

Utilizzo dei carri

Autore/i: Amadeus

Pubblicato il: 25-10-2003 Ultimo agg.: 25-10-2003

www.netwargamingitalia.net

Il fatto che in Combat Mission Beyond Overlord (d'ora in poi indicato come CMBO) non siano presenti formazioni e comandi per le unità corazzate (a differenza di quanto avviene nei più recenti 'fatelli' CMBB e CMAK) unitamente alla possibilità di comprare nelle Quick Battles (QB) veicoli singoli (mentre le squadre di fanteria sono da acquistare in plotoni) porta molti giocatori a considerare i carri armati come delle entità singole che si aggirano sul campo di battaglia cercando duelli epici e tenzoni singolari. Nulla di più lontano dal vero: durante il secondo conflitto mondiale la coordinazione tra i vari veicoli e l'impiego di 'formazioni' anche per i corazzati era una necessità tattica prima ancora di essere un bisogno organizzativo. Sarebbe fuori luogo tentare un'analisi esaustiva dei vari regolamenti per l'impiego di truppe corazzate redatti, cambiati ed adottati durante la guerra dalle nazioni belligeranti. Lo scopo di questo breve articolo è, molto più prosaicamente, mostrare come alcune scelte che possono apparire dovute a scarsità di mezzi o all'impossibilità di un comando e controllo minuzioso come quello esercitabile in una simulazione al computer, hanno una ben precisa ragion d'essere che premia anche in un wargame realistico quale, per l'appunto, CM. Come dicevo la pretesa di esaustività sarebbe folle, mi limiterò ad alcuni commenti utili sia al giocatore tedesco che a quello alleato. Ancora una volta faccio presente come quanto di seguito esposto riguardi espressamente i carri armati e non sia sempre applicabile in toto a tutti i veicoli corazzati.

Asse

Il fatto che i tedeschi abbiano una varietà enorme in fatto di veicoli e che i corazzati più potenti siano tra quelli disponibili al giocatore dell'Asse per l'acquisto, in una QB, ingenera automaticamente la presunzione di poter vincere facilmente con due o tre di questi mostri d'acciaio (quali il Tigre o il Panther) che dovrebbero spadroneggiare sul campo di battaglia con poca difficoltà contando solo sulla loro potenza "fisica". Innegabilmente questi veicoli sono temibilissimi: non ci sono evidenze che durante la seconda guerra mondiale un Tigre II sia mai stato perforato frontalmente ed è noto che il Panther, all'epoca della sua apparizione, era forse il miglior carro del mondo. Questo però non significa che tali carri siano sufficienti ad assicurare la vittoria anche

a scapito del numero e di una gestione accurata. Se leggiamo la Merkblatt 47a/29 relativa all'impiego dell'allora nuovo (è stata emessa nel maggio '43) carro pesante Tigre, troviamo scritto esplicitamente che "Il PzKpfw-VI (il Tigre appunto) combatte come parte del plotone (4 carri) o, in caso eccezionale, della sezione (2 carri)", ed anche i resoconti di combattimento sul fronte orientale indicano come "l'impiego di Tigre isolati comporta la loro perdita" (da un rapporto settembre '44). Appare quindi evidente come l'unità minima per i carri sia la coppia e come sarebbe comunque preferibile (in una QB) acquistarli a plotoni. Questo non solo per aderenza alla realtà storica (e capire meglio la storia è sicuramente il fine principale di un wargamer) ma anche per poter sfruttare al meglio le loro potenzialità. Ma che cosa significa questo, in definitiva, per il giocatore di CM? Significa che se si trova ad acquistare dei corazzati prima di una QB due StuG-III potrebbero essere preferibili ad un solo Tigre, se questo si trovasse ad essere l'unico carro presente in campo. Significa parimenti che, sia in difesa sia in attacco, il posizionamento dei corazzati in modo che non si possano supportare a vicenda lo porterà facilmente ad essere sconfitto pezzo dopo pezzo.

OK, ma allora come combattevano queste unità? La formazione tipica di combattimento del plotone carri tedesco era il 'cuneo' (Keil), a cui si affiancava il Breitkeil (cuneo allargato). Possiamo pensare a queste formazioni come ad una disposizione lungo due lati di un triangolo il cui angolo al vertice è quasi retto nel primo caso ed invece molto ottuso nel secondo (vedi figura).



Keil



Breitkeil

Il Keil era la formazione più usata nelle fasi di manovra, migliore per rispondere a minacce inattese da qualunque lato si presentassero, inoltre più facile da mantenere allorché i carri si trovino a manovrare su terreno rotto o vario. Il Breitkeil invece, sacrificando la capacità di fuoco frontale, a scapito della manovrabilità era più adatta alla difesa o alle unità di punta in un attacco su un fronte ampio e comunque con buona visibilità. Si tenga presente che queste formazioni erano comunque delle 'idealizzazioni' non delle figure geometriche da mantenere al millimetro come in

parata. Dal momento che il campo di battaglia tipico non è un tavolo da biliardo (e comunque la Francia non è la steppa) sarebbe sciocco sacrificare l'ingegnoso sfruttamento del terreno ad una precisione formale che comunque neppure i tedeschi rispettavano. Inoltre si consideri come difficilmente in una partita a CM il tedesco si troverà a muovere più di un paio di plotoni carri, quindi durante le avanzate sarà il caso di procedere a 'balzi' facendo muovere prima una sezione dalla posizione corrente alla prossima, mentre l'altra metà del plotone copre l'avanzata. E poi i ruoli si invertono. Importante, quando si passa da una posizione (di fuoco o di riparo) ad un'altra è il caso di farlo sempre alla massima velocità evitando però di dare un comando di fast move così breve da far fermare i vostri carri nel bel mezzo di un campo aperto per poi dover dare il prossimo ordine di movimento con un ritardo (dovuto alle regole sul comando) di una dozzina di secondi. Dieci secondi fermi lì dove non volevate possono vedervi tramutati in un attimo in una carcassa fumante. Inoltre avere le sezioni con i due veicoli non necessariamente attaccati ma abbastanza vicini da supportarsi fornisce un vantaggio decisivo soprattutto nei casi dove chi prima spara vince. I carri tedeschi hanno generalmente delle torrette più lente dei pariclasse alleati, senza poi considerare tutti quei cacciacarri e cannoni d'assalto che torrette non ne hanno e devono ruotare lo scafo per puntare. Questo significa che in caso di incontri a sorpresa sulle brevi distanze spesso i carri alleati sono in grado di puntare e sparare per primi. Inoltre quello che è peggio è vedere una facile preda avere il tempo di fare una rapida retromarcia prima che il vostro StuG abbia ruotato nella sua direzione. Un intelligente impiego dei veicoli corazzati a coppie eviterà sempre più queste situazioni.

Alleati

Pur essendo spesso armate con mezzi simili, l'organizzazione a livello di plotone delle truppe corazzate statunitensi (e di quelle della Francia Libera) differiva da quella delle truppe britanniche (e di quelle canadesi e polacche). Dal momento che le unità carri dell'esercito britannico utilizzavano denominazioni tipiche della cavalleria anche quando non facevano parte di reggimenti appartenenti a quest'Arma, il plotone era identificato come troop e la compagnia come squadron, squadrone. A costo di essere molto semplificante (dato il carattere di guida per CM piuttosto che di trattato di storia di questo articolo) sarà utile ricordare come i battaglioni carri fossero 'omogenei'. Ossia solo Stuart nei battaglioni leggeri, solo Sherman oppure Cromwell in quelli medi e solo Churchill in quelli pesanti. Relativamente ai carri medi, sarà utile ricordare che a metà del 1944 il plotone tipico era formato da tre carri, due armati col cannone da 75mm corto ed uno col 17pdr. Quindi avremo due Sherman ed un Firefly oppure due Cromwell ed un Challenger. Dal momento che il cannone da 17 libbre (il seventeen pounder, per l'appunto) aveva eccellenti caratteristiche balistiche ed eccezionali capacità controcarro (soprattutto con munizionamento decalibrato APDS, nel gioco indicato come munizionamento t in quanto il nocciolo del proietto era in carburo di tungsteno) si è già capito quale ruolo avessero i vari Firefly/Challenger.

Gioverà notare che, siccome le modifiche per l'installazione del 17pdr su scafo Sherman (Firefly) avevano comportato la rimozione della mitragliatrice sullo scafo e siccome fino all'autunno del '44 i pezzi da 17lb non avevano munizionamento ad alto esplosivo, uno Sherman Firefly sarà tremendamente meno utile contro la fanteria (o bersagli 'morbidi' in generale) di un umile Sherman col pezzo da 75. Pertanto l'acquisto in una Quick Battle di 'plotoni' di carri nel rapporto 1/2 citato, non sarà solo utile a dare un tocco di realismo storico alle vostre partite, ma vi permetterà di giocare con un mix economico, equilibrato e molto efficace. I carri da supporto ravvicinato (quelli col pezzo da 95mm per intenderci) generalmente operavano in plotoni omogenei alle dirette dipendenze del comando di battaglia. Gli americani avevano le loro unità carri su un plotone nominale di 5 veicoli.



A differenza dei sovietici o dei tedeschi i quali durante il corso della guerra hanno migliorato l'armamento principale dei loro carri medi più noti (il T-34 ed il PzKpfw-IV) eliminando dalla produzione i modelli obsoleti, gli USA hanno scientemente continuato a produrre Sherman armati del pezzo da 75mm fino alla fine della guerra, Potete infatti notare che molte delle nuove varianti via via disponibili sono presenti sia col il pezzo corto da 75mm che con quello da 76mm a canna lunga. I motivi di questa scelta sono a tutt'oggi argomento di aspre polemiche, basterà dire che comunque l'US Army vedeva, giustamente, il carro armato come un mezzo multifunzionale che aveva il compito di sfruttare il successo e mantenere fast paced l'azione offensiva contro l'avversario. L'avversario tipico che il carro si sarebbe dovuto trovare ad affrontare era costituito da fanteria ed artiglieria, i corazzati avversari sarebbero dovuti essere fronteggiati da unità specializzate, ossia i battaglioni di cacciacarri, i tank destroyer (veicoli come l'M10, l'M18 e l'M36). La parziale fallacia della dottrina d'impiego dei cacciacarri americani meriterebbe un volume a sé. Tornando a focalizzare la nostra attenzione sui carri medi (quelli leggeri, come detto per gli inglesi, agivano in funzione esplorante e di ricognizione 'armata', quelli pesanti faranno capolino solo a fine guerra con il Pershing) si può dire che non c'era una norma di equipaggiamento ben precisa: la maggior parte delle divisioni aveva un mix di carri con il pezzo da 75 o con quello da 76, alcune unità sul finire della guerra erano completamente armate con gli Sherman da 76, è importante ricordare che nel giugno 1944, subito dopo lo sbarco in Normandia, nessuna unità statunitense sul suolo europeo aveva Sherman col pezzo da 76mm (un incubo se dovette affrontare un Tigre). I plotoni erano spesso omogenei, ma altrettanto spesso il 'mix' di carri arrivava fino al livello di plotone, quindi non sarebbe stato impossibile trovare un plotone carri con due Sherman da 75, due da 76 ed uno da 105! (Piccola nota sullo Sherman armato col pezzo da 105mm: non si tratta di un

carro medio, ma di un 'cannone d'assalto' per l'appoggio alla fanteria costruito sullo scafo di un carro medio, il fatto che a differenza dei corrispettivi tedeschi o sovietici abbia la torretta non deve trarre in inganno: è solo un segno delle minori ristrettezze economiche degli USA). Se non fosse già chiaro ricordo come il pezzo da 75mm sia relativamente impreciso ed inefficace nel tiro controcarro ma esiziale contro bersagli morbidi. Il pezzo da 76mm è molto accurato e senz'altro migliore come arma controcarro, tuttavia considerate che prima dell'avvento di munizionamento iperveloce con nucleo in carburo di tungsteno (HVAP) quest'arma è molto meno efficace contro i Panzer pesanti di un 17pdr britannico. Le sue granate esplosive sono meno pericolose di quelle del 75mm, comunque fanno sempre il loro effetto contro la fanteria. Lo Sherman da 105mm è da utilizzare principalmente in appoggio alla fanteria, è vero che l'obice da 105 ha anche delle granate a carica cava (HEAT) per affrontare veicoli corazzati, ma la scarsa precisione del pezzo unita alla lentezza della torretta ed alla bassa celerità di tiro non ne fanno un'arma ideale per ingaggiare duelli tra carri. Se utilizzate plotoni misti cercate sempre di far operare i '75' in avanscoperta e in protezione dei fianchi, esponete i '76' solo quando siete sicuri di poter concentrare il tiro sui fianchi dei corazzati nemici ed in superiorità numerica locale. Se il terreno non offre molti ripari muovetevi, sarete comunque un bersaglio più difficile ed accorciando le distanze la superiore velocità di rotazione delle torrette unita alla presenza di un apparato di girostabilizzazione su tutti i carri USA (per migliorare il tiro in movimento) renderanno le vostre manovre di aggiramento molto più difficili da contrastare.

