

**ARMADA DE CHILE
COMANDO DE OPERACIONES NAVALES
COMANDANCIA GENERAL DEL CUERPO IM**

Concón, **25 OCT 2021**

DIRECTIVA DE LA COMANDANCIA GENERAL DEL CUERPO IM N° 03-10

DEFINICIÓN DE TAREAS TÁCTICAS.

REFERENCIAS:

- DNC 02 Diccionario Militar Conjunto.
- DNC 6-10 Manual de Simbología Militar.
- RDO-20001 Reglamento de Operaciones, Ejército de Chile.
- *The Marine Expeditionary Unit (MEU), SMARTbook*, 2012, pág 3-2
- MCRP 5-12 A *Operational Terms and Graphics*, 2004 Apéndice A.

I.- OBJETIVO

Establecer un lenguaje unívoco para cuando corresponda ejecutar una tarea táctica por parte de una fuerza combinada o conjunta, permitiendo así, el entendimiento uniforme por parte de las Fuerzas IM.

II.- INFORMACIONES

- A.- El planificar operaciones, como asimismo su posterior ejecución en pos de dar una solución al problema militar que un Comandante debe ejecutar con su Unidad, requiere un lenguaje común para referirse a una tarea en particular que permita clarificar el efecto a lograr.
- B.- Actualmente en el ámbito conjunto, existe el Manual de Simbología Militar que logra unificar gráficamente las acciones, el cual es complementado con el Diccionario Militar Conjunto, en donde no se muestran todas las descripciones asociadas a la gráfica de un esquema de maniobras.
- C.- El RDO-20001 norma cada tarea táctica que, al igual que otros Manuales internacionales, contribuyen al entendimiento conceptual de cada acción a realizar por una fuerza, asociado a su misma gráfica. Esto contribuye a la interoperabilidad tanto en lo conjunto como en lo combinado, generando la unicidad, ya sea para la selección, como asimismo la comprensión de un efecto a alcanzar por parte de una Fuerza.

ORIGINAL

III.- MISIÓN

Unificar tareas tácticas para las Fuerzas IM, con el propósito de permitir el entendimiento común en lo conjunto y combinado.

IV.- PROCEDIMIENTOS

Para planificar y diseñar productos del Proceso de Planificación de Operaciones, se empleará la siguiente terminología:

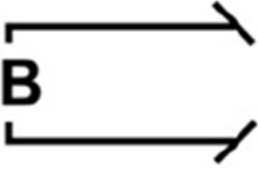
A. TAREAS TÁCTICAS

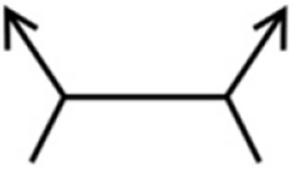
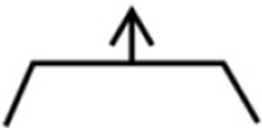
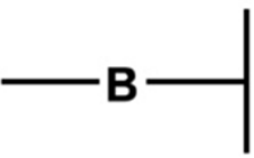
Es la actividad específica realizada por una unidad mientras se ejecuta una forma de operación táctica o forma de maniobra. Pueden ser tareas orientadas al enemigo, terreno o fuerzas propias. Las tareas tácticas describen los resultados o efectos que el comandante quiere lograr: el qué y por qué de una misión establecida. La siguiente es una lista de tareas de misiones tácticas de uso común; esta lista no lo es todo inclusivo.

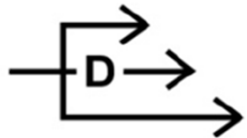
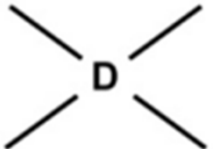
TAREAS TÁCTICAS “ORIENTADA AL ENEMIGO”	TAREAS TÁCTICAS “ORIENTADA AL TERRENO”	TAREAS TÁCTICAS “ORIENTADA A LAS FUERZAS PROPIAS”
Abrir brecha (Breach)	Asegurar (Secure)	Abrir brecha (Breach)
Aislar o rodear (Isolate)	Conquistar o capturar (Seize)	Contraatacar (Counter attack)
Apoyar con fuego (Support by Fire)	Controlar (Control)	Contraatacar por fuego (Fight back by fire)
Atacar con fuego (Attack by Fire)	Despejar (Clear)	Contraexplorar (Counterexplore)
Bloquear (Block)	Mantener (Retain)	Establecer seguridad “Cobertura” (Cover)
Contener (Contain)	Ocupar (Occupy)	Establecer seguridad “Encubrimiento” (Screen)
Derrotar (Defeat)		Establecer seguridad “vigilancia” (Guard)
Desorganizar, desbaratar, entorpecer (Disrupt)		Exfiltrar (Exfiltrate)
Destruir (Destroy)		Infiltrar (Infiltrate)
Desviar (Turn)		Relevar en el lugar (Relief in place)
Eludir (Bypass)		Replegar (Withdraw)

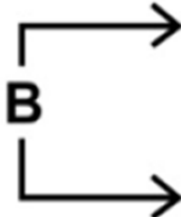
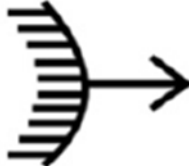
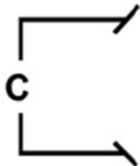
TAREAS TÁCTICAS “ORIENTADA AL ENEMIGO”	TAREAS TÁCTICAS “ORIENTADA AL TERRENO”	TAREAS TÁCTICAS “ORIENTADA A LAS FUERZAS PROPIAS”
Emboscar (Ambush)		Replegar bajo presión (Withdraw under pressure)
Canalizar, Encausar (Canalize)		Retirar (Remove)
Inmovilizar, fijar, amarrar (Fix)		Romper el contacto (Break contact)
Interdictar (Interdict)		Seguir y apoyar (Follow and Support)
Neutralizar (Neutralize)		Seguir y asumir (Follow and Assume)
Penetrar (Penetrate)		
Perseguir (Persecute)		
Retardar (Delay)		
Suprimir (Suppress)		

TAREAS TÁCTICAS “ORIENTADA AL ENEMIGO”

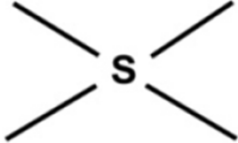
IDENTIFICACIÓN	DEFINICIÓN	SÍMBOLO
Abrir brecha (Breach)	Es la acción destinada a discontinuar el dispositivo defensivo y permitir el paso de una fuerza atacante, fuera del alcance eficaz o a cubierto de las armas portátiles del defensor.	
Aislar o rodear (Isolate)	Resultado de la acción de aislar físicamente a una unidad adversaria de sus fuentes de apoyo, negándole la libertad de movimiento y evitando que establezca contacto con otras unidades enemigas. La dirección de la flecha no tiene significado, pero el símbolo debe rodear la unidad sometida al aislamiento.	

IDENTIFICACIÓN	DEFINICIÓN	SÍMBOLO
Apoyar con fuego <i>(Support by Fire)</i>	Es la acción que ejecuta una unidad con la finalidad principal de inmovilizar y contener al enemigo, de manera que éste no pueda disparar ni actuar eficazmente contra la fuerza apoyada. El objetivo secundario es destruir al enemigo si éste trata de reubicarse. Se asigna esta tarea como parte de una maniobra mayor. El Comandante debe: designar el enemigo, el momento del ataque, la ubicación general desde donde se va operar, las fuerzas propias que se apoyarán y el propósito de la tarea. Se asemeja a la de atacar con fuego, pero la diferencia principal radica en que se apoya a otra fuerza para que pueda maniobrar contra el enemigo, mientras la de ataque con fuego no apoya la maniobra de otra fuerza. Los extremos de las flechas deben apuntar en la dirección general de la unidad enemiga o blanco designado. La base del área indica el lugar o posición desde la que se va a disparar.	
Atacar con fuego <i>(Attack by Fire)</i>	Acción de emplear fuegos directos e indirectos para atacar al adversario sin tomar contacto con él, para destruirlo, inmovilizarlo o engañarlo. Cuando se asigna esta tarea a un subordinado, debe indicar el efecto deseado en el adversario. A la unidad que ejecuta esta tarea, se le asigna una posición de combate y el sector de fuego. En el símbolo, la flecha apunta hacia la fuerza atacada u objetivo asignado y la base de la flecha se coloca desde donde se lanza el ataque.	
Bloquear <i>(Block)</i>	Resultado de la acción destinada a negarle al enemigo el acceso a un área o impedirle que avance a lo largo de una dirección de aproximación. La unidad bloquea al enemigo por un tiempo establecido o hasta que ocurra un evento específico. La diferencia con la tarea táctica de inmovilizar radica en que el adversario puede moverse en cualquier dirección, salvo en la obstruida, mientras que una inmovilizada no puede moverse en ninguna dirección. Los extremos de la línea vertical indican el límite de avance del enemigo. Una unidad de bloqueo puede verse forzada a defender el terreno y entrar en un combate decisivo.	

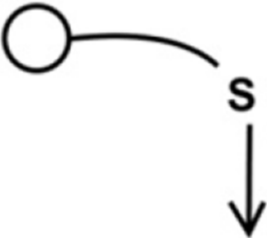
IDENTIFICACIÓN	DEFINICIÓN	SÍMBOLO
Contener (Contain)	Resultado de una acción destinada a detener, mantener o rodear una unidad enemiga o hacerla centrar su actividad en un frente dado, evitando que retire medios para ser empleados en otro lugar. Permite que el enemigo se reubique dentro de un área geográfica determinada. Los límites de la contención, se pueden expresar en términos de tiempo o geográficos. El símbolo de contener debe abarcar la totalidad del área geográfica en la que se desea contener el enemigo.	
Derrotar (Defeat)	Se logra cuando un adversario ha perdido en forma permanente o temporal su capacidad de combate y voluntad de lucha. Imposibilitada para proseguir su acción y ya no puede afectar de modo significativo las operaciones propias, cediendo ante la voluntad de las propias fuerzas. La derrota se puede lograr usando la fuerza o amenazando con usarla.	
Desorganizar, desbaratar, entorpecer (Disrupt)*	Resultado de la acción de los fuegos directos e indirectos, el empleo del terreno y obstáculos, orientados a entorpecer la formación o el ritmo del enemigo, interrumpir su horario u obligarlo a empeñar sus fuerzas prematuramente o atacar de modo fragmentario.	
Destruir (Destroy)*	Resultado de la acción destinada a dejar a una fuerza enemiga físicamente fuera de combate. Se debe considerar que la destrucción implica dañar a la fuerza o su sistema de combate a tal punto que no pueda desempeñar ninguna función o que para recuperarla haya que reconstruirla por completo.	
Desviar (Turn)	Resultado de la acción de obligar al adversario a desviarse de una dirección de aproximación. Para ello, se configuran obstáculos, fuegos y el terreno para mejorar la situación táctica propia, a medida que se va degradando la del adversario. A manera de ejemplo, en la ofensiva, se puede buscar desviar a éste para colocarlo en una posición donde se pueda completar su destrucción. En la defensa, se puede desviar una unidad atacante para contraatacarla por el flanco. En el símbolo, el punto donde se dobla la flecha indica la ubicación general de la fuerza u obstáculo que obligará a la unidad adversaria a desviarse.	

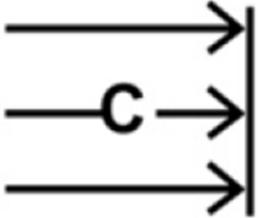
IDENTIFICACIÓN	DEFINICIÓN	SÍMBOLO
Eludir <i>(Bypass)</i>	La unidad maniobra alrededor de un obstáculo, posición o fuerza adversaria para mantener el ímpetu de la operación y, a la vez, evita deliberadamente un enfrentamiento. Si la fuerza no puede evadir al adversario, con parte de sus medios lo inmoviliza y lo evade con el resto de sus fuerzas. Por lo general, no se pasará por alto a una fuerza adversaria que requiera más de 1/3 de sus medios para inmovilizarla. En este caso, la unidad inmovilizadora efectuará las coordinaciones necesarias para que la unidad que la relevará, normalmente, una que ha recibido la tarea táctica de seguir y apoyar, lo efectúe lo antes posible. Tan pronto la fuerza de inmovilización es relevada, se reincorpora a su unidad de origen o la que se disponga. Los brazos del símbolo se grafican en los dos lados de la ubicación o de la unidad que será evadida.	
Emboscar <i>(Ambush)</i>	Corresponde a una forma de ataque por el fuego, desde una posición oculta y por sorpresa, sobre un enemigo que se desplaza o esté temporalmente detenido.	
Canalizar, Encausar <i>(Canalize)</i>	Es el resultado de la acción mediante la que se restringe el movimiento adversario hacia una zona, aprovechando el terreno, conjuntamente con el empleo de los fuegos, obstáculos y la maniobra propia.	
Inmovilizar, fijar, amarrar <i>(Fix)*</i>	Resultado de la acción en un área específica y por un tiempo determinado de impedir que el enemigo mueva cualquier parte de sus fuerzas en alguna dirección. No implica necesariamente su destrucción. Se emplea tanto en acciones ofensivas como defensivas. Siempre se le considera como una operación de configuración. La flecha apunta hacia la unidad que se desea inmovilizar.	

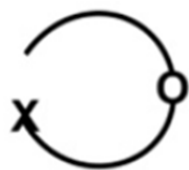
IDENTIFICACIÓN	DEFINICIÓN	SÍMBOLO
Interdicar (Interdict)*	Resultado de la acción de impedir, interrumpir o retardar el uso de una ruta o área por parte del adversario. Forma parte de una operación de configuración que se lleva a cabo para complementar y reforzar otras operaciones ofensivas o defensivas en curso. Se debe especificar su duración, definiendo el tiempo que durará, un evento que marcará su término o el efecto deseado por lograr. Las dos flechas deben cruzarse en la unidad o lugar de interdicción.	
Neutralizar (Neutralize)*	Resultado de la acción de impedir que el personal o material de una unidad adversaria obstaculice una operación determinada. Generalmente, para su cumplimiento, se emplea una combinación de fuegos letales y menos letales. Al asignarse esta tarea, se debe especificar la unidad enemiga o material que se va a neutralizar y la duración, ya sea en términos de tiempo o tomado como punto de referencia el inicio o final de un evento. Normalmente, los recursos utilizados para neutralizar variarán de acuerdo al tipo y el tamaño del blanco. Las líneas se deben cruzar sobre el símbolo de la unidad o instalación por neutralizar.	
Penetrar (Penetrate)	Acción ofensiva en la que se disloca el dispositivo defensivo enemigo, desarticulando su coherencia y en la que se emplean todos los medios para impedir su reorganización y alcanzar la decisión sobre el enemigo.	
Perseguir (Persecute)	Acción ofensiva que se realiza contra el enemigo que se retira, con la finalidad de destruirlo o capturarlo.	
Retardar (Delay)*	Obligar al enemigo a moverse con lentitud cambiando espacio por tiempo. La unidad en contacto con el enemigo cede terreno, con el objeto de ganar tiempo, degradando el ímpetu y la potencia de las fuerzas enemigas, sin combatir en forma decisiva. La flecha indica la dirección en que las fuerzas ceden terreno.	

IDENTIFICACIÓN	DEFINICIÓN	SÍMBOLO
Suprimir (<i>Suppress</i>)*	Resultado de la acción de degradar temporalmente el desempeño de una unidad o sistema de armas adversario, a un nivel inferior del que es necesario para cumplir su misión. Para lograrlo, se emplean fuegos directos e indirectos, operaciones ofensivas o humo contra personal enemigo, sus armas y su equipo, impidiendo o disminuyendo los fuegos, sensores y observación sobre las fuerzas propias. A diferencia de la tarea de neutralizar, tan pronto como los efectos propios involucrados en el esfuerzo de supresión dejan de actuar o se desplacen hacia otro objetivo, el blanco adversario afectado vuelve a activarse, sin necesidad de reconstruirse.	

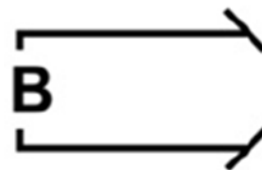
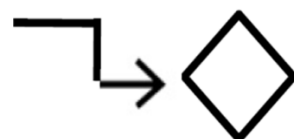
TAREAS TÁCTICAS “ORIENTADA AL TERRENO”

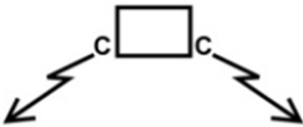
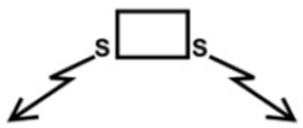
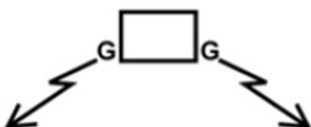
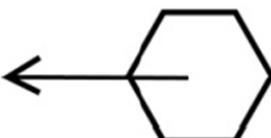
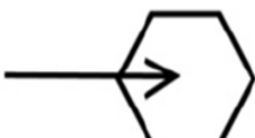
IDENTIFICACIÓN	DEFINICIÓN	SÍMBOLO
Asegurar (<i>Secure</i>)	Acciones destinadas a impedir que la acción del enemigo perjudique o destruya una fuerza o instalación, una fuerza que cumpla este tipo de tarea no sólo debe evitar que el enemigo destruya u ocupe la ubicación asegurada, sino que además, impida que los fuegos directos e indirectos hagan impacto sobre dicha área. En esto radica su diferencia principal con la tarea táctica de controlar. La dirección de la flecha no tiene ningún significado; sin embargo, el símbolo debe incluir toda área que se desea asegurar.	
Conquistar o capturar (<i>Seize</i>)	Acción de tomar posesión de un territorio o área enemiga mediante el uso de la fuerza. Se completa tan pronto como el territorio es ocupado efectivamente. Cuando una fuerza se apodera de un objetivo físico, deberá despejar el terreno que lo rodea, eliminando, capturando o forzando la retirada de todas las fuerzas enemigas, de manera que ya no tenga capacidad para realizar fuego directo sobre la zona capturada. A diferencia de la tarea de “asegurar”, ésta requiere de una acción ofensiva para obtener el control del área u objetivo designado. La flecha debe apuntar hacia el objetivo por capturar.	

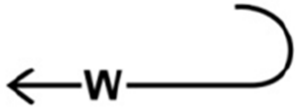
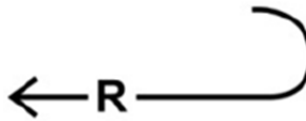
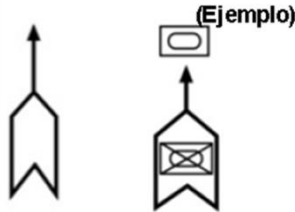
IDENTIFICACIÓN	DEFINICIÓN	SÍMBOLO
Controlar <i>(Control)</i>	Mantener influencia física sobre un área específica para impedir que el enemigo la use en su beneficio. Puede lograrse cuando las propias fuerzas ocupan un área específica o dominan dicha zona con sus sistemas de armas. No requiere eliminar a todo el enemigo que se encuentre en ella. Así, el enemigo podría atacar blancos ubicados en el área controlada, pero no se puede permitir que sus fuerzas terrestres avancen por ésta. Difiere de la tarea táctica “asegurar”, en que esta última no permite que los fuegos enemigos hagan impacto en el área protegida.	
Despejar <i>(Clear)</i>	Consiste en erradicar todas las fuerzas adversarias y eliminar cualquier resistencia organizada dentro del área asignada. Se efectúa mediante la destrucción, captura o forzando la retirada del enemigo, con la finalidad que no pueda interferir con la misión propia. En el enunciado de la misión el comandante puede modificar el objetivo asociado a esta tarea con uno que indique destruir sólo a parte de las fuerzas enemigas, capturarlas u obligarlas a replegarse. En este caso, la fuerza de despeje mantiene bajo observación a las fuerzas adversarias más pequeñas, en tanto que el resto de la fuerza amiga las evade. La línea que une las flechas señala el límite de avance para la fuerza que realiza la tarea. Además, establece el ancho del área que se desea despejar.	
Mantener <i>(Retain)</i>	Acción destinada a asegurar que un terreno bajo control se conserve libre de la ocupación o uso por parte del enemigo. Para ejecutar esta tarea se espera el ataque enemigo y, si es necesario, se enfrenta en un combate decisivo. No es necesario ocupar el terreno para retenerlo. La dirección de la flecha no tiene ningún significado, sin embargo, el símbolo debe incluir toda el área que se retiene.	

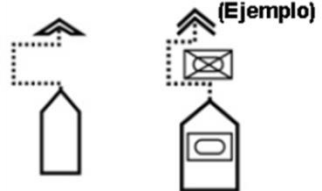
IDENTIFICACIÓN	DEFINICIÓN	SÍMBOLO
Ocupar (<i>Occupy</i>)	Consiste en mover fuerzas propias a un área sin enfrentar al enemigo y controlarla en su totalidad. Tanto el desplazamiento de las fuerzas propias como la ocupación del área designada ocurren sin oposición del enemigo.	

TAREAS TÁCTICAS “ORIENTADAS A LAS FUERZAS PROPIAS”

IDENTIFICACIÓN	DEFINICIÓN	SÍMBOLO
Abrir brecha (<i>Breach</i>)	Es la acción destinada a discontinuar el dispositivo defensivo y permitir el paso de una fuerza atacante, fuera del alcance eficaz o a cubierto de las armas portátiles del defensor.	
Contraatacar (<i>Counter attack</i>)	Es un ataque con parte o la totalidad de los medios que se defienden hacia las fuerzas adversarias que atacan. La acción tendrá la finalidad de destruirlo, degradarlo y/ o fijarlo al terreno.	
Contraatacar por el fuego (<i>Fight back by fire</i>)	Consiste en realizar un ataque con parte o la totalidad de los medios de apoyo de fuego de la unidad que se defiende, hacia las fuerzas enemigas que atacan, mediante la ejecución de fuegos directos e indirectos, sin tomar contacto directo y con la finalidad de destruirlo, degradarlo y/o fijarlo al terreno.	
Contraexplorar (<i>Counterexplore</i>)	Comprende todas las medidas para combatir los esfuerzos de exploración y vigilancia adversarios. No es una misión separada, sino un componente de las operaciones de seguridad. Impide que el enemigo observe las fuerzas o áreas propias. Es un elemento de todas las operaciones de seguridad y de la mayor parte de las medidas locales de seguridad. Involucra tanto elementos activos como pasivos, y considera acciones de combate para destruir o rechazar Unidades de exploración adversarias y sus recursos de vigilancia.	

IDENTIFICACIÓN	DEFINICIÓN	SÍMBOLO
Establecer seguridad "Cobertura" (Cover)	Acción destinada a proporcionar seguridad a través de la resistencia, manteniendo una posición por medio del combate, dando tiempo y espacio a otra unidad para ejecutar su misión. Las fuerzas, a diferencia de las consideradas para el encubrimiento y vigilancia, deben tener la potencia y apoyos adecuados para cumplir la misión.	
Establecer seguridad "Encubrimiento" (Screen)	Es la actividad que se desarrolla con parte de los medios, destinada a ocultar la idea de maniobra.	
Establecer seguridad "vigilancia" (Guard)	Acción de observación sistemática de una zona geográfica, lugar o fuerzas, por medios humanos, electrónicos, fotográficos o acústicos, destinada a proporcionar seguridad proveyendo alerta al grueso de la fuerza. Además, impide y hostiga el reconocimiento y exploración enemigo, sin comprometerse en el combate. Puede constituir la misión de un PAC con misión de vigilancia.	
Exfiltrar (Exfiltrate)	Acción de repliegue de una fuerza por individuos, grupos pequeños o unidades a través de las posiciones enemigas, procurando evitar ser detectado. Lo realiza una fuerza que se encuentra rodeada y no puede romper el cerco o las que regresan de una incursión, infiltración o patrullaje tras las líneas enemigas.	
Infiltrar (Infiltrate)	Acción y efecto de penetrar subrepticamente en territorio ocupado por fuerzas enemigas, a través de las posiciones de esta.	
Relevar en el lugar (Relief in place)	Operación en que una unidad reemplaza a otra. Las responsabilidades de la misión y de la AOR de la unidad relevada se transfieren a la que releva, la que continúa la operación.	

IDENTIFICACIÓN	DEFINICIÓN	SÍMBOLO
Replegar (Withdraw)	Acción de retirar las tropas en buen orden. Corresponde al desplazamiento de una fuerza desde el frente del propio dispositivo, sin estar en contacto directo con el enemigo.	
Replegar bajo presión (Withdraw under pressure)	Acción de retirar las tropas combatiendo con el enemigo, desde el frente y hacia posiciones preparadas más a la retaguardia. El buen orden y la eficiencia de esta acción táctica requieren de una detallada y coordinada planificación.	
Retirar (Remove)	Maniobra que en un ordenado repliegue, busca romper el contacto con el enemigo o abandonar definitivamente la zona de combate.	
Romper el contacto (Break contact)	Dar por finalizado el combate, retirándose fuera del alcance de las armas del enemigo para ejecutar otra misión o para evitar un enfrentamiento decisivo. Implica el desplazamiento de las fuerzas propias hacia otra ubicación en la que el enemigo no pueda atacarla ni ser afectada por sus fuegos.	
Seguir y apoyar (Follow and Support)	Acción que cumple una unidad que sigue a otra que conduce una operación ofensiva, con la finalidad específica de apoyarla mediante la ejecución de: - Destruir unidades enemigas sobrepasadas. - Bloquear el movimiento de refuerzos enemigos. - Releva a fuerzas de envolvimiento. - Asegurar las líneas de comunicaciones y despejar obstáculos. - Proteger prisioneros de guerra y controlar refugiados. - Recuperar bajas de combate de las fuerzas propias. - Asegurar los terrenos críticos.	

IDENTIFICACIÓN	DEFINICIÓN	SÍMBOLO
Seguir y asumir (<i>Follow and Assume</i>)	Acción que cumple una segunda unidad que sigue a otra que se encuentra ejecutando una operación ofensiva y que está preparada para asumir la misión de ésta, en caso de que resulte inmovilizada, desgastada o no pueda continuar la misión. La unidad a cargo de la misión de seguir y asumir no corresponde a una reserva.	

* Todas estas tareas, pueden considerarse también para las tareas esenciales de fuegos de apoyo (EFST's de sus siglas en inglés) que se componen de una tarea + propósito + método + efecto.

B. Propósitos de las operaciones.

Entender las tareas que se deben realizar es importante, al igual que el para qué de estas, es decir "con el propósito de", siendo muchas veces la parte más importante de la misión de una operación, para aportar a la intención del Comandante.

El propósito de la operación se encuentra tanto en la intención del comandante como en la intención del comandante superior.

Una comprensión clara de su propósito y el de los superiores es esencial para mantener el ritmo, tanto en la planificación como en la ejecución. El propósito debe hacer una de las dos cosas que se articulan en la declaración de una misión: permitir que el esfuerzo principal haga algo o evitar que el enemigo acciones sobre el esfuerzo principal. Los siguientes son propósitos de operaciones comúnmente usados.

1. **Permitir:** permitir que algo suceda o exista.
2. **Crear:** hacer que suceda; producir; tanto por intención como por diseño.
3. **Habilitar:** habilitar; dar poder, medios, competencia o capacidad para; autorizar.
4. **Influenciar:** la acción o proceso de producir efectos sobre las acciones, comportamientos, opiniones, etc., de otro (s).

5. **Proteger:** defender o protegerse de ataques, invasiones, pérdidas, molestias, insultos, etc.; cubrir o proteger de lesiones o peligros.
6. **Causar:** una persona o cosa que actúa, sucede o existe de tal manera que sucede algo específico como resultado del producto de un efecto.
7. **Engañar:** engañar o persuadir falsamente a otros.
8. **Facilitar:** ayudar al progreso de.
9. **Prevenir:** evitar que ocurra.
10. **Soportar:** una persona o cosa que brinda ayuda o asistencia.



DISTRIBUCIÓN:
- Según Anexo "Z".

ANEXO “Z”**DISTRIBUCIÓN POR UNIDADES Y REPARTICIONES.**

- 1.- Comando de Operaciones Navales (Inf.).
- 2.- Estado Mayor Conjunto. (Inf.)
- 3.- Estado Mayor General de la Armada. (Inf.)
- 4.- Centro de Entrenamiento de la Armada (Inf.).
- 5.- Compañía Comando de Brigada.
- 6.- Destacamento IM N° 1 “LYNCH”.
- 7.- Destacamento IM N° 4 “COCHRANE”.
- 8.- Batallón IM. N° 21 “MILLER”.
- 9.- Batallón IM. N° 31 “ALDEA”.
- 10.- Batallón de Apoyo de Combate IM N° 41 “HURTADO”.
- 11.- Batallón Apoyo Logístico de Combate IM N° 51 “OLAVE”
- 12.- Base IM Tumbes.
- 13.- Base IM Concón.
- 14.- Guarnición IM de Orden y Seguridad Iquique.
- 15.- Guarnición IM de Orden y Seguridad Valparaíso.
- 16.- Guarnición IM de Orden y Seguridad Talcahuano.
- 17.- Guarnición IM de Orden y Seguridad Magallanes.
- 18.- Guarnición IM Isla de Pascua.
- 19.- Estación Naval Metropolitana.
- 20.- Secretaria General de la Armada. (Inf.)
- 21.- Academia Politécnica Naval (Inf.).
- 22.- Escuela Naval “ARTURO PRAT” (Inf.).
- 23.- Escuela de Grumetes “A.N.C.” (Inf.).
- 24.- Centro de Entrenamiento Básico del Cuerpo IM (CENBIM).
- 25.- Archivo División Publicaciones del Cuerpo IM.
- 26.- Desarrollo y Doctrina IM.

FIRMADO

**FLAVIO MONTAGNA CANEDA
CONTRAALMIRANTE IM
COMANDANTE GENERAL DEL CUERPO IM**

**ORIGINAL
(Reverso en blanco)**