

LIDERANÇA DE SUBUNIDADES

PLANEJAMENTO E CONDUÇÃO DE PATRULHAS





ORDEM DE BATALHA DAS SUBUNIDADES

FORÇA CONVENCIONAL

Esquadra (Esq)

↳ 4 Militares.

Grupo de Combate (GC)

↳ 9 a 12 Militares.

Pelotão (Pel)

↳ 20 a 41 Militares.

Companhia (Cia)

↳ 50 A 102 Militares.

FORÇA DE OPESP

Equipe (Eqp)

↳ 4 a 6 Militares.

Grupo (Gp)

↳ 7 a 12 Militares.

Destacamento (Dst)

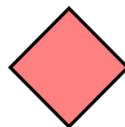
↳ Indefinido/Variável.

OBS: Dst criado para situação específica diz-se Dst valor
Sigla da For Conv.

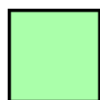
SIMBOLOGIA BÁSICA



BLUFOR



OPFOR



INDFOR



Fire Team (FT) 4



Esquadra (Esq) 4 e Squad (Sq) 8 ~ 12



Grupo de Combate (GC) 9



Pelotão (Pel) 32 ~ 45



Companhia (Cia) 100 ~ 300



Batalhão (B) 900 ~ 1500



Infantaria (I)



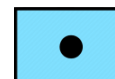
Reconhecimento (Rec)



Blindado (B)/Mecanizado (Mec)



Motorizado (Mtz)



Artilharia (A)



Asa Rotativa



Asa Fixa



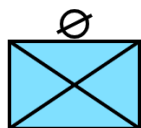
Antiaéreo (Aa)



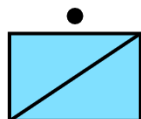
Posto de Comando (PC)



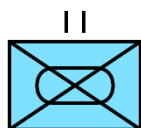
SIMBOLOGIA BÁSICA



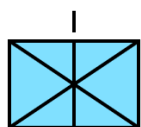
Infantry Fire Team (FT)



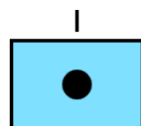
Esquadra de Reconhecimento (Esq Rec)



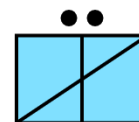
Batalhão de Infantaria Mecanizada/Blindada (BIB)



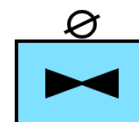
Companhia de Infantaria Motorizada (Cia I Mtz)



Bateria de Obuses (Bia O)



GC Rec Mtz



Turma/Aeronave



Pel CC Ini



Pel Rec Mec Ini



GC Ini



MISSÕES DE COMBATE

PATRULHA

- └ Patrulha de Reconhecimento (Pa Rec)

- └ Patrulha de Combate (Pa Combate)

- └ Inquietação, Oportunidade, Captura, Interdição, Contato/Ligação, Segurança, Destruição, Neutralização, Resgate e Emboscada (subdivida em Deliberada e Oportunidade).

AÇÃO CONVENCIONAL

- └ Como parte de Unidade (U) ou Grande Unidade (GU): Ataque, Defesa ou/e Ocupação.

AÇÃO DIRETA E RECONHECIMENTO ESPECIAL (Apenas OpEsp)

- └ A grossíssimo modo, Pa Combate de altíssimo risco e relevância estratégica.

AÇÃO INDIRETA (Apenas ForEsp)

- └ Formação e cuidado de facções aliadas para objetivos de guerra e não guerra.



MISSÕES DE COMBATE

RECONHECIMENTO APROXIMADO

- ↳ **Elementos Essenciais de Inteligência (EEI).**
 - ↳ Armas estáticas, fortificações, veículos, contingentes, equipamentos, terreno e comunicações.
- ↳ **Levantamento Estratégico de Área (LEA)**
 - ↳ Fauna & Flora, Clima & Tempo, assustos civis, necessidades logísticas e facções.
- ↳ **Inteligência, Vigilância, Reconhecimento e Aquisição de Alvos (IVRA).**
 - ↳ Empregar preferencialmente: **DRC, Eqp Caçadores, At Prcs, militar + experiente como esclarecedor.**
- ↳ Cautela + importante que tempo.



PLANEJAMENTO E PREPARAÇÃO

NA VIDA REAL (POREOF)

- └ Providências iniciais, Observação e planejamento do reconhecimento (contém Ordem Preparatória, acronimada O Prep), Reconhecimento, Estudo da situação, Ordens (contém a Ordem a Patrulha, acronimada como O Pa) e Fiscalização.

NO ARMA 3

- └ 1 Marcar LA na carta;
- └ 2 Marcar ICom Elt na carta;
- └ 3 Inspeccionar Equipamento;
- └ 4 Checagem de Rádio;
- └ 5 Quadro Auxiliar de Navegação (Opcional)



1_BIA EXTRATO POREOF 3.0.pdf

CONDUTAS DE PATRULHA

MARCHA PARA O COMBATE

└ Formações de Combate

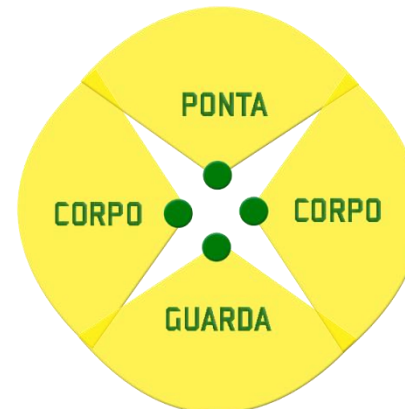
LINHA



COLUNA



LOSANGO



TORRE



CONDUTAS DE PATRULHA

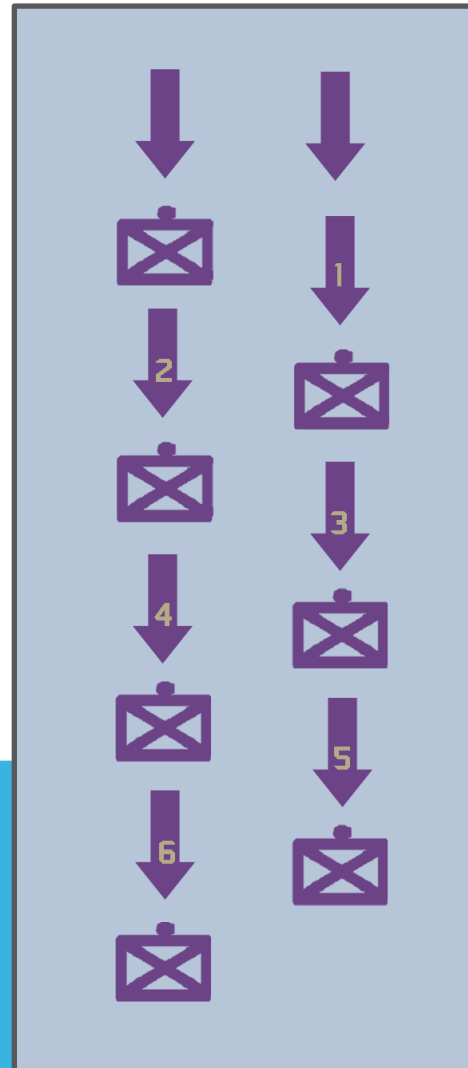
APROXIMAÇÃO

- └ Lanços Alternados.
- └ Lanços Sucessivos.
- └ Progressão Urbana.
 - └ Coluna Tática.
 - └ Coluna por dois.
- └ Por Esclarecedores.
- └ Em Linha.

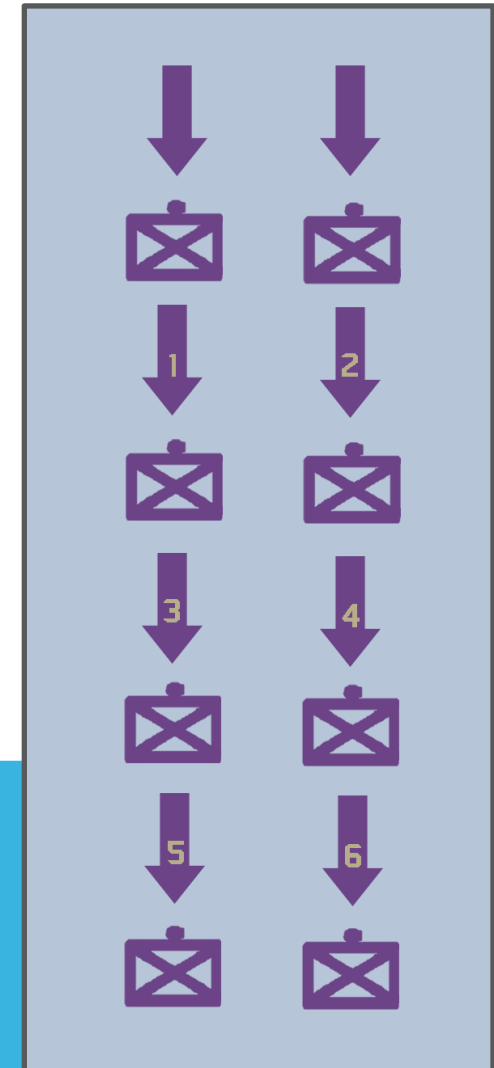
POSTURA

- └ Meio Corpo/Sigilo.
- └ Pronto 2 e Pronto 3.

Alternados



Sucessivos





CONDUÇÃO DE PATRULHAS

INFLEXÍVEL

- ↳ Fração sempre em formação de combate, Alto, Alto Guardado (360°) ou Congelada.
- ↳ Distanciamento entre frações = máximo 200m; preferência no alcance dos olhos.
- ↳ Reporte de contatos sempre via rádio: freq local e retransmitida na freq cmdo.
- ↳ Regras da Zona de Combate (ZC), Área de Influência e Área de Interesse.

FLEXÍVEL

- ↳ Emprego do esclarecedor = obedece contingente aliado e ini + risco na localidade.
- ↳ Destacar no mínimo dois militares = é viável destacar At Prcs e esclarecedor sozinhos.
- ↳ Liberdade de ação das frações = múltiplos fatores, mais relevante é habilidade.



CONTINGÊNCIAS

TÉCNICAS DE AÇÃO IMEDIATA (TAI)

↳ Ofensivas

Linha c/ designação de alvos

Linha & Flanqueio

↳ Eqp Ap Fg Suprime.

↳ Eqp Ass Flanqueia.

Linha “simples”

↳ Eqp Ap Fg Suprime.

↳ Eqp Ass Tiros Precisos.

↳ Ritmos de Tiro Diferentes.

↳ Defensivas

Retraimento por Lanços

↳ Alternado ou Sucessivo.

↳ Para qualquer direção.

Cascata

↳ Sem espaço.

↳ Sem abrigos e cobertas.

Corre Forrest!

↳ Ap Fg Suprimindo + Fumaça.



CONTINGÊNCIAS

DECISÃO POR PODER DE COMBATE INIMIGO

- └ **Poder de Combate** = Tamanho, Equipamento, Posição, Habilidade.
- └ **Risco** = Morte prematura do Cmdt leva a demora no tempo de resposta da tropa.

Inimigo abre fogo

- └ Abrigo e Coberta em linha para ini.
- └ Identificar e suprimir fogo.
- └ Decidir TAI.

Inimigo é reforçado

- └ Decidir se Retrair ou Eliminar;
 - └ Se Retrair = TAI Defensiva + Fumaça.
 - └ Se Eliminar = Manter Posição ou Flanquear.

Inimigo é detectado

- └ Abrigo e Coberta em linha para ini.
- └ Designar militar para cobrir as 6h.
- └ Decidir TAI.

Contato com veículos inimigos

- └ Decidir se Retrair ou Eliminar.
 - └ Se Retrair = Sigilo ou /e Quebra de Contato.
 - └ Se Eliminar = Caçar com o mínimo de gente.



CONTINGÊNCIAS

DECISÃO POR FASE OU/E TIPO DE PATRULHA

- └ Patrulha de Reconhecimento (Pa Rec) = TAI Defensiva o tempo todo.
- └ Patrulha de Combate (Pa Combate) = Varia de acordo com a fase da operação.
 - └ Base até BF/P Obs = TAI Defensiva
 - └ BF até PRDO = TAI Ofensiva
 - └ PRDO até Base = TAI Defensiva

ABERTURA DE FOGOS (EM QUALQUER SITUAÇÃO)

- └ Padrão = Proibir Fogo: em ZC deve-se manter sigilo até todos estarem em posição.
- └ Se ini abrir Fogo = Fogo Liberado: sem a necessidade de ordem.



ASSALTO

CONTÍNUO

- ↳ Formação Linha.

LANÇOS

- ↳ Sucessivos ou Alternados.

SIGILO

- ↳ Sempre que possível.

FOGO

- ↳ A partir de uma Posição de Assalto (P Ass).

MISTO

- ↳ Mais de uma técnica acima.

EMBOSCADA

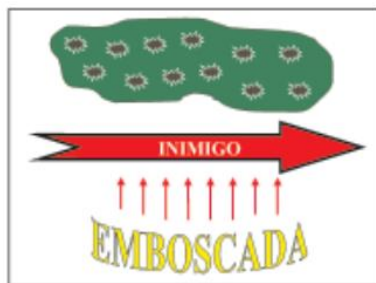


Fig 2-8. Flanqueamento simples

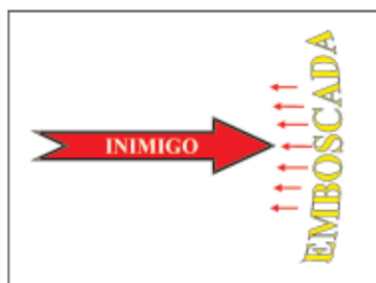


Fig 2-11. Emboscada frontal



Fig 2-13. Minueto

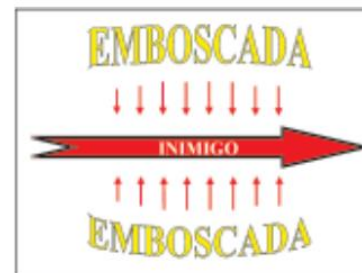


Fig 2-14. Flanqueamento duplo

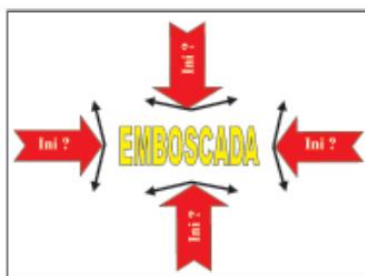


Fig 2-15. Emboscada circular

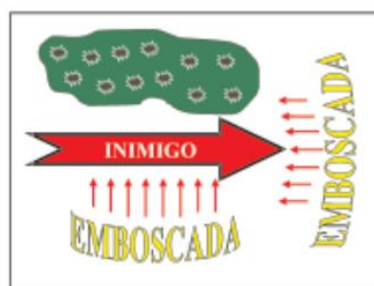


Fig 2-9. Emboscada em L

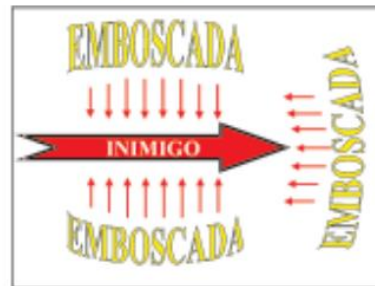


Fig 2-10. Emboscada em U

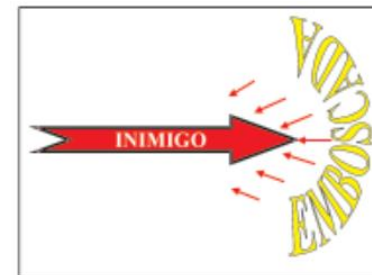


Fig 2-12. Emboscada em V

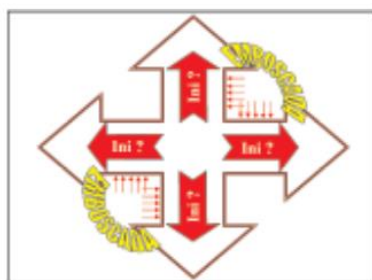


Fig 2-16. Emboscada em rodamoinho

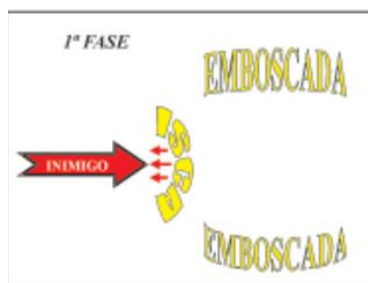
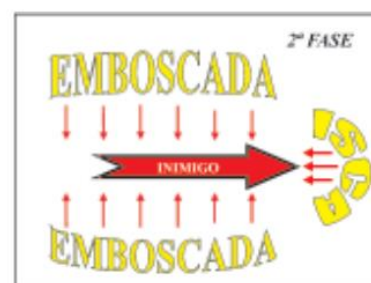


Fig 2-17. Emboscada com isca



COMBOIO

PLANEJAMENTO

- └ Ordem de Marcha, Velocidade & Distância, TAI & ROE, PRI's e P Ctr.
- └ Formação de Comboio
- └ Alternada (sem ultrapassagem).



- └ Fila (com ultrapassagem).



- └ Alto Guardado em comboio.



CONDUÇÃO

- └ Veículo esclarecedor; navegador & motorista; evitar áreas de risco.



COMANDO & CONTROLE (C²)

COMANDO

- ↳ Ordens devem ser detalhadas por: experiência do ordenado vs tempo disponível.
- ↳ Manter o controle emocional e evitar discussões em ZC: questione só se for gravíssimo.
- ↳ Priorizar o cumprimento da missão com o mínimo de baixas.
- ↳ Equilibrar a prudência com os riscos.

CONTROLE

- ↳ Não microgerenciar e nem macrogerenciar.
- ↳ Garantir que todos os setores estão cobertos.
- ↳ Proteger militares valiosos, incluindo si mesmo.
- ↳ Delegar: fique sempre de prontidão para a próxima demanda.
- ↳ Atribuir tarefas a pessoas específicas: nada de “um faz isso e um faz aquilo”.



Subscrevo,

Neres

www.1bia.net

2021 a 2025