

REGOLE PER USO AA BOMBARDIERI



Questo Add-on alle regole ufficiali di WoG permette di correggere la differenza tra l'effetto del fuoco diretto di caccia e quello del tiro AA dei bombardieri.

La modalità del fuoco di un caccia è composta da:

- Rilevamento della posizione dell'avversario rispetto alla propria rotta
- Osservare il suo movimento
- Eseguire una manovra che permetta di intercettarlo

- Sparare una o più raffiche di cannoncini
- Rilevare effetti del fuoco

Mentre nel caso del fuoco delle armi AA di un bombardiere che ha una rotta prestabilita e vari inservienti alle armi di bordo, sussistono varie differenze che possiamo riassumere:

- Il bersaglio della AA si muove nell'arco di tiro in modi completamente differenti:
 - o Viene verso il bombardiere
 - o Si allontana dal bombardiere
 - o Attraversa l'arco di tiro dell'AA del bombardiere
- Possiamo distinguere fondamentalmente tre tipi di AA con caratteristiche di inquadramento molto diverse:
 - o Postazione anteriore o posteriore
 - o Postazione dorsale o ventrale o alare (torrette)
 - o Postazioni laterali o dorsali o ventrali (finestrini)
- I tempi in cui viene visto il bersaglio in ragione dei motivi precedenti sono molto ridotti rispetto alla caccia classica e molto differenti in ragione delle situazioni.

La precisione del tiro AA dei bombardieri è quindi molto differente per i motivi suesposti rispetto a quella dei caccia. Non possiamo limitarci ad usare una tabella come la D100 per valutare i danni conseguenti al diverso tipo di arma (danno A o B),

ma dobbiamo, prima di valutare l'entità del danno sempre con la D100, vedere se il bersaglio viene inquadrato o meno.

Pertanto quando sussistono le condizioni per cui una postazione AA di un bombardiere spari ad un caccia (altitudine, non sovrapposizioni di basi, arco di tiro) la procedura sarà la seguente:

- 1) Consultare la tabella di inquadramento del bersaglio per vedere la probabilità di essere inquadrati conseguente alla posizione del caccia rispetto a quella del bombardiere (Tabella 1)
- 2) Vedere nella tabella di calcolo dell'inquadramento se con il risultato ottenuto dal tiro di 2 D10 il bersaglio risulta inquadrato o meno (Tabella2).
- 3) Tiro di 2 D10 per determinare il danno procurato al bersaglio nella tabella D100.

POSIZIONI DIVERSE DI MITRAGLIAMENTO

Nota quando si fa riferimento alla rotta del caccia, che può avvicinarsi al bombardiere o allontanarsi o attraversare il suo arco di tiro, si deve intendere la rotta prevalente. Ossia si



calcola l'angolo tra la rotta del caccia e la rotta del bombardiere.

Nel caso delle postazioni AA anteriori e posteriori, quando questo angolo è minore di 45° il caccia si avvicina o allontana dal bombardiere e quando è tra i 45° e i 90° attraversa il suo arco di tiro.

Nel caso delle postazioni AA laterali, quando questo angolo è tra i 45° e i 90° si avvicina o allontana dal bombardiere e quando è minore di 45° attraversa il suo arco di tiro.

Nel caso della Torretta dorsale o ventrale si tratta di usare lo stesso criterio precedente a seconda che il caccia si avvicini o si allontani dal bombardiere a seconda che la sua rotta passi o anteriormente o posteriormente o lateralmente ad essa. (Vedi disegni)

Possiamo distinguere varie situazioni differenti a seconda del Tipo di postazione AA:

1) Postazione AA anteriore

Postazione in cui la possibilità di centrare il caccia avversario era ridotta rispetto a quella posteriore per via della velocità del bombardiere quando il caccia avversario lo "puntava".

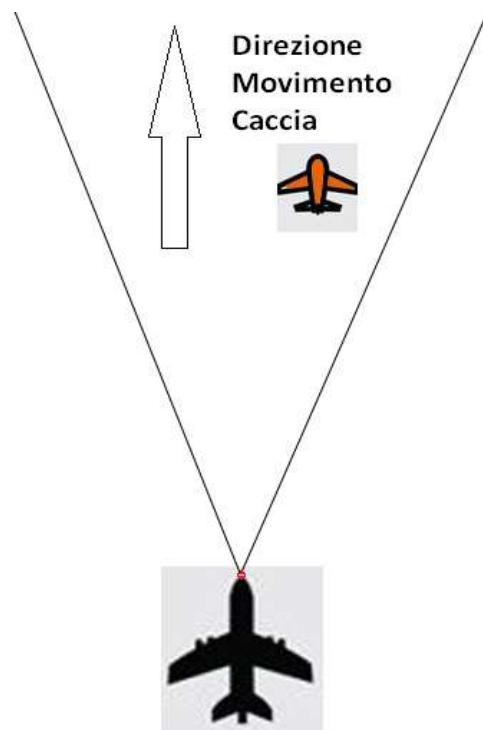


Possiano distinguere 3 situazioni:

a) Caccia che viene verso la postazione **(Front1)**



b) Caccia che si allontana dalla postazione **(Front2)**



c) Caccia che attraverso l'arco di tiro della postazione **(Front3)**

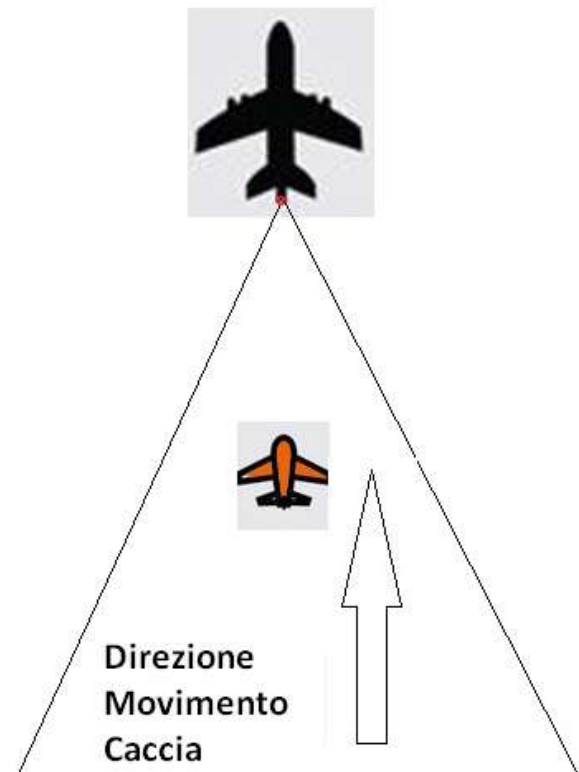


2) Postazione AA posteriore.

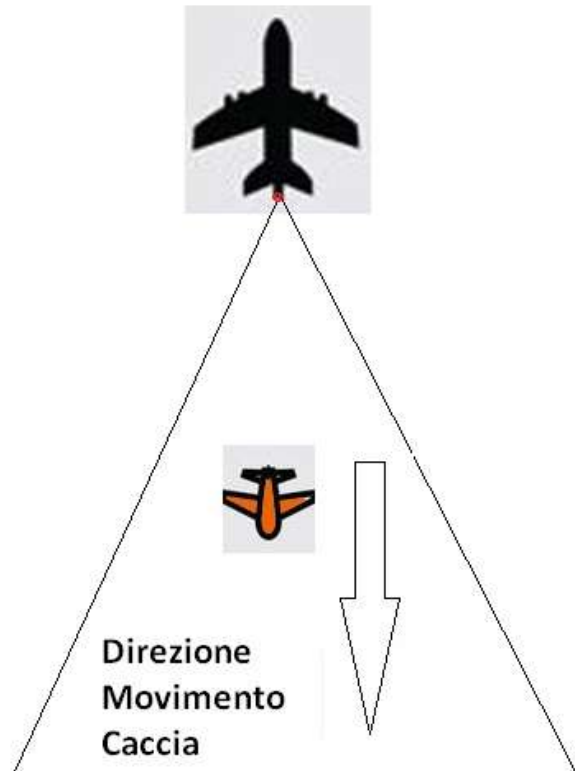
Postazione che aveva una migliore probabilità di inquadrare il caccia rispetto a quella anteriore.

Possiamo distinguere 3 situazioni:

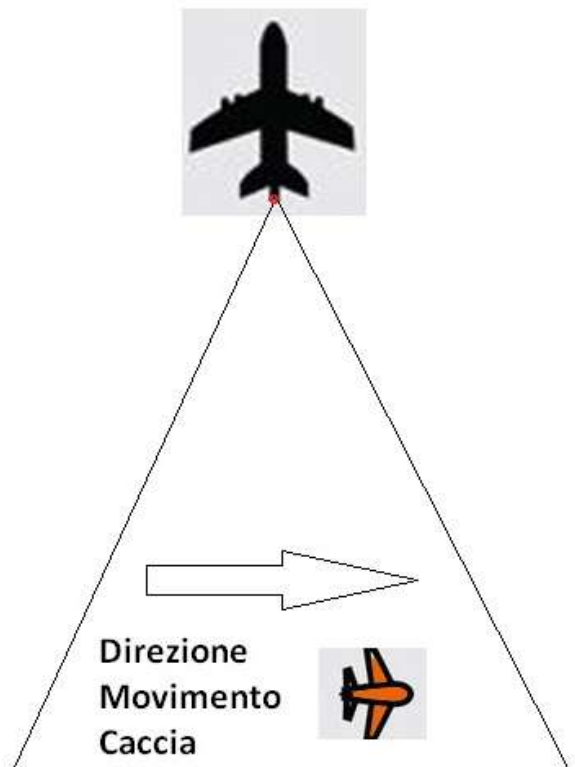
a) Caccia che viene verso la postazione **(Rear1)**



b) Caccia che si allontana dalla postazione **(Rear2)**



c) Caccia che attraverso l'arco di tiro della postazione **(Rear3)**



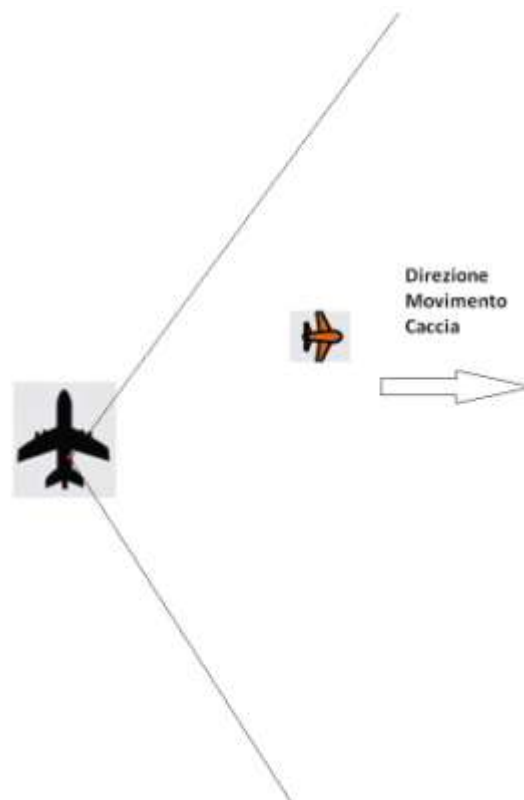
3) Postazione AA laterale.

Possiamo distinguere 4 situazioni:

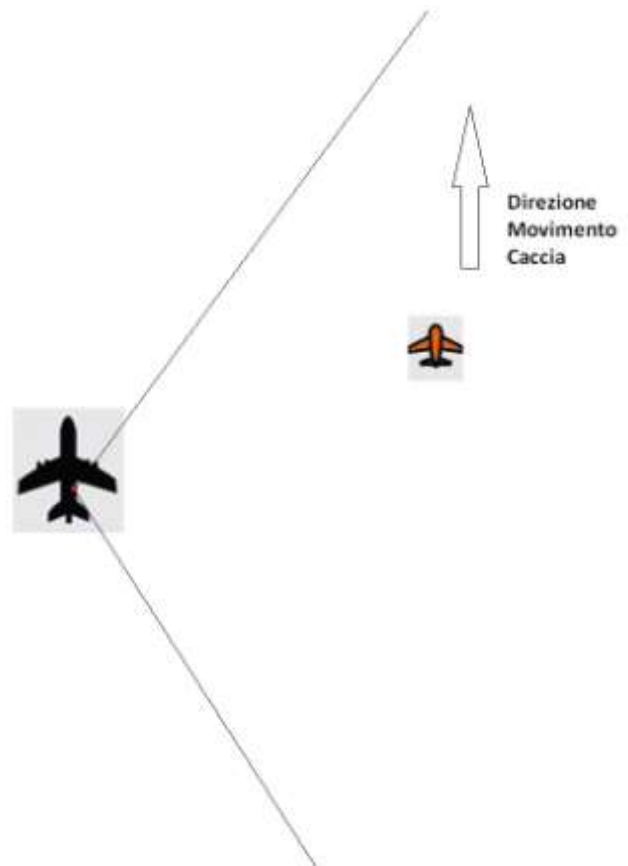
a) Caccia che viene verso la postazione **(Side1)**



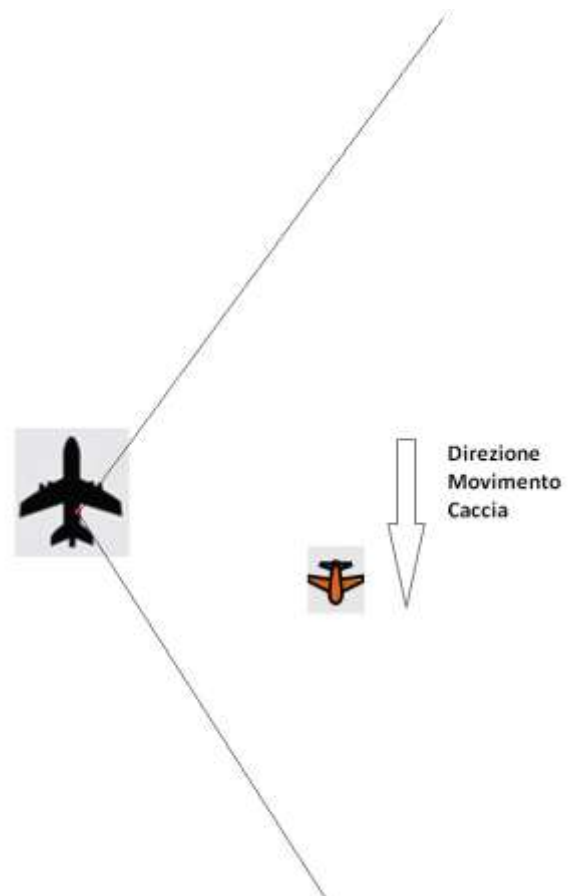
b) Caccia che si allontana dalla postazione **(Side2)**



c) Caccia che attraverso l'arco di tiro della postazione con rotta nella stessa direzione del bombardiere **(Side3)**



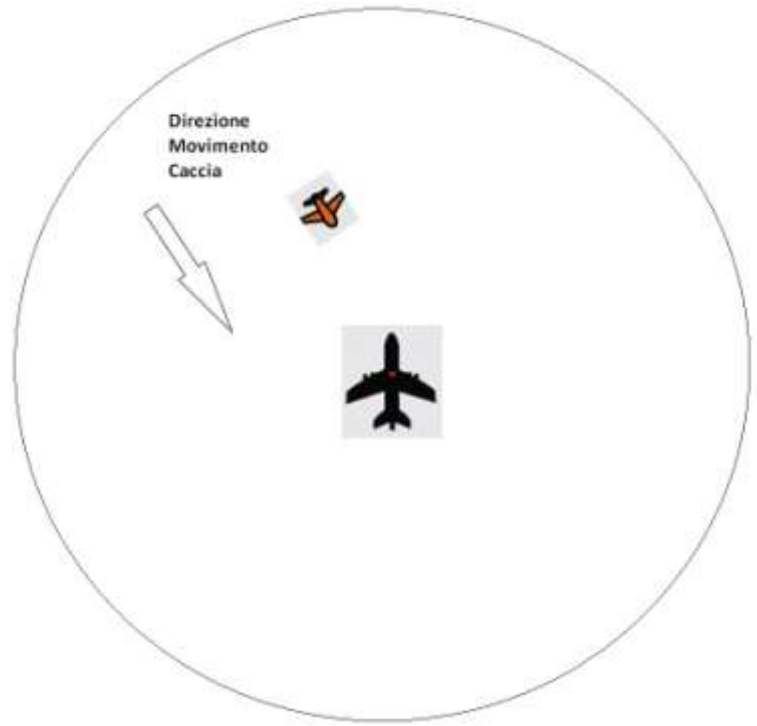
d) Caccia che attraverso l'arco di tiro della postazione con rotta nella direzione contraria a quella del bombardiere **(Side4)**



4) Torretta dorsale o ventrale.

Possiamo distinguere
3 situazioni:

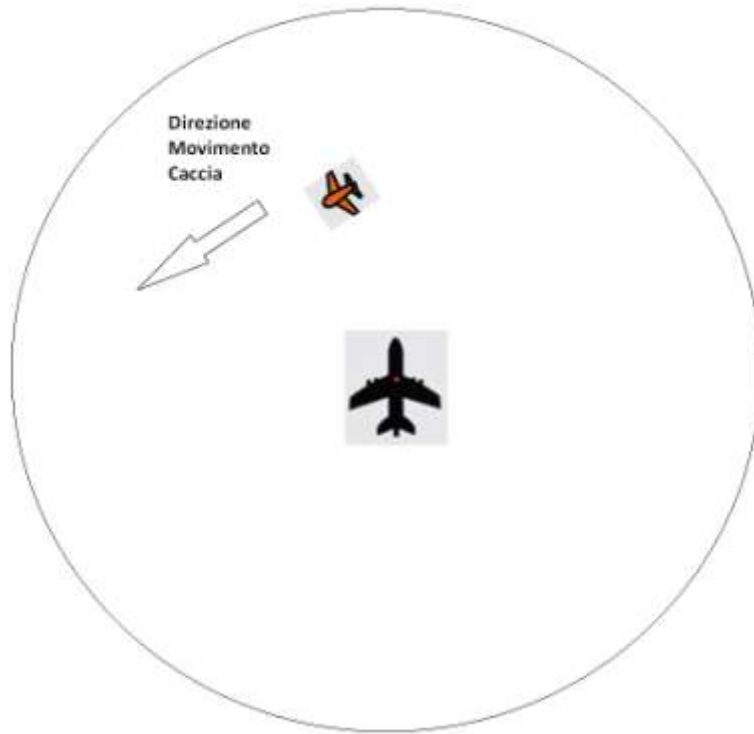
a) Caccia che viene
verso la
postazione
(Turret1)



b) Caccia che si
allontana dalla
postazione
(AA4b)



c) Caccia che attraverso l'arco di tiro della postazione (AA4c)



RIEPILOGO PROCEDURA DI TIRO AA PER I BOMBARDIERI:

- 1) Scelta della postazione AA che spara
- 2) Valutazione della posizione del bersaglio
- 3) Valutazione della distanza (1/2 o 1 Righello)
- 4) Definizione della probabilità di inquadramento del bersaglio

Tabella 1 (Classe A-B-C-D-E-F-G)

Calcolo dell'inquadramento o meno (Tabella 2)

- 5) Calcolo del danno al bersaglio usando la tabella D-100 se bersaglio inquadrato

Tabella 1

TABELLA DI PROBABILITA' INQUADRAMENTO DEL BERSAGLIO			
Distanza ½ righello	Distanza righello	Posizioni Mitragliamento	
F (40%)	C (20%)	Front1	Caccia viene verso Bombardiere di fronte
E (30%)	B (15%)	Front2	Caccia si allontana da Bomb. di fronte
C (20%)	A (10%)	Front3	Caccia attraversa arco tiro Bomb. di fronte
G (50%)	D (25%)	Rear1	Caccia viene verso Bombardiere di coda
F (40%)	C (20%)	Rear2	Caccia si allontana da Bomb. di coda
C (20%)	A (10%)	Rear3	Caccia attraversa arco tiro Bomb. di coda
F (40%)	C (20%)	Side1	Caccia viene verso Bombardiere di lato
E (30%)	B (15%)	Side2	Caccia si allontana da Bomb. di lato
E (30%)	B (15%)	Side3	C. attr. arco tiro B. di lato stessa direzione
C (20%)	A (10%)	Side4	C. attr. arco tiro B. di lato direzione
F (40%)	C (20%)	Turret1	Caccia viene verso torretta Bombardiere
E (30%)	B (15%)	Turret2	Caccia si allontana da torretta Bombardiere
F (40%)	C (20%)	Turret3	Caccia attraversa arco tiro torretta Bomb.

Tabella 2

TABELLA CALCOLO INQUADRAMENTO							
D-100	CLASSE PROBABILITA' INQUADRAMENTO						
	A	B	C	D	E	F	G
1-50	MISS	MISS	MISS	MISS	MISS	MISS	MISS
51-60	MISS	MISS	MISS	MISS	MISS	MISS	Lock on
61-70	MISS	MISS	MISS	MISS	MISS	Lock on	Lock on
71-80	MISS	MISS	MISS	MISS	Lock on	Lock on	Lock on
76-80	MISS	MISS	MISS	Lock on	Lock on	Lock on	Lock on
81-85	MISS	MISS	Lock on	Lock on	Lock on	Lock on	Lock on
86-90	MISS	Lock on	Lock on	Lock on	Lock on	Lock on	Lock on
91-100	Lock on	Lock on	Lock on	Lock on	Lock on	Lock on	Lock on

MODIFICATORI

- Il caccia bersaglio può fare ritirare il D100 per l'inquadramento quando il bersaglio è costituito da aerei a reazioni/razzo (che utilizzano l'extender per la velocità) Me 262, Me 163, Ba 346, Go229, He 162.

- Se il caccia bersaglio era stato inquadrato dalla stessa postazione AA nel precedente turno può usare una classe di probabilità di inquadramento più alta di un livello (Per es. una classe C si trasforma in una classe D e una classe G aumenta di un 10% la probabilità di inquadrare, lock on da 41-100)
- Se i caccia sono particolarmente piccoli e veloci (Me 163, He 162, Ba 346) possono essere inquadrati e fatti oggetto del fuoco AA dei Bombardieri SOLO a mezzo righello.
- Tali caccia sono colpibili SOLO a mezzo righello anche dai caccia.

