

# Manual Básico de Patrullas de Airsoft

Para mejorar la coordinación y el juego del equipo, este capítulo describe las bases de las tácticas.

## Maniobras en equipo básicas:

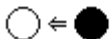
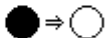
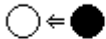
Para organizar un equipo, se dividirá en dos **pares** de hombres. Dos pares forman un **grupo**. Por lo tanto un grupo está formado por cuatro personas. Un grupo debe consistir en tres personas con armas estándar, y una con una de soporte o rifle de francotirador, pero no es obligatorio. En un grupo hay una persona que es el Jefe, y otra que es el Subjefe. Estas dos personas no están en el mismo par, por lo que cada par tiene un Jefe.

## Movimiento general:

Cuando un grupo puede moverse de manera coordinada y silenciosa, se ha recorrido un largo camino hacia el grupo perfecto. En Paintball o Airsoft hay dos clases de movimientos generales: la patrulla y el movimiento táctico.

### Patrulla:

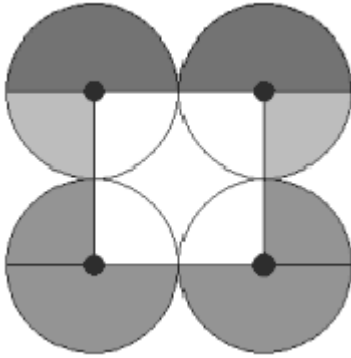
La patrulla se usa cuando se está barriendo de enemigos un área grande. Usar el movimiento táctico en áreas de uno o dos kilómetros cuadrados consume mucho tiempo. Algunos escenarios pueden especificar que se use patrulla. Es en casos como este cuando la patrulla es la mejor opción.



El grupo camina en una fila simple, con un espacio entre los jugadores de unos 3 metros para que todos puedan ver en todas las direcciones (los puntos negros del dibujo). Si son atacados, o se detienen, el primero y el tercero se dirigen a la derecha, y el segundo y el cuarto a la izquierda. Estas nuevas posiciones están marcadas con círculos, y desde esta posición en forma de rombo el grupo puede avanzar o retroceder. Cuando caminas en una patrulla barre adelante y atrás con tus ojos en busca del enemigo. A la persona que camina primero ("heading" en el dibujo) se le llama pointman.

## Movimiento táctico:

El movimiento táctico se usa cuando el grupo está moviéndose a través de un área donde hay enemigos presentes y un intercambio de disparos puede ocurrir en cualquier momento. El movimiento se hace en forma de cuadrado, donde el par que camina primero vigila los arcos delanteros (gris oscuro) durante el 70% de su tiempo, y los arcos laterales (gris claro) un 30%. El par trasero controla los laterales y la retaguardia (gris medio) el 50% del tiempo cada uno. Las distancia entre cada miembro debe ser de 5 a 10 metros.



### **Disparo y movimiento:**

Se basa en el principio que todo el movimiento hacia el enemigo debe hacerse cubierto bajo el fuego amigo. Esto proporciona a los jugadores que avanzan beneficios que no tendrían de otra manera.

El enemigo se aleja con movimiento, ruido y BBs que vuelan, y eso da al equipo de apoyo información sobre las intenciones del enemigo, y pueden eliminarlo, o por lo menos dar fuego de supresión para que el enemigo no dispare sobre las unidades que avanzan. Esto previene que el enemigo luche con efectividad y se reagrupe. Una ventaja es que los enemigos pueden retirarse o dividirse en grupos pequeños más fáciles de eliminar. Hay algunas cosas que hacen esta maniobra difícil:

- Efectuar fuego de supresión con armas de Paintball o Paintball o Airsoft puede ser difícil debido a las relativamente cortas distancias de disparo que tienen. Disparar continuamente es divertido, pero no es una manera efectiva de usar la munición.
- No se puede avanzar en pasos mayores de 25 metros, ya que un arma de Paintball o Airsoft no llega más lejos.
- El tercer problema es que el equipo de soporte permanece en un lugar, y por ello puede ser blanco de enemigos que ataquen por un lado.

Aparte de esto, esta es la técnica básica en la que se basan otras técnicas, y aquí está una de ellas.

### **Disparo y Movimiento:**

Como se ha dicho, cada grupo se forma con hasta dos pares de miembros. Llamaremos a estos pares Alfa y Beta. Con esta técnica, Alfa realiza fuego de supresión mientras Beta avanza de 10 a 15 metros y se cubre. Cuando Beta ha alcanzado cobertura, comienzan a realizar fuego de supresión y Alfa para de hacerlo, y comienza a avanzar. Alfa pasa a Beta, avanza de 10 a 15 metros y se cubre. Entonces Alfa comienza su fuego de supresión y el ciclo se repite. El fuego de supresión es genial, pero piensa en conservar la munición.

### **Humo:**

El humo es una de las herramientas de más ayuda si se utiliza adecuadamente. Lo primero que se piensa es saturar el área entera con humo espeso, y aunque pueda parecer espectacular, ni tú ni el enemigo podréis ver a más de 10 metros y es cuando empiezan los problemas.

- Si las unidades de reconocimiento no han determinado la localización y número de enemigos no sabrás dónde te estás metiendo.
- Mientras no puedas ver al enemigo, se puede repositionar o hacer un ataque por los flancos o la retaguardia.
- Es difícil tener la situación bajo control, coordinar el equipo y el ataque.

El humo se debe usar para cubrir una retirada, como señuelo para un ataque o para confundir a los enemigos que atacan. Otra gran utilidad es en el combate urbano, pero se detalla más adelante.

## **Combate Urbano y Close Quarter Battle (CBQ)**

Esta es la misma técnica que se ha comentado, pero hay algunas cosas a tener en cuenta:

- No circules por la calle principal.
- Realiza el movimiento en pasos pequeños entre cobertura, y hacedlo como una unidad, no de uno en uno, ya que así un francotirador tendrá menos tiempo para reaccionar.
- Muévete como se indica en Disparo y Movimiento, con un par cubriendo. Considera cada cobertura como un lugar donde el enemigo se puede esconder. No hay manera de saber qué hay detrás de la esquina en un CBQ.
- Evita ventanas y puertas. Acuérdate de agacharte cuando pases enfrente de una ventana, y evita pasar por puertas, si hay alternativa.
- Agáchate y manténte bajo. La mayoría de la gente apunta por encima del estomago, por lo que no tuerzas las esquinas de pie. Tumbate sobre tu barriga, así serás un blanco más pequeño.
- Cuando sea posible: usa humo para cubrir tu movimiento.
- Cuando te muevas por una calle, coloca al equipo de soporte en el lado con más cobertura. El movimiento se debe hacer sobre distancias cortas, mientras las ventanas, puertas y tejados están cubiertos.

### **Posiciones de disparo:**

Evita usar las posiciones obvias, como ventanas y puertas. Si decides usarlas, asegúrate que el cañón no sobresale. Manténte en las sombras, y enmascara tu posición. Los tejados son buenos lugares, pero si el enemigo te ve puede ser verdaderamente difícil salir de allí.

### **Limpieza de habitaciones:**

No olvides qué tipos de armas son las mejores para este tipo de combate. Las armas cortas como los subfusiles y las pistolas son las mejores, pero las escopetas y las carabinas se pueden usar, si se hace bien. Lo básico para limpiar una habitación es lo que sigue. Es la versión militar, donde no te interesan los posibles rehenes.

Un grupo debe limpiar la habitación todo junto. Tres personas hacen la limpieza mientras una permanece fuera comprobando la retaguardia en caso que a un enemigo se le ocurra mirar por otra puerta.

Antes de comenzar la limpieza comprueba unas cuantas cosas. ¿La puerta se abre hacia dentro o hacia fuera?. Si hay más de una puerta intenta entrar a través de todas a la vez, aunque puede ser necesario más de un equipo. Si el equipo tiene granadas, es el momento de usarlas.

El primer hombre está preparado a un lado de la puerta, y el segundo se sitúa en el otro lado y prepara una granada. El tercer hombre se sitúa en el mismo lado que el hombre de la granada. El cuarto comprueba el área circundante. El primer hombre abre la puerta y el segundo tira la granada dentro. Inmediatamente después de la explosión de la granada, el primer y tercer hombre entran. El primero comprueba la habitación mientras el segundo cubre desde una localización desde donde pueda ver todo lo posible de la habitación. El lanzador de la granada ha cogido su arma y cubre la habitación desde la puerta.

Cuando una habitación se ha limpiado, ve a la siguiente cuanto antes. No grites "¡Limpia!" o cualquier otra cosa, porque lo único que haces es alertar a los enemigos cercanos. Nunca marques las habitaciones como limpias, ya que en el tiempo que ha pasado desde que se limpió los enemigos pueden haberla retomado. Considera cada habitación como hostil.

### **Consejos generales acerca del movimiento:**

- Antes de comenzar el movimiento haz que cada hombre salte para descubrir cualquier equipo que haga ruido. Botellas medio llenas son un error que muchos principiantes cometen.
- Evita moverte por un camino, ya que es bastante obvio y el enemigo tendrá alguien que lo compruebe y es fácil hacer una emboscada. El camino también puede tener alarmas.
- Evita caminar por lugares obvios, como orillas y áreas abiertas.
- Si el grupo es atacado por una fuerza mayor, no os limitéis a dar la vuelta y correr. Esto probablemente conducirá a la división del grupo, y su eliminación. En su lugar utilizad Disparo y Movimiento, donde el par delantero se retira mientras que el trasero efectúa fuego de supresión.
- Si el grupo debe cruzar un obstáculo, piensa con antelación como se va a cruzar. Es muy común que un grupo ocupado en cruzar un obstáculo se olvide de vigilar a los posibles enemigos. Detente y planea antes de alcanzar el obstáculo.
- Comunicación. Cuando el grupo está dentro de un área de juego ningún sonido se debe emitir. El silencio es tan importante como el arma, porque decrementa las posibilidades de ser descubierto. Utiliza señales de mano en su lugar. Cuando alguien descubra algo, que se agache y lo señale.

- Si son detectados, no se preocupen de las señales de mano. Gritar es más rápido e incluso puede asustar al enemigo.
- La agresividad funciona. En algunos casos, y cuando no tengas nada de perder, carga. Esto a menudo asustará al enemigo, e incluso puede correr. Cuando cargues contra el enemigo, dispara en modo automático o ráfagas cortas contra sus líneas. Disparo y Movimiento funciona muy bien en estas situaciones.

### **El equipo de dos hombres**

Un equipo de dos hombres es la unidad táctica más pequeña capaz de mantener las ventajas de fuego de cobertura y de soporte. Un equipo bien entrenado y coordinado puede conseguir más objetivos que una unidad más grande de tropas no entrenadas. En la Historia hay muchos ejemplos de pequeños grupos entrenados que han derrotado enemigos con más hombres y equipo. La clave es el entrenamiento y la coordinación.

#### **Cobertura:**

Este es sin duda la ventaja más importante de un equipo de dos hombres. En cualquier momento de la operación hay riesgo de recibir fuego desde un área no cubierta. En aproximaciones a cualquier puerta o vehículo, se debe utilizar un hombre que cubra. Además, durante un combate en habitaciones o estructuras cerradas, un hombre no puede dominar 360 grados, pero dos hombres coordinados estrechamente sí pueden. Cualquier cosa que haga alguien, se sentirá más seguro si un cañón amigo está cubriendo sus áreas de peligro.

Superioridad de fuego – En las operaciones militares, la primera etapa de un asalto exitoso es conseguir la superioridad de fuego. Significa realizar disparos más certeros que los que estás recibiendo.

Fuego convergente – Dos campos de disparo se pueden combinar para cubrir un sector enemigo. Cuando se planea un ataque o una defensa siempre tienes que asegurarte que los ángulos de disparo de los equipos se solapan.

Fuego de cobertura – El movimiento a través de un área dominada por el fuego enemigo debe evitarse cuando sea posible, y el método más seguro de suprimir el fuego enemigo es obteniendo la superioridad de fuego.

Fuego por los flancos – Un equipo coordinado de dos hombres puede hacer que un hombre realice disparos por los flancos, mientras que el otro avanza hacia el enemigo.

Fuego móvil – Si se usa un vehículo, el conductor puede concentrarse en conducir, mientras el otro hombre puede disparar al objetivo.

Respaldo – En un equipo de dos hombres hay que procurar que el equipo y las armas sean lo más compatibles posibles.

Moral – Un equipo de dos hombres tiene una gran ventaja psicológica sobre un hombre solo. Tener un amigo que pueda ayudar si te impactan y tenerlo de tu parte en cualquier situación aumenta de manera considerable la moral.

### **Defensa estática y flexible**

En algunos escenarios necesitas proteger algo. En un Capturar la Bandera debes evitar que el enemigo recoja tu bandera, por lo que necesitas una defensa.

- Primero hazlo fácil: considera el terreno y piensa. ¿Cómo usarías el terreno si tú fueses el atacante?. Coloca tu defensa de acuerdo a esto, para contrarrestar un ataque.

- Obviamente se requerirá defensa estática para lograr lo expuesto anteriormente, pero asegúrate de tener un par o un grupo para tapar cualquier agujero que pueda surgir en tu defensa. El par extra puede reforzar la defensa donde haga falta, flanquear enemigos y proporcionarte tiempo extra para reorganizar la defensa.

- Las líneas de defensa deben ser gruesas. Una defensa delgada se rompe fácilmente, pero una de 3 líneas dura mucho tiempo. Cada puesto debe tener una o dos rutas de retirada para que pueda retroceder un paso cuando lo necesiten.

- La mayor ventaja del atacante es la movilidad y la posibilidad de usar diferentes coberturas. La defensa sacrifica la movilidad, con lo que si un atacante deja algunos jugadores para defender la base, el resto de unidades se pueden usar en un gran ataque. Para contrarrestar esto, asegúrate que todos los ángulos de disparo se solapan

para que las diferentes posiciones puedan darse apoyo mutuamente.

·Oculta todas las posiciones. Oculta los búnkers y las trincheras, para que el enemigo no sepa donde están antes de que abran fuego.

·Las minas de alarma y las bengalas de señales se pueden usar de día y de noche ya que dan información sobre la localización de los atacantes a los defensores. No coloques minas de alarma más lejos de 10 metros, ya que el enemigo tiene que estar al alcance cuando se dispare. Esto incrementa la posibilidad de impactar porque de todas formas van a saber que es una trampa.

·**ACHTUNG MINEN!** Si, es correcto. Si tienes algún tipo de minas úsalas para minar la entrada de la base, y delante de las trincheras.

### **Control del fuego:**

El ser capaz de utilizar la cantidad y el tipo de fuego adecuados a una situación dada puede ser el factor decisivo para ganar un partido. Cualquier confrontación se basa a menudo en obtener la superioridad de disparo. Si un equipo consigue la superioridad y es capaz de mantenerla, la confrontación está ganada. O al menos es la teoría...

Apuntar:

Se apunta cuando se hacen 5 o 6 disparos por minuto contra un enemigo. El disparo es preciso. El disparo apuntado se usa cuando hay mucha distancia y el blanco muestra poca superficie.

Doble tapón:

Dos disparos rápidos hacia un enemigo. El doble tapón se usa para incrementar la posibilidad de impactar a un enemigo que aparece y desaparece rápidamente.

Fuego de supresión:

El fuego de supresión no es apretar el gatillo y rociar bolas en la dirección del enemigo. Esto se llama "rociar y rezar" y se debe evitar ya que a menudo es malgastar la munición. En su lugar dispara ráfagas cortas de 3 a 6 disparos en la dirección del enemigo cada segundo. Cuanto más cerca mejor.

Fuego sostenido:

Se utiliza para detener el avance del enemigo sin malgastar munición. El fuego sostenido consiste en disparar de 5 a 9 veces cada 5 segundos.

Alguien puede notar que un arma estándar solo puede dar fuego de supresión durante unos 10 segundos antes de vaciar el cargador (no un HiCap). Y pasarán sobre 40 segundos antes de vaciar un cargador si se usa fuego sostenido. Es por ello que existen las armas de soporte. Un arma de soporte en Paintball o Airsoft, como la M60 de TOP, puede proveer de fuego de supresión durante unos 5 minutos.

### **Comunicación:**

Para que un equipo funcione eficazmente requieren comunicarse. Por lo tanto la comunicación debe establecerse y mantenerse durante una operación. Tu compañero debe saber que estás haciendo, y cuando lo estás haciendo. La manera más fácil de hacerlo es hablando. El sentido común nos dice que esta manera no es la adecuada si el sigilo es importante. Las señales de mano u otra forma de comunicación es lo adecuado en estos casos. La comunicación por radio incrementa la coordinación del equipo en distancias largas y puede subir la moral. Algunas órdenes verbales ayudan bastante, y los otros miembros del equipo deben responder cuando las entiendan, de manera que no haya equívocos.

**¡Recargando!** – Se da cuando un miembro necesita recargar su arma. No debe comenzar a recargar hasta que su compañero ha confirmado con "¡Cubriendo!". Mientras recargas debes estar pendiente de tu área de amenaza.

**¡Cubriendo!** – Esta es la respuesta de la persona que cubre cuando su compañero está recargando. Con este procedimiento la persona que cubre debe mantener ambos ángulos de fuego bajo su cortina de cobertura.

**¡Cúbreme!** – Esta orden se usa cuando necesitas fuego de cobertura para poder moverte. No empieces a moverte hasta que tu compañero confirme con "¡Cubriendo!".

**¡Moviendo!** – Esta hace saber a tu compañero que te estás moviendo y puedes cruzar su campo de tiro. El otro miembro del equipo debe bajar su cañón y estar más alerta.

**¡Suspensión!** – Esta orden no solo informa a tu compañero que tienes un problema, sino que le indica también que debe cubrir ambos campos de visión, y que no tendrá respaldo hasta que no hayas arreglado tu problema.

**¡Herido!** – Si te impactan debes dar esta orden, y es la responsabilidad de los demás el cubrirte y evacuarte. Debes mantener la cobertura sobre tu sector.

Estas órdenes deben especificarse para cada misión concreta, de manera que se cubran necesidades específicas. Puede ser inteligente reemplazar estas órdenes con palabras clave, para que el enemigo no entienda lo que estás haciendo.

### Señales de mano:

Las señales de mano se usan para coordinar un equipo y comunicarse silenciosamente.

Aquí hay once señales de mano diferentes:



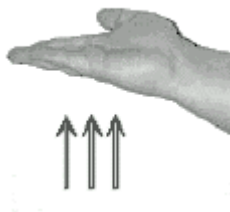
Alto / Parar:



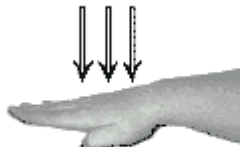
Mira / He visto algo



Reúnete / Ven aquí



Levanta / Camina arriba



Agáchate / Quédate abajo



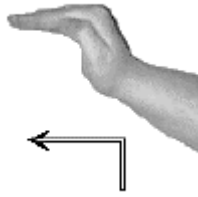
¡Rápido!

¡Deprisa! /

Repta



Baja



Sube



Prepárate / Quita el seguro



Obstáculo / Objeto



Dos: Usa los dedos para indicar números. Abre y cierra la mano para indicar cinco.

## Formaciones

Sin duda el concepto de formación nace en las guerras mundiales, con la aparición del avión, se formaron los primeros escuadrones de aire, conformados por pequeñas cantidades de aviones individuales, cada uno con una misión en particular.

### Formaciones básicas

#### Las distintas agrupaciones de aviones

Lanzarse en una batalla de forma aislada es suicida al tiempo que estéril. Un grupo de pilotos mediocres puede terminar con cualquier AS del aire. Desde la **Guerra Civil Española**, un campo de pruebas de la **Luftwaffe**, se formaron estructuras y organizaciones de vuelo en equipo.

La penetración de los grupos de combate multiplica exponencialmente su letalidad. Un grupo de pilotos que conocen en todo momento la posición y situación de sus compañeros son capaces de atacar y defenderse con gran eficacia.

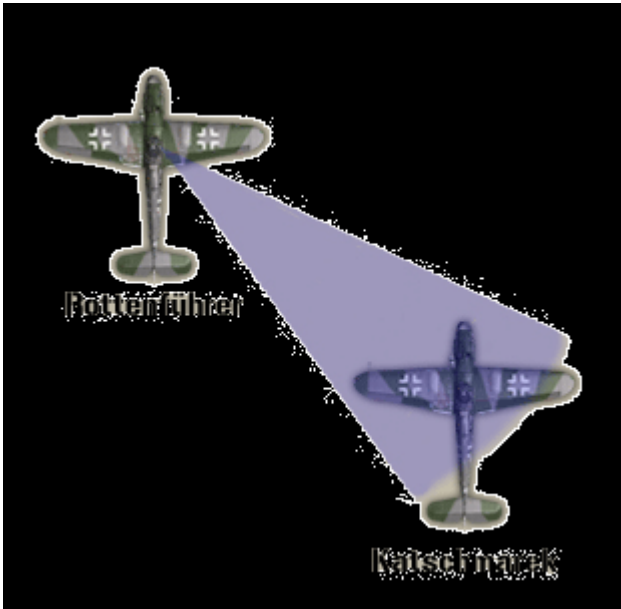
Las formaciones alemanas pueden clasificarse en:

#### Rotte (pareja)

Es la unidad de combate más pequeña de la Luftwaffe y se compone de dos aviones. El líder (*Rottenführer*) y su ala (*Katchmarek*). Ambos vuelan en formación extendida a una distancia de 200 metros, usualmente cubriéndose mutuamente las 6 o el wingman justo detrás de su líder. En combate, la misión del ala es proteger a su líder.

FAE

FAE\_Lince

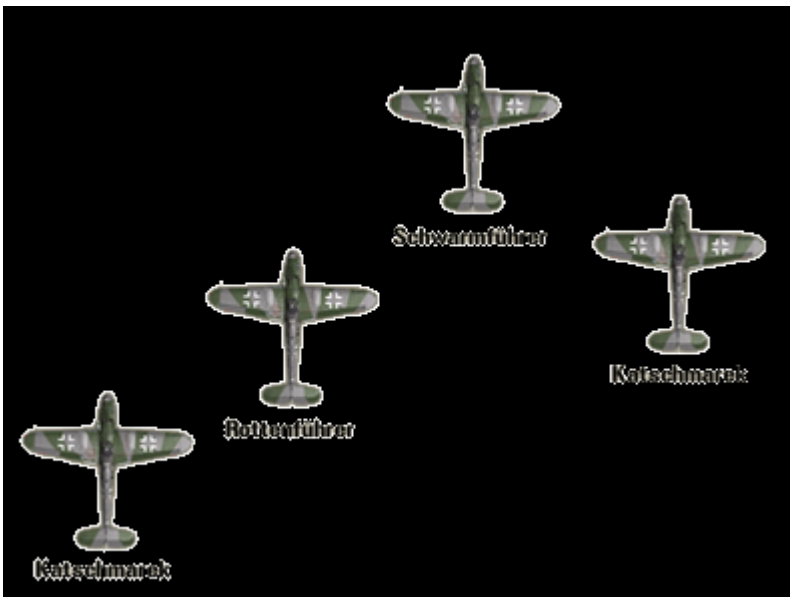


**Kette** (cadena)

No existe como tal en IL-2, pero sí existió en la realidad, es un grupo de 3 aviones. Usualmente volaban en los vertices de un triangulo, o bien dos en linea y otro cubriendoles las 6 a ambos perpendicular a la linea que los une.

**Schwarm** (patrulla)

Se compone de dos *rotten*. La patrulla que va en cabeza va ligeramente adelantada y la anterior pareja les cubre las 6. Los pilotos más adelantados suelen ser los más experimentados sin importar su rango o su edad.



**Staffel** (escuadrón)

[http://asakiyumemishi.com/schg1/index.php?SC=10&show=10\\_mv\\_05\\_formaciones](http://asakiyumemishi.com/schg1/index.php?SC=10&show=10_mv_05_formaciones) (2 of 4)09/02/2004 14:39:56  
Schlachtgeschwader 1 - Schg1.com - Escuadrón de combate SG1



**Las formaciones de una patrulla**  
**VIC**  
**Escalón a la izquierda**  
**Escalón a la derecha**

Los Tácticas de Equipo

**El trabajo de equipo**

Obviamente, para ganar, un equipo debe esforzarse hacia una meta común. El Paintball o Airsoft una propia y única estrategia; Alguien diría que son derivadas de los métodos operativos militares, pero he de disentir. Estas tácticas están basadas acerca de lo qué realmente sirve en Paintball o Airsoft y, obviamente, están influenciados por las complejidades y características únicas del Paintball o Airsoft.

**Definiendo Papeles (Roles) en el Equipo**

Todas estas tácticas tratan de ubicar a los jugadores en sus puestos preferidos aumentando así su efectividad realizando ese papel específico. Los papeles están divididos en:

- **Asalto**  
**Explorador (Scout)**  
**Apoyo**  
**Francotirador**  
**OIC (Coordinador)**

Los papeles de ASALTO son normalmente el grueso de la tropa. Los tiroteos y el ataque directo son sus responsabilidades principales. Pueden moverse rápidamente y usar la velocidad en su beneficio. En los tiroteos, reconocerán y se ubicaran en puntos fuertes para hacer retroceder a los adversarios. Una AEG maniobrable con buena batería y varios cargadores es esencial.

El papel de un EXPLORADOR es flanquear e impedir el flanqueo de los adversarios. Usan sigilo para luego pegar fuerte, evadiéndose a menudo después de un encuentro. Son buenos para reconocimiento y son los ojos y las orejas del equipo. Una AEG con mira es una buena elección, además de un ghillie suit; Aunque una arma de cerrojo podría ser utilizada. Una radio les permite salir de línea de visión (LDV) y aun así estar en formación.

El papel de APOYO es importante en un equipo ya que da al equipo la potencia de fuego necesaria de suprimir los movimientos/eliminar a los adversarios. Están generalmente algo retrasados del frente y usan armas más largas para obtener más precisión a distancias largas. Idealmente deberían utilizar la cantidad mínima de munición requerido (control de fuego), para inmovilizar a los adversarios. Ráfagas cortas o un continuo semiautomático son más efectivos que las largas ráfagas automáticas. Una AEG con batería grande y numerosos cargadores es imprescindible, aunque los cargadores de tambor son también efectivos.

El FRANCOOTIRADOR realmente juega fuera del equipo, pero aún así forma parte de la formación asumiendo el papel de un explorador, jugar alejado del equipo en el flanco más próximo a una amenaza anticipada. Un Francotirador debe usar una AEG con mira o, preferiblemente, un rifle de cerrojo. Un ghillie suit debería ser utilizado, además de la radio, que es esencial. Nótese que si se usa un rifle de cerrojo, un compañero explorador/oteador resultará más efectivo.

El OIC está mejor situado en el centro de la formación. Ya que él hace las llamadas y escoge que formación utilizar. Un mapa y un radio son imprescindibles y a menudo juega en los papeles de asalto o apoyo.

A menudo hay jugadores polivalentes capaces de cumplir con efectividad cualquier tarea que se les encomiende. Es preferible que estos jugadores asistan a su OIC, aunque jueguen en sus papeles preferido. Al menos entonces él tendrá alguna idea de qué hacer con ellos.

**Las formaciones**

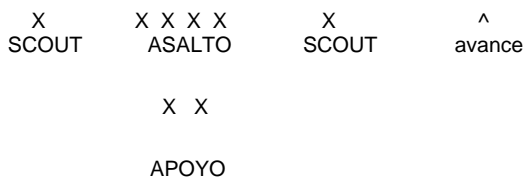
Lo más necesario de muchos de estos métodos es la habilidad del equipo a la hora de desplegarse. El despliegue es establecer la formación de jugadores. Esto es muy importante en el Paintball o Airsoft dado el alcance de las armas. Los jugadores necesitan estar dentro de la LDV de sus compañeros adyacentes. La dispersión necesita ser de entre 10m-20m entre los componentes más cerca si el área es muy densa. Obviamente cada cual necesita buscar la mejor cubierta en su área, y si no hay ninguna, entonces tendrá que ingeniárselas para encontrar alguna

Es importante poder enviar y recibir señales de mano en cualquier momento. Ésta es la base de la comunicación para cualquier equipo. Incluso con radios, sigue siendo mejor observar a tus compañeros. Usar una formación, permite a los jugadores apoyarse mutuamente con los arcos de fuego. La idea proviene de que muchas armas pueden disparar a los mismos objetivos. Una formación da soporte mutuo, ya que sabes que tu espalda está guardada por el responsable de ese arco de fuego. Diferentes formaciones encajan en diferentes situaciones. Algunas son para patrullar, otras son para ataque y algunas son para diferentes terrenos.

### Las formaciones

#### Línea extendida

Es la formación más simple. Una línea simple de jugadores, paralela a su dirección de avance. Esto permite una buena dispersión en el terreno complicando un probable un flanqueo enemigo y permitiendo buenas posiciones de tiro al frente. Los exploradores deberían estar en los flancos y los jugadores de asalto mejor si están colocados en el centro. La mejor posición de los hombres de apoyo es detrás de la línea.



#### Patrulla lineal

Ésta es la formación más útil en una partida continua/ de 24 horas. Útil cuando no hay enfrentamiento y permite el uso del sigilo. Sin embargo, tiene el peor arco de fuego frontal. En un enfrentamiento la patrulla debe cambiar formación. Practica el cambio a línea extendida o 2 equipos de fuego. Una variante puede tener a un flanco cubierto en dirección a una amenaza.



#### Equipos de fuego

Usa esta formación cuándo ataques una posición estática o trates de forzar un avance en un tiroteo. En efecto, el equipo se separa en 2; Un equipo de ataque y un equipo apoyo. Uno dispara a larga distancia mientras el otro toma posiciones en el flanco. Cuando los equipos de fuego están 50m separados, deberían invertir los papeles. Esta formación puede ser invertida para retirarse.





4) MOVIL - El equipo se moverá siempre que sea divisado. El resto de tiempo, el juego sería escondido en reserva y guardado. El equipo necesita estar oculto ya que es vulnerable.

### **Consejos generales acerca del movimiento**

· Antes de comenzar el movimiento haz que cada hombre salte para descubrir cualquier equipo que haga ruido. Botellas medio llenas son un error que muchos principiantes cometen. · Evita moverte por un camino, ya que es bastante obvio y el enemigo tendrá alguien que lo compruebe y es fácil hacer una emboscada. · Evita caminar por lugares obvios, como orillas y áreas abiertas. · Si el grupo es atacado por una fuerza mayor, no se limiten a dar la vuelta y correr. Esto probablemente conducirá a la división del grupo, y su eliminación. En su lugar utilizad Disparo y Movimiento, donde el par delantero se retira mientras que el trasero efectúa fuego de supresión. · Si el grupo debe cruzar un obstáculo, piensa con antelación como se va a cruzar. Es muy común que un grupo ocupado en cruzar un obstáculo se olvide de vigilar a los posibles enemigos. Detente y planea antes de alcanzar el obstáculo. · Comunicación. Cuando el grupo está dentro de un área de juego ningún sonido se debe emitir. El silencio es tan importante como el arma, porque disminuye las posibilidades de ser descubierto. Utiliza señales de mano en su lugar. Cuando alguien descubra algo, que se agache y lo señale. · Si son detectados, no se preocupen de las señales de mano. Gritar es más rápido e incluso puede asustar al enemigo. · La agresividad funciona. En algunos casos, y cuando no tengas nada de perder, carga. Esto a menudo asustará al enemigo, e incluso puede correr. Cuando cargues contra el enemigo, dispara en modo automático o ráfagas cortas contra sus líneas. Disparo y Movimiento funciona muy bien en estas situaciones.

### **El equipo de dos hombres**

Un equipo de dos hombres es la unidad táctica más pequeña capaz de mantener las ventajas de fuego de cobertura y de soporte. Un equipo bien entrenado y coordinado puede conseguir más objetivos que una unidad más grande de tropas no entrenadas. En la Historia hay muchos ejemplos de pequeños grupos entrenados que han derrotado enemigos con más hombres y equipo. La clave es el entrenamiento y la coordinación.

### **Cobertura**

Este es sin duda la ventaja más importante de un equipo de dos hombres. En cualquier momento de la operación hay riesgo de recibir fuego desde un área no cubierta. En aproximaciones a cualquier puerta o vehículo, se debe utilizar un hombre que cubra. Además, durante un combate en habitaciones o estructuras cerradas, un hombre no puede dominar 360 grados, pero dos hombres coordinados estrechamente sí pueden. Cualquier cosa que haga alguien, se sentirá más seguro si un cañón amigo está cubriendo sus áreas de peligro.

Superioridad de fuego – En las operaciones militares, la primera etapa de un asalto exitoso es conseguir la superioridad de fuego. Significa realizar disparos más certeros que los que estás recibiendo. Fuego convergente – Dos campos de disparo se pueden combinar para cubrir un sector enemigo. Cuando se planea un ataque o una defensa siempre tienes que asegurarte que los ángulos de disparo de los equipos se solapan. Fuego de cobertura – El movimiento a través de un área dominada por el fuego enemigo debe evitarse cuando sea posible, y el método más seguro de suprimir el fuego enemigo es obteniendo la superioridad de fuego. Fuego por los flancos – Un equipo coordinado de dos hombres puede hacer que un hombre realice disparos por los flancos, mientras que el otro avanza hacia el enemigo. Fuego móvil – Si se usa un vehículo, el conductor puede concentrarse en conducir, mientras el otro hombre puede disparar al objetivo. Respaldo – En un equipo de dos hombres hay que procurar que el equipo y las réplicas sean lo más compatibles posibles. Moral – Un equipo de dos hombres tiene una gran ventaja psicológica sobre un hombre solo. Tener un amigo que pueda ayudar si te impactan y tenerlo de tu parte en cualquier situación aumenta de manera considerable la moral.

## Defensa estática y flexible

En algunos escenarios necesitas proteger algo. En un Capturar la Bandera debes evitar que el enemigo recoja tu bandera, por lo que necesitas una defensa.

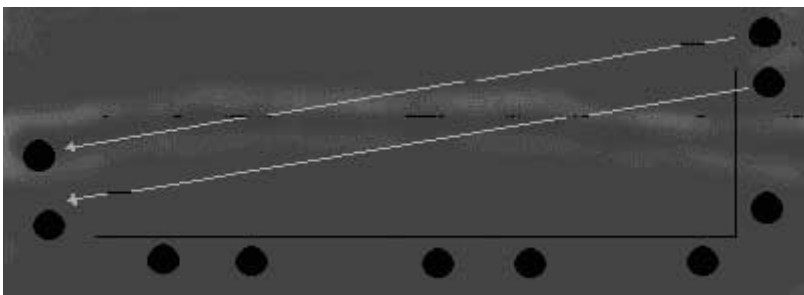
- Primero hazlo fácil: considera el terreno y piensa. ¿Cómo usarías el terreno si tú fueses el atacante?. Coloca tu defensa de acuerdo a esto, para contrarrestar un ataque. · Obviamente se requerirá defensa estática para lograr lo expuesto anteriormente, pero asegúrate de tener un par o un grupo para tapan cualquier agujero que pueda surgir en tu defensa. El par extra puede reforzar la defensa donde haga falta, flanquear enemigos y proporcionarte tiempo extra para reorganizar la defensa. · Las líneas de defensa deben ser gruesas. Una defensa delgada se rompe fácilmente, pero una de 3 líneas dura mucho tiempo. Cada puesto debe tener una o dos rutas de retirada para que pueda retroceder un paso cuando lo necesiten. · La mayor ventaja del atacante es la movilidad y la posibilidad de usar diferentes coberturas. La defensa sacrifica la movilidad, con lo que si un atacante deja algunos jugadores para defender la base, el resto de unidades se pueden usar en un gran ataque. Para contrarrestar esto, asegúrate que todos los ángulos de disparo se solapan para que las diferentes posiciones puedan darse apoyo mutuamente. · Oculta todas las posiciones. Oculta los búnkers y las trincheras, para que el enemigo no sepa donde están antes de que abran fuego. · Las minas de alarma y las bengalas de señales se pueden usar de día y de noche ya que dan información sobre la localización de los atacantes a los defensores. No coloques minas de alarma más lejos de 10 metros, ya que el enemigo tiene que estar al alcance cuando se dispare. Esto incrementa la posibilidad de impactar porque de todas formas van a saber que es una trampa. · ACHTUNG MINEN! Si, es correcto. Si tienes algún tipo de minas úsalas para minar la entrada de la base, y delante de las trincheras.

## Emboscar

La teoría detrás de una emboscada es predecir por donde pasará el enemigo, colocarse en posición y esperar a que el enemigo caiga en la trampa. Esto raramente funciona porque nueve de cada diez veces el enemigo pasa por otro camino. Una emboscada se debe hacer por donde el enemigo menos se espera. La forma más fácil de hacer una emboscada es hacer un cebo (o patito distractor). En este ejemplo se usan dos grupos (8 hombres). Un par se mueve por delante del resto y son el cebo.

El trabajo del cebo es localizar al enemigo, disparar un par de ráfagas y volver al grupo principal, que habrá preparado una apresurada emboscada. El cebo pasa a través de la emboscada y no se detiene hasta que los disparos empiezan, entonces volverá atrás y cubrirá la retaguardia de la emboscada, para que el enemigo no se escape.

El grupo principal debe utilizar movimientos tácticos simples cuando se muevan. El par que pertenece al mismo grupo que el cebo es quien vigilia la retaguardia. La emboscada se debe hacer en forma de L o de línea, para evitar dispararse entre sí. Hace tiempo, una emboscada se preparó con hombres a ambos lados, y se preguntaron porqué tuvieron bajas. La flecha indica como se mueve el par cebo a través de la emboscada.



Asegúrate que una réplica de arma de soporte está situada al final de la emboscada (o un marcador con buen poder de fuego), ya que así tendrá un buen ángulo de disparo. Si todo el mundo dispara al mismo enemigo, el resto tendrán un segundo o dos para reaccionar. Todos deben disparar al mismo tiempo, y cada uno debe tener su ángulo de disparo. El último par empieza disparando a los primeros enemigos, el par central dispara a los enemigos del centro, y el primer par

inicia la emboscada cuando el último par del enemigo pasa por su ángulo de disparo. Cuando se ha eliminado al último par del enemigo, se dispara hacia el centro, y al resto de enemigos. Si se permiten granadas, úsalas, pero comprueba que no pueden dañar al equipo propio.

Durante una emboscada asegúrate de usar bengalas y cualquier otra cosa que confunda al enemigo. Siempre comprueba que el enemigo entre en la zona de minas cuando estén dentro del perímetro de la emboscada. Intenta esperar a que el enemigo esté a menos de 5 metros ya que así se incrementa la posibilidad de éxito. Si una emboscada se va al infierno, realiza una retirada controlada utilizando disparo y movimiento mientras se usa humo como cobertura.

### **Juego nocturno**

El movimiento por la noche es radicalmente diferente al de día. La primera cosa de la que te darás cuenta será que tus sentidos están más alerta que durante el día, por lo que úsalos. El oído es especialmente importante de noche. Tu movimiento debe ser lento, y antes de poner tu pie en el suelo comprueba la existencia de hojas secas y ramas, para hacer tu movimiento lo más silencioso posible. Esta es la regla número uno.

El otro gran problema es la línea del cielo. Como probablemente sabrás la noche no es completamente oscura y si dejas a tus ojos el tiempo suficiente para acostumbrarse, verás bastante bien. Una de las primeras cosas que notarás es lo claro que puedes ver objetos contra el cielo brillante. Esto es la línea del cielo. Para hacerlo fácil, si algo crea una silueta contra el suelo, y ese algo eres tú, serás disparado. Por lo tanto la segunda regla es evitar la línea del cielo.

Si necesitas luz para leer mapas u otra cosa, utiliza una linterna con un filtro rojo y mira al objeto iluminado, no a la fuente de luz. La luz roja no causa que pierdas la visión nocturna. Lleva unos 20 minutos acostumbrar los ojos a la poca luz. En la oscuridad los ojos funcionan de manera diferente, y si miras directamente a un objeto, aparecerá borroso y oscuro. En su lugar, mira alrededor del objeto, y mueve el foco de visión alrededor del él. Intenta mirar con un fondo brillante, como el cielo, y verás más claro. Si hay luna, verás mejor con ella a la espalda. Los objetos se perciben de manera diferente por la noche y el día, y si es posible aprende el terreno durante el día, para que te sea más fácil verlo por la noche. Los prismáticos son útiles por la noche debido a que recogen la luz, pero usa solo la parte baja de su campo de visión.

De noche es difícil mantener formaciones y es fácil perder el contacto con tus compañeros de equipo, pero las mismas técnicas que se usan de día funcionan, aunque quizás quieras acortar las distancias entre hombres a la mitad. Esto significa que debes ser capaz de ver a tu compañero cuando se mueve, pero no cuando está quieto.

### **Combate nocturno**

El primer problema con el combate nocturno es que las miras abiertas son inútiles, pero si están pintadas con pintura luminosa o con trítio se pueden usar de noche o con poca luz. Un punto en la mira delantera, y dos puntos en la trasera es lo mejor. Y lo más importante de todo, comprueba el objetivo y tu campo de tiro para que puedas identificar los blancos antes de disparar.

### **Comunicaciones nocturnas**

Las señales de mano son a menudo totalmente inútiles de noche ya que es probable que tus compañeros no puedan verlas. Utiliza pequeños sonido y golpes en el cuerpo para comunicarte. Una serie de golpes cortos es el mejor método, pero requiere que estés cerca de tu compañero. Una radio de comunicaciones con un auricular y señales morse son útiles, e incrementan la distancia a la que te puedes comunicar. Los micrófonos de garganta son excelentes, pero caros. Quien los usa solo debe susurrar y su voz se oír perfectamente por los auriculares.

### **Bengalas de señalización**

Si te encuentras iluminado por una bengala, inmediatamente cierra un ojo e intenta no mirar a la luz. Así no perderás la visión nocturna. Cerrando un ojo conservarás parte de la visión nocturna. No caigas en el pánico, utiliza disparo y movimiento para retirarte de manera coordinada. Grita las órdenes, ya que el enemigo sabe donde estás. Es más importante hacer una buena retirada que ser divididos. Si eres tú quien usa las bengalas, intenta colocarlas de manera que el enemigo

muestre su silueta delante de la luz causada por la bengala, o que sea iluminado directamente. Las bengalas de señales son buenas también para otras cosas, como señuelos.

### **Control del fuego**

El ser capaz de utilizar la cantidad y el tipo de fuego adecuados a una situación dada puede ser el factor decisivo para ganar un juego. Cualquier confrontación se basa a menudo en obtener la superioridad de disparo. Si un equipo consigue la superioridad y es capaz de mantenerla, la confrontación está ganada. O al menos es la teoría...

### **Apuntar**

Se apunta cuando se hacen 5 o 6 disparos por minuto contra un enemigo. El disparo es preciso. El disparo apuntado se usa cuando hay mucha distancia y el blanco muestra poca superficie.

### **Doble tapón**

Dos disparos rápidos hacia un enemigo. El doble tapón se usa para incrementar la posibilidad de impactar a un enemigo que aparezca y desaparezca rápidamente.

### **Cobertura y Ocultamiento**

Cobertura: para nuestros propósitos, cualquier cosa que detenga una BB o una paintball, o te prevenga de su impacto.

Ocultamiento: cualquier cosa que prevenga que el enemigo te vea.

Nota la diferencia entre las dos. El buen ocultamiento es posible en áreas sombrías, aunque no detendrá una bola. A la inversa, una buena cobertura es posible detrás de un cristal...detendrá una BB o una paintball, pero te verá todo el mundo. Intenta conseguir las dos a la vez.

### **Fuego**

### **de**

### **Supresión**

También conocido como fuego de cobertura. Tiene dos útiles efectos...mantiene las cabezas de los enemigos agachadas y optimistamente, los elimina. Manteniendo sus cabezas agachadas, permite a tu pareja el moverse a una mejor posición de tiro sin que ellos lo vean. Úsalo prudentemente porque consume mucha munición.

El fuego de supresión no es apretar el gatillo y rociar bolas en la dirección del enemigo. Esto se llama "rociar y rezar" y se debe evitar ya que a menudo es malgastar la munición. En su lugar dispara ráfagas cortas de 3 a 6 disparos en la dirección del enemigo cada segundo. Cuanto más cerca mejor.

### **Fuego sostenido**

Se utiliza para detener el avance del enemigo sin malgastar munición. El fuego sostenido consiste en disparar de 5 a 9 veces cada 5 segundos.

Alguien puede notar que una réplica de arma estándar solo puede dar fuego de supresión durante unos 10 segundos antes de vaciar el cargador (no un HiCap). Y pasarán sobre 40 segundos antes de vaciar un cargador si se usa fuego sostenido. Es por ello que existen las réplicas de soporte. una réplica de arma de soporte en Paintball o Airsoft, como la M60 de TOP, puede proveer de fuego de supresión durante unos 5 minutos., o en caso de paintball un arnes con muchos pods de respaldo.

### **Movimiento para entrar en contacto**

Cuando el contacto con el enemigo es sumamente probable, los elementos del grupo usan movimientos de formación y técnicas apropiadas (el más probable movimientos a saltos). Una vez que el elemento más cercano al enemigo (grupo de cabeza) provee de fuego de cobertura y supresivo, el elemento que le sigue se mueve rápidamente a una posición que le permita despachar al enemigo. Éste elemento hace pedazos las líneas enemigas usando fuego pesado mientras el

elemento de apoyo empuja y se alterna en el fuego para evitar el disparar al elemento que hace de maza y ataca al enemigo por el flanco con fuego de supresión, evitando dejar fisuras. En conclusión, el equipo de asalto asegura el área mientras equipos especiales (búsqueda y apoyo) ejecutan su trabajo todo ello bajo el soporte del equipo de apoyo. Los elementos del grupo consolidan y continúan con la misión.

### **Alejarse del contacto**

Cuando los elementos del grupo están engarzados con el enemigo desde distancias lejanas y se da la orden de retirada, el elemento más cercano (elemento de cabeza) se encargará de la cobertura y el fuego de supresión. El pelotón siguiente a la cabeza se repliega y se prepara para dar cobertura al elemento de cabeza. La cabeza da un salto corriendo y se posiciona detrás del elemento que le sigue y asume de nuevo el rol de cobertura. La secuencia continua hasta que se pierda el contacto con el enemigo

### **Emboscadas**

Los elementos del grupo se dividen en dos secciones para realizar una emboscada: apoyo y asalto. El equipo de apoyo incluye armas pesadas y son los que iniciarán la emboscada. El elemento de asalto incluye equipos especiales (búsqueda, apoyo y eliminación) para conducir la acción en la zona de la emboscada. La seguridad debe ser mayor en los flancos y en la retaguardia de la posición de la emboscada, para prevenir a los emboscados de que a su vez les hagan una emboscada. Al comenzarla, todas las unidades abren fuego a la vez sobre el enemigo durante una determinada cantidad de tiempo. A una señal predeterminada, el equipo de asalto se lanza y desplaza el fuego mientras el equipo de apoyo hace pedazos y bate la zona de la emboscada.

### **Reacción a una emboscada (Lejana)**

En respuesta a éste tipo de emboscada, ejecuta "Alejarse del contacto" como se describe arriba. Los que os han emboscado se quedarán de piedra...

### **Reacción a una Emboscada (Cerca)**

La regla principal cuando te cogen en una emboscada es: SAL POR PATAS DE LA ZONA DE EMBOSCADA. Parece más fácil dicho que hecho... ;). Los elementos que salgan de la zona abrirán fuego *inmediatamente* para dar cobertura y supresión hacia las posiciones del enemigo mientras que los que están en la zona de emboscada atacan y hacen frente *hacia los emboscadores*. Si tienes éxito, despacha de manera rápida equipos especiales y limpia el terreno. Consolida la posición y sigue con la misión.

### **Conduce un asalto**

Un asalto se realiza normalmente contra una posición enemiga fija. Divide tus fuerzas en equipos de apoyo y asalto, con las armas pesadas en el equipo de apoyo y las ligeras en el equipo de asalto. Refuerza tus flancos y retaguardia para evitar que los ataquen por atrás. Al comenzar, el equipo de apoyo realiza fuego pesado sobre el enemigo durante una determinada cantidad de tiempo. A una señal predeterminada apoyo salta y alterna el fuego mientras que el elemento de asalto de cuenta del objetivo.

## **Reacción a fuego indirecto**

Inmediatamente después de la indicación del fuego indirecto (el sonido de un arma te revelará de donde vienen los disparos), el OIC da una dirección y distancia ("4 EN PUNTO, 1300 METROS!!!"). Todos los elementos corren en esa dirección, y una vez allí, consolidan y siguen con la misión.

## **Reacción ante un Francotirador**

En fuego directo de un francotirador, todos los elementos se cubren inmediatamente e intentan identificar la posición del francotirador. Una vez identificada, el OIC puede decidir el enfrentarse o no a él empleando Movimiento para entrar en contacto o Alejarse del contacto, descritos arriba.

## **Minuto Loco**

En respuesta a una fuerza aplastante o a un muy bien escondido francotirador, el OIC puede optar por usar el "minuto loco". El OIC forma una posición ("TRES LINEAS A LA DERECHA!!!") y todos los elementos baten la posición haciendo fuego sobre ella durante un minuto (¿recuerdas la película "Depredador"?), y esto o elimina al enemigo o lo hace salir corriendo. Ten cuidado con esto porque obviamente se usa gran cantidad de munición, por lo que tu unidad se quedará vulnerable.

## **Enfrentamientos o combates en localidades**

**La necesidad de cumplir una misión de estabilización de la paz, capítulo VII, en el marco del decreto Nro 1542 de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), implicó, y lo continuará haciendo, un nuevo desafío a la hora de responder doctrinariamente, a cuestiones operacionales.**

**Si bien es cierto que se han establecido como un adiestramiento básico, las denominadas TONU (técnicas de operaciones de Naciones Unidas), comunes a cualquier soldado que se despliega en misión de paz, como también las ROE (rules of engagement – reglas de empeñamiento), particulares a la misión MINUSTAH (Misión de Estabilización de las Naciones Unidas en Haití), existen, sin embargo, específicas cuestiones experimentadas en este ambiente operacional, a la hora de llevar a cabo, en el terreno, dichas operaciones.**

**Los siguientes conceptos son fruto de la experiencia adquirida por la Compañía de Infantería A (Ca I A), en la misión MINUSTAH, en relación con este problema militar, y su contenido incluye desde aspectos relativos al equipamiento especializado provisto, pasando por técnicas individuales y de conjunto, hasta cuestiones relativas a la toma de decisiones de nivel sección y subunidad. De este modo, pretendemos ofrecer una referencia conceptual para los futuros adiestramientos de las fracciones de relevo.**

En primer lugar, creemos necesario repasar los referentes doctrinarios sobre el empleo del medio militar en áreas urbanizadas. Así, podemos reconocer la existencia del siguiente material: el reglamento de Operaciones en Áreas Fortificadas y en Localidades y las Fichas de Instrucción de Combate Urbano Restringido (CUR) de las Compañías de Comandos.



### **El combate en localidades**

Con tal denominación, hacemos ahora referencia a lo que se conoce internacionalmente como MOUT (military operations in urban terrain – operaciones militares en terreno urbano–). Sin embargo, y dado que el reglamento de combate en localidades se encuentra derogado, en nuestro país debemos recurrir a la Armada, que ha traducido el manual norteamericano de MOUT y lo ha adoptado para instruir a sus fracciones, en lo que toca a estos aspectos. La característica principal de este tipo de combate, consiste en su referencia a la posibilidad de que cualquier fracción combata en una localidad, durante su avance obligado hacia otro objetivo, o bien la considere como tal. Vale decir que su desempeño en esta situación, implica el empleo, sin distinciones, del poder militar.

### **El combate urbano restringido**

Para desarrollar este tema, será necesario realizar un recorrido histórico, que permita comprender cabalmente los aspectos contenidos dentro de este concepto.

Durante los años '60 y '70 se estableció el auge del terrorismo internacional, cuya manifestación constituyó el método de reclamo de diversas organizaciones. En particular, debe señalarse, que la toma de rehenes fue una metodología sistemática empleada para la satisfacción de muy variadas exigencias por parte de grupos extremistas. En tal sentido, los estados respondieron a esta forma de extorsión violenta, de una manera no siempre muy adecuada, empleando, a tal efecto, sus medios militares y/o policiales.

Fue entonces, cuando durante esos primeros años, se documentaron diversas resoluciones de crisis con resultados no muy alentadores. Al respecto, y como punto de inflexión, en general, se puede considerar la toma de rehenes de atletas israelíes, hecho producido durante los juegos olímpicos de Munich en 1972. Allí, y ante la masacre de los deportistas, se puso de manifiesto lo errado del sistema doctrinario vigente en el país alemán, tendiente a encontrar reales soluciones ante casos de esta índole. Y aun cuanto ésta constituyó una situación particular, las características del terrorismo internacional determinaron que varios países europeos colaboraran en el diseño de una nueva estrategia, capaz de enfrentar con eficacia esta particular amenaza.

Surgieron entonces las operaciones contrterroristas -counter terrorism (CT) operations- que mantuvieron el concepto de estar en capacidad de responder en forma violenta a situaciones provocadas por elementos terroristas, las cuales, sin haber podido prevenirse, conllevarían un grave riesgo para la vida de los secuestrados.

En especial, y con no muchas diferencias entre sus propuestas, distintos países trabajaron en la idea del rescate de rehenes en: edificaciones, aviones, barcos, trenes, colectivos, etc. Se consolidaron así, técnicas y procedimientos que recibieron el nombre de close quarter battle (CQB).

Con la elaboración de tal doctrina, sumada a fracciones altamente especializadas, se ejecutaron operaciones muy eficaces, tal como fue el caso de la Operación Nimrod, realizada por el servicio aéreo especial (SAS) británico, durante la toma de la embajada de Irán, en mayo de 1980.

En España, y ante el evento del mundial de fútbol en 1978, se creó el equipo de lucha especial Halcón 8, con la finalidad de responder eficazmente, ante una situación similar a la de Munich. Aunque no quedan registros doctrinarios muy firmes respecto del trabajo de tal elemento, creemos que la referencia usada para su conformación y empleo en ambiente urbano, fue la aportada por el grupo GSG9 alemán.



No obstante, superado el evento del mundial de fútbol, y ante la batalla por las Islas Malvinas, Halcón 8 se convirtió en la Ca Cdo(s) 601, cambiándose entonces, en el marco de un teatro de operaciones (TO), los conceptos de empleo por otros de carácter convencional.

Posteriormente, ante el intento de copamiento del cuartel del RI Mec 3 "GrI Belgrano", de La Tablada, y la consiguiente recuperación del mismo, se evidenció la necesidad de readquirir las destrezas para el desempeño en edificaciones.\* Mientras tanto, el Ejército Argentino, que no había actualizado los conceptos del empleo del medio terrestre en ambiente urbano, y al mismo tiempo había derogado el reglamento referido a estos aspectos, quedó sin referentes doctrinarios en la materia. Sin duda alguna, esta situación representó una limitación a la hora de preparar la subunidad para la MINUSTAH.

#### **Diferencia entre el combate en localidades (MOUT) y el combate urbano restringido (CUR)**

Aunque en ciertas situaciones se puede combinar el empleo de fracciones que desarrollen tanto CUR (para un objetivo particular) como MOUT (para los perímetros externos de seguridad) -ello ocurrió en la Operación Irene en Mogadiscio (Somalia) en 1993- es necesario reconocer los límites de cada una de ellas. Esto resultará fundamental a la hora de entrenar fracciones específicas, y se les deba asignar misiones particulares en una determinada operación, de acuerdo con las capacidades de cada una de ellas. A manera de ejemplo, citamos algunas de estas diferencias:

	<b>MOUT</b>	<b>CUR/ COB</b>
Efectivos propios	Fracciones orgánicas de los mayores niveles	Muy reducidos
Entrenamiento	Genérico	Especializado
Inteligencia	Básica	Muy detallada
Empleo de medios de apoyo de fuego	Sin limitaciones	Limitado a tiradores especiales
Objetivos	Destruir enemigo Obtener un terreno	Vida de rehenes
Terreno a conquistar	Pueden ser varias cuadras de una ciudad o un mismo pueblo	Generalmente, un edificio o cuartos de éste
Tiempo de ejecución de las operaciones	Varios días, que pueden llegar a meses	Minutos
Tipo de explosivos empleados	Altos explosivos granadas fragmentarias	En lo posible, nulos. Granadas de aturdimiento
Comando y control	Cte TO	Jefe del gabinete de crisis
Prevalencia de la acción	Movimientos externos	Interior de edificios



Operación Irene, despliegue de la fuerza Delta para la captura de prisioneros de guerra empleando técnicas de combate urbano restringido.

## **El patrullaje en area urbana hostil (PAUH)**

Es sabido que, para dar solución a un problema militar particular, se requiere de una doctrina propia, específica para su resolución.

Por ello, adoptar sin objeciones cualquier modelo doctrinario para aplicarlo a situaciones genéricas, constituiría un grave error.

En consecuencia, el desempeño de una misión Capítulo VII de la ONU, en Haití, a medida que se avanzaba, requirió de un particular proceso de aprendizaje de prueba y error.

Por otra parte, las reglas de empeñamiento, así como otras situaciones particulares, condicionaron -y lo continuarán haciendo- las soluciones al problema militar operativo presente.

Entre los factores que limitaron la operación, en medio del contexto de una pobreza extrema, podemos citar:

- La ausencia de un enemigo tangible y caracterizado.
- La presencia de población civil inocente.
- Las manifestaciones más o menos violentas en reclamo por la desesperada situación post-temporal.
- La presencia subyacente de bandas de delincuentes comunes.
- La inexistencia de una policía eficaz.
- La inclusión de ex-militares esgrimiendo el derecho de ser partícipes en cuestiones de seguridad.
- La inacción de un estado ausente.

Ciertamente, como puede deducirse, todos los hechos citados fueron claros condicionantes para el desempeño del Batallón Conjunto Argentino 1 (BCA 1).

En consecuencia, y ante la incapacidad, hasta el momento, de clasificar lo experimentado como combate en localidades (MOUT) o CUR/CQB, hemos creído necesario establecer un nuevo concepto relacionado con la misión MINUSTAH, la cual, como toda idea doctrinaria, deberá configurar, sin duda, un concepto altamente dinámico, al punto que podrá enriquecerse a lo largo de las futuras misiones, ubicándose, entonces, en un estadio experimental.

Este nuevo concepto ha sido denominado patrulla en área urbana hostil o PAUH.

## **Experiencias obtenidas en el area de la mision**

A continuación, detallaremos las tareas que se ha venido desarrollando según el concepto expresado, al punto que atenderemos algunos puntos particulares, referidos, en cada caso, a experiencias realizadas:

### **TONU, otros procedimientos y técnicas ejecutadas hasta el presente**

- Operación de checks points (diurnos y nocturnos).
- Patrullas (diurnas nocturnas).
- Patrullas de largo alcance para reconocimiento.
- Apoyo a tareas policiales.
- Seguridad en puntos de distribución de comida.
- Custodia a columnas de ayuda humanitaria.
- Seguridad a la estación de la policía nacional haitiana (PNH).
- Apoyo a tareas policiales.

## Posiciones del tirador

Existen cinco posiciones para ser usadas en el patrullaje o en el tiro, a saber:

- Baja lista: usada ante inminente contacto con una amenaza. La culata se lleva próxima al hombro, y se debe estar listo a cargar el arma y abrir fuego, si fuere necesario, pasando a la posición lista.



**Posición baja lista con culata rebatida.**



**Posición baja lista con culata extendida.**

- Alta lista: ídem a la anterior, pero con la boca del cañón hacia arriba. Se emplea cuando existen lugares cerrados, pasillos estrechos o muchos muebles, que pueden limitar el movimiento a la posición de lista de la escopeta.



**Posición alta lista.**

- Lista: cuando se ha adquirido un indicador de blanco, o propiamente un blanco, y se le apunta por considerárselo una amenaza.



**Posición lista.**

- De la cadera: es una de las posiciones más cómodas para patrullar, ya que mantiene el principio de apuntar hacia el sector de seguridad y reduce el largo de la escopeta para el desplazamiento.



**Tirador de escopeta R 870 en posición de la cadera y tirador de fusil R 700 en posición alta lista.**

- Portación "africana": resulta conveniente cuando no se quiere adoptar una posición agresiva inicial -por ejemplo, ante una negociación- y sin embargo se está en condiciones de pasar, rápidamente, a una posición lista para el tiro.



**Posición tipo africana.**

### **Sistema de armas para tirador especial**

El empleo de los tiradores especiales aporta una cuota de total certeza en el momento de tener que disponer de una herramienta capaz de asegurar la neutralización de un blanco hostil, con precisión quirúrgica, y sin causar daño colateral alguno.

Dichos tiradores deben ser personal especializado en el rol y con vasta experiencia en el desempeño del mismo, ya que en variadas situaciones tendrán que actuar en forma semi-independiente, adoptando decisiones propias.



**Tirador especial armado con R700 BLD y alza óptica Schmidt & Bender con retículo Bryant.**

En ambiente urbano, las distancias de adquisición de blancos son siempre inferiores a 100 m. En el trabajo cotidiano desarrollado por las PAUH, durante el cumplimiento de la misión MINUSTAH, hemos podido apreciar la certeza de tal concepto y su positiva aplicabilidad.

Como característica general, posee un círculo en el centro, que toma como referencia, para las mediciones, el torso de un hombre. Esta relación se mantiene constante, independientemente de cómo sean las cantidades de aumentos empleados. En consecuencia, generalmente, se coloca el círculo con la parte superior en el mentón del blanco a considerar, luego, si la base del mismo coincide con la cadera, el blanco estará a 100 m.

Asimismo, posee postes verticales y horizontales, que forman una especie de triángulo con un grosor mayor en su base, cuyas líneas tienden hacia un vértice menor, a medida que se acercan al centro. Esto permite adquirir rápidamente blancos fugaces (por ejemplo, un vehículo en movimiento), así como centrar con facilidad blancos con condiciones de escasa visibilidad.

## Desplazamientos en el terreno

Aclaremos, en este punto, que a una patrulla, para poder tomar decisiones acertadas, le es necesario obtener información, la cual se irá actualizando a medida que surjan nuevos elementos de juicio durante el desarrollo de la situación. Digamos, asimismo, que la masa de la misma se adquiere a través del sentido de la vista. Por ello, cuando una fracción se desplaza, tanto a pie como en vehículo, la velocidad no deberá ser tan rápida que no permita adquirir indicios de potenciales blancos, u otro tipo de información. Consideramos, para el caso, que el paso ligero es muy adecuado y permite un sano equilibrio entre seguridad y movilidad, de acuerdo con la situación reinante.

Como primera medida, y como ya es bien sabido en todas las formaciones, deberá mantenerse la seguridad en los 360°.



**La observación a 360° es necesaria para obtener indicios de cualquier situación.**

Asimismo, se tendrá especialmente en cuenta la posibilidad de escuchar detonaciones de armas de fuego en el patrullaje.

- La dirección desde donde provienen los disparos.
- La referencia acerca de si se observó el fogonazo del arma.
- El dato sobre si hubo detección de impacto o rebote próximo a la posición.

Lo expresado debe considerarse importante, teniendo en cuenta que:

- La mayoría de las veces, los disparos detectados se han hecho dirigidos al aire o al piso. Por ende, una fracción que se vea sometida a una situación de estas características, deberá tener muy en claro el tipo de parte a transmitir.
- En el caso de los desplazamientos nocturnos, se deberá considerar la ventaja de hacerlos en vehículos blindados.
- En caso de desembarcar, todas las armas deberán disponer de linternas tácticas para poder efectuar registros. El principio general que rige para el empleo de las mismas, es el siguiente: iluminar los sectores más oscuros, y posteriormente ocuparlos, de modo que se pueda operar siempre desde el sector de más baja luminosidad.

Del mismo modo, se recomienda:

- No dar indicadores de la propia posición, evitando por ejemplo:
  - Iluminar a la propia tropa.
  - Dar órdenes a viva voz cuando pudiere emplearse el susurro.
  - Establecer posiciones en sectores iluminados.
- Crear barreras de luz en sectores de registro.

De la misma manera, deberá tenerse en cuenta que el empleo ofensivo de la luz resulta efectivo, en tanto ésta se dirija a los ojos del individuo. Así se le negará al oponente, información de movimientos por detrás de la fuente luminica.



**Toda pantalla de luz es útil para negar información detrás de ella, y permitir desplazamientos y otras acciones**

### **Los apoyos de combate**

En variados incidentes, se han presentado cortes de ruta y piquetes, realizados por manifestantes violentos. En ese momento resultó de importancia la colaboración del personal de los servicios, quien aportó especialistas para resolver algunas situaciones. Por ejemplo, la colocación de obstáculos y de camiones en la vía pública u otro tipo de barreras físicas, cuando se requiere el empleo de máquinas viales para su remoción. En tal sentido, deberá considerarse la necesidad de un grupo de mecánicos y electricistas, capaces de poner en funcionamiento tales vehículos y despejar las vías de tránsito. El abastecimiento de agua y munición no letal es un importante hecho a considerar, en el caso que una situación crítica se mantenga por un largo período.

Asimismo, el personal de sanidad deberá acompañar a las fracciones desde una posición retrasada, para acudir a requerimiento hasta un lugar determinado.

### **Apreciaciones de situación abreviadas y planeamiento**

Cuando se recibiere del jefe de compañía, la orden de efectuar un check point, el jefe de sección deberá iniciar un rápido análisis de la misión impuesta, teniendo en cuenta el lugar asignado, los caminos por los cuales transitará, el tiempo que demandará la operación, y la cantidad de check points u otras tareas a realizar.

Además, se pondrá especial atención en: designar al personal afectado, determinar los requerimientos necesarios (como por ejemplo: equipos de comunicaciones, vehículos, conductores), tomar contacto con el oficial de personal para que éste le asigne un traductor, asegurarse que el pelotón comando de compañía o la sección sanidad destaque un enfermero.

Una vez concretadas todas las coordinaciones, se reunirá con el jefe de grupo y con el personal de conductores, de manera tal que pueda impartir una orden de operaciones.

Concluida la impartición de ésta por parte del jefe de sección, el jefe de grupo impartirá respectivamente la suya al resto del grupo, teniendo en cuenta aquellas instrucciones de coordinación necesarias para el cumplimiento de la misión.

Para la ejecución de tareas de seguridad, se tendrán en cuenta, en general, las siguientes fases:

#### **• Fase previa. Comprende:**

- Apresto.
- Designación del personal afectado.
- Formulación de los requerimientos al pelotón comando de compañía (equipos de comunicaciones, visores nocturnos, raciones, agua, etc).
- Realización de coordinaciones.

El oficial de personal, para la asignación de un traductor.

La sección sanidad, para que designe un enfermero.

- Impartición de órdenes.
- Revistas, ensayos.
- Embarque.

#### **• Fase ejecución. Comprende:**

- Desplazamiento.
- Arribo a la comisaría y contacto con el personal policial (PNH).
- Ejecución de la patrulla motorizada o a pie.

- Instalación y operación de patrulla/check point móvil.
- Fase repliegue. Comprende:
  - Movimiento (replegar el personal).
  - Movimiento hacia la base.
  - Comprobación de armamento.
  - Informe.

### **La impartición de órdenes parciales**

- Orden parcial de operaciones

Contendrá, esencialmente, instrucciones de coordinación, caminos de marcha, sector asignado donde se efectuará la patrulla, lugar de instalación de los check points móviles, tiempo de duración de los mismos, procedimientos adecuados en caso de necesitarse evacuación médica (MEDEVAC), dada la situación que la fracción reciba algún tipo de agresión.

La impartición de la orden de operaciones parcial se efectuará sobre la carta. Concluida la misma por parte del jefe de sección, el jefe de grupo impartirá respectivamente la suya al resto del grupo.

- Alistamiento y revista.

El jefe de grupo revisará a la fracción, cuando previamente, en algunos casos, lo haya hecho el jefe de sección. Aclaremos, que dada una misión especial para la fracción, esta revista podrá hacerla también el jefe de compañía.

### **La toma de decisiones en el terreno**

El terreno aporta su cuota de estrés y agobio a través del calor intenso, hecho que obliga a un importante consumo de agua para evitar la deshidratación. Piénsese, entonces, que lo enunciado, sumado a un pesado equipo compuesto por casco, arma, chaleco antibalas de uso permanente y demás accesorios, afecta, indudablemente, la normal toma de decisiones. Es bien sabido que la virtud militar por excelencia es la prudencia. Como es natural, ante la presencia de disparos, los nervios se crispan con resultado negativo, cuyo riesgo es no apreciar la situación debidamente, y tomar decisiones impulsivas.

Por lo anterior, resulta muy importante reconocer, en cada caso y en forma objetiva, el tipo de amenaza, empleando, para las respuestas, el concepto de gradualidad.

En general, se ha establecido el siguiente nivel de empeñamiento:

- Advertencias verbales.
  - Empleo de intimidación (sin llegar a producir lesión física).
  - Empleo de gas lacrimógeno.
  - Disparos de bala de goma al aire.
  - Disparos de bala de goma al piso.
  - Disparos de bala de goma al cuerpo (más allá de los 15 metros).
  - Disparos con munición de guerra. Llegada la situación a este nivel, se recomienda el empleo del tirador especial.
- Asimismo, la premisa deberá ser no correr riesgos innecesarios, sobre todo con relación a los registros de viviendas. Si bien es claro, por ROE, que está autorizado el ingreso a dichos espacios cuando una situación tácticamente lo justifique, también es cierto que está prohibido hacerlo en forma habitual y sin presencia de personal de PNH.

Si existiere la consideración de que en una vivienda hubiera algún tipo de nivel de hostilidad, se recomienda evitar el ingreso, y en cambio, emplear gas lacrimógeno para desalojar al personal del sitio, efectuando el control del mismo en el exterior.

### **Las OPSIC (operaciones psicológicas) y el empleo de los medios de comunicación social**

Como apoyo a las operaciones militares en terreno urbano, y para disminuir el nivel de hostilidad, resultará necesaria la ejecución de OPSIC.

- La finalidad de este tipo de OPSIC es ganar la confianza y la cooperación de la población involucrada en los hechos. Para ello, se deberá tener en cuenta concretar la neutralización de aquellos individuos o grupos que traten de capitalizar el descontento popular para sus propios fines.
- La información tomada de la calle misma será un valioso antecedente para la comprensión integral de los problemas del sector.
- Lo expresado no implica que se le debe dar una solución a los problemas planteados, lo cual es responsabilidad de otros niveles.
- El personal que se desempeñe como operador psicológico no deberá prometer nada, si es que no tiene la certeza de que tal promesa se hará oportuna realidad.
- Las percepciones acerca del soldado y la conceptualización de la significación de su presencia en tales hechos, son las que enumeramos:
  - El soldado se verá a sí mismo como imparcial y protector de los derechos de los no combatientes.

- Las fuerzas en oposición lo considerarán como un extraño o extranjero (en el mejor de los casos, como un mediador, y en el peor, como favorable a una de las partes).

- Los no combatientes lo recibirán, en principio, como a un extraño, a veces como a un supuesto protector, y en ciertas ocasiones, también como a un enemigo de sus intereses.

Por ello, será necesario instruir, al respecto, a las propias fuerzas, para evitar que éstas puedan agravar situaciones hostiles, innecesariamente. Los aspectos básicos a considerar sobre este tema son las características y peculiaridades de los habitantes.

En consecuencia, las actividades de apoyo a las operaciones militares tendrán como objetivo OPSIC:

- Conseguir y mantener el consentimiento de la población a su presencia.
- Proyectar una imagen favorable.
- Proporcionar una retroalimentación de acciones que profundicen las percepciones y actitudes positivas de la gente.

Estas actividades servirán para disminuir el nivel de hostilidad en el área urbana, y para obtener información sobre aspectos de inseguridad que afecten al poblador local no hostil, atendiendo sus necesidades en el terreno mismo.

Los medios de comunicación social (MCS) serán, también, herramientas muy útiles, a la hora de difundir la legitimidad de los objetivos de la misión que se está cumpliendo.

## Conclusiones

Como lo hemos tratado anteriormente, un nuevo problema militar requiere de una respuesta adecuada a esa exigencia.

En el caso que hemos considerado, las áreas urbanizadas concentran la masa de la población local, constituyéndose en objetivos necesarios para el logro del cumplimiento de la misión del batallón desplegado.

Y aunque existan puntos de contacto, técnicas y destrezas compartidas, consideramos que lo experimentado hasta la fecha, no puede ser concebido como combate en localidades (MOUT), ni tampoco como combate urbano restringido (CUR/ CQB), teniendo en cuenta que, para llegar a esta conclusión, nos apoyamos sobre todas las limitaciones particulares que hemos puntualizado.

Sin embargo, muchos aspectos de la instrucción citada (sobre todo en el menor nivel) son aplicables y su entrenamiento resulta altamente recomendable.

Finalmente, respecto del cumplimiento de las exigencias que impone la misión ,afirmamos que la disuasión, el apoyo a tareas de ayuda humanitaria (como la atención sanitaria y la distribución de alimentos) en el marco de operaciones psicológicas, el trabajo coordinado con autoridades locales -policía nacional haitiana, UNCIVPOL- y el empleo de traductores, constituyen, sin duda, la base del éxito en el desempeño urbano.

## GLOSARIO

**TONU:**  
técnicas de operaciones de Naciones Unidas.

**ROE:**  
rules of engagement.

**MINUSTAH:**  
Mision of Nations Unites of Stabilization in Haiti.

**CUR:**  
combate urbano restringido.

**MOUT:**  
military operations in urbain terrain.

**CT:**  
counter terrorism.

**CQB:**  
close quarter battle.

**PAUH:**  
patrullas en área urbana hostil.

**CQB:**  
close quarter battle.

**SAS:**  
servicio aéreo especial.

**AT:**  
antitumulto.

**PG:**  
propósito general.

**UNCIVPOL:**  
policía civil de Naciones Unidas.

**OPSIC:**  
operaciones psicológicas.