

Curso de Jefe de Equipo



SQUAD ALPHA
EST. 2012

Código de colores:

- **ROJO** = por redactar (de "0")
 - **BLANCO** = por revisar
 - **VERDE** = revisado y todo correcto
 - **AZUL** = Sugerido por Gilfor o sugerido para borrar por Gilfor
 - **NARANJA** = Repetido en el de Lider de Escuadra
 - **Morado** = Sugerido para pasar a CIBI
-
-
-

Explicación equipos de fuego

Funciones

- Reconocer el terreno para los equipos que vienen detrás.
- Marcar puntos de toma, desembarco... para las unidades que vengan detrás.
- Proporcionar cobertura o seguridad a otras unidades.
- Inmovilizar o suprimir amenazas.
- Flanquear y eliminar amenazas.

- Creación de puestos defensivos y nidos de heridos así como su gestión.
- Crear puntos de control
- Despejar y asegurar estancias
- Realizar patrullas

Composición

Los equipos pueden estar compuestos de diversas formas, de hay la importancia de organizarlos internamente.

Binomios

El binomio es la unidad mínima de combate ya que nos permite apoyarnos en un compañero, socorrerle en caso de necesidad y cubrirnos mutuamente

Es vital que el líder de equipo defina los binomios y designe un líder de binomio al inicio del operativo, aunque luego durante el operativo el binomio se rompa puntualmente (CQB, Nido de heridos....)

Numeración

Los miembros del equipo han de tener una numeración, esta numeración facilita información general:

- Respecto a sectores de fuego / seguridad
 - El primero cubre el frente
 - Pares cubren la derecha
 - Impares cubren la izquierda
 - El ultimo cubre retaguardia
- Quienes son binomios: Los binomios son intercalados por lo general, 1 y 3 - 2 y 4.

A la hora de numerar hay que tener en cuenta una serie de consideraciones consideraciones:

Consideraciones en base al ROL o arma portado

Se trata de consideraciones que tienen únicamente en cuenta el arma que porta la persona, pero ignoran la persona en si (sus limitaciones y capacidades).

- **Los lideres** han de ir siempre en la parte mas segura de la formación, ya que si son los primeros en caer, su unidad queda sin quien la organice.
- **Los fusileros:** Son la columna vertebral de cualquier unidad y dada su aportación al combate, son los mas prescindibles del equipo, ya que aunque necesarios, aportan mas potencia de fuego en un tiroteo un ametrallador o granadero.
 - Llevar al frente a un fusilero puede ser una gran ventaja ya que si pisa un mina o cae en una emboscada, pese ha dejar al equipo cojo, con su sacrificio ofrece unos segundos para que el resto del equipo reaccione, ataje el combate y asista a los

heridos.

- **Los especialistas en lanzadores (AA/AT)** tardan unos 5 segundos en sacar el lanzador, prepararlo, calibrarlo y dispararlo.
 - Si van en punta, puede que no tengan tiempo de reacción.
 - Sin embargo si van en retaguardia tendrán mas tiempo para preparar su equipo, por otra parte si van en punta y son los primeros en morir, dejaran a su unidad sin capacidades AA/AT
 - En caso de que no haya mas roles especialistas es optimo que sean el binomio del jefe de equipo, así este tiene un control mas directo del mismo.
- **El ametrallador** es lento y pesado, tiene mucha potencia de fuego pero precisa apoyar el arma para poder disparar, con cierta precisión.
 - Llevarles en punta en situaciones de baja visibilidad puede ser muy provechoso, ya que al cruzar un arbusto y encontrarte con una escuadra enemiga, es el único rol capaz de poner suficiente fuego al frente como para dar tiempo al resto de la unidad a colocarse.
 - Por otra parte si cae, dejara a la unidad sin esa potencia de fugo, por lo que es interesante que vaya en posiciones mas retrasadas para preservarle el mayor tiempo posible.
 - En caso de ir en cabeza, la unidad seguramente tenga que ir a un ritmo mas lento, para acompañar la capacidad del ametrallador de hombre en punto, mas lento pero mas seguro.
- **El Granadero**, es un arma compleja que requiere de 5m para activar la espoleta, que a corta distancia puede ser muy peligroso.
 - Llevar al granadero en punta ofrece la ventaja de que si le sale un grupo de enemigos relativamente cerca y de forma sorpresiva puede decidir utilizar el lanzagranadas, a sabiendas de que el puede sufrir algo de daño, pero salva a su equipo.
 - Por otra parte llevarle en una posición mas atrasada le permite tener unos segundos extras para analizar la situación y darle el mejor empleo táctico posible a su arma.
 - Lo optimo es que el granadero sea el jefe de equipo. Para tener control de humos de 40mm y poder desplegar potencia de fuego, incluso dirigir fuegos con el 40mm.
- **Tirador:** por lo general llevan armas con poca cadencia de fuego y visores con muchos aumentos que les impiden ser eficaces sin tomarse un tiempo.
 - Ante un contacto cercano y sorpresivo carecen del equipo para hacer frente a la amenaza de forma optima
 - Llevarlos en retaguardia, les garantiza los segundos necesarios para posicionarse, apoyar el arma, buscar al objetivo y poder hacerle frente. Es optimo que sea binomio del jefe de equipo o del líder de escuadra.
- **Binomios de arma o equipos de armas:** un especialista (ametrallador, lanzadores, tirador....) siempre que disponga de un asistente, han de formar binomio, ya que por lo general para trabajar eficazmente han de hacerlo juntos.
 - Ejemplo: Un ametrallador y su asistente que le buscara blancos, corregirá el tiro, enlazara cintas para que no deje de disparar para recargar, le llevara municiones....
- **Especialista en explosivos:** Es un rol que no se utiliza en combate, desactivar trampas explosivas, colocar cargas de demolición... son trabajos que se realizan en momentos "tranquilos" por lo que serán tratados como fusilero hasta que se requiera de sus

funciones especiales.

- Llevarlos al frente, puede ser ventajoso, ya que ante un cable trampa son los únicos del equipo con la dotación y conocimientos necesarios para desactivarlos.
- Llevarlos en retaguardia no ofrece ventaja alguna a menos que cuente también con responsabilidades de reparaciones.
- **Sanitarios/Médicos/Doctores:** se trata de un rol especial que no aporta mucho al combate pero es vital para la supervivencia de la unidad.
 - Llevarlos al frente aumenta las posibilidades de que causen baja al principio del combate por lo que la unidad perdería la capacidad medica
 - Llevarlos en retaguardia, en la posición mas segura de la formación, aumenta sus posibilidades de sobrevivir al combate, por lo que les permitiría realizar su función, tratando a los heridos generados por el combate.

Consideraciones en base a las personas

Hay que tener en cuenta que cada persona es un mundo y a unos se nos dan mejor unas cosas que a otros, el trabajo de unir y explotar las fortalezas individuales de los individuos que conforman el equipo, es lo que aporta fuerza al equipo. Necesitamos entender las sinergias que se forman entre personas tan distintas y que no entrenan de manera diaria para compensar sus deficiencias, ante la ausencia de entrenamiento se impone la capacidad espontanea de cada sujeto, por lo que debemos considerar las capacidades de nuestros miembros como jefe de equipo.

- **Hombre en punta:** A de ser una persona que sepa leer el terreno y moverse. No ha de tener una iniciativa excesiva, ha de comprender las intenciones de su líder de escuadra, que se las traslada su jefe de equipo y acometerlas dentro del rango de actuación que le han dado. Entiende su posición, no manda, pero encabeza a su equipo, por lo que se sabe responsable principalmente de la seguridad del mismo. Piensa en sus compañeros, evita cruzar zonas peligrosas, vigila constantemente las doce del avance, tiene presente el terreno para sacarle el máximo provecho, escucha activamente a su jefe de equipo e intenta darle lo que este requiere. Solo designaremos a un hombre de nuestra confianza como hombre en punta, y podremos experimentar para darle experiencia cuando el resto del equipo sea de confianza.
- **Recluta:** son gente por lo general sin experiencia previa y que vienen nerviosos (como todos nuestras primeras veces), lo ideal es llevarles en posiciones intermedias (3 o 4) ya que les libera de la responsabilidad de guiar a la unidad.
- **Líder de equipo:** Son los responsables de sus equipos, son el brazo ejecutor del líder de escuadra, y se apoyan en todo su equipo para llevar acabo la tarea concreta que se les ha asignado. No desarrollan ni planifican, ejecutan sobre la orden que han recibido, intentan siempre aportar sobre el interés y la misión designada por el líder de escuadra. Confían en su mando y trasladan esa confianza hacia abajo. En caso de un líder de escuadra noble, estas personas han de ser experimentadas para darle orientación a su líder, o viceversa.

Considerando todas estas variables una numeración básica podría ser la siguiente:

Equipo Rojo

1. **Hombre en punta:** Veterano o persona de confianza que no nos vaya a pisar en nuestras labores de jefe de equipo, que nos encontremos cómodos trabajando estrechamente con el, que creamos que potencia nuestras capacidades y minimiza nuestras debilidades. Al poner al mando a una persona experimentada podrá llevar de binomio a un recluta. En caso de no ser el jefe de equipo el lanzagranadas, o no tener fusileros, el especialista en explosivos, el granadero o el antitanque mas ligero son roles correctos para esta posición.
2. **Líder de equipo:** Nosotros mismos, nos situaremos aquí para poder hacer las labores de *navegador* al hombre en punta, de esta manera la responsabilidad de llevar el equipo y la escuadra recae en nosotros. El líder de escuadra nos dice a donde ir, nosotros decimos por donde ir, el hombre en punta nos lleva.

Al ir de 2, en caso de desplegarlos, nos podremos emancipar del sector de responsabilidad y no dejaremos un ala descolgada en una línea, cuña o perímetro.

Al ir centrado pero en cabeza podremos transmitir a nuestro líder de escuadra la información de manera rápida y veraz. Somos la avanzadilla del mando de escuadra. Una extensión suya, tenemos que entender que cosas quiere y como las quiere para apoyarle en sus funciones.

Nuestra seguridad en el elemento del centro es optima, ya que al desplegarlos en línea o cuña no estaremos expuesto en los flancos, contaremos con seguridad.

3. **Recluta o fusilero:** Esta posición es ideal para llevar a un recluta fogueado, ira en el binomio mas agresivo del equipo pero se dejara llevar por un veterano. La posición preferentemente no la ocupara un especialista, en caos imposible, la ocupara el especialista de menor responsabilidad, un demoliciones frente a un antitanque pesado. Por ejemplo, también es la posición ideal para un breacher (equipados con escopeta), va en el binomio de asalto, pero no de primero (dada su limitación de fuego).
4. **Especialista:** Esta posición la ocupara en todo caso un especialista, de esta manera al ser el binomio del jefe de equipo, podrá trabajar mas estrechamente con el y este tener un control directo de la misma. También puede ocupar la posición un recluta inexperto. En caso de una inexperiencia muy clara, es mejor llevarlo de 3 en el equipo de apoyo o de mando.

Tenemos que tener presente que nuestro equipo es nuestra responsabilidad, por lo que con iniciativa podremos sugerirle a nuestro jefe de escuadra algunas modificaciones, por ejemplo, si tenemos muchos reclutas, o si tenemos un recluta, somos nobeles y el resto del equipo no nos va a poder apoyar en exceso, debemos anticiparnos a los problemas, porque con ello es como mejor ayudaremos a nuestro jefe de escuadra, junto con el, buscando una solución a un potencial problema para la escuadra.

Equipo Azul

Es importante que aclaremos que muchas veces por circunstancias de juego el equipo azul será de apoyo, asalto o de mando. Intentaremos afrontar todas las opciones en este caso.

En caso de ser únicamente el segundo equipo y tener al líder de escuadra con el junto a un sanitario ([EJEMPLO](#)):

1. **Ametrallador o asistente:** En este caso todo depende de nuestras necesidades y como nos encontremos mas cómodo, por lo general a menos que el combate vaya a ser urbano

o con mas fuego y maniobra que fuego y movimiento. El ametrallador es una posición muy optima de punta.

Nos permite formar al equipo de base de fuego alrededor de la potencia de fuego. Le capacita para coger una posición de fuego preferente y desplegar mejor al equipo de base de fuego. Le permite responder con alta intensidad para proteger al líder de escuadra y el sanitario.

Al igual que las armas están pensada para diestros, las ametralladoras están pensadas para que el asistente acuda por la izquierda del ametrallador. Así su binomio, se aproximara para asistirle por su lado, de la misma manera el ametrallador se despliega, y el asistente vendrá por detrás para dirigirle el fuego, prepararle la posición, etc...

2. **Líder de escuadra:** Directamente detrás del arma mas importante que ha de dirigir. Se encuentra en cabeza de su escuadra para dirigirla, ya que esta suele ir en retaguardia, si tomamos el computo general de la escuadra va 6, posición ideal. El ir en cola genera una perdida de información, el líder de escuadra es un líder-combatiente, su fusil dirige el fuego de la escuadra, o el fuego de su ametralladora, que la dispone siempre accesible.
3. **Asistente o ametrallador:** Poco que reseñar respecto a la explicación ya dada en el ametrallador, cerca del líder para que este le asigne labores de atrincheramiento, detrás de su ametralladora para ver donde se despliega, ideal para una persona noble, bajo el paraguas del máximo responsable. Si somos noble como líder de escuadra, descargar esta responsabilidad del recluta en nuestro jefe de equipo, siempre que pueda asumirla. No debemos dudar en apoyarnos en nuestros compañeros, debemos usar todos los medios a nuestro alcance, con honestidad, lo importante es no fallar, para ello haremos lo necesario para que todo nos sea lo mas fácil posible, el éxito con todos los hándicaps posibles sienta mejor, pero tenemos que ser conscientes de nuestras limitaciones.
4. **Sanitario:** Binomio del líder de escuadra, lo lleva, lo arrastra, lo despliega, ve si este necesita ayuda y la solicita a su escuadra o al oficial al mando.

El caso de contar con un 3 equipo, si es idéntico al equipo rojo, copiaríamos su estructura. El equipo rojo debiera ser el equipo en el que mas confiamos como jefes de escuadra. En caso de que haya diferencias, el equipo azul debiera ser el elemento que tenga funciones mas de apoyo, ya sea ametralladora, antitanque, etc... ([EJEMPLO](#))

1. Ametralladora
2. Líder de equipo
3. Fusilero
4. Operador Antitanque

En este ejemplo vemos el mismo esquema mental, pero el arma que seguramente el líder de escuadra demande con mas necesidad en caso de urgencia esta bajo nuestro control directo, en caso de cantarlo por malla de escuadra, solo hemos de decir a nuestro binomio "SIGUEME" y no desestructuraremos el equipo, iremos rápidos y con certeza -como nuestro líder de escuadra espera- a por el blindado enemigo.

Equipo Oro

Este seria el tercer equipo, les damos nombres por seguir un patrón, pero los equipos pueden designarse de otros colores, o lanza, espada, escudo, etc... Son nombres que nos ayudan a

condensar y comunicar mejor y mas rápido.

El equipo de mando, suele a veces orientarse a 2 elementos, no llegan a ser un equipo de fuego, 3 o 4, intentaremos hablar de todos los casos.

En caso de ser un equipo con roles de combate, lo orientaríamos como el primer ejemplo del equipo azul, por ejemplo, si tenemos RTO, podemos situarlo de 3 o en caso de no haber sanitario de 4. Es mas importante tener al sanitario como binomio que al RTO, ya que a este ultimo, le podremos hablar por radio o gritando, pero el desplazarnos ante algo urgente o grave suele deberse a una urgencia medica, por lo que tener a nuestro alcance directo estos elementos es clave, además, la confianza en el RTO es clave, este ha de ser capaz de asumir el mando de la escuadra en una situación de necesidad, de comunicar sin estar el Líder de Escuadra presente ya que entiende la intención de su líder y que esta ejecutando, su labor no es únicamente hacer de relé.

Siguiendo este ultimo ejemplo:

1. Líder de escuadra
2. Sanitario
3. RTO
4. Sanitario

En este caso vemos que hacemos lo opuesto a lo que hemos señalado, ¿por que? debido a que en caso de necesidad de sanitarios, la escuadra en su conjunto se desplegaría, y prima la sinergia de poder trabajar cada uno con su binomio de manera optima.

En estos casos lo que debemos entender es si el equipo de mando va a desplegarse como uno mas y combatir o va a tener mas un perfil de C2.

Todo este tipo de consideraciones deberemos tenerlas presentes a la hora de utilizar vehículos, ese punto se trabajará en el punto especifico de vehículos, pero la numeración se ve condicionada por nuestros medios.

Conceptos básicos

“See – Think – Do”

Se trata de sistema sobre como actuar:

1. **See:** Detecta la situación clave (contacto, emboscada, baja TL).
2. **Think:** Evalúa una sola pregunta: “¿Cuál es la acción que mantiene la unidad viva y la misión en curso?”
3. **Do:** Orden clara, corta, ejecutable en 5 segundos.

O.O.D.A.

Otro sistema sobre como actuar:

- Observar: Observa tu entorno
- orientarse: ser consciente de donde estamos y que nos rodea
- Decidir: que hacer, hacia donde y como moverse....
- Actuar: llevar a cabo la decisión tomada

Mando y control

Una formación asegura que las unidades se mantienen dentro del rango de M&C de su HQ, lo que les proporciona menores tiempos de reacción y mejores resultados en el combate, moral, reorganización y ocultamiento.

Es muy importante que el uso de las formaciones no sea rígido e inflexible, sino que debe adaptarse a las circunstancias particulares de cada instante, incluyendo el terreno, el clima, la disposición de unidades propias y enemigas, los movimientos observados o esperados y cualquier otro aspecto que pueda influir en el desarrollo de la misión. Antes de entrar en detalles sobre cada formación, vamos a repasar algunos de los factores que influyen en la elección de una u otra formación.

Potencia de fuego

Una formación adecuada a cada situación asegura que el fuego combinado de las unidades que componen la formación se concentra en las localizaciones más probables del enemigo, permitiendo un uso más eficiente de las unidades bajo cualquier circunstancia.

Seguridad

Una formación asegura que cada componente es capaz de apoyar a los demás en el caso de contra-ataques y maniobras enemigas de flanqueo, previniendo así la indeseable aparición de huecos en las líneas que el enemigo podría explotar para atravesar las líneas y atacar en el sitio más inesperado.

Reacción

Una formación permite a la unidad de mando reaccionar a la siempre cambiante situación del campo de batalla con más rapidez y eficiencia sin tener que dar órdenes complejas.

terreno

Un factor muy importante relacionado con el terreno es si este es cerrado (con poca visibilidad) o abierto.

Los bosques por ejemplo demandan el uso de formaciones más cerradas para mantener el M&C y la seguridad, ya que los rangos de visión y fuego se reducen bastante; además, aumenta la probabilidad de emboscadas enemigas, con lo que se hace más recomendable el empleo de formaciones defensivas como la cuña directa o la invertida.

En el caso opuesto de terrenos abiertos (con buena visibilidad) suelen ser preferibles formaciones más dispersas para minimizar la exposición a la artillería enemiga y el fuego de enfilada. Otros elementos determinantes del terreno son las zonas de movilidad restringida, como estrecheces del terreno, campos de minas, etc, que se afrontan mejor con formaciones en columna.

Por último, las ciudades, son uno de los tipos de terreno más complicados para el uso de formaciones, pues es muy fácil perder las líneas de comunicación visual(y por lo tanto el control) de las unidades a medida que se despliegan por los edificios.

En general, las ciudades requieren mucha más flexibilidad en el uso de las formaciones para adaptarse mejor a la distribución de edificios.

Luz y Clima

Las mismas consideraciones expuestas en relación al terreno abierto o cerrado valen aquí.

La baja visibilidad de la niebla, la oscuridad de la noche, hacen más recomendable el empleo de formaciones cerradas incluso en terrenos abiertos.

Así mismo, el barro y la nieve dificultan la movilidad y hacen más difícil cambiar la formación o maniobrar en caso de contacto con el enemigo, y por eso también sería más recomendable el empleo de formaciones cerradas que reducen el tiempo empleado en cambiar de formación.

Situaciones y acciones del enemigo

Las formaciones se adaptarán siempre a la situación conocida o sospechada del enemigo.

Si se detecta una maniobra de flanqueo sería conveniente adoptar una formación que proteja más los flancos, frente a la artillería se utilizarán formaciones más abiertas, etc.

Peculiaridades de las unidades propias

Las diferencias entre las unidades en uno y otro ejército modifican la efectividad de las formaciones, y por lo tanto son un factor a tener en cuenta a la hora de elegir formación.

Es importante conocer los puntos fuertes y débiles de las propias fuerzas, no es lo mismo una escuadra de EEUU compuesta por 12 hombres, que una escuadra alemana compuesta solo por 9 o 10 hombres: en el primer caso, la división de la escuadra en dos equipos de 6 hombres es menos problemática que en el segundo.

No obstante, los principios generales son válidos para cualquier unidad más o menos equivalente.

Por último, una regla más o menos general en el empleo de formaciones es no empeñarse en recrear la geometría (por ejemplo formar una línea perfecta), sino adaptar y ajustar las formaciones para que sean más efectivas en cada situación particular, prestando atención a los aspectos comentados anteriormente: tratar de mantener el M&C, la concentración de fuego, la seguridad basada en el apoyo mutuo y la velocidad de reacción frente a las acciones enemigas; en otras palabras, maximizar la efectividad de la formación.

Gestión de estamina / Lactato y ritmos de avance

Es responsabilidad individual ser conscientes del estado de la estamina propio.

Pero es el líder del equipo quien ha de saber en que punto se encuentran sus hombres ya que un bajo nivel de estamina:

- Impide al individuo realizar un esprint, lo que terminara por dividir y fracturar al equipo
- Aumenta los temblores a la hora de apuntar, haciendo que el individuo pierda efectividad

Todo esto hace que sea el líder quien antes de realizar movimientos como un asalto a una posición enemiga, saltar el claro de un bosque o realizar acciones similares, planificar un breve descanso que asegure que todos los componentes de su equipo este en condiciones optimas para realizar la siguiente acción. por lo que se han de buscar posiciones idóneas para realizar el alto y se ha de preparar un perímetro que permita al equipo descansar con relativa seguridad

**Estas paradas, son el momento ideal para comer y beber por turnos, ya que si todos lo hacen a la vez, nadie estaría cubriendo sectores y por tanto un único hostil podría acabar con todos en segundos*

Gestión de heridos

Por lo general a nivel de equipo, la gestión de heridos se resumirá en los siguientes puntos:

1. Avisar hacia arriba que hay heridos
2. El líder de equipo decidirá
 1. Si la situación no lo permite, se ignorara al herido y se seguirá combatiendo. (En momentos de crisis quitar un arma del tiroteo puede ser la diferencia entre contarlo o caer todos.)

2. Si la situación lo permite, y en la medida de lo posible, será el binomio del herido el que intente moverlo a una posición "segura", y quien le proporcione primeros auxilios hasta la llegada del personal médico.

Gestión de consumibles (munición, granadas, explosivos...)

Después de cada tiroteo o refriega, el líder de equipo ha de pedir a sus hombres un reporte de estado ACE, para que todo el equipo sea consciente del estado en el que está, si es necesario se repartirán internamente los suministros (vendas, municiones...) y cuando la situación lo empiece a requerir, será el líder de equipo quien transmita a su líder de escuadra las necesidades de su equipo

Comunicaciones

El trabajo en equipo es la base de las escuadras, sin una buena coordinación habría accidentes e incidentes, por lo que es vital mantener unas comunicaciones claras y fluidas así como una gran conciencia situacional y visión de conjunto.

- **De vivo a voz:** esto requiere estar relativamente cerca y si utilizamos un tono muy elevado podemos delatar nuestra posición
- **Con gestos:** este sistema requiere que ambos equipos conozcan el significado de los gestos, así como una línea directa de visión entre quien hace los gestos y quien los interpreta
 - [Configuración gestos con las manos](#)
- **Señales pre acordadas:** antes de separarse los equipos, pueden acordar señales determinadas. Tales señales pueden ser:
 - Una bengala de un color determinado
 - Un dibujo en el cielo con uno o más haz láser IR
 - Una granada de humo de un color determinado
 - Una salva de artillería / ataque aéreo
 - Un sonido determinado: claxon, grito....
- **Por radio:** este será el sistema más utilizado ya que nos permite comunicarnos a grandes distancias, sin necesidad de línea directa de visión ni delatar nuestra posición

Directrices

Las comunicaciones por norma, han de ser lo más concisas y claras posibles. Es importante no darle a una persona el cómo ha de efectuar algo, pongamos un ejemplo,

~~Dentro del equipo~~

Por lo general dentro del equipo, la comunicación ha de realizarse de forma verbal, de vivo a voz o por gestos.

La comunicación puede ser mas laxa, pero ha de transmitirse la información indispensable, para que todos los miembros del equipo sepan cuales son las ordenes. Es decir cual es su cometido y el de sus compañeros de escuadra y pelotón.

Entre equipos

asdfa

Con el líder de la escuadra

asdfa

SITREP

Se trata de informar de forma rápida y concisa de nuestra localización y estado

Posición actual

Dependiendo de la situación, la posición actual pueden ser tus coordenadas exactas o una referencia rápida.

- **Coordenadas exactas:** por lo general vas a necesitar tiempo para ubicarte y poder transmitir tus coordenadas, asi mismo el interlocutor va ha tardar cierto tiempo en ubicar esas coordenadas en el mapa. Todo esto hace que no sea el mejor sistema.
- **Referencias:** por lo general cuando nos dan una orden, saben donde estamos y a donde nos mandan, por lo que si no nos desviamos mucho siempre podremos usar referencias como:
 - A 100m al sur del objetivo "X" junto a las rocas
 - junto al objetivo "X", casa roja de 4 plantas
 - En el muelle, junto a la grúa
 - Junto al humo de color "X"
 -

El sistema de referencias es mas bago, pero ofrece mas agilidad al que envía el mensaje y al que lo recibe y lo tiene que interpretar.

Situación enemiga (contacto, dirección, distancia)

En este caso tenemos varias opciones_

- Sin contactos
- Con contactos
 - Manteniendo vigilancia sobre "X"

- Dirección
 - Rumbo "X"
- Distancia
 - "X" meros
- Descripción
 - Vehículos pesados, infantería ligera,
- En combate
 - Tipo de combate
 - Ligero
 - Pesado
 - Dirección
 - Rumbo "X"
 - Distancia
 - "X" meros
 - Descripción
 - Vehículos pesados, infantería ligera,

Estado del equipo

El estado de nuestros hombres, lo ideal es haber echo un reporte ACE antes, y poder indicar:

- Nº de heridos segregados por gravedad
- Necesidad de munición o equipos especiales (lanzadores, explosivos...)

Intención inmediata

En este apartado indicamos nuestra intención inmediata:

- Mantener posición
- A la espera de ordenes
- Movernos a objetivo "X"
- Asegurar heridos
- Asaltar posición "X"
- Asegurar sector/ubicación "x"

“ EJEMPLO

Líder de escuadra: Equipo rojo, SITREP:iiiiiii

Líder Rojo:

Me encuentro al sur del objetivo DELTA, en la edificio rojo de 3 plantas

Contacto ligero, rumbo 336 a unos 400m, se trata de 1 patrulla de infantería, queda 1 pax

Tengo un herido grave y 2 heridos leves

Terminando de asegurar la posición, para ponernos a gestionar los heridos

Control del equipo

Los líderes del equipo de fuego inician la acción dirigida por el líder de la escuadra. En el ataque, los líderes del equipo de fuego actúan como líderes de combate, controlando sus equipos de fuego principalmente con el ejemplo. Los miembros del equipo de fuego basan sus acciones en las acciones del líder de su equipo de fuego. Durante todo el ataque, los líderes de los equipos de fuego ejercen el control que sea necesario para garantizar que sus equipos de fuego funcionen según las indicaciones.

El líder del equipo de fuego base controla las acciones de su equipo de fuego; los otros líderes del equipo de fuego basan sus acciones en las del equipo de fuego base. Este tipo de control debe practicarse y perfeccionarse en el entrenamiento. Si el escuadrón es efectivo en combate.

El equipo de fuego base es utilizado por el líder de la escuadra para controlar la dirección, posición y velocidad de movimiento de la escuadra. No se pretende que los otros equipos de fuego mantengan posiciones rígidas en relación con el equipo de fuego base; El equipo base de fuego se utiliza como guía general. Si otro equipo de fuego puede avanzar más rápido que el equipo de fuego base, debería hacerlo. Por ejemplo, si el equipo de fuego base está recibiendo fuego enemigo, pero el terreno frente a otro equipo de fuego proporciona cobertura del fuego enemigo, el último equipo debe avanzar rápidamente a una posición en la que pueda disparar al enemigo. Cubrir el movimiento del equipo de fuego base con fuego les quita presión y les permite avanzar. Una vez que el equipo de fuego base se pone en posición, los otros equipos de fuego pueden reanudar el fuego y el movimiento.

Órdenes de fuego

Propósito e importancia

Dado que las tropas enemigas están entrenadas en el uso de la cobertura y el ocultamiento, los objetivos a menudo son indistintos o invisibles, se ven solo por un corto tiempo y rara vez permanecen descubiertos por mucho tiempo. Cuando se descubre un objetivo, los líderes y los miembros de la escuadra deben definir su ubicación de forma rápida y clara. Los miembros de la escuadra están entrenados para identificar el área objetivo de forma rápida y precisa y para colocar un gran volumen de fuego sobre ella, aunque no se vea al personal enemigo.

A un objetivo de perfil pequeño como un fusilero enemigo, podrían asignársele a uno o dos fusileros, mientras que un objetivo de ancho considerable como una línea de escaramuza enemiga requiere los fuegos combinados de toda la escuadra. Como ayuda para designar varios tipos de objetivos, todos los miembros de la escuadra deben familiarizarse con los términos topográficos utilizados con frecuencia en la designación de objetivos; Por ejemplo, cresta, colina, corte, acantilado, barranco, cruce de caminos, cruce de carreteras y horizonte. (Ver fig. 2-11.) Cuando el líder de la escuadra o del equipo de fuego ha tomado la decisión de disparar a un objetivo, da ciertas instrucciones sobre cómo se debe atacar al objetivo.

Estas instrucciones forman el comando de fuego. El líder dirige y controla el fuego de su unidad de fuego mediante comandos de fuego.

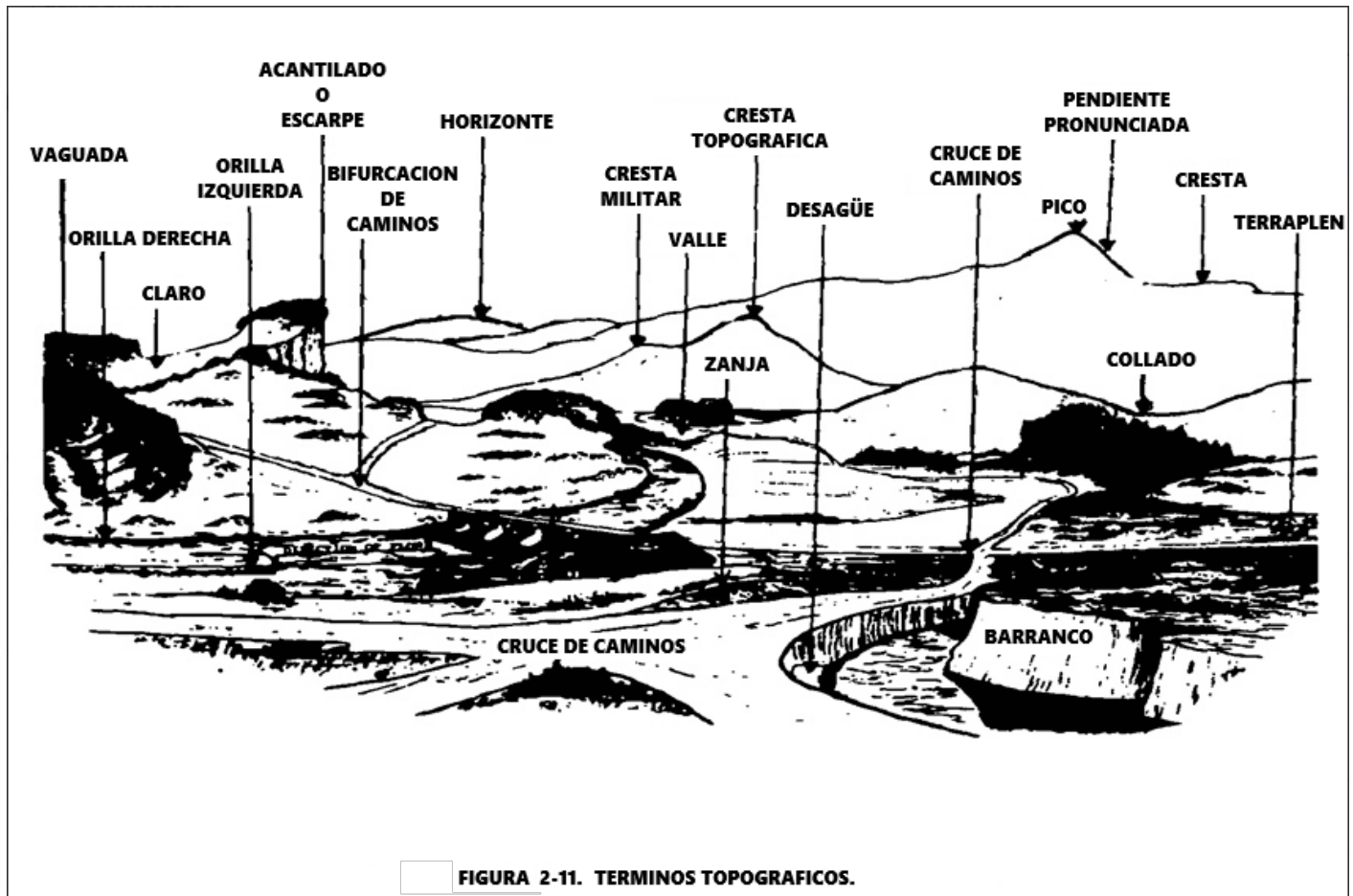


FIGURA 2-11. TERMINOS TOPOGRAFICOS.

Elementos

Una orden de fuego contiene seis elementos básicos que siempre se han de comunicar. Las ordenes de fuego para todas las armas siguen un orden similar e incluyen elementos similares. Solo se incluyen elementos esenciales. Los seis elementos (ADDRAC) del comando de fuego son:

- Alerta.
- Dirección.
- Descripción del objetivo.
- Distancia.

- Asignación de objetivos.
- Control de fuego.

Alerta

Este elemento alerta a la unidad de fuego para que esté lista para recibir más información. También puede decir quién disparará. Por lo general, es un comando oral dirigido a la escuadra o uno o más equipos de fuego. El líder puede alertar solo a unos pocos individuos llamándolos por su nombre. La alerta también puede ser dada por señales, contacto personal o por cualquier otro método que la situación pueda indicar.

Ejemplos: **EQUIPO ROJO**. Esos elementos se pondrán alerta a la espera del mensaje.

Dirección

El elemento de dirección indica hacia dónde mirar para ver el objetivo. La dirección del objetivo puede indicarse de una de las siguientes maneras:

- **Oralmente:** La dirección general hacia el objetivo puede darse oralmente y debe indicar la dirección hacia el objetivo desde la unidad. La Figura 2-12 muestra las direcciones generales utilizadas para indicar la dirección oralmente; por ejemplo, FRENTE DERECHO.
- **Munición trazadoras:** La munición trazadora es una forma rápida y segura de indicar la dirección y es el método más preciso para identificar objetivos. Siempre que sea posible, el líder debe dar la dirección general oralmente. Esto dirigirá la atención del escuadrón al área deseada; por ejemplo:

“ FRENTE.
ENTRE MIS TRAZADORA.
(1º Disparar) FLANCO DERECHO (del objetivo).
(2º Disparo) FLANCO IZQUIERDO (del objetivo).

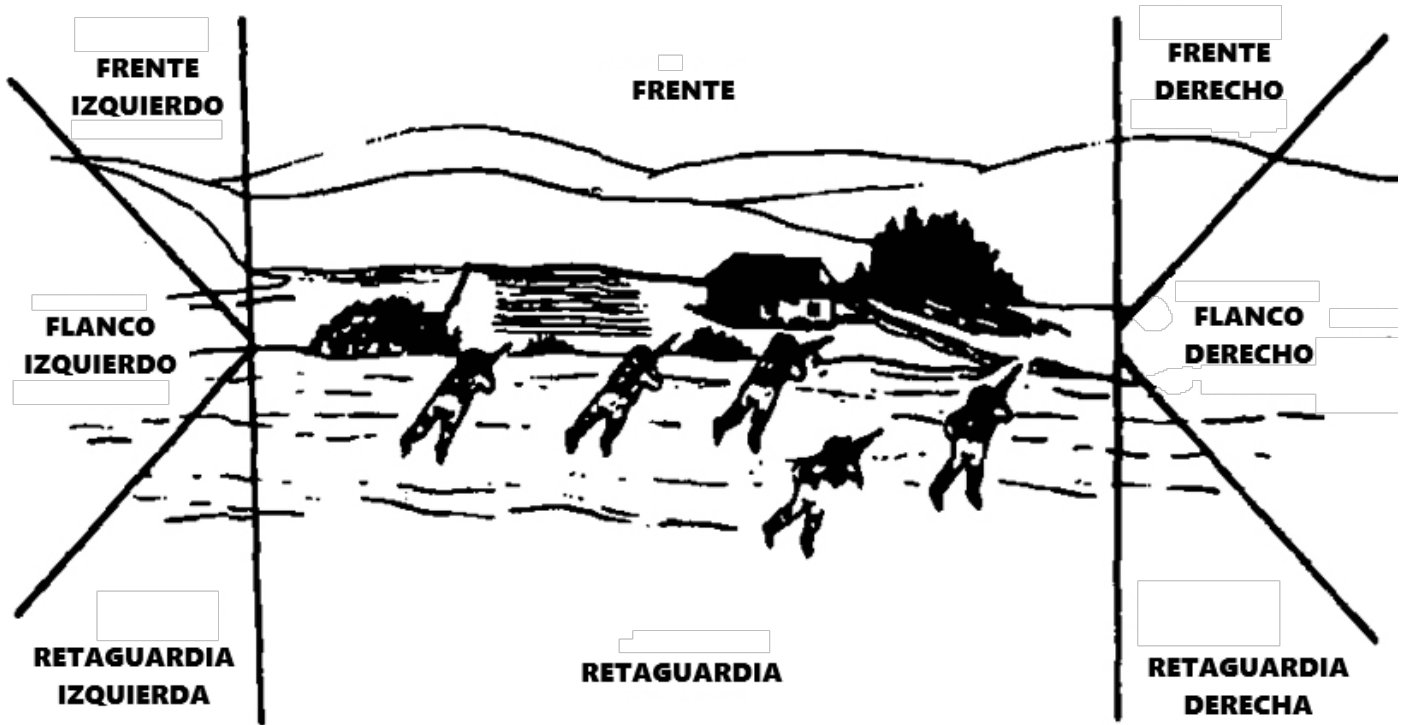


FIGURA 2-12. DIRECCIONES GENERALES

- **Puntos de referencia:** Para ayudar a los miembros del equipo de fuego a localizar objetivos confusos, el líder puede usar puntos de referencia para dar dirección al objetivo. Selecciona un punto de referencia cercano al objetivo y fácil de reconocer.

Cuando se usa un punto de referencia, la palabra REFERENCIA al describir el punto de referencia y la palabra OBJETIVO al describir el objetivo son usadas. Esto evita que los miembros de la unidad de fuego confundan a los dos; por ejemplo:

“ EQUIPO ROJO.
 FRENTE.
 REFERENCIA: MONTÓN DE ROCAS.
 OBJETIVO: TIRADOR, PRIMER ÁRBOL A LA DERECHA, RUMBO CINCO CERO.

Cuando se usa un punto de referencia, la dirección se refiere a la referencia punto, pero la distancia es la distancia al objetivo.

A veces, un objetivo puede localizarse mejor utilizando puntos de referencia sucesivos; por ejemplo:

“ EQUIPO ROJO.
 REFERENCIA: CASA DE PIEDRA, A SU DERECHA, EL COBERTIZO.
 OBJETIVO: ARMA ESTÁTICA EN EL MONTÓN DE PAJA, RUMBO DOS CINCO CERO, DISTANCIA 600 METROS.

Descripción del objetivo

El tercer elemento de la orden de fuego es una descripción breve y precisa del objetivo.

Distancia

La distancia proporciona la información necesaria para ajustar el alza del arma o para corregir el punto de puntería. se utiliza la palabra DISTANCIA. Ejemplos de distancia son "DISTANCIA UNO SIETE CINCO".

Asignación de objetivo

El elemento de asignación de blancos, dice quién disparará al objetivo y se divide en dos suplementos de la siguiente manera.

1. El líder de escuadra prescribe si todo el escuadrón disparará al objetivo o si solo dispararán uno o dos equipos de fuego. Si la unidad para disparar es la misma que se anunció en el elemento de alerta, se puede omitir del elemento de asignación de objetivos. Cuando el líder del escuadrón tiene la intención de alertar a toda la unidad, pero planea usar solo uno o dos equipos de fuego para disparar a un objetivo, se incluye la asignación de objetivos.
2. El líder de escuadra también usa este elemento para determinar qué armas se dispararán y la velocidad de disparo del rifle automático, y cuando se dispara, el lanzagranadas siempre dispara a la velocidad promedio. Los líderes de los equipos de fuego normalmente no disparan sus rifles a menos que sea absolutamente necesario. En cambio, dirigen los fuegos de los miembros de su equipo de fuego a varios objetivos dentro del sector de fuego asignado y permanecen listos para transmitir los comandos de fuego posteriores del líder de equipo a su equipo de fuego. Se aplican las siguientes reglas:
 - **Fusileros automáticos.** Si el líder de equipo quiere que los rifles automáticos disparen a la velocidad rápida, ordena SUPRESIÓN. Si el comando SUPRESIÓN no se da, los fusiles automáticos disparan a la velocidad sostenida. En respuesta al comando SUPRESIÓN, los fusileros automáticos disparan inicialmente a una velocidad rápida durante dos minutos y luego cambian a la velocidad sostenida. Esto evita que el arma se sobresaliente.
 - **Granadero.** Si el líder del escuadrón desea lanzar granadas, ordena GRANADERO. Si no se da el comando GRANADERO, los líderes / granaderos del equipo de fuego normalmente no disparan sus lanzagranadas.

En los siguientes ejemplos del elemento de asignación de objetivo, supongamos que en el elemento de alerta, se dio el comando ESCUADRA

- Si el elemento de asignación objetivo se omite por completo, los tres equipos de fuego se preparan para disparar de la siguiente manera:
 - Los fusileros y los asistentes de fusileros automáticos disparan sus rifles a la velocidad promedio.
 - Los fusileros automáticos disparan sus armas a la velocidad sostenida.

- GRANADERO; SUPRESIÓN. Todos los equipos de fuego se preparan para disparar de la siguiente manera:
 - Fusileros se preparan para disparar sus rifles a la velocidad promedio.
 - Granaderos del equipo de fuego se preparan para disparar sus lanza granadas a la tasa promedio.
 - Los fusileros automáticos se preparan para disparar sus armas a la velocidad rápida
- PRIMER EQUIPO; GRANADERO; SUPRESIÓN. El primer equipo de fuego se prepara para disparar de la siguiente manera:
 - Los fusileros disparan sus rifles a la velocidad promedio.
 - Granaderos del equipo de fuego disparan sus lanzagranadas a la velocidad promedio.
 - Los fusileros automáticos disparan sus armas a la velocidad rápida.

Control de fuego

El elemento de control de fuego consiste en un comando o señal para abrir fuego. Si no se requiere un disparo sorpresa, el comando **FUEGO** normalmente se da sin pausa como el último elemento del comando de disparo. Cuando el líder quiere que todas sus armas abran fuego a la vez para lograr la máxima sorpresa y efecto de choque, dirá, **A MI SEÑAL**. Cuando todos los hombres están listos, el líder da la orden o la señal para comenzar a disparar.

Entrega de comandos de fuego

Ejemplos de comandos de disparo completos son los siguientes:

- En este ejemplo, el líder de escuadra quiere colocar un gran volumen de fuego sorpresa de fusil y de rifle automático (velocidad sostenida) de toda su escuadra en un objetivo fácilmente reconocible:

“ BRAVO.
FRENTE.
PATRULLA.
TRESCIENTOS METROS.
A MI SEÑAL.

- En este ejemplo, el líder del escuadra desea designar el objetivo para todo su escuadra, pero solo quiere que el segundo equipo lo ataque. Desea que el lanzagranadas dispare al objetivo y que el fusilero automático dispare rápido (supresión). Como el objetivo es difícil de detectar, usa un punto de referencia.

“ BRAVO.
FRENTE DERECHO.
REFERENCIA: CASA DE PIEDRA A SU DERECHA.
OBJETIVO: ARMA FIJA, RUMBO DOS CINCO CERO.
SEGUNDO EQUIPO; GRANADERO; SUPRESIÓN.
FUEGO.

Comandos de fuego posteriores

El líder del escuadra usa un comando de fuego posterior para cambiar un elemento de su comando inicial o para detener el fuego.

Para cambiar un elemento del comando inicial, el líder del escuadra da la alerta y luego anuncia el elemento que desea cambiar. Normalmente, los elementos que requerirán cambios son la asignación del objetivo y / o el control de fuego. El siguiente ejemplo ilustra el uso de un comando de disparo posterior.

En el siguiente comando de disparo inicial, el líder del escuadra alerta a toda su escuadra pero solo asigna un equipo de fuego para atacar al objetivo con el rifle y el fuego de rifle automático.

“ BRAVO.
FRENTE.
TROPAS.
TRESCIENTOS.
EQUIPO ROJO.
FUEGO.

El líder de escuadra ahora desea que toda la escuadra dispare al objetivo, los granaderos de la escuadra dispararan sus lanzagranadas y fusileros automáticos dispararan a velocidad rápida (supresión). Tenga en cuenta que el líder de escuadra no repite ESCUADRA (O el indicativo, en este caso BRAVO) en la asignación de objetivos ya que alertó a toda la escuadra y quiere que toda la escuadra dispare. El comando posterior del líder de escuadra será el siguiente:

“ BRAVO.
GRANADERO; SUPRESIÓN.
FUEGO.

Para que el escuadrón deje de disparar, el líder del escuadrón simplemente ordena: **ALTO EL FUEGO.**

Al emitir comandos de fuego posteriores, el líder de escuadra debe tener en cuenta que, en la mayoría de los casos, el ruido del campo de batalla evitará que los miembros de escuadra lo escuchen. En la mayoría de los casos, el líder de escuadra pasará los comandos de fuego posteriores a través de los líderes del equipo. Es por esta razón que los líderes de equipo en determinadas ocasiones no disparan sus rifles, sino que permanecen atentos a las instrucciones del líder de escuadra para trasladarlas.

Aplicación de fuego

La capacidad de fuego potencial de la escuadra de 12 hombres con todos los miembros disparando se estima conservadoramente en 350 o 400 disparos bien dirigidos y 12 disparos por minuto de los lanzagranadas. Los siguientes términos se usan cuando se discute la aplicación del fuego.

- **Neutralizar.** Para que el personal enemigo sea incapaz de interferir con una operación particular.
- **Soporte de fuego.** Fuego entregado por una unidad para ayudar o proteger a otra unidad en combate.
- **Objetivo de oportunidad.** Un objetivo que aparece en combate, dentro del alcance y contra el cual el fuego no ha sido planeado.

Tipos de fuego

El tamaño y la naturaleza de un objetivo pueden requerir la potencia de fuego de toda la escuadra o solo partes de ella. El tipo de objetivo sugiere el tipo de unidad de fuego que se empleará contra él. El líder de la escuadra recibe sus órdenes de su superior que generalmente designa un objetivo u objetivos específicos. Por lo general, es deseable que cada escuadra cubra todo el objetivo de las tropas en el área de operaciones para garantizar una cobertura adecuada.

Un equipo de fuego distribuye su fuego según lo designado por el líder de escuadra. Normalmente, el líder de escuadra le ordena al líder de equipo que limite el fuego de su equipo a un sector del objetivo de la escuadra, que se enfrente a un objetivo separado o que cambie a un objetivo de oportunidad.

Fuego concentrado

El fuego concentrado es fuego entregado desde una unidad desplegada en un objetivo de un solo punto. Un gran volumen de fuego lanzado al objetivo desde diferentes direcciones. Para cumplir y superponerse dando la máxima cobertura del objetivo. Un arma automática enemiga que ha ganado la superioridad de fuego sobre un elemento de una unidad en particular, a menudo puede ser neutralizada por el fuego concentrado de los elementos restantes que no están bajo fuego directo. (Ver fig. 2-13.)

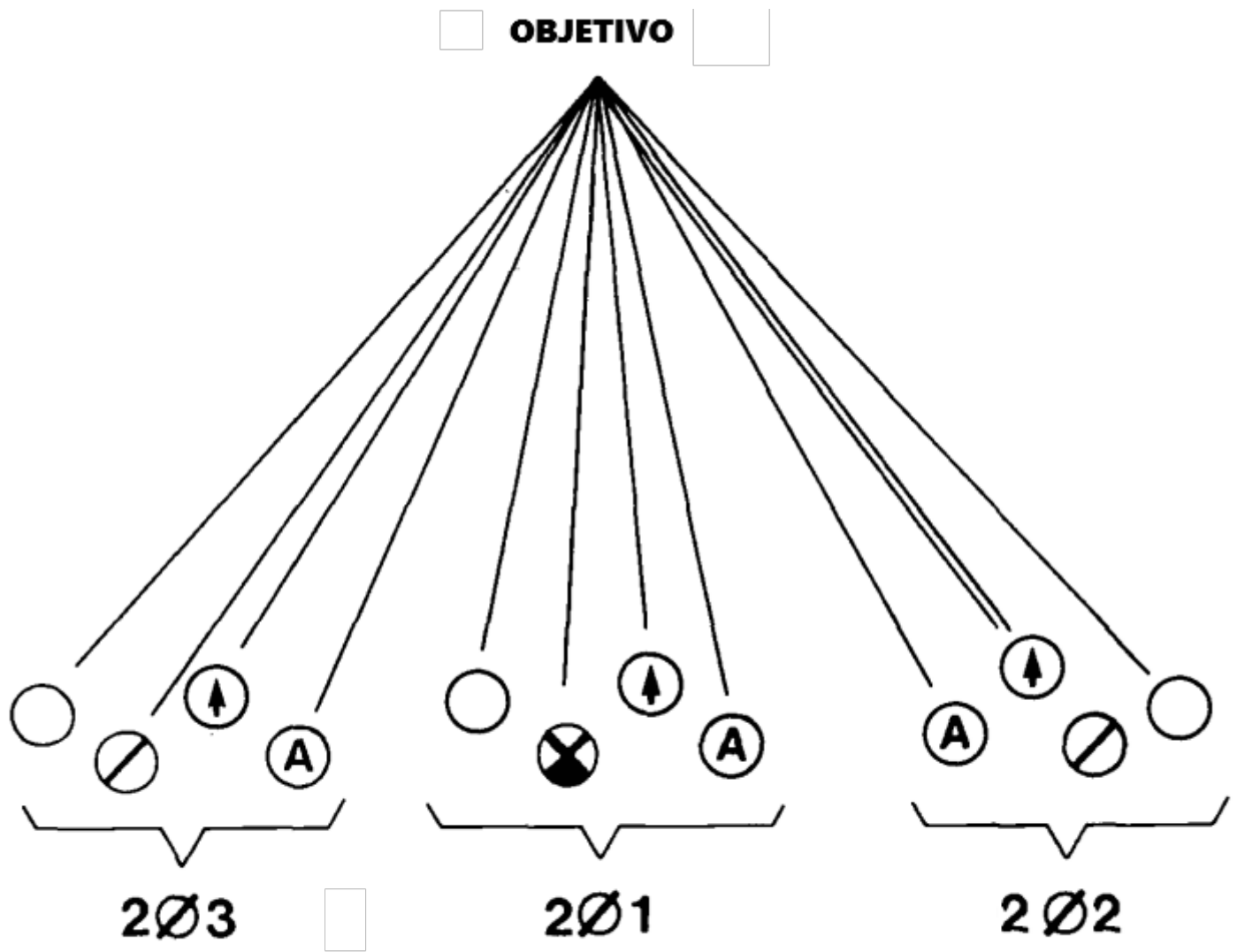


FIGURA 2-13. FUEGO CONCENTRADO POR UNA ESCUADRA

Fuego distribuido

El fuego distribuido es fuego extendido en ancho y/o profundidad para mantener todas las partes del objetivo bajo fuego. Cada fusilero y asistente de fusilero automático dispara su primer disparo en la parte del objetivo que corresponde a su posición en la escuadra. Luego distribuye sus disparos restantes sobre el resto del objetivo, cubriendo esa parte del objetivo en el que puede disparar con precisión sin cambiar su posición. (Ver fig. 2-14.)

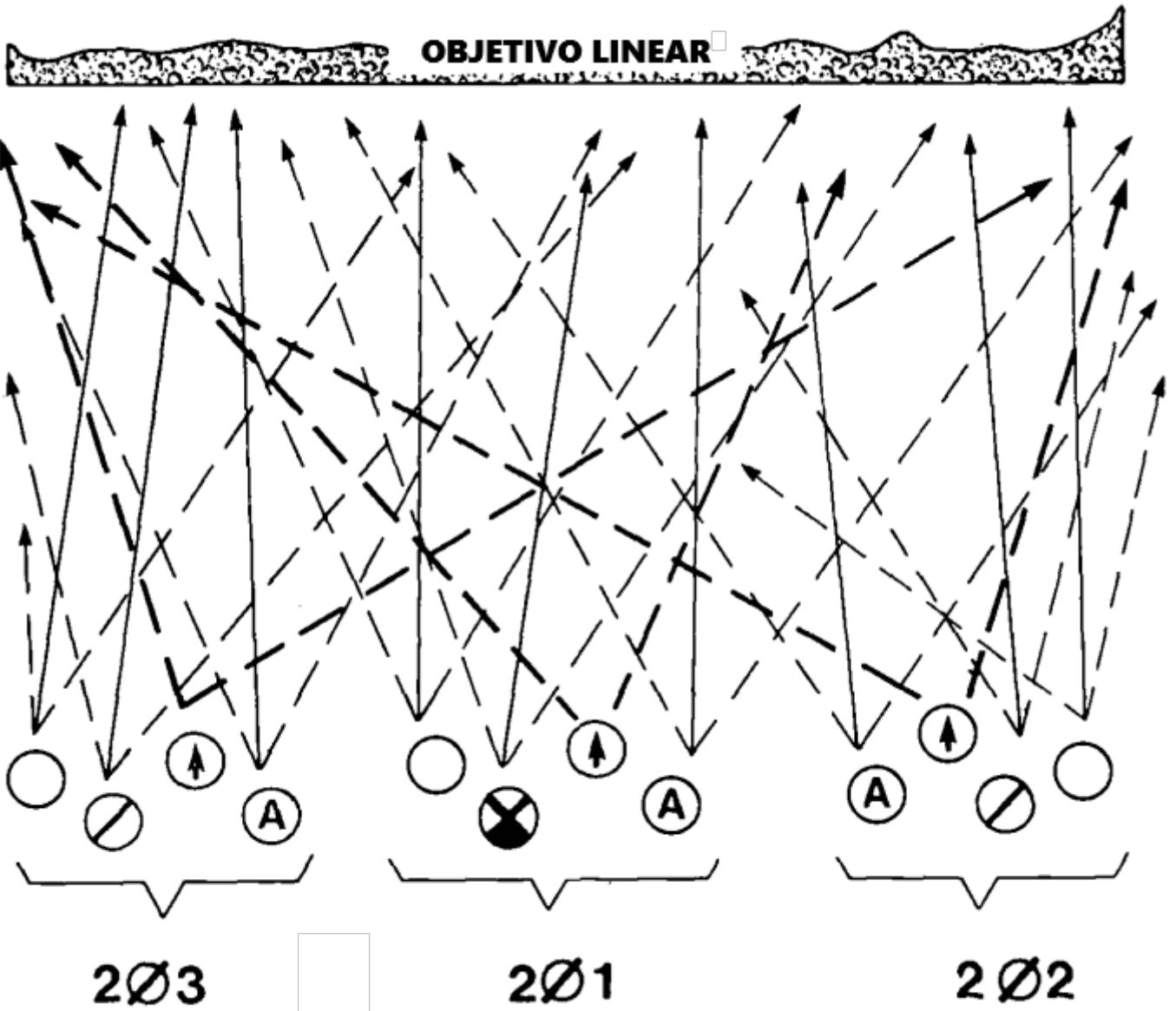


FIGURA 2-14. FUEGO DISTRIBUIDO POR UNA ESCUADRA

El granadero dispara la primera ronda desde su lanzagranadas en el centro de la masa del objetivo. Luego distribuye granadas sobre el área objetivo restante.

En la ofensiva, los fusileros automáticos cubren todo el objetivo de la escuadra. En la defensa, los fusileros automáticos cubren el sector de fuego de sus respectivos equipos de fuego.

El fuego distribuido permite a los líderes de las unidades de fuego colocar el fuego de sus unidades en el objetivo para que el enemigo, visible o no, se mantenga bajo fuego. El fuego distribuido es el método más rápido y efectivo para garantizar que todas las partes del objetivo estén bajo fuego. (Ver fig. 2-15.) Cuando sea necesario atacar a otros objetivos, el líder de escuadra cambia el fuego de uno o dos equipos según sea necesario.

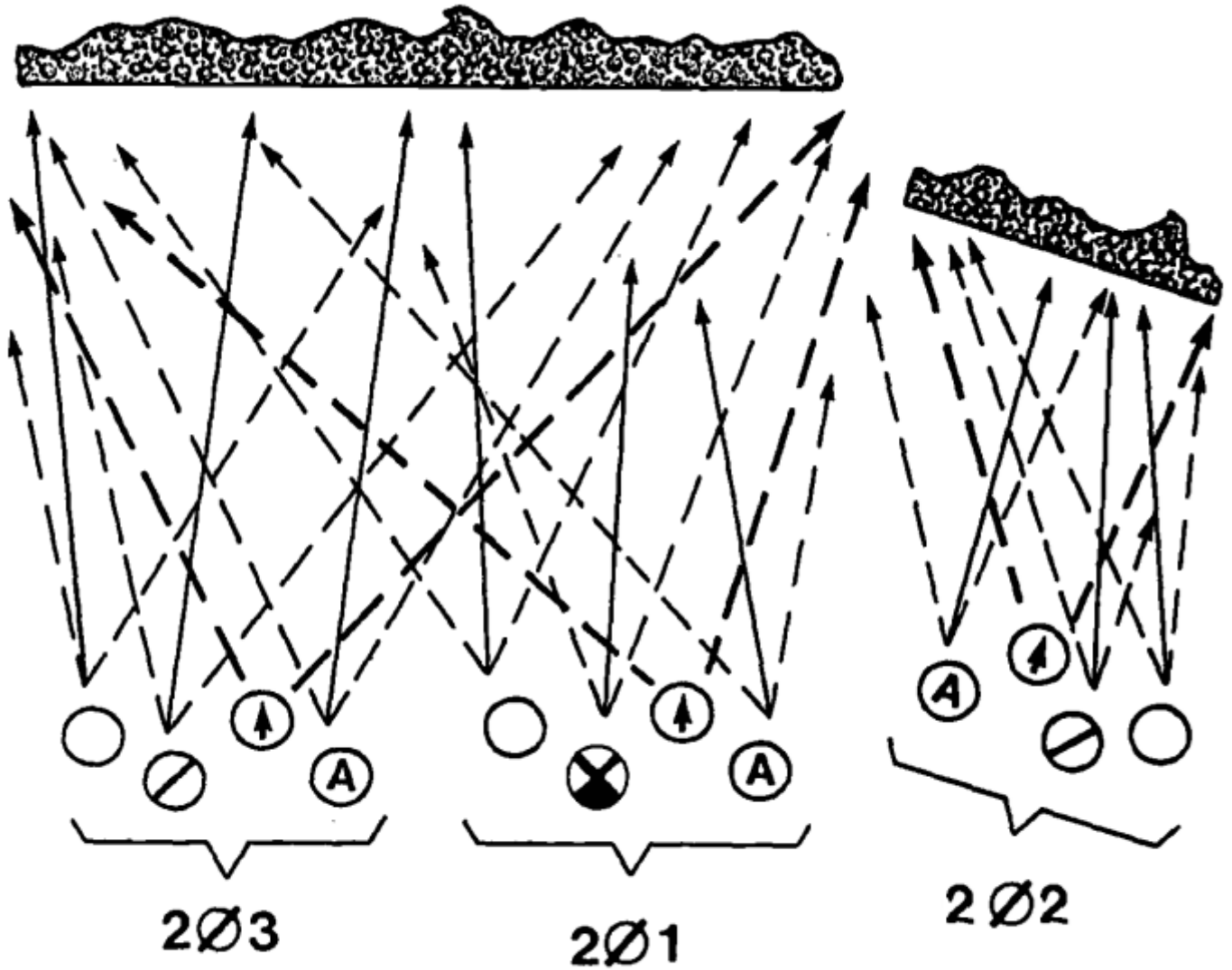


FIGURA 2-15. FUEGO DISTRIBUIDO POR EQUIPOS EN UNA ESCUADRA COMBATIENDO DOS OBJETIVOS SEPARADOS.

Combinaciones de fuego concentrado y distribuido

La organización en equipos de la escuadra permite al líder de la escuadra combinar fuego concentrado y distribuido para atacar dos o más objetivos al mismo tiempo. Como ejemplo, el líder de escuadra de una escuadra que dispara fuego distribuido sobre un objetivo podría cambiar el fuego de uno o dos equipos para atacar un objetivo de oportunidad con fuego concentrado. (Ver fig. 2-16.) El elemento de descripción objetivo del comando de fuego determina si una unidad de fuego (escuadra o equipo) entrega fuego concentrado o distribuido. Si la descripción del objetivo indica un objetivo puntual (es decir, ametralladora, francotirador, etc.).

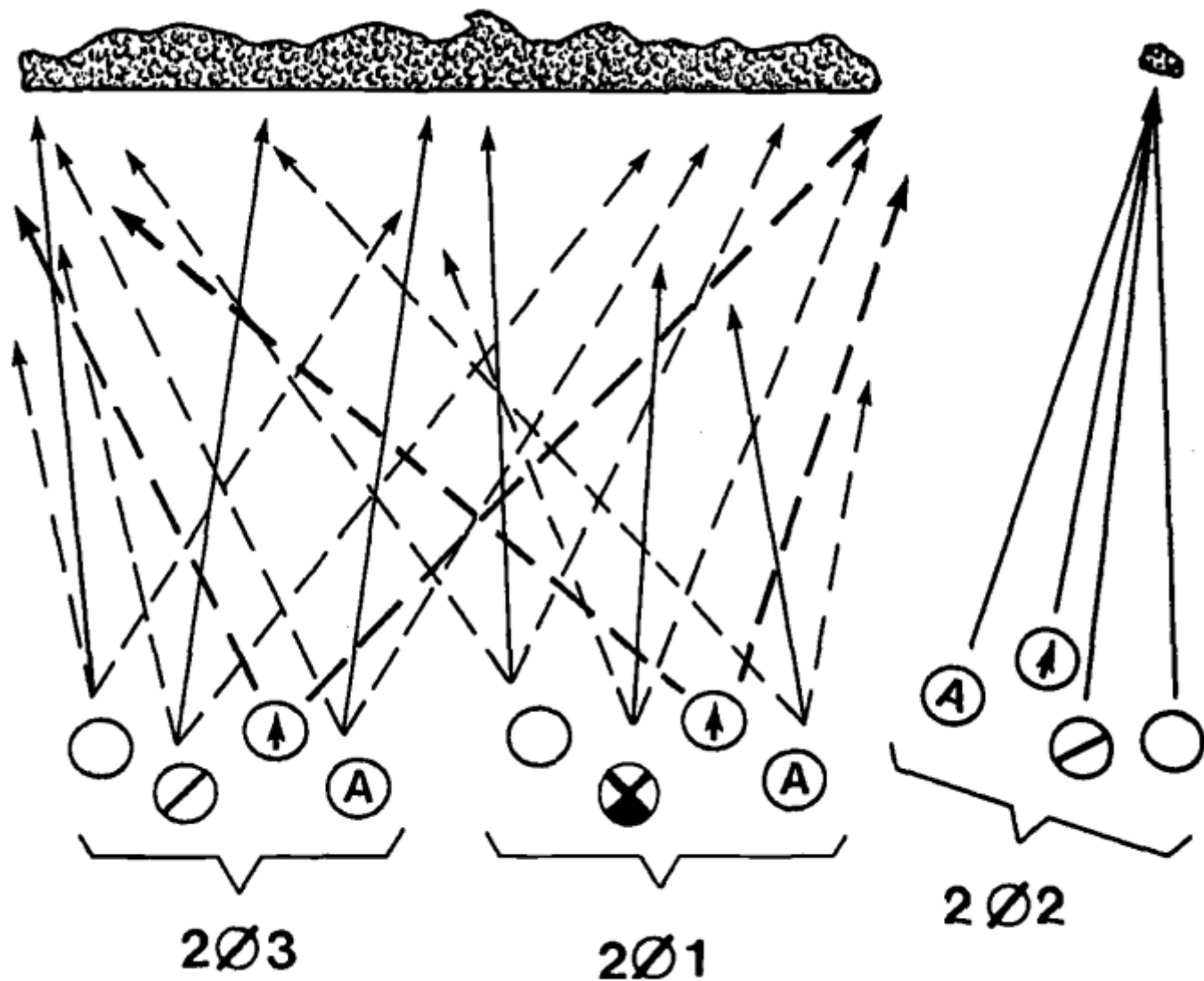


FIGURA 2-16. FUEGO CONCENTRADO Y DISTRIBUIDO POR UNA ESCUADRA COMBATIENDO DOS OBJETIVOS SEPARADOS

Entrega de fuego

Requisitos de puesto

Al ocupar una posición de disparo, las escuadras son ubicadas para satisfacer los siguientes requisitos:

- Ser capaz de entregar el fuego de apoyo deseado.
- Poseer buenos sectores de tiro al frente.
- Tener una cobertura y ocultamiento adecuados.
- Permitir el control de fuego por el líder de la unidad.

En el ataque

Base de fuego

Una base de fuego cubre y protege el avance de unidades de maniobra con su fuego. Siempre que sea posible, la unidad de fuego que va a establecer la base del fuego se mueve sin ser detectado a una posición de disparo. Un alto volumen de fuego sorpresa desde una dirección inesperada tiene mucho mayor efecto psicológico y físico que el fuego emitido desde una posición conocida. El líder de la unidad que establece la base de fuego hace todo lo posible para seleccionar una posición que permita enviar fuego oblicuo o flanqueante a la posición enemiga. Cuando la base de la unidad de fuego está en posición, generalmente ocurre lo siguiente:

- Se coloca un gran volumen de fuego distribuido en la posición enemiga para ganar superioridad de fuego.
- Cuando se ha ganado la superioridad del fuego y el enemigo está fijo en posición, se reduce la velocidad de disparo. Sin embargo, la superioridad del fuego debe ser mantenido.
- Cuando la unidad de maniobra se acerca a su línea de coordinación final, la velocidad de fuego se incrementa para hacer que el enemigo abroche fuertemente y permita la unidad de maniobra para salir de la posición de asalto e iniciar su asalto antes de que el enemigo tenga tiempo de reaccionar.
- Cuando la unidad de maniobra de asalto alcanza la línea de coordinación final, la base de fuego cesa o cambia su fuego a otro área objetivo, o conduce a la unidad de asalto a través del objetivo y luego cesa o cambia.

Fuego de asalto

El avance exitoso por fuego y maniobra conduce naturalmente a un asalto del área objetivo u objetivo. El fuego de asalto es el fuego entregado por una unidad durante su asalto en una posición hostil.

- **Fusileros:** Disparan bien desde la posición de apuntado. Deberían disparar el arma usando ráfagas de tres rondas o deberían apretar el gatillo de manera sostenida. Disparan a enemigos conocidos o ubicaciones sospechosas en la parte del objetivo que corresponde con su posición en la formación de asalto.
- **Fusileros automáticos:** Los fusileros automáticos disparan en ráfagas de tres a cinco desde la posición de disparo de las axilas. Cubren todo el objetivo de la escuadra. Se da prioridad al fuego a las armas automáticas enemigas conocidas o sospechosas.
- **Líder del equipo:** La principal preocupación del líder del equipo durante el asalto es el control de su equipo. Si se le exige que dispare su rifle, dispara fuego de rifle bien dirigido utilizando la técnica de apuntar. Una vez un objetivo prioritario o de área se presenta, el líder del equipo de fuego comenzará a disparar el lanzagranadas (en caso de contar con uno) usando la técnica de apuntar hasta que el objetivo sea destruido o neutralizado, o hasta que no pueda disparar efectivamente sobre el objetivo sin poner en peligro a las tropas amigas.



POINTING



UNDERARM

Figure 2-17. Assault Fire Positions.

En la defensa

El equipo es la unidad básica de fuego de la escuadra, y cuando sea práctico, el sector de fuego de cada individuo cubre todo el sector de fuego del equipo. El equipo dispara desde posiciones que debe mantener a toda costa. Los miembros de la unidad se colocan dónde pueden obtener buenos campos de fuego y aprovechar al máximo la cobertura y el ocultamiento. (Ver aplicación H.)

- **Fusileros y Fusileros automáticos:** Los rifles automáticos proporcionan la mayor parte de la potencia de fuego de la escuadra. Deben protegerse y mantenerse en funcionamiento. Estos marines están asignados para cubrir todo el sector del equipo de fuego. Además, a cada fusilero automático se le asigna una dirección principal de disparo.
- **Granadero:** Cuando se requiera disparar su rifle, cubrirá todo el sector del equipo de fuego con un alto volumen de fuego. A menos que se impongan restricciones para disparar el lanzagranadas, abre fuego contra objetivos rentables a medida que entran en el rango. Cuando se requieren los fuegos protectores finales, se enfrenta a la mayor masa de infantería enemiga en el sector asignado.
- **Líder del equipo:** La principal preocupación del líder del equipo de fuego en la defensa es el control de su equipo de fuego. Cuando se requiera disparar su rifle, cubrirá todo el sector del equipo de fuego con un alto volumen de fuego.

Sectores

asdf

Anillos

asdf

Gestión del fuego

Tasas de fuego

Las tasas de fuego de las armas de la escuadra se combinan para formar la potencia de fuego de la escuadra. El empleo de armas y la potencia de fuego de las escuadras no están determinados por la rapidez con que los soldados pueden disparar sus armas, **sino por la rapidez con que pueden disparar con precisión.**

El líder de la escuadra o del equipo de fuego debe poder controlar la velocidad y el efecto del fuego de sus hombres, de lo contrario, se desperdicia munición.

La velocidad de disparo de las armas se expresa en disparos por minuto (RPM). Las siguientes tasas de fuego se aplican a las armas de la escuadra de fusileros.

* **Tasa promedio.** Este término se refiere a la tasa promedio de fuego dirigido a

- Fusilero: 10 a 12 RPM. (es decir 1 disparo cada 5 o 6 segundos)
- Granadero: 5 a 7 RPM. (es decir 1 disparo cada 8 o 12 segundos)
- Ametrallador
 - **Tasa sostenida.** Este término se aplica a fusiles automáticos y máquinas. Es la tasa real de fuego bien dirigido que un arma puede entregar por un período de tiempo indefinido sin causar una detención o mal funcionamiento debido al sobrecalentamiento.
 - **Tasa rápida o de supresión.** Este término se aplica a rifles automáticos y ametralladoras. Es la cantidad máxima de fuego controlado que se puede entregar en apunte por un período corto de tiempo (generalmente no más de dos minutos) sin causar una detención o mal funcionamiento debido al sobrecalentamiento. (es decir apretar el gatillo hasta que se acabe el cargador)

Control y disciplina de fuego

Para que el fuego de una unidad sea efectivo, el líder de la unidad debe ejercer control de fuego. El control de fuego se relaciona con la capacidad del líder de hacer que sus hombres abran o cesen el fuego en el instante que lo desee, ajustar el fuego a un objetivo, cambiar todo o parte del fuego de un objetivo a otro y regular la velocidad de disparo. El líder debe enseñar a sus hombres disciplina de fuego para que pueda ejercer el control de fuego. La disciplina de fuego se logra cuando la unidad ha sido enseñada y presta atención estricta a las instrucciones sobre el uso del rifle, el rifle

automático y el lanzagranadas, y puede ejecutar colectivamente comandos de fuego con precisión. El líder de la unidad debe supervisar y controlar el fuego de sus hombres para que se dirija y se mantenga en los objetivos adecuados. Al recibir órdenes, órdenes o señales del oficial al mando, un líder de escuadra ordena de inmediato a su escuadra que realice la misión de fuego dirigida. Normalmente se encuentra en la parte trasera de su escuadra durante un combate

Los líderes de equipos de fuego ejercen control de fuego mediante comandos de voz y señales.

Formaciones a nivel de equipo de fuego

La formación del equipo, por lo general la dará el líder de equipo, pudiendo el líder de escuadra pedirle que la cambie si lo considera necesario.

El líder del equipo será el encargado de supervisar la correcta realización de la formación, así como de las distancias de seguridad entre miembros del equipo y otras unidades (Equipos, escuadras...)

Formaciones para movernos por zonas "Seguras"

Se trata de formaciones que ofrecen cierto nivel de seguridad, pero sobre todo que ofrecen control sobre la formación y velocidad de movimiento.

- Columna
- Doble columna
- Columna de combate o doble columna escalonada

Formaciones para movimientos en los que esperamos combate

Se trata de formaciones que nos ofrecen una gran potencia de fuego y mucha seguridad, pero limitan el control que tiene el líder sobre su equipo y por lo tanto ralentizan la velocidad de movimiento de la unidad

- Cuña
- Flecha
- Escalón izquierda/derecha
- Diamante

Formaciones para movernos en combate

Se trata de formaciones que se aplican justo antes de entrar en combate, o una vez ya establecido el combate. Ofrecen la máxima potencia de fuego posible hacia el enemigo, a costa de perder el control sobre la unidad dificultar su movimiento / velocidad

- Líneas (de tiradores, a la izquierda/derecha del "1"...))

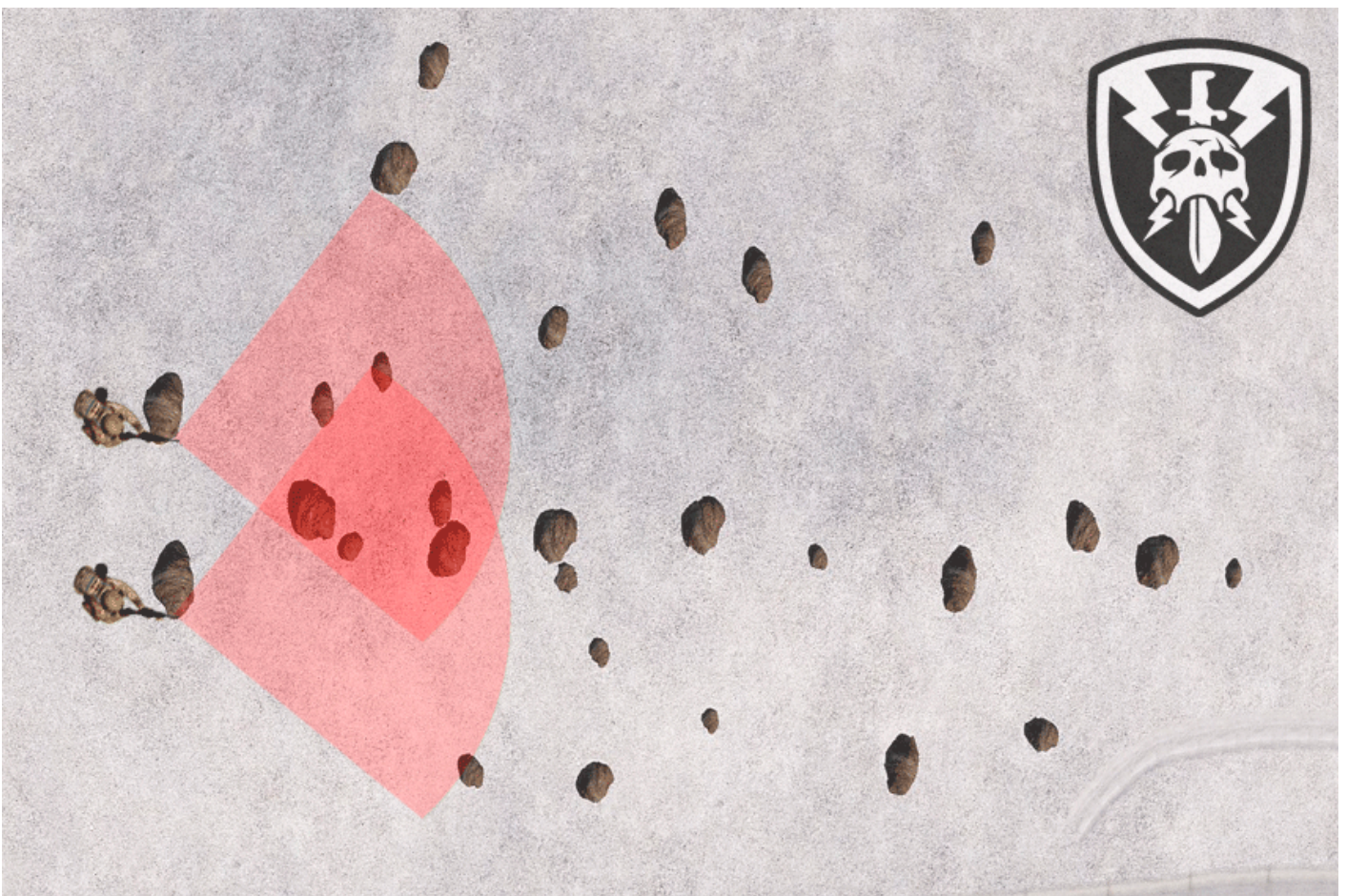
- Guerrilla

Movimiento

Saltos alternos

Una unidad A se mueve a una posición segura mientras es cubierta por otra B, y cuando alcanza la posición prevista, se detiene y alternan sus funciones.

A se queda quieta en posición de cobertura mientras B avanza hasta una nueva posición más adelantada que A, se para y entonces se vuelven a alternar, A avanza y B le cubre, y así sucesivamente.

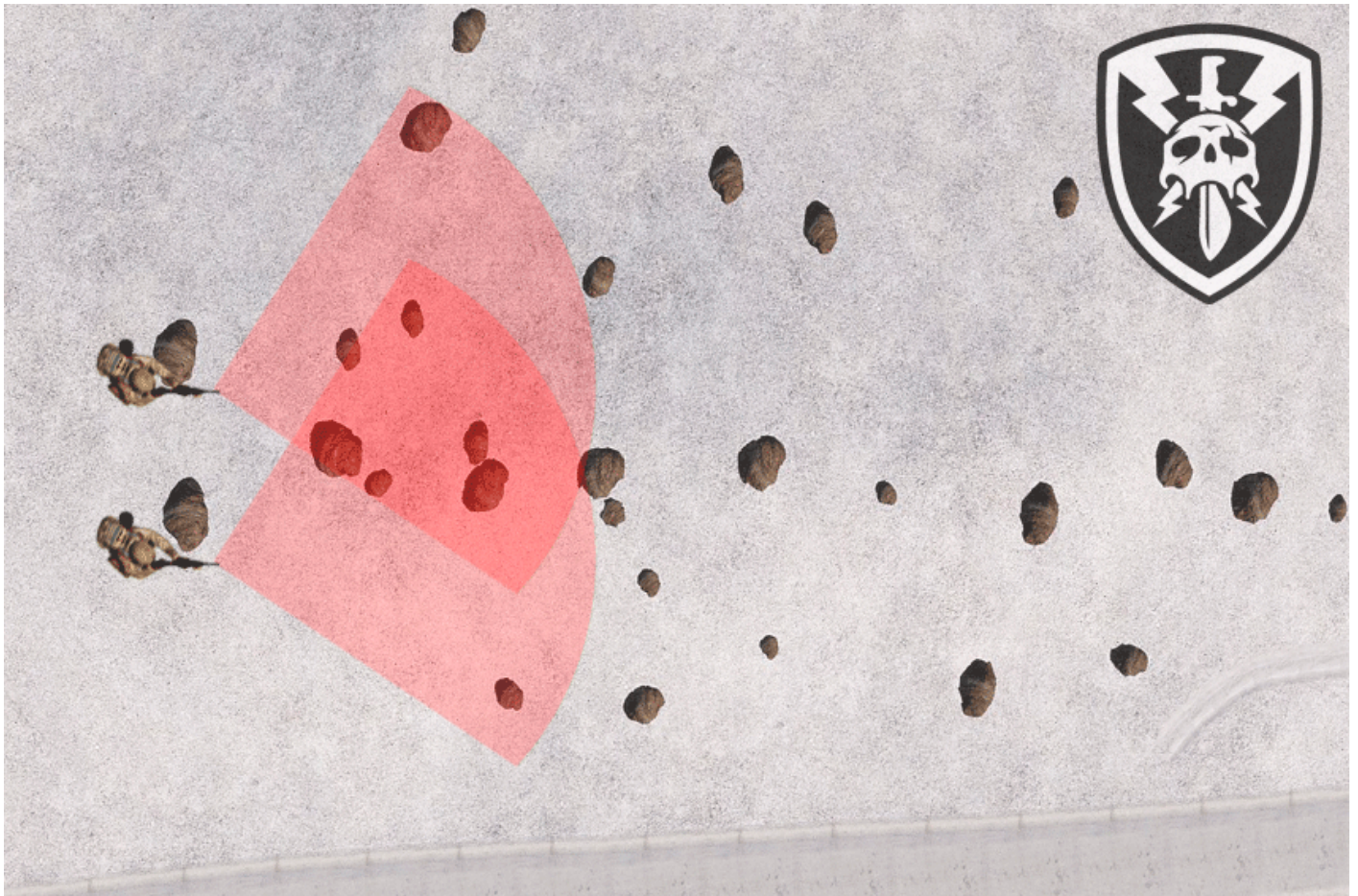


Saltos consecutivos o escalonado

Es similar al anterior, pero en este caso, las unidades mantienen su condición de cabeza de vanguardia (lead element) y de retaguardia (trailing element), es decir, que no se adelantan unas a otras.

Si la A es la unidad en cabeza de vanguardia y B la unidad en retaguardia, mantendrán siempre esa condición. Mientras A avanza B le cubre, cuando A se detiene en una posición segura, entonces B se mueve hasta el punto donde se encuentra A o una posición cercana, pero sin adelantarlo.

Cuando B alcanza un a buena posición cerca de A , se detiene, y entonces es A quien avanza, y así sucesivamente. Es decir, que aunque las unidades se alternan en la función de avanzar y cubrir, no se adelantan unas a otras.



Fuego y maniobra

El fuego y maniobra es el proceso mediante el cual elementos de una unidad establecen una base de fuego para batir al enemigo, mientras otro elemento maniobra hacia una posición ventajosa desde la cual combatir con el enemigo y destruirlo o capturarlo. Pueden proporcionarse fuegos de apoyo procedentes de armas no orgánicas de la unidad. Dichos fuegos deben ser seguidos de cerca por las tropas en avance del elemento de maniobra para que no se pierda el efecto de choque del fuego sobre el enemigo.

adfasdf **DESARROLLAR MAS ESTE PUNTO**

Fuego y movimiento

Una vez que el elemento de maniobra encuentra resistencia enemiga y ya no puede avanzar bajo la cobertura de la base de fuegos, emplea fuego y movimiento para continuar su avance hasta una posición desde la cual pueda asaltar la posición enemiga. En una escuadra en maniobra, el fuego y movimiento consiste en que individuos o equipos de fuego proporcionan fuego de cobertura

mientras otros individuos o equipos avanzan hacia el enemigo o asaltan su posición.

adfasdf DESARROLLAR MAS ESTE PUNTO

Rupturas de contacto

Las rupturas de contacto o PEEL se realizaran de forma ordenada y controlada. para ello y aunque todos los miembros del equipo sean conscientes de donde están, donde esta el enemigo, el terreno que nos rodea y las posibilidades de cobertura cercanas.

Sera el líder de equipo el responsable de evaluar la situación y decidir en que dirección o mejor dicho hacia que cobertura se ha de realizar la ruptura de contacto, y por tanto si se realiza una ruptura de contacto de tipo central o lateral

Repliegues

Un repliegue es la acción de retirarse a una zona predeterminada y por lo general mas segura

Los repliegues han de ser lo mas ordenados posibles, pero decido al caos que suele acompañar a estas acciones se suele perder a gente por el camino. Para evitar que se pierda la gente aumente el caos

- se pueden realizar saltos escalonados por binomios
- utilizar formaciones
- realizar maniobras de ruptura de contacto, pese a que en ese momento no existan los contactos
- Indicar puntos de reunión cada poco tiempo, en los que:
 - Descansar y recuperar estamina
 - revisar que estamos todos
 - observar el entorno y decir la dirección, distancia y ruta para el siguiente movimiento

CQB

En CQB (close quarters battle), como en todas las situaciones de combate, los miembros del equipo deben moverse tácticamente y de forma segura. Los individuos que forman parte del equipo deben avanzar de una manera estándar, utilizando técnicas practicadas y conocidas por todos.

Los miembros del equipo evitaran asomar el arma cuando se trabaja alrededor de las ventanas, puertas, esquinas o zonas de obstáculos. Que asome un arma da aviso previo a cualquiera que busque en la dirección del soldado, por lo que es más fácil para un enemigo detectarte.

Consideraciones para las entradas

A la hora de entrar y despejar una habitación todo el equipo entrara lo más rápido como sea posible y cruzara la puerta inmediatamente. Si es posible, el equipo se moverá de cobertura en cobertura a sus posiciones en su orden de entrada. Lo ideal es que el equipo llegue y pase por el punto de entrada sin tener que pararse.

La puerta es el punto focal de cualquier persona que se encuentre en la habitación. Es conocido como el embudo mortal, ya que se centra la atención en el punto exacto en el que los miembros del equipo son más vulnerables. Entrar en la habitación rápidamente reduce la probabilidad de que nadie caiga herido por fuego enemigo dirigido hacia la puerta.

Al oír la señal, el equipo se moverá a través de la puerta rápidamente y ocupará posiciones dentro de la habitación que le permitan dominar por completo la sala y eliminar las amenazas. Los miembros del equipo no se detendrán hasta haber superado la puerta y alcanzar su posición designada. La posición del primer hombre es profunda en la esquina de la habitación. La profundidad de su movimiento está determinada por el tamaño de la habitación, los obstáculos dentro de la habitación, tales como muebles, y por el número y la ubicación del enemigo y no combatientes.

Para realizar bien el trabajo de las Técnicas de precisión, cada miembro del equipo debe conocer su sector de tiro y su sector de superposición con los sectores de los otros miembros del equipo. Los miembros del equipo no se giran a los sectores de los otros miembros del equipo. Se centrarán en los objetivos de su sector de tiro. No deben reducir la velocidad de movimiento hasta sus posiciones asignadas. Eliminaran a las amenazas de su sector, de más inmediatas a más lejanas.

Algunos ejemplos de las amenazas inmediatas son el personal enemigo que:

- Están armados y dispuestos a devolver el fuego inmediato.
- Bloquean nuestro movimiento a la posición de dominación.
- Están dentro de alcance de la mano de un miembro del equipo.
- Están dentro del punto de ruptura

Cada miembro del equipo tiene un sector de tiro único designado para él y se expande a los sectores de los otros miembros del equipo, superponiéndose.

La correcta coordinación de todos los miembros del equipo hacia sus puntos de dominación, la eliminación de todos los objetivos en su sector. Los miembros del equipo deben ejercer el control del fuego y discriminar entre ocupantes de la habitación hostiles y no hostiles. El movimiento se hace sin parar, usando las técnicas de tiro selectivo. Debido a que los soldados están avanzando y disparando al mismo tiempo, deben moverse deprisa y con cuidado.

Razones para modificar el método de entrada

Los líderes pueden necesitar modificar las medidas existentes para cumplir con su situación actual.

Algunos ejemplos de las razones y los métodos de modificación de las técnicas:

RAZÓN MÉTODO

- Pocos objetivos en las habitaciones. Entrar con dos o tres hombres.
- La escasez de personal. Entrar en equipos de dos o tres.
- El enemigo no plantea ninguna amenaza inmediata. Uno o dos hombres por cada habitación.
- Ninguna amenaza inmediata, y prima la velocidad. Un hombre por cada habitación.

Gestión de vehículo

Asignación de asientos en base al rol

A la hora de embarcar en un vehículo es importante tener algunas consideraciones a la hora de asignar asientos:

- **Líder del equipo:** Dado que debe estar atento a la gestión del equipo, saber donde están las unidades aliadas.... es importante que este en una posición desde la que pueda ver el camino y mantener un alto nivel de control, idealmente el copiloto.
- **Médico:** al ser un rol de apoyo que puede ejercer dentro del vehículo, debería ir en un puesto tranquilo, ya que:
 - Artillero: le deja muy expuesto, y en caso de causar baja, genera un problema a la unidad
 - Conductor: Si la cosa esta tranquila este puede ser un buen puesto, pero en cuanto empiece el combate y haya que gestionar heridos, estar de conductor le impediría poder ejercer de medico, retrasando la atención de heridos y por tanto pudiendo haber muertos.
- **Ametrallador:** Dada la potencia de fuego que aporta al equipo, el ametrallador:
 - No debería ir de artillero, ya que al empezar un tiroteo se quedara embarcado operando el arma del vehículo, en lugar de sumar la potencia de fuego de su arma a la del vehículo.
 - No debería ir de conductor, ya que si durante un "fuego y maniobra", se ha de operar el vehículo, el equipo no podría contar con su potencia de fuego.
- **Especialista AT/AA:** Si la amenaza es un blindado o una aeronave, tener a este especialista empeñado en la posición del conductor o el artillero, deja al equipo vendido. Por lo que se le aplican las mismas consideraciones que a los ametralladores
- **Fusilero:** Este ROL es el indicado para cubrir el puesto del conductor o el artillero.

Respecto a la numeración que mencionábamos con anterioridad, aquí vemos la sinergia. Vamos a partir del supuesto de un HUMVEE o un vehículo tipo MRAP. Un vehículo por equipo o para toda la escuadra con roles de conductor, copiloto, artillero y pasajeros.

En caso de un vehículo por equipo, el hombre en punta conduciría y el artillero sería su binomio. Como vemos tras lo mencionado ahora y la numeración dada todo encaja. En el equipo rojo conduce un veterano, copiloto el jefe de equipo, artilla un recluta y de pasajero extra llevamos al arma antitanque. En el equipo azul conduce el ametrallador, podría en despliegues desembarcar y abrir fuego mientras el artillero, el asistente, abre fuego. Líder de escuadra o equipo de copiloto y médico de pasajero.

En el caso de un vehículo por escuadra hay dos opciones: El equipo de mando asume el control, se delega la responsabilidad en un equipo. En caso de que vayamos a estar desplegados y el vehículo siguiéndonos es más óptimo que mando asuma la responsabilidad del mismo, conduciéndolo el propio líder o el médico, en este caso la labor principal es no dejar al vehículo atrás o un soporte desde segunda línea, su exposición es menor. En caso de que se delegue a un equipo, que es lo que nos interesa, tendremos que tener dos cosas en cuenta como jefe de equipo. ¿El vehículo va a tener que dar apoyo desembarcados o únicamente lo vamos a llevar de un punto a otro con la escuadra embarcada? Ahí es cuando podremos optar por delegar al primer binomio o a nuestro binomio como responsables del vehículo, idealmente es mejor delegar al primer binomio a menos que la labor del vehículo sea clave, entonces nosotros mismos asumimos el control directo y conducimos, mientras nuestro binomio asume el rol de artillero.

Evidentemente podemos romper un binomio de manera excepcional, pero es mejor que asimilemos todo este modo de proceder en conjunto para minimizar la incertidumbre y las posibles fallas, dominar un sistema de juego es clave, y una vez dominado los elementos básicos como este, nos permitirá efectuar desempeños de más alto nivel y calidad.

Movimiento

adfasdf

Hablar de la cuestión de los elementos y como se debe estructurar un poco todo eso a nivel de equipos

Límite de velocidad y aproximaciones

El límite de velocidad lo indicará el mando global al dar las instrucciones para el convoy, de no facilitarnos el límite de velocidad:

- Si vamos de VICTOR-1:
 - Adaptar la velocidad al terreno y las circunstancias
 - Solicitar a través de la cadena de mando, los límites de velocidad o sugerirlos a espera de contraorden o confirmación.
- Si vamos en cualquier otra posición
 - Adaptar nuestra velocidad a la del vehículo de delante
 - Solicitar a través de la cadena de mando, los límites de velocidad

Las aproximaciones a los objetivos son momentos muy delicados, por lo general el mando global designara las indicaciones previamente, para realizar las aproximaciones, dicho eso y en el caso de que no tengamos indicaciones:

- Solicitar a través de la cadena de mando, las indicaciones para la aproximación
- Tener presentes que nuestra prioridad como elemento mas avanzado es la seguridad en conjunto del resto de unidades y en especial la nuestra, por lo que nuestra velocidad como primer elemento deberá ser siempre como máximo, aquella que nos permita reconocer las amenazas, si vamos en medio de un desierto podremos ir mas rápido, si vamos en jungla mas lento, si nos aproximamos a una ciudad reduciremos la marcha para detectar emboscadas, etc... Todo esto a menos que se nos de una orden especifica, pero hemos de actuar con iniciativa.
- Si vamos de VICTOR-1: Comunicar reducciones de velocidades o acelerones. La necesidad atenta y debemos tener la iniciativa suficiente estar a la altura de la responsabilidad de encabezar el convoy. Comunicaremos y ya recibiremos confirmación o contraorden.
 - En caso de urgencia trasladaremos lo que vamos a hacer, inmediatamente, no esperamos a confirmación, la prioridad es la seguridad del convoy. Después nuestro superior nos corregirá, modulara o aplaudirá nuestra iniciativa.
- Si estamos en combate:
 - Elegir la ruta mas segura (que ofrezca ocultación o cobertura)
 - Realizar el movimiento mientras el artillero abre fuego
 - Buscar una posición final que permita a los pasajeros desembarcar con cierto nivel de seguridad
- Si no estamos en combate
 - Extremar las precauciones
 - Elegir la ruta de aproximación y el punto de paro en base al terreno y las unidades aliadas

Distancias de seguridad

La distancia de seguridad la indicara el mando global al dar las instrucciones para el convoy.

Dicho esto, hay que tener en cuenta que:

- El radio de acción de un IED es de +/-50m.
- a una velocidad media de 50km/h recorreremos 13,88m por segundo, por lo que cada segundo que que tardemos en reaccionar, habremos avanzado 14m
- A una velocidad media de 75km/h recorreremos 20.83m por segundo, por lo que cada segundo que que tardemos en reaccionar, habremos avanzado 21m

Gestión de cagadas

adfasdf

Embarque en vehículos de transporte

El líder del equipo será el último en embarcar, será el responsable de organizar y dirigir el embarque de sus hombres y avisará al líder de escuadra cuando el embarque de todos sus hombres haya finalizado. Esta función de responsable de embarque se puede delegar en un hombre a través de una orden, al igual que el líder de escuadra nos puede delegar la misma del conjunto de la escuadra.

Algunas formas de gestionar de forma más eficiente el embarque son:

- Formar una columna y embarcar siguiendo los numerales
- Formar una doble columna y embarcar siguiendo los numerales
- Una vez embarcados
 - Si es posible, se realizará una revisión visual de que todos estamos embarcados
 - Si no hay línea visual, se realizará un reporte de embarque por orden, de vivo a voz o por radio

El ejercicio de mando

Sucesión de mando

Cada pelotón está formado por 3 escuadras y cada escuadra por 3 equipos de fuego. Como cabos, estaríamos al mando de uno de esos equipos de fuego.

- El mando global lo dirige la operación
 - La escuadra la manda un líder de escuadra
 - El equipo de fuego lo manda un líder de equipo

En caso de que nuestro líder de escuadra cällese, el mando global:

- Tomarían el mando directo de la escuadra
- Elegirían un líder temporal para esta, ese líder temporal puede ser el líder de otra escuadra o uno de los líderes de equipo de la escuadra en cuestión.
- En el caso de que cayesen o se perdiese la comunicación con los mandos, el líder de equipo con más veteranía tomaría el mando de los equipos de fuego restantes, y en caso de que este cällese le sustituiría el siguiente cabo más veterano.
- Cuando un líder de equipo cae, le sucedería en el mando el fusilero automático de su equipo salvo que el líder de su escuadra diga lo contrario

Directrices

- Se prepara y capacita para mantener el orden
- Conoce e identifica aspectos básicos de su equipo de trabajo
- Se claro en las decisiones que tomas y comunicárselas a tus subordinados

- Da ejemplo a los subordinados
- Cuando das una orden, ejerce control sobre la misma
- Trabaja en equipo
- Inculca valores
- Identifica varias posibilidades antes de tomar una decisión
- Desarrollar las estrategias necesarias para alcanzar las metas propuestas.
- Domina excelentemente los postulados de la comunicación asertiva

Revisión #53

Creado 10 agosto 2025 17:13:16 por Gilfor

Actualizado 10 enero 2026 17:03:42 por Rotciv