

# 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

---

Revisión #5

Creado 1 noviembre 2025 09:47:33 por Rotciv

Actualizado 10 noviembre 2025 17:47:21 por Rotciv