



Lendo Laffargue

Pelo Cap. JOSÉ H. DA CUNHA GARCIA

Antigo instrutor da E. Armas

(Continuação)

DESLOCAMENTO SOB O FOGO

A — PROCESSOS INDIVIDUAIS DE PROGRESSÃO

Esta instrução de deslocamento sob o fogo, comporta sempre um treinamento físico diário — exercícios de lançaço, marchas rastejantes e um treinamento intelectual — também diário, comportando a resolução de problemas de progressão. Por exemplo: “leva o teu G. C. dêste canto do muro para aquele fosso, o inimigo ocupa tal região”. E’ um problema, tem uma solução, exige um pequeno raciocínio e ordens.



Fig. 28

“Se o recruta nunca se deslocou sob o fogo, talvez muitas vezes se tenha deslocado procurando fugir às vistas de algum observador; êle tem portanto, chegando na caserna, um certo sentido da utilização do terreno.

I — Progressão individual em geral

Escolher um terreno com muitos abrigos, favorecendo a progressão individual, devendo oferecer problemas de lançaços, marcha rastejante e por caminhamentos.

Não começai vossa instrução assim:

“Para ir de um ponto a outro, podeis fazê-lo por tantos

processos..." e sim, colocai os recrutas no terreno e mandai aproximarem-se de tal região ocupada pelo inimigo, sem ser visto (Fig. 28). Dêste modo não arriscareis de tirar-lhes a espontaneidade de movimentos.

Soldados antigos assinalam com cartuchos de festim os erros. Durante êstes primeiros exercícios não vos preocupeis muito com os erros, mas procurai tirar alguns ensinamentos.

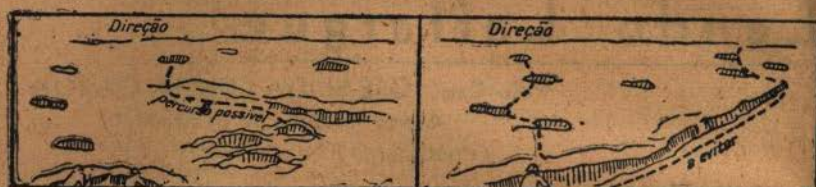


Fig. 29

Naturalmente os homens para não deixarem por momentos a direção recebida arriscam-se muito; dizei-lhes, e se possível mostrai, que se deve fazer um percurso maior desde que seja abrigado e que nos permita retomar a direção recebida. Fig. 29.

Como chegais aos processos de progressão ?

Propondo um problema de lanço, outro de marcha rastejante e outro de marcha por caminhamento, bem entendido, sem falar nestes têrmos.

Por exemplo: — "X. ocupa êste abrigo. Daqui deves ir para alí. O inimigo postado lá te observa. Execução !"

Vários soldados executam o movimento até que um faz como desejais. Então, inqueri a turma sôbre os diferentes modos da progressão, perguntando-lhes qual o recruta que menos se expoz.

Para ensinar a refletir deveis tomar três monitores e colocá-los num abrigo (Fig. 30); a um dado sinal um dêles correrá para outro abrigo, o 2.º ficará indeciso sendo morto e o 3.º ocupará um abrigo batido de enfiada, sendo também morto.

Feito isto, podeis interrogar os recrutas porque o primeiro agiu bem e os outros mal.

Fazei um recruta progredir propondo-lhe o seguinte problema:

"X coloca-te neste abrigo. Vais progredir naquela direção; o inimigo te observa lá naquela arvore. Execução !"

O recruta lança-se para a frente. Levai-o a sentir a necessidade de, antes de partir, perguntar-se — **Para onde vou?**, depois, **Por onde vou?** e por fim **Como vou?** Fig. 31.



Fig. 30

Insisti na pergunta **PARA ONDE?**, na necessidade da determinação exata do ponto e como ides ocupá-lo. Fig. 32.

Na I vou para o talude atrás da moita em **a** e não para **b** que é um ponto baixo; na II irei para aquele buraco **a** atrás da crista e não para **b** no alto desta.



Fig. 31

Deve examinar-se o valor do abrigo.

- é bastante largo para me ocultar todo? Fig. 33a
- é sólido, tem a espessura necessária? Fig. 33b
- não é batido de enfiada ou visto de flanco? Fig. 33c

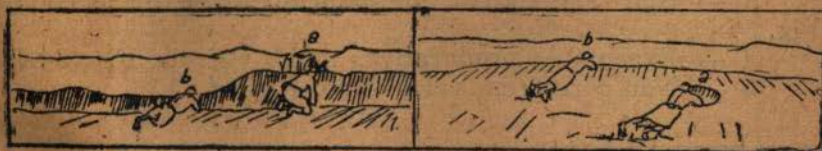


Fig. 32



Fig. 33

Vejamos, então, agora, especialmente

II — O LANÇO INDIVIDUAL

Ensinar ao soldado êste processo de progressão é ensinar-lhe a maneira **de se preparar, de se levantar, de correr, de se deitar**, a-fim de diminuir o mais possível o tempo de exposição.

Diz Laffargue “mas isso não é suficiente, porque uma bala sempre é mais rápida, mas para avançar é preciso partir antes que o inimigo tenha tempo de atirar uma bala justa”. Ensinaí, pois, os vossos soldados a aparecer numa lacuna da vigilância ou do fogo adverso.

Êste lanço individual comporta:

a) preparação:

- observar o novo abrigo e percurso
- preparar a saída
- arrumar o equipamento
- recolher a munição
- fechar as cartucheiras
- desarmar a arma.

b) execução:

- levantar-se vivamente
- correr com velocidade
- lançar-se vivamente no abrigo
- fazer-se esquecer.

Fazei uma demonstração com os monitores, propositalmente cometendo os seguintes êrros:

- 1 — Não se prepara e levanta lentamente. Fig. 34 - 1.
- 2 — Não escolhe um ponto favorável para sair. Fig. 34 - 2.
- 3 — Não arruma o equipamento antes da partida. Fig. 34 - 3.
- 4 — Executa os preparativos muito visíveis. Fig. 34-4.
- 5 — Não corre com velocidade. Fig. 34 - 5.



Fig. 34

6 — Na chegada exita para deitar-se. Fig. 34 - 6; procurai ouvir os seus comentários e mesmo provocai-os. Depois, repeti êste exercício com a turma.

Prestai atenção se refletem, se cometem as faltas observadas no exercício anterior.

Vimos a preparação e execução do lanço, agora vejamos

c) como escolher o momento para o lanço ?

— refletir sôbre o tempo para fazer o percurso (3 m por segundo) e o tempo que o inimigo leva para ajustar o tiro:

— procurar surpreender o inimigo levando em conta seu grau de vigilância, se vigia todo o terreno, se está em repouso:

— aproveitar um acidente que impeça o inimigo de visar e atirar imediatamente, como seja o arrebetamento de um projétil, rajadas de metralhadora, nuvem de fumaça;

— atirar para perturbar o fogo inimigo.

Vista a hora da partida, vejamos como se reconhece a sua chegada:

— pela diminuição do fogo

— desaparecimento das cabeças e tiros altos.

A-fim de consolidar êstes ensinamentos sôbre o lanço vejamos alguns problemas:

“Estás neste abrigo e queres avançar naquela direção. Como pensas fazê-lo sem receber um tiro ajustado (quero dizer sem o provocar).

O inimigo ocupa tal linha (a menos de 400 m) e parece:

1 — vigiar especialmente o teu abrigo — 35 a

2 — vigiar o conjunto do terreno, pronto para atirar — 35 b

3 — estar em repouso (alimenta-se etc.)

Concretizai a situação.



Fig. 35

Deixai alguns minutos de reflexão e pedi as respostas.

Dirigi a reflexão propondo estas duas perguntas.

a) Em que tempo o inimigo abrirá um tiro justo nestes três casos ?

No 1.º problema — 1 segundo (apontar e atirar)

No 2.º problema — 6 segundos (dirigir a arma, apontar e atirar).

No 3.º problema — 15 segundos (ocupar a posição, etc.)

b) Que trajeto farás neste tempo:

1 segundo — um salto

6 segundos — 15 a 20 metros.

15 segundos — 40 a 50 metros.

Vimos então, conforme o grau de vigilância do inimigo o que se pode fazer.

Vejamos agora o caso em que o percurso não pode ser feito de surpresa.

Problema: "Queres ir num lanço dêste àquele abrigo (separados por 40 metros). Porém tens a impressão que o inimigo, sem te observar especialmente, vigia atentamente todo o terreno, atirando de momento a momento.

Representai o inimigo num raio de 200 m.

Pensas ser possível passar de surpresa? — Não.

Como encontrar a ocasião de passar?

Levai os recrutas a chegar à conclusão de que se pode agir de dois modos.

— Esperando uma ocasião favorável: momento em que cai sôbre o inimigo uma rajada de projétis de artilharia ou que uma fração de um flanco progride e atira sôbre êle.

— Fazer o inimigo esconder-se atirando sôbre êle.



Fig. 36

Podem parecer a muitos que isto de que vimos tratando são teorias. Não crêde. As vezes um homem fica socado em seu abrigo, quando poderia correr para o abrigo seguinte sem grande perigo e outro se expõe afoitamente quando poderia esperar melhor ocasião — **unicamente porque não sabem refletir.**

Vejamos um pequeno caso concreto para terminar esta questão do lanço, de sua preparação e do momento da execução.

Fig. 36 — Um muro que se interrompe num dado lugar;

A-pesar da vontade firme de continuar são obrigados a parar. Um sargento atravessa de um lanço o vão. Um cabo segue-o mas quasi no fim cai com um tiro nas pernas.



Fig. 36-a

Um oficial se precipita para deter os imprudentes mas já um soldado tem desembocado do muro e cai 2 passos na frente — morto. Diante dêste cadáver detem-se o movimento.

Comentemos: — no momento em que o sargento passou o inimigo vigiava o conjunto do terreno; sua atenção não estava concentrada na interrupção; o sargento teve a sorte de transpor de surpresa os 20 m.

Quando o cabo passou, a vigilância já estava na interrupção. No momento em que o soldado tenta transpor, o inimigo estava atento de arma apontada.

Este exemplo mostra também o perigo do lanço homem por homem.

Vejamos agora

III — MARCHA RASTEJANTE (2º processo de progressão individual).

Escolhei um terreno que tenha um talude cuja altura vá diminuindo e propõe o seguinte problema: — “Soldado X coloca-te neste abrigo e faz um lanço para aquele outro, sem despertar a atenção do inimigo que te vigia de lá”.

Se a marcha e a corrida são familiares ao soldado, a marcha rastejante não o é, por isso, há necessidade de praticá-la, porque é um processo penoso de deslocamento.

Esta marcha às vezes é muito perigosa, por isso, é preciso ensinar quando ela é possível ou não.

Mostrai como é perigosa em um terreno limpo Fig. 36a. Colocai os recrutas numa região em que vejam uma outra completamente limpa e fazei atravessá-la por dois monitores, um num lanço e outro rastejando. Perguntai a opinião dos recrutas sôbre os dois modos de execução.

Escolhei dois abrigos ligados por um ângulo morto em relação a uma linha inimiga figurada e tais que

- num caso deva-se rastejar com o ventre. Fig. 37 a.
- noutro caso deva-se rastejar com os joelhos e cotovelos. Fig. 37-b e
- noutro deva-se rastejar com os joelhos e as mãos. Fig. 37-c.

Mandai alguns fazer o percurso, assim chegareis aos 3 modos de rastejar.



Fig. 37

Como rastejar ?

- sôbre os joelhos e as mãos (mais cômodo e mais rápido)
- sôbre os joelhos e os ante-braços (não levantar o dorso) Fig. 38-a.
- arrastando-se de barriga (parte interna das pernas e dos braços) Fig. 38-b.

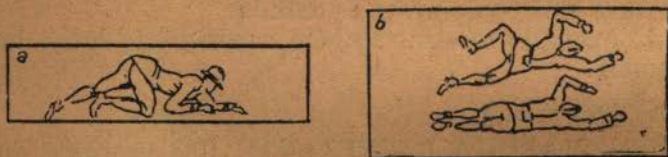


Fig. 38

Mostrai a técnica do rastejar, salientando o que não se deve fazer — Fig. 38-a, — mostrai que no caso de ter que rastejar com o ventre não deve deixar as pernas inertes. Fig. 38-b.

Quando rastejar ?

— À pequena distância do inimigo para aproveitar um desenfiamento de fraca altura; para as trajetórias rasantes bastam 0m,5 de altura;

Nas médias e grandes distâncias para passar despercebido numa zona vigiada.

Como observar e refletir antes de sair ?

— Quais as partes da frente inimiga que têm vista sôbre o percurso ?

— Qual a altura do desenfiamento ? (Verifica-se com o capacete na ponta da arma).

Passemos agora a

IV — **MARCHA POR CAMINHAMENTOS**, quero dizer, itinerário desenfiado, sucessão de abrigos e cobertas, é o 3.^o processo. Sobre o campo de batalha em que os desenfiamentos são raros, diz ainda o Cmt. Laffargue, os soldados são atraídos pelos caminhamentos. Muitos dêstes caminhamentos são insuficientes ou mal orientados. São muitas vezes verdadeiras armadilhas que se guarnecem de cadáveres.

Instrutores, não é suficiente recomendar aos homens: "Utilizai os itinerários desenfiados", é preciso ensinar a utilizá-los com discernimento ou mesmo evitá-los.

Para esta instrução escolhei um terreno, oferecendo vários exemplos de caminhamentos **com partes tomadas de enfiada, com variações de altura e partes interrompidas**. Propõe o seguinte problema: "X. progride daqui para lá, o inimigo ocupa aquela linha".

Examinai:

- 1 — se X. procura utilizar o caminhamento
- 2 — se examinou o caminhamento antes de utilizá-lo
- 3 — se ia alerta durante a progressão
 - se observou as variações de direção, de altura e de espessura.
 - se parou antes de passar uma região suspeita.
- 4 — se transpõe convenientemente as partes perigosas, interrupções, partes tomadas de enfiada, saída.

Então, conclui

Como utilizar os caminhamentos ?

antes — é bastante alto para me cobrir ?

— abriga-me ou cobre-me ?

— tem partes vistas, interrompidas, enfiadas ?

aproveitando-o — observar as mudanças de direção e de altura

— antes de entrar em uma parte suspeita — observar

— adaptar a atitude à altura do caminhamento.

Como transpor os pontos perigosos ?

Interrupção — por surpresa

— completando com a ferramenta

— atirando, antes, sôbre o inimigo que via a passagem.

Parte enfiada — abandonar o caminhamento
— atirar antes.

Exemplo — Fig. 40.

Um recruta designado deve ir de **a** a **d**.

O que faz o soldado em **a** antes de partir ?

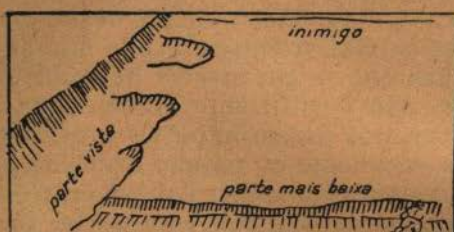


Fig. 40

Como vai de **a** a **b** ?

O que faz em **b** ?

Como vai de **b** a **d** ?

Em **b** um soldado não parou nem observou; um outro observou, não refletiu suficientemente e rastejou na parte vista; um terceiro ao contrário parou, observou além do ângulo e tomou a decisão de correr até **d**.

Deveis insistir na maneira de refletir antes de partir e durante a progressão; desenvolvi a maneira de transpor os pontos perigosos.

B — PROCESSOS DE PROGRESSÃO COLETIVA

Não vos preocupeis com as prescrições individuais, ensinais o que deve conhecer cada homem para facilitar a execução do lanço, isto é:

- não perturbar seus camaradas (refiro-me aos agrupamentos);
- facilitar, por sua compreensão e iniciativa, o exercício do comando, tão difícil sob o fogo.

Ensinai aos chefes a organizar e comandar os deslocamentos.

Ensina-se primeiramente o lanço sem atirar, lanços simples, de um abrigo a outro paralelo Fig. 41a; depois lanços mais complexos Fig. 41 b e c.

Para ensinar o lanço com o fogo, fazei três demonstrações salientando os seguintes êrros:

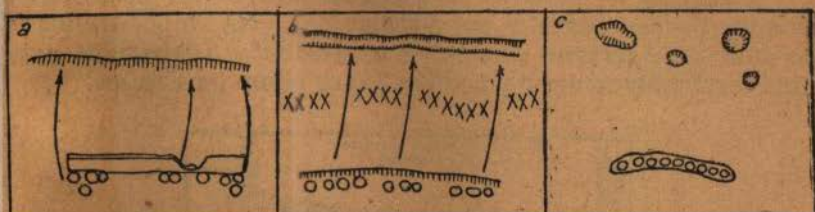


Fig. 41

- lanço precedido de fogo, o qual não cessa ao sinal
- lanço protegido por fogo, mas cujos homens da fração que progride temem os tiros.
- lanço por surpresa, mas cujo fogo que o ia proteger, precedeu-o, denunciando-o.

Donde:

- cessar o fogo exatamente ao sinal
- não atirar muito perto dos que avançam
- não abrir o fogo muito cedo, se se procura surpreender o inimigo.

Passemos, então, ao estudo do

I — Lanço coletivo próprio

Salientai os êrros mais comuns com soldados antigos. Na partida — percussores, retardatários e agrupamentos. Fig. 42 a.

No percurso — agrupamentos. Fig. 42 b.

Na chegada — agrupamento e hesitação. Fig. 42 c.

— Faltas individuais



Fig. 42

Depois conclui:

Como se executa um lanço ?

Partida — repartir-se entre os pontos de saída, melhorá-los; saída simultânea, nada de percussores.

Lanço — prever a dispersão na saída e a repartição nos pontos de passagem se há obstáculos obrigatórios. A tôda ve-

locidade, nada de retardatários. “As balas inimigas são para os retardatários”.

Chegada — repartir os abrigos para evitar hesitação e reunião. Desaparecer imediatamente. Na impossibilidade de encontrar terreno com todos os acidentes requeridos para uma instrução completa pode-se fazer como na Fig. 43.



Fig. 43

Como comandar um lança ?

a) antes:

- abrigo a alcançar — se possível repartição
- ordens relativas à partida
- ordens relativas à corrida
- proteção pelo fogo — se fôr o caso.
- por lança (advertência)
- em frente !

Formas clássicas de lança.

1 — Fig. 44-a

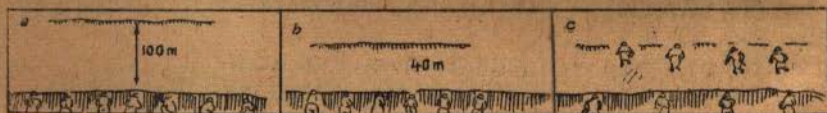


Fig. 44

Ordem — Leva tua esquadra num lança, passo do ginasta, para aquele abrigo.

Comando — Passo do ginasta por um, para aquele abrigo. Em frente !

2 — Fig. 44-b

Ordem — Leva tua esquadra num lança rápido dêste fosso àquele outro.

Comando — Por um, lança para o fosso na frente. Em frente !

3 — Fig. 44-c

Ordem — Leva teu grupo em duas linhas sucessivas para aquele fosso.

Comando — Vamos para aquele fosso por esquadras em linha. Esquadra de exploradores na frente. Partirá sob meu comando.

Depois — a outra esquadra que aguardará o meu sinal. Em frente !

4 — Fig. 45-a

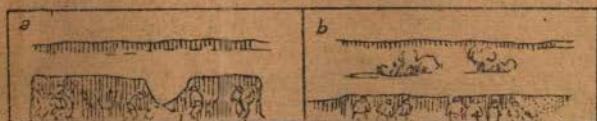


Fig. 45

Ordem — Leva tua esquadra para aquele talude num lanço. (dificuldade repartir a saída).

Comando — Vamos para aquele talude em frente. Tais sairão pelo canto direito do muro, tais pela brecha, tais pelo outro canto.

Grupem-se perto da saída.

Abrir logo a saída.

Em frente !

5 — Figs. 4 e 5-b

Ordem — Leva tua esquadra num lanço para aquele talude (dificuldade: repartir uma passagem).

Comando — Vamos para aquele talude num lanço. Tais passarão pela direita, tais pela esquerda, tais entre as duas moitas.

Abram os intervalos logo à passagem.

Em frente !

6 — Ordem — Fogo sôbre a região das arvores, depois um lanço para aquele fosso.

Comando — Todo o grupo. Fogo à vontade sôbre a região das árvores. Começar ! Cessar !

Todo o grupo para o fosso. Em frente !

7 — Ordem — Leva teu grupo por esquadras para aquele fosso. Uma esquadra protegerá a outra pelo fogo.

Comando — Vamos para aquele fosso por esquadras. Esquadra de exploradores comigo enquanto a esquadra de fuzileiro atirará sôbre a casa em ruínas. Partir ao meu sinal. Esquadra de fuzileiros fogo. Exploradores comigo !

Um último exemplo:

8 — Fig. 46

Problema — “O inimigo, vigilante, ocupa a base daquela altura (150 m) e a altura atrás. Trata-se de alcançar

com o seu grupo os abrigos que estão do outro lado da estrada”.



Fig. 46

NOTA — Dificuldades apresentadas:

- grandes dificuldades para examinar o terreno e estudar o lanço, por causa da situação dominante do inimigo que obriga os ocupantes do talude a manterem-se enterrados.
- a tropa foi colocada propositalmente diante dos peores abrigos (taludes enfiados e sem profundidade).

O graduado a quem foi proposto o problema sentiu as dificuldades e quasi fica indeciso se o instrutor não intervir, quando decide levantar-se bruscamente e examinar os abrigos em frente. Ordem dada.

Em lugar de deslocar-se para o centro do grupo fica no canto esquerdo de modo que não foi ouvido pelos homens da direita. Deu a ordem seguinte, sem fazer o pessoal observar os abrigos para onde deveriam ir.

“Vamos num lanço de surpresa para o talude do outro lado da estrada e devemos nos abrigar nas três escavações.

Tal e tal na escavação da esquerda, e tal e tal na do outro lado, tal e tal na do centro e os outros no da direita”.

Em frente !

Como foi feito o lanço ?

— Uma parte do grupo foi para o abrigo da esquerda onde houve um agrupamento à vista do inimigo. Os homens da direita se atrasaram porque não ouviram a ordem direito e foram obrigados a correr na frente do inimigo para alcançar a escavação da direita.

Consequência — o lanço custou 4 homens do grupo.

Exemplo simples:

“Para aquele talude, lanço por um — Em frente”.

Exemplo complexo:

“Vamos para aquele talude por esquadras, esquadra de fuzileiros em frente, esquadra de exploradores logo a seguir comigo. A esquadra de fuzileiros vai partir por surpresa ao meu sinal. Chegando lá abrir fogo”.

Exemplo complexo:

“Vamos para aquele talude num lanço. Pedro e êste que está à sua direita para a trincheira, Paulo e Henrique no funil à esquerda; os outros para os buracos de obús no meio. Abrir à saída”. Em frente!

II — Marcha rastejante e marcha por caminhamentos.

1 — A marcha rastejante por grupos:

a) na marcha rastejante de uma tropa que se desloca em linha:

— ensinai aos soldados a conduta a manter numa linha que rasteja, que devem contornar as partes vistas, mudando momentâneamente de direção (2.º homem da direita Fig. 47), abandonando e voltando a ocupar os seus lugares.



Fig. 47

— ensinai em seguida a conduzir o deslocamento da linha, aproveitando as regiões mais favoráveis a marcha, vigiar a marcha de seus homens, fazer sinais ou dar indicações para evitar as partes vistas. Fig. 47.

b) Como abordar e evacuar uma crista ?

— ensinai os soldados a abordar uma crista, cada um regulando sua atitude segundo a altura da massa cobridora, não devem limitar-se a imitar o comandante porque o desenfiamento quasi sempre é diferente.

— ensinai os quadros a dirigir uma tropa na abordagem de uma crista, regulando judiciosamente sua atitude.

Escolhei para esta primeira parte um terreno fracamente ondulado, dêstes que nos sobram aqui, a-fim de que o desenfiamiento seja muito difícil.

2 — Marcha por caminhamentos

- a) ensinaí a conduta de uma tropa que utiliza um caminhamento.
 - Para isto colocai a turma na entrada de um caminhamento e mandai progredir; verificai se têm precaução nas passagens difíceis, etc..
- b) ensinaí o comando desta tropa
 - estudar o caminhamento, sua forma, sua altura e seus pontos perigosos.
 - preceder a tropa para não engajá-la num caminhamento perigoso ou sem saída.
 - observar continuamente as mudanças de forma e de altura.
 - transpor convenientemente os pontos perigosos, fracionar a tropa, se numerosa
 - ordem a dar
 - onde? — abrigo a atingir
 - por onde? — caminhamento
 - como? — entrada, progressão, pontos perigosos e desembocar
 - Serra-fila.

III e IV — Conduta e execução do movimento homem por homem.

O movimento homem por homem tem tido as suas alternativas. Após a guerra do Transvaal esteve muito em moda. Em 1914 foi pôsto de lado, mas durante a guerra nos campos de batalha crivados de funís, voltou e com tal furor que não se concebia outro meio de progressão sob o fogo da infantaria às pequenas distâncias, senão sob a forma duma nuvem de isolados, levantando-se, correndo e se deitando.

Para ensinar esta parte segui o mesmo método, o intuitivo, escolhei um terreno que permita concluir sôbre os três modos do movimento homem por homem.

1 — Execução:

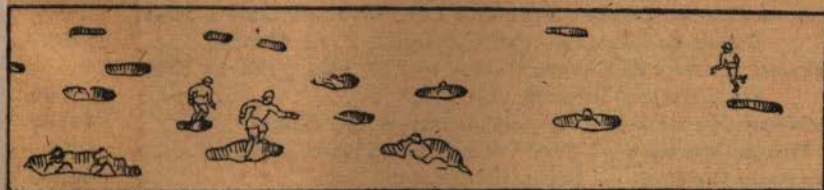
- a) **Isolados sucessivos**, só parte um homem após a chegada do precedente.
- b) **Homem por homem numa fila**, ao longo de uma linha de abrigos ou de cobertas isoladas, não se movimentarem muitos ao mesmo tempo.
- c) **Lanço individual em linha**, em terreno semeado de abrigos, a vontade.

2 — Quando ? (Quer dizer vantagens e inconvenientes)

- a) a mais de 800 m. do inimigo, para atravessar um terreno vigiado sem despertar-lhe a atenção
- b) a tôdas as distâncias no combate para passar entre as gotas (em linha)
- c) às pequenas distâncias a 1.^a e 2.^a forma são muito perigosas, a 3.^a só é perigosa se os abrigos são muito espaçados.



Fig. 48



3 — Como se comanda êste movimento

Para saber comandar os movimentos homem por homem, não é suficiente apenas conhecer os comandos de regulamento; é preciso saber juntar outras indicações, porque êstes deslocamentos homem por homem, não são todos da mesma maneira. E' tão necessário conhecer as regras que os regulam, falta de previsão quanto a algumas medidas, que se arrisca a deixar no caminho uma bôa parte da tropa. Por outro lado, é necessário distinguir nitidamente as circunstâncias, nas quais êstes movimentos convêm e aquelas nas quais é preciso evitá-los.

Como se comanda ?

- a) abrigo a atingir
- b) itinerário (parados)
- d) ordem de partida
- c) conduta se o inimigo abre o fogo.