CIMM - Material reglamentario del curso



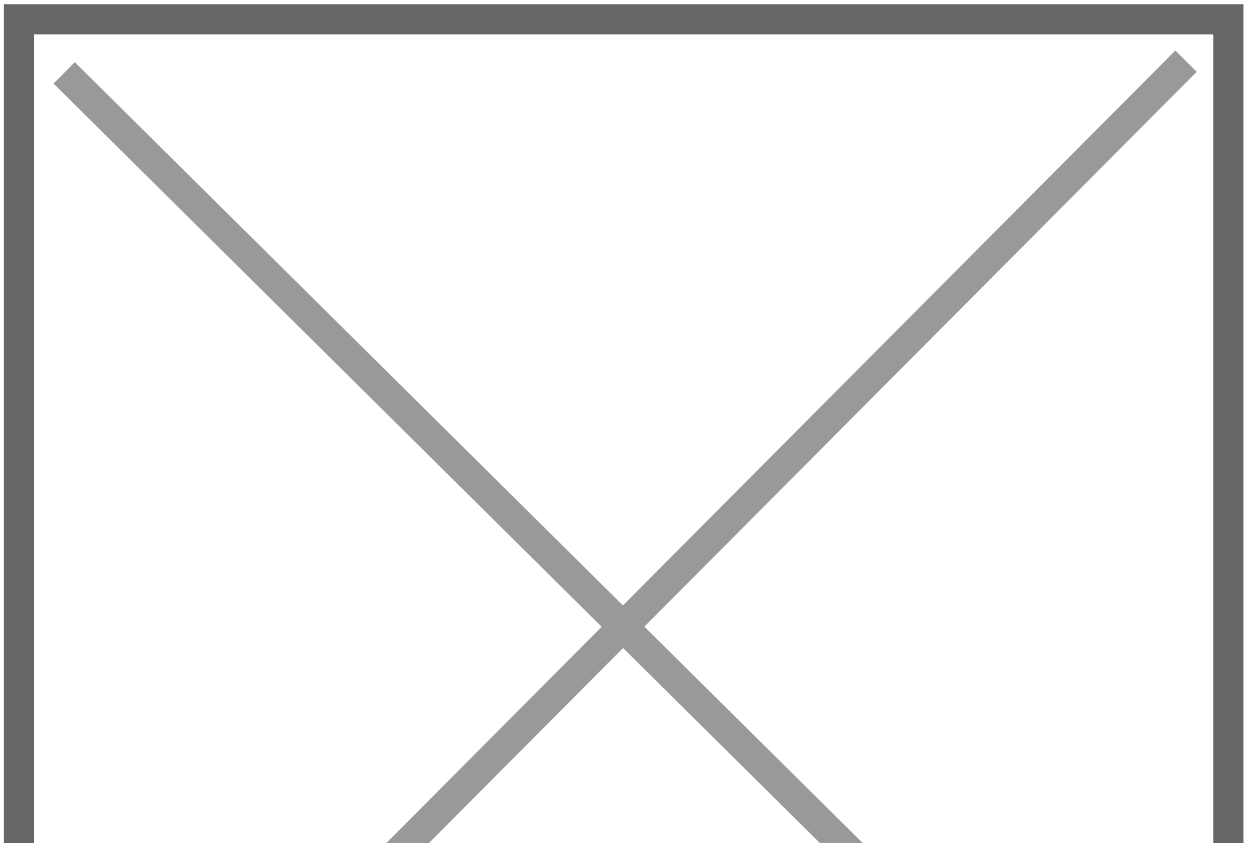
Añadir elementos del convoy

Introducción

Este curso explica cómo opera la infantería en conjunto con vehículos: desde vehículos ligeros (infantería motorizada) hasta vehículos blindados pesados (infantería mecanizada), por ejemplo los IFV (Vehículos de Combate de Infantería).

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 está pendiente de revisión.



Aconsejamos revisar los siguientes manuales:

> Radios

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

Conductor

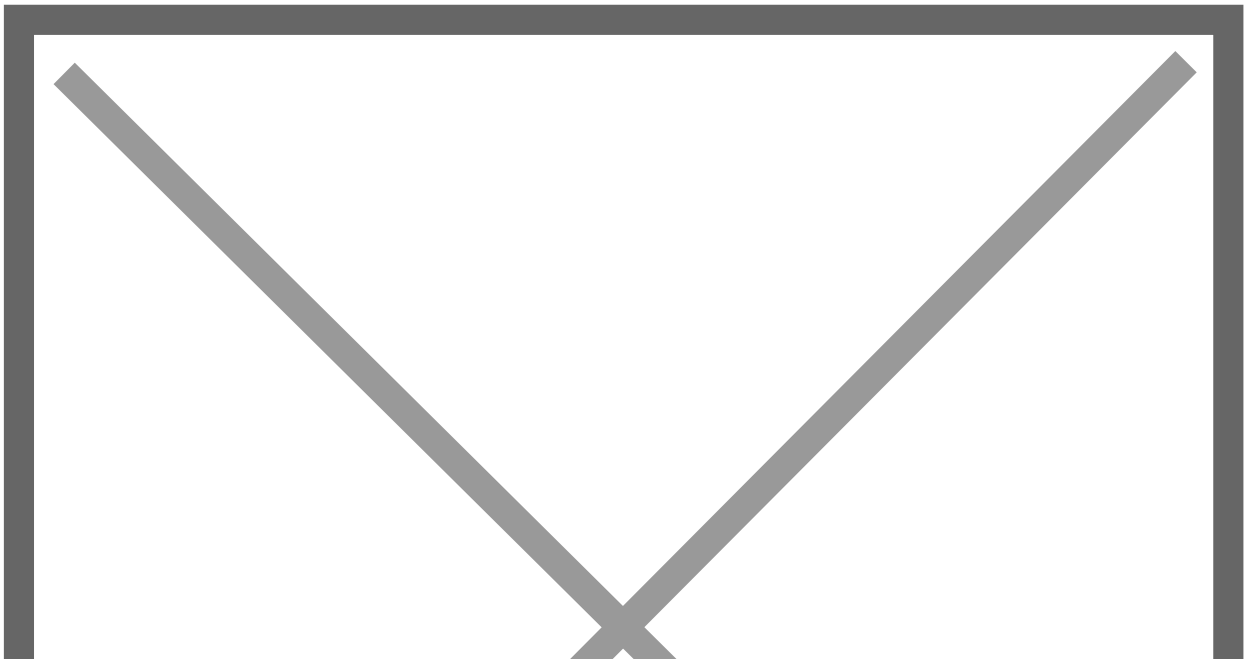
Es la persona que conduce el vehículo, y normalmente será el encargado de conectarse al rack para las comunicaciones relativas al convoy.

Artillero y/o comandante

Dependiendo del vehículo que estemos operando, dispondrá solo de un puesto de artillero, o incluso otro de comandante.

Infantería

Los infantes viajan como pasajeros hasta recibir la orden de desembarcar.



Capacidades operativas y TIPs 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** / **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.

El control de crucero está disponible, pero **no se recomienda** su uso: fijar la velocidad y soltar el control puede aumentar el riesgo de vuelco en curvas, omitir intersecciones o colisionar con vehículos aliados. Evita el control de crucero en zonas de tránsito o terreno desconocido.

Limitador de velocidad

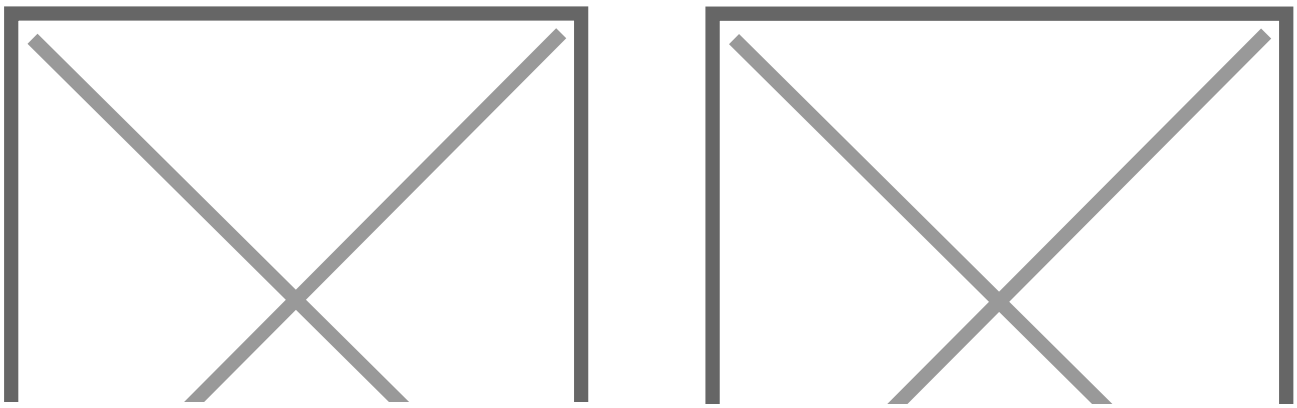
En Arma3, todos los vehículos cuentan con un limitador de velocidad, que se activa/desactiva con la tecla “**SUPR**” y una vez activo, manteniendo pulsado “**CTRL**” y girando la ruleta del ratón, podemos subir y bajar el límite de velocidad.
De esta forma solo con mantener pulsada la “**W**” podremos 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.



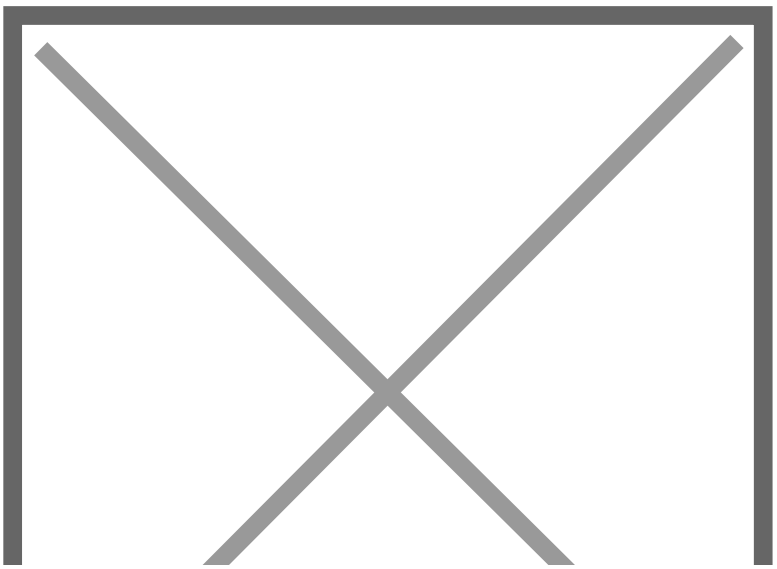
Black Out Lights, luces de baja intensidad para la señalización o balizamiento de vehículos (no para ver) diseñadas para ofrecer cierta ocultación, sobre todo desde el aire, pero que permiten ser visibles para otros vehículos cercanos que estén a la misma altura.

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.

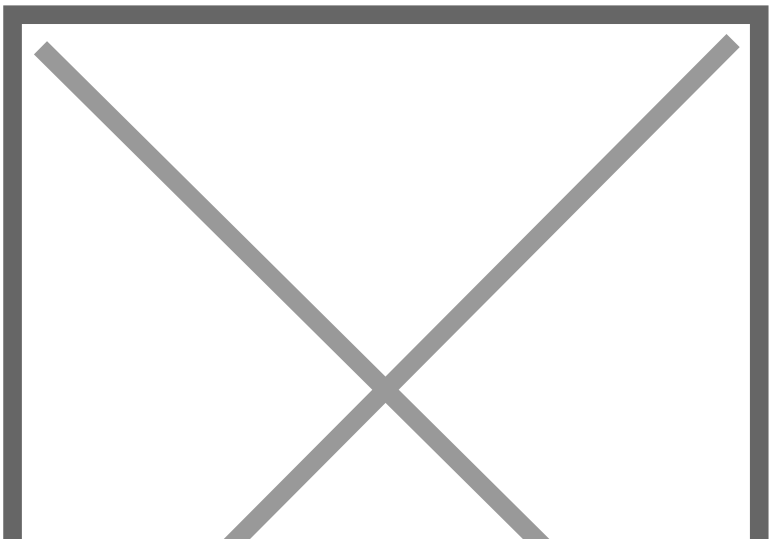
Cortinas de humo

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.

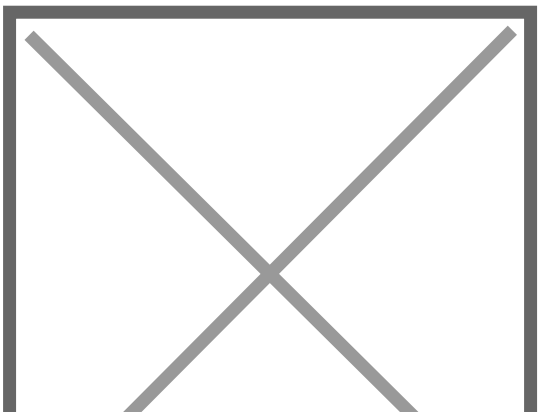
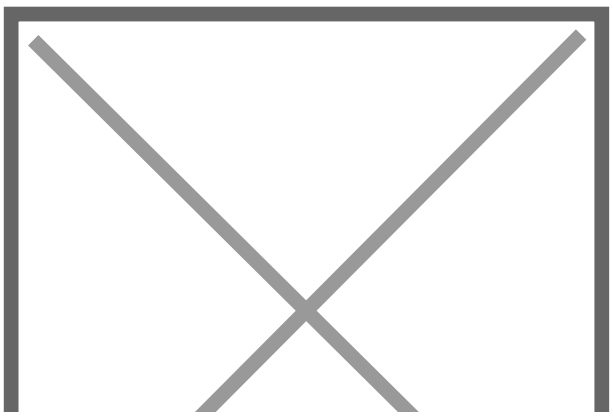
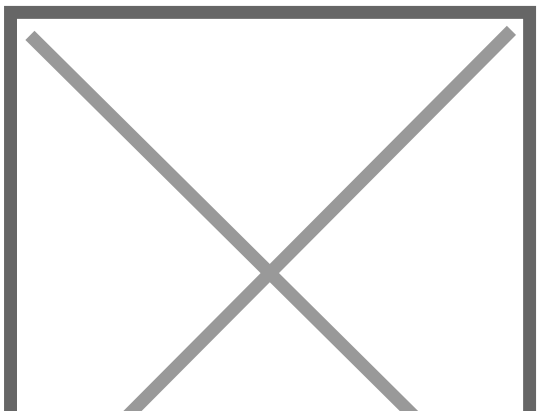
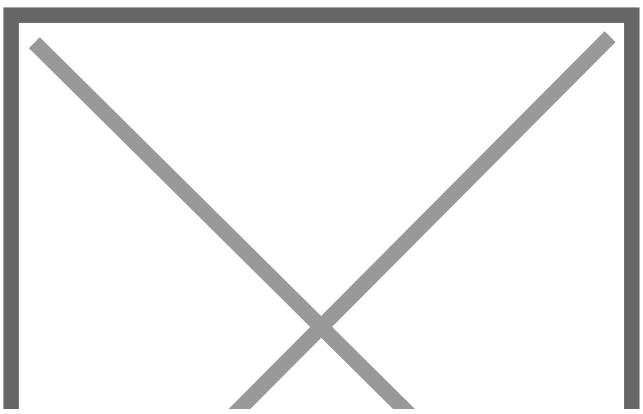
Imagen

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.

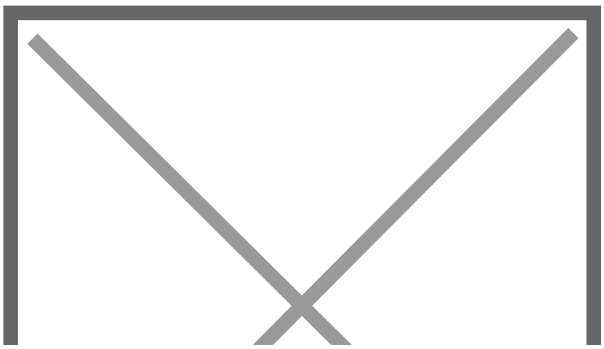
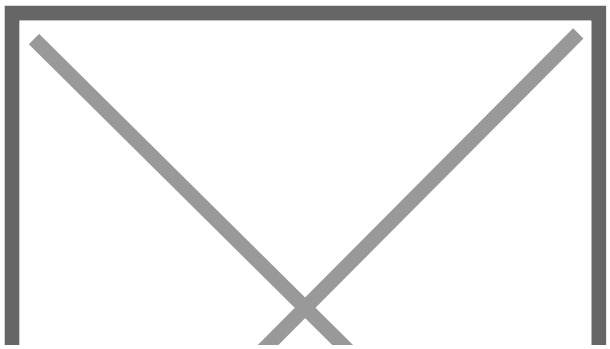
CAPACITADORES

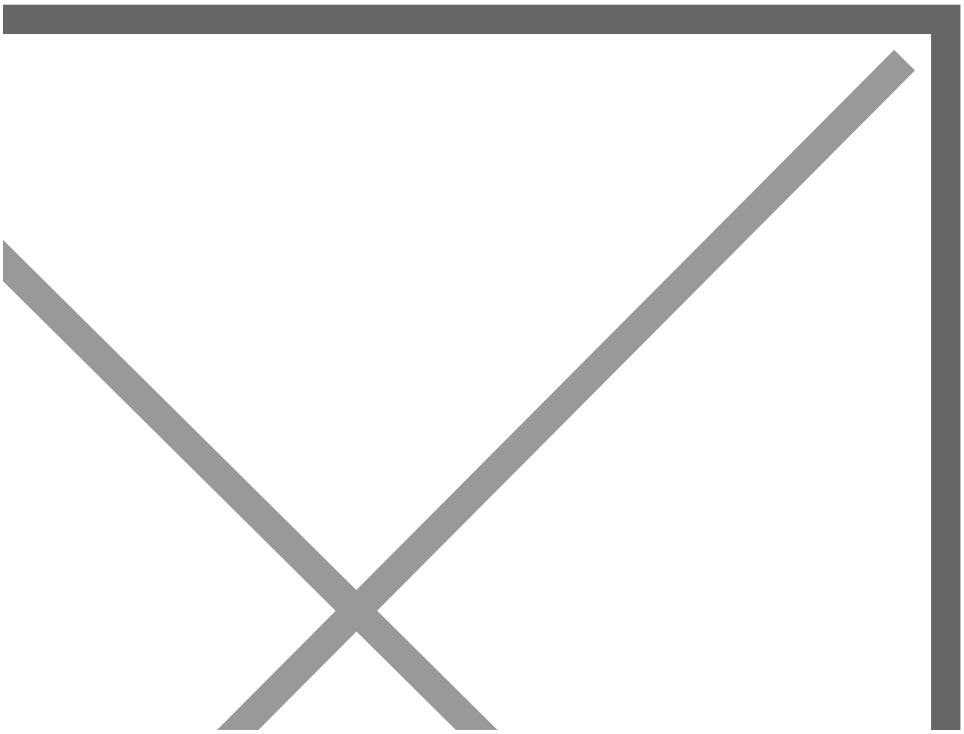
Para diferenciar la clase de vehículos, sin entrar en detalles, debemos analizar si cuentan con una capacidad especial para el convoy. Por ejemplo: los vehículos de transmisiones o de reparaciones son vehículos capacitadores. No ocurre siempre pero suele pasar que los vehículos capacitadores son a su 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....

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.

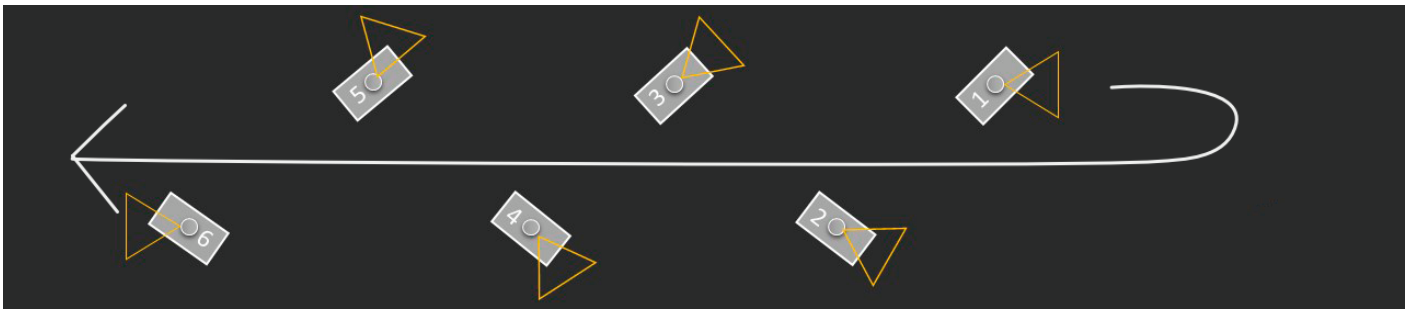
Espiga

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



Desde una formación en espiga, los vehículos deben dejar un espacio adicional en el centro de la vía para facilitar las maniobras.

El vehículo en **primera posición** iniciará el cambio de sentido **girando hacia el interior de la formación** (en este ejemplo, hacia la derecha).

El **segundo vehículo** realizará la maniobra en sentido contrario (hacia la izquierda) para seguir la estela del primero, y así sucesivamente, alternando los giros hasta completar el cambio de sentido de todo el convoy.

Protección de cruces

Al aproximarse a un cruce o intersección, el **vehículo en cabeza** es el responsable de **asegurar y cubrir el cruce** antes de que el resto del convoy lo atraviese.

El primer **vehículo se detendrá** en una posición que le permita **dominar visualmente todas las direcciones del cruce**, orientando su armamento principal hacia el sector más probable de amenaza.

La tripulación mantendrá **vigilancia activa en sus sectores**, reportando cualquier contacto o movimiento sospechoso por radio.

Los **vehículos restantes continuarán la marcha** atravesando el cruce de forma ordenada, sin detenerse sobre la intersección, manteniendo las distancias tácticas establecidas.

El **vehículo o vehículos encargados de cubrir** el cruce permanecerán en posición **hasta que el último vehículo del convoy** haya cruzado y confirmado su paso.

Una vez recibido el reporte del vehículo de cola, las unidades que cubrían el cruce **reanudarán la marcha** y **retomarán su posición dentro de la formación**.

Cruces en “T”

En los cruces en “T”, **solo el primer vehículo** permanecerá cubriendo la intersección.

Su posición debe permitirle **vigilar el ramal lateral** y el sentido de avance del convoy.

Una vez el último vehículo haya cruzado, el líder se reincorporará al frente del convoy.

Cruces dobles o en “+”

En intersecciones dobles, donde existen **ramales a ambos lados de la vía principal**, será necesario que **dos vehículos permanezcan cubriendo el cruce**:

• El primer **vehículo** cubrirá el lado **izquierdo** del cruce.

• El **segundo vehículo** ocupará una posición adelantada al lado **derecho**, cubriendo ese sector.

Formaciones de infantería junto a vehículos

Desembarco y movimiento conjunto

Una vez desembarcada, la **infantería mecanizada** debe coordinar su movimiento con el vehículo que la transporta, manteniendo **una distancia de seguridad** que permita apoyo mutuo sin entorpecerse.

Distancia de seguridad

- La **distancia recomendada** entre la **infantería y el vehículo** es de **15 a 30 metros** en terreno abierto.
- En **entornos urbanos o con poca visibilidad**, puede reducirse a **10–15 metros**, manteniendo siempre **línea visual** con el vehículo.
- Esta distancia permite:
  - Evitar bajas por fuego dirigido al vehículo.
  - Permitir al vehículo maniobrar y retroceder sin riesgo de atropellar.

- Mantener cobertura mutua y comunicación efectiva.

Consejo táctico: el vehículo no debe moverse si no tiene confirmación visual de su infantería.

Posicionamiento relativo según la situación

Situación sin contacto enemigo

- **Infantería por delante del vehículo.**
- La escuadra avanza **unos 20–30 metros por delante**, actuando como **observación**.
- Así evitamos emboscadas y detectamos amenazas antes de que comprometan al vehículo.
- El vehículo sigue a baja velocidad, cubriendo el avance con su armamento principal.

Ejemplo: Avance en columna: infantería despeja cruces y esquinas → vehículo cubre los sectores laterales y la retaguardia.

Situación con contacto enemigo

- **Infantería detrás del vehículo.**
- En combate, el vehículo **se adelanta** para ofrecer **fuego de cobertura y protección blindada**, mientras la infantería:
- Usa el vehículo como **cobertura móvil** (sin pegarse demasiado).
- Avanza **a 10–20 metros por detrás**, cubriendo los flancos y limpiando zonas donde el vehículo no tiene visibilidad (ángulos muertos, esquinas, edificios).

Ejemplo: Contacto frontal: el IFV suprime → la infantería avanza por los flancos bajo su cobertura → limpia las posiciones enemigas.

Comunicación y control

- La **coordinación por radio** entre la infantería y conductor/artillero es esencial.
- El líder de infantería debe informar antes de:
  - Desembarcar o reembarcar.
  - Cambiar de sector o cruzar delante del vehículo.
  - Reanudar el avance.

Error común: infantería adelantándose o cruzando delante del cañón sin aviso → riesgo de atropello o fuego amigo.

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 llevemos 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.

Desembarco y seguridad de la infantería

Cuando un convoy mecanizado realiza una detención (ya sea planificada o por una incidencia táctica), si así se indica, la infantería embarcada debe ejecutar un **procedimiento de desembarco controlado y seguro** para establecer un perímetro defensivo alrededor de los vehículos.

Orden de desembarco

- A la orden de *“Desembarcar”* , **todos los ocupantes del vehículo descenderán**, **excepto los artilleros**, que permanecerán a bordo para mantener la **cobertura de su sector**.

- En caso de vehículos con torreta externa, el artillero permanecerá en su puesto salvo que la amenaza directa lo obligue a buscar cobertura.
- El conductor permanecerá dentro del vehículo **solo si se espera reanudar la marcha en breve** o si así lo ordena el líder de convoy. En caso contrario, también se unirá al perímetro de seguridad.

Despliegue y sectores de seguridad

Tras el desembarco, a menos que se dé otra indicación, **se establecerá seguridad inmediata** alrededor de su vehículo:

- **Infantería a ambos lados del vehículo**, utilizando el blindado como cobertura entre ellos y el eje de avance del convoy.
- **No se debe concentrar personal en un solo lado**, para evitar exposición y mantener capacidad de respuesta en 360°.
- **Cada soldado cubrirá un sector definido**, solapando campos de visión con el compañero adyacente.
- **Los artilleros** mantendrán cobertura sobre los sectores más amplios o de mayor riesgo, según indicaciones del líder de escuadra.

Comunicación y control

- El **líder de vehículo o líder de escuadra** confirmará por radio que su unidad está desembarcada y en posición (“[Victor X] fuera y cubriendo”).
- El **líder de convoy** no autorizará reanudación de la marcha hasta recibir confirmación de que todas las unidades han completado el despliegue o reembarque.
- En caso de amenaza o contacto, se deberá **mantener cobertura y responder desde sus posiciones**, evitando separarse del eje del convoy salvo orden expresa.

Reembarque

- A la orden de *“Embarcar”*, el personal regresará a su vehículo **por los mismos lados desde los que desembarcó**, cubriéndose mutuamente.
- Se debe dar indicación de cada miembro que entra en el vehículo para que el líder sepa que han subido todos. ("1 dentro, 2 dentro....")
- Los artilleros mantendrán vigilancia durante el proceso.
- Nadie se moverá hasta que todos los vehículos confirmen estar listos para retomar la marcha.

ELEMENTOS DEL CONVOY

Nos referimos a elementos, a las escuadras/unidad dentro de un convoy, que pueden formar en varios o un solo vehículo asignados en un segmento para mantener la cohesión, manejo y movimiento del elemento en el mismo, o a la hora de recibir una orden de abandonar el convoy, tener una mayor fluidez sin crear caos o desorden.

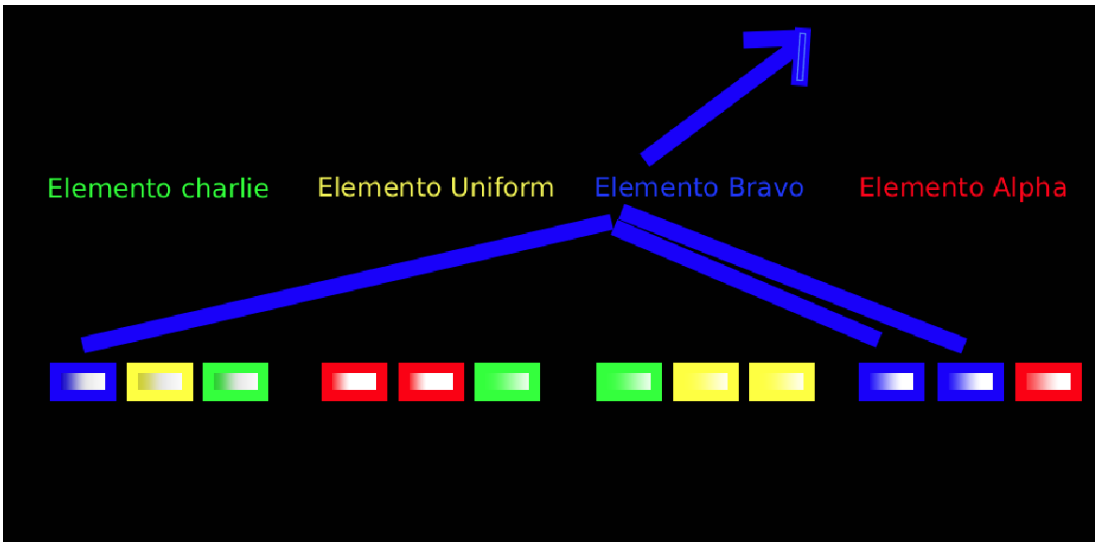
Por poner un ejemplo.
Contamos con las siguientes escuadras;

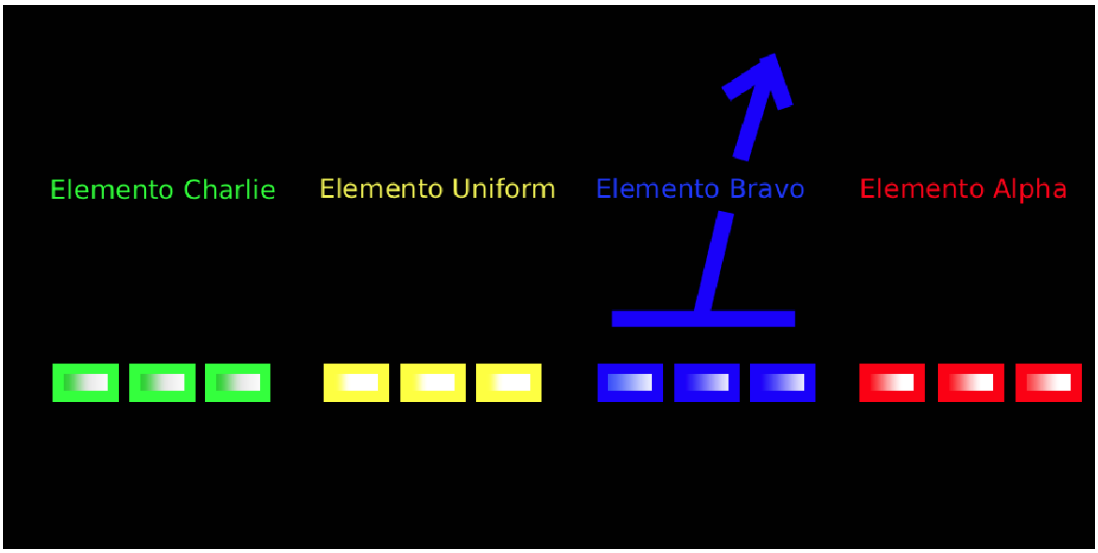
- Uniform - 4 packs
- Alpha - 11 pak - varios equipos
- Bravo - 11 pak - varios equipos
- Charlie - 11 pak - Varios equipos
- Delta - 5 pak - ingenierons/EODs
- Echo - 3 pak - Medicos

Con estos vehículos

- Humvee M2 x6
- Humvee MK19 x3
- Mrap x1
- Ambulancia x1
- Camión de reparaciones x1

-Ahora asignamos **2x M2** y **1x MK19** tanto para Alpha, Bravo y charlie. **Mrap** para Uniform, **ambulancia** para Echo y **camión** para Delta.
-Cada elemento se encargará de organizar sus vehículos dentro de su segmento.
-HQ decide meter en su elemento a **Echo y Delta.**
-Durante el movimiento del convoy, HQ decide mandar al elemento **Bravo** abandonar el convoy con destino a otro objetivo.





- Los elementos, al contar con todos los vehículos en el mismo segmento, facilitan el movimiento sin descohesionarse a la hora de abandonar el convoy.
- HQ tiene una visión global del convoy mucho mas rápida.
- Mayor orden.
- No quedan vehículos capacitadores sin ser cubiertos.

Revisión #22
Creado 26 octubre 2024 12:26:40 por Rotciv
Actualizado 27 enero 2026 18:34:12 por kyle