

Curso de Instrucción de Infantería Motorizada y Mecanizada

CIMM

- CIMM - Material reglamentario del curso
- Material para Instructores de GIA
 - Guia burros para la instrucción

CIMM - Material reglamentario del curso



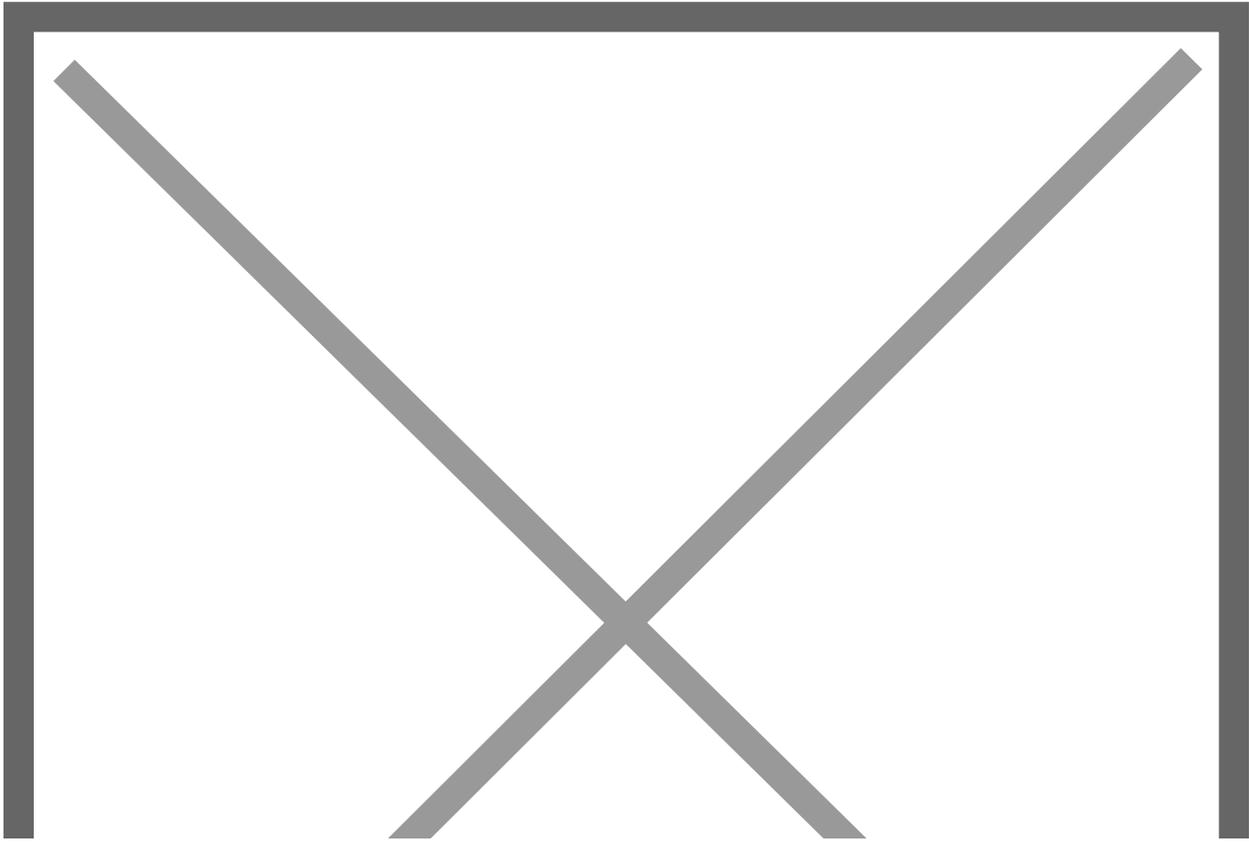
SQUAD ALPHA
EST. 2012

Introducción

Este curso está pensado para explicar cómo trabaja la infantería junto a vehículos, ya sean vehículos ligeros (infantería motorizada) o pesados vehículos blindados (mecanizada) como pueden ser los IFV.

En este curso nos vamos a centrar en los vehículos que disponen de capacidad para un conductor, artillero y/o comandante, así como espacio para transportar infantería. Aunque todo lo que vamos a ver puede aplicarse a movimiento y trabajo junto a blindados pesados.

Este manual tiene algunos detalles sin terminar.



Roles a tener en cuenta dentro de la infantería motorizada/mecanizada

Conductor

Es la persona que conduce el vehículo

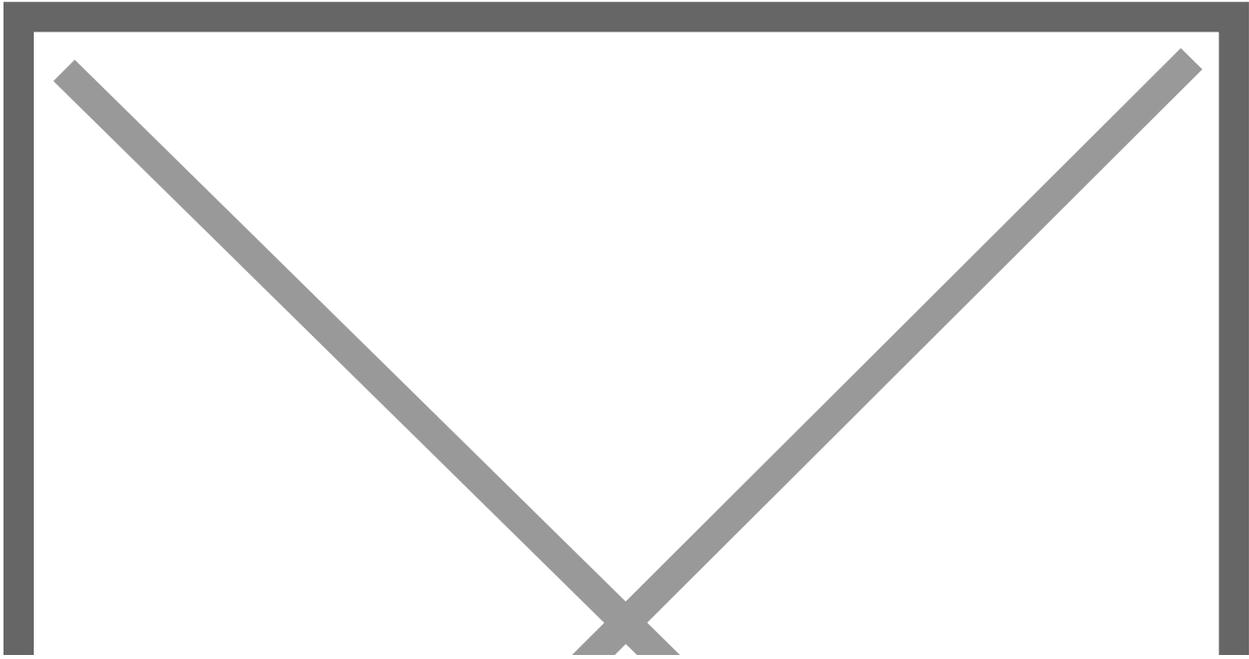
Artillero y/o comandante

Dependiendo del vehículo que estemos operando, dispondrá solo de un puesto de artillero, que al disponer de mayor visibilidad, ejerce de líder del vehículo.

O de un puesto de artillero y otro de comandante.

Infantería

Meros pasajeros hasta que se les dé orden de desembarcar.



Capacidades operativas y TIP's del vehículo

Cada vehículo es diferente del resto, por lo que es interesante conocer algunas cosas que aplican a todos y otras que aplican solo a algunos modelos.

Ajustar el asiento

Con las teclas “CTRL” + “AVPag o REPag”, nos permiten ajustar la altura del asiento, y esto se traduce en:

- **Conductores:** Pueden subir /bajar la altura de su asiento para tener la cabeza más alta o baja y por tanto ver mejor desde su posición.
- **Artilleros** (M2/M134/MK19...): les permite ir un poco más asomados o recogidos.
- El resto de **pasajeros** del vehículo también pueden ajustar su asiento en la mayoría de los vehículos, pero esto no supone una gran diferencia para el desempeño de sus funciones.

Rack de radios

La mayoría de vehículos militares cuentan con un **RACK** o estación de radio, en la que suelen llevar montada una emisora de largo alcance y/o permiten conectar las emisoras que portamos nosotros, para obtener más alcance y claridad de señal.

Intercom

Permite a las personas que van en el interior del vehículo, hablar entre ellas, y en determinados vehículos se dispone de un intercom solo para la tripulación y otro solo para los pasajeros. En algunos vehículos, el intercom se puede conectar al rack del vehículo, permitiendo que todos los ocupantes puedan escuchar y comunicarse por este.

Teléfono de infantería

Esta herramienta no está disponible en todos los vehículos, pero en los que sí lo está, permite a alguien de fuera, "llamar" al interior/exterior del vehículo, permitiendo que pese al espesor del blindaje y el ruido del motor, haya una comunicación clara entre la tripulación en el interior y el infante desde el exterior.

Control de crucero

Permite configurar una velocidad para que la mantenga el vehículo, sin necesidad de estar pulsando el acelerador.

Existe, pero desaconsejamos su uso, ya que lleva a fijar una velocidad y quitar las manos del teclado, lo cual suele derivar en:

- Volcar en curvas por exceso de velocidad.
- Perdernos o saltarnos cruces.
- Embestir a otros vehículos por lo general aliados.
- y así un largo etc.

Limitador de velocidad

En Arma3, todos los vehículos cuentan con un limitador de velocidad, que se activa/desactiva con la tecla "**SUPR**" y una vez activo, manteniendo pulsado "**CTRL**" y girando la ruleta del ratón, podemos subir y bajar el límite de velocidad.

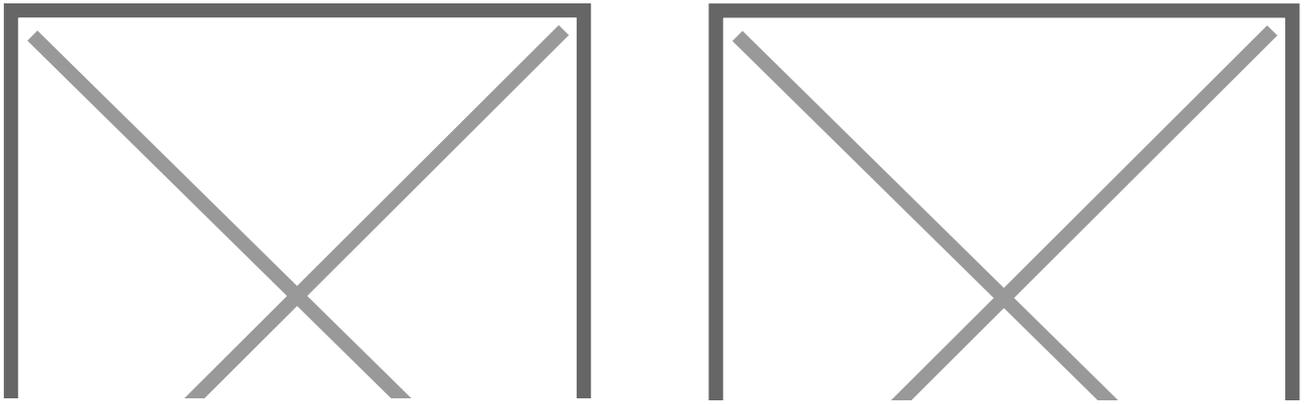
De esta forma solo con mantener pulsada la "**W**" podremos ir a una velocidad constante fijada.

Luces

La mayoría de vehículos cuentan solo con luces de "cruce" o "cortas" pero algunos, cuentan con luces "de carretera" o "largas", para ello pulsaremos la tecla "**L**"

BO Light

Esta opción nos sale desde el asiento del conductor en la rueda del ratón, y nos permite encender/apagar las B.O. Light.



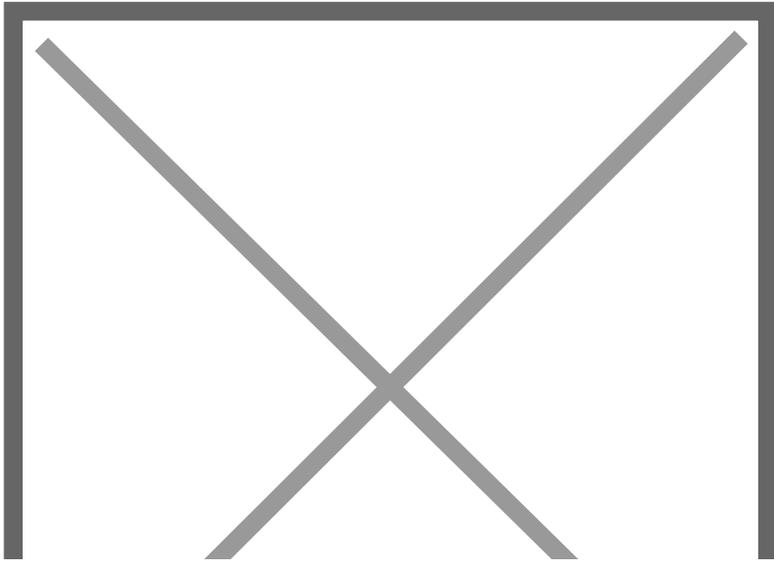
Black Out Lights, luces de baja intensidad para la señalización o balizamiento de vehículos (no para ver) diseñadas para ofrecer cierta ocultación, sobre todo desde el aire, pero que permiten ser visibles para otros vehículos cercanos que estén a la misma altura.

STOP Light

Esta opción es accesible desde el asiento del conductor usando la rueda del ratón, y nos permite activar/desactivar las luces de freno del vehículo. De tal forma que si se desactivan, al frenar no se encenderán las luces de freno, delatando nuestra posición durante una infiltración nocturna.

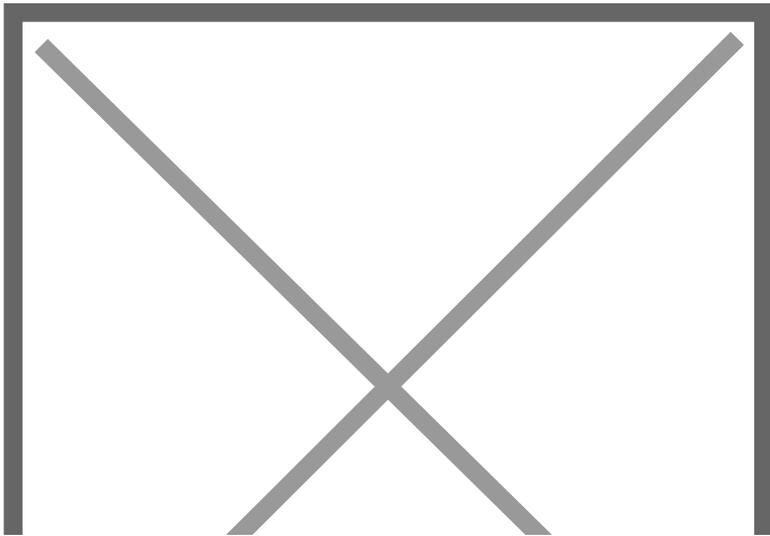
Cortinas de humo

Algunos vehículos cuentan con este sistema, que permite al conductor, pulsando la tecla "C" generar un humo denso por el tubo de escape, que permite cubrir ciertos movimientos.



Pantallas de humo

Algunos vehículos cuentan con sistemas fumígenos, los cuales normalmente se operan desde el asiento del comandante mediante la tecla "C" y permiten lanzar una o 2 salvas de granadas de humo, creando un abanico de humo que cubre los 180º grados al frente del vehículo.



SECTORES EN EL VEHÍCULO

Existen muchos vehículos con disposiciones de asientos diferentes. Una vez más, aplicamos el sentido común y cuando nos subamos al vehículo controlaremos nuestro sector siempre y cuando este nos lo permita. De esta manera mientras avanzamos, los ocupantes vigilan y es más sencillo detectar algo sospechoso o lo que pueda haber en torno a la carretera.

Los siguientes ejemplos muestran los sectores de cada ocupante. A la izquierda un vehículo de patrulla tipo Humvee y a la derecha un MRAP. En el caso del Humvee el conductor y el acompañante vigilan el sector frontal mientras que los ocupantes traseros vigilan los laterales. En el caso del MRAP los ocupantes traseros se encuentran enfrentados unos a otros, así que los sectores son más reducidos y menos efectivos. En el caso del artillero, ya tendrá un sector asignado según la posición del vehículo en la columna, por lo que es independiente a los sectores tratados en este punto.

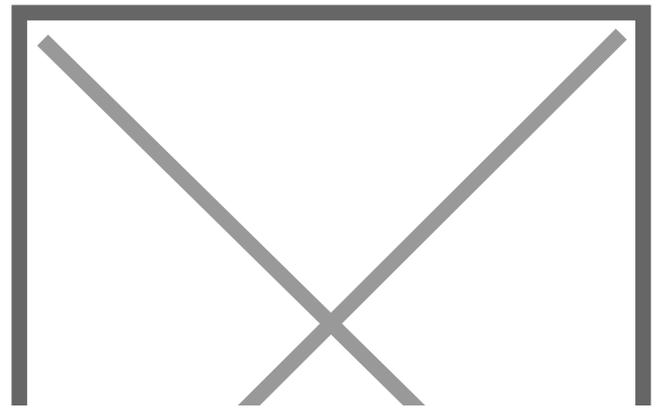
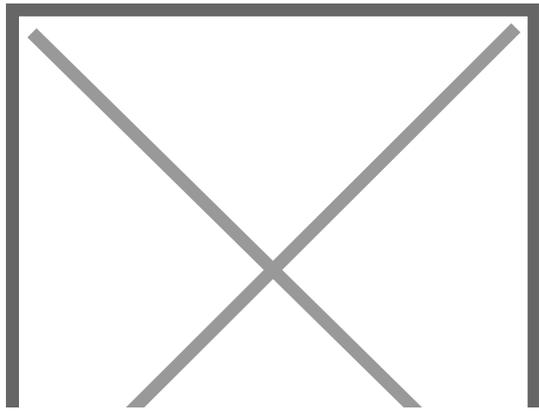
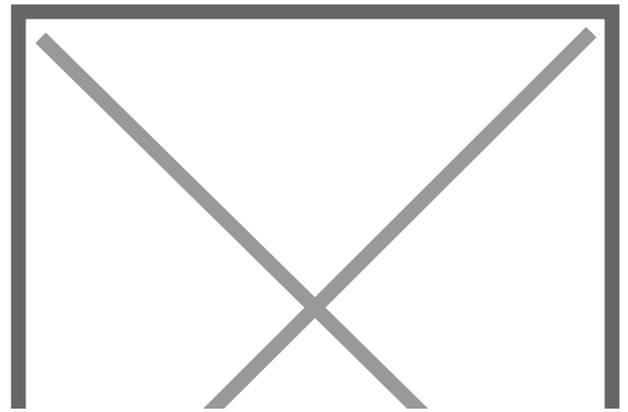
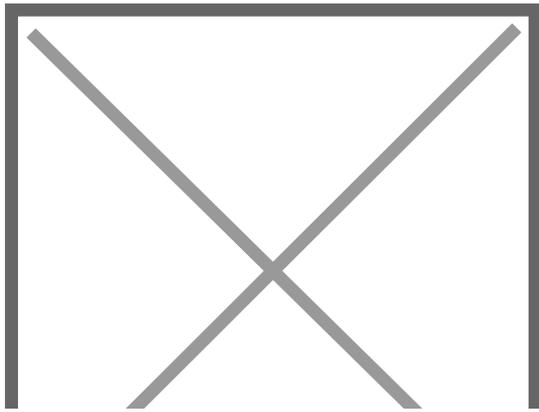
Imagen

Tipos de vehículos

La clasificación de los vehículos según su tipo nos ayudará a la hora de confeccionar correctamente nuestra propia columna o convoy. La clasificación lo único que requiere es sentido común. Dadas sus características, los vehículos generalmente se clasifican en dos tipos: capacitadores o de combate.

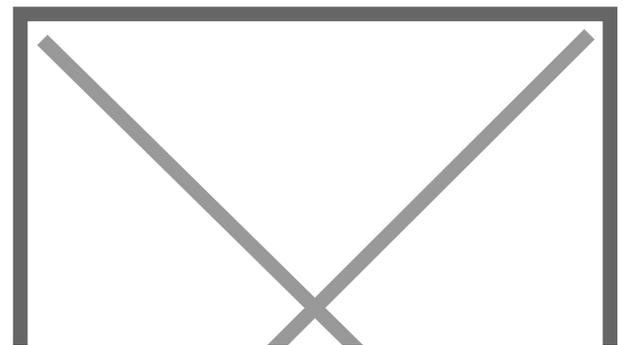
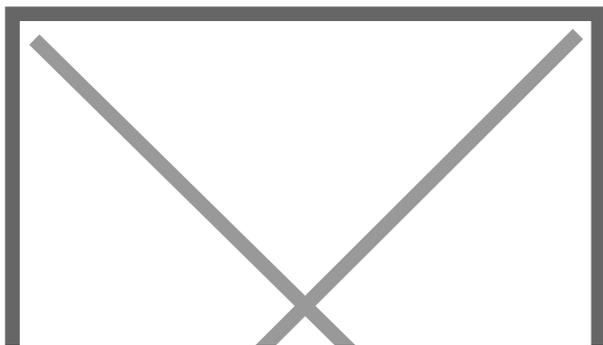
CAPACITADORES

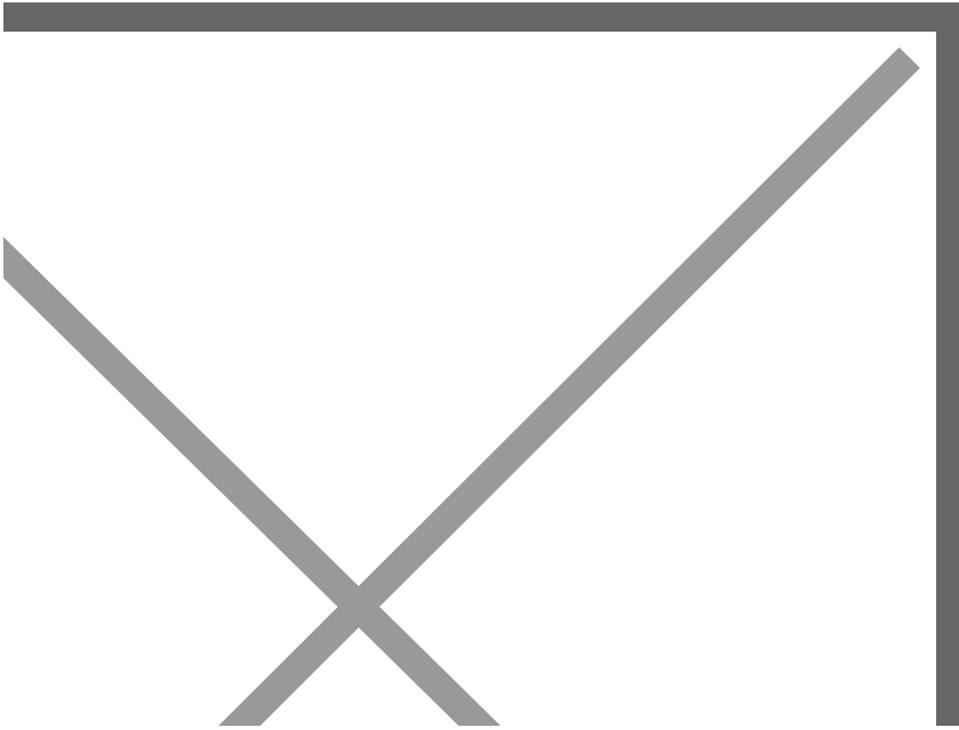
Para diferenciar la clase de vehículos, sin entrar en detalles, debemos analizar si cuentan con una capacidad especial para el convoy. Por ejemplo: los vehículos de transmisiones o de reparaciones son vehículos capacitadores. No ocurre siempre pero suele pasar que los vehículos capacitadores son a su vez los más débiles o los peor armados. Un vehículo de combate puede ser un capacitador. Un ejemplo claro es en una columna de 5 vehículos, el líder de la columna es un capacitador porque es el que organiza la misma.



VEHÍCULOS DE COMBATE

Los vehículos de combate son aquellos que cuentan con los medios necesarios para defenderse o atacar. Cuentan con armamento o con trampillas y/o escotillas que brindan la posibilidad a los ocupantes de asomarse y abrir fuego. En el convoy son los destinados a proteger a los capacitadores.





COLOCACIÓN DE LOS VEHÍCULOS

Los vehículos deben ser colocados después de discriminar su tipo. Lo más importante es, de nuevo, el sentido común. En una columna en carretera no podemos colocar un vehículo capacitador en cabeza ya que en caso de un encuentro con el enemigo, los vehículos en cabeza son los más expuestos. Optaremos por colocar a los capacitadores desde el centro hacia la retaguardia del convoy.

-Por ejemplo: en una columna de 5 vehículos y siendo uno de ellos capacitador, se colocaría en el cuarto puesto. La cabeza la formaría el grueso de la fuerza (mayor capacidad ofensiva) y el capacitador en cuarto lugar con un vehículo detrás cubriendo las 6 del convoy. Si la amenaza estuviese en el avance del convoy, tendría que eliminar a 3 vehículos antes de llegar a dañar el capacitador.

Teniendo presente estas pautas, un ejemplo de columna con varios capacitadores sería este (figura real de la operación Esbekistan Battleground):

Imagen

- **A1, A2, y A3:** Son vehículos de combate, disponen de tripulación y tropas a bordo.
- **HQ y EOR:** Son vehículos de combate pero dan la capacidad al convoy de organización, enlace de radio y localización de explosivos. En este caso ubicamos el vehículo EOR en cabeza ya que su cometido es detectar explosivos en la carretera. Es el único caso en que se coloca un capacitador en cabeza.
- **CAMIÓN DE MUNICIONES:** Es el capacitador por el cual se desplaza esta columna. Llevar la carga de munición es el principal objetivo de esta misión.

SECTORES EN EL CONVOY

La columna será la formación más habitual en carretera, no existe otra. En base a que la formación es la columna y esta es la más básica de las formaciones nos podríamos ir al manual básico de infantería y usar los mismos sectores. Son exactamente iguales que en una escuadra de infantería.

Esquema de columna con sectores de artilleros

Imagen

Es bien simple, los sectores se dividen en pares e impares según el puesto en convoy, excepto el 1 y el 6 que controlan las 12´ y las 6´ respectivamente.

Tácticas y maniobras

A continuación veremos las maniobras y tácticas más utilizadas al utilizar vehículos, solos o junto a la infantería:

Formaciones de vehículos

Son prácticamente las mismas que realizamos como infantería aunque aumentando notablemente la distancia de seguridad entre vehículos, ya que al llevar mayor velocidad y tener mayor volumen, les cuesta más maniobrar, y son blancos fáciles para armas pesadas como morteros, artillería, lanzadores....

Formaciones de infantería junto a vehículos

Posición desenfilada

Se trata de colocar al vehículo en una posición en la cual, el vehículo queda total o parcialmente cubierto, pero permite al artillero disparar con cierta o total libertad.

Base patrulla

La base patrulla es una formación para una parada de larga duración o también puede ser empleada para dar seguridad a un punto con los vehículos. Es la más exigente en cuanto a planificación, espacio... y requiere la posibilidad de poder abandonar la carretera, por lo que no cualquier terreno nos servirá.

Imagen

Los vehículos dentro del círculo corresponden a los capacitadores, la circunferencia representa un área de seguridad en torno a por ejemplo: un vehículo dañado con un IED, un vehículo que requiere reparaciones o simplemente capacitadores. El resto de vehículos de combate ocupan posiciones en torno a ellos ocupando incluso zonas geográficamente más favorables como cotas o lomas en las que mejoren su distancia y ángulo de tiro. En la figura no se muestran números ya que no existe un orden y es muy complicado crear un procedimiento. Será el líder de la columna el encargado de situar los vehículos de esta manera en una parada larga.

Espiga

La formación en espiga es la más inmediata y la que menos planificación llevará de las dos. En este caso cuando circulemos por una carretera y se ordene, cada vehículo girará en el sentido izquierda o derecha (par o impar) 45 grados cruzando ligeramente el vehículo, de manera que nos sea fácil salir de nuevo a la vez que se otorga una buena cobertura para nuestras tropas.

Imagen

Cada vehículo ha virado a su correspondiente sitio par o impar, de esta manera los vehículos actúan como cobertura sobre ellos mismos y en caso de desembarcar, la infantería puede usarlos como parapeto.

Cambio de sentido

Protección de cruces

RADIOS

Las radios en el convoy serán empleadas principalmente para la coordinación de los movimientos. Los conductores deberán estar en la malla del convoy preferiblemente establecida con el altavoz para que de esta manera estén informados los ocupantes del vehículo.

Los mensajes por esta malla deben ser breves y concisos como por ejemplo "**ALTO**", "**REANUDAMOS LA MARCHA**". Mantener este canal ocupado puede suponer el retraso en la transmisión de una orden de alto que puede tener unas consecuencias fatales.

Los indicativos serán en base al orden en el convoy. Por ejemplo: "**AQUÍ Victor 1 PARA CONVOY**", actualizando los indicativos constantemente aunque cambie el orden en el convoy. Por ejemplo: mi vehículo tenía el primer puesto pero después de un ataque lo coloca el jefe en tercer lugar. El vehículo 1 es ahora el vehículo 3.

ORDEN DE MARCHA

Es importante a la hora de circular en el convoy tener claras estas dos reglas:

- **Mantener distancia de seguridad**

La distancia de seguridad es la que nos permita detener el vehículo por completo y debe ser suficiente para que si el vehículo que llevamos delante vuela por los aires no nos afecte el radio de la explosión.

- **No perder de vista los vehículos delante y detrás nuestra.**

Debemos periódicamente llevar el control de los vehículos que llevamos delante y detrás, llegando a informar si vemos que se quedan rezagados o van muy rápido y no podéis mantener el ritmo. Por ejemplo: vamos quintos en el convoy y el vehículo número 6 que cierra el convoy se queda rezagado. Si no informamos de que se queda atrás y él no informa de que bajemos la velocidad, lo perderemos de vista y la seguridad en la columna se verá comprometida, obligando al resto del convoy a hacer un alto para esperar a este vehículo.

Vocabulario

Como su nombre indica en este apartado se explica el vocabulario que se ve a lo largo del temario y puede generar alguna duda

Mecanizada

Motorizada

IFV

TOA

Material para Instructores de GIA

Documentos privados de GIA

Guía burros para la instrucción



SQUAD ALPHA
EST. 2012

Preparación

- Debe haber un vehículo pequeño (humvee) y uno grande (camión de transporte) para practicar embarques y desembarques
- Los instructores y los líderes deben llevar radio larga
- Debe haber una zona con humvees artillados para demostrar cómo cubrir sectores dentro del convoy con las torretas. También utilizar uno de estos humvees para enseñar a cubrir sectores como tripulantes dentro del vehículo.
- Debe haber una zona con muchos humvees con rack para que cada alumno pueda usar el suyo y seguir la explicación. Se recomienda que sean humvees abiertos para que se escuche lo mejor posible.
- Debe haber una ruta preparada con:
 - Salida: para poner en práctica la colocación de los vehículos en el convoy
 - Varios WP: para poner en práctica que los vehículos 1 y último canten su avance
 - Al menos tres zonas de alto en espiga: La primera para aprender, la segunda y la tercera para hacer una retirada por el pasillo.
 - Al menos tres zonas de base patrulla, que las planee una persona distinta cada vez.
 - Una zona por ciudad donde se quedarán sólo los conductores y a la infantería que baje se le dará una numeración improvisada para hacer un avance en doble columna por delante del convoy.
 - Un destino

- A ser posible, el destino debería disponer de alguna calle estrecha para demostrar cómo dar indicaciones desde fuera.

Introducción

En este curso se trata todo lo relativo a la infantería motorizada y mecanizada.

Diferencia entre motorizada y mecanizada:

- **Motorizada:** vehículos ligeros, sólo para transporte
- **Mecanizada:** vehículos blindados con más capacidad de combate

A los vehículos se les llama Víctor 1, 2, 3... Este indicativo representa la posición de un vehículo en el convoy. Si cambia de posición, debe cambiar el indicativo.

Cuando embarcamos debemos dar un reporte de embarque, excepto si es un vehículo pequeño y uno de los que va sentado detrás se ofrezca a acelerar el proceso.

El Víctor 1 tira del convoy, debe estar espabilado, saber navegar e informar de su paso por los waypoints.

El último Víctor cierra el convoy, debe estar atento e informar de su paso por los waypoints.

Ejercicio práctico

Práctica rápida de embarque y desembarque en un vehículo grande y uno pequeño.

- En el grande se verán obligados sí o sí a ir reportando **por radio** 1 dentro, 2 dentro, etc.
- En el pequeño verán que no es tan necesario. Con suerte se dan cuenta ellos mismos. Si no, se explica que alguien que vaya sentado atrás en el humvee puede por iniciativa propia decir “yo aviso cuando estemos todos embarcados”.
- Practicar también a desembarcar y hacer un perímetro. Se les enseña que es importante guardar unos metros de distancia con el vehículo y que esa es la zona de vida.

Tipos de Vehículos

Hay que dejar clara la diferencia entre vehículos **capacitadores** y **vehículos de combate**.

- Los vehículos capacitadores son los que **deben ser protegidos**. Son ejemplos de vehículos capacitadores:
 - Camiones de carga o transporte
 - Vehículos de HQ
 - Vehículos especiales de EOR (Explosive Ordnance Reconnaissance)
- Los vehículos de combate son los que deben proteger a los capacitadores. Son ejemplos de vehículos de combate:
 - Humvees armados
 - IFVs
 - MRAPs
 - Pickups artilladas

Radios

Es requisito enseñarlo antes de montar el convoy.

Si todos los vehículos del convoy tienen radio, puede establecerse una malla de convoy.

Si se establece una malla de convoy, **todas las comunicaciones relativas al convoy deben hacerse por esa malla utilizando los indicativos Víctor** para referirse a los vehículos.

Los indicativos Víctor dependen de la posición del vehículo en el convoy. **Si mi vehículo cambia de posición, mi indicativo cambia también.**

Hacer hincapié en no utilizar otros indicativos en esa malla.

“Víctor 1 listo y embarcado!”

“Aquí Víctor 3, reduzcan la velocidad. Nos quedamos atrás.”

“ALTO! Posible IED en la carretera!”

Algunas voces tipo que debemos conocer:

Bingo - Bajo de combustible

Winchester - Sin munición

Ejercicio práctico

En este punto, mostrar los racks, enseñar cómo conectarse a ellos y pedir un radio check. Enseñar también que una vez bajamos del vehículo perdemos esa malla y debemos volver a conectarnos cada vez que embarquemos de nuevo.

Ejercicio práctico

Aprovechar que están todos embarcados para explicar las teclas:

- Subir/bajar asiento
- Activar/desactivar y regular el control de cruce

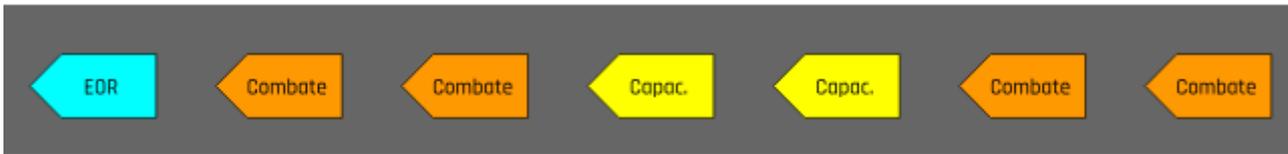
Colocación de Vehículos en el Convoy

Explicar que cada convoy es un mundo y estas pautas son sólo eso, pautas, pero se debe ser **lo más genérico posible** para que no tomen esto como si fueran los 10 mandamientos.

Normalmente se ordenan los vehículos de forma que se proteja a los vehículos capacitadores o de transporte. Si hay un camión de tropas y un humvee de mando, estos vehículos irán en el centro mientras que los vehículos fuertes los rodearán.

Si hay vehículos de EODs o Vehículos con RHINO se recomienda usarlos en la punta del convoy. Por lo general:

1. EODs/RHINO
2. Vehículos fuerte
3. Vehículos débiles / capacitadores
4. Vehículos fuertes



Ejercicio práctico

Se puede hacer un mini ejercicio en el que se coloquen varios marcadores de vehículos en el mapa y los alumnos los ordenen en un convoy usando alt+click para mover los iconos.

Ejercicio práctico

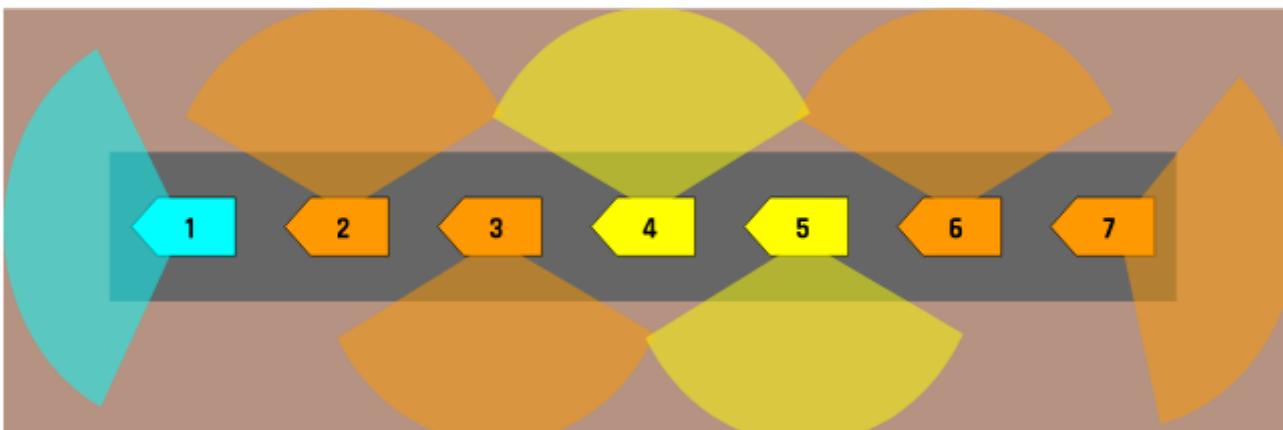
Asignar vehículos y poner a alguien al mando que nos diga cómo ordenar el convoy en la Salida.

Sectores en el Convoy (Artillero)

Explicar que es igual que con la infantería:

- El 1 hacia el frente
- Impares izquierda
- Pares derecha
- El último hacia atrás

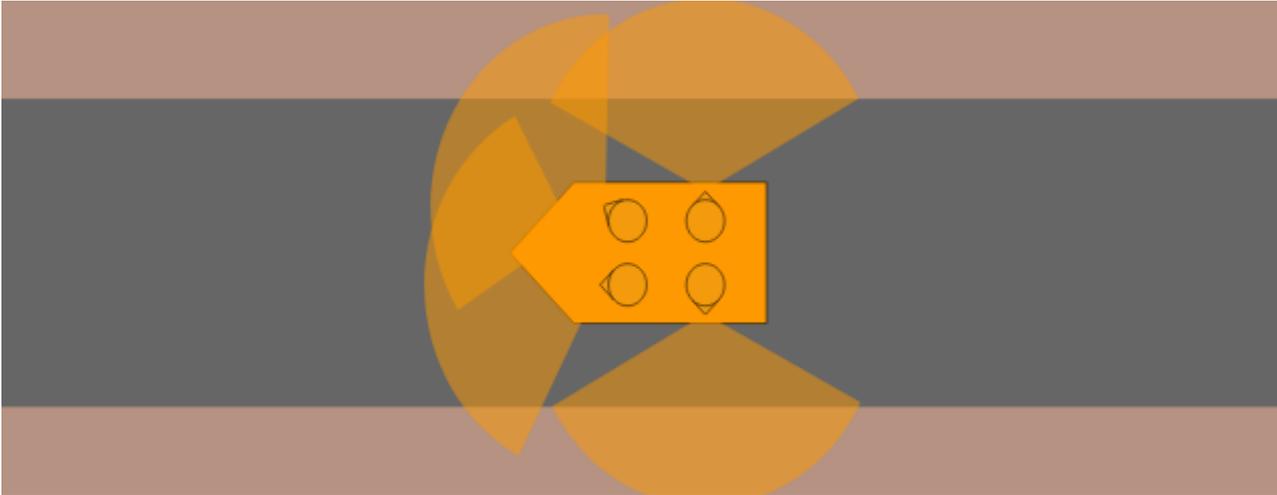
Explicar que más allá de esto, lo más importante es ser capaz de improvisar. Si veo que el de delante lo está haciendo mal, debo actuar en vez de quedarme callado: me adapto hasta que pueda darle un toque para que cubra su sector correctamente.



¿Qué pasa si uno de los vehículos no está artillado? ¿Qué sector cubre el siguiente vehículo?
SE COMUNICA E IMPROVISA

Sectores en el Vehículo (Tripulación)

Explicar los sectores que debe vigilar cada tripulante por la ventanilla.



Formaciones

Cuando el convoy hace un alto, puede ser necesario adoptar una formación para garantizar la seguridad.

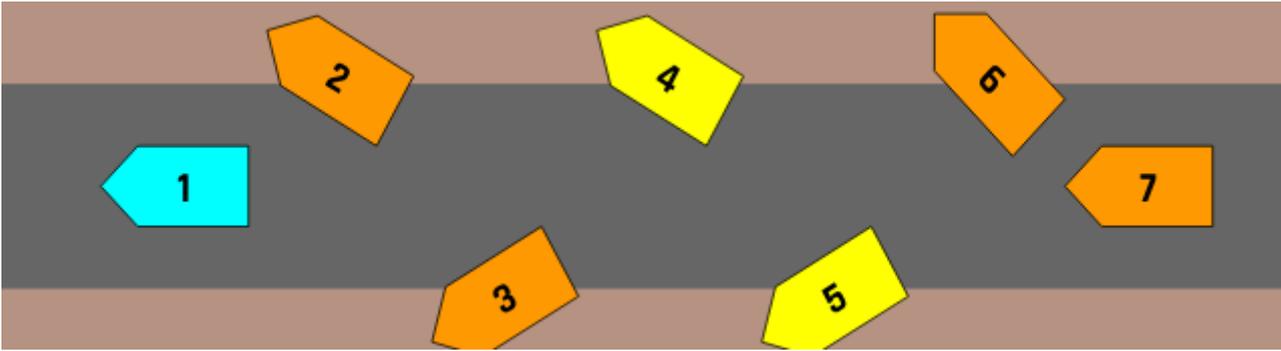
Es importante recalcar, que cuando el convoy se detiene se vuelve vulnerable, así que hay que evitar detenerse en campo abierto durante mucho tiempo.

Estas son las dos formaciones que manejamos en Squad ALPHA:

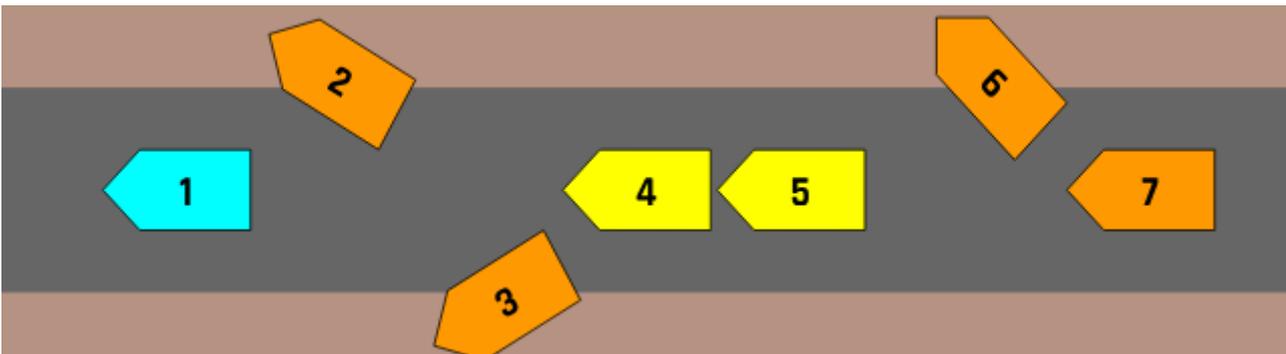
Espiga

- Se puede hacer muy fácilmente, basta con echarse a un lado
- Está pensada para desembarcar y usar los vehículos de cobertura
- V1 mantiene el frente
- Los pares se abren a la derecha

- Los impares se abren a la izquierda



- Los vehículos capacitadores pueden mantenerse protegidos si así se ordena

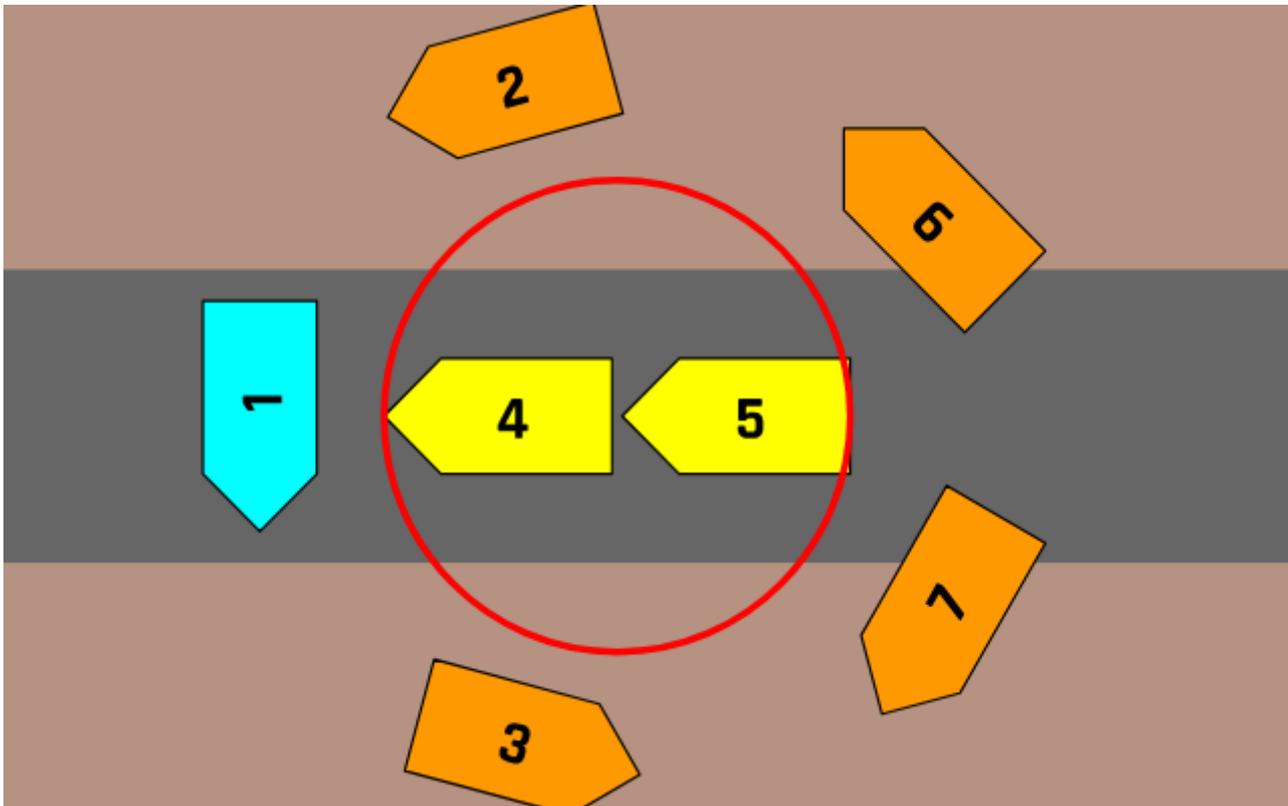


Mencionar qué pasa si sólo hay un capacitador, el V5 qué hace? ¿Izquierda o derecha?
SE COMUNICA E IMPROVISA

Base patrulla

- Es más difícil de hacer, porque requiere ser planeada
- Está pensada para una parada larga o para dar seguridad alrededor de un punto

Este es sólo un ejemplo, pero debéis insistir en que esta formación debe ser planeada antes de ser utilizada.



Ejercicio práctico

Poner el convoy en marcha y hacer la ruta con las paradas indicadas.
Una vez tengan clara la parada en espiga y la hayan hecho un par de veces, hacer una ruptura de contacto recogiendo vehículos por el centro de la espiga.

Orden de marcha

Esta parte se debe contar un poco antes de hacer la práctica de convoy pero se puede comentar por encima y profundizar a posteriori para que tengan la experiencia de haberlo vivido y cale más.

Cuando estamos embarcando es cuando más vulnerables somos.

Debemos transmitirle a los alumnos la importancia de ser rápidos.

- HQ debe dar una orden de embarque clara
 - “TODOS, EMBARCAMOS”
- Los líderes deben pasar la orden a sus miembros inmediatamente
 - “TODOS, EMBARCAMOS”

- Los miembros deben dejar todo lo que estén haciendo y embarcar inmediatamente
 - “1 Dentro, 2 Dentro, ...”
 - “Todos dentro” (Si es un vehículo pequeño y se ve a la gente con un vistazo)
- Cualquier problema debe ser resuelto de la forma más rápida posible:
 - ¿Hay un herido siendo operado? El médico lo mete en el vehículo y se continúa.
 - ¿Alguien no cabe en su vehículo? Se busca un hueco en el que se vea más vacío, ya se resolverá más adelante.
 - Bajo ningún concepto debemos retrasar el movimiento del convoy por problemas que podamos resolver por nuestra cuenta. Si por tener a un herido le preguntamos al líder qué hacemos, el líder le pregunta a hq, hq le responde al líder, y el líder nos responde a nosotros, vamos a tardar muchísimo en embarcar.

El convoy no puede salir hasta que todos los vehículos estén listos. Cada momento de duda que tengamos suma a retrasarnos a todos, poniéndonos en peligro.

Una vez en movimiento:

- Distancia de seguridad: mencionar el rubberbanding en Arma y el peligro que implica si el conductor tiene una mala conexión.
- Velocidad máxima del convoy.
- No perder de vista a los vehículos de delante y detrás.

Dar indicaciones a un vehículo desde fuera

En ocasiones debemos indicarle a un vehículo que se mueva para aparcar bien o para entrar por un hueco estrecho. Esta es una de las situaciones en las que más confusión se genera y todos lo hemos visto.

La forma de comunicarse es diciéndole al conductor exactamente qué teclas tiene que pulsar en su teclado:

- ¡DERECHA ALANTE!
- ¡ALANTE!
- ¡PARA!
- ¡IZQUIERDA ATRÁS!
- ¡ALTO!
- ¡ATRÁS!

- ¡ATRÁS!
- ¡ALTO!

Algunas comunicaciones que debemos evitar:

- ¡DALE! (En qué dirección?)
- ¡SIGUE!
- ¡DERECHA! (Derecha adelante o derecha atrás?)
- ¡IZQUIERDA!
- ¡DERECHO! (Muy parecido a “derecha”)

De esta forma, transmitimos exactamente las teclas que debe pulsar el conductor y no cabe ninguna duda de lo que debe hacer, estemos dándole las indicaciones desde delante o desde detrás.