذهاب):

گروهان ۱ گردان ۸۱۱ امید لشکر ۸۱ زرهی
گروهان ۲ گردان ۸۱۱ امید لشکر ۸۱ زرهی

گروه رزمی ۲۱۵ تانک:

گردان ۲۱۵ تانک تیپ ۳ لشکر ۸۱ زرهی
گردان ۱۸۴ پیاده مکانیزه تیپ ۲ لشکر ۸۱ زرهی
گروهان ۴ گردان مالک اشتر لشکر ۸۱ زرهی

گروه رزمی ۱۸۴ مکانیزه:

گردان ۱۸۴ پیاده مکانیزه تیپ ۲ لشکر ۸۱ زرهی

گردان ۸۱۲ مهدی لشکر ۸۱ زرهی کرمانشاه

گروهان ۱ گردان ۲۵۰ تانک لشکر ۲۱ حمزه

گروه رزمی ۲۶۵ سوار زرهی:

گردان ۲۶۵ سوار زرهی لشکر ۸۱ زرهی

گروهان ۲ گردان ۲۴۶ تانک

یگان بسیج عشایری کلهر (به استعداد ۸۰ نفر)

یگان احمد ابن موسی

۱۱۶ نفر از افراد بسیجی استان خراسان

۲۰۹ نفر از افراد بسیجی استان فارس

یگان ضربت بسیج عشایری کلهر

۱۸۰ نفر از عشایر منطقه غرب

یگان‌های تحت کنترل عملیاتی تیپ ۳ لشکر ۸۱ زرهی کرمانشاه:

قرارگاه و گروهان قرارگاه تیپ ۳ لشکر ۸۱ زرهی

یگان‌های سپاه پاسداران انقلاب اسلامی (مستقر در منطقه قصرشیرین و سرپل ذهاب)

گروهان ژاندارمری قصرشیرین

یک گروه از پایگاه هوانیروز کرمانشاه

یک گروه از نیروهای ویژه هوابرد

آتشبار سوم پدافند هوایی از گردان ۳۱۶ توپخانه لشکر ۸۱ زرهی

گروهان ۳ گردان بهداری لشکر ۸۱ زرهی

گروهان ۳ گردان نگهداری لشکر ۸۱ زرهی

گروهان ۱ گردان ۴۳۴ مهندسی لشکر ۸۱ زرهی

دسته ۳ گروهان جلویی گردان مخابرات لشکر ۸۱ زرهی

دسته ۳ گروهان آماد

دسته ۳ گروهان دژبان لشکر ۸۱ زرهی

اشکالات طرح عملیاتی محسن:

طرح عملیاتی محسن از نظر محتوایی و همچنین رعایت فرمت و اصول تهیه طرح و دستور عملیاتی

دارای اشکالات ذیل است (پورداراب، ۱۳۸۴):

- ۱- در سازمان رزم، کد و تابعیت تعدادی از یگان‌ها نامشخص است.
- ۲- در سازمان رزم، ترتیب نوشتن یگان‌ها رعایت نشده است.
- ۳- برابر سازمان رزم در طرح عملیاتی محسن، ۱۰ یگان زیر امر (۸ گروه رزمی + یگان احمد ابن موسی و یگان ضربت عشایر) و ۱۲ یگان هم تحت کنترل تیپ ۳ لشکر ۸۱ زرهی (جهت اجرای عملیات بازی دراز) قرار گرفته است! درحالی‌که قرارگاه تاکتیکی یک تیپ در عملیات‌های نظامی، حداکثر بین ۳ الی ۵ گردان را هدایت می‌نماید؛ بنابراین، بروز بسیاری از مشکلات در روند اجرای مرحله یکم عملیات بازی دراز نشأت گرفته از عدم توانایی قرارگاه تیپ ۳ لشکر ۸۱ زرهی در هدایت ۲۲ یگان زیر امر و تحت کنترل خود (اعم از یگان‌های ارتشی، سپاهی، بسیجی و عشایری با فرهنگ عملیاتی مختلف و ناهماهنگی‌های موجود در سطوح آموزش نظامی‌شان) در عملیات مذکور بوده است.
- ۴- در ماده ۳ (اجرا) طرح عملیاتی محسن (تدبیر عملیات) مشکلات زیر مشهود است:
 - الف- اگرچه قله ۱۱۵۰ بازی دراز هدف قاطع برای گروه‌های رزمی اژدر، ببر و پلنگ بوده و لذا تک گروه‌های فوق‌الذکر به سمت آن هدایت شده است، لیکن قله ۱۱۵۰ بازی دراز گنجایش ۳ گروه رزمی را ندارد.
 - ب- بند مانور، مأموریت یگان‌های احمد ابن موسی و ضربت تعیین نشده است.
 - پ- بند آتش:
 - (۱) ترتیب نوشتن یگان‌هایی که مأموریت اجرای آتش پشتیبانی را دارند، رعایت نشده است.
 - (۲) آتش تهیه، مدت‌زمان آتش تهیه و تقدم اجرای آن مشخص نشده است.
 - ت- بند دستور به یگان‌ها:
 - (۱) ترتیب یگان‌ها رعایت نشده است.
 - (۲) برخی از مأموریت‌های واگذاری به یگان‌ها در تدبیر عملیات (مانور) بیان نشده است.
- مانند آنچه در بند ۱ مأموریت واگذاری به گروه رزمی شیر آمده است
- ث- بند دستورات هماهنگی: موارد مطروحه در بندهای ۱ الی ۱۰ دستورات هماهنگی طرح عملیاتی محسن بایستی در پیوست‌های مهندسی، مخابرات و ماده ۴ طرح مذکور (دستورات اداری و لجستیکی) عنوان شود و مطرح ساختن آن‌ها در این قسمت از طرح مناسبتی ندارد.

تجزیه و تحلیل طرح عملیاتی محسن:

بر اساس طرح عملیاتی محسن، یگان‌های تابعه و تحت کنترل تیپ ۳ لشکر ۸۱ زرهی علاوه بر اجرای عملیات پدافندی در منطقه مسئولیت خود (منطقه مسئولیت تیپ ۳ زرهی از روستاهای کلینه و سیدصادق در شمال شهر سرپل ذهاب شروع و به‌سوی روستاهای داربلوط (غرب

ارتفاعات بازی دراز) و ریخک (شرق ارتفاعات بازی دراز) تا مقابل تنگ کورک امتداد می‌یافت و قوسی به طول ۲۵ کیلومتر را در برمی‌گرفت. بایستی در ارتفاعات بازی دراز اقدام به تک می- نمودند. برابر طرح مذکور، منطقه هدف در عملیات بازی دراز به دو قسمت شمالی و جنوبی تقسیم گردید. قله‌های ۱۱۰۰ شمالی و ۱۱۵۰ بازی دراز قسمت شمالی اهداف عملیات و قله ۱۱۰۰ جنوبی، ارتفاع ۱۰۵۰ و تپه‌های (۷۹۵-۷۷۰-۷۰۵-۶۷۵-۷۳۰-۷۰۰) واقع در جنوب شرقی ارتفاعات بازی دراز، قسمت جنوبی اهداف عملیات را تشکیل می‌دادند. البته ارتفاع ۱۱۵۰ که بلندترین قله بازی دراز است و تمام منطقه نبرد را تحت کنترل خود دارد به‌عنوان هدف تلاش اصلی تعیین گردید. ضمناً گروه‌های رزمی اژدر، ببر و پلنگ مأموریت تلاش اصلی و گروه رزمی شیر وظیفه اجرای تک پشتیبان را عهده‌دار شدند. سه گروه رزمی که مأموریت تلاش اصلی را به عهده داشتند بایستی با پیشروی در مسیرهای سبز، آبی و زرد، ابتدا ارتفاعات ۱۱۰۰ شمالی و جنوبی بازی دراز را پاک‌سازی و سپس تک خود را جهت تصرف و تأمین هدف اصلی (قله ۱۱۵۰) عملیات ادامه می‌دادند. گروه رزمی شیر نیز با پیشروی از سمت جنوب شرقی به‌طرف جنوب غربی ارتفاعات بازی دراز، تپه‌های (۷۹۵-۷۷۰-۷۰۵-۶۷۵-۷۳۰-۷۰۰) را تصرف و با این اقدام خود، ضمن تأمین جناح جنوبی نیروهای تلاش اصلی، از پیشروی احتمالی دشمن (از سمت معبر کاظم‌آباد- چم امام حسن- بازی دراز) جلوگیری می‌نمود. وسعت منطقه عملیات بازی دراز بالغ بر ۳۰ کیلومترمربع است. با نگرش به آنکه هدف اصلی (ارتفاع ۱۱۵۰) در قسمت جنوبی ارتفاعات بازی دراز واقع شده بود، لذا، برخی از یگان‌های تابعه تیپ ۳ زرهی در خطرناک- ترین معابر نفوذی دشمن که از شمال و غرب منطقه به شهر سرپل ذهاب منتهی می‌شدند، ملزم به استحکام مواضع پدافندی خود گردیدند تا از نفوذ احتمالی نیروهای عراقی به داخل منطقه نبرد و اشغال احتمالی شهر مذکور ممانعت نمایند. بنابراین، یگان‌های تابعه و تحت کنترل تیپ ۳ زرهی الزاماً در مناطق شمالی و غربی ارتفاعات بازی دراز مبادرت به اجرای عملیات پدافندی و در جبهه جنوبی ارتفاعات مذکور نسبت به انجام تک علیه دشمن متجاوز اقدام نمودند.

تجزیه و تحلیل عملیات:

• درک صحیح مأموریت و نیت رده بالاتر از اجرای عملیات:

الف- در مرحله یکم عملیات بازی دراز، برخی از یگان‌های مانوری از مأموریت و اهداف واگذاری شناخت کافی نداشتند. جهت اثبات این ادعا می‌توان به مشکلات نیروهای خودی در نخستین روز عملیات که همانا اشتباه در تشخیص اهداف واگذاری بود، اشاره کرد. تشابه قتل بازی دراز با یکدیگر و گسترش وسیع نیروهای خودی موجب شد که در اولین روز نبرد توفیق چندانی در راستای اجرای کامل مأموریت واگذاری (تصرف ارتفاعات ۱۱۰۰ شمالی و

جنوبی، ۱۱۵۰ و ۱۰۲۰) حاصل نگردد. البته ریشه این نقص از دو منظر زیرین قابل بررسی است و نمی توان تأثیر هیچ یک را بر دیگری نادیده گرفت:

- ۱- ضعف طراحان عملیاتی در تفهیم مأموریت به مجریان آن.
 - ۲- ضعف آموزش یگان های اجرایی در درک صحیح از مأموریت واگذاری و نیت رده بالاتر.
- ب- در مرحله دوم عملیات بازی دراز، یگان های خودی تقریباً به درک مناسبی از علت و نحوه اجرای مأموریت و نیت رده بالاتر از انجام عملیات مذکور رسیده بودند، لیکن پاتک های بی امان عراقی ها، مهلت تثبیت موفقیت های کسب شده را به رزمندگان اسلام نداد.

• شناخت دقیق جو، زمین و دشمن:

الف- در مرحله یکم عملیات بازی دراز، از وضعیت زمین و دشمن شناسایی لازم به عمل نیامده بود. ریشه این ضعف را می توان در صعب العبور بودن ارتفاعات مذکور دانست. وجود مشکل یادشده، از میزان فعالیت عوامل شناسایی در کسب اطلاعات از وضعیت زمین منطقه عملیات (ارتفاعات بازی دراز) و همچنین نحوه استقرار، استعداد و چگونگی آرایش مواضع پدافندی دشمن به شدت کاسته بود. از این رو، در روند اجرای عملیات، نیروهای خودی با واکنش های غیرقابل پیش بینی (از سوی دشمن) مواجه شدند.

- با نگرش به مطالب مطروحه در مراحل ۱ و ۲ عملیات بازی دراز چنین استنباط می شود که عملیات های مذکور بیشتر جنبه تظاهر به تک داشته اند (به منظور ایجاد تبلیغات روانی) تا اجرای یک عملیات آفندی پیروزمند جهت آزادسازی ارتفاعات بازی دراز.

- طرح ریزی ها بایستی به صورت مشروح و با اتکا بر مشاوره و هماهنگی رده های اجرایی و همچنین تجسم و پیش بینی چگونگی عکس العمل در برابر جمیع حوادث و رخ دادهای احتمالی (در طول مدت عملیات) انجام گیرند:

ب- در مراحل تهیه طرح عملیاتی محسن و فراهم گردیدن شرایط مناسب جهت اجرای عملیات بازی دراز، مشاوره و هماهنگی های لازم بین فرماندهان و مسئولین یگان های اجرایی (یگان های تیپ ۳ زرهی، سپاه پاسداران، هوانیروز، نیروی هوایی، نیروهای بسیجی و عشایری و...) انجام گرفته بود، لیکن عکس العمل های شدید و غیرقابل انتظار عراقی ها در طول اجرای عملیات، موجب شکنندگی توافقات به عمل آمده گردید. فعالیت ضعیف نیروی هوایی در صحنه نبرد، عقب نشینی بدون مجوز ستوان محمدرضا نانکی از ارتفاعات بازی دراز (اولین روز عملیات)، تعلل خلبانان هوانیروز در اجرای مأموریت های واگذاری (در روز شهادت شهید شیرودی)، انجام برخی از اقدامات سلیقه ای و خودسرانه توسط نیروهای

پاسدار، بسیجی و... همگی نشان از عدم توجه کافی به مفاد این بند از اصول عملیات آفندی را دارند.

• حفظ اسرار عملیات و فریب دشمن از چگونگی اجرای آن:

در اولین مرحله عملیات بازی دراز، حفظ اسرار و فریب دشمن از محل دقیق اجرای عملیات به نحو مؤثری انجام گرفت. فرمانده تیپ جهت فریب دشمن از محل تلاش اصلی و درگیر نگه داشتن او به منظور ممانعت از وارد عمل نمودن احتیاط خود در ارتفاعات بازی دراز، با صدور دستور اجرای آتش تهیه (از ساعت ۶۰۰ الی ۶۳۰) در قسمت غربی، شمالی و جنوب شرقی منطقه نبرد، نسبت به هدایت تک‌های فریبنده گروه رزمی ۱۸۴ مکانیزه به سمت ارتفاعات کوره‌موش و همچنین گردان ۲۶۵ سوار زرهی به طرف تنگه‌های کورک و قاسم‌آباد اقدام نمود. این در حالی بود که تلاش اصلی توسط گروه رزمی ۲ سپاه پاسداران و گردان ۱۴۳ مکانیزه در سمت ارتفاعات ۱۰۵۰ و ۱۱۵۰ بازی دراز انجام می‌گرفت و لذا دشمن سردرگم مانده بود.

• در نظر گرفتن توان رزمی طرفین (محاسبه دقیق توان رزمی طرفین):

الف- از مقایسه تعداد یگان‌های مانوری دشمن با خودی (با توجه به سازمان رزم طرفین) درمی‌یابیم که در آغاز عملیات، طرفین از نظر توان رزمی تقریباً با یکدیگر برابرند بودند؛ بنابراین در مرحله یکم عملیات بازی دراز، هیچ‌گونه برتری توان رزمی فیزیکی برای نیروهای آفند کننده (نیروی خودی) نسبت به پدافند کننده (نیروی دشمن) وجود نداشت (در صورتی که توان رزمی مهاجم حداقل بایستی ۲ برابر مدافع باشد تا در عملیات امیدی به موفقیت وجود داشته باشد) ضمناً در ادامه نبرد، دشمن حدود یک لشکر را در منطقه عملیاتی سرپل ذهاب و قصرشیرین وارد نمود، در حالی که نیروهای خودی امکان به‌کارگیری هیچ‌گونه یگان تقویتی را نداشتند.

ب- علی‌رغم تجربه تلخ نیروهای خودی از اولین مرحله عملیات بازی دراز، لیکن بازهم نسبت به در نظر گرفتن توان رزمی مناسب جهت اجرای مرحله دوم عملیات مذکور کم‌توجهی گردید (نه تنها برتری با نیروهای خودی نبود، بلکه توان رزمی دشمن حدود ۲ برابر توان رزمی رزمندگان اسلام ارزیابی می‌شد) یعنی کاملاً برخلاف آنچه در اصول و قواعد اساسی در رزمی مورد تأکید قرار گرفته است، در نتیجه ناکامی دیگری برای رزمندگان ایرانی رقم خورد.

• خاموش کردن آتش پدافندی دشمن و از بین بردن موانع ایذایی:

پیشروی نیروهای خودی در ارتفاعات بازی دراز، فعالیت یگان‌های توپخانه، حضور گروه هجومی هوانیروز و هواپیماهای نیروی هوایی در صحنه نبرد، نشان از این واقعیت دارند که در مرحله نخست عملیات بازی دراز، اقدامات لازم جهت خاموش کردن آتش‌های پدافندی متجاوزان عراقی انجام گرفت، لیکن به اندازه کافی نبود. ضمناً با توجه به آنکه ارتفاعات بازی دراز بسیار صعب‌العبور می‌باشند (ماهیتاً مانع ایذایی بشمار می‌آیند) دشمن فعالیت چندانی در راستای ایجاد موانع به عمل نیاورده بود که نیروهای خودی را مجبور به از بین بردن آن‌ها نماید.

• وارد آوردن ضربه ناگهانی، سریع و مهلک به دشمن و درگیر نمودن هم‌زمان او در جلو،

جناحین، عقب و فضا:

صعب‌العبور بودن منطقه عملیات، واگذاری هم‌زمان مأموریت‌های پدافندی (پدافند یگان-های تابعه تیپ ۳ در قوس ۲۵ کیلومتر یعنی از ارتفاعات کلینه و تا تنگ‌کورک) و آفندی (تک به ارتفاعات بازی دراز) به یگان‌های تابعه تیپ ۳ زرهی و همچنین ناکافی بودن نیروهای خودی در عملیات مذکور، جملگی دال بر عدم وجود امکانات لازم در مرحله نخست عملیات بازی دراز جهت وارد آوردن ضربه ناگهانی، سریع و مهلک به دشمن متجاوز محسوب می‌شوند. ضمناً، انجام تک‌های فریبنده (توسط گردان‌های ۱۸۴ مکانیزه و ۲۱۵ تانک) در ارتفاعات کوره‌موش، بنه‌دستک و قراویز و همچنین حملات بالگردها و هواپیماها به دشمن بعثی، نشان از تلاش نیروهای خودی در درگیر نمودن هم‌زمان عراقی‌ها در جلو، جناحین و فضای (آسمان) منطقه عملیات بازی دراز را دارد.

نتیجه‌گیری:

در پایان با بررسی تک‌تک اصول جنگ، میزان رعایت هر یک از این اصول در این عملیات را بررسی می‌کنیم:

اصل هدف:

اهمیت فوق‌العاده ارتفاعات بازی دراز (از نقطه نظر دید و تیر و کنترل معابر وصولی در منطقه قصر شیرین، سرپل ذهاب و گیلان غرب) کاملاً واضح و مسلم است. لیکن، وجود قتل‌مبار در ارتفاعات مذکور، صعب‌العبور بودن زمین منطقه عملیات، کم‌توجهی به محاسبه توان رزمی طرفین درگیر، غیرقابل‌دسترس بودن قتل‌مبار بازی دراز و... موجب شد که اهداف واگذاری به

یگان‌های مانوری خودی (در مراحل ۲ و ۱ عملیات بازی دراز) درخور مقدمات آنان نباشد. درنتیجه، اگرچه بیشتر اهداف فوق‌الذکر به تصرف نیروهای خودی درآمدند اما تثبیت و نگهداری آنان مقدور نگردید؛ بنابراین، اصل هدف به‌صورت ضعیف رعایت گردید.

اصل وحدت فرماندهی:

تنوع یگان‌های شرکت‌کننده در مراحل ۲ و ۱ عملیات بازی دراز (یگان‌های ارتش، سپاه پاسداران، نیروهای بسیج مردمی، عشایر ایل کلهر، نورآباد، ممسنی و...) که ازنقطه‌نظر آموزش، تفکرات نظامی و نحوه عملکرد اختلافات فاحشی باهم داشتند، رعایت اصل وحدت فرماندهی را در مراحل مختلف عملیات با ضعف مواجه ساخته بود.

اصل صرفه‌جویی در قوا:

شرایط آن دوران از جنگ به‌گونه‌ای بود که رعایت اصل صرفه‌جویی در قوا را خواسته و یا ناخواسته به فرماندهان تحمیل کرده بود. گسترش یگان‌های تابعه لشکر ۸۱ زرهی کرمانشاه در منطقه پدافندی به طول ۵۰۰ کیلومتر و اجرای هم‌زمان دو عملیات آفندی و پدافندی توسط تیپ ۳ زرهی (تک به مواضع متجاوزان بعضی در ارتفاعات بازی دراز و پدافند از منطقه مسئولیت) دال بر رعایت اصل مذکور است. در جریان عملیات بازی دراز، اصل صرفه‌جویی در قوا به‌گونه‌ای به مرحله اجرا درآمد که حتی یگان‌های مانوری نیز از نیروی احتیاط کافی جهت به‌کارگیری در شرایط سخت عملیاتی برخوردار نبودند و در دفع پاتک‌های دشمن با سختی مواجه شدند و از عهده نگهداری اهداف متصرفه نیز برنیامدند. ازاین‌رو، می‌توان گفت که اصل صرفه‌جویی در قوا در حد ضعیف رعایت گردید.

اصل تمرکز قوا:

در جریان عملیات بازی دراز، اصل تمرکز قوا (گردآوری و بهره‌برداری از امکانات یگان‌های نیروی زمینی، هوانیروز، نیروی هوایی، سپاه پاسداران، نیروهای بسیجی، عشایر و...) در حد توان رعایت گردید، لیکن وسعت منطقه پدافندی لشکر ۸۱ زرهی کرمانشاه (از پاسگاه هانی گرمه نوسود تا چنگوله که بالغ بر ۵۰۰ کیلومتر است) فرماندهان یگان‌های تابعه آن لشکر را چنان تحت فشار قرار داده بود که به‌ناچار، پدافند به روش نقطه اتکا را به مرحله اجرا گذاردند. در آن زمان، خطوط پدافندی نیروهای خودی بسیار شکننده بود و امکان برداشت نیرو از یک قسمت و به‌کارگیری آن در ناحیه دیگر (اجرای اصل تمرکز قوا) را بسیار سخت می‌نمود.

علی‌هذا با نگرش به وضعیت ارتفاعات بازی دراز و واگذاری مسئولیت تلاش اصلی به عهده چند گروه رزمی عملاً طراحان عملیات در واگذاری بیشترین توان رزمی و بهترین معبر وصولی (خودی - دشمن) به یک یگان که مأموریت تلاش اصلی را به عهده داشته باشد، با مشکل مواجه بودند (به عبارت دیگر امکان تمرکز قوا در بهترین معبر وصولی و واگذاری بیشترین توان رزمی به یگان تلاش اصلی وجود نداشت) لذا می‌توان گفت که اصل مذکور در سطح متوسط رعایت گردید.

اصل آفند:

با اجرای اصل آفند، فرمانده می‌تواند ابتکار عملیات و آزادی عمل را به دست آورد و اراده خود را بر دشمن تحمیل نماید. عملیات‌های آفندی معمولاً زمانی با موفقیت توأم خواهند بود که یگان تک‌کننده با بهره‌مندی از توان رزمی کافی (توان رزمی آن حداقل ۲ برابر نیروی مدافع باشد) و استفاده بهینه از اطلاعات، وسایل ارتباطی، آتش سلاح‌های پشتیبانی، امکانات لجستیکی و... به انجام مأموریت واگذاری بپردازد؛ بنابراین، نیروهای خودی که اجباراً (به علت کمبود نیرو) به اجرای توأمان عملیات آفندی (در سه جبهه شمالی، غربی و جنوبی منطقه سرپل ذهاب) و همچنین انجام پدافند در منطقه واگذاری می‌پرداختند، در به ثمر رسانیدن مأموریت آفندی خود با مشکل مواجه گردیدند. برتری دشمن از نقطه نظر توان رزمی، در اختیار داشتن مواضع پدافندی و زمین مناسب و همچنین توان انجام پاتک‌های پیاپی در منطقه عملیاتی سرپل ذهاب و قصرشیرین، ابتکار و آزادی عمل را از کف رزمندگان ایرانی ربوده بود. از این‌رو، می‌توان گفت که در جریان عملیات بازی دراز، اصل آفند در سطح متوسط بکار گرفته شد.

اصل مانور:

وجود مشکلاتی که در مبحث اصل تمرکز قوا مورد اشاره قرار گرفتند، موجب شدند که در جریان عملیات بازی دراز، به کارگیری عده‌ها و آتش‌ها در برابر پاتک‌ها و واکنش‌های شدید و غیرمترقبه دشمن متجاوز (در منطقه سرپل ذهاب و قصرشیرین) در حد متوسط رعایت گردد.

اصل غافل گیری:

الف- در مرحله یکم عملیات، عدم تصور دشمن متجاوز از امکان اجرای عملیات آفندی توسط نیروهای ایرانی در ارتفاعات صعب‌العبور بازی دراز، از یک‌سو و تک فریبنده گردان ۱۸۴ مکانیزه در منطقه سیدصادق، کوره‌موش و بنه‌دستک (به‌طور هم‌زمان با تک اصلی در بازی دراز انجام گرفت) از سوی دیگر، موجب غافل‌گیری عراقی‌ها از محل تلاش اصلی شد. لیکن، وضعیت ارتفاعات بازی دراز و کندی سرعت پیشروی نیروهای تک‌ور خودی به سمت اهداف تعیین‌شده، مانع از وارد آمدن ضربه قطعی و کارساز به نیروهای متجاوز بعثی گردید.

ب- از اجرای پاتک‌های سریع و مستمر عراقی‌ها به منطقه عمل گروه رزمی ۲۱۵ تانک (۲ ساعت پس از آغاز عملیات توسط نیروهای خودی) می‌توان نتیجه گرفت که در مرحله دوم عملیات بازی‌دراز، رزمندگان اسلام موفقیت چندانی در رعایت اصل غافل‌گیری نداشته‌اند. بنابراین در مراحل ۲ و ۱ عملیات بازی دراز، اصل غافل‌گیری در سطح متوسط بکار گرفته شد.

اصل تأمین:

در جریان عملیات بازی دراز، اصل تأمین که دربرگیرنده مواردی چون: شناسایی از وضعیت گسترش و استعداد دشمن، زمین منطقه عملیات و رعایت نکات مهمی چون اختفاء و پوشش در برابر دید و تیر نیروهای متجاوز عراقی، مخفی نگه‌داشتن طرح‌ها و دستورات، برقراری ارتباط مناسب و پراکندگی است، در حد متوسط بکار گرفته شد.

اصل سادگی:

تنوع یگان‌های شرکت‌کننده در عملیات بازی دراز (یگان‌های ارتش، سپاه پاسداران، نیروهای بسیج مردمی، عشایر ایل کلهر، نورآباد و ممسنی) که از نقطه‌نظر آموزش و تفکرات نظامی اختلافات فاحشی باهم داشتند، رعایت سادگی در سازمان رزم، قابلیت انعطاف و هماهنگی در آتش و حرکت را با مشکل مواجه ساخته بودند. ضمناً برخی از یگان‌های شرکت‌کننده در عملیات مذکور از مأموریت و اهداف واگذاری به خود درک و شناخت کافی نداشتند. با نگرش به آن‌که در جریان عملیات بازی دراز، نسبت به تعیین سازمان رزم مناسب برای یگان‌های عمل‌کننده و همچنین اهداف واگذاری به آن‌ها (از بعد توانایی یگان‌ها در تصرف و نگهداری اهداف) جهت اجرای مأموریت کم‌توجهی شده بود، بنابراین، اجرای طرح‌های عملیاتی محسن

تجزیه و تحلیل عملیات بازی دراز مبتنی بر اصول جنگ..... ۶۷

و شهید ادیبان با مشکل مواجه و همین غفلت، رعایت اصل سادگی در جریان عملیات مذکور را ضعیف و دشوار ساخت.

نتیجه گیری کلی از کاربرد اصول جنگ در عملیات بازی دراز

میزان انطباق اصول نه گانه جنگ	کم	متوسط	زیاد	کامل
هدف	*			
وحدت فرماندهی	*			
آفند		*		
تمرکز قوا		*		
صرفه جویی در قوا	*			
تأمین		*		
مانور		*		
غافل گیری		*		
سادگی	*			

منابع:

- اسناد و مدارک موجود در لشکر ۸۱ زرهی کرمانشاه
- پورداراب، سعید، تقویم تاریخ دفاع مقدس (ضربه های پی در پی)، مرکز پژوهش های دفاع مقدس نزاجا، چاپ اول، ۱۳۸۴
- حسینی، سید یعقوب و جوادی پور، محمد، ارتش جمهوری اسلامی ایران در هشت سال دفاع مقدس (جلد پنجم)، انتشارات سازمان عقیدتی سیاسی ارتش جمهوری اسلامی ایران، ۱۳۷۳
- درودیان، محمد، سیری در جنگ ایران و عراق (جلد سوم)، مرکز مطالعات و تحقیقات جنگ سپاه پاسداران، ۱۳۷۸
- کیانی، سورنا، فرمان آتش در کوهستان های باختر، نشر آجا، ۱۳۹۰
- گنجینه اسناد دفاع مقدس (عملیات بازی دراز)- دانشکده فرماندهی و ستاد ارتش جمهوری اسلامی (دافوس)- سال ۱۳۶۰
- گنجینه دفاع مقدس، دافوس آجا، ۱۳۶۰
- معین وزیری، نصرت الله، آیین نامه عملیات جلد ۱ و ۲، دافوس آجا، ۱۳۷۹
- همتی، خیرالله، فرماندهی و مدیریت گردان، مرکز آموزش پشتیبانی، ۱۳۸۵

