

# Material para instructores de GIA (Equipos de fuego)

Material privado de GIA

- [Introducción](#)
- [1º Día: Nociones básicas](#)
- [2º Día: Trabajo en y entre equipos de fuego](#)
- [3º Día: Principios del combate](#)
- [4º Día: Fases del combate y ejercicios prácticos](#)
- [5º Día: Combate nocturno](#)

# Introducción



SQUAD ALPHA  
EST. 2012

## Explicación

---

En base a la necesidad de entender, y aprender a funcionar como equipos de fuego, voy a crear una serie de "Guía burros" para una instrucción de CIBI partida en varios días.

El fin de estos documentos es facilitar el impartir estas instrucciones de forma homogénea, por parte de otros miembros de GIA.

Sin dejar de ser un actividad centrada en la FORMACIÓN que pretende ser lo mas amena posible.

Algunas de las directrices para estas instrucciones son:

- Equipos de 4 personas en los que siempre ha de haber
  - Líder de equipo / Granadero
  - Ametrallador ligero
  - 2 mas que pueden ser uno de los siguientes roles:
    - Fusilero
    - Fusilero especialista (lanzador desechable, explosivos, asiente del ametrallador, abre puertas)
    - Tirador designado (fusil semiautomático y mira máximo de 4 aumentos) [Se trata de entender el comportamiento del rol y el funcionamiento dentro del equipo de fuego.]
  - **Quedan descartados roles especiales como:**
    - Tiradores con armas granes
    - Ametralladores pesados
    - Ingenieros
    - EOD
    - EOR
    - Médicos
    - RTO

- JTAC /CFAC
- Operador de drones
- Especialista AT / AA
- .....
- Uso de miras mecánicas (salvo tirador designado que podrá portar una mira de máximo 4 aumentos)
- Armamento de uso común (si solemos usar AK como fusileros, no realizar la instrucción con pistolas)
- Gafas de visión nocturna mono tubo
- Uso de radios a nivel de equipo de fuego y escuadra
- En momentos de estrés (rupturas de contacto, movimientos con gente disparando...) el instructor debe GRITAR:
  - VAMOS, VAMOS, VAMOS
  - MOVED EL CULO
  - .....
  - El fin de estos gritos es que entre el estrés de escuchar disparos (aunque no haya enemigos), un líder dándole ordenes, compañeros moviéndose y gritos en la radio, se le bloquee la cabeza y salga el fallo. (simplemente una forma de estresar al personal, para que se valla acostumbrando a cierto nivel de estresa, y en partida no se bloquee en un tiroteo y pueda seguir pensando pese al "ruido de guerra")

Con estos puntos, que parecen muy simples, se busca "estresar" al alumno para probocarle el fallo en unas condiciones controladas y dándole margen a pensar y entender que esta haciendo mal y como corregirlo (lo cual debe comentarse abiertamente, no para sacarle los colores a nadie, si no para que todos seamos conscientes de esos fallos, malos hábitos... y cada uno procure no caer en ellos.)

## 1º Día: Nociones básicas

---

- Funciones según el rol
- Tasas de fuego estándares para según el rol
- Entrega de fuego en equipo
- Nociones básicas sobre numeración según el rol
- Nociones básicas sobre formaciones
- Importancia del sigilo
  - El ruido que hacemos al movernos dependiendo el ritmo (paso lento, corriendo...) y la posición (tumbado, agachado, ...)
  - Como afecta la barra de volumen (tabulador+rueda del ratón) a que el enemigo nos detecte

## 2º Día: Trabajo en y entre equipos de fuego

---

- Breve repaso de lo visto en la instrucción anterior
- Formaciones a nivel de equipo de fuego
- Formaciones a nivel de escuadra
- Realización de perímetros

- Organización de reuniones (para mirar el mapa, pasar ordenes en la escala de mando....)
- Técnicas de movimiento (saltos escalonados / alternos, rupturas de contacto, pinzas.....)

## 3º Día: Principios del combate

---

- Breve repaso de lo visto en la instrucción anterior
- Distancias de seguridad
- Equipo de fuego de reconocimiento
- Reacción a combate
- Entrega de fuego:
  - Al llevar la iniciativa
  - Al ser emboscados
  - Al dar apoyo
  - Al unirmos al fuego de otra unidad

## 4º Día: Fases del combate y ejercicios practicos

---

- Breve repaso de lo visto en los días anteriores
- Explicación de las fases del combate
  - Fase de preparación
  - Fase de aproximación
  - Fase de combate
  - Fase de aprovechamiento o consolidación
- Ejercicios para poner en practica todo lo visto los días anteriores

## 5º Día: Combate nocturno

---

- Breve repaso de lo visto en los días anteriores
- Combate nocturno
  - Uso de bengalas
  - Uso de linternas / Linternas IR
  - Uso de punteros láser / punteros láser IR
  - Uso de luces químicas
  - Uso de marcadores IR
  - Uso de granadas IR
- Ejercicios para poner en practica todo lo visto los días anteriores

# 1º Día: Nociones básicas



SQUAD ALPHA  
EST. 2012

## Nociones básicas

---

Hoy va a ser la primera de varias instrucciones de CIBI en las que iré enlazando la información para crear una imagen completa del curso de instrucción básico de infantería.

La idea es explicar con un alto grado de detalle las bases de necesarias para ser un buen soldado en cualquier rama.

Para ello me he centrado en la información obtenida de:

- manual de campo N°92 del US Army
- MCWP3-11.2 del USMC
- FMFM 6-5 del USMC
- MI6-001 a 030 del mando de adiestramiento y doctrina del ejército de tierra español

Lo primero es explicar que cada unidad militar es diferente del resto, ya que cada país tiene una forma de pensar y una equipación diferente, y por tanto las unidades militares se han de adaptar a una función específica. Esto es lo que se llama la Doctrina de la unidad

- Ejemplos de doctrina:
  - La infantería de marina española, se adoctrina para el desembarco anfibio, la seguridad portuaria. Es decir la guerra cerca de la costa. Esto no quiere decir que no puedan combatir en otras ubicaciones como por ejemplo el desierto. Pero si nos indica que su estructura organizativa (Orbat) y equipación va a estar dirigida a este objetivo.
  - Dado que se espera combatir a una distancia máxima de 300m no necesitan grandes calibres, miras con muchos aumentos,... por lo que suelen llevar el fusil G36C (versión corta) que les da más maniobrabilidad, sacrificando algo de precisión y alcance

- Dado que se pasan el día junto al mar necesitan armas y equipos especiales que aguanten la sal de mar sin oxidarse y deteriorarse
- En contraposición los cazadores de montaña se especializan en combatir en áreas de montaña, por lo que necesitaran armas y equipo que aguante bajas temperaturas y combatirán a distancias mayores, necesitando armas con mas alcance y por ello usan el G36 con una mira de 4 aumentos

En squa Alpha, nos es imposible adoptar una doctrina existente en uno de esos ejércitos, ya que cada día simulamos ser una unidad militar diferente, de hay la necesidad de que GIA adapte Doctrinas y procedimientos existentes a nuestra forma de juego, y plasmar esta información en la WIKI, para que todos tengamos acceso

## Funciones según el rol

Cada rol, en base al arma que porta, tiene una función, especifica dentro del equipo de fuego.

### Fusilero

El fusilero es la piedra angular del equipo de fuego, todos deberíamos empezar como fusileros e ir "prosperando" dentro del equipo de fuego.

Sus funciones son:

- Saber cuales son sus capacidades
- Tener clara la equipación que porta (arma, munición, granadas,....)
- Configurar la radio (canal, frecuencia, oido, PTT,...)
- Mantener la posición que te corresponda en la formación
- Mantener disciplina de silencio
- Cubrir el sector que se le asigna
- Reportar hostiles (siguiendo las 3 D: Dirección, Distancia y Descripción)
- Realizar fuego de "PRECISIÓN" es decir buscar un "bulto" y dispararle hasta habitarlo. No se busca un disparo un muerto, pero si que hasta que no acabes con este objetivo, no pases al siguiente
- Mantener una alta conciencia situacional (ser consciente en todo momento de donde esta, donde están sus compañeros y el resto de unidades aliadas, donde esta o se espera que este el enemigo y sobre todo el entorno que lo rodea)
- Tener claro quien es su binomio y cubrir las necesidades del binomio
  - Saber en todo momento donde se encuentra su binomio
  - En caso de que caiga, informar de su posición he intentar extraerlo
  - Dar primeros auxilios a su binomio hasta que llegue el sanitario o medico

### Asistente del ametrallador o fusilero automático

Es un fusilero que porta en su equipación cuenta con munición extra para el fusilero automático / ametrallador de su equipo y unos prismáticos o similares.

Sus funciones son:

- Las mismas de un fusilero
- Vigilar a su binomio que sera siempre el fusilero automático o ametrallador
- Enlazar cintas al ametrallador para que este no pare de disparar para recargar
- Buscar blancos y realizar correcciones de fuego (con los prismáticos y trabajando en equipo se puede realizar fuego eficaz a mas de 1.000m)
- En partida de martes (**partidas sin respawn**) en caso de que el ametrallador caiga, puede coger la ametralladora como arma principal

## Fusilero automático o Ametrallador

Es el miembro del equipo de fuego encargado de poner un gran volumen de fuego sobre el enemigo, con la intención de que no se mueva o asome.

Sus funciones son:

- Las mismas de un fusilero, con la excepciona del fuego, que en todo momento ha de realizar fuego de supresión
- Su binomio siempre ha de ser su asistente
- Como encargado de la ametralladora ha de ser el líder del binomio, ya que ha de saber elegir cual es la mejor posición para su arma (dentro de las directrices que reciba de su líder de equipo)

## Líder de equipo / Granadero

Es la persona que dirige el equipo, para cumplir con las ordenes que recibe de su líder de escuadra.

Por lo genera es granadero ya que va en la parte mas segura de la formación y eso le da tiempo de reacción para valorar el uso de su lanzagranadas y distancia de seguridad para realizar el disparo.

Sus funciones son:

- Las mismas de un fusilero
- Usar el lanzagranadas cuando la situación lo requiera
- Ejercer como líder de binomio (normalmente con el fusilero)
- Llevar a cabo las ordenes que recibe de su líder de equipo
- Colaborar con el resto de equipos de la escuadra
- Gestionar su equipo de fuego
  - Asigna numerales
  - Gestionar equipación (lanzadores, municiones....)
  - Lactato / Estamina
  - Agua y comida
  - Recargas tácticas

- Entrega de fuego
- Heridos (hasta que llegue el personal medico)

# Tasas de fuego estándares para según el rol

Las tasas de fuego se implementan tras estudiar las diferentes armas, y la ergonomía del combate.

Se trata de fijar la máxima cadencia de fuego, con la que el equipo puede mantener un alto nivel de precisión, lo cual reduce drásticamente la duración de los combates y facilita mantener una buena gestión de las municiones (no sabemos cuando seremos municionamientos)

Las tasas de fuego promedio son:

- Fusiles de asalto = 10 a 12 RPM
  - Es decir, 1 disparo cada 5 o 6 segundos,
- Lanzagranadas = 5 a 7 RPM
  - Es decir 1 disparo cada 10 o 12 segundos
- Ametralladoras
  - Fuego Sostenido = 85 RPM
    - Es decir una ráfaga de 3 a 5 balas cada 5 o 6 segundos
  - Fuego Rápido = 200RPM
    - Es decir apretar el gatillo y gastar una cinta de 200 balas en 1 minuto

# Entrega de fuego en equipo

La entrega de fuego la coordina y dirige el líder del equipo, aun así cada miembro ha de conocer su función para poder desempeñarla

Cuando se inicia el fuego:

- **El fusilero:** busca un objetivo, lo elimina con el mínimo de disparos necesarios y pasa al siguiente
- **El asistente de ametralladora:** Se comporta como un fusilero salvo que el ametrallador requiera de sus servicios
- El ametrallador barre la zona en la que se encuentran los enemigos, no buscando matarlos, si no que sientan caer las balas cerca y se mantengan agachados y quietos. Obviamente al ser el que mas volumen de fuego pone sobre el área es probable que sea el que mas bajas cause

- **El granadero:**
- **El líder de equipo de fuego / granadero:**
  - vigilara el área de operaciones, prestara atención a la radio y a los sectores de fuego de sus hombres, y les pedirá que corrijan sectores, posición de tiro... según valla considerando
  - Respecto al fuego, se comportara como un fusilero, hasta que vea un objetivo legitimo para el lanzagranadas, momento en el cual, ara uso del lanzagranadas.
- **Tirador designado:** buscara de entre los enemigos que tienen delante, a los que ejerzan roles de prioridad (tiradores, ametralladores, lanzadores,...) y los ira eliminando uno a uno, dejando los fusileros y roles de bajo orden para el final.

# Nociones básicas sobre numeración según el rol

Para numerar correctamente hay que seguir un criterio, y aunque hay muchos, ninguno es perfecto, con el desde GIA se plantea el siguiente:

- Binomios naturales
  - Los roles que tienen un asistente, han de formar binomio, ya que uno asiste al otro. En estos casos es adecuado que el líder de binomio sea el que porta el equipo especial (AT, AA, Rifle pesado...)
  - Esto nos deja al fusilero y líder de equipo para formar el segundo binomio, el cual obviamente sera liderado por el líder de equipo de fuego

Dicho esto, los binomios quedarían:

- Líder de equipo y Fusilero
- Ametrallador y asistente de ametrallador

Teniendo claros los binomios naturales toca asignar numeración a cada miembro del equipo, para ello hemos de tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- El hombre en punta es el mas susceptible de ser el primero en caer
  - Esto hace que Líder de equipo y el ametrallador nunca deban ir como 1
- El ametrallador porta un arma pesado y compleja de mover así que ante un contacto represivo, necesita 1 o 2 segundos para reaccionar, posicionarse y devolver el fuego, por lo que es recomendable que valla lo mas atrasado posible
- El líder de equipo, tiene que organizar y controlar el equipo por lo que debería ser siempre el ultimo

- Los binomios han de permanecer relativamente cercanos, dado que las formaciones mas "abiertas" que tenemos son la CUÑA y la LINEA DE TIRADORES, hay que pensar como numerar para que al realizar estas formaciones, puedan quedar juntos los binomios

Por lo que solo nos quedan 3 configuraciones:

- Opción A
  1. Fusilero
  2. Ametrallador
  3. Líder de equipo
  4. Asistente de ametrallador
  
- Opción B
  1. Fusilero
  2. Asistente de ametrallador
  3. Líder de equipo
  4. Ametrallador
  
- Opción C
  1. Asistente de ametrallador
  2. Fusilero
  3. Ametrallador
  4. Líder de equipo

## Nociones básicas sobre formaciones

Las formaciones nacen de las necesidades de mover un grupo de soldados entre 2 puntos de forma rápida y segura.

Para ellos se han analizado las diversas situaciones y se han creado una serie de formaciones específicas que cada soldado ha de saber ejecutar y entender su razón de ser.

Formaciones cuando no esperamos combate

Se trata de formaciones que sacrifican la seguridad del grupo a cambio de velocidad

- Columna
- Doble columna

Formaciones cuando no esperamos combate pero puede encontrarnos

Se trata de formaciones con un equilibrio entre la seguridad y la velocidad de movimiento

- Columna de combate o columna escalonada
- Guerrilla

Formaciones cuando esperamos combate

Se trata de formaciones que ofrecen mucha potencia de fuego / seguridad a costa de sacrificar velocidad y control de las mismas

- Cuña
- Flecha
- Diamante
- Línea de tiradores
- Escalones

Seguridad en las formaciones

Para evitar que una bala, granada, mina... elimine medio equipo, es importante mantener una distancia de seguridad, siendo la recomendable de 5m entre miembros del equipo.

Esta distancia debe adaptarse en base al entorno y las condiciones en las que nos movemos:

- Situaciones de baja visibilidad como niebla densa o junglas, iremos mas juntos
- Situaciones de alta visibilidad como desiertos y praderas, iremos algo mas separados

## Importancia del sigilo

La IA esta muy ciega, y por lo general nos detecta por el ruido que generamos

**El ruido que hacemos al movernos dependiendo el ritmo (paso lento, corriendo...) y la posición (tumbado, agachado, ...)**

Al movernos hacemos ruido, este ruido es mayor cuanto mas rápido nos movemos y en posiciones mas altas y menor cuando somos lentos y vamos agachados.

Ejemplos:

- Reptar lento nos permite llegar a tocar a un enemigo que esta de espaldas
- Agachados y en paso lento, podemos llegar hasta 2 metros de un enemigo
- De pie y corriendo, escucharan nuestros pasos a mas de 20metros de distancia

# Como afecta la barra de volumen (tabulador+rueda del ratón) a que el enemigo nos detecte

Al ajustar la barra de volumen (Tabulador+ruleta del ratón) modulamos el área hasta el que llega nuestra voz.

## Barra de volumen

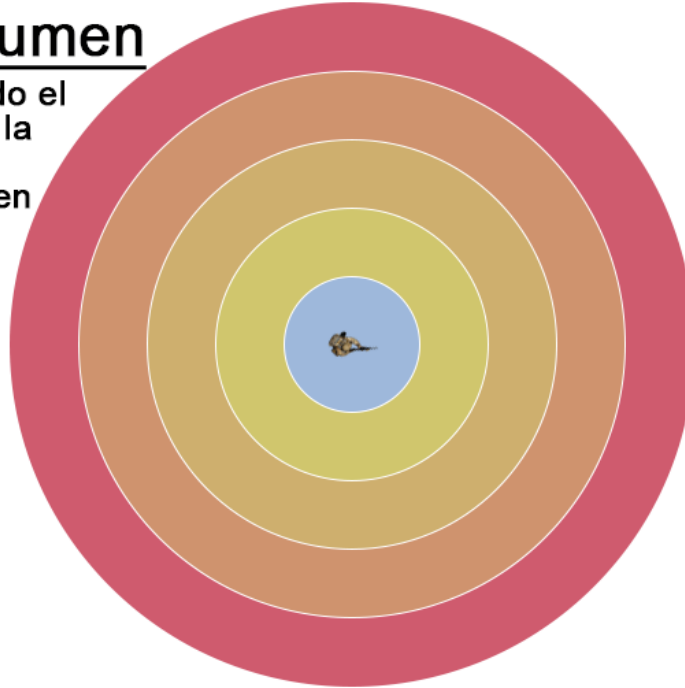
Manteniendo pulsado el tabulador y girando la rueda del raton, ajustamos el volumen de nuestra voz



Barra vacia (1/5):  
Se nos escucha en un radio de 6m



Barra a 2/5:  
Se nos escucha en un radio de 55 m



Barra a 3/5:  
Se nos escucha en un radio de 90m



Barra a 4/5:  
Se nos escucha en un radio de 130 m



Barra a 5/5:  
Se nos escucha en un radio de 165 m

# 2º Día: Trabajo en y entre equipos de fuego



SQUAD ALPHA  
EST. 2012

## Trabajo en y entre equipos de fuego

---

En esta sesión, vamos a dejar un poco mas de lado el trabajo individual y centrarnos en el trabajo dentro del equipo y entre equipos.

## Breve repaso de lo visto en la instrucción anterior

- Funciones de los 4 roles principales
- Tasas de fuego
- Numerales

## Formaciones a nivel de equipo de fuego

Se trata de formaciones que por lo general elegirá el líder de equipo y solo afectaran a su equipo. Aunque en determinadas situaciones puede ser el líder de escuadra el que elija la formación.

Formaciones cuando no esperamos combate

Se trata de formaciones que sacrifican la seguridad del grupo a cambio de velocidad

- Columna
  - Mucho control sobre la unidad

- Mayor velocidad de avance
- Mayor potencia de fuego a los flancos
- Poca potencia de fuego al frente y retaguardia
- Doble columna
  - Mucho control sobre la unidad
  - Mayor velocidad de avance
  - Mayor potencia de fuego a al frente y a retaguardia (respecto a la columna)
  - Se pierde potencia de fuego en los flancos (respecto a la columna)
  - Nos agrupa mucho haciéndonos mas vulnerables a ataques con granadas, RPG, morteros...

## Formaciones cuando no esperamos combate pero puede encontrarnos

Se trata de formaciones con un equilibrio entre la seguridad y la velocidad de movimiento

- Columna de combate o columna escalonada
  - Mucho control sobre la unidad
  - Mayor velocidad de avance
  - Mayor potencia de fuego a los flancos, el frente y la retaguardia (todos pueden disparar a ambos flancos, pero solo 2 al frente o la retaguardia)
- Cuña
  - Muy poco control sobre la unidad
  - Velocidad de avance moderada
  - Gran potencia de fuego al frente (todos pueden disparar al frente)
  - Gran potencia de fuego a los flancos
  - Peligrosa ya que medico, RTO y Líder, forman quedan en los flancos, por lo que no tienen control de la unidad, y están en posiciones demasiado expuestas

## Formaciones cuando esperamos combate

Se trata de formaciones que ofrecen mucha potencia de fuego / seguridad a costa de sacrificar velocidad y control de las mismas

- Flecha
  - Mucho control sobre la unidad
  - Velocidad de avance moderada
  - Gran potencia de fuego al frente
  - Gran potencia de fuego a los flancos
  - Seguridad para el Líder, médico y RTO ya que van en la parte trasera de la formación, en columna uno detrás del otro.
- Diamante
  - Control elevado sobre la unidad (si el líder va en el centro o zona segura)
  - Velocidad de avance lenta
  - Potencia de fuego moderada en todos los sectores
  - Reduce el espacio que ocupa la unidad

- Los miembros de la formación, protegen con sus cuerpos a los que van en el centro (hacen de escudos humanos)
- Guerrilla
  - Control moderado sobre la unidad (la 2º línea controla a la 1º línea)
  - Velocidad de avance muy lenta
  - Gran potencia de fuego al frente (todos pueden disparar al frente)
  - Media potencia de fuego a los flancos
  - Aumenta la distancia entre miembros de la formación, aumentando notablemente la seguridad durante la aproximación
  - Una vez empieza el tiroteo / se alcanza la posición buscada, permite fácil transición a "línea de tiradores"
- Línea de tiradores
  - Muy poco control sobre la unidad
  - Velocidad de avance muy lenta
  - Gran potencia de fuego al frente (todos pueden disparar al frente)
  - Poca potencia de fuego a los flancos
  - Líder, médico y RTO se quedarían detrás de la línea, bien en columna o una 2º línea, para controlar y gestionar la unidad
- Escalones
  - Poco control sobre la unidad
  - Velocidad de avance moderada
  - Gran potencia de fuego al frente y al flanco del escalón
  - Deja totalmente expuesto el flanco contrario al escalón

## Formaciones a nivel de escuadra

Estas formaciones las decide el líder de la escuadra, y son los líderes de equipo los que han de formar a sus hombres para conseguirlas

En estos casos es importante guiarse por los numerales, es decir utilizaremos a equipos enteros como si fueran individuos.

Impares = izquierda

Pares = derecha

Siendo el líder de escuadra el que decida cuando realizar excepciones a esta norma.

Siguen los mismos principios que las formaciones a nivel de equipo de fuego, aunque son menos:

- Columna
- Cuña
- Cuña invertida o "V"
- Línea
- Escalón

## Realización de perímetros

Consiste en desplegar a los hombres en una circunferencia o semicircunferencia, con el fin de cubrir todos los sectores desde los que esperamos puedan llegar hostiles, mientras descansamos u organizamos reuniones.

Siguiendo lo visto con anterioridad, voy a poner 2 ejemplos

- Escuadra con 2 equipos de fuego
  - El primer equipo cubrirá el frente, la derecha e izquierda
  - El segundo equipo cubrirá la retaguardia, derecha e izquierda
  - En el hueco entre ambos equipos quedara el líder de escuadra y en caso de una reunión, sera a donde se dirigirán los lideres de ambos equipos de fuego
- Escuadra con 3 equipos de fuego
  - El primer equipo cubrirá el frente
  - El segundo equipo se moverá a la derecha del primero y cubrirá el frente, derecha y retaguardia
  - El tercer equipo se moverá a la izquierda del primero y cubrirá el frente, izquierda y retaguardia
  - El líder de escuadra quedara tras el 1º equipo, flanqueado por el 2º y 3º equipo, y en caso de una reunión, sera a donde se dirigirán los lideres de ambos equipos de fuego

## Técnicas de movimiento

Las técnicas de movimiento consisten en realizar movimientos de formas concretas para aumentar la seguridad en determinadas situaciones

En el avance

Estos movimientos se realizarían a nivel de binomio, equipo, escuadra o incluso peloto

- Saltos escalonados
- Saltos alternos

En el ataque

Este movimiento se realizaría a nivel de equipo o escuadra

- Pinza o flanqueo

En la retirada o el repliegue

Estos movimientos se realizan a nivel de equipo o escuadra

- Ruptura de contacto o PEEL lateral
- Ruptura de contacto o PEEL central



# 3º Día: Principios del combate



SQUAD ALPHA  
EST. 2012

## Principios del combate

---

Este día lo dedicaremos a ver los principios del combate general

## Breve repaso de lo visto en la instrucción anterior

Tasas de fuego

Fuego por roles

Formaciones a nivel de equipo

## Distancias de seguridad

La distancia de seguridad, es la distancia que debemos tener entre nosotros para minimizar las bajas por un único disparo, granada....

Entre los miembros del equipo:

- La distancia estándar sera de 5m
- La distancia puede agrandarse hasta los 20m si el terreno y la visión lo permite
- La distancia puede encogerse hasta 1m cuando el terreno o la visión nos obliguen

Entre los equipos de fuego

- La distancia estándar sera de 10m
- La distancia puede agrandarse hasta los 50m si el terreno y la visión lo permite
- La distancia puede encogerse hasta 5m cuando el terreno o la visión nos obliguen

# Reacción a combate

A iniciarse un combate nuestra prioridad ha de ser ganar y mantener la iniciativa, para lo que tendremos que:

- Ponernos a cubierto, en una posición que nos permita abrir fuego contra el enemigo. Un hombre de pie en mitad del desierto es un blanco fácil. Un hombre tumbado en el mismo desierto es un blanco mas difícil de acertar. (hasta un cadáver nos sirve de cobertura en situaciones difíciles)
- Poner el mayor volumen de fuego posible sobre el enemigo

Cuando empieza un combate, cada segundo que se prolonga aumenta drásticamente la probabilidad de tener bajas en nuestras filas, por lo que hay que intentar terminar el combate lo antes posible.

## Entrega de fuego

La entrega de fuego es una responsabilidad individual que sera supervisada y dirigida por los líderes de equipo

### Al llevar la iniciativa

- Si el enemigo no nos ha detectado:
  - Nos posicionaremos en sigilo para no ser detectados
  - Los lideres de escuadra asignaran sectores de fuego para los equipos
  - Los lideres de equipo asignaran sectores individuales, y prioridades, dentro del sector que se les ha sido asignado
  - Nadie abrirá fuego hasta que se de la orden

### Al ser emboscados

- La prioridad es ganar la iniciativa
  - Ponerse a cubierto
  - Devolver el máximo volumen de fuego y granadas
  - Los lideres de equipo y escuadra intentaran dirigir el fuego

### Al dar apoyo

- la prioridad es que el fuego no cese
  - Posicionarse adecuadamente
  - Inicialmente tendremos una cadencia de fuego alta, para que el enemigo se agache y deje de moverse dispararnos

- Una vez ganada la iniciativa, la cadencia de fuego baja, pero suficientemente alta como para que el enemigo no se asome
- Los líderes de equipo designaran sectores y realizaran correcciones constantemente a los hombres

## Al unirnos al fuego de otra unidad

- Igual que al dar apoyo, se trata de que el fuego no cese
  - Posicionarnos adecuadamente, podremos tomarnos un poco mas de tiempo para decir la ubicación, ya que hay otra unidad dando fuego de apoyo
  - Desde el inicio se mantendrá una cadencia de fuego baja, pero suficientemente alta como para que el enemigo no se asome
  - Los Granaderos y ametralladores deberán coordinarse, para superponer sectores, y no cesar el fuego a la vez a la hora de realizar las recargas

## Equipo de fuego de reconocimiento

Esta es una configuración especial, en la que la escuadra que va en cabeza, hace que uno de sus equipos, se mueva entre 50 y 75m por delante de la escuadra, de esta forma cuando esa unidad avanzada es emboscada, el resto de unidades tienen margen para maniobrar, posicionarse y dar apoyo.

# 4º Día: Fases del combate y ejercicios prácticos



SQUAD ALPHA  
EST. 2012

## Fases del combate y ejercicios prácticos

### Breve repaso de lo visto en los días anteriores

Formaciones

Distancia de seguridad entre equipos

Equipo de fuego de reconocimiento

### Explicación de las fases del combate

El combate se divide en varias fases, para lo que nosotros hacemos, aplican solo 4 de dichas fases

#### Fase de preparación

Desde el inicio del operativo hasta que abandonamos el punto de inicio.

En esta fase debemos de:

- A nivel individual
  - Revisar equipación
  - Asignarnos color
  - Configurar las radios
- A nivel grupal
  - Asignar numerales
  - Indicar ROE y TOE
  - Brifing
  - Revisar equipación grupal (vehículos, cajas....)

## Fase de aproximación

Desde que finaliza la fase de preparación, es decir abandonamos el punto de inicio, asta que nos aproximamos al objetivo.

Esta es una fase en la que no esperamos combate, aunque puede que lo haya.

Es buen momento para contar chistes y tener la disciplina un poco mas baja

## Fase de combate

La fase de combate empieza cuando estamos cerca del objetivo / esperamos tener combate.

Esta linea imaginaria es muy difícil de ubicar en el mapa, pero por lo general y sabiendo que si gritamos la IA nos escucha a unos 200m y que el enemigo nos dispara a 300m esta fase, debería iniciarse a unos 350m del objetivo.

En esta fase se han de adoptar formaciones ofensivas, el silencio ha de ser la norma.

## Fase de aprovechamiento o consolidación

Una vez hayamos tomado el objetivo, y el tiroteo a finalizado, cada unidad ha de:

- Gestionar a los heridos
- Gestionar recargas tacticas
- Gestionar organización de cargadores
- Gestionar reparto de consumibles/municionamiento
- Asignar posiciones defensivas, en previsión de un contra ataque

# Ejercicios para poner en practica todo lo visto los días anteriores

[Battel Drills](#)

# 5º Día: Combate nocturno



SQUAD ALPHA  
EST. 2012

## Combate nocturno

---

## Breve repaso de lo visto en los días anteriores

Tasas de fuego

Formaciones

Distancia de seguridad entre equipos

## Combate nocturno

Explicar las herramientas que tenemos a la hora del combate nocturno

### Uso de bengalas

Las bengalas que utilizaremos son por lo general las de 40mm, y disponemos de 2 modelos

- Racimo, las cuales se fragmentan en el aire, dando mucha luz durante unos 5 segundos
- Estándar: despliegan un paracaídas, por lo que bajan mas despacio, he iluminan durante unos 60 segundos.

Las bengalas han de lanzarse siempre a los lados del enemigo. NUNCA encima, delante o detrás, ya que al caer, la bengala nos podría cegar

### Uso de luces químicas

Las normales duran 12 horas, pero iluminan un área de apenas 1 o 2 metros a la redonda.

Por otra parte las "HI" duran unos 30 minutos pero iluminan un área de 12m

En cualquier caso los usos son muy variados

- Marcar posiciones
- En CQB y MOUT, indicar las puertas por las que se ha accedido
- Marcar nidos de heridos
- Marcar vehículos
- Etc.

## Uso de marcadores IR

Se trata de dispositivos que se fijan a la ropa, y emiten una luz estroboscópica infrarroja, por lo que solo se puede apreciar cuando se están utilizando dispositivos de visión nocturna.

## Uso de granadas IR

Igual que los marcadores IR, pero desechable, lo que permite que se utilice para marcar objetivos, zonas de aterrizaje...

\*Las granadas IR en el juego, no se "fijan bien" a la ropa/vehículos, por lo que si pasamos por una zona con ramas, tiende a quedarse, enganchado en la rama.

## Uso de linternas / Linternas IR

### Herramienta

Las linternas y linternas IR son muy útiles, pero pueden delatar nuestra posición, por lo que su uso será restringido a cuando nuestro mando nos lo autorice.

## Uso de punteros láser / punteros láser IR

Igual que las linternas.

\*Los soldados no usan punteros láser de espectro visible, ya que delatan la posición del tirador, y por ende la de su unidad.

# Ejercicios para poner en práctica todo lo visto los días anteriores

Battel Drills, preferente mente los mismos de la 4ª sesión