

## Tysiąc BMP-3M dla Grecji

#Przemysł zbrojeniowy #Strategia i polityka #Wojska lądowe 22 czerwca 2009

**Trwają negocjacje na temat zakupu wozów bojowych BMP-3M przez Grecję. Do niedawna informowano o kontrakcie na ok. 420 pojazdów, teraz mówi się o tysiącu.**



O podwojeniu liczby BMP-3M, które chce kupić Grecja poinformował zastępca dyrektora Federalnej służby ds. współpracy wojskowo-technicznej Wiaczesław Dzirkali w wywiadzie dla RIA Nowosti. Według niego, Ateny stawiają wiele nowych warunków technicznych. Chcą też pojazdu w dwóch wersjach - dla wojsk lądowych i piechoty morskiej. Zdaniem Dzirkali, rozmowy zbliżają się do finału.

O bliskim terminie podpisania kontraktu na dostawę 420 BMP-3M informowano pod koniec 2008. Miałyby one uzupełnić, a z czasem zastąpić pojazdy starszych generacji. Greckie wojska lądowe posiadają ok. 380 BMP-1.

BMP-3M są napędzane silnikami o mocy 660 KM. Ich uzbrojenie stanowią 100- i 30-mm armaty, 7,62-mm karabiny maszynowe PKT oraz pociski kierowane ZUBK-10. Ochronę pojazdu stanowi m.in. system aktywnej obrony Arena-E i system dodatkowej ochrony dynamicznej.

O podwojeniu liczby BMP-3M, które chce kupić Grecja poinformował zastępca dyrektora Federalnej służby ds. współpracy wojskowo-technicznej Wiaczesław Dzirkali w wywiadzie dla RIA Nowosti. Według niego, Ateny stawiają wiele nowych warunków technicznych. Chcą też pojazdu w dwóch wersjach - dla wojsk lądowych i piechoty morskiej. Zdaniem Dzirkali, rozmowy zbliżają się do finału.

O bliskim terminie podpisania kontraktu na dostawę 420 BMP-3M informowano pod koniec 2008. Miałyby one uzupełnić, a z czasem zastąpić pojazdy starszych generacji.

Greckie wojska lądowe posiadają ok. 380 BMP-1.

BMP-3M są napędzane silnikami o mocy 660 KM. Ich uzbrojenie stanowią 100- i 30-mm armaty, 7,62-mm karabiny maszynowe PKT oraz pociski kierowane ZUBK-10. Ochronę pojazdu stanowi m.in. system aktywnej obrony Arena-E i system dodatkowej ochrony dynamicznej.

---

© Wszelkie prawa zastrzeżone, 2007-2026 Altair Agencja Lotnicza Sp. z o. o