

## EL COMBATE DE LA ESCUADRA

La Escuadra es una estructura conformada entre quince (15) a nueve (09) combatientes, asociados en varios binomios o trinomios y agrupados en equipos, con la finalidad de cumplir misiones de seguridad y defensa, como parte de un elemento más importante o de manera independiente.

El Jefe de Escuadra puede comandar directamente a los jefes de equipo o a los binomios. Para un mejor entendimiento de la importancia de la coordinación de FUEGO y MOVIMIENTO en toda acción que se lleve a cabo por parte de la escuadra, es necesario estudiar en este documento, la escuadra operando de forma independiente y conformada por dos (02) equipos.

Uno de los jefes de equipo es responsable de la función “MOVIMIENTO” y el otro de la función “FUEGO”. El Jefe de Escuadra coordina la acción FUEGO Y MOVIMIENTO a través de las órdenes que imparte a cada uno de sus jefes de equipo.

Todo combatiente profesional del Ejército Bolivariano, sin importar su arma o servicio, debe estar en capacidad de comandar una escuadra y llevar a cabo con éxito el cumplimiento de una misión.

El Jefe de Escuadra es el primer combatiente de la unidad elemental de resistencia, es un guía y ejemplo permanente para sus subordinados.

### **El Jefe de Escuadra debe estar en capacidad de:**

- Comprender la Misión recibida
- Concebir las acciones para cumplir con éxito dicha Misión.
- Impartir las órdenes correspondientes y comandar durante el combate.

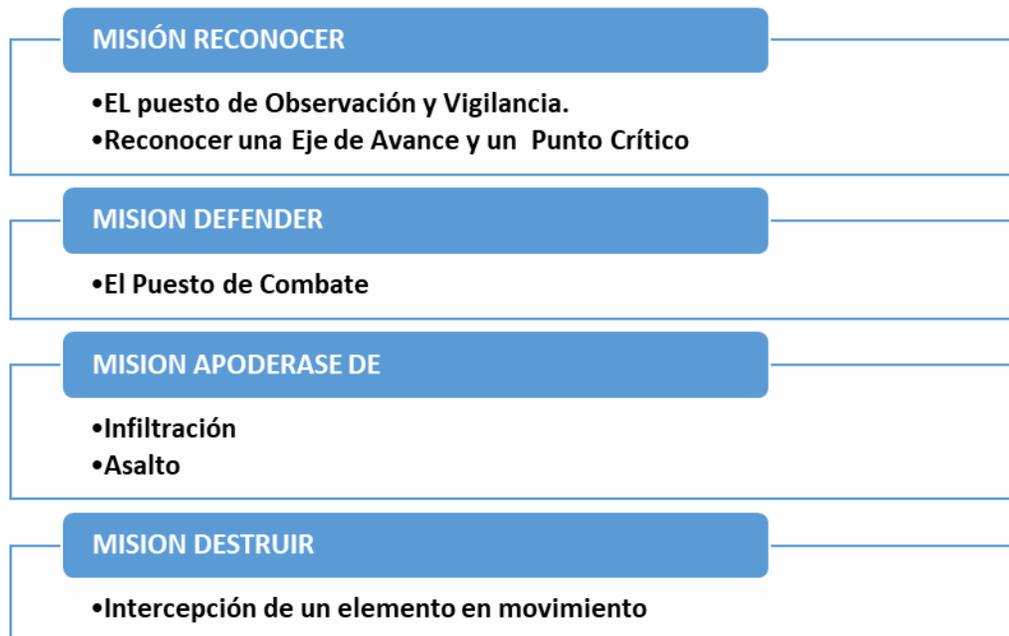
### **Durante el combate:**

- Comanda a sus jefes de equipo y coordina la acción FUEGO y MOVIMIENTO.
- Siempre está pendiente de la seguridad de sus combatientes.
- Si es parte de una unidad de resistencia mayor, mantiene el contacto con su comandante.
- Se reporta e informa de manera permanente.

En el marco de la participación en la seguridad y defensa de un dispositivo, la Escuadra debe cumplir un cierto número de misiones. En el transcurso de estas misiones, el Jefe de Escuadra debe actuar aplicando una serie de procedimientos de combate que son una suma de actos elementales.

Estos procedimientos y actos elementales se aplican en los casos siguientes:

### **1.- MISIONES DE LA ESCUADRA**



## MISIÓN RECONOCER

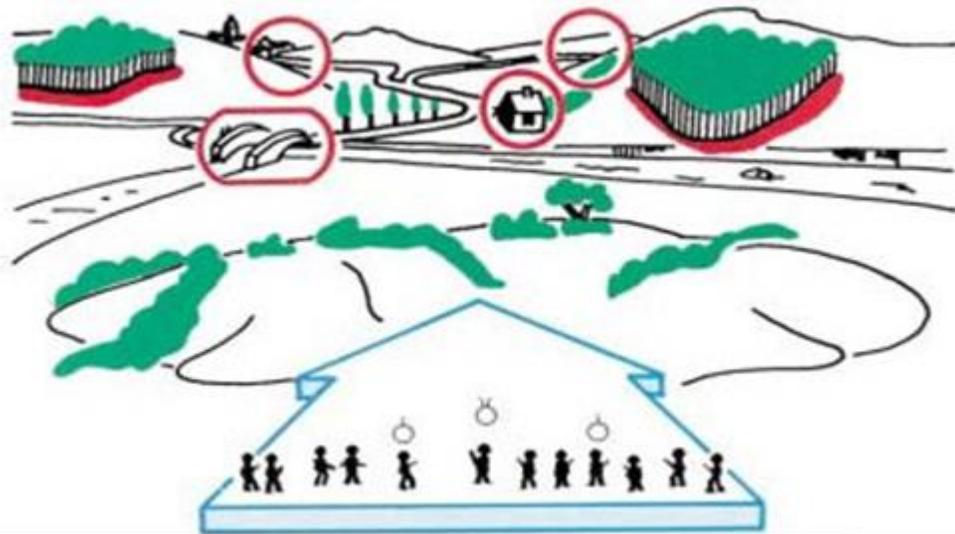
### EL PUESTO DE OBSERVACIÓN Y VIGILANCIA

La Escuadra en un Puesto de Observación y Vigilancia se instala de forma sigilosa y segura en una zona que le permita señalar toda actividad enemiga. Para cumplir su misión, el Jefe de Escuadra ejecuta las siguientes acciones:

- a. **Abordar la zona.**
- b. **Instalarse.**
- c. **Efectuar los reconocimientos y organizar la observación.**
- d. **Vigilar e informar.**

#### 1) **Abordar la zona (acto elemental: moverse)**

- Con la mayor discreción, la escuadra aborda la zona de instalación



- El Jefe de Escuadra ubica rápidamente sus equipos en el terreno frente a la dirección peligrosa.

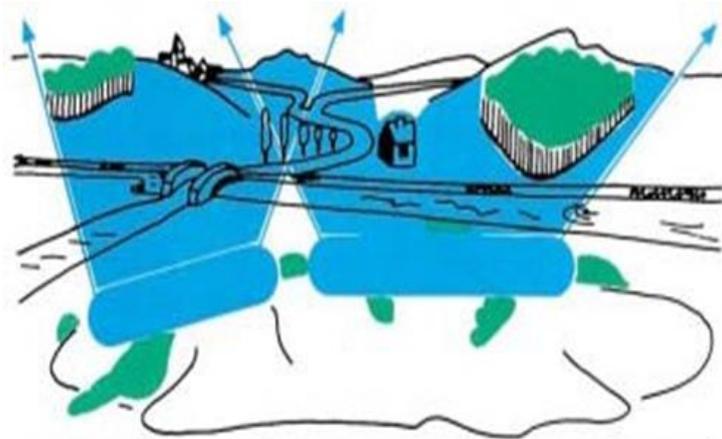
#### 2) **Instalarse (El Jefe de Escuadra mejora su dispositivo)**

- Puestos de alerta en comunicación con el Jefe de Escuadra.
- Puestos de Combate que aseguren la protección de la Escuadra
- Puestos de descanso si la misión se alarga

Si una misión de observación diurna debe continuar durante la noche o viceversa, un cambio de lugar se hace necesario.

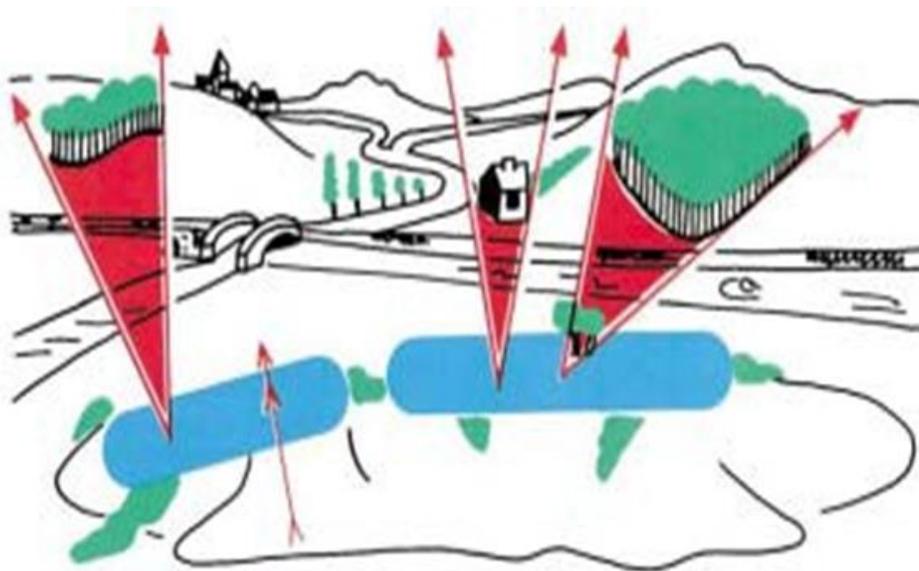
### 3) Efectúa reconocimientos y organiza la observación.

El Jefe de Escuadra precisa su misión sobre el terreno. Determina los puntos peligrosos más importantes que deben ser vigilados. Supervisa el enmascaramiento terrestre y aéreo. Determina para cada equipo los sectores de vigilancia.

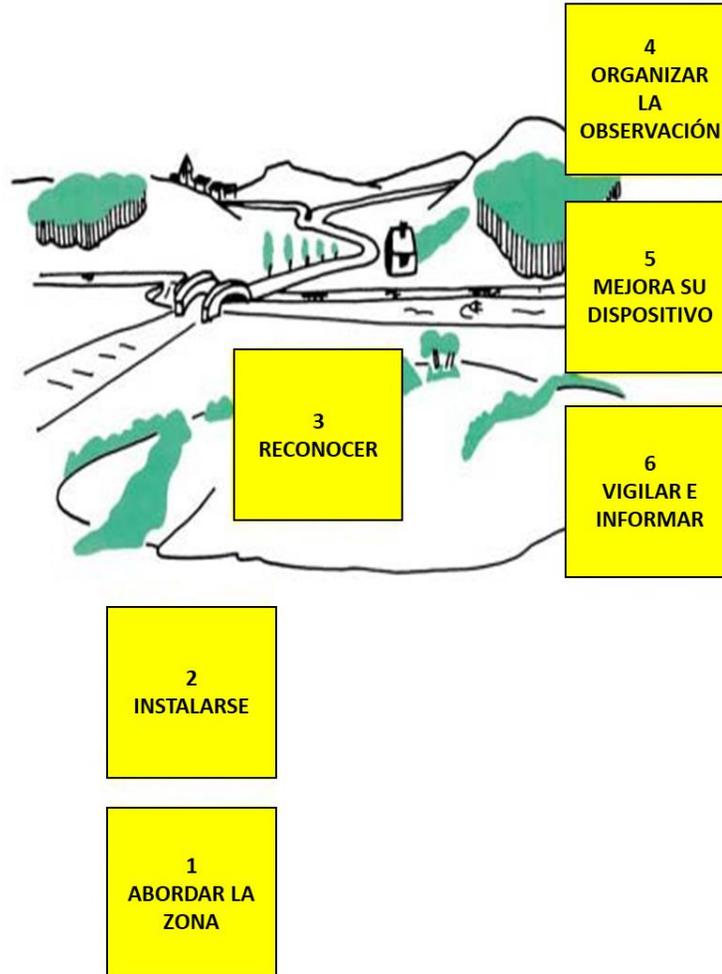


### 4) Vigilar e informar

Significa que la Escuadra debe observar en el sector designado y cubrir las direcciones de aproximación peligrosas. El Jefe de Escuadra verifica la observación de sus elementos de alerta y transmite sin demora cualquier información a su Comandante de Pelotón.



## Resumen de puesto de observación y vigilancia



### RECONOCIMIENTO A UN PUNTO CRÍTICO

El reconocimiento de un punto del terreno no se limita únicamente al punto en cuestión, pues debe extenderse a las zonas adyacentes donde el enemigo tenga posibilidades de atacar.

Para conducir esta acción el Jefe de Escuadra deberá:

- a. **Moverse y observar**
- b. **Apoyar**
- c. **Abordar y de ser necesario combatir**
- d. **Informar de ser necesario.**

### a) **Moverse y Observar**

- Con total discreción, el jefe de Escuadra se desplaza para alcanzar la zona a partir de la cual tendrá observación directa sobre el punto a ser reconocido.
- Una vez alcanzado el lugar y con vista al objetivo, el Jefe de Escuadra ubica a sus Jefes de Equipo y ordena la observación.
- La Escuadra observa el punto y sus adyacencias con la finalidad detectar cualquier actividad sospechosa.
- Si nada ocurre el Jefe de Escuadra inicia la acción de reconocimiento.



### b) **Apoyar**

Con la finalidad de cumplir su misión con un máximo de seguridad, el Jefe de Escuadra emplaza su apoyo con el objeto neutralizar cualquier enemigo que intente oponerse a la progresión de la escuadra durante el reconocimiento. Este elemento recibe consignas precisas:

- No abrir fuego hasta que la escuadra entre en combate con el enemigo.
- Trasladar el tiro cuando la Escuadra llegue al punto a ser reconocido.

**c) Abordar el punto y de ser necesario combatir**

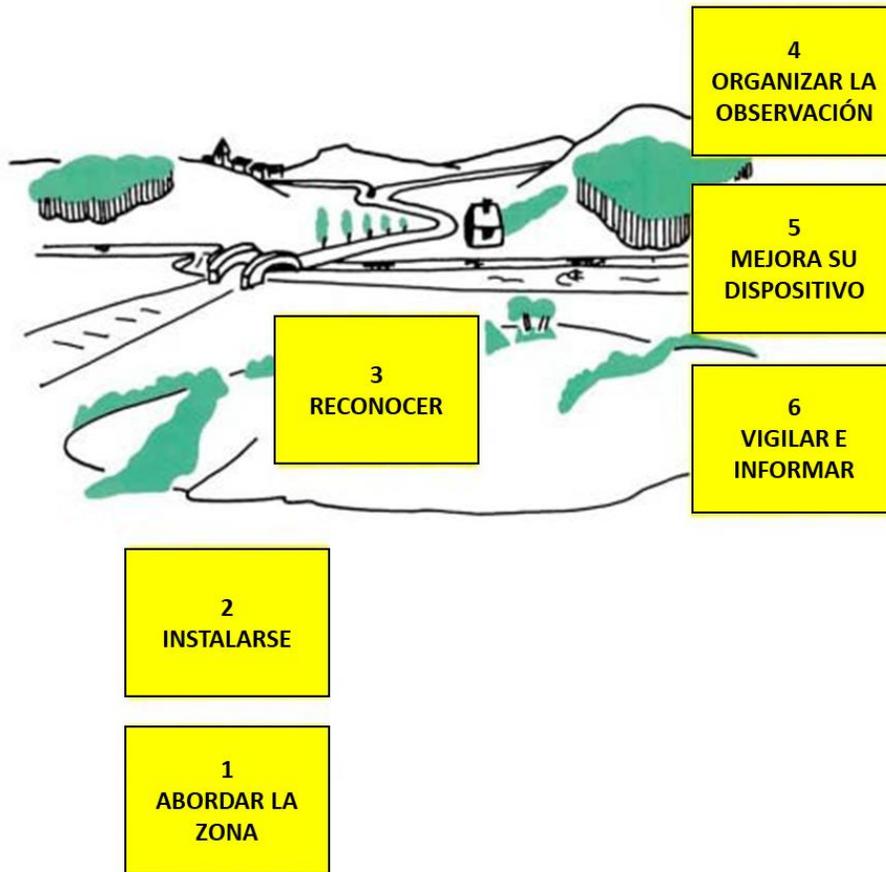
El Jefe de Escuadra con el equipo encargado del reconocimiento, se desplaza de forma segura hasta las inmediaciones del punto, lo observa nuevamente a corta distancia.



**d) Informar**

Una vez finalizado el reconocimiento el Jefe de Escuadra ordena a sus equipos observar hacia la dirección de aproximación más peligrosa y procede a informar sobre los resultados obtenidos durante la misión.

En resumen, Reconocimiento a un Punto Crítico es:



### A. MISIÓN DEFENDER

Esta misión es normalmente ejecutada en el marco del Puesto de Combate del Pelotón. Sin embargo, el apoyo a un dispositivo de seguridad puede conducir a una escuadra aislada a negar el acceso a un punto de paso obligado o de defender un objetivo puntual. En ambos casos se trata de ocupar un emplazamiento fijo e instalarse tomando en cuenta la duración de la misión.

Para cumplir esta misión el Jefe de Escuadra debe cumplir los siguientes pasos:

- a) Ocupar el lugar y efectuar reconocimiento.**
- b) Establecer las consignas.**
- c) Defender la posición.**
- d) Romper el contacto con el enemigo.**

### **a. Ocupar el lugar y efectuar reconocimiento**

Una vez en las inmediaciones de la zona de instalación, el Jefe de Escuadra adopta el dispositivo de reconocimiento para operar en las mejores condiciones de discreción y seguridad.

El Jefe de Escuadra determina las posibilidades del enemigo y las de su Escuadra, en función del terreno (vías de aproximación, emplazamientos de tiro, enmascaramiento, protección natural, entre otros.)

De éste reconocimiento, el Jefe de Escuadra deduce lo siguiente:

- ✓ Instalación de las armas (en especial A/T)
- ✓ Cantidad de puestos de alerta (diurnos y nocturnos)
- ✓ Los sectores de tiro (en función de las probables direcciones de aproximación del enemigo)
- ✓ Las trampas y minas que puede colocar en el sector
- ✓ Las coordinaciones que debe realizar



### **b. Establecer las consignas**

El jefe de Escuadra instala sus equipos e imparte sus consignas y ordenes precisando lo siguiente:

- Las misiones de observación.
- La misión de tiro y las condiciones para abrir fuego.
- La orden para mejorar los emplazamientos.
- Conducta a seguir en caso de repliegue.

### c. Defender la posición

Al aparecer el enemigo el Jefe de Escuadra debe:

- Dar la voz de alerta.
- Ordena disparar en el momento más favorable.
- Supervisa la disciplina de fuego.

### d. Romper el Contacto con el enemigo

Si la escuadra actúa en el seno del pelotón ejecutará esta tarea en función de las órdenes recibidas. En principio, rompe el contacto en un solo bloque bajo la protección de las otras escuadras del pelotón. Si trabaja de forma aislada o está encargada de apoyar el repliegue de otros elementos, la escuadra rompe el contacto por escalones, un equipo asegurando la protección del resto de la escuadra, replegándose luego cuando le corresponda en un solo movimiento. En ambos casos, el Jefe de Escuadra abandona el Puesto de Combate con el último equipo



En resumen, Defender es:



## B. MISIÓN DESTRUIR

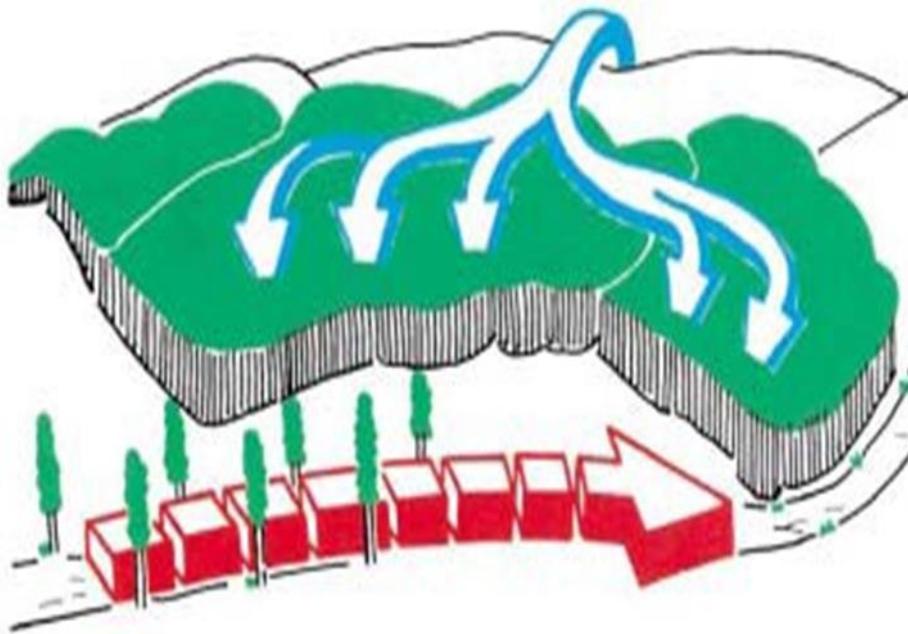
En ciertos casos el Jefe de Escuadra será llamado a reaccionar rápidamente sobre un enemigo en movimiento, debiendo seleccionar el terreno más favorable para sorprenderlo y destruirlo. Este tipo de misión requiere:

- a) **Discreción absoluta**
- b) **Uso máximo de todas las armas de la escuadra**
- c) **Una estricta disciplina de ejecución**
- d) **Escoger el tipo de dispositivo e instalarse**
- e) **Destruir y buscar documentos importantes si el tiempo lo permite**
- f) **Romper el contacto con el enemigo**

### a. Escoger el dispositivo e instalarse

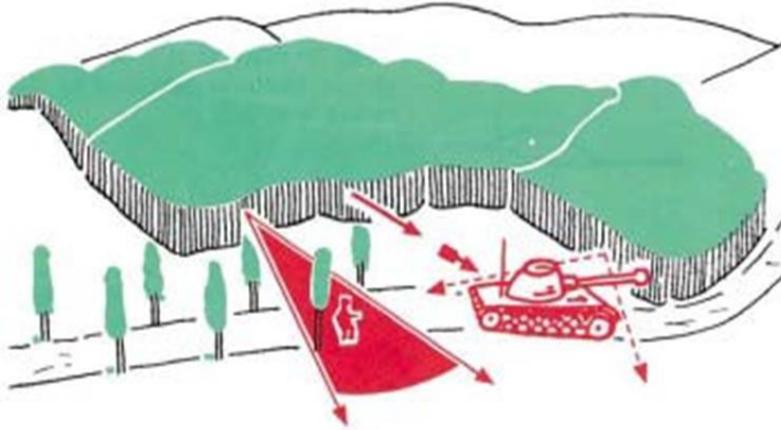
El Jefe de Escuadra, una vez informado sobre el enemigo, su actitud, sus efectivos y el itinerario que utiliza, selecciona un lugar que le ofrezca un buen campo de tiro, abrigo, encubrimiento y buenas rutas de repliegue, así como:

- Buenas posibilidades de enmascaramiento.
- Observación a larga distancia de la llegada del enemigo.



### b. Una vez seleccionado el dispositivo el Jefe de Escuadra debe:

- Ubicar a sus equipos de forma tal que le permita atacar y adoptar dispositivo de observación y seguridad.
- Atacar al enemigo por uno de sus flancos a una distancia acorde con el alcance útil de sus armas.
- Imparte a cada quien su misión.
- Imparte las consignas de tiro.
- Hace saber a sus hombres, cuál será la señal para abrir fuego y replegarse.
- Imparte las consignas para la búsqueda de información.



### c. Destruir y romper el contacto con el enemigo.

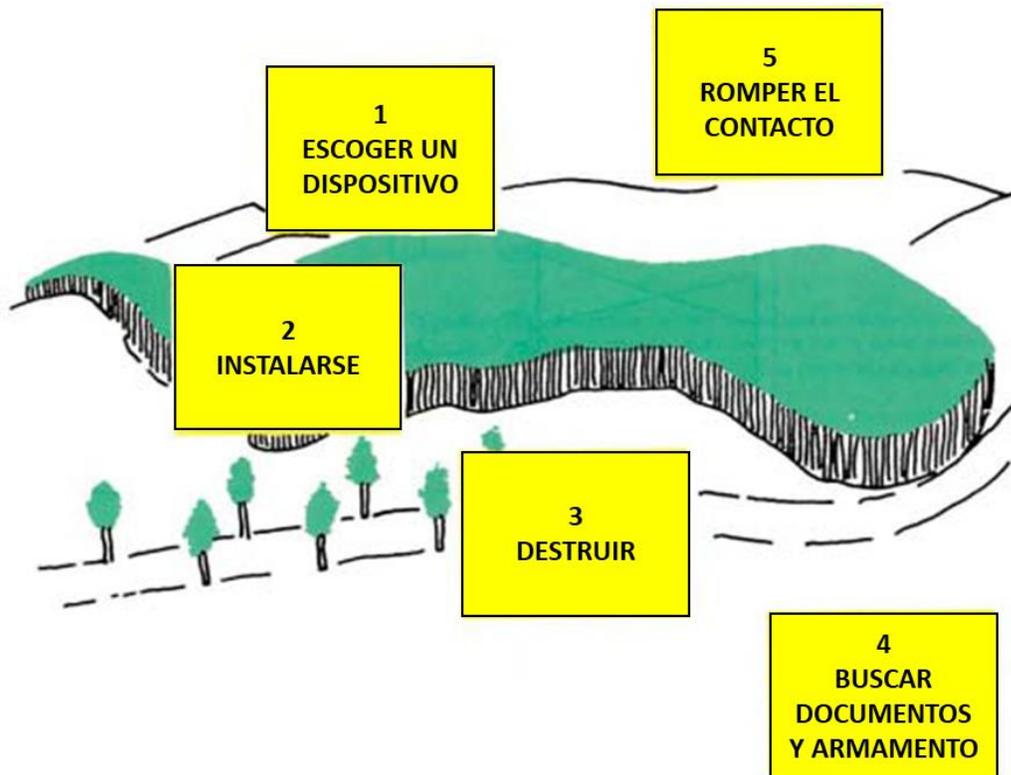
En caso de que un vehículo enemigo se detenga, el tirador A/T a orden del jefe de Escuadra dispara sobre el vehículo. El resto de la escuadra apoya por fuego al tirador A/T solo si: Los sobrevivientes del vehículo destruido intentan escapar. Un enemigo externo interviene e intenta contraatacar a la escuadra.

En caso de destrucción de elementos a pie, el jefe de Escuadra desencadenará el fuego de sus equipos en forma simultánea una vez que el enemigo haya caído en la trampa. La precisión y brutalidad de los disparos deben aniquilar al adversario.

Una vez constatada la destrucción efectiva del enemigo, el Jefe de Escuadra procede a la búsqueda de información relevante, si la situación lo permite. Finalizada la búsqueda de información ordena el repliegue y se retira con el último equipo.



En resumen, Destruir un elemento en movimiento es:



### MISIÓN APODERARSE DE

Se trata para el Jefe de Escuadra de asegurar la posesión de un punto sobre el terreno, destruyendo, capturando o expulsando al enemigo que lo ocupa. Si la escuadra actúa de forma aislada el Jefe de Escuadra utilizará su propia iniciativa contra un enemigo débil en efectivos, y plenamente identificado y con debilidades en su dispositivo (poca cobertura, abrigo, encubrimiento, enmascaramiento, entre otros). La acción consiste en:

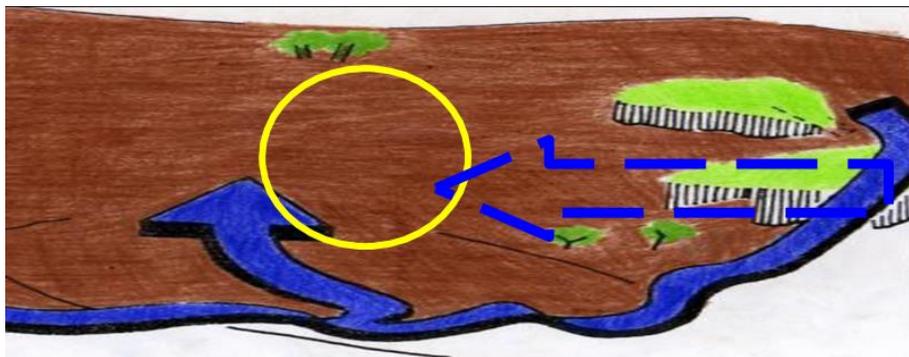
- a) Abordar el punto (Infiltrarse).**
- b) Tomarlo por asalto.**
- c) Adoptar dispositivo de observación y seguridad.**
- d) Limpiar.**
- e) Buscar información y documentos.**
- f) Informar.**

**a. Abordar el Punto.**

Después de haber observado al enemigo y el terreno adyacente al objetivo, el jefe de Escuadra determina el itinerario para llegar a la posición de asalto (máximo a 50 m del objetivo). Sobre este itinerario y en función del terreno, establece sus puntos de pasaje para la escuadra. Un equipo “Fuego” debe estar listo para apoyar al resto de la escuadra durante su progresión y luego para neutralizar al enemigo en el momento del asalto.

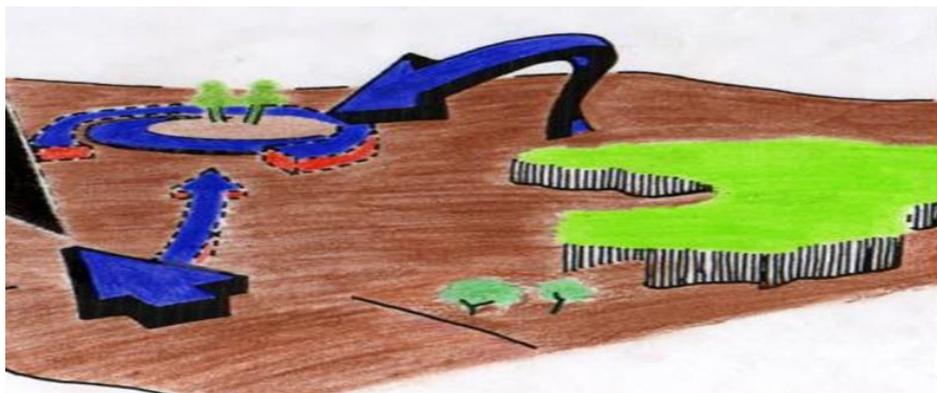
**b. Tomarlo por asalto**

En ese momento el Jefe de Escuadra precisa las condiciones para abrir fuego, detenerlo o trasladar el tiro. Cada hombre se lanza al trote y disparando sobre el objetivo.



**c. Adoptar dispositivo de observación y seguridad**

Capturado el punto, el elemento de asalto adopta el dispositivo de seguridad y observación hacia la dirección más peligrosa, para hacer frente a cualquier reacción del enemigo. El elemento de apoyo se le agrega.



**d. Limpiar**

Bajo la protección del elemento apoyo, la escuadra inspecciona el objetivo para finalizar la acción y el Jefe de Escuadra informa al escalón superior.

**e. Buscar información y documentos**

El Jefe de Escuadra deberá alertar a sus hombres sobre la posibilidad de trampas caza bobos.