

1870

U  
94

6489

BU 2894

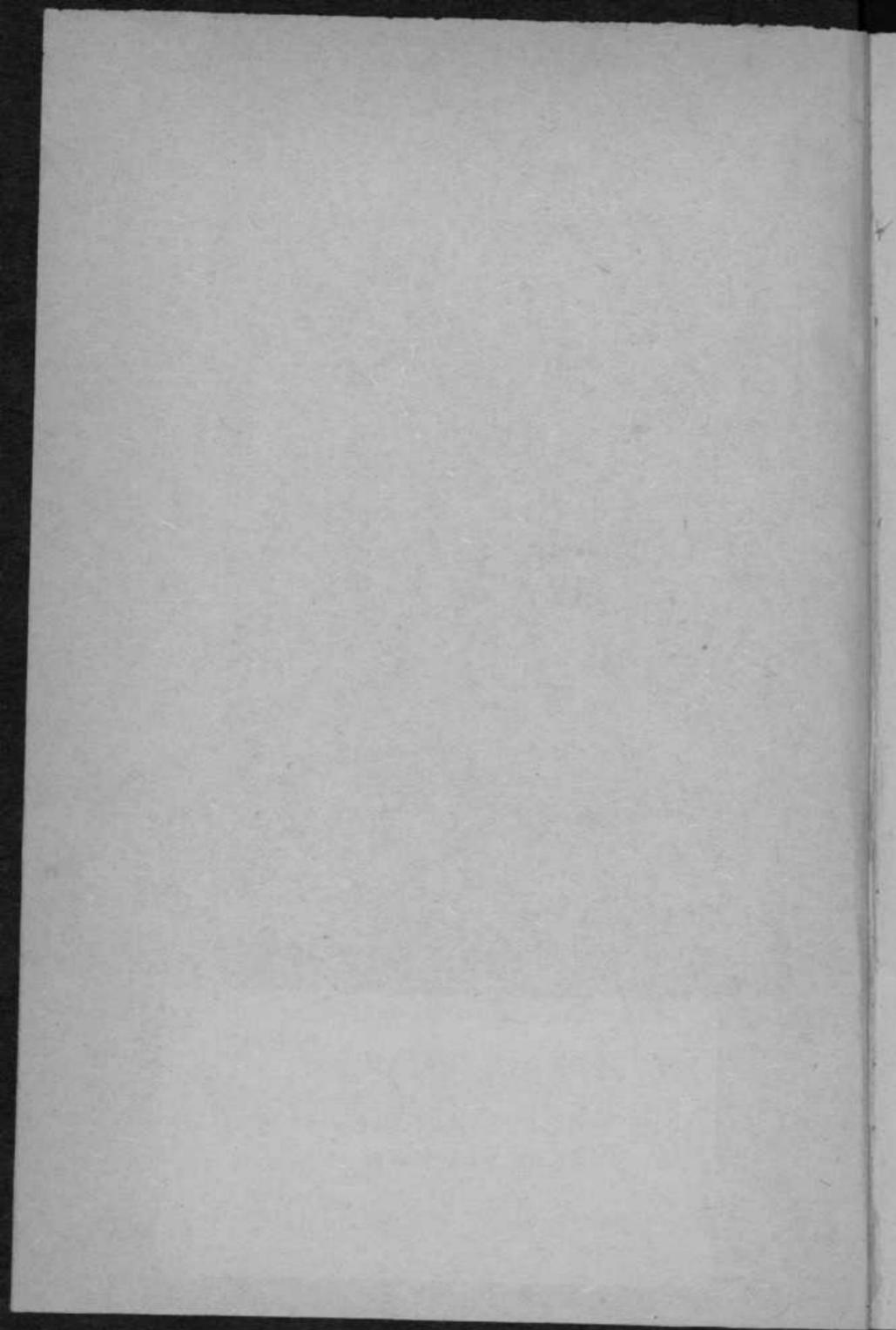
T. 44184  
C 60057

BPE Burgos



3360057 BU 2894

1000057



R. -97.566

JEFATURA DE MOVILIZACIÓN  
INSTRUCCIÓN Y RECUPERACIÓN

---

---



DIRECTIVAS CIRCUNSTANCIALES

de orden táctico y de tiro, arregladas a las exigencias del momento de la actual campaña, para orientación de la enseñanza en las Academias de Alféreces provisionales



BURGOS  
1938



# PRIMERA PARTE

---

## INSTRUCCIÓN FORMAL

### GENERALIDADES

1. El objeto de las presentes Directivas es dar a los futuros alféreces los conceptos básicos, para que puedan instruir sus unidades para el combate y conducirlos con miras seguras de éxito. Por esta razón se han limitado a las formaciones y ejercicios de importancia predominante para el combate mismo, suprimiendo todas las disposiciones que no sean absolutamente indispensables a este fin.

### MEDIOS DE MANDO

2. El comandante de unidad transmite su voluntad a su tropa por órdenes verbales o escritas, voces de mando, señales con el brazo, toques de corneta o silbato.

3. Las órdenes serán el medio normal de mando o dirección para el pelotón y unidades superiores que estén en orden de aproximación y de combate.

Las voces de mando se emplearán para la ejecución de movimientos y evoluciones en orden cerrado, hasta compañía inclusive.

Las señales con el brazo se utilizarán para completar las voces de mando, siempre que el jefe lo crea oportuno. Podrán también reemplazar a las voces y a las órdenes, con arreglo a las conveniencias del momento. Las señales pueden ir precedidas del toque de atención

con el silbato, cuando el jefe respectivo lo estime necesario; pero la tropa y especialmente los jefes de las unidades inferiores (pelotones y escuadras) deben poner siempre atención a sus superiores, aun sin toque de silbato.

Los toques de silbato, además de usarse con especialidad para llamar la atención antes de transmitir una señal con el brazo, podrán emplearse también en el combate, en campamento o en vivac; y aun reemplazar a las órdenes o señales con el brazo en ciertos casos. En el combate emplearán el silbato todos los jefes y oficiales, singularmente los comandantes de sección; pero, en formaciones concentradas, sólo hará uso de él el jefe superior de las fuerzas. En la proximidad del enemigo el uso del silbato está prohibido.

Los toques de corneta y de caja se usarán, principalmente, en el servicio de guarnición y en el interior del cuartel, así como en campamentos, acantonamientos y vivaques y para hacer honores.

4. Las voces de mando son de dos clases: preventivas y ejecutivas. Las primeras indican el movimiento que ha de ejecutarse, y deben darse con voz clara; las segundas, que siguen después de una corta pausa, señalan el instante en que se ha de empezar a ejecutar.

La voz ejecutiva será enérgica y breve.

Cuando una unidad esté "en su lugar descanso", se la pondrá "firmes", antes de prevenir cada movimiento; servirá para ello de voz preventiva el nombre de aquélla.

## SEÑALES CON EL BRAZO

5. *Romper la marcha o aumentar la velocidad.*—Se extenderá el brazo derecho horizontalmente en la dirección que deba seguirse.

*Disminuir la velocidad.*—Se extiende el brazo derecho a la derecha horizontalmente, bajándolo acto seguido. La señal se repite varias veces.

*Alto.*—Se levanta el brazo derecho verticalmente, dejándolo en esta posición unos momentos.

*Cambiar de dirección.*—Colocando el brazo derecho horizontalmente, se hará girar en el sentido que se desea cambiar la dirección.

*Media vuelta.*—Se levantará el brazo derecho por encima de la cabeza, se describirán varias circunferencias, y, seguidamente, se extenderá el brazo hacia el costado derecho.

*Desplegar en orden de combate.*—Se extienden los brazos horizontalmente al frente y se separan después, llevándolos a los costados.

*Reunión.*—Se extienden los brazos horizontalmente a los costados, uniéndolos después al frente.

## SEÑALES DE SILBATO

6. *Atención.*—Una pitada larga, que precederá a todo toque con silbato.

*Ejecución.*—Una pitada breve, que seguirá a todo toque con silbato, menos a los exceptuados en esta tabla.

*Avanzar (o marchar al paso).*—Dos pitadas largas.

*Carrera.*—Tres pitadas largas.

*Alto.*—Dos pitadas cortas.

*Romper el fuego.*—Pitada larga y pitada corta, repetidas varias veces, sin toque ejecutivo.

*Alto el fuego.*—Una serie de pitadas largas (más de seis), sin toque ejecutivo.

*Reunión.*—Dos pitadas largas y dos cortas, repetidas varias veces, sin toque ejecutivo.

*Alarma, aparición de aviones enemigos o ataque de carros blindados.*—Una serie de pitadas cortas (más de seis), sin toque ejecutivo.

## A) INSTRUCCIÓN INDIVIDUAL

### GENERALIDADES

7. La instrucción individual es la base de toda instrucción militar, por lo cual hay que dedicarle la mayor parte del tiempo disponible; sólo puede dar resultados si se trabaja con la mayor intensidad.

8. El fin a alcanzar es una buena instrucción de combate; por esta razón, se empezará desde el primer día con esta clase de instrucción.

## INSTRUCCIÓN SIN ARMAS

9. **Posición militar.**—Consiste en hallarse el soldado bien cuadrado a su frente, observando, para ello, los principios que siguen: los talones en una misma línea, y unidos, las puntas de los pies vueltas hacia afuera, igualmente una que otra, formando con ellos un ángulo algo menos que el recto; las piernas tendidas, sin hacer fuerza en las rodillas; el peso del cuerpo a plomo sobre las caderas, y el pecho un poco adelantado, cuidando de no sacar el vientre; los hombros algo retirados y a la misma altura; los brazos ligeramente doblados, sin unir los codos al cuerpo; las manos extendidas, con las palmas vueltas hacia atrás, tocando con el índice la costura del pantalón; la cabeza derecha, con naturalidad; la barba recogida, y la vista al frente.

En esta posición se permanecerá inmóvil y se guardará absoluto silencio.

Por tratarse de una posición de cierta rigidez, sólo se empleará en los casos indispensables y por el tiempo preciso, cuidando el jefe más caracterizado que esté presente, de disponer que la tropa adopte la posición de descanso tan pronto como sea posible.

### 10. En su lugar, descanso:

VOCES: *En su lugar. Descanso.*

A la voz ejecutiva, sin modificar la situación del pie izquierdo y sin variar la posición del derecho, se llevará éste atrás y un poco a la derecha, hasta que su talón diste un pie del izquierdo, doblando ligeramente la rodilla izquierda; al mismo tiempo, se colocará la mano derecha por delante del cuerpo, y con la palma vuelta hacia él, y sobre ella la izquierda en igual posición, dejando los brazos naturalmente tendidos.

En esta posición, el soldado podrá moverse con libertad, pero conservando siempre uno de los pies en la línea, de manera que, para separar el izquierdo, habrá de cuadrarse previamente y colocar en ella el derecho. No se puede hablar, salvo permiso expreso.

Si el descanso ha de ser a discreción, se emplearán las siguientes

VOCES: *A discreción. Descanso.*

El movimiento es como el anterior, pero dejando al soldado la libertad de hablar en voz baja.

11. Para llamar la atención de los soldados sin ponerlos firmes, se da la voz de *Atención*, a la cual todos dirigen la vista al jefe, quedando en descanso.

12. Firmes.

VOCES: *Soldado. Firmes.*

A estas voces, el soldado se cuadra a su frente, como está prescrito en el número 9 (posición militar), uniendo con energía el pie derecho al izquierdo.

13. Movimiento de cabeza:

VOCES: *Vista a la derecha (izquierda). Mar.*

A la voz ejecutiva, el soldado volverá la cabeza al costado que en ella se indique, cuidando de no adelantar el hombro del opuesto, y conservará esta posición hasta que el instructor mande: *Fir...mes*, momento en el cual se deshará el movimiento.

14. Saludos.—Se procederá del modo siguiente:

Se levantará el brazo derecho, separando el codo del cuerpo unos quince centímetros, y se doblará, llevando la mano al extremo derecho de la visera de la gorra, o a la parte equivalente del costado de la prenda de cabeza, apoyando el índice en el botón, o sitio análogo, del expresado costado de dicha prenda; la vista quedará descubierta y la mano extendida, con las uñas hacia la derecha, de modo que resulte en posición natural, sin hacerla girar al frente y con el dedo pulgar unido al índice.

Seguidamente se dejará caer con viveza el brazo a su costado.

15. Giros a pie firme.—Hacer frente a uno de los costados.

VOCES: *Derecha (izquierda). Mar.*

Para hacer derecha, el hombre procederá del siguiente modo: primero, apoyándose fuertemente sobre la

punta del pie izquierdo y sirviendo de eje de giro el talón derecho, volverá el cuerpo hacia el costado indicado, quedando el pie derecho en la dirección que tendrá en el nuevo frente y el izquierdo retrasado y con la punta sobre el sitio en que giró; después incorporará el pie izquierdo al derecho, adoptando la posición de firmes.

El movimiento al costado izquierdo se ejecutará de modo análogo, utilizando como eje de giro el talón del pie izquierdo y apoyándose sobre la punta del derecho.

VOCES: *Media vuelta. Mar.*

A la voz ejecutiva, hará el individuo, sin precipitación, dos giros a la derecha, quedando el pecho donde tenía la espalda.

Se tendrá especial cuidado de que el hombre, al girar, no separe los brazos del cuerpo.

#### 16. Marchar. Distintos pasos.

Paso ordinario.

VOCES: *De frente. Mar.*

Para marchar, se advertirá al individuo que, al oír la voz *De frente*, cargue el peso del cuerpo sobre la pierna derecha, y a la voz *Mar* empiece a andar con el pie izquierdo, cuidando de llevar el compás con el ruido de la pisada. Durante la marcha se moverán natural y acompasadamente los brazos, pero sin incurrir en exageraciones.

La marcha al paso ordinario sólo se empleará para desfiles de tropas formadas por el interior de las poblaciones, para rendir honores, en ejercicios doctrinales, o actos del servicio interior, y siempre que las unidades se hallen en orden cerrado.

Paso de maniobra.

VOCES: *Paso de maniobra. Mar.*

A la voz ejecutiva, se iniciará la marcha en la misma forma que la indicada para el paso ordinario, del cual sólo se diferencia en que no hay que observar compás alguno. Se debe conseguir un paso largo y

suelto que se pueda ejecutar por mucho tiempo sin cansar a la tropa (114 pasos por minuto).

**Hacer alto.**

**VOCES:** *Alto. Mar.*

A la voz ejecutiva, que se dará al sentar el pie derecho en el suelo, el soldado se detendrá y se cuadrará.

## INSTRUCCIÓN CON FUSIL

### POSICIONES

#### 17. Posición de pie.

*Arma descansada.*

Cuadrado en la posición militar, el soldado conservará el brazo derecho ligeramente doblado, sostendrá el fusil con el pulgar y el índice de la mano derecha, sin separar este último dedo de los restantes, de manera que, descansando la culata en tierra con su punta al lado de la del pie derecho, quede la baqueta al frente y el cañón vertical e inmediato al cuerpo.

**VOCES:** *En su lugar. Descanso.*

A la voz ejecutiva, el soldado tomará la posición de pies señalada para el descanso sin armas, y sin variar la situación de la culata, empuñará el fusil con la mano izquierda, a cuatro dedos por debajo de la abrazadera superior, quedando el pulgar al lado del cañón; la mano derecha cogerá el fusil por encima de la izquierda, y la boca del arma quedará frente a la mitad del cuerpo.

*Firmes.*

**VOCES:** *Soldado. Firmes.*

A la voz ejecutiva, el soldado bajará el brazo derecho a toda su extensión, cogiendo el fusil con la mano a la altura que permita la longitud de dicho brazo. En seguida tomará la posición de arma descansada, cuadrándose al mismo tiempo a su frente y bajando la mano izquierda a su costado.

### 18. Posición tendido.

VOCES: *Ten... derse.*

Haciendo un giro a la derecha, de manera que la punta del pie izquierdo quede al frente, el soldado lleva este pie más o menos un paso a su frente y sienta la rodilla derecha en tierra; simultáneamente toma el fusil con la mano izquierda por el centro de gravedad debajo del alza, la boca del cañón algo levantada, e inclina el cuerpo hacia adelante. Extiende el brazo derecho al frente y se acuesta sobre su cadera izquierda, sirviendo de apoyo sucesivamente la rodilla izquierda, la mano derecha y el codo izquierdo. Todos estos movimientos se hacen rápidamente, sin interrupción. Al terminar el movimiento, el hombre queda de plano sobre el suelo, las piernas algo separadas, los talones en tierra; el fusil se coloca sobre el antebrazo izquierdo, entre las abrazaderas superior e inferior, el cañón vuelto hacia la izquierda, la culata cerca del cuerpo. Ni la boca del cañón, ni ninguna de las partes del cerrojo pueden tocar el suelo. La cabeza queda levantada, la vista dirigida al frente. El soldado descansa.

*Levantarse.*

VOCES: *En... pie.*

El soldado toma el fusil con la mano izquierda, la boca del cañón levantada, y apoyándose con la mano derecha en el suelo por debajo del pecho, dobla la pierna de este lado, acercando lo más posible la rodilla al cuerpo, sin separar éste del suelo.

Dando impulso con la mano derecha, se levanta de un salto, lleva el pie izquierdo adelante y coloca el derecho al costado del izquierdo; simultáneamente la mano derecha toma el fusil y lo coloca en la posición de arma descansada. El soldado descansa.

## MANEJO DEL ARMA

### 19. Presentar el arma, estando descansada.

VOCES: *Presenten. Armas.*

Con la mano derecha, se llevará el fusil frente a la mitad del cuerpo e inmediato a él, de modo que la

muñeca quede más alta que el codo; la mano izquierda pasará al propio tiempo a recibirlo por debajo de la derecha, quedando su dedo pulgar tendido a lo largo y a la izquierda de la caja con los demás dedos unidos, cifiendo aquélla de manera que el pequeño toque la parte superior del fondo del depósito. El codo permanecerá unido al cuerpo.

La mano derecha pasará seguidamente a tomar el fusil por la garganta, abrazando ésta entre el dedo pulgar, que se colocará a la izquierda, y los demás unidos, a la derecha; el brazo de dicho costado quedará a su extensión natural, y el cañón vertical, separado unos 4 cm. del cuerpo.

**Descansar el arma, estando presentada.**

**VOCES: Descansen. Armas.**

Se llevará el fusil al lado derecho, de modo que la culata quede en dirección de la pierna derecha, pasando a la vez la mano izquierda a cogerle a la altura del hombro. Con la mano izquierda se bajará el fusil hasta que la culata esté próxima al suelo, y la derecha lo tomará por debajo de la izquierda, entre el pulgar y el primer dedo tendido a lo largo de la caja, con los restantes unidos. La mano izquierda pasará a su costado, y el fusil se sentará en tierra sin dar golpe.

**20. Arma sobre el hombro, estando descansada.**

**VOCES: Sobre el hombro. Armas.**

Se elevará el fusil verticalmente con la mano derecha, llevándole al propio tiempo al costado izquierdo y dándole la vuelta hasta que el cañón quede al frente, y de modo que dicha mano resulte un poco más alta que los ojos, y el codo levantado deje la vista despejada; a la vez, la culata del arma se apoyará en la palma de la mano izquierda, debiendo el talón ser abrazado por los dedos pulgar e índice, y colocar los demás, cerrados y tendidos, sobre la cara interior de dicha culata.

Elevando ligeramente el arma con la mano izquierda, se llevará el fusil sobre el hombro de este costado acompañado por la mano derecha, la cual, al mismo tiempo, se deslizará hasta que llegue a la al-

tura del hombro, quedando el fusil de manera que el cañón se halle al frente, el cerrojo a la izquierda, la parte superior del arco del guardamonte unos ocho dedos por debajo del hombro, el codo izquierdo descansando en la cadera de este lado, el antebrazo inclinado hacia abajo, la punta de la culata separada unos 15 cm. del cuerpo, y el arma paralela a la línea de botones de la guerrera. Seguidamente se dejará caer la mano derecha con brío a su costado.

**Descansar el arma, estando sobre el hombro.**

**VOCES:** *Descansen. Armas.*

Se enderezará el fusil con la mano izquierda, bajándolo hasta que el brazo quede a toda su extensión, pasando entonces la mano derecha a tomarlo, de modo que la parte inferior de ella quede a la altura del hombro izquierdo.

La mano izquierda abandona la culata, e inmediatamente la derecha lleva el fusil al costado derecho, dándole de paso la vuelta hasta que la baqueta quede al frente, y bajándole hasta que la cantonera esté próxima al suelo, aunque sin tocar a éste; mientras tanto, la mano izquierda pasa a coger el arma por encima de la derecha y cerca de ella, entre el pulgar y los demás dedos. El fusil quedará a lo largo de la pierna derecha, y el brazo izquierdo a toda su extensión, por delante del cuerpo. Seguidamente la mano izquierda pasará con brío y rápidamente a su costado, y el fusil se apoyará en tierra sin dar golpe.

**21. Suspender el arma.**

**VOCES:** *Suspendan. Armas.*

Desde la posición de arma descansada, se cogerá el arma con la mano derecha por encima del alza y se elevará, inclinando la boca del cañón hacia adelante hasta que diste unos 30 centímetros del hombro derecho.

**22. Colgar el arma, estando descansada.**

**VOCES:** *Cuelguen. Armas.*

La mano derecha levanta el fusil y lo lleva con el portafusil dirigido al cuerpo delante del centro de éste,

la abrazadera inferior a la altura del cuello. La mano izquierda toma el arma por debajo de la derecha. Luego la mano derecha toma el portafusil, cogiéndolo con la palma hacia el cuerpo. Dándole impulso con la mano izquierda, se lleva el fusil hasta colgarlo verticalmente del hombro derecho. El puño derecho queda a la altura de la tetilla, empuñando el portafusil con el pulgar debajo de éste. El codo derecho sostiene el fusil en su posición vertical. El brazo izquierdo vuelve a su posición.

Descansar el arma, estando colgada.

VOCES: *Descansen. Armas.*

La mano derecha lleva el fusil frente al centro del cuerpo, siendo recibido por la mano izquierda, que lo mantiene vertical, con la abrazadera inferior a la altura del cuello. La mano derecha suelta el portafusil, y tomando el arma a la altura de la abrazadera, la lleva a la posición de arma descansada, describiendo un pequeño giro hacia afuera y sin golpearla en el suelo.

### 23. Saludo con fusil.

Se practicará en la forma siguiente: Se llevará la mano izquierda o derecha (según el costado en que tenga el arma el que saluda) a la altura del hombro derecho (izquierdo), con los dedos unidos y la palma hacia el cuerpo, a tocar la clavícula correspondiente, manteniendo el codo separado del cuerpo y a igual altura que la mano.

## MOVIMIENTOS SIN UNIFORMIDAD

### 24. Armar el machete-bayoneta.

VOCES: *Armen. Armas.*

En la posición de pie (arma descansada) el soldado sacará el machete de la vaina con la mano izquierda y lo hará girar hasta dejarlo vertical, con la punta de la hoja hacia arriba y el lomo a la izquierda, para encajar la ranura del pomo en el botón de la abrazadera y su ojo en la boca del cañón, inclinándolo para

ello éste un poco delante del cuerpo; inmediatamente, el fusil y la mano izquierda volverán a su posición primitiva.

En toda otra posición del cuerpo el soldado arma el machete-bayoneta como le sea más cómodo.

#### Envainar el machete-bayoneta.

VOCES: *Envainen. Armas.*

El movimiento se ejecutará tan sólo partiendo de la posición de arma descansada. La mano derecha inclina un poco el fusil delante del cuerpo, y se eleva para oprimir el botón del pestillo; la mano izquierda levanta el machete y lo introduce en la vaina. El fusil y la mano derecha vuelven inmediatamente a su posición primitiva.

#### 25. Cargar y poner el seguro.

Se efectúa generalmente desde la posición de pie y estando el soldado en descanso. La carga puede hacerse también en cualquier otra posición del cuerpo y en movimiento, rigiéndose el soldado en lo posible por las reglas abajo indicadas, de manera que no ponga en peligro a sus camaradas.

En los ejercicios y en el combate se pondrá el seguro siempre antes de hacer cualquier movimiento y aun cuando no haya orden expresa de hacerlo.

En todo ejercicio de carga se deben utilizar cartuchos.

Voz: *Carguen y seguro* (desde la posición de pie).

El hombre lleva el fusil con la mano derecha de manera que quede delante del centro del cuerpo, con la boca hacia arriba e inclinada un poco hacia la izquierda, el cañón a la derecha; al mismo tiempo, la mano izquierda toma el fusil por debajo del alza, apoyándose el codo izquierdo en la cadera de este lado. Luego la mano derecha coge el mango del cerrojo con los dedos pulgar e índice y por un giro a la izquierda abre el cerrojo y lo hace retroceder de una vez hasta su límite. Con la mano derecha se coge después de la cartuchera un cargador con sus cinco cartuchos. Se saca dicho cargador con el pulgar y los dos primeros dedos de aquella mano, con las balas hacia adelante,

y se coloca encima del depósito, con la inclinación necesaria para que se introduzca la chapa por las muescas correspondientes del cajón del mecanismo. Con la yema del dedo pulgar de la mano derecha, y los restantes abrazando la caja, se oprime el cartucho superior hacia abajo, cuidando de ejercer la presión lo más cerca posible del culote, hasta que dicho cartucho superior resulte asido por las láminas del depósito, quedando el cargador vacío en el sitio en que se colocó.

Se toma con la mano derecha el mango del cerrojo y se empuja con fuerza hasta el final de su carrera, haciéndole entonces girar a la derecha, y a este tiempo caerá el cargador al suelo. En seguida, con los dedos pulgar e índice de la mano derecha se hace girar el seguro a la derecha. Terminada la carga, el soldado lleva el fusil, sin otra voz, a la posición de arma descansada y cierra la cartuchera. El hombre sigue en descanso.

**Descargar** (estando el hombre en posición de pie).

*Voz: Descarguen.*

El soldado lleva el fusil a la posición de "carguen", empuñándolo con la mano izquierda de tal manera que el pulgar quede a la izquierda, los cuatro dedos restantes a la derecha de la caja del mecanismo. La mano derecha quita el seguro, girando la aleta a la izquierda. Luego se abre el cerrojo y se le retira con lentitud hasta que el cartucho superior se desprenda de la cabeza del cerrojo; los dedos de la mano izquierda cuidan de que no se caiga el cartucho en tierra. La mano derecha abre una cartuchera y coloca el cartucho en la misma. De la misma manera se sacan los cartuchos restantes, para lo cual se adelanta y retira cada vez completamente el cerrojo (sin girarlo a la derecha).

Después de descargar, se cierra el cerrojo con la mano derecha, quitándole la tensión. Al efecto, se hace presión con el dedo índice o mayor sobre el disparador, cerrando el cerrojo con el dedo pulgar colocado en el mango del mismo. La mano izquierda facilita el movimiento sujetando con los cuatro dedos el aparato elevador.

El soldado vuelve a poner el arma en la posición de arma descansada y descansa.

## 26. Revista de armas.

La revista de armas se pasará siempre antes y después de cada ejercicio de fuego, aunque sea con cartuchos de salvas.

VOCES: *En revista. Armas.*

El soldado, a la voz ejecutiva, tomará la posición de "carguen" y abrirá y cerrará dos veces seguidas el cajón del mecanismo, quitando en seguida el cerrojo. A continuación llevará el fusil empuñado con la mano izquierda sobre el hombro de este mismo costado, de modo que quede el arma próximamente horizontal, apoyada por debajo del alza, con la culata al frente y el cañón hacia arriba; al propio tiempo se pondrá firmes. En la mano derecha conservará el cerrojo, y le presentará al superior que pasa revista, quien inspeccionará el arma y las municiones, asegurándose de que en aquélla no haya cuerpo extraño, ni cartuchos en su interior, así como de su funcionamiento perfecto.

El movimiento se hará de modo sucesivo y a medida que el superior vaya pasando frente a cada soldado; revisado el fusil, el soldado lo vuelve a la posición de "carguen", pone el cerrojo, cierra el cajón del mecanismo, quitándole la tensión y descansa el arma.

## INSTRUCCIÓN CON EL ÚTIL

27. Se adiestrará al soldado en el manejo del útil de zapador, que ha de emplear, tanto en el combate ofensivo como en el defensivo. Deberá, pues, el hombre hallarse capacitado para preparar sus puestos en el orden de combate, de tal modo que le pongan a cubierto de los fuegos enemigos y le permitan la mejor utilización de su armamento.

El soldado emplea su útil durante el combate para crearse abrigos individuales o pequeños abrigos colectivos, que permitan ejecutar el fuego de las diversas armas; para perfeccionar en provecho propio los accidentes naturales, para abrirse paso a través de ciertos obstáculos, y también para ocultarse a la observación enemiga.

Todo jefe de una tropa ha de hallarse siempre pen-

diente de procurar para la misma el máximo de protección en el menor tiempo, y por ello en todas las paradas le ordenará el trabajo que convenga ejecutar a tal efecto.

Todas estas enseñanzas se darán en el mismo terreno en que se practiquen los trabajos de campaña, dedicando en ellas sesiones especiales al principio y aplicándolas después en los ejercicios de combate, de modo que entonces se tenga en cuenta la configuración real del terreno y la situación táctica.

## **INSTRUCCIÓN CON EL MACHETE-BAYONETA**

28. En el combate a la bayoneta, lo más importante es el valor del soldado. Debe arremeter a su adversario con brío e impulso, sin consideración alguna al peligro; debe ser más ligero que su enemigo y asustarlo por su intrepidez.

Al efecto toma el fusil con la mano derecha por la garganta, con la mano izquierda por el centro de gravedad, la punta de la bayoneta algo levantada, y dirigida contra las partes más vulnerables del enemigo (vientre, pecho).

Tocado el enemigo, se sigue avanzando y se saca la bayoneta del cuerpo de éste.

En estos momentos decisivos del combate vencen la enérgica decisión y la resolución instantánea del combatiente.

## **B) INSTRUCCIÓN DE ESCUADRA (DE FUSILEROS)**

### **COMPOSICIÓN**

29. La escuadra es la menor unidad en la cual se puede trabajar en conjunto. Es la unidad básica de una tropa, tanto en el servicio interior como en el combate. Se compone normalmente de un cabo y cinco hombres.

## ORDEN CERRADO

### FORMACIONES

30. Las formaciones del orden cerrado son las siguientes:

- a) La línea de una fila.
- b) La hilera.

31. En la línea de una fila los hombres están colocados uno al lado de otro, sin intervalo, pero separados lo necesario para que cada uno pueda moverse sin molestar a sus compañeros. La alineación y el contacto se toman generalmente por la derecha. El cabo se encuentra en el ala derecha. Si la escuadra trabaja sola, el cabo no está ligado a su lugar.

En línea no se efectúan marchas; sólo cortos desplazamientos al frente o a un costado.

32. En la hilera los hombres están dispuestos uno detrás de otro; el cabo a la cabeza. La distancia corresponde a la longitud del brazo y mano extendidos al frente, de modo que estando los hombres perfectamente cubiertos, puedan tocar con el extremo de los dedos el hombro del que está inmediatamente delante.

33. Las formaciones arriba indicadas se toman a las voces siguientes:

*En tal punto, con tal frente, en una fila (en hilera). A formar.*

A estas voces, el hombre cabeza de la fila (el hombre base) se cuadra tres pasos delante del superior y le da frente.

34. **Deshacer la formación.**

*VOCES: Rompan filas. Mar.*

A la segunda voz, los hombres ejecutarán el saludo y desharán la formación.

35. **Armar pabellones.**

Antes de hacer romper las filas, conviene, en la mayoría de los casos (por ejemplo: en un descanso durante la instrucción o la marcha), hacer armar pa-

bellones, para evitar que los fusiles se ensucien. Al efecto la escuadra se forma en una fila.

VOCES: *Armen pabellones. Mar.*

A la voz ejecutiva, los números 3 y 4 se colocan detrás de los números 1 y 2, respectivamente. A continuación, los números 1 y 3 efectúan un giro a la izquierda; los números 2 y 4, a la derecha, dándose frente entonces la primera y segunda hilera. Seguidamente se colocan los fusiles, sosteniéndolos con la mano derecha, con la culata a la altura del talón del pie exterior, el cañón vuelto a la derecha del individuo, engancharlo primero los hombres que se dan frente sus fusiles por la baqueta, y luego uniendo las dos parejas los fusiles sin mover las culatas del suelo. Hecho esto, el cabo de escuadra y el número 5 apoyan sus fusiles en el pabellón. En seguida se vuelve a formar la fila.

Para volver a tomar las armas, se dan las

VOCES: *Tomen armas. Mar.*

El cabo y el número 5 toman sus armas respectivas primero; luego lo hacen los demás simultáneamente, volviendo a formar en seguida en una fila.

Estando la tropa formada en unidades mayores (pelotón, sección o compañía), el "armar pabellones" se hace por escuadras, tomando los cabos de escuadra los intervalos necesarios de la escuadra base, para poder ejecutar el movimiento. Los pabellones deben armarse siempre de tal manera, que no estorben el tráfico en una carretera.

### 36. Alineaciones en la formación en fila.

VOCES: *Alineación derecha (izquierda). Mar.*

A la voz ejecutiva, los soldados dirigen la vista al costado respectivo, toman su contacto con los codos y se alinean. El cabo de escuadra se traslada al ala correspondiente de su tropa y corrige la alineación por las indicaciones respectivas.

Terminada la alineación, da la voz: *Fir... mes*, a la cual cesa todo movimiento; los soldados dirigen la vista al frente.

En hilera.

VOCES: *A cubrirse. Mar.*

Los hombres se cubren por el guía y toman la distancia reglamentaria. El cabo vigila la corrección del ejercicio, colocándose a cuatro pasos delante del cabeza de hilera y dando frente a él.

Terminado el ejercicio, el cabo da la voz: *Fir... mes*, a la cual cesa todo movimiento.

## MOVIMIENTOS Y EVOLUCIONES

37. Los cambios de frente a pie firme se hacen de la misma manera como en la instrucción individual, por giros, cuidando que la ejecución sea simultánea y enérgica.

38. Pasar de la hilera a una fila, y viceversa.

El movimiento se hace sólo a pie firme y por un giro a un costado.

39. Marcha.

VOCES: *De frente. Mar.*

Todos los hombres rompen la marcha simultáneamente al paso ordinario, ateniéndose a lo dicho en la instrucción individual; la alineación, el contacto y el intervalo se conservan por la uniformidad del paso. En principio se rompe la marcha al frente; los cambios de frente eventualmente necesarios se ordenarán una vez puesta la tropa en marcha.

Para marchar al paso de maniobra, se darán las voces:

*Paso de maniobra. Mar;*

o, si ya estuviese en marcha:

*Paso de maniobra.*

40. Ejecutar movimientos con armas.

Al paso ordinario, el arma puede ir colgada, sobre el hombro o suspendida. Estas dos últimas posiciones

del fusil se tomarán al romper la marcha y a las

VOCES: *De frente sobre el hombro (o de frente suspendan)*. Mar.

La posición de arma colgada se tomará antes de emprender la marcha, mandándolo así expresamente.

Al hacer alto el soldado, simultáneamente se detendrá y descansará el arma si la lleva sobre el hombro o suspendida, y si aquélla iba colgada la conservará en esta posición.

#### 41. Cambios de dirección marchando.

Se efectúan sólo estando la escuadra en hilera.

VOCES: *Cabeza variación derecha (izquierda)*. Mar.

El hombre de cabeza varía en un ángulo recto al costado ordenado; los siguientes lo hacen en el mismo punto.

Si el instructor quiere que se describa un ángulo mayor o menor que un recto, da las voces.

*Cabeza variación derecha (izquierda)*. Dirección tal punto. Mar.

### ORDEN DE COMBATE

42. En el orden de combate el soldado puede llevar el fusil como le sea más cómodo, sea debajo del brazo derecho, sea por el centro de gravedad. Al reunirse la escuadra, los hombres cuelgan el arma sin otra voz de mando.

Estando la escuadra sola, el cabo no está ligado a un sitio fijo; se adelantará a su tropa para indicar la dirección y reconocer el terreno.

43. Formaciones.—*La hilera de combate y la guerrilla*.—En la hilera de combate, que es la formación normal (si no se quiere hacer fuego), los hombres se siguen con una distancia normal de cuatro pasos. No hay necesidad de cubrirse correctamente; la hilera debe amoldarse al terreno. Si el cabo quiere que se tome una distancia mayor o menor de cuatro pasos, lo ordenará.

A pie firme.

VOCES: *En tal dirección, hilera de combate. Mar;*  
*o En tal dirección, seis pasos, hilera de combate. Mar.*

Ejecución: El hombre cabeza (estando la tropa en hilera) o el hombre del ala derecha (estando la tropa en una fila o en guerrilla) rompe la marcha al paso de maniobra en la dirección indicada; los demás toman la distancia ordenada y se enfilan tras éste.

En caso de necesidad, se puede ordenar cualquier otra forma de ejecución.

Si, estando en hilera de combate, se quiere alterar la distancia, se ordena: *Tantos pasos*; a esta voz los hombres alargan o acortan el paso hasta tener la distancia ordenada.

Marchando.

VOCES: *Hilera de combate. Mar.*

La ejecución se hace análogamente a lo prescrito para el movimiento desde pie firme.

44. En la guerrilla los hombres están dispuestos uno al lado de otro en una línea algo articulada en profundidad, con cuatro pasos de intervalo. La guerrilla se emplea para atravesar un terreno batido por fuego de infantería o para entrar en posición de fuego. Si se quiere aumentar o disminuir el intervalo, se ordenará: *Tantos pasos*.

A pie firme.

VOCES (estando la tropa en cualquier formación:  
*En tal dirección; por la izquierda (derecha); en guerrilla. Mar.— En tal dirección; por la izquierda (derecha); seis pasos; en guerrilla. Mar.*

Ejecución: El cabeza hilera o el hombre del ala base, rompe la marcha al paso corto, tomando la dirección ordenada; los demás van al paso de maniobra a colocarse a la izquierda (derecha) de aquél, con el intervalo ordenado y cuidando de no alinearse. Una vez que el guía note que todos han entrado a su lugar, toma el paso de maniobra. Avanzando en gue-

rrilla, lo más importante es conservar la dirección y los intervalos ordenados.

Marchando.

VOCES: *Por la derecha (izquierda); en guerrilla. Mar; o Por la derecha (izquierda); seis pasos; en guerrilla. Mar.*

La ejecución se hace análogamente a lo prescrito para el movimiento desde pie firme.

Queriendo que el movimiento se ejecute por ambos lados del hombre base, se dan las

VOCES: *En guerrilla. Mar.*

45. En el orden de combate el cabo es el guía, colocándose al efecto seis pasos delante del centro de su escuadra; si aquél se aleja de la escuadra para reconocer, etc., sirve de guía en la hilera de combate el hombre cabeza, en la guerrilla el hombre del centro. En tal caso los guías son responsables de que no se pierda el enlace con el cabo.

46. Los movimientos del orden de combate se pueden interrumpir por las voces siguientes:

a) *A... l... t... o.* — A esta voz, los hombres se paran y toman la posición de arma descansada (se emplea cuando no hay necesidad de sustraer la tropa a las vistas y fuegos del enemigo).

b) *Tenderse.* — Los hombres se tienden en su lugar como está prescrito en el número 18 (se emplea si se debe sustraer la tropa a las vistas enemigas).

c) *Cubierta completa.* — Los hombres corren a buscarse en sus inmediaciones (a veinte pasos, más o menos) un sitio que les proporcione, en lo posible, cubierta completa contra los fuegos y las vistas terrestres y aéreas del enemigo, y se tienden. El cabo sigue observando al frente y cuida de que no se pierda el enlace con el comandante del pelotón y las otras escuadras. Los demás se cubren completamente.

El movimiento puede interrumpirse también por la voz: *En posición* (ver Segunda parte, Instrucción del combate).

47. Para romper la marcha desde una de las posiciones arriba descritas, el cabo ordena: *Dirección anterior* (indicándola con la mano). *Mar.* Los hombres se

levantan sin otra voz y vuelven a adoptar la formación anterior.

Pequeños movimientos a un costado se efectúan por orden o señal.

Para movimientos a retaguardia se emplean las voces: *Media vuelta. Mar*; el cabo queda del costado del enemigo. A la voz: *Alto*, los hombres vuelven a tomar el frente hacia el enemigo.

48. Para reunir la escuadra se mandará:

*A reunirse. Mar. (Carrera. Mar.)*

Los hombres se dirigen al lugar donde se halle el cabo y forman en hilera.

### C) INSTRUCCIÓN DE ESCUADRA DE FUSIL AMETRALLADOR (esc. amt.)

49. La esc. amt. se compone de un cabo, un tirador y cuatro proveedores.

La instrucción técnica de la esc. amt. depende del material a disposición.

Para la instrucción en orden cerrado y orden de combate rigen análogamente los mismos principios establecidos para la esc. fus. en los números 30 a 48.

En el orden de combate se lleva el fusil ametrallador de tal manera que se distinga lo menos posible de un fusil.

### D) INSTRUCCIÓN DE PELOTÓN

#### COMPOSICIÓN

50. El pelotón se compone normalmente de:  
un sargento;  
una escuadra de fusileros ametralladores, o sea un cabo y cinco soldados;  
dos escuadras de fusileros granaderos, o sea un cabo y cinco soldados cada una;  
en total: un sargento, tres cabos y quince soldados.

Si excepcionalmente el pelotón no cuenta con escuadra de fus. amt., las tres escuadras desempeñan el mismo papel de fusileros granaderos.

Estando el pelotón solo, el sargento no está ligado a un lugar fijo; en tal caso precede normalmente al suyo para indicarle la dirección.

## ORDEN CERRADO

### FORMACIONES

51. El orden cerrado del pelotón se ejercitará sólo en la medida indispensable para poder mover la tropa ordenadamente en el servicio interior y de guarnición. No hay que dedicarle más que quince minutos diarios. Al mismo tiempo sirve para fomentar la disciplina, razón por la cual se debe exigir una ejecución correctísima de todos los movimientos.

52. Las formaciones del pelotón son:

La columna de a tres (formación normal de viaje);  
la columna de a uno (formación de marcha sobre senderos y en el terreno);

la línea de tres filas, y

la fila (estas dos formaciones sirven únicamente para revistas a pie firme; en ellas se hacen sólo desplazamientos cortos al frente o a un costado). Dentro del pelotón las escuadras se designan por los nombres de los cabos.

53. En la columna de a tres, las tres escuadras están dispuestas una al lado de otra, formadas en hileras con contacto de codo. La esc. amt. al centro. El sargento va a la derecha, a la altura de los cabos.

54. En la columna de a uno, las escuadras están colocadas una detrás de otra, formadas en hileras con distancia reglamentaria de hombre a hombre. La esc. amt. al centro. El sargento va al costado derecho del cabo de la primera escuadra.

55. En la línea de tres filas, las escuadras formadas en filas están dispuestas una tras otra con la distancia reglamentaria y cubriéndose. La esc. amt. al centro. El sargento va al ala derecha, a la altura de la primera escuadra.

56. En fila, las escuadras formadas en fila, están colocadas una al lado de otra, con tacto de codos y bien alineadas. La esc. amt. al centro. El sargento al ala derecha, al lado del cabo de la primera escuadra.

57. Para "Deshacer y restablecer la formación", "Alineaciones", "Cambios de frente a pie firme" y "Marchas" en general, rigen los mismos principios establecidos para la instrucción de escuadra.

### CAMBIOS DE FORMACIÓN

58. Estando la tropa a pie firme, se hacen solamente los siguientes cambios de formación:

a) De la columna de a tres a la línea de tres filas y viceversa, así como de la columna de a uno a la fila y viceversa, por giros.

b) De la columna de a tres al frente a la de a uno, por las

*VOCES: Por la derecha (izquierda), de frente de a uno. Mar.*

A la voz ejecutiva, la escuadra del costado indicado rompe la marcha al frente, permaneciendo firmes las otras dos. A medida que termina de desfilarse la escuadra inmediata, rompe la marcha cada una de las siguientes y entra en la columna de a uno. Obtenida ésta, procede el sargento en la forma que estime oportuna.

c) De la columna de a uno al frente a la de a tres.

*VOCES: Por la derecha (izquierda), de a tres. Mar.*

A la voz ejecutiva, la primera escuadra permanece firmes; las segunda y tercera entran en la nueva formación por variaciones sucesivas de la cabeza, a la señal y guiadas por sus cabos, haciendo alto al llegar a sus puestos.

59. En la marcha se hacen únicamente los cambios de formación siguientes:

a) Desde la columna de a tres o la de a uno (al frente).

VOCES: *Por la derecha, de a uno. Mar.*

Ejecución: Análoga a la prescrita para el mismo movimiento desde pie firme. La escuadra del costado indicado sigue marchando a la misma velocidad; las otras dos acortan el paso, volviendo a alargarlo una vez que la escuadra anterior haya avanzado lo suficiente para que aquéllas puedan entrar en la columna.

b) Desde la columna de a uno a la de a tres (al frente).

VOCES: *Por la derecha (izquierda), de a tres. Mar.*

Ejecución: A la voz ejecutiva, la primera escuadra acorta el paso hasta que las demás hayan llegado a su altura. Por lo demás, rige lo prescrito para el mismo movimiento a pie firme.

#### 60. Columna de viaje.

La columna de viaje será ordinariamente de a tres. Dicha columna se forma a las

VOCES: *En columna de viaje. Mar.*

No se exigirá se guarde silencio, ni que se lleve el compás del paso, pero ha de cuidarse mucho de que no se pierdan las distancias y de que los hombres no se separen de sus puestos.

El fusil se llevará colgado del hombro o del cuello o a la espalda y con la boca hacia arriba (situado en cualquiera de los hombros, en todos los casos), pero a condición de no molestar al soldado que marche detrás.

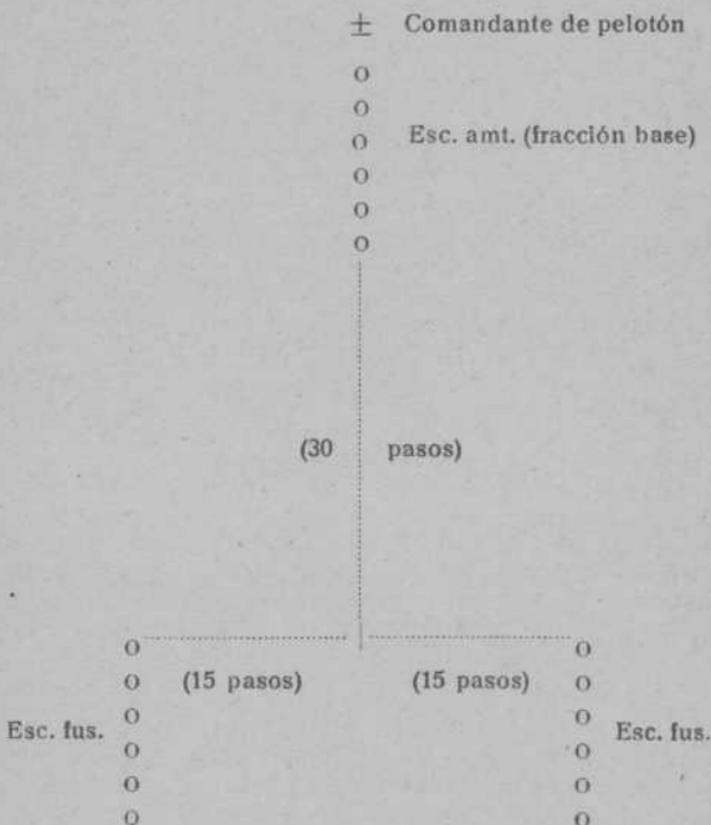
Los cabos, que van en cabeza, regulan la velocidad y dirección de la marcha según las órdenes que reciban, vigilan que nadie se separe de filas ni se alarguen las distancias entre los hombres.

Para pasar de la columna de viaje a la de a tres, se da la siguiente voz: *Columna de a tres*, quedando el fusil "colgado", si no se ordena otra cosa.

### ORDEN DE APROXIMACIÓN

61. Cuando el terreno o la situación táctica ya no permiten seguir avanzando en una de las formaciones del orden cerrado, se pasa al "orden de aproximación", en el cual se adoptan formaciones diluídas que sirven para amoldarse al terreno y para disminuir las pérdidas.

62. La formación normal para este caso es la indicada en la figura siguiente:



Las formaciones se amoldarán al terreno.

Se toma a las voces:

*En tal dirección. Orden de aproximación. Mar.*

Toda otra formación puede adoptarse a orden del sargento: por ejemplo: *Esc. amt. fracción base, dirección tal.*—*Esc. A. con treinta pasos de distancia y treinta pasos de intervalo a la derecha. Esc. B. a veinte pasos de distancia y veinte pasos de intervalo a la derecha de la esc. A.*—*Mar.*

Esta formación se adoptaría en caso de hallarse el pelotón en un ala externa de la sección. La fracción base, estando el pelotón escalonado en profundidad, es siempre la escuadra más avanzada. Estando el pelotón desplegado en ancho, el sargento debe designar la fracción base. Los cabos deben mantener siempre enlace ocular con el comandante de la sección.

63. En caso de adelantarse el sargento para fines de reconocimiento del terreno o de la situación del enemigo, el cabo de la escuadra más avanzada mantendrá el enlace por medio de uno o varios hombres.

64. Para reunir el pelotón se dan las voces de:

*A reunirse. Mar. (Carrera. Mar.)*

A estas voces, los cabos conducen sus escuadras al lugar donde se encuentre el sargento y forman en columna de a tres.

## ORDEN DE COMBATE

65. El orden de combate se distingue del orden de aproximación por el hecho de que en aquél las escuadras adoptan las formaciones de combate, o sea, la hilera de combate o la guerrilla, según lo prescrito para la instrucción de escuadra.

En la orden correspondiente, el sargento tendrá en cuenta los extremos siguientes:

- a) Situación táctica;
- b) Dirección;
- c) Terreno.

Ejemplo de una orden para el despliegue en orden de combate, suponiendo que haya que atacar por terreno llano y descubierto.

Orden (se da estando el pelotón en columna de a tres a cubierto): *Pelotón tal, al frente a unos 1.000 metros una altura ocupada por el enemigo que nos bate con débil fuego de fusilería. — Dirección al árbol aislado. — Las escuadras en guerrilla. — Orden de combate.*

Ejecución: El sargento se adelanta unos veinte pasos a su pelotón. La esc. amt. rompe la marcha, formando al mismo tiempo en guerrilla. Las otras dos esc. esperan hasta tener la distancia normal de treinta pasos y forman en guerrilla hacia los costados exteriores, tomando al mismo tiempo el intervalo de quince pasos de la esc. amt. (guía).

Suponiendo que el pelotón, dispuesto ya en orden de aproximación, en terreno accidentado, reciba repentinamente fuego de ametralladora a una distancia aproximada a 1.100 metros, la orden podrá ser del tenor siguiente: *Esc. amt. a la esquina del bosque en guerrilla. Las otras dos esc. unidas, una tras otra, sigan en hilera con cincuenta pasos de distancia.*

Ejecución: La esc. amt. avanza en guerrilla. Las otras dos quedan a cubierto hasta que la esc. amt. se haya distanciado cincuenta pasos. Seguidamente, emprenden la marcha en dirección convergente detrás del centro de la esc. amt. El sargento no está ligado a un lugar fijo; se colocará en el sitio más propicio para vigilar el exacto cumplimiento de la orden.

En casos urgentes es suficiente ordenar: *Dirección tal, orden de combate.*

En este caso, los cabos adoptarán, sin otra orden, la formación que les parezca más conveniente.

Muchas veces la esc. amt. tomará sola el orden de combate, quedando las esc. fus. en orden de aproximación, es decir, en hilera.

## E) INSTRUCCIÓN DE SECCIÓN

### COMPOSICIÓN

66. La sección se compone de dos pelotones al mando de un oficial y tres soldados de enlace.

## ORDEN CERRADO

### FORMACIONES

67. Las formaciones de la sección son:

- a) La columna de a tres;
- b) La columna de a dos;
- c) La línea de tres filas;
- d) La línea de dos filas.

Estas últimas dos formaciones sólo sirven para revistas, no evolucionando con ellas, y sólo se llevarán a cabo cortos desplazamientos al frente o a un costado.

En la columna de a tres forman los dos pelotones dispuestos en columna de a tres, uno tras otro.

En la columna de a dos se disponen los dos pelotones en columna de a uno, uno al lado de otro, con tacto de codos.

Formación en línea de tres filas: La constituyen los dos pelotones, uno al lado de otro, formados cada uno en tres filas.

Formación en línea de dos filas: Está constituida por los dos pelotones formados en una fila, uno tras otro.

68. Los pelotones se designan por los nombres de sus sargentos o por números fijos que llevan dentro de la sección.

69. Para "establecer y deshacer las formaciones", las "alineaciones", "los cambios de frente" y "las marchas" en general, rigen análogamente las disposiciones de la instrucción de escuadra.

### CAMBIOS DE FORMACIÓN

70. Estando la tropa a pie firme se hacen solamente los cambios de formación siguientes:

De la columna de a tres a la línea de tres filas y viceversa, así como de la columna de a dos a la línea de dos filas, por giros. Durante la marcha se efectúa solamente el paso de la columna de a tres a la columna de a dos y viceversa.

De la columna de a tres a la de a dos.

**VOCES:** *De a dos. Mar.*

A estas voces, el sargento del primer pelotón forma su pelotón en columna de a uno. El del segundo pelotón lo hace conduciendo a su pelotón a la derecha del primero.

El primer pelotón acorta el paso hasta que el segundo esté a su altura.

De la columna de a dos a la de a tres.

**VOCES:** *De a tres. Mar.*

El sargento del pelotón de la izquierda manda: *Por la izquierda de a tres*, y el del segundo: *Firmes*. Una vez que el segundo pelotón tenga el espacio suficiente, forma también en columna de a tres hacia la izquierda y se coloca detrás del primer pelotón.

71. El comandante de sección se coloca en todas las formaciones dos pasos delante del centro de la suya.

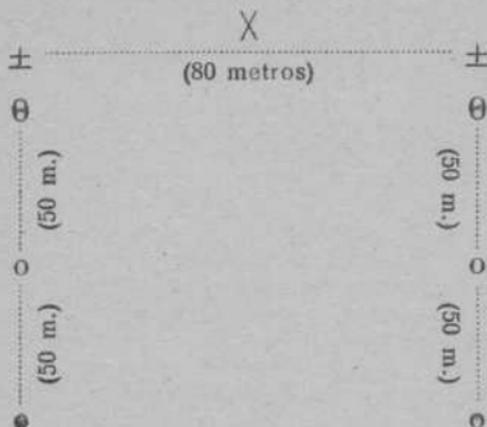
#### ORDEN DE APROXIMACIÓN

72. Para el orden de aproximación de la sección rigen los mismos principios que para el del pelotón; es decir, la sección adopta formaciones diluidas, escalonándose los pelotones en ancho y en profundidad.

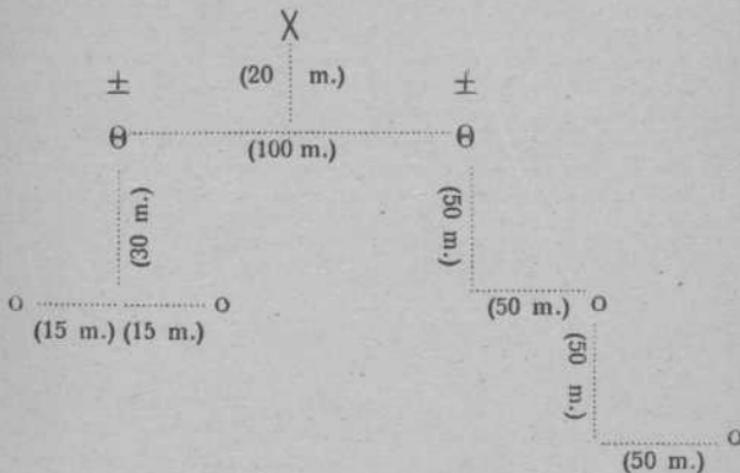
Para estos movimientos no rigen reglas fijas. El comandante de sección da las órdenes correspondientes a la situación. Normalmente el intervalo entre los pelotones no debe sobrepasar los 50 metros y la distancia entre los mismos no debe ser mayor de 100 metros.

ORDEN DE APROXIMACIÓN DE LA SECCIÓN

1.º ejemplo.



2.º ejemplo.



Las formaciones se amoldarán al terreno.

EXPLICACIÓN DE LOS SIGNOS

- |   |                        |   |           |
|---|------------------------|---|-----------|
| X | Comandante de sección. | θ | Esc. amt. |
| ± | Idem de pelotón.       | O | Esc. fus. |

73. El jefe de sección, acompañado de sus soldados de enlace, se colocará de tal manera que pueda vigilar el avance de sus pelotones.

## ORDEN DE COMBATE

74. Las formaciones en orden de combate se amoldarán a lo dispuesto para el pelotón. Según la situación, pueden colocarse los pelotones uno al lado de otro, con intervalo no mayor de 80 metros, o escalonados en profundidad no superior a 150 metros. A este objeto el comandante de sección da una orden que expresa claramente la situación enemiga, la dirección y las formaciones a adoptar por los pelotones.

Ejemplo: La sección está colocada en la línea de resistencia de la compañía. Se trata de un terreno accidentado, con algunas cubiertas.

Orden: *Al frente, a unos 800 metros, un pueblo desde el cual los exploradores han sido batidos por el enemigo. El primer pelotón—dirección extremidad derecha del pueblo—orden de combate. El segundo pelotón siga lo más cubierto posible en orden de aproximación, con 150 metros de distancia.*

Disposiciones concretas respecto de la instrucción de combate, se encuentran en la Segunda parte: "Instrucción de combate".

## F) INSTRUCCIÓN DE COMPAÑÍA

### COMPOSICIÓN

75. La compañía se compone de tres secciones al mando de un capitán, que tiene a su disposición una plana mayor compuesta de un suboficial, un cabo banderín, un educando de corneta y otro de tambor, un soldado de primera y dieciséis de segunda, que empleará para el servicio de enlace.

## ORDEN CERRADO

### FORMACIONES

76. Las formaciones normales de la compañía son:

a) La columna de a tres;

b) La línea de tres filas (ésta se emplea solamente para revistas).

Toda otra formación—por ejemplo: columna de a dos, de a uno, las secciones en columna de a tres, una al lado de otra—puede adoptarse por orden del capitán, en caso de necesidad.

77. En la columna de a tres, las tres secciones están dispuestas una tras otra en columna de a tres (ver número 67). La plana mayor marcha a la cola de la compañía.

El capitán no está ligado a un lugar fijo. Sólo en el caso de desfile marcha tres pasos delante de la hilera del centro.

78. En la línea de tres filas, las secciones puestas en líneas de tres filas se encuentran una al lado de otra; la plana mayor, al ala izquierda. En caso de una revista por un superior, el capitán forma un paso a la derecha de la primera sección. Normalmente no está ligado a un lugar fijo.

### CAMBIOS DE FORMACIÓN

79. Los cambios de una formación a otra se ejecutan normalmente a pie firme, por giros. Para establecer y deshacer las "formaciones", las "alineaciones", los "cambios de frente" y "las marchas en general", rigen análogamente las disposiciones de la instrucción de escuadra.

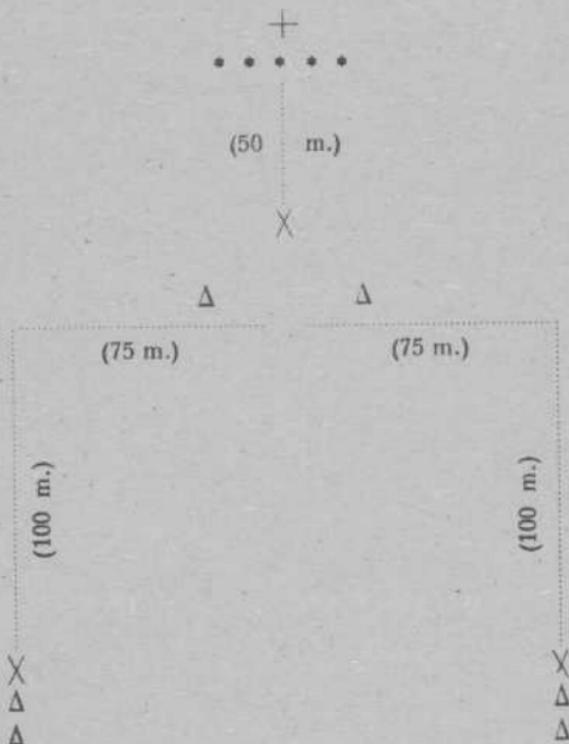
### ORDEN DE APROXIMACIÓN

80. En el orden de aproximación la compañía adopta formaciones diluidas, análogamente a lo prescrito

para el pelotón y la sección, escalonando las secciones en ancho y profundidad, de acuerdo con las necesidades de la situación táctica y el terreno.

ORDEN DE APROXIMACIÓN DE LA COMPAÑÍA

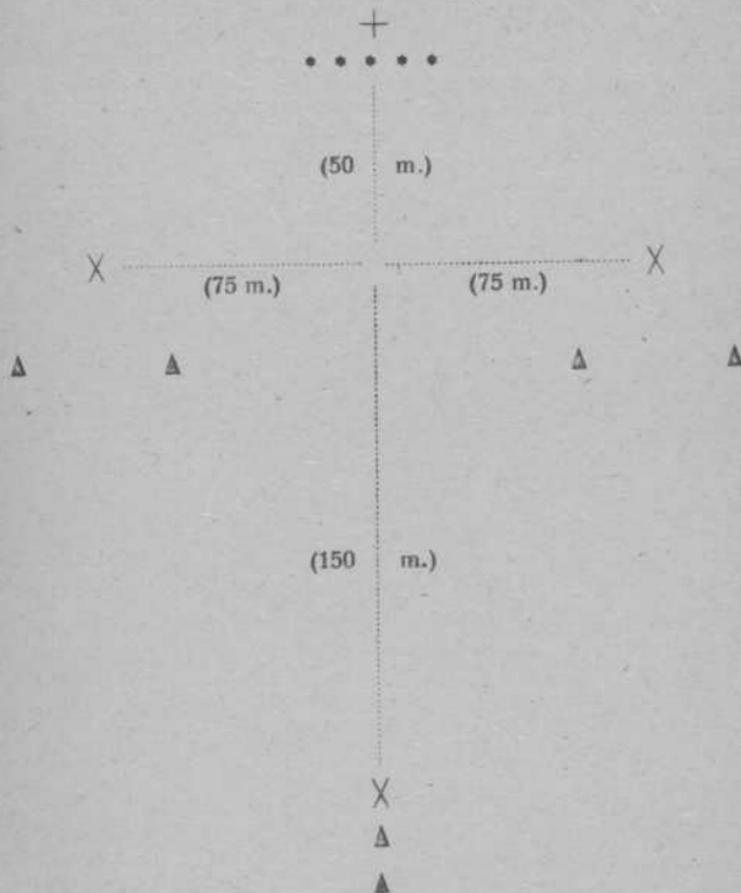
1.º ejemplo.



Las formaciones se amoldarán al terreno.

- + Comandante de compañía.
- X Id. de sección.
- Δ Pelotón.
- Soldado de enlace.

2.º ejemplo.



Las formaciones se amoldarán al terreno.

## ORDEN DE COMBATE

81. Las formaciones de la compañía en orden de combate dependen de la situación táctica, del terreno y de la misión de combate confiada a la compañía. Según el caso, el capitán emplazará una o dos de sus secciones en primera línea, manteniendo una o dos en reserva. Escalonará las secciones en ancho y profundidad, cuidando de que el ancho del dispositivo no sobrepase los 150 metros y la profundidad no sea mayor de 300 metros.

## SEGUNDA PARTE

---

### INSTRUCCION DE COMBATE Y DE SERVICIO EN CAMPAÑA

#### INSTRUCCIÓN INDIVIDUAL

82. La múltiple eficacia de las armas modernas reduce más que antes el empleo de formaciones cerradas en el combate y la influencia directa de los jefes, obligando a un fraccionamiento amplio de las unidades en el combate y estableciendo elevadas exigencias a la instrucción individual del soldado.

Por esta misma razón, se debe empezar con el trabajo en esta materia desde los primeros días de la incorporación del soldado.

#### DESCRIPCIÓN, APRECIACIÓN Y APROVECHAMIENTO DEL TERRENO

83. Al empezar la instrucción de combate se enseña al hombre la nomenclatura del terreno y la importancia de sus diferentes accidentes y de su cobertura para el combate. Al efecto, se le hace describir los más variados terrenos. Luego, se pasa a la apreciación del terreno desde puntos de vista tácticos, o sea, para el ataque o la defensa. Al final el hombre debe aprender a aprovechar el terreno para moverse sustraído a las vistas y fuegos del enemigo.

84. Estos ejercicios se hacen partiendo de la posición tendido, que es la normal en el combate. Esto es importante, porque el terreno se presenta bien distinto desde la posición tendido que desde la de pie.

### EL TRABAJO DE APROXIMACIÓN

85. Si la situación táctica y el terreno lo permiten, el soldado avanza marchando con un paso franco y largo, pero sin precipitación; observa el terreno y mira en la dirección del enemigo. Según lo requiera la situación, avanza por saltos, arrastrándose o deslizándose.

86. Al saltar, el hombre ofrece al enemigo un blanco favorable. Por tanto, conviene acortar este momento de debilidad, levantándose con la mayor rapidez, corriendo a toda fuerza y volviendo a tenderse velozmente.

87. Hay varias formas de ejecutar el salto:

a) Se indica al hombre: *Soldado tal. Salto hasta tal punto.* Seguidamente el hombre elige por la vista el camino más apropiado para su recorrido y efectúa el salto independientemente, en el momento que le parezca oportuno (forma más usual).

b) Se indica al hombre: *Soldado tal. Salto.* En este caso el hombre debe elegir de antemano el recorrido y el punto a alcanzar. Según la situación, efectuará un salto de mayor o menor longitud.

c) Salto a voz de mando.

VOCES: *Hasta tal punto, salto. Carrera. Mar.*

A la voz preventiva, el hombre hace los preparativos siguientes: Reconoce el terreno para elegir el mejor camino, pone el arma en el seguro, cierra la cartuchera, toma el fusil con la mano izquierda por el centro de gravedad, apoyándose con la mano derecha en el suelo, debajo del pecho, y dobla la rodilla derecha, buscándose un apoyo firme para el pie derecho. Durante los preparativos, el hombre no debe levantar el busto.

En caso de encontrarse el hombre ya en posición de fuego, la voz ejecutiva será precedida por la indicación: *Cambio de posición*, a la cual el hombre pone el arma en el seguro y, si así lo permite el terreno, se

retira a tomar cubierta completa, ejecutando los demás preparativos a cubierto. De la misma manera se puede proceder si, estando solo, se quiere efectuar un salto independiente.

A la voz ejecutiva, que se da tan luego el hombre haya ejecutado sus preparativos, éste se levanta con impetu, y corre con la mayor velocidad, hasta alcanzar el punto designado, en donde debe tenderse, sin pararse previamente, tomando cubierta completa.

Si el punto a alcanzar no está designado en la voz preventiva, se termina el salto por las voces: *Cubierta completa* o *En posición*, o bien se da la señal correspondiente.

88. Arrastrándose, el hombre, bien agachado, se mueve sobre las rodillas y las manos. El fusil lo lleva generalmente colgado del cuello.

Al deslizarse, el hombre avanza sobre las puntas de los pies y los codos, sosteniendo el fusil horizontalmente en ambas manos.

#### ENTRADA EN POSICIÓN DE FUEGO

89. Al elegir la posición de fuego, es conveniente hacerlo en forma que los preparativos para abrir el fuego puedan hacerse a cubierto. El fuego ha de romperse en forma repentina, con el fin de sorprender al enemigo.

*Los hombres que no hacen fuego y no han de observar la acción, deben cubrirse, al objeto de no ofrecer un blanco inútil.*

En caso de tener que tomar posición en terreno despejado, importa la rápida apertura del fuego. En las pausas de fuego el hombre se sirve de su útil para construirse un abrigo. Es conveniente avanzar aprisa para alcanzar una posición de fuego más favorable.

La posición de fuego debe ofrecer un buen campo de tiro, la posibilidad de apuntar bien y de dirigir los disparos por entre los vecinos, sin ponerlos en peligro.

Hay que evitar la entrada en posición sobre las cumbres de las alturas que se destacan sobre el horizonte. En tales casos, conviene tomar posición en una de ambas vertientes, buscando la "cresta militar", aun a corta distancia de la cumbre. También hay que evitar

los montones de piedras, que ofrecen peligro a causa de los rebotes.

## ENMASCARAMIENTO

90. Enmascaramiento es el arte de sustraerse a la observación terrestre y aérea del enemigo, amoldándose a las características del terreno. Un enmascaramiento correcto puede influenciar decisivamente el combate.

Para el enmascaramiento se emplean los elementos vegetales y minerales que se encuentran en el terreno en que se desenvuelve el hombre durante el combate.

El enmascaramiento debe prepararse previamente y renovarse durante el combate. Desde luego; el enmascaramiento no debe obstaculizar la movilidad de la tropa ni la eficacia de su fuego.

## EJERCICIOS DE VISTA Y DETERMINACIÓN DE OBJETIVOS

91. Los fusileros deben ver su objetivo, para poderlo combatir con probabilidad de éxito.

Para reconocer a un enemigo que emplea todos los medios de enmascaramiento y los útiles, es preciso tener la vista muy ejercitada. Esto se logra con instrucción sistemática y práctica constante por parte de la tropa. Por tanto, hay que intercalar los ejercicios adecuados durante toda la instrucción de los soldados. Para ello se prestan con preferencia las marchas a los campos de instrucción o de tiro.

También tienen su utilidad las prácticas de observación con prismáticos.

92. Al comenzar la instrucción, la representación de los objetivos será sencilla, aumentando gradualmente la dificultad de la misma.

93. Se emplearán como objetivos hombres ya instruidos, que se colocarán en las más diversas posturas, ya sea inmóviles o en movimiento, en cubierta natural con diferentes fondos y medios de enmascaramiento, de día, en pleno sol y en la sombra, en el crepúsculo y en la noche.

Los ejercicios se ejecutarán a diferentes distancias, no superiores normalmente a 600 metros, y, en general, desde la posición tendido.

El instructor cuidará de una correcta ejecución de los ejercicios, mandando apuntar los fusiles a los objetivos prefijados.

94. En el campo de batalla no basta reconocer el objetivo, sino que el hombre debe poder transmitir a sus camaradas el resultado de sus observaciones.

Al objeto de acostumbrarse a puntualizar el objetivo correctamente, es conveniente que los ejercicios correspondientes sean hechos en unión de los ya citados.

Al determinar un objetivo, se parte generalmente de un blanco auxiliar bien visible, que se encuentre lo más cerca posible de aquél.

Al hacer la indicación de un objetivo a un subordinado o a un camarada, éste no contestará sencillamente "visto", sino que lo confirmará mediante referencia a un punto determinado.

Medios auxiliares para definir la situación de los objetivos pueden ser, por ejemplo, el ancho de uno o más dedos, de una mano, etc.

## COMPORTAMIENTO EN LA OSCURIDAD Y EN LA NIEBLA

95. La tendencia a sustraerse a la vista y a la eficacia del acertado fuego enemigo obliga a aprovechar ampliamente la oscuridad. Empresas en la oscuridad requieren jefes y tropa muy adiestrados. Objeto de la instrucción en la oscuridad es conseguir que el hombre aprenda a desenvolverse incluso de noche y en terreno desconocido, moverse y luchar silenciosamente.

96. La instrucción en la oscuridad empezará al anochecer, en un terreno conocido, y se irá prosiguiendo gradualmente hasta realizarla en terreno desconocido y en plena oscuridad. Es menester que el soldado se familiarice con las peculiares impresiones nocturnas.

De noche, los objetos aparecen mayores que durante el día, siendo sus formas inusitadas, por desaparecer los detalles.

La luz traiciona a la tropa. El fuego de los cigarrí-

llos y puros y el resplandor de las cerillas o lámparas de bolsillo encendidas se ven desde lejos.

Con el silencio nocturno, es posible oír ruidos a gran distancia. La distancia de las fuentes de ruido suele engañar, apareciendo generalmente inferior a la realidad.

Si la luna se halla detrás del hombre, éste se encuentra en situación favorable para la observación. Resulta difícil observar contra la luz de la luna. A menudo se ve mejor desde la posición tendido, que desde la de a pie o de rodillas. Para oír mejor y a mayor distancia, conviene pegar el oído al suelo.

La elección de un fondo oscuro y el aprovechamiento de las sombras de la luna, consienten al hombre suscribirse a la vista del enemigo.

97. El soldado debe aprender:

a) A arreglar su equipo antes de una empresa nocturna, en forma que ningún objetivo produzca sonido;

b) A moverse con seguridad y sin ruido, aun apartándose de caminos;

c) A orientarse por las estrellas;

d) A observar siempre al compañero que lo precede y a imitarlo en todas sus acciones, con el fin de evitar voces y órdenes;

e) A no encender luces más que cuando se le ordene y con la debida precaución.

98. Los exploradores que avanzan en la oscuridad deben detenerse con frecuencia para escuchar y observar.

Al encontrarse con observadores enemigos, deben usar el arma blanca. Hay que emplear siempre el "Santo y seña".

99. Cuando se emplean proyectiles luminosos, bien hacia el campo enemigo, bien hacia el propio, precisa tenderse a toda velocidad, antes de que reluzca el proyectil luminoso. Si el hombre fuese sorprendido por un proyectil luminoso, deberá permanecer inmóvil.

100. El influjo de la niebla en la táctica es similar al de la oscuridad. La visibilidad es más corta; en cambio, desde cerca, es más clara. Siempre hay que estar preparados para la imprevista desaparición de la niebla.

La niebla artificial dificulta el combate y los movi-

mientos mucho más que la natural. De costumbre es más espesa, pero dura menos tiempo.

101. No hay que abrir el fuego en la niebla sin previa orden. Un hombre aislado puede disparar cuando el enemigo emerge de la niebla a distancia próxima. Los ataques por sorpresa en la niebla se realizan al arma blanca. Es el combate cuerpo a cuerpo el que puede definir el éxito.

## OBSERVACIÓN Y SERVICIO DE ENLACE

### OBSERVACIÓN

102. La observación constante del campo de batalla por los jefes o los soldados que éstos designen, tiene importancia decisiva en el combate.

103. Los observadores deben gozar de buena vista. Deben estar bien enmascarados y, si cabe, se colocarán en puntos elevados (por ejemplo: árboles). El oído tiene que ayudar a la vista.

Para observar contra la luz del sol o con iluminación violenta, hay que efectuarlo a través de la mano semicerrada (como un telescopio) o haciendo escudo a los ojos con la mano extendida.

Para facilitar el cometido del observador, es muy útil un croquis sencillo del terreno a observar.

104. Las observaciones importantes acerca del enemigo, tanto las tropas propias como las vecinas deberán comunicarse sin demora.

De las observaciones hay que deducir consecuencias justas. Una nube de polvo sobre una carretera puede significar una columna en marcha, un coche o un camión, según la manera como se levanta el polvo. Si ladra un perro con insistencia, o huye un pájaro, etc., hay que averiguar la causa.

### SERVICIO DE ENLACE

105. El soldado que da un parte debe expresarse con claridad y precisión. Hay que distinguir entre lo que él ha visto, lo que otro ha observado o dicho y lo que sólo es conjetura. Al dar una noticia es preciso citar su fuente. Si existe conjetura, hay que motivarla.

106. Los partes pueden ser verbales o escritos. De costumbre el parte verbal alcanza más rápidamente al destinatario. Puede encerrar, en cambio, la mayoría de los vicios de origen y se empleará, por lo tanto, sólo en los casos siguientes:

a) Cuando el soldado sea de plena confianza y no se deje influenciar por las contingencias del combate;

b) Cuando por su concisión lo pueda recordar el soldado sin dificultad alguna;

c) Cuando el soldado sea capaz de repetirlo sin errores.

Sin estos requisitos, es preferible que los partes sean escritos.

107. En lugar de largos partes, se pueden enviar croquis, pero la redacción de éstos no debe demorar el envío del parte.

Las señales convenidas, aun siendo un medio de comunicación imperfecto, ofrecen la ventaja de la rapidez.

108. Durante la redacción de un parte precisa asegurar la observación.

109. Todo parte que haga referencia al enemigo, deberá responder a las preguntas siguientes:

a) ¿Cuándo ha sido hecha la observación?;

b) ¿A quién se ha visto? (por ejemplo: 2 fus. ametralladores y 10 fusileros);

c) ¿Qué actividad realiza el enemigo? (por ejemplo: se está atrincherando, está avanzando, está observando);

d) ¿Dónde se halla el enemigo? (hay que determinar el lugar).

De costumbre se añaden las ulteriores intenciones de quien redacta el parte.

110. Si el parte es verbal, es necesario repetirlo inmediatamente, poniendo en claro por medio de preguntas lo que ofrezca la menor duda. Si el parte es escrito, es de todo punto necesario que el soldado conozca su contenido.

111. Las condiciones para no ser apercebidos por el enemigo y entregar rápidamente al destinatario el parte, son: la hábil utilización del terreno y la rápida orientación. El soldado cuidará de no delatar al remitente ni al destinatario con un comportamiento torpe. La repetición de múltiples viajes por el mismo camino

puede ocasionar una huella bien visible que indique a los aviones enemigos la situación de los puestos de mando. Si es preciso utilizar repetidas veces el mismo camino, hay que amoldarse al terreno, yendo por hoyos, lindes de campos o sendas. Si, a pesar de ello, las huellas fueren muy visibles, habría que engañar al enemigo, prosiguiéndolas más allá de los puestos de mando.

112. En caso de necesidad, el soldado deberá preguntar durante el camino dónde se halla el superior al que va dirigido el parte (por ejemplo: mediante llamada: *Parte para el jefe de la unidad tal*). En caso de peligro inminente, gritará al jefe y a la tropa el contenido del parte. Las observaciones de importancia hechas durante el camino, serán comunicadas al destinatario.

113. El soldado portador de una orden importante tiene la obligación de interrumpir una conferencia o a un oficial que está dando órdenes (por ejemplo: con las voces: *Orden para la compañía*, o bien: *Parte importante*).

114. Antes de regresar al puesto remitente, preguntará el soldado si hay órdenes que transmitir.

Una vez que haya regresado dará cuenta del cumplimiento de su cometido al remitente.

115. Lo dicho para los partes vale igualmente para las órdenes.

## EXPLORACIÓN Y SERVICIO DE SEGURIDAD

### a) PRINCIPIOS GENERALES

116. Una concienzuda exploración terrestre ofrece una cierta seguridad. Por otra parte, el servicio de seguridad puede ayudar también a la exploración. Por consiguiente, la exploración y el servicio de seguridad en el terreno se completan mutuamente y resulta difícil separar las dos actividades. Las fuerzas destinadas a la exploración tienen que dirigirse hacia el adversario y pueden moverse libremente sobre el terreno. El servicio de seguridad, en cambio, está ligado a la tropa que se encuentra en un lugar determinado.

117. Todos los hombres que realizan la exploración

deberán también reconocer el terreno, tan exactamente como se lo consienta su cometido y aun sin haber recibido para ello una orden expresa.

118. Cuando se acerquen carros de combate del enemigo, se debe prevenir a los propios mediante señales luminosas convenientes de antemano.

119. El servicio de exploración y seguridad requiere:

- a) Hábil aprovechamiento del terreno;
- b) Observación detallada del mismo, entrenamiento de la vista y reconocimiento de objetivos.
- c) Saber abrirse paso rápida y silenciosamente a través del monte bajo y todo otro terreno difícilmente transitable;
- d) Eliminación silenciosa y superación de obstáculos;
- e) Trepar rápidamente a los árboles;
- f) Segura orientación en el terreno;
- g) Redacción rápida de observaciones en concisos partes verbales o escritos;
- h) Hábil transmisión de los partes.

#### b) EXPLORADORES

120. Toda patrulla debe recibir un cometido oficial. El que ordene la exploración dirá claramente lo que quiere saber.

Seguidamente, el jefe de la patrulla instruye a sus hombres acerca de la finalidad de la misión, así como de la manera de llevarla a cabo. Si cada uno de los exploradores está bien enterado de lo que tiene que hacer, la misión tendrá éxito, aun en caso de faltar el jefe.

121. El efectivo y la organización de la patrulla dependen de la situación y del cometido. Si éste es limitado y ha de ceñirse a la observación por la vista, la patrulla se compondrá de un número reducido de hombres animosos. Normalmente el número mínimo es de un jefe y dos hombres. Si se espera que los exploradores tengan que enfrentarse con exploradores enemigos, es preciso reforzar su número. Pero siempre hay que tener en cuenta, que cuanto mayor es el número de exploradores, tanto más difícil resulta que su actividad pase desapercibida para el adversario.

122. De costumbre los exploradores entregarán sus mochilas y documentos antes de marchar. A menudo conviene que lleven consigo alimentos y una cantimplora llena. Puede ordenarse a los exploradores que lleven también armamento y dotación especiales.

123. Los exploradores deben observar y dar parte. Sólo deberán buscar el combate en caso de que sea necesario para el cumplimiento de su misión. La falta de precauciones, como el hacer fuego sin necesidad, puede comprometer el éxito de la expedición.

Los exploradores irán por etapas de uno a otro punto a explorar, amoldándose a la conformación del terreno. Los saltos pueden ser largos cuando el enemigo está lejos; acercándose al mismo, deberán acortarse gradualmente. Los exploradores tendrán que mantener entre sí una distancia que les consienta cambiarse sus observaciones.

Si existe probabilidad de encuentro con el enemigo, el jefe podrá en algunos casos avanzar sigilosamente con una parte de su fuerza. Los hombres restantes seguirán, prontos a disparar o protegerán el avance desde una cubierta.

124. En caso de enfrentarse los exploradores con exploradores o fuerzas de seguridad enemigas, lo más conveniente es esquivarlas efectuando un rodeo o rebasándolas. Si hay encuentro, es necesario atacar sin demora. En cuanto a la conveniencia de hacer fuego o usar más bien el arma blanca, dependerá de la situación.

Si los exploradores tienen posibilidad de coger prisioneros, el jefe deberá aprovechar esta circunstancia. Muchas veces los prisioneros son el medio mejor para adquirir noticias claras acerca del adversario.

125. El cumplimiento de la misión de los exploradores estriba en dar parte inmediato de lo que hayan observado. El parte más perfecto resulta inútil si llega demasiado tarde o no llega en absoluto.

Para no poner en entredicho el resultado de la misión, hay que evitar los titubeos, el alejamiento excesivo y los tiroteos con los exploradores enemigos.

El jefe de la patrulla debe pensar si conviene enviar un parte y cuándo y en qué momento puede alcanzar al destinatario. Si no hay orden contraria, hay que dar siempre cuenta del primer contacto con el ene-

migo. También puede ser de importancia la noticia de que un determinado sector del territorio está libre de enemigos. Por lo demás, se decidirá caso por caso si la observación de un eventual movimiento del enemigo ha de ser comunicada en seguida o no. El envío de partes inútiles debilita al remitente.

Siempre hay que consignar en el parte las ulteriores intenciones del jefe de la patrulla. Al soldado transmisor hay que darle órdenes respecto a su comportamiento, una vez cumplida su misión.

126. Cada uno de los exploradores observará atentamente el camino durante la marcha y tomará nota de los puntos más característicos del terreno. En terreno dificultoso, en la oscuridad o con tiempo nebuloso, hay que señalar siempre el camino de regreso, procurando quedar inadvertidos (por ejemplo: quebrando ramas). De quedar el camino cerrado por el enemigo, hay que escoger otra vía.

127. Para exploración o seguridad cabe incluso colocar patrullas fijas en determinados puntos, para que permanezcan en ellos durante el tiempo que se ordene o hasta ser relevadas.

#### c) MANERA DE ORIENTARSE SOBRE EL TERRENO

128. La base para la orientación sobre el terreno es la determinación de la dirección celeste. Esto se logra de distintas maneras.

129. Existen cuatro puntos cardinales: Norte, Sur, Este y Oeste. Estando de cara al Norte, se tiene a la espalda el Sur, a la derecha el Este y a la izquierda el Oeste.

130. De día nos orientamos por el sol. De noche, por la estrella polar. A cualquier hora, por la brújula.

131. El sol sale por el Este, pasa por el Sur a mediodía y se pone por el Oeste.

Por el Este pasa exactamente a las seis de la mañana;

Por el Sudeste pasa a las nueve;

Por el Sur pasa al mediodía (doce);

Por el Sudoeste pasa a las quince;

Por el Oeste pasa a las dieciocho.

132. Un buen medio de orientación es el reloj. Se

colocará el reloj horizontalmente, de manera que la manecilla de las horas esté dirigida hacia el sol. Se determinará la línea que divide en dos partes iguales (bisectriz) el ángulo formado por el diámetro 12—6 y por la manecilla que marca las horas. Se dirigirá esta línea hacia el sol, y el diámetro 12—6 del reloj indicará la dirección Norte-Sur.

133. La estrella polar marca la dirección Norte. Para reconocerla, hay que prolongar cinco veces la distancia que separa las dos estrellas situadas al final del carro de la Osa Mayor. De esta manera hallaremos la estrella polar, que es la estrella cabeza de la constelación de la Osa Menor.

#### d) SERVICIO DE SEGURIDAD

134. Independientemente de la exploración de combate, es costumbre que, así en el ataque como en la persecución, cada sección emplazada en primera línea vaya precedida de dos hombres para seguridad (seguridad inmediata). Estos deberán proteger a la tropa que les sigue contra posibles sorpresas; al propio tiempo, reconocerán el terreno en las inmediaciones de dicha tropa.

En terreno abierto y despejado, o en caso de situación totalmente clara, cabe también renunciar a ese servicio. Y desde luego, es preciso evitarlo en los casos en que pudiera delatar la presencia de las tropas.

135. Los hombres destinados al servicio de seguridad deberán mantenerse unidos en forma de poder comunicarse mutuamente. Para que puedan cumplir su cometido, se les dejará avanzar varios centenares de metros. Pueden marchar con paso largo y deben mantener la dirección que lleva la tropa que les sigue. Es necesario atravesar sin titubeo también el terreno despejado. Las comunicaciones las harán mediante señales. En caso de presentarse un peligro inminente, deberán avisar con varios tiros rápidos.

136. Al entrar en fuego las primeras escuadras, termina el cometido de los hombres destinados al servicio de seguridad, los cuales se dejarán alcanzar por la tropa que les sigue, sin obstaculizar su fuego.

e) OBSERVADORES ANTIAÉREOS

137. Los observadores antiaéreos tienen la misión de proteger a la tropa de las sorpresas de los aviones enemigos, ya sea durante la marcha o el reposo, bien en el acantonamiento, bien en el combate. Deberán dar a la tropa la posibilidad de sustraerse a la vista de los aviones enemigos y protegerse de sus ataques, así como evitar sus ataques bajos.

138. Los observadores antiaéreos tienen el deber de mirar al cielo en todas direcciones, y escuchar, sobre todo, en la dirección en la cual haya razón de temer un ataque, dada la situación del enemigo, y en la dirección del sol. Deberán asimismo prevenir a la tropa o dar la señal de alarma.

Los observadores antiaéreos deberán gozar de buena vista y buen oído y poseer facultades de rápida asimilación y decisión. Para su servicio se requiere una instrucción especial: el conocimiento de los distintos tipos de aviones, así como de sus varias maneras de atacar.

139. Este servicio de observación es muy cansado y requiere relevo. Pero hay que poner buen cuidado de que el relevo no interrumpa la observación.

140. Cuando el jefe de una tropa en marcha no haya dado órdenes especiales para el servicio de observación y prevención antiaérea, cada unidad de tropa se asegurará a sí misma mediante sus respectivas parejas de observadores, que se colocarán, por lo general, al lado del jefe de dicha unidad. Durante el día cabe apartar de la carretera a los observadores o enviarlos a lugares dominantes que permitan una observación favorable; en tal caso, es necesario establecer entre aquéllos y el jefe un rápido servicio de enlace.

141. Durante el reposo, en los acantonamientos y en el combate suele confiarse este servicio a los que se ocupan de las armas antiaéreas. Si, a pesar de ello, no se considerase suficiente la seguridad contra posibles sorpresas aéreas, convendrá disponer parejas de observadores. Durante el día es de desear buena visibilidad hacia todos los costados; durante la noche, la posibilidad de oír bien.

142. Durante la marcha, en el reposo y en los acantonamientos se prevendrá a la fuerza, bien mediante llamada, bien mediante señales convenidas por parte del jefe, o mediante toque de corneta.

La alarma la *dará siempre el jefe* de la unidad, debiéndose esperar sus órdenes.

Tan sólo en los acantonamientos, donde el jefe de la unidad no tiene la posibilidad de dar una señal de efecto inmediato y eficaz, los hombres que no estén destinados a la defensa antiaérea buscarán defensa contra la vista y los medios ofensivos al oír la señal, sin aguardar ulteriores órdenes.

Para las armas destinadas precisamente a la defensa antiaérea la prevención significará siempre: "Preparados a hacer fuego."

#### f) SERVICIO DE AVANZADILLAS

143. Una tropa que está en reposo se sirve para su seguridad normalmente de una o varias grandes guardias (por regla general, una compañía).

Estas, a su vez, adelantan pequeños puestos y centinelas. Los efectivos de los pequeños puestos oscilan entre seis y doce hombres, al mando de un cabo o sargento. Los centinelas se emplazan normalmente por parejas. Quedando el emplazamiento del centinela a distancia menor de 500 metros de la compañía de gran guardia, será mandado y relevado inmediatamente por la compañía. Tratándose de distancias mayores, se emplean pequeños puestos, que llevan el número necesario de hombres para el relevo de los centinelas y que sirven de sostén a éstos. Los centinelas emplazados en puntos muy importantes, deberán ser provistos de fus. amt.; en tal caso, estarán a las órdenes de un jefe designado especialmente.

Los centinelas se relevarán normalmente cada dos horas, a no ser que por razones de mal tiempo o gran cansancio de la tropa, se ordene un menor lapso de tiempo.

144. La pareja de centinelas se coloca de tal manera que los hombres puedan comunicarse mutuamente los resultados de su observación, pero tan alejados que no puedan charlar uno con otro.

145. Durante el día los centinelas deben poder dominar con la vista los caminos que se dirigen hacia el enemigo, así como el terreno que los separa del mismo. Para ver y oír es conveniente la ocupación de puntos altos.

Durante la noche se colocan centinelas en las carreteras. El terreno entre los centinelas debe ser reconocido por exploradores.

Puestos de guardia y centinelas depositarán las mochilas donde esté el sostén.

146. El jefe del pequeño puesto o avanzadilla guiará a sus centinelas hasta el lugar determinado para hacer guardia; de camino, reconocerá el recorrido para replegarse a la posición del sostén.

Cuidará de que el puesto quede bien arreglado y de que haya vigilancia durante los trabajos.

El jefe del pequeño puesto podrá autorizar al centinela para sentarse y tenderse.

Si hubiera un jefe de centinelas, éste podrá moverse libremente en proximidad de su puesto.

Frecuentemente completará la observación sobre puntos importantes. En caso de enviar a un soldado con algún parte, deberá reemplazarlo en su lugar.

### Principios generales para los centinelas

147. Tan pronto como se observe algún detalle sospechoso del lado del enemigo, hay que comunicarlo al jefe del pequeño puesto. En caso de existir peligro o en caso de ataque, el centinela dará la alarma con disparos. Deberá comunicar el resultado de sus observaciones a las patrullas que fueran pasando. Dejará entrar y salir del pequeño puesto a las personas conocidas. A todos los demás les exigirá una legitimación. El que no pueda legitimarse en forma satisfactoria, será conducido, por orden del jefe del pequeño puesto, al superior inmediato. Todos tienen que detenerse a una llamada o señal del centinela. Si alguien desobedeciere a la orden de un centinela, éste hará fuego contra él.

Si en la oscuridad se acerca alguien al centinela, éste dará la voz *Alto. ¿Quién vive?*, poniendo el arma a punto de disparar. De no detenerse a la tercera voz la persona llamada, el centinela hará fuego. Huelga

dar las voces cuando el centinela haya reconocido al enemigo sin lugar a dudas.

Ni los enemigos que en número escaso se den a conocer como negociadores, ni los tráfugas serán tratados como enemigos. Se les invitará a deponer las armas y, mediante orden del jefe del pequeño puesto, serán conducidos al inmediato superior; a los negociadores se les vendarán los ojos y se evitará el conversar con ellos.

148. Además de la orden general, es necesario dar al centinela una orden especial. Esta contendrá indicaciones acerca de los siguientes extremos:

a) Designación del centinela propio (por ejemplo: número);

b) Situación del enemigo y descripción del territorio;

c) Lugar y datos sobre fracciones avanzadas o vecinas, y clase de enlace con las mismas;

d) Lugar de gran guardia, y caminos más próximos hasta la misma, así como manera de transmitir los partes;

e) Porciones del terreno que precisan vigilancia con especial cuidado (trozos de carretera visibles, desfiladeros o puentes que el enemigo tuviera que atravesar al acercarse);

f) Modo de proceder en caso de ataque enemigo.

Puede contener ulteriores datos, como, por ejemplo, designación del "Santo y seña", modo de comportarse en una barrera, así como con vehículos propios y enemigos.

De ser posible, el jefe del pequeño puesto o avanzada entregará al centinela un croquis del terreno a vanguardia, con indicación de la localidad.

149. Al jefe del pequeño puesto incumbe responsabilidad por el relevo. Deberá comprobar que cada hombre conozca la orden general acerca de la guardia, que el puesto que se va a relevar entregue al nuevo la orden especial y que el puesto nuevo la haya comprendido.

## COMPORTAMIENTO DE HERIDOS, EXTRAVIADOS, PRISIONEROS, PROVEEDORES DE COMIDA, ETC.

150. De la evacuación de los heridos se ocupan los camilleros. Se prohíbe a los demás soldados la evacuación de heridos, sin orden escrita de un oficial.

Los heridos que se hallen en condiciones de andar y precisen la asistencia facultativa, se alejan por sus medios del campo de batalla, después de haber hecho entrega de toda su dotación, menos cinco cartuchos. Llevarán consigo fusil y machete, y antes de retirarse se presentarán a sus jefes.

151. Los que se hallaren extraviados se presentarán al jefe de la unidad más cercana y con ella entrarán en combate; una vez acabado el combate, solicitarán una certificación escrita. El que se reincorpore a su tropa sin esa certificación o el que se encuentre detrás de la tropa sin una razón plausible, será tratado con arreglo a las disposiciones del Código de Justicia Militar.

152. Solamente soldados con encargo especial pueden abandonar la tropa destinada a combate, para recoger comida, municiones y material. Si en el ínterin atacase el enemigo, deberán reintegrarse a sus puestos, cuanto antes posible. Al abandonar la tropa, deberán llevar consigo el fusil.

153. En caso de que, a pesar de una oposición efectiva, tuviere el soldado la desgracia de caer en manos del enemigo, deberá considerar una cuestión de honor el mantener el mayor silencio, aun respecto a las cosas que aparentemente carezcan de importancia. Tan sólo está obligado a revelar su nombre y su grado. Revelaciones acerca de unidades de tropa, eventuales órdenes de ataque, situación de carros de combate, relevos, aeródromos, etc., revisten gran importancia para el enemigo y son sumamente perjudiciales para los compañeros.

154. El soldado que entra en combate cuidará de no llevar encima documento alguno que revista importancia para el enemigo. Si se hallase en la precisión de llevar consigo órdenes escritas o croquis, deberá destruirlos en caso de peligro.

155. El derecho de gentes obliga al enemigo a no

amenazar, ni ofender, ni molestar en modo alguno al prisionero que rehuse hacer revelaciones.

156. El soldado sólo combate contra las fuerzas armadas del adversario. Quedan prohibidos terminantemente el ejercicio de violencias contra la población pacífica, así como la destrucción, el deterioro y el robo arbitrarios y voluntarios de sus bienes (botín).

Los actos de hostilidad por parte de paisanos que no pertenezcan a las fuerzas armadas del enemigo, deberán ser reprimidos con energía y, si fuese necesario, incluso con las armas. El empleo de las armas no se interrumpirá hasta la cesación de los actos de hostilidad o represión total de la resistencia.

Se castigará la sustracción de objetos pertenecientes a muertos, heridos y prisioneros, así como los malos tratos a heridos y prisioneros.

## INSTRUCCIÓN DE PELOTÓN

---

### MODOS DE COMBATIR

#### EL COMBATE CON ARMAS DE FUEGO

##### A) Principios generales

157. El arma de fuego principal del pelotón es el fusil ametrallador. Su gran potencia de fuego en el tiempo y el espacio, así como su precisión de tiro hacen que su empleo proteja ampliamente a la escuadra de fusileros en su principal misión, que es la de arrollar al enemigo en la última fase de resistencia del combate cuerpo a cuerpo.

158. El combate con armas de fuego se libra por escuadras. El sargento es el que, por regla general, ordena la apertura del fuego. Pero también puede ordenarla el cabo, en caso de que el sargento no se la haya reservado expresamente para sí.

INTERVENCIÓN DEL FUS. AMT. Y DEL FUSIL EN LA SORPRESA  
POR EL FUEGO

159. Ni los fusileros ametralladores, ni los fusileros granaderos pueden combatir por un largo espacio de tiempo.

Hay que procurar siempre que aparezcan y entren en acción por sorpresa. El que primero consigue dirigir el mayor número de disparos acertados sobre el adversario, gana el combate. Después de un fuego de corta duración, o bien tan pronto como se haya conseguido el objetivo que se perseguía, mediante el fuego, procurarán los fusileros ametralladores y los fusileros granaderos desaparecer en cubierta completa. De ser necesario, se renovarán, entrando en posición en otro lugar. Estos cambios de posición deben verificarse en cubierta.

Si lo permite el terreno y los tiradores logran atrincherarse, conviene preparar en cubierta la apertura del fuego. Una vez preparada la cubierta, los fusileros ametralladores y los fusileros granaderos entrarán en posición. *Cada instante en que los soldados permanezcan expuestos al fuego inútilmente y sin cubrirse, contribuye a la pérdida de fuerza para el combate.* Si cabe prever, antes de la apertura del fuego, que con una cantidad determinada de municiones se puede alcanzar el objetivo deseado, es preferible dar órdenes concretas en este sentido.

ELECCIÓN DE OBJETIVOS; DETERMINACIÓN DE LA CANTIDAD  
DE MUNICIÓN A EMPLEAR

160. La esencia del combate con fus. amt. estriba en la concentración del fuego más intenso sobre los objetivos más amenazadores y peligrosos. Para que el sargento o cabo puedan elegir el objetivo, deben conocer cuáles son las órdenes para el combate. En primer lugar hay que combatir el objetivo que más dificultades ofrece con su oposición en el cumplimiento de las órdenes emitidas para el combate. Para una conveniente repartición del fuego, es necesario colaborar es-

trictamente con los vecinos y las armas pesadas de infantería.

161. El tirador combate el objetivo indicado, o bien, tratándose de objetivos anchos, hace fuego sobre la parte que tiene a su frente. En caso de dejar la elección del objetivo al tirador, éste deberá buscar su blanco de acuerdo con lo preceptuado en el número anterior. Es, pues, necesario que todos los tiradores conozcan las órdenes para el combate y sepan cómo piensa cumplirlas el jefe.

162. Cada soldado debe convencerse de que la cuestión de las municiones tiene importancia decisiva. Por tanto, el jefe tendrá, entre otras obligaciones, la de vigilar atentamente el empleo de las municiones y cuidar del gasto y provisión de las mismas. Todo jefe debe saber de cuántas municiones puede disponer y en cuánto tiempo y en qué cantidad tienen que ser renovadas.

Mientras la situación lo permita, convendrá dejar como reserva para cada fus. amt. 200 a 250 cartuchos.

#### DETERMINACIÓN DEL ALZA

163. La base para la determinación del alza es la distancia, apreciada de costumbre en forma aproximada. Para averiguar si el fuego está bien dirigido, los oficiales, los fusileros ametralladores y los fusileros granaderos observarán el comportamiento del enemigo y los impactos de las balas. Si en el haz del fusil ametrallador y en el fuego del fusil se observa que algunos impactos aparecen delante del objetivo y la mayoría detrás del mismo, es señal de que el fuego está bien dirigido.

164. La observación y corrección del fuego requieren ejercicio. De algunos impactos en puestos fáciles de observar, pueden deducirse fácilmente consecuencias erróneas. Si en una observación defectuosa de los impactos surgiese la duda acerca de la corrección de la puntería, podrá dirigirse el fuego a un punto fácil de observar y cercano al objetivo, con el fin de aclarar la situación de los impactos.

#### PUNTO A APUNTAR

165. La elección del punto a apuntar se deja sistemáticamente a los fusileros. El punto más favorable para apuntar en el tiro con fus. amt. y fusil, cuando se trata de objetivos pequeños, es el pie del blanco. Tratándose de objetivos de gran tamaño, el centro del blanco. Al elegir el punto a apuntar en el tiro contra objetivos que se mueven a un costado, es necesario tener en cuenta la velocidad del movimiento y la duración de la trayectoria. Ello se logra desplazando la visual al costado correspondiente.

Si el viento sopla por un costado, desviando el tiro sobre objetivos muy estrechos, se apunta la medida correspondiente al costado.

Hay que añadir, que la desviación crece en proporción directa con la distancia.

#### DISCIPLINA DE FUEGO

166. El soldado deberá seguir siempre al pie de la letra las directrices que se le han dado para el uso de las armas y el comportamiento en la batalla, aun en los trances más difíciles del combate, a saber: aprovechamiento del terreno, para aumentar la eficacia y protección propia, acertada elección del punto a apuntar, cuidado en la puntería y en el disparo, atención constante al oficial y al enemigo y uso razonable de municiones.

167. Cuando todavía no se haya dado la voz de *Fuego a discreción*, el soldado que forma parte de una escuadra no deberá disparar sino cuando se le ofrezca imprevistamente, a corta distancia, un blanco que por la situación se vea precisado a combatir. Pero es condición para ello que el sargento o cabo por algún motivo especial no se haya reservado dar la orden de fuego.

#### B) El combate de la esc. amt.

168. El combate de la esc. amt. suele ser dirigido por el cabo de dicha escuadra, de acuerdo con las órdenes del sargento.

169. Para una sorpresa, se verificará en la siguiente forma la entrada en posición del fus. amt.:

a) El cabo, en forma que no llame la tención, enseña el objetivo al tirador, por ejemplo:

*En frente, casa blanca con asta de bandera; un dedo a la derecha, un fus. amt.*

El tirador confirmará haber reconocido el objetivo, por ejemplo:

*Por encima del fus. amt. aparece humo.*

El cabo indica el alza, por ejemplo:

*Alza 9, y la situación de la posición de fuego.*

Puede concretar también la cantidad de munición a disparar, por ejemplo:

*50 disparos.*

b) Mientras se coloca el tirador, el proveedor primero, ayudado a veces por el proveedor segundo, manteniéndose a cubierto, y lo más cerca posible de la posición de fuego, prepara el fus. amt. para abrir el fuego. El proveedor primero pone el alza ordenada. El fus. amt. se carga a cubierto.

c) A las voces *En posición, Fuego a discreción*, se colocará el fus. amt. en posición, se le quitará el seguro y se abrirá el fuego.

170. En caso de existir prisa o de tener que abrir el fuego en terreno despejado y bajo la vista del enemigo, es preciso evitar órdenes prolongadas. Si el objetivo ofrece dificultad, el cabo de la esc. amt. tomará el arma de manos del tirador para disparar (ejemplo a). En los demás casos indicará lacónicamente objetivo y alza (ejemplo b). Únicamente en casos de urgencia, como, por ejemplo: el encuentro imprevisto con el enemigo a corta distancia, renunciará a dar esas órdenes (ejemplo c).

Ejemplos:

a) (Objetivo difícilmente visible.)

*En posición. Carrera. Mar.*

*Disparo yo.*

(El tirador se encarga de la observación.)

b) (Objetivo fácilmente apreciable.)

*En posición. Carrera. Mar.*

*Ametralladora en monte bajo; oblicuo izquierda.*

*Alza 4.*

*Fuego a discreción.*

El tirador coloca el fus. amt. en posición cerca del cabo, carga, pone el alza y abre el fuego.

c) (Encuentro imprevisto con el enemigo a corta distancia.)

*En posición. Carrera. Mar.*

*Fuego a discreción.*

171. De ser necesario interrumpir el fuego, el cabo de la esc. amt. dará las voces *Alto el fuego*. El tirador, antes de abandonar la posición a estas voces, pondrá el arma en el seguro.

El tirador que hubiese agotado la munición prevista para un ataque por sorpresa, interrumpirá el fuego sin orden previa, pondrá el arma en el seguro y se retirará a cubierta completa.

#### C) El combate de la escuadra de fusileros

172. Dada la anchura de una escuadra de fusileros desplegada, su cabo (o el sargento) puede sólo excepcionalmente guiar el fuego bajo el efecto del fuego enemigo. El fusilero, por tanto, tiene que combatir independientemente, quedando en el cuadro de su escuadra. Este mismo caso se da cuando el cabo de la esc. fus. haga converger sobre un sólo objetivo el fuego de sus hombres.

El cabo de la esc. fus. vigila el fuego de sus subordinados. Tiene que procurar que el fuego se dirija hacia objetivos determinados, sobre todo cuando hay que sustituir mediante fuego de fusil el de algún fusil ametrallador propio que no esté en condiciones de disparar. Intervendrá activamente en el combate cuando lo permitan sus obligaciones de cabo o circunstancias urgentes lo requieran.

173. El fuego se abrirá siempre en la forma que lo permitan la situación y el terreno. Cuando la esc. fus. haya de salir de la cubierta para entrar en fuego, el sargento o cabo enseñará previamente el objetivo a su tropa, repetidas veces y posiblemente sin llamar la atención. Hará la indicación del alza, y los fusileros la colocarán a cubierto. A las voces *En posición. Fuego a discreción*, tomarán posición los fusileros casi a la misma altura en que se encuentre el cabo. Adelantarán

el fusil, quitarán el seguro y abrirán el fuego (ejemplo a).

Cuando se trata de objetivos fácilmente apreciables, las oportunas indicaciones pueden darse en cubierta (ejemplo b).

Si los fusileros pueden tomar posición sin ser apercibidos, el cabo dejará que primero se coloquen, y una vez colocados les indicará el objetivo (ejemplo c).

El fuego puede también abrirse mediante señal de brazos o de silbato (ejemplo c).

Ejemplos:

a) (Objetivo de mala visibilidad.)

*A 250 metros al frente, bifurcación de caminos; 2 pulgares a la derecha de ésta, una ametralladora.*

*Todos a mirarlo rápidamente y volver a cubrirse; alza batida; en posición; fuego a discreción.*

b) (Objetivo de buena visibilidad.)

*Oblicuo derecha, delante del bosque, en la altura, tiradores; alza abatida (cada tirador cinco disparos); en posición; fuego a discreción.*

c) (La posición está tan cubierta, que los fusileros no pueden ser apercibidos al ocuparla.)

*En posición; a la derecha de la gavilla, una ametralladora; alza 4; apertura del fuego al toque de silbato.*

174. Si hay prisa o si la apertura del fuego ha de hacerse en terreno despejado, bajo las vistas del enemigo, la elección del objetivo y alza se dejarán normalmente al fusilero. La entrada en posición y la apertura del fuego se hacen a las voces:

*En posición. Carrera. Mar (o En posición. Fuego a discreción).*

175. Para interrumpir el fuego, el cabo da la voz: *Alto el fuego*. Antes de retirarse el fusilero de la posición, tiene que poner el seguro.

Una vez agotada la munición prevista para una ráfaga de fuego, los tiradores suspenden el fuego, independientemente, ponen el arma en el seguro y se retiran a cubierta completa.

176. Las voces *Alto el fuego* y *Cubierta completa* serán repetidas en voz alta por todos los fusileros. Todas las demás voces de mando y órdenes serán repetidas solamente cuando se ordene.

### LA APROXIMACIÓN

177. La aproximación bajo un fuego enemigo eficaz, tiene que ser protegida por fuego propio. Por consiguiente, el fuego responderá a su objeto únicamente si se le aprovecha rápida y resueltamente para la aproximación. Fuego y movimiento deben, pues, estar mutuamente en íntima relación.

178. Hay que procurar que la aproximación se verifique de cubierta a cubierta, mediante hábil aprovechamiento del terreno. Cuanto menor cubierta ofrece un terreno, tanto mayor importancia adquiere un atrincheramiento rápido, y tanto más fuerte tiene que ser la protección por medio del fuego. Por consiguiente, las ametralladoras deberán proteger la excavación de abrigos hasta que se haya conseguido una cubierta circunstancial.

179. La aproximación puede ser protegida por carros de combate. El soldado o la escuadra tienen que avanzar en forma de no recibir el fuego que el enemigo dirige sobre los carros de combate.

180. En el avance, los cabos y sargentos, en tanto se lo consienta su misión, procurarán que sus fuerzas esquiven el fuego de artillería enemigo. De no ser ello posible, hay que intentar atravesar a toda prisa, durante las pausas del fuego, las zonas batidas por la artillería.

Cuando exploten cerca las granadas, es conveniente tenderse aprisa para evitar la acción de los cascotes de metralla. Lo propio se puede hacer cuando la detonación del disparo, o bien la detonación del de boca, hagan suponer que el proyectil habrá de estallar cerca.

Se reanudará la aproximación en la forma acostumbrada tan pronto como haya cesado el efecto de las explosiones de las granadas. Para tenderse y levantarse no suelen darse voces de mando; los soldados se limitarán a seguir el ejemplo de sus superiores.

Si las explosiones de las granadas no ponen en peligro a la escuadra o al pelotón, éstos no interrumpirán el avance.

181. La aproximación se ejecuta por pelotones, por escuadras o por tiradores aislados. El terreno se gana por saltos, arrastrándose o deslizándose.

El modo de aproximarse y la longitud de los saltos dependen de la protección del fuego propio, de la eficacia del fuego enemigo, y del terreno. La ejecución se hace en la forma prescrita en los números 87 y 88.

Ejemplos:

a) Un puente batido por la artillería del enemigo. No cabe hacer rodeos.

Solución: El cabo o sargento manda atravesar la zona batida, durante una pausa de fuego, con salto largo y simultáneo.

b) Bajo las vistas del adversario hay que superar una altura batida por las ametralladoras enemigas.

Solución: Se supera la altura por sorpresa, con salto simultáneo hasta la próxima cubierta.

c) Los disparos certeros de la artillería propia obligan al enemigo a tomar cubierta.

Solución: Se aprovecha el momento favorable para efectuar un salto largo y simultáneo; todo depende de la rapidez.

d) Una escuadra recibe fuego. El enemigo está atrincherado a corta distancia; la protección por otras armas es escasa.

Solución: Los tiradores ganarán terreno uno a uno, saltando, arrastrándose o deslizándose. Sólo caben saltos cortos.

182. Para hacer el salto, la esc. amt. procede de la siguiente manera:

Se descarga el arma. El tirador, tan pronto está preparado para el salto, dice: *Listo*.

El proveedor primero cuida de que, al ir a entrar en la nueva posición, se disponga de la munición necesaria. Completa a tiempo su dotación con la de los otros proveedores, los cuales se preocuparán de que no queden ni herramientas ni municiones en la posición anterior. Todos los hombres de la esc. amt. se preparan para el salto. Las prescripciones dadas para el salto de fusileros rigen análogamente (número 173).

183. Si los tiradores tuvieren que ganar terreno uno a uno, sería preciso indicarles el objetivo a alcanzar (por ejemplo: *Uno a uno, aproximación hasta el camino*). Importa que la aproximación de los tiradores sea irregular. El fusilero tiene que acostumbrarse a poner siempre el seguro y cerrar las cartucheras antes de empezar la aproximación.

184. En caso de cambio de posición frecuente, el cabo de la esc. amt. puede ordenar a un proveedor que avance primero con cartuchos. Este determina la nueva posición y la pone en condiciones, cuidando de preparar los cartuchos para su fácil empleo. En tales casos, el proveedor primero recogerá el arma de manos del tirador que habitualmente la lleva, para proporcionarle en este caso un corto descanso, y abrirá el fuego. También el cabo de la esc. amt. puede adelantarse para determinar la nueva posición.

#### EL CHOQUE

185. La iniciativa de la irrupción en la posición del enemigo la toma frecuentemente el sargento. Por consiguiente, éste tratará de coordinar fuego y choque por distintas direcciones, en forma de tenaza. De este modo se obligará al enemigo a disparar en varias direcciones y los asaltantes no estorbarán el fuego del fusil ametrallador propio.

En el asalto, el sargento tomará el mando directo de las esc. fus.

186. El fus. amt. hará un fuego muy nutrido sobre el punto a asaltar, para obligar al enemigo a ponerse en cubierta. También puede ser conveniente proteger el asalto con tiro de fus. amt. en movimiento.

187. Las escuadras de fusileros deberán moverse en forma tal que puedan acercarse al enemigo sin obstaculizar la dirección del fuego sobre el punto a asaltar. A continuación, y de costumbre bajo la guía del sargento, acometerán al enemigo con bayoneta calada, al grito de "¡Arriba España!, ¡Viva España!", y posiblemente en grupo unido. Si el enemigo se defiende, hay que abatirle con disparos, con la bayoneta o con golpes de culata o del útil.

188. Cuando el enemigo está atrincherado, conviene emplear la granada de mano poco antes del choque. El lanzamiento de las granadas de mano queda reservado a los granaderos. Puede ser oportuno designar proveedores de granadas a determinados tiradores.

Los sargentos y cabos cuidarán de que la acción conjunta de granaderos, fusileros y tiradores de fus. amt. surta el efecto debido.

189. Realizado con éxito el asalto, la esc. amt. correrá en seguida a colocarse en la posición conquistada.

190. El momento de debilidad que sigue al choque requiere especial precaución y energía en los cabos y sargentos. Al hacer una conquista, importa primero conservar la posición conquistada. En el asalto, el pelotón se desorganiza, y el sargento debe reorganizarlo en seguida.

El pelotón debe estar preparado para el contraataque del enemigo. Los prisioneros serán desarmados y enviados por el sargento a retaguardia.

191. Cuando en la orden de asalto se indique al sargento también la hora en que ha de efectuarse, éste mandará avanzar a su tropa en el minuto convenido. El pelotón asaltará al enemigo antes de que éste pueda reaccionar. Para ello, en caso de necesidad, se ganará terreno, ya sea a la carrera o al paso. Los fusileros seguirán el ejemplo de su superior.

#### OCUPACIÓN Y CONSERVACIÓN DE UNA POSICIÓN

192. La organización del pelotón al ocupar una posición se amoldará a la orden para el combate. Esta contendrá normalmente indicaciones acerca del emplazamiento del pelotón, su esfera de acción e instante en que hay que abrir el fuego. Por regla general, son necesarias indicaciones sobre la situación del fuego de las armas pesadas de infantería y de los vecinos.

193. El jefe del pelotón colocará a sus hombres en forma tal, que el territorio a dominar pueda batirse con fuego, y que la posición quede escondida a la observación terrestre y aérea del enemigo. Con este fin, las esc. amt. se suelen separar de las de fusileros. Hay que despejar inmediatamente el campo de tiro. Para posibilitar la inmediata apertura del fuego tan pronto aparezca el enemigo, conviene determinar las distancias entre la posición y los puntos más importantes del terreno a vanguardia.

Los cabos y sargentos se pondrán en comunicación con los vecinos.

194. Precisa ordenar al sargento qué clase de atrincheramientos hay que construir y cuáles obstáculos hay

que colocar, indicándole el tiempo a invertir en los trabajos.

Los trabajos de atrincheramiento empiezan con la preparación del material de enmascaramiento. Una cubierta regular, pero bien enmascarada, es mucho mejor que una defensa fuerte y expuesta a la fácil observación terrestre y aérea del enemigo.

Si la situación lo permite, los jefes de pelotón y escuadra deben examinar desde el lado del enemigo la posición de sus fuerzas.

195. Es necesario disponer la observación constante del campo de combate. De no observar los superiores mismos, designarán para ello a un fusilero.

196. Si no existen órdenes en contrario, el deber impone al fusilero mantener la posición que se le ha confiado hasta rechazar victoriosamente al adversario, o bien hasta la muerte. Bajo el fuego más intenso, tiene que perseverar y combatir. Cuando el enemigo ataca, debe emplear su arma sin pensar en cubrirse. Al caer en su posición una granada de mano enemiga, saltará, si cabe, a toda velocidad hacia otra cubierta, o bien recogerá instantáneamente la granada y la tirará fuera. Continuará combatiendo aun estando cercado. Su resistencia tenaz hará posible el contraataque de las tropas de reserva y contribuirá a la victoria.

197. En caso de ataque de tanques enemigos, hace falta firme voluntad de resistir, y el ejemplo de los superiores es de un gran efecto moral.

Los sargentos deberán dar parte inmediatamente al jefe superior de la unidad y a los que se encuentren cerca con armas antitanques.

198. La mejor medida de seguridad al aparecer los tanques, es, para los tiradores de fus. amt. y fusileros, la de ponerse en cubierta y permanecer inmóviles. De esta manra el tirador se oculta a la vista y se desenfila del fuego de los tanques enemigos, protegiéndose al propio tiempo del fuego de las armas antitanques propias.

199. A distancias no superiores a 300 metros, cabe hacer fuego contra los tanques, en caso de que por las mirillas o por las troneras haya probabilidad de que penetren astillas de plomo, o que el tiro con cartucho blindado pueda ser eficaz.

El que, dentro de la esfera de alcance del fuego de

un tanque, quiera sustraerse al mismo desplazándose, deberá contar con la muerte. Tan sólo en caso de que el tanque fuera a arrollar al tirador, éste podrá evitarlo mediante un pequeño salto a un costado.

200. Si junto con los tanques ataca la infantería, es de todo punto necesario combatirla. Lo que importa es separar a la infantería enemiga de los tanques que la protegen.

201. Hay que atacar a los tanques enemigos que hayan quedado inmobilizados. Para ello es menester aprovechar los ángulos muertos a los que no pueden alcanzar las armas de los tanques. Hay que apuntar a las mirillas y a las troneras. Contra las cadenas hay que lanzar varias granadas de mano reunidas y emplear la gasolina o los lanzallamas (1).

#### EL REPLIEGUE

202. Para el repliegue valen principios similares a los de la aproximación. Todo movimiento de retroceso bajo un fuego enemigo eficaz, debe ser protegido por fuego propio. Es preciso procurar que el repliegue se efectúe de cubierta a cubierta, mediante hábil aprovechamiento del terreno.

203. Al sargento se le darán órdenes que expresen si el pelotón ha de replegarse combatiendo o sin combatir mediante un salto largo.

204. Puede ordenarse la hora en que ha de dar comienzo el repliegue, o bien indicarse al jefe del pelotón una línea a partir de la cual empezará el repliegue, en caso de ser rebasada por un adversario superior.

Cuando el pelotón combata aisladamente, se puede dejar a su elección el momento de replegarse.

Los tiradores se replegarán únicamente cuando lo mandare el sargento o cabo.

205. Importa establecer con tiempo el camino del repliegue. Se indicará el lugar a alcanzar, al objeto de que los sargentos y cabos puedan volver a reunir en él a sus hombres.

(1) Los extremos referentes a tanques, que se especifican en los núms. 197 al 201, se complementan con el Apéndice núm. 2 de estas DIRECTIVAS.

206. El repliegue debe efectuarse sin ser vistos por el enemigo. De acuerdo con esto hay que escoger las posiciones de fuego. Los tiradores se replegarán de costumbre de uno en uno. El sargento quedará junto a los hombres que se hallen más próximos al enemigo.

207. Al replegarse combatiendo, con frecuencia hay que hacer frente nuevamente. Los vecinos protegerán el repliegue, o bien las escuadras del pelotón retrocederán en forma escaqueada.

208. Si el pelotón se repliega con un recorrido largo, sin combatir, será preparada previamente una posición para recibirlo.

#### DEFENSA ANTIAÉREA

209. Tan sólo con la ayuda de varias ametralladoras cabe combatir eficazmente a los aviones enemigos. De tener que combatirlos con fusiles por falta de ametralladoras, hay que procurar concentrar el fuego de muchos para que sea eficaz. Por consiguiente, un pelotón aislado o fracciones del mismo se emplearán únicamente como refuerzo en caso de precisión o en caso de no disponer de otras armas.

210. Al aparecer aviones enemigos, es conveniente dificultar su acción de observación permaneciendo inmóviles y empleando el enmascaramiento, siempre que lo permitan la conformación del terreno y la misión.

### INSTRUCCIÓN DE SECCIÓN Y COMPAÑÍA

#### LA MARCHA

211. La compañía marcha, por regla general, por el lado derecho de la carretera. El lado izquierdo se emplea solamente en caso de estar en mejores condiciones para la marcha o de ofrecer protección contra aviones durante el día.

Cuando hayan de adelantarse tropas o vehículos, si fuese necesario, se dará la orden de arrimarse a un lado para dejar sitio. Al hacer alto, es preciso, a ser posible, dejar la carretera libre.

Tan sólo por excepción se marchará por ambos lados de la carretera.

En caso de existir peligro de ataques aéreos, la compañía puede disponer sus secciones con distancias de veinte metros, más o menos, para evitar que una bomba ponga fuera de combate a más de una sección.

212. Tratándose de distancias reducidas, entre las distintas fracciones de la compañía se mantiene la comunicación mediante soldados de enlace. Estos son responsables de que no se interrumpa la comunicación. Deben cuidar de que los enlaces que les siguen no equivoquen el camino. Al salirse de una carretera, en bosques, durante la noche y con niebla, es necesario poner un cuidado especial. Para ello se transmitirán cortas órdenes. Durante la noche, con malas condiciones de visibilidad y cuando el camino no puede verse claramente, se aumentará el número de soldados de enlace y empleo de brazales blancos.

Cuando la fracción que marcha delante haga alto, los soldados de enlace se aproximarán a la misma. Si hace alto la fracción que marcha detrás, harán alto ellos también en su lugar. Para un comportamiento distinto precisan órdenes expresas. La responsabilidad del servicio de enlace incumbe siempre al jefe de la fracción mayor.

213. Si la compañía forma en cabeza de vanguardia, el comandante de la compañía determinará los extremos siguientes:

- a) La fuerza de la punta (uno o dos pelotones);
- b) La distancia entre la punta y la cabeza (de día, unos 500 metros; de noche y en terreno no despejado será inferior);
- c) El envío de exploradores a un flanco, para seguridad de la columna en marcha (flanqueo).

El comandante de compañía marcha de costumbre entre la punta y la cabeza de vanguardia. Con frecuencia se adelanta para fines de exploración y observación.

214. La punta protege a la compañía—en la dirección que sigue aquélla—contra ataques por sorpresa; aparta obstáculos; arrolla pequeñas resistencias y asegura en tal forma el avance sin detención de la compañía que la sigue. En caso de encuentro con el enemigo, facilita a la compañía el tiempo y el espacio necesarios para el despliegue y la aproximación.

215. Al jefe de la punta incumbe la responsabilidad de la elección del camino apropiado. Sus soldados

de enlace le siguen. Este asegura la continuidad de la marcha y avisa con tiempo (por medio de señales, o de señales luminosas) los casos de ataque aéreo o de carros blindados.

Por regla general, la punta marcha por la carretera. La manera de avanzar depende de la proximidad del enemigo y de la configuración del terreno. Hay que distribuir observadores a vanguardia y a los costados. Es conveniente utilizar las alturas cercanas a la carretera para fines de observación. Habitualmente se llevarán los fus. amt. de tal manera, que puedan romper el fuego inmediatamente. En terreno no despejado, la punta puede enviar exploradores a vanguardia, por iniciativa propia.

216. Para la retaguardia (compañía a retaguardia) y las compañías encargadas de la protección de los flancos, rigen análogamente los principios que acaban de citarse.

Los superiores quedarán al costado del enemigo. Al hacer alto, se hará siempre frente al enemigo.

#### ORDEN DE APROXIMACIÓN. (DESPLIEGUE)

217. El despliegue para la aproximación consiste en distribuir la tropa en ancho y profundidad. Se procederá al despliegue cuando la situación táctica, el terreno o la actitud del enemigo requieran la adopción del orden de aproximación o de formaciones más diluidas.

Las secciones de una compañía que avanza desplegada lo harán a menudo sucesivamente, según lo requieran la situación, el terreno y la actitud del enemigo. Al avanzar desplegada, hará uso de las cubiertas que se presenten. Para ello, frecuentemente es necesario variar la organización adoptada. Los superiores se adelantarán, con el fin de reconocer el terreno para la aproximación y adquirir ellos mismos una impresión acerca de la situación (determinación de los espacios de poco fuego, etc.). Es necesario establecer enlace con los superiores que se adelantan.

218. El despliegue de la compañía o de sus secciones se efectúa a una orden o voz de mando.

219. La cohesión dentro de la compañía se logra haciendo de guía una sección. Cuando se emplace en

primera línea una sola sección, ésta hará de guía. En caso de estar emplazadas en primera línea dos secciones, será guía la de la derecha, a no ser que una orden lo disponga de distinta manera.

Para la guía en la sección rigen análogamente los principios anotados.

220. Hasta que no se ordene una dirección o un objetivo, la sección guía y el pelotón guía seguirán al superior que los precede.

221. Independientemente de la exploración de combate, la compañía se protegerá en el despliegue en situaciones poco claras y terreno no despejado, mediante un servicio de seguridad próxima. Con este objeto, y aun sin órdenes expresas, las secciones emplazadas en primera línea enviarán exploradores a vanguardia (números 134-136).

222. Al desplegar la suya, el jefe de la compañía completa frecuentemente la exploración de combate. Le incumbe responsabilidad por el enlace con los vecinos y el flanqueo, en caso de faltar enlace con aquéllos o hallarse un flanco descubierto.

223. La orden para la aproximación contiene, por regla general:

- a) Indicaciones sobre el enemigo;
- b) Objetivo u objeto del despliegue;
- c) Organización de la compañía o sección.

Se puede complementar la orden por medio de indicaciones, bien acerca de una designación excepcional de la fracción guía, bien acerca de la dirección en el avance, bien sobre las armas pesadas de infantería (1), o sobre el paradero de la compañía, fracciones o vecinos y el de sus superiores.

Los soldados de enlace de la compañía o sección serán empleados a menudo para comunicar con el superior que se adelanta.

Las dos formaciones más usuales son la de cuña y de cuña invertida. En cuña, se dispone la compañía o sección de tal manera que una de las subunidades marche en primera línea, escalonándose las otras dos a derecha e izquierda con intervalos y distancias variables con respecto a la unidad guía. En la cuña in-

---

(1) Morteros, ametralladoras, armas antitanques y, en general, las que no pertenecen a las esc. aut. o fus.

vertida, se disponen dos unidades con un determinado intervalo en primera línea; siguiendo la tercera con una cierta distancia. Hay que tener en cuenta que la extensión de la sección no debe rebasar los 100 pasos en ancho, y 150 en profundidad; la de la compañía no deberá ser mayor de 150 pasos en ancho, y 200 pasos en profundidad.

224. La reunión para fines de marcha o estacionamiento se verifica mediante orden o señal, de costumbre sobre el comandante de la sección o de la compañía, o bien sobre un punto de reunión designado de antemano, y más raramente en una dirección ordenada. Si no hay órdenes ulteriores, la sección y la compañía se reúnen en orden de columna de viaje.

Normalmente, se reúnen primero los pelotones, después las secciones, y por último la compañía, salvo el caso de que ello impusiera penosos rodeos.

Para ello se mantendrá posiblemente la organización de la sección o compañía.

Ejemplos.

*Sección A. Al límite de la aldea. A reunirse;*

o bien:

*Compañía. A reunirse.*

## EL COMBATE

### PRINCIPIOS GENERALES SOBRE MISIÓN Y CONDUCCIÓN

225. En el combate de infantería el éxito depende de la acción de las compañías de fusileros. Las armas pesadas de infantería, la artillería y, en casos determinados, tanques y aviones, las protegen. La colaboración estricta con estas armas y el empleo rápido y decidido de su eficacia aseguran en el combate el éxito de las compañías de fusileros.

En el combate a distancias inferiores a 400 metros, no cabe, habitualmente, la protección mediante artillería y armas pesadas de infantería. Tratándose de tales distancias, las unidades de fusileros deberán, pues, combatir frecuentemente tan sólo con sus armas, a no ser que se empleen tanques para abrirles camino en las líneas enemigas.

226. Dentro de la compañía, la unidad de combate mínima es el pelotón. Sin embargo, si lo exigiese la situación, podrían incluso emplearse por separado las esc. amt. y las esc. fus. (por ejemplo: reunión de varias esc. fus. cuando haya necesidad de una fuerza de choque importante en un determinado lugar).

227. A pesar de la extensión de la compañía y de los pelotones en el combate, es necesario que los superiores mantengan una dirección muy rígida. Tienen siempre el deber de velar por la recíproca colaboración de las diferentes secciones y pelotones, así como por su acción conjunta con las demás armas. Elegirán su lugar en forma tal, que puedan ejercer siempre su autoridad sobre sus secciones y pelotones, y dominar con la vista el campo de batalla.

El comandante de compañía debe además estar siempre en condiciones de mantener el contacto con las armas pesadas de infantería.

En el momento culminante del combate, intervendrá—si fuera necesario—con desprecio del peligro.

El comandante de sección debe ser el combatiente ejemplar de su sección. Así en el ataque como en el choque y en el contraataque, empujará hacia adelante a sus hombres. En la defensa, es el alma de la resistencia.

228. Todo comandante de compañía y de sección recibirá en la orden de su inmediato superior una misión, para cuyo cumplimiento quedará libre de escoger los medios. Gran influencia sobre sus resoluciones y las medidas consiguientes tienen el conocimiento y la justa apreciación del terreno. Al iniciar un combate tiene, pues, especial importancia la observación del campo de batalla. Es necesario mantener enlace con el jefe que se adelanta.

229. Los comandantes de compañía y sección ejercen su cometido en el combate por medio de órdenes y por su ejemplo personal. Las órdenes se adaptarán a las circunstancias. Cuanto más urgente el caso, tanto más concisa la orden. A veces no será posible dar órdenes conjuntas para la compañía entera; en tales casos es suficiente dar órdenes parciales a las fracciones correspondientes, o bien indicaciones preparatorias para una u otra fracción (por ejemplo: *Prepararse. Avanzar en dirección a la chimenea*). Los comandan-

tes de compañía y pelotón darán posiblemente órdenes verbales, según el terreno. Si durante el combate estuvieren ligados a un lugar determinado, deberán transmitir órdenes concisas, de palabra o por escrito, por conducto de soldados de enlace (por ejemplo: un croquis) o señas. Tratándose de órdenes verbales, el destinatario las repetirá en voz alta. En caso de prisa, el jefe subordinado se limitará a repetir la parte de la orden que le concierne. Para facilitar la transmisión de órdenes conviene instruir brevemente acerca de la situación a los jefes subalternos y fusileros. Para ello hay que aprovechar descansos y pausas de combate.

230. Para la dirección del combate es indispensable que las comunicaciones sean frecuentes. Los comandantes de compañía, sección y pelotón enviarán, pues, a sus inmediatos superiores partes constantes acerca del enemigo, la situación propia, la de los vecinos, la existencia de municiones y las bajas.

231. Las avanzadillas deberán dar a conocer sus posiciones por medio de banderitas de color, visibles tan sólo desde retaguardia (anverso gris, reverso amarillo y colorado), para que la artillería y las armas pesadas de infantería puedan reconocerlas con facilidad. Con este fin se pueden lanzar también señales luminosas.

232. Las avanzadillas se darán a conocer a los aviadores propios mediante colocación de paineles (blancos con reverso encarnado, para utilizarlos sobre la nieve) o lanzamiento de señales luminosas.

233. El comandante de compañía velará porque no se interrumpa la exploración de combate. Para ello los comandantes de sección pueden tomar la iniciativa de enviar a vanguardia pequeñas patrullas (números 137-139). Hay que asegurar la observación constante del campo de batalla.

234. Es imprescindible cuidar la constante renovación de municiones.

#### EL ATAQUE

235. El comandante de compañía dará órdenes a las secciones emplazadas en primera línea, expresivas del espacio a ocupar en el despliegue y del objetivo a

atacar. Muchas veces bastará con indicar el objetivo a atacar. Es necesario establecer con tiempo acuerdo entre el avance de la compañía, el fuego de la artillería y las armas pesadas de infantería. De poseer la compañía dichas armas pesadas, el comandante determinará su empleo en el combate. Siempre tendrá que separar una reserva y dará a conocer su paradero a las secciones.

La exploración del terreno enseñará el camino por el que resulta más fácil para la compañía acercarse al enemigo. Se evitará en lo posible el terreno despejado, que será vigilado por las armas pesadas de infantería.

236. El comandante de sección dispone la organización de la misma y ordena el espacio a ocupar en el despliegue y el objetivo a atacar, o bien da órdenes especiales a sus pelotones.

La mayoría de las veces separará una reserva y dará a conocer su paradero a los pelotones.

237. Cuando la situación sea poco clara, los comandantes de compañía y sección dispondrán en primera línea solamente partes reducidas de su tropa, con el fin de reservarse la posibilidad de hacer una ulterior variación. Cuanto más clara aparezca la situación acerca del enemigo y el terreno, tanto más cabrá dar a la compañía y a la sección la organización conveniente para la ejecución del ataque.

238. Para efectuar el ataque hay que tener en cuenta siempre la protección por las armas pesadas de infantería, y por lo tanto se hará por etapas; en principio se indicará un objetivo a atacar limitado y visible; durante el ataque se irán indicando objetivos ulteriores, si bien con la anticipación necesaria para que rápidamente quede garantizado el éxito y su inmediato aprovechamiento.

239. Los sargentos, mediante hábil aprovechamiento del terreno, por los espacios de poco fuego y bajo la protección de la artillería y de las armas pesadas de infantería, conducirán a sus tropas hacia el enemigo, sin hacer fuego, hasta donde sea posible.

Tan sólo cuando el terreno y la eficacia del fuego enemigo les obliguen a ello, los sargentos y cabos abrirán el fuego con el fus. amt., especialmente cuando se trate de distancias de 300 a 400 metros. Cuanto más

se retrase la apertura del fuego, tanto mayor será el ahorro de tiempo y munición.

A partir de este momento, el acercamiento al enemigo se hace por turno constante entre fuego y movimiento, protegiéndose mutuamente los fus. amt. de los pelotones vecinos.

240. Únicamente motivos especiales (por ejemplo: la falta de fus. amt.) o la necesidad de completar el fuego del fus. amt. pueden justificar la intervención de la esc. fus. en el combate por el fuego a distancias mayores de 400 metros. La eficacia será aún mayor con un fuego concentrado por parte de los fus. de la escuadra, que puede eventualmente emplearse como sorpresa por el fuego.

241. Las esc. fus. abrirán el fuego solamente a distancia de unos 400 metros, cuando el fuego de los fus. amt. vecinos no alcance ya a proteger el avance en el ataque, o bien cuando falte la protección de dichos fus. amt.

242. Mientras las unidades más avanzadas de la compañía se van acercando al enemigo, es necesario que, sobre todo los comandantes de sección, se formen un juicio acerca del lugar más apropiado para el choque. En sus partes sucesivos facilitarán a menudo los puntos de referencia para la ulterior utilización de las armas pesadas de infantería, e intervención de las reservas. Al mostrar el adversario algún punto débil, se ejercitará sobre éste la mayor presión en el ataque.

243. La compañía irá acercándose poco a poco al enemigo, ocupando los puntos de partida para la irrupción. Si la resolución de iniciar el asalto por irrupción parte de las unidades más avanzadas, el jefe de sección lo pondrá en conocimiento de las armas de protección, ya mediante señales luminosas u otras cualesquiera, ya mediante parte, por todos los medios a su alcance.

Cuando el choque haya de tener lugar conjuntamente a una hora determinada, la compañía se lanzará, a una, contra el objetivo a asaltar, precedida por el fuego de artillería y de las armas pesadas de infantería (ver números 185-191).

En todo caso, antes del choque, las unidades más avanzadas de la compañía deberán acercarse todo lo posible al enemigo. En cuanto a las unidades más ale-

jadas, es preciso hacerlas avanzar poco antes de la irrupción, de suerte que puedan ir a reforzar aquéllas en caso de necesidad. En los números arriba citados se contienen más detalles acerca del choque.

244. Aun en caso de haber tenido éxito la primera irrupción por una brecha estrecha, precisa penetrar violentamente hasta la zona principal del campo de resistencia enemiga. Este momento, sobre todo, requiere la máxima intervención personal del jefe. Este deberá vigilar porque el ataque no sufra interrupciones. Para ello se requiere actuar por el choque en donde la resistencia del enemigo sea menor. Al lanzarse de esta forma hacia adelante, es menester mantener la dirección del ataque. Es un error iniciar una conversión hacia un costado antes de haber quebrado por completo la resistencia del enemigo. Los flancos de los pelotones que al atacar atraviesen la primera línea del enemigo deberán ser protegidos por unidades a retaguardia. Las reservas que siguen se encargarán de la destrucción de los nidos que quedasen en pie. La reserva acudirá eventualmente a reforzar el combate.

Es decisiva para el éxito la colaboración estricta de las esc. amt. y fus. de los pelotones, así como la cooperación de las armas pesadas de infantería.

245. El comportamiento de las reservas de los comandantes de compañía y sección depende de la misión. En primer lugar, deberán reforzar a los combatientes, y se enviarán normalmente donde ceda la resistencia del enemigo. Si las tropas vecinas ganasen rápidamente terreno, sería conveniente hacer avanzar a las reservas por ese camino.

Es menester conseguir, mediante el hábil aprovechamiento del terreno, que la reserva conserve por entero su eficacia y esté preparada a intervenir en cualquier momento. Los deberes del jefe de la reserva se compendian en observar el fuego propio y el enemigo, mantener enlace con las tropas más avanzadas propias y las vecinas y contacto con los comandantes de compañía y sección, averiguar con tiempo las posibilidades de acercarse al enemigo y asegurar la protección de los flancos descubiertos o amenazados.

La distancia entre la reserva y las secciones o pelotones emplazados en primera línea se regula según la situación y el terreno. Cuanto más cerca se halle el lu-

gar del choque, tanto más deberá aproximarse la reserva, para que pueda llegar a su puesto con oportunidad. Si la reserva se encuentra detrás de un ala no apoyada, es necesario escalonarla. Por regla general, el comandante de compañía o sección ordenará que la reserva le vaya siguiendo de un punto a otro del terreno, previamente determinados.

246. Una vez alcanzado el objetivo ordenado, hay que dar parte inmediato. Se dispondrá en el sentido de profundidad una organización que permita la persecución del ataque o el afianzamiento del terreno conquistado.

247. En caso de ordenar a la tropa que se prepare en base de partida, se determinarán los puestos a ocupar por cada sección respectivamente. No es necesario que todas las unidades de la compañía se coloquen a la misma altura. Las unidades que se encuentren preparadas a cierta distancia a retaguardia, podrán salvar esa distancia avanzando primero.

Frecuentemente, para el avance desde la base de partida, se puede confiar a una sección o a un pelotón la misión de guía. Una vez librado el combate, mantendrán la dirección las unidades más avanzadas.

248. Es necesario que toda base de partida se asegure contra adversarios terrestres y aéreos.

249. La exploración de combate empezará, a lo más tardar, en el momento de entrar en la base de partida. Con la exploración citada está ligada la observación del terreno por el que ha de efectuarse el ataque.

#### LA PERSECUCIÓN

250. La persecución es el único medio para aprovechar convenientemente la victoria y para imponerse al enemigo en forma definitiva. El cansancio de la tropa no debe impedir nunca llevar a cabo la persecución. Todo superior está autorizado para exigir el más completo rendimiento de su tropa, y deberá prescindir de toda consideración hacia la misma, actuando con la máxima energía. Cada hombre tiene que dar de sí todo lo que pueda, hasta que las fuerzas le abandonen.

251. Hay que adoptar a tiempo debido las medidas necesarias para la persecución.

252. Cuando, mediante la irrupción, se haya conseguido romper la primera línea enemiga, y el comandante de compañía tenga la impresión de que el enemigo no se propone oponer una ulterior resistencia, tendrá que encender el deseo de vencer en sus jefes subalternos tomando personalmente el mando de las fracciones más avanzadas. En este caso, deberá mantener a las reservas tan próximas, que le consientan su oportuno empleo en cualquier momento.

253. Mientras el alto mando se preocupa de enviar tropas motorizadas para envolver al enemigo, y la aviación realiza bombardeos sobre las vías del repliegue enemigo, y la artillería concentra su fuego sobre puntos importantes a retaguardia del adversario que huye, es misión de la infantería la de continuar avanzando a la mayor velocidad posible para lograr la desbandada del vencido. De ser necesario, no hay que reparar en el empleo de armas blancas y granadas de mano.

254. La persecución debe dirigirse siempre en dirección a la profundidad de las líneas enemigas. Es un error dejarse desviar de esa dirección hacia un costado por los focos que eventualmente sigan oponiendo resistencia. Como ya se dijo hablando del choque, la misión de aniquilar esos focos de resistencia incumbe a las reservas.

255. Las armas pesadas de infantería (ametralladoras, morteros) no deben permanecer en sus posiciones de retaguardia, sino avanzar alternativamente, combinando movimiento y fuego, hasta alcanzar la primera línea.

256. La furia de la persecución no debe hacer olvidar el enviar partes a retaguardia, acerca de los objetivos que gradualmente se vayan alcanzando.

257. El atardecer y la noche no son razones para interrumpir la persecución. Tampoco debe detenerse la tropa ante los obstáculos materiales del terreno. En cambio, es deber de toda tropa el proseguir la persecución hasta recibir una orden superior contraria.

LA DEFENSA

a) Defensiva tenaz

258. Para la defensiva tenaz se designará a la compañía de fusileros un sector de la zona principal de resistencia. Las tropas más avanzadas situadas en dicho sector constituyen la línea principal de combate. La compañía se distribuirá en el sector designado en forma tal, que el terreno a vanguardia de la línea principal de combate pueda ser dominado con fuego sin dejar zonas sin batir (1). La profundidad y la distribución irregular de los nidos consienten una enfilada recíproca. Además, contribuyen a que se disemine el fuego enemigo, a que se evite, con desplazamientos locales, el fuego que provenga de posiciones dominantes, y permiten continuar la defensiva, incluso si el enemigo hubiese logrado penetrar en la zona principal de resistencia.

259. El comandante de compañía enseñará a sus jefes de sección el recorrido exacto de la línea principal de combate y les asignará sectores para la defensa. Ordenará la organización de la posición, indicando el tiempo disponible para ello; a menudo ordenará la construcción de simulacros. Es necesario dictar disposiciones respecto a la apertura del fuego de barrera por parte de la artillería y las armas pesadas de infantería. Deberá haber previo acuerdo respecto a las señales luminosas para la apertura de dicho fuego.

Para que en los puntos de unión entre una fracción y otra no se establezcan intersticios en el dominio del terreno, el comandante de compañía se pone personalmente de acuerdo con los vecinos. En caso de necesidad, y sobre todo con tiempo poco claro y en la oscuridad, es necesario establecer una vigilancia especial en los puntos de unión entre uno y otro sector.

Deberá asegurarse la mutua colaboración entre las armas pesadas de infantería situadas cerca de los repetidos puntos de unión, y al efecto se instruirá a los comandantes de sección.

---

(1) Debe evitarse siempre el fortificarse en líneas continuas fácilmente enfiladas por el fuego contrario.

El comandante de compañía es responsable de la resistencia de su sector. Cuidará de que la compañía se halle siempre preparada para la defensa y de que pueda siempre aperebirse a tiempo de un ataque enemigo, especialmente en la oscuridad y con niebla. Mantendrá en todo caso una reserva.

260. El comandante de sección dará a conocer a sus sargentos el recorrido de la línea principal de combate, así como los puntos de unión entre las fracciones de la sección. Sobre el lugar ordenará el emplazamiento de los nidos. El comandante de sección determinará la misión de combate de los pelotones y de sus nidos, al objeto de conseguir el dominio ininterrumpido del terreno a vanguardia de la zona principal de resistencia y la reciproca protección por el fuego de los pelotones vecinos. La misión de combate que se confía al sargento establece la zona que el pelotón ha de dominar con el fuego. El sargento indica las fortificaciones a construir y los obstáculos a colocar.

262. Si el pelotón está emplazado en la línea principal de combate, el fus. amt. deberá situarse a vanguardia. Hay que hacer un amplio empleo de cambios de posición.

Las esc. fus. de los pelotones situados a vanguardia se colocarán de costumbre a retaguardia de la línea principal de combate. Dichas escuadras podrán:

a) Tomar parte en el fuego de defensa, disparando por los intersticios a vanguardia de la línea principal de combate; o bien,

b) Exterminar con fuego al enemigo que haya logrado penetrar en las líneas propias, o cerrar el camino con fuego al enemigo que haya conseguido internarse en las líneas propias; o bien,

c) Rechazar con choque inmediato al enemigo que haya logrado atravesar las líneas propias; o bien,

d) Proteger los flancos descubiertos; o bien,

e) Ser empleadas para seguridad de noche y con tiempo poco claro (por entre o a vanguardia de los nidos).

Tratándose de superficies dilatadas en el sentido de la anchura, se pueden agregar, en la línea principal de combate, las esc. fus. como refuerzo para el fuego del fus. amt.

Si el terreno no es despejado, puede ser necesaria una organización del pelotón distinta.

262. Los deberes de las reservas del comandante de compañía o sección son análogos a los enunciados en el número anterior para las esc. fus. de los pelotones emplazados en la línea principal de combate. Para la defensa se comportarán como las secciones y pelotones que se hallen en primera línea; sin embargo, su extensión en ancho y profundidad no deberá rebasar cierto límite, para que puedan emplearse en la forma prevista.

263. Los pelotones situados en las avanzadas de combate, lucharán en primera línea por medio del fus. amt. y abrirán el fuego a grandes distancias. Puede confiarse a las esc. fus. la misión de reforzar el fuego de los fus. amt., o la de proteger a los fus. amt. por los flancos, o bien la de explorar.

En caso de prolongarse la defensa, el cambio de posición puede ofrecer protección contra las iniciativas del adversario, haciéndole creer que la fuerza que ocupa la posición es mayor de la que existe en realidad.

La orden en que se concreta la misión que se confía a las avanzadas de combate, debe contener las reglas para su comportamiento en caso de ataque enemigo. Al replegarse las avanzadas de combate, deberán hacerlo en forma de no estorbar el fuego que se realiza desde la zona principal de resistencia, y cubrirse en lo posible del fuego enemigo. Para facilitar la cooperación entre las avanzadas de combate y la zona principal de resistencia, pueden utilizarse señales convenidas.

264. El combate con fuego de infantería en la defensa desde la zona principal de resistencia, se empieza por medio de las armas pesadas de infantería. Cuanto más se acerque el enemigo a la línea principal de combate, tanto más enérgicamente han de intervenir en el mismo las armas ligeras de infantería. Pero, a este efecto, hay que evitar a todo trance el que con una apertura de fuego demasiado precipitada se descubra la línea principal de combate y se ofrezcan objetivos a la artillería enemiga y a las armas pesadas de infantería. No obstante, se hace necesario abrir el fuego tan pronto como la artillería y las armas pesadas de infantería no sean ya suficientes para contener al ene-

migo. Los fus. amt. que abren fuego eficaz a grandes distancias, lo harán con preferencia desde posiciones cambiadas. Con esto se consigue evitar que el enemigo descubra demasiado pronto posiciones destinadas a la defensa a corta distancia.

265. Las fracciones de la compañía se desenfilarán dentro de su zona del fuego de un adversario situado en posición dominante, tan sólo mediante orden del comandante de compañía, y en caso de que la desenfilada no comprometa la defensa común, ni permita que el enemigo tome posición en la zona principal de resistencia. Es condición indispensable que el comandante de compañía esté facultado expresamente para dar semejante orden. Por lo demás, rige lo preceptuado en el número 159.

266. Cuando el enemigo lograrse irrumpir en la zona principal de resistencia, habría que procurar a todo trance exterminarlo con fuego. Las fracciones de la compañía que se hallen en su proximidad, deberán, en tanto se lo consienta su misión, rechazar al enemigo mediante contrachocos inmediatos, antes de que pueda haber sentado pie firme en el terreno conquistado o haberse organizado en él. Acabada la batalla, la línea principal de combate debe hallarse en poder de la compañía.

267. Durante el día es menester hacer los preparativos necesarios para la defensa nocturna. Para descubrir oportunamente al enemigo que se acerca en la oscuridad, precisa intensificar la actividad de los exploradores e iluminar el terreno a vanguardia. También puede ser necesario reforzar las avanzadas de combate.

268. En caso de ser necesario mantenerse durante varios días en la misma posición de defensa, importa en primer lugar perfeccionar las obras de atrinchamiento, de acuerdo con los principios arriba indicados. Los pozos de tirador deberán profundizarse de manera que permitan disparar desde la posición de rodillas o de pie. En caso de necesidad, se construirán abrigos contra el fuego de artillería. Es menester establecer unión entre los nidos y, hacia retaguardia mediante construcción de ramales. Los ramales no deberán rebasar los 80 centímetros de ancho y ser tan hondos que consientan el cubrirse por completo. Su

trazado deberá amoldarse a la configuración del terreno, evitándose en lo posible las líneas rectas. Deberán enmascararse contra las vistas aéreas.

Durante los trabajos correspondientes, que se ejecutarán normalmente de noche, el servicio de seguridad avanzado se organizará en forma que la tropa pueda ocupar sus posiciones en breves instantes.

269. De no haber necesidad de trabajos, es suficiente colocar de día una pareja de centinelas por sección o nido.

Para su colocación y para las correspondientes órdenes rigen los números 143-149.

La tropa descansa preparada para el combate.

Durante la noche hay que extremar la vigilancia. Se adelantarán las parejas de centinelas en forma que puedan dar cuenta de la aparición del enemigo con la debida anticipación. Si la distancia de la posición enemiga lo permite, podrán adelantarse hasta unos centenares de metros.

El terreno entre los nidos y los centinelas deberá ser recorrido por rondas de dos hombres a horas variadas.

Además de estas avanzadillas, se colocará en cada nido un centinela de seguridad inmediata.

El resto de la tropa puede descansar, aunque preparada para el combate.

270. Como quiera que el enemigo suele aprovechar el amanecer para sus ataques, conviene que una hora antes de despuntar el día se halle en su posición toda la tropa.

271. Para mantener despierto en la tropa el espíritu de combatividad en semejantes situaciones, y para darle la sensación de su superioridad, conviene efectuar frecuentemente empresas de patrullas nocturnas y golpes de mano contra las posiciones enemigas, con el fin de hacer prisioneros y botín. En tales casos, hay que evitar tiroteos: se emplearán únicamente granadas de mano y armas blancas. Antes de realizar tales empresas, precisa avisar a los vecinos, y al objeto de asegurar el repliegue se prepararán algunas armas automáticas.

#### b) Defensiva retardante

272. Misión, situación táctica y terreno determinarán si el comandante de compañía debe colocar sus

secciones una al lado de otra, o, menos frecuentemente, una tras otra. Es necesario asegurar acogida para las fracciones que se repliegan. La sección lucha casi siempre en formación ancha. Si adquiere demasiada profundidad, queda comprometido el mando. Si las unidades están distribuidas una al lado de otra, se asignarán subsectores a las secciones.

273. En terreno despejado se emplean, por regla general, tan sólo los fus. amt. La misión es la de complementar el fuego de las ametralladoras, proteger los puestos de observación de la artillería y armas pesadas de infantería, así como las posiciones de fuego de éstas. En un segundo tiempo tiene la misión de posibilitar el repliegue de estas últimas. Las posiciones de fuego de los fus. amt. deben consentir, en campo abierto, una apertura de fuego oportuna y eficaz a distancias considerables. Es muy importante que existan posibilidades de repliegue favorable, que consientan evacuar las posiciones sin ser vistos. Se hará amplio uso de cambios de posición y simulacros, al objeto de engañar al enemigo.

Las esc. fus. se emplearán en terreno despejado para protección de los flancos o alas descubiertas, para reconocimiento o para amparo de las fuerzas que se repliegan. En todo otro caso quedarán a cubierto, a disposición del sargento.

274. En bosques, de noche y con niebla y en terreno no despejado se utilizarán frecuentemente para la defensa también las esc. fus.

275. Para el comportamiento de los pelotones emplazados en las avanzadas de combate, rige análogamente el número 196.

276. La resistencia desde la línea defensiva tiene por objeto obligar al enemigo a perder tiempo y hombres en los preparativos de ataque. En algunos casos podrán emplearse, en toda su eficacia, las propiedades de repulsa de las armas automáticas.

Para que el repliegue de las distintas fracciones de la compañía se efectúe de común acuerdo, el jefe de la misma hará lo posible para establecer el momento en que ha de realizarse el repliegue hasta la próxima línea defensiva. Si ello no fuera posible, en terreno no despejado o en superficies muy amplias y de notable anchura, se fijará una línea a partir de la cual empe-

zará el repliegue en caso de ser rebasada por un adversario superior. Es necesario escoger esta línea en forma tal que pueda retardarse en lo posible el acercamiento del enemigo y al propio tiempo quepa todavía replegarse. Hay que procurar siempre avisar a los vecinos en caso de tener intención de replegarse.

277. Los comandantes de las compañías y secciones están obligados a reconocer y determinar oportunamente la manera y la vía para el repliegue de las secciones y pelotones. Es preciso ordenar muy claramente el objetivo a alcanzar, más acá del cual esté prohibido replegarse.

Se determinarán las fracciones que en primer lugar deben permanecer en su puesto. El repliegue se efectuará bajo protección del fuego de fracciones de la compañía que hayan permanecido en su puesto o de las que hayan sido destinadas a la protección de las que se repliegan, o bien bajo la de las armas pesadas de infantería y de artillería (números 202-208).

Los comandantes de sección se retirarán junto con las últimas fracciones.

Antes de emplazar a la compañía en el terreno entre la primera y la segunda línea defensiva o en esta última, es preciso efectuar el oportuno reconocimiento.

### c) Defensa antiaérea

(Ver números 209-210)

278. Las armas apropiadas para la defensa antiaérea de la compañía son el fus. amt. hasta los 1.000 metros y el fusil hasta los 500 metros.

Como quiera que hay que contar siempre con la aparición imprevista de aviones enemigos, los preparativos correspondientes deberán hacerse con anticipación. El servicio de exploración y alarma antiaérea tiene que asegurar oportuna apertura de fuego por parte de las armas antiaéreas.

Durante la noche, la lucha contra aviones mediante armas antiaéreas no corresponde a la compañía.

279. Durante la marcha, en los transportes por ferrocarril y camión, en los reposos y acantonamientos, intervendrán ametralladoras y fusiles únicamente mediante orden del comandante de la compañía.

280. Una compañía dispuesta para el combate no ofrece blancos favorables a los ataques aéreos, por razón de su amplia distribución. De la situación táctica depende si hay que emplear las ametralladoras, y hasta qué punto, en la defensa antiaérea. Es menester procurar siempre cumplir la misión de combate terrestre, sin preocuparse de la actividad de los aviones enemigos.

281. Según las condiciones del terreno, los fusileros dispararán de pie, de rodillas o sentados. Para la apertura del fuego, sirve cualquier posición que no entrafie estorbo recíproco.

282. La apreciación de las distancias se hace, en la compañía, por aproximación. Como norma, cabe tener en cuenta lo siguiente:

Con buenas condiciones de visibilidad y sin prismáticos, se pueden reconocer:

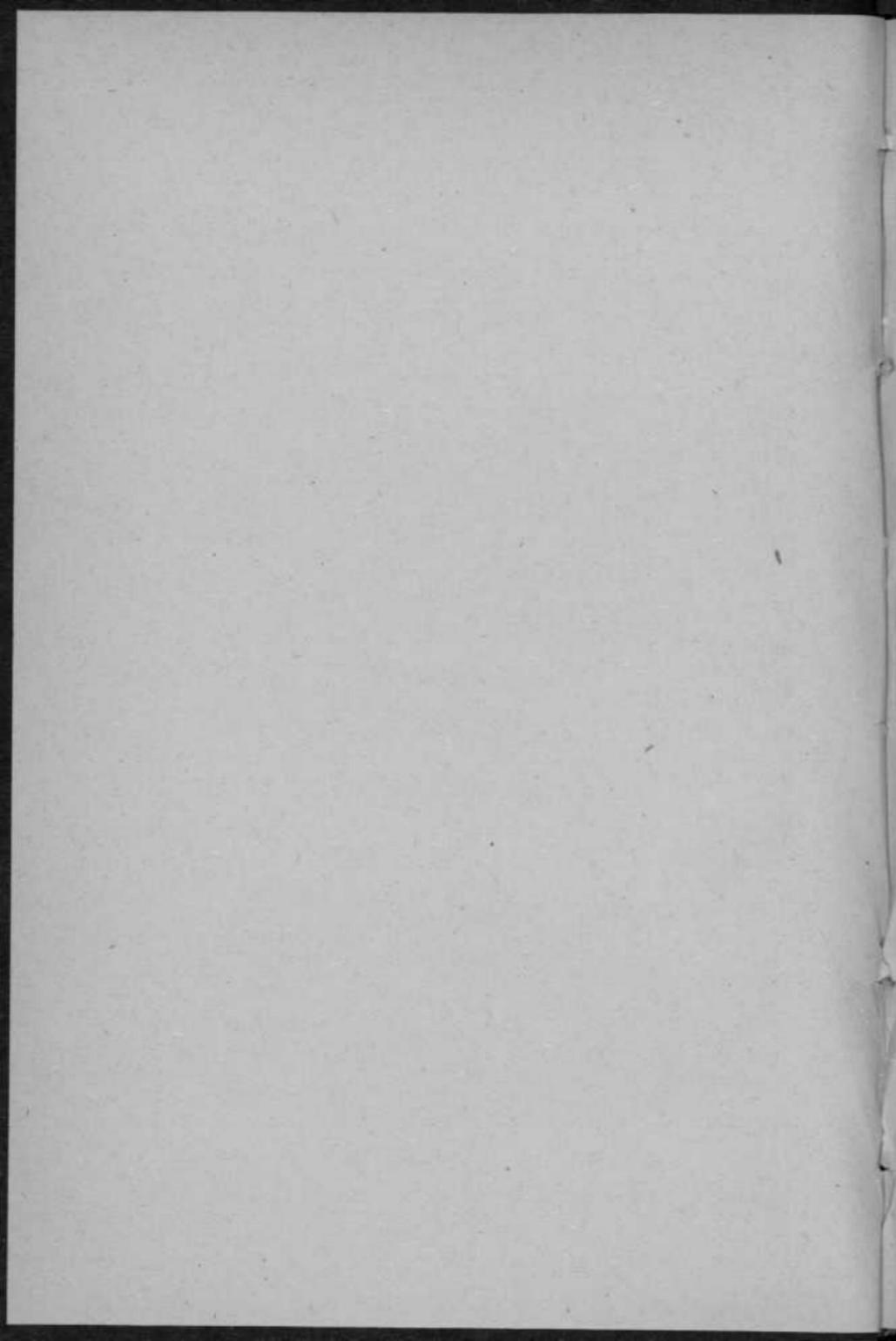
a) Hasta los 1.200 metros, las insignias de nacionalidad;

b) Hasta los 800 metros, las ruedas y el tren de aterrizaje;

c) Hasta los 600 metros, las cuerdas metálicas entre las alas;

d) Hasta los 300 metros, las cabezas de los tripulantes.

283. Al disparar contra blancos aéreos con ametralladoras y fusiles, se emplearán, siempre que quepa disponer de ellos, cartuchos blindados.



# TERCERA PARTE

---

## NORMAS PARA LA INSTRUCCION DE TIRO

(Fus., fus. amt., granada de mano)

---

### A. INSTRUCCIÓN CON FUSIL

#### INTRODUCCIÓN

284. El fusil sigue siendo circunstancialmente el arma de fuego principal de las compañías de fusileros. Por esta razón, debe dedicarse a la instrucción de tiro con fusil la mayor atención y el tiempo suficiente. El fin a obtener con esta instrucción es que todo soldado esté en condiciones de disparar segura y rápidamente, obteniendo en un minimum de tiempo un maximum de impactos en el blanco.

285. No hay que desanimar a los soldados que en principio sean malos tiradores. En muy raros casos el tiro defectuoso es consecuencia de falta de diligencia o pereza por parte del hombre. Es tarea importante del instructor la de influir en el espíritu de los malos tiradores, para despertar en ellos la convicción de que con voluntad firme pueden llegar a ser buenos tiradores.

## I.—INSTRUCCIÓN TEÓRICA

### DESCRIPCIÓN SOMERA DEL FUSIL MÁUSER 1893

286. Es indispensable para el fusilero el conocimiento de su arma. Las partes más esenciales son:

- a) cañón, con el aparato de puntería.
- b) caja de los mecanismos, con los mecanismos de:
- c) cierre,
- d) disparo,
- e) retenida y expulsión,
- f) repetición,
- g) seguridad;
- h) caja y guarniciones;
- i) guardamanos;
- j) baqueta.

287. El cañón.—Es un tubo de acero de una pieza; su abertura anterior se llama boca. El interior comprende la recámara o alojamiento del cartucho y la parte rayada o cañón propiamente dicho (ánima). Hay cuatro rayas que sirven para imprimir al proyectil un movimiento de rotación hacia la derecha. Por éste se logra que el proyectil, durante su trayectoria, permanezca siempre con la puntería dirigida al frente.

288. El aparato de puntería.—Va adherido al cañón y consta del punto de mira y del alza. Esta última se compone del pie del alza, la chapa y la corredera. La chapa lleva en sus costados los números que corresponden a las distancias de 400 m. a 2.000 m.; es decir, el 4 corresponde a 400 m., el 6 a 600 m., etc. Al pie de la chapa se encuentra una muesca que permite disparar abatiendo la chapa a 300 m., y que se llama muesca de mira de pie. Los fusiles más modernos llevan una graduación a partir de los 100 m. La corredera sirve para graduar el alza de acuerdo con las diferentes distancias, poniéndola con su borde superior en el número correspondiente. Lleva en su centro una muesca, que se llama muesca de mira. En el combate se usa normalmente la muesca de pie, porque, por lo general, no se dispara a distancias mayores de 400 metros.

289. El cajón del mecanismo encierra, acopla y permite el juego de los mecanismos que en conjunto se

citan: El cierre, formado por el cerrojo, movido por el mango o manivela, lleva el extractor, el portaseguro con el seguro, y alojado en su interior, el percutor con su cabeza y el muelle.

El mecanismo de disparo está compuesto de la palanca del disparador, que por un muelle está mantenido en la posición normal, y el disparador (gatillo).

El de repetición, por el elevador, el muelle y el fondo del depósito.

El mecanismo de retenida y expulsión, por el tope de retenida y expulsor.

290. La caja.—Es una pieza de madera de nogal, cuyas partes se denominan caña, cuerpo, garganta y culata.

291. El guardamano.—Es una pieza de nogal, que cubre la parte central del cañón, por arriba, para proteger la mano izquierda del tirador de las temperaturas elevadas del cañón.

292. Las guarniciones.—Son: la abrazadera superior, con el botón para sujetar el machete-bayoneta; la abrazadera inferior, que lleva la anilla superior para el portafusil; la anilla inferior (segunda); la cantonera.

293. La baqueta.—Es una varilla de acero, sujeta con la abrazadera superior, y sirve para fines de limpieza y para armar pabellones.

#### CUIDADO Y LIMPIEZA DE LAS ARMAS DE FUEGO

294. Cuidado y limpieza del fusil.—Es de la mayor importancia educar a los soldados a que cuiden sus armas de fuego con el mayor esmero. Deben estar convencidos de que la menor suciedad o el menor defecto pueden hacer el arma inútil para el combate. Por eso, debe evitarse apoyar el fusil con el punto de mira contra una pared, tirar el fusil a tierra, meter varios fusiles en un carro sin envolverlos, etc. Las mismas advertencias rigen, en mayor grado aún, para las ametralladoras y los fus. amt., porque su construcción complicada hace que sean más sensibles a los golpes, etcétera. El soldado debe saber que las manchas de óxido en el interior del cañón, pueden tener consecuencias graves. (A título de ejemplo, se recordará a los

alumnos el cuidado excepcional que los moros dedican a sus armas.)

No disponiéndose en esta guerra de un equipo reglamentario de limpieza, se emplearán toda clase de elementos circunstanciales, a saber:

Trapos para limpiar y engrasar las partes exteriores de acero.

Astillas de madera para limpiar las partes que no se pueden alcanzar con el trapo.

Cuerdas con pedazos de trapos o algodón para engrasar y limpiar el interior del cañón.

Aceite, de cualquier clase, para la limpieza y conservación del interior del cañón, para evitar que se oxiden las partes metálicas y para garantizar la marcha fácil de todas las partes del cerrojo.

Grasa para rellenar las comisuras entre la caja y las partes metálicas.

Barniz de linaza para la conservación de las partes de madera.

Cada vez que se emplee el fusil, debe hacerse, al menos, una limpieza superficial del mismo; en cambio, se verificará una limpieza a fondo después de cada combate o ejercicio de tiro, y si el fusil se ha mojado o debe ser guardado por un tiempo más largo. Hay que educar a clases y soldados en forma de que se ocupen del cuidado constante de sus armas sin que para ello sea necesario darles órdenes. Los Oficiales vigilarán constantemente el estado de limpieza de las armas de sus subordinados.

La limpieza del armamento debe considerarse como una materia especial de enseñanza en las Academias, que se hará también objeto de inspecciones especiales.

#### PROCESO EN EL INTERIOR DEL ARMA AL PRODUCIRSE EL DISPARO

295. Al accionar sobre el disparador, se deja libre el tope que sujeta el resorte del percutor. Al extenderse el muelle, empuja hacia adelante el percutor, cuya punta hiere el fulminante, inflamándolo y provocando la explosión de la pólvora contenida en el cartucho. Los gases de la explosión impulsan el proyectil en el ánima del cañón, forzándole a tomar las rayas,

las cuales imprimen a aquél un movimiento de rotación, cumpliendo  $2 \frac{1}{2}$  revoluciones hacia la derecha sobre su eje. De esta manera el proyectil se mantiene dirigido con la punta hacia adelante toda la duración de la trayectoria.

#### TRAYECTORIA

296. El recorrido del proyectil se llama trayectoria; en ésta se distinguen las ramas ascendente y descendente, y el punto más alto de la misma es el vértice. Sobre la trayectoria influyen los factores siguientes:

- a) La velocidad que al proyectil imprime la expansión de los gases de la pólvora.
- b) La gravedad.
- c) La resistencia del aire.

#### DEFINICIONES

297. Línea de tiro.—Es la prolongación del eje del arma dispuesta para el disparo.

Línea de mira.—Es la visual determinada por los puntos correspondientes de los elementos de puntería del arma (muesca y punto de mira).

Línea de situación.—La que une el origen de tiro o de la trayectoria con el punto del blanco o balín.

Angulo de tiro.—El que forma la línea de tiro con el horizonte del arma.

Angulo de mira.—El formado por la línea de tiro y la de mira.

Angulo de situación.—El formado por la línea de situación con el horizonte del arma.

Angulo de elevación.—El formado por las líneas de tiro y de situación.

Angulo de caída.—Se denomina así la inclinación de la trayectoria en el punto de caída.

Angulo de llegada.—El formado por la tangente a la trayectoria en el punto de llegada con la superficie del terreno.

Máxima o altura de tiro.—Se llama así a la ordenada del vértice de la trayectoria.

Flecha.—Es la mayor de las perpendiculares traza-

das desde los puntos de la trayectoria a la línea de situación.

**Punto de caída.**—El punto en que la rama descendente de la trayectoria encuentra el horizonte del arma.

**Punto de llegada.**—El punto en que la trayectoria encuentra el blanco.

**Velocidad inicial del proyectil.**—La velocidad de traslación del mismo en el origen.

**Ordenada y abscisa.**—La vertical trazada desde un punto cualquiera de la trayectoria hasta su encuentro con el horizonte del arma, es la ordenada de ese punto; y abscisa, la distancia desde el origen de aquélla hasta el pie de la ordenada.

**Ordenada máxima o altura de tiro.**—Se llama así la ordenada del vértice de la trayectoria.

**Zona peligrosa.**—Para un blanco de altura dada y para una sola trayectoria, es el espacio por el que no puede marchar dicho blanco sin ser tocado por el proyectil, contado dicho espacio sobre la línea de situación.

**Zona desenfilada.**—La profundidad del terreno que un obstáculo pone a cubierto de proyectiles.

**Punto a apuntar.**—Aquel a que se dirige la línea de mira.

**Impacto.**—El punto de choque del proyectil sobre el blanco o sobre el terreno.

**Dispersión del tiro.**—Es la propiedad en virtud de la cual se reparten con una cierta regularidad, en una cierta superficie del blanco, los impactos producidos por los proyectiles disparados en igualdad de condiciones. Cuanto más reducida sea la superficie de dispersión, tanto más preciso es el tiro.

**Agrupamiento.**—Es el conjunto de impactos obtenido en un blanco con una o varias armas que disparan contra él.

**Velocidad de tiro.**—Número de disparos que un arma o un tirador efectúa en un minuto.

## II.—INSTRUCCIÓN PREPARATORIA

298. La instrucción preparatoria comprende las materias siguientes:

- a) empuñar fuertemente la garganta;

- b) accionar correctamente sobre el disparador (gatillo);
- c) dirigir la línea de mira a un punto determinado (apuntar);
- d) encarar el arma en las diferentes posiciones del tirador, ante todo en la posición tendido, que es la normal.

#### EMPUÑAR LA GARGANTA

299. Para los primeros ejercicios de "empuñar la garganta", los hombres se disponen por parejas, dándose frente uno a otro. Los fusiles se colocan con la boca del cañón sobre el hombro izquierdo del que está al frente, manteniendo la culata, más o menos, a la altura de la cadera derecha, el cañón vuelto hacia la derecha. La vista del hombre está dirigida a la mano derecha. La mano debe empuñar la garganta firmemente, tocándose las puntas de los dedos pulgar y mayor. El dedo índice queda estirado a lo largo del guardamonte, sin tocar el gatillo. Una vez obtenida alguna práctica en el empuñar, se hace el ejercicio en las diferentes posiciones del tirador.

#### ACCIÓN SOBRE EL DISPARADOR

300. En la misma forma se enseña al soldado la acción del dedo sobre el disparador.

El dedo índice toma contacto con el gatillo con la segunda falange, y, encorvando ambas falanges, lo retira con un movimiento resuelto, hasta sentir una cierta resistencia, es decir, hasta tomar "punto de apoyo"; luego se acciona progresiva y continuamente hasta que se produzca el disparo. Si se acciona por tirones violentos, se desplaza la línea de mira, siendo la consecuencia un tiro impreciso.

Al efectuar esto, la palma de la mano, hasta su nacimiento, debe permanecer fuertemente adherida a la garganta para que el movimiento del dedo índice no se transmita a la mano.

Después de efectuado el disparo, el dedo índice continúa un momento presionando el gatillo y luego se tiende lentamente.

Para enseñar al alumno el movimiento correcto, el instructor puede colocar su dedo sobre el de aquél.

EJERCICIOS DE PUNTERÍA

301. Apuntar, quiere decir dirigir la línea de mira sobre el objetivo, levantando el cañón por medio del aparato de puntería en la medida que corresponde a la caída del proyectil a una distancia definida.

Tratándose de blancos pequeños, se apunta normalmente al pie del blanco. Contra objetivos de gran tamaño, se apunta al centro del blanco. La influencia del viento se tendrá en cuenta, desplazando la línea en la dirección del viento.

Si el punto de mira está expuesto a los rayos del sol, parece mayor de lo que es en realidad. Por lo tanto, el soldado tiende a tomar punto fino, resultando un tiro corto.

302. Los ejercicios de puntería, se empiezan explicando al hombre los elementos que definen la línea de mira, es decir, el ojo derecho del tirador, el borde superior imaginario de la muesca y el punto de mira.

A continuación se enseñarán al soldado los errores más usuales de puntería (valiéndose al efecto de unos modelos de muesca y punto de mira confeccionados de cartón), a saber:

a) Punto fino (fig. 1), cuya consecuencia es un tiro corto.

b) Punto lleno (fig. 2), cuya consecuencia es un tiro alto o largo.

FIG. 1



FIG. 2



c) Correr el punto hacia la derecha (izquierda) de la muesca (figs. 3 y 4). La consecuencia es un impacto a la derecha (izquierda) del blanco.

FIG. 3



FIG. 4



FIG. 5

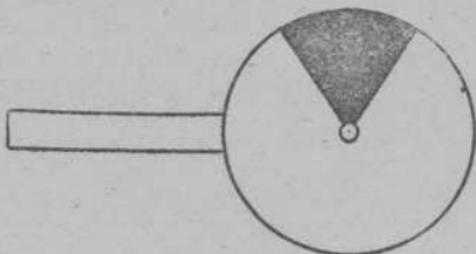


d) Torcer el arma a la derecha (izquierda) (fig. 5). La consecuencia es un impacto a la derecha (izquierda), y corto.

303. Tan pronto como el hombre haya aprendido a tomar correctamente la línea de mira, se le enseñará a aplicarla sobre un punto determinado. Con este fin, el instructor dirige el fusil, colocado en un caballete de punterías, sobre cualquier blanco, e indica al alumno el punto a apuntar. Luego el alumno dirige el fusil sobre cualquier blanco, cuidando de no cometer ninguno de los errores mencionados en el número anterior.

304. En seguida se pasa a comprobar la regularidad de la puntería por el método siguiente: El instructor apunta el fusil sobre un punto cualquiera de un blanco

FIG. 6



colocado a 10 metros de distancia; hace marcar el punto por un auxiliar, que al efecto se sirve de una diana móvil (fig. 6), que mueve según las indicaciones del instructor, hasta encontrar el punto correcto. (La diana móvil es una chapa de latón circular pintada en blanco, alrededor de 5 cm. de diámetro, provista de un mango; lleva en su parte superior un triángulo pintado en negro, cuyo vértice inferior coincide con el centro del círculo; el centro está perforado para dejar pasar la punta del lápiz del auxiliar.)

Luego, el soldado, sin tocar el arma, visa al blanco y se esfuerza por tomar la línea de mira en forma correcta; por indicaciones al auxiliar, hace correr la diana móvil hasta que su centro coincida con el punto visado. Tan pronto como cree tener la línea de mira correcta, hace marcar el punto correspondiente por el auxiliar. (Los puntos deben marcarse en el blanco tan finos, que no se distingan desde el caballete.) Luego, el auxiliar quita la diana móvil del blanco, y la misma

operación se repite dos veces. Si el soldado ha apuntado correctamente, resulta de sus tres punterías un triángulo de pequeñas dimensiones, agrupado alrededor del punto apuntado por el instructor (fig. 7). Si el

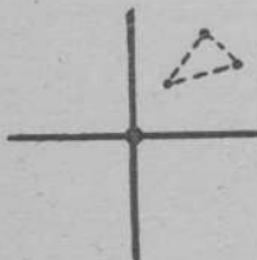
FIG. 7



● — punto apuntado por el instructor.

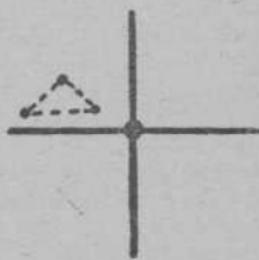
triángulo muestra dimensiones mayores de 12 mm. por lado, prueba que el educando todavía no sabe apuntar correctamente. De la situación del triángulo con respecto al punto apuntado por el instructor, se pueden deducir los errores de puntería que suele cometer el alumno; por ejemplo, si la agrupación se encuen-

FIG. 8 a)



El hombre ha tomado punto fino, corriéndolo a la izquierda

FIG. 8 b)



El hombre ha corrido el punto a la derecha

tra a la *derecha* y *por encima* del punto apuntado, el hombre suele tomar punto *fino* y correr el punto hacia la *izquierda* (fig. 8 a y b). Al juzgar las punterías, hay que tener en cuenta que los errores de puntería se

manifiestan en el blanco en sentido inverso, porque el arma está apuntada correctamente y no se mueve durante las tres punterías.

A base de los resultados obtenidos, se instruirá al soldado sobre los errores cometidos y se repetirá el ejercicio hasta conseguir una puntería correcta.

#### LAS POSICIONES DEL TIRADOR

305. La posición normal del tirador en el combate es la posición tendido, con o sin apoyo, procurando siempre el apoyo. Además se emplearán muchas veces las posiciones: de rodillas, sentado con o sin apoyo, detrás de árboles, de pie, detrás de parapetos, etc. La posición de pie sin apoyo, casi no se emplea en el combate; por lo tanto, no se enseña en las Academias, en vista del poco tiempo disponible para la instrucción.

En todas las posiciones la vista queda dirigida al blanco, manteniendo el cuerpo firme, pero sin rigidez, y apoyando el fusil fuertemente contra el hombro. Las posiciones de la culata sobre los músculos del brazo o en la clavícula son defectuosas. Al encarar, el hombre dirige inmediatamente la línea de mira sobre el objetivo, tomando al mismo tiempo punto de apoyo. Durante el encaramiento el hombre inspira y expira, conteniendo la respiración durante la puntería. Luego corrige la puntería y procura mantenerla invariable; al mismo tiempo sigue presionando con la segunda falange sobre el disparador, de una manera uniforme y continua, hasta ser sorprendido por el disparo.

Después del disparo, el tirador continúa un momento apuntando y presionando el gatillo; luego abre el ojo cerrado, extiende el dedo índice, levanta la cabeza y baja el arma tranquilamente. Después de un momento de reflexión, acusa su puntería (es decir, el punto a que la línea de mira estaba dirigida en el momento de salir el disparo) por las indicaciones siguientes: por ejemplo, "corto", o "corto derecha", "izquierda", "arriba e izquierda", etc.

La declaración del punto visado tiene mucha importancia, porque educa al hombre a mantener la vista al blanco en el momento de producirse el disparo.

306. El primer ejercicio de encarar, se hace sentán-

dose el hombre ante una mesa que le permite apoyar los codos; la boca del cañón descansa sobre una bolsa de arena. Es importante que el hombre esté sentado con toda comodidad y pueda apoyar el costado izquierdo del pecho contra la mesa para asegurar la inmovilidad. El instructor ayuda al alumno para lograr una colocación conveniente de los sacos de arena.

El instructor inspeccionará la corrección de la puntería por medio del espejo de puntería. El hombre no efectúa el disparo, o lo hace con cartuchos de fogueo. Los errores de puntería y los malos hábitos al apuntar, por ejemplo, demorar la puntería, deben contrarrestarse seriamente desde un principio; más tarde son muy difíciles de desarraigar.

307. Posición tendido.—Para apuntar en esta posición con o sin apoyo, el hombre se colocará algo oblicuamente con dirección al blanco; cabeza, cuerpo y piernas, en la misma dirección; ambas piernas, ligeramente separadas y tendidas, tocan el suelo con su parte interior; no deben doblarse, ni levantarse los talones. El cuerpo descansa firmemente sobre ambos codos y el bajo vientre. La mano derecha empuña fuertemente la garganta, haciendo una fuerte presión con el dedo pulgar en la parte superior. La mano izquierda, con el pulgar tendido a lo largo de la caja y los demás dedos encorvados y apoyados ligeramente en ésta, sostiene el arma con toda la palma de la mano por delante del guardamonte. Ambos brazos dirigen el arma hacia el objetivo, para lo cual la mano derecha lo apoya fuertemente contra el hombro.

En la posición con apoyo, es conveniente empuñar la culata con la mano izquierda por abajo.

308. Para las demás posiciones, como las de rodillas, sentado, detrás de árboles, parapetos, etc., no se enseñan formas reglamentarias; el soldado las adopta como le resulte más rápido y más cómodo, teniendo en cuenta las particularidades del terreno y la situación táctica. En los ejercicios deben ejercitarse las posiciones más variadas.

#### TIRO RÁPIDO

309. De dos adversarios que se combaten, será vencedor el que sabe disparar con mayor certeza y veloci-

dad. Además, en el combate moderno se presentarán muchas veces blancos cuya visibilidad es de corta duración. Por estas razones, es indispensable que el tirador de fusil no haya solamente aprendido a disparar con corrección, sino también con gran velocidad. Para conseguir esto, es necesario ejercitar el "tiro rápido" metódicamente en todas las posiciones del tirador. El tiro rápido se consigue por la velocidad y el automatismo de los movimientos de encarar, dirigiendo inmediatamente el punto de mira sobre el objetivo y tomando al mismo tiempo punto de apoyo. Una vez encarada el arma, no debe haber necesidad de modificar la posición de la culata o de la cabeza. Los instructores deberán tener presente que la velocidad del tiro puede conseguirse sólo por la aceleración de los movimientos hasta la toma del punto de apoyo inclusive; la ulterior acción del dedo sobre el disparador y la puntería deben hacerse con toda calma. Por rápido que sea el tiro, si no se alcanza el blanco, no tiene valor alguno.

### III.—INSTRUCCIÓN DE TIRO REAL

#### GENERALIDADES

**310.** Los ejercicios de tiro real se efectúan en un polígono o en un campo cualquiera en que se pueda disparar sin peligro para los vecinos.

El director del tiro es responsable de las medidas de seguridad.

En el asentamiento del blanco debe haber una protección para los marcadores (trinchera, etc.), con el fin de evitar que se pierda mucho tiempo en ir y volver al blanco para averiguar los impactos. Es conveniente que haya comunicación telefónica entre la tropa y los marcadores. Si ésta faltara, habría que comunicarse por señales convenidas.

Antes del tiro de instrucción se debe haber comprobado la puntería de cada fusil, indicando al tirador las particularidades que tiene.

Antes y después del ejercicio de tiro se pasará escrupulosa revista de armas y se limpiará el interior del cañón de cada fusil. Para los primeros ejercicios de tiro se escogerán días claros y serenos.

311. Para los ejercicios de tiro, la tropa se divide en grupos de tres a cinco hombres. El grupo al que toca tirar se coloca inmediatamente detrás del emplazamiento del tirador. Los cerrojos de los fusiles estarán abiertos. Cada soldado recibe sus cartuchos, antes de empezar el tiro, por el encargado del municionamiento, quien es responsable de que no se pierda ningún cartucho.

El resto de la tropa, algo alejada del emplazamiento del tirador, se ocupa, bajo la vigilancia de un suboficial, en ejercicios de puntería.

312. Debe estar presente un escribiente para anotar los resultados en el libro de tiro y en las libretas individuales, que debe tener cada uno de los hombres.

313. En los ejercicios de tiro de instrucción se empleará el alza abatida, que corresponde a la distancia de 300 m. El hombre debe saber que, disparando, por ejemplo, a 100 m., los impactos resultarán altos si apunta al pie de la diana. En los ejercicios de corrección debe corregir esta causa de error apuntando más bajo. Es preferible el tiro corto al largo, porque utiliza los rebotes, pero por todos los medios debe conseguirse el tiro preciso.

314. Si al disparar fallara algún cartucho, el soldado retirará el arma, abrirá el cerrojo transcurridos algunos segundos, sacará el cartucho, volverá a colocarlo, y si sucediese lo propio, le será cambiado por otro. El cartucho fallado se ensayará en otro fusil, y si en él no detonara, será declarado inútil.

#### TIRO DE INSTRUCCIÓN

315. Los ejercicios de tiro de instrucción comprenden:

- ejercicios de agrupamiento,
- ejercicio de corrección.

316. Los blancos que se emplean en los ejercicios de agrupamiento y de corrección, son los llamados "blancos de instrucción". Su forma es cuadrada, de 1,25 metros de lado para las distancias de 100 metros, y de 2 metros para las superiores.

La referencia central para la puntería es un triángulo equilátero de 0,30 metros de lado, cuyo vértice

inferior coincide con el centro del blanco, y el lado opuesto es paralelo a la base de éste.

En caso de no existir los blancos reglamentarios, pueden emplearse otros cualesquiera.

317. Para los ejercicios de corrección, los blancos llevarán dibujados rectángulos cuyo centro coincida con el del blanco, para 300 metros; y a 0,31 metros, 0,29 metros encima de la vertical de dicho centro, para 200 y 100 metros, respectivamente. Los indicados rectángulos serán de un color distinto para cada distancia: azules para 100 metros, rojos para 200, y negros para 300 metros.

Las dimensiones de los mismos, para fusil, serán las siguientes:

Distancia — Metros	Clase de tirador	Dimensiones	
		Altura — Metros	Anchura — Metros
100	1. <sup>a</sup>	0,31	0,25
	2. <sup>a</sup>	0,55	0,52
200	1. <sup>a</sup>	0,63	0,56
	2. <sup>a</sup>	1,05	0,88
300	1. <sup>a</sup>	0,83	0,67
	2. <sup>a</sup>	1,41	1,20

318. Para calificar los ejercicios de agrupamiento, se emplearán unas plantillas rectangulares, de dimensiones iguales a las expresadas anteriormente en el número 317, debiendo la de cada distancia comprender dos rectángulos: uno, el que corresponde al tirador de primera, y el otro, al de segunda. Estas plantillas se aplicarán sobre el blanco cubriendo los agrupamientos de modo que comprendan el mayor número de impactos.

319. Debido a la escasez de tiempo disponible para la instrucción, se limita el número de ejercicios a lo más indispensable.

TABLA DE LOS EJERCICIOS DE INSTRUCCIÓN

N.º del ejerc.	Dist. <sup>a</sup>	Clase	Posición del tirador	N.º de carts.	Condición mínima para pasar al ejercicio siguiente	Observaciones
1	100	Agrupamiento.	Sentado ante la mesa.	5	4 impactos dentro del rectángulo mayor de la plantilla correspondiente.	
2	100	Corrección.	Tendido con apoyo.	5	3 impactos dentro del rectángulo mayor dibujado en el blanco para la distancia de 100 metros.	El tirador tiene 50 segundos a su disposición para los 5 disparos. Pasado este tiempo, el instructor hace interrumpir el fuego. Para el resultado se cuentan solamente los disparos que el tirador ha logrado hacer.
3	200	Corrección.	Tendido sin apoyo.	5	3 impactos dentro del rectángulo mayor dibujado en el blanco para 200 metros.	
4	300	Corrección.	Tendido con apoyo.	5	3 impactos dentro del rectángulo mayor dibujado en el blanco para 300 metros.	

## B) INSTRUCCIÓN CON FUSIL AMETRALLADOR

### GENERALIDADES

320. El fusil ametrallador (fus. amt.) es el arma de fuego más potente de la compañía de fusileros. Por su gran potencia de fuego y por ser fácilmente desplazable el haz de sus proyectiles, es el arma indicada para cumplir las misiones más variadas.

321. El fuego del fus. amt. consiste normalmente en una sucesión rápida de ráfagas de tres a ocho disparos. Las pausas entre una y otra ráfaga no deben ser mayores que el tiempo indispensable para corregir la puntería. Tiradores bien instruídos estarán en condiciones de conseguir en 30 segundos 60 a 80 impactos, según la distancia, el tamaño y la visibilidad del blanco.

Cada ráfaga se hace en forma de fuego concentrado, no debiendo desplazarse la línea de mira durante la ráfaga. Los blancos anchos se batien por ráfagas de fuego concentrado, desplazando lateralmente el punto visado después de cada ráfaga.

322. Solamente los tiradores instruídos con gran esmero estarán capacitados para aprovechar el rendimiento del arma en toda su amplitud. Por consiguiente, los ejercicios de tiro deberán ejecutarse frecuentemente y en toda oportunidad posible, aun cuando la tropa esté ya emplazada en el frente.

### I.—INSTRUCCIÓN PREPARATORIA

323. Para los ejercicios de puntería con fus. amt. rigen las mismas prescripciones dadas para los con fusil (números 301-304).

Al encarar, el tirador dirige en seguida la línea de mira sobre el punto a apuntar y toma punto de apoyo. En caso de serle más cómodo, puede accionar sobre el gatillo con el dedo mayor en vez del índice. Al disparar por ráfagas, y en las pausas entre las mismas, se suelta el dedo del gatillo únicamente en la medida necesaria para interrumpir el fuego.

## II.—INSTRUCCIÓN TÉCNICA

### GENERALIDADES

324. La instrucción técnica abarca el conocimiento del arma y el del funcionamiento de sus partes más esenciales. Importa, en primer término, que los tiradores sepan manejar su arma con seguridad y rapidez, así como reconocer y reparar las averías más usuales de la misma.

La carga y el cambio del cañón deben ejercitarse con tanta frecuencia, que produzcan un automatismo absoluto de los movimientos respectivos.

Los detalles de la instrucción técnica dependen del modelo del arma de que se disponga. Como en la guerra se emplean varios modelos distintos, se omite la descripción de cada uno de ellos.

### POSICIONES DEL TIRADOR

325. La posición normal, y, puede decirse, exclusiva, del tirador de fus. amt., es la de "tendido". El arma se apoyará precisamente sobre el hombro derecho. La línea de los hombros debe conservarse casi perpendicular a la de tiro; en ello estriba la diferencia esencial entre esta posición y la que se adopta para el fusil individual. La mano derecha empuñará fuertemente el arma por el pistolete, mientras la izquierda, abrazando la garganta, contribuirá a hacer más sólido el apoyo de la cantonera, o de la chapa de hombro, en el del tirador, y dará estabilidad al conjunto. Siempre que el ángulo de situación bajo el que se percibe el objetivo, combinado con la inclinación del terreno en que el tirador está colocado, dificulte la determinación de la puntería, el tirador preparará convenientemente el suelo en que apoyan los patines de la horquilla, bien construyendo una pequeña plataforma, bien enterrando suficientemente los citados patines.

Solamente en casos excepcionales podrá el fusilero ametrallador adoptar la posición de "sentado" o "de rodillas", procurándose siempre un apoyo de conveniente altura.

326. En casos excepcionales, el tirador puede disparar sobre la marcha. Al efecto, se lleva el portafusil sobre el hombro izquierdo, de modo que el fusil venga a colgar sobre la cadera derecha. La mano derecha empuña el pistolete, apretando el codo de este lado la culata contra la cadera. La mano izquierda coge el fusil por el mango o nacimiento de la horquilla, etc., según el modelo de que disponga, y le da la dirección con la mayor firmeza posible.

#### CLASES DE FUEGO

327. Las distintas clases de fuego son:  
el "fuego de repetición" (o sea tiro a tiro);  
el "fuego por ráfagas".

El número de cartuchos empleados en una ráfaga varía de 3 a 8. Las ráfagas serán tanto más cortas, cuanto mayor dificultad presente la puntería sobre el objetivo respectivo. El fuego por ráfagas puede ser "concentrado" (si varias ráfagas seguidas van dirigidas sobre el mismo punto), o "repartido" (si las ráfagas están dirigidas a distintos objetivos, situados a la misma distancia aproximadamente). Las pausas entre una y otra ráfaga deben ser lo más cortas posible, empleando únicamente el tiempo indispensable para renovar la puntería.

### III.—INSTRUCCIÓN DE TIRO REAL

#### GENERALIDADES

328. Debido a las circunstancias especiales en que se realizan los cursillos, y como medida necesaria de seguridad, el tiro de instrucción se ejecuta exclusivamente a 25 m. de distancia.

329. Las prescripciones generales para el tiro de instrucción con fusil (números 315-318) rigen análogamente para el tiro con fus. amt.

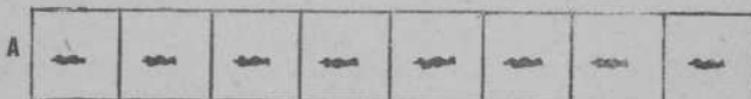
330. Antes de empezar el tiro, el director hace averiguar, mediante algunos tiros de prueba, el punto de puntería correcto del fus. amt. y hace a cada tirador las indicaciones correspondientes. En algunos casos

puede ser conveniente variar el alza para obtener un punto de puntería correcto.

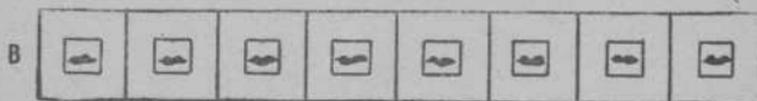
331. Al presentarse una interrupción del arma, el director del tiro averigua la causa y explica cómo se la reconoce y subsana. Determina si es culpa del tirador o no. Son culpa de éste las interrupciones debidas a mala preparación del arma o de los cartuchos y a un manejo defectuoso del fus. amt. En cambio, las interrupciones debidas a cartuchos fallados o rotura de alguna pieza del fus. amt. no se harán depender nunca del tirador. Las decisiones del director se anotan en el libro de tiro.

#### BLANCOS

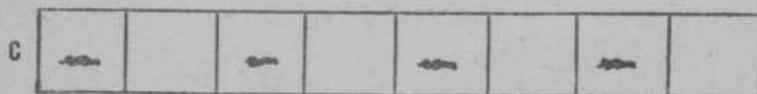
332. Los blancos que se usan en el tiro de instrucción son los siguientes:



Una fila de 8 cuadrados en papel gris, de 16 cm. de lado cada uno; en el centro de cada cuadrado va dibujada en negro la silueta de un tirador tendido, de 25 mm. de ancho y 15 mm. de altura.



Igual al anterior, dibujando en el centro de cada cuadrado otro de 6 cm. de lado.



Igual al A, pero cubriendo cada segunda silueta (quedan cuatro visibles).

Varias filas de estos blancos se pegan en un bastidor de 1,20 m. de altura y 2,70 m. de ancho.

**EJERCICIOS DE TIRO DE INSTRUCCIÓN**

**333. Primer ejercicio: fuego de repetición.**

Objeto: Aprendizaje de la puntería exacta.

Ejercicio: Cinco disparos, tiro a tiro, sobre cinco siluetas en orden irregular, según las indicaciones del director.

Blanco: B.

Posición: tendido con horquilla.

Ejecución: El tirador está tendido detrás del fus. amt. cargado para fuego de repetición y puesto en el seguro, la mano izquierda en la culata o culatín, la mano derecha en el pistolete. El director ordena, p. ej.: *Fila superior, segunda silueta de la izquierda*. El soldado repite la orden. El director: *Atención* (a esta voz, se quita el seguro). *Fuego a discreción*. Después del disparo el soldado baja el fus. amt. y espera nueva orden, por ejemplo: *Fila inferior, tirador más a la derecha*.

**EXIGENCIAS:**

Categoría	Cuadrados de 6 m/m tocados	Tiempo	Observaciones
II	3	Ilimitado.	Se pueden dar hasta 3 cartuchos más. Entre los últimos 5 disparos debe haber 3 impactos.
I	No tira este ejercicio		

**334. Segundo ejercicio.**

Objeto: Aprendizaje de una ráfaga de cinco disparos

Ejercicio: Una ráfaga de cinco disparos disparada sobre una silueta determinada por el director.

Blanco: A.

Posición: Tendido, con horquilla; el fus. amt. está cargado con cinco cartuchos, preparado para el fuego ametrallador y puesto en el seguro.

Ejecución: Posición de partida, como en el primer ejercicio. El director ordena, p. ej.: *Fila superior, tercera silueta de la izquierda*. El tirador repite la orden. El director ordena: *Cinco disparos. Atención. Fuego a discreción*. A la voz *Atención*, el soldado quita el seguro y encara el arma.

**EXIGENCIAS:**

Categoría	Impactos en el cuadrado designado	Dispersión		Observaciones
		altura máxima	ancho en cm.	
II	3	12	16	Para determinar la dispersión se miden las distancias vertical y horizontal entre los bordes interiores de los impactos exteriores.
I	4	12	16	

**335. Tercer ejercicio (1):**

Objeto: Aprendizaje de una ráfaga de ocho disparos,

Ejercicio: Una ráfaga de ocho disparos sobre una silueta designada por el director.

Blanco: A.

Posición: Tendido, con horquilla; el fus. amt. está cargado con ocho cartuchos, preparado para el fuego ametrallador y puesto en el seguro.

Ejecución: Posición de partida, como en el primer ejercicio. El director ordena, p. ej.: *Fila del centro, segunda silueta de la izquierda*. El soldado repite la orden. El director ordena: *Ocho disparos. Atención. Fuego a discreción*. A la voz *Atención*, el soldado quita el seguro y encara el arma.

**EXIGENCIAS:**

Categoría	Impactos en el cuadrado designado	Dispersión		Observaciones
		altura máxima	ancho en cm.	
II	5	16	16	Para determinar la dispersión se miden las distancias vertical y horizontal entre los bordes interiores de los impactos exteriores.
I	5	12	14	

(1) En el caso de escasear el tiempo, se suprime este ejercicio, pasando inmediatamente del 2.º al 4.º.

### 336. Cuarto ejercicio:

Objeto: Aprendizaje de la repartición del fuego.

Ejercicio: Repartir 25 disparos en varias ráfagas sobre cuatro siluetas.

Blanco: C.

Posición: Tendido, con horquilla; el fus. amt. está cargado con 25 cartuchos, preparado para el fuego ametrallador y puesto en el seguro.

Ejecución: Posición de partida, como en el primer ejercicio. El director ordena, p. ej.: *Fila de abajo*. El soldado repite la orden. El director ordena: *25 disparos. Atención. Fuego a discreción*. A la voz *Atención*, el soldado quita el seguro y encara el arma.

#### EXIGENCIAS:

Categoría	Cuadrados tocados	Impactos en total	Ningún impacto más de... cm.		Tiempo máximo a partir del primer disparo	OBSERVACIONES
			Por encima de la	Por debajo de los blancos		
II	4	15	3	3	45 seg.	Número de ráfagas, a discreción del soldado. El director hace las veces del jefe de esc. y hace al soldado observaciones acerca de la ubicación de los impactos.
I	4	18	2	2	40 seg.	

El mejor tirador es el que logra el mayor número de impactos en el menor tiempo.

## C) INSTRUCCIÓN CON GRANADAS DE MANO

### GENERALIDADES

337. La granada es un arma muy importante para el combate cercano; puede emplearse a distancias hasta los 30 m. para complementar la eficacia de las armas de fuego.

Con las granadas de mano se pueden alcanzar blancos dentro de abrigos o detrás de cubiertas que con el fusil o el fus. amt. no pueden batirse, obligando al enemigo a salir de sus cubiertas (combate en posiciones fortificadas y en poblados).

Para fines de voladuras circunstanciales pueden emplearse varias granadas reunidas en manojo o dispuestas una tras otra.

338. El fin a alcanzar en la instrucción con la granada de mano es el lanzamiento certero; además el soldado debe darse cuenta de la eficacia de la granada, así como aprender su empleo como complemento de las armas de fuego. Se le debe quitar el temor a este arma, porque sólo un hombre que tiene completa confianza en su arma la puede utilizar tranquila y convenientemente.

### INSTRUCCIÓN PREPARATORIA

339. Para la instrucción preparatoria se emplean imitaciones de granadas, cuyas dimensiones y pesos corresponden a la granada real; con aquéllas se ejecutan lanzamientos contra blancos a distancias reducidas, y lanzamientos a distancia mayor. A este efecto se presta, en primer término, la hora de gimnasia.

Importa, en primer lugar, el lanzamiento desde la posición tendido y desde la carrera. Sobre la técnica del lanzamiento no se hacen prescripciones fijas; puede dejarse a la voluntad del individuo.

340. El manejo de la granada real se prepara con granadas de instrucción que van provistas de fulminantes reales. Faltando éstas, se pasa inmediatamente al lanzamiento de granadas reales.

### LANZAMIENTO

341. Estando la granada cargada, el soldado suelta la tapa de seguridad (\*), hace caer el anillo que remata la cuerdecilla y, arrancándolo con energía, inflama el fulminante. Seguidamente lanza la granada con calma, aunque sin perder tiempo, en la dirección o hacia el blanco ordenados.

Inmediatamente después del lanzamiento, el director del ejercicio y el soldado observan la caída de la granada y luego se cubren antes de la explosión.

### CAMPO DE LANZAMIENTO

342. Los ejercicios de lanzamiento con granadas reales tendrán lugar en un campo especial. Por razones de instrucción y de seguridad, se construirán en los campos de lanzamiento los siguientes abrigos:

a) Una trinchera (1) en que quepan los 20 a 25 hombres destinados al lanzamiento. De esta trinchera se trasladan, uno por uno, los soldados a quienes toca lanzar, al abrigo núm. 2.

b) Una trinchera (2) a la misma altura de la anterior, pero separada de la misma; en ésta se encuentra el suboficial con los fulminantes. A él se le presenta el soldado a quien toca lanzar, recibe un fulminante y carga su granada bajo la vigilancia de aquél.

No se consiente a otras personas distintas de estas dos permanecer en el abrigo.

c) A unos 15 m. más adelante de los abrigos 1 y 2 se encontrarán los sitios de lanzamiento propiamente dichos, contruídos de tal manera que el soldado pueda desenvolverse en una forma que corresponda a la realidad. Por lo tanto, es conveniente preparar los siguientes emplazamientos, todos a la misma altura:

- un hoyo de tirador superficial,
- un cráter de granada,
- una parte de una trinchera,

---

(\*) Se refiere al modelo con mango; con otros modelos se procede análogamente.

ruinas de una casa (para poder ejercitar el combate en poblados).

A unos 5 m. detrás de los sitios de lanzamientos deberá encontrarse un abrigo para el oficial director del ejercicio.

343. El oficial director es responsable de la observancia de las medidas de seguridad, y de la organización correcta de todo el ejercicio. El campo de lanzamiento debe estar cerrado en un radio de 200 m. para toda circulación.

#### D) TIROS DE ENSEÑANZA Y DE DEMOSTRACIÓN

344. Dentro de cada curso se debe verificar, por lo menos, un tiro de esta clase.

Su objeto es demostrar a los alumnos:

a) la eficacia del fusil y del fus. amt. *aislados*, contra blancos que correspondan a la realidad dentro de las más variadas distancias, que para el fusil ascenderán a 400 m. y para el fus. amt. a 800 m.;

b) la eficacia de los haces de fuego reunidos de varios fusiles y fus. amt. contra blancos terrestres y a las distancias de 100, 400 y 800 m.;

c) la eficacia perforadora de los diferentes proyectiles contra tierra, arena, madera, césped, sacos de arena, hierro, etc.;

d) la eficacia de granadas de mano aisladas y de manojos de granadas.

345. Para esta clase de tiros se emplearán siluetas que correspondan a la realidad de la situación; por ejemplo, siluetas de cabeza para un pelotón en posición de fuego, siluetas de figura para representar un pelotón o una sección en avance. En lo posible, debe demostrarse también la eficacia del tiro de enfilada.

Los tiros de demostración pueden combinarse con tiros de combate.

346. Condición previa para un buen resultado es la preparación esmerada del tiro, debiéndose elegir para cada ejercicio un terreno y una situación táctica adecuados. Después del tiro, y sobre el propio terreno, el director dará las explicaciones del caso, refiriéndose también a las medidas que conviene tomar para protegerse contra la eficacia de fuego demostrada.

## CONCURSOS DE TIRO

347. Se recomienda realizar al final de cada curso un concurso con pequeños premios. A este fin, se prestan para el tiro con fusil blancos de 12 ó 24 zonas que permiten comprobar el mejor tirador.

Deben tener en cuenta la corrección y el tiempo, de manera que, entre los que alcanzan iguales resultados en impactos, es vencedor el que emplea menos tiempo.

### E) TIRO DE COMBATE

#### GENERALIDADES

348. Los tiros de combate significan una combinación de lo aprendido en el tiro de instrucción y en la instrucción de combate; por lo tanto, son ejercicios tácticos con cartuchos de guerra. Las situaciones tácticas y los blancos deben acercarse lo más posible a la realidad.

Se ejercitarán las siguientes clases de tiros:

a) el fusilero individual, a distancias de 100 hasta 400 m.;

b) el tirador aislado del fus. amt., de 200 a 800 m.;

c) la escuadra fus., a distancias de 100 hasta 400 metros;

d) la escuadra fus. amt., a distancias de 200 a 700 metros;

e) el pelotón;

f) la sección;

g) la compañía, si así lo permiten el terreno y el tiempo disponible.

349. Los ejercicios a) y d) podrían llamarse tiros de aplicación; sirven, en primer término, para ejercitar a los alumnos en la técnica del tiro aplicado a situaciones tácticas sencillas. Pueden prepararse con cartuchos de fogeo. Siempre debe haber un director del tiro, quien, corrigiendo los errores, hace las veces del jefe inmediato del hombre o de la unidad que tira.

En los ejercicios e) y g), que son los tiros de comba-

te propiamente dichos, prevalece la acción táctica. Los jefes y soldados deben aprender a desenvolverse como en el combate real, para alcanzar un éxito táctico.

350. El director, que debe ser Oficial, planteará los temas a base de un reconocimiento detenido del terreno, efectuado el día anterior. Es de desear que éste permita varios cambios de posición hacia adelante, así como el empleo de posiciones de cambio. A base de su reconocimiento, ordena la colocación de los diferentes blancos y designa la posición de partida para cada uno de los ejercicios.

Al mismo tiempo ordena las medidas de seguridad necesarias, cuidando de hacer compatibles éstas para que no se estorbe el desarrollo táctico del ejercicio. Las armas que se emplean en el tiro de combate deben encontrarse en perfectas condiciones, sobre todo cuando está previsto disparar durante el ejercicio por encima y por entre los intervalos de la tropa propia.

351. Para el desarrollo del ejercicio, el director debe disponer de uno o varios ayudantes (según el efecto de la unidad que intervenga), quienes vigilarán que aquél se efectúe en la forma más aproximada a la prevista y que los soldados ejecuten el fuego en condiciones de seguridad personal. Además, sirven para que jefes y soldados se compenetren con las impresiones del combate mediante indicaciones sobre la clase e intensidad del fuego enemigo, pérdida y movimiento de las tropas vecinas. Velan por que jefes y soldados adopten siempre la posición de cuerpo que corresponde al caso real. Los jefes y soldados cuya actuación no esté en consonancia con la realidad, serán puestos fuera de combate.

352. Las situaciones tácticas deben ser sencillas y subordinarse a un fin determinado. Cuando el tiempo sea escaso y pocos los cartuchos disponibles para estos ejercicios, conviene representar sólo una fase corta de combate. Por ejemplo, tratándose de un ataque de un pelotón contra un enemigo que se encuentra a 600 m., se practicará solamente la aproximación desde 600 a 500 m.

353. Es importante que en los ejercicios de combate se practique también el empleo del útil. Si, por alguna razón, no fuese posible ejecutar estos trabajos prácticamente, deberían simularse a lo menos, indicando el

jefe respectivo al director la clase de trabajos a realizar y el tiempo a invertir en los mismos.

354. Es conveniente intercalar cortas pausas para averiguar y criticar el dispositivo de la tropa, la repartición y eficacia del fuego y el gasto de cartuchos.

355. Debe dedicarse a cada uno de estos ejercicios un tiempo prolongado, puesto que en la realidad el combate suele desarrollarse con mucha lentitud y, por otro lado, jefes y tropa necesitan cierto tiempo para ponerse en antecedentes del tema que se les plantee.

356. Al terminar el ejercicio, el director hará un juicio crítico aplicado, en primer término, al comportamiento táctico de la tropa, y en segundo lugar, a los resultados técnicos obtenidos en el tiro.

357. Es condición previa para un correcto desarrollo de los tiros de combate, que jefes y soldados se hayan compenetrado de las disposiciones correspondientes al combate por el fuego, contenidas en la Segunda parte de estas Directivas, o sea:

Principios generales ... ..	N.º 157-158
Intervención del fus. amt. y del fusil en la sorpresa por el fuego ... ..	" 159
Elección de objetivos; determinación de la cantidad de cartuchos a emplear ...	" 160-162
Determinación del alza ... ..	" 163-164
Punto a apuntar ... ..	" 165
Disciplina de fuego ... ..	" 166-167
El combate de la esc. amt. ....	" 168-169
El combate de las esc. fus. ....	" 172-176

## I.—TIRO DE COMBATE INDIVIDUAL

### TIRO DE COMBATE DEL FUSILERO INDIVIDUAL

358. Se ejercitará el reconocimiento rápido de blancos poco tiempo visibles y el tiro rápido bien apuntado contra tales blancos. La velocidad de tiro debe aumentarse al máximo por una ejecución rapidísima de los movimientos de carga, encare y toma del punto de apoyo; en cambio, debe apuntarse con toda tranquilidad.

Además, el fusilero debe aprender a amoldar sus posiciones al terreno de tal manera, que aproveche cada accidente de éste para poder disparar bien y cubrirse en lo posible.

Conviene que el director haga que el fusilero actúe por iniciativa propia independientemente, juzgando sus procedimientos después de terminado el ejercicio.

#### TIRO DE COMBATE DEL TIRADOR DE FUS. AMT. INDIVIDUAL

359. El objeto de este ejercicio es formar tiradores seguros y ligeros que estén en condiciones de manejar su arma con rapidez sin la intervención del proveedor número 1.

Al principio de esta instrucción puede ser conveniente que el director haga las veces del jefe de escuadra, dirigiendo el fuego por indicaciones como: *bien, más alto, más corto*, etc. Muchas veces los tiros malos están originados no por errores de puntería, sino por la mala costumbre de algunos tiradores de no apoyar el arma firmemente contra el hombro. En tales casos el director dará la indicación: *Apoyar fuerte*.

Tratándose de buena observación de los impactos, los tiradores pueden dirigir su fuego observando los impactos con ambos ojos abiertos, sin apuntar por el alza.

#### EJEMPLO PARA EL TIRO DE COMBATE INDIVIDUAL

360. Situación: Un fusilero (tirador de fus. amt.) que se encuentra con su arma en un abrigo (cráter de granada, hoyo de tirador, etc.) recibe la indicación siguiente: *Su escuadra ha llegado hasta aquí; Vd. recibe desde esa dirección (indicarla) fuego de algunos fusileros (de un fus. amt.); fuego libre*.

El fusilero (tirador de fus. amt.) ha de actuar independientemente, según el caso.

Ejecución: El fusilero (tirador), dejando su arma a cubierto, se levanta lo necesario para poder observar y reconocer desde 100 hasta 400 m. unas siluetas de fusileros (de fus. amt.). Si se da cuenta de que no puede abrir el fuego desde su emplazamiento, escoge por

la vista un lugar apropiado, alcanzándole en seguida con un salto. Luego vuelve a cubrirse y prepara su arma a cubierto; no debe olvidar quitar el seguro. En seguida pone su arma en posición, disparando lo más rápidamente posible unos cinco disparos bien apuntados (tres a cuatro ráfagas) y vuelve a cubrirse.

Terminado el ejercicio, el director hace en presencia del resto de la tropa la crítica en cuanto a comportamiento táctico y manejo técnico del arma. Mientras tanto, se hace comprobar en los blancos el resultado del tiro, juzgando al final la eficacia de éste.

## II.—TIRO DE COMBATE COLECTIVO

### TIRO DE COMBATE DE LA ESC. FUS.

361. El objeto del tiro de combate de la esc. fus. es enseñar a los soldados su actuación independiente dentro del marco de dicha escuadra. La intervención del jefe de escuadra se limita, en general, a determinar la posición, el objetivo, el alza y la manera de avanzar. Muchas veces, no será posible hacer estas indicaciones. En todo lo demás los soldados actúan independientemente.

En algunos casos el jefe de escuadra tratará de reunir el fuego de la suya sobre blancos peligrosos, sobre todo cuando se trata de reemplazar por los fusiles el fuego de un fus. amt. puesto fuera de combate.

El jefe de esc. interviene personalmente en el combate por el fuego si así se lo permiten sus deberes de jefe o si la situación es muy apremiante.

El mejor, y muchas veces el único, medio de ejercer su influencia será el ejemplo personal.

362. Se elegirán temas que correspondan a la intervención de la esc. fus. con fuego en un caso real, o sea, tratándose del ataque, la fase de los últimos 300 metros de la irrupción, y tratándose de la defensa, el rechazo del enemigo que se haya acercado a unos 300 metros de la línea principal de resistencia. En general, se prestan más los temas de ataque, que los de defensa, porque permiten demostrar la combinación entre fuego y movimiento.

TIRO DE COMBATE DE LA ESC. AMT.

363. Su objeto es ejercitar al jefe de esc. amt. en la conducción independiente de la suya y en la dirección del fuego de su fus. amt.; a la par, ofrece al tirador la ocasión de practicar varias ráfagas seguidas. Los demás hombres de la esc., que han de alternar en lo posible en la misión de tirador, deberán armonizar sus actitudes dentro de la esc. hasta alcanzar un cierto automatismo.

Tratándose de blancos difíciles de reconocer, el jefe de esc. puede disparar personalmente, empleando, si hay lugar, munición luminosa, para indicar a sus hombres la situación del blanco.

364. Los tiros de combate de la esc. fus. y de la esc. amt. se desarrollan análogamente a lo dicho en el número 360. Es importante que las órdenes para entrar en posición de fuego, para cambiarla y para abrir el fuego, se den correctamente, según las prescripciones de la Segunda parte de estas Directivas.

TIRO DE COMBATE DE UNIDADES MAYORES

365. Los tiros de combate de pelotón, sección y compañía, son acciones puramente tácticas. Por esta razón, no interesa tanto la técnica del tiro, sino el desenvolvimiento táctico de la tropa respectiva. Estos tiros se realizan en el orden indicado en el número 348. Si no alcanza el tiempo disponible para realizarlos todos, conviene limitarse a tiros de pelotón.

366. En el combate real, una unidad de infantería casi nunca actúa sola; conviene, pues, hacer intervenir en los ejercicios las armas pesadas de la infantería; en caso de faltar, deben ser supuestas. Tratándose de ejercicios en el marco de la compañía, debe practicarse el enlace con la artillería.

367. Conviene poner fuera de combate a los jefes y soldados que se comporten en forma incorrecta.

368. El supuesto táctico debe comunicarse a la tropa con la debida anticipación para que cada hombre esté compenetrado con él al principiarse el ejercicio.

369. En el combate real se dispara, generalmente,

por los intervalos que se producen entre los hombres y las diferentes unidades. En los ejercicios hay que tener en cuenta que se puede disparar por un intervalo sólo cuando éste sea más ancho que la distancia del tirador a aquél. Los tiradores cuyos disparos podrían ser desviados por arbustos, etc., no tirarán por los intervalos, para no poner en peligro a sus camaradas.

El tiro por encima de la tropa propia debe, por razones de seguridad, practicarse sólo cuando se dispara desde una posición elevada y situada inmediatamente detrás de la tropa.

370. Para ampliar y completar el cuadro táctico en los ejercicios de pelotón y sección, puede ser conveniente representar las tropas vecinas por unidades que intervienen con cartuchos de fogueo.

371. El objeto del tiro de combate del pelotón, es ejercitar al sargento en la conducción de su pelotón en un caso real, empleando sus diferentes escuadras en la forma que corresponde a la variedad de sus características. Además, los jefes de escuadra deben aprender la cooperación dentro del pelotón y conducción de sus escuadras de acuerdo con las misiones de combate que hayan recibido.

Como temas, se prestan las más variadas misiones que suelen presentarse para un pelotón empleado en una acción independiente, p. ej.: Punta, avanzadilla, ataque por sorpresa a un punto de apoyo, defensiva retardante, etc.

372. El objeto principal del tiro de combate de la sección es practicar la ayuda mutua entre los pelotones, por medio del fuego de sus fus. amts. y realizar la alternativa entre fuego y movimiento. Presentan para el comandante de sección la oportunidad de conducir sus pelotones en casos muy parecidos a la realidad.

Como temas se escogerán, en primer término, fases del ataque, ya sea encuadrado o no, toda vez que esta forma de combate es la más difícil y, al propio tiempo, la más importante.

### III.—TIRO ANTIAÉREO CON FUSILES

373. En la actual guerra se ha comprobado que los aviones de infantería, es decir, los que atacan a la

infantería con fuego de amt. desde alturas reducidas, constituyen un gran peligro para la tropa. Además, se ha hecho la experiencia de que las amt. terrestres tienen una eficacia muy reducida contra estos aparatos, sumamente veloces; en cambio, el fuego reunido de un gran número de fusiles (sección, compañía) tiene—debido a la densidad del haz de proyectiles—perspectivas de éxito considerables.

374. Por esta razón, conviene ejercitar a las unidades de infantería a abrir el fuego antiaéreo con la mayor rapidez, a una voz de mando, un toque de corneta o silbato. El éxito será tanto más grande, cuanto más densa sea la formación en que se encuentre la infantería, p. ej., en la columna de marcha, en una base de partida, etc. En el combate, esta clase de fuego tendrá éxito sólo cuando se encuentre reunido el número suficiente de fusiles en un espacio limitado; en caso contrario, es más conveniente que los soldados se pongan por completo a cubierto sin abrir el fuego.

375. Para disparar contra aviones, la tropa se abre lo necesario para que un tirador no estorbe al otro. Las posiciones más adecuadas son las de pie o de rodillas; en el combate puede adoptarse también la de tendido boca arriba. La tropa debe ser instruída a apuntar dos a tres anchos de avión adelante. A pesar de la rapidez necesaria, los soldados deben apuntar correctamente, sin precipitarse.

376. Voces de mando: *¡Por la derecha, aviones!* *¡Fuego libre!* A estas voces, cada soldado dispara en la forma descrita. Los fus. amts. que estén presentes pueden intervenir también en el fuego.

## F) DETERMINACIÓN DE DISTANCIAS

### GENERALIDADES

377. La determinación segura y rápida de distancias es una condición previa para la eficacia del fuego. Las distancias pueden medirse con el telémetro y por medio del plano: en infantería la forma más usual es la apreciación. En caso de no haber intervención del enemigo (preparación de una posición de defensa), pueden medirse también con cintas y pasos.

### APRECIACIÓN DE DISTANCIAS

378. La apreciación de distancias debe ejercitarse desde el primero hasta el último día de la instrucción, empleando al efecto las marchas de ida y vuelta al campo de instrucción, los ejercicios de tiro y de puntería y los ejercicios de servicio en campaña.

El fin a alcanzar es que cada alumno sepa apreciar con seguridad las distancias hasta 300 m. en diferentes clases de terreno y con iluminaciones distintas, es decir, que no cometa errores mayores del 20 %.

379. Los ejercicios de apreciación de distancias propiamente dichos, se realizan en la forma siguiente: Primero se colocan en un terreno sensiblemente llano y bien iluminado hombres de pie a las distancias de 50, 100, 200 y 300 m., explicando a los soldados lo que se puede distinguir del hombre y cómo se presenta el terreno a las diferentes distancias. Luego se hace lo mismo, colocando a los soldados que sirven de blancos en la posición de rodillas y tendido. Más tarde se hacen los mismos ejercicios en terreno variado, con iluminaciones y fondos diferentes, hasta que los alumnos se hayan compenetrado de las distancias normales.

Los ejercicios deben practicarse con preferencia en la posición tendido.

380. Conseguido esto, se pasa a apreciar las distancias hacia puntos cualesquiera en el terreno situados a las distancias más variadas, que deberán ser medidas de antemano por el instructor.

En estos ejercicios hay que tener en cuenta que se suelen cometer generalmente los errores siguientes:

Se aprecia corto:

si el objetivo está iluminado con toda claridad; después de una lluvia;

si el sol se encuentra detrás del que aprecia; tratándose de terreno llano, sobre todo de superficies de agua o llanuras cubiertas de nieve;

si el objetivo se encuentra delante de un fondo claro;

tratándose de terreno ondulado, si algunas partes se sustraen a la vista;

si el objetivo se encuentra cuesta abajo.

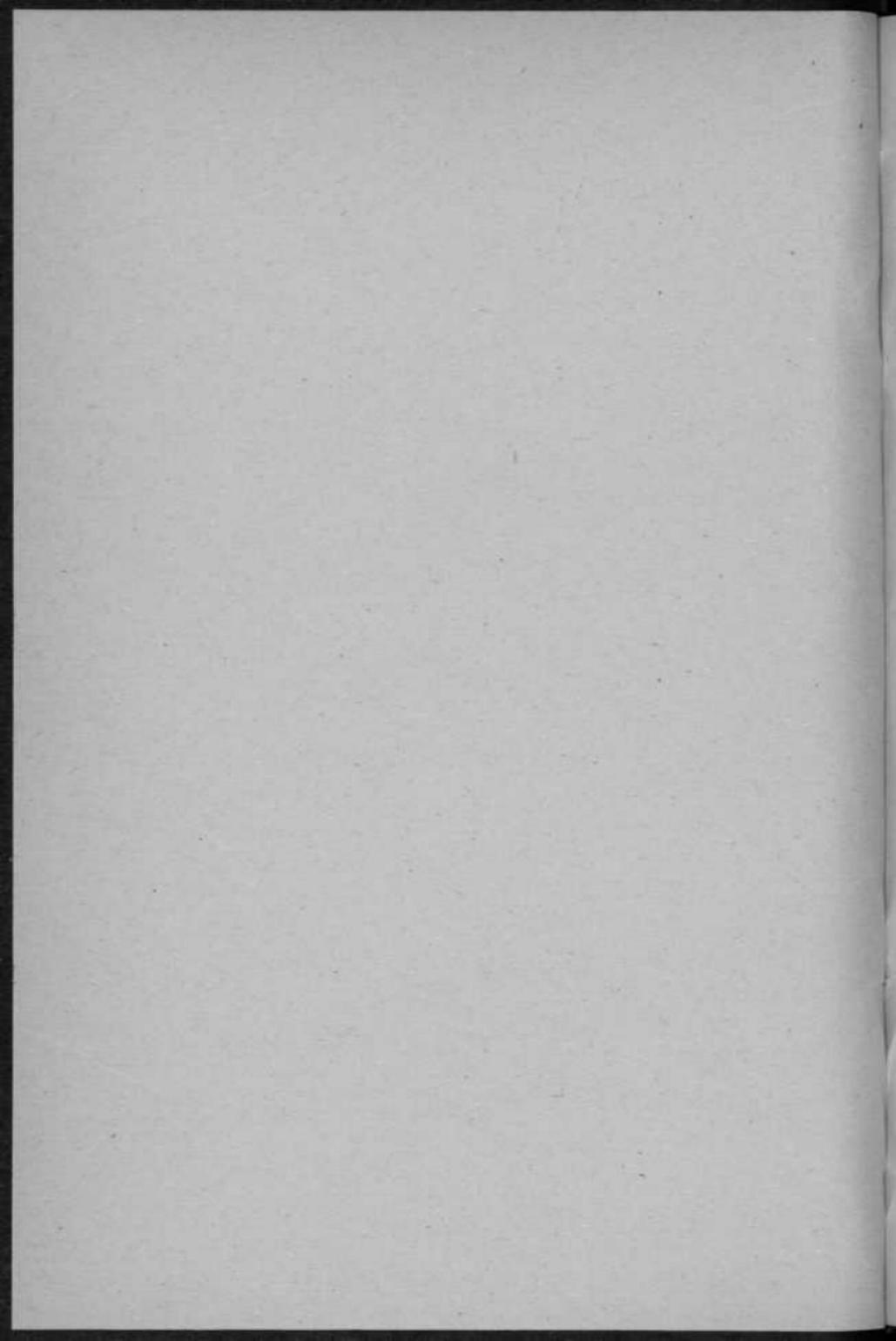
**Se aprecia largo:**

- si el aire está vibrando por el calor;
- si se trata de tiempo con mala visibilidad, con neblina, lluvia;
- al amanecer y al atardecer;
- si el que aprecia tiene sol al frente;
- tratándose de fondos oscuros;
- en carreteras largas y rectas;
- si el objetivo se encuentra cuesta arriba.

381. Todo soldado debe saber cuántos pasos dobles necesita para recorrer 100 m., sea en terreno llano o accidentado, para poder medir distancias con exactitud aproximada.

382. La apreciación de distancias puede hacerse en forma de competencia: el instructor hace apreciar tres a cinco distancias seguidas; cada soldado anota el resultado de sus apreciaciones en un papel y lo firma. Resulta vencedor el que tiene el mejor porcentaje de todas las apreciaciones.

APENDICES



## APENDICE NUM. 1

---

### INSTRUCCIONES PARA EL EMPLEO DE LOS CAÑONES ANTITANQUES

#### Características

Gran velocidad inicial del proyectil.  
Gran campo visual lateral.  
Gran velocidad de tiro.

#### Clase de tiro

Sólo debe emplearse con tiro directo y está construído para, con visor, tirar hasta 1.000 metros.

Todo tiro a más distancia de 1.000 metros, es inútil y significa derroche de municiones.

La distancia más eficaz, es la de 600 metros o menos. Por esta razón, hay que dejar acercarse el tanque enemigo y no ahuyentarlo antes de tiempo.

Dentro de 1.000 metros, todo tiro hecho, bien apuntado, es blanco definitivo.

#### Unidad de tiro

Es el cañón.

La apertura de fuego la ordena el jefe de cada cañón. En casos excepcionales puede reservarse esta misión al jefe de la sección.

La dirección y reparto de fuegos hay que dejarlos, durante el combate, al jefe de cañón.

### Cometidos para cañones aislados y empleo en el combate

Bloqueo de carreteras y puentes.

Líneas férreas con trenes blindados.

Es preciso buen campo de tiro y enmascarar bien la pieza.

Las piezas anticarros no deben colocarse sobre las carreteras, sino cerca y en sitios cubiertos.

El empleo principal es la defensa contra los carros de combate enemigos, tal como se indica más adelante.

Las experiencias en los combates han demostrado que durante ellos se presentan diversos blancos muy adecuados para combatirlos con los antitanques; por ejemplo, es ventajoso el tiro sobre aspilleras en parapetos de cemento armado defendidos por armas automáticas, especialmente cuando aquéllas estén reforzadas por planchas metálicas; las piezas antitanques son adecuadas asimismo para combatir ametralladoras dentro de casas o detrás de muros.

A más de 1.000 metros es difícil traspasar blindados, aunque dentro del límite de los 2.000 metros el efecto es grande sobre blancos que no sean excesivamente pequeños, ya que a esa distancia la puntería no es muy precisa.

Con esta clase de ayuda puede el cañón anticarro auxiliar ventajosamente el avance de la infantería.

### Del jefe de sección

Recibe órdenes que le dejan amplia independencia para elegir sus emplazamientos con el fin de asegurar la defensa de un sector determinado contra los ataques de los tanques enemigos, colocándose de tal manera, que no quede ningún valle sin observación.

La distancia mínima entre dos piezas no debe exceder de 100 metros.

El frente de una sección de cinco piezas en acción de conjunto, no debe exceder, por tanto, de 500 metros,

### Empleo de la compañía de antitanques

Puede actuar en conjunto, por secciones o con piezas aisladas, dependiendo esto de la situación y del terreno.

El empleo por secciones es lo general, siendo su jefe responsable de la seguridad de todo el sector a proteger por los antitanques.

La dirección y orden de apertura del fuego por el jefe de compañía, no es conveniente.

Los objetivos propios para antitanques deben ser comunicados por observaciones especiales inmediatamente a los jefes de las piezas antitanques.

### Defensa contra carros blindados enemigos

Depende del terreno.

Hay que estudiar dónde pueden aparecer táctica y técnicamente con probabilidad.

Los carros blindados no pueden marchar por terrenos con pendiente de más de 40° ni por barrancos y arroyos sin caminos.

### Situación durante las marchas

Se reparten algunos o todos en las columnas.

En principio, hay que colocar una pieza en cabeza y otra en la cola de la columna.

El jefe de pieza y uno de los servidores observarán continuamente el frente y ambos lados de la carretera.

También puede avanzarse por saltos, permaneciendo secciones o piezas en posición, mientras avanza el resto por la carretera o por caminos laterales para protección de la columna.

El empleo de los antitanques es adecuado para proteger y fortalecer el frente y flancos de un sector, así como para bloquear carreteras que afluían lateralmente o por retaguardia.

El jefe de la compañía de anticarros debe asesorar al jefe del sector sobre la intervención de sus piezas.

### En descanso y reposo

Las piezas antitanques deben emplearse para proteger a las tropas, siendo responsables los jefes de pieza de la colocación de las suyas respectivas.

Debe combinarse la necesidad de continua protección con la del cuidado y conservación del material, haciendo los cambios precisos del mismo y del personal para atender a estos fines.

### Durante el combate

Debe estarse prevenido contra toda sorpresa de ataque por carros blindados, tanto de día como de noche.

En los puestos más avanzados, debe reforzarse la defensa con fuegos de protección continua.

Los jefes de pieza deben reconocer durante el día el terreno, estudiando los cambios de posición para caso de fuego de artillería.

### En los avances

Los antitanques acompañan a las tropas avanzando escalonadamente, debiendo proteger los flancos y la retaguardia y tener una reserva para caso de un contraataque de carros enemigos.

El jefe de esta reserva móvil, que, a ser posible, debe ser motorizada, reconocerá los caminos y terreno, para, en caso de ataque enemigo, contrarrestarlo sin esperar órdenes del jefe de la columna.

### En la defensa

Según el terreno, las piezas antitanques deben colocarse de 200 a 300 metros detrás de la primera línea de infantería.

Su cometido es destrozarse los tanques enemigos antes que consigan romper el frente, para lo cual deben situarse ocultas o enmascaradas, o bien a retaguardia en posición de espera para ser llevadas rápidamente a la posición de fuego al presentarse un ataque enemi-

go, que revisará un observador provisto de prismáticos.

Las piezas de reserva hay que colocarlas en el sentido de la profundidad del campo de batalla y próximas a los lugares amenazados, permaneciendo siempre unidas al tractor, para acudir prontamente donde sean precisas.

Observadores con anteojos, colocados en posiciones dominantes, deben comunicar con tiempo, mediante señales, el seguro ataque de los carros enemigos.

#### **En la retirada**

Protegerán a la columna contra los ataques de carros enemigos, principalmente por los flancos, colocándose anticipadamente en los lugares adecuados.

De la variada aplicación de las piezas antitanques, resulta que sólo los jefes de estas unidades, sin previo aviso, deben disponer su empleo, para que éste sea oportuno.



## APENDICE NUM. 2

---

### INSTRUCCIONES PARA EL EMPLEO DE LOS CARROS DE COMBATE Y LAS QUE DEBEN OBSERVARSE PARA LUCHAR CONTRA ELLOS (1)

---

#### EMPLEO DE LOS CARROS DE COMBATE

##### Infantería y carros blindados combinados en el avance

El carro blindado es la punta acerada del asalto, y no un arma defensiva. Los carros, los primeros en ir y acercarse al enemigo y los que más profundizan en sus líneas, son los que preparan el camino a la infantería que ataca. Sólo así, cumpliendo este principio, pueden ser ayuda de la tropa y librarla rápidamente del fuego de las máquinas automáticas y de infantería. El resultado del asalto es seguro si la intervención es rápida y por sorpresa y el enlace entre tanques e infantería es claro y decidido.

#### ANTES DEL ASALTO

Conferencia detallada y a fondo, si fuera posible en el mismo terreno previsto para el avance, entre el jefe responsable de la operación, el jefe de artillería y el de los carros blindados, el cual, tácticamente, está a las órdenes del jefe de la operación. Todo lo referente a la buena marcha técnica compete al comandante de

---

(1) Los extremos contenidos en este Apéndice se complementan con los que se especifican en los núms. del 197 al 201 del texto de estas DIRECTIVAS.

los carros. Tiene que hacer proposiciones sobre el asalto, después del reconocimiento del terreno, en el cual le acompañan los comandantes de compañía, al mando de la operación, indicándole el mejor sitio para fijar, lo mismo la colocación antes de la operación, como el lugar de intervención de los carros. Los estudios de planos, fotografías aéreas, informaciones y observaciones de todos, son indispensables para el buen desarrollo de la operación.

#### FORMA DE AVANZAR EN EL ASALTO.

Los jefes de infantería deben estar convencidos de que la intervención de los carros sólo puede tener resultado si ellos con sus tropas siguen *sin parar*, en línea abierta, a 50 metros, a los tanques que avanzan igualmente abiertos, para inmediatamente ocupar el objetivo previsto; porque el tanque puede conquistar, pero no puede sostener la posición. El carro arrastra la infantería consigo y avanza hasta el límite de profundidad del objetivo señalado. El contacto se busca siempre con el que más avanzó. Todos los nidos los combate el carro. Las alambradas y trincheras no ofrecen obstáculo a los carros blindados. Los tanques prosiguen la marcha al otro lado de las trincheras, y rompen sin dificultad hasta la última resistencia del enemigo. En marcha tácticamente exacta, aprovechando todas las partes cubiertas, seguidos a poca distancia por los cañones antitanques, los carros no pueden ser alcanzados por la defensa enemiga. Los nidos especiales, no vistos por los tanques en su marcha, han de señalarse por la infantería a los conductores de los carros, los cuales, por sí solos, sin orden expresa, los atacan y levantan, si fuera preciso, volviendo con los carros para luego seguir avanzando. Las poblaciones deben rodearse por los carros, es decir, que por los dos lados pasan los carros el pueblo, aprovechando el terreno, acompañados por patrullas fuertes que se nombran de antemano. Así cierran los carros las salidas opuestas del pueblo, la retirada, y entran por detrás, nunca por delante, en los pueblos. De este modo se quiebra fácilmente la resistencia frontal del enemigo, y la tropa destinada al asalto, que con-

tinuamente observa, avanza inmediatamente. La infantería tiene que tener en cuenta que de esta manera es posible que aparezcan carros propios por el frente.

#### CONDUCTA DESPUÉS DE CONSEGUIR EL OBJETIVO

Los carros sólo quedan en el objetivo poco tiempo, hasta que estén colocadas las máquinas automáticas y la infantería haya tomado posesión de la nueva línea conquistada, la que inmediatamente hay que cambiar de frente. Hay que destacar en seguida puestos en las lomas cercanas. En ese momento los carros se reúnen atrás, bajo el mando de los comandantes de compañía, bien enmascarados, o bien abiertos, en partes bajas del terreno, disponibles para nueva intervención. El comandante de los carros busca inmediatamente contacto con el jefe de la operación y está dispuesto para operar de nuevo.

#### INSTRUCCIONES PARA LA LUCHA CONTRA CARROS

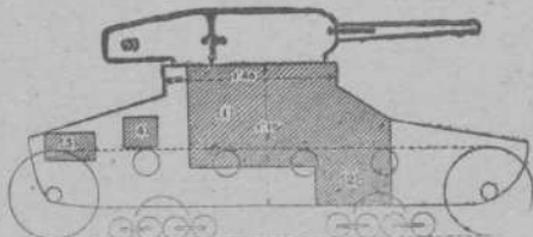
Las fuerzas deben establecerse detrás de obstáculos que las garanticen contra los ataques de blindados: lo mejor, líneas de agua relativamente profundas, cortes, escarpados, terrenos de alta montaña, casas y pueblos resistentes.

Se emplearán ocultas en el frente piezas aisladas de artillería, flanqueando zonas favorables y batiendo puntos de paso. También deben mejorarse los obstáculos naturales con cortes verticales que impidan el acceso de los carros, y se establecerán las agrupaciones o baterías de artillería de forma que, diseminadas contra ataques aéreos, puedan concentrar rápidamente su fuego en la zona de posible acceso de aquéllos, estableciendo campos de minas en los lugares de paso obligado y manteniendo en observatorios avanzados vigilancia extraordinaria, así como estableciendo en los frentes de posible ataque pozos muy profundos para un par de tiradores, y disimulados, para que, dotados de cantidad de bombas de mano, las lancen debajo de los

carros contra sus cadenas, a ser posible en racimos de dos o tres.

Los cañones y ametralladoras anticarros han de estar preparados siempre con sus municiones perforantes, dispuestos para una posible presencia de los carros enemigos.

El empleo de lanzallamas desde pozos profundos de tirador, es también de eficacia contra los carros.



Rayado: parte vulnerable con preferencia.  
Conductor, va delante, al lado derecho.  
Dos depósitos de gasolina atrás, en el lado derecho.

- (1) Tiradores de cañón y ametralladora.
- (2) Conductor.
- (3) Radio.
- (4) 70 litros gasolina.
- (5) 120 litros gasolina.

Es indispensable convencer, con instrucción moral, a las tropas, de la escasa eficacia de los carros cuando las tropas no pierden su moral. El tiro de ametralladoras contra las mirillas de los carros es eficaz. La acción de los carros contra personal que aprovecha accidentes del suelo y está diseminado en el terreno, es pequeñísima. Detrás de los carros actúa la infantería enemiga, a la que se destruye, en cambio, muy fácilmente.

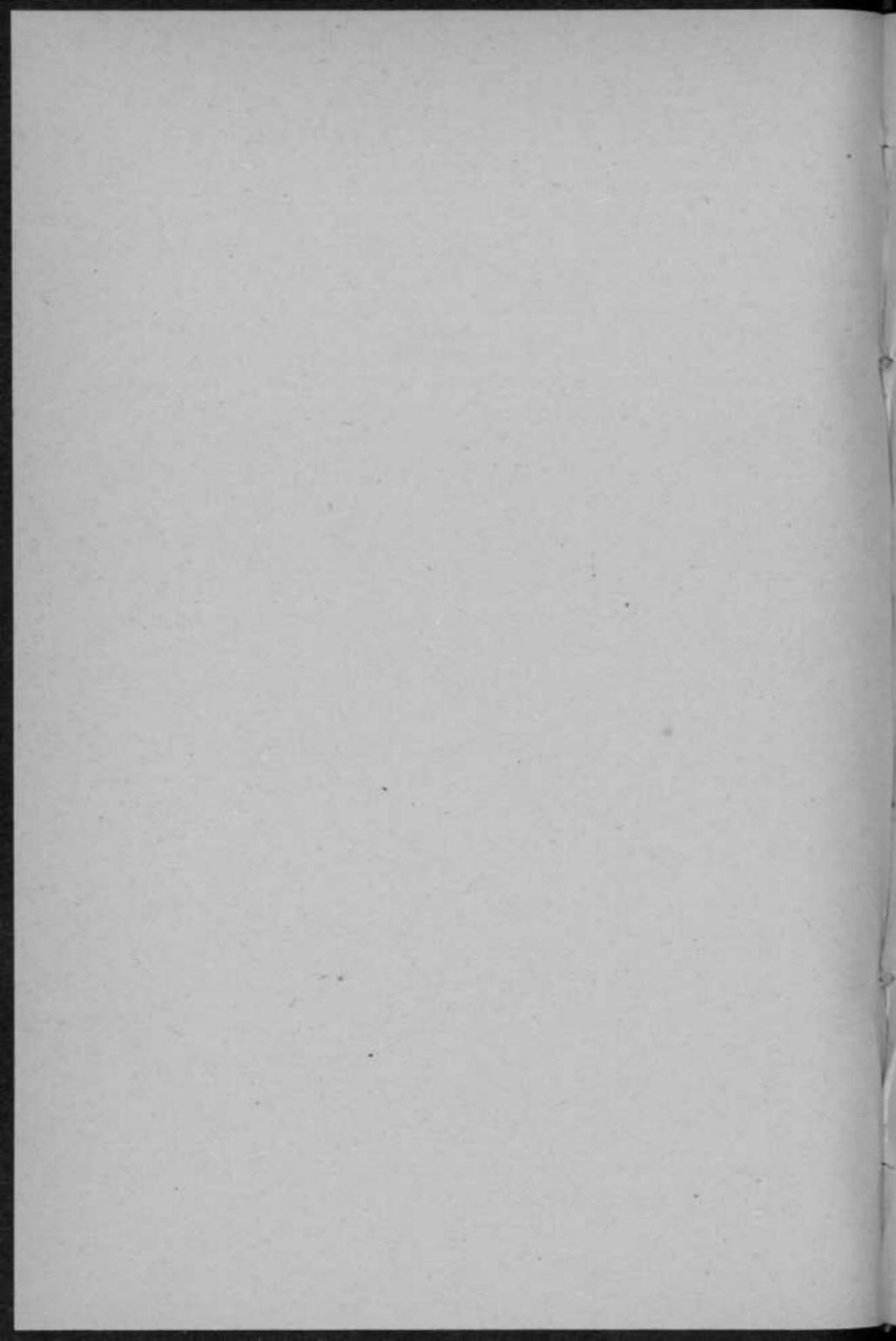
#### TIROS CON MUNICIÓN CORRIENTE

Sobre tanques y camiones blindados no tienen efecto, sólo a las rejillas. A camiones blindados con neumáticos, es conveniente tirarles, no siendo llantas maci-

zas. Granadas de mano, sólo tiene objeto tirarlas a las cadenas; por lo demás, nada se consigue. Gasolina, en botellas arrojadas a carros blindados que siguen combatiendo, es de gran efecto; principalmente se desmoraliza su tripulación.

Es un error, y debe prohibirse, la quema de tanques ya conquistados, por representar un material bélico valioso, después utilizable por la tropa propia.

La mejor distancia para el empleo de la munición especial es hasta 150 metros, porque cada tiro sobre la parte vulnerable (rayada en el croquis) del tanque, es definitivo.



## APENDICE NUM. 3

---

### EL COMBATE EN TERRENO MONTAÑOSO

Los principios para el empleo de las distintas armas combinadas en terreno montañoso son análogos a los que rigen para el terreno llano. Sin embargo, en el desarrollo del combate en terreno montañoso surgen dificultades, debidas a la escasez de vías de comunicación y a la frecuencia y rapidez de las variaciones atmosféricas.

Las tropas de alta montaña requieren un equipo especial, para facilitar sus movimientos, para combatir y para la manutención. Los métodos de combate en terrenos de media montaña son similares a los que se emplean en terreno llano, en la medida que los accidentes del mismo lo consientan. La experiencia enseña que las diferencias de altitud requieren cálculos muy cuidadosos en lo que respecta al tiempo y al espacio; la escasez de vías de comunicación retarda todo movimiento de tropas, así como el servicio de enlace y el de municionamiento y aprovisionamiento. Crece el cansancio de las tropas; el empleo de ciertas armas se torna difícil y a veces imposible. El curso de los valles y la situación de los puertos determinan la dirección de todos los movimientos; a menudo imposibilitan el despliegue y obstaculizan la intervención y el desplazamiento lateral de las reservas. No existe un frente de combate continuado, sino agrupaciones aisladas, las cuales a menudo no pueden ayudarse mutuamente; por tanto, surgen, por lo general, combates aislados. El centro de gravedad del ataque debe dirigirse en primer término sobre las vías de repliegue del

adversario, y hay que cuidar muy especialmente los flancos y la retaguardia propios, con el fin de evitar posibles envolvimientos. También precisa del mayor cuidado y examen constante el servicio de seguridad de la tropa en reposo. La rápida y decidida intervención de pequeñas fracciones puede incluso lograr éxitos decisivos.

En los combates de tan difícil y variable desarrollo que suelen trabarse en terreno montañoso, el jefe de la tropa tiene que procurar siempre cerciorarse por sus propios medios de lo que ocurre a vanguardia, para conservar su influjo personal.

El tiro, en terreno de desniveles considerables, entraña especial dificultad, y requiere, por consiguiente, una observación especial de su eficacia. Es necesario establecer una observación atenta para los ángulos muertos, y batirlos con fuego mediante una conveniente colocación de avanzadillas. La distribución de las fuerzas será muy variada, amoldándose a las circunstancias, según lo requieran la importancia y la seguridad de la posición; esto obliga a un minucioso reconocimiento del terreno, sobre todo antes de iniciar alguna acción. Los agentes atmosféricos tienen también influencia decisiva, por los cambios rápidos y fuertes que suelen presentarse en las alturas. Las nieblas que suben velozmente y las nubes que se acumulan en zonas bajas, dificultan la observación, la orientación y la dirección del combate; ofrecen, en cambio, la ventaja de facilitar las sorpresas. Hay que utilizar a los naturales de la región como guías y para la previsión del tiempo. Los servicios de municionamiento, aprovisionamiento y suministro de agua, requieren especial atención.

En la guerra en montaña adquiere importancia predominante la superioridad del mando, o sea, su dominio absoluto de los métodos de combate. Para conseguir la caída de posiciones situadas en cumbres o sobre rocas, es necesario envolverlas o efectuar la irrupción por una parte débil. Al objeto, muchas veces resulta suficiente una superioridad numérica y de medios de combate limitada al sector de combate respectivo. El efecto de ataques semejantes es, de costumbre, más rápido y decisivo que en el llano.

En el combate de encuentro sólo cabe lograr el éxi-

to cuando las fracciones más avanzadas atacan a fondo, sin esperar otras órdenes. Si el avance puede efectuarse en despliegue, y el terreno es fuertemente accidentado, es menester, por regla general, que las fracciones atacantes avancen por etapas.

El medio de enlace más rápido y apropiado en terreno montañoso es la radio. Los medios de transmisión óptica están demasiado sujetos a las variaciones de visibilidad; la instalación de las comunicaciones por hilo cuestan mucho tiempo y material; los soldados de enlace resultan demasiado lentos; es conveniente el empleo de perros especialmente adiestrados; en cambio, las palomas mensajeras son poco adecuadas, debido al peligro de las aves de rapiña.

La artillería de campaña permanece ligada a las carreteras, mientras que la de montaña, cargada sobre mulos, puede seguir a la tropa; algunas piezas de ésta, agregadas a la infantería, pueden tener eficacia definitiva. La artillería pesada, y en especial modo la de tiro curvo, tiene que permanecer en los valles.

Es conveniente que intervengan a tiempo los ingenieros, a fin de construir barreras y arreglar caminos y puentes.

Resulta sumamente difícil el empleo de la aviación, debido a falta de campos de aterrizaje, a la necesidad de elevarse frecuentemente a gran altura para atravesar crestas de montañas, y a los cambios de tiempo repentinos, así como a las nubes bajas y a las nieblas. Los ataques aéreos rasantes y el bombardeo de tropas que se hallen en valles angostos pueden ser de eficacia muy grande. En cuanto a la defensa mediante cañones y ametralladoras antiaéreos, deberá limitarse a las entradas y salidas de valles o desfiladeros, y a las encrucijadas de valles o puertos importantes.

Tropas motorizadas tienen reducido empleo; sólo son muy indicadas para la persecución sobre carretera, después de roto el frente. La utilización de carros de combate debe limitarse forzosamente a los valles amplios y a las altiplanicies. Los cañones antitanques pueden ser de gran utilidad para hacer fuego de barrera.

Cuanto más accidentado sea el terreno, tanto más próxima al enemigo habrá de ser la concentración de tropas para el ataque, al objeto de ahorrar a las mismas la fatiga de la aproximación. Hay que neutralizar

al adversario mediante la artillería y la aviación, hasta que pueda abrirse el fuego de infantería. En las operaciones en montaña, la fracción máxima a emplear como unidad, es el batallón reforzado con armas pesadas de infantería y algunas piezas de artillería de montaña; hasta las unidades de efectivo muy reducido, pero conducidas con energía, pueden determinar el éxito.

La decisión de si conviene avanzar por el valle o por las alturas depende de la anchura del mismo y de las alturas que lo flanquean, de la vegetación, de la viabilidad del terreno y del tiempo, así como de los efectivos, de la composición y armamento de la fuerza de que se disponga. Al detenerse el avance, adquiere particular importancia el asegurar las alturas. Los objetivos del avance son los puertos y las alturas que dominan las salidas de los valles y las montañas.

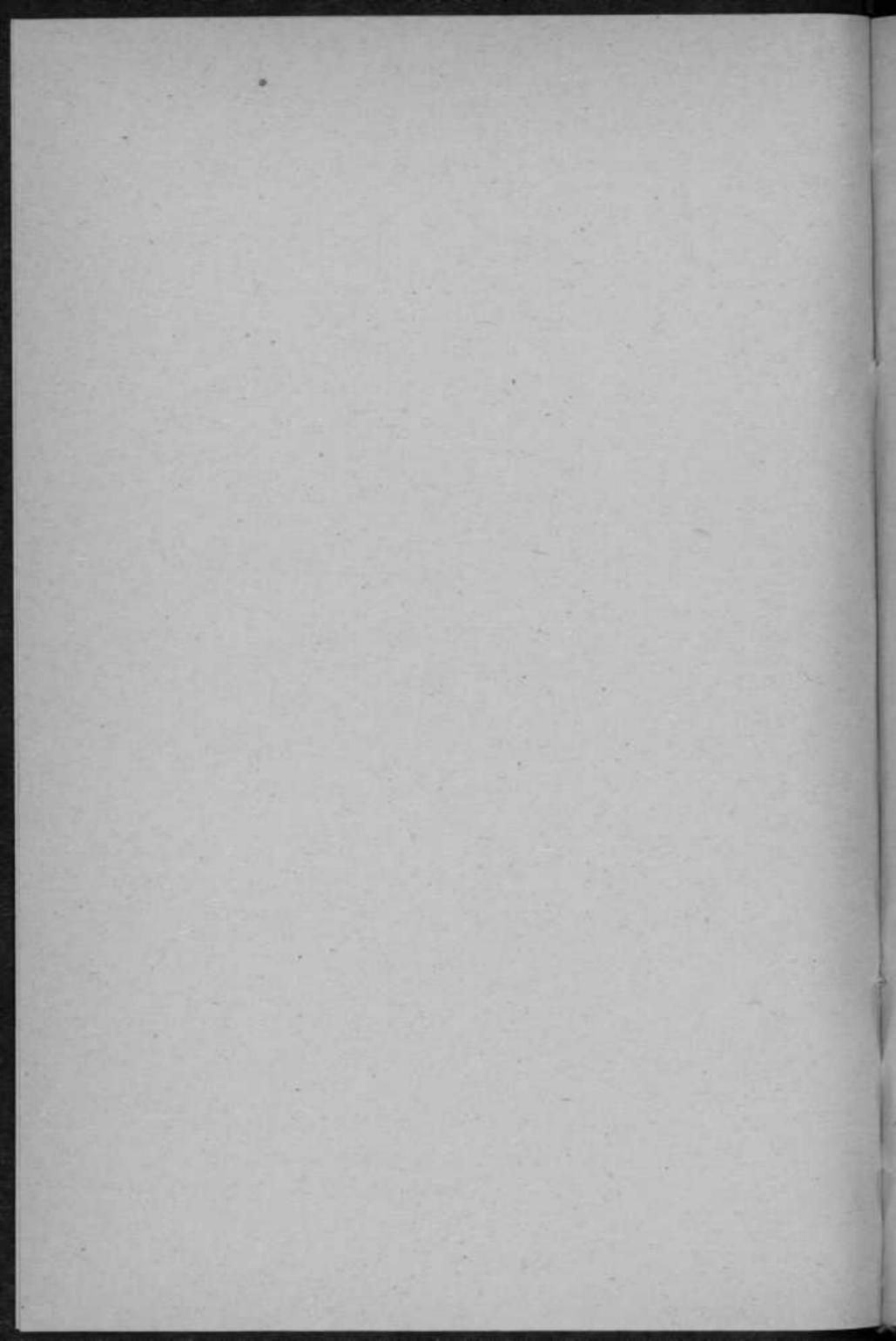
En los avances envolventes y de ruptura de frente, importa en primer término cortar la retirada al enemigo, para lo cual, debido a la configuración del terreno, se dispondrá casi siempre de una sola carretera. Los objetivos de la persecución son, pues, las carreteras de retroceso del enemigo. Además conviene adelantarse, en forma desbordante, patrullas de efectivo reducido y provistas de un fus. amt. con abundantes cartuchos; éstas pueden llegar a tener grandes éxitos.

La defensa se realiza por grupos separados, atrincherando los puntos más importantes de tal manera que se puedan defender hacia todas las direcciones. Deberán adelantarse algunos nidos y puntos de apoyo con el fin de batir todos los ángulos muertos a vanguardia de la línea principal de resistencia. Los intervalos entre los diferentes grupos defensivos deben cerrarse por obstáculos enfilados por el fuego propio. Un servicio de observación bien organizado deberá dar parte de cualquier movimiento del enemigo, día y noche, con la debida anticipación. En la proximidad de puntos difíciles de defender se asentarán fracciones preparadas para el contraataque instantáneo.

De llevar a cabo oportuna y enérgicamente un ataque de tal naturaleza contra un enemigo agotado por una fatigosa subida, no puede faltar el buen éxito, puesto que el defensor que contrachoca en dirección

de arriba abajo goza de una preponderancia física y moral.

La retirada en la montaña es de especial dificultad. Importa, ante todo, cerrar todos los caminos y senderos, incluso los de difícil acceso, para impedir una persecución desbordante del enemigo y mantener abiertas las carreteras de retroceso. Muchas veces el terreno ayuda al que se repliega; pequeños destacamentos, emplazados en puntos dominantes, pueden detener al enemigo, por mucho tiempo. La uniformidad de acción en una retirada requiere que se hayan dado con anticipación órdenes precisas y claras para evitar que uno de los grupos de resistencia quede cortado; en el ulterior desarrollo de la retirada se necesitan medios de transmisión seguros entre el jefe superior y las diferentes columnas.



## APENDICE NUM. 4

---

### LOS POBLADOS EN EL ATAQUE Y LA DEFENSA

Pueblos y grupos de casas protegen de las vistas desde tierra, dificultan la observación aérea y ofrecen, si están bien construídos, cierta protección contra los fuegos de infantería, lanzaminas y artillería, incluso contra pequeñas bombas de aviación, carros de combate y blindados. Tienen el inconveniente de atraer el fuego de artillería y los ataques aéreos, prolongan la eficacia de los gases y fácilmente son incendiados. Los pueblos, esencialmente los situados en lugares favorables, constituyen puntos de apoyo para el combate, que pueden ser decisivos; no obstante, muchas veces perjudican más que favorecen a la tropa que los utiliza. Pequeñas localidades descubiertas sólo deben ser aprovechadas por débiles contingentes de tropa. Para alojar reservas de mayor cuantía son inadecuadas.

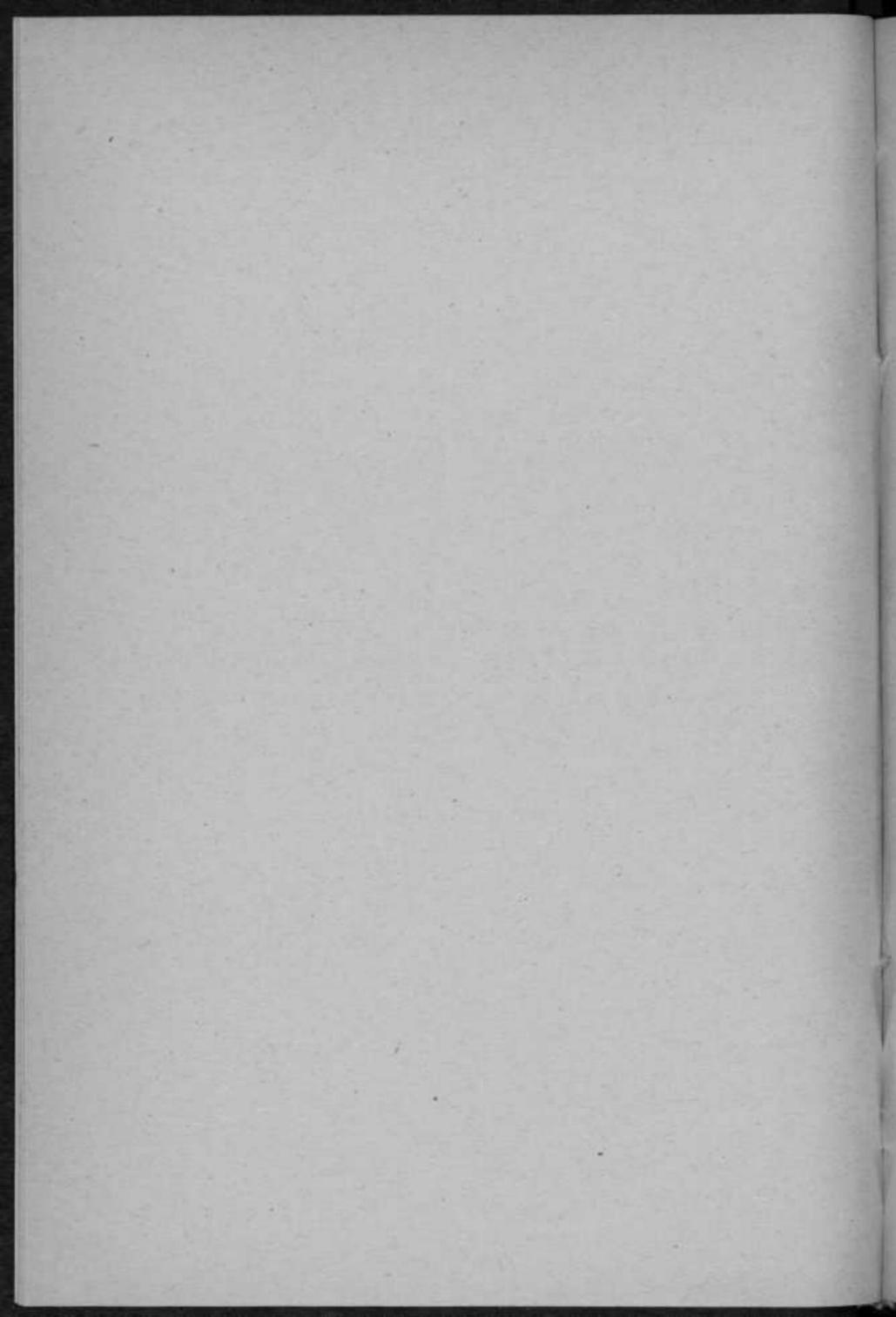
*Combates dentro* de localidades consumen pronto las fuerzas, muchas veces sin influir decisivamente. El combate se desarrolla a distancias próximas; y, por lo tanto, la intervención independiente de los jefes de pequeñas unidades determina su éxito.

*El ataque frontal* contra un pueblo es tanto más difícil cuanto mayor es la anchura o profundidad y el tiempo que haya tenido el enemigo para fortificarse. Se hacen necesarios el reconocimiento exacto y las fotografías aéreas. El plan de ataque ha de ser estudiado con todo detalle. Las partes salientes de un pueblo han de ser tomadas al principio para evitar las enfladas laterales.

*En el ataque*, el grueso de las fuerzas avanzará con

frecuencia rodeando el pueblo, mientras la guarnición enemiga será neutralizada por fuegos y gases o contenida por neblinas artificiales. El irrumpir por los flancos o por retaguardia abrevia el ataque y favorece el éxito. Antes del ataque, el pueblo será puesto bajo fuego intenso y enérgico de artillería. Al penetrar en el pueblo, acompaña a la infantería alguna pieza o sección de artillería, pues no es posible que el fuego normal de ésta siga dirigido sobre el poblado, ya que batiría a la infantería propia. La infantería tiene que abrirse el camino con arma blanca y granadas de mano y apoderarse de las bocacalles principales; las fuerzas más avanzadas deben abrirse camino hasta el extremo opuesto del pueblo, sin distraerse en luchas parciales en el trayecto. Si la defensa es tenaz, el atacante avanzará lentamente, de manera que, en localidades grandes, es necesario ordenar de antemano el asalto por etapas. El ataque contra casas obstinadamente defendidas, se madurará antes con fuego de artillería y mortero. Los ingenieros ayudarán con explosivos y lanzallamas. Hay que tener reservas preparadas en previsión de contraataques, pero evitando las concentraciones, tanto de tropa como de material, en el interior del pueblo. La limpieza y los registros incumben a las reservas de la tropa atacante. Hay que eliminar eventuales explosivos ocultos, y la localidad ha de ser organizada inmediatamente para su defensa. En la defensa pueden ser útiles los poblados para proteger a la tropa contra ataques de carros de combate. Posiciones en las lindes de poblados son poco adecuadas, pues facilitan la corrección del fuego de artillería. Por eso es conveniente establecerse a vanguardia o a retaguardia de las lindes. Las obras de atrincheramiento aumentan la capacidad de resistencia de la localidad; especialmente se aprovecharán casas, jardines y tapias para hacer un fuego de enfilada contra los obstáculos y las calles. Las localidades se habilitan en toda su profundidad para la defensa; los edificios más sólidos sirven de puntos de apoyo. Si el enemigo logra penetrar, se defenderá casa por casa y las reservas rechazarán al enemigo mediante contraataques. En evitación de ser cercados y de que el enemigo rebase el pueblo lateralmente, es preciso tener, además de las unidades previstas para flanqueo del

pueblo, algunas en las afueras. Tropas cercadas dentro de un poblado, tienen que sostenerse hasta ser liberadas por contraataques. Precisamente de este modo podrán perjudicar más al enemigo.



## APENDICE NUM. 5

---

### AGRESIVOS QUIMICOS

#### 1) Gases fugaces:

- a) lacrimógenos: acción instantánea;
- b) estornudógenos: su efecto desaparece pronto;
- c) sofocantes: actúan sobre los pulmones; los síntomas se presentan al cabo de algunas horas.

#### 2) Gases persistentes:

- a) vesicantes;
- b) lacrimógenos;
- c) sofocantes (semipersistentes).

Los *fugaces*, cuerpos líquidos y aun sólidos, al mezclarse con el aire, se evaporan rápidamente y desaparecen.

Los *persistentes* y *persistentes-vesicantes* tardan en evaporarse; especialmente los últimos, permanecen volatilizándose durante mucho tiempo (según el terreno y condiciones atmosféricas), volviéndose fugaces.

Al contacto con los *vesicantes* en estado líquido, se producen en la piel quemaduras dolorosas que tardan en curarse (iperita y lewisita).

#### Detección:

Lacrimógenos: picor en los ojos.

Estornudógenos: picor en ojos y nariz; olor a farmacia.

Sofocantes: olor a fruta podrida; sabor soso al fumar.

Vesicantes: La iperita huele débilmente a mostaza o ajo. Lewisita, olor fuerte a geranio. Ambos, al evaporarse, originan picor en nariz y garganta.

**Tiempo favorable para emplear agresivos químicos:** Aire fresco y húmedo; nieblas de la mañana o caída de la tarde; cielo cubierto; viento flojo y continuo. En sitios donde no hay viento (trincheras, hondonadas, monte bajo, bosques), se sostienen los gases más tiempo que en terreno despejado.

**Saneamiento.**—*Fugaces:* Buena ventilación; agitar mantas; encender fuegos (si la situación lo permite).

*Persistentes:* Por los equipos especiales que emplean cloruro de cal o antiiperita.

**Tratamiento de urgencia.**—Salpicaduras de iperita o lewisita: Con algodón o un trapito, absorber el líquido; *no frotar* (quemar o enterrar algodón o trapito); preparar seguidamente pasta con antiiperita (agua de la cantimplora); ponerla sobre el sitio contagiado y dejarla quince minutos; luego, lavar con agua (caliente, si puede ser) y jabón.

Salpicaduras en los ojos: mucha agua, o mejor aún, agua con sal, agua bórica, agua con bicarbonato, o excitar lacrimo (cebolla, amoníaco); *nunca frotar el ojo, ni emplear antiiperita.*

**Sorpresas por ataque de gas.**—Se evitan:

- 1) con la observación continua del enemigo;
- 2) con la observación continua de las condiciones atmosféricas;
- 3) con estar alerta a la alarma de gas (no usar la boca para la voz de alarma; emplear señales mecánicas);
- 4) con un buen servicio de exploración de gas.

Una tropa bien disciplinada y conocedora de los medios de protección, guardará también la disciplina durante los ataques de gas. Solamente por orden del jefe pueden quitarse la careta.

¡Cuidado con víveres y agua contaminados por gas!

Consultar con los Oficiales del Servicio de Guerra Química.

**Protección absoluta contra todos los agresivos químicos hasta hoy conocidos, se obtiene por la máscara.**— Absolutamente necesario es que todo soldado tenga una máscara en buenas condiciones, es decir, que le esté bien ajustada y que la haya probado en la cámara de gas, donde se emplea un gas lacrimógeno completamente inofensivo. El soldado ha de volver a entrar en la cámara después de la prueba sin máscara, convenciéndose así de que la máscara le protege perfectamente.

El soldado debe conocer el manejo de la máscara; se le enseña practicando la colocación por tiempos, como sigue:

**Tiempo 1:** Se coge la máscara de tal forma que los dedos corazón, anular y meñique queden debajo de la cinta de sienes del atalaje; entre esta cinta y la de la cabeza con su placa, se colocan los dedos índices, recogiendo también la cinta de la nuca. Los dedos pulgares sujetan todo, apretando sobre la placa cabezal.

**Tiempo 2:** Se adelanta la barbilla, colocándola en la cinta de apoyo de la barbilla.

**Tiempo 3:** Se pone la máscara, estirando el atalaje, por encima de la cabeza, hacia atrás.

**Tiempo 4:** Se tira con las dos manos hacia atrás la cinta de colgar, hasta que quede bien sujeta la barbilla de su apoyo.

**Tiempo 5:** Se examina con las dos manos el atalaje, cuidando de que no esté doblado, y rectificando la posición de la máscara.

**Tiempo 6:** Con los dedos pulgar e índice de la mano izquierda se coge la boquilla y con la derecha se coge el filtro, girándolo con cuidado hacia la izquierda hasta encontrar ligera resistencia.

**Tiempo 7:** Se coge con la mano *izquierda* la cinta de nuca, sujetándola en el gancho que se encuentra en el lado izquierdo de la máscara.

#### **Modo de quitar la máscara por tiempos:**

**Tiempo 1:** Con los dedos pulgar e índice de la mano *derecha*, se desabrocha la cinta de nuca, apoyando el dedo pulgar sobre el gancho y quitando la cinta con el dedo índice.

**Tiempo 2:** Se coge la boquilla de la máscara con la

mano *derecha*, haciendo el movimiento suficiente hacia arriba para que la barbilla salga de la cinta de apoyo, quedando la máscara sujeta con la mano derecha en tal inclinación, que pueda escurrirse el agua formada por expiración y sudor, sin llegar a la rosca del filtro.

De esta forma se consigue que el soldado, aun de noche, sepa ponerse la máscara rápidamente. Al oír la señal de GAS, se contiene la respiración, sin hacer ninguna aspiración previa. Pero nunca se ha de sacrificar la buena colocación de la máscara a la rapidez.

La máscara es parte del equipo del soldado; es necesario que siempre tenga su máscara consigo; no debe abandonarla ni al dormir, ni al buscar el rancho.

El cuidado de la máscara tiene la máxima importancia. El soldado debe guardar la máscara en su estuche contra humedad, no exponerla a calor excesivo.

En la máscara, al llevarla algún tiempo, se forma agua de condensación (sudor y respiración). Al quitarla—pasado el peligro de gas—hay que secarla con un paño (que debe estar siempre disponible en el estuche); no conviene frotar, sino enjugar. Es recomendable airearla bien para que desaparezca toda humedad. No exponer las máscaras ni al sol ni al fuego. No frotar nunca los discos antiempañables.

Es necesario que se establezca contacto con los Oficiales del Servicio de Guerra Química, que siempre estarán prestos para la organización del servicio.

## APENDICE NUM. 6

---

### LIGERAS IDEAS ACERCA DE LA DEFENSA ANTIAÉREA

1.º Los efectos de los ataques aéreos sobre tropas se reducen al minimum siempre que éstas actúen por el fuego contra los aviones y se tomen además las medidas convenientes de protección.

2.º Los medios de lucha contra la aviación son:

a) La aviación propia actuando sobre los aerodromos enemigos, con vistas a su inutilización, y en lucha en el aire para destruir sus aparatos, o por lo menos para alejar su peligro, quedando dueña del aire.

b) La artillería antiaérea de grande y pequeño calibre, que permite, a distancias de 3.500 a 8.000 metros, abatir o inutilizar aviones que vuelen hasta más de 7.000 metros de altura.

c) Las ametralladoras, cuyo fuego resulta eficaz hasta los 1.000 metros de altura.

d) Los fusiles ametralladores, hasta 600 metros.

e) El fusil, haciendo fuego colectivo, hasta los 400 metros.

3.º Asegura la defensa antiaérea al tomar las medidas siguientes:

a) Organizar segura y permanentemente la observación o la escucha y los medios de transmitir rápidamente a las tropas y a la retaguardia sus resultados. La señal de alarma para las primeras, conocida de todos, ha de ser breve, intensa e inconfundible.

b) La designación de secciones de fusileros y de ametralladoras que en todo momento estén en dispo-

sición de actuar por fuego sobre el enemigo aéreo que se presente.

c) Prever el despliegue de las tropas, si fuese preciso.

d) Dictar medidas sobre el enmascaramiento.

### Organización de la defensa antiaérea con los fusiles y ametralladoras

1.º A altura inferior a 1.000 metros, puede obtenerse resultado eficaz con fusiles y ametralladoras si el personal está instruído concienzudamente.

2.º El empleo del fuego del fusil aislado, por su ineficacia, queda prohibido. El efectuado por descargas de un pelotón como mínimo, puede producir resultado hasta los 400 metros de altura. Se realiza desde la posición de combate, que debe procurarse esté enmascarada; pero se actuará a descubierto y siempre en formación irregular, caso que el terreno no permita cubrirse.

3.º Para efectuarlo, el oficial que lo ordene debe:

a) Calcular la distancia hasta el avión y dar el alza.

b) Identificar el tipo de avión y señalar el punto imaginario a apuntar con arreglo a la tabla de tiro. Continuar dirigiendo el fuego con arreglo a las variaciones de alturas de vuelo y de distancia.

4.º Para cada distancia y tipo de avión existe un punto a apuntar a éste, que se halla siempre delante del avión, y en su dirección de vuelo se dirige el tiro sin tener en cuenta la inclinación o ángulo que forme con el frente de los tiradores.

El punto lo señala el oficial por largos de fuselaje del aparato, tomado por el tirador en los largos del mismo que aparentemente se le presentan. Por ejemplo: para tirar contra un avión tipo "Katiuska" que se presente a una altura de 400 metros, se apunta, a simple vista, delante y en la dirección de su vuelo cinco largos de aparato, número que da la tabla, tal como se ve.

5.º El fuego antiaéreo por una ametralladora se efectúa con arreglo a idénticas normas, con la sola diferencia de tirar por ráfagas cortas (cinco a ocho disparos), rectificando la puntería al final de cada una

de ellas y variando el alza de la máquina si fuese preciso. La rapidez que exige el tiro hace necesario al tirador el conocer de memoria las tablas de tiro correspondientes a los distintos tipos de aviones adversarios.

6.º Los fusiles ametralladores y ametralladoras que no dispongan de dispositivo apropiado para efectuar el tiro antiaéreo, les precisa buscar el procedimiento que les permita tomar el fuerte ángulo de situación que el objetivo requiere. Los fusiles ametralladores lo encontrarán apoyándose en tapias, cunetas, trincheras, etcétera, pero para la ametralladora no resulta tan sencillo encontrar el apoyo. Mesas y la construcción de horquillas universales de circunstancias, pueden facilitarlos, y, como procedimiento de carácter general, construir una trinchera circular de 0,40 metros de radio. Su emplazamiento en camiones es también muy ventajoso.

7.º La distancia a apuntar delante del avión, predicción del tiro, es función:

- a) Del tiempo que el proyectil tarda en recorrer la distancia que lo separa del blanco.
- b) De la velocidad del avión.
- c) Del largo del avión, de su fuselaje.

8.º Con estos datos es sencillo calcular la predicción. Admitida para el fusil y la ametralladora una velocidad inicial igual (800 metros), y conocidas la velocidad del avión y su longitud de fuselaje, basta dividir para cada distancia por este largo lo que el avión avanza durante el tiempo de duración del recorrido de la trayectoria del proyectil disparado.

PREDICCIÓN DEL TIRO EN LARGOS DE AVIÓN

Distancia y alza	CAZAS		BOMBARDEO			
	Mosca o Rata, 6 m. V. 97 m.	Curtis Chato, 6 m. V. 94 m.	Katiuska, 11 m. V. 100 m.	Natacha, 9 m. V. 47 m.	Rasante V. 62 m.	
Para tiro de fusil y ametralladora	100	2	1,5	1	0,5	0,5
	200	4,5	3,5	2	1	1,5
	300	7	5,5	3,5	2	2,5
	400	10	7,5	5	2,5	3,5
Para tiro de ametralladora únicamente	500	12,5	9,5	6,5	3,5	4,5
	600	16	12	8	4,5	6
	700	19,5	15	10	5,5	7
	800	23,5	17,5	12	6,5	8,5
	900	27,5	21	14	7,5	10
	1.000	34,5	26	17	9	12

9.º Basados en estos cálculos, queda expuesta la tabla de tiro precedente relacionado con el fusil y ametralladora. Si apareciera un modelo nuevo de avión, se le calculará su tabla de tiro siguiendo el procedimiento mencionado.

10.º Esta debe siempre ser llevada por los oficiales para dirigir el fuego y por los tiradores de ametralladoras como precedentemente se preconiza.

11.º Se obtienen los mejores resultados tirando varias máquinas sobre un mismo avión, emplazándolas en triángulo a distancia de cuatrocientos a seiscientos metros.

### Defensa antiaérea de tropas en movimiento

1.º Por las dificultades de reconocer y de distinguir las tropas durante la noche y en días nublados o lluviosos, para efectos de seguridad aérea, el desplazamiento de tropas en estas condiciones es el que más la ofrece; pero como las circunstancias obligan a realizarlos de día y con buena visibilidad, es necesario precaverse del ataque aéreo y tomar por el mando las medidas que tiendan a anularlo o a limitar sus efectos. Se señalan las siguientes:

a) Organización de la observación permanente del aire y designar la señal de alarma.

b) Tomar las precauciones reglamentarias que constituyen un enmascaramiento, tales como ocultarse bajo los árboles, confundirse con sombras proyectadas, romper las formaciones regulares, etc., etc.

c) Designación de las ametralladoras y de las unidades que deben actuar contra la aviación enemiga.

d) Prever con tiempo el despliegue de las unidades, o sea, tomar un dispositivo de orden de aproximación, y más particularmente en pasos estrechos.

2.º La organización de la observación durante la marcha, con objeto de evitar la sorpresa, puede realizarse mediante un puesto de observación—si se trata de una pequeña unidad—, que encomienda a dos observadores la vigilancia de un sector de 180º a derecha e izquierda, respectivamente. Una unidad superior debe establecer, además, patrullas de observación a vanguardia y flancos, las cuales crecen en importancia al

marchar por terreno montañoso, por la mayor probabilidad de presentarse los aviones inesperadamente.

Las patrullas se desplazan paralelamente a la marcha y deben conservar enlace visual con los puestos de observación para advertir el peligro por medio de señales previamente convenidas, las cuales, a su vez, lo hacen a sus unidades por medio de la señal de alarma, que debe ser característica y fácilmente vista de todos, la misma dentro de la unidad y señalada por su jefe.

3.º Organización de la defensa por el fuego, encomendada en cada compañía de fusileros a una fracción de la misma—una sección como máximo—, que al mando de un oficial, va prevenida a romper el fuego, y dentro de la unidad Batallón, a una fracción de su compañía de ametralladoras.

4.º Por su mayor peligro, merecen más particular atención las precauciones a tomar durante el paso de las fuerzas por lugares estrechos, como desfiladeros, etc. Para ello, antes que la fuerza llegue, y durante todo el desfile, debe funcionar la observación aérea y emplazar en posiciones convenientemente elegidas las ametralladoras que el Mando haya previamente designado para el cometido de defensa antiaérea. Además debe aumentarse la distancia entre unidades y tener previsto, para caso de alarma, el dispositivo en orden disperso de las fuerzas.

Los camiones y coches, en caso de alarma, aumentan sus distancias hasta cincuenta metros; si es posible, se ocultan bajo los árboles o lugares favorables, y si no, continúan la marcha.

5.º Cuando el ataque aéreo es a fuerzas que marchan en orden diluido, conviene detener su progresión, y, por unidades e individualidades, aprovechar todo lo que tienda a proteger, disimular o limitar efectos. En último extremo, cuerpo a tierra.

6.º Terminada la alarma, se vuelve a continuar la marcha por la carretera o en la forma que disponga el mando. Por la noche subsisten los mismos principios, salvo el de no hacer fuego con fusil ni ametralladora, por su ineficacia, y el de sustituir la observación por la escucha del oído.

### Contra tropas acantonadas

1.º El jefe del acantonamiento es a quien corresponde tomar las medidas de seguridad, que son sensiblemente iguales a las precedentemente citadas, a saber:

a) Organización de la observación del aire en forma circular y permanente, cuanto más alejada, mejor, contribuyendo a su perfeccionamiento la posibilidad de una instalación telefónica.

b) Establecer la señal de alarma.

c) Organización de la defensa por el fuego.

d) Disposición a tomar por el resto de las tropas.

El funcionamiento de la observación y la conducta de las tropas que han de actuar por el fuego, siguen análogas normas a las señaladas para las marchas. El resto del personal se cubre o se disemina en lugar previamente señalado, precaución que limita las pérdidas.

2.º Caso de temerse en el ataque aéreo el empleo de gases tóxicos, la señal de alarma servirá también para que el personal haga uso de las caretas; y, de no tenerse la certeza de que el enemigo no emplea agresivos químicos, para limitar la posible sorpresa, si los usa, a la mencionada señal, se colocarán las máscaras en posición de espera.

3.º Terminada la alarma, o rechazado el ataque, salvo reintegrarse las fuerzas que lo sufrieran pasivamente a sus quehaceres, el resto continúa en el desempeño de los cometidos de observación y de protección.

4.º Durante la noche, con la excepción de no utilizar el fuego de fusil ni de ametralladora, subsisten las demás medidas de precaución.

La observación diurna se sustituirá por la escucha, cuyos puestos se enlazarán por medio de señales luminosas previamente convenidas.

### Defensa antiaérea durante el combate

1.º Esta defensa descansa en los mismos principios citados para la marcha y reposo. El servicio de fusileros para el fuego contra aviones debe encomendarse a las tropas de segunda línea.

2.º La protección por el fuego debe cubrir el frente de la unidad que lo montó.

3.º Debe prestarse especial atención a la forma de organización de la transmisión de noticias que acusen la presencia del enemigo aéreo, tanto del frente como de la retaguardia, y la señal de alarma debe poder ser oída por todos los componentes de la unidad, compañía y batallón.

4.º Es muy interesante el aviso a retaguardia de aviación adversaria que haya atravesado el frente. La noticia interesa muy particularmente a los Estados Mayores.

5.º Las comunicaciones sobre enemigo aéreo deben transmitirse inmediatamente, y redactadas en forma detallada, pero escueta y clara, comprendiendo:

a) La hora en que se descubre al enemigo y el lugar.

b) Número y tipo de los aviones descubiertos.

c) Dirección que siguen en su vuelo y altura.

d) Unidad origen de la comunicación.

6.º Procede, con el fin de facilitar la transmisión de los datos precedentemente señalados, un acuerdo que, simplificándolos, no produzca confusión. En tal sentido, la hora puede darse por cuatro cifras correspondientes a las horas y minutos y la dirección de vuelo por los puntos cardinales, todo ello precedido de la contraseña que indique noticias sobre aviación adversaria.

7.º A título de ejemplo, un parte redactado tendría esta o parecida forma:—Contraseña: 1215. Cuatro Vientos, 6 Martin Bomberg, 18 ratas. N. al SO. 3.000 metros. Estado Mayor X Brigada.

Este parte significaría: "Seis aparatos de bombardeo y dieciocho cazas han pasado a las 12,15 por Cuatro Vientos en dirección Norte Suroeste a tres mil metros de altura; Estado Mayor de la X Brigada."

## APENDICE NUM. 7

---

### ENMASCARAMIENTO

#### IDEAS GENERALES

Desde el punto de vista militar, el enmascaramiento consiste, como ya se dijo en el párrafo 90, en disimularse, en hacerse invisible al enemigo, valiéndose de los elementos que se tengan más a mano, bien sean naturales o preparados con anticipación para tal fin, aprovechando los accidentes del terreno, bosques, vegetación, y tratando de confundirse con el ambiente que le rodea en cuanto sea posible, según sean las circunstancias de color, luz y sombras.

La práctica del enmascaramiento podemos considerarla dividida en dos partes: la que concierne al mando y la que corresponde al soldado.

Los movimientos de tropas, especialmente los de grandes efectivos, son muy difíciles, si no imposibles, de disimular; no pueden realizarse de día, debido a la vigilancia de la aviación, a la cual no pueden pasar desapercibidos; por ello, y fuera de los casos en que el territorio en que hayan de efectuarse dichos movimientos esté cubierto de bosques frondosos que oculten o sombreen las carreteras y caminos que lo crucen, no deben realizarse más que de noche, y aun así con las mayores precauciones; los faros encendidos delatan la ejecución de estos movimientos, si se realizan conduciendo las tropas en autos o camiones, y hasta la simple luz de las linternas o faroles necesarios para conducir la tropa, sobre todo en una noche oscura, pueden denunciarla a la observación aérea enemiga.

En las zonas o localidades en que hayan de realizar-

se movimientos de este género se precisa la habilitación de grandes espacios ocultos bajo arbolado frondoso, para pasar revistas, concentrar las tropas en los momentos de descanso, de suministro de rancho; para reunión de coches, carros y material de toda clase. Se habilitarán igualmente los locales más capaces, como almacenes, teatros, salones de baile, etc., sobre todo en invierno y días lluviosos, prohibiéndose los estacionamientos en las entradas.

En las marchas por carreteras, si no hay sol, debe marcharse por debajo de los árboles, y si hay sol, por la sombra que éstos arrojen (fig. 1). En invierno, cuan-

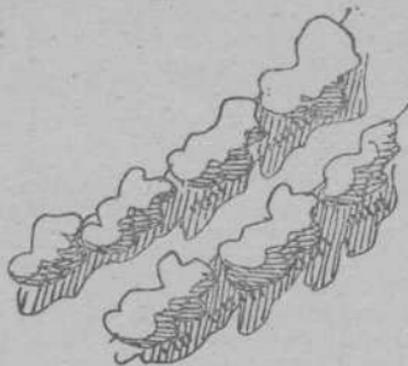


FIG. 1

do no hay hoja en los árboles, se procurará ir lo más inmediatamente al camino, utilizando la zona de tierra de color más oscuro (fig. 2).

Si las carreteras están bordeadas por dos hileras de árboles cuyas copas se aproximan bastante, se pueden enmascarar los espacios descubiertos, por medio de redes colocadas horizontalmente, cubiertas con ramaje procedente de los mismos árboles (fig. 3). Se tendrá cuidado en renovar este ramaje tan pronto se seque, a fin de que el conjunto tenga siempre una tonalidad única.

Para el paso de desfiladeros se puede disponer la creación de nubes artificiales.

Corresponden también al mando las disposiciones necesarias para disimular la construcción de obras de

fortificación, sobre todo si se realizan en gran extensión; es muy difícil ocultar a la observación aérea las

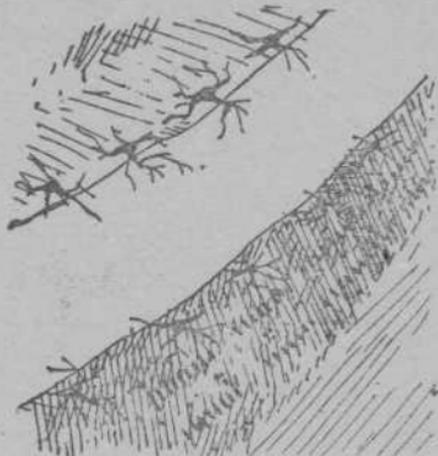


FIG. 2

obras de fortificación de gran desarrollo; pero es tan importante su ocultación a dicha observación, que to-



FIG. 3

das cuantas precauciones puedan tomarse para tal fin, serán necesarias si se pretende que las obras de forti-

ficación, que tanto trabajo requieren para su realización, puedan cumplir el objetivo que se les encomiende.

Es principio fundamental, que vale más una posición



FIG. 4

débil y bien enmascarada, que una fuerte y mal disimulada.

Cuando no existía la aviación, la única precaución



FIG. 5

que había que tomar era la de disimular las tierras procedentes de la excavación y que se echaban hacia adelante para construir el parapeto. Hoy, desde la altura, se destaca perfectamente en obscuro el fondo de las trincheras; por otra parte, el recubrimiento pre-

ciso de los refugios, nidos de ametralladoras, depósitos de municiones, etc., que con el fin de dotarlos de la debida resistencia contra los bombardeos suelen construirse de hormigón armado, dan lugar a la formación, durante su construcción, de grandes encofrados de madera, muy difíciles de disimular, lo mismo que al echar el hormigón sobre dichos encofrados, pues crean superficies lisas perfectamente visibles desde los aviones.

Por tanto, a pesar del sacrificio y de las dificultades que representa su ejecución, y contando con tiempo



FIG. 6

para ello, todo este trabajo es conveniente se ejecute de noche, teniendo especial cuidado de que al comenzar el nuevo día se haya enmascarado la labor realizada; esparciendo las tierras sobrantes en los lugares próximos que por su color y disposición no experimenten una variación que pueda llamar la atención; cubriendo las superficies removidas con hierba y ramaje que las entonen con las de alrededor, y cubriendo las zanjas y superficies denunciadoras de obras que han de techarse con hormigón armado, rollizos u otro procedimiento, con todos los elementos naturales y artificiales de que se disponga, de modo que con sentido común y la enseñanza que proporciona la observación constante de la naturaleza, se dé al terreno la aparien-

cia de que en él no se ha verificado modificación alguna.

Hay que tener en cuenta que si las unidades más o menos importantes son un conjunto de individuos y que la educación en cuestión de enmascaramiento es función de la individual de sus componentes, a ésta es a la que hay que dar la importancia debida, pues pasando escalonadamente del soldado a la escuadra, de ésta al pelotón, a la compañía, al batallón, etc., si cada uno de los soldados, dentro de su radio de acción, se enmascara debidamente, el conjunto más o menos numeroso cumplirá con las condiciones precisas, que, aprovechadas por el mando, podrá éste completar con



FIG. 7

las disposiciones de carácter general que dicte en cada caso.

En cuanto a la fortificación, si en una cierta longitud de frente tomada como unidad se comportan los que la construyen debidamente a fin de disimular sus trabajos, podrá enmascarse el conjunto, con las mismas precauciones, fuera de las diferencias que pueda haber a causa de la configuración y consistencia del terreno.

Es muy interesante la educación que con respecto al enmascaramiento debe proporcionarse al soldado. Es labor de las clases y de los oficiales encarecerles su importancia, aunque siempre partiendo de la idea de

que el enmascaramiento no debe restarles facultades para cumplir los cometidos que se les encomienden; por



FIG. 8

enmascararse, no deben dejar de poder cargar, apuntar debidamente y lanzarse al asalto, aun cuando las



FIG. 9

circunstancias les priven de utilizar el enmascaramiento más elemental, y aunque el terreno que hayan de atravesar sea liso y sin accidente alguno que lo proteja.

En estos casos, el mando tendrá la precaución de aprovechar las menores oportunidades en el momento

que explota alguna granada produciendo humo y nubes de polvo, etc.

El avance debe ser rapidísimo, tirándose sobre el terreno y permaneciendo inmóvil hasta dar otro salto.

Hay que entrenar al soldado en la autoeducación, enseñándole los casos en que la Naturaleza nos muestra cómo ha dotado a gran número de animales para que se defiendan de sus enemigos. Todos hemos observado multitud de animales que, ante el peligro, se ocultan, utilizando muchas veces, no un matorral, un agujero,



FIG. 10

sino situándose en un terreno del mismo color, con el que se confunden. Desde el calamar, que suelta su tinta para enturbiar el agua y escapar de algún enemigo—¿qué diferencia hay entre esto y la producción de nieblas artificiales?—, hasta el zorro ártico, que por el invierno cambia el color de la piel hasta hacerse ésta blanca y confundirse con la nieve, y el pulpo, que toma coloraciones variadas a tono con las del fondo en que se halla, todos ellos nos dan ejemplo de las ventajas del enmascaramiento.

Hay que instruir al soldado en la idea de que todas cuantas instrucciones se le den respecto al enmascaramiento tienen una gran parte de sentido común; debe el instructor, en las prácticas que se realicen,

suponer la situación del enemigo y dejar en libertad al soldado para que, dentro de las normas generales que se le hayan enseñado, realice su enmascara-



FIG. 11



FIG. 12

miento en la forma que estime más apropiada, debiendo el instructor corregirle a fin de que perfeccione su disimulo.

De la misma manera que quien quiere pasar inad-

vertido de noche en una población, no se sitúa debajo de los faroles del alumbrado, ni con vestido oscuro se mezclará en un grupo de trajes claros, ni a la inversa; el soldado debe considerar el color de su traje, el del suelo en que se encuentra o ha de atravesar; si el fondo que tiene a la espalda es oscuro, claro, con vegetación, o sin ella, o es el cielo; si hay sombras o no; si la luz viene por delante, o por detrás; si en el terreno hay accidentes en su configura-



— FIG. 13

ción; si existe vegetación; si ésta es alta o baja; si hay casas, tapias, montones de paja o heno; si hay árboles aislados, etc.

En cada uno de estos casos, y a poco que haya observado la naturaleza, tomará, si presta la debida atención, la solución más adecuada. El soldado que actúe como explorador o como tirador de una guerrilla, puede suponerse que se mueve con disposición para utilizar su iniciativa personal en un espacio de 10 por 10 metros, esto es, de 100 metros cuadrados; en estas condiciones, siempre tendrá a su alcance *algo* que pueda aprovechar a los efectos de ocultarse o enmascarse.

En estas condiciones, si compara el color del traje con el del suelo, aparte de que el color caquí o pardo-verde es el que más se confunde con toda clase de terrenos, se situará en la zona más apropiada por su

color; si el fondo que tiene a su espalda es oscuro y la luz viene de frente, se dará cuenta de que será muy



FIG. 14

visible, y debe enmascararse, en parte ocultándose lo más posible, aprovechando la vegetación, y si no pue-



FIG. 15

de cubrirse bien, enmascarando el casco con hierba o ramaje (figs. 4 y 5). Si el fondo es claro y la luz viene de frente, aparecerá más confundido con él (fig. 6).

Puede venir la luz por la espalda, y ser el fondo oscuro; en este caso aparecerá todo su contorno como nimbado de luz; hay que hacer menos dura la silueta, y tiene que enmascararse (fig. 7). Si está en la cresta de una altura desprovista de vegetación y con el cielo detrás, destacará claramente su silueta, y debe pasar adelante de la altura, lo más rápidamente posible y arrastrándose; una vez delante, debe escoger la zona de terreno más oscura, y aprovechará la vegetación o accidentes que haya (figs. 8 y 9). Si además de las



FIG. 16

circunstancias dichas, la luz la tiene a la espalda, destacará más en oscuro todavía, y su disimulo mejorará si la parte de delante de la altura, por estar a contraluz, está relativamente oscura con relación al cielo (fig. 10).

Un tirador o explorador, a la caída de la tarde, por ejemplo, con el sol a la espalda y situado detrás de un árbol aislado, en cuanto se asome por uno de los costados del árbol, aparecerá su silueta claramente marcada, y por ello debe pasar delante del mismo, confundiéndose su figura con el fondo del árbol (figuras 11 y 12).

Tiene gran importancia, en el campo del enmascaramiento, el aprovechamiento inteligente de toda cla-

se de sombras; en días y horas de mucha luz, acomodándose a ella, pueden los soldados, y aun toda clase de material, librarse de la vista de los aviones. Una casa, una calle o una tapia, con el sol de frente, producen al otro lado una faja de sombra, fácilmente utilizable (fig. 13).

En días sin sol, habrá que buscar el disimulo situándose en las zonas de terreno más oscuras.

El casco, por su forma redondeada y lisa, sobre todo cuando la luz cae abundantemente sobre él, es uno de los elementos que denuncian más claramente la presencia de un soldado; por lo que debe enmascarar-



FIG. 17

se con hierba, brezos o paja, y, en momentos en que actúe como observador y sin estar bajo la acción del fuego enemigo, quitárselo (figs. 14 y 15).

Todos los movimientos que efectúe para cargar, apuntar y tirar debe realizarlos sin exageración, teniendo en cuenta que el complemento del enmascaramiento, dentro de lo posible, es la inmovilidad.

Cuanto se esté bajo la aviación enemiga, se tendrá gran cuidado en ocultar los platos, picos, palas y todos los objetos metálicos que puedan brillar al sol.

En los cambios de emplazamiento, si la naturaleza y características del terreno son distintas en cada uno de ellos, deberá variar su enmascaramiento, entonándolo con el color y clase de cada uno de ellos.

No deben escogerse, para ocultarse, árboles aislados, ni matorrales sueltos; los cuales, por servir de refe-



FIG. 18

rencia al fuego enemigo, han de batirse con facilidad (fig. 16).



FIG. 19

En las posiciones instaladas en los linderos de bosques, deben situarse los tiradores lo más dentro posible, con tal de que tengan amplio campo de tiro, utilizando las zonas de sombra y no colocándose en las manchas de sol (fig. 17).

Todas estas precauciones deberán tenerse en cuenta,

aumentadas, cuando en lugar de tratarse de tiradores aislados, se trate de escuadras de fusiles ametralladores, ametralladoras, etc.; en estos casos, todas las operaciones necesarias antes de romper el fuego han de efectuarse fuera de las vistas del enemigo, adelantándose únicamente el jefe para observar, ocultándose con la vegetación y enmascarándose si es preciso, y una vez elegido el emplazamiento, se adelantará sólo el que haya de manejar la máquina, situándose los demás



FIG. 20

detrás y utilizando todos el terreno y vegetación en la mejor forma para librarse de las vistas aéreas y terrestres (figs. 18 y 19).

En los poblados, en lugar de escoger una casa aislada para situar una ametralladora fácilmente reconocible, se escogerá una de tantas ventanas del núcleo principal (fig. 20).

Cuando aparezcan los aviones, no debe tirarse con fusil, pues no harán más que denunciar los tiradores su presencia.

En general, todos los objetos y materiales de perfiles rectos, escudo de cañón, ametralladoras, tanques, etc., se disimularán utilizando hierba, ramaje, redes, lonas y hasta cartones dispuestos en trozos de forma que varíen los referidos perfiles (fig. 21).

Los mismos elementos se utilizarán para enmascarar cañones de todos los calibres, carros, autos, tanques, etcétera (fig. 22); teniendo gran importancia, y habiendo demostrado la práctica que han dado resultados sorprendentes las manchas miméticas. Aplicadas a las lonas, material, e incluso a construcciones de importancia, dan lugar a que pasen desapercibidas y hasta que resistan a la investigación fotográfica, si se han utilizado pinturas especiales.

Desde los aviones son fácilmente reconocibles las



FIG. 21

huellas producidas por el paso continuo de peatones, carros, autos, etc.; por ello, debe efectuarse la circulación siguiendo los accidentes del terreno más a propósito, de modo que dichas huellas se señalen lo menos posible, procurando para ello no pasar por el centro de campos arados, ni prados verdes, cuya uniformidad queda manchada por la menor señal de paso; con ello se denuncia la existencia de un puesto de mando, de un depósito de municiones, los cuales, si es posible, deben situarse en las proximidades de terreno duro; deben darse instrucciones a fin de que los enlaces y cuantos tengan que ir a puntos de aquella naturaleza lo hagan por los sitios que se les señalen, aunque no sean los más cortos (fig. 23).

## MEDIOS PARA REALIZAR EL ENMASCARAMIENTO

Puede conseguirse: por medios naturales, como vegetales (plantas, arbustos, setos, hierbas, etc.), piedras, tierra, fango, paja, heno, arena, nieve, estiércol, etc.

Por medios artificiales: abrigos construidos por la mano del hombre, redes y lonas miméticas, telas de tienda, sacos de tierra coloreados, etc.

### MEDIOS NATURALES

*Vegetación fresca.*— Debe recogerse lo más lejos posible del lugar donde se ha de emplear. Se seca



FIG. 22

pronto y pierde la normal rigidez y la tonalidad de color; esta circunstancia, que puede pasar desapercibida a la observación directa, se descubre a la observación aérea. El inconveniente se manifiesta más claramente en los cambios de estaciones (primavera, verano, otoño, invierno). Puede atenuarse haciendo *vivir* el enmascaramiento mediante la continua sustitución de la vegetación seca por la fresca. La hierba cortada, aunque no esté seca, se ve claramente en el reconocimiento aéreo. El color de un prado aparece, desde lo alto, dependiendo del tono de la hierba, del

color del suelo en que ha crecido, de los reflejos de las briznas de hierba y de las sombras propias y arrojadas por éstas, variables continuamente, especialmente si sopla el viento.

La hierba cortada y echada al suelo no puede dar, al que la ve desde lo alto, la misma impresión que la hierba en pie de un prado, pues el color es distinto.

#### MEDIOS ARTIFICIALES

El enmascaramiento resulta más complicado que el logrado con medios naturales, dando a veces resultados sorprendentes.

Cuando se haga uso de estos medios, si son los apro-



Fig. 23

piados, deben sustraerse a la indagación directa y fotografía aérea, no sólo los objetos que se quiere enmascarar, sino ellos mismos.

Un medio enmascarador debe reunir las siguientes condiciones:

- a) ser adaptable o entonar con la mayor parte de los fondos en las diferentes estaciones;
- b) poder colocarse con facilidad y rapidez;
- c) que sea poco voluminoso, ligero y de fácil transporte.

La experiencia demuestra que los fondos, en la mayoría de los casos, están cubiertos de vegetación más o menos alta, más o menos seca y con colorido más o menos variado y marcado.

Aun entre las peñas de la alta montaña, hay líquenes, musgo, etc.

Un enmascaramiento, además de dar la sensación de la roca, de la arena gruesa, de la tierra trabajada, etcétera, debe producir el efecto de la vegetación, sobre todo de la hierba.

Las precedentes consideraciones y la necesidad de disponer, para los enmascaramientos, de abrigos que consientan a quien esté a cubierto ver a través de sus coberturas, al objeto de observación, han determinado la adopción de las redes miméticas.

La trama de la red debe ser tal, que no consienta que desde lo alto se pueda divisar a través de ella el objeto u objetos que se quiera esconder.

Las redes miméticas se apoyan sobre dispositivos metálicos o de madera preparados en talleres especiales, o sobre el sitio en que han de emplearse, utilizando el material disponible.

Es necesario que estén levantados sobre el terreno lo menos posible, lo preciso para tapar aquello que se quiere esconder; y, en el caso de enmascaramiento de armas, sujetos a las exigencias del tiro y de la observación.

Disminuyendo el relieve, se reducen de hecho las sombras proyectadas, y en consecuencia, las posibilidades de localización del enmascaramiento.

Así mismo es necesario que el contraste con el suelo circundante sea muy suave, cubriéndolas junto con elementos naturales locales.

Observadas desde lo alto, las redes miméticas dejan ver a través de su trama un fondo más oscuro que el que las circunda, a causa de la sombra que la misma red proyecta sobre el suelo que cubre; esta sombra suele acusarse más hacia los bordes.

Se solucionan o contrarrestan estos inconvenientes haciendo que las redes sean menos tupidas en los bordes, de modo que el cruzado del bramante con que se fabrican vaya en disminución desde el centro a los referidos bordes.

Los materiales con que se construyen, los colores con que se pintan; todos los detalles, suelen ser objeto de un detenido estudio, pues hasta los colores que se emplean son especiales, a fin de que no resulten so-

bre los naturales al hacer desde los aviones la impresión fotográfica del terreno a reconocer.

Las redes suelen ser de bramante torcido de cáñamo, imitándose las hierbas que se atan en sus nudos, con virutas o rafia.

Las redes pueden ser exagonales, cuadradas o rectangulares.

#### UNA IDEA SOBRE LAS MANCHAS MIMÉTICAS

Pueden realizarse pintando pequeñas manchas, de forma irregular, con un tinte mixto a propósito para confundirse con el ambiente, o bien por medio de grandes manchas obtenidas con colores y que contrasten entre sí, haciendo el efecto de salientes y entrantes.

Las telas deben ser resistentes, manchándose con colores mixtos que se adapten a toda clase de terrenos.

Las coberturas se pueden construir con redes de bramante, sobreponiendo telas coloreadas.

La tela más indicada es la de yute; los coloridos más usados: ocre, amarillo, tierra siena, color castaño.

Los procedimientos, recetas y precauciones son objeto de cuidados que únicamente en talleres especiales y con tiempo suficiente pueden ser llevados a cabo.

## Quince ejemplos de enmascaramiento “mal” y “bien”

*Los siguientes ejemplos de enmascaramiento deben servir para la enseñanza.*

MAL



BIEN



MAL

BIEN

N.º 1.—El soldado no se ha enmascarado; es por ello fácil de reconocer.

El soldado se ha enmascarado con una lona, sobre la que ha echado tierra de alrededor.

---

N.º 2.—De nada le sirve al soldado el enmascaramiento del casco con brezos, si está tendido en un campo de arar.

Pero es útil enmascarar el casco con brezos, si aprovecha la vegetación inmediata.

---

N.º 3.—Este soldado no tiene mejor posibilidad de delatar su posición al enemigo, que con las ramas verdes que ha clavado en la tierra parda de un campo de arar.

El soldado, en monte bajo, puede, sin embargo, enmascararse bien empleando ramas verdes.

---

N.º 4.—El enmascaramiento de esta ametralladora con ramas, no sirve para nada, puesto que se conoce el escudo inmediatamente por su forma regular.

El escudo de esta ametralladora ha sido adaptado muy bien al terreno pegándole unos trozos de cartón, madera o tela, con lo cual se ha moderado la forma rectangular del mismo.

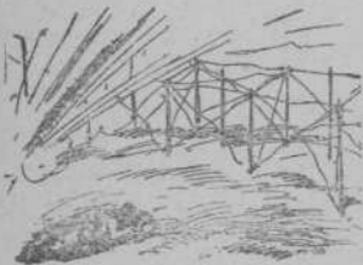
MAL



BIEN



CHARRONNAGE



MAL

BIEN

N.º 5.—Como asentamiento de esta ametralladora se ha elegido la ventana de una buhardilla de una casa aislada, y se conoce en seguida.

Esta ametralladora ha sido asentada entre las muchas ventanas de buhardillas del pueblo, evitando la casa aislada, y por ello es difícil de reconocer.

---

N.º 6.—No sirve de nada atrincherar una ametralladora si es reconocida por el enemigo.

Cada ametralladora tiene que estar oculta de tal modo, que el enemigo no la pueda descubrir.

---

N.º 7.—Obstáculos de mucha visibilidad delatan la posición.

Alambradas bajas, bien disimuladas, son un obstáculo mejor que una alambrada, por fuerte que sea, si es visible desde lejos.

MAL



BIEN



MAL

BIEN

N.º 8.—Tirando sobre los aviones enemigos, los soldados se delatan fácilmente a sí y a sus compañeros.

Si los tiradores (S), que están a cubierto, no se mueven, la aviación no los puede ver.

---

N.º 9.—Por la lona mal colocada, las ametralladoras (m) se hacen especialmente visibles a la aviación.

Si las ametralladoras (m) se enmascaran de modo que concuerden exactamente con el terreno (p. e., arbustos sueltos), resultan invisibles para la aviación.

---

N.º 10.—La artillería atrae sobre sí el fuego del enemigo si traiciona su asentamiento por las roderas de los caminos por los que se efectúa el municionamiento.

El jefe de pieza que tenga experiencia, conduce sus piezas por caminos, senderos, etc., al asentamiento, de modo que no se vean huellas.

MAL



BIEN



MAL

BIEN

N.º 11.—El mejor enmascaramiento de una pieza es inútil si su asentamiento se delata por imprudencias en el municionamiento de la misma.

Cuando se acercan los aviones enemigos, todo movimiento en la posición artillera tiene que paralizarse.

---

N.º 12.—No bastan lonas y redes para enmascarar.

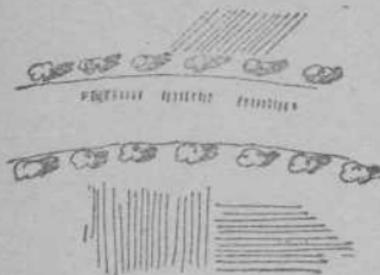
Hay que cubrirlas con ramas y cosas similares, y han de estar adaptadas al ambiente circundante.

---

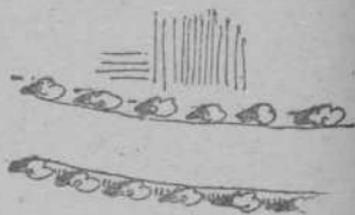
N.º 13.—Para llegar al puesto de observación (A), los hombres siempre han utilizado el mismo camino. Así han formado con sus pisadas un camino que se convierte en delator.

Se ha evitado la formación de un camino por pisadas.

MAL



BIEN



**MAL**

**BIEN**

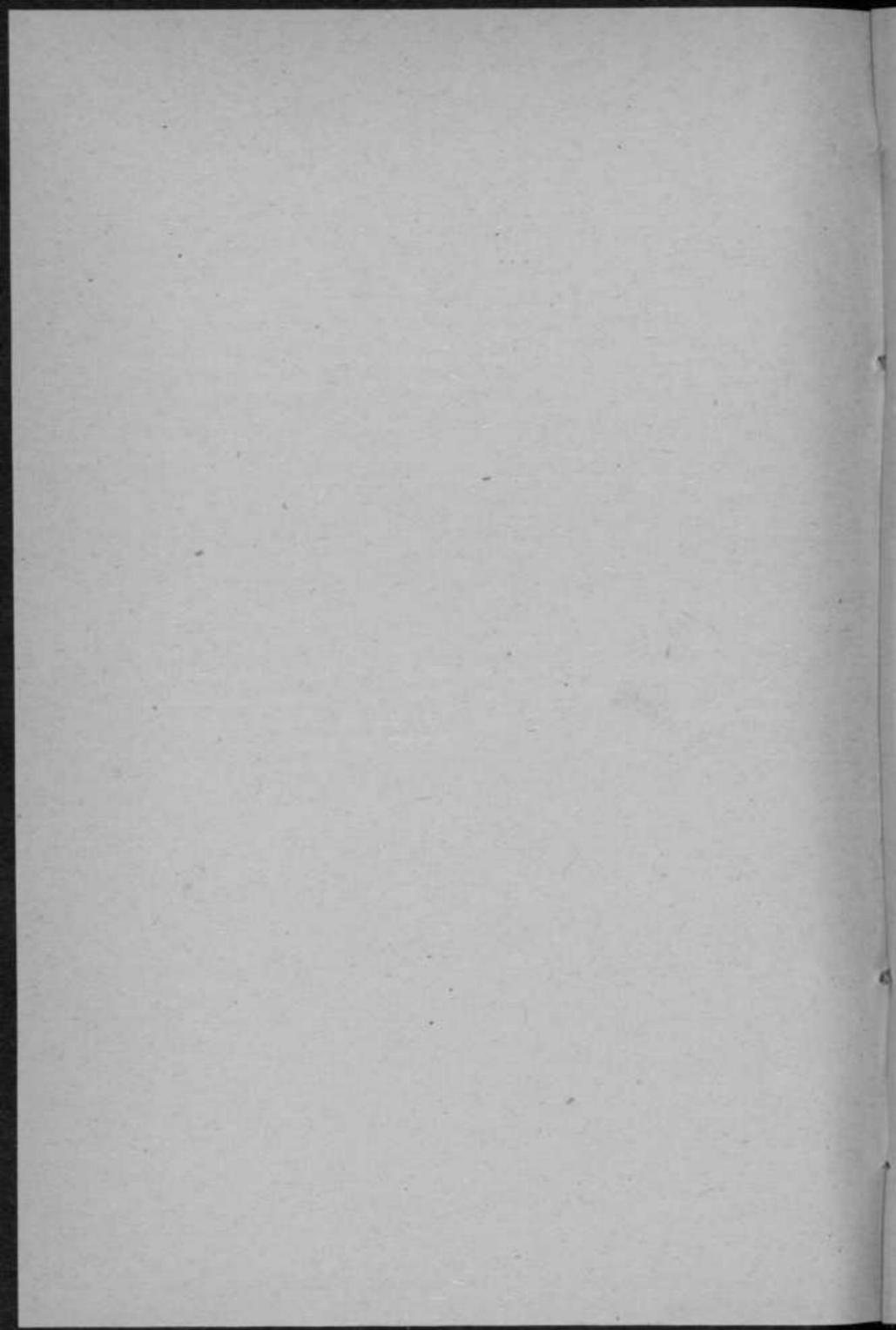
N.º 14.—Si una columna efectúa una marcha por el centro de una carretera, será fácilmente reconocida por la aviación.

Si la columna (M) avanza utilizando los árboles de la carretera como medio de enmascaramiento, resulta muchas veces invisible.

---

N.º 15.—Si una columna (k) avanza por una altura pelada, la aviación pronto la descubrirá.

Pero si la citada columna (k) da la vuelta a la altura en bastantes trozos, (p. e., al pasar por sombras), no es visible.





# INDICE

## PRIMERA PARTE

### INSTRUCCIÓN FORMAL

	Págs.
Generalidades ... ..	3
Medios de mando ... ..	3
Señales con el brazo ... ..	4
Señales de silbato ... ..	5
<b>A) INSTRUCCIÓN INDIVIDUAL.</b>	
Generalidades ... ..	5
Instrucción sin armas ... ..	6
Instrucción con fusil ... ..	9
Posiciones ... ..	9
Manejo del arma ... ..	10
Movimientos sin uniformidad ... ..	13
Instrucción con el útil ... ..	16
Instrucción con el machete-bayoneta ... ..	17
<b>B) INSTRUCCIÓN DE ESCUADRA (DE FUSILEROS).</b>	
Composición ... ..	17
Orden cerrado.	
Formaciones ... ..	18
Movimientos y evoluciones ... ..	20
Orden de combate ... ..	21
<b>C) INSTRUCCIÓN DE ESCUADRA DE FUSIL-AMETRA-LLADOR (ESC. AMT.) ... ..</b>	
	<b>24</b>
<b>D) INSTRUCCIÓN DE PELOTÓN.</b>	
Composición ... ..	24
Orden cerrado.	
Formaciones ... ..	25
Cambios de formación ... ..	26

	Págs.
Orden de aproximación ... ..	28
Orden de combate ... ..	29
<b>E) INSTRUCCIÓN DE SECCIÓN.</b>	
Composición ... ..	30
Orden cerrado.	
Formaciones ... ..	31
Cambios de formación ... ..	31
Orden de aproximación ... ..	32
Orden de combate ... ..	34
<b>F) INSTRUCCIÓN DE COMPAÑÍA.</b>	
Composición ... ..	34
Orden cerrado.	
Formaciones ... ..	35
Cambios de formación ... ..	35
Orden de aproximación ... ..	35
Orden de combate ... ..	38

## SEGUNDA PARTE

### INSTRUCCIÓN DE COMBATE Y DE SERVICIO EN CAMPAÑA

#### INSTRUCCIÓN INDIVIDUAL

Descripción, apreciación y aprovechamiento del terreno ... ..	39
El trabajo de aproximación ... ..	40
Entrada en posición de fuego ... ..	41
Enmascaramiento ... ..	42
Ejercicios de vista y determinación de objetivos... ..	42
Comportamiento en la oscuridad y en la niebla. ... ..	43
<b>Observación y servicio de enlace</b>	
Observación ... ..	45
Servicio de enlace ... ..	45
<b>Exploración y servicio de seguridad</b>	
a) Principios generales ... ..	47
b) Exploradores ... ..	48

	Págs.
c) Manera de orientarse sobre el terreno ... ..	50
d) Servicio de seguridad ... ..	51
e) Observadores antiaéreos ... ..	52
f) Servicios de avanzadillas ... ..	53
Principios generales para los centinelas ... ..	54
Comportamiento de heridos, extraviados, prisioneros, proveedores de comidas, etc. ... ..	56

### INSTRUCCIÓN DE PELOTÓN

#### Modos de combatir. El combate con armas de fuego

A) Principios generales ... ..	57
Intervención del fus. amt. y del fusil en la sorpresa de fuego ... ..	58
Elección de objetivos; determinación de la cantidad de munición a emplear ... ..	58
Determinación del alza ... ..	59
Punto a apuntar ... ..	60
Disciplina de fuego ... ..	60
B) El combate de la esc. amt. ... ..	60
C) El combate de la esc. fus. ... ..	62
La aproximación ... ..	64
El choque ... ..	66
Ocupación y conservación de una posición ... ..	67
El repliegue ... ..	69
Defensa antiaérea ... ..	70

### INSTRUCCIÓN DE SECCIÓN Y COMPAÑÍA

La marcha ... ..	70
Orden de aproximación (despliegue) ... ..	72

#### EL COMBATE.

Principios generales sobre misión y conducción ... ..	74
El ataque ... ..	76
La persecución ... ..	80

#### LA DEFENSA.

a) Defensiva tenaz ... ..	82
b) Defensiva retardante ... ..	86
c) Defensa antiaérea ... ..	88

## TERCERA PARTE

### NORMAS PARA LA INSTRUCCIÓN DE TIRO

#### A) INSTRUCCIÓN CON FUSIL

	Págs.
Introducción ... ..	91
<i>I.—Instrucción teórica:</i>	
Descripción somera del fusil Máuser 1893 ...	92
Cuidado y limpieza de las armas de fuego ...	93
Proceso en el interior del arma al disparar ...	94
Trayectoria ... ..	95
Definiciones ... ..	95
<i>II.—Instrucción preparatoria:</i>	
Empuñar la garganta ... ..	97
Acción sobre el disparador ... ..	97
Ejercicios de puntería ... ..	98
Posiciones del tirador ... ..	101
Tiro rápido ... ..	102
<i>III.—Instrucción de tiro real:</i>	
Generalidades ... ..	102
Tiro de instrucción ... ..	104
Ejercicios de agrupamiento ... ..	104
Ejercicios de corrección ... ..	105
Tabla de ejercicios de instrucción ... ..	106

#### B) INSTRUCCIÓN CON FUSIL AMETRALLADOR

Generalidades ... ..	107
<i>I.—Instrucción preparatoria</i> ... .. 107	
<i>II.—Instrucción técnica:</i>	
Generalidades ... ..	108
Posiciones del tirador ... ..	108
Clases de fuego ... ..	109
<i>III.—Instrucción de tiro real:</i>	
Generalidades ... ..	109
Blancos ... ..	110
Ejercicios de tiro de instrucción ... ..	111

C) INSTRUCCIÓN CON GRANADAS DE MANO

Generalidades ... ..	114
Instrucción preparatoria ... ..	114
Lanzamiento ... ..	115
Campo de lanzamiento ... ..	115

D) TIROS DE ENSEÑANZA Y DE DEMOSTRACIÓN

Concursos de tiro ... ..	117
--------------------------	-----

E) TIRO DE COMBATE

Generalidades ... ..	117
----------------------	-----

I.—Tiro de combate individual:

Tiro de combate del fusilero individual ... ..	119
Tiro de combate del tirador de fus. amt. individual ... ..	120
Ejemplo para el tiro de combate individual ... ..	120

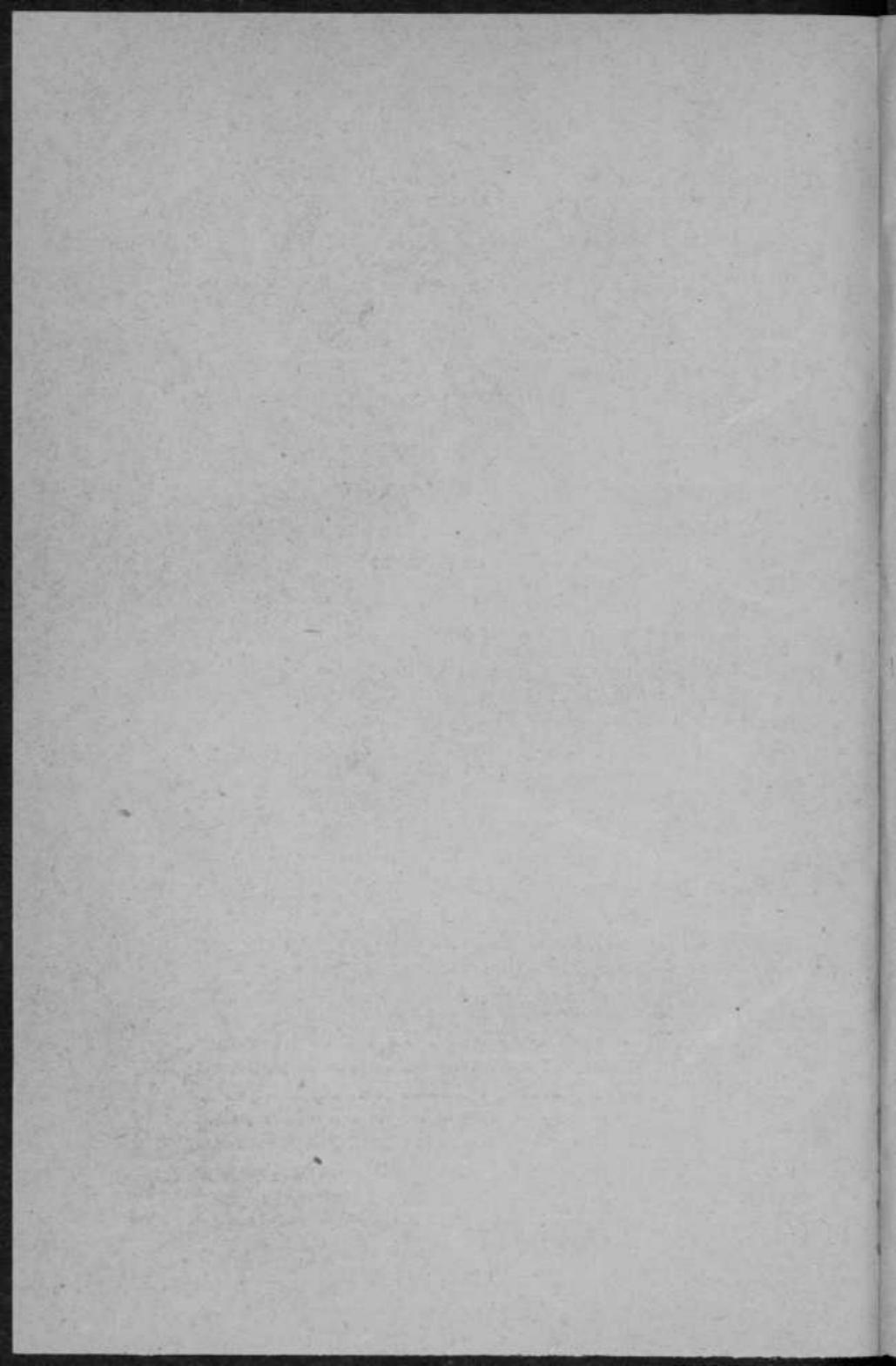
II.—Tiro de combate colectivo:

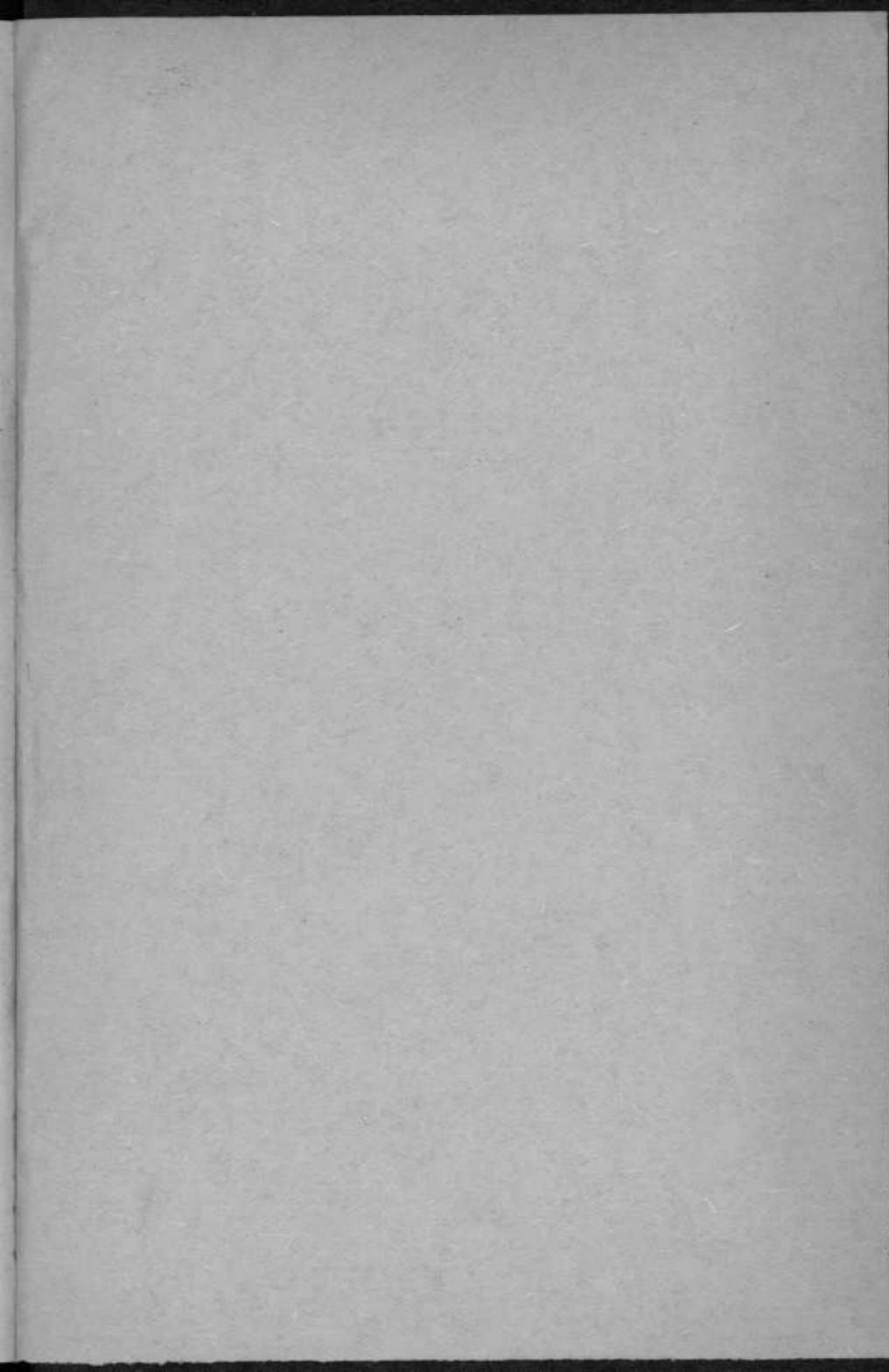
Tiro de combate de la esc. fus. ... ..	121
Tiro de combate de la esc. amt. ... ..	122
Tiro de combate de unidades mayores ... ..	122

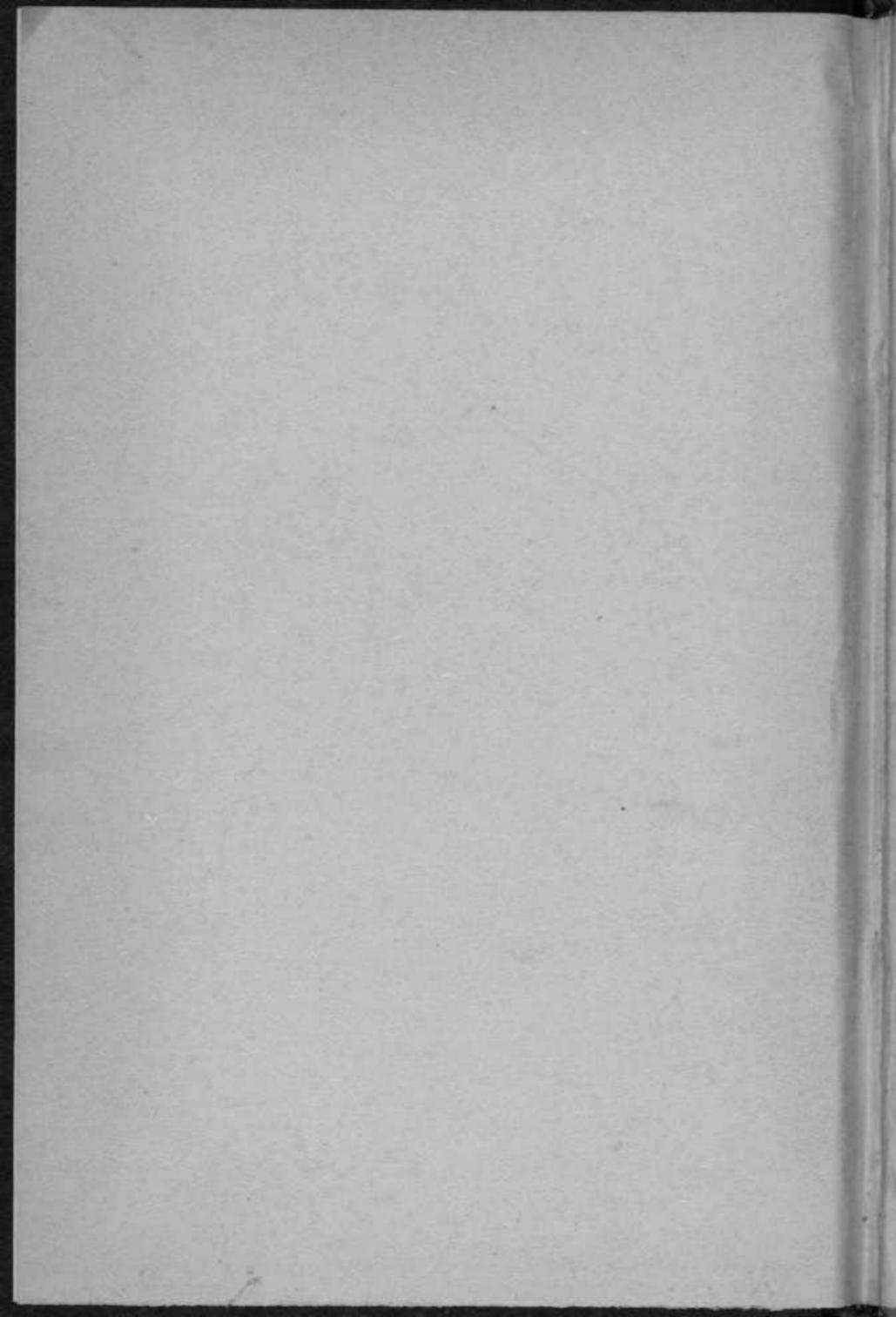
III.—Tiro antiaéreo con fusiles ... ..

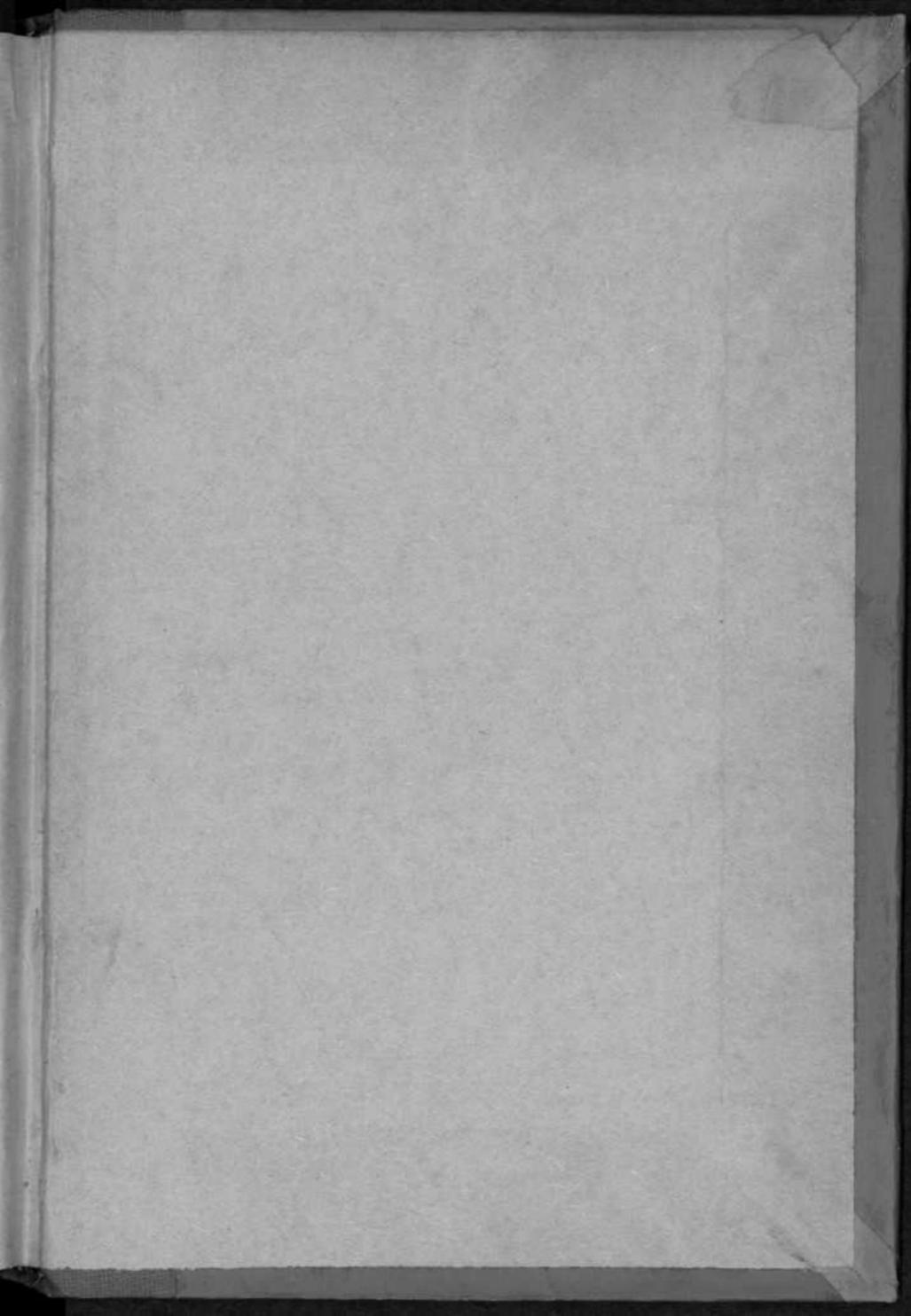
F) DETERMINACIÓN DE DISTANCIAS

Generalidades ... ..	124
Apreciación de distancias ... ..	125
APÉNDICE NÚM. 1.—Instrucciones para el empleo de los cañones antitanques ... ..	129
APÉNDICE NÚM. 2.—Instrucciones para el empleo de los carros de combate y para luchar contra ellos ... ..	135
APÉNDICE NÚM. 3.—El combate en terreno montañoso ... ..	141
APÉNDICE NÚM. 4.—Los poblados en el ataque y la defensa ... ..	147
APÉNDICE NÚM. 5.—Agresivos químicos ... ..	151
APÉNDICE NÚM. 6.—Ligeras ideas acerca de la defensa antiaérea ... ..	155
APÉNDICE NÚM. 7.—Enmascaramiento ... ..	163









18

19

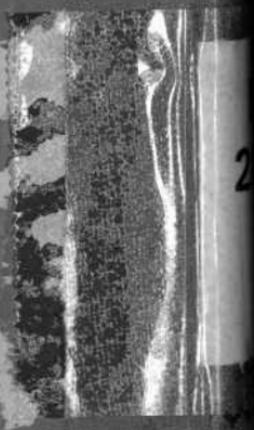
20

21

22

23

24



BASEA MUNDI  
DE  
TIRO

BU  
2894