Curso de Instrucción de Buceador de Combate

CIBC

- CIBC - Material reglamentario del curso

CIBC - Material reglamentario del curso

SQUAD ALPHA
EST. 2012

Manual en curso

Introducción

El concepto de buceador como hoy lo conocemos empezó con Jacques-Yves Cousteau (11 de junio de 1910-París, 25 de junio de 1997), fue el co-inventor de la escafandra autónoma moderna junto al ingeniero Émile Gagnan.

Adaptó las cámaras fotográficas al medio acuático. Esto produjo que hubieran otros tipos de combate para los militares de la época.

El buceo de combate surgió como una actividad sistemática durante la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), principalmente con motivo de las acciones llevadas a cabo por soldados italianos del 10º MAS (10ª Flottiglia Mezzi d'Assalto, o 10ª Flotilla de Medios de Asalto) en el Teatro de Operaciones Europeo, y por los cuadros operativos norteamericanos de la NCDU (Unidades de Demolición de Combate Naval) y UDT (Unidades de Demolición Submarina, o Equipos de Demolición Submarina), respectivamente en los teatros de operaciones de Europa y el Pacífico.

Al igual que con todas las Fuerzas de Operaciones Especiales, el resultado de las acciones realizadas por los Buzos de Combate depende de una serie de factores que, en conjunto, contribuyen al logro de los objetivos previamente establecidos. Los elementos constitutivos de esta composición son:

1. Adquisición / desarrollo de habilidades diferenciadas obtenidas durante un proceso de capacitación preciso.

2. Características de los materiales (tecnologías de armas y equipos) y métodos (procedimientos operativos) empleados; capacidad para operar de manera rápida, confidencial, oportuna y colectiva (responsabilidad compartida), respetando el binomio planificación/preparación.
3. Capacidad de adaptación ante la imprevisibilidad, utilizando la creatividad para resolver situaciones inesperadas.
4. Constitución de una estructura organizativa que permita una conexión eficiente de la triada de mando, control y ejecución de la acción, considerando los recursos disponibles (hombres, armas y equipo); la hora (cuándo); el espacio (dónde); y los detalles relacionados con las capacidades defensivas del adversario.

En su conjunto las necesidades de mando respecto al trabajo de los buzos son las siguientes descritas.

1. Llevar a cabo ataques de sabotaje sigilosos (destrucción) contra buques, instalaciones portuarias, plataformas de petróleo y gas natural, puentes, presas y defensas costeras;

2. Acciones de reconocimiento, vigilancia y recopilación de datos de inteligencia en playas, ríos, puertos y canales de navegación;

3. Despacho de las instalaciones portuarias y de los canales de navegación.

4. Apoyo a las operaciones de guerra anfibia, proporcionando información para garantizar el desembarco exitoso de las tropas. Dicha información está relacionada con las particularidades del terreno elegido para el desembarco y la capacidad de combate de las fuerzas opuestas que defienden la costa a atacar.

5. Procedimientos para la infiltración y/o extracción de Buzos de Combate en territorio bajo control enemigo.

6. Captura y/o rescate de material y personal en zonas de guerra y/o conflicto.

7. Llevar a cabo operaciones de búsqueda y salvamento en combate.

8. Interdicción de líneas de comunicación y suministros en las proximidades de ríos o canales de navegación.

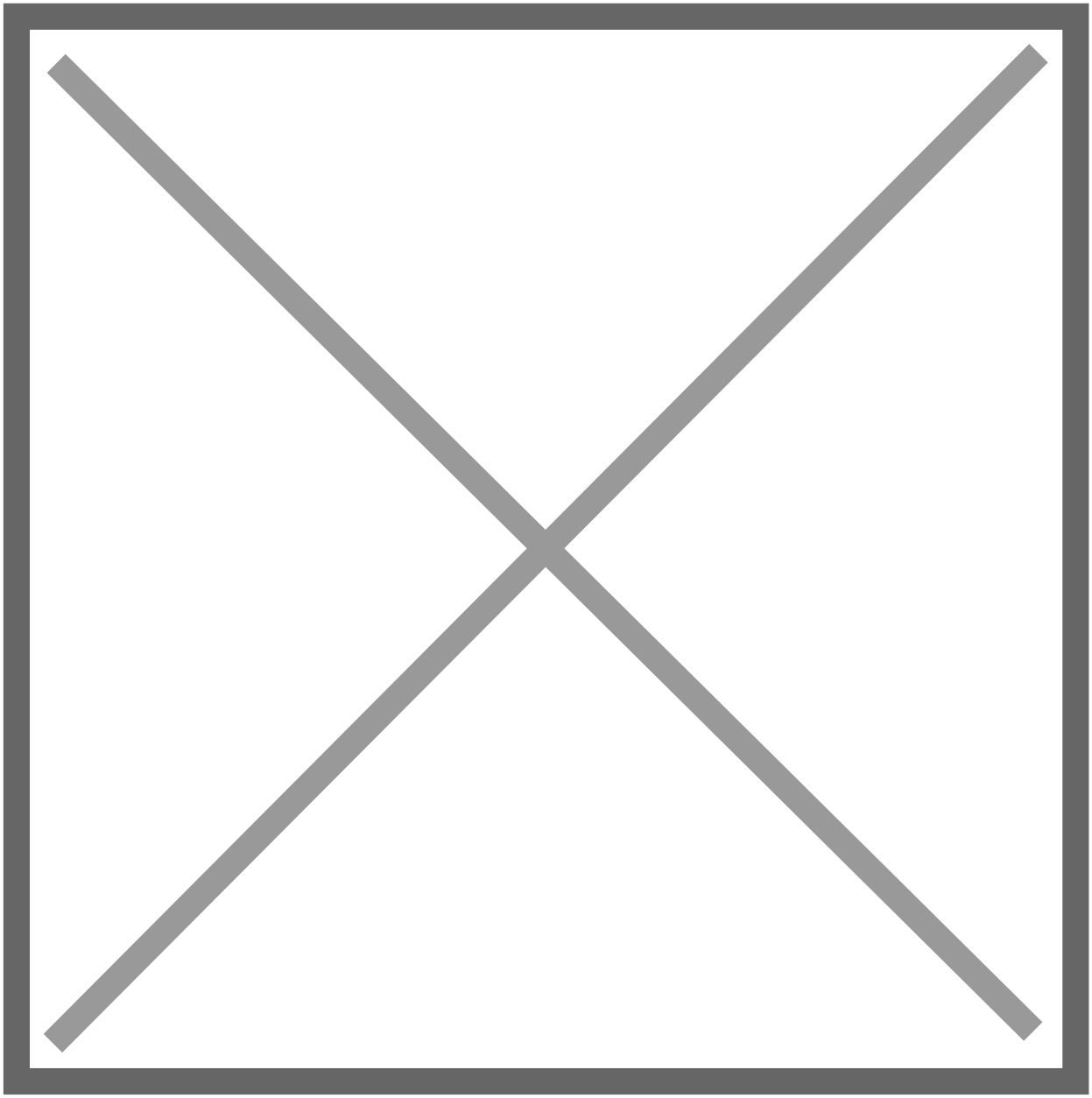
9. Aproximación de buques sospechosos o potencialmente hostiles.

10. Operaciones de lucha contra el terrorismo y la piratería marítima.

11. Acciones de Garantía de Orden Público en eventos internos y externos que requieran gran personal.

Equipamiento

Dentro de este trabajo tan concreto, existe material específico y no, para los buceadores de combate, los cuales pasamos a explicar.



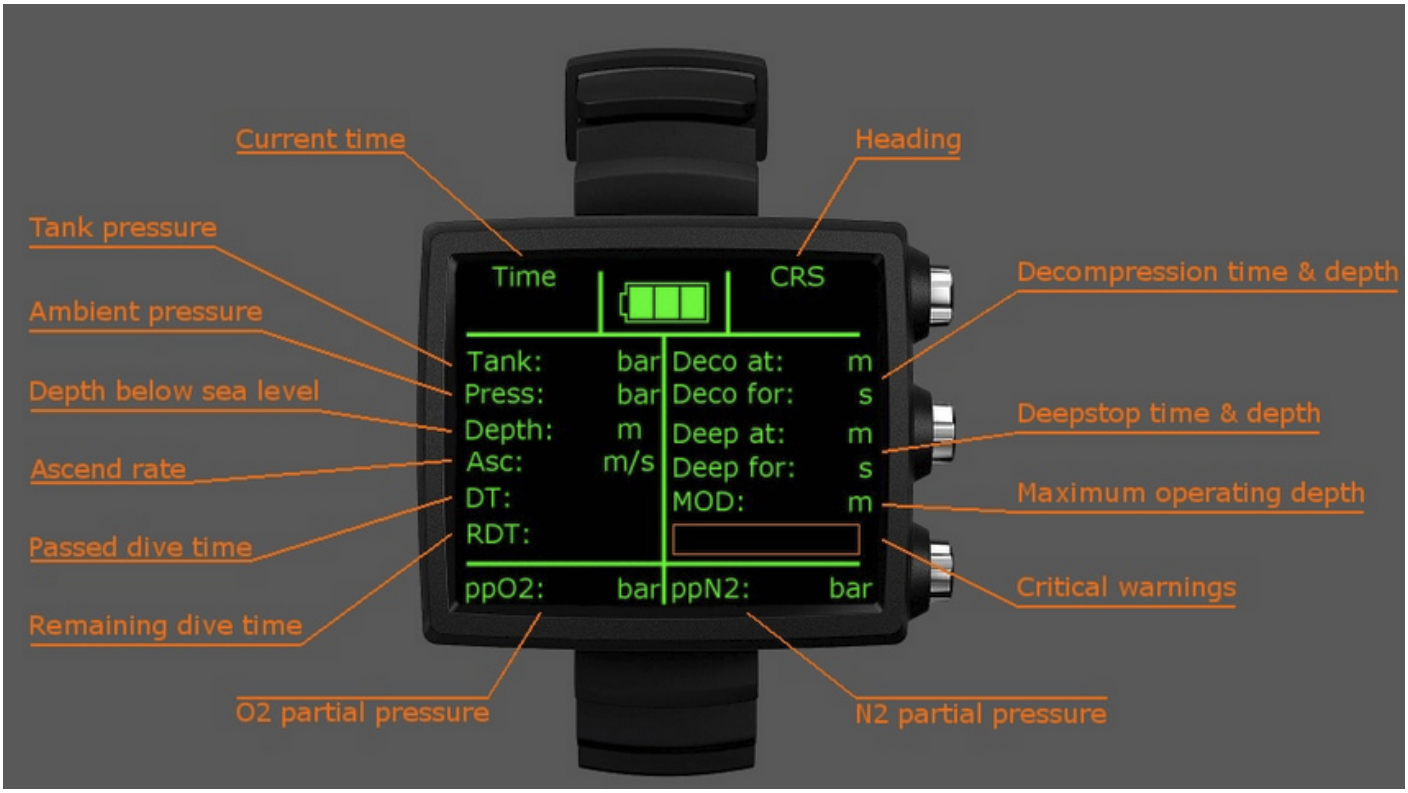
- **Dispositivos SCUBA**, sirva para respirar bajo el agua de forma autónoma, además consta de varias botellas con gases diferentes según la profundidad exigida. Portan un regulador, que es un mecanismo que permite a un buceador respirar a la presión ambiente el aire de una botella de buceo, sea cual sea la profundidad a la que el buceador se encuentre. Los más modernos permiten reciclar el propio aire, para evitar que burbujas floten y/o asciendan hasta la superficie pudiendo delatar la posición del submarinista.

- **Radio**. En este caso ronda una efectividad entre 70 y 300 metros dependiendo del oleaje. Tiende a comportarse como cuando las unidades se mueven entre cotas y hay pérdida de paquetes de información. Es posible que se llegue de un 5/5 a un 0/5 muy rápido.
- **Equipo de buceo**, aletas, traje, gafas, etc. se va a 6km/h hasta 13km/h. Es importante en este caso no obviar el consumo de gases y el control de la estamina, ya que repercutirán en el buen desarrollo de la misión.

- **Fusil SDAR**;
  - Contras: Poca fiabilidad, poco calibre, poca munición, poco preciso sobre el agua, no todos los equipos estan equipados con el.
  - Pros: Se puede disparar bajo el agua.

Ordenador de buceo

- **Advanced Diving Environment.** Es un addon adicional para jugar con buzos utilizando gases, el utilizar este tipo de addons es muy concreto, ya que pocas veces necesitaremos descender a 20 metros bajo la superficie. Aun así si se diera el caso el buzo tendría que hacer su trabajo con tiempo suficiente, ya que hay que hacer paradas constantes para hacer las descompresiones necesarias para no morir.



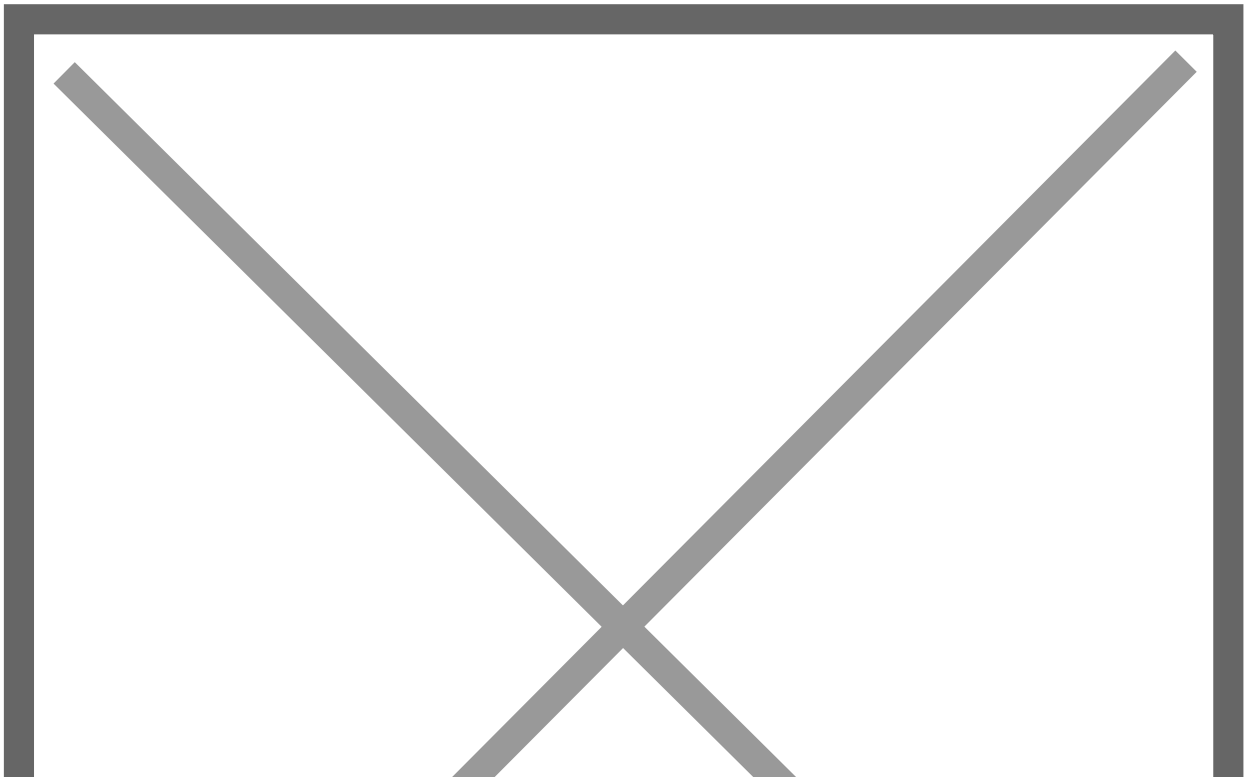
El ordenador se abre al igual que el reloj, el DAGR, etc. se queda en visual y te ayuda e indica si el usuario va bien o no. La información que tenemos en pantalla es

- **Time** — La hora actual.
- **CRS** — (COURSE) Indica el rumbo en grados.
- **Depth** — La profundidad donde estás.
- **DT** — (Dive time). Tiempo transcurrido desde el inicio de la inmersión.
- **Deco at** — Profundidad de la próxima parada de descompresión. Techo de ascensión.
- **Deco for ascension** — Duración de la parada de descompresión (cuando se alcanza la profundidad correcta, comienza la cuenta atrás).
- **MOD** — (Maximum Operating depth) Profundidad máxima a la que puede descender sin riesgo. Dependerá de la mezcla de gases utilizada.

El reloj le avisará en caso de peligro (aparece en rojo bajo la línea MOD con a veces una señal audible). Aquí hay una lista de peligros y qué hacer en este caso.

- **! PpO2!** Presión parcial de oxígeno superior a 1,4 bar, presión a la que se vuelve tóxica para el cuerpo humano. Hay que ascender un poco. Con aire (o2 21% y N2 79%) se alcanza a los 55m. Pero ojo, Con mezclas de Nitrox se alcanzará a menos profundidad.
- **! ppN2!** Presión parcial de nitrógeno superior a 3,5 bar, no es tan peligroso como el exceso de presión parcial del Oxígeno, pero es mejor elevarse un poco hacia la superficie. Con aire (o2 21% y N2 79%) se alcanza a los 35m.
- **! LOW AIR!** : uso de la reserva del cilindro(s) (cada botella contiene una reserva). Le queda poco tiempo de inmersión.
- **! ASC MISSES!** : Se ha saltado la parada de descompresión, Esto detiene el tiempo de descompresión. Debe volver a la profundidad indicada por "Deco at" y esperar el tiempo indicado en "Deco for".
- **! DECO!** : estás por encima de la parada de descompresión. Tienes que volver a la profundidad indicada por "Deco at".

Mini submarino (SVD)



SVD “swimme Delivery Vehicle” Es un vehículo apto para las profundidades del mar, o rios profundos.

El vehículo cuenta con:

- Capacidad de 4 buzos, el vehículo tiene inventario pero es limitado, así que habrá que medir qué cosas entran, y cuales son esenciales.

- Faros; permiten iluminar hacia abajo para evitar en la medida de lo posible que la luz suba y sea muy visible el trabajo que están realizando los buzos.

- Periscopio. Cuando el vehículo esté a profundidad de periscopio, este podrá exponerse para ver alrededor, es recomendable hacerlo con cuidado y cierto oleaje delatara nuestra posición. Es posible usar telemetría para marcar objetivos, con todo lo que eso significa. La mira del mismo es x40 así que se podrá observar con comodidad desde suficiente distancia.

- El vehículo funciona con baterías. El Arma3 no lo reconoce, así que hay que cargarlo con la manguera de gasolina convencional.

Tácticas de inserción y amenazas

Como tácticas principal, utilizar el agua como medio para infiltrar o hacer exfil en todo momento. Alejarse demasiado del agua es sinónimo de que la misión pueda torcerse muy rápido, los equipos de buzos solo pueden hacer primeros auxilios. El agua es el elemento en el que los buzos trabajan, utilizarlo la mayor parte del tiempo es garantía de supervivencia, nada a ras de agua no garantiza nada.

En este punto es importante remarcar, que todo equipo de buceadores debe marcar un mínimo de 3 posibles puntos de inserción y salida. Los puntos en costas se llamarán RC(rally costa) y los puntos de reagrupe (rally point) uno debería ser sin excepción el SVD del equipo si es que lo llevara. Así siempre tendrán la opción de entrar por al menos tres sitios. Y siempre tendrán 3 puntos de reagrupamiento en caso de abortar misión.

---------- PENDIENTE

- Responsabilidades del rol
- Equipo
- Medios de transporte acuático y subacuático
- Tácticas de inserción y amenazas
- Control de la presión