

Rapporten belyser ett spel där Sverige utsattes för ett strategiskt överfall (SÖ) med huvudinriktning mot Stockholmsområdet. Syftet var att visa hur olika verksamheter beror av varandra, för att militära och civila uppgifter ska kunna lösas i Stockholm. I rapporten redovisas grundförutsättningarna, spelet i korthet samt slutsatser och förslag.

Verksamheterna som spelades var: information, mobilisering, räddning, ordning och säkerhet, omsorg om barn, gamla, handikappade, sjukvård, befolkningsskydd samt försvarsstrid.

Scenariot innebar att angriparen försökte skapa kaos och handlingsförlamning och därigenom snabbt bryta motståndanda och försvarsvilja för att uppnå politisk och/eller militär kollaps.

Spelet innefattade följande moment: utgångsläge GIV AKT (desinformation, propaganda), sabotage, flygbekämpning och luftlandsättning.

Då tele- och radionätet slogs ut (och med det även SOS-funktionen) uppstod stora svårigheter att samordna räddnings- och sjukvårdsinsatser, sprida information och fortsätta mobiliseringen. Stockholmsområdet kan på mycket kort tid bli avskärmat.

Om ledningsfunktionen slås ut kan felaktiga beslut föra med sig att materiel sprids till de som först anmäler sitt behov och inte till den mest prioriterade verksamheten. Detta kan man åtgärda genom att: decentralisera verksamheter så att dessa har befogenhet, kunskap och vana att agera autonomt, att spela och öva situationer med ledningsmörker samt att informera aktörer på verkställande nivå om väsentliga delar av de planeringsförutsättningar som gäller för totalförsvaret.

Nuvarande planer för totalförsvaret är inte anpassade till SÖ. Det kommer bli mycket besvärligt att krigsorganisera samhället under pågående anfall.