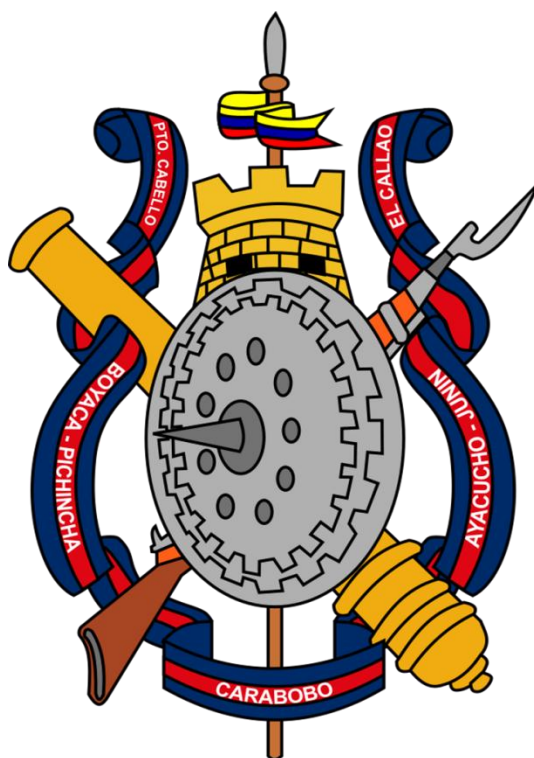


REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA DEFENSA  
FUERZA ARMADA NACIONAL BOLIVARIANA  
EJÉRCITO BOLIVARIANO



DOCTRINA MILITAR BOLIVARIANA  
(SUB-TAREA TERRESTRE)

**MANUAL DE MARCHA Y VIVAC PARA LOS MIEMBROS  
DE LA FUERZA ARMADA NACIONAL BOLIVARIANA**

Caracas, 30 de enero del 2026

Elaborado por el Grupo de Trabajo Organización y Doctrina de la Dirección de Apresto Operacional del Ejército Bolivariano y aprobado por la Subtarea "Terrestre".

NO CLASIFICADO

NO CLASIFICADO

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA DEFENSA  
FUERZA ARMADA NACIONAL BOLIVARIANA  
EJÉRCITO BOLIVARIANO

**DEL :** M/G. Comandante General del Ejército Bolivariano.  
**ASUNTO:** Manual de marcha y vivac para los miembros de la Fuerza Armada Nacional Bolivariana.

**1. PROPÓSITO:**

El objetivo de este manual es proporcionar las técnicas y procedimientos que permitan el traslado de personal, material y equipo desde un punto de origen hasta un punto final o punto destino, con la finalidad de ampliar y perfeccionar los conocimientos, habilidades y destrezas del personal miembros de la FANB, aplicando de manera correcta lo establecido en las Leyes y Reglamentos vigentes lo referente al uso de armas y proporcionalidad de la fuerza.

**2. VIGENCIA:**

Esta publicación entrará en vigencia a partir de la fecha de su promulgación y tendrá un lapso de aplicación de tres (03) años para su primera revisión.

**3. DISTRIBUCIÓN:**

Efectúese de acuerdo con la lista de distribución.

**4. INSTRUCCIONES ESPECIALES:**

- a. Las observaciones y aportes a este documento deberán enviarse por escrito al Comité de Doctrina del Ejército Bolivariano, para el análisis, revisión, modificación y publicación.
- b. Este manual deja sin efecto cualquier otro documento que colide con lo establecido en este.

Caracas, 30 de enero del 2026.



**JOHAN ALEXANDER HERNANDEZ LÁREZ**  
**MAYOR GENERAL**  
**COMANDANTE GENERAL DEL EJÉRCITO BOLIVARIANO**

1  
NO CLASIFICADO

“PÁGINA DEJADA EN BLANCO A EX PROFESO”

II  
NO CLASIFICADO

## ÍNDICE

	<b>PÁG.</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	3
<b>CAPÍTULO I GENERALIDADES</b> .....	5
1. MISIÓN DE LA MARCHA.....	6
2. CARACTERÍSTICAS DE LAS MARCHAS A PIE.....	6
3. CLASIFICACIÓN DE LAS MARCHAS A PIE.....	7
4. TIPOS DE MARCHA A PIE .....	7
5. TERMINOS USADOS EN LAS MARCHAS.....	8
<b>CAPÍTULO II FACTORES QUE AFECTAN LAS MARCHAS</b> .....	14
1. GENERALIDADES.....	14
2. EFECTOS DE LAS CONDICIONES DEL TIEMPO .....	14
3. PLANES Y ORDENES .....	15
4. DISCIPLINA DE MARCHA .....	15
5. DISCIPLINA EN LA DISTRIBUCIÓN Y CONSUMO .....	16
6. LA CONDICION FÍSICA Y MENTAL .....	17
7. LA MORAL.....	17
<b>CAPÍTULO III TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE LA MARCHA</b> .....	20
1. ORGANIZACIÓN DE LA MARCHA .....	20
2. MEDIDAS PARA EL CONTROL Y LA COORDINACIÓN DE LA MARCHA.....	20
3. SEGURIDAD .....	21
4. RECONOCIMIENTO.....	21
5. FORMACIÓN PARA LA MARCHA .....	21
6. MEDIOS DE COMUNICACIONES.....	21
7. ETAPA DE MARCHA .....	22
8. VELOCIDAD DE MARCHA .....	22
9. EL PASO Y LA CADENCIA .....	22
10. EL MARCADOR DE PASO.....	23
11. EFECTO DE ACORDEON.....	23
12. DISTANCIA ENTRE LOS HOMBRES .....	24
13. MARCHAS NOCTURNAS.....	24
14. MARCHAS FORZADAS.....	24
15. ALTOS.....	24
<b>CAPÍTULO IV DEBERES DE LOS MIEMBROS DE LA UNIDAD DE MARCHA</b> .....	28
1. GENERALIDADES .....	28
2. DEBERES DEL COMANDANTE DE PELOTÓN .....	28
3. DEBERES DEL GUARDIA DE TRANSITO.....	29
4. MISIONES DE SEGURIDAD .....	29

“PÁGINA DEJADA EN BLANCO A EX PROFESO”

# INTRODUCCIÓN

La dinámica de la guerra moderna y las particularidades de la Seguridad de la Nación exigen que los integrantes de la Fuerza Armada Nacional Bolivariana posean una preparación integral, donde la movilidad y la capacidad de sostenimiento en el terreno constituyan la base del éxito operacional. El presente Manual de Marcha y Vivac surge como una herramienta doctrinaria fundamental, diseñada para estandarizar los procedimientos que rigen el desplazamiento y el estacionamiento de las tropas en cualquier escenario geográfico de nuestra geografía patria.

La marcha no debe ser entendida simplemente como el acto de trasladarse de un punto a otro; es, en esencia, una maniobra táctica que pone a prueba la disciplina, la resistencia física y la cohesión de la unidad. En el marco de la Doctrina Militar Bolivariana y el concepto de la Popular Prolongada, la capacidad de mover personal, material y equipo de manera eficiente, silenciosa y organizada, garantiza que el factor sorpresa se mantenga a favor de nuestras unidades, permitiendo la concentración del poder de combate en el lugar y momento decisivos.

El despliegue terrestre bajo condiciones adversas requiere de una técnica depurada para evitar el desgaste innecesario del combatiente. Este manual detalla la importancia de la planificación logística, el cálculo de tiempos, la seguridad de las rutas y el mantenimiento de la integridad física del personal. Un soldado que domina la técnica de marcha es un soldado que llega al objetivo con la energía suficiente para cumplir la misión encomendada.

Paralelamente, el Vivac representa mucho más que un alto en el camino. Es el arte de organizar el descanso y la seguridad en campaña, transformando un entorno hostil en un refugio temporal que permita la recuperación de las fuerzas sin comprometer la seguridad de la unidad. El establecimiento de un vivac bajo los principios de mimetismo, vigilancia y orden cerrado, es lo que diferencia a una fuerza profesional de una agrupación desorganizada. En este sentido, se enfatiza el uso de los recursos naturales y el equipo individual para garantizar la supervivencia y el apresto operacional constante.

Este documento no solo aborda la técnica física, sino que se alinea estrictamente con los principios de legalidad y respeto a los Derechos Humanos que rigen a la FANB. Durante el desarrollo de marchas y la ocupación de áreas de vivac, el personal debe aplicar de manera correcta lo establecido en las Leyes y Reglamentos vigentes, especialmente en lo referente al uso progresivo y diferenciado de la fuerza y el manejo de armas.

Finalmente, el propósito de esta publicación es servir como guía para los instructores y como norma para los ejecutantes. La vigencia de tres años de este manual asegura una actualización constante frente a las nuevas amenazas y tecnologías. Es deber de cada comandante y de cada soldado internalizar estos

conocimientos, practicarlos con rigor en tiempos de paz para ejecutarlos con excelencia en tiempos de conflicto.

La victoria se construye en cada paso de la marcha y se consolida en la vigilia del vivac. Con este manual, la Fuerza Armada Nacional Bolivariana reafirma su compromiso con la excelencia táctica, la soberanía nacional y la defensa integral de la patria, bajo el legado inmarcesible de nuestro Libertador Simón Bolívar.

# CAPÍTULO I

## GENERALIDADES DE LAS MARCHAS

### 1. MISIÓN DE LA MARCHA.

- a. La misión de la marcha es la de permitir el traslado de personal, material y equipo desde un punto de origen hasta un punto final o punto destino.
- b. Una marcha satisfactoria, es aquella en que las tropas llegan a su destino en el tiempo señalado y en condición de cumplir su misión táctica.
- c. Los factores que ejercen influencia en el éxito de una marcha a pie son la situación táctica, la distancia que se ha de recorrer, las condiciones del tiempo y del terreno, la eficacia con que se elaboran los planes y preparativos, la disciplina de marcha, la vigilancia adecuada que se ejerza durante la marcha y la condición física, la actitud y el nivel de adiestramiento de las tropas.
- d. Es de vital importancia que el personal esté en condiciones de cumplir la misión al completar la marcha. Esto se logra normalmente mediante el acondicionamiento y la aclimatación de las tropas al área de operaciones e incluye la adaptación psicológica del soldado. Los comandantes deben estar constantemente pendientes de que la cantidad y el tipo de equipo que se debe transportar, la velocidad y la duración de la marcha y la cantidad de los períodos de descanso sean cónsonos con la resistencia de los hombres. La llegada de las tropas a su destino al tiempo señalado y en condición de cumplir satisfactoriamente la misión requiere un planeamiento y dirección apropiada de parte del comandante.

### 2. CARACTERÍSTICAS DE LAS MARCHAS A PIE.

- a. Las tropas pueden marchar a pie cuando la situación táctica lo requiera; cuando no se tengan disponibles los medios de transporte o combustible para el medio de transporte; cuando el terreno, las condiciones meteorológicas o la situación del enemigo impidan el uso de vehículos; y cuando la distancia que se ha de recorrer este dentro de las capacidades de la tropa. La marcha a pie se usa también para mejorar la condición física y el adiestramiento táctico de la tropa.
- b. Las marchas a pie se caracterizan por la prontitud con que la unidad puede entrar en combate, la facilidad con que las tropas pueden controlarse, adaptarse al terreno y de ser necesario, moverse a campo traviesa. Se caracterizan además por la relativa lentitud del movimiento y la fatiga que ocasionan al personal.

### 3. CLASIFICACION DE LAS MARCHAS A PIE.

Las marchas a pie se efectúan para trasladar tropas de un lugar a otro. Se clasifican como marchas tácticas y marchas administrativas.

- a. **Marcha Táctica.** Una marcha táctica a pie es el movimiento de tropas y de equipo en condiciones de combate, el cual se lleva a cabo sin estar en contacto terrestre con el enemigo, con el fin de cumplir con una misión táctica. Esta basado en la suposición de que se tendrá un temprano encuentro terrestre con el enemigo ya sea en el camino al punto de destino o poco después de llegar a él. Las tropas se despliegan en parte o de lleno. La marcha termina una vez que se efectúe el encuentro con el enemigo o se llegue al punto de destino.
- b. **Marcha Administrativa.** Una marcha administrativa a pie es una que se hace cuando no se anticipan dificultades de parte del enemigo, salvo las intervenciones aéreas o mediante armas de largo alcance. Está basada en la suposición de que es remota la posibilidad de que haya un encuentro terrestre con el enemigo, tanto en camino de destino como poco después de haber llegado a él.
- c. Las marchas a pie tácticas y administrativas, de conformidad con las condiciones de las condiciones de iluminación, del terreno y de la situación del enemigo, podrán ser:
  - (1) A distancias reducidas. La distancia será de 1 a 3 metros entre hombres, 25 metros entre pelotones y 50 metros entre compañías.
  - (2) A distancias normales. De 2 a 5 metros entre hombres, 50 metros entre pelotones y 100 metros entre compañías.
  - (3) A distancias abiertas. Cuando el terreno es extremadamente accidentado o cuando la columna de marcha está dentro de la distancia de alcance de la artillería enemiga, las distancias deberán extenderse de acuerdo con la situación y con el control requerido.

### 4. TIPOS DE MARCHA A PIE.

Las marchas tácticas y administrativas a pie se clasifican adicionalmente por tipo. Los aspectos que se discuten en este apartado son comunes tanto a las marchas administrativas como a las marchas tácticas.

- a. **Marcha Diurna.** A falta de amenazas del enemigo se prefieren las marchas diurnas ya que ellas permiten un movimiento más rápido y son menos fatigadas para las tropas. Se caracterizan por sus formaciones dispersas, la facilidad con que se les dirige, porque facilitan el reconocimiento y por su vulnerabilidad a la observación y al ataque aéreo enemigo.
- b. **Marcha Nocturna.**
  - (1) Las marchas nocturnas se caracterizan por sus formaciones cerradas, por lo difícil de su dirección y reconocimiento, por su velocidad más lenta y porque ofrecen mejor encubrimiento permite evitar el calor excesivo, aprovechar la oscuridad y lograr la sorpresa. La dificultad en su dirección requiere un planeamiento más detallado; medidas más severas en su dirección, un

adiestramiento cabal y la observación de la disciplina de marcha y de la disciplina en el alumbrado y en las comunicaciones.

- (2) De requerirse encubrimiento, las unidades, excepto en el caso de pequeños destacamentos, deben iniciar la marcha al anochecer y suspenderla al amanecer. En estas circunstancias, es importante que se suspenda toda clase de ruido cuando la unidad se encuentre cerca del enemigo. Se observarán otras medidas, conforme se consideren apropiadas, para cubrir nuestras operaciones del enemigo y evitar que este obtenga información respecto a la marcha.

**c. Marcha Forzada.** La marcha forzada exige un mayor esfuerzo por la velocidad, condiciones o duración o una combinación de estos. En las marchas forzadas normalmente se aumenta más bien la duración de la marcha por día que la velocidad de la misma. Se deben emprender tan solo cuando las circunstancias lo reclamen ya que ellas disminuyen la eficacia de las unidades para combatir. A fin de asegurar un esfuerzo máximo, es aconsejable informarles a las tropas la razón de la marcha forzada.

**d. Marchas alternas a pie y en vehículos.** Habrá ocasiones en que se combinen las marchas a pie y las marchas motorizadas, las tropas se desplazan a pie y los vehículos recogen las tropas en un punto estipulado, las trasladan a un punto de desembarque establecido previamente y regresan a recoger otras tropas de la columna de la marcha a pie. Esta marcha se conoce como una marcha alternada a pie y en vehículos. Una marcha de estas se emprende cuando:

- (1) La distancia por recorrer sea muy extensa o el tiempo disponible para recorrerla sea poco para una marcha a pie.
- (2) El medio de transporte disponible no puede trasladar a la unidad completa en un solo viaje.
- (3) Los vehículos hacen dos o más recorridos transportando alternamente los elementos a pie. Una parte del elemento puede marchar mientras espera su transporte o puede bajarse de los vehículos cerca de su punto de destino para completar la marcha a pie. De tener tiempo disponible y estar seguro de que habrá una mejor coordinación si espera en el punto inicial, esta porción del elemento a pie debe iniciar recorrido a pie.

## 5. TERMINOS USADOS EN LAS MARCHAS.

**a. Hora de llegada (HLI).** La hora en que la cabeza de una columna o elemento de ella, llegan a un punto, a una línea o a un objetivo designado.

**b. Promedio de Marcha (PM).** Es el número de kilómetros promedio recorridos por hora, calculados sobre todo el recorrido, excluyendo los altos específicamente ordenados.

**c. Hora de despeje (HD).** La hora en que la cola de una columna o elemento de ella pasan por un punto, una línea o un objetivo designado.

**d. Columna.** Columna a pie, es la formación en que los elementos son colocados directamente unos detrás de otros, bajo un solo comando,

sobre la misma ruta y en la misma dirección. Cuando la columna es motorizada, hablamos de un grupo de por lo menos diez (10) vehículos en movimiento, uno de tras de otro, bajo un solo comando, sobre la misma ruta y en la misma dirección.

- e. **Hora en el Punto Inicial (HPI).** Es la hora en que los primeros elementos de una columna, motorizada, a pie o mixta, pasan por el punto inicial.
- f. **Hora de Finalización (HF).** La hora en que la cola de una columna pasa por el punto de disloque (PD). Se expresan en un grupo fecha – hora.
- g. **Punto de Desembarque.** Un sitio donde los vehículos se detienen para desembarcar el personal o equipo.
- h. **Punto de Embarque.** Un sitio donde los vehículos se detienen para embarcar en personal o equipo.
- i. **Infiltración. En marcha a pie.** La infiltración consiste en el despacho de unidades sobre una ruta en pequeños grupos o a intervalos irregulares para obtener el máximo secreto, engaño y dispersión.
- j. **En marcha motorizada.** La marcha se cumple mediante el despacho de vehículos aislados o en pequeños grupos sobre ruta específica a intervalos irregulares.
- k. **Longitud de la Columna (LC).** El trecho de carretera ocupada por una columna en movimiento, incluyendo los espacios dentro de la columna, medido desde el frente hasta la retaguardia.
- l. **Punto Crítico.** Es un punto escogido a lo largo de la ruta de marcha, para el control de la columna.
- m. **Unidad de Marcha (UM).** Unidad que se mueve y detiene bajo la orden de un solo comandante. La unidad de marcha normalmente corresponde a una de las unidades de tropa más pequeña, tal como el pelotón o compañía.
- n. **Velocidad de Marcha (VM).** Es la velocidad indicada en el velocímetro del vehículo en un movimiento determinado y puede ser expresado en millas o kilómetros por hora.
- o. **Duración del desfile (DF).** El tiempo transcurrido entre el momento en que el primer elemento pasa por un punto dado y el momento en que pasa el último por el mismo punto.
- p. **Velocidad Promedio (VP).** El tiempo promedio de kilómetros recorridos en un período de tiempo dado, incluyendo altos periódicos y otros retardos breves. Es expresado en kilómetros por hora.
- q. **Punto de Disloque (PD).** Un punto bien definido en una ruta, en el cual los elementos que componen una columna quedan bajo la autoridad de sus respectivos comandantes. Cada uno de esos elementos continúa su movimiento hacia su propio destino. Puede haber varios puntos de disloque secundarios para los diferentes elementos. (Un PD es siempre un Punto Crítico).
- r. **Serie.** Una serie consiste de una o más unidades de marcha. Normalmente constituida por un batallón o brigada, recibe una designación numérica o alfabética para propósitos de planeamiento,

- programación o control del movimiento. El BI se desplaza con tres (03) unidades de marcha y cada una con tres (03) unidades a nivel pelotón.
- s. **Densidad de Tráfico.** Es la cantidad promedio de vehículos que ocupa una milla o kilómetro de carretera y puede ser expresada en vehículos por milla (VPM) o en vehículos por kilómetro (VPK).
  - t. **Punto Inicial (PI).** Un punto bien definido en una ruta en el cual un movimiento queda bajo control del comandante del movimiento. En este punto que se forma la columna por el paso sucesivo, en un momento dado, de cada uno de los elementos que componen la columna. Puede haber puntos iniciales secundarios para los varios elementos. (Un PI es siempre un punto crítico).
  - u. **Duración de la Marcha.** El tiempo que toma la punta de una columna, o un elemento de la misma, para moverse de un punto a otro a una velocidad promedio dada.
  - v. **Marcha por escalones.** El transporte de personal, equipo y abastecimientos, mediante una serie de viajes utilizando los mismos vehículos.
  - w. **Columna Cerrada.** Una columna cerrada es aquella en la que los elementos se forman tan compacto como sea posible con el objeto de aumentar la densidad de tráfico y reducir la duración del desfile al mínimo.
  - x. **Columna Abierta.** Es aquella en la que los elementos están suficientemente distanciados como una medida de seguridad o de defensa pasiva.
  - y. **Destacamento Precursor.** Es un elemento o unidad que tiene como objeto adelantarse al grueso de la unidad que marchará, con el fin de preparar la nueva área de vivac o de reunión, para facilitar la llegada ordenada de las unidades a la misma.
  - z. **Gráfico de Marcha.** Es un diagrama de la duración de la marcha usado para el planeamiento, preparación o chequeo de los cuadros de movimiento y para control de las marchas; es un documento de fácil uso para la representación visual de un plan de marcha de manera tal que los conflictos y discrepancias puedan ser prevenidos en la etapa de planeamiento. Se requiere que sea sometido a los comandos superiores y generalmente y normalmente no forma parte de la Orden de Movimiento para los elementos subordinados.
  - aa. **Marcha por Escalones.** Es aquella en la cual los vehículos de la unidad hacen varios viajes transportando la unidad por partes, se usan cuando la falta de transporte hace imposible motorizar toda la unidad y se desea mover los elementos de a pie en vehículos.
  - bb. **Multiplicador de Velocímetro (MV).** Es un número que, multiplicado por la velocidad en kilómetros por hora, determina la distancia en metros que debe existir entre vehículos de una unidad de marcha, con el objeto de mantener constante la duración de desfile (DD) de una columna, cualquiera que sea la velocidad de marcha.
  - cc. **Espacio inter vehicular (EI).** Se define como la distancia comprendida entre los elementos de marcha. Este espacio entre elementos de marcha es más importante cuando la columna está en movimiento que

cuando está detenida, por consiguiente, se enuncia más bien como un factor de tiempo que como distancia.

- dd. Intervalo de Tiempo (IT).** Puede considerarse como la conversión del Espacio Intervehicular a tiempo. No hay intervalos prescritos, esto dependerá de la magnitud de las series, de las unidades de marcha y del tiempo disponible para el movimiento; así como de las tácticas aplicadas para la protección contra ataques aéreos.
- ee. Intervalo de Tiempo Mínimo (ITM).** Es el incremento al intervalo de tiempo normal entre unidades de marcha, cuando se prevea alguna interrupción o disminución de la velocidad que puede originar detenciones o contra tiempos en la marcha. Debe ser de suficiente duración para impedir que las unidades se estrechen en cualquier lugar de la ruta de marcha. El ITM dependerá de la mayor o menor reducción de la velocidad normal al pasar por ciertos puntos difíciles.
- ff. Guardia.** Un individuo que marcha a la cabeza o a la retaguardia de una columna ya sea para aminorar la velocidad del tránsito que se aproxima o pasara una columna o para detenerla; o que se coloca en una intersección puede hacer las veces de guía, además de sus otros deberes.
- gg. Guía.** Un individuo que encabeza o dirige a los hombres o a los vehículos por una ruta determinada de antemano. Se coloca en los puntos críticos para que dirija la marcha y ayuda a evitar accidentes.
- hh. Puesto de Socorro de Marcha.** Lugar en la ruta de marcha en el que se presta tratamiento médico al personal que no puede continuar la marcha y se dispone la evacuación del mismo a puestos de Sanidad en la retaguardia.
- ii. Punto de Control de Marcha.** Un punto a lo largo de la ruta en el que se aposta personal para vigilar el progreso de la marcha y desde el cual se le pueden impartir instrucciones a las unidades, que regulen la marcha.
- jj. Disciplina de Marcha.** La observancia de las reglas que rigen a una unidad durante una marcha.
- kk. Puesto de Vigilancia.** Puestos de observación y patrullas establecidos para la protección de un comando durante un alto en la marcha.
- ll. Jalón.** Una bandera, estaca u otro objeto, clavado en un punto para mostrar la ubicación de una unidad, una dirección o procedimiento que se ha de seguir, un punto peligroso o un obstáculo.
- mm. Marcador de Paso.** Un individuo que precede a la columna de marcha o a elementos de ella para mantener la velocidad de la marcha.
- nn. Tabla de Movimiento.** Una lista compuesta de nuestra organización en general, horario y un programa de distancias para la marcha. Generalmente se publica como un anexo a una orden de operaciones para el movimiento por carretera.
- oo. Reconocimiento de ruta.** Cuidadoso estudio de una ruta para fines militares. El reconocimiento puede ser llevado a cabo por elementos terrestres y/o aéreos.

**pp. Croquis de Ruta.** Croquis que se hace de una ruta de marcha a escala o no, pero que debe incluir puntos identificables del terreno, tales como pueblos, puentes, edificios importantes y cruces de caminos.

“PÁGINA DEJADA EN BLANCO A EX PROFESO”

## CAPÍTULO II

### FACTORES QUE AFECTAN LAS MARCHAS

#### 1. GENERALIDADES.

- a. Ocasionalmente, el éxito táctico puede depender considerablemente de que los soldados se muevan rápida y eficazmente tanto en una guerra nuclear, como en una guerra no nuclear. La movilidad es un requisito para lograr el buen éxito. La mejor manera de lograrla es mediante un planeamiento cuidadoso, el adiestramiento y el uso del equipo y técnicas especializadas.
- b. La guerra nuclear exigirá una mayor dispersión entre las unidades; en consecuencia, las tropas a pie deben estar en condiciones de recorrer mayores distancias con armas, municiones y equipo, y estar listas para combatir al llegar a su sitio de destino. Las tropas deben estar física y mentalmente aptas para arduas marchas durante su adiestramiento inicial y mantener esta habilidad durante todo el adiestramiento que subsigue
- c. Además de la distancia que se ha de recorrer, los factores que afectan las marchas incluyen:
  - (1) La situación táctica.
  - (2) Las condiciones del tiempo y del terreno.
  - (3) La eficacia con que se elaboran los planes y la preparación para la marcha.
  - (4) La disciplina de marcha y la vigilancia que se ejerza durante la marcha.
  - (5) El tiempo de adiestramiento, la condición física y la actitud de las tropas.

#### 2. EFECTOS DE LAS CONDICIONES DEL TIEMPO Y DEL TERRENO EN LAS MARCHAS A PIE.

- a. Los distintos tipos de terreno por los que tendrán que marchar las tropas le presentaran a los comandantes diferentes problemas, según el área especificada de operaciones. En todos los casos, la estación del año y sus condiciones meteorológicas influyen, juntamente con el terreno, en la movilidad de las tropas en marcha.
- b. Las marchas a pie en condiciones meteorológicas adversas, se deben considerar bajo los mismos principios básicos que se siguen para las operaciones en condiciones normales. Las diferencias serán, las limitaciones físicas impuestas por las condiciones adversas y el uso del equipo especial necesario para vencerlas.
- c. Las restricciones impuestas por condiciones extremas del tiempo y del terreno constituyen el cambio principal que las distinguen de las operaciones en áreas templadas. Estas restricciones pueden a menos que se tomen las medidas correctas del caso, presentar grandes obstáculos en la dirección satisfactoria de las operaciones.

- d. En muchas áreas del mundo, el movimiento se debe calcular más bien en términos de tiempo que de distancia. El problema es cuanto tomará trasladarse de un lugar a otro en vez de cuantos kilómetros hay que recorrer entre los puntos. Esto se aplica especialmente a las áreas de sitios muy fríos, en las montañas o en la selva donde las trochas son limitadas o no existen y el movimiento a campo traviesa puede ser lento o difícil.

### **3. PLANES Y ORDENES.**

El éxito de una marcha depende de planes. El Comandante de una unidad que tiene que emprender una marcha, debe preparar planes de marcha completos, precisos y prácticos. De estos planes deben emanar órdenes oportunas que deben considerar la seguridad, la dirección, el rendimiento con un mínimo de bajas y la marcha continua de la unidad. El Comandante basa sus planes en la mejor inteligencia que tenga disponible acerca del enemigo, el terreno, las condiciones meteorológicas y las capacidades de su unidad. Planea su marcha de manera que la unidad e incluso el equipo lleguen a su punto de destino en el mejor orden y en la formación más adecuada y en condición de cumplir satisfactoriamente su misión.

### **4. DISCIPLINA DE MARCHA.**

La disciplina de marcha es la observancia de las reglas que rigen a una unidad durante la marcha. Comprende especialmente la obediencia de las instrucciones que se dan sobre la marcha tales como: formación, distancia entre hombres y elementos, la seguridad, velocidad de marcha y el uso eficaz del encubrimiento y la cobertura. También debe incluir las limitaciones tales como disciplina en la distribución y consumo de agua, disciplina en el alumbrado, disciplina en las comunicaciones y disciplina en lo tocante a ruidos, la disciplina de marcha en la culminación de un adiestramiento eficaz, que da como resultado una colaboración mutua y espontánea entre todos los individuos de la unidad.

## **5. DISCIPLINA EN LA DISTRIBUCIÓN Y CONSUMO DE AGUA.**

- a. Esta disciplina debe ser observada por todos los miembros de la unidad a fin de asegurar un mejor estado de salud y una mejor eficacia: para lo cual deberán observarse las siguientes reglas:
  - (1) Beber agua únicamente de fuentes aprobadas.
  - (2) Beber frecuentemente pequeñas cantidades de agua en vez de grandes cantidades a la vez.
  - (3) Beber el agua lentamente para evitar calambres y/o náuseas.
- b. Se puede conservar el agua evitando que se derrame y teniendo cuidado de no desperdiciarla al bañarse.
- c. El cuerpo no funcionará como debe, sin una cantidad de agua adecuada. Los individuos que se dedican a actividades o a ejercicios fuertes pierden una cantidad excesiva de agua y sal, a través de la transpiración. Se pierde adicionalmente otra cantidad de agua, a través de la respiración y de la visión. Esta pérdida excesiva de agua crea un desequilibrio de líquidos en el cuerpo y a no ser que se repongan inmediatamente la sal y los líquidos y se le permita a los individuos descansar lo suficiente antes de continuar con sus actividades, sobrevendrá la deshidratación. Una ingestión deficiente de fluidos y de sal en tiempo caluroso puede causar también un agotamiento debido al calor.
- d. Es importante comprender que hay peligro de deshidratación tanto en las regiones frías como en las calientes y áridas. La diferencia está en que en el clima caluroso el individuo está consciente del hecho de que el cuerpo está perdiendo líquidos y sal, a través de la transpiración. En el clima frío es difícil que un individuo bien abrigado se pueda dar cuenta que existe esta condición, ya que rara vez se nota en la piel.
- e. Las sales en los alimentos deben estar en proporción a lo necesario para el organismo humano diariamente. En los climas calurosos cuando el consumo de sal es aumentado o cuando la transpiración es excesiva, se debe aumentar la dosis de sal. Se puede hacer esto mediante el empleo de tabletas de sal o bebiendo una solución de agua con sal. Las tabletas se deben tomar con agua para evitar la posibilidad de sufrir náuseas, se puede obtener una solución de agua salada agregándole un cuarto de cucharadita de sal o dos tabletas de 10 gramos a una cantimplora de agua.
- f. De no tener agua pura disponible, se puede tratar el agua en las cantimploras añadiéndole pastillas purificadoras.

## **6. LA CONDICION FÍSICA Y MENTAL.**

- a. Los hombres deben estar en buenas condiciones físicas y tener buena disposición de ánimo para participar debidamente en las marchas a pie. Los distintos tipos de terreno y de clima por todo el mundo exigen diferentes procedimientos de acondicionamiento y aclimatación para que las operaciones tengan éxito. Lo ideal sería que las tropas fuesen adiestradas para que con un mínimo de preparación puedan marchar en todas las áreas, sin embargo, cada área tiene exigencias específicas de acondicionamiento y aclimatación que se deben cumplir antes de marchar en ellas. Por ejemplo, las tropas que participan en operaciones de montaña normalmente estarán sujetas a un adiestramiento a grandes alturas, un período de 10 a 14 días antes de emprender marchas de gran envergadura en las montañas. Un programa eficaz de adiestramiento en regiones normales facilitará el acondicionamiento y aclimatación del individuo en regiones especiales del mundo.
- b. La adaptación psicológica eliminará nociones y temores concebidos de antemano sobre áreas y climas específicos. La adaptación se facilita mediante programas de enseñanza que gradualmente introducen al hombre al nuevo clima o a las nuevas características del terreno. Se alienta a los hombres a que desarrollen progresivamente su confianza hasta que puedan marchar en las nuevas áreas con facilidad y seguridad. Como ejemplo, un buen programa de adiestramiento hará que los hombres pierdan los temores que puedan tener con relación a la altura, el frío o el aislamiento.
- c. En los manuales de campaña que tratan de las operaciones en áreas sumamente frías, en las montañas, en el desierto y en la selva se discuten las técnicas y los factores específicos de adaptación.

## **7. LA MORAL.**

La moral influye en sumo grado en la eficacia de las tropas durante la marcha. Una moral baja puede ser contagiada y agudizar cualquier incomodidad que los hombres puedan tener. Los jefes pueden mejorar la moral de la tropa aplicando las técnicas correctas de marcha y dirección, algunas de las cuales son:

- a. Informar a la unidad con suficiente tiempo, a fin de que las tropas puedan hacer los preparativos adecuados para la marcha. En las primeras etapas del adiestramiento, es una buena norma avisarles con más tiempo por adelantado que el acostumbrado.
- b. No colocar a la unidad en formación muy temprano. La formación se debe efectuar de manera que haya bastante tiempo para inspeccionar las tropas y efectuar comprobaciones de último minuto.
- c. Durante la marcha, evitar demoras que mantengan a los hombres de pie. Tales demoras aumentan las faltas y son causa de que los hombres se entumescan y se les dificulte reanudar la marcha. Un reconocimiento de la ruta antes de la marcha proporcionará información acerca de las condiciones que pudieran ser causa de demoras y ayudará para que se tomen las medidas del caso.
- d. Prescribir y mantener la velocidad razonable de la marcha. Una marcha muy rápida o muy lenta produce fatiga.

- e. Durante la marcha, los vehículos que pasen la columna deben viajar a una velocidad razonable a fin de evitar accidentes e impedir que el polvo, las piedras o el lodo caigan sobre los hombres. De levantarse mucho polvo, deben pasarse al costado del barlovento de la carretera.
- f. No permitir que camiones transporten rezagados o bajas sufridas durante la marcha alcancen a la columna a menos que sea absolutamente necesario.
- g. Cerciorarse que se le dé tiempo completo de descanso a los hombres, a la retaguardia de la formación.

**8. LA CONFIANZA EN SI MISMO.**

La confianza en sí mismo es el resultado directo de una adaptación psicológica eficaz. Les permite a los hombres lograr todos los beneficios del adiestramiento dándoles fe en sus capacidades. Se puede desarrollar mediante un don de mando enérgico y un adiestramiento progresivo. El endurecimiento gradual de los músculos, el aprendizaje y aplicación de las técnicas de marcha aumentan progresivamente la confianza del soldado en sí mismo y le dan motivo para sentirse orgulloso de la habilidad en la marcha. Los comandantes pueden acrecentar este orgullo fomentando en el individuo un alto espíritu de cuerpo. Una marcha bien planeada y bien dirigida es un método excelente de desarrollar y demostrar los numerosos atributos de un buen soldado, de un buen jefe y de una buena unidad.

“PÁGINA DEJADA EN BLANCO A EX PROFESO”

## CAPÍTULO III

### TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE LA MARCHA.

#### 1. ORGANIZACIÓN DE LA MARCHA.

Un Comando que tenga que efectuar una marcha se organiza básicamente en unidades de marcha y, conforme sea necesario para la dirección, en agrupamientos o en columnas de marcha.

- a. **Una unidad de marcha.** Es una unidad de comando que marcha y se detiene a la orden de un solo comandante. La unidad de marcha normalmente corresponde a una de las unidades de tropa más pequeñas como lo es la escuadra, una sección, un pelotón o una compañía.
- b. **Una Serie de marcha.** Consta de una o más unidades de marcha organizadas bajo el comando del oficial de mayor graduación, a las que se les da una asignación numérica o alfabética para facilitar su dirección. Las unidades de marcha del agrupamiento normalmente poseen las mismas características de marcha. Un agrupamiento de marcha es usualmente un batallón o una unidad mayor, pero puede serlo una compañía si el batallón marcha solo.
- c. **Una columna de marcha.** (Normalmente se le conoce como una columna), está compuesta de elementos de un comando que marchan por una misma ruta. Puede estar compuesta por uno o más agrupamientos de marcha. Se designa un comandante para facilitar la dirección de la misma. Una columna es normalmente una brigada o una unidad mayor, pero puede serlo un batallón si esta marcha solo.
- d. El orden de marcha depende de la misión, del terreno y el probable orden en que las unidades se empeñan en combate.

#### 2. MEDIDAS PARA EL CONTROL Y LA COORDINACIÓN DE LA MARCHA.

- a. El comandante establece la dirección inicial de la marcha mediante la designación de medidas de control en su orden de movimiento por carretera. Los siguientes ejemplos son medidas de control que normalmente se emplean:
  - (1) Punto Inicial (PI) y Punto de Despeje (PD)
  - (2) Otros puntos críticos a lo largo de la ruta de marcha.
  - (3) Hora en que la cabeza de la columna ha de pasar por el punto inicial, puntos de control y punto de despeje.
  - (4) Velocidad de la marcha.
  - (5) Orden de marcha.
  - (6) Ruta de marcha.
  - (7) Áreas de reunión y vivaque.
  - (8) Ubicación del Puesto de Comando.
  - (9) Medios de comunicación que se han de usar durante la marcha.
- b. A fin de facilitar el control, el comandante toma las medidas necesarias para que se empleen guías y destacamentos avanzados y de aposentadores, se marquen las rutas y se regule el tránsito. Las

unidades de aviación del Ejército y de la Policía Militar son particularmente convenientes para la regulación del tránsito.

### **3. SEGURIDAD.**

- a. Una fuerza en marcha se protege contra el enemigo empleando elementos de seguridad al frente de la columna de marcha, en los flancos y en la retaguardia. Estas medidas de seguridad proporcionan medios adecuados para poner a la fuerza en conocimiento temprano sobre cualquier amenaza enemiga. La fuerza debe adoptar una formación de marcha apropiada de conformidad con la misión y las capacidades del enemigo.
- b. Se planearon medidas activas y pasivas contra ataques aéreos o mediante armas de largo alcance que puedan lanzar al enemigo durante la marcha. Las medidas pasivas incluyen el uso de rutas ocultas y de áreas de reunión, la marcha en rutas protegidas, las marchas nocturnas, un aumento en el intervalo entre los elementos de las columnas y la dispersión durante el ataque. Las medidas activas incluyen uso de las armas orgánicas y agregadas de acuerdo con un plan de defensa antiaérea de la unidad durante las marchas.

### **4. RECONOCIMIENTO.**

El reconocimiento determina de antemano los puntos críticos a lo largo de la ruta de la marcha, tales como puentes, vados, desfiladeros y obstáculos a fin de que se pueda evitar la congestión o la demora y se puede proporcionar seguridad local.

### **5. FORMACION PARA LAMARCHA.**

La formación para las marchas a pie variara de acuerdo con las rutas disponibles y la ubicación del enemigo. La formación normal para las marchas tácticas es una columna de a dos filas, una en cada costado del camino. Otras formaciones son de una sola fila y columna de dos, tres y cuatro. El comandante de la columna designa el costado del camino sobre el que marcharan las tropas o si se han de utilizar ambos costados.

### **6. MEDIOS DE COMUNICACIONES.**

- a. Los medios de comunicaciones que se pueden utilizar para ayudar en el control y la coordinación de las marchas a pie incluyen las radio comunicaciones, las transmisiones ópticas, las comunicaciones acústicas y por estafeta.
- b. Los pelotones y los comandos superiores en la marcha utilizan los aparatos de radio portados a mano para comunicarse entre sí cuando se requiera, también se usan los aparatos de radio de los elementos motorizados de la columna.
- c. Los medios de transmisión óptica incluyen linternas, marcadores luminosos, juegos de paineles, banderas o artificios pirotécnicos, humo y señales ópticas, normalmente se disponen de antemano a fin de evitar equivocaciones, la orden de movimiento por carretera incluirá instrucciones para su uso en situaciones específicas.
- d. Las comunicaciones acústicas incluyen comunicaciones radio telefónicas, por silbato, por bocina y por otros medios auditivos. Se puede usar para reunir las tropas al acabarse el descanso durante una

marcha o para advertirles de un ataque enemigo aéreo o químico. Las señales acústicas se disponen normalmente de antemano y se pueden incluir en el procedimiento normal de la operación de la unidad si su uso es rutinario.

- e. Los mensajeros se usan junto con otros medios de comunicación, especialmente cuando se ha ordenado el radio silencio, en períodos de poca visibilidad o cuando otros medios de comunicación no sean tan adecuados como los mensajeros.

## **7. LA ETAPA DE MARCHA.**

La etapa de marcha variará según el terreno y las condiciones meteorológicas, la ubicación del enemigo y la condición física y actitud de las tropas. La etapa normal de marcha para un período de 24 horas es de 20 a 32 kilómetros, una marcha por encima de los 32 kilómetros por día se considera una marcha forzada.

## **8. VELOCIDAD DE MARCHA.**

- a. Los factores que afectan la velocidad de marcha a pie son similares a esos que afectan las marchas a pie en general, ellos incluyen: la misión, las condiciones meteorológicas y del terreno, el equipo que se ha de transportar, la condición física y la actividad de las tropas y la distancia de marcha. El comandante considera todos estos aspectos y selecciona una velocidad para que su unidad llegue a su punto de destino en el menor tiempo posible y en condiciones de ejecutar satisfactoriamente su misión. Los procedimientos normales de operación de la unidad usualmente especifican la velocidad para la marcha en caminos y a campo traviesa, en terreno normal de día o de noche. El comandante de la columna modificará esta velocidad conforme lo requiere la situación. La velocidad de marcha seleccionada variará mucho en áreas frías, en áreas montañosas, en selva o desierto.
- b. Las velocidades de marcha que por lo general se prescriben para terreno normal son como siguen: por camino de día cuatro (04) kilómetros por hora y de noche 3,2 kilómetros por hora: a campo traviesa 2,4 kilómetros por hora de día y 1,6 kilómetros por hora de noche.

## **9. EL PASO Y LA CADENCIA.**

- a. El paso normal es de 76 centímetros, un paso de 76 centímetros y cadencia de 106 pasos por minuto dan por resultado una velocidad de 4,8 kilómetros por hora y una velocidad de cuatro (04) kilómetros por hora si se incluye un alto para descansar de 10 minutos. Puesto que el paso de cada hombre puede variar, se tendrá que aumentar o disminuir la cadencia a fin de mantener la velocidad prescrita para la marcha.
- b. En la marcha la pendiente y la condición del suelo afectarán el largo del paso. Por ejemplo, el largo del paso disminuirá cuando la marcha es cuesta arriba o en pendientes pronunciadas cuesta abajo. Salvo que se trate de suelo lodoso, resbaloso o áspero, no es difícil mantener una cadencia normal en terreno regular, ligeramente ondulado.

## **10. EL MARCADOR DE PASO.**

- a. El marcador de paso es un individuo experimentado que porta la misma carga que el resto de los hombres y marcha entre 4 a 10 metros delante de la columna. El elemento más excesivamente cargado de la columna rige la cadencia de paso de la columna. El deber principal del marcador de paso es mantener la velocidad de la marcha ordenada por el comandante de la columna. El hace esto estableciendo el paso y la cadencia necesarios para obtener la velocidad de marcha prescrita.
- b. El marcador de paso debe ser de mediana estatura a fin de que el paso de marcha sea normal. Los pasos demasiados largos o demasiados cortos tienden a cansar rápidamente los músculos de las piernas y afectan la eficiencia de las tropas que efectúan la marcha. El Oficial que marcha a la cabeza de la columna vigila el marcador para cerciorarse de que su paso de marcha sea normal y que mantenga una cadencia uniforme.

## **11. EFECTO DE ACORDEON.**

- a. En las marchas ocurre el llamado efecto acordeón cuando la columna se alarga y se acorta alternadamente. Este efecto lo motivan los elementos de cabeza al efectuar cambios súbitos en la velocidad de la marcha, Un cambio en la velocidad de la marcha aumentará a medida que se transmite hacia la parte posterior de la columna, de tal manera que los elementos de la retaguardia tendrán que correr a fin de mantener la distancia y no quedarse rezagado, por lo tanto un pequeño cambio en la velocidad en la cabeza de la columna significa un aumento progresivo en la velocidad de la marcha para el resto de la columna.
- b. El mejor método para disminuir el efecto de acordeón en la columna es hacer que los elementos de cabeza, después de pasar un obstáculo en que tengan que aflojar el paso, disminuyen su velocidad de marcha durante un período lo suficientemente largo para permitir que los elementos de la retaguardia mantengan las distancias sin tener que correr. También se puede disminuir este efecto alargando o cortando gradualmente el paso de acuerdo con los cambios en las condiciones del terreno o manteniendo las distancias prescritas entre los hombres y compensando este efecto con el aumento o la disminución de las distancias entre las unidades.
- c. Causas del alargamiento y del amontonamiento de una columna, resulta más difíciles marchas a la cola que a la cabeza de la columna, por esta razón, se debe rotar periódicamente el orden de marcha a fin de que no siempre tengan que marchar los mismos hombres o las mismas unidades a la cola de la columna.

## **12. DISTANCIA ENTRE LOS HOMBRES Y LAS UNIDADES.**

El terreno, el tiempo y la situación del enemigo ejercen influencias en la determinación de las distancias entre los hombres y las unidades, ellas deben ser adecuadas para propiciar la eficiencia de la marcha y reducir al mínimo el efecto de acordeón que usualmente resulta cuando se marcha por

colinas o terrenos difíciles. En los procedimientos normales de operación de la unidad usualmente se incluyen las distancias normales a fin de que sirvan de guía a los comandantes.

- a. **Distancia entre los hombres.** Cuando se marcha por caminos a la luz del día, la distancia entre los hombres puede variar de 2 a 5 metros para que haya dispersión y suficiente espacio para marchar con comodidad. Una distancia de más de cinco metros aumentará la longitud de la columna y hará más difícil el control de la marcha. De noche las distancias deben ser acortadas de 1 a 3 metros entre los hombres para ayudar a mantener el contacto y facilitar el control de la marcha. La situación táctica puede exigir una variación de las distancias anteriores.
- b. **Las distancias entre las unidades.** Normalmente, las distancias son de 100 metros entre las compañías y de 50 entre los pelotones. De noche o durante los períodos de poca visibilidad, se pueden acortar las distancias a 50 metros entre compañías y 25 metros entre pelotones para facilitar el control de la marcha. A la luz del día, cuando el terreno sea sumamente escabroso o cuando la columna de marcha se encuentre al alcance de los fuegos de artillería enemiga, se deben aumentar las distancias con arreglo de la situación y del grado de control que se requiera. Las distancias anteriores son suficientes para permitir que los vehículos pasen a las columnas.

### 13. MARCHAS NOCTURNAS.

- a. Las marchas nocturnas se caracterizan por sus formaciones cerradas por la dificultad que ofrecen a la dirección y reconocimiento, y por su velocidad de marcha más lenta que las prescrita para las marchas diurnas. La oscuridad proporciona encubrimiento contra la observación y los ataques aéreos del enemigo.
- b. Se facilitará el control recortando las distancias entre los hombres y las unidades, usando elementos de enlace para mantener el contacto entre los pelotones y las compañías. Se puede aumentar la cantidad de guías si la condición de los caminos y senderos que se usan así lo requieran. Las linternas eléctricas de bolsillo, las lámparas, los marcadores luminosos y los artificios pirotécnicos, son ejemplo de medios de comunicación que se pueden utilizar.
- c. A causa de la falta de visibilidad, las marchas nocturnas requieren medidas adicionales de seguridad para evitar accidentes. Se deben de tomar todas las medidas de seguridad que la situación táctica permita. El procedimiento normal de operación de la unidad y/o de la instalación debe incluir estos medios. En la guarnición las siguientes medidas son usualmente apropiadas:
  - (1) Usar en lo posible senderos o rutas lejos del camino a fin de mantener las tropas fuera de los caminos por donde transita gran cantidad de vehículos.
  - (2) Colóquese guardias, que lleven chalecos de seguridad y estén debidamente instruidos, a la cabeza y a la cola de la columna y en

los flancos cuando existe posibilidad de que se aproximen vehículos por esas direcciones.

- (3) Difúndase alertas a los operadores de los vehículos sobre la presencia de las tropas en la calzada o cerca de ella y limitar las velocidades de conformidad como se considera adecuado.
- (4) Seleccione determinadas rutas para ser usadas exclusivamente por las tropas a pie o limítense las tropas a pie a rutas específicas. También se deben tomar medidas de seguridad, aun cuando se les asigne a las tropas el uso exclusivo de rutas por donde puedan transitar vehículos.

#### **14. MARCHAS FORZADAS.**

- a. Para fines de planeamiento, un día normal de marcha a pie es de ocho (08) horas, tiempo en que se recorren 32 kilómetros a razón de cuatro kilómetros por hora. Una marcha forzada usualmente excederá esa distancia, aumentando la duración más bien que la velocidad de la marcha; sin embargo, habrá ocasiones, según la situación en que se aumentará también la velocidad.
- b. Aunque las marchas forzadas disminuyen la eficacia para combatir de las unidades, las condiciones urgentes en el campo de batalla pueden exigir un esfuerzo máximo. Se deben aprovechar al máximo esos períodos en que la tropa se encuentra más descansada para aumentar la velocidad de la marcha, se debe establecer un programa para los períodos de descanso a fin de evitar que se marche a horas del día sumamente calurosas y asegurarse de que la unidad llegue en condiciones de combatir.
- c. Las distancias máximas recomendadas para las marchas forzadas son de 56 kilómetros en 48 horas, 128 kilómetros en 72 horas.

#### **15. ALTOS.**

- a. Los altos durante una marcha diurna se toman a intervalos regulares para hacer que el personal descansa y ajuste el equipo. El procedimiento normal de la orden de movimiento por carretera establece los altos. A los comandantes de unidades se les notifica prontamente la hora y la duración aproximada de los altos no programados.
- b. Las marchas diurnas se deben terminar temprano a fin de proporcionar a las tropas el descanso y el tiempo que necesitan para prepararse para las actividades del día siguiente. El calor del medio día y la acción del enemigo pueden obligar a que se tengan que hacer altos de larga duración. Cada unidad se traslada a una ubicación previamente seleccionada cerca de la ruta de marcha.
- c. En condiciones normales, se hace un alto de 15 minutos después de los primeros 45 minutos de marcha.

## CAPÍTULO IV

### DEBERES DE LOS MIEMBROS DE LA UNIDAD DE MARCHA.

#### 1. GENERALIDADES.

Esta sección trata de los deberes mínimos de los individuos a nivel pelotón, inclusive de los comandos subordinados, de los guías y de los guardias de tránsito.

#### 2. DEBERES DEL COMANDANTE DE PELOTÓN.

##### a. Antes de la marcha.

- (1) Recibe la orden preparatoria del Comandante de Compañía y procede a impartir la propia, de manera que los hombres tengan tiempo suficiente para prepararse para la marcha.
- (2) Inspecciona la ruta hasta el Punto Inicial (PI) para determinar el tiempo que le tomará a la unidad para desplazarse hasta el mismo desde el área en la que se encuentra.
- (3) Prepara el Plan de Marcha para su unidad.
- (4) Expide a su pelotón la orden de movimiento, la orden debe basarse en la orden recibida del Comandante de Compañía, la orden puede incluir, más no está limitado a ello, los siguientes aspectos:
  - (a) La situación del enemigo.
  - (b) Las unidades participantes.
  - (c) El objetivo de la marcha.
  - (d) El propósito de la marcha.
  - (e) El uniforme y el equipo, inclusive instrucciones sobre el agua y las raciones.
  - (f) La hora de formación, sobre la base del tiempo y la distancia al punto inicial (PI).
  - (g) Organización para la marcha (formación).
  - (h) Velocidad de marcha.
  - (i) La ruta de marcha.
  - (j) El Punto Inicial (PI) y la hora en que se debe llegar al mismo.
  - (k) Punto de despeje (PD).
  - (l) Instrucciones sobre la disciplina de marcha, disciplina de consumo y distribución de agua, disciplina de alumbrado, disciplina de comunicaciones y otras según sea el caso.
  - (m) Ubicación del Puesto de Socorro.
  - (n) Distancia entre hombres y distancia con las otras unidades.
- (5) Expide instrucciones tocantes al personal que no marchará con la unidad, inclusive aquel que por estar en malas condiciones físicas no participará en el movimiento y será transportado en vehículos al punto de destino.
- (6) Supervisa la proporción para la marcha.

(7) Efectúa la formación del pelotón según el horario establecido y realiza una inspección para asegurarse de que el personal esté debidamente uniformado y equipado.

**b. Durante la marcha.**

En este momento, el comandante normalmente marcha a la cabeza de la unidad hasta llegar al Punto Inicial (PI), después de lo cual él puede vigilar más eficazmente la marcha. Durante la marcha él vigila la velocidad de marcha, la formación de la unidad, la apariencia y actitud de las tropas y el ajuste de los equipos y de las armas. El comandante mantiene el control mediante órdenes verbales directas, señales de brazos y mano, radio y mensajeros. Periódicamente comprueba la velocidad de la marcha y las distancias entre los hombres para disminuir el efecto acordeón en la unidad. El comandante comprueba la cantidad y la condición de los rezagados y se cerciora de que hayan recibido permiso de sus jefes de escuadra para salir de la fila.

**c. Durante los altos.**

En este momento, el comandante supervisará el examen de los pies, la disciplina de la distribución y el consumo de agua, la aplicación de las medidas sanitarias y de seguridad y el ajuste de las cargas. Cuando la unidad reinicia la marcha permanece en su lugar para observar la columna a medida que pasa.

**d. Después de la marcha.**

Inmediatamente antes de completar la marcha el comandante se traslada a la cabeza de la columna para guiar a la unidad hacia su área de reunión. Se asegura que la marcha de las escuadras hacia el área de reunión sea rápida y sin demora, visita a las escuadras en el área de reunión y supervisa las inspecciones y el cumplimiento de otros deberes.

**3. DEBERES DEL GUARDIA DE TRANSITO.**

Los guardias de tránsito se colocan aproximadamente a 50 metros de la vanguardia y de la retaguardia de la columna para detener o aminorar la velocidad de los vehículos que se acercan a la columna desde ambas direcciones. Fuera de esto, el comandante de la columna tiene la responsabilidad de colocar guardias en las intersecciones de caminos u otros puntos críticos donde no haya guía alguno, para detener el tránsito mientras la columna cruza. En tales momentos, los guardias de tránsito también hacen las veces de guías. Durante las marchas nocturnas, cuando la situación táctica lo permita usan linternas o lámparas para regular el tránsito.

#### **4. MISIONES DE SEGURIDAD.**

- a. Al pelotón de fusileros como parte de un destacamento de seguridad durante el movimiento hacia el contacto, se le puede asignar una de las siguientes misiones: Vanguardia (cabeza de vanguardia), flanguardia o retaguardia. Mientras cumple con una misión de esta índole, el pelotón de fusileros puede ser obligado a atacar o retardar al enemigo o defender una posición a fin de cumplir con su misión.
- b. En la defensa el pelotón de fusileros puede recibir la misión de formar parte de uno de los escalones de seguridad: fuerzas de cobertura o puestos avanzados generales. Pudiendo debidamente reforzado, establecer o formar parte de los puestos avanzados de combate o de una línea de seguridad y reconocimiento.
- c. La escuadra de fusileros como parte del pelotón, cumple misiones similares, como de punta de vanguardia, en los movimientos hacia el contacto y estableciendo pequeños puestos en la defensa.

## GLOSARIO DE TERMINOS

### Conceptos Generales de Marcha

- **Marcha a pie:** Traslado de personal, material y equipo desde un punto de origen hasta un punto destino.
- **Marcha Satisfactoria:** Aquella en que las tropas llegan a su destino en el tiempo señalado y en condiciones de cumplir su misión táctica.
- **Etapas de Marcha:** El recorrido total realizado en un período de 24 horas; el tramo normal es de 20 a 32 kilómetros.
- **Promedio de Marcha (PM):** Número de kilómetros promedio recorridos por hora sobre todo el recorrido, excluyendo altos ordenados.
- **Velocidad Promedio (VP):** Tiempo promedio de kilómetros recorridos en un período dado, incluyendo altos periódicos y retardos breves.
- **Efecto Acordeón:** Fenómeno donde la columna se alarga y acorta alternadamente debido a cambios súbitos de velocidad en los elementos de cabeza.

### Tipos y Clasificación de Marchas

- **Marcha Táctica:** Movimiento de tropas y equipo en condiciones de combate, bajo la suposición de un encuentro terrestre temprano con el enemigo.
- **Marcha Administrativa:** Se efectúa cuando la posibilidad de encuentro terrestre con el enemigo es remota.
- **Marcha Forzada:** Exige un esfuerzo mayor por velocidad o duración, excediendo usualmente los 32 kilómetros diarios.
- **Marcha por Escalones:** Transporte de personal y equipo mediante una serie de viajes utilizando los mismos vehículos.
- **Infiltración:** Despacho de unidades en pequeños grupos o a intervalos irregulares para obtener máximo secreto y dispersión.

### Control y Organización

- **Unidad de Marcha (UM):** Unidad que se mueve y detiene bajo la orden de un solo comandante (normalmente un pelotón o compañía).
- **Serie de Marcha:** Conjunto de una o más unidades de marcha organizadas bajo el comando del oficial de mayor graduación.
- **Punto Inicial (PI):** Punto bien definido en una ruta donde un movimiento queda bajo control del comandante del movimiento.
- **Punto de Disloque (PD):** Lugar donde los elementos de una columna quedan bajo la autoridad de sus respectivos comandantes para seguir a destinos distintos.
- **Marcador de Paso:** Individuo experimentado que precede a la columna (entre 4 a 10 metros) para mantener la velocidad y cadencia ordenada.

- **Disciplina de Marcha:** Observancia de las reglas que rigen a una unidad durante el desplazamiento, incluyendo formación, distancias y seguridad.

### **Factores Logísticos y de Salud**

- **Disciplina de Consumo de Agua:** Reglas para asegurar el estado de salud, como beber frecuentemente pequeñas cantidades de fuentes aprobadas para evitar deshidratación o calambres.
- **Puesto de Socorro de Marcha:** Lugar en la ruta para prestar tratamiento médico a quienes no pueden continuar y organizar su evacuación.
- **Vivac (Área de):** Área de reunión o campamento temporal preparada por un destacamento precursor para facilitar la llegada de las unidades.