

esencial del plan de guerra que se sigue.

Las consideraciones *tácticas* y de naturaleza *administrativa* ó económica dependen directamente de las circunstancias que influyen en el cumplimiento de las estratégicas. Las primeras abarcan las reglas particulares del orden de marcha, la preparacion de las tropas para el acto mismo del combate, y además los servicios de seguridad durante la marcha.

Las últimas tienen por objeto la conservación de hombres y caballos por medio del alimento, de la higiene y del descanso, á fin de que se mantengan en el mejor estado de salud y fuerzas para el combate, así como el cuidado y entretenimiento del material de guerra. Es evidente, por lo tanto, que las consideraciones tácticas y las administrativas tienen un estrecho enlace y recíproca dependencia, siendo alternativamente atendibles unas y otras en el curso de la campaña.

§ 14.—Clasificación y disposiciones de las marchas.

CLASIFICACION DE LAS MARCHAS.

Las medidas relativas al orden de marchas, varían según que el ejército opera cerca ó lejos del enemigo. Esta circunstancia nos conduce á la clasificación siguiente :

1.º *Marchas de etapa* : las que se ejecutan fuera del círculo de acción del enemigo.

2.º *Marchas de guerra* : las que se ejecutan dentro de aquella esfera.

Debemos observar que todas las marchas que se verifican en tiempo de paz se llaman marchas de etapa : esto, no obstante, se aplica igual denominación, como queda dicho, á ciertos movimientos practicados en tiempo de guerra.

También se subdividen las marchas de la manera siguiente :

Con respecto á su dirección :

1.º *Marchas á vanguardia* (en dirección al enemigo).

2.º Marchas á *retaguardia* ó *retrógradas* (en direccion opuesta al enemigo).

3.º Marchas de *flanco* ó *laterales* (para ganar terreno á derecha ó izquierda de la base ó frente de marcha, conservando éste).

4.º Marchas *paralelas*, que tienen por objeto verificar un movimiento cuya direccion es paralela al frente táctico ó estratégico del enemigo.

Con respecto á su longitud :

1.º Marchas *ordinarias* : en éstas las tropas recorren por término medio diariamente de 20 á 30 kilómetros, y descansan veinticuatro horas cada cuatro ó seis dias.

2.º Marchas *precipitadas* ó *extraordinarias* : éstas son más largas que las primeras, y suelen á su vez dividirse de este modo :

1.º Marchas *sostenidas*, que exigen de 35 á 45 kilómetros diarios y no admiten descansos.

2.º Marchas *forzadas* : las tropas andan dia y noche hasta alcanzar su objeto, sin más descanso que el estrictamente necesario para tomar alimento á la

ligera y quebrantar la excesiva fatiga.

En esta clasificacion ocupan lugar tambien las marchas ejecutadas por medios artificiales, como son los ferro-carriles y los buques para todas las armas ; los carros, carretas, acémilas, etc., para la infantería en particular.

Por último, cuando la operacion exige completo sigilo á fin de que el enemigo la ignore, tienen lugar las llamadas *marchas secretas*. Las marchas *de noche* entran en esta categoría.

A.—MARCHAS DE ETAPA.

Cuando las marchas de etapa no tienen otro objeto que la traslacion de las tropas de unos puntos á otros, por conveniencias del servicio de guarnicion, instruccion de los cuerpos, etc., en este caso, predominan en aquellos movimientos las consideraciones relativas al cuidado de los hombres y conservacion del material.

Las marchas más importantes de esta clase son las que se verifican al estallar la guerra para la concentracion de los ejércitos, pero en las campañas modernas y

en el citado caso, rara vez se hace uso del lento medio de las carreteras, utilizándose, de preferencia, los ferro-carriles en grande escala, pues de la rápida concentracion é inesperada iniciativa, depende en gran parte el éxito de las operaciones. Pueden, no obstante, emplear las marchas de etapa las reservas y demas tropas de refuerzo que desde el interior se envían al ejército en campaña, y las cuales es conveniente se habitúen de este modo á los ejercicios y fatigas militares, ántes de entrar en el teatro de la guerra.

1.º—Longitud de las marchas.

A primera vista podría parecer escaso el trayecto de 20 á 30 kilómetros que ántes hemos fijado como máximum de las marchas ordinarias, si sólo se hace atencion á la distancia que es capaz de recorrer un solo hombre ó unos cuantos aislados. Pero téngase en cuenta que en una gran columna puesta en movimiento, las inevitables alternativas de precipitacion del paso y detenciones, el espesor de la masa de hombres, el polvo ó barro de la carretera y otras circunstancias físicas, son seguras

contrariedades que crecen en proporcion del efectivo de las tropas, y suben de punto todavía cuando las condiciones de los alojamientos ó cuarteles retardan la hora del descanso. Estas razones han dictado el sistema de un dia de descanso por cada tres de marcha ordinaria.

Las marchas de 35 á 45 kilómetros son penosas: la infantería no suele soportarlas más que tres ó cuatro dias consecutivos; la caballería las resiste más largo tiempo.

Las marchas forzadas sólo se emplean en muy extraordinarios casos; pero á éstas dedicaremos un párrafo especial más adelante. Por regla general el arma de mayor resistencia y perseverancia para las fatigas continuadas es la infantería, porque en el hombre el espíritu se sobrepone á la materia, y ésta misma es más flexible á las irregularidades y violencias de la vida de campaña: en los institutos montados, el caballo, que es su principal elemento, se resiente en extremo de la falta de un trabajo metódico y de la regular y continua alimentacion y limpieza á que se halla acostumbrado.

2.º—Rapidez de las marchas.

Es de todo punto imposible determinar con precision la rapidez de las marchas, porque este cálculo se halla sujeto á una porcion de circunstancias, siendo las principales el número y composicion de la columna de marcha, el estado de las tropas y la calidad del terreno y caminos que se atraviesan.

La experiencia, no obstante, ha dictado un término medio para la rapidez normal de las diferentes armas, y es como sigue:

Infantería.—Un infante ó peaton aislado recorre con desahogo 5 kilómetros en una hora: para el mismo trayecto, emplea una columna de infantería, en circunstancias favorables, de 66 á 73 minutos. La columna de infantería necesita, por lo tanto $4\frac{1}{2}$ horas para una marcha ordinaria de etapa de 20 kilómetros: añadiendo á dicho tiempo una hora, por lo ménos, empleada en los altos y descansos, resulta que la duracion total de la indicada marcha es de $5\frac{1}{2}$ horas. Si las circunstancias

de la calidad de los caminos, el tiempo, el estado atmosférico, etc., son desfavorables, aquella cifra se elevará tal vez á $6\frac{1}{4}$ ó $7\frac{1}{2}$ horas, y aún podrá subir hasta $9\frac{1}{2}$ ó $10\frac{1}{2}$ cuando aquellas son completamente contrarias.

Caballería.—Un jinete aislado sobre un buen caballo, recorre 5 kilómetros al paso en 40 ó 50 minutos y en 18 á 24 al trote. Alternando en los dos aires para un trayecto de 10 kilómetros, empleará de 58 á 76 minutos. Una columna de caballería en circunstancias normales recorre 5 kilómetros en 35 á 40 minutos, por lo que verifica una marcha de etapa ordinaria de 20 kilómetros en $3\frac{1}{2}$ á 4 horas, los descansos inclusive: para una marcha de 30 kilómetros necesita de 5 á $5\frac{1}{2}$ horas. No siguen, sin embargo, en la misma proporcion los grandes aumentos del trayecto, pues empleará la caballería 9 horas por lo ménos para recorrer 45 kilómetros en razon á que los piensos de los caballos, mucho más lentos que la comida de los hombres, exigen una detencion de una á dos horas próximamente.

Artillería.—La rapidez de la marcha

de una columna de artillería montada se equipará con la caballería, pues la ligereza y sencillez del material le permite los altos aires: no obstante, para distancias un tanto considerables como de una buena jornada, la rapidez será algo menor atendidas las condiciones del arrastre y los cuidados que exigen los trenes de esta arma. Una batería puede recorrer 20 kilómetros al paso en 4 $\frac{1}{2}$ horas, pero esto sobre un terreno sólido, pues el estado de los caminos y sus desniveles influyen más poderosamente sobre ésta que sobre las demás armas (1).

Hé aquí las circunstancias que ejercen mayor influencia sobre la rapidez de las marchas, y por lo tanto, sobre la longitud de su trayecto:

1.º *El estado físico y moral de las tropas, su hábito á las fatigas y las disposiciones reglamentarias de las marchas.*

Nada constituye un obstáculo tan grande al movimiento como el cansancio del

(1) La artillería de montaña se equipara con la infantería en la rapidez de la marcha: sus sirvientes se sujetan al paso del ganado que, si se compone de mulos, estos tienen un tranco largo y resisten admirablemente la fatiga. (N. del T.)

soldado. Saber prevenir y evitar oportunamente este caso fatal es uno de los secretos del arte del mando, pues la situación más crítica para un general en jefe ó cualquier oficial con mando, es hallarse al frente de tropas extenuadas por la fatiga en el momento en que necesita de sus fuerzas para una importante operación.

Grande influencia ejerce también el estado moral del soldado sobre sus facultades de locomoción. El ánimo del soldado se exalta hasta un punto extraordinario que le impulsa á llevar á cabo gigantescas empresas, cuando á una sólida disciplina une la confianza en la victoria, la que le inspiran su general y sus jefes, la legítima satisfacción de triunfos alcanzados ó noticias favorables de ventajas adquiridas por otros cuerpos.

El hábito de las marchas y las fatigas, en general, constituye otro factor importante para el cálculo de lo que se puede exigir y obtener de las tropas en este punto, pues las que se hallan acostumbradas á una grande movilidad poseen facultades superiores de marcha, en tanto que el reposo continuado enerva todas

sus fuerzas. Antes de entrar en campaña deben ejercitarse al movimiento, si bien en los primeros días de operaciones se procura que las marchas sean cortas, y se prolongan progresivamente á medida que los hombres se fortalecen y que los caballos pierden la gordura y ganan en dureza de carnes y agilidad.

Las prescripciones reglamentarias relativas á las marchas deben preveer y dictar las reglas más seguras para que aquellas se ejecuten con la mayor regularidad y armonía, pues de esta circunstancia depende muy principalmente el buen paso de la cabeza de columna, la holgura de cada soldado dentro de ella, el que las últimas fracciones no se queden retrasadas, y por último, que el todo de las fuerzas avance con la mayor rapidez y la menor fatiga posible.

2.º *La profundidad y la ordenacion de la columna de marcha.*—Los efectivos de la columna, sus diferentes armas y el orden en que estas van dispuestas, ejerce muy particular influencia sobre la rapidez y duracion de la marcha. Mientras más profunda y más cargada de impedimenta

(caballos de mano, bagajes, etc.), sea la columna, mayores serán las perturbaciones de la marcha y las fluctuaciones que retardan el movimiento. Si éste no se emprende por la cabeza con anticipacion, la cola sufrirá detenciones unas veces, retrasos otras, y el todo en lugar de ser un cuerpo eslabonado que se mueve con perfecta armonía desde el principio al fin, acusará una desigualdad de distancias que se hace sentir especialmente en los pasos estrechos, como puentes ó desfiladeros, entorpeciendo y retardando sin remedio la marcha, mientras que es mayor la fatiga, y por lo tanto, menor el trayecto que puede recorrer en la jornada una fuerte columna provista de todos sus elementos.

3.º *Clase de terrenos, caminos, desfiladeros.*—La facilidad de las marchas depende en gran parte del estado de los caminos: aquella es más larga y rápida cuando la carretera, además de una buena anchura, tiene piso firme y plano. El barro, el polvo, los baches y las pendientes, son otras tantas causas que embarazan el avance de las tropas. La in-

fantería, la artillería y los transportes (*el tren*) van mejor por las carreteras principales ó de primer orden: la caballería puede marchar por los caminos de segundo y tercer orden, excepto cuando estos, por ser pedregosos, perjudican á las articulaciones del caballo y desgastan el herraje.

Existen, no obstante, otras causas que retardan más la marcha que el mal estado de los caminos, cuales son: la desigualdad del paso; las fluctuaciones de la columna de cabeza ó cola, la frecuencia de aumentos y disminuciones del frente de columna, y todo cuanto se relaciona con el orden y armonía del movimiento.

Por último; la naturaleza del país que se atraviesa, ejerce grande influencia en el retardo que nos ocupa, como, por ejemplo, cuando las tropas cruzan á través de llanuras desiertas y monótonas, sin abrigo, y escasas de aguas.

4.º *La estacion, la temperatura y la hora.*—Aunque durante el verano los caminos se hallan en mejor estado que en las otras estaciones, las marchas, sin embargo, son más penosas á causa del polvo, que

seca las fáuces, y del calor sofocante que, consumiendo las fuerzas en breve tiempo, abruma de fatiga, despea á los hombres, produce alifafes á los caballos y obliga á frecuentes detenciones.

Tambien el viento, la lluvia y la nieve, cuando vienen de cara, contrarian la marcha en sumo grado. Por regla general, se ha hecho la observacion siguiente: la duracion de la marcha contra un aire violento, aumenta de 20 á 30 minutos por legua: la lluvia y la nieve, azotando de través, producen un aumento de 12 á 15 minutos para igual trayecto, y de 8 á 10 minutos cuando caen verticalmente; una temperatura mayor de 15º, recarga la marcha en 12 ó 15 minutos por hora de camino, y en 26 minutos si aquella excede de 25º.

La determinacion de la hora para emprender la marcha, merece, particularmente en verano, un detenido exámen. Ante todo, se procurará llegar al alojamiento ántes que arrecie el calor, pero tampoco es conveniente salir demasiado temprano, pues la fatiga del dia anterior, exige un largo sueño, y ademas hay que

tener en cuenta que ántes de emprender la marcha se necesita tomar algun alimento, lo cual invertirá una hora para los hombres, y dos próximamente para los caballos.

Sólo en casos de absoluta necesidad, se emprenderán marchas por la noche; éstas, áun con luna muy clara, son más fatigosas que bajo un sol ardiente: en efecto, la falta del natural descanso de la noche, estropea en demasía; en la oscuridad ó luz imperfecta aumenta la importancia de los obstáculos del terreno, y por último, ni las distancias, ni el órden de las columnas se mantienen con la debida regularidad. Un tercio más de tiempo se emplea en una marcha *de noche* que en las de día.

5.º No nos detendremos á considerar en detalle, por demasiado conocida la importancia que entraña el *uniforme* y *equipo de las tropas*, tanto en marchas de etapa como en operaciones. Las buenas condiciones de comodidad y sencillez de uno y otro, son factores esenciales para el problema de la movilidad y resistencia del soldado. En la infantería es de primera necesidad el calzado cómodo y fuerte; en

la caballería y artillería, predomina la cuestion del herraje, las prendas del equipo y su colocacion sobre el caballo: en unas y otras armas, el equipo debe ser sencillo y ligero, en cuanto no perjudique á lo sólido, á lo necesario y á lo útil.

Finalmente; es imposible sentar reglas fijas para la duracion de las marchas: todos los datos arriba expuestos, deben entrar en consideracion para hacer un cálculo que sólo será aproximado y prudencial: así y todo, la prevision aconseja aumentar sobre la cifra obtenida, *una ó media* hora por lo ménos, con el fin de hacer frente á las eventualidades que pueden surgir, ó bien alcanzar resultados más completos y eficaces en la operacion que se ejecute.

3.—Orden táctico de las marchas de etapa.

1.º *Disposicion general de las columnas de marcha.*—En atencion á los inconvenientes propios de las columnas profundas, y á la diferencia de medios locomotivos de cada una de las tres armas, conviene, en lo posible, que éstas marchen independientes y por distintos caminos.

En tal caso, se elegirá para la infantería el camino más corto; el más igual y apisonado para la caballería; y por último, el más compacto y resistente para la artillería. Pero si sólo se dispone de un camino, cada arma romperá la marcha á diferentes horas: primero la infantería, que se halla lista más pronto; seguirá la artillería, y la caballería cerrando la marcha. Cuando ésta alcance sobre el trayecto á la artillería, entónces las baterías se abrirán en dos columnas á los lados del camino para dejar paso á los escuadrones que tomarán la delantera.

Si los pueblos de etapa se hallan muy desparramados, ó léjos de la carretera principal, se evitarán en lo posible las marchas y rodeos inútiles: cada cuerpo se dirigirá desde luégo por la vía más corta al punto de su destino.

2.º *Horas de salida.*—Para que una tropa se halle en estado de soportar largas y continuas marchas, es preciso, ante todo, evitarle fatigas inmotivadas, y que éstas se limiten con exactitud á las exigencias racionales de la operacion que se lleve á cabo.

El sitio y hora de asamblea de las tropas para emprender la marcha, deben ser escogidos con oportunidad; aquél próximo y en direccion á la salida, de modo á evitar contramarchas; la hora no exagerada, ni por exceso ni por defecto: disponer las formaciones con demasiada anticipacion; mantener las tropas sobre las armas largo tiempo sin imperioso motivo; retardar con exceso la salida por atender á detalles que debieran quedar previstos y dispuestos con anterioridad, y, por último, detener las columnas con altos intempestivos cuando ya se ha roto el movimiento, son otras tantas causas de fatiga física y moral para el soldado.

Por regla general no se emprenderá movimiento alguno ántes de amanecer, ésto con respecto á la infantería; una hora despues los institutos montados, evitando que los caballos tengan las sillas puestas con demasiada anticipacion.

Las horas de la mañana son las mejores para las marchas. Se calculará el tiempo y la distancia de modo á llegar al término de la jornada (pueblos ó vivac) ántes del crepúsculo vespertino; pues es de suma

conveniencia queden terminadas á la luz del dia las faenas propias del alojamiento, racionamiento, colocacion del ganado y demas necesidades económicas de las tropas. Esta consideracion es aún más atendida en los cortos y oscuros dias del invierno.

3.º *Orden de marcha.*—La latitud y estado de los caminos, así como la temperatura, indican muchas veces el frente que han de tener las columnas de marcha. Consideraciones de naturaleza táctica, aconsejan que aquél sea lo más ancho posible, con el fin de disminuir el fondo, y que los cuerpos puedan pasar al orden de batalla con mayor facilidad y rapidez. Pero en las marchas en tiempo de paz, no puede impedirse la circulacion pública por los caminos, y ademas es necesario dejar hácia los lados de las cunetas espacio suficiente para que pasen los generales, oficiales de Estado Mayor, ayudantes, ordenanzas, etc.

Si la anchura del camino lo permite y el calor no es excesivo, la infantería debe marchar en columna por mitades ó secciones; la caballería de á cuatro, y la artille-

ría por piezas. Muchas y muy diversas circunstancias pueden obligar á que se adopten otras reglas sobre este punto.

En cuanto á las distancias que separan las diferentes unidades tácticas, son tambien variables, segun la importancia de los efectivos y cuando se opera léjos del enemigo.

En general dichas distancias deben ser las siguientes :

A retaguardia de una compañía.	10 pasos.
Idem de un batallon, escuadron ó batería.	20 »
Idem de un regimiento de infantería ó caballería.	40 »
Idem de una columna de artillería ó masa de columnas.	40 »
Idem de una brigada.	80 »
Idem de una division.	300 (1)

(1) En estas distancias no están incluidos los espacios necesarios á los jefes y oficiales montados, bandas y escuadras de batidores que marchan á la cabeza de cada cuerpo, así como los caballos de mano, acémilas, etc., que siguen á retaguardia.

Aunque conviene no alterar demasiado la cifra de estas distancias, tampoco es prudente exigir que se conserven con matemática precisión; porque ésta molestaría excesivamente la atención de las tropas. Además, es preferible que sean mayores á veces; pues los espacios libres de tras de cada subdivision, sirven para que las fluctuaciones de la cabeza de la columna no produzcan amontonamientos en la cola, y permitan el aumento ó disminucion del paso para conservar las distancias.

Demanda una especial recomendacion la cadencia y uniformidad de la marcha que debe seguir la subdivision-cabeza, que es la que rige y determina el movimiento del todo: la menor alteracion en la rapidez de aquella, produce en la cola una parada ó una carrera; debe evitarse ésto sobre todo en la infantería. Las armas montadas, aunque se queden atrás, pueden de cuando en cuando cerrar la distancia al trote, lo cual distrae á los hombres y reanima y refresca los caballos.

Cuando hay que pasar desfiladeros y es preciso disminuir el frente, pueden ser

vir aquellos, ántes de la entrada, como sitio de alto, para que los cuerpos verifiquen el paso sucesivamente y con holgura. Pero si la detencion fuese imposible ó inconveniente, entónces las fracciones de la cabeza aumentarán con anticipacion la rapidez de la marcha, para ganar el tiempo que ha de perderse en la travesía del desfiladero, y que las siguientes conforme van llegando pasen á su vez, sin interrumpir la marcha.

Aun en las marchas de etapa será oportuna la formacion de una pequeña vanguardia y una retaguardia, que precedan y cierren la columna.

La primera tiene por objeto allanar en lo posible algunas dificultades del camino ó buscar guías del país si fuese necesario, con cuyo objeto puede llevar una pequeña fuerza de ingenieros provistos de instrumentos de trabajo. La segunda es muy útil para impedir que queden rezagados, y, al efecto, debe proveerse de algunos carros ó carretas para recoger los soldados que enfermen sobre la marcha ó que no puedan resistir la fatiga.

4.º *Altos y descansos.*—Estos son ne-