Заслін – підрозділ , який виставляється для прикриття напрямку, на якому передбачається поява противника або виявлено його просування. Підрозділу із 30 осіб, призначеному в заслін, на рубежі блокування вказується позиція, на якій, у залежності від наявного часу і передбачуваного складу противника, він переходить до оборони або виставляє спостережні пости, дозори, секрети. Проміжки прикриваються вогнем, загородженнями, виставленням охорони.  
Довжина позиції може бути: на закритій місцевості – підрозділу із 10 осіб – до 250 м, підрозділу із 30 осіб – до 750 м; на відкритій місцевості – підрозділу із 10 осіб – до 500 м, а підрозділу із 30 осіб – до 1500 м. Інтервали виходячи з умов місцевості, можуть досягати 100 м, при діях вночі вони скорочуються.  
Блокування напрямку заслоном може здійснюватись з ходу або з висуванням із вихідного району як на техніці, так і в пішому порядку. Підрозділи висуваються і займають позиції блокування приховано, з дотриманням заходів маскування. На позиціях можуть відриватися одиночні і парні окопи, на ділянках, що не проглядаються, встановлюються сигнальні міни.  
Бойова техніка зосереджується в зазначеному районі в готовності висунутись до своїх підрозділів, для підтримки їх вогнем або залишається у вихідному районі. З метою досягнення раптовості висування може здійснюватися на бойовій техніці безпосередньо на позицію. У всіх випадках озброєння, техніка підрозділу для захисту її та особового складу від ураження радіокерованими вибуховими пристроями, у тому числі саморобними, оснащується малогабаритними передавачами перешкод.  
У разі виявлення противника заслін вживає заходів щодо його захоплення, у разі здійснення ним опору – вступає у бій. Підозрілі особи затримуються.  
У разі прориву (обходу) противником заслону він, як правило, залишається на зайнятому рубежі до завершення проведення пошуку. Про напрямок прориву (обходу) і відходу противника і його склад повідомляється старшому. Переслідування організовується старшим із можливим залученням частини сил і засобів заслону.