TRABAJOS SOBRE LA CARTA

(R. R. M. 20, II P., Nº. 99)

Los Juegos de Guerra tácticos: algunos aspectos sobre su desarrollo

Por el General de Brigada Luis Rómulo Dóllera.

Estos trabajos resultan provechosos cuando se logra aproximar todo lo posible a la realidad su planteamiento y desarrollo. "Lo fundamental es la naturalidad del desarrollo...", dice el Reglamento para la Instrucción de Oficiales, el que para abordar estas ejercitaciones considera, en primer término, el "Objeto del Ejercicio" y, en segundo, el "Planteo de situaciones".

Sobre éstos no es mi propósito decir nada, aun cuando se debe adaptar la terminología al nuevo R. C.

En cambio, deseo hacerlo sobre lo referente a la "Dirección y desarrollo de los ejercicios", para los juegos de guerra tácticos.

Primeramente, es necesario leer el Nº 45, inciso 9º, y los Nos. 53 al 80 y 107 al 121, inclusives, del R.R.M.20, II Parte.

Mi intención es agregar algo sobre lo que entiendo debe respetarse para el planteamiento de las distintas situaciones destinadas a dar vida al ejercicio.

Comienzo para transcribir el Nº 112 del R.R.M.20, II P.: "El juego de guerra consistirá en una sucesión de situaciones de las tropas determinadas objetivamente sobre la carta, planos, mesa de arena, etc., por medio de signos, fichas u otro material que las represente, fijadas en cada variante por el director del ejercicio y sobre la base de las órdenes impartidas por los jefes de partidos y las medidas tomadas para su ejecución por los comandos subordinados, quienes deben proceder con el mismo concepto con que se actúa en el terreno".

Estudiado el objeto y planteada la situación o situaciones, queda para el director del juego el planteamiento de la sucesión de situa-

ciones, o sea los distintos momentos, cuyo conjunto constituye el probable desarrollo del trabajo.

Para hacerlo, es necesario considerar si el juego es:

a) A un partido, o
b) a partidos contrapuestos.

Probable desarrollo de un juego de guerra a un partido.

Desde el punto de vista del probable desarrollo, esta clase de ejercitaciones requiere una preparación detallada, especialmente por la circunstancia de que es el Director del juego el que maneja y hace actuar al enemigo. En consecuencia, además de los distintos "momentos" que se plantearán al jefe del partido de trabajo conviene que el "probable desarrollo" contenga, incluso, las resoluciones u órdenes —según sea— que hubieran correspondido a cada situación planteada por el Director. Todo constituye un valioso anticipo también, de aquellos puntos fundamentales a tener en cuenta en la crítica.

Probable desarrollo de un juego de guerra a partidos contrapuestos.

La organización del probable desarrollo, en este caso, si bien es menos detallada, resulta, no obstante, mucho más difícil el encauzamiento del juego, si se procede como corresponde. Y es tanto más difícil cuanto más "libertad de acción" tienen cada uno de los jefes de los partidos.

Sin duda que su preparación, en el papel, es menos detallada pero requiere un mayor golpe de vista para sortear las distintas situaciones —algunas imprevisibles— que se irán presentando.

Las sucesivas situaciones o "momentos" que es necesario prever para dar vida al juego.

(Leer el R.R.M.54, capítulo III: Funcionamiento y desempeño del del servicio de árbitros).

Sea a un partido o a partidos contrapuestos, es conveniente hacer una sinopsis o cuadro de los aspectos fundamentales que es necesario tener en cuenta para poder "mover" el juego con "im-

parcialidad". Digo con imparcialidad porque si bien podría aceptarse que pudiera cometerse un error en la valorización de algún factor a considerar en el desarrollo, no se debe admitir —desde ningún punto de vista— que esa valorización sea aplicada en forma distinta para alguno de los partidos. Para ser más claro, ejemplificaré. Si se llega a fijar que el ataque en el terreno de la acción contando con una superioridad de 3 a 1, y a 4.000 metros de la línea principal de combate, puede progresar a razón de 500 metros por hora de promedio, ello debe ser considerado para ambos partidos igual.

Dentro de estos aspectos y según el objeto del ejercicio podrían considerarse, entre otras cosas: la eficacia de los ataques aéreos, de la artillería antiaérea, de la artillería (según sus calibres y clase de fuego) y de las armas pesadas. El valor de las interceptaciones, de las obras de fortificación, etc.

Después de haber fijado estos aspectos, que considero muy importantes, recién se está en condiciones de abordar el planteo de las distintas situaciones o momentos.

Para ello es también necesario, imprescindible, tener muy en cuenta la magnitud de la **unidad de trabajo**, puesto que de la forma en que se la conduce se puede fijar con naturalidad los distintos momentos a considerar.

Ruego a los lectores recuerden el texto del Nº 112 del R.R.M.20, II P., especialmente cuando dice: "... consistirá en una sucesión de situaciones..... sobre la base de las órdenes impartidas... y las medidas tomadas...". También el Nº 111 del mismo reglamento, en la parte que expresa: "Las tareas fundamentales que deberán efectuarse en todo juego de guerra consistirán en resoluciones e **impartición de órdenes y disposiciones especiales".**

En consecuencia, un juego de guerra táctico no es otra cosa que una sucesión de situaciones para provocar otras tantas resoluciones u órdenes.

La resolución es una tarea real y efectiva de los comandos que tienen E. M.; es decir, de las unidades operativas; en cambio, los jefes de unidades de tropa, si bien también tienen que "resolver" lo hacen "in mente", cuestión que expresan realmente por medio de las órdenes

que dictan. En consecuencia y en principio, se puede inferir que en un juego de guerra táctico en el marco de unidades operativas pueden exigirse resoluciones, lo que no sería "real" en otro cuyo marco fuera el de las unidades de tropa.

Lo que sí corresponde, para cualquier clase de juego de guerra táctico (a un partido o a partidos contrapuestos — sea cual fuere la unidad de trabajo), es que las situaciones que se planteen contengan las bases para que el jefe de partido pueda adoptar una resolución que la expresará como tal o en forma de órdenes, según el caso.

Toda unidad es conducida por órdenes. Y para impartirlas se debe haber adoptado primeramente una resolución. Asimismo, antes de resolverse se ha efectuado una "Apreciación de la situación" (R.C. Nº 294 a 299).

A este respecto todo jefe o comando, cuando se están desarrollando las operaciones, está casi **permanentemente apreciando la situación** de su respectiva unidad, sea cual fuere la magnitud de la misma. Así lo ha exigido y lo exige aún más la conducción moderna, por la influencia que ejercen en la marcha de las operaciones las nuevas armas y fuerzas que imprimen una mayor rapidez a los sucesivos cambios de situaciones.

No obstante, es distinto lo que sostengo con respecto a las órdenes o resoluciones que se dicten o adopten. En general, la posibilidad de su impartición o adopción está en íntima relación con la magnitud de la unidad que se comanda. Trataré de explicarme: Un jefe de grupo estará permanentemente apreciando, resolviendo "in mente" y dando órdenes, porque el marco pequeño en que actúa hace que si quiere conducir a sus soldados se comporte como lo expreso. Un jefe de batallón —o similar— estará también permanentemente apreciando para que los acontecimientos no lo sorprendan. Pero una vez impartida su **orden de ataque**, por ejemplo, no es conveniente ni aconsejable en conducción que en un plazo más o menos breve imparta otras órdenes de conjunto para su batallón; pudiendo, no obstante, impartir órdenes de carácter parcial, tendientes a "acomodar" algún punto susceptible de arreglo o modificación.

Un comandante de división que adopta la resolución para el empleo de su unidad no debe adoptar otra nueva resolución en un plazo más o menos breve —el que en este caso es mucho mayor que el estipulado para un jefe de batallón—. En cambio, con análogo concepto sostenido en el párrafo anterior, podrá impartir órdenes parciales.

Las órdenes tienen que ser previsoras, debiendo esta condición estar en relación directa con la superioridad del comando que la dicta. Esta exigencia tiene su principal explicación en el tiempo que demanda su puesta en ejecución. Así, por ejemplo, cuando un jefe de grupo da una orden ella es cumplida en el acto porque va dirigida al órgano ejecutor por antonomasia: **el soldado.** En cambio, si un Cte. de Ejército imparte una orden, antes de que sea cumplida debe pasar un cierto tiempo, que puede variar según la clase de orden, pero que podríamos aceptar, basándonos en los reglamentos y en "la práctica", dividido así:

a) Tiempo que tarda la orden en llegar a los comandos divisionales, dependiendo de la distancia y del medio que se utilice para su transmisión.

b) Estudio, resolución y dictado de la orden por el comando divisional, entre una hora y media y dos horas.

c) Igual que lo dicho en a) pero para que llege a los regimientos.

d) Estudio y órdenes del jefe del regimiento, entre una hora y una hora y media.

e) Igual que en a) pero para que llegue a los batallones.

f) Estudio y órdenes del jefe de batallón, entre cuarenta y cinco minutos y una hora.

g) Igual que en a), pero para que llegue a los jefes de compañía.

h) Impartición de la orden por los jefes de compñía, más o menos una media hora.

i) Impartición de la orden por los jefes de secciones, más o menos veinte minutos.

j) Impartición de la orden por los jefes de grupo, más o menos cinco minutos.

Recién luego de haber pasado este tiempo una orden y de las más simples y rudimentarias, puede ser puesta en ejecución en el marco de un ejército.

Sin tener en cuenta los tiempos necesarios para la transmisión, se emplearán unas cinco horas para que el soldado comience a moverse en procura del cumplimiento de la referida orden. En consecuencia, se puede aceptar en forma generalizada, que una orden de ejército dada después de mediodía, recién podrá cumplirse a partir del día siguiente a la fecha de su impartición. En análoga forma puede hallarse el tiempo necesario para el cumplimiento de una orden según sea el marco en que se actúa. Todo lo cual nos permite determinar los distintos "momentos" —referidos a las horas— que convendrá plantear, para que los comandos actuantes puedan resolver e impartir sus órdenes, procediendo lo más posible como en la realidad.

También se infiere que esos "momentos" deberán plantearse con más o menos detalles, según sea la unidad de trabajo y en relación directa con lo que en conducción puede influir para que sea adoptada una resolución por el comandante o jefe. Y deben ser presentados con mayor o menor espacio de tiempo entre sí, según sea el marco en que se está desarrollando el juego.

En todos los casos existe el recurso de relatar los hechos ocurridos en una fracción de tiempo determinada, sobre todo si es que se quiere que el jefe del partido viva permanentemente al detalle la situación de su unidad. Y en aquel en que se desee saber alguna resolución parcial que podría tener influencia en el posterior desarrollo del juego pero que no coincide con ninguno de los momentos planteados, existe también el recurso de pedir al jefe su "intención" sobre lo que se desea saber, para no proceder arbitrariamente como Director del Ejercicio.

En síntesis y respecto a los "momentos" de un juego de guerra táctico, sostengo que normalmente deben ser planteados —entre otras cosas— con mayor separación en tiempo entre uno y otro, cuanto mayor sea la unidad de trabajo, para dar tiempo a que la orden —su consecuencia— sea ejecutada y sancionada en favor o en contra por el Director del Ejercicio o el Jefe del otro partido.

———||||———

REVISTA DE LA ESCUELA SUPERIOR DE GUERRA

Año XXXIV :: ENERO - MARZO 1956 :: No. 320

Sumario

TRABAJOS SOBRE LA CARTA. LOS JUEGOS DE GUERRA TACTICOS: ALGUNOS ASPECTOS SOBRE SU DESARROLLO. Por el General de Brigada Luis Rómulo Dóllera 5

LOS COMANDOS DE ARTILLERIA EN EL MARCO DEL EJERCITO, CUERPO Y DIVISION. Por el Coronel Luis Leguizamón Martínez .. 11

UN COMANDO DE ARMA QUE AUN NO POSEEMOS. Por el Coronel Juan Carlos Cordini 20

UN PROBLEMA DE INSTRUCCION. Por el Coronel Miguel Angel Basail. 22

CONDUCCION TACTICA GENERAL. (TEMA DESARROLLADO EN EL CURSO DE TENIENTES 1os. DE LA E.S.G., AÑO 1955). Por los Tenientes Coroneles Osiris Guillermo Villegas y Carlos Julio Mosquera. 26

CRITERIOS TACTICOS Y OPERATIVOS. (Comprobación histórica). Por el Teniente Coronel Milton Delfin Cataldi, del Ejército de Bolivia 109

ANEXO RESERVADO

CONDUCCION DE EJERCITO (EN SITUACIONES ESPECIALES). Por el Teniente General Benjamin Rattenbach ..... 1 a 13

La Dirección de la Revista deja a sus colaboradores la entera responsabilidad de las opiniones o juicios vertidos a cuyo fin, cuando no sean artículos de la Dirección, las colaboraciones aparecerán con el nombre del autor.