

# MANOEUVREREN MET BMS

Majoor Jeroen Kajuiter

Majoor Jeroen Kajuiter is werkzaam bij de afdeling Doctrine van het Kenniscentrum Grondgebonden Manoeuvre en belast met het ontwikkelen van het Handboek Battlefield Management System.

## INLEIDING

Op dit moment staan we aan de vooravond van de introductie van het Battlefield Management System (BMS) bij het Commando Landstrijdkrachten (CLAS) geïntegreerd binnen bestaande (gevechts) voertuigen, maar ook binnen nieuwe gevechtsvoertuigen zoals de CV9035 NL. BMS is een innovatief systeem, maar is op dit moment nog steeds vol in ontwikkeling. Hoe dient de gebruiker met BMS te manoeuvreren? De schrijver is werkzaam binnen het functiegebied doctrine van het Kenniscentrum Grondgebonden Manoeuvre (KC GM) van het Opleiding en Trainingscentrum Manoeuvre (OTCMan). Het KC GM heeft een BMS gebruikersconcept beschreven in een concept manoeuvrebulletin. Hiermee heeft de gebruiker een vertrekpunt. Dit gebruikersconcept heeft zich nog niet bewezen in de praktijk en is ook nog niet vastgesteld.



## WAT IS BMS?

BMS is een systeem dat bestaat uit diverse software-applicaties (bijvoorbeeld OSIRIS), diverse hardware (zoals computers) en diverse communicatiemiddelen (bijvoorbeeld RT-9500 en f@stnetradio's). Dit systeem wordt volgens een bepaalde indeling ingebouwd in (gevechts) voertuigen van het CLAS. Deze voertuigen staan onderling met elkaar via een geconfigureerd netwerk in verbinding, waardoor informatie met elkaar gedeeld kan worden binnen dit netwerk. De informatie wordt near-realtime verspreid en gedeeld binnen dit netwerk. In dit artikel zal afwisselend over BMS en OSIRIS worden gesproken. OSIRIS is de naam van een software-applicatie die de gebruiker ondersteunt bij de bediening van BMS.

## DOELSTELLING BMS

Het huidige landoptreden is complex. Tegenstanders treden gevarieerd op, regulier, maar ook irregulier. De tegenstander kan

zich overal in het operatiegebied bevinden en heeft alle mogelijke uiterlijke verschijningsvormen. Van een regulier uniform tot jeans, van T-72 tot pick-up truck. Deze gegevens maken dat de eigen eenheden optreden (in een willekeurig operatiegebied) tegen een tegenstander die blijkbaar moeiteloos opgaat in de bevolking. Om in een dergelijke complexe omgeving effectief op te kunnen treden om de tegenstander te kunnen uitmanoeuvreren, is het snel delen van informatie met elkaar belangrijker dan ooit. Niet alleen informatie aangaande de tegenstander, maar ook informatie over de eigen positie. BMS streeft de volgende doelstellingen na:

- Weergave positie eigen voertuigen;
- Verbeterde oriëntatie in het terrein;
- Verbeterde navigatie in het terrein;
- Ondersteuning van besluitvorming;
- Ondersteuning van bevelvoering.

## WERKING OP HOOFDLIJNEN

Bij het opstarten van de BMS-computer wordt de digitale kaart van het operatiegebied gepresenteerd. De gebruikers kunnen op deze kaart militaire symbolen en tekens aanbrengen volgens NAVO-standaard. De locatie van de BMS-voertuigen wordt berekend door een Global Positioning System (GPS)-ontvanger, die is ingebouwd in de BMS-computers. De berekende eigen positie wordt automatisch zichtbaar op de digitale kaart en voortdurend geüpdatet. De positie update wordt near-realtime weergegeven. Eventuele aanpassingen in symbolen worden ook weergegeven. De software-applicatie wordt in de voertuigen touchscreen bediend. Door deze bediening is het mogelijk om informatie op een digitaal stukje plastic / digitaal oleaat / overlay te plaatsen. Op basis van het soort informatie kan deze op bepaalde overlays in de software-applicatie worden opgeslagen. De gebruiker kan een keuze maken, om bepaalde overlays aan of uit te zetten teneinde de door hem gewenste / benodigde informatie te visualiseren. BMS deelt alleen symbolen op een geografische achtergrond, geen geschreven teksten. Op dit moment wordt er gewerkt vanuit de software-applicatie genaamd OSIRIS versie 3.1.



## FEITEN

De technologie schrijdt voort en ook de software-versies van OSIRIS zullen regelmatig worden aangepast om de ervaringsgegevens van de gebruikers te verwerken. Op deze manier wordt de software actueel gehouden. De ontwikkeling van de software vindt plaats op het Command and Control Support Centre (C2SC) te Ede. Feit is dat versie 3.1 nog niet de definitieve versie is. Dit houdt in dat doorzettingsvermogen en geduld vereist zijn om dit systeem te laten groeien en de bijpassende procedures te ontwikkelen en te gebruiken. Dit kan mogelijk van invloed zijn op de bestaande en vertrouwde procedures. Een open mind is noodzakelijk. De techniek laat zich niet commanderen, er zal tijd nodig zijn en vooral input van de gebruiker om BMS te optimaliseren.

## GEBRUIKERSOVERLEG

Door het gebruik van BMS in de voorbereiding, uitvoering en afronding van militaire activiteiten zullen er veel ervaringsgegevens ontstaan. Deze ervaringsgegevens dienen te worden verzameld en geadresseerd in een gebruikersoverleg. Op deze wijze kunnen nieuwe ontwikkelingen plaatsvinden en lessons learned worden verwerkt. In dit gebruikersoverleg zullen vertegenwoordigers van de gebruikers, staf CLAS G6, staf CLAS IV & CIS, staf OTCO, KCa en C2SC vertegenwoordigd zijn. Met behulp van dit gebruikersoverleg kan er een CLAS-eenheid van opvatting worden ontwikkeld over BMS- & ISIS-gebruik binnen CLAS. Deze eenheid van opvatting is van belang omdat er een afweging gemaakt dient te worden tussen benodigde functionaliteiten, de complexiteit van het systeem, CLAS brede SOPs en beperkte beschikbaarheid bandbreedte. Er wordt nog nagedacht over de vormgeving en uitvoering van dit overleg.

## VOORDELEN BMS

Het gebruik van BMS levert een 4-tal voordelen op. Ten eerste wordt het Common Operational Picture (COP) vergroot, want BMS biedt de BMS-gebruiker de mogelijkheid om ingevoerde gegevens (vijandposities, objecten etc.) te delen met overige BMS-gebruikers binnen dezelfde configuratie. De ingevoerde gegevens worden grafisch georiënteerd op de digitale kaart. OSIRIS biedt de gebruiker ook een verbeterde mogelijkheid tot oriëntatie en navigatie in het terrein. De basis van deze data en symbolen zijn in overeenstemming met de Allied Procedural Publications (APP)-6B. Deze gegevens worden visueel gemaakt op het beeldscherm voor de gebruiker. Er ontstaat een COP dat de gebruiker ondersteunt in zijn besluitvorming en bevelvoering.

Ten tweede biedt OSIRIS de mogelijkheid om parallel binnen de gekozen configuratie van de eenheid te plannen. M.a.w. als een oleaat-plan wordt gemaakt door de S3 of teamcommandant is deze te delen binnen de commandogroep, de staf van het bataljon of teamstaf en ondercommandanten, mits dit vooraf is bedacht, afgesproken en geconfigureerd. Hierdoor kunnen de ondercommandanten parallel hun voorbereidingen treffen. Ook in de voorbereiding, uitvoering en afronding van militaire activiteiten kan de gebruiker met behulp van OSIRIS informatie met elkaar delen. (Partiële) oleaat-bevelen kunnen verspreid worden binnen de lagen van de eenheid. Aangezien het technisch mogelijk is om de plan-informatie over meerdere lagen, zonder tussenkomst van tussenliggende niveaus te delen, is het wenselijk om deze procedureel vast te leggen.

Ten derde draagt BMS bij aan de vermindering van de kans op blue on blue situaties. In BMS worden de posities van de eigen voertuigen, die zijn uitgerust met BMS, automatisch geografisch geprojecteerd op OSIRIS. De update van de posities wordt near-realtime weergegeven. Dit betekent dat het voertuig zich dus niet altijd exact op de positie bevindt, zoals weergegeven op het beeldscherm. Door de near-realtime projectie ontstaat er meer Situational Awareness (SA) bij de gebruiker aangaande de posities van eigen troepen. BMS is géén Identification Friend or Foe (IFF)-middel, want de BMS-systemen ondervragen elkaar niet actief. Er dient altijd een visuele bevestiging te zijn of de schietsrichting in de waarnemingen schootsector vrij van eigen troepen is. Kortom voorkom de creatie van schijnveiligheid door alleen op data op het beeldscherm te vertrouwen. De combinatie van spraak, data en visuele waarneming blijft essentieel.

Tot slot de automatische positie-update. Indien een voertuig uit de verbinding loopt of

uitvalt, dan zal bij herstel van de verbinding de eerder uitgezonden data automatisch worden ge-update. Dit betekent dat het COP weer voor de gebruiker wordt opgebouwd en uiteindelijk hierdoor ook de SA. Ter voorkoming dat door de automatische update het netwerk wordt lam gelegd is er een User Controlled Synchronisation (UCS)-functie ingebouwd. Door het aan of uitzetten van deze functie kan er bewust voor worden gekozen om bij bepaalde situaties (bijvoorbeeld een voertuig dat na reparatie zich weer bij de eenheid voevoegd, of bijvoorbeeld bij het contact maken met eigen troepen), de automatische update te voorkomen.

## AANDACHTSPUNTEN BMS

Er is een tijdige voorbereiding noodzakelijk om OSIRIS binnen het BMS-systeem te kunnen gebruiken. Op het laatste moment gevechtsorganisaties of bevelrelaties willen wijzigen tussen verschillende (manoeuvre) eenheden en toch optimaal gebruik van het BMS-systeem willen maken is technisch op dit moment nog niet mogelijk. Kortom wil de commandant BMS gebruiken, dan dienen de voorbereidingen tijdig te worden uitgevoerd op de vredeslocatie, compound, base of verzamelgebied. Vanuit het zadel BMS aanpassen is op dit moment technisch nog onmogelijk. Om optimaal gebruik te kunnen maken van OSIRIS dient de gebruiker bewust te worden van een zestal aandachtspunten.

Op de eerste plaats dienen de benodigde kaarten van het operatiegebied digitaal beschikbaar te worden gemaakt. Het digitale kaartformaat van ISIS-kaarten is uitwisselbaar met BMS vice versa. Vanuit de sectie S2 kunnen de benodigde kaarten worden aangevraagd bij Dienst Geografie Koninklijke Landmacht (DGKL). Er dient rekening te worden gehouden met aanvraagtermijnen en gelaagdheid van de kaarten. De aangevraagde kaarten worden op DVD aangeleverd bij de sectie S2. De sectie S2 test deze geleverde DVD en dient daarna geladen te worden op de harddisk van de BMS-systemen van de gebruikers. Het laden van de kaarten op de harddisk van de BMS-systemen in alle voertuigen dient centraal door zorg van de sectie S6 of sergeant verbindingen zodanig te worden gecoördineerd, dat de gebruiker zelf in staat is om zijn BMS-systeem op zijn voertuig te laden.

Op de tweede plaats dient er geconfigureerd te worden. Het configureren van de hardwaren software in een (gevecht)organisatie is nodig om BMS / OSIRIS werkend te krijgen. Voor de radionetten wordt gebruik gemaakt van de Frequency and Key Management Unit (FKMU) Voor OSIRIS wordt gebruik gemaakt van de Connect Designer applicatie. Er dienen diverse gegevens be-

kend te zijn. Bijvoorbeeld: welke voertuigen zijn aanwezig, welk kentekens hebben deze voertuigen, hoe zijn ze geconfigureerd (aantal en soort radio's, aantal en soort computers), binnen welk datanetwerk wordt het voertuig opgenomen, etc. De sergeant verbindingen en / of S6 hebben de taak deze configuratie op te stellen. Zij dienen de commandant van hun eenheid te adviseren over de (on)mogelijkheden en de voor- / nadelen van de diverse opties, want datacommunicatie luistert nauw. Denk hierbij bijvoorbeeld aan het interpretatievermogen. Bij spraakcommunicatie tussen een zender en een ontvanger is de ontvanger in staat om het bericht te interpreteren en is vervolgens in staat om handelend met de boodschap van het bericht om te gaan. U bent als ontvanger in staat om het onderstaande bericht te interpreteren:

*'Uit het zdael BMS naaapssen kan op dit memont nog niet'*

Datacommunicatie is opgebouwd uit 'eentjes' en 'nulletjes', volgens een bepaald stramien. Zit er nu één 'eentje' of één 'nulletje' verkeerd dan komt het bericht niet aan bij de ontvanger. De computer is niet in staat om te interpreteren. Kortom de dataverbinding tussen zender en ontvanger luistert nauw en dient doordacht tot stand te komen. Kortom configureren is maatwerk leveren en dient tijdens het OBP- / OT-VOEM-proces bij de ontwikkeling van de eigen mogelijkheden plaats te vinden. Men zou kunnen denken dat het handig is om eerder gemaakte configuraties te bewaren om zo basisconcepten voor toekomstige FTXn, tactische opdrachten, etc. gereed te hebben en hiermee tijdwinst te genereren. Dit is waarschijnlijk ook zo, echter voorkomen dient te worden dat er (onbewust) fouten bij de invoer worden gemaakt en hiermee een ongewenste configuratie ontstaat. Een andere mogelijkheid is om elke configuratie opnieuw te maken, hierdoor ontstaat er zuiverheid in de gewenste configuratie. Bovendien ontstaat er geoefendheid en vaardigheid in het maken van configuraties.

Wanneer een BMS-computer (m.u.v. CV9035 NL computer) opgestart wordt, verschijnt de applicatie ZEUS. Deze applicatie helpt de gebruiker stap voor stap met het opstarten van zijn systeem en kan benodigde documentatie aanbieden en zorgt dat bepaalde Windows-functionaliteiten zijn afgeschermd om een juiste opstart te bewerkstelligen.

Ten derde kan het kopiëren en laden van de configuratie-file door de gebruiker zelf uitgevoerd worden via ZEUS en met behulp van de Connect Deployer applicatie (m.u.v. CV9035 NL). Het laden van de radio's kan de gebruiker zelf uitvoeren met behulp van

de fillgun. De sergeant verbindingen en / of S6 dient richtlijnen te geven welke files te laden, dit dient beschreven te zijn in de bijlage Q van het bevel. De volgorde van en het opstarten van het BMS-systeem met de gekozen configuratie dient door de sectie S6 en / of sergeant verbindingen te worden bepaald (configuratieplan) en eveneens in de bijlage Q te vermelden. Een absolute voorwaarde om het BMS-systeem goed te laten laden en storingsen te voorkomen is dat de radio's en computers zijn gewist van een eerder gekozen configuratie. Het uitvoeren van een systeem check door de gebruiker na het laden is wenselijk. Het verdient de aanbeveling om de S6 / de sergeant verbindingen / C2Ost personeel samen met de kerninstructeurs aanwezig te laten zijn bij het laden en de uitvoering van een systeem check, om te kunnen assisteren bij het oplossen van eventuele problemen. Op dit moment kan nog géén eenduidige tijdsduur worden gegeven hoe lang het laden duurt.

Op de vierde plaats dienen er ook goede afspraken te worden gemaakt over het gebruik van de aanwezige overlays. Bij bepaalde overlays kunnen alle gebruikers symbolen plaatsen maar ook weghalen. Dit is niet altijd wenselijk. Bovendien beschikken bepaalde overlays over bepaalde karaktereigenschappen waarover bepaalde afspraken dienen te worden gemaakt. In het manoeuvrebulletin staat een aantal mogelijke afspraken besproken. Naast afspraken over de het gebruik van de overlays dienen er ook afspraken gemaakt te worden over de uitvoering (wijze) van de vijandmelding gebaseerd op de operationele context van de uit te voeren militaire activiteiten. Bijvoorbeeld de OSIRIS functionaliteiten worden m.b.v. touchscreen of een on-screen board geactiveerd. Gezien de ruimte in de verschillende typen (gevechts) voertuigen van de KL i.c.m. het dragen van brandwerende handschoenen en ervaringen uit de pilot BMS, kan het door de voertuigbemanning als lastig ervaren worden om OSIRIS in een snel bewegend en / of vurend voertuig te bedienen. De aandacht van de bemanningen concentreert zich op het voertuig binnen het gevecht. Kortom, het bedienen van OSIRIS en dus ook het gebruik van bepaalde touchscreen-functies onder zeer snelle, mobiele cross country manoeuvre omstandigheden kan als lastig ervaren worden. Dit zal veelvuldig beoefend moeten worden om hier enige vaardigheid in te krijgen. Het verdient dan ook op dit moment de aanbeveling bij zeer mobiele manoeuvre activiteiten vooraf te bepalen om de (vijand) meldingen via spraak in de lijn te melden en dat binnen de commandogroep van het team een functionaris centraal het actuele beeld opbouwt op OSIRIS op basis van de gedane spraakmeldingen, zodat de gehele eenheid toch van informatie wordt voorzien en in staat is om op overzichtelij-

ke momenten het beeld aan te vullen en te vervolmaken. Bij relatief statische militaire activiteiten heeft de bedienaar relatief vaker de tijd om OSIRIS m.b.v. de touchscreen of on-screen board functie te bedienen.

Ten vijfde de f@stnetradio's. De f@stnetradio maakt het mogelijk om spraak en datacommunicatie gelijktijdig te laten plaatsvinden.

Niet alle voertuigen zijn voorzien van een f@stnetradio. Doorgaans worden binnen een peloton alleen het R- en E-voertuig voorzien van een f@stnetradio. De f@stnetradio, maakt het mogelijk om gelijktijdig zowel data- als spraakcommunicatie te kunnen uitvoeren. Deze indeling heeft een consequentie. Indien het R-voertuig is uitgeschakeld dan kan het E-voertuig zowel op het pelotonscommandonet als ook op het teamcommandonet spraak- en datacommunicatie uitvoeren. Indien ook het E-voertuig is uitgeschakeld dan beschikken het A en B-voertuig nog alleen over hun position-updatenet en hun pelotonscommandonet. Kortom ze kunnen niet communiceren met het teamcommandonet, maar wel onderling middels spraak op het pelotonscommandonet. Dit betekent dat A en B alleen nog beschikken over een gedateerd (gebaseerd op het tijdstip waarop het E-voertuig werd uitgeschakeld) actual-overlay. De teamcommandant kan het A- en B-voertuig nog wel zien op zijn scherm en waarschijnlijk vanaf dit scherm interpreteren of het A- en B-voertuig nog binnen het oogmerk van de opdracht actief zijn.

Het uitgestegen personeel beschikt op dit moment nog niet over een f@stnetradio en BMS. Dit houdt in dat een teamcommandant of zijn plaatsvervanger die een uitgestegen actie leidt, niet direct kan communiceren op het teamcommandonet of bataljonscommandonet. Dit betekent op dit

moment dat er een f@stnetradio tussenstation dient op te treden om in de lijn (omhoog en omlaag) te kunnen communiceren. Dit houdt in dat er minimaal of een R-voertuig of een E-voertuig in de omgeving van de uitgestegen actie binnen het radiobereik aanwezig dient te zijn. De communicatie vanuit het uitgestegen gedeelte verloopt primair middels spraak en niet via data. De verwerking van de posities en voortgang op OSIRIS vindt plaats binnen de commandogroep van het team. Bij het uitgestegen optreden is er nog steeds de noodzaak om met kaarten en oleaten te werken. De sergeant verbindingen dient de teamcommandant van advies te voorzien en indien nodig steunende (mobiele) relayeer - capaciteit vanuit het bataljon aan te vragen.

Er zijn geen f@stnetradio's voorzien t.b.v. het optreden te voet. Er is geen BMS beschikbaar voor het optreden te voet. Ook bij het optreden te voet is er nog steeds de noodzaak om met kaarten en oleaten te werken. De sergeant verbindingen dient de teamcommandant van advies te voorzien en indien nodig steunende relayeer - capaciteit vanuit het bataljon aan te vragen.

Tot slot radiostilte. Bij gebruik van BMS vindt altijd transmissie plaats. Radiostilte in een eenheid betekent dat het systeem BMS door die eenheid niet wordt gebruikt. De eenheid krijgt in technische zin een ernstige informatieachterstand en zal na opheffen van de radiostilte diverse radionetten platleggen om alle gemiste informatie naar zich toe te trekken. Vanaf OSIRIS 3.1 is voorzien dat de gebruiker zelf beslist wanneer er synchronisatie (UCS) met het netwerk plaatsvindt, om de belasting op dit netwerk te reduceren. Tevens kunnen hierdoor de voordelen van parallelle planning niet worden gebruikt. Bij de uitvoering van het OBP / OTVOEM zal een duidelijke overweging gemaakt moeten worden om wel of geen ra-



diostilte af te kondigen. Deze keuze zal afhankelijk zijn van de capaciteiten van de tegenstander, maar ook van de eenheid van opvatting.

### INVLOED OP DOCTRINE

BMS beïnvloedt de tactische uitvoering van de gevechtsdrills, basisgevechtstechnieken en militaire activiteiten in principe niet. De praktijk zal moeten uitwijzen of dit ook echt zo is. BMS heeft wel een technische invloed op het C2 deel van de gevechtsdrills, basisgevechtstechnieken en militaire activiteiten, en dit heeft een drietal redenen.

Ten eerste reikt de parallelle planningsfunctionaliteit en direct gedeelde informatievoorziening tot en met niveau II in de (gevechts) voertuigen. Ten tweede heeft de technische doorontwikkeling van BMS met nieuwe functionaliteiten een onbekende 'X-factor', die pas inzichtelijk wordt in de praktijk. Een nu al onderkend aspect is de inrichting van de naamgeving van de eigen voertuigsymbolen op het beeldscherm. Deze dienen een dusdanige opbouw en inrichting te hebben, zodat deze in een nationale, joint of combined omgeving bruikbaar en herkenbaar is voor de gebruiker. Tot slot kan de indeling van f@stnetradio's van invloed zijn op bestaande procedures evenals de systeemintegratie van BMS binnen de diverse (gevechts) voertuigen. Samenvattend kunnen we zeggen dat de totale invloed op dit moment nog niet eenduidig te voorspellen is. Ervaringen in de praktijk zullen dit moeten bewijzen. BMS kan een katalyserend effect op het operationele tempo en snelheid van de militaire activiteiten hebben, wanneer de eenheden ervaren en geoefend BMS-gebruiker zijn en beschikken over een

optimaal ontwikkeld en werkend BMS-systeem. Uit de ervaringen met de pilot BMS is gebleken dat bij het eerste gebruik van BMS door een eenheid specifiek aandacht nodig is voor de inbedding van het gebruik van BMS in de technische procedures en SOP's. Een richtinggevend gebruikersconcept is dan ook noodzakelijk om eenheid van opvatting te bewerkstelligen en effectieve procedures te hanteren. Het gebruik van BMS is geen vrijbrief om alle (oleaat) bevelen via datatransmissie te verzenden zonder bevelsuitgifte, want de bevelsuitgifte blijft hét moment voor de commandant om zijn fysieke wils – overdracht te doen en zijn oogmerk te benadrukken. BMS blijft één van de middelen van een commandant, maar dient naar mijn mening altijd integraal binnen de voorbereiding, uitvoering en afronding van militaire activiteiten te worden toegepast.

### TRAINING

Het verdient de aanbeveling om het gebruik van BMS altijd te integreren binnen Field Training Exercises (FTXn), Command Post Exercises (CPXn), staftrainingen en simulaties. Het kunnen bedienen en gebruiken van BMS dient een vaardigheid te worden voor functionarissen vanaf het tactische niveau II tot en met V. Het is dan ook aan te bevelen meerdere BMS-kerninstructeurs binnen een eenheid aan te stellen, om de getraindheid en vaardigheid van de BMS-gebruiker te garanderen.

### OPLEIDING

Binnen OTCO is een scholingsteam BMS opgericht. Het scholingsteam BMS valt administratief onder het OTCMan / KC GM. Tot medio 2012 blijft dit scholingsteam ac-

tief en het heeft als hoofdtaak scholing van opleidingsontwikkelaars en kerninstructeurs van de OTCa en eenheden, zodat deze kerninstructeurs hun eigen personeel van de eigen eenheid kunnen opleiden en trainen. Daar waar nodig steunen de kerninstructeurs het scholingsteam BMS. Bij het eerste gebruik van BMS door een eenheid is specifiek aandacht nodig voor de inbedding van het gebruik van BMS in technische procedures en Standard Operating Procedures (SOP). Het scholingsteam dient de operationele eenheden hierin zoveel mogelijk te begeleiden en dient afgestemd te worden met de ervaringsgegevens uit het gebruikersoverleg. Bij de verdere vorming van manschappen en kaderleden zal BMS integraal in de opleiding worden verweven.

### VERWACHTINGEN & VERDER

BMS is een innovatief systeem. BMS is nog steeds in ontwikkeling, dit dienen we ons terdege te realiseren. Techniek laat zich niet commanderen. Dit betekent dat we een open mind dienen te hebben om optimaal met BMS te gaan manoeuvreren, maar ook om de doelstellingen van BMS te realiseren. Wat nu nog niet kan, kan waarschijnlijk na enige tijd wel. We dienen te investeren in een eenheid van opvatting en het systeem te omarmen om een optimaal gebruik te realiseren.

De invoering van BMS in combinatie met de CV9035 NL bij 44 Pantserinfanteriebataljon zal dit jaar zeker leiden tot een ervaringsopbouw die de nu beschreven of ontworpen procedures zullen bevestigen danwel ontcrachten. Hierdoor ontstaat er een brede eenheid van BMS-opvatting.



**GEKNIPT VOOR U .....**

## VID RENÉ OLTHUISPRIJS 2008

**Op 8 januari 2009 ontving de majoor Herman Rump de VID René Olthuisprijs 2008 voor zijn artikel 'IMO TFU mijmeringen', zoals gepubliceerd in januari 2008 in het periodiek Intercom (2008-1).**

In 2007 is door de VID voor het eerst een scriptieprijs ingesteld ter bevordering van het vakgebied Informatievoorziening en Informatie en Communicatie Technologie binnen Defensie. Alle scripties en artikelen zijn nauwgezet beoordeeld met als voornaamste criteria de relatie tussen probleem en oplossing en de relevante bijdrage aan een, bij voorkeur, actueel Defensie probleem binnen het aandachtsgebied IV/ICT in een transparant beoordelingsproces en op basis

van objectieve criteria is gezocht naar een publicatie die overtuigend kon inspireren en uitdagen. Deze inspiratie en uitdaging zijn gevonden in het artikel "IMO TFU mijmeringen" van Majoor H. Rump.

Het artikel wordt gekenmerkt door een duidelijk beschreven probleemsituatie, vanuit persoonlijke ervaringen, gericht op het ondersteunen van de informatievoorziening in operaties met als basis een praktische en operationele insteek. Streven is de richting en inrichting van informatievoorziening stevig te verankeren in toepassingen in het operationele domein voor het ondersteunen van de gevechtskracht. De gewenste betrokkenheid tussen beleid en uitvoerders wordt in een helder en uitdagend betoog beargu-

menteerd waarbij de rol en positie van het CIS-element en de informatiemanager bij operaties voorop staat. Er wordt gebruik gemaakt van bestaande kennis en deze wordt verwerkt tot een, voor Defensie, praktische uitdaging. Kernelementen hieruit zijn 'operaties eerst', versmelting van de bestuurlijke en operationele IV, actualiteit, operationele processen gekoppeld aan het beheer van IV en betrokkenheid van de hele IV-keten. Een logische ordening, uitdagende stellingen, uitleg van de bepalende rollen binnen de IV/ICT en de spiegeling aan persoonlijke ervaringen bij missies, hebben geleid tot een makkelijk toegankelijk en inspirerend artikel dat met recht de kwalificatie "uitzonderlijke prestatie" verdient.

Het artikel is controversieel, aansprekend en uitdagend en deze kenmerken hebben in belangrijke mate bijgedragen tot deze voordracht.

