

DEFENSA DE BUQUE A LA GIRA Y EN PUERTO FRAGATAS CLASE ADELAIDE

I. REFERENCIAS

- a. MAPROTAC CAP X y XII.
- b. I.E.O. S-1, I.E.O. S-5, I.E.O. S-10 e I.E.O. S-11.

II. OBJETIVO.

- a. Establecer la organización y procedimiento para lograr una defensa del Buque en puerto y a la gira en Estado 5, considerando una rápida y eficiente defensa, objeto repeler un ataque sorpresivo efectuado por cualquier tipo de amenaza existente.

III. DESCRIPCIÓN GENERAL

- a. A pesar de la potencia ofensiva de un buque de combate, en puerto están expuestos a ataques de amenazas asimétricas e inferiores en tamaño y capacidades, pero no menos peligrosas, las cuales pueden explotar el factor “sorpresa” a su favor, ya que la presencia de civiles y embarcaciones menores en las cercanías no es algo poco común, sobre todo en puertos habitados.
- b. Las posibilidades de incidentes son variadas, sin embargo, se contemplan 3 escenarios principales:
 - Protesta.
 - Ataque a la Unidad desde tierra o mar.
 - Ingreso de un intruso.
- c. En puerto nacional, la Escuadra ha establecido 5 niveles de alerta, los que son promulgados al arribo a un puerto o cuando varía la condición ya establecida a través de los mensajes DORIS, CAROLINA, BEATRIZ o ALICIA.
- d. En puertos extranjeros, el Oficial de Operaciones difundirá la información relacionada con los niveles de amenaza vigentes en ese país.
- e. El Segundo Comandante, en su calidad de Oficial de Seguridad, será el responsable de mantener actualizado el presente plan, asesorado por el PWO (A).
- f. El PWO (A) será el responsable de designar al personal idóneo en los puestos a cubrir y de mantener el nivel de entrenamiento del personal.

IV. PROCEDIMIENTO.

- a. Para reaccionar ante una posible amenaza, la defensa del buque se basa en la guardia de puerto en Estado 5, donde el Oficial de Guardia es quien debe dirigir los esfuerzos en emplear adecuada, gradual y proporcionalmente el uso de la fuerza para repeler cualquier amenaza o ataque desde tierra o mar, evitando que la guardia se vea sobrepasada y minimizando la ocurrencia de daños hacia la Unidad y personal de la guardia.
- b. Si bien el primer medio disuasivo contra una amenaza externa, es la guardia apostada en el portalón y los vigilantes de cubierta, con su presencia y postura militar, se definen las siguientes partidas dentro de la organización de la guardia para cumplir el plan de defensa:

- **Fuerza Disuasiva (FD):**

Esta fuerza la componen el Sargento de Guardia, el Cabo de Guardia y el Vigilante de cubierta si estuviese apostado. Son los que permanecen armados y visibles desde el exterior, reaccionando en primera instancia ante un incidente. Su actitud y postura militar genera una percepción (errada o acertada) del grado de seguridad de la Unidad.

- **Fuerza de Reacción (FR):**

La Fuerza de Reacción tiene como misión repeler o contener la amenaza presente. Estará constituida de 4 personas más el Jefe de Partida. Su función específica dependerá del tipo de incidente, pero su tenida será con chaleco antiesquirlas, bastón, casco, antiparra y armamento.

El lugar a cubrir o de espera, será informado por el Jefe de Partida de acuerdo a las instrucciones del Oficial de Guardia.

- **Fuerza de Apoyo (FA):**

Esta fuerza se encuentra constituida de 6 personas más el Jefe de Partida, teniendo como función principal apoyar a la guardia en el tendido de mangueras, cubrir embarcación y cualquier otra actividad o requerimiento con el fin de enfrentar la amenaza, sin el uso de armamento letal. La tenida para la partida será con chaleco antiesquirlas, bastón, antiparras y casco.

El lugar a cubrir o de espera, será informado por el Jefe de Partida de acuerdo a las instrucciones del Oficial de Guardia.

c. Obligaciones generales:

- **Oficial de Guardia (ODG):**

Se constituirá como Jefe del zafarrancho en DCC, pudiendo cambiar su ubicación si lo estima pertinente, dirigiendo las acciones mediante comunicación con el Sargento de Entrepuentes y los jefes de partidas, a través de equipos VHF portátiles, teléfono o comunicaciones magnéticas. Además, podrá hacer uso del MC si la situación lo requiere, evitando dar indicios de las acciones a seguir por la guardia a los manifestantes o atacantes.

Será el responsable de entrenar al personal que constituye la FR de su guardia de puerto en los escenarios previamente indicados.

Será el responsable de dar a conocer las RUFs vigentes al jefe de la FR.

Se asegurará que se dé aviso a Carabineros/PDI, Autoridad Marítima correspondiente en el país o extranjero y requerirá apoyo, objeto de coordinar los esfuerzos para rechazar el ataque y/o detener a los infractores.

- **Ingeniero de Guardia:**

Se desempeñará como asesor del ODG en la DCC, en todos los aspectos de ingeniería.

- **Suboficial de Entrepuentes:**

Será el ayudante del Oficial de Guardia, desempeñándose como Rover y sus obligaciones variarán según el tipo de incidente al que se enfrente la Unidad. Al recibirse de guardia se asegurará que el personal tenga claro su puesto en el zafarrancho de defensa de buque.

Será responsable de designar al personal de su guardia que constituye la FR y FA.

- **Sargento de Relevos:**

Será el responsable de obtener la mayor cantidad de registros fílmicos del incidente de acuerdo a las instrucciones del ODG.

- **Jefe de la FR y Jefe de la FA:**

Serán personal del grado de Sargento o Cabo 1º, quienes tendrán a su cargo a la FR y FA respectivamente, en todas las acciones.

Deberán cumplir con todos los procedimientos establecidos en el presente plan, dando cumplimiento a las RUFs vigentes.

Cumplirán las obligaciones establecidas para el caso particular de cada tipo de amenaza.

- **Jefe Ronda SS.AA.:**

Al momento de iniciarse una acción, debe constituirse en el armerillo del pasillo *breezeway* para distribuir el armamento y el equipo militar a las partidas. Una vez listo, se mantendrá en el lugar en caso se requiera más munición o en caso que sea necesario equipar a más personas.

- **Radio 2:**

Al inicio de las acciones se dirigirá al lugar de entrega de armamento y equipo militar, con los equipos de VHF portátil para repartirlos a los distintos miembros de las partidas, Suboficial de Entrepuentes, Sargento de Relevos y Oficial de Guardia, indicando el canal de trabajo.

Velará por que se mantengan las comunicaciones en forma permanente.

Posteriormente se desempeñará como registro al igual que el Sargento de relevos, obteniendo la mayor cantidad de registros fílmicos posibles, de acuerdo a las instrucciones del ODG.

- **Jefe de Turno:**

Se mantendrá en la radio, siendo responsable de notificar del incidente a las demás Unidades, Carabineros, Autoridad Marítima, Comandante y efectuar cualquier coordinación o apoyo externo que requiera el ODG.

- **Tablerista DCC:**

Registrará todos los acaecimientos especificando la hora y presentará información de utilidad en el tablero según el tipo de incidente que se viva, como ubicación de los fusileros, demarcación de la amenaza del ataque; o ante un intruso: la última ubicación donde fue avistado, sectores ya rebuscados y claros, etc.

d. Tipos de incidentes:

- **Protesta:**

Pese a que las causas de una manifestación pública, aunque sea pacífica, pueden no tener relación con la presencia de la unidad en el puerto, se debe tener presente que en ocasiones existen individuos exaltados que promueven el uso de la violencia o que buscan efectuar acciones de impacto mediático.

Ante la evidencia de protestas en sectores portuarios en donde la seguridad de la unidad pudiese verse comprometida, se deberán tomar medidas preventivas tendientes a resguardar la seguridad e integridad del personal y material del buque, las que incluyen:

- Dar aviso a la guardia:

“Guardia cubrir puestos de defensa ante protestas, Guardia cubrir puestos de defensa ante protestas. Partidas forman equipadas en hangar (o donde se disponga)”

- Cerrar el portalón al personal franco a bordo.
- Informar a la autoridad marítima correspondiente.
- Avisar a Carabineros / Policía marítima/Autoridad correspondiente si se esta en el extranjero.
- Si la situación no llega a ser definitivamente violenta (no se emplean armas de fuego contra la Unidad), en lo posible no se deberá exacerbar los ánimos de los manifestantes, evitando colocar personal excesivamente armado a la vista.
- Por lo tanto, mientras no exista violencia desatada, el personal de la Fuerza de Reacción empleará como tenida casco, chaleco anti esquirlas, antiparras y bastón, sin fusil. En caso la protesta se torne violenta se dispondrá el empleo del armamento.
- La Fuerza de Apoyo, se equipará con casco, chaleco anti esquirlas y bastón. Se deberá encontrar lista para actuar y para desplegar mangueras, en cuanto se ordene, en caso de que se requiera repeler con agua a los manifestantes.
- El Oficial de Guardia podrá emplear al personal disponible para cooperar en el armado de líneas de mangueras o reforzar alguna de las partidas en el caso que lo estime pertinente.
- El Suboficial de Entrepuesto se constituirá junto al ODG con equipo de comunicaciones, desempeñándose como Rover, apoyando en todo momento al Oficial de Guardia.
- La sucesión de acciones debe ser registrada en todo momento idealmente con medios fílmicos, tarea que será responsabilidad del Sargento de Relevos y ODM de guardia.
- La guardia debe tener presente en todo momento el cumplimiento de las RUFs vigentes.
- Si la situación se torna decididamente violenta (empleo de armas de fuego contra el buque o personal), se cubrirá el zafarrancho de ataque contra la Unidad.

- Ataque a la Unidad desde tierra o mar:

La tarea de la Guardia es lograr que, en un mínimo de tiempo, cese el ataque a la Unidad, con el propósito de evitar que se produzcan daños al personal y al material. En la medida en que se logre que cese el fuego, se cumple la misión. Esto demanda que la reacción de la Guardia debe ser decidida y contundente, pero no implica que se pueda hacer uso indiscriminado de la fuerza, especialmente si no se identifica claramente la posición del agresor y exista riesgo de dañar a terceros. Tampoco autoriza a enviar una partida a tierra para buscar, registrar, capturar o dar de baja al agresor. Lo anterior corresponde a una tarea de Carabineros de Chile o Autoridad Marítima correspondiente, en puerto nacional o en el extranjero.

Todas las acciones de la dotación deben emprenderse desde a bordo, salvo que se hubiese ordenado establecer un perímetro de seguridad en las cercanías del buque o rondas con embarcación.

- Al iniciarse un ataque sobre la unidad, el personal apostado de la Guardia deberá parapetarse, y si identifica al agresor responder el fuego con decisión y simultáneamente dará la alarma:

“Emergencia, Emergencia, Emergencia, buque bajo ataque, ataque desde el (rojo/verde demarcación), distancia (lejano/medio/cercano), mantenerse claro de cubiertas y accesos exteriores, cerrar todos los accesos a exterior, emergencia”

- Si el agresor no logra ser identificado por quien da la alarma, lo indicará claramente intentando ubicar su posición, pero teniendo siempre como prioridad resguardar el acceso al buque.
- El Jefe de Turno deberá contactar a Carabineros de Chile y/o Autoridad Marítima correspondiente en el país o extranjero, entregándoles el máximo de información para apoyar la neutralización de la amenaza a la brevedad, solicitándoles además información sobre el apoyo que enviarán, a objeto de evitar interferencias mutuas y advertir al personal de la Guardia.
- Con la partida de reacción se brindará cobertura armada en los 360 grados. Esta tarea podrá ser apoyada por la Fuerza de Apoyo o el personal disponible si el Oficial de Guardia lo ordena, de acuerdo a la magnitud de la amenaza.
- El armamento para la Fuerza de Reacción será el Fusil M-16 y/o escopeta antidisturbio.
- La guardia debe tener presente el cumplimiento de las RUFs vigentes.
- El Suboficial de entrepunte se constituirá junto al ODG apoyándolo en todo momento en la conducción del zafarrancho

- **Ingreso de un intruso:**

Normalmente se desconocerá la intención del intruso y si cuenta con algún tipo de armamento, por lo que no sólo se requiere ubicarlo, sino que tomar todas las medidas de precaución tendientes a velar por la seguridad de la dotación.

- Ante la evidencia de un intruso a bordo se dará la alarma:

“Intruso, intruso, intruso al interior de la unidad, visto por última vez en: (lugar), contextura (delgado, gordo, alto, pequeño), pelo (corto, largo, color)”

- Cualquier persona que vea al intruso avisará a la DCC evitando entrar en contacto.
- El personal que no se encuentra de Guardia, permanecerá en el lugar donde se encuentre (talleres, oficinas, entrepuentes, etc), idealmente bajo llave o asegurando la entrada. Permanecerán allí hasta que se ordene otra cosa.
- La Fuerza de Reacción participará en la rebusca, pudiendo ser apoyada por la Fuerza de Apoyo en caso de que el Oficial de Guardia lo disponga, con el fin de contar con una partida de rebusca adicional.
- El Oficial de Guardia se establecerá en la DCC, para dirigir la rebusca, ampliando por 1MC la descripción del intruso en caso de que tenga mayor información.

- No se debe considerar al personal de PAI dentro de la Fuerza de Reacción ni en la Fuerza de Apoyo, con la finalidad de que se encuentren disponibles para efectuar las primeras acciones en caso de incendio.
- El personal que en un zafarrancho de incendio cubre en la DCC deberá constituirse en ese puesto y efectuar las acciones que sean posibles (CRASH STOP, bombas de incendio, etc.) para adelantarse a un eventual incendio.
- El Enfermero de Guardia o camillero de combate y Suboficial de Entrepuentes se constituirán junto al Oficial de Guardia.
- Cada cinco minutos el Oficial de Guardia realizará una advertencia al intruso:

“A la persona que ha ingresado sin autorización: le informo que UD se encuentra a bordo sin permiso, lo que constituye un acto ilegal. El personal del buque se encuentra entrenado en el uso de armas y la ubicación de su posición es sólo cuestión de tiempo. La intención no es causarle daño si su actitud no es violenta.

Cerca suyo encontrará un teléfono, llame al 150 y contáctese conmigo. Le insisto, que nadie le causará daño si se entrega pacíficamente”

- Las puertas y escotillas que dan al exterior deben ser vigiladas visualmente por el personal apostado en el portalón, teniendo siempre presente que su prioridad es resguardar el acceso al buque. Esta tarea podrá ser apoyada por personal de la Fuerza de Apoyo.
- Al escuchar la alarma, la Fuerza de Reacción deberá concurrir a equiparse con chaleco anti esquirlas, antiparras, casco, bastón antidisturbios, fusil M-16 y equipo de comunicaciones portátil.
- La rebusca deberá efectuarse con todos los miembros de la Fuerza de Reacción en conjunto.
- El Jefe de la Partida FR establecerá comunicaciones con el Oficial de Guardia a objeto de determinar la secuencia de búsqueda.
- La rebusca se efectuará por secciones iniciándose por la cubierta 2 Para no demorar el proceso de rebusca, en primera instancia no se revisarán las cubiertas inferiores, cerrando las escotillas de acceso a la cubierta 3 verificando que no quede personal de la unidad en su interior.
- Los departamentos con personal deben encontrarse con las puertas cerradas, de modo que la FR debe golpear fuerte la puerta y efectuar la siguiente llamada: “Fuerza de reacción ¿hay alguien adentro?”.
- Al recibir el nombre del que responde y número de acompañantes, se les debe ordenar salir de a uno y ubicarse en un lugar seguro. Luego debe registrarse el lugar a fin corroborar que no se encuentre el intruso con un rehén.
- El Jefe de la FR puede requerir al Oficial de Guardia apoyo para apostar centinelas en los sectores registrados y escotillas de escape, objeto evitar que el intruso se infiltre o salga sin ser detectado. Para esta tarea también podrá utilizar al personal disponible que encuentre a su paso, dando aviso al Oficial de Guardia.
- Cada vez que se investigue un departamento, debe informarse a la DCC con el objeto de mantener el control de los departamentos pendientes de revisión.
- En todo departamento con más de una entrada, debe realizarse el ingreso y salida por la misma puerta.
- Si se encuentra a alguien dentro de un compartimiento se procederá a cerrar, dejando vigilancia suficiente hasta que llegue Carabineros de

Chile y/o Autoridad Marítima correspondiente en el país o extranjero, y en el caso que lo anterior no sea posible, el registro de detención deberá ser realizado por la FR.

- La guardia debe tener presente en todo momento el cumplimiento de las RUFs vigentes.
- En caso de que el intruso tomase un rehén, se adoptarán el máximo de medidas para evitar daños a la dotación. La FR se ubicará en un lugar cercano y no visible para el intruso, mientras el Oficial de Guardia, o quien designe, desarmado y evitando exponerse directamente, buscará mantener calmado al agresor en espera de la llegada de Carabineros de Chile y/o Autoridad Marítima correspondiente en el país o extranjero.
- Se continuará la rebusca en otros sectores con otra partida dispuesta por el Oficial de Guardia, ya que podría tratarse de una acción distractora.
- Finalizada la rebusca, deberá informarse a la DCC, quien deberá además tener el control de la ubicación de los centinelas apostados.

V. ANEXOS

- a. Anexo "A" Puestos a cubrir.

ANEXO “A”

ASIGNACIÓN DE PUESTOS

I. ZAFARRANCHO DE DEFENSA EN PUERTO ESTADO 5 ATARCADO

CONTROL DEL ZAFARRANCHO		
1	JEFE DE ZAFARRANCHO	OFICIAL DE GUARDIA
2	ASESOR DE DCC	INGENIERO DE GUARDIA
3	COORDINADOR	SO DE ENTREPUENTES
4	REGISTRO 1	SARGENTO DE RELEVOS
5	TABLERO DE INCIDENTES	SCC 1
6	ENTREGA ARMAMENTO/EQUIPO Y APROVISIONADOR	JEFE RONDA SS.AA.
7	RADIO	JEFE DE TURNO
8	ENTREGA EQ TC / REGISTRO 2	RADIO 2
PARTIDA PRIMEROS AUXILIOS		
9	CAMILLERO 1	MAYORDOMO DE GUARDIA
10	CAMILLERO 2	COCINERO DE GUARDIA
FUERZA DE DISUACION (FD.)		
11	SEGURIDAD PORTALON	SARGENTO DE GUARDIA 1
12	SEGURIDAD PORTALON	CABO DE GUARDIA 1
FUERZA DE REACCION (FR.)		
13	JEFE DE PARTIDA	SARGENTO DE GUARDIA 2
14	FUSILERO 1	SARGENTO DE GUARDIA 3
15	FUSILERO 2	CABO DE GUARDIA 2
16	FUSILERO 3	CABO DE GUARDIA 3
17	FUSILERO 4	RONDA SS.AA. 1
FUERZA DE APOYO (FA.)		
18	JEFE DE PARTIDA	AYUDANTE INGENIERO DE GUARDIA
19	APOYO 1	RONDA SS.AA. 2
20	APOYO 2	GUARDIA SCC 2
21	APOYO 3	GUARDIA SCC 3
22	APOYO 4	RONDA INGENIERIA 1
23	APOYO 5	RONDA INGENIERIA 2
24	APOYO 6	RONDA INGENIERIA 3

II. ZAFARRANCHO DE DEFENSA EN PUERTO ESTADO 5 A LA GIRA.

CONTROL DEL ZAFARRANCHO		
1	JEFE DE ZAFARRANCHO	OFICIAL DE GUARDIA
2	ASESOR DE DCC	INGENIERO DE GUARDIA
3	COORDINADOR	SO DE ENTREPUENTES
4	REGISTRO 1	SARGENTO DE RELEVOS
5	TABLERO DE INCIDENTES	SCC 1
6	ENTREGA ARMAMENTO/EQUIPO Y APROVISIONADOR	JEFE RONDA SS.AA.
7	RADIO	JEFE DE TURNO
8	ENTREGA EQ TC / REGISTRO 2	RADIO 2
PARTIDA PRIMEROS AUXILIOS		
9	CAMILLERO 1	MAYORDOMO DE GUARDIA
10	CAMILLERO 2	COCINERO DE GUARDIA
FUERZA DE DISUACION (FD.)		
11	SEGURIDAD PORTALON	SARGENTO DE GUARDIA 1
12	SEGURIDAD PORTALON	CABO DE GUARDIA 1
FUERZA DE REACCION (FR.)		
13	JEFE DE PARTIDA	SARGENTO DE GUARDIA 2
14	REACCION 1	SARGENTO DE GUARDIA 3
15	REACCION 2	RONDA DE INGENIERIA 2
16	REACCION 3	CABO DE GUARDIA 3
17	REACCION 4	RONDA SS.AA. 1
FUERZA DE APOYO (FA.)		
18	JEFE DE PARTIDA	AYUDANTE INGENIERO DE GUARDIA
19	APOYO 1	RONDA SS.AA. 2
20	APOYO 2	GUARDIA SCC 2
21	APOYO 3	GUARDIA SCC 3
22	APOYO 4	RONDA INGENIERIA 1
23	PATRON BOTE	CABO DE GUARDIA 2
24	PROEL BOTE	RONDA INGENIERIA 3