



EBC

Entrenament Bàsic de Combat



BENVINGUT SOLDAT A L'ENTRENAMENT BÀSIC DE COMBAT

Aquest curs està orientat a la formació bàsica dels reclutes. Partirem del supòsit que el recluta no té cap tipus de coneixements sobre la matèria, i per tant donarem una formació des de zero igual per a tothom.

L'EBC es un curs molt centrat en el formació més primordial, que pretén atorgar al recluta una bona base, per poder posteriorment fer entrenaments més avançats sense haver d'ensenyar qüestions molts bàsiques que ja s'haurien de saber.

Els curs es dividira per fases, extretes de cursos reals d'infanteria, on progressivament s'anirà ampliant la formació de l'alumne. Cada fase podrà ser composta per una o varies classes, depenent de la matèria i el temps disponible.

Un cop completat el curs, aprovant els exàmens que es facin, el Recluta ascendirà a Soldat.

ÍNDEX

FASE 1 - GROC

- Benvinguda
- Simulador

FASE 2 - VERMELLA

- Balística i fonaments de la punteria amb fusell
- Regles de Combat
- Navegació terrestre desmuntada
- Camuflatge i ocultació
- Patrulla i formacions

FASE 3 - BLANCA

- Fonaments de la punteria amb fusell reforçats
- Prioritzar i atacar objectius a diferents distàncies

FASE 4 - BLAVA

- Comunicacions
- Punteria avançada amb fusell
- Maniobrar i atacar objectius com a part d'una esquadra
- Granada de fragmentació M67
- Granada de fum M18
- Emprar armes més potents i de tripulació
- Metralladora M240B
- Fusell automàtic M249
- Llançador antitanc AT4
- Llançagranades de 40mm M203
- Operacions militars a terreny urbà (MOUT - Military Operations in Urban Terrain)
- Defensa del comboi

FASE 3 - BLANCA

FONAMENTS DE LA PUNTERIA AMB FUSELL REFORÇATS

Amb els conceptes més bàsics apresos sobre la punteria amb fusells, ara posaràs en practica aquests coneixements en entorns controlats per refinar els coneixements adquirits.

Mecànica muscular

Balanceig

Igual que a la vida real, el simulador implementa el comportament del nostre cos (el cos del soldat) dintre del mon virtual, i com afecta això a la teva punteria.

El cos humà no es estàtic, i te petits moviments involuntaris deguts al pols, la respiració, i d'altres factors. A l'hora de disparar això es tradueix en que la mira del teu fusell es mou, es balanceja, dificultant el tret.

El 8 tombat

El balanceig de la mira al simulador segueix un patró variable, però evident, es com un 8 tombat. La mira es mou d'un costat a un altre, i de dalt a baix i viceversa. El patró es variable, i no es mou sempre a la mateixa velocitat ni en el mateix sentit, canvia totalment, però es fàcil de predir.



De vegades, dibuixa un doble 8 tombat, es a dir, en un dels costats, fa la vertical dos cops, i normalment amb girs mes tancats en aquesta situació.



Els 7 punts de foc

Hi han per tant 4 punts de foc estàtics, i 3 punts de foc mòbils. El 4 punts de foc estàtics son les quatre cantonades del 8 tombat i els 3 punts mòbils son les dues verticals laterals, i el punt central on es creua el patró. En aquests punts, la mira desaccelera la velocitat una mica, i com ha de girar, roman una mica mes en un punt fix. Has d'aprofitar aquests punts per disparar, que es on mes possibilitats tens de tocar el blanc, al tenir la mira en una posició mes estable.




Per disparar fent servir els punts estàtics, com el moviment es predictable, pots compensar el balanceig de la mira perquè apunti en tot moment a l'objectiu, i esperar al moment de gir per disparar. Aquest es el tret més estable que es pot fer, sense aguantar la respiració.



Per disparar fent servir els punts mòbils, en comptes de seguir el blanc amb la mira per esperar el gir, el que fas es moure la mira a la vertical del punt, i esperar que aquesta creui el punt per disparar. Es un tret d'oportunitat, tu no ajustes la mira, simplement la poses al punt per on passarà i dispares. Amb aquest sistema, es mes fàcil fer-ho amb els punts laterals que amb el central.



Aguantant la respiració

Quan aguantes la respiració amb el botó , el balanceig manté la vertical unes dècimes després de pulsar el botó, i alenteix molt la horitzontal del moviment, però no l'elimina, de tal manera que si el balanceig anava cap a l'esquerra, la mira es mourà molt lentament cap a l'esquerra, seguint el patró.



El temps limit que pots aguantar la respiració es de 8 segons, passat aquest temps el soldat deixarà d'aguantar la respiració encara que continuïs pulsant el botó, i la mira es mourà ràpidament simulant l'aspiració accelerada. El soldat en aquest punt triga 2 segons en retornar a un estat normal de balanceig.

Factors negatius per l'estabilitat

Hi han factors que empitjoren l'estabilitat i per tant augmenten el balanceig de la mira, i que son propis del combat, com son.

- Haver estat corrent abans de disparar sense deixar temps per recuperar el pols normal empitjora l'estabilitat.
- Estar dintre d'un tiroteig també afecta al soldat, amb bales enemigues i explosions o trets, al soldat li puja el pols i la respiració, a mes que la visió es torna de-saturada, perdent gamma cromàtica.
- Les ferides també afecten molt, ja que no solament augmenten el balanceig, també provoquen efectes com empitjorament de la visió, tremolor, i d'altres efectes negatius.

Retrocés

El retrocés es produeix a l'arma quan es dispara, com diu la tercera llei de Newton, tota acció té una reacció igual en sentit oposat.

El retrocés depèn de diversos factors, el primer com està fabricada l'arma i la munició que fa servir, i després es veu afectat per factors externs, com si tenim recolzada l'arma o no.

Normalment, el retrocés a les armes, sempre parlant en el supòsit que disparem amb la mà dreta, es produeix cap a dalt i cap a la dreta. Cada tret mou la mira bastant a dalt i una mica a la dreta.

Compensar el retrocés

Si fas servir foc semiautomàtic, és més fàcil compensar després de cada tret el retrocés. Si fas servir foc automàtic, el retrocés és més visible, i costa més de compensar.

En aquest últim cas, per compensar el retrocés amb armes automàtiques, cal moure la mira cap avall i una mica cap a l'esquerra a l'hora que disparem. Així podràs mantenir la mira relativament ben ajustada a l'objectiu.




Per mantenir l'efectivitat, hauràs de fer rafegues més curtes contra més distància a l'objectiu tinguis.

Millorar el retrocés

Per millorar o reduir el retrocés, tens diferents opcions, que es poden també

combinar per obtenir la millor estabilitat de foc.

- Recolzar l'arma en qualsevol lloc amb el , (un mur, una capça, un soldat abatut, un company, un vehicle...) fa que el balanceig i el retrocés disminueixin.
- Les postures que menor retrocés donen son per ordre de millor a pitjor, cos a terra, de genolls i d'en peus.
- La utilització de bípodes quan es possible, millorar l'estabilitat i el retrocés quan l'arma es recolza.

PRIORITZAR I ATACAR OBJECTIUS A DIFERENTS DISTÀNCIES

En un escenari de combat ets pots trobar enemics a diferents distàncies, i has de saber com disparar amb efectivitat a cada distància, i saber quins objectius has d'atacar abans que els altres. Prioritzar l'amenaça i atacar-la de forma efectiva es vital per guanyar el combat.

Distàncies

Existeixen pel soldat de infanteria tres distàncies bàsiques, curta, mitja i llarga distància. Saber diferenciar entre elles i actuar segons correspongui facilitarà abatre els enemics.

- **Curta distància** es fins a 50m.
- **Mitja distància** es de 50 a 200m.
- **Llarga distància** es a partir de 200m.

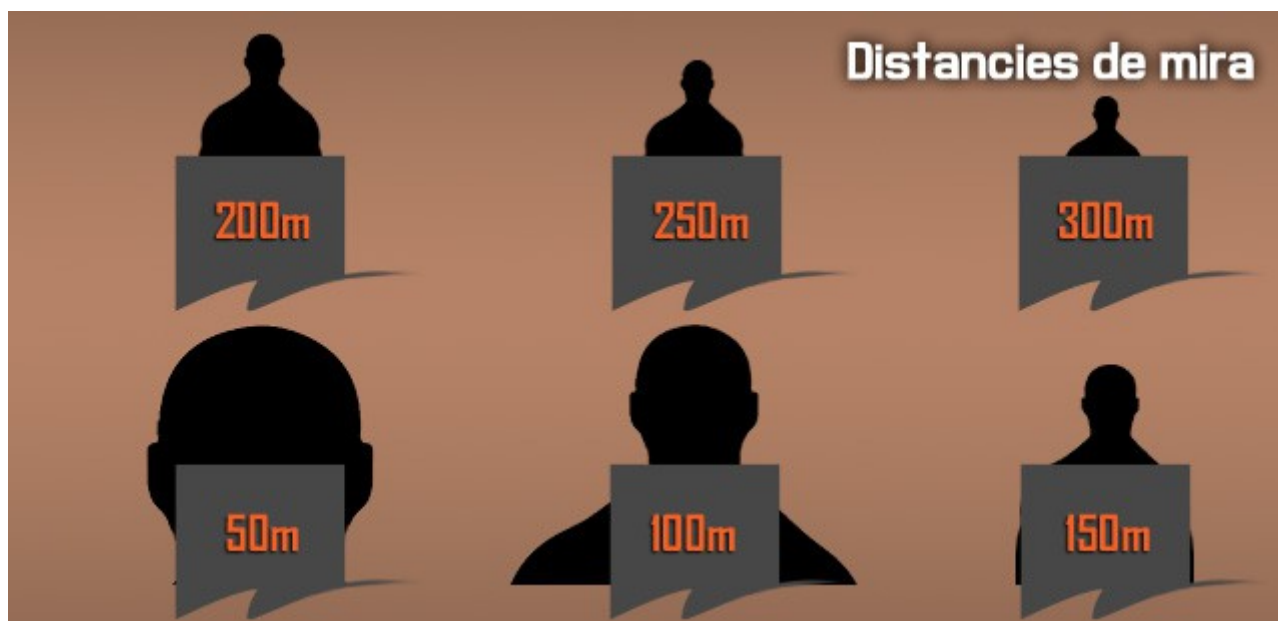
Aquest sistema dona una referència ràpida a tota la unitat de la distància aproximada dels contactes albirats.

Els fusells per regla general solen estar ajustats a un rang zero de 300m, per tant tot el que sigui més enllà del rang zero, es comença a considerar un tret difícil.

Hi han diferents sistemes per determinar la distància a l'objectiu, des dels més bàsics com fer servir la pròpia mira de l'arma, als més avançats com els Telèmetres.

Calcular distàncies amb la mira

Per poder calcular la distància amb la mira, t'has de fixar en la mira davantera. Si la punta de la mira fa d'amplada igual que el cap de l'objectiu, es que es a 50m. Si fa una mica més del cap, son 100m. Si la punta ocupa tota l'amplada de les espatlles de l'objectiu, son 150m. Si fa 1/4 més de l'amplada del cos, son 200m. Si fa 1/3 més de l'amplada del cos, son 250m. I si fa la meitat més de l'amplada del cos, son 300m. En aquesta imatge s'explica millor.



Prioritzar objectius

Quan estiguis en combat, hauràs de saber identificar les majors amenaces segons la distància, ja que no representa el mateix perill un fuseller enemic a 20m que a 150m.

Segons rol

Abans de saber com prioritzar per distància, has de saber quins rols de soldat representen major amenaça, de més a menys. Notar que només parlem de infanteria, i de nivell d'amenaça, no de preferència d'eliminació.

- Metrallador (Tipus M240)
- Fuseller Automàtic (Tipus M249)
- Franc tirador pesat (Tipus M107)

- Franc tirador lleuger (Tipus M24)
- Antitanc
- Granader

Segons distancia

Les distancies determinen quin grau d'amenaça representa un enemic i per tant quina es la reacció a tenir. Notar que parlem sense tenir en compte el rol de l'enemic.

De 0 a 10m. Acció immediata, obrir foc.

De 10 a 100m. Acció immediata, obrir foc o cobrir-se.

De 100 a 300. Acció immediata, a discreció.

Mes de 300m. A discreció.

Segons distancia i rol

Per tant, sabent aquestes dues qüestions bàsiques, has d'actuar segons el tipus d'amenaça i la distancia.

0-10m	100-300m
Fuseller Automàtic Metrallador Granader Franc tirador lleuger Franc tirador pesat Antitanc	Fuseller Automàtic Metrallador Granader Franc tirador lleuger Franc tirador pesat Antitanc
10-100m	Mes de 300m
Metrallador Fuseller Automàtic Franc tirador lleuger Franc tirador pesat Antitanc Granader	Franc tirador pesat Franc tirador lleuger Metrallador Fuseller Automàtic Antitanc Granader

Aquesta taula orientativa esta basada en l'efectivitat de les armes de cada rol a cada distancia, a mes del seu grau de mobilitat o penetració, i radia de seguretat. Així per exemple, si ve un antitanc es un arma molt perillosa, es la mes lenta de preparar de totes, i requereix de una distancia mínima per seguretat de l'enemic, al igual que el llançagranades. Els fusells de franc tirador pesat son grans i pesats, i solen tenir la mira regulada a uns 500m, per tant no

els fa tant efectius a distàncies curtes.

Practiques de tir

En grup. Mínim 1 Instructor i 1 Entrenador

- Atacar objectius a diferents distàncies
- Atacar objectius a diferents distàncies utilitzant tres posicions diferents
- Atacar objectius a diferents distàncies amb temps limitat
- Prioritzar i atacar diversos objectius simultanis a diferents distàncies amb temps limitat



Un document creat per al 1er Regiment Aerotransportat de la Comunitat Catalana de Simulació, Cavallers del Cel.

Autors: Viper, Zero, Frodo.

Data de creació: 18/09/2014

Data de modificació: 18/11/14