CICO - Material reglamentario del curso



Curso Instrucción Básico de Comunicaciones

Este curso tiene como objetivo proporcionar los conocimientos básicos que debe saber cualquier operador sobre las comunicaciones, definiendo esta como la transmisión de información. La información es clave para la toma de decisiones en cualquier entorno de combate, es por esto que es vital que sea precisa y transmitida de forma eficaz. Los medios por los que se transmiten las comunicaciones, pueden ser muy variados, desde la simple viva voz, hasta la comunicación vía radio, pasando por gestos o incluso señales de humo o marcadores IR, debido a esta variedad es necesario que todos los operadores sean conocedores de los diferentes códigos o protocolos. Los contenidos que se van a desarrollar en este curso son los siguientes:

- Comunicación clásica
  - Viva voz
  - Gestos
  - Señales visuales
  - Señales acústicas
- Comunicación moderna
  - Radios
  - cTab
  - Dispositivos IR
- Claves para una buena comunicación
- Expresiones comúnmente usadas

1. Comunicación clásica

Esta primera sección va ha tratar los distintos medios y protocolos que se emplean cuando no se dispone de medios tecnológicos, véase radios o tablets. Este tipo de comunicaciones está presente en cualquier época, tomando una mayor relevancia en segunda guerra mundial o Vietnam.

1.1. Viva voz

Las mecánicas que implementa ACRE2 son realistas teniendo en cuenta el entorno, es decir si existe algún objeto o edificio entre los operadores, también si un operador trata comunicarse con un tripulante de un vehículo o viceversa puede ser que aparezcan ciertas dificultades e incluso no sea posible la comunicación, siendo necesario elementos como el teléfono de infantería en vehículos blindados. Asimismo, se tiene en cuenta la posición dentro de un vehículo, siendo necesario en algunos casos el intercom.

Comenzando con la comunicación a viva voz ACRE2 una vez se entre en partida, a no ser que silenciemos el micrófono, siempre estaremos transmitiendo el ruido que capte nuestro micrófono por lo que cualquiera qué este en nuestras cercanías podrá escucharnos, incluyendo al enemigo, por lo que es importante saber cuando hablar, tanto como para no molestar a nuestros compañeros ni que el enemigo nos detecte, incluso cuando uno está comunicando por radio se le escucha a viva voz. Para poder controlar el alcance o el nivel de nuestra voz en ARMA 3 ACRE2 presenta 5 niveles detallados en la Tabla 1, por lo que es importante que sepamos el impacto que tiene nuestra voz con los distintos niveles, estos se pueden cambiar manteniendo la tecla 'TAB' y girando la rueda del ratón al mismo tiempo.

Nivel de volumen	Fuerte (m)	Bajo (m)	Apenas audible (m)
1/5	1	2	13
2/5	3	15	55
3/5	8	30	100
4/5	12	45	145
5/5	15	55	195

Tabla 1: Niveles de voz ACRE2

A nivel interno de escuadra, el transmitir las ordenes a viva voz, significa que los operadores trasladarán las ordenes a viva voz hacia delante, hacia atrás o de un lado al otro. Transmitir las órdenes a viva voz de forma adecuada, cuando se requiere, es de vital importancia para el buen funcionamiento de la escuadra o equipos de fuego. Además, deja libre la radio de escuadra disponible para comunicaciones de mayor relevancia. A continuación, se presentan unos ejemplos de órdenes transmitidas a viva voz en una escuadra de 8 operadores, con numeración 1, 3, 5 y 7

rojo y 2, 4, 6, y 8 azul, se encuentran en avance en columna.

- ***Operador 1:*** *Derivamos rumbo 2-3-0*
- ***Operador 3:*** *Derivamos rumbo 2-3-0*
- ***Operador 5:*** *Derivamos rumbo 2-3-0*
- ***Operador 7:*** *Derivamos rumbo 2-3-0*

En esta situación, no todos los operadores cantan la orden, pues está claro que el 2 escucha perfectamente al 1, y por no saturar y hacer demasiado ruido se deja cierta distancia entre los operadores para cantar la orden. Dependiendo del entorno o la situación, puede ser que sea necesario que todos los operadores canten las órdenes.

- ***Operador 6:*** *Alto*
- ***Operador 5:****Alto*
- ***Operador 4:*** *Alto*
- ***Operador 3:*** *Alto*
- ***Operador 2:*** *Alto*
- ***Operador 1:*** *En alto*
- ***Operador 3:*** *En alto*
- ***Operador 5:*** *En alto*

En este caso el operador 6, seguramente el líder, solicita un alto, esta orden al tener una mayor importancia, todos los operadores que le preceden la repiten hasta que llegue al hombre en punta, y este al recibirla contesta 'en alto' confirmando la recepción de la orden y posteriormente el operador 3 devuelve la orden para atrás, llegando así al líder operador 5.

- ***Operador 2:*** *A la derecha, en corto, hostiles*
- ***Operador 3:*** *Contacto a la derecha cercano*
- ***Operador 4:*** *Contactos a la derecha*
- ***Operador 6:*** *Rojo, desplegaos flanco derecho*
- ***Operador 3:*** *Rojo derecha*

En este escenario, se observa como la información puede sufrir ciertos cambios mientras se traslada y aparezca el fenómeno de 'teléfono roto'. El operador 2 comunica con la regla de las 3 D unos enemigos, el operador 3 transmite que se ha iniciado el contacto cerca, cosa que el operador 1, no ha transmitido, el operador 4 sintetiza el mensaje, con esta información el líder transmite una orden para el equipo rojo, el operador 3, confirma la orden y se despliega. Este ejemplo quiere mostrar que es vital la correcta transmisión de las ordenes y que en momentos de estrés es probable que aparezcan ciertas modificaciones en las comunicaciones, esto refleja la vital importancia de mantener la concentración y conciencia situacional en misión.

Por último, en épocas en las que todavía no había un uso extendido de radios personales o radios entre escuadras, segunda guerra mundial o Vietnam, aparece la figura del **'enlace'**, siendo la labor de este, la de trasladar las comunicaciones entre escuadras o equipos de fuego, haciendo de 'paloma mensajera', este operador debe tener buenos conocimientos de orientación, pues tendrá que desplazarse entre posiciones y normalmente no irá acompañado, por lo que es fundamental

que conozca las lecciones del CIOS. Además, de sintetizar y transmitir las ordenes de forma correcta.

1.2. Gestos

El addon ACE3 en ARMA 3 permite hacer gestos, lo cual aumenta las posibilidades de comunicación, en el siguiente enlace se muestra como se ven los gestos dentro de ARMA 3. Además, indica como configurarlos, estos gestos son muy útiles sobre todo para líderes de equipo, pues permite comunicarse con sus operadores de manera efectiva sin tener que hacer ruido, además de poder cubrir distancias en las que sería necesario gritar.

1.3. Señales visuales

En ARMA 3 disponemos de cierto equipamiento que nos permite realizar señales visuales, como las granadas de humos de colores o bengalas e incluso en guerra moderna podemos emplear los marcadores IR o láseres IR. Dependiendo de la situación y disponibilidad emplearemos unos u otros, siguiendo siempre las indicaciones del líder global de la partida, que nos transmitirá los protocolos en el briefing, si desconocemos el protocolo o tenemos alguna duda debemos de preguntar en el briefing o en partida a nuestro superior. A continuación, detallo para cada tipo los protocolos generales que se suelen seguir:

- **Humos de colores:** Normalmente se emplean cuando no hay comunicación por radio o para coordinación con aeronaves. El protocolo suele ser el siguiente: Humo verde aliados, humo amarillo aliados en problemas, humo rojo enemigos.
- **Bengalas:** Su función principal es iluminar una zona cuando no se dispone de visores nocturnos. Aun así, hay de varios colores y pueden emplear el mismo protocolo que los humos de colores, o pueden incluso indicar el inicio de un asalto para la coordinación entre escuadras sin equipos de radio.
- **Luces químicas:** Son dispositivos que mediante una reacción química de quimioluminiscencia, son capaces de generar luz, sin baterías, ni fuentes de calor. Su uso a la luz del día es prácticamente ineficaz. Las hay de varios colores, pueden servir para indicar puntos de reunión, nidos médicos o incluso minas.

1.4. Señales acústicas

Además, de las señales visuales que se han visto en el apartado anterior, en ARMA 3 también disponemos de dos dispositivos que nos permiten comunicarnos mediante señales sonoras, a parte de la viva voz, estos son el silbato y el 'clicker' o 'cricket'. Su uso principalmente es en partidas ambientadas en la segunda guerra mundial. A continuación se detallan los protocolos que se suelen emplear con ellos:

- **Silbato:** Suelen equiparlo líderes de escuadra o equipo, al pulsar la tecla 'P' hacemos sonar el silbato. Normalmente indica el inicio de un asalto, lo que permite dar una orden rápida y concisa.
- **'Clicker' o 'Cricket':** Tiene dos tipos de sonido, el primero pulsando la tecla 'T' y el segundo la combinación 'SHIFT+T'. Lo emplearon las fuerzas aerotransportadas

norteamericanas durante el asalto a Normandía, sirve como confirmación entre aliados, tiene el mismo objetivo que la comprobación 'Rayo', 'Trueno' o en inglés 'Flash', 'Thunder'.

2. Comunicación moderna

2.1. Radios

Es a partir de principios de los años 2000 cuando aparece el uso de radios interpersonales en los ejércitos, hasta entonces las comunicaciones por radio se limitaban a mandos, tripulantes de vehículos o elementos como el radio operador. En ACRE2 dispone de la radio interpersonal, o comúnmente llamada 'radio corta' debido a su limitado alcance. En la sección correspondiente a las radios se detalla el uso de todos los tipos de radios implementadas en ACRE 2.

Para una buena comunicación dentro de la malla interna es clave tener en cuenta los siguientes conceptos:

- Debemos de pulsar el PTT y esperar 1 segundo para comenzar a transmitir y viceversa al finalizar la comunicación, de lo contrario el mensaje se transmitirá entrecortado, dificultando la interpretación por el receptor.
- Cualquier transmisión captará la atención de todos los integrantes de la malla, por lo que debemos de ser precisos y no redundantes con la información.
- Los mensajes deberán de ser cortos y concisos, pues al transmitir ocupamos la malla y nadie más puede comunicar por ella.
- Las comunicaciones entre líderes de equipo y líder de escuadra tendrán prioridad, por lo que el resto de elementos deberán priorizar la comunicación a viva voz frente a la comunicación por radio, para dejar la malla disponible para los líderes de equipo o escuadra.

2.2. cTab

Los avances tecnológicos en los últimos 20 años han permitido el desarrollo de sistemas como el Blue Force Tracker, sistema que muestra la ubicación en tiempo real de las fuerzas aliadas en un mapa digital. En ARMA 3 el addon cTAB implementa diversos dispositivos que muestran un mapa con las posiciones aliadas en tiempo real, además de permitir añadir las ubicaciones de fuerzas enemigas detectadas. En la sección correspondiente se detalla el uso de cTAB en ARMA 3.

Este addon suele estar implementado en operativos de guerra moderna, útil principalmente para los diferentes mandos, ya sea intermedios o global, pues permite tener información en tiempo real de la ubicación de cada unidad y las posiciones de enemigos que han sido previamente detectadas y marcadas en el sistema, además de un sistema de mensajería, muy práctico cuando las comunicaciones por radio sufren interferencias.

2.3. Dispositivos IR

En guerra moderna aparecen dispositivos que permiten ver en el espectro infrarrojo (IR), espectro invisible para el ojo humano, lo que posibilita ver en la noche. Aparecen entonces los láseres IR, un láser montado en el fusil que permite designar objetivos a larga distancia, o apuntar desde la cadera en entornos CQB, también se puede emplear como elemento de comunicación usándolo de forma intermitente para avisar o mostrar nuestra posición a otros compañeros. Por otro lado encontramos el marcador IR, que se coloca en nuestro casco, su función principal es la de identificar a los aliados en tierra por parte de los equipos de aire, normalmente solamente suele tener el marcador encendido el hombre en punta, lo que además permite al resto de compañeros conocer su posición dentro de la formación. Por último, indicar que los dispositivos IR, son visibles para cualquiera que tenga un visor nocturno, lo que significa, que si el enemigo también dispone de esta tecnología nos podrá detectar si hacemos un uso indebido de este equipamiento. Aun así son dispositivos muy útiles cuando se dispone de superioridad tecnológica frente al enemigo.

3. Claves para una buena comunicación

En este apartado se van a desarrollar ciertos puntos clave para realizar una correcta comunicación, independientemente del medio o dispositivo empleado para la misma.

1. Tener ajustada la sensibilidad del micrófono de forma correcta en TeamSpeak, para evitar ruidos de fondo o que se entrecorte la comunicación.
2. Disponer de una tecla o botón para silenciar el micrófono rápidamente.
3. Durante briefings, debriefings o en cualquier otra situación en la que haya un gran número de personas reunidas, silenciar el micrófono, para evitar ruidos que puedan molestar.
4. Una vez dentro del operativo, pensar antes de hablar y comunicar en el momento adecuado, cualquier comunicación puede suponer una distracción y puede provocar una situación comprometida.
5. Colaccionar órdenes y mensajes relevantes, esto asegura que ambas partes son conocedoras de la información sin errores.
6. Usar voces tipo.
7. Emplear el medio adecuado de comunicación para la situación.

4. Expresiones comúnmente usadas

ALPHA:

- **Abrigo:** "posición de...". Colocarse en posición con protección o seguridad. Te mantiene oculto de la vista del enemigo, pero no de su fuego. Por ejemplo, matorrales, hierba, etc.
- **Acuse de recibo:** Transmisión efectuada por una estación receptora para indicar que un mensaje se ha recibido satisfactoriamente.
- **Afirmativo:** Confirmación, sobre una acción o orden la cual se puede o se ha llevado a cabo.

- **Amenaza:** Posible peligro no confirmado. Destacar que una ventana, puerta u obertura son amenazas a nuestro avance.
- **Ángeles:** Se utiliza para declarar la altitud a la que una aeronave se encuentra como norma general en miles de pies una aeronave a ángeles 3 significa que está a 3 mil pies.
- **Apoyo:** Acción con la que una fuerza ayuda, protege, complementa o sostiene a otra empleando sus medios y procedimientos específicos, en cumplimiento de las órdenes de la autoridad común a ambas.
  Podemos encontrarnos con diferentes tipos de apoyo, según la función de la unidad de aporta soporte:
  - Apoyo artillería
  - Apoyo infantería
  - Apoyo aéreo...

- **Aproximación:** Acción de mover la fuerza hacia el enemigo. Puede ser "directa" o "Indirecta".
- **Asalto:**
  - Unidad o equipo de cabeza que realiza las funciones de avanzadilla y exploración.
  - Acción de tomar una posición.

- **Asentamiento:** Posición defensiva preparada para una o más armas.
- **Asistencia:** Acción de aportar soporte o apoyo a una unidad, ya sea de carácter sanitario o apoyo de fuego.
- **AT, Anti-Tank:** Arma Antitanque. Arma designada para eliminar vehículos blindados o semiblindados.

BRAVO:

- **Baliza:** Señal óptica o fuente de energía luminosa o electrónica que emite un distintivo o señal característica, utilizada para la determinación de demoras, rumbos o situaciones.
- **Base:** Avanzada Base localizada en un teatro de operaciones, o en sus cercanías, cuya misión principal es la de apoyar operaciones militares. Contiene el conjunto de organizaciones logísticas y medios logísticos que aportan cada una de las fuerzas componentes, así como instalaciones y recursos de otras procedencias.
- **Batallón:** Escalón superior a la Compañía. (De menor a mayor; Binomio, Escuadra, Pelotón, Sección, Compañía, Batallón).
- **Bingo:** Cálculo de combustible alcanzado para regresar a base con seguridad. Raro / Aéreo
- **Blanco:** Objetivo de una acción de fuego.
- **Bloquear:** Impedir al enemigo su progresión en una determinada vía, punto o dirección.

CHARLIE:

- **C.A.S. "Close Air Support":** Apoyo aéreo cercano. Se solicita apoyo aéreo para abatir con precisión blancos cercanos a la escuadra que no pueden abatirse por bombardeo o con artilleros, la escuadra que lo pide, va a recibir apoyo cerca de su posición, a unos pocos centenares de metros, de aparatos especializados como el A-10.Raro

- **C.Q.B. "Close Quarters Combat":** Combate de cuarteles cercanos, es combate en espacios cerrados, urbanos o pequeños, más pequeños que el MOUT (asaltar un patio, callejón estrecho, despejar una casa).
- **Cabeza:** "ir de..." Unidad que va al frente de la unidad.
- **Cabeza de Playa:** Zona situada en territorio ocupado por el enemigo o amenazado por él, que debe mantenerse, o al menos controlarse, con la finalidad de asegurar la continuidad de un despliegue de unidades amigas.
- **Campo a través:** Avance por zona fuera de caminos o vías de cualquier tipo.
- Canal de radio: Diferentes anchos de banda pata las transmisiones que se pueden establecer entre dos medios de telecomunicaciones por un mismo soporte.
- **Cercar:** Rodear y aislar a una fuerza enemiga de sus líneas de comunicaciones.
- **Cerrar la Marcha:** Constituir el último individuo o unidad. en una formación cualquiera en movimiento.
- **Cobertura:**
  - Posición de abrigo o resguardo.
  - Ofrecer, dar..." Acción de aportar apoyo a una unidad aliada para que pueda ejecutar una acción, como avanzar, asaltar...Frecuente
- **Columna:** Formación continúa de una unidad alineada de elementos uno tras otro.
- **Contacto:** Se ha iniciado un combate con fuego o es inminente el inicio del mismo.
- **Control:** Posición defensiva con el objeto de dominar una vía.
- **Convoy:** Grupo de vehículos organizado con la finalidad de realizar un movimiento ordenado y controlado con o sin protección de escolta.
- **Coordenadas:** Magnitudes angulares o lineales que determinan la posición de un punto en el teatro de operaciones.
- **Copy:** Confirmación de haber recibido una comunicación directa en la que no se expresa una orden a ejecutar
- **Corrección:** En artillería y fuego de apoyo, toda modificación de los datos de tiro que se realiza para corregir el tiro.
- **Cortina:** “de humo..." Nube de humo empleada para enmascarar instalaciones o maniobras propias o enemigas.
- **Cota:** Punto máximo o mínimo de elevación del terreno en una zona. La cota es positiva si el punto está por encima del plano de comparación y es negativa en caso contrario.
- **Cubrir:**
  - Acción de ponerse en zona segura a resguardo del fuego enemigo.
  - Acción de ofrecer fuego de apoyo a una unidad.
- **Cuña:** Formación en flecha, abriendo a los laterales del soldado en cabeza las unidades (pares e impares) y formando una punta de flecha.

DELTA:

- **Descrestar:** Salir de una posición de cota o badén, sea superándola o retrocediendo, ocultando de esta forma la silueta de la zona más elevada.
- **Desenfilada:** Protección contra la observación o fuego enemigo, proporcionada por un obstáculo, tal como una colina o cerro.
- **Designación de Blancos:** Proceso para designar objetivos de fuego a una unidad con el objetivo de ser lo más efectivos y causar el mayor número de bajas enemigas bajo

sorpresa. Existen sistemas de designación como designación paralela de blancos o fuego cruzado.

- **Despliegue:**
  - Disposición de la fuerza en formación de combate.
  - Movimiento de las fuerzas dentro de la zona de operaciones, realizando un mayor abarcamiento del terreno.
- **Despejado:** Sala interior en la que existía una amenaza y ha sido neutralizada.
- **Dispersión:** Separación de tropas, material, instalaciones y dependencias
- **Distancia de seguridad:**
  - Espacio mínimo necesario entre vehículos para responder ante imprevistos en la marcha.
  - Espacio mínimo requerido para mantenerse seguro ante una detonación o fuego explosivo.
- **DZ "Drop Zone":** Zona de salto aerotransportado.

ECHO:

- **Efectivos:** Número de unidades con la que cuenta una unidad.
- **Emboscada:** Ataque por sorpresa desde posiciones ocultas sobre un enemigo.
- **Emplazamiento:** Posición defendida.
- **En tránsito:** En camino, informa de estar aún en ruta a una acción que ha sido designada, puede ir acompañado de un tiempo de fin del proceso. Ocasional
- **Encarar:**
  - Hacer frente a una amenaza.
  - Colocarse en su trayectoria o rumbo.
- **Enlace:** Unidad que sirve para posibilitar comunicaciones o realizar contactos con otra unidad.
- **Equipo de fuego:** Elemento superior al binomio, formado normalmente por dos binomios.
- **Equipo de apoyo:** Unidad seleccionada para ofrecer apoyo a la unidad de Asalto. Normalmente compuesta por las unidades con armamento de apoyo, ametralladoras, lanzadores, soporto médico...
- **Equipo de asalto:**
  - Elementos de una fuerza que están programados para el asalto inicial en la zona del objetivo.
  - Elementos de una fuerza aeromóvil que tienen por misión el asalto inicial sobre la zona de objetivos.
- **Escuadra:** Siguiente escalón al equipo de fuego, formada por uno o más equipos de fuego.
- **Espacio Aéreo:** Zona, sector aéreo donde se ejerce control y defensa.
- **Espacio de maniobra:** Espacio que necesita una unidad para poder realizar movimientos con seguridad.
- **Estado:** Interrogativo sobre la situación, estado y posición de una unidad. Al recibir esta indicación informaremos con el mayor detalle posible de nuestra situación. Número de bajas, posición, si tenemos heridos, estado de la munición, acción en proceso...

- **Evacuación:** Transferencia controlada de bajas sanitarias o unidades hasta una posición segura o centro médico.
- **Extracción:** "punto de, posición..." Acción o localización donde se procede a evacuar a las unidades amigas de una zona

FOXTROT:

- **Flanqueo:** Acción de colocarse en uno de los laterales de una posición enemiga. "Atacar por los flancos"
- **Formación:** Disposición de los componentes de la unidad según las necesidades, la situación de amenaza o el plan.
- **Fuego a discreción:** Esta instrucción confiere la opción de fuego libre sobre el enemigo. Cuando un mando la otorga podemos abrir fuego nada más visualizar tangos. Ahora bien deberemos evaluar igualmente si es más prudente o interesante informar si es posible para disponer de mayor potencia de fuego con el resto de componentes del equipo.
- **Fuego continuo:** Fuego que se realiza con una cadencia determinada pero sin interrupciones hasta finalizar la misión o recibir una orden de "alto el fuego".
- **Fuego de apoyo:** Fuego que realiza una unidad de apoyo destinada a cubrir, ayudar y proteger a otra unidad de combate.
- **Fuego de cobertura:** Dar protección a algo defenderlo, normalmente abriendo fuego hacia el objetivo aun no teniendo un objetivo claro. La idea es que el enemigo agache la cabeza o se centre en nosotros que supuestamente estamos más a resguardo.

GOLF:

- **Golpe de mano:** Maniobra, incursión violenta, rápida e imprevista cuyo fin es causar el mayor daño posible para desconcertar al enemigo y replegarse antes de dar tiempo al enemigo a organizar un contraataque. De forma que podamos variar nuestra posición y realizar otro golpe de mano o retirar nuestras fuerzas.
- **Granada de fusil o de mano:** Tipos de explosivos personal. Debemos tener en cuenta que según su método de lanzamiento disponemos de mano o fusil.

HOTEL:

- **Hora H:** Hora en que empieza o debe empezar una operación o ejercicio. Sistema usado por OTAN.
- **Hora ZULU:** Hora media de Greenwich. UTC±00:00
- **Horizonte:** Línea visible de separación entre tierra o mar y cielo. Su uso militar se centra es ser un punto de referencia claro y donde los objetivos o nuestra unidad será claramente visible en la distancia.

INDIA:

- **I.E.D. "Improved Explosive Device":** Artefacto Explosivo improvisado.
- **Impacto:**
  - Usado para confirmar el choque de un proyectil sobre objetivo deseado
  - Marca, huella o señal que deja en el terreno o blanco un proyectil.

- **Infiltración:** Técnica y procedimiento mediante los cuales una fuerza se mueve individualmente, o en pequeños grupos, para atravesar o rodear las posiciones enemigas sin ser detectada.
- **Informe:** Similar a la solicitud de Estado. Con esta comunicación se pide información variada y aquella que sea relevante. Como mínimo debemos comunicar, nuestra posición (si no estamos pegados al solicitante), situación (vigilante, en defensiva, atacando, a cubierto, curando con pañeros...), e información si procede como si hay bajas en el equipo, si disponemos de tal o cual munición o tenemos poca, etc. A esta petición de un líder deberemos evitar que tenga que volvernos a preguntar.
- **Inserción:** Acción de desplegar unidades en zona de operaciones, normalmente sector hostil. Punto donde se realiza el despliegue.

LIMA:

- **Ladera:** Cualquiera de los lados en declive de un monte.
- **Lanzacohetes (AT):** Arma Anticarro o Antiaéreo, podemos encontrarla en su modalidad portátil, donde un infante puede trasladarla o en arma de posicionamiento (con trípode o bien sobre vehículos) con más capacidad de fuego y munición.
- **Lanzagranadas:** Originalmente se denominaba así al arma portátil para atacar carros blindados, que consiste en un tubo abierto por los dos extremos que se apoya en el hombro de la persona y que lanza granadas a corta distancia (lo que entendemos por AT) actualmente este término también se usa para un tipo de armas con capacidad de lanzar granadas, similares a las de mano, a largas distancias e incluso con capacidades de fuego automático con es el MK19.
- **Libertad de acción:** Cuando usamos esta expresión, lo que venimos a indicar es cierta libertad de no respetar la formación de una unidad. Normalmente esta orden se le otorga a una unidad o unidades de exploradores que van por delante del cuerpo principal de combate o a unidades de observación como es un sniper que va buscando posiciones idóneas para mantener un control y seguridad del avance de la unidad principal.
- **Limpiar:** Término que indica que se debe proceder a la inspección e eliminación del enemigo sobre una posición o edificio.
- **Limpio:** Sala interior que ha sido revisada y no se han encontrado amenazas
- **Logística:** Labores de traslado y distribución de suministros para las tropas aliadas.
- **Luz Verde:** Confirmación de ejecución de una orden anterior que estaba a la espera de ser ejecutada.
- **LZ “Landing Zone”:** Zona de aterrizaje o desembarco de unidades aliadas

MIKE:

- **M.O.U.T. "Military Operations on Urban Terrain":** Operaciones en terreno o zonas urbanas.
- **Mando"global...":** Unidad al mando de las operaciones de todas las escuadras o pelotones. Normalmente la unidad Alpha. Donde el líder de esa unidad a la vez es el encargado de organizar las otras unidades.
- **Maniobra:** Conjunto de acciones preestablecidas para encarar una posición enemiga. Tipos de maniobras básicas:

    - Envolvente: Dirigida sobre la retaguardia de la posición defensiva enemiga.
    - De Pinza: Donde dos unidades centran su asalto sobre ambos francos de una posición enemiga.
    - Infiltración: Donde una unidad penetra sin ser detectada las líneas enemigas y ataca posiciones por retaguardia.
    - Frontal, Directa: Ataque directo y de frente a una posición.
    - Ruptura: Donde se centra en uno o varios puntos del frente con el objetivo de abrir un.a brecha.
- **Marcación:** Indicar un punto concreto con coordenadas para su ubicación en mapa.
- **Marcha:** Ritmo o velocidad de movimiento. Normalmente dispondremos de 3; Lenta, media o ligera y rápida.

NOVEMBER:

- **Negativo:** Negación sobre una acción o orden la cual no se puede o no se ha llevado a cabo.
- **Neutralizar:** Impedir o eliminar el movimiento enemigo y su capacidad de fuerza ofensiva.

OSCAR:

- **Objetivo:** Misión a cumplir para validar una operación por satisfactoria; Unidad enemiga, personal o material que es una amenaza y que tenemos en visual. En este caso es similar al uso de "tango".
- **Ocupar:** Desplegar la unidad de una zona determinada aprovechando el terreno y tomando posiciones defensivas; Asaltar una edificación, eliminando amenazas enemigas.

PAPA:

- **Pelotón:** Escalón superior a escuadra, formado por dos o más escuadras
- Perímetro:
    - Acción de asegurar y cubrir todas las direcciones, normalmente un círculo realizado por la unidad.
    - Zona bajo la vigilancia o protección de unidades militares.
- **Posición de Espera:** Puntos intermedios en un plan de avance, donde esperamos a recibir confirmación para reiniciar la marcha u órdenes. Estas posiciones suelen servir al mando para coordinar diferentes unidades de ataque que vayan a la par en una acción ofensiva.
- **Posición de partida o inicio:** Punto desde el cual se inician las operaciones de una unidad. Puede ser un LZ o bien desde base.
- **PO "Punto de observación":** Lugar para realizar un reconocimiento sobre el área de operaciones.
- **Prioridad "...prioritario...":** Término usado en radio o a viva voz para solicitar permiso de comunicación sobre todo el resto de las comunicaciones con el fin de notificar una amenaza inminente y de alto riesgo.
- **Punta de Lanza:** También usado "punta de vanguardia" se refiere a la unidad o unidades que estan más adelantados en el avance.

ROMEO:

- **Rebasar:** Bordear y superar una posición enemiga.
- **Reconocimiento:** Dos opciones: 1. Unidad que está al frente de una unidad de combate y explora el terreno en el avance. 2. Unidad encargada de explorar una posición enemiga e informar sin ser detectada.
- **Repliegue:** Término que indica una retirada ordenada a un Punto establecido anteriormente.
- **Retaguardia:** Parte de atrás del avance, zona que vamos dejando atrás.
- **Roger:** Aceptación y confirmación de haber recibido una orden específica sobre una acción a ejecutar.
- **Romper "Derecha o Izquierda":** Término que usamos para indicar un cambio de dirección, normalmente de 90º de la ruta de avance establecida. En una vía o camino se utiliza para indicar que debemos salir del camino o carretera y abandonarlo, ya sea derecha o izquierda.
- **RTO:** Operador de radiotelefonía (en sus siglas en inglés).
- **Rumbo:** Dirección en grados o coordenadas cardinales. El rumbo es la dirección de nuestro avance indicado en coordenadas cardinales, en grados o en horas según nuestro rumbo actual.
- **Ruptura de contacto:** Orden para salir de la zona de combate de forma organizada.
- **RP "Rally Point":** Zona de reagrupe de aliados.

SIERRA:

- **Salto:** Nos referimos a este término para designar un cambio de posición a cubierto o resguardo por medio de un avance rápido mediante saltos para así tomar una nueva posición defensiva.
- **Sección:** Superiora pelotón, inferior compañía
- **Sector o sectores:** Cuando se encuentra dentro de una sección o equipo de fuego zona designada en el despliegue para su control alerta y seguridad.

TANGO:

- **Telémetro:** Dispositivo que mide distancias remotamente. Incluido en algunos lanzadores AT o Visores.
- **Trinchera:** Excavación estrecha y larga en posición del frente o defensiva donde podemos disponer de posiciones de fuego a cubierto.
- **T Tango "Target":** Enemigo.

UNIFORM:

- **UAV Vehículo aéreo no tripulado (Unmanned Aerial Vehicle):** Designación de todos los vehículos aéreos no tripulados, tanto los que tienen capacidad de fuego como los que únicamente realizan funciones de observación.

VICTOR:

- **Vaguada:** Es la parte más baja de un valle.

- **Valle:** Terreno más o menos llano, entre diferentes depresiones de terreno.
- **Vanguardia:** Frente de la marcha. Posición más avanzada.
- **Variación:** Orden de encaramiento en una dirección.
- **Velocidad de Marcha:** Disponemos de al menos tres velocidades básicas de marcha. Lenta, media y larga o rápida. Tanto para vehículos como para infantes deberemos atender las indicaciones del mando para establecer una marcha igual al resto de unidades.

WHISKEY:

- **WP "Waypoint":** Puntos de ruta durante el avance hacia una zona o objetivo.

ZULU:

- **Zona Caliente:** Sector en combate o bajo fuego.

Revisión #19
Creado 26 octubre 2024 12:16:08 por Rotciv
Actualizado 29 octubre 2026 19:17:40 por 7orres