



# 1º Batalhão de Incursões Aeroterrestres

EXTRATO DOUTRINÁRIO DE CI 21-75/1 PATRULHAS 1ª Edição – 2004

ORDEM A PATRULHA – VERSÃO 1.2

## FINALIDADE

Metodizar o trabalho do Comandante da Patrulha (Cmdt Pa) no processo de preparação e planejamento, especificamente a fase de Ordem a Patrulha (O Pa): popularmente conhecida na comunidade MilSim como “briefing da missão”.

## LEGENDA

Deve memorizar.

Deve fazer uma cola para consulta.

## POREOF

A “sequência de ações que orientam o emprego da patrulha” é acronimada em POREOF: uma série de procedimentos que em nosso contexto resumem-se em:

**Providências Iniciais**

**Observação e planejamento do reconhecimento**

↳ Ordem Preparatória (O Prep)

**Reconhecimento**

**Estudo da situação (planejamento detalhado)**

**Ordens**

↳ Ordem a Patrulha (O Pa)

↳ 1 Marcar LA na Carta/Mapa;

2 Marcar IECOM ELT na Carta;

3 Inspeccionar Equipamento;

4 Checagem de Rádio;

5 Quadro Auxiliar de Navegação (Opcional).

**Fiscalização**

## ORDEM PREPARATÓRIA

Reunião inicial com a tropa (ou seus cmdts) expondo informações preliminares da patrulha (Pa). Quando há tempo, também é apresentada a Linha de Ação (LA) para um reconhecimento prévio do(s) objetivo(s).

## ORDEM A PATRULHA

Vulgarmente chamada de *briefing*, é a reunião final com a tropa, assim como a O Prep, também pode ser acompanhada de cartazes, caixões de areia ou/e documentos impressos para cada um (caderneta de patrulha). Quando não há tempo para ensaios e inspeções previstos na fase ‘Fiscalização’, a tropa parte imediatamente para missão.

No Arma 3, o Cmdt Pa deve preparar-se para a O Pa seguindo os seguintes passos:

L 1 Marcar LA na Carta/Mapa

Enquanto os jogadores estão entrando no servidor de Arma 3 e Team Speak, elabore sua LA / *briefing* na carta através da simbologia padrão do Exército Brasileiro (EB), sendo estas:

**1) Linhas de Controle (L Ctr)**

Usada para evitar que uma fração avance mais do que a outra: só pode ser cruzada sob ordem do Cmdt Pa; uso adicional é servir de referência para o reporte de contatos.

**2) Linha Limite (L Lim)**

Enquanto a L Ctr restringe e sincroniza o ritmo do avanço entre as frações, o limite é uma linha imaginária (também marcada em carta) nos flancos das subunidades, a fim de impedir que uma entre na linha de tiro da outra, além de separar as chamadas Zonas de Ação de cada uma.

**3) Zona de Ação (Z Aç)**

Região a qual uma fração está limitada a se mover: é proibida a movimentação de uma fração fora de sua Z Aç sem ordem. É definida naturalmente com a marcação das L Ctr e L Lim.

**4) Ponto de Observação (P Obs)**

Posição coberta ou/e abrigada para a obtenção de Elementos Essenciais de Inteligência (EEI) acerca do objetivo. Como todo “ponto”, envolve a área até 150m<sup>2</sup> ao redor da marcação em carta.

**5) Base de Fogos (BF)**

Ponto onde uma fração, geralmente armada para esse propósito, deve manter posição e empregar fogo contra o inimigo no objetivo, por tempo determinado pelo Cmdt Pa.

**6) Ponto de Reunião Próximos do Objetivo (PRPO), Ponto de Reunião no Itinerário (PRI), Ponto de Reunião (P Reu), Ponto de Reunião Depois do Objetivo (PRDO)**

Local onde a tropa realiza alto guardado (360°) e reúne-se para variadas finalidades, sendo:

**a.PRPO:** geralmente usado para manter a tropa em segurança enquanto pequenas frações realizam o reconhecimento aproximado nos P Obs; concentração de fardo de combate necessário a ação no objetivo.

**b.PRI:** marcados vários ao longo da rota de um comboio, a fim de reunir tripulações em caso de contingências.

**c.P Reu:** longe do objetivo; segurança é mais relaxada.

**d.PRDO:** usado após a ação no objetivo, seja para dispersamento de EEI seja para reunião de frações dispersas a fim moverem-se (a partir dali) juntos para um Ponto de Extração (P Ext).

**7) Ponto de Controle (P Ctr)**

Usado para facilitar a orientação e navegação, indicando o momento da patrulha mudar seu azimut de movimento para outra direção, sendo especialmente importante quando não houver GPS ou simulares disponíveis a tropa.

**8) Zona de Desembarque Anfíbio (ZDA)**

Obrigatoriamente em litoral, o procedimento padrão é a formação de um perímetro de 180° a frente da viatura, virado para o continente/ilha.

**9) Zona de Pouso de Helicóptero (ZPH)**

Não subestime o inimigo, escolha um local distante do objetivo com rota devidamente abrigada e coberta.

**10) Zona de Lançamento (ZL)**

Zona de aterragem de paraquedistas ou/e carga lançada por paraquedas. Erronamente chamada na comunidade de *Landing Zone (LZ)*, acostume-se com a nomenclatura da doutrina que sua casa de simulação segue.

**11) Posto de Comando (PC)**

Posição estática durante toda a operação, portando, sendo mais comum em ações de combate de escalões maiores: Companhia (Cia) e acima, naturalmente envolvendo mais de 50 militares.

**12) Ponto de Concentração de Feridos (PCF), Primeiros Socorros (PS), Ponto de Atendimento Avançado (PAA)**

Locais de ajuda médica por grau de capacidades, no Arma 3 costuma ser usado apenas o PCF, em operações a nível Pelotão (Pel), vulgo em torno de 30 jogadores.

**13) Ponto de Infiltração (P Infl), Ponto de Exfiltração (P Exfl)**

Ficam na fronteira da chamada Área de Influência: uma região no Teatro de Operações Terrestres (TOT) sob controle aliado direto: além dela deve ficar o objetivo da Pa, dentro da chamada Área de Interesse, vulgarmente chamada de terra de ninguém.

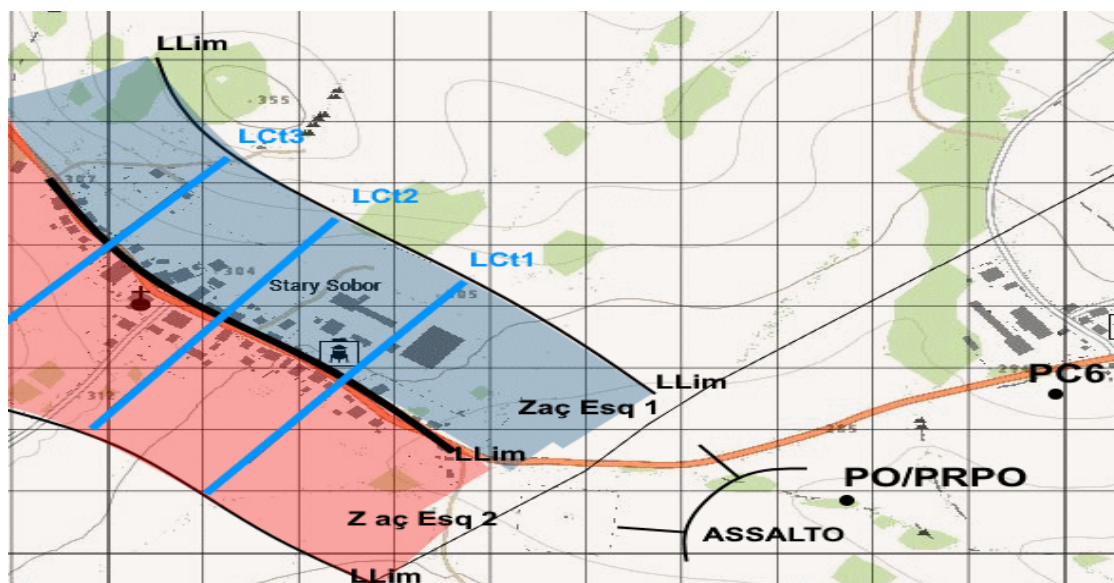
**14) Zona de Desembarque (Z Dbq) ou/e Zona de Embarque (Z Ebq)**

Ao contrário da ZDA, simbolizam apenas o ato de embarcar e desembarcar de veículos; se houver procedimentos de segurança nesses pontos, devem ser previamente explicados na O Pa.



## Exemplo de LA Típica de Força Convencional

Um Grupo de Combate (GC) em sua composição tradicional de duas Esquadras (Esq) e um comandante destacado executando a varredura de um vilarejo.

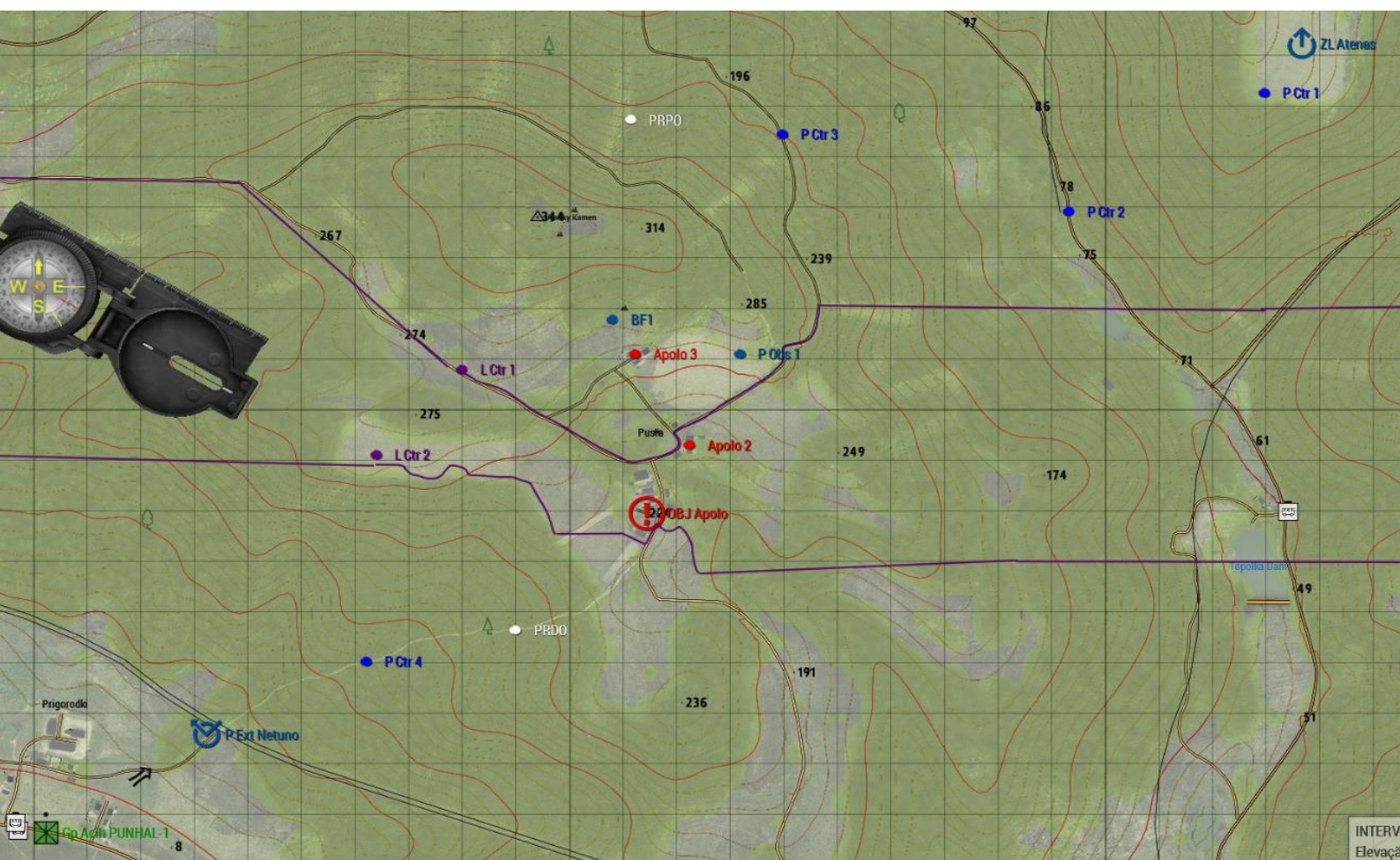


Note que a via principal foi definida como o Limite entre os escalões subordinados ao GC: a “Esq 1” e “Esq 2”, prática comum em ações de combate em ambiente urbano.

Fonte: [Grupo Jaegers](#)

## Exemplo de LA Típica de Operações Especiais

Um Destacamento de Ações de Comandos (DAC) executando a demolição de um dispositivo de ruptura de comunicação (*jammer*) e suas peças na retaguarda inimiga.



Note o desenho das L Ctr seguindo o contorno da floresta, a fim de torna-las facilmente indetectáveis a olho nu, facilitando o endereçamento de contatos inimigos usando-as como referência.

Fonte: [1º BIA Arma 3 MilSIm](#)

## L 2 Marcar IECOM ELT na carta

IECOM ELT significa Instruções para Exploração de Comunicações e Eletrônica, trata-se da distribuição de frequências de rádio entre os escalões, além de especificar se haverá:

Senha e contra-senha, número-senha, repetição de mensagens ou/e mensageiros.

Disposto em uma lista no canto da carta, as IECOM ELT tornam-se também a Ordem de Batalha: subdivisão dos escalões. A fim de ater-se a doutrina, o Cmdt Pa deve separar funções e organizar grupos visando um fim específico para cada um, segue as opções doutrinárias:

### 1) Grupo de Assalto (Gp Ass)

Deve ser montado entendendo que seus membros serão aqueles que correrão os maiores riscos na Pa: o grupo deve ser leve, ágil e contar com os militares mais competentes na tarefa do combate.

### 2) Grupo de Apoio de Fogo (Gp Ap F)

Pode ser mais pesado, concentrando metralhadoras, armas montadas e militares mais valiosos como padioleiros e engenheiros.

### 3) Grupo de Segurança (Gp Seg)

Raro no Arma 3, tem a tarefa de bloquear vias de reforço inimigo na zona de ação da Pa, vê menos combate e portanto deve ser composto por pessoal mais moderno.

### 4) Grupo de Reconhecimento (Gp Rec)

Agilidade acima de qualquer coisa: leve o mínimo de peso; geralmente Pa Rec são realizadas sem proteção balística e sem capacete para, dentre várias razões, adotar-se a mentalidade de que o Gp Rec é feito para obter inteligência, jamais entrar em combate.

### 5) Grupo de Tarefas Essenciais (GTE)

Tarefas chave para a execução da missão, deve compor o(s) militares com a habilidade fim da Pa e sua devida escolta.

### 6) Grupo de Tarefas Complementares (GTC)

Geralmente tem o papel de limpeza e coleta de corpos, inteligência, armamento e equipamento no Campo de Batalha, mas pode ser usado para abrigar militares especialistas no apagamento e coleta de rastros, seja qual for o ambiente.

### 7) Grupo de Acolhimento (Gp Aclh)

Protege locais na Pa onde há concentração de equipamentos e pessoal, por isso entende-se PRPO, PRI, P Reu e PCF (Ponto de Concentração de Feridos).



## 8) Grupo de Comando (Gp Cmd)

Evite o erro grave e comumente fatal de tentar coordenar um dos Gp acima enquanto coordena os demais necessários ao cumprimento da missão. Como Cmdt Pa, fique destacado de todos os grupos e equipes, guiando-os através de mensageiros ou/e rádios. Para esse propósito crie um Gp Cmd, mesmo que a falta de pessoal exija que ela seja composto apenas por você.

Segue um exemplo de IECOM Elt marcada em carta no Arma 3:



### LEGENDA

Harpia, Sabre = Nome das unidades envolvidas na patrulha; perceba que Harpia-1 subdivide-se em Harpia-1-1 e Harpia 1-2, assim como Harpia-2 em Harpia 2-1 e Harpia-2-2.

Freq = Frequência de rádio; perceba que a Frequência de Comando (Freq Cmd) é diferente do padrão das demais, pois são rádios diferentes.

### OBSERVAÇÕES

**a.** Por também ser uma Ordem de Batalha, os nomes dos envolvidos estão em hierarquia para comando: Se o "Consolini" for incapacitado ou morrer, "Teza" deve substituí-lo, se este for incapacitado ou morrer, "Leal" deve assumir o comando de toda a Pa e "Simões" do Harpia-1, assim sucessivamente.

**b.** As frequências radiofônicas estão obedecendo a regra de quatro estações/militares por rede idealmente, sendo permitido no máximo seis: prefira restringir o rádio aos cmdts a lidar com frequência lotada de pessoas tentando falar ao mesmo tempo.

**c.** A senha e contra-senha devem ser palavras totalmente diferentes: impossíveis de serem adivinhadas.

### L 3 Inspeccionar Equipamento

Inspeccionar a tropa emitindo oralmente por chamada os itens abaixo, antes colocando a tropa em linha e estabelecendo um peso máximo individual. Naturalmente, o Cmdt Pa deve pular os equipamentos que não serão levados.

#### Geral

↳ Protetor de Ouvidos, Saco de Mortuário, Door Wedge, Binóculos (apenas cmdt), Rádio(s), Relógio, Altímetro, Profundímetro, Drone Kit.

#### Navegação

↳ GPS, Tablet ou Celular, Câmera, Ferramentas de Mapa, Bússola, Carta.

#### Equipamento Médico Individual

↳ Bandagem, Tala, Tórax (Máximo 2), Morfina, Epinefrina.

#### Granadas

↳ Fragmentação, Fumaça, Atordoamento, Incendiária, Luz Noturna.

#### Armamento

↳ Laser, Silenciador, Mira, Lanterna, Bipé, Munição (traçante e normal), Carregador.

#### Fardamento

↳ Uniforme, Colete, Capacete, Mochila, Macacão térmico p/ SLOp, SCUBA Kit.

#### Equipamento Noturno

↳ Marcador IV, OVN, Lanterna p/ carta, Granada IV.

#### Lançadores

↳ Anticarro, Antiaéreo, Munições destes, Descartáveis.

#### Demolições e Engenheiro

↳ Detector de IED do RHS ou Vanila, Kit de Ferramentas, Kit de Desarme, Explosivos, Detonador, Tablet Terminal, Bateria deste.

#### Paramédico/Padioleiro

↳ Kit Cirúrgico, Kit de Primeiros Socorros, Soro/Sangue, Adenosina.

#### Caçador e Atirador de Precisão

↳ Tripé, Kestrel, ATragMx, Range Finder, Baterias deste; Pistola, Munição desta.

#### Veículos

↳ Qualquer item acima, Galão de Gasolina; Estepe.

#### Checagens

↳ Peso Máximo, Loadout Salvo, Câmeras de Capacete e Drone sincronizadas com o Tablet do Cmdt.

#### L 4 Checagem de Rádio

Deve ser executada com a tropa ainda em linha, com o Cmdt Pa fazendo uma chamada que deve ser respondida via rádio, com cada operativo respondendo com seu nome e um “pronto”. Preferencialmente cada cmdt faz com sua fração, cabendo ao Cmdt Pa fazer apenas com seus imediatos.

Exemplo de diálogo de checagem de rádio:

Cmdt Pa – Harpia.

Cmdt Harpia – Harpia Pronto! – via rádio.

Cmdt Pa – Punhal.

Cmdt Punhal – Punhal Pronto! – via rádio.

Cmdt Pa – Agora façam a checagem da frequência interna de suas esquadras.

#### L 5 Marcar Quadro Auxiliar de Navegação (QAN)

Opcional, deve ser usado apenas para o deslocamento de pelotões e companhias. Também recomendado para florestas muito fechadas ou ambiente densamente urbano, independente do escalão.

Exemplo de QAN adaptado para o Arma 3:

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>QAN (Quadro Auxiliar de Navegação)</b></li> <li>• <b>PC1 ate PC2 360m - azt 81 / cazt 261</b></li> <li>• <b>PC2 ate PC3 300m - azt 47 / cazt 227</b></li> <li>• <b>PC3 ate PC4 370m - azt 76 / cazt 256</b></li> <li>• <b>PC4 ate PO1 150m - azt 358 / cazt 178</b></li> </ul>	<p><b>LEGENDA</b></p> <p>PC = Ponto de Controle/P Ctr</p> <p>Azt = Azimut</p> <p>CAzt = Contra-Azimut</p> <p>Além da distância entre um P Ctr e outro, pode ser acrescentado um texto com dicas, pontos de referência ou mesmo a descrição do caminho. O Cmdt Pa deve avaliar o grau de minuciosidade necessário.</p>
--	---

#### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Deve ser observado que o processo verdadeiro engloba várias fases de preparação e planejamento, abordando atividades como a elaboração do Quadro de Organização de Pessoal e Material (QOPM): que lista minuciosamente todos os equipamentos levados por cada militar, além de um quadro-horário, esquema de ocupação do PRPO, etc. Todos dentro do POREOF.

O processo real é propositalmente burocrático, servindo como um guia onde devem ser pulados os itens que não forem convenientes ao momento, sempre visando o máximo de preparo possível, assim como este documento deve ser utilizado: uma sequências de passos que podem ser pulados se a situação não exigir.