

# 1. Reconeixement

- [1.1 Unitats de reconeixement](#)
- [1.2 Formacions](#)
- [1.3 Foc i Maniobra](#)
- [1.4 Navegació terrestre](#)

# 1.1 Unitats de reconeixement

El grup 1RA s'especialitza en simular unitats militars de reconeixement (recon). Solen ser formades per grups petits de 4-6 persones.

## Missió

La missió principal dels equips de reconeixement de llarga distància és ser els **ull i orelles** del comandant d'una gran força militar. Per fer-ho s'infiltra dins de les línies enemigues per recollir informació, sovint sense suports ni ajuda d'altri. S'ocupen també de fer **missions de sabotatge, captura de persones i raids a petita escala**.

## Organització

La formació bàsica d'un equip de recon és:

1. **Home punta.** És el primer en la formació, serveix de guia per la formació. Detecta possibles emboscades i obstacles.
2. **Líder.** Dirigeix l'equip, dona instruccions i assigna sectors de foc als membres.
3. **Ràdio-operador / JTAC.** S'ocupa de controlar els suports aeris i l'artilleria assignada a l'equip.
4. **Ràdio-operador assistent.** S'ocupa de les comunicacions amb altres unitats i dona assistència al JTAC.
5. **Sanitari.** S'ocupa de curar als ferits.
6. **Mula.** S'ocupa de l'armament especial, explosius i munició extra pels company.

Tots els membres de l'equip tenen entrenament en patrulles d'infiltració a peu, demolicions, comunicacions i petició de suports per ràdio, salt paracaigudista, ús de petites embarcacions, supervivència, assalt aeri amb helicòpter i combat C.Q.B.

L'equip actua com un ens cohesionat. Amb els seus membres assistint-se mútuament.

Si cau el líder, la cadena de comandament segueix amb el metge, l'home punta, el JTAC, el ràdio-operador i finalment el mula que sol ser el més novell / inexpert.

## Binomis i trinomis

Els equips de reconeixement es solen dividir en sub-grups de dos homes (binomi) o tres homes (trinomi). L'objectiu és que cada individu tingui sempre un company per cobrir-lo quan es mou i donar-li suport en tot moment.

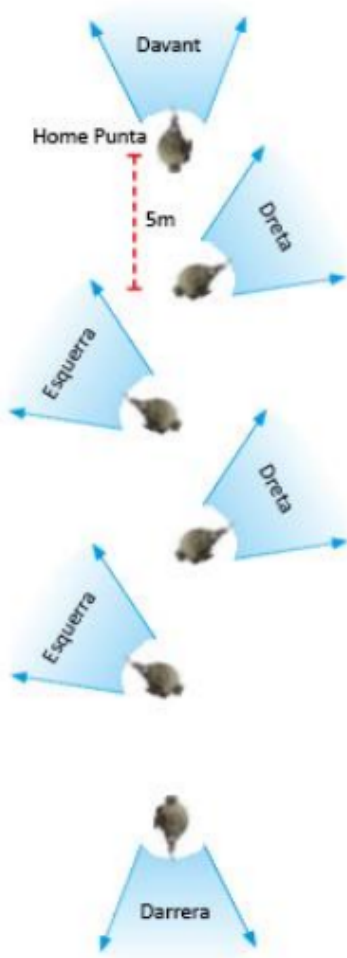
Cada individu ha de saber sempre la localització dels seu binomi/trinomis ja que sempre lluiten junts.



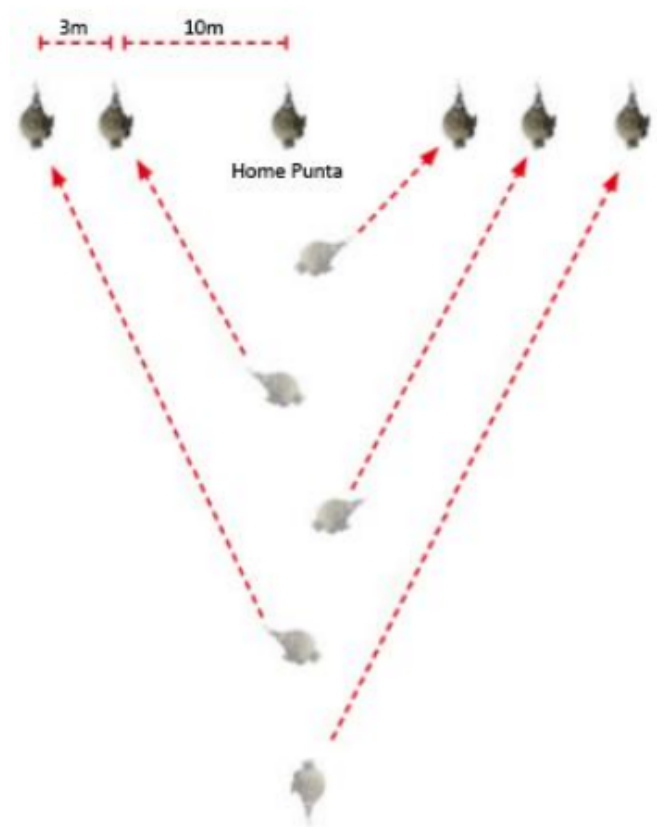
# 1.2 Formacions

Al desplaçar-se els equips adopten formacions (ordres de marxa concrets) que els permeten agilitzar el moviment i fer un ús efectiu del foc. Un equip de reconeixement a llarga distància empra **dues formacions** bàsiques: la fila i la línia.

**La Fila.** És la formació de moviment a peu per excel·lència. Permet moure's ràpid, tot minimitzant el rastre i l'empremta de l'equip.



**Línia (de tiradors).** Quan s'espera combat imminent cap a una direcció concreta s'empra la línia de tiradors doncs permet maximitzar el foc en aquella direcció.



## Ordre de Marxa

1. Home Punta
2. Líder
3. JTAC
4. Ràdio-operador
5. Sanitari
6. Mula

La posició que hom ocupa dins de la formació s'anomena **numeral** i permet donar instruccions i fer recomptes amb agilitat.

## Accions en formació

Al formar part d'una formació tothom ha de:

- Mantenir distàncies entre homes. 3-10 metres en terreny obert.
- Recordar en quina direcció s'ha d'observar.
- Parells dreta, imparells esquerra.
- Anticipar i reconèixer els perills.
- Transmetre senyals de veu i de mà.
- Posar-se a cobert genoll a terra quan la formació para o quan els altres ho fan.

# 1.3 Foc i Maniobra

Degut a l'alt volum de foc i precisió de les armes d'avui en dia, és molt perillós avançar en espai oberts en escenaris de guerra moderna.

Per solucionar aquest problema es fa servir el principi tàctic de **foc i maniobra**.

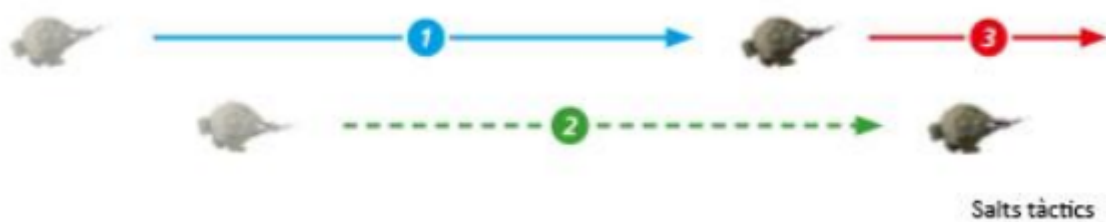
El principi consisteix en que mentre part de l'equip es situa en una posició estàtica fent foc de supressió. La resta de l'equip aprofitarà que l'enemic està suprimit per avançar pels flancs.

## Salts tàctics

El salt tàctic (en anglès "bounding overwatch") és la maniobra militar més bàsica. Es basa en el principi de foc i maniobra. Pot ser emprada de forma ofensiva per **assaltar una posició** o de forma defensiva per **trencar contacte**. Permet simular una potència de foc superior a l'existent, dificultant la punteria enemiga.

Un element de la unitat (equip, binomi o trinomi) prendrà una posició estàtica de **vigilància** cridant "EN POSICIÓ", mentre un element de moviment es mourà fins a una posició de cobertura cridant "SALTANT". Aquests dos elements es van intercanviant els rols fins arribar a la destinació.

En cas de tenir l'enemic en visual, l'element de vigilància farà foc de supressió sobre ell. Els salts seran més curts, aproximadament **5-10 metres**. Es procurarà anar de protecció en protecció. Si no hi ha cap cobertura disponible, s'adoptarà una posició estirada.



# 1.4 Navegació terrestre

La navegació terrestre és la disciplina que ensenya com desplaçar-se per una ruta en terreny desconegut, ja sigui a peu o en vehicle.

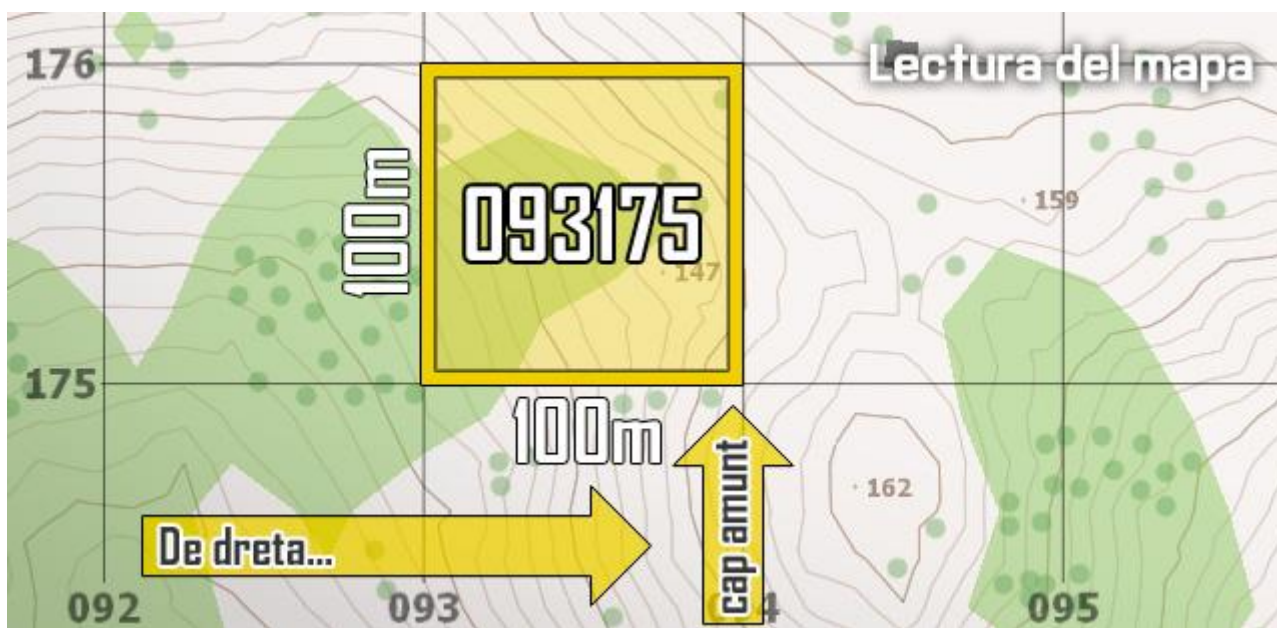
Habitualment es fa ús de mapa i brúixola.

## Lectura de mapes

Un mapa és la representació gràfica d'una part de la Terra sobre una superfície plana i d'acord a una escala.

Tot mapa militar incorporà graelles d'una determinada mida. Els mapes de l'Arma 3 tenen requadres petits de 100 m<sup>2</sup> i requadres grans de 1 km<sup>2</sup>. Només cal sumar i restar quadres per estimar distàncies.

**Lectura de coordenades.** Les coordenades d'un mapa es llegeixen emprant el sistema de coordenades cartesianes. Es fan servir dos eixos respecte un pla. Primer en l'eix de les abscisses (eix x, **d'esquerra a dreta**) i després l'eix de ordenades (eix y, **de baix cap amunt**).



Lectura de coordenades amb **alt grau d'exactitud**. Quan calgui un grau d'exactitud superior als requadres del mapa, es pot dividir un requadre de 100 m<sup>2</sup> en 9 parts (3 x 3 quadrades). S'identificaran de la mateixa manera que el teclat numèric d'un telèfon o un teclat d'ordinador, la línia de sota "1, 2 i 3", la del mig "4, 5 i 6" i la de dalt "7, 8 i 9".

Al llegir un mapa és important distingir els accidents naturals (muntanyes, rius, tàlvegs, boscs, etc.) i els punts d'interès (edificis, monuments, etc.). Els accidents naturals solen ser originats per canvis d'alçada representats

per punts de cota i línies d'elevació

**Determinar alçades.** Els punts de cota marquen posicions altes o baixes amb una alçada exacte respecte el nivell del mar. Les línies d'elevació o de contorn representen els canvis d'elevació en intervals de 5 metres (les negres) i 25 metres (les vermelles). Com més juntes siguin les línies d'elevació més pronunciat serà l'angle d'inclinació, com més separades més pla serà.

## Posicionament horari

El posicionament horari és **relatiu** a la persona o vehicle. Es fan servir les hores del rellotge. Al davant correspon a les 12, a la dreta a les 3, a darrera a les 6 i a l'esquerra a les 9. És útil per indicar ràpidament direccions. Però al ser relatiu, té un alt marge d'error.



## Mesurar azimuth

L'azimut es mesura des del punt cardinal nord, que és marcat amb l'agulla de la brúixola. El posicionament magnètic és **absolut**. Es fan servir graus sexagimals. El nord magnètic correspon a  $0^\circ$  o  $360^\circ$ , l'est a  $90^\circ$ , el sud a  $180^\circ$  i l'oest a  $270^\circ$ .

**Nota.** Al indicar Est o Oest, per evitar confusió degut a la similitud, emprarem les paraules ECHO per Est i WHISKEY per Oest.

És un sistema ideal per indicar direccions amb exactitud però requereix més temps que l'horari.

