

# 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 especificas 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

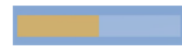
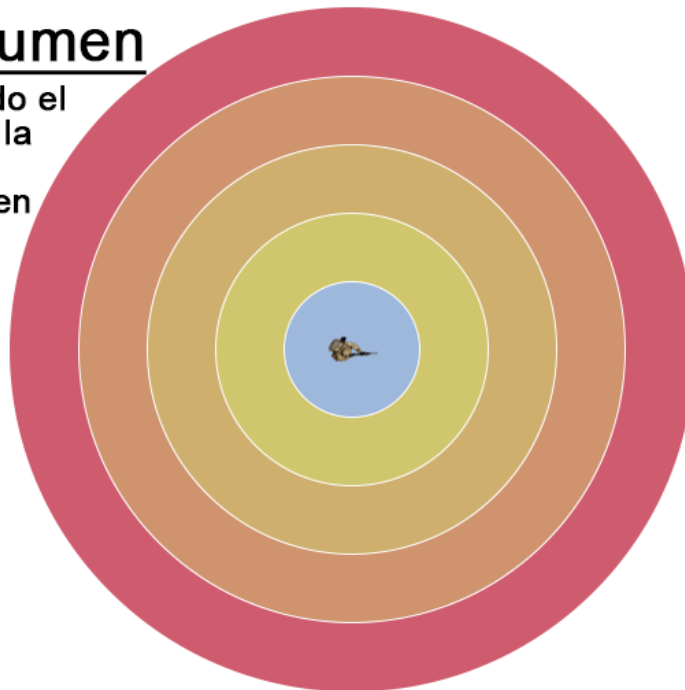
Manteniendo pulsado el tabulador y girando la rueda del raton, ajustamos el volumen de nuestra voz



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



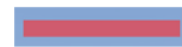
Barra a 2/5:  
Se nos escucha en un radio de 55 m



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

Revisión #9

Creado 1 noviembre 2025 09:44:06 por Rotciv

Actualizado 1 noviembre 2025 15:28:29 por Rotciv