

**ARMADA DE CHILE
COMANDO DE OPERACIONES NAVALES
CUERPO DE INFANTERÍA DE MARINA**

CAI 2 – 2

TÉCNICAS DE COMBATE URBANO

2003

C A I 2 – 2.

**TÉCNICAS DE COMBATE
URBANO.**

2003.

C.G.C.IM. ORDINARIO N° 6568/11/1673 VRS.

PROMULGA CARTILLA DE APOYO A LA INSTRUCCIÓN QUE SE INDICA:

VALPARAÍSO, 08 de Septiembre de 2003

VISTOS: lo dispuesto en Resolución C.G.C.I.M. Ordinaria N° 3900/03/861 Vrs. de fecha 29 de Abril del 2003; el Trabajo Profesional efectuado por el Teniente 1° IM Sr. Jorge KEITEL Villagran; la revisión efectuada por el Comité de Técnicas de Combate, integrado por el Capitán de Corbeta IM Sr. Patricio SILVA Marholz, Teniente 1° IM Sr. Ignacio ORTEGA Domínguez, Teniente 2° IM Sr. Christian JARA Vergara y Teniente 2° IM Sr. Cesar GAJARDO Blu,

RESUELVO:

- 1.- **PROMÚLGASE** la Cartilla de Apoyo a la Instrucción titulada “TÉCNICAS DE COMBATE URBANO”, de categoría “Ordinario”, la que será destinada a circulación interna del personal del Cuerpo IM y a estamentos educacionales de la Armada.
- 2.- **ASÍGNASELE** la siguiente característica permanente: **CAI 2 – 2.**
- 3.- **DISPÓNESE** que el Departamento A-3 “Operaciones y Entrenamiento” del Estado Mayor del Cuerpo IM, determine lo pertinente para su edición, distribución e impresión de la cantidad de ejemplares requeridos de la publicación que aprueba la presente resolución.
- 4.- **ANÓTESE** y comuníquese a quienes corresponda para su conocimiento y cumplimiento.

WALTER WUNDERLICH ZAMORA
CONTRAALMIRANTE IM
COMANDANTE GENERAL DEL CUERPO IM

ÍNDICE GENERAL

	Pag.
Carátula interior	1
Resolución Aprobatoria	3
Índice General	5
 Introducción	 7
 Capítulo 01, Generalidades	 9
Definiciones	9
Características de las ciudades	10
 Capítulo 02, Equipamiento en OMAU	 11
Equipamiento individual	11
Equipamiento colectivo	13
 Capítulo 03, Manejo de Armas y Técnicas de Tiro	 15
Formas de portal el armamento individual	15
Técnicas de tiro rápido	17
 Capítulo 04, Movimientos en Áreas Urbanas	 19
Generalidades	19
Posiciones de tiro	19
Técnicas de desplazamiento individuales	20
Técnicas de desplazamiento grupales	27
 Capítulo 05, Acciones Ofensivas en Áreas Urbanas	 37
Organización de las fuerzas para el ataque	37
Métodos de ataque	39
Principios generales para combatir dentro de edificios	40
Ingreso al edificio	42
Ingreso forzado	47
Amenaza de obstáculos, minas y trampas enemigas	53
 Capítulo 06, Registro y Despeje de un Recinto Cerrado	 55
Posicionamiento para el ingreso a dependencias	55
Métodos de ingreso a dependencias	55
Despeje de dependencias	59
Desplazamientos de un piso a otro	60
Despeje de pasillos	61
Marcación de dependencias	66

Capítulo 07, Posiciones Defensivas en Áreas Urbanas	67
Consideraciones al seleccionar una posición defensiva	67
Preparación de las posiciones defensivas	68
 Capítulo 08, Aspectos y Consideraciones Generales	 83
Lucha contra incendios	83
Navegación urbana	83
Combate contra francotiradores	84
Demoliciones	86
 Bibliografía	 89

INTRODUCCIÓN.

El mundo ha cambiado enormemente después de la IIª Guerra Mundial. La población rural ha disminuido notoriamente, al mismo tiempo que la población urbana ha crecido en forma exponencial. Según cálculos de las Naciones Unidas, la población urbana de los países en vías de desarrollo del mundo aumenta en casi 150.000 personas por día, y el crecimiento más pronunciado tiene lugar en África y Asia. Para el año 2025, tres quintos de la población mundial, cinco mil millones de personas, vivirá en zonas urbanas. Por consiguiente, es de esperarse que la mayoría de los conflictos futuros implique el combate en áreas urbanizadas.

Se suma a lo anterior, la amenaza que presentan las armas de precisión actuales a las maniobras y tácticas en terreno despejado. Aquellos Comandantes carentes de las suficientes cantidades de tales armas, utilizarán las ciudades como terreno ventajoso para maniobrar, siempre y cuando tengan mejores conocimientos de estas que el adversario y puedan movilizar a la población y los recursos urbanos en apoyo a sus objetivos.

De lo anterior, se desprende la necesidad de conocer este nuevo tipo de escenario y saber cómo enfrentar una situación de combate urbano.

Deben considerarse además los siguientes factores de interés:

- A.- La aparición de amenazas, como el terrorismo, el narcotráfico, los conflictos raciales, culturales y religiosos, determinan la ocurrencia de conflictos en las Áreas Urbanas. Normalmente, organizaciones cuentan con muchos conocimientos sobre el combate urbano.
- B.- La política internacional de Chile incrementa la posibilidad de que Infantes de Marina participen como Fuerzas de Paz, integrando Fuerzas Multinacionales, donde se puede actuar en distintas áreas urbanas del mundo. El conocer las técnicas de combate urbano permite esta interoperatividad.

- C.- El combate urbano es difícil, desde el punto de vista de la exigencia física y psicológica del combatiente. Por lo tanto, la necesidad de un detallado y adecuado planeamiento y el conocimiento de las técnicas y procedimientos específicos de estos escenarios es vital, ya que una unidad no entrenada en combate urbano puede sufrir graves bajas. Uno de los ejemplos, es el combate librado entre rusos y chechenios en Grozny, donde fuerzas comparativamente menores en efectivos y tecnología, neutralizaron a uno de los Ejércitos más poderosos del mundo.

CAPÍTULO 01

GENERALIDADES.

Las Operaciones Militares en Áreas Urbanas se pueden llevar a cabo en tres dimensiones, por sobre el nivel del terreno (techos de edificios), en el terreno (dentro de edificios) o por debajo del terreno (subterráneos y alcantarillas). El ambiente urbano se divide en cuatro niveles básicos: edificios, calles, sistemas subterráneos y aire. La mayoría de las operaciones incluye el combate simultáneo en todos los niveles.

A.- Definiciones.

1.- Operaciones militares en áreas urbanas (OMAU).

Son todas aquellas operaciones militares planificadas y ejecutadas en ambientes donde las estructuras creadas por el hombre con fines residenciales, industriales o comerciales son las que dominan el terreno, influenciando decisivamente las operaciones y determinando la necesidad de emplear procedimientos, técnicas y tácticas particulares y especializadas.

2.- Edificios.

Son construcciones utilizadas para las distintas actividades humanas como vivienda, lugares de trabajo, comercio, almacenamiento, etc. brindan protección y encubrimiento, limitan o aumentan la observación y campos de tiro y canalizan, restringen o bloquean el desplazamiento de las fuerzas, en especial las mecanizadas. Proporcionan una excelente posición para francotiradores y armas antitanque, permitiendo el enfrentamiento desde un nivel superior, explotando una debilidad inherente en la mayoría de los vehículos blindados.

3.- Calles.

Son elementos del terreno utilizados para facilitar el desplazamiento de personas y vehículos entre distintos puntos. Aunque son un medio para un avance o retirada rápidos, las fuerzas que se mueven ellas, por lo general, están canalizadas por los edificios y tienen poco espacio de maniobra. Los obstáculos que se ubiquen en las calles pueden ser muy efectivos, porque son difíciles de evadir.

Cuando una calle es angosta, puede resultar difícil observar o disparar contra las ventanas de un edificio que se encuentre en la vereda de enfrente. En cambio, cuando la calle es más ancha, el observador tiene mejores posibilidades de mirar y disparar a las aberturas de las ventanas.

4.- Sistemas subterráneos.

Los sistemas subterráneos son aquellos ubicados bajo el nivel de la calle, e incluyen subterráneos, cloacas, sótanos y sistemas de servicios públicos. Se pueden emplear como avenidas de aproximación para maniobrar hacia la retaguardia o los flancos de un enemigo. Estas avenidas también facilitan la realización de emboscadas, los contraataques y la infiltración.

B.- Características de las Ciudades.

Las ciudades del mundo se caracterizan por sus diferencias en tamaño, estilo y nivel de desarrollo. Las variaciones, por lo general, son consecuencia de las diferencias en el desarrollo económico y las necesidades culturales. En Oriente Medio y África del Norte, se puede acceder por mar a todas las naciones de la región y los índices de urbanización son altos. En América Latina, se puede acceder por mar a la mayoría de los centros urbanos. En el Lejano Oriente, con excepción de Mongolia, se puede acceder por mar a todas las naciones de la región y la urbanización es densa, en especial en las ciudades costeras.

CAPÍTULO 02

EQUIPAMIENTO EN OMAU.

En las OMAU, los Infantes de Marina deben estar en condiciones de trabajar en lugares donde estarán expuestos a fuertes ruidos ambientales a gran cantidad de polvo y partículas suspendidas en el aire y a una alta probabilidad de recibir impactos por la fragmentación de granadas o materiales de construcción, debido al efecto de las armas. Asimismo, deben estar en condiciones de realizar tareas en ambientes oscuros y estrechos donde habrá gran cantidad de elementos cortantes, puntas salientes y otros, que le pueden producir lesiones de cuidado.

Debido a esto, el equipamiento debe proporcionar la mayor seguridad y comodidad posible al combatiente.

A.- Equipamiento Individual.

1.- Casco.

Elemento fundamental para proteger la cabeza de golpes producidos por caídas, elementos contundentes, esquirlas de munición o fragmentación de materiales varios.

2.- Coderas y rodilleras.

Las posiciones más habituales que adoptan los combatientes en una ciudad son arrodillado o tendido, por lo cual es necesario el empleo de estos accesorios para protegerse de los elementos duros o abrasivos que se encuentran en el suelo, permitiendo además estar mayor tiempo en las posiciones mencionadas.

3.- Guantes.

Sirven para proteger las manos de elementos cortantes o abrasivos. No deben quitarle al combatiente la habilidad para emplear su armamento

4.- Radio personal.

Idealmente, cada combatiente debe portar un equipo de radio, para una comunicación expedita con resto de su Unidad. El equipo debe permitir una fácil operación y no debe degradar el uso del armamento.

5.- Protectores de ojos y oídos.

El uso de antiparras o lentes es muy importante, por la gran cantidad de partículas en suspensión existentes, producto de explosiones, viento, etc. Los oídos deben protegerse por los fuertes ruidos, producto del empleo de armas en recintos cerrados.

6.- Chaleco antiesquirlas.

Es indispensable, para protección contra fragmentos y posibles caídas o golpes.

7.- Cordín.

Se emplea para diversas actividades, tales como atar prisioneros, trectar elementos, camillas de circunstancias, armar arneses de piernas o pecho, etc. Debe tener un largo de a lo menos 4 mts.

8.- Máscara antigás.

Elemento destinado a la protección contra gases tóxicos, lacrimógenos u otros que puedan ser empleados, por parte propia o del enemigo, o que estén presentes en el ambiente.

9.- Linternas.

Para operar en ambientes de baja visibilidad. Normalmente, se llevan adosadas al armamento, como elemento auxiliar de puntería.

10.- Elementos para señalización.

Sirven para marcar los lugares que fueron registrados. Se puede utilizar tiza, cinta adhesiva, pintura aerosol, etc.

11.- Elementos optrónicos.

Sirven para operar en ambientes de baja visibilidad. Pueden ser visores nocturnos o térmicos, miras nocturnas, etc. Se usan, generalmente, como parte del armamento.

12.- Herramientas.

Sirven para abrir un determinado lugar, siendo conveniente que cada combatiente disponga de, al menos, las más básicas, como destornilladores, martillos, tec.

B.- Equipamiento Colectivo.

1.- Cuerdas.

Sirven para realizar ascensos y descensos, tirar rejas o barrotes de ventanas, armar puentes de circunstancias, tirolesas, etc.

2.- Alarma N.B.Q.

Es un sistema electrónico para determinar la presencia de agentes N.B.Q.

3.- Escaleras.

Sirven para realizar ingresos a locales desde niveles superiores o inferiores, evacuar bajas (camilla de circunstancia), etc. Las telescópicas son óptimas por su fácil transporte y empleo.

4.- Garras de oso.

Sirven para subir hasta un lugar elevado, como ventana, techo u otro. Consiste en un gancho de tres o cuatro puntas con una cuerda. El combatiente lanza el gancho de manera producir el atasco de éste en el nivel superior, para posteriormente subir mediante trepa por la cuerda. Este sistema es bueno, pero requiere de fuerza de brazos para trepar, considerando el peso del combatiente equipado.

5.- Herramientas de ingreso forzado.

En muchas ocasiones, habrá que efectuar un ingreso forzado a un recinto determinado, para lo cual se debe contar con las herramientas necesarias para realizar palancas, tracciones o rompimientos. Entre otras, se cuentan la herramienta Hooligan, ariete, martillo de dos manos, corta pernos, espátula para abrir seguros, napoleón, maza, hacha, barreta plana, etc.

CAPÍTULO 03

MANEJO DE ARMAS Y TÉCNICA DE TIRO.

I.- FORMAS DE PORTAR EL ARMAMENTO INDIVIDUAL.

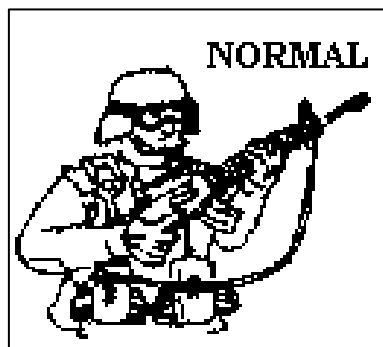
La naturaleza particular del combate en Áreas Urbanas (AU) determina la necesidad de asegurar una rápida respuesta al contacto sorpresivo con el enemigo. Normalmente, los contactos se producen a menos de 50 metros, frecuentemente a distancias menores de 15 metros. Esto implica que, aquel Infante de Marina, que se encuentre en condiciones de disparar inmediatamente al establecer contacto, tendrá mayores posibilidades de batir al enemigo primero.

Salvo que se indique lo contrario, durante los desplazamientos debe llevarse el fusil con tiro en la recámara, sin seguro y el dedo índice fuera del disparador. El tiempo que tarda el combatiente en pasar tiro y sacar el seguro, implica una gran probabilidad de ser batido primero, en un combate a corta distancia.

A fin de lograr una mayor rapidez y eficacia de respuesta, se debe portar el fusil o armamento asignado de las siguientes formas:

A.- Porte Normal.

Se emplea cuando no existe amenaza inmediata. Permite el control del fusil mientras el combatiente se desplaza y el rápido empleo contra el enemigo. El fusil es tomado con ambas manos y cruzado frente al pecho, con el cañón dirigido hacia arriba. La culata pasa por debajo del brazo.



B.- Porte en Alerta.

Se emplea cuando el contacto con el enemigo es probable. La culata del fusil se coloca en el hombro, con el cañón hacia abajo, apuntando en la dirección probable del enemigo. Ambos ojos se mantienen abiertos, verificando la existencia de alguna amenaza, con el arma siempre alineada con la línea de mira.



C.- Porte Listo.

Se emplea cuando el contacto con el enemigo es inminente, permitiendo el empleo inmediato contra el blanco. La culata del fusil va en el hombro, con el cañón apuntando en dirección al enemigo.



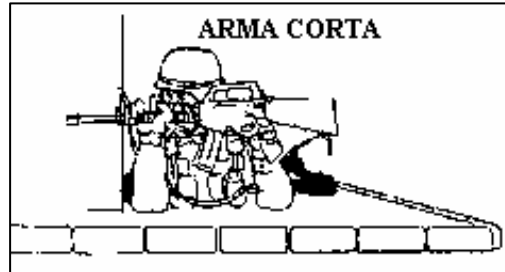
D.- Porte con la Mano Menos Hábil.

Se puede portar el arma por el lado de la mano menos hábil, para obtener máxima cobertura y capacidad de fuego, a la vez de reducir la exposición del cuerpo al fuego enemigo. Disparar desde esta posición disminuye la precisión, por lo que para un enfrentamiento inminente, es preferible utilizar la mano hábil.

E.- Acorte del Arma.

Sirve para aumentar la maniobrabilidad del fusil en un espacio reducido y minimizar el blanco para el enemigo. Para acortar el arma se procede de la siguiente manera:

- 1.- Colocar la culata, de manera tal que la empuñadura del fusil quede en línea con la cabeza.
- 2.- Utilizar el dedo índice o pulgar, para apretar el disparador.
- 3.- Colocar el guardamano contra la mejilla para establecer un firme apoyo.
- 4.- Se puede acortar el arma desde cualquiera de los dos lados.
- 5.- Tener cuidado de no cubrir la tapa de la eyección de vainillas.



II- TÉCNICA DE TIRO RÁPIDO.

- A.- Al encontrarse frente al enemigo, a corta distancia, el Infante de Marina debe actuar rápida y decididamente, rompiendo el fuego sobre el mismo.
- B.- El efectuar una correcta puntería, de acuerdo a los 8 pasos del sostenimiento estable, significa uno o dos segundos de retardo, por lo que se utiliza la técnica de tiro rápido, disparando al menos dos tiros, en rápida sucesión, para batir al enemigo u obligarlo a protegerse, disponiendo así de más tiempo para una acción de mayor eficacia.
- C.- El método de puntería se basa en el fenómeno de que, cuando una persona mira un objeto y simultáneamente lo apunta con un dedo, el dedo se alinea con el punto de enfoque de los ojos, sin un esfuerzo conciente por parte del individuo.

D.- Cuando se mira un objeto y simultáneamente se coloca el fusil sobre el hombro, el fusil se convierte en la extensión del dedo que apunta y se alinea naturalmente con el objeto que se enfoca.

E.- La técnica de tiro rápido es:

- 1.- Cuando aparece el blanco, mantener ambos ojos abiertos y concentrarse en un punto focal pequeño y específico, cerca de la base de este.
- 2.- Simultáneamente, levantar el fusil y apoyarlo en la cavidad del hombro.
- 3.- Mantener la cabeza erguida, con la culata firmemente apoyada contra la mandíbula.
- 4.- Efectuar una rápida alineación y encuadramiento.
- 5.- Tan pronto se tiene el fusil sobre el hombro, realizar dos tiros rápidos.
- 6.- No dejar de mirar el blanco, desde que se lo ve por primera vez, hasta que se efectúan los disparos.
- 7.- Bajar el arma para mirar por encima de las miras.
- 8.- Verificar la presencia de blancos en la zona y evaluar la situación.
- 9.- Mantener ambos ojos abiertos para aumentar el campo visual.

CAPÍTULO 04

MOVIMIENTOS EN ÁREAS URBANAS.

I.- GENERALIDADES.

Las técnicas de movimientos en AU son diferentes a las que habitualmente se emplean en campo abierto, destacándose principalmente por la ausencia de formaciones de gran despliegue. Debido a la permanente posibilidad de recibir ataques enemigos desde cualquier dirección, el aspecto más importante a tener en cuenta es la correcta distribución de los sectores de seguridad, que deben cubrir los 360°, en todo momento.

Los siguientes puntos se pueden considerar como los factores fundamentales a tener en cuenta durante los movimientos:

- A.- Examinar el área y determinar las posiciones a ocupar durante el desplazamiento antes de iniciarlo.
- B.- Efectuar el movimiento de una posición a otra de forma rápida.
- C.- Emplear al máximo la protección y encubrimiento disponibles (paredones, casas, escombros, columnas, sectores arbolados, túneles, etc.).
- D.- Asegurar la disponibilidad de un adecuado apoyo de fuego, al personal que ejecuta un cambio de posición, de manera de cubrir su movimiento en caso de que caer bajo el efecto de las armas enemigas.
- E.- Una vez bajo fuego enemigo, evitar toda área abierta, considerándola Zona de Aniquilamiento.

II.- POSICIONES DE TIRO.

Al seleccionar una posición de tiro, debe considerarse que ésta provea una adecuada protección y encubrimiento. Para ello:

- A.- Siempre debe dispararse desde los costados de la posición, nunca por encima de ella. Asimismo, el arma debe sostenerse

sobre el hombro opuesto a la cubierta contra la cual se está apoyando, a fin de minimizar la silueta propia.

- B.- Evitar mostrar la silueta contra el cielo, estructuras de color claro o aberturas de las edificaciones.
- C.- En el caso de abrir fuego desde el interior de un edificio, ya sea desde ventanas u otro tipo de abertura, no debe asomarse el cañón del fusil fuera del edificio, ya que se evidencia la posición. Debe dispararse desde una distancia mínima de 1 metro al interior de la estructura.
- D.- En caso de no disponer de cubiertas cercanas, debe adoptarse la posición tendido y, en la primera oportunidad disponible, efectuar un cambio de posición hacia un lugar más favorable.
- E.- Tener presente que algunas posiciones pueden proteger al combatiente de un sistema de armas, pero que pueden ser fácilmente penetradas por otro.



III.- TÉCNICAS DE DESPLAZAMIENTO INDIVIDUALES.

A.- Consideraciones Generales.

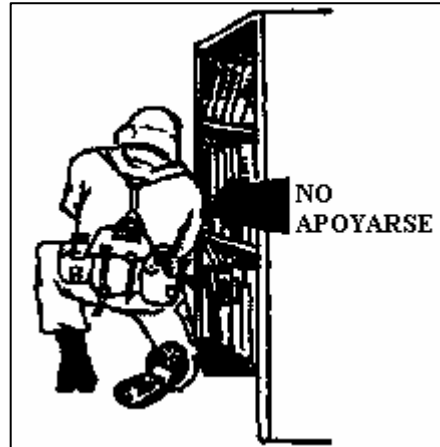
- 1.- En un AU no existen los desplazamientos administrativos. Todo Infante de Marina debe tener su protección individual (casco, chaleco antiesquirlas, antiparras, rodilleras y guantes) y equipo personal siempre colocados.



- 2.- Al iniciar un desplazamiento, debe preverse la posibilidad de quedar aislado por la acción enemiga, por lo que deben llevarse, en el correa, todos los elementos necesarios para mantenerse operando por 2 días, sin posibilidad de contactar fuerzas propias (munición, agua, raciones, visores nocturnos, etc.).
- 3.- No ingerir alimentos o líquidos de ninguna clase, que no sean los provistos por los sistemas logísticos, especialmente si la población es hostil. Si los servicios de agua corriente aún funcionan, pueden estar contaminados.
- 4.- Evitar tener partes del cuerpo descubiertas, por los objetos cortantes en el ambiente. Deben emplearse guantes, mangas y pantalones largos, aunque haga calor.
- 5.- Reducir la silueta y buscar protección, cada vez que se efectúen desplazamientos. Estos deben ejecutarse agazapados y, en los altos, debe adoptarse la posición de tiro tendido o arrodillado.
- 6.- Vigilar el sector de responsabilidad asignado, buscando permanentemente signos de presencia enemiga, observando sistemáticamente cada abertura, escalera, árbol y alcantarilla. Salvo que se indique expresamente lo contrario, al existir la duda de presencia enemiga, es preferible romper el fuego que esperar su reacción. Si es necesario transmitir o requerir a otro combatiente alguna información, debe hacerse sin quitar la vista del sector de responsabilidad.
- 7.- Antes de efectuar un movimiento, debe seleccionarse la próxima posición. Asegurarse de que otro combatiente

cubrirá su cambio de posición y ejecutarlo rápidamente. Es conveniente no emplear más de 3" para moverse.

- 8.- Desplazarse tan próximo a las estructuras como sea posible, sin tocarlas o apoyarse en ellas, para no activar involuntariamente una trampa explosiva con disparador de presión.



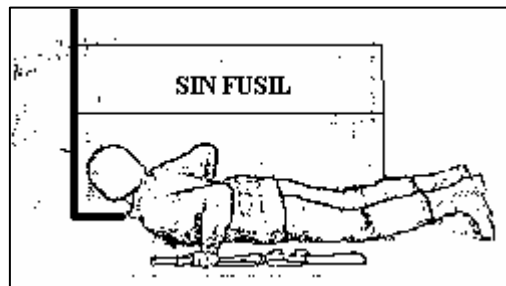
- 9.- Evitar los sectores iluminados, ya sea por luz natural o artificial. Desplazarse por las sombras dificulta la detección enemiga.
- 10.- No mostrar la silueta contra las aberturas ventanas, puertas, boquetes, ventilaciones, claraboyas, alcantarillas, etc.
- 11.- Moverse con rapidez y en silencio.
- 12.- Disparar con los codos recogidos para reducir la exposición.
- 13.- Moverse levemente agachado y con las rodillas flexionadas.

B.- Formas de Observar en las Esquinas.

Para verificar la presencia del enemigo en una esquina, sin exponerse, la mejor técnica es usar un espejo adosado a un palo o un espejo de mano. Si no está disponible, las formas de hacerlo son las siguientes:

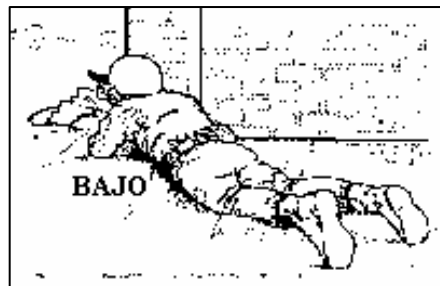
1.- Tendido sin fusil.

El combatiente, tendido, se arrastra lentamente hacia la esquina. Una vez junto a esta, se asoma lentamente, empujándose con sus manos y puntas de los pies, hasta lograr ver al otro lado. Debe asomarse lo más cerca del piso posible, sin efectuar movimientos bruscos que llamen la atención de algún enemigo que esté distraído, pero observando hacia ese sector. Una vez efectuada la observación, se repliega lentamente hacia atrás. Se usa cuando la probabilidad de presencia enemiga es baja.



2.- Tendido bajo.

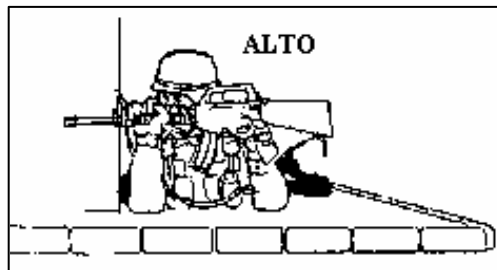
El combatiente adopta la posición tendido, con fusil, y procede a aproximarse a la esquina en punta y codos. Debe estar listo para romper el fuego. Se usa cuando hay una alta probabilidad de presencia enemiga.



3.- Tendido alto.

Es similar a la anterior, pero con el arma en posición acortada, adoptando el combatiente una postura más incorporada sobre los codos para sostener el

fusil. La manipulación del fusil es más fácil y permite aprovechar mejor la protección, porque se expone una menor parte del cuerpo.

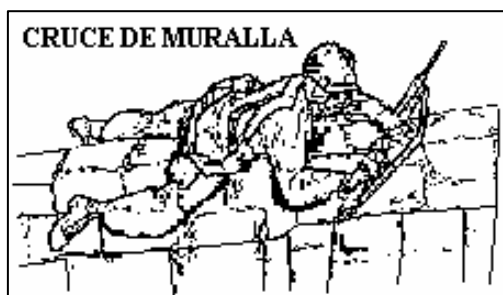


4.- Arrodillado.

Se emplea en parejas. Los combatientes se aproximan a la esquina, adoptando el primero la posición arrodillado y el segundo proporcionándole seguridad de flanco. Cuando se encuentran en posición, el hombre de atrás le toca el hombro al delantero, para iniciar la observación.

C.- Cruce de Pared o Ventana.

- 1.- Antes de cruzar una pared o ventana, el combatiente debe verificar la situación tras esta, usando las mismas técnicas que para observación en las esquinas. Es conveniente que la observación se lleve a cabo en una esquina del paredón, buscando recortar la silueta lo menos posible. Durante esta acción, debe confirmarse la ausencia de enemigo y seleccionarse una posición a cubierto, hacia la cual dirigirse una vez sorteado el obstáculo.
- 2.- Una vez hecho esto, debe procederse a una rápida verificación al tacto del paredón, para asegurarse de que no hay trampas explosivas u elementos cortantes sobre el mismo, para luego atravesarlo rápidamente, exponiendo la menor silueta posible y tomando el fusil de manera de poder responder al fuego enemigo. Este trabajo sólo lo hace el primer hombre, pues el resto actúa asegurado por él.



D.- Desplazamientos Frente a Aberturas.

- 1.- Las técnicas de desplazamientos o cruces frente a aberturas, tales como puertas, ventanas o boquetes, contemplan órdenes verbales dadas en voz alta y repetidas por todos los integrantes de la organización, procedimiento probado en combate como el más conveniente, por cuanto asegura la atención continua del soldado y le permite, con cada voz, liberar parte de su tensión. Para elementos con alto entrenamiento puede considerarse la ejecución de estas técnicas mediante señales de brazos y manos convenidas.
- 2.- Cruzar frente a una abertura debe considerarse siempre una situación de riesgo, por cuanto el enemigo que pudiera encontrarse en posición detrás tendrá sus fuegos preparados sobre la misma. Al aproximarse a una, el Punta indica a viva voz o por señas: *“Puerta cerrada/abierta, a la derecha / izquierda”*. Para ello debe tener en cuenta que: “abierta” significa que está abierta de par en par o no existe una puerta.
- 3.- Salvo que una puerta esté cerrada y no exista forma de ver a través de ella, no es conveniente cruzarla sin verificar la habitación y de hacerlo, hay que preocuparse que los pies no se trasluzcan por la parte inferior.
- 4.- En general, las ventanas pueden ser sobrepasadas agachándose por debajo para no recortar la silueta contra la misma y convertirse en blanco. Es conveniente que, cada vez que un combatiente pasa por debajo, el que le sigue (o antecede, en caso de que el que cruce sea el último), lo cubra con su armamento.
- 5.- Los boquetes son orificios practicados en paredes, techos y pisos mediante demolición u otros medios, con

el propósito de servir de tronera a un arma en posición o bien permitir el tránsito dentro de un edificio, proveer vías de escape, complementar la observación brindada por las ventanas, etc. Por ello sus tamaños varían, desde un pequeño agujero hasta una gran abertura. La técnica para cruzarlos es la misma que para puertas o ventanas.



E.- Desplazamiento hasta un Edificio Adyacente.

No debe pasarse de la esquina de un edificio a otro en forma individual, sino que en grupos de dos hombres, para mantener vigilancia sobre las posiciones elevadas. Al desplazarse de esta manera, se reduce el tiempo de exposición y se evita que el enemigo realice un tiro apuntado. Además, se puede utilizar humo para cubrir el desplazamiento de un grupo al cruzar áreas abiertas, como calles o callejones amplios.

F.- Desplazamiento Paralelo a los Edificios.

Al verse forzado a desplazarse en la parte exterior de edificios, debe actuarse así:

- 1.- Emplear humo y fuego de cobertura.
- 2.- Permanecer entre 15 y 20 centímetros alejado de las paredes, porque los disparos siguen la trayectoria de estas.
- 3.- Durante los altos, no descansar apoyándose sobre paredes, ya que pueden tener trampas explosivas.
- 4.- Usar el encubrimiento de objetos y sombras.
- 5.- Desplazarse rápidamente hasta la próxima posición, empleando saltos y efectuando vigilancia desde posiciones elevadas.

IV.- TÉCNICAS DE DESPLAZAMIENTO GRUPALES.

A.- Cruce de un Área Abierta.

- 1.- El cruce de un sector abierto constituye una acción durante la cual la Unidad se verá expuesta a la observación y el fuego del enemigo, por lo cual debe evitarse, siendo preferible avanzar a través de edificios y túneles.
- 2.- En el caso de considerarse como la única alternativa posible, debe estar adecuadamente coordinada y llevarse a cabo de manera rápida y bajo la protección mutua.
- 3.- No se debe llevar a cabo el cruce en forma individual, sino que ejecutarlo por, a lo menos, un Equipo de Fusileros, a fin de lograr la sorpresa sobre el enemigo que observa y disminuir el tiempo para que apunte.
- 4.- En el caso del Equipo de Fusileros, deben asignarse sectores de seguridad hacia ambos flancos. Luego de seleccionar el lugar donde se tomará una nueva posición y verificar la presencia de obstáculos que dificulten el cruce, los combatientes cruzan en forma rápida, con su armamento listo. Aunque se produzca un contacto con el enemigo, no se debe detener el avance.

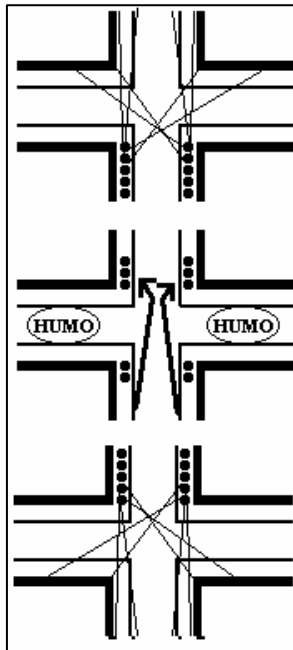
B.- Cruce de una Bocacalle.

Las bocacalles constituyen sectores críticos a sortear, durante el avance por una calle o sector abierto, por cuanto el enemigo podrá tener fuegos automáticos preparados sobre ellas.

La consideración más importante a tener en cuenta, es desarrollar las distintas fases de la técnica de la manera más fluida posible, a fin de permanecer inmovilizados la menor cantidad de tiempo posible en un área peligrosa. Además, pueden emplearse granadas fumígenas para encubrir el movimiento y disminuir la eficacia de los fuegos enemigos.

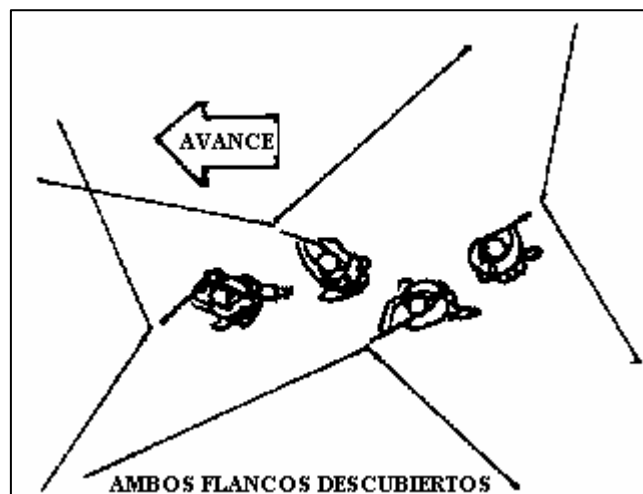
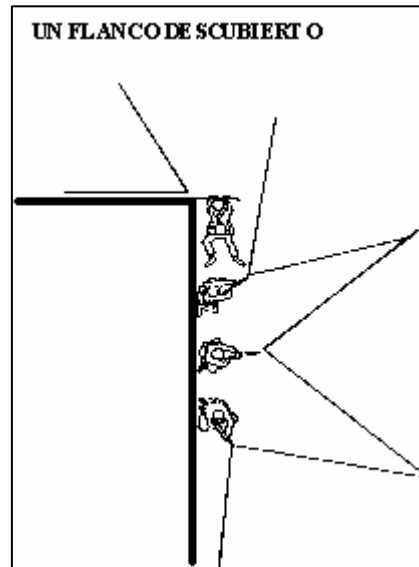
El procedimiento es:

- 1.- Al llegar a la bocacalle, la punta indicará a viva voz: *“Bocacalle”*.
- 2.- La Unidad detiene su avance.
- 3.- En el caso de la Escuadra, los 4 primeros hombres aseguran las esquinas y lanzan humo. En el Equipo, lo hacen los 2 primeros.
- 4.- La unidad cruza, primero los últimos, que a su vez aseguran las esquinas desde el lado lejano, y al final los primeros.



C.- Seguridad Durante Desplazamientos.

- 1.- La seguridad durante los desplazamientos debe ser en los 360° y en todo momento. En general, debe tratarse de avanzar siempre con un flanco cubierto por paredes u otros obstáculos.
- 2.- Se muestra, como ejemplo, el caso de un Equipo de Fusileros:



D.- Procedimientos en Altos Prolongados.

Al efectuarse un alto prolongado en el desplazamiento, debe evitarse permanecer en áreas abiertas, ocupando lo ante posible, un edificio o estructura que proporcione protección y encubrimiento, adoptando medidas de seguridad adecuadas para detectar ataques enemigos. Nunca debe descansar todo el personal a la vez.

E.- Acción ante Elementos Explosivos próximos a Estallar.

En caso de recibir un ataque mediante una granada u objeto explosivo, arrojada desde un boquete, puerta, ventana, etc., o bien se detecte la existencia de una trampa próxima a estallar, el combatiente que detecta la amenaza grita “*Granada*”, debiendo, la Unidad, dispersarse de inmediato, buscando la protección más próxima o bien arrojándose al piso.

A fin de disminuir los efectos nocivos que una explosión puede tener sobre los oídos, especialmente en lugares cerrados, es conveniente taparse los mismos con ambas manos y abrir la boca.

F.- Movimientos en Túneles Subterráneos, Alcantarillas y Desagües.

En combate en AU, es posible ejecutar frecuentes patrullajes en túneles, cloacas y desagües, misión que será habitualmente ordenada a una Escuadra de Fusileros. Sin embargo pueden ejecutarse movimientos de fuerzas importantes a través de estos sistemas, tanto de nivel Sección como Compañía de Fusileros, como parte del Esquema de Maniobra del ataque o la defensa.

Existen diversas instalaciones subterráneas urbanas, entre las que cabe mencionar:

- 1.- Sistemas de transporte subterráneo (metro, trenes, túneles vehiculares).
- 2.- Estructuras comerciales subterráneas, tales como centros comerciales y estacionamientos.

- 3.- Túneles de acceso a obras de mantenimiento.
- 4.- Red de suministros de electricidad y servicios.
- 5.- Pasos peatonales.
- 6.- Sistemas y canales de desagües.
- 7.- Pasos subterráneos naturales.

Estos desplazamientos provocan una carga psicológica extra sobre el combatiente en AU. El encierro, la oscuridad, el aire viciado o envenenado, la ausencia de luz natural, y la sensación de aislamiento y peligro elevan la tensión a valores importantes. Por ello, a fin de resguardar la salud física y mental de los soldados, los Mandos deben rotar permanentemente al personal que opera en estos ambientes.

A nivel Escuadra de Fusileros las consideraciones para desplazamientos bajo el nivel del suelo son las siguientes:

- 1.- Establecer una seguridad al frente y otra a la retaguardia, cada una de 2 hombres, con una ametralladora liviana. El resto del personal actúa en apoyo de esta seguridad, en caso de encuentro con el enemigo. Debe considerarse el oportuno relevo de ambas parejas, dado que tienen una presión mayor al resto.
- 2.- El Comandante de Escuadra debe llevar consigo elementos para escribir, brújula, carta o plano de la ciudad y un esquema del sistema subterráneo lo más detallado posible. Debe utilizar al menos 2 cuentas-pasos.
- 3.- Idealmente, hay que disponer de visores nocturnos, considerando incrementar la luz residual, para mejorar la calidad de imagen, usando flashes de una máquina fotográfica. Al emplear esta técnica, quien dispara el flash debe dar la voz de "*Flash en 1-2-3*", a fin de permitir al personal cerrar momentáneamente los ojos para evitar ser cegados.
- 4.- Todo el personal debe contar con máscaras antigás y elementos para marcar la ruta, como tiza, trapos, luces químicas, etc.

- 5.- Hay que considerar cuerdas y descensores, ya que el personal debe avanzar atado, por el piso resbaladizo y la posibilidad de perderse en la oscuridad. Además, es posible tener que efectuar movimientos en sectores con pendientes o salvar desniveles desprovistos de escalas o donde éstas estén rotas. Además de las cuerdas, todos deben llevar un mosquetón y sus cordines.
- 6.- Dado que las comunicaciones inalámbricas se verán severamente afectadas, es conveniente llevar un teléfono de campaña y un carrete con cable telefónico, cuando la Escuadra prevea alejarse entre 200 y 300 metros.
- 7.- Los agentes NBQ diseminados en estos niveles, poseen una muy baja dispersión y alta concentración. Es conveniente, por lo tanto, que el punta porte una alarma NBQ. Además de la amenaza de estos agentes, está presente la de gases tóxicos, emanados por sustancias en descomposición y aguas estancadas, los cuales no son detectados por las alarmas NBQ ni filtrados por las máscaras. Los síntomas de envenenamiento por gases tóxicos son los mareos, náuseas, vómitos y visión de puntos blancos. Ante la aparición de cualquiera de estos síntomas, la Escuadra debe salir a la superficie de inmediato.

Para el ingreso a sistemas subterráneos y desplazamiento por ellos, se sigue la siguiente secuencia:

- 1.- El acceso a un sistema de túneles, cloacas o desagües puede efectuarse a través de la desembocadura de los mismos a los canales o ríos, alcantarillas o bocas de tormenta, respiraderos, tapas de inspección, etc. También puede efectuarse la apertura de un boquete o brecha, por voladura, para acceder a estos niveles desde sótanos vecinos.
- 2.- En el caso de acceder a través de tapas, puertas o brechas, debe esperarse 15 minutos antes de ingresar, a fin de que se disipen los gases tóxicos que pudiera haber, además de los de la explosión, si se utilizó una voladura.

- 3.- Transcurrido el lapso indicado anteriormente, el punta verifica visualmente el túnel y, en caso de no divisar enemigo, ingresa. Debe permanecer 10 minutos sólo, a la vista del resto, efectuando las siguientes tareas:
 - a.- Buscará presencia enemiga en todos los sentidos seguidos por el túnel.
 - b.- Verificará estado y dimensiones del túnel.
 - c.- Verificará su alarma NBQ.
 - d.- En caso de existir cierto nivel de fluidos y corriente, comprobará la velocidad de la misma. Para ello marcará una distancia de tres (3) metros en las paredes y luego soltará un papel, tomando el tiempo que tarda en recorrerlos. Si tarda un segundo o menos, la corriente es de cuidado, e informará al Comandante de Escuadra para que la distancia entre hombre y hombre sea increpentina levemente, a fin de evitar que la posible caída de un hombre arrastre al resto.
 - e.- Indicará al Comandante de Escuadra la presencia de obstáculos que pudieran requerir el trabajo de ingenieros.
 - f.- Auto verificará síntomas de envenenamiento. En caso de presentarlos, lo indicará al Comandante de Escuadra, para luego salir. Éste último debe permanecer atento a la posibilidad que el punta pierda el conocimiento o sea atacado por el enemigo.
- 4.- Una vez transcurrido el margen de seguridad, el resto del personal ingresa.
- 5.- A medida que se avanza, el Comandante de Escuadra toma nota de los giros efectuados y distancia recorrida, a fin de poder confeccionar un croquis actualizado del sistema de túneles y hallar el camino de regreso, en caso de que las marcas no sean visibles. También toma nota de accesos y egresos que se identifiquen, verificando a qué lugar llevan. En caso de que conduzcan al exterior identificará la abertura en el plano de la ciudad.
- 6.- Salvo que sea absolutamente necesario, no es conveniente el empleo de explosivos y granadas dentro de los túneles. La sobrepresión originada por la explosión

puede producir lesiones severas al personal propio, así como producirse la inflamación de los gases producidos por la descomposición.

- 7.- Durante el avance, es importante efectuar marcas en las paredes o techo del túnel, que permitan hallar la ruta de regreso. En caso de llevar equipo telefónico, el cable también contribuirá a tal efecto.

Dentro de sistemas subterráneos, el combatiente se verá expuesto a los siguientes peligros:

- 1.- Peligros no relacionados con el combate.
 - a.- Los desagües pueden llenarse de agua con rapidez durante las tormentas.
 - b.- La nieve derretida y los residuos resultantes pueden restringir las operaciones en los sistemas de drenaje subterráneos, durante las épocas de bajas temperaturas.
 - c.- En los desagües sanitarios obstruidos se genera gas metano. Este gas es inflamable y explosivo.
 - d.- El humo y otras sustancias pesadas pueden desplazar el oxígeno.
 - e.- Las zonas subterráneas son un excelente caldo de cultivo para enfermedades y roedores. La higiene personal y la inmunización tienen especial importancia, sobretodo si se tiene heridas pequeñas que pueden infectarse.
 - f.- El efecto psicológico por la falta de luz es negativo.
- 2.- Peligros relacionados con el combate.
 - a.- Ruido amplificado y efecto de las armas.
 - b.- Rebotes de proyectiles en las paredes.
 - c.- Protección y encubrimiento reducidos.
 - d.- Las armas que producen llamas son más peligrosas, ya que dan vuelta a las esquinas siguiendo las paredes y consumen el oxígeno.

G.- Pausa Táctica.

Es posible que, durante el combate urbano, se necesite hacer un intervalo táctico. Esto permite a los Comandantes de todos los niveles apreciar la situación y adaptarse, según sea necesario. También permite a las Unidades realizar el reabastecimiento o la redistribución, atender víctimas, evacuar bajas, etc.

1.- Cuándo realizar una pausa táctica.

- a.- Después de desplazarse sin incidentes durante un período prolongado.
- b.- Después de un período confuso de desplazamiento o contacto, como enfrentamiento contra un francotirador, capturar un edificio u otra estructura, etc.
- c.- Cuando el Comandante sienta que su Unidad no está operando de manera sincronizada.

2.- Cómo realizar una Pausa Táctica.

- a.- Al impartir el Mando la orden de pausa táctica, todos los Infantes pasan la voz y la Unidad detiene la acción táctica en curso.
- b.- Se ubica el terreno más cercano que resulte fácil de defender. No detenerse en áreas expuestas o vulnerables.
- c.- Establecer una defensa improvisada, incluyendo puestos de observación o escucha en puntos altos.
- d.- El Comandante informa a su cadena de mando acerca de la situación táctica, tal como la aprecia en el momento.
- e.- Cada Mando subordinado realiza una rápida evaluación de la Unidad, en aspectos como posición exacta, reabastecimiento y redistribución, estado del personal, etc.
- f.- Cumplido lo anterior, el Comandante puede impartir una nueva orden abreviada u ordenar que se continúe con el plan.

CAPÍTULO 05

ACCIONES OFENSIVAS EN ÁREAS URBANAS.

I.- ORGANIZACIÓN DE LAS FUERZAS PARA EL ATAQUE.

A fin de cumplir apropiadamente una determinada misión de combate en un AU, las Fuerzas se organizan de acuerdo a su nivel de la siguiente forma:

A.- Compañía de Fusileros o Superiores.

1.- Elemento de asalto.

Es el que, a través de la acción ofensiva, tiene la tarea de accionar sobre el Objetivo, para destruirlo, neutralizarlo o capturarlo.

2.- Elemento de apoyo.

Es el proporciona la base de fuego de supresión, para que el Elemento de Asalto pueda accionar, amarrando al enemigo al terreno y evitando que pueda hacer un uso eficaz de su armamento. Además, es el Elemento que aísla el Objetivo, de posibles refuerzos, y evita la retirada enemiga.

3.- Elemento de reserva.

Tiene la función de explotar el éxito obtenido por el Elemento de Asalto o renovar el ímpetu del ataque, en caso de que este haya decaído.



B.- Sección de Fusileros.

1.- Elemento de asalto.

- Igual que para la Compañía de Fusileros.

2.- Elemento de apoyo.

- Igual que para la Compañía de Fusileros, excepto la función de aislar el objetivo.

3.- Elemento de seguridad.

- Tiene la función de permitir que los otros elementos accionen sin interferencias por parte del enemigo, aislando el objetivo.

C.- Escuadra de Fusileros.

Se organiza igual que la Sección de Fusileros.



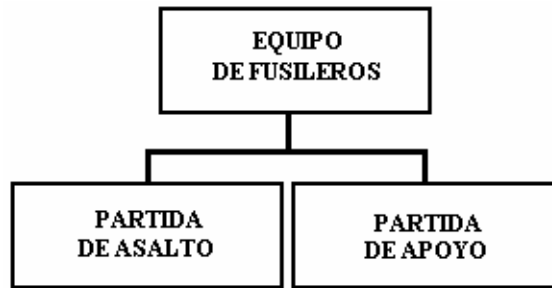
D.- Equipo de Fusileros.

1.- Partida de asalto.

Es la que, a través de la acción ofensiva, ingresa a las dependencias para accionar sobre el personal que se encuentre dentro de ellas, para destruirlo, neutralizarlo o capturarlo.

2.- Partida de apoyo.

Es la que protege el accionar de la Partida de Asalto, mediante el fuego de sus armas, ya sea brindando fuego de supresión o aislando la dependencia.



II.- MÉTODOS DE ATAQUE.

Para accionar sobre un edificio, dependiendo de las conclusiones que obtenga el Comandante de su apreciación de la Situación, se puede utilizar uno de los siguientes métodos:

A.- Ataque Normal.

Es un ataque abierto a un edificio o posición fortificada. Se emplea fuego de supresión directo o indirecto, y humo para encubrimiento de la aproximación. Por lo general, sigue el siguiente patrón:

- 1.- El Elemento de Seguridad aísla el Objetivo.
- 2.- El Elemento de Apoyo establece una base de fuego, para supresión, y utiliza humo.
- 3.- El Elemento de Asalto se aproxima al edificio e ingresa en él.

B.- Ataque Discreto.

Es un ataque a un edificio o posición fortificada, en el cual la aproximación se efectúa sin apoyo de fuegos u otros, hasta último momento, con el objeto de mantener la sorpresa hasta donde sea posible. Normalmente, se delata el ataque sólo al ocuparse una posición dentro del edificio. Este tipo de ataque es viable de noche o en condiciones de baja visibilidad, contra un Objetivo que presente brechas en su organización defensiva.

Por lo general, sigue el siguiente patrón:

- 1.- El Elemento de Seguridad aísla el Objetivo.
- 2.- El Elemento de Apoyo establece una base de fuego, para supresión, sin romper el fuego.
- 3.- El Elemento de Asalto se aproxima al edificio discretamente e ingresa en él.

III.- PRINCIPIOS GENERALES PARA COMBATIR DENTRO DE EDIFICIOS.

Existen principios generales que se deben aplicar cuando el combate se lleva a cabo dentro de un edificio. Estos principios son pautas para la toma de decisiones.

A.- Despejar Comenzando desde Arriba.

Cuando la situación lo permita, un grupo deberá ingresar en el edificio por una planta superior y despejar en forma descendente. Existen diversos motivos para realizar el despeje de esta manera:

- 1.- La gravedad lleva hacia abajo el impulso de la acción de despeje propia, así como las armas arrojadas del enemigo, como las granadas de mano.
- 2.- En general, es más fácil atacar cuesta abajo, ocurriendo lo mismo en el caso de los edificios.

Un enemigo que se ve forzado a subir no tiene vía de escape. Por lo tanto, es más probable resista más. Proporcionándole una vía de escape, se puede establecer una emboscada, de forma que cuando el enemigo intente utilizarla, quede expuesto al fuego de armas de apoyo.

Cuando se ingrese por abajo, se debe despejar una posición y a continuación, aclarar una vía hacia la última planta, para comenzar el despeje en dirección descendente. Todas las dependencias de la planta de entrada deben ser despejadas y luego aseguradas. A medida que se aseguran

habitaciones, de arriba hacia abajo, el enemigo intentará abrirse camino hacia abajo, hacia una zona ya asegurada por las fuerzas propias, siendo batido.

B.- Evitar Mostrar la Silueta.

Es fundamental que no se vea la silueta en puertas, ventanas u otra abertura de un edificio. Nadie debe caminar frente a la ventana, por el sólo hecho de que no pueda ser visto.

C.- Usar Granadas de Fragmentación o Cegadoras.

Las reglas de enfrentamiento y la construcción del edificio son los principales factores que rigen el empleo de granadas de fragmentación para realizar el ingreso en un lugar. Hay que tener en cuenta que las granadas proyectan polvo y esquirlas secundarias.

D.- Ingresar Rápidamente.

No hay que perder tiempo al cruzar un umbral, pues el combatiente muestra su silueta durante este movimiento. Se debe aprovechar el efecto de choque de una granada, ingresando en el edificio inmediatamente después de la explosión. Dado que la fragmentación no siempre afecta al blanco o no siempre lo hace en forma fatal, emplear el armamento contra todo enemigo que se encuentre en el interior.

E.- Evitar la Repetición de Patrones.

Hay que cambiar las técnicas de despeje de dependencias que se utilizan. El enemigo que se encuentra detrás de la siguiente puerta puede ser el mismo que anteriormente se haya evadido de otro edificio.. Sin embargo, no se deben sacrificar procedimientos acertados, desde el punto de vista táctico, para tratar de evitar la repetición de patrones.

IV.- INGRESO AL EDIFICIO.

A.- Consideraciones Generales.

- 1.- Seleccionar el punto de ingreso, antes de aproximarse al edificio.
- 2.- Evitar ventanas y puertas.
- 3.- Emplear humo para ocultar el avance hacia el edificio.
- 4.- Emplear explosivos o fuego de armas pesadas para abrir nuevas entradas.
- 5.- Utilizar granadas antes del ingreso del Elemento de Asalto, si las Reglas de Enfrentamiento (RE) lo permiten.
- 6.- Todo aquel que ingrese a una habitación o al mismo edificio, dentro del cual ya hay personal propio, debe identificarse, a fin de no ser batido accidentalmente al confundirlo con enemigo, mediante las voces “*Entrando*” o “*Saliendo*”.

B.- Ingreso desde el Nivel Superior.

Normalmente, las posiciones más fuertes del defensor se establecen en los niveles bajos y medios, por lo cual un asalto contra los niveles superiores permite evitar los sectores mejor defendidos por el enemigo.

Un enemigo acorralado en las plantas superiores, sin escape, generalmente combatirá con mayor motivación. Al atacar desde niveles superiores, el enemigo puede considerar la huida como una opción viable, facilitando la tarea del Elemento de Asalto y ofreciendo la oportunidad de batirlo con los fuegos del Elemento de Apoyo.

El método consiste en:

- 1.- Inicio del ataque por el Elemento Apoyo, a través de sus fuegos sobre las posiciones enemigas existentes y supuestas, a fin de lograr una superioridad sobre el ene-

migo que asegure su supresión. La prioridad de fuego es:

- a.- Posiciones enemigas en el Punto Inicial.
- b.- Posiciones enemigas en adyacencias del Punto Inicial.
- c.- Posiciones enemigas en el resto del objetivo.
- d.- Posiciones enemigas en edificios adyacentes al objetivo.

2.- Una vez lograda la superioridad de fuego sobre el enemigo, ingresa el Elemento de Asalto, aplicando las siguientes técnicas:

a.- Asalto desde abajo.

- 1) **Pirámide Humana**, consiste en conformar una estructura con parte del personal del Elemento de Asalto, de manera de permitir acceder a la abertura seleccionada para el ingreso, trepando unos sobre otros. Esta técnica requiere de entre 5 y 9 hombres, para conformar la estructura, no debiendo superar los 3 niveles. Si bien es efectiva y simple, requiere de gran cantidad de personal para su puesta en práctica y puede ser inaplicable en los niveles de conducción más bajos, como la Escuadra de Fusileros. Otras desventajas están dadas por la necesidad de un adecuado adiestramiento, a fin de evitar lesiones físicas en el personal que la ejecuta, y los riesgos de concentrar tantos combatientes en un lugar reducido.
- 2) **Escaleras de Asalto**, permite un rápido y seguro acceso a los niveles superiores, requiriendo de poco personal para manipular las escaleras. Además, en caso que no sean provistas, pueden ser fácilmente construidas en el terreno o requisadas en la localidad.
- 3) **Escaleras de Incendio**, cuyo empleo permite acceder rápidamente al nivel superior, ya sea a la azotea o a la última planta. Debe tenerse en cuenta que el

enemigo puede prever trampas o planificado fuegos sobre ellas, por lo su uso debe llevarse a cabo luego de un adecuado reconocimiento de las mismas.

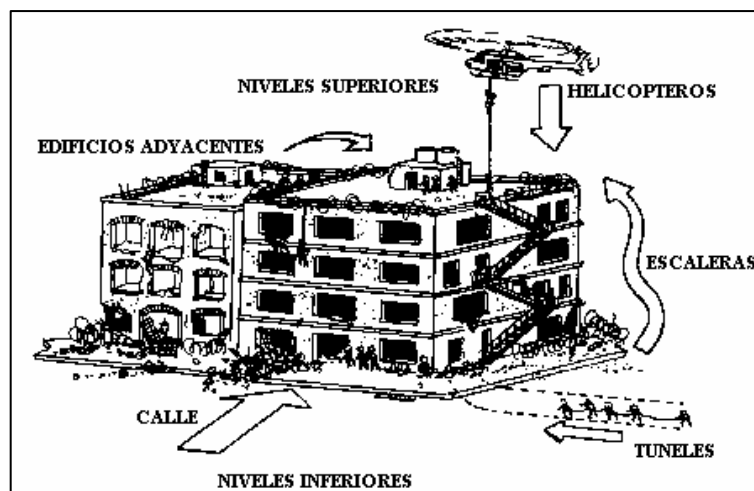
- 4) **Ganchos y Cuerdas Anudadas**, cuyo uso implica la necesidad de dominar una técnica que exige práctica y fuerza física, teniendo en cuenta que quienes trepen por la cuerda lo harán con su equipo de combate. Esta técnica es aconsejable sólo para edificios pequeños, donde la distancia entre el nivel inferior y la azotea pueden ser cubiertos rápidamente por el personal que trepa, a fin de no exponerse a los fuegos enemigos y evitar accidentes por agotamiento. Es conveniente que los combatientes se aseguren, con cuerdas y mosquetones, para evitar caídas.

b.- Asalto desde arriba

- 1) **Cuerda rápida o autodescenso**, consistente en cuerdas especiales que se utilizan desde helicópteros en vuelo estacionario sobre el techo del edificio. No requieren de más equipo que la cuerda misma y guantes de cuero, en el caso de cuerda rápida, o cuerdas estáticas, mosquetones y arneses, en el caso del autodescenso. Requiere de un adecuado entrenamiento.
- 2) **Cruce desde un edificio adyacente**, consistente en acceder al techo o ventanas superiores del edificio a través de un edificio adyacente controlado por fuerzas propias, mediante escaleras, tablones, puentes de cuerdas, etc.

Una vez alcanzada la azotea o techo del Objetivo, puede accederse a la planta superior por los siguientes métodos:

- 1) **Escalera de Incendio**, siguiendo las mismas recomendaciones establecidas para el acceso desde abajo.
- 2) **Descenso con cuerdas**, consistente en utilizar técnicas de descenso en rappel para acceder desde el techo o azotea hasta una ventana o balcón ubicado en la planta a la que se quiere llegar. Este método exige un adecuado entrenamiento del personal y el equipamiento necesario. Hay que considerar buenos puntos de anclaje. Los combatientes deben disponer de granadas de fragüentación, de fácil acceso, para usarlas antes del ingreso a la habitación. Además, las cuerdas deben ir estibadas en contenedores, para evitar que los chicotes sueltos delaten la aproximación, al verse por las ventanas. El descenso debe efectuarse rápidamente, evitando todas las aberturas existentes, hasta posicionarse sobre el punto seleccionado para el ingreso.
- 3) **Demoliciones**, consistente en el empleo de explosivos para abrir una brecha en el techo y acceder a la planta superior, ya sea descolgándose a través del agujero o introduciendo en el mismo una escalera de asalto. El empleo de este método requiere disponibilidad de explosivos como de protección en la azotea, para el personal del Elemento de Asalto, durante la explosión.
- 4) **Accesos internos**, son aquellas estructuras existentes en la azotea que permitan un rápido acceso a la planta superior, como escaleras internas, claraboyas, chimeneas, etc. Debido a la probabilidad de que estén bloqueadas, cubiertas por los fuegos o minadas, la mayor parte de las veces será necesario el empleo de explosivos para el ingreso y conducirlo con extrema cautela.



C.- Ingreso desde el Nivel Inferior.

- 1.- En ocasiones, será imposible conquistar una posición inicial en los niveles superiores, por lo que deberá seleccionarse un punto de ingreso en los niveles inferiores. Debido a la alta probabilidad de que el enemigo haya planificado sus fuegos sobre las aberturas existentes, como ventanas, puertas, brechas, etc., o bien los halla bloqueado o minado, no es aconsejable conducir el asalto a través de ellas, aún cuando se efectúe la demolición o voladura de las mismas. Es conveniente producir una abertura mediante explosivos o el empleo de armas de apoyo de tiro directo o lanzacohetes.
- 2.- A veces, será necesario acceder a ventanas o aberturas ubicadas a poca altura sobre el suelo, pero inaccesibles para un hombre sólo. En ese caso, se pueden emplear varios hombres, formando escalones con sus manos, o escaleras.

D.- Recomendaciones para el Ingreso en Edificios.

- 1.- Siempre suponer que el enemigo está observándolo.
- 2.- Observar desde una posición que ofrezca protección y encubrimiento. Mantenerse alejado de la línea del horizonte y techos.

- 3.- Durante el día, mantenerse en las sombras y evitar los contrastes.
- 4.- Encintar aquellos equipos que resulten brillantes o ruidosos.
- 5.- Evitar la emisión de ruidos y luces, incluyendo conversaciones.
- 6.- Si resulta absolutamente necesario hablar, hacerlo en voz baja en lugar de susurrar.
- 7.- Cuando sea posible, elegir el punto de ingreso menos probable.
- 8.- Es preferible ingresar por una ventana y no por una puerta.
- 9.- Intentar abrir la puerta antes de forzarla, ya que es posible que no esté acerrojada.
- 10.- No ingresar inmediatamente, esperar un momento y observar antes de ingresar.
- 11.- Dirigir los ojos y el arma en la misma dirección.
- 12.- Hacer uso de las esquinas tanto como sea posible.
- 13.- Se puede efectuar la inspección visual de la mayoría de las habitaciones sin necesidad de ingresar en ellas.
- 14.- Los rincones son más preocupantes.
- 15.- Siempre se debe ingresar, a lo menos, de a dos en una habitación.

V.- INGRESO FORZADO.

- A.- En las OMAU, el defensor puede emplear una diversidad de obstáculos, barreras y dispositivos defensivos para bloquear los accesos. Por otro lado, el atacante se encuentra limitado en espacio de maniobra, se reducen los fuegos de apoyo mutuo y las avenidas de aproximación, a menudo, están muy restringidas.

- B.- Si el Elemento de Asalto no sobrepasa un obstáculo en forma rápida y eficaz, puede perder el factor sorpresa y terminar enfrentándose a una defensa más efectiva.
- C.- Se puede aplicar una de las siguientes formas para sobrepasar un obstáculo:
 - 1.- **Empuje**, consistente en mover el obstáculo hacia el interior del edificio, mediante herramientas, tiro de armas o explosivos.
 - 2.- **Tiro**, consistente en extraer el obstáculo hacia el exterior del edificio, mediante ganchos con cuerdas, vehículos, etc.
 - 3.- **Destrucción**, consistente en eliminar el obstáculo, mediante explosivos o tiro de armas.
- D.- Para un ingreso forzado eficaz, se requiere el uso de herramientas especiales y un adecuado entrenamiento en su empleo. Existen los siguientes tipos:
 - 1.- **Herramientas para hacer palanca, tirar y extender**, usadas para desalinear los componentes estructurales, provocando su rotura y pérdida de integridad. En su mayoría, se trata de herramientas manuales, fáciles de transportar y aptas para interiores. Entre otras, la herramienta Hooligan, el diablo, la barreta plana, el cuchillo tipo pala, etc.
 - 2.- **Herramientas de corte**, usadas para cortar candados, picaportes, cadenas, pernos, etc. Entre otras, la pinza corta pernos, la tijera corta alambres, el hacha, la motosierra, etc.
 - 3.- **Herramientas para golpear y derribar**, usadas para complementar las herramientas para hacer palanca o para derribar puertas u obstáculos similares. Entre otras, el combo, la maza, etc.
- E.- Como último recurso, ante la falta de herramientas, se puede utilizar una patada contra la puerta. Es la forma menos conveniente, por el riesgo de lesión y por el tiempo durante el cual el combatiente está expuesto al fuego frontal. Hay que golpear la puerta cerca del picaporte, pero no sobre éste. Con

un calzado adecuado y una buena técnica, la patada constituye una rápida forma de ingreso forzado, en particular en el caso de puertas interiores.

F.- Consideraciones acerca de Puertas y Ventanas.

1.- Puertas.

En ocasiones, sólo se podrá acceder al edificio por una puerta, ante la imposibilidad de hacer una brecha en las murallas. En tal caso, es necesario conocer las características más comunes de estas.

- a.- **Puertas exteriores de viviendas:** casi siempre se abren hacia adentro del edificio. Dado que deben aguantar el fuego y el ingreso forzado, son resistentes.
- b.- **Puertas interiores de viviendas:** por lo general, se abren hacia el interior de los ambientes y hacia las paredes. A menudo, son huecas en su interior, de construcción económica y se pueden forzar con facilidad.
- c.- **Puertas exteriores de comercios:** son de las más resistentes al ingreso forzado. En las fábricas o grandes comercios de venta minorista, las puertas exteriores deben abrirse hacia fuera del edificio y estar equipadas con un mecanismo de abertura para casos de emergencia. El mecanismo de abertura de emergencia sólo exige, para que la puerta se abra, el peso de la persona que lo presiona. Normalmente, cada lado de la hoja de la puerta posee barras horizontales. Las puertas que no cuentan con el mecanismo de abertura de emergencia son muy resistentes al ingreso forzado.
- d.- **Puertas corredizas:** estas deben satisfacer el requisito del código de edificación que exige que la puerta pueda ser forzada hacia afuera sin manipulación manual. Algunas puertas corredizas también poseen bisagras. Están diseñadas para que puedan ser forzadas hacia el exterior.
- e.- **Puertas giratorias:** se utilizan, generalmente, en hoteles. Adyacente a la puerta giratoria se ubica una puerta normal. La puerta giratoria misma

puede estar diseñada para desplomarse, si se la empuja hacia afuera.

- f.- **Puertas interiores de comercios:** tienen un sentido de abertura hacia el interior de los locales y hacia las paredes. La única excepción es cuando no hay suficiente espacio para abrir la puerta, como sucede en el caso de armarios y baños pequeños. Por consiguiente, simplemente con ver la puerta se puede determinar dónde se encuentra la pared interior y qué tamaño aproximado tiene el recinto.

Para sobrepasar puertas, el método de forzar y hacer palanca es muy efectivo, en especial dentro de los edificios, donde no se pueden aplicar otros métodos y herramientas. Para ejecutar este método se pueden emplear casi todas las herramientas de palanca que existen. Por lo general, la parte más vulnerable de una puerta es el mecanismo del pestillo. Tirar del picaporte rara vez es efectivo, pues simplemente se sale y deja a la puerta intacta en su lugar.

Cortar las puertas está considerado como el último recurso, porque lleva mucho tiempo. Para este tipo de ingreso, la motosierra es la mejor herramienta. Se debe tener en cuenta el ruido y el riesgo de exposición al fuego enemigo.

El uso de explosivos se considera un medio complicado para ingresar por puertas. Generalmente se requiere una carga flexible, con forma lineal, o un cordón detonante. La carga corta el mecanismo del pestillo o parte a la puerta en dos.

También se puede emplear una escopeta, de acuerdo al siguiente procedimiento:

- a.- Usar otro combatiente como seguridad.
- b.- Ubicar el cañón entre 0 y 5 centímetros.
- c.- Optar por el lado con la menor cantidad de puntos de fijación.
- d.- Disparar 2 tiros por blanco.
- e.- En caso de manillas de puertas y cerrojos, disparar a la unión del pasador y la plancha de cerradura.

- f.- En caso de bisagras comenzar desde la bisagra superior hacia la inferior.
- g.- Nivelarse a la altura del blanco.
- h.- Después de haber abierto una brecha en la puerta, retirarse de la entrada.
- i.- Nunca ingresar en un local teniendo una escopeta como arma principal.

2.- Ventanas.

Son aberturas que resultan más fáciles de atravesar que las paredes que las rodean. No obstante, una ventana no constituye una entrada fácil y carente de riesgos. A continuación se mencionan algunos estilos de ventanas:

- a.- **Ventana tipo guillotina:** típica en las viviendas más viejas; se desliza verticalmente. Comúnmente poseen bandas de madera o metal que separan la ventana en paneles.
- b.- **Ventana corrediza:** habitualmente tiene una hoja fija y otra que puede deslizarse horizontalmente. A menudo, el tamaño de estas ventanas es suficientemente grande para permitir el ingreso, rompiendo simplemente la mitad.
- c.- **Ventana batiente:** se abren por la acción de bisagras y una manilla. Generalmente cuentan con marcos de acero y pueden representar un gran obstáculo para el ingreso forzado.
- d.- **Ventana tipo persiana:** esta variante de ventana con bisagras está compuesta por una serie de listones horizontales que se abren en sentido vertical, por medio de una manija, permitiendo la ventilación, a la vez que aíslan la lluvia.
- e.- **Ventana en saliente o tipo mirador:** conforman grandes aberturas en las estructuras. A menudo su diseño incluye otro tipo de ventanas: corredizas, o de montaje doble o simple.

Para sobrepasar ventanas, romperla con una herramienta, como la Hooligan o un hacha, y luego raspar los laterales y el marco de la ventana para retirar los restos de vidrio. Es conveniente colocar una manta de lana o elemento similar, sobre el alféizar de la

ventana, para evitar que los combatientes se corten cuando pasen por la abertura.

Algunas ventanas pueden estar reforzadas con distintos tipos de revestimiento, como plástico, matizado metálico o malla metálica. Estos son resistentes a los impactos. Las cortinas también pueden constituir un obstáculo importante al momento de forzar el ingreso.

G.- Consideraciones acerca de Paredes.

Cuando las ventanas o puertas resultan poco adecuadas para entrar, se puede intentar el ingreso a través de la pared o techo. Sin embargo, abrir una brecha en ellas es el método de ingreso más complicado y el que lleva más tiempo. Para hacerlo, se usan explosivos o tiro de armas pesadas.

1.- Apertura de brechas en paredes.

Antes de abrir una brecha, debe considerarse la técnica de construcción, ya que una brecha incorrecta en una pared, que soporta una carga, puede ser una falla catastrófica para la estructura. Algunos muebles, como cajas fuertes, camas de agua o pianos, pueden sumar unos 700 kilogramos a los componentes estructurales que los soportan. Por consiguiente, se debe evaluar qué hay dentro de un edificio (carga viva), así como también cómo y de qué está hecha la construcción (carga muerta).

Una pared de mampostería presenta problemas distintos de los que presenta una de madera; lo mismo ocurre con una pared interior y una exterior. En general, el lugar más fácil para abrir una brecha en una pared es donde ya existe una abertura, como una ventana. Sin embargo, el peor lugar para abrir una brecha en una pared es justo al lado de una abertura, porque existen más componentes estructurales cerca de ellas, pues el peso por encima de la ventana está distribuido a su alrededor, hasta la base y los cimientos que están más abajo. Debe considerarse que las ventanas, a menudo, se construyen en la mitad de las paredes interiores, por lo que es posible que el espacio entre las ventanas oculte

una pared interior. Por esta razón, es conveniente elegir una larga pared lisa para abrir una brecha.

VI.- AMENAZA DE OBSTÁCULOS, MINAS Y TRAMPAS ENEMIGAS.

Los obstáculos, minas y trampas instalados por el enemigo dificultarán en gran medida el avance propio a través de AU, tanto en espacios abiertos como dentro de los edificios. Esta dificultad será mayor cuanto más tiempo disponga el enemigo a su favor para reforzar su defensa. La mayor parte de los obstáculos enemigos requerirán el apoyo de ingenieros de combate, para asegurar un eficaz progreso del avance.

Sin embargo, en ocasiones será necesario llevar a cabo tareas de remoción de obstáculos, sin el equipo y elementos adecuados, por no disponibilidad de ingenieros. Esto denota la importancia de capacitar a todos los combatientes en las técnicas más sencillas de remoción de minas y trampas y ejecución de demoliciones.

Las alambradas podrán levantarse mediante el uso de explosivos o tijeras, mientras que las minas detectadas podrán ser demolidas mediante pequeñas cargas explosivas.

Algunas reglas prácticas son:

- A.- No levantar ningún objeto, sin una adecuada inspección del mismo, no importa su tamaño.
- B.- No apoyarse contra paredes, muebles u otros objetos.
- C.- Alejarse de los escombros.
- D.- Verificar las alfombras y cubre pisos.
- E.- Avanzar lo más disperso posible, cuando se ingrese en áreas supuestamente minadas o con trampas.
- F.- Señalizar aquellos edificios en los que se han colocado o detectado minas y trampas.

G.- Transitar sólo a través de brechas, en áreas minadas conocidas o con trampas. En caso de ser necesario, es conveniente el uso de guías para las fuerzas que deban atravesarlas.

La mejor manera de detectar cables y alambres de trampas es mediante la luz de una linterna, la cual hará brillar el mismo y contrastarlo con el fondo, o el empleo de una varilla de 3 mts. con un hilo y un peso atado al extremo libre del mismo. El primer hombre avanza lentamente, levantando la varilla hasta que el hilo choque con algún alambre. Nunca deben cortarse los alambres, hasta no identificar el tipo de trampa. Si ésta no se ve, el cable debe ser señalado y dejárselo intacto hasta poder demolerla.

Los obstáculos vehiculares sólo podrán ser destruidos por la acción de máquinas viales o explosivos, para lo cual será necesario el apoyo de ingenieros. Los obstáculos sobre techos pueden ser destruidos mediante bombardeos o los medios especificados anteriormente.

CAPÍTULO 06

REGISTRO Y DESPEJE DE UN RECINTO CERRADO.

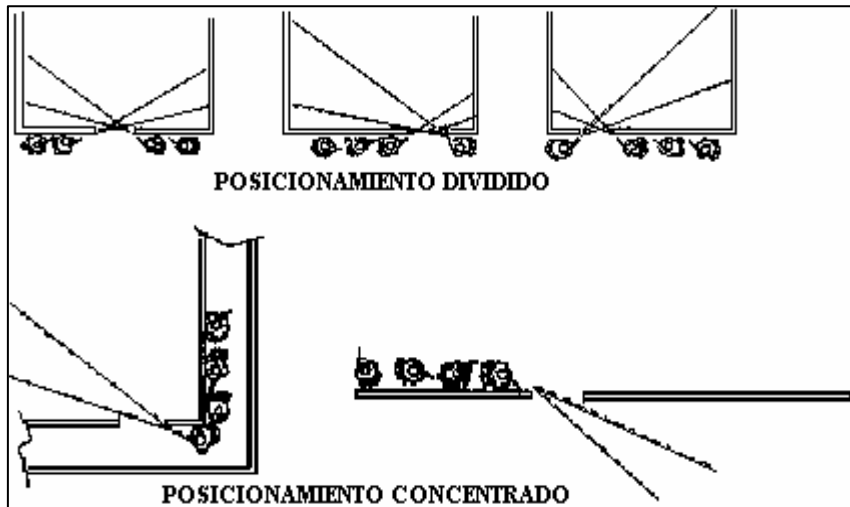
I.- POSICIONAMIENTO PARA EL INGRESO A DEPENDENCIAS.

A.- Posicionamiento Dividido.

Los combatientes se ubican a ambos lados de la puerta, que debe estar cerrada. Esto permite traspasar el umbral sin inconvenientes.

B.- Posicionamiento Concentrado.

Los combatientes se ubican a un solo lado de la puerta. Se usa, normalmente, cuando haya desplazamientos a lo largo de un pasillo que tenga puertas abiertas, ya que no es conveniente cruzar una abertura para adoptar el posicionamiento dividido.

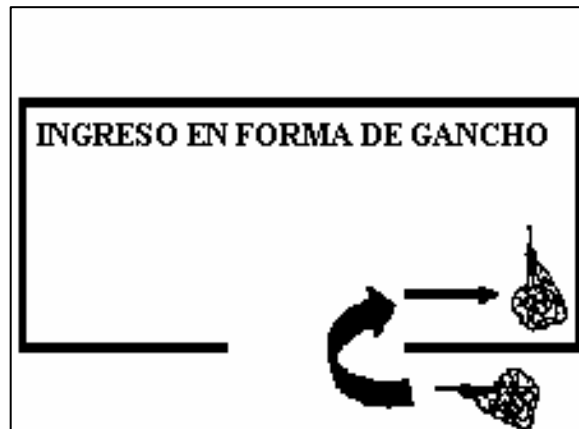


II.- MÉTODOS DE INGRESO A DEPENDENCIAS.

El ingreso constituye el inicio del despeje de la dependencia.

A.- Ingreso en forma de Gancho.

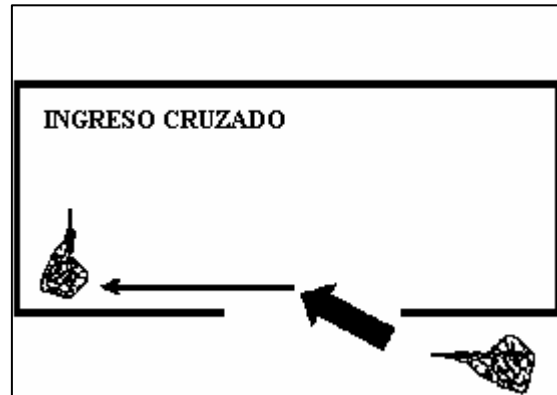
- 1.- Inmediatamente después de que haya explotado una granada de fragmentación o cegadora, se ingresa.
- 2.- Se cruza rápidamente el umbral, llevando las armas alineadas con la vista.
- 3.- En primer lugar, se cubre el sector frontal, por ser el más peligroso, batiendo cada blanco con 2 tiros.
- 4.- Luego, se gira rápidamente en dirección a la pared sobre la que los combatientes se habían posicionado, apuntando el arma al rincón.
- 5.- Efectuar la inspección con la visión frontal, no la periférica.
- 6.- Desplazarse hacia el rincón, registrando la presencia de blancos en el resto de la habitación.



B.- Ingreso Cruzado.

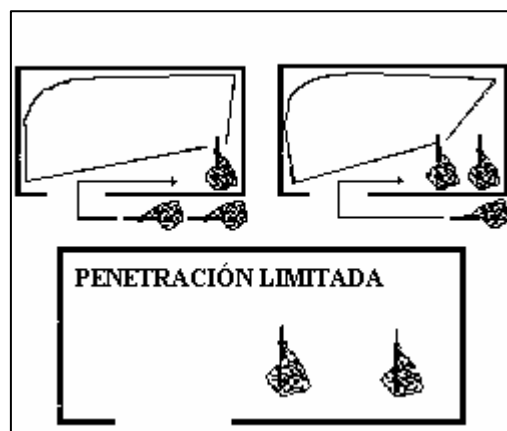
- 1.- Cubrir el sector frontal, por ser el más peligroso, y batir todo blanco que se encuentre allí.
- 2.- Girar rápidamente en dirección a la pared opuesta a aquella sobre la que los combatientes estuvieron inicialmente en posicionamiento concentrado, apuntando el arma al rincón, mientras se ingresa en la habitación para inspeccionarla.

- 3.- Efectuar la inspección con vista directa, no visión periférica.
- 4.- Desplazarse hacia el rincón, registrando la presencia de blancos en el resto del lugar.



C.- Penetración Limitada.

- 1.- Para ingresar, se puede emplear cualquiera de los métodos mencionados, pero el segundo y tercer combatientes, que ingresen en el local, no verifican su rincón, porque el primero ya se encuentra situado allí.
- 2.- Desplazarse junto al combatiente que registre el lugar, pero manteniéndose dispersos.



D.- Ingreso Recto.

A veces, la situación obligará a que uno de los combatientes, que ingrese en la habitación después de otro, lo haga en forma recta hasta el punto indicado por el que ya se halla en el interior. Por ejemplo, esto se puede emplear para cubrir una entrada en otro sector de la habitación.



E.- Señales Convenidas Antes de Hacer Ingreso.



F.- Ingreso por Varios Puntos.

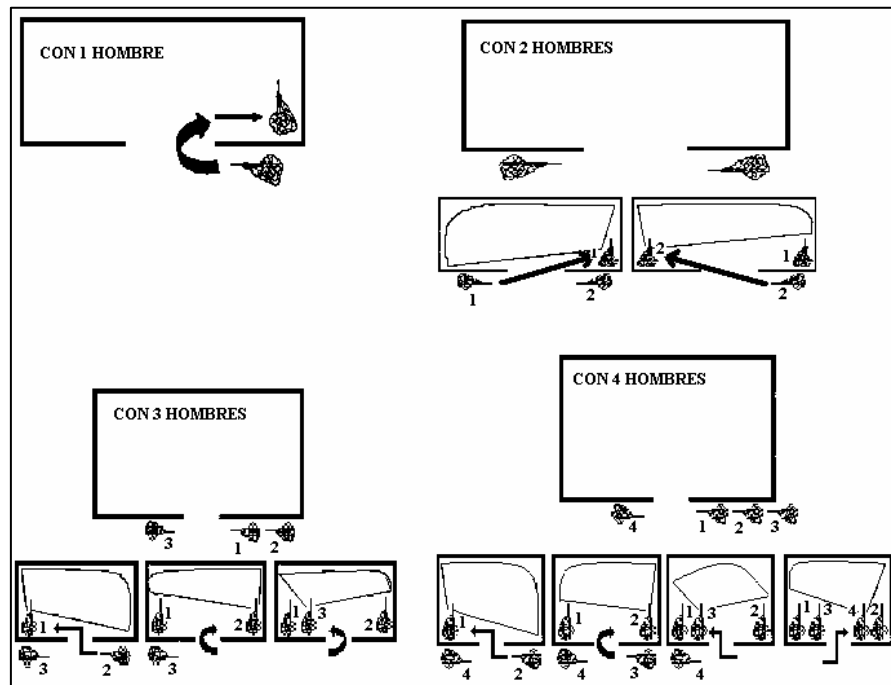
Cuando resulte posible, es conveniente emplear varios puntos de ingreso, para aumentar la sorpresa. Las ventajas de un ingreso múltiple son las siguientes:

- 1.- Más personal para registrar y más poder de fuego.
- 2.- En ausencia de granadas, provoca un efecto de choque.

- 3.- A mayor cantidad de blancos, es más difícil, para el enemigo, tomar una decisión.
- 4.- Los combatientes tienen un mayor sentido de seguridad.
- 5.- Permite despejar lugares grandes con mayor eficiencia.
- 6.- Permite eliminar múltiples blancos con rapidez.
- 7.- Si el primer hombre cae herido, el resto detecta de donde proviene la amenaza y pueden eliminarla.

III.- DESPEJE DE DEPENDENCIAS.

Para el Equipo de Fusileros, la forma de despejar una dependencia va desde 1 a 4 hombres, dependiendo de cuantos combatientes estén en condiciones de ingresar a un determinado lugar. Lo menos conveniente es que ingrese un solo combatiente, pese a lo cual, habrá momentos en los que será lo único factible, como cuando se logra el acceso a la ventana de un piso superior. Los métodos de ingreso a usar por los primeros hombres, preferentemente, serán en forma de gancho y cruzado. Los restantes harán una penetración limitada o ingreso recto.



Los aspectos a considerar durante un despeje con personal numeroso son:

- 1.- No efectuar fuego automático, a menos que resulte absolutamente necesario.
- 2.- Tener en cuenta el tamaño del local y prever la cantidad de personal enemigo.
- 3.- Usar granadas cegadoras.
- 4.- Tener buena comunicación entre los combatientes.
- 5.- Designar el orden de ingreso.
- 6.- Mantener la flexibilidad, para poder reaccionar a medida que se desarrolla la situación.
- 7.- Ningún lugar se considera despejado, hasta que se lo haya registrado por completo.
- 8.- Una vez despejado, señalizarlo con un método previamente designado.
- 9.- En puertas abiertas, usar el posicionamiento concentrado.
- 10.- En puertas cerradas, usar el posicionamiento dividido.
- 11.- Verificar la existencia de trampas en las puertas.

IV.- DESPLAZAMIENTOS DE UN PISO A OTRO.

A.- Escaleras.

- 1.- Escaleras continuas.

Éstas se sitúan normalmente al final o en los ángulos de los edificios, cerca de los ascensores. Por lo general, tienen paredes más gruesas y puertas a prueba de incendio. Para despejarlas, se avanza por saltos, de descanso en descanso, con las Partidas relevándose.

2.- Escaleras no continuas.

Son más abiertas y tienen dos descansos o menos. Habitualmente se encuentran cerca del centro del edificio, próximos a grandes vestíbulos. Para despejarlas, se utiliza un movimiento continuo para no presentar blanco, desplazándose de inmediato al piso superior.

B.- Ascensores.

- 1.- Localizar el panel de control de ascensores, en algún lugar cerca de éstos.
- 2.- Bajar el ascensor hasta el piso más bajo que haya sido despejado.
- 3.- No abrir la puerta del ascensor hasta que esté asegurado.
- 4.- Despejar el ascensor aplicando la técnica de despeje con dos hombres.
- 5.- Una vez despejado el ascensor, se mantienen las puertas abiertas y se sube el mismo, para despejar el espacio debajo del ascensor.
- 6.- Para despejar el espacio por encima del ascensor, se abren las puertas en un piso superior y se revisa desde el techo de este hasta el nivel superior al que llega.

C.- Brechas.

- 1.- El tamaño de la brecha determina la forma de despeje.
- 2.- En el caso de brechas ya abiertas, verificar la existencia de trampas explosivas.
- 3.- Si fuese posible, emplear un espejo para observar dentro de la dependencia.

V.- DESPEJE DE PASILLOS.

Al desplazarse por un pasillo, hay que tener en cuenta la seguridad contra la aparición de enemigo que provenga de una habitación ubicada en el pasillo en forma sorpresiva. La ametralladora liviana es un arma eficaz para tal efecto, con la precaución

de que el personal que se desplacen por el pasillo no obstaculice el campo de tiro de esta.

La cantidad de combatientes que se desplacen por el pasillo, para despejar la próxima dependencia, debe ser la mínima indispensable. El resto deben permanecer en los lugares despejados hasta que se los llame o necesite. Recordar que se debe mantener la seguridad en todas las aberturas.

Los pasillos son potenciales zonas de aniquilamiento, donde el alcance de las armas es mayor que en el resto de la construcción.

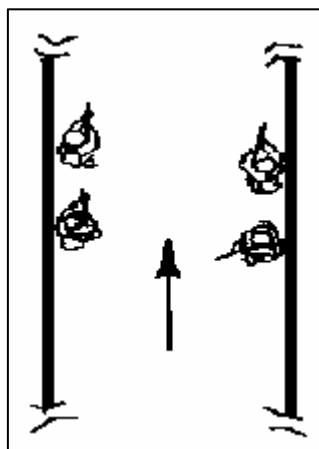
A.- Desplazamiento a lo Largo de Pasillos.

- 1.- Mantener la seguridad hacia el frente y la retaguardia.
- 2.- Mantener la cabeza erguida y estar alerta.
- 3.- Levantar los pies y estar atento a dónde se pisa, para poder eludir cualquier obstáculo mientras se mantiene el equilibrio.
- 4.- Desplazarse en forma lenta, acelerado sólo ante una amenaza.

B.- Despeje de Pasillos Amplios.

Cuando el pasillo es suficientemente amplio, emplear la columna doble.

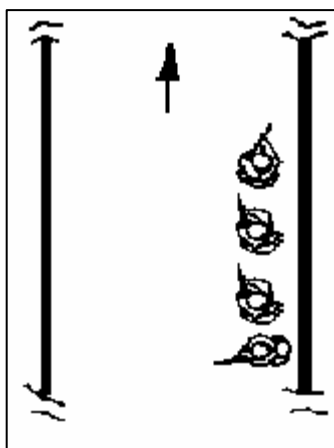
- 1.- El hombre punta de cada fila mantiene la seguridad hacia el frente, empleando la visión periférica para ver al otro hombre punta.
- 2.- Al arribar a una dependencia, la partida de ese lado la despeja, mientras la otra partida mantiene la seguridad en el pasillo.
- 3.- Al presentarse dependencias a ambos lados, el Comandante de Equipo decide cual se despeja primero.



C.- Despeje de Pasillos Angostos.

En este caso, la formación utilizada es la columna simple.

- 1.- El Equipo se ubica a la izquierda o derecha del pasillo.
- 2.- Si hay escombros, probablemente se tenga que ubicar en el centro del pasillo.
- 3.- Se adopta el posicionamiento concentrado.
- 4.- Al despejar una dependencia, se mantiene un combatiendo en el pasillo, como seguridad.

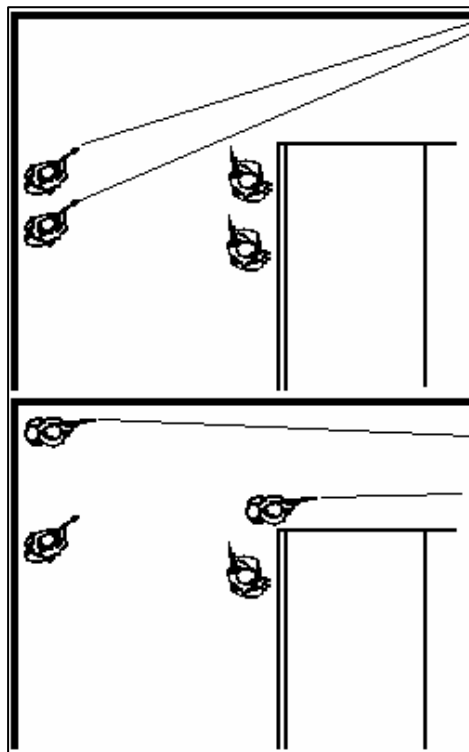


D.- Despeje de Pasillos en Forma de “L”.

Son pasillos que al final, continúan hacia la derecha o hacia la izquierda. La esquina donde el pasillo cambia de dirección determina la forma de “L”. También puede haber dependencias con esta forma, las cuales se despejan igual a los pasillos. Se deben considerar como si fueran dos recintos diferentes.

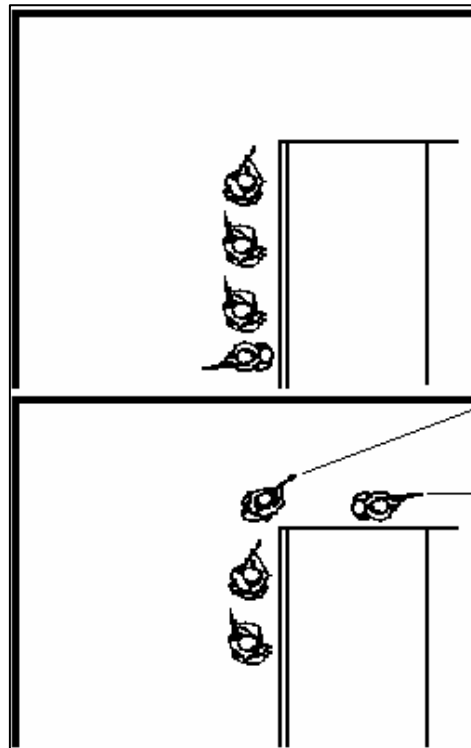
1.- Columna doble.

- a.- El combatiente más cercano a la “L”, cubre lo más que pueda del segundo recinto, evitando exponerse demasiado.
- b.- El segundo combatiente se desplaza, cercano a la pared.
- c.- El primer combatiente da una señal al segundo y pasa rápidamente por la “L”, para ingresar en el recinto adyacente, mientras despeja su sector de tiro.
- d.- El segundo combatiente, empleando el método de gancho, se desplaza al mismo tiempo, despejando su sector de tiro.



2.- Columna simple.

- a.- Se adopta el posicionamiento concentrado sobre el mismo lado, que puede la pared cercana o lejana.
- b.- Se utiliza el método de gancho para acceder al segundo recinto.
- c.- El segundo combatiente debe realizar una buena coordinación en tiempo y esperar hasta que el primero haya cubierto la distancia correspondiente a dos pasos, antes de desplazarse y despejar su sector de tiro.

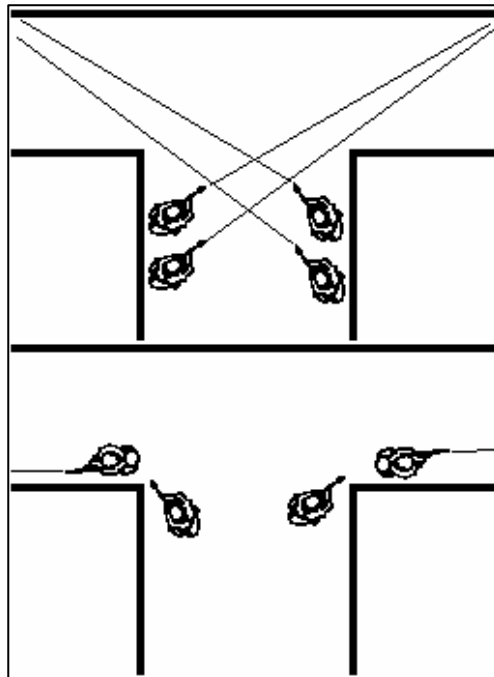


E- Despeje de Pasillos en Forma de “T”.

Son pasillos que al final, continúan hacia la derecha y hacia la izquierda. También puede haber dependencias con esta forma, las cuales se despejan igual a los pasillos. Son los pasillos que ofrecen mayor peligro.

- 1.- El Equipo de Fusileros adopta la formación de columna doble.

- 2.- Ambas Partidas se aproximan a la intersección de la “T” simultáneamente, inspeccionando, los primeros hombres, cada uno su sector.
- 3.- A la señal, los primeros hombres, usando el método de gancho, cruzan simultáneamente y despejan su sector.
- 4.- En pasillos anchos, al igual que en la columna doble en los pasillos con forma de “L”, cruzan los primeros y segundos hombres simultáneamente, para disponer de mayor poder de fuego.



VI.- MARCACIÓN DE DEPENDENCIAS.

Al despejar una dependencia, es fundamental marcarla, para información del personal que viene detrás, ya sea otras Unidades o el Puesto de Mando. Los colores de marcación estándar de la OTAN son:

- **ROJO** : Punto de ingreso.
- **VERDE** : El edificio está despejado.
- **AMARILLO** : Baja.
- **AZUL** : Presencia de trampas explosivas.

CAPÍTULO 07

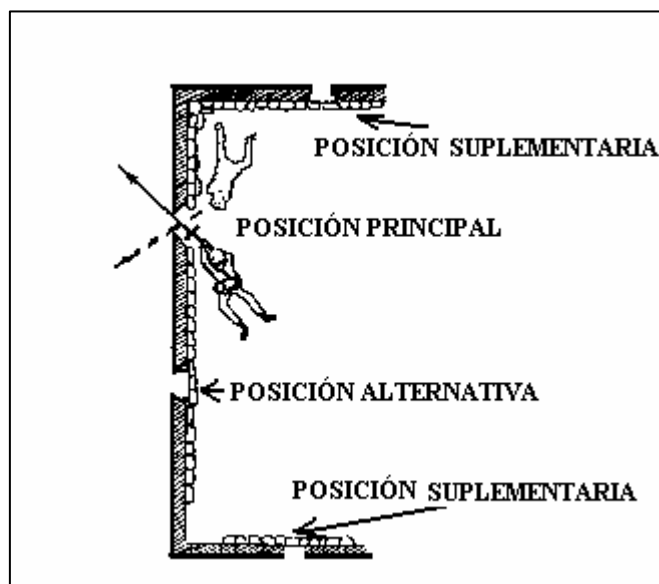
POSICIONES DEFENSIVAS EN ÁREAS URBANAS.

I.- CONSIDERACIONES AL SELECCIONAR UNA POSICIÓN DEFENSIVA.

Al seleccionar los edificios y los lugares dentro de ellos en los que se establecerán las posiciones defensivas individuales y colectivas, deben tenerse en cuenta los siguientes aspectos:

- A.- Protección que brinda la estructura del edificio.
- B.- Dispersión que es posible lograr.
- C.- Protección y encubrimiento, tanto de la posición misma como de los las vías de aproximación empleadas para el repliegue, refuerzo y reabastecimiento de la misma.
- D.- Campo de tiro y observación.
- E.- Apoyo mutuo entre las posiciones.
- F.- Presencia de materiales combustibles, por el potencial peligro de incendio.
- G.- Evitar la selección de posiciones obvias, como campanarios, estanques de agua, etc.

La designación de sectores de fuego y el establecimiento de posiciones alternativas y suplementarias es igual a cualquier otro tipo de combate.



En el caso de los Francotiradores-Exploradores, no se les asigna un sector de fuego, sino que se les asigna un área de responsabilidad, restringiéndolos a una zona general de uno o más edificios, siendo ellos quienes deciden el lugar en el cual instalarán su posición.

II- PREPARACIÓN DE LAS POSICIONES DEFENSIVAS.

Las plantas o pisos más acordes para conducir la defensa son los sótanos, planta baja y pisos superiores, en ese orden de prioridades.

Para la preparación de las posiciones, deben considerarse los siguientes aspectos:

A.- Posiciones de Armas.

1.- Ametralladoras.

Es conveniente emplazar las ametralladoras lo más cerca posible del nivel de la calle, para aprovechar su razancia.

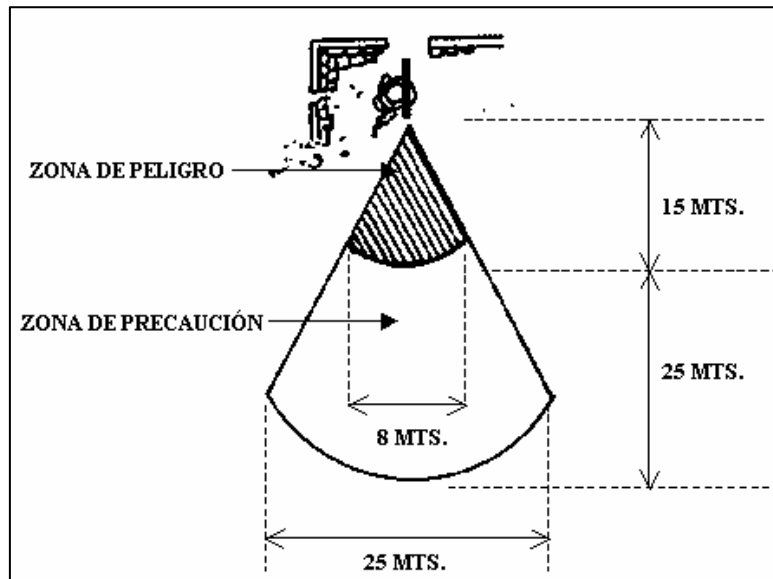
2.- Lanzagranadas

En el caso de lanzagranadas, es conveniente posicionarlos en plantas superiores, para batir vehículos o personal desde un nivel alto, logrando un mayor efecto sobre las zonas más vulnerables de los primeros.

3.- Lanzacohetes y misiles.

Las posiciones de tiro de lanza-cohetes deben estar elevadas por sobre la superficie de la calle, de manera de lograr impactos sobre la superficie superior de los vehículos blindados, ya que suele ser la de menor protección y la que brinda mayor perfil. En caso de no poder ocuparse posiciones elevadas, deben establecerse próximas a la calle, para impactar sobre el flanco de los vehículos, a la altura de las orugas. Es conveniente que se prevea batir cada blanco con dos o más armas de este tipo en forma simultánea, sobre pequeñas Zonas de Aniquilamiento, a fin de lograr un mayor efecto destructivo.

Debe considerarse la seguridad del personal que opera el lanzacohetes o se encuentra próximo a él durante el disparo, dadas las características del rebufo de este arma. Esto es vital en lugares cerrados o de medidas restringidas, como galerías, habitaciones, calles muy angostas, túneles, etc. El rebufo del lanza-cohetes puede herir y quemar a varios metros de distancia, así como causar lesiones en los oídos por sobre presión del ambiente. Esto determina la importancia de mantener las distancias de seguridad establecidas en el gráfico que a continuación se agrega:



El lugar empleado para la posición de tiro, en caso de ser restringido, debe ser ventilado (abrir puertas y ventanas o boquetes, en el caso de no existir ninguno de los anteriores). Ello no reduce el sonido del disparo, pero facilita la evacuación de los gases del propelente y el humo y polvo del ambiente levantado por el rebufo. Asimismo los cuartos o lugares ventilados limitan la prolongación de la sobre presión.

La posición del lanzacohetes, en el caso de estar rodeada de paredes y aberturas, puede sufrir daños estructurales posteriores al disparo, producto de la sobre presión ambiental. Estos efectos dañinos serán claramente apreciables en muros, puertas y ventanas, contruidos en materiales ligeros, que se encuentren a retaguardia del lanzador.

Algunas consideraciones a tener en cuenta la selección de una posición de tiro para el lanzacohetes:

- a.- Los edificios seleccionados deben ser de construcción sólida y no encontrarse debilitados en su estructura por derrumbes parciales o incendios importantes, dado que la sobre presión del disparo podría provocar derrumbes mayores, especialmente en los techos.
- b.- El cielorraso debe encontrarse, como mínimo, a 2,40 m del piso. El mismo no debe tener problemas de estructura o, en el caso de estar revestido en madera, tablas sueltas.
- c.- El ambiente seleccionado debe contar con 4,5 mts. x 3,6 mts. de ser mayor el espacio disponible, mejor.
- d.- A retaguardia del lanzador debe contarse con 2 mts² de superficie totalmente libre de obstáculos.
- e.- Deben quitarse los vidrios a todas las ventanas y retirarse del ambiente todos los objetos sueltos.
- f.- A fin de reducir el volumen de polvo generado por el rebufo, el cual puede impedir la visión del personal que opera el lanzacohetes, es conveniente mojar los pisos y paredes del ambiente.

4.- Vehículos.

Para las posiciones de vehículos, además de las consideraciones para armas de infantería, vale la de brindar adecuada movilidad. Esto es necesario, dado que los vehículos no pueden permanecer constantemente en un mismo lugar, sino que deben efectuar constantes cambios de posición. Los tipos de posición para vehículos varían, según la construcción existente en el AU.

- a.- **Posición contra fuego frontal:** mantiene el vehículo protegido y a cubierto de los fuegos enemigos, que provengan desde su propio sector de fuego, pero no de la observación y fuegos

aéreos o terrestres, desde la retaguardia o los flancos.

- b.- **Posición contra fuego aéreo:** brinda al vehículo una mayor protección contra la observación y fuego desde niveles superiores, especialmente los aéreos. Consiste en una protección superior de espesor variable y una o más a los flancos. Ejemplos de este tipo de posición pueden ser: árboles y arbustos, puentes elevados.
- c.- **Posición de cubierta completa:** permite proteger el vehículo completo, tanto para evitar la observación y fuego aérea como terrestre. En este caso, debe verificarse el estado estructural del edificio donde quedará el vehículo y la existencia de sótanos, más aún si está previsto que el vehículo haga fuego desde la posición. Debe tenerse en cuenta que no sólo el peso del vehículo atenta contra la estabilidad estructural, sino que la sobre presión originada por los disparos también contribuye a la posibilidad de generar derrumbes. Si bien en algunos casos los vehículos más pesados pueden soportar el derrumbe de pisos superiores y proteger a su tripulación, los escombros y vigas pueden cerrarle el paso y dejarlo atrapado.

En todos los casos, es necesario que parte de la tripulación del vehículo u otros combatientes, actúen como seguridad, alertando de la presencia enemiga, protegiendo de la acción de elementos antitanque de infantería, designando blancos y colaborando en los cambios de posición.

B.- Posiciones Individuales.

1.- Ventanas y troneras.

Los combatientes que ocupen posiciones en ventanas o similares, deben evitar disparar dando frente a la misma, es decir, exponiendo su silueta a la abertura, sino que deben posicionarse a los costados, exponiendo de esta manera su silueta a una pequeña porción del sector de fuego cubierto desde la misma. Al tener que

cubrir otra parte del sector de fuego, el combatiente pasará por debajo de ella, a fin de no exponerse al fuego enemigo.

Los Fusileros pueden disparar desde la posición de pie o arrodillado. En el caso de tener que batir blancos en la calle, desde pisos superiores, podrán emplearse muebles o plataformas, para pararse o arrodillarse sobre ellos y contar con el campo de tiro necesario. Estos muebles deben posicionarse de manera tal, de no asomar el cañón del arma por la ventana, sino que este esté al menos a un metro del marco de la abertura, para asegurarse que el fogonazo del disparo no salga al exterior, sobre todo durante los combates en condiciones de baja visibilidad.

Las ventanas deben cubrirse con enrejados o mallas de alambre, a fin de que el enemigo no pueda introducir granadas de mano a través de ellas. Las ventanas de los pisos superiores a la planta baja deben tener estas mallas libres en su parte inferior, a fin de que se las pueda levantar para arrojar granadas de mano al enemigo durante su aproximación.

Deben quitarse los vidrios a todas las ventanas, inclusive a aquellas de las habitaciones en las que no hay posiciones, ya que la sobre presión creada por las explosiones romperá los vidrios que no se quiten, pudiendo producir heridos, tanto por el estallido de los cristales como por el amontonamiento de los mismos en el piso.

Todas las ventanas que no se emplean deben ser tapiadas y minadas, siendo conveniente señalarlas.

Las troneras son pequeñas aperturas, a través de las cuales un tirador puede abrir fuego con baja posibilidad de ser detectado, con suficiente protección y batiendo un sector de fuego de proporciones aceptables. Si bien permiten evitar el patrón establecido por el empleo de las ventanas, éstas debilitan la estructura de los muros. Es por ello que cuando se considere necesario efectuar más de dos troneras en un muro, se verifique si la estructura del edificio soportará dichas perforaciones.

Deben abrirse en lugares inesperados por el enemigo, evitando seguir un patrón predecible. Algunos de los lugares a tener en cuenta son:

- a.- En los techos, debajo de tejas faltantes o a la sombra de los aleros y chimeneas.
- b.- Detrás de enredaderas y plantas de jardines.
- c.- A la sombra de letreros.
- d.- Debajo de puertas y ventanas.
- e.- En esquinas de edificios.
- f.- En aberturas de buzones.
- g.- En tablas faltantes de celosías y persianas.

El impacto de proyectiles, disparados por el enemigo, en los bordes exteriores de las troneras, generan fragmentos que pueden herir a los combatientes en posición. Es conveniente colocar una pequeña cortina, que puede improvisarse con un saco arenero vacío clavado a la pared, que detenga dichos fragmentos.

Cuando no son empleadas, se tapan con un saco con arena, a fin de evitar que el enemigo haga fuego a través de ellas o bien pueda ver la posición.

Se pueden hacer troneras en las paredes interiores, pisos y cielorrasos, ya sea para batir blancos en el exterior (a través de sucesivas troneras) o conducir la defensa interna del edificio cuando el enemigo ha irrumpido en el mismo. Estas troneras pueden disimularse, tapándolas con cuadros, cortinas, muebles ligeros, alfombras, etc.

A fin de evitar que el fogonazo del arma levante polvo de la tronera, delatando la posición, es conveniente mojarla y colocar mantas húmedas bajo las armas.

2.- Paredes, techos y cielorraso.

Las paredes deben ser reforzadas, al menos en el sector ocupado por el tirador. Para ello pueden emplearse sacos areneros, tambores con agua, cajones rellenos de arena o escombros, muebles, etc. Aquellas paredes, techos y cielorrasos, que se vean debilitados por la

apertura de gran cantidad de troneras, anteriores incendios, efectos de explosiones, etc., pueden ser apuntalados mediante el empleo de vigas, tirantes, muebles, tubos, postes telefónicos y todo tipo de materiales. Es conveniente que, para prevenir el derrumbe parcial de techos y cielorrasos sobre los fusileros, se confeccionen “techos” de circunstancia o refugios para las posiciones de tiro. Esto puede improvisarse con muebles, colchones, etc.

3.- Pasillos.

Los pasillos o corredores deben ser cubiertos por fuego, abriéndose troneras que permitan dominar la mayor parte de los mismos.

Aquellos pasillos que no se emplean deben ser bloqueados, empleando escombros, muebles, alambre de púas o concertina, complementados con trampas y minas, a fin de que no puedan ser aprovechados por el enemigo en sus desplazamientos dentro de edificios. En caso de emplearse minas, deben estar señalizadas, de manera tal que no haya bajas propias. El bloqueo de pasillos también puede ser empleado para canalizar al enemigo hacia pequeñas emboscadas dentro del edificio.

4.- Escaleras.

No es conveniente mantener utilizables las escaleras de los edificios, por cuanto, en caso de que el enemigo consiga ingresar a los mismos, podrá emplearlas para facilitar sus desplazamientos. En caso de que no se las emplee, deben ser bloqueadas de manera similar a lo indicado para los pasillos o destruidas. En el caso de que no se las bloquee o destruya, es necesario emplazar troneras en lugares que permitan dominarlas por fuego.

Es conveniente efectuar los movimientos de planta a planta mediante el empleo de brechas y escaleras portátiles, las cuales se retiran una vez utilizadas.

5.- Sótanos.

Estos son los mejores lugares para emplazar las armas, aprovechando las claraboyas que suelen tener hacia la calle o bien abriendo troneras.

Los sótanos son un excelente punto para el abandono del edificio, construyendo túneles cortos hasta el siguiente edificio o hasta posiciones a cubierto. También pueden emplearse estos túneles para los abastecimientos, refuerzos y evacuación de heridos.

6.- Puertas.

Todas las puertas que no sean empleadas, tanto exteriores como interiores, deben ser bloqueadas, según lo indicado para pasillos, escaleras y ventanas.

No es conveniente utilizar las puertas que dan al exterior, ya que estarán cubiertas por los fuegos de supresión del enemigo.

7.- Caminos internos.

A fin de bloquear la mayor parte de los pasillos y dificultar al máximo los desplazamientos del enemigo, es conveniente trazar una red de caminos internos, a través de brechas en paredes, techos y cielorrasos.

El tamaño de las brechas debe ser lo más reducido posible, teniendo en cuenta que deben permitir el paso de un hombre con equipo. Todas las brechas deben ser cubiertas, a fin de dificultar su identificación por parte del enemigo, empleándose alfombras, muebles, cuadros, cortinas, etc.

La estructura de los caminos debe responder a un esquema planificado para la defensa del edificio, mediante una acción dilatoria, y finalizar en la o las salidas previstas para el abandono del mismo. Es conveniente efectuar ensayos de defensa del edificio, a fin de que todo el personal se habitúe a los caminos y sea capaz de emplearlos, aún a oscuras.

8.- Dependencias internas.

No todas las dependencias internas serán defendidas contra un enemigo que haya irrumpido en el edificio u ocupadas para posiciones defensivas. En este caso, deben ser anuladas, bloqueando sus aberturas y llenándolas de muebles, escombros, alambradas y en el caso que se autorice, trampas explosivas y minas.

9.- Tejados y azoteas.

No es conveniente instalar posiciones para las armas o puestos de observación sobre los tejados y azoteas, dado que el enemigo podrá detectarlos fácilmente y batirlos con sus armas de apoyo de tiro indirecto. En el caso de decidirse el emplazamiento de una posición en los mismos, debe colocarse a la sombra de estructuras existentes, como estanques de agua, chimeneas, etc.

Cuando no se los utilice, deben ser bloqueados, a fin de dificultar el acceso enemigo desde helicópteros o edificios vecinos. Para ello se colocan alambradas, trampas explosivas, minas, estacas, etc. Todos los accesos desde las azoteas a las plantas inferiores, o viceversa, que no son utilizados, deben ser bloqueados según lo indicado para pasillos y escaleras o destruidos. Esto incluye escalas empotradas, escaleras de incendio, montacargas, andamios, enrejados para plantas enredaderas, caños, etc.

10.- Túneles, cloacas y desagües.

La situación puede determinar la necesidad de no anular o bloquear estos niveles y defenderlos para su posterior utilización. En estos casos, las características de las posiciones son acordes a lo establecido para aquellas establecidas en edificios, con la salvedad que es necesario considerar la posibilidad de elevarlas, mediante cajones, maderas, etc., para que el personal no esté constantemente en contacto con los fluidos que pudieran circular en los túneles.

La protección de las posiciones debe ser reforzada, por la elevada cantidad de rebotes y fragmentos que

se producen dentro de estos niveles. En el caso de desagües, es conveniente construir posiciones en las desembocaduras de los mismos sobre canales y ríos, dado que son ingresos ideales para el enemigo y normalmente se dispone buenos campos de tiro y observación. En caso de no poder mantenerse la posición, el repliegue es a cubierto del túnel y pueden instalarse trampas que demorarán el avance enemigo considerablemente.

El personal destinado a cubrir estas posiciones debe ser continuamente inspeccionado y relevado de las mismas. El stress producido por el combate en estos niveles es aún mayor que aquel al que están sujetos las tropas en la superficie, incrementado por la sensación de aislamiento, abandono y constante peligro que se vive en la oscuridad de los túneles, así también como las condiciones de insalubridad reinantes. Los Mandos deben revistar constantemente a su personal, verificando su moral, estado de salud e informándolos de la situación reinante en el exterior y cómo su tarea en los túneles contribuye a ello. Esta es la mejor forma de asegurar la integridad combativa y la disciplina.

C.- Mimetismo de las Posiciones.

En el caso de posiciones en edificios debe considerarse los siguientes aspectos generales:

- 1.- Emplear materiales existentes en el edificio donde está instalada la posición.
- 2.- Evitar objetos brillantes o que produzcan reflejos que llamen la atención del enemigo.
- 3.- No excederse en el material empleado para el mimetismo de la posición.
- 4.- Para el caso de posiciones en ventanas o troneras, es conveniente colocar, detrás de la abertura y el combatiente, un poncho desplegado o tela oscura, para oscurecer aún más la habitación.

- 5.- Nunca colocar la posición del arma al sol. Debe aprovecharse la sombra y observar cómo esta varía a lo largo del día. El mejor ocultamiento está dado por la sombra, especialmente para vehículos que se encuentren al descubierto en las calles.

No es práctico ni muy efectivo el pintado de vehículos o empleo de uniformes con colores o esquemas mimetizados en colores “urbanos”. La mejor y más barata combinación está dada por la conjunción de colores medios y oscuros con la sombra de árboles y edificios. Los mimetizados verdes son muy útiles, pues combinados con las sombras se confunden, son efectivos en las horas nocturnas y pueden emplearse en las áreas verdes. En el caso de emplearse uniformes o pintarse los vehículos, estos deben tener esquemas donde los colores sean gamas medias y oscuras del gris, azul-celestes y negro.

Es conveniente instalar Puestos de Mando y de comunicaciones en sótanos, instalando las antenas en los techos de los edificios, a fin de que pasen desapercibidas junto a las de TV o amarrarlas a estructuras existentes, como estanques de agua o chimeneas. Los cables de comunicaciones deben hacerse correr dentro de edificios, a lo largo de canaletas, tuberías o túneles y desagües.

Dado que los edificios producen más duración a las nubes de humo, por el encajonamiento del viento, es conveniente asegurar la ventilación del local en el que se instala la posición. Esto permitirá que el humo y polvo producido por los disparos se disipe con mayor rapidez, para no delatar la posición.

Se pueden construir posiciones falsas, cercanas a las posiciones reales, de manera de atraer hacia ellas el fuego enemigo, abriéndose troneras y colocándose siluetas y muñecos móviles, con cables y alambres, etc.

D.- Obstáculos.

El empleo de minas antipersonales y trampas explosivas en las operaciones militares está severamente restringido, por acuerdos internacionales firmados por Chile. Sólo se pueden utilizar las comandadas, es decir, las que son activadas por un combatiente. Las minas y las trampas no comandadas no

discriminan sus víctimas, pudiéndose ver afectada la población civil o las fuerzas propias. Las minas antitanques no tienen esta restricción.

Todos los obstáculos deben ser cubiertos por observación y fuego. El propósito de los obstáculos es obligar al enemigo a exponerse a los fuegos de la defensa, canalizándolo, retardándolo o deteniéndolo. Si los obstáculos no son cubiertos por fuego, el enemigo sólo verá retardado su avance, pero finalmente los sobrepasará. Los obstáculos deben ser integrados entre sí, para complementarlos.

1.- Obstáculos fuera de los edificios.

a.- Antipersonales.

Tienen el propósito de retardar, canalizar o impedir el avance del personal enemigo, a través de avenidas de aproximación en áreas abiertas, como calles, patios, sitios eriazos, plazas, parques, jardines, etc. Los más factibles y convenientes son las alambradas, las cuales deben ser cubiertas por fuego, de manera que el enemigo no pueda arrastrarlas ni removerlas de su posición, sin el empleo de vehículos o explosivos.

Pueden colocarse minas y trampas en los accesos a edificios, debajo de las ventanas o puertas y a sus costados, así como en los egresos de aquellos edificios enfrentados a las posiciones propias. Debe considerarse hacer lo propio con las salidas de subterráneos, túneles y cloacas. Hay que tener la precaución de registrar las minas y trampas, para su posterior remoción, en caso de no utilizarlas. Para ello, se usan puntos de referencia inamovibles.

Además del empleo de alambre, minas y trampas, puede utilizarse todo tipo de materiales para materializar obstáculos, como troncos, vigas, rieles de ferrocarril, vehículos abandonados, postes telefónicos o de tendidos eléctricos, etc. Esto incluye electrificar las alambradas, aunque debe considerarse la peligrosidad de esta medida,

si se inundan las calles y posiciones propias por efecto de la lluvia.

Los egresos o accesos a sistemas subterráneos deben bloquearse, salvo que se prevea su empleo. Pueden soldarse las tapas de registro y enrejados, llenarse con escombros o alambre, etc.

b.- Antivehículos.

Los vehículos limitan sus movimientos a calles y parques o plazas, por lo que esas áreas deben obstaculizarse. Estos obstáculos deben ser complementados con antipersonales.

Algunos obstáculos Antivehículos son:

- **Vehículos abandonados**, pudiendo emplearse vehículos de todo tipo para bloquear sectores abiertos. A todos los vehículos debe quitárseles las ruedas y llenarse de escombros o emplear varios vehículos juntos. Un buen obstáculo consiste en volcar tres o cuatro vehículos, de forma tal de formar con ellos un cuadrado o un triángulo, soldarlos entre sí o encadenarlos y llenar el espacio conformado por los mismos con escombros.
- **Zanjas y Cráteres**, cuya construcción puede ser dificultosa en sectores pavimentados, pero factible en parques y plazas. Sus dimensiones deben ser, a lo menos, de 4 mts. de largo y ancho por 2 mts. de profundidad, con sus lados cortados a pique, para que imposibiliten su rodeo o cruce sin el apoyo de ingenieros enemigos e inmovilicen a cualquier vehículo que caiga dentro de ellas. Deben complementarse con minas AT ocultas dentro y fuera de ellas, así como obstáculos anti - personales.
- **Troncos de árboles, rieles y postes de alumbrado o telefónicos**, que pueden emplearse para construir obstáculos

similares a los efectuados con vehículos o bien ser clavados en el piso a manera de estacas.

- **Escombros**, dentro de los cuales deben colocarse minas AT y complementarse mediante otros obstáculos antipersonales.

c.- Antiaéreos

Están destinados a impedir o dificultar el aterrizaje de aeronaves, así como el desembarque de personal desde las mismas. Su empleo está dirigido a todas aquellas áreas que posibilitan el aterrizaje de helicópteros y pequeñas aeronaves de ala fija, como rutas, avenidas, autopistas, parques y plazas.

En general, la mejor manera de afectar la maniobra de aeronaves es mediante la instalación de estacas o postes de manera que queden en posición vertical. La altura de los mismos debe ser, a lo menos, de 2 mts., de manera que los helicópteros no puedan aterrizar en los espacios existentes entre las estacas sin el peligro de que las aspas de sus hélices toquen las mismas. Las estacas pueden reforzarse mediante minas AP y AT, en sus extremos, minas, trampas y alambre entre ellas para dificultar el desembarco con cuerdas o paracaídas.

Para negar el empleo de pistas de circunstancia para aeronaves pequeñas, basta con esparcir vehículos, pilas de escombros, etc., a lo largo de las grandes avenidas, autopistas o rutas.

2.- Obstáculos dentro de los edificios.

Los obstáculos que se encuentran dentro de los edificios tienen el propósito de impedir el acceso del enemigo, o bien demorar o canalizar su avance a través de ellos.

a.- Antipersonales.

Los obstáculos antipersonales dentro de los edificios están enfocados a pasillos, habitaciones, sótanos, techos y patios internos. Deben bloquearse puertas y ventanas que no se utilicen. Asimismo, deben bloquearse o destruirse aquellas escaleras que no se empleen como parte de la maniobra de la defensa.

Aquellos edificios que no son ocupados por la defensa, pueden ser preparados para que el enemigo no pueda utilizarlos o bien se le produzcan gran cantidad de bajas. Para ello se bloquean todos los accesos y corredores internos, se llenan de muebles y escombros y se usan trampas y minas AP.

Sobre los techos, especialmente de aquellos edificios que por su proximidad facilitan el tránsito a través de los mismos, deben instalarse alambradas, reforzadas por minas y trampas.

b.- Antivehículos.

Los edificios, por sí solos, conforman obstáculos formidables para los vehículos en general. Sin embargo, algunos vehículos blindados pueden destruir paredones o mamparas para acceder a patios traseros o circular entre los edificios. Para evitarlo, se deben utilizar minas AT.

c.- Antiaéreos.

Se usan obstáculos en los techos, similares a los usados fuera de los edificios.

CAPÍTULO 08

ASPECTOS Y CONSIDERACIONES GENERALES.

I.- LUCHA CONTRA INCENDIOS.

Los riesgos de incendios en AU son muy grandes, especialmente en edificios de madera o que cuentan con revestimientos internos combustibles, los cuales deben ser retirados. En los casos de que el edificio posea pisos combustibles y estos no se puedan retirar, puede cubrírseles con una capa de arena o escombros, o bien mojárselos continuamente.

Cada posición debe contar con elementos para combatir el fuego. Pueden generarse reservas para la lucha contra incendios llenándose de agua las tinas existentes en los baños del edificio.

Debe cortarse el gas, a fin de prevenir explosiones e incendios, así como el envenenamiento de los combatientes por pérdidas no detectadas de gas, el cual no es filtrado por las máscaras NBQ.

Pueden crearse cortafuegos, demoliendo parte de edificios adyacentes cuando éstos sean altamente combustibles. En el caso de que el AU tenga un alto peligro de incendios, debe considerarse la desestimación del empleo de munición incendiaria y trazadora.

II.- NAVEGACIÓN URBANA.

Los planos de la ciudad, cuando estén disponibles, son óptimos ya que suelen incluir el trazado de redes viales y de puentes, ferrocarriles, zonas urbanizadas y plantas de energía eléctrica.

Es conveniente utilizar planos de calles, a menos que las señalizaciones de calles y rutas hayan sido destruidas, alteradas o retiradas por el enemigo. Las intersecciones de calles son puntos de referencia.

Las AU afectan negativamente el rendimiento de algunos tipos de dispositivos electrónicos y de comunicaciones, tales como el GPS. Se recomienda utilizar estos sistemas en la parte superior de edificios, en espacios abiertos y a lo largo de calles libres de obstáculos, que puedan afectar las lecturas de datos.

III.- COMBATE CONTRA FRANCOTIRADORES.

A.- Reconocimiento de la Presencia de un Francotirador.

Hay que prestar atención a las siguientes señales:

- 1.- Blancos alcanzados desde una distancia superior a 400 metros.
- 2.- Varios muertos o heridos por un solo disparo.
- 3.- Disparos efectuados contra personal que sólo estuvo expuesto durante algunos segundos.
- 4.- Elevada proporción de ataques a blancos importantes.
- 5.- Ausencia de personal civil, en especial de niños.
- 6.- Avenidas de aproximación despejadas.
- 7.- Ausencia de ruidos naturales.
- 8.- Esquinas de calles desocupadas.

B.- Localización de un Francotirador.

- 1.- Analizar el terreno para deducir las probables posiciones.
- 2.- Comenzar la observación desde la retaguardia o por encima de aquellos que están bajo fuego.
- 3.- Estar atentos a los pequeños movimientos, reflejos y polvo levantado por el tiro.
- 4.- Verificar las zonas de sombras.

C.- Métodos de Localización.

- 1.- Azimut invertido.
 - a.- Encontrar un orificio de bala que haya perforado un material poroso, como madera.

- b.- Insertar la baqueta de un fusil, volver hacia atrás con la mirada y determinar la dirección de la cual provino el proyectil.
- c.- La observación de la trayectoria del proyectil, que puede ser plana, ligeramente descendente o con alta incidencia, también permite estimar la distancia a la que se encuentra el FT.

2.- Triangulación.

- a.- Trazar un azimut invertido, desde dos ubicaciones diferentes en un mapa, con referencia al ruido del disparo escuchado por dos o más combatientes.
- b.- Su intersección permitirá establecer la posición del FT.
- c.- Hay que tener precaución de no confundir el eco con el disparo.

3.- Técnica del “Crack- Bang”.

- a.- El proyectil de un fusil de alto poder es supersónico y produce un estampido que provocará un fuerte estallido (“Crack”) si pasa cerca de donde uno se encuentra.
- b.- Uno o dos segundos más tarde se oirá el ruido del disparo (“Bang”) a la distancia.
- c.- Sabiendo que desde el momento en que el proyectil abandonó la boca del tubo del cañón el sonido se propaga a 330 mts./seg., se puede calcular la distancia en función del intervalo transcurrido entre el estallido y el ruido del disparo.

D.- Procedimiento Acción Inmediata Ante Francotiradores.

- 1.- Encontrar protección e iniciar una base de fuego.
- 2.- Desplazarse con rapidez y de manera impredecible. El campo visual del FT está limitado por el dispositivo óptico del arma.
- 3.- Desplegar cortinas de humo tan pronto como sea posible.
- 4.- Determinar de dónde provienen los disparos.
- 5.- Maniobrar con rapidez en dirección a la posición del supuesto FT y rodearlo. Cortar sus vías de escape.
- 6.- No intentar evacuar combatientes heridos que se encuentren al descubierto.

- 7.- Abrir fuegos de supresión para destruir al FT u obligarlo a abandonar su posición.
- 8.- Si fuera posible, solicitar la asistencia de un grupo de FTE propios, de apoyo.

E.- Defensa Pasiva Contra un Francotirador.

Las posiciones fijas, reforzadas y estáticas, tienden a generar autocomplacencia y patrones de comportamiento predecibles. De este modo, la Unidad puede volverse muy vulnerable al FT, a menos que se mantenga alerta y efectúe una apreciación de la situación en forma constante. A continuación se enuncian algunas técnicas pasivas que pueden resultar eficaces para contrarrestar la acción de FT:

- 1.- Emplear posiciones falsas.
- 2.- Evitar patrones repetitivos en las actividades que se realizan.
- 3.- Disciplina de luz y ruido permanente.
- 4.- Variar el horario y puntos de ingreso y salida de patrullas.

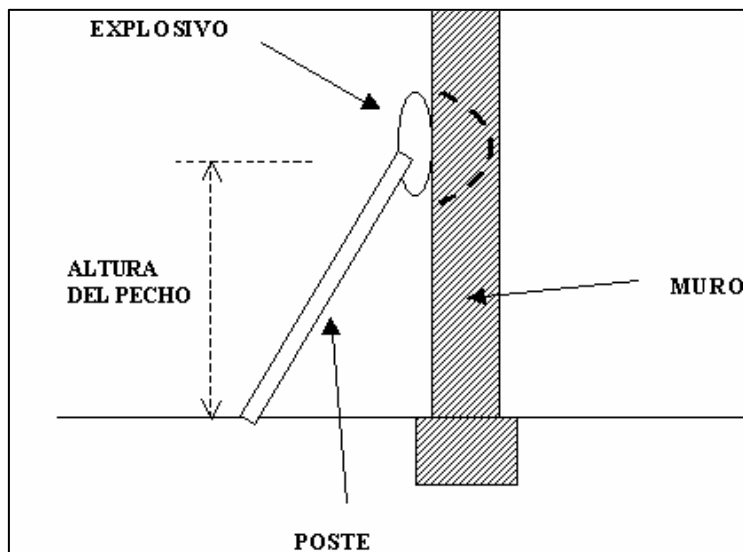
IV.- DEMOLICIONES.

Las demoliciones son un complemento de gran valor para las operaciones en AU, sean éstas ofensivas o defensivas. Tal como en el caso de los obstáculos, es posible que no se disponga de ingenieros de combate para satisfacer todos los requerimientos y resulte indispensable ejecutar demoliciones sin su supervisión. Es por ello que todo el personal IM debe estar capacitado para efectuarlas. No obstante lo anterior, siempre que exista la posibilidad de contar con apoyo de ingenieros de combate, sin importar cuán calificado esté el personal no especializado, se los empleará para la ejecución de las demoliciones.

A.- Brechas en Paredes Exteriores.

Dado que difícilmente se encontrarán muros de más de 60 cms. de ancho, una regla para asegurar la apertura de una brecha es asumir que todos los muros son de concreto reforzado y tienen ese grosor. Por lo tanto, la más rápida forma de crear una brecha de tamaño suficiente para el paso de un hombre será colocar una carga de 4,5 kgs. de C-4 o 6

kgs. de TNT contra el muro, aproximadamente a la altura del pecho, manteniéndola firme con un poste o elemento similar y detonándola.



En caso de que el muro esté reforzado con barras de acero internas, éstas no serán cortadas por el explosivo y deberán ser voladas una a una. A continuación se establecen las cargas necesarias para estos casos:

DIÁMETRO DE LA BARRA DE ACERO	CARGA REQUERIDA DE TNT	
	Kilogramos	
Menos de 2,5 cms.	0,5	
Entre 2,5 y 5,1 cms.	0.9	

Para producir brechas de menores tamaños, o efectuar un cálculo más detallado de las cargas a continuación se establecen valores exactos de las mismas para variaciones de ancho de pared:

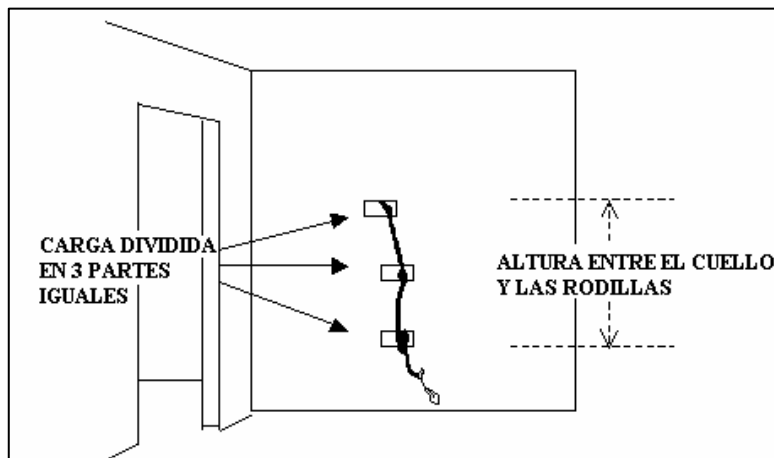
ANCHO DE PARED	CONCRETO REFORZADO	
Hasta 10 cms.	TNT (KGS.) 0,4	C-4 (KGS.) 0,3
Entre 10 y 20 cms.	1,6	1,2
	CONCRETO NO REFORZADO	
Hasta 35 cms.	1,8	1,3
Entre 35 y 45 cms.	3,6	2,7
45 a 50 cms.	4,9	3,7

Cuando el fuego defensivo enemigo imposibilite acercarse lo suficiente al muro para colocar la carga, esta puede acercarse empleando un palo lo suficientemente largo como para depositarla en el suelo, junto a la pared. Debe considerarse que será necesario incrementar la carga al doble de lo requerido.

B.- Brechas en Paredes Interiores.

Las paredes internas, techos y pisos son mucho más fáciles de romper con explosivos que las exteriores, sobre todo en los edificios más modernos.

Cuando se efectúe la apertura de brecha de una pared interior, las cargas deben repartirse, como mínimo, en tres partes y colocarse a distancias iguales contra la pared a romper, entre la altura de las rodillas y los hombros.



A fin de incrementar el efecto de las cargas, es aconsejable atrancarlas siempre que sea posible. Para tal fin, pueden emplearse todo tipo de medios, como libros, muebles, escombros, sacos areneros, etc.

BIBLIOGRAFÍA.

- 1.- **MCWP 3-35.3 Military Operations on Urbanized Terrain (MOUT).** Department of the Navy, HQ. USMC. Washington, 1999.
- 2.- **Manual de Entrenamiento Urbano Básico.** Versión preliminar. Fragmentos de la Publicación de Combate de Infantería de Marina MCWP 3-35.3 “Operaciones Militares en Terreno Urbanizado”, 2002.
- 3.- **Proyecto de Manual de Adiestramiento para la Compañía de Tiradores IM. en Operaciones Militares en Ambiente Urbano.** Autor Teniente de Fragata IM. Armada Argentina Sr. Albano Santiago Luayza, 2001.