

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.

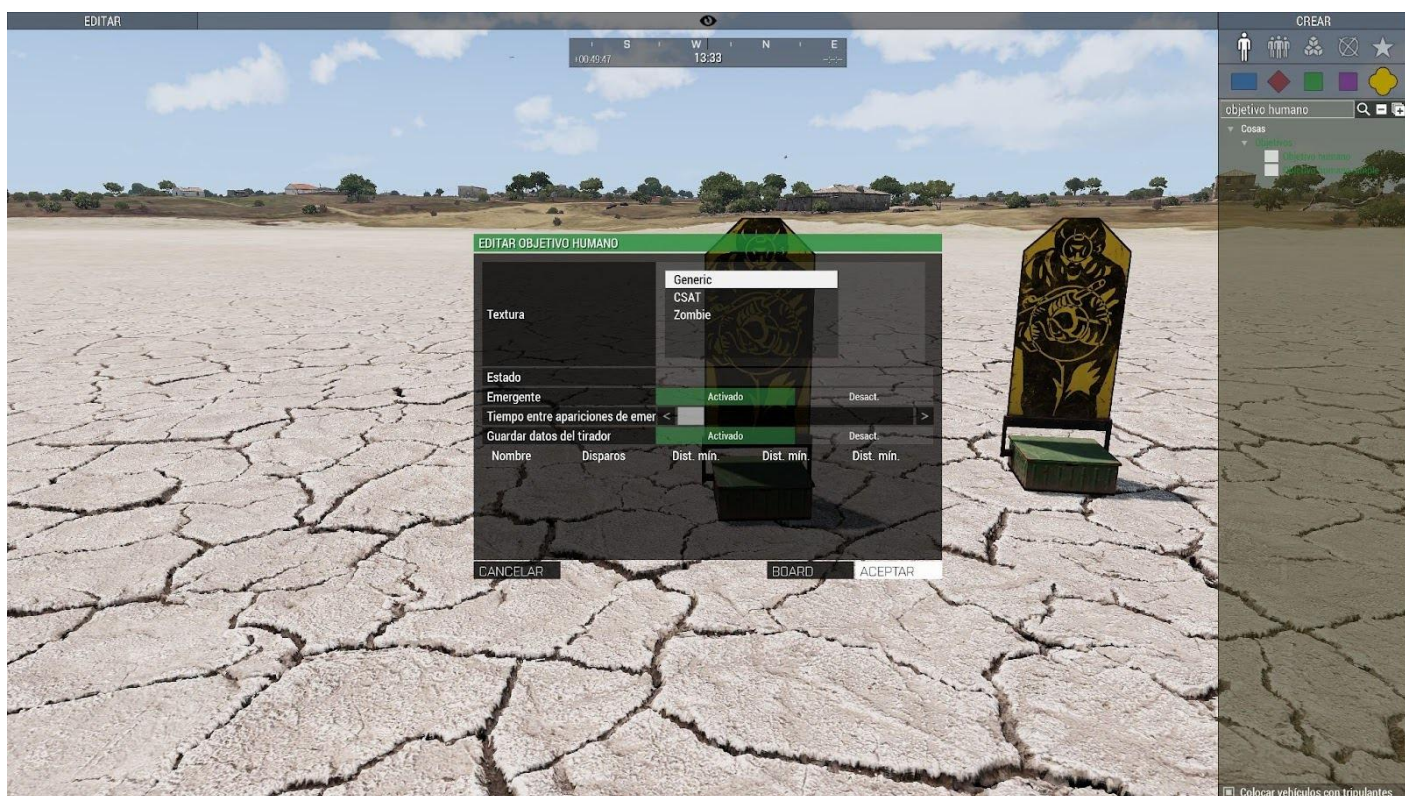
- Se recomienda que los presets lleven silenciador ya que vamos a ser muchos disparando relativamente cerca, por lo que pese a llevar tapones vamos a tener problemas para escucharnos entre nosotros. Aunque no han de utilizarse en todo momento.

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.

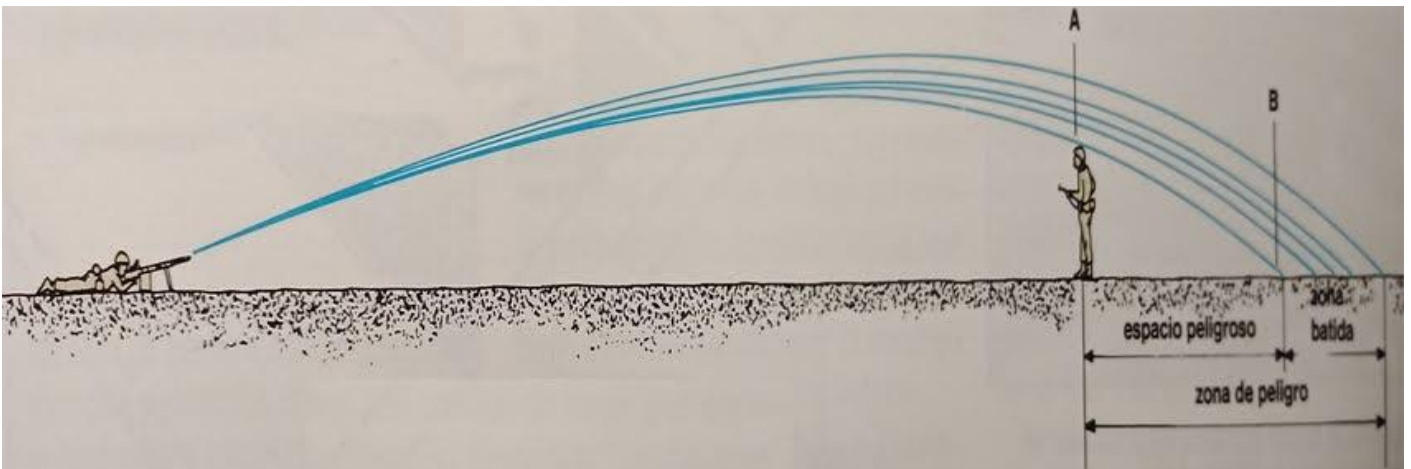
2ª Parte: Ejercicios Teórico-prácticos [Desierto de Sal] (110 mins)

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

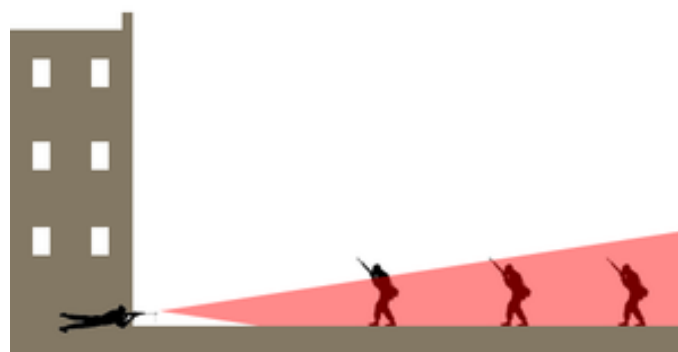
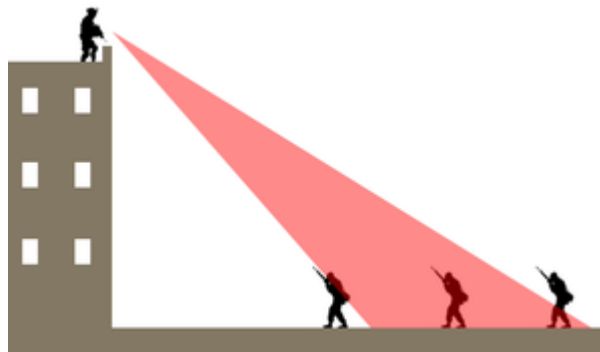
Teoría (10 minutos)

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)

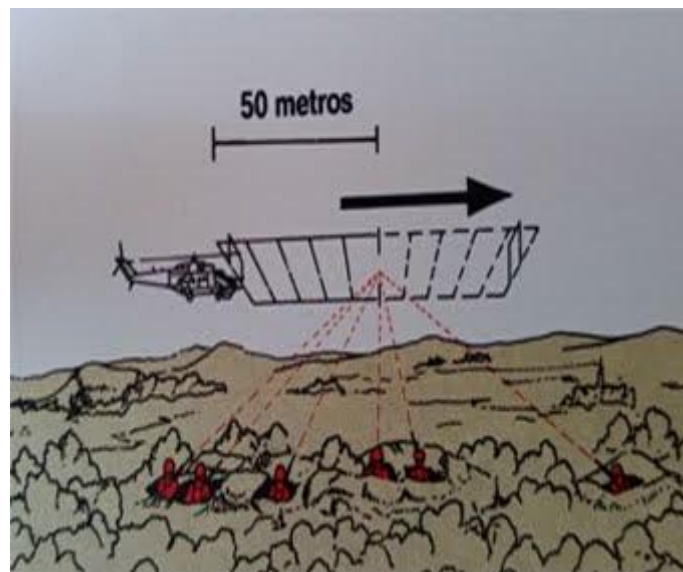
Explicar los diferentes tipos de fuego, haciendo un ejercicio práctico de cada uno de ellos (*dedicar unos 5 minutos a cada tipo de fuego. En esta parte obviamos la figura del asistente pero **seguiremos practicando las tasas de fuego***)

- **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.

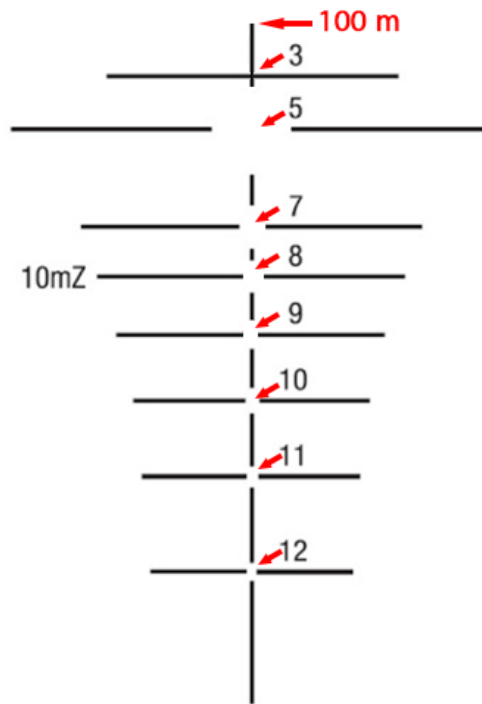


Uso de miras (10 minutos)

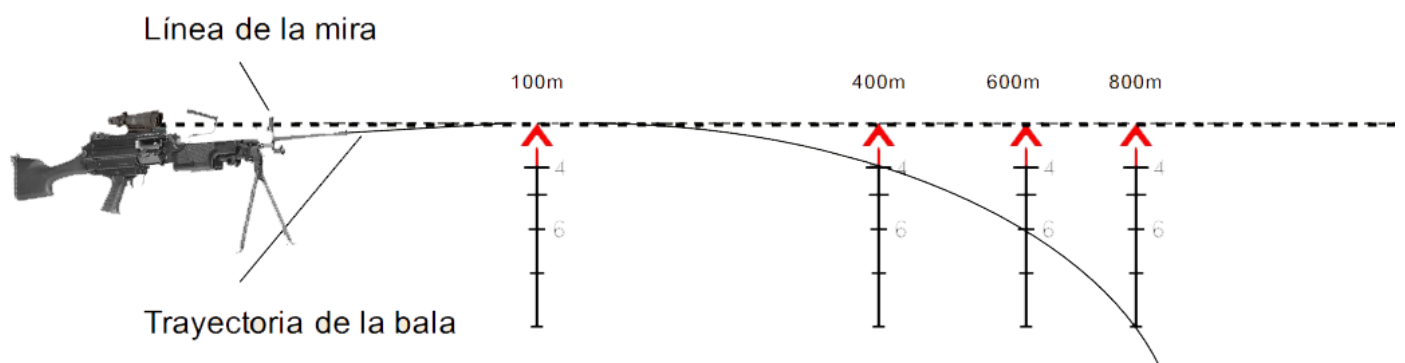
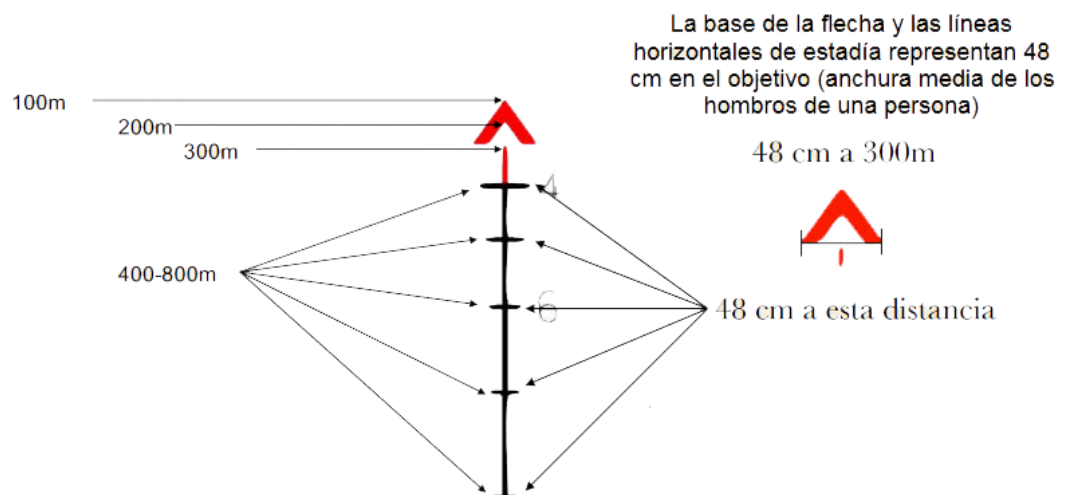
Explicación genérica de las miras específicas de ametralladora como pueden ser:

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.

Revisión #13

Creado 26 octubre 2024 12:18:26 por Rotciv

Actualizado 26 noviembre 2024 05:12:28 por Shinmei