

Curso de Instrucción de Ametralladores

CIMG

- CIMG -Material reglamentario del curso
- Material para Instructores de GIA
 - Guion del Instructor

CIMG -Material reglamentario del curso



SQUAD ALPHA
EST. 2012

Introducción

La presente instrucción tiene por objetivo mejorar el conocimiento y adopción de los protocolos, herramientas y disciplinas a tener en cuenta cuando jugamos en un rol especialista, como es el de Fusilero Automático o Ametrallador.

Los ametralladores controlan la esfera de la infantería. Su capacidad para poner sobre el enemigo una gran cantidad de fuego sostenido les hace posible ofrecer una buena capacidad de neutralizar y ser hábiles supresores del enemigo.

Los ametralladores son, con diferencia, los soldados que causan más bajas enemigas en menor tiempo, por ello también son los más castigados una vez que comienza el tiroteo. Su deber principal no consiste en matar, si no en inmovilizar (suprimir) al enemigo, para permitir al resto de su pelotón moverse con mayor libertad. Aunque a menudo, y debido al gran volumen de fuego que pone sobre el objetivo, acaba siendo el que más bajas causa dentro de la escuadra.

La figura del ametrallador puede resultar determinante en el combate, la capacidad de causar un gran daño al enemigo o de frustrar cualquier maniobra por su parte, hace que un ametrallador balancee la iniciativa del combate a favor de sus aliados. Trataremos varios aspectos clave, para la mejora en la aplicación de este rol, tanto por parte de quien lo escoge, como por parte de compañeros y mandos, en aras de un mayor roleo y simulación, en búsqueda de la inmersión máxima.

Responsabilidades y Comportamiento

Responsabilidades

La finalidad de un arma automática es la mayor efectividad a la hora de realizar fuego de manera más continuada que los fusiles de asalto. No prima la precisión si no la simple capacidad de realizar fuego de manera masiva.

Para maximizar la eficacia del fuego de ametralladora, la situación más favorable es la de que la totalidad de los enemigos estén en el eje longitudinal del arma. O resumiendo que tenga en fila india toda una escuadra enemiga justo delante de la mira de mi arma.

Los ametralladores son, con diferencia, **los soldados que causan más bajas enemigas** en menor tiempo, por ello también **son los más castigados una vez que comienza el tiroteo**. Antes de disparar el ametrallador **debe buscar una buena posición que le provea defensa adecuada**.

El ametrallador es el responsable de **lidiar con grandes masas de infantes**, su deber principal consiste en matar o inmovilizar al enemigo para permitir al resto de su pelotón moverse con mayor libertad tanto en el avance como en la retirada.

Si tu superior te lo indica, lleva **munición trazadora**, pues facilitará la localización de los blancos con mayor facilidad cuando abras fuego, sea de supresión o no.

Tu **fuego de supresión** ayudará a que los enemigos tomen posiciones resguardadas o se tumben en el suelo, ganando un tiempo precioso para tu escuadra y los especialistas que allí se encuentran.

Disciplina de fuego y aplicar tasas de disparo. Dispara **ráfagas cortas** de 3 a 5 balas por ronda, y cuida tu munición. Apretar el gatillo por períodos de tiempo prolongado agotará tu munición y posiblemente la malgastes y lo que es peor, **tu arma se puede encasquillar**.

Comportamiento

No te alejes de tu compañero y asegúrate de informarle cuando te muevas para que esté cerca antes de que las cosas empiecen a ponerse difíciles. **Quedarse sin munición de la ametralladora en medio de un tiroteo** y descubrir que el tipo que debería cubrirte mientras haces la recarga o lleva la munición de repuesto está a cientos o más metros no es bueno e indudablemente no es sano para el equipo.

Si tienes **contacto repentinamente** con elementos enemigos emboscados, **toma la iniciativa y empieza a disparar ráfagas de fuego de supresión** en dirección al enemigo. Esto puede ayudar a salir de la emboscada y actúa como un empujón moral para los soldados aliados.

Dispara siempre que puedas con el cuerpo a tierra, no solo facilitará tu tiro, si no que dificultará el del enemigo.

Tras los primeros disparos muévete hacia una buena cobertura ya que el enemigo irá a por ti. Con un poco de suerte el resto de tu equipo se habrá puesto a cubierto y podrá protegerte del avance enemigo hasta que encuentres una buena posición para emplazar la ametralladora, recuerda, cualquier sitio que te cubra y te permita disparar es bueno.

Debes saber cómo respaldar los asaltos aliados con tus disparos. Los ametralladores usualmente son elementos de la “Base de Fuego”, lo que quiere decir que tú necesitarás saber cómo disparar de acuerdo al alcance de tu arma, cómo disparar en un modo que maximice los efectos represivos del arma, y cómo cambiar los disparos para evitar herir a las fuerzas de asalto aliadas.

Espera a que los miembros de asalto tomen y aseguren una posición para moverte. La ametralladora solo es eficaz cuando la disparas desde la posición de cuerpo a tierra o asentada sobre un apoyo, no andes correteando por ahí innecesariamente. Siempre que el terreno te lo permita, **emplácese en una posición cómoda y desde la que controles el mayor arco de visión posible.** No te preocupes por si tu posición es visible o no. Tu arma utiliza munición trazadora si tu líder te la ha otorgado, y como muy bien habrás podido deducir, **las trazas señalan en ambos sentidos**, así que no vale para nada lo de tratar de ser discreto. Sin embargo, debes asegurarte de que tienes cobertura o al menos que tienes cobertura cercana por si el enemigo trata de silenciarte desde una posición que no puedes alcanzar.

La premisa es que **debes mantener al enemigo clavado donde está**, confía para que tu compañero te cubra y para que el resto de tu grupo pueda ver al tirador enemigo antes de que éste apriete el gatillo.

La figura del “asistente de ametrallador”

Nuestra responsabilidad será la de colaborar en todo lo solicitado por el mando, y con el propio especialista, quien habitualmente compondrá nuestro binomio.

Como Asistentes deberemos:

- Portar munición extra para el tirador
- Realizar funciones de observador:
 - Buscar objetivos para el fusilero automático o ametrallador
 - En el caso de disparos lejanos, fijarte en las trazadoras y dar las indicaciones pertinentes al ametrallador para que este corrija el tiro.
- Dar seguridad al ametrallador mientras este dispara

- Crear posiciones defensivas (trincheras mayormente)
- Mediante el menú de interacciones ACE(Tecla Windows), podremos realizar ciertas interacciones con el ametrallador, tales como:
 - **Enlazar cintas:** Esta acción funciona solo si disponemos del mismo tipo de munición en nuestro inventario, y lo que simula es que sacamos “reponemos” la munición que falta en el cargador del tirador, cogiéndola de los cargadores que llevamos en la mochila. Evitando de esta manera que el tirador tenga que parar a recargar.
 - **Enfriar el cañón:** Esto se realiza vertiendo agua de nuestra cantimplora o botella de agua sobre el cañón.
 - **Cambiar el cañón:** Retira el cañón recalentado del arma y lo sustituye por otro frío que llevamos en nuestra mochila.

Bases del fusil automático / ametralladora

Tasas de fuego

Las tasas de fuego de las armas de la escuadra se combinan para formar la potencia de fuego de la escuadra. El empleo de armas y la potencia de fuego de las escuadras no están determinados por la rapidez con que los integrantes de la escuadra pueden disparar sus armas, sino por la rapidez con que pueden disparar con precisión.

El líder de la escuadra o del equipo de fuego debe poder controlar la velocidad y el efecto del fuego de sus hombres, de lo contrario, se desperdicia munición.

Fuego sostenido

Este término se aplica a fusiles automáticos y ametralladoras. La tasa real de fuego bien dirigido que un arma puede entregar por un período de tiempo indefinido sin causar una detención o mal funcionamiento debido al sobrecalentamiento.

La tasa sostenida para el SAW es de 45 RPM (unas 3 a 5 balas cada 4 o 5 segundos).

Fuego rápido

Este término se aplica a fusiles automáticos y ametralladoras. La tasa real de fuego bien dirigido que un arma puede entregar por un período de tiempo indefinido sin causar una detención o mal funcionamiento debido al sobrecalentamiento.

La tasa sostenida para el SAW es de 85 RPM (unas 3 a 5 balas cada 2 o 3 segundos).

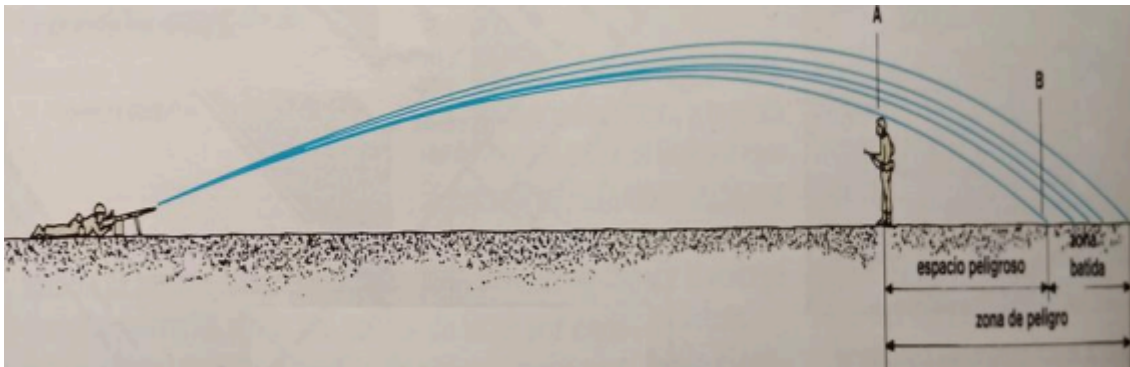
Fuego continuo

Este término se aplica a rifles automáticos y ametralladoras. Es la cantidad máxima de fuego controlado que se puede entregar en apunte por un período corto de tiempo (generalmente no más de dos minutos) sin causar una detención o mal funcionamiento debido al sobrecalentamiento.

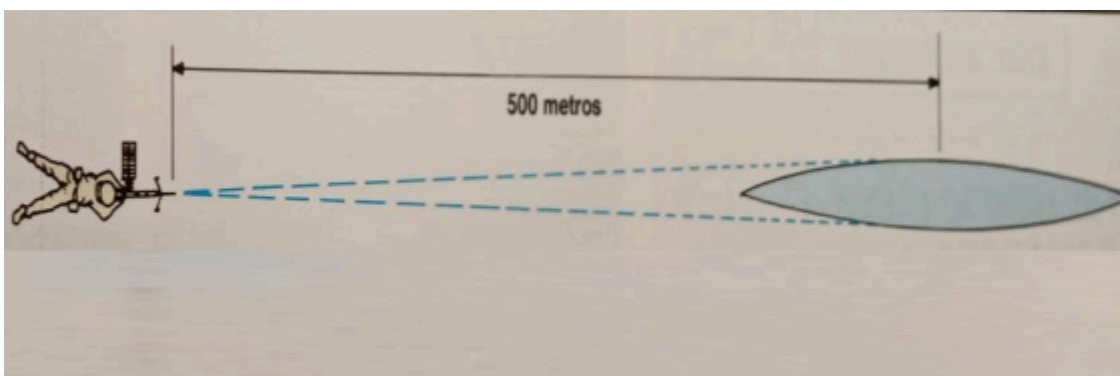
La velocidad rápida para el SAW es de 200 RPM (1 cargador por minuto).

Zona Batida

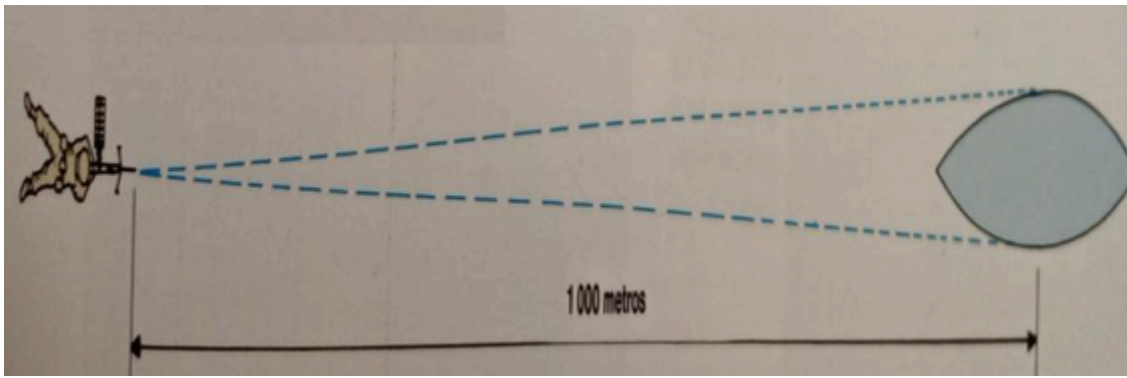
Las ametralladoras disparan sobre un área de tamaño predecible llamado "zona batida". Como es más fácil el error lateral que el vertical, tal zona será más profunda que ancha. El espacio peligroso es la distancia entre el punto "A"(donde la trayectoria de las balas alcanza la parte más alta del objetivo) y el "B", el primer punto en el que las balas caen al suelo.



Alcance a 500M: la zona batida que produce una M240 tiene 1m de ancho y 110m de largo. Esta es la zona de daño máximo del arma, ya que puede disparar en una trayectoria tensa, haciendo que el espacio peligroso sea desde la boca del arma hasta el punto inicial de la zona batida.



Alcance a 1.000m la zona batida tiene 2m de ancho por 75m de largo. A medida que aumenta el alcance, los proyectiles ganan trayectoria para poder llegar al objetivo, de modo que la zona batida será más corta y más ancha.



Clases de fuego

El fuego del fusil se clasifica con respecto al objetivo (dirección) y con respecto al suelo.

Fuego con respecto al objetivo. (Véanse las figuras 2-6 y 2-7.)

- Fuegos frontales. Fuegos entregados perpendicularmente al frente de un objetivo.
- Fuegos de flanqueo. Fuegos entregados contra el flanco de un objetivo.
- Fuego enfilado. Fuego entregado de modo que el eje largo de la zona batida coincida o casi coincida con el eje largo del objetivo. El fuego enfilado puede ser flanqueante o frontal.

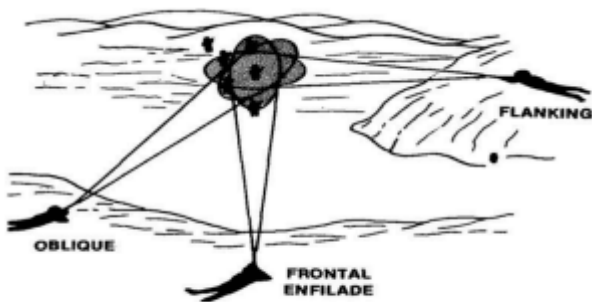


Figure 2-6. Fire With Respect to the Target.
(Example 1)

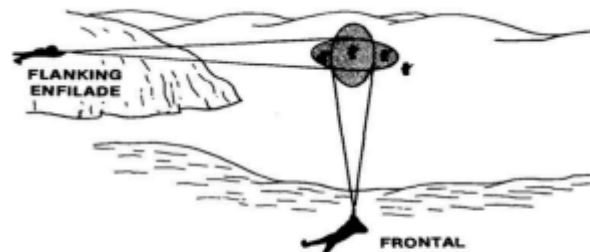


Figure 2-7. Fire With Respect to the Target.
(Example 2)

Fuego con respecto al suelo. (Ver fig. 2-8.)

- Fuegos de pastoreo. Los fuegos de pastoreo no se elevan por encima de la altura de un hombre de pie. El fuego de rifle desde la posición propensa puede proporcionar fuego de pastoreo a distancias de hasta 600 metros sobre el nivel o terreno de pendiente uniforme.
- Fuego bajo. Fuegos en picada golpean el suelo en un ángulo alto por lo que el espacio de peligro está prácticamente limitado. la zona batida y la longitud de la zona batida se acorta. El fuego a distancias más largas se hunde cada vez más porque el ángulo de caída

de las balas aumenta. El fuego desde un terreno alto hacia un objetivo en terreno bajo puede ser un fuego descendente. El fuego en un terreno abruptamente ascendente provoca un fuego descendente en el punto de impacto.

- **Fuego Alto.** Se trata de disparar sobre las cabezas de los enemigos, o cuando el enemigo se protege con desniveles u obstáculos que los dejan por debajo de la línea de fuego.

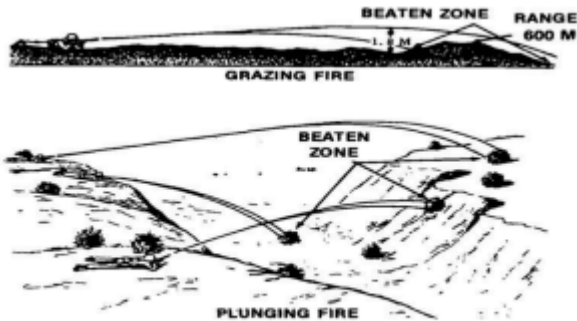


Figure 2-8. Fire With Respect to the Ground.

Tipos de fuego / Voces Tipo

El uso de voces tipo durante la aplicación del rol de ametrallador, tanto por parte del especialista como por parte de los compañeros y líderes de escuadra, ayudará a una inmersión más completa.

Diferentes ejemplos:

- **Objetivo/Fuego puntual.** Fuego momentáneo a un objetivo asignado.
- **Objetivo/Fuego de Área.** Fuego sobre un área asignada.

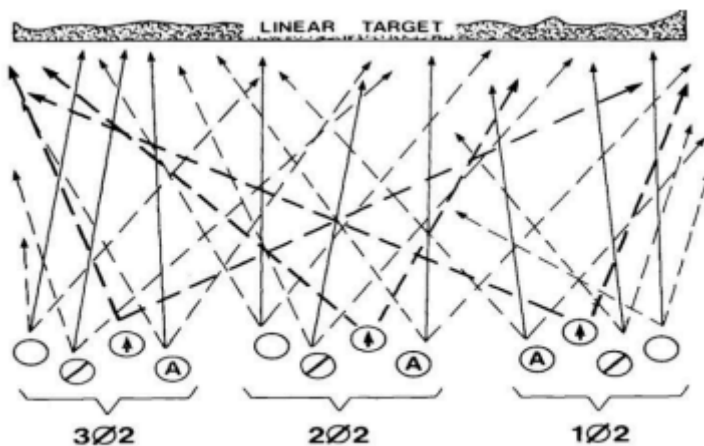


Figure 2-14. Distributed Fire by a Rifle Squad.

- **Fuego fijo/Fijar fuego.** “Concentrar fuego en”. Disparar constantemente a un objetivo asignado.

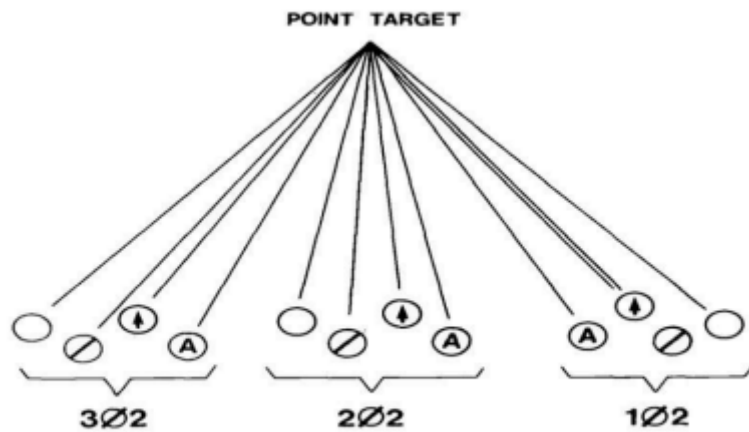


Figure 2-13. Concentrated Fire by a Rifle Squad.

- **Fuego de supresión.** Con intención de inmovilizar o minimizar la capacidad agresiva del enemigo.
- **Fuego de barrido.** Es un fuego realizado de manera lateral, normalmente de izquierda a derecha debido al retroceso del arma y que en ARMA 3 todos somos diestros.
- **Fuego de profundidad.** Se trata de un fuego que aumentará en alcance desde una primera distancia asignada.
- **Fuego disperso.** Ubicamos ráfagas en puntos dispersos dentro de una zona asignada, para saturar de fuego varias posiciones.
- **Fuego libre.** Fuego a discreción.
- **Fuego de búsqueda o reconocimiento.** Busquemos enemigos mediante el fuego, sin apariencia aparente. Puede ser mediante fuego de elevación, en diferentes profundidades desde cercanía, hasta lejanía, y fuego de desplazamiento o barrido, buscando que el enemigo salga de su escondite y te devuelva el fuego, delatando su posición.



- **Marcado con fuego.** Usaremos esta voz tipo a la hora de trasladar a los compañeros la posición conocida del enemigo, mediante ráfagas de ametralladora. Muy eficaz con munición trazadora. El mando a de solicitar un fuego con especificación en graduación y distancia.

Empleo del fusil automático y la ametralladora

El alcance efectivo de estas depende de su calibre:

- Calibre 5.56x45 OTAN tienen un alcance efectivo de 800m, y un alcance máximo de 1.500m
- Calibre 7.62x51 OTAN tienen un alcance efectivo de 1.200m, y un alcance máximo de 3.750m
- Calibre 12.7x99 OTAN tienen un alcance efectivo de 1.800m, y un alcance máximo de 6.900m

Las AMPV suelen tener la cadencia de disparo más elevada que los fusiles de asalto o munición más potente por lo que controlarlas en fuego automático es difícil si no están asentadas en una buena posición. Para sacarle el máximo provecho debe ser disparada desde la posición de tendido (Por eso llevan un bípode incorporado), cualquier otro intento dará como resultado un desperdicio de munición debido al retroceso. Es posible disparar ráfagas cortas desde la posición de arrodillado con cierto grado de precisión, pero esta práctica solo debe dejarse para situaciones desesperadas cuando el enemigo surge de improviso a menos de 50 metros de una posición temporal del ametrallador.

El Fuego de Supresión: Usado para inmovilizar o ralentizar el movimiento de la infantería permitiendo que las tropas propias se muevan con mayor libertad tanto en la ofensiva como en la retirada. No se le pide al ametrallador que mate a un enemigo por cada bala disparada, eso lo hacen los francotiradores, lo que sí se le pide es que sea capaz de contener un avance o cortar una retirada de la infantería enemiga forzándola a mantenerse a cubierto y, por tanto, reduciendo su nivel de amenaza.

El ametrallador puede causar bajas entre el personal enemigo pero siempre ha de trabajar en equipo con la infantería que le acompaña. Un ametrallador en solitario no suele representar mayor obstáculo para un pelotón enemigo que emplea tiradores de precisión, granadas o incluso lanzacohetes para reducirle.

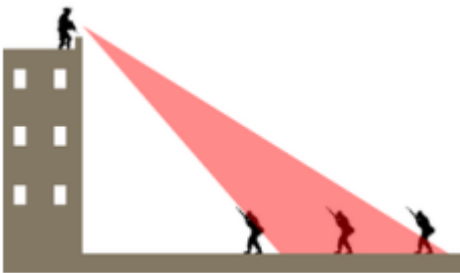
También el ametrallador es responsable indirecto de señalar a sus compañeros los lugares donde se ocultan los enemigos gracias a sus trazadoras.

También puede utilizarse contra vehículos de blindaje medio o inferior, ya que el poder de perforación de estas armas, permite destruir o dañar a dichos vehículos

Emplazamiento

Si bien poner la ametralladora en una zona alta puede parecer una ventaja en un primer momento, si observas las imágenes verás que no es tan eficiente como parece. Cuando se dispara desde una posición alta, el cono de fuego que sale de la ametralladora describe una elipse alrededor del objetivo, a esa zona en la que caen las municiones se le llama "Zona Batida" y siempre es fatal para quien entre en ella.

La "Zona Mortal" de la ametralladora coincide con esa elipse cuando se dispara desde una posición alta respecto al objetivo.



Si miramos la siguiente imagen, vemos que al hacer fuego desde una posición paralela al suelo la "Zona Mortal" se extiende desde la boca del cañón de la ametralladora hasta la zona batida, que estará allí donde las balas toquen el suelo, o sea, al final de la trayectoria de los proyectiles.



Estando a ras de suelo, el ametrallador solo debe hacer correcciones horizontales para disparar, mientras que desde la posición elevada de la 1o Imagen deberá hacer correcciones verticales y horizontales simultáneamente para poder darle a los objetivos, eso sin contar con que el enemigo se esté desplazando guardando las distancias entre ellos, en tal caso el ametrallador abatirá a uno, quizás dos antes de que el resto del pelotón enemigo concentre su fuego sobre él. En la posición paralela al suelo simplemente debe hacer una rociada de plomo constante entre el punto donde avista al primer objetivo y donde ve al último o ráfagas si están distanciados uno del otro.

El Ametrallador y la Defensa

El emplazamiento de un ametrallador "defensivo" dependerá del entorno y de los refugios o escondites que tenga disponibles, hablaremos de los aspectos básicos.

Identifica las avenidas de aproximación y coloca la ametralladora en la misma línea del avance enemigo, de esa forma les tendrás enfilados y una bala que no mate a uno bien podrá alcanzar al que viene detrás.

Si el enemigo viene con blindados espera a que los Especialistas AT o Zapadores se encarguen de ellos antes de empezar a disparar.

Para que la ametralladora resulte efectiva y se pueda sacar partido a su gran volumen de fuego, los blancos deberían ser atacados cuando se encuentran a una distancia de 200 a 400 metros.

Busca una posición en la que el enemigo quede expuesto sin cobertura durante la mayor distancia posible cuando avance para alcanzar su objetivo. Recuerda que las balas atraviesan la vegetación que sirve como escondite. Trata de asegurar una posición desde la que veas al enemigo de cuerpo entero, así no podrá reptar para salvarse de tus disparos.

Si cuando abres fuego el enemigo se retira hacia una cobertura que no puedes atravesar avísale al líder de tu grupo para que envíe a alguien a acabar con el oponente inmovilizado desde otra dirección y prepárate para suprimir haciendo ráfagas cortas contra su posición para evitar que escape o responda al fuego.

Si ves que el enemigo te está buscando avisa al jefe de tu grupo para que le ataque desde otra dirección, intenta no hacer fuego si el enemigo anda cerca. Las ametralladoras son valiosas piezas para los enemigos y cuando escuchan el inconfundible sonido de su tableteo dejarán lo que están haciendo e irán a por tí.

El ametrallador es un soldado especializado, por eso no cualquiera sirve para cubrir ese puesto. En ocasiones deberás pasarte mucho tiempo quieto, en una posición defensiva sin ver ni un alma, lejos del combate. Si no manejas los aspectos asociados a la tarea lo mejor es que escojas otro rol, nunca hay suficientes fusileros en un combate. Un ametrallador solo es útil como apoyo de su grupo y cuando su grupo se coordina con él.

El Ametrallador y el Asalto

La ametralladora ayudará a tu escuadra a contener a un enemigo más numeroso si se encuentra con él, por lo tanto, es extraño que un líder de escuadra envíe a su ametrallador a la primera línea.

Mantente detrás del grupo que está asaltando y cubre su/s flanco/s. Si existiera un contacto repentino e intercambio de disparos con el enemigo no esperes órdenes de empezar a disparar, comienza cuanto antes a hacer fuego sobre los enemigos o sobre la dirección en la que creas que está el enemigo. Eso les dará a los miembros de tu grupo unos preciosos segundos para organizar el contra-ataque o ponerse a cubierto.

Si hay contacto confirmado con el enemigo no te muevas hasta que tu grupo establezca un área segura, debes encargarte de buscar una nueva posición segura más avanzada que reúna los requisitos para brindarte seguridad sin restarle eficiencia a tu arma.

Si a tu grupo le resultara imposible avanzar debes cubrir su retirada y reagrupación, ten en cuenta eso cuando busques cobertura mientras avanzas.

La ametralladora dificultará tus movimientos en interiores, si te ves forzado a entrar en un edificio que aún no ha sido despejado por tus compañeros échate la ametralladora a la espalda y lleva la pistola en la mano.

El Ametrallador contra aeronaves

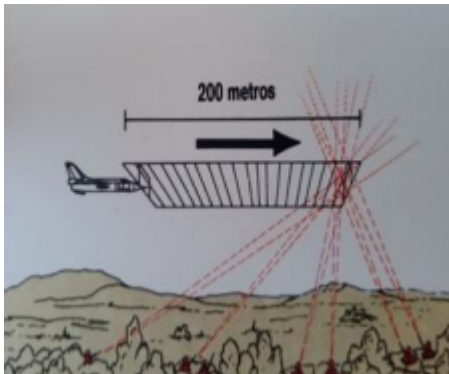
Las armas automáticas, se pueden utilizar contra aeronaves.

Las armas automáticas de bajo calibre se utilizan más que nada para "molestar", los calibres inferiores, como el 5.56 OTAN, pueden dañar aeronaves sin blindaje, aunque su principal función sería "molestarlas" para que abandonen el área. El hecho de ver trazadoras en el aire, escuchar impactos de armas ligeras en el vehículo.... puede poner nerviosos a los pilotos y hacerles cambiar el rumbo o desistir en su maniobra de ataque/aproximación.

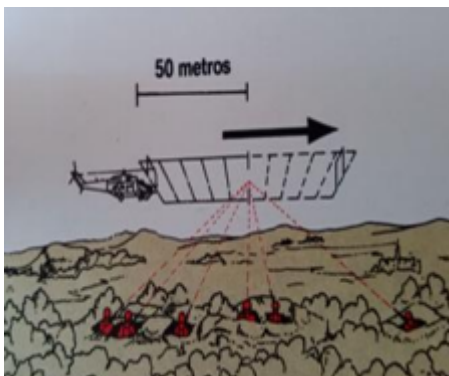
Las armas automáticas de calibres medios (7.62 OTAN) y altos (CAL.50/12.7 OTAN), también "molestan", pero tienen capacidad de dañar o destruir a todo tipo de aeronaves.

En este apartado vamos a ver las diferentes técnicas utilizadas para cometer esta función:

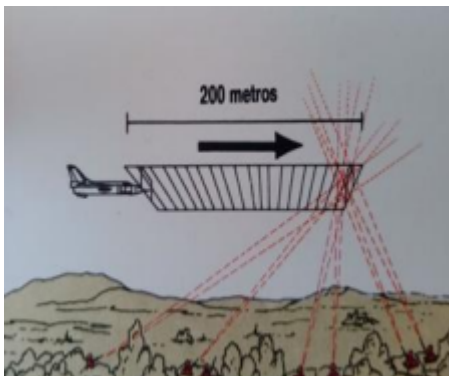
Aviones de altas prestaciones: Cuando disparas una ametralladora, un fusil automático o un fusil, contra un reactor veloz que cruce en vuelo bajo por delante de ti, apunta a unos 200m (2 campos de futbol) por delante de él. No intentes utilizar visores ópticos, pues nunca podrás adquirir el blanco. Dispara ráfagas controladas manteniendo un alto nivel de precisión.



Aviones de bajas prestaciones: Cuando disparas a un helicóptero u otro avión que vuele más lentamente, tienes que apuntar solo 50m (medio campo de fútbol) por delante. Pero recuerda que puede aparecer en lo alto helicópteros aliados inesperadamente y solo deberás disparar si identificas positivamente este aparato como hostil

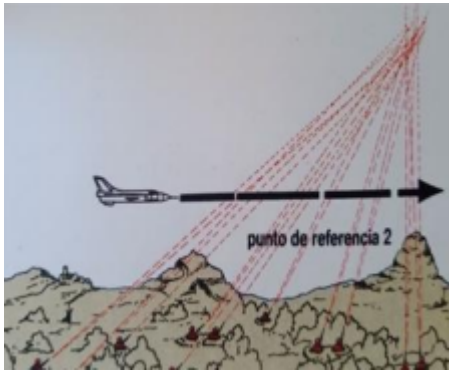


Fuego concentrado: Las armas de la infantería deben concentrar su fuego cuando se enfrentan a un reactor rápido. Si toda la sección apunta aproximadamente al mismo punto por delante de un avión enemigo, seguramente ponga proyectiles suficientes en su camino para causarle algún daño

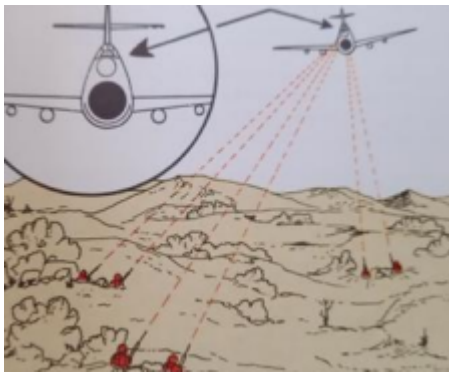


Punto de referencia: Disparando a un punto de referencia previamente acordado es más fácil para una sección colocar una gran cantidad de fuego concentrado en el curso del avión enemigo.

En la siguiente imagen se ha designado una colina como punto de referencia.



Fuego frontal: Si la aeronave vuela directamente hacia tu posición, apunta justo por encima de su proa, para crear una línea de fuego a hacia la que se dirige dicha aeronave



Equipación

Hay muchas armas y equipos a disposición del fusilero automático / ametrallador, saber diferenciarlas y sus peculiaridades, será determinante a la hora de utilizarlas:

Armamento

En el arsenal se dispone de varias decenas de armas automáticas. Estas estarán clasificadas especialmente por el tipo de bando al que pertenece y también por la época, BAR, MG42, etc.

ACE ARSENAL permite buscar, y también podemos ordenar. Está en nuestra mano el indagar y experimentar con las diferentes armas incluidas en los mods. Clasificación:

Fusiles automáticos

Se trata de fusiles, con la capacidad de realizar fuego automático, a menudo se han modificado algunas piezas interiores para que se comporten mejor en este tipo de fuego y suelen portar cargadores de “petaca” de mayor capacidad que sus compañeros, siendo los más habituales los de 60 rondas.

M1918 B.A.R.

El fusil automático Browning, también conocido como BAR (acrónimo de Browning Automatic Rifle), formó parte de una serie de fusiles automáticos y ametralladoras ligeras utilizados por Estados Unidos y otros países durante el siglo XX.

El BAR fue concebido para que los soldados lo llevaran colgado al hombro y dispararan desde la cadera mientras avanzaban, una táctica conocida como «fuego sobre la marcha/"walking fire». Esta idea se consideró necesaria durante la guerra de trincheras. En la práctica, el BAR era frecuentemente utilizado como una ametralladora ligera, disparándolo desde un bípode que se introdujo en modelos posteriores. Aunque la versión original del M1918 fue la ametralladora más ligera que empleó el cartucho .30-06 Springfield, la capacidad de su cargador estándar de 20 cartuchos limitaba su utilidad en dicho cometido.



M27 IAR (Infantry Automatic Rifle)

El fusil automático M27 es un arma bastante reciente, nace de la necesidad de un arma polivalente, que sea maniobrable, ligera, precisa y con gran capacidad de fuego. Los Marines desplegados en Irak y Afganistán descubrieron que sus ametralladoras ligeras eran muy ineficaces en entornos CQB, y que el desgaste físico de sus portadores hacían que las unidades avanzasen más lento, aparte de que solían ser uno de los blancos prioritarios de los tiradores enemigos con

algo de formación. Naciendo así el M27, un fusil automático del calibre 5.56x45 NATO muy similar a un M16, pero con una precisión y capacidad de fuego mayor, por lo que lo convierte en un arma ideal para un fusilero automático, haciéndola maniobrable en entornos CQB, ligera, precisa y difícil de distinguir entre los demás fusileros corrientes.



RPK-74

La RPK-74 fue creada por Mijail Timofevich Kalashnikov, diseñador del AK-47. Se desarrolló junto al AK-74 como arma para el nuevo cartucho de pequeño calibre 5,45 x 39. La RPK-74 fue adoptada por el Ejército soviético en 1974 y es empleada actualmente por el Ejército ruso, siendo suministrada una ametralladora para cada pelotón de infantería (10 hombres).

También es empleada por los estados sucesores de la Unión Soviética y los antiguos miembros del Pacto de Varsovia.

Dispone de cargadores de petaca de 20, 30, 40 o 45 rondas



Ametralladoras ligeras

Se caracterizan por pesar menos de 10kg y tener un calibre pequeño: 5,56 mm o 5,45 mm. Lo que les permite portar cargadores de cinta de entre 100 y 200 rondas.

M249 SAW (Squad Automatic Weapon)

La M249 (SAW) es la ametralladora ligera por excelencia del fusilero automático en los países OTAN, proporciona una capacidad y cadencia de fuego superior que cualquier fusil automático, debido a su calibre bajo, 5.56x45 NATO, tiene un escaso retroceso, lo que permite mantener sin problemas una gran cadencia de fuego haciendo largas ráfagas, incluso desde la cadera sin hacer uso del bípode, lo que la hace ideal para operar dentro de un equipo de fuego aportando un mayor poder de fuego en la unidad. Sus principales contras son la escasa maniobrabilidad, lo que la hace poco efectiva en entornos CQB, y el peso, haciendo que los fusileros automáticos sufran un desgaste físico mayor en comparación que sus compañeros, llegando incluso a quedarse rezagados en una marcha normal.

*Admite cargadores de “petaca” del mismo calibre, lo que permite en casos extremos que el resto de la escuadra le pase cargadores al ametrallador, en caso de haber agotado sus cintas.



Ametralladoras de propósito general

Este término es bastante reciente, las ametralladoras de propósito general son armas versátiles que pueden ser utilizadas tanto de ametralladoras ligeras como medias. Suelen ser modificaciones o distintas versiones más ligeras y maniobrables de las ametralladoras medias que permiten su uso por un solo soldado mediante un bípode. Su principal inconveniente es que al ser una especie de punto medio entre ametralladoras ligeras y medias no son tan eficientes en desempeñar uno de

los roles en concreto como las versiones especializadas para estos roles.

M60 “La cerda”

Es una ametralladora de propósito general desarrollada por los Estados Unidos en los años 1950, basada en el diseño de las armas alemanas MG42 y FG42. Alimentada mediante cinta y accionada por los gases de disparo, utiliza el cartucho 7,62 × 51 mm OTAN y se usa como arma de apoyo desde 1957. En las Fuerzas Armadas de los Estados Unidos ha sido reemplazada en gran medida por la ametralladora ligera M240.

Su peso de 16,2 kg (minicionada) undia a los soldados en el barro de vietnam, lo que la otorga el sobrenombre de “Cerde”



MK-48

La MK48 es una ametralladora ligera (SAW), en concreto, que suelen utilizar las unidades especiales del SOCOMM. Usan las 3 versiones que hay (MOD 0/MOD 1 /MOD 2) como ametralladora ligera.

Sus principal ventaja es que es del calibre 7.62x51 OTAN



PK

La familia PK son ametralladoras de propósito general de unos 8 kg, diseñadas en la Unión Soviética y que actualmente es producida en Rusia y los países que se encontraban tras el Telón de Acero.

Se alimenta con cintas de 100 rondas del calibre 7.62x54 mm.

La PK fue introducida durante los años 1960 y reemplazó a las ametralladoras SGM y RPD en servicio dentro de las fuerzas armadas soviéticas. La PK puede ser utilizada como un arma antiaérea ligera cuando es montada sobre un soporte antiaéreo. Una característica típica de las ametralladoras soviéticas es que el modelo estándar es alimentado desde el lado derecho y eyecta los cartuchos disparados por una ventana de expulsión situada en el lado izquierdo del arma, al contrario de la habitual situada en el lado derecho de la mayoría de ametralladoras occidentales.

La PK es capaz de utilizar balas especiales rusas como incendiarias o explosivas.

Existen variantes:

- PKM Del Ruso: “Ametralladora Kalashnikov Modernizada”
- PKP Del Ruso: “Ametralladora Kalashnikov ”



Ametralladoras medias o polivalentes

Las ametralladoras medias son armas con una capacidad de fuego muy superior a un fusil y a una ametralladora ligera, su principal diferencia con estas son que usan un calibre mayor (7,62x51 NATO) y que están diseñadas para ser empleadas en un trípode por un mínimo de dos personas y un máximo de cuatro; el líder, el ametrallador y 1 o 2 asistentes, o ancladas a un vehículo

M240

La M240 es una ametralladora polivalente del calibre 7.62x51 NATO.

Sus contras principales son:

- Su retroceso: al ser de un calibre medio/alto, tiene un mayor retroceso, lo que hace que sea incontrolable disparándole desde la cintura, y nada precisa en rafagas largas o fuego sostenido
- Su peso: pesa 12.5 Kg, lo que hace que cargar con ella sea muy cansado, y no permite portar mucha munición, por lo que es muy importante un asistente que porte munición, o nos la traiga con frecuencia de algún lugar cercano

Sus ventajas:

- Alcance: tiene un alcance efectivo de 1.200m y un alcance máximo de 3.750m
- Capacidad destructiva: Puede perforar blindajes ligeros tales como paredes finas o coches



Ametralladoras pesadas

La ametralladora pesada es una clase de ametralladora de mayor tamaño, que generalmente hace referencia a dos etapas separadas del desarrollo de la ametralladora. Por lo general hay dos clases de armas catalogadas como ametralladoras pesadas. La primera comprende a las ametralladoras de la Primera Guerra Mundial, llamadas "pesadas" por su peso y volumen. La segunda comprende a las ametralladoras de gran calibre (en general de 12,7 mm), para ofrecer un mayor alcance, penetración y capacidad destructiva contra vehículos, edificaciones, aviones y fortificaciones ligeras respecto a los cartuchos de fusil estándar empleados por las ametralladoras medias o de propósito general, o a los cartuchos intermedios empleados por las ametralladoras ligeras.

Browning M2

La ametralladora pesada M2, del calibre 12.7x99 OTAN, es demasiado pesada para ser operada por infantería en movimiento. Suele tratarse de un arma fija, ya sea con un trípode al suelo o montada en un vehículo. Ideal para cualquier posición defensiva estática.

Sus contras principales son:

- Su peso: pesa 38 Kg, lo que impide que un operador se mueva con ella en medio de una batalla
- Cadencia de tiro: debido a su alta cadencia de tiro, se queda sin munición bastante rápido.

Sus ventajas:

- Alcance: tiene un alcance efectivo de 1.800m y un alcance máximo de 6.900m
- Capacidad destructiva: Puede perforar blindajes medios tales como paredes, BTR, coches, aeronaves....



DShK

La DShK es una ametralladora pesada antiaérea producida en la Unión Soviética que dispara el cartucho 12,7 x 108. Esta ametralladora también fue empleada como ametralladora pesada de infantería, siendo montada sobre un carro con dos ruedas y protegida por un escudo de acero.



KORD

La Kord-12,7 es una ametralladora pesada de origen y diseño ruso que entró en servicio en el año de 1998, para reemplazar la NSV. Esta ametralladora pesada tiene un calibre de 12,7 mm.



MATERIAL COMPLEMENTARIO

Pasamos a detallar varios objetos y materiales complementarios que encontraremos en nuestro equipo y armamento.

Bipodes y tripodes

Mejoran la estabilidad y reducen el retroceso, permitiendo controlar el fuego.

Munición

Existirán varios tipos de munición:

Inerte

Munición estándar

Trazadora

Se trata de munición que porta una cabeza de fósforo en la base de la bala, la cual al arder en movimiento genera la ilusión óptica de una línea de luz en el aire.

Existe un código de colores, por el cual:

- ROJO = OTAN
- Verde = Rusia
- Amarillo = China

AP (Armor Piercing)

Munición especial pensada para atravesar blindajes ligeros (paredes, chapas, vehículos ligeros...)

También podemos obtener cañones de repuesto para su sustitución cuando la temperatura del utilizado sea excesiva, lo cual provocará por ejemplo, el encasquillamiento del arma.

Ópticas

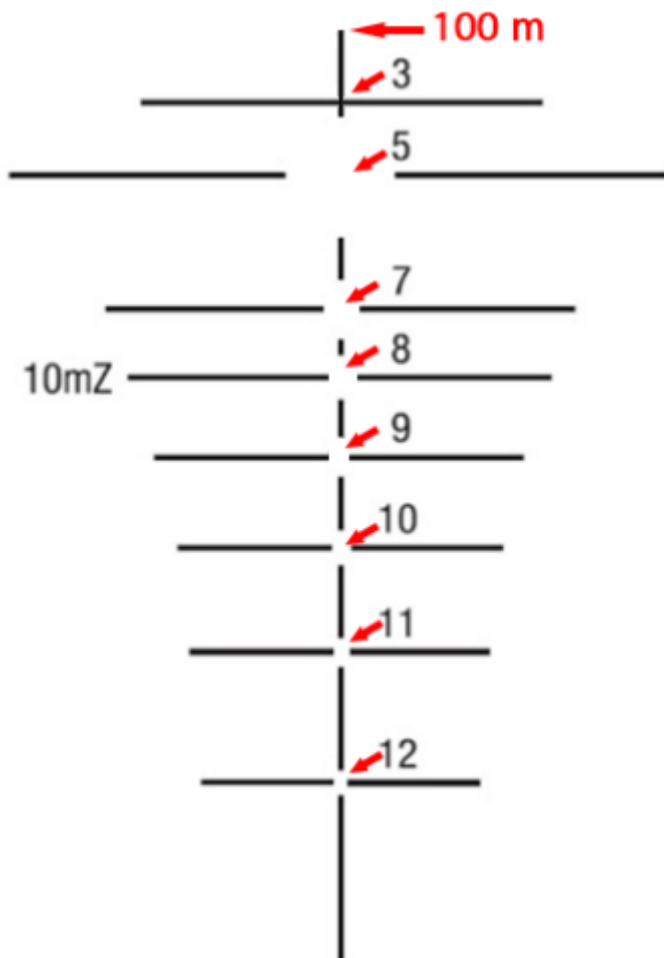
Por ejemplo, varios tipos de ópticas con sus retículas particulares.

M145 “MGO”

La óptica de ametralladora M145 es una variante de la C79 que fue desarrollada para el ejército de EE. UU. y comúnmente se monta en ametralladoras M240 y M249.

Cuenta con un factor de aumento de 3.4x

El Zero se conserva a pesar de retirarlo y volver a colocarlo repetidamente en el arma. El M145 también utiliza un sistema de retícula único diseñado para ametralladoras en el que no hay un punto de mira particular puesto a Zero a una distancia determinada, sino que la mira utiliza varios puntos de mira más pequeños que están marcados con distancias específicas. La balística del proyectil de la ametralladora se pone a cero para igualar estas distancias específicas, de modo que los usuarios puedan atacar rápidamente objetivos a distancias varias sin tener que ajustar la mira.

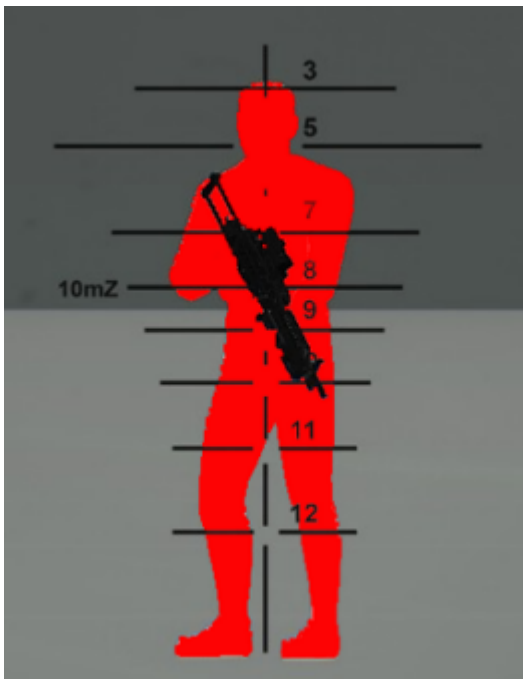


El espacio vertical en las líneas de los estadios sirve para estimar rangos. La altura de los espacios en las líneas de los estadios representa un objetivo de 60 pulgadas (152,4 cm) de altura en el rango indicado (es decir, 5, 7, 8, 9, 10, 11 o 1200 metros).

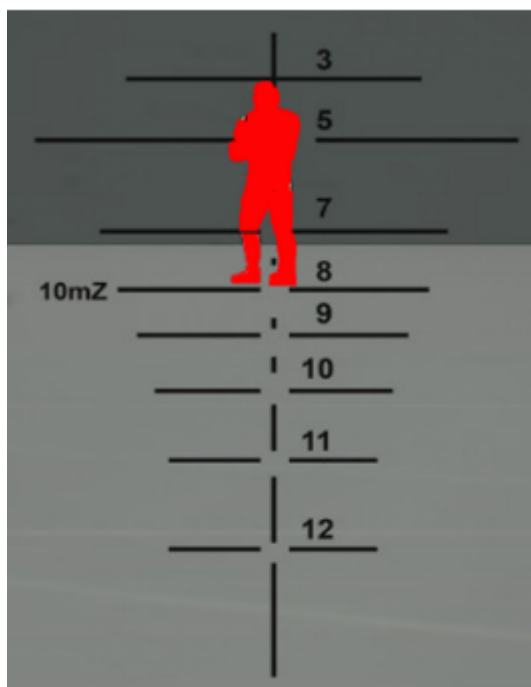
El ancho de las barras horizontales, indica el ancho de la “zona batida” para cada distancia.

Esta mira, también permite realizar rápidamente cálculos estadimétricos, como se muestra a continuación:

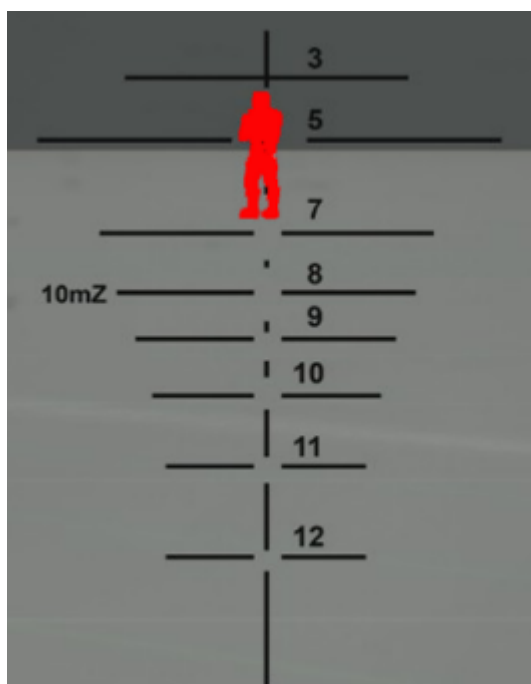
A **100m** el objetivo ocupa el espacio entre el punto inferior de la barra horizontal “3” y el la parte inferior de la barra vertical:



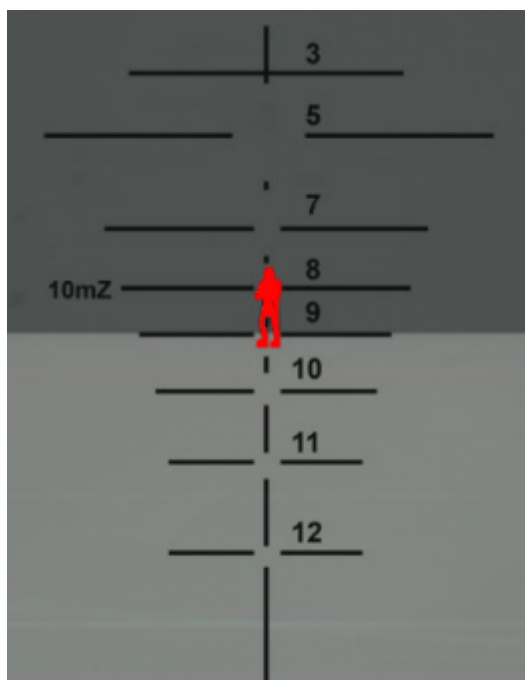
A **300m** el objetivo ocupa el espacio entre el punto inferior de la barra horizontal “3” y la barra horizontal “8”:



A **500m** el objetivo ocupa el espacio entre el punto inferior de la barra horizontal "3" y la barra horizontal "7":



A **800m** el objetivo ocupa el espacio entre el punto intermedio entre las barras horizontales "7" y "8" y punto intermedio entre las barras horizontales "9" y "10":

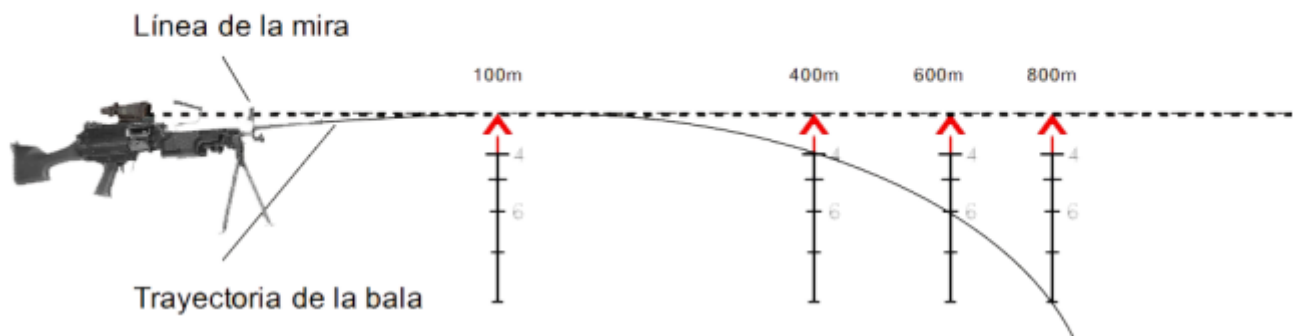
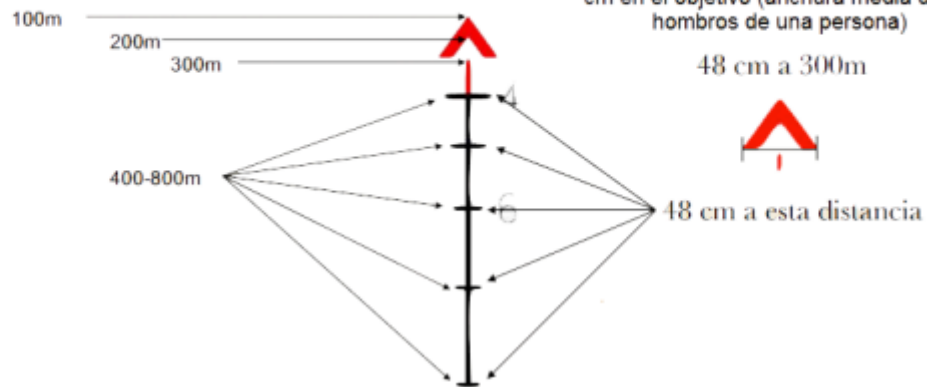


ACOG

La mira ACOG o Advanced Combat Optical Gunsight (Mira óptica avanzada de combate), ofrece un aumento de 4x.

Con la retícula se pueden realizar estimaciones de distancia, utilizando la siguiente regla:

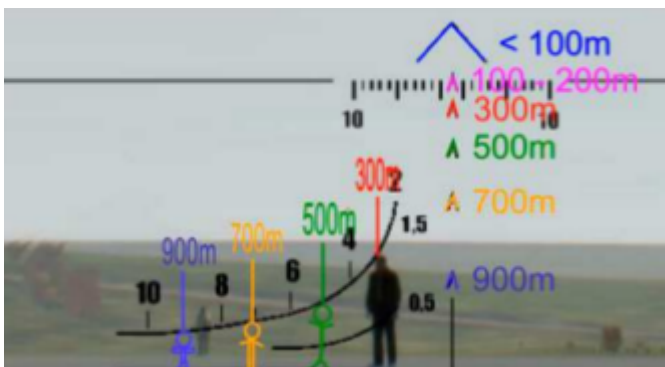
La base de la flecha y las líneas horizontales de estadia representan 48 cm en el objetivo (anchura media de los hombros de una persona)



Retícula de 1P29/PSO

La PSO-1 o Mira Óptica de Francotirador, en ruso. Es una mira telescópica fabricada en Rusia por la Fábrica Estatal de Instrumentos Ópticos de Novosibirsk (NPZ).

Cuando fue introducida hacia 1964, la PSO-1 era la mira telescópica más avanzada diseñada para un fusil de francotirador producido en serie



Comandos y controles ACE

En ARMA 3 el proceso de apuntado pasa por el poner el ojo en la mira, la inspiración de aire y aguantado para una mayor precisión, que se consigue manteniendo apretado el botón derecho del ratón, y que durará unos pocos segundos; para después apretar el gatillo. Si me excedo en el aguantado de la respiración, el soldado boqueará, minimizando la puntería. Esto hay que gestionarlo con una medida y control del botón derecho del ratón.

Una tecla clave para el manejo de cualquier arma es la tecla “C” (Siempre hablando en las teclas originales de “predeterminado ARMA 3”). Esta nos permite el apoyo del arma sobre una superficie más o menos plana, o bien el despliegue del bípode en caso de disponerlo.

Con el arma apoyada la necesidad de “aguantar la respiración” se minimiza, y también se corrige el retroceso del arma. Es menos necesario el pulsar el botón derecho del ratón, hasta el punto de que incluso se puede obviar.

Se facilitan algunos comandos de teclado:

- **CNTRL+R** = Comprobado de cargador o cinta
- **SHIFT+R** = Desencasquillar el arma
- **CNTRL+SHIFT+T** = Limpiador de gafas/ojos.

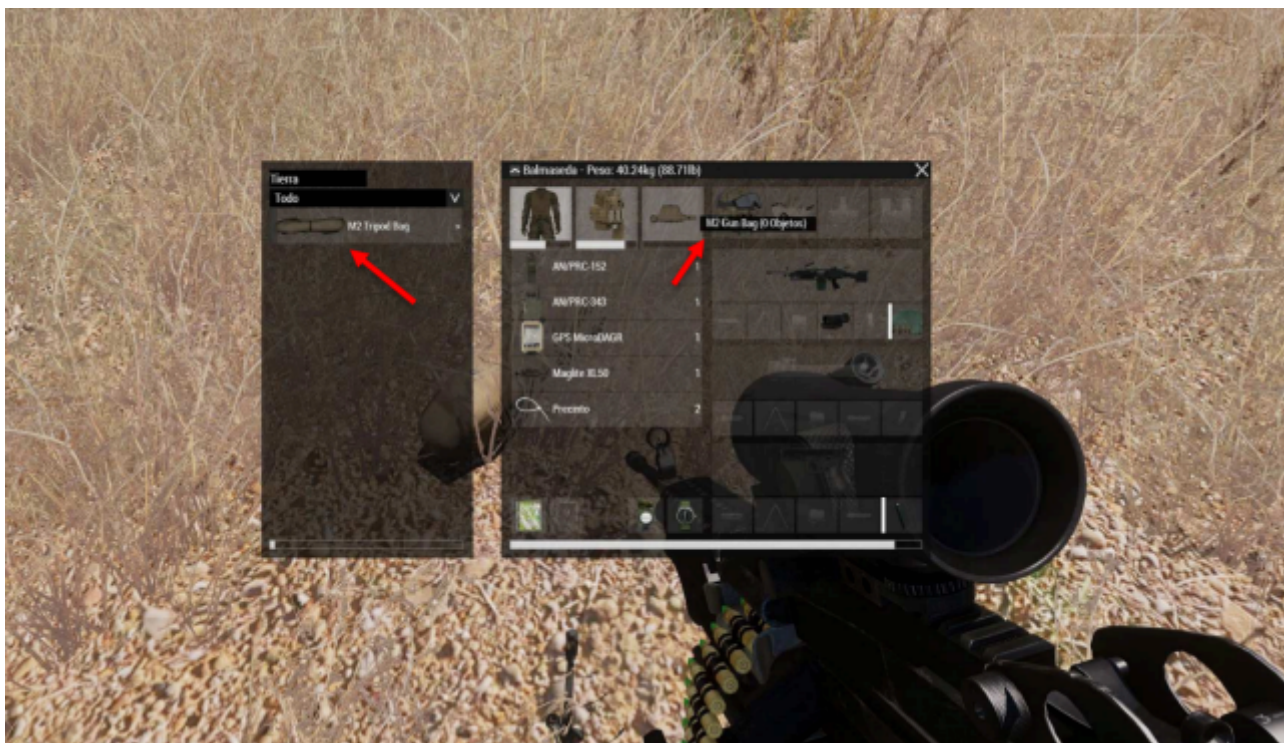
Sobre las recargas tácticas:

Es necesario tener presente que la recarga del arma automática suele ser por norma más larga que la de otras armas, por lo que es imperativo tener conciencia del estado del cargador para que no nos cojan nunca sin el arma cargada.

Además, mediante las opciones de interacción propia de ACE podremos:

- REPACK. Reorganización de cargadores siempre con permiso del mando.
- Comprobar la Temperatura de arma.
- Comprobar Temperatura de Tubo/Cañón
- Enfriamiento de arma.
- Cambio de Tubo/Cañón: El ACE 3 nos permite el cambio de cañón cuando este se calienta. Mientras tenga en mi inventario un cañón de repuesto podría sustituirlo, lo que minimiza la posibilidad de que el arma se encasquille. Un asistente de ametrallador que dispone de cañón de repuesto en su inventario puede cambiar el tubo del arma interactuando directamente. Los tubos son “universales”.

Podemos realizar el montaje de un arma estática mediante el uso de los objetos correspondientes.



Dejando uno de los objetos en tierra, y si disponemos del segundo objeto relacionado en nuestro inventario (habitualmente ocupando el slot de “mochila”), podremos interactuar con menú de interacción de ARMA (rueda de ratón), para el montaje del arma correspondiente.



Una vez el arma montada, nos permitirá la interacción ACE con la misma, para proceder con las diferentes opciones, que pasan desde la carga del arma al desmontaje de la misma, entre otros.



Otros Escenarios (Nam, WW2, etc.)

Se ha de prestar especial atención en el uso de estas armas en escenarios no contemporáneos, ya que la limitación tecnológica de la época, puede condicionar a una aplicación concreta del rol de ametrallador. Además de las responsabilidades citadas anteriormente, la estructura de la escuadra puede cambiar del habitual, requiriendo que el especialista este aún más pendiente de cumplir con su función eficazmente. Una conocida táctica aplicada indudablemente en WW2 se trata del “TALKIN GUNS” o “Armas parlantes”, por ejemplo, entre dos BAR jugando como tropa americana.

Esta táctica trata de que el fuego sobre una posición u objetivo sea lo más constante posible, realizando una ráfaga por parte de 12 un primer fusilero automático quien esperará que posteriormente un segundo realice su ráfaga, para así mantener esta sincronía en el máximo tiempo posible en función del cargador. Recordemos también, la máxima en la guerra del Vietnam, que rezaba “SPRAY ´N PRAY”, debido a la necesidad imperiosa de abrir fuego de forma masiva sobre la supuesta posición del enemigo, y esperar que alguna de las rondas alcanzara algún elemento enemigo. Durante los Operativos en SQUAD ALPHA, resulta crucial esta tarea bien practicada por parte del fusilero automático del escuadrón.

Material para Instructores de GIA

Documentos privados de GIA

Guion del Instructor



SQUAD ALPHA
EST. 2012

Preparación previa

Unos 30 minutos antes del inicio del evento.

Presets

Revisar el preset de ametrallador que hay en el arsenal o crear los presets a nuestro gusto.

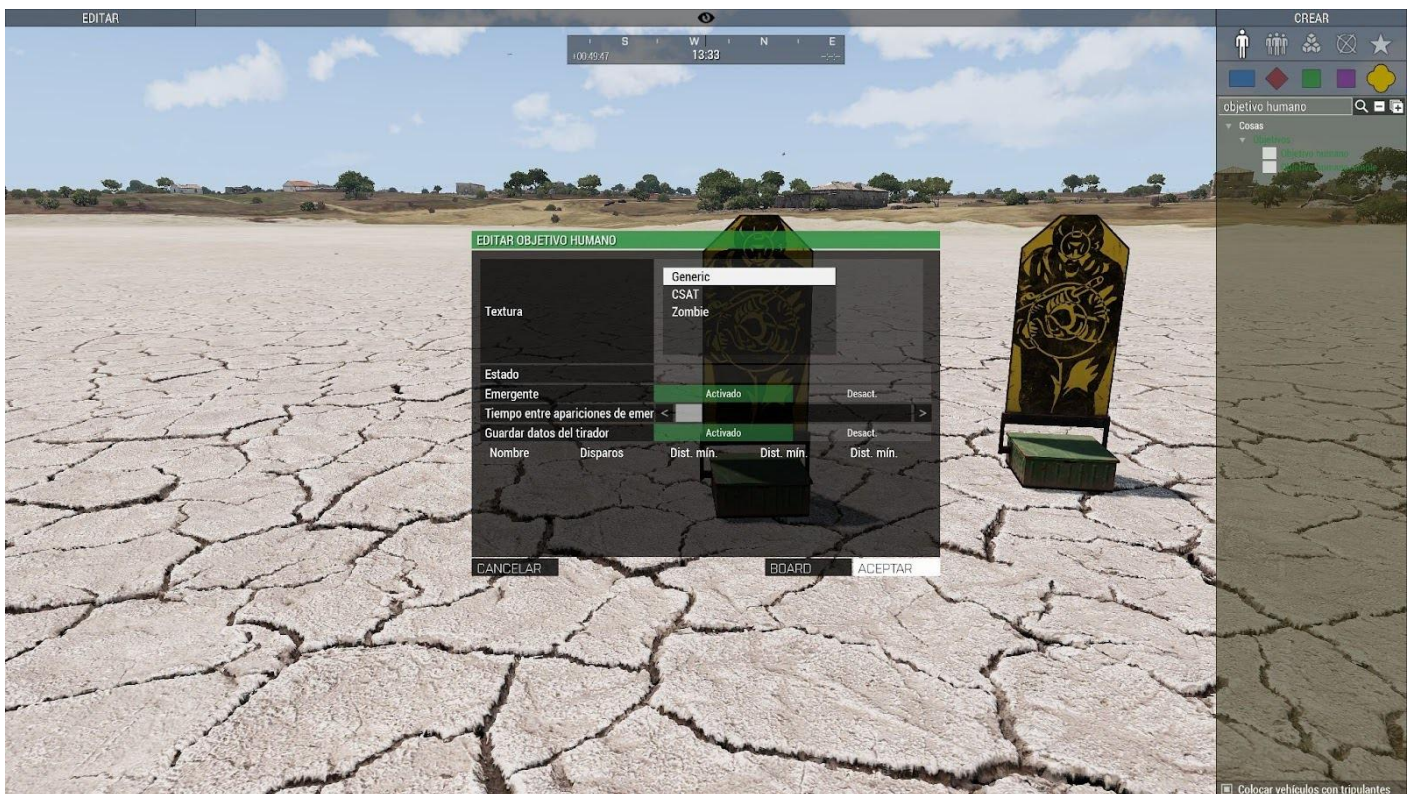
- Se recomienda que los presets lleven silenciador ya que vamos a ser muchos disparando relativamente cerca, por lo que pese a llevar tapones vamos a tener problemas para escucharnos entre nosotros. Aunque no han de utilizarse en todo momento.

Zona

En el desierto de sal prepararemos posiciones de tiro:

- Zona con muretes de sacos de diferentes alturas para que se pueda practicar a disparar desde las diferentes posiciones pero con el arma apoyada.
- Torres para la explicación del "área letal" (*En Zeus; Unidades solas, amarillo, torre de control*).

- Cajas con arsenales o municiones para rearmunicionar.
- Vehículos varios (Pick-ups, MRAP... etc.) para practicar las posiciones de cobertura.
- Colocación de grupos de dianas a diversas distancias comprendidas entre 200 y 1200 metros. (*En Zeus: Unidades solas, amarillo, Objetivo humano*)



1ª Parte: Organización y preparativos [Puntos de inicio] (10 mins)

Formar equipos de trabajo

Todos llevaremos la misma equipación, pero nos dividiremos en binomios en los cuales se irán turnando el rol de ametrallador/asistente y se les asignará colores a cada binomio aunque estos se repitan.

Repaso de la equipación básica de cada rol:

- **Ametrallador:**
 - Ametralladora.
 - Munición.
- **Asistente:**
 - Munición.
 - Cañón de repuesto.
 - Prismáticos o telémetro.

Configurar radios:

Cada binomio contará con una radio corta 343 para hablar entre ellos y una radio larga 152 para hablar con el instructor.

Se configurará una radio en cada oreja para evitar problemas.

2ª Parte: Ejercicios Teórico-prácticos [Desierto de Sal] (110 mins)

En esta parte nos moveremos al desierto de sal y el instructor dará una charla acompañando con demostraciones.

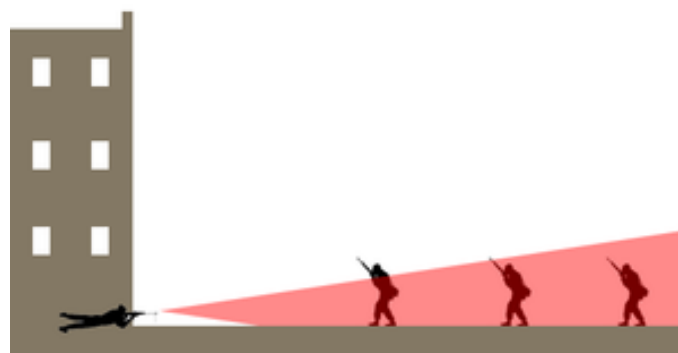
Teoría (10 minutos)

Las ametralladoras tienen la única función de suprimir al enemigo, para que este se cubra y no devuelva el fuego así como evitar que pueda moverse, maniobrar... etc, Al final, dado el alto volumen de fuego que el ametrallador pone sobre el enemigo, estadísticamente se van a causar muchas bajas, sin ser esta su función. Para ello ha de dominar:

- **Zona peligrosa y batida:** Las balas no vuelan recto hacia el objetivo, si no que describen una parábola. **Ejercicio de demostración:** Poner unas dianas a 400m y otras a 800m, calibrar la mira a 800m y apuntar a las dianas, para que los asistentes vean como las balas pasan por encima de las dianas de 400m y tumban a las de 800m.



- **Emplazamiento:** Elegir siempre las posiciones mas bajas nos permite sacar mas rendimiento de la ametralladora que en las posiciones elevadas. **Ejercicio de demostración:** Teniendo grupos de dianas colocadas a 200, 300, 400... metros de la torre y realizar 2 ejercicios, uno disparando desde la parte alta de la torre al grupo de dianas de 200m para ver que es poco efectivo y después desde la base de la torre y demostrar que las balas pueden seguir su recorrido y tumbar las dianas de 300, 400 metros... etc.



La figura del ametrallador (5 minutos)

El ametrallador es la persona que porta y opera la ametralladora:

- Conocerá las diferentes tasas y tipos de fuego así como cuándo han de aplicarse.
- Su función principal no es la de matar enemigos, es la de poner un gran volumen de fuego sobre el enemigo para que este no pueda devolvernos el fuego ni maniobrar y por tanto, permite al resto de la unidad maniobrar o realizar fuego de precisión sobre dichos hostiles. Obviamente y por estadística, siendo el rol que mas balas va a lanzar contra el enemigo, lo normal es que sea el que mas bajas cause.

La figura del asistente (5 minutos)

El asistente es el fusilero que se encargará de:

- Portar mas munición o en su defecto amunicionar al ametrallador utilizando cajas de munición o vehículos cercanos.
- Crear trincheras para instalarse tanto el ametrallador como él mismo en caso de que la situación o el mando superior lo requieran.
- Portar cañones de repuesto para la máquina.
- Enlazar cintas (En este punto sólo explicar cómo, lo practicarán mas adelante)
- Buscar blancos.
- Sustituir al ametrallador en caso de que caiga o muera, haciéndose cargo él mismo de la máquina.

Tasas de fuego (10 minutos)

Las **tasas de fuego**, hacer énfasis en que esto **es quizás lo mas importante del curso**.

- Sostenido = 45 RPM o 3 a 5 balas cada 5 segundos.
- Rápido = Unos 85 RPM o 3 a 5 balas cada 3 segundos.
- Continuo = Hasta que se acabe el cargador.

Tras la explicación cada binomio cogerá una posición de disparo y mientras el ametrallador practica las distintas tasas siguiendo las órdenes del instructor, el asistente le irá enlazando cintas.

Pasados unos minutos, ametrallador y asistente cambiarán el rol, para que ambos practiquen ambas funciones.

Tipos de fuego (45 minutos)

Explicar los diferentes tipos de fuego, haciendo un ejercicio práctico de cada uno de ellos (*dedicar unos 5 minutos a cada tipo de fuego. En esta parte obviamos la figura del asistente pero seguiremos practicando las tasas de fuego*)

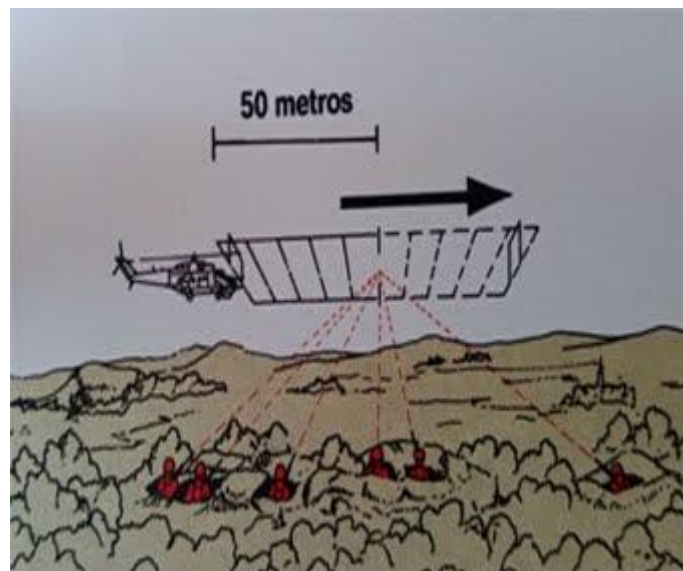
- **Objetivo/Fuego puntual:** Fuego momentáneo o un objetivo asignado.
- **Objetivo/Fuego de área:** Fuego sobre un área asignada.
- **Fuego fijo/Fijar fuego:** "Concentrar fuego en". Disparar constantemente a un objetivo asignado.

- **Fuego de barrido:** Es un fuego realizado de manera lateral, normalmente de izquierda a derecha debido al retroceso del arma y que en ARMA 3 todos somos diestros.
- **Fuego de profundidad:** Se trata de un fuego que aumentará en alcance desde una primera distancia asignada.
- **Fuego disperso:** Ubicamos ráfagas en puntos dispersos dentro de una zona asignada para saturar de fuego varias posiciones.
- **Fuego libre:** Fuego a discreción.
- **Fuego de búsqueda o reconocimiento:** Busquemos enemigos mediante el fuego, sin apariencia aparente. Puede ser mediante fuego de elevación, en diferentes profundidades desde cercanía hasta la lejanía y fuego de desplazamiento o barrido, buscando que el enemigo salga de su escondite y te devuelva el fuego, delatando su posición.
- **Marcado con fuego:** Usaremos esta voz tipo a la hora de trasladar a los compañeros la posición conocida del enemigo, mediante ráfagas de ametralladora. Muy eficaz con munición trazadora. El mando ha de solicitar un fuego con especificación en graduación y distancia.

Fuego contra aeronaves (10 minutos)

Explicaremos la teoría y después pondremos algún **helicóptero SIN ARMAS** para que los alumnos practiquen.

- **Fuego concentrado:** Si toda la sección apunta aproximadamente al mismo punto por delante de un avión enemigo, seguramente ponga proyectiles suficientes en su camino para causarle algún daño.



- **Punto de referencia:** En la siguiente imagen se ha designado una colina como punto de referencia.



- **Fuego frontal:** Si la aeronave vuela directamente hacia tu posición, apunto justo por encima de su proa, para crear una línea de fuego hacia donde se dirige dicha aeronave.

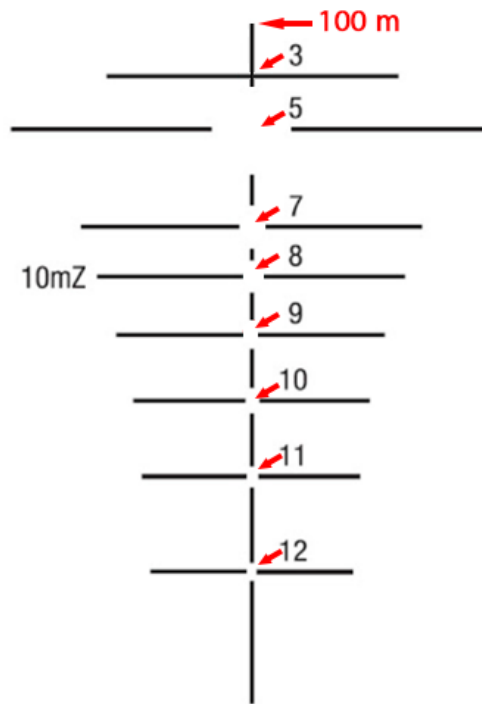


Uso de miras (10 minutos)

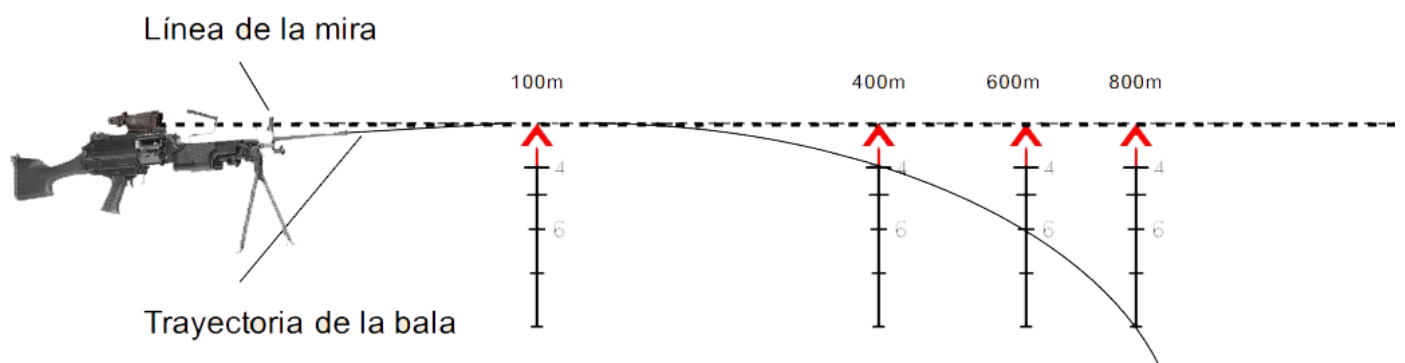
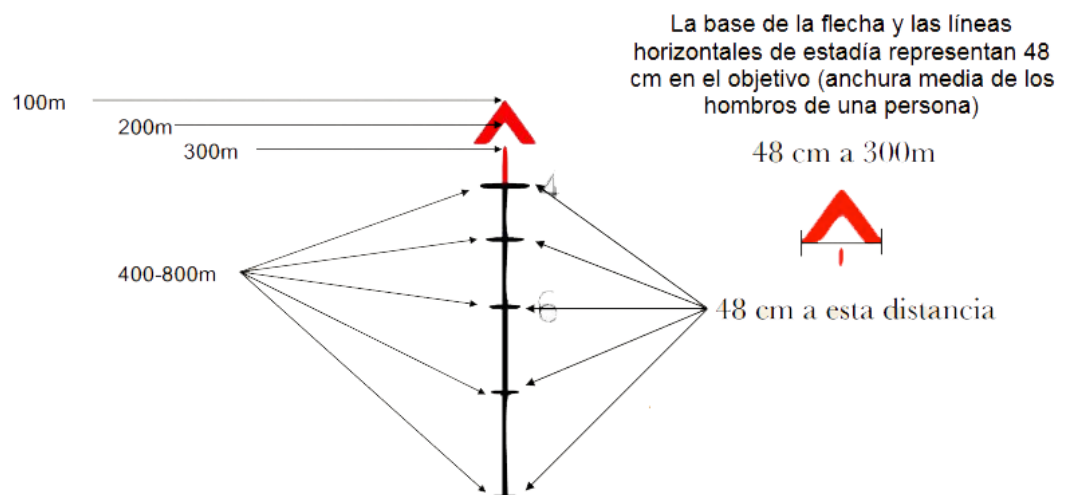
Explicación genérica de las miras específicas de ametralladora como pueden ser:

M145 "MGO"

Las flechas rojas indican a dónde tenemos que apuntar en base a la distancia a lo que se encuentra el enemigo y los espacios entre líneas permiten saber la distancia a la que se encuentra un infante (ver imágenes manual)



ACOG



Comportamiento del ametrallador (15 minutos)

El ametrallador es la persona que más potencia de fuego da a su unidad (Equipo, escuadra, sección...) y por ello ha de tener en cuenta algunas cosas para aplicarlas siempre que le sea posible y con ello no contradiga las órdenes de su mando directo.

Infantería

El instructor leerá los siguientes puntos:

- Dada la potencia de fuego que aportas a la unidad, si tu mando no lo pide, ofrécete tú para coger el sector en el que se sabe o sospecha que hay hostiles o en su defecto, la posición que consideres con mayor ventaja en un tiroteo.
- Tu equipo pesa mucho, por lo que te cansarás antes que tus compañeros. Avisa siempre que te queden menos de 2 barras de stamina para que el líder tenga tiempo de buscar un sitio óptimo en el que parar o descansar.
- Gestiona tu munición con cabeza, no siempre podrás rearmunicionar.

Vehículos

El instructor irá leyendo los siguientes puntos y de cada uno se hará un ejemplo práctico con los vehículos que se prepararon al principio.

- Evitar en la medida de lo posible el asiento del conductor, si hay un combate te verías ante la siguiente situación:
 - Bajarte para devolver el fuego y dejar al artillero vendido (lo cual puede ir en contra de las órdenes del líder)
 - Quedarte de conductor privando a la unidad de tu potencia de fuego.
- Evita en la medida de lo posible el asiento del artillero, ya que ante un tiroteo podrás desembarcar y seríais 2 ametralladoras devolviendo el fuego, por lo que tu unidad dispondrá de más potencia de fuego.
- Coge siempre que puedas un asiento que te permita asomarte y disparar (posición trasera o delantera del vehículo).
- Para cubrirte con un vehículo has de tener en cuenta:
 - El capó además de ofrecer seguridad, permite apoyar el arma, siendo la posición ideal para disparar.
 - Los camiones y MRAP suelen ser altos para llegar a apoyarse en el capó, pero te permite tumbarte detrás de una rueda y disparar por debajo del vehículo.