CIBI - Manual para los equipos de fuego



CIBI - Manual para los equipos de fuego

Introducción

Este manual pretende servir a los aspirantes a la escala de suboficiales para aprender todo lo necesario para poder desenvolverse en el rol de líder de equipo de fuego en el campo de batalla de manera eficiente y eficaz.

Este puesto es el más básico de la escala de mando, ya que te pone al mando de otros 3 hombres y bajo el mando de un líder de escuadra.

Tu principal función será cumplir y hacer que tus hombres cumplan las ordenes que recibas de tus superiores, de forma diligente.

El equipo de fuego

Funciones

- Reconocer el terreno para los equipos que vienen detrás.
- Marcar puntos de toma, desembarco... para las unidades que vengan detrás.
- Proporcionar cobertura o seguridad a otras unidades.

- Inmovilizar o suprimir amenazas.
- Flanquear y eliminar amenazas.
- Creación de puestos defensivos y nidos de heridos así como su gestión.
- Crear puntos de control
- Despejar y asegurar estancias
- Realizar patrullas

Coordinación con otros equipos

El trabajo en equipo es la base de los pelotones, sin una buena coordinación habría accidentes e incidentes, por lo que es vital mantener unas comunicaciones claras y fluidas así como una gran conciencia situacional y visión de conjunto.

Para coordinarnos con otros equipos de fuego tenemos varios sistemas:

- **De vivo a voz**: esto requiere estar relativamente cerca y si utilizamos un tono muy elevado podemos delatar nuestra posición
- **Con gestos**: este sistema requiere que ambos equipos conozcan el significado de los gestos, asi como una línea directa de visión entre quien hace los gestos y quien los interpreta
- **Señales pre acordadas**: antes de separarse los equipos, pueden acordar señales determinadas. Tales señales pueden ser:
    - Una bengala de un color determinado
    - Un dibujo en el cielo con uno o más haz laser IR
    - Una granada de humo de un color determinado
    - Una salva de artillería / ataque aéreo
    - Un sonido determinado: claxon, grito....

- **Por radio**: este será el sistema más utilizado ya que nos permite comunicarnos a grandes distancias, sin necesidad de línea directa de visión ni delatar nuestra posición

Equipos especiales

El equipo de fuego tiene a sus disposición algunos equipo especiales, que han de saber utilizar por si su misión lo requiere:

Armas y municiones disponibles para los miembros de la escuadra:

- Cargas de demoliciones.
- Granadas de mano (fragmentación, humo y gas [CS]).
- Armas de asalto ligero.
- Señales de tierra y bengalas.
- Lanzacohetes desechables

Las siguientes armas pueden emplearse junto con la escuadra:

- Ametralladora de 7,62 mm
- Arma de asalto multiuso (lanzacohetes)
- Ametralladora calibre .50
- Ametralladora de 40 mm
- Morteros de 60 mm / 81 mm.
- Armas antitanques. (lanza misiles)
- Artillería.
- Apoyo aéreo cercano de aeronaves de ala fija y ala rotatoria.

Tasas de fuego

Las tasas de fuego de las armas de la escuadra se combinan para formar la potencia de fuego de la escuadra. El empleo de armas y la potencia de fuego de las escuadras no están determinados por la rapidez con que los soldados pueden disparar sus armas, **sino por la rapidez con que pueden disparar con precisión.**

El líder de la escuadra o del equipo de fuego debe poder controlar la velocidad y el efecto del fuego de sus hombres, de lo contrario, se desperdicia munición.

La velocidad de disparo de las armas se expresa en disparos por minuto (RPM). Las siguientes tasas de fuego se aplican a las armas de la escuadra de fusileros.

* **Tasa promedio**. Este término se refiere a la tasa promedio de fuego dirigido a

Cada soldado puede entregar con un rifle semiautomático o con un lanzagranadas M-203. Las siguientes tasas promedio se aplican a las armas de la escuadra:

- M-l6: 10 a 12 RPM. (es decir 1 disparo cada 5 o 6 segundos)
- M-203: 5 a 7 RPM. (es decir 1 disparo cada 8 o 12 segundos)
- Ametralladores
  - **Tasa sostenida**. Este término se aplica a fusiles automáticos y máquinas. Es la tasa real de fuego bien dirigido que un arma puede entregar por un período de tiempo indefinido sin causar una detención o mal funcionamiento debido al sobrecalentamiento. La tasa sostenida para el SAW es de 85 RPM. (es decir una ráfaga de 3 a 5 balas cada 5 segundos)
  - **Tasa rápida**. Este término se aplica a rifles automáticos y ametralladoras. Es la cantidad máxima de fuego controlado que se puede entregar en apunte por un período corto de tiempo (generalmente no más de dos minutos) sin causar una detención o mal funcionamiento debido al sobrecalentamiento. La velocidad rápida para el SAW es de 200 RPM. (es decir apretar el gatillo hasta que se acabe el cargador)

*SAW = Squad Automatic Weapon

Control de fuego y disciplina de fuego

Para que el fuego de una unidad sea efectivo, el líder de la unidad debe ejercer control de fuego. El control de fuego se relaciona con la capacidad del líder de hacer que sus hombres abran o cesen el fuego en el instante que lo desee, ajustar el fuego a un objetivo, cambiar todo o parte del fuego de un objetivo a otro y regular la velocidad de disparo. El líder debe enseñar a sus hombres disciplina de fuego para que pueda ejercer el control de fuego. La disciplina de fuego se logra cuando la unidad ha sido enseñada y presta atención estricta a las instrucciones sobre el uso del rifle, el rifle automático y el lanzagranadas, y puede ejecutar colectivamente comandos de fuego con precisión. El líder de la unidad debe supervisar y controlar el fuego de sus hombres para que se dirija y se mantenga en los objetivos adecuados. Al recibir órdenes, órdenes o señales del comandante del pelotón, un líder de escuadra ordena de inmediato a su escuadra que realice la misión de fuego dirigida. Normalmente se encuentra en la parte trasera de su escuadra durante un combate

Los líderes de equipos de fuego ejercen control de fuego mediante comandos de voz y señales.

Clases de fuego

El fuego del fusil se clasifica con respecto al objetivo (dirección) y con respecto al suelo.

- Fuego con respecto al objetivo. (Véanse las figuras 2-6 y 2-7.)
  - Fuegos frontales. Fuegos entregados perpendicularmente al frente de un objetivo.
  - Fuegos de flanqueo. Fuegos entregados contra el flanco de un objetivo.
  - Fuego enfilado. Fuego entregado de modo que el eje largo de la zona batida coincida o casi coincida con el eje largo del objetivo. El fuego enfilada puede ser flanqueante o frontal.

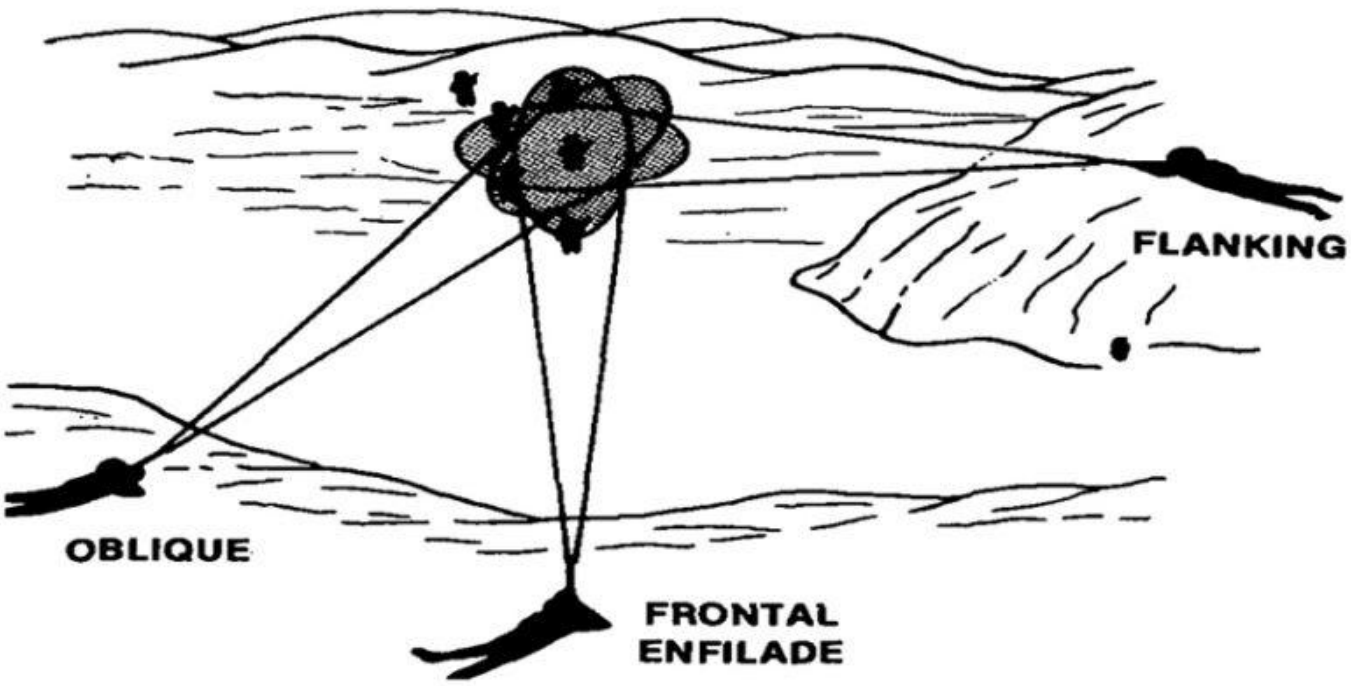


Figure 2-6. Fire With Respect to the Target. (Example 1)

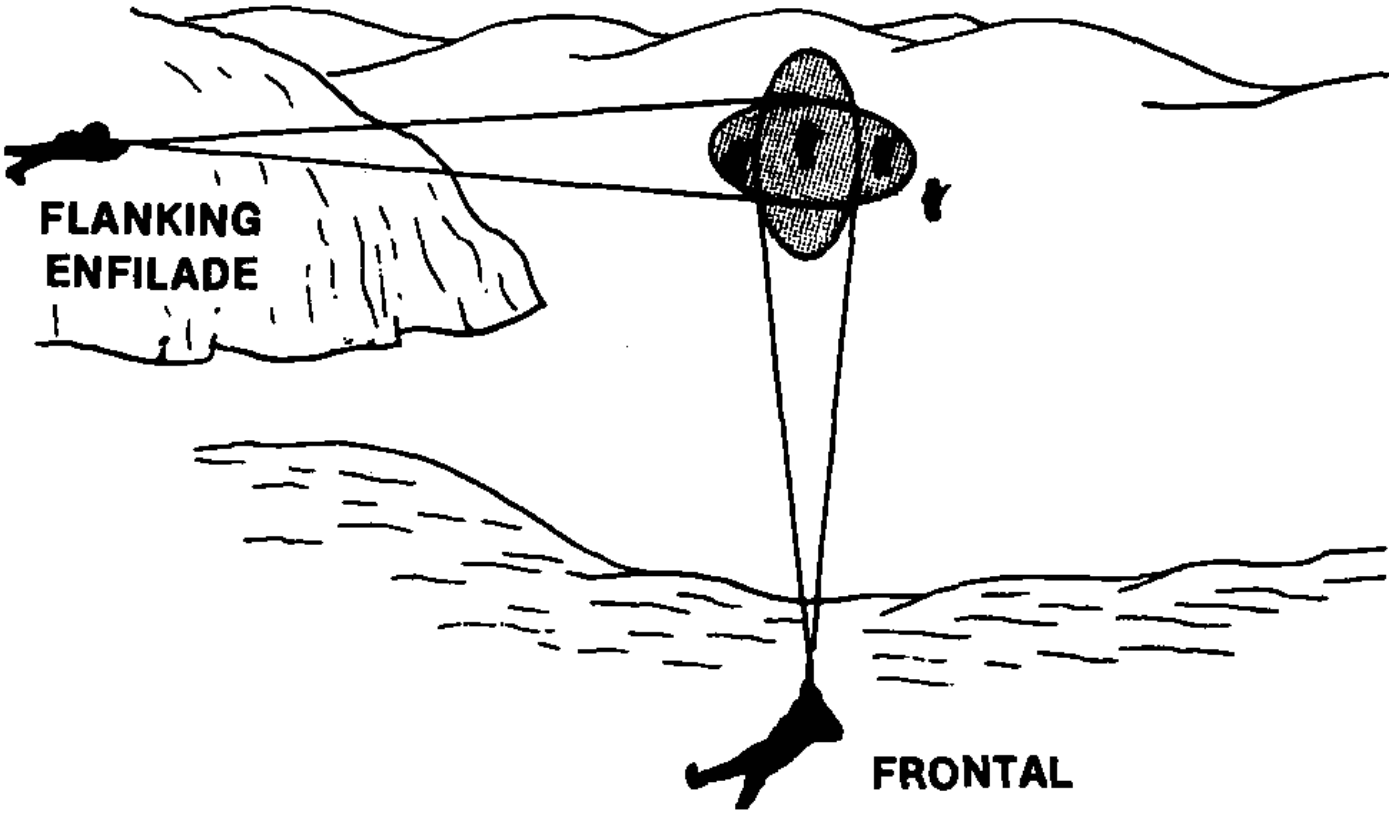


Figure 2-7. Fire With Respect to the Target. (Example 2)

- Fuego con respecto al suelo. (Ver fig. 2-8.)
  - Fuegos de pastoreo. Los fuegos de pastoreo no se elevan por encima de la altura de un hombre de pie. El fuego de rifle desde la posición propensa puede proporcionar fuego de pastoreo a distancias de hasta 600 metros sobre el nivel o terreno de pendiente uniforme.
  - Fuego bajo. Fuegos en picada golpean el suelo en un ángulo alto por lo que el espacio de peligro está prácticamente limitado. la zona batida y la longitud de la zona batida se acorta. El fuego a distancias más largas se hunde cada vez más porque el ángulo de caída de las balas aumenta. El fuego desde un terreno alto hacia un objetivo en terreno bajo puede ser un fuego descendente. El fuego en un terreno abruptamente ascendente provoca un fuego descendente en el punto de impacto.
  - Fuego Alto. Se trata de disparar sobre las cabezas de los enemigos, o cuando el enemigo se protege con desniveles u obstáculos que los dejan por debajo de la linea de fuego.

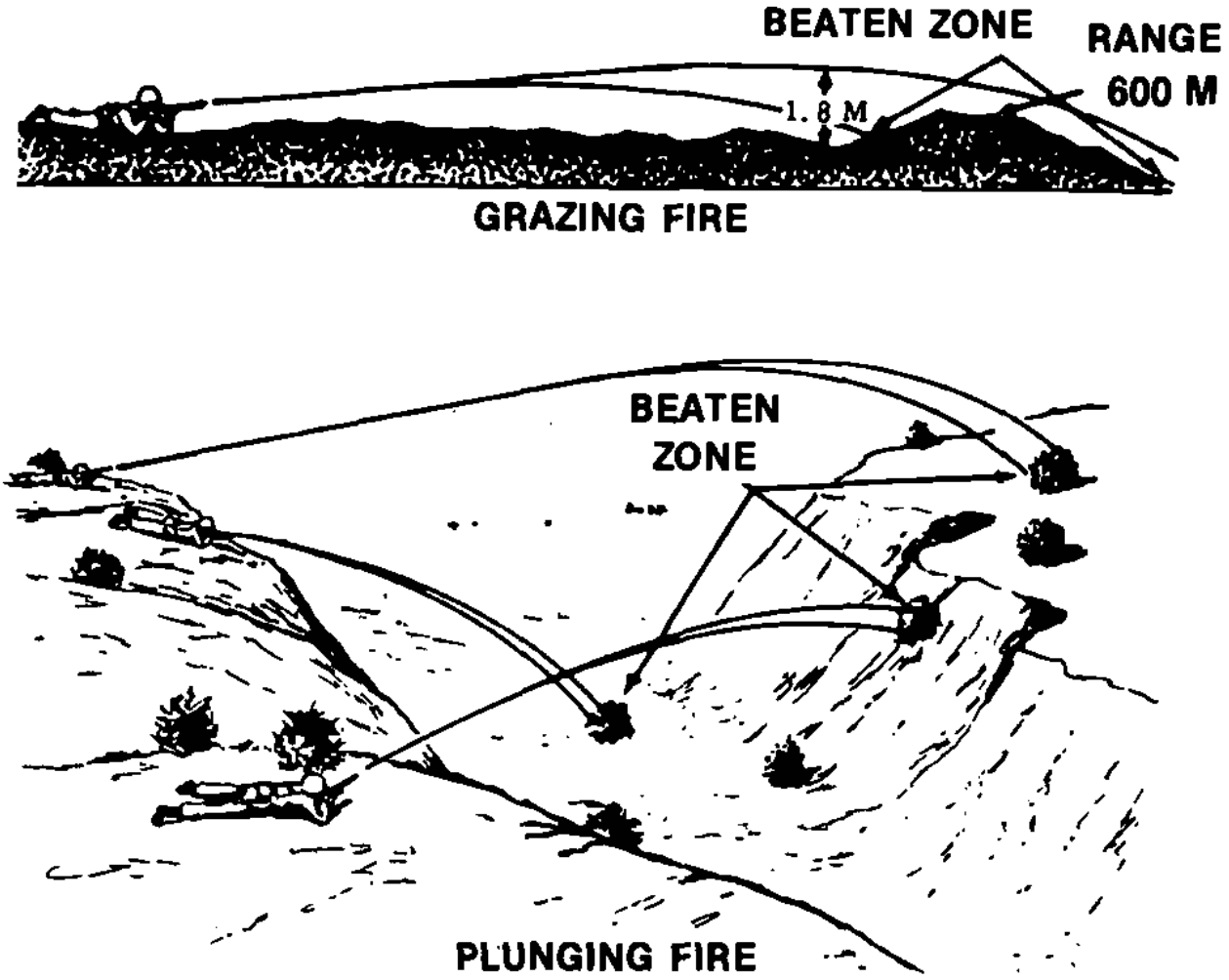


Figure 2-8. Fire With Respect to the Ground.

Tipos de fuego

Fuego concentrado

El fuego concentrado es fuego entregado desde una unidad desplegada en un objetivo de un solo punto. Un gran volumen de fuego lanzado al objetivo desde diferentes direcciones, provoca las zonas golpeadas de las diferentes armas. para cumplir y superponerse dando la máxima cobertura del objetivo. Un arma automática enemiga que ha ganado la superioridad de fuego sobre un elemento de una unidad en particular, a menudo puede ser neutralizada por el fuego concentrado de los elementos restantes que no están bajo fuego directo. (Ver fig. 2-13.)

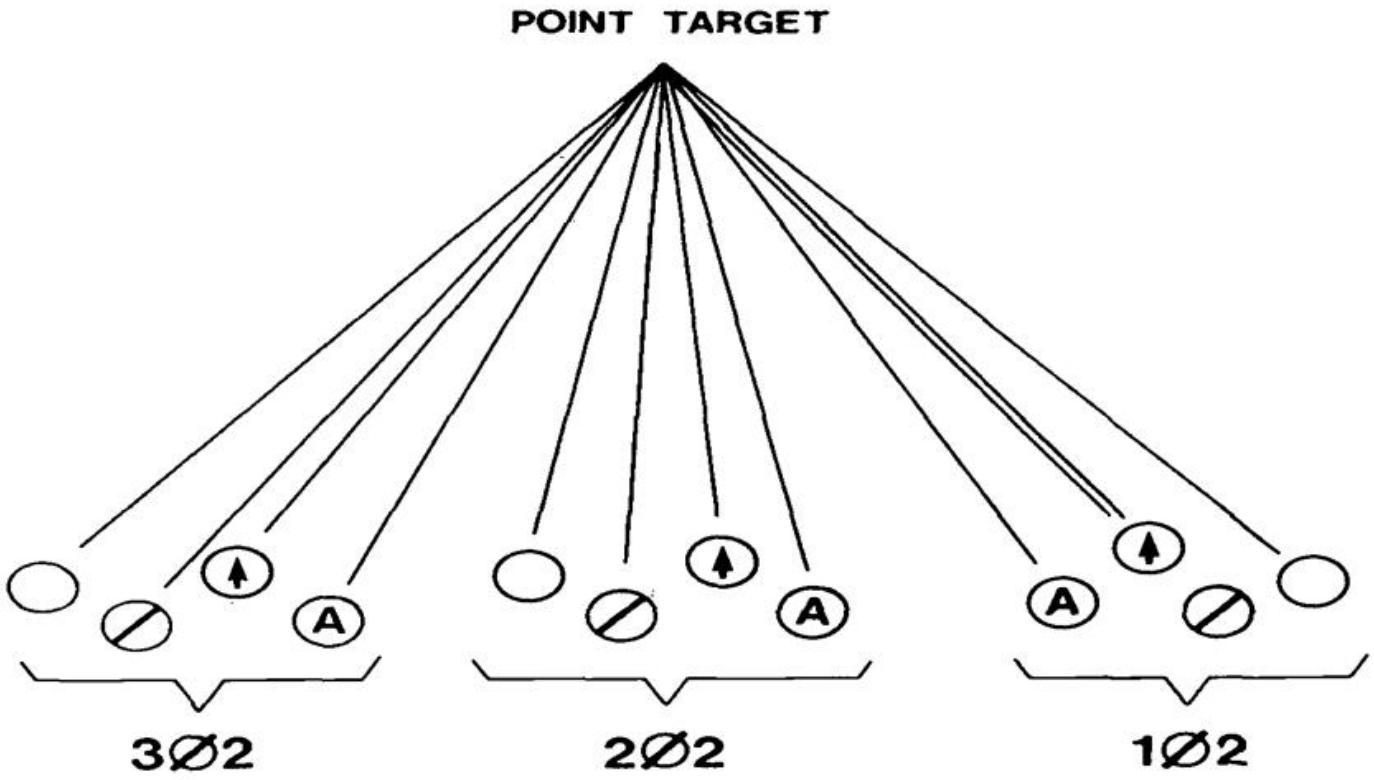


Figure 2-13. Concentrated Fire by a Rifle Squad.

Fuego distribuido

El fuego distribuido es fuego extendido en ancho y/o profundidad para mantener todas las partes del objetivo bajo fuego. Cada fusilero y fusilero automático asistente dispara su primer disparo en la parte del objetivo que corresponde a su posición en la escuadra. Luego distribuye sus disparos restantes sobre el resto del objetivo, cubriendo esa parte del objetivo en el que puede disparar con precisión sin cambiar su posición. (Ver fig. 2-14.)

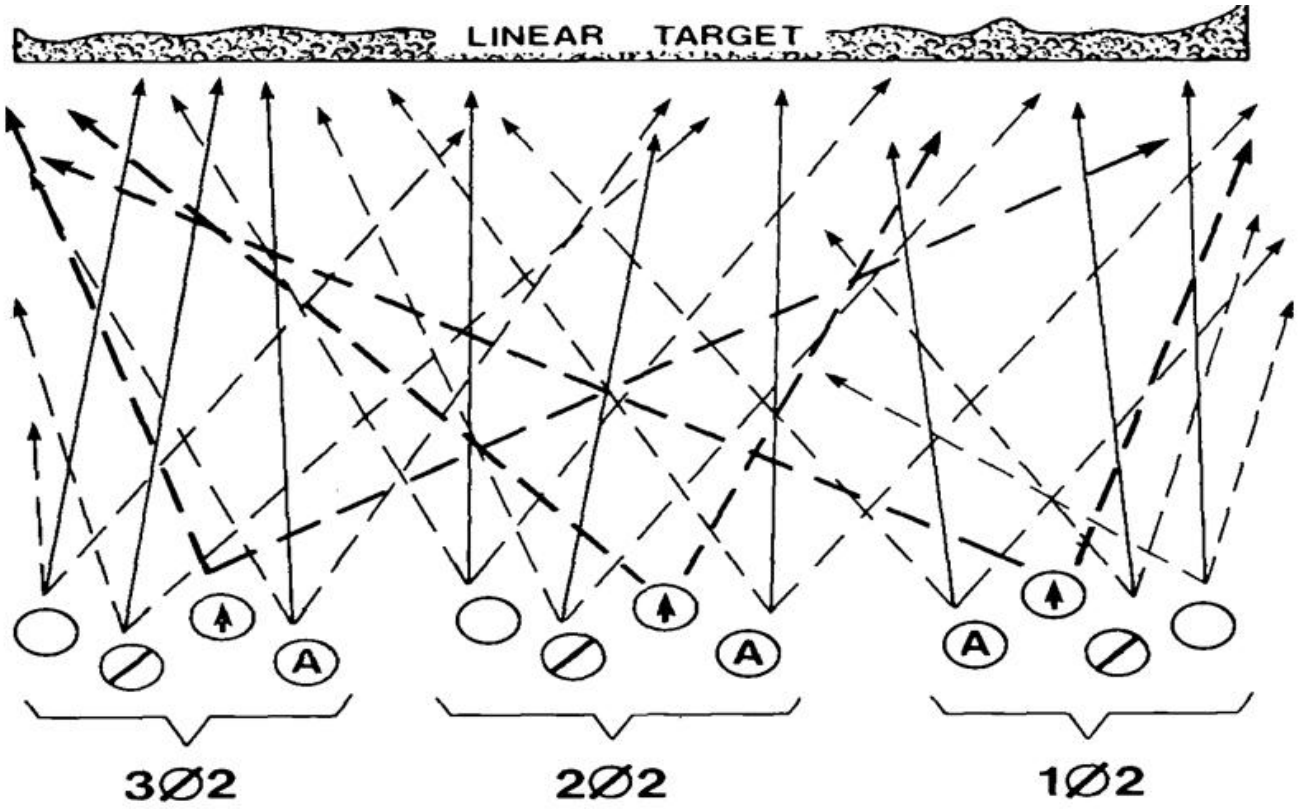


Figure 2-14. Distributed Fire by a Rifle Squad.

- El líder del equipo de fuego / granadero dispara la primera ronda desde su lanzagranadas en el centro de la masa del objetivo. Luego distribuye granadas sobre el área objetivo restante.
- En la ofensiva, los fusileros automáticos cubren todo el objetivo de la escuadra. En la defensa, los fusileros automáticos cubren el sector de fuego de sus respectivos equipos de fuego.
- El fuego distribuido permite a los líderes de las unidades de fuego colocar el fuego de sus unidades en el objetivo para que el enemigo, visible o no, se mantenga bajo fuego. El fuego distribuido es el método más rápido y efectivo para garantizar que todas las partes del objetivo estén bajo fuego. (Ver fig. 2-15.) Cuándo sea necesario atacar a otros objetivos.

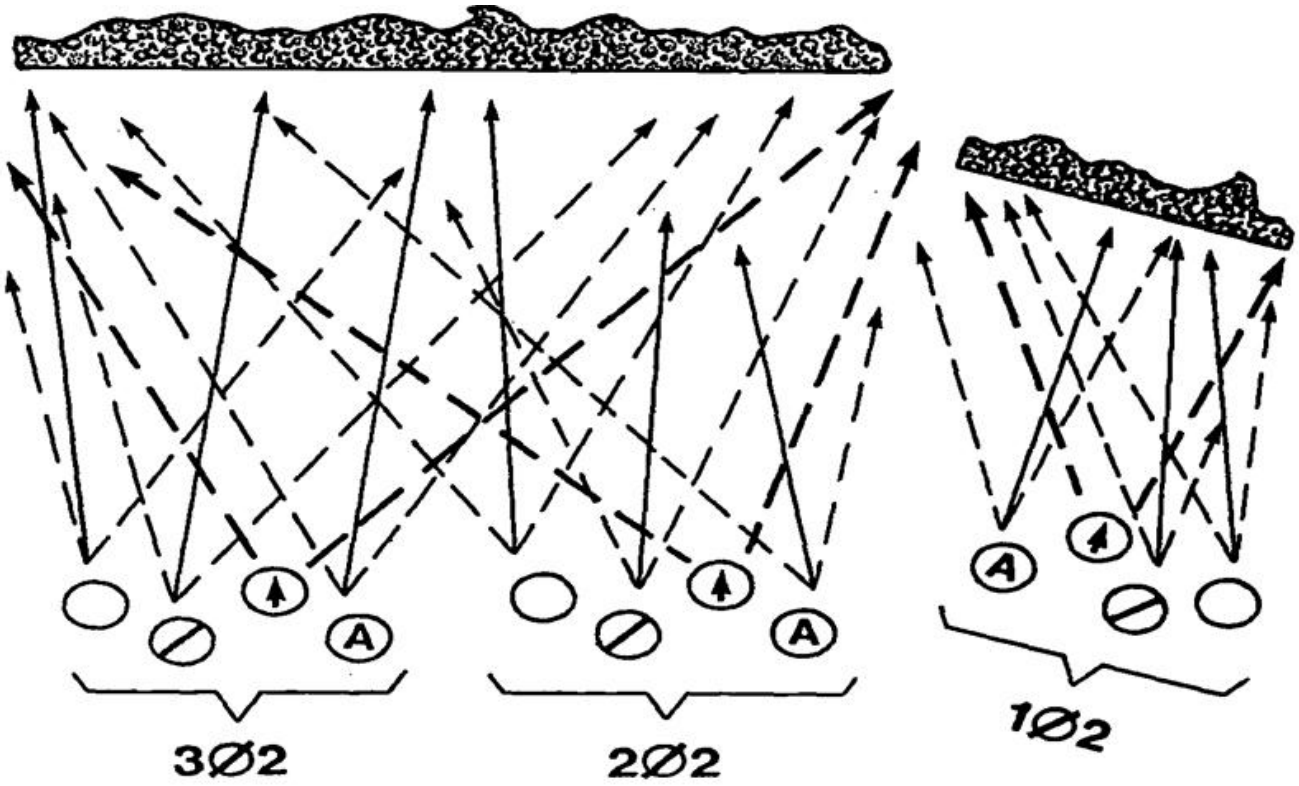


Figure 2-15. Distributed Fire by a Rifle Squad Engaging Two Separate Targets.

Entrega de fuego

En el ataque

Base de fuego. Una base de fuego cubre y protege el avance de unidades de maniobra con su fuego. Siempre que sea posible, la unidad de fuego que es para establecer la base del fuego se mueve sin ser detectado a una posición de disparo. UN alto volumen de fuego sorpresa desde una dirección inesperada tiene mucho mayor efecto psicológico y físico que el fuego emitido desde una posición conocida. El líder de la unidad que establece la base de fuego hace todo lo posible para seleccionar una posición que permita enviar fuego oblicuo o flanqueante a la posición enemiga. Cuando la base de la unidad de fuego está en posición, generalmente ocurre lo siguiente:

- Se coloca un gran volumen de fuego distribuido en la posición enemiga para ganar superioridad de fuego.
- Cuando se ha ganado la superioridad del fuego y el enemigo está fijo en posición, se reduce la velocidad de disparo. Sin embargo, la superioridad del fuego debe ser mantenida.
- Cuando la unidad de maniobra se acerca a su línea de coordinación final, la velocidad de fuego se incrementa para hacer que el enemigo se ponga a cubierto, permitiendo a la unidad de maniobra salir de la posición de asalto e iniciar su asalto antes de que el enemigo tenga tiempo de reaccionar.

- Cuando la unidad de maniobra de asalto alcanza la línea de coordinación final o asignada, la base del fuego cesa o cambia su fuego a otro área objetivo, o conduce a la unidad de asalto a través del objetivo y luego cesa o cambia

Fuego de asalto. El avance exitoso por fuego y maniobra conduce naturalmente a un asalto del área objetivo u objetivo. El fuego de asalto es el fuego entregado por una unidad durante su asalto en una posición hostil.

- Fusileros y Asistente de fusileros automáticos. Ambos disparando bien desde la posición de apuntado. Deberían disparar el arma usando ráfagas de tres rondas o deberían apretar el gatillo cada vez que pie izquierdo golpea el suelo. Disparan a enemigos conocidos o ubicaciones sospechosas en la parte del objetivo que corresponde con su posición en la formación de asalto. (Ver fig. 2-17.)
- Fusileros automáticos. Los fusileros automáticos disparan en ráfagas de tres a cinco desde la posición de disparo de las axilas. Cubren todo el objetivo del escuadrón. Se da prioridad al fuego a las armas automáticas enemigas conocidas o sospechadas. (Ver fig. 2-17)
- Líder del equipo de fuego. La principal preocupación del líder del equipo de fuego durante El asalto es el control de su equipo de fuego. Si se le exige que dispare su rifle, dispara fuego de rifle bien dirigido utilizando la técnica de apuntar. Una vez un objetivo endurecido o de área se presenta, el líder del equipo de fuego comenzará a disparar el lanzagranadas usando la técnica de apuntar hasta que el objetivo es destruido o neutralizado, o hasta que no pueda disparar efectivamente sobre el objetivo sin poner en peligro a las tropas amigas.

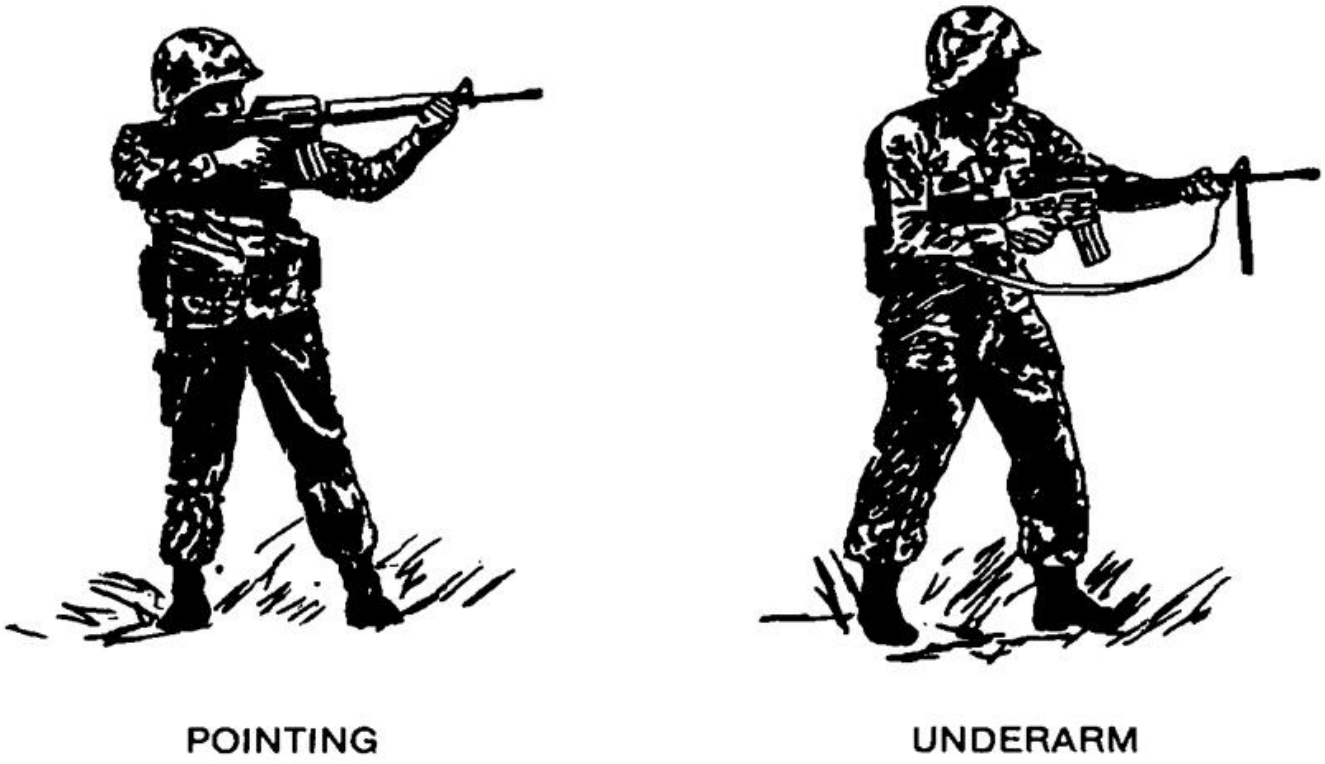


Figure 2-17. Assault Fire Positions.

En la defensa

El equipo de fuego es la unidad básica de fuego del pelotón de fusileros. y cuando sea práctico, el sector de fuego de cada individuo cubre todo el sector de fuego del equipo de fuego. El equipo de fuego dispara desde posiciones que debe mantener a toda costa. Los miembros de la unidad se colocan dónde pueden obtener buenos campos de fuego y aprovechar al máximo la cobertura y el ocultamiento. (Ver aplicación H.)

- Fusileros, asistentes y Fusileros automáticos Los rifles automáticos proporcionan la mayor parte de la potencia de fuego del escuadrón. Deben protegerse y mantenerse en funcionamiento. Estos marines están asignados para cubrir todo el sector del equipo de fuego. Además, a cada fusilero automático se le asigna una dirección principal de disparo.
- Líder del equipo de fuego. La principal preocupación del líder del equipo de fuego en La defensa es el control de su equipo de fuego. Cuando se requiera disparar su rifle, cubrirá todo el sector del equipo de fuego con un alto volumen de fuego mientras el enemigo está más allá del alcance del M-203. A menos que se impongan restricciones para disparar el lanzagranadas, abre fuego contra objetivos rentables a medida que entran en el rango. Cuando se requieren los fuegos de cobertura finales, se enfrenta a la mayor masa de infantería enemiga en el sector asignado.

Disparo con visibilidad reducida

Rifle / Fusil.

En condiciones de visibilidad reducida, el rifle se puede usar para entrega fuego pre-planificado mediante la construcción de un descanso simple para el arma. Cuando se usa el rifle para este propósito, todos los preparativos se realizan durante el día. Además de avistar el rifle y levantar el resto y las estacas, las miras se fijan y el fuego se ajusta al objetivo por adelantado. (Ver fig. 2-18A. pag 56)

Lanzagranadas.

En períodos de visibilidad reducida, la granada El lanzador también se puede usar de manera efectiva para entregar fuegos pre-planificados mediante la construcción de un soporte. Al planificar estos fuegos, el líder de la escuadra debe dar prioridad a las posibles vías de aproximación y las posibles posiciones de asalto enemigo. Todos los preparativos se realizan durante el día. El arma se emplaza y las miras se ajustan antes de la oscuridad. (Ver fig. 2-18B.)

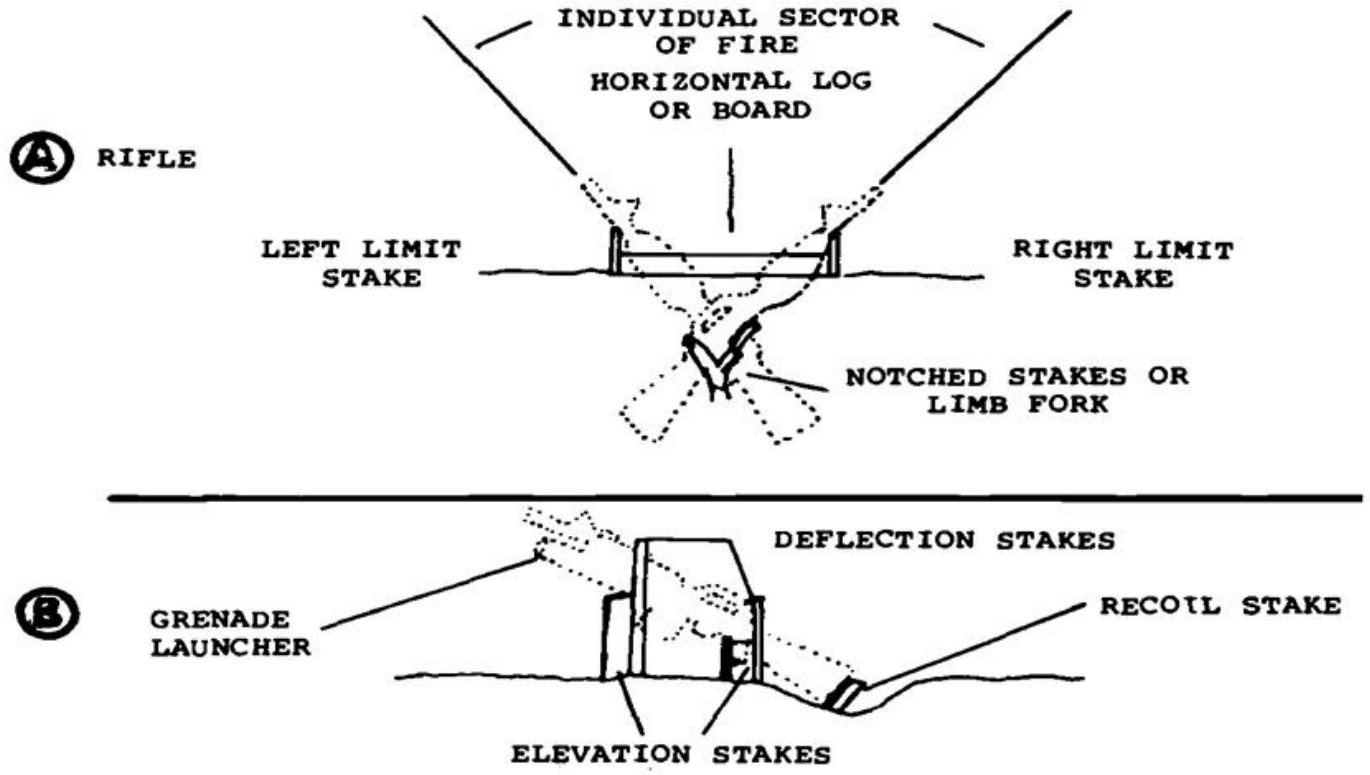


Figure 2-18. Field Expedients for Delivery of Preplanned Fires.

Empleos tácticos del equipo de fuego

Equipo de fuego de exploración

Cuando un pelotón de fusileros en la marcha de aproximación no está precedido por tropas amigas, utiliza sus propios elementos de exploración. El elemento de exploración suele ser un equipo de fuego. Un equipo de fuegos utilizado como elemento de exploración se llama equipo de fuego de exploración y es controlado por el comandante del pelotón, asistido por el líder de la escuadra. Un líder de escuadra cuya escuadra está proporcionando el equipo de fuego de

exploración normalmente marcha cerca del comandante del pelotón para ayudar en el control del equipo de fuego de exploración. Un equipo de fuego explorador se mueve agresivamente para cubrir el frente del pelotón que avanza y para obligar al enemigo a revelar su posición.

Las formaciones generalmente utilizadas por un equipo de exploración de fuego son las cuñas o guerrillas.

Normalmente, un equipo de detección de fuegos explora un área de 50 a 75 metros. Los equipos de Fuego exploradores están cubiertos por el pelotón o, cuando el pelotón está a cubierto, el equipo de fuego cubre su propio avance.

El líder del equipo de fuego vigila constantemente las señales del comandante del pelotón, permaneciendo en contacto visual en todo momento. La distancia que el equipo de exploración mantiene por delante del pelotón varía con el terreno. Esta distancia es normalmente el límite de visibilidad. En terreno abierto, el comandante de pelotón generalmente ordena al equipo de exploración de fuego que se mueva por límites a lo largo de una sucesión de objetivos.

- Cuando se ordena a un equipo de exploración que avance sobre terreno abierto hasta el borde de una línea de bosque, dos miembros entran dentro de la línea de bosque de 50 a 60 metros mientras los otros hombres del equipo de fuego los cubren. Cuando se determina que el área cerca del borde del bosque está despejada, el líder del equipo de fuego le indica al comandante del pelotón que es seguro avanzar y luego mueve al resto del equipo de fuego al bosque. El equipo de Fuego luego ocupa y mantiene una línea de 50 a 75 metros dentro del bosque y observa hacia el frente hasta que aparece el pelotón. El líder del equipo de exploración espera más noticias del comandante del pelotón antes de trasladar al equipo al bosque. Cuando se le indica, mueve al equipo hacia adelante hasta que alcanzan el extremo más alejado del bosque. El equipo se mantiene al borde del bosque y notifica al comandante del pelotón la situación. El comandante del pelotón mueve el pelotón a una posición donde puede cubrir el equipo de fuego de exploración y le indica al líder del equipo que se mueva y continúe su misión de exploración.
- Cuando se dispara contra un equipo de fuego explorador, los individuos inmediatamente se refugian, localizan objetivos y devuelven el fuego. El líder del equipo de fuego explorador determina entonces:
  - Ubicación del enemigo (alcance y puntos de referencia).
  - Extensión de la posición (ubicación de los flancos).
  - Tipos de posiciones (agujeros de lucha, bunkers, obstáculos, etc.).
  - Número de enemigos.
  - Armas enemigas (morteros, tanques, etc.).
- El comandante del pelotón contacta al líder del equipo de fuego de exploración para obtener tanta información como sea posible. El comandante de pelotón luego devuelve el control del equipo de fuego de exploración al líder de la escuadra.

Control del equipo

Los líderes del equipo de fuego inician la acción dirigida por el líder de la escuadra. En el ataque, los líderes del equipo de fuego actúan como líderes de combate, controlando sus equipos de fuego principalmente con el ejemplo. Los miembros del equipo de fuego basan sus acciones en las acciones del líder de su equipo de fuego. Durante todo el ataque, los líderes de los equipos de fuego ejercen el control que sea necesario para garantizar que sus equipos de fuego funcionen según las indicaciones.

El líder del equipo de fuego base controla las acciones de su equipo de fuego; los otros líderes del equipo de fuego basan sus acciones en las del equipo de fuego base. Este tipo de control debe practicarse y perfeccionarse en el entrenamiento. si el escuadrón es efectivo en combate.

El equipo de fuego base es utilizado por el líder de la escuadra para controlar la dirección, posición y velocidad de movimiento del escuadrón. No se pretende que los otros equipos de fuego mantengan posiciones rígidas en relación con el equipo de fuego base; El equipo base de fuego se utiliza como guía general. Si otro equipo de fuego puede avanzar más rápido que el equipo de fuego base, debería hacerlo. Por ejemplo, si el equipo de fuego base está recibiendo fuego enemigo, pero el terreno frente a otro equipo de fuego proporciona cobertura del fuego enemigo, el último equipo debe avanzar rápidamente a una posición en la que pueda disparar al enemigo. Cubrir el movimiento del equipo de fuego base con fuego les quita presión y les permite avanzar. Una vez que el equipo de fuego base se pone en posición, los otros equipos de fuego pueden reanudar el fuego y el movimiento.

Conceptos Básicos de la marcha

M & C (Mando y Control):

Una formación asegura que las unidades se mantienen dentro del rango de M&C de su HQ, lo que les proporciona menores tiempos de reacción y mejores resultados en el combate, moral, reorganización y ocultamiento.

Es muy importante que el uso de las formaciones no sea rígido e inflexible, sino que debe adaptarse a las circunstancias particulares de cada instante, incluyendo el terreno, el clima, la disposición de unidades propias y enemigas, los movimientos observados o esperados y cualquier otro aspecto que pueda influir en el desarrollo de la misión. Antes de entrar en detalles sobre cada formación, vamos a repasar algunos de los factores que influyen en la elección de una u otra formación:

Potencia de fuego:

Una formación adecuada a cada situación asegura que el fuego combinado de las unidades que componen la formación se concentra en las localizaciones más probables del enemigo, permitiendo un uso más eficiente de las unidades bajo cualquier circunstancia.

Seguridad:

Una formación asegura que cada componente es capaz de apoyar a los demás en el caso de contra-ataques y maniobras enemigas de flanqueo, previniendo así la indeseable aparición de huecos en las líneas que el enemigo podría explotar para atravesar las líneas y atacar en el sitio más inesperado.

Reacción:

Una formación permite a la unidad de mando reaccionar a la siempre cambiante situación del campo de batalla con más rapidez y eficiencia sin tener que dar órdenes complejas.

Terreno:

Un factor muy importante relacionado con el terreno es si este es cerrado (con poca visibilidad) o abierto.

Los bosques por ejemplo demandan el uso de formaciones más cerradas para mantener el M&C y la seguridad, ya que los rangos de visión y fuego se reducen bastante; además, aumenta la probabilidad de emboscadas enemigas, con lo que se hace más recomendable el empleo de formaciones defensivas como la cuña directa o la invertida.

En el caso opuesto de terrenos abiertos (con buena visibilidad) suelen ser preferibles formaciones más dispersas para minimizar la exposición a la artillería enemiga y el fuego de enfilada. Otros elementos determinantes del terreno son las zonas de movilidad restringida, como estrecheces del terreno, campos de minas, etc, que se afrontan mejor con formaciones en columna.

Por último, las ciudades, son uno de los tipos de terreno más complicados para el uso de formaciones, pues es muy fácil perder las líneas de comunicación visual(y por lo tanto el control) de las unidades a medida que se despliegan por los edificios.

En general, las ciudades requieren mucha más flexibilidad en el uso de las formaciones para adaptarse mejor a la distribución de edificios.

Luz y clima:

Las mismas consideraciones expuestas en relación al terreno abierto o cerrado valen aquí.

La baja visibilidad de la niebla, la oscuridad de la noche, hacen más recomendable el empleo de formaciones cerradas incluso en terrenos abiertos.

Así mismo, el barro y la nieve dificultan la movilidad y hacen más difícil cambiar la formación o maniobrar en caso de contacto con el enemigo, y por eso también sería más recomen dable el empleo de formaciones cerradas que reducen el tiempo empleado en cambiar de formación.

Situación y acciones del enemigo:

Las formaciones se adaptarán siempre a la situación conocida o sospechada del enemigo.

Si se detecta una maniobra de flanqueo sería conveniente adoptar una formación que proteja más los flancos, frente a la artillería se utilizarán formaciones más abiertas, etc.

Peculiaridades de las unidades propias:

Las diferencias entre las unidades en uno y otro ejército modifican la efectividad de las formaciones, y por lo tanto son un factor a tener en cuenta a la hora de elegir formación.

Es importante conocer los puntos fuertes y débiles de las propias fuerzas, no es lo mismo una escuadra de EEUU compuesta por 12 hombres, que una escuadra alemana compuesto solo por 9 o 10 hombres: en el primer caso, la división de la escuadra en dos equipos de 6 hombres es menos problemática que en el segundo.

No obstante, los principios generales son válidos para cualquier unidad más o menos equivalente.

Por último, una regla más o menos general en el empleo de formaciones es no empeñarse en recrear la geometría (por ejemplo formar una línea perfecta), sino adaptar y ajustar las formaciones para que sean más efectivas en cada situación particular, prestan do atención a los aspectos comentados anteriormente: tratar de mantener el M&C, la concentración de fuego, la seguridad basada en al apoyo mutuo y la velocidad de reacción frente a las acciones enemigas; en otras palabras, maximizar la efectividad la formación.

Formaciones de equipo de fuego

General Las formaciones de combate de los equipos de fuego y escuadras son agrupaciones de individuos y unidades para un empleo táctico eficiente. Los factores que influyen en la decisión del líder en cuanto a la selección de una formación particular son la misión, el terreno, la situación, el clima, la velocidad y el grado de flexibilidad.

Las formaciones de combate y las señales permiten al líder controlar el fuego y la maniobra de su unidad cuando se mueve y asalta una posición enemiga.

Formaciones de combate básicas:

Normalmente, cada líder de equipo de fuego determinará la formación de su propia unidad. Por lo tanto, una escuadra puede contener una variedad de formaciones de equipo de fuego en cualquier momento y estas formaciones pueden cambiar con frecuencia. La posición relativa de los equipos de fuego dentro de la formación de la escuadra, debe ser tal que uno no oculte el fuego de los demás. No es importante que se mantengan distancias e intervalos exactos entre los equipos de fuego y los individuos, siempre que no se pierda el control. El contacto visual o de voz se mantendrá dentro del equipo de fuego y entre los líderes del equipo de fuego y los líderes de escuadra. Todas las transiciones de formación generalmente se realizan por la ruta práctica más corta. Las características de las formaciones del equipo de fuego son similares a las formaciones de escuadra correspondientes.

- Columna

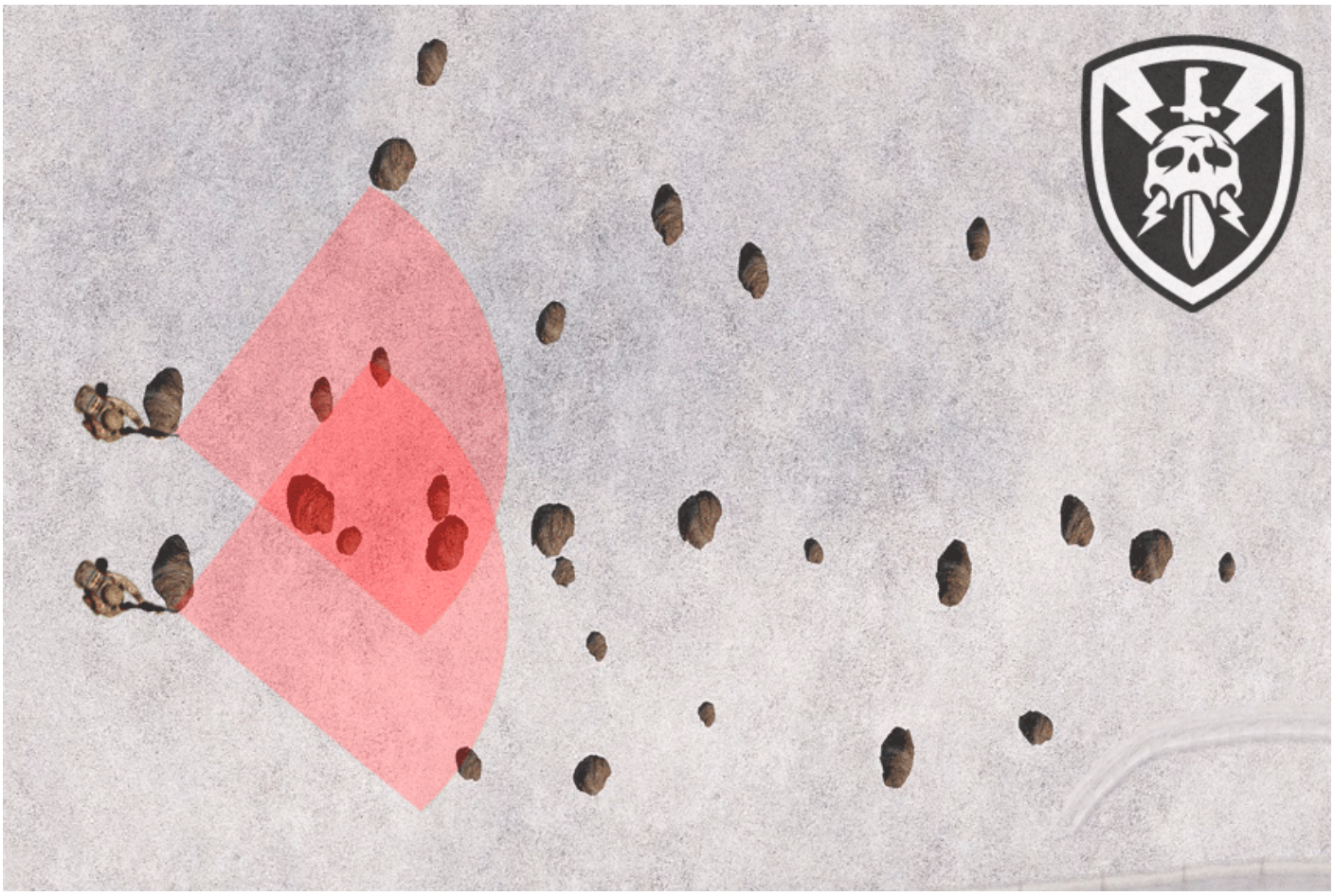
- Doble columna
- Columna de combate o columna escalonada
- Diamante
- Cuña
- Flecha
- Escalón o ala (Derecha o izquierda)
- Guerrilla
- Linea de tiradores

Movimientos

Escalones alternativos

una unidad A se mueve se mueve a una posición segura mientras es cubierta por otra B, y cuando alcanza la posición prevista, se detiene y alternan sus funciones.

A se queda quieta en posición de cobertura mientras B avanza hasta una nueva posición más adelantada que A, se para y se entonces se vuelven a alternar, A avanza y B le cubre, y así sucesivamente.

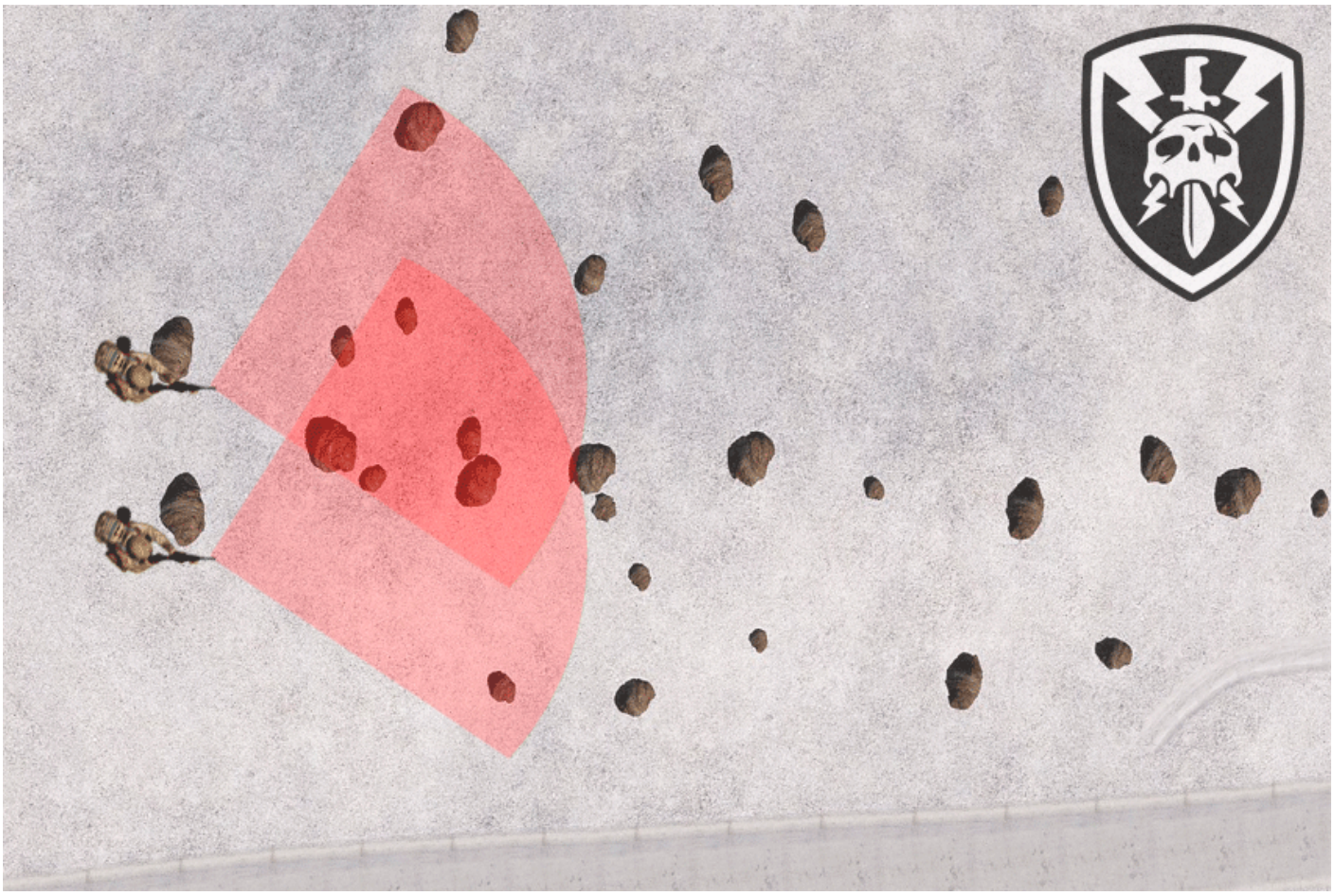


Escalones consecutivos

Es similar al anterior, pero en este caso, las unidades mantienen su condición de cabeza de vanguardia (lead element) y de retaguardia (trailing element), es decir, que no se adelantan unas a otras.

Si la A es la unidad en cabeza de vanguardia y B la unidad en retaguardia, mantendrán siempre esa condición. Mientras A avanza B le cubre, cuando A se detiene en una posición segura, entonces B se mueve hasta el punto donde se encuentra A o una posición cercana, pero sin adelantarle.

Cuando B alcanza un a buena posición cerca de A , se detiene, y entonces es A quien avanza, y así sucesivamente. Es decir, que aunque las unidades se alternan en la función de avanzar y cubrir, no se adelantan unas a otras.



Movimiento desde la posición de asalto a la posición objetivo

El objetivo principal para avanzar en el ataque por fuego y maniobra y/o fuego y movimiento es conseguir que parte o la totalidad de la unidad atacante esté en posición para asaltar al enemigo. La posición desde la cual se lanza el asalto final se llama posición de asalto. A medida que el escuadrón atacante se cierra con el enemigo, aumenta la intensidad de los fuegos de cobertura lanzados por armas de fuego directas e indirectas en la posición del enemigo. Para evitar bajas por fuego amigo, estos fuegos de apoyo cesan o se detienen justo antes de alcanzar el objetivo.

La medida de control donde esto sucede es la línea de coordinación final (CL final). Tanto la posición de asalto como la CL final son cruciales para el asalto.

- Posición de asalto: La posición de asalto se establece tentativamente durante la planificación y el reconocimiento del líder de la escuadra. Es la posición entre la línea de partida y el objetivo, desde donde se lanza el asalto a la posición enemiga. La posición de asalto se encuentra tan cerca como el elemento de asalto puede moverse por fuego y maniobrar sin sufrir bajas o enmascarar cubriendo fuego directo (base de fuego) o indirecto (artillería y mortero). La posición de asalto debería ser fácilmente reconocible en el suelo e idealmente debería ofrecer ocultamiento y cobertura a la fuerza de ataque. Aquí, se toman los pasos finales para garantizar un asalto coordinado, y solo se debe pasar una cantidad mínima de tiempo en esta posición para evitar que el enemigo se fije

en el elemento de asalto.

- Cuando el escuadrón alcanza la posición de asalto, el líder de la escuadra, los líderes de equipo de fuego y los miembros de la escuadra deben hacer rápidamente los preparativos finales para el asalto. Los líderes de la unidad dan instrucciones de última hora a sus hombres. Los miembros del equipo de fuego armados con fusiles, realizaran una recarga táctica.
  - Los líderes del equipo de fuego deben cargar el M-203 con el tipo de munición indicado por el líder de la escuadra.
  - Fusileros automáticos deberán asegurarse de que sus armas contengan municiones suficientes para el asalto. Si se utiliza la caja de municiones de 200 cartuchos, se debe hacer una determinación rápida en cuanto a la cantidad de munición restante en la caja. Si hay menos de treinta rondas en la caja, recarga el arma con una nueva caja o un cargador. Lo importante es no quedarse sin municiones durante el asalto. Todos los miembros de la escuadra se aseguran de que las granadas de mano estén al alcance para que puedan usarse durante el próximo asalto.
- El asalto: El asalto se inicia por orden o señal del comandante del pelotón o por iniciativa del jefe de escuadra o del equipo de fuego. Las armas de apoyo cubren el asalto disparando a elementos enemigos adyacentes o más profundos. El asalto se lanza de manera agresiva y vigorosa. El equipo de fuego avanza rápida y agresivamente desde la posición de asalto (desplegados los equipos de fuego en guerrilla, y formando entre los equipos de fuego una línea, lo que establecen un gran volumen de fuego de asalto) utilizando técnicas de fuego de asalto.
  - Fuego de asalto. El fuego de asalto está diseñado para mantener el fuego enemigo suprimido, una vez que se retiran los fuegos de cobertura, fijando a los defensores en sus posiciones de combate. El fuego de asalto permite que el escuadrón de asalto se acerque al alcance de la granada de mano de la posición enemiga sin sufrir grandes bajas por el fuego enemigo de armas pequeñas. El asalto se realiza lo más rápido posible, de acuerdo con la capacidad de las personas para lanzar un gran volumen de fuego bien dirigido. La velocidad del asalto se regirá por la pendiente y la condición del terreno, la visibilidad y la condición física del escuadrón. A lo largo del asalto, el fuego se dirige a cada arbusto o tocón de árbol, a cada pliegue en el suelo y a cada lugar que posiblemente pueda contener un enemigo. El fuego de asalto se caracteriza por la violencia, el volumen y la precisión. El fuego de asalto está diseñado para matar y desmoralizar al enemigo, y mantenerlo bajo hasta que el elemento de asalto pueda invadir la posición y matarlo o capturarlo.
  - Los fusileros y los asistentes de fusileros automáticos avanzan, disparando a su zona de avance. Cuando aparece definido el objetivo, se elimina de inmediato. Los fusileros y los asistentes de fusileros automáticos disparan desde el hombro utilizando la técnica de apuntar.
  - Los fusileros automáticos de escuadrón avanzan mientras disparan sus armas desde la cadera. El fuego se entrega en ráfagas cortas de tres a cinco rondas. Los fusileros automáticos distribuyen su fuego por todo el frente del escuadrón.
  - En el asalto, los líderes del equipo de fuego son líderes de combate. Adicionalmente para mantener el control de sus equipos, avanzan mientras disparan M-203 desde el hombro utilizando la técnica de apuntar. Si el M-203 está cargado con alto explosivo (HE), HE airbust (HET), o HEDP, el arma debe dispararse justo después de llegar a la

final de la línea de coordinación para suprimir el fuego enemigo y evitar causar bajas amigas.

Si se carga con una ronda bukshoot, el disparo del M-203 puede retrasarse hasta que la escuadra se tope con el enemigo. Una vez que el M-203 ha sido disparado, el líder del equipo de fuego dispara su rifle hasta que el M-203 pueda ser recargado. Mientras avanza en la línea de asalto, es importante mantener el gran volumen de fuego. Mientras se recarga el M-203, se debe tener cuidado de no quedarse detrás de la línea de asalto del escuadrón.

- Descentralización del control. Si la escuadra de asalto se enfrenta a una ligera oposición enemiga, puede ser posible que el líder de la escuadra tenga el control de la unidad manteniendo la línea de asalto cuando atraviese el objetivo. Sin embargo, cuando la oposición enemiga es fuerte, no es posible mantener la línea de escaramuzas del escuadrón. Al asaltar una posición hostil que se organiza en profundidad, como una serie de emplazamientos, la escuadra debe atacar y destruir, anular o contener cada posición enemiga dentro de su zona asignada. Al asaltar una posición organizada, el ataque de la escuadra a menudo se divide en una serie de combates separados que continúan a lo largo de la profundidad de la posición enemiga. El control del escuadrón en estas condiciones es muy difícil. La importancia de la decisión rápida, la iniciativa individual y la velocidad de acción para aprovechar las oportunidades locales requieren que el control se descentralice durante el asalto a través de la posición hostil. En estas condiciones, el líder del escuadrón debe confiar nuevamente en la habilidad e iniciativa de los líderes del equipo de fuego y de los Marines individuales para llevar a cabo la misión asignada. Cada líder del equipo de fuego y cada marine debe tomar la iniciativa de usar las armas, granadas y otras municiones disponibles en la mayor medida posible, aprovechando al máximo la cobertura y el ocultamiento dentro de la posición enemiga y empleando movimientos cortos y frecuentes (arrastrarse y gatear cuando sea necesario)) para cerrar con posiciones enemigas. El primer equipo de fuego en establecerse dentro de la posición enemiga apoyará al resto del escuadrón en la destrucción del enemigo.

Combate defensivo

Propósito

El propósito de la acción defensiva es retener o controlar el terreno, ganar tiempo, desarrollar condiciones más favorables para la acción ofensiva o economizar fuerzas para permitir la concentración de fuerzas en otros lugares.

Definiciones

Sector de fuego. Un sector de fuego es un área que debe ser cubierta por fuego por un individuo, una unidad de fuego (escuadrón o equipo de fuego) o un arma fija. Es un área en forma de pastel encerrada por dos límites laterales y un límite hacia adelante. (Ver fig. 5-I.) Dentro de un pelotón de fusileros, se asigna un sector de fuego a armas individuales, equipos de fuego y escuadras. A

los líderes de escuadra normalmente no se les asignan sectores individuales de fuego ya que su deber principal durante la conducción de la defensa es dirigir y controlar los fuegos de sus unidades. El sector del fuego se utiliza para indicar claramente el área que se cubrirá con fuego y para proporcionar la mejor distribución de la potencia de fuego disponible y una cobertura completa del área al frente. También se emplea para garantizar el apoyo mutuo mediante la superposición de sectores adyacentes de fuego. A los pelotones de fusil se les asignan posiciones de batalla para ser defendidos. La posición de batalla del pelotón de fusileros

Es defendido por los sectores superpuestos de fuego de las escuadras. El sector de fuego de la escuadra está cubierto por los sectores de fuego superpuestos de los equipos de fuego.

- Límites laterales. Las características del terreno fácilmente identificables se seleccionan para indicar la línea de visión a lo largo de cada lado del sector. Estas características del terreno deben ubicarse cerca del límite delantero del sector para que todos los miembros del equipo de fuego asignados para cubrir este sector usen las mismas características limitantes. Dos estacas, colocadas cerca de la posición del arma, se utilizan para indicar los límites laterales durante los períodos de visibilidad restringida. Estos deben ser emplazados antes de la oscuridad.
- Límite de avance. El límite de avance se establece en el rango en el que el arma abrirá fuego. Para rifles y rifles automáticos, esto puede extenderse hasta sus rangos efectivos máximos. Cuando sea posible, se selecciona una característica del terreno para ubicar el límite de avance. A medida que el atacante pasa este límite, es puesto bajo fuego. Esto le permite al líder del escuadrón un medio positivo para controlar el comienzo del fuego de armas pequeñas.

Posición de lucha. Una posición de combate es una ubicación en el suelo desde la cual el fuego es entregado por un individuo, una unidad de fuego (escuadrón o equipo de fuego) o un arma fija. Antes de seleccionar una posición de disparo, el sector de fuego asignado debe examinarse cuidadosamente desde varios lugares utilizando la posición propensa para garantizar una cobertura efectiva del sector de fuego. La posición de combate exacta se designa en el suelo antes de excavar. La posición debe permitir buenos campos de fuego, aprovechar al máximo la cobertura y ocultamiento disponibles, y facilitar el ejercicio del control de fuego por parte del líder de la unidad.

Posición de lucha primaria. La posición primaria es la mejor posición disponible desde la cual se puede cubrir el sector de fuego asignado.

A los individuos, equipos de fuego, escuadras y armas servidas por la tripulación se les asignan posiciones principales.

Posición de combate alternativa. Las posiciones alternativas normalmente no son asignado a individuos o unidades dentro del pelotón. Son utilizados principalmente por armas fijas. Se ubica una posición alternativa para que un arma fija pueda continuar cumpliendo su misión original cuando la posición principal se vuelve insostenible o inadecuada para llevar a cabo esa misión.

Posición de lucha suplementaria. Una de las mayores amenazas para el atacante o el defensor radica en ser sorprendido. El atacante busca sorprender al defensor ocultando sus movimientos hasta el momento del asalto. El defensor busca sorprender al atacante ocultando la ubicación exacta y el alcance de sus disposiciones, lo que lleva a su oponente a una estimación falsa de la situación y, en consecuencia, una decisión errónea.

Las posiciones suplementarias están preparadas para protegerse del ataque de direcciones distintas de aquellas de las cuales se espera el ataque principal, A La posición suplementaria es una posición secundaria y no cubre el mismo sector de fuego que la posición primaria. En algunas situaciones, la vía de aproximación más probable puede variar entre la luz del día y la oscuridad u otros períodos de visibilidad reducida. Por lo tanto, el requisito de cambiar de posición se convierte en una necesidad absoluta. Esta situación es más la regla que la excepción. Los puestos suplementarios en realidad proporcionan seguridad. Cuando están ocupados, aseguran protección contra ataques desde direcciones distintas a las cubiertas por posiciones primarias. El movimiento a posiciones suplementarias debe hacerse por rutas cubiertas y ocultas cuando estén disponibles.

Posición de batalla Una posición en la que se concentra el esfuerzo principal de defensa. Se asigna una posición de batalla a batallones, compañías y pelotones. Una posición de batalla se compone de una serie de sectores de fuego que se apoyan mutuamente. A los puestos de batalla de pelotones se les asigna un límite de fuego derecho e izquierdo. Un límite de fuego es un límite que marca el área en la que se pueden lanzar disparos. Los límites de fuego deben indicarse mediante características del terreno fácilmente identificables ubicadas en o más allá del límite de fuego efectivo de armas pequeñas. (Ver fig. 5-2.)

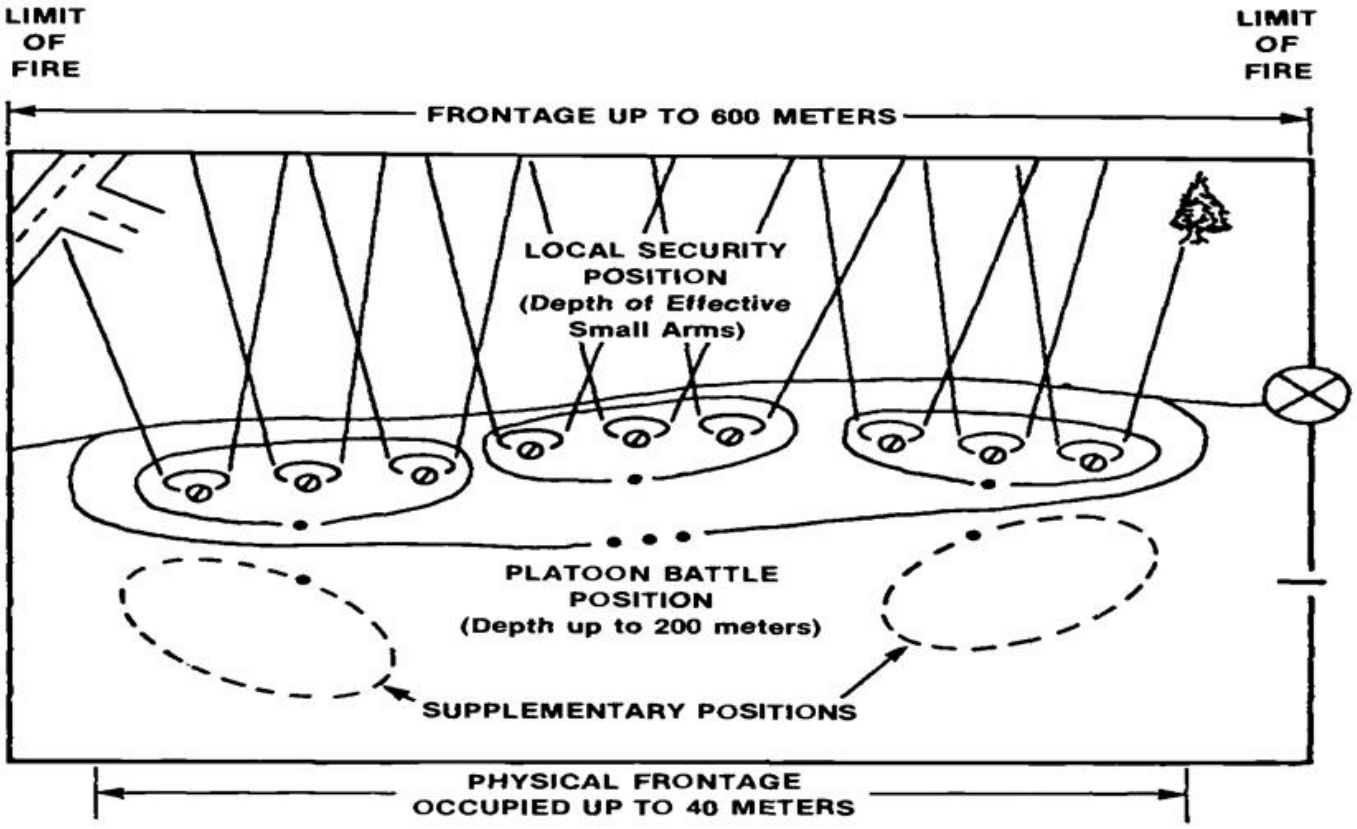


Figure 5-2. Frontline Platoon Battle Position.

- Borde delantero del área de batalla (FEBA). Los principales límites de Una serie de áreas en las que se despliegan unidades de combate terrestre. El FEBA es una medida de control que divide el área de seguridad del área de batalla principal. El FEBA no necesita estar físicamente ocupado, pero debe ser controlado por fuego amigo.
- Área principal de batalla. El área principal de batalla se extiende desde la FEBA hasta hay. Es aquí donde se libra la batalla defensiva decisiva. El área de batalla principal está organizada en sectores de defensa asignados a unidades subordinadas. A una empresa se le puede asignar un sector para defender o ser dirigido a ocupar una posición de batalla.
- Área de seguridad. El área de seguridad se encuentra adelante de la FEBA. Las esciadras puede ser asignadas como parte de una fuerza de seguridad más grande o solo puede ser responsable de la seguridad local frente a la posición de batalla del pelotón.
- Dirección principal de fuego. Una dirección principal del fuego es un dirección dentro del sector de fuego dada a un arma de trayectoria plana y que se designa como su misión de fuego principal. Dentro del escuadrón de fusileros, se asigna una dirección principal de fuego a los rifles automáticos. Las unidades no tienen asignadas las direcciones principales de fuego. A los fusileros se les pueden asignar direcciones principales de fuego por períodos de visibilidad reducida. Los líderes de escuadrón y los líderes de los equipos de fuego no tienen asignada una dirección de fuego principal, ni se puede asignar un rifle automático a más de una dirección de fuego principal. La dirección principal del fuego se indica señalando una característica del terreno fácilmente identificable.

Esta característica del terreno puede ser el propio objetivo o puede indicar la línea de visión cuando no se asigna ningún objetivo. Los límites del objetivo deben señalarse en el suelo cuando se requiere fuego distribuido a lo largo de la dirección principal del fuego. Una estaca cerca de la posición de disparo se utiliza para indicar la dirección principal del fuego durante los períodos de visibilidad restringida. La dirección principal del fuego se emplea para:

• Cubra un espacio en una línea protectora final de una ametralladora.

• Cubrir una característica específica del terreno que pone en peligro a la compañía o pelotón posición de batalla, como un empate que puede servir como una vía de aproximación, o la cima de una colina que puede servir como un posible punto de observación enemigo. (Ver fig. 5-3.) Esta característica del terreno no es necesariamente un punto en el que se coloca fuego fijo; sin embargo, se pretende que la cobertura de la característica requiera poca distribución de fuego. La dirección principal del fuego puede estar en cualquier lugar dentro del sector del fuego.

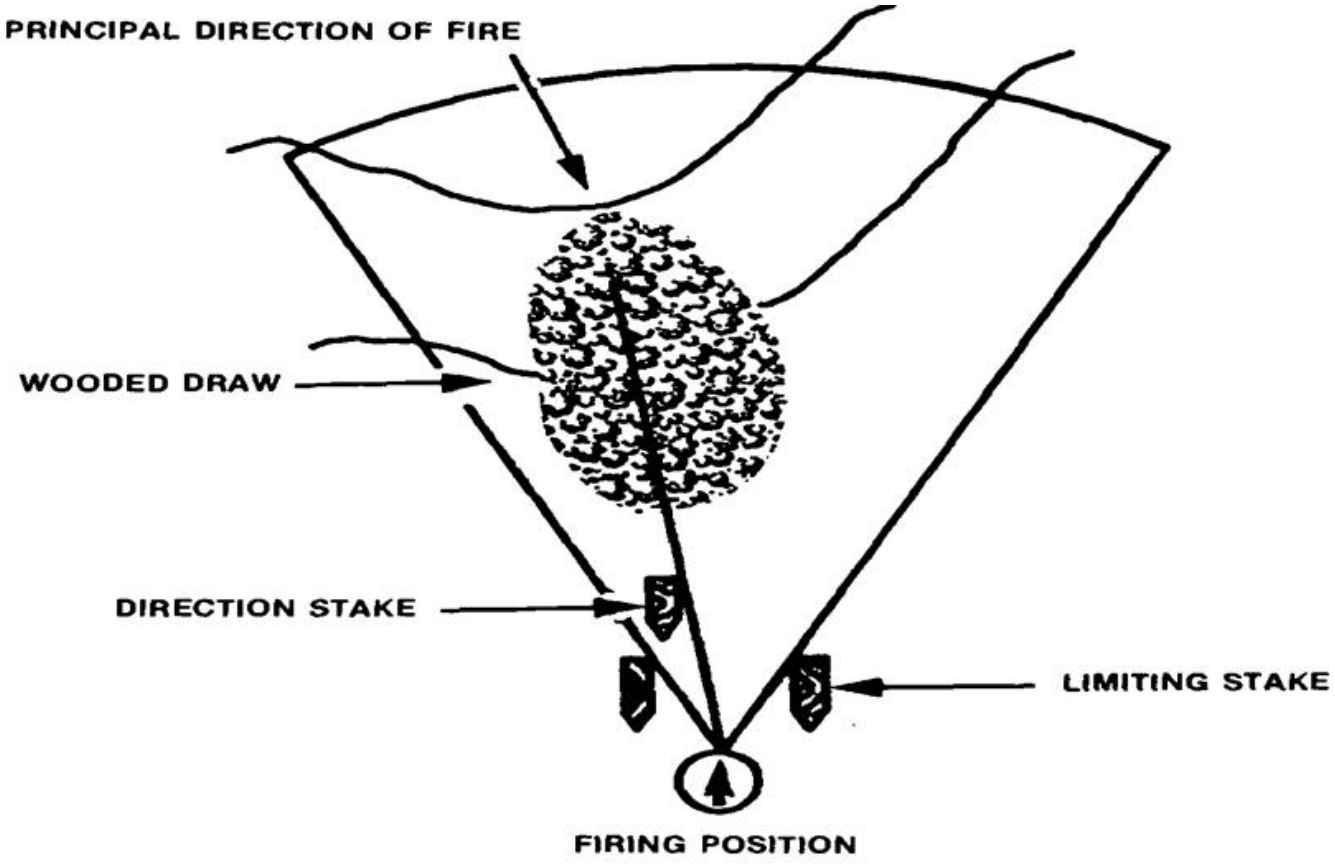


Figure 5-3. Principal Direction of Fire.

• Protege un arma fija disparando a través de su frente.

• Aumentar la banda de fuegos de flanco colocados inmediatamente en frente de la posición de batalla cuando los objetivos de oportunidad al frente no son visibles.

El equipo de fuego en la defensa

Organización del terreno. El líder de la escuadra organiza los equipos de fuego en la defensa especificando un sector de fuego y la dirección principal de fuego para el rifle automático. Selecciona las características del terreno para indicar los límites laterales y hacia adelante del sector del fuego. Señala en el terreno la ubicación general de los puestos de combate del equipo de bomberos que se ocuparán. (Ver fig. 5-4.)

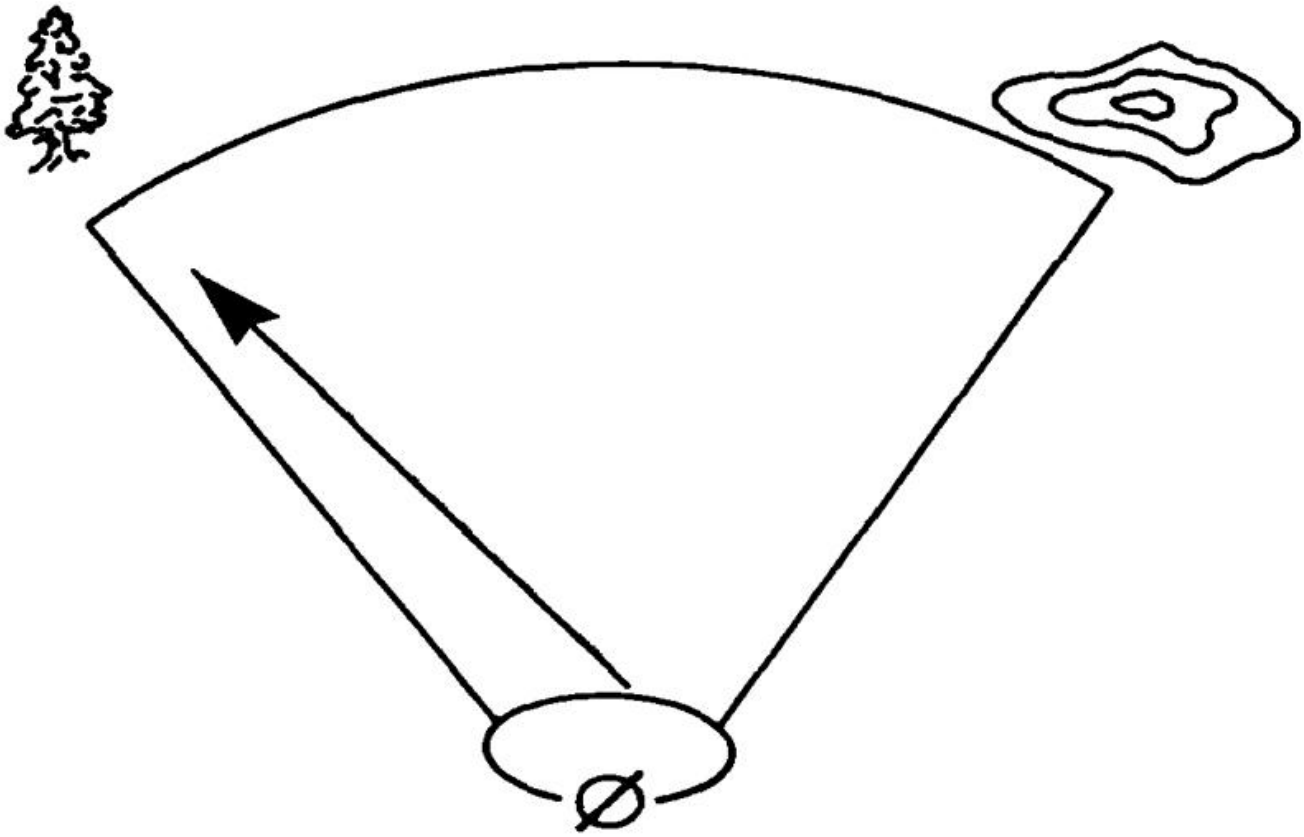


Figure 5-4. The Fire Team Sector of Fire.

Plan de fuego. El líder del equipo de fuego formula el plan de fuego del equipo para cubrir todo el sector asignado por el líder de la escuadra con el mayor volumen de fuego posible. (Ver fig. 5-5.) El plan de fuego incluye la asignación de sectores individuales de fuego, posiciones de combate individuales, posiciones de disparo y una dirección principal de fuego para el rifle automático según lo asignado por el líder de la escuadra, y la posición del líder del equipo de fuego.

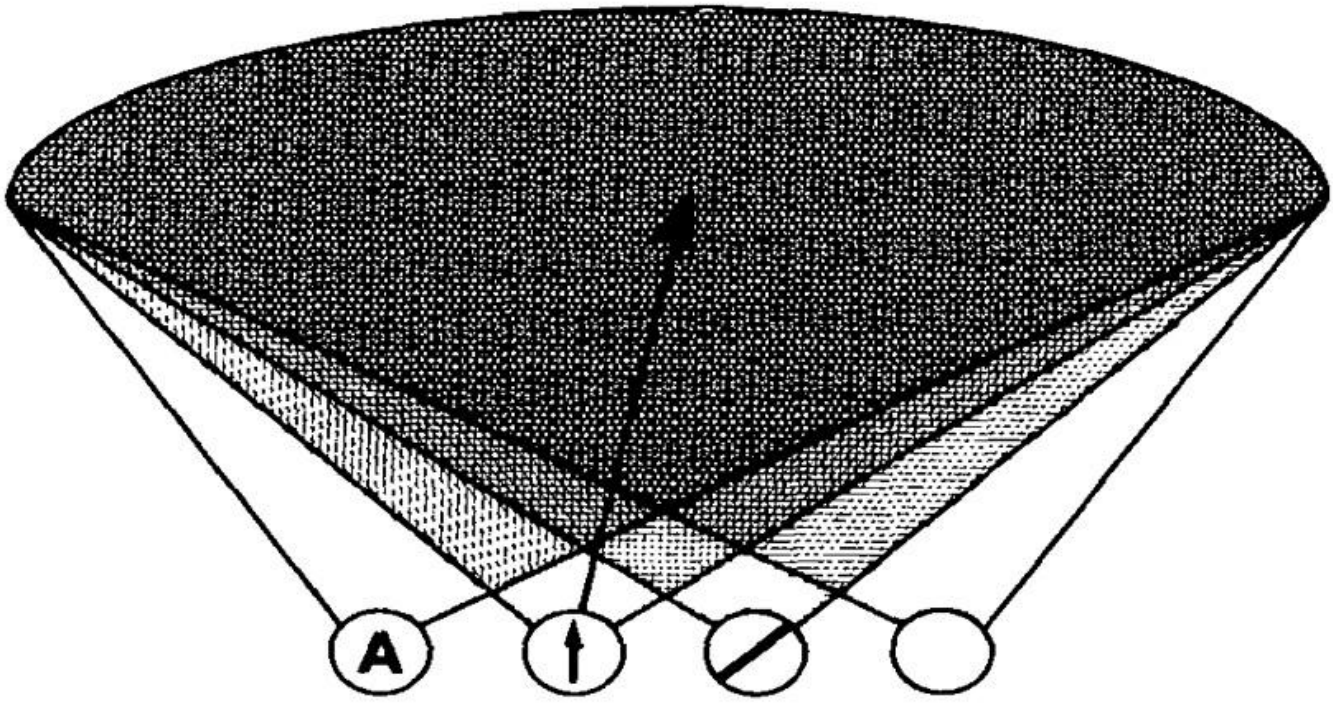


Figure 5-5. Fire Team Fire Plan.

- Sectores individuales de fuego
  - El equipo de fuego es la unidad básica de fuego del pelotón de fusileros y, cuando practicable, el sector de fuego de cada individuo cubre a todo el equipo de fuego sector de fuego. Las mismas características del terreno se utilizan para indicar los límites.
  - En la defensa, no es práctico para cada fusilero automático cubrir todo el sector de fuego del escuadrón. Está asignado para cubrir solo el sector del equipo de fuego.
  - Al líder del equipo de fuego se le asigna un sector de fuego individual para empleo del lanzagranadas M-203. El cubre todo el sector de fuego del equipo. El líder del equipo de fuego normalmente no dispara su rifle, excepto en emergencias, ya que su deber principal durante la conducción de la defensa es controlar y dirigir el fuego de su equipo, particularmente el rifle automático.
- Posición de lucha individual
  - El líder del equipo de fuego designa posiciones de combate individuales que permitirá al equipo de fuego cubrir el sector asignado.
  - Las posiciones pueden prepararse como agujeros de lucha simples o dobles. Los El intervalo entre los agujeros de combate dentro de un equipo de fuego puede variar de 5 a 20 metros En terrenos cercanos, generalmente se preparan agujeros de combate individuales.
  - Si se preparan dobles agujeros de combate, el fusilero automático y el fusilero automático asistente se emparejará.
- Fusilero automático

    - Dado que los rifles automáticos son la columna vertebral de la defensa del escuadrón, el líder del escuadrón selecciona la posición exacta de combate para el rifle automático. El resto del equipo de fuego se coloca a su alrededor.
    - El líder de la escuadra indicará la dirección principal de fuego para el rifle automático. Esta dirección principal de fuego, bajo algunas condiciones, puede haber sido seleccionado por el comandante del pelotón mismo. (Ver par.5107a.)
    - Fusilero. El fusilero está posicionado para poder cubrir todo el sector de fuego del equipo, si es posible. Su posición debe proporcionar apoyo y protección para el fusilero automático.
    - Asistente de fusilero automático. Normalmente, el asistente automático fusilero participa en la defensa como fusilero. Está posicionado cerca o con el fusilero automático porque debe estar preparado para asumir los deberes del fusilero automático.
- Posición del Líder del Equipo de fuego. Por lo general, la posición del líder del equipo de fuego es el centro del equipo de fuego. debe ser una posición desde la cual él pueda:
    - Observe a todo el equipo de fuego y su sector de fuego.
    - Dirige el fuego del rifle automático.
    - Entregar fuego de lanzagranadas M-203 eficaz.
    - Observe al líder del escuadran, si es posible.
    - Emplear el lanzagranadas M203/M320/Mk-32
        - Al asignar los sectores de fuego para emplear su lanza granadas M-203 , el líder del equipo de fuego debe considerar el plan general fuego.

Específicamente, debe considerar los sectores de fuego asignados al fusilero automático y la necesidad de proporcionar apoyo de fuego automático a las unidades adyacentes. El líder del equipo de fuego se posiciona a sí mismo donde puede controlar mejor al equipo de fuego y entregar más fuego efectivo M-203. Esto suele estar en el centro de la posición del equipo de fuego. (Ver fig. 5-5.)

Cuando el enemigo se acerca a la posición de combate del pelotón, está sujeto a un volumen de fuego cada vez mayor por las armas en la posición de batalla y por las armas de apoyo. A menos que se impongan restricciones al disparo del M-203, el líder del equipo de fuego abre fuego con el M-203 en objetivos rentables a medida que entran en el rango. En algunas situaciones, el líder de la escuadra o el comandante del pelotón pueden desear retener el fuego de M-203 hasta que el enemigo haya alcanzado un área específica, momento en el cual el líder del equipo de fuego abre fuego. El disparo sorpresa del lanzagranadas, junto con los disparos de las otras armas de la escuadra y pelotón, tendrá un efecto devastador sobre el enemigo, particularmente en la fase de asalto del ataque enemigo. Cuando se requieren fuegos de protección finales, el líder del equipo de fuegos involucra a la masa más grande de infantería enemiga dentro de su sector asignado con el M-203.

La posición de combate del líder del equipo de fuego debería permitirle cubrir todo el sector del equipo de fuego. Combate primario y suplementario los puestos están preparados. Las posiciones de disparo se seleccionan para proporcionar la máxima cobertura y ocultamiento consistentes con la misión asignada.

Se debe tener sumo cuidado para garantizar que los campos de fuego estén libres de obstrucciones que puedan causar la detonación prematura del proyectil, poniendo en peligro al personal amigable. El M-203 se emplea para cubrir las vías de aproximación más probables para la infantería enemiga a la posición defensiva.

Sector de fuego del equipo de fuego. Sectores de fuego son seleccionados para el equipo de fuego para que cuando se combinen cubran todo el sector de fuego del escuadrón. Los sectores del equipo de fuego se superponen para proporcionar apoyo mutuo.

Bosquejo del plan de fuego. El jefe del equipo de fuego envía un boceto del plan de fuego al líder del escuadrón. Debe incluir los sectores individuales de fuego y las posiciones de combate principales, la dirección principal de tiro para el fusilero automático y la posición de combate del líder del equipo de fuego. A veces, las irregularidades dentro del terreno pueden evitar que uno de los individuos cubra todo el sector de fuego del equipo de fuego. Tal es el caso del asistente de fusilero automático en el ejemplo que se muestra en la figura 5-6. Tenga en cuenta que el símbolo de la posición de combate del fusilero automático apunta a lo largo de la dirección principal de disparo. La línea norte magnética proporciona una referencia para mostrar la dirección.

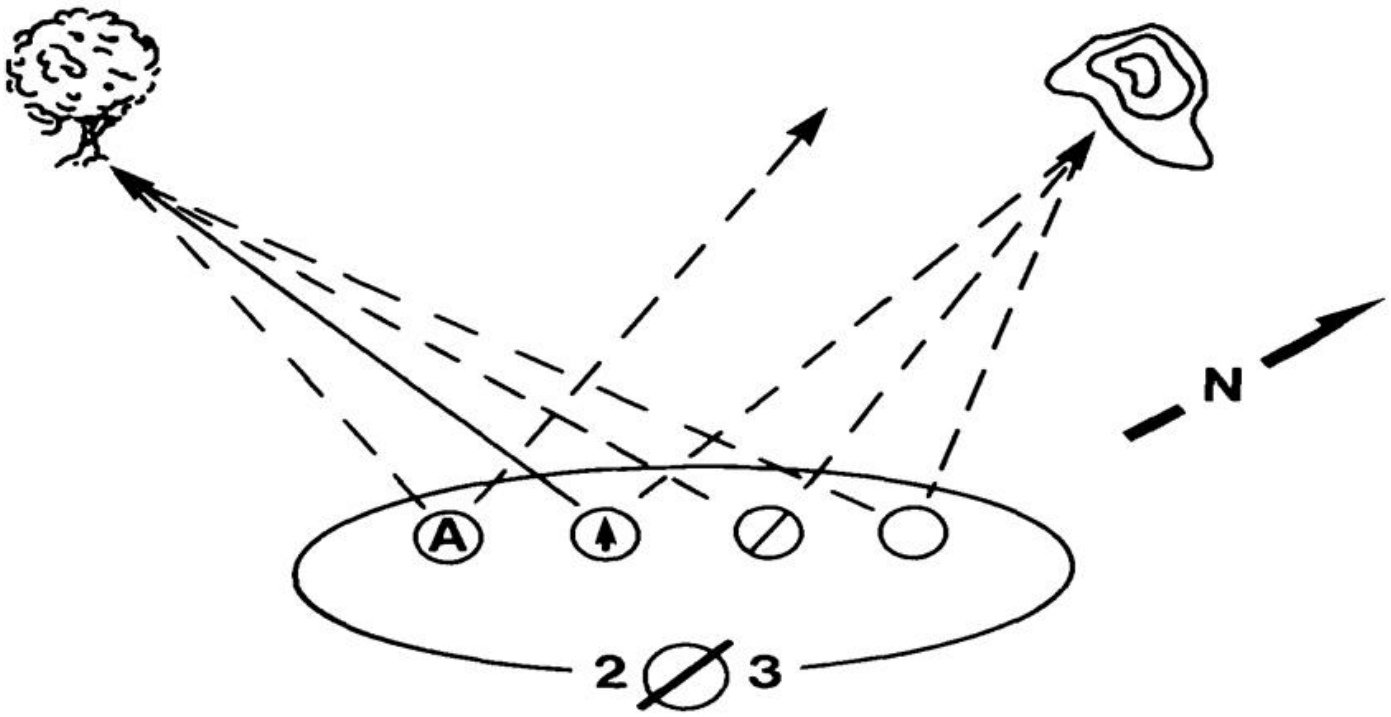


Figure 5-6. Fire Plan Sketch.

El equipo de bomberos se enfrenta. Se dibuja una línea alrededor del equipo de bomberos que lucha

posición y sigue el rastro general del borde delantero, los flancos y la parte trasera de las posiciones de combate individuales de los miembros del equipo de bomberos. El símbolo que

indica el tamaño de la unidad se coloca dentro de un descanso a lo largo del borde posterior.

Los números muestran que este es el equipo de fuego 2D del escuadrón 3d. La figura 5-7 ilustra el significado de los diversos símbolos.

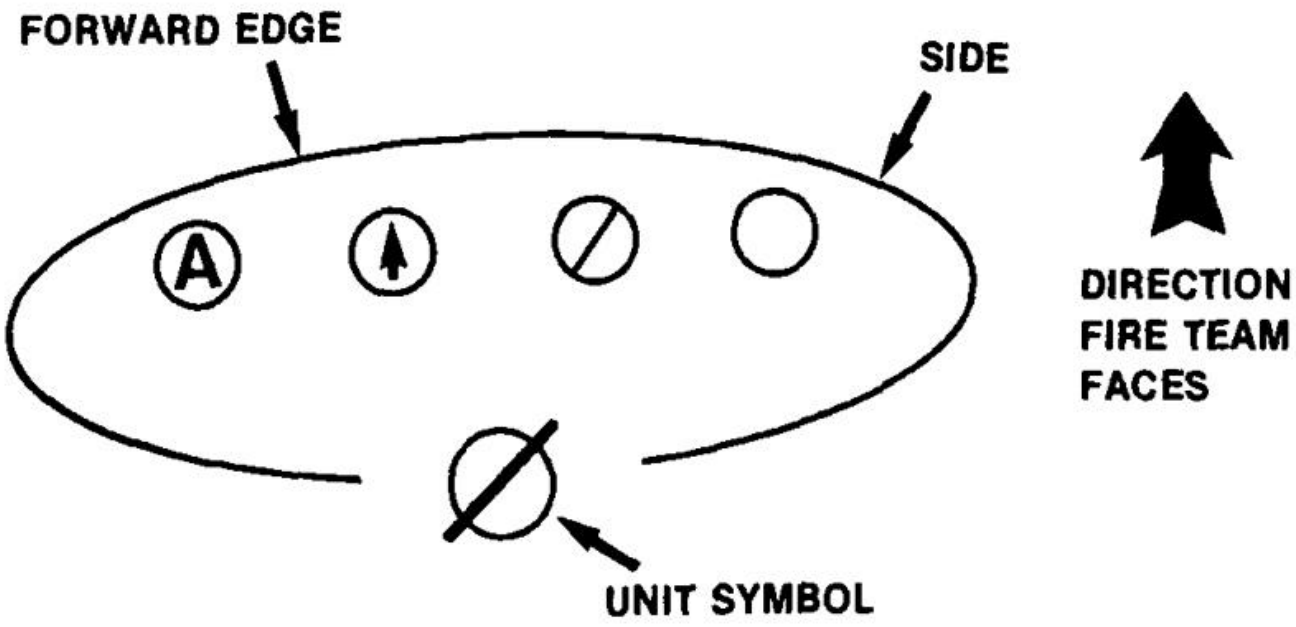


Figure 5-7. Sketch Symbols.

CQB

En CQB (close quarters battle), como en todas las situaciones de combate, los miembros del equipo deben moverse tácticamente y de forma segura. Los individuos que forman parte del equipo deben avanzar de una manera estándar, utilizando técnicas practicadas y conocidas por todos.

Los miembros del equipo evitaran asomar el arma cuando se trabaja alrededor de las ventanas, puertas, esquinas o zonas de obstáculos. Que asome un arma da aviso previo a cualquiera que busque en la dirección del soldado, por lo que es más fácil para un enemigo detectarte.

Si un soldado tiene un mal funcionamiento de su arma durante el despeje de una habitación, de inmediato debe comunicarlo y colocarse rodilla en tierra y llevar a cabo acciones inmediatas para reducir el mal funcionamiento. Los otros miembros del equipo deben cubrir y atacar objetivos en su sector. Una vez que el arma está nuevamente en funcionamiento, se debe comunicar y permanecer en la posición de rodillas hasta que el líder del equipo se de por enterado y de la orden

de continuar.

PRINCIPIOS BASICOS

Las batallas que se producen en lugares cerrados, como dentro de una habitación o pasillo, deben ser planificadas y ejecutadas con cuidado. Las unidades deben de entrenar y practicar las técnicas hasta que cada equipo funcione sin problemas. Cada miembro de la unidad debe comprender los principios de las técnicas de CQB a la hora de despejar una habitación: la sorpresa, velocidad y violencia de acción.

- sorpresa: La sorpresa es la clave del éxito de un asalto. El equipo de fuego debe lograr la sorpresa, aunque sólo sea por unos segundos, para engañar y distraer o sorprender el enemigo. A veces se pueden utilizar granadas de aturdidoras para lograr la sorpresa.
- Velocidad: La velocidad proporciona una medida de seguridad a la unidad. Permite a los soldados utilizar los primeros segundos vitales prestados por la sorpresa a su máxima ventaja. La velocidad no es la rapidez con la que entrar en la habitación, si no la rapidez con la que la amenaza es eliminada y la habitación despejada.
- La violencia controlada de la Acción: Controlar la violencia de la acción al eliminar o neutralizar a el enemigo mientras le damos la menor posibilidad de infligir bajas entre los nuestros. No se limita a la aplicación de la potencia de fuego, sino también implica una gran destreza a la hora de liderar y mantener la situación controlada totalmente.

Cada uno de los principios tienen una relación sinérgica con las demás. La violencia controlada, junto con la sorpresa aumenta la velocidad. Por lo tanto, la sorpresa permite mayor velocidad y el éxito.

FUNDAMENTOS

Los fundamentos a la hora de despejar edificios, tomar decisiones a la hora de movernos a lo largo de los pasillos adyacentes a las habitaciones, mientras nos preparamos para entrar en las habitaciones, durante la entrada y después del contacto.

- Movernos tácticamente y en silencio por los corredores y pasillos para garantizar el despeje de la habitación por sorpresa.

- Llevar solamente la cantidad mínima de equipo. (Las mochilas y objetos sueltos lograra que nos cansemos, iremos más lentos y generaremos más ruido.)

- Llegar sin ser detectados a la entrada de la habitación y en el orden correcto de entrada, estaremos preparados para entrar a la orden.

- Observar con rapidez y dominar el entorno. Pasar de inmediato a las posiciones que nos permitan tomar el control completo de la habitación y proporcionar fuego sin obstáculos de por medio.

- Eliminar a todos los enemigos en la habitación disparando rápido, preciso y selectivamente.

- Ganar y mantener el control inmediato de la situación y todo el personal en la habitación.

- Confirmar si las bajas enemigas son heridos o muertos. Desarmar, separar y tratar a los heridos. Buscar todas las bajas enemigas.

- Realizar una búsqueda rápida de la habitación. Determinar si se requiere una búsqueda detallada.

- Evacuar a todos los heridos y los muertos de la zona.

- Marque la habitación según lo acordado anteriormente con la unidad mediante un simple y claro identificativo.

- Mantener la seguridad y estar preparados para reaccionar ante un contacto enemigo en cualquier momento. No descuidar la seguridad a retaguardia.

- Antes de abandonar la habitación, aprovechar la "seguridad" que esta nos proporciona para:

- Parchear heridos
- Por turnos: realizar recargas tácticas, reorganizar cargadores
- Compartir consumibles: cargadores, granadas....

Técnicas de CQB

Dependiendo del ROE y la situación del enemigo los mandos pueden determinar utilizar las técnicas a utilizar al entrar y limpiar los edificios y habitaciones.

- Situación: Durante el día o la noche. Se designará a el equipo que participará en la limpieza de un edificio. El jefe de unidad dirige el equipo que entrara en el edificio o el que despejara una habitación. El punto de entrada ya ha sido identificado, o se creará antes de iniciar la acción.
- Consideraciones especiales: El jefe de unidad y los líderes de equipo deben tener en cuenta la tarea y el objetivo que se les ha dado y el método que se utilizara para lograr los resultados deseados.
- Para asumir o hacerse con el control de un edificio no siempre se requiere el envío de tropas dentro de la estructura o el combate cerrado con el enemigo.
- Al realizar operaciones urbanas, los soldados deben estar equipados en todo momento con un dispositivo de visión nocturna o fuente de luz para iluminar el área inmediata.
- las medidas necesarias
  - Designar el equipo de asalto e identificar la ubicación del punto de entrada para ellos.
  - Las posición del líder debe proporcionar visibilidad suficiente para coordinar los equipos de asalto y cobertura
  - Los miembros del equipo de Asalto se situaran lo más cerca posible del punto de entrada, usando la cobertura y ocultación disponible.
  - Si la utilización de explosivos balísticos debe ser realizada por un elemento de apoyo, el equipo de asalto se mantendrá en una posición cubierta hasta que se

realice la detonación. Proporcionará observación y fuego de apoyo.
- Todos los miembros del equipo deben indicar a los otros que están listos antes de que el equipo se mueva al punto de entrada.
- Los miembros del equipo evitaran el uso de señales verbales, que pueden alertar al enemigo y eliminar el elemento de sorpresa.
- Los miembros del equipo de Asalto deberán moverse rápidamente hasta una posición cubierta en el punto de entrada, reduciendo al mínimo el tiempo que estarán expuestos al fuego enemigo.
- A menos que una granada sea lanzada antes de la entrada, el equipo debe evitar quedarse fuera del punto de entrada.
- Al oir la señal de VAMOS, o inmediatamente después de estallar la granada, el equipo de asalto se mueve a través del punto de entrada y toma rápidamente posiciones dentro de la habitación que le permiten dominar por completo la habitación y eliminar la amenaza. A menos que limiten u obstaculicen, los miembros del equipo no detendrán el movimiento hasta después de haber limpiado la puerta y alcanzar su punto designado de dominación. Además de dominar la habitación, todos los miembros del equipo son responsables de identificar posibles aberturas en el techo, paredes y suelo.
- Los puntos de dominación no debe estar por delante de las puertas o ventanas para que los miembros del equipo no se perfilen en el exterior. No hay movimiento sin la cobertura de cualquiera de los otros miembros del equipo.

TÉCNICAS DE PRECISIÓN

Las Técnicas de precisión se utilizan cuando la situación exige tácticas para despejar habitación por habitación de un edificio en la que los combatientes enemigos y no combatientes pueden estar mezclados.

Implican un mayor riesgo a la hora de despejar un edificio de forma metódica al no utilizar una gran potencia de fuego para eliminar o neutralizar a todos sus habitantes.

La tarea es tomar el control de la habitación con el propósito de neutralizar al enemigo en su interior. El uso de granadas no letales será considerado para ser utilizado antes del asalto. El equipo de preparación hará uso de granadas cuando los soldados estén relativamente cerca del objetivo, y puedan conseguirlo sin ser heridos. El elemento de asalto actuara seguidamente después. Debe ser rápido, con un asalto violento, destruir la fuerza enemiga y apoderarse del objetivo.

El despeje con técnicas de precisión es más conceptual, como un reconocimiento de la fuerza o tal vez un ataque de infiltración. Durante un reconocimiento de la fuerza, buscar y determinar la localización del enemigo, disposiciones, la fuerza, y las intenciones. Una vez que se encuentra a el enemigo, estaremos totalmente preparados para enfrentarnos y destruirlos, especialmente si se logra por sorpresa. No haremos uso de granadas de fragmentación dada la posibilidad de que haya no combatientes en la sala. Podemos optar por crear una distracción (usar una granada de aturdimiento) para distraer momentáneamente y aprovecharemos para entrar y despejar.

Las técnicas de precisión conservan municiones ya que los marines disparan sus armas en modo semiautomático, reducen los daños y minimizan la posibilidad de víctimas no combatientes. Desafortunadamente, incluso cuando está bien ejecutado, es muy estresante y peligroso.

Algunos técnicas de precisión, tales como el movimiento de equipos de fuego disparando simultáneamente a objetivos diferentes y la colocación snipers en el exterior, son útiles para todos los combates en áreas confinadas. Otras técnicas, como entrar en una habitación neutralizando objetivos enemigos detectados abatiéndolos por explosivos, son apropiadas sólo en algunas situaciones tácticas

TÉCNICAS DE ALTA INTENSIDAD

Las Técnicas de alta intensidad se utilizan cuando la situación exige tácticas para despejar un edificio en la que solo hay combatientes enemigos.

Implican un menor riesgo a la hora de despejar un edificio de forma metódica ya que se utiliza una gran potencia de fuego para eliminar o neutralizar a todos sus habitantes.

La tarea es tomar el control de la habitación con el propósito de neutralizar al enemigo en su interior. El uso de granadas letales o no letales será considerado para ser utilizado antes del asalto. El equipo de preparación hará uso de granadas cuando los soldados estén relativamente cerca del objetivo, y puedan conseguirlo sin ser heridos. El elemento de asalto actuara seguidamente después. Debe ser rápido, con un asalto violento, destruir la fuerza enemiga y apoderarse del objetivo.

El despeje con técnicas de alta intensidad es más conceptual, como un asalto. Podremos realizarlo sin necesidad de reconocer previamente el edificio, las tropas que hay en su interior.... Una vez que se encuentra a el enemigo, estaremos totalmente preparados para enfrentarnos y destruirlos, especialmente si se logra por sorpresa. Haremos uso de granadas de fragmentación si el enemigo está en la sala, para prepara nuestra entrada en dicha sala.

Las técnicas de alta intensidad gastan muchas municiones ya que los marines disparan sus armas en modo rafaga o automatico, lo cual aumenta los daños, y el "SOC" probocado al enemigo.

Algunos técnicas de alta intensidad, tales como voladuras y bombardeos ayudan mucho a crear factor sorpresa.

En general, si una habitación o edificio está ocupado por una fuerza enemiga alertada y que está decidida a resistir y pelear, se debería emplear un poder de asalto abrumador para evitar bajas en nuestro equipo. En tal situación, el fuego de apoyo, demoliciones, y granadas de fragmentación se deberían utilizar para neutralizar a los enemigos antes de entrar.

CONSIDERACIONES PARA LAS ENTRADAS

A la hora de entrar y despejar una habitación todo el equipo entrara lo más rápido como sea posible y cruzara la puerta inmediatamente. Si es posible, el equipo se moverá de cobertura en cobertura a sus posiciones en su orden de entrada. Lo ideal es que el equipo llegue y pase por el punto de entrada sin tener que pararse.

La puerta es el punto focal de cualquier persona que se encuentre en la habitación. Es conocido como el embudo mortal, ya que se centra la atención en el punto exacto en el que los miembros del equipo son más vulnerables. Entrar en la habitación rápidamente reduce la probabilidad de que nadie caiga herido por fuego enemigo dirigido hacia la puerta.

Al oír la señal, el equipo se moverá a través de la puerta rápidamente y ocupará posiciones dentro de la habitación que le permitan dominar por completo la sala y eliminar las amenazas. Los miembros del equipo no se detendrán hasta haber superado la puerta y alcanzar su posición designada. La posición del primer hombre es profunda en la esquina de la habitación. La profundidad de su movimiento está determinada por el tamaño de la habitación, los obstáculos dentro de la habitación, tales como muebles, y por el número y la ubicación del enemigo y no combatientes.

Para realizar bien el trabajo de las Técnicas de precisión, cada miembro del equipo debe conocer su sector de tiro y su sector de superposición con los sectores de los otros miembros del equipo. Los miembros del equipo no se giran a los sectores de los otros miembros del equipo. Se centrarán en los objetivos de su sector de tiro. No deben reducir la velocidad de movimiento hasta sus posiciones asignadas. Eliminaran a las amenazas de su sector, de más inmediatas a más lejanas.

Algunos ejemplos de las amenazas inmediatas son el personal enemigo que:

- Están armados y dispuestos a devolver el fuego inmediato.
- Bloquean nuestro movimiento a la posición de dominación.
- Están dentro de alcance de la mano de un miembro del equipo.
- Están dentro del punto de ruptura

Cada miembro del equipo tiene un sector de tiro único designado para él y se expande a los sectores de los otros miembros del equipo, superponiéndose.

La correcta coordinación de todos los miembros del equipo hacia sus puntos de dominación, la eliminación de todos los objetivos en su sector. Los miembros del equipo deben ejercer el control del fuego y discriminar entre ocupantes de la habitación hostiles y no hostiles. El movimiento se hace sin parar, usando las técnicas de tiro selectivo. Debido a que los soldados están avanzando y disparando al mismo tiempo, deben moverse deprisa y con cuidado.

Razones para modificar el método de entrada

Los líderes pueden necesitar modificar las medidas existentes para cumplir con su situación actual.

Algunos ejemplos de las razones y los métodos de modificación de las técnicas:

RAZÓN MÉTODO

- Pocos objetivos en las habitaciones. Entrar con dos o tres hombres.
- La escasez de personal. Entrar en equipos de dos o tres.
- El enemigo no plantea ninguna amenaza inmediata. Uno o dos hombres por cada habitación.
- Ninguna amenaza inmediata, y prima la velocidad. Un hombre por cada habitación.

Demoliciones

Los explosivos no son peligrosos si se manejan de acuerdo con las instrucciones de seguridad. Los explosivos militares no son sensibles al calor, los golpes y la fricción como resultado del uso y transporte normales. Las tapas de granallado, eléctricas y no eléctricas, son extremadamente sensibles y peligrosas y deben llevarse en la caja de tapa especialmente diseñada.

Formación. El entrenamiento en explosivos es simple y fácilmente retenido por el Marine promedio. Esta capacitación incluye la preparación y el uso de explosivos para destruir búnkeres, cuevas, puentes y bloqueos de carreteras; cebado y disparo de cargas conformadas, torpedos de Bangalore y minas claymore; y voladuras para entradas a los edificios.

El ejercicio de mando

Sucesión de mando

Cada pelotón está formado por 3 escuadras y cada escuadra por 3 equipos de fuego. Como cabos, estaríamos al mando de uno de esos equipos de fuego.

- El pelotón lo manda un teniente, y su 2º sería un sargento mayor
  - La escuadra la manda un líder de escuadra
  - El equipo de fuego lo manda un líder de equipo

En caso de que nuestro líder de escuadra cállese, el teniente o en su defecto el sargento mayor:

- Tomarían el mando directo de la escuadra
- Elegirían un líder temporal para esta, ese líder temporal puede ser el líder de otra escuadra o uno de los líderes de equipo de la escuadra en cuestión.
- En el caso de que cayesen o se perdiese la comunicación con los mandos, el líder de equipo con más veteranía tomaría el mando de los equipos de fuego restantes, y en caso de que este cállese le sustituiría el siguiente cabo más veterano.
- Cuando un líder de equipo cae, le sucedería en el mando el fusilero automático de su equipo salvo que el líder de su escuadra diga lo contrario

Directrices

- Se prepara y capacita para mantener el orden
- Conoce e identifica aspectos básicos de su equipo de trabajo
- Se claro en las decisiones que tomas y comunícaselas a tus subordinados
- Da ejemplo a los subordinados
- Cuando das una orden, ejerce control sobre la misma
- Trabaja en equipo
- Inculca valores
- Identifica varias posibilidades antes de tomar una decisión
- Desarrollar las estrategias necesarias para alcanzar las metas propuestas.
- Domina excelentemente los postulados de la comunicación asertiva.

Revisión #10
Creado 24 octubre 2025 17:43:23 por Rotciv
Actualizado 10 noviembre 2025 16:19:54 por Rotciv