

EJERCITO ARGENTINO

ROP - 00 - 13

Público Militar

EL COMBATIENTE INDIVIDUAL



REPUBLICA ARGENTINA
Editado en el Departamento Doctrina
AÑO 2022



Ejército Argentino
Dir Grl Org Doct

”Las Malvinas son Argentinas”

C A de BUENOS AIRES, 12 de abril de 2022.

Visto la nota NO – 2021 – 37295393 – APN - EINF#EA, lo dictaminado por la División Jurídica de la Dirección de Educación Operacional, la División Jurídica de la Dirección General de Organización y Doctrina, y la Dirección General de Asuntos Jurídicos, lo informado por el Jefe del Departamento Doctrina y lo establecido en el Art 2, Decreto 1759/12 (T O 1991).

EL DIRECTOR GENERAL DE ORGANIZACIÓN Y DOCTRINA

DISPONE:

ARTÍCULO 1º.- Apruébese el Reglamento propuesto (el que será inscripto en el “Registro de Publicaciones Militares” de la Fuerza) de acuerdo con los datos que se consignan a continuación:

1. Identificación:

a. Título: “EL COMBATIENTE INDIVIDUAL”.

b. Signatura: ROP – 00 – 13.

2. Carácter del reglamento: PÚBLICO MILITAR.

ARTÍCULO 2º.- Regístrese, a los efectos del reconocimiento establecido en el artículo 8.004 del reglamento “La Doctrina en el Ejército Argentino” (RFD – 50 – 01), al siguiente personal:



- a) Como Jefe de Comisión: TC Guillermo Martín PÉREZ MARIGNAC
- b) Como Especialistas: CT Ignacio Javier Fuentes.

ARTÍCULO 3º.- Imprímanse, a través de la Dirección General de Organización y Doctrina (Departamento Doctrina), CUATRO (4) ejemplares de la publicación aprobada, e inscríbase dicha publicación en el "Registro de Publicaciones Impresas". Una vez realizado tal trámite, distribúyase la publicación impresa con cargo, a los efectos de su preservación histórica, entre los siguientes Elementos:

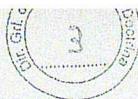
- a) Servicio Histórico del Ejército / DAHE..... 1 ejemplar.
- b) Archivo General del Ejército / DAHE..... 1 ejemplar.
- c) Biblioteca Central del Ejército / SGE..... 1 ejemplar.
- d) DGOD (Dpto Doct)..... 1 ejemplar.

ARTÍCULO 4º.- Elabórese la versión digitalizada e informatizada del reglamento aprobado, e inscribirlo en el "Registro de Publicaciones Digitalizadas".

ARTÍCULO 5º - Autorizase la instalación de la versión informatizada de la publicación aprobada, en cualquier tipo de soporte digital. Dicha autorización tiende al objetivo de facilitar su difusión de manera aislada, o bien reunida en compilaciones y compendios que se elaboren a tal efecto.

ARTÍCULO 6º.- Difúndase la versión digitalizada del reglamento, a través de soportes digitales y redes informáticas, administrados por la Fuerza, atendiendo los requisitos de seguridad y de acceso a la información, consignados en las leyes y reglamentos vigentes.

ARTÍCULO 7º.- Practíquese la actualización de la publicación, en cualquiera de sus versiones (impresa y/o digital) de manera simultánea a la aprobación, registro y difusión de las eventuales rectificaciones de sus contenidos.

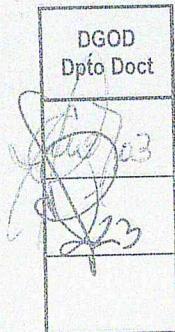


ARTÍCULO 8º.- Póngase en vigencia las versiones impresas y digitalizadas del reglamento, a partir de la difusión del aviso de su aprobación.

ARTÍCULO 9º - Derógase en cualquiera de sus versiones (impresa y/o digital) a partir de la entrada en vigencia de la publicación aprobada por la presente Disposición, el reglamento "EL COMBATIENTE INDIVIDUAL" (ROP – 00 – 13), Edición 1996, y, consecuentemente, instrúmese lo establecido en los artículos 4.037, 4.038, 4.039 y, cuando corresponda, 4.040 del reglamento "La Doctrina en el Ejército Argentino" (RFD – 50 – 01).

ARTÍCULO 10º.- Regístrese en el Libro "Resoluciones y Disposiciones del EMGE", de acuerdo a lo determinado en el Artículo 5.006 del reglamento "Documentación" (RFP-70-05), y archívese en el Cuartel General del EMGE, como antecedente.

ARTÍCULO 11º.- Comuníquese y publíquese en el Boletín Público del Ejército.



General de Brigada German ERRASTI
DIRECTOR GENERAL DE ORGANIZACIÓN Y DOCTRINA



ÍNDICE GENERAL

	Página
INTRODUCCIÓN.....	I
CAPÍTULO I EL COMBATE Y EL COMBATIENTE	
Sección I Conceptos generales.....	I - 1
Definiciones.....	I - 1
Sección II El combate.....	I - 1
Conceptos generales.....	I - 1
Características del combate.....	I - 1
Sección III El combatiente.....	I - 2
Conceptos generales.....	I - 2
Efectos del combate sobre la capacidad mental del combatiente.....	I - 2
La pareja de combate.....	I - 3
Sección IV Educación del combatiente.....	I - 3
Conceptos generales.....	I - 3
Aspectos de la formación del combatiente.....	I - 4
Instrucción del combatiente.....	I - 4
CAPÍTULO II CUBIERTAS, ENCUBRIMIENTO Y ENMASCARAMIENTO	
Sección I Conceptos generales.....	II - 1
Consideraciones generales.....	II - 1
Sección II Cubiertas.....	II - 1
Consideraciones generales.....	II - 1
Sección III Encubrimiento.....	II - 2
Encubrimiento.....	II - 2
Sección IV Enmascaramiento.....	II - 3
Conceptos generales.....	II - 3
Enmascaramiento individual.....	II - 3
Enmascaramiento de vehículos e instalaciones.....	II - 6
CAPÍTULO III OBSERVACIÓN Y APRECIACIÓN DEL TERRENO	
Sección I Conceptos generales.....	III - 1
Conceptos generales.....	III - 1
Sección II Observación del terreno.....	III - 2
Conceptos generales.....	III - 2
Técnicas para observar aprovechando las cubiertas y encubrimiento.....	III - 3
Técnicas de observación del terreno.....	III - 3
Descripción del terreno.....	III - 4
Sección III Apreciación de distancias.....	III - 4
Conceptos generales.....	III - 4
Método del sonido.....	III - 5
Método de las distancias tipo.....	III - 5
Método de la apariencia.....	III - 6
Método de la distancia máxima y mínima.....	III - 6
Método de los pasos.....	III - 7
Método de las milésimas (paralaje).....	III - 8
Método de los triángulos.....	III - 9
CAPÍTULO IV EMPLEO DE LAS ARMAS DE DOTACIÓN	
Sección I Conceptos generales.....	IV - 1
Conceptos generales.....	IV - 1

	Medidas de seguridad para el empleo de armas de fuego.....	IV - 1
Sección II	Combate por el fuego a las distancias cercanas.....	IV - 1
	Conceptos generales.....	IV - 1
	Ocupación de una posición apropiada y adecuado el enmascaramiento.....	IV - 2
	Reconocimientos de blancos de combate.....	IV - 2
	Referencia de blancos a simple vista.....	IV - 4
	Referencia de blancos con elementos ópticos.....	IV - 5
	Elección del blanco.....	IV - 5
	Elección del alza.....	IV - 6
	Apertura del fuego.....	IV - 6
	Observación del tiro.....	IV - 7
	Cambio de cargador.....	IV - 7
	Cuidado de las armas.....	IV - 8
Sección III	Empleo de las armas en el combate a muy corta distancia.....	IV - 9
	Conceptos generales.....	IV - 9
	Normas para tener en cuenta.....	IV - 9
Sección IV	Condicionamiento psicofísico para el uso de las armas.....	IV - 9
	Conceptos generales.....	IV - 9
	Distorsiones producto del stress.....	IV - 9
Sección V	Combate antitanque y defensa antiaérea.....	IV - 11
	Conceptos generales.....	IV - 11
	Combate antitanque.....	IV - 11
	Defensa antiaérea.....	IV - 12
CAPÍTULO V	DESPLAZAMIENTOS EN EL TERRENO	
Sección I	Conceptos generales.....	V - 1
	Conceptos generales.....	V - 1
Sección II	Formas de desplazarse en el terreno.....	V - 1
	Conceptos generales.....	V - 1
	Formas de desplazarse en el terreno.....	V - 2
Sección III	Toma y cambio de posición.....	V - 4
	Conceptos generales.....	V - 4
	Toma de posición cuerpo a tierra.....	V - 4
	Elección de la posición.....	V - 5
	Cambio de posición.....	V - 6
Sección IV	Movimientos diurnos.....	V - 8
	Conceptos generales.....	V - 8
	Normas para tener en cuenta.....	V - 8
	Aprovechamiento del terreno en los movimientos.....	V - 9
Sección V	Movimientos nocturnos.....	V - 10
	Conceptos generales.....	V - 10
	Características de los movimientos nocturnos.....	V - 12
Sección VI	Procedimientos ante fuego indirecto y bengalas.....	V - 12
	Conceptos generales.....	V - 12
	Proceder ante fuego indirecto.....	V - 13
	Proceder ante bengalas.....	V - 13
	Proceder ante bengalas aéreas.....	V - 14
CAPÍTULO VI	TÉCNICAS NOCTURNAS	
Sección I	Conceptos generales.....	VI - 1
	Conceptos generales.....	VI - 1
Sección II	Adaptación a la oscuridad.....	VI - 1
	Conceptos generales.....	VI - 1

	Visión nocturna.....	VI - 2
	Técnica de visión nocturna.....	VI - 2
	Preservación de la visión nocturna.....	VI - 3
	Elementos de visión nocturna.....	VI - 4
	Sonidos, olores y tacto.....	VI - 4
Sección III	Desempeño como centinela.....	VI - 6
	Conceptos generales.....	VI - 6
	Deberes del centinela.....	VI - 6
Sección IV	Señal de reconocimiento.....	VI - 7
	Conceptos generales.....	VI - 7
	Empleo de la señal de reconocimiento cercana.....	VI - 7
	Señal de reconocimiento por sumatoria.....	VI - 8
	Señal de reconocimiento lejana y radial.....	VI - 8
Sección V	Movimientos.....	VI - 8
	Conceptos generales.....	VI - 8
	Formas de desplazarse durante la noche.....	VI - 9
Sección VI	Empleo de las armas.....	VI - 10
	Conceptos generales.....	VI - 10
	Eliminación o captura de centinelas.....	VI - 10
	Técnica de eliminación.....	VI - 11
CAPÍTULO VII	NAVEGACIÓN TERRESTRE	
Sección I	Conceptos generales.....	VII - 1
	Conceptos generales.....	VII - 1
	Direcciones Norte.....	VII - 1
Sección II	Instrumentos de navegación terrestre.....	VII - 1
	Conceptos generales.....	VII - 1
	Características de la brújula recta.....	VII - 2
	Empleo de la brújula recta.....	VII - 2
	Características técnicas de la brújula lensatic.....	VII - 4
	Empleo de la brújula lensatic.....	VII - 4
	Determinación del rumbo posterior (contra rumbo).....	VII - 5
	Navegador satelital (GPS).....	VII - 5
Sección III	Empleo de la carta y la brújula en la navegación terrestre.....	VII - 6
	Características generales.....	VII - 6
	Conversión de ángulos.....	VII - 7
	Actualización del diagrama de declinación.....	VII - 9
Sección IV	Métodos de navegación terrestre.....	VII - 10
	Conceptos generales.....	VII - 10
	Métodos de navegación terrestre.....	VII - 11
CAPÍTULO VIII	PROCEDIMIENTOS DE FENSIVOS	
Sección I	Conceptos generales.....	VIII - 1
	Conceptos generales.....	VIII - 1
Sección II	Preparación de los fuegos directos.....	VIII - 1
	Conceptos generales.....	VIII - 1
	Determinación de los sectores de observación y fuego.....	VIII - 2
	Preparación del campo de tiro.....	VIII - 2
	Carta de distancia.....	VIII - 3
Sección III	Fortificaciones de campaña.....	VIII - 4
	Conceptos generales.....	VIII - 4
	Posiciones improvisadas.....	VIII - 5
	Posiciones preparadas.....	VIII - 5
	Pozo de tirador tendido simple y doble.....	VIII - 5

Pozo de tirador doble.....	VIII - 6
Secuencia de construcción.....	VIII - 7
Sección IV	
Desempeño como integrante de un puesto de observación y escucha.....	VIII - 11
Conceptos generales.....	VIII - 11
Puesto observatorio.....	VIII - 11
Puestos de observación y escucha.....	VIII - 12
CAPÍTULO IX	INFORMACIÓN DE COMBATE Y MEDIDAS DE SEGURIDAD DE CONTRA-INTELIGENCIA
Sección I	
Conceptos generales.....	IX - 1
Conceptos generales.....	IX - 1
Sección II	
Proceder con prisioneros de guerra.....	IX - 1
Conceptos generales.....	IX - 1
Técnica para la reducción y registro de prisioneros de guerra.....	IX - 2
Sección III	
Documentos y materiales capturados al enemigo.....	IX - 4
Medidas para tener en cuenta.....	IX - 4
Procedimientos para el registro.....	IX - 5
Sección IV	
Actividades del enemigo.....	IX - 6
Conceptos generales.....	IX - 6
Informes sobre actividades del enemigo.....	IX - 6
Sección V	
Información del terreno.....	IX - 7
Conceptos generales.....	IX - 7
Sección VI	
Medidas de seguridad de contrainteligencia.....	IX - 8
Conceptos generales.....	IX - 8
Actividades de contrainteligencia individuales.....	IX - 8
CAPÍTULO X	COMUNICACIONES
Sección I	
Conceptos generales.....	X - 1
Conceptos generales.....	X - 1
Sección II	
Medios de comunicación.....	X - 1
Conceptos generales.....	X - 1
Sección III	
Medios radioeléctricos.....	X - 2
Conceptos generales.....	X - 2
Aspectos rectores para la operación de equipos radioeléctricos.....	X - 3
Alfabeto fonético internacional.....	X - 3
Vocabulario usual en el tráfico de comunicaciones.....	X - 3
Prueba de enlace, intensidad y claridad de señal.....	X - 4
Autenticación.....	X - 4
Codificación de mensajes.....	X - 5
Criterios de emisión.....	X - 5
Alistamiento de los equipos.....	X - 5
Sección IV	
Medios visuales y sonoros.....	X - 6
Conceptos generales.....	X - 6
Señales visuales.....	X - 6
Señales sonoras.....	X - 6
Sección V	
Estafetas.....	X - 6
Conceptos generales.....	X - 6
Personal estafeta.....	X - 6
Partes y mensajes.....	X - 7
CAPÍTULO XI	DISCIPLINA DE SANIDAD Y PRIMEROS AUXILIOS
Sección I	
Conceptos generales.....	XI - 1
Conceptos generales.....	XI - 1

	Reglas generales en los primeros auxilios.....	XI - 1
	Aspectos básicos para los primeros auxilios.....	XI - 1
Sección II	Manejo de la vía aérea.....	XI - 2
	Conceptos generales.....	XI - 2
	Despeje de la vía aérea.....	XI - 2
	Reanimación cardiopulmonar.....	XI - 2
Sección III	Primeros auxilios ante hemorragias.....	XI - 3
	Conceptos generales.....	XI - 3
	Hemorragias externas en extremidades.....	XI - 3
	Colocación del torniquete.....	XI - 4
	Torniquete de circunstancia.....	XI - 5
Sección IV	Hemorragias externas en otras parte del cuerpo.....	XI - 6
	Prevención del shock.....	XI - 6
	Conceptos generales.....	XI - 6
	Disposición para prevenir el shock.....	XI - 7
Sección V	Vendajes.....	XI - 7
	Conceptos generales.....	XI - 7
	Forma de realizar un vendaje.....	XI - 7
Sección VI	Transporte de heridos.....	XI - 9
	Conceptos generales.....	XI - 9
	Técnicas de transporte bajo fuego.....	XI - 9
	Técnicas de transporte sin fuego del enemigo.....	XI - 10
	Camillas de circunstancia.....	XI - 12
Sección VII	Fracturas y luxaciones.....	XI - 13
	Conceptos generales.....	XI - 13
	Fracturas de piernas.....	XI - 14
	Fracturas de brazo.....	XI - 14
	Fractura de cuello y/o columna vertebral.....	XI - 14
	Fractura de costillas.....	XI - 15
Sección VIII	Quemaduras.....	XI - 15
	Conceptos generales.....	XI - 15
	Primeros auxilios ante quemaduras.....	XI - 16
Sección IX	Normas de higiene para el mantenimiento de la salud.....	XI - 16
	Conceptos generales.....	XI - 16
	Normas básicas de higiene y salud.....	XI - 16
	Prevención y tratamiento de ampollas.....	XI - 17
Sección X	Daños producidos por el clima, flora y fauna.....	XI - 18
	Conceptos generales.....	XI - 18
	Lesiones producidas por el frío y la humedad.....	XI - 19
	Lesiones producidas por el calor.....	XI - 21
	Distinción de ofidios venenosos y no venenosos.....	XI - 22
	Acciones ante venenos de animales o plantas.....	XI - 22
CAPÍTULO XII	SUPERVIVENCIA	
Sección I	Conceptos generales.....	XII - 1
	Conceptos generales.....	XII - 1
	Principios de la supervivencia.....	XII - 1
	Equipo de evasión y supervivencia.....	XII - 1
	Ejecución de la supervivencia y evasión.....	XII - 2
Sección II	Orientación.....	XII - 2
	Conceptos generales.....	XII - 2
	Orientación diurna.....	XII - 2
	Orientación nocturna.....	XII - 4
	Calculo de las horas de luz remanente.....	XII - 4

Sección III	Refugios.....	XII - 4
	Consideraciones generales.....	XII - 4
	Tipos de refugios.....	XII - 5
Sección IV	Obtención y potabilización de agua.....	XII - 7
	Consideraciones generales.....	XII - 7
	Obtención de agua.....	XII - 7
	Filtración, clarificación y potabilización.....	XII - 9
Sección V	Fuegos y cocinas.....	XII - 10
	Consideraciones generales.....	XII - 10
	Inicio del fuegos.....	XII - 10
	Tipos de fuego.....	XII - 10
	Cocinas.....	XII - 12
Sección VI	Trampas.....	XII - 13
	Consideraciones generales.....	XII - 13
	Trampas terrestres.....	XII - 13
	Trampas para peces.....	XII - 15
Sección VII	Faenamiento.....	XII - 15
	Conceptos generales.....	XII - 15
	Faenamiento.....	XII - 15
CAPÍTULO XIII PASAJE DE OBSTÁCULOS		
Sección I	Conceptos generales.....	XIII - 1
	Conceptos generales.....	XIII - 1
Sección II	Pasaje de obstáculos acuáticos.....	XIII - 1
	Conceptos generales.....	XIII - 1
	Cruce de cursos de agua de poca profundidad.....	XIII - 1
	Técnica para cursos de agua de mayor profundidad.....	XIII - 2
	Flotadores de circunstancia.....	XIII - 4
	Seguridad para el armamento.....	XIII - 4
Sección III	Obstáculos verticales.....	XIII - 5
	Conceptos generales.....	XIII - 5
	Confección de un arnés de circunstancia.....	XIII - 5
Sección IV	Obstáculos enemigos.....	XIII - 6
	Conceptos generales.....	XIII - 6
	Obstáculos alámbricos.....	XIII - 6
	Obstáculos minados.....	XIII - 8

ANEXOS

Anexo 1	Conducta del combatiente en el campo de combate observando las Leyes Internacionales de la Guerra.....	A 1 - 1
Anexo 2	Señales de combate manuales.....	A 2 - 1
Anexo 3	Armas de dotación.....	A 3 - 1
Anexo 4	Carta de distancias.....	A 4 - 1

INTRODUCCIÓN

I. FINALIDAD.

Actualizar las técnicas y procedimientos a aplicar por el combatiente individual.

Definir y establecer los principios, conceptos, normas, procedimientos y técnicas referidas a las exigencias que impone la instrucción básica del combatiente para su eficiente desempeño en el campo de combate.

II. BASES.

- A. ROP - 00-13 "El Combatiente Individual", Ed. 1996.
- B. RE - 25 – 51 "El Soldado Aislado y La Patrulla"
- C. ROB - 00 – 01 "Conducción para las Fuerzas Terrestres", Ed. 2015.
- D. RFD - 99 – 01 "Terminología Castrense de Uso en el EA", Ed. 2001.
- E. RFP - 23 – 10 "Disciplina de Sanidad y 1ros Auxilios", Ed. 1992.
- F. ROP - 65 – 03 "Supervivencia en el Monte", Ed. 1968.
- G. RFP - 79 – 03 "Tiro con FAL y FAP", Ed. 2022.
- H. ROP - 04 – 11 "Obstáculos", Ed. 1990.
- I. ROP - 01 – 20 "La Sección de Tiradores y sus Grupos", Ed. 2019.
- J. RFP - 04 – 11 "Protección Individual y Colectiva QBN", Ed. 2001.
- K. Otras publicaciones nacionales y extranjeras.

III. NECESIDADES QUE SATISFACE.

Incorpora a la doctrina al FAL Versión FAMCa con prestaciones distintas al armamento actualmente provisto

Forma progresivamente al combatiente individual durante el Núcleo de Instrucción Básico, de acuerdo al Plan de la Materia Combate y su integración con la Materia Tiro.

Desarrolla la iniciativa y el espíritu ofensivo en el combate diurno y nocturno, para actuar en situaciones de incertidumbre con resolución y destreza.

Normaliza destrezas básicas para todo el personal militar, en todos los ambientes geográficos (con las adaptaciones pertinentes a cada uno de estos últimos).

Proporciona conocimientos sobre armas, materiales y equipos (navegación, comunicaciones, visión nocturna, etc.) que se encuentran provistos en la Fuerza, aun cuando no sean propios de su rol de combate.

Incrementa los conocimientos en 1ros auxilios y destrezas para la evacuación.

Mantiene conocimientos y destrezas en ambientes QBN y QBR con equipos individuales. Mantiene conocimientos de las normas del DICA.

CAPÍTULOL I**EL COMBATE Y EL COMBATIENTE****SECCIÓN I****CONCEPTOS GENERALES****1.001. Definiciones.****a. Combate.**

"Es la acción violenta entre dos fuerzas militares de relativa importancia. Sus resultados pueden ser o no decisivos para la batalla" (RFD 99 01).

Se considerará de igual manera a toda acción violenta o choque entre dos fuerzas en oposición, inclusive hasta el nivel individual.

b. Combatientes.

Serán los miembros de las Fuerzas Armadas (salvo el personal de sanidad y religioso) y a todo aquel que participe del combate en forma activa.

Se distinguirán por el uniforme o un signo fijo y reconocible y llevarán sus armas a la vista.

Se considerará también combatiente a quien lleve armas a la vista durante el combate y mientras esté expuesto a la vista del adversario, cuando tome parte de un despliegue para un ataque en el que debe participar (Protocolo Adicional I al Convenio de Ginebra sobre el trato a los Prisioneros de Guerra). Ver Anexo 1 "Derecho internacional de los conflictos Armados".

SECCIÓN II**EL COMBATE****1.002. Conceptos generales.**

Los sistemas de armas, comunicaciones y de apoyos existentes y su constante evolución, determinarán las características más sobresalientes a tener en cuenta:

- a. Velocidad de movimientos.
- b. Mayor alcance y poder de destrucción de las armas.
- c. Intensa vigilancia.
- d. Corto tiempo de reacción.
- e. Mayores bajas.
- f. Presencia de civiles en la zona de combate.
- g. Repercusión de las acciones en los medios de comunicación.

1.003. Características del combate.

En el combate las operaciones se desarrollarán en forma continua, exponiendo al combatiente a situaciones que afectarán negativamente su aptitud física y moral, con una marcada evidencia en las primeras 18 a 36 horas de combate:

- a. Las bajas, la destrucción, el peligro, la confusión e incertidumbre, el stress, el miedo, las situaciones adversas.

- b. Las condiciones de visibilidad, el clima y el terreno.
- c. Los sistemas de guerra electrónica y la posibilidad de empleo de armas químicas, biológicas y nucleares.
- d. La continuidad en el desarrollo de las operaciones y el escaso tiempo de recuperación, sumadas a las dificultades de apoyo logístico.
- e. Agotamiento psíquico y físico, debido a las exigencias y limitaciones a las que el combatiente estará expuesto durante el combate. La capacidad para pensar claramente, el humor, la motivación y la moral, se deterioran más rápidamente que la aptitud física.

Una férrea disciplina, una instrucción realista, una fuerte cohesión de su fracción y un sólido vínculo con su jefe podrán disminuir los efectos del combate, pero no podrán eliminarlos totalmente.

SECCIÓN III

EL COMBATIENTE

1.004. Conceptos generales.

El hombre ha sido y será el eslabón fundamental en el campo de combate, por ello será el blanco de todas las armas y medios de los que disponga el enemigo, para quebrantar su moral y espíritu de lucha.

En la extensión de los teatros de operaciones, las dimensiones humanas y materiales de los elementos en combate podrán hacer sentir al individuo que su contribución para lograr la victoria será insignificante. Esto no es así, cada soldado es considerado como un factor importantísimo y digno de ser tenido en cuenta.

Las características del combate y nuestros posibles teatros de operaciones, originarán distintos efectos sobre cada hombre. La edad, la jerarquía, la experiencia, la información y medios disponibles, la preparación física y técnica previa, harán variar esos efectos en cada uno.

El personal disponible siempre será escaso y se verá sometidos a duras pruebas físicas, psíquicas y emocionales, originadas en la sensación de aislamiento y apoyo insuficiente, en la acción psicológica enemiga y en las privaciones propias del combate.

Se necesitará un combatiente formado técnica, física, psíquica y espiritualmente, para operar eficientemente en el marco de las menores fracciones y aun aisladamente, en un ámbito de constante presión.

Uno de los objetivos de la educación será, el obtener una respuesta común del personal con el menor nivel de afectación posible, ante similares agresiones del campo de combate.

1.005. Efectos del combate sobre la capacidad mental del combatiente.

Combatientes jóvenes, en óptimas condiciones de alimentación, salud y aptitud física, perderán un 25% de su capacidad mental en 24 hs de actividad constante sin descanso y así sucesivamente.

Esto se agravará en función de la edad y si los niveles de aptitud física, salud y nutrición no sean los adecuados para las actividades en desarrollo.

La disminución en la capacidad mental del combatiente se manifestará por:

- a. Reducción de la capacidad de atención: el combatiente será incapaz de detectar los cambios que surjan en el campo de combate (aparición de nuevos blancos, realizar correcciones de tiro, etc.), omitirá medidas de seguridad en la operación de armamento o vehículos, etc.
- b. Disminución de la capacidad de concentración, comprender, memorizar y razonar: tendrá dificultad para resolver problemas complejos, entender y cumplir las órdenes (verbales o escritas) con total exactitud, recordar coordenadas u horarios o lo hará en forma incorrecta.
- c. Reducción de la capacidad de reacción: necesitará más tiempo para cumplir una orden o impartirla.
- d. Incremento en la omisión de actividades: aplicación de medidas de seguridad, mantenimiento, higiene personal y otras.

- e. Aumentarán las dificultades en la comunicación de la fracción, como consecuencia de la disminución de moral, del humor, la motivación, etc.

Para reducir o neutralizar estos efectos será necesaria una educación e instrucción eficientes durante la paz y el incremento de las actividades de supervisión y control.

Después de 72 horas de actividad continua con escaso descanso, las posibilidades de accidentes se incrementan en un 50%.

Un combatiente puede transportar un 33% de su peso corporal manteniendo una movilidad aceptable sin fatigarse por un período prolongado. El entrenamiento progresivo mejorará la capacidad de carga y disminuirá el nivel de fatiga.

La falta de sueño y de descanso será el principal problema después de las primeras 48 horas de combate en forma continua e intensa. Se necesita un mínimo entre 3 y 4 horas de sueño sin interrupciones cada 24 horas de combate. Lo ideal será que ese lapso esté incluido entre las 0000 y las 0600.

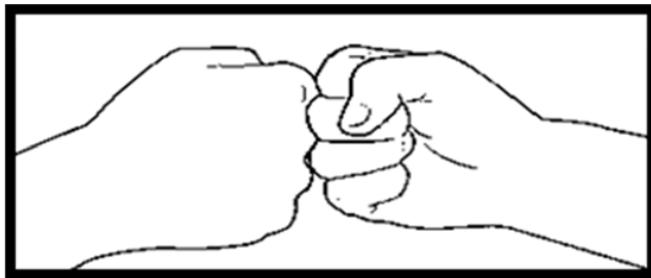
Los puestos que exigen un importante esfuerzo mental (planeamiento, impartición de órdenes, etc.), producen un mayor desgaste que aquellos que demandan esfuerzos físicos (marchar, cavar, ejecutar cargas y descargas y actividades similares).

1.006. La pareja de combate.

Dentro de la fracción a la cual pertenezca el combatiente tendrá otro combatiente a quien se denominará pareja de combate.

Estos dos combatientes se complementarán el uno al otro y se apoyarán en todas las actividades de combate, logísticas, de mantenimiento de la moral, etc. En las operaciones defensivas compartirán la ocupación de la posición. Conocerán las particularidades del rol de combate de la pareja.

Entre ambos debe existir una relación de confianza, conociéndose en la forma más completa posible, sobre todo en las debilidades y fortalezas de cada uno, para apoyarse mutuamente, en beneficio de la fracción y la misión.



SECCIÓN IV

EDUCACIÓN DEL COMBATIENTE

1.007. Conceptos generales.

El combatiente deberá ser, por sobre todas las cosas, un guerrero en la más amplia acepción del vocablo, acostumbrado a actuar por propia iniciativa, con resolución y espíritu de lucha, que lo impulse a continuar la misma en las situaciones más difíciles y desesperadas y en ausencia de órdenes.

Sin tener en cuenta el arma o la especialidad, el combatiente deberá adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades básicas que le permitan integrarse a la menor fracción orgánica.

Las cualidades a desarrollar por el combatiente serán:

- a. Profesionalismo: alto grado de capacitación militar, mediante una rigurosa, realista y completa instrucción durante la paz y mantenida durante el desarrollo de las operaciones.

- b. Aptitud física: incluirá el perfeccionamiento y mantenimiento de un excelente estado físico, complementado con una buena alimentación y previsiones para el cuidado de la salud a través de un adecuado programa de inmunización.
- c. Desarrollo de la confianza recíproca y una fluida comunicación entre los integrantes de la fracción, pues confiarán sus vidas unos a otros.

1.008. Aspectos de la formación del combatiente.

La educación militar buscará proporcionar, afirmar o desarrollar, según sea el caso, valores, conocimientos, aptitudes y habilidades en forma íntegra. Ella incluirá:

- a. Formación espiritual: incrementando la fe, la moral y la lealtad, entre otros.
- b. Formación patriótica, afirmando sentimientos que promuevan la consecución de las causas nacionales.
- c. Conocimientos técnico profesionales: destreza en operar armamento, técnicas de desplazamiento, operación de materiales y equipos.
- d. Preparación psicológica: para sobrellevar las rigurosidades del combate.
- e. Preparación física: para afrontar las exigencias, reducir los tiempos de recuperación, adopción correcta de resoluciones y su eficiente ejecución.
- f. Responsabilidad: convertirlo en un combatiente confiable en la ejecución de sus tareas, consciente del mantenimiento y el buen uso de los medios.

1.009. Instrucción del combatiente.

La instrucción básica del combatiente se desarrollará teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- a. Será ejecutada en tiempo de paz y continuará en la zona de combate en tiempos de guerra.
- b. Su desempeño, particularmente en los primeros días de combate, dependerá fundamentalmente de su preparación previa.
- c. Será progresiva y realista, con exigencias que templarán su espíritu, su cuerpo y su moral.
- d. Lo adaptará al terreno, en distintas condiciones meteorológicas y de iluminación.
- e. Le permitirá desplazarse muy próximo al enemigo para destruirlo o capturarlo de día o de noche, silenciosamente, con paciencia y habilidad para observar y no ser observado.
- f. Le brindará conocimientos profundos sobre primeros auxilios.
- g. Le permitirá combatir con disciplina y eficacia, agresividad y seguridad.
- h. Le dará conocimientos básicos sobre leyes de guerra y aplicarlos.
- i. Le permitirá protegerse contra armas químicas, biológicas y nucleares.

S	USTRAERSE DE LA OBSERVACION ENEMIGA
O	BSERVAR EL CAMPO DE COMBATE PARA DETECTAR AL ENEMIGO
L	IMPIAR Y MANTENER SU ARMAMENTO Y EQUIPO
D	OMINAR EL MIEDO Y SOPORTAR LAS PRIVACIONES
A	BRIR FUEGO CON SU ARMA EN FORMA CERTERA
D	AR LOS 1ros AUXILIOS A UN CAMARADA O AUTO AUXILIARSE
O	PERAR EN CUALQUIER CONDICIÓN CLIMÁTICA Y DE VISIBILIDAD

CAPÍTULO II**CUBIERTA, ENCUBRIMIENTO Y ENMASCARAMIENTO****SECCIÓN I****CONCEPTOS GENERALES****2.001. Consideraciones generales.**

En el combate obtendrá la superioridad quien detecte primero al enemigo, ocupe una posición ventajosa sin ser detectado y ejecute sobre el oponente un fuego concentrado y preciso por sorpresa; esto permitirá cumplir con la misión y aumentará las posibilidades de evitar las bajas propias. Para no ser detectado y lograr la sorpresa será indispensable evitar destacarse del entorno en el cual se opera. Para ello se debe hacer uso permanente de tres cosas:

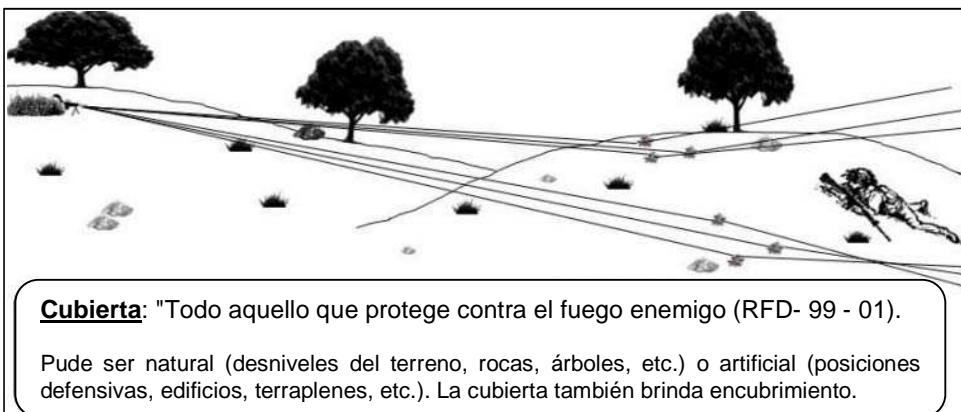
- a. Cubierta.
- b. Encubrimiento.
- c. Enmascaramiento

Serán elementos fundamentales a considerar para todo tipo de desplazamiento, ocupación de posiciones y operación en general. Debe tenerse en cuenta cuando favorece las operaciones propias y cuando favorece las del enemigo.

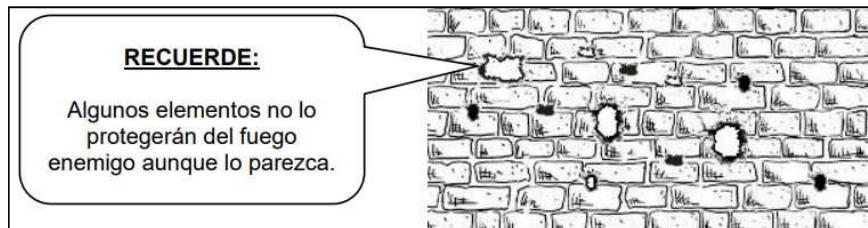
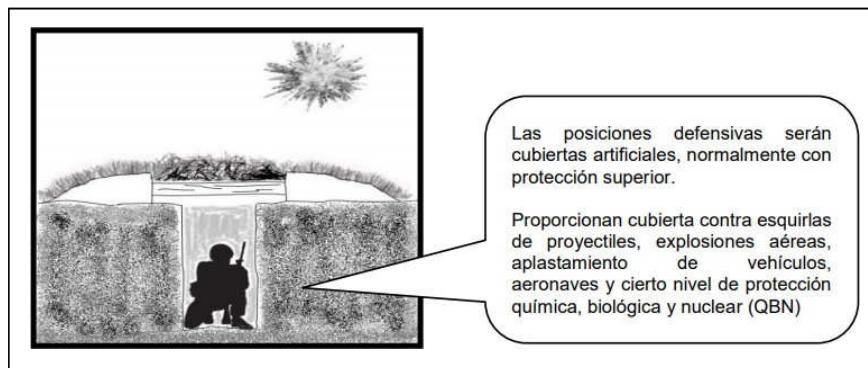
SECCIÓN II**CUBIERTA****2.002. Consideraciones generales.**

Cubierta será todo aquello que protegerá del fuego de las armas enemigas y también de su observación. Las cubiertas contra las armas de tiro tendido serán más generalizadas en el campo de combate.

Se obtendrá en las ondulaciones del terreno, la vegetación, cráteres de proyectiles, etc. Las cubiertas para armas de tiro curvo o fuegos aéreos serán más difíciles de encontrar, pues serán accidentes más profundos y estrechos. Para el fuego aéreo será más difícil aun, debido a la capacidad de las aeronaves de atacar en cualquier dirección.



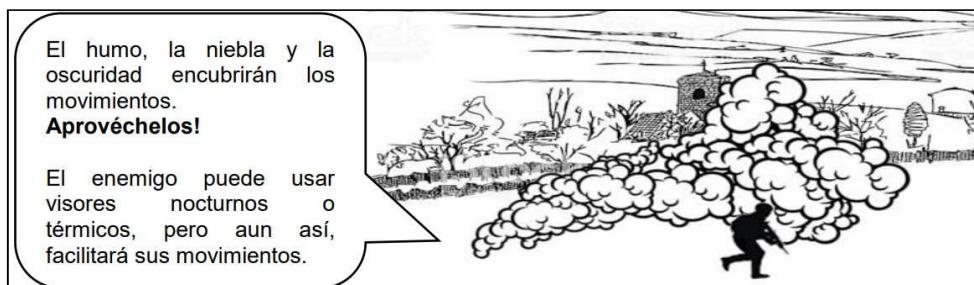
Para determinar si una cubierta es efectiva o no se deberá tener en cuenta el rendimiento de las armas del enemigo, sobre todo su capacidad de penetración en distintos tipos de materiales



SECCIÓN III

ENCUBRIMIENTO

2.003. Encubrimiento.





SECCIÓN IV

ENAMASCARAMIENTO

2.004. Conceptos generales.

Enmascaramiento será el conjunto de medidas destinadas a ocultar o disimular las actividades de las tropas, vehículos e instalaciones, a fin de dificultar su detección por parte del enemigo terrestre y aéreo.

Las formas de los objetos y de las personas vistas desde tierra son familiares, pero las mismas, vistas desde el aire, por lo general serán poco conocidas.

En la guerra el enemigo dependerá de las fotografías aéreas, imágenes satelitales o aeronaves no tripuladas para obtener información sobre nuestras actividades e intenciones. El personal, los vehículos y las instalaciones podrán ser detectados por otros medios técnicos como radares terrestres, visores térmicos, firma infrarroja, etc.

Este tipo de medios de detección será muy difícil o casi imposible de contrarrestar a los menores niveles, pero se deberá tener en cuenta que lo que no confunde al medio técnico si lo logra con el ojo humano y viceversa, por lo cual deberá practicarse una rigurosa disciplina de enmascaramiento.

Existirán redes de enmascaramiento que permitan disminuir la firma térmica. El enmascaramiento deberá complementarse con una férrea disciplina de ruidos y luces.

Los caminos de acceso a las instalaciones serán indicadores de las mismas, aun cuando se hallen perfectamente enmascaradas contra la observación aérea.

Se deberá tener en cuenta que el enmascaramiento estará relacionado al terreno circundante, razón por la cual deberá adaptarse el mismo continuamente.

2.005. Enmascaramiento individual.

El enmascaramiento individual comprenderá al combatiente, su equipo y su armamento. Las formas geométricas del equipo y armamento serán características y muy familiares para la observación.

El movimiento atraerá la atención, debiendo evitarse los movimientos innecesarios, así como cuando se emplearen redes u otros implementos deberán estar sujetas de forma que el viento no las haga flamear, facilitando su observación.

a. Enmascaramiento del hombre.

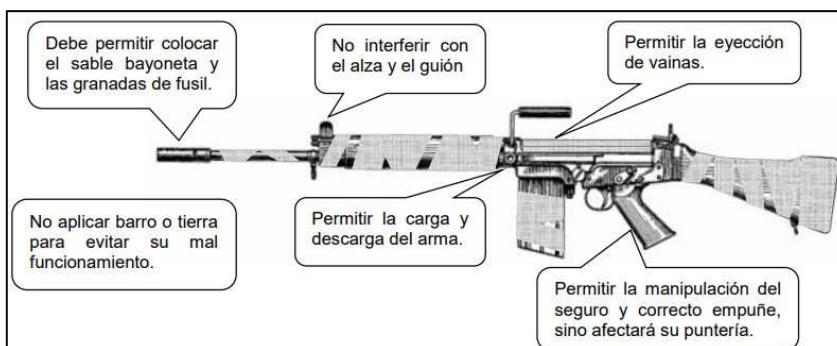


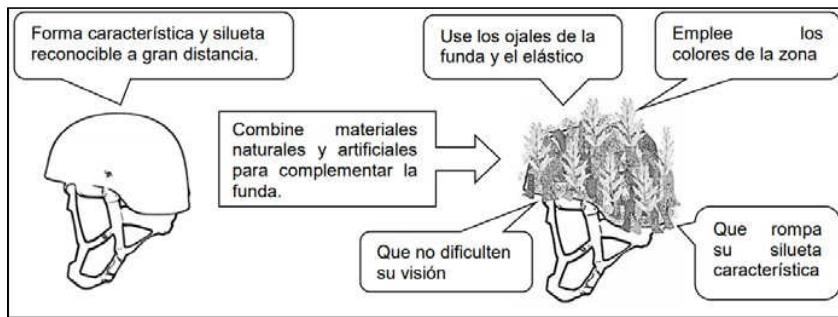
Color	Parte	Oportunidad	Tipo de terreno
Verde oscuro	Frente, nariz, pómulos, mentón, orejas	Día y noche	Llanura, arboledas, monte
Verde claro	Bajo la nariz, alrededor de los ojos, cuello, nuca	Día y noche	Llanura, arboledas, monte, zonas desérticas (con algo de vegetación)
Marrón oscuro	Frente, nariz, pómulos, mentón, orejas	Día y noche	Llanura, arboledas, monte, zonas desérticas
Marrón claro	Bajo la nariz, alrededor de los ojos, cuello, nuca	Día y noche	Llanura, arboledas, monte, zonas desérticas
Negro	Líneas aleatorias	Día y noche	Llanura, arboledas, monte, nevado
Blanco	Todo el rostro, orejas, cuello nuca	Día y noche	Nevado



b. Enmascaramiento del armamento-

El enmascaramiento podrá lograrse mediante el uso de telas, pinturas, cintas adhesivas, etc. El material que se use no deberá desprenderse con facilidad y resistirá la temperatura, sobre todo en el área del cañón. En los cargadores solo deberán usarse cintas adhesivas o pintura, para evitar que se resbalen al manipularlos.



c. Enmascaramiento del casco.**d. Enmascaramiento del correaje y la mochila.**

El correaje ya contará con un patrón mimetizado, por lo que no será conveniente agregarle material de enmascaramiento. Asimismo, podrá, inclusive, dificultar en algunos casos el acceso a la carga de combate, sobre todo en momentos críticos, como por ejemplo los cambios de cargador o el tratamiento de heridas.

La mochila podrá enmascararse con una red a la cual se le agregarán trozos de tela, en forma similar al casco. Deberá estar colocada con un elástico, de forma tal que se pueda retirar con facilidad para acceder a su contenido.

El ojo humano es atraído por el movimiento...

Evite movimientos innecesarios.

SU ENEMIGO LO BUSCA... NO SEA DIFERENTE A LO QUE LO RODEA

Rompa la forma geométrica de los objetos.

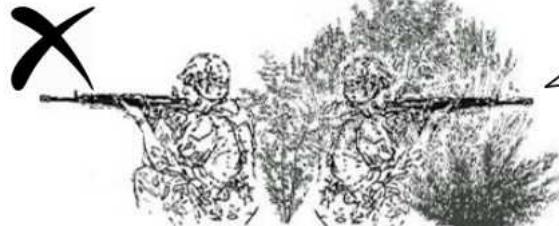
Emplee colores similares a los del ambiente donde opera.

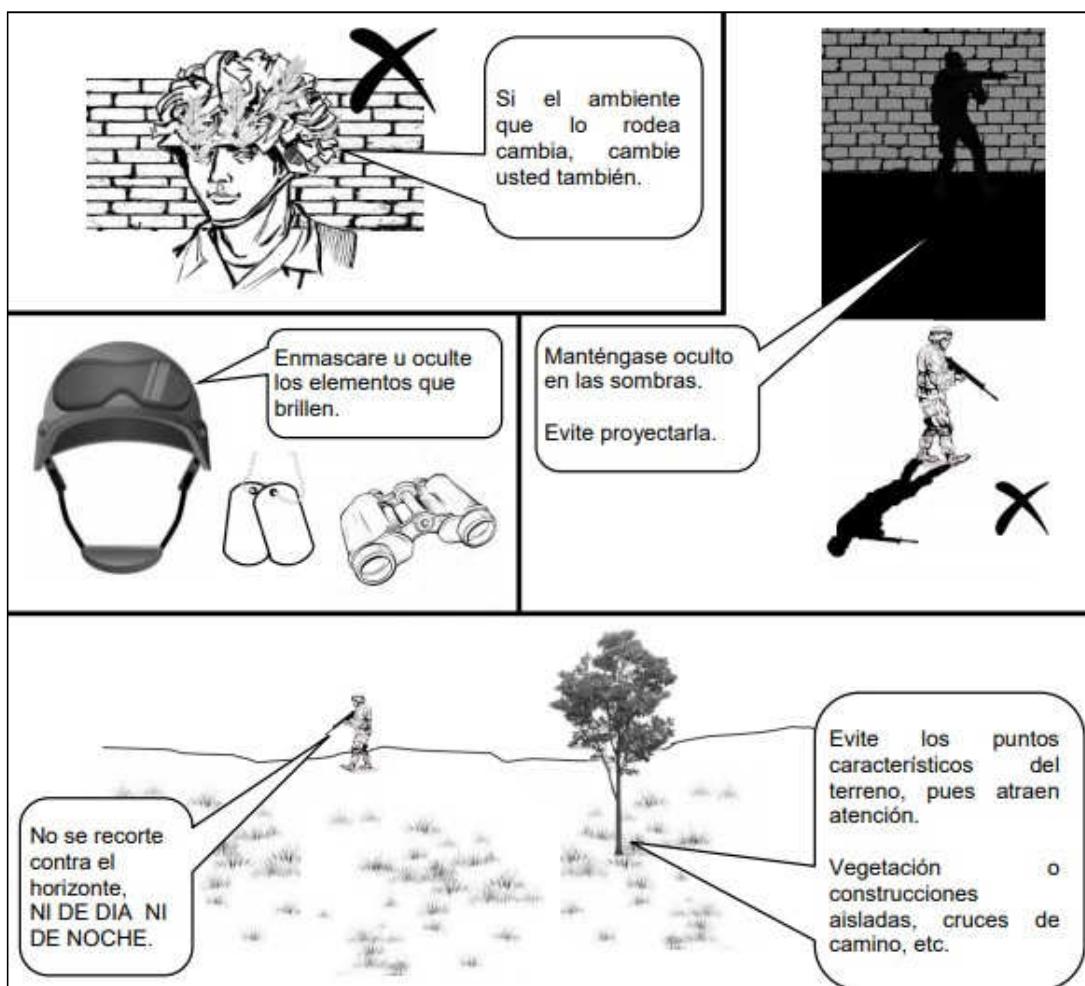


Confunda su silueta con el entorno.

Combine material natural y artificial.

Aproveche el terreno que lo rodea.





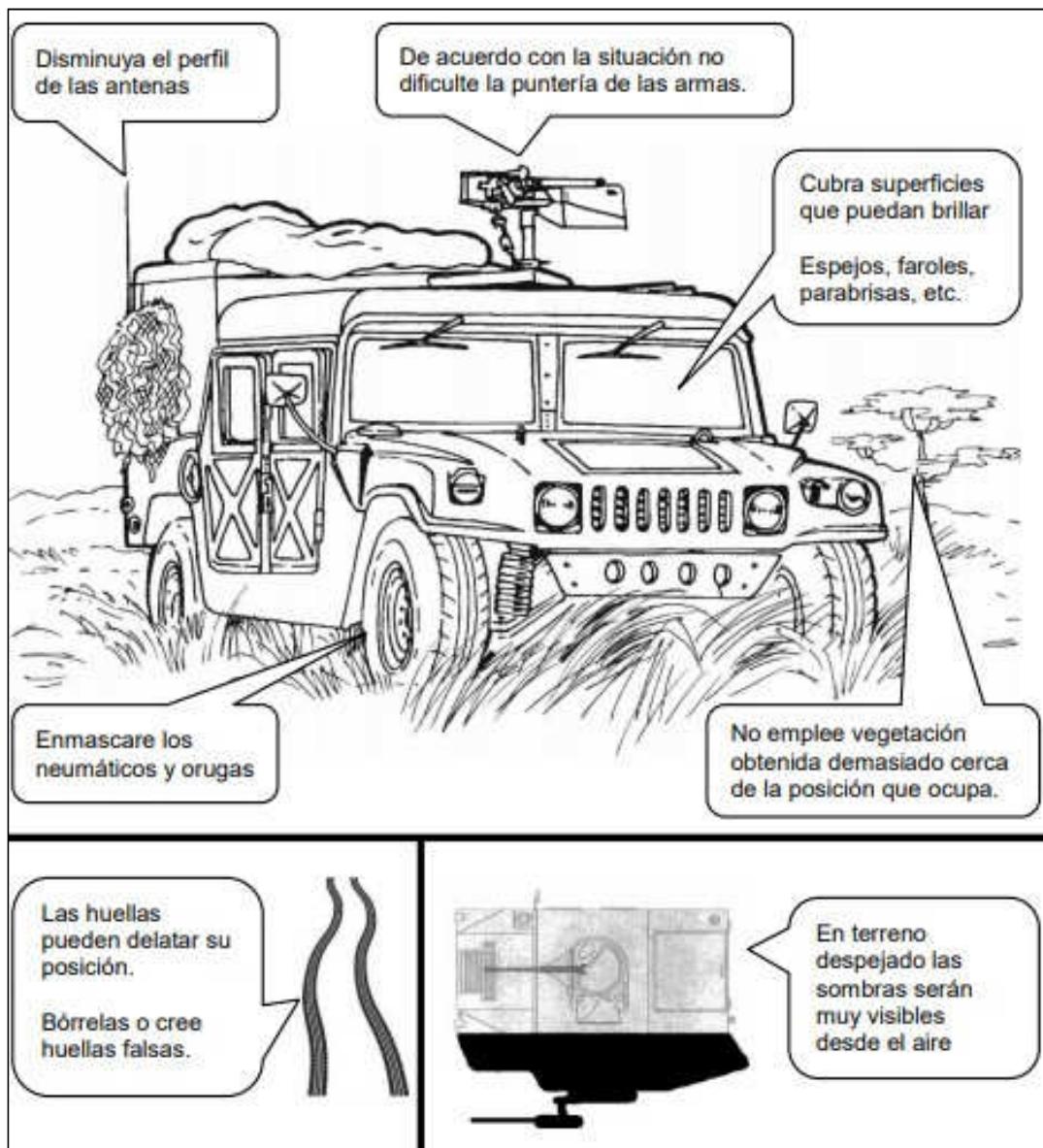
2.006. Enmascaramiento de vehículos e instalaciones.

Además del uso de patrones de pintura mimetizados en los vehículos, se podrá colocar redes o ramas de árboles, sobre todo en las partes brillantes de los mismos, como parabrisas, vidrios de faroles, espejos, etc.

Las ruedas u orugas de los vehículos detenidos también deberán ser enmascaradas.

Aquellos vehículos que cuenten con equipos de comunicaciones será necesario curvar las antenas siempre que sea posible para disminuir su silueta. Las instalaciones mejor enmascaradas también podrán ser detectadas con facilidad si los vehículos que llegan o salen de ellas no lo hacen por caminos a cubierto o dejan huellas fácilmente visibles.

También deberán tratar de disminuirse al máximo las emisiones de equipos de comunicaciones.



CAPÍTULO III

OBSERVACIÓN Y APRECIACIÓN DEL TERRENO

SECCIÓN I

CONCEPTOS GENERALES

3.001. Conceptos generales.

a. Observación.

"Será el análisis del terreno, del tiro, de las condiciones atmosféricas, del enemigo, etc., que se realiza para obtener información de interés militar" (RFD 99-01).

Obtendrá la ventaja quien detecte antes al enemigo, de forma tal que la observación del terreno cobrará importancia fundamental.

A través de la observación del terreno y su correcta apreciación se podrán determinar los sectores más favorables para la ejecución de distintas operaciones tácticas y como podrá influir su desarrollo.

Como parte de la apreciación del terreno se ejecutará la apreciación de distancias, sin el empleo de medios técnicos.

b. Angulo muerto.

"Será un punto o zona que, por interposición de algún objeto, no puede ser visto en forma directa desde el lugar que se ocupa."

1) Pregúntese a usted mismo:

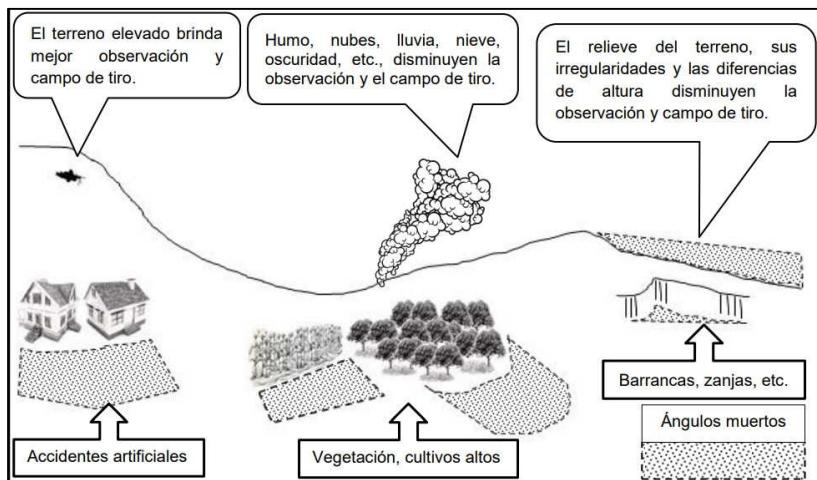
- a) ¿Qué lugar del terreno me permite observar más lejos?
- b) ¿Será igual de noche, con lluvia, niebla, etc.?

2) Al ejecutar movimientos:

- a) ¿Por qué sector me expongo menos a la observación enemiga?
- b) ¿Hay ángulos muertos donde protegerse?
- c) ¿Qué sectores favorecen la observación enemiga?

3) Al defender:

- a) ¿Desde dónde puedo observar a la mayor distancia?
- b) ¿Cuáles son los ángulos muertos que existen?
- c) ¿La posición que elegí, es muy obvia para el enemigo?



SECCIÓN II

OBSERVACIÓN DEL TERRENO

3.002. Conceptos generales.

La observación del terreno será una actividad constante, en todas las condiciones meteorológicas y de iluminación.

Será complementada por la escucha tanto de día como de noche. Dará seguridad al combatiente y a la fracción al permitir una temprana detección del enemigo, permitiendo tomar las medidas necesarias con tiempo suficiente.

Para favorecer la observación a mayores distancias será conveniente ocupar puntos del terreno elevados, siempre manteniendo un correcto enmascaramiento, cubierta y encubrimiento, y evitando los puntos característicos del terreno.

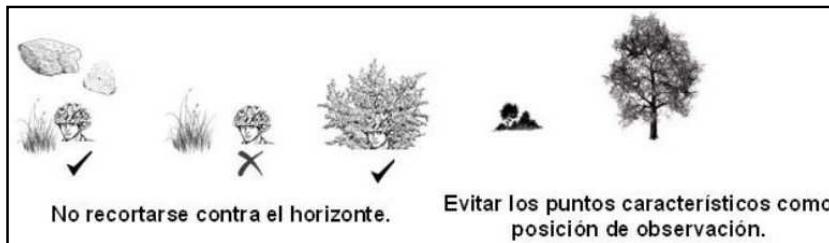
El enemigo tratará evitar nuestra observación aprovechando las cubiertas y encubrimiento, enmascaramiento, condiciones meteorológicas y de luminosidad que dificulten la observación.

Mediante la observación se buscará:

- Movimientos de tropa (personal a pie, vehículos).
- Humo (de escapes de vehículos, fuego, disparos de armas).
- Polvo (de movimiento de vehículos o personal).
- Sombras.
- Modificaciones en el terreno (tierra removida, vegetación cortada, huellas, etc.)
- Movimientos o sonidos de animales (ladridos, animales espantados, etc.).

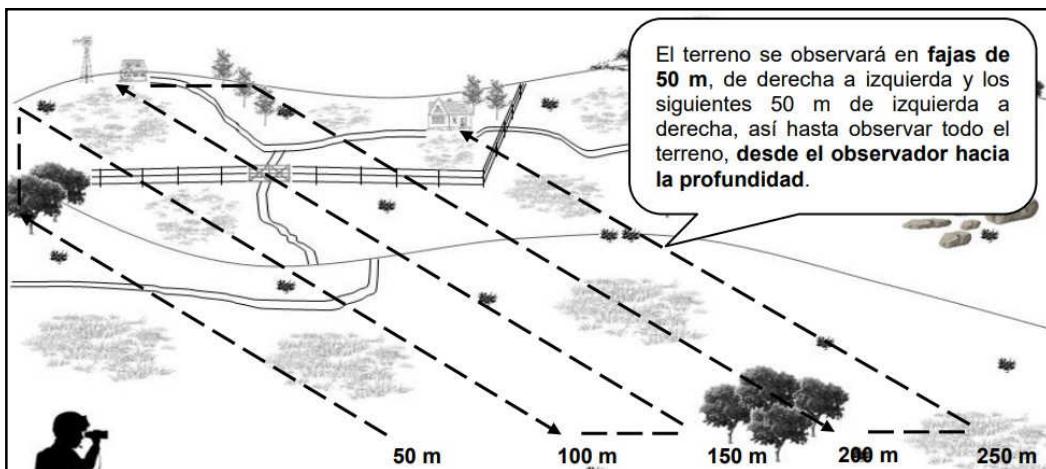
La observación será una actividad fatigosa y se dificultará mantener la atención durante períodos prolongados (sobre todo sin descanso adecuado). Se buscará rotar al personal con cierta frecuencia, adoptando las medidas de seguridad necesarias (aproximación a cubierto, enmascaramiento, disciplina de luces y ruidos, etc.).

3.003. Técnicas para observar aprovechando las cubiertas y encubrimiento.

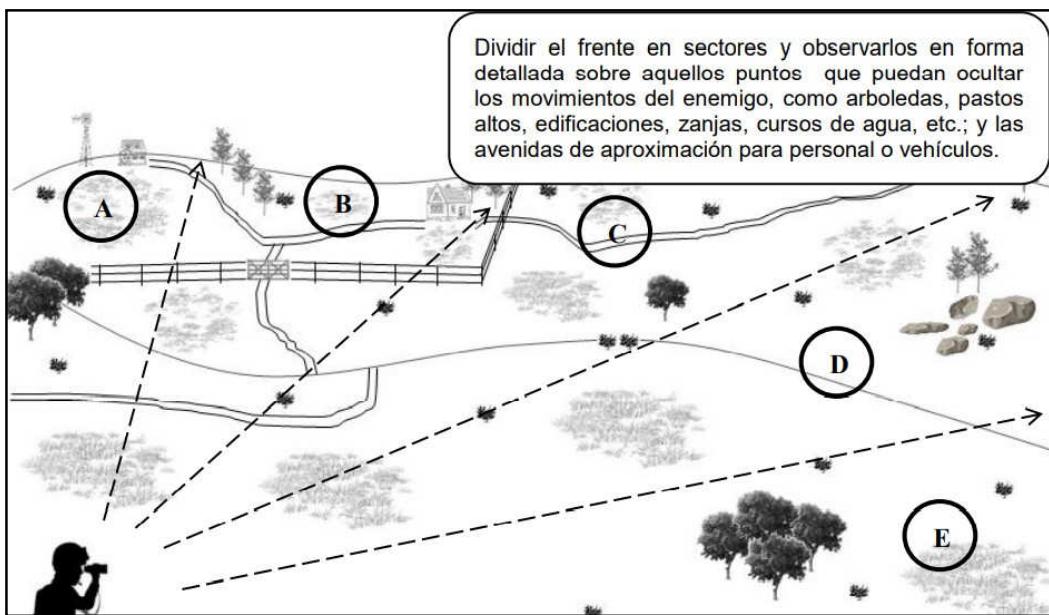


3.004. Técnicas de observación del terreno.

a. Método rápido.



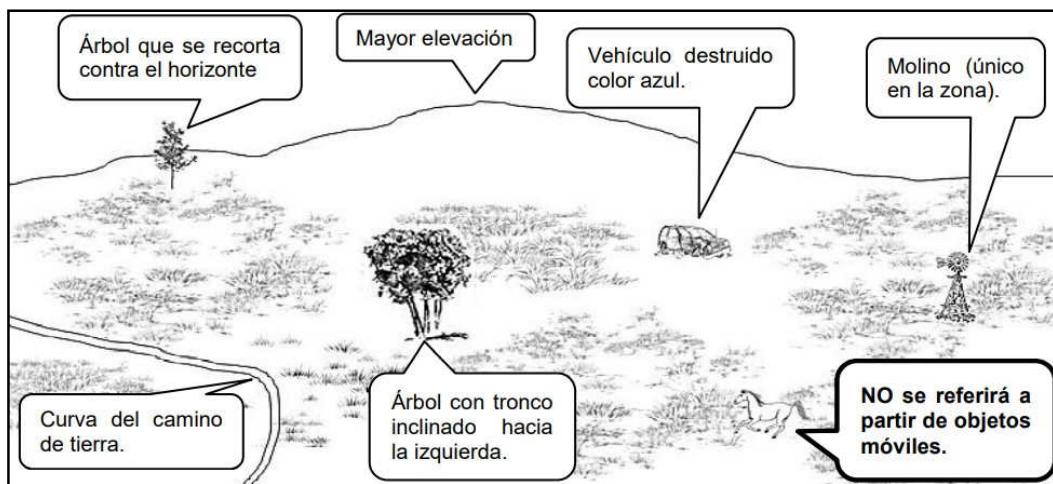
b. Técnica metódica.



3.005. Descripción del terreno.

a. Descripción.

Enumerar las características particulares de un objeto para distinguirlo entre otros similares. Los objetos podrán ser descriptos por su color, tamaño, forma aparente, siempre que permita su identificación clara. La descripción será fundamental para la referencia de blancos (Cap. IV).



SECCIÓN III

APRECIACIÓN DE DISTANCIAS

3.006. Conceptos generales.

La apreciación de distancias servirá para determinar:

- La distancia a los blancos observados, a fin de mejorar la eficacia de los fuegos de las armas de dotación.

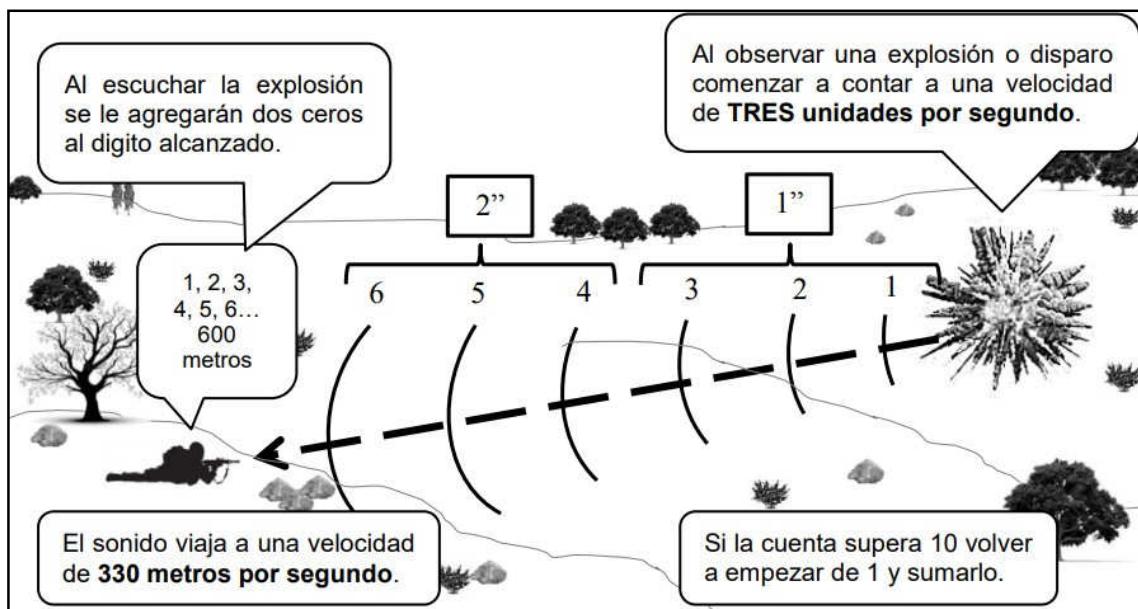
b. La distancia entre dos puntos, a fin de apreciar los desplazamientos terrestres.

El objetivo será desarrollar los métodos necesarios para apreciar distancias sin el uso de medios técnicos, como telémetros y otros, cuyo uso se detalla en los reglamentos y manuales técnicos correspondientes.

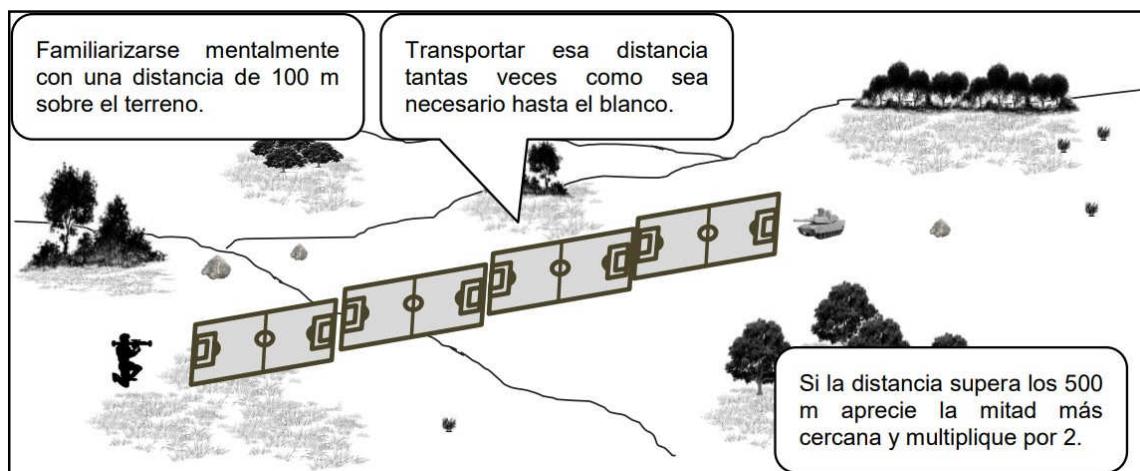
Algunas técnicas serán aplicables en cualquier condición de luminosidad, otras específicas para las horas de luz.

Será necesaria una práctica constante para adquirir destreza, debiendo practicarse sobre todo desde la posición de cuerpo a tierra.

3.007. Método del sonido.



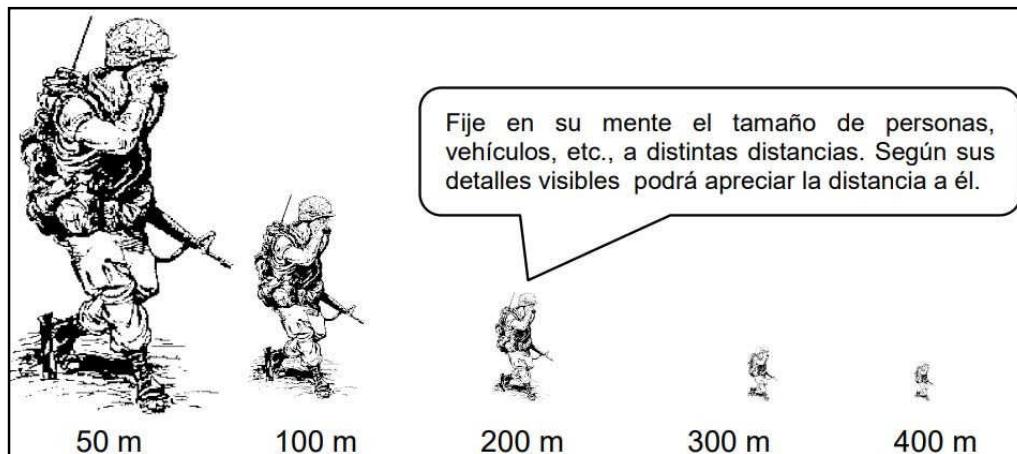
3.008. Método de las distancias tipo.



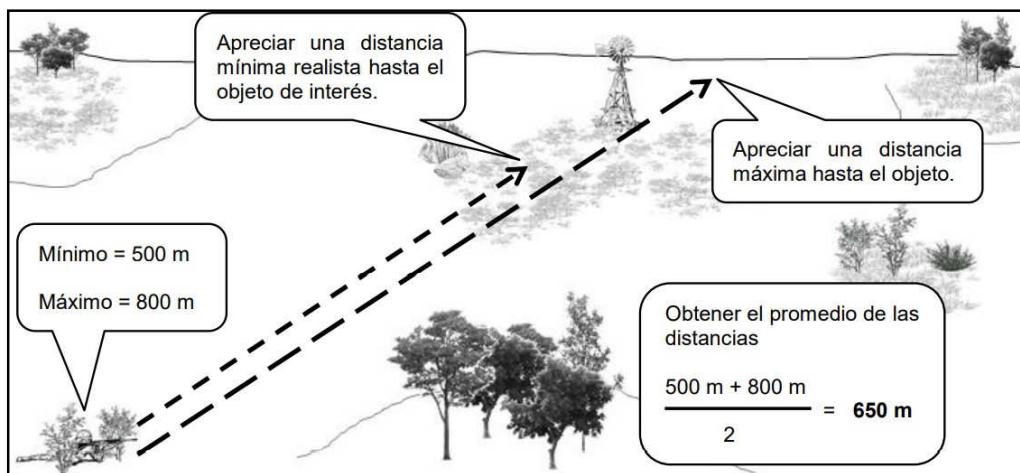
Para adquirir práctica, medir la distancia real, mediante el método de los pasos, a fin de confirmar su resultado.

3.009. Método de la apariencia.

Distancia (m)	Nivel de detalles visibles
200	Claro en todos sus detalles, equipo, color de piel.
300	Contorno del cuerpo claro, color de la cara visible, otros detalles borrosos.
400	Silueta clara, otros detalles borrosos.
500	Cuerpo cónico, cabeza indistinta del cuerpo.
600	Cuerpo de forma triangular, sin cabeza aparente.
700	Forma sólida (se aprecia un bulto)



3.010. Método de la distancia máxima y mínima.



Influencia del terreno y las condiciones meteorológicas en la apreciación de distancias.

Los objetos parecen más cercanos	Los objetos parecen más lejanos
Hay sol fuerte detrás del observador	Hay sol fuerte detrás del objeto
Sol fuerte	Luz tenue (amanecer, crepúsculo)
Atmosfera clara o después de la lluvia	Tiempo nublado, neblina o lluvia
El objeto es oscuro y contrasta con suelo y fondo claros	El objeto es claro y contrasta con suelo y fondo oscuros
A través de valles y quebradas o en terreno ondulado (con tramos fuera de la vista)	A caballo de caminos largos y rectos
En pendiente descendente (observador elevado)	Pendiente ascendente (observador abajo)
En superficies uniformes (planicie, agua, nieve)	Cuando el objeto se ve solo parcialmente
Cuando el objeto tiene contornos definidos (casas)	Cuando el objeto tiene contornos difusos (arboledas)

3.011. Método de los pasos.

Un hombre de 1,75 m de estatura aproximadamente da 116 pasos simples o 63 pasos dobles para recorrer 100 metros en un terreno llano, y 148 pasos simples u 80 pasos dobles en terreno escabroso.

Esto cambiaria después de fuertes lluvias que modifiquen las características de transitabilidad del terreno, en cursos de agua (a favor y en contra de la corriente) y en aguas sin corriente, tanto de día como de noche, pues todas estas variantes, además del cansancio, modificarán el largo de los pasos y el rendimiento de marcha.

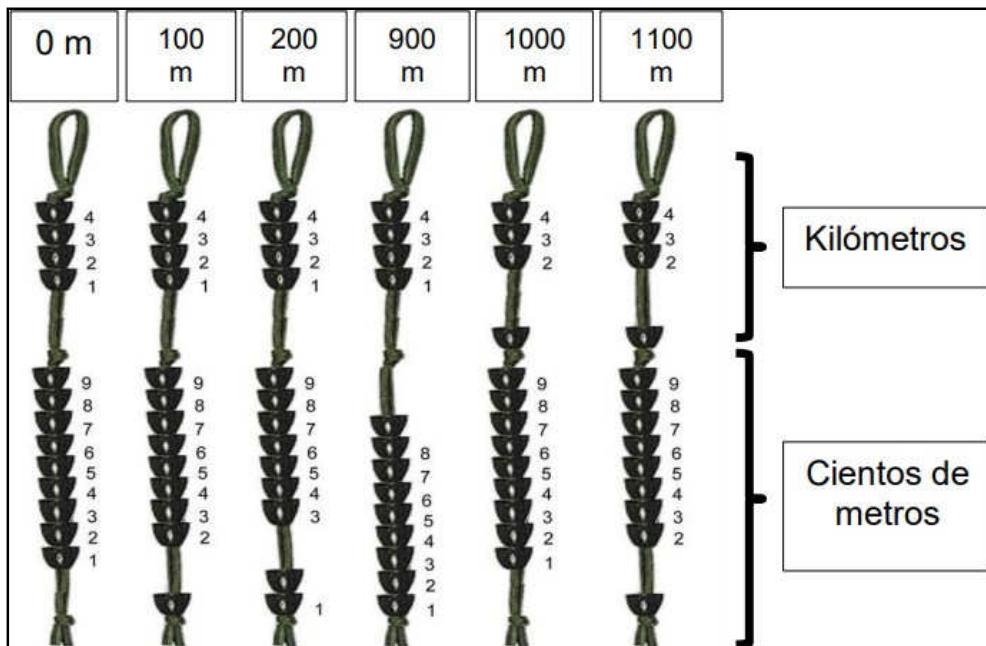
Cada una de las variantes debe ser practicada varias veces para obtener un promedio lo más real posible de los pasos necesarios para desplazarse 100 m.

Caminar en una línea lo más recta posible.
Cada 100 m recorridos se iniciará la cuenta desde cero.

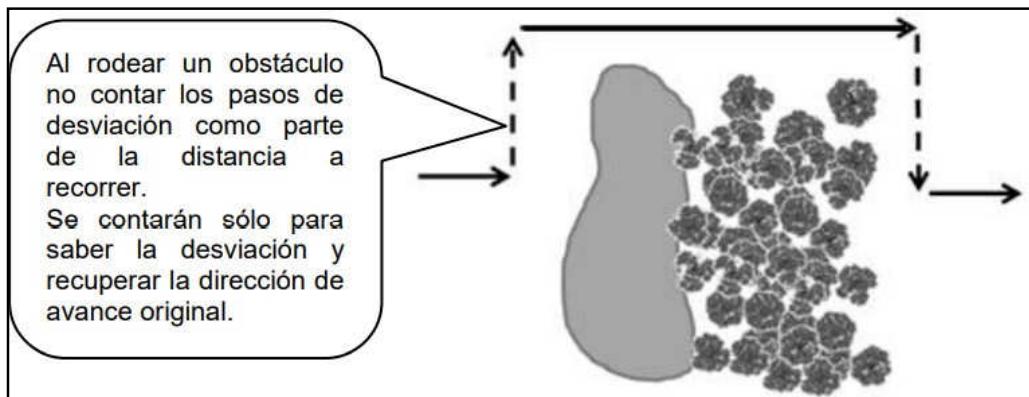
Registrará los resultados en un ayuda memoria impermeabilizado. El modelo que se muestra es un ejemplo, pudiendo adaptarse a las particularidades de cada ambiente geográfico.

	Terreno despejado	Terreno escabroso	Camino consolidado	Camino embarrado	Pendiente ascendente	Pendiente descendente
Con mochila						
Sin mochila						
Fracciones	10 metros = pasos	20 metros = pasos	30 metros = pasos	40 metros = pasos	50 metros = pasos	

Cuenta pasos: servirá para llevar un registro de la distancia recorrida.

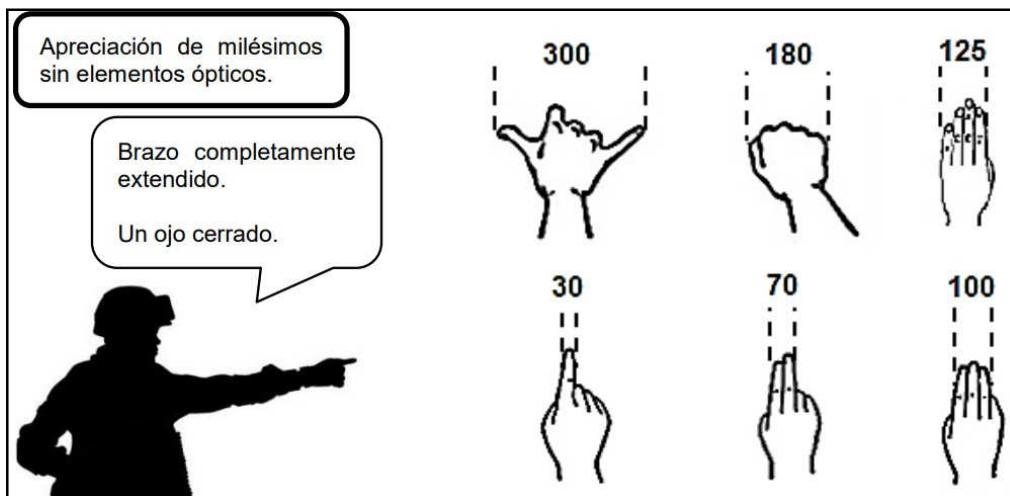
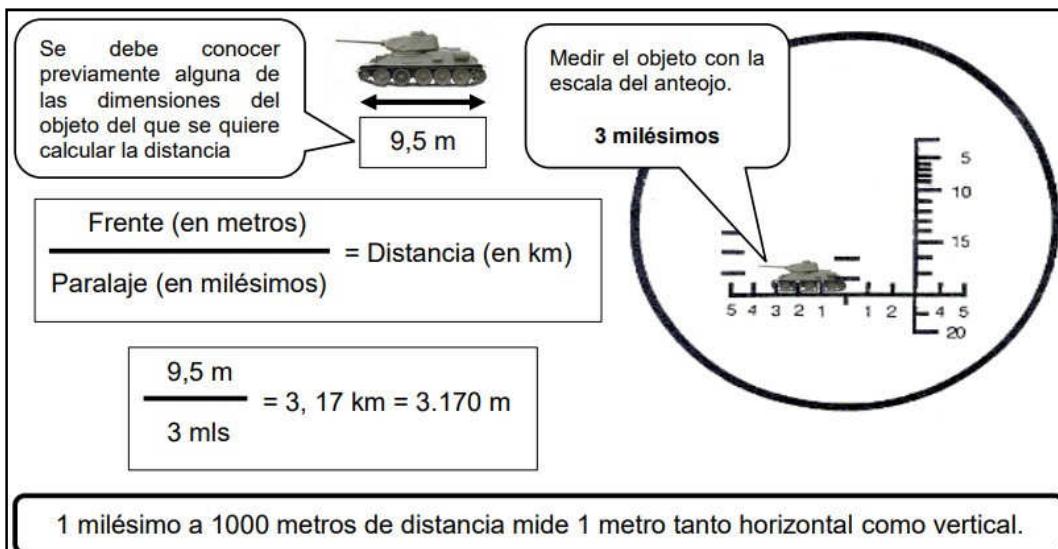


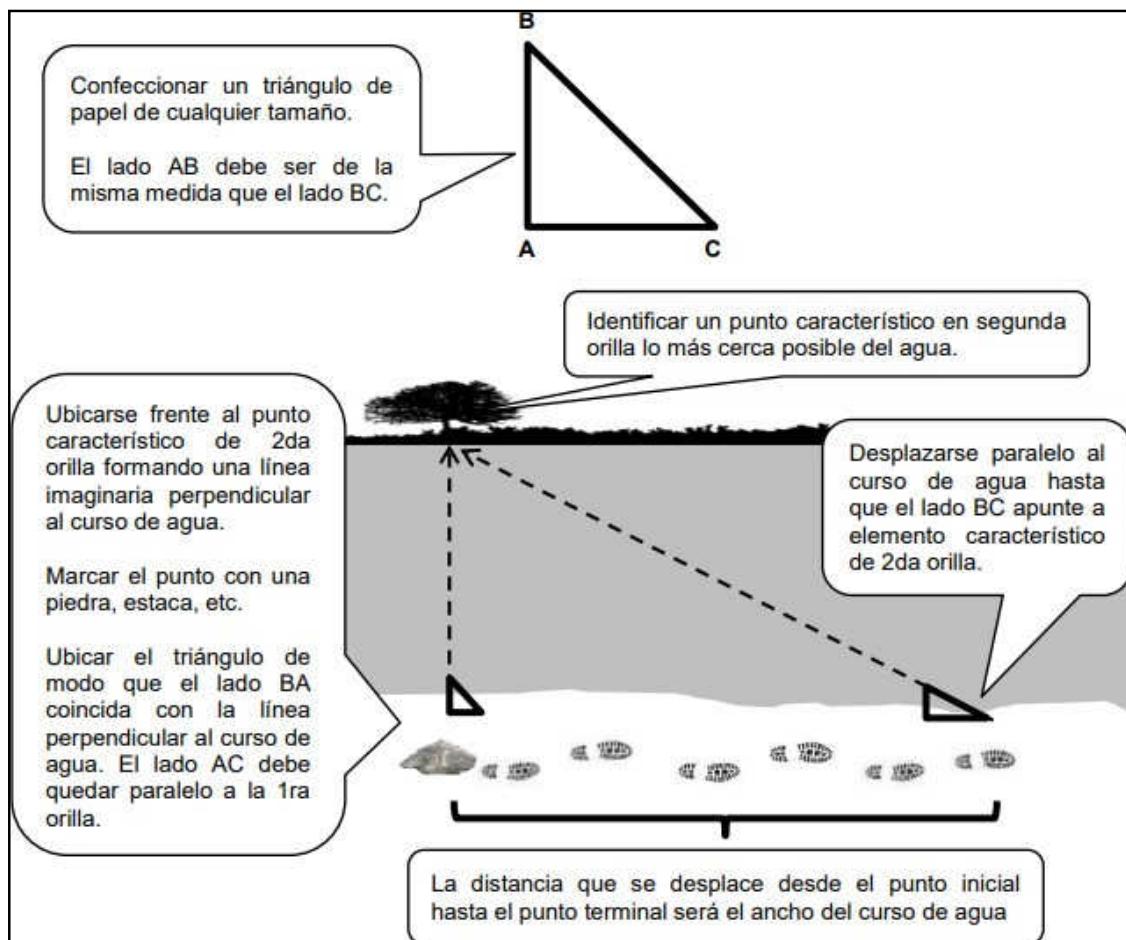
Técnica para rodear obstáculos.



3.012. Método de los milésimos (paralaje).

Este método permitirá calcular la distancia a determinados objetos cuyas dimensiones se conozcan previamente (Ejemplo: dimensión lateral o frontal de un vehículo enemigo). Normalmente se ejecutará con el anteojos de campaña por ser más preciso pero podrá medirse, en ciertos casos, con las manos.



3.013. Método de los triángulos.

CAPÍTULO IV

EMPLEO DE LAS ARMAS DE DOTACIÓN

SECCION I

CONCEPTOS GENERALES

4.001. Conceptos generales.

El combatiente contará con una serie de armas, como parte de su equipo individual, y dentro de la fracción en la cual se integrará para combatir (Ver Anexo 3), que deberá manejar con destreza y eficacia para cumplir con la misión y conservar su vida. Será necesario que conozca sus armas en profundidad, tanto sus capacidades como sus limitaciones, su operación y mantenimiento a fin de emplearlas en todo su potencial.

Las armas de dotación le permitirán combatir por el fuego y cuerpo a cuerpo con el enemigo, para lo cual dispondrá de distintos tipos de granadas de fusil y de mano y armas blancas.

Habrá condicionantes psicofísicas, producto de la tensión que generará el combate, que influirán en la eficacia del tiro, que el combatiente deberá conocer a fin de neutralizarlas o sobreponerse a ellas.

El combatiente individual deberá estar capacitado para combatir también contra los elementos blindados y mecanizados del enemigo, así como defenderse de sus medios aéreos, por medio de un hábil empleo del terreno, enmascaramiento y armas de dotación y de circunstancia.

4.002. Medidas de seguridad para el empleo de armas de fuego.

Las medidas de seguridad para el tiro deberán ser aplicadas en la paz y en la guerra, para evitar bajas de propia tropa o civiles, así como destrucción innecesaria.

Deberá tomarse conciencia de ellas y ser aplicadas en forma cotidiana para que en el combate se ejecuten inconscientemente.

- a. **No apunte a nada que no esté dispuesto a destruir.**
- b. **Asegúrese de su blanco y lo que hay detrás de él.**
- c. **Coloque su dedo en la cola del disparador sólo al momento de ejecutar el disparo.**
- d. **Las armas siempre se considerarán cargadas.**

SECCIÓN II

COMBATE POR EL FUEGO A LAS DISTANCIAS CERCANAS

4.003. Conceptos generales.

El combate a las distancias cercanas tendrá lugar a distancias de 300 metros o menos con el enemigo. Los blancos se presentarán corto tiempo e incompletos, a diferentes distancias y condiciones de iluminación. El enemigo empleará las cubiertas y encubrimiento del terreno y enmascaramiento para dificultar la adquisición de blancos propia. El combatiente deberá estar capacitado para adquirir esos blancos y batirlos con el mínimo consumo posible munición (disciplina de fuego).

El combatiente combatirá en el marco de su fracción y su Jefe regulará la apertura del fuego. En determinadas situaciones (combate en localidades, blancos de oportunidad, peligro inminente, etc.) lo hará en forma independiente, obteniendo el máximo rendimiento de su arma, en cumplimiento de la misión impuesta.

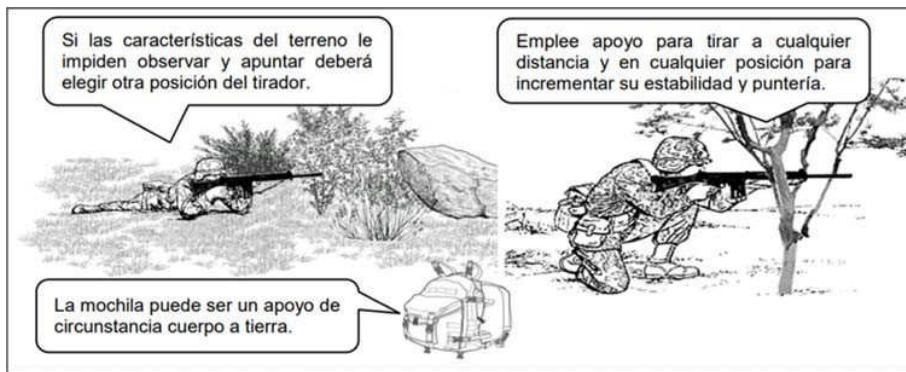
Cuando el combatiente no pueda batir un blanco deberá indicar su ubicación para que otras armas lo hagan, refiriéndolo por cualquier método.

Una apertura de fuego que sorprenda al enemigo será decisiva. Los aspectos necesarios a considerar para la conducción individual de la apertura del fuego serán:

- a. Ocupar una posición apropiada (Cap V, Sec III).
- b. Adecuado enmascaramiento (Cap II, Sec II).
- c. Observar, reconocer y elegir el blanco.
- d. Apreciar la distancia y graduar el alza (Cap III, Sec IV).
- e. Efectuar la puntería y abrir el fuego (Según RFP 79-03 Tiro con FAL y FAP).
- f. Observar el resultado de su tiro según la actitud del blanco y los impactos en el terreno.
- g. Empleo consciente de la munición (disciplina de fuego).

4.004. Ocupación de una posición apropiada y adecuado enmascaramiento.

Para la elección de una posición de tiro será prioridad que brinde cubierta y encubrimiento, complementada por el enmascaramiento personal y del equipo y armamento.



La elección de la posición del tirador será afectada por 3 elementos:

- a. Distancia al blanco.
- b. Campo de observación y tiro.
- c. Cubierta y encubrimientos disponibles.

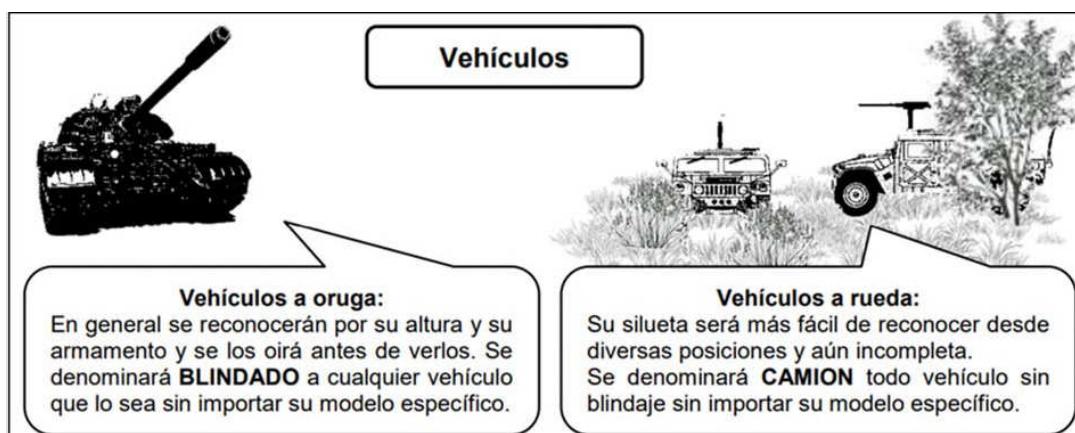
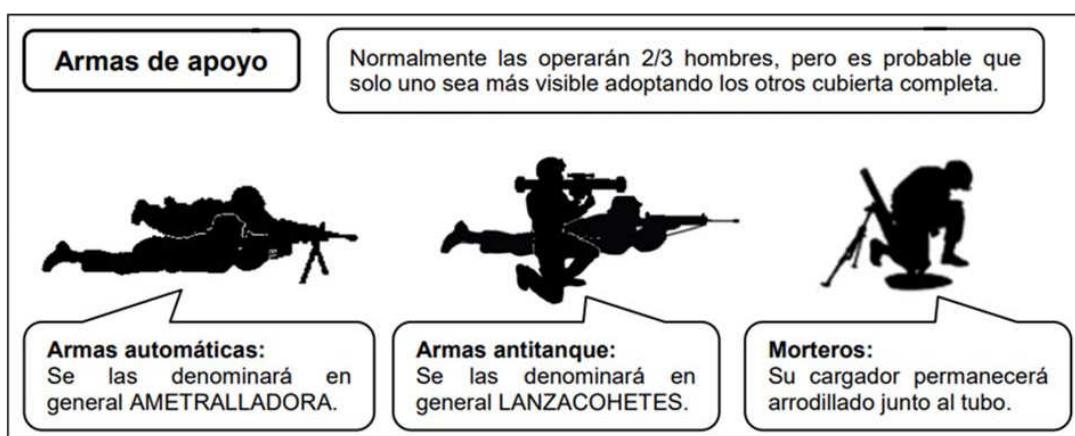
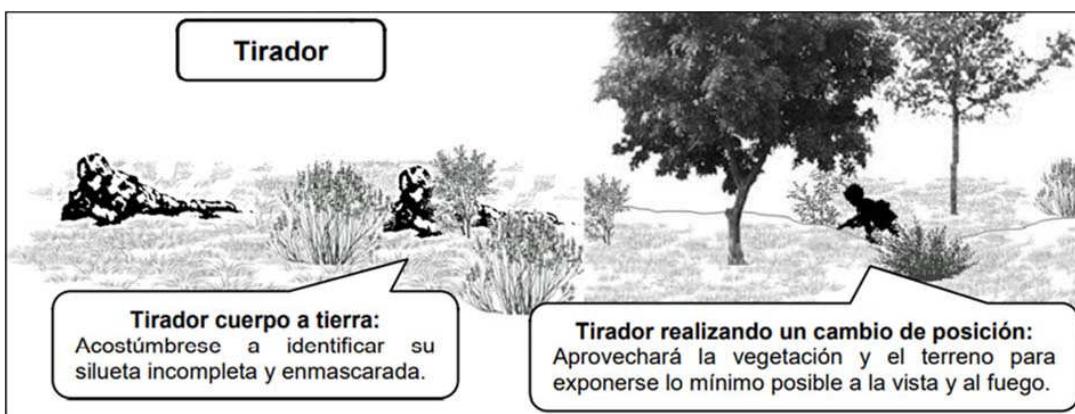


4.005. Reconocimiento de blancos de combate.

Blanco de combate es todo el personal y material (armas, vehículos, equipos, etc.) enemigos, cuya neutralización o destrucción den una ventaja para propia tropa.

Tendrán formas y tamaños muy variados. Detectarlas y referirlas se dificultará por el enmascaramiento, las características del terreno, la distancia a la que se encuentre y las condiciones meteorológicas.

Esta habilidad deberá ser practicada en distintas posiciones, sobre todo cuerpo a tierra.



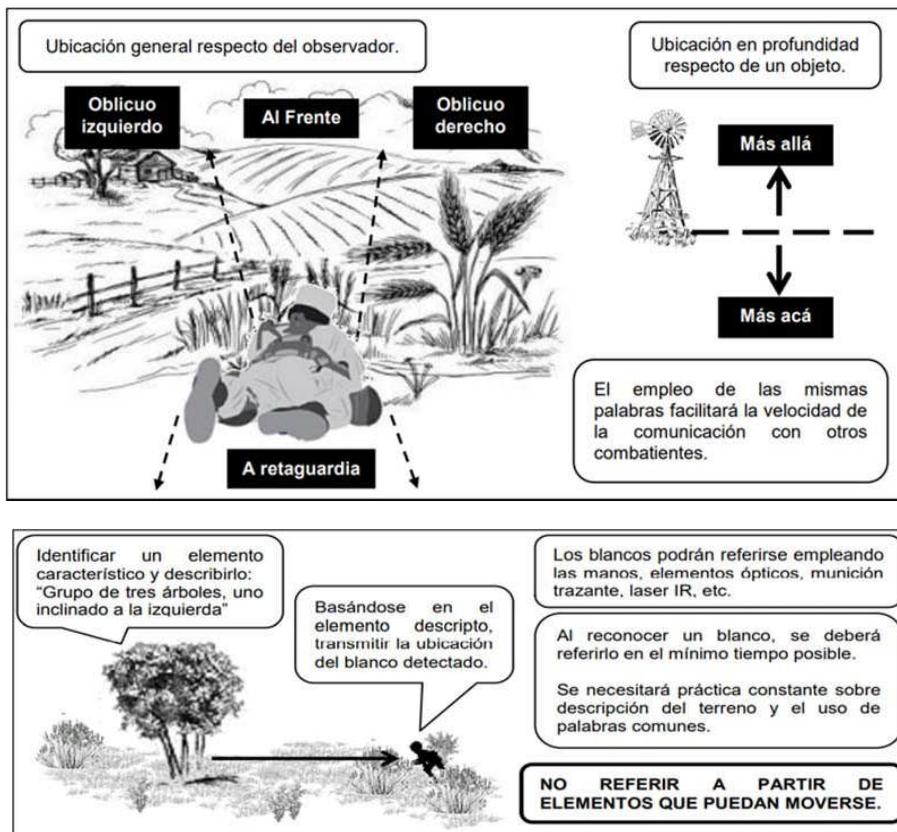
Los visores nocturnos (desarrollados en el Capítulo "Técnicas nocturnas") facilitarán la detección en períodos de baja visibilidad.

Técnicas que facilitarán la detección de un blanco durante la noche:

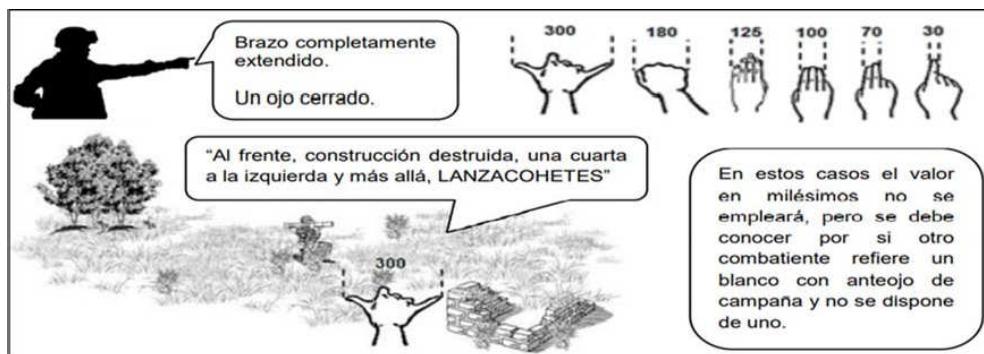
- Buscar fondos claros para que el blanco resalte en su contorno.
- Observar sobre la línea del horizonte para que se recorten las figuras.
- Aplicar otros sentidos para detectar la presencia de enemigo (oído, olfato).

4.006. Referencia de blancos a simple vista.

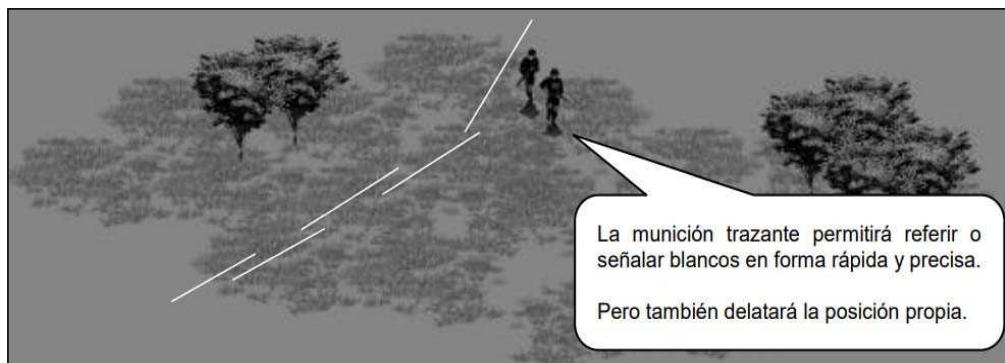
Referencia: localizar en el terreno la posición de un objeto (blanco) a partir de la ubicación de un elemento conocido.



a. Referencia empleando la mano.



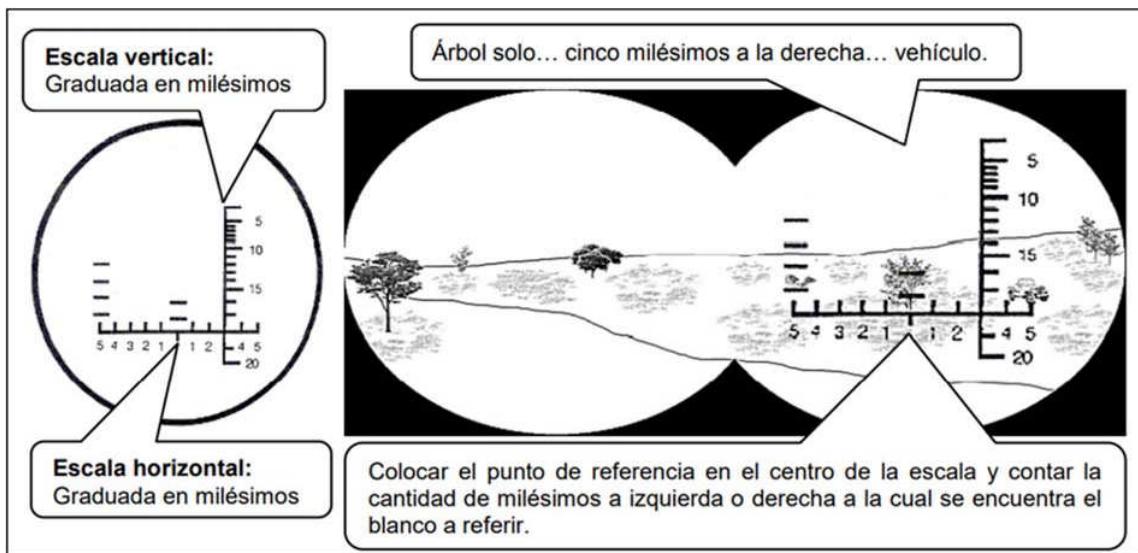
b. Empleo de la munición trazante.



4.007. Referencia de blancos con elementos ópticos.

El anteojos de campaña permitirá detectar la presencia enemiga a mayores distancias que a simple vista. Su escala graduada permitirá referir la posición de los blancos al resto de los combatientes y apreciar la distancia a la cual se encuentran (Cap. III).

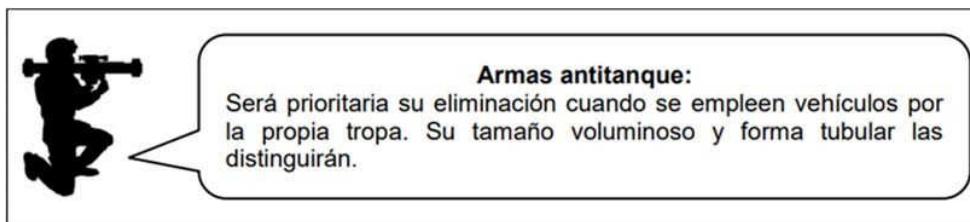
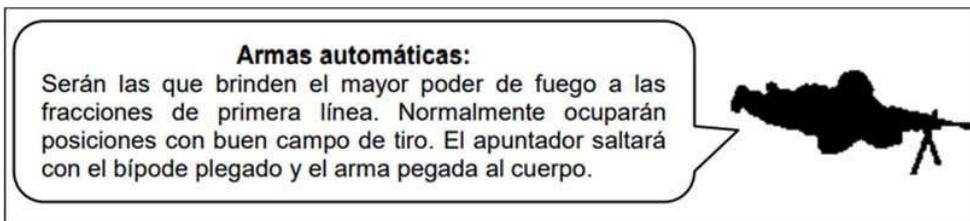
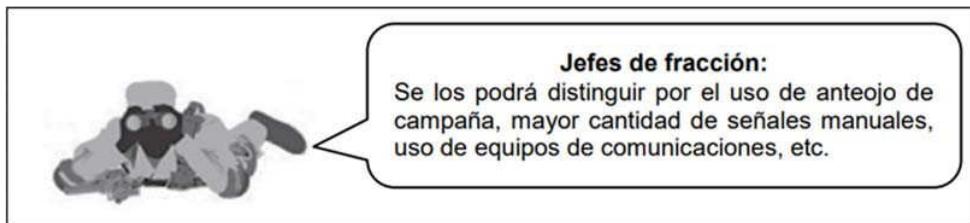
Estos procedimientos serán practicados también durante la noche, debido a que el anteojos de campaña permite clarificar la imagen en porcentajes considerables.



4.008. Elección del blanco.

Si se presentasen varios blancos a un mismo momento, el combatiente deberá tener en cuenta:

- Que esté dentro del alcance eficaz del arma de dotación.
- Deberán ser blancos que se presenten favorables para su arma.
- Abrir fuego primero sobre el más peligroso o el que ofrezca mayores dificultades para el cumplimiento de la misión.
- Abrir fuego sobre aquellos que se encuentran dentro de su sector de observación y fuego, excepto cuando se ordene expresamente batir un blanco determinado.



4.009. Elección del alza.

Para apreciar la distancia y elegir el alza, será necesario:

- Apreciar la distancia por cualquiera de los métodos conocidos, pero considerando: tamaño del blanco, la clase y fondo del terreno, el efecto de la luz, etc., elementos que incidirán sobre la precisión de la distancia apreciada.
- Elegir el alza según la distancia apreciada. Esta será controlada durante la ejecución del fuego y modificada en la medida de lo necesario (avance o repliegue enemigo), para lograr la eficacia del tiro.

4.010. Apertura del fuego.

La preparación para la apertura de fuego se ejecutará a cubierto.

La apertura de fuego deberá sorprender al enemigo, exponiéndose un mínimo a su observación y fuego. Se hará fuego hasta batir el blanco elegido o que desaparezca y se tomará cubierta completa o se continuará observando, según sea su misión. Se abrirá el fuego a blancos sobre los cuales no existan dudas respecto de su presencia y ubicación en el terreno, después de una correcta apreciación.

No se abrirá el fuego hasta que el jefe de fracción lo ordene, salvo blancos sorpresivos y a muy corta distancia, que requiera ser batido inmediatamente, por ejemplo, en el combate en localidades, zonas boscosas o de monte, etc.

La rapidez del fuego se logrará aumentando la velocidad de las acciones, pero sin que ésta incida sobre la consciente puntería a ejecutar. El combatiente deberá tomar conciencia de que la munición será decisiva en el cumplimiento de la misión. El arma vale por la cantidad de munición de la que dispone.

El combatiente realizará un empleo (consumo) consciente de su munición, observando exactamente las normas establecidas en el Art 4.004, aún bajo la presión de situaciones críticas.

Orden de apertura de fuego.

Será una orden verbal del jefe de fracción con la información necesaria para batir un blanco puntual. Responderá a una estructura, pero podrán obviarse elementos en función del nivel de instrucción del personal, tiempo disponible para su impartición, etc.

Elemento	Descripción	Ejemplo
Alerta	Indica el o los combatientes que cumplirán la orden.	"Tirador 2" - "FAP" - "González" – "Equipo B" – "2do Grupo"
Referencia	Se describirá un punto característico o un punto de referencia conocido y la ubicación del blanco respecto de él.	Según Art. 4.006 y 4.007 "Del PR 3, tres dedos a la derecha y más acá".
Descripción	Se intentará resumir en una palabra las características del blanco.	Personal a pie: "Infantería" Arma automática: "Ametralladora" Arma antitanque: "Lanzacohetes" Vehículos sin blindaje: "Camión" Vehículos con blindaje: "Tanque"
Distancia	En metros.	De acuerdo a la apreciación.
Técnica de fuego	Se indicarán cuantas ráfagas y de cuantos cartuchos. Si no se imparte ninguna orden se ejecutará fuego a repetición.	"4 disparos" – "6 ráfagas, 5 disparos"
Comando	Se indicará cuando se ejecutará el fuego.	"Fuego libre" "Cuando listo, fuego!"

4.011. Observación del tiro.

El combatiente deberá corregir su propio fuego mediante la observación, hasta lograr eficacia, teniendo en cuenta la actitud del blanco y los impactos en el terreno.

a. Actitud del enemigo ante el fuego eficaz.

- 1) Si el enemigo toma cubierta completa rápidamente.
- 2) Si el enemigo que ejecutaba fuego lo suspende mientras dura el propio fuego.
- 3) Si el enemigo disminuyera la rapidez de fuego.

b. Impactos (piques) en el terreno para la eficacia del tiro.

- 1) Entre 1/3 y 1/2 de los piques resultan cortos y el resto largos.
- 2) De 300 a 600 metros la mitad de los piques resultan cortos y el resto largos.

4.012. Cambio de cargador.

El cambio de cargador será un momento crítico en el combate debido a que el combatiente quedará indefenso. La velocidad en el cambio del cargador por lo tanto será vital.

Los cargadores se manejarán con sumo cuidado. Su pérdida podrá determinar que un arma quede sin funcionar, por lo que los cargadores vacíos deberán guardarse con seguridad.

La técnica se aplicará adoptando una cubierta o, si no existiese ninguna, se reducirá la silueta o se mantendrá el movimiento para dificultar la puntería enemiga.

a. Cambio de cargador rápido o de emergencia.

Se aplicará cuando se agote la munición por su consumo total.

- 1) Colocará seguro (según el arma y según la situación).
- 2) Sacará el cargador vacío y guardarlo.
- 3) Colocará un cargador lleno.
- 4) Liberará la corredera.
- 5) Arma cargada (con o sin seguro, según lo hecho en 1).

b. Cambio de cargador táctico.

Se aplicará cuando se produzca una pausa (por ejemplo: antes de un cambio de posición) que permita cambiar un cargador parcialmente consumido por uno lleno.

- 1) Colocará seguro (según el arma y según la situación).
- 2) Sacará el cargador parcialmente consumido.
- 3) Lo guardará aparte de los cargadores vacíos.
- 4) Colocará un cargador lleno.
- 5) Arma lista (con o sin seguro, según lo hecho en 1) (no requiere más acciones por ya haber munición en la recámara).

Los cargadores incompletos deberán colocarse separados de los vacíos y de los llenos.



4.013. Cuidado de las armas

El mantenimiento particular de cada arma de dotación se desarrollará en el Reglamento Técnico de cada una de ellas.

Para obtener excelentes resultados en la eficacia del tiro, el arma deberá contar con los cuidados necesarios para que ello suceda. Los aspectos a considerar serán:

- a. Realizará la limpieza del arma **EN CADA OPORTUNIDAD POSIBLE**.
- b. Evitará golpes o maltratos que disminuyan la eficacia del tiro.
- c. La protegerá de las inclemencias del tiempo, evitando que se moje o embarre. Evitará su contacto con arena, polvo, nieve o hielo.
- d. Controlará en forma periódica su funcionamiento.
- e. Climas muy fríos: el arma podrá trabarse por la escarcha acumulada en algunos de sus mecanismos. No forzará el material para su funcionamiento.
- f. Climas muy cálidos: el lubricante del arma suele evaporarse rápidamente. Cuando los mecanismos del arma funcionan en seco, aumentarán las posibilidades de deterioro. Mantener y lubricar con más frecuencia.
- g. Climas secos: con vientos constantes el polvo y la arena provocarán interrupciones en el arma. El mantenimiento se realizará con frecuencia y sólo se lubricarán los mecanismos que tienen movimiento. Los lubricantes líquidos permitirán la acumulación de tierra, por lo que es preferible el grafito en polvo.
- h. En climas húmedos las armas se oxidarán con facilidad, por lo que la lubricación deberá ser más frecuente.
- i. **No usar lijas, virutas de acero ni otros materiales abrasivos.** Desgastarán el material más rápidamente y eliminarán el pavonado que protege de la corrosión.

Un mal mantenimiento hará que el arma se interrumpa en el momento más inoportuno: con el enemigo abriendo fuego sobre usted... y eso le costará su vida y la de sus camaradas.

SECCIÓN III

EMPLEO DE LAS ARMAS EN EL COMBATE A MUY CORTA DISTANCIA

4.014. Conceptos generales.

El combatiente necesitará contar con seguridad y arrojo en el manejo y empleo del fusil y las granadas y otros elementos y armas de dotación, para proceder con violencia y resolución en la lucha cercana y el combate cuerpo a cuerpo. La lucha cercana será decisiva para el éxito del ataque o la defensa, provocando la derrota física y moral del enemigo.

El combate en localidades producirá frecuentes situaciones de combate a distancias muy próximas, a 7 metros o menos. La presencia de civiles y la posibilidad de dañarlos podrá hacer necesario el empleo de otras técnicas por sobre las armas de fuego.

4.015. Normas para tener en cuenta.

Las armas de fuego permitirán mantener al enemigo a cubierto o en el terreno, limitándolo en el uso de sus medios, para que la propia tropa se aproxime con mayor facilidad.

Cuando se prevea el contacto con el enemigo (zona de bosques, localidades, asalto), el combatiente efectuará con antelación todos los preparativos para la lucha cercana.

El cuchillo, la bayoneta y la pala serán decisivos en el combate cuerpo a cuerpo. Las técnicas de combate cuerpo a cuerpo con y sin fusil se desarrollarán en el ROP 00-16 "Combate cuerpo a cuerpo y defensa personal operativa".

La granada de mano preparará el camino para llegar al combate cuerpo a cuerpo con superioridad moral y material, provocando bajas y confusión con su detonación y fragmentos.

En la lucha cercana, el combatiente que deba efectuar un lanzamiento de granada en forma aislada o por propia iniciativa, procederá a elegir su blanco, teniendo en cuenta la situación local, la peligrosidad del mismo y las propias posibilidades como lanzador (alcance y precisión). Las técnicas para su empleo se desarrollan en el RFP 79-09 "Tiro con Granada de Mano" y en el ROP 78-02 "Técnicas y Procedimientos de Combate en Localidades".

SECCIÓN IV

CONDICIONAMIENTOS PSICOFÍSICOS PARA EL USO DE LAS ARMAS

4.016. Conceptos generales.

Al percibirse en peligro, sumado al conjunto de necesidades básicas insatisfechas o satisfechas solo parcialmente, el cuerpo humano comenzará una serie de procesos de segregación de sustancias al torrente sanguíneo que aumentarán su fuerza y resistencia física, pero lo hacen al costo de dificultar, entorpecer o anular algunas habilidades y destrezas.

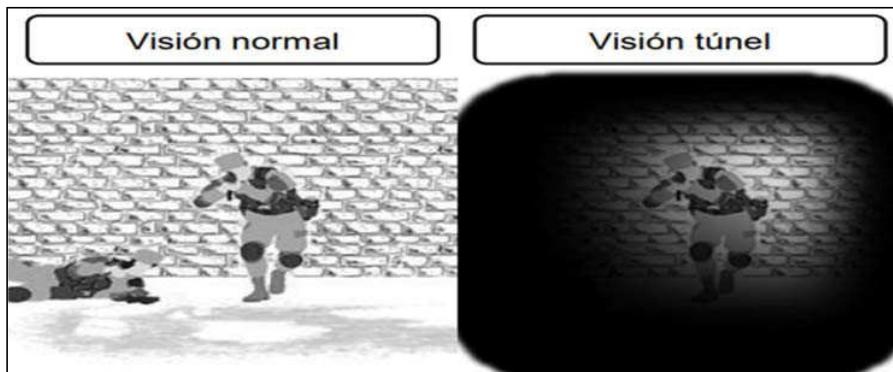
Estos procesos son totalmente involuntarios e inevitables, pero es importante conocerlos para poder sobreponerse y que no serán paralizantes para el combatiente bien instruido.

4.017. Distorsiones producto del stress.

Las principales sensaciones que se sentirá el combatiente serán:

a. Visión túnel.

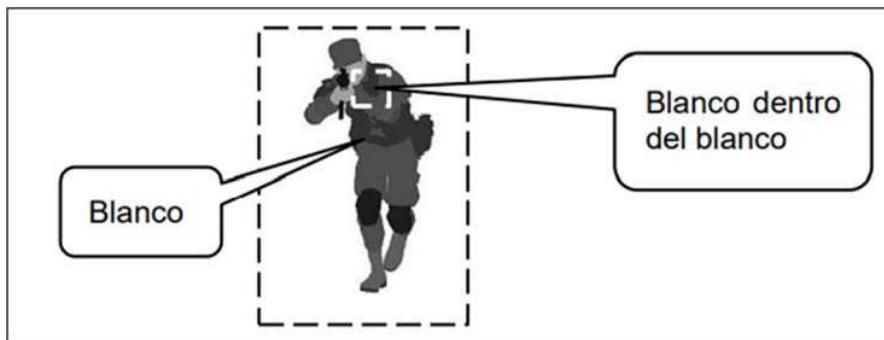
Por la adrenalina en sangre, las pupilas se dilatarán, ingresando en forma repentina demasiada luz, a lo que la retina no podrá adaptarse rápidamente. Debido a esto se formará un cono, cuya base tiene unos 50 centímetros de ancho, perdiéndose la percepción visual de aquello que nos rodea (visión periférica).



Si nos concentrásemos en una amenaza que esté a unos 3 metros, la visión se enfocará en ella, con una profundidad de visión de aproximadamente 1 metro por delante y un metro por detrás

b. Visión clara del objetivo.

Será parte de la "visión túnel". El blanco a corta distancia se verá con gran nitidez y detalle. Se deberá practicar y buscar "un blanco dentro del blanco", con lo cual se focalizará mejor el punto de impacto que se busca.



c. Pérdida parcial de audición.

d. Percepción "cámara lenta".

Al acelerarse los procesos mentales la realidad que se percibe se volverá más lenta, dando origen a este fenómeno.

e. Respuesta inconsciente (memoria muscular).

La gran cantidad de estímulos que recibirá el cerebro dificulta algunas habilidades motoras complejas, como la combinación Manos – Visión, por lo que la normal manipulación del arma, sus seguros y miras se dificultará.

Esto podrá resolverse en gran medida con una adecuada instrucción, basada en el dominio de los principios fundamentales del tiro: la posición del tirador, respiración, acción del dedo y correcta observación de las miras y el blanco.

La memoria muscular se obtendrá con la repetición de un movimiento en forma correcta de 3000 a 5000 veces. Es imprescindible ejecutar el movimiento lento y bien para fijarlo. Conviene practicar en series de 5 a 10 minutos, 2/3 días a la semana.

f. Limitación verbal.

Las palabras podrán emitirse entrecortadas o ininteligibles.

SECCIÓN V

COMBATE ANTITANQUE Y DEFENSA ANTIAÉREA

4.018. Conceptos generales.

Se denominará combate antitanque al conjunto de medidas empleadas para neutralizar o disminuir el efecto de todos aquellos vehículos enemigos que poseen blindaje contra las armas de pequeño calibre (fusiles, pistolas, ametralladoras) y esquivarlas de granadas, morteros y artillería, independientemente del tipo de vehículo que sea.

Se denominará defensa antiaérea al conjunto de medidas activas (fuegos, etc.) y pasivas (enmascaramiento, etc.) superficie – aire destinadas a impedir o disminuir los ataques aéreos enemigos.

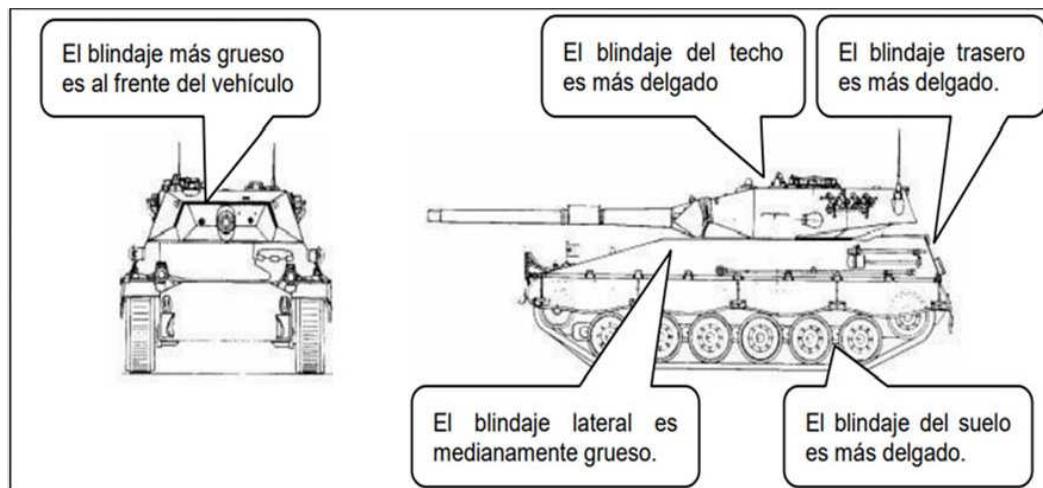
4.019. Combate antitanque.

El combatiente contará con armas antitanque portátiles de corto y muy corto alcance y algunas que podrá emplear circunstancialmente. El fuego de estas armas deberá ser complementado con el aprovechamiento del terreno para poner al vehículo blindado en inferioridad de condiciones.

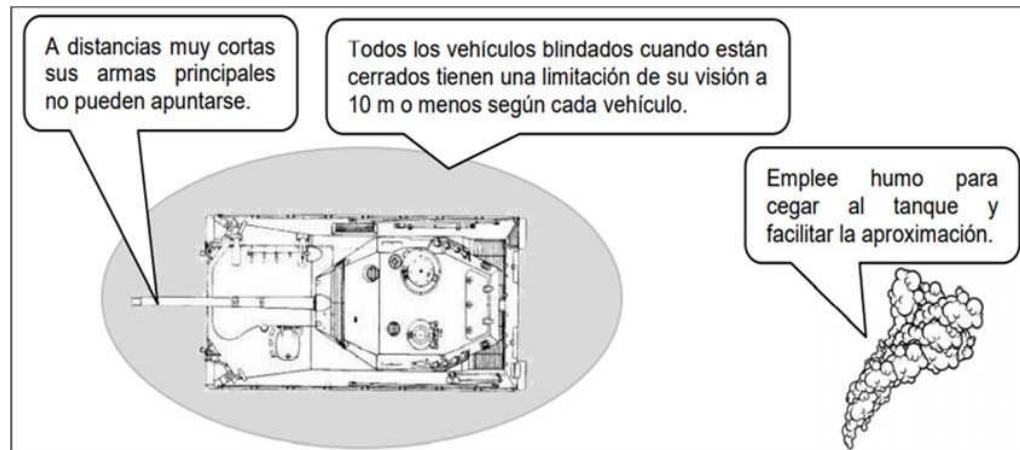
Algunas acciones podrán no destruir por completo al tanque, pero lo pondrán en condiciones que dificultarán su normal capacidad de combate.

Al combatir contra un blindado se deberá tener en cuenta que:

a. Para emplear lanzacohetes u otras armas antitanques.



b. Para aproximarse al blindado.



c. Para atacarlo con otras armas que no sean antitanque.



d. Terrenos que limitan en general, la movilidad de los blindados.



4.020. Defensa antiaérea.

Las técnicas para su ejecución se dividirán en activas y pasivas.

Las técnicas activas para el combatiente y las menores fracciones serán fundamentalmente el fuego reunido con sus armas de dotación, que se desarrolla en el RFP 79-02 "Tiro con FAL y FAP".

Las técnicas pasivas serán la alerta temprana, el enmascaramiento, la dispersión, la fortificación, el engaño, etc.

CAPÍTULO V

DESPLAZAMIENTOS EN EL TERRENO

SECCION I

CONCEPTOS GENERALES

5.001. Conceptos generales.

El mayor porcentaje del tiempo en los conflictos armados se dedicará a los desplazamientos, para colocarse en una posición ventajosa para combatir con el enemigo, en las mejores condiciones físicas posibles.

Las técnicas combinarán el enmascaramiento, la apreciación del terreno, cubiertas y encubrimiento y condiciones meteorológicas y de visibilidad del terreno (niebla, humo, sombras, oscuridad, etc.).

La observación, la seguridad y la dispersión mantendrán la sorpresa.

El combatiente individual deberá mantener su cuerpo y su equipo individual en condiciones de ejecutar movimientos de cierta duración (hasta 10 km en llanura) con muy poco tiempo de aviso.

SECCIÓN II

FORMAS DE DESPLAZARSE EN EL TERRENO

5.002. Conceptos generales.

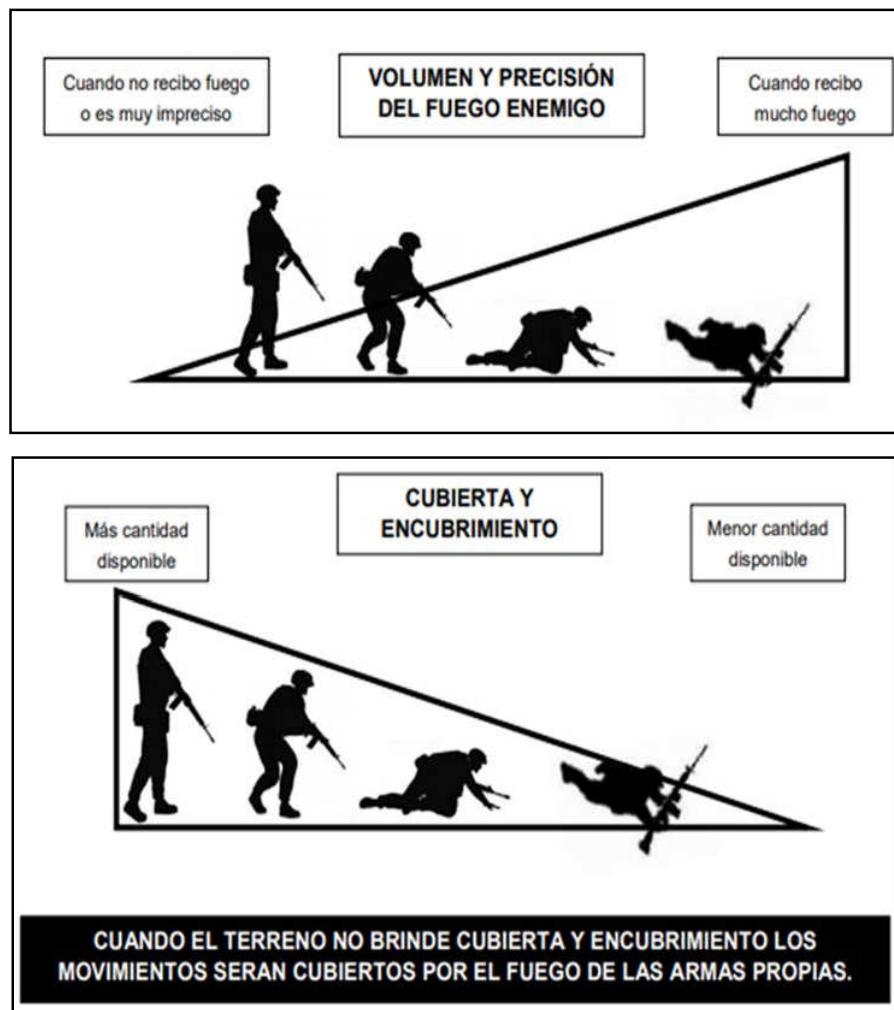
En el campo de combate, según sean las características del terreno, la distancia al enemigo, el fuego ejecutado por éste, etc., impondrán la forma de desplazamiento utilizada por el combatiente.

La forma de desplazamiento elegida deberá dificultar el oportuno y eficaz empleo de las armas del enemigo.

Se aprovechará las cubiertas y encubrimiento que ofrece el terreno intensivamente durante el movimiento, adoptando la forma de desplazamiento que asegure el menor desgaste al combatiente para aproximarse al enemigo obteniendo la sorpresa.

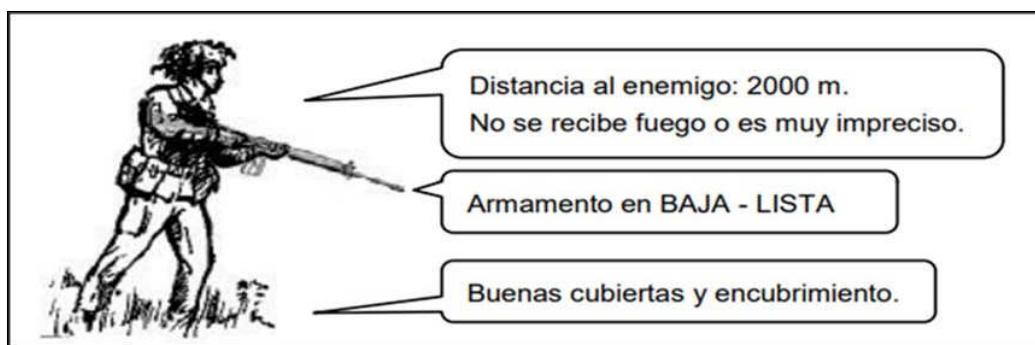
Los ejemplos que se darán aquí serán propios del combate en terreno abierto

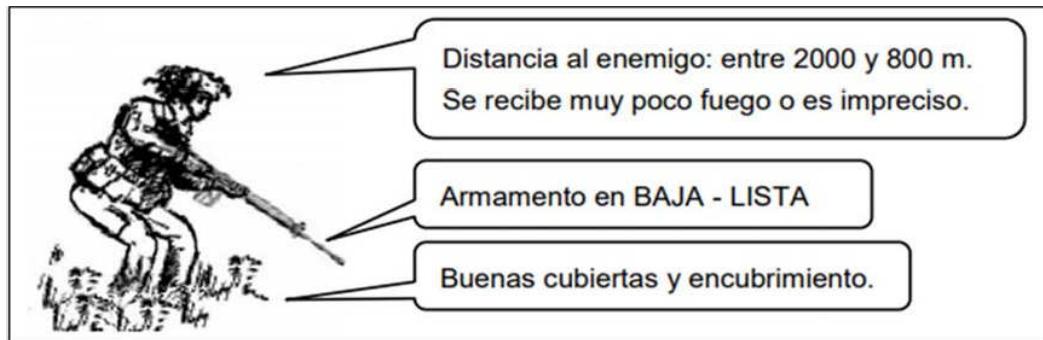




5.003. Formas de desplazarse en el terreno.

a. Erguido.



b. Agazapado.**c. Gateando.****d. Arrastre.****e. Arrastre bajo.**

f. Deslizarse.

SECCIÓN III

TOMA Y CAMBIO DE POSICIÓN

5.004. Conceptos generales.

Esta técnica se utilizará al recibir fuego enemigo. Constituirá la forma más rápida de moverse en el terreno, combinando todas las formas de desplazarse para ganar terreno en forma rápida y decidida.

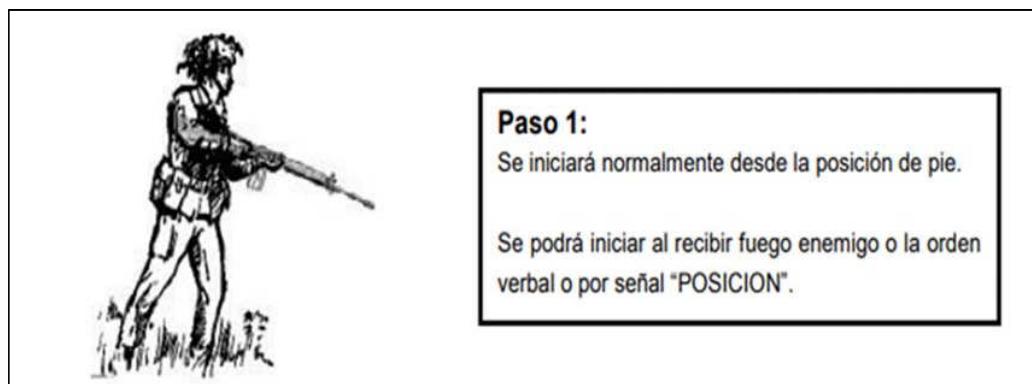
Se ejecutará sobre cualquier tipo de terreno, pero normalmente sobre uno carente de cubiertas y encubrimiento, bajo observación del enemigo batido por fuegos eficaces de sus armas.

Será un momento crítico, ya que el tirador ofrecerá al enemigo un blanco rentable.

Las ametralladoras, morteros, artillería, aeronaves, humo, etc. propios, harán cesar el fuego enemigo o disminuirán su eficacia; este es el momento en que el combatiente deberá aprovechar al máximo las circunstancias para ganar decididamente, mediante un salto largo, todo el terreno que sea posible hasta ocupar otra cubierta, antes de que el enemigo reinicie sus actividades de fuego.

El combatiente individual deberá concientizarse de que, en terrenos desprovistos de buenas cubiertas y dentro del alcance eficaz de su arma, la mejor protección será el fuego de la propia tropa, ejecutado en forma rápida, precisa y por sorpresa.

En determinadas situaciones, el salto o movimiento proporcionará protección; debido a que el enemigo que ha localizado un blanco, ejecutará fuego sobre el lugar donde lo vio. Si el combatiente se ha movido desde allí hábilmente, evitará dicho fuego.

5.005. Toma de posición cuerpo a tierra.

**Paso 2:**

Se extenderá al mismo tiempo la mano inhábil y la pierna del mismo lado hacia adelante, agazapando la silueta, y se levantará la boca del fusil, que SIEMPRE apuntará hacia adelante.

**Paso 3:**

Se apoya en el suelo la mano inhábil y la rodilla adelantada.

**Paso 4:**

Se apoya en el suelo el codo o el antebrazo del brazo que empuña el arma.

**Paso 5:**

Se adopta la posición del tirador cuerpo a tierra con o sin apoyo (RFP 70-03 Tiro con FAL y FAP) para abrir fuego o bien iniciar el arrastre.

5.006. Elección de la posición.

Se denominará posición de fuego a aquella cubierta o lugar del terreno, donde el combatiente, por estar dentro del alcance eficaz de su arma, estará capacitado para abrir el fuego y batir al enemigo.

Una buena posición de fuego deberá proveer de:

- a. Buen campo de observación y tiro.
- b. Posibilidades de tomar posiciones de tiro cómodas.
- c. Posibilidad de realizar el tiro entre los claros sin peligro para los combatientes vecinos.
- d. Buena protección contra los fuegos y la visión del enemigo (cubierta y encubrimiento).
- e. Ser difícil de identificar (lejos de puntos característicos).
- f. Permitir preparar la apertura de fuego a cubierto.

El fuego ejecutado desde posiciones cubiertas aumentará la precisión del tiro, permitirá mantener el volumen de fuego en caso necesario y brindará mayor protección para el combatiente.

Todas las actividades que se realicen, tenderán a ocultar la posición de fuego de la observación y fuego del enemigo. Estas actividades serán, por ejemplo:

- Moverse dentro de la posición sólo lo indispensable.
- Arribar a ésta desde una posición secundaria.
- Evitar lugares característicos del terreno.
- Evitar levantar polvo durante el disparo.

5.007. Cambio de posición.

Será un momento crítico pues el combatiente quedará al descubierto.

Se deberá aprovechar los fuegos de apoyo de otros tiradores, ametralladoras, morteros, artillería, humo, etc., que disminuyan el volumen y eficacia del fuego enemigo.

El cambio de posición se ejecutará a orden o por propia iniciativa, por ejemplo, cuando la posición haya sido detectada y el fuego enemigo bata eficazmente la posición.

A mayor volumen de fuego enemigo los saltos serán más cortos en distancia.

Al recibir la orden de “Prepararse para ejecutar un cambio de posición”, ejecutará las siguientes actividades:

a. Previo al salto.

Suspenderá las actividades de fuego (**COLOCAR SEGURO**).

- 1) Elegirá la próxima posición a ocupar:

¿Dónde voy?	Al cráter de proyectil Al árbol caído
-------------	--

- 2) Elegirá el mejor camino para arribar a la nueva posición:

¿Por dónde voy?	Bordeando los arbustos bajos Rodeando los arboles Por dentro de la zanja
-----------------	--

- 3) Elegirá la forma de desplazarse que mejor se adapte:

¿Cómo voy?	En dos carreras cortas Gateando Arrastrándose Etc.
------------	--

- 4) Controlará que el armamento este cargado (cambio de cargador táctico antes del salto si es necesario). **Controlar que el seguro esté colocado**.
- 5) Controlará que el equipo este cerrado y asegurado.
- 6) Comunicará listo y esperará la orden para ejecutar el cambio de posición.
- 7) Saldrá por un punto con cubierta y encubrimiento, arrastrándose 3 metros a derecha o izquierda de la posición, para dificultar la puntería del enemigo.

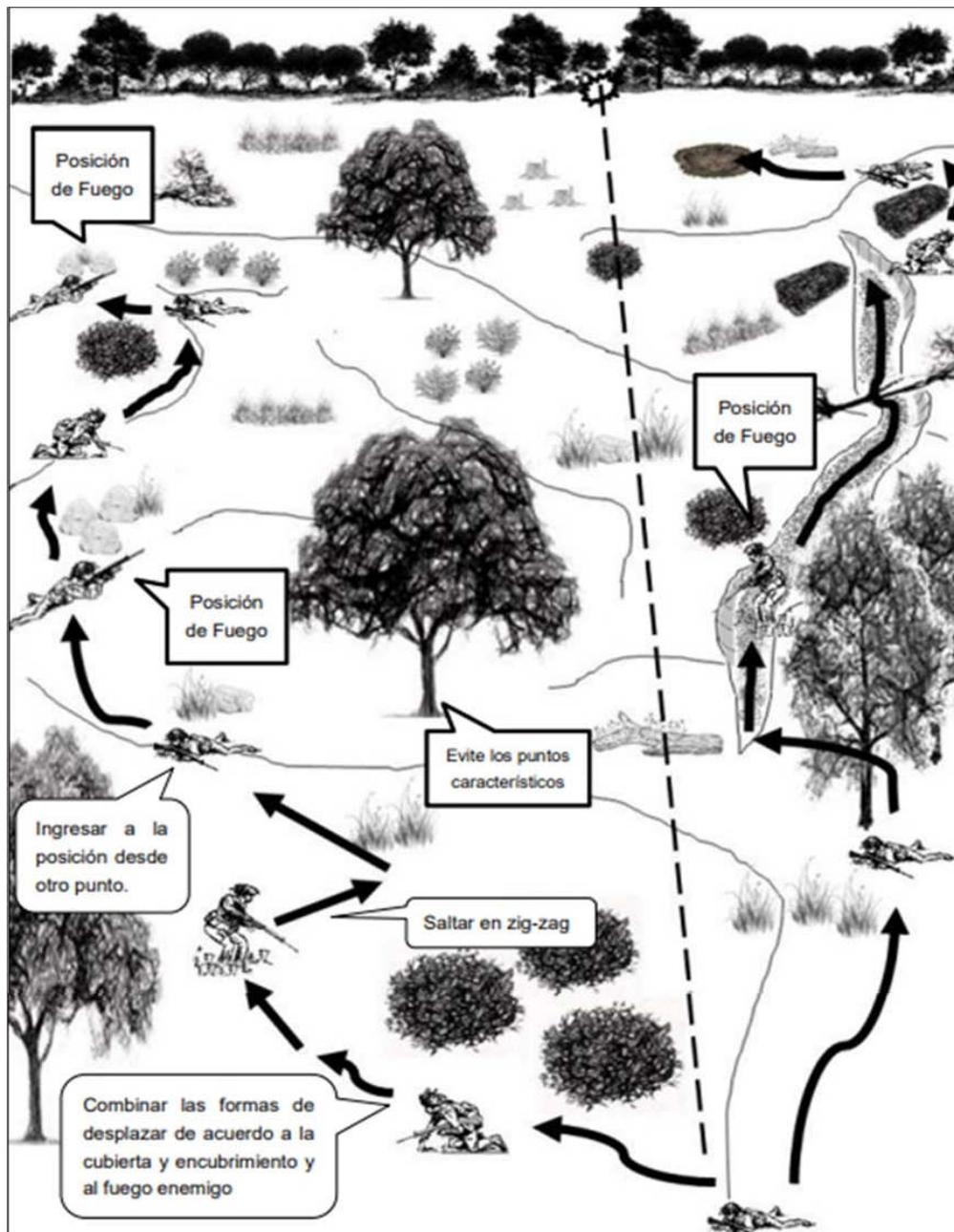
8) Ejecutará el cambio de posición.

b. Durante el salto

- 1) Se desplazará en zigzag (si se salta a la carrera).
- 2) Duración del salto de 3 a 5 segundos.
- 3) Mantendrá la dirección de avance (tener un punto característico al frente).

c. Al ocupar la nueva posición

- 1) Ingresará arrastrándose 3 a 5 metros para confundir al enemigo.
- 2) Controlará el equipo.



- 3) Se preparará para abrir fuego luego de adquirir blancos.

SECCIÓN IV

MOVIMIENTOS DIURNOS

5.008. Conceptos generales.

Su objetivo será desarrollar las técnicas a emplear y los aspectos a tener en cuenta para la ejecución de los movimientos diurnos.

Analice el terreno antes de moverse analice el terreno teniendo en cuenta:

- a. Cubierta y encubrimiento disponible donde se desplaza.
- b. Situación del enemigo: donde está, que hace (ataca, se defiende, etc.)
- c. Obstáculos y zonas peligrosas: como evitarlas o, si no es posible, donde es mejor cruzarlas.

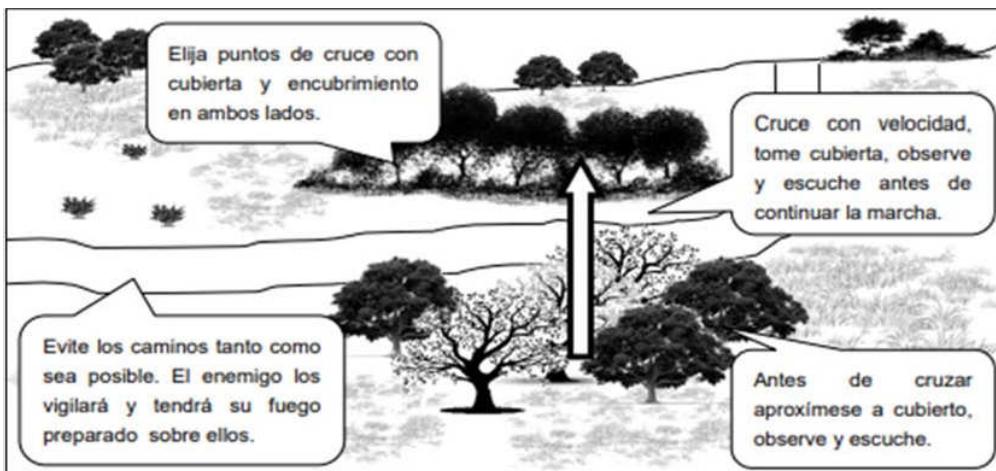
5.009. Normas para tener en cuenta.





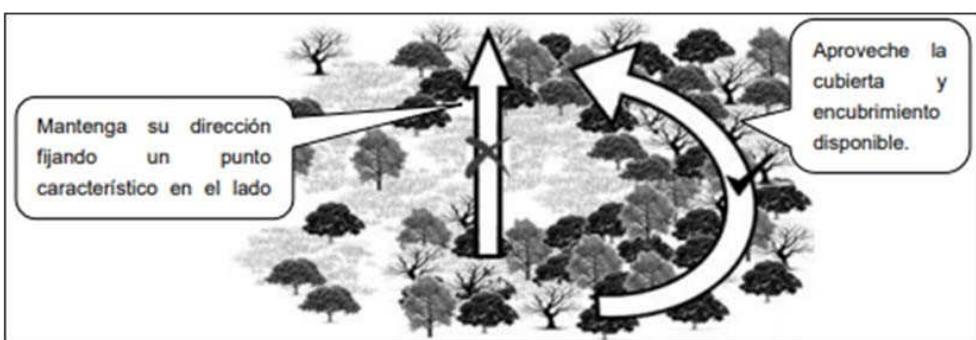
5.010. Aprovechamiento del terreno en los movimientos.

a. Rutas, caminos y cursos de agua:

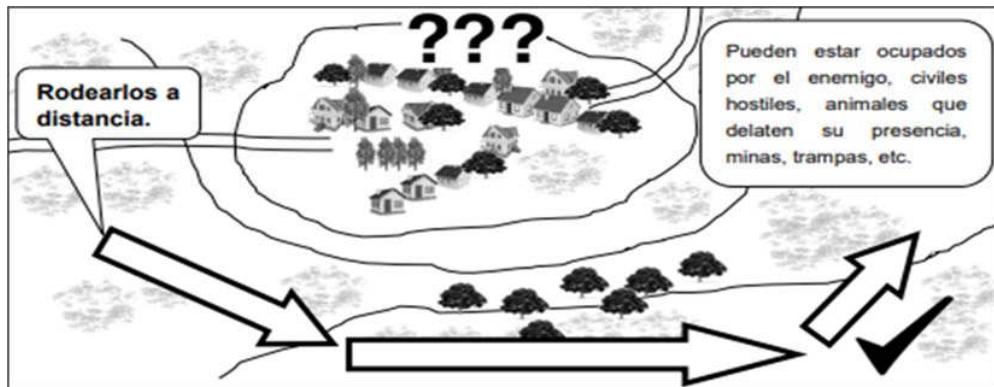


Los puntos vadeables de los cursos de agua serán vigilados o minados, sabiendo que facilitarán los movimientos, lo cual los convertirá en peligrosos.

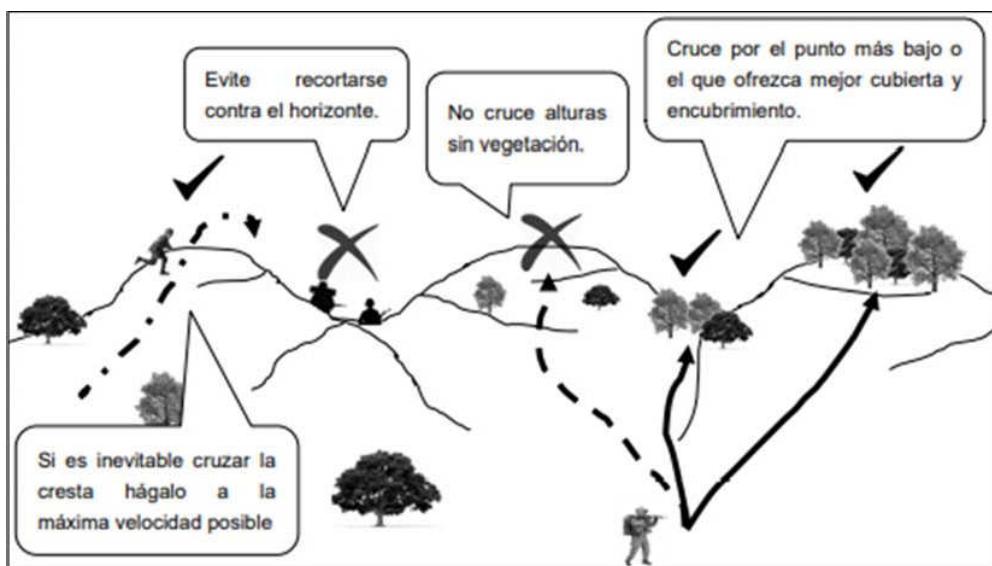
b. Zonas despejadas:



c. Caseríos, poblados, posiciones enemigas:



d. Alturas:

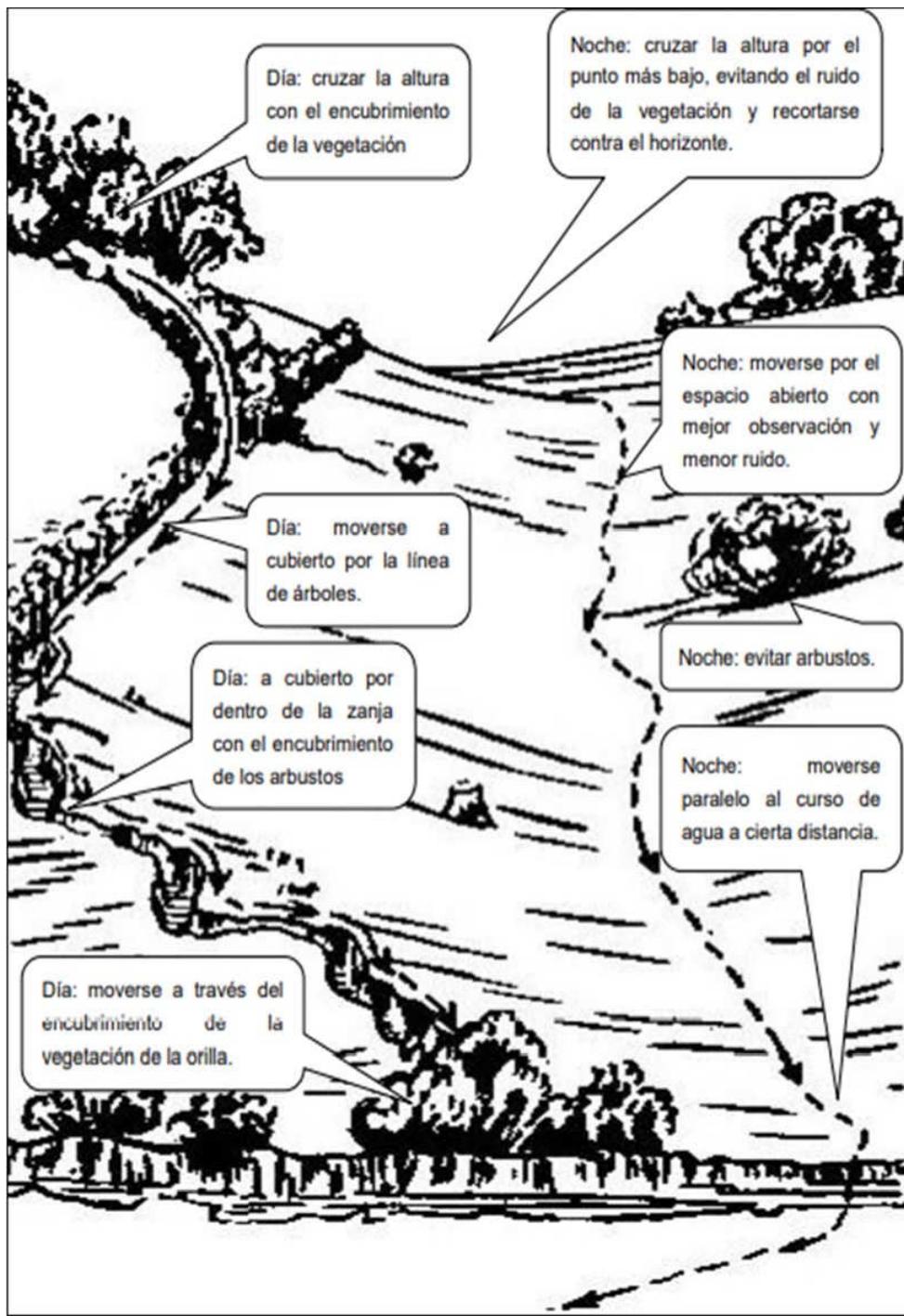


SECCIÓN V

MOVIMIENTOS NOCTURNOS

5.011. Conceptos generales.

De noche o en períodos de baja visibilidad, el combatiente deberá moverse con la misma habilidad y capacidad que durante el día, manteniendo las medidas de control, la seguridad, sustraerse de la observación y del fuego enemigo, navegar, etc.



El enemigo contará con dispositivos de visión nocturna por lo que se deberán aplicar todos los procedimientos utilizados durante el día (uso intensivo de las características del terreno, enmascaramiento, etc.).

Existirán otros que deberán ser incrementados durante la noche, como por ejemplo, la disciplina de luces, ruidos, seguridad adelantada, escucha, etc.



Moverse, en lo posible, en espacios cescubiertos. Esto amplia la observación y evitará el ruido característico de la vegetación.

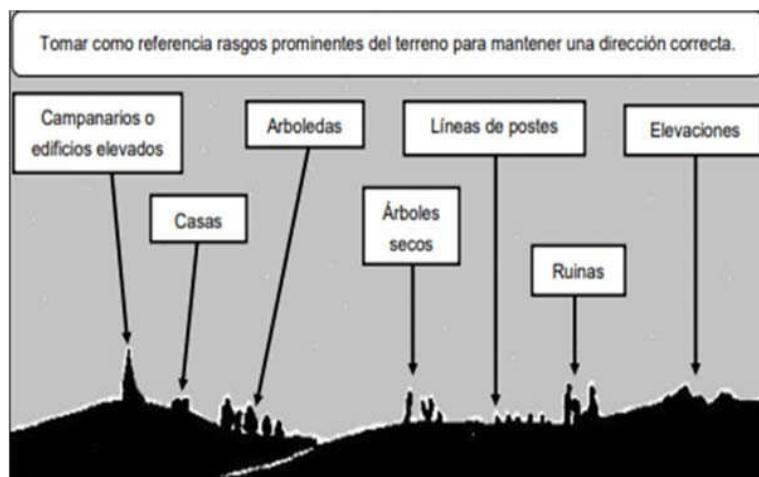
5.012. Características de los movimientos nocturnos.

a. Personal.

- 1) La dispersión entre combatientes será menor y la velocidad de desplazamiento será más lenta. Se obrará por imitación del combatiente que le preceda.
- 2) Se moverán por saltos cortos. Se detendrán, observarán, escucharán y después se moverán nuevamente.
- 3) Realizará controles numéricos del personal con más frecuencia (luego de un alto de marcha, luego de cruzar zonas peligrosas, etc.).
- 4) No correrá durante la noche, a menos que sea indispensable. Correr provocará ruidos y caídas.
- 5) Empleará visores nocturnos.
- 6) Se iluminará el personal en el casco, correaje, etc., con elementos de baja intensidad.

b. Terreno y navegación.

- 1) Empleará nagegantes y cuentapaso duplicados.
- 2) Confiará en la brújula, sin dejarse influir por instintos personales.
- 3) Comprobará la posición en cada lugar característico abordado.
- 4) Se moverá dentro de las posibilidades, en forma paralela a elementos característicos del terreno (ríos, caminos, alambradas, etc.).



SECCIÓN VI

PROCEDIMIENTOS ANTE FUEGO INDIRECTO Y BENGALAS

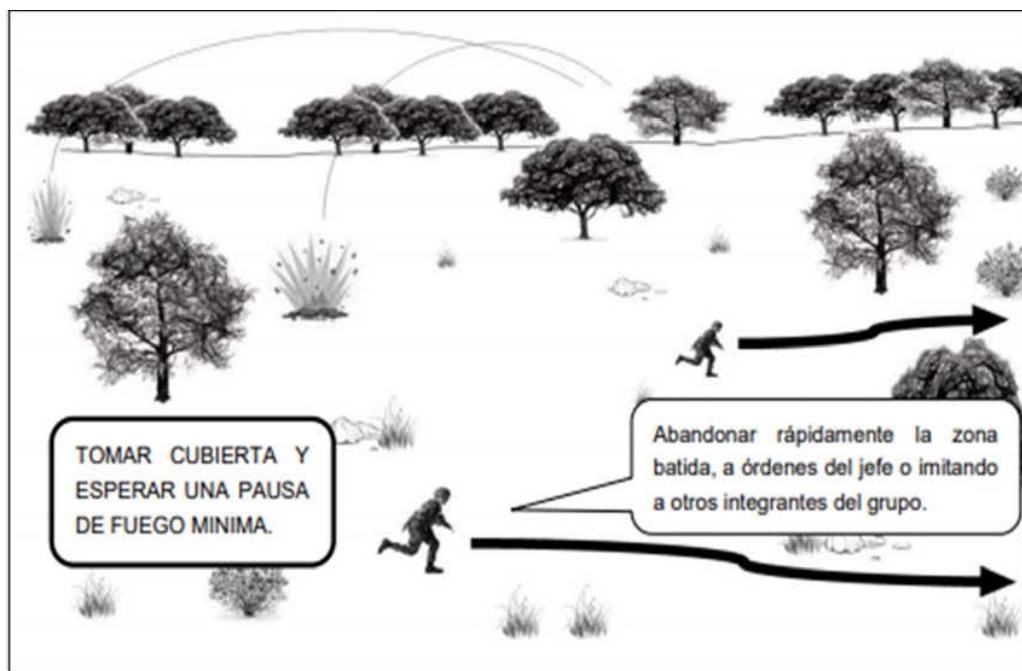
5.013. Conceptos generales.

Durante los movimientos el combatiente podrá verse expuesto a los fuegos indirectos del enemigo (de morteros o artillería) y durante la noche su iluminación con bengalas aéreas o terrestres.

El fuego de morteros o artillería tendrá la particularidad que no solo batirá los sectores del terreno bajo la observación directa del enemigo, sino que también podrá batir aquellos sectores que no logra observar, aunque con menor precisión.

La iluminación del campo de combate con bengalas aéreas o terrestres se utilizará para facilitar la adquisición de blancos, la seguridad nocturna de instalaciones y obstáculos (activadas por alambre de arrastre o tropiezo), señalamiento o para cegar visores nocturnos.

5.014. Proceder ante fuego indirecto.



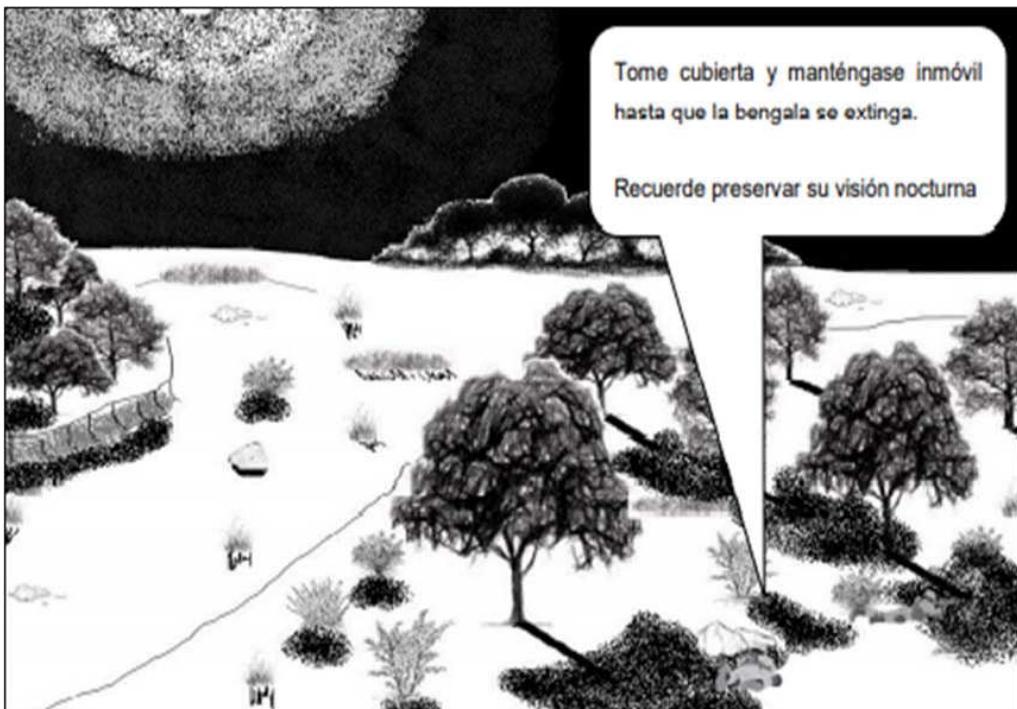
5.015. Proceder ante bengalas terrestres.

Las bengalas terrestres normalmente se activarán por alambres de tropiezo para alertar sobre la presencia enemiga en lugares de importancia, de paso obligado o en los obstáculos. Se colocarán en puntos del terreno que el enemigo observará y protegerá con sus fuegos.

Si se activa una bengala al atravesar un obstáculo se tomará posición inmediatamente donde se encuentre hasta que la bengala se extinga.



5.016. Proceder ante bengalas aéreas.



CAPÍTULO VI

TECNICAS NOCTURNAS

SECCIÓN I

CONCEPTOS GENERALES

6.001. Conceptos generales.

La continuación del combate y las operaciones en horas de oscuridad será una constante en el combate. La ausencia de luz natural no deberá representar ninguna limitación en el desempeño del combatiente sino que deberá manejarse en ella con la misma destreza que durante el día, adaptando en ciertos aspectos las técnicas y procedimientos que aplicare.

Los medios de visión nocturna e iluminación del campo de combate serán medios generalizados y que el combatiente deberá conocer la forma de operación.

El combatiente siempre deberá priorizar 3 aspectos fundamentales:

- a. **Disciplina de luces.**
- b. **Disciplina de ruidos.**
- c. **Obrar por imitación del resto de la fracción o combatiente más próximo.**

Los periodos de baja visibilidad requerirán operar con más sigilo por lo que tendrá prioridad el empleo de las granadas de mano y las armas blancas para no ser detectado. Durante estos períodos tendrá importancia fundamental el desempeño como centinela, así como la eliminación o captura de los centinelas enemigos.



SECCIÓN II

ADAPTACIÓN A LA OSCURIDAD

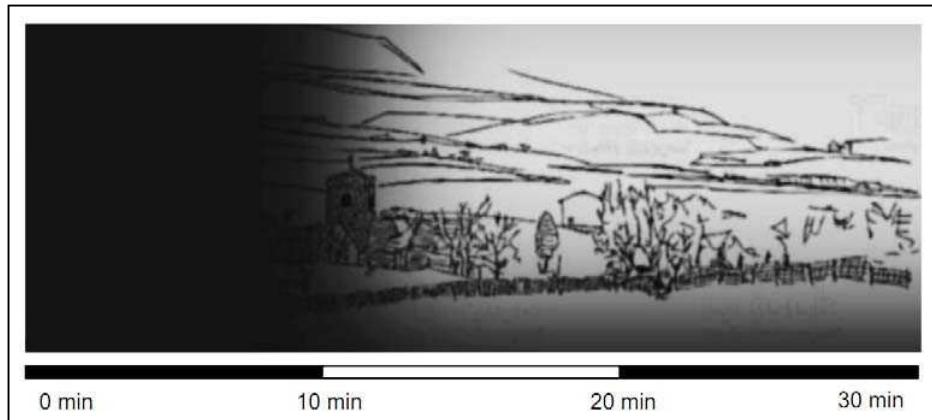
6.002. Conceptos generales.

El proceso de adaptación a la oscuridad permitirá a los ojos acostumbrarse a niveles inferiores de iluminación. Durante las horas de luz se apreciará el color natural o artificial de las cosas y su ubicación en profundidad respecto del observador. Esto no será posible durante la noche, utilizándose entonces el contorno para reconocerlos.

Durante la noche el combatiente podrá servirse de los demás sentidos para operar con mayor eficiencia, complementando la reducción de la visibilidad.

6.003. Visión nocturna

Para que el ojo pueda ver en la oscuridad necesitará de por lo menos treinta minutos, para que las pupilas se dilaten y capten la luz ambiente que pueda existir. Dependiendo de las condiciones de luz previas este proceso podrá durar hasta 3 horas.



Este proceso será lento y se arruinará por cualquier luz repentina que se encienda.

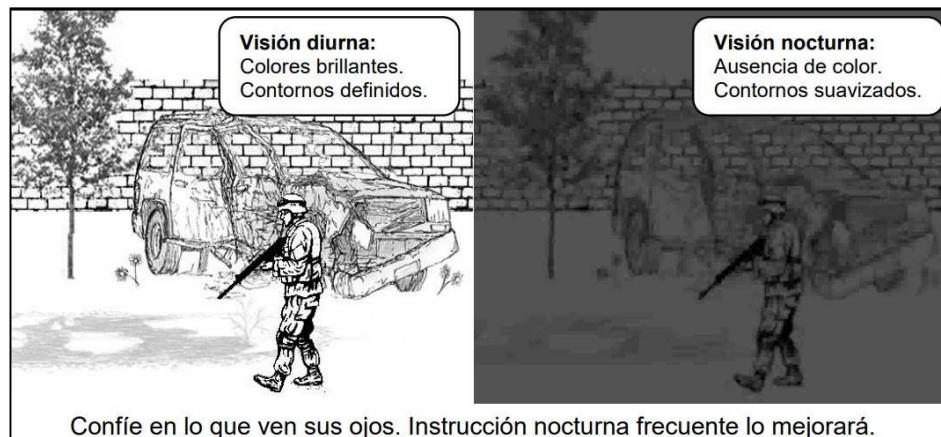
Cuando se utilicen luces deberá emplearse filtros rojos o azules, que tendrán menor impacto en la adaptación obtenida.

El uso de equipos de visión nocturna tendrá un impacto negativo en la adaptación natural a la oscuridad, por lo que al dejar de usar un visor el usuario estará momentáneamente cegado.

Los equipos monoculars permitirán mantener visión nocturna en un ojo, pero tienen menos campo visual.

Alerta matutina / vespertina.

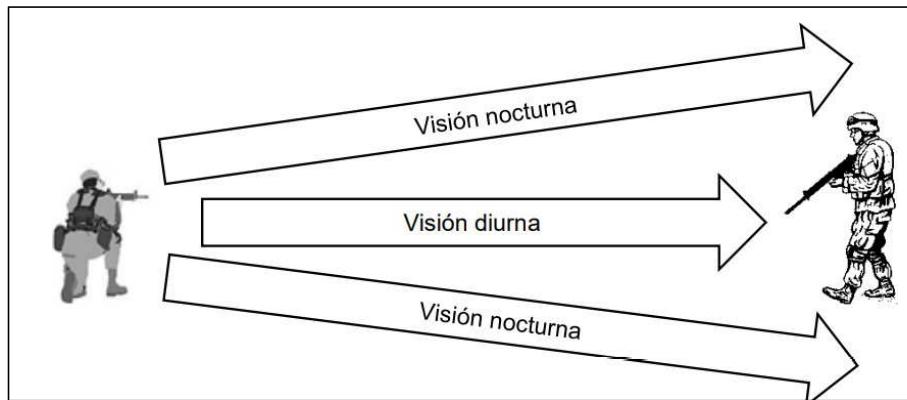
Cuando se produzca la puesta del sol y al amanecer (que tiene una duración promedio de 30 minutos) el combatiente estará equipado por completo, con todo su equipo guardado y cerrado, dando seguridad al sector de observación y fuego asignado, mientras sus ojos se adaptarán a las nuevas condiciones de iluminación.



6.004. Técnica de visión nocturna

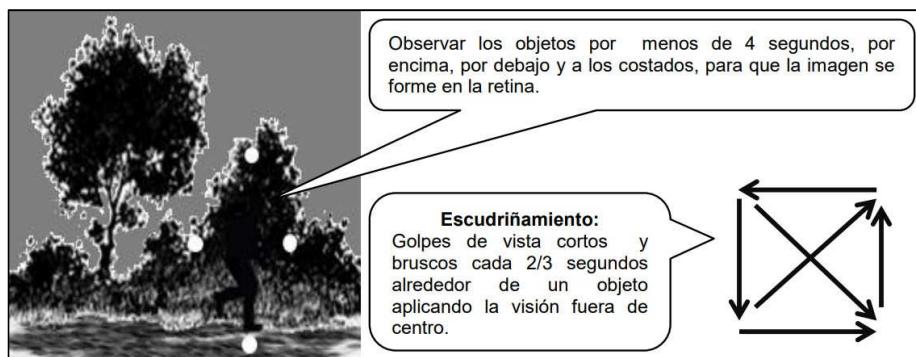
a. Visión fuera de centro.

Será la técnica de visión nocturna que servirá para mantener la atención enfocada en un objeto, sin mirarlo directamente. Se observará arriba, abajo o a los lados del objeto.



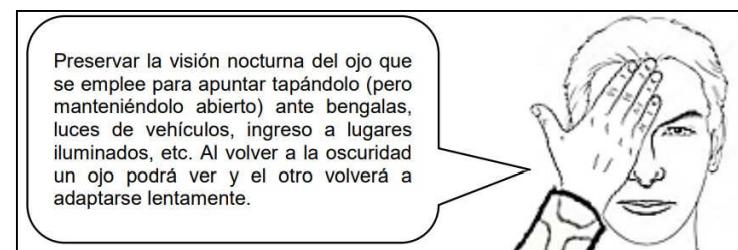
b. Escudriñamiento:

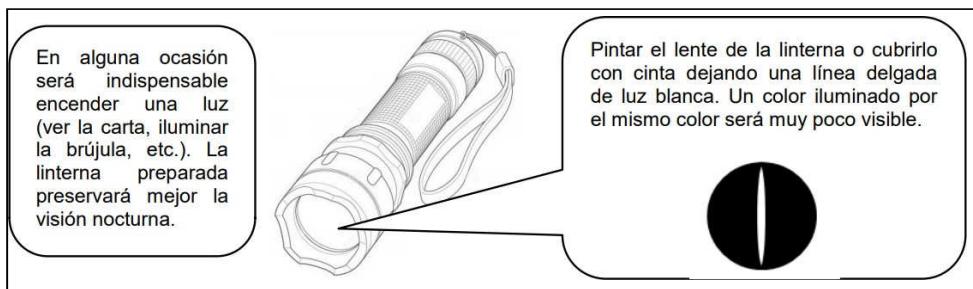
Será la forma de usar la visión nocturna fuera del centro para observar un área u objeto. Se empleará cuando no se cuente con visores nocturnos.



6.005. Preservación de la visión nocturna.

La visión nocturna se anulará rápidamente si se permite que luz brillante penetre en los ojos. Empleándose luces con filtro rojo o azul se facilitará la readaptación a la oscuridad, empleando menor tiempo.





6.006. Elementos de visión nocturna

El combatiente contará en ocasiones con medios técnicos de visión nocturna, que permitirán amplificar la visión nocturna de distintas formas. Si bien existirán distintas generaciones de tecnología en cada uno, responderán a ciertas características básicas constantes.

El empleo de visión nocturna requerirá una práctica constante porque el usuario perderá la sensación de profundidad de la visión normal. Algunos medios de visión nocturna serán:

Ampliación de luz residual	Toma la luz natural (luna, estrellas, fuego) y/o artificial (iluminación de ciudades, etc.) y las amplifica, haciendo visibles los objetos.	Se verá con un tinte verdoso, a mayor cantidad de luz los tonos de verde se aclaran. Se verá limitado en casos de humo, niebla, etc.
Iluminación por infrarrojo (IR)	Se emplea cuando la iluminación es nula. Requerirá la iluminación con un dispositivo IR. La iluminación IR será visible para el enemigo (si emplea visores IR) como si se encendiese una linterna.	Se verá limitado en casos de humo, niebla, etc., y por el alcance de la iluminación IR disponible.
Lectura térmica	No depende de ninguna iluminación, sino que toma la temperatura que emana de los distintos elementos y la presenta en forma de colores en función de la intensidad de la fuente.	Permite distinguir solo siluetas pero no rasgos individuales. No lo afecta el humo, niebla, etc.
Combinación de métodos	Combinan las características de dos o tres dispositivos de los desarrollados aquí.	

6.007. Sonidos, olores y tacto:

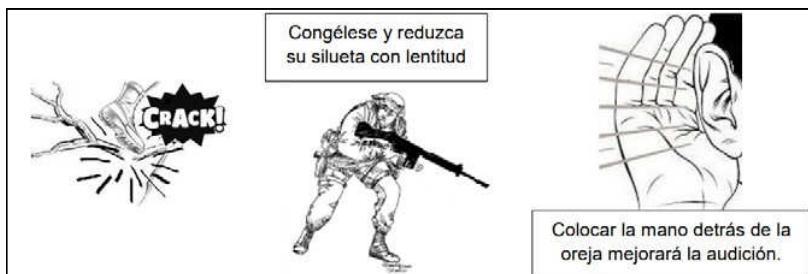
Los sonidos y los olores producidos se verán potenciados durante la noche, ayudando a detectar la presencia enemiga.

Conocer esto también evitará ser detectado por los propios sonidos y olores que el combatiente pueda producir.

El tacto permitirá operar con seguridad sin visibilidad.

a. Sonidos.

Todos los ruidos producidos en el campo de combate podrán significar una actividad importante y habrá que interpretarlos. Por intermedio de éstos se podrán calcular la distancia, la dirección al lugar donde se producen, si se acercan o se alejan, etc.



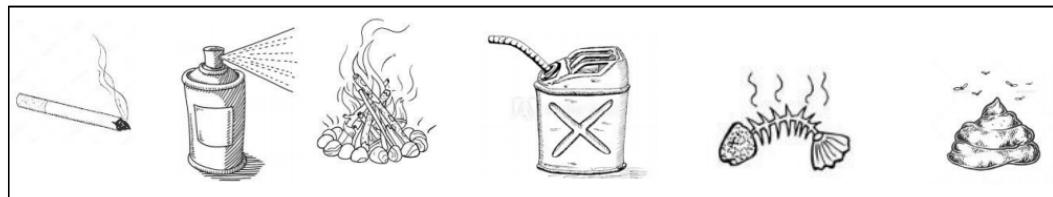


La escucha será importante y deberá ser ejecutada durante toda la noche o en períodos de escasa visibilidad.

La ejercitación del oído estará íntimamente relacionada con la disciplina del silencio. Se extremarán las medidas para no delatar la propia presencia:

- 1) Acondicionar el equipo para evitar ruidos, especialmente elementos metálicos.
- 2) Evitar los ruidos de los equipos de comunicaciones, la tos y las voces.
- 3) Emplear señales, obrar por imitación, hablar al oído en susurros.
- 4) Adelantar los puestos de centinelas tanto como sea necesario, para que detecten al enemigo antes de que éste pueda oír a la propia tropa en la zona.
- 5) Desplazarse más lento, comprobando el suelo.
- 6) El viento podrá transportar el sonido y los olores a distancias importantes.

b. Olores.



Algunos olores serán difíciles de evitar, pero deberá intentárselo mediante la adopción de medidas que impidan el debilitamiento de la seguridad; por ejemplo: cocinando o calentando la comida sólo durante el día, usando elementos de higiene inodoros, no fumando, etc.

Los restos de comidas, colillas de cigarrillos, y todo elemento que pudiera producir olores, deberán ser eliminados fuera de la zona donde se encuentre propia tropa.

Enterrar estos deshechos será la última opción, pues podrán ser desenterrados por los animales, delatando la presencia propia.

c. Tacto.

El sentido del tacto se constituirá durante la noche en una valiosa ayuda. Será necesaria una frecuente práctica, a fin de obtener una memoria táctil que permita la rápida identificación de diversos objetos tales como las partes del armamento o del equipo durante las horas de oscuridad.

Acondicionar el equipo de manera tal que queden más a mano aquellos elementos de uso nocturno más frecuente.

SECCIÓN III

DESEMPEÑO COMO CENTINELA

6.008. Conceptos generales

El centinela será los ojos y los oídos de cualquier elemento, ocupando posiciones enmascaradas con buena visibilidad sobre las direcciones de aproximación del enemigo, tanto de día como de noche.

De noche se operará por parejas. El buen descanso, el racionamiento y la ejecución de todo tipo de actividades dependerán del correcto desempeño de los centinelas.

El centinela deberá contar con medios de comunicación o señales coordinadas con el resto de la fracción para alertar sobre la presencia enemiga y deberá ser preocupación suya el mantener el contacto permanente con su jefe a cargo.

La cantidad de centinelas a colocar y la distancia a la fracción a la cual resguardan dependerá de la situación que se viva (si ataca, se defiende, etc.), la distancia del enemigo, las condiciones de visibilidad (luz ambiente, campo de observación disponible, etc.), la capacidad de alistamiento para el combate del elemento resguardado, etc.

Será muy útil que estén equipados con anteojos de campaña o visor nocturno para incrementar su capacidad de observación.

6.009. Deberes del centinela.

Serán deberes del centinela y de todo el personal que opere en períodos de baja visibilidad:

- a. Conocer y entender sus órdenes y consignas generales y particulares. Preguntar todo aquello que no sepa o no entienda.
- b. Dirección a observar, dirección aproximada del enemigo.
- c. Señal de reconocimiento cercana y lejana, diurna y nocturna.
- d. Saber que deberá hacer si personal o vehículos se aproximan a su puesto.
- e. Recorrido de las patrullas, quién estará a cargo de ellas y sus horarios.
- f. Donde estarán los puestos o posiciones vecinas y el nombre de quien las ocupará.
- g. Si algún elemento de propia tropa, que opere por delante de su posición, se moverá por su sector.
- h. Qué hacer si es atacado.
- i. Qué hacer si otros son atacados.
- j. Punto de reunión con la fracción en caso de quedar aislado.
- k. Puntos característicos del terreno cercano y ángulos muertos.
- l. Sector de observación y fuego asignado.
- m. Caminos de ingreso o egreso a la zona de reunión o lugar donde se haya instalado la fracción de la cual dependa.
- n. Posibles posiciones a ocupar, cubiertas y encubrimientos presentes en su sector de responsabilidad.
- o. Caminos de repliegue.

SECCIÓN IV

SEÑAL DE RECONOCIMIENTO

6.010. Conceptos generales

La señal de reconocimiento permitirá identificar, tanto de día como de noche, si una persona o grupo de ellas pertenece a propia tropa o al enemigo, cuando no se la o las pueda identificar, por sus características física o por el uniforme o equipo que porten.

La señal de reconocimiento cambiará normalmente cada 24 horas; y será conocida por la totalidad de los combatientes.

Podrán existir otras situaciones que exigirán que la misma sea reemplazada con mayor frecuencia. Existirán tres señales de reconocimiento: lejana, cercana y radial.

La señal lejana permitirá una primera identificación visual del personal a una distancia prudente que mantenga al centinela y a la fracción en aceptables condiciones de seguridad.

La señal cercana estará compuesta por dos palabras sin relación entre sí o un procedimiento de sumatoria, señales visuales, sonoras o lumínicas, etc.

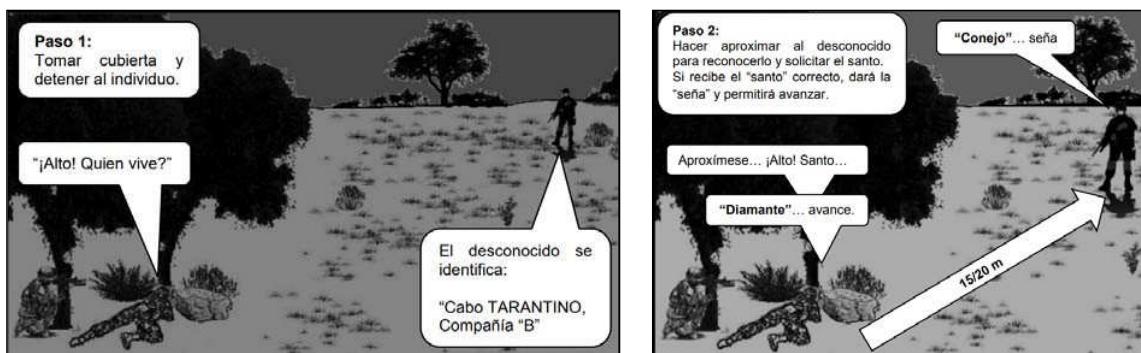
La señal radial permitirá una identificación lejana, inclusive cuando no exista contacto visual entre el centinela y el personal que se aproxime a su sector de responsabilidad.

Existirán situaciones en que personal de propia tropa desconozca la señal de reconocimiento por distintos motivos (extraviados, evasión de captura, etc.). Si tuviese dudas, serán mantenidos a distancia y bajo observación, dando la novedad al jefe de fracción para la identificación de dicho personal por otros medios, debiendo adoptarse medidas similares a las de los prisioneros de guerra.

6.011. Empleo de la señal de reconocimiento cercana.

El procedimiento completo se ejecutará A CUBIERTO y apuntando al personal a reconocer. El tono de voz será firme pero moderado a la vez, de forma que se mantenga una distancia segura con el personal a reconocer y al mismo tiempo no se divulgue la señal de reconocimiento.

El individuo a reconocer será siempre quien de la primer palabra del "Santo y Seña".



Si fuera un grupo o patrulla a los que se le solicitara la señal de reconocimiento, sólo el Jefe de la Fracción contestará la misma.

La identificación del resto del personal se podrá realizar de dos formas:

- a. El jefe de la Fracción se adelantará hasta el puesto del centinela e identificará a cada uno de los integrantes de la patrulla cuando pasen por la posición desde donde les fue requerida la señal de reconocimiento.
- b. El centinela hará avanzar a cada uno de los integrantes en forma individual para identificarlo y así sucesivamente hasta culminar con la totalidad de la patrulla. La presencia del jefe de fracción a reconocer

sumada a la respuesta de cada integrante individualmente será el método más efectivo para de mantener las medidas de seguridad en el sector asignado, evitando que la posición sea rodeada o sobrepassada por personal del enemigo que trate de infiltrarse distraiendo al centinela, especialmente durante la noche, mal clima, etc., mientras el combatiente realiza la identificación del personal.

NOTA: El enemigo intentará infiltrarse a través de los centinelas propios averiguando la señal de reconocimiento vigente aprovechándose de centinelas inexpertos. La trampa consistirá en hacer que el centinela diga primero una de las palabras de la señal de reconocimiento, desapareciendo luego en las sombras. Sabiendo esta palabra, se aproximarán a otro centinela, a quien requerirán la señal de reconocimiento primero, de modo tal que sabrán la señal correcta que deben contestar.

6.012. Señal de reconocimiento por sumatoria.

Este procedimiento consistirá en la suma de dos números, que darán entre sí la cifra clave. En esta variante el centinela será quien diga la primera cifra y el individuo a reconocer quien tenga que completarla.

Ejemplo: "Sumatoria de 9"

- Centinela detiene al desconocido.
- Desconocido se identifica.
- Centinela indica la primer cifra: "SEIS"
- Desconocido debe responder: "TRES"

Este procedimiento será más complejo en situaciones de tensión, que puedan provocar errores involuntarios, pero será más segura al darle al centinela variantes a emplear dentro de una misma señal de reconocimiento.

6.013. Señal de reconocimiento lejana y radial.

Las señales de reconocimiento lejana y radial permitirán reconocer individuos y/o fracciones de propia tropa a distancias fuera del alcance de la voz, evitando el fuego amigo al ser confundido con el enemigo.

Las señales de reconocimiento lejanas podrán ser señales manuales, uso de prendas del uniforme de cierta forma particular, paños de colores preestablecidos, humo de colores, señales luminosas de colores y/o cantidad de destellos, etc. Para su uso se deberá tener en cuenta el alcance visual que tengan las señales y que no comprometan la seguridad.

Los destellos de luces blancas podrán ser confundidos con disparos en ciertas circunstancias, por lo que será preferente el uso de colores como verde o azul o, si se dispusiese de los visores adecuados, luces con filtro infrarrojo.

La señal de reconocimiento radial será una palabra que se transmitirá por radio, pero implica conocer las frecuencias en las que opera una fracción en determinado momento y lugar.

SECCIÓN V

MOVIMIENTOS

6.014. Conceptos generales

Durante la noche o cuando la visibilidad sea reducida el combatiente deberá moverse con la misma habilidad que durante el día, mantener las medidas de control, la seguridad, sustraerse a la observación y fuego del enemigo, navegar, etc. Esta Sección complementa al Capítulo V "Procedimientos en los movimientos".

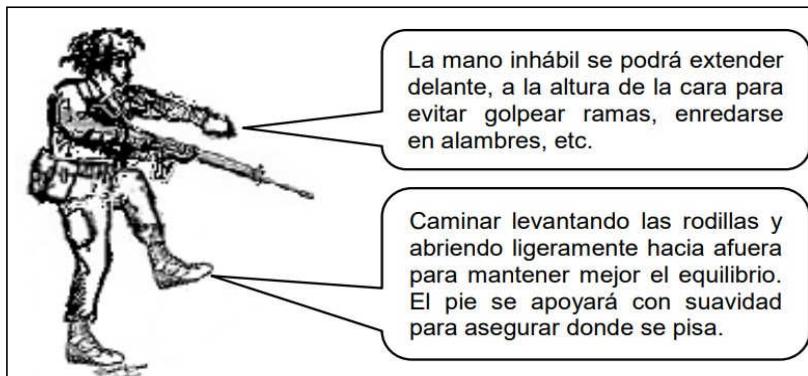
La dispersión durante los movimientos nocturnos, estará en relación directa con las medidas de control y de seguridad adoptadas; y la capacidad de visión nocturna que posea el combatiente, para mantener el contacto con el resto de la fracción, ya sea a través de sus ojos (luz beta, luz química, etc.) o con el auxilio de elementos ópticos (aparatos de visión nocturna y anteojos de campaña).

Procedimientos a aplicar en los movimientos nocturnos.

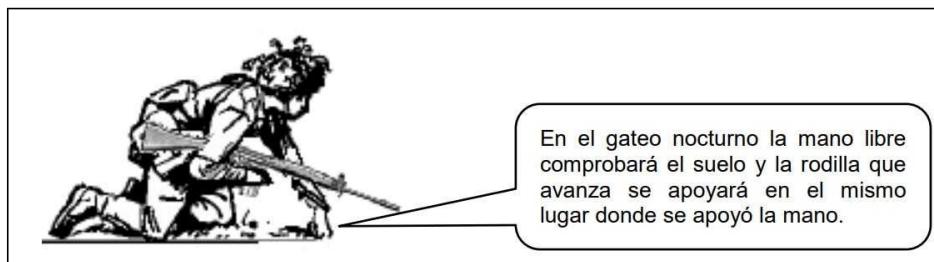
- Aprovechamiento de las cubiertas y encubrimientos naturales.
- Enmascaramiento, disciplina de luces y ruidos.
- Menor dispersión y numeración frecuente de la fracción
- Altos frecuentes para escuchar.
- Otros.

6.015. Formas de desplazarse durante la noche.

El combatiente deberá adaptar su forma de desplazarse del día a la noche, para minimizar los ruidos que pueda producir. La velocidad de los movimientos será menor hasta que la propia tropa sea detectada por el enemigo y este abra fuego.



La forma de pisar se adaptará a la superficie sobre la cual se desplaza:





SECCIÓN VI

EMPLEO DE LAS ARMAS

6.016. Conceptos generales.

La noche y los períodos de baja visibilidad se caracterizarán por el combate a distancias más cercanas que durante el día, por la dificultad fundamental de detectar al enemigo y adquirir los blancos.

Para el empleo nocturno de las armas, cuando NO se cuente con visores nocturnos o térmicos (y el láser asociado para disparar), ver el RFP 70-03 "Tiro con FAL y FAP".

El uso de las armas de fuego tendrá la desventaja de que el estampido de boca que produzcan o el trazante de la munición delatará la posición que ocupa el tirador.

El empleo de supresores o silenciadores disminuirá el estampido y el fogonazo en forma considerable.

Durante los períodos de baja visibilidad, por la reducción de las distancias de contacto, tomará más protagonismo el empleo de las armas blancas y las granadas.

Las granadas tendrán la ventaja de que se emplearán a distancia (25/30 m) y que el lugar desde el que son lanzadas no se delatará, además de que su radio de acción (unos 5 m) no exigirá precisión exacta.

Las armas blancas permitirán operar en absoluto silencio, pero con la dificultad de que se deberá llegar al contacto físico sin ser detectado por el enemigo.

6.017. Eliminación o captura de centinelas.

La eliminación o captura de un centinela será una actividad extremadamente compleja y peligrosa, por la proximidad que se alcanzará con el enemigo y la necesidad de un sigilo total por parte del eliminador.

Para la eliminación se operará como mínimo por pareja, organizados en un eliminador y uno o dos hombres de seguridad.

Se conformará uno de estos equipos por cada centinela a eliminar. El eliminador contará con armas silenciosas, que podrán ser pistola con silenciador, armas blancas, cuerda de ahorque, garrote (si se requiere capturar), etc.

En el momento de la aproximación se despojará del arma principal, del correaje (chaleco), casco y de todo elemento que pudiera hacer ruido o entorpecer sus movimientos.

El hombre de seguridad (o la pareja de seguridad) mantendrá bajo vigilancia al centinela desde una distancia prudente y a cubierto, con su arma lista para abrir fuego en caso de que el eliminador sea detectado o que se produzca una reacción desde otra dirección. Ver ROP 00 – 16 "Combate Cuerpo a Cuerpo y Defensa Personal Operativa".

En el caso de existir perros u otros animales de alerta, deberá planificarse su eliminación previa o simultánea de forma tal de mantener el sigilo en la aproximación.

6.018. Técnica de eliminación.

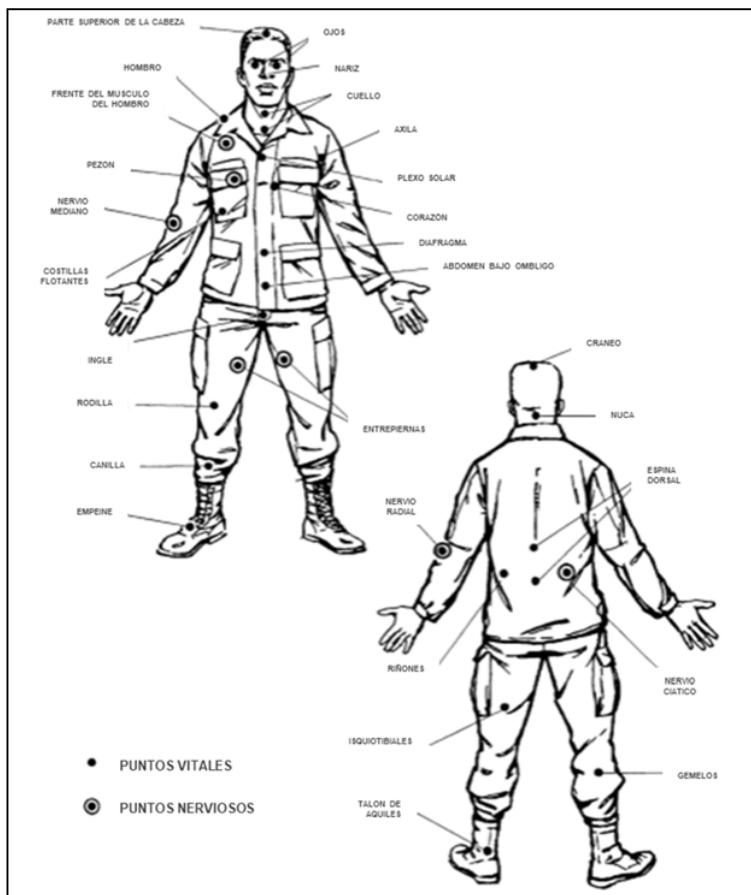
La eliminación comprenderá tres momentos: la aproximación, la eliminación y el ocultamiento del cuerpo o el repliegue con el prisionero.

a. Aproximación.

Se aplicarán todas las técnicas de enmascaramiento, disciplina de sonidos y movimientos nocturnos descriptos en el presente capítulo. Podrá ser necesario abrirse paso a través de obstáculos de protección enemigos. Se deberá jalonar la brecha de salida si se planificó replegar por la misma.

b. Eliminación o captura.

Las técnicas de eliminación o captura se encuentran desarrolladas en el ROP 00-19 "Combate Cuerpo a Cuerpo y Defensa Personal Operativa".



c. Repliegue.

Si se capturase un prisionero y se lo trasladara inconsciente se aplicarán las mismas técnicas que para el transporte de un herido.

El repliegue se ejecutará con sigilo y cubriendo a quien transporta al prisionero. Si se requiere ocultar el cuerpo deberá ser ubicado en algún lugar del terreno que brinde el enmascaramiento necesario y cubierto con ramas, piedras, tierra, etc. No se debe olvidar el equipo del centinela eliminado.

CAPÍTULO VII

NAVEGACION TERRESTRE

SECCIÓN I

CONCEPTOS GENERALES

7.001. Conceptos generales.

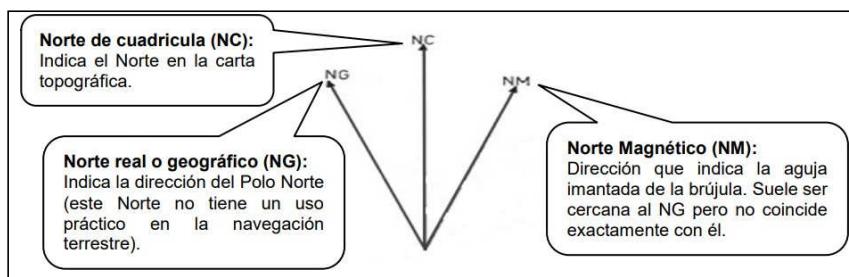
La navegación terrestre será el método empleado para trasladarse de un lugar a otro del terreno, utilizando como guía los puntos característicos existentes en el terreno, algunos elementos técnicos y conociendo en todo momento la propia ubicación en la carta.

En este capítulo se desarrollarán los métodos para la navegación con empleo de brújula. Se verán las características básicas de un navegador satelital, cuyos detalles particulares se obtendrán de los manuales y publicaciones técnicas correspondientes según el modelo.

Las técnicas de ubicación en el terreno empleando la carta y la brújula, así como los distintos sistemas de coordenadas están desarrolladas en el RFP 73-02 "Lectura de Cartografía" que será un complemento fundamental para la aplicación de lo desarrollado en el presente Capítulo.

7.002. Direcciones Norte.

Existirán tres direcciones base que el combatiente deberá conocer para realizar la navegación terrestre, mediante el empleo de la brújula y/o la carta.



SECCIÓN II

INSTRUMENTOS DE NAVEGACIÓN TERRESTRE

7.003. Conceptos generales.

El combatiente en sus desplazamientos por el terreno contará con tres medios técnicos para ubicarse y desplazarse con precisión: la carta topográfica, la brújula y el navegador satelital (GPS).

En este capítulo se desarrollarán sus características técnicas básicas y las cuestiones fundamentales de su empleo. Existirán otras formas de orientarse sin medios técnicos desarrolladas en el Capítulo XIV "Supervivencia".

La carta topográfica será una representación gráfica de la superficie terrestre o una parte de ella, dibujada sobre un plano, donde se representa los elementos naturales y artificiales existentes en el terreno mediante símbolos, líneas y colores.

La brújula será un dispositivo de precisión que consta de una capsula con una aguja imantada que refiere permanentemente al Norte Magnético, permitiendo medir ángulos en el terreno a partir de él.

El combatiente la empleará para seguir un rumbo al desplazarse o determinar un rumbo de un elemento del terreno respecto de su ubicación.

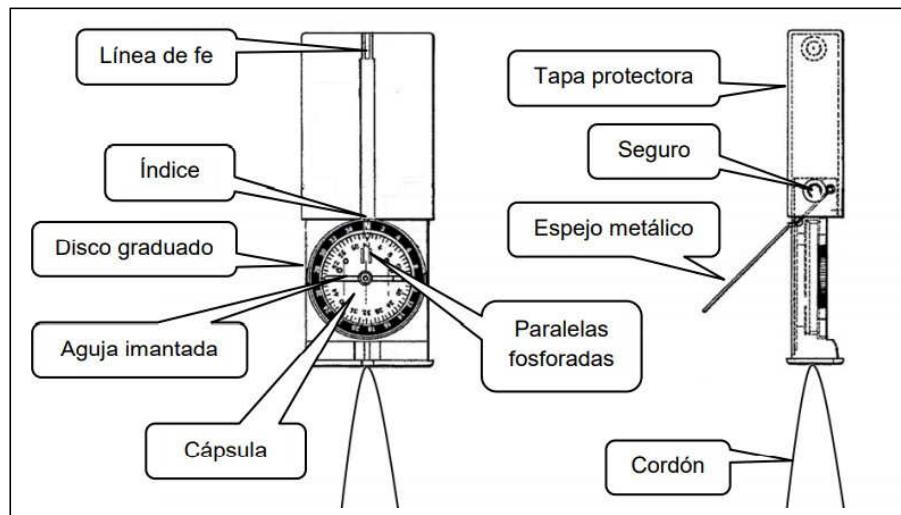
Para su empleo se deberá permanecer alejado de elementos metálicos que afecten el magnetismo de la aguja.

Se desarrollarán las características y empleo de los modelos Lensatic y Recta.

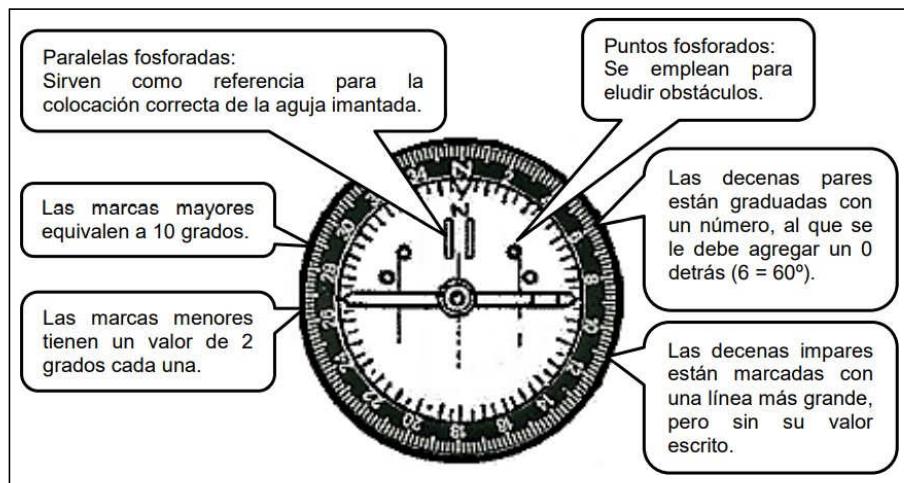
El navegador satelital (GPS)¹ será un dispositivo a batería que brindará las coordenadas en la que se encontrará el mismo en un momento dado, utilizando como referencia una red de satélites artificiales que orbitan la tierra a alturas y cursos preestablecidos y que sirven a este sistema.

7.004. Características técnicas de la brújula recta.

a. Partes componentes.



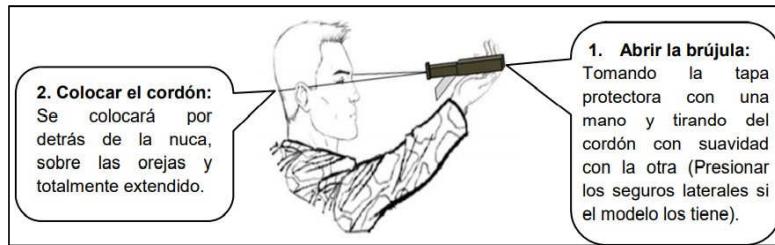
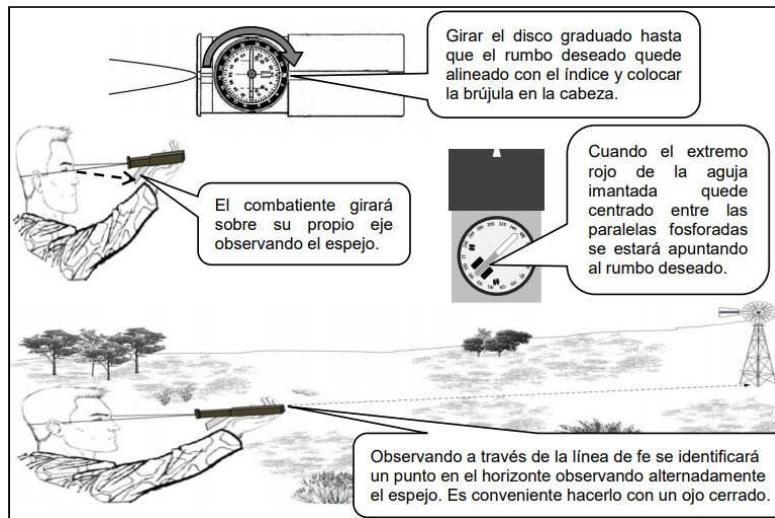
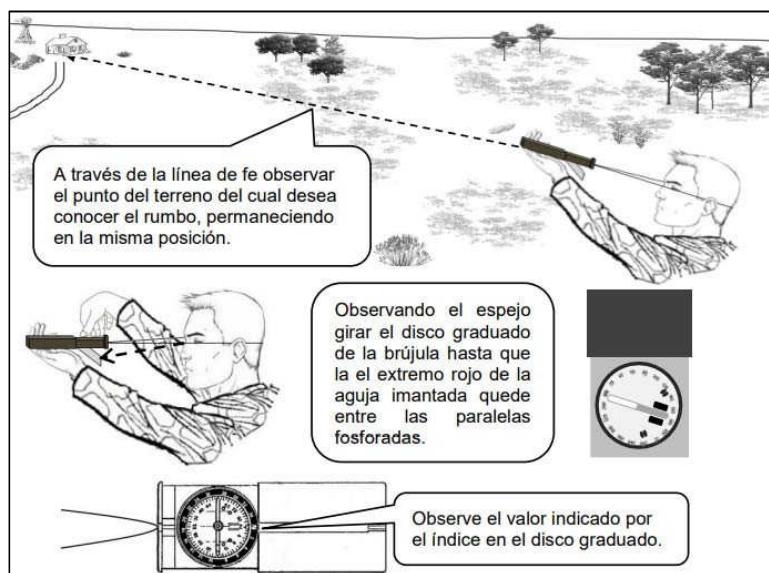
b. Detalle de la cápsula y disco graduado.



7.005. Empleo de la brújula recta.

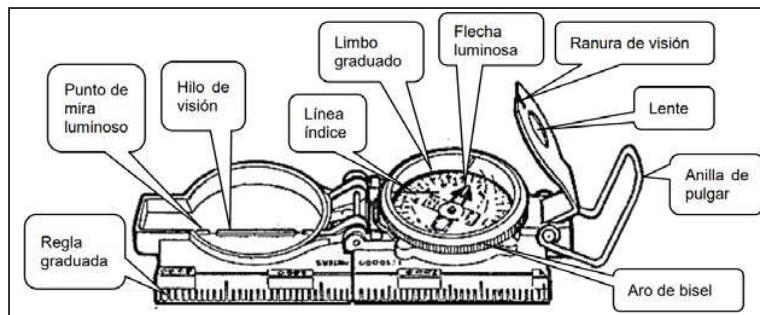
RECUERDE: Siempre, al emplearse la brújula deberá estar alejado de objetos metálicos que afectarán el desempeño de la aguja imantada.

¹ GPS será el acrónimo para *Global Position System* en Inglés. Se mantendrá esta acepción por cuanto es mundialmente designado con el acrónimo mencionado.

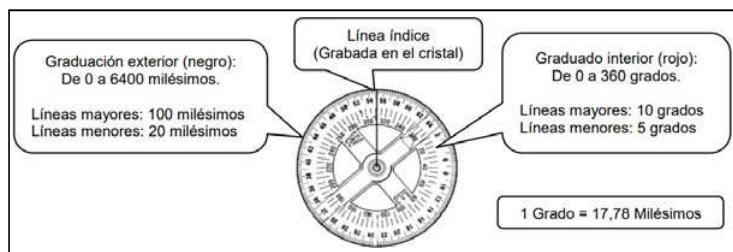
a. Uso de la brújula.**b. colocación de un rumbo en la brújula.****c. Obtención de un rumbo.**

7.006. Características técnicas de la brújula Lensatic.

a. Partes componentes.

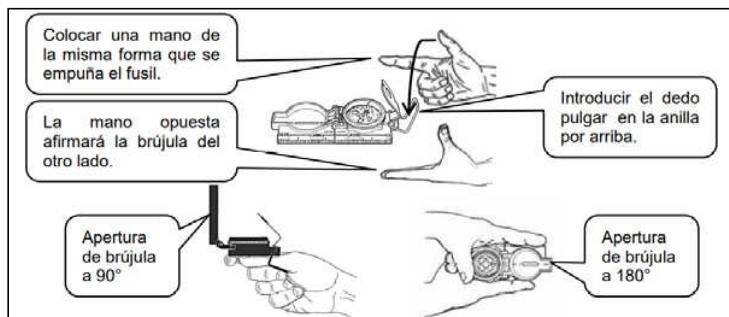


b. Detalle del limbo graduado.

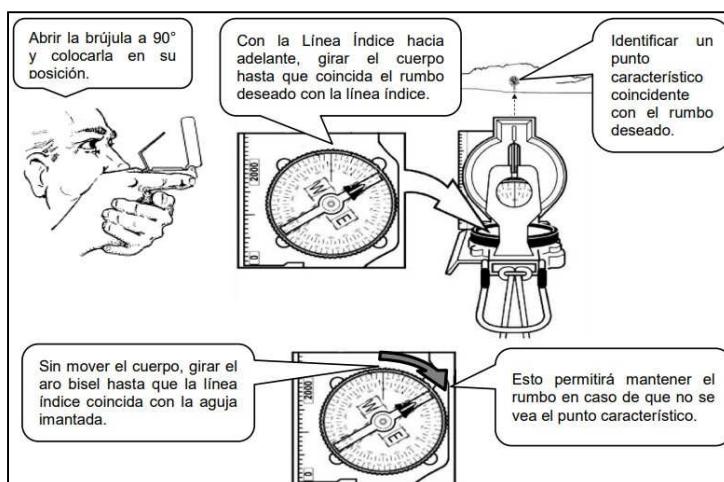


7.007. Empleo de la brújula Lensatic.

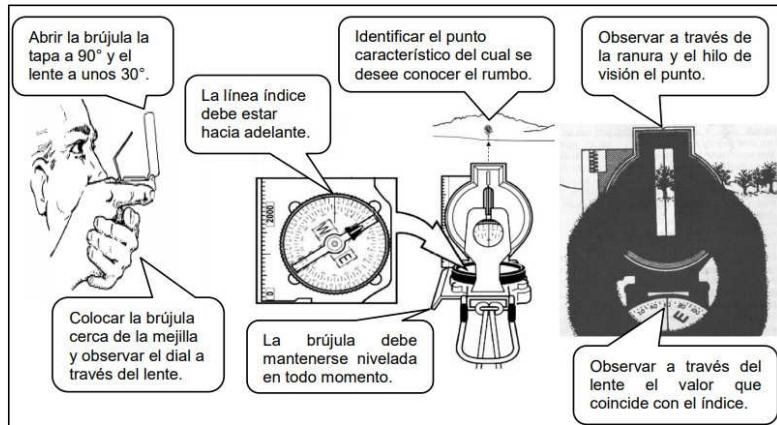
a. Uso de la brújula.



b. Colocación de un rumbo.



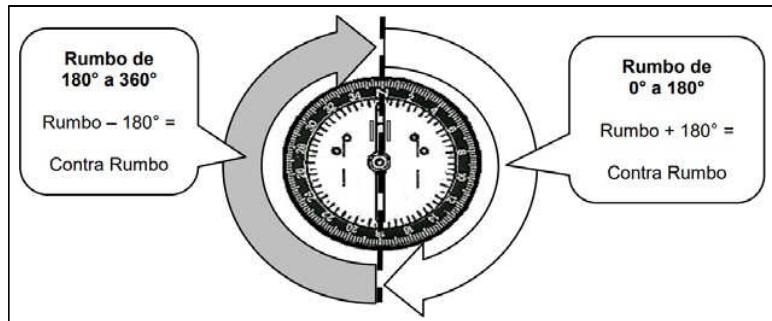
c. Obtención de un rumbo.



7.008. Determinación del rumbo posterior (contra rumbo).

El rumbo posterior o contra-rumbo (CR), será el ángulo complementario que difiere en 180 grados del Rumbo (R).

Su determinación servirá para la corrección de desviaciones en la navegación y algunos métodos de localización con la carta y la brújula, que se explicarán en artículos posteriores y en el RFP 73-02 "Lectura de Cartografía".



Ejemplo de Rumbos MENORES a 180°:

Rumbo	90°	43°	155°
Contra rumbo = Rumbo + 180 grados	90° + 180°	43° + 180°	155° + 180°
Contra rumbo	270°	223°	335°

Ejemplo de Rumbos MAYORES a 180°:

Rumbo	270°	199°	351°
Contra rumbo = Rumbo - 180 grados	270° - 180°	199° - 180°	351° - 180°
Contra rumbo	90°	19°	171°

Si el rumbo fuera de 180 grados, el contra rumbo será 0 grados (360 grados).

7.009. Navegador satelital (GPS).

El navegador satelital será un dispositivo electrónico que permitirá determinar la ubicación en cualquier punto de la superficie terrestre, con una precisión de entre 4 y 8 metros aproximadamente, tomando señales de satélites sincronizados que orbitan la Tierra, a los cuales el GPS identifica por lo menos 3 de ellos y la hora de su reloj.

Una vez que obtenga esos datos, sincronizará el reloj del propio receptor y calculará el tiempo que tardan en llegar las señales de cada satélite al GPS, determinando la posición del receptor en coordenadas.

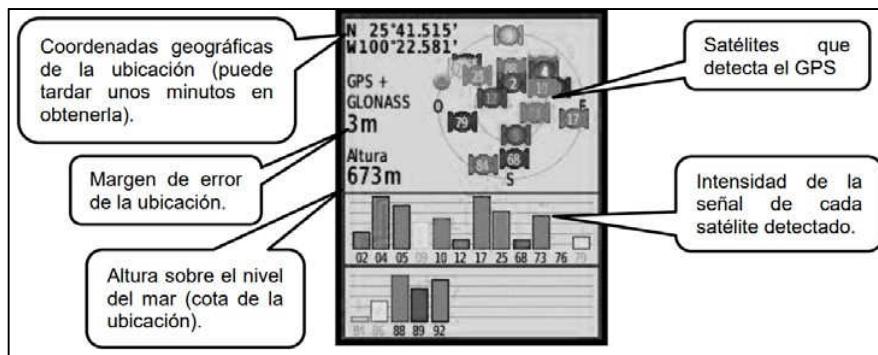
A mayor cantidad de satélites detectados mayor precisión en las coordenadas de ubicación.

La precisión de la señal dependerá de la visión clara del cielo (no podrán obtenerse coordenadas en ambientes cerrados).

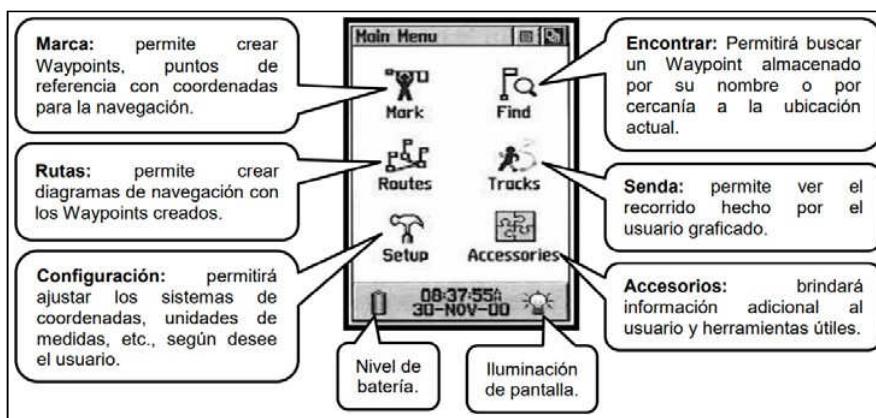
Su precisión será menor cuando las baterías se estén agotando. Cuando se lo usase como brújula para la navegación solo brindará datos precisos en movimiento, "desorientándose" cuando el usuario se detenga.

Si bien existirán diversos modelos de GPS, la mayoría contará con una serie de pantallas básicas de "Adquisición de Satélites", "Menú", "Mapa", "Navegación" y otras que podrán variar según los modelos.

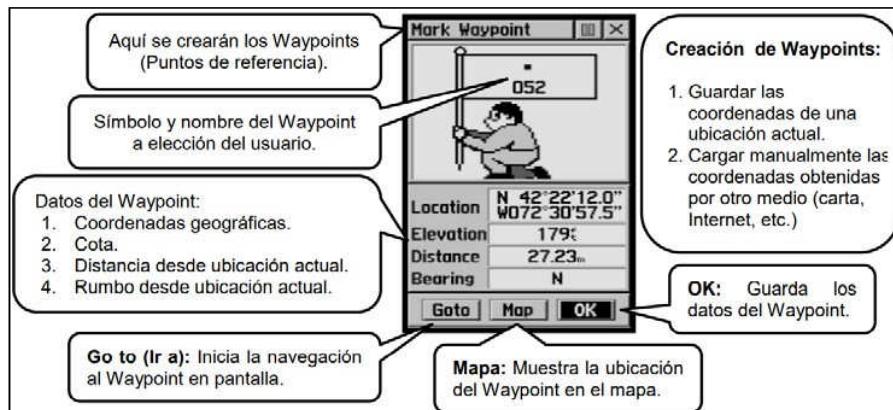
a. Adquisición de satélites.



b. Menú principal.



c. Marcar punto de referencia.



d. Navegación.



SECCIÓN III

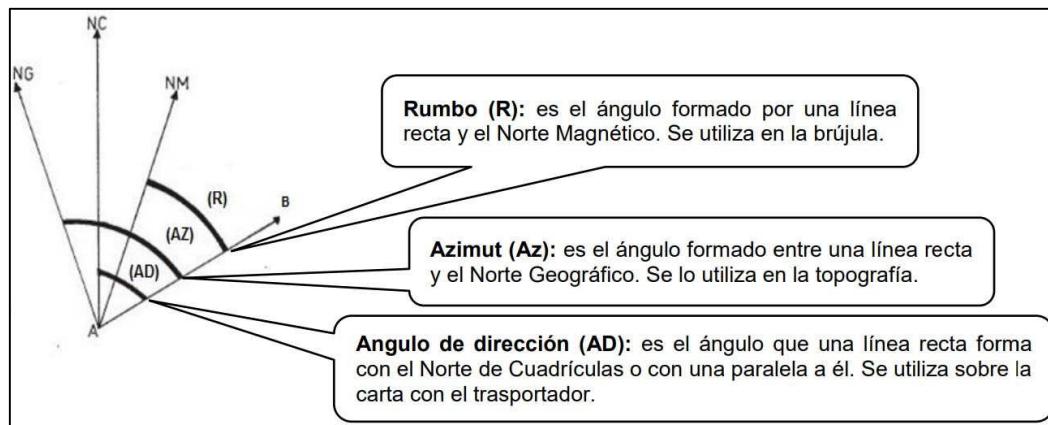
EMPLEO DE LA CARTA Y LA BRÚJULA EN LA NAVEGACIÓN TERRESTRE

7.010. Conceptos generales.

La navegación terrestre será inicialmente planificada sobre la carta, en la cual deberá conocerse con exactitud la propia ubicación para, desde allí, planificar los movimientos a seguir.

Si se determinará una dirección denominada "AB" entre dos puntos del terreno, se formarán distintos ángulos respecto del Norte Geográfico, el Norte de Cuadrícula y el Norte Magnético.

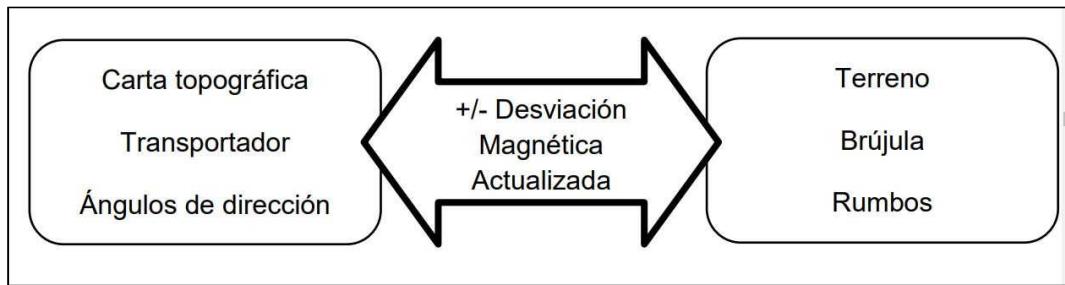
El punto "A" será la ubicación actual, el punto "B" será la ubicación donde se desea llegar.



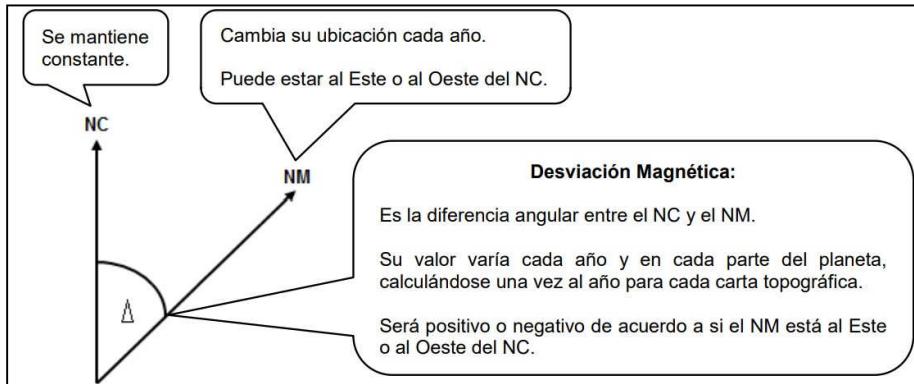
Las técnicas para determinar la posición sobre la carta se desarrollarán en el RFP 73-02 "Lectura de Cartografía".

7.011. Conversión de ángulos.

Al preparar una navegación terrestre sobre la carta o buscar ubicar la propia posición sobre la misma se deberá convertir los ángulos de dirección en rumbos y viceversa. Para esa conversión se deberá utilizar la desviación magnética.



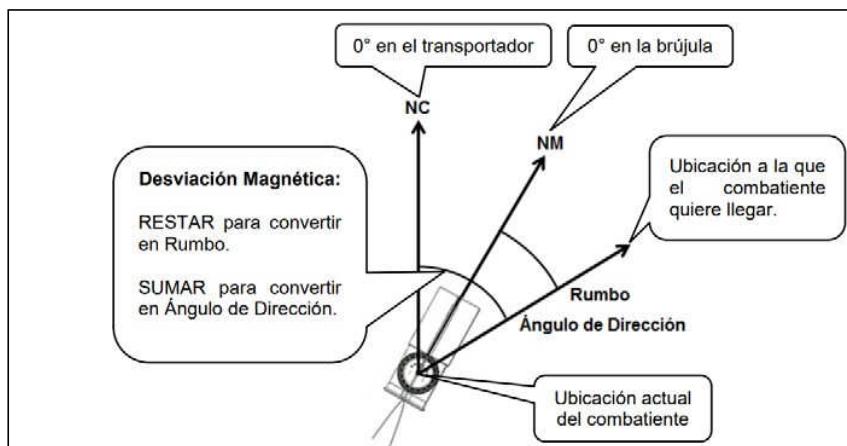
El Norte Magnético no coincidirá con el Norte de Cuadrícula, debido a que el Norte Magnético se desplaza en forma constante. Esta diferencia recibirá el nombre de Desviación Magnética.



La posición del NM respecto del NC lo afectará de distinta manera:



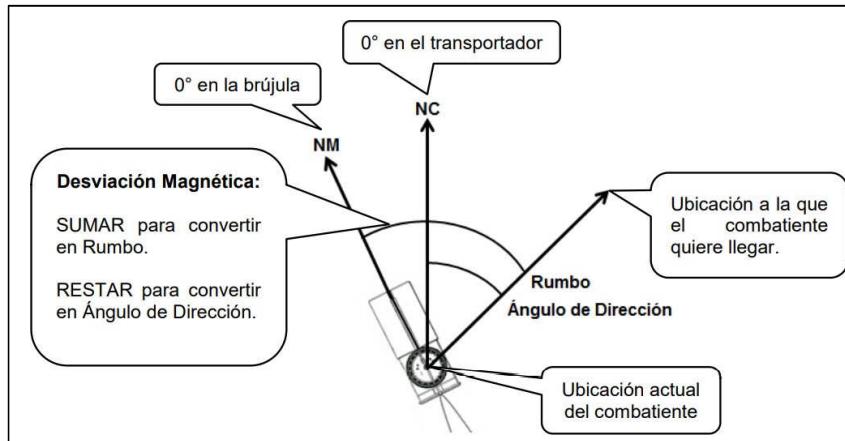
a. Norte Magnético al ESTE del Norte de Cuadricula:



Caso Práctico Nro 1: Norte Magnético al ESTE del Norte de Cuadrícula.



b. Norte Magnético al OESTE del Norte de Cuadrícula.



Caso Práctico Nro 2: Norte Magnético al OESTE del Norte de Cuadrícula.



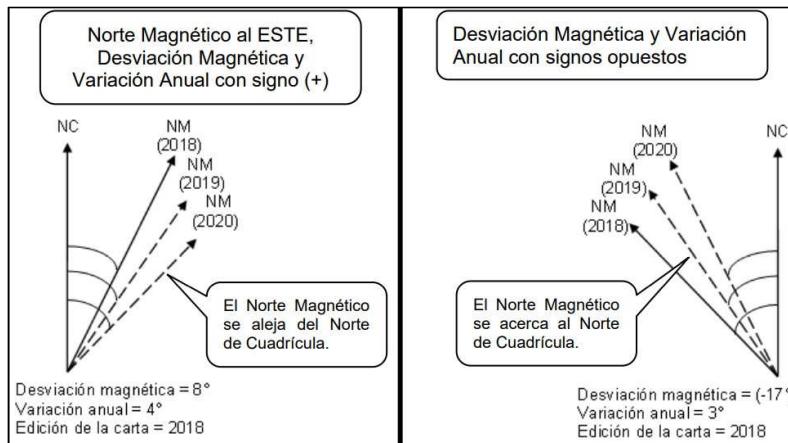
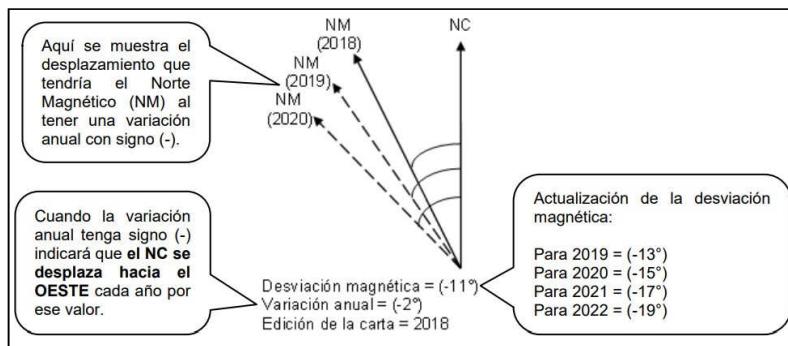
RECUERDE:

La desviación magnética al ESTE tendrá signo (+) o ningún signo; la desviación magnética al OESTE tendrá signo (-), pero este signo **NO SE UTILIZA** en el momento de aplicar la fórmula.

7.012. Actualización del diagrama de declinación.

El diagrama de declinación estará impreso en la carta topográfica como parte de la información marginal (Ver RFP 73-02 "Lectura de Cartografía"), indicando la ubicación del NM respecto del NC y cuál será la desviación magnética para el año de impresión de esa carta en particular y la VARIACIÓN ANUAL, debido a que, como se ha explicado, el Norte Magnético se mueve.

La variación anual permitirá actualizar la desviación magnética hasta CINCO (5) años desde la impresión de la carta que se utiliza. Al igual que sucede con la Desviación Magnética, si es (-) significa que el NM se desplaza ese valor angular hacia el oeste cada año. Si la desviación fuera positiva (+), indicará cuánto hacia el Este se desplaza el NM cada año. Movimiento del Norte Magnético en función de la Desviación Magnética Variación Anual, ambos con signo (-)



Fórmula para actualizar la Desviación Magnética.

$$\text{Desviación Magnética} + \left[\begin{matrix} \text{Variación anual} \\ \times \\ \text{Años desde la edición de la carta} \end{matrix} \right] = \text{Desviación Magnética ACTUALIZADA}$$

Una vez obtenida la Desviación Magnética Actualizada se ejecutará lo visto en el Artículo anterior. La confección del diagrama de desviación podrá ser ejecutada por el combatiente a través de un cálculo experimental sobre el terreno y la carta, sobre puntos conocidos en ambos, tomar rumbos y ángulos de dirección, comparar las diferencias angulares y sacar un promedio de la desviación magnética y su sentido.

SECCIÓN IV

MÉTODOS DE NAVEGACIÓN TERRESTRE

7.013. Conceptos generales.

Existirán varios métodos para la aplicación de las técnicas de navegación terrestre, empleando la carta topográfica, la brújula y/o el GPS.

Estos sistemas variarán en su precisión y su velocidad de aplicación, pudiendo combinarse entre sí o emplearse en forma alternativa según lo determine la situación táctica y/o el terreno por el cual se desplazará el combatiente o la fracción.

7.014. Métodos de Navegación terrestre.

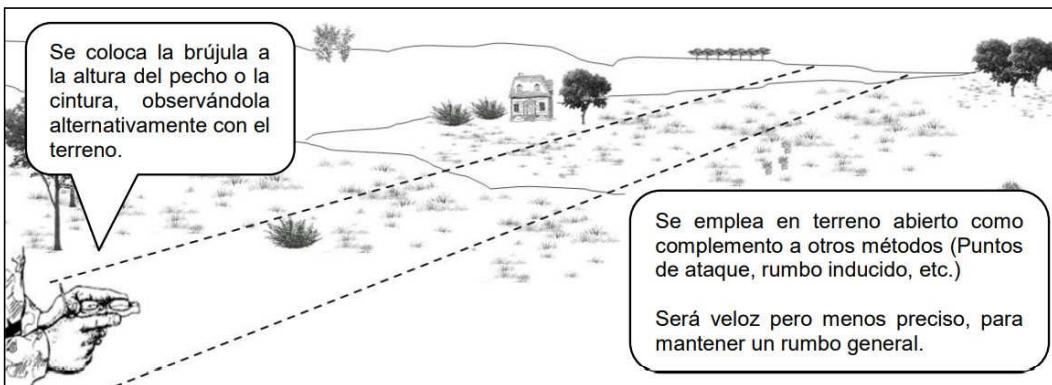
a. Por puntos característicos.

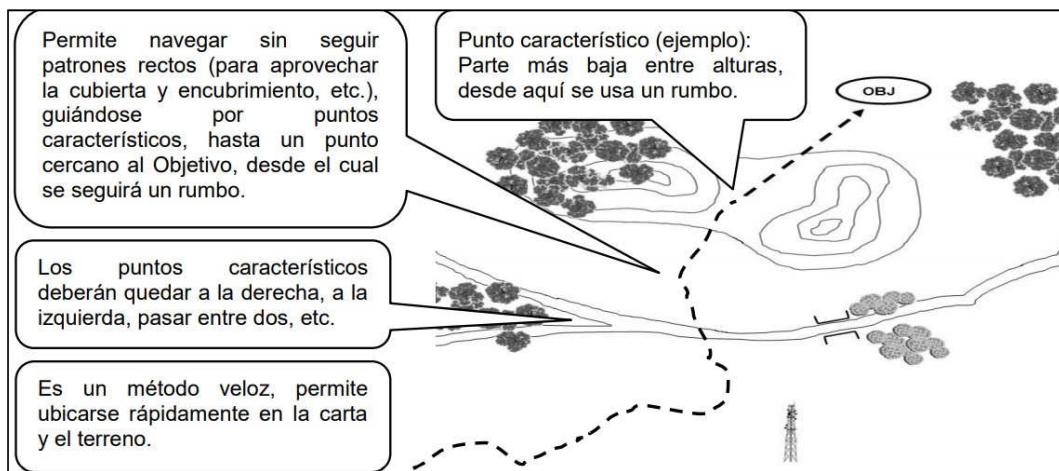
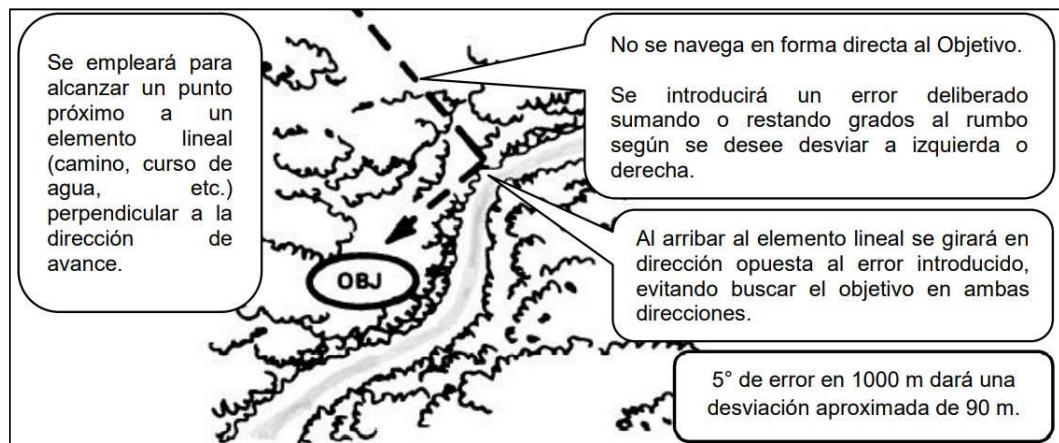
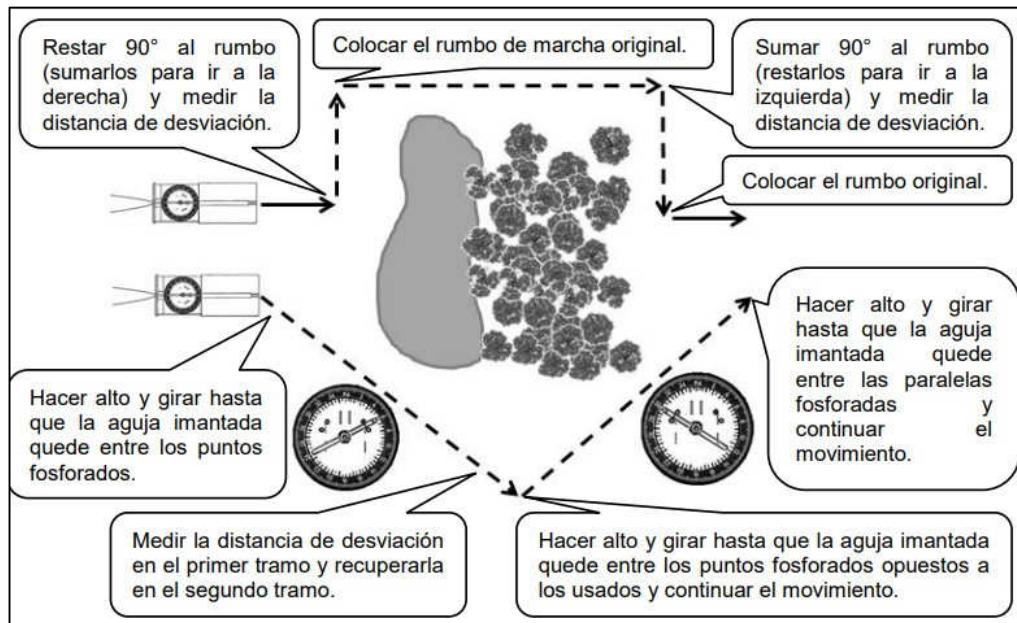


b. Hombre jalón.



c. Brújula al pecho.



d. Puntos de ataque.**e. Rumbo inducido.****f. Punto de fuga.**

CAPÍTULO VIII

PROCEDIMIENTOS DEFENSIVOS

SECCIÓN I

CONCEPTOS GENERALES

8.001. Conceptos generales.

Todo combatiente deberá dar seguridad al sector en el que operará, tanto de día como de noche, para que las operaciones tácticas, la logística, etc., se desarrollen con la menor interferencia del enemigo posible.

En algunas circunstancias deberá defender ciertos sectores del terreno con importancia táctica.

La defensa será una actitud transitoria que buscará rechazar un ataque enemigo, mantener un terreno en poder de propia tropa, desgastar al enemigo, ganar tiempo para ejecutar otras operaciones, etc.

La seguridad buscará evitar la sorpresa ante ataques del enemigo, dando un margen de tiempo y espacio suficiente para que el elemento asegurado se prepare para el combate, se repliegue o ejecute un cambio de posición en orden, etc.

Se ejecutará durante todas las operaciones y se desplazará de acuerdo a como lo hace el elemento que se asegura.

El combatiente deberá integrar sus fuegos diurnos y nocturnos con los de todas las armas vecinas y aprovechar el terreno para protegerse de la observación y los fuegos del enemigo en todo tipo de operación, fortificándose.

En la defensa contará con la ventaja de elegir el terreno donde combatirá y podrá organizar sus fuegos con anticipación.

El enmascaramiento del personal, vehículos e instalaciones y el trabajo nocturno serán de gran importancia desde el momento mismo en que se ocupe una posición, aun cuando sea por un periodo breve, para dificultar todo lo posible la observación enemiga.

El atacante tendrá la iniciativa al poder elegir cuando y donde atacar, buscando la sorpresa sobre el defensor, pero éste deberá evitarlo a través de la organización y fortificación del terreno para dificultar el ataque enemigo a través de la seguridad, patrullas, preparación de los fuegos diurnos y nocturnos, obstáculos, construcción de posiciones, enmascaramiento y, adicionalmente, durante los periodos de baja visibilidad la iluminación, aparatos de visión nocturna, puestos de escucha, etc., además de tener la ventaja de conocer detalladamente el terreno.

SECCIÓN II

PREPARACIÓN DE LOS FUEGOS DIRECTOS

8.002. Conceptos generales.

Durante la ejecución de todas las actividades el combatiente recibirá de su jefe un sector de responsabilidad sobre el que ejecutará observación y fuego. Este sector se podrá determinar por puntos característicos del terreno o empleando el método del reloj.

Preparar el campo de tiro será una actividad de primer orden para el combatiente, debido a que los fuegos serán la forma de destruir al enemigo desde las más largas distancias.

Los fuegos deberán ser preparados de manera tal que se puedan ejecutar con la misma eficacia tanto de día como de noche.

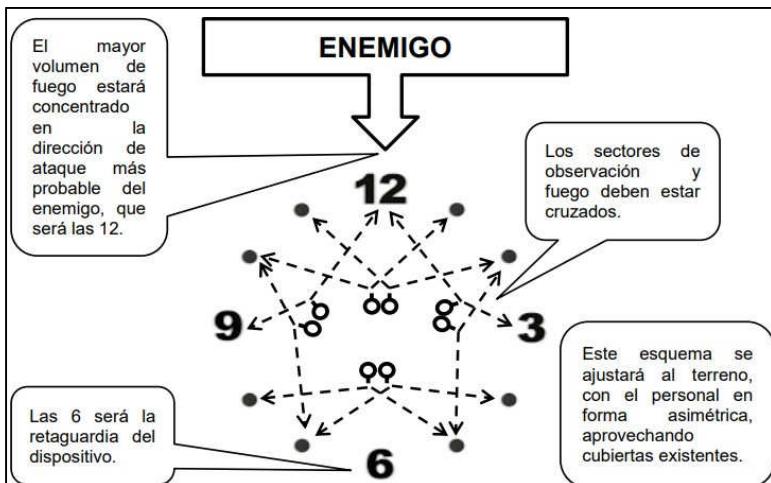
En todas las posiciones que se ocupen por más de 30 minutos se confeccionarán las cartas de distancia correspondientes.

8.003. Determinación de los sectores de observación y fuego.

Existirán dos técnicas básicas para asignar los sectores.

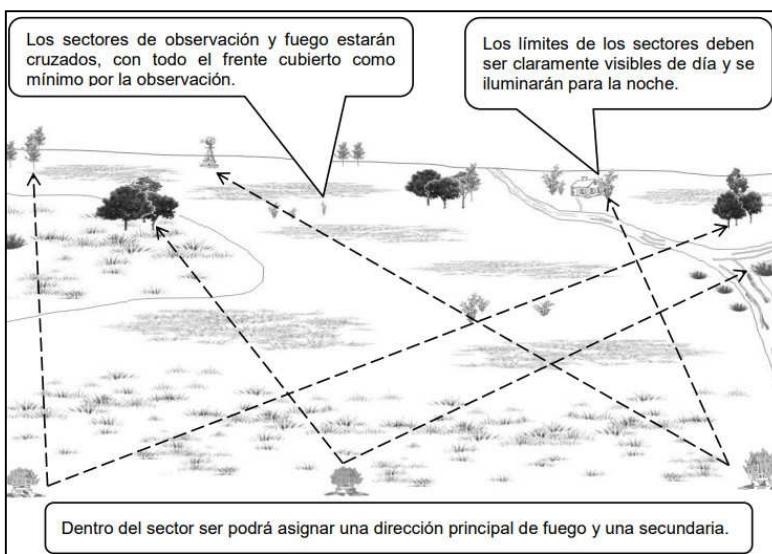
a. Método del reloj.

Se empleará normalmente en movimiento o cuando no se tenga conocimiento del terreno en el que se vaya a operar. Podrá responder a un Procedimiento Operativo Normal (PON) del elemento, pudiéndose ajustar sobre el terreno y acorde a la situación.



b. Puntos característicos.

Se utilizará normalmente cuando se ocupe el terreno en el que se organizan los fuegos directos.

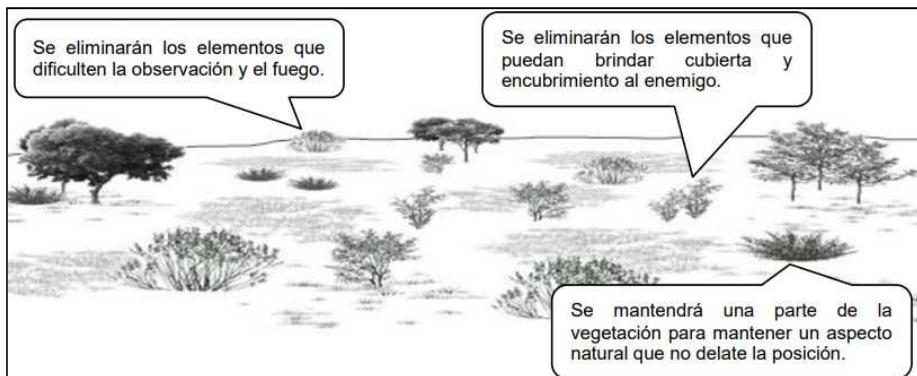


8.004. Preparación del campo de tiro.

La preparación del campo de tiro comprenderá:

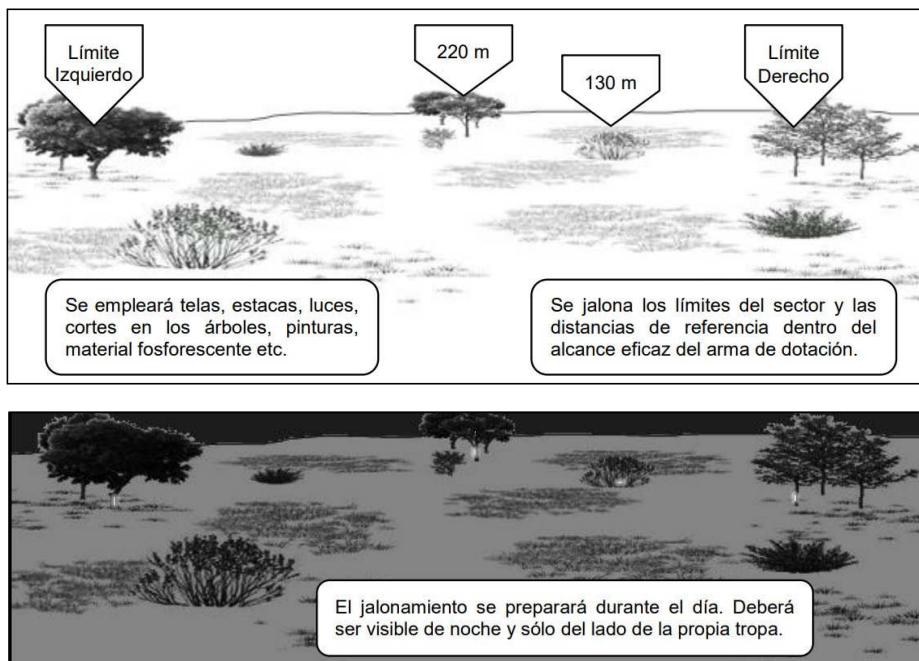
a. Despejamiento.

Se eliminarán aquellos elementos que impidan o dificulten la visión y el tiro propios sin comprometer el enmascaramiento de la posición.



b. Jalonamiento.

Comprenderá la medición y marcación de las distancias sobre el terreno en las direcciones de avance más probable del enemigo, compatibles con el alcance eficaz de las armas de dotación.

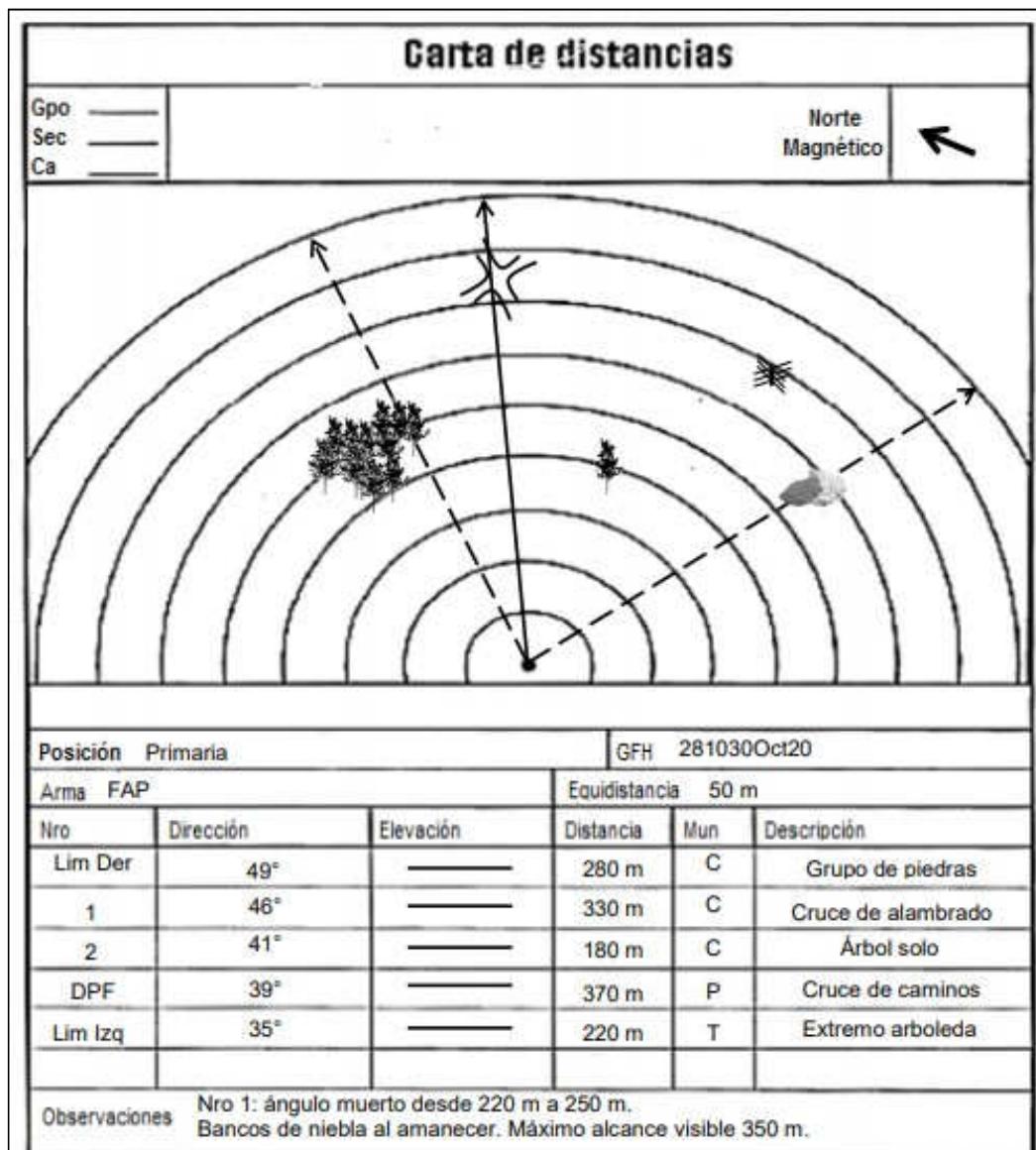


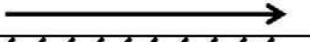
8.005. Carta de distancias.

La carta de distancias (Ver Anexo 4) será el documento en el cual el combatiente volcará todos los datos de tiro de una posición que ocupe por más de 30 minutos, para mejorar la eficacia de sus fuegos.

En ella se consignarán:

- Límites del sector de observación y fuego asignado.
- Puntos característicos con su distancia.
- Ángulos muertos.
- Otra información de interés (condiciones meteorológicas que limiten la visión en determinadas horas del día, etc.).



Límite de Sector de Observación y Fuego	
Dirección Principal de Fuego	
Angulo muerto	

SECCIÓN III

FORTIFICACIONES DE CAMPAÑA

8.006. Conceptos generales.

Una vez asignada la posición y preparado el campo de tiro, el combatiente deberá fortificarse en el terreno para protegerse de la observación enemiga y sus fuegos directos, curvos y aéreos.

El grado de fortaleza de la posición del tirador a construir, dependerá de:

- a. Tiempo disponible para su construcción.
- b. Tipo de terreno (terroso, pedregoso, arenoso, etc.).
- c. Medios disponibles (Palas de mango largo o corto, picos, azadas, etc.)
- d. Tiempo que se ocupará la posición.
- e. Probable acción a ejecutar por el enemigo. Inicialmente se ocupará aquellas características del terreno que brinden protección inmediata (posiciones improvisadas) y se las perfeccionará o se construirán otras más adecuadas (pozo de tirador simple, doble o tendido).

8.007. Posiciones improvisadas.

En la ocupación inicial de cualquier posición se aprovecharán las características del terreno que brinden protección (cubierta) inmediata, con poco tiempo y escaso material.

Se deberá poseer una real conciencia del significado de “Cubierta” y “Encubrimiento”. Para ello, se deberá conocer cuál será el efecto de las distintas armas enemigas sobre aquellos elementos del terreno, que serán tomados como cubiertas.



8.008. Posiciones preparadas.

Una posición deberá reunir las siguientes características:

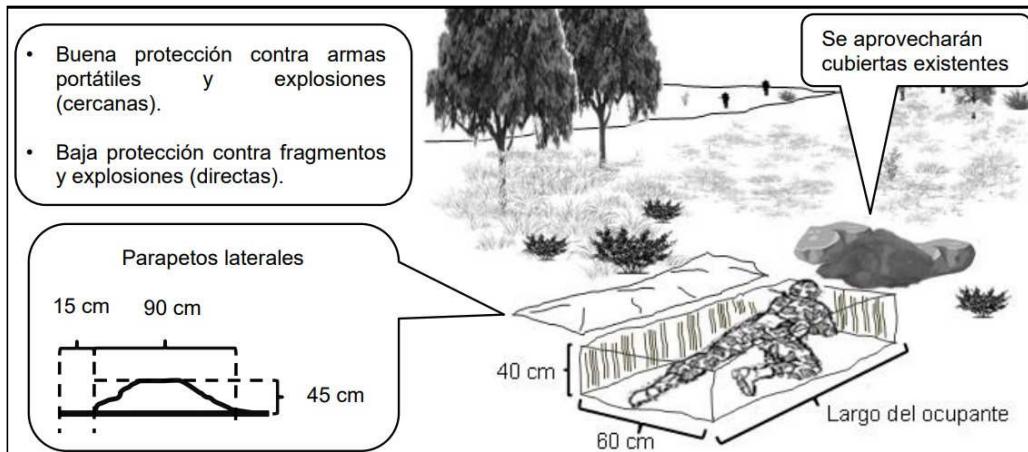
- a. Permitir observar y abrir fuego en todo el sector asignado.
- b. Brindar cubierta contra el fuego, explosiones y aplastamiento de vehículos.
- c. Dificultar su ubicación:
 - 1) Buen enmascaramiento terrestre y aéreo.
 - 2) No encontrarse próximo a lugares característicos.
 - 3) Permitir entrar y salir a cubierto.
 - 4) Que la silueta de la posición y/o sus ocupantes no se recorten contra el horizonte.
- d. Asegurar el enlace con los combatientes de la derecha e izquierda.
- e. Ser confortables para los combatientes, en función del tiempo que se ocupe.

8.009. Pozo de tirador tendido simple y doble.

El pozo de tirador tendido, en cualquiera de sus variantes, tendrá las siguientes características:

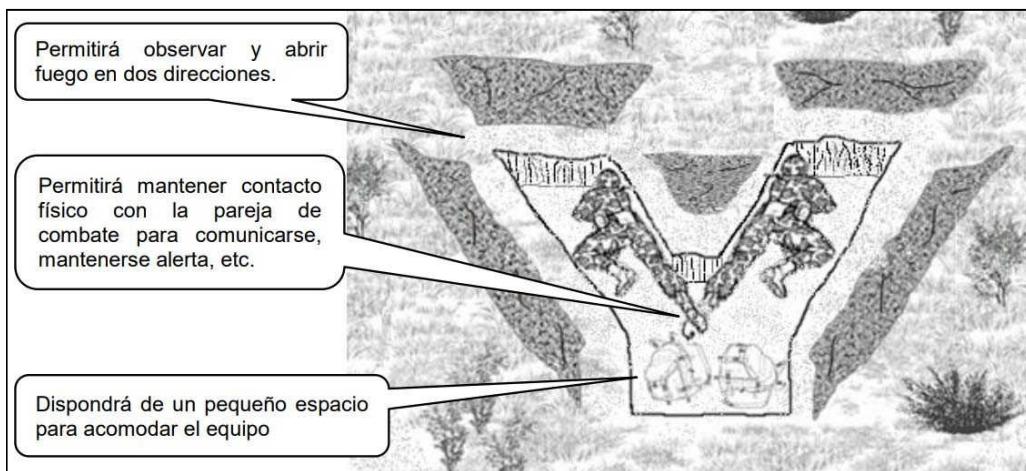
- a. Se construirá en situaciones transitorias (seguridad, consolidación, etc.).

- b. Se confeccionará con la pala individual y, dependiendo del tipo de suelo, su construcción demorará entre 45 y 60 minutos.



Este tipo de posición también se utilizará durante emboscadas, consolidación de un objetivo, puestos de observación y escucha, etc., pudiendo ser el primer paso en la construcción del pozo de tirador doble.

El pozo de tirador tendido doble tendrá características básicas similares a las del pozo de tirador simple en cuanto a sus dimensiones, parapetos, etc.

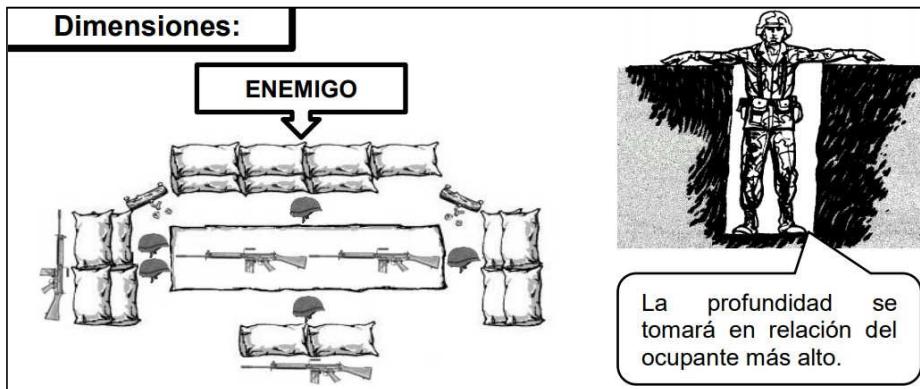


8.010. Pozo de tirador doble.

El pozo de tirador doble tendrá las siguientes características básicas:

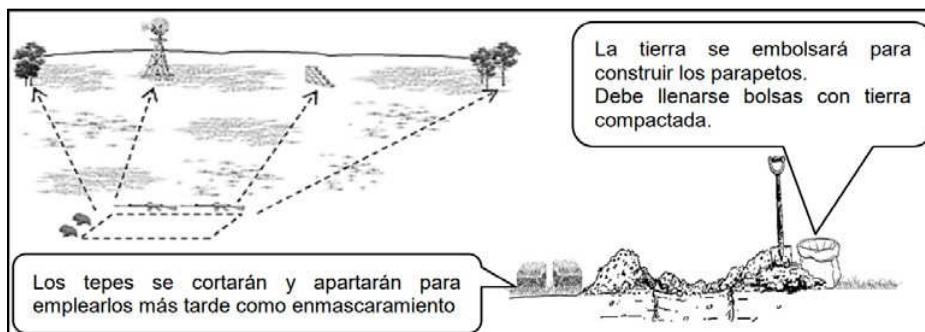
- Se construirá durante la ejecución de operaciones de más de 12 hs. Se puede construir perfeccionando un pozo de tirador tendido.
- Brindará buena cubierta lateral y superior protección contra armas portátiles, esquirlas, explosiones y el aplastamiento de vehículos.
- Se confeccionará con pala individual o pala de mango largo y, dependiendo el tipo de terreno, su construcción lleva de 8 a 12 hs.
- Dependiendo de la duración de la operación tendrá compartimientos adyacentes de almacenaje y descanso.
- Cuando la observación sea mala (por ejemplo en zonas de excesiva vegetación) el pozo no se hará en profundidad, sino que se elevará el parapeto.

- f. Podrá ser construido para uno o para dos combatientes, siendo la doble la más ventajosa, ya que permitirá rotar el personal para comer, descansar, etc.
- g. Se mejorará en forma constante el enmascaramiento y las cubiertas superiores.

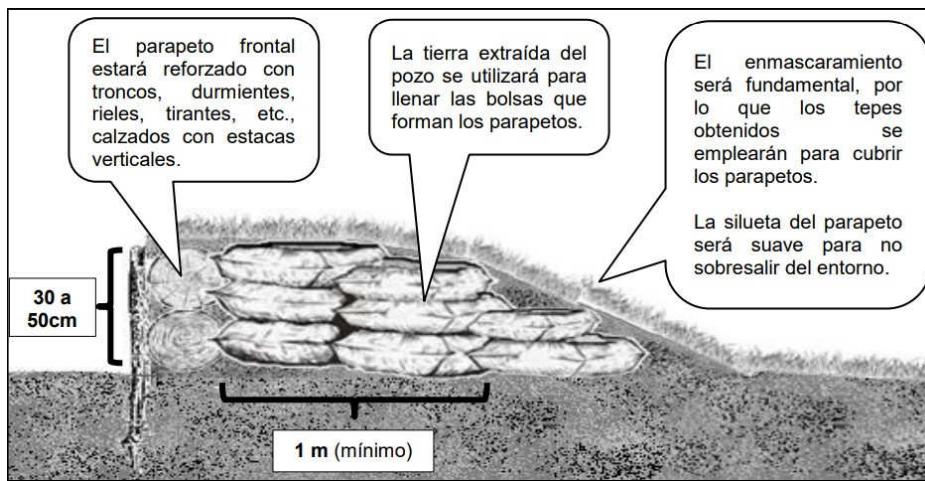


8.011. Secuencia de construcción.

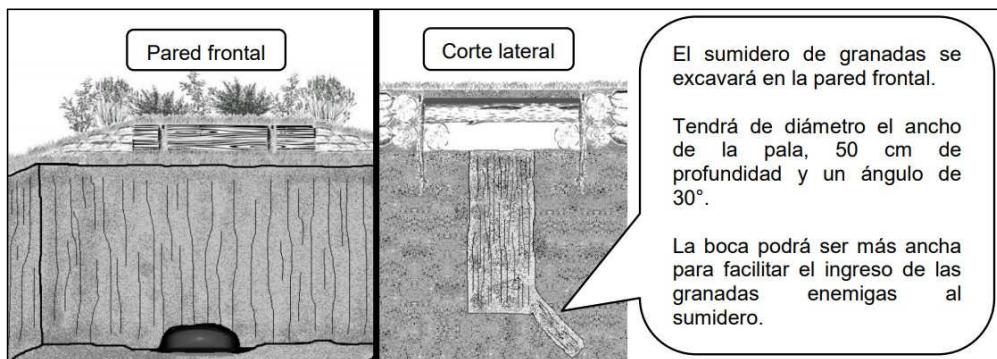
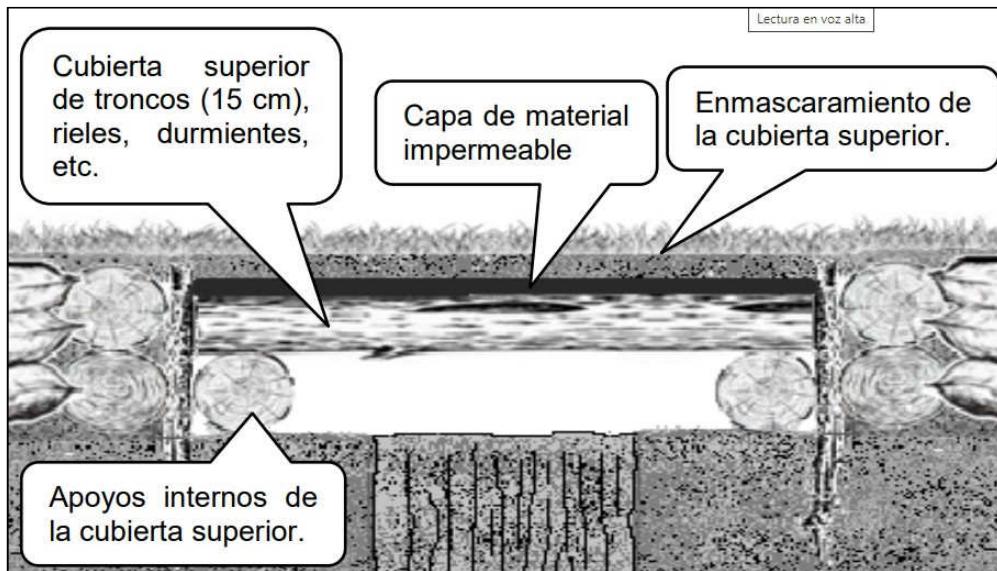
a. Marcado de la posición y corte de los tepes.



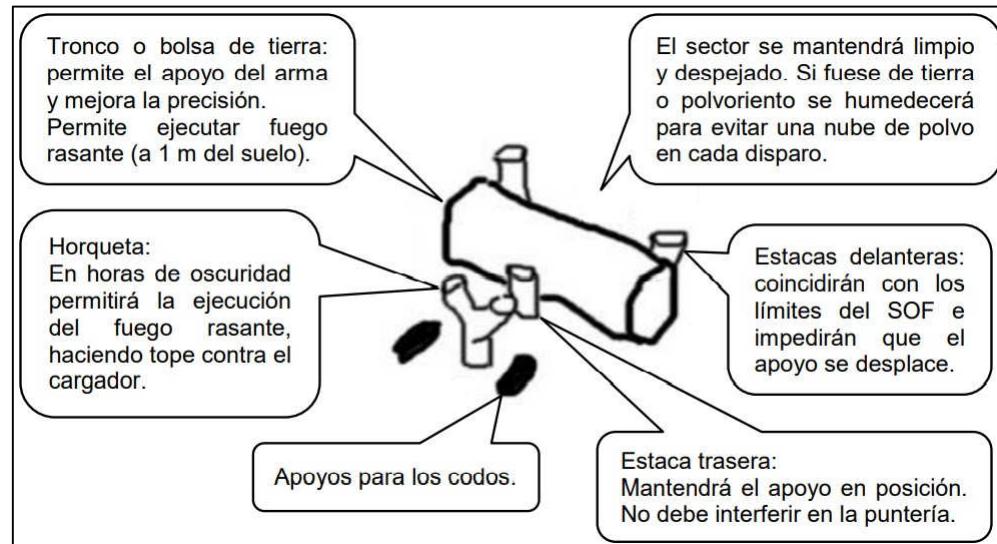
b. Construcción de los parapetos.



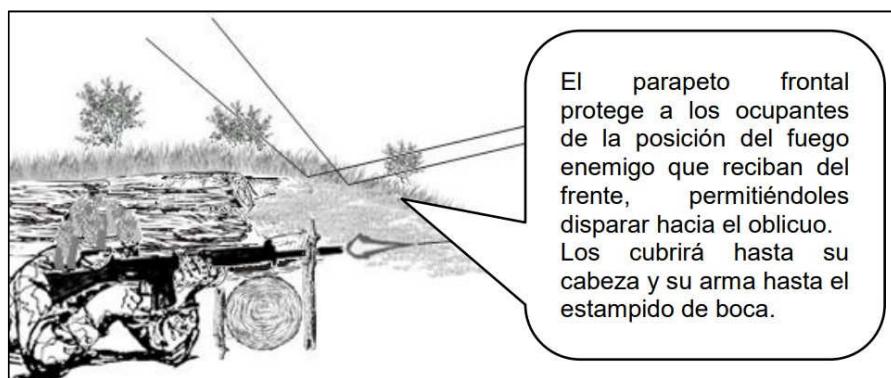
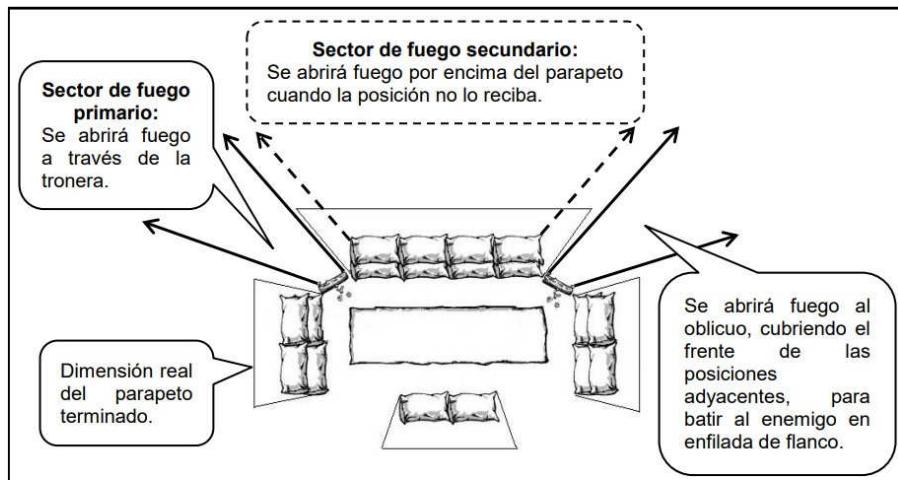
c. Construcción de la cubierta superior y sumidero de granadas.



d. Preparación de la tronera.

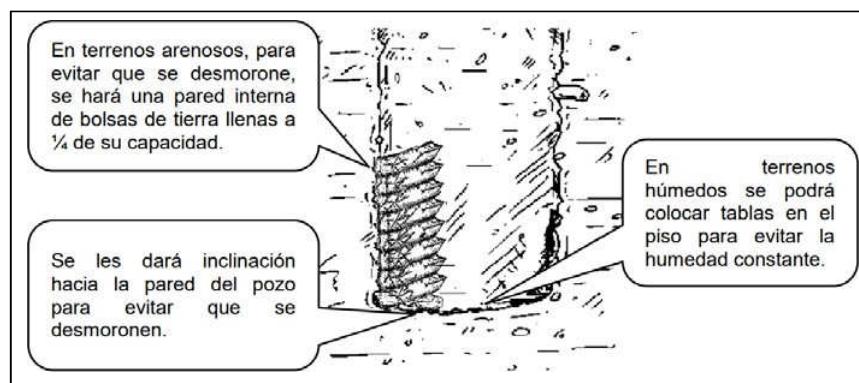
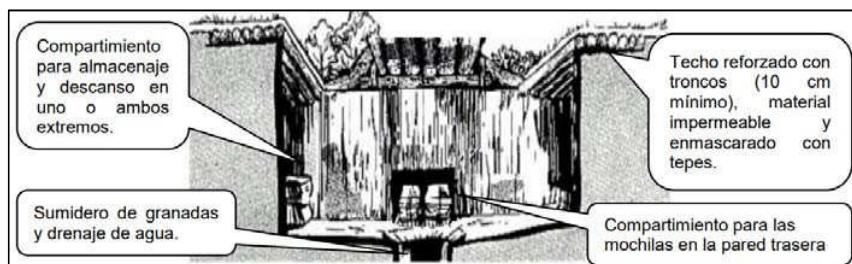


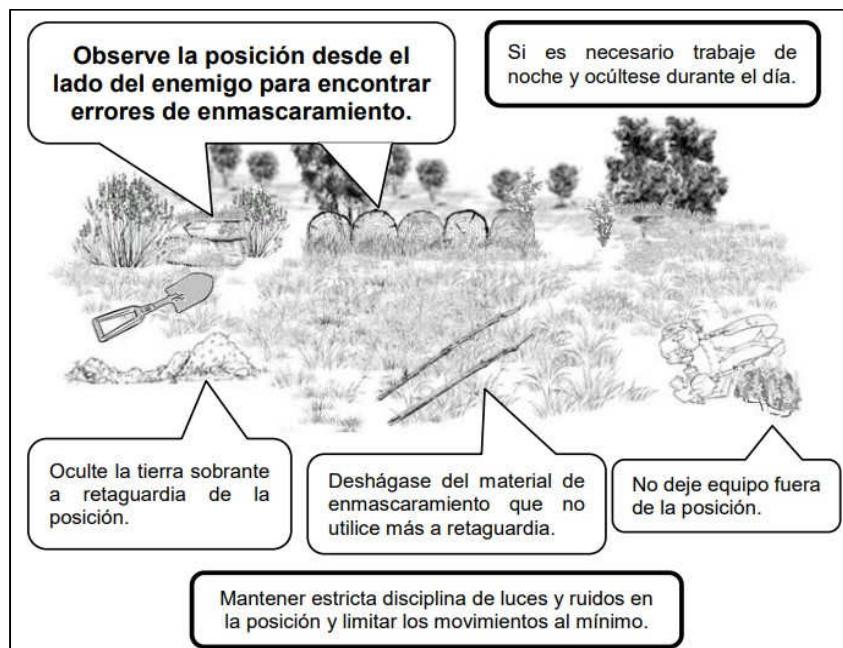
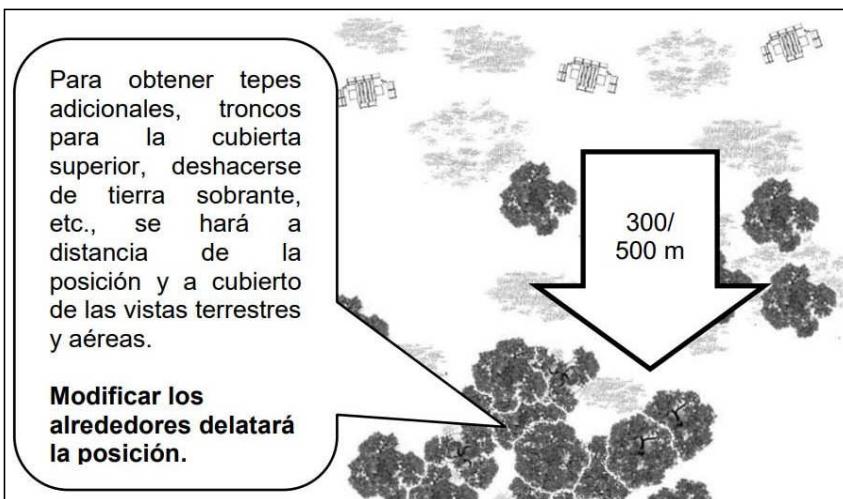
e. Ejecución del fuego desde la posición.



f. Mejoras a la posición.

Las mejoras a la posición serán constantes mientras se ocupen las mismas.





SECCIÓN IV

DESEMPEÑO COMO INTEGRANTE DE UN PUESTO DE OBSERVACIÓN Y ESCUCHA

8.012. Conceptos generales.

Para evitar sorpresas por parte del enemigo la observación del campo de combate será fundamental, complementada por la escucha en períodos de baja visibilidad. Estas actividades serán ejecutadas constantemente por todo combatiente que esté empeñado directa o indirectamente con el enemigo.

8.013. Puesto observatorio.

El requisito fundamental para la aplicación de este procedimiento será ubicarse en un punto del terreno que permita una excelente observación a gran distancia.

Se considerarán las mismas características que las vistas en el Art 8.007 y 8.008, pero los trabajos de tierra se ejecutarán solo cuando haya tiempo y material disponible y no se encuentren expuestos a la observación o detección enemiga.

Además:

a. Operación.

Deberán estar ubicados en lugares que dificulten el acceso desde el flanco, retaguardia o la aproximación a cubierto y contar con cubiertas naturales.

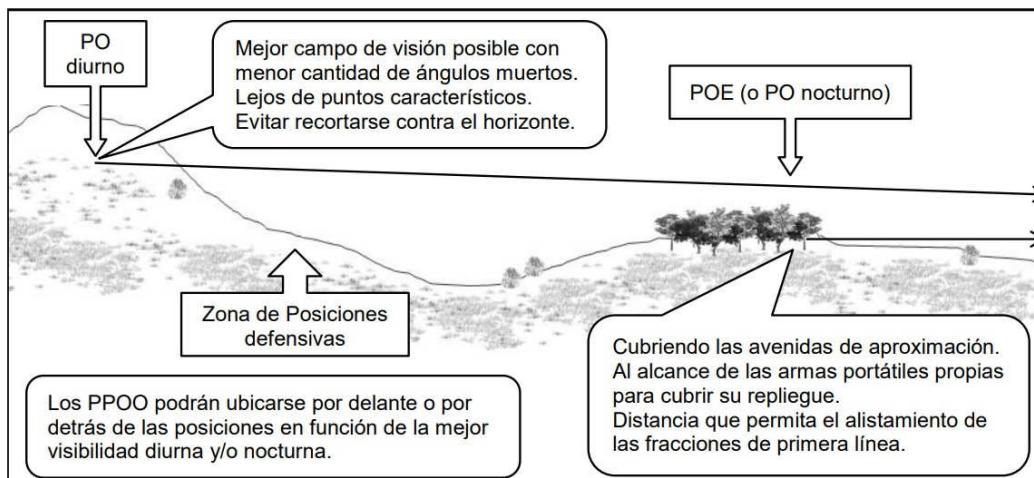
Se observará la posición desde el lado del enemigo para encontrar errores de enmascaramiento.

Se ocultará la tierra sobrante a retaguardia de la posición. Deshacerse del material de enmascara- miento que no se utilice más a retaguardia. No se dejará equipo fuera de la posición. Si es necesario trabajar de noche y ocultarse durante el día.

Mantener estricta disciplina de luces y ruidos en la posición y limitar los movimientos al mínimo.

b. Comunicaciones.

Se complementará las comunicaciones radioeléctricas con las cableadas así como también con luces, bengalas de luz o humo, etc., empleadas a distancia de la ubicación del PO en caso de que fallen otros medios de comunicación.



c. Composición.

Normalmente constituidos por 2 a 4 combatientes:

- 1) Observador.

- 2) Centinela: dará seguridad al PO (en un PO de 2 hombres asumirá también las actividades del escribiente). Mantendrá permanente observación del sector asignado (rotará cada 20/30 minutos con el escribiente).
- 3) Escribiente: Estará equipado por completo pero podrá realizar esquicios, y/o croquis y otras actividades, como limpiar armamento, racionar, etc. d.

d. Descanso.

La actividad de observación es fatigosa y se perderá la atención por lo que el personal rotará cada 20/30 minutos entre los integrantes del PO.



El Puesto Observatorio se organizará en función del terreno disponible, cantidad de personal que lo integre, misión asignada, tiempo que se operará el puesto, etc. Se encontrará desarrollado en el ROP 01-20 "La Sección de Tiradores y sus Grupos".

8.014. Puestos de observación y escucha.

Durante las horas de escasa visibilidad, si bien la observación seguirá teniendo importancia, aun con ante- ojos de visión nocturna, será complementada por la escucha.

En el caso de no contar con medios de visión nocturna, la escucha cobrará mayor importancia.

Siendo estos puestos un sistema de alarma ante acciones enemigas los combatientes que lo operan tendrán en cuenta las consideraciones para el desempeño como centinela (Ver Cap. VII).

Se complementará la observación y la escucha con diversas trampas de tropiezo, lumínicas, sonoras, etc., que alerten sobre la presencia del enemigo a distancia.

Para la ubicación de los puestos en el terreno se tendrá en cuenta:

- a. El enemigo podrá aproximarse utilizando un mayor número de avenidas de aproximación y tratará de infiltrarse en el propio dispositivo.

Será importante la ubicación de los puestos, el apoyo mutuo entre éstos y las coordinaciones para cubrir todo el sector del terreno asignado.

- b. La ubicación del puesto de observación y escucha será distinta durante el día y la noche, encontrándose los nocturnos más próximos a la posición defensiva.
- c. Estos puestos podrán ser relevados durante la noche, excepto cuando esta actividad pudiera revelar al enemigo la ubicación del puesto de observación y escucha.

CAPÍTULO IX

INFORMACIÓN DE COMBATE Y MEDIDAS DE SEGURIDAD CONTRA INTELIGENCIA

SECCIÓN I

CONCEPTOS GENERALES

9.001. Conceptos generales.

Todo combatiente será un elemento de reunión de información y en forma simultánea, podrá ser una fuente de información para el enemigo.

Su contribución al éxito en esta actividad será de gran relevancia, en especial por su contacto con el enemigo.

El combatiente en cumplimiento de una misión, permanecerá alerta para obtener información sobre el terreno, enemigo, armamento y todo aquello que sea de interés para propia tropa.

QUE, CUANDO y DONDE serán los interrogantes fundamentales que orientarán la actividad de reunión de información. Aunque algunos informes podrían parecer poco importantes, esa información podrá ser la necesaria para completar el conocimiento de determinada actividad del enemigo o sobre el terreno en ese momento.

Informar sobre la ausencia del enemigo en un lugar y un momento determinados también será valioso.

Será fundamental negar información en todo tiempo y lugar, pues el enemigo buscará también información sobre la propia tropa.

Las medidas de seguridad de contrainteligencia dificultarán al enemigo su propia actividad de obtención de información tanto en la guerra como en la paz.

Las fuentes de información más importantes serán:

- a. Prisioneros de guerra: capturados cuando sea necesario o la situación lo imponga.
- b. Documentos: los que sean recogidos al revisar prisioneros, instalaciones, vehículos, etc.
- c. Materiales: los que sean tomados o encontrados en instalaciones del enemigo, los mismos deberán ser entregados cuanto antes.
- d. Actividad del enemigo:

¿Qué?, ¿Cuando? y ¿Dónde? el enemigo realizaría sus actividades. La no existencia de actividad o información negativa, será también de gran valor.

- e. Los civiles del lugar, cuando sean amigos o su estatus sea indefinido, serán poseedores de mucha información, la cual será necesaria comprobar por otros medios, debido a que el valor de la información podrá verse afectado por la actitud de ellos hacia la propia fuerza.

SECCIÓN II

PROCEDER CON PRISIONEROS DE GUERRA

9.002. Conceptos generales.

Todo el personal combatiente enemigo que se rinda se convertirá en un Prisionero de Guerra (PG) y deberá ser tratado de acuerdo al Derecho Internacional de los Conflictos Armados (Ver Anexo I "Derecho internacional de los Conflictos Armados").

Los PPGG serán una fuente de información actual, que podrá proporcionar información sobre las operaciones en desarrollo del enemigo.

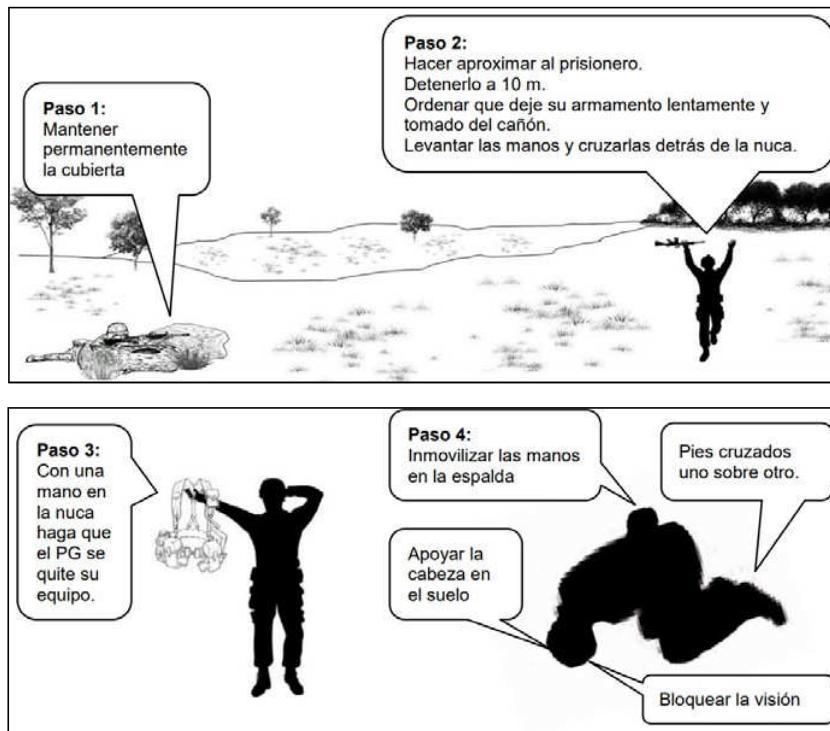
Para procesar los PPGG se deberá:

- Despojarlo de todo armamento y documentación (que será custodiada por quien conduzca a los PPGG para su análisis por personal especialista).
- Conservarán todo aquel equipo de protección individual (casco, chaleco balístico, máscara y ropa QBN, etc.) y toda aquella documentación personal que no tenga información con valor militar (cartas personales, documentación identificatoria, etc.).
- Se los colocará a salvo de los peligros del combate y se les brindará atención médica en caso necesario.
- Se los conducirá al lugar preestablecido para su reunión por el escalón superior.

9.003. Técnica para la reducción y registro de prisioneros de guerra.

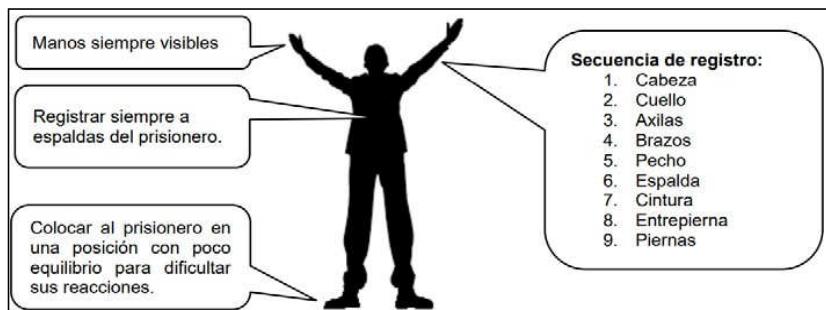
¡MANTENGA LAS MANOS DEL PRISIONERO PERMANENTEMENTE VISIBLES!

a. Reducción.

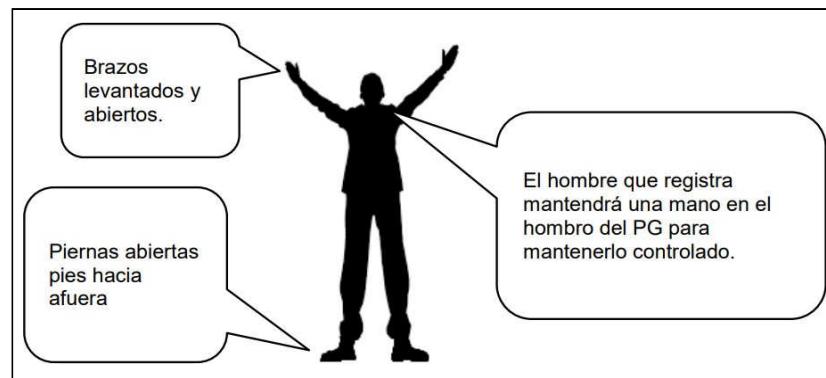


b. Registro.

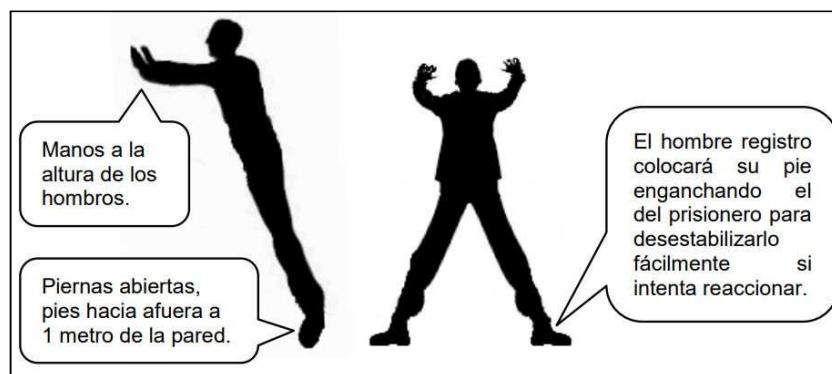




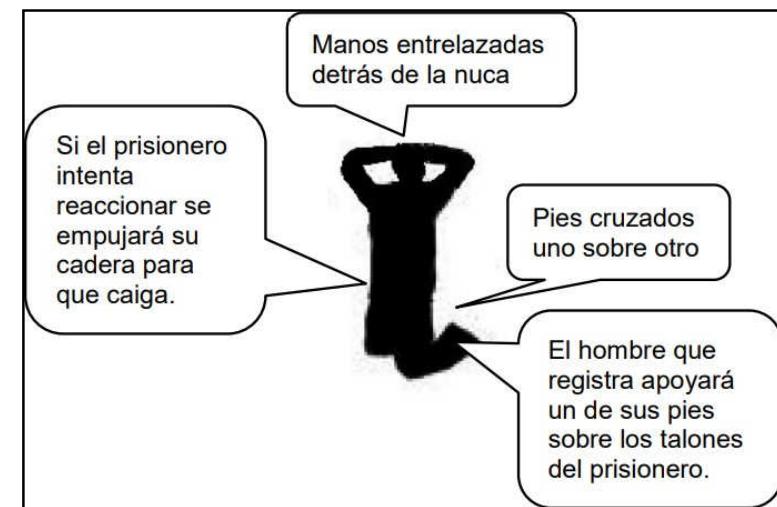
1) De pie.

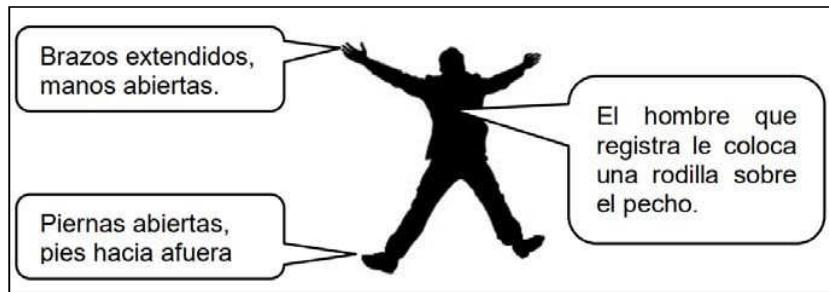


2) Contra la pared.



3) De rodillas.



4) Postrado.**c. Asegurado de manos de un PG****1) Muñecas.****2) Pulgares.****SECCIÓN III****DOCUMENTOS Y MATERIALES CAPTURADOS AL ENEMIGO**

¡Antes de registrar o mover materiales, vehículos, cadáveres, etc. del enemigo, asegúrese que no activen trampas!

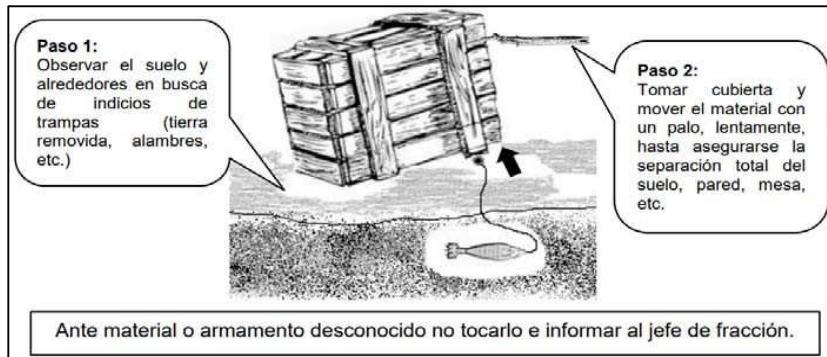
9.004. Medidas para tener en cuenta.

Los documentos y materiales capturados al enemigo (órdenes, cartas, notas oficiales, fotografías, mapas, computadoras, pen drives, discos rígidos externos, teléfonos celulares, etc.), encontrados a los prisioneros,

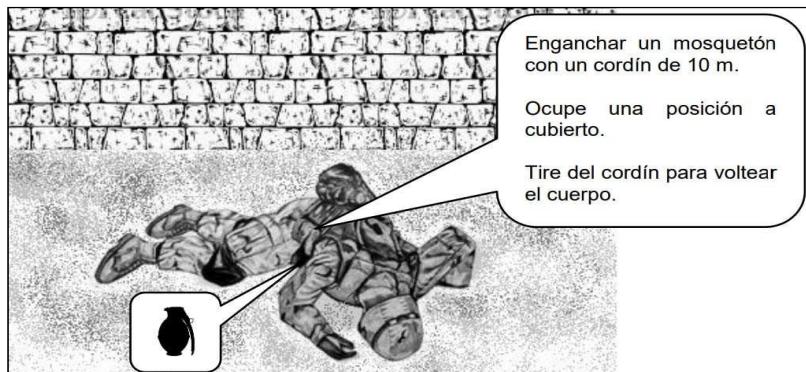
- a. Se deberá evitar su destrucción o pérdida.
- b. Se deberán remitir con la mayor velocidad posible, para que no pierdan actualidad.
- c. Los terrenos abandonados por el enemigo (posiciones, puestos comando, oficinas, estaciones ferroviarias, etc.) se deberán revisar con prollijidad.
- d. El material abandonado por el enemigo (munición, combustible, alimentos, vehículos, etc.) podrá ser aprovechado adoptando medidas de precaución extrema e informando su uso, pues podría ser abandonado con intención de dañar a la propia tropa.
- e. Las armas, vehículos o equipo enemigo que no se conozca su uso con anterioridad deberán ser enviado al escalón superior para su análisis por personal técnico capacitado, aunque sin la urgencia de los prisioneros o la documentación.
- f. La documentación y material capturado será rotulado con:
 - 1) Lugar.
 - 2) Grupo fecha hora.
 - 3) Nombre del personal que lo capturó.
 - 4) Unidad.
 - 5) Circunstancias en que se produjo la captura.
- g. No deberán guardar elementos como recuerdo, trofeo, etc., debido a que todo tendrá valor desde el punto de vista de Inteligencia.

9.005. Procedimiento para el registro.

- a. Registro de materiales, armamento, documentación.



- b. Registro de cadáveres.



Una variante de este procedimiento será que un hombre se ubique sobre el cadáver, usándolo como cubierta y gire junto con el cadáver. Este procedimiento será más peligroso y se utilizará solo en casos excepcionales.

SECCIÓN IV

ACTIVIDADES DEL ENEMIGO

9.006. Conceptos generales.

Para el cumplimiento de la misión será de vital importancia disponer de información del enemigo actual y precisa.

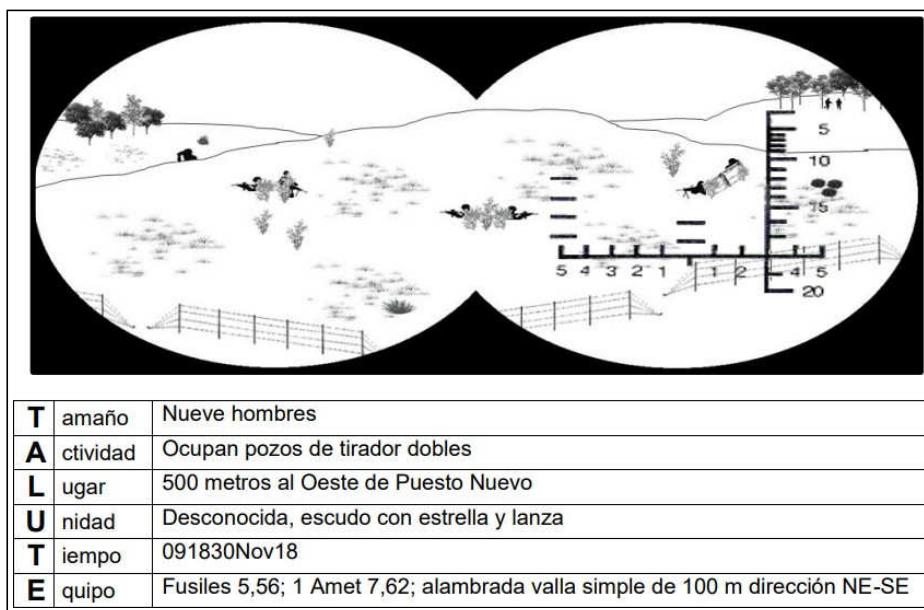
Si bien el enemigo intentará negar y/o dificultar la obtención de esa información, deberá ser constante la observación y vigilancia del campo de combate, la exploración y seguridad. Durante la obtención de esta información se evitará ser sorprendido por el enemigo en cualquier circunstancia, por lo que siempre será mejor un informe incompleto pero a tiempo que uno completo pero fuera de oportunidad.

9.007. Informes sobre actividades del enemigo.

Para enviar un informe sobre actividades del enemigo se utilizará la regla mnemotécnica TALUTE, la cual permitirá transmitir en orden y sin omitir información.

Informar con precisión lo que se observa y evitar todo tipo de interpretaciones, sobre todo en lo referente al Tamaño, informando la cantidad de personal en números (por ej.: DIECISEIS) y no en fracciones (por ej.: Dos grupos).

El análisis y la interpretación de lo informado será responsabilidad de personal especializado.



Será muy probable que la unidad enemiga sea desconocida, pero quizás sean observables escudos, distintivos, marcas en vehículos, etc., que al personal que analice la información le sea de utilidad para identificar a la unidad enemiga observada.

Se deberá intentar el mayor nivel de detalle si se conociere, por ejemplo, identificar los modelos de vehículos, de armamento, etc.

El tráfico aéreo del enemigo, movimientos de aviones, helicópteros o aeronaves no tripuladas se informará teniendo en cuenta sus direcciones de vuelo, patrones de vuelo (de qué dirección venían y hacia donde se dirigieron), si contaban con armamento externo visible, si aterrizaron en proximidades, etc.

SECCIÓN V

INFORMACIÓN DEL TERRENO

9.008. Conceptos generales.

Las características del terreno tendrán una influencia decisiva en el desarrollo de las operaciones, razón por la cual será de vital importancia obtener información actualizada y confiable de distintas características del terreno, obstáculos y otros accidentes del terreno en el cual se opera u operará.

Se desarrollarán aquí algunas técnicas para referir información de interés sobre los mismos.

a. Regla mnemotécnica para ARBOLEDAS.

P	Piso	Apto o no para vehículos, inundable, drena rápidamente, etc.
E	Extensión	Largo y ancho; perímetro si se puede determinar.
C	Características	Enmascaramiento que brinda, distancia entre árboles, tipo de especie que predomina.
A	Altura	Máxima y mínima de la vegetación y sus ramas.

b. Regla mnemotécnica para ALTURAS.

M	Medidas	Cota de las crestas topográfica y militar.
A	Accesos	Caminos, senderos que llegan a la cresta.
L	Laderas	Pendiente en distintas direcciones, composición (tierra, arena, piedras, vegetación, etc.)
A	Adyacencias	Observación que brinda sobre terrenos de importancia, ángulos muertos, recursos en las proximidades.

c. Regla mnemotécnica para CAMINOS.

C	Calzada	Composición (hormigón, bituminosa, tierra, etc.)
A	Ancho	Permite el paso de dos vehículos a la vez, donde no lo permite.
B	Banquinas	De que son (tierra, pavimento, etc.), están al mismo nivel del camino, por encima, por debajo.
A	Abastecimiento	Combustible y lubricantes, posibilidad de reparación de vehículos, agua, animales, etc., en proximidades
C	Cubiertas	Y encubrimiento. Puntos críticos que puedan existir sobre él. Lugares aptos para bloqueos o emboscadas.
A	Adyacencias	Localidades cercanas, alturas; permite abandonar el camino en caso necesario y avanzar campo traviesa.

d. Regla mnemotécnica para CURSOS DE AGUA.

V	Velocidad	De la corriente en m/s
A	Ancho	Mínimo y máximo. En lo posible también en creciente.
L	Lecho	Composición. Si es vadeable por vehículos, personal y ganado.
O	Orillas	Pendiente de las mismas, barrancas, posibilidad de descender y trepar para vehículos, personal y ganado. Cubierta y encubrimiento que brindan. Material del que están compuestas (arena, piedras, etc.)
P	Profundidad	Máxima medida.
A	Adyacencias	Arboledas, alturas, zonas urbanas, vías de comunicación, etc.

e. Regla mnemotécnica para PUENTES.

C	Características	Material de construcción (hormigón, madera, hierro, etc.); si tiene o no techo.
A	Ancho (Trocha)	Se medirá en el punto más estrecho que permita pasar un vehículo.
L	Largo	Largo total y distancia entre puntos de apoyo (tramo critico)
S	Soporte	Cantidad de columnas intermedias entre orillas.
A	Adyacencias	Terreno circundante, caminos de entrada y salida, arboledas, caseríos, construcciones, alturas y otros aspectos militares del terreno.

f. Regla mnemotécnica para AREAS URBANIZADAS

D	Dimensiones	Largo y ancho, cantidad aproximada de manzanas.
A	Accesos	Caminos, vías férreas, puentes, etc., que llegan y/o salen de ella; composición de los linderos.
C	Características	Densidad de edificación; altura promedio y material predominante en las edificaciones, calles y avenidas; obstáculos de importancia que la atraviesen.
A	Adyacencias	Alturas que dominan la zona, obstáculos importantes, puentes, etc.; sectores con cubierta y encubrimiento, ángulos muertos.
R	Recursos	Electricidad; combustibles y lubricantes; capacidad para reparar vehículos; capacidades de almacenaje y alojamiento.

SECCIÓN VI**MEDIDAS DE SEGURIDAD DE CONTRAINTELIGENCIA INDIVIDUALES****9.009. Conceptos generales.**

Contrainteligencia será el conjunto de actividades ejecutadas para dificultar y/o negar la obtención de información de todo tipo de la propia tropa por parte del enemigo, materiales, instalaciones de comunicaciones y personal, de las actividades enemigas, sabotaje, etc. que afecten la seguridad de la propia fuerza. Será ejecutada en tiempo de guerra y de paz por todo el personal militar y civil de la fuerza.

9.010. Actividades de contrainteligencia individuales.

Como parte del esfuerzo de contrainteligencia el combatiente adoptará medidas sencillas:

- a. Enmascaramiento, cubierta y encubrimiento.
- b. Disciplina de luces y sonidos (brillo y reflejos).
- c. Limpieza y eliminación de rastros de los lugares por los que se desplace o que ocupe, aun momentáneamente.
- d. Mantener al mínimo posible de los equipos de radio y hacer uso de las IEC e IFC vigentes (horarios, frecuencias, indicativos, autenticación, cifrados, etc.).
- e. Aprovechar los obstáculos naturales y complementarlos con artificiales.
- f. Adecuada vigilancia, exploración y seguridad.
- g. Sea DISCRETO. No hable con nadie de aquellas cosas que la otra persona no necesita saber, ya sean militares o civiles.
- h. Precaución con la información que almacena en pendrives, discos externos, tarjetas de memoria y todo otro medio de almacenamiento digital y con quien los comparte.
- i. No publicar información y fotos referentes a la Fuerza y sus actividades en redes sociales particulares o públicas que no administra el Ejército Argentino.
- j. Respetar la censura, si fue impuesta. No usar códigos para revelar la zona donde se encuentre o haya sido trasladado, ni las misiones que cumple o identificación de unidades, etc.
- k. Conocer exactamente las señales de reconocimiento vigente cada día.
- l. En caso de ser capturado, sólo deberá indicar: nombre, grado y número de identificación.

CAPÍTULO X

COMUNICACIONES

SECCIÓN I

CONCEPTOS GENERALES

10.001. Conceptos generales.

La velocidad y eficiencia de las comunicaciones permitirán la elevación de informes, transmisión de órdenes y requerimientos que facilitarán la ejecución de las operaciones en todos los aspectos. Por medio de ellas se podrá hacer saber:

- a. Que veo.
- b. Que hago.
- c. Que hice.
- d. Que voy a hacer.
- e. Que necesito.

En este capítulo se desarrollarán los distintos medios de comunicación con que contará el combatiente individual y algunos detalles técnicos cuando opere equipos de comunicaciones de dotación, como parte de las competencias que deberá poseer para desempeñarse en el campo de combate.

El avance tecnológico en las comunicaciones será uno de los que más velozmente se produce, por lo que se desarrollarán contenidos de carácter general, sin entrar en particularidades técnicas, desarrolladas en los manuales técnicos específicos de cada equipo.

SECCIÓN II

MEDIOS DE COMUNICACIÓN

10.002. Conceptos generales.

Los medios de comunicación a emplear por el combatiente en el campo de combate se podrán clasificar en:

- a. Radioeléctricos.
- b. Cableados.
- c. Visuales.
- d. Sonoros.
- e. Estafetas.
- f. Gráficos y audiovisuales

Estos medios serán de eficacia, seguridad y velocidades diferentes, por lo que deberán ser complementarios y, en algunos casos, duplicados para asegurarse de que cumplan con su cometido.

Medio de comunicación	Aspectos positivos	Aspectos negativos
Radioeléctricos	Alta velocidad. Gran alcance. Bajo peso y volumen (según modelo). Rápida comprobación de recepción.	El enemigo podrá interceptarlas. Requerirán baterías. Se deberá mantener la escucha.
Cableados	Difícil interceptación. Velocidad Rápida comprobación de recepción.	El alambre para la red es voluminoso y pesado. Armar la red lleva tiempo. Se debe mantener la escucha.
Visuales	Ayudarán a identificar a la propia tropa. Permitirán transmitir mensajes preestablecidos. Rápida comprobación de recepción.	Podrán ser confusas. Podrán ser vistas por el enemigo. Su alcance dependerá de las condiciones de visibilidad.
Sonoros	Permitirá transmitir mensajes preestablecidos. Servirá para transmitir alarmas. Todo el personal podrá oírla al mismo tiempo. Rápida comprobación de recepción.	Será escuchado también por el enemigo. Delatará la posición propia.
Estafetas	Será el método más seguro. Podrá transportar mensajes verbales y escritos. Podrá cumplir otras tareas en simultáneo. Muy flexible.	Es lento, sobre todo a pie, dependiendo del terreno, distancia, etc. Requiere personal que se pierde temporalmente. Puede ser capturado por el enemigo.
Gráficas y audiovisuales	Será interpretada por el destinatario según su propio criterio. Elementos más a retaguardia podrán ver en tiempo real (según enlaces disponibles)	Dificultad de hacer llegar la información sin enlace en tiempo real. Requerirá baterías.

SECCIÓN III

MEDIOS RADIOELÉCTRICOS

10.003. Conceptos generales.

Las comunicaciones radioeléctricas serán veloces y cubrirán grandes distancias, pero estarán influenciadas por factores del terreno y meteorológicas que podrán afectar el alcance de los equipos o la claridad de la emisión/recepción.

Se desarrollarán aquí aspectos a considerar para mantener la seguridad en las comunicaciones, teniendo en cuenta que el enemigo tratará de impedir y/o escuchar el tráfico propio; para facilitar y ordenar el tráfico existirá un conjunto de palabras y frases de uso común.



10.004. Aspectos rectores para la operación de equipos radioeléctricos.

Si bien existen Instrucciones para el Funcionamiento y Empleo de las Comunicaciones (IEC e IFC), aquí se establecerán algunas pautas fundamentales al operar equipos radioeléctricos:

- a. **Seguridad:** Cada palabra puede ser escuchada por el enemigo.
- b. **Precisión y brevedad:** La interferencia puede causar malos entendidos.
- c. **Disciplina:** evitar que todos hablen a la vez.

Para favorecer esto se deberá tener en cuenta:

- a. Mantener los mensajes lo más breves posible.
- b. Mantener un tono de voz claro y parejo.
- c. Preparar el mensaje antes de transmitirlo. **NO PENSAR** en la red.
- d. Codificar aquellos mensajes que incluyan información del enemigo, ubicaciones en la carta o el terreno, etc.
- e. Si el mensaje es largo, se lo dividirá en fragmentos de TRES (03) segundos como máximo, tantos como sea necesario para completar el mensaje.
- f. Si no se enlaza con el receptor, cambie su ubicación antes que aumentar la potencia de emisión.

10.005. Alfabeto fonético internacional.

Para facilitar la comprensión del receptor en caso de interferencia se utilizarán palabras preestablecidas para denominar las letras y los números.

A	Alfa	M	Mike	Y	Yankee (Yanki)
B	Bravo	N	November	Z	Zulu
C	Charlie (Charli)	O	Oscar	0	Cero
D	Delta	P	Papa	1	Uno
E	Eco	Q	Quebec	2	Dos
F	Foxtrot	R	Romeo	3	Tri
G	Golf	S	Sierra	4	Cuatro
H	Hotel	T	Tango	5	Cinco
I	Indian	U	Uniform	6	Sais
J	Juliet (Yuliet)	V	Victor	7	Siete
K	Kilo	W	Whisky	8	Ocho
L	Lima	X	X-Ray (Exray)	9	Nueve

10.006. Vocabulario usual en el tráfico de comunicaciones.

INDICACIÓN	SIGNIFICADO
Aquí	Esta transmisión será de la estación cuyo indicativo (nombre) sigue a continuación
Cambio	Se empleará al finalizar el mensaje para que el receptor sepa que se espera una respuesta y puede transmitirla.
Corto	La empleará quien inicio la transmisión, al dar el tráfico por finalizado, sin esperar una respuesta.
Comprobación de equipo	Servirá para determinar la potencia y claridad con que se reciba una transmisión.
Colacionar	El emisor requerirá que el receptor retransmita el mensaje exacto que acabe de recibir.

INDICACIÓN	SIGNIFICADO
Repite	El receptor solicitará que el emisor retransmita el mensaje que acabe de enviar.
Autentique para	Se comprobara que quien opera un equipo pertenece a la propia tropa.
Deletreo / Deletrée	Se transmitirá una palabra o texto letra por letra, empleando el alfabeto fonético internacional.
Recibido	El receptor ha recibido el mensaje fuerte y claro.
Mantenga	Uno de los corresponsales necesita tiempo mientras los demás mantienen la escucha.
Silencio	Se requiere detener toda transmisión y mantener la escucha.

10.007. Prueba de enlace, intensidad y claridad de la señal.

En muchas oportunidades será necesario informar al otro operador con que intensidad y claridad se recibe su transmisión para que ajuste la potencia del equipo, cambie su posición, etc., para mejorar el tráfico.

INDICADORES DE INTENSIDAD	INDICADORES DE CLARIDAD
FUERTE	CLARO
BUENO	ENTENDIBLE
DEBIL	NO ENTENDIBLE
MUY DEBIL	DISTORSIONADO
DESAPARECIENDO	CON INTERFERENCIAS

A menos que se transmita lo contrario, se entenderá que un equipo está transmitiendo con buena intensidad y claridad (FUERTE y CLARO).

Alfa 15, aquí Alfa 12 – Prueba de enlace – Cambio. Alfa 12, aquí Alfa 15 – Recibido – Cambio. Alfa 12 Recibido – Corto. Ejemplo:

Alfa 15, aquí Alfa 12 – Prueba de enlace – Cambio.

Alfa 12, aquí Alfa 15 – Fuerte con interferencias – Cambio.

10.008. Autenticación.

La autenticación será un procedimiento por el cual se podrá comprobar si un corresponsal pertenece o no a la propia tropa, mediante una tabla con la cual contarán todos los operadores de una misma red.

---	4	8	9	5	2	1	6
L	Y	T	B	P	W	G	I
J	U	V	N	U	S	B	K
B	O	C	M	T	X	Y	L
R	L	A	X	W	E	H	P
T	K	Z	G	Q	D	N	O
P	E	R	D	L	C	U	F
M	H	Q	A	J	R	M	V

El operador que deseare autenticar elegirá una línea y una columna al azar y el operador que debe autenticarse contestará la letra que corresponde a la intersección de la línea y la columna solicitadas en forma repetida. Se podrá solicitar una sola o varias autenticaciones sucesivas.

Ejemplo:

Operador 1:—Autentique para Tango 5

Operador 2: —Autentico para Tango 5: Quebec - Quebec11

10.009. Codificación de mensajes.

Sera una técnica sencilla que permitirá codificar mensajes previo a su transmisión por medio de un conjunto de cinco números que serán conocidos por el emisor y el receptor y que cambiarán diariamente. Una vez codificado el mensaje se enviará en grupos de cinco letras.

Su forma de ejecución forma parte de las Instrucciones para el Empleo / Funcionamiento de las Comunicaciones (IEC – IFC).

10.010. Criterios de emisión.

Durante el desarrollo de una operación se podrán fijar ciertas condiciones para el empleo de los equipos radioeléctricos, en función de mantener al mínimo las emisiones al espectro electromagnético, dependiendo de la situación que se viva, y así dificultar la escucha por parte del enemigo.

Los criterios de emisión normalmente cambiarán durante las distintas fases y situaciones que presente el combate.

Los criterios de emisión serán:

a. Criterios de emisión discretos.

- 1) Silencio Total (ST).

Expresión de máxima discreción y seguridad de las emisiones, que impiden al enemigo toda posibilidad de obtener información sobre las emisiones propias.

- 2) Silencio Máximo Compatible (SMC).

Expresión de máxima discrepancia compatible con el mantenimiento de las capacidades esenciales, siempre se deben enunciar aquellas capacidades que deberán ser mantenidas.

- 3) Silencio Parcial Selectivo (SPS)

Expresión de máxima discrepancia en bandas específicas sobre las que se sabe que el enemigo no tiene capacidad inicial para escuchar, interferir, etc.

b. Criterios de emisión indiscretos.

- 1) Emisión Sin Restricciones (ESR).

Se aplicará cuando se considere que el enemigo no podrá obtener información de las emisiones propias o, aunque la pueda obtener, no le será de valor estratégico u operacional, ni constituirá una desventaja táctica para la operación en desarrollo.

- 2) Búsqueda Activa – Pasiva Compartida (BA – PC).

Es un criterio empleado exclusivamente por el Arma de Comunicaciones en la Guerra Electrónica.

10.011. Alistamiento de los equipos.

a. Equipo Apagado:

Cuando se asignara este alistamiento deberá tenerse en cuenta el tiempo de encendido del mismo, para emplear un criterio de emisión ordenado.

b. Alistamiento en Silencio (AS)

El equipo deberá estar encendido y en condiciones operativas, pero sin emitir, lo cual implicará que el criterio de emisión que regirá será Silencio Total (ST).

c. Alistamiento Normal (AN):

Con este grado de alistamiento, el equipo estará encendido, en condiciones de operar y bajo cualquier criterio de emisión, con excepción del criterio de emisión Silencio Total.

SECCIÓN IV**MEDIOS VISUALES Y SONOROS****10.012. Conceptos generales.**

Las comunicaciones por medios visuales y sonoros se basarán en un conjunto de significados predeterminados.

Este tipo de señales normalmente estarán predeterminadas dentro de una unidad durante un tiempo o una misión determinada y se ajustarán para el cumplimiento de cada misión.

Este tipo de señales será habitual que se combinen y complementen para asegurar la comunicación (por ejemplo: empleo de humo más sonido de silbato).

10.013. Señales visuales.

Las señales visuales incluirán señales de manos y brazos, bengalas luminosas, humo, munición trazante, destellos de luces, banderolas y paños de señalamiento (de uso normal con aeronaves).

Las señales visuales tienen algunas limitaciones como, por ejemplo, las condiciones de luz, que mejorarán el desempeño de algunas y empeorarán el de otras. También la vegetación y el relieve del terreno afectarán el alcance de las señales visuales.

El enemigo puede detectar estas señales y replicarlas para crear confusión. Las señales manuales y visuales más comunes se incluyen en el Anexo II.

10.014. Señales sonoras.

Las señales sonoras incluyen las voces, silbatos, bocinas, series de disparos y todo otro medio de crear sonido del que pueda disponerse y se escuche a cierta distancia.

Las señales sonoras serán afectadas por los ruidos del combate, la compartimentación del terreno, el viento, etc.

Al igual que sucede con las señales visuales el enemigo puede replicarlas para generar confusión.

SECCIÓN V**ESTAFETAS****10.015. Conceptos generales.**

El Parte o Mensaje constituirá un aviso o noticia, verbal o escrito, expresado en forma adecuada para su transmisión por los medios de comunicaciones disponibles.

El estafeta constituirá uno de los medios de comunicación más importantes, relativamente seguro pero lento.

10.016. Personal estafeta.

Deberán ser seleccionados por sus cualidades de inteligencia, serenidad, integridad y confianza en sí mismos. Su misión será recibir, llevar y entregar un mensaje, sea éste verbal o escrito.

Deberán estar especialmente instruidos para poder transitar por todo tipo de terreno, leer cartas topográficas, utilizar la brújula y orientarse por otros medios, reconocer Jefes y unidades propias.

El estafeta al ser enviado para transmitir un parte o mensaje, deberá conocer:

- a. Persona a quien va dirigido y ubicación de su puesto comando.
- b. Caminos a seguir.
- c. Zonas críticas del terreno o difíciles de evitar.
- d. Tiempo disponible para transmitir el parte o mensaje.
- e. Necesidad de esperar respuesta.
- f. Proceder al no encontrar al destinatario.
- g. Contenido del mensaje, cuando se estime necesario.
- h. Instrucciones especiales.

En el itinerario del estafeta deberá existir un camino principal y otro secundario o de alternativa, el cual será usado cuando la situación lo exija. Los mismos deberán proporcionar la máxima seguridad y encubrimiento.

Cuando el estafeta sea portador de un mensaje escrito, y ante la posibilidad de ser tomado prisionero, memorizará el texto del mensaje y lo destruirá.

Los estafetas podrán emplear diversos medios de transporte, siendo el más común a pie, para distancias cortas y sobre todo en las zonas de combate. Podrá utilizarse un sistema de postas para incrementar su alcance. Sobre mayores distancias podrán emplearse estafetas montados (caballo, mula), motorizados (motos, cuatriciclos, VUG, etc.) bicicletas o inclusive aéreos.

En ciertos casos los estafetas podrán ser reemplazados con animales estafeta, como palomas o perros, que serán menos vulnerables al fuego enemigo y más difíciles de detectar. Sin embargo la gran limitación de estos será la crianza y adiestramiento de dichos animales en cantidades suficientes.

10.017. Partes y mensajes.

Los partes y mensajes podrán ser verbales o escritos

a. Partes y mensajes verbales

- 1) El parte verbal será utilizado en algunas situaciones de combate, especialmente en aquellas acciones que necesiten rapidez en su ejecución.
- 2) El parte o mensaje verbal será enviado a través de estafetas.
- 3) El parte será corto para facilitar su memorización y transmisión.
- 4) Los mensajes verbales serán repetidos al remitente palabra por palabra para asegurarse la correcta comprensión por parte del estafeta y la exactitud en la transmisión de los mismos.
- 5) Los mensajes deberán ser entregados al destinatario en su puesto de comando o al responsable designado para recibirla, exclusivamente.
- 6) Al regresar a su Unidad o fracción de origen, se presentará ante quién lo designó y le informará sobre el mensaje transmitido.

b. Parte o mensaje escrito:

- 1) Deberá ser claro, completo y concreto. Esto asegurará que sea entendido por el destinatario. El mensaje deberá responder a las preguntas Qué?, Dónde?, Cuándo?
- 2) Escrito con letras mayúsculas para su mayor claridad.
- 3) Las abreviaturas no dejarán lugar a dudas.
- 4) Serán dirigidos a los Jefes de fracción o Unidad.

- 5) Deberá estar claramente especificado el remitente y el grupo fecha—hora.
- 6) Se tomarán en cuenta todas las medidas de contrainteligencia, respecto de carbónicos usados, duplicados, etc., para que la información no llegue a poder del enemigo. El mejor método será quemarlos.

CAPÍTULO XI

DISCIPLINA DE SANIDAD Y PRIMEROS AUXILIOS

SECCIÓN I

CONCEPTOS GENERALES

11.001. Conceptos generales.

Los primeros auxilios serán los cuidados y tratamientos que se darán a un herido antes de la llegada de personal de Sanidad.

El conocimiento básico pero aplicado con seguridad podrá ser la diferencia entre la vida y la muerte propia o de otro combatiente.

Las técnicas de transporte de heridos correctamente aplicadas aumentarán las posibilidades de supervivencia de un herido. El transporte incorrecto puede dañarlo aún más.

La higiene básica individual y el cuidado de la salud (condiciones de frío o calor extremos, humedad, etc.) serán fundamentales para evitar lesiones y enfermedades que, posteriormente, originarán bajas.

11.002. Reglas generales en los primeros auxilios.

- a. Los primeros auxilios se iniciarán (en caso de que sea posible) por el propio herido (Auto-auxilio).
- b. Se priorizará ante todo el cumplimiento de la misión y EVITAR MÁS BAJAS, pero se darán los primeros auxilios más urgentes.
- c. Se utilizarán, en principio, los elementos de primeros auxilios del propio herido.
- d. Los heridos que puedan desplazarse por sí mismos NO serán acompañados a retaguardia.
- e. Otros procedimientos de primeros auxilios (RCP, inmovilizaciones, etc.) se brindarán cuando el fuego enemigo haya sido neutralizado.

11.003. Aspectos básicos para los primeros auxilios.

- a. Proteger al herido del fuego enemigo o de la causa que lo provocó.
- b. Comprobar si el herido está vivo (de ser necesario despejar la vía aérea).
- c. Conservar la calma y transmitirla al herido.
- d. Brindar auxilios sencillos que conozca con seguridad.
 - 1) Despejar la vía aérea.
 - 2) Detener las hemorragias.
 - 3) Evitar el agotamiento del organismo (Shock).
 - 4) Cubrir y vendar las heridas.
 - 5) Prevenir la hipotermia.
- e. Evacuar al herido si es necesario.



SECCIÓN II

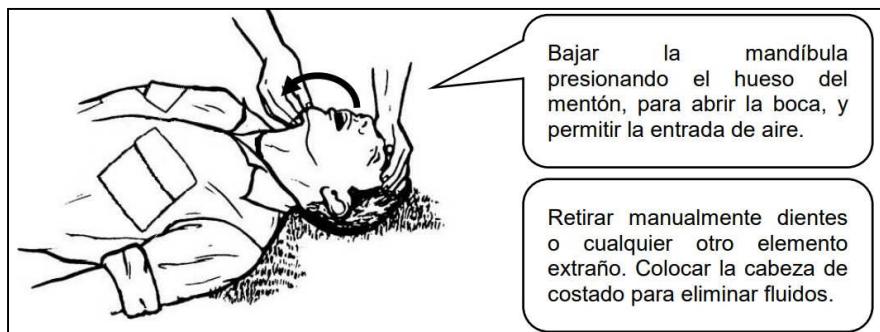
MANEJO DE LA VÍA AÉREA

11.004. Conceptos generales.

La vía aérea será la prioridad al atender a un herido, considerando que hasta 3 minutos sin aire se podrá sobrevivir sin consecuencias. Los procedimientos de intubación y otros más complejos superan la capacidad diagnóstico y aplicación que debe tener el combatiente de primera línea.

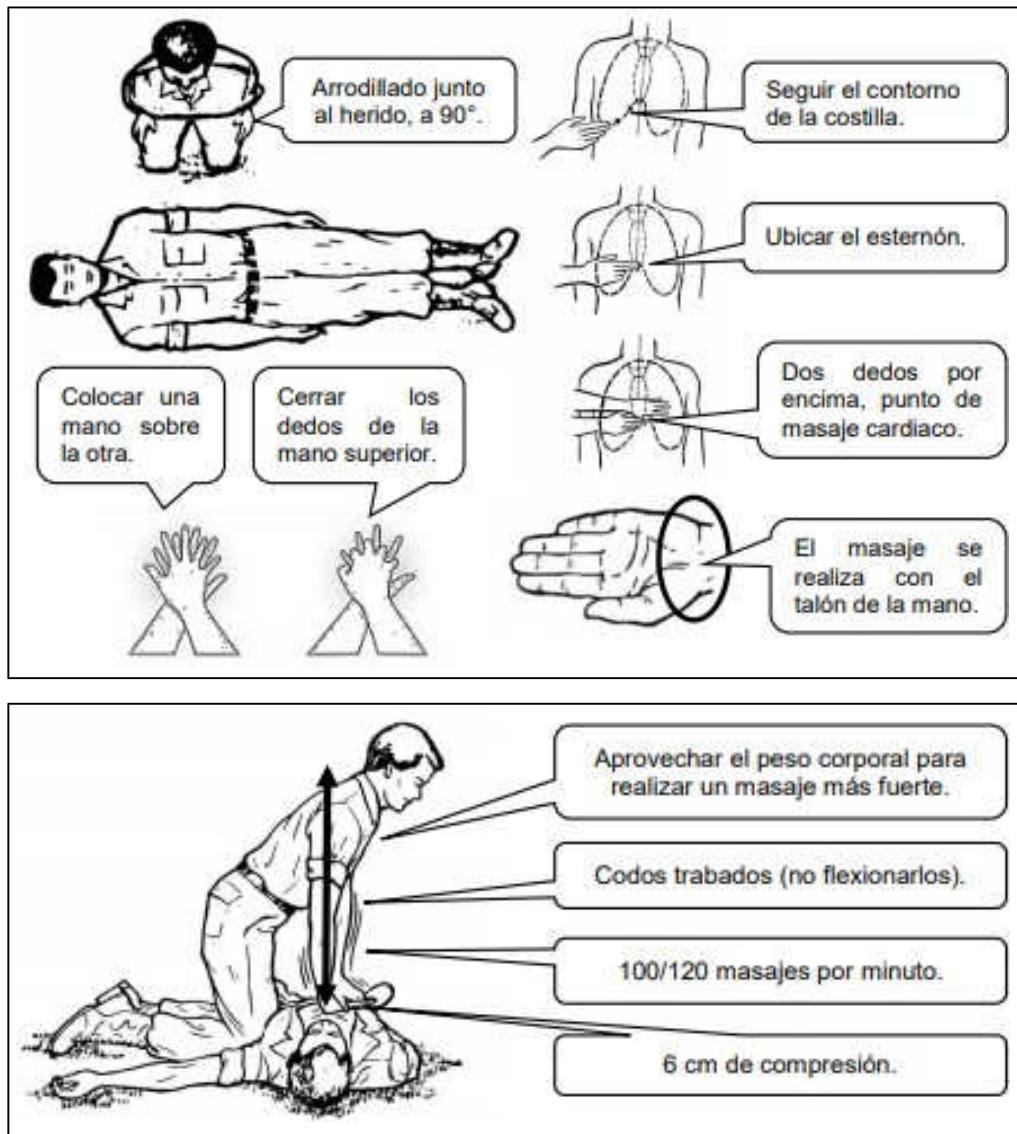
11.005. Despeje de la vía aérea.

El despeje de la vía aérea deberá ser inmediato al brindar primeros auxilios, ya que una demora podrá acarrear daño cerebral permanente y, posteriormente, la muerte. Si se sospechara de daños de columna o cuello no se deberá mover la cabeza del herido.



11.006. Reanimación cardiopulmonar.

(RCP) La técnica de reanimación cardiopulmonar se efectuará solo cuando no se reciba fuego enemigo. Será una técnica que demandará tiempo y esfuerzo, exponiendo a quien la brinda al fuego y otros peligros del combate durante un tiempo prolongado y normalmente con baja probabilidad de éxito, excepto en el caso de aspiración de humo o gases no letales.



SECCIÓN III

PRIMEROS AUXILIOS ANTE HEMORRAGIAS

11.007. Conceptos generales.

Las hemorragias serán la causa de la mayor parte de las bajas de combate, por lo que su detención deberá ser la primera medida a adoptar. La hemorragia sin control derivará en un "shock" en el combatiente, que será la alteración orgánica que se producirá cuando los tejidos y órganos vitales no reciban irrigación adecuada, pudiendo producir la muerte.

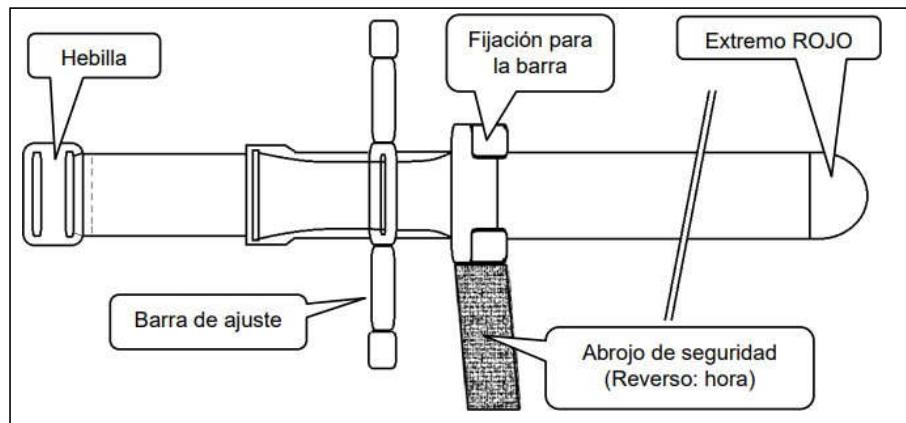
Existirán dos tipos de hemorragias:

- Externa: cuando el sangrado sea visible.
- Interna: el sangrado no es visible y sus síntomas serán el aumento del ritmo cardíaco, dificultad para respirar, palidez, piel fría y húmeda, etc. Estas serán de tratamiento casi imposible para el combatiente.

11.008. Hemorragias externas en extremidades.

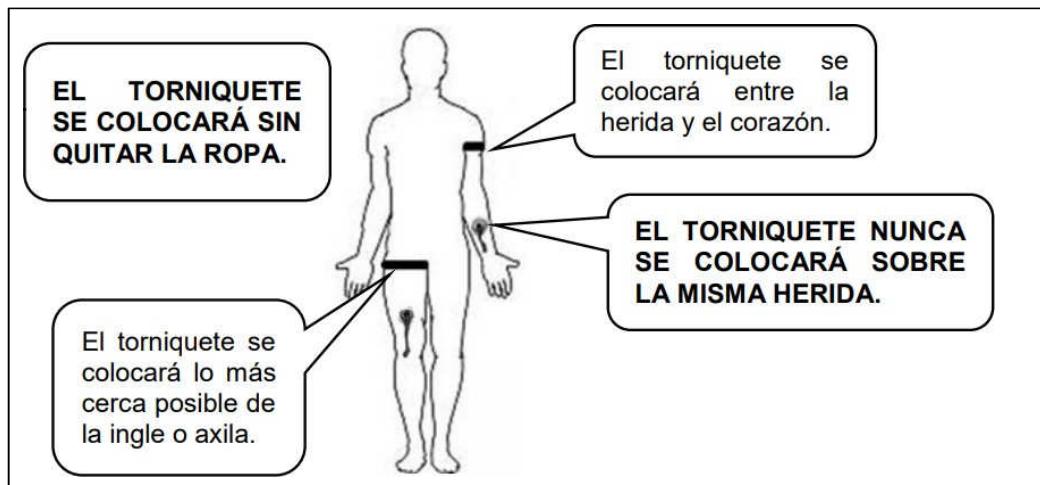
El método más rápido y seguro será la aplicación de un torniquete, colocado por el propio herido o por otro combatiente. Existirán varios modelos de torniquetes pre confeccionados que podrán diferir ligeramente en su sistema de aplicación, pero no en su ubicación respecto de las heridas.

El torniquete no se aflojará hasta transcurridas dos horas de su colocación. Al aflojarlo (sin quitarlo) se aplicará presión con vendaje sobre la herida.



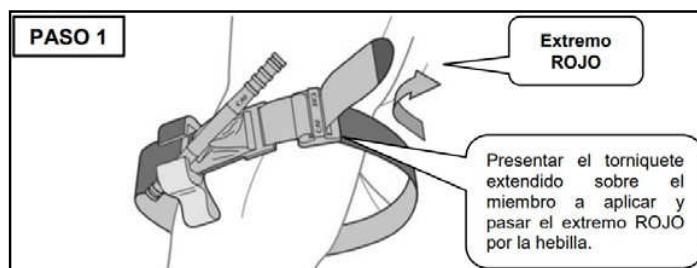
Un torniquete bien apretado detendrá la hemorragia arterial inmediatamente, pero la sangre que aún quede en las venas de la parte inferior seguirá saliendo hasta que estas se vacíen.

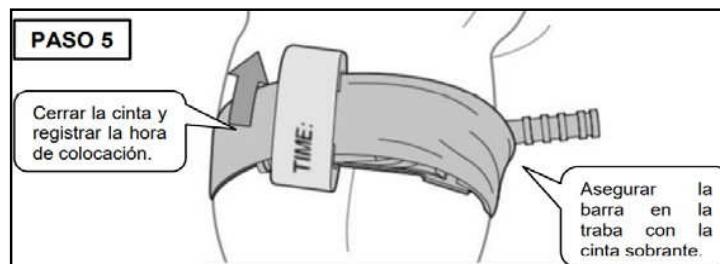
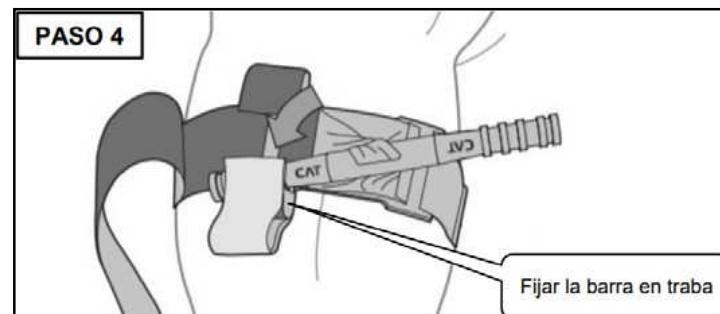
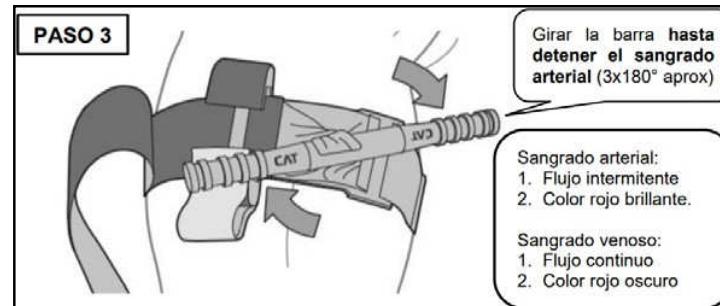
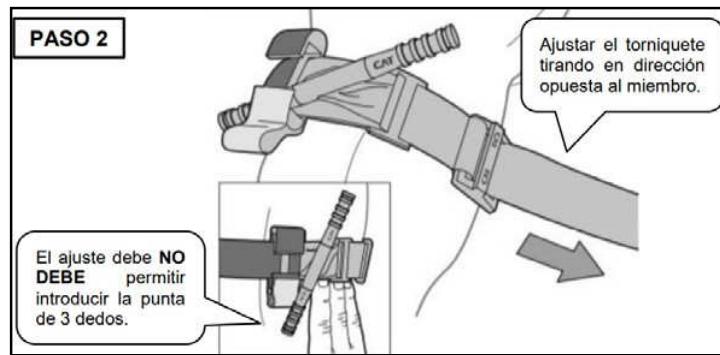
Vendar cuando cese la hemorragia, SIN RETIRAR EL TORNIQUETE



11.009. Colocación del torniquete.

El torniquete se podrá colocar con dos manos a otro combatiente o colocarse a uno mismo con una mano.





11.010. Torniquete de circunstancia.

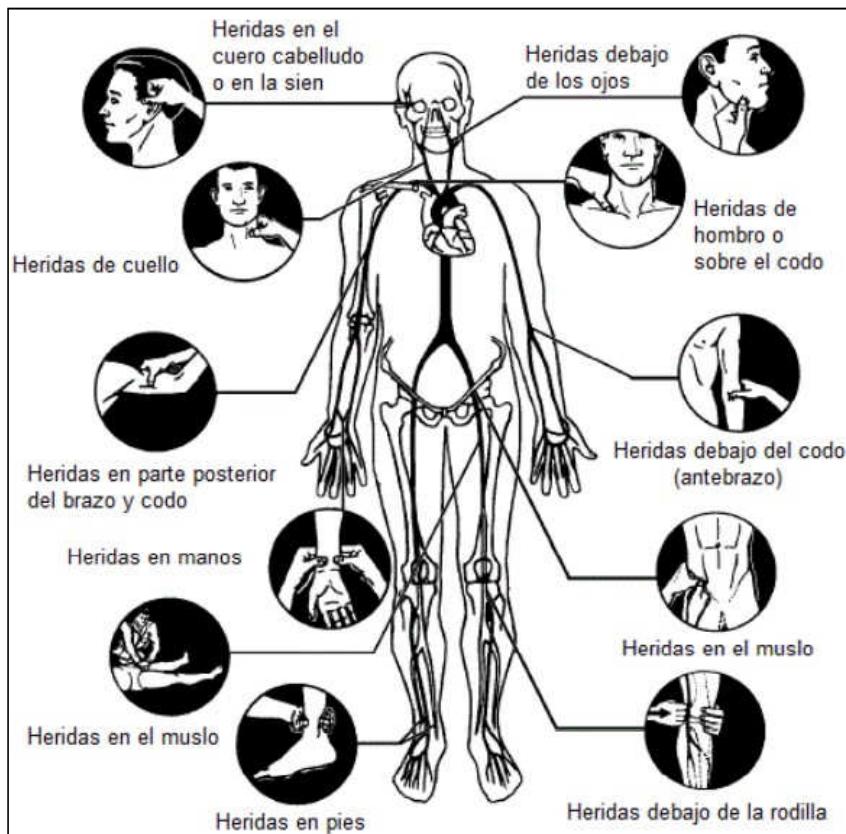
Se empleará un pañuelo, faja o similar de 5 cm de ancho como mínimo, atando sus extremos entre sí. Posteriormente, con un palo o sable bayoneta, se hará rotar el nudo hasta detener la hemorragia.





11.011. Hemorragias externas en otros puntos del cuerpo.

En las heridas en la cara, cuello, tórax, ingle, etc., el procedimiento será aplicar un agente coagulante y la compresa de uno o más paquetes de curación sobre la herida, generando presión sobre la misma y en puntos específicos del cuerpo.



Si fuera necesaria mayor fuerza para contener la hemorragia, se colocará la mano sobre el vendaje, apretando y permaneciendo así durante 5 a 10 minutos hasta que se coagule la sangre.

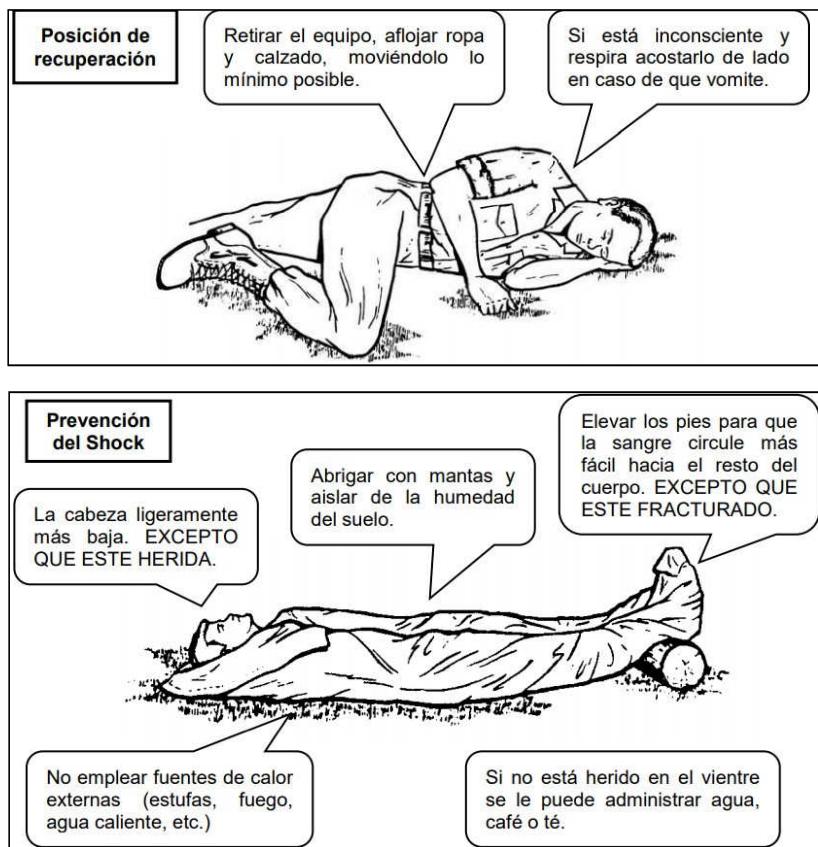
No se sustituirá el parche o el vendaje por uno nuevo, sino que se agregarán nuevas vendas o compresas sobre las primeras.

SECCIÓN IV

PREVENCIÓN DEL SHOCK

11.012. Conceptos generales.

El "shock" obedecerá a varias causas; entre ellas, la pérdida de sangre, la dilatación de los vasos sanguíneos, el dolor y hasta las reacciones individuales a la vista de una herida o de mucha sangre.

11.013. Disposiciones para prevenir el shock.**SECCIÓN V****VENDAJES****11.014. Conceptos generales.**

Toda herida, por insignificante que parezca, deberá ser atendida. La piel abierta y expuesta al aire o al contacto con el suelo o con el vestuario, se contaminará si no se aísla y se cubre en forma adecuada.

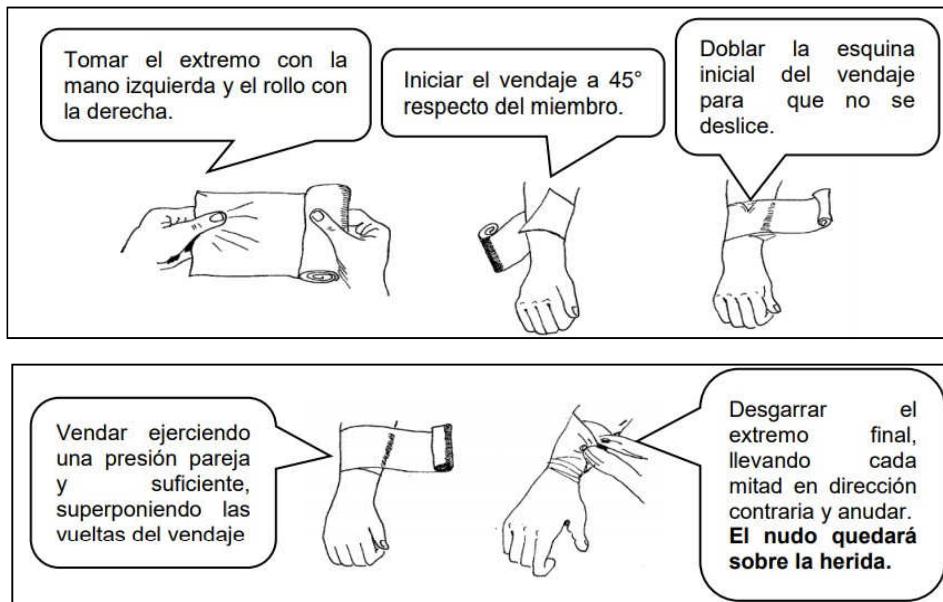
Las lesiones superficiales permitirán seguir combatiendo siempre que se las proteja. Ante la primera oportunidad que se tenga, se la hará tratar por el personal de Sanidad.

Características del vendaje:

- Ajustará lo necesario y en forma pareja para detener la sangre, o inmovilizar, de lo contrario provocará dolor, hinchazón y serios perjuicios para el tratamiento posterior.
- No se deslizará ni se aflojará al moverse el miembro.
- No deberá ser muy abultado, debiendo permitir poder vestirse o calzarse.

11.015. Forma de realizar un vendaje.

Se colocará un apósito sobre la herida antes de vendar. Se deberá evitar tocar la herida para no infectarla. Durante los cuidados bajo fuego medidas de desinfección adicionales no tendrán efecto. Si no se dispusiera de paquete de curaciones o vendas suficientes se emplearán trozos de sábanas, camisas, etc., limpios, pero nunca algodón.

a. Vendaje de extremidades.**b. Vendaje de cabeza.****c. Vendaje de abdomen.**

d. Vendaje del pecho.

Se deberá cerrar cualquier herida con un parche que impida la ventilación, tanto de entrada como (si existiese) de salida.

El combatiente podrá reemplazar los elementos específicos adhiriendo el envoltorio plástico de un paquete de curación con cinta sobre la perforación. Antes de colocarlo deberá limpiar lo mejor posible de sangre o sudor los alrededores de la herida para facilitar la adherencia de la cinta.

Una vez sellada la/s perforación/es se colocarán apósitos y se vendará por similitud a las heridas de abdomen.

SECCIÓN VI

TRANSPORTE DE HERIDOS

11.016. Conceptos generales.

Los heridos solo se moverán si fuera indispensable para alejarlos del peligro (fuego enemigo, vehículo incendiándose, etc.), sino serán auxiliados en el lugar.

El movimiento solo se hará luego de que el herido haya recibido los primeros auxilios, a menos que la gravedad de las heridas supere al personal. El transporte hasta el punto de reunión de heridos lo ejecutará la fracción a orden del jefe de la misma.

El armamento y otro equipo sensible (munición, radios, explosivos, etc.) quedará con la fracción. El material de protección (casco, chaleco, máscara, etc.) quedará con el herido.

Lo que no pueda recuperarse será inutilizado.

Si el transporte pudiera dañar aún más al herido se esperará contar con un medio de evacuación.

Prioridades para realizar el transporte.

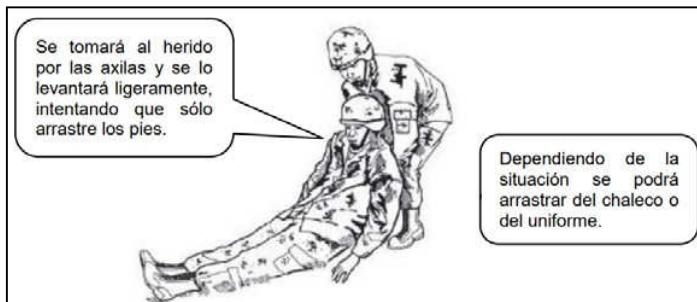
- Personal con heridas de gravedad QUE TENGAN MAYORES POSIBILIDADES DE SOBREVI VÍR.
- Personal con heridas de gravedad que puedan ser afectados por el transporte.
- Heridos leves.

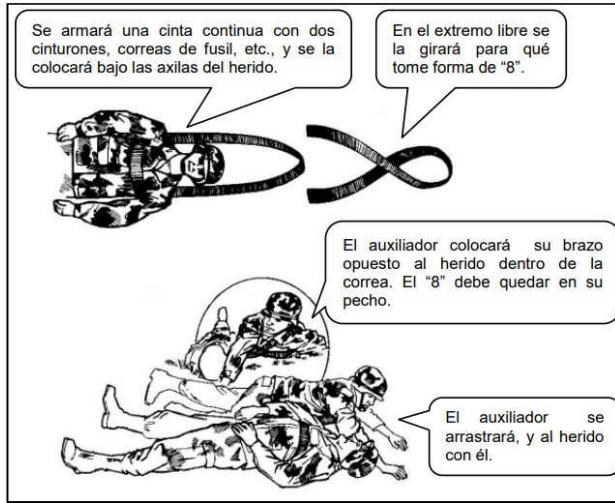
11.017. Técnicas de transporte bajo fuego.

Se ejecutarán para distancias muy cortas, hasta una posición que brinde cubierta y encubrimiento, manteniendo la silueta lo más baja posible.

Estas técnicas sólo se aplicarán contando con fuego de apoyo de la propia fracción que neutralice el fuego enemigo, lanzando humo para dificultar su observación, utilizando vehículos blindados como cubierta, etc.

Si se dejase un herido consciente a cubierto se le dejará agua y munición. En caso de que el herido esté inconsciente se recuperará la munición. Si fuese apuntador de un arma de apoyo (ametralladora, lanza-cohetes, etc.) se le cambiará el arma por un fusil.

a. Arrastre (heridos que no puedan caminar).

b. Arrastre con gateo.**c. Arrastre con cinta (conscientes o inconscientes con poli trauma).****11.018. Técnicas de transporte sin fuego enemigo.**

Se aplicarán cuando no se reciba fuego directo del enemigo porque se haya replegado, haya sido capturado, etc.

Se utilizarán por distancias hasta los 300 metros aproximadamente.

El combatiente se colocará sobre el herido en posición de gateo. Si la víctima está consciente y puede, se tomará del cuello de quien lo auxilia. Si esta inconsciente o impedido se atarán sus muñecas.

Se cuidará la cabeza del herido al deslizarlo.

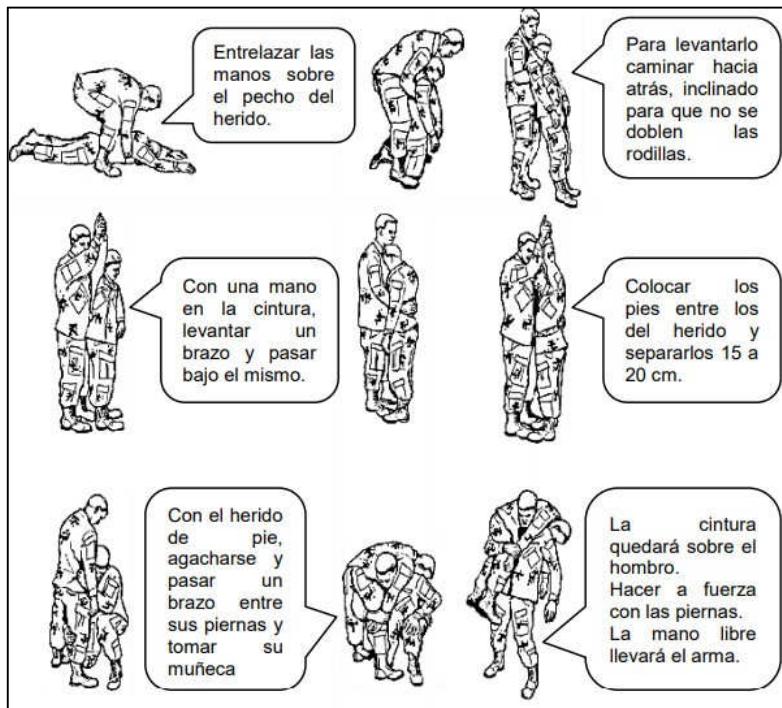
Se armará una cinta continua con dos cinturones, correas de fusil, etc., y se la colocará bajo las axilas del herido. En el extremo libre se la girará para que tome forma de "8". El auxiliador colocará su brazo opuesto al herido dentro de la correa.

El "8" debe quedar en su pecho. El auxiliador se arrastrará, y al herido con él.

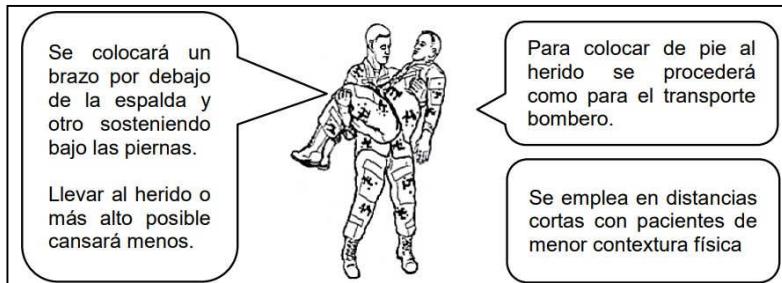
La técnica a aplicar dependerá del tipo de heridas que haya sufrido el combatiente.

a. Apoyo de hombro (heridos leves en miembros inferiores).

b. Transporte bombero (conscientes o inconscientes que no tengan lesiones en cabeza, cuello, columna o abdomen).



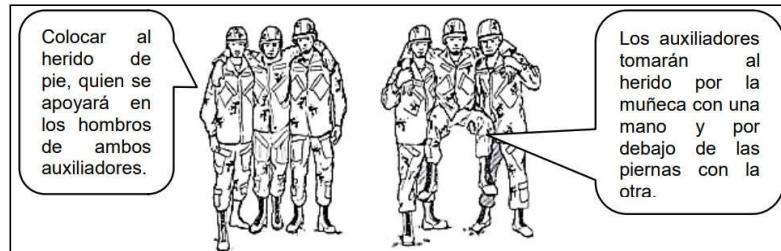
c. Transporte en brazos (heridas en abdomen, tórax o que no puedan caminar).



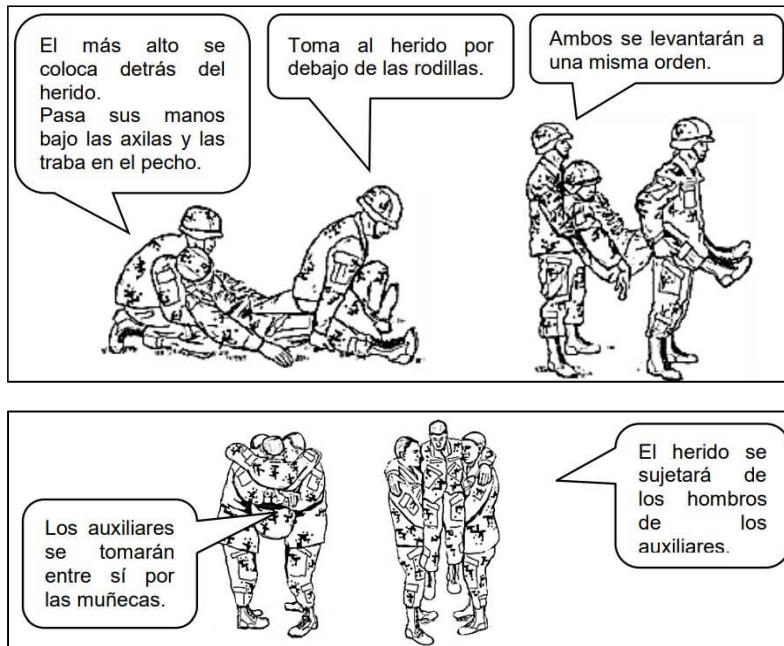
d. Transporte por parejas (heridos conscientes que no puedan desplazarse).



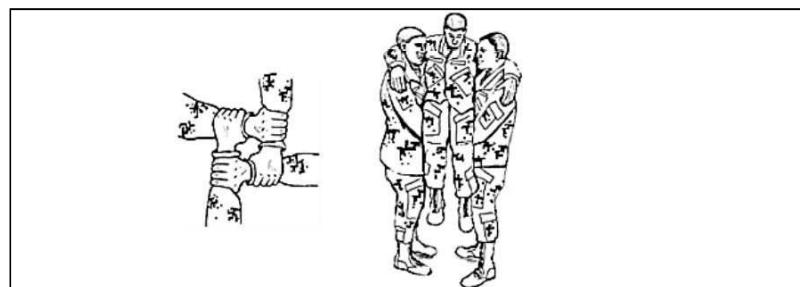
e. Sentado en brazos (heridos conscientes o inconscientes con heridas en abdomen, tórax, cabeza o cara; por distancias considerables).



f. Sentado en brazos lateral (heridos conscientes en abdomen, tórax, miembros inferiores).

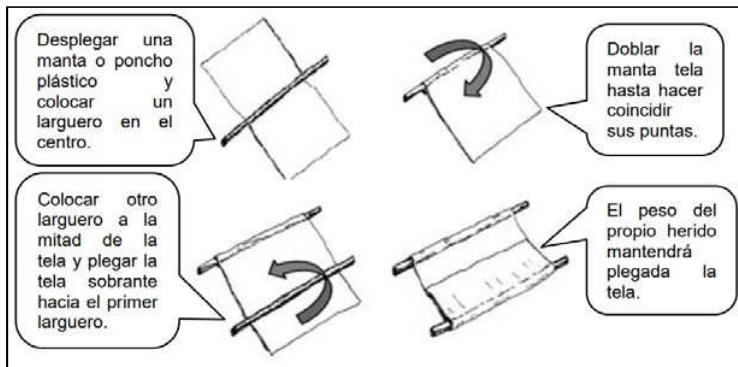
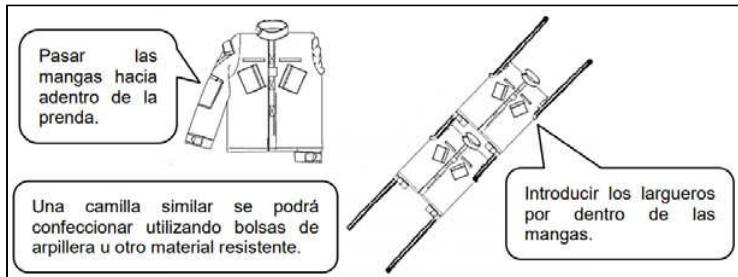
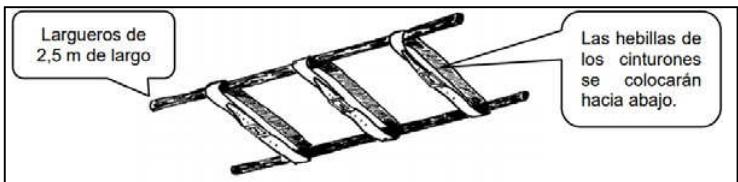
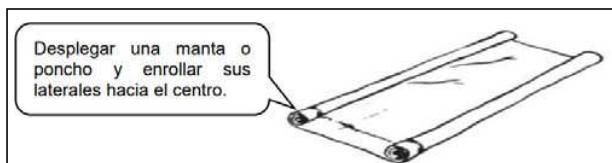


g. Asiento de cuatro manos (heridos conscientes en miembros inferiores).



11.019. Camillas de circunstancia.

Permitirán transportar cualquier herido que **NO** pueda caminar, politraumatizados (cabeza, cuello, columna), heridas abdominales, de tórax, fracturas abiertas o cerradas, pie de trinchera, mordedura de ofidios, etc.

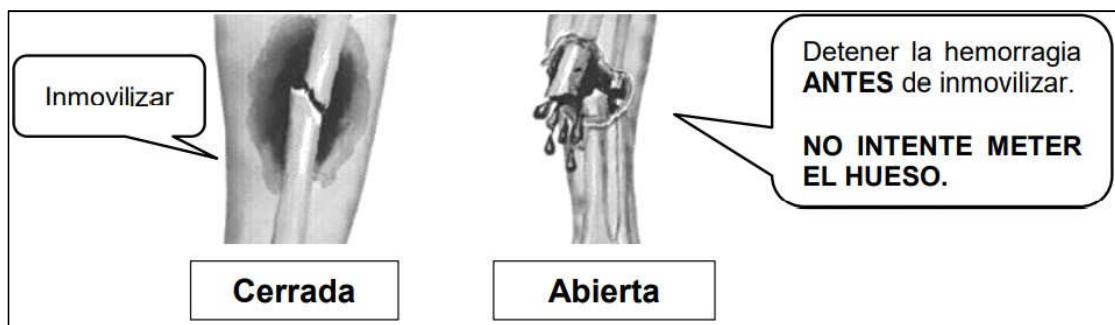
a. Camilla de manta.**b. Camilla de chaquetillas.****c. Camilla de cinturones.****d. Camilla de rollo.****SECCIÓN VII****FRACTURAS Y LUXACIONES****11.020. Conceptos generales.**

Las heridas de guerra y accidentes de campaña provocarán fracturas o luxaciones, cuyos síntomas serán un gran dolor, deformidad y no poder accionar la parte afectada. Será difícil distinguir entre ambos, por lo que se procederá en forma similar.

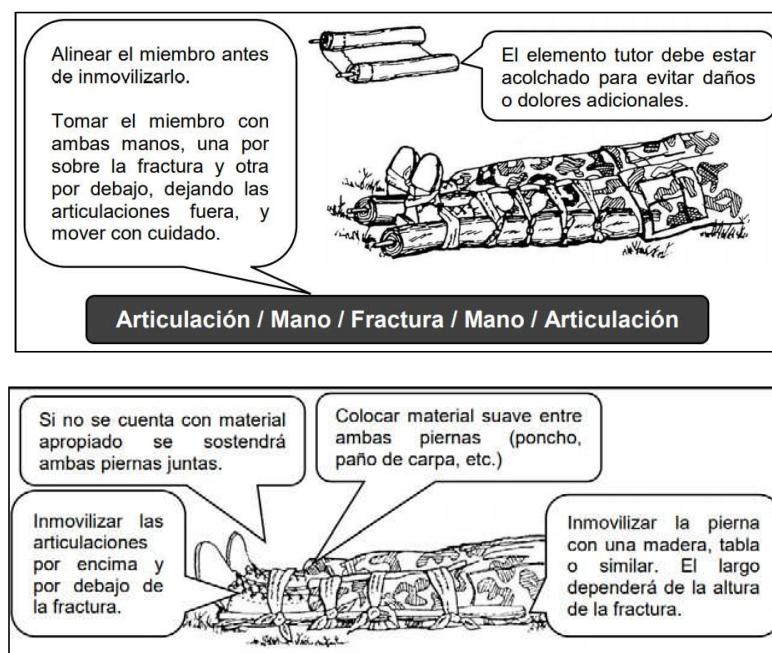
Una luxación se produce cuando un hueso se sale de su articulación por un movimiento violento, golpe, etc. Se producen normalmente en el tobillo, rodilla, hombro, codo y dedos.

Toda fractura o luxación debe ser inmovilizada antes del transporte. No se intentará reacomodar los huesos en su posición.

Prevenir el "Shock" y preparar la evacuación.



11.021. Fracturas de piernas.



11.022. Fracturas de brazos.



11.023. Fracturas de cuello y/o columna vertebral.

Cuando existan lesiones de cuello es muy probable que existan de columna vertebral y viceversa, por lo que se actuará en ambos casos en forma integral



11.024. Fracturas de costillas.

En casos de fracturas, cuando el combatiente tenga costillas fracturadas, la caja torácica perderá rigidez y la respiración será difícil.

Proceder con un herido consciente:

- Comprobar que las vías respiratorias estén despejadas.
- Colocar al combatiente en posición semi-sentado (contra la mochila, pared, árbol) para favorecer la respiración.
- Colocar una mano sobre la zona herida, para que tenga apoyo.
- Aplicar los apósitos sobre la herida y asegurarla con un vendaje ancho.
- Calmar al herido.

En caso de que el combatiente esté consciente, los pasos c) y d) podrán realizarse con éste, en la posición de sentado.

Se deberá preparar una evacuación urgente.

SECCIÓN VIII

QUEMADURAS

11.025. Conceptos generales.

Serán heridas comunes y frecuentes, que irán desde pequeñas y superficiales hasta profundas lesiones de los tejidos.

Serán más normales en personal que opera en vehículos.

El combatiente podrá morir a consecuencia de las extensas quemaduras pero la gran mayoría de las bajas se deberán a la respiración de humo o a los efectos del calor. Este tipo de efectos será tratado exclusivamente con respiración artificial hasta contar con asistencia médica (Ver Sección III).

11.026. Primeros auxilios ante quemaduras.

Qué hacer	Acostar al herido en el suelo y extinguir las llamas con agua, utilizando una manta, etc. No quitar la ropa quemada, a menos que continúe en llamas. Se enfriará la zona quemada utilizando agua limpia. Cubrir la quemadura completa con gasas secas esterilizadas. En caso de dedos se harán vendajes individuales a cada dedo. Se inmovilizarán los miembros quemados, igual a una fractura.
Que NO hacer	No reventar las ampollas ni sacar la piel quemada. No utilizar grasas, cremas o ungüentos.

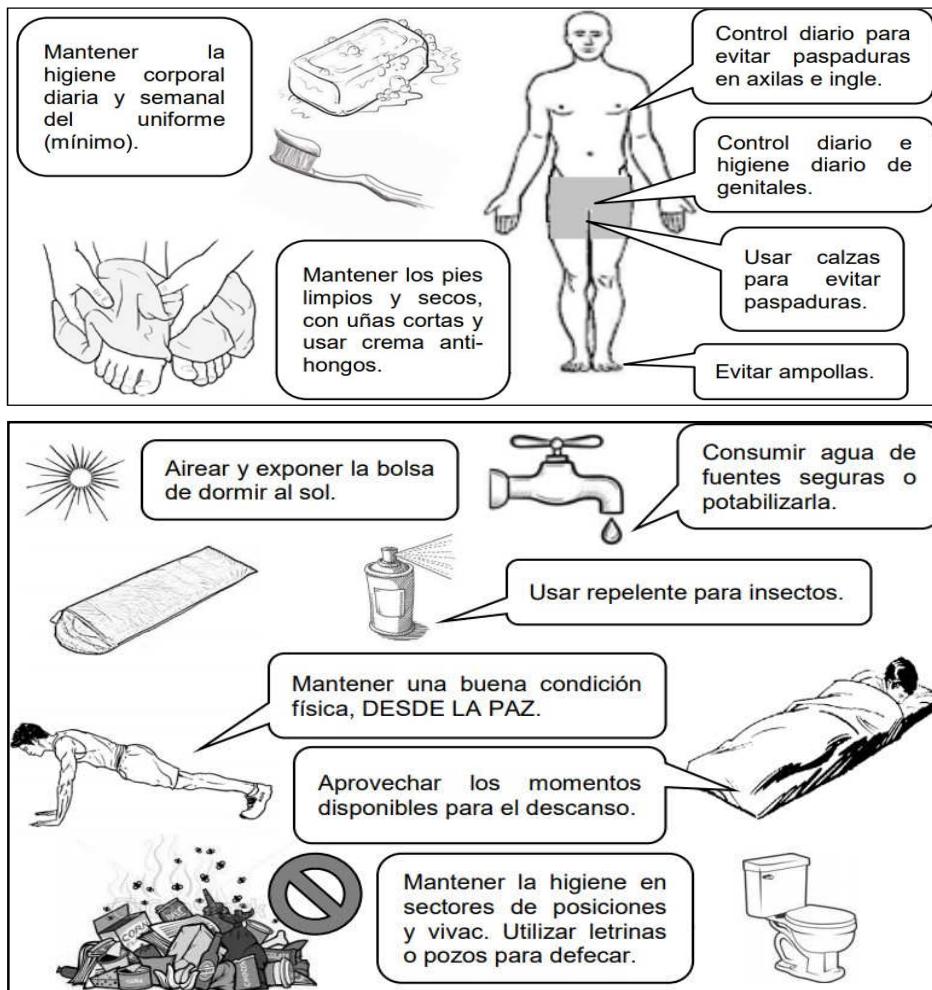
SECCIÓN IX

NORMAS DE HIGIENE PARA EL MANTENIMIENTO DE LA SALUD

11.027. Conceptos generales.

El cumplimiento de normas básicas de higiene individual tendrá gran impacto sobre la conservación de la salud, fortaleza física y la moral del combatiente.

11.028. Normas básicas de higiene y salud.



11.029. Prevención y tratamiento de ampollas.

El cuidado de los pies del combatiente solo será superado en importancia por los cuidados brindados al arma de dotación.

Las ampollas se producirán como consecuencia de la fricción del pie dentro del calzado, elevando la temperatura en el punto de roce y produciendo una quemadura, que formará una ampolla. Si no se tratase a tiempo, derivará en una ampolla de sangre.

a. Prevención.

1) Protección general del pie.



2) Elección del calzado.

El borceguí debe permitir libertad de movimiento al pie, pero no tanta como para que el talón se separe de la suela al caminar. Entre el talón y el borceguí (desatado) debe entrar solo un dedo.

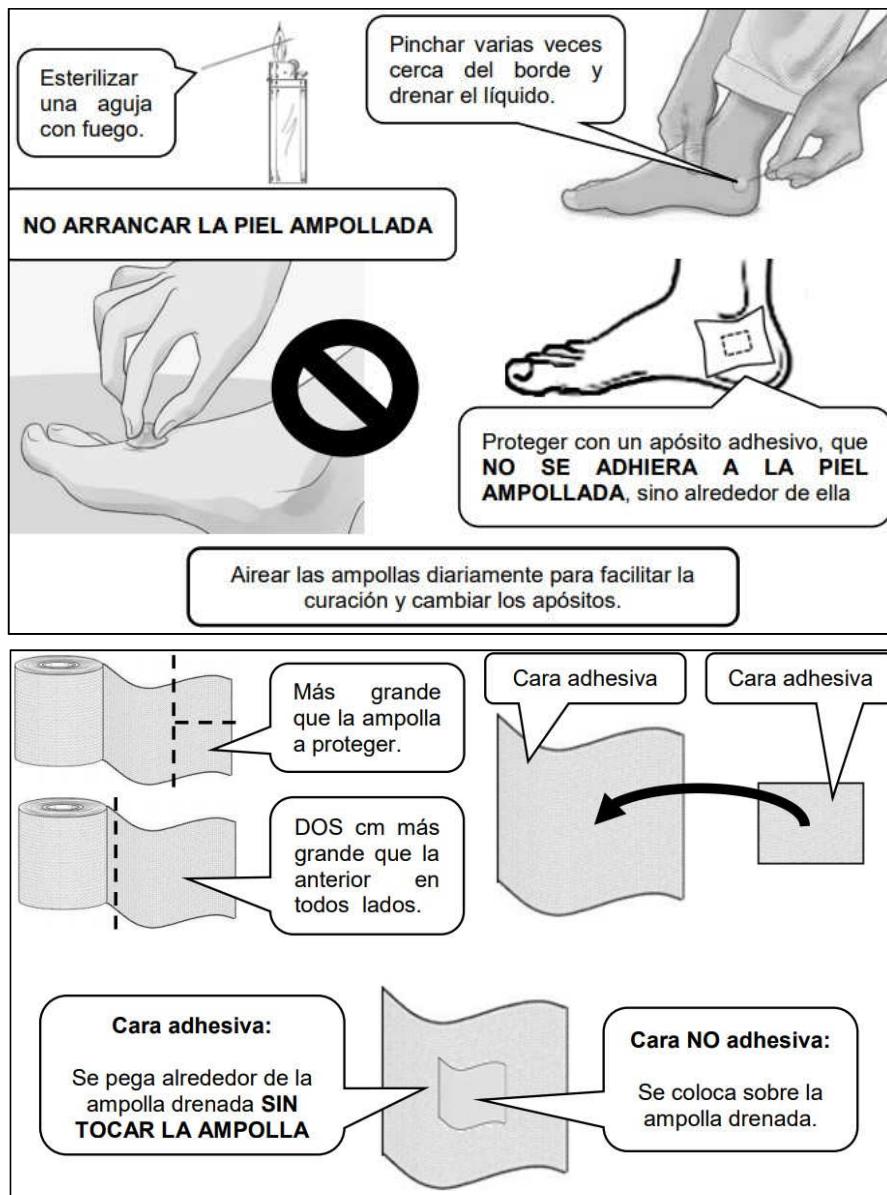
3) Medias.

Las medias deben ser suaves, sin costuras ni reparaciones. Se deben mantener estiradas para evitar dobleces, pero no tanto como para mantener los doblados. Estirarlas demasiado también favorecerá su rotura anticipada. En lo posible cambiarlas a diario.

4) Uñas.

Se mantendrán cortas, de forma tal que no se encarnen.

b. Protección una vez producida la ampolla.



SECCIÓN X

DAÑOS PRODUCIDOS POR EL CLIMA, FLORA y FAUNA

11.030. Conceptos generales.

La combinación de bajas temperaturas y humedad producirán lesiones locales, principalmente en extremidades, por falta de una buena circulación de la sangre.

Además de la temperatura existirán otros factores que tendrán influencia como el tiempo de exposición, la humedad, el viento, la presión atmosférica y el contacto con elementos transmisores de frío. Aquel combatiente que sufra una lesión de este tipo será más propenso a volver a sufrirlas.

Las temperaturas elevadas y la actividad intensa provocarán la aceleración de la deshidratación del combatiente y pérdida de sales corporales.

En el terreno existirán otras amenazas naturales como la flora y fauna del lugar. Ante la mordedura o pica-dura de animales o la intoxicación por plantas, se procederá sin pérdida de tiempo a suministrarse los primeros auxilios.

La mejor medida preventiva será la instrucción.

Aspectos a considerar para la conservación de la salud en función del clima y el ambiente:

- a. Aclimatarse física y psicológicamente al ambiente en que se opera.
- b. Emplear vestuario y equipo acorde con el clima.
- c. Mantener una alimentación e hidratación acorde con la actividad y el clima. Beber como mínimo DOS litros de agua al día con cualquier temperatura.
- d. Evitar permanecer húmedo.
- e. Cuidar los pies diariamente descalzándose, aireándolos, masajeándolos, cambiando las medias y manteniéndolos secos.
- f. NO usar prendas que generen compresión, dificultando la circulación.
- g. Desabrigarse en función de la actividad que se realice y abrigarse al finalizarla.
- h. Evitar la piel expuesta con bajas temperaturas.
- i. Evitar el contacto con elementos metálicos.

11.031. Lesiones producidas por el frío y la humedad.

Se deberá tener conciencia de que siempre será más fácil mantener la temperatura corporal que recuperarla, para ello se evitará permanecer mojado y se deberá mantener y disponer de abrigo suficiente.

Sabañones	
Causas y Síntomas	<ul style="list-style-type: none"> – Lesiones leves que se producen principalmente en las manos, pies y orejas por la con junción de temperaturas por arriba de 0º y una gran humedad. – Hinchazón de color rojo violáceo y picazón. Podrán agrietarse, infectarse y ocasionar serias molestias.
Prevención	<ul style="list-style-type: none"> – Abrigar manos, pies y orejas.
Medidas a adoptar	<ul style="list-style-type: none"> – Aplicación de calor localizado del propio cuerpo. – NO frotar o masajear el área. – NO calentar con fuentes de calor de temperatura incontrolable (fuego directo, caños de escape, etc.).
Pie de trinchera	
Causas y Síntomas	<ul style="list-style-type: none"> – Frío de 0/10°, humedad e inmovilidad. – La circulación sanguínea disminuye produciendo el enfriamiento. Partes de la ropa disminuyen la circulación. – Estado inicial: pie blanco y frío, piel arrugada, pérdida de sensibilidad. – Estado intermedio: pie color rojo violáceo. – Estado avanzado: pie color negro. Pueden aparecer ampollas de sangre, hinchazón y gangrena.

Pie de trinchería	
Prevención	<ul style="list-style-type: none"> - Descalzarse 15/20 min dos veces por día para favorecer la circulación. Cambiar las medias diariamente
Medidas a adoptar	<ul style="list-style-type: none"> - Calentar la parte gradualmente, exponiéndola a aire templado. - No masajear ni humedecer. - Proteger la parte afectada de traumas, golpes, etc. - Mantener el pie completamente seco. - Evitar caminar. Trasladar al personal afectado en camillas. - Si fuese imposible evitar caminar no sacarse los borceguíes.
Congelamiento	
Causas y Síntomas	<ul style="list-style-type: none"> - Cristalización del agua de la zona expuesta, a temperaturas por debajo de 0°. - Superficial: enrojecimiento, ampollas en 24/36 hs y desprendimiento de la piel, perdida de sensibilidad. - Profunda: es precedida por la anterior. Piel pálida amarillenta, aspecto de cera, sólida al tacto. Se forman ampollas en 12/36 hs.
Prevención	<ul style="list-style-type: none"> - No dejar piel expuesta. - Evitar mojarse o secarse rápidamente y cubrir con abrigo seco.
Medidas a adoptar	<ul style="list-style-type: none"> - Evacuar y no volver a exponer al herido a condiciones de frío similares. - Superficial: Mantener al herido caliente, calentar la parte afectada con calor corporal. Aflojar la ropa y calzado, hacer ejercicios de movilidad suaves y aislar la zona. - Profunda: Proteger la parte a nuevas exposiciones. Cubrir las ampollas y no reventarlas. Si el congelamiento es en los pies NO caminar.
Hipotermia	
Causas y Síntomas	<ul style="list-style-type: none"> - La temperatura corporal desciende debajo de 35°. - Grado 1 (Alerta): Respira, tiene pulso, siente frío y tiembla sin control. - Grado 2 (Somnoliento): deja de temblar, se duerme pero despierta al hablarle. Grado 3 (Inconsciente): no responde al hablarle. - Grado 4 (Aparente muerte): no se percibe respiración ni pulso. Se puede saltar de un grado a otro sin pasar por los intermedios.
Prevención	<ul style="list-style-type: none"> - Mantenerse abrigado, cambiar ropa mojada por seca, bebidas y comidas calientes.
Medidas a adoptar	<ul style="list-style-type: none"> - Evacuar de inmediato en todos los casos. - Grado 1 y 2: cambiar ropa, mantener seco, calentarla al abrigo de los elementos (fuente de calor externa), bebidas y comidas calientes. - Grado 3 y 4: Trasporte en camilla, NO REALIZAR MOVIMIENTOS BRUSCOS. - Ningún herido con hipotermia se puede considerar muerto hasta que recupere el calor corporal y se compruebe que está muerto.

Se deberá prever la evacuación en todos los casos para evitar nuevas exposiciones a los elementos que provocaron las lesiones (frío, humedad, etc.).

En la tabla se expone el valor de sensación térmica en función de la temperatura ambiente y la velocidad del viento. Estos valores se modificarán hacia sensaciones térmicas aún más frías en caso que la ropa esté húmeda.

Temperatura ambiente ↓	Velocidad del viento						
	10 km/h	20 km/h	30 km/h	40 km/h	50 km/h	60 km/h	70 km/h
28° C	25°	20°	15°	11°	5°	2°	0°
24° C	20°	16°	12°	5°	3°	0°	1°
20° C	16°	12°	8°	3°	0°	2°	3°
16° C	13°	8°	3°	0°	3°	4°	5°
12° C	9°	5°	0°	3°	5°	6°	7°
8° C	5°	0°	-3°	-5°	-6°	-7°	-8°
4° C	0°	-5°	-8°	-11°	-12°	-13°	-14°
0° C	-4°	-10°	-14°	-17°	-18°	-19°	-20°
-4° C	-8°	-15°	-20°	-23°	-25°	-26°	-27°
-8° C	-13°	-21°	-25°	-29°	-31°	-32°	-33°
-12° C	-17°	-26°	-31°	-35°	-37°	-39°	-40°
-16° C	-22°	-31°	-37°	-41°	-43°	-45°	-46°
-20° C	-26°	-36°	-43°	-47°	-49°	-51°	-52°
-24° C	-31°	-42°	-48°	-53°	-56°	-58°	-59°
-28° C	-35°	-47°	-54°	-59°	-62°	-64°	-65°
-32° C	-40°	-52°	-60°	-65°	-68°	-70°	-72°

Por debajo de los (-15°) C el cuerpo no se sentirá más la diferencia de temperatura ambiente, pero los riesgos se multiplican.

Por debajo de (-30°) C la piel expuesta se congelará.

11.032. Lesiones producidas por el calor.

Calambres	
Causas y Síntomas	<ul style="list-style-type: none"> Espasmos musculares en los miembros y/o el abdomen, piel húmeda y sed. CAUSA: deshidratación.
Prevención	<ul style="list-style-type: none"> Hidratación constante en pequeñas cantidades. Beber antes de sentir sed
Medidas a adoptar	<ul style="list-style-type: none"> Ubicarse a la sombra y aflojar la ropa. Hidratarse lentamente con 750 cc (1 caramaña) por hora y comer.
Agotamiento por calor	
Causas y Síntomas	<ul style="list-style-type: none"> Pérdida de apetito, dolor de cabeza, sudor excesivo, debilidad, mareos, náuseas, calambres, piel pálida y húmeda por deshidratación. Puede desvanecerse de improviso. Al sentarse se siente bien, pero al incorporarse vuelve a caer.
Prevención	<ul style="list-style-type: none"> Hidratación. Adecuar las actividades a horarios de menor temperatura. Ubicarse a la sombra y aflojar la ropa.
Medidas a adoptar	<ul style="list-style-type: none"> Humedecer al combatiente y ventilarlo para favorecer la pérdida de temperatura por evaporación. Beber al menos 750 cc para reponer líquidos. Elevar las piernas.
Golpe de calor	
Causas y Síntomas	<ul style="list-style-type: none"> El combatiente deja de sudar (piel pálida, caliente y seca), puede experimentar dolor de cabeza, mareos, náuseas, vómitos, pulso y respiración acelerados, convulsiones, confusión mental. Repentinamente puede desmayarse y perder el conocimiento.
Prevención	<ul style="list-style-type: none"> Hidratación. Adecuar las actividades a horarios de menor temperatura. Refrigerar el cuerpo por ejemplo con la sudadera húmeda.
Medidas a adoptar	<ul style="list-style-type: none"> Ubicarse a la sombra y aflojar la ropa, sacando las capas exteriores si la situación lo permite. Masajear con agua fresca y ventilar. Paños húmedos Si está consciente consumir agua lentamente. Evacuar con urgencia.

11.033. Distinción de ofidios venenosos y no venenosos.

<p>VENENOSA</p> <p>cabeza triangular</p> <p>Pupila Elliptica</p> <p>Foseta</p> <p>Colmillos</p> <p>Dientes</p> <p>cola se afina abruptamente</p> <p>Marcas de dientes</p> <p>Colmillos</p> <p>Mandíbula Superior</p> <p>Mandíbula Inferior</p> <p>NO VENENOSA</p> <p>cabeza redonda</p> <p>Pupilas Redondas</p> <p>cola se afina gradualmente</p>	MEDIDAS DE PREVENCIÓN <p>Como prevención, se considerará todas las víboras como venenosas.</p> <p>Los ofidios sólo atacan seres humanos cuando se sienten atacados y sin posibilidades de escape.</p> <p>Suelen habitar en zonas de pastos altos, malezas o de vegetación acuática. Se ocultan debajo de troncos, piedras, dentro de cuevas, etc.</p> <p>Son atraídos por el calor.</p> <p>Revisar el terreno antes de apoyar las manos en el suelo, sentarse o defecar.</p> <p>Antes de dormir y al levantarse, revisar bien el interior de la carpa, la bolsa de dormir, la ropa y toda aquella parte del equipo que, por sus características, puedan albergar arañas, víboras, etc.</p> <p>No molestar víboras o arañas. Normalmente, huirán si no se los molesta.</p>
---	--

11.034. Acciones ante venenos de animales o plantas.

a. Ofidios, arañas, alacranes o escorpiones.

Qué hacer	Mantener a la persona en reposo para no aumentar la frecuencia cardiaca.
	En lo posible, mantener la mordedura por debajo del nivel del corazón.
	Aflojar la ropa y calzado. Quitar anillos, reloj, etc.
	Hidratarse.
	Colocar el suero antiofídico SOLO POR PERSONAL ESPECIALISTA.
	Evacuar o auto evacuarse caminando despacio si no hubiese medios disponibles.
	Inyectar Dexametasona.
Que NO hacer	No hacer cortes en la zona de la mordedura.
	No colocar torniquetes
	No cauterizar (quemar).
	No succionar la sangre.
	No ingerir alcohol.

Si al cabo de 10 minutos no se siente intensa sequedad y tirantez en la boca, dolores de cabeza, dolor e hinchazón en la zona mordida, debe suponerse que la serpiente no era venenosa.

b. Mordedura de animales o intoxicación de plantas autóctonas.

Prevenir los ataques alérgicos, que normalmente cerrarán la vía aérea, inyectando Dexametasona en el glúteo. Evacuar para control sanitario.

CAPÍTULO XII

SUPERVIVENCIA

SECCIÓN I

CONCEPTOS GENERALES

12.001. Conceptos generales.

En este capítulo se tratarán algunas técnicas básicas para la supervivencia, independientemente del ambiente geográfico en el que se opere, cuyos detalles particulares se desarrollan en los reglamentos específicos.

Se verán métodos sencillos para procurarse agua, alimento, refugio y orientación utilizando algunos elementos con los que contará el combatiente y otros que podrá procurarse en el medio en el que operará.

Las situaciones de supervivencia podrán producirse en forma individual o grupal, y podrá ser imprevista o planificada.

En situaciones imprevistas podrán producirse por acción del enemigo (emboscadas, repliegues, etc.), personal extraviado en malas condiciones meteorológicas o baja visibilidad, accidentes (caída de aeronaves, vuelco de embarcaciones, etc.), escape luego de haber sido prisionero de guerra, etc.

En situaciones planificadas podrá desarrollarse durante el repliegue a las propias líneas, operaciones de conexión, etc.

12.002. Principios de la supervivencia.

Como regla general consideraremos para la supervivencia la **Regla del 3**.

Se podrá sobrevivir (de acuerdo a las condiciones ambientales en las que se encuentre):

3 Minutos sin aire
3 hs sin refugio (en temperaturas bajas extremas)
3 días sin agua (en temperaturas altas extremas)
3 semanas sin comer

La importancia a dar a estos recursos variará según la situación que se viva. Por ejemplo en situaciones de frío extremo será más importante un refugio y en condiciones de calor extremo será obtener agua.

12.003. Equipo para evasión y supervivencia.

El combatiente deberá preparar ciertos materiales mínimos, que le facilitarán la obtención de agua, comida, refugio, orientación, comunicación o seguridad.

Estos materiales deberán ser de tamaño pequeño y peso reducido. Cuanto más detallada sea la preparación de estos materiales, más fácil será procurarse lo necesario para sobrevivir.

La preparación del material se dividirá en tres niveles y constará de distintos elementos.

Kit	Componentes	Lugar de transporte
1	<ul style="list-style-type: none"> • 10 m cordón tipo paracaídas (3 mm). • Cortaplumas / pinza multiuso. • Encendedor / fósforos / pedernal. • Reloj. • Silbato. • Luz estroboscópica / Espejo de señales 	Bolsillos del uniforme
2	<ul style="list-style-type: none"> • Contenedor estanco. • Pastillas potabilizadoras / cloro líquido. • Equipo de pesca (tanza, anzuelos, plomadas). • Brújula. • Alambre fino. • Bandas de goma. • Elementos de 1ros Auxilios. 	En el chaleco
3	<ul style="list-style-type: none"> • Contenedor estanco con material adicional de los kits 1 y 2 • Poncho plástico/ toldo/ plástico • Machete/ hacha/ sierra. • Elásticos / tensores. 	En la mochila

Otros elementos podrán agregarse o eliminarse en función de la experiencia o ambiente particular en el que se vaya a operar.

12.004. Ejecución de la supervivencia y evasión.

P lanifique los pasos a seguir.
U bíquese en el terreno.
E conomice energía y recursos.
B usque agua, comida y refugio (según sus prioridades).
L ocalice un camino a las propias líneas.
O culte sus movimientos e indicios.

SECCIÓN II

ORIENTACIÓN

12.005. Conceptos generales.

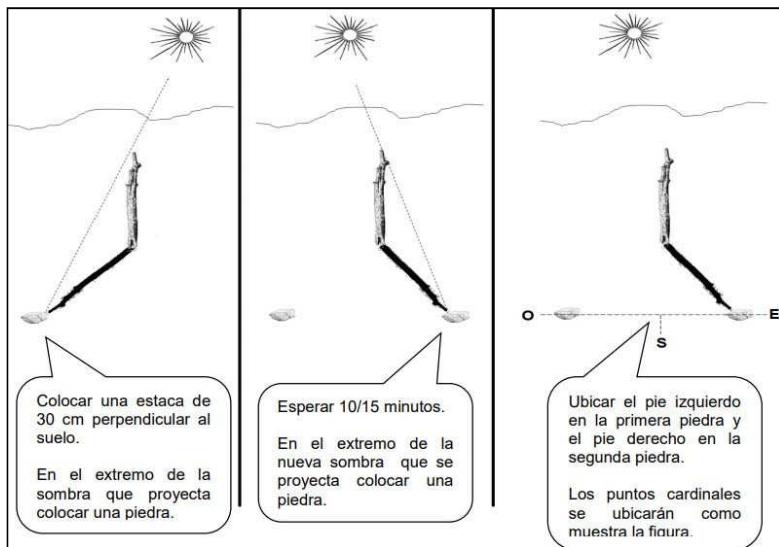
Si bien existirán diversos medios para orientarse (brújula, GPS), en determinadas situaciones podrá darse que no estén disponibles por su pérdida, rotura, falta de baterías, etc.

Se deberá tener en cuenta en qué hemisferio se aplican ciertas técnicas, debido a que la posición relativa respecto del sol hará que la posición de los puntos cardinales sea opuesta usando la misma técnica. En los métodos aquí desarrollados se explica el resultado del Hemisferio Sur.

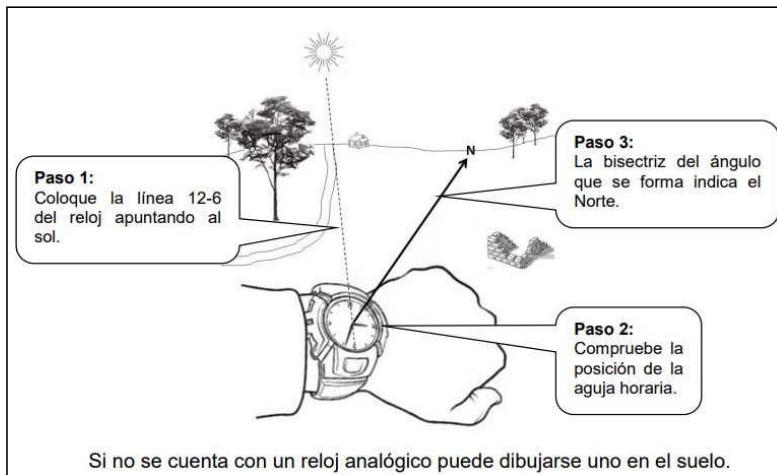
12.006. Orientación diurna.

Durante las horas de luz el medio predominante para la orientación será el sol y su posición relativa.

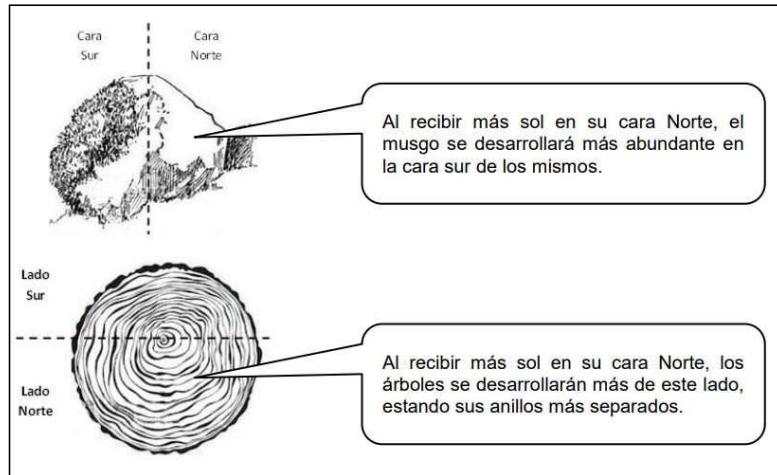
a. Método del jalón.



b. Método del reloj.



c. Otros métodos de orientación.

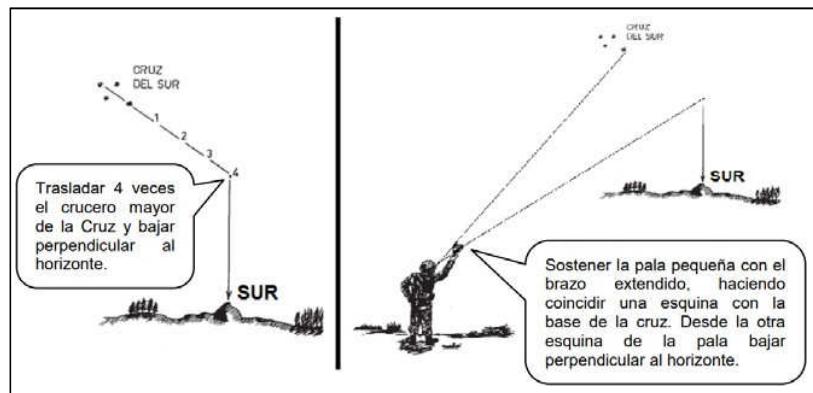


12.007. Orientación nocturna.

Durante las horas de oscuridad la orientación se basará fundamentalmente en las estrellas. La constelación más apta para utilizar como referencia será la Cruz del Sur.

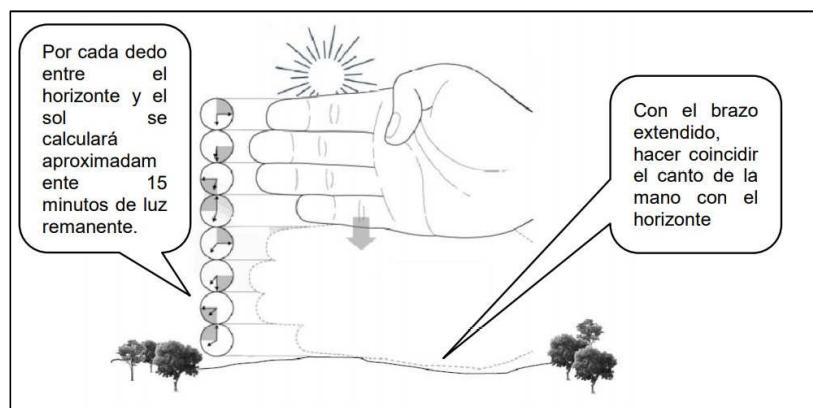
La Cruz del Sur será una constelación que constará de cuatro estrellas brillantes principales. Será importante identificarla correctamente, pues podrá confundirse con la "Cruz falsa", que también es visible. A la verdadera se la podrá reconocer por "El puntero", una constelación de dos estrellas brillantes, por lo general alineadas con el crucero menos de la Cruz del Sur.

Método de orientación por la Cruz del Sur.



12.008. Cálculo de las horas de luz remanentes.

Para acondicionar un lugar de descanso se necesitarán aproximadamente dos horas de luz.



SECCIÓN III

REFUGIOS

12.009. Consideraciones generales.

Los refugios brindarán protección contra el frío, el calor, la lluvia, el viento, los insectos, la observación enemiga, etc. Antes de comenzar a construir un refugio se deberá pensar:

- En qué ambiente se opera (temperaturas, lluvias, humedad, etc.).
- Cuánto tiempo lleva construirlo.
- Cuánto tiempo se usará.
- Que materiales son necesarios y cuales se tienen.

e. Cuanto esfuerzo es necesario.

Existirá una gran variedad de refugios que serán más o menos convenientes según los puntos anteriores y la creatividad del combatiente para adaptar el material que dispone y aquel que pueda encontrar en el terreno. Aquí solo se verán aquellos que demanden menos material, tiempo y esfuerzo. Otros más complejos se podrán encontrar en la doctrina de supervivencia específica de los distintos ambientes geográficos.

12.010. Tipos de refugios.

El poncho plástico será muy útil para confeccionar refugios rápidamente, existiendo variadas configuraciones posibles.

Será conveniente tener cordines de un metro ya colocados en sus ojales. Aquí se explicarán dos configuraciones básicas.

a. Refugios ligeros con material provisto.

1) Refugio básico "en A"



2) Refugio velamen.



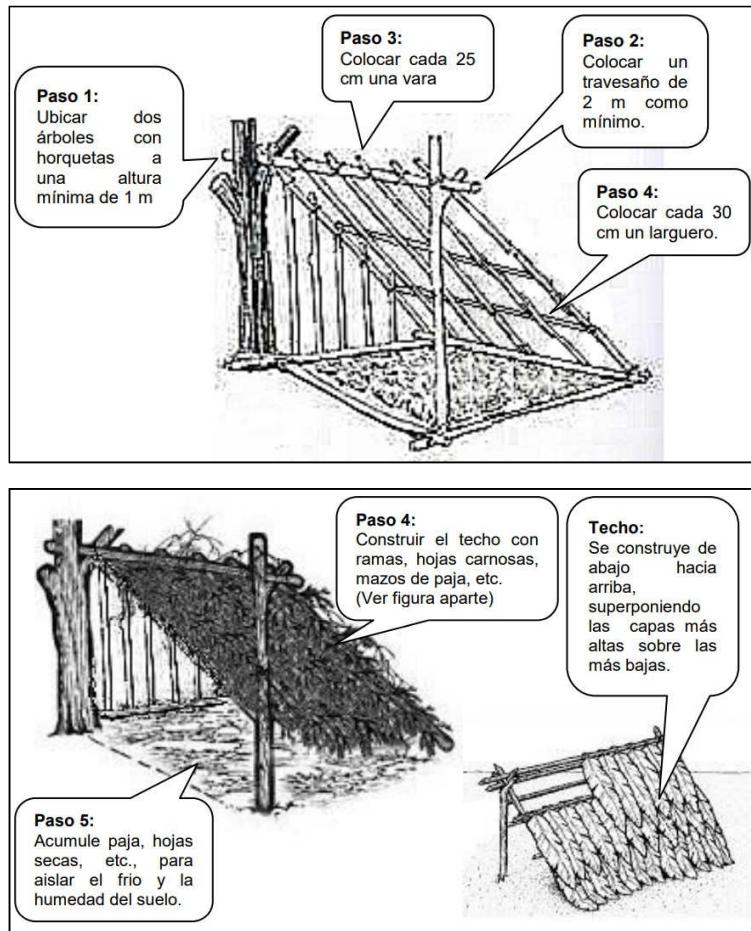
b. Refugios ligeros naturales.

Estos refugios podrán ser cuevas, pozos (en ciertos terrenos), etc., o se podrán construir empleando ramas y hojas.

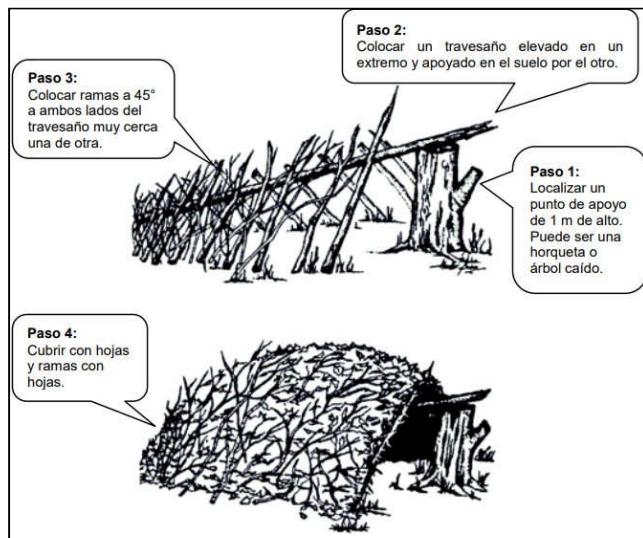
Para la confección de refugios será necesario emplear madera de como mínimo 2,5 cm de diámetro y en lo posible verdes, pues serán más resistentes.

Emplear en lo posible el apoyo de árboles, para evitar clavar postes. Cuando sea indispensable deberán enterrarse por lo menos 50 cm. Para los techos las cañas serán una buena opción por ser livianas y resistentes.

1) Refugio a un agua (o a dos aguas):



2) Refugio inclinado.



SECCIÓN IV

OBTENCIÓN Y POTABILIZACIÓN DE AGUA

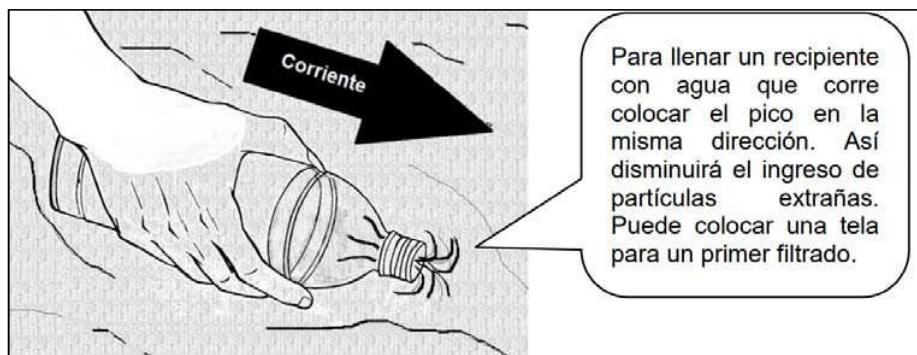
12.011. Consideraciones generales.

El agua será fundamental para la vida, pero el consumo de cualquier tipo de agua podrá incluso ser perjudicial para la salud.

El agua deberá obtenerse, volverse apta para un consumo seguro y, eventualmente, transportarse. Aun cuando la fuente de agua se considere segura será necesario potabilizarla, pues podría existir en ella contaminación de distintos tipos que pueden afectar al combatiente poniéndolo en una situación todavía más compleja. Los pozos que puedan existir también podrían haber sido contaminados por el enemigo para evitar su uso por propia tropa.

12.012. Obtención de agua.

La forma más sencilla de obtenerla será de ríos, arroyos, lagos o similares. Se preferirá siempre las aguas que fluyan, evitando las estancadas, ya que estas últimas serán más propensas a la contaminación.

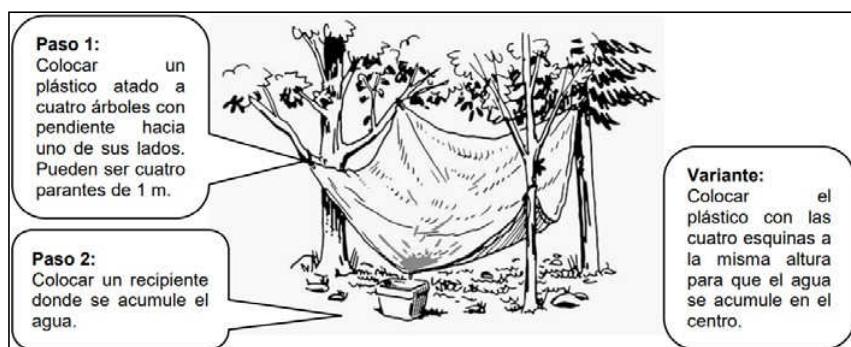


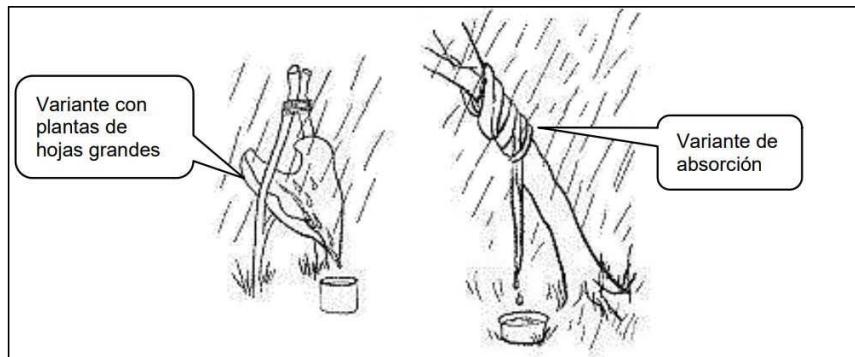
Se podrá obtener agua también de algunos tipos de plantas, como la caña, el cactus, la vid. Algunas plantas contienen savias que podrían ser perjudiciales para la salud.

Otro modo podrá ser derretir nieve o hielo.

a. Colector para lluvia y rocío.

La lluvia y el rocío serán una fuente de agua en la medida que puedan colectarse en cantidad suficiente. Una forma sencilla será absorber con una tela, por ejemplo, del pasto mojado por la mañana o los charcos que se forman de lluvia.





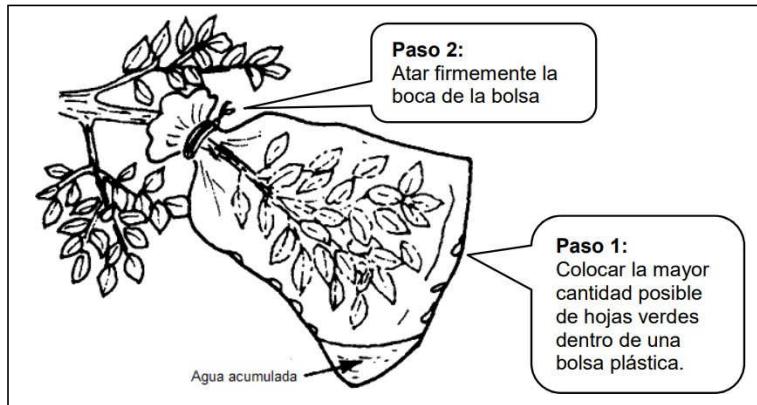
b. Destilador solar.

Permitirá obtener agua de la humedad natural que existe en la tierra y en las plantas verdes, extraerla por el calor del sol y la temperatura ambiente.

1) Terrestre.

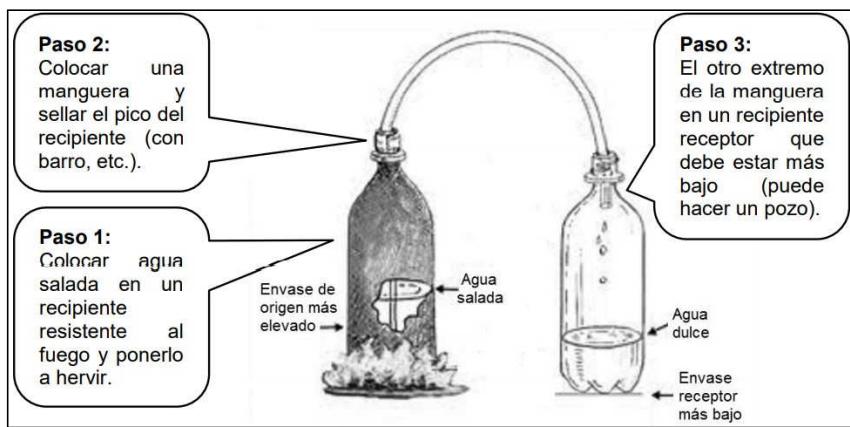


2) Aéreo.



c. Desalinizador.

Cuando solo se pueda obtener agua salada será necesario separar la sal del líquido. Al hervir el agua se evaporará, quedando la sal en el recipiente de origen. Al enfriarse en la manguera se condensará, volviendo al estado líquido. Al estar el recipiente receptor más bajo la gravedad hará que el agua potable caiga hacia él.



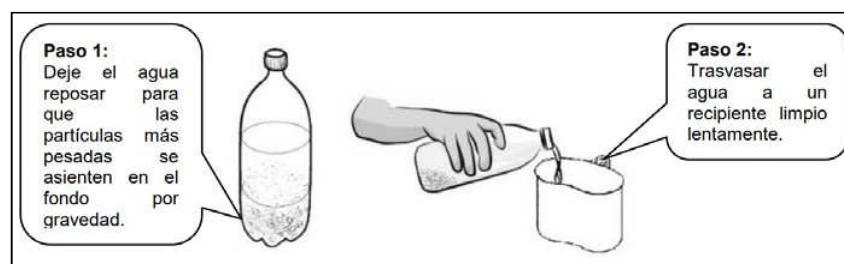
12.013. Filtración, clarificación y potabilización.

Para volver el agua de cualquier origen apta para el consumo se deberá seguir estos tres pasos, que separarán las partículas extrañas, le devolverán su característica incolora y matarán las bacterias nocivas para la salud.

a. Filtración.



b. Decantación.



c. Potabilización.

Para potabilizar el agua existirán varios métodos:

- 1) Hervir el agua 10 minutos
- 2) Agregar dos gotas de lavandina por litro.
- 3) Agregar pastillas potabilizadoras (1 a 2 por litro según fabricante).
- 4) Exponer el agua al sol en un recipiente transparente 6 a 10 hs (según si está soleado, nublado, etc.).

SECCIÓN V

FUEGOS Y COCINAS

12.013. Consideraciones generales.

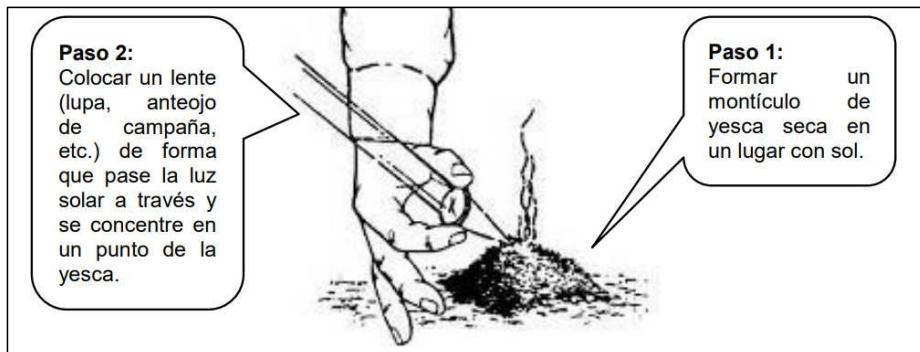
El fuego será, en determinadas circunstancias, muy difícil de obtener, por lo que una vez logrado deberá hacerse un gran esfuerzo por conservarlo e, inclusive, transportarlo.

El fuego tendrá múltiples finalidades y será un gran reforzador de la moral. Servirá entre otras cosas para calentarse, cocinar, secar el equipo, potabilizar agua, defenderse de alimañas, comunicarse, etc.

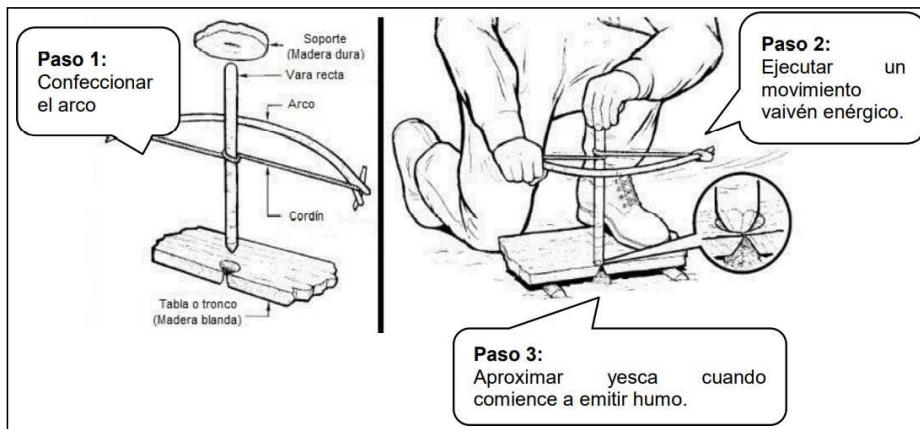
12.014. Inicio del fuego.

El primer paso será acumular todos los elementos necesarios para encender el fuego, de modo tal que esté al alcance de la mano, sobre todo cuando se disponga de medios escasos para el encendido. Obtener yesca, hojas, ramas finas. Todos los elementos deberán estar secos para favorecer la combustión. Cuando no se cuente con ramas secas por lluvia o rocío se podrá pelar la madera. Los métodos normales para encender fuego (fósforos y encendedores) por su peso y volumen podrán ser llevados dentro del equipo adecuadamente impermeabilizados con facilidad, siendo recomendable en ocasiones llevar varios distribuidos en distintas partes.

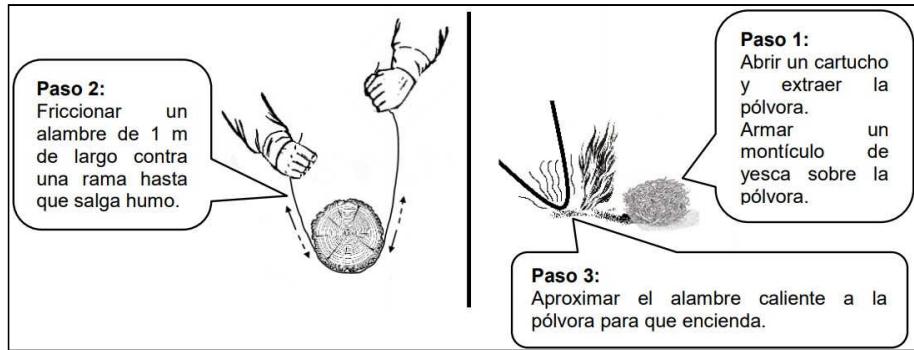
a. Método del lente.



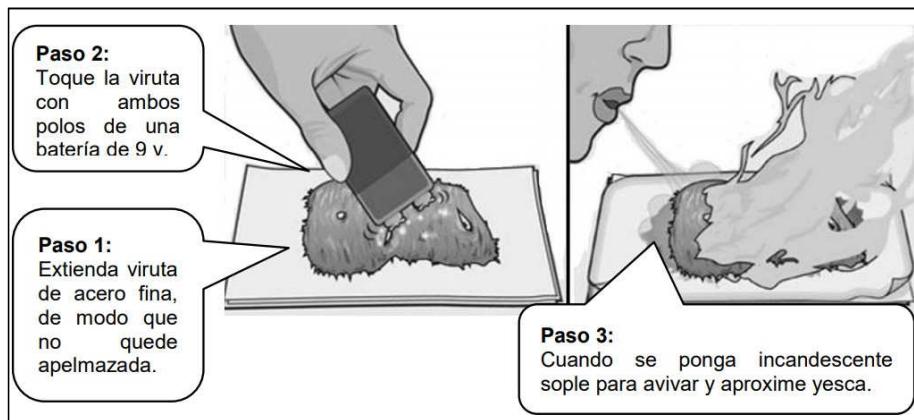
b. Método del arco y vara.



c. Método del alambre y la pólvora.

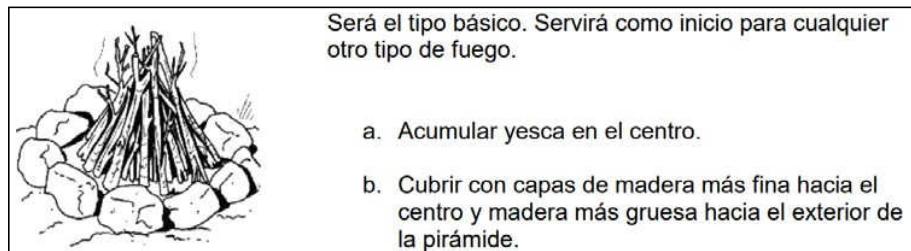


d. Método de la batería.

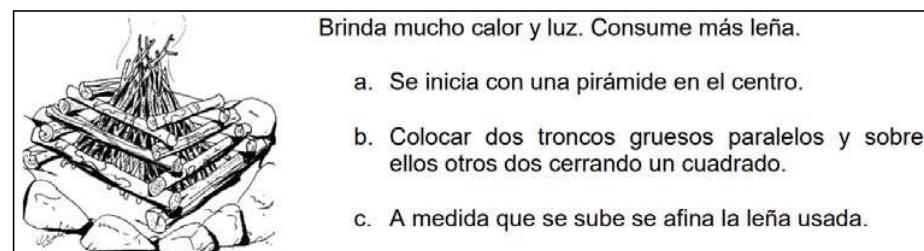


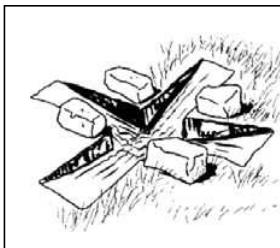
12.015. Tipos de fuegos.

a. Pirámide.



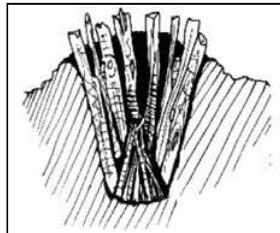
b. Pagoda.



c. Estrella o cruz.

Ideal para zonas de mucho viento. Se puede disminuir y avivar con facilidad al acercar o alejar la madera. Oculta ligeramente la llama.

- Cavar 50 cm por lado aproximadamente.
- Iniciar con un fuego pirámide.

d. Polinesio.

Ideal para zonas con viento. Consuma poca leña y concentra el calor. Oculta la llama.

- Hacer un pozo de 30 a 50 cm de profundidad.
- Cubrir la pared con leñas más gruesa.
- Iniciar con una pirámide al centro.

e. Refractor.

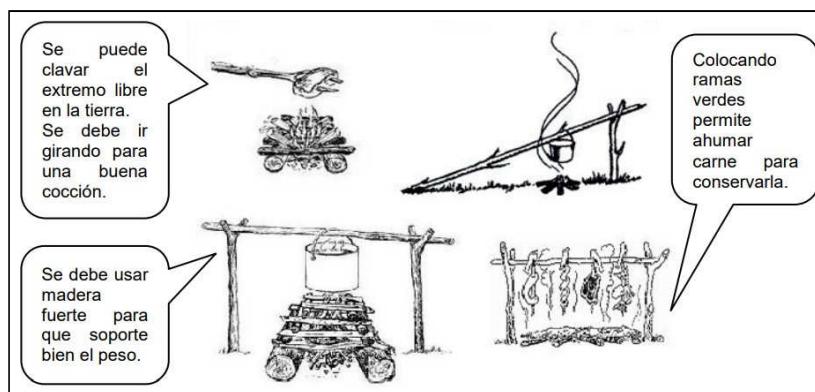
Ayuda a contener y direccionar el calor. Se puede construir con madera o piedras. No usar piedras de río porque estallan con el calor.

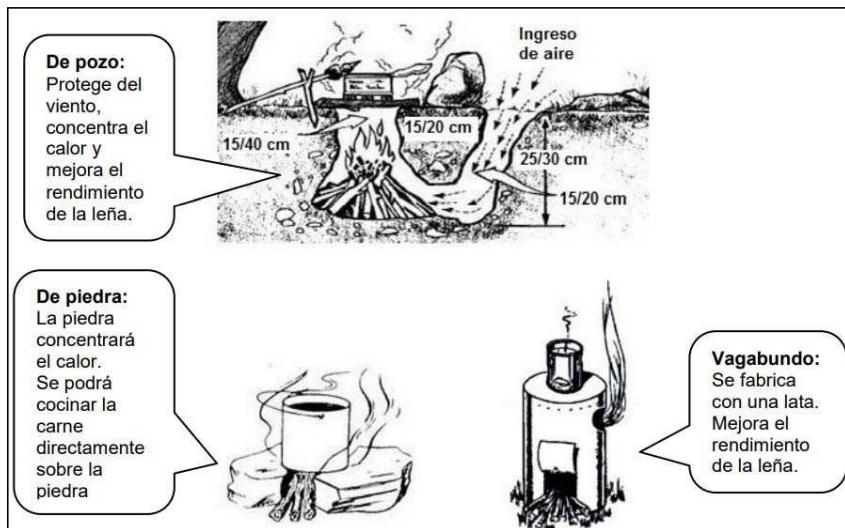
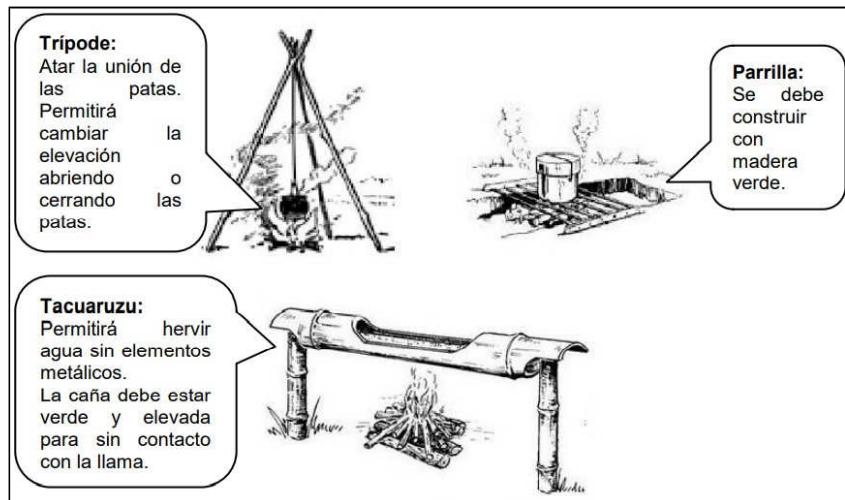
- Clavar dos estacas verticales de 40 cm.
- Colocar madera horizontal.
- Colocar una estaca vertical del lado opuesto

12.016. Cocinas.

Las distintas variantes de cocinas se emplearán según los alimentos que se deban cocinar. Para construirlas se empleará madera verde, que resistirá más el fuego sin encenderse.

Para calentar agua sin un recipiente resistente al fuego, se podrá utilizar una botella plástica a la cual se le deberá sacar todo el aire de su interior; luego se podrá colocar directamente al fuego o suspenderla sobre él con un alambre para calentarla. Las carnes y los vegetales también se pueden recubrir con una capa de barro arcilloso y ser colocados directamente sobre las brasas. Luego de una hora aproximadamente estarán cocidos. Cuando sea posible encender el fuego bajo un árbol (pero separado del tronco) para que la copa ayude a dispersar el humo.

a. Cancana.

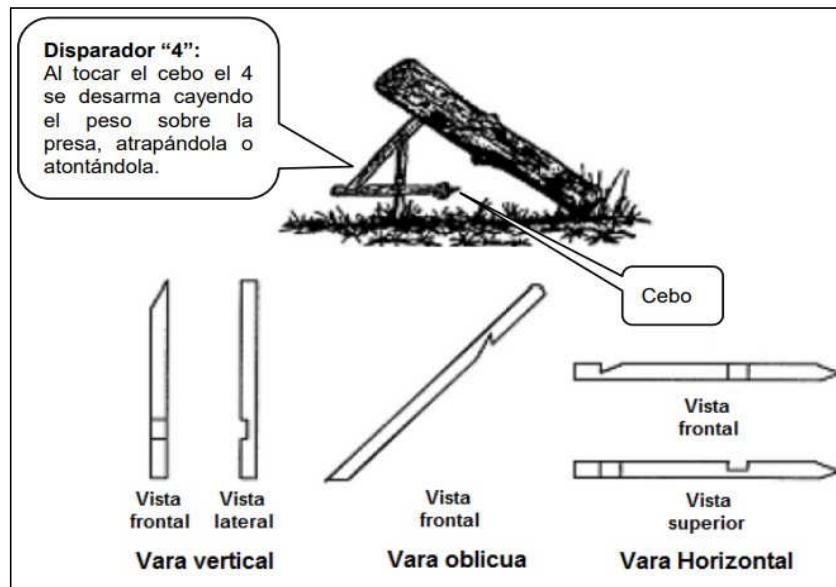
b. Hornos.**c. Varios.****SECCIÓN VI****TRAMPAS****12.017. Consideraciones generales.**

Las trampas consistirán en uno de los principales métodos para la obtención de alimentos. Otros métodos podrán ser la recolección de frutos y huevos cuando sea posible. Para que las trampas tengan éxito se debe tener en cuenta el tipo de animal que se espera atrapar, el lugar donde se instala la trampa, la utilización de un cebo adecuado, la eliminación de rastros y olores de presencia humana, etc.

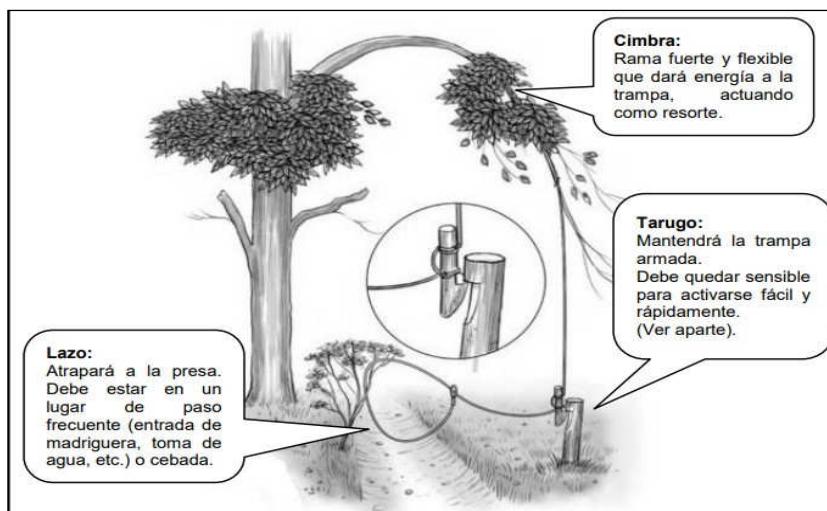
12.018. Trampas terrestres.

Las trampas terrestres más comunes serán aplastantes y lazo. Cada una de ellas utilizará un mecanismo de activación o "disparador". Las trampas aplastantes usarán normalmente un disparador "4" y las trampas tipo lazo una cimbra con tarugo. Los disparadores se fabricarán con madera verde pelada (sin corteza) para que tengan mayor sensibilidad al momento de activarse.

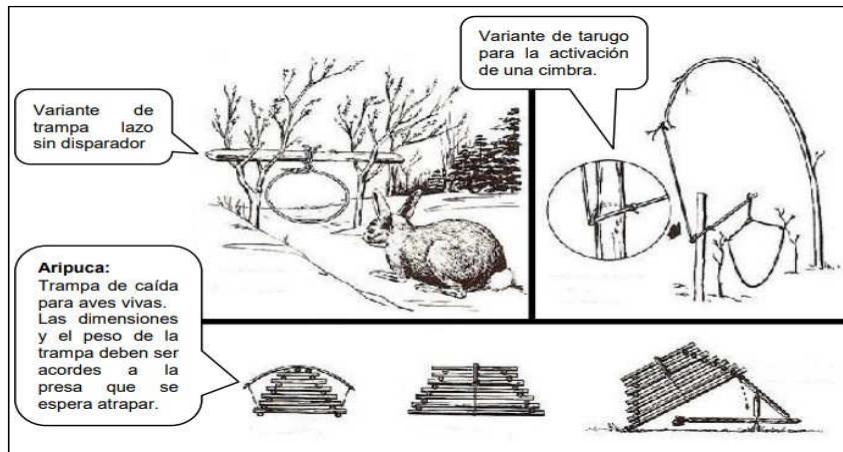
a. Trampas aplastantes.



b. Trampas Lazo.



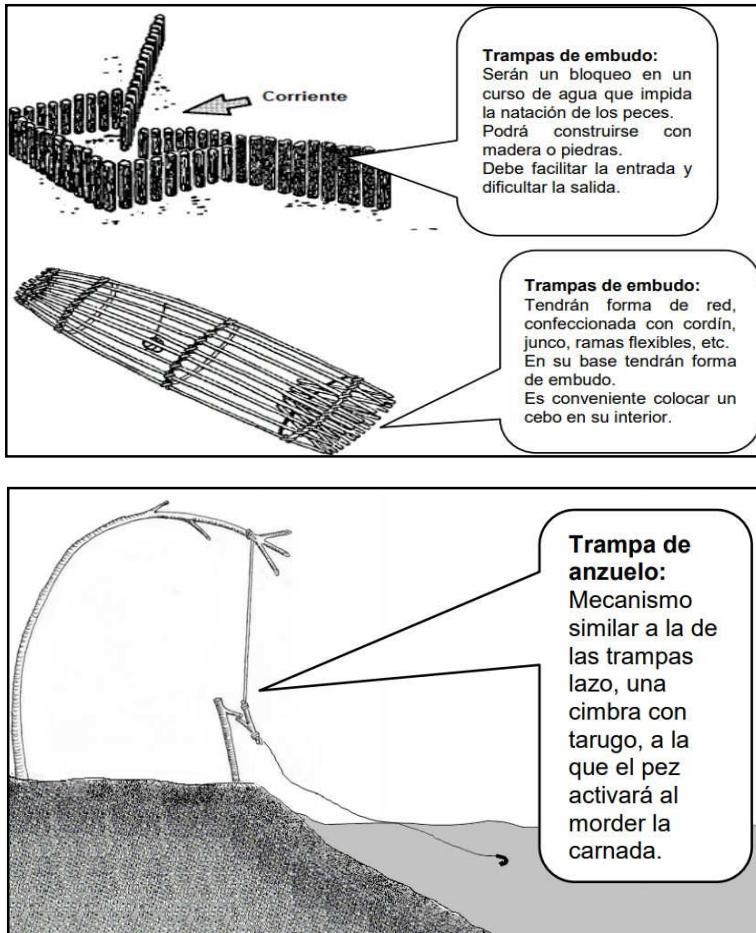
c. Variantes.



Los animales que caigan en las trampas normalmente estarán vivos por lo que se deberá ser muy cuidadoso al aproximarse, debido a que los animales atrapados, aun los más pequeños se pondrán en extremo agresivos. Se los deberá tratar de matar a distancia con una lanza o arpón, o golpeándolos con un palo detrás de la cabeza.

12.019. Trampas para peces.

La pesca será una de las formas menos desgastantes de obtener alimentos. Los materiales necesarios para la pesca serán de volumen y peso reducidos por lo que será fácil para el combatiente agregarlos en su equipo. Los cebos a emplear para la pesca podrán obtenerse en proximidades a los cursos de agua (lombrices, isocas, etc.).



SECCIÓN VII

FAENAMIENTO

12.020. Conceptos generales.

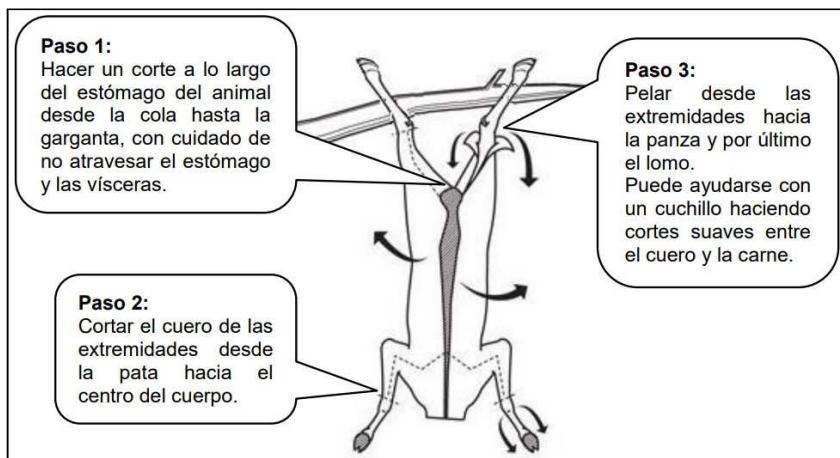
El faenamiento será todas aquellas actividades que convertirán a un animal cazado en apto para su consumo y el aprovechamiento de sus partes. El cuero de los animales servirá como aislación y abrigo; su sangre será una fuente de vitaminas; con sus huesos podrá fabricarse anzuelos y lanzas; sus vísceras servirán para cebar trampas y encarnar anzuelos; etc.

12.021. Faenamiento.

Lo primero que se hará con los animales será desangrarlos, cortándoles la carótida (en el cuello) y recogiendo su sangre dentro de un recipiente siempre que sea posible.

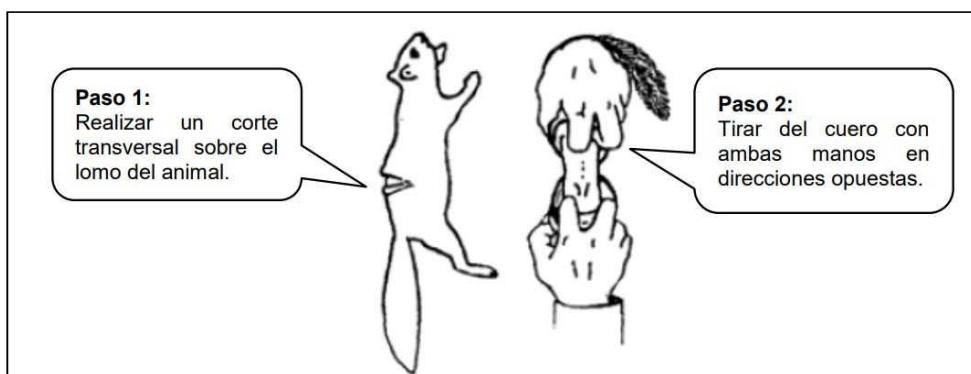
a. Animales medianos y grandes.

Dependiendo de su peso será más cómodo colgar los animales medianos de ramas resistentes, insertando alambre o ganchos de madera entre los huesos de las patas. Los animales grandes se faenarán en el piso. Algunos animales grandes como el cerdo y similares no se cuerearán sino que se los pelará empleando agua caliente (no hirviendo) y un elemento poco filoso, inclusive una cuchara.



Cuando se abra al animal se deberá ser cuidadoso para no cortar el estómago, el intestino, la vejiga y la hiel del animal, ya que podrán contaminar la carne al punto de hacerla no comestible.

b. Animales pequeños.



c. Aves.

Las aves se desplumarán sumergiéndolas en agua caliente o inclusive sin ello, pero será más trabajoso. Debe tenerse el mismo cuidado que con las demás especies animales respecto de las vísceras, intestinos, etc.

d. Ofidios.

Los ofidios, aun los venenosos, serán comestibles. Para poder consumirlos se deberá cortar unos 15 cm por detrás de la cabeza (donde se alojan sus glándulas con veneno) y desecharla. Luego se hará un corte a lo largo del cuerpo del animal para sacar las entrañas desde la cola hacia la cabeza. Por último se pelará sosteniendo una mano la carne y con otra mano el cuero.

CAPÍTULO XIII

PASAJE DE OBSTÁCULOS

SECCIÓN I

CONCEPTOS GENERALES

13.001. Conceptos generales.

En este capítulo se desarrollarán las técnicas a aplicar en el pasaje de obstáculos naturales o artificiales que el combatiente encontrará en el campo de combate. Este capítulo será un complemento para lo visto en el Capítulo V "Procedimientos en los movimientos".

SECCIÓN II

PASAJE DE OBSTÁCULOS ACUÁTICOS

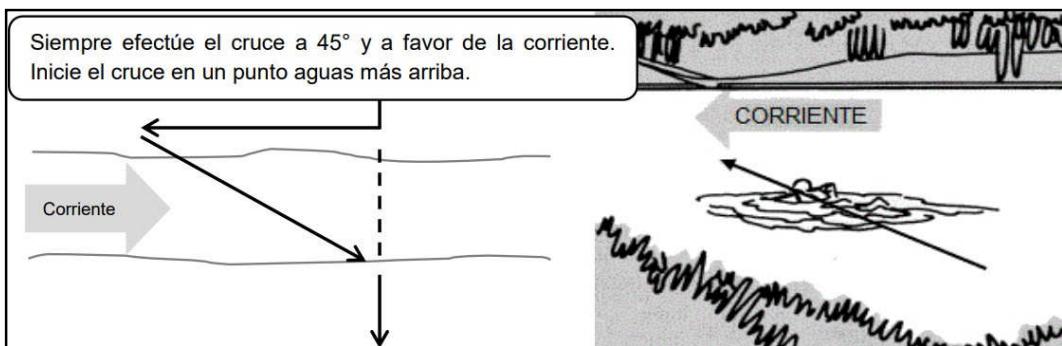
13.002. Conceptos generales.

El combatiente individual encontrará diversos obstáculos acuáticos que deberá estar en capacidad de atravesar para poder cumplir con su misión. La técnica a aplicar dependerá de las características del curso de agua (ancho profundidad velocidad de corriente, etc.), la distancia a cubrir y la situación táctica.

Las técnicas básicas de natación y las técnicas de ingreso al medio acuático a las cuales aquí se hará referencia se encuentran descriptas en el RFP - 64 - 01 "Instrucción de Buceo". Siempre será conveniente que el combatiente permanezca vestido para el ingreso al curso de agua, a menos que la temperatura ambiente sea muy baja, pues el uso de ropa mojada puede producir hipotermia u otros daños a la salud.

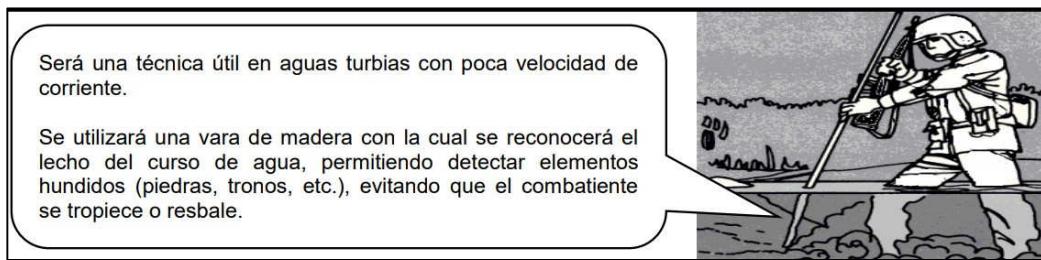
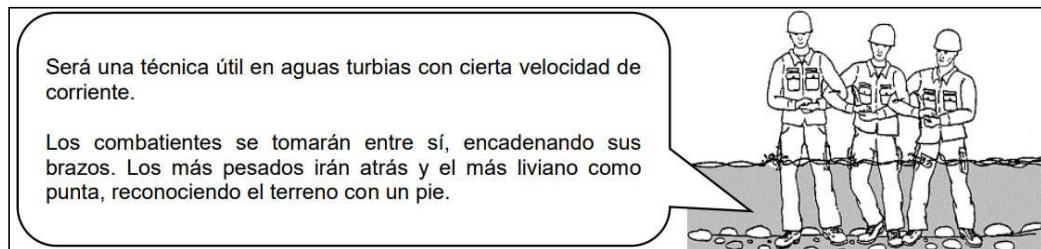
El uso de uniforme y el calzado protegerá al combatiente de elementos extraños (piedras, troncos, alimañas, etc.) que pudiese haber en las orillas, el lecho o dentro del curso de agua, manteniendo además las ventajas del enmascaramiento que proporciona el uniforme. Para acondicionar el equipo antes de ingresar al agua será conveniente siempre un solo bulto de mayores dimensiones, pues en caso de perder el control será más fácil de encontrarlo.

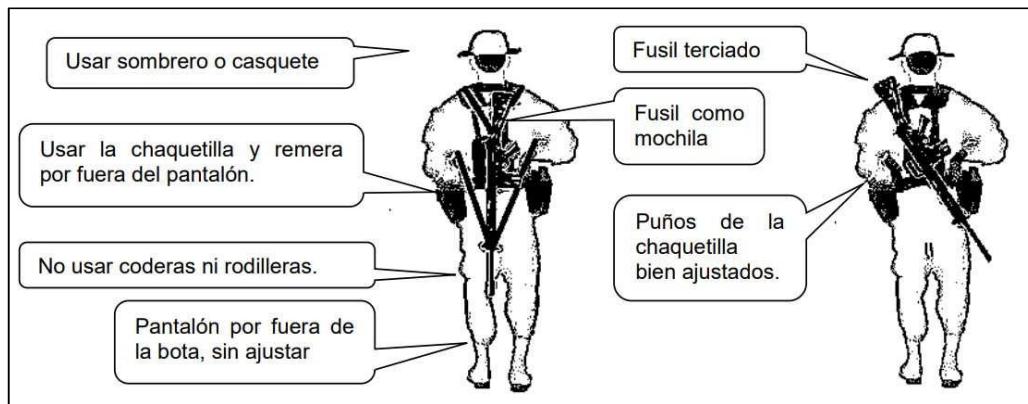
Cuando se usen eslingas o cordines será útil emplearlo con mosquetones para facilitar la colocación y extracción de los mismos, sobre todo en casos de emergencia.



13.003. Cruce de cursos de agua de poca profundidad.

a. Sondeo.

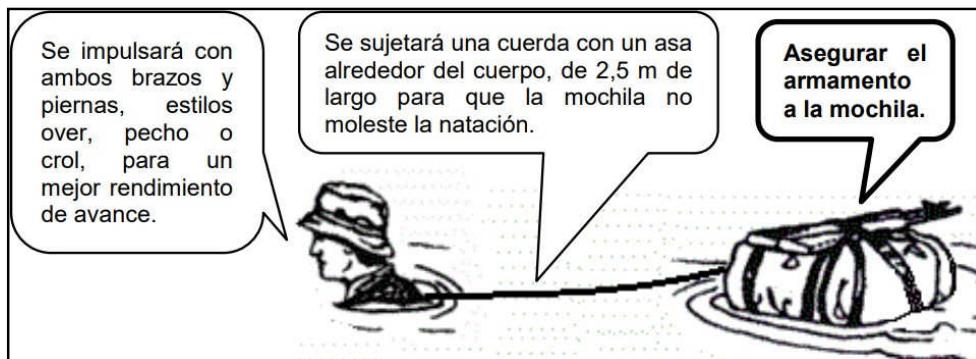
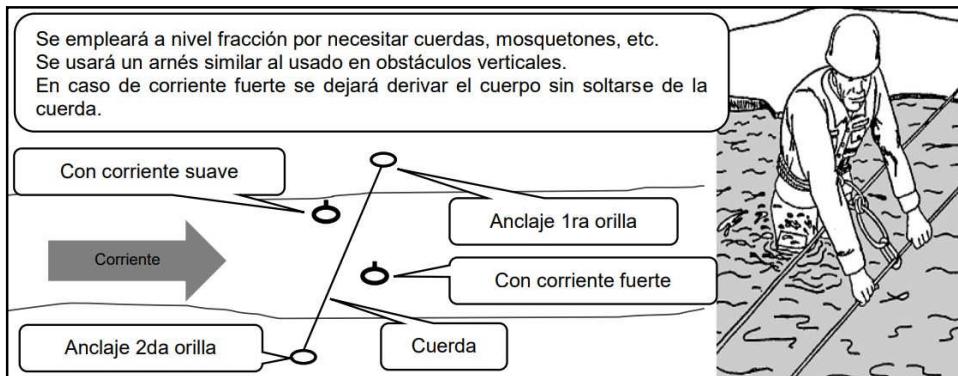
**b. Cadena.****c. Estaca.****d. Ancla humana.****13.004. Técnicas para cursos de agua de mayor profundidad.****a. Natación sin mochila (Técnicas de over, pecho o crol).**

**b. Natación con mochila.**

- 1) Empujando el equipo (distancias menores a 200 metros).



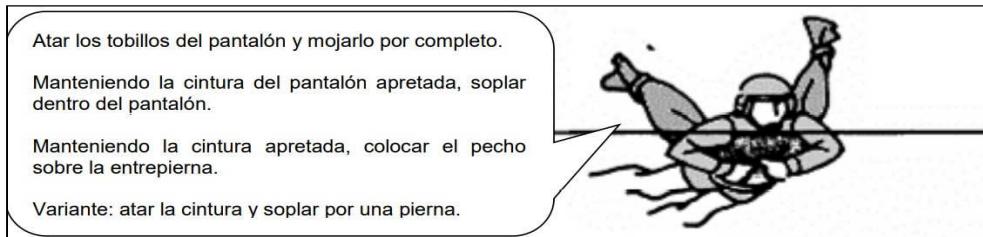
- 2) Arrastre del equipo (distancias mayores a 200 metros).

**c. Maroma.**

13.005. Flotadores de circunstancia.

En ocasiones el combatiente no estará en capacidad de nadar (fatiga, heridas, etc.) por lo que será conveniente confeccionar algún medio que le facilite flotar. Cualquier elemento que pueda contener aire sin que escape facilitará la flotación.

a. Flotador de pantalón.



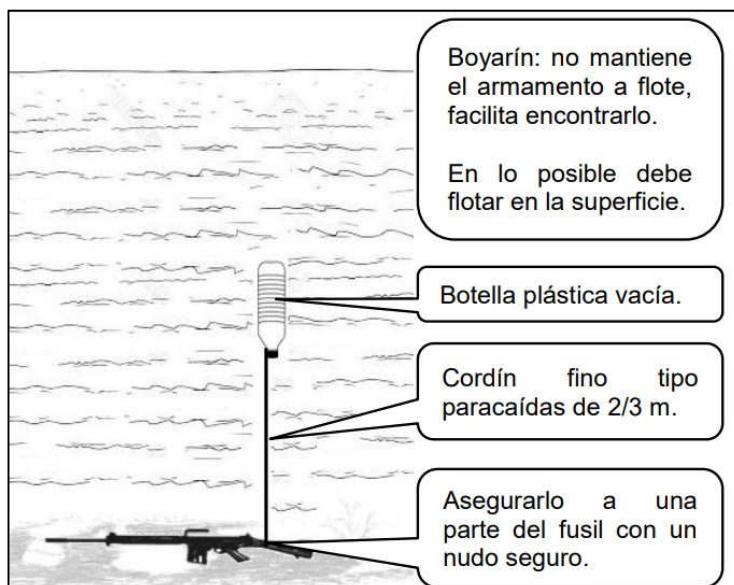
b. Otro tipo de flotadores.



13.006. Seguridad para el armamento.

Durante el cruce de cursos de agua empleando natación no se ejecutará fuego, debido a que la inestabilidad de la posición para el tiro lo convertirá en un desperdicio de munición sin apenas resultados positivos.

Las características del curso de agua podrán producir la pérdida del armamento, sobre todo cuando no se lo asegura correctamente al equipo. La pistola se llevará en su funda, correctamente cerrada y con un fiador que la fije al equipo.



SECCIÓN III

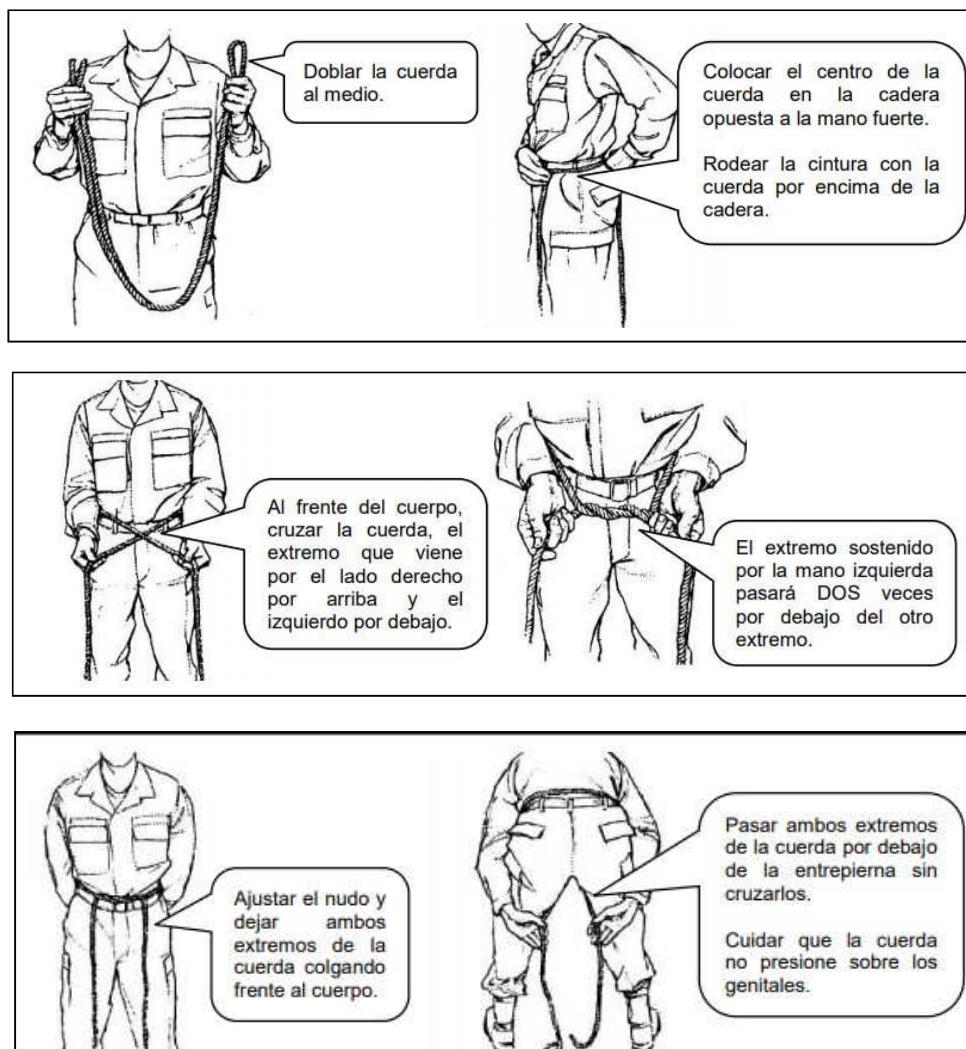
OBSTÁCULOS VERTICALES

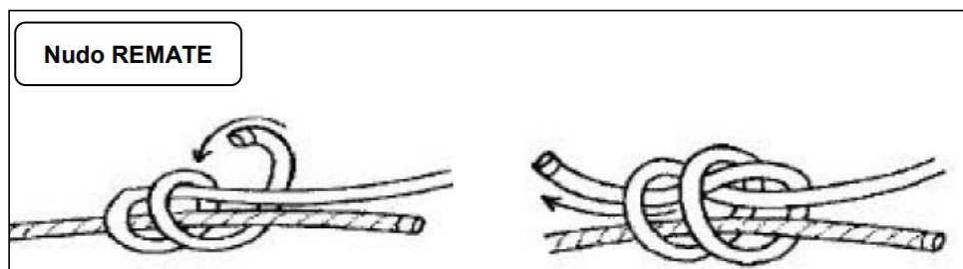
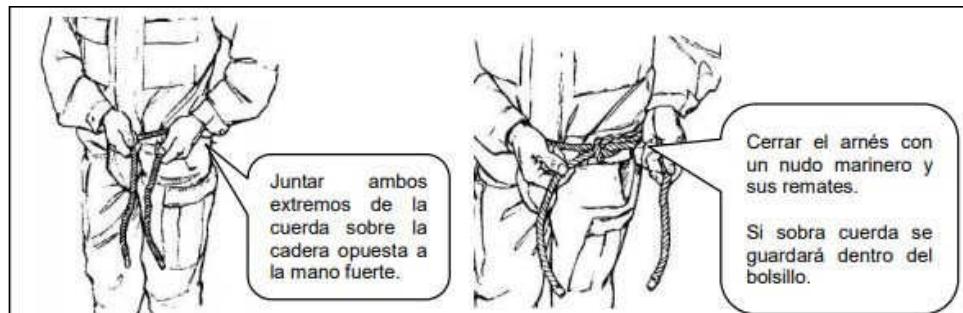
13.007. Conceptos generales.

Las técnicas generales a aplicar para el pasaje de este tipo de obstáculos están desarrolladas en el RFP 62- 01 "Instrucción Básica y Avanzada de Andinismo". Otras técnicas particulares para superar obstáculos verticales se encontrarán en el ROD 78- 02 "Técnicas y Procedimientos de Combate en Localidades". La confección de los itinerarios preparados será responsabilidad de personal especializado, pero el combatiente deberá conocer como operar en ellos. La responsabilidad del combatiente se limitará a conocer la técnica para vincularse a los itinerarios.

13.008. Confección de un arnés de circunstancia.

Para todos los trabajos con cuerdas la chaquetilla se utilizará por dentro del pantalón para evitar que se introduzca entre las cuerdas y las atasque. Para confeccionar el arnés se utilizará un cordón de como mínimo 8 mm de diámetro y 3 m de largo.





SECCIÓN IV

OBSTÁCULOS ENEMIGOS

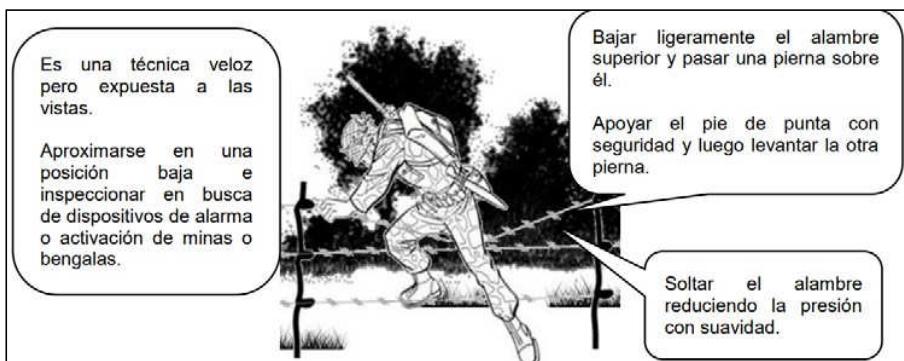
13.009. Conceptos generales.

El enemigo hará uso de distintos obstáculos artificiales para dificultar y demorar el propio avance. En ocasiones el combatiente no podrá evitarlos, sino que tendrá que abrirse paso a través de ellos. Los obstáculos enemigos siempre estarán cubiertos por sus armas de tiro directo (ametralladoras, fusiles, lanzagranadas, etc.) e indirecto (morteros, artillería, etc.). Los trabajos para abrirse paso será conveniente realizarlos por la noche o utilizando humo para dificultar la observación enemiga.

13.010. Obstáculos alámbricos.

a. Pasaje de alambrada.

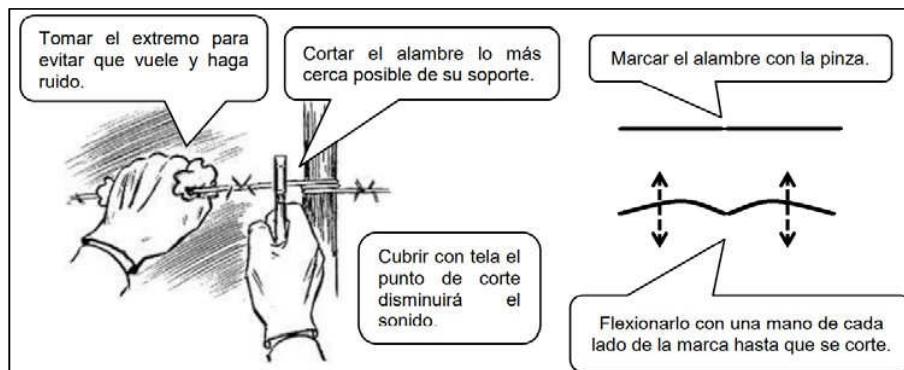
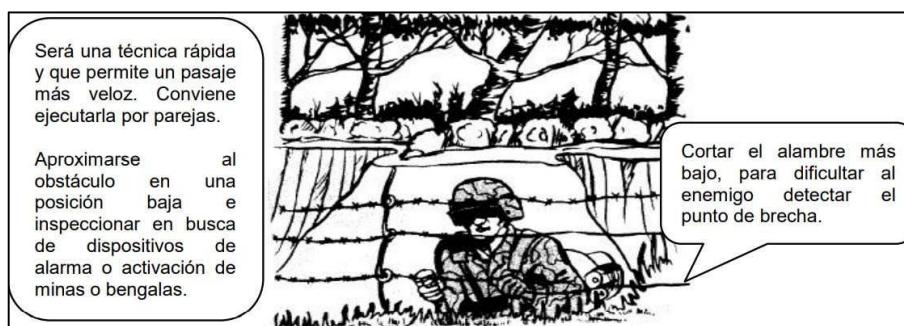
- 1) Por encima.



2) Por debajo.

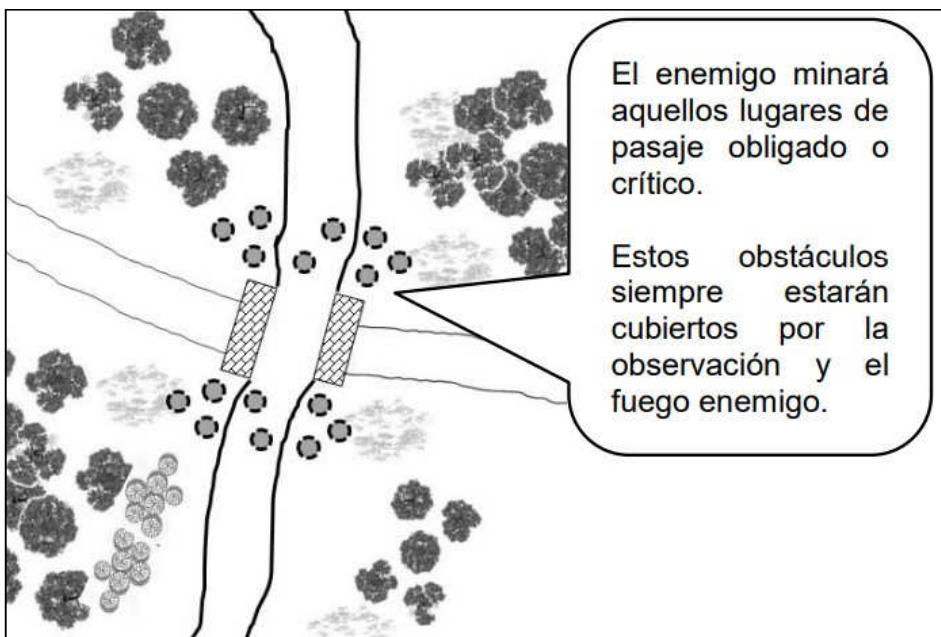


b. Cortar el alambre.



13.011. Obstáculos minados.

Este tipo de obstáculos deberán evitarse siempre que sea posible, aunque ello signifique desviarse considerablemente del camino de marcha.



Si fuera necesario debiera atravesar un área minada, el desplazamiento se efectuará lentamente, observando con atención si existen alambres detonadores, conectados a las minas y buscando la probable ubicación de éstas.



ANEXO 1

CONDUCTA DEL COMBATIENTE EN EL CAMPO DE COMBATE OBSERVANDO LAS LEYES INTERNACIONALES DE LA GUERRA.

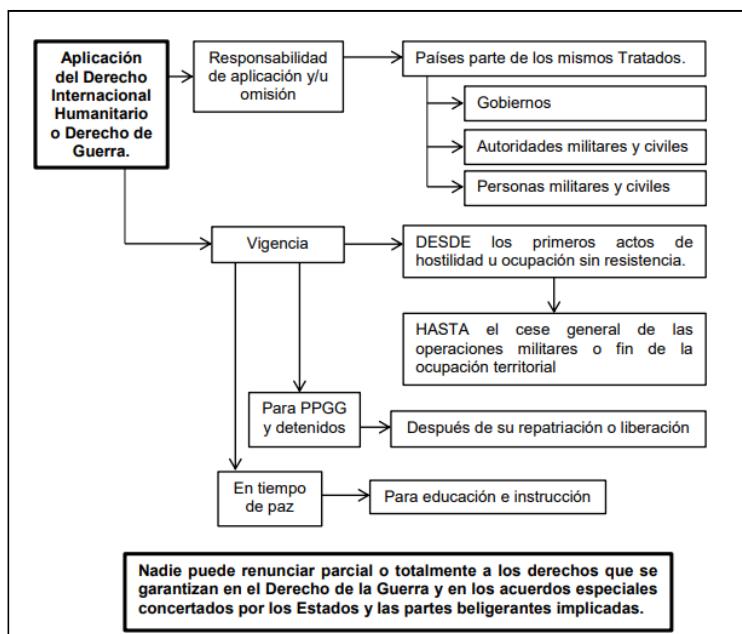
1. Conceptos generales.

El presente Anexo será una síntesis de los aspectos básicos contenidos en las diferentes convenciones y protocolos que norman el Derecho Internacional Humanitario. Para un estudio más detallado se deberá recurrir a los documentos que dan origen al Derecho Internacional Humanitario: los cuatro Convenios de Ginebra del 12 de agosto de 1949 y los dos protocolos adicionales.

- 1. Convenio de Ginebra para aliviar la suerte que corren los heridos y los enfermos de las fuerzas armadas en campaña.
- 2. Convenio de Ginebra para aliviar la suerte que corren los heridos, los enfermos y los náufragos de las fuerzas armadas en el mar.
- 3. Convenio de Ginebra relativo al trato debido a los prisioneros de guerra.
- 4. Convenio de Ginebra relativo a la protección debida a las personas civiles en tiempo de guerra.
- 5. Protocolo I: Protocolo adicional a los Convenios de Ginebra del 12 de agosto de 1949, relativo a la protección de las víctimas de los conflictos armados internacionales.
- 6. Protocolo II: Protocolo adicional a los Convenios de Ginebra del 12 de agosto de 1949, relativo a la protección de las víctimas de los conflictos armados sin carácter internacional.

2. Importancia de las Leyes Internacionales de la Guerra.

- 1. Establecen las normas básicas de comportamiento de los combatientes durante las operaciones militares, a los efectos de evitar daños y/o sufrimientos innecesarios, limitando el uso de ciertas armas y medios de combate
- 2. Protegen ciertos derechos humanos fundamentales de los prisioneros de guerra, de los heridos y enfermos y de las poblaciones civiles y a ciertos bienes afectados por el conflicto.
- 3. Establecen las normas básicas y los procedimientos a observarse en las relaciones entre fuerzas ocupantes y las poblaciones o territorios ocupados a consecuencia de la contienda bélica.

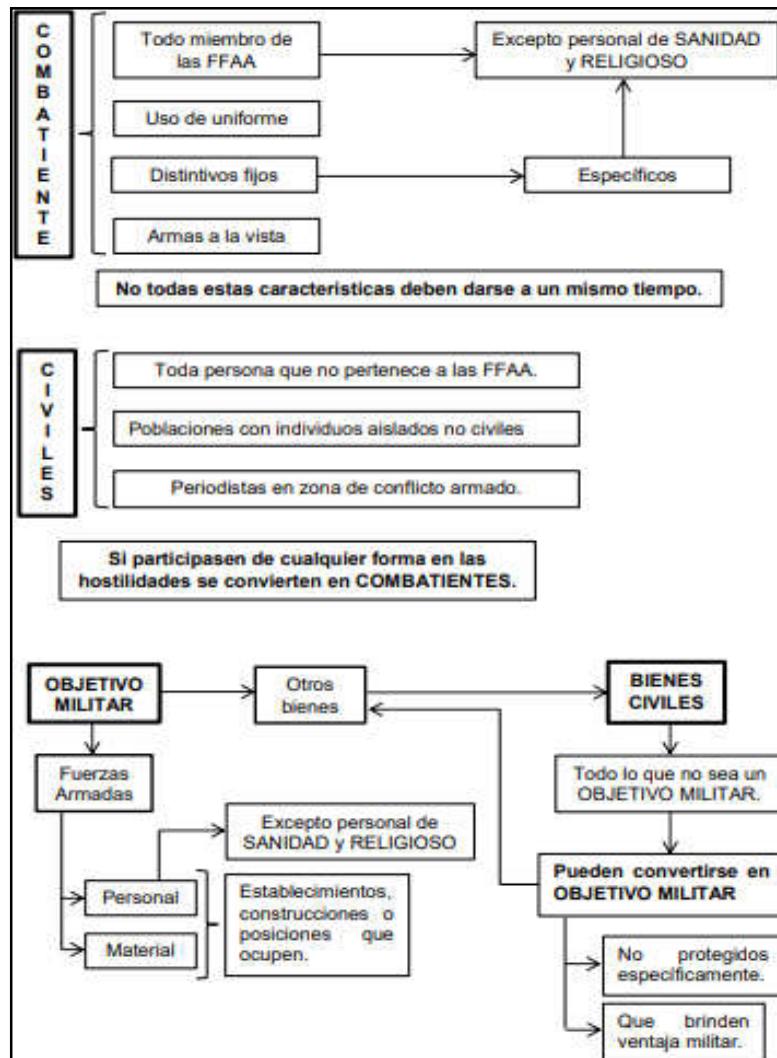


3. Reglas básicas a observar por el combatiente.

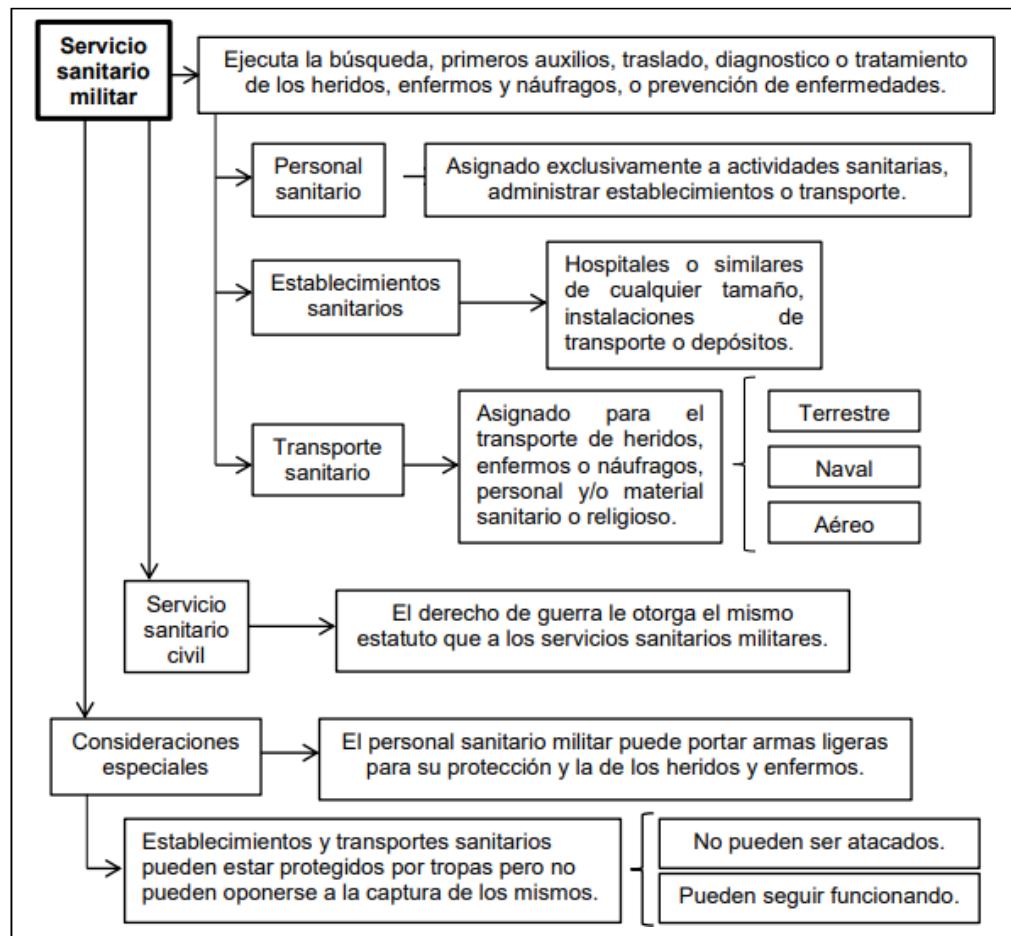
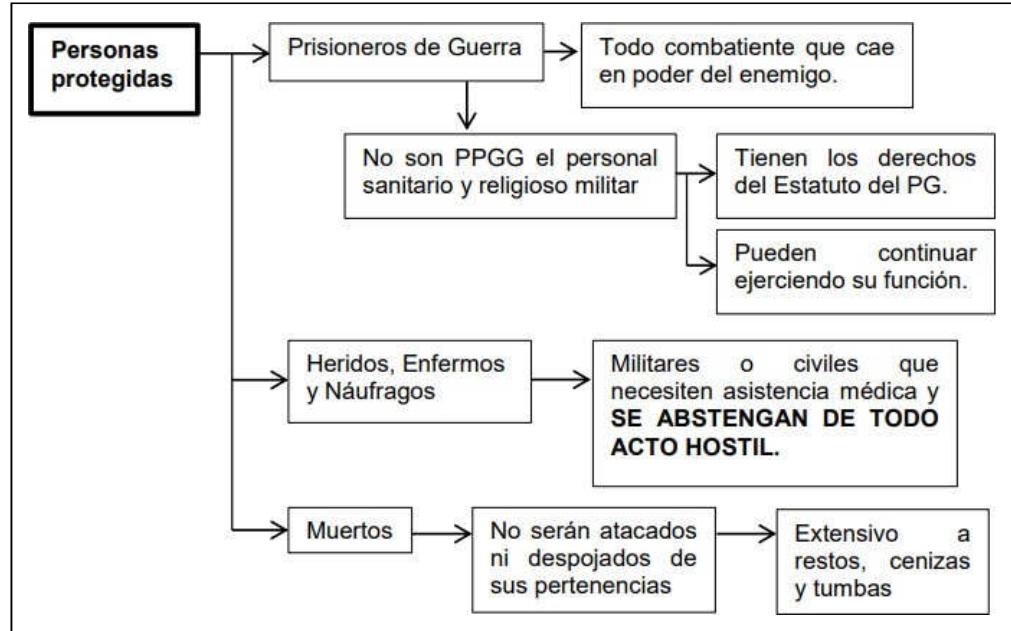
- | |
|---|
| <p>1. Reglas de combate:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Combatir solamente contra combatientes. b. Atacar solamente los objetivos militares. c. Respetar a las personas y los bienes civiles. d. Limitar las destrucciones exclusivamente a lo que la misión requiera. <p>2. Combatientes enemigos que se rinden:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Respetar su vida. b. Desarmarlos. c. Brindarles un trato humanitario. d. Evacuarlos siguiendo la cadena de comando. e. Combatientes enemigos heridos: f. Brindarles los primeros auxilios. g. Procurar su evacuación siempre que la situación lo permita. <p>3. Personas civiles:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Respetarlas. b. Brindarles un trato humanitario. c. Protegerlas contra los malos tratos, están prohibidas las venganzas y la toma de rehenes. d. Respetar la propiedad privada. |
|---|

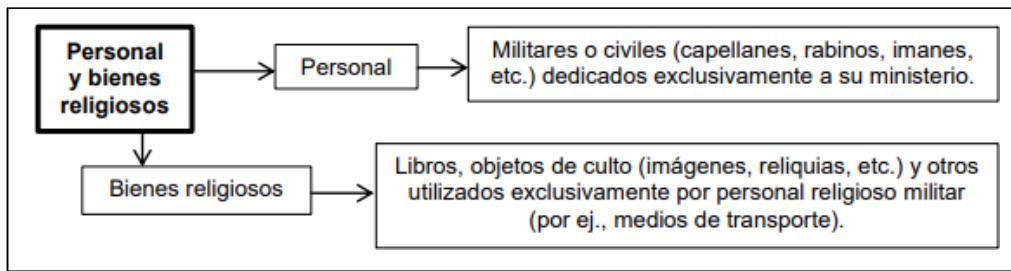
4. Definiciones

a. Categorías fundamentales de personas y bienes.

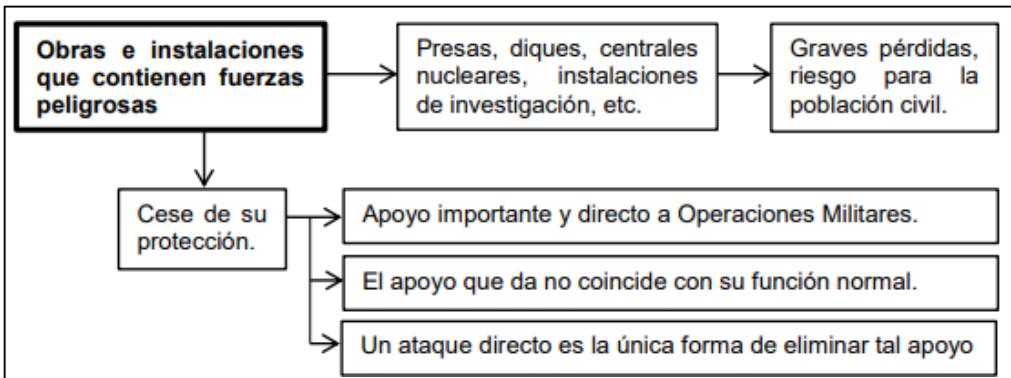
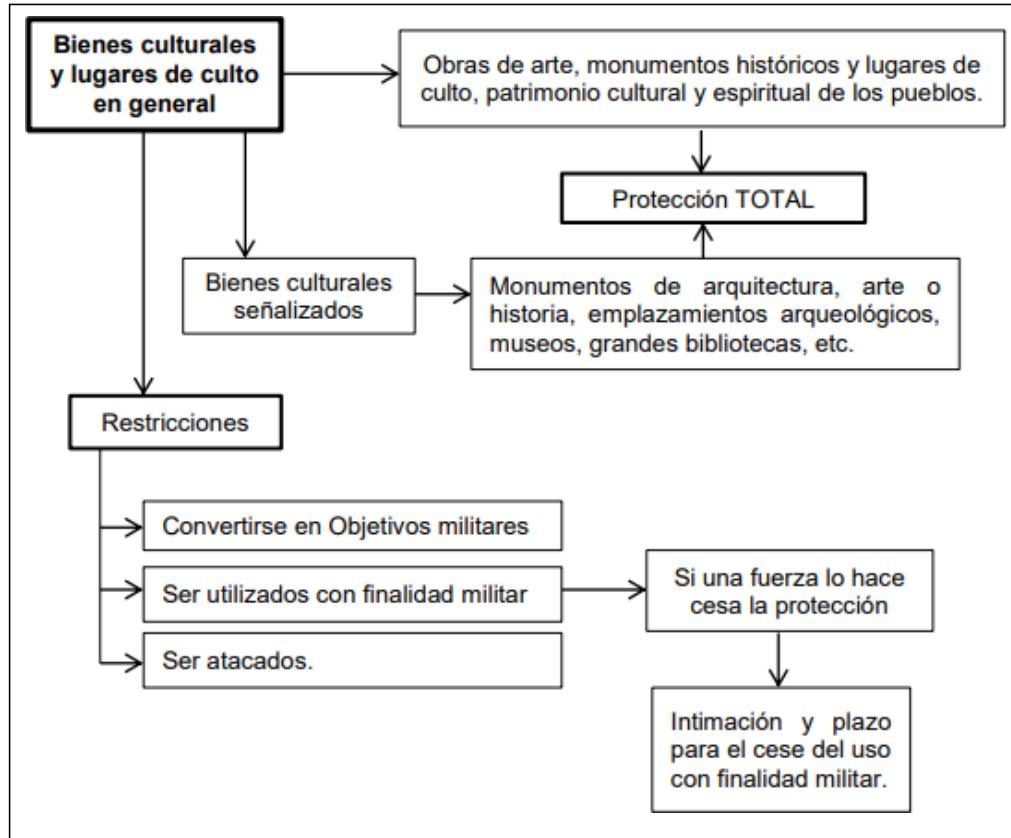


b. Personas y bienes particularmente protegidos.

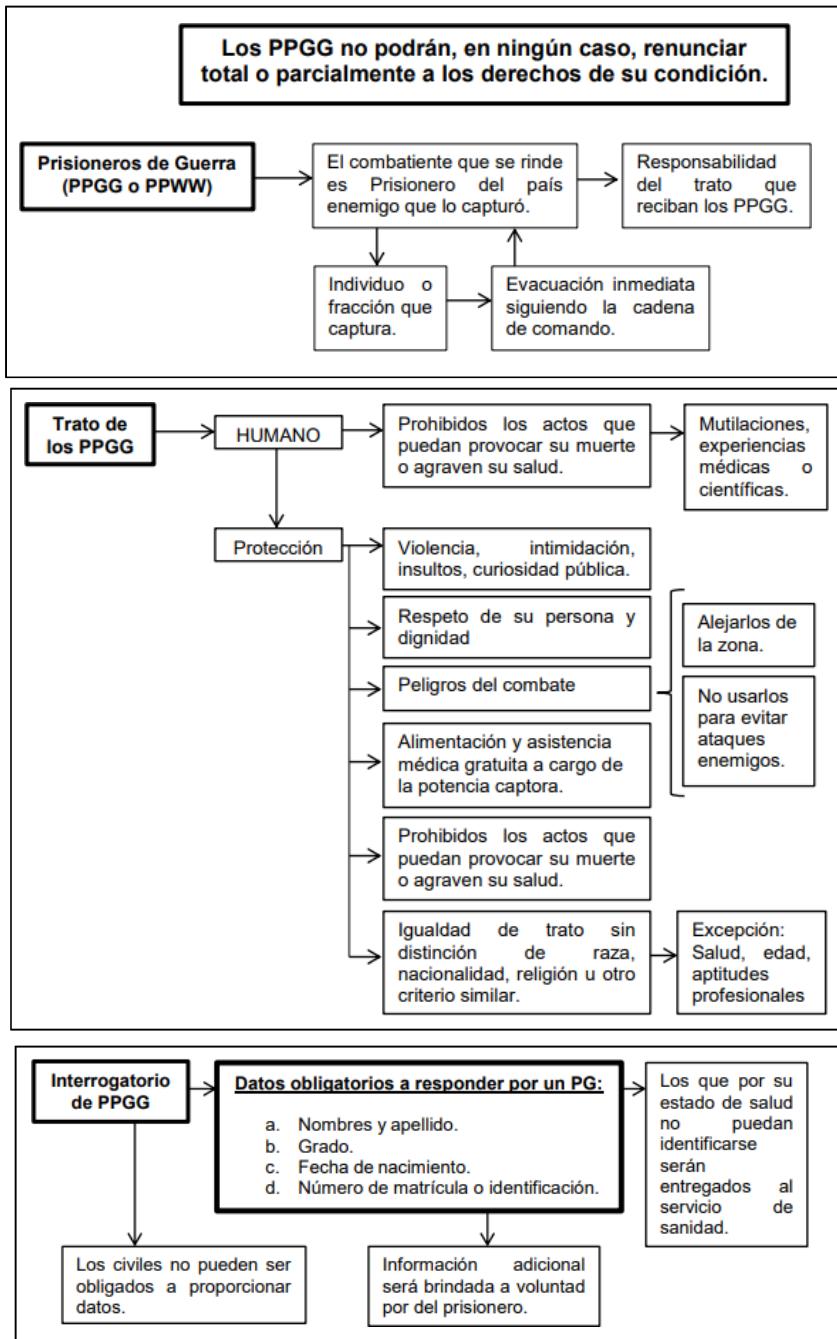


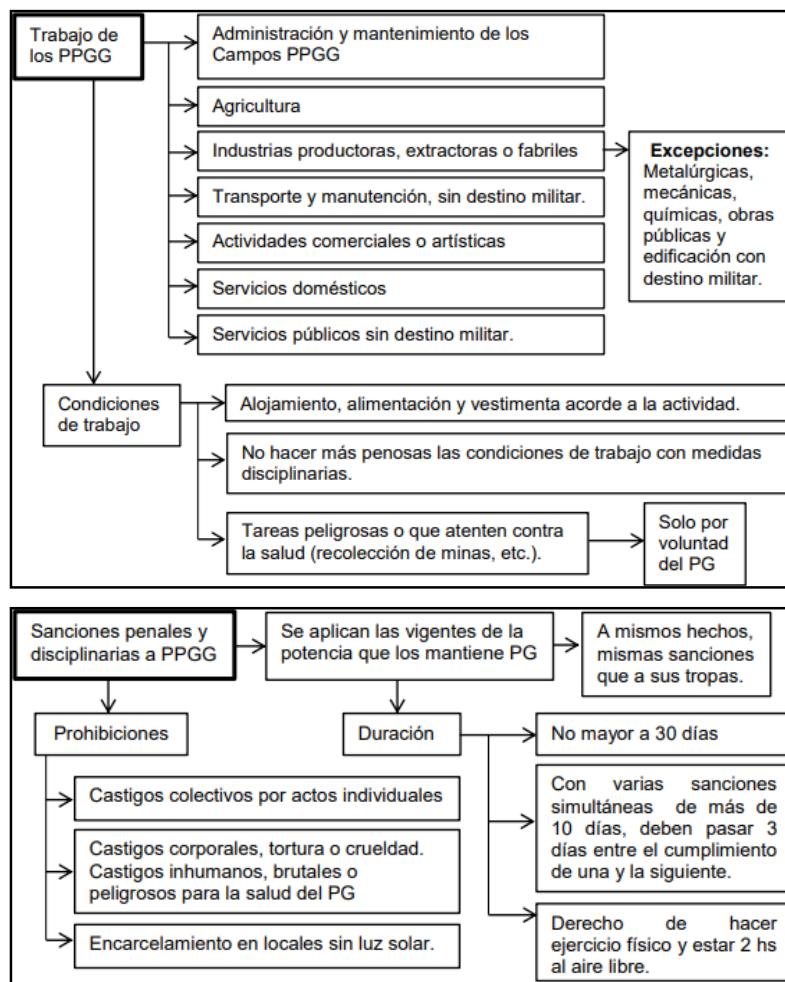


c. Lugares particularmente protegidos.

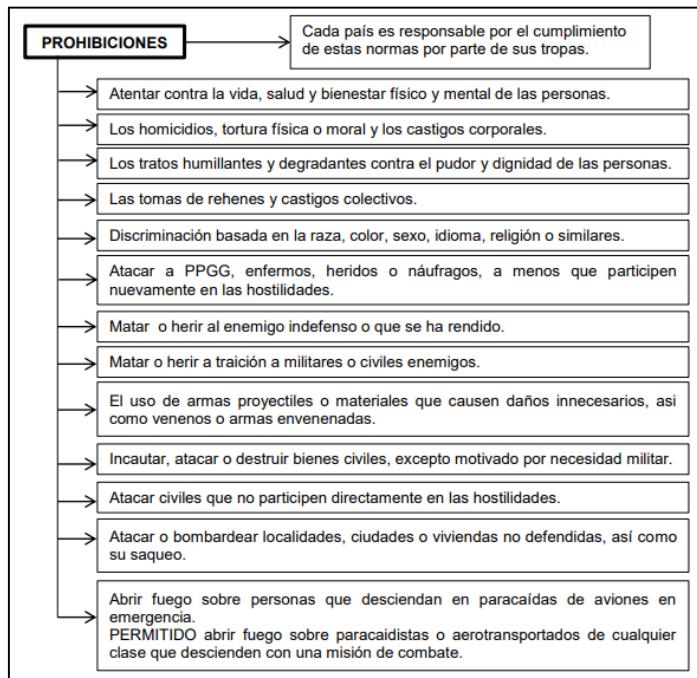


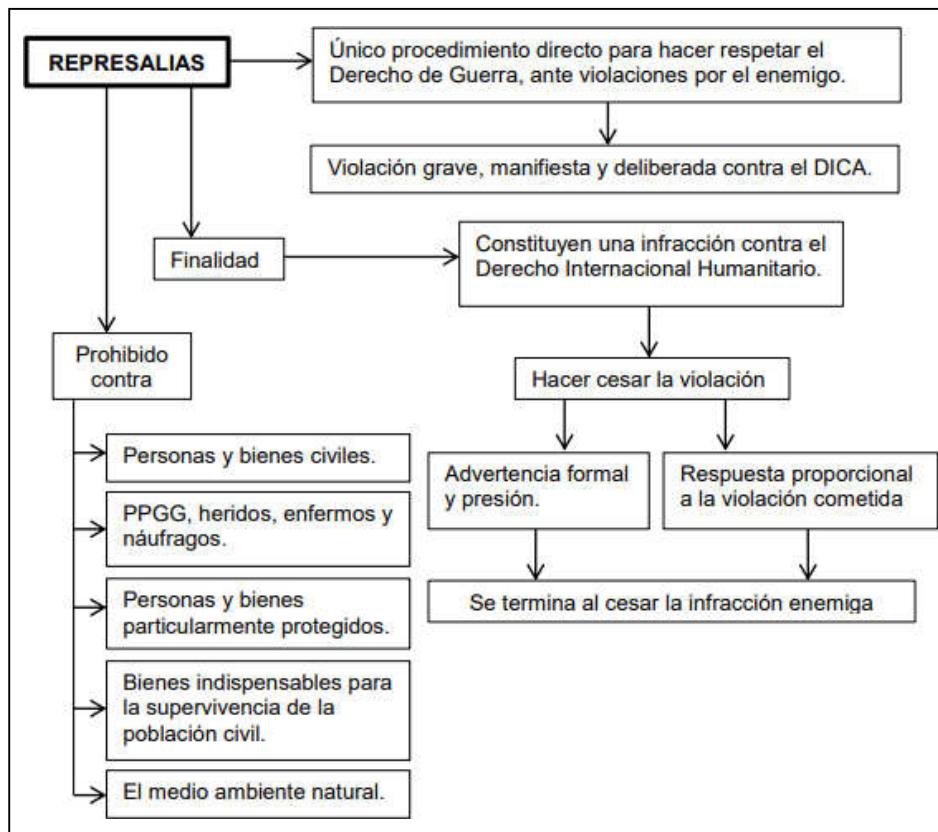
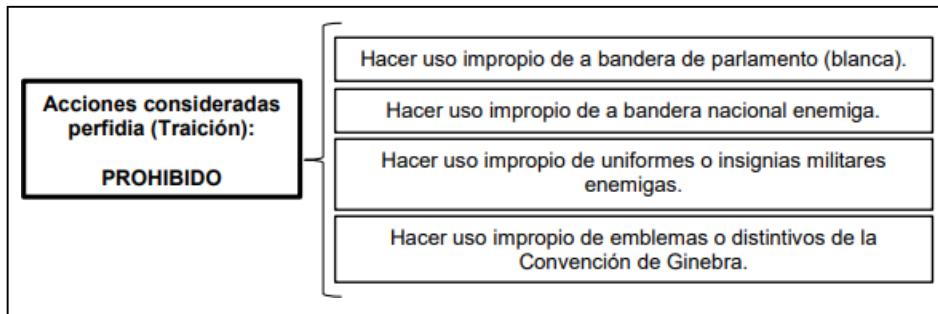
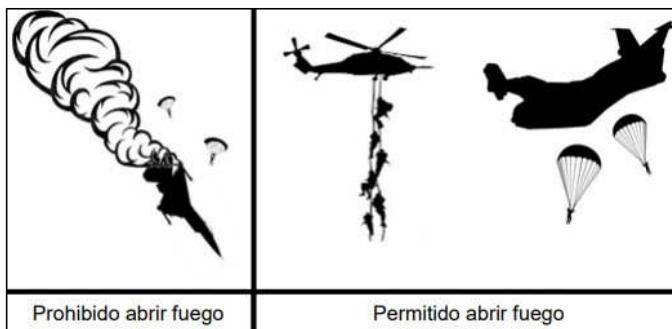
5. Protección general del combatiente.





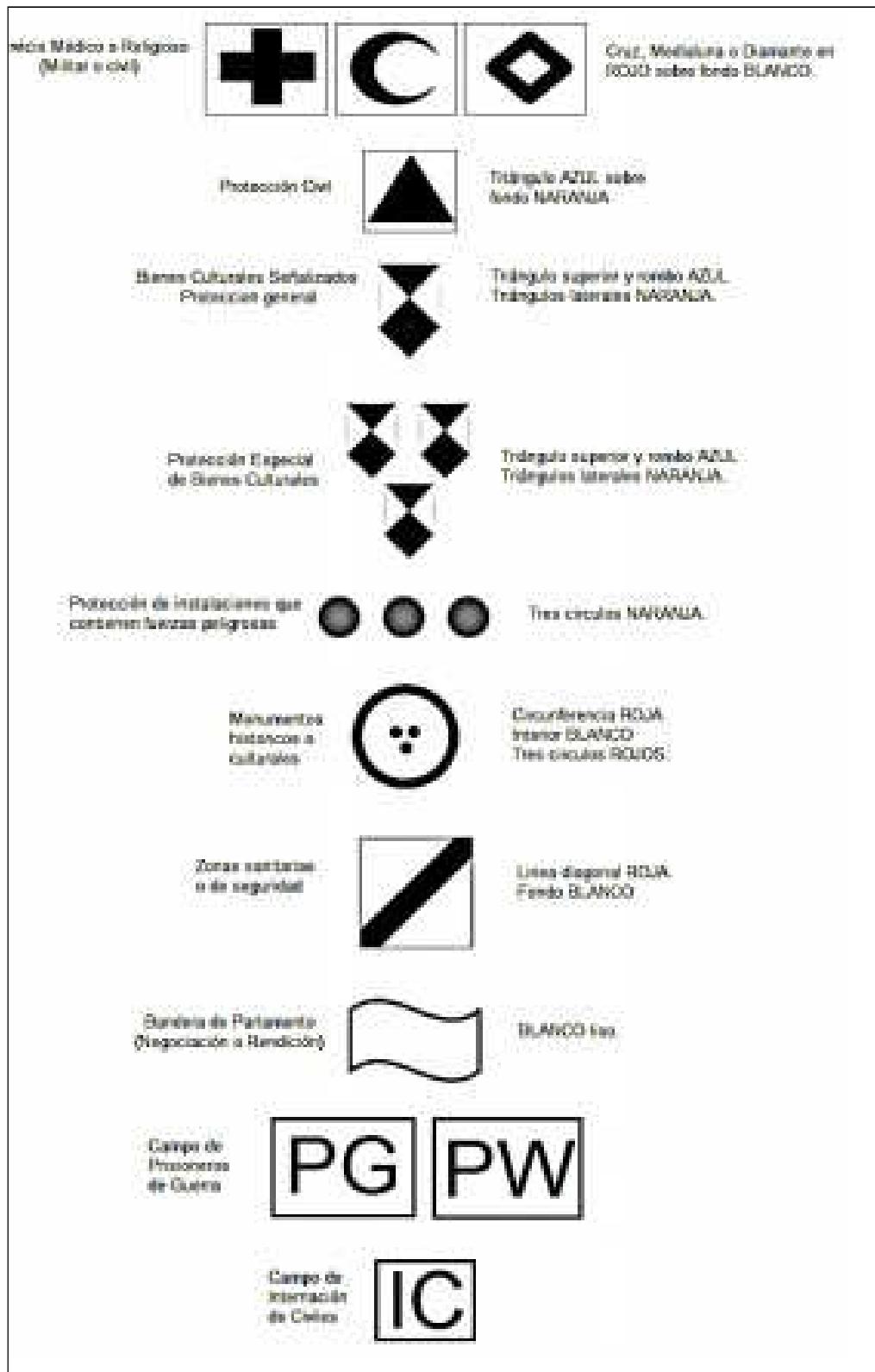
6. Reglas de comportamiento en la acción.





7. Signos distintivos.

Respetar a las personas y bienes marcados con estos signos. 2. Permitir a las personas que portan esos signos distintivos, desempeñar sus actividades sin restricciones. 3. No interrumpir el tránsito y las actividades de los transportes sanitarios marcados con esos símbolos.



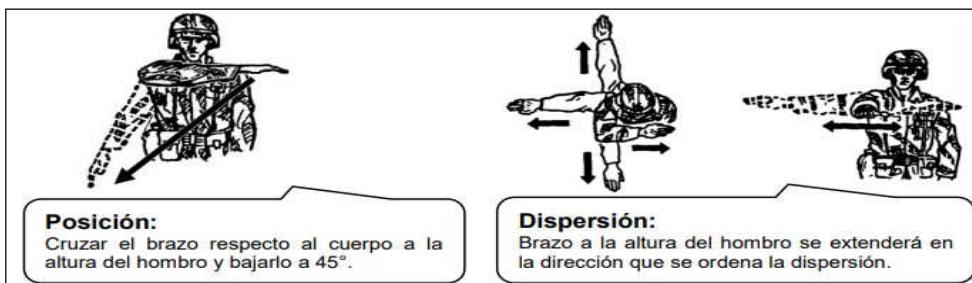
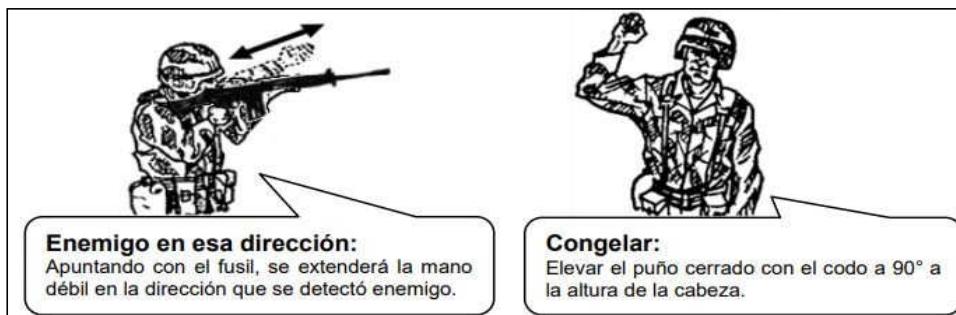
ANEXO 2

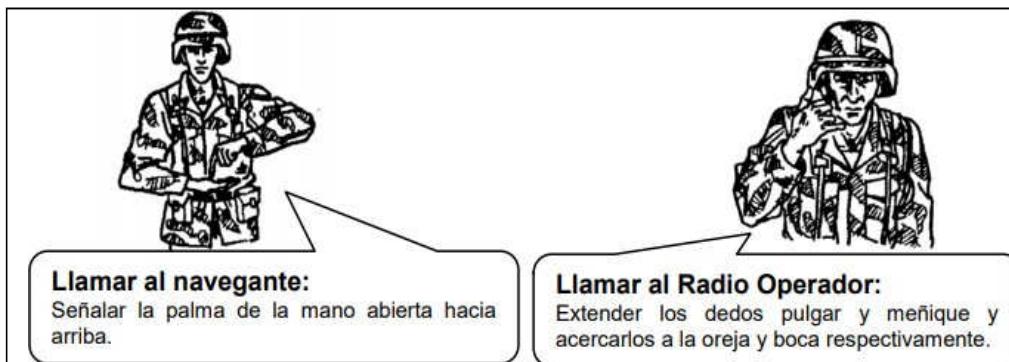
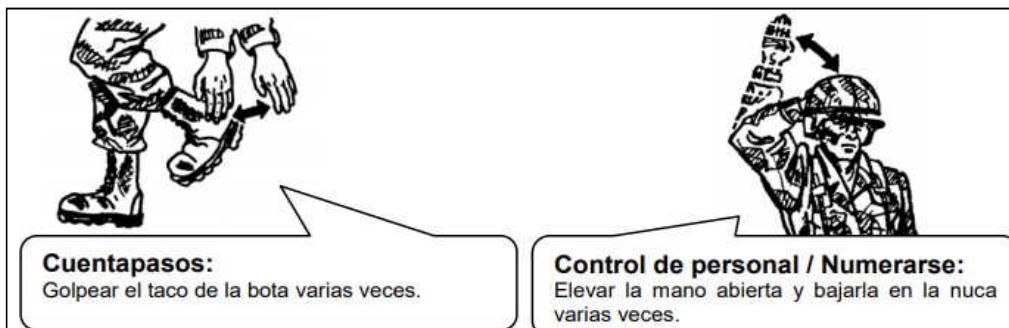
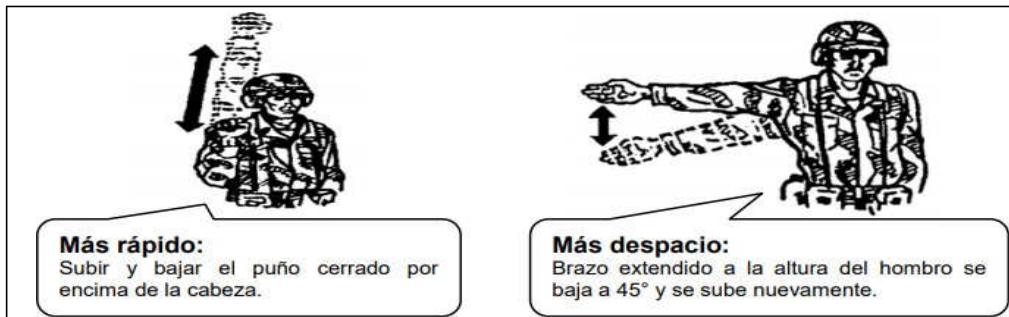
SEÑALES DE COMBATE MANUALES

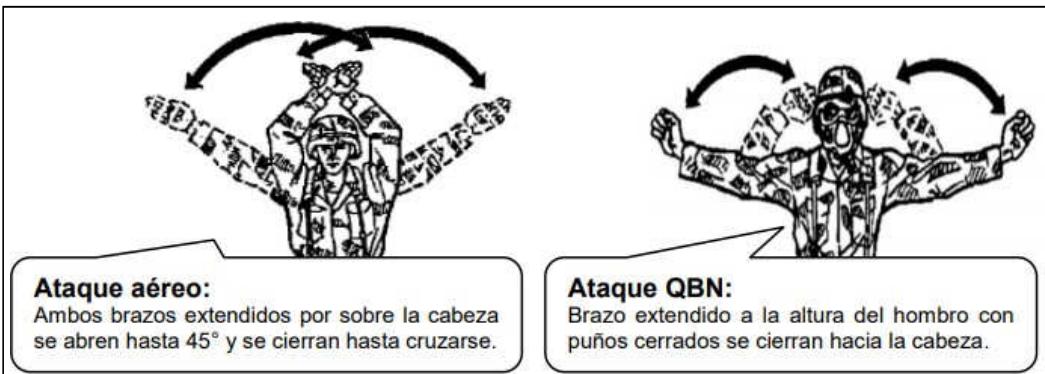
1. Características de las señales de combate.

- a. Se hacen con la mano que NO empuña el armamento (excepto aquellas que sean con ambas manos).
- b. Claras y que eviten confusiones, comprensibles a distancia.
- c. Deben ser repetidas por el/los receptor/es para asegurarse su comprensión.
- d. Los otros combatientes la repetirán para asegurarse que se transmita a toda la fracción (no se debe esperar que la repita toda la fracción al mismo tiempo).

2. Señales de combate.









3. Señales con espejo.



ANEXO 3**ARMAS DE DOTACIÓN****1. Fusil automático liviano.**

Calibre	7,62x51 mm
Peso cargado	4,610 kg
Peso descargado	3,900 kg
Capacidad del Cargador	20 Cartuchos
Clases de tiro	Repetición Automático
Alza	Regulable 150/250 m
Alcance eficaz	250 m
Munición	Común Trazante (Punta Roja) Perforante (Punta Negra) Fogueo
Adicionales	Sable bayoneta tubular Granadas de Fusil

2. Fusil automático pesado.

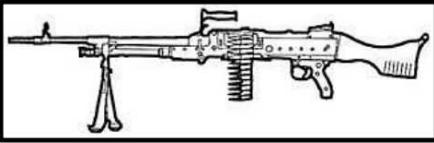
Calibre	7,62x51 mm
Peso cargado	6,710 kg
Peso descargado	6 kg
Capacidad del Cargador	20 Cartuchos
Clases de tiro	Repetición Automático
Alza	Regulable 100/600 m
Alcance eficaz	600 m
Munición	Común Trazante (Punta Roja) Perforante (Punta Negra) Fogueo

3. Pistola Browning.



Calibre	9x19 mm
Alcance	50 m
Peso cargado	1,070 kg
Peso descargado	0,910 kg
Capacidad del Cargador	13 Cartuchos
Clases de tiro	Repetición
Alcance eficaz	25 m
Munición	Común
Seguros	De transporte De corredera De cargador

4. Ametralladora MAG:



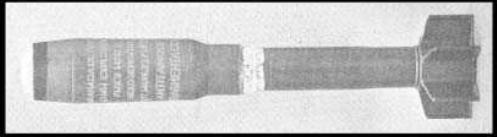
Calibre	7,62x51 mm
Alcance sobre trípode	800 m (Alza abatida) – Graduación cada 100 m
Alcance sobre afuste	1800 m (Alza desplegada) – Graduación cada 100 m
Peso	10,850 kg
Alimentación	Bandas metálicas de 50 cartuchos
Clases de tiro	Automático
Munición	Común Perforante Trazante Fogueo
Cadencia de fuego	Gas 1: 600/700 dpm Gas 2: 700/800 dpm Gas 3: 800/900 dpm Overdrive: 900/1000 dpm

5. Granada de mano FMK 2.



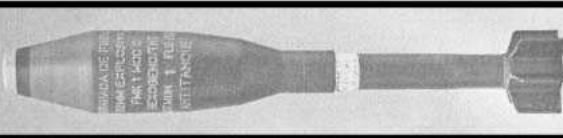
Peso	320 gr
Retardo	4/5 segundos
Radio de Acción	5 m
Funcionamiento	Percusión

6. Granad de fusil PDF 40.



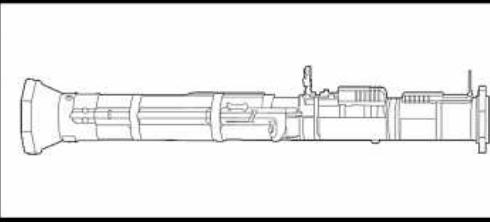
Calibre	40 mm
Alcance indirecto	450 m
Peso	500 g
Alcance indirecto	450 m
Penetración	170 mm
Distribución de esquirlas	30 m de diámetro

7. Granada de fusil PAF 62.



Calibre	62 mm
Alcance directo	100 m
Alcance indirecto	300 m
Peso	700 g
Penetración	250/300 mm
Seguro	Pasador metálico extraíble

8. Lanzacohetes AT 4.



Calibre	84 mm
Alcance eficaz	300 m (blanco estacionario) 150 m (blanco móvil)
Alcance mínimo	10 m
Peso	8,500 kg
Penetración	350 mm

ANEXO 4**CARTA DE DISTANCIAS****1. Formato de la carta de distancias.**

Carta de distancias					
Esto	_____	_____	_____	_____	N. Magnetico
					
Position:			DFR		
BHD:			SOLUCIONES		
ID	DIRECCION	DEVIACION	Dist:	Run	Description
Observaciones					

RECTIFICACIONES