

# Material para Instructores de GIA

Documentos privados de GIA

- [Guia burros para la instrucción](#)

# Guia burros para la instrucción



SQUAD ALPHA  
EST. 2012

## Este documento lo divido en 2 partes

---

1 parte paracaidismo y segunda parte Helitransportada

## Paracaidismo

---

### Preparación:

Dedicaremos un ratito (15-30 min) a preparar:

- Presets que contengan la Equipación mínima necesaria
  - GPS y/o Tablet
  - Reloj Altimetro
  - Mascara para respirar (Pestaña de las gafas: Mascara de gas, M40 o M50)
  - Botella de aire (Pestaña del KAT: Botella personal de aire)
  - Paracaídas
- Marcas en el mapa
  - Seleccionar zonas para las practicas y crear marcas indicando los diferentes puntos
    - Puntos de salto

- Altitud de apertura
- DZ o Drop zone (Punto de toma)
- RP o Rally Point (Punto de Reunión)

## 1º parte: Teoría (+/- 30 minutos)

- Explicación de la Equipación:
  - Paracaídas, disponemos de 2 modelos de paracaídas
    - Parecidas NO dirigible: lo abrimos nosotros, tiene forma de círculo y no nos permite navegar, por lo que se queda a merced de la dirección y velocidad del viento
    - Paracaídas dirigible: lo abrimos nosotros, tiene forma de rectángulo y nos permite navegar. Con interacciones ACE se pueden cortar las cuerdas, y una vez cortadas o si falla el paracaídas (-5%) hay paracaídas de emergencia
  - Mascara de gas y botella de aire: por encima de los 3.000 metros la densidad del aire baja, por lo que al respirar metemos menos cantidad de oxígeno a nuestros pulmones, costándonos más respirar y cayendo la saturación de Oxígeno en sangre, lo que nos provoca un desmayo.
    - Equipar máscara en la zona de las gafas y botella en el chaleco, y después con interacciones ACE conectarnos a la botella.
  - Reloj altímetro
  - GPS
- Vocabulario
  - Punto de salto: punto desde el que se salta
  - Altitud de apertura: Altitud sobre el nivel del mar a la que se abre el paracaídas
    - Muy importante tener en cuenta la altitud del suelo en el punto de toma
  - Punto de toma /Drop Zone (DZ o "Delta Zulu): punto en el cual los paracaidistas tocan el suelo
  - Punto de Reunión / Rally Point (RP o "Romeo Papa"
- Matematica del salto
  - Con el paracaídas cerrado
    - Al alcanzar velocidad terminal llegamos a 248 km/h (68 m/s)
    - podemos navegar en torno a 300m por cada KM que descendemos
  - Con el paracaídas abierto
    - Se desciende a 9m/s
    - Puedes navegar entre 700 y 2.000m por cada KM que descendes, dependiendo de la dirección y velocidad del viento
- Tipos de salto
  - Lineal estática: Muy utilizado durante la 2ªGM y por ciertas unidades en guerra moderna, se trata de saltos con mucha gente desde unos 300 a 500m con paracaídas no dirigibles
  - LALO (Low Aperture Low Opening): NO LO USAMOS, en el juego no funciona. Se trata de saltos realizados por fuerzas especiales a 50m con apertura inmediata.
  - HALO (High Altitud Low Apertura): Lo utilizan mucho las fuerzas especiales ya que permite saltar a entre 10.000 y 12.000m de altura (simulando ser un avión

comercial en ruta comercial) con apertura a baja cota, entre 200 y 400m de altitud. Con el objetivo de estar el mínimo tiempo posible en el aire evitando ser detectados tanto por el radar como por observadores.

- HAHO (High Altitud High Opening): Lo utilizan mucho las fuerzas especiales ya que permite recorrer grandes distancias con el paracaídas, infiltrándose en territorio enemigo/fronteras de forma mas discreta.

## **2º parte: Practica en seco (+/- 10 minutos)**

Subiremos al avión que hay en el hangar y practicaremos tanto el embarque, la organización como el desembarque

1. Subiremos todos al avión, formaremos un stack en el lado derecho y después se podrán mover para organizarse, coger paracaídas... dejando todo el rato el lateral izquierdo libre para moverse
2. Una vez listos formaremos 2 columnas (pares Derecha e impares a la izquierda)
3. Una vez listos, el líder del equipo les pedirá que se acerquen a la puerta
4. El líder de equipo ira diciendo el numeral de cada uno para que salten, esperando entre 2 y 5 segundos entre cada salto(estos no es realista pero en arma si saltamos todos juntos hay muchas posibilidades de chocarnos en el aire y quedar inconscientes) y saltando el ultimo.

## **3º parte: Practica de saltos (+/- 40 min)**

En esta parte se practicarán todo tipo de saltos desde alturas reducidas, por ejemplo 1.000m. simulando que son HALO, HAHO.... con el fin de que los saltos no duren mucho y se puedan realizar mas cantidad de saltos.

- Salto HALO sobre tierra
- Salto HALO sobre AGUA
- SALTO HAHO sobre tierra
- Salto HAHO sobre agua

## **4º parte: Practica de saltos completos (+/- 40 min)**

En esta parte realizaremos saltos completos de tipo HALO y HAHO

# Maniobras helitransportadas

---

## Preparación:

Dedicaremos un ratito (15-30 min) a preparar:

- Presets que contengan la Equipación mínima necesaria
  - GPS y/o Tablet
  - Reloj Altimetro
  - Mascara para respirar (Pestaña de las gafas: Mascara de gas, M40 o M50)
  - Botella de aire (Pestaña del KAT: Botella personal de aire)
  - Paracaídas
- Marcas en el mapa
  - Seleccionar zonas para las practicas y crear marcas indicando los diferentes puntos
    - Puntos de salto
    - Altitud de apertura
    - DZ o Drop zone (Punto de toma)
    - RP o Rally Point (Punto de Reunión)
- Helicópteros que permiten fast rope
  - CH-47F RHS (4+24)
  - CH-53E (2+24)
  - MH-6M MECV (8+2)

## 1º parte: Teoría (+/- 30 minutos)

- Explicación de la Equipación:
  - Gafas de buceo
  - Cuerda
  - Uniforme con aletas de buzo
- Vocabulario
  - Landing Zone (LZ "lima Zulu")
  - Punto de Reunión / Rally Point (RP o "Romeo Papa")
  - Fast rope : Soga rápida, este tipo de insercion se utiliza habitualmente para:
    - Dejar tropas en zonas en las que el helicóptero no tiene espacio para aterrizar
  - Helocast: salto del helicóptero al agua (Mar o rio)
    - Permite desplegar tropas sobre el agua, especial útil en zonas selváticas, o junglas densas en las que la vegetación impide aterrizar
    - Datos del HELOCAST
      - Vida real se salta a menos de 40km/h y 12m o menos

- En el juego es necesario
  - Profundidad de 5 metros o mas (con 4 metros a veces sufres daños)
  - Velocidad inferior a 60km/h
  - altura inferior a 18m
- Destacar la importancia de realizar estos ejercicios de forma ordenada y rapida, ya que el pajarito parado durante mas de 5 segundos es muy peligroso
- Practica de embarque y desembarque de helicoptero con portón trasero
  - cada equipo se dirigirá al lateral que le corresponda y formara una especie de cuña separada mas de 20m del aparato, dejando el frente y la cola del aparato libres
- Practica de embarque y desembarque de helicoptero con portón lateral
- practica de fast rope estatico en los de la academia

## **2º parte: Practica en LZ (+/- 30 minutos)**

En esta parte el/los pilotos nos llevaran a puntos aleatorios del mapa y nos dejaran en el suelo, nos moveremos unos metros y el JTAC solicitara una recogida (de esta manera el JTAC practica las lineas con el piloto)

Si hacia el final va todo fluido seria bueno dedicar 5 o 10 minutos a realizar estas maniobras de noche

## **3º parte: Practica de Fast Rope (+/- 30 min)**

En esta parte el/los pilotos nos llevaran a puntos como montañas, y poblaciones y nos dejaran via fast rope, nos moveremos unos metros y el JTAC solicitara una recogida (de esta manera el JTAC practica las lineas con el piloto)

Si hacia el final va todo fluido seria bueno dedicar 5 o 10 minutos a realizar estas maniobras de noche

## **4º parte: Practica de Helocast (+/- 30 min)**

En esta parte el/los pilotos nos llevaran a puntos aleatorios de la costa y nos dejaran via salto a pelo sobre el agua, nos moveremos unos metros y el JTAC solicitara una recogida (de esta manera el JTAC practica las lineas con el piloto)

Si hacia el final va todo fluido seria bueno dedicar 5 o 10 minutos a realizar estas maniobras de noche

