



Entrenamientos CQB (Close Quarters Battle)

-Introducción al CQB

La situación que más asusta a cualquier militar o unidad de Fuerzas Especiales es una Close Quarters Battle (CQB), o Batalla Cerrada en Edificios. La razón es porque hay enemigo oculto, francotiradores y muchos otros riesgos que los esperan en un edificio cerrado. Hace falta un equipo muy bien entrenado para ejecutar con éxito una Operación Contra Terrorista. Algunas de las más conocidas unidades militares para éste tipo de operaciones son las estadounidenses Delta, SEAL Team Six (ahora DevGroup), los Marine Force Recon, el Special Air Service británico, la alemana GSG-9, o la española GEO.

Todas estas unidades entrenan más duramente que cualquiera otra en existencia. La razón es obvia: para enfrentarse a una operación CT, necesitan como operar y tener éxito.

Ninguna operación CQB es igual a otra, pero hacen desde luego, que tengan características comunes. Normalmente hay enemigo oculto, o personas que eligen un lugar para esconderse y esperar a enfrentarse a ti. Los Sistemas de Alerta Temprana son también comunes. Las mayores amenazas son siempre las mismas desde luego. Si te aproximas a un edificio o local, el cual es posible que tenga personal enemigo dentro (Tangos), a pesar de lo sigiloso que seas, casi seguro que te expondrás a su fuego. Los francotiradores son otra de las amenazas en una situación CQB. Todas estas amenazas pueden ser remediadas desde luego, con las tácticas correctas.

El obstáculo mas duro de vencer es el sigilo. La mayor parte del tiempo los tangos sabrán por que punto entrarás y formarán su base defensiva en torno a ese punto de entrada. Ellos tienen alguna idea de donde estás o donde podrías estar, y tú solo sabes sus contornos de por donde se mueven. Esto le da a los tangos una gran ventaja sobre ti. Debes tener muy en cuenta esto antes de formular un plan de acción.

La mentalidad que quieres tener cuando te enfrentas a una CQB es de operar rápidamente, en silencio y letalmente. Rapidez y movimientos eficientes, combinados con nivel de liderazgo y sigilo, son la mejor ofensiva contra una situación arriesgada. Si eres el capitán del equipo, debes recordar esto. Asegurate de que tu equipo opera bajo éstas condiciones

-Reconocimientos básicos

La primera cosa que necesita hacer una unidad CT antes de saltar a la acción es igualar la relación de fuerzas. Los tangos saben que estás fuera pero tú sabes poco sobre ellos. Para aquellos que no están familiarizados con el Reconocimiento, es infiltrándose "detrás de las líneas enemigas" como se obtiene información de tu enemigo. El Reconocimiento es una operación sin violencia donde se dispara solo si es necesario. Esto es muy conveniente en una operación CT porque si sabes donde está tu enemigo, puedes liquidarlo con gran facilidad. Los SEALs fueron los primeros en predicar y dar publicidad a ésta actitud, pero 2 es siempre mejor que uno. Desde la primera fase de los BUD/s-Basic Underwater Demolition/SEAL Training-, o Entrenamiento Básico de la Brigada de Demoliciones Submarinas, los SEALs están asignados a un nadador compañero. Desde éste punto, cualquier cosa que hagas, siempre llevarás a tu compañero contigo. El Reconocimiento debería ser realizado de la misma manera. Así que para hacer una larga historia corta, la primera cosa que debes hacer cuando estás reconociendo un Área de Operaciones es dividir el equipo en secciones pequeñas de dos unidades (Binomios). Esto es rápido porque si todo se va a hacer y estalla un tiroteo, un binomio tiene mejores oportunidades que una persona sola.



Lo siguiente a hacer es establecer un punto de Reunión. Este punto es una zona dentro de la AOP donde el equipo entero se reagrupará después del reconocimiento, y necesita ser una posición estratégica de varias maneras. Debe estar oculto de la vista del enemigo, y que el grupo no esté amontonado, o el enemigo le disparará. También debe ser una fortaleza defensiva. Si, desafortunadamente, el equipo es descubierto, necesita estar unido. El equipo volverá al punto de Reunión al mismo tiempo que se defiende.

El reconocimiento es la parte más sigilosa de una completa Operación Contra Terrorista. ¡No debes ser detectado! La idea es el obtener informes de Inteligencia sobre el enemigo sin que ellos te detecten. El movimiento deberá ser oculto y lento. Estoy seguro de que habrás visto como es la mímica en el cine. Intenta no correr si no es necesario porque un objeto moviéndose rápido atrae al ojo humano antes que uno lento. Correr produce también mucho más ruido que andar. Lo más probable es que el enemigo te escuche antes de que te vea. Aquí es donde la comunicación en Reconocimiento es importante. Se ha dedicado un capítulo más adelante a la comunicación durante el asalto porque en reconocimiento es completamente diferente. Debes tener un conjunto de señales de mano. Tranquilo, solo necesitas unas cuantas. Las importantes son: enemigo avistado, francotirador, zona peligrosa, y buena posición de francotirador. Las señales de mano deben ser simples, no elaboradas y fáciles de recordar. Hay un grupo de cosas que debes mirar cuando estas haciendo un reconocimiento una AOP, que incluyen pero no están limitadas a solo la posición del francotirador de tu equipo, personal enemigo, francotiradores tango, áreas peligrosas (zonas abiertas que atraen el fuego), buenas cobertura y ocultación, posibilidad de puntos de entrada, y rutas de escape del enemigo. Una vez que lo has encontrado todo, memorízalas. El segundo al mando necesita llevar una libreta y un bolígrafo. Traza un mapa del área que has recoincido y escribe en él lo que has encontrado o márcalo con símbolos. Esto es estar a la altura del equipo.

El Movimiento es probablemente la parte más dificultosa del reconocimiento. Debes moverte sin ser detectado y conseguir información. El binomio debe moverse como una persona sola. Esto se lleva acabo designando antes un hombre punta. Éste hombre punta es el explorador de punta que básicamente decide donde y cuando ir. Necesita ser muy competente y sigiloso. Básicamente, la manera de moverse es la que decide el explorador de punta y el camino a tomar, y lidera a los miembros de su equipo a lo largo de ese camino. Recuerda, que nunca debes separarte de tus compañeros. Moveos como un equipo siempre.



Después de haber completado el reconocimiento en la AOP, vuelve al punto de reunión. El Oficial Al Cargo (Office in Charge-OIC) recolecta la información y traza un plan. Esta podría ser la única vez que se permite hablar en una Operación de Reconocimiento. Ellos transmiten la información exacta y los informes de inteligencia son cruciales, No te despistes!

Lo más importante de recordar sobre el reconocimiento es que no dispaes. Esto debe ser practicado hasta la perfección. Solo las más cualificadas unidades militares participan en operaciones de reconocimiento en el mundo real, así que puedes imaginarte la dificultad. Sigue todo lo comentado aquí y te saldrá todo bien.

-Comunicaciones

La Comunicación es vital para el éxito del equipo. Hay una serie de formulas usadas hoy en día por las unidades de Fuerzas Especiales. Las primeras y favoritas en muchos casos, son las señales de mano. Son completamente silenciosas y efectivas.

Dependiendo si tienes experiencia militar o como de serio sea tu equipo, deberíais tener posiciones preasignadas dentro del equipo. Las posiciones comunes militares incluyen Hombre Punta (Point Man), Oficial al Cargo (OIC Official In Charge), Corpsman (Oficial Médico), Asaltantes (Assaulters), Granaderos (Grenadiers), y Seguridad de Retaguardia (Rear security). Estas posiciones serán referidas hasta el resto de éste documento. El despliegue de posición de un miembro del equipo es una buena referencia para comunicaciones por radio. Mientras algunos equipos eligen el usar nombres, nuestro equipo elige rápidamente la posición nombrándola con referencias sobre nombres. Encontramos engorroso el uso de nombres mientras las posiciones desarrolladas nos parecen mejores.

Tanto si usas Radios o señales de mano, la comunicación debe ser corta y directa al grano. No querrias que te cogieran esperando alrededor de una zona abierta esperando comunicación. Esto no es suficientemente efectivo. Eso es pedirle al enemigo que te haga una emboscada. Con Radios se usa un simple código de palabras. Las señales de mano son para equipos más veteranos y serios y necesitan ser desarrolladas en el seno del equipo. Los equipos están tan familiarizados con las señales que su uso es automático para ellos. Lo mismo ocurre con las palabras en código por radio.



-Disparando

El disparo es una habilidad fundamental que no puede ser cubierta con detalle en éste manual. Es una parte vital de cualquier operación. Después de todo, debes de dispararle a los tangeros para liquidarlos, ¿o no? El tiroteo en una situación CQB es realmente diferente de cualquier otra operación. La razón es porque una operación CQB la acción es rápida, y el disparar esta basado inicialmente en volumen de fuego e instinto. El tiempo de reacción es muy importante en una CQB.

Hay un número de fundamentos que te ayudarán a aplicar esto al combate CQB. LA primera es que nunca mires a otro sitio que no sea adonde apunte tu arma siempre. La única excepción permitida es la del Hombre Punta (Point Man) que podría necesitar la ayuda de su arma de flanco, o compañero de apoyo si lo tiene. Lo creas o no, es más fácil el apretar el gatillo con el arma apuntada, que tener que girar el arma hacia tu blanco y entonces apretar el gatillo. Si tu cabeza se mueve, tu arma va con ella. Esto es más efectivo con un apoyo de flanco.

La siguiente habilidad fundamental es la presteza de la postura. Mantén tu arma delante de tí en un ligero ángulo cuando te muevas en un área despejada. La razón es porque si no está la zona despejada o asegurada, de hecho presentas ser un blanco menos. Moverse así es también importante porque así te encuentras mas relajado. En una situación CQB, la tensión es mala compañera, ya que causa fuego prematuro del arma y el perder muchos blancos por la pobre puntería. No creo que quieras moverte de esta manera cuando te des cuenta de que tienes tangeros cerca. Si te estás moviendo a través de un área peligrosa, mantén el arma en posición de fuego agarrándola relajadamente. Si te encuentras en tensión, podrías tener tendencia a sacudir el arma disparándola y errar en tu dirección de puntería. A propósito, fallar no es buena cosa!!.

El tercer e igual aspecto en el combate CQB disparando es recargar la munición. Si, hay un Procedimiento Operativo Standard (Standard Operativa Procederé -SOP) para recargar. La técnica más eficiente en recarga es usada por los Rangers estadounidenses de la Fuerza Aérea. Lo primero que hacen si necesitan municionar, es comprobar si hay una cubierta o un escondite. En caso afirmativo, van hacia el. Una vez dentro de la cubierta, ponte de rodillas si es necesario, saca tu arma de cintura de la funda si es necesario, y ponla al alcance de tus manos para un caso de emergencia. Reemplaza los cargadores rápidamente y vuelve a ocupar tu posición en la lucha de nuevo.

El último y no menos importante aspecto de un tiroteo en CQB son los "campos de fuego". Cada miembro del equipo necesita tener un campo de fuego preasignado. Ésta es el área en la que el miembro del equipo se concentrará cuando se mueva a menos que el movimiento por un área abierta pueda ser objeto de encontrar blancos oportunos. El Hombre Punta tiene la parte delantera del equipo cubierta con la ayuda del Oficial Al Cargo (OIC Official In Charge), y éste cubre los flancos próximos al Hombre Punta. El siguiente hombre en la línea es usualmente el Corpsman que cubre la derecha e izquierda del equipo. Los asaltantes cubren blancos que puedan presentarse, y el equipo de seguridad de retaguardia (son los últimos de la formación), cubren la parte trasera del equipo. Ésta es una posición importante porque las tácticas de guerrilla más comunes son las de atacar a una fuerza grande y bien organizada por la retaguardia. Otra cosa muy importante de recordar es si disparas en tu campo de fuego, hacer saber a tu equipo quien está disparando gritándoles "Contacto!". Si liquidas al tango, hazlo saber también al equipo diciendo, sin chillar "tango caído".

Todo esto es necesario que se practique una y otra vez. Hay que fijar la atención en disparar a los blancos bajo circunstancias controladas trabajando en "reflejos" o "Instinto de disparo". Básicamente, se establece un blanco, y se hace un ensayo de despejar un área enfrentándose a éste blanco simulado. Esto implica el tener el arma lista para preparar la posición y disparar al blanco hasta que se alcance.



-Cobertura y ocultación

En una situación CQB en la mayoría de los casos solo usas la cobertura temporalmente cuando entras en una habitación que no ha sido despejada todavía. En un tiroteo sin embargo, una buena cubierta significa la diferencia entre el poder ganar o perder. La ocultación se aplica a todo aspecto del CQB. Quieres eliminara los tangos rápida y sigilosamente. A menos eso es lo que intenta hacer tu equipo.

Una buena cubierta es muy difícil de encontrar en CQB. Lo más común y efectivo es el abrir puertas/ventanas. Ellas proveen cobertura total del cuerpo y permiten movimiento rápido. Cuando las uses así, mantén tu arma lista para disparar siempre. Permanece cerca de la apertura pero no cerca del punto donde estás expuesto al fuego. Para disparar desde esa posición gira la cadera para exponer la menor parte de tí al enemigo y enfréntate a cualquiera de los blancos de "oportunidad" que aparezcan en tu campo de fuego dependiendo de la situación.

Tu ocultación es muy importante en una CQB. El momento más importante para esconderse es durante la entrada al edificio o casa. Realiza tu aproximación silenciosa y que no lo parezca. Las mejores ocultaciones se obtienen usando esquinas y vegetación espesa. Dependiendo del diseño del edificio blanco, estas opciones puede que no se presenten. Si eso ocurriera, los movimientos sigilosos son la única solución.

La mejor forma de ocultarte es con buena ropa y con selecciones de camuflaje. No elijas ropa tipo ninja para una operación de día. El uso de cremas faciales de camuflaje también es una buena medida. Asegurate de que cada parte de tu cuerpo está cubierta de alguna manera incluyendo manos y cara. Si has elegido buen camuflaje deberías ser capaz de usar más elementos para tu enmascaramiento. Otro tema de importancia a añadir es que no quieres ser detectado. No fijes tu vista en el enemigo. Si estás en tu coche y estás en un semáforo en rojo, fija la vista en la persona más cerca de ti, y verás como se vuelve. Ese es el sexto sentido humano. Fija tu atención en tu objetivo durante cortos periodos de tiempo y vuelve a vigilar tu blanco. Normalmente no son necesarios mas de 5 segundos en estos cortos periodos de tiempo de observación.



-Movimiento y despeje de habitaciones

Los Movimientos Inteligentes son una parte vital para el éxito de una operación CQB. Éstos deben ser suaves y silenciosos. Debe haber siempre un propósito para un movimiento. Nunca hay que moverse innecesariamente porque puedes poner a tu equipo en peligro. Cuando te muevas, Asegurate de pasar desapercibido y presenta el menor blanco posible al enemigo. Correr es a menudo el último recurso. Se prefieren movimientos rápidos y silenciosos, que una carrera que anuncie al enemigo nuestra presencia y montemos más ruido. Desde luego que si tu equipo se ve comprometido o es recubierto, necesitareis de una carrera para conseguir refugio y enfrentaros a los tangos.

Cubrir áreas es un aspecto crucial del movimiento. Si te aproximas por un corredor, pasillo, escaleras, intersecciones o áreas abiertas de alguna manera, los movimientos de tu equipo necesitan ser cubiertos. Los vestíbulos, corredores, pasillos e intersecciones son los obstáculos más comunes que te encontraras. Cuando te

muevas a lo largo de un pasillo en forma de "T", el Hombre Punta se acercará al área y se asomará alrededor de la esquina. Si encuentra ahí un tango, el explorador debe neutralizar la amenaza. Si no, el explorador se arrodillará y cubrirá la esquina que acaba de despejar. El siguiente hombre que le siga debe cruzar el corredor abierto y dejar suficiente espacio en la habitación para el resto del equipo al otro lado. Una vez en el otro lado, el Oficial Al Cargo (Official In Charge) y segundo hombre en la formación, es responsable de cubrir directamente delante de la vía que se acaba de despejar. Una vez que el Hombre Punta lo diga, el siguiente miembro del equipo pasará. Éste ayudará al Hombre Punta a cubrir la zona abierta. El equipo cruza ésta zona abierta de uno en uno hasta que el Hombre Punta atraviere y asuma su posición de punta del equipo y la "patrulla" continúe.

Despejar y cubrir esquinas es otra parte importante del movimiento. Si te aproximas a una, el Hombre Punta debe comunicar al resto del equipo que han alcanzado una esquina. Éste entonces "corta el pastel" en la esquina. Esto implica maximizar la vista de los componentes de la escuadra mientras se limita el tiempo de reacción de los tangos y se provoca el darle la vuelta a la tortilla. En otras palabras, el Hombre Punta vuelve, da un paso atrás desde la esquina girando su cuerpo para que así sus ojos estén mirando directamente al borde de la esquina. Entonces de costado gira su cuerpo ligeramente al tiempo que se mueve para maximizar su campo de visión. (Nota del traductor: ¿?!!)

Cuando te topes con esquinas opuestas en pasillos tipo forma de "T", necesitas separar el equipo. EL OIC y otro miembro del equipo se marcharán a la esquina opuesta como Hombre Punta. A la cuenta de 3, el Hombre Punta y el OIC cortan el pastel al mismo tiempo con lo cual se reducirá la oportunidad de una emboscada por retaguardia. El hombre emparejado al OIC cubre los movimientos de éste quedándose aproximadamente a tres pasos detrás del OIC en caso de que éste caiga. Después de que ambas esquinas han sido despejadas, el OIC o el Hombre Punta deciden que camino se va a tomar, se reagrupa el equipo y comienza la "patrulla" de nuevo

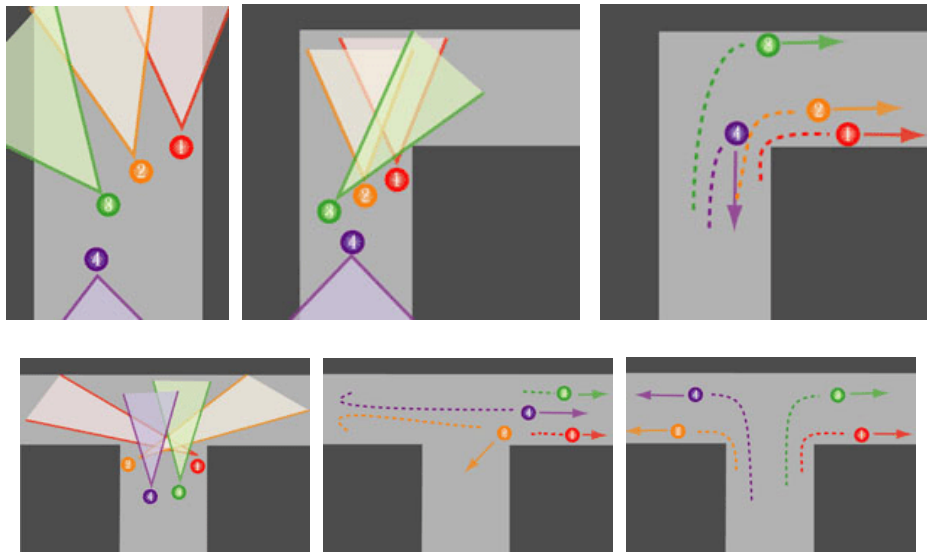
El despeje de habitaciones puede ser muy difícil. Si te aproximas a una habitación con la puerta abierta, el equipo necesita establecerse a ambos lados de la entrada. Cuando te muevas a lo largo de la entrada, que no te detecten. Si lo eres, estás jodido. El hombre punta debe avisar al equipo cuando el vea primero la entrada a la puerta y el equipo debe actuar apropiadamente. Cuando el equipo se reparta, un asaltante debe acompañar al OIC al lado contrario de la puerta abierta como hombre punta. A la orden del OIC, éste hombre punta se balanceará a través de la entrada haciendo un giro de 90 grados hacia su lado más cercano. Por ejemplo, si el hombre punta está al lado izquierdo de la entrada, el entrará y girará a la derecha. Después de esto, el hombre punta entrará, siguiéndole el OIC y situándose al lado contrario de donde se halle el hombre punta. Asegurase de hacer esos giros de 90 grados porque esas esquinas son las favoritas para los tangos emboscados. Después del OIC, el siguiente hombre que se encuentre en el lado donde se encontraba el hombre punta, entra y sigue el mismo camino que el hombre punta, pero hace un giro aproximado de 60 grados enfocando más al centro de la habitación. El siguiente en entrar es el que se encuentre en el lado donde estuviese el OIC, pero sigue el camino de éste en vez del de el hombre punta. Estos pasos se repiten hasta que el equipo entero esté en la habitación y el OIC estime que la habitación está despejada. Ejemplo de entrada.

El Hombre Punta va a la izquierda.
El OIC va a la derecha.
El Corpsman a la izquierda.
Primer Asaltante a la derecha.
Segundo Asaltante a la izquierda.
Seguridad de Retaguardia a la derecha.

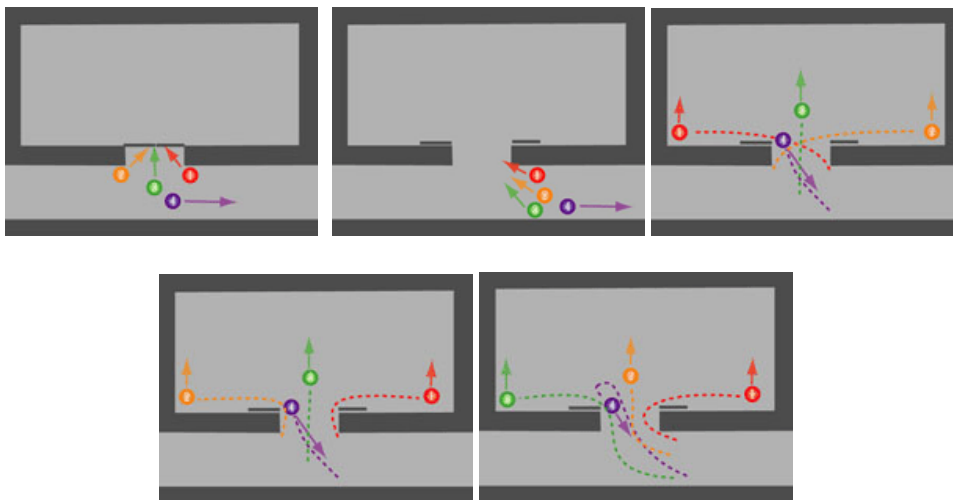
Una puerta cerrada sin embargo, se trata de diferente manera. Si se encuentra con una puerta cerrada, el hombre punta y el OIC se alinean en lados opuestos como antes. El OIC se mueve primero y se auto posiciona aproximadamente a 45 grados al lado contrario de la apertura de la puerta. En otras palabras, si la puerta se abre y se abre a la izquierda, el OIC estará en el lado derecho del camino de la puerta. El OIC entonces se clava de rodillas en el suelo con su arma apuntada directamente adelante en el espacio abierto situado más allá de la puerta. ¡El OIC debe dejar suficiente espacio para que la puerta se abra! El hombre punta abre la puerta a la orden del OIC. 5 segundos después de que la puerta se habrá, el hombre punta hace su procedimiento normal de entrada como se ha descrito arriba, y la operación continúa de modo normal con las excepciones del OIC y del Segundo Asaltante. En lugar de que el OIC despeje la habitación, el siguiente hombre en la línea, en el caso citado, el primer asaltante lo hace en lugar del OIC. Todo va igual que antes excepto para el Segundo Asaltante, que se posiciona cerca del OIC y cubre la retaguardia. Una vez que la habitación ha sido despejada, el OIC y el Segundo Asaltante se unen al resto del equipo, y la "patrulla" continua.

Un punto importante a recordar, es que cuando se despeja una habitación, no te enfrentes a blancos de oportunidad. Enfrentate solo a los blancos que se encuentren en tu camino. Si te vuelves a disparar a los tangos, dispararas sobre tus propios hombres antes de darle al enemigo. Se requieren estrictos campos de fuego para utilizar éste método de despeje de habitaciones y que se haga efectivo.

Algunos movimientos detallados para ingresos por pasillos



Algunos movimientos detallados para ingreso a habitaciones



-Uso de francotiradores

El uso de francotiradores es bastante complicado en CQB. Los francotiradores necesitan tener una posición que les provea de cobertura y enmascaramiento. Deben ser muy sigilosos, no es la intención el cubrir todas las técnicas en éste manual, pero si las necesitas te puedes dirigir a <http://www.snipercountry.com/>. Éste manual solo cubrirá el uso de los francotiradores en situaciones CQB.

El propósito de un francotirador en una CQB es el cubrir el movimiento de los asaltantes y equipos de reconocimiento y eliminar blancos difíciles que el OIC estime ponen al equipo de Asalto en peligro. Para estos menesteres, se requieren Radios si te vas a dedicar a ello. Un francotirador debe tener excelente determinación y concentración. Debe ser el más experimentado y entrenado miembro del grupo. Estate preparado porque ser francotirador es duro.

En CQB, un francotirador es responsable de localizar objetivos en el exterior del edificio y por eliminar amenazas del equipo de asalto. El francotirador necesita una radio en contacto directo con el OIC. También debe ir equipado con una mira telescópica y en algunos casos, Gafas de Visión Nocturna (night Visión Goggles -NGVs) o una mira telescópica nocturna en su fusil dependiendo de si la operación es durante el día o la noche.

Si un francotirador hace contacto con un tango, necesita comunicárselo al OIC antes de actuar a menos que el Tango presente ser una amenaza directa para el francotirador. Cuando le comunique al OIC la aparición de un tango, el francotirador debe tener localización, rango aproximado y evaluación de dificultad del disparo. El OIC entonces decide tanto si el francotirador lo elimina de un disparo o si el equipo de asalto se encarga de la amenaza. La única vez que el francotirador tiene la opción de disparar sin autorización del OIC es si el equipo de asalto está en peligro directo y no hay otra opción. Un francotirador es el último recurso y sirve para propósitos de inteligencia más que otra cosa.

Si vas a utilizar un francotirador, debe ser un extraordinario tirador y practicar y estar muy acostumbrado a su arma. Recomendaría el practicar hacer fuego desde distintas posiciones porque no hay una sola posición de francotirador que sea igual que otra, ya que nunca estarás seguro de poder cubrir al 100 % a tu equipo desde la misma posición.



-Conclusión

Espero que éste manual haya aumentado tus conocimientos en CQB y le ayude a tu equipo a tener éxito. Mucha de la información aquí descrita viene de tácticas reales militares como los estadounidenses Rangers de la Fuerza Aérea, Navy SEALs, compañías Recon de los Marines, comandos Delta del ejército, y el Special Air Service(SAS) británico. De todas las situaciones de combate, el CQB parece ser la más difícil. Tengo la esperanza de que éste manual lo hará un poco más fácil y reduzca el tiempo que te toma el desarrollar tus propias SOPs y tácticas. Recuerda siempre esto: en las misiones de combate, el procedimiento militar estándar es conocido por las siglas SMESCS, que significan Situación, Misión, Ejecución, Servicio y Soporte, Comando, y Señal.

Situación: es la información básica que los integrantes del equipo deben conocer para llevar a cabo la misión.

Misión: es una descripción muy breve del "trabajo" a realizar.

Ejecución: es la metodología, el "cómo" de la realización.

Servicio y Soporte: se refiere a las tareas que ayuden a los miembros del equipo a llevar a cabo su trabajo.

Comando: indica quienes dan las órdenes, desde el broche de la cadena, que teóricamente es el OIC, hasta el último eslabón, el asaltante, que debe darse órdenes a sí mismo.

Señal: es, en general, el procedimiento a seguir en materia de comunicaciones.

El equipo debe ser compuesto por 7 jugadores todos con el mismo equipamiento, botas negras, chaleco táctico negro, rodilleras coderas, musleras, casco delta, máscara JT, guantes negros, vestimenta mimetizada y negra dependiendo del lugar, las marcadoras deben ser todas con e-grip o responce trigger y por ultimo todos deben de usar radios con manos libres.

Acá muestras de CQB tanto en paintball como en airsoft.

<http://www.youtube.com/watch?v=dX9VDfx8WUc>

http://www.youtube.com/watch?v=vJ_47BU3-5Y

<http://www.youtube.com/watch?v=w2CAhBR1fzY>

<http://www.youtube.com/watch?v=0jKyyh0mQEO>

<http://www.youtube.com/watch?v=uhDMZ9N2wT0>

<http://www.youtube.com/watch?v=rFDDhNGUP94>

http://www.youtube.com/watch?v=8QLGWw_45KE

<http://www.youtube.com/watch?v=jGJbOWnNf4>

http://www.youtube.com/watch?v=3-8ze1AC_3Y

<http://www.youtube.com/watch?v=c9HeU2vKpdk>

<http://www.youtube.com/watch?v=9kd5xwJ2uPl>

