

MANUAL DE TUTORÍAS

- [INTRODUCCIÓN TUTORÍA #1](#)
- [INTRODUCCIÓN TUTORÍA #2](#)
- [CONFIGURACIÓN DE CONTROLES](#)
- [SUPERVIVENCIA Y ORIENTACIÓN](#)
- [RADIO Y COMUNICACIONES](#)
- [FORMACIONES](#)
- [PRIMEROS AUXILIOS](#)
- [MANTENIMIENTO DE VEHÍCULOS](#)
- [ARMERÍA Y CAMPOS DE TIRO](#)

INTRODUCCIÓN TUTORÍA #1

Tutoría 1

TeamSpeak 3

Descargar [TeamSpeak 3](#)

(Recomendado) Descargar [Tema oscuro](#)

Configurar detección de voz

Configurar servidor en marcadores

Configurar dispositivos de reproducción para asegurarse de que tiene configurados sus cascos y evitar problemas de ecos, sensibilidad, etc.

Configurar hotkey "Ausente". No utilizar "Mute" porque ACRE lo desactiva automáticamente.

⚠ Importante: Que no se meta audio por el micro

⚠ Importante: No tratar política, religión ni fútbol

⚠ Importante: No decir contraseñas en voz alta

Arma3Sync

Descargar [Java](#) (Requisito para Arma3Sync)

Descargar [Arma3Sync](#), y meter el repositorio a una carpeta concreta para evitar que suelte los addons a lo loco.

Credenciales de acceso al repositorio

Host	repo.squadalpha.es
Puerto	21
Login	[=ALPHA=]
Contraseña	Marne1914

Explicar el foro mientras se van descargando los mods

Foro

[Página principal del foro](#). Enseñarle al recluta las categorías principales.

[Saludos y presentaciones](#). Invitar al recluta a presentarse.

[Testeo y cancelacióncancelación de slot](#). Enseñar al recluta a registrarse en un slot y a cancelarlo.

Coger slot: [slot]Fusilero (A1)-[/slot]

Cancelar slot: [slot][[/slot]

Recomendarle coger roles básicos al principio (Fusilero, Granadero, Ametrallador...) antes de aventurarse a coger roles más complicados. Cuando se escoge un rol se compromete a desarrollarlo de forma competente.

[Diario del recluta](#). El recluta debe poner un post por cada tutoría/operativo/instrucción con:

- Nombre del evento
- Fecha
- ORBAT
- Debrief del evento
- Dudas

[Últimos mensajes](#). Recomendable para estar al tanto de las novedades.

[Biblioteca](#). Recomendable echarle un vistazo.

Introducción del grupo

- ~50 personas
- Cómo se organiza

- Plana (Miembros y administración)
- GOP (Edición)
- RRSS
- Tesorería
- Testeo
- Tutores (Bajo GOP)
- Editores

- Reserva
- Briefing / debriefing
-
- Ir haciendo un poco de hincapié desde el primer día en que siempre se está buscando a gente para colaborar

INTRODUCCIÓN TUTORÍA #2

PREPARACIÓN PARA EJECUTAR ARMA3

⚠ **Importante:** que el recluta tenga un cuaderno donde tomar apuntes

1. Revisión de configuraciones del Arma3Sync
 - Comprobación de actualización del repositorio.
 - Selección del paquete de addons ("Academia", "Martes", "Viernes", ...)
 - OJO! Asegurarse de que en Arma3 sync tiene en "Launcher options" el ejecutable x64
2. Lanzamiento de Arma3
 - Creación de perfil con el nombre en TS/Foro (incidencia en que coincidan mayúsculas)
 - Selección de cara/color/... (nada de gafas o elementos de ropa permitidos)
3. Primera entrada en la Academia

Contraseñas	
Operativo	
Academia	

- Básico
 - Avisar del volumen de la intro
 - OJO! Asegurarse de que en Arma3 sync tiene en "Launcher options" el ejecutable x64
 - Procedimiento para entrar a partida. Esperar a que nos digan que se puede entrar y esperar en el lobby
 - Diferencia entre Cantina y Briefing
 - Briefing / Debriefing
 - Interactuar con ACE con uno mismo (Ctrl+Win)
 - Interactuar con ACE con otro objeto (Win)
 - Tapones y colores
 - Unirse a un grupo
 - Arma al hombro (0)
 - Quitar cargador

- Seguro (Ctrl+F)

CONFIGURACIÓN DE CONTROLES

	LCtrl + BLOQ MAYUS
--	--------------------

ESC / CONFIGURAR / CONTROLES / COMUNES

Última ayuda	Quitar
Extracción	2xV
Brújula en el ratón recomendada	

ESC / CONFIGURAR / CONTROLES / ARMAS

Lanzar	2xG
Modo telescópico	/ [NUM], LCtrl+Click derecho
Levantar/bajar arma	2xLCtrl

ESC / CONFIGURAR / CONTROLES / MOVIMIENTO INFANTERÍA

Alternar andar/correr	W+S
Alternar Velocidad de correr	2xC
Esprintar	LShift

ESC / CONFIGURAR / CONTROLES / Custom

Acción 1 (Enhanced Movement Puzzle)	LCtrl+Espacio
Acción 2	LCtrl+F

ESC / CONFIGURAR / CONTROLES / CONFIGURE ADDONS / ACE COMMON

Señalar	LShift+Espacio/LShift+ ⁹
Open Medical Menu	H
Arrastrar	Supr
Portar	Insert

ESC / CONFIGURAR / CONTROLES / CONTROLES PERSONALIZADOS

Use Action 1	LCtrl+Espacio
Use Action 2	LCtrl+F

ESC / CONFIGURAR / CONTROLES / CONFIGURE ADDONS / CBA WEAPONS

Next optics state	LCtrl+/[NUM]
-------------------	--------------

ESC / CONFIGURAR / ADDON OPTIONS / ACE INTERACTION MENU

Mostrar como listas

ESC / CONFIGURAR / CONTROLES / CONFIGURE ADDONS / CTAB

Toggle main interface	CTRL+H
Toggle secondary interface	Mayus+H

SUPERVIVENCIA Y ORIENTACIÓN

- Tienda de supervivencia y orientación
 - Orientación y supervivencia
 - Coordenadas "123 para XRAY BREAK 456 para YANKEE"
 - Mapa - líneas de nivel
 - Alternar texturas del mapa
 - Mapa Click señalar
 - Mapa Ctrl+click pintar (canales de comunicación con "," y ".")
 - Mapa Ctrl+Shift+click pintar líneas rectas
 - Mapa doble click iconos
 - Alt+Click arrastrar
 - Doble click para editar icono
 - Brújula
 - Reloj
 - Pedirle que adivine dónde estamos
 - GPS
 - MICRO DAGR Se abre con Inicio
 - Inicio alterna entre grande y pequeño
 - Pestaña del GPS
 - Alternar textura
 - Centrar
 - Crear un waypoint

RADIO Y COMUNICACIONES

INTRODUCCIÓN A PROTOCOLOS DE COMUNICACIÓN

- Controlar el volumen a viva voz con TAB
- Regla de las 3 D's
 - Dirección
 - Distancia
 - Descripción
- Informar de que los numerales de dirección se dan individualmente (234 = dos tres cuatro).
- Aclaración del porqué: Si el que comunica es abatido a mitad de un reporte, la información más relevante es dada primero.
- Introducción al "PRIORITARIO".
 - Bajo responsabilidad del que comunica según la urgencia real.
 - Silencio en radio durante un reporte prioritario.
- Demostración del instructor "Dos, cinco, cero. Cuarenta metros. Vehículo artillado".
- Pedir al recluta que haga un reporte de prueba.
- Corregir y aclarar dudas.

PROTOCOLO DE COMUNICACIONES

- Radios unidireccionales --> solo un mensaje puede viajar a la vez, evitar interrumpir comunicaciones.
- Importancia de acabar las comunicaciones con un "cambio".
- Protocolo de comunicaciones (focus en comunicaciones dentro de la escuadra).
 - "Actual, Actual de 3, cambio"
 - "Aquí actual, Adelante 3, cambio"
 - "Mensaje, cambio"
 - "Recibido, fin"
- Pulsar con margen para no cortar palabras
- Palabras a recordar para su uso al inicio o durante las comunicaciones:
 - Interrogó
 - Informo
 - Continúo
 - Aguarde
 - Fin
 - ...
- Pedir al recluta que realice comunicación con su actual de que el vehículo en el que se encuentra tiene una rueda pinchada.
 - "Actual, actual, de 3, cambio"
 - "Adelante 3, cambio"

- "Informo. El vehículo en el que viajamos tiene una rueda pinchada, cambio"
- "Recibido, buscamos un ingeniero que la cambie, fin."
- Tipos de Reporte que puede solicitar Actual o 1º:
 - Radio Check
 - Comprobación de radios al inicio de los operativos --> Confirmar que todos están en la misma malla.
 - El que inicia el radio check acaba respondiendo unos numerales en función de la calidad de la comunicación:
 - El primer número se refiere a la calidad
 - 1 Mala
 - 2 Mediocre
 - 3 Aceptable
 - 4 Buena
 - 5 Excelente
 - El segundo número se refiere a las interferencias
 - 1 Muy molesta
 - 2 Molesta
 - 3 Ligeramente Molesta
 - 4 Percetible pero no molesta
 - 5 imperceptible
 - Reporte de embarque
 - Comprobación en orden de que todos los integrantes han subido al vehículo.
 - Reporte de Estado
 - Usar colores Verde, Amarillo, Rojo
 - "Uno, Verde" = Todo OK
 - "Uno, Amarillo" = Herido, pero no requiere tratamiento urgente.
 - "Uno, Rojo" = Herido de gravedad, se requiere tratamiento inmediato.
 - Reporte ACE (Ammunition, Casualties, Equipment) (no confundir con menú ACE)
 - Orden de reporte:
 - Munición primaria
 - Salud
 - Equipamiento secundario (AT, granadas, ...)
 - Preguntar al recluta qué significa que un AT reporte: "Uno, verde, Amarillo, Rojo". --> Bien de munición, herido leve, sin equipamiento secundario.

USO DE RADIO 343

- Usada por todos los operativos (puede no encontrarse disponible según la época del operativo).
- Rango máximo = ??m
- Menú ACE > Radio > AN-PRC343
 - Configuración de volumen (recomendable no tocar a no ser que sea necesario)
 - Configuración del canal
 - Configuración del bloque --> Recordar volver a colocar la batería de la radio tras cambiar el bloque.

- PTT1
 - Auriculares
 - Al inicio de los operativos, el líder da el canal de radio como "Bloque 2 Canal 5" --> Configurar de inmediato.
 - Recordar check de Radio comentado antes.
-

USO DE RADIO 152

- Normalmente usada por líderes para comunicaciones a larga distancia entre escuadras y con mando.
 - Rango máximo = ??m
 - Menú ACE > Radio > AN-PRC152
 - Configuración de volumen.
 - Configuración del canal.
 - Compartir radio
 - Comprobar que por defecto está en PTT2
 - Auriculares
 - Coger radio compartida del líder en caso de que caiga.
 - Prioridad, informar a mando u otras patrullas de que su líder está caído.
 - "Uniform, Uniform, de Bravo, cambio"
 - "Adelante Uniform, cambio"
 - "Lider de Bravo caído, nos encontramos en Papa Oscar 1, requerimos asistencia inmediata, cambio"
 - "Recibido, vamos a buscarles, aguanten, fin"
 - Añadir sección de antenas externas
-

RADIOS EN VEHÍCULOS (RACKS)

- Como conductor en los vehículos, se puede conectar al Rack o radio montada.
- Usada como malla vehicular para informar dentro del convoy.
 - "Victor 1 sobrepasando Whiskey Papa 3" = El vehículo en cabeza del convoy ha pasado por el punto marcado en mapa como WP3.
- Informar al recluta que asomarse o salir del vehículo implica desconexión del rack.

FORMACIONES

- Tienda de formaciones
 - Ver las formaciones del portátil
 - Columna
 - Cuña
 - Doble Columna
 - Doble Columna Alternativa
 - Línea de Tiradores
 - Impares izquierda, pares derecha
 - Colores
 - Rojo asalto, azul apoyo
 - Rojo impares, azul pares
 - Depende del líder
 - Cubrir el sector es muy importante
 - Saltos
 - Escalonados
 - Alternos
 - "En movimiento"
 - "Sobrepasando"
 - "Último"
 - "En posición"
 - CQB
 - Stack en puerta
 - Entrada en cruzado
 - Entrada en broche
 - High-low

PRIMEROS AUXILIOS

INTRODUCCIÓN A LOS PRIMEROS AUXILIOS

- Desconectar ACRE en TeamSpeak para las prácticas de esta sección.
- Explicación de roles médico y sanitario y el concepto de 'Nido de Heridos'.
-

TRATAMIENTOS PROPIOS

- En caso de resultar herido, aplicar el protocolo de comunicaciones:
 - "Actual, Actual de 3, cambio"
 - "Adelante 3, cambio"
 - "Estoy herido y sangrando/pierna rota/..., cambio"
 - "Recibido, retírate a punto X para que te trate el médico"
- Prioridades: Informar > Torniquetes > Vendas
- Prohibido autoinyectarse medicamentos, solo están en el inventario para el uso de los médicos.

TRATAMIENTOS A OTROS

- Desconectar ACRE en TeamSpeak para las prácticas de esta sección.
- Explicación de roles médico y sanitario y el concepto de 'Nido de Heridos'.
- - Prioridad a la hora de levantar
 - Otros médicos
 - Líderes
 - Los demás
 - Asegurar la zona y evitar correr al herido como pollo sin cabeza
 - Torniquetear sangrados
 - Vendas: una para cada cosa (ante la duda ir rotando)
 - Transportar al herido (arrastrar/portar)
 - Básicamente torniquetearse e informar si le han pegado un tiro diciendo "3, rojo"
 - Los torniquetes son del herido

- No inyectar morfina a inconscientes
- 3 morfina=muerte
- Hacer RCP y controlar constantes vitales alternadamente

MANTENIMIENTO DE VEHÍCULOS

- Reparar
 - Cambiar rueda (cuidado con la rueda)
 - Arsenal en la caja marrón para coger toolkit
 - Reparar partes del coche
 - Este es un buen momento para inculcar que la academia es pública y no hay que dejarla hecha un cristo.
- Repostar
 - Coger manguera, poner en coche
 - Comprobar nivel
- Rearmar
 - Rearmar el HMMWV con el camión
 - Quitar tapones y disparar para que vea lo importantes que son

ARMERÍA Y CAMPOS DE TIRO

- Pista americana
- Armería
 - Poner el seguro (Ctrl+F)
 - Posturitas
 - Encasquillamiento se arregla con ACE
 - Ojo al sobrecalentamiento
- Campo de tiro
 - Coger un AT (M136) y un Lanzagranadas para que aprenda a usarlos
 - Que aprenda a cantar el Fuego fuego fuego y a girar la cabeza antes de disparar el AT
- CEOD
 - Arsenal: Detector, kit de desactivación, carga y clacker
 - Plantar una carga con clacker y detonar
 - Plantar una carga con temporizador
 - Desactivar