

Guion del Instructor



SQUAD ALPHA
EST. 2012

Preparación (30 minutos antes del inicio del curso)

En el desierto de sal

Reparaciones / repostaje / cambio de ruedas-orugas-pilones y rearmunicionamiento

En el desierto de sal, colocar agrupaciones de vehículos, a razón de 1 por cada grupo de 2 a 5 alumnos:

- En el centro un vehículo de municiones y otro de combustible.
- Alrededor (formación de base patrulla) colocaremos 1 unidad de cada: Avión, helicóptero, blindado, vehículo o camión (dando igual el modelo de cada uno)
- Generar cierto daño en los vehículos usando Zeus, así como dejarlos sin munición ni combustible.



Cortar alambradas

En una posición cercana preparar varias vallas de alambre para practicar con las cizallas (se aconseja copiar las del editor que están junto a la zona de explosivos de la academia).



Muros y puertas

Colocar muros de varios tipos para volarlos con explosivos y crear entradas.

Demoliciones

Poner varios edificios para practicar o demolerlos y varios vehículos para fijar cargas en ellos.

Zona defensiva

Elegir una población del mapa al azar y pintar líneas dividiendo la zona en sectores de unos 50m2.



Equipación

El instructor valorará si los presets de la academia cumplen con los requisitos, de no ser así, creará un preset específico y lo compartirá para que lo carguen los alumnos al inicio del ejercicio.

1ª parte de la instrucción - Organización y Teoría (5')

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

Tras esto dividirá a los alumnos en grupos de 2 a 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:

- Realiza reparaciones de la forma mas eficiente posible (empieza siempre por el depósito de combustible, por ejemplo), para que los vehículos estén operativos lo antes posible. Valora la situación y, si es mas importante arreglar primero el motor para poder mover el

vehículo, o las armas para que pueda disparar.

- Construye defensas de acuerdo a las indicaciones del mando, primando la seguridad y funcionalidad sobre lo estético.
- Utiliza los explosivos para realizar demoliciones y voladuras con cabeza, usando siempre el mínimo necesario para conseguir tu objetivo y avisando por radio a toda la malla antes de realizar una detonación.

Responsabilidades:

- Eres responsable de lo que reparas, si no puedes reparar algo avisa, no pierdas un tiempo que puede ser vital intentando hacer algo que no puedes.
- Gestiona adecuadamente los recursos de los que dispones, racional:
 - Combustible, sé consciente de cuánto llevas y cuánto gastas.
 - Municiones, sé consciente de cuánta llevas y cuánta gastas.
 - Ruedas y orugas de repuesto.
 - Ten en cuenta que, dependiendo del operativo, tendrás que aguantar con lo llevas de inicio, o cabe la posibilidad de pedir mas suministros solicitándoselo a HQ.
- Los explosivos conllevan grandes peligros, eres el responsable de su colocación, preparación y detonación, pero también de informar dónde los colocas, evacuar la zona de peligro y finalmente detonarlos.

2ª parte de la instrucción - Mecánico (25')

Explicar cómo hacer reparaciones, cambiar ruedas y orugas (dejar claro que se pueden reparar los pinchazos también)

Explicar cómo rearmunicionar y repostar.

Ejercicio práctico

Hacer grupos pequeños para que reparen los vehículos que les hemos preparado.

Explicar cómo modificar los pilones de los helicópteros y aviones.

Ejercicio práctico

Cambiar los pilones de las aeronaves y realizar el rearmunicionamiento.

3ª parte de la instrucción - Utilidades (20')

En esta parte veremos el uso de:

- Luces químicas
- Pintura en spray (para marcar la ubicación de una mina o IED utilizar **una flecha**)
- Granadas de humo
- Banderines
- Sacos de arena
- Cizallas
- Pala para hacer trincheras de los tipos:
 - Pequeña
 - Grande
 - Corta (Short)
 - Gigante (Giant)
 - Para vehículos (Vehicle)

Ejercicio práctico

Que practiquen con los útiles y herramientas.

Hacer una trinchera de cada tipo de manera individual y luego por grupos, explicándoles las ventajas e inconvenientes de cada una y que varias personas pueden colaborar cavando una misma trinchera para reducir el tiempo.

4ª parte de la instrucción - Demoliciones (25')

En esta parte veremos el uso de:

- Kit de desactivación
- Detonador / Temporizador
- Explosivos:
 - TNT (Rusos)
 - 75 gramos
 - 200 gramos
 - 400 gramos
 - C-4 (OTAN)
 - Bloque de demolición M-112
 - Conjunto de carga de demolición M-183
 - Carga direccional Claymore M18A1

Ejercicio práctico

Practicar cómo poner un explosivo en el suelo con temporizador y desactivarlo, después fijar un detonador y desarmar el explosivo.

Practicar a demoler vehículos.
Practicar a derribar muros con los diferentes explosivos.
Practicar a demoler edificios.

Protocolo de detonación:

El operador avisará por radio: "**Detonación controlada del objetivo "X" en 5 segundos**" tras la cuenta atrás, procederá a la detonación.

Ejemplo: "**Detonación controlada de caché en 5 segundos**" - "**Detonación controlada de la casa azul en 5 segundos**" etc.

5ª parte de la instrucción - Guerra de minas (20')

En esta parte veremos el uso de las diferentes minas:

- **AP**
 - Cable trampa (Gas, bengala y explosivo)
 - VS-50
 - M-26
- **AT**
 - M-15

Ejercicio práctico
Practicar 10 minutos en el desierto de sal cada tipo.

6ª parte de la instrucción - Ejercicio práctico (15')

En este punto iremos a la ciudad en la que el instructor ha designado varias zonas, pondremos un arsenal para que los alumnos cojan el material que necesiten para todo lo visto durante el curso.

Se asignará una zona por alumno / equipo para que la mine y la preparen para un asalto enemigo. Tendrán unos 10 minutos para preparar la zona.

Tras esto, el instructor pasará a todos los alumnos a "**civiles**" con Zeus y pondrá oleadas de enemigos entrando a las zonas ya preparadas. De esta forma todos podrán ver si han colocado de forma correcta los explosivos y minas o no.

*Hacer **civiles**: (CTRL + Win - Acciones propias - Alumnos - Pausar hostilidad - No ser atacados).

Revisión #8

Creado 26 octubre 2024 12:27:49 por Rotciv

Actualizado 20 enero 2025 20:30:47 por Shinmei