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 estroboscopica 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 utiles, pero pueden delatar nuestra posición, por lo que su uso sera 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 practica todo lo visto los días anteriores

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

Revisión #5
Creado 1 noviembre 2025 09:47:33 por Rotciv
Actualizado 10 noviembre 2025 17:47:21 por Rotciv