

Desarrollo de la interoperatividad en las brigadas acorazadas, en el Ejército de Chile

Teniente Coronel (R) Karl Sievers Carrasco

Este artículo fue originalmente publicado en la revista Memorial del Ejército de Chile, Número 486 de septiembre de 2011

Velocidad, y aún más velocidad y siempre velocidad es el secreto... y ello demanda audacia, más audacia y siempre audacia.

—Mayor General J.F.C. Fuller

LAS BRIGADAS ACORAZADAS fueron concebidas para ser empleadas en el combate móvil. En este contexto, sus órganos de maniobra, fuerzas de tarea y equipos de combate deben estar preparados para enfrentar a un adversario mediante modalidades de combate muy particulares, ya sea en el combate lejano o cercano.

Lo anterior implica que los comandantes de todos los niveles, independientemente de su arma de origen, deben interoperar en forma permanente con unidades de maniobra para el combate, de apoyo de combate y apoyo al combate. Para una interoperatividad eficiente se requiere de conocimiento, experiencia, flexibilidad y mucha audacia lo que se logra con entrenamiento, entrenamiento y más entrenamiento.

La creación formal de las brigadas acorazadas en el Ejército de Chile es de reciente data; no obstante, su actual organización, principios de empleo y bases doctrinarias fundamentales se sustentan en las teorías de la guerra de maniobra y del combate móvil, que son bastante antiguas y que fueron aplicadas por los egipcios e hititas,

asirios, partos, mongoles y tártaros, entre otros, y más recientemente desarrolladas como teoría de la guerra acorazada, *armor warfare* o *armoured warfare*, *air-land battle* o *Blitzkrieg*.

Estas teorías, ampliamente legitimadas por los sucesos históricos, fueron estudiadas, asimiladas y puestas en práctica desde la segunda mitad del siglo pasado por la Institución.

Para poder referirnos específicamente a la interoperatividad en las brigadas acorazadas, es necesario recurrir previamente a algunas definiciones, conceptos teóricos y fundamentos doctrinarios que nos permitan comprender su empleo operacional, la lógica de su organización de tareas y su particular estilo de combate muy móvil y veloz, que abarca grandes espacios de terreno y que combinan permanentemente diferentes modalidades del combate lejano y cercano.

La interoperatividad se define como “capacidad de los sistemas, unidades y fuerzas militares, que permiten coordinar, intercambiar, integrar y sincronizar el poder de combate en su sentido más amplio, con unidades y medios de una misma institución, de otras ramas de la defensa nacional, con agencias no militares nacionales e internacionales y con fuerzas multinacionales”.¹

Para los efectos de este artículo, limitaremos la definición a “unidades y medios de una misma institución”, de tal forma de situarnos en el ámbito de las unidades de armas combinadas, haciendo así abstracción de lo conjunto y/o combinado que obedecen a otro nivel de la conducción y a una concepción de empleo diferente.

Teniente Coronel de Ejército en retiro. Oficial de Estado Mayor. Profesor de Academia de Guerra del Ejército en “Historia Militar y Estrategia”. Magíster en Ciencias Militares, ACAGUE. Diplomado en Geoestrategia, National Defense University, Washington, Estados Unidos. Se ha desempeñado como coordinador del magíster y jefe de planificación académica de la Academia de Guerra del Ejército. En la ANEPE se ha desempeñado como Jefe del

Departamento de Investigación, Jefe de Planificación Académica y actualmente como Director del Magíster en Ciencia Política, Seguridad y Defensa. Es profesor en las asignaturas de Estrategia, Conducción Político- Estratégica y Conducción Conjunta. En la Escuela Militar es profesor del Departamento de Historia Militar Universal y del Diplomado de Historia Militar.

La Teoría

La guerra de maniobra consiste en planificar y conducir operaciones destinadas a disociar al adversario mediante la presentación de eventos inesperados y amenazantes, con una frecuencia tal que, junto con impedirle que adquiera un ritmo de respuesta, lo inhabilite para adaptarse a cada una de estas situaciones. El objetivo principal está dado por el quiebre de su voluntad de lucha, el que se traduce en la falta de presencia de ánimo de sus comandantes y descohesión de sus unidades.²

La guerra de maniobra es aplicable en escenarios tan disímiles como la montaña, la pampa y la selva; sin embargo, por lo general, se identifica equivocadamente con el empleo de unidades acorazadas porque se visualiza que solo ellas realizan combates muy móviles y veloces en escenarios abiertos con amplios espacios para maniobrar, en circunstancias que también este concepto es aplicable a otro tipo de unidades, no necesariamente acorazadas.

Algo de historia

El combate móvil tiene su primer registro histórico en la batalla de Kadesh (1274 A C) con el empleo de miles de carros egipcios contra los hititas; posteriormente, Alejandro Magno emplea su caballería bajo el mismo concepto, es decir, mantenerse en constante movimiento, deshaciendo y desordenando las formaciones persas para luego aplicar la fuerza sobre las vulnerabilidades del dispositivo enemigo, logrando separar a la caballería persa de su infantería y así batirlos en detalle.

Tal vez el ejemplo histórico más significativo corresponda al empleo que hicieron los partos con sus arqueros montados contra las legiones romanas de Craso, logrando su completa destrucción (53 A C) en la batalla de Carrhae (Carras), actual Harrán en Turquía. Los arqueros montados partos condujeron un combate móvil y lejano al alcance efectivo de sus flechas, sin permitir que la infantería romana se aproximara para hacer uso de sus *pilum* (lanzas o jabalinas



Ejército de EUA

Tanques de un regimiento blindado desembarcan de un buque transporte LST (US 77) en el puerto de Anzio, Italia, añadiendo resistencia a las fuerzas del Quinto Ejército (VI Cuerpo de Ejército) de EUA en la cabeza de desembarco.

romanas), manteniéndose a prudente distancia de la pesada caballería de Craso. Los intentos romanos por perseguir a los arqueros partos resultaron infructuosos, ya que estos se alejaban a gran velocidad para luego regresar y reiniciar el combate.

El estribo constituyó una invención revolucionaria, ya que permitió a los arqueros mongoles, premunidos de arcos compuestos, disparar sus flechas al galope, a mayor distancia y con gran precisión.

Algo similar sucedió con los tártaros cuando enfrentaron con sus arqueros montados a los caballeros teutones. Simplemente, se mantenían en constante movimiento, disparando sus flechas contra jinetes y cabalgaduras que, protegidos con pesadas armaduras, hacían de ellos objetivos lentos, torpes y vulnerables.

En general, el empleo de la caballería hasta los tiempos de Napoleón obedece al concepto de combate móvil, que básicamente consistía en destruir, neutralizar y dispersar a las unidades montadas adversarias, para luego cercar a las unidades menos veloces como la infantería,

artillería y carros de abastecimiento, y permitir la aproximación de la propia infantería y artillería para destruir al enemigo en detalle mediante un combate cercano.

El empleo masivo de las ametralladoras y la precisión de la artillería relegaron a las unidades montadas a tareas de seguridad, reservas y de exploración, con lo que el campo de batalla tendió a estancarse en una guerra de posiciones.

El concepto de combate móvil se volvió a retomar a mediados de la I Guerra Mundial con la creación de las unidades acorazadas, alcanzando su mayor desarrollo durante la II Guerra Mundial, al sumársele el avión como arma complementaria.

La brigada acorazada

La brigada acorazada es una unidad de armas que obedece al concepto orgánico de formación de guerra (Tabla de Organización y Equipo, TOE), sobre la base de unidades de tanques y de infantería blindada, así como elementos de apoyo de combate y apoyo al combate. Su encuadramiento se ubica en el marco de la división y, eventualmente, es independiente.



El tipo 10 tanque de batalla principal del ejército japonés.

La denominación de “brigada acorazada” obedece a que la mayor parte de sus medios cuenta con protección blindada, tracción a orugas y un sistema de armas integrado al vehículo que permite combatir desde su interior, disponiendo de una gran potencia de fuego a largas distancias, movilidad superior a otro tipo de medios sobre un mismo terreno, y gran velocidad en sus desplazamientos, aun en las peores condiciones atmosféricas.

Puede combatir, combinando a sus unidades de combate de acuerdo con sus capacidades y limitaciones o integrándolas en fuerzas de tarea (FT) y/o equipos de combate (EC), conforme con los factores Misión-Enemigo-Terreno-Tiempo atmosférico-Tropas disponibles-Consideraciones civiles (METT-TC).

Es la unidad que cuenta con las características y capacidades más adecuadas para realizar operaciones profundas con efectos decisivos sobre el adversario, ya que puede barrer en amplio frente su despliegue administrativo y logístico, cortar sus comunicaciones, realizar un combate eminentemente móvil para anular su movilidad y cercar a parte importante de sus fuerzas para, finalmente, destruirlas en detalle con el concurso de otras fuerzas.

En este proceso de operar profundamente en la retaguardia adversaria, la brigada debe mantenerse en continuo movimiento, evitar, tanto como sea posible, los combates cercanos que corresponden al que realiza la infantería, variando la distancia de enfrentamiento desde el alcance de sus armas orgánicas hasta el combate cuerpo a cuerpo. La infantería blindada y mecanizada se empeña en combate cercano cuando se requiere despejar un determinado objetivo.

La brigada privilegiará el combate lejano a alta velocidad y preferiblemente nocturno, sin dejarse fijar al terreno. Se entiende por combate lejano al ejecutado principalmente por los tanques y las unidades antiblindaje a los mayores alcances efectivos de los cañones y misiles para enfrentar unidades blindadas y mecanizadas adversarias. Los carros de la infantería blindada, también, pueden participar en él mediante el empleo de su cañón automático y ametralladora coaxial, cuando sean adecuados al tipo de objetivos por batir.

La velocidad asociada a la movilidad adquiere toda su importancia, precisamente, en las operaciones profundas y coadyuva a su propia seguridad al mantener al adversario en constante incertidumbre con relación a sus acciones siguientes.

En las brigadas acorazadas deben interoperar unidades de exploración y reconocimiento, de tanques, infantería blindada, antiblindaje, artillería, ingenieros y unidades logísticas, sincronizando sus efectos y apoyos como si se tratara de la puesta en escena de una coreografía o una orquesta.

El combate móvil en la actualidad

Constituye la esencia del combate acorazado y es una acción dinámica, rápida y destructora que se realiza con las FTs y ECs, normalmente sobre la marcha y a las máximas distancias efectivas de los cañones y misiles. Su propósito es asumir y mantener la iniciativa, logrando ser localmente superior en el momento y lugar preciso, a la vez que se preserva la propia movilidad y se degrada la del adversario hasta anularla completamente.

En un combate móvil, las FTs y los ECs enfrentan a un adversario blindado, mecanizado y/o motorizado que se desplaza con velocidad, que puede combatir con parte de sus medios sobre la marcha, que cambia continuamente de dirección de avance y cuyo dispositivo o formación ocupa un considerable espacio de terreno.

En un momento se puede estar atacando para luego retirarse; en seguida, conducir un combate dilatorio y, posteriormente, proceder con un nuevo ataque desbordante. Los ejes de avance, las formaciones de combate, las velocidades, las actitudes y la estructura de las fuerzas cambian constantemente a medida que se desarrolla este combate, exigiendo de los comandantes grandes esfuerzos para coordinar sus movimientos y sincronizar los efectos de los tanques, los carros, la artillería, los antiblindaje y, en determinadas circunstancias, los ingenieros, como asimismo cobra especial relevancia el apoyo logístico que debe ser, al igual que la unidad de maniobra, esencialmente móvil y, en general, estructurados en “trenes logísticos” que permitan acompañar a las FTs o ECs.

Este combate se realiza en la profundidad del dispositivo enemigo una vez que se ha penetrado su frente y, también, se ejecuta en territorio controlado por las propias tropas cuando se trate de una defensa móvil, una resistencia dilatoria o una retirada.

Una vez que se ha logrado inmovilizar al adversario, fijándolo a un determinado espacio del terreno, se procede a su metódica destrucción con el empleo de infantería y artillería, mientras las FTs y los ECs impiden el desprendimiento de los cercados o la concurrencia de otras fuerzas en apoyo a estos.

La naturaleza del combate

El desorden es el estado natural del combate. No existe actividad humana más caótica que ese choque violento de voluntades, que es el combate. No se debe perder tiempo y esfuerzos, intentando ordenar lo que, por naturaleza, es desordenado y caótico, sino que es imperativo adaptarse a cada situación, aprender a convivir con el desorden y el caos y utilizarlo a favor de uno.

Este desorden está mucho más presente en el combate móvil que en acciones de lento desarrollo, en las que se dispone de mayor tiempo para cubrir distancias menores.

El desorden debe ser aprovechado en beneficio propio para que sus efectos entorpezcan, demoren e interfieran las reacciones adversarias. Es desde estas condiciones de desorden generalizado, cuando las técnicas y los procedimientos de combate acorazados, debidamente entrenados, adquieren toda su importancia porque permiten accionar en menor tiempo.

La fricción y los componentes atmosféricos de Von Clausewitz

En su libro *De la Guerra*, von Clausewitz³ nos expone algunas variables presentes en cualquier combate y que tienen plena vigencia en la actualidad. Estas variables ejercen una poderosa influencia sobre los comandantes y las acciones, ya que están fuera de su control, obligándolos a adaptarse rápidamente al ambiente caótico y desordenado que caracteriza todo combate.

La importancia de estas variables es que adquieren mayor significación en el combate

móvil debido a factores de tiempo y espacio, movilidad, continuos desplazamientos de las unidades, al constante cambio en la situación y a la necesidad de adaptarse a estos cambios con rapidez y flexibilidad.

La primera de ellas se refiere a *la fricción* y le dedica todo un capítulo para explicar de qué se trata y cómo influye en los contendientes. Las siguientes variables las agrupa, denominándolas los “componentes atmosféricos de la guerra” y las describe como *el peligro*, *el esfuerzo físico*, *la incertidumbre* y *el azar*.

La fricción

Von Clausewitz, intentando definir la fricción, nos manifiesta: “es todo muy sencillo en la guerra, pero hasta lo más sencillo resulta dificultoso. Estas dificultades se acumulan y producen fricción, de la cual nadie que no haya visto la guerra se puede formar una idea cabal”.⁴

Se podría inferir que la fricción corresponde a la sumatoria de todas aquellas variables que hace que las cosas no resulten tal como fueron planificadas y caracteriza lo difícil que resulta realizar cualquier actividad de combate, por simple que ella sea.

Las variables que alimentan la fricción son el peligro, el esfuerzo físico, la incertidumbre y el azar, sumándose a ellas otros factores, como la relación tiempo-espacio, la dificultad de transmitir en muy breve tiempo la intención que se tiene y el tiempo adicional que demandará la emisión de órdenes, su comprensión y cumplimiento por parte de los subordinados y porque no todos tienen la misma capacidad para adaptarse, reaccionar con rapidez, hacer fuego o desplazarse.

El peligro

El combate es sinónimo de peligro, peligro constante de perder la vida. Es obvio que durante su desarrollo, los soldados mueren y los comandantes también. Para enfrentar el peligro se requiere de una coordinada acción de conjunto y, por supuesto, de valor, en el sentido de ser indiferente ante ese peligro y poseer el entusiasmo colectivo para aceptar los riesgos de este supremo desafío, siguiendo adelante con plena conciencia de que una rápida y violenta acción es la mejor forma de superarlo.

(Ejército de EUA/Especialista Nathan Franco)



Soldados estadounidenses del 3^{er} Regimiento de Caballería Blindada preparan su tanque M1A2 Abrams durante calificaciones de tanque en la base Operativa Avanzada Hammer en Irak, 5 de mayo de 2011.

El esfuerzo físico

El combate implica un esfuerzo físico extraordinario y también un esfuerzo intelectual por el simple motivo de tratarse de un enfrentamiento de voluntades. El intelecto debe producir la voluntad para sobreponerse al desgaste físico y exigir a los subordinados toda su capacidad para quebrantar la voluntad del adversario. El permanente entrenamiento y mantenimiento del estado físico en toda unidad es condición básica para enfrentar el combate.

El esfuerzo físico es aplicable de la misma forma al material, al armamento, a los tanques y a los carros, con la salvedad de que ellos no poseen voluntad propia, sino que responden a procesos mecánicos activados por los usuarios.

El esfuerzo a que es sometido el material tiene límites que deben ser atendidos con especial cuidado mediante un riguroso mantenimiento antes de un combate y al producirse las necesarias pausas en el combate.

La incertidumbre

Von Clausewitz afirma que: “la guerra implica incertidumbre; tres cuartas partes sobre las que se basa la guerra yacen ocultas en la bruma de una incertidumbre más o menos grande”.⁵

En lo que nos interesa, la incertidumbre aumenta por las particulares condiciones de este combate de continuo movimiento, con cambios frecuentes

de frentes, de velocidades, de formaciones, de distancias de enfrentamiento e incluso de actitud, cuyo efecto será que la información relativa a las propias tropas, al enemigo y al terreno no siempre será completa y exacta.

Siempre existirá un importante grado de falta de información que solo se disipará al tomar contacto visual o de fuego con el adversario. Así, la incertidumbre traerá aparejada la sorpresa, por lo tanto, siempre se podrá sorprender al enemigo y este, a la vez, siempre nos podrá sorprender.

El azar

El azar, la fortuna o la suerte, es otro componente atmosférico del combate sobre el cual no se tiene ninguna influencia, pero ejerce un poderoso efecto en la conducción del combate y está íntimamente ligado a la fricción, al desorden, al peligro, al esfuerzo físico y a la incertidumbre. El azar tiende a aumentar especialmente esta última variable, que afecta a todos los comandantes y contribuye a cubrir el campo de combate con una neblina de guerra que es necesario despejar.

La fricción, el desorden, el peligro, el esfuerzo físico, la incertidumbre y el azar también afectan al enemigo en la misma medida, y es desde estas condiciones cuando en pleno conocimiento de la intención del escalón superior (propósito – tareas claves – estado final deseado), se aplica la iniciativa para obtener un ritmo de combate

superior al adversario, con mayor velocidad de progresión, concentrando mayores fuerzas y potencia de fuego en el momento y lugar decisivo, factores que permitirán, finalmente, imponer la propia voluntad.

El conocimiento, el entrenamiento, la experiencia de los comandantes y sus unidades, sumados a la capacidad de adaptarse, es decir, adecuar lo previsto a una realidad cambiante que afecta nuestras opciones de maniobra, posibilita crear las condiciones para superar estas variables que influyen en el mando y control.

La práctica

El defecto francés, en materia militar, es su apego a doctrinas caducas y a teorías absolutistas.

—Léo Hamon, *Estrategia contra la Guerra*

Las brigadas acorazadas generalmente se organizan para operar en FT y EC, de acuerdo con el análisis de los factores METT-TC.

Las fuerzas de tarea son organizadas por el comandante de la brigada tomando como base el grupo⁶ de tanques y el batallón de infantería blindado, con sus respectivos mandos, a quienes se les segregan y/o subordinan escuadrones⁷ de tanques y compañías de fusileros blindadas, además de equipos de apoyo de ingenieros, unidades antiblindaje, trenes logísticos adelantados y, eventualmente, artillería.

Los equipos de combate son organizados por los comandantes de fuerzas de tarea y, eventualmente, por el comandante de la brigada. Se conforman tomando como base un escuadrón de tanques o una compañía de infantería blindada con su mando respectivo, a las que se les puede segregan y/o subordinar pelotones de tanques o de infantería blindada, unidad antiblindaje, pelotón morteros, equipo de apoyo de ingenieros, un tren logístico adelantado (TLA) y, excepcionalmente, una batería de artillería.

Esto significa que cada comandante de grupo de tanques, batallón de infantería blindado/mecanizado, y los comandantes de escuadrones de tanques y compañías de fusileros blindadas/mecanizadas deben estar capacitados para el mando de FT y EC, respectivamente.

Las FTs y ECs son organizaciones de tarea que agrupan unidades con distintas características, capacidades y limitaciones y, en su conjunto,

otorgan a los comandantes la posibilidad de participar en el combate móvil, complementando esas capacidades, ya sea para enfrentar a un adversario mediante un combate lejano o cercano.

Sin duda, es una exigencia mayor la que se hace a los oficiales jefes y especialmente a los capitanes de las brigadas acorazadas que tienen que dominar las diferentes formas de empleo de todas las unidades, sus particulares técnicas, características, capacidades y limitaciones para obtener de ellas el máximo rendimiento en combate.

Lo anterior implica que existe una uniformidad ya establecida en cuanto a la numeración de carros y tanques, a las formaciones de combate, a las señales convencionales, voces de mando, reportes de situación, de contacto y muchas otras medidas de control y coordinación que son conocidas y entrenadas por todas las unidades de la brigada y que se encuentran normadas en los respectivos reglamentos y manuales.

¿Cómo se logra la interoperatividad en la brigada acorazada?

Lo primero es partir de lo básico, es decir, capacitar e instruir a las pequeñas unidades (escuadras, secciones o pelotones) en sus respectivas técnicas de combate con tanta intensidad que la aplicación de ellas sea prácticamente una respuesta automática a cada situación.

Luego, se procede a entrenar a las compañías y escuadrones con especial énfasis en las formaciones de aproximación y de combate, regulación de velocidades de progresión, distancias e intervalos, métodos básicos de movimiento, fuego y movimiento por unidades e individual de carros o tanques, asalto de la infantería blindada/mecanizada, modalidades de combate acorazadas y todas aquellas técnicas y materias que son propias de este tipo de unidad.

Para el entrenamiento lo anterior, normalmente, se sigue una secuencia metodológica que se inicia en el cajón de arena a escala 1:1.000, donde se practican todos los aspectos anteriores.

A continuación del cajón de arena, generalmente se utiliza simulación constructiva que es muy efectivo para el nivel compañía y escuadrón, ya que es el comandante de esa unidad que, en cumplimiento de su planificación, conduce a su unidad, enfrentando a un adversario que actúa con voluntad propia.

Posteriormente, se procede con una serie de desplazamientos a pie, con los comandantes de tanques o carros y de pelotones en un terreno a escala de 1:20, similar a la configuración que se da a un cajón de arena. Se practican cambios de formaciones de combate, métodos básicos de movimiento, conducción de tiro con designación de objetivos y diversas técnicas de combate, propias de los tanques o carros de la infantería blindada. Este ejercicio, básico en esencia, permite a los comandantes de pelotón y compañía/escuadrón, habituarse a maniobrar y controlar sus unidades por radio, manteniendo las distancias e intervalos necesarios para cada formación, y a una velocidad simulada de 36 Km/h, condición que restringe el tiempo y espacio para apreciar, resolver y emitir órdenes o comandos de fuego, tal como si se estuviera enfrentando a un adversario.

Si este ejercicio se realiza con una OPFOR (fuerza opositora), las complejidades son evidentes, ya que los comandantes son sometidos a la presión de enfrentar a un enemigo que se desplaza y reacciona con voluntad propia. Estos enfrentamientos de doble acción tienen la ventaja de que ambos oponentes aprenden de sus propios errores y aquellos cometidos por el adversario, situación que no se presenta en los ejercicios de acción simple.

Finalizado el entrenamiento a nivel de Unidad Fundamental, se procede a repetir el procedimiento, pero esta vez organizados en ECs, lo que significa que se debe interoperar con tanques, carros, antiblindaje, morteros y los trenes logísticos adelantados (TLAs) correspondientes, aplicando procedimientos de combate.

Como es evidente, el grado de dificultad se ha incrementado considerablemente, ya que la función del comandante del EC es emplear cada unidad de acuerdo con los factores METT-TC, sincronizando sus efectos y ejecutando los diferentes procedimientos de combate cuando corresponda.

Para el caso de los ECs, el cajón de arena es nuevamente el punto de partida, le sigue la simulación constructiva, pero el entrenamiento que continúa siendo el más efectivo es el que se realiza en el terreno a pie, a escala 1:20.

En estos ejercicios, el EC adopta inicialmente una formación de aproximación hasta antes

de llegar a alcance de enfrentamiento con el adversario, momento a partir del cual cambia su formación a una de combate; por ejemplo, hace entrar en posición a los morteros, apoyar con fuego de misiles la acción de los tanques y carros, a la vez que desplaza a su TLA hacia un lugar protegido o lo mantiene fuera del alcance del fuego adversario.

Como se puede apreciar, el comandante del EC realiza varias actividades, simultánea y sucesivamente, a una velocidad de aproximación (caminando) que en esa escala corresponde a 36 Km/h.

Estos ejercicios a pie se ejecutan en secuencia progresiva, de tal forma de someter al comandante del EC a una constante presión que va en aumento a medida que se plantean acciones más complejas y se exige la aplicación de ciertos procedimientos de combate para el empleo de ingenieros, evasión de ataques aéreos, paso por zonas peligrosas y otros.

A modo de ejemplo, un ejercicio consta de varias lecciones secuenciales, como ser: realizar un paso de línea y proteger un flanco; sobrepasar una resistencia adversaria y despejar el objetivo X; tomar contacto de fuego con una formación blindada enemiga y ejecutar un combate dilatorio en una dirección general predeterminada.

Durante la ejecución de estos ejercicios a pie se utiliza la misma “unidad de aplicación”, pero los comandantes de EC van rotando en el mando de ella, de forma que también aprendan de los errores de otros.

Finalizada la serie de ejercicios a pie, se continúa con ejercicios en la carta y posteriormente con excursiones tácticas, cuya finalidad es afinar la capacidad táctica de los comandantes de ECs.

Cuando los comandantes de equipos de combate han adquirido cierta experiencia en la planificación para el empleo y en la conducción de sus ECs, recién entonces están en condiciones de realizar ejercicios con tropas, sin y luego con fuego.

Ya no es el momento de “experimentar” con las tropas y el material, sino que practicar la interoperabilidad bajo situación de combate durante acciones secuenciales muy dinámicas que demandan de los comandantes, las tropas y el material, el máximo de concentración, esfuerzo y rendimiento.

Con este sistema de entrenamiento, los comandantes de FTs se aseguran que sus comandantes de ECs pueden interoperar con cualquier unidad de la brigada, se encuentran capacitados técnicamente y han instruido y entrenado a sus diferentes pelotones en todas las modalidades y procedimientos de combate acorazados.

Cuando el nivel compañía/escuadrón (EC) ha concluido su entrenamiento, comienza el correspondiente a las FTs bajo el control directo del comandante de la brigada.

Para los comandantes de FTs, el énfasis se centra en una serie de ejercicios en la carta, excursiones tácticas y ejercicios con tropa, ya que el cajón de arena y los ejercicios a pie no satisfacen las necesidades de ese nivel.

Por lo general, una brigada acorazada opera junto con una unidad de acompañamiento y apoyo, que tiene la misión genérica de “seguir y asumir” o “seguir y apoyar”, ella puede ser una brigada de infantería, unidades de infantería mecanizada y/o motorizada. Estas unidades constituyen el complemento indispensable, ya que ciertas misiones que no pueden ser cumplidas eficientemente por la brigada acorazada, sí son adecuadas para la unidad de acompañamiento y apoyo.

En este caso no se trata de un tipo de interoperatividad entre ellas, sino de coordinaciones que realiza el escalón superior para el empleo de ambas.

Consideraciones finales

La guerra moderna implica ante todo velocidad, decisión, concentración y máxima aplicación de la fuerza en muy corto tiempo. Ello trae aparejado que la incertidumbre, el peligro, el esfuerzo físico y el azar siempre estarán presentes en el combate y, a pesar de eso, sus efectos serán menores en la medida que las capacidades y conocimiento de los comandantes les permitan reaccionar y adaptarse ante cualquier tipo de situaciones, lo que se logra solamente con un acabado y riguroso entrenamiento en tiempos reales, aproximándose, en la medida de lo posible, a la naturaleza del combate.

La interoperatividad es la condición básica para el empleo de las FTs y ECs de las brigadas acorazadas en el contexto del combate móvil.

Ella solo se alcanza mediante un entrenamiento riguroso, realista y relevante, cuyo resultado es la formación de comandantes competentes, capaces de coordinar e integrar todos los medios puestos a su disposición, independiente de su especialización original, ya que es esta integración la que permite obtener la sinergia de sus componentes, es decir, el resultado es mayor a la suma de sus componentes.

Así como antiguamente la coordinación de los medios se organizaba por “armas”, las que nunca se integraban y solo actuaban coordinadas en tiempo y espacio, hoy el combate impone interoperatividad de sus medios, es decir, integración y coordinación de todos los componentes, desde los más bajos niveles.**MR**

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. EJÉRCITO DE CHILE. MDO - 90906 “Diccionario Militar”, ed. 2010.
2. EJÉRCITO DE CHILE. DD - 10001 “El Ejército y la Fuerza Terrestre”, ed. 2010, p. 146.
3. CLAUSEWITZ, Karl von. De la Guerra. Ediciones Libertador. 2004, p.58.
4. CLAUSEWITZ, Karl von. Op. Cit., p.75.
5. CLAUSEWITZ, Karl von. Op. Cit., p.55.
6. Grupo se denomina en el Ejército de Chile a la unidad de magnitud batallón.
7. Escuadrón equivale a una unidad de magnitud compañía.

BIBLIOGRAFÍA

- CLAUSEWITZ, Karl von (2004) “De la Guerra”. Ediciones Libertador, Buenos Aires.
- EJÉRCITO DE CHILE (2010) MDO – 90906 “Diccionario militar”. División Doctrina.
- EJÉRCITO DE CHILE (2010) DD – 10001 “El Ejército y la Fuerza Terrestre”. División Doctrina.
- EJÉRCITO DE CHILE (2007) RDO – 20001 “Operaciones”. División Doctrina.
- LEACH, Barry (1973) “El Alto Estado Mayor alemán”. Editorial Ballantine Books, New York.
- MACKSEY, Kenneth (1999) “Tank versus tank”. Editorial Grub Street, Londres.
- MELLENTHIN, Friedrich von (Mayor General) (1956) “Panzer Battles”. Editorial Ballantine Books, New York.
- MEYER, Kurt (Mayor General) (1957) “Grenadiers”. Editorial Schild, Zweibrücken.
- REYNOLDS, Michael (Mayor General) (1998) “Steel Inferno 1st SS Panzer Corps in Normandy”. Editorial Dell.