

Introducción al curso



SQUAD ALPHA
EST. 2012

Introducción al curso

De cara a poder estructurar seguramente uno de los cursos más importantes de la academia, sino el que mas, debido a la cantidad de información que se aglutina entorno a él, y siendo seguramente el rol con más impacto sobre todas las partidas en sus distintas escalas, se vuelve necesario establecer un estándar sobre el que dar el curso, de cara a entender conceptos sobre la base de un modelo íntegro. Una vez entendida la lógica que subyace a esta estructura, esta es aplicable con otros esquemas muy diversos con los que intentamos simular.

Por lo que para aclarar, el instructor se toma la licencia de utilizar como referencia su propia experiencia y lo que considera a través del estudio y la experiencia la forma mas correcta de proceder en ArmA, esto no quiere decir que no haya mejores formas ni distintas, sino que evidentemente, uno tiene que tomar una referencia y a la hora de redactar de manera estructurada algo tan complejo, es irremediable explicar lo que uno sabe y hace.

Estructura del curso y objetivos.

El curso se divide en 3 apartados: líder de equipo, líder de escuadra y mando global. Respondiendo al esquema general que sigue el grupo de cara a la organización del orden de batalla. ¿Por qué seguimos este esquema? Porque en ese orden, uno puede profundizar hasta donde le interesa, de manera progresiva, y ayuda a dividir los elementos teóricos que evidentemente recorren los 3 roles, siendo muchas veces idénticos, pero más complejos y profundos. Es muy difícil hacer una división clara en un curso que se condiciona por todo, pero el intento está ahí.

Bienvenida sea toda crítica, sugerencia y aporte a la mejora en este aspecto.

El curso consta de teoría -estas páginas-, presentación de diapositivas, ejercicios teóricos y exámenes. De cara a ayudar a aprender estos conocimientos.

Los **objetivos** del cursos son los siguientes:

1. Generar una academia de oficiales elevando el estándar de calidad del CIOF
2. Introducir nuevos conceptos teóricos
3. Aclarar viejos conceptos teóricos
4. Dotar de nivel de formación a la altura del nivel de exigencia del rol
5. Tomar mayor conciencia de las dimensiones y necesidades del rol
6. Generar un sistema de mentoría

Principios de *Mission Command*

“ La paradoja de la guerra en la Era de la Información consiste en gestionar enormes cantidades de información y, al mismo tiempo, resistir la tentación de ejercer un control excesivo sobre ella. La ventaja competitiva se anula cuando se intenta hacer subir y bajar las decisiones a lo largo de la cadena de mando.

Todos los pelotones y tripulaciones de carros disponen de información en tiempo real sobre lo que ocurre a su alrededor, la ubicación del enemigo y la naturaleza y el empleo de sus sistemas de armas. Una vez comprendida la intención del comandante, las decisiones deben delegarse al nivel más bajo posible, permitiendo así que los soldados de primera línea exploten las oportunidades que se vayan presentando.

El Mission Command es una filosofía moderna de mando que prioriza la comprensión de la intención del líder, más que el cumplimiento literal de cada orden.

En Arma 3 es fundamental porque las situaciones cambian rápidamente y un subordinado debe poder actuar sin esperar órdenes.

1. **Intención del mando**

El líder explica *qué quiere lograr y por qué*, no sólo “qué hacer”.

→ Ejemplo: “Quiero que el equipo Alpha fije al enemigo para que Bravo pueda maniobrar por la derecha”.

2. **Iniciativa disciplinada**

Los subordinados pueden actuar por su cuenta **siempre que sus acciones avancen la intención del líder**.

3. **Órdenes claras, breves y flexibles**

No se dan instrucciones hiper-detalladas. Se deja margen para adaptación.

4. **Confianza mutua**

El mando confía en que los subordinados ejecutarán su parte; los subordinados confían en

que el mando no microgestionará.

5. Toma de decisiones descentralizada

Cada nivel resuelve su parte del problema sin saturar la cadena de mando.

6. Información hacia arriba

Los subordinados informan lo esencial para que el mando ajuste el plan (breve SITREP).

El objetivo: Líderes que **no se bloquean** cuando el plan falla y subordinados que **no se paralizan** esperando órdenes.

Cuando la intención queda clara, se mantiene la disciplina, hay confianza y las decisiones se toman de manera descentralizada e informando claramente suceden las siguientes cosas:

Ejemplos:

- Una oportunidad aparece: Un vehículo que buscamos destruir se ha expuesto de manera clara.
- Una amenaza surge: Nos atacan por retaguardia.
- El plan ya no sirve: Estábamos esperando la entrada de una escuadra que ha caído.
- El líder está ocupado o caído: No hay quien nos transmita órdenes.

Descentralización de la toma de decisiones:

- El superior inmediato te da el **que** y el **por qué**
- Tus subordinados inmediatos deciden el **cómo**

Resultados:

- Un binomio se desplaza 10 metros para buscar una mejor cobertura y defender -que no avanzar- mejor su área de responsabilidad sin pedir permiso, pero reportando lo que va a ejecutar: "Primer binomio de rojo avanza a las rocas de W para cubrir mejor N".
 - El líder de equipo dará el acuse de recibo o dará una contraorden, pero la actuación es ejemplar suceda una cosa u otra.
- El jefe de equipo manda a rojo cambiar a cuña ya que hay un descreste peligroso y nos estamos aproximando al área de combate. No lo comunica ya que su mando va inmediatamente detrás a plena vista y confía en él.
 - El líder de escuadra sabe que el jefe de equipo ha detectado una posible amenaza ya que aumenta el grado de seguridad en el movimiento. En vez de pedir explicaciones valora si para el resto de equipos para dejar en vanguardia a rojo y que reconozca -acompaña el movimiento de su subordinado ya que este se acompaña con su propia intención-.
- El Teniente ordena a la Escuadra Charlie abandonar el convoy de vehículos y asaltar la población de Timurkay. Le indica que ya puede proceder y que reporte una vez la tenga asegurada, le indica que trabajaran aislados, ya que queda un rato para que más unidades se puedan desplazar a ese AO.
 - El líder de escuadra ordena dejar los vehículos junto al resto del convoy y aunque tarde más prioriza su seguridad al no contar con apoyo. Reporta al Teniente su intención.

- Aunque la orden del Líder de Escuadra se alinea con la intención del teniente este le indica que aproxime algo los vehículos, ya que el resto del convoy va a proseguir la marcha sin ellos.
- El líder de escuadra entonces da una contraorden para embarcar y aproximarlos a una área segura antes de acometer contra la población.

Una lectura muy interesante sobre esto es leer el debate entorno los conceptos "Auftragstaktik" vs "Befehlstaktik". Todo lo que es teoría de la guerra acaba siempre en Prusia. Un ejemplo de lectura sobre la materia: [Conflict, Chaos, and Auftragstaktik](#).

Rasgos claves del buen líder

Es esencial que de este listado sepamos detectar cuales son nuestras carencias mas allá de nuestras fortalezas, porque esas carencias son las que tendremos que compensar y fijar elementos de compensación de cara a conseguir un optimo equilibrio como líder.

- **Introspectivo:** Como decíamos, capaz de encontrarnos los defectos y elemento básico para el siguiente punto.
- **Ganas de autodesarrollo en el juego:** Es un elemento clave, la gente que asume estos roles de responsabilidad ha tener ganas de progresar como jugador de Arma 3, uno ha de asumir este reto con motivación.
- **Iniciativa:** Es elemento critico, no somos simple operarios de linea en una fabrica, debemos tener la capacidad de solventar con autonomía sobre las directrices del superior las tareas y problemas que surjan.
- **Humildad:** Esencial para generar un espacio de confianza con los compañeros, en los que la camaradería se impone, hay confianza para que nos sugieran y a la vez para cortar el exceso de propuestas y que los compañeros lo comprendan. Que aun habiendo una jerarquía, nominal y efectiva, que entre los miembros este la sensación de ser un grupo, no simples subordinados.
- **Dominar técnicamente el juego:** Debemos dar respuesta a las dudas, tener conocimiento técnico del juego, o saber en quien delegar ese conocimiento. Pero detectar las necesidades y asignar a alguien explícitamente que lo resuelva.
- **Capacidad de comunicación:** No hay mucho que expresar, pausa, concisión y claridad. Clave comunicar lo necesario, no todo. ¿Qué queremos que nuestros subordinados tengan en mente AHORA? Nuestra labor es planificar, ellos ejecutar, para ejecutar que deben saber.
- **Organizado y flexible/adaptativo:** A, B y C. Simplicidad, pero agilidad en la gestión. Un método de trabajo rapido y efectivo con capacidad de respuesta ante los problemas.
- **Conocedor de los rasgos de sus compañeros:** Básico, conocer a las personas que nos rodean, saber como tratar con ellas asi como sus virtudes y defectos, de cara a explotar potencialidades y minimizar defectos.

Fundamentos del mando y estructura jerárquica

En Squad Alpha, la estructura jerárquica se basa en un modelo simplificado pero funcional de organización militar, adaptado a las necesidades operativas en ArmA. Esta estructura permite una cadena de mando clara y facilita la comunicación eficaz durante operaciones.

La cadena de mando en Squad Alpha sigue el principio de unidad de mando: cada miembro recibe órdenes de un solo superior inmediato y es responsable ante él. Esto evita contradicciones en las instrucciones y establece responsabilidades claras. Por lo que un líder de pelotón no debe dar ordenes a un líder de equipo, sino a su subordinado directo el líder de escuadra.

Los **principios básicos** del mando en nuestra unidad son:

1. **Autoridad:** Capacidad legítima para tomar decisiones y dar órdenes.
2. **Responsabilidad:** Obligación de cumplir con la misión asignada.
3. **Rendición de cuentas:** Deber de informar sobre resultados y acciones.
4. **Delegación efectiva:** Capacidad para asignar tareas sin perder responsabilidad final.
5. **Supervisión:** Seguimiento del cumplimiento de órdenes y objetivos.

Conceptos clave

INICIATIVA

Elementos operativos: pelotón, escuadra, equipos de fuego, binomios

La **estructura organizativa** de Squad Alpha se configura de la siguiente manera:

- **Binomio:** Unidad táctica fundamental compuesta por dos operadores que actúan en cooperación directa. Cada miembro tiene roles específicos pero complementarios, permitiendo cobertura mutua constante y capacidad de maniobra básica. El binomio nunca debe separarse salvo orden expresa de un mando superior.
- **Equipo:** Formado por dos binomios (4 operadores) bajo el mando de un líder de equipo. Constituye la unidad táctica mínima con capacidad operativa completa. Suelen corresponderse con colores, rojo, azul...
- **Escuadra:** Compuesta por 2 o más equipos (8+ operadores) bajo el mando de un líder de escuadra. Representa la unidad táctica principal con capacidad para ejecutar operaciones complejas de forma semiautónoma.
- **Pelotón:** Formado por 2 o más escuadras bajo el mando de un oficial, generalmente con un elemento de mando y control (HQ). Constituye la unidad operativa completa con

capacidad para misiones independientes.

Para mas info: <https://wiki.squadalpha.es/books/curso-de-instruccion-basica-de-infanteria/page/organigrama-infanteria-de-combate>

Análisis de los roles de mando

Mando global (Actual): Elemento de mando y control compuesto por el oficial de mas rango de la operación y su personal de apoyo directo. Sus funciones principales incluyen:

- Planificación estratégica y supervisión general
- Gestión de comunicaciones globales
- Coordinación de elementos de apoyo externos
- Toma de decisiones críticas durante la operación
- Gestión de recursos y asignación de prioridades

Líder de escuadra: Responsable directo de escuadras. Sus principales funciones son:

- Ejecución de las órdenes recibidas en base a las directrices generales
- Adaptación del plan general a las condiciones específicas de su tarea específica
- Toma de decisiones tácticas inmediatas en su ámbito
- Control directo de sus subordinados
- Gestión de vehículos de su escuadra y nidos de heridos
- Reporte de situación al escalafón superior

Líder de equipo: Responsable directo de su equipo. Sus principales funciones son:

- Ejecución táctica de las órdenes recibidas
- Adaptación del plan general a las condiciones específicas de su tarea específica
- Toma de decisiones tácticas inmediatas en su ámbito
- Control directo de sus subordinados
- Reporte de situación al escalafón superior

Hombre en punta: Operador que avanza en vanguardia durante los desplazamientos. Sus responsabilidades incluyen:

- Detección temprana de amenazas y obstáculos
- Reconocimiento inicial del terreno
- Señalización de rutas seguras
- Mantenimiento del ritmo de avance apropiado
- Comunicación inmediata de contactos enemigos

Segundo al mando: Sustituto inmediato del líder. Sus funciones principales son:

- Asistir al líder en la toma de decisiones
- Estar preparado para asumir el mando en cualquier momento
- Supervisar aspectos logísticos de la unidad
- Coordinar comunicaciones internas
- Mantener la conciencia situacional general

Teoría de la jerarquía

Características de una unidad

Cadena de mando inversa

qué información espera un superior de ti.

comunicacion clara corta y concisa

Pautas generales de la guerra

“ Enfrentar uno contra diez en lo estratégico, y a diez contra uno en lo táctico.

Evitar zonas expuestas

En caso de tener potencia de fuego superior, situar una zona expuesta amplia entre el enemigo y nosotros.

En caso negativo, evitar el combate abierto

Véase subir a alturas, atacar una ciudad o fortificación desde una posición elevada

En caso de inferioridad numerica limitar nuestra area de combate y movimiento, sin encerrarnos ni aislarnos

En caso de defensa

Con superioridad: Estirar la linea

En inferioridad: Compactar a la tropa sin permitir que nos aislen ni rodeen, priorizar la profundidad a lo ancho. Vital encontrar un terreno optimo para defender con este principio.

- Pausas tácticas:

Breves detenciones para reorganización, redistribución y observación.

- Explotación del éxito:

Tras romper una defensa, empujas rápido antes de que se reorganicen. No perder el Momentum

Errores comunes del líder incompetente

Microgestionar todo

→ ralentiza, satura radio, bloquea al equipo.

Hablar demasiado por radio o no hablar en general

→ genera caos comunicacional o silencio sepulcral

No moverse

→ quedarse quieto observando, perder ritmo y vulnerabilidad.

No delegar

→ querer cargar con todo.

No explicar la intención

→ la unidad actúa sin coherencia.

Moverse sin informar a la unidad

→ Siempre anunciar cambios de posición

No comprobar posiciones

→ asumir que todos están donde deben estar.

Tener un plan rígido

→ no adaptarse cuando el enemigo actúa diferente.

Falta de prioridades

→ disparar antes de buscar cobertura, ponerte a efectuar tarea demasiado concreta (reparar vehículo, atender herido) perdiendo la visión de conjunto.

Perder el “tempo”

→ avanzar demasiado rápido o demasiado lento.

No comunicar lo esencial

→ ni hacia arriba (SITREP), ni hacia abajo (órdenes claras).

Fijar la vista en un punto y perder situación global

→ Caer en visión de túnel

Salto demasiado largos o sin cobertura

→ Mantener distancias cortas (por lo general) y posiciones ventajosas

Tomar decisiones sin considerar la misión

→ Reenfocar: ¿esto ayuda a cumplir el objetivo?

Revisión #13

Creado 10 agosto 2025 17:13:02 por Gilfor

Actualizado 4 enero 2026 01:17:21 por Gilfor