

## İçimizdeki Düşman

# KARŞIT KUVVET

*Karşit kuvvet (OPFOR – Opposing Force), NATO'nun gelecekteki gerçek ve potansiyel bir çatışmada karşı karşıya kalabileceği çok çeşitli olası rakipleri temsil eden zorlu ve gerçekçi bir düşmana karşı eğitilmesine olanak tanıyan bir eğitim aracıdır. Konvansiyonel muharebenin yanı sıra gelişen uzay, siber, hibrit ve bilişsel alanları da kapsayan gerçekçi bir eğitim sağlar.*

Ercan Caner, Sun Savunma Net, 21 Ekim 2023



## GİRİŞ

NATO (North Atlantic Treaty Organization - Kuzey Atlantik Antlaşması Örgütü), 1949 yılında 12 ülkenin katılımı ile kurulmuştur. Mayıs 1955'te, Federal Almanya Cumhuriyeti'nin NATO'ya katılmasına tepki olarak, Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği ve peyk ülkeleri Varşova Paktı'nı kurmuşlardır. İki kutuplu bu bölünme Soğuk Savaş süresince devam etmiştir.

İkinci Dünya savaşının ardından, savaşın tüm yıkıcı etkileriyle askeri ve ekonomik çöküntü içinde olan Avrupa'nın, doğusunda beliren Bolşevizmin etkilerinden ve Sovyet tehdidinden korunmak için sığındıkları NATO, bu görevini Doğu Bloku'nun yıkılışına kadar kesintisiz olarak yerine getirmiştir. NATO şemsiyesi altına giren Avrupa'nın galip ve mağlupları, ekonomilerini düzelterek dünyanın sayılı gelişmiş devletleri haline gelmiştir.

NATO, 1949 yılında kuruluşundan, Doğu Blok'unun yıkılışına kadar Avrupa güvenliği için önemli roller oynamıştır. Sadece Batı dünyasının değil bütün dünyanın en başarılı güvenlik örgütlenmesidir. NATO'nun kuruluş zamanı ve onu takip eden 40 yıl uluslararası ilişkiler gereği, soğuk ve tehlikeli periyotlarla geçmiş ve NATO bu gergin ortamda gücünü sınamak zorunda kalmamıştır.

*Kuzey Atlantik Anlaşması Madde 5 – Birimiz Hepimiz, Hepimiz Birimiz İçin*  
*Taraflar, Avrupa ve Kuzey Amerika'da, içlerinden birine veya birkaçına yapılan silahlı bir saldırının hepsine birden yapılmış olduğunu kabul etmiş ve böyle bir saldırı olması durumunda, Birleşmiş Milletler Sözleşmesi 51'inci Maddesinde tanınan bireysel veya toplu öz savunma hakkını kullanarak, Kuzey Atlantik bölgesinde güvenliği yeniden tesis etmek ve muhafaza etmek maksadıyla; bireysel ve diğer taraflarla birlikte hareket ederek, gerektiğinde silahlı güç kullanımı da dâhil olmak üzere, saldırıya uğrayan taraf veya taraflara yardım edecekleri konusunda anlaşmıştır. Herhangi bir saldırı ve bunun sonucu olarak alınan bütün önlemler derhal Güvenlik Konseyine bildirilecektir. Güvenlik Konseyi, uluslararası barış ve güvenliği sağlamak ve korumak için gerekli önlemleri aldığı anda bu önlemlere son verilecektir.*

NATO Anlaşmasının ünlü beşinci maddesi **“Birimiz hepimiz, hepimiz birimiz için”** maddesi olarak da bilinmektedir ve NATO organizasyonunun temel taşıdır. Madde 5, üye ülkelerden birine yapılan saldırının bütün üyelere yapıldığı anlamına geldiğini ifade eder ve kolektif bir savunma olasılığını harekete geçirir. Bu madde günümüze kadar; kara, deniz, hava ve son zamanlarda eklenen siber ortam gibi sadece daha geleneksel askeri saldırılara karşı uygulanmıştır.

## **SSCB'İN ÇÖKÜŞÜ VE RUSYA FEDERASYONU**

İlk olarak Polonya'daki Dayanışma Hareketi ile zayıflayan ve sonunda Berlin Duvarı'nın yıkılmasının ardından Şubat 1991'de bir araya gelen Varşova Paktı ülkeleri ittifakı sonlandırma kararı almıştır.

SSCB, 1990'lı yıllardaki çalkantıların ardından Rusya Federasyonu olarak yeni bir güç merkezi olarak ortaya çıkmıştır. Şanghay İşbirliği Örgütü'ne katılma ve Avrasya Ekonomik Birliği'ni kuran Moskova, bir anlamda Batı'nın pakt antlaşmaları ve bölgesel organları bir güç aracı olarak kullanma yaklaşımını taklit etmiştir.

Eski SSCB'yi içine alan birçok bölgesel organ arasında, çok azı Rusya'nın savunma politikası ve Avrasya güvenliği ile Kolektif Güvenlik Anlaşması Örgütü (CSTO-Collective Security Treaty Organization) kadar ilgilidir. Kendisinden önceki Varşova Paktı gibi, CSTO da Moskova'nın Büyük Avrasya'yı siyasi olarak yeniden inşa etmesinin güvenlik ayağı fonksiyonu görmektedir. CSTO'nun Hızlı Tepki Gücü

(CRRF- CSTO's Rapid Reaction Force), NATO'nun Müdahale Gücü'nün (NRF) karşılığıdır.

CSTO hâlihazırda; Ermenistan, Beyaz Rusya, Kazakistan, Kırgızistan, Tacikistan ve Rusya Federasyonu'ndan oluşmaktadır. Afganistan ve Sırbistan ise gözlemci statüsündedir. Bağımsız Devletler Topluluğu ile benzer yapıda 1992 yılında kurulan CSTO, tamamen eski Sovyet cumhuriyetlerinden oluşmuştur. Gürcistan, Azerbaycan ve Özbekistan resmî olarak ittifaktan ayrılırken Türkmenistan hiçbir zaman üye olmamıştır. Ukrayna hiçbir zaman üyelik peşinde olmasa da, Rusya Kırım'ı ilhaki öncesinde Sivastapol'da bir deniz üssü buldurmaya devam etmiştir.

Günümüz karmaşık ve muharip aktörlerin çeşitlendiği muharebe ortamında başarı; harp süreçleri ile askeri doktrinlerin etkin şekilde tasarlanarak, gerek duyulduğunda eksiksiz uygulanmasını ve harp sistemleri ile platformlarının en etkin şekilde kullanılmasını gerektirmektedir.

Karşı kuvvet, Soğuk Savaş esnasında komünistlerle savaşmak için eğitim gören NATO unsurları için tehdit tabanlı bir tatbikat ortağı olmuştur. Ancak komünizm tehdidi 1989 yılında Berlin Duvarı'nın yıkılmasıyla ortadan kalktığından, Varşova Paketi talimnamelerine karşı geliştirilen NATO Doktrini günümüzde oldukça çeşitlenen düşman aktörlere karşı artık yetersiz kalmaktadır.



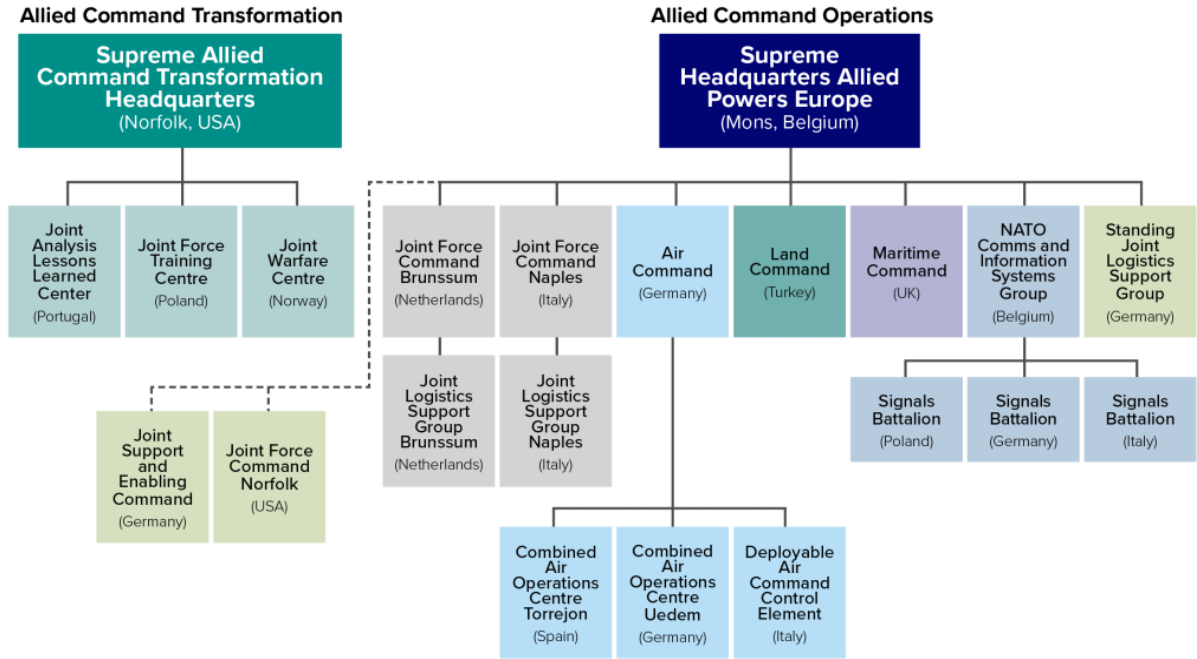
*Muharebe sahasının alanları: kara, hava, deniz, siber, uzay ve bilişsel.*

Günümüzde icra edilen gerçek ve bilgisayar destekli tatbikatlarda karşıt kuvvet artık kalıplaşmış Sovyet manevralarıyla muharebe etmemektedir. Senaryolar, cari dünya durumlarını yansıtacak şekilde yeni kabiliyet esaslı bir yaklaşımı benimsemiştir.

Düşman doktrinini bilmek ve kalıplaşmış düşman manevralarına karşı muharebe etmek, düşmanın bir sonraki hamlesi bilindiğinden oldukça kolaydır. Oysa günümüzde, düşman ve devlet dışı aktörlerin ne yapacaklarını önceden kestirmek oldukça zorlaşmıştır.

Buna ilave olarak NATO'nun üstün teknolojisi de, muharebe sahasında bazı savaşanlara çok tehlikeli olan bir yenilmezlik hissi verebilir. Teknolojiye karşı her zaman alternatif bir yol bulunabileceğinden, karşıt kuvvetin en önemli görevlerinden bir tanesi böyle düşünen savaşanların gururlarını kırmaktır.

Muharebede yer alacak aktörlerin harp öncesinde gerçeğe en yakın ortamlarda, sistematik eğitim ve tatbikat süreçleri kullanılarak harbe hazırlık eğitimi alması bu gerekliliklerin yerine getirilmesi için önem taşımaktadır. Bu eğitim ve tatbikat sistemleri hem bireysel yeteneklerin hem de müşterek kuvvetler ve koalisyon kuvvetleri arasındaki işbirliği ve koordinasyonun geliştirilmesine yardım etmektedir.



### NATO Komuta ve Kuvvet Yapısı

Başarının sırrı gerçekçi eğitim yapmaktır. Karşıt kuvvet, eğitim ve tatbikatlar esnasında birçok tehdit ve zorluklar yaratmalı ve dost unsurlar bu tehdit ve zorluklara karşı başarılı olduklarında çitayı daima bir üst seviyeye yükseltmelidir.

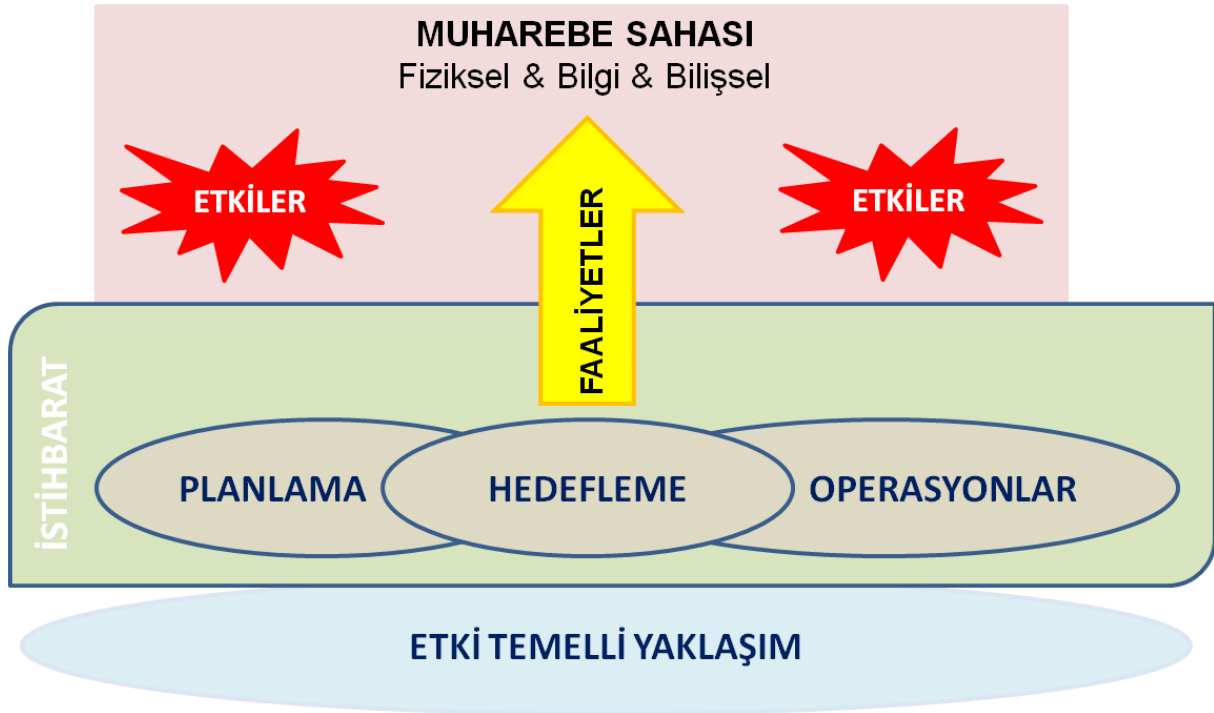
NATO'nun savunma stratejisi, yüksek hazırlık seviyeli, teknolojik olarak gelişmiş kara, hava, deniz ve özel kuvvetler unsurlarından oluşan ve ihtiyaç duyulan her yerde süratle konuşlandırılabilme kabiliyetli çokuluslu NATO Mukabele Kuvvetidir (NRF – NATO Response Force).

Modern askeri operasyonların karmaşıklığı konuşlanan kuvvetlerin açık ve anlaşılır vazifenin çok daha belirsiz olduğu bir ortam yaratmıştır. Bu nedenle komutanların operasyonları icra edecekleri çok aşamalı ve kültürel olarak hassas ortamı anlamaları ve etkide bulunmaları önemlidir. Barışta ter dökmeyen savaşta kan döker atasözü eğitim alanlarının yanı sıra simülasyon ortamında icra edilen eğitimler için de geçerlidir.

Karşit kuvvet uzun yıllardır askerlerin eğitilmesi maksadıyla kullanılmaktadır. Eğitim alanında sadece taktik seviyede kullanılan karşit kuvvet, simülasyon ortamında icra edilen çeşitli tatbikatlarda harekât alanının bütün alanlarını kapsayacak şekilde simüle edilebilir.

### **KARŞIT KUVVET KULLANIMININ MAKSADI**

Karşit kuvvet, NATO Komuta Yapısı ve NATO Kuvvet Yapısı kapsamında görevlendirilen ve operasyonel rolü üstlenecek olan NATO Kuvvet Komutanının, yeterlilik ve güvenilirliğini göstermek üzere kararlaştırılan eğitim hedeflerini karşılamak maksadıyla; gerçekçi, dinamik ve zorlu bir karşı kuvvet sağlayan bütüncül askerî ve politik faaliyetlerin entelektüel bir uygulamasıdır. Karşit kuvvet, kapsamlı eğitim yaklaşımının temel bir unsurudur ve senaryo geliştirmenin de ayrılmaz bir parçasıdır.

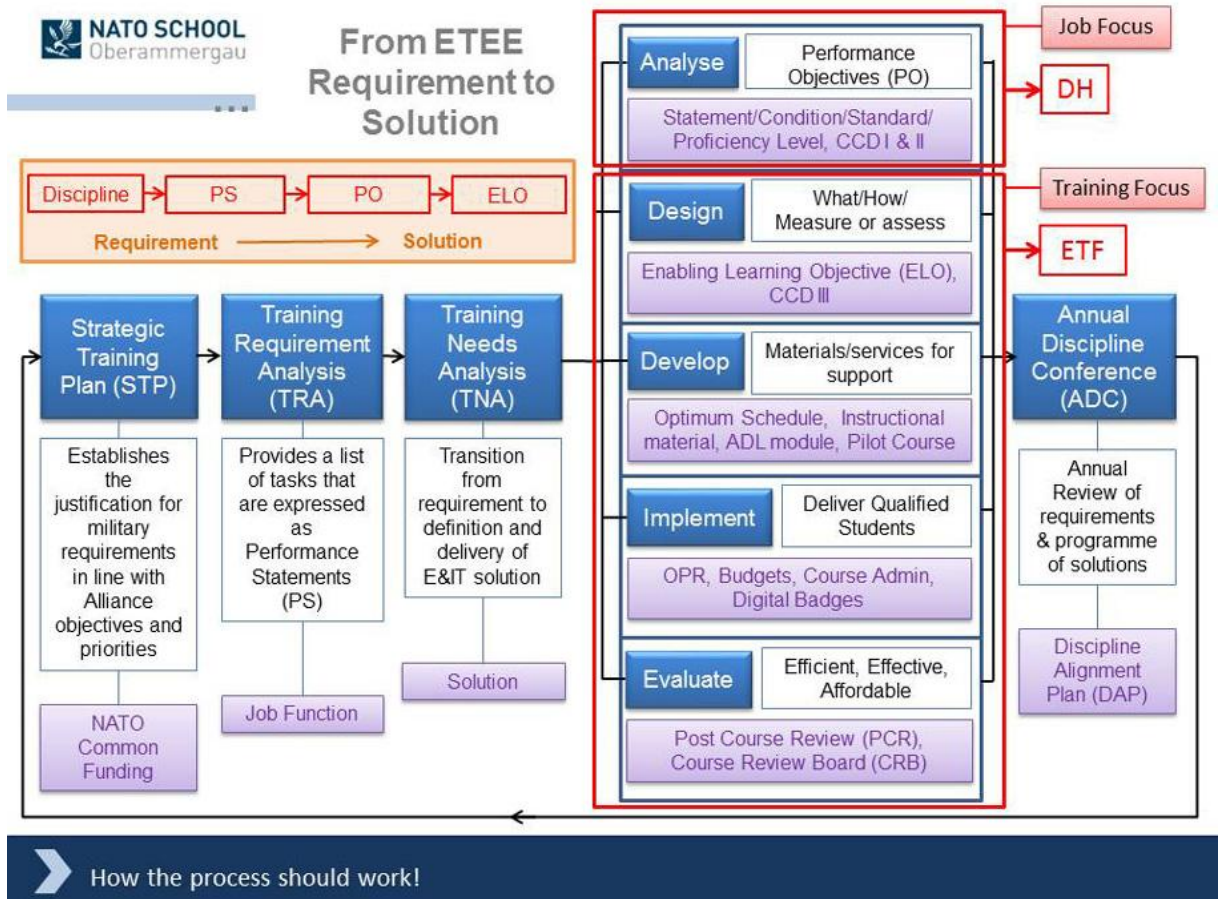


NATO bünyesinde ister eğitim sahasında, isterse bilgisayar ortamında icra edilen eğitim ve tatbikatların maksadı, eğitilecek unsurların eğitim hedeflerine ulaşmasını sağlamaktır. Kabiliyet esaslı karşit kuvvet kullanımının önemli hedeflerinden bir tanesi, askerleri muharebe sahasında karşı karşıya kalacakları geniş potansiyel tehditler konusunda eğitmektir.

Karşıt Kuvvet Planı (OPFOR Plan), Müşterek Görev Kuvvet Komutanının eğitim hedeflerini kapsayacak şekilde oluşturulmalı ve MEL/MIL (Main Events List/Main Incidents List – Ana Olay Listesi/Ana Olaycıklar Listesi) faaliyetleriyle uyum içinde olmalıdır.

Karşıt Kuvvet uygulamasında bütün taraflar hedef kitlenin eğitim hedeflerini ve operasyonel ortamı şekillendirmek için hangi koşulların gerektiğini çok iyi kavramış olmalıdır. Müşterek Görev Kuvveti ve Karşıt Kuvvet planları arasında entegrasyon sağlanmalıdır.

Karşıt kuvvet envanterinde gelişmiş NATO silah sistemlerinin denginin olmaması gerçekçi eğitim ve tatbikatların icrasında önemli bir handikaptır. Bu eksiklik, özellikle bilgisayar destekli tatbikatlarda hayali silah sistemleri yaratılarak giderilebilir.



ETEE – Education, Training, Exercise & Evaluation

## **NATO ÖĞRETİM & EĞİTİM SİSTEMİ**

NATO Öğretim ve Eğitim sisteminin hedefi; müşterek çalışabilme özelliğine sahip ve hızla değişen ve evrimleşen belirsiz güvenlik ortamının gereksinimlerini karşılamak amacıyla her türlü yetenek ve yapılaraya sahip olan ittifakın üye ülke ulusal kuvvetleri, NATO Komuta Yapısı (NCS-NATO Command Structure) ve NATO Kuvvet

Yapısına (NFS-NATO Force Structure), bütüncül ve entegre bir eğitim sistemi sağlamaktır.

Tatbikatlar dâhil Öğretim ve Eğitim Sistemi, hem NATO ittifakının imkân ve kabiliyetleri konusunda net ve güçlü bir mesaj verilmesini kolaylaştırmakta, hem de ittifakın kararlılığını göstermektedir.

Öğretim ve Eğitim Sisteminin bir parçası olan NATO tatbikatlarının hedeflerinden bir tanesi de ittifakın bütün görev yelpazesinde NATO'nun askerî kabiliyetlerini belirlemek, geliştirmek ve göstermek ile NATO önderliğindeki Kriz Müdahale Operasyonları (CRO-Crisis Response Operations) ve Konuşlandırılabilir Kuvvet (DF-Deployable Forces) görevleri için etkili ve müşterek harekât yapabilen ortak kuvvetlerin entegrasyonunu sağlamaktır.



### ***KOLEKTİF EĞİTİM VE TATBİKAT***

Bi-SCD 75-2 (Bilateral Strategic Command Directive-İkili Stratejik Komutanlık Direktifi) öğretim ve eğitimi; aşağıdaki tabloda görüldüğü gibi bireysel ve kolektif olmak üzere iki kategoriye ayırır ve eğitim, bireysel eğitim, kolektif eğitim ve tatbikatlar olmak üzere dört ayrı alan olarak sınıflandırır.

Askeri tatbikatları planlama ve icra etmenin gerekçesi, barış, kriz ve çatışma zamanlarında komutan ve kuvvetleri operasyonlar için hazırlamaktır. Tatbikatların maksat ve hedefleri bu nedenle cari operasyonel gereklilikleri ve öncelikleri yansıtmalıdır. Tatbikatlar aşağıdaki üç olası şekilde icra edilir:

- Kuvvetlerin bizzat katıldıkları fiili tatbikat (LIVEX);
- Komutan dâhil karargâh ve katılan karargâhlar içinde ve arasındaki iletişimi kapsayan bir komuta yeri tatbikatı (CPX) ve

- Bir harita tatbikatı, harp oyunu, bir seri ders, tartışma grubu veya operasyonel analiz içeren bir tatbikat çalışması.

Tatbikatlar, kuvvetlerin önceki eğitimlerini pratik bir şekilde geliştirmelerine olanak tanır ve böylece kuvvetlerin belirli bir alandaki yeterlilik seviyesini yükseltir. Tatbikatlar değişen karmaşıklık seviyelerine sahiptir, ancak çoğu, temel eğitimin tamamlandığını ve yeterli sayıda eğitimli personelin mevcut olduğunu varsayar.

Bir tatbikat sırasında, kuvvetlerden gerçek hayatta olabileceklere benzeyen hayali bir senaryoya tepki vermeleri istenir. Tatbikatlar, muharebeden insani yardıma ve istikrar sağlamadan yeniden inşaya kadar bütün askeri operasyonları kapsar. Bir günden birkaç haftaya kadar sürebilirler ve kapsamı, tek bir sorun üzerinde çalışan birkaç subaydan, hava araçları, donanma gemileri, topları, zırhlı araçları ve binlerce askeri içeren tam ölçekli muharebe senaryolarına kadar değişebilir.



*NATO tatbikat seviye, şekil ve türleri*

İttifak tatbikatları, NATO ülkeleri ve uygun olduğunda, birlik, teçhizat veya diğer türde destek şeklinde ulusal taahhütler sağlayan ortak ülkeler tarafından desteklenir. Katılımcı ülkeler normalde her türlü ulusal katkıyı finanse etmekten sorumludur.

Her tatbikatın, faaliyetlerin seçimini yönlendiren önceden belirlenmiş eğitim hedefleri vardır. Tatbikat hedefleri, beceri ve bilgi oluşturmak, koordinasyon mekanizmalarını uygulamak veya prosedürleri doğrulamak olabilir.



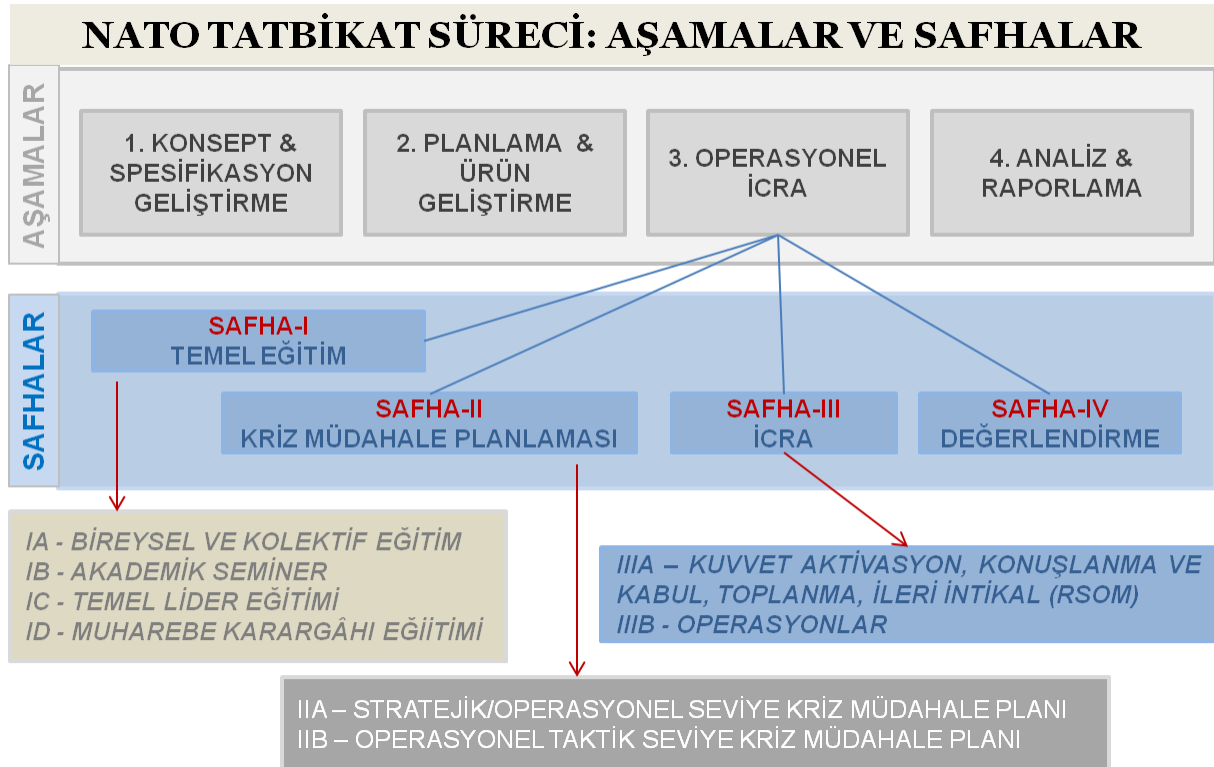
Bir tatbikatın sonunda, komutanlar ve çoğu durumda birlikler performanslarını toplu olarak gözden geçirirler. Bu süreç, iyi işleyen alanları ("en iyi uygulamalar") ve iyileştirilebilecek alanları ("öğrenilen dersler") belirlemelerine olanak tanır. Bu şekilde tatbikatlar, müşterek çalışabilirlik, verimlilik ve performansın sürekli olarak iyileştirilmesini sağlarlar.

## **NATO TATBİKAT SÜRECİ**

NATO Tatbikat Süreci, Askeri Eğitim ve Tatbikat Programı'nda (MTEP-Military Training and Exercise Programme) tanımlanan kolektif eğitimler ve tatbikatların hazırlanması, icrası ve raporlaması için temel bir yapı sağlamak üzere tasarlanmıştır. NATO tatbikat süreci, ulusal ve özellikle NATO Kuvvet Yapısı dâhilinde olmak üzere çok uluslu düzeyde de kullanılabilir. NATO tatbikat sürecinin aşama ve safhaları aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

## **TATBİKATLARDA SENTETİK ORTAM DESTEĞİ**

Sentetik Tatbikat (SYNEX-Synthetic Exercise) kuvvetlerin (yani birlikler ve/veya sistemlerin) bilgisayarlarda, simülatörlerde veya diğer eğitim cihazlarında elektronik veya başka yollarla oluşturulduğu, gösterildiği ve hareket ettirildiği bir tatbikattır.



### **NATO Tatbikat Sürecinde Aşama ve Safhalar**

Sentetik tatbikat grubu içinde, bilgisayarların operasyonel ortamı simüle ettiği ve dağıtılmış veya dağıtılmamış biçimde veya her ikisinin bir kombinasyonunda

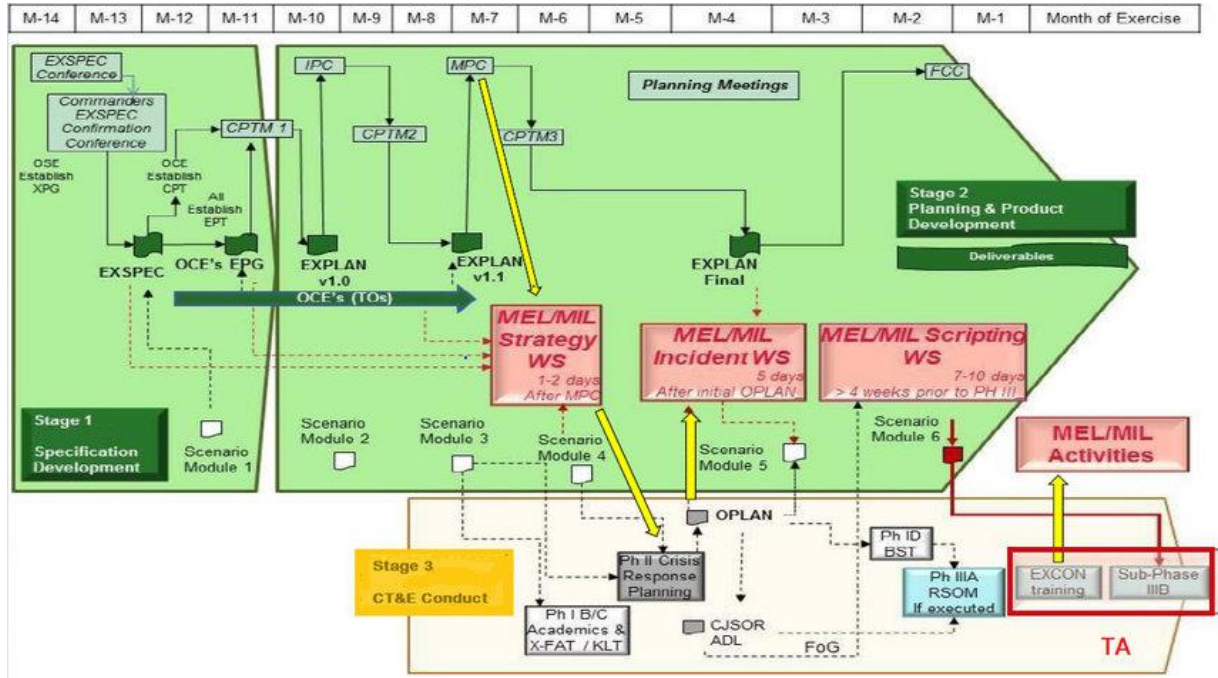
kullanılabilen olay çözümü sağladığı bir Komuta Yeri Tatbikatı (CPX) olan Bilgisayar Destekli Tatbikatlar (CAX) yer alır.

## **BİLGİSAYAR DESTEKLİ TATBİKAT (CAX) DESTEĞİ**

Bilgisayar destekli tatbikat desteğinin genellikle bir komuta yeri tatbikatı (CPX) sırasında bir askeri yapıcı simülasyon (Constructive Simulation) kurmak ve işletmekle sınırlı olduğu düşünülür.

Bu algıda CAX desteği, eğitime katılanlardan gelen kararların veya taleplerin olası sonuçlarını bulmak maksadıyla bir dizi stokastik süreç çalıştırarak tepki hücrelerini (Response Cells), yüksek seviyeli komutanları (HICON) ve düşük seviyeli komutanları (LOCON) değiştirmek veya onlara yardımcı olmaktadır.

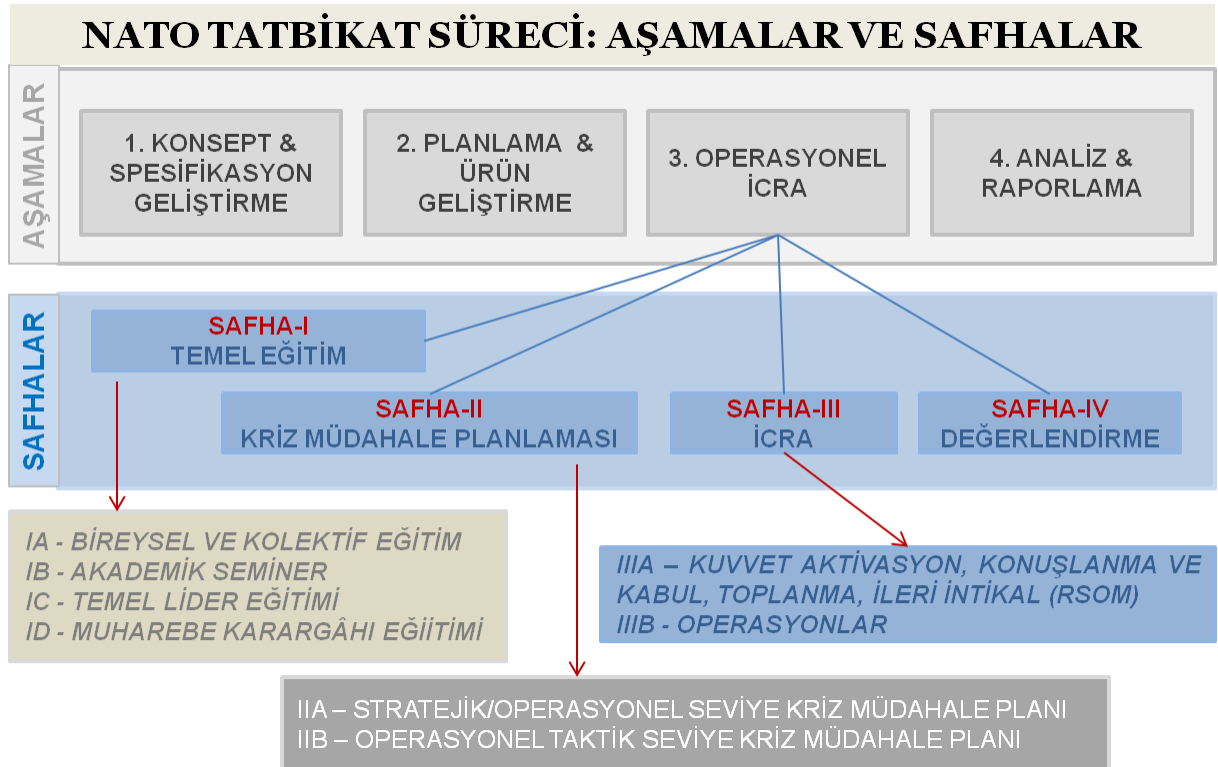
Temel CAX yapısı; Eğitilen Kitle (Training Audience) ve Tatbikat Kontrol (EXCON) iki ana organdan oluşmaktadır. Eğitilen kitle eğitimi alan, EXCON ise eğitimi sağlayan organdır. İki organ tamamen farklı bir oyun oynadıklarından, her biri tarafından kullanılan sistemlerde “bilmesi gereken” prensibi uygulanır. Sistemler açısından bakıldığında en önemli fark simülasyon sistemleri ve yardımcı araçlarla ilgilidir. Eğitilen kitle ne simülasyon sistemlerini ne de Müşterek Tatbikat Yöneyim Modülündeki (JEMM-Joint Exercise Management Module) MEL/MIL sistemini görebilir.



Bütün eğitilenler; LOGFAS, TOPFAS, INTELFS vb. gibi fonksiyonel alan sistemlerine (FAS-Functional Area Systems) sahiptir ve bunları her zaman kullanırlar. Tatbikat Kontrol organından HICON ve LOCON gibi bazı hücreler tatbikat esnasında ikili rol oynarlar. Eğitilen kitlenin üst kademeleri ve bağlı birliklerinin yanı sıra EXCON için

tepki hücrelerini (RC-Response Cells) de temsil ederler. İlk rollerinde, FAS üzerinden rapor ve geri dönüşler vasıtasıyla eğitilen kitlenin görevini başarmasına destek olur. Tepki hücresi olarak ise JEMM ve/veya başka araçlar üzerinden enjeksiyonları gönderir ve eğitilen kitleden alınan emirlere bağlı olarak simülasyon sistemini işletir.

Üzerinde durulması gereken bir diğer husus ise tatbikat planlama sürecinin, her bir eğitilen kitleden aldığı birkaç güvenilir temsilcinin katılımıyla, EXCON tarafından yürütülmesidir. Operasyonel Planlama Süreci (OPP-Operational Planning Process) ise sadece eğitilen kitle tarafından geliştirilir. Bu iki süreç her ne kadar tamamen farklı olsalar da örtüşürler ve OPP esnasında geliştirilen bir ürün Tatbikat Planlama Sürecinde (EPP) yukarıdaki şekilde görüldüğü gibi bir girdi olur.

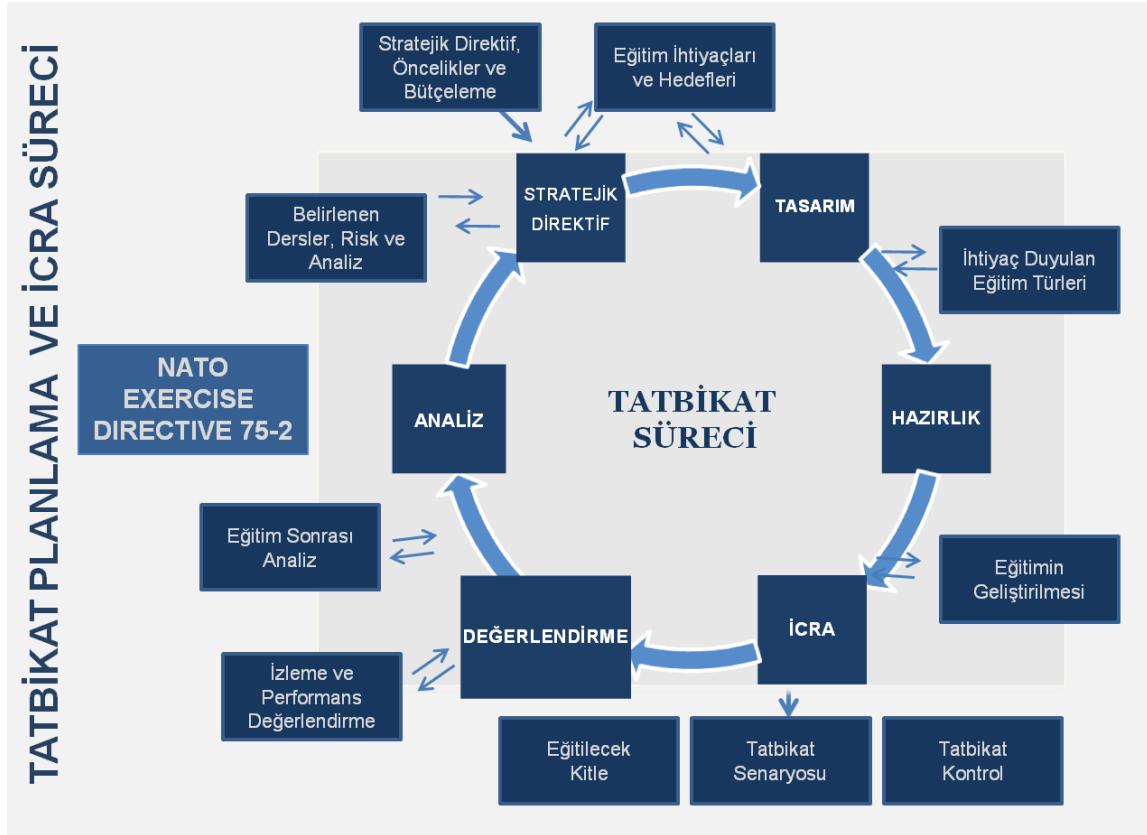


## SENARYO TASARIMI

Oynanacak olan tatbikat krizi veya çatışmasına yol açan tarihi, siyasi, askerî, ekonomik, kültürel, insani ve hukuki olayları ve koşulları anlatan bişr arka plan hikâyesidir. Senaryolar, tatbikat ve eğitim hedeflerini desteklemek amacıyla tasarlanır ve kurguya bağlı olarak; gerçek, kurgulanmış veya sentetik olabilirler. Senaryolar, tatbikat hedeflerinin veya seminer/akademik/deney hedeflerinin gerçekleştirilmesi için gerekli olan spesifik modüllerden oluşmaktadır.

Özellikle stratejik ve operatif seviyedeki birçok büyük tatbikatta senaryo ve MEL/MIL farklı gruplar tarafından geliştirilir. Rollerini farklı olsa da iki grup arasında koordinasyon ve etkileşim önemlidir. Bir tanesi tatbikat için bir sıçrama tahtası vazifesi görürken, diğeri tatbikatın akışının kontrol edildiği bir komutlar bütünüdür. Tatbikatlarda

önceden hazırlanmış senaryolar kullanıldığında senaryo ile MEL/MIL çalışma gruplarının birleştirilmesi mümkün olabilir. Böyle bir durumda senaryo çalışma grubunun görevi yalnızca senaryoyu tatbikat ortamını yansıtacak şekilde düzenlemektir.



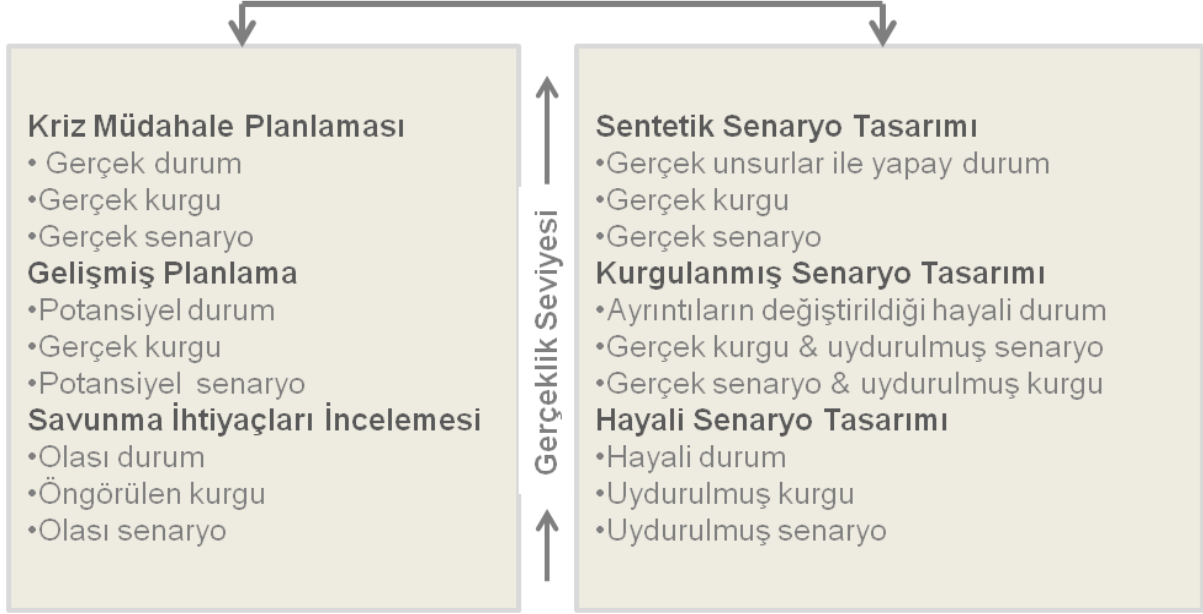
Senaryo, tatbikat kurgusu için bir temel vazifesi görür. Tatbikatın başlangıç noktası (STARTEX) tatbikatın yürütülmesi amacıyla ilgili bütün verilerin birbirine bağlanmasıdır. Bunun için ayrı bir çalışma grubu oluşturulabilir. Bu çalışma grubu senaryoyu oluştururken; Tatbikat Planlama Subayının (OSE-Officer Scheduling Exercise) Tatbikat Direktifi, Tatbikat İcra Subayı (OCE-Officer Conducting Exercise) Tatbikat Planlama Direktifi, Tatbikat Spesifikasyonu (EXSPEC-Exercise Specification) Jeo-Stratejik Durum, tatbikatı planlayan komutanlığın maksat ve hedefleri, tatbikatı icra eden komutanlığın Onaylı Eğitim Hedefleri ve bütün coğrafi mekân verilerine ihtiyaç duyar.

Ana olay ve ilave durum listesi (Main Event List/Main Incident List) geliştirilirken senaryo temel olarak kullanılır. Senaryo; coğrafi, siyasi, askerî, ekonomik, sosyal, enformasyon ve altyapı (PMESII- Political, Military, Economic, Social, Information and Infrastructure) faktörlerini kapsayacak şekilde, eğitilecek olan kitlenin (TA-



MEL/MIL ve tatbikat ve eğitim hedeflerini en iyi şekilde desteklemek üzere senaryonun sürekli olarak uyarlanması ve senkronizasyonu için senaryo geliştirme ekibinden temsilci personel MEL/MIL geliştirme çalışma grubuna dâhil edilmelidir.

## SENARYO TASARIMI, GERÇEK-SENTETİK, KURGULANMIŞ, HAYALİ



NATO tatbikatlarında, farklı durum, ortam ve senaryo kombinasyonlarının kullanıldığı senaryo tasarım kategorileri yukarıdaki şekilde gösterilmektedir.

Tatbikat kurgusu, senaryosu ve MEL/MIL siyasi ve askerî hassasiyetlere neden olabildiğinden Tatbikat Spesifikasyonu (EXSPEC) onaylandıktan sonra dahi değişiklikler yapılabilir.

Senaryo çalışma grubu MEL/MIL çalışma grubundan önce senaryo geliştirme çabalarına başlamalıdır. MEL/MIL çalışma grubunun yapacağı ilk görev; eğitim hedeflerine ulaşılmasını sağlayacak olay akış sırasını belirlemek üzere, eğitim hedefleri ve senaryoyu analiz etmektir.

### **Senaryonun Gerçekliği**

Dost ve karşıt kuvvetlerin katıldığı bilgisayar destekli tatbikatlarda senaryonun gerçekçi olması ve her iki tarafın da üzerinde mutabık kalınan teknik ve taktik koşullar ile askerî kurallara sıkı sıkıya uymaları gerekmektedir. Bir tarafın kazanması kesinlikle hedef değildir, maksat karşıt kuvvetin sağladığı ilave gerçeklik katkısıyla, eğitim hedefleri doğrultusunda dost unsurların eğitilmesi ve eksikler ile ilave eğitim ihtiyacı duyulan alanların belirlenmesidir.

Bu nedenle karşıt kuvvetin katıldığı fiili ve bilgisayar destekli tatbikatlarda daima adil koşullar ilkesine bağlı kalınmalıdır. Bu maksatla ilk olarak tarafların aynı çatışma

ortamında olmaları sağlanmalıdır, bu da temel olarak her iki tarafın da teşkilat, teknik destek, donanım ve harekât olarak mümkün olabildiği ölçüde benzer koşullarda olması anlamına gelmektedir. İkinci olarak tarafların muharebe gücünün de nispeten aynı olması sağlanmalıdır.

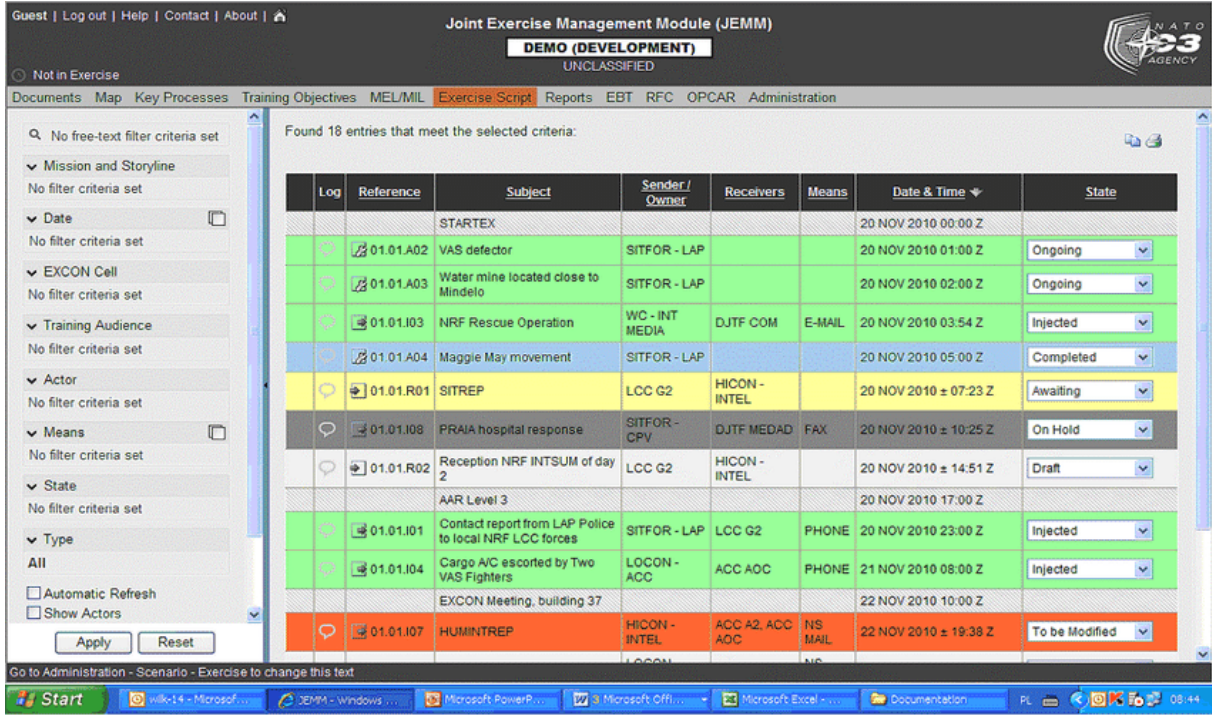


Bu esasen, iki taraftan katılan birlik sayısı, teşkilat, donanım, destek sistemleri gibi muharebe yetenekleri arasında çok büyük bir fark olmadığı anlamına gelmektedir. Ancak bu şekilde iki taraf arasında adil bir çatışma yaratılabilir ve gerçekliğe yaklaşılabılır. Gerçekçiliği sağmanın bir şartı da, tarafları çatışmanın içine çekmek amacıyla çeşitli karmaşık durum ve kurguların kullanıldığı ve esnek olmayan, katı formüllere dayalı ve ezberci yaklaşımlardan kaçınılarak, gerçek muharebe sahası gereksinimlerine bağlı kalmaktır

Gerçekçi bir senaryo ve eğitim için gereken koşullardan bir tanesi de karşıt kuvvet teşkilatı ve muharebe sahası taktikleri, sadece belirli bir ülkenin silahlı kuvvetlerine dayanmamalı ve yapacakları daha az tahmin edilebilir olmalıdır. NATO günümüz karmaşık ve çağdaş muharebe ortamında çok çeşitli aktörlerle karşı karşıya kalmaya ve bütün görevlerini yetirmeye hazır olmalıdır. Karşıt kuvvetin daha gerçekçi olabilmesi ise, sadece belirli bir ülke silahlı kuvvetlerinden ziyade, dünya genelinde çeşitli aktörleri ve yeteneklerini temsil eden makul bir askerî ve/veya paramiliter güç olmasıyla sağlanabilir.

## TATBİKAT SÜRECİNDE CAX DESTEK ARAÇLARI

Bununla birlikte, CAX desteği, bir askeri yapıcı simülasyon sistemi kurup işletmenin çok daha fazlasıdır. CAX destek araçları, süreçlerin otomatikleştirilmesi, iş tekrarlarının önlenmesi, tatbikat ortamının iyileştirilmesi ve tatbikat sürecinin hedeflere doğru yönlendirilmesini sağlamak amacıyla tatbikat sürecinin tüm aşamalarında yer almaktadır. CAX destek araçları dört sınıfa ayrılabilir.



The screenshot displays the Joint Exercise Management Module (JEMM) interface. The top navigation bar includes 'Guest | Log out | Help | Contact | About |' and the title 'Joint Exercise Management Module (JEMM)'. Below this, there is a 'DEMO (DEVELOPMENT)' label and 'UNCLASSIFIED' status. The main menu includes 'Documents', 'Map', 'Key Processes', 'Training Objectives', 'MEL/MIL', 'Exercise Script', 'Reports', 'EBT', 'RFC', 'OPCAR', and 'Administration'. The 'Exercise Script' tab is active, showing a search bar with 'No free-text filter criteria set' and a list of 18 entries. The table below shows the details of these entries.

Log	Reference	Subject	Sender / Owner	Receivers	Means	Date & Time	State
		STARTEX				20 NOV 2010 00:00 Z	
	01.01.A02	VAS defector	SITFOR - LAP			20 NOV 2010 01:00 Z	Ongoing
	01.01.A03	Water mine located close to Mindelo	SITFOR - LAP			20 NOV 2010 02:00 Z	Ongoing
	01.01.I03	NRF Rescue Operation	WC - INT MEDIA	DJTF COM	E-MAIL	20 NOV 2010 03:54 Z	Injected
	01.01.A04	Maggie May movement	SITFOR - LAP			20 NOV 2010 05:00 Z	Completed
	01.01.R01	SITREP	LCC G2	HICON - INTEL		20 NOV 2010 ± 07:23 Z	Awaiting
	01.01.I08	PRAIA hospital response	SITFOR - CPV	DJTF MEDAD	FAX	20 NOV 2010 ± 10:25 Z	On Hold
	01.01.R02	Reception NRF INTSUM of day 2	LCC G2	HICON - INTEL		20 NOV 2010 ± 14:51 Z	Draft
		AAR Level 3				20 NOV 2010 17:00 Z	
	01.01.I01	Contact report from LAP Police to local NRF LCC forces	SITFOR - LAP	LCC G2	PHONE	20 NOV 2010 23:00 Z	Injected
	01.01.I04	Cargo A/C escorted by Two VAS Fighters	LOCON - ACC	ACC AOC	PHONE	21 NOV 2010 08:00 Z	Injected
		EXCON Meeting, building 37				22 NOV 2010 10:00 Z	
	01.01.I07	HUMINTREP	HICON - INTEL	ACC A2, ACC AOC	NS MAIL	22 NOV 2010 ± 19:38 Z	To be Modified

## TATBİKAT PLANLAMA VE YÖNETİM ARAÇLARI

Bu araçlar, tatbikat spesifikasyonu (EXSPEC-Exercise Specification) ve tatbikat planı (EXPLAN) dokümanlarının ve bu dokümanlara bağlı ürünlerin hazırlanmasına yönelik süreçlerin otomasyonu, bilgi yönetimi ve bilgi alışverişi amacıyla kullanılabilir. MEL/MIL yazımının yanı sıra senaryo modüllerinin hazırlanmasına da yardımcı olabilir.

Senaryo modülleri aşağıdadır:

1. Modül-I Jeo-Stratejik Durum
2. Modül-II: Harekât Alanı
3. Modül-III: Stratejik Başlangıç
4. Modül IV: Kriz Müdahale Planlama Bilgileri
5. Modül-V: Kuvvet Aktivasyon ve Konuşlanma Bilgileri
6. Modül-VI: İcra Bilgileri



Bu, bütün Fonksiyonel Hizmetler (Functional Services) ve ilgili fonksiyonel veri tabanlarına erişimin yanı sıra tatbikat araçları yapılandırma yönetimi, güvenlik, kullanılabilirlik ve konuşlandırılabilirlik gerektirmektedir. Tatbikat süreci, tamamen müşterek çalışabilir fonksiyonel araçlar ve veritabanlarının sağlanmasını gerektirmektedir.



Ayrıca, diğer kategorilere giren CAX destek araçları için de arabirimlere sahip olabilirler. Bu arayüzler vasıtası ile spesifikasyon ve planlama aşamalarında toplanan veriler doğrudan simülasyon ortamı ve komuta kontrol yazılımına direkt olarak beslenebilir.

### **YAPICI SİMÜLASYON SİSTEMLERİ VE İLAVE ARAÇLAR**

Simülasyon sistemleri ve örneğin veri tabanı hazırlama araçları, kullanıcı arayüzleri vb gibi simülasyonu ortamını hazırlamak için gerekli olan yazılımlardır. Yukarıdaki şekilde görüldüğü gibi CAX veri tabanının geliştirilme süreci; senaryo geliştirme, MEL/MIL yazımı ve operasyonel planlama süreçlerine entegre edilen karmaşık bir süreçtir. Buna ilave olarak eğitilecek kitle komuta kontrol sistemlerini senaryo verileri ile doldurmak da bir CAX destek sorumluluğudur.

### **KOMUTA KONTROL VE FONKSİYONEL ALAN HİZMETLERİ ARAYÜZLERİ**

Simülasyon sistemleri eğitilecek kitleye açık olmalıdır. Özellikle eğitilecek ana kitle (PTA-Primary Training Audience), sadece bir operasyon sırasında mevcut olacak komuta ve kontrol sistemlerini kullanmalıdır. Bu nedenle, simülasyon yazılımı ile komuta-kontrol sistemleri arasında arayüzlere ihtiyaç vardır. Tatbikat senaryosu ile ilgili verilere ihtiyaç duyduklarından Fonksiyonel Servisler için de benzer arayüzlere ihtiyaç vardır.

## ***DENEYLEME VE ANALİZ ARAÇLARI***

Modelleme ve simülasyon (M&S) verilerini kullanarak deney tasarlamak ve yönetmek, simülasyon sistemlerinin topladığı verileri derlemek, sunmak ve bu verilerden bilgi elde etmek için kullanılan programlardır.

## **MAKSAT**

CAX desteği, bir CIS desteğinden ziyade esas olarak bir operasyonel araştırma desteğidir. İcra safhasında CAX destek personeli, CAX destek araçları olarak adlandırılan fonksiyonel alan sistemlerini esas olarak aşağıdakileri gerçekleştirmek maksadıyla kullanırlar:

- Örneğin simüle edilen birlikler ve sistemler için verilen komutların olası sonuçlarını hesaplamak.
- Hem geçici hem de uzaysal bütün resmi sağlamak maksadıyla, eğitilen kitle veya EXCON (Exercise Control-Tatbikat Kontrol) tarafından kontrol edilmeyen sistemler ve koşulları simüle etmek.
- Tutarlı bir beyaz gerçekliği muhafaza etmek.
- Komuta ve kontrol sistemlerini simüle etmek.
- Sentetik ortamı, örneğin MEL/MIL gibi tatbikat akışı ve hedeflenen tatbikat etkileriyle senkronize etmek.
- Tatbikatı hedeflere doğru etkin ve tutarlı bir şekilde yönlendirmek için EXCON'a ihtiyaç duyduğu hizmet ve verileri sağlamak.

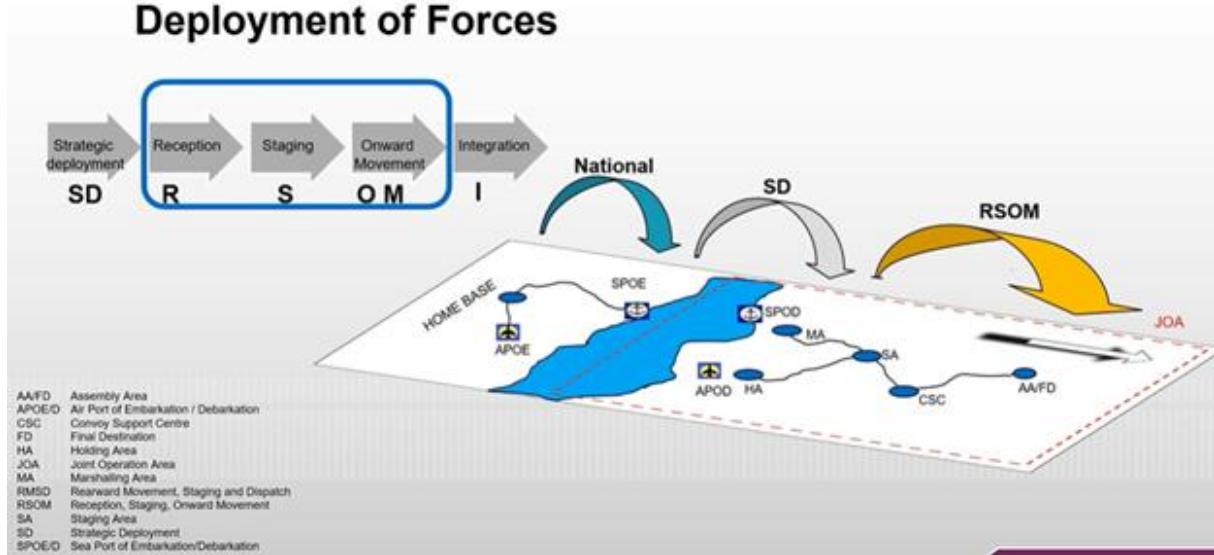
## ***TATBİKAT SAFHASI BİREYSEL VE KOLEKTİF EĞİTİME CAX DESTEĞİ***

Bireysel ve Kolektif Eğitim alt safhaları için gerekli olan senaryo ile ilgili ürünler için bir senaryo geliştirme aracı kullanılabilir. Fonksiyonel Hizmetler, eğitim vinyetleri için koşulların ve bazı kolektif eğitim alt safhaları için gereken ürünlerin oluşturulmasında kullanılabilir.

## ***TATBİKAT SAFHA-II KRİZ MÜDAHALE PLANLAMASINA CAX DESTEĞİ***

Tatbikatın ikinci safhası olan Kriz Müdahale Planlaması'nı desteklemek maksadıyla kullanılan EXCON CAX destek araçları; krize müdahale için senaryo ile ilgili ürünler, idame ve konuşlanma planlamalarının yanı sıra harp oyunu hedeflerinin hazırlanmasına da yardımcı olmalıdır.

Bunun yanı sıra eğitilecek kitle tarafından oluşturulan planları analiz etmek için kullanılacak operasyonel, idame ve konuşlandırma planlama süreçlerini desteklemek üzere tasarlanmış modelleme ve simülasyon (M&S) araçları ve Fonksiyonel Hizmetler de bulunmaktadır.



ADAMS (Allied Deployment and Movement System-İttifak Konuşlanma ve İntikal Sistemi), ACROSS ve TOPFAS (Tools for Operations Planning Functional Area Systems) bu araç sınıflarına örnektir. Bu araçlar, MEL/MIL'e dâhil edilmek üzere olası olaylar ve enjeksiyonların etkilerini değerlendirmenin yanı sıra seçilen bir hareket tarzını analiz etmek amacıyla analitik ve simülasyon desteği sağlamak üzere tatbikat kontrol personeli tarafından kullanılabilir.

### **TATBİKAT ALT SAFHA-III A KUVVET AKTİVASYON, KONUŞLANMA, RSOM&I VE ENTEGRASYONUNA CAX DESTEĞİ**

Tatbikatın IIIA alt safhası olan Kuvvet Aktivasyon, Konuşlanma, RSOM&I aşamasında CAX destek araçları, eğitilecek kitleye sunum sırasında veri ve bilgileri, gerçek bir durumda beklenen format ve ayrıntı düzeyinde sağlamalıdır.

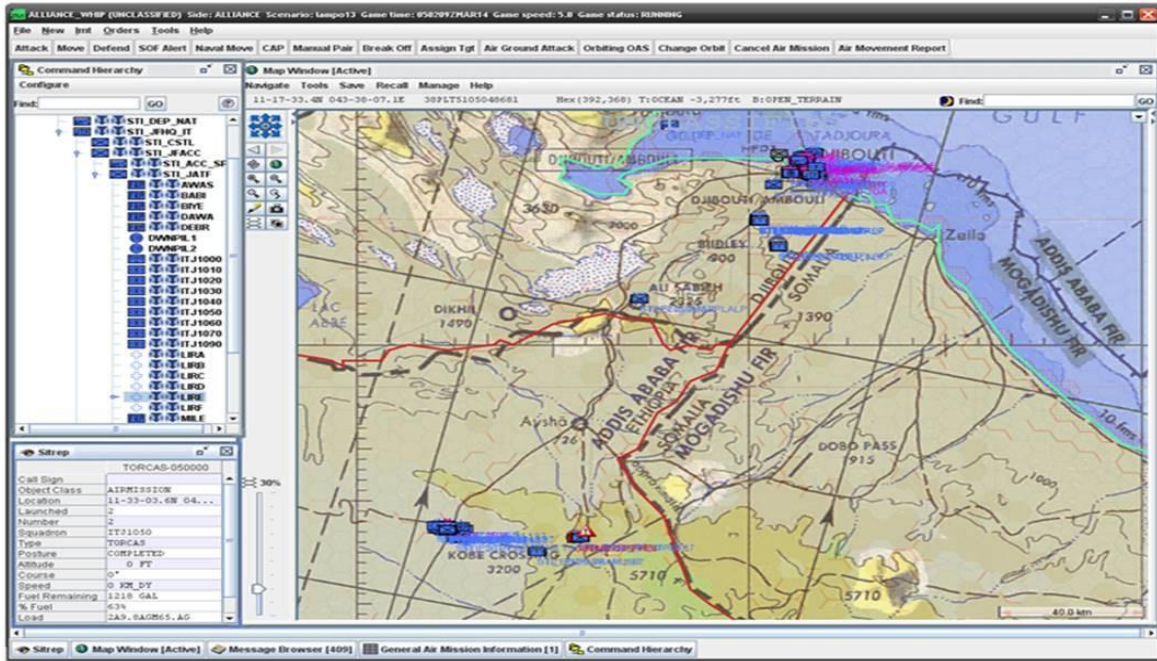
- Tatbikat kontrol personelinin önceden yazılmış olayları, enjeksiyonları ve bilgi akışlarını yürütmesinin yanı sıra, tatbikatın maksat ve hedeflerine yönelik olayları, enjeksiyonları ve bilgi akışlarını dinamik olarak oluşturabilmelidir.
- Tatbikat kontrol personelinin, tatbikat kontrol personelinin tepkilerinin geliştirilmesini, koordinasyonunu ve icrasını desteklemek amacıyla eğitilen kitle tarafından oluşturulan talepleri, raporları alabilmeli ve işleme koyabilmelidir.
- Tatbikat kontrol personeline tatbikat gereksinimlerinin karşılanmasındaki potansiyel eksikliklerin belirlenmesinde, alternatif hareket tarzlarının

değerlendirilmesinde ve tatbikat direktörüne, CAX desteğinde değişiklik ve iyileştirme önerileri yapılmasında yardımcı olmalıdır.

## **TATBİKAT ALT SAFHA-III B OPERASYONLAR CAX DESTEĞİ**

Tatbikat IIIB Operasyonlar alt safhasına kullanılan CAX destek araçları, gerçek Fonksiyonel Hizmetler (Functional Services) vasıtasıyla eğitilen kitleye veri ve bilgileri, tıpkı IIIB safhasında olduğu gibi, gerçek bir durumda beklenen formatta ve ayrıntı düzeyinde sağlamalıdır.

Komuta yeri tatbikatlarının operasyon safhasında çeşitli yapıcı simülasyon sistemleri kullanılabilir. Bunlar arasında Müşterek Alan Seviyesi Simülasyonu (JTLS-Joint Theatre Level Simulation) ve Müşterek Çatışma ve Taktik Simülasyonu (JCATS-Joint Conflict and Tactical Simulation), Müşterek Savaş Merkezi (JWC-Joint Warfare Centre) ve Müşterek Kuvvet Eğitim Merkezi (JFTC-Joint Force Training Centre) için diğerlerine nazaran çok daha önemlidir. JTLS, Müşterek Kuvvet Eğitim Merkezi tarafından icra edilen JWC destekli tatbikatlarda kullanılan yüksek çözünürlüklü birleşik bir yapıcı simülasyon sistemidir.



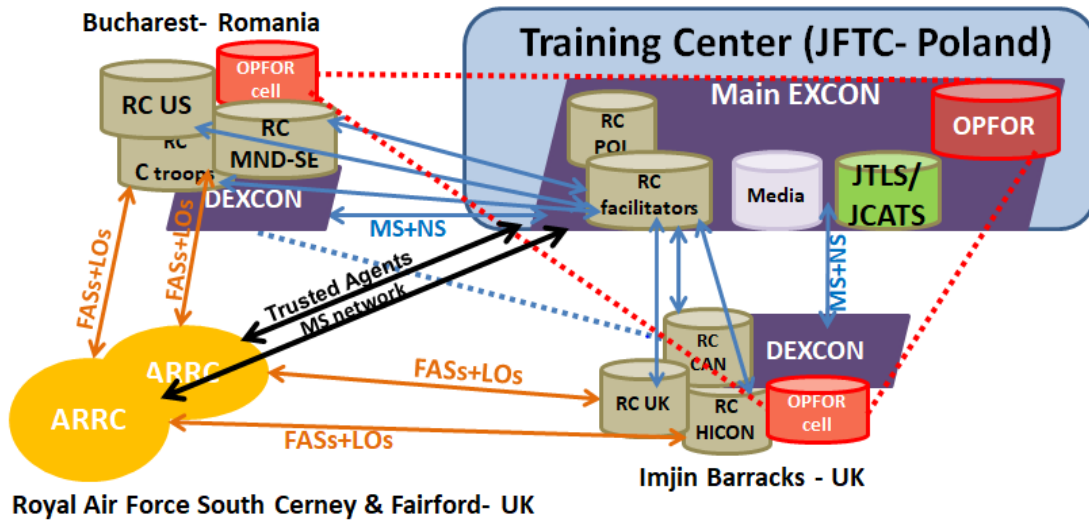
*JTLS - Joint Theatre Level Simulation - Müşterek Alan Seviyesi Simülasyonu; lojistik, özel kuvvetler ve istihbarat desteği ile çok taraflı hava, kara ve deniz ile sivil-askerî operasyonları modelleyebilen etkileşimli ve İnternet özellikli bir yapıcı simülasyon sistemidir.*

Yapıcı simülasyonlar, uygun kullanıcı arayüzleri ile desteklenmediklerinde, bilgisayar destekli bir tatbikatın temel gereksinimleri olan; daha iyi sürükleyicilik ve gerçekçilik gibi özellikleri sağlayamazlar. Örnek vermek gerekirse; kullanıcılara ortak harekât resminin (COP-Common Operational Picture) gerçekçi bir algılaması sağlanmadığı

sürece, en karmaşık ve gerçekçi muharebe modellerinin kullanılması dahi hiçbir anlam ifade etmeyecektir. Bu nedenle askerî yapıcı simülasyon sistemlerinde kullanıcı arayüzleri en az kullanılan muharebe modelleri kadar önemlidir.

Bilgisayar destekli tatbikat (CAX) destek araçları bir CAX esnasında C4I (Command, Control, Communications, Computers and Intelligence – Komuta, Kontrol, İletişim, Bilgisayarlar ve İstihbarat) ortamlarını kopyalayabilmelidir.

Diğer bir ifadeyle, simülasyon sistemleri ve diğer bütün ilgili yazılımlar, tatbikatı sanki gerçek bir operasyondaymış gibi yürütmesi ve astlarına normalde mevcut olan C4I sistemlerini kullanarak komuta etmesi gereken eğitilecek kitleye açık olmalıdır. Ayrıca emirleri alabilmeli ve raporları bu sistemler üzerinden gönderebilmelidir. Bu açıklık, simülasyonlar ve C4I sistemleri arasındaki aracı sistem araçları ile sağlanabilir.



*NATO Loyal Leda 2020 Tatbikatı İcra Safha Mimarisi. Kaynak: Diana-Iona Zinca*

Simülasyon sistemleri tarafından otomatik olarak birçok farklı enjeksiyon oluşturulabileceğinden, eğitilen kitlenin bilgi sistemlerine yaptıkları girdiler aşağıdaki iki nedenden ötürü dikkatle izlenmelidir:

- Tatbikat kontrol personeli, olay ve enjeksiyonların yönetimini baştan sonuna kadar takip etmelidir.
- Otomatik olarak oluşturulan bazı olaylar ve enjeksiyonlar tatbikat hedeflerini engelleyebileceğinden, eğitilen kitlenin dikkatini çekmeden önce ortadan kaldırılmaları gerekebilir.

## **NATO BİLGİSAYAR DESTEKLİ TATBİKAT CAX - COMPUTER ASSISTED EXERCISE**

Bilgisayar destekli tatbikatlar, NATO düzenli eğitim ve operasyon tatbikatlarının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Maliyet-etkin olma özelliklerinin yanı sıra gerçek

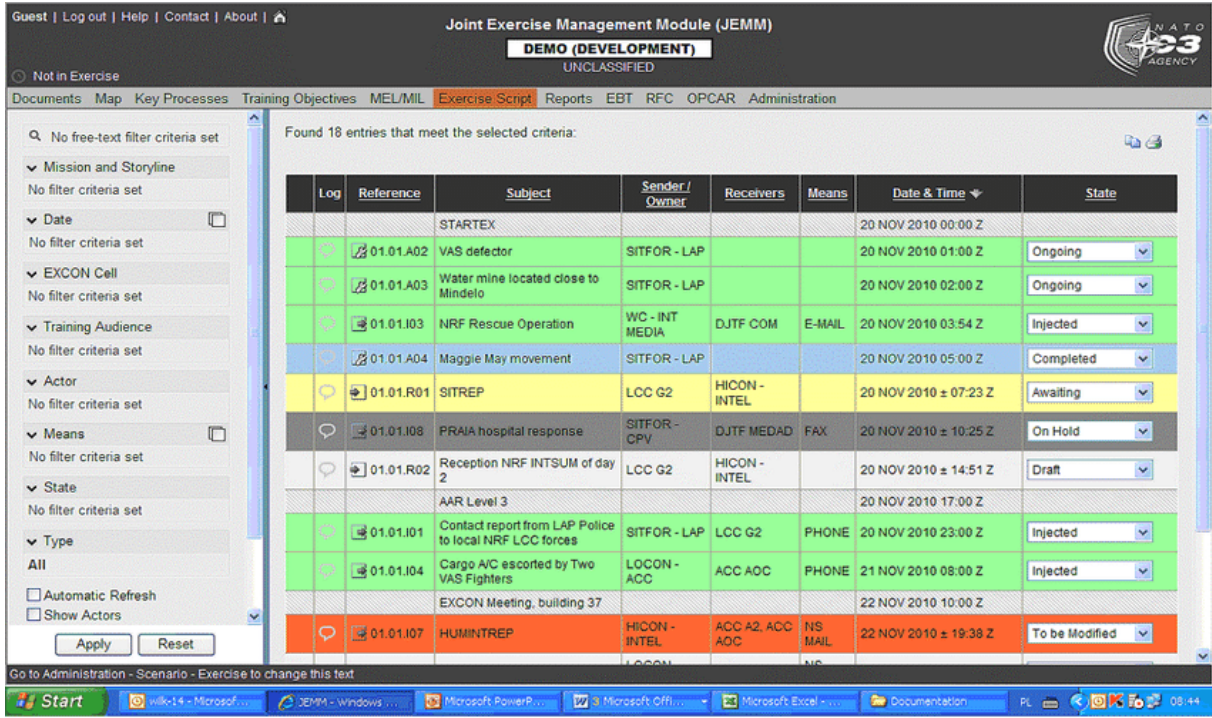
hayatta karşı karşıya kalınabilecek riskleri azaltması ve çokuluslu katılımı kolaylaştırmaları da bilgisayar destekli tatbikatların sağladığı en büyük avantajlar arasındadır. CAX, tatbikata katılanların komutlarına dayanan, kuvvetlerin bir simülasyon ortamında oluşturulduğu, manevra yaptırıldığı ve yönetildiği sentetik bir tatbikat türüdür.

## NATO CAX DESTEK SİSTEMLERİ

TOOL	TANIM
JEST – Joint Exercise Scenario Tool	Hazır senaryo ürünlerini de kullanarak tatbikat senaryosunun hazırlanması
JEMM – Joint Exercise Management Module	MEL/MIL yazılması ve yönetimi
ORBAT (Order of Battle) Editor	JTLS için birlik, hedef ve arazi verilerinin derlenmesi
MUB - Map Unit Builder	JTLS için birlik, hedef ve arazi verilerinin derlenmesi
DDS - Database Development System	JTLS veri tabanı yönetim yazılımı
Terrain Modification Utility	JTLS arazi veri yönetim yazılımı
JTLS - Joint Theater Level Simulation	Operasyonel ve daha üst seviyelerde kullanılan bir müşterek yapıcı simülasyon sistemi
JCATS – Joint Conflict and Tactical Simulation	Operasyonel ve daha alt seviyelerde kullanılan bir müşterek yapıcı simülasyon sistemi
JMRM – Joint Multi Resolution Model	JTLS ve JCATS'in federe oldukları yüksek seviye mimari federasyonu
WHIP – Web Hosted Interface Program	WEB etkin JTLS arayüzü
CADIE - CAX DiStaff Environment	EXCON personeline JTLS'den operasyonel resmi sağlayan yazılım
JOTM – Joint Order Translation Module	JTLS'e komut girmekte kullanılan kullanıcı dostu bir arayüz
Data Initialization Tools for OPP Systems* OPP Sistem Veri Başlatma Araçları	ADAMS ve TOPFAS gibi araçlar için veri başlatma kodları ve arabirimleri
JIM - JTLS ICC Mediationware	JTLS ve ICC arasındaki arayüz
Formal Report Generator – Resmi Rapor Oluşturucu	JTLS'den gelen güncellemeleri resmi NATO mesaj formatına dönüştüren modül

\*NATO OPP Tools – TOPFAS, ADAMS, ACROSS, LAMBDA, GAMMA, TAMARI

Bir CAX planlaması tatbikat konsepti ve spesifikasyonunun geliştirilmesiyle başlar. Bir tatbikat planlama grubu tarafından; tatbikatın hedefleri, vazife öncelikleri ve eğitilmesi planlanan hedef kitlelerin temel görevleri ortaya koyulur.



Log	Reference	Subject	Sender/Owner	Receivers	Means	Date & Time	State
		STARTEX				20 NOV 2010 00:00 Z	
	01.01.A02	VAS defector	SITFOR - LAP			20 NOV 2010 01:00 Z	Ongoing
	01.01.A03	Water mine located close to Mindelo	SITFOR - LAP			20 NOV 2010 02:00 Z	Ongoing
	01.01.I03	NRF Rescue Operation	WC - INT MEDIA	DJTF COM	E-MAIL	20 NOV 2010 03:54 Z	Injected
	01.01.A04	Maggie May movement	SITFOR - LAP			20 NOV 2010 05:00 Z	Completed
	01.01.R01	SITREP	LCC G2	HICON - INTEL		20 NOV 2010 ± 07:23 Z	Awaiting
	01.01.I08	PRAIA hospital response	SITFOR - CPV	DJTF MEDAD	FAX	20 NOV 2010 ± 10:25 Z	On Hold
	01.01.R02	Reception NRF INTSUM of day 2	LCC G2	HICON - INTEL		20 NOV 2010 ± 14:51 Z	Draft
		AAR Level 3				20 NOV 2010 17:00 Z	
	01.01.I01	Contact report from LAP Police to local NRF LCC forces	SITFOR - LAP	LCC G2	PHONE	20 NOV 2010 23:00 Z	Injected
	01.01.I04	Cargo A/C escorted by Two VAS Fighters	LCCON - ACC	ACC AOC	PHONE	21 NOV 2010 08:00 Z	Injected
		EXCON Meeting, building 37				22 NOV 2010 10:00 Z	
	01.01.I07	HUMINTREP	HICON - INTEL	ACC A2, ACC AOC	NS MAIL	22 NOV 2010 ± 19:38 Z	To be Modified

## NATO JEMM (Joint Exercise Management Module)

CAX esnasında ortak operasyonel resim ve enjeksiyonlar bir simülasyon sistemi tarafından otomatik olarak oluşturulur ve MEL/MIL (Main Event List ve Main Incident List) esas alınarak; bir tatbikat yönetim modülü kullanılarak veya manüel olarak enjekte edilirler

Tatbikat Spesifikasyonu (EXSPEC – Exercise Specification) ve Tatbikat Planlama Rehberi'nin (Exercise Planning Guidance) yayınlanmasından sonra EXPLAN (Tatbikat Planı) oluşturulur. Bir tatbikat planı oluşturulurken hazırlanması gereken hususlar aşağıdadır:

- Krize giden yol
- MEL/MIL
- Operasyonel planlama süreç dokümanları
- Siyasi kararlar
- Kuvvet oluşturma/emir-komuta transfer mesajları
- İstihbarat ürünleri
- Dost ve düşman teşkilatı veritabanları (FOB/EOB)
- Coğrafi bilgi sistemi veritabanları
- Operasyonel planlar.

Tatbikatlarda kullanılan ve senaryo kadar öneme sahip olan diğer ürünler ise MEL/MIL olarak adlandırılan ana olay ve ek durum listeleridir. Belirlenen tatbikat hedeflerine ve eğitilecek kitlenin eğitim hedeflerine ulaşmak amacıyla MEL/MIL ve enjeksiyonlar tatbikat öncesinde tasarlanır ve geliştirilir. Olaylar, bir olaya daha fazla açıklık sağlayan eylemler veya durumlar olan önemli olaylar ve ilgili olaylar dizisidir. Enjeksiyon ise, bir olayı oyuncuların dikkatine sunma yöntemidir. Her ne kadar tatbikat öncesi tasarlanıp geliştirilirse de tatbikat esnasında değiştirilmeleri gerekebilir.

MEL/MIL yönetimi bir tabikatin planlama safhasının yanı sıra uygulama safhasını da etkileyen ve tatbikat sonrası yapılacak analizde çok önemli rol oynayan bir araçtır. NATO tatbikatlarında MEL/MIL yönetimi için genellikle yukarıdaki tabloda da gösterilen JEMM kullanılmaktadır.



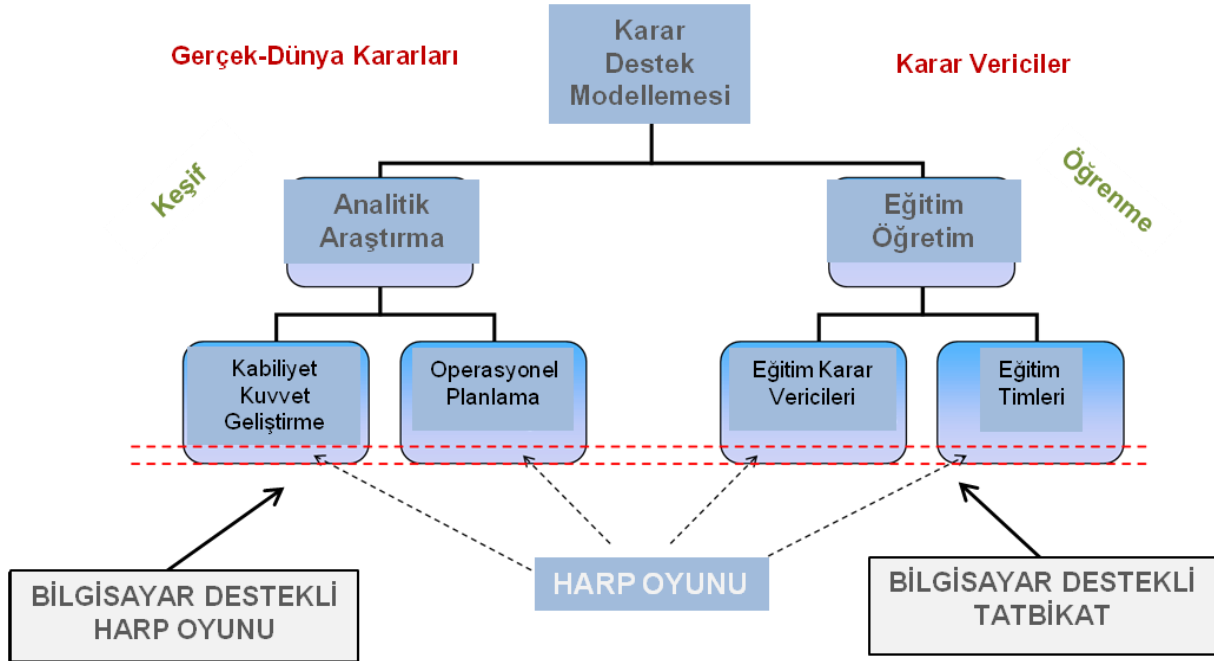
### **HARP OYUNU NEDİR?**

Resmi Askeri Terimler sözlüğünde harp oyunu; “Gerçek veya gerçek dışı durumları tasvir için tasarlanmış kural, veri ve yordamları kullanan, iki veya daha fazla karşıt kuvveti içeren askeri operasyonların benzetimidir.

Harp oyunları; taktik, operasyonel ve stratejik seviyelerde savaşın bütün özelliklerini simüle eden analitik oyunlardır. Savaş konseptlerini incelemek, komutanları ve analizcileri bilgilendirmek ve eğitmek, senaryoları belirlemek ve kuvvet planlaması ile askeri tutumların savaşın sonucunu nasıl etkileyeceğini değerlendirmek amacıyla kullanılırlar.



Harp oyunları özünde, özellikle eksik ve hatalı bilgilerin olduğu ortamlarda, insanın karar verme sürecini bulmaya yönelik bir araçtır. Peter Perla harp oyunlarını şöyle tanımlamaktadır: ...operasyonu gerçek askerî kuvvetlerin faaliyetlerini içermeyen ve olayların sırası karşı tarafları temsil eden oyuncuların aldığı kararları etkileyen ve dolayısı ile etkilenen bir savaş modeli veya simülasyonudur.



Harp oyunları tipik olarak stratejik odaklıdır. Bir harp oyunu sırasında oyuncular, oyunun ilerlemesi için beklenmedik kararlar alma ihtiyacında kalabilirler. Bir harp oyununun eğitici bir tarafı da olabilir. Harp oyunlarının faydalarından bir tanesi de oyuncuların harp oyunu esnasında birbirlerinin bilgi ve deneyimlerinden faydalanmaları, yani karşılıklı öğrenmedir. Harp oyunları esnasında gerçekleşen fikir ve bilgi alışverişi çok faydalıdır. Bazı yaygın harp oyunu türleri aşağıdadır:

### **MASA ÜSTÜ TATBİKAT – TABLE-TOP EXERCISE (TTX)**

Masa üstü tatbikat, oyuncuların masa etrafında oturup harp oyununun temel konularını ele almak maksadıyla birbirleriyle etkileşime girdikleri müzakereye dayalı bir harp oyunudur. Harp oyunu özel olarak sıra tabanlı bir oyun olarak yapılandırılmasa da kolaylaştırıcılar (facilitators), belirli kararlar veya eylemler arasındaki ilişkiyi belirlemek için genellikle oyuncuların sorunları belirli bir sırayla ele almalarına neden olur.

### **ÇALIŞTAY**

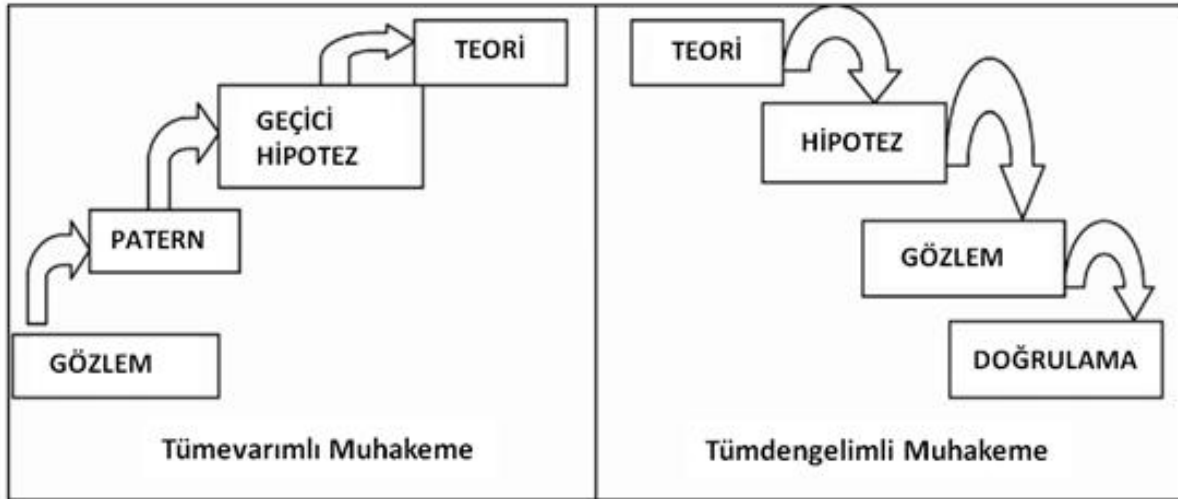
Çalıştaylar, bir sorunun müzakere edilmesi maksadıyla alan uzmanlarının bir araya gelmesidir. Çalıştaylar dar ve münferit bir konu üzerine odaklanır ve genellikle takip eden etkinlikler için bir girdi (input) görevi görürler.

### **TÜMEVARIMLI OYUN (INDUCTIVE GAME)**

Tümevarımlı oyunlar, belirli bir oyun öncesi konsepti olmaksızın başlar. Tümevarımlı oyunlarda konsept, paternler için oyun verileri analiz edildikten sonra ortaya çıkar ve anlaşılır. Bu tür harp oyunları genellikle konsept geliştirme sürecinin başlangıç safhalarında kullanılır ve harp oyunu esnasında açık uçlu beyin fırtınası yöntemi kullanılır.

### **TÜMDENGELİMLİ OYUN (DEDUCTIVE GAME)**

Tümdengelimli oyunlar ise, aksine, test edilecek olan genel oyun fikirleriyle başlar ve ardından başlangıçtaki oyun hipotezini desteklemek veya çürütmek için oyun esnasında toplanan gözlemler gelir. Bu tür harp oyunları, konsept geliştirme sürecinin sonlarında ve konsept tam olarak geliştirildikten sonra kullanılır. Hareket tarzı (COA- Course of Action) analizi esnasında veya icra öncesi bir planın denemesi amacıyla kullanılır.



### **SENARYO TABANLI OYUN (SCENARIO-BASED GAME)**

Bu teknikte, belirli bir stratejik bir problem veya meselenin incelendiği harp oyununda oyunculara, harp oyununun gidişatına rehberlik etmek amacıyla belirli bir senaryo sunulur. Senaryo tabanlı oyunlar geleceğe entelektüel bir bakış için kullanılabilir ve kullanıcı gereksinimlerine bağlı olarak senaryo belirlenebilir.

### **ALTERNATİF GELECEKLER OYUNU (ALTERNATIVE FUTURES GAME)**

Alternatif gelecekler harp oyununda oyunculara makul bir geleceğe yönelik iki veya daha fazla senaryo sunulur. Oyunculardan, senaryonun temsil ettiği geleceğin gerçekleşebileceğine işaret eden temel göstergeleri belirlemeleri istenir. Senaryo tabanlı harp oyunlarının aksine, alternatif gelecek oyunu gelecek zaman dilimi içinde başlar ve geriye, şimdiye doğru oynanır.

Oyun sonuçları genellikle çeşitli senaryolardan hem benzersiz hem de ortak göstergelerin belirlenmesini içerir. Oyunun sonuna doğru, oyuncuların oyuna dayalı olarak en makul geleceğin ne olduğuna inandıklarını belirlemeleri istenebilir.

### **TEK TARAFLI OYUN (SINGLE-SIDED GAME)**

Tek veya bir taraflı harp oyunu, karşı tarafın, bir kontrol grubunun sağladığı senaryo enjeksiyonları ile temsil edildiği tek oyuncu hücresi olan bir harp oyunudur.



### **1 ½ TARAFLI OYUN (1 1/2-SIDED GAME)**

1 ½ taraflı harp oyunlarında da sadece tek oyuncu hücresi vardır ve karşı taraf yine bir kontrol grubu tarafından temsil edilir. Ancak, oyuncuları harp oyunu hedefleriyle ilgili kararlarla ilgili boğuşmaya zorlamak amacıyla, tek taraflı oyundan farklı olarak senaryo enjeksiyonları, önceden yazılmak yerine harp oyunu esnasında geliştirilir.

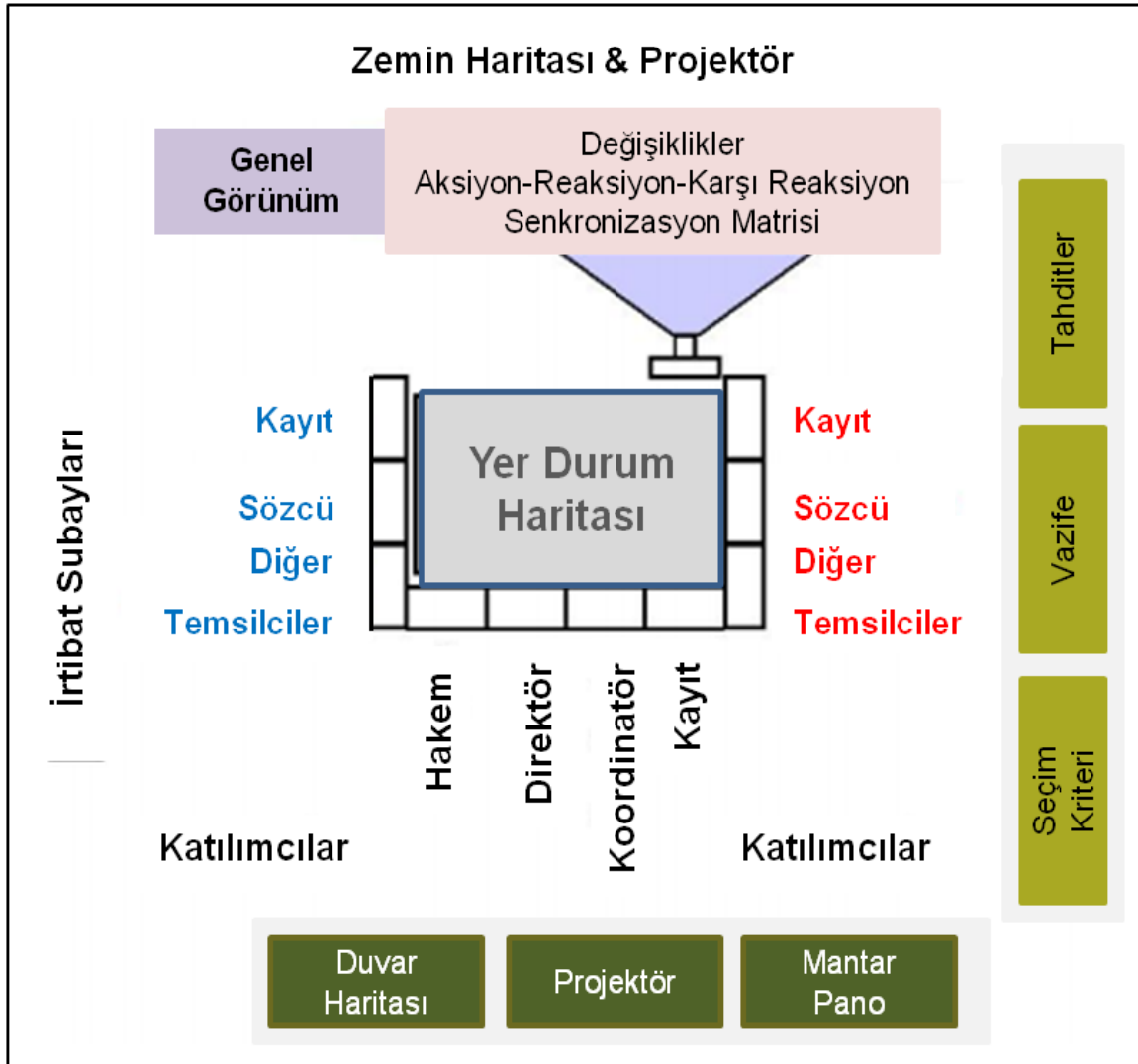
### **İKİ TARAFLI OYUN (TWO-SIDED GAME)**

Tek taraflı oyunun aksine iki taraflı harp oyunlarında iki ayrı ve rekabet halinde olan oyuncu vardır. Taraflar, kısıtlayıcı-tamamen serbest bir yelpazede değişen kurallara göre harp oyununu oynarlar.

Her hücreden alınan oyuncu kararları, oyunculara sunulan ve sonraki oyunu bilgilendirmek için kullanılan sonuçlarla birlikte karara bağlanır.

### ÇOK TARAFLI OYUN (MULTISIDED GAME)

Harp oyunları birkaç rakip hücreyi kapsayacak şekilde de tasarlanabilir. Bu tür harp oyunları çok taraflı veya gerçek oyuncu sayısı (örneğin Dört Taraflı gibi) ile adlandırılır. Çok taraflı harp oyunlarında icra kuralları, çeşitli oyuncu hücreleri arasındaki olası etkileşimlerin fazlalığı nedeniyle, iki taraflı bir harp oyununa nazaran çok daha karmaşık olabilir.



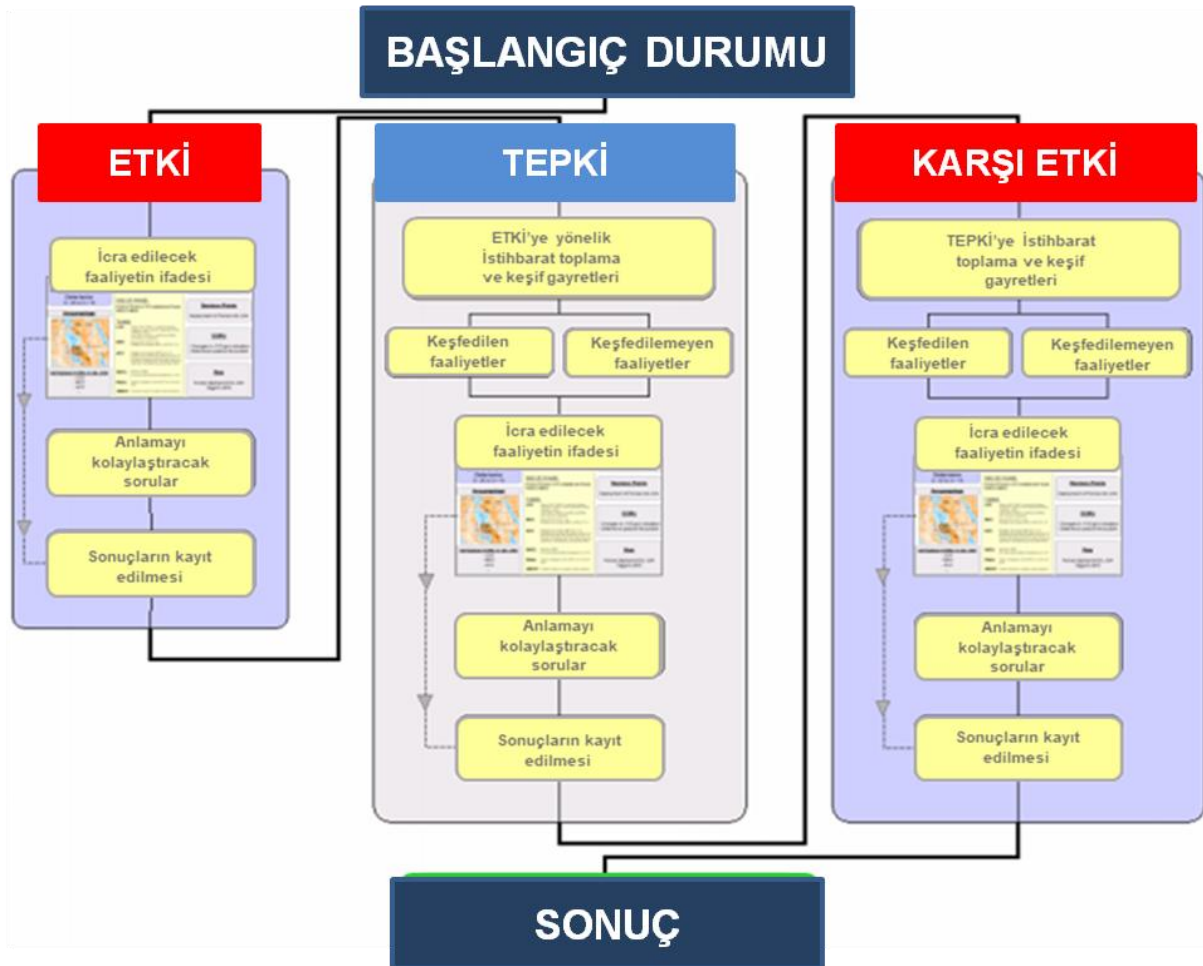
Harp oyunları ayrıca, askeri karar verme sürecinde bir plan veya hareket tarzının kuvvetli ve zayıf tarafları ile olasılıkları görselleştirmek amacıyla da kullanılmaktadır.

Örneğin JTLS (Joint Theatre Level Simulation), bilgisayar destekli, çok taraflı, çok kullanıcı ve stratejik seviye bir simülasyon sistemidir. 1983'den bu yana

geliştirilmekte ve idame ettirilmekte olan JTLS, NATO ve ABD dâhil birçok farklı birim ve ülkede aktif olarak kullanılmaktadır.

Müşterek harekâtı destekleyen sistem, kara, hava, deniz unsurlarını ve bu unsurların lojistik, istihbarat, muharebe ve intikallerini modellemektedir. Ayrıca operasyonel planların hazırlanmasını ve analiz edilmesini de sağlamaktadır. Teknolojinin hem donanım hem de yazılım alanında hızlı ve sürekli olarak ilerlemesi ve gelişmesi, yapısal harp oyunu benzetim sistemlerine yönelik kullanıcı beklentisinde de değişime yol açmaktadır.

Kullanıcı beklentilerinin, stratejik seviyeden taktik seviyeye kadar bütün kullanıcı tiplerinin aynı senaryoda oyun oynayabileceği bir yapıya gitme eğiliminde olduğu görülmektedir.



Bu kapsamda, günümüze kadar stratejik, operasyonel (operatif) ve taktik seviye gibi sınıflandırmaya tabi tutulabilen sistemler, artık kullanım amacına ve kullanıcının seviyesine bağlı olarak ve hatta bazen aynı oyun içerisinde/aynı senaryoda bütün kullanıcı tiplerinin oyun hedeflerine ulaşmasını sağlayacak bir "hibrit seviye" kullanım ihtiyacını karşımıza çıkarmaktadır.

Gerçek veya gerçek dışı durumları tasvir için tasarlanmış kural, veri ve yordamları kullanan, iki veya daha fazla karşıt kuvveti içeren askeri operasyonların benzetimi olarak tanımlanan harp oyunlarının, bir harp sisteminin tasarım ve geliştirme ile yaşam döngüsü içindeki önemi, sunulan örnek olay incelemesinde net bir şekilde görülmektedir.

Silah sisteminin tasarlanıp geliştirilmesi, en etkin ve verimli şekilde kullanılması ve daha birçok karar; taktik, operatif ve stratejik seviyelerde harp oyunları vasıtasıyla doğru olarak verilebilmektedir. Yukarıdaki örnek olay ışığında, harp oyunlarının aşağıdaki faydaları sağladıkları değerlendirilmektedir:

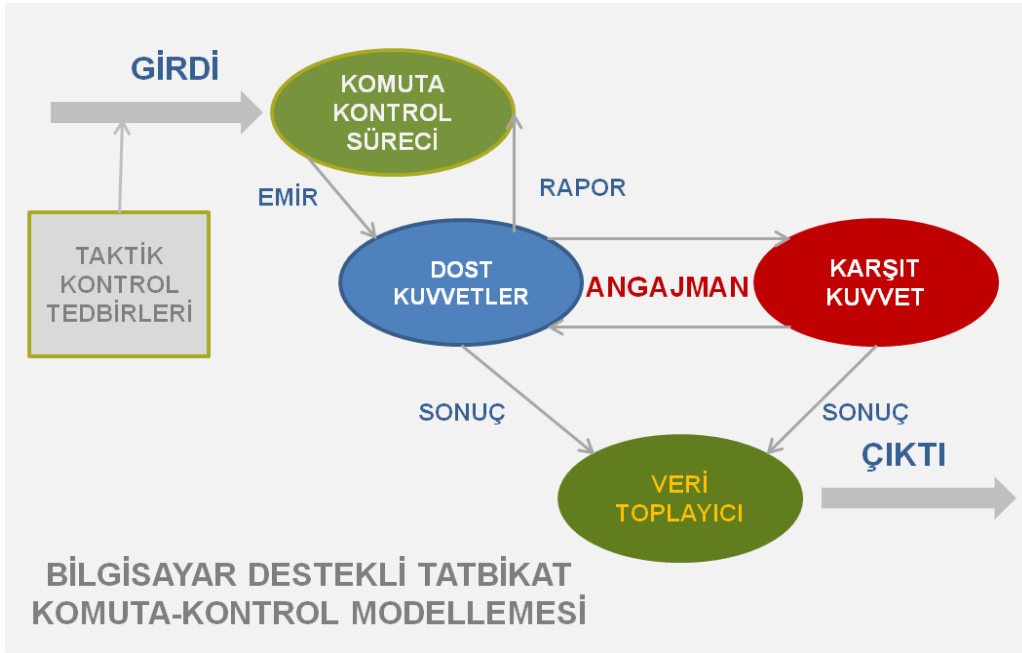
- Sistemin son kullanıcıların taleplerine uygun olarak tasarlanması ve geliştirilmesi,
- Özellikle hava aracı gibi karmaşık birçok alt sistemin ve yeteneğin bulunduğu platformlarda optimizasyon yapılarak, son kullanıcının taleplerini azami ölçüde sağlayan sistemlerin geliştirilmesi,
- Muharebe sahasında zaferi kolaylaştıracak yeni doktrin ve konseptlerin geliştirilmesi,
- Taktik, operatif ve stratejik seviyelerde muharebe sahası ve kuvvet yapısının şekillendirilmesi,
- Düşman ve tehditlere karşı en iyi hareket tarzlarının geliştirilmesi,
- Mevcut harp silah sistemlerinin etkinliğinin değerlendirilmesi,
- Tedariki planlanan imkân ve kabiliyetlerin denenmesi,
- Yeni harp silah ve sistemlerinin mevcut sisteme entegrasyonu,
- Gerçekçi senaryolar kapsamında kullanıcı/liderler ve birliklerin muharebe etkinliklerinin değerlendirilmesi, geri besleme ile geliştirilmesi,
- Sistem tedarik projelerinde yetenek paketi ve bütçe önceliklerinin belirlenmesi,
- Harp silah sistemleri ve donanımının en etkin ve verimli kullanım yöntemlerinin belirlenmesi,
- Mevcut sistemlerin kuvvetli ve zayıf taraflarının ortaya çıkarılması,
- Muharebe sahasının bütün alanlarında tehditlere karşı tedbirlerin geliştirilmesi,
- Stratejik seviyede karar vericilerin tedarik edilmesinin uygun olacağı değerlendirilen silah sistemleri ve donanım konusunda yönlendirilmesi,
- Mevcut harp silah araçları ve donanımın en etkin kullanma yöntemlerinin ve alternatiflerinin belirlenmesi,
- Son kullanıcıların teknolojik gelişmelere paralel olarak vizyonlarının genişletilmesi,
- Komutan ve kullanıcıların maliyet-etkin bir şekilde eğitilmesi,
- Gerçek harp silah sistemleri ve donanımının yıpranmasının önlenmesi,
- Özellikle yurtdışına satışlarda son kullanıcılara bir “katma değer” olarak sunulması.

## **KARŞIT KUVVET (OPFOR)**

Çağdaş Harekât Ortamı (COE - Contemporary Operational Environment), askeri birlikler ile müşterek, hükümetler, teşkilatlar arası ve çok uluslu ortakları için eğitim, lider gelişimi ve yetenek geliştirme için gerçekçi zorluklar oluşturan, dünya genelindeki gerçek koşulların bileşiminden oluşan kolektif şartlar dizisidir.

Çağdaş Harekât Ortamı esnek yapısı ile özellikle eğitim faaliyetlerinde çok önemli bir yer tutmaktadır. Eğitilecek bireyler veya birimlerin olası bütün harekât ortamlarında ihtiyaç duydukları yetenekleri karşılayabilecek kapasitede olmalıdır.

Arzu edilen eğitim hedeflerine ulaşılması maksadıyla; gerçek harekât ortamı yaratmak esastır ve bu da düşmanı temsil eden askerî ve/veya paramiliter gerçekçi bir karşıt kuvvet kullanımını gerektirir. Çağdaş harekât ortamının kritik değişkenleri; ülkenin durum ve istikrarı, bölgesel/küresel ilişkiler, ekonomi, sosyolojik demografi, enformasyon, fiziksel ortam, teknoloji, harici organizasyonlar, milli irade, zaman ve askerî yeteneklerdir.



## **DÜŞMAN, TEHDİT VE KARŞIT KUVVET**

### **DÜŞMAN**

Düşman genel olarak; bir ülke ve/veya ittifaka karşı organize veya organize olmamış kişiler veya gruplar, paramiliter veya askeri kuvvet, ulusal varlık veya ittifak olarak tanımlanmaktadır.

### **TEHDİT**

Potansiyel düşman bazen tehdit olarak değerlendirilebilir, bu anlamda tehdit; niyet ve askeri imkan ve kabiliyeti olan herhangi bir ülke veya organizasyondur. Düşmanlıklar başladığında tehdit, düşmana dönüşür.

## **KARŞIT KUVVET**

Karşit kuvvet ise silahlı kuvvetlerin, muharebe sahasında karşı karşıya kalabileceği geniş olası rakipler yelpazesindeki aktörlere karşı eğitimini sağlayan bir eğitim aracıdır. Silahlı kuvvetlerin bütün unsurlarının, potansiyel operasyonlar için eğitilmesini sağlar. Savaşa doğru giden krizin tırmanması safhasını içeren bir tatbikat senaryosunda Karşit Kuvvet; “tehdit”, yani potansiyel düşman rolünü oynayabilir. Ancak eğitim/tatbikat esnasında düşmanlıklar ve çatışma başladığında karşı kuvvet “düşman” rolünü oynar.

## **OPERASYONEL DEĞİŞKENLER**

Bütün askerî operasyonlar, askerî kuvvetlerin ötesinde harekât ortamındaki bir dizi değişkenden önemli ölçüde etkilenmektedir. Eğitim maksatları için oluşturulan bileşik harekât ortamı dâhil olmak üzere herhangi bir harekât ortamının analizinde, aşağıda gösterilen, birbirleriyle ilişkili sekiz operasyonel değişken üzerine odaklanılmalıdır:

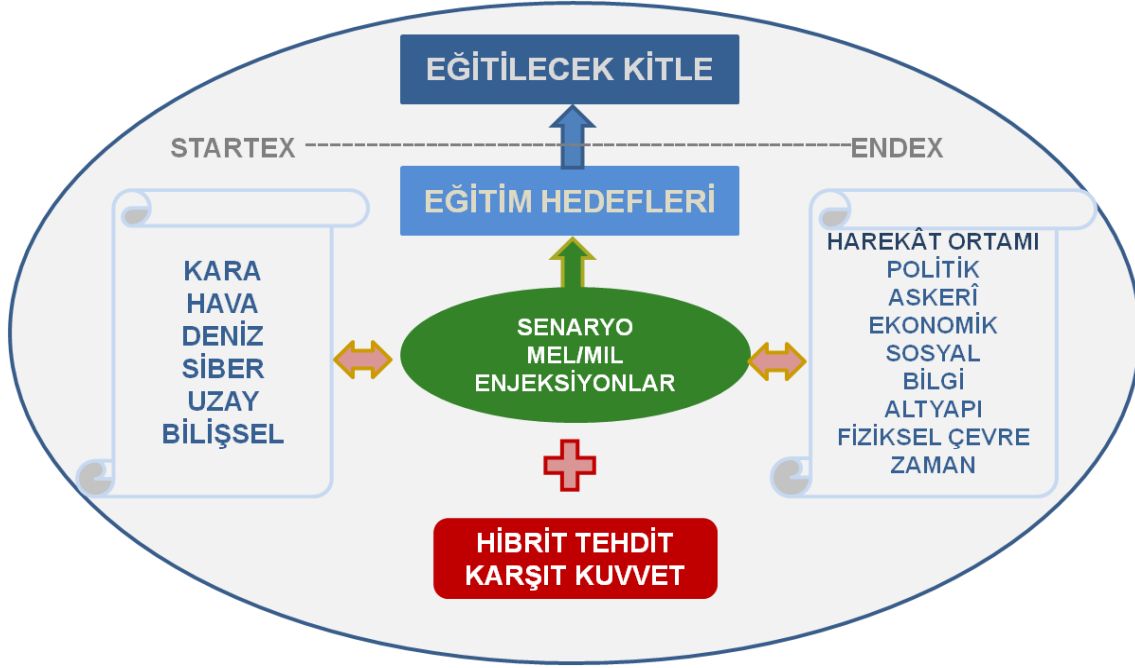
- **Politik** – Resmî olarak oluşturulmuş otoritelerin yanı sıra gayri resmî veya örtülü siyasi güçler gibi yönetimin bütün düzeylerindeki sorumluluklar ve kuvvet dağılımını tanımlar.
- **Askerî** - . Belirli bir harekât ortamında bulunan bütün ilgili aktörlerin (düşman, dost ve tarafsız) askerî ve/veya paramiliter ortaya koyar.
- **Ekonomik** – Kaynakların üretilmesi, dağıtılması ve tüketilmesiyle ilgili bireysel ve grup davranışlarını kapsamaktadır.
- **Sosyal** – Bir harekât ortamındaki kültürel, dini, ve etnik yapıyı ve toplumun inançlarını, değerlerini, geleneklerini ve tutumlarını açıklar.
- **Bilgi** – Bilgiyi toplayan, işleyen, dağıtan ve bilgiye dayalı hareket eden bireyler, organizasyonlar ve sistemlerin doğası, kapsamı, özellikleri ve etkilerini tanımlar.
- **Altyapı** – Bir topluluk veya toplumun işleyişi için gerekli olan temel kolaylıklar, hizmetler ve tesislerden oluşur.
- **Fiziksel Çevre** – Faaliyet alanındaki coğrafya ve insan yapımı binaların yanı sıra iklim ve hava durumunu kapsar.
- **Zaman** – Bir harekât alanı içindeki faaliyetlerin, olayların veya koşulların zamanlaması ve süresinin yanı sıra çeşitli aktörler tarafından nasıl algılandıklarını ortaya koyar.

Karşit kuvvet (OPFOR – Opposing Force), NATO'nun gelecekteki gerçek ve potansiyel bir çatışmada karşı karşıya kalabileceği çok çeşitli olası rakipleri temsil eden zorlu ve gerçekçi bir düşmana karşı eğitilmesine olanak tanıyan bir eğitim aracıdır. Konvansiyonel muharebenin yanı sıra gelişen uzay, siber, hibrit ve bilişsel alanları da kapsayan gerçekçi bir eğitim sağlar.

Karşit Kuvvet, NATO Komuta Yapısı ve NATO Kuvvet Yapısı (NCS/NFS) altında konuşlandırılmış operasyonel karargâhlarda görev alacak NATO Kuvvet Komutanı'nın, yetkinliğini göstermesi amacıyla belirlediği eğitim hedeflerini



karşılmak üzere; gerçekçi, dinamik ve zorlu bir şekilde tasarlanan karşıt kuvvetlerin bütüncül askerî ve siyasi faaliyetlerinin entelektüel bir uygulamasıdır.



### **KARŞIT KUVVET OPERASYON PLANI**

Eğitim hedeflerine ulaşmak için Eğitilecek kitlenin Operasyon Planı (OPLAN) ile stratejik, operatif ve taktik seviyeleri içeren Karşıt Kuvvet Operasyon Planı (OPFOR OPLAN) birbiriyle uyumlu olmalıdır.

Müşterek Kuvvet Komutanlığı (JFC) ve Karşıt Kuvvet operasyon planları arasında koordinasyon ve iki planın birbirine entegrasyonu maksadıyla farklı metodolijiler kullanılabilir. JFC Harekât Konsepti (CONOPS) analiz edilerek, yerine getirilmesi gereken kesin sonuç alacak koşullar (Decisive Conditions) ve karar noktaları (Decision Points) belirlenebilir.

Müşterek Görev Kuvvet Komutanı (JTF Commander) Harekât Alanının; kara, hava, deniz, siber, uzay ve bilişsel alanları kapsayacak şekilde eğitim hedeflerini belirler. Karşıt Kuvvet Standart Uygulama Usulleri, harekât ortamının; politik, askerî, ekonomik, sosyal, bilgi, altyapı, fiziksel çerçeve ve zaman olmak üzere bütün operasyonel değişkenlerini kapsamalıdır.

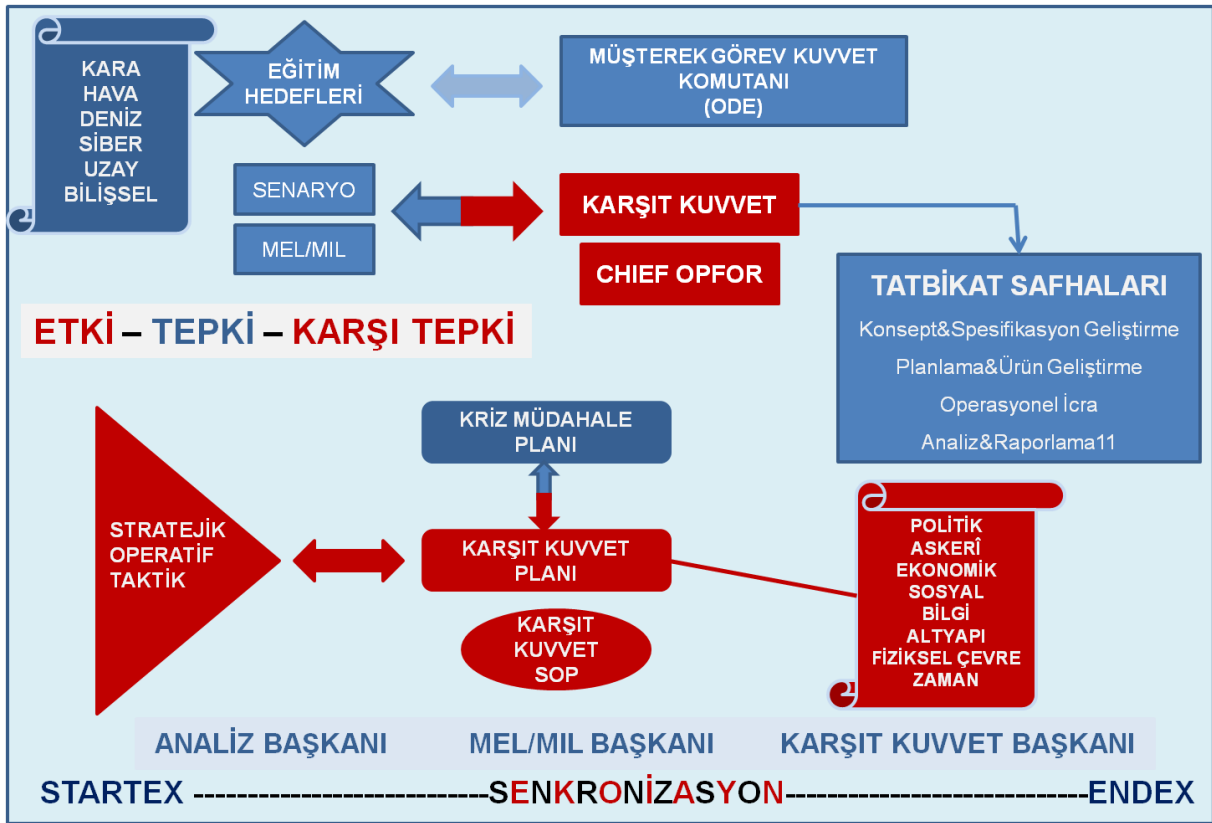
Bu koşullar ve karar noktaları eğitilecek kitlenin eğitim hedefleriyle uyumlu olarak yapması gereken faaliyetlerin belirlenmesine ve uygulanması gereken temel faaliyetlerin kategorilendirilmesine de yardımcı olabilir.

### **KARŞIT KUVVET PLANININ İCRASI**

Karşıt Kuvvet Planı, Müşterek Kuvvet Komutanı'nın arzu ettiği nihai durumu desteklemek üzere Müşterek Kuvvet Komutanlığı ve unsur komutanlıklarının eğitim

hedeflerinin şekillendirilmesine yardımcı olmalıdır. Harekât ortamının şekillendirilmesi için Müşterek Kuvvet Komutanı'nın arzu ettiği ENDEX'e ulaşmak maksadıyla STARTEX pozisyonlarını alması sağlanmalıdır. Karşıt kuvvet, bütün MEL/MIL faaliyetleriyle paralel olarak STARTEX-ENDEX geçişini kolaylaştırmalıdır.

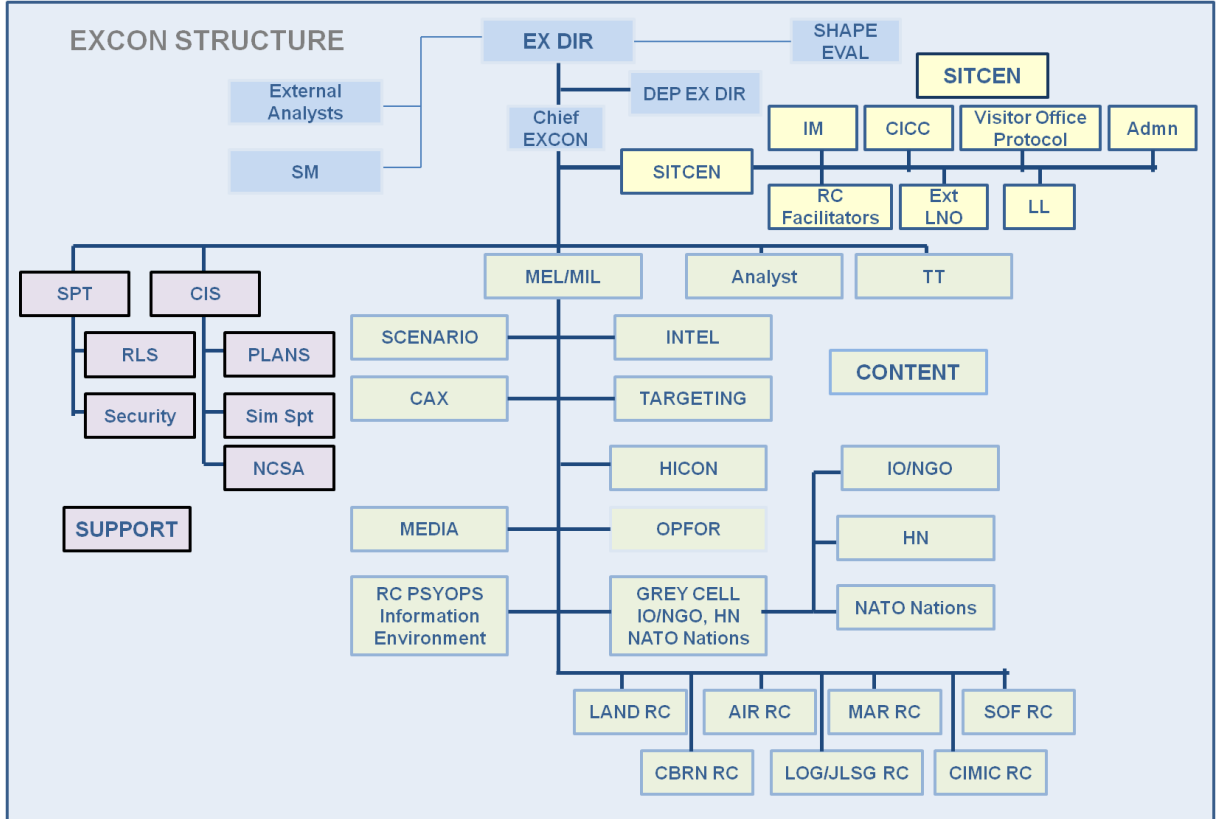
Bu maksatla Karşıt Kuvvet Başkanı (Chief OPFOR), bütün faaliyetleri kesintisiz takip etmek ve muharebe sahasında gelişen olayları sürekli olarak gözlemleyecek tedbirleri almalıdır. Karşıt Kuvvet unsurlarınca harp oyunu enjeksiyonları için bilgisayar destekli tatbikat sistemlerinin tepki hücreleri (Response Cells) ile koordineli bir şekilde etkin kullanımı harekâtın/tatbikatın uyum içinde icrasını sağlayacaktır.



Karşı kuvvetin uygulama safhasında iki faktör kritik öneme sahiptir. Bunlardan birincisi MEL/MIL Başkanı, Karşıt Kuvvet Muharebe Yöneticileri (OPFOR Battle Captain), Tepki Hücrelerinin Başkanları (RC Chiefs) ve Eğitim Timleri (Training Team) arasında etkili bir iletişim, ikincisi de bütün tarafların eğitim gereksinimlerini tam olarak anlaması ve harekât ortamını şekillendirmek için hangi koşulların kurgulanması gerektiğidir.

Karşıt Kuvvet, NATO Tatbikat Planlama Safhaları'nın tamamına aktif olarak katılmalıdır. Müşterek Görev Kuvvet Komutanı (JTF Commander) Harekât Alanının; kara, hava, deniz, siber, uzay ve bilişsel alanları kapsayacak şekilde eğitim hedeflerini belirler. Eğitim ihtiyaçlarını karşılamak üzere oluşturulan senaryo ve MEL/MIL yazımı Karşıt Kuvvet ile koordineli olarak yapılır.

Eđitim hedeflerine ulařmak iin Eđitilecek kitlenin Kriz Mdahale Planı ile stratejik, operatif ve taktik seviyeleri ieren Karřıt Kuvvet Planı birbiriyle uyumlu olmalıdır. Karřıt Kuvvet Standart Uygulama Usulleri, harekt ortamının; politik, asker, ekonomik, sosyal, bilgi, altyapı, fiziksel ereve ve zaman olmak zere btn operasyonel deđiřkenlerini kapsamalıdır. Tatbikatın bařından sonunan kadar Analiz Bařkanı (Chief Analysis), MEL/MIL Bařkanı (Chief MEL/MIL) ve Karřıt Kuvvet Bařkanı (Chief OPFOR), tatbikatın senkronizasyonu iin eđitilecek kitlenin harekt konsepti (CONOPS) ile Karřıt Kuvvetin harekt konseptini srekli gz nnde bulundurarak, derin bir iřbirliđi iinde alıřmalıdır.



*EXCON-Tatbikat Kontrol, EXDIR-Tatbikat Direktr, SITCEN-Durum Merkezi, SM-st Dzey Danıřman, IO-Uluslararası Organizasyon, NGO-Hkmet Dıřı Organizasyon, TT-Eđitim Timi, OPFOR-Karřıt Kuvvet, CIS-İletiřim ve Bilgi Sistemleri, RLS-Gerek Yařam Desteđi, RC-Tepki Hcresi, SITCEN-Durum Merkezi, MEL/MIL-Ana/İlave Olay Listesi, HICON-Yksek Kontrol, LOCON-Dřk Kontrol, JLSG-Mřterek Lojistik Destek Grubu, SOF-zel Operasyonlar Komutanlıđı*

Tatbikatın/harektın senkronizasyonu; Harekt Planına (OPLAN) uygun olarak zamansal ve mekansal btn faaliyetlerin etkinlik ve sinerjisini en st dzeye ıkarmak zere mřterek grev kuvvetinin tm gayretlerinin koordinasyonu ve nceliklendirilmesidir.

Tatbikatın icra safhasında, CAX desteđi sađlanan Karřıt Kuvvet, J3/5 etkin kullanımıyla faaliyetlerinin eđitime olan etkileri zerine odaklanmalı ve gerektiđinde

Müşterek Kuvvet Komutanı'nın eğitim hedeflerine odaklanmasını sağlamak amacıyla faaliyetlerini ayarlamalıdır.

İdeal bir karşıt kuvvet; dost kuvvetlere karmaşık bir hibrit tehdit sağlamalı ve bütün çatışma yelpazesinde tahditsiz olarak faaliyet gösterebilmelidir. Karşı kuvvet, düzenli ordu birlikleri, düzensiz kuvvetler, milisler ve gerillalar, özel askerî şirketler dâhil vekalet savaşçıları ve suçluları kapsmalıdır. Bütün eğitim ortamlarında faaliyet göstererek dost unsurları zorlamalı ve eğitim hedeflerinin gerçekleştirilmesini sağlamalıdır. Modern ve karmaşık muharebe ortamının özelliklerine paralel, uygun düzeyde gerçekçi ve tutarlı enjeksiyonlar dost unsurları zorlayarak eğitim hedeflerinin gerçekleştirilmesini kolaylaştıracaktır.

Dinamik ve tutarlı bir karşı kuvvet gerektiğinde dost unsurları başarısızlık noktasına getirebilmelidir, Dost unsurların eğitim hedeflerini gerçekleştirmek amacıyla yapılan karşıt kuvvet enjeksiyonları, etkileri ve dost unsurların tepkileri. Faaliyet Sonu İncelemelerinde ayrıntılı olarak değerlendirilmelidir.

Bir karşıt kuvvetin en önemli vazifesi, muharebe sahasında vazifesini başarabilmesi için, eğitim ortamında dost unsurları eğitmektir. Karşıt kuvvet, muharebenin bütün alanlarında yeni teknikler ve yaklaşımlar kullanarak ve yüksek tempolu bir planlama ve icra ile dost unsurların hassas taraflarını istismar etmeli ve gerektiğinde dost unsurlarda oluşabilen "**yenilmezlik**" duygusunu yok edebilmelidir.

Karşıt kuvvetin vazifesi ve hedefi dost unsurları muharebe sahasında yenilgiye uğratmaktan ziyade eğitim hedeflerine ulaşmak amacıyla zayıflıklar ve geliştirilmesi gereken hususları ortaya çıkarmaktır. Karşıt kuvvet bu maksatla, çağdaş harekât ortamında, hibrit savaş dâhil gerçekçi ve sınırsız tehditler sunabilmelidir.