

Guion del Instructor



SQUAD **ALPHA**
EST. 2012

Preparación (15 minutos antes del inicio del curso)

- Cargar set EOD (Equipamientos por defecto en arsenal).
- Ir al área CEOD donde iniciaremos las prácticas con minas.
- Tener despejado y preparado el camino de IEOS (que nadie las haya desactivado previamente, en cuyo caso habrá que reiniciar la academia).
- Minar una zona aleatoria usando minas AP (Placa de presión y cables trampa) y AT.
- Teniendo estos puntos en cuenta, no se necesita mucho más para comenzar, puesto que el set de EOD tendrá todo lo necesario a utilizar en esta prueba y las instalaciones de la academia ya cuentan con terrenos y áreas designadas para estas prácticas.
- Misión con múltiples IED's para la práctica.



1ª parte de la instrucción - Organización y Teoría (10')

El instructor pondrá a todos INMORTALES (CTRL+Win - Acciones propias - Alumnos - God Mode - Inmortales)

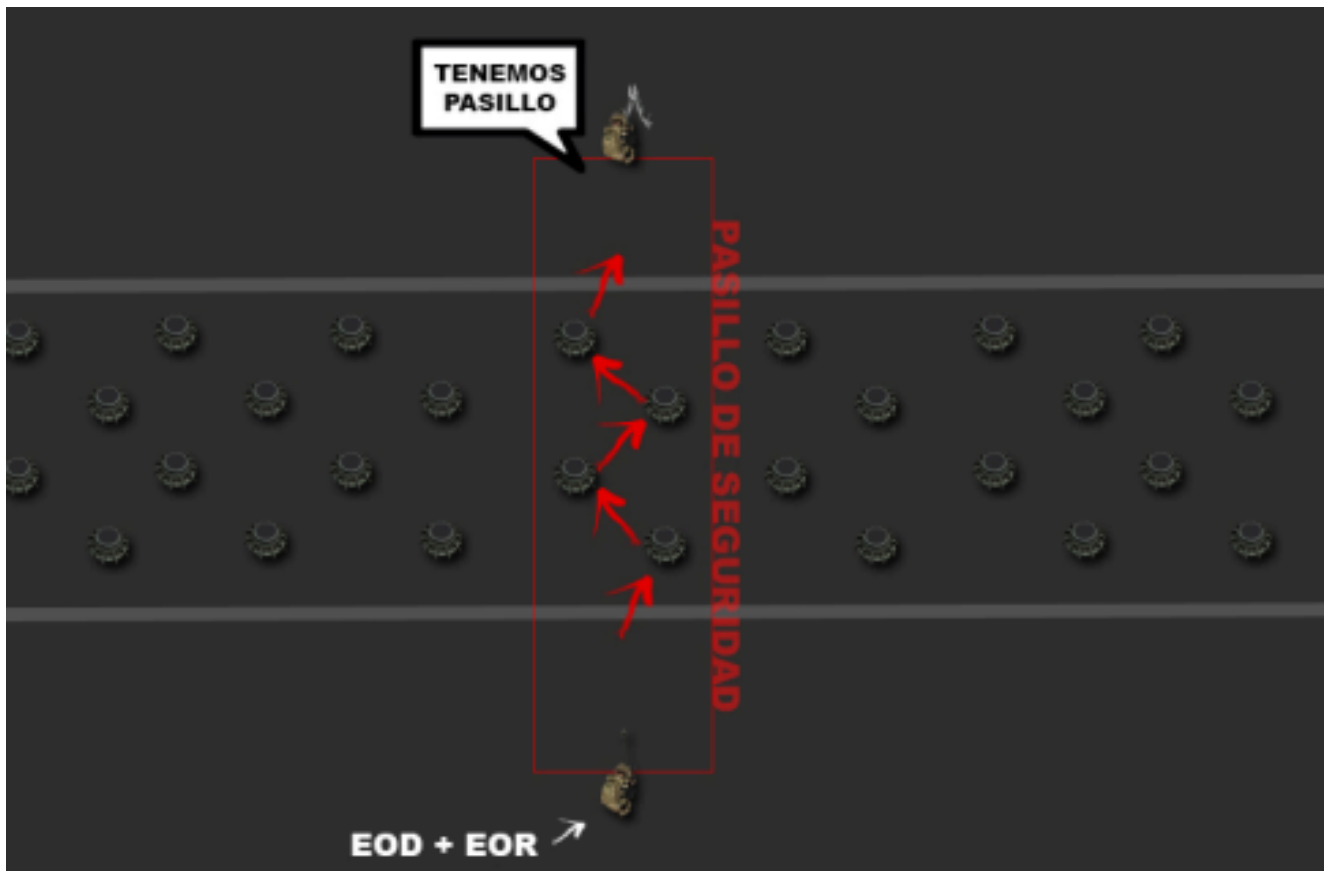
Acto seguido dividirá a los alumnos en grupos de entre 2 y 6 personas para que puedan realizar los ejercicios prácticos.

Explicar comportamiento y responsabilidades:

Comportamiento:

El mismo que un fusilero hasta que se reclamen tus servicios como ingeniero especialista en explosivos. Una vez seas reclamado:

- Localización de explosivos conocidos: El mando conoce la posición de los explosivos ya que o bien inteligencia ha indicado en el mapa que hay una posible zona con IED's o bien ya se conoce que hay un explosivo en la zona, en este caso el mando nos designará un objetivo o varios, desde la localización de los explosivos y/o su desactivación o bien simplemente crear un paso seguro por donde la escuadra pueda seguir avanzando con seguridad.



- Comportamiento en convoy: Cuando se marcha en convoy, todos los miembros del vehículo deben estar atentos a los alrededores en busca de posibles IED's escondidos, a la mínima duda se deberá detener el convoy, para que el EOD pueda confirmar si, efectivamente, se trata de un IED y de qué tipo. El mando tiene la última palabra, pero como EOD debemos mantenerlo informado en cuanto a número, peligrosidad, alcance, etc...



- **Escuadra CEOD:** En caso de formar una escuadra de este tipo, suelen estar compuestas por al menos un EOD y un EOR, uno deberá localizar los explosivos y el otro se encargará de su desactivación. En caso de formar un convoy, lo mas común, a no ser que el mando ordene lo contrario, es que vayan embarcados en el Victor 1, donde se encargarán de realizar un avance seguro por la ruta haciendo que el resto de vehículos mantengan una distancia de seguridad de como mínimo 50 metros y, lo que es mas importante, que estos sigan los mismos "pasos" que el Victor 1 yendo justo por donde han pasado primero, siguiendo sus huellas.
- **Unidad particular:** En caso de no formar parte de ninguna escuadra especial, deberemos ser un fusilero mas con la particularidad de que contamos con un equipamiento especial para la desactivación de explosivos y/o su localización.

Responsabilidades:

- Eres responsable de que el avance por un campo minado o con IED's sea seguro. Si no te es posible realizar esta tarea, debes comunicarlo al mando indicando el problema que tienes, ya sea falta de equipo, medios, recursos... o bien porque te encuentras bajo fuego y no puedes realizar tu trabajo de forma segura.

- Gestionar adecuadamente los recursos de los que dispones, racional:
 - **Explosivos:** sé consciente de cuánto llevas y cuánto utilizas.
 - **Municiones:** sé consciente de cuánto llevas y cuánto utilizas.
 - **Banderas** o medios de **señalización**.
 - Ten en cuenta que dependiendo del operativo, tendrás que trabajar con lo que llevas o en algunos casos, a través de HQ, solicitar más.
- El manejo de explosivos conlleva grandes peligros, eres responsable de su colocación y detonación, pero también de informar dónde están colocados, evacuar la zona y llevar a cabo el protocolo de detonación de manera segura y controlada.

2ª parte de la instrucción - Equipamiento (15')

El equipamiento que nos encontraremos como CEOD es el siguiente:

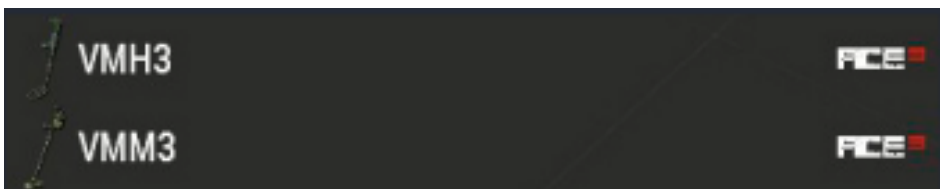
Equipamiento **prioritario, indispensable** para realizar nuestro trabajo:

- **Kit de desactivación.**
- **Herramientas.**
- **EOD's Notebook** (La guía de Sánchez para la desactivación de sus IED's)
- **Pala de trinchera:** necesaria para desenterrar los IED's, deberá llevarlos o bien el EOR o el EOD, es el mando quien deberá asignar esta tarea a alguno de los dos, recordad que no siempre puede tratarse de un explosivo, a veces puede ser una simple barra de metal o cualquier otro objeto metálico.

Equipamiento **opcional:**

Aunque las siguientes herramientas son convenientes y útiles para la labor del EOD, nuestra tarea como tal es la desactivación de explosivos, no localizarlos. Sin embargo, para un EOR estas herramientas serían imprescindibles:

- **Pintura azul**
- **Bandera de señalización**
- **Dispositivo de localización electrónico.**



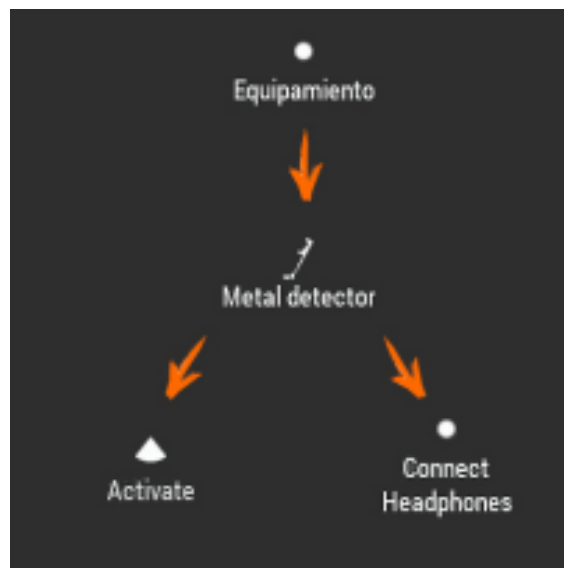
Equipamiento **convencional:**

Equipamiento útil pero no indispensable para realizar nuestra tarea, podría ser útil en muchas ocasiones pero no siempre, aún así nunca está de más contar con dicho equipamiento cuando el mando autorice su uso:

- **Humo de colores / luces químicas**
- **Dispositivos de detonación:** Sea el M152 o el M57, no son imprescindibles ya que siempre se puede aplicar una carga con temporizador para llegar a lugar seguro antes de la detonación, serían necesarios para la remoción de minas o IED's por detonación.
- **Bloques de explosivos:** C4, TNT 200gr o Claymore. Aunque en la práctica nos servirá cualquier explosivo para iniciar una detonación por simpatía de una mina o IED, estos son los mas utilizados dado su peso y características.

3ª parte de la instrucción - Práctica con minas (30')

- Acudir al campo de minas y en pequeños grupos realizar un ejercicio de práctica donde puedan **localizar** las minas en alguna misión o zona previamente preparadas.
- Para usar el detector, nuestra herramienta mas fundamental para realizar nuestro trabajo, deberemos activarlo desde el menú ACE, al hacerlo escucharemos un pitido, que se irá haciendo mas frecuente a medida que nos acerquemos a algún objeto metálico (potencialmente explosivo), los que estén cerca escucharán también dicho pitido pero como EOD lo mas normal es trabajar en solitario así que conectarlo a los auriculares (headphones) hará que solo lo oigamos nosotros.



- Ahora que hemos visto las minas de práctica vamos a ver a continuación las que podemos encontrarnos en un operativo real:

AT



AP



- **AT:** Minas diseñadas para vehículos, no se activan con el peso de una persona.
- **Direccionales:** Minas que detonan hacia una dirección concreta, deben desarmarse con dispositivos de desactivación, útiles para el desminado rápido de una zona.
- **AP:** Minas diseñadas contra la infantería, podemos encontrar múltiples sistemas de activación, destacando cables trampa o placas de presión como las mas comunes.

Detección de minas:

Visual:

La inspección visual se utiliza para localizar minas. La experiencia con la estrategia de minado del enemigo en particular suele ser de gran ayuda. Un enemigo descuidado o apresurado puede dejar indicios tales como suelo alterado, montones de piedras o escombros, restos del embalaje de la mina... Los baches, parches en el pavimento, puntos blandos en caminos y arcenes, rutas de derivación y áreas de vivac son lugares en los que los marines pueden esperar encontrarse algún artefacto. Vehículos abandonados, árboles caídos y materiales de recuerdo deben evitarse debido al riesgo de trampas explosivas.

Eléctrica:

La detección eléctrica, utilizando detectores de minas, es un método utilizado para localizar la mayoría de los tipos de minas. El detector sólo es efectivo si es manejado por un operador capacitado y experimentado:



Remoción de minas:

Remoción por detonación:

Explotar en el lugar; Esta es la forma mas segura de destruir minas. Un bloque de explosivo colocado en, o al lado de la mina, es el método mas efectivo. El Torpedo de Bangalore (DLC Vietnam) y la carga Claymore son los mas adecuados para romper campos minados y proporcionar carriles o sendas de paso.

Remoción por desactivación:

Consiste en anular el sistema de detonación del artefacto. Este método es muy peligroso, razón por la cual sólo la utilizaremos en ocasiones muy puntuales como pueden ser: peligros estructurales, daños colaterales, necesidad de sigilo e imposibilidad de evitar el artefacto al no tener una ruta o acceso alternativos, falta de explosivos para realizar una remoción por explosivos... etc.

Remoción por disparo:

Esta técnica consiste en disparar con armas de gran calibre al artefacto explosivo para provocar su detonación. Se aplica principalmente contra IED's aunque también es utilizada contra minas de tracción, de cable y municiones no detonadas (bombas de racimo). Para ello se utilizan calibres como el .50 BMG (Barret o M2) o granadas de 40mm (Lanzadores 203/M320 o MK-19)



Recordad mantener al menos 150 metros de distancia de seguridad.

Ejercicio práctico

Designar equipos para que desactiven las zonas de minas provistas, el instructor puede quedarse con los binoculares en la torre para observar a los equipos mientras se comunica por la radio 152

4ª parte de la instrucción - Práctica con IED's (45')

Esta será la parte mas complicada ya que requiere de bastante práctica y experiencia con los IED's, pero el objetivo de esta práctica es comprender los fundamentos básicos para ser capaces de desactivarlos.

- La **detección** es igual que en el caso de las minas: **Visual / eléctrica**.
- La **rem**
- La **rem**
de aum



mira
ad.

Ejemplo de una detonación controlada de un IED (Obús), como se puede ver, deja totalmente inutilizado el camino, así que lo primordial es analizar el artefacto, informar al mando y este nos dirá cómo debemos proceder.

Desactivación manual:

Para esta desactivación se requiere como mínimo, pala de trincheras, kit de desactivación y la guía de los IED's.



en cuenta para una correcta desactivación ya que



- **Mantener una distancia justa y necesaria:** Es decir, los IED's que son activados por placas de presión (con los marcadores en el lado izquierdo de la guía) sí que tendremos que acercarnos bastante, en el resto si ya nos aparecen las opciones no debemos acercarnos mas, en caso de que no aparezca la opción, antes de acercarse mirad siempre desde otro ángulo, ya que algunos componentes, como por ejemplo la batería, no nos dejará desactivarlo desde ciertos lados, siempre es recomendable rodear el artefacto antes que acercarse mas. (Por ejemplo, la mayoría de detonadores se encuentran en la parte superior del artefacto, así que si nos acercamos desde un lado es posible que no lo veamos).
- **Confirmar siempre la opción:** Para los mas experimentados quizá no lo necesiten, aun así siempre es recomendable ir consultando la guía paso a paso ya que puede jugarte una mala pasada ver que debes desactivar o cortar el cable del detonador y que selecciones "desactivar detonador", así que **leed** bien y confirmad paso a paso lo que vais desactivando. Se recomienda seleccionar la opción y mantener ahí al menos 2 segundos, a veces es posible que el ratón se nos mueva en el último momento por un error humano y seleccionemos la opción de al lado ya que a veces tenemos varios puntos muy cerca unos de otros.
- **Atención siempre:** En el caso anterior, en el que hemos seleccionado una opción incorrecta o desmontado un componente en el orden que no tocaba, siempre debemos cancelar la acción rápidamente con la tecla "Escape", esto cancelará la barra de progreso. Algunos componentes como el detonador, cuando llega al 30% si no es la opción correcta, detonan. La batería al 50% y otros como los cables al 80% aproximadamente.



- **Entorno seguro y controlado:** Siempre hay que comunicar al equipo que vais a empezar o que habéis terminado las tareas de desactivación. El resto del equipo no sólo deben mantener una distancia de seguridad de unos 150-200 metros sino que además deben proporcionarnos un perímetro seguro para poder realizar nuestro trabajo, si es una zona no segura y nos disparan o vemos alguna posible amenaza cercana debemos comunicárselo al mando para que haga lo que sea conveniente para proporcionarnos un entorno seguro.
- **Terminad el trabajo:** Cuando se hayan realizado todos los pasos de desactivación correctamente el dispositivo no se activará, pero podría detonar con alguna explosión cercana o una bala perdida, así que debemos seleccionar la opción de "Preparar para el transporte", que lo que hace es desactivar las físicas del objeto convirtiéndolo en algo "inerte" y ya no detonará con nada además, ya podremos moverlo y/o cargarlo como si fuera una caja o un bidón de combustible y es que el IED desactivado deberá ser almacenado de forma segura, en un vehículo de transporte o cualquiera que se haya designado por el mando.



Ejercicio práctico

Designar equipos para que desactiven las zonas de IED's provistas, el instructor puede quedarse con los binoculares en la torre para observar a los equipos mientras se comunica por la radio 152

Revisión #6

Creado 26 octubre 2024 12:20:25 por Rotciv

Actualizado 20 enero 2025 21:54:24 por Shinmei