

Manual Táctico

Básico de Infantería



Propiedad Intelectual: Este manual está basado en material disponible libremente en Internet y, por lo tanto, puede ser utilizado y distribuido públicamente siempre que se haga mención a la fuente original.



**COMPAÑÍA EAGLE (WWW.CIA-EAGLE.COM)
Revisión 1, Septiembre 2014**

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

Hoja de Control de Revisiones

Revisión No.	Fecha	Descripción de la Revisión
0	07/05/14	Edición Inicial
1	26/09/14	Se modifica el equipamiento básico para adaptarlo al uso del XmedSys. Se adapta el párrafo 1.4 al contenido del examen de evaluación. Se modifica el armamento reglamentario para adaptarlo al oficial de la Compañía. Se simplifican las formaciones. Se introduce un nuevo párrafo para explicar los puntos fundamentales a tener en cuenta al realizar los saltos de binomios. Se corrigen pequeños errores.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

1 INTRODUCCIÓN

1.1 Descripción

El fusilero es la columna vertebral del poder de combate de cualquier unidad. La eficiencia que demuestre al realizar sus tareas va a ser un factor clave en la supervivencia de si mismo, su equipo de fuego, su escuadra, y en última instancia, de todo su batallón.

Con este fin, cada jugador debe estar familiarizado, en primer lugar, con el rol de fusilero básico. Si bien, es posible, que después su función en la compañía pueda ser la de piloto de helicóptero o miembro de la tripulación de un blindado, es importante que todo el mundo conozca y tenga una base sólida sobre las tareas y responsabilidades de un fusilero básico. Además se debe tener en cuenta que todos los vehículos que vamos a utilizar están orientados en torno a la función de apoyar a la infantería, y por lo tanto es importante, como principio, que todo el mundo conozca lo que se siente al ser un soldado de infantería.

Este manual de adiestramiento está orientado a dar los conocimientos básicos necesarios para ejercer la función de fusilero.

1.2 Organización de las Unidades de Combate

Las unidades de combate en la Compañía Eagle se organizan en escuadras bajo el mando de un brigada. Cada escuadra puede estar formada por un número variable de miembros. Las escuadras pueden estar organizadas en un nivel superior en batallones, los cuales están al mando de un teniente. A su vez, las escuadras se pueden subdividir en equipos de fuego, cada uno formado, normalmente, por cuatro miembros. Hay que tener en cuenta que esta estructura es flexible, y la organización va a depender de las necesidades específicas de cada momento y de la forma de organizar sus unidades de cada mando responsable.

Como fusilero vas a formar parte de una de las escuadras de combate de infantería de la Compañía Eagle.

El aspecto clave de nuestra organización es la de trabajar en equipo de forma coordinada. Un fusilero por sí mismo no es tan útil como un grupo de jugadores trabajando como una unidad cohesiva. Los miembros de una escuadra deben estar pendientes de sus propios compañeros, así como de los compañeros de otras escuadras.

Como se ha comentado anteriormente, la estructura de la Eagle es flexible y se adapta a las circunstancias de cada momento, por lo que un fusilero deberá poder adaptarse fácilmente a tener

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

que formar parte de una escuadra diferente a la inicialmente asignada, por lo que un entendimiento de los fundamentos que contiene este manual es fundamental para poder adaptarse sin problemas a estos cambios de situación.

1.3 Organización del Manual

Este manual está organizado en los siguientes capítulos:

- **Capítulo 1: Introducción.** En este capítulo, que es en el que estamos, se describe la importancia de que todo conozca las funciones y responsabilidades del fusilero básico, se introducen algunas definiciones para mejorar la comprensión de algunos conceptos que se explican en capítulos posteriores, y por último se incluye una lista de acrónimos que se utilizan en el manual.
- **Capítulo 2: Fusilero. Nociones Básicas.** En este capítulo se describen cuales son las responsabilidades y conocimientos básicos que tenemos que conocer en nuestra labor como fusilero.
- **Capítulo 3: Nuestro Equipamiento.** En este capítulo lo dedicamos a conocer el equipamiento básico del fusilero.
- **Capítulo 4: Organización de la Infantería. Formaciones y Técnicas de Movimiento.** En este capítulo aprenderemos a conocer como se organiza la infantería en la Compañía Eagle, cuales son las formaciones más habituales que vamos a emplear, así como las técnicas de movimiento que emplearemos en nuestros movimientos.

1.4 Evaluación del Fusilero

Aunque no existe mejor evaluación de un fusilero que durante las acciones de combate, en la Compañía Eagle se realizan periódicamente exámenes de aptitud para el rol de fusilero al que deben presentarse los reclutas de la compañía.

El examen básico de infantería consta de los siguientes ejercicios:

1. Ejercicio de equipamiento, en el que se evalúa el conocimiento del aspirante sobre el equipamiento básico de un fusilero.
2. Ejercicio de uso de la Radio, donde se evalúa el conocimiento del aspirante de nuestro medio de comunicación.
3. Ejercicio sobre formaciones, en los que se evalúa el conocimiento del alumno sobre las formaciones básicas de la infantería.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

4. Ejercicio sobre cura básica, en el que se evalúa el conocimiento del alumno en el uso del equipamiento médico del fusilero.
5. Ejercicio de tiro y lanzamiento de granadas, en el que se evalúa el conocimiento del alumno del uso del fusil de asalto y la habilidad en el lanzamiento de granadas siguiendo los protocolos establecidos.
6. Ejercicio de saltos por binomios, en el que se evalúa la comprensión del alumno de las técnicas de fuego y movimiento.

Como resultado de estas pruebas, el instructor otorgará a cada alumno una evaluación de APTO o NO APTO.

1.5 Definiciones

A continuación se incluyen una serie de definiciones de términos que emplearemos en el manual.

Fuego Selectivo	Capacidad de un fusil o rifle de disparar tanto en modo totalmente automático como en modo semiautomático
Fusil de Asalto	Un fusil de asalto (también llamado rifle de asalto) es un fusil diseñado para el combate, con capacidad de fuego selectivo. Los fusiles de asalto son el arma de infantería estándar en la mayoría de los ejércitos modernos, habiendo reemplazado o complementado ampliamente los más grandes y potentes fusiles de combate como el M14 estadounidense, el FN FAL belga y el Heckler & Koch G3 alemán. Como ejemplos de fusiles de asalto tenemos el fusil M16 y la carabina M4 estadounidenses, el AK-47 soviético, el G36 alemán o el Steyr AUG austriaco.
Fusil de Combate	Los fusiles de combate son un tipo de fusil militar de uso generalizado en los ejércitos del mundo hasta la paulatina implantación del fusil de asalto. El fusil de combate es de mayor calibre y alcance que el fusil de asalto, y por tanto más adecuado para disparos de cierto alcance, considerándose eficaces a 600 metros o más. Sin embargo, estadísticamente se ha concluido que la mayoría de combates se realizan a la mitad o menos de esa distancia. Dentro de esas distancias más cortas, el fusil de asalto tiene alcance adecuado, y además ventajas sobre el fusil de combate. Especialmente el control del retroceso del arma, sobre todo disparando en ráfaga, y el menor peso y tamaño de la munición, que permiten llevar el doble de cartuchos con el mismo peso.
Rango Efectivo	Es la distancia en la que el proyectil ha perdido el 25% de su velocidad inicial.

1.6 Acrónimos y Abreviaturas

En este manual se utilizan los siguientes acrónimos y abreviaturas.

ABR	Advanced Battle Rifle (Rifle Avanzado de Combate)
-----	---

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

ACO	Advanced Collimator Optics (Óptica Avanzada Colimadora)
ARCO	Advanced Rifle Combat Optics (Óptica Avanzada de Rifle de Combate)
DIO	Defense Industries Organization
EBR	Enhanced Battle Rifle (Rifle Mejorado de Combate)
MRCO	Multi Range Combat Optic (Óptica Multi-rango de Combate)
RCO	Rifle Combat Optic (Óptica de Rifle de Combate)

2 FUSILERO. NOCIONES BÁSICAS

En este capítulo vamos a describir cuales son las responsabilidades y conocimientos básicos que tenemos que conocer en nuestra labor como fusilero.

2.1 Conocer Nuestra Escuadra y Equipo de Fuego

Un fusilero debe saber a qué escuadra/equipo de fuego pertenece, cuáles son sus miembros, así como la graduación de estos. También debe conocer a que pelotón pertenece su escuadra, así como quienes son los mandos superiores a su líder de escuadra.

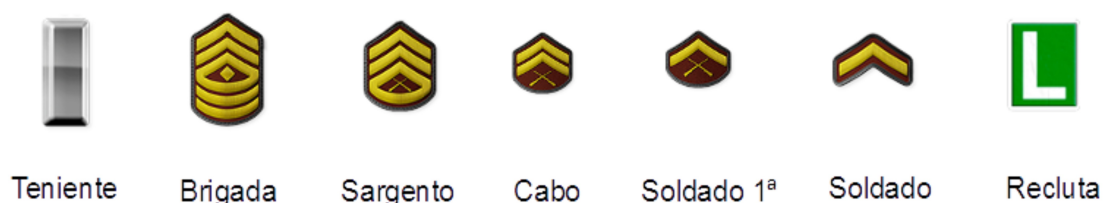


Figura 1: Rangos en la Compañía Eagle

2.2 Escuchar a Nuestros Mandos y Seguir sus Indicaciones

Un fusilero debe seguir las órdenes de su mando más directo, primero el líder de su binomio, después el líder de su equipo de fuego, y por último el líder de escuadra. El rango otorgado a estos mandos viene dado por su experiencia y veteranía y su función es mantener con vida a los miembros bajo su responsabilidad. Sigue sus instrucciones y no te separes del grupo y probablemente termines la misión satisfactoriamente.

2.3 Mantener la Disciplina de Fuego y Conocer las Reglas de Enfrentamiento

La disciplina de fuego en el campo militar se puede definir como un conjunto de reglas de enfrentamiento diseñadas principalmente para conseguir un fuego óptimo contra el enemigo mientras consumimos la menor cantidad de municiones posible y reducimos al mínimo las bajas propias.

En nuestro mundo virtual del Arma 3, una de las situaciones más frustrante con la que nos podemos encontrar, es la de un miembro de una escuadra que comienza a disparar de manera indiscriminada sin recibir la orden, y a menudo sin previo aviso.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

Muchas veces, los jugadores no piensan al realizar estas acciones, en cómo van a afectar a los otros miembros de su escuadra que están al descubierto, o como se pierde el factor sorpresa sobre el enemigo.

Las reglas de enfrentamiento relativas a la disciplina de fuego pueden ser muy complejas, pero para efectos de nuestro mundo virtual del ArmA 3, las simplificaremos. En esencia, hay tres reglas de enfrentamiento, que pueden ser establecidas por el líder.

- **Verde (Fuego a Discreción).** Los miembros de la escuadra pueden enfrentarse al enemigo a voluntad usando su mejor juicio, y utilizando sus armas personales. Si deciden abrir fuego, deben informar a los otros miembros de la escuadra que están a punto de abrir fuego y atacar al enemigo, advirtiéndoles que deben buscar cobertura inmediata.
- **Amarillo o Naranja (Fuego bajo Amenaza).** Los miembros de la escuadra pueden enfrentarse al enemigo a voluntad SÓLO si son detectados o reciben fuego enemigo. Si detectan a fuerzas enemigas, deben buscar cobertura inmediatamente, reportar el contacto, y esperar nuevas instrucciones. Sin embargo, si ven una situación oportunista para maximizar las bajas enemigas sin poner en peligro los objetivos de la misión y al resto de su escuadra, podrán disparar al enemigo empleando su mejor juicio. Si deciden abrir fuego, deben informar a los otros miembros de la escuadra que van a abrir fuego y atacar al enemigo, advirtiéndoles de buscar una cobertura inmediatamente. Una vez que comienza el fuego amigo, la condición de fuego a discreción entra en vigor de inmediato.
- **Rojo (Fuego bajo Orden).** Los miembros de la escuadra están en una condición de "FUEGO PROHIBIDO" y no deben disparar contra el enemigo sin una orden de la cadena de mando, por lo general de su líder de escuadra, equipo o binomio. Si se detectan fuerzas enemigas, se debe buscar una cobertura segura inmediatamente, reportar el contacto, y esperar nuevas instrucciones. Si las fuerzas enemigas comienzan a disparar en su dirección sin que parezca que saben donde están situadas las fuerzas amigas, los miembros de la escuadra no devolverán el fuego salvo que reciban la orden correspondiente. Una vez que comienza el fuego amigo, la condición de fuego a discreción entra en vigor de inmediato.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

El principio fundamental de todas las condiciones anteriores se llama SENTIDO COMÚN. En otras palabras, si en algún momento la seguridad personal de cualquier miembro de la escuadra está en peligro debido a que el enemigo lo detecta y realiza fuego directo sobre él o el resto de la escuadra, inmediatamente se debe responder agresivamente con fuego de supresión. Una vez que la situación se calme, reportaremos la situación apropiadamente.

2.4 Mantener el Conocimiento de Nuestro Entorno

Una de las habilidades fundamentales para la supervivencia en el combate es el conocimiento de nuestro entorno. Esto simplemente significa mantenernos alerta en nuestro entorno circundante y poder aprovechar el conocimiento del estado del campo de batalla para tomar las decisiones tácticas más adecuadas.

Conocer nuestro entorno es la clave para prevenir las bajas en combate. Un conocimiento adecuado de la situación de nuestro entorno nos permitirá detectar al enemigo antes de que ellos nos vean, detectar una emboscada antes de que se produzca, y observar características inusuales de nuestro entorno que puedan evidenciar la presencia de minas, trampas explosivas, vehículos enemigos, fortificaciones, etc, así como identificar posiciones tácticas que nos otorguen ventajas en combate sobre el enemigo. Es la responsabilidad de cada miembro de la escuadra el mantener un alto estado de conocimiento del entorno en todo momento.

Las pautas básicas que deberemos seguir serán:

- Ya estemos en movimiento o parados deberemos estar siempre vigilando nuestro entorno en busca de la presencia del enemigo. Además de nuestros ojos, nuestros oídos nos pueden dar indicaciones de la presencia enemiga, ya sea por el sonido de disparos, sonidos de movimiento, sonido de voces, ruido de vehículos desplazándose, etc.
- Cubriremos los sectores que tenemos asignados o aquellos que creamos que necesitan vigilancia y no están cubiertos por otros miembros de nuestro equipo.
- Cuando estemos parados, nos colocaremos con la rodilla apoyada en el suelo y, si es posible, en una posición a cubierto.
- Siempre nos mantendremos alerta, aunque pensemos que nuestro entorno es seguro.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

- Evitaremos los riesgos de la visión túnel. La visión túnel se produce cuando fijamos toda nuestra atención en un blanco, objeto o área y nos olvidamos del resto de nuestro entorno. Debemos recordar siempre que por cada enemigo que vemos puede haber varios más que no vemos, y que nos pueden flanquear y eliminar.
- Conoceremos siempre aproximadamente la posición de las fuerzas amigas y enemigas detectadas mediante la consulta con cierta frecuencia del mapa. Nuestros mandos marcarán en el mapa las últimas posiciones conocidas de las fuerzas amigas y enemigas, lo que disminuirá la probabilidad del fuego amigo.

Siempre deberemos hacernos constantemente las siguientes preguntas:

- ¿Dónde están situadas las fuerzas amigas?. Conocer estas posiciones nos ayudará a escoger qué áreas debemos observar, y evitará que podamos tener un incidente de fuego fratricida. Esto incluye saber dónde están nuestros propios compañeros de escuadra, dónde están las otras escuadras de nuestro batallón, así como donde se encuentran las escuadras de otros batallones.
- ¿Cuál es la dirección más probable de presencia del enemigo?. ¿Cuáles son las posiciones que puede ocupar?. ¿Que podemos hacer para minimizar la probabilidad de un contacto inesperado?
- ¿Dónde está la posición a cubierto o en ocultación más cercana a nuestra posición?. Esto es importante si comenzamos a recibir fuego enemigo en una posición expuesta y debemos buscar cobertura o necesitamos ocultarnos para evitar la detección por fuerzas enemigas.
- ¿Qué sectores están vigilando mis compañeros?. Conociendo que sectores están vigilando nuestros compañeros nos ayudará a escoger una dirección de observación que se complemente con la de ellos y evitará los solapamientos que dejen sectores sin cubrir.
- ¿Qué posiciones tácticas tenemos en nuestro entorno?. Las posiciones tácticas son todas aquellas áreas de nuestro entorno que nos pueden otorgar una ventaja en combate sobre el enemigo, como por ejemplo posiciones elevadas, desfiladeros, laderas o montes. También son consideradas posiciones tácticas, conjuntos de

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

elementos de cobertura y ocultación, donde una escuadra puede sacar ventaja ante el enemigo. Controlar estas posiciones, tanto las que nos dan ventaja como desventaja puede situarnos en mejores condiciones de supervivencia.

Antes de entrar en combate, prestaremos especial atención a las siguientes lugares o evidencias que puedan delatar la presencia enemiga:

- Bases de árboles, piedras, rocas, vallas de piedra y árboles caídos donde el enemigo puede obtener cobertura.
- Matorrales y arbustos, principalmente en las colinas, donde el enemigo puede ocultarse.
- Ventanas y azoteas de edificios, construcciones de gran altura, etc, que pueden proporcionar posiciones ventajosas de fuego a tiradores y ametralladores.
- Árboles o vallas caídas o cualquier otro desperfecto que pueda indicar la presencia de vehículos blindados enemigos

Una vez que ya entremos en combate, estaremos atentos a todas aquellas evidencias que puedan existir en nuestro entorno que delaten la presencia enemiga:

- **Fogonazos de las bocas de las armas de fuego en la oscuridad, y el humo de las bocas de fuego durante las horas diurnas.** No siempre podremos distinguir la silueta de un enemigo, pero si podremos distinguir las columnas de humo y polvo que producen el disparo de las armas de fuego durante el día, o los fogonazos que se producen durante las horas nocturnas.
- **Munición trazadora.** La munición trazadora (trazadoras o trazadores) es un tipo especial de bala, modificada para aceptar una pequeña carga pirotécnica en su base. Esta se enciende al ser disparada, ardiendo intensamente y haciendo el proyectil visible para el ojo humano. Esto le permite al tirador seguir la trayectoria de la bala hacia el objetivo, permitiendo realizar correcciones en su precisión y puntería. Cuando el enemigo la emplea nos va a permitir identificar con facilidad el lugar de donde proviene el fuego enemigo.
- **Humo.** Las armas pesadas tales como lanzadores antitanque y antiaéreos, producen

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

importantes columnas de humo que delatarán la posición desde la que se dispara. Igualmente el enemigo puede tratar de ocultar sus posiciones usando granadas de humo.

- **Enemigos Abatidos.** La presencia de cuerpos de enemigos abatidos nos puede indicar las posiciones en las que estuvo, cual es su composición (fuerzas especiales, infantería normal, etc) e incluso donde pueden estar todavía.

Después de terminar el combate, tendremos que estar atento por la posibilidad de:

- Enemigos aislados u ocultos que puedan sorprendernos o emboscarnos.
- Signos de la presencia de posibles explosivos tales como cargas, minas, etc, que pueda haber dejado el enemigo y que puedan ser activadas por contacto o por control remoto.
- Posibles contraataques enemigos que nos puedan pillar desprevenidos.

2.5 Reaccionar ante los Posibles Contactos de Forma Adecuada

En el momento que detectemos un posible contacto, reportaremos a nuestro mando directo indicando la dirección y la distancia en la que está el posible contacto. Nuestros mandos evaluarán la situación, decidirán si el contacto puede clasificarse como amigo o enemigo, y nos indicarán la forma de reaccionar ante el contacto. Salvo en aquellos casos en los que pelagra la seguridad propia o de la escuadra, o estemos en regla de enfrentamiento verde y sepamos a ciencia cierta que el contacto es enemigo, se esperará a recibir órdenes directas de nuestros mandos antes de inviar cualquier acción ofensiva o defensiva.

Para reportar un contacto enemigo podemos utilizar o bien indicaciones horarias o bien indicaciones geográficas.

Si utilizamos indicaciones horarias, ver Figura 2, las 12 en punto siempre representan la dirección en la que se mueve nuestra unidad y no la dirección hacia la que miramos.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA



Figura 2

Normalmente utilizaremos la brújula, de la que disponemos en nuestro equipamiento básico. y con la que poder identificar más precisamente la dirección de los posibles contactos, ya sea indicando un punto cardinal o una dirección en grados.

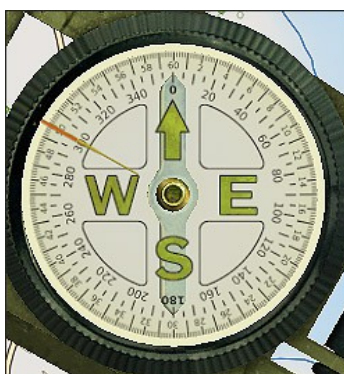


Figura 3. Brújula

Igualmente deberemos informar de la distancia aproximada a la que se encuentra el contacto. Esta información es suficiente para ayudar al resto de tu escuadra a lograr un conocimiento más preciso de la amenaza y su situación.

Una vez que se ha identificado que el contacto es enemigo y recibimos la orden de fuego de nuestros mandos, deberemos saber clasificar la importancia de cada blanco. Para ello utilizaremos los siguientes criterios:

1. **Cercanía o amenaza:** Un enemigo cercano o amenazante es un peligro para la

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

integridad de nuestro equipo o escuadra y debe ser el primer factor en la elección de blancos.

2. **Ametralladores:** Las ametralladores disponen de armamento capaz de proporcionar una alta cadencia de fuego que puede suprimir a cualquier equipo o escuadra. Por ello será nuestra prioridad abatirlos en primer lugar, aliviando la presión sobre el equipo.
3. **Tiradores y francotiradores:** Los tiradores y francotiradores son una amenaza en cualquier lugar, y por lo tanto es importante suprimirlos o en su defecto suprimir sus campos de acción.
4. **Granaderos y especialistas antitanques y antiaéreos:** Los granaderos y especialistas antitanques y antiaéreos suponen una amenaza importante para la integridad de nuestro equipo/escuadra y de nuestros vehículos de apoyo, ya sean terrestres o aéreos. Por lo tanto será una prioridad suprimirlos para reducir su amenaza.
5. **Líderes de equipo y escuadra:** Los líderes de equipo y escuadra enemigos son nuestra siguiente prioridad debido a su importante labor de mando y coordinación.
6. **Fusileros:** Nuestra última prioridad será eliminar a los fusileros enemigos.

2.6 Mantener la Distancia de Seguridad con Nuestros Compañeros

Mantener una distancia de seguridad con nuestros compañeros de equipo o escuadra es vital. Si nos mantenemos demasiados compactos en nuestra formación corremos el riesgo de que cualquier impacto de una granada o artillería enemiga pueda eliminar a varios miembros del equipo/escuadra. En cambio si mantenemos una formación demasiado dispersa corremos el riesgo de perder el contacto con nuestros compañeros en una condición de baja visibilidad. Normalmente mantendremos una distancia de seguridad de como mínimo diez metros cuando sea probable el contacto con el enemigo, pudiéndose reducir esta distancia en condiciones de baja visibilidad o cuando nos movemos en zonas seguras. Igualmente, en el caso de terrenos urbanos, en ocasiones deberemos reducir esa distancia de seguridad debido a la especial configuración del terreno.

2.7 Mantener la Disciplina de Comunicaciones por Radio

Mantener libres los canales de comunicación es importante, solo deberíamos romper el silencio de radio para reportar información con un valor táctico o que afecte a la seguridad

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

del equipo.

2.8 Evitar Cruzarnos en las Líneas de Fuego de Nuestros Compañeros

Cuando estemos en combate y necesitemos movernos, siempre evitaremos pasar por delante de las líneas de fuego de nuestros compañeros de equipo o escuadra, tratando de pasar por detrás de ellas. Si por cualquier circunstancia debemos cruzar la línea de fuego de un compañero, le avisaremos por su nombre y le indicaremos que vamos a cruzarnos en su línea de fuego.

2.9 Trabajar Siempre Formando Parte de un Binomio

El binomio es la unidad mínima de acción táctica sobre la que se articulan las unidades mayores (equipos de fuego, escuadras y batallones). Compuesto por dos hombres que no deben separarse nunca y que cooperarán entre sí y con el resto de la unidad. El componente del binomio con mayor experiencia será el líder del binomio.

El concepto de binomio asegura que cada infante tiene por lo menos una persona que se preocupa por él en cada momento.

Las responsabilidades básicas de los miembros del binomio son:

- **Permanecer juntos.** Juntos somos mucho más eficaces que actuando por separado.
- **Mantener la comunicación.** Cualquier cosa importante debe ser comunicada al compañero. Cuando uno de los miembros del binomio se mueve, previamente debe informar a su compañero para que éste pueda prestarle cobertura. La buena comunicación mantiene a los miembros del binomio colaborando juntos y conscientes, en cada momento, de su estado respectivo.
- **Cubrir al compañero.** Hay que estar atento a los movimientos del compañero, a sus sectores de observación, etc. Si uno de los miembros del binomio está cubriendo en una dirección, el otro miembro del binomio debe cubrir en otra dirección. Si se va a cruzar un área peligrosa, como por ejemplo una calle, mientras uno de los miembros del binomio salta al otro lado, el otro miembro cubrirá su movimiento.
- **Ayudar al compañero cuando cae herido.** Cuando cae herido y queda incapacitado uno de los miembros del binomio, el otro miembro del binomio se preocupará de ayudarlo ya sea, eliminando a quién lo hirió, utilizando humo para ocultar su posición,

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

arrastrándolo fuera del área de peligro, y trasladándolo a recibir atención médica. Si la situación táctica no le permite prestar ayuda inmediatamente, su tarea consistirá en ayudar a que la situación se convierta en más favorable, coordinando con el otro binomio para conseguir suprimir al enemigo.

2.10 Mantener Controlada Nuestra Fatiga Física

En el ArmA la fatiga física es un factor importante que puede limitar nuestros movimientos. Subir colinas y pendientes causan mayor fatiga que moverse en terreno llano, y el esprintar no puede realizarse indefinidamente debido a la fatiga. Es por ello que debemos realizar una gestión adecuada de nuestra fatiga, siguiendo las siguientes consejos:

- Llevar un peso de equipamiento razonable.
- Esprintar solo cuando sea estrictamente necesario.
- Programar periodos de descanso después de desplazamientos prolongados.
- Moverse al ritmo del más lento de los miembros.
- Repartir el peso total del equipo transportado entre todos los miembros de la unidad.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

3 NUESTRO EQUIPAMIENTO

Este capítulo lo dedicaremos a conocer el equipamiento básico del fusilero.

3.1 Equipamiento Genérico

Como equipamiento genérico llevaremos el siguiente material:

- Reloj
- Brújula
- Mapa
- GPS
- Gafas Tácticas
- Radio Personal (152)
- Seis (6) vendas
- Cuatro (4) morfínas
- Dos (2) epinefrinas
- Un (1) medkit de dos usos
- Dos (2) granadas de fragmentación
- Dos (2) granadas de humo blanco
- Visión Nocturna (cuándo sea necesario)

3.2 Arma Principal

Nuestra arma principal como fusilero va a ser el fusil de asalto MX de 6,5 mm con óptica holográfica.

Llevaremos de seis (6) a diez (10) cargadores dependiendo del tipo de misión y del tipo de fusil que utilicemos.

Además del calibre de 6,5 mm existen otros dos calibres que están disponibles en Arma 3, y los cuales son el de 5.56 mm y el de 7.62 mm.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

A continuación vamos a describir la ventajas y desventajas de cada una de los calibres que se utilizan en Arma 3, así como una breve descripción de los fusiles que utilizan esa munición.

3.2.1 Munición de 5.56 mm

Es la munición estándar de las fuerzas armadas de la OTAN y numerosas naciones que no forman parte de la OTAN. Sustituyó al calibre 7.62×51 mm como calibre estándar debido a que el calibre 7.62 mm presentaba un retroceso muy fuerte y que el peso de la munición no permitía suficiente cantidad de fuego en el combate moderno. Un soldado puede, acarreado el mismo peso, llevar casi el doble de munición de 5.56 mm que de 7.62 mm.

Por lo tanto, las ventajas de la munición de 5.56 mm es que es ligera, podemos dirigir un volumen de fuego considerable a donde queramos debido a su menor retroceso, y podemos transportar una mayor cantidad de munición que con otros calibres sin agotarnos, debido a su menor peso.

La munición de calibre 5.56 x 45 mm OTAN se utiliza en cargadores de 30 balas de capacidad, ya sea normal o trazadora.



Figura 4: Cargador de 5.56 x 45 mm

El mayor inconveniente de este calibre es su menor poder de perforación con respecto a calibres mayores. Su rango efectivo está alrededor de los 280 metros. Dentro de esa distancia podemos esperar abatir un blanco enemigo con su protección normal con de dos a tres disparos. Podemos necesitar hasta seis disparos para abatir a un blanco que estén a distancias superiores a esos 280 metros.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

Como conclusión, los fusiles de asalto de calibre 5.56 mm solo nos otorgarán ventaja cuando tengamos que operar a cortas distancias, por ejemplo, en entornos urbanos y utilizando armas silenciadas, o cuando necesitemos una alta movilidad.

A continuación se describen los fusiles de asalto que encontraremos más habitualmente en Arma 3 que utilizan munición de 5.56 mm.

3.2.1.1 Fusil de Asalto SDAR

El SDAR es un arma de asalto anfibia (sumergible) ficcional basada en la carabina Kel-Tec RFB. Tiene un rango efectivo bajo agua de 20 metros, siendo su rango en tierra firme equivalente al de otras armas de 5.56 mm.



Figura 5: Fusil de Asalto SDAR

3.2.1.2 Fusil de Asalto TRG-21

El TRG-21 es un fusil de asalto de tipo bullpup con un diseño ergonómico que proporciona un fuego preciso en condiciones muy duras. Es un modelo ficticio que está basado en el rifle IMI Tavor TAR-21. Es ligero, ambidextro, de fácil mantenimiento y compatible con un gran número de accesorios. El TRG-20 es la versión carabina del TRG-21, dispone de un cañón más corto y está orientado al combate a corta distancia.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA



Figura 6: Fusil de Asalto TRG-21

3.2.1.3 Fusil de Asalto Mk20

El fusil de asalto F2000A o Mk20 es una variante de ficción del fusil FN F2000 re-diseñado con un nuevo chasis y óptica. Es utilizado por las fuerzas independientes en ArmA 3. Es un arma diseñada para ser altamente modificable. Su versión carabina es la Mk20C.



Figura 7: Fusil de Asalto Mk20

3.2.1.4 Fusil de Asalto HK416

El HK416 es un fusil de asalto diseñado y manufacturado por Heckler & Koch. Es una versión mejorada de la carabina M4, con muchos cambios con respecto a ésta, más notablemente su sistema de gases, similar al del HK G36. Utiliza munición de calibre 5.56 × 45 mm OTAN.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA



Figura 8: Fusil de Asalto HK416 con Mira y Trípode

3.2.1.5 Carabina M4A1

La M4 (oficialmente Carabina, 5.56 mm, M4) es una familia de fusiles de asalto automáticos en versión carabina, derivados del fusil M16, fabricados por la empresa Colt de Estados Unidos. Es el arma principal de infantería estándar del Ejército de los Estados Unidos, y suele ser utilizada por numerosas unidades policiales de élite. El M4A1 suele desempeñar un papel relevante en las distintas operaciones de combate, habiendo sido diseñado para el combate en espacios cerrados, tripulaciones de unidades móviles y aéreas, paracaidistas y operaciones militares especiales.



Figura 9: Carabina M4A1

3.2.1.6 Fusil de Asalto M16A4

El M16 (oficialmente Fusil, Calibre 5.56 mm, M16) es la designación de las Fuerzas Armadas de los Estados Unidos para el fusil AR-15. El AR-15 fue un fusil diseñado por la compañía ArmaLite en la década de 1950 y fabricado actualmente por la compañía Colt.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA



Figura 10: Fusil de Asalto M16A4

3.2.2 Munición de 6.5 mm

La munición de calibre 6.5 x 39 mm es la munición estándar que encontramos en ArMA 3 tanto para BLUFOR como para OPFOR. Es una munición que está diseñada para ser un calibre intermedio entre el de 5.56 mm y el de 7.62 mm, al tener mayor poder de penetración que la munición de 5.56 mm y menor retroceso que la munición de 7.62 mm.

Su rango efectivo es de 340 metros, necesitando solo dos disparos para abatir un blanco enemigo a esa distancia. A mayores distancias podemos necesitar tres disparos o más para abatir a un blanco enemigo. Su penetración todavía es baja, pero puede atravesar materiales ligeros. Los fusiles de asalto que utilizan esta munición tienen cierto retroceso que puede hacer que las balas se nos vayan altas en ráfagas prolongadas si no lo controlamos adecuadamente.

Cuando utilizamos esta munición deberemos utilizar ráfagas cortas y deberemos tendernos en el suelo cuando queramos alcanzar a blancos a distancias superiores a 300 metros.

La munición de calibre 6.5 x 39 mm OTAN se utiliza en cargadores de 30 balas de capacidad, ya sea normal o trazadora.

Los fusiles de asalto más habituales en ArMA 3 que utilizan munición de 6.5 mm se describen a continuación.

3.2.2.1 Fusil de Asalto MX

El fusil de asalto MX será nuestro arma reglamentaria como fusilero. El MX es un fusil de

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

asalto de 6.5 mm que es utilizado como arma estándar por el bando BLUFOR. Es un arma de ficción que está basada en el diseño de los rifles Robinson XCR y Remington ACR. Es ligero, fiable, de fácil mantenimiento y compatible con un gran número de accesorios. La variante MXC es una versión carabina con cañón más corto, más adecuada para combates a corta distancia. La variante MXM incluye una óptica HAMR y es utilizado como arma para el tirador designado.



Figura 11: Fusil de Asalto MX

3.2.2.2 Fusil de Asalto Katiba

El Katiba (KT2002) es un fusil de asalto de 6.5 mm de ficción basado en el fusil de origen iraní DIO KH2002 "Khaybar". Cuenta con un diseño bullpup, fiabilidad, ligereza y bajo retroceso. El Katiba es el arma estándar del bando OPFOR. Existe una variante carabina con óptica ACO.



Figura 12: Fusil de Asalto Katiba

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

3.2.3 Munición de 7.62 mm

El calibre de 7.62 x 51 mm es la munición más pesada que nos podemos encontrar para los fusiles de asalto en Arma 3. Es la munición que se utiliza principalmente en los rifles que utilizan los tiradores designados. Tiene un retroceso bastante importante y su rango efectivo es de unos 300 metros. Dentro de ese rango podemos esperar abatir a un blanco enemigo de un único disparo. A mayores distancias abatiremos a los blancos enemigos utilizando dos o más disparos. Su poder de penetración es mayor que los calibres anteriores y puede atravesar objetos de poco espesor.

La munición de calibre 7.62 x 51 mm OTAN se utiliza en cargadores de 20 balas de capacidad, ya sea normal o trazadora.

Los fusiles de combate más comunes en Arma 3 que utilizan munición de 7.62 mm se describen a continuación.

3.2.3.1 Fusil de Combate Mk18 ABR

El fusil de combate avanzado MK18 es una evolución más compacta y ligera del fusil de combate Mk 14. El Mk18 ABR es un rifle ergonómico y altamente modificable diseñado para conseguir una alta precisión. Está calibrado para cartuchos 7.62 x 51 mm y se suele utilizar en rangos de 600 a 800 metros. No es expresamente un rifle de francotirador, pero es ideal para el papel de tirador designado en unidades de infantería ligera o como una herramienta de francotirador cuando se necesita de un arma más ligera.



Figura 13: Fusil de Combate Mk18 ABR

3.2.3.2 Fusil de Combate Mk14 Mod 1 EBR

El Mark 14 Enhanced Battle Rifle (EBR) es un fusil de fuego selectivo estadounidense,

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

calibrado para el cartucho 7,62 x 51 mm OTAN. Es una variante del M14 y fue construido originalmente para su uso con unidades de operaciones especiales. El EBR fue fabricado para ser empleado tanto como fusil de tirador designado y en combates a corta distancia.



Figura 14: Fusil de Combate Mk14 Mod 1 EBR

3.2.3.3 Fusil de Combate HK417

El HK417 es un fusil de combate diseñado y manufacturado por Heckler & Koch. El HK417, igual que el HK416, están basados en la carabina M4, con muchos cambios con respecto a ésta, más notablemente su sistema de gases, similar al del HK G36. Utiliza munición de calibre 7,62 x 51 mm OTAN.



Figura 15: Fusil de Combate HK417

3.2.3.4 Fusil de Combate G3

El Heckler & Koch G3 es un fusil de combate de calibre 7.62 mm, fabricado por la empresa alemana Heckler & Koch, en colaboración con la empresa estatal española CETME (Centro de Estudios Técnicos de Materiales Especiales).

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA



Figura 16: Fusil de Combate HK G3

3.2.3.5 Fusil de Combate FN FAL

El FAL (siglas en francés de Fusil Automatique Léger, Fusil Automático Ligero) es un fusil de combate calibre 7,62 x 51 mm OTAN, de carga y disparo automático, de fuego selectivo, diseñado por la industria de armamentos belga Fabrique Nationale d'Herstal (FN) a fines de los años 40 y producido desde principios de los cincuenta hasta la actualidad.



Figura 17: Fusil de Combate FN FAL

3.2.3.6 Fusil de Combate SR-25

El SR-25 es un rifle de tirador designado semiautomático diseñado por Eugene Stoner y fabricado por la empresa de armamento americana Knight's Armament Company. Utiliza munición 7.62 x 51 mm OTAN.



Figura 18: Fusil de Combate SR-25

3.3 Accesorios del Arma Principal

Los rifles de asalto y combate descritos en el punto anterior disponen de un sistema de raíles

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

normalizado mediante el cual podemos acoplarles diferentes accesorios que complementan al arma, entre otros, linternas, punteros láser, miras de distintos tipos, etc. A continuación describiremos las que utilizaremos más habitualmente en nuestra función de fusilero.

3.3.1 Linterna

La linterna es un accesorio que se utiliza como una alternativa cuando no se dispone de otros dispositivos de visión nocturna. Tiene el inconveniente de que delata nuestra posición respecto al enemigo.



Figura 19: Utilizando la Linterna

3.3.2 Puntero Láser

El puntero láser proporciona un rayo de luz infrarroja, solo visible con dispositivos de visión infrarrojos, con el cual podemos señalar objetos y blancos a otros compañeros, así permite a nuestros aliados conocer nuestra posición. Tiene el inconveniente de que puede ser detectado por cualquier enemigo también dotado con dispositivos de visión infrarroja.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA



Figura 20: Infantería utilizando Punteros Láser y Visión Nocturna

3.3.3 Silenciadores

Los silenciadores reducen tanto la parte visible como la parte sonora de los efectos del disparo de nuestro fusil, pero a costa de un incremento de peso y una reducción en rango efectivo y precisión. Disponemos de silenciadores específicos para los distintos calibres: 5.56 mm, 6.5 mm y 7.62 mm.



Figura 21: Silenciador instalado en un Fusil de 5.56 mm

3.3.4 Ópticas

A nuestro fusil de asalto o de combate lo podemos utilizar sin ninguna óptica, utilizando la mira de hierro de que dispone, o acoplarle una óptica que nos facilite realizar el tiro. Las ópticas que podemos utilizar pueden ser sin aumento, tales como la ACO o la holográfica, o con aumento, tales como la RCO. Normalmente las ópticas con aumento también disponen de

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

una óptica secundaria sin aumento, ya sea del tipo ACO o holográfica, para el combate cercano. Las ópticas con aumento normalmente disponen de lo que se denomina como “compensador de la caída balística”, ver Figura 22. Esta es una característica de la retícula, la cual dispone de signos horizontales descendentes en la línea central del visor, a menudo con números al lado de ellos. Estos números corresponden a los rangos en cientos de metros. Para acertar a un blanco a una distancia dada, simplemente debe alinearse el blanco con la marca horizontal correspondiente. En la mayoría de los compensadores de caída balística la anchura de las marcas horizontales corresponde a la anchura del torso de un hombre, de hombro a hombro, a la distancia marcada, ayudándonos para la estimación de la distancia.

Igualmente todos las miras de los fusiles, tanto de asalto como de combate, están calibradas para una cierta distancia que suele ser de 300 metros. Esta distancia de calibración la podemos aumentar o disminuir utilizando las teclas Re. Pag y Av. Pag de nuestro teclado. Ver Figura 28.

Otra cosa a recordar es que el origen de la bala va a ser siempre desde la boca del cañón de nuestro fusil, y no el centro de nuestra mira u óptica. Debido a esto, hay que tener en cuenta que la mira de nuestros fusiles están unos centímetros por encima del cañón del arma. Si no tenemos esto en cuenta, nos puede ocurrir que estemos disparando en el suelo o sobre un obstáculo, y a pesar de que nuestra mira nos de la impresión de que existe una clara línea de fuego hacia el objetivo, nuestros disparos den en el suelo o en el obstáculo. Esto además será más acentuado cuando utilicemos las miras secundarias que están situadas sobre la principal.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

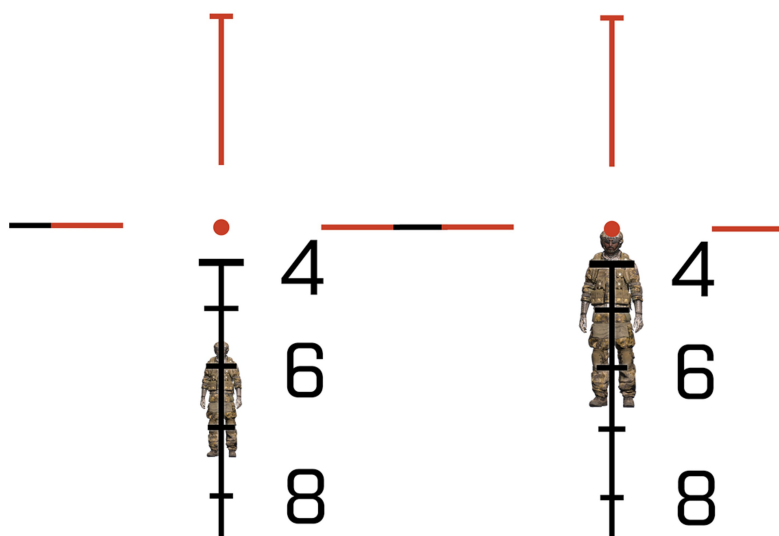


Figura 22: Ejemplo de Compensador de Caída Balística



Figura 23: Óptica ACO de Punto Rojo

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA



Figura 24: Óptica Holográfica



Figura 25: Fusil con Óptica RCO

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA



Figura 26: Óptica ARCO o ACOG

3.4 Modos de Fuego

Normalmente los fusiles de asalto y de combate disponen de al menos dos modos de fuego, a los que accedemos mediante la tecla F de nuestro teclado. Estos modos de fuego son:

3.4.1 Modo Semiautomático

El modo semiautomático nos permite disparar las balas una a una, ganando en estabilidad. Este modo nos permite ser más precisos, es muy útil en media y larga distancia, reduciendo la potencia de fuego por precisión.

3.4.2 Modo Automático

El modo de fuego automático nos permite disparar todo el potencial de fuego de nuestra arma. Si mantenemos pulsado el gatillo del arma seremos capaces de descargar todo el cargador. Como es evidente esa potencia produce una cantidad de retroceso que puede llegar a ser incontrolable en los rifles de alto calibre. Este modo de fuego solo es útil, en el caso de los fusiles de asalto y combate, en el combate a corta distancia.

3.5 Arma Secundaria

Como arma secundaria, el fusilero estará equipado con una pistola 4-five de calibre .45 ACP con una dotación de dos cargadores.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA



Figura 27: Fusilero equipado con Pistola

3.6 Seguridad en el Uso del Armamento

Todo el armamento que manejamos deberá ser manejado con cuidado, ya que un disparo o un lanzamiento de una granada accidental puede terminar con la vida de uno o varios compañeros, y en el mejor de los casos delatar la presencia de toda una unidad en territorio enemigo. Es importante mantener el arma principal segura cuando estemos en territorio no hostil, y no apuntar a nada a lo que no vayamos a disparar. Una doble pulsación de la tecla CTRL izquierda pondrá nuestra arma en descanso, evitando que accidentalmente disparemos cuando nos encontremos en zona segura.

Igualmente, tendremos que configurar una tecla para el lanzamiento de granadas que sea difícil de pulsar accidentalmente. Por ejemplo, podemos configurar que el lanzamiento de granadas se realice mediante una doble pulsación de la tecla que elijamos, evitando así lanzamientos accidentales. Debemos recordar que para cambiar entre distintos tipos de granadas podemos usar la tecla CTRL+G.

3.7 Recarga del Arma

Cuando estamos enfrascados en un intercambio de disparos con el enemigo, el saber escoger el momento adecuado para recargar nuestro arma es una habilidad que debe tener todo fusilero. Es importante que tengamos controlado mentalmente el número de cargadores del que disponemos en todo momento para así evitarnos quedarnos sin munición en el momento

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

más inadecuado. Igualmente debemos tratar de controlar nuestro ritmo de fuego, sobre todo cuando nos encontramos ante intercambios de fuego prolongados con el enemigo, ya que un ritmo alto de fuego terminará con nuestra munición es menos tiempo del que pensamos.

Pulsando la tecla F, ver Figura 28, siempre podremos conocer el número de balas que nos restan en el cargador, así como el número de cargadores del que disponemos.

Podemos realizar dos tipos de recarga del arma, a las que deberemos adaptarnos dependiendo de la situación en la que nos encontremos:

- **Recarga en Seco:** Recarga que realizamos cuando nuestro cargador se queda sin balas. Este tipo de recarga suele realizarse en refriegas de combate prolongadas.
- **Recarga Táctica:** Recarga que realizamos con el cargador parcialmente lleno. Esta recarga se suele hacer entre escaramuza y escaramuza con el enemigo. Es bueno realizar la recarga táctica siempre que nuestro cargador esté por debajo del 90%.

Cuando tengamos varios cargadores parcialmente llenos podemos utilizar el re-empaquetado de nuestros cargadores utilizando la combinación de teclas CTRL+R. Nos aparecerá una pantalla como la de Figura 29 que nos permitirá unir los cargadores que están medio vacíos.



Figura 28: Indicadores de Munición y Calibración de la Mira



Figura 29: Re-empaqueado de Munición

3.8 Uso de las Granadas de Fragmentación

El sistema de lanzamiento de granadas y otros artefactos en el Arma 3 se realiza mediante la tecla que tengamos para este menester configurada en los controles de armas del juego. Como se ha comentado en el punto dedicado a la seguridad del armamento, párrafo 3.6, y con objeto de evitar lanzamientos no deseados, es deseable configurar una tecla que sea difícil de pulsar accidentalmente, y mucho mejor si tenemos que realizar una doble pulsación para poder realizar el lanzamiento. La granada de fragmentación la podemos escoger en nuestro inventario pulsando primero la tecla F para que nos salga la pantalla de información del armamento, ver Figura 30, y después, si no la tenemos ya seleccionada, mediante la tecla CTRL+G, podremos ir cambiando entre los distintos tipos de granadas y artefactos pirotécnicos que podemos tener en nuestro inventario.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA



Figura 30: Pantalla de Información del Armamento

Antes de proceder al lanzamiento deberemos informar al resto de nuestra unidad de este hecho y cual es nuestra zona objetivo de lanzamiento, ya sea por dirección y distancia aproximada, o por un detalle significativo que la identifique. De esta forma evitaremos que alguno de nuestros camaradas se dirija a la zona objetivo.

A su vez, si vemos que el enemigo lanza una granada hacia nuestra posición avisaremos con un “**¡GRANADA!**” al resto de la unidad.

Ya que actualmente en el ArMA 3 no tenemos, como en el ArMA 2, ninguna referencia para guiarnos en nuestro lanzamiento, no intentéis lanzarla en las cercanías de cualquier obstáculo ya que lo más probable es que rebote en él y al final nos hiera a nosotros mismos y/o a nuestros compañeros.

Las granadas de fragmentación las emplearemos principalmente como un arma defensiva para detener u obstaculizar el avance enemigo y cuando sepamos que en la dirección de nuestro lanzamiento no tenemos camaradas cerca.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

3.9 Uso de las Granadas de Humo

Las granadas de humo de color blanco y otros colores las utilizaremos para dos funciones principales: ocultación y señalización.

El humo se utiliza para ocultar las tropas amigas y las instalaciones, y también para cegar o engañar al enemigo o impedir el efecto de su fuego. Es preferible dirigir el humo al enemigo, siempre que sea posible. El efecto del fuego enemigo se reduce si el humo cubre a sus fusileros y puestos de observación en lugar de sus objetivos. Además, al dirigir el humo contra las tropas amigas restringimos sus posibilidades de acción y dirigimos la atención del enemigo hacia ellos.

3.10 Uso de la Granada Flashbang

La granada flashbang la utilizaremos principalmente en la limpieza de edificaciones. Su uso permite cegar al enemigo y que podamos entrar en las edificios con menor riesgo de ser contrarrestados por el enemigo antes de que podamos eliminarlos.

4 ORGANIZACIÓN DE LA INFANTERÍA. FORMACIONES Y TÉCNICAS DE MOVIMIENTO

En este capítulo aprenderemos a conocer como se organiza la infantería en la Compañía Eagle, cuales son las formaciones más habituales que vamos a emplear, así como las técnicas de movimiento que habitualmente emplearemos.

4.1 El Equipo de Fuego

Ya hemos comentado anteriormente, que la unidad básica de funcionamiento de la infantería es el binomio, formado por dos componentes, el líder de binomio y su compañero.

La primera unidad táctica que utilizaremos será el equipo de fuego formado por dos o más binomios.

El concepto de equipo de fuego se basa en la necesidad de tener flexibilidad táctica en las operaciones de la infantería. Un equipo de fuego es capaz de operaciones autónomas como parte de una unidad mayor, ya sea una escuadra o un batallón.

Cada equipo de fuego estará liderado por un sargento, siendo el segundo al mando un cabo, y entre sus miembros puede contar con miembros de alguna de las distintas especialidades de la infantería: fusileros, granaderos, ametralladores, anti-tanques, anti-aéreos, zapadores y médicos.



Figura 31: Equipo de Fuego en Formación

4.2 La Escuadra

La siguiente unidad táctica de la infantería será la escuadra, formada por dos o más equipos de fuego y liderada por un brigada, con un sargento como segundo al mando.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA



Figura 32: Escuadra en Formación

4.3 El Batallón

El batallón, que es la siguiente unidad táctica de infantería, está formado por dos o más escuadras, siendo liderado por un teniente.

4.4 Formaciones del Equipo de Fuego

La formación es la disposición relativa de los componentes de una unidad. Las formaciones básicas que se utilizarán al nivel del equipo de fuego se describen a continuación y se muestran en la figura Figura 33 y Figura 34.

4.4.1 Columna

Esta formación es ideal para el avance en campo abierto de forma rápida sin que se espere contacto inminente con el enemigo. Es sencilla, fácil de mantener simplemente siguiendo al hombre que te antecede y cubriendo el sector asignado. Dependiendo de si entre los miembros de la formación siguen una distancia de seguridad larga o corta, se denominarían columna o columna compacta. Cuando la formación se detiene el último hombre deberá controlar el sector de la retaguardia.

4.4.2 Doble Columna

La doble columna la emplearemos cuando avanzamos por caminos o carreteras junto a vehículos, en terreno urbanizado cuando se avanza por calles y callejones, etc.

4.4.3 Zigzag

El Zigzag nos permite avanzar ocupando más terreno y se recomienda usarla con una distancia de seguridad larga.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

4.4.4 Fila

La formación en fila sigue los mismos principios que la columna, a excepción de que se alinean en binomios, protegiendo al líder de escuadra que queda en el centro de la columna. Cuando la formación se detiene el último hombre deberá controlar el sector de la retaguardia.

4.4.5 Línea

La línea proporciona una capacidad de fuego importante en el sector entre las 10 y las 2, olvidando los flancos y la retaguardia, llevar a cabo esta formación es complicado y sumamente peligroso y deberá reservarse para zonas donde estemos seguros de no poder recibir ataques por los flancos o en su defecto tener los mismos cubiertos, por escuadras aliadas, vehículos o edificaciones.

4.4.6 Línea de Tiradores

La línea de tiradores es una variante de la línea donde el líder busca protección tras sus hombres.

4.4.7 Rombo

El Rombo es la formación más adecuada cuando el contacto con el enemigo es inminente. La formación permite una buena cobertura de los flancos, una cobertura variable de la zona frontal (dependiendo del terreno), y nos permite trabar combate de forma instantánea con la franja situada entre las 9 y las 3. Por el contrario la cobertura de la retaguardia es mínima. Esta formación permite la transición rápida a cualquier otra formación.

4.4.8 Delta

Delta es una variante de la formación en rombo donde el líder de escuadra queda resguardado en la parte trasera de la misma.

4.4.9 Estrella

También conocida como formación perimetral, nos permite situar un perímetro alrededor de cualquier posición. Es ideal para proteger vehículos o posiciones. **Es inaplicable en movimiento.**

4.4.10 Diagonal

Esta formación es de poco uso, aunque es muy adecuada para potenciar el fuego en uno de

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

los flancos, dependiendo de la situación. Cuando nos encontremos en posiciones donde uno de los flancos nos quede cubiertos por algún accidente geográfico, como puede ser la línea de costa o un acantilado, esta formación nos permite reforzar la potencia de ataque. También se puede utilizar como parte de una formación con varias escuadras.

4.4.11 Escalón

El escalón es similar a la diagonal pero el líder queda bajo la protección de la escuadra.

4.4.12 Cuña

La cuña, ver Figura 34, es una formación que permite un control fácil, tiene buena flexibilidad, permite responder al fuego enemigo en casi todas las direcciones, y da seguridad casi en los 360 grados.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

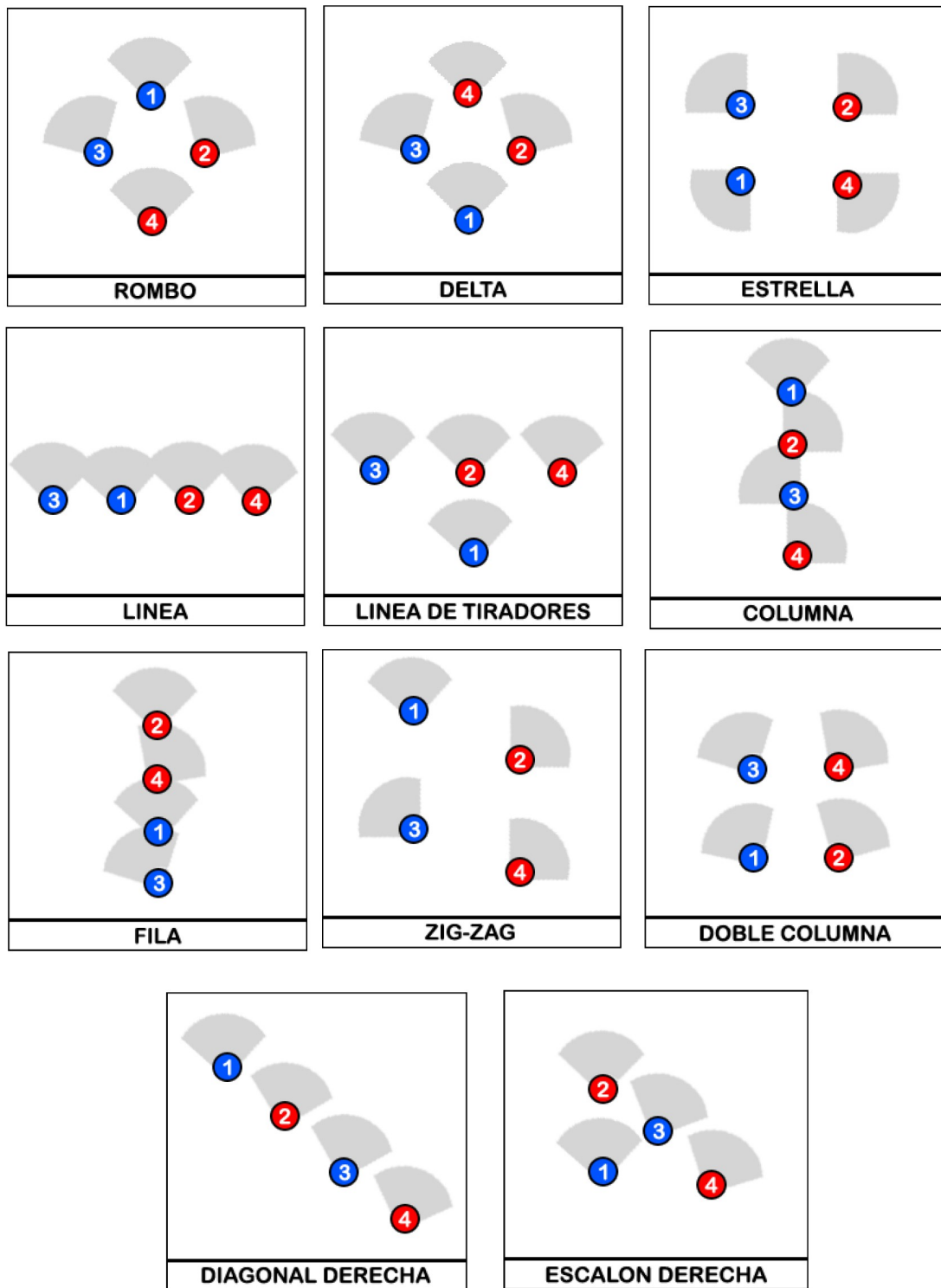


Figura 33: Formaciones a Nivel de Equipo de Fuego

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

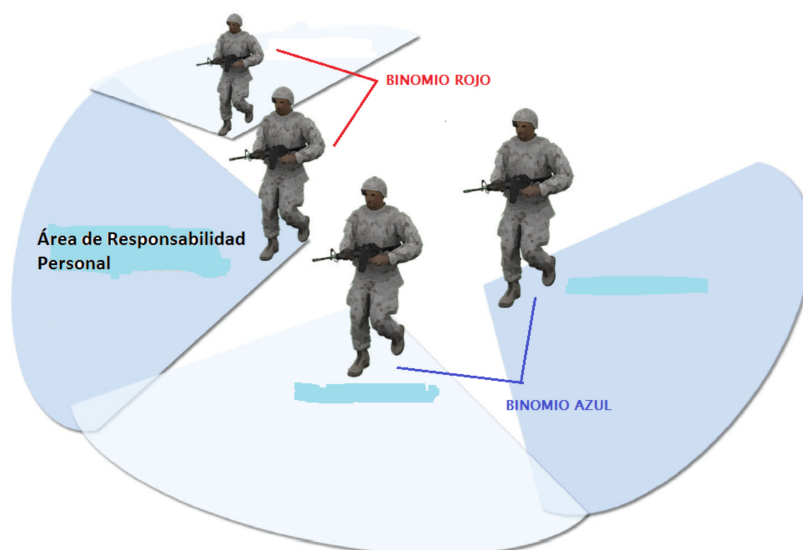


Figura 34: Equipo de Fuego en Formación de Cuña

4.5 Formaciones de la Escuadra

En este apartado se muestran las formaciones que puede adoptar una escuadra de ocho miembros.

Todas las formaciones tienen un miembro que actúa como hombre en punta, que marca la posición, velocidad y dirección de marcha de la unidad.

A continuación se describen las formaciones más usuales.

4.5.1 Columna/Fila (Figura 35)

Estas formaciones son ideales para el avance de la escuadra en campo abierto de forma rápida sin que se espere contacto inminente con el enemigo. Son sencillas, fáciles de mantener simplemente siguiendo al hombre que te antecede y cubriendo el sector asignado.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

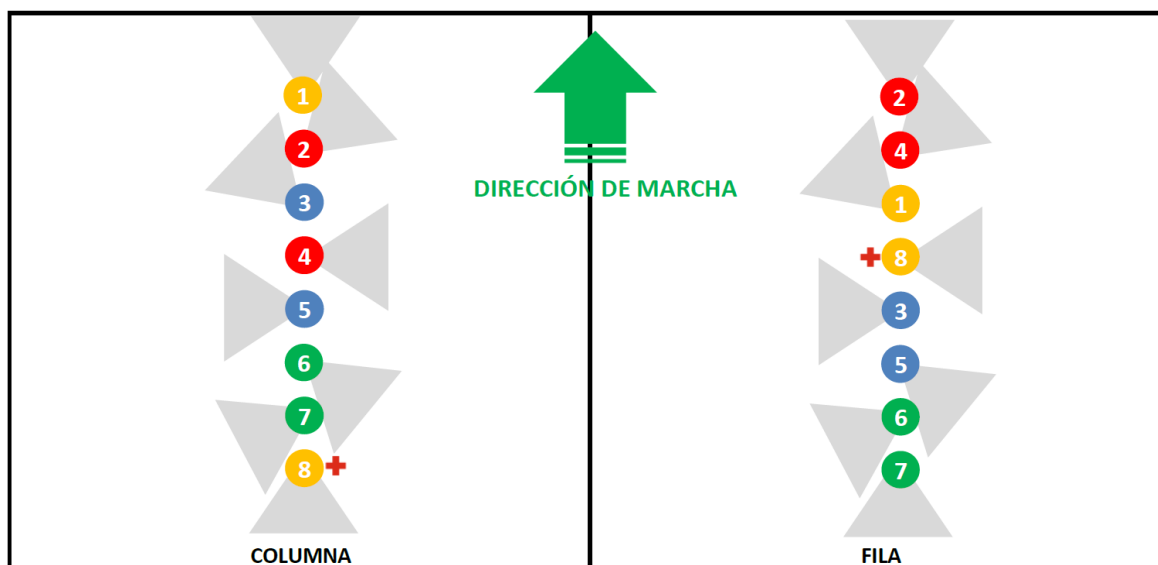


Figura 35: Escuadra en Columna y Fila. Organización por Binomios.

4.5.2 Cuña/Delta (Figura 36)

La cuña/delta es una formación sencilla, que tiene una buena flexibilidad, permite responder al fuego enemigo en casi todas las direcciones, y da seguridad casi en los 360 grados. En ambas formaciones el miembro de la escuadra que actúa como médico queda protegido en el interior de la formación, y en la formación de delta, igualmente el líder de escuadra queda protegido.

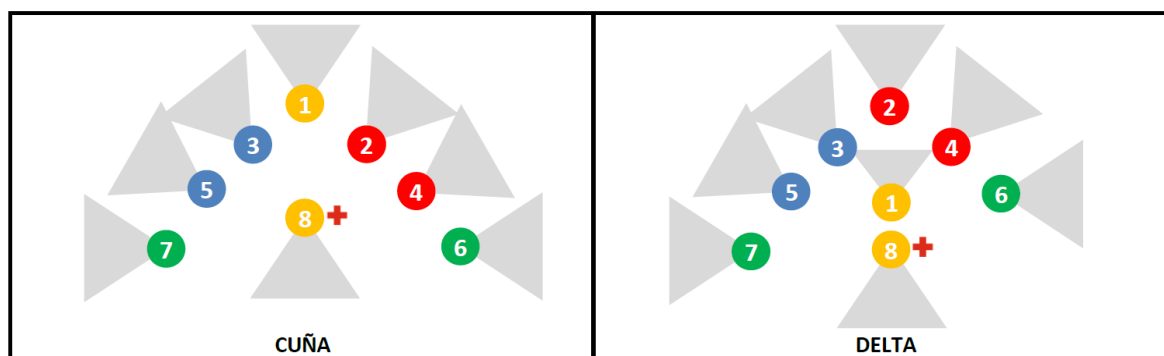


Figura 36: Escuadra en Cuña y Delta. Organización por Binomios.

4.5.3 Línea/Línea de Tiradores (Figura 37)

Las formaciones en línea y en línea de tiradores dirigen la capacidad de fuego de la escuadra hacia los sectores frontales, prestando menor atención a los flancos y la

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

retaguardia. Esta formación es complicada de mantener correctamente y pone a la escuadra en peligro si el enemigo es capaz de flanquearnos. Por lo tanto únicamente se utiliza cuando se esté seguro de no poder recibir ataques por los flancos o en su defecto tener los mismos cubiertos, por escuadras aliadas, vehículos o edificaciones. El médico de la escuadra queda protegido en la retaguardia de la formación en la formación en línea, y lo mismo ocurre con el líder de la escuadra en la formación en línea de tiradores.

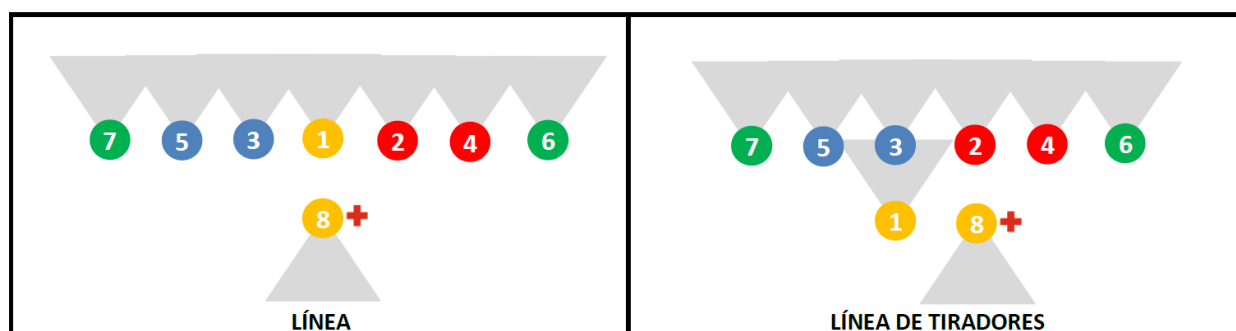


Figura 37: Escuadra en Línea y Línea de Tiradores. Organización por Binomios.

4.5.4 Diagonal/Escalón (Figura 38)

Las formaciones en diagonal y escalón son de poco uso, y únicamente son adecuadas cuando necesitamos potenciar el fuego en uno de los flancos. Cuando nos encontremos en posiciones donde uno de los flancos queda cubierto por algún accidente geográfico, como puede ser la línea de costa o un acantilado, esta formación nos permite reforzar la potencia de ataque en el flanco expuesto. También se puede utilizar como parte de una formación con varias escuadras a nivel de batallón.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

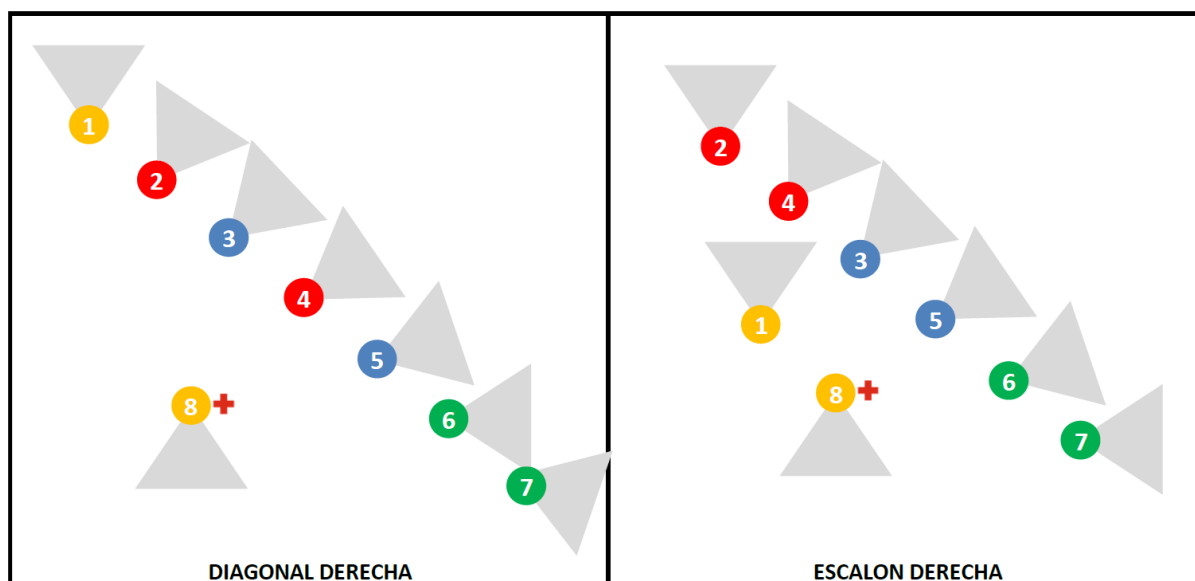


Figura 38: Escuadra en Diagonal y Escalón Derecha. Organización por Binomios.

4.5.5 Doble Columna/Doble Fila (Figura 39)

La formación en doble columna y doble fila se empleará cuando se avance por caminos, carreteras, avenidas y calles. Es ideal para proporcionar escolta a vehículos que avancen junto con la escuadra.

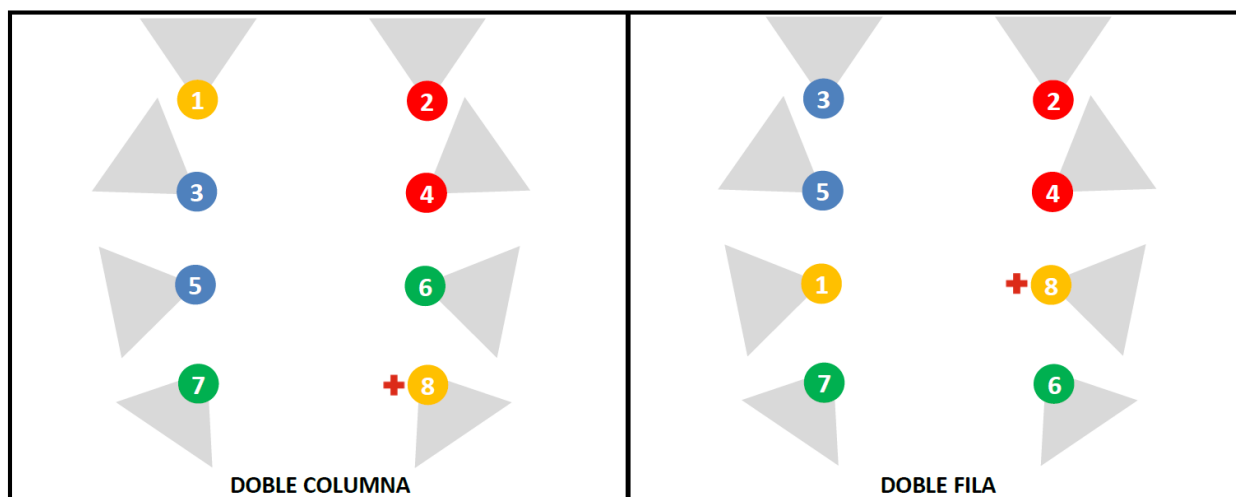


Figura 39: Escuadra en Doble Columna y Doble Fila. Organización por Binomios.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

4.5.6 Perímetro y Perímetro Compacto (Figura 40)

El perímetro y el perímetro compacto nos permiten situar un perímetro alrededor de cualquier posición. Es ideal para proteger vehículos o unidades. Es inaplicable en la marcha.

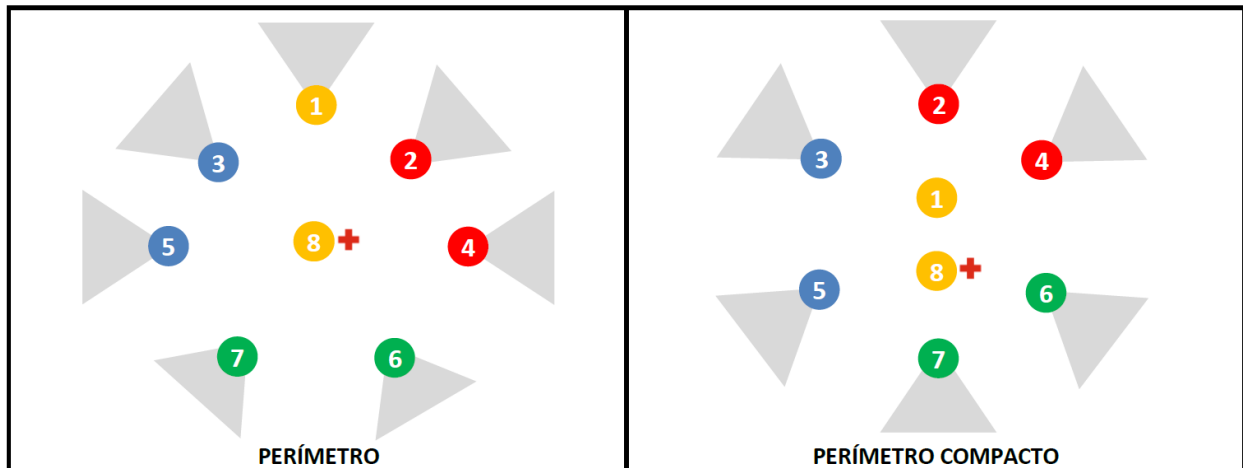


Figura 40: Escuadra en Perímetro y Perímetro Compacto. Organización por Binomios.

4.6 Velocidad y Posición de Marcha en las Formaciones

A la hora de moverse, el soldado puede adoptar multitud de posiciones y velocidades. A continuación se explica como adoptar cada una de ellas y como las llamaremos dentro del juego. En cualquier caso, todo el mundo debe copiar la posición y velocidad del hombre punta, para que todos vayamos a la misma velocidad.

Cuando estamos parados, el soldado puede adoptar 9 posiciones diferentes. Estas posiciones no están explicadas. Cada uno ha de adoptar la que él considere en función de la situación y cobertura presentes.



DE PIE - ANDANDO - ARMA BAJADA

De pie: "X"

Andar: "W+S" ó "S+W"

Arma bajada: 2x CONTROL IZQDA

Figura 41

DE PIE - ANDANDO - ARMA LEVANTADA

De pie: "X"

Andar: "W+S" ó "S+W"

Arma levantada: 2x CONTROL IZQDA



Figura 42

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA



DE PIE - PASO LIGERO - ARMA BAJADA

De pie: "X"

Paso ligero: "W+S" ó "S+W"

Arma bajada: 2x CONTROL IZQDA

Figura 43



DE PIE - PASO LIGERO - ARMA LEVANTADA

De pie: "X"

Paso ligero: "W+S" ó "S+W"

Arma levantada: 2x CONTROL IZQDA

Figura 44



DE PIE - PASO LIGERO - TACTICO

De pie: "X"

Paso ligero: "W+S" ó "S+W"

Arma levantada: 2x CONTROL IZQDA

Movimiento táctico: "C"

Figura 45



DE PIE - ESPRINTAR/CARRERA

De pie: "X"

Esp rintar/Carrera: "MAYÚS IZQDA + W"

Figura 46



RODILLAS - ANDANDO - ARMA BAJADA

De rodillas: "X"

Andando: "W+S" ó "S+W"

Arma bajada: 2x CONTROL IZQDA

Figura 47



RODILLAS - ANDANDO - ARMA LEVANTADA

De rodillas: "X"

Andando: "W+S" ó "S+W"

Arma levantada: 2x CONTROL IZQDA

Figura 48



RODILLAS - PASO LIGERO - ARMA BAJADA

De rodillas: "X"

Paso ligero: "W+S" ó "S+W"

Arma bajada: 2x CONTROL IZQDA

Figura 49



RODILLAS - PASO LIGERO - ARMA LEVANTADA

De rodillas: "X"

Paso ligero: "W+S" ó "S+W"

Arma levantada: 2x CONTROL IZQDA

Figura 50



RODILLAS - PASO LIGERO - TÁCTICO

De rodillas: "X"

Paso ligero: "W+S" ó "S+W"

Arma bajada: 2x CONTROL IZQDA

Movimiento táctico: "C"

Figura 51

RODILLAS - ESPRINTAR/CARRERA

De rodillas: "X"

Esp rintar/Carrera: "MAYÚS IZQDA + W"



Figura 52



TUMBADO - AVANCE

Tumbado: "Z"

Avanzar: "W"

Figura 53

TUMBADO - AVANCE RÁPIDO

Tumbado: "Z"

Avanzar rápido: "MAYÚS IZQDA + W"



Figura 54

4.7 Saltos. El Concepto de Fuego y Movimiento

El concepto de fuego y movimiento o de fuego y maniobra es una táctica militar que utiliza fuego de supresión para reducir la capacidad del enemigo para devolver el fuego, su cohesión como unidad y su moral. Esta táctica es utilizada por pequeñas unidades en el campo de batalla moderno. La parte del "movimiento" de la acción consiste en una unidad que avanza bajo la seguridad ofrecida por el fuego de supresión establecido sobre el enemigo por otra unidad de apoyo. Esta táctica la emplearemos en casi todas las situaciones en que tengamos que maniobrar antes de acercarnos al enemigo, o cuando tengamos que avanzar durante el combate. Cuando aplicamos la táctica de fuego y movimiento siempre tendremos una base de movimiento que es la que se mueve (avanzando o retrocediendo) y otra base de fuego que es la que proporciona el fuego de supresión. Las funciones de fuego y movimiento se van alternando entre las dos bases.

A cada uno de los movimientos que se realizan al aplicar la táctica de fuego y movimiento se le denominan saltos.

La distancia de los saltos dependerá del terreno, visibilidad, y control que se desee. La base de fuego debe asegurarse de que la base de movimiento está lo suficientemente cerca como para poder darla apoyo. Con esto en mente, sería prudente evitar saltos mayores de 300 metros.

La base de fuego debe siempre buscar posiciones de vigilancia que estén en altura desde donde pueda dar el mejor apoyo posible a la base de movimiento.

Existen dos tipos de saltos: alternativos y sucesivos.

4.7.1 Saltos Alternativos

Una base de movimiento A se mueve a una posición segura mientras es cubierta por una base de fuego B. Cuando A alcanza la posición prevista, se detiene y alternan sus funciones. A se convierte en la base de fuego y B se convierte en la base de movimiento mueve hasta una nueva posición más adelantada que la de A. Cuando B alcanza su nueva posición se para y entonces se vuelven a alternar las funciones, A se mueve y B se convierte en la base de fuego, y así sucesivamente.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

4.7.2 Saltos Sucesivos

El concepto de los saltos sucesivos es similar al anterior, pero en este caso, las unidades mantienen su condición de unidad de vanguardia y unidad de retaguardia, es decir, que no se adelantan unos a otros. Si la unidad A es la unidad en vanguardia y la unidad B es la unidad en retaguardia, mantendrán siempre esa condición. Mientras A se mueve, 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 una buena posición cerca de A, se detiene, y entonces es A quien se mueve, y así sucesivamente. Es decir, que aunque las unidades se alternan en la función de moverse y cubrir, no se adelantan unas a otras.

De la Figura 55 a la Figura 58 se muestra un ejemplo de una serie de saltos sucesivos.

4.7.3 Principios Fundamentales del Fuego y Movimiento

- La base de fuego y la base de movimiento siempre tienen que estar lo suficientemente cercanas como para poder darse apoyo mutuamente.
- Es fundamental la rapidez y coordinación de los movimientos. La ventaja fundamental del salto y movimiento es confundir al enemigo y que no sepa a qué atenderse. Si las bases de movimiento y fuego permanecen en posiciones estáticas durante demasiado tiempo el enemigo podrá fijar su atención en ellas y suprimirlas. Al mismo tiempo, la coordinación de los movimientos entre las bases debe ser lo suficientemente eficaz para que nunca ninguna de ellas realice un movimiento sin tener un fuego de apoyo eficaz. Por ello es fundamental la comunicación entre los líderes de binomios.
- Como regla general, los elementos más vitales de la escuadra (líderes y fusileros médicos) deben estar más protegidos que el resto de los miembros de la escuadra. Esto no quiere decir que no participen en los saltos, sino que nunca deberán encabezar los saltos. Serán los otros binomios de la escuadra los que encabezen el movimiento.
- En el caso de que nos encontremos con una fuerte resistencia enemiga, lo mejor es siempre hacer una retirada a tiempo. Emplearemos saltos hacia nuestra posición inicial a cubierto utilizando una pantalla de humo cuando sea posible. En el caso de que algunos de los binomios sufra alguna baja, estos serán los que primero se retirarán transportando al herido y bajo el fuego de protección del resto de binomios.

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

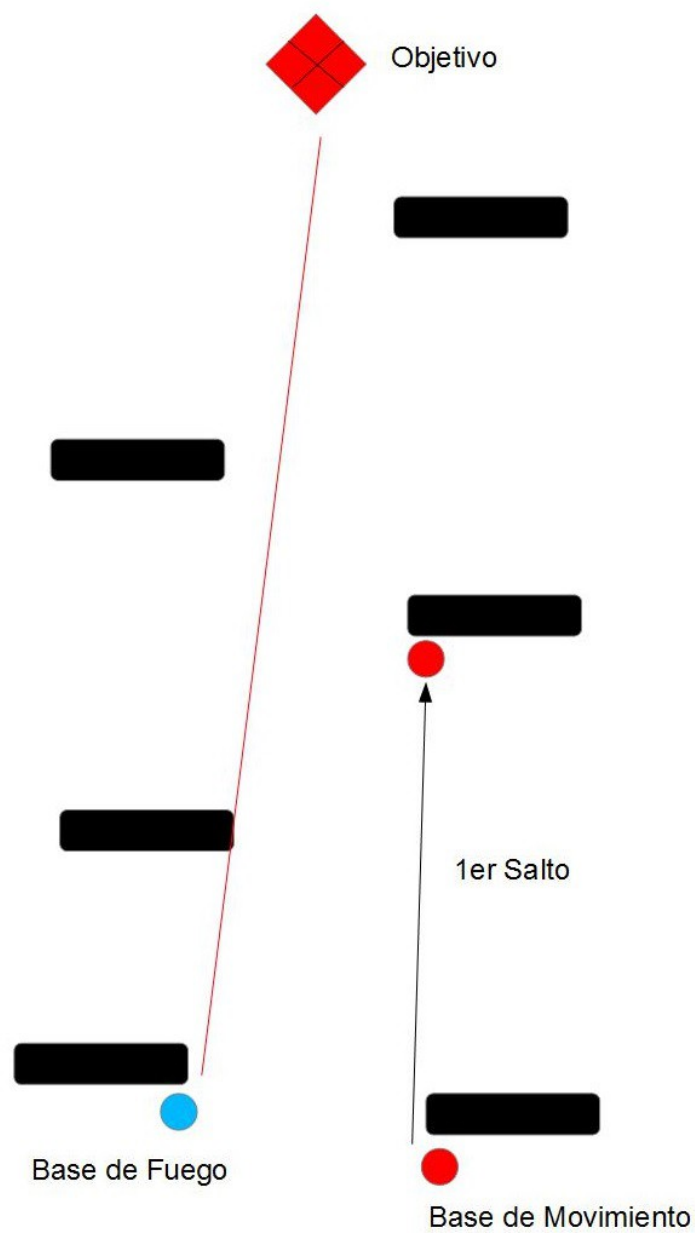


Figura 55: Fuego y Movimiento. Saltos Sucesivos. Primer Salto

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

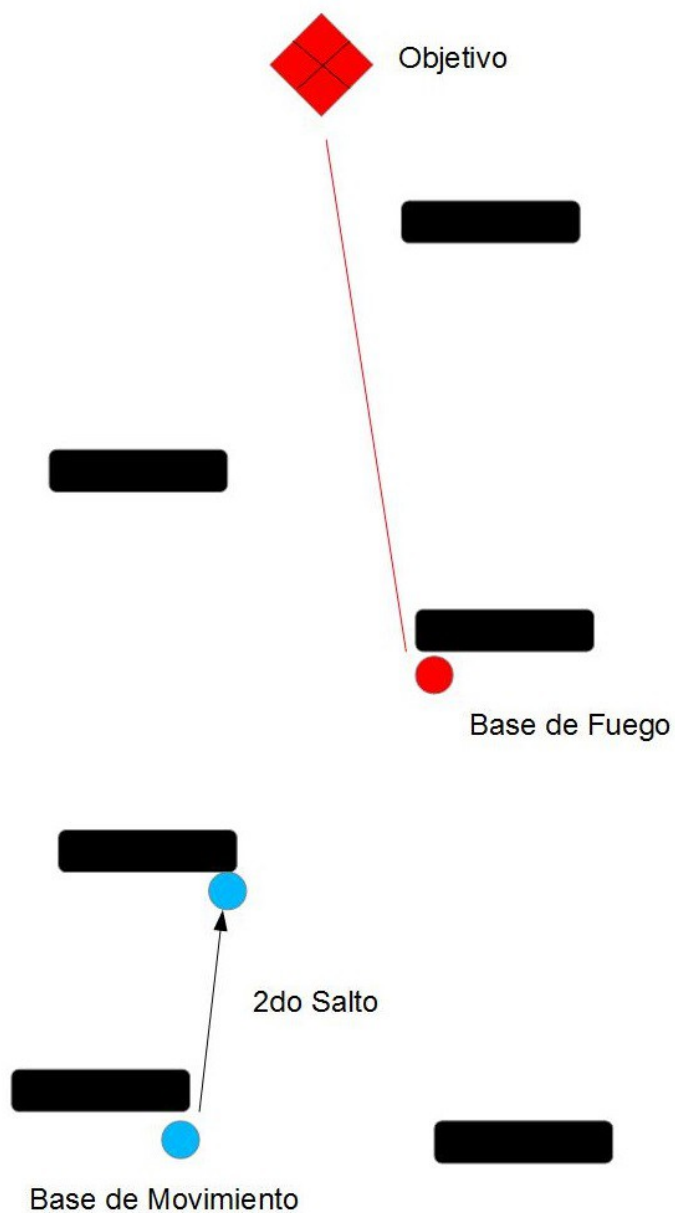


Figura 56: Fuego y Movimiento. Saltos Sucesivos. Segundo Salto

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

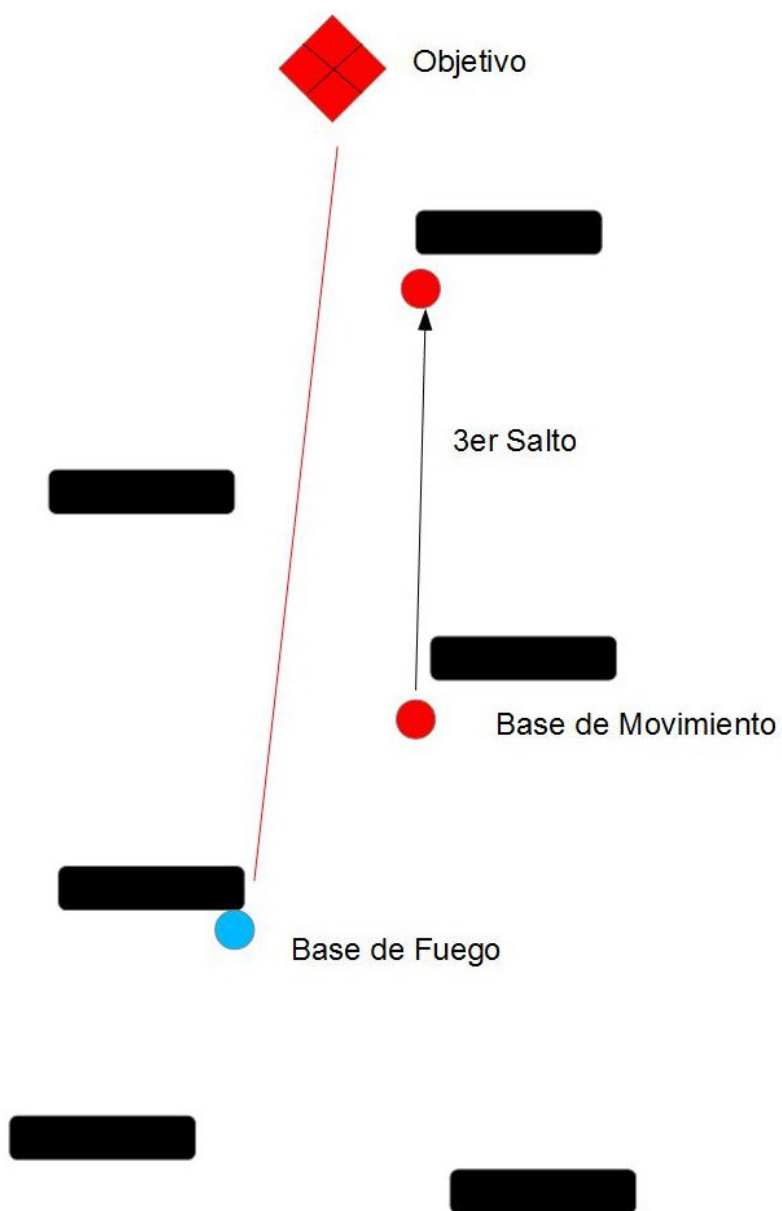


Figura 57: Fuego y Movimiento. Saltos Sucesivos. Tercer Salto

MANUAL TÁCTICO BÁSICO DE INFANTERÍA

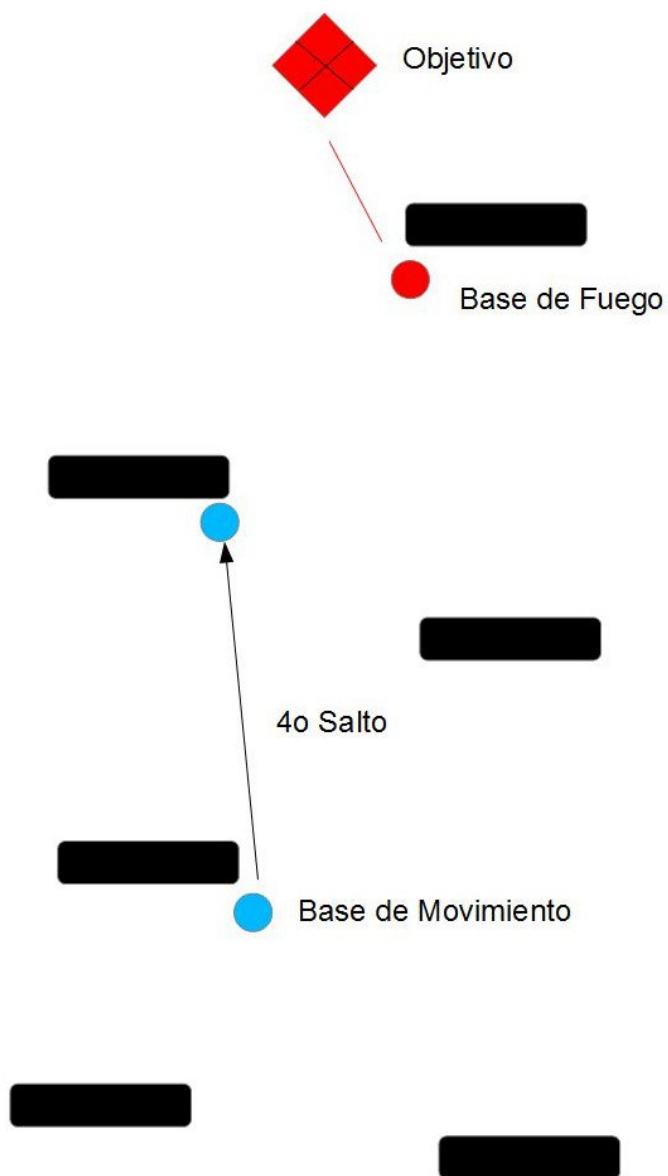


Figura 58: Fuego y Movimiento. Saltos Sucesivos. Cuarto Salto