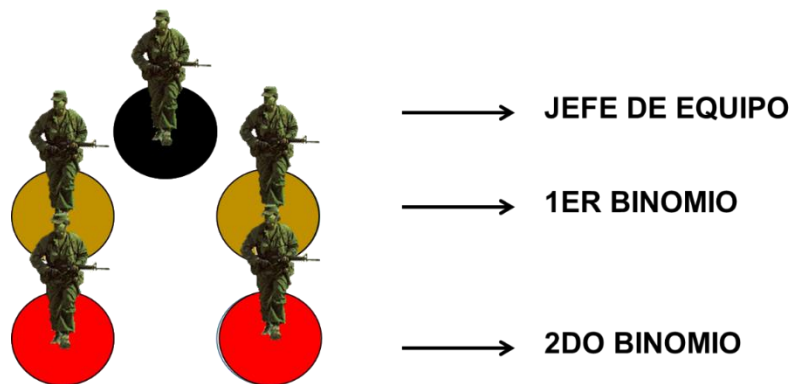


EL EQUIPO Y EL JEFE DE EQUIPO

El equipo es la asociación de 2 a 3 binomios, que tienen por finalidad cumplir misiones simples generalmente como parte de un elemento más importante (escuadra o pelotón).

Todo combatiente individual, sin distinción de arma o servicio debe estar en la capacidad de comandar un equipo en combate.

Los binomios del equipo están equipados con su armamento individual o de un armamento colectivo. Ligero, discreto y móvil el equipo está destinado, la mayoría de las veces a cumplir **misiones de seguridad o misiones en el combate cercano.**



Funciones del jefe de equipo

1. El jefe de equipo en cualquier circunstancia, debe dar el ejemplo de un verdadero combatiente de calidad.
2. Comanda y controla la ejecución de las órdenes.
3. Obliga a sus subalternos a utilizar el terreno y hace respetar las distancias y los intervalos.
4. Obliga a sus subalternos a cumplir los actos elementales de un combatiente y de un binomio.
5. Coordina la acción de sus binomios y Supervisa la seguridad de su equipo.
6. Encuadrado en una unidad mayor, se mantiene atento a las órdenes impartidas por su comandante.

El combate antitanque:

Cada vez que el armamento en dotación lo permita, uno de los binomios será equipado con un arma antitanque. El equipo recibirá entonces, una misión antitanque. En estas condiciones, todo el equipo contribuye a asegurar la supervivencia del binomio a/t quien tiene la misión principal.

ACTOS ELEMENTALES DEL EQUIPO:

El equipo junto a los binomios que lo integran, ejecuta de forma colectiva los tres (03) actos elementales siguientes:

1. **Desplazarse.**
2. **Detenerse.**
3. **Usar sus armas.**

DESPLAZARSE

El equipo se desplaza por saltos de distancia variable siguiendo el terreno.

El binomio que encabeza la progresión desde el momento que comienza el desplazamiento, debe visualizar el punto de llegada o límite del salto del equipo.

El equipo se desplaza utilizando dos (02) tipos de formación:

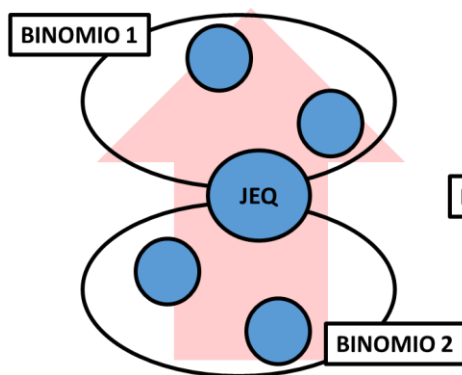
- **En columna de a uno o por binomios sucesivos.**

Esta formación permite progresar rápidamente, de noche, en condiciones de poca visibilidad o para utilizar un camino o sendero estrecho.

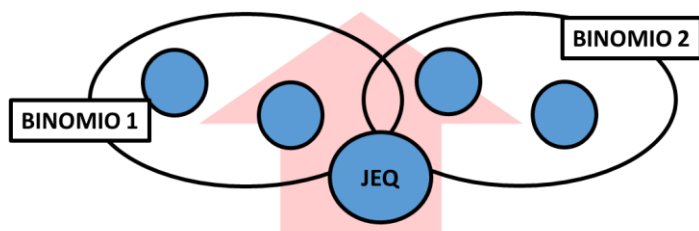
- **En línea.**

Esta formación permite al equipo cruzar por una cresta topográfica, salir del borde de una zona boscosa o cruzar una ruta. Esta formación reduce la vulnerabilidad de los fuegos de infantería que se reciben frontalmente.

EQUIPO EN COLUMNA O POR BINOMIOS SUCESIVOS



EQUIPO EN LINEA



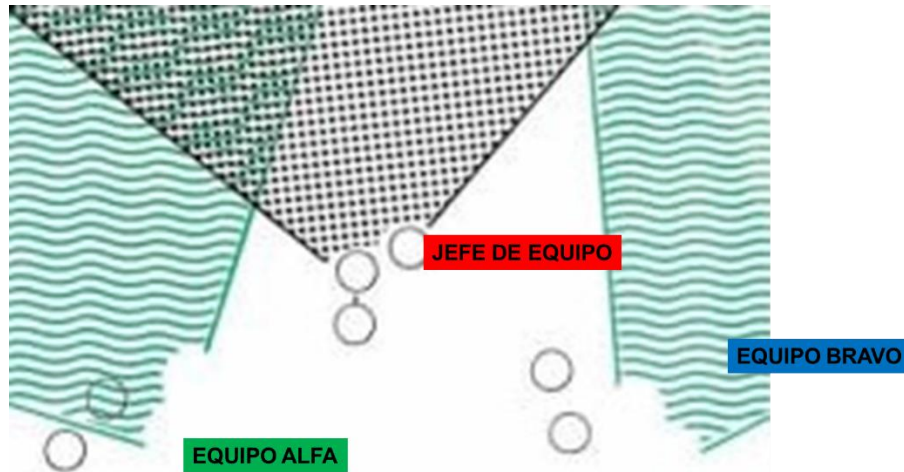
DETENERSE

El equipo se detiene bajo el comando del jefe de equipo. ¡alto! A viva voz, con una señal o gesto.

El jefe de equipo, seguidamente a la voz de ¡alto! Despliega a sus binomios en un dispositivo de reacción.

Posteriormente si la detención se va a prolongar, mejora su dispositivo de reacción, ordenando a cada binomio un sector de observación o de tiro. Debe supervisar que estos sectores se solapen unos con otros.

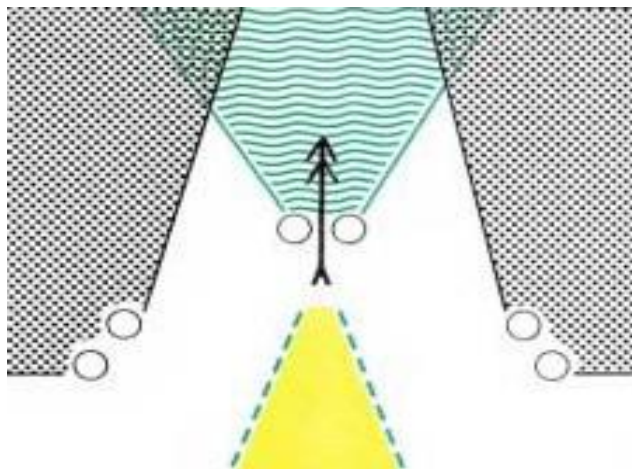
Si el alto se prolonga aún más, entonces puede organizarse mejor **(hueco, enmascaramiento, etc.)** y suministra a cada binomio las consignas particulares relacionadas con el terreno, enemigo y las condiciones para hacer uso de las armas de fuego.



EL EQUIPO DOTADO CON UN ARMA A/T SE INSTALA.

El jefe de equipo busca la mejor ubicación para su arma a/t. Este emplazamiento debe responder a las características técnicas del arma a/t (campo de tiro, seguridad de retaguardia, etc.).

Seguidamente procede a instalar a los otros binomios, recordando que debe proporcionar seguridad a la pieza a/t.



Órdenes para emplazar una pieza (ametralladoras, a/t, lanza granadas, mortero, etc.).

1. **L** lugar donde se instalará la pieza.
2. **M** misión precisa dada a la pieza.
3. **S** sector de tiro (límites derecho e izquierdo); de vigilancia.
4. **P** puntos particulares o críticos precisando su distancia.
5. **C** conducta en caso de... (abrir fuego, alerta...).
6. **L** lugar que ocupará el jefe en el dispositivo.

Para priorizar una dirección particular de observación ordenará:

«frente a tal dirección, ¡alto!» para ubicar al binomio a/t o la ametralladora o los morteros:

«¡aquí, frente a tal dirección, en batería!»

EL EQUIPO UTILIZA SUS ARMAS

El equipo emplea sus armas en tres casos particulares:

1. **El equipo es sorprendido por el enemigo a corta distancia.**

Los binomios reaccionan disparando de forma instintiva.

2. El equipo sorprende al enemigo a corta distancia.

Contrariamente al caso precedente el equipo es quien tiene la iniciativa de combate. Bajo las órdenes del jefe de equipo debe precipitarse sobre el enemigo haciendo uso de sus armas antes de que éste reaccione.

3. El equipo detecta al enemigo a una cierta distancia.

Dos posibilidades posibles según la misión recibida:

- El equipo hace contacto con el enemigo y decide atacarlo. El jefe de equipo comanda el tiro.
- El equipo sin hacerse detectar, evita al enemigo.

Órdenes del jefe de equipo para disparar				
Fusil	A/t	Lanza granadas	Alto y continuación del tiro	
Alza	Aprovisionar	Tiro vertical o tendido	Situación	Orden
			El tiro se detiene definitivamente	Cesar el fuego
Consumo de munición	Cargar	Distancia	El tiro se detiene momentáneamente	Alto al fuego
Objetivo + distancia	Objetivo + distancia	Número y tipo de granada	Retomar el tiro anterior	Continuar el fuego
Fuego	Velocidad (eventual)	Objetivo	Retomar el tiro sobre un nuevo objetivo	Nuevos elementos... Continuar el fuego
	Fuego	Fuego		

LA PATRULLA LIGERA DE OBSERVACIÓN

Definición

El equipo puede participar en la seguridad de un dispositivo más importante, instalándose en un puesto de observación.

Si el lugar se encuentra en el sitio donde recibió la misión: el acto elemental es «instalarse».

Si debe efectuar un corto desplazamiento para observar, se trata entonces de una patrulla ligera de observación.

La patrulla ligera de observación es la acción de combate conducida por un equipo que se desplaza de manera segura en una zona determinada, con la finalidad de cumplir una misión de observación frente a un punto o a una dirección determinada.

PREPARACIÓN DE LA PATRULLA

El éxito de la patrulla está en la preparación.

El jefe fija con precisión la ruta más apropiada para la ida y vuelta, la composición exacta de la patrulla y el material a llevar durante la misión (radio, óptica, etc.). Si se deja a su iniciativa debe prever los horarios.

Ejecución de la patrulla:

1. La patrulla se mueve sigilosamente y siempre lista para reaccionar.
2. Su dispositivo debe estar lo suficientemente disperso para evitar ser neutralizada en un solo bloque.
3. El jefe de equipo ordena una serie de actos elementales como:
 - Por la ida y vuelta: ***desplazarse***.
 - Para la misión de observación: ***detenerse e instalarse en guardia***.
 - En caso de ser sorprendidos por el enemigo: ***emplear sus armas, romper el contacto y continuar su progresión***.
4. La patrulla evitará en las medidas de sus posibilidades entrar en combate con el enemigo.
5. Al finalizar el patrullaje el jefe de equipo informa sobre la ejecución de la misión en detalle.