

Curso de Líder de Escuadra



SQUAD ALPHA
EST. 2012

MORADO = Pasar a Líder de Equipo

1. Introducción

Este curso es la consecución del curso de líder de equipo, aquí hablaremos de las responsabilidades del siguiente escalafón de mando, el líder de una escuadra, por lo general un Sargento. Debemos tener presente que en nuestro grupo, progresivamente, vamos definiendo una manera de funcionar cada vez mas clara, asentando las bases dentro de un amplio margen de libertad. Hasta ahora cualquier podía mandar como quisiera, a día de hoy se busca mas que imponer un modo, reflejar uno de los modos correctos de hacer las cosas, este manual, viene a recogerlo, una guía que seguida, permite a cualquiera desempeñar con un mínimo de criterio el rol de Líder de Escuadra.

El líder de escuadra cumple las órdenes que le imparte el oficial al mando. Es responsable de la disciplina, apariencia, instrucción, control, conducta y bienestar de su escuadra en todo momento, así como del estado, cuidado y uso económico de sus armas y equipo. En combate, también es responsable del empleo táctico, la disciplina de fuego, el control del fuego y la maniobra de su escuadra. Ocupa la posición desde la cual pueda cumplir mejor las órdenes del oficial al mando y observar y controlar a la escuadra.

Comunicación no verbal (Debería ir en otro lado) Es como un inicio muy directo

En combate a menudo hay cambios de planes, sorpresas.... lo que hace muy importante la comunicación entre los líderes de las diversas unidades.

Teniendo en cuenta las adversidades de la guerra (fallo de radios, falta de línea directa de visión entre las personas que quieren comunicarse...) se han diseñado algunos sistemas de comunicación alternativos como puede ser las señales de humo.

Para ello se ha establecido un código de colores:

Interpretación de situaciones del combate

Como líder de escuadra, una parte crítica del mando no depende de la radio, sino de la capacidad de interpretar lo que ocurre en el campo de batalla a partir del comportamiento de las unidades amigas y enemigas. El combate es caótico, las comunicaciones fallan, se saturan o simplemente no llegan, y en ese contexto el líder eficaz es aquel que lee la situación y actúa sin esperar confirmación explícita. Observar una escuadra que lanza humo y comienza un repliegue ordenado indica, casi con certeza, que está bajo presión o ha sufrido bajas; aunque no solicite apoyo, nuestra responsabilidad es aproximarnos, cubrir su retirada, asumir sectores o aportar fuego para aliviar esa presión. Del mismo modo, ver un carro de combate en un contexto tipo Segunda Guerra Mundial que continúa moviéndose y disparando sin coordinación aparente puede indicar que su comandante ha caído o que su cadena de mando está degradada; en ese caso, el líder debe interpretar ese comportamiento, adaptar su plan y proporcionar seguridad, enlace o apoyo sin necesidad de una llamada de auxilio. Esta lectura constante del entorno incluye detectar cambios en el ritmo de avance, pausas anómalas, fuegos mal coordinados, movimientos erráticos o silencios prolongados, y entender qué significan en términos de desgaste, confusión o pérdida de control. Interpretar correctamente estas señales permite anticiparse, explotar oportunidades o prevenir colapsos, aportando el máximo impacto posible a la operación. Un líder de escuadra no espera siempre órdenes ni peticiones: observa, interpreta y actúa, manteniendo la coherencia con la intención del mando y sosteniendo el esfuerzo colectivo incluso cuando nadie puede comunicar lo que necesita.

2. Organización de la escuadra

“ Doy órdenes amplias para que mis subordinados puedan actuar cuando ya no puedan comunicarse conmigo

La organización de la escuadra permite al Líder de Escuadra mantener control, cohesión y capacidad de combate incluso bajo estrés, bajas o pérdida de comunicaciones. Una escuadra bien organizada reduce la carga cognitiva del mando y aumenta la eficacia táctica. Por lo que es esencial entender como estructurar bien una escuadra, muchas veces esta responsabilidad no recae sobre el propio líder de escuadra, y le toca adaptarse al planteamiento que ese día le presentan, la capacidad de adaptación es esencial es un gran líder de escuadra.

Hasta ahora entendemos claramente que los equipos se componen de 4 miembros, que 2 equipos o mas forman una escuadra. Cabe destacar que nos encontraremos en escenarios muy diversos, es parte de nuestro divertimento y no podemos negarlo, un mayor grado de dificultad que añadimos.

¿Qué debemos tener presentes como líderes de escuadra? El rol específico de cada equipo, podemos contar con equipos de asalto, equipos de apoyo de fuego directo o incluso indirecto. Y también debemos tener presente la composición del propio equipo de mando. Por lo general contaremos con un medico -salvo contadas excepciones- y podrá ser un equipo mas orientado a mando o a combate.

Con estos condicionantes que debemos tener presente. Que aun estando nosotros en un equipo, deberemos planificar nuestras operaciones entorno a un equipo, que será el elemento de punta. Este equipo es el que fijara los tempos de la escuadra. No tiene mayor responsabilidad que ser la punta de la lanza de la escuadra, y fijara los limites de avance en los saltos, así como definirá las necesidades concretas de la escuadra. Por ejemplo: El equipo rojo, elemento de punta, salta y se ve suprimido, entonces, la escuadra requiere suprimir la amenaza enemiga. Otro ejemplo: El equipo rojo -equipo en punta- salta al asalto, tenia como objetivo unas viviendas a la izquierda, pero salta a la derecha. ¿Qué hace el resto de la escuadra? Acompañar o atender la necesidad específica que ha hecho que el equipo rojo tenga que tomar esa decisión, tengamos comunicación con ellos o no.

¿Y esto porque sucede? Pues porque el líder de escuadra tras recibir el que hacer y por que hacerlo, fija el como. Pero en la ejecución de una orden hay tantos condicionantes que cualquier cosa se puede ver alterada y el líder de equipo presente debe atender la necesidad inmediata -teniendo presente la intención del mando-, no queda otra a la escuadra que seguir los pasos y acompañar a la misma ya que funcionan como un único elemento indivisible.

El buen líder de escuadra no se frustra porque las cosas no se hacen como el quiere, disfruta ver como sus subordinados ejecutan las ordenes y superan los escollos del combate teniendo presentes su intención como líder, que no es otra intención que la que le ha designado el oficial al mando. El buen líder enfatiza el que se debe hacer y porque, para que sus lideres entiendan en todo momento el como se ha de actuar. El buen líder entiende que es imposible planificar todos los supuestos y especificar como hay que hacer todo. El buen líder confía, esa es la base de una buena organización de escuadra. Acepta que la ejecución no será idéntica a su visión personal.

¿Qué podemos hacer para potenciar esa confianza que ha de existir previamente?

- Desplegar como elemento de punta al equipo en el que mas confiamos, esa confianza no debe ser solo respecto al líder de equipo, sino a su equipo en conjunto.
 - ¿Eso supone desplegar siempre en cabeza al equipo de asalto? Negativo. Podemos desarrollar un plan de combate utilizando a un elemento de apoyo como vanguardia. El asalto será mas lento, mas pausado, no tan agresivo, pero los limites de avance los situara un equipo en el que confiamos.
 - Ejemplo: 3 equipos, mando, apoyo (ametralladoras) y asalto. El equipo de apoyo va en cabeza, observa una posición fortificada, el líder de escuadra ordena fuego y maniobra para proceder contra la posición. Todos los equipos

parten del mismo punto, pero se el movimiento se organiza en salto escalonados con el equipo de apoyo saltando el primero, el de asalto cuando salta refuerza la posición elegida por azul y esperan al reagrupe de mando. Alcanzada la posición de asalto, se ordena al equipo de asalto hacer fuego y movimiento contra la posición enemiga. El resto de equipos mantienen como base de fuego en la posición de asalto.

En este ejemplo vemos como la iniciativa del avance ha recaído en un equipo de apoyo, en el que el mando confía mas, y ha desplegado solo cuando le tocada a su equipo de asalto para efectuar su función. Se presupone erróneamente que el equipo de asalto siempre ha de ir en punta, pero las debilidades y fortalezas de la escuadra la ha de gestionar el líder de escuadra como mejor crea.

2.1. Colores

aasdf

2.2. Épocas

aasdf

2.3. Delegación efectiva

aasdf

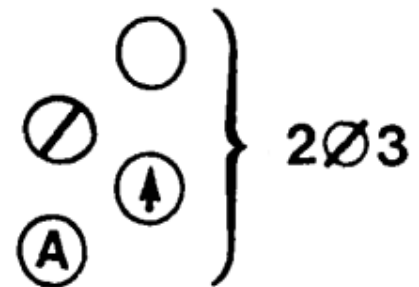
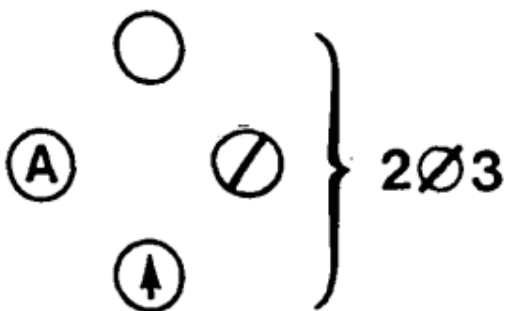
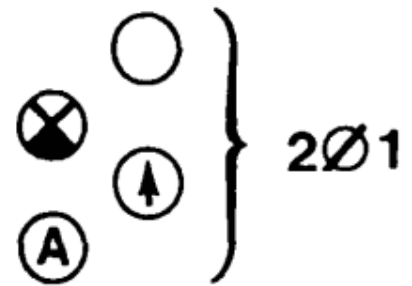
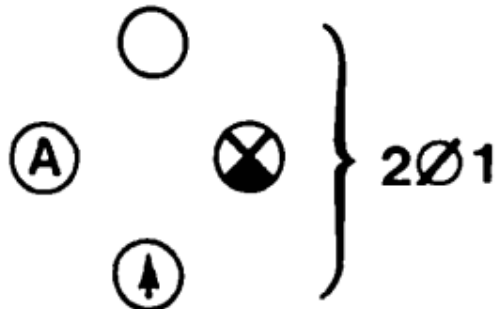
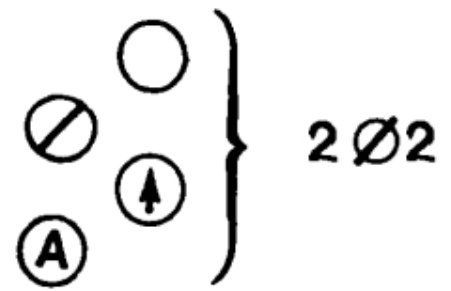
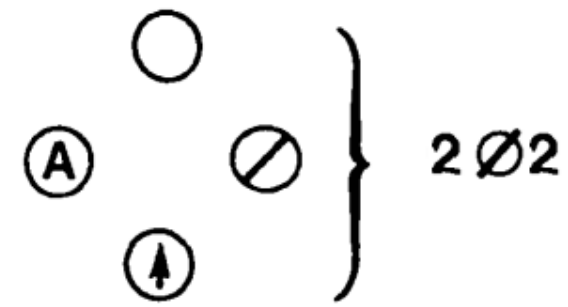
3. Formaciones de escuadra

Las formaciones de combate del equipo de fuego y de la escuadra son agrupaciones de individuos y unidades para un empleo táctico eficiente. Los factores que influyen en la decisión del líder al seleccionar una formación en 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 mientras se desplaza y asalta una posición enemiga.

El jefe de escuadra prescribe la formación para su escuadra. El oficial al mando y el jefe de escuadra pueden prescribir la formación inicial para sus respectivas unidades subordinadas cuando la situación lo exige o cuando el oficial al mando así lo desee. Los cambios posteriores pueden ser realizados por los líderes de las unidades subordinadas.

Las características de las formaciones de escuadra son similares a las del equipo de fuego. El equipo de fuego es el elemento de maniobra dentro de las formaciones de escuadra.

Columna



EQUIPOS EN CUÑA

**EQUIPOS EN COLUMNA
ESCALONADA**

FIGURA 3-5. COLUMNA DE ESCUADRA

Escalón o Ala

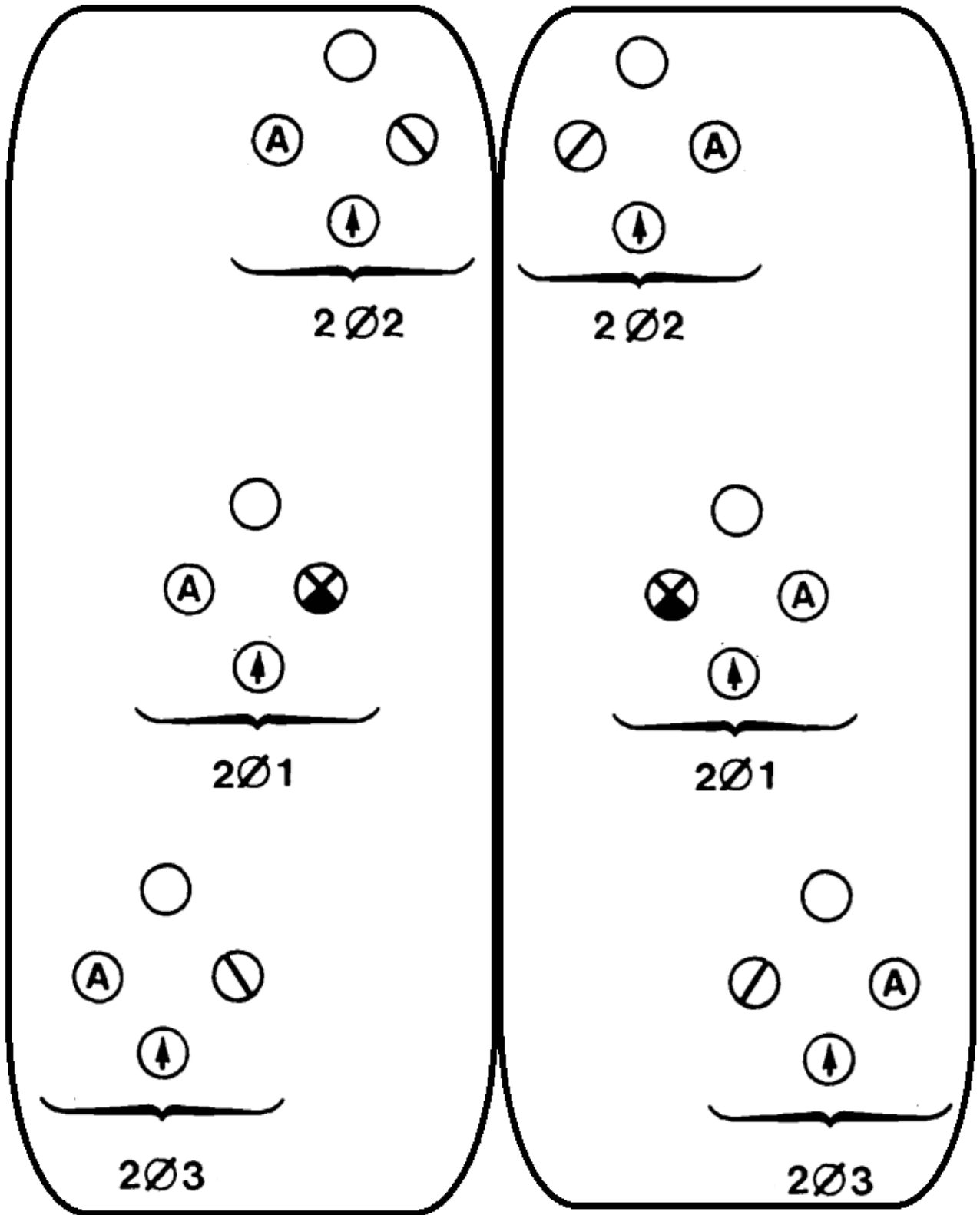


FIGURA 3-10. ESCUADRAS EN ALA LATERALES IZQUIERDA Y DERECHA

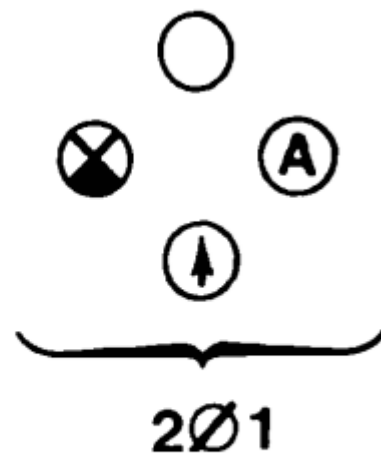
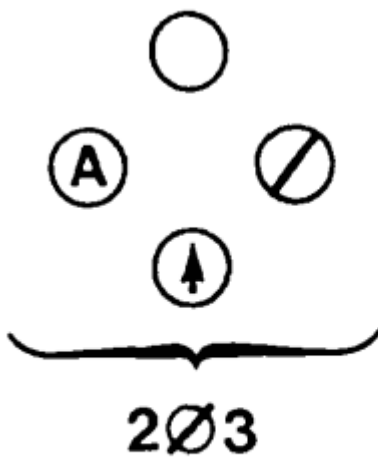
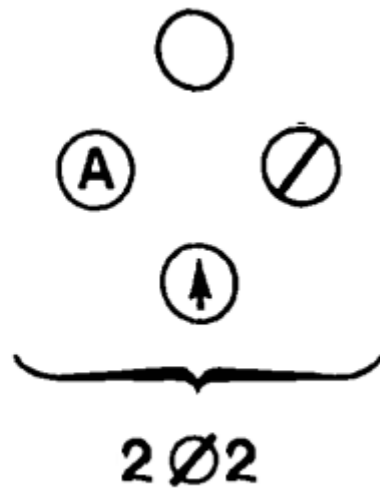


FIGURA 3-6. ESCUADRA EN CUÑA

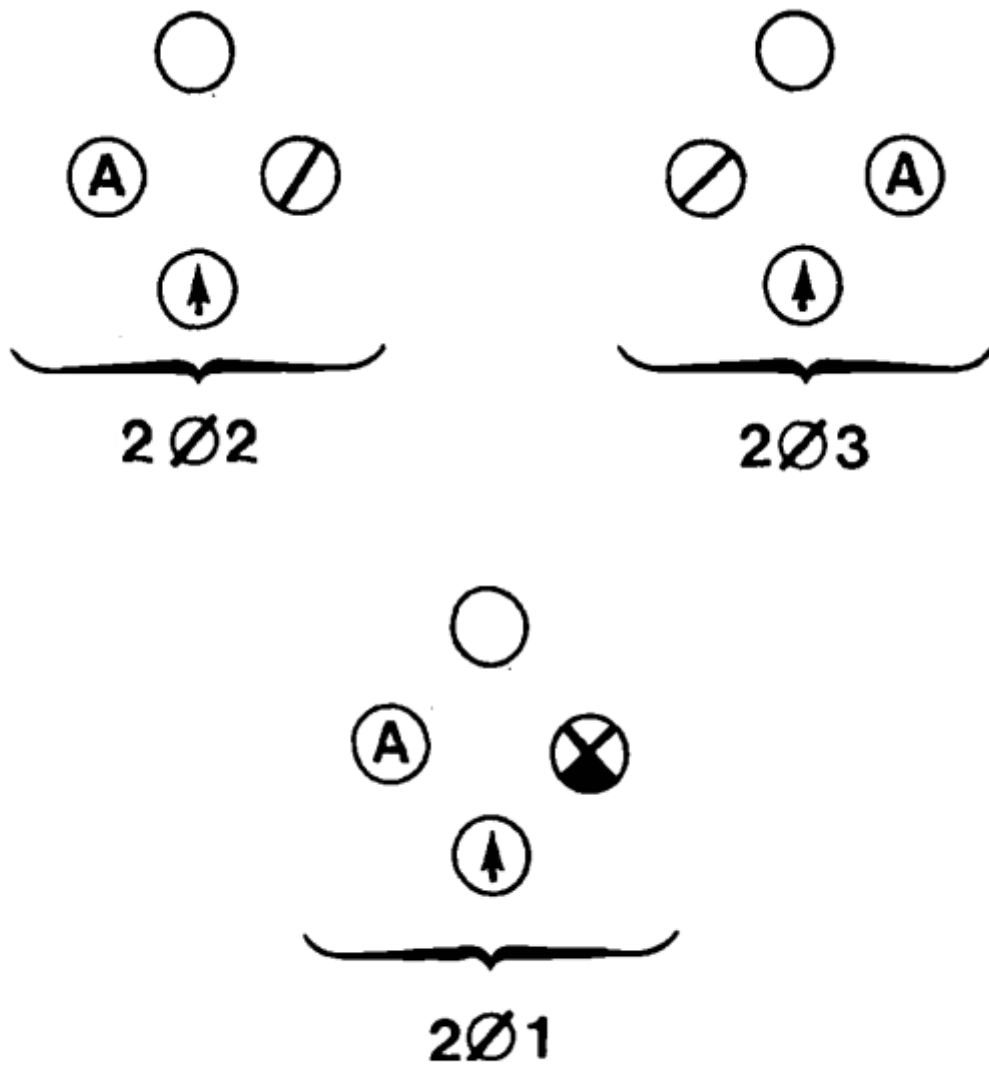
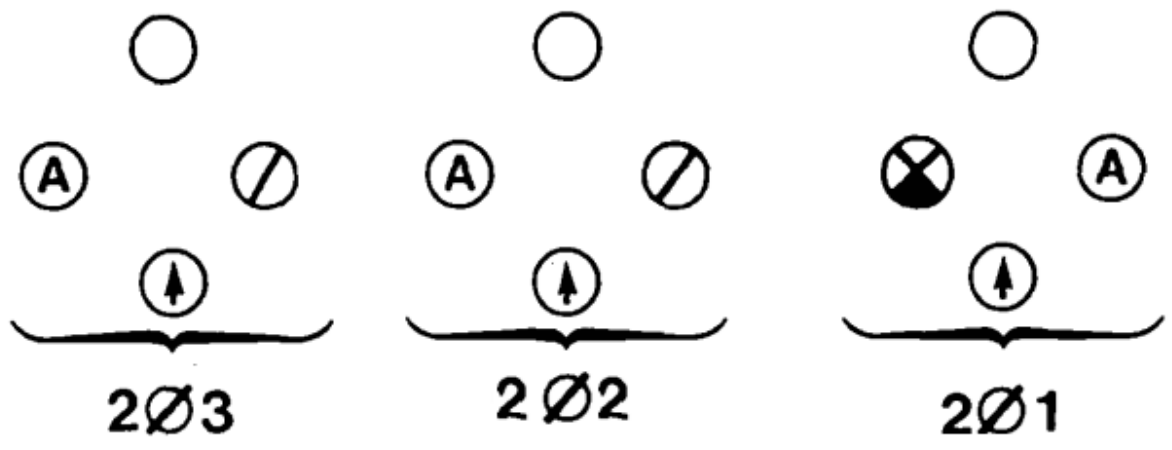


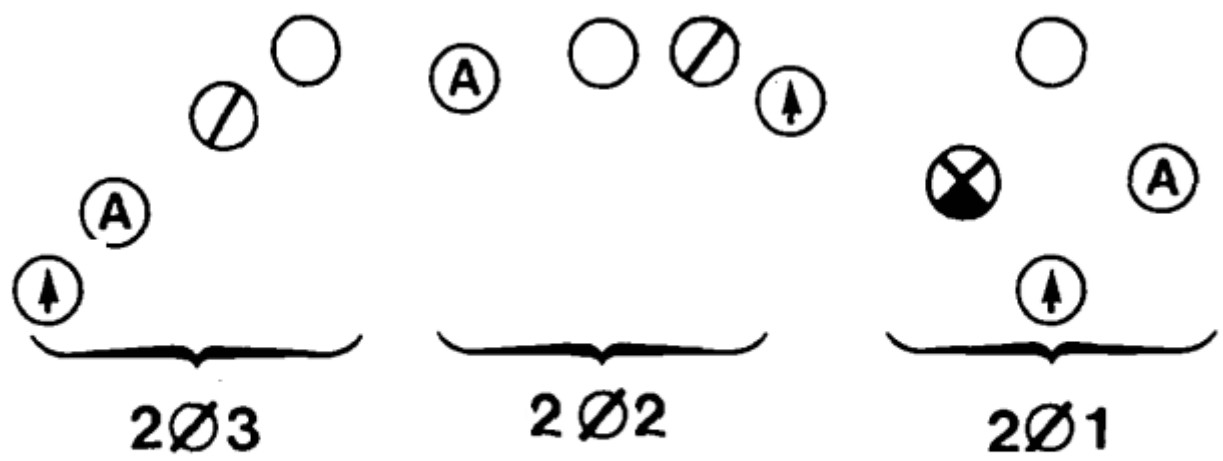
FIGURA 3-7. ESCUADRA EN V

Línea de tiradores



(EQUIPOS EN CUÑA)

FIGURA 3-8. ESCUADRA EN LINEA



(CADA EQUIPO FORMA INDEPENDIENTE)

FIGURA 3-8.1 ESCUADRA EN LINEA

4. Movimientos

ASDf

4.1. Vanguardia

ASDf

4.2. Ruptura de contacto

ASDf

4.3. Repliegue

ASDf

5. Concepto básicos

ASDf

5.1. Priorización de tareas e impacto (asumir el mando directo de algo porque es clave, asumir el control del nido de heridos, etc...)

ASDf

5.2. Terreno

ASDf

5.2.1. Waypoint

ASDf

5.2.2. Línea de coordinación

ASDf

5.3. Cohesión

ASDf

5.4. Comunicación

ASDf

5.4.1. Descendente

ASDf

5.4.2. Ascendente

ASDf

5.4.3. Tipos de reporte

ASDf

5.4.3.1. SITREP

1. Posición actual
2. Situación enemiga (contacto, dirección, distancia).
3. Estado del equipo.
4. Intención inmediata.

5.4.4. Paralela

ASDf

5.5.5. Jerarquía e iniciativa

ASDf

Ruido y volumen

ASDf

Delegación de comunicaciones

ASDf

Ctab

ASDf

UAV (????)

ASDf

Situaciones y acciones del enemigo

ASDf

Peculiaridades de las unidades propias

ASDf

Gestión de etamina y ritmos de avance

ASDf

Gestión de heridos

ASDf

Gestión de consumibles (municiones, granadas, explosivos, lanzadores...)

ASDf

6. Combate ofensivo

6.1.1. Propósito

El propósito del combate ofensivo es destruir al enemigo o su voluntad de pelear.

6.1.2. Fases del combate ofensivo

La misión ofensiva de la escuadra es atacar. El combate ofensivo se divide en tres fases: preparación, conducta y explotación.

Cada fase se subdivide de acuerdo con la misión y / o unidad involucrada. En la planificación y ejecución, algunas de las fases pueden acortarse, omitirse o repetirse. Las fases y los pasos correspondientes pertinentes a la escuadra son los siguientes:

- **Preparación**
 - Movimiento al área de reunión.
 - Reconocimiento y preparación.
 - Movimiento a la línea de partida.
- **Gestión**

- Movimiento hacia adelante de la línea de partida a la posición de asalto.
- Avanzar por fuego y maniobra.
- Llegada a la posición de asalto.
- Asalto y avance a través del objetivo asignado.
- Consolidación y reorganización.
- **Aprovechamiento**
 - Continuación del ataque.
 - Persecución.

Es importante que entendamos que en muchos operativos ya salimos del equivalente de "Área de reunión". El área de reunión representa, por ejemplo, en una campaña cuando salimos de base y establecemos un punto de reagrupe cerca del Área de Operaciones en zona segura antes de entrar a posibles zonas de combate.

6.2. Fase de preparación

La fase de preparación comienza con la recepción de la orden de advertencia. Termina cuando el elemento líder cruza la línea de partida o cuando se establece contacto con el enemigo, lo que ocurra primero. Por lo general, se logra en tres pasos: movimiento al área de reunión, preparativos finales en el área de reunión y movimiento a la línea de partida.

6.2.1. Movimiento al área de reunión

La disposición de la escuadra durante el movimiento al área de reunión está influenciada por el tamaño y la proximidad del enemigo, así como por la ubicación de la escuadra en la columna. La columna de ruta, la columna táctica y la marcha de aproximación son formaciones de tropas utilizadas en el movimiento hacia el área de reunión.

Columna de ruta

Cuando la probabilidad de contacto con el enemigo es remota, el movimiento se realiza en la columna de ruta. Las unidades dentro de la columna se agrupan en orden jerárquico descendente para facilitar el control y la velocidad de movimiento. El equipo de mando normalmente marcha a la cabeza del grupo de combate.

Esta formación con matices es la que solemos usar en las aproximaciones, pero deberíamos limitarla a zonas absolutamente seguras, especialmente en campañas. Las aproximaciones al área de combate debieran hacerse en columna táctica.

Columna táctica

La columna táctica se adopta cuando la situación del enemigo cambia de contacto remoto a contacto posible. Las unidades dentro del grupo de combate se agrupan para permitir el movimiento rápido en formaciones de combate.

La escuadra puede usarse como:

- **Cuerpo o columna principal:** Cuando la escuadra marcha como parte del cuerpo principal, las tareas principales del líder de escuadra incluyen la supervisión de la disciplina de marcha dentro de su escuadra. La escuadra se mantendrá en columna en el orden que estime el líder de escuadra pero dispuesta al combate a diferencia del movimiento en columna de ruta.
- **Enlaces:** Los enlaces son equipos o binomios que se utilizan para mantener el contacto entre las unidades del grupo de combate. Los enlaces son equipos o binomios que se envían para mantener el contacto entre las unidades. Pueden clasificarse como enlaces de flanco o columna, dependiendo de su misión. El uso de enlaces se rige principalmente por la visibilidad.

Hay dos tipos de enlace en la columna táctica:

- **Enlaces de flanco:** La misión principal de estos enlaces es informar sobre la ubicación y situación de la unidad en el flanco con la que mantienen contacto. También pueden cubrir cualquier vacío que exista entre las unidades, advirtiendo y resistiendo cualquier penetración enemiga.
- **Enlaces de columna:** La misión principal de estos enlaces es informar sobre la ubicación y situación de las unidades en vanguardia o retaguardia. También pueden cubrir cualquier vacío que exista entre las unidades, advirtiendo y resistiendo cualquier penetración enemiga o aclarando movimientos en terreno denso.

Las labores de patrulla de flanco, unidad de retaguardia, unidad de vanguardia y puesto avanzado de marcha se puede efectuar por una escuadra al completo o por equipos designados para esa labor que se encuentren en el cuerpo principal del grupo de combate. Según las capacidades en cada operativo desplegaremos una fuerza acorde. De la misma manera los elementos de enlace pueden ser equipos o binomios.

El cuerpo principal debe representar por lo menos el 50% de la columna de táctica para que este movimiento tenga sentido.

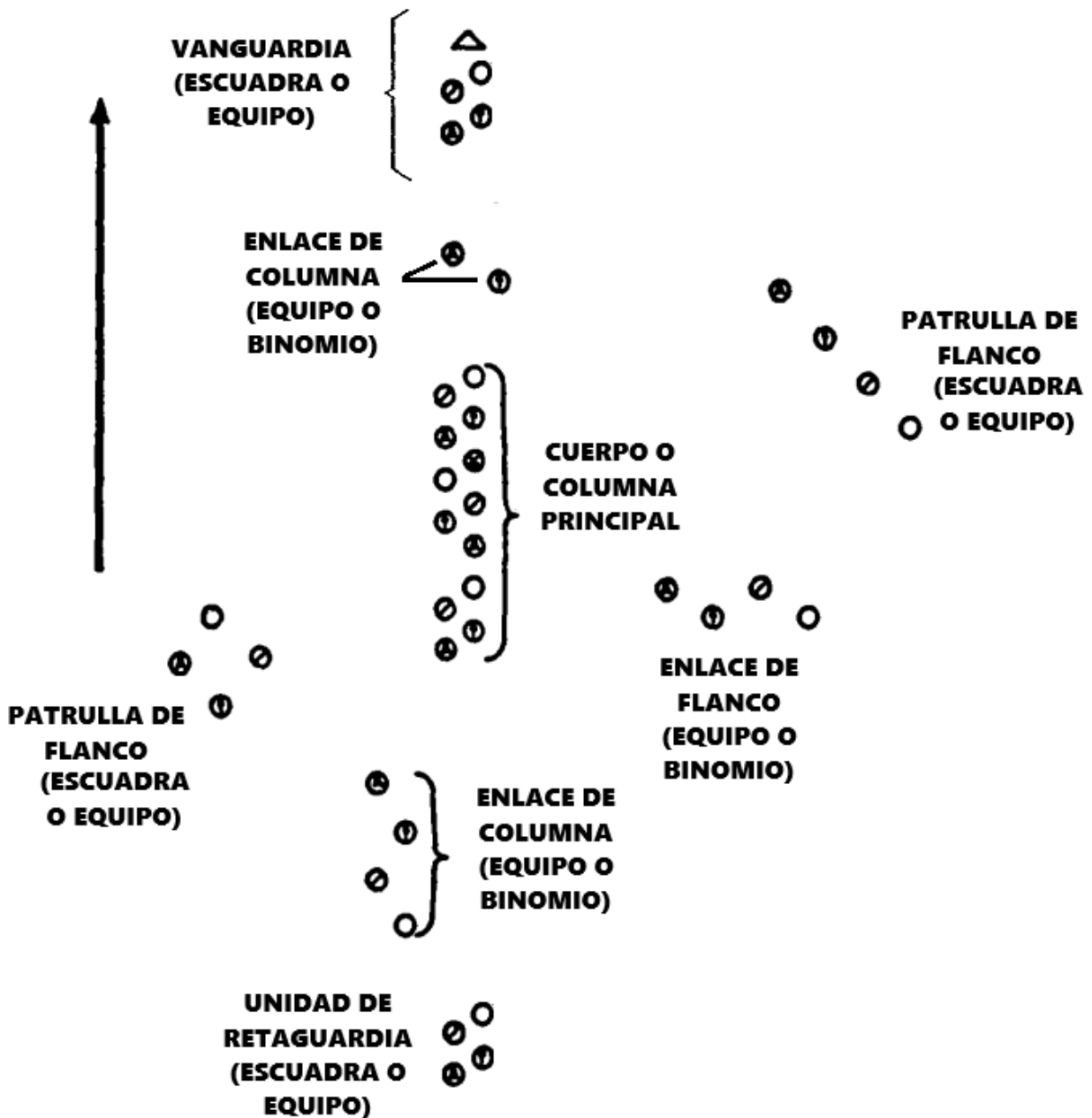


FIGURA 4-1. ELEMENTOS DE CONEXION EN UNA COLUMNA TACTICA

- **Unidad de Vanguardia:** La unidad de vanguardia precede al grupo de combate en el avance.
 - La distancia entre la vanguardia y el grupo de combate es determinada por el oficial al mando, suele ser aproximadamente entre 100 y 300 metros, dependiendo del terreno. Su misión es impedir que un enemigo cercano a la ruta de avance sorprenda a las tropas que siguen, y evitar cualquier retraso innecesario de la columna. Los posibles sitios de emboscada, como cruces de ríos, intersecciones de caminos, pequeñas poblaciones y desfiladeros, son reconocidos a fondo por la vanguardia.
 - Las formaciones de la unidad de vanguardia son determinadas por el líder de escuadra. Generalmente, la escuadra utiliza una formación en cuña o doble columna

amplia, dependiendo del terreno (véase fig. 4-2). Cuando la escuadra avanza en formación en cuña, el equipo de fuego del líder se desplaza por los bordes del camino o sendero, y los dos equipos de fuego de retaguardia marchan fuera del camino o sendero, uno a cada lado. Cuando el camino o sendero está rodeado de vegetación densa o existe necesidad de rapidez, la formación de la unidad de reconocimiento suele ser columna de escuadra *.

* La cuestión radica que en un estrechamiento por densidad del terreno o paso angosto la escuadra no puede mantener una formación abierta de cuña. Por lo que puede formar en columna de escuadra y que cada equipo forme una doble columna. Mantener la cuña de escuadra pero los equipos se compactan y cada uno pasa a formar cuña o simplemente una columna de escuadra y equipos. Las posibilidades son amplias y dependerán de la composición de los equipos y las decisiones del líder de escuadra.

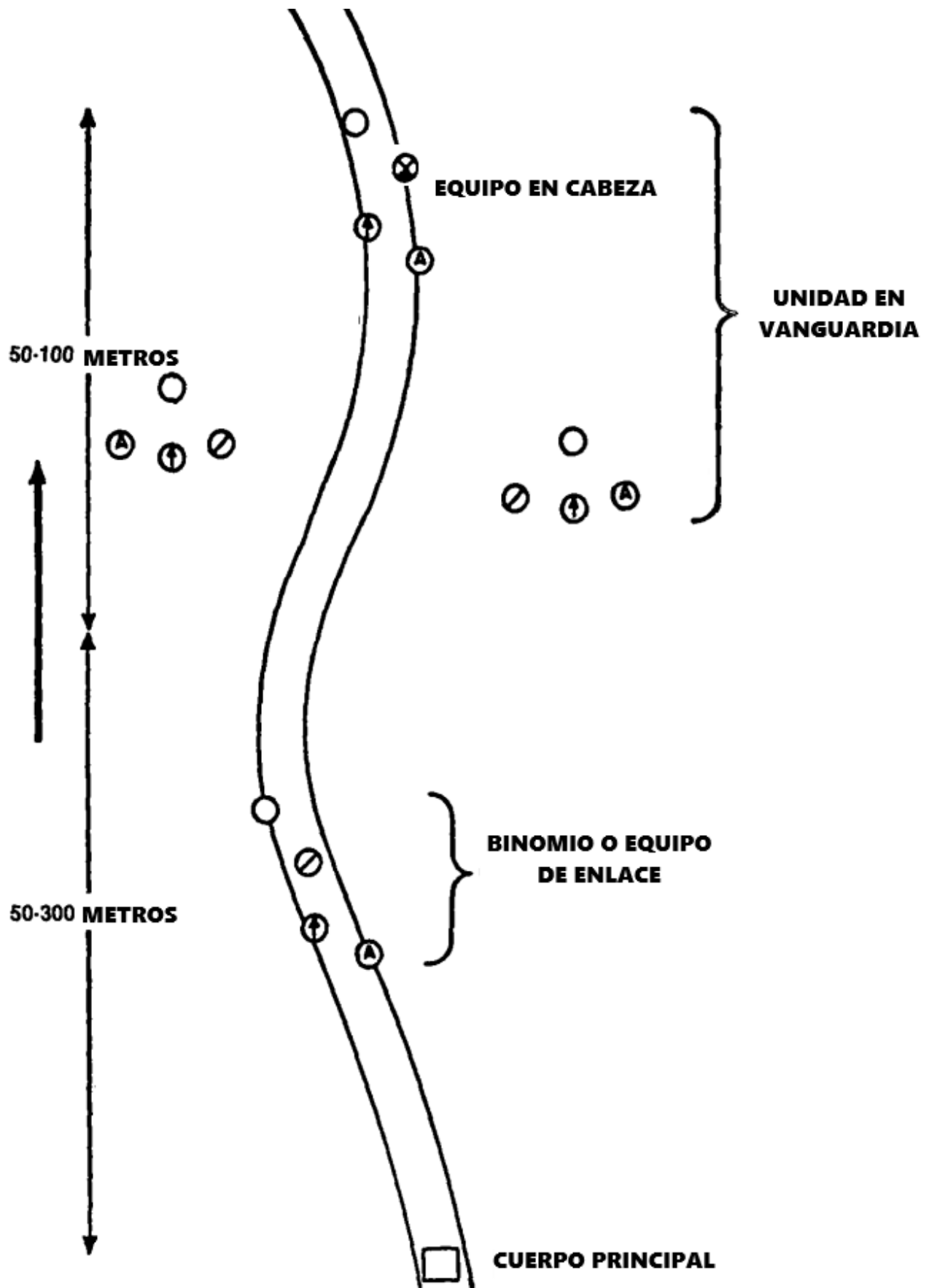


FIGURA 4-2. VANGUARDIA EN TERRENO ABIERTO

- o El líder de escuadra de la unidad de vanguardia asigna a cada equipo de fuego un sector de observación, y los líderes de los equipos asignan a cada individuo su

sector de observación. Los sectores individuales deben superponerse para evitar vacíos en la observación de la escuadra o equipo. Esto asegura la observación total, esencial para la seguridad de la unidad de reconocimiento (véanse figs. 4-3 y 4-4).

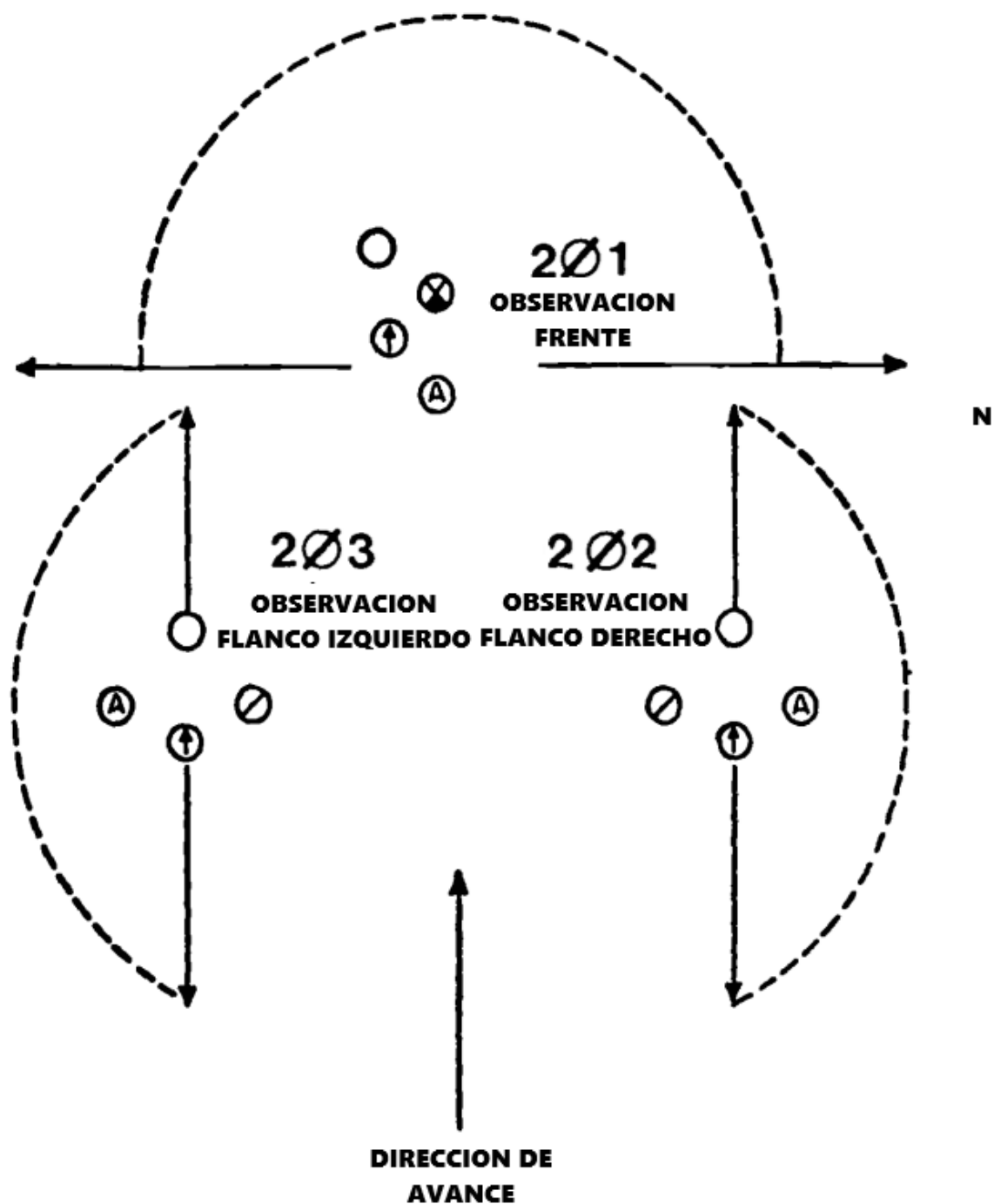


FIGURA 4-3. SECTORES DE VIGILACION DE EQUIPOS

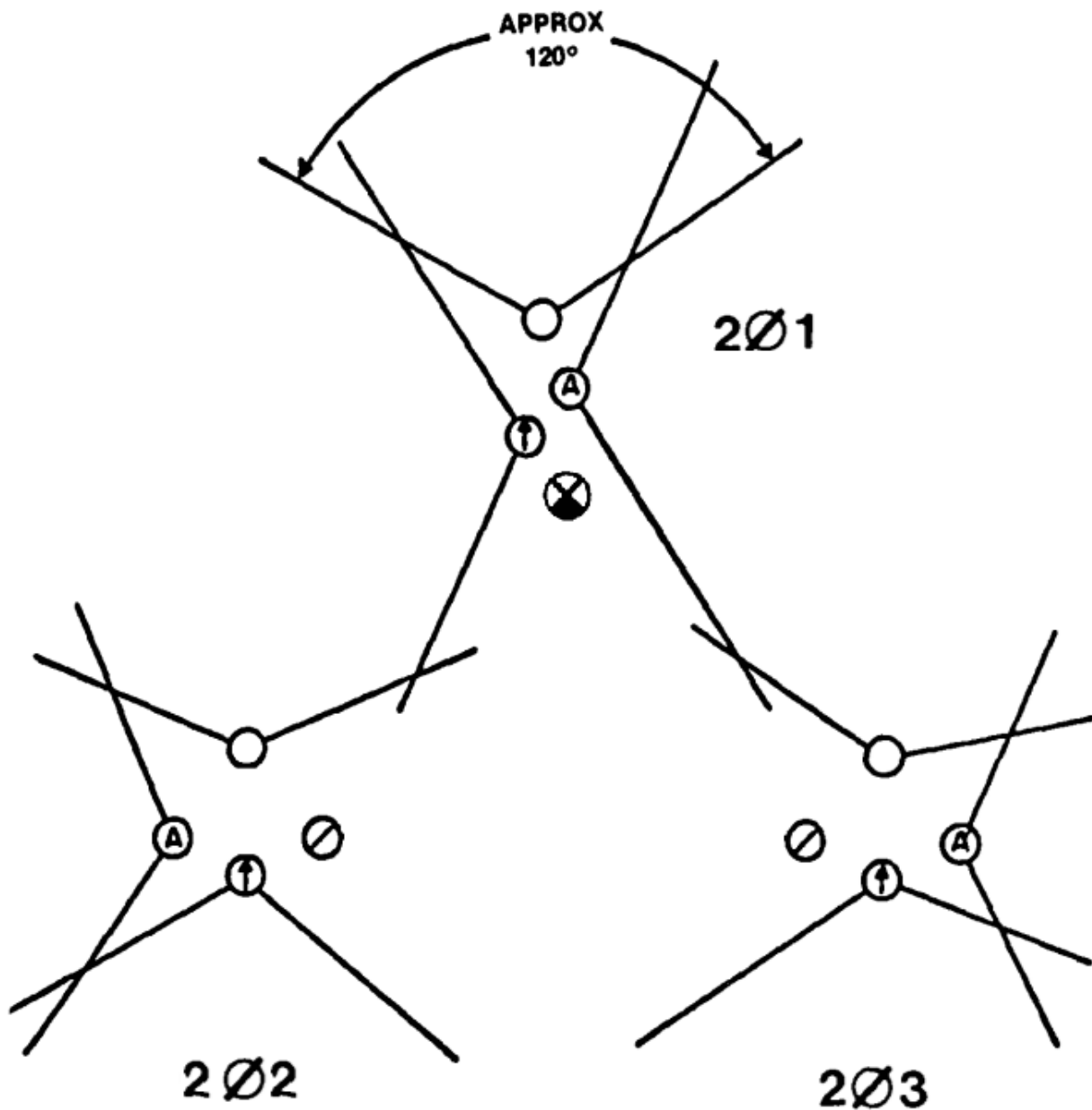


FIGURA 4-4. SECTORES INDIVIDUALES DE VIGILANCIA

- El líder de escuadra de la unidad de vanguardia generalmente se coloca justo detrás del equipo de fuego líder. Desde esta posición puede controlar la escuadra de manera más efectiva. Está lo suficientemente atrás para evitar ser alcanzado por el primer fuego enemigo, y lo suficientemente adelante para realizar un reconocimiento continuo, lo que le permite evaluar la situación y tomar decisiones en el menor tiempo posible. El líder de escuadra y los líderes de equipo deben verificar continuamente que todos los miembros estén alerta y vigilantes en todo momento. Las armas se portan listas para uso inmediato.
- La unidad de vanguardia responde a todos los contactos enemigos dentro del alcance efectivo. El líder de escuadra informa de los contactos al oficial al mando del grupo de combate y le comunica la situación enemiga y las acciones que está tomando. Si la resistencia enemiga es débil en comparación con la fuerza de la

unidad de reconocimiento, el líder de escuadra inicia un plan para combatir con el enemigo y destruirlo. Si la resistencia enemiga supera la fuerza de la unidad de reconocimiento, la escuadra ataca de manera que obligue al enemigo a abrir fuego y revelar su disposición y fuerza. Esta acción agresiva ayuda al oficial al mando del grupo de combate a evaluar correctamente la situación. Cuando la unidad de reconocimiento hace contacto visual con un enemigo a lo largo de la ruta de marcha pero fuera del alcance efectivo, se notifica al oficial al mando del grupo de combate y se espera a que este de indicaciones de como proceder en caso de que no haya ordenes previamente preestablecidas. Cuando el enemigo se observa fuera del alcance efectivo hacia un flanco, la unidad de reconocimiento no avanza para contactarlo, sino que notifica al oficial al mando del grupo de combate y prosigue su avance a menos que haya contraorden.

- **Unidad de retaguardia:** De la misma manera que el destacamento de vanguardia envía una unidad al frente, el destacamento de retaguardia emplea una unidad de retaguardia para cubrir su parte posterior. La formación de la escuadra que actúa como unidad de retaguardia es similar a la de la unidad de vanguardia, pero en orden inverso. La escuadra emplea generalmente una formación en V o formación en columna. El líder de escuadra se posiciona a la cabeza del equipo de fuego más retrasado. Esta formación es fácil de controlar, proporciona seguridad en todas las direcciones, favorece el fuego y maniobra hacia los flancos, y el fuego es adecuado en todas las direcciones (véase fig. 4-5). La unidad de retaguardia solo se detiene para abrir fuego cuando la acción enemiga amenaza con interferir la marcha. Cualquier actividad enemiga observada es informada al oficial al mando del grupo de combate. La unidad de retaguardia no puede esperar refuerzos de otras tropas y rechaza vigorosamente todos los ataques enemigos. Si el enemigo amenaza con sobrepasar a la escuadra de retaguardia, un equipo o escuadra del cuerpo principal ocupa una posición para cubrirla. Cuando se ve obligada a retroceder, la unidad de retaguardia se repliega por un flanco o a lo largo de una ruta designada, de modo que no enmascare el fuego de la fuerza de cobertura (véase fig. 4-6).

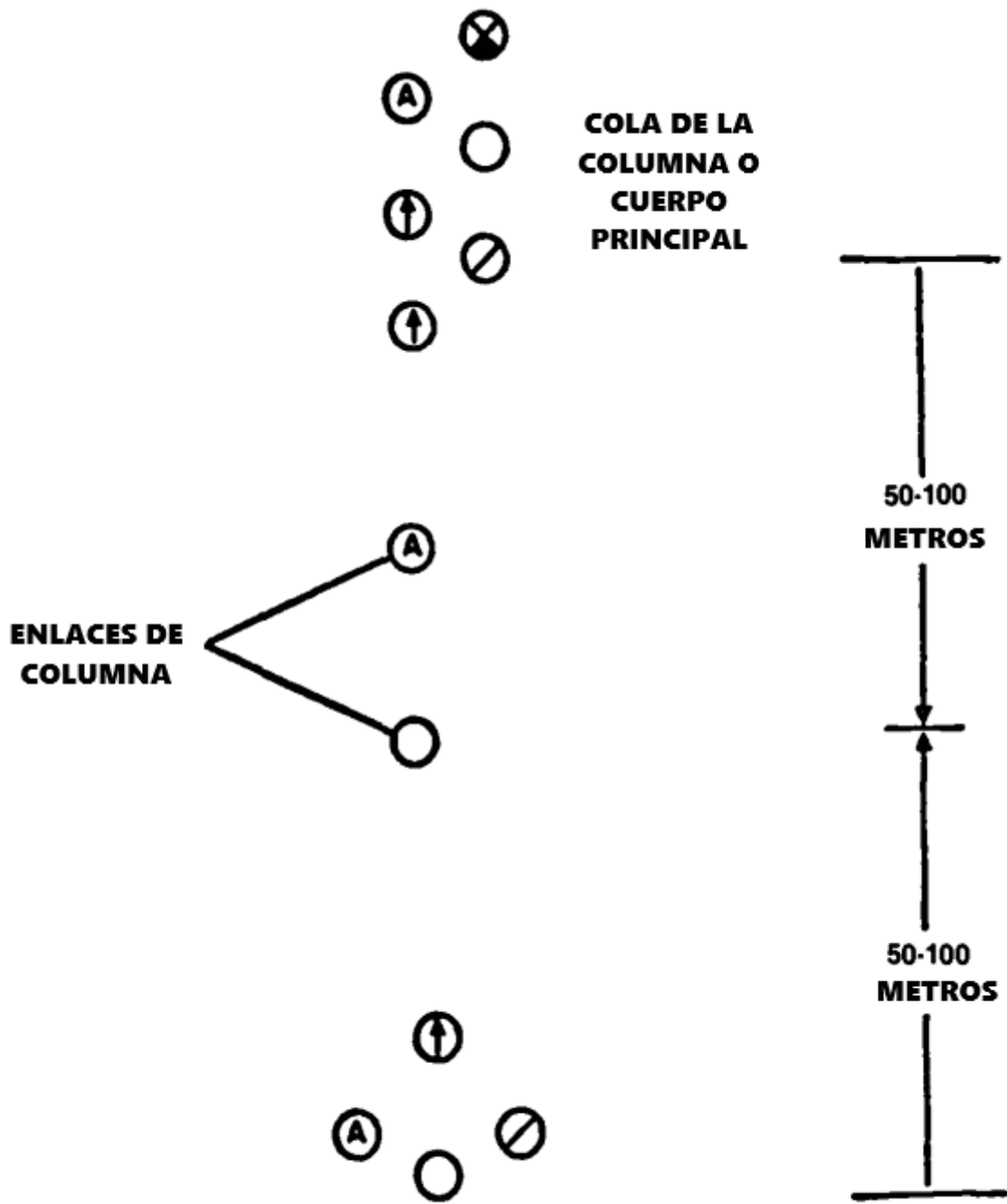


FIGURA 4-5. UN EQUIPO COMO UNIDAD DE RETAGUARDIA

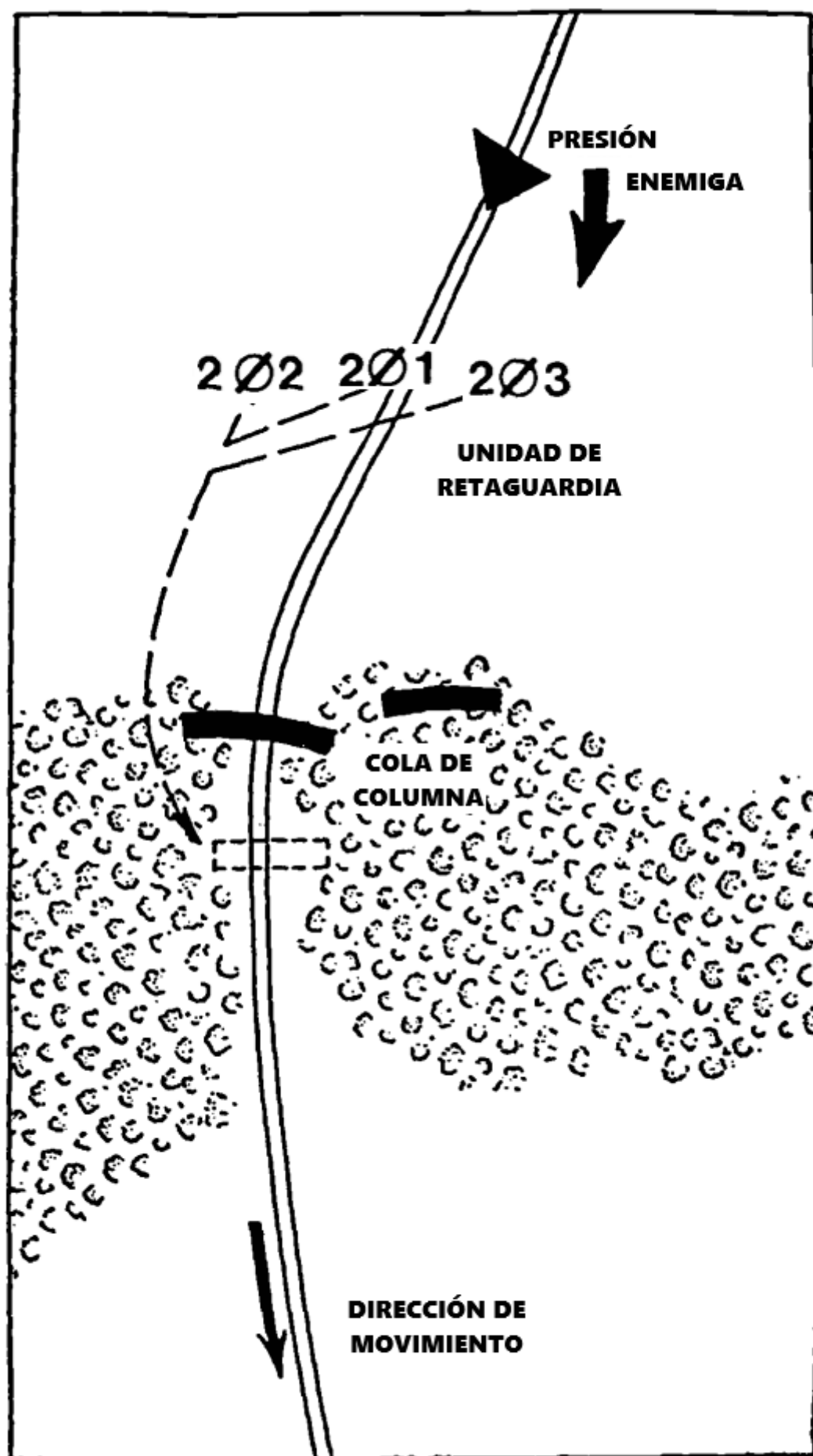


FIGURA 4-6. RETIRADA DE UNA ESCUADRA COMO UNIDAD DE RETAGUARDIA

- **Patrulla de flanco**

- Las escuadras son asignadas con frecuencia como patrullas de flanco. Una patrulla de flanco puede recibir la orden de desplazarse y ocupar un punto de terreno importante en el flanco del avance, o de moverse en paralelo a la columna a una distancia determinada, distancia que dependerá de la velocidad de la columna y del terreno. Cuando se dispone de vehículos o helicópteros y el terreno permite su empleo, es altamente deseable proporcionar transporte a la patrulla.
- Al desplazarse a pie en paralelo a la columna, la patrulla adopta formaciones basadas en el terreno, la velocidad y la autoprotección. En terreno abierto, la formación en cuña suele ser la más adecuada. En terreno densamente arbolado, la patrulla puede emplear la columna de escuadra. El equipo de fuego adelantado actúa como elemento de exploración de la patrulla.
- La patrulla se desplaza de manera que impida al enemigo batir la columna con fuego eficaz de armas ligeras. Investiga las zonas susceptibles de ocultar elementos enemigos o proporcionarles buena observación. La patrulla observa desde terreno dominante y se mueve rápidamente de un punto a otro, manteniéndose entre la unidad protegida y las posibles posiciones enemigas.
- Las patrullas enemigas que se alejan del cuerpo principal son informadas, pero no se les abre fuego salvo orden expresa. Todas las demás fuerzas hostiles dentro del alcance efectivo son enfrentadas de inmediato por la patrulla. Si el enemigo abre fuego contra la patrulla o contra la columna, la patrulla determina su fuerza y disposición y transmite esta información sin demora al comandante de la unidad o de la columna. La patrulla resiste cualquier ataque enemigo hasta recibir orden de repliegue.

- **Seguridad de la columna detenida; puesto avanzado de marcha**

- El puesto avanzado de marcha es el punto de seguridad que siempre establece una unidad en marcha cuando realiza una detención temporal. Es establecido por las unidades de vanguardia, flanco y retaguardia, que ocupan puntos clave del terreno que controlan los accesos a la columna principal. Se presta especial atención a los flancos.
- La misión del puesto avanzado de marcha es proteger a la columna detenida de un ataque sorpresa del enemigo. En caso de ataque, el puesto avanzado de marcha entra en contacto con el enemigo, permitiendo así que la columna disponga de tiempo para ocupar una posición desde la cual rechazar el ataque.
- La escuadra es frecuentemente asignada como elemento de un puesto avanzado de marcha. Cuando la escuadra recibe esta misión, el oficial al mando informa al líder de escuadra sobre la situación, la posición del puesto avanzado que debe ocupar, a quién y dónde deben enviarse los informes de actividad enemiga, y la duración prevista de la detención.
- Al llegar a la ubicación asignada y tras realizar un reconocimiento rápido, el líder de escuadra emplaza sus equipos de fuego de modo que puedan observar y defender todas las avenidas de aproximación que conducen al área de responsabilidad de la escuadra. Asegura una observación constante designando centinelas por binomios. La escuadra no abandona su puesto avanzado hasta recibir órdenes explícitas para reincorporarse a su unidad o cuando el cuerpo principal reanude la marcha (véase fig. 4-7).

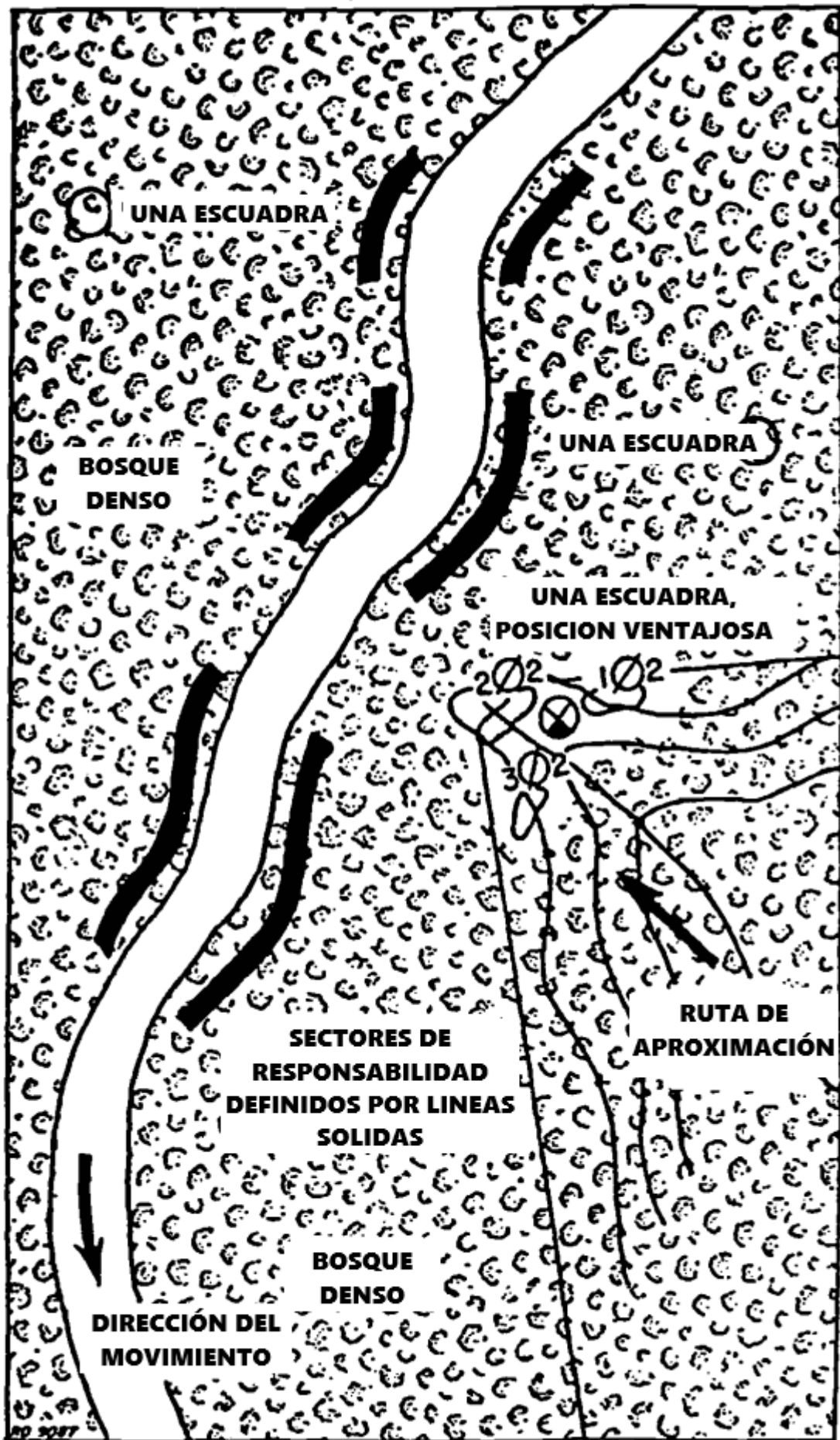


FIGURA 4-7. UNA ESCUADRA COMO PUESTO AVANZADO DE MARCHA

- **Fin de la columna táctica:** La columna táctica normalmente finaliza cuando una unidad ocupa un área de reunión para prepararse para el ataque. Sin embargo, la situación del enemigo puede obligar a una unidad a desplegarse directamente desde la columna táctica a la marcha de aproximación, sin ocupar un área de reunión.

6.2.2. Preparativos finales en el área de reunión

Área de reunión

Un área de reunión es una zona donde las unidades se concentran antes de realizar acciones tácticas posteriores. El área de reunión debe proporcionar cobertura, ocultación y seguridad frente a ataques terrestres o aéreos; **debe ser lo suficientemente amplia como para permitir la dispersión de la unidad** y contar con acceso directo a rutas adecuadas hacia delante. Siempre que sea posible, el área de reunión debe situarse fuera del alcance efectivo de las armas enemigas de fuego directo.

Los preparativos finales para el ataque se completan normalmente cuando la escuadra se encuentra en el área de reunión. Aquellos que no puedan completarse allí podrán realizarse en la posición de ataque. Estos preparativos incluyen el reconocimiento, la formulación de planes y la emisión de órdenes. Además:

- Se solicita, recibe y distribuye munición adicional.
- Se comprueba que armas, equipo y personal estén listos para la acción.
- El equipo no necesario para el ataque se recoge y se deja preparado para su posterior recogida.
- Se obtiene y distribuye equipo adicional o especial requerido para la operación.
- Se permite al personal descansar todo lo posible: momento de mear, comer y coger bebida.
- Se revisan los equipos de comunicaciones. Los líderes deben asegurarse de que se dispone de las frecuencias y distintivos de llamada necesarios.

Procedimientos de Liderazgo de tropa

Los procedimientos de mando de tropas que se enumeran a continuación son herramientas destinadas a ayudar en la preparación y ejecución de las misiones asignadas. Asisten a los líderes de escuadra y de equipo de fuego a hacer el mejor uso posible del tiempo, los medios disponibles y el personal.

Todos los pasos deben ser considerados; sin embargo, en función de la misión y del tiempo disponible, el grado de profundidad aplicado a cada uno de ellos variará.

- **Comenzar la planificación:** Cuando se recibe una orden, el líder de escuadra evalúa el tiempo del que dispone. Para ello emplea una secuencia de planificación conocida como planificación inversa, lo que significa que comienza por la última acción para la cual existe un tiempo establecido (por ejemplo, el ataque) y trabaja hacia atrás hasta el momento de

la emisión de su orden.

Este método ayuda a garantizar que se dispone de tiempo suficiente para completar todas las acciones necesarias. Durante esta fase, el líder también analiza el terreno y la situación propia y del enemigo. A partir de este análisis, formula un plan preliminar de acción para cumplir la misión. Este plan es únicamente tentativo y, con frecuencia, será modificado.

- **Organizar el reconocimiento y la coordinación:** El líder de escuadra selecciona una ruta y prepara un calendario de reconocimiento y coordinación con las unidades adyacentes y de apoyo. Normalmente, lleva consigo a los líderes de equipo de fuego y a los líderes de los equipos de armas servidas que estén agregados a la escuadra.
- **Realizar el reconocimiento:** Durante el reconocimiento, el líder de escuadra completa su apreciación de la situación. Se celebran las reuniones previamente acordadas con las escuadras adyacentes y las unidades de apoyo según lo planificado.
El líder observa cómo el terreno afecta a su plan preliminar y lo adopta, modifica o descarta según sea necesario. Durante el reconocimiento, también selecciona un punto de observación desde el cual orientará posteriormente a sus líderes de equipo de fuego.
- **Completar el plan:** Tras regresar del reconocimiento, el líder de escuadra completa su plan de acción. A continuación, prepara notas que utilizará para la emisión de la orden.
- **Emitir la orden:** Siempre que sea posible, el líder de escuadra emite su orden al mismo personal que lo acompañó durante el reconocimiento, desde el punto de observación previamente seleccionado. Si esto no es posible, los líderes de equipo son orientados mediante mapas, croquis o un modelo improvisado del terreno.
La orden se emite utilizando el formato de orden en cinco párrafos e incluye toda la información que los líderes de equipo de fuego y de armas agregadas necesitan conocer para ejecutar la misión.
- **Supervisar las actividades:** El líder de escuadra supervisa continuamente a su unidad para asegurarse de que la orden se ejecuta conforme a lo previsto.

Plan de Ataque

El cuarto paso de los procedimientos de mando de tropas requiere que el líder de escuadra complete su plan de ataque. Existen dos métodos de ataque para una escuadra: Envolvimiento simple o Ataque frontal

Emisión de la Orden de Ataque

Una vez completado su plan de ataque, el líder de escuadra emite su orden de ataque.

- **La Orden en Cinco Párrafos:** La orden en cinco párrafos deriva de la orden de operaciones y está estructurada para satisfacer las necesidades del líder de pequeñas unidades. Es similar a la orden de operaciones en cuanto a que incluye la situación, la misión, el concepto de la operación, las órdenes a los subordinados y las medidas necesarias para asegurar la coordinación de los aspectos administrativos, logísticos, de mando y de comunicaciones.

La orden en cinco párrafos está diseñada para su presentación oral, mientras que la orden

de operaciones está estructurada para ser redactada por escrito. La orden en cinco párrafos se emplea a nivel compañía y por debajo. El líder de escuadra emite su orden de forma oral.

- **Formato de la Orden en Cinco Párrafos (SMEAC)**

- **Situación**

- **Fuerzas enemigas:** Incluye la composición, despliegue, ubicación, movimientos, capacidades y actividades recientes de las fuerzas enemigas.
- **Fuerzas amigas:** Declaración de la misión de la unidad inmediatamente superior, la ubicación y misión de las unidades adyacentes, y la misión de las unidades de apoyo no orgánicas que puedan afectar las acciones de la unidad.

- **Misión:** Declaración clara y concisa de la tarea que la escuadra debe cumplir.

- **Ejecución**

- **Concepto de la operación:** Resumen breve del plan táctico que la escuadra debe ejecutar, elaborado por el líder de escuadra.
- **Tareas a los subordinados (misiones):** En los párrafos siguientes se asignan misiones específicas a cada equipo y a cualquier unidad agregada.
- **Instrucciones de coordinación:** En el último párrafo se incluyen las instrucciones que se aplican a dos o más unidades subordinadas.
- **Administración y Logística:** Este apartado contiene información o instrucciones relativas a raciones y munición; ubicación del punto de distribución, del sanitario y de repliegue.
- **Comunicaciones:** Instrucciones especiales sobre comunicaciones, incluyendo señales preestablecidas, contraseña y contraseña de reconocimiento, indicativos de llamada y frecuencias, señales de emergencia, procedimientos radio, pirotecnia y restricciones en el uso de las comunicaciones.

Ejemplo

“

- **Situación**

- **Fuerzas enemigas:** "La principal fuerza enemiga está defendiendo a lo largo de esa altura al norte (señalando). Sus armas automáticas están bien atrincheradas cerca de la cresta militar. He observado algunos fusileros en pozos de tirador abiertos alrededor de las armas automáticas. No puedo determinar exactamente cuántos son."

- **Fuerzas amigas:** "Vamos a atacar para conquistar la mitad izquierda de la cresta. BRAVO está a nuestra izquierda cortando refuerzos. CHARLIE ataca a nuestra derecha para conquistar la mitad derecha del objetivo."

- **Misión:** "Nuestra escuadra ataca a la señal del mando, para conquistar la mitad izquierda de la cresta."

- **Ejecución**

- **Concepto de la operación:** "Cruzaremos la línea de partida en línea de escuadra, con los equipos de fuego en

cuña, y atacaremos el objetivo frontalmente, guiándonos por ese sendero que asciende por el lado izquierdo del espolón. Los equipos de fuego pasarán a línea de tiradores en la posición de asalto.”

- **Misiones a los subordinados:** “Churropanzer, quiero a tu equipo en el lado izquierdo de la línea. Serás el equipo base de fuego del ataque. Guíate por ese sendero que sube por el espolón. Vigila a BRAVO a tu izquierda y cuidado con el fuego aliado. Toma el tercio izquierdo del espolón, desde la franja de tierra roja a la izquierda hasta el sendero a la derecha.”

“Churrotiger, tu equipo irá en el centro; toma el tercio central del alto, desde el sendero a la izquierda hasta el camino estrecho a la derecha.”

“Yo, Churrostuka, iré con mi equipo por la derecha. Vigilaré a CHARLIE a mi derecha. Tomaré la mitad derecha del alto, desde el camino estrecho hasta la línea de árboles.”

- **Instrucciones de coordinación:** “La línea de partida es esa línea de arbustos bajos y densos. La dirección del ataque es hacia el norte. La posición de asalto provisional será la depresión situada aproximadamente a 50 metros antes del objetivo.”
- **Administración y Logística:** “Churropanzer, envía a dos hombres con logística para recoger 14 granadas de mano fragmentarias. Cada equipo de fuego recibirá cuatro. Un sanitario estará directamente a nuestra retaguardia en la derecha conmigo. Las raciones y la munición se distribuirán en el objetivo. Evacuad a los heridos hacia la retaguardia derecha con el sanitario.”
- **Comunicaciones:** “En caso de problemas desplegado humo rojo para que podamos solicitar apoyo a las escuadras de nuestros flancos. Si es imposible, cambia al canal 3 para comunicar con BRAVO directamente y solicitarle ayuda, estarán de base de fuego.”

6.2.3. Movimiento hacia la Línea de Partida

Al abandonar el área de reunión, la escuadra realiza un avance rápido y continuo hacia la línea de partida (LD). Si es necesario, puede efectuarse una breve parada para llevar a cabo coordinaciones de último momento y adoptar las formaciones iniciales de combate en la posición de ataque.

Si la escuadra es sometida a fuego de artillería o morteros durante el desplazamiento, se moverá rápidamente a través o alrededor del área de impacto. Véase la figura 4-8 para las medidas de control táctico empleadas por la escuadra durante un ataque.

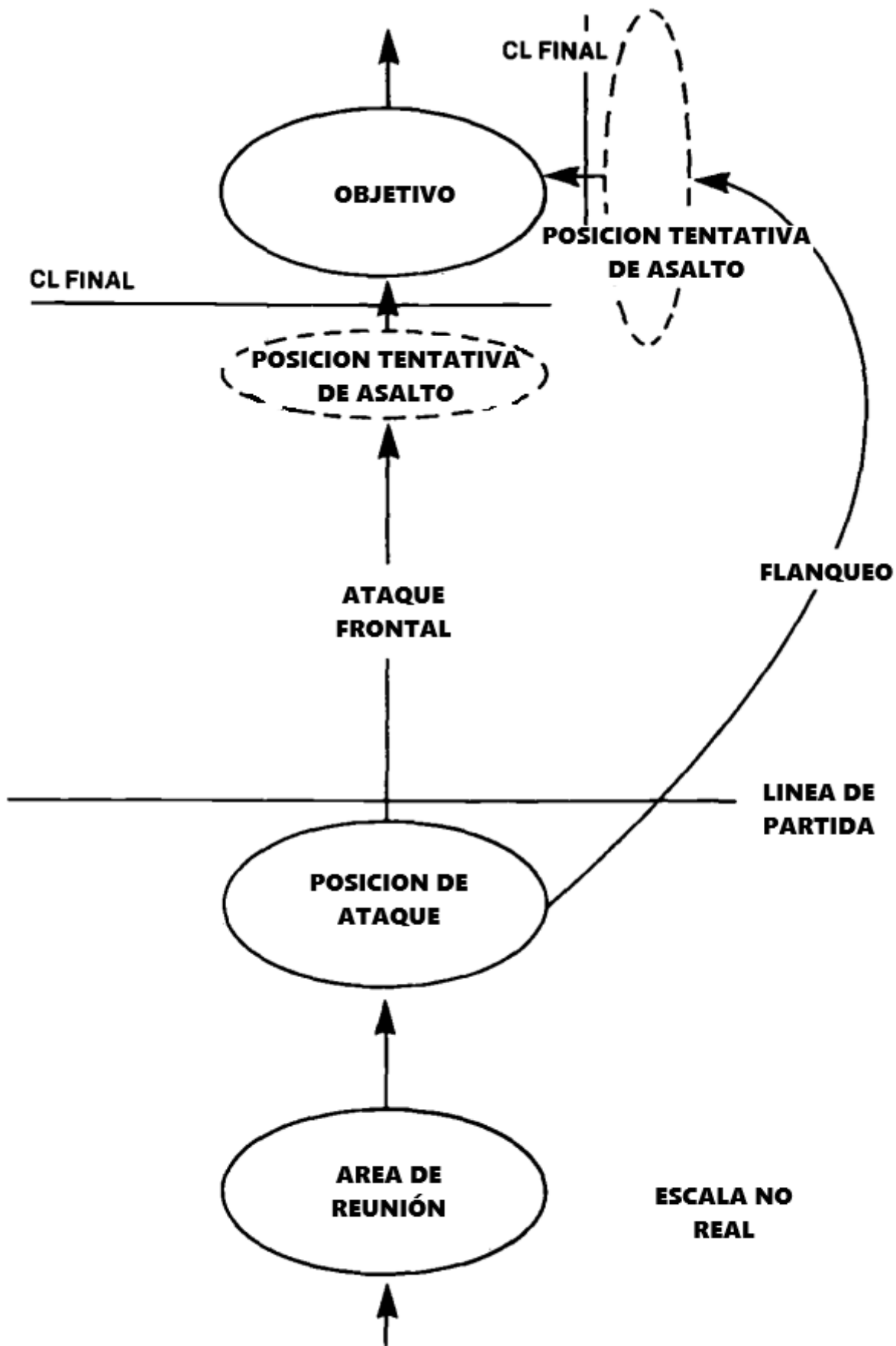


FIGURA 4-8. MEDIDAS DE CONTROL TÁCTICO TÍPICAS EMPLEADAS POR UNA ESCUADRA DE FURILSEROS EN UN ATAQUE DIURNO A PIE

Marcha de aproximación

La escuadra abandona el área de reunión y continúa el movimiento hacia el enemigo en formación de marcha de aproximación. Esta formación se utiliza cuando el contacto con el enemigo es inminente.

La columna establece elementos de seguridad al frente, flancos y retaguardia, según corresponda. Los elementos dentro de la columna pueden estar total o parcialmente desplegados en formación de ataque.

Generalmente, el avance se realiza por saltos, deteniéndose en accidentes del terreno fácilmente reconocibles para coordinar el avance. Durante la marcha de aproximación, la escuadra y los equipos aprovechan al máximo la cubierta y el encubrimiento a lo largo de la ruta. (Véase figura 4-9).

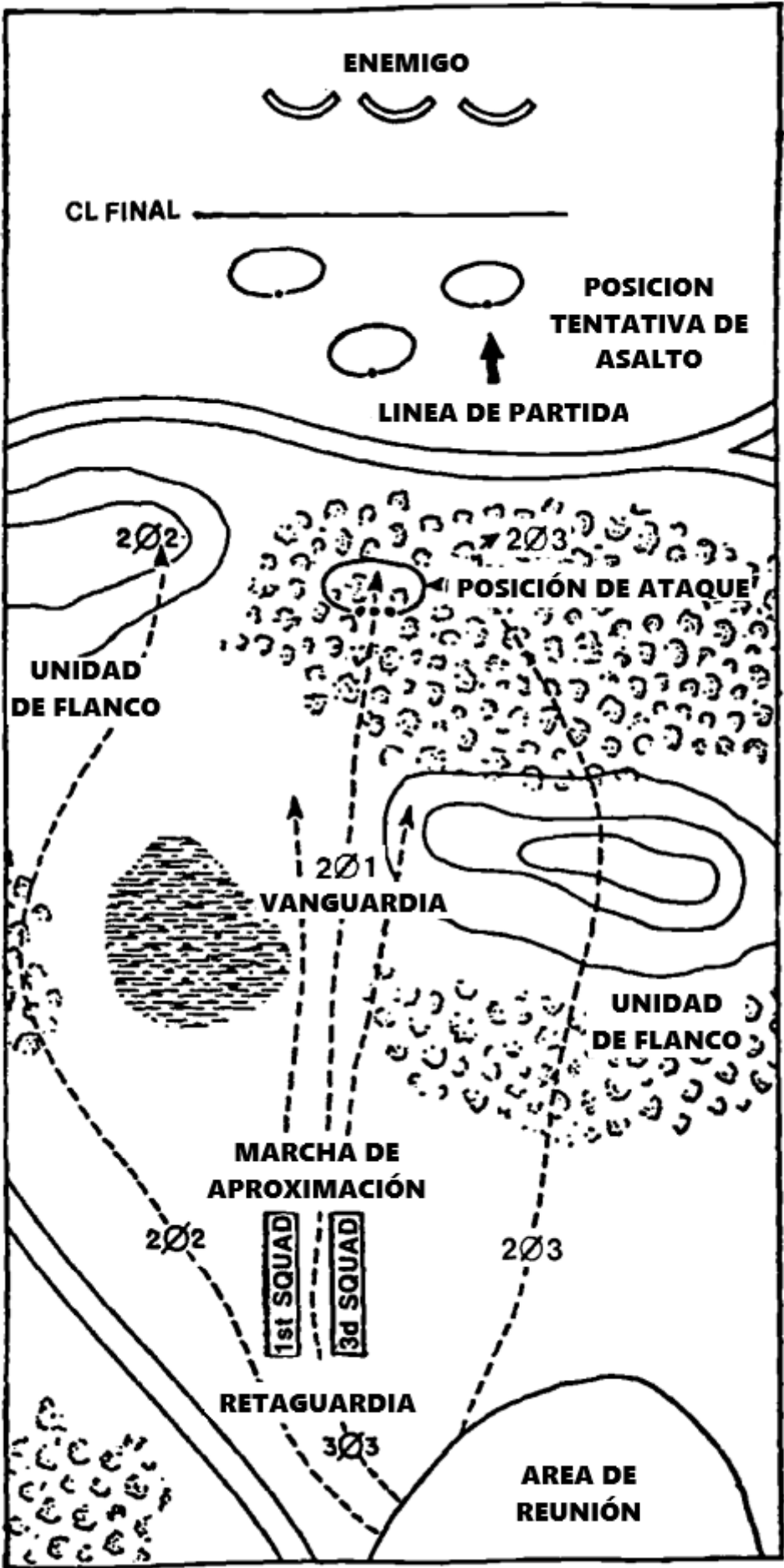


FIGURA 4-9. PELETON DE AREA DE REUNION A POSICION DE ASALTO

- **Formación inicial:** Al adoptar una formación de marcha de aproximación, el oficial al mando normalmente prescribe las formaciones iniciales de las escuadras. Sin embargo, a medida que progresa la marcha, los líderes de escuadra ordenan cambios de formación de acuerdo con el terreno, los frentes asignados y la probabilidad de contacto con el enemigo.
- **Escuadra base:** El oficial al mando designa una escuadra base para ayudar a mantener la dirección, la posición y el ritmo de avance. Las demás escuadras se guiarán por la escuadra base.
- **Funciones del líder de escuadra:** El líder de escuadra regula el avance de su unidad en relación con la escuadra base, o, si su escuadra es la base, la hace avanzar según las instrucciones del oficial al mando. Durante el movimiento, estudia el terreno al frente con el fin de aprovechar la cubierta y el encubrimiento, y para controlar el movimiento de sus equipos. Asimismo, mantiene la dirección y realiza desvíos menores cuando es necesario para aprovechar un terreno más favorable.

Equipo o escuadra de exploración o reconocimiento

- Durante la marcha de aproximación, si no vamos precedidos por tropas amigas, emplearemos nuestros propios elementos de exploración. El elemento de exploración suele ser un equipo; sin embargo, puede emplearse una escuadra completa. Un equipo utilizado como elemento de exploración se denomina equipo de exploración. El equipo de exploración avanza de forma agresiva para cubrir el frente del avance y obligar al enemigo a revelar su posición. Las formaciones que se emplean habitualmente son la cuña o línea de tiradores. Normalmente, un equipo de exploración reconoce un frente de 50 a 75 metros. Si debe cubrirse un frente mayor, se emplea la escuadra completa, normalmente utilizando la formación en V o cuña. Los equipos de exploración están cubiertos por el resto de escuadras, cuando no pueden proporcionarle cobertura directa, el equipo cubre su propio avance o se asigna una escuadra al completo, por seguridad, como elemento de exploración. El jefe del equipo de exploración observa constantemente las indicaciones del oficial al mando. La distancia a la que el equipo de exploración se adelanta varía según el terreno y normalmente coincide con el límite de visibilidad. En terreno abierto, el oficial al mando suele ordenar que el equipo de exploración avance por saltos, siguiendo una sucesión de objetivos.
- Cuando se ordena a un equipo de exploración avanzar por terreno abierto hasta el borde de una zona boscosa, dos de sus miembros penetran en el bosque entre 50 y 60 metros, mientras el resto del equipo los cubre. Una vez determinado que la zona próxima al borde del bosque está despejada, el jefe del equipo indica a su superior que es seguro avanzar y a continuación introduce al resto del equipo en el bosque. El equipo de exploración ocupa y mantiene una línea situada entre 50 y 75 metros dentro del bosque y observa hacia el frente hasta que el resto de unidades alcanza su posición. El jefe del equipo de exploración espera nuevas órdenes de su superior antes de avanzar más dentro del bosque.

Cuando se le ordena, el jefe del equipo avanza hasta alcanzar el extremo opuesto del bosque. El equipo se detiene en el borde del bosque y notifica la situación a su superior. El oficial al mando desplaza al resto de unidades a una posición desde la cual pueda cubrir al equipo de exploración y ordena al jefe del equipo que continúe su misión de exploración.

- Cuando un equipo de exploración recibe fuego enemigo, sus integrantes buscan cobertura de inmediato, localizan los blancos y responden al fuego. A continuación, el jefe del equipo de fuego determina:
 - Ubicación del enemigo (distancia y puntos de referencia).
 - Extensión de la posición (localización de los flancos).
 - Tipo de posiciones (pozos de tirador, búnkeres, obstáculos, etc.).
 - Número de enemigos.
 - Armamento enemigo (morteros, carros de combate, etc.).
- El superior se pone en contacto con el jefe del equipo de exploración para obtener la máxima información posible. Por lo general, el oficial al mando hace avanzar el resto de sus escuadras, establece una base de fuegos y asalta la posición enemiga. Si la posición enemiga resulta demasiado fuerte para las unidades, este suele mantenerse en contacto con el enemigo actuando como base de fuegos, mientras se emplean unidades de apoyo o ablanda lo suficiente la zona como para poder asaltar. Vaticina un combate prolongado y empieza a establecer puntos de rearme, asistencia medica, etc...

Posición de ataque

La posición de ataque es la última posición oculta y protegida ocupada por los escalones de asalto antes de cruzar la línea de partida. Es el lugar donde se realizan la coordinación final, los preparativos de última hora y, si aún no se ha efectuado, el despliegue en las formaciones iniciales de ataque.

Cuando todos los preparativos para el ataque se han completado en el área de reunión, no debe producirse ninguna demora al atravesar la posición de ataque. En la posición de ataque se ajustan indicaciones tácticas por parte del líder de escuadra sobre cuestiones que ha detectado en la marcha de aproximación

(Véanse figs. 4-8 y 4-9.)

6.2.4. Situación especial

El párrafo introductorio de las fases del combate ofensivo establece que, en la planificación y ejecución, algunas de las fases del combate ofensivo pueden acortarse, omitirse o repetirse. Un ejemplo de ello se da cuando una unidad que ocupa posiciones defensivas se encuentra en contacto con el enemigo y recibe la orden de realizar un ataque.

Dado que la unidad ya está en contacto con el enemigo, se omite la fase de avance al contacto. Debido al peligro de la observación enemiga, al fuego directo del enemigo y a su capacidad para concentrar fuegos indirectos (artillería y morteros), no siempre es posible retirar la unidad de sus posiciones defensivas para llevarla de regreso a un área de reunión.

En esta situación, las posiciones defensivas actuales de la unidad pasan a constituir el área de reunión, la posición de ataque y la línea de partida. Todas las acciones y preparativos finales que, en circunstancias normales, se realizarían en el área de reunión y en la posición de ataque, se llevarán a cabo mientras la mayor parte de la unidad permanece en sus posiciones.

6.3. Fase de conducta

La fase de ejecución del combate ofensivo comienza cuando ocurre alguna de las siguientes situaciones:

- La escuadra se ve obligada a abrir fuego contra el enemigo para poder avanzar.
- La unidad de vanguardia cruza la línea de partida.

6.3.1. Movimiento desde la línea de partida a la posición de asalto

Cuando el jefe de escuadra considera que ha alcanzado un punto en el que su escuadra ya no puede avanzar sin sufrir bajas, ordena a uno o dos equipos de fuego que abran fuego sobre las posiciones enemigas mientras el resto de la escuadra avanza bajo la protección de ese fuego de cobertura. La maniobra que se emplea en cada situación concreta es decidida por el jefe de escuadra en función de su apreciación rápida de la situación.

Cuando la posición enemiga está aislada y presenta flancos expuestos, el jefe de escuadra intenta maniobrar por una ruta cubierta y oculta para atacar la posición enemiga por el flanco o la retaguardia. Cuando esto no es posible, se ejecuta un ataque frontal que requiere fuego y maniobra.

Empleo de la escuadra

La escuadra se emplea normalmente como parte de una unidad mayor y se le asigna una misión como base de fuego o como elemento de maniobra. Por tanto, cuando opera como parte de esa unidad mayor, una escuadra asignada como elemento de maniobra ejecutará fuego y movimiento, no fuego y maniobra.

La escuadra deberá ejecutar fuego y maniobra cuando, por ejemplo, reciba una misión como escuadra de punta, patrulla de flanco o guardia de flanco durante un movimiento al contacto y se produzca contacto con el enemigo. La organización de la escuadra de fusileros en tres equipos de fuego proporciona al jefe de escuadra la capacidad de ejecutar fuego y maniobra, empleando uno o dos equipos como base de fuegos y uno o dos como elemento de maniobra.

Equipo de fuego

El equipo de fuego, como unidad básica de fuego, está limitado a ejecutar únicamente fuego y movimiento.

Elemento base de fuego

La base de fuego cubre el avance del elemento de maniobra hacia la posición enemiga batiendo todos los blancos conocidos o sospechosos. Al abrir fuego, la base de fuego busca alcanzar la superioridad de fuego sobre el enemigo. La superioridad de fuego se logra sometiendo al enemigo

a un fuego de tal precisión y volumen que su fuego cesa o se vuelve ineficaz.

Elemento de maniobra

La misión del elemento de maniobra es combatir con el enemigo y destruirlo o capturarlo. Avanza y asalta bajo el fuego de cobertura del elemento base de fuego. El elemento de maniobra aprovecha al máximo la cobertura y el ocultamiento disponibles.

Dependiendo del terreno y de la eficacia del fuego de cobertura, el elemento de maniobra avanza mediante movimiento por equipos y, dentro de cada equipo, mediante fuego y movimiento, empleando carreras, reptación o arrastre según sea necesario. Independientemente de la forma en que se desplace, el elemento de maniobra debe continuar avanzando. Si el terreno lo permite, el elemento de maniobra puede avanzar bajo cobertura y ocultación hasta posiciones dentro del alcance de lanzamiento de granadas de mano.

Control de la escuadra

- Los jefes de equipo inician las acciones ordenadas por el jefe de escuadra. En el ataque, los jefes de equipo actúan como combatientes-líderes, controlando a sus equipos principalmente mediante el ejemplo. Los miembros del equipo basan sus acciones en las del jefe de su equipo.

Durante todo el ataque, los jefes de equipo ejercen el control necesario para asegurar que sus equipos funcionen según lo ordenado. El jefe de escuadra se sitúa donde pueda controlar e influir mejor en la acción. Al controlar la escuadra bajo fuego enemigo, el jefe de escuadra tiene en cuenta que el campo de batalla es un entorno ruidoso y confuso. Si el fuego enemigo es ligero, puede controlar a los jefes de equipo mediante la voz o señales con los brazos y las manos. A medida que aumenta el volumen del fuego enemigo, este tipo de control se vuelve imposible. En esta situación, el jefe de escuadra debe confiar en la habilidad e iniciativa de los jefes de equipo para ejecutar las instrucciones previamente impartidas.

Para mantener el control de la escuadra bajo fuego enemigo intenso, el jefe de escuadra designa a un equipo como punta. El jefe del equipo en punta controla a su equipo; los demás jefes de equipo basan sus acciones en las del equipo base. Este tipo de control debe ser entrenado y perfeccionado para que la escuadra sea eficaz en combate.

Equipo en punta: En los asaltos dentro de la escuadra se designa a un equipo en punta para que marque el ritmo, sentido y limite en el avance, el resto de equipos orbitaran entorno a él, y el Jefe de escuadra lo mantendrá bajo control con su equipo para darle soporte. Durante el asalto este equipo puede variar en caso de que en medio del mismo requiera asistencia. El equipo del líder de escuadra acude a asistirle, y mientras los restos de ambos equipos hacen de base de fuego, el tercer equipo pasa a llevar la punta y ser la referencia.

- El equipo en punta es utilizado por el jefe de escuadra para controlar la dirección, posición y ritmo de movimiento de la escuadra. No se pretende que los demás equipos mantengan posiciones rígidas respecto al equipo en punta; este se emplea como una referencia general.

Si otro equipo de fuego puede avanzar más rápidamente que el equipo base, debe hacerlo. Por ejemplo, si el equipo base recibe fuego enemigo pero el terreno frente a otro equipo proporciona cobertura contra dicho fuego, este último debe avanzar rápidamente hasta una posición desde la cual pueda batir al enemigo. Cubrir con fuego el movimiento del equipo base reduce la presión sobre este y le permite avanzar. Una vez que el equipo base alcanza una posición aproximadamente alineada, los demás equipos pueden reanudar el fuego y movimiento.

Empleo de la maniobra

Una vez alcanzada la superioridad de fuego, la escuadra continúa su avance. La superioridad de fuego se mantiene durante todo el ataque para asegurar el éxito de cualquier maniobra. Antes de hacer avanzar cualquier parte de su escuadra, el jefe de escuadra debe asegurarse de que existe fuego suficiente sobre la posición enemiga para hacer ineficaz el fuego de respuesta.

Dos formas de maniobra para la escuadra son el flanqueo simple y el ataque frontal mediante carreras. En el flanqueo simple, el elemento de maniobra ataca contra el flanco o la retaguardia inmediata de la posición enemiga. El ataque frontal ejerce presión sobre el frente del enemigo y lo expulsa del objetivo.

- **Flanqueo simple:** Una escuadra que maniobra contra el flanco enemigo normalmente está cubierta por un ataque de apoyo realizado por otra escuadra que actúa como base de fuego. La escuadra en maniobra se desplaza hacia el flanco enemigo para situarse en una posición desde la cual efectuar el asalto. Aprovecha la cobertura y el ocultamiento disponibles, manteniendo al enemigo ajeno a sus movimientos hasta que comienza el asalto.

Cuando la escuadra en maniobra inicia el asalto, la base de fuego desplaza su fuego hacia otra parte de la posición enemiga o cesa el fuego por completo. Si la observación lo permite, es deseable que la base de fuego guíe mediante fuego a la escuadra en maniobra a través del objetivo.

El envolvimiento simple divide el fuego defensivo del enemigo: una parte se centra en la base de fuego (ataque de apoyo) y otra en la escuadra en maniobra (ataque principal), permitiendo a esta última atacar por el terreno de su elección.

- **Ataque frontal:** Cuando no existe oportunidad de maniobrar hacia ninguno de los flancos del enemigo, la escuadra en maniobra avanza directamente de frente. El jefe de escuadra ordena a un equipo avanzar bajo la cobertura del fuego del resto de la escuadra. Los equipos avanzan lo más rápidamente posible hacia nuevas posiciones de tiro, utilizando la cobertura y el ocultamiento disponibles.

Cuando un equipo alcanza una nueva posición de tiro, abre fuego. La parte de la escuadra que estaba proporcionando el fuego de cobertura cesa el fuego y, bajo la cobertura del fuego recién establecido, avanza utilizando la cobertura disponible. Este proceso continúa hasta que la escuadra se encuentra en posición de asaltar al enemigo.

El ataque frontal es la forma de maniobra más utilizada por la escuadra. Requiere menos tiempo y coordinación y es más sencillo que el envolvimiento simple. Sin embargo, se ejecuta contra la fuerza y los fuegos preparados del enemigo, y existe poca probabilidad de sorpresa.

Método de avance

Al ejecutar tanto un envolvimiento simple como un ataque frontal, una escuadra dispone de tres métodos de avance: avanzar como unidad mediante una serie de carreras de escuadra, avanzar como equipos mediante carreras alternadas, o avanzar individualmente mediante carreras individuales. El volumen del fuego enemigo determinará el método a emplear. En los tres casos, el factor velocidad es esencial.

6.3.2. Movimiento desde la posición de asalto a través del objetivo

El objetivo principal al avanzar el ataque mediante fuego y maniobra y/o fuego y movimiento es colocar a parte o a la totalidad de la unidad atacante en posición de asaltar al enemigo. La posición desde la cual se lanza el asalto final se denomina posición de asalto. A medida que la escuadra atacante combate con el enemigo, los fuegos de cobertura, tanto de armas de fuego directo como indirecto, sobre la posición enemiga aumentan en intensidad.

Para evitar bajas por fuego amigo, estos fuegos de apoyo se cesan o se desplazan justo antes de alcanzar el objetivo. La medida de control donde esto ocurre se denomina línea final de coordinación (Final CL). Tanto la posición de asalto como la Final CL son críticas para el asalto.

Posición de asalto

La posición de asalto se establece de forma tentativa durante la planificación y el reconocimiento del jefe de escuadra. Es la posición situada entre la línea de partida y el objetivo, desde la cual se lanza el asalto contra la posición enemiga.

La posición de asalto se sitúa tan cerca como el elemento de asalto pueda avanzar mediante fuego y maniobra sin sufrir bajas por el fuego enemigo ni enmascarar los fuegos de cobertura directos (base de fuegos) o indirectos (artillería y morteros).

La posición de asalto debe ser fácilmente reconocible sobre el terreno y, de forma ideal, ofrecer ocultación y cobertura a la fuerza atacante. En este punto se adoptan las medidas finales para asegurar un asalto coordinado, y solo debe emplearse el mínimo tiempo imprescindible para evitar que el enemigo pueda fijar al elemento de asalto.

- Cuando la escuadra alcanza la posición de asalto, el jefe de escuadra, los jefes de equipo y los combatientes deben realizar rápidamente los preparativos finales para el asalto. Los fusileros, introducen un cargador lleno. Los ametralladores se aseguran de que sus armas cuentan con munición suficiente para el asalto. Si se emplea la caja de munición de 200 cartuchos, debe comprobarse rápidamente la cantidad restante. Si quedan menos de 30 cartuchos, se recarga el arma con una caja nueva o con un cargador. Lo importante es no quedarse sin munición durante el asalto. Todos los miembros de la escuadra se aseguran de que las granadas de mano estén al alcance inmediato para su empleo durante el asalto. El primer hombre de cada binomio se asegura de tener granada fragmentaria, el segundo hombre granada no-letal en caso de estar disponible (Comprobamos con shift + G).
- El tiempo que el elemento de asalto permanece en la posición de asalto debe mantenerse en el mínimo absoluto, para negar al enemigo la oportunidad de concentrar fuego sobre las tropas atacantes y para mantener el impulso del ataque. Aunque la posición de asalto

ideal ofrece ocultación y cobertura a la fuerza atacante, lo que para el atacante es cobertura y ocultación constituye espacio muerto para el defensor. Dado que el espacio muerto suele estar cubierto por fuegos indirectos (morteros y artillería), el enemigo aún puede causar bajas, desorganizar el ataque y fijar a la fuerza atacante.

RECUERDA: NO TE DEMORES EN LA POSICIÓN DE ASALTO.

Línea de coordinación final

La línea de coordinación final (FCL) se utiliza como medida de control para coordinar el cese o desplazamiento de los fuegos directos e indirectos que apoyan el asalto.

Dado que las tropas de asalto estarán muy cerca de la posición enemiga, los fuegos de cobertura deben mantenerse el mayor tiempo posible para impedir que el enemigo concentre fuego intenso de armas ligeras sobre el elemento de asalto. La escuadra debe apoyarse en los fuegos propios y acercarse al máximo al enemigo antes de cesar o desplazar dichos fuegos.

La distancia entre la FCL y el objetivo varía según el terreno y los medios de apoyo disponibles. La FCL se establece de forma tentativa al inicio del ataque, pero no es una línea fija. El jefe de la unidad de asalto desplazará o cesará los fuegos según dicten la situación y el terreno.

Si el jefe de escuadra, como jefe del elemento de asalto, determina que se sufrirán menos bajas acercándose más al enemigo antes de desplazar o cesar los fuegos, puede adelantar la FCL. El elemento de asalto continúa avanzando hasta la nueva ubicación mediante carreras, o si es necesario, reptando o arrastrándose, e inicia el fuego de asalto desde allí.

Cuando se modifica la FCL, debe notificarse al oficial al mando y a las unidades de base de fuego. Idealmente, la posición de asalto y la FCL coinciden, aunque a menudo no es así y la FCL se sitúa entre la posición de asalto y el objetivo. El jefe de la unidad de asalto puede verse obligado a “avanzar” entre el fuego de apoyo aliado antes de alcanzar la FCL.

La escuadra en el asalto

El asalto debe lanzarse muy cerca bajo los fuegos de cobertura y comenzar cuando los elementos de vanguardia hayan avanzado lo máximo posible sin entrar en el fuego aliado. El asalto se inicia por orden o señal del oficial al mando o por iniciativa del jefe de escuadra o de equipo.

Las armas de apoyo cubren el asalto batiendo elementos enemigos adyacentes o en profundidad. El asalto se lanza de forma inmediata, agresiva y violenta en el momento en que los fuegos de cobertura son desplazados o cesados sobre el objetivo.

La escuadra avanza rápida y agresivamente desde la posición de asalto, desplegada en línea de escuadra, con los equipos de fuego en línea de tiradores proporcionando un alto volumen de fuego de asalto, empleando técnicas de fuego de asalto.

- **Fuego de asalto:** El fuego de asalto está diseñado para mantener suprimido al enemigo una vez levantados los fuegos de cobertura, fijando a los defensores en sus posiciones. Permite a la escuadra atacante aproximarse hasta el alcance de las granadas de mano sin sufrir grandes bajas por fuego de armas ligeras. El asalto se ejecuta tan rápido como sea posible, compatible con la capacidad de los

combatientes para proporcionar un alto volumen de fuego bien dirigido. La velocidad del asalto depende de la pendiente y estado del terreno, la visibilidad y la veteranía de la escuadra.

Durante el asalto, el fuego se dirige contra cada posible punto de ocultación. El fuego de asalto se caracteriza por violencia, volumen y precisión, y está diseñado para matar y desmoralizar al enemigo hasta que la escuadra lo sobrepase.

- Fusileros avanzan disparando con precisión dentro de su zona. Los blancos definidos se baten inmediatamente.
 - Los ametralladores avanzan disparando desde la posición de tiro bajo, en ráfagas cortas de 3 a 5 disparos, distribuyendo el fuego a lo largo del frente.
 - Los jefes de equipo son líderes combatientes, avanzan disparando.
 - El jefe de escuadra también actúa como líder combatiente durante el asalto. Adopta una posición cerca del centro de la línea de asalto, desde donde puede desplazarse rápidamente para asegurar la continuidad del fuego, mantener la alineación y el impulso, y mantener el asalto avanzando de forma agresiva. Prioriza las necesidades de la escuadra en su conjunto, posicionándose donde su impacto sea más notable - pueda ser en vanguardia arrastrando a la escuadra al asalto, o en retaguardia organizando un nido de heridos provisional-.
- **Descentralización del control:** Si la escuadra de asalto se enfrenta a una oposición enemiga ligera, puede ser posible que el jefe de escuadra conserve el control de la unidad manteniendo la línea de asalto mientras barre el objetivo. Sin embargo, cuando la oposición enemiga es intensa, no es posible mantener la línea de tiradores de la escuadra. Al asaltar una posición enemiga organizada en profundidad, como una serie de emplazamientos, la escuadra debe atacar y destruir, rebasar o contener cada posición enemiga dentro de su zona asignada. Al asaltar una posición organizada, el ataque de la escuadra a menudo se fragmenta en una serie de combates separados que continúan a lo largo de la profundidad de la posición enemiga.

El control de la escuadra en estas condiciones es muy difícil. La importancia de la rapidez en la toma de decisiones, la iniciativa individual y la velocidad de acción para aprovechar las oportunidades locales exige que el control se descentralice durante el asalto a través de la posición enemiga.

En estas condiciones, el jefe de escuadra debe volver a confiar en la habilidad y la iniciativa de los jefes de equipo y de los infantes individuales para cumplir la misión asignada. Cada jefe de equipo y cada infante debe tomar la iniciativa para emplear las armas, granadas y demás medios de combate disponibles en la máxima medida posible, aprovechando al máximo la cobertura y el ocultamiento dentro de la posición enemiga y empleando carreras cortas y frecuentes (reptando o arrastrándose cuando sea necesario) para asaltar las posiciones enemigas.

El primer equipo de fuego que logre establecer una cabeza de puente dentro de la posición enemiga apoyará al resto de la escuadra en la destrucción del enemigo

- **Oposición enemiga ligera:** Se ha señalado que, si la oposición enemiga es ligera, la línea de asalto de la escuadra puede mantenerse mientras la escuadra barre todo el objetivo. Mantener la línea de asalto garantiza que el jefe de escuadra conserve el control y que la escuadra se desplace rápidamente a través del objetivo. Estas ventajas deben sopesarse frente al peligro potencial para la escuadra.

Existe la posibilidad de que el enemigo resista hasta que la escuadra inicie el asalto y

luego se retire del objetivo. A medida que la escuadra avanza lo suficiente dentro del objetivo hasta un punto en el que la base de fuego queda enmascarada por la línea de asalto, el enemigo puede descargar un gran volumen de fuego sobre la escuadra expuesta, fijarla y luego contraatacar.

El jefe de escuadra debe considerar este peligro al determinar si mantiene o no la línea de asalto. Debe recordarse que la línea de asalto ha cumplido su propósito una vez que el gran volumen de fuego de asalto ha inmovilizado al enemigo y la escuadra esta asaltando las posiciones enemigas.

Al ordenar a los equipos de fuego que regresen al fuego y movimiento en este punto, el jefe de escuadra aún puede mantener el control de la escuadra, continuar un avance relativamente rápido a través del objetivo y reducir el peligro para la escuadra derivado del fuego de armas ligeras enemigas.

6.3.3. Contraataque enemigo

La principal preocupación del jefe de la unidad de asalto, una vez que el enemigo ha sido expulsado del objetivo, es mantener el control del objetivo. Si el enemigo asignó tropas para defender el objetivo en primer lugar, es razonable suponer que asignará tropas para intentar recuperarlo. Se puede afirmar con seguridad que no es una cuestión de si el enemigo contraatacará o no, sino de cuándo lo hará.

Al intentar determinar cuándo tendrá lugar el contraataque, debe tenerse en cuenta que el enemigo sabe que sus probabilidades de éxito son mayores si contraataca rápidamente, antes de que haya tiempo para establecer una defensa sólida. Al lanzar su contraataque con rapidez, también sabe que las fuerzas que ahora ocupan el objetivo estarán algo desorganizadas y reducidas en efectivos debido a las bajas. Al golpear con rapidez, el enemigo no dará tiempo a los nuevos defensores para traer refuerzos.

Considerando todos los factores, si el enemigo actúa con rapidez, sus probabilidades de recuperar el objetivo con una fuerza relativamente pequeña son mayores que si retrasa la acción mientras reúne una fuerza de contraataque mayor. El soldado prudente esperará un contraataque enemigo incluso antes de que las últimas posiciones enemigas en el objetivo hayan sido neutralizadas. Las preparaciones para rechazar el contraataque deben comenzar inmediatamente después de tomar la posición enemiga.

6.3.4. Consolidación

La consolidación es la organización rápida de una defensa improvisada con el fin de permitir que la unidad atacante mantenga el objetivo recién capturado en caso de un contraataque enemigo.

Defensa improvisada

Al recibir la orden de ataque, al jefe de escuadra se le asignó la misión de capturar y defender un objetivo o un sector de un objetivo. La tarea ahora consiste en poner en posición suficiente potencia de fuego para defender ese sector.

Al emplazar los equipos en la defensa improvisada, no hay tiempo suficiente para preparar pozos de tirador. La escuadra debe utilizar depresiones naturales del terreno, cráteres de proyectiles o

antiguas posiciones enemigas, si están disponibles, y mejorarlas rápidamente para proporcionar una cobertura mínima adecuada. Esto es importante, ya que se espera que el enemigo emplee artillería, morteros y ametralladoras para apoyar su contraataque.

El énfasis aquí debe estar en defender eficazmente el sector asignado mediante el fuego y en poner a la escuadra bajo cobertura con rapidez, no en hacerlo de manera perfecta. Se designan los sectores de fuego de los equipos y se asignan las direcciones principales de tiro para los fusiles automáticos. Cada jefe de equipo debe tomar la iniciativa para asegurar que el sector de fuego de su equipo esté entrelazado con el de los equipos adyacentes.

El movimiento de los miembros de la escuadra dentro del objetivo debe mantenerse en un mínimo absoluto con el fin de reducir la exposición al fuego de artillería, morteros, ametralladoras y armas ligeras del enemigo. Si un soldado debe ser desplazado a una posición desde la cual pueda cubrir mejor el sector de fuego del equipo, deberá moverse por saltos, buscando cobertura mientras avanza.

Durante la consolidación, por lo general hay tiempo suficiente para redistribuir la munición dentro del equipo. Al redistribuir la munición, la prioridad se da al fusilero automático. Muchos de los pasos asociados con la defensa improvisada se llevan a cabo mientras el enemigo está contraatacando. Debido al rápido ritmo de los acontecimientos, toda la atención de los jefes de escuadra y de los jefes de equipo debe dedicarse a la preparación de la defensa improvisada.

La atención a los heridos debe ocupar un segundo plano respecto a la preparación de la defensa improvisada. Si el jefe de escuadra o un jefe de equipo resulta baja, el siguiente marine de mayor antigüedad debe asumir el control rápidamente y llevar a cabo las tareas necesarias.

- **Oposición enemiga ligera:** Cuando la resistencia enemiga en el objetivo es ligera, la escuadra permanecerá relativamente intacta y bajo el control del jefe de escuadra mientras avanza a través del objetivo. En estas condiciones, los jefes de escuadra y de equipo pueden comenzar el desarrollo de la defensa improvisada de manera ordenada. La oposición enemiga ligera en el objetivo no reduce el peligro de un contraataque enemigo. De hecho, puede ser un indicio de que, al no haber sufrido sus fuerzas grandes bajas en el combate por el objetivo, el enemigo lanzará un contraataque más fuerte. La necesidad de desarrollar rápidamente la defensa improvisada sigue existiendo.

El líder de escuadra puede desplegar a su equipo como elemento de vigilancia ante un contraataque o designar a algún equipo si ve capacitado al resto para proseguir con el asalto. Adelantar tareas de una defensa improvisada cuanto antes es vital para el éxito de la misma.

- **Oposición enemiga fuerte:** El apartado de "*Movimiento desde la posición de asalto a través del objetivo*" se describía la dificultad que encuentra el jefe de escuadra para mantener el control de la escuadra cuando la resistencia enemiga en el objetivo es fuerte. Cuando el asalto de la escuadra se descompone en una serie de combates individuales, la tarea del jefe de escuadra de construir una defensa improvisada se vuelve aún más difícil, porque la integridad organizativa de la escuadra se ha roto temporalmente. El jefe de escuadra y los jefes de equipo se enfrentan ahora a la tarea de construir una

defensa improvisada sin disponer del control habitual de la unidad. En esta situación, el jefe de escuadra avanza a través del objetivo, reuniendo al mayor número posible de miembros de su escuadra y colocándolos para cubrir el sector defensivo asignado. Se asegura de que sus hombres aprovechen al máximo la cobertura disponible.

Si solo uno de sus equipos permanece intacto, puede ser necesario asignar a este equipo la cobertura de todo el sector de la escuadra. Normalmente, debido a la confusión del combate por el objetivo, habrá soldados individuales dentro del sector de la escuadra que se hayan separado de sus equipos. Estos soldados pueden pertenecer a otra escuadra. Si parece que se trata de elementos dispersos y se encuentran dentro del sector de la escuadra, el jefe de escuadra asume el control de estos soldados, les asigna un sector de fuego y los coloca en una posición con cobertura. El jefe de escuadra puede asignar temporalmente a estos elementos dispersos a equipos ya en posición o, si es necesario, formar equipos temporales.

Si un soldado deambula buscando a su equipo, su potencia de fuego se perderá para la unidad cuando el enemigo contraataque; si permanece expuesto, lo más probable es que se convierta en una baja. Durante la consolidación, la tarea principal es construir la defensa improvisada, no reorganizar la escuadra. Los jefes de unidad deben hacer sentir su presencia al construir la defensa improvisada para asegurar a cada soldado que no está solo al resistir el contraataque enemigo.

Cuando la resistencia enemiga en el objetivo es fuerte, el jefe de equipo debe permanecer cerca del fusilero automático e intentar hacer pasar a los fusileros automáticos a través del objetivo e integrarlos en la defensa improvisada lo más rápidamente posible. La potencia de fuego del fusilero automático es crítica para la defensa improvisada.

- **Terminación:** Las posiciones defensivas improvisadas se mantienen hasta que comienza la reorganización de la unidad.

6.3.5. Reorganización

Una vez que el contraataque enemigo ha sido derrotado o que el jefe de la unidad superior en el objetivo ha determinado que el peligro de un contraataque enemigo inmediato ha pasado, se inicia la reorganización de las unidades. La reorganización es un proceso continuo, pero recibe un énfasis especial tras la toma del objetivo. Durante la reorganización, el jefe de escuadra lleva a cabo las siguientes acciones:

- Realiza asignaciones inmediatas para reemplazar a los jefes de equipo de fuego y fusileros automáticos que se hayan convertido en bajas.
- Redistribuye munición, cargadores y granadas.
- Evacua a los heridos a posiciones con cobertura.
- Informa al oficial al mando sobre la situación, la posición de la escuadra, las bajas sufridas y el estado del suministro de munición.
- Determina la situación de las unidades en sus flancos.

6.4. Fase de aprovechamiento

Aprovechamiento

El aprovechamiento normalmente ocurre después de un asalto exitoso y la toma del objetivo. Comienza inmediatamente después o de forma simultánea con la fase de consolidación y reorganización. Es una continuación del ataque destinada a destruir la capacidad del enemigo para efectuar una retirada ordenada u organizar una defensa. La persecución por el fuego y/o la continuación del ataque son métodos empleados para aprovechar el éxito.

Persecución por fuego

Cuando el asalto a través del objetivo asignado ha finalizado, la escuadra abre fuego contra las fuerzas enemigas que se retiran hasta que dejan de ser visibles o se encuentran fuera del alcance efectivo.

Continuación del ataque

El propósito de continuar el ataque es mantener la presión sobre el enemigo en retirada y destruir su poder de combate. Cuando se recibe la orden, la escuadra continúa el ataque. El jefe de escuadra repite todos los pasos realizados en ataques anteriores. Con frecuencia, la necesidad urgente de un mando superior de mantener el impulso exige que estos pasos se ejecuten rápidamente, de modo que el ataque pueda continuar con el mínimo retraso.

6.5. Ataque Nocturno

6.5.1. General

Propósito

Un ataque nocturno puede realizarse para obtener sorpresa, mantener la presión, aprovechar un éxito en la continuación de operaciones diurnas, capturar terreno para operaciones posteriores, o evitar grandes pérdidas mediante el uso del ocultamiento que proporciona la oscuridad.

Características

El combate nocturno se caracteriza por una disminución de la capacidad para aplicar fuego apuntado contra el enemigo; un aumento correspondiente en la importancia del combate cercano, el volumen de fuego y los fuegos de las armas registradas durante el día; dificultad de movimiento; y dificultad para mantener el control, la dirección y el contacto. A pesar de estas dificultades, el ataque nocturno otorga al atacante una ventaja psicológica, ya que magnifica las dudas, aprensiones y el miedo a lo desconocido del defensor. Las dificultades mencionadas pueden superarse mediante una planificación y preparación cuidadosas del ataque. La necesidad de una planificación y un reconocimiento detallados y que consumen mucho tiempo en todos los niveles normalmente requiere la asignación de misiones de ataque nocturno a unidades que no se encuentren en contacto físico con el enemigo.

6.5.2. Medidas de control táctico

El grado de visibilidad determinará las medidas necesarias para asegurar el control. Las características del terreno utilizadas como medidas de control táctico, si no son fácilmente identificables de noche, pueden ser marcadas por medios artificiales. Las siguientes medidas de control normalmente se prescribirán en un ataque nocturno. (Véase fig. 4-10.)

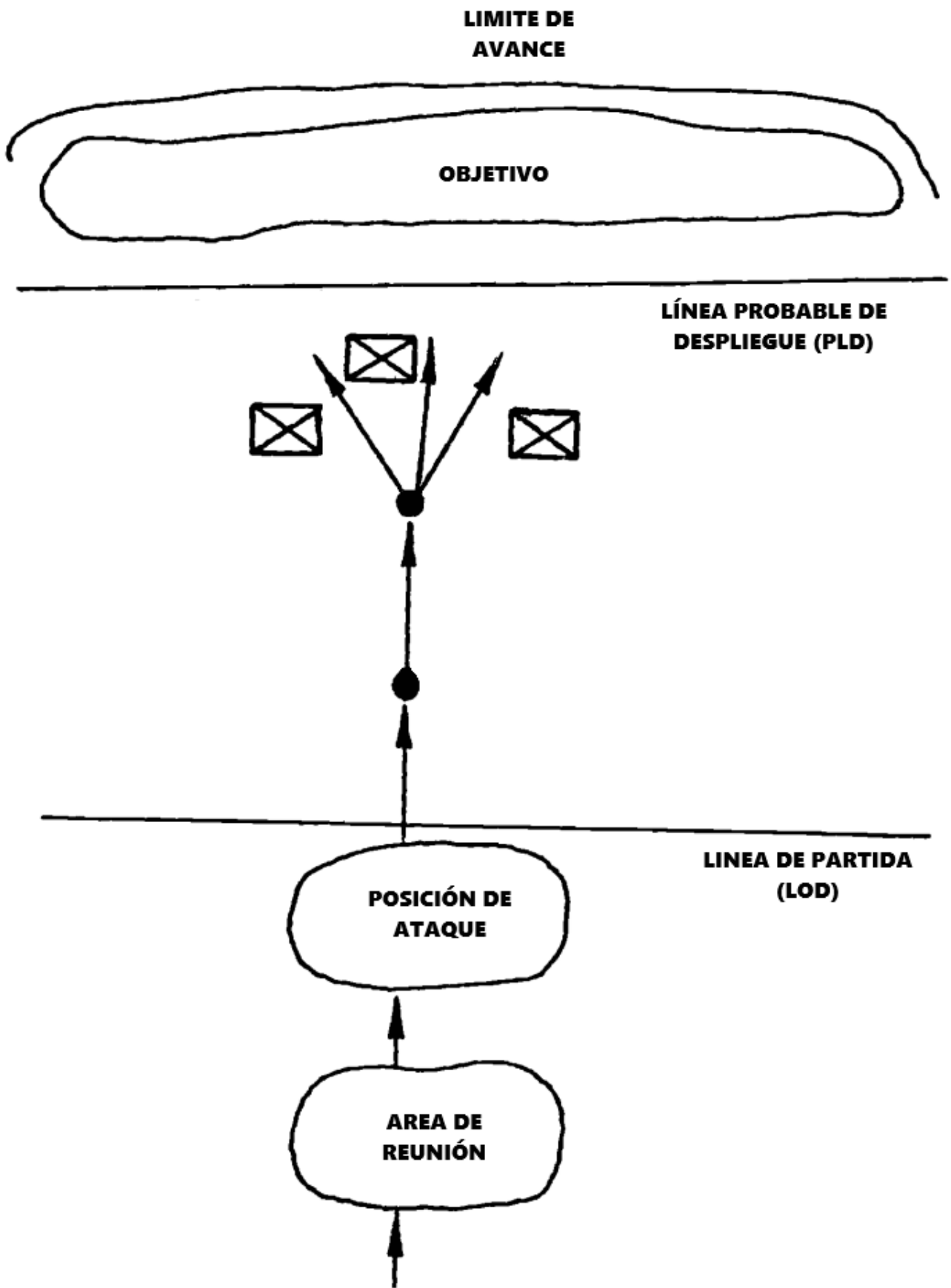


FIGURA 4-10. Medidas de control para ataque nocturno

Área de reunión

El área de reunión puede situarse más cerca de la línea de partida que en un ataque diurno.

Posición de ataque

La posición de ataque debe encontrarse en desfilada, pero no necesita ofrecer tanto ocultamiento como durante el día. El área seleccionada debe ser fácil de ocupar y abandonar durante la noche.

Línea de partida

La línea de partida es una línea establecida para coordinar a las unidades atacantes al iniciar el ataque.

Línea Probable de Despliegue (PLD)

La línea probable de despliegue es una línea fácilmente reconocible seleccionada sobre el terreno, donde las unidades atacantes se despliegan en formación en línea antes de iniciar un ataque nocturno.

Límite de avance

Normalmente se designa una línea de avance más allá del objetivo para detener el avance de las unidades atacantes. Debe ser fácilmente reconocible en la oscuridad (un arroyo, una carretera, el borde de un bosque, etc.).

6.5.3. Fase preparatoria para el ataque nocturno

La preparación para el ataque nocturno es, por lo general, igual que la del ataque diurno. El jefe de escuadra seguirá el mismo formato al preparar y ejecutar las misiones asignadas. Se pone especial énfasis en lo siguiente:

- Reconocimiento por parte del jefe de escuadra y de los jefes de equipo para localizar las medidas de control asignadas y las características del terreno necesarias para la orientación nocturna. Dicho reconocimiento debe realizarse bajo tres condiciones de visibilidad: luz diurna, crepúsculo y oscuridad.
- Evitar los movimientos innecesarios, o realizarlos de manera que no se revele prematuramente el ataque inminente.

6.5.4. Fase de Ejecución del Ataque Nocturno

Movimiento hacia la Línea Probable de Despliegue (PLD)

- Una vez que la escuadra cruza la línea de partida, el movimiento hacia la PLD es continuo. La velocidad de avance es lo suficientemente lenta como para permitir un desplazamiento seguro.
- Si se lanzan bengalas durante el movimiento hacia adelante, todo el personal adopta rápidamente la posición de tendido hasta que las bengalas se consumen. Si una bengala es lanzada después de que la escuadra haya abandonado la PLD, la escuadra ignora la bengala y continúa el movimiento hacia el objetivo asignado. Se requiere una estrecha coordinación en el empleo de bengalas. El uso indiscriminado de bengalas provoca la

pérdida de la sorpresa. Si el ataque va a ser iluminado, la iluminación se inicia a la señal de los elementos atacantes (normalmente después de alcanzar la PLD).

- A la orden, la escuadra avanza silenciosamente desde la PLD, manteniendo la formación de línea de escuadra y guiándose por la escuadra en punta.

Asalto

Una vez que el enemigo ha descubierto el ataque y se ha iniciado el fuego, entonces y solo entonces se inicia el asalto. La señal para el asalto puede adoptar cualquier forma, pero debe ser simple y fiable. La importancia de desarrollar un gran volumen de fuego durante el asalto no puede ser exagerada. Es en este momento cuando debe establecerse y mantenerse la superioridad de fuego. El asalto se ejecuta de manera agresiva. Deben emplearse municiones trazadoras para incrementar la precisión del fuego y desmoralizar al enemigo. El asalto se ejecuta del mismo modo que el descrito en el párrafo 4303. El asalto se continúa hasta el límite de avance.

6.5.5. Fase de consolidación y reorganización del ataque nocturno

Cuando el objetivo ha sido tomado, los planes de consolidación y reorganización se ejecutan tal como se describen en el apartado diurno. La escuadra no se desplaza ni emplea elementos de seguridad más allá del límite de avance (véase fig. 4-10) hasta recibir la orden correspondiente.

6.6. Infiltración

La infiltración es una técnica mediante la cual una fuerza se desplaza como individuos o pequeños grupos, por encima de, a través de o alrededor de las posiciones enemigas, sin ser detectada. Aunque es principalmente de carácter ofensivo, una infiltración puede llevarse a cabo en conjunto con operaciones defensivas. El propósito de una infiltración es obtener una posición táctica más favorable desde la cual ejecutar una misión posterior.

6.6.1. Planificación y preparación

Organización

El tamaño del grupo de infiltración depende principalmente de la necesidad de control entre los grupos infiltrados, y del número y tamaño de las brechas en las defensas enemigas. Normalmente, las unidades se descompondrán en grupos de infiltración de tamaño escuadra o equipo.

Orden

Se emite una orden detallada para la infiltración. A cada grupo de infiltración se le proporciona, como mínimo, la siguiente información:

- Línea de partida.
- Carril de infiltración.
- Punto de reunión.
- Puntos de reunión alternativos.
- Hora o momento de reunión.
- Rutas desde el punto de reunión hasta las posiciones de ataque.

Preparación

Tras recibir la orden, los jefes de los grupos de infiltración siguen los procedimientos de conducción de tropas, tal como se describen en el apartado de "[Procedimientos de Liderazgo de tropa](#)".

Cada combatiente se prepara a sí mismo y a su equipo para la operación. Siempre que sea posible, cada grupo de infiltración debe transportar el equipo especial necesario para cumplir la misión de la fuerza de infiltración. Esto asegura el cumplimiento de la misión en el caso de que no todos los grupos completen con éxito la infiltración. Se parte de la premisa de que no se podrá reabastecer en el cumplimiento de esta misión.

Después de que los jefes de grupo emiten sus órdenes. Se debe exigir a todo el personal memorizar la ruta, los azimuts hacia y la ubicación de los puntos de reunión.

El cumplimiento de la misión descansa principalmente en la capacidad de los jefes de pequeñas unidades. La planificación y preparación deben ser tan exhaustivas y detalladas como el tiempo y los medios disponibles lo permitan.

Medidas de control

- **Carriles de infiltración:** Los carriles de infiltración se extienden a través de brechas conocidas o probables en las defensas enemigas y a menudo se localizan en zonas abruptas, pantanosas o densamente boscosas. (Véase fig. 4-11.)
- **Puntos de reunión:** Los puntos de reunión deben estar ocultos a una posible detección por la observación y las patrullas enemigas. Son asegurados por el primer grupo que llega al área. Deben designarse rutas de escape hacia puntos de reunión alternativos.
- **Rutas:** Las rutas desde los puntos de reunión hasta el objetivo deben estar ocultas, tanto para lograr sorpresa como para proporcionar protección.
- **Objetivos:** Los objetivos pueden ser reservas enemigas, unidades de artillería o instalaciones de mando y logística. Las fuerzas de infiltración también pueden capturar terreno clave o establecer bloqueos de carretera para restringir el movimiento enemigo, aislar el área de combate y facilitar el movimiento de fuerzas mecanizadas propias.

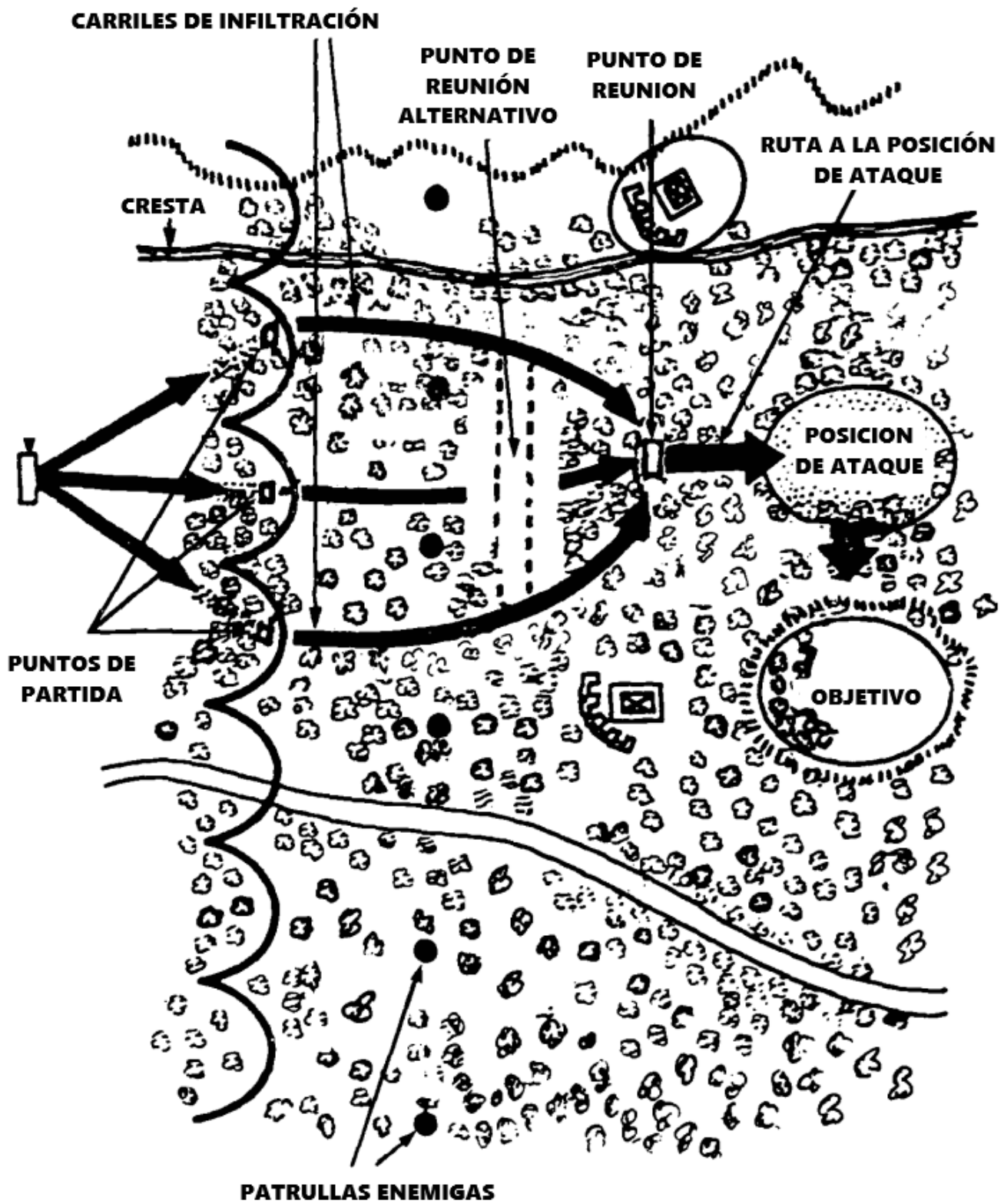


FIGURA 4-11. ATAQUE USANDO TECNICAS DE INFILTRACIÓN

6.6.2. Conducción del Ataque por Infiltración

Movimiento de los grupos

Los grupos de infiltración se desplazan con sigilo para evitar la detección. Los grupos de infiltración atraviesan las brechas en las líneas enemigas utilizando los carriles de infiltración. Si son detectados, los grupos evitan el combate, retirándose o maniobrando alrededor del enemigo. La velocidad de movimiento está limitada por la necesidad de mantener el sigilo. Los grupos que no puedan alcanzar su punto de reunión dentro del tiempo establecido ejecutan el plan alternativo previamente designado.

Reunión de los grupos

En el punto de reunión, los grupos se concentran y se completan los preparativos para el asalto. El primer grupo de infiltración que llega al punto de reunión lo asegura.

La fuerza reunida abandona el punto de reunión para asaltar el objetivo a la hora o momento designados. El cuerpo principal puede ser precedido por un pequeño elemento de seguridad (equipo de reconocimiento), cuya misión es evitar que el cuerpo principal sea detectado o sorprendido.

Asalto

La fuerza se detiene antes de alcanzar el objetivo para realizar el reconocimiento final y la coordinación. Esta posición de asalto debe ser la última zona segura, con cubierta y ocultación, antes de llegar al objetivo.

El asalto al objetivo se caracteriza por la sorpresa y el empleo de máxima potencia de fuego contra el punto más débil del objetivo, con el fin de destruirlo o capturarlo rápidamente. Si está previsto el enlace con otras fuerzas propias, se emplean señales de reconocimiento visuales y acústicas previamente designadas para evitar enfrentamientos entre unidades amigas.

Si el objetivo no puede ser mantenido, la fuerza de asalto se repliega a un área de reunión para ejecutar nuevos asaltos o se retira hacia las líneas propias. La retirada hacia líneas propias puede realizarse por vía aérea o mediante exfiltración, ya sea como unidad en conjunto o separándose en grupos de exfiltración. Una vez alcanzadas las líneas propias, la unidad se reorganiza nuevamente.

7. Combate defensivo

ASDF

7.1. General

ASDF

7.1.1. Propósito

El propósito de la acción defensiva es retener o controlar el terreno, ganar tiempo, crear condiciones más favorables para la acción ofensiva, o economizar fuerzas para permitir la

concentración de fuerzas en otros sectores.

7.1.2. Misión

La misión de la infantería en la defensa es, con el apoyo de otras armas, detener al enemigo mediante el fuego mientras se aproxima a la posición de combate, rechazar su asalto mediante el combate cercano si alcanza la posición, y destruirlo mediante el contraataque si logra penetrar en la posición de combate.

Para la escuadra de fusileros, esta misión puede dividirse en tres partes:

- Destruir al enemigo mediante el fuego una vez que entra en el alcance de las armas ligeras de la posición de combate de la escuadra. El enemigo debe ser destruido lo más adelante posible respecto a la posición de combate de la escuadra. Cuanto más cerca llegue el enemigo de la posición de combate de la escuadra, mayor será el número de bajas propias que podrá causar.
- Si el enemigo continúa presionando el ataque hasta el punto de lanzar un asalto, la escuadra rechaza dicho asalto continuando la entrega de fuego como parte de los fuegos finales de protección de su unidad y, si es necesario, mediante combate cuerpo a cuerpo.
- Si el enemigo logra penetrar la posición de combate, la escuadra mantiene su posición de combate, entregando fuego sobre el enemigo infiltrado y participando en contraataques para destruirlo y restablecer la posición de combate.

7.1.3. Definiciones

Sector de fuego

Un sector de fuego es un área que debe ser cubierta con fuego por un individuo o una unidad de fuego (escuadra o equipo). Es un área con forma de abanico delimitada por dos límites laterales y un límite frontal. (Véase fig. 5-1).

Se asigna un sector de fuego a armas individuales, equipos y escuadras. Normalmente, a los jefes de escuadra no se les asignan sectores de fuego individuales, ya que su deber principal durante la conducción de la defensa es dirigir y controlar los fuegos de sus unidades.

El sector de fuego se utiliza para indicar claramente el área que debe ser cubierta por el fuego y para lograr la mejor distribución posible de la potencia de fuego disponible, así como la cobertura completa del área al frente. También se emplea para asegurar el apoyo mutuo mediante la superposición de sectores de fuego adyacentes.

En los operativos se nos asignan posiciones de combate que deben ser defendidas. Las posiciones de combate se defienden mediante la superposición de los sectores de fuego de las escuadras. El sector de fuego de la escuadra se cubre mediante la superposición de los sectores de fuego de los equipos.

- **Límites laterales:** Se seleccionan características del terreno fácilmente identificables para indicar la línea de visión a lo largo de cada lado del sector. Estas características del terreno deben estar ubicadas cerca del límite frontal del sector, de modo que todos los

miembros del equipo de fuego asignados a cubrir ese sector utilicen los mismos elementos de referencia. Durante períodos de visibilidad restringida, se emplean dos estacas, colocadas cerca de la posición del arma, para indicar los límites laterales. Estas deben ser emplazadas antes de la llegada de la oscuridad.

- **Límite frontal:** El límite frontal se establece a la distancia a la cual el arma abrirá fuego. Para los fusiles y fusiles automáticos, este límite puede extenderse hasta sus alcances efectivos máximos. Siempre que sea posible, se selecciona una característica del terreno para señalar el límite frontal. Cuando el atacante sobrepasa este límite, es sometido a fuego. Esto proporciona al jefe de escuadra un medio claro y eficaz para controlar el inicio del fuego de armas ligeras.

Posición de combate

Una posición de combate es un lugar en el terreno desde el cual un individuo o una unidad de fuego (escuadra o equipo) realiza fuego. Antes de seleccionar una posición de tiro, el sector de fuego asignado debe ser examinado cuidadosamente desde varios puntos, utilizando la posición tendida (prono), para asegurar una cobertura eficaz del sector de fuego. A continuación, la posición de combate exacta se designa en el terreno antes de comenzar a excavar. La posición debe permitir buenos campos de tiro, hacer el máximo uso de la cobertura y el ocultamiento disponibles, y facilitar el ejercicio del control del fuego por parte del jefe de la unidad.

- **Posición de combate primaria:** La posición primaria es la mejor posición disponible desde la cual se puede cubrir el sector de fuego asignado. A individuos, equipos y escuadras se les asignan posiciones primarias.
- **Posición de combate alterna:** Las posiciones alternas no se asignan normalmente a individuos o unidades dentro del operativo. Se emplean principalmente por las armas servidas por dotación. Una posición alterna se sitúa de manera que un arma servida por dotación pueda seguir cumpliendo su misión original cuando la posición primaria se vuelve insostenible o inadecuada para llevar a cabo dicha misión.
- **Posición de combate suplementaria:** Una de las mayores amenazas, tanto para el atacante como para 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 la extensión de sus disposiciones, induciendo así al adversario a una evaluación errónea de la situación y, en consecuencia, a una decisión equivocada.

Las posiciones suplementarias se preparan para proteger contra ataques provenientes de direcciones distintas a aquellas desde las cuales se espera el ataque principal. Una posición suplementaria es una posición secundaria y no cubre el mismo sector de fuego que la posición primaria. En algunas situaciones, la avenida de aproximación más probable puede variar entre el día y la noche u otros períodos de visibilidad reducida. Por ello, la necesidad de cambiar de posición se convierte en una necesidad absoluta. Esta situación es más la regla que la excepción.

Las posiciones suplementarias proporcionan seguridad real. Cuando se ocupan, garantizan protección contra ataques desde direcciones no cubiertas por las posiciones primarias. El movimiento hacia las posiciones suplementarias debe realizarse, cuando sea posible, por rutas cubiertas y ocultas.

7.1.4. Fundamentos de la Defensa

Los siguientes fundamentos de la defensa son aplicables a todos los niveles tácticos (equipo, escuadra, pelotón, compañía, etc.). La aplicación de estos fundamentos por todos los jefes de unidad incrementa las probabilidades de lograr una defensa exitosa.

Preparación

Normalmente, el defensor llegará al campo de batalla antes que el atacante. Al llegar a la posición que debe defender, el jefe de escuadra debe determinar, a través del oficial al mando, cuánto tiempo está disponible para preparar su posición defensiva. Si hay tiempo disponible para preparar la posición, el jefe de escuadra debe utilizarlo sabiamente; si no lo hay, debe organizar una defensa improvisada.

Concentración

Las fuerzas deben concentrarse para prepararse contra los ataques en los puntos más probables. Para el jefe de escuadra, esto significa establecer su posición conforme a las órdenes del oficial al mando.

Flexibilidad

A nivel de escuadra, la flexibilidad se logra mediante el desarrollo continuo de distintos cursos de acción para hacer frente a la amenaza enemiga. El jefe de escuadra debe preguntarse continuamente: «¿Qué hago si el enemigo hace esto...?»

Máximo empleo de la acción ofensiva

Normalmente, el oficial al mando asignará a la escuadra la ejecución de diversos tipos de patrullas para mantener el contacto con el enemigo. Además, el jefe de escuadra debe inculcar en sus hombres una mentalidad ofensiva y un espíritu agresivo.

Uso adecuado del terreno

Se debe aprovechar al máximo los aspectos militares del terreno: terreno clave, observación, cobertura y ocultamiento, obstáculos y avenidas de aproximación (KOCOA).

Apoyo mutuo

Las unidades y las armas de apoyo se sitúan y emplean de modo que puedan apoyarse mutuamente. Una unidad aislada puede ser destruida fácilmente por el enemigo. Las posiciones deben ubicarse de forma que, cuando el enemigo ataque una, quede sometido al fuego de al menos otra posición.

Defensa en profundidad

La escuadra emplea los tres equipos de fuego en línea cuando se despliega. La escuadra combate al enemigo al máximo alcance de las armas ligeras y continúa disparando hasta detenerlo. Si el atacante penetra las escuadras de primera línea, estas pueden desplazarse a posiciones suplementarias para continuar combatiendo al enemigo, o participar en contraataques para rechazarlo.

Conocimiento del enemigo

Dado que la defensa reacciona en gran medida a las acciones del atacante, el jefe de escuadra

debe informarse, a través del oficial al mando, sobre las capacidades del enemigo al que se enfrenta. Tener una idea de qué puede hacer el enemigo, qué armas empleará y cuál es su fuerza, ayudará al jefe de escuadra a organizar su defensa para hacer frente a esa amenaza.

7.1.5. Misiones defensivas de la escuadra

A la escuadra se le asignará uno de tres tipos de misiones:

Escuadra de primera línea

La escuadra puede defender como parte de una defensa mayor de primera línea. Su misión es detener al enemigo mediante el fuego antes de que alcance la posición de combate de la unidad, y rechazarlo mediante combate cercano si llega a dicha posición. Esta misión requiere que a la escuadra se le asigne una posición de combate y un sector de fuego. La escuadra mantiene su posición de combate a toda costa y solo se repliega u ocupa otras posiciones de combate por orden de una autoridad superior.

Escuadra como parte de la reserva

La escuadra puede formar parte de la reserva durante la defensa. Como parte de la reserva, normalmente se le asigna una posición de combate a retaguardia de las unidades de primera línea y las apoya mediante el fuego. La posición de combate y el sector de fuego se asignan para concentrar el fuego hacia la retaguardia, los flancos o dentro de un intervalo entre escuadras de primera línea. La escuadra, como parte de la reserva, también puede recibir una posición de combate y un sector de fuego para limitar las penetraciones enemigas en la posición de combate. Asimismo, la escuadra, como parte de la reserva, puede participar en un contraataque para expulsar al enemigo de la posición de combate.

7.1.6. La escuadra en la defensa

Organización del terreno

El oficial al mando organiza a la escuadra en la defensa especificando un sector de fuego y una posición principal de combate. Selecciona accidentes del terreno para indicar los límites laterales y el límite delantero del sector de fuego de la escuadra. Señala sobre el terreno la ubicación general de la posición de combate de la escuadra que deberá ocuparse. Designa las posiciones generales de combate y las direcciones principales de fuego para determinados fusiles automáticos que son críticos para la defensa. Puede asignar a la escuadra una posición de combate suplementaria para proteger los flancos o la retaguardia de la posición de combate del pelotón. (Véase fig. 5-8).

Plan de fuego

El jefe de escuadra elabora el plan de fuego de la escuadra de manera que esta ocupe físicamente la posición principal de combate asignada y pueda cubrir con fuego el sector de fuego asignado por el oficial al mando. (Véase fig. 5-9). El plan de fuego incluye la asignación de sectores de fuego de los equipos, las posiciones de combate de los equipos, las direcciones principales de fuego de los fusiles automáticos y la posición de combate del jefe de escuadra.

Posiciones de los equipos de fuego

- El jefe de escuadra distribuye sus equipos de manera que ocupen físicamente la posición de combate asignada y sean capaces de cubrir con fuego el sector de fuego de la escuadra asignado.
- Los equipos se sitúan generalmente en línea. Encaran la dirección prevista del ataque enemigo para poder entregar su mayor volumen de fuego contra el enemigo al frente de la posición de combate. Las posiciones de combate de los miembros individuales del equipo pueden escalonarse en una línea irregular para aprovechar el terreno; sin embargo, debe tenerse cuidado de no enmascarar los fuegos de los miembros del equipo.
- La selección de las posiciones de combate de los equipos debe coordinarse con la ubicación de las armas de dotación colectiva (armas estáticas, cañones, etc...) dentro de la posición de combate de la escuadra, con el fin de proporcionar protección cercana a dichas armas.

Posición del jefe de escuadra

La posición de combate del jefe de escuadra suele estar ligeramente a retaguardia de los equipos y en el centro de la posición de combate de la escuadra. Debe ser una posición desde la cual el jefe de escuadra pueda:

- Observar el sector de fuego asignado a su escuadra.
- Observar la mayor parte posible de la posición de combate de la escuadra, en particular las posiciones de los jefes de equipo.
- Mantener contacto con el oficial al mando.

Croquis del plan de fuego

El jefe de escuadra prepara el croquis del plan de fuego de la escuadra. El croquis debe incluir las posiciones de combate y sectores de fuego de los equipos, y la posición de combate del jefe de escuadra, así como su nido médico inmediato -en caso de haberlo-. Si la escuadra de fusileros proporciona protección a un arma de dotación colectiva, su posición y su misión principal de fuego. La figura 5-10 es un ejemplo de un croquis del plan de fuego de la escuadra.

7.2. Procedimientos Defensivos

7.2.1. Procedimientos de liderazgo de tropas en la defensa

General

Al recibir la orden defensiva del oficial al mando, el líder de escuadra sigue los procedimientos de liderazgo de tropas con el fin de hacer el mejor uso posible del tiempo, el equipo y el personal. Utilizando estos procedimientos y tras completar satisfactoriamente una estimación de la situación, emite su orden defensiva de escuadra.

Esta orden sigue el formato de cinco párrafos, que incluye:

- Información sobre el enemigo, la ubicación e identificación de las unidades adyacentes y la ubicación de las armas de apoyo dentro del área de la escuadra.
- La misión de la escuadra.

- Las posiciones de combate y los sectores de fuego para cada equipo.
- La asignación de armas ligeras de asalto a los miembros de la escuadra cuyas posiciones de combate cubran avenidas de aproximación para vehículos blindados.
- La organización del terreno, la prioridad de los trabajos, la seguridad de la escuadra y cualquier otra instrucción que el jefe de escuadra considere necesaria.
- Los detalles administrativos y logísticos, tales como el reabastecimiento de munición y la ubicación de los sanitarios y del puesto de socorro.
- Señales preestablecidas, tales como señales pirotécnicas o audibles, que indiquen cuándo abrir fuego o ejecutar fuegos finales de protección. También se indica la ubicación del jefe de escuadra y del oficial al mando.

7.2.2. Plan de defensa de la escuadra

Después de emitir la orden defensiva de la escuadra, el jefe de escuadra coloca a sus equipos para cubrir el sector de fuego asignado. Antes de iniciar las preparaciones detalladas de las posiciones de combate, el jefe de escuadra verifica el sector de fuego de cada equipo y la capacidad del equipo para observar su sector asignado.

Durante la inspección de las posiciones de combate, se asegura de que los sectores de fuego se superpongan y de que pueda entregarse la densidad de fuego deseada sobre las avenidas de aproximación. Las responsabilidades del jefe de escuadra durante la preparación de la posición de combate incluyen:

- En coordinación con los jefes de equipo, inspeccionar la posición de combate de cada integrante del equipo, verificando la capacidad de cada hombre para cubrir el sector de fuego del equipo.
- Coordinar con el personal de armas servidas por dotación ubicado dentro de la posición de la escuadra.
- Supervisar la preparación de los pozos de combate.
- Supervisar el despeje de los campos de tiro.
- Proporcionar seguridad, asignando centinelas.
- Coordinar todas las medidas de seguridad con las escuadras adyacentes y con el oficial al mando.
- Inspeccionar las posiciones de combate para asegurar que el camuflaje y la protección superior sean adecuados.
- Supervisar la preparación de las posiciones de combate suplementarias.
- Establecer un sistema de señales para el control del fuego.

Señal para iniciar el fuego

Normalmente se establece un límite delantero para designar la distancia a la cual los equipos de fuego deben abrir fuego. Para fusiles y fusiles automáticos, este límite puede extenderse hasta su alcance efectivo máximo. Debe seleccionarse un accidente del terreno para marcar dicho límite delantero. Cuando el atacante cruza este límite, es sometido a fuego. Esto establece un medio positivo de control del fuego, asegurando que el fuego de armas ligeras no se inicie prematuramente ni se retrase en exceso.

El jefe de escuadra puede desear que los equipos retengan el fuego hasta que el enemigo se acerque más allá del alcance efectivo máximo de las armas ligeras y, entonces, entreguen un gran volumen de fuego sorpresa. En este caso, establecerá una señal para iniciar el fuego. Cuando la escuadra abre fuego, los fusiles y los lanzagranadas disparan a la cadencia media; los fusiles automáticos normalmente disparan a la cadencia sostenida. El jefe de escuadra determina qué cadencia de fuego es apropiada para la situación. A medida que el enemigo se aproxima, la cadencia de fuego se incrementa.

Señal para cesar el fuego

Se utilizan señales predeterminadas para cesar el fuego. Cuando el asalto enemigo ha sido rechazado, se da la señal para cesar el fuego. El jefe de escuadra determinará cuándo es seguro cesar completamente el fuego.

7.2.3. Seguridad de la escuadra

La escuadra de fusileros proporciona su propia seguridad local manteniendo una observación constante hacia el frente, los flancos y la retaguardia. Se mantiene en todo momento a un número suficiente de hombres en estado de alerta para asegurar un sistema de alerta temprana eficaz frente a la actividad enemiga aérea y terrestre.

En terreno abierto y durante el día, normalmente es suficiente un centinela por escuadra. En condiciones de visibilidad reducida, por lo general se asigna un centinela por equipo de fuego.

Antes de ser destacados, deben recibir una instrucción previa que incluya:

- La ubicación y actividad de las fuerzas amigas y de las fuerzas enemigas conocidas (incluidas patrullas).
- La ubicación del jefe de escuadra.
- La ubicación del puesto de mando del oficial al mando.

Normalmente, los centinelas operan el fusil automático.

7.2.4. Organización del terreno

General

La organización del terreno comienza tan pronto como a los miembros individuales de la escuadra se les han asignado sectores de fuego. Incluye las siguientes tareas:

- Establecer seguridad (puestos de escucha, puestos de observación, patrullas).
- Posicionar las armas automáticas.
- Despejar los campos de tiro.
- Excavar posiciones de combate.
- Construir obstáculos.
- Seleccionar posiciones de combate suplementarias.

Establecimiento de la seguridad

La seguridad local consiste en las medidas adoptadas para evitar la sorpresa y negar al enemigo

información sobre el plan defensivo. La seguridad en todas las direcciones y la protección contra la sorpresa se logran mediante:

- La designación de un centinela para vigilancia.
- La aplicación estricta de la disciplina de ruido y de luz.
- La reducción al mínimo del movimiento dentro de la posición de combate de la escuadra.

Posicionamiento de los fusiles automáticos

Los fusiles automáticos se emplazan para cubrir las avenidas de aproximación más probables hacia el área de la escuadra. Sus posiciones deben permitir:

- Cubrir el sector de fuego del equipo de fuego.
- Proporcionar apoyo a los equipos de fuego adyacentes.
- Ejecutar eficazmente los fuegos finales de protección.

Despeje de los campos de tiro

Al despejar los campos de tiro frente a cada posición de combate, deben observarse las siguientes directrices:

- Comenzar el despeje cerca de la posición de combate y avanzar hacia los límites del alcance efectivo de las armas ligeras.
- En zonas poco arboladas, eliminar las ramas bajas de los árboles grandes dispersos. Puede ser conveniente retirar árboles completos que puedan servir como puntos de referencia para el fuego enemigo.
- En bosques densos, el despeje completo del campo de tiro no es posible ni deseable. El trabajo debe limitarse a aclarar el sotobosque y retirar las ramas bajas de los árboles grandes. Además, se deben abrir corredores estrechos de tiro para las armas automáticas.
- Si es factible, demoler edificios y muros situados frente a la posición de combate que puedan obstruir los campos de tiro o proporcionar cobertura y ocultación al enemigo.
- El jefe del equipo debe extremar las precauciones para garantizar que los campos de tiro estén libres de obstáculos que puedan provocar la detonación prematura del proyectil del M203.

Excavación de posiciones de combate

Las posiciones de combate son excavadas por los soldados en sus posiciones asignadas. Estas posiciones proporcionan una excelente protección contra el fuego de armas ligeras, fragmentos de artillería, ametrallamientos o bombardeos aéreos, los efectos de detonaciones nucleares y la acción aplastante de los tanques.

Si no existe una prescripción por parte de una autoridad superior, el jefe de escuadra designará posiciones de combate para uno o dos hombres. El tipo de posición a emplear se determina en función de:

- La fuerza de la escuadra
- Los campos de tiro disponibles
- El tamaño del sector de fuego de la escuadra

No obstante, la posición de combate para dos hombres permite que se respete la división por binomios.

Construcción de obstáculos

La escuadra puede recibir la orden de construir obstáculos como alambradas de púas, barreras de troncos y matorrales, zanjas y campos de minas improvisados de protección. Por lo general, los obstáculos antitanque y otros de gran envergadura son construidos por ingenieros.

Cuando se construyen obstáculos que afectan a la posición de combate de la escuadra, el jefe de escuadra se asegura de que:

- El obstáculo esté situado más allá del alcance de las granadas de mano de las posiciones individuales.
- El obstáculo esté cubierto por fuego.

Selección de posiciones de combate suplementarias y alternas

La escuadra prepara posiciones suplementarias organizadas de la misma manera que las posiciones primarias, pero orientadas en una dirección diferente.

Si se agregan o emplean armas colectivas en la posición de la escuadra, también deben prepararse posiciones alternas para dichas armas.

7.2.5. Orden de defensa de la escuadra

El jefe de escuadra sigue el formato estándar de la orden en cinco párrafos al presentar su orden de defensa. (Véase texto plegado adjunto). A continuación se muestra un ejemplo de orden de defensa impartida por el jefe de la 3.^a escuadra, comenzando con una orientación del terreno:

- **La Orden en Cinco Párrafos:** La orden en cinco párrafos deriva de la orden de operaciones y está estructurada para satisfacer las necesidades del líder de pequeñas unidades. Es similar a la orden de operaciones en cuanto a que incluye la situación, la misión, el concepto de la operación, las órdenes a los subordinados y las medidas necesarias para asegurar la coordinación de los aspectos administrativos, logísticos, de mando y de comunicaciones.

La orden en cinco párrafos está diseñada para su presentación oral, mientras que la orden de operaciones está estructurada para ser redactada por escrito. La orden en cinco párrafos se emplea a nivel compañía y por debajo. El líder de escuadra emite su orden de forma oral.

- **Formato de la Orden en Cinco Párrafos (SMEAC)**

- **Situación**

- **Fuerzas enemigas:** Incluye la composición, despliegue, ubicación, movimientos, capacidades y actividades recientes de las fuerzas enemigas.
- **Fuerzas amigas:** Declaración de la misión de la unidad inmediatamente superior, la ubicación y misión de las unidades adyacentes, y la misión de las unidades de apoyo no orgánicas que puedan afectar las acciones de la

unidad.

- **Misión:** Declaración clara y concisa de la tarea que la escuadra debe cumplir.
- **Ejecución**
 - **Concepto de la operación:** Resumen breve del plan táctico que la escuadra debe ejecutar, elaborado por el líder de escuadra.
 - **Tareas a los subordinados (misiones):** En los párrafos siguientes se asignan misiones específicas a cada equipo y a cualquier unidad agregada.
 - **Instrucciones de coordinación:** En el último párrafo se incluyen las instrucciones que se aplican a dos o más unidades subordinadas.
- **Administración y Logística:** Este apartado contiene información o instrucciones relativas a raciones y munición; ubicación del punto de distribución, del sanitario y de repliegue.
- **Comunicaciones:** Instrucciones especiales sobre comunicaciones, incluyendo señales preestablecidas, contraseña y contraseña de reconocimiento, indicativos de llamada y frecuencias, señales de emergencia, procedimientos radio, pirotecnia y restricciones en el uso de las comunicaciones.

“(Párrafo 1)

«Se espera que una fuerza enemiga apoyada por tanques, artillería y aviación ataque desde esa dirección (señalando), en unos 20 minutos.

Defenderemos esta cota elevada desde justo este lado de la carretera (señalando) hasta un punto 500 metros a la derecha (señalando). Nuestra posición de combate discurre a lo largo de la ladera frontal de la cota (señalando).

La 2.^a escuadra está a nuestra derecha y la 3.^a a nuestra izquierda.

Dos equipos SMAW están situados en nuestra zona, justo a la derecha de la carretera, y baten la carretera, pertenecen a la unidad de mando.

(Párrafo 2)

«La misión de nuestra escuadra es organizar y defender una parte de la posición de combate desde el lado derecho de la carretera hasta y alrededor de este espolón, y hasta e incluyendo la vaguada de la derecha. Nuestro sector de fuego es el área comprendida entre esa curva del arroyo a nuestra derecha (señalando) y la ruptura del bosque a nuestra izquierda (señalando)».

(Párrafo 3)

«Nuestra escuadra organizará la defensa con tres equipos de fuego en línea. La dirección principal de fuego.

1.er equipo de fuego, a la derecha, defenderá desde esa vaguada (señalando), alrededor del lado derecho del espolón, hasta e incluyendo ese tocón. Su sector de fuego se extenderá desde esa curva del arroyo en el área de la 2.ª escuadra (señalando), hacia la izquierda, hasta el otro lado de esa gran roca (señalando).

2.º equipo de fuego, en el centro, defenderá desde ese tocón hasta e incluyendo ese arbusto (señalando) en el centro-izquierda del espolón. Su sector de fuego va desde el puente demolido a la izquierda hasta ese macizo de espadañas en el cauce del arroyo (señalando). Este equipo destacará un hombre para actuar como seguridad de la escuadra mientras cavamos. Que permanezca en esta cota y vigile especialmente el cauce del arroyo.

3.er equipo de fuego, a la izquierda, defenderá desde ese arbusto del centro-izquierda del espolón hasta la carretera. La carretera en sí está en el área de la 3.ª escuadra. Su sector de fuego va desde esa gran roca en el cauce del arroyo (señalando) hasta ese gran árbol en el área de la 3.ª escuadra (señalando).

Más tarde señalaré las posiciones suplementarias que protegen la retaguardia.

Después de comprobar la posición de combate de cada hombre y su cobertura del sector del equipo, despejaremos campos de tiro y cavaremos pozos de combate. Los jefes de equipo asignarán las tareas. Ya he coordinado el solapamiento de sectores de fuego con la 2.ª escuadra a la derecha y la 3.ª escuadra a la izquierda.

Abran fuego contra el enemigo cuando salga del bosque frente a nosotros. Usaremos el bosque como límite adelantado».

(Párrafo 4)

«Asegúrense de que todos tengan cuatro granadas.

El puesto de socorro está por esa carretera, a unos 100 metros a retaguardia. Nosotros situaremos nuestro nido medico a la derecha, con mi equipo en esa posición a cubierto que es la mas segura (señalando)».

(Párrafo 5)

«El oficial al mando está en el borde del bosque a nuestra retaguardia derecha (señalando).

Mi posición estará aquí, en este espolón, justo detrás del 1.º equipo de fuego junto al medico.

¿Alguna pregunta?

¡En marcha!»

7.2.6. Defensa contra un ataque mecanizado

Cuando tanques u otros vehículos blindados apoyan un ataque de infantería enemigo, el objetivo principal de la escuadra es la infantería enemiga. Esto es válido tanto si la infantería enemiga avanza a pie (desmontada) como si va embarcada en transportes blindados de personal (APC) o en camiones.

Si la infantería enemiga va en camiones, puede ser enfrentada con armas ligeras.

Si va en APC, puede ser enfrentada con armas ligeras usando munición perforante (si está disponible) y con armas ligeras antitanque.

El objetivo es ralentizar el movimiento de la infantería, obligándola a desmontar. Esto separa a la infantería enemiga de los tanques o fuerza a los tanques a reducir su velocidad para mantener el ritmo de la infantería desmontada.

Cuando la infantería enemiga no ofrece un blanco, la escuadra puede dirigir el fuego de armas ligeras y antitanque ligero contra los dispositivos de puntería y las ranuras de visión de los blindados enemigos. Los lanzadores ligeros se emplean para destruir tanques enemigos o para dañar las orugas y el sistema de suspensión hasta el punto de impedir su movimiento (neutralización por movilidad).

Bajo ninguna circunstancia la escuadra se desviará de su misión básica de enfrentar y destruir a la infantería enemiga. Se hará todo lo posible por separar los tanques enemigos de su infantería, ya que los tanques, incluso si atraviesan la posición defensiva de la escuadra, son muy vulnerables a las armas antitanque servidas por dotación una vez privados del apoyo de la infantería.

HARÍA FALTA AÑADIR TEMAS DE NUESTRA CAPACIDAD ANTITANQUE, ARMAS ESTÁTICAS ETC,

7.2.7. Movimiento a posiciones de combate suplementarias

Si la posición de una escuadra adyacente es penetrada por el enemigo, el jefe de escuadra desplaza parte del fuego hacia el área penetrada y, si es necesario, mueve a algunos hombres a posiciones de combate suplementarias para proteger el flanco amenazado.

Si la posición de la escuadra es amenazada por un ataque desde la retaguardia, el jefe de escuadra mueve a algunos hombres a posiciones suplementarias orientadas a la retaguardia. En terreno abierto y llano, el jefe de escuadra puede simplemente ordenar a sus hombres que desplacen el fuego hacia atrás.

Antes de mover personal a posiciones suplementarias, el jefe de escuadra, si es posible, solicita la aprobación del oficial al mando. Cuando no es posible solicitar permiso, informa al oficial al mando lo antes posible.

El jefe de escuadra evita mover un equipo completo a posiciones suplementarias; en su lugar, desplaza uno o dos hombres de cada equipo, según sea necesario para proteger el flanco o la retaguardia. En todos los casos, los hombres se desplazan siguiendo la ruta que ofrezca mejor

cobertura.

7.2.8. Fuerzas de seguridad (anteriormente, puesto avanzado de combate)

La escuadra puede actuar como parte de una fuerza de seguridad. A estas fuerzas se les asignan tres tipos de misiones: pantalla (screen), guardia (guard) y cobertura (cover).

- **Pantalla**

- Elemento de seguridad cuya tarea principal es observar e informar, evitando el enfrentamiento decisivo con el enemigo. Una pantalla:
- Proporciona alerta temprana de la aproximación enemiga.
- Establece y mantiene contacto con el enemigo e informa de su actividad.
- Dentro de sus capacidades, destruye o rechaza unidades de reconocimiento enemigas.
- Dificulta y hostiga al enemigo con fuegos indirectos.
- Guía fuerzas de reacción.

- **Guardia**

- Protege a la fuerza principal del ataque, del fuego directo y de la observación terrestre, combatiendo para ganar tiempo, además de observar e informar. Una guardia:
- Proporciona alerta temprana y espacio de maniobra al frente, flancos y retaguardia de la fuerza principal.
- Ataca, defiende o retrasa, dentro de sus capacidades, para proteger a la fuerza principal.

- **Fuerza de cobertura**

- Fuerza que opera separada de la principal con el propósito de interceptar, enfrentar, retrasar y engañar al enemigo antes de que pueda atacar a la fuerza principal. Una fuerza de cobertura:
- Establece contacto con el enemigo.
- Protege a la fuerza principal del enfrentamiento directo.
- Niega al enemigo información sobre el tamaño, fuerza, composición y objetivo de la fuerza principal.
- Destruye fuerzas de reconocimiento y seguridad enemigas.
- Desarrolla la situación para determinar la disposición, fortalezas y debilidades del enemigo.

La ubicación y composición de la fuerza de seguridad son determinadas por el oficial al mando de la fuerza principal, quien la organiza según la misión asignada: pantalla, guardia o cobertura.

En general, el papel de la escuadra como parte de una fuerza de seguridad será el mismo, independientemente de la misión asignada. La escuadra informa de los avistamientos enemigos, abre fuego contra el enemigo y se retira únicamente por orden del oficial al mando.

8. Gestión de heridos

ASDF

9. Movimientos y combate motorizado

ASDF

9.1. Coordinación interna escuadra

ASDF

10. Operaciones anfibias

El propósito de una operación anfibia es lanzar un ataque desde el mar contra una costa hostil.

Acción al desembarcar

La primera prioridad de la ola de asalto es la destrucción del enemigo en la playa. A cada escuadra se le asigna un objetivo específico. La escuadra toma su objetivo tan rápida y agresivamente como sea posible, independientemente del progreso de otros elementos del pelotón. Ya sea atacando un objetivo en la playa o avanzando hacia el interior, la acción de la escuadra debe ser rápida y decisiva. El seguimiento inmediato del bombardeo preliminar ofrece los mejores resultados. Las instalaciones y los accidentes del terreno a menudo pueden ser capturados rápidamente mediante un ataque inmediato; en cambio, una demora puede exigir un ataque posterior más difícil.

Unidades de apoyo

Las escuadras de ametralladoras, antitanque y morteros normalmente se embarcan junto con las escuadras de fusileros de asalto para formar los equipos de lancha de la primera ola. A este personal se le asignan objetivos definidos contra los cuales proporcionarán fuego de apoyo.

11. Operaciones en helicóptero

El helicóptero proporciona una mayor movilidad en el campo de batalla a las unidades terrestres. Los jefes de escuadra y de equipo de fuego deben estar familiarizados con la información básica relativa a los principios y técnicas empleados en las operaciones aerotransportadas en helicóptero.

11.1. Concepto de empleo

Las unidades de infantería pueden organizarse y equiparse para llevar a cabo operaciones aerotransportadas en helicóptero. Las fuerzas helitransportadas pueden emplearse para capturar terreno clave; aislar bolsas de resistencia; realizar enlaces con otras fuerzas; y llevar a cabo acciones de distracción, incursiones, patrullas de combate, reconocimiento profundo, observación y vigilancia, y operaciones contra guerrillas.

El oficial o suboficial de tropas de mayor antigüedad del heliteam es el jefe del heliteam. Sus responsabilidades son las siguientes:

- Inspeccionar a cada individuo para verificar que lleve el uniforme y el equipo correctos.
- Pasar revista y organizar el heliteam en el área de reunión asignada.
- Asegurarse de que el equipo asignado al heliteam esté correctamente ubicado antes de que el equipo sea llamado a el punto de embarque.
- Conducir a su heliteam desde el área de reunión hasta el punto de embarque.
- Supervisar el embarque de su heliteam.
- Supervisar el desembarque del personal y del equipo del heliteam en la zona de aterrizaje.

Por lo tanto este individuo puede ser el líder de escuadra, o una personada designada por el mismo. En el caso de que se presente un coordinador aéreo, el puede asumir esas labores si el oficial al mando lo cree pertinente.

11.2. Conducción del asalto helitransportado

11.2.1. Planeamiento

Los principios del combate ofensivo son los mismos para el empleo de fuerzas helitransportadas que para el combate terrestre convencional. El jefe de escuadra se prepara para el asalto helitransportado cumpliendo las siguientes tareas:

1. Realiza una estimación preliminar de la situación.
2. Lleva a cabo reconocimiento mediante mapas y fotografías aéreas.
3. Coordina con los jefes de escuadra adyacentes.
4. Formula un plan de ataque tentativo que incluya:
 1. Organización del heliteam.
 2. Esquema de maniobra (limpieza del sector de la escuadra en el punto de aterrizaje y captura de los objetivos).
 3. Apoyo de fuegos.
5. Presenta su plan de ataque tentativo al oficial al mando.
6. Informa a los miembros de la escuadra sobre la misión.
7. Completa el plan, emite la orden y supervisa su ejecución.

11.2.2. Acción inicial en tierra

Asalto inicial

El asalto inicial consiste en capturar y establecer los puntos de aterrizaje. A cada escuadra de la

primera ola se le asigna un sector de responsabilidad sobre la totalidad o parte del punto de aterrizaje. Tras el aterrizaje, las escuadras capturan sus sectores asignados.

Captura del punto de aterrizaje

Una vez asegurada el área, la escuadra establece una defensa improvisada para garantizar la seguridad inicial de la zona de aterrizaje. De manera simultánea a estas operaciones, el jefe de escuadra lleva a cabo la reorganización y el control. El contacto con las unidades amigas se establece lo más rápidamente posible.

Acción posterior

Las unidades desembarcadas en olas sucesivas se emplean, según sea necesario, para asegurar la completa captura y control de la zona de aterrizaje.

12. Operaciones militares en Terreno Urbanizado

El combate en áreas urbanas se caracteriza por el combate a corta distancia, campos de tiro y observación limitados, dificultades en el control de las tropas y la canalización del movimiento de vehículos. El defensor puede utilizar las áreas urbanas para canalizar y detener un ataque enemigo. Los edificios normalmente proporcionan tanto al atacante como al defensor una buena protección contra el fuego directo e indirecto. También ofrecen rutas cubiertas y ocultas que pueden emplearse para mover tropas y suministros.

El combate se desarrolla a corta distancia y el resultado depende en gran medida de la iniciativa y del liderazgo agresivo de los mandos de pequeñas unidades. En muchos casos, las escuadras y los equipos de fuego operan de manera independiente dentro de sus zonas de acción asignadas. El atacante debe aislar y limpiar las partes del área urbana por las que avanza, lo que provoca la pérdida del impulso del ataque. Las áreas urbanas deben ser atacadas cuando:

- No pueden ser evitadas.
- Contienen un elemento clave del terreno (puente, cruce de carreteras).
- Deben ser devueltas al control amigo.
- Son necesarias para operaciones futuras.
- Están ocupadas por una fuerza enemiga que debe ser destruida.

Las operaciones militares en terreno urbanizado (MOUT) incluyen todas las acciones militares que se planifican y ejecutan en un complejo de terreno donde las construcciones artificiales influyen en las opciones tácticas disponibles para el comandante.

La urbanización se caracteriza por cambios en el uso del suelo y la expansión de elementos construidos por el hombre sobre el terreno natural. Existen cuatro categorías de terreno urbano: áreas lineales, aldeas, pueblos y ciudades pequeñas, y grandes ciudades con su correspondiente expansión urbana.

En el campo de batalla urbano existe toda la gama de características del terreno, tanto artificiales como naturales. Un extremo de la escala está compuesto por pequeñas áreas edificadas dispersas a lo largo de las líneas de comunicación. La fuerza que ataca a través de este tipo de área puede ser capaz de evitarla o eliminar fácilmente cualquier resistencia sin perder el impulso del ataque. El otro extremo del espectro consiste en un área urbana compleja que involucra completamente a las unidades de maniobra en combates edificio por edificio, piso por piso.

12.1. Consideraciones tácticas

Un área edificada crea problemas tácticos especiales que deben ser considerados tanto por el atacante como por el defensor. Los factores a tener en cuenta son:

1. La cobertura y el ocultamiento están disponibles tanto para el atacante como para el defensor.
2. Las calles y callejones, que proporcionan las rutas de movimiento más fáciles, también ofrecen líneas de fuego y zonas de muerte ya establecidas.
3. La observación y los campos de tiro son limitados, excepto a lo largo de calles y callejones.
4. El movimiento de vehículos se ve restringido y canalizado. Tanto los vehículos con ruedas como los de orugas deben recibir protección cercana de la infantería debido a su vulnerabilidad a ataques a corta distancia. Los tanques pierden gran parte de la efectividad de su armamento principal cuando se enfrentan a tropas enemigas situadas en los pisos superiores de edificios altos o en sótanos. Esto se debe a las limitaciones de elevación y depresión del cañón principal a corta distancia.
5. La proximidad entre las fuerzas atacantes y defensoras puede restringir el empleo de morteros, artillería y apoyo aéreo.
6. Las armas de fuego de ángulo elevado, como los morteros, adquieren mayor importancia, ya que pueden batir zonas en desfilada entre edificios.
7. En cierto grado, las paredes y los techos de los edificios neutralizan los efectos de fragmentación de la artillería, los morteros y las bombas y cohetes lanzados desde el aire; sin embargo, el número de bajas causadas por los efectos de la onda expansiva de estas armas aumenta debido al colapso de techos y muros, y a los escombros proyectados.
8. El uso de armas de apoyo por parte del atacante generará escombros que proporcionarán al defensor mayor cobertura y ocultamiento, y servirán para bloquear las avenidas de aproximación de los vehículos blindados.
9. En lo que respecta a la observación y los campos de tiro, la posesión y el control de los pisos superiores y las azoteas ofrecen una ventaja tanto al atacante como al defensor.
10. La amplificación del sonido y los ecos creados por las explosiones y el fuego de armas incrementan la dificultad para detectar las armas enemigas. El polvo y el humo producidos por explosiones e incendios reducen la capacidad de observar el fuego propio y de detectar y localizar el fuego enemigo.
11. El movimiento a campo abierto está restringido. La velocidad, la agresividad y la astucia son necesarias para asegurar el cumplimiento de la misión.
12. Las comunicaciones por radio se verán afectadas por las interferencias creadas por los edificios.

13. El humo puede proporcionar eficazmente ocultamiento, limitar la observación y facilitar el engaño y la sorpresa. El humo permanecerá efectivo durante períodos más prolongados, ya que no se disipará tan rápidamente como en terreno abierto.
14. Las ametralladoras montadas sobre trípode se emplean para proporcionar fuego preciso a lo largo de calles y callejones, incluso cuando la observación del tirador esté obstaculizada por el humo.

12.2. Fases del ataque a un área edificada

Al atacar un área edificada, el plan normalmente se ejecuta en tres fases:

Fase I

La Fase I está diseñada para aislar el objetivo, controlando las avenidas de aproximación hacia y desde el área edificada. Se asegura el terreno clave fuera del área urbana. Desde estas posiciones, se emplean las armas de apoyo para respaldar la entrada de la fuerza de maniobra en el área edificada y la captura progresiva de los objetivos. Los fuegos de apoyo también ayudan a impedir el refuerzo enemigo o su retirada del área.

Fase II

La Fase II consiste en un asalto para romper las defensas y asegurar una cabeza de puente en el perímetro del área edificada. Desde allí se lanzan los ataques para limpiar la zona. Se prefiere un envolvimiento (atacando las debilidades defensivas en los flancos o la retaguardia del área edificada); sin embargo, puede ser necesaria una penetración frontal.

Fase III

La Fase III es predominantemente una acción de limpieza, que consiste en un avance sistemático edificio por edificio y manzana por manzana a través del área edificada. Esta fase se caracteriza por acciones descentralizadas de pequeñas unidades y requiere una planificación detallada para compensar las dificultades de control.

El ataque no se detiene ni se ralentiza entre las Fases II y III. En muchos casos no existe una distinción clara entre ambas. A medida que cada unidad asegura su cabeza de puente en el borde cercano del área edificada, comienza inmediatamente a desplazar su equipo de cobertura hacia esa posición para respaldar la tercera fase del ataque.

12.3. Organización de la escuadra

La escuadra combatirá como parte del pelotón en este tipo de operación. El pelotón, durante el asalto a un área edificada, normalmente adoptará la formación en V. La escuadra de reserva se posicionará y desplazará según sea necesario para proteger los flancos y la retaguardia de las escuadras atacantes. Debe estar preparada para asumir la misión de cualquiera de las escuadras de ataque por orden, o responder a una nueva misión si así se dispone.

Cada una de las dos escuadras de ataque se organizará en elementos de cobertura y elementos de registro. El jefe de escuadra y las armas de apoyo, como antitanques, morteros o sanitarios,

normalmente se ubican con el elemento de cobertura.

Elemento de cobertura

El elemento de cobertura, compuesto por dos equipos de fuego, protege y apoya el avance del equipo de fuego designado como elemento de registro. El elemento de cobertura aplica fuego sobre el edificio que será asaltado por el elemento de registro, sobre los edificios adyacentes, y establece zonas de muerte alrededor del edificio que está siendo registrado para impedir la entrada de refuerzos enemigos. El elemento de cobertura se desplaza por orden del jefe de escuadra, bajo la protección del fuego del elemento de registro, una vez que este último ha asegurado el objetivo.

Elemento de registro

El elemento de registro se divide a su vez en un equipo de registro y un equipo de cobertura.

El equipo de registro (hombre en punta y binomio) realiza la entrada inicial al edificio bajo ataque y limpia la habitación.

El equipo de cobertura (jefe de equipo y binomio) entra al edificio después de que el equipo de registro haya despejado la habitación. Este equipo se posiciona para cubrir al equipo de registro y proporcionar fuego según sea necesario. Las áreas del edificio que aún no han sido despejadas permanecen bajo vigilancia constante del equipo de cobertura.

Al limpiar un edificio, el equipo de registro inspeccionará todos los espacios para asegurar que estén despejados.

12.4. Técnicas empleadas

El combate en áreas edificadas requiere el empleo de técnicas específicas que mejoran la coordinación y aseguran el cumplimiento de la misión con el mínimo de bajas.

- El ataque se conduce de forma sistemática, manzana por manzana y sección por sección, reduciendo la posibilidad de resistencia enemiga en la retaguardia.
- La coordinación del movimiento entre individuos y unidades es esencial para proporcionar fuego de cobertura y observación adecuados. La creación de zonas de muerte en calles y áreas abiertas requiere estrecha coordinación. Al cruzar calles o espacios abiertos, el jefe de escuadra debe coordinar el levantamiento o desplazamiento de los fuegos de apoyo amigos.
- Las áreas edificadas son ideales para el uso de trampas explosivas. Para reducir su efectividad:
 - Marcar las entradas a edificios y habitaciones utilizadas por el elemento de registro; el equipo de cobertura debe usar esas entradas.
- El movimiento individual adecuado es fundamental, y el método de desplazamiento empleado por un individuo o una unidad debe ser planificado detalladamente. Una situación puede exigir velocidad y agresividad, mientras que otra puede requerir sigilo. Las siguientes técnicas de movimiento han demostrado ser eficaces para reducir las bajas propias.

- Al desplazarse por calles y callejones, seleccione la cobertura con antelación. Manténgase pegado a las paredes y muévase de cobertura en cobertura. Manténgase alejado del centro de las calles. Sobre todo, no se agrupe.
- No cruce calles a menos que sea absolutamente necesario. Coordine los cruces con el equipo de cobertura, el elemento de cobertura y las ametralladoras de apoyo. Al cruzar una calle, muévase directamente, no en diagonal. Para limitar la exposición, los equipos cruzan juntos cuando sea posible, pero se dispersan nuevamente tan pronto como la calle ha sido cruzada.
- No se siluete al trepar muros o montones de escombros ni al entrar por accesos. Ruede sobre muros y escombros y atravesese las entradas con rapidez.
- La azotea de un edificio es un buen punto para ingresar a una construcción, pero un soldado en un techo es vulnerable al fuego enemigo desde todas las direcciones. Al forzar una entrada desde el techo, manténgase bajo, arrastrándose si es necesario, para evitar siluetearse ante el enemigo.
- Cuando sea ventajoso, utilice humo para cubrir el movimiento de las unidades. Al emplear humo, recuerde que también puede obstaculizar la observación del equipo de cobertura y del elemento de cobertura amigo. El empleo del humo debe ser una decisión calculada.
- El elemento de registro se desplaza hacia el edificio utilizando una ruta cubierta y oculta, empleando granadas de humo o generadores de humo para mayor ocultamiento. El elemento de registro entra al edificio por el nivel más alto posible, porque:
 - Planta baja y sótanos suelen estar mejor defendidos.
 - Puertas y ventanas inferiores suelen estar minadas.
 - El techo suele ser más débil que las paredes.
 - Es más fácil combatir bajando escaleras que subiéndolas.

12.5. Cómo preparar un edificio para la defensa

Una escuadra de fusileros normalmente defiende de uno a tres edificios. Esto depende del tamaño, la solidez y la disposición de los edificios. La escuadra de fusileros normalmente defiende un edificio completo, dos edificios pequeños o parte de una estructura grande. Algunas consideraciones para la defensa son:

- **Dispersión:** Es preferible tener posiciones en dos edificios que se apoyen mutuamente que en un solo edificio que pueda ser rebasado.
- **Rutas cubiertas:** Se utilizan para el movimiento y el reabastecimiento. Las mejores rutas son a través de los edificios o por detrás de ellos.
- **Campos de tiro:** Las posiciones de combate deben ofrecer buenos campos de tiro en todas las direcciones.
- **Observación:** El edificio debe permitir la observación de los sectores adyacentes.

Una vez que al jefe de escuadra se le asigna uno o varios edificios para defender, posiciona a sus hombres. Las ametralladoras y los fusiles automáticos deben ubicarse en los pisos inferiores para proporcionar fuego rasante. Las armas antiblindaje y los lanzagranadas deben posicionarse en los pisos superiores para aprovechar los mayores alcances disponibles y permitirles disparar a la parte

superior y a los flancos de los transportes blindados de personal y de los tanques. Cada escuadra debe contar con una posición de combate primaria y otra suplementaria para una defensa continua en todas las direcciones.

13. Ataque de áreas fortificadas

Un área fortificada contiene obras defensivas permanentes. Estas obras consisten en emplazamientos, fortificaciones de campaña, obstáculos y refugios para el personal. Están dispuestas lateralmente, en profundidad y se apoyan mutuamente. Puede incluirse un sistema de trincheras o túneles para proporcionar movimiento cubierto. Un área fortificada se planifica deliberadamente para negar el acceso al atacante.

- **Características:** Las áreas fortificadas difieren en su construcción y disposición física; sin embargo, todas poseen características similares.
 - **Fortalezas**
 - Esta construcción proporciona al defensor cobertura contra armas de fuego indirecto, armas ligeras y una protección limitada contra armas de fuego directo.
 - El área normalmente se prepara antes del inicio de las hostilidades, lo que permite el uso de camuflaje natural; sin embargo, también puede emplearse camuflaje artificial.
 - Cada emplazamiento suele contener una o más armas automáticas.
 - Los emplazamientos se apoyan mutuamente; uno protege al otro. Para atacar un emplazamiento, el atacante debe pasar por el sector de fuego de uno o más emplazamientos adicionales.
 - Cada emplazamiento está protegido por infantería que ocupa fortificaciones de campaña situadas alrededor del emplazamiento. Estas fortificaciones pueden contar con cubierta superior.
 - Las minas y trampas explosivas se emplean normalmente en posiciones fortificadas.
 - **Debilidades**
 - Colocar armas automáticas en emplazamientos fijos restringe la observación del tirador y, por lo general, impide mover el arma a una posición alterna o suplementaria.
 - Los emplazamientos dependen del apoyo mutuo para lograr observación y campos de tiro en todas las direcciones. Cuando un emplazamiento es destruido, la observación y los fuegos de apoyo mutuo se reducen proporcionalmente.
 - En general, los emplazamientos pueden resistir los efectos del fuego de artillería y morteros. La artillería y los morteros son efectivos contra las fortificaciones de campaña alrededor de los emplazamientos. La infantería enemiga en las fortificaciones de campaña se verá obligada a buscar posiciones más protegidas, debilitando así la posición defensiva enemiga.

- **Tareas:** Las unidades de infantería que atacan una posición fortificada se organizan en una base de fuego y una unidad de asalto. La base de fuego proporciona fuego de cobertura para la unidad de asalto, que avanza, ataca y captura un objetivo asignado dentro de la posición fortificada enemiga. Tanto la base de fuego como la unidad de asalto son reforzadas o apoyadas por el poder de combate adecuado. El efecto acumulativo de varias unidades pequeñas realizando ataques coordinados y simultáneos contra una posición fortificada dará como resultado la penetración y destrucción de dicha posición. Las siguientes tareas deben cumplirse para atacar y destruir con éxito los objetivos asignados dentro de una posición fortificada:
 - Neutralizar a la infantería enemiga que ocupa las fortificaciones de campaña y protege el emplazamiento a atacar. Neutralizar no solo significa suprimir el fuego enemigo, sino también impedir su capacidad de observar las avenidas de aproximación. La artillería, los morteros y la base de fuego proporcionan fuegos de neutralización.
 - Neutralizar el fuego de armas automáticas enemigas proveniente del emplazamiento atacado y de cualquier otro emplazamiento cuyo sector de fuego deba atravesar la unidad de asalto. Para ello, los emplazamientos que se apoyan mutuamente deben ser atacados simultáneamente. La neutralización efectiva de las armas automáticas en los emplazamientos se logra mejor mediante una ametralladora montada en trípode, usando mecanismos de deriva y elevación para proporcionar un alto volumen de fuego preciso directamente dentro de la tronera del emplazamiento. Se emplea un equipo de ametralladora por cada emplazamiento. El equipo se emplea preferentemente desde una posición de separación, cubierta y oculta, donde no pueda ser suprimido por el fuego enemigo. El equipo de ametralladora no necesariamente se integra a la unidad atacante, sino que puede recibir la misión de apoyo directo a dicha unidad.
 - La unidad de asalto avanza bajo el fuego de cobertura de la base de fuego y de los fuegos de apoyo. La unidad de asalto debe poseer suficiente poder de combate para realizar las siguientes tareas:
 - Destruir, neutralizar o superar alambre de púas y otros obstáculos encontrados durante el avance.
 - Matar centinelas enemigos o puestos de seguridad que cubran las avenidas de aproximación.
 - Asaltar la posición enemiga y matar o capturar al personal enemigo en o alrededor del emplazamiento destruido y en las fortificaciones de campaña circundantes.
 - Establecer una defensa apresurada para repeler cualquier contraataque enemigo.
 - Una vez que la unidad de asalto ha capturado el objetivo, el resto de la unidad atacante se desplaza al objetivo y consolida la posición.
- **Función de la escuadra:** Normalmente, una escuadra participará en el ataque a un emplazamiento como parte del pelotón. La escuadra puede ser asignada como base de fuego o como unidad de asalto.

13.2. Misión asignada a la escuadra: toma de un objetivo

La escuadra puede recibir la misión de tomar un objetivo dentro de un área fortificada por sí sola. Si se le asigna esta misión, deben considerarse los siguientes aspectos como recomendables:

- Debe asignarse un equipo de ametralladora para neutralizar el arma automática del emplazamiento o algún otro medio.
- La escuadra debe disponer de torpedos bangalore y otras demoliciones para despejar minas y obstáculos, así como cargas de demolición tipo satchel para destruir el emplazamiento u otras fortificaciones de campaña. Pueden asignarse ingenieros de combate para realizar estas tareas; sin embargo, los miembros de la escuadra deben ser competentes en el empleo de torpedos bangalore, cargas satchel y otras demoliciones, en caso de que no haya ingenieros disponibles. La escuadra también debe contar con la capacidad de emplear artillería y morteros.

Planeamiento y coordinación: El jefe de escuadra recibe la orden de ataque de su oficial al mando. Su escuadra, con el poder de combate adicional proporcionado, recibe la misión de capturar o destruir un determinado emplazamiento. Las otras escuadras reciben la misión de atacar otros emplazamientos de manera simultánea. Los ataques suelen llevarse a cabo en un frente estrecho, con el propósito de lograr una penetración.

Planeamiento del ataque

- Durante su reconocimiento, el jefe de escuadra observa y planifica lo siguiente:
 - Ubicación del emplazamiento en el objetivo asignado a la escuadra.
 - Posición de las troneras y los campos de fuego enemigos.
 - Fortificaciones de campaña y obstáculos circundantes.
 - Ubicación de otros emplazamientos enemigos que apoyan su objetivo asignado.
 - Una posición de asalto tentativa y una línea final de coordinación.
 - Una ruta hacia la posición de asalto.
 - Una posición para la base de fuego.
- Con base en su reconocimiento, su misión y la misión del resto del operativo, el jefe de escuadra planifica el ataque.
- El jefe de escuadra determina si permanecerá con la base de fuego o si avanzará con la unidad de asalto. Si va a dirigir la unidad de asalto —que es el método preferido— designa a un jefe de base de fuego, que normalmente es el jefe del equipo asignado a la base de fuego. Si por alguna razón debe permanecer con la base de fuego, designará al jefe de equipo más antiguo como jefe de la unidad de asalto.
- Una vez completado el plan, el jefe de escuadra realiza un ensayo, si es factible. Durante el ensayo, verifica su plan y se asegura de que todos los miembros de la escuadra y los elementos agregados conozcan sus funciones.

Fuegos de preparación

- Un bombardeo previo del área por parte de aviación, morteros, artillería y fuego naval puede preceder al ataque.
- El jefe de escuadra posicionará la base de fuego y cualquier arma asignada a ella bajo la cobertura de los fuegos preparatorios. La posición de la base de fuego se establece lo más adelante posible.
- Los equipos de fuego y las armas agregadas que conforman la unidad de asalto permanecen en el área de reunión o se desplazan hacia la posición de ataque.

Movimiento hacia la posición de asalto

La base de fuego neutraliza al enemigo en el emplazamiento disparando contra la tronera. Además, se somete a fuego al enemigo en las fortificaciones de campaña circundantes. Cuando el fuego del emplazamiento y de las fortificaciones de campaña es neutralizado, la unidad de asalto avanza hacia la posición de asalto. Debe emplearse humo para ocultar el movimiento hacia la posición de asalto y durante la apertura de brechas en obstáculos.

- La unidad de asalto abre brecha en cualquier obstáculo que encuentre y destruye al personal enemigo que no pueda ser evitado.
- La posición de asalto debe situarse en el flanco del emplazamiento, para aprovechar la observación restringida y el campo de fuego limitado del defensor.

Asalto al emplazamiento

El asalto se lleva a cabo en la siguiente secuencia:

- El jefe de la unidad de asalto da la señal de asalto. A esta señal, la base de fuego desplaza o cesa sus fuegos. Debe emplearse humo para cubrir el asalto.
- La unidad de asalto ataca el objetivo tan pronto como los fuegos de apoyo son desplazados o cesan.
 - Los enemigos restantes son destruidos con fuego de armas ligeras, fuego del lanzagranadas y granadas de mano.
 - El emplazamiento es registrado en busca de material de inteligencia, túneles u otras entradas.
- Una vez capturado el objetivo, el jefe de escuadra adelanta su base de fuego. La escuadra entonces consolida el objetivo y se prepara para cualquier contraataque. La escuadra puede recibir la orden de apoyar con fuego el ataque de otra escuadra, o puede recibir la orden de continuar el ataque contra otro objetivo.

14. Seguridad a elementos vulnerables (Equipo de EODs, VIPs)

15. Coordinación de infantería-tanque

El tanque es, ante todo, un arma ofensiva, diseñada para llevar la lucha al enemigo. Su máximo aprovechamiento se logra mediante su potencia de fuego, movilidad, velocidad y acción de choque. Restringir la velocidad de los tanques al ritmo de la infantería a pie no es deseable, ya que esto anula gran parte de sus capacidades. La información de esta sección aplica a situaciones en que el terreno y/o la defensa antitanque enemiga limitan el movimiento de los tanques.

- **Responsabilidades de la infantería:** El oficial a pie dirige el tipo inicial de protección que sus fusileros deben proporcionar a los tanques. A medida que progresa el ataque, el jefe de escuadra decide si protegerá el tanque físicamente o mediante fuego de corto o largo alcance. Esta decisión se basa principalmente en el terreno y la situación.
- **Responsabilidades del tanque:** Los tanques proporcionan fuego directo de alta velocidad y precisión en apoyo a la infantería. Como función secundaria, pueden asistir en la defensa antitanque. Los comandantes de unidades de tanques hacen recomendaciones sobre su empleo según situación, terreno, misión de la unidad apoyada y concepto operativo tentativo.

15.1. Capacidades y limitaciones de los tanques

- **Capacidades:** Los tanques tienen cuatro capacidades generales:
 - **Potencia de fuego:** Suelen contar con una capacidad de fuego devastadora, desde armas pesadas antivehículos, ametralladoras, visores de distinto tipo, municiones variadas etc...
 - **Protección de blindaje:** Suficiente para resistir fuego de armas pequeñas y fragmentos de proyectiles. Esto los hace efectivos como arma de asalto.
 - **Movilidad:** Capacidad de movimiento todo terreno que permite concentración y maniobra rápida. Puede superar zanjas, vadear aguas sin equipo especial y escalar obstáculos.
 - **Acción de choque:** La combinación de potencia de fuego, blindaje y movilidad proporciona acción de choque cuando se emplea correctamente.
- **Limitaciones**
 - **Inherentes:** Tamaño, peso, ruido y observación limitada.
 - **Obstáculos naturales:** El terreno limita el empleo de tanques. Terrenos rocosos o con tocones, bosques densos, pantanos y extremadamente irregulares limitan su uso. Terrenos ondulados, donde se puede explotar la movilidad todo terreno, son ideales para operaciones de tanques.
 - **Obstáculos artificiales:** Canalizan el movimiento del tanque y restringen su empleo. Obstáculos comunes: zanjas antitanque, trampas antitanque, bloqueos de carretera reforzados con minas antitanque y supervisados por armas antitanque. Las áreas urbanas también son consideradas obstáculos para el empleo de tanques.

15.2. Trabajo en equipo de tanques e infantería

Existen dos áreas importantes donde los tanques interactúan con una escuadra de infantería: Movimiento hacia el contacto y acciones al contacto, incluyendo ataques. En ambos casos, los jefes de escuadra trabajando con tanques deben evitar pensar en formaciones rígidas o en la invulnerabilidad del tanque.

- **Movimiento hacia el contacto:** Durante el movimiento hacia el contacto, el fuego de largo alcance del tanque protege contra la infantería enemiga y blindados. La infantería protege a los tanques de emboscadas de corto alcance por parte del enemigo. Tanques e infantería se complementan mutuamente.
 - **Terreno abierto:** En terreno abierto, los tanques proporcionan observación y cobertura para la infantería mientras avanzan. La infantería, a su vez, puede proporcionar observación y cobertura para los tanques. Se recomienda la técnica de movimiento con observación mutua (overwatch).
 - **Terreno cerrado:** En terreno densamente boscoso o selvático, la infantería normalmente encabeza el avance de los tanques. Los tanques deben proporcionar observación y apoyo (overwatch) siempre que sea posible. La infantería, a su vez, no solo cumple su misión, sino que también proporciona un grado de protección cercana a los tanques. La protección cercana no implica necesariamente permanecer junto al tanque; se proporciona cuando la infantería es capaz de batir al enemigo antes de que este pueda abrir fuego contra los tanques. La elección de la formación, la técnica de movimiento y la distancia entre unidades depende de METT-T. El principio de que la infantería debe comprometer al enemigo antes de que este pueda atacar a los tanques se ilustra en la figura 9-4.
- **Acciones al contacto / Ataque:** El plan básico para un encuentro sorpresivo con el enemigo, así como para un ataque improvisado o un ataque deliberado bien planificado, es el mismo: fuego y maniobra. Deben evitarse formaciones rígidas y procedimientos de combate preestablecidos. Los tanques pueden emplearse inicialmente como base de fuego y pueden ser dirigidos a disparar y maniobrar en coordinación con la infantería o de manera independiente. Los tanques solo deben asaltar al enemigo o avanzar hacia un objetivo cuando las armas antiblindaje enemigas hayan sido suprimidas.
- **Comunicaciones:** Las comunicaciones entre la infantería y los tanques pueden realizarse mediante señales acordadas de brazos y manos, pirotecnia y radio. Siempre deben planearse comunicaciones y señales de respaldo.
- **Consideraciones de seguridad**
 - No se desplace delante ni al costado de un tanque cuando esté disparando (el área de onda expansiva del cañón se extiende 20 metros a cada flanco).
 - Los tanques tienen un radio de giro corto. Manténgase alejado en todo momento de un vehículo en movimiento o en giro.
 - La infantería debe mantenerse alejada de los tanques durante el reabastecimiento de combustible o munición.

16. Soporte para la escuadra

16.1. CAS

ASDF

16.2. Artilleria

ASDF

16.3. UAV (?????)

ASDF

17. Sucesión del mando

ASDF

Revisión #55

Creado 10 agosto 2025 17:14:29 por Gilfor

Actualizado 10 enero 2026 17:09:14 por Rotciv