

# EL LIBRO DE LOS CARROS DE COMBATE



**KURT KAUFFMANN**

Prólogo del Coronel General GUDERIAN



# EL LIBRO DE LOS CARROS DE COMBATE

Declarada de "Utilidad  
para el Ejército", por  
Orden de 22 de Julio de  
1944 (D. O. núm. 163).

EL LIBRO DE LOS  
CARROS DE COMBATE

Declarada de utilidad  
para el Ejército por  
Orden de EE de Julio de  
1937. D. número 1037

**CAPITÁN KURT KAUFFMANN**

# **EL LIBRO DE LOS CARROS DE COMBATE**

**(Panzerkampfwagenbuch)**

**PRÓLOGO DEL CORONEL GENERAL GUDERIAN**

**Traducido del alemán por los Tenientes Coroneles**

**MARÍN DE BERNARDO Y MANTILLA**

---

**Primera edición española de la segunda alemana publicada  
por Verlag «Offene Worte» de Berlín**

---

**1944**

**Editorial Bibliográfica Española**

**Barquillo, 9**

**MADRID**

CAPITAN KURT KAUFFMANN

# EL LIBRO DE LOS CARRROS DE COMBATE

(Panzerkriegswagenbuch)

TRADUCCION DEL DOCTOR GUSTAVO GONZALEZ

Traducción del alemán por los señores GONZALEZ

MASIN DE GERVARDO Y MANRIQUE

## A GUIA DE PRÓLOGO

Las campañas de Polonia y de Europa occidental han terminado victoriosamente. Las tropas acorazadas tienen una parte preeminente en este resultado. El orgullo de sus hechos no debe llevarlas a descansar sobre sus laureles, sino servirles de acicate para, por medio de una diligente instrucción, alcanzar una perfección cada vez mayor.

Una ayuda para ello será el LIBRO DE LOS CARROS DE COMBATE. Salido de la práctica en las tropas, debe servir a éstas, a las tropas de nuestra magnífica y valerosa Arma, para bien de todo el Ejército.

GUDERIAN,  
Coronel General

## ADVERTENCIA A LA SEGUNDA EDICIÓN

Este libro, cuya segunda edición ha podido aparecer en brevísimo plazo, debe ser ante todo, para los mandos inferiores de las tropas de carros, un aliciente y una reunión de argumentos para la instrucción de combate de las dotaciones de los carros y de la sección de carros de combate.

Al mismo tiempo se dan indicaciones para la instrucción teórica.

Como medio auxiliar de enseñanza, debe servir a las dotaciones de los carros para la repetición y para la preparación de la enseñanza y del adiestramiento.

A los oficiales y aspirantes a oficial de la reserva les debe ayudar en su propia instrucción y servirles de norma para el mando de la sección de carros.

El libro debe ser una *incitación*. No ostenta pretensiones de perfección.

Para la ulterior ampliación del libro, se recibirán con agradecimiento las observaciones de los lectores acerca de las posibilidades de empleo del libro, de las experiencias hechas con él, y de los puntos de vista propios.

Octubre de 1940

EL AUTOR



## INDICE

	Págs.
A GUIA DE PRÓLOGO .....	5
ADVERTENCIA A LA SEGUNDA EDICIÓN .....	5
1. — Condiciones, preparación y desarrollo del ataque de carros en unión de las demás armas .....	9
2. — Indicaciones para el empleo de los cuadros comparativos ("Bien", "Mal") en el desarrollo de la instrucción de las dotaciones y de la sección en la utilización del terreno y en el combate.	16
3. — Los carros de combate I y IV en las marchas y en los estaciona- mientos .....	18
Cometidos del Jefe de sección durante los altos .....	22
4. — Cuadros comparativos sobre: Los carros de combate I-IV en las marchas y en los estacionamientos .....	22
5. — La sección de carros II como sección de punta .....	26
6. — Cuadros comparativos sobre: Los carros de combate II en la seguridad en marcha .....	28
7. — La sección de carros II en la seguridad en reposo .....	32
8. — Cuadros comparativos sobre: Los carros de combate II en la seguridad en reposo .....	35
9. — Los carros de combate I y IV en la preparación .....	38
Misiones del Jefe de sección de carros en la preparación .....	40
10. — Cuadros comparativos sobre: Los carros I y IV en la prepa- ración .....	41
11. — Utilización del terreno por los carros de combate I y IV .....	45
12. — Cuadros comparativos sobre: Utilización del terreno por los carros de combate I y IV, y por la sección de carros I o IV	47
13. — Las dotaciones de los carros de combate I y III en el combate	54
14. — Cuadros comparativos sobre: Los carros I y III en el combate	56
15. — Elección de armas en los carros II y III .....	63
16. — Cuadros comparativos sobre: La elección de armas en los ca- rros II y III .....	64
17. — Misiones de la sección de carros I y III empleada en el cuadro general de la batalla.—Sugerencias para la instrucción de sección .....	66

1. <sup>a</sup> misión (1. <sup>er</sup> escalón). Combate contra anticarros, artillería y carros ... ..	66
2. <sup>a</sup> misión (2. <sup>o</sup> escalón). Combate contra ametralladoras y nidos de resistencia ... ..	72
3. <sup>a</sup> misión (3. <sup>er</sup> escalón). Cooperación con los tiradores ... ..	74
18.— Cuadros comparativos sobre: La sección de carros en el combate ... ..	76
19.— Primer tema de combate ... ..	80
20.— Segundo tema de combate ... ..	82
21.— Tercer tema de combate ... ..	84
22.— Cuarto tema de combate ... ..	86
23.— Misiones, métodos de combate y empleo de los carros medios de combate ... ..	88
24.— Cuadros comparativos sobre: La sección de carros medios en el combate ... ..	94
25.— Empleo de las armas y de las municiones de los carros medios de combate ... ..	97
26.— Cuadros comparativos sobre: Empleo de las armas y de las municiones del carro medio de combate ... ..	98
27.— Tema de combate de sección de carros medios ... ..	101
Orden de la Compañía para el ataque ... ..	103
28.— Los carros en el combate contra obras de fortificación permanente ("Bunker") ... ..	105

## 1. — CONDICIONES, PREPARACIÓN Y DESARROLLO DEL ATAQUE DE CARROS EN UNIÓN DE LAS DEMÁS ARMAS

Las ideas tácticas sobre el empleo de las unidades de carros se dividieron después de la Gran Guerra. Inglaterra patrocinó el empleo libre e independiente, sin la cooperación de las otras armas, mientras que Francia previó la asignación de las unidades de carros a la Infantería.

Según las ideas más recientes, los anteriores puntos de vista se pueden resumir en las dos siguientes modalidades de empleo:

### 1.º Unidades mixtas.

Divisiones acorazadas (carros, tiradores, artillería, zapadores) para actuaciones operativas y tácticas autónomas.

2.º Constitución de unidades de carros puras, para combatir en unión con las demás armas.

Alemania adoptó el primer criterio, y constituyó divisiones acorazadas cuando obtuvo la libertad de armarse.

Este sistema ha probado su eficacia. En las campañas de Polonia y del Oeste han conseguido las Divisiones acorazadas resultados decisivos. Lo que hasta ahora ninguna arma consiguió, es decir, lograr siempre la rotura a través del frente enemigo, lo hicieron las divisiones acorazadas corrientemente.

Por medio de rupturas operativas realizaron el cerco de enteros ejércitos enemigos, creando así la base para su aniquilamiento y para la rápida decisión victoriosa de la guerra.

Como ejemplo de rupturas operativas de frentes enemigos, pueden citarse:

1.º La ruptura de la línea Maginot por Sedán el 13 de mayo de 1940 y el consecutivo avance en dirección de Abbéville hasta la costa del Canal.

2.º La ruptura de la línea Weygand el 10 de junio de 1940 en el Aisne cerca de Rethel, y el sucesivo avance hacia la frontera suiza en dirección a Pontarlier.

La fuerza principal de la División acorazada reside en la Brigada acorazada. Como la Brigada acorazada es un arma cara y valiosa, sólo debe ser empleada cuando deban conseguirse resultados decisivos. Se la emplea

entonces reunida. Una repartición de la brigada acorazada supone una dispersión de las fuerzas, y no es, por consiguiente, aconsejable.

Como base del ataque de carros, es condición precisa que el terreno sea favorable (nada de aguas, terrenos pantanosos, rocas, cortados, grandes bosques, etc.), que la organización del terreno del enemigo no sea fuerte, que no haya sido minado y, sobre todo, que se garantice la sorpresa, pues, en caso contrario, puede el adversario hacer acudir en breve plazo las reservas motorizadas a los sectores amenazados y, con la ayuda de los zapadores, barrear el paso con minas.

Si no se cumplen dichas condiciones previas, por ejemplo, en terrenos muy desfavorables o reforzados, es necesario que las creen los tiradores que, con sus propias fuerzas, deben atravesar estos terrenos (por ejemplo, paso del Mosa en Sedán el 13 de mayo de 1940).

Los carros, empleados en favorables condiciones, pueden rápida y profundamente irrumpir a través del enemigo, en forma que no le dé tiempo a hacer acudir las reservas para tapar la brecha creada.

El Alto Mando, tiene con las divisiones acorazadas, la posibilidad de reemplazar en determinados sectores por rápidas acciones de ruptura los lentos ataques de la infantería, los cuales, en primer lugar, hacen posibles casi siempre los contraataques enemigos, y en segundo lugar, dependen del apoyo del tiro observado de la artillería.

Con el empleo de los carros se aceleran las operaciones decisivamente. La concentración de grandes fuerzas se efectúa en poco tiempo, asegurándose así la sorpresa.

Ya en la guerra mundial se demostró que el ataque de carros era de resultados más eficaces que el ataque de infantería con una gran preparación de artillería.

La comparación del ataque de artillería: "Flandes, desde final de julio hasta noviembre de 1917", con el "ataque de carros en Cambrai el 20 de noviembre de 1917", lo puede demostrar; 24 días tronó el cañón de los ingleses en Flandes, 4 meses de combates con indecibles pérdidas (400.000 hombres), para conquistar una faja de terreno de  $14 \times 9$  km. en un campo de embudos.

Otra cosa muy distinta sucedió en Cambrai. Ningún "Trommeleucier" (1) de varios días de duración anunció una gran batalla. Después de una breve preparación de artillería, irrumpieron 378 carros bajo la protección de la niebla. En apenas 12 horas, se alcanzó lo mismo que en Flandes se obtuviera en 4 meses de combate; 8.000 prisioneros y 100 cañones completaron el éxito.

Desde entonces, los tiempos han cambiado, ciertamente, por la aparición del antitanque. El perfeccionamiento del carro, sin embargo, no ha permanecido estacionario.

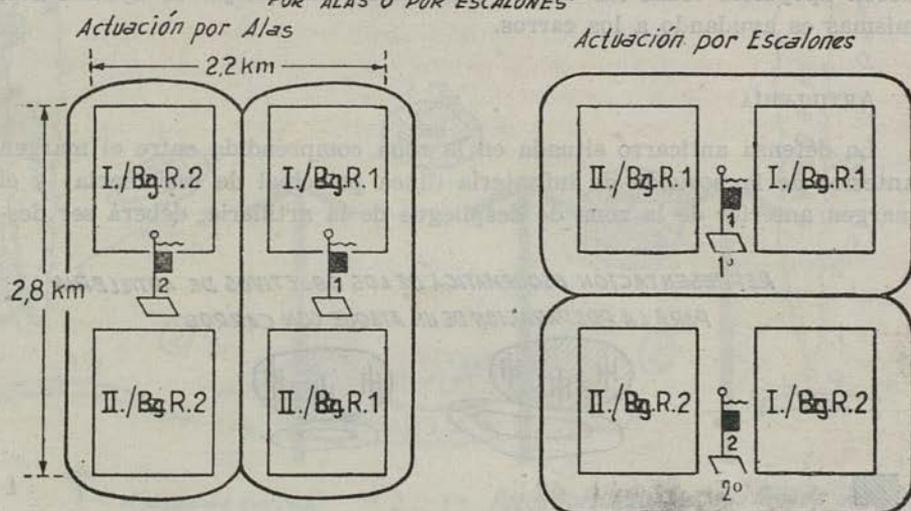
(1) Fuego semejante al redoble de un tambor. — N. del T.

El antitanque es el enemigo del carro; lo desvía de su misión, que es la destrucción de las ametralladoras y de la artillería. Su eliminación es, por esto, condición previa para el éxito de los carros. Esto se consigue en primer término por el dispositivo de ataque de los carros y por la repartición de las misiones.

El primer escalón se dirige contra los anticarros y la artillería, mientras que el segundo escalón ataca con esta protección las ametralladoras y nidos de resistencia del enemigo.

Estos dos escalones no pueden limpiar el sector de ataque hasta de la última ametralladora enemiga. Por ejemplo, los carros no pueden poner fue-

*EJEMPLO ESQUEMATICO DE LA ACTUACION DE UNA BRIGADA DE CARROS DE COMBATE POR ALAS O POR ESCALONES*



**ESQUEMA 1**

ra de combate las posiciones defensivas adversarias situadas en terreno inaccesible a los carros.

Estas resistencias serán rotas por un tercer escalón de carros que actúa en cooperación con los tiradores.

Pero, por principio, no es tampoco misión de los carros limpiar el terreno enteramente de enemigos a los tiradores.

Los carros paralizan todo el sistema defensivo del enemigo hasta la zona de despliegue de la artillería, y sólo con esto ayudan ya decisivamente al ataque de los tiradores.

La finalidad de los carros es la ruptura en profundidad. Ligarlos a los tiradores es despojarlos de su velocidad y permitir al enemigo tomar medidas para oponerse al ataque.

El secreto del éxito está en aprovechar los puntos débiles del adversario y en lanzar fuerzas profundamente y sin preocupación sobre los flancos.

En el ataque de la brigada acorazada hay que distinguir entre ataque en línea o en ala.

*Regimientos en ala*—Uno al lado del otro (y cada uno en línea, es decir, los batallones uno detrás de otro). Esta disposición tiene la ventaja de ser suficientemente amplia, y da con ello al Jefe la posibilidad de tener unidades en su mano; es decir, de poder mandar.

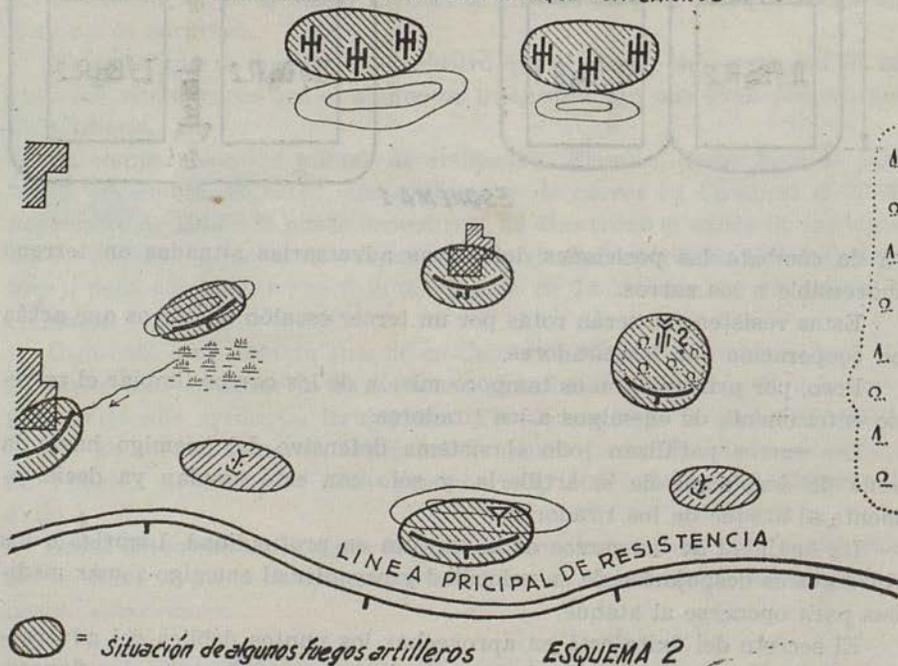
*Regimientos en línea*—Uno detrás de otro (cada Regimiento con sus batallones en ala). Esta disposición tiene la desventaja de ser demasiado amplia. El Comandante del Regimiento no abarca a sus unidades con la vista y no tiene en su mano unidades que mandar y que poder emplear oportunamente en el momento decisivo.

Para abrir el camino a los carros, a esta arma que decide las batallas, deben apoyarlos todas las armas, pues éstas como mejor se ayudan a sí mismas es ayudando a los carros.

#### ARTILLERÍA

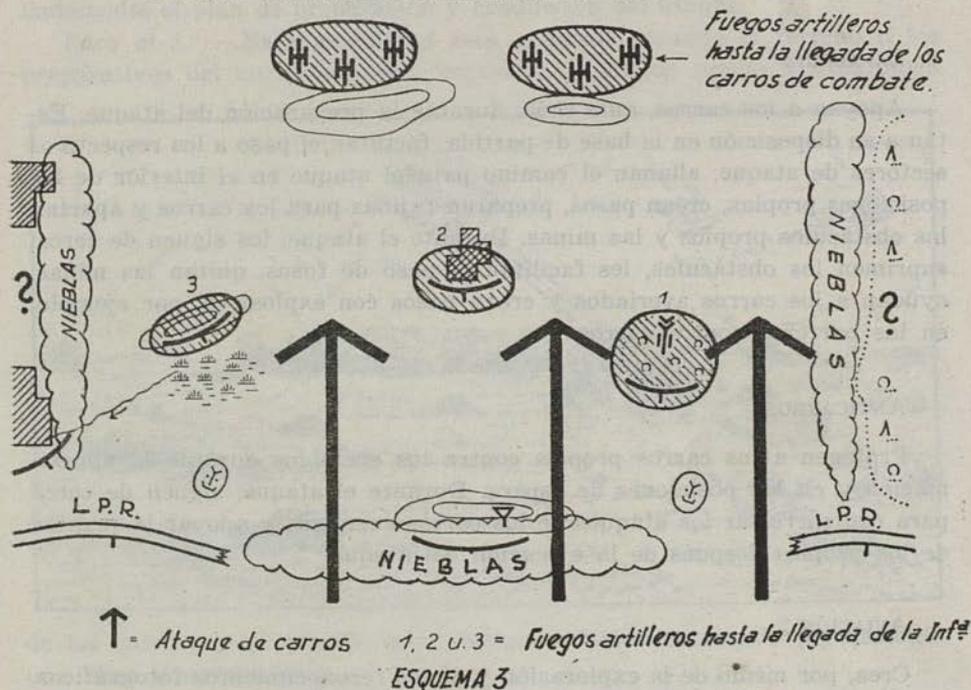
La defensa anticarro situada en la zona comprendida entre el margen anterior de la posición de infantería (línea principal de resistencia) y el margen anterior de la zona de despliegue de la artillería, deberá ser des-

#### REPRESENTACION ESQUEMATICA DE LOS OBJETIVOS DE ARTILLERIA PARA LA PREPARACION DE UN ATAQUE CON CARROS



truida o neutralizada durante la preparación de artillería. Durante el ataque existe la posibilidad de apoyar el ataque de carros por medio de una barrera de fuego. Si la barrera ha de ser eficaz, debe avanzar a pequeños saltos; pero así se reduce la velocidad de los carros. Si avanza, en cambio, a grandes saltos, resulta inútil, pues el enemigo no resulta suficientemente neutrali-

**REPRESENTACION ESQUEMATICA DE LOS OBJETIVOS DE ARTILLERIA  
DURANTE EL ATAQUE DE LOS CARROS DE COMBATE**



zado. Ninguna de las dos soluciones se adapta a las variables formas del combate, porque la barrera es demasiado rígida.

Por esto, a la artillería se le deben asignar otras misiones. Particularmente sensibles se representan los flancos en un ataque de carros. Constituir una pantalla en los flancos, por medio de proyectiles rompedores y fumígenos, es misión de la artillería y de las tropas químicas.

Para quitar a la artillería enemiga la posibilidad de actuar impunemente contra la base de partida, debe ser destruída, o al menos neutralizarla hasta que surta sus efectos el ataque de carros.

Los islotes que subsistan durante un ataque de carros, pueblos, manchas de bosque, terreno inaccesible a los carros, es de presumir que hayan sido fortificados por el enemigo. Estos islotes deben ser destruídos por la artillería, o al menos neutralizados hasta la llegada de los tiradores propios.

## TIRADORES

El ataque de carros destruye o paraliza el sistema defensivo del enemigo. Facilita así el ataque de los tiradores.

Inversamente, deben los tiradores, en su propio beneficio, ayudar a los carros atacantes con todos los medios a su disposición.

Para ello disponen, como armas principales, de ametralladoras pesadas y cañones de infantería, que emplean contra las armas de la defensa conocidas, presuntas o que se revelan durante el ataque.

## ZAPADORES

Apoyan a los carros, ante todo, durante la preparación del ataque. Están a su disposición en la base de partida, facilitan el paso a los respectivos sectores de ataque, allanan el camino para el ataque en el interior de las posiciones propias, crean pasos, preparan fajinas para los carros y apartan los obstáculos propios y las minas. Durante el ataque, los siguen de cerca, suprimen los obstáculos, les facilitan el paso de fosos, quitan las minas, ayudan a los carros averiados y crean pasos con explosivos, por ejemplo, en las barreras contra carros.

## ANTICARROS

Protegen a los carros propios contra los enemigos durante la aproximación y en las posiciones de espera. Durante el ataque, siguen de cerca para contrarrestar los ataques de los carros enemigos y apoyar la reunión de los propios después de la ejecución del ataque.

## AVIACIÓN

Crea, por medio de la exploración y de los reconocimientos fotográficos, la base para conocer la situación del enemigo y el terreno, protege contra los ataques aéreos la marcha a la base de partida y la permanencia en ella. Durante el ataque, vigila la marcha del combate, anunciando la presencia de nuevos enemigos (carros adversarios), y ataca a los anticarros y a la artillería, conocidos o que se vayan revelando, con fuego de ametralladoras y con bombas; las posiciones organizadas y los pueblos se destruyen con Stukas y unidades de aviación de combate.

## D. C. A.

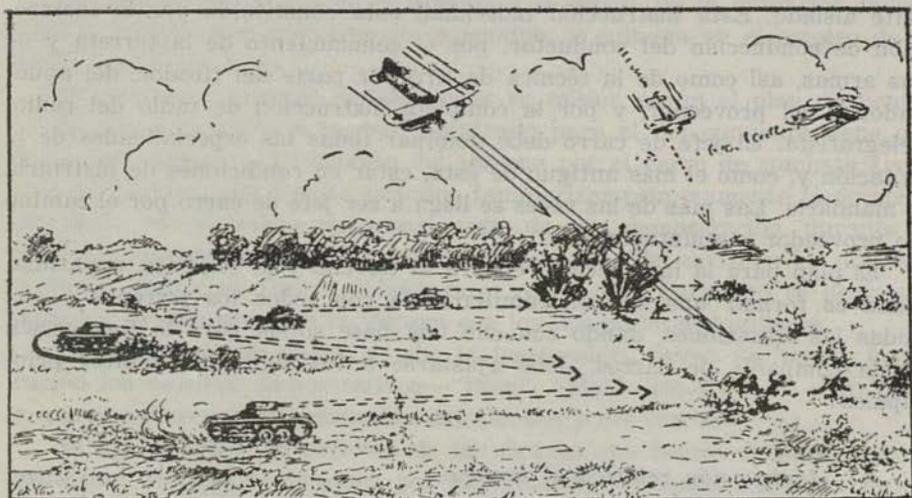
Protege contra los ataques aéreos el avance de los carros y su permanencia en la base de partida, y toma parte en el combate para contrarrestar un ataque prematuro de carros enemigos. Son especialmente eficaces contra los carros pesados.

Para la actuación de los carros en el combate, hay tres posibilidades:

- 1.º Ruptura delante de la infantería.
- 2.º Ruptura con la infantería.
- 3.º Ataque después de la ruptura de la infantería.

*Para el 1.º y 2.º caso.*—Estas modalidades pueden ser solamente empleadas cuando el terreno es favorable y si el enemigo no se ha organizado contra los carros con medidas especiales (fuertes obstáculos anticarros, minas, etc.). Tiene, sin embargo, la ventaja de poder organizar detalladamente el plan de preparación y conducción del ataque.

*Para el 3.º*—Esta modalidad está empleada cuando el terreno o los preparativos del enemigo hagan imposible el ataque previo o simultáneo



de los carros, y se necesite para lanzarlos haber alcanzado previamente una línea determinada.

El inconveniente de actuar con los carros después de los tiradores, estriba en que no se puede organizar la cooperación de las diversas armas, y en la incertidumbre de la situación de los tiradores propios y de las posibilidades de la artillería, los acuerdos personales entre los jefes de las diversas armas no son posibles y, por consiguiente, no quedan asegurados.

La ventaja se funda en los efectos del ataque precedente de los tiradores, que desorganiza el plan de defensa del adversario. Una parte de los antitanques enemigos habrá quedado destruída o habrá sido obligada a cambiar de asentamiento; la inseguridad y la dificultad de hacerse cargo de la situación desarticulan la unidad de la defensa.

En estas condiciones, encuentran los carros circunstancias más fáciles para el combate (destruídas las defensas anticarros y minas), y es posible alcanzar el éxito con menor número de carros que el que requeriría un ataque preparado metódicamente.

Nunca faltará el éxito si todas las armas trabajan en íntima cooperación y bajo una dirección única.

## 2. — INDICACIONES PARA EL EMPLEO DE LOS CUADROS COMPARATIVOS (“BIEN”, “MAL”) EN EL DESARROLLO DE LA INSTRUCCIÓN DE LAS DOTACIONES Y DE LA SECCIÓN EN LA UTILIZACIÓN DEL TERRENO Y EN EL COMBATE

La base para la instrucción de las unidades (sección, compañía, etcétera) está constituida por la instrucción de la dotación del carro de combate aislado. Esta instrucción individual está constituida por la instrucción de conducción del conductor, por el conocimiento de la torreta y de las armas, así como de la técnica de tiro por parte del tirador, del apuntador y del proveedor, y por la completa instrucción de radio del radiotelegrafista. El jefe de carro debe dominar todas las especialidades de la dotación y, como el más antiguo de ésta, estar en condiciones de instruirla y mandarla. Las más de las veces se llega a ser jefe de carro por el camino de proveedor y apuntador.

El plan para la instrucción relativa al terreno y al combate, cuya finalidad es formar una sección familiarizada con todos los terrenos y con todas las situaciones, dando con ello una base sólida para la instrucción de la compañía de carros, debe ajustarse a los siguientes puntos principales:

### A) *Instrucción relativa al terreno.*

#### 1. — Utilización del terreno para el carro aislado.

- a) en las marchas.
- b) en los altos estacionamientos.
- c) en la seguridad.
- d) en la posición de espera.
- e) durante el ataque.

#### 2. — Utilización del terreno por la sección de carros.

- a) en las marchas.
- b) en los altos estacionamientos.
- c) en la seguridad.
- d) en la posición de espera.
- e) durante el ataque.

#### 3. — Utilización del terreno por la sección de carros durante la ejecución del combate.

## B) Instrucción de combate.

1. — Conducta del carro aislado.
  - a) como carro punta.
  - b) como carro de seguridad.
  - c) en combate.
2. — Conducta de la sección de carros.
  - a) como sección de punta.
  - b) como sección de seguridad.
  - c) en combate.
3. — Misiones de la sección en el combate.

La instrucción va así de lo sencillo a lo difícil, de la actuación individual a la actuación colectiva de la sección, y culmina en el empleo de la sección en el combate.

El instructor procede a desarrollar su misión según el plan siguiente:

El ejercicio sobre el terreno planteado para el día siguiente tiene por tema, por ejemplo, "Utilización del terreno por el carro de combate aislado". Se ha visto que resulta práctico familiarizar primeramente la dotación del carro con el nuevo tema por medio de una demostración, durante la cual se le enseña el comportamiento del conductor del carro en los diversos terrenos, según su forma, cobertura y vegetación. Para ello es necesario disponer la demostración la víspera con los instructores auxiliares.

Para el modo de llevar a cabo la instrucción, sirven de base e inspiración los cuadros demostrativos—"Bien", "Mal"—reunidos en este libro, y que se refieren a la instrucción del terreno y del combate.

Se fija el orden de sucesión de las figuras que hayan de mostrarse, y cada una de ellas se practica por los instructores auxiliares en la forma equivocada y acertada, para que el día de la demostración se puedan suceder sin entorpecimientos y en el orden deseado.

La demostración puede hacerse ante un gran número de equipos. Con esto se evita mostrarlo a cada sección aisladamente, ahorrándose tiempo.

El día del ejercicio se colocarán los equipos en forma que las figuras, practicadas bien y mal, se vean del lado del enemigo. El instructor deja que las dotaciones juzguen sobre la conducta de los carros, y pone de manifiesto cuál ha sido la acertada y cual la errónea. No es aconsejable enseñar siempre primero la figura equivocada y después la exacta, sino que es mejor mostrar las sucesivas figuras en forma arbitraria. Los equipos se ven obligados así a una mayor atención. La conducta exacta será discutida a fondo por el instructor, y se harán preguntas aclaratorias antes de pasar a otra figura.

Algunos días más tarde se repetirá la demostración en las horas de la enseñanza, durante las cuales el educando reproducirá de nuevo los cuadros demostrativos en la pizarra, en forma de esquema sencillo (por ejemplo, en la forma que se indica en las páginas 56-63).

Se recomienda profundizar los conocimientos teóricos de las dotaciones, poniéndoles en el cajón de arena pequeños temas sobre la utilización del terreno.

En el curso ulterior de la enseñanza, que se desarrollará por secciones, se ordenará en el campo a algunas dotaciones que alcancen con su vehículo determinados puntos del terreno (supuesto el enemigo en la dirección de marcha). Deben aprovechar lo aprendido con las demostraciones, y durante la enseñanza, con el auxilio de los cuadros. Estos ejercicios se realizan primero con temas muy sencillos, en terrenos fáciles, a velocidad reducida y con los portillos abiertos. Más tarde se ejecutan ejercicios más difíciles, en terrenos más accidentados, a más velocidad y con los portillos cerrados.

El sucesivo paso consiste en nuevas demostraciones, que versarán sobre la utilización del terreno por la sección, en la misma forma que antes se ha indicado.

La instrucción de utilización del terreno, adquirida hasta este momento, se aplicará en el curso de la instrucción durante los temas de combate de la sección, por ejemplo, en el combate contra un antitanque.

La instrucción acabada de desarrollar en el ejemplo de "utilización del terreno por el carro de combate", se puede extender también, en forma análoga, a todos los demás tratados de este libro. A menudo será necesario sentar, antes del comienzo de la instrucción del terreno, los fundamentos tácticos de la enseñanza; por ejemplo, la instrucción de la sección en la seguridad en marcha exige la enseñanza previa de la seguridad en marcha, misiones de la vanguardia y de la sección en punta.

### 3. — LOS CARROS DE COMBATE I Y IV EN LAS MARCHAS Y EN LOS ESTACIONAMIENTOS

Marchar es la actividad más practicada por todas las armas en la guerra. Sobre todo para las nuevas unidades de carros, es la marcha un medio por el cual, en virtud de su gran velocidad, pueden ser lanzadas de un sector a otro del frente en poco tiempo, es decir, por sorpresa. El Alto Mando está así en condiciones de alcanzar por sorpresa, en un cierto sector del frente enemigo, una fuerte superioridad, y, con ella, la victoria.

Por esta razón, la uniformidad y la rapidez de las marchas de día, y sobre todo de noche, constituyen durante la paz una materia de instrucción que empeña plenamente la responsabilidad del Jefe.

El fin buscado debe ser: salir al oscurecer de la zona de concentración para alcanzar, después de una marcha nocturna de 75 km., la posición de espera; lanzarse desde ella con las primeras luces del día y romper la posición enemiga.

El fundamento para la ejecución de las marchas lo constituye el oportu-

tuno reconocimiento de los itinerarios por la sección de reconocimientos. No es el itinerario más corto el mejor, sino que el mejor es el más corto. Una unidad de carros empleará, por ejemplo, más tiempo en recorrer un camino polvoriento que una carretera asfaltada, pero libre de polvo. Además, una buena carretera ahorra el material, las dotaciones se conservan más eficientes, se evitan los accidentes y, sobre todo, la marcha se oculta mejor al enemigo, pues no atrae su atención una larga polvareda de varios kilómetros a lo largo del itinerario de marcha.

La señalación del itinerario de marcha se consigue montando puestos de vigilancia por la sección de reconocimientos, o bien colocando flechas que indiquen la dirección.

Se consigue alcanzar el objetivo de la marcha mejor y más rápidamente cuanto más regular se mantenga la velocidad. Para ello es necesario fijar la velocidad de marcha. Durante el día, es normal la de 20 km. hora; y la de 15 km. por la noche.

Los vehículos aislados, en carreteras libres y con bombeo, se mantienen en el centro de la carretera. Con esto se evita que los frenos de dirección se deterioren prematuramente por ser utilizados parcialmente, y que por los muchos cambios de dirección se destruya la carretera. Cuando ésta es ancha y poco bombeada, pueden mantenerse en el lado derecho de la carretera, porque no existe el inconveniente que se ha dicho. Llevando la derecha se tiene la posibilidad de mantener a los vehículos por las sombras o bajo las copas de los árboles, sustrayéndose así a las vistas del enemigo. Al mismo tiempo se logra una mayor fluidez de la marcha, porque pueden tener lugar conocimiento o alcance de otras columnas, sin necesidad de que todos los vehículos se echen a la derecha.

En los cambios de dirección hay que tener presente que el conducir a tirones hace dar coletazos al carro, y pueden producirse serias averías por los choques con los que vienen o con los que se adelantan. Por esto, los cambios de dirección se deben hacer con el embrague.

En las curvas no debe ningún vehículo adelantar a otros. Adelantarse en las curvas no se debe permitir. Es preciso dar más gases, pues no es bastante la fuerza normal para un cambio de dirección. Las curvas se tomarán describiendo un polígono. A menudo es necesario cambiar la velocidad para tener la fuerza necesaria en un cambio de dirección. Durante éstos es preciso cuidar las distancias a los bordillos y a los árboles de la carretera, pues los choques y rozamientos contra ellos en los cambios de dirección pueden producir averías en cadenas y rodillos.

Cuando se observe una avería en el motor, el conductor del carro se apartará en seguida a la derecha y se detiene. Los carros, si deben caminar arrastrándose penosamente, entorpecen la uniformidad de la marcha y, en algunos casos, se destruyen los motores. Se pone la bandera de averiado; el jefe del carro, para evitar la interrupción de la marcha, hace al vehículo que le sigue la señal de adelantarse. Los vehículos que le reba-

sen deberán ganar muy lentamente la mayor distancia dejada por el vehículo averiado, para evitar que se disperse la unidad.

El jefe del carro va mirando durante las marchas desde la torreta (está prohibido ir sentado fuera del carro. El apuntador y el proveedor, así como el radiotelegrafista, pueden ir sentados sobre los portillos abiertos). El jefe del carro es responsable del enlace hacia atrás, y debe observar la carretera por lo que respecta a los vehículos que marchan en dirección contraria o que pretenden rebasarlo.

Debe recoger las señales que reciba del hombre que va delante, y repetir las hasta que las recoja el de atrás. Al conductor del carro le llama con tiempo la atención sobre los obstáculos que haya en la carretera, lo cual puede hacer gracias a su mayor visibilidad. Entre vehículos se deben mantener las distancias de marcha. La distancia se regula según la velocidad. Como dato orientativo se puede admitir que la distancia en metros sea igual a la velocidad en kilómetros por hora. Por ejemplo, velocidad de 20 km. hora, distancia de 20 metros.

La compañía es la unidad de marcha. Debe marchar, de la unidad que le precede, a una distancia tope de, al menos, 100 metros.

Para asegurar la uniformidad de la velocidad de marcha, el carro de cabeza no debe rebasar, de día, por ejemplo, los 20 km. por hora. Antes de atravesar las localidades, debe reducirse la velocidad de marcha. La distancia entre vehículos se amolda a la velocidad reducida. Después de haber atravesado la localidad no se aumentará nuevamente la marcha hasta que se calcule que el último vehículo ha salido otra vez de ella.

Dentro de la compañía, ha de observarse rigurosamente que las secciones marchen con velocidad uniforme. Las distancias indicadas entre secciones constituyen una distancia tope; en caso de necesidad, pueden ser disminuídas y aumentadas de nuevo.

Es completamente equivocada, y perjudicial a la regularidad y la uniformidad de la marcha, la pretensión de cerrar las distancias por parte de las unidades que han quedado rezagadas. Las distancias, cuando se aumentan, se normalizan aprovechando las detenciones que se produzcan o durante los altos.

Cuando se disponga un alto, se hará manteniendo las distancias normales de marcha (unos 15 metros) y aprovechando la protección contra la aviación. Cuando pretende dispersarse una unidad muy concentrada, tropieza con grandes dificultades y se produce gran confusión, que puede alcanzar una magnitud insospechada si en este momento ocurre un bombardeo de aviación.

Es esencial dar un alto de 10 minutos después de los primeros 10 kilómetros de marcha, para suprimir los pequeños defectos que se hayan podido presentar durante la misma.

En marchas más largas, deben fijarse los altos con anterioridad. Según

el esfuerzo exigido, se fijan altos de un cuarto de hora cada una o dos horas de marcha.

Los carros con averías son puestos nuevamente en marcha por los auxiliares técnicos de carros que van en cola de la compañía, a las órdenes del maestro de taller. Estos carros, una vez puestos en marcha, no deben alcanzar su puesto adelantando a las unidades que los hayan rebasado, sino que se agregan a la compañía y alcanzan su puesto durante el primer alto. Los vehículos que no puedan ser reparados rápidamente, pasarán a los técnicos del batallón (ingenieros, maestros y mecánicos, con tractores y remolques), que deciden si debe quedarse el vehículo o ser evacuado.

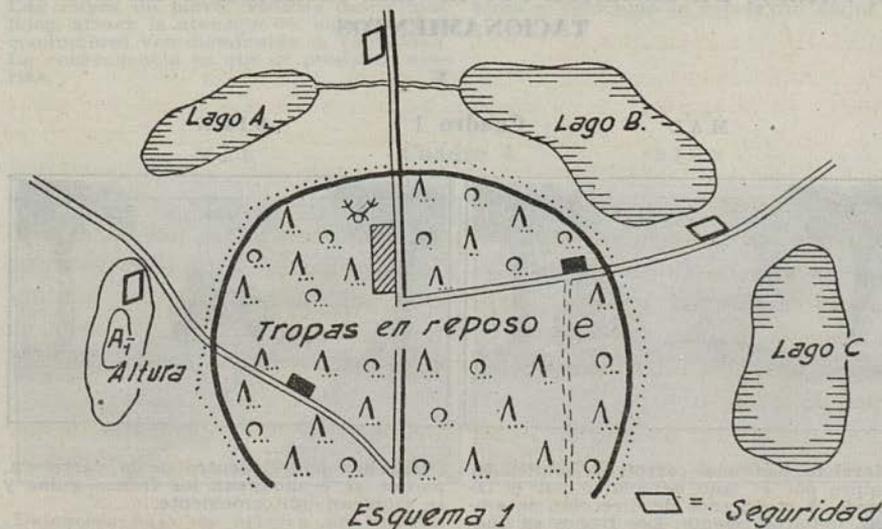
En cada alto, el Jefe de sección da parte al Capitán de la Compañía de los defectos observados a los vehículos.

En los altos cortos efectuados por razones técnicas, no es preciso diseminarse en los caminos inmediatos. Normalmente se hace alto a lo largo del itinerario de marcha, cubiertos de las vistas de la aviación. Los caminos que parten del itinerario de marcha se barrean con armas perforantes contra los carros enemigos. Esta seguridad local está a cargo de las unidades que hacen alto en las bifurcaciones.

Los grandes altos para abastecimientos de 2 ó 3 horas de duración, se disponen, antes de iniciar la marcha, a base del estudio del plano y del resultado de los reconocimientos. La elección de las zonas de descanso depende de los puntos de vista siguientes:

- 1.º Protección antiaérea.
- 2.º Buenas condiciones de seguridad (detrás de sectores fuertes o de fuerzas propias).

#### EJEMPLO (Sector fuerte-cadena de lagos)



- 3.º Amplitud para la instalación (la diseminación es el mejor enmascaramiento).
- 4.º Posibilidades de rápido suministro de gasolina.
- 5.º Comodidad de las tropas (protección contra las inclemencias del tiempo).
- 6.º Agua en las inmediaciones.

#### Cometidos del Jefe de sección durante los altos

- 1.º Montar la seguridad.
- 2.º Colocación de la sección a cubierto (enmascaramiento); facilidad para emprender la marcha. Hacer borrar las huellas; seguridad aérea.
- 3.º Enlace con el Jefe de la Compañía.
- 4.º Revistar la sección (efectivos, reparaciones, estado de carburantes, incidencias especiales, etc.).
- 5.º Parte del Capitán de la Compañía.
- 6.º Medidas para el suministro de la sección.
- 7.º Medidas para el descanso de las dotaciones.
- 8.º Relevo de la seguridad.

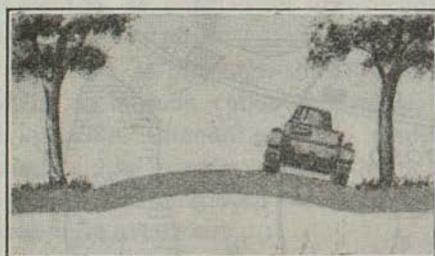
#### 4. — CUADROS COMPARATIVOS SOBRE:

#### LOS CARROS DE COMBATE I-IV EN LAS MARCHAS Y EN LOS ESTACIONAMIENTOS

MAL

Cuadro 1

BIEN



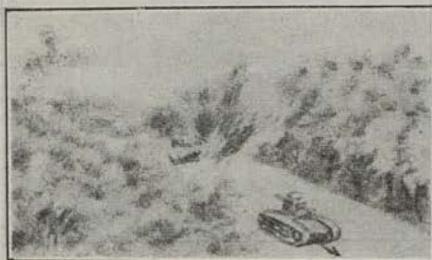
Marchar por una carretera bombeada, siempre por el lado derecho o por el izquierdo. Los órganos de dirección se emplean unilateralmente. Los frenos se queman, el carro se deteriora.

Marchar por el centro de la carretera, porque se economizan los frenos guías y se emplean uniformemente.

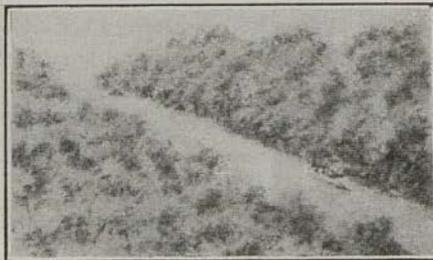
MAL

## Cuadro 2

BIEN



Marchar al descubierto por en medio de la carretera (caso de que esto no sea indispensable por el fuerte bombeo). (Véase figura 1.)

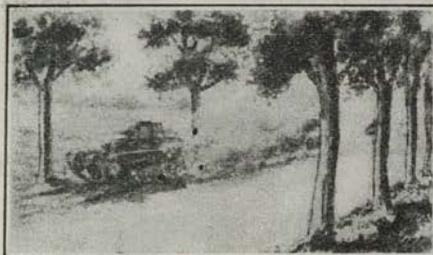


Marchar a cubierto de las vistas aéreas, por el lado de la sombra, bajo los árboles.

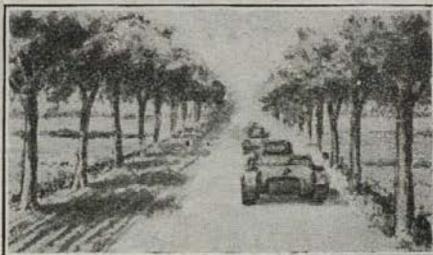
MAL

## Cuadro 3

BIEN



Caminar bajo los árboles, pero por la parte no alquitranada de las carreteras. Las nubes de polvo, visibles desde muy lejos, atraen la atención del enemigo. Los conductores ven disminuida la visibilidad. La consecuencia es que se producen averías.



Marchar por la parte alquitranada; evitar la producción de polvaredas. Conductores y vehículos se conservan mejor.

MAL

## Cuadro 4

BIEN



Detenerse bajo los árboles sin utilizar las sombras.

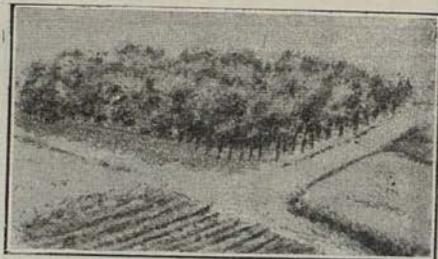


Utilizar cuidadosamente las sombras de los árboles.

MAL

Cuadro 5

BIEN



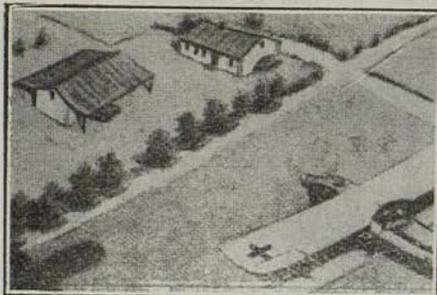
Detenerse en la linde de un bosque, bajo los árboles, al lado del sol, sin pensar que éste penetra profundamente en el bosque.

Hacer que los carros se detengan en la parte en sombra de la linde del bosque.

MAL

Cuadro 6

BIEN



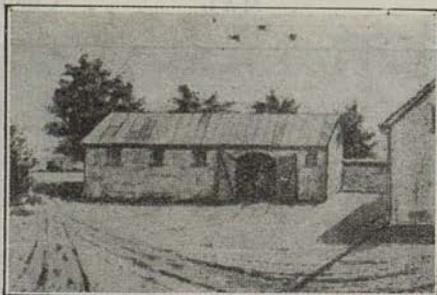
Permanecer en lugares en que, si bien antes se estaba en sombra, da ahora el sol al cambiar éste de posición.

Cambiar de sitio al variar la posición del sol.

MAL

Cuadro 7

BIEN



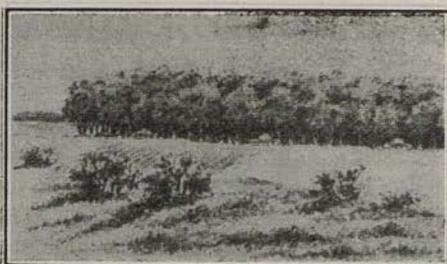
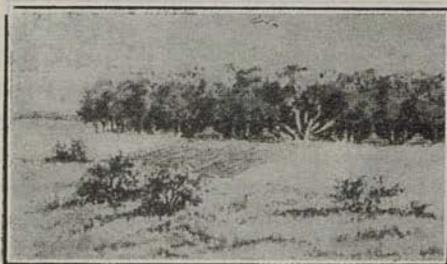
Detenerse al descubierto junto a casas, de modo que los vehículos puedan ser reconocidos por la aviación.

Meter los carros en cocheras y bajo cobertizos, para que estén a cubierto de las vistas aéreas.

MAL

## Cuadro 8

BIEN



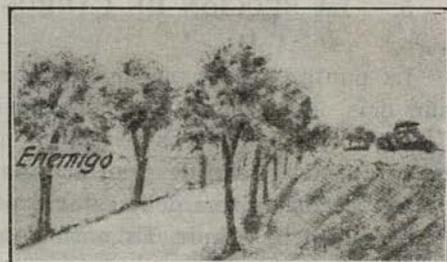
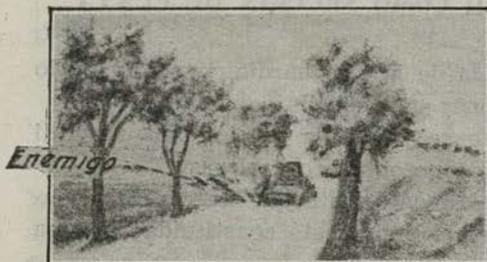
Apelotonarse los carros en los altos cortos. A los bombarderos enemigos se les ofrece un blanco codiciado.

Manteniendo las distancias de marcha, no encuentran las bombas un objetivo concentrado.

MAL

## Cuadro 9

BIEN



Avanzar por la carretera a la vista del enemigo.

Avanzar por la altura, cubierto de las vistas por las copas de los árboles.

MAL

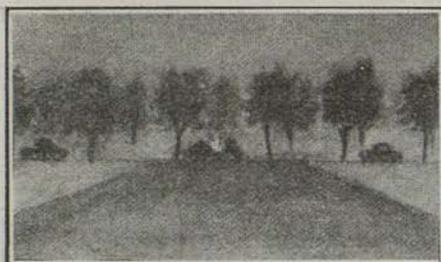
## Cuadro 10

BIEN



Cuando los carros marchan en noches oscuras y carreteras polvorientas, sin luces pilotos, los conductores de los vehículos que siguen no pueden ver nada. Se suceden los accidentes y los choques.

Cuando los carros van provistos de luces pilotos coloreadas, los conductores tienen una referencia entre el polvo y la oscuridad. La marcha de la columna continúa regularmente.



Quando los jefes de carro se duermen en la torreta y no ayudan a los conductores a buscar el camino y a reconocer los obstáculos, se originan accidentes que detienen la marcha, y se retrasa la entrada en acción de los carros.



Quando los jefes de carro observan desde la torreta, reconocen los obstáculos, recogen las señales luminosas del Jefe y las retransmiten, la marcha se realiza sin rozamientos.

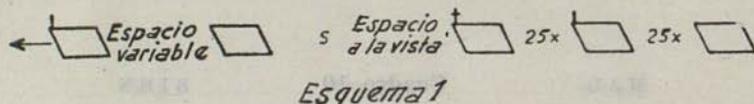
### 5. — LA SECCIÓN DE CARROS II COMO SECCIÓN DE PUNTA

La punta, como parte más avanzada de la vanguardia, tiene, en modo aún más destacado, las mismas misiones que aquélla.

Por consiguiente, es necesario que se ponga la sección de punta al mando de un oficial de gran energía y que actúe con soltura.

La sección misma debe estar especialmente instruída acerca de la conducta que debe seguir. Es normal que la punta esté constituída por una sección de carros II.

La sección de punta se articula como sigue:



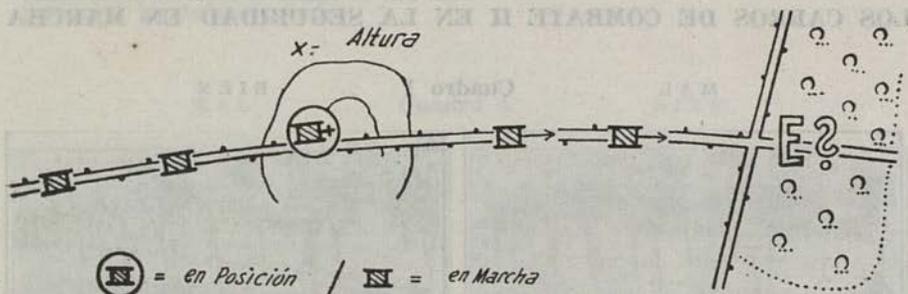
La distancia de seguridad de los dos primeros carros se establece de modo que el Jefe de la sección de cabeza tenga garantizada la libertad de decisión en caso de encuentro repentino con el adversario, y que el hombre de delante tenga siempre el apoyo del de detrás. La distancia de seguridad de vehículo a vehículo se tomará generalmente tan grande como lo permitan las condiciones de visibilidad y las necesidades de enlace. Los carros se distribuyen de forma que las bicicletas de los tiradores y de los zapadores, así como las motocicletas que se les hayan agregado, queden protegidos contra los ataques de carros enemigos.

El modo de efectuar el avance varía fundamentalmente, según que la marcha tenga lugar antes de tomar contacto con el enemigo, o que el contacto se haya verificado ya.

En el primer caso, marcha la punta en la disposición anteriormente indicada.

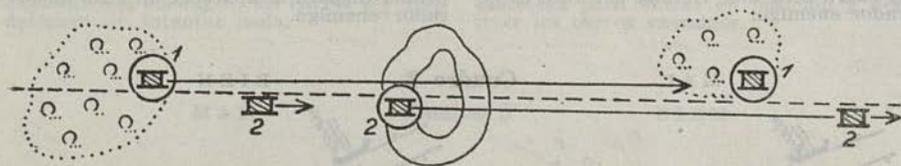
Antes de salir de un bosque o de terrenos cubiertos, así como al alcanzar alguna altura, los vehículos de punta se detienen brevemente a cubierto para reconocer el terreno de delante. Es conveniente proveer de gemelos al jefe del carro de punta. Al acercarse la punta a un sector difícil (río, istmo entre lagos, bosques, montes, pueblos, etc.), el avance se hace con particular prudencia, pues se debe contar con que el enemigo pueda estar establecido defensivamente en estas posiciones.

Si calcula el Jefe de sección, con arreglo a la situación, que es de esperar que el enemigo se encuentre en una determinada línea, ordena el avance en la siguiente forma:



Después de reconocer el terreno que se encuentra delante de la altura X, prosiguen los vehículos de cabeza. El carro de enmedio se sitúa en la altura en posición, dispuesto a dar apoyo instantáneamente con un potente fuego a los carros de cabeza si el enemigo hiciese su aparición.

En cuanto la cabeza ha chocado con el enemigo, se dispone la marcha en forma que exista un recíproco apoyo.



Con este avance en forma de oruga se apoya la progresión de los carros desde puntos de observación (lindes de bosques, alturas, recodos de carreteras). Este procedimiento está indicado especialmente al acercarse a una altura, un bosque o la linde de una localidad, en los cuales la situación del enemigo y el terreno hagan presumir que existen barramientos.

La situación indicará si se ha de ir dispuesto para abrir el fuego con más o menos presteza. En los carros de vanguardia, el jefe va, generalmente, ante su arma, con ésta en posición de fuego, esto es, listo para el combate y en condiciones, ante un súbito encuentro con el adversario,

particularmente con carros, de ser él quien coloque el primer impacto.

Los carros que siguen, marchan listos para el combate; los jefes de carro miran de cuando en cuando por fuera de la torreta. Generalmente se distribuye la observación: el primer vehículo observa hacia adelante; el segundo, hacia la derecha; el tercero, hacia la izquierda, y el último, hacia atrás.

Esta distribución se efectúa también al montar la seguridad en los altos. El conductor del carro más avanzado ha de observar exclusivamente la carretera (barreras de minas).

## 6. — CUADROS COMPARATIVOS SOBRE: LOS CARROS DE COMBATE II EN LA SEGURIDAD EN MARCHA

MAL

Cuadro 1

BIEN



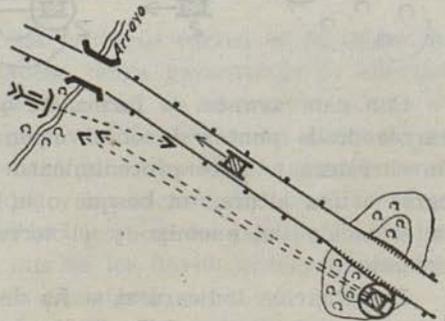
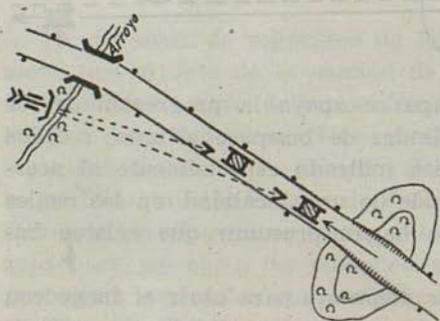
Quando el tirador del primer carro no está sentado en la torre junto a su arma, el carro será una víctima del auto explorador enemigo.

Quando el tirador está junto a su arma en condiciones de ser él el que haga el primer disparo al aparecer un auto explorador enemigo.

MAL

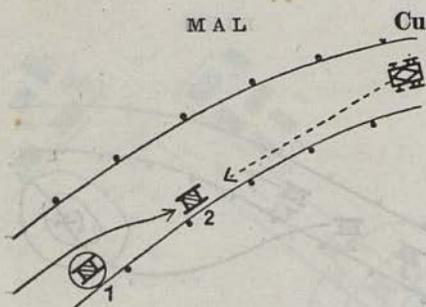
Cuadro 2

BIEN

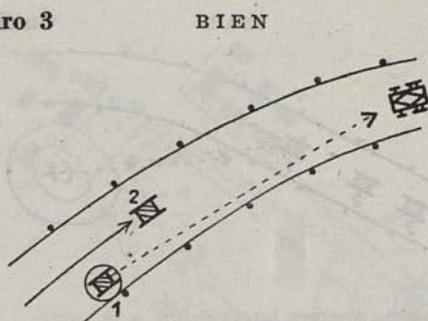


Marchar sin apoyo hacia un arroyo. El 1.º carro será así una víctima de la protección enemiga de la carretera.

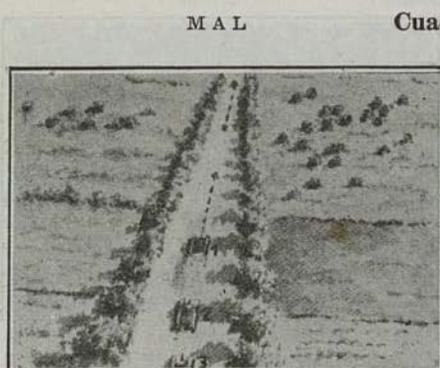
Quando entra en posición un vehículo en un punto dominante para dar apoyo al carro que va delante.



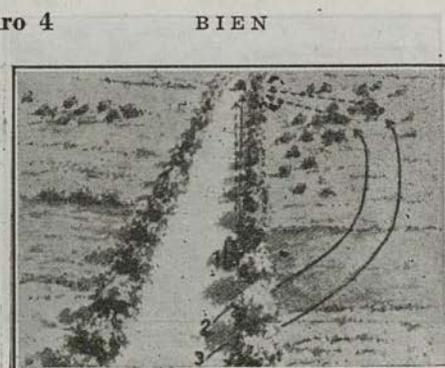
Cuando el carro n.º 2 rebasa al primero, que está en vigilancia, y en seguida se vuelve a colocar al lado derecho de la carretera. Intercepta el campo de tiro del primero y pierde así su apoyo.



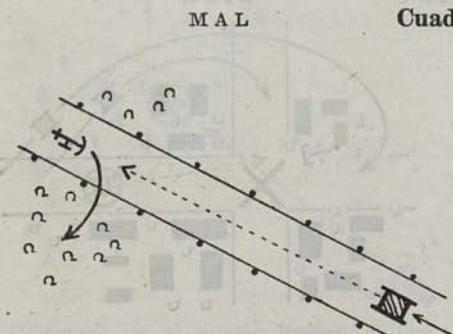
Cuando el carro n.º 2 pasa y continúa por el lado izquierdo para dejar libre el campo de tiro del carro n.º 1.



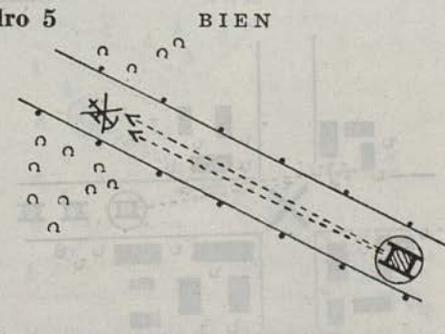
Cuando, al encontrarse con los autos exploradores enemigos, los carros 2 y 3 se detienen sin intentar nada.



Cuando los carros 2 y 3 se salen de la carretera para entrar en posición y destruir los carros enemigos.



Hacer fuego en marcha sobre un motociclista enemigo; si éste escapa, delata la presencia de las unidades de carros.

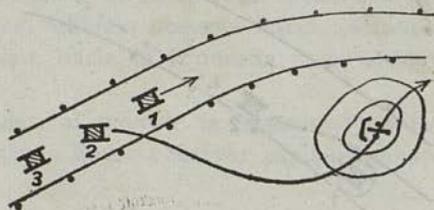
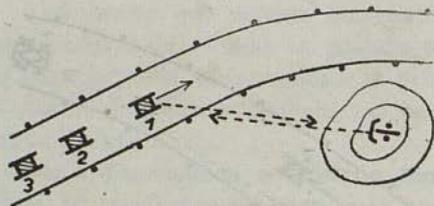


Tirar sobre el motociclista a carro parado para tener la seguridad de destruirlo.

MAL

Cuadro 6

BIEN



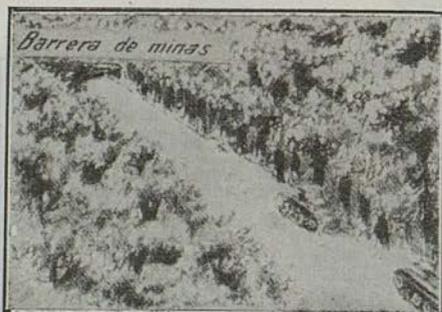
Cuando aparece lateralmente a la carretera un arma y sólo se la tira, pero no se la destruye. Es un riesgo que subsiste para los carros siguientes.

La ametralladora la destruye el carro n.º 2, pasando sobre ella.

MAL

Cuadro 7

BIEN



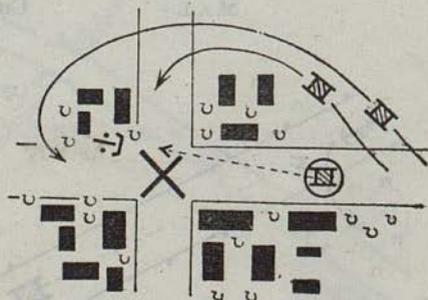
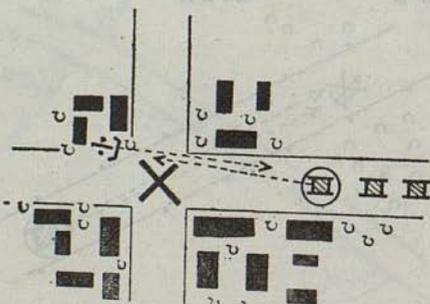
Ante un barreamiento en la carretera, que no puede ser envuelto, no hace otra cosa que detenerse y disparar.

Cuando las dotaciones de los carros 2, 3, etc., desembarcan y, con el apoyo del fuego del carro 1, atacan de flanco la barrera para desalojar su guarnición y abrirse paso.

MAL

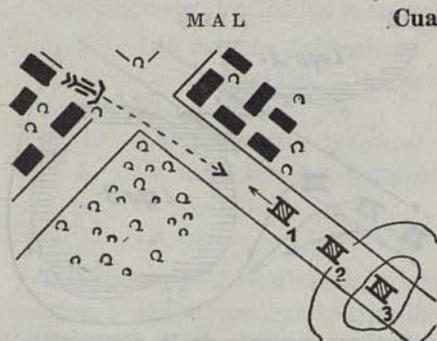
Cuadro 8

BIEN



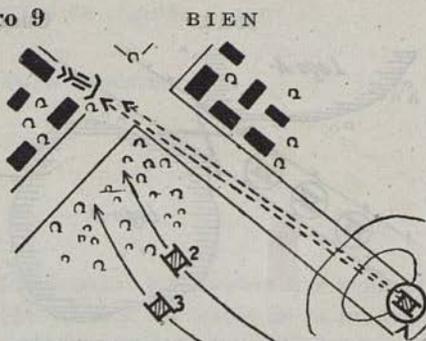
Atacar sólo por el fuego una barrera defendida de un pueblo.

Intentar inmediatamente eliminar la defensa atacando por los flancos y la retaguardia, para asegurar la continuidad de la marcha.



Entrar en un pueblo sin utilizar para aproximarse a él las formas del terreno y la vegetación.

Cuadro 9

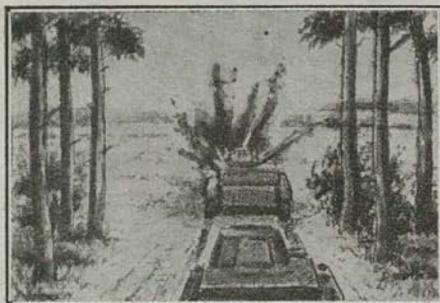


Acercarse al pueblo observándolo atentamente y aprovechando la protección del terreno.

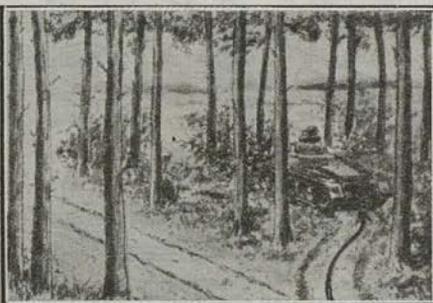
MAL

Cuadro 10

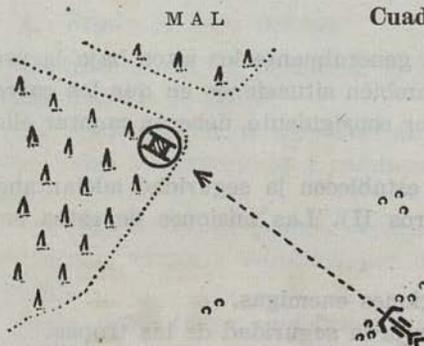
BIEN



Salir de un bosque por un camino, sin reconocer el terreno a vanguardia desde un carro parado.



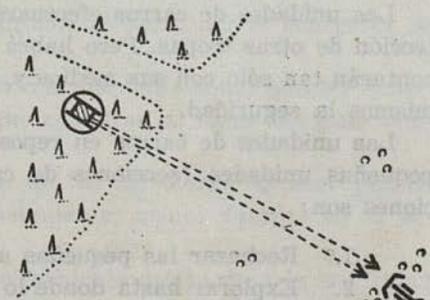
Estar en posición en la linde del bosque y, con la ayuda de los gemelos, reconocer el terreno a vanguardia.



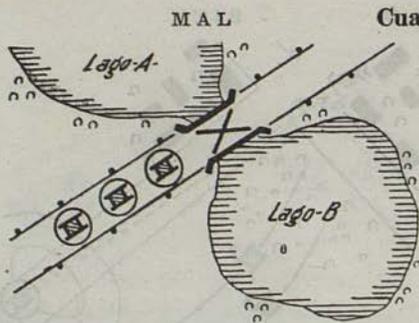
Detenerse en el mismo lindero de un bosque, sin aprovechar la protección que ofrece. El vehículo será fácilmente víctima de la defensa anticarro o de los vehículos exploradores enemigos.

Cuadro 11

BIEN

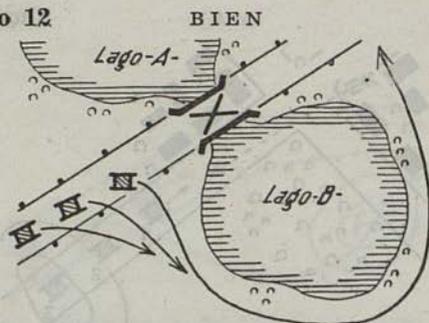


No llegar hasta la misma linde del bosque, pues desde más atrás y a cubierto se puede también observar.

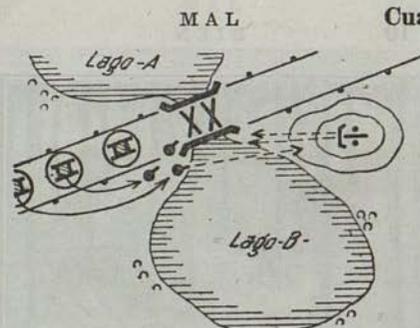


Permanecer inactivo ante un paso destruido entre dos lagos.

Cuadro 12

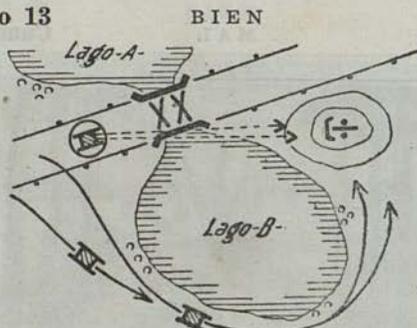


Dar conocimiento de la destrucción, y hacer en seguida un reconocimiento que permita la prosecución de la marcha.



Ante una barrera defendida por ametralladoras, intentar el ataque frontal con las dotaciones, pie a tierra, de los carros.

Cuadro 13



Con un grupo de carros, romper el fuego para fijar las resistencias, y rodear con los otros el lago para destruir las defensas enemigas.

## 7.— LA SECCIÓN DE CARROS II EN LA SEGURIDAD EN REPOSO

Las unidades de carros efectuarán generalmente los altos bajo la protección de otras tropas. Pero habrá también situaciones en que los carros contarán tan sólo con sus medios y, por consiguiente, deberán montar ellos mismos la seguridad.

Las unidades de carros en reposo establecen la seguridad adelantando pequeñas unidades (secciones de carros II). Las misiones de estas secciones son:

- 1.º Rechazar las pequeñas acciones enemigas.
- 2.º Explorar hasta donde lo exija la seguridad de las tropas.
- 3.º Dar a las tropas tiempo y espacio para desplegar si sobreviene un ataque.
- 4.º Substraer a las vistas del enemigo las posiciones propias.

Los efectivos destinados a la seguridad se regulan según:

- 1.º Las fuerzas protegidas.
- 2.º La proximidad y las fuerzas del enemigo.
- 3.º El terreno.
- 4.º Los propósitos propios.
- 5.º La duración del descanso.
- 6.º El tiempo.
- 7.º La hora.

Es fundamental destinar a la seguridad todas las fuerzas que sean necesarias, y las menos que sea posible (un sexto a un tercio de la unidad). Hasta dónde deba adelantarse la seguridad, depende de los siguientes puntos de vista:

1. *Según la duración del alto.*

En los altos cortos, permanece próxima la seguridad, pues las tropas están listas para entrar rápidamente en combate.

En los altos más largos (altos para abastecimiento), la seguridad se aleja más, ya que las tropas no están listas para el combate (durante la comida, en el sueño, etc.). La seguridad debe dar tiempo y espacio a las tropas para tomar disposiciones para el combate.

2. *Según la proximidad del enemigo.*

Cuanto más cerca esté el enemigo, más debe adelantarse la seguridad, e inversamente. Si hay que contar con un enemigo motorizado, se establece la seguridad más alejada.

3. *Según el tiempo.*

Si domina el tiempo brumoso, las fracciones que prestan servicio de seguridad deberán acercarse más a las tropas que cubren.

4. *Según la hora del día.*

Durante el día, la vigilancia se mantiene alejada; por el contrario, se acerca durante la noche.

La seguridad ha de montarse en forma que, ante todo, queden defendidas todas las carreteras y caminos que conducen al lugar del estacionamiento.

Durante el día es posible separarse de las carreteras, utilizar puntos con buenas vistas y emplear, por consiguiente, menos fuerzas en la seguridad.

Sería, desde luego, equivocado que el vehículo destinado a la seguridad se alejase de la carretera más de lo que permita el alcance eficaz de sus tiros. Es condición indispensable, no sólo saber que el enemigo se acerca, sino poderlo rechazar.

Durante la noche se aproxima la seguridad a la carretera, lo que exige, la mayor parte de las veces, que sea reforzada. Al mismo tiempo que se acerca la seguridad a la carretera, se aproximarán también los vehículos a las tropas protegidas.

El Jefe de la sección de carros en servicio de seguridad debe cuidar de dar una cierta profundidad a su sección. Esto es necesario para poder

*MODELO PARA EL SERVICIO DE SEGURIDAD DE DÍA Y DE NOCHE*



- SIGNOS -  $\square$  = Puestos del servicio de día  $\nabla$  = Motociclistas avanzados  
 $\square$  = Posición de descanso de día  $\odot$  = Puestos de noche

contener el ataque enemigo aun después de una eventual penetración. El mando superior proveerá a la sección de medios suplementarios: gemelos, artificios de señales y motoristas.

El Jefe de la sección recibirá una orden en la que se exprese la situación del enemigo, la de las tropas propias, la línea más avanzada de la

seguridad, la zona de seguridad, la misión, la duración de la seguridad y eventuales órdenes particulares.

Después que el Jefe de la sección ha imaginado la disposición que dará a la suya, ordena la marcha, la cual, según la situación, será con distancias de seguridad, en disposición de combatir, o bien a iniciar el combate decididamente.

Después de orientarse en el terreno, el Jefe de la sección determina la mejor posición para su carro y da a los jefes de los restantes carros una misión de seguridad.

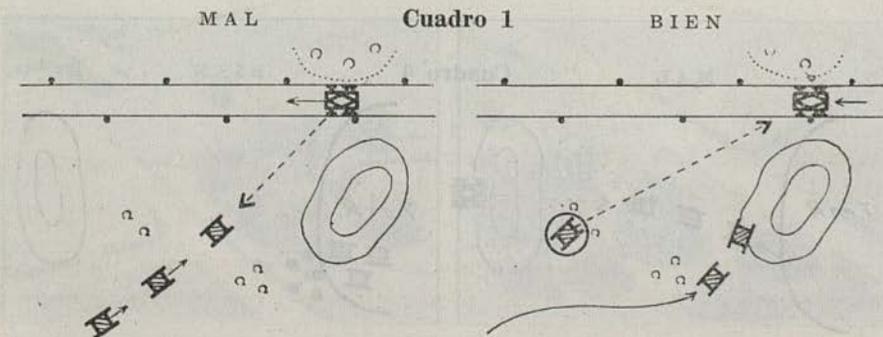
Siempre se ha de pensar que el momento de montar la seguridad representa un punto débil. Por ello es preciso disponer una seguridad provisional hasta montar por completo el servicio (seguridad próxima).

Es recomendable enviar algunos motoristas delante de la línea avanzada de la seguridad, los cuales deben hacer de centinelas y conseguir que el enemigo sea rechazado ya en la línea que ellos ocupan. Con esto se evita que el enemigo choque con los carros que aseguran la seguridad, los reconozca como tales y anuncie la presencia de fuerzas acorazadas enemigas.

Recorriendo todos los puntos ocupados por sus carros, comprobará el Jefe de sección que la seguridad se ha montado con arreglo a su voluntad. Después ocupa su puesto, que debe ser conocido por todos los jefes de carro. Por último, dibuja un croquis con dispositivo de seguridad y lo envía a su superior. Establece el enlace con sus vecinos.

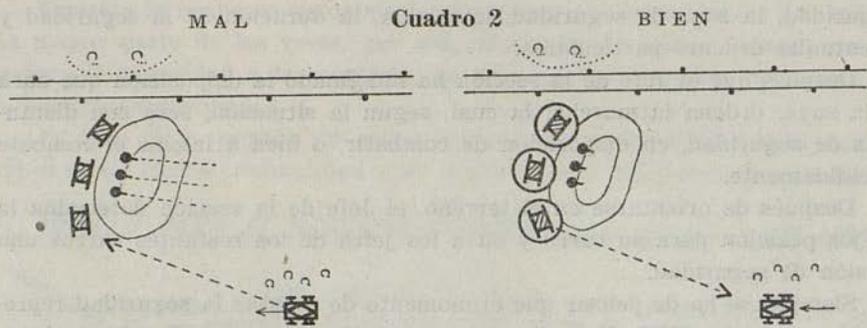
La aproximación del enemigo se anuncia con disparos, cartuchos de señales, enlaces motorizados, carros, radio, etc.

## 8. — CUADROS COMPARATIVOS SOBRE: LOS CARROS DE COMBATE II EN LA SEGURIDAD EN REPOSO



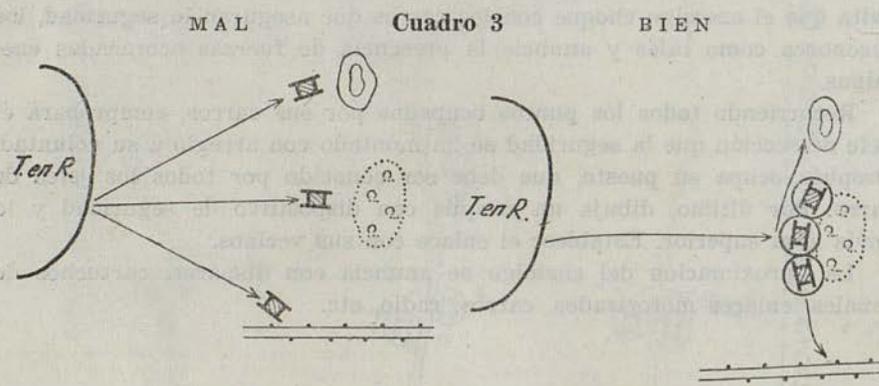
Marchar, sin medidas de seguridad, a ocupar la línea de seguridad. La sección queda en inferioridad respecto a los autos exploradores enemigos.

Según la situación del enemigo, marchar con distancias de seguridad o con apoyo a ocupar la línea de seguridad.



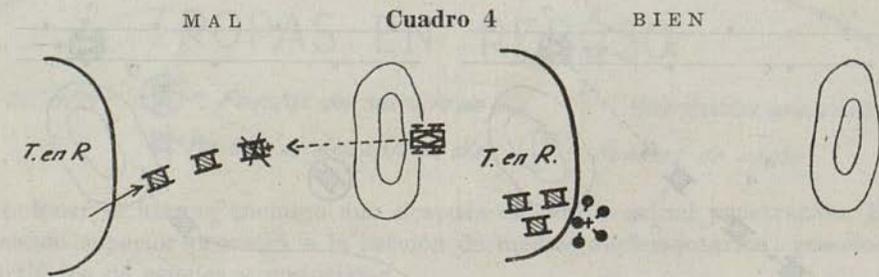
Omitir el establecimiento de una seguridad próxima durante la orientación en el terreno.

Establecer una seguridad próxima. Los radiotelegrafistas de los carros estarán junto a las armas, dispuestos a hacer fuego durante la ausencia de los jefes de carro.



Salir del campamento de las tropas en reposo, y, sin reconocimiento del terreno, mandar los carros a los puntos previstos. El terreno resulta distinto del plano. Son necesarios cambios de colocación, que deberán evitarse.

Si primeramente avanzan todos los carros juntos hasta la línea de seguridad y el Jefe de la sección, a la vista del terreno, determina la colocación de cada uno.



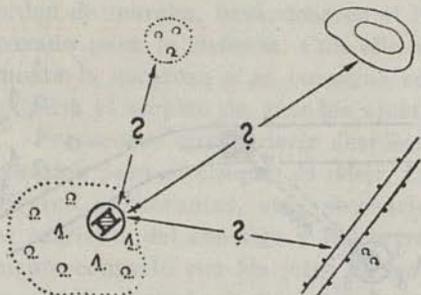
Salir a montar el servicio de seguridad sin que la sección esté al corriente de la situación. Si falta el Jefe, su sustituto no está informado.

Antes de salir, el Jefe de sección reúne a las dotaciones de los carros y les comunica la misión de la sección.

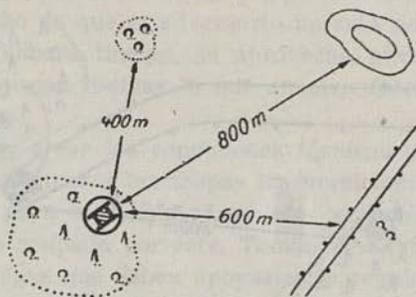
MAL

## Cuadro 5

BIEN



Cuando el jefe del carro que se ha situado "en posición" omite tomar las distancias de tiro en el terreno. La consecuencia es que, si aparece el enemigo, se hace sobre él un tiro defectuoso.

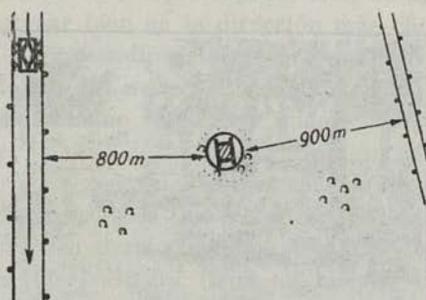


Cuando el jefe de carro toma las distancias a los puntos más importantes para, en el momento de aparecer el enemigo, hacer fuego inmediatamente y con el alza debida.

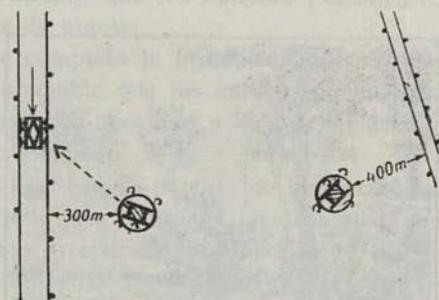
MAL

## Cuadro 6

BIEN



Si se envía el carro en servicio de seguridad a un punto desde el cual pueda observar bien, pero que, a causa de la excesiva distancia, no pueda evitar la penetración de autos exploradores enemigos.



Poner los carros a distancia eficaz de tiro de las carreteras que se quieran barrer.

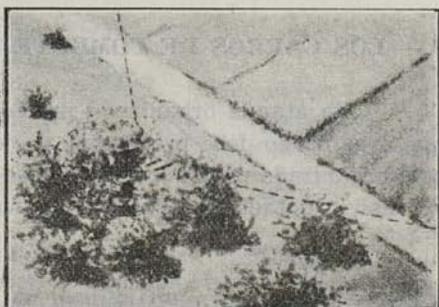
MAL

## Cuadro 7

BIEN



Establecerse entre matorrales sin enmascararse cuidadosamente, con lo que se delata la presencia de fuerzas acorazadas a la exploración aérea enemiga.

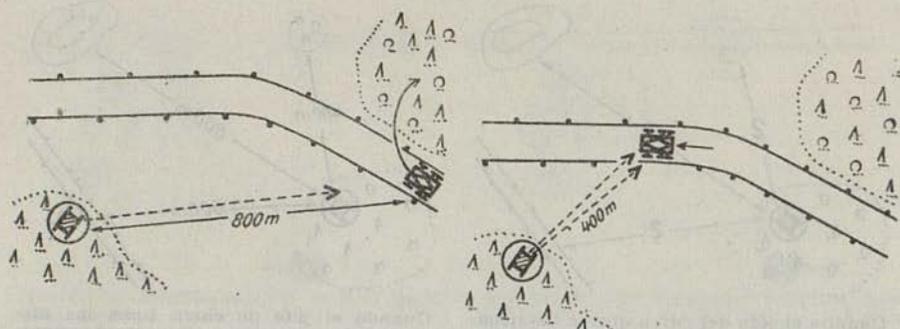


Conducir los carros a los matorrales y de modo que tengan buen campo de tiro y que, aun cuando hagan fuego, no se pueda saber que se trata de carros.

MAL

## Cuadro 8

BIEN



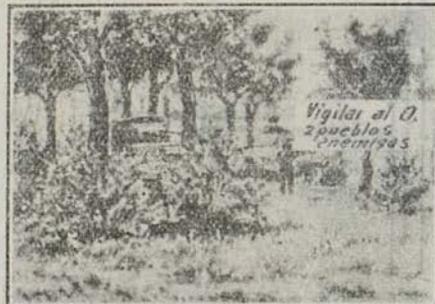
Hacer ya fuego a distancias medias sobre un auto explorador enemigo que se aproxime. A éste le resulta fácil ocultarse o retirarse.

Dejar acercarse todo lo posible al auto explorador y hacer entonces sobre él un fuego aniquilador.

MAL

## Cuadro 9

BIEN



Que los autos exploradores propios marchen hacia el enemigo, sin hacérselo saber al servicio de seguridad.

Hacer que los autos exploradores propios se detengan, preguntarles por su misión, explicarles la propia y llamarles la atención sobre eventuales contactos con el enemigo.

## 9. — LOS CARROS DE COMBATE I Y IV EN LA PREPARACIÓN (1)

A todo ataque organizado precede una *preparación*. Este tipo de ataque organizado debe prepararse y ejecutarse en el caso en que el enemigo esté organizado para la defensa, esto es, que esté instalado en una posición defensiva, dotada de artillería y armas pesadas.

(1) En el original, *Bereitstellung*, que se aplica indistintamente a la *preparación* para el ataque y al terreno donde se efectúa la preparación. La velocidad y la autonomía de los actuales carros permiten partir al ataque desde lugares bastante alejados del frente, fuera del alcance de la artillería ligera, o sea, directamente desde la *posición de espera*. Por consiguiente, los términos *posición de espera* y *base de partida* se confunden en uno solo, que es la *Bereitstellung*, para cuya traducción hemos adoptado la expresión *posición de partida*. — N. de los T.

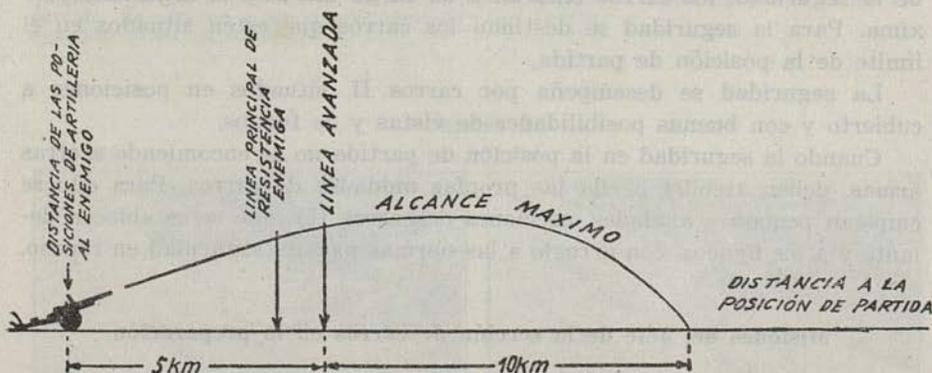
Contra enemigo en movimiento se puede lanzar el ataque partiendo del orden de marcha, basándose en el hecho de que el adversario no está preparado para la defensa. Con ello se ahorra tiempo, se aprovecha plenamente la sorpresa y se consigue con pocas fuerzas lo que en otra forma exigiría el empleo de grandes efectivos.

*Prepararse* quiere decir desplegar y crear las condiciones técnicas necesarias para el ataque, es decir, suministrar a las tropas las municiones, víveres, carburantes, etc., necesarios para el ataque. Los jefes se ponen al corriente del enemigo y del terreno ocupado por éste. Toman personalmente contacto con los jefes de las tropas que deben apoyarles, y regulan la acción conjunta de sus unidades; en una palabra, fijan el total desarrollo del ataque.

El terreno de la posición de partida es favorable cuando ofrece protección contra las vistas y los fuegos terrestres y aéreos, cuando desde ella parten caminos cubiertos para el avance y cuando se puede esperar que los carros, bajo la protección de las Armas que los apoyan, puedan progresar bien en la dirección más eficaz de ataque.

Por medio del enmascaramiento se completa la protección que la vegetación da a los vehículos, haciendo imposible que los carros sean reconocidos como tales. Las mismas tropas deben moverse a cubierto para que el terreno dé la sensación de no estar ocupado.

En general, se sitúa la zona de la posición de partida de los carros tan distante de la línea avanzada, que la artillería ligera no pueda actuar contra los carros que están haciendo sus preparativos. Suponiendo que la artillería ligera tiene un alcance máximo de 15.000 metros, en números redondos, basta una distancia al frente de unos 10 kilómetros.



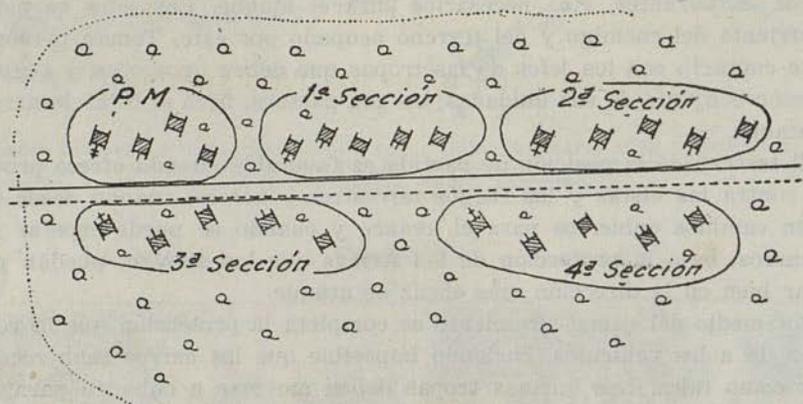
-ESQUEMA-1-

El estacionamiento en la posición de partida tiene lugar en formación desplegada, y se debe disponer en forma que hasta las unidades más retrasadas puedan partir fácilmente para el ataque.

Por principio, se debe obligar a los carros a situarse entre sí con dis-

tancias e intervalos de unos 25 metros, a fin de conseguir que sufran un mínimo de pérdidas ante un ataque de artillería o de aviación de bombardeo.

Las compañías o las secciones se sitúan normalmente en fila a derecha e izquierda de los caminos y sendas, a cubierto, y de manera que, aun en la oscuridad, puedan salir rápidamente al camino.



-ESQUEMA 2-

La seguridad en la posición de partida se garantiza generalmente por los tiradores, y el apoyo por la artillería. Si los carros están dispuestos en un flanco descubierto, y si también en este caso se encargan otras fuerzas de la seguridad, los carros tendrán a su cargo tan sólo la seguridad próxima. Para la seguridad se destinan los carros que estén situados en el límite de la posición de partida.

La seguridad se desempeña por carros II, situados en posiciones a cubierto y con buenas posibilidades de vistas y de fuegos.

Cuando la seguridad en la posición de partida no se encomiende a otras armas, deben atender a ella las propias unidades de carros. Para ello se emplean pequeñas unidades (secciones de carros II), que se establecen delante y a los flancos, con arreglo a las normas para la seguridad en reposo.

#### Misiones del Jefe de la sección de carros en la preparación

- 1.º Colocación de la sección a cubierto (vistas aéreas y terrestres).
- 2.º Despliegue amplio de la sección (contra artillería y aviación de bombardeo).
- 3.º Comprobar que dotaciones y carruajes están listos para el combate (armas, municiones, carburantes, material, radio).
- 4.º Enlace con el comandante de la compañía.

- 5.º Enlace con las unidades laterales.
- 6.º Definir la situación y la misión de la sección.
- 7.º Dar parte al comandante de la compañía de estar listo para el combate.

10.— CUADROS COMPARATIVOS SOBRE:  
**LOS CARROS I Y IV EN LA PREPARACIÓN**

MAL

Cuadro 1

BIEN



Detenerse muy juntos durante los pequeños altos al entrar en la posición de partida. Se ofrecen a los bombarderos de aviación objetivos provechosos.

Haciendo alto con las distancias de marcha, una sola bomba no puede dañar varios carros.

MAL

Cuadro 2

BIEN



Ponerse a cubierto entrando en marcha adelante, con lo que luego, al salir en marcha atrás, se tropieza con dificultades.

Entrar en marcha atrás al ponerse a cubierto, para que a la salida no se produzcan inconvenientes.

MAL

## Cuadro 3

BIEN



Quando en la entrada a cubierto en marcha atrás el jefe del carro permanece en la torreta y no puede ayudar al conductor del carro haciéndole señales.

Quando el jefe del carro abandona la torreta y ayuda con sus señales al conductor para que el carro marche bien al ponerse a cubierto.

MAL

## Cuadro 4

BIEN



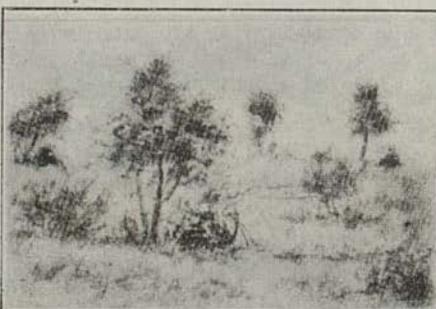
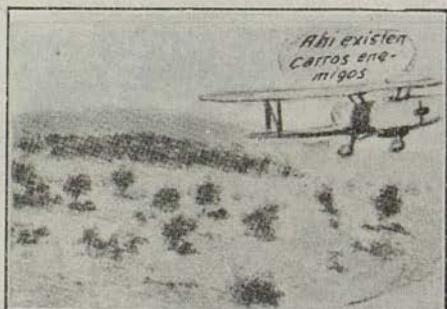
No basta situar los carros bajo los árboles, cuando no se tiene en cuenta la situación del sol.

Los soldados experimentados tienen en cuenta la situación del sol, aun cuando de momento no luzca.

MAL

## Cuadro 5

BIEN



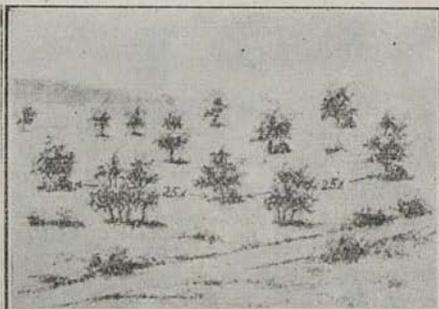
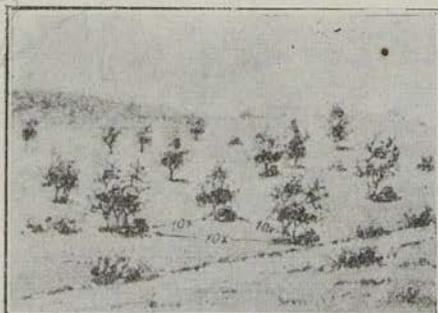
Hasta cuando están bajo los árboles son fácilmente reconocidos los carros por la aviación, si además no se enmascaran.

Las hojas de los árboles, a menudo, no cubren bastante. Los carros deben ser cubiertos, además, por ramas para substrerlos a las vistas aéreas.

MAL

## Cuadro 6

BIEN



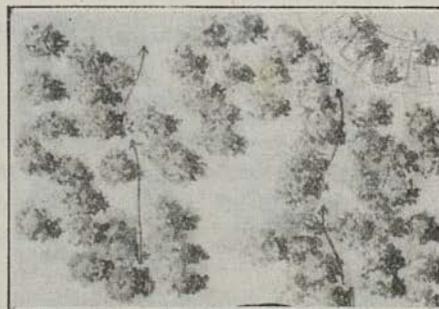
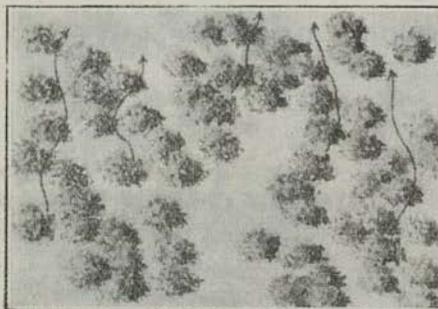
Situar los carros en la posición de partida a 10 pasos de distancia y de intervalo entre sí. El fuego de la artillería y la aviación producen grandes pérdidas en esta disposición concentrada.

Los carros de combate deben situarse, al menos, a 25 metros de distancia y de intervalo para evitar pérdidas.

MAL

## Cuadro 7

BIEN



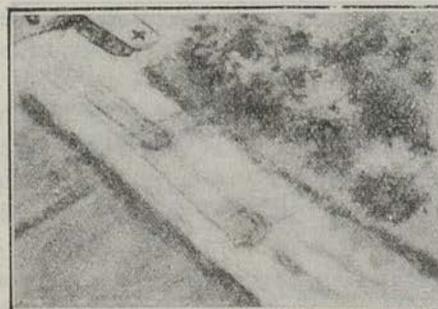
Disponer los carros de las últimas olas en las formaciones de combate más abiertas (en cuña). Se dificulta así la salida del bosque, pues es necesario encontrar varios itinerarios.

Ajustándose a la fig. 6, disponer los carros de modo que no necesiten más que un itinerario de salida (en hilera o doble hilera).

MAL

## Cuadro 8

BIEN



No ocuparse de borrar las huellas que los carros han dejado al dar vuelta el camino. Aunque el avión no descubra los carros, bien enmascarados en el bosque, encuentra señales evidentes de su presencia.

Borrar las huellas inmediatamente, y privar así a la aviación de signos de referencia.

MAL

## Cuadro 9

BIEN



Cuando, aunque los carros permanezcan bien enmascarados, las dotaciones se mueven a la vista de los aviones. Los uniformes negros delatan la presencia de unidades de carros.

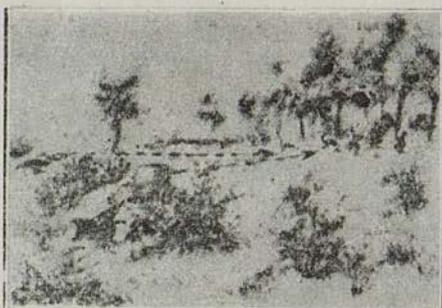


Evitar los movimientos de las dotaciones de los carros en terreno libre, y permanecer siempre en las sombras y a cubierto.

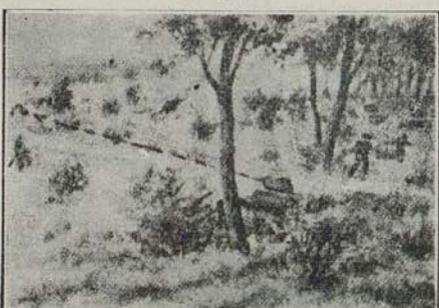
MAL

## Cuadro 10

BIEN



Si los carros (a la derecha de la figura) no se preocupan de tomar medidas de seguridad, los carros enemigos (a la izquierda de la figura) pueden sorprenderlos y ametrallarlos.



También los carros en los altos y en posición de partida deben montar cuidadosamente su seguridad (a la izquierda de la figura, el enemigo).

MAL

## Cuadro 11

BIEN



Prescindir del reconocimiento de los itinerarios de salida de la posición de partida. A menudo existen ante los bosques trincheras y terrenos pantanosos, que son los que impiden la salida de la posición de partida en forma elástica y regular.



Reconocer siempre la transitabilidad del terreno a vanguardia, y, en caso de necesidad, retirar los obstáculos que puedan entorpecer la marcha.



Quando se debe ocupar de noche la posición de partida, dejar todo el trabajo en manos de los conductores. Accidentes y averías serán la consecuencia.



Quando el jefe del carro se apea de éste, lo precede y lo guía a la posición de partida, haciéndole señales con una linterna de color, de luz amortiguada.

## 11. — UTILIZACIÓN DEL TERRENO POR LOS CARROS DE COMBATE I Y IV

Del mismo modo que el soldado de infantería utiliza el terreno para cubrirse y llegar así sin pérdidas hasta el enemigo, también el conductor del carro debe esforzarse en hacer avanzar a cubierto su vehículo. Esto lo consigue, sin embargo, con mucha mayor dificultad, pues existen cuatro factores que se oponen a su intento.

1.º El carro de combate ofrece un blanco considerable, es decir, no puede aprovechar los pequeños accidentes. El terreno se utilizará así más a grandes líneas, pues las posibilidades de cubrirse son menores en relación con el tamaño de los objetivos.

Para cubrirse sirven, ante todo, depresiones del terreno, las hondonadas, manchas de bosque, grupos de matorrales, setos, grupos de casas, cobertizos, muros, etc. También es importante la utilización de fondo sobre el que se proyecten los carros, así como las sombras.

No siempre se podrá lograr que la totalidad del carro se oculte, sino que, a menudo, sólo una parte podrá substraerse a las vistas del enemigo. Esto constituye ya una gran ventaja, pues entre que se vea sólo la torreta del carro, o que se vea todo él, existe una notable diferencia, que se pone de manifiesto en la eficacia de la defensa contra el carro.

El inconveniente de los terrenos despejados es para los carros mayor aún que para el soldado de infantería. Se debe tratar de compensar las desventajas del terreno por medio de la vigilancia, de la ocultación con humos, de las formaciones de ataque más amplias, así como con el aumento de velocidad.

2.º La velocidad del ataque es considerablemente mayor y más sos-

tenida. El conductor del carro no tiene así mucho tiempo para buscar el terreno más favorable para poder aprovecharlo. El avance de cubierta en cubierta no se basa en un reconocimiento previo exacto, como puede hacer la infantería antes de iniciar el salto al próximo accidente.

No debe olvidarse que el conductor del carro no puede apartarse del servicio del vehículo; así es que no le es fácil aprovechar plenamente el terreno como lo hace un soldado de infantería.

3.º La visibilidad desde el carro de combate es limitada, de modo que es fácil que pasen desapercibidos o que se descubran demasiado tarde los itinerarios de ataque a cubierto. Sobre todo cuando se marcha por terreno muy difícil, en el que el vehículo se balancea fuertemente, se dificulta mucho la observación. La disminución de velocidad, que lleva consigo un movimiento más suave del carro, facilita la visión y permite utilizar mejor la protección del terreno.

También la acción del enemigo sobre los vehículos es decisiva para una buena posibilidad de observación. Cuanto menor sea esta acción, podrán los conductores llevar el portillo parcial o enteramente abierto. Con el portillo abierto se consigue una mayor visibilidad sobre el itinerario de ataque que con la aspillera.

4.º El mantener la formación de ataque le obliga a prescindir de una buena protección del terreno. Evidentemente, sólo puede desviarse en medida limitada (20 metros a derecha o izquierda) de la dirección de ataque. Una mayor separación compromete la cohesión y dificulta el mando. Un constante cambio de la dirección de ataque entorpece al tirador del carro en su labor de buscar y batir objetivos. Además de esto, es cosa del Jefe de la sección escoger la forma de ataque, en forma de que todo vehículo avance a cubierto.

De lo visto precedentemente se deduce que la utilización del terreno tiene grandes dificultades para los carros. Estas dificultades pueden obviarse por medio de constantes ejercicios. Como sugerencia y recopilación de materias para la instrucción sobre la utilización del terreno, pueden servir los siguientes cuadros comparativos.

Por su utilización práctica se adquiere la instrucción particular básica sobre la utilización del terreno por las secciones de carros, la cual se pondrá generalmente de manifiesto adaptando (variado) la formación al terreno. Por ejemplo: en terreno despejado, marchar la sección en cuña: al pasar a terreno cubierto con escasas vistas, se ordena adoptar la doble hilera.

Pero aparte de esto, el carro aislado debe siempre preocuparse de utilizar los accidentes que encuentre en su dirección de marcha. El aprovechamiento de los más pequeños relieves durante el combate debe efectuarse sin la intervención del Jefe de sección. Misión del Jefe de sección es conducirla hacia adelante a cubierto, para entrar en combate con toda su potencia de fuego intacta.

Por medio de la radio da a su sección las órdenes necesarias cuando, por causa del terreno, es necesario cambiar de formación. Por ejemplo:

¡Pájaro!, ¡Cuña!, ¡Listo!, o bien:

¡Pájaro!, ¡Rodear la altura por la derecha y por la izquierda!

¡Rodear la altura por la derecha y por la izquierda!, ¡Listo! (1).

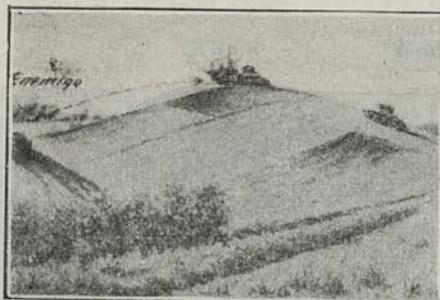
## 12. — CUADROS COMPARATIVOS SOBRE:

### UTILIZACIÓN DEL TERRENO POR LOS CARROS DE COMBATE I Y IV, Y POR LA SECCIÓN DE CARROS I O IV

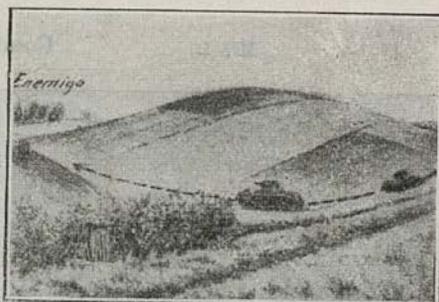
MAL

Cuadro 1

BIEN



Marchar por el alto.

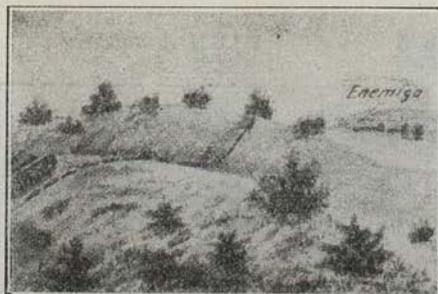


Rodear la altura; marchar por el fondo.

MAL

Cuadro 2

BIEN



Atravesar perpendicularmente una depresión transversal.



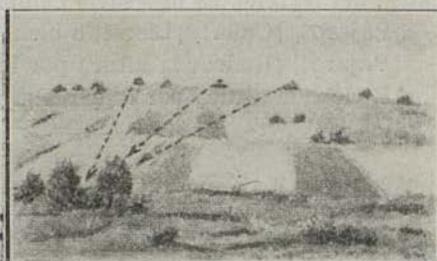
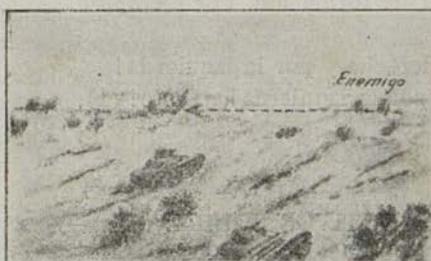
Aprovechar la depresión transversal para cambiar de dirección.

(1) Indicativo de la sección. — N. de los T.

MAL

## Cuadro 3

BIEN



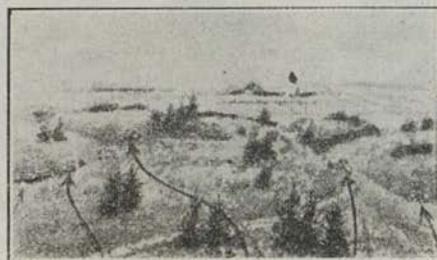
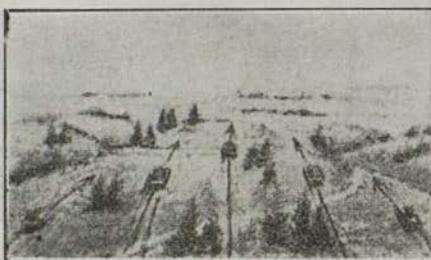
Atravesar una amplia altura que no se puede rodear, marchando en formación profunda, de modo que los carros se le aparezcan sucesivamente al enemigo, que puede así batirlos uno a uno.

Superar la altura en línea, pues así la sección se le aparece con todos los carros simultáneamente a una batería o a anticarros que se encuentren detrás de la altura dispuestos a romper el fuego.

MAL

## Cuadro 4

BIEN



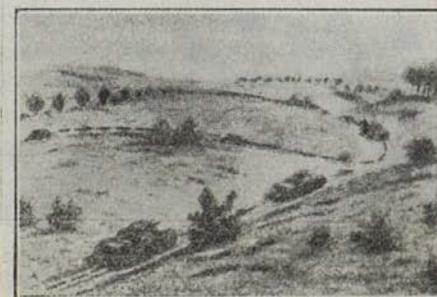
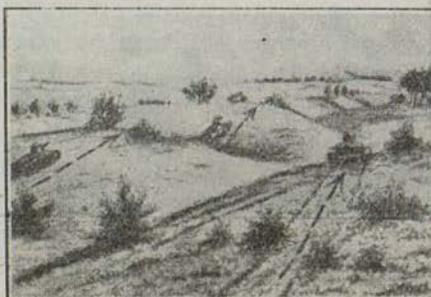
Marchar en perfecta formación, pero sin sentido de la utilización del terreno.

Renunciar a veces a la formación regular para hacer avances a cubierto la unidad.

MAL

## Cuadro 5

BIEN



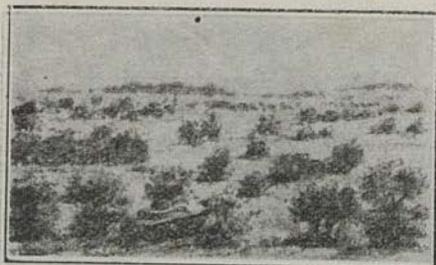
Marchar en línea recta, sin adaptarse a los accidentes.

Adaptarse a los más pequeños relieves.

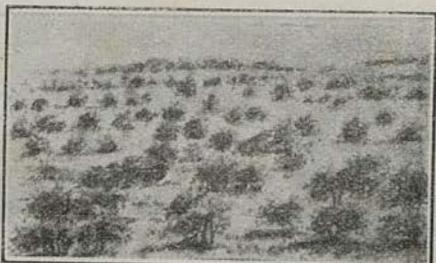
MAL

Cuadro 6

BIEN



Marchar en amplia formación (cuña) por terreno cubierto, en el que fácilmente se pierde el contacto.

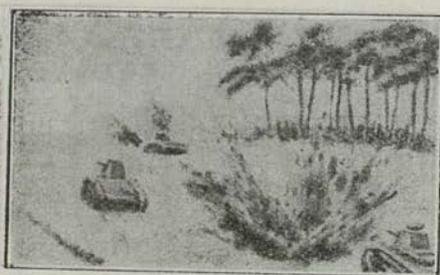


Concentrar más la sección (doble hilera).

MAL

Cuadro 7

BIEN



Pasar de largo junto a un ligero arbolado.

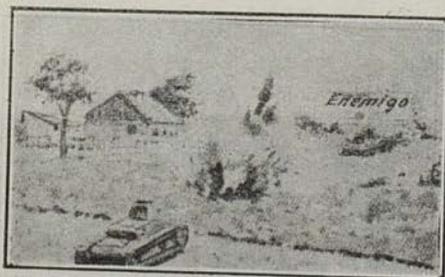


Aprovechar el bosquecillo poco espeso para aproximarse a cubierto.

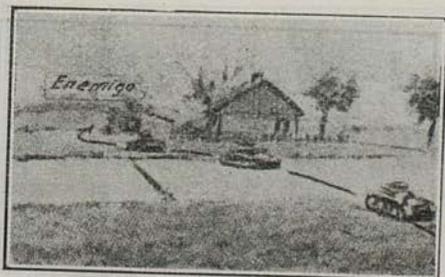
MAL

Cuadro 8

BIEN



Atacar sin utilizar la casa para la aproximación.

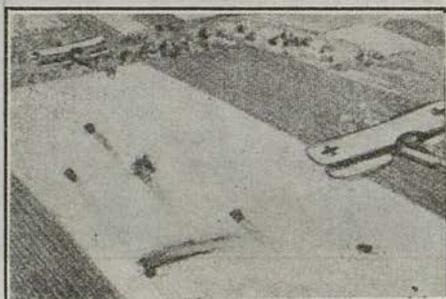


Durante la aproximación, avanzar cubriéndose con la casa.

MAL

Cuadro 9

BIEN



Marchar sobre terrenos de tonalidad clara.

Aprovechar fondos oscuros para todo movimiento.

MAL

Cuadro 10

BIEN



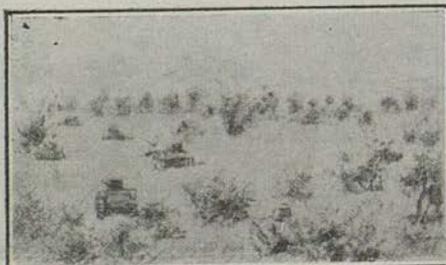
Avanzar a través de un bosque de grandes árboles en formación de combate (doble hilera). Hace falta abrir muchos caminos y se pierde la cohesión.

Formar en fila y abrir un solo camino.

MAL

Cuadro 11

BIEN



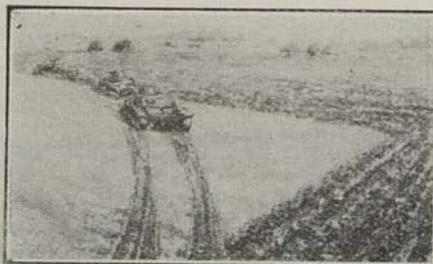
Marchar por terreno descubierto para acortar el camino.

Dar un rodeo, pero avanzar a cubierto.

MAL

## Cuadro 12

BIEN



Para ahorrar tiempo, cortar diagonalmente por terreno claro. La aviación puede descubrir la huella aun después de horas.

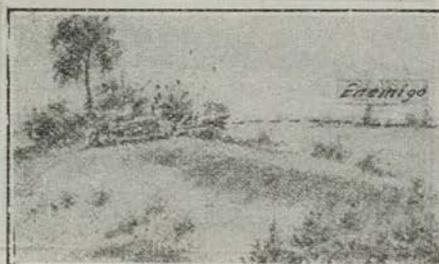


Dar un pequeño rodeo y aprovechar las sombras de las lindes de los campos para avanzar.

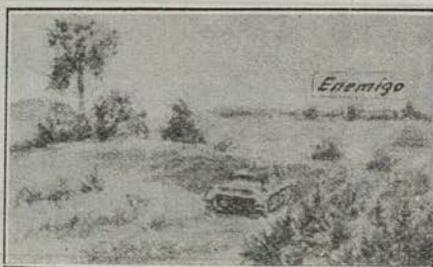
MAL

## Cuadro 13

BIEN



Situarse en posición en una altura.

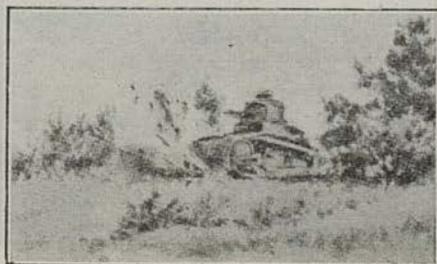


Situarse en posición en contrapendiente a cubierto del fuego.

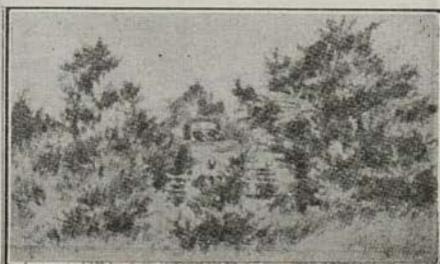
MAL

## Cuadro 14

BIEN



Situarse en posición en las proximidades de unos matorrales.

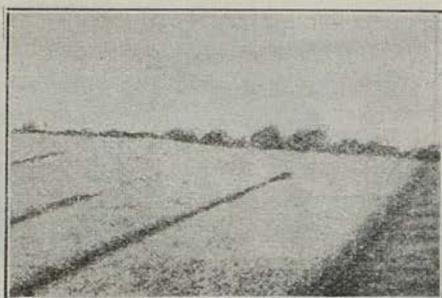
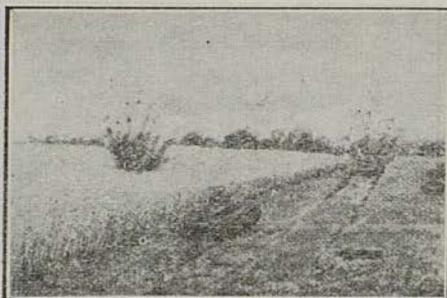


Situarse en posición entre los matorrales a cubierto de las vistas.

MAL

Cuadro 15

BIEN



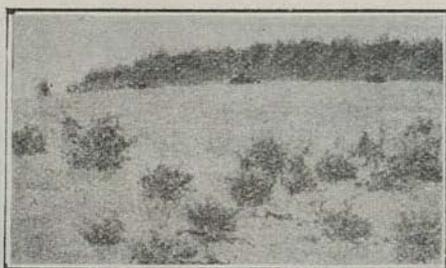
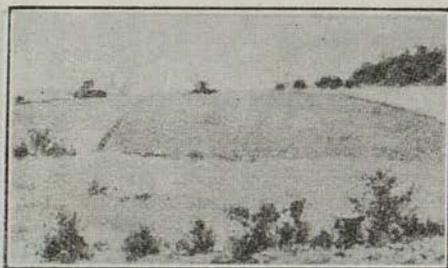
Marchar junto a campos de trigo.

Aprovechar los campos de trigo para la aproximación.

MAL

Cuadro 16

BIEN



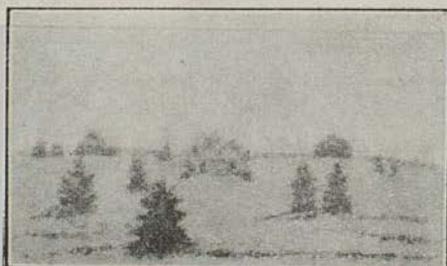
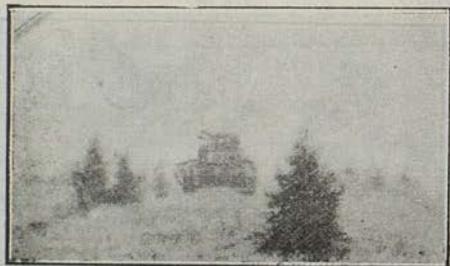
Avanzar proyectándose sobre fondos claros.

Efectuar el avance con terrenos oscuros a la espalda.

MAL

Cuadro 17

BIEN



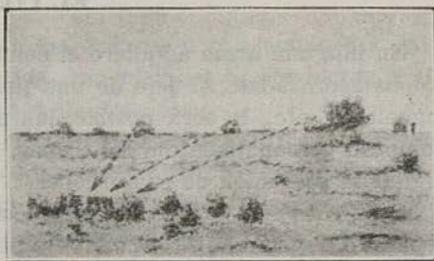
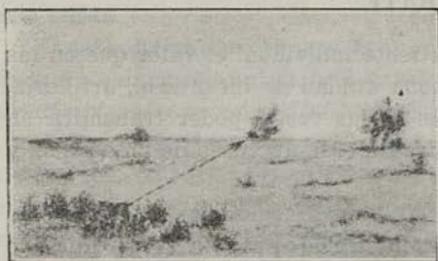
Marchar en amplia formación (cuña) a través de niebla natural. La cohesión se pierde por falta de visibilidad.

Avanzar en dos hileras para poder asegurar el enlace mediante el acortamiento y la reducción de parte de la formación.

MAL

## Cuadro 18

BIEN



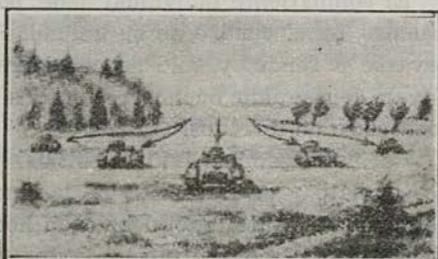
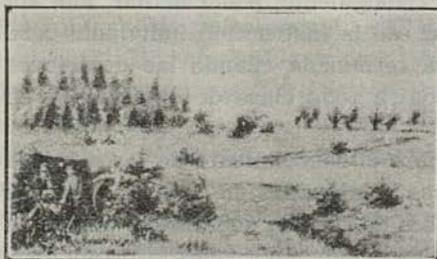
Avanzar en cuña a través de niebla artificial, pues al salir de la cortina se aparecen al enemigo los carros uno a uno.

Estrechar los intervalos y formar en línea para salir de la niebla simultáneamente y en condición de hacer fuego.

MAL

## Cuadro 19

BIEN



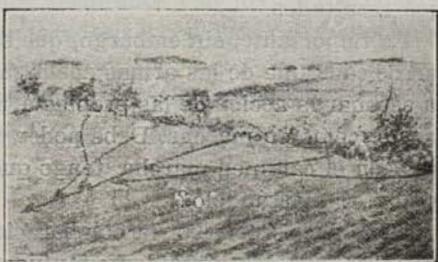
Cuando, después de atravesar un lugar estrecho, se continúa con una formación con poco frente. Se presenta a las armas enemigas un blanco concentrado, lo que facilita su acción.

La formación, en cuanto se ha pasado el lugar estrecho, debe ensancharse para poder oponer todas las armas al enemigo y para ofrecer un blanco menos diluido.

MAL

## Cuadro 20

BIEN



Cuando un obstáculo (camino en desmonte) se atraviesa en columna, se pierde mucho tiempo haciendo que cada vehículo espere el paso del obstáculo por el precedente.

Cuando la sección, al encontrar el obstáculo, forma en línea para atravesarlo rápidamente y simultáneamente, y vuelve luego a la formación en columna.

### 13. — LAS DOTACIONES DE LOS CARROS DE COMBATE I Y III EN EL COMBATE

En ninguna arma adquiere el combatiente individual el valor que en las tropas acorazadas. Al jefe de una pequeña unidad de infantería, artillería, ingenieros, etc., le será posible, las más de las veces, poder transmitir su voluntad personalmente a las tropas, durante el lento curso de un ataque, y vigilar la ejecución de sus órdenes.

Otra cosa muy distinta ocurre con las tropas acorazadas. El jefe está separado de sus tropas. Él no ve a sus subordinados cara a cara; quizá no ve ni siquiera sus vehículos. El ataque se desarrolla con rapidez, y el terreno y el enemigo cambian rápidamente. Es, por tanto, natural que no sea posible una influencia personal en el curso del combate. Después de montar en el carro, queda cada uno más o menos abandonado a sí mismo, e incluso el jefe de categoría más inferior sólo puede transmitir órdenes a su tropa por radio o por banderas de señales.

El combatiente individual debe, por consiguiente, poder actuar, aun sin órdenes, en el cuadro de su unidad. Por eso la instrucción individual debe llevarse a fondo, y sólo se considerará terminada cuando las dotaciones hayan conseguido buenos resultados contra toda clase de objetivos y en toda clase de terrenos.

La instrucción individual se basa sobre el conocimiento de los métodos de combate y de la sección de las armas combinadas en todas las formas del combate. Ante todo, debe cada hombre de fuerzas acorazadas tener una clara idea de la organización de una posición defensiva, pues la mayor parte de los ataques tiene lugar contra una de éstas. Debe estar instruido en forma que pueda intuir dónde están colocadas las armas enemigas, y conocer qué terrenos son particularmente adecuados para instalar las armas pesadas.

El carro de combate obra por la rapidez, la potencia de fuego, la coraza y la fuerza de aplastamiento. Estas cuatro fuerzas debe poderlas aplicar el jefe del carro, en común o aisladamente, en forma que alcance los máximos resultados.

Es importante, sin embargo, que sepa lo que puede conseguir contra los carros cada una de las armas enemigas a las diversas distancias, y que pueda estimar la acción de las propias armas contra las enemigas, tanto a carro parado como en marcha. Debe poder decidir: ¿Puedo yo destruir este objetivo con el carro en marcha, tengo que hacer alto, o puedo ponerlo fuera de combate aplastándolo?

También es decisiva la colaboración entre los individuos de la dotación del carro, que deben ayudarse mutuamente en la fortuna y en la adversidad. La acción de los carros puede tan sólo completarse cuando los individuos de la dotación se complementan mutuamente. El conductor debe saber gobernar su carro en toda clase de terreno, y el tirador debe saber actuar con

su arma en todas las situaciones. Cada uno debe conocer lo suficiente del servicio del otro, para que en ciertos momentos pueda prestarle la ayuda más eficaz.

El jefe del carro conduce éste según las órdenes o el ejemplo del jefe de la sección, o según su propia iniciativa. Da misiones al conductor y al tirador y vigila la actuación de conjunto de la dotación.

El apuntador sirve las armas del carro. En los carros I y II es al mismo tiempo jefe de carro. De su golpe de vista y conocimientos técnicos depende el éxito del carro. Debe tener una instrucción táctica tal, que en un momento dado, sin orden o sin ejemplo del jefe de la sección, pueda tomar la decisión justa. Para batir cada objetivo debe elegir el arma que tácticamente y por las condiciones del tiro sea la más adecuada.

El conductor es responsable del enlace con el jefe de la sección. Ayuda al jefe del carro o al tirador en la busca de objetivos, y mientras el tirador bate los objetivos que se le hayan revelado, evitará entorpecerle con variaciones en la dirección, bruscos frenazos, etc. Con la bocina le indica: "ahora se puede disparar"; o bien: "se acerca un obstáculo difícil, no dispares". La potencia de aplastamiento del carro contra determinados objetivos la empleará el conductor la mayor parte de las veces por propia iniciativa. De él depende que el carro, aprovechando los pequeños accidentes del terreno, pueda llegar hasta el enemigo sin haber sufrido daños por el fuego. En momentos peligrosos, puede con su iniciativa decidir quién ha de ser el vencedor, si el carro o su enemigo.

El proveedor sirve las armas, arregla sus interrupciones, y si es necesario, sustituye al tirador. De su rápido trabajo depende que el carro esté siempre listo para hacer fuego.

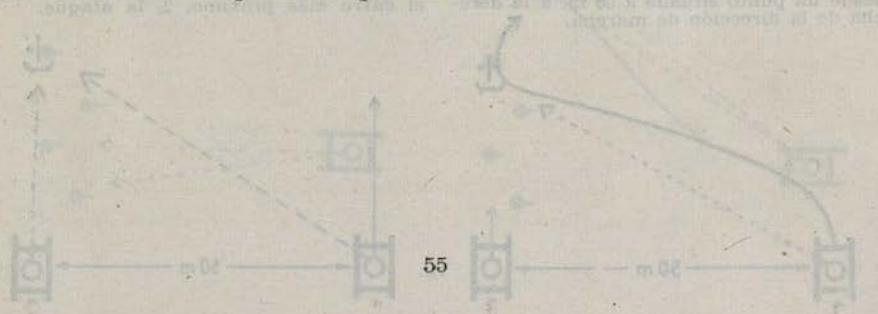
El radiotelegrafista sirve la radio y la instalación telefónica de a bordo.

En momentos peligrosos, hace fuego con la ametralladora de proa. En caso necesario, sustituye al conductor o al proveedor que hayan sido puestos fuera de combate.

Todo hombre de la dotación debe estar en condiciones de prestar la primera ayuda a los heridos.

Siempre se conseguirán los máximos resultados con los carros cuando en las dotaciones exista una fuerte camaradería y cuando cada uno haga cuanto esté en su mano para alcanzar el éxito.

Para la instrucción de las dotaciones del carro aislado pueden servir de base los cuadros comparativos que a continuación se indican.

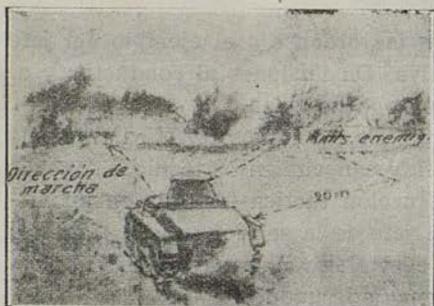


# 14. — CUADROS COMPARATIVOS SOBRE: LOS CARROS I Y III EN EL COMBATE

MAL

Cuadro 1

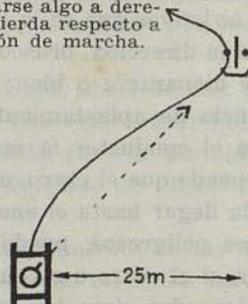
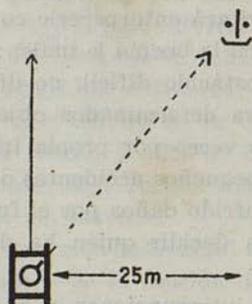
BIEN



Batir solamente con fuego de ametralladora los sirvientes de las ametralladoras enemigas.



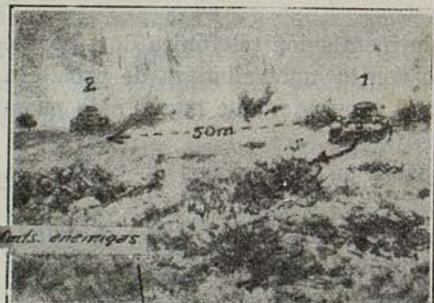
Cuando, además del fuego de las ametralladoras, se obra contra los enemigos por aplastamiento. Para ello puede el carro separarse algo a derecha e izquierda respecto a la dirección de marcha.



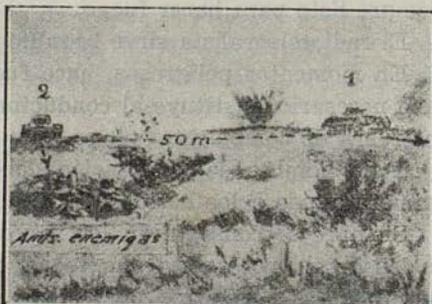
MAL

Cuadro 2

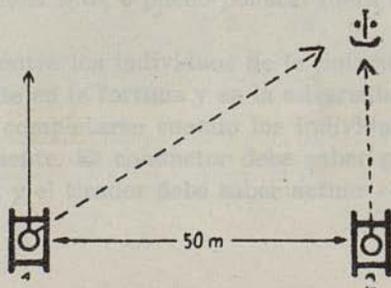
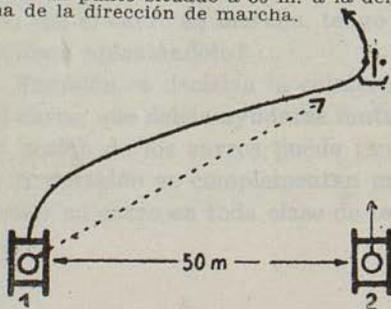
BIEN



Cuando el carro de combate n.º 1 busca poner fuera de combate por aplastamiento una ametralladora enemiga que hace fuego desde un punto situado a 50 m. a la derecha de la dirección de marcha.



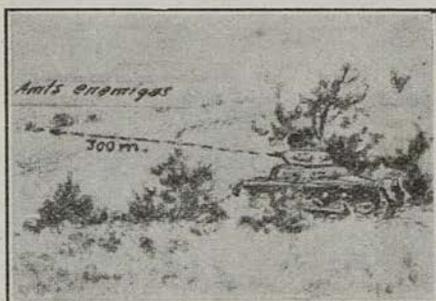
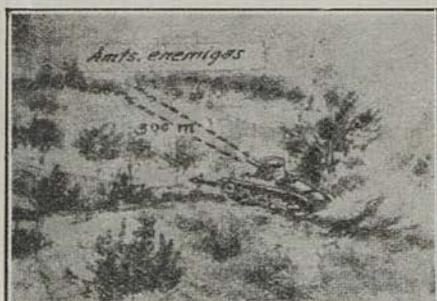
Cuando el carro de combate n.º 1 no abandona su dirección de marcha, hace sólo fuego con la ametralladora, para que el carro más próximo, 2, la ataque.



MAL

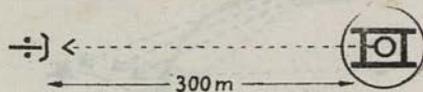
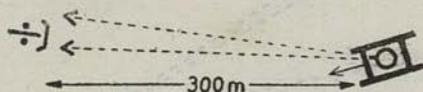
Cuadro 3

BIEN



Disparar a 300 m. marchando contra pequeños objetivos. Esto es despilfarrar municiones.

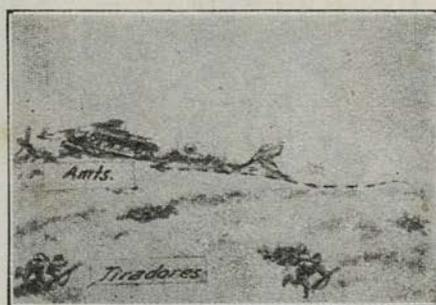
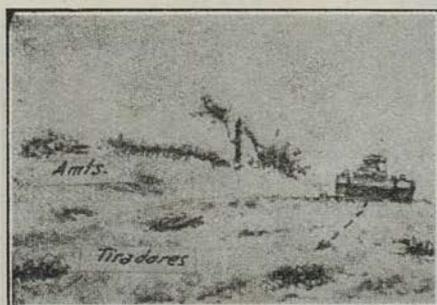
Hacer alto para tirar. Sólo así se pueden conseguir buenos resultados. Lo mejor es acercarse más y obrar como se indica en el cuadro 1.º.



MAL

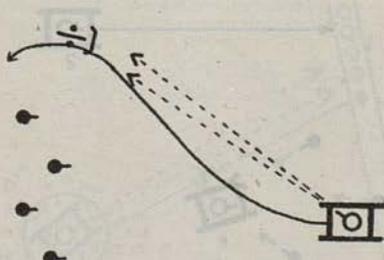
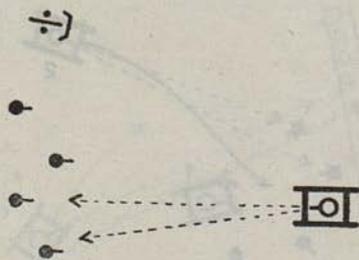
Cuadro 4

BIEN



Batir el objetivo más amplio, pero no esencial (tiradores).

Aniquilar el objetivo más peligroso aunque sea el más pequeño (ametralladora).



MAL

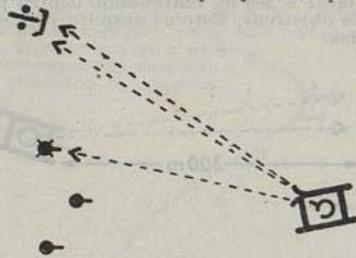
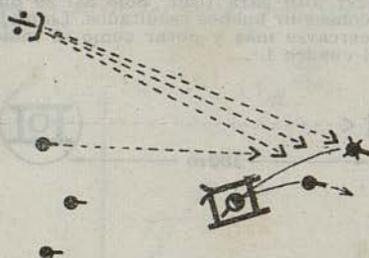
## Cuadro 5

BIEN



Abandonar prematuramente el carro que ha quedado inmobilizado.

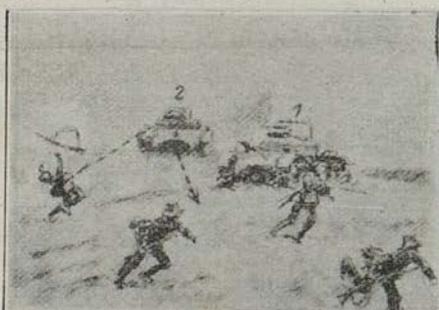
Quedarse en el carro y tomar parte en la lucha todo el tiempo que sea posible.



MAL

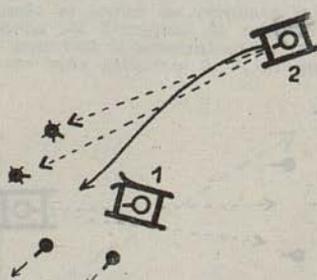
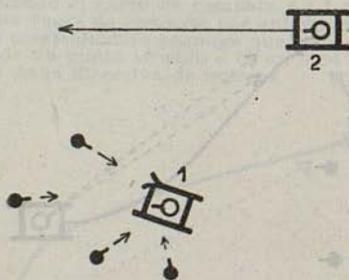
## Cuadro 6

BIEN



Cuando el carro de combate n.º 2 deja abandonado al carro de combate n.º 1, inmobilizado, y que está siendo atacado por tiradores enemigos.

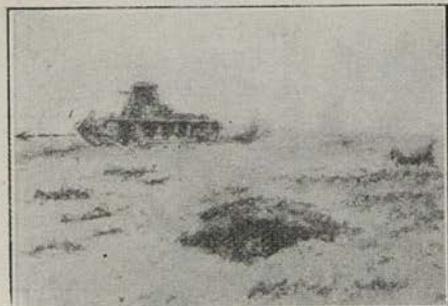
Cuando el carro de combate n.º 1 está siendo atacado por tiradores, el carro número 2 debe acudir en su ayuda.



MAL

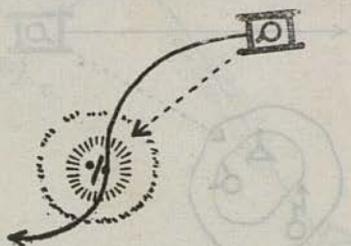
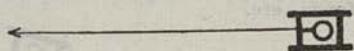
## Cuadro 7

BIEN



No continuar atacando a los sirvientes de una ametralladora que, huyendo, se refugien en un embudo.

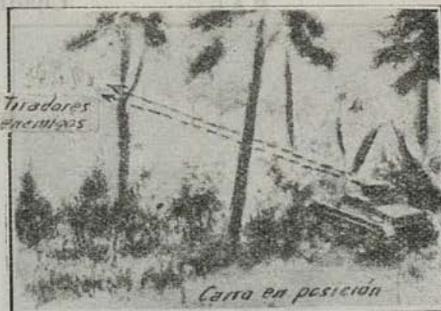
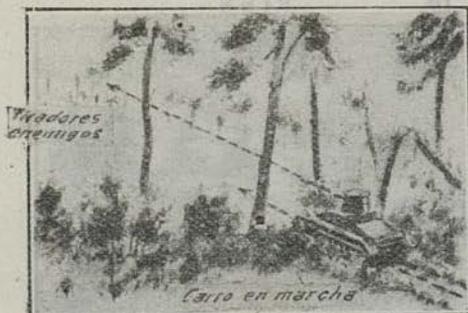
Marchar sobre el embudo y aplastarlo con un movimiento de giro.



MAL

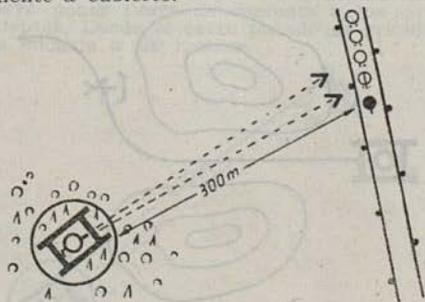
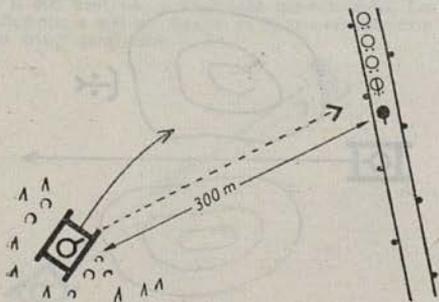
## Cuadro 8

BIEN



\*Hacer fuego en marcha sobre tiradores enemigos que aparezcan a 300 metros. La eficacia es muy pequeña.

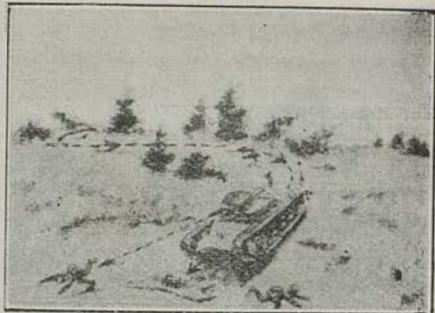
Disparar a carro parado con las dos ametralladoras. No continuar la marcha hasta que el enemigo se haya puesto totalmente a cubierto.



MAL

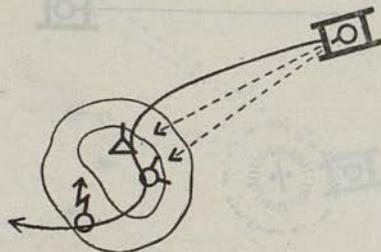
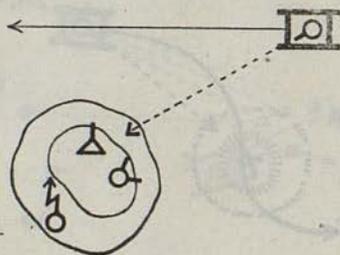
Cuadro 9

BIEN



Batir sólo con el fuego los observatorios enemigos.

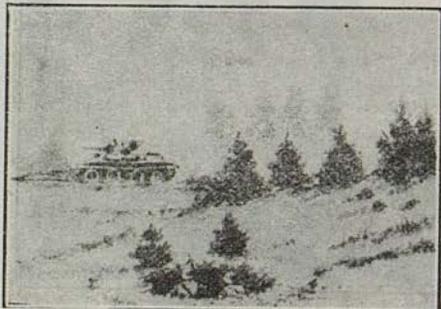
Aprovechar el fuego y la fuerza de aplastamiento para rebuscar cuidadosamente en el terreno y descubrir y destruir anteojos, teléfonos, etc.



MAL

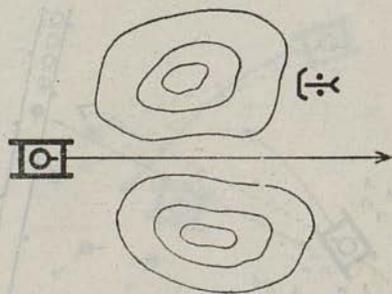
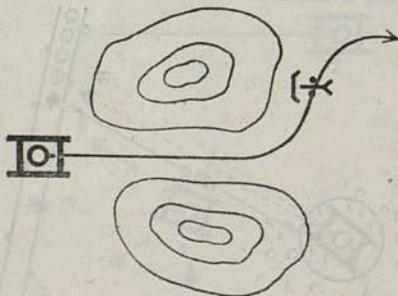
Cuadro 10

BIEN



Aprovechar una depresión, para avanzar sin reconocer detrás de las alturas que la forman.

Buscar armas pesadas en la contrapendiente.



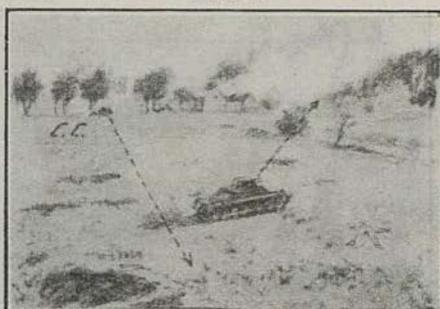
MAL

## Cuadro 11

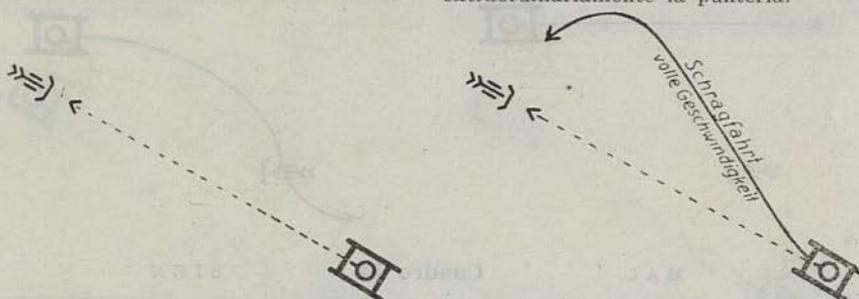
BIEN



Atacar de frente a un anticarro que hace fuego.



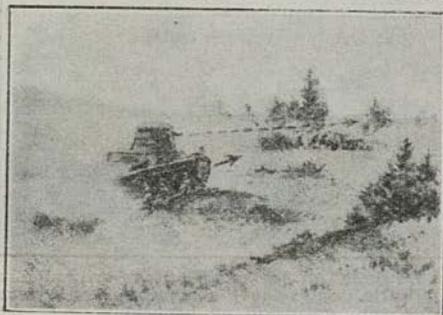
En seguida, y con la máxima velocidad, desviarse de la dirección general. A los sirvientes del anticarro se les dificulta extraordinariamente la puntería.



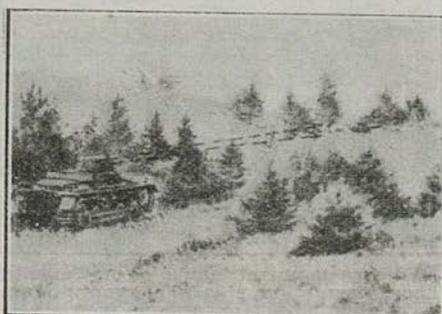
MAL

## Cuadro 12

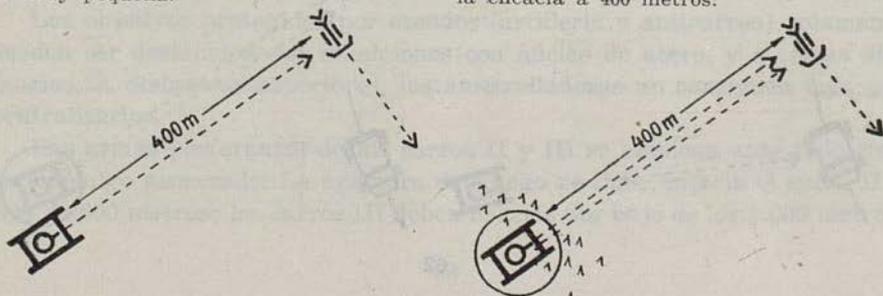
BIEN



Encontrarse un arma anticarro que hace fuego en dirección distinta a la del carro, y a 400 metros, y atacarla marchando. La eficacia a 400 m. desde el carro en marcha es muy pequeña.



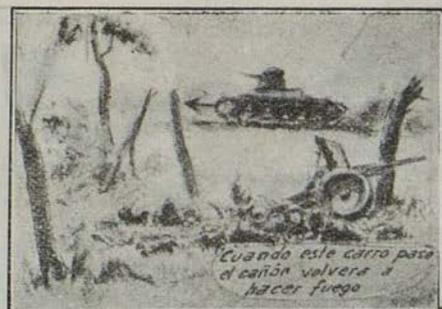
Situarse inmediatamente en posición y hacer fuego con todas las ametralladoras para poner fuera de combate a los sirvientes. Desde el carro parado es grande la eficacia a 400 metros.



MAL

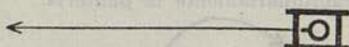
## Cuadro 13

BIEN

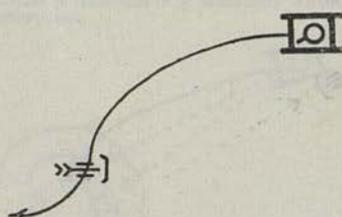


Pasar de largo cerca de un anticarro cuyos sirvientes están fuera de combate, y buscar otro objetivo.

Debe inutilizarse el anticarro pasando sobre su afuste.



»=]

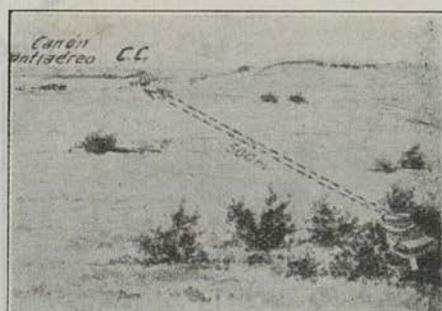
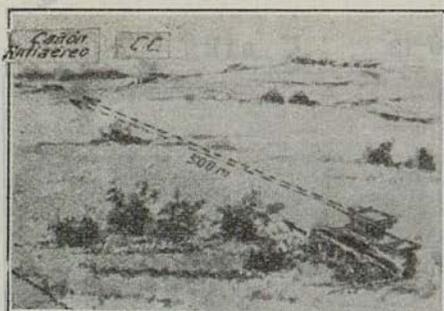


»=]

MAL

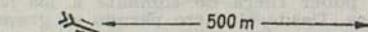
## Cuadro 14

BIEN

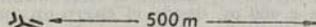


En caso de un antitanque en movimiento, hacer fuego sobre el camión avanzán, que es el objetivo mayor, aunque menos peligroso. Los sirvientes tienen tiempo de poner el anticarro en batería.

Se debe, en ese caso, entrar en posición y batir con todas las armas al anticarro que está entrando en batería.

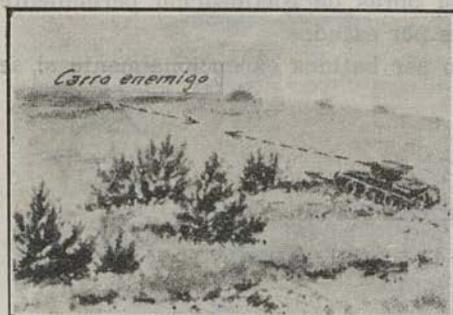


500 m

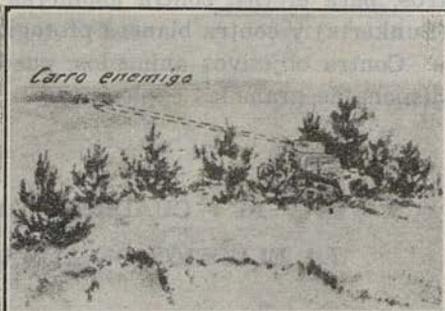


500 m

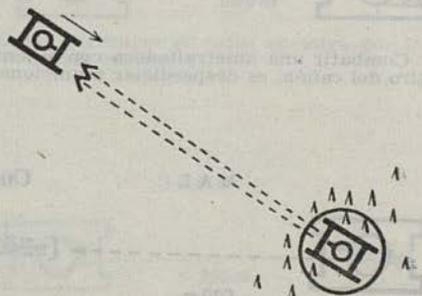
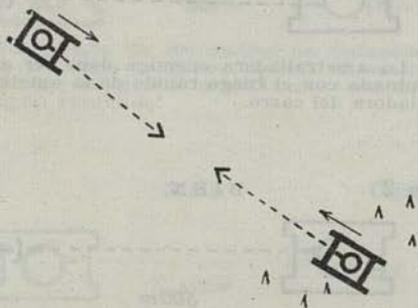




Al encontrarse con un carro enemigo, atacarlo marchando.



Situarse inmediatamente en posición y hacer fuego contra el carro enemigo con las armas perforantes a carro parado.



### 15. — ELECCIÓN DE ARMAS EN LOS CARROS II Y III

Las armas principales de estos dos carros contra objetivos animados son las ametralladoras. De la magnitud y profundidad del objetivo depende la distancia de tiro máxima.

Contra los objetivos de campaña no se debe disparar a más de 400 metros, cuando se está en *posición*. Cuando se dispara en movimiento, sólo son de esperar buenos resultados a los 200 metros.

Contra columnas de tropas puede actuar eficazmente, situando en posición a distancias medias y grandes.

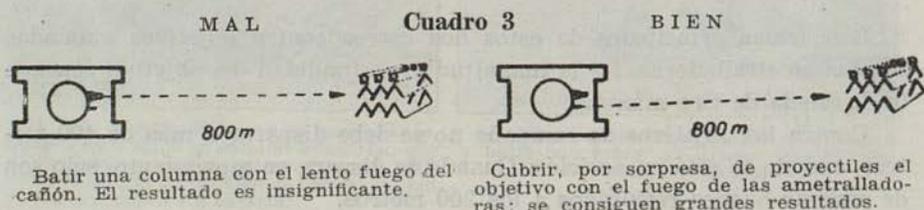
Los objetivos protegidos por escudos (artillería y anticarros) solamente pueden ser destruidos con municiones con núcleo de acero, y a cortas distancias. A distancias superiores, las ametralladoras no consiguen más que neutralizarlos.

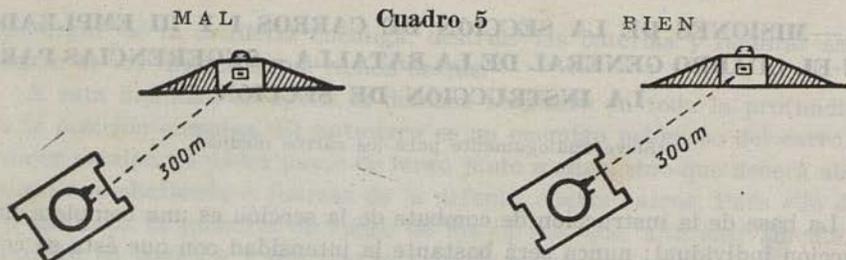
Las armas perforantes de los carros II y III se emplean ante todo contra enemigo acorazado. La apertura del fuego no debe hacerla el carro II a más de 600 metros; los carros III deben hacerla por bajo de los 1.000 metros.

Estas armas pueden ser empleadas además, por encima de los 400 metros, para el tiro contra aspilleras de obras de fortificación permanente (Bunkerts) y contra blancos protegidos por escudos.

Contra objetivos animados, pueden ser batidos excepcionalmente si se dispone de granadas explosivas.

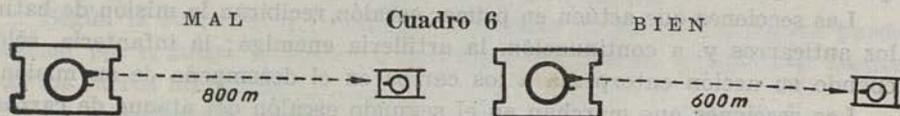
## 16. — CUADROS COMPARATIVOS SOBRE: LA ELECCIÓN DE ARMAS EN LOS CARROS II Y III





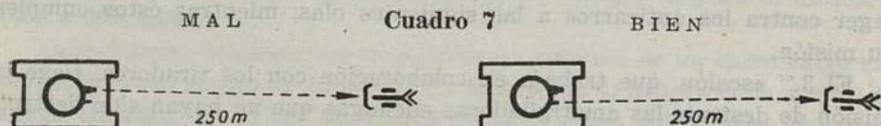
Disparar con la ametralladora contra la tronera de una fortificación. No produce ningún resultado decisivo.

Inutilizar la tronera con el cañón.



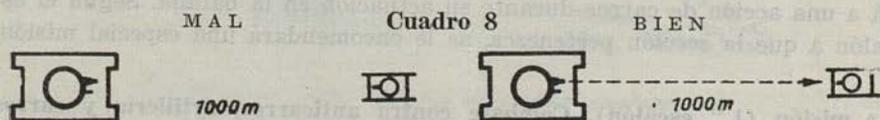
Tirar ya a los 800 metros de distancia con el cañón de 2 cm. contra un carro enemigo, es gastar municiones y no da ningún resultado.

Dejar acercarse el carro enemigo por lo menos 600 metros.



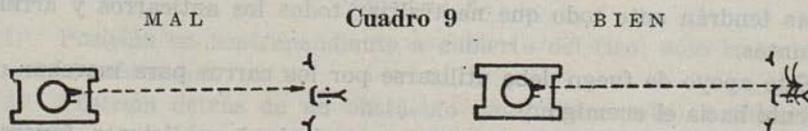
Disparar con el cañón a poca distancia sobre un anticarro. Pensar en la dotación de municiones perforantes.

En este caso, basta con la ametralladora, pues el escudo del anticarro es atravesado por los proyectiles.



Titubear para abrir el fuego a los 1.000 metros de distancia con el cañón de 37.

Ya a los 1.000 metros se puede abrir el fuego. El cañón de 37 consigue a esa distancia buenos resultados.



Batir con granadas perforantes objetivos de tierra con el cañón de 37. Los resultados dependen de un impacto directo. Pensar en la dotación de municiones perforantes.

Emplear contra estos objetivos las granadas; pero siempre que sea posible, utilizar la ametralladora.

## 17. — MISIONES DE LA SECCIÓN DE CARROS I Y III EMPLEADA EN EL CUADRO GENERAL DE LA BATALLA.—SUGERENCIAS PARA LA INSTRUCCIÓN DE SECCIÓN

(Sirve análogamente para los carros medios)

La base de la instrucción de combate de la sección es una completa instrucción individual; nunca será bastante la intensidad con que ésta se conduzca.

La sección es la unidad mínima en el combate, por lo cual es de especial importancia instruir esta unidad en la ejecución de las diversas misiones que se le pueden presentar en el curso de la lucha.

Las secciones que actúen en primer escalón recibirán la misión de batir los anticarros y, a continuación, la artillería enemiga; la infantería, sólo cuando su acción entorpezca a los carros en el desempeño de su misión.

Las secciones que marchan en el segundo escalón del ataque de carros reciben la misión de aniquilar los objetivos de infantería, ante todo las armas pesadas y los nidos de resistencia. Como no se podrá contar con la destrucción de la totalidad de los anticarros por el primer escalón, será preciso dar a los carros de la 1.<sup>a</sup> ola del 2.<sup>o</sup> escalón la misión especial de proteger contra los anticarros a las siguientes olas, mientras éstos cumplen su misión.

El 3.<sup>er</sup> escalón, que trabaja en colaboración con los tiradores, tiene la misión de destruir las ametralladoras enemigas que no hayan sido destruídas por el anterior escalón (nunca será el 100 %); esta acción se realizará a petición o por orden de los tiradores, o por propia iniciativa, para hacer posible el rápido avance de los tiradores.

De esta repartición de las misiones se deduce claramente lo que se pedirá a una acción de carros durante su actuación en la batalla. Según el escalón a que la sección pertenezca, se le encomendará una especial misión.

### 1.<sup>a</sup> misión (1.<sup>er</sup> escalón). Combate contra anticarros, artillería y carros

El primer escalón utiliza para la penetración en el dispositivo enemigo el apoyo de las armas de la división acorazada (artillería, armas pesadas de infantería) y también, en algunos casos, de la aviación de combate. Estas armas tendrán ante todo que neutralizar todos los anticarros y artillería presuntos.

Este apoyo de fuego debe utilizarse por los carros para marchar rápidamente hacia el enemigo.

La compañía de carros medios apoyará desde posiciones favorables esta marcha rápida de los carros ligeros y la penetración en el dispositivo enemigo.

El objetivo de este primer escalón es alcanzar rápidamente la zona de

despliegue de la artillería enemiga, destruir las baterías y facilitar así el avance de los tiradores que vienen detrás.

A esta finalidad se opone la defensa anticarro en toda la profundidad de la posición enemiga. El anticarro es un enemigo peligroso del carro. El primer escalón no podrá pasar de largo junto a ellos, sino que deberá abrirse paso combatiendo a fuerzas de la defensa contra carros. Para ello debe ser utilizada la potencia de fuego de los carros, que, alternativamente, se situarán en posición y efectuarán rápidos saltos, metódicamente preparados. La actuación por el fuego a distancia hasta 2.000 metros, para apoyar a los carros ligeros, está a cargo de los carros medios, mientras que los ligeros utilizan el terreno, aproximándose a corta distancia de los anticarrros para destruirlos por el fuego o bien por aplastamiento.

Según la situación del enemigo, una parte de los carros ligeros puede actuar por el fuego, situados en posición para reforzar el apoyo de fuegos de los carros atacantes.

La sucesión alternativa de situarse en posición para hacer fuego y atacar rápidamente, tiene lugar dentro de la sección o de la compañía de carros ligeros.

Desde el carro en posición se puede abrir el fuego de ametralladora y de cañón eficazmente a las mismas distancias a las que dispara el anticarro (600 a 900 metros).

Debe tenerse presente que la entrada en posición de un carro exige una detención en el campo de batalla. Para sustraerse al peligro de la acción del fuego enemigo, se sitúan los carros en la posición cubriéndose del fuego enemigo, lo cual puede realizarse según tres modalidades.



Así obra el carro contra el cañón contracarro

-ESQUEMA 1-

- 1.º Posición en contrapendiente a cubierto del tiro; sólo la torreta y las armas sobresalen.
- 2.º Posición detrás de un obstáculo (matorral o seto) a cubierto de las vistas; sólo sobresalen la torre y las armas.
- 3.º "Posición" al descubierto en terreno libre.

Puede formularse la pregunta: ¿Puede el carro situarse en posición en terreno descubierto, u ofrece así al anticarro un objetivo favorable?

Para el tirador del anticarro es indiferente que el carro esté marchando de frente hacia él o esté parado, pues la dirección del tiro no cambia debido a la rasancia de la trayectoria que permite batir una zona amplia. Para el atacante, en cambio, el "situarse en posición" ofrece la ventaja de poder emplear su potencia de fuego a carro parado contra el anticarro, lo que, a la distancia de 600 metros, supone la destrucción del anticarro, pues, por ejemplo, un tirador corriente de carro con un arma perforante, a 600 me-

*ESTE OBJETIVO OFRECE EL CARRO AL  
CONTRACARRO*

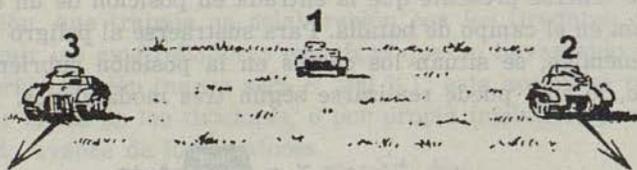


*PERFIL DE LA POSICIÓN TRAS UN MATORRAL*



Esquema 2

*Posición sin cubiertas en terreno libre*



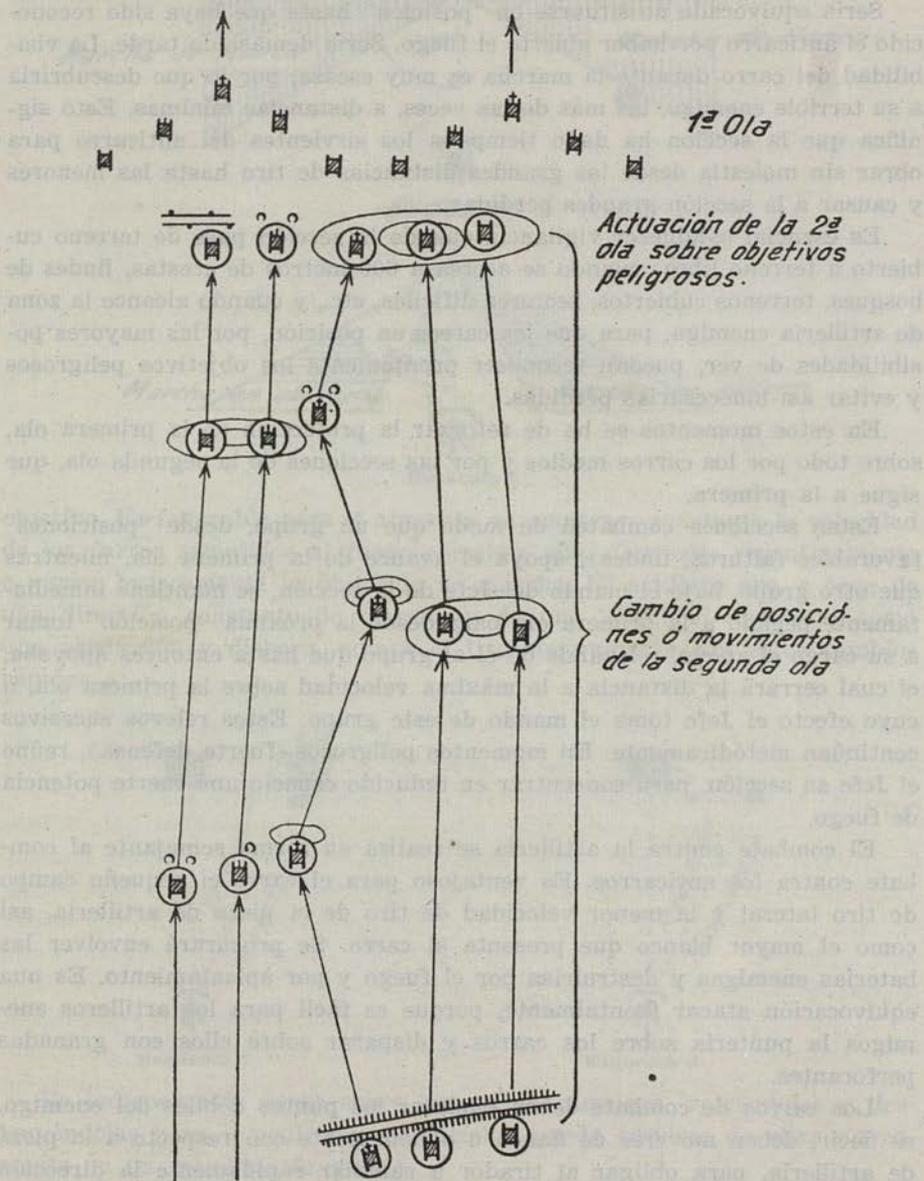
Esquema 3

tros de distancia, puede colocar sobre un anticarro 4 impactos de cada 8 disparos, pudiendo además disparar con la ametralladora, que, de 75 disparos, puede colocar 20 en el blanco (disparando simultáneamente con las dos ametralladoras, puede colocar 40). Por el contrario, con el carro marchando, se calcula que a esa distancia sólo será alcanzado el blanco por casualidad.

Esta comparación muestra claramente que un carro parado tiene respeto a varios que le ataquen y que hagan fuego en movimiento, e indica la táctica que debe seguir la sección, sobre todo por lo que se refiere a conducir el combate alternando la "posición", es decir, el fuego, con el movimiento.

La permanencia en "posición" no podrá, naturalmente, prolongarse tanto que la sección quede enteramente dividida; 10 ó 15 segundos es un tiempo aceptable. Tomando como base una velocidad media de 15 km. por hora para el ataque, los carros de la sección marcharán en estos 10 ó 15 segundos 40-60 metros. En virtud de la importante diferencia entre la velocidad máxima que pueden alcanzar los carros y la de 15 km. hora, les es fácil

EJEMPLO ESQUEMATICO DE LA VIGILANCIA DE LA  
1ª OLA POR UNA SECCION DE LA SEGUNDA OLA —



- ESQUEMA 4 -

a los carros que han quedado en posición ganar estos 40-60 metros, mientras que, entretanto, uno de los carros que han avanzado bajo su protección se sitúa en "posición" y protege la prosecución del ataque, metódica sucesión entre "posición" y movimiento, ésta especialmente indicada para las secciones de la segunda ola.

Sería equivocado no situarse en "posición" hasta que haya sido reconocido el anticarro por haber abierto el fuego. Sería demasiado tarde. La visibilidad del carro durante la marcha es muy escasa, por lo que descubriría a su terrible enemigo, las más de las veces, a distancias mínimas. Esto significa que la sección ha dado tiempo a los sirvientes del anticarro para obrar sin molestia desde las grandes distancias de tiro hasta las menores y causar a la sección grandes pérdidas.

Es esencial establecer vigilancia cuando la sección pase de terreno cubierto a terreno libre; cuando se acerca a 600 metros de crestas, lindes de bosques, terrenos cubiertos, sectores difíciles, etc., y cuando alcance la zona de artillería enemiga, para que los carros en posición, por las mayores posibilidades de ver, puedan reconocer prontamente los objetivos peligrosos y evitar así innecesarias pérdidas.

En estos momentos se ha de reforzar la protección de la primera ola, sobre todo por los carros medios y por las secciones de la segunda ola, que sigue a la primera.

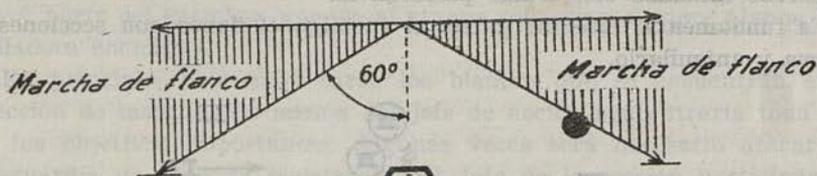
Estas secciones combaten de modo que un grupo, desde "posiciones" favorables (alturas, lindes), apoya el avance de la primera ola, mientras que otro grupo, bajo el mando del Jefe de la sección, se mantiene inmediatamente pegado a la primera ola para desde la próxima "posición" tomar a su cargo el apoyo, relevando de él al grupo que hasta entonces apoyaba, el cual cerrará la distancia a la máxima velocidad sobre la primera ola, a cuyo efecto el Jefe toma el mando de este grupo. Estos relevos sucesivos continúan metódicamente. En momentos peligrosos (fuerte defensa), reúne el Jefe su sección, para concentrar en reducido espacio una fuerte potencia de fuego.

El combate contra la artillería se realiza en forma semejante al combate contra los anticarros. Es ventajoso para el carro el pequeño campo de tiro lateral y la menor velocidad de tiro de la pieza de artillería, así como el mayor blanco que presenta el carro. Se procurará envolver las baterías enemigas y destruirlas por el fuego y por aplastamiento. Es una equivocación atacar frontalmente, porque es fácil para los artilleros enemigos la puntería sobre los carros y disparar sobre ellos con granadas perforantes.

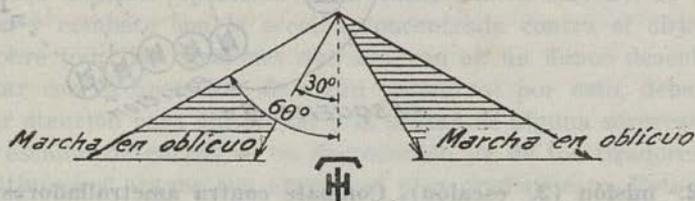
Los carros de combate deben explotar los puntos débiles del enemigo, es decir, deben moverse de flanco u oblicuamente con respecto a la pieza de artillería, para obligar al tirador a cambiar rápidamente la dirección de tiro y a tirar con predicción.

En el tiro contra los carros que marchan transversal u oblicuamente,

el apuntador del cañón debe tomar una predicción, exactamente igual que el cazador con una liebre que escapa transversalmente. Esta predicción cambia, naturalmente, con la distancia, la dirección y la velocidad del

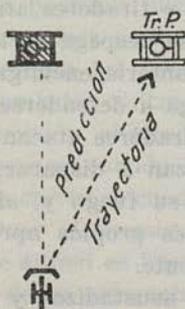


-ESQUEMA 5-

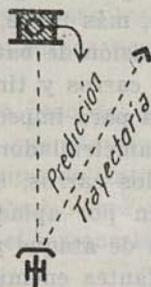


Esquema 6

objetivo. Es favorable para el atacante no mantener constante la velocidad de los carros sometidos al fuego enemigo, sino detenerse repentinamente o variar bruscamente la dirección de marcha. El artillero que, a base de una dirección constante de marcha y de una velocidad uniforme, toma una predicción y dispara, errará el tiro seguramente con estos cambios rápidos.



Esquema 7



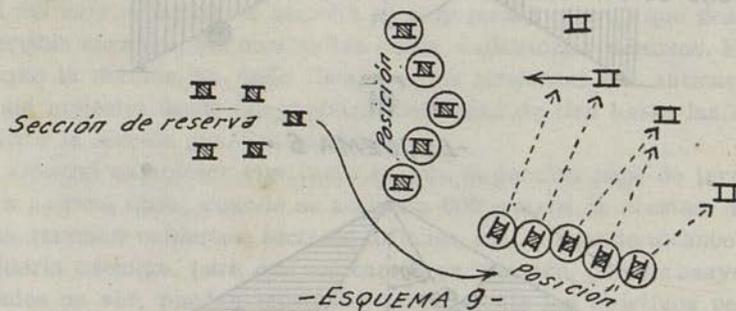
Esquema 8

Es indispensable pasar sobre las piezas enemigas, volcándolas y destruyéndolas para impedir que el enemigo pueda servirse de ellas nuevamente en un momento favorable.

En el combate de carros contra carros, tiene las máximas ventajas el partido que rompa el fuego el primero y lo haga desde una buena "posi-

ción". Los carros efectúan el combate con las armas perforantes. Los carros de combate sin cañones contra carros no son adecuados para esta lucha, y se ponen a cubierto en las inmediaciones, bajo la protección de los carros armados con armas perforantes.

Es fundamental intentar ganar al enemigo el flanco con secciones de reserva y aniquilarlo.



## 2.<sup>a</sup> misión (2.<sup>o</sup> escalón). Combate contra ametralladoras y nidos de resistencia

Las diversas olas del ataque de carros arrastran sucesivamente consigo a los tiradores propios, y los adelantan después en el momento en que los carros, análogamente a la velocidad de los tiradores, quedarían privados de la ventaja decisiva de su rapidez. Como el escalón ataca en un dispositivo profundo, tendrán los tiradores el apoyo de los carros durante todo el tiempo que emplea en rebasarlos la totalidad del escalón de carros. En la primera parte del ataque, carros y tiradores atacan juntos, mientras que, más tarde, el escalón de carros se despega de los tiradores y asume la misión de batir las armas de la infantería enemiga.

Atacando carros y tiradores juntos, se obliga a defenderse a la infantería enemiga para impedir que irrumpen los tiradores atacantes. Apenas, empero, las ametralladoras del enemigo empiezan a disparar, son descubiertas por los carros, que las tomarán bajo su fuego y, si es posible, las destruirán por aplastamiento. Los tiradores propios aprovechan las diversas olas de ataque para avanzar rápidamente.

Si los infantes enemigos hacen de "conejo asustadizo" y permanecen a cubierto para dejar pasar la ola de carros, o se esconden ante una nueva ola que avance, entonces les es fácil a los tiradores atacantes llegar hasta los defensores y cogerlos prisioneros o aniquilarlos.

Los defensores están ante un dilema; y, hagan lo que hagan, son igualmente destruidos. Si disparan, son atacados por los carros; si se ponen a cubierto, bajo la impresión moral y la positiva potencia neutralizadora de los carros de combate, son capturados por los tiradores atacantes.

Lo que la primera ola de ataque no ha liquidado, lo destruye la siguiente. Como las zonas batidas por los carros se solapan, gracias a la profundidad del dispositivo de ataque, apenas queda un metro de frente sin ser tocado por los carros, y se podrá contar con la destrucción de la mayor parte del enemigo (aunque al ataque sobreviva siempre alguna ametralladora enemiga).

En principio, bate cada carro los blancos que se encuentran en su dirección de marcha. Es misión del jefe de acción concentrarla toda contra los objetivos importantes. Algunas veces será necesario atacar por retaguardia un nido de resistencia. El Jefe de la sección participará en el combate por el fuego sólo contra objetivos peligrosos. Observa al enemigo, dispone su sección y vigila la ejecución de sus órdenes. En caso de necesidad urgente (aparición de defensas contra carros), se aparta de su misión y combate con la sección concentrada contra el objetivo peligroso. Sobre todo, las secciones que avancen en un flanco descubierto deben contar con la aparición de algún anticarro; por esto, deben prestar particular atención para garantizar a la unidad de alguna sorpresa.

Si el escalón de carros se ha desprendido ya de los tiradores propios, éstos continúan el ataque con arreglo al plan predispuesto. Esto lo pueden hacer fácilmente, puesto que los dos escalones de carros que los han precedido habrán preparado convenientemente el ataque con su acción y con el efecto moral.

El segundo escalón no podrá quedar ligado a los tiradores propios. El impulso hacia adelante, la misión fundamental de penetrar profundamente en el dispositivo enemigo, no deberá nunca perderse de vista.

A los carros del segundo escalón, una vez que se hayan separado de los tiradores, se les ofrecen menos objetivos, porque ahora los combatientes enemigos podrán utilizar las fortificaciones y las protecciones naturales del terreno para permanecer a cubierto y dejar pasar los carros. Solamente aparecerán los tiradores de las armas anticarros para cumplir su misión de combatir contra los carros atacantes.

Por esta razón, el tirador del carro descubrirá poco del defensor. Tendrá que disparar cuando los defensores tengan que moverse para substraerse a los carros, o cuando estén ocultos en puntos salientes del terreno. Para encontrar al enemigo, si está bien enmascarado, será necesario que los carros se sitúen en "posición" para buscar en el terreno las más pequeñas señales de su presencia.

A menudo, sólo será posible hacer uso de las armas a las distancias próximas, pues antes no se habrá revelado ningún objetivo. Los carros de combate armados con cañón tienen mayor eficacia que los armados de ametralladoras, pues las granadas rompedoras hacen explosión detrás de los obstáculos y cubren con el fuego una gran zona. La actuación de las armas será, muchas veces, superflua, pues podrán conseguir por aplastamiento la destrucción de combatientes y armas. Por movimientos girato-

rios del carro se provocará el hundimiento de abrigos, y el material y los combatientes quedarán enterrados, resultando el uno destruido, y los otros lesionados y fuera de combate. Con frecuencia encuentran más objetivos las olas que vienen detrás, porque los defensores salen fuera sólo en el último momento, ante la primera ola, y ésta no los puede descubrir a causa de lo restringido de las vistas desde el carro. Contra estos objetivos actúan las olas sucesivas. En la misma forma tienen que actuar las olas subsiguientes cuando descubran que los defensores se dirigen contra carros averiados, con el fin de destruirlos por medio de explosivos.

Los bosques que no puedan ser atravesados por los carros más ligeros, serán batidos por el fuego, porque se puede contar con que los defensores hayan buscado allí refugio contra los carros. Los carros más pesados utilizarán su potencia de aplastamiento para penetrar en las manchas de bosque y destruir a los defensores, impidiendo así que puedan quedar islotes de resistencia, que más tarde impedirían el avance de la infantería. Los avantrenes, trenes de combate, camiones, motor, etc., que estén a cubierto, serán destruidos por choque. Los Jefes de sección deben siempre cuidar de que, durante el cumplimiento de misiones de esta clase, se reconozca lo más ampliamente posible el terreno enemigo para garantizarse contra sorpresas.

Los principales objetivos, además de las ametralladoras y nidos de resistencia, son las estaciones de radio y las telefónicas. Se destruirán por aplastamiento para impedir que algunos defensores osados puedan dar informes sobre la situación. Los puestos de mando enemigos serán puestos fuera de combate para privar de mando al adversario, haciendo así imposible la defensa organizada. Suprimidos el mando y los medios de ejercerlo, se embrolla completamente la situación, lo cual es favorable para el atacante.

El Jefe de sección de carros deberá cuidar siempre que la sección permanezca reunida y que ningún carro aislado pierda el contacto. Para ello se recomienda que, en las partes cubiertas del terreno, recoja en su mano la sección, sin ocasionar, empero, una detención perturbadora.

Lo mismo que el primer escalón, debe ir preparando el segundo, para, en caso de ataque de carros enemigos, hacer frente al ofensor, apartándose de su misión principal.

Para mejorar la visibilidad y mantener la cohesión, será a menudo necesario abrir una tronera y aun mirar por fuera de la torreta. Las dotaciones, y sobre todo los Jefes, no deben dejar nada sin intentar, con tal de alcanzar el máximo éxito, es decir, penetrar a través del enemigo.

### **3.<sup>a</sup> misión (3.<sup>er</sup> escalón). Cooperación con los tiradores**

La tercera ola, destinada a cooperar con los tiradores, sigue, de obstáculo en obstáculo, a la parte más avanzada de los tiradores, o bien los

precede. Haciendo fuego con proyectiles luminosos o trazadores, indican los tiradores a los carros la situación de las ametralladoras. Recogidas estas señales por el Jefe de la sección, la dispone toda, o una parte de ella, en forma que evite que quede detenido el rápido avance de los tiradores. De la misma manera procede el Jefe de sección cuando descubre por sí mismo una resistencia enemiga. Para conseguir un amplio campo de vista sobre el sector de ataque, está indicado que los Jefes de sección y de carro miren por fuera de la torreta y reconozcan el terreno con los gemelos. Mediante un íntimo enlace con los jefes de los tiradores (cambio de impresiones personales), debe llegarse a allanar rápidamente las resistencias que se opongan al avance.

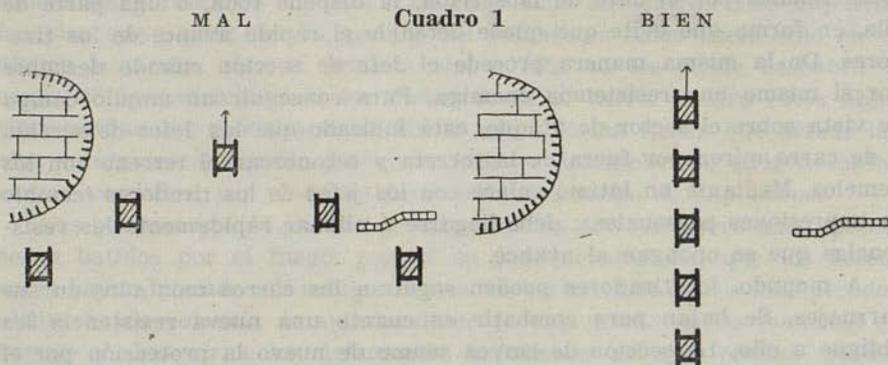
A menudo, los tiradores pueden seguir a los carros montados en sus carruajes. Se bajan para combatir en cuanto una nueva resistencia les obligue a ello. La sección de carros asume de nuevo la protección por el fuego y el envolvimiento del enemigo.

Terminada su misión, espera la sección de carros a los tiradores y apoya el avance subsiguiente. El enlace entre carros y tiradores no deberá interrumpirse.

Si entran en acción contra los carros algunos anticarros que subsistan aun después del ataque de las olas precedentes, el Jefe de la sección se aparta inmediatamente de su misión, para batir este objetivo, que ahora es el más importante. Aquí deben ser los tiradores los que apoyen a los carros para destruir o neutralizar los anticarros con sus armas pesadas, de modo que sea posible a los carros poner, sin pérdidas, a los anticarros fuera de combate.

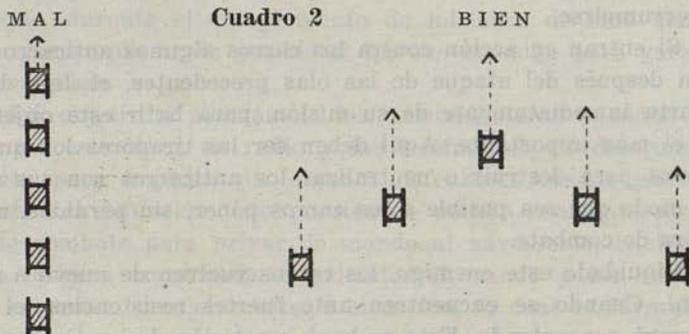
Liquidado este enemigo, los carros vuelven de nuevo a su misión principal. Cuando se encuentren ante fuertes resistencias, el tercer escalón actuará concentrado. Esto se hará a petición de los tiradores o por propia iniciativa del jefe de carros.

18. — CUADROS COMPARATIVOS SOBRE:  
LA SECCIÓN DE CARROS EN EL COMBATE



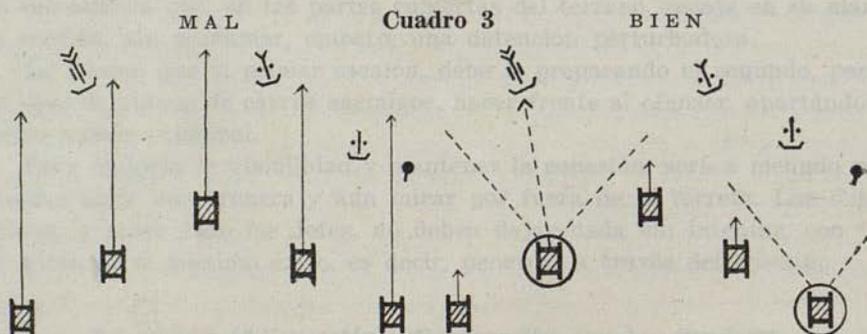
Elegir una formación amplia para la aproximación, pues algunos carros podrían tropezar así contra algún obstáculo y quedar detenidos.

Elegir una formación estrecha y profunda, de modo que el Jefe lleve detrás de sí a los carros. La cohesión está asegurada.



Marchar en formación profunda al iniciarse el combate por el fuego, porque así se pueden poner en acción pocas armas (aquí solamente las del Jefe de sección).

Adoptar una formación amplia al principio del combate. Todas las armas pueden así entrar en acción.



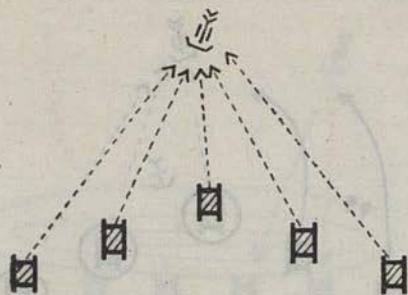
Cuando todos los carros marchan simultáneamente, pues así, a causa de la dificultad de las vistas, pueden pasar desapercibidos algunos objetivos.

Cuando los carros se detienen breve tiempo, alternativamente, los apuntadores y jefes de carros observan, hacen girar la torre y disparan, utilizando así plenamente la ventaja del carro parado.

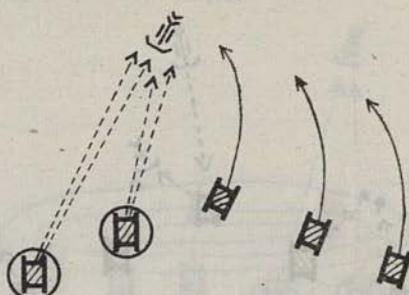
MAL

## Cuadro 4

BIEN



Cuando todos los carros de una sección, al encontrarse con un anticarro, atacan y disparan. La puntería desde los vehículos en marcha es difícil, y los sirvientes del anticarro pueden obtener buenos resultados, a causa de la poca eficacia de la acción adversaria.

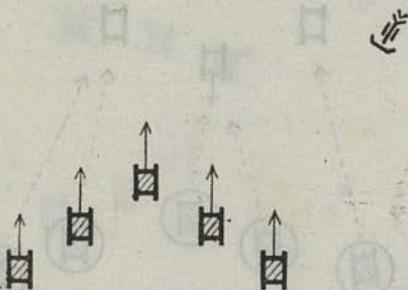


Cuando una parte de la sección apoya con el fuego a carro parado a los carros atacantes, las pérdidas propias se reducen y el anticarro podrá ser destruido por medio del fuego eficaz hecho desde los carros parados.

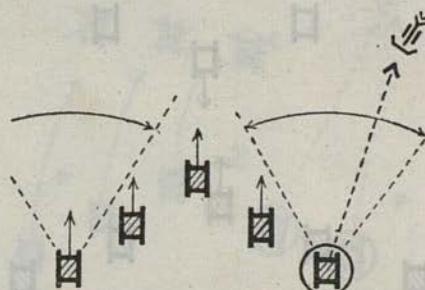
MAL

## Cuadro 5

BIEN



Cuando los carros de la sección sólo vigilen hacia el frente. La limitada vista lateral hace que escapen a la sección objetivos peligrosos.

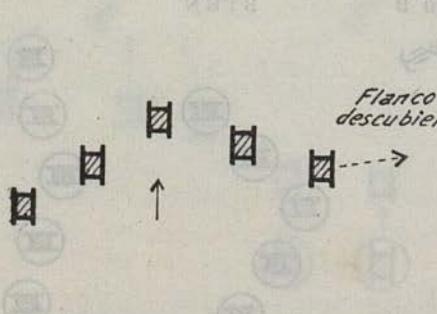


Cuando se aumenta el campo visual, sobre todo el de los carros de las alas, haciendo girar la torreta para descubrir los anticarrros con acción flanqueante.

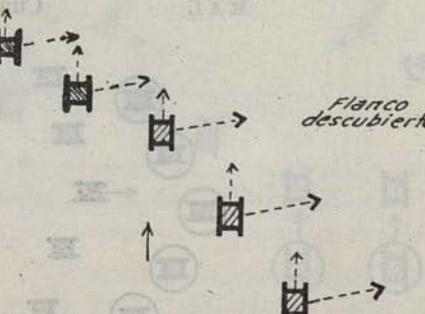
MAL

## Cuadro 6

BIEN



Cuando una sección, situada en un flanco descubierto, marcha en una formación desplegada y de poco fondo. Las vistas y la acción de las armas hacia los flancos es insignificante.

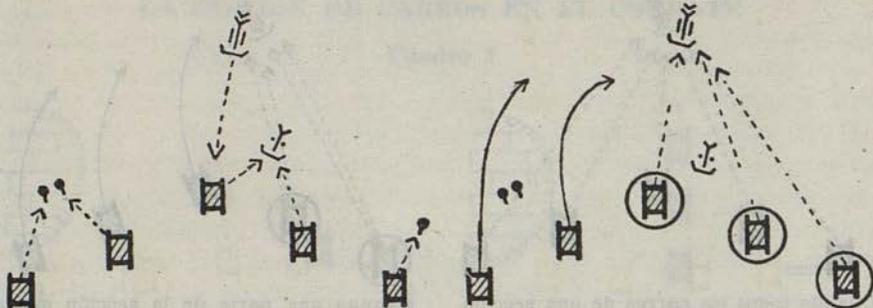


Cuando la sección adopta una disposición profunda y escalonada hacia el flanco descubierto; con ello tienen acción muchas armas hacia el flanco y hacia el frente.

MAL

## Cuadro 7

BIEN



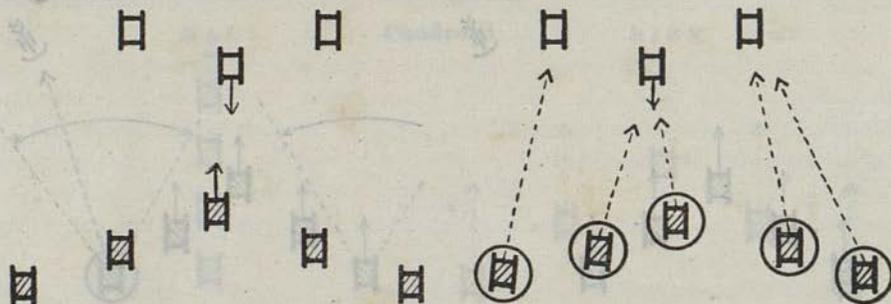
Quando una sección de la primera ola bate objetivos de infantería. Se le escapa así el enemigo más peligroso: el anticarro.

Quando la primera ola se limita exclusivamente a descubrir y destruir a los anticarro.

MAL

## Cuadro 8

BIEN



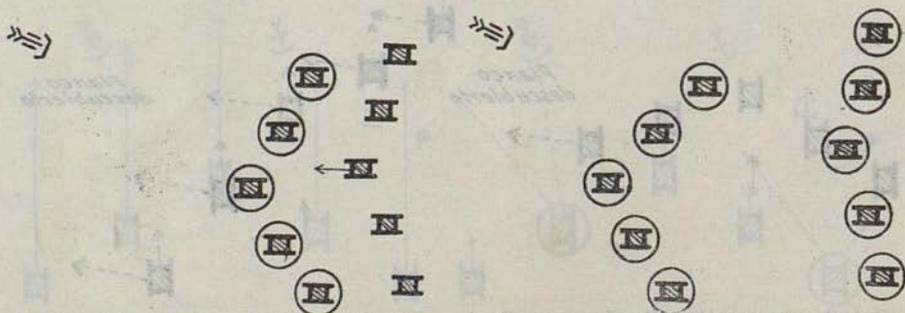
Quando, al encontrarse con carros enemigos, se continúa avanzando. La eficacia desde los carros en movimiento es muy escasa.

Quando todos los carros que disponen de armas perforantes entran en seguida en posición y se defienden del ataque parados.

MAL

## Cuadro 9

BIEN



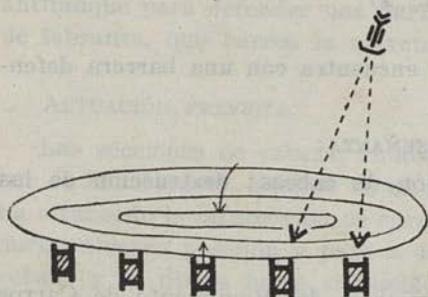
Seguir marchando cuando la sección de delante hace alto. Se amontonan los carros, que pueden ser así batidos eficazmente.

Entrar inmediatamente en posición, guardando la distancia con la sección que precede; se evita el amontonamiento y se dispersa el fuego enemigo.

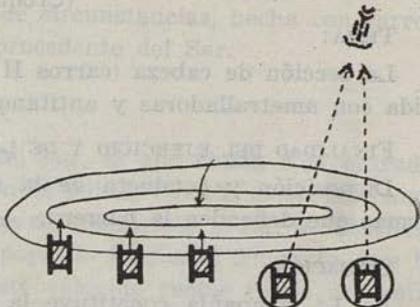
MAL

## Cuadro 10

BIEN



Cuando se pasa simultáneamente un objetivo amplio, con lo cual ningún carro está preparado para hacer fuego.

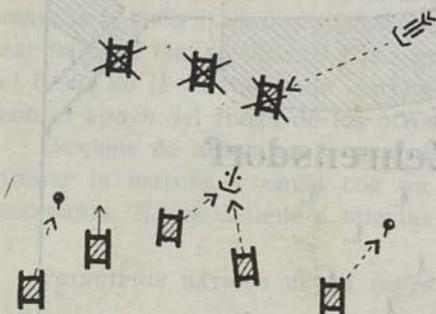


Cuando los grupos atraviesan el obstáculo apoyándose alternativamente por el fuego, para garantizarse contra la sorpresa.

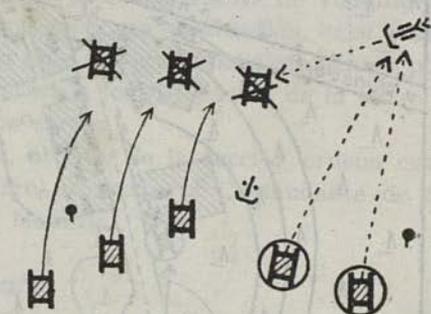
MAL

## Cuadro 11

BIEN



Cuando se atiende estrictamente a su misión (batir la infantería), aunque la sección de delante esté sufriendo fuertes pérdidas por la acción de la defensa anticarro.

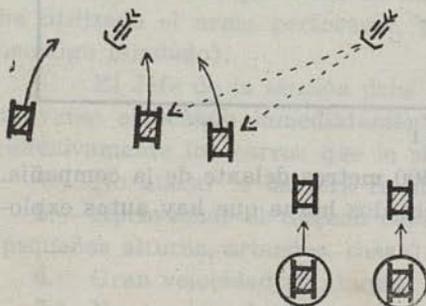


Prescindir inmediatamente de su misión y atacar a su enemigo capital.

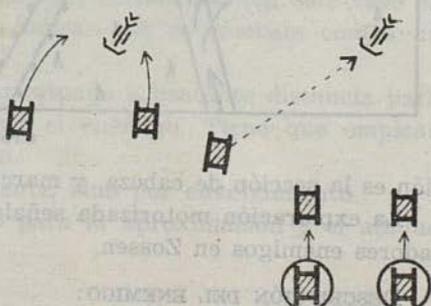
MAL

## Cuadro 12

BIEN



Cuando la parte de la sección que ataca al anticarro se preocupa únicamente de este enemigo, sin pensar en otras defensas de las que pueden ser víctimas los carros.



Cuando el Jefe de la sección no se preocupa del anticarro que ya están atacando los carros, sino que observa y reconoce para poder tener de nuevo preparada su sección (en este caso, el grupo de apoyo que se ha puesto ya en movimiento).

## 19. — PRIMER TEMA DE COMBATE

(Croquis n.º 1)

### TEMA:

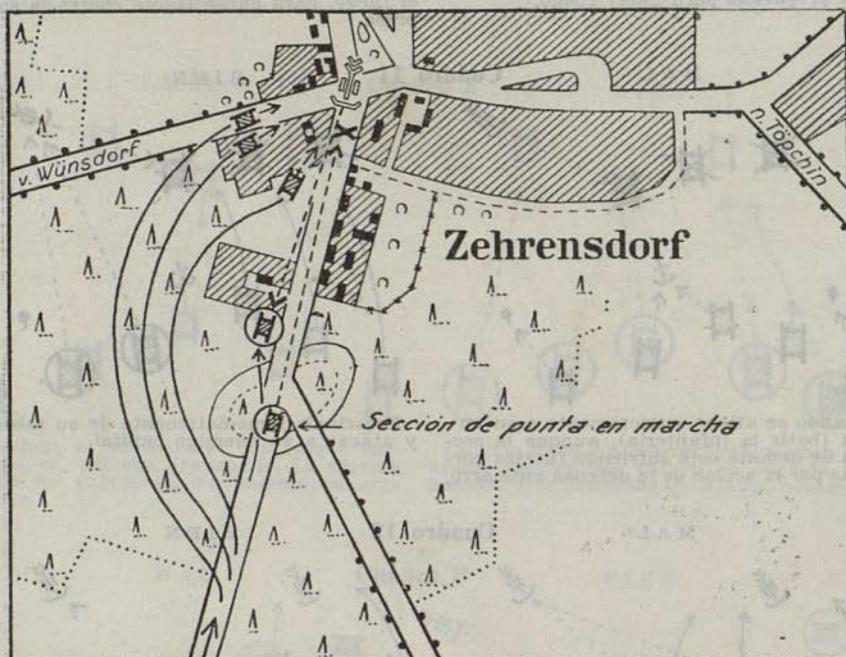
La sección de cabeza (carros II) se encuentra con una barrera defendida con ametralladoras y antitanques.

### FINALIDAD DEL EJERCICIO Y DE LA ENSEÑANZA:

Disposición y conducta de la sección de cabeza; destrucción de las armas que defienden la barrera.

### SITUACIÓN:

La 1.ª compañía constituye la vanguardia del Regimiento de Carros n.º 1, en marcha desde el Sur por Zehrendorf sobre Zossen. La 1.ª sec-



Croquis 1

ción es la sección de cabeza, y marcha 600 metros delante de la compañía.

La exploración motorizada señaló hace dos horas que hay autos exploradores enemigos en Zossen.

### DESCRIPCIÓN DEL ENEMIGO:

Bajo la protección de autos exploradores enviados por delante, ha situado el enemigo tiradores motociclistas con anticarros en la línea general Wünsdorf-Zehrendorf-Töpchin, con la misión de barrear las carreteras y caminos procedentes del Sur.

En el centro de Zehrendorf existe un grupo de ametralladoras con un antitanque para defender una barrera de circunstancias, hecha con carros de labranza, que barrea la carretera procedente del Sur.

#### ACTUACIÓN PREVISTA:

Las secciones de cabeza, viniendo del Sur, se aproximan a la entrada sur de Zehrendorf. Delante va un grupo de punta. Cuando el primer carro ha alcanzado la bifurcación de carreteras de 300 metros al Sur de Zehrendorf, entra en posición y pasa a dar apoyo de fuegos al 2.º carro, que lo rebasa y se dirige hacia el pueblo. Este vehículo recibe fuego del anticarro, a pesar de que aprovecha el obstáculo al Oeste de la carretera, 200 metros al Sur del cruce de carreteras, pero no es alcanzado gravemente; entra en posición y hace fuego. El carro de apoyo abre inmediatamente el fuego contra el anticarro con su arma perforante.

El Jefe de la sección, que, a causa de las dificultades de visibilidad, marcha pegado a los dos primeros carros, reconoce la situación, hace avanzar bajo su mando directo al 2.º grupo (que le sigue inmediatamente) por el Oeste de la carretera de marcha y ataca a los defensores de la barrera con el apoyo del fuego de los otros dos carros.

Después de aniquilar la guarnición, el Jefe de la sección ordena continuar la marcha y envía con un carro un parte al Comandante de la compañía. No se detiene a apartar la barrera.

#### PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA INSTRUCCIÓN:

1.º Contra enemigo previamente localizado es fundamental avanzar con apoyo recíproco. Esto tiene aplicación, sobre todo, al acercarse a sectores fuertes, bosques, pueblos, etc.

2.º Los primeros vehículos deben indicar al Jefe de la sección, por la elección del arma, qué clase de enemigo han encontrado (en este caso se ha utilizado el arma perforante, para indicar que se combate contra un enemigo blindado).

3.º El Jefe de la sección debe estar situado a bastante distancia para no verse empeñado inmediatamente con el enemigo. Tiene que emplear reflexivamente los carros que le siguen.

4.º No atacar la barrera frontalmente, sino por envolvimiento.

5.º Aprovechar el terreno cubierto para la aproximación y el ataque (pequeñas alturas, arbustos, casas).

6.º Gran velocidad de ataque.

7.º No perder el tiempo deteniéndose a retirar la barrera. Esto es cosa de las unidades siguientes (peligro de minas).

8.º Después del desarrollo del combate, continuar rápidamente el avance. La continuidad de la marcha debe ser garantizada.

9.º Información al Jefe de la vanguardia.

## 20. — SEGUNDO TEMA DE COMBATE

(Croquis n.º 2)

### TEMA:

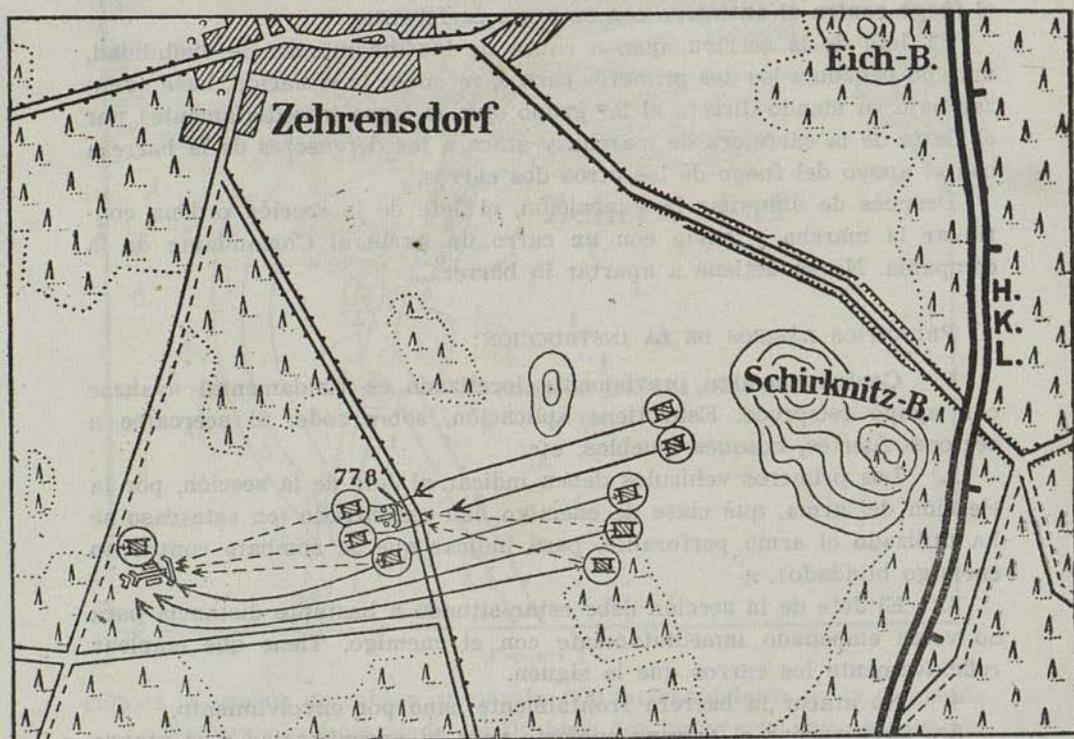
Cooperación de una sección del tercer escalón con los tiradores propios.

### FINALIDAD DEL EJERCICIO Y DE LA ENSEÑANZA:

Eliminación de ametralladoras subsistentes que impiden el rápido avance de los tiradores; combate contra un anticarro.

### SITUACIONES:

Los dos primeros escalones de un ataque de carros han avanzado de Schirknitz-B, sobre el punto 77,8 (2 km. al S. de Zehrendorf), hacia



Croquis 2

Wünsdorf, penetrando en profundidad en una posición cuya línea principal de resistencia es Schirknitz-B-Eich-B.

La 1.ª compañía del Regimiento de tiradores, encuadrada, ha ocupado Schirknitz-B y se halla avanzando hacia el punto 77,8. Como apoyo se le ha asignado la 1.ª sección de la 1.ª compañía del 1.º Regimiento de carros.

#### DESCRIPCIÓN DEL ENEMIGO:

La línea principal de resistencia del enemigo sigue, en líneas generales, por Schirknitz-B-Eich-B. Desde el bosque situado más a oriente, un ataque de carros ha roto la posición. En el punto 77,8 existe una ametralladora, y 500 m. más al Oeste un anticarro, que han resistido al ataque.

#### DESARROLLO PREVISTO:

El primer grupo de la acción de carros en posición apoya desde la región situada a 500 metros al Este del punto 77,8 el avance de la compañía de tiradores, mientras que el segundo grupo, bajo el mando del Jefe de la sección, cierra sobre la primera línea de tiradores, para después, situándose en "posición" en un repliegue del terreno, relevar al grupo de apoyo, el cual, a su vez, debe cerrar de nuevo sobre la fracción más avanzada de los tiradores.

El Jefe de la sección (mirando desde la torreta) reconoce con los gemelos algún movimiento en el punto 77,8. En aquel momento entra en acción una ametralladora enemiga. Por radiotelefonía, el Jefe de la sección ordena atacar a este enemigo al grupo que en aquel momento está en marcha. Al grupo que se encuentra en posición le da orden de hacer fuego; él mismo avanza hacia el punto 77,8 sin preocuparse, sin embargo, de la ametralladora enemiga, sino observando en "posición" el terreno enemigo en dirección a Wünsdorf.

Precisamente, cuando el grupo atacante alcanza al enemigo, el Jefe de la sección percibe un vivo disparo a unos 500 metros al Oeste del punto 77,8; mira rápido hacia su grupo; los carros siguen combatiendo contra la ametralladora. Inmediatamente ordena el Jefe de la sección: "en posición"; "observar mi tiro", y dispara él mismo sobre la posición enemiga con el arma perforante contra el enemigo que se ha revelado. Ambos vehículos, después de haber visto el objetivo, rompen el fuego sobre el antitanque.

Por radio ordenará al 2.º grupo que se ponga a la altura del Jefe de la sección. El Jefe de sección observa después la acción del fuego. Cuando el segundo grupo llega a su altura, le ordena atacar al anticarro bajo su dirección. El primer grupo apoya entonces.

Los tres vehículos, aprovechando la protección del terreno, se lanzan rápidamente contra el anticarro, que sigue bajo el fuego y calla. El grupo ataca al antitanque y lo destruye por aplastamiento. El Jefe de la sección se sitúa en "posición" y observa el terreno enemigo. Después de la destrucción del anticarro, da la orden al grupo de mantener el terreno ocupado; él mismo se vuelve por el mismo camino. Entre tanto, el grupo de apoyo ha destruido la ametralladora enemiga, cuando vió que ya no era necesario seguir apoyando. El Jefe de la sección toma de nuevo contacto con los tiradores. El ataque prosigue.

## PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA INSTRUCCIÓN:

1.º Una parte de la sección debe apoyar siempre, entrando en "posición", el avance de la infantería y de los otros grupos de carros. Desde los carros parados se descubren mejor los objetivos; el vehículo parado es una buena plataforma de tiro.

2.º La sección sigue a los tiradores, alternando metódicamente entre "posición" y movimiento, de cubierta en cubierta.

3.º Las posibilidades de ver se aumentan abriendo los portillos y las torretas y con el uso de los gemelos.

4.º El jefe del carro participa en el combate por el fuego, solamente contra objetivos de importancia vital. Lanza su sección y vigila la ejecución de sus órdenes, observando el terreno enemigo, para preservar a la sección de la sorpresa.

5.º Al aparecer antitanques, se aparta de su misión (batir objetivos de infantería) y emplea su sección contra estos objetivos peligrosos.

6.º Hay que mantener el terreno conquistado, hasta la llegada de los tiradores.

7.º Nunca se debe perder el enlace con los tiradores. Los mejores resultados se obtienen con una estrecha cooperación.

8.º Por principio, deben ser destruídas por aplastamiento las armas enemigas para impedir que algunos combatientes animosos puedan utilizarlas en momento favorable.

## 21. — TERCER TEMA DE COMBATE

(Croquis n.º 3)

### TEMA:

Ataque de una sección de la 2.ª ola contra un cañón antitanque que ha puesto fuera de combate a algunos carros de la primera ola.

### FINALIDAD DEL EJERCICIO Y DE LA ENSEÑANZA:

Actuación de una sección de la segunda ola, contra un antitanque, en apoyo de la primera ola.

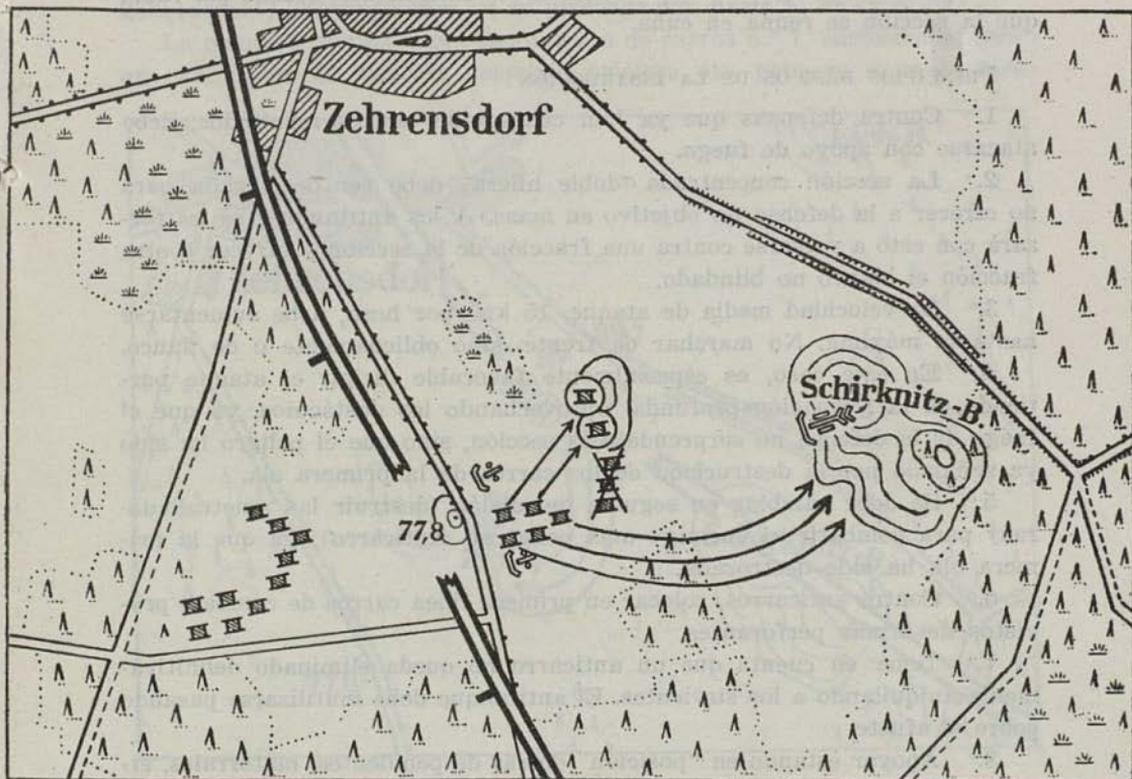
### SITUACIÓN:

El enemigo se defiende en la línea Zehrendorf-punto 77,8 (1 km. al S. de Zehrendorf) y en su prolongación a N. y a S.

La primera compañía del primer Regimiento de carros, encuadrada a su izquierda, ataca en cuña desde Wünsdorf sobre el punto 77,8-Schirknitz-B, para destruir las armas pesadas y facilitar así el ataque de la infantería propia.

Marcha a la derecha, en 2.<sup>a</sup> ola, la segunda sección en hilera doble, con la misión de destruir las armas pesadas enemigas con el apoyo de la primera ola.

La 1.<sup>a</sup> ola de la 1.<sup>a</sup> compañía del primer Regimiento de carros está toda representada.



Croquis 3

#### DESCRIPCIÓN DEL ENEMIGO:

El enemigo ha situado una sección de anticarros para apoyo de la infantería en su línea principal de resistencia en el sector de Zehrendorf-punto 77,8.

La pieza representada está a 300 metros al Oeste de Schirknitz o en posición; 2 ametralladoras al Oeste del antitanque representan la línea principal de resistencia.

#### ACTUACIÓN PREVISTA:

La sección atraviesa atacando la altura 77,8 y bate, con arreglo a su misión, los nidos de ametralladoras por aplastamiento y fuego.

De la primera ola son baja 3 carros, a causa del fuego de la defensa (representados por humos; los carros se detienen). El Jefe de la sección

conoce las pérdidas de la primera ola; abandona su precedente misión (destruir las armas de infantería) y ataca al enemigo peligroso: el antitanque. Por radiotelefonía da la orden al grupo de la izquierda de entrar en posición; al grupo de la derecha lo lanza, bajo su mando directo, hacia la derecha para realizar el ataque envolvente.

Después de conseguir la destrucción de los antitanques, ordena por radio que la sección se reúna en cuña.

#### PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA INSTRUCCIÓN:

1.º Contra defensas que ya han conseguido buenos resultados, debe atacarse con apoyo de fuego.

2.º La sección concentrada (doble hilera) debe ser desplegada para no ofrecer a la defensa un objetivo en masa. A los antitanques se les forzará con esto a volverse contra una fracción de la sección y ofrecer a otra fracción el blanco no blindado.

3.º La velocidad media de ataque, 15 km. por hora, debe aumentarse hasta la máxima. No marchar de frente, sino oblicuamente o de flanco.

4.º En este caso, es especialmente favorable dirigir el ataque partiendo de la formación profunda, aprovechando los obstáculos, ya que el fuego de la defensa no sorprende a la sección, sino que el peligro ha sido ya señalado por la destrucción de los carros de la primera ola.

5.º Se debe cambiar en seguida de misión (destruir las ametralladoras) para combatir al enemigo más peligroso (anticarro), ya que la primera ola ha sido destrozada.

6.º Contra anticarros, colocar en primera línea carros de combate provistos de armas perforantes.

7.º Tener en cuenta que un anticarro no queda eliminado definitivamente aniquilando a los sirvientes. El antitanque debe inutilizarse pasando sobre el afuste.

8.º Apoyar estando en "posición" detrás de pendientes, matorrales, etcétera; pero el campo de tiro es antes que la protección.

9.º Después de acabado el combate, volver a tomar en la mano la acción.

## 22. — CUARTO TEMA DE COMBATE

(Croquis n.º 4)

#### TEMA:

Penetración de una sección de carros a la línea principal de resistencia enemiga. Destrucción de una pieza anticarro.

#### FINALIDAD DEL EJERCICIO Y DE LA ENSEÑANZA:

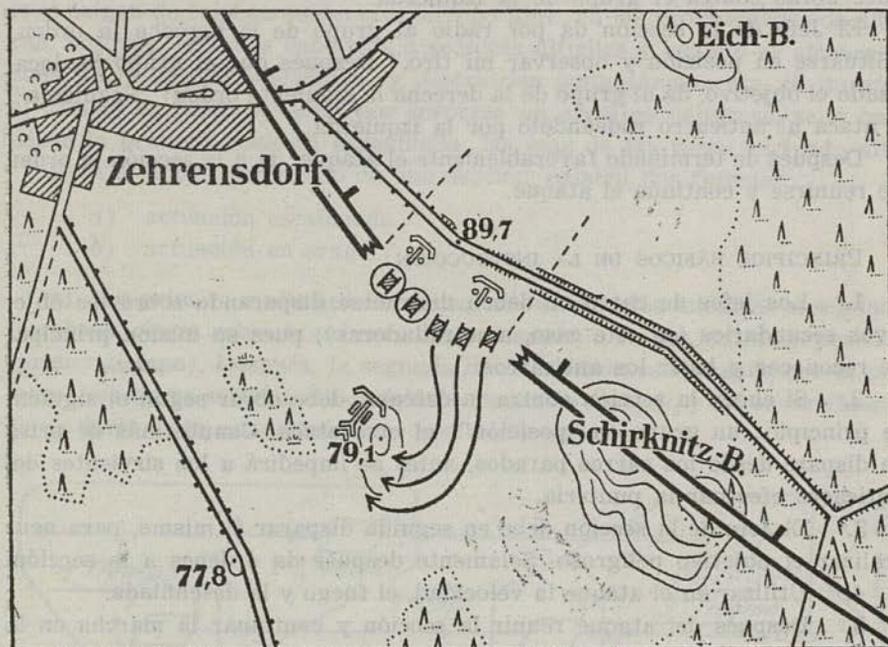
Destrucción de una pieza anticarro por una sección de la primera ola,

a la que se le ha ordenado la protección contra anticarros enemigos de la siguiente ola de la compañía.

#### SITUACIÓN:

El enemigo se defiende en la línea Schirknitz-B (1,2 km. al SE. de Zehrendorf)-Zehrendorf y en su prolongación hacia el SE. y el NO.

La primera compañía del Regimiento de carros n.º 1, encuadrada, ataca en cuña sobre la posición enemiga, primera ola, primera sección, desde



Croquis 4

Eich-B (500 metros al E. de Zehrendorf) sobre el punto 77,8, para ayudar a avanzar a la infantería por medio de la destrucción de las armas pesadas enemigas.

#### DESCRIPCIÓN DEL ENEMIGO:

El enemigo ha situado una sección antitanque para el apoyo de la infantería en la línea principal de resistencia en el sector de Schirknitz-Zehrendorf.

El antitanque representado está situado en posición en el punto 79,1 (1 km. al S. de la salida E. de Zehrendorf). La línea principal de resistencia está representada por 2 nidos de ametralladoras, 500 metros delante del antitanque.

#### ACTUACIÓN PREVISTA:

La sección atacante ha atravesado la carretera Zehrendorf-Töpchin y localiza dos ametralladoras en fuego. Los carros disparan y observan sólo hacia delante para descubrir y destruir rápidamente los antitanques que hagan fuego. Los objetivos que se presenten 20 metros a la derecha o a la izquierda de la dirección de marcha de los carros que avanzan, serán destruidos por aplastamiento.

En el curso ulterior del ataque, la defensa dispara desde la dirección once horas contra el grupo de la izquierda.

El Jefe de la sección da por radio al grupo de la derecha la orden: "Situarse en posición y observar mi tiro." Después que el grupo ha localizado el objetivo, da al grupo de la derecha la siguiente orden: "Seguidme", y ataca al anticarro rodeándolo por la izquierda.

Después de terminado favorablemente el ataque, da a la sección la orden de reunirse y continúa el ataque.

#### PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA INSTRUCCIÓN:

1.º Los jefes de carro no deben distraerse disparando sobre los objetivos secundarios (en este caso, ametralladoras), pues su misión principal es reconocer y batir los anticarros.

2.º Si choca la sección contra la defensa, debe obrar según el siguiente principio: un grupo en "posición"; el otro ataca. Cuanto más de prisa se dispare desde los carros parados, antes se impedirá a los sirvientes del anticarro efectuar la puntería.

3.º El Jefe de la sección debe en seguida disparar él mismo, para neutralizar el objetivo peligroso. Solamente después da órdenes a la sección.

4.º Utilizar en el ataque la velocidad, el fuego y la desenfilada.

5.º Después del ataque reunir la sección y continuar la marcha en la dirección de ataque ordenada.

### 23. — MISIONES, MÉTODOS DE COMBATE Y EMPLEO DE LOS CARROS MEDIOS DE COMBATE

El armamento, dotación de municiones y posibilidades de acción del carro medio, determinan su misión en el cuadro de un ataque de carros.

Están especialmente en condiciones de abrir ya el fuego desde grandes distancias, y sobre todo de actuar sobre objetivos acorazados (anticarros, artillería y carros) o a cubierto (nidos de resistencia).

Su aplicación será, por consiguiente, el apoyo y la protección de la primera ola de ataque de carros contra objetivos acorazados.

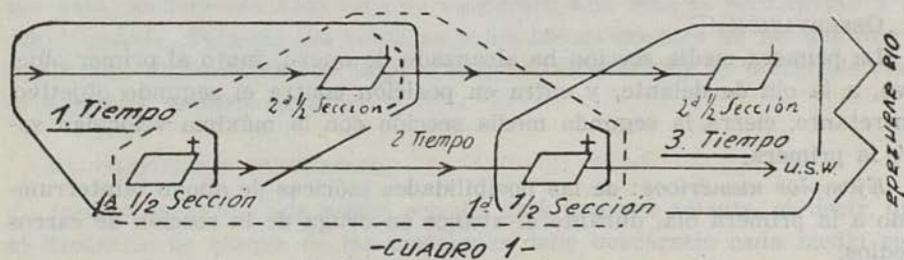
Para estar de acuerdo con su misión, debe garantizarse siempre que pue-

dan apoyar el ataque parados ("en posición") y simultáneamente conservar el enlace con la ola precedente. Esto conduce a dividir la sección en medias secciones que alternan entre hacer alto y disparar, y avanzar rápidamente hacia el próximo alto. Siempre se debe tener la garantía de que una media sección apoya mientras la otra efectúa el cambio de posición hacia adelante. Esto no excluye que, en sectores de combate fuertes, la sección actúe reunida bajo el mando de su jefe. El apoyo debe disponerse, previsoramente, contra las resistencias que sean de esperar con arreglo a la situación del enemigo y al terreno. Por ejemplo, debe establecerse apoyo cuando los carros salgan de terreno cubierto a terreno libre, en las proximidades de alturas, bosques, terrenos cubiertos o sectores difíciles y cuando se alcance la zona de la artillería enemiga, y destruirlos instantáneamente. Si durante el cambio de posición surge por sorpresa un enemigo peligroso, se le bate desde la primera posición desfilada, las mas de las veces haciendo alto.

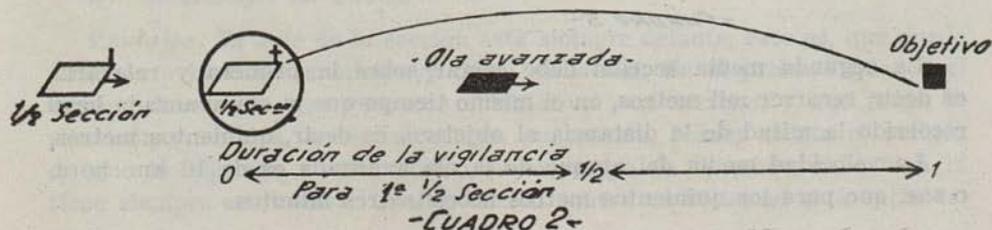
Para el apoyo por medio de una sección, existen dos formas:

- a) actuación escalonada.
- b) actuación en oruga.

a) La primera media sección permanece en posición mientras la segunda la rebasa, cierra sobre la primera ola y después, a su vez, entra en posición (primer tiempo). Después, la segunda media sección es rebasada por la primera, que cierra sobre la ola de delante (segundo tiempo), y así sucesivamente, es decir, cada vez está delante una media sección.

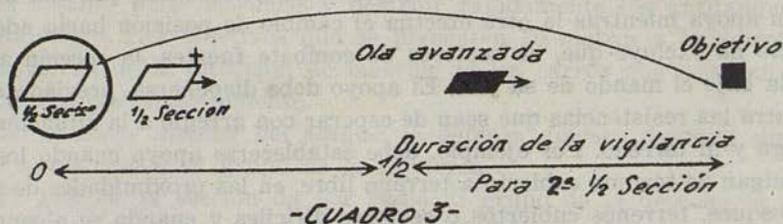


b). Con este sistema de apoyo se mantiene siempre delante la primera media sección, con el jefe de sección, y asume el apoyo durante la primera parte, mientras la segunda media sección cierra y asume el apoyo durante la segunda parte de él, para permitir al jefe de la sección que cierre de nuevo sobre la primera ola.



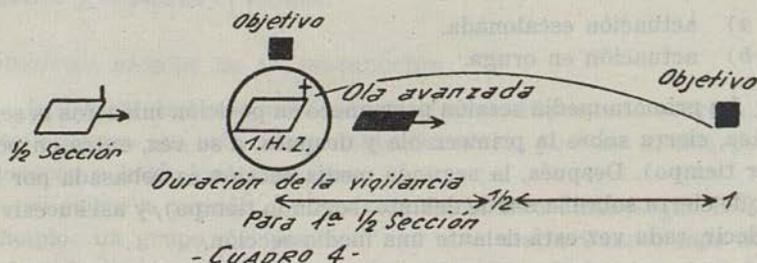
OBSERVACIÓN:

La primera media sección apoya la primera ola desde 0 a  $\frac{1}{2}$ , mientras que la segunda, en ese tiempo, cierra sobre la primera para relevarla.



OBSERVACIÓN:

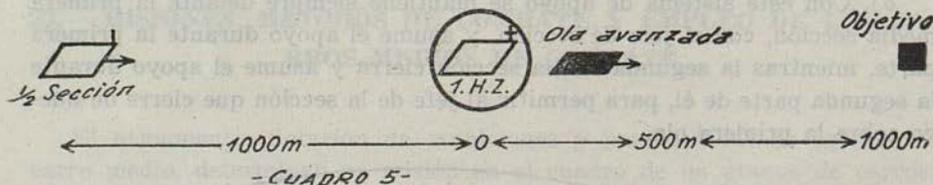
La segunda media sección ha relevado a la primera, que cierra sobre la ola precedente a la máxima velocidad y la alcanza al llegar al objetivo.



OBSERVACIÓN:

La primera media sección ha alcanzado de nuevo, junto al primer objetivo, a la ola de delante, y entra en posición contra el segundo objetivo. Entretanto, cierra la segunda media sección con la máxima velocidad sobre la primera.

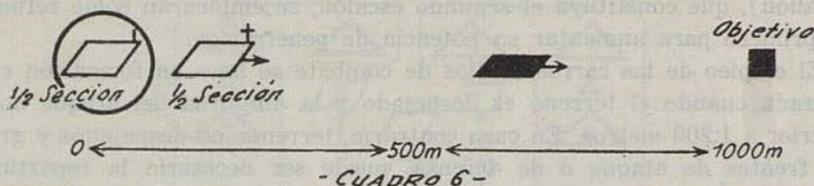
*Ejemplos numéricos:* de las posibilidades teóricas de apoyo ininterrumpido a la primera ola, durante el avance en oruga de la sección de carros medios.



La segunda media sección debe cerrar sobre la primera y relevarla, es decir, recorrer mil metros, en el mismo tiempo que la ola avanzada haya recorrido la mitad de la distancia al objetivo, es decir, quinientos metros.

La velocidad media del ataque de la ola avanzada es de 10 km. hora, o sea, que para los quinientos metros necesita tres minutos.

La velocidad media de la segunda media sección durante el cambio de posición es de 20 km. hora, esto es, que para mil metros son necesarios también tres minutos. De aquí se deduce que queda asegurado el oportuno relevo de la primera media sección:



La segunda media sección ha alcanzado a la primera y la releva. La ola avanzada ataca desde 500 metros al objetivo. La velocidad media, como anteriormente.

La ola avanzada recorre el espacio de 500 metros a 1.000 en tres minutos; la primera media sección, desde 0 a 1.000 en el mismo tiempo, esto es, alcanza a la ola avanzada en el objetivo 1, y entra allí en posición y apoya durante la mitad del camino hasta el objetivo 2.

En general, no es necesario, y en ocasiones no es posible, apoyar a la ola avanzada hasta que haya alcanzado el correspondiente objetivo peligroso para los carros, pues al iniciar el ataque la ola avanzada, y por motivos de seguridad, el apoyo no podrá tener lugar más que hasta 200 metros delante del objetivo. El comienzo del cambio de posición puede, por esto, anticiparse. Con esto se asegurará aún más la proximidad a la ola avanzada. Pesando las ventajas y los inconvenientes de los dos diversos modos de actuación, se llega a la conclusión de que es preferible para el apoyo el sistema en oruga.

a) ACTUACIÓN ESCALONADA.

*Inconvenientes:* Cada media sección está una vez delante, es decir, que el itinerario de ataque de las posiciones debe buscárselo cada media sección por su cuenta.

El Jefe de la sección no tiene su unidad en la mano y no puede emplearla reunida en momentos peligrosos. El Jefe de la segunda media sección puede obrar en contra de los deseos del Jefe de su sección.

b) ACTUACIÓN EN ORUGA.

*Ventajas:* El Jefe de la sección está siempre delante, esto es, que puede dirigirla a base de la misión y de la situación. Es el primero que ve el terreno de ataque, que reconoce el objetivo y el terreno, y que juzga la situación y emplea, en consecuencia, su sección. Nunca existe el peligro de que la segunda media sección se le escape de la mano, más bien la tiene siempre en reserva. Una actuación contra su voluntad está excluida.

Las especiales posibilidades de acción de los carros medios contra los objetivos peligrosos para los carros, pueden encontrar aplicación empleándolos en primer escalón, pues éste tiene la misión de destruir los anticarros y la artillería. Las más de las veces, los carros medios del II grupo (batallón), que constituya el segundo escalón, se emplearán como refuerzo del primero para aumentar su potencia de penetración.

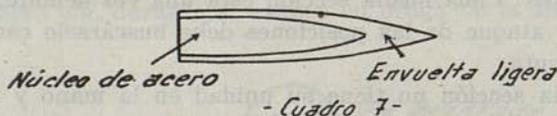
El empleo de los carros medios de combate se hace en formación concentrada cuando el terreno es despejado y la amplitud del ataque no es superior a 1.200 metros. En caso contrario, terrenos no despejados y grandes frentes de ataque o de defensa, puede ser necesaria la repartición por secciones, asignándolas a las compañías de la primera línea.

El empleo de la compañía reunida es, sin embargo, preferible. Los siguientes razonamientos fundamentan esta afirmación: los carros medios existen para la protección y apoyo inmediato e ininterrumpido de la ola avanzada, es decir, que el contacto con la ola avanzada no se debe perder. Esto hace que los carros medios estén siempre, parados o en movimiento, dentro de la zona de acción de las compañías de la línea avanzada.

Los carros medios combaten en posición y están, por consiguiente, especialmente amenazados por anticarros flanqueantes. Para evitar esto, no deben ser colocados inmediatos a las alas sin una protección de carros ligeros; más bien es necesario colocar los carros medios como fuerza principal de combate en el núcleo del ataque, protegidos hacia adelante y hacia los flancos por medio de carros ligeros.

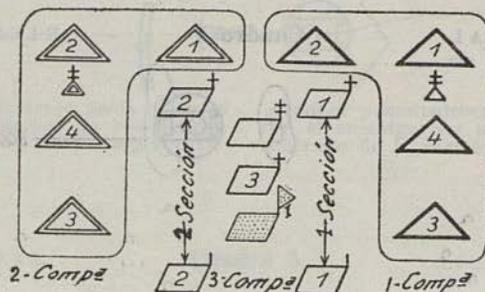
El empleo de los carros medios en combinación con un grupo, puede ser equiparado a un proyectil perforante, al que su construcción le facilita penetrar en la coraza. El núcleo está protegido y guiado por una capa de plomo que le permite la penetración en la resistencia (en este caso, coraza).

Así exactamente debe tener lugar la acción de los carros medios:



Para ello, las compañías de la primera línea adoptan la formación de cuña con intervalos, y únicamente escalonan la segunda y la tercera ola hacia atrás y hacia la derecha o la izquierda, y rodean y protegen de este modo a los carros medios. Esta disposición tiene la ventaja de que la compañía está reunida en la mano de su Jefe, el cual, en el momento necesario, la emplea para una concentración de fuegos o para protección de un flanco, o bien puede, por orden del grupo, ser trasladada o mantenerse a su disposición y organizarse para la defensiva. Esto, evidentemente, no excluye, antes bien requiere, que las secciones colaboren estrechamente con la ola avanzada.

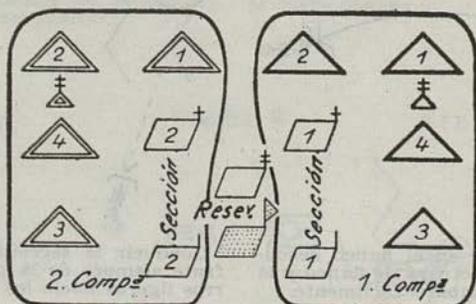
Si tiene lugar la asignación por secciones a las compañías de la primera línea, su empleo tiene lugar disponiéndolas, dentro del escalón interior, análogamente a la compañía cuando se la emplea reunida, pues las



-Cuadro 8-

compañías ligeras emplean también las secciones medias para el apoyo de su ola avanzada.

La desventaja, empero, es: el Jefe de la compañía de carros medios, y con ello también el Jefe del grupo, no tiene su compañía en la mano.

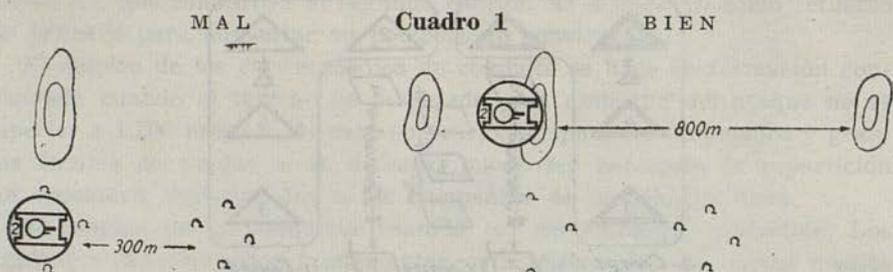


-Cuadro 9-

Queda excluida una acción conjunta de fuegos, despejar un peligro de flanco, trasladar la compañía o dejarla a su disposición.

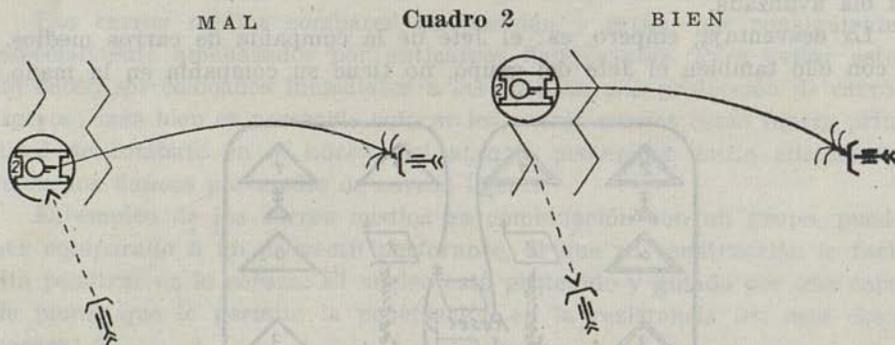
Esta comparación muestra claramente la ventaja del empleo reunido de la compañía, en contra de la asignación por secciones a las compañías de la primera línea.

24. — CUADROS COMPARATIVOS SOBRE:  
LA SECCIÓN DE CARROS MEDIOS EN EL COMBATE



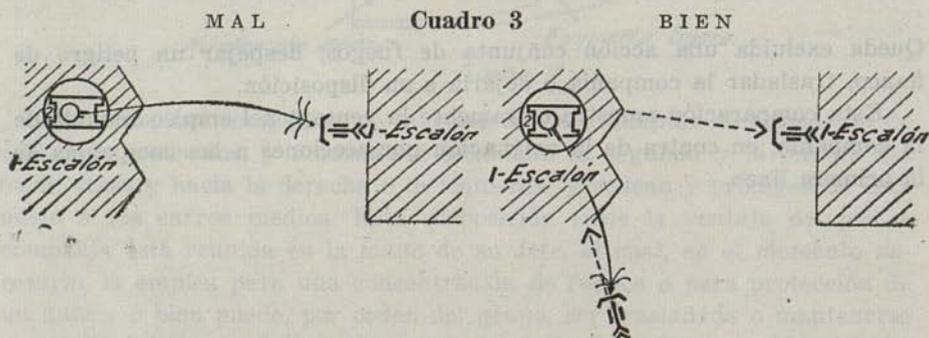
Conducir la sección a través de terrenos cubiertos; ésta tiene pocas posibilidades de acción.

Hacer actuar la sección en terreno libre, con amplio campo de tiro desde alturas o lindes.



Emplear la sección en el flanco descubierto. El anticarro actuará de flanco y la pondrá fuera de combate fácilmente.

Conducir la sección en forma que disfrute siempre de la protección de los carros ligeros hacia los flancos.



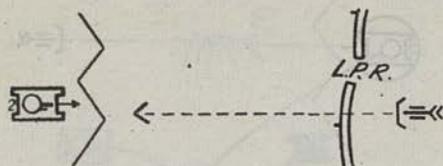
Disparar desde el segundo escalón sobre blancos situados a distancias grandes. Los carros propios del primer escalón pueden verse así amenazados.

No tirar hacia delante desde el segundo escalón más que a distancias medias. Batir, sobre todo, objetivos flanqueantes.

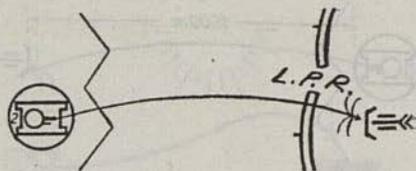
MAL

## Cuadro 4

BIEN



No apoyar la penetración de la primera ola en la línea principal de resistencia. Pueden sobrevenir ya contratiempos al comienzo del combate.

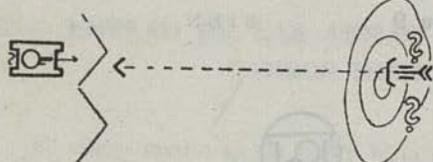


Apoyar principalmente el primer choque con el enemigo por medio del fuego concentrado de la sección.

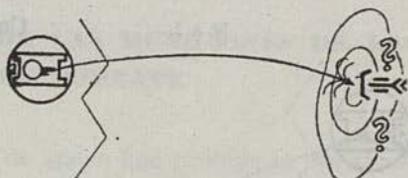
MAL

## Cuadro 5

BIEN



Al aproximarse a una altura, hacer un cambio de posición entre 600 a 800 metros. Contra puntos importantes del terreno, el apoyo debe ser a carro parado.

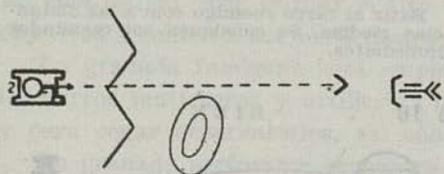


Contra zonas importantes y contra alturas es fundamental efectuar el apoyo con el carro parado.

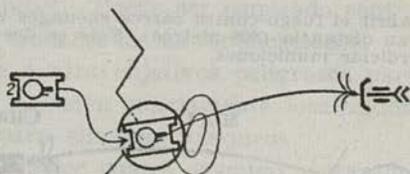
MAL

## Cuadro 6

BIEN



Al recibir fuego durante el cambio de posición, avanzar disparando. La sección está así en inferioridad respecto al antitanque.

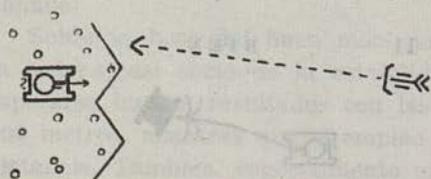


Situarse inmediatamente a cubierto delante o a un costado y batir al enemigo a carro parado.

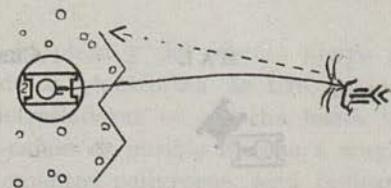
MAL

## Cuadro 7

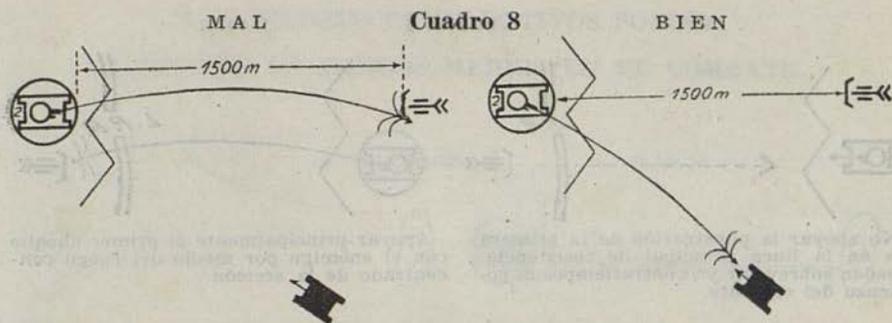
BIEN



Salir sin vigilancia de un terreno cubierto.

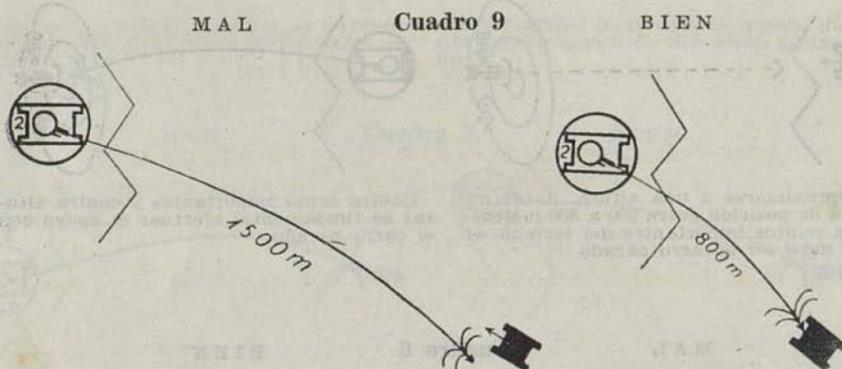


Siempre que se salga de un terreno cubierto, vigilar con el carro parado.



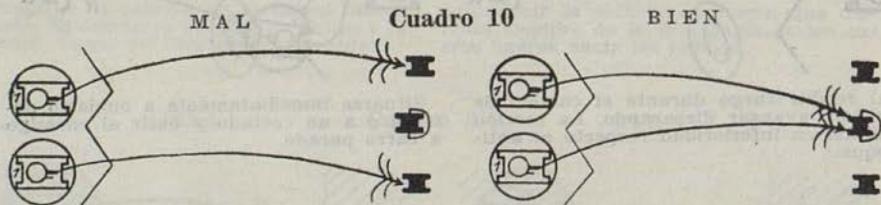
Combatir contra anticarros cuando atacan carros enemigos. El carro enemigo es el adversario más peligroso de los carros.

Detenerse inmediatamente para combatir el carro enemigo.



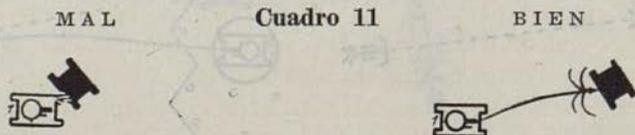
Abrir el fuego contra carros enemigos a gran distancia (800 metros). Esto es desperdiciar municiones.

Batir al carro enemigo sólo a las distancias medias. Se consiguen así resultados inmediatos.



Al defenderse contra carros enemigos, batir primero los objetivos más fáciles.

Batir primero el carro del Jefe y de la radio por concentraciones de fuegos, para destruir la cohesión del enemigo y dejar sin plan su acción.



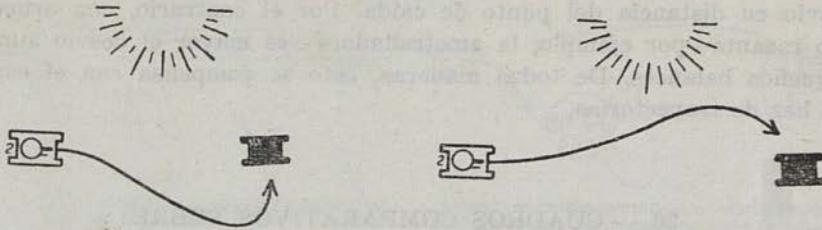
Abordar por choque al carro enemigo es un desatino: los vehículos propios sufren también averías.

Destruir completamente por el fuego al carro enemigo.

MAL

## Cuadro 12

BIEN



Conducir el ataque contra el flanco del carro enemigo cara al sol. A causa del deslumbramiento, se reconocen mal los objetivos.

Es fundamental atacar al enemigo de flanco con el sol a la espalda. La vista y la acción propias son muy buenas; las del enemigo muy malas.

## 25. — EMPLEO DE LAS ARMAS Y DE LAS MUNICIONES DE LOS CARROS MEDIOS DE COMBATE

El carro medio es un carro blindado de apoyo que protege la ola avanzada contra los objetivos peligrosos para los carros. Ya a grandes distancias, se desempeña esta misión con el cañón, empleando granada explosiva, munición fumígena o granada perforante.

La granada explosiva es el proyectil más importante del carro medio. Es a propósito para batir objetivos enemigos protegidos (anticarros y artillería) y objetivos animados (ante todo, objetivos de superficie amplia). En este último caso, utilizar el tiro de rebote. Puede ser empleado contra objetivos a cubierto, así como contra las troneras de las fortificaciones.

La granada fumígena será empleada contra objetivos peligrosos para los carros (anticarros y artillería) que no estén exactamente localizados, y para cegar observatorios, así como para eliminar flanqueos.

La granada perforante encuentra su empleo contra enemigo acorazado. No abrir el fuego a más de 800 metros. Se la emplea también contra las troneras de las fortificaciones permanentes.

Contra objetivos animados se emplea preferentemente la ametralladora; pero generalmente a no más de 400 metros. Por regla general, hará el disparo desde "posición". Si se revelan durante los cambios de posición algunos objetivos fáciles o peligrosos, se podrá también hacer fuego marchando.

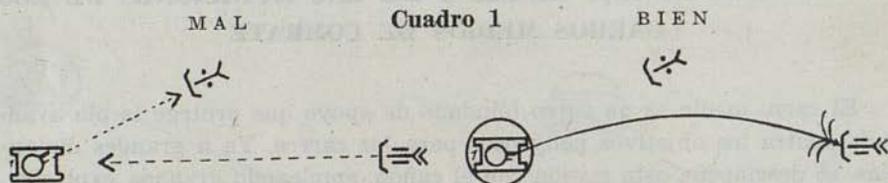
Sobre la base del buen montaje de la pieza y del amplio apoyo de la cadena, así como de la estabilidad de la plataforma de tiro, pueden esperarse buenos resultados con las ametralladoras en marcha hasta los 400 metros, mientras que el empleo del cañón es posible incluso a mayor distancia. También, especialmente en momentos peligrosos, está indicado el empleo de proyectiles fumígenos.

Se explica la eficacia por el hecho de la curvatura de la trayectoria del

cañón, con lo cual, aun con fuertes vaivenes del carro, es pequeño el desvío en distancia del punto de caída. Por el contrario, con armas de tiro rasante—por ejemplo, la ametralladora—es mayor el desvío aun con pequeños balances. De todas maneras, esto se compensa con el espesor del haz de trayectorias.

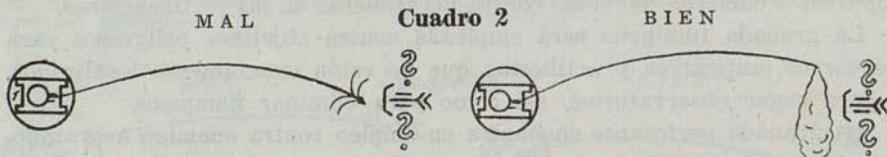
26. — CUADROS COMPARATIVOS SOBRE:

**EMPLEO DE LAS ARMAS Y DE LAS MUNICIONES DEL CARRO MEDIO DE COMBATE**



Disparar sobre una ametralladora situada lateralmente respecto a la dirección de marcha. La dotación del carro se distrae y no descubre el objetivo verdaderamente peligroso.

Con arreglo a la misión, preocuparse únicamente de los objetivos peligrosos para los carros, evitando así las grandes pérdidas que produciría la defensa.



Disparando con granada rompedora sobre un objetivo localizado sin exactitud, se consiguen pocos resultados.

Cegar las vistas de la supuesta defensa con una granada fumígena, impidiendo así su acción.



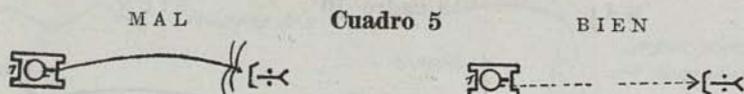
Emplear granadas fumígenas contra objetivos de infantería.

Eliminar los objetivos superficiales de la infantería por tiro de rebote con granadas rompedoras.



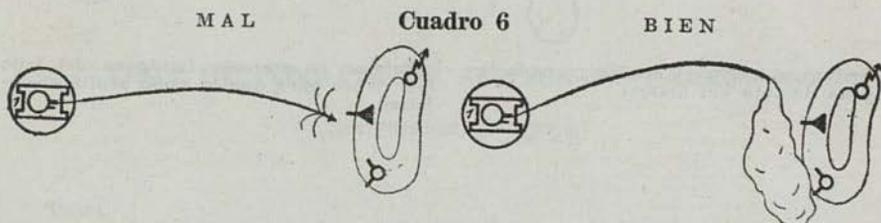
Cuando, al cambiar un carro de posición, contesta con granada rompedora al anticarro que le hace fuego.

Cegar inmediatamente al anticarro con una granada fumígena, ocupar la posición más próxima y aniquilar al anticarro con granada rompedora.



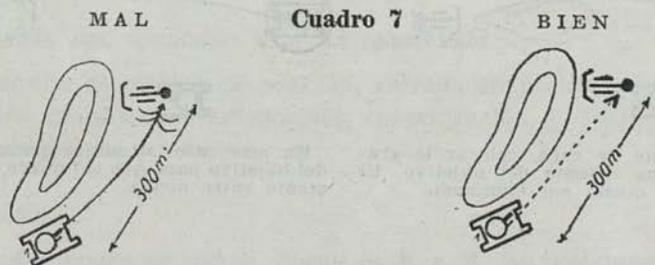
Batir una ametralladora con granada rompedora. Es desperdiciar municiones.

Contra estos objetivos emplease la ametralladora.



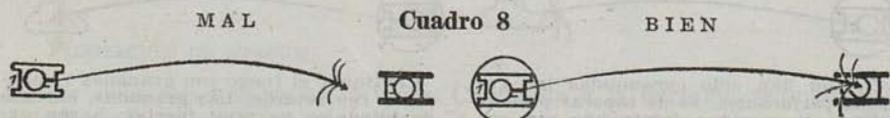
Intentar la eliminación de un observatorio por medio de granadas rompedoras.

Un observatorio se ciega con granadas fumígenas.



A distancias cortas tratar de destruir los sirvientes de una pieza con granadas rompedoras.

En esta situación, basta el empleo de la ametralladora para destruir el objetivo animado.



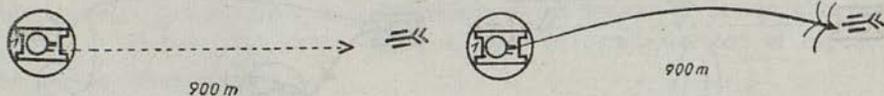
Disparar con el carro en marcha contra carros enemigos, empleando granada rompedora.

Disparar desde "posición" con granada perforante (a no más de 800 metros).

MAL

Cuadro 9

BIEN



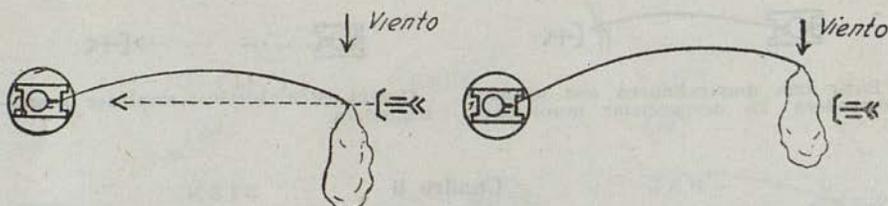
Disparar a 900 metros con la ametralladora sobre un anticarro que esté entrando en batería.

Batir con granada rompedora el anticarro que esté entrando en batería.

MAL

Cuadro 10

BIEN



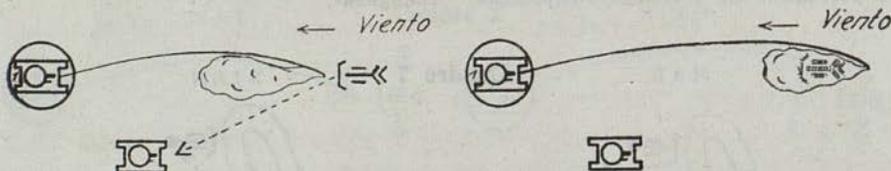
Con viento lateral, poner la granada fumígena delante del blanco.

Colocar la granada fumígena del lado del viento para que la nube oculte el objetivo.

MAL

Cuadro 11

BIEN



Con el viento de cara, colocar la granada fumígena delante del objetivo. El anticarro no queda así eliminado.

En este caso, situar la granada detrás del objetivo para que así quede ésta totalmente entre niebla.

MAL

Cuadro 12

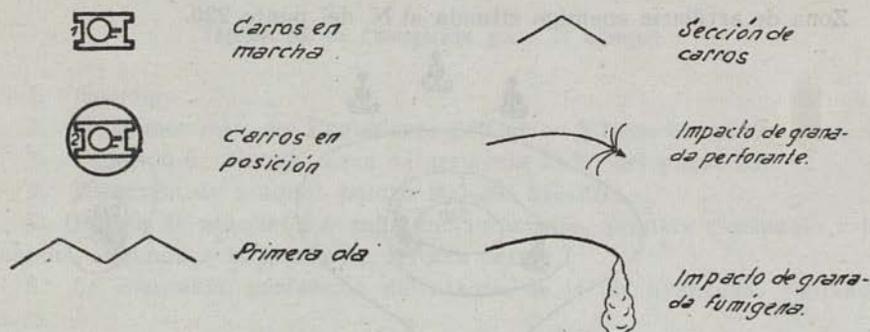
BIEN



Cuando han sido consumidas las granadas perforantes, es de esperar poco resultado si se sigue disparando con granadas rompedoras sin retardo. Las granadas hacen explosión en el exterior del carro.

Continuar el fuego con granadas rompedoras con retardo. Las granadas, en caso de blindajes no muy fuertes, harán explosión en el interior del carro.

*SIGNOS CONVENCIONALES PARA LOS CUADROS FALSOS Y CIERTOS  
SOBRE CARROS MEDIOS.*



En ellos, el número situado a la izquierda indica que se trata de una media sección (2 carros) o de un carro aislado.

**27. — TEMA DE COMBATE DE SECCIÓN DE CARROS MEDIOS**

(Instrucción de apoyo)

**TEMA:**

Apoyo de la ola avanzada en la posición de resistencia enemiga por una sección de carros medios; eliminación de una amenaza de flanco.

**FINALIDAD DEL EJERCICIO Y DE LA ENSEÑANZA:**

Instrucción de cambio de posición, entrada en posición, localización y destrucción de objetivos antitanques, concentración de fuegos y eliminación de un peligro del flanco.

**SITUACIÓN:**

Unidades azules de carros atacan de S. a N. las posiciones defensivas enemigas, cuya línea principal va por la carretera del pueblo A al pueblo B.

El primer batallón del Regimiento de Carros n.º 8 constituye el primer escalón.

**FORMACIÓN DE ATAQUE:**

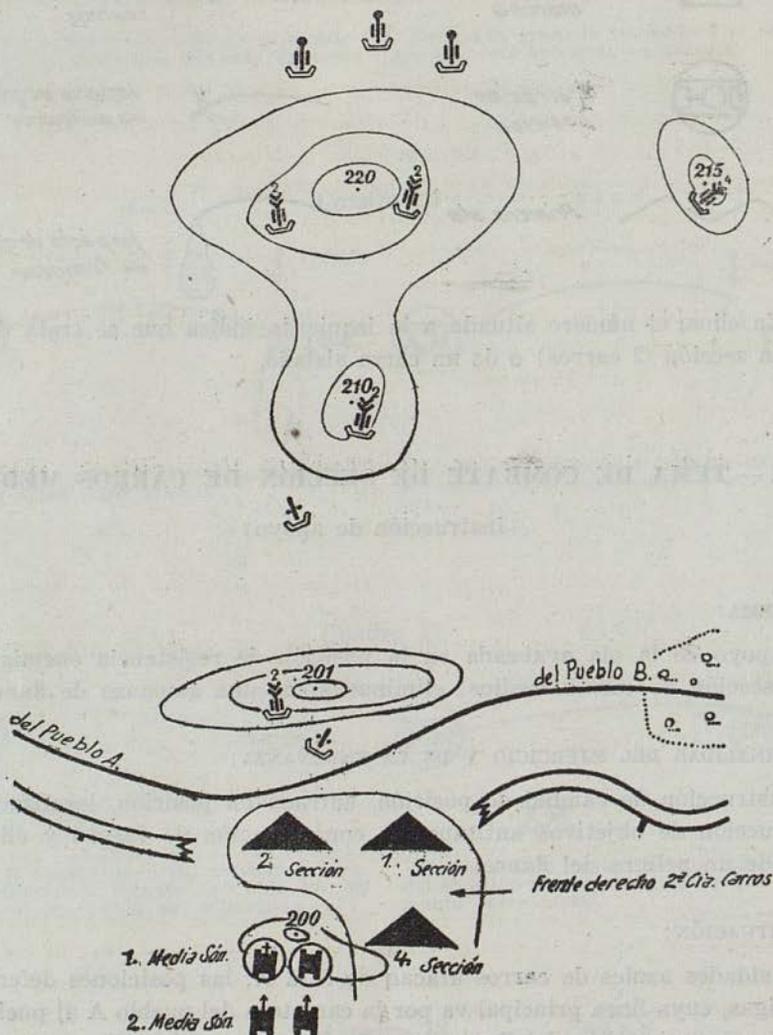
En cuña con intervalos, primera Compañía a la derecha, segunda a la izquierda, tercera detrás.

MISIÓN:

Destrucción de anticarros y artillería.

OBJETIVO:

Zona de artillería enemiga situada al N. del punto 220.



UNIDAD EJECUTANTE:

Segunda sección, tercera Compañía, Regimiento de Carros 8.

SITUACIÓN INICIAL:

Ola avanzada del escalón de ataque, 500 metros al N. del punto 200.

#### SECCIÓN EJECUTANTE:

Con la primera media sección en posición en las proximidades del punto 200; segunda media sección cambiando de posición hacia el punto 200.

#### Orden de la Compañía para el ataque

1. Enemigo .....
2. El primer Bón, del Regimiento de Carros 8 tiene la misión.....
3. Objetivo de ataque: zona de artillería al N. del punto 220.
4. Dirección de ataque: puntos 200-201-210-220.
5. Forma de ataque: En cuña con intervalos, primera Compañía a la derecha, segunda a la izquierda, tercera detrás.
6. 3.<sup>a</sup> compañía, protección del ataque de la ola avanzada, vigilando hacia:  
a). Punto 201; b) Punto 210; c) Punto 220; d) Artillería al N. de 220 concentraciones de fuego sobre estos objetivos.
7. El apoyo se efectuará:  
1.<sup>a</sup> Sección .....
- 2.<sup>a</sup> sección; a) desde el punto 200 contra el punto 201.  
b) " " 201 " " 210.  
c) " " 210 " " 220.

Desde aquí, actuación reunida de toda la sección. Cuando alcance la ola avanzada el punto 220, se deberá asegurar:

d) Protección contra la artillería situada al N. del punto 220 desde la posición del punto 220.

3.<sup>a</sup> sección .....

8. Yo marcho detrás de la 1.<sup>a</sup> sección.

#### DESCRIPCIÓN DEL ENEMIGO:

El enemigo tiene una posición defensiva, cuya línea principal corre del pueblo A al pueblo B.

Para apoyo de su infantería contra los carros, ha situado en el punto 201 la primera sección de la 14 compañía del Regimiento de Infantería n.º 1 (más dos piezas); en el punto 210, la 2.<sup>a</sup> sección (más dos piezas). Para protección de la zona de artillería, está preparando el empleo de una sección de la 1.<sup>a</sup> compañía del grupo anticarro n.º 1 en cada uno de los puntos 220 y 215.

#### ACTUACIÓN PREVISTA:

La 2.<sup>a</sup> media sección releva a la 1.<sup>a</sup> en el punto 200, y esta última, por su parte, a la máxima velocidad, cierra sobre la ola avanzada y la alcanza

en el punto 201. Durante la marcha destruye una ametralladora con el fuego del carro; 200 metros antes del punto 201, el Jefe de la sección da por radio a la segunda media sección la orden siguiente: ¡Berta 2! ¡cambio de posición!, ;;cambio de posición!! ¡listo!

La 1.<sup>a</sup> media sección hace fuego en posición en el punto 201 contra el anticarro situado junto al punto 210. Cuando la ola avanzada ha alcanzado la mitad de la distancia al punto 210 (simultáneamente ha cerrado la 2.<sup>a</sup> media sección sobre la 1.<sup>a</sup>), da por radio el Jefe de la sección la orden ¡Berta 1.<sup>a</sup>!; ¡cambio de posición!; ¡cambio de posición!, y marcha a gran velocidad hacia la ola avanzada, que alcanza en el punto 210. 300 metros antes, llama por radio a la segunda media sección, y con toda la sección reunida entra en posición en el punto 210 para hacer fuego sobre los anticarros del punto 220.

Cuando se dispone a hacer con la primera media sección el cambio de posición al punto 220, recibe el siguiente radio del Jefe de la compañía:

—Berta: ¡2 horas!; ¡600!; ¡anticarros! ¡En posición! ¡Listo!

A continuación transmite este radio a la 2.<sup>a</sup> media sección, agregando: "niebla", mientras que él marcha con la primera media sección hacia el punto 220 y dispara desde allí, también con fumígenas, contra el punto 215. En el punto 220 se establece en posición para destruir la artillería situada al Norte de la cota 220.

#### PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA INSTRUCCIÓN:

1. Apoyo ininterrumpido por la sección empleada en oruga.
2. La primera media sección asume siempre la primera parte del apoyo, esto es, hasta la mitad de la distancia al objetivo, mientras que la segunda media sección asume la segunda mitad hasta 200 metros antes del objetivo.
3. Entrar en posición siempre tras ondulaciones del terreno o arbustos. Prestar atención a la tonalidad oscura del fondo y del suelo.
4. Estando en posición, se debe reconocer el objetivo, batirlo y reconocer el itinerario para la nueva posición.
5. No observar solamente hacia adelante, sino también hacia los flancos.
6. No olvidar la observación próxima hacia la infantería y los zapadores enemigos (radiotelegrafistas, ametralladoras).
7. Emplear las armas y las municiones con arreglo al efecto que se desea. Por consiguiente, contra anticarros, hacer fuego en posición a gran distancia con el cañón; contra ametralladoras, granada rompedora; hasta 200 metros, fuego de ametralladora con trazadora; contra objetivos de flanco peligrosos, no exactamente localizados, con el carro en marcha o parado, fumígenos.

28. — LOS CARROS EN EL COMBATE CONTRA OBRAS DE FORTIFICACIÓN PERMANENTE ("BUNKER")

Por medio de los carros de combate, el atacante está en condiciones de aproximar los sirvientes de ametralladoras y cañones anticarros rápidamente, y a cubierto del fuego de ametralladoras, a las obras fortificadas, y de emplearlos así a poca distancia y con toda eficacia.

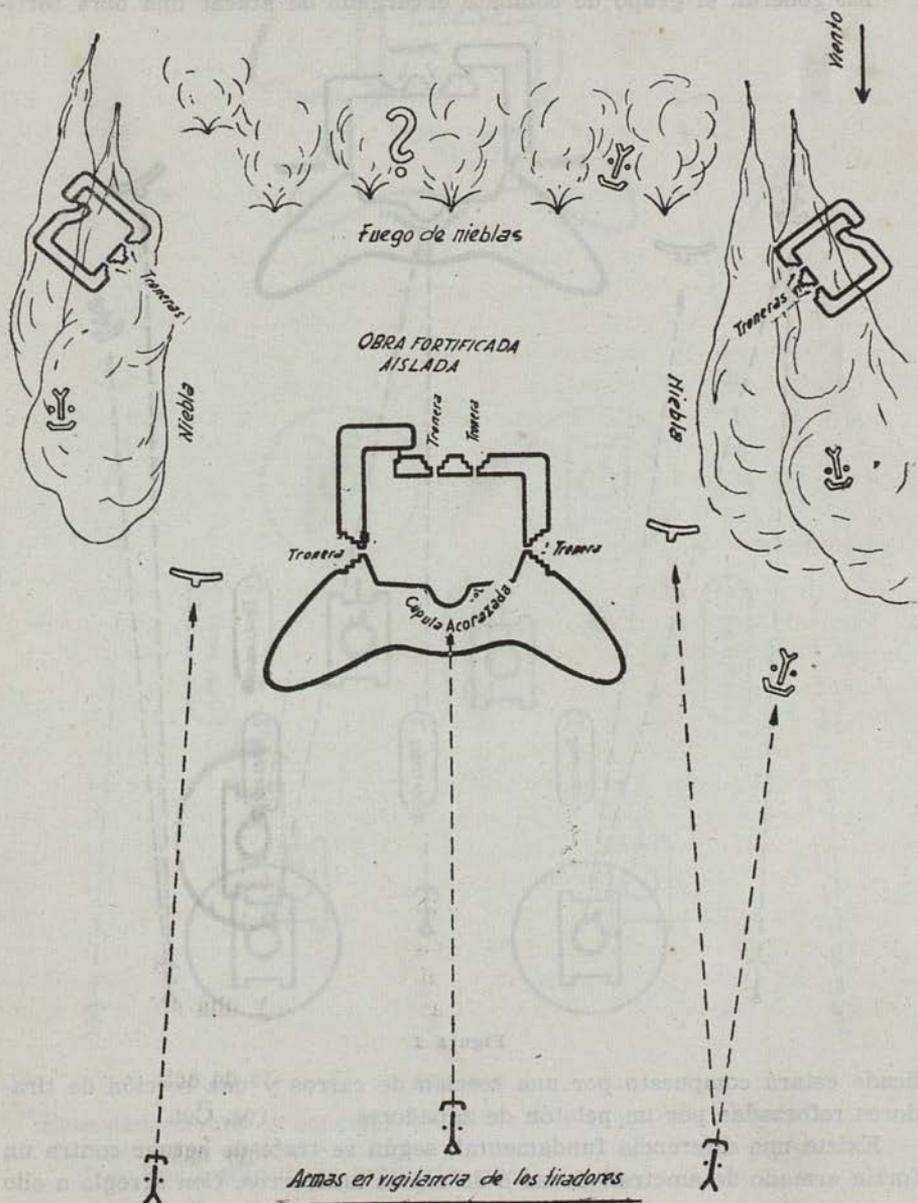


Figura 1

Los carros II a IV son los más adecuados para su empleo contra obras fortificadas.

El empleo de los carros se realiza generalmente en grupos de combate constituidos por carros, tiradores y zapadores, con la cooperación de la artillería.

En general, el grupo de combate encargado de atacar una obra forti-

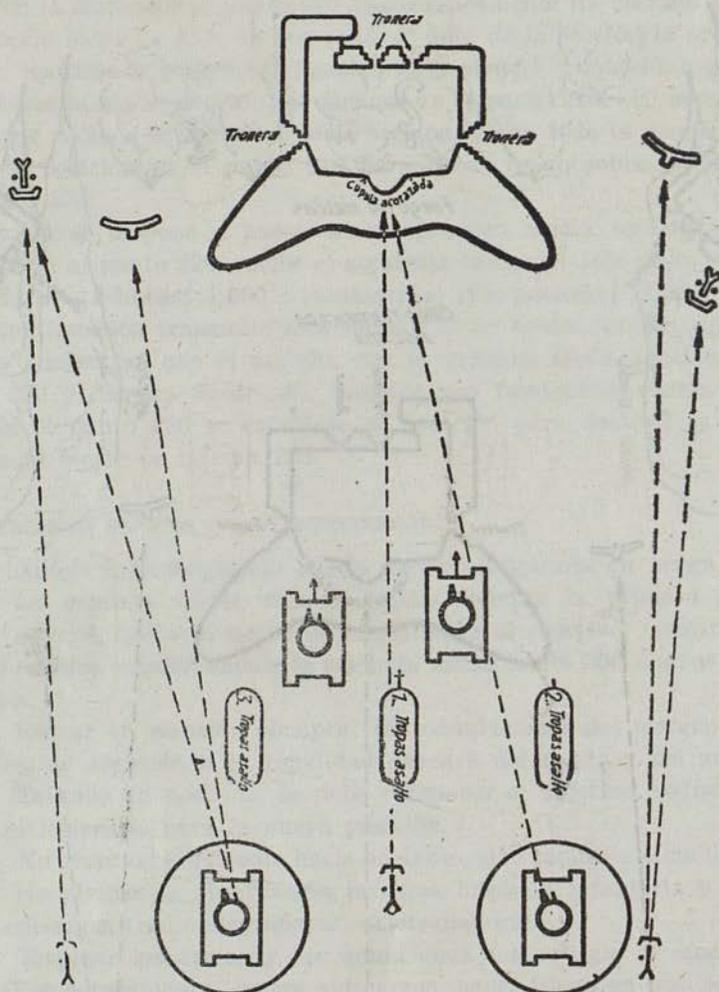


Figura 2

ficada estará compuesto por una sección de carros y una sección de tiradores reforzadas por un pelotón de zapadores.

Existe una diferencia fundamental, según se trate de actuar contra un fortín armado de ametralladoras o de armas anticarros. Con arreglo a ello se regula la fuerza del grupo de combate. El último caso será el más

frecuente, pues también los fortines provistos de ametralladoras están dotados, la mayor parte de las veces, de un fusil anticarro supletorio.

Durante el ataque se trata de aislar el "Bunker" para atacarlo con el grupo de combate.

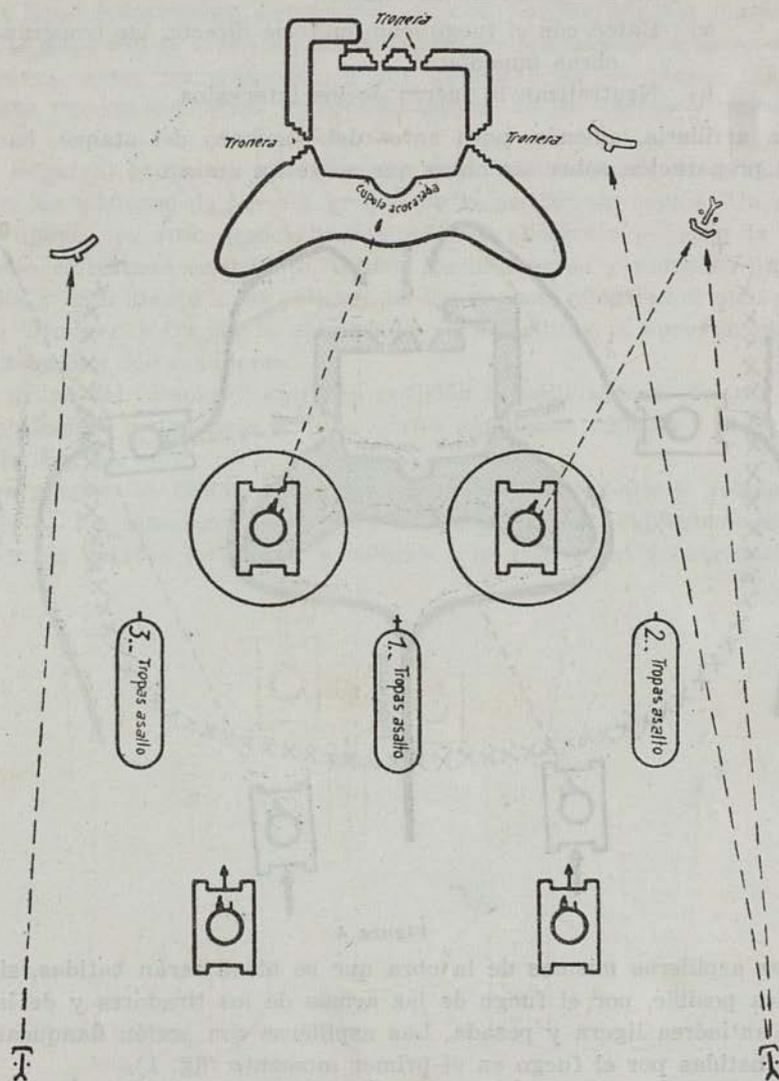


Figura 3

Este aislamiento se consigue:

1. — Por medio de la artillería, que:

a) Ciega las obras inmediatas mediante proyectiles fumígenos.

- b) Destruye la fuerza de los intervalos.
- c) Bate la artillería enemiga.

2.—Por medio de las armas pesadas de los tiradores y de la artillería antiaérea, las cuales:

- a) Baten con el fuego, con puntería directa, las troneras de las obras inmediatas.
- b) Neutralizan la fuerza de los intervalos.

La artillería, además, poco antes del comienzo del ataque, hace una corta preparación sobre las obras que se van a atacar.

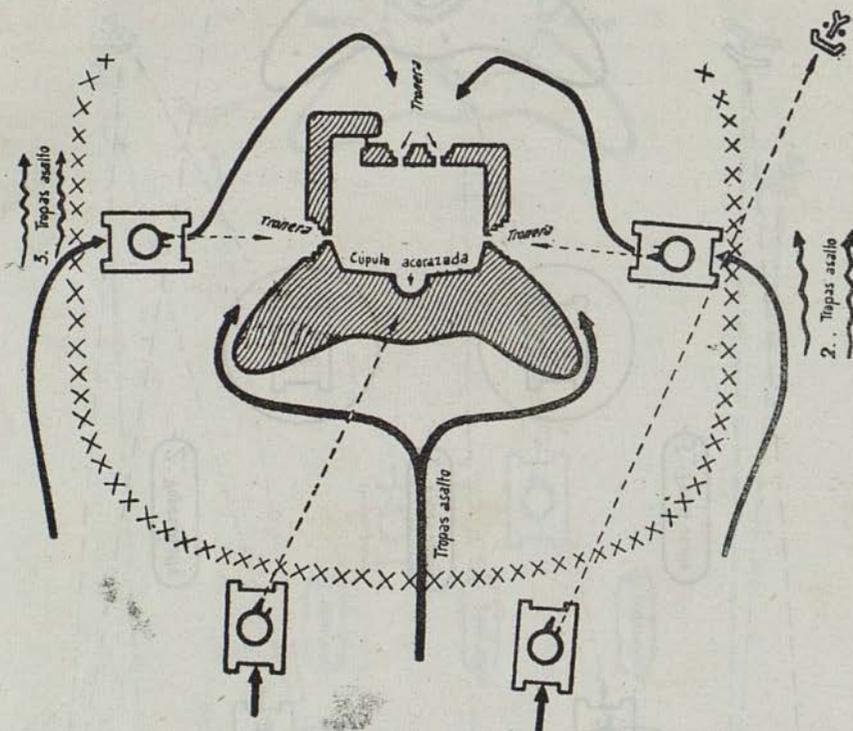


Figura 4

Las aspilleras mismas de la obra que se ataca serán batidas, siempre que sea posible, por el fuego de las armas de los tiradores y de la artillería antiaérea ligera y pesada. Las aspilleras con acción flanqueante no serán batidas por el fuego en el primer momento (fig. 1).

Bajo la protección de este fuego se aproxima el grupo de combate a la obra. Otras unidades de tiradores atacan los intervalos.

Un grupo de carros de combate apoya el avance por medio de disparos directos contra las cúpulas y aspilleras de la obra, neutralizando los intervalos inmediatos, mientras otro grupo avanza en cooperación con los tiradores (fig. 2).

Situándose a cubierto, entra en posición y releva en la misión de apoyo al otro grupo de carros, el cual, por su parte, cierra hacia adelante y entra en posición, después de lo cual avanza el otro de nuevo (fig. 3).

Los tiradores avanzan, entretanto, lo más rápidamente que pueden. Se despojan para ello de todos los útiles que no les son necesarios de momento (explosivos, sacos terreros, etc.) y los depositan en los carros. Algunos tiradores pueden encontrar protección detrás de los carros y pegados a ellos.

Al llegar el grupo en aproximación ante la alambrada de la obra, se dividen las misiones de los dos grupos de la sección de carros. Un grupo (el de apoyo) se sitúa generalmente ante el obstáculo y vigila la obra, así como el terreno colindante, contra los anticarros y nidos de ametralladoras, y está atento a los peligros de los flancos, mientras el otro grupo (grupo "Bunker") arrolla la alambrada para facilitar la aproximación de los tiradores y los zapadores.

El grupo del "Bunker" entra en posición inmediatamente delante de la obra, y dispara a distancia mínima contra aspilleras, cúpulas y puertas de entrada (fig. 4).

Los grupos de tiradores ocupan el terreno inmediato y protegen el trabajo de los zapadores, los cuales hacen saltar con explosivos las troneras y las puertas de acceso, y obligan a la guarnición a entregarse.

El presente informe es el resultado de un estudio que se ha realizado en el curso de la presente campaña electoral, y que tiene por objeto dar a conocer a los electores los principios y bases de la política que se propone seguir el Partido Socialista.

Los principios que se proponen son: la independencia, la libertad, la justicia social, la paz y la fraternidad. Estos principios son la base de la política que se propone seguir el Partido Socialista, y que tiene por objeto dar a conocer a los electores los principios y bases de la política que se propone seguir el Partido Socialista.

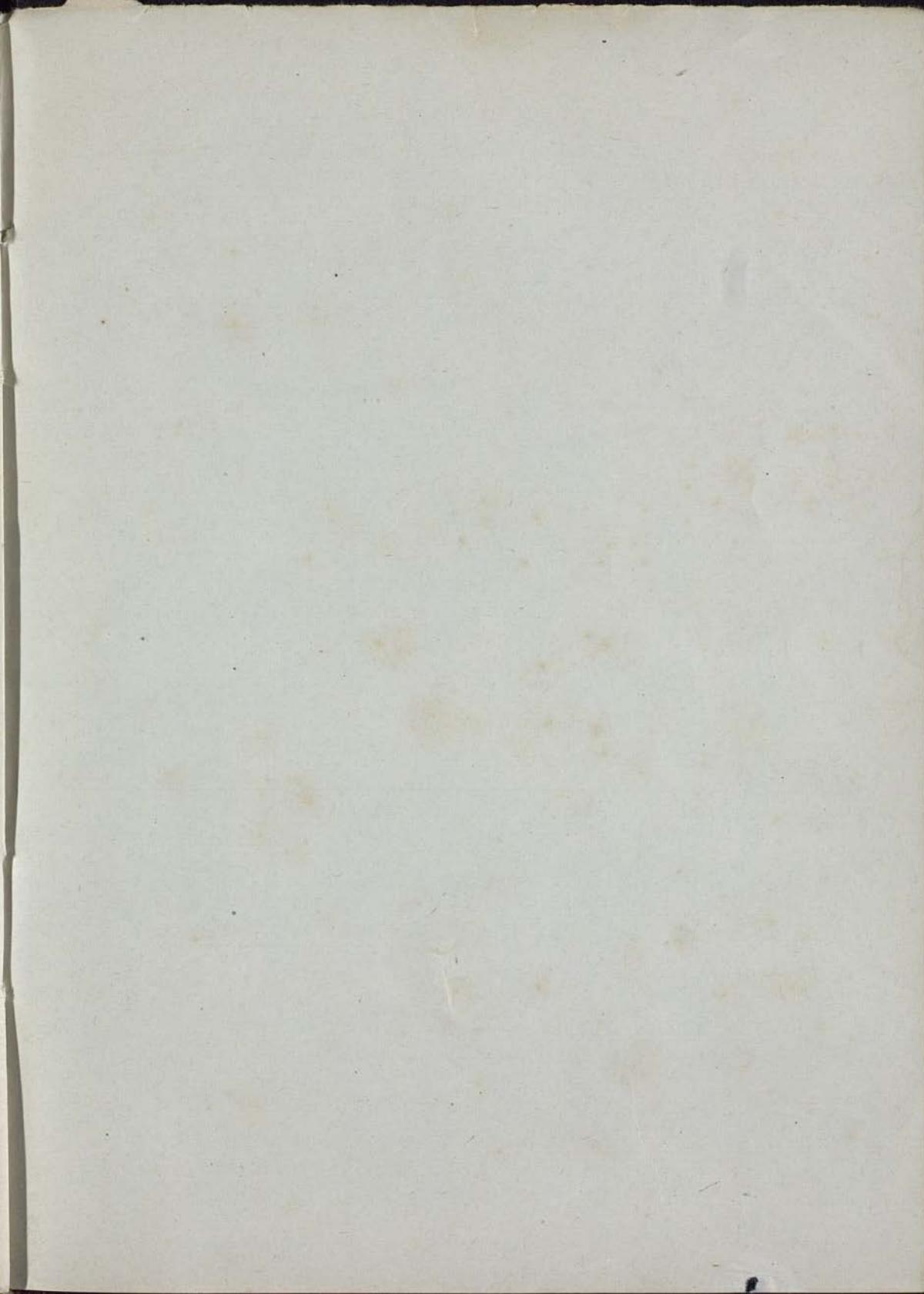
Al llegar al fin de este estudio, se puede afirmar que el Partido Socialista es el único que se propone seguir los principios y bases de la política que se propone seguir el Partido Socialista, y que tiene por objeto dar a conocer a los electores los principios y bases de la política que se propone seguir el Partido Socialista.

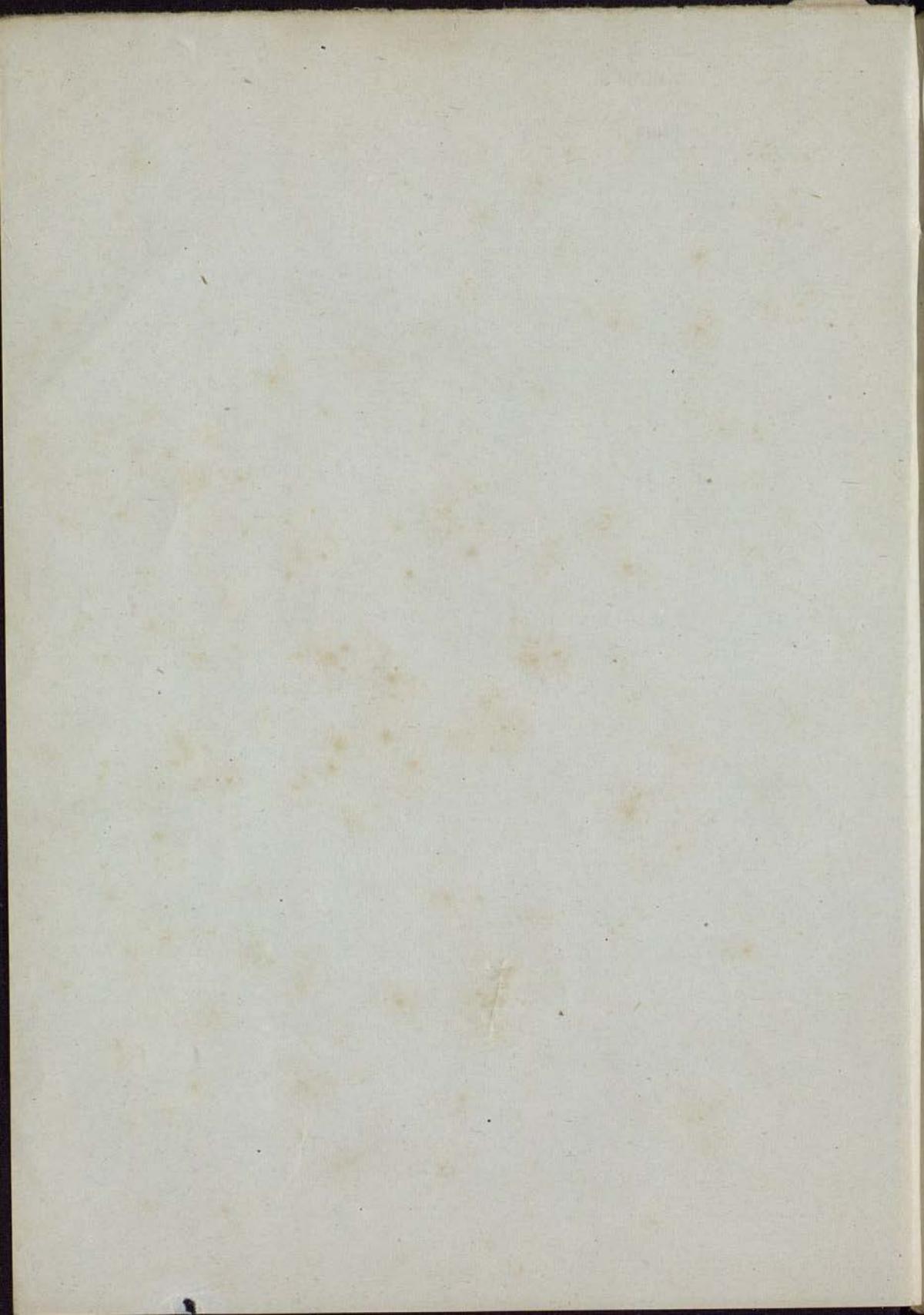
El programa que se propone seguir el Partido Socialista, es el programa de la independencia, la libertad, la justicia social, la paz y la fraternidad. Este programa es el programa que se propone seguir el Partido Socialista, y que tiene por objeto dar a conocer a los electores los principios y bases de la política que se propone seguir el Partido Socialista.

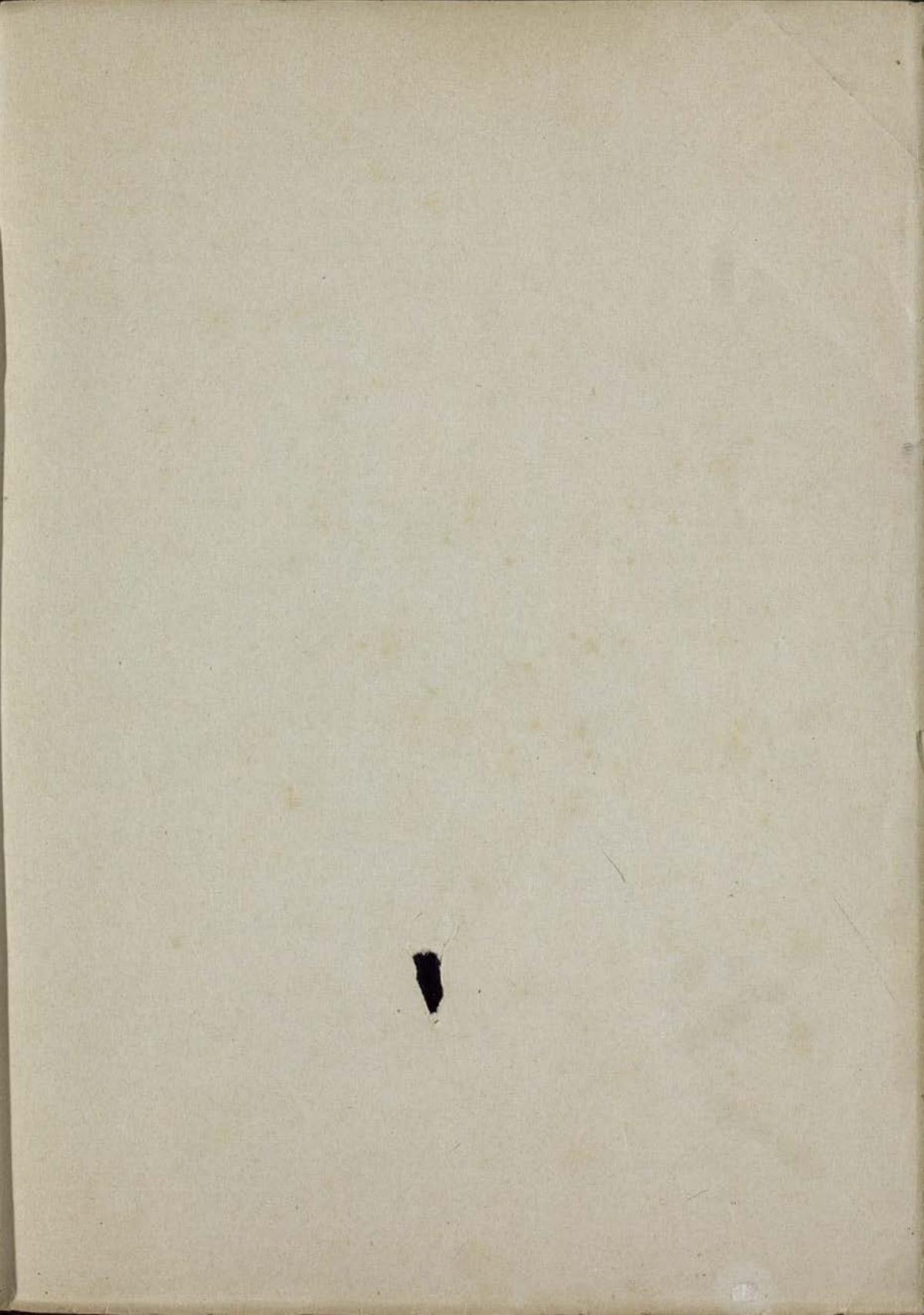


El presente informe es el resultado de un estudio que se ha realizado en el curso de la presente campaña electoral, y que tiene por objeto dar a conocer a los electores los principios y bases de la política que se propone seguir el Partido Socialista.

Los principios que se proponen son: la independencia, la libertad, la justicia social, la paz y la fraternidad. Estos principios son la base de la política que se propone seguir el Partido Socialista, y que tiene por objeto dar a conocer a los electores los principios y bases de la política que se propone seguir el Partido Socialista.







✓ 1000 ✓



Precio: Quince pesetas