Fase 2 - Vermella

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

Balística i fonaments de la punteria amb fusell

Cada jugador és, sobretot, un fuseller bàsic. Pots tenir planejat volar helicòpters, tancs , o actuar com un metge, però al final del dia necessites saber com manejar amb soltesa l'eina més bàsica de la infanteria: el fusell. Arribarà un moment en què serà l'únic que tindràs per salvar la teva vida virtual o la vida virtual d'un company d'equip.

Els tancs poden quedar inoperatius, els helicòpters poden caure, els equips de morter poden ser atacats, en aquell moment, voldràs ser un fuseller eficaç per tu i els teus companys.



Arma assegurada

Per fer servir armament, el primer que s'ha de fer és tener cura de les normes de seguretat, per evitar accidents. Si bé en un simulador no tens el problema moral de ferir o matar per accident una persona, si que tens implicacions tàctiques. Eliminar al teu metge, descobrir la teva posició a l'enemic, malbaratar l'únic antitanc que et queda, res d'això vols que passi durant una missió de combat.

Els soldats reals, per tal d'evitar prémer el gallet per accident, mantenen en tot moment el dit index fora del gallet, en línia recte amb l'arma, i només el col·loquen en el moment de disparar. Al simulador, pots fer una cosa semblant, que és mantenir el dit index fora del botó del ratolí, pots posar-lo al damunt del botó central per exemple.

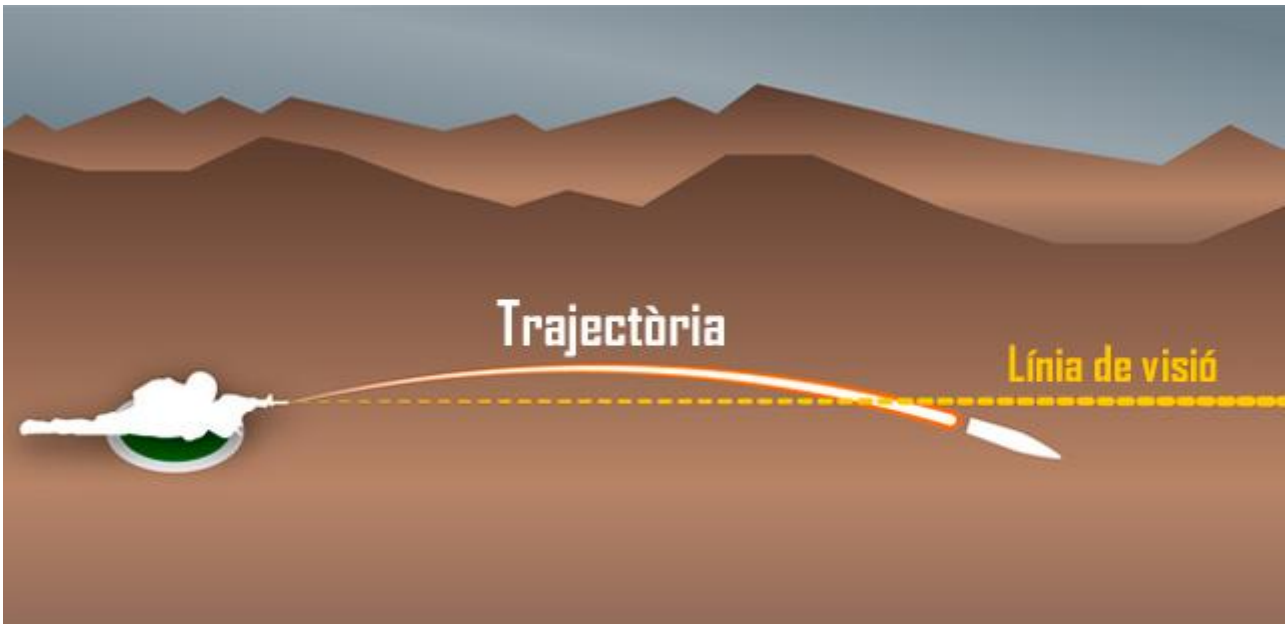
Per tal de controlar encara més l'arma, has de mantenir el fiador en la posició de `SAFE` en tot moment, inclòs en una situació de combat. Per posar el fiador a la posició de `SAFE` has de prémer **Maj**+**º**. Per tornar el segur a la posició de foc, pots tornar a prémer **Maj**+**º** que col·loca el fiador a l'ultima posició seleccionada, o **F** que selecciona una nova posició, però en aquest segon cas, s'ha d'anar amb molt de compte, perquè pots seleccionar el llançagranades per exemple, sense que te n'adonis. El fiador en la posició de `SAFE` l'has de tenir a la base, en patrulla, en maniobra i bàsicament en tot moment, només el pots treure en el moment previ a disparar, o en una situació d'alt risc d'atac enemic proper.

Per últim, hi ha una altra eina de control, que és la possibilitat d'abaixar i apujar l'arma. Per poder fer-ho, has de prémer 2x**Ctrl**. La norma a seguir és que sempre has de tenir l'arma abaixada, excepte quan estàs preparat per disparar un possible objectiu o quan vas a disparar. D'aquesta manera, evitem foc accidental, a l'hora que indiquem sense parlar als companys si poden o no creuar la nostre línia de foc.

Punteria bàsica

Clicar el botó del ratolí, es fàcil. Qualsevol pot fer-ho. Tothom sap disparar armes als videojocs. Però no tothom sap fer-ho de la millor manera. Del que es tracta, és d'aprofundir en la mecànica de disparar a un simulador, anant més enllà de lo obvi i aparent.

El primer que has d'entendre, és el vol de la bala en ser disparada. Aquesta no va en línia recta, si no que fa una paràbola, o arc balístic, determinat per la gravetat, la resistència de l'aire, el disseny de la bala, les condicions climatològiques, etc. A diferència del que molta gent creu, la bala no comença una caiguda en sortir del fusell, si no que primer comença una petita pujada. Això fa que la bala creui dos cops la línia de visió del fusell, primer en ascens a menys 50 metres, i després en descens quan creua el rang zero, o creu filiar, que és a la distància que està calibrada la mira de l'arma. En aquesta imatge pots veure el concepte bàsic.



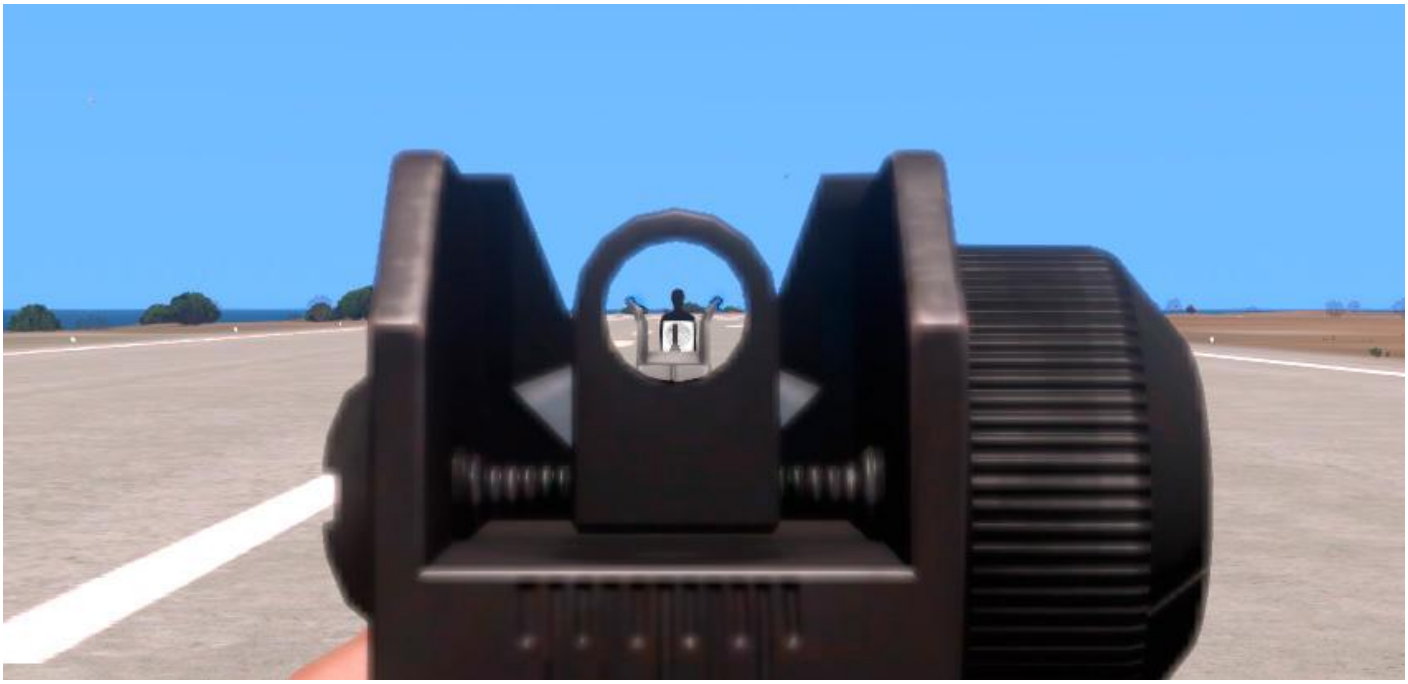
És important entendre que quan regulem les mires de les armes, per disparar a diferents distàncies, no estem variant la trajectòria de la bala en res, el que estem fent es modificar la mira perquè aquesta apunti a la distància on volem «veure» la bala creuar la mira, per tant, l'arma sempre tindrà el mateix abast màxim.

Ús de la mira

El terme "imatge de mira" es refereix a com la mira frontal, el punt de mira o el punt hologràfic és orientat en relació a l'objectiu que volem atacar.

La imatge de mira que vols és al centre de la massa corporal, és a dir al mig del pit, o al centre de la massa visible. Es fa així per obtenir la màxima probabilitat d'encert, de manera que si l'objectiu estava més lluny del que et pensaves, la bala encara podria tocar per sota l'objectiu, o si estava més a prop, per dalt.

Amb una clara superfície corporal per tocar, podràs impactar objectius amb facilitat a 300-400 metres, però si l'objectiu és més petit, hauràs de compensar els trets, mecànicament amb la mira, o manualment elevant el nostre fusell.



Per regular les mires que així ho permeten, has de prémer les tecles **Re Pàg** per augmentar la distància i **Av Pàg** per disminuir la distància. Això fa que la mira quedi centrada a l'angle allà on la bala creuarà la línia de visió marcada en metres. Tingues en compte que algunes mires es regulen en metres, normalment les mires de ferro i les mires òptiques més senzilles, i que d'altres fan servir sistemes especials, com els MOA.

Compensar anima

Una qüestió important a entendre és que l'origen de la bala en ser disparada, serà des del fusell, i no des del centre de la mira com a la majoria de jocs comercials. Per aquest motiu, has de tenir en tot moment en ment que si be tu pots estar veient clarament l'objectiu amb la mira, potser el canó de la teva arma esta tapat pel mur que tens davant, o per la cantonada on treus el cap.



A mes d'això, tamb&é; hem de valorar que el disseny del terreny i dels objectes del simulador no és pas perfecte, i degut al funcionament gràfic que implementa, de vegades podrem veure com les bales impacten al damunt del terra que tenim al davant, com si hi hagués una capa invisible de terra.

Elements d'un bon tret

Diferents coses afecten a la precisió al simulador. Com més elements tinguis al teu favor, millor serà el teu tret.

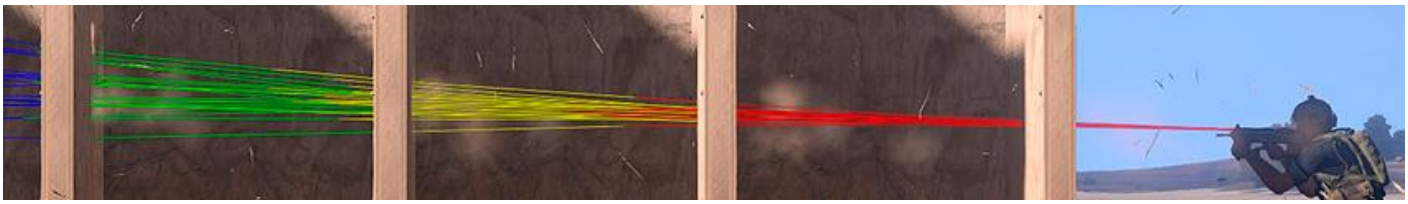
- **Postura:** Hi han tres tipus bàsics de posicions de foc. Cos a terra, que et dóna la millor precisió. De genolls, que fa disminuir la precisió. I dret, que dóna la precisió més baixa. El balanceig de l'arma, es veu afectat per aquestes posicions, i d'aquí ve la seva diferència de precisió.
- **Resistència:** Si estàs cansat d'esprintar, o de carregar massa pes, el teu pols serà elevat, i per tant la tremolor de la mira elevada, fent difícil apuntar.
- **Control de la respiració:** Si fas servir el control de la respiració de manera correcte, pots augmentar la precisió quan dispares, ja que tu controles el teu pols, i no et controla ell a tu.
- **Ferides:** Les ferides fan disminuir la precisió, i només es poden arreglar amb l'ajuda d'un metge.
- **Suport de l'arma:** Les armes es poden recolzar, al terra, en un mur, en un company o desplegant els bípodes. Fer servir aquesta característica fa disminuir el balanceig i n'augmenta la precisió.



Balística terminal

Balística terminal al simulador consisteix en diferents aspectes: Penetració, rebots, ferides, etc.

Primer de tot, el **model de penetració** del simulador es basa en el calibre i la velocitat de la bala en impactar. Per això podràs veure com una metralladora pesada crivella un mur sense massa complicacions, mentre fusells i pistoles tenen mes dificultat per fer-ho. Com hem dit, segons el calibre i la velocitat, les bales poden travessar diferents tipus d'objectes, com murs de ciment, parets de fusta o planxes de metall. De vegades una posició aparentment segura, no ho és.



També cal tener en compte que quan una bala travessa un objecte, encara que pugui continuar el seu vol, ho farà amb menor velocitat i per tant menor energia, i el dany sofert en aquest cas serà molt menor.

Els **rebots** són un altre aspecte del model de balística terminal. Quan una bala impacta en una superfície en un angle determinat, aquesta té la possibilitat de sortir rebotada, en comptes de travessar la superfície. Aquests rebots posen en perill a qualsevol que es trobi al seu pas, tot i haver perdut gran part de la seva força letal.

Finalment, la **balística terminal en cossos humans** es basa en la zona d'impacte. Un soldat ferit a les cames o braços patirà menys mal que si hagués sigut ferit al cos o al cap, aquest últim letal

molt sovint. Les armadures personals com les armilles o els cascs, disminueixen el dany.

Encasquetaments i avaries

Les armes de foc de vegades tenen tendència a encasquetar-se, això es produeix per diversos factors, relacionats amb la qualitat de la fabricació de l'arma, el manteniment que se li faci, i les condicions d'ús de l'arma (pols, sorra, fang, aigua,...). Quan passa això, sentiràs un clac en comptes de disparar la bala. Per desencasquetar l'arma has de prémer **Maj**+**R**, combinació que també serveix per comprovar aproximadament el nivell de bales del carregador.

A més a més d'això, les armes poden patir algun tipus d'avaria, si el simulador ho té modelat o els addons ho inclouen. En aquestes situacions, has de decidir ràpidament si pots solucionar el problema in situ, o has de cercar una posició més segura. Les armes encasquetades normalment es solucionen ràpidament i per tant es pot fer al lloc si cal, però altres tipus d'avaries poden requerir una posició de cobertura.

En situacions d'alt risc, com en combat MOUT o CQB, avisa els companys del problema perquè vigilin el teu sector i et cobreixin.

Regles de combat

Definició i estatus

Segons “The San Remo Manual on Rules of Engagement” elaborat pel “International Institute of Humanitarian Law” entenem per regles de combat (RDC d’ara endavant i ROE per les seves sigles en anglès) les normes i regulacions per l’ús legítim de la força per part de les forces armades en funció de la situació i el nivell del conflicte en el qual es troben en cada moment, fonamentalment de caràcter restrictiu.

Són directrius emeses per les autoritats polítiques competents que contribueixen a delimitar les circumstàncies dins de les quals les forces militars poden emprar-se, amb la finalitat d’acomplir els seus objectius.

Segons l’àmbit on s’apliquen poden ser guies d’actuació amb el caràcter de recomanació o poden considerar-se normes conforme a dret si l’emissor així ho considera. Per exemple: Un soldat USA sota comandament OTAN en territori alemany està actuant sota RDC amb rang de recomanació o guia sense derivar-se’n responsabilitat jurídica. El mateix soldat amb les mateixes normes si opera en territori USA sota comandament de l’exèrcit USA, té l'obligació legal de complir les RDC generant-se responsabilitat jurídica.

Les RDC han d’adjuntar-se sempre al plec de documents de la missió en un document independent i s’ha de facilitar al soldat la targeta RDC on de forma clara i molt fàcilment llegible se li fa un resum ràpid de les normes a les que està subjecte.

En cap cas es poden emprar les RDC com a mitjà per assignar missions o tasques ni tampoc per donar instruccions tàctiques.

Marc jurídic

Hi ha diversos intents per codificar i estandarditzar les RDC:

- “El manual San Remo” de l'Institut Internacional de Dret Humanitari
- “NATO Legal Deskbook” en el seu capítol 12.
- A l'exèrcit espanyol la “Ley 39/2007” de 19 de Novembre, de la Carrera Militar i el “Real Decreto 96/2009” del 6 de Febrer.

En tots els casos les fonts jurídiques aplicables són:

- Dret Internacional, incloent la Llei de Conflicte Armat (LOAC per les sigles en anglès).

- Lleis nacionals: En general, les operacions militars i les RDC que s'hi apliquen no poden contravenir la legislació de l'Estat on s'opera.
- Política nacional: Cada Estat té dret a enfocar el mateix tema sota opinions diverses. A l'hora d'elaborar operacions i de determinar les RDC s'ha de tenir en compte aquest aspecte.
- Operacions multinacionals: Els diferents Estats participants hauran d'acordar en cada cas quines són les normes acceptables que aplicaran tots en comú per tal d'evitar friccions.

Autodefensa

Totes les lleis i el dret internacional reconeixen el dret de l'individu a l'autodefensa, entenent-se com l'ús de la força per defensar-se d'un atac o d'un atac imminent o acte hostil. Les RDC en cap cas poden contravenir el principi d'autodefensa, doncs precisament és l'element fonamental que pretenen regir, recordem, l'ús legítim de la força.

Es reconeixen quatre nivells d'autodefensa:

- De l'individu: empres la força per protegir-te.
- De la unitat: empres la força per protegir els teus companys integrants de la Força de combat.
- D'altres: protecció d'individus específics que no formen par de la Força de combat. En cap cas fa referència a la protecció d'objectius propis de la missió.
- Nacional: Segons l'Art. 51 de la Carta de Nacions Unides, es reconeix el dret dels Estats a protegir-se d'un atac o atac imminent. Aquesta decisió provindrà dels més alts nivells jurídics i executius de l'estat.

L'ús de la força en el supòsit d'autodefensa es pot emprar només si:

- Les alternatives per evitar l'atac s'han esgotat.
- No estan disponibles.
- O són manifestament insuficients.

La força emprada ha de ser sempre proporcional a l'amenaça rebuda. Tanmateix es reconeix el dret de persecució en aquells casos en que segueix existint una intenció hostil evident. El dret de persecució sí que pot estar limitat per les RDC.

Els mínims que han de cobrir les RDC per tal de garantir l'autodefensa i que s'han d'incorporar en l'entrenament habitual estarien representats en l'acrònim RAMP (de l'anglès):

- **Retornar el foc amb foc dirigit.** Tens dret a respondre a la força amb força.
- **Anticipar l'atac.** Fer servir la força només si veus indicis clars d'intent hostil.
- **Mesurar la quantitat de força aplicada.** Principi de proporcionalitat.
- **Protegeix amb força letal només la vida humana**, i les propietats designades pel teu comandant i no d'altres.

Ús de la força durant les operacions

En temps de pau es reconeix el dret a emprar la força en:

- Autodefensa.
- Per acomplir un objectiu específic determinat per la missió.
- En cas d'amenaça a la vida humana

En cas de conflicte armat, a més dels anteriors, regira:

- La LOAC.
- Només els combatents (excepte aquells fora de combat) i els civils que participin directament en activitats hostils i aquells considerats objectiu militar poden ser objecte d’atac.
- Els comandants han de tenir en compte:
  - Necessitat militar.
  - Distinció entre població civil i combatents, objectius civils i militars.
  - Proporcionalitat: Evitar o minimitzar els danys innecessaris a la població i objectius civils per tal d'aconseguir l'objectiu.
  - Humanitat: No causar patiment innecessari.
  - Precaució per tal d'evitar danys accidentals a objectius civils.
  - Limitació o prohibició d’armes que provoquin dany superflu al merament necessari per l'acompliment de l'objectiu.

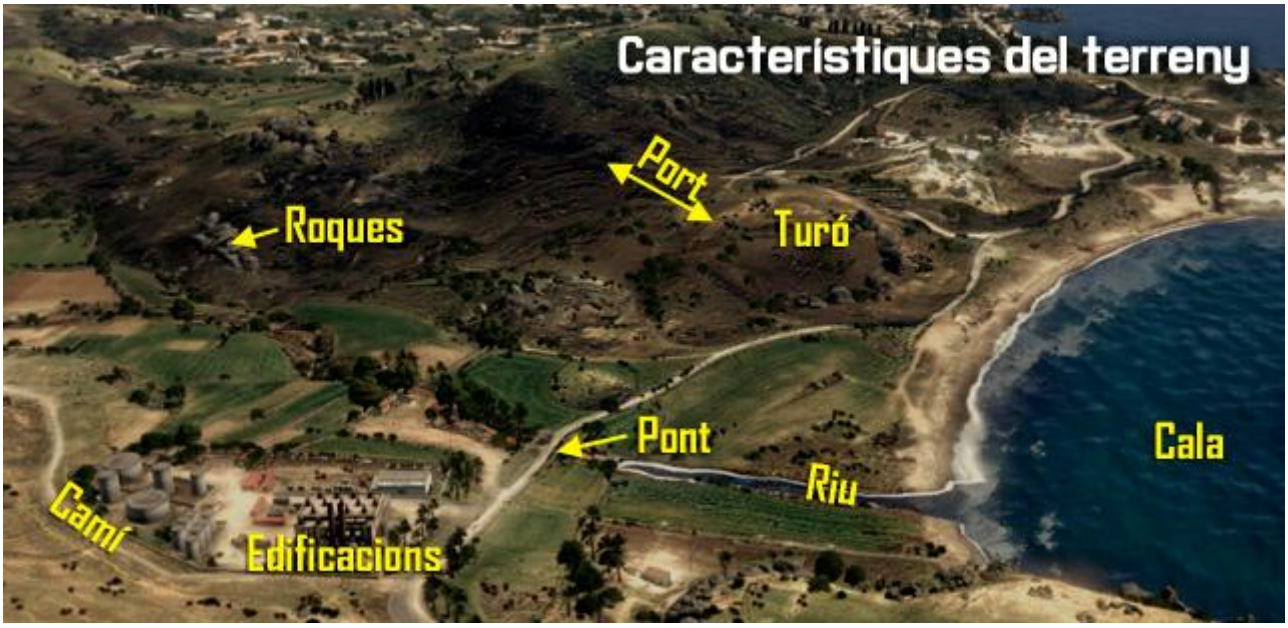
Navegació terrestre desmuntada

Per tal de moure's pel camp de batalla, un soldat ha de saber reconèixer el terreny, orientar-se, interpretar coordenades. Per facilitar aquesta tasca, hi han diferents tècniques i eines que et permetran fer-ho de forma ràpida i efectiva.

Característiques del terreny

El terreny és una part vital del combat, determina la ruta de patrulla, la zona d'ocultació i l'avantatge en combat. Saber reconèixer el terreny i marcar mentalment els punts d'interès és important per mantenir-te en tot moment en una posició de seguretat.

En aquesta imatge pots veure un exemple d'imatge mental que s'ha de fer de la zona.



Punts clau

Els terrenys, principalment als simuladors, solen tenir uns punts habituals, que et poden ajudar ràpidament a orientar-te. Són punts de fàcil reconeixement, i molts significatius.

- Carreteres i vies.
- Rius, rierols i llacs o basses.
- Edificis.
- Grups d'arbres.
- Pics de muntanya.

Brúixola

El millor mètode per trobar la direcció, de dia o de nit, és la brúixola. Aquesta et permet orientar-te en tot moment fent servir el nord magnètic. Per treure la brúixola cal polsar la tecla K, o fer 2xK si volem que es quedi en pantalla.



Llegint l'azimut

L'anell interior de la brúixola et dóna els graus, de 0 a 359. Per una ràpida referència, el Nord és 0, l'Est 90, el Sud 180 i l'Oest 270.

Llegint un azimut invers

Si vols obtenir ràpidament el rumb invers del que llegeixes, si l'azimut és menor de 180, li has de sumar 180 graus. I si l'azimut és major de 180, li has de restar 180 graus.

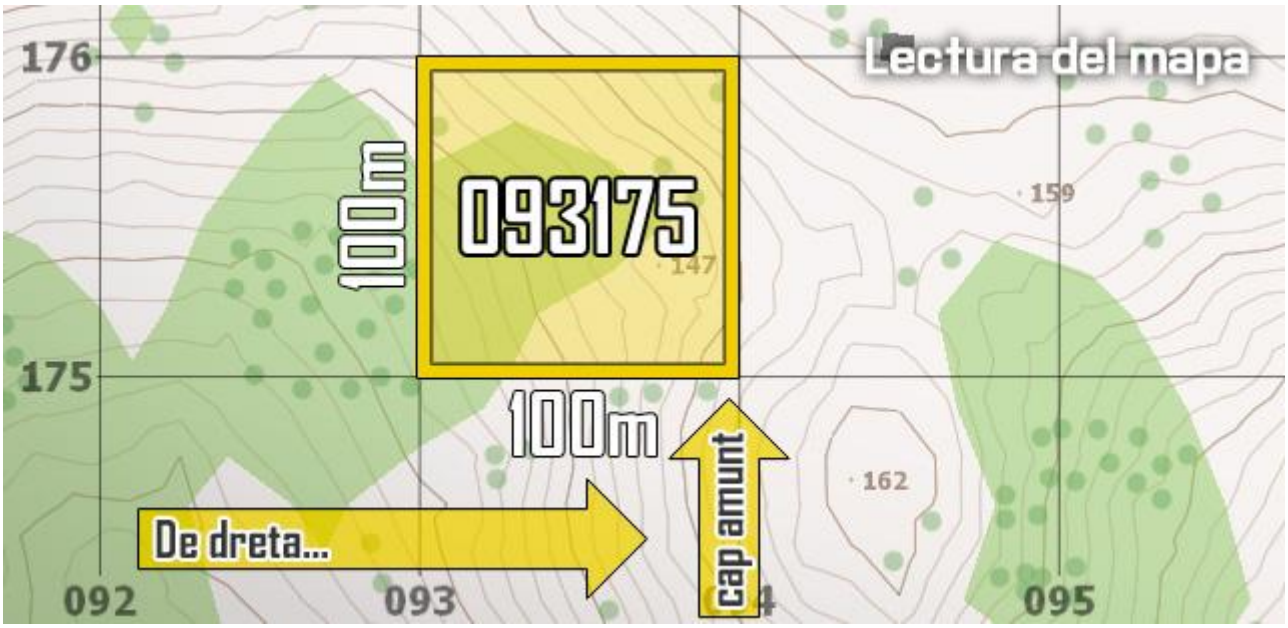
Eludint obstacles

Si t'estàs movent i et trobes un obstacle, com un pantà, un camp de mines, etc... les passes a seguir, anomenades Desplaçament de 90 graus, per sortejar l'obstacle i continuar amb el rumb original són:

1. Anar cap a l'obstacle i fer un gir de 90 graus cap a dreta o esquerra.
2. Caminar seguint l'obstacle, mesurant la distància en metres o peus.
3. Aturar-te al final de l'obstacle, mirar cap al rumb original, i seguir l'azimut fins passar l'obstacle.
4. Fer un gir de 90 graus a dreta o esquerra i caminar la distància mesurada abans.
5. Girar 90 graus a dreta o esquerra i seguir la senda original de la marxa.

Llegint el mapa

La lectura d'un mapa és fàcil un cop has aprés els fonaments. Per poder veure el mapa, que ha d'estar al teu inventari, cal prémer la tecla M. El més important a recordar és que la quadricula ha de ser llegida cap la dreta i, després cap amunt.



Marcar al mapa

El mapa és molt útil per a finalitats de planificació i coordinació.

Com marcar al mapa

- **Per posar una marca al mapa**, fes doble clic. Escrius el que vols, i prems la tecla Retorn.
- **Per canviar la icona de la marca**, prem ↑ o ↓ fins que trobis la icona.
- **Per canviar el color de la marca**, mantén Maj i prem ↑ o ↓ per rotar entre colors.
- **Per esborrar una marca**, posa el ratolí sobre la marca i prem Supr.

GPS

L'ArmA 3 a més del mapa, incorpora un senzill GPS. Per poder veure el GPS cal prémer Ctrl+M, però segons el nivell de dificultat pot no estar disponible. També cal portar-lo a l'inventari per poder fer-lo servir.

El GPS no marca enemics, ni aliats, només t'indica la teva posició al mapa. Incorpora una serie de dades, com les coordenades, l'azimut al qual estàs orientat i l'hora.

Camuflatge i ocultació

Una de les principals funcions, si no la més important, que has de tenir en compte quan inicies una missió i especialment quan entres en combat, és la de fer tot el possible per sobreviure al combat duent a terme la teva missió. Probablement el millor que pots fer d'entrada és evitar que et disparin. I és poc probable que et disparin si no et veuen. Aquest és l'objectiu fonamental d'aquesta secció, prendre consciència de la teva situació en combat i maximitzar les possibilitats de supervivència i èxit.

Per evitar ser vist, disposes fonamentalment de dues eines:

- Evitar ser vist interposant quelcom entre tu i l'observador.
- Evitar que l'observador et detecti intentant passar desapercebut en l'entorn.

Fonament del camuflatge

L'ésser humà té la predisposició per detectar formes antropomorfes on mira. A la natura no hi ha res completament rodó i si veus una cosa rodona, ràpidament veuràs una cara i si a sobre aquesta forma es mou d'una forma característica (a sobre d'una estructura allargada), ràpidament pensaràs que estàs veient un altre humà. Aquest fet, és a dir, ressaltar en l'entorn, és el que anomenarem disrupció.

Quan observes l'entorn el teu cervell no para atenció en allò que esperes veure. Per tant el primer que detectes no és allò que veus si no la interrupció sobtada d'allò que esperes seguir veient. I en el nostre cas particular, el primer que detectes són humans.



En aquest cas, el soldat ressalta completament sobre l'entorn. Està dret sobre la línia de l’horitzó amb tota la silueta ressaltada.

Conceptes

Camuflatge

El camuflatge consisteix en intentar en la mesura del possible fer que l'objecte o ésser en qüestió s'assembli tant com es pugui al seu entorn, de manera que es desdibuixi tant com es pugui en el seu entorn. Per tant, l'objectiu del camuflatge no és altre que evitar la disrupció.



Observa com el soldat presenta colors similars al del fons on es troba i gairebé no ressalta en l’entorn. Les ombres del seu entorn l’ajuden a no presentar reflexos ni contrastos que el facin massa visible. Si no es mogués, podria passar hores ocult en aquesta posició.

Camuflatge disruptiu

Hem conclòs que el fet de ressaltar en l’entorn és el que anomenem disrupció. Per sí mateix, aquest concepte et pot permetre no tant ocultar-te com alterar la percepció de distància, forma i orientació.



Un cas històric: Camuflatge Razzle Dazzle. Emprant alts contrastos i trencant les línies pròpies de la nau, dificulta enormement la percepció de l'orientació i de la silueta del vaixell.

Pots emprar la disrupció, combinada amb altres tècniques de camuflatge pròpiament dit per tal de crear una alteració de la percepció del contorn i la forma i el color de tal manera que, en conjunt, l'objecte o soldat passi desapercebut quan el poses en un entorn determinat. Aquest concepte és el que més utilitzaràs, sense adonar-te'n. El pots veure sovint en la majoria de patrons de camuflatge multi-terreny, en els maquillatges, així com al camuflatge de la major part de blindats i vehicles militars, inclosos en molts casos els aeris.



El patró MTP és un paradigma del camuflatge disruptiu. Cal observar com crea un efecte de difuminació del contorn jugant amb la llum i la ruptura del contorn amb elements de contrast. Aquesta és la clau del camuflatge disruptiu i en general dels patrons actuals multi-terreny.

Mimetisme

El mimetisme és un concepte que se sol confondre amb el de camuflatge. En aquest cas el que es pretén és fer que un objecte o ésser viu s'assembli a una altre objecte o ésser viu, no a l'entorn en si. Per tant, un objecte o ésser mimetitzat pot crear o no disrupció en el seu entorn. És quan el mimetisme t'ajuda a confondre't amb l'entorn que actua com a mètode de camuflatge.



En aquesta imatge dones un pas més en la ruptura de la disrupció, assimilant les plantes de l'entorn, de forma mimètica, et fas passar per un matoll.



Observa com, tot i estar completament exposat, pràcticament no destaca sobre l'entorn perquè s'assembla molt a l'herba sobre la qual es troba.

Ocultació

Aquí el que es pretén no és altra cosa que trencar la línia de visió entre observador i observat. Simplement aconsegueixes que quelcom opac estigui entre tu i l'observador. Sovint aquest concepte ve associat amb el de cobertura, però no és necessàriament així. La cobertura implica

que dificultes el fet que l'observador et pugui disparar directament, doncs l'objecte que tens al davant és prou sòlid per tal d'aturar o minimitzar l'impacte dels projectils. En canvi si l'objecte que tens al davant no aconsegueix aquest efecte, estàs obtenint ocultació, però no cobertura.

Entén que l'ocultació dependrà de la perspectiva i per tant una bona ocultació endavant es perd ràpidament si l'observador et mira des del costat.



En aquesta imatge el matoll bloqueja la visió des de les 12, deixant-te completament ocult. Malgrat això, no et genera cap cobertura del foc enemic.



És vital entendre i no caure en el parany de confondre aquests dos conceptes. Tenir bona cobertura sempre és bo, però sovint una ocultació adequada pot compensar la manca de cobertura.

Moviment

El moviment és un factor molt important, directament lligat al funcionament ocular des humans. L'ull humà percep millor el moviment que no pas la forma, especialment a la visió perifèrica. Per tant, els moviments ràpids o sobtats atreuen més l'atenció de l'observador. Per evitar ser detectat, en situacions d'alt risc cal que es mantinguin els moviments al mínim, aprofitant el moviment dels ulls, o fent servir només el cap per tal de no moure tot el cos.

També cal evitar els moviments ràpids o massa sobtats, que podrien atraure ràpidament l'atenció dels enemics. De la mateixa manera, si vols detectar més fàcilment el moviment enemic, s'ha de fer servir la visió perifèrica, més adaptada a aquesta tasca. Cal tenir en compte per això que les aplicacions d'aquestes tècniques al simulador són limitades.

Camuflatge al nostre simulador

Al simulador cal tenir en compte que la IA omet aquest detalls, i per tant no és capaç de distingir entre colors o formes, però si ens enfrontem a altres jugadors humans aquestes qüestions poden ser de gran importància.

La IA pot distingir entre les postures verticals, com més vertical estiguis més visible seràs. Rodolar per terra equival a una posició vertical elevada. Les diferents velocitats del nostre soldat també amplien la capacitat de detecció de l'enemic.

Hi han atenuants de la detecció. La foscor i la boira redueix el rang de visió de la IA, la pluja dificulta la percepció auditiva de la IA, el fum en bloqueja la línia de visió així com les branques de matolls o arbres (amb un sistema no massa precís ni eficaç). Estar sota l'aigua també dificulta la detecció.

Elements a tenir en compte per aconseguir un bon camuflatge i ocultació

Contrast i il·luminació

Un element que es ressalta sobre el fons, es fa molt fàcilment detectable.

- Sempre que estiguis en una posició elevada, hauries d'evitar els pics de les muntanyes i les crestes, especialment en posició bípeda. Sempre serà preferible agafar una posició "a mitja muntanya", és a dir, descendir una mica per tal que no ressaltis contra el cel.
- De la mateixa manera, camins i carrers són elements plans on qualsevol element que s'hi estigui cridarà l'atenció, és a dir, generarà disrupció. Per tant, si has d'estar o avançar per

un camí o carrer, especialment si està asfaltat, procura sempre mantenir-te als borals, entre la brossa i la vegetació que s'hi acumula i si això no és possible, cerca ocultar-te en estructures properes.
- Els llindars dels boscos són crítics. Mai t'aturis al mateix llindar doncs és una zona de molt contrast entre l'ombra del bosc i la il·luminació ambiental. Intenta, al contrari, aturar-te un parell de metres dins del bosc, on encara predomina l'ombra. Hi tindràs la mateixa visió i destacaràs molt menys.
- Sempre que cerquis passar desapercebut, cal pensar que és més difícil veure un objecte que està en una àrea poc il·luminada que un objecte a la llum del sol. Si pots triar, la part ombrívola d'un arbre, per exemple, ofereix millor ocultació que la part assolellada. La teva ombra també és un element que genera contrast, a part de ser visible ella mateixa, pot ressaltar la teva silueta. A més, l'impacte del sol sobre el nostre equip pot generar reflexes que cridin l'atenció sobre la teva posició.
- El moviment pot trencar qualsevol mesura d'ocultació, per bona que sigui. L'ull humà n'és especialment sensible. És més fàcil detectar un moviment a la visió perifèrica, per petit que sigui que un objecte ben ocult a la visió central. Per tant, fins i tot quan pensis que l'observador no et veu pots trencar tot l'esquema visual amb un moviment.

Terreny

Analitza el terreny que ocupes i que ocupa el teu enemic.

- Aprèn a detectar barrancs, línies de cases, canyars, boscos, muntanyes, que et permetin avançar maximitzant l'ocultació i disminuint la disrupció. No és convenient avançar per terrenys oberts o descoberts si és previsible la detecció. L'aproximació a un objectiu ben defensat farà que sigui primordial aquest aspecte per tal d'obtenir el màxim avantatge a l'hora de passar tan desapercebut com sigui possible.
- Les posicions elevades, tot i que et donen una magnifica visió solen ser en sí mateix zones que despunten i per tant on hi esperaries un observador, pel que et faran vulnerable si hi romans molta estona o si t'hi mous. Evita els llocs obvis.

Equip

Un cop equipats, has de tenir en compte també elements del teu equip que et poden fer visible o ajudar-te en l'ocultació.

- **Elements que de forma passiva et fan visible.** per exemple un llançador AT4 a l'esquena no és un element fàcilment ocultable.
- **Elements que de forma activa poden revelar la teva posició.** Quan obres foc, especialment amb baixa il·luminació ets una petita font de llum fàcilment detectable. L'ús de traçadores revela la teva posició. Encendre el làser a la nit si l'enemic porta visió nocturna crea un camí que ineludiblement porta cap a tu.
- **Elements que de forma activa t'ajuden a ocultar-te.** Pots afavorir la teva ocultació amb l'us correcte i actiu de les granades de fum com a mesura d'ocultació dels teus

moviments.

Patrulla i formacions

Tant important és saber formar com saber disparar. De poc serveix un grup de soldats experts en l'ús del fusell, si no saben adoptar la formació correcta en cada moment. En aquest capítol aprendràs a formar al camp de batalla.

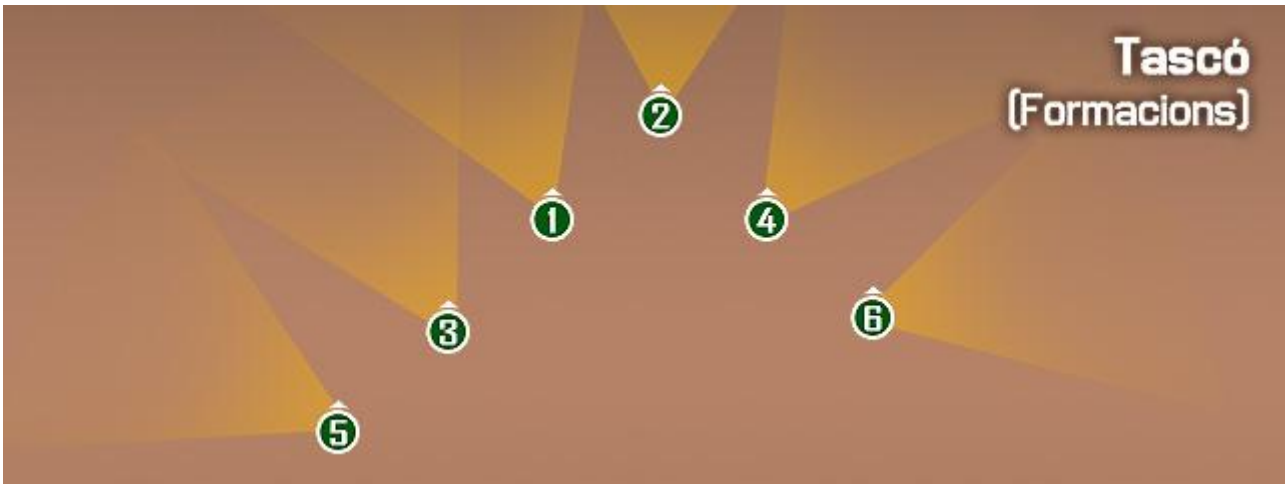
Formacions

Aquestes són algunes de les formacions principals que es fan servir la major part del temps. Són fàcils d'establir, controlar i són molt flexibles. Existeixen altres tipus de formacions menys comunes, i totes aquestes es poden combinar per maximitzar l'eficàcia de la unitat.

La idea de les formacions és la de mantenir els sectors de cobertura enfocats segons la situació i els interessos de la unitat. Cal tenir en compte que algunes formacions són pensades per ser emprades juntament amb altres unitats.

Tascó

La formació de tascó és molt versàtil ja que és fàcil d'establir i controlar. Permet una bona bona observació del voltant i un bona seguretat, i es pot utilitzar en la majoria de les situacions que et puguis trobar. El foc pot ser orientat en qualsevol direcció amb bona quantitat i permet una bona visibilitat dels possibles contactes entrants.



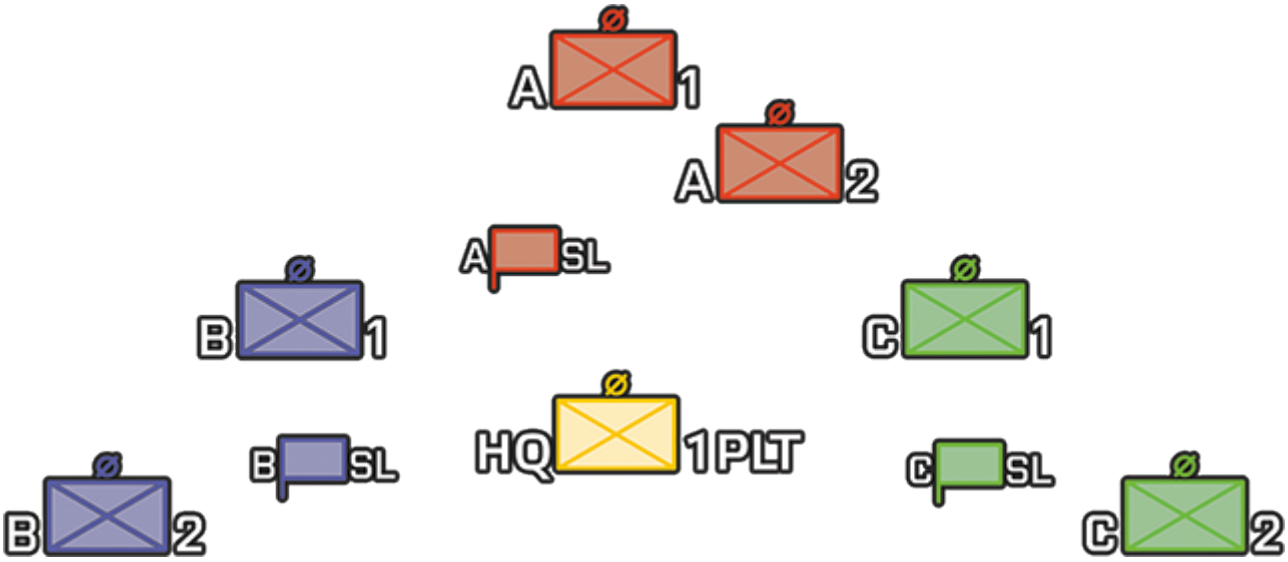
La formació de tascó s'empra a nivell d'Escamot. Esquadra i Equip de foc, on el nombre d'unitats fa que sigui possible fer-la servir.

Si s'utilitza a nivell d'Escamot, el comandant de l'escamot normalment va a la saga de l'esquadra líder, posant-se a si mateix enmig de la formació on pugui obtenir un millor control de l'Escamot. Quan s'utilitza a nivell d'Equip de foc, el líder és la punta de la formació, i els membres de l'Equip

de foc es guien pels seus passos.

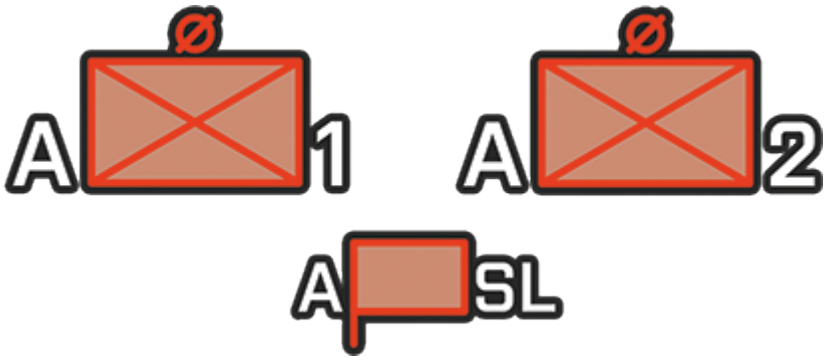
La formació de tascó és la que es fa servir la major part del temps, i és també la formació preferida per utilitzar ja sigui a l'Escamot com a l'Esquadra o l'Equip de foc, quan et mous a través de les àrees on el contacte podria venir de qualsevol direcció.

Quan no s'indiqui el contrari, la formació per defecte per esquadres és la formació en tascó.



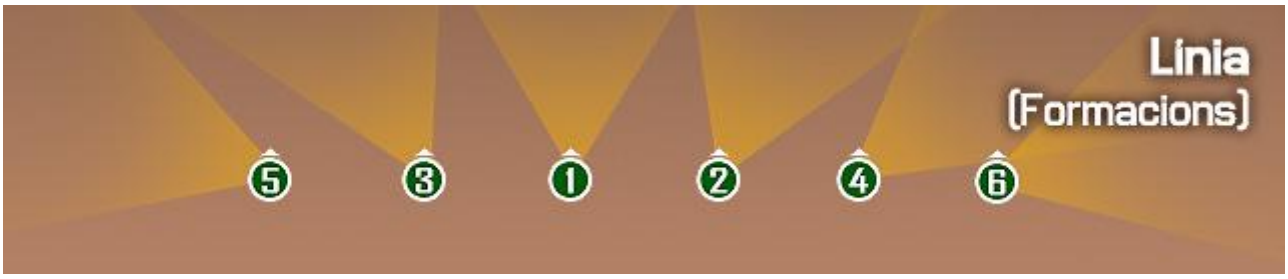
Línia

La formació en línia és molt adequada per avançar cap a una amenaça coneguda o sospitada amb el màxim nombre d'armes preparades, i es destaca per la col·locació d'un gran volum de foc al capdavant de la formació.



La formació en línia ofereix camps superposats d'observació i foc pesat en la part davantera.

És relativament fàcil de controlar, però no ofereix una gran seguretat als flancs com a la rereguarda.



És natural que una formació en línia formi un arc lleugerament en la direcció del moviment, com en la imatge de sota.



Com s'hagi de controlar això depèn de la situació del terreny i enemic, mantenir una línia perfecta pot donar lloc a que prestis massa atenció a la teva formació, i molt poca atenció cap a l'amenaça.

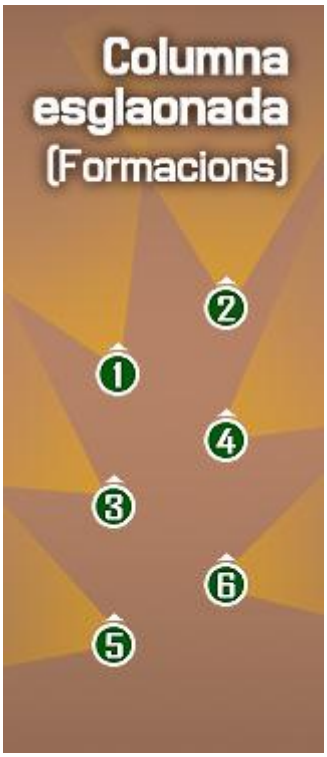
Columna (Esglaonada)

La formació en columna és la formació més senzilla d'establir, ja que és només una qüestió de seguir el líder. Permet un moviment molt ràpid a causa d'això. Aquesta formació és la millor opció durant el viatge quan el contacte no s'espera de forma imminent o la velocitat és d'alta prioritat.



Una formació en columna té un gran poder de foc per als flancs, però no està orientada cap al contacte a la part davantera (on és vulnerable). Una columna pot canviar ràpidament en entrar en contacte a una línia o una altra formació apropiada, donant una bona flexibilitat.

La formació en columna es pot utilitzar quan es viatja a través d'una àrea on no és pràctic fer servir una línia, tascó, o una altra formació. Per exemple, viatjar a través d'una vall restringida podria requerir una columna.



És important tenir en compte que les formacions de "columna" no han de consistir en una sola fila perfectament alienada. L'esglaonament de la columna perquè ningú es trobi directament en la línia

de l'altre ajuda a reduir la vulnerabilitat que la formació tindria d'una altra manera des de la part davantera i posterior.

És una formació molt efectiva per contrarestar emboscades enemigues, sempre que s'apliquin les tècniques de seguretat i exploració adequades per aquestes situacions.

Esglaó (esquerra i dreta)

La formació en esglaó es pot establir quan es viatja en una àrea on és molt probable que la direcció de l'amenaça sigui a l'esquerra o a la dreta de la línia de desplaçament. Aquesta és, bàsicament, només la meitat de la formació en tascó, i centra poder de foc cap al flanc que s'ha esglaonat.

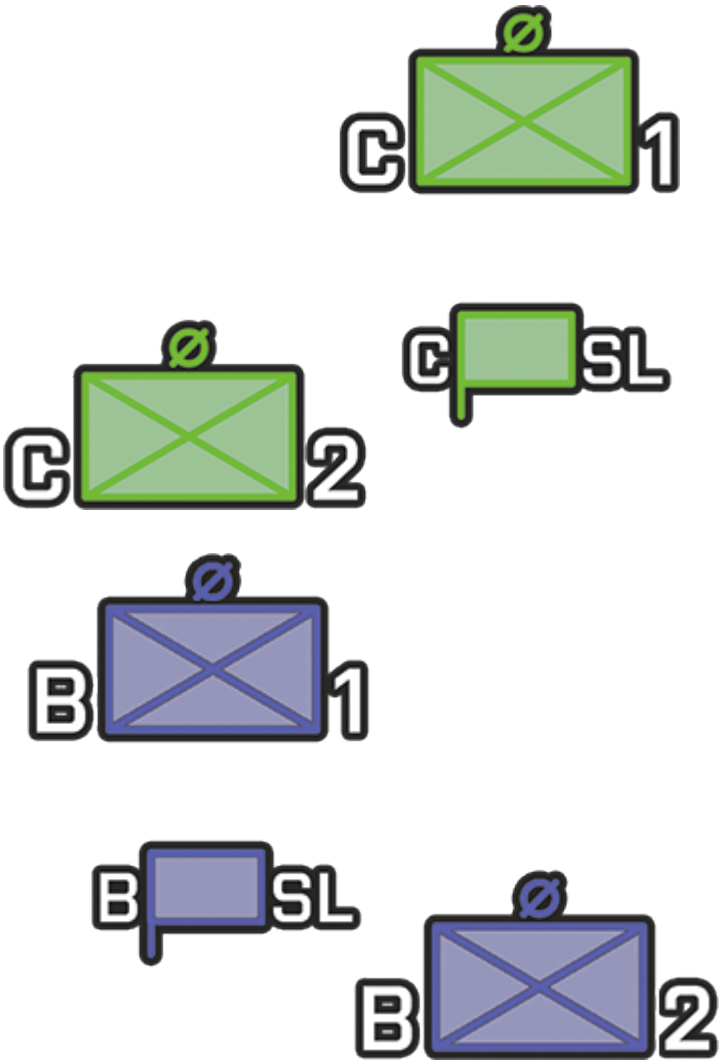


És una formació molt habitual, ja que els escamots van descomponent les seves unitats en esglaons conforme és necessari.

Com sempre, l'element líder es sol situar al darrera de la línia, per mantenir una bona visió de les unitats a l'hora que augmenta la seva seguretat.

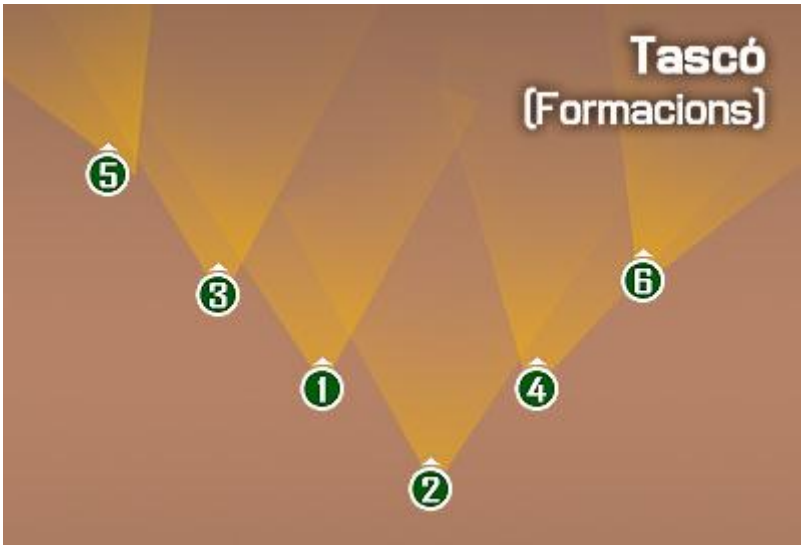
Així, sempre que sigui possible el líder no estarà formant en la línia, si no que se situarà per darrera, per poder dedicar-se exclusivament a mantenir la formació i gestionar el seu grup.

La formació d'esglaó no es sol emprar per una unitat individual, si no que solen aplicar-se a varies unitats, per tal que una cobreixi un costat i l'altra el contrari.



V

El V és una inversió de la formació en tascó, en què dos elements lideren el grup, un tercer actua com a cua, i el líder de l'element roman al centre per al control de la formació i el moviment. Aquesta formació pot ser bona quan se sap que el contacte serà majoritàriament provinent de la part davantera, però no et vols comprometre amb una formació en línia i desitges mantenir la flexibilitat.



L'element de cua permet mantenir la seguretat a la rereguarda, a l'hora que dóna la possibilitat de rellevar una esquadra de la línia del front, o flanquejar l'enemic des de darrera nostre, limitant així la possibilitat de ser descoberta la maniobra per l'enemic.

Columna compacta

La columna compacta és una forma senzilla de seguir el líder, fins i tot més bàsica que la columna. A una columna compacta, cada soldat segueix al que te davant d'ell. La columna compacta permet un gran nombre de tropes moure's en el mateix tros de terra, sense desviar-se de la persona al davant d'ells.

La columna compacta s'utilitza sobretot quan es travessa camps de mines antipersones, o quan s'opera en condicions de visibilitat molt limitada, amb capacitats de comunicació igualment limitades o sense.



Patrulla

La patrulla és un desplegament de forces terrestres, navals, o aèries, enviades amb el propòsit de trobar informació, destruir, assetjar, trampejar o fer una missió de seguretat.

Un comandant ha de comptar amb informació actualitzada sobre l'enemic i el terreny per tal d'emprar la unitat de forma efectiva. Les patrulles són un mitjà important per aconseguir aquesta informació i s'utilitzen per destruir instal·lacions enemigues, capturar personal enemic, realitzar missions de seguretat o evitar que l'enemic guanyi informació. La guerra moderna posa un gran èmfasi en el patrullatge efectiu perquè les unitats tenen àrees més grans d'operacions i poden ser amenaçades des de totes direccions. Quan les distàncies entre les unitats augmenten, més patrullatge es fa necessari per evitar la infiltració de guerrillers o unitats enemigues petites, així com per mantenir el contacte amb les unitats adjacents amigues.

La patrulla es fa servir quan no s'espera un contacte immediat amb l'enemic, i s'ha de controlar una zona gran de terreny. És bàsicament un sistema per guardar una parcel·la de terreny o una zona molt concreta, però sense saber si l'enemic pot atacar.

Vigilar una zona amb moviments tàctics volies dir tàctics??, seria esgotador pels soldats, i certament innecessari si no es preveu un contacte imminent, per evitar això, s'adopta una tècnica i actitud de patrulla, que permet mantenir un bon grau de vigilància sense desgastar la unitat.

Tipus de patrulles

Classificades segons missió

Patrulla de reconeixement

Les patrulles de reconeixement reuneixen informació sobre l'enemic, terreny o recursos. Confiant en el sigil en lloc de la força de combat, reuneixen aquesta informació i lluiten només quan és necessari per completar la missió o per defensar-se. La distància recorreguda per les patrulles de reconeixement varia en funció del terreny i la missió. L'Esquadra és ideal per a tasques de reconeixement, perquè no és una unitat massa gran i està experimentada a l'hora de treballar junta.

Patrulla de combat

Una patrulla de combat és assignada a missions que requereixen entrar en combat amb l'enemic. Més grans i més fortament armades que les patrulles de reconeixement, les patrulles de combat tenen com a missió capturar documents enemics, proporcionar seguretat, i capturar o destruir equipaments i instal·lacions enemigues. Independentment de la missió, les patrulles han d'informar de tota la informació sobre l'enemic i el terreny adquirits durant la realització de missió assignada. Hi ha quatre tipus de patrulles de combat: assalt, contacte, emboscada, i seguretat. Un escamot de fusellers reforçat amb armes de tripulació es considera normalment el mínim per una patrulla de contacte, assalt o emboscada. En algunes situacions, com ara la captura d'un petit lloc d'avançada de l'enemic, un escamot de fusellers podria fer una incursió.

Classificades segons el tipus de moviment

Patrulles a peu

El moviment a peu és el mitjà més comú. Tanmateix, hi ha desavantatges inherents. Les patrulles a peu viatgen lentament i porten quantitats limitades d'equipament i subministres. El rang i l'àrea de cobertura són relativament restringits. Les patrulles a peu també tenen aparents avantatges com menys restriccions pel que fa al terreny que poden cobrir, són més difícils de detectar per l'enemic, proporcionen una cobertura completa dins dels límits de l'àrea de distribució; i generalment no són inhibides pel clima.

Patrulles motoritzades

Quan el terreny i les xarxes de carreteres ho permeten, una patrulla motoritzada supera els desavantatges inherents de la patrulla a peu. Les forces mecanitzades requereixen unitats de patrulla que puguin seguir el seu ritme. No obstant això, les patrulles motoritzades estan restringides a certs tipus de terreny, i tendeixen a evitar àrees que poden ser avantatjoses per la infanteria enemiga que les ocupen.

Patrulles amfíbies

Les patrulles amfíbies es mouen sobre mars, llacs, rius i rierols, canals i altres vies navegables interiors. L'aigua o bé s'utilitza com un mitjà d'entrada a una zona objectiu o és la ruta de la patrulla real. Les patrulles amfíbies estan limitades per la ubicació de les rutes d'aigua al terreny i tendeixen a evitar àrees que poden ser avantatjoses per l'enemic que les ocupa.

Patrulles aèries

On el terreny és extremadament difícil o la situació de l'enemic impedeix l'ús de vehicles o patrulles motoritzades, les patrulles aèries són mètodes o mitjans per dur a terme una patrulla.

Claus per a patrulles satisfactòries

Independentment del tipus de patrulla o la situació, les claus per a una bona patrulla són:

- Pla detallat. Cada etapa de la patrulla ha de ser detallada, totes les contingències han de ser considerades.
- Reconeixement minuciós. Es farà un reconeixement físic del ruta i l'objectiu. Fotografies i/o mapes es farà servir com a complement dels reconeixements.
- Control positiu. El cap de la patrulla estarà obligat a mantenir un control positiu, el que inclou la supervisió durant la preparació de la patrulla.
- Tot al voltant de la seguretat. La seguretat s'ha de mantenir en tot moment, sobretot a prop del final de la patrulla on hi ha una tendència natural a relaxar-se.

Organització general

El líder de patrulla ha d'establir el comandament de patrulla i els elements per acomplir la missió.

El comandament està compost pel cap de la patrulla i el personal que proporciona suport per tota la patrulla, com un observador avançat, un metge, i un operador de ràdio.

- **Comandància de l'Escamot (Element de comandament):**
  - Líder de patrulla (líder d'Escamot).
  - Assistent del líder de patrulla (Sergent d'Escamot).
  - Navegador.
  - Operador de ràdio (Malla tàctica de la companyia).
  - Operador de ràdio (Malla tàctica de la patrulla).
  - Metge.
- **La primera esquadra (element de seguretat)** proporciona la seguretat a la ruta fins a l'àrea objectiu (la punta, seguretat de flanc, i seguretat de cua) i a l'àrea objectiu (els flancs i al punt de reunió objectiu).
- **La segona esquadra (element de suport)** recolza amb foc a l'atac, fent foc de cobertura per la retirada i foc de suport per creuar àrees perilloses.
- **La tercera esquadra (element d'assalt)** proporciona la força d'assalt per atacar i capturar l'objectiu; reconeixement per netejar l'objectiu; guies, navegadors, i assistent del líder de patrulla a la ruta i al retorn de l'àrea objectiu.

Moviment cap a i des de l'àrea objectiu

La utilització correcte de les formacions és critic per l'èxit de la patrulla. La formació mes habitual per patrullar és la columna, però és el líder de patrulla qui ha de determinar en tot moment la formació mes idònia segons el tipus de terreny i la situació.

Conceptes Bàsics

Per tal d'adaptar la formació correctament a la patrulla, s'han de tenir en compte uns conceptes bàsics.

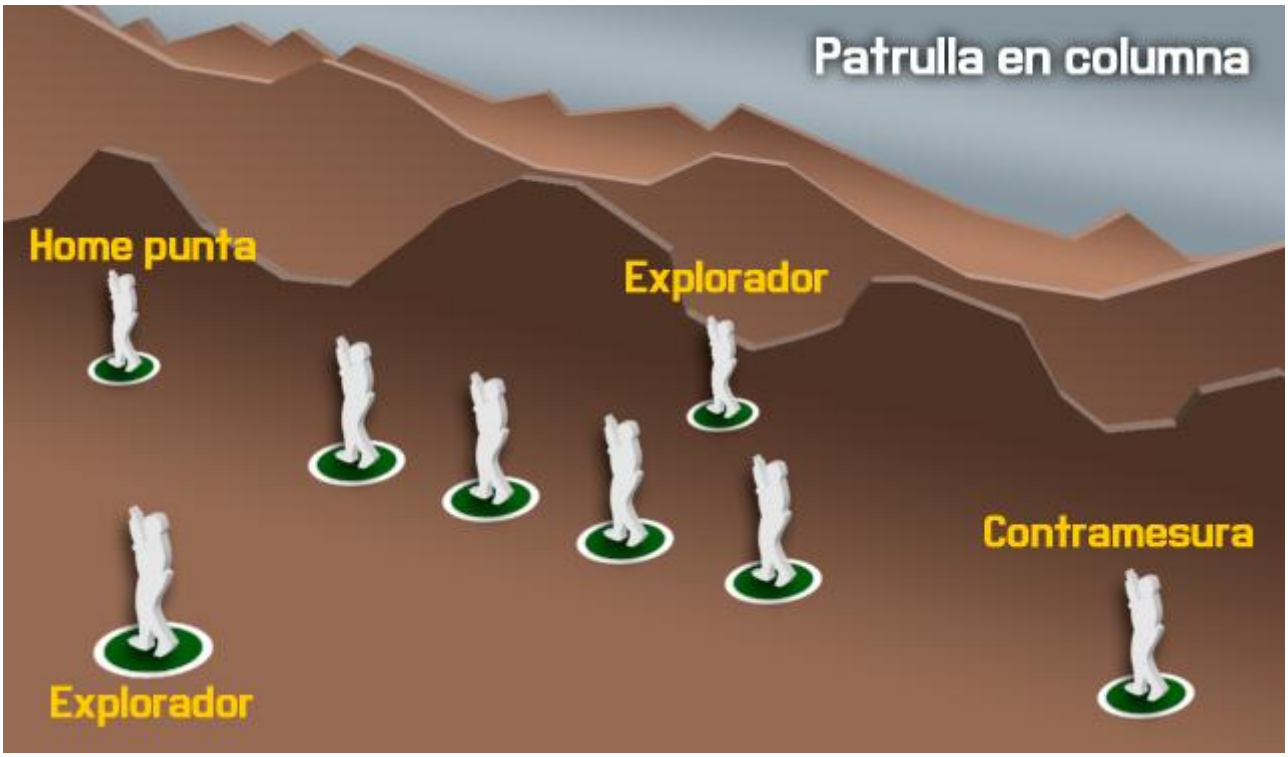
- Qualsevol tipus de columna és la formació habitual (però no única) de la patrulla. Una patrulla s'adapta al terreny i situació.
- Els líders s'han de situar en posicions que permetin un bon control dels elements de la patrulla, a l'hora que minimitzen la seva exposició a l'enemic.
- Els assistents (com Operadors de ràdio, Assistents de Fuseller Automàtic, etc...) s'han de situar en posicions properes als membres que assisteixen.
- L'assistent del líder de Patrulla s'ha de situar en una posició enrederida per controlar la zona posterior de la patrulla.
- La separació entre soldats ha de ser suficient per evitar que una arma explosiva (granades, coets,...) pugui eliminar més d'un soldat.
- Les patrulles han de comptar amb homes punta, que explorin el terreny del davant, situant-se al limit raonable de distància (fins a 100 metres) sense trencar el contacte visual. Normalment entre un o dos.
- Les patrulles han de comptar amb exploradors, que vigilin els flancs, evitant així emboscades enemigues des del flanc.
- Les patrulles han de designar normalment un únic home de cua (o contramesura), per proveir la seguretat a la rereguarda. Aquest s'ha de situar al limit visual, i fins a 50 metres.

Zona de seguretat

Les patrulles poden ser vulnerables als atacs enemics, com les emboscades, per tant, s'ha de mantenir una cobertura constant de tots els sectors de risc. Això implica expandir la nostra zona de control mes enllà del perímetre immediat. Els enemics, solen amagar-se als flancs, esperant que passem per atacar-nos pel costat, o amb un atac en L.

Per evitar que l'enemic pugui entrar a la nostra zona de maniobra, i per tant ens negui la possibilitat de maniobrar durant un atac, hem de col·locar soldats allunyats de la nostra columna principal, que explorin. Homes en punta que s'assegurin que al davant no hi han mines o altres trampes, que vegin l'enemic abans que el gruix de la nostre patrulla i per tant ens doni temps a reaccionar.

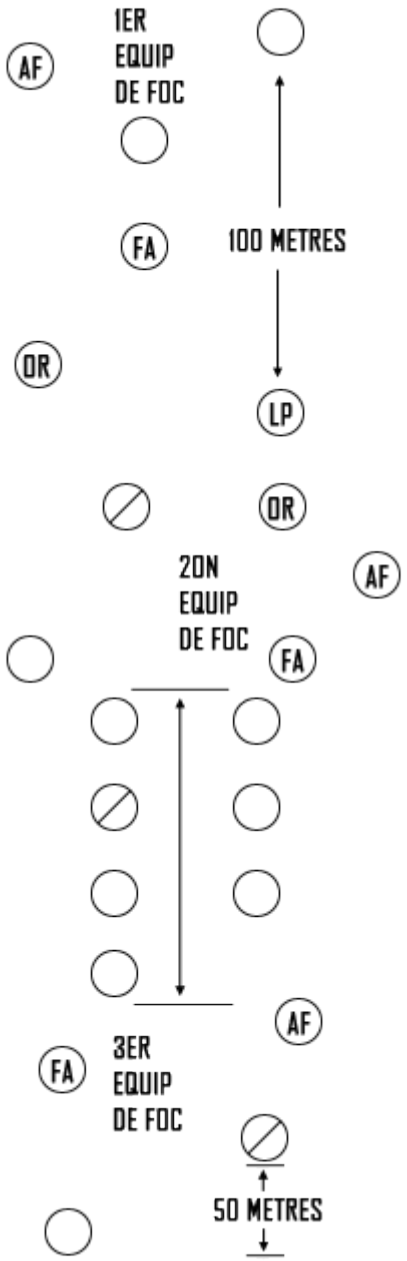
Exploradors laterals que puguin detectar enemics als nostres flancs, i així negar-los aquest avantatge. Soldats a la cua, per avisar-nos si l'enemic intenta atacar-nos per la rereguarda.



Els homes en punta, i exploradors cal que vagin pentinant el perímetre, no avançat en línia recta, si no fent zigzagueigs. En l'home en punta és important per trobar trampes en el camí, i en els exploradors per maximitzar la possibilitat de trobar enemics emboscats.

Exemple de formació

A l'hora d'establir la formació, s'han de tenir en compte aquests rols específics.



LP – líder de patrulla/líder d'Esquadra.
OR – Operador de ràdio.
FE – Seguretat del flanc esquerra.
FD – Seguretat del flanc dret.
PT – Home punta.

Així, en un exemple de formació de patrulla, podríem tenir aquesta formació.

Com veiem, el líder de Patrulla ha d'anar cap al mig i una mica avançat, per controlar tota la patrulla i poder guiar correctament la navegació. Els Operadors de ràdio es situen a prop del LP, els 3 Fusellers Automàtics es col·loquen a davant, el mig i darrera, amb els seus Assistents a prop, i els Líders d'Equip de foc també es posicionen per poder controlar el seu equip sense exposar-se massa ells mateixos.

Les columnes no són perfectes, sinó que deixen espais entre línies perquè els soldats puguin disparar sense tenir la visió bloquejada pels altres companys.

Cal tenir present que les distàncies no són representatives, ja que els soldats laterals que s'encarreguen de l'exploració per exemple solen mantenir una distància elevada, com els homes en punta o les contramesures.

Mesures de control pel moviment

Punts de control

Els punts de control són punts predeterminats al terreny, establerts abans de començar la patrulla per guiar i controlar el moviment de la mateixa. Permeten seguir el progrés de la patrulla sense haver de transmetre coordenades, fet que minimitza la possibilitat que l'enemic pugui conèixer la zona d'operació de la patrulla, a l'hora que fa més fàcil i ràpid identificar el punt.

Punts de reunió

Un Punt de reunió és un punt fàcilment identificable al terreny on les unitats poden reagrupar-se i reorganitzar-se si són dispersades. Han de donar cobertura i ocultació, han de ser defensables per un període curt de temps i ser fàcilment identificables per tots els membres de la patrulla.

Punt de reunió inicial

És el punt on reagrupar-se si la patrulla és dispersada abans de sortir de la zona amiga.

Punt de reunió a ruta

És un punt o punts entre el punt de reunió inicial i el punt de reunió objectiu, perquè la patrulla es reagrupi si ha estat dispersada per l'enemic.

Punt de reunió objectiu

El punt de reunió objectiu es col·loca a prop de l'objectiu, i és on la patrulla pot fer els preparatius finals per l'aproximació final a l'objectiu. També serveix perquè la patrulla es reagrupi un cop completades les tasques al seu objectiu. Aquest punt ha de proveir ocultació de l'observació enemiga, i si és possible, cobertura del foc enemic. Ha d'estar a prop del flanc, o més enllà de l'objectiu. Ha d'estar fora de l'abast visual, sonor, i del rang d'armes petites de l'àrea objectiu. L'exploració de l'objectiu ha de començar des d'aquí, i és el punt de partida dels elements i equips de la patrulla per completar la missió.

Precaució en àrees de perill

Un àrea de perill és qualsevol lloc on la patrulla és vulnerable a l'observació o foc enemic. Àrees obertes, carreteres, vies, obstacles com camps de mines, filferro, rius i rierols, i llacs. Qualsevol posició enemiga coneguda o sospitada passa a ser àrea de perill, i el líder de patrulla ha de

planificar com travessar la zona.

La patrulla ha de reconèixer la zona propera de l'àrea de perill primer, per tant el líder de patrulla ha d'enviar exploradors més enllà de l'àrea de perill. Si els exploradors informen que l'altre costat de l'àrea de perill està lliure d'enemics, la patrulla ja pot creuar la zona.

En rius, carreteres o vies, primer s'ha de reconèixer el costat mes proper, i després l'altre costat, si els exploradors confirmen que està tot net, llavors la resta de la patrulla pot creuar.

Ocultació

Quan la patrulla s'hagi d'aturar per un període de temps extens en una àrea no protegida per tropes amigues, la patrulla s'haurà de moure a una localització que, per la naturalesa del terreny circumdant, proporcioni seguretat passiva de detecció de l'enemic.

El pla de patrulla del líder ha de incloure zones d'ocultació quan la missió de patrulla dicti una aturada llarga en zona enemiga. El pla per a l'ocultació ha d'incloure mesures passives i actives de seguretat.

Mesures passives d'ocultació

- Eviteu les àrees urbanitzades.
- Eviteu posicions enemigues conegudes o sospitades.
- Eviteu les carenes, crestes topogràfiques, valls, llacs i rierols.
- Eviteu els camins i senders.
- Seleccioneu les àrees que ofereixen una densa vegetació, preferiblement matolls i arbres que s'estenen prop del terra.

Mesures actives d'ocultació

- Establir la seguretat a totes les vies d'apropament possibles.
- Establir les comunicacions (ràdio, senyals, missatgers) amb la seguretat apostada per proveir d'una ràpida alerta de l'apropament de l'enemic.
- Establir una àrea alternativa d'ocultació, si la principal és compromesa.
- Fer un pla de retirada en cas de ser descoberts.

Accions immediates en contactar amb l'enemic

Una patrulla pot contactar amb l'enemic en qualsevol moment. El contacte pot ser per observació, trobada de combat o emboscada. Quan una patrulla detecta un enemic i aquest no ha detectat la patrulla, el líder de patrulla ha de decidir si establir combat o esquivar la patrulla, segons la seva missió.

Quan la missió de patrulla prohibeixi el contacte físic (excepte el necessari per acomplir la missió), les accions seran defensives per naturalesa. El contacte és evitat i ràpidament trencat en cas de

produir-se.

Quan la missió de patrulla permeti o requereixi el contacte físic, les accions hauran de ser ofensives per naturalesa.

Hi ha dos tipus de contacte físic, la trobada de combat i l'emboscada. La trobada de combat és quan una força en moviment, no desplegada completament pel combat, entra en combat amb l'enemic en una zona i hora no esperada. És una trobada accidental on ni la patrulla ni l'enemic esperaven entrar en combat. Una emboscada és un atac per sorpresa des d'una posició oculta.

Accions immediates

Les accions immediates són designades per a proveir a una petita unitat d'una ràpida reacció al contacte enemic amb el mínim d'ordres necessàries. Com que és impossible establir les acciones per qualsevol tipus de situació que es pugui produir, és millor establir unes pautes bàsiques per una quantitat limitada de situacions habituals.

Aturada immediata

Quan la patrulla detecti un enemic però aquesta no sigui detectada, la situació requereix d'una aturada immediata de la patrulla al lloc. El primer membre en detectar visualment l'enemic ha de donar la senyal de Congelar (o dir *Quiets!*). Tots els membres s'han d'aturar al lloc, amb l'arma preparada i totalment immòbils fins que es donin noves ordres.

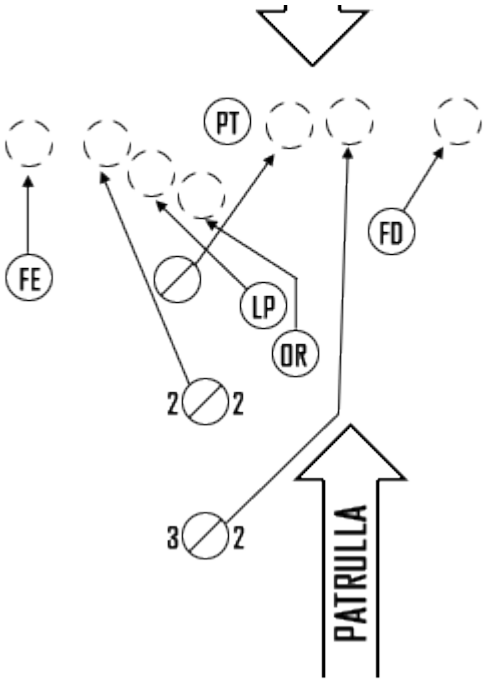
Observació aèria o atac

Quan la patrulla detecti una aeronau enemiga o no identificada, l'acció és la de *CONGELAR* fins que el líder de patrulla identifiqui l'aeronau i doni les ordres.

Quan l'aeronau enemiga detecta la patrulla i fa un atac a baixa cota, el primer membre en detectar-ho a de avisar amb *AVIÓ/HELICOPTER*, seguit de la direcció de l'atac, *ESQUERRA*, *DRETA*, *DAVANT*, *DARRERA*. La patrulla s'ha de moure immediatament a una formació en línia, perpendicular a l'atac enemic, i amb el cos a terra orientat també en perpendicular a l'aeronau. Entre atacs els membres de la patrulla han de cercar posicions de cobertura. L'atac a l'aeronau només pot ser ordenat pel líder de patrulla.

Trobada de combat

Emboscada ràpida. Aquesta acció immediata es fa servir per evitar el contacte i preparar-se per a una emboscada no planejada sobre l'enemic. És una consecució posterior a l'ordre de *CONGELAR* . Quan la senyal *EMBOSCADA RÀPIDA* es doni (per l'home en punta, el líder de patrulla, o qualsevol membre autoritzat de la patrulla), tota la patrulla es mourà ràpidament cap a dreta o esquerra de la línia de moviment, segons el senyal indicat, i prendrà ràpidament les millors posicions ocultes de foc possibles. El líder de patrulla iniciarà l'emboscada disparant i cridant *FOC*. Si la patrulla és detectada abans d'això, el primer membre alertat de la detecció iniciarà l'emboscada disparant i cridant l'ordre. També es pot delegar l'inici de l'emboscada a un membre de la patrulla posterior, per assegurar-se que l'enemic arribi fins a certa alçada abans d'obrir foc.



Assalt immediat. Aquesta acció immediata es fa servir defensivament per trencar ràpidament un contacte no desitjat però inevitable (incloent l'emboscada) o ofensivament per atacar amb decisió l'enemic (incloent l'emboscada). Quan es fa servir en una trobada de combat, els membres més propers a l'enemic obren foc i criden *CONTACTE*, seguit per la direcció de l'enemic, *DAVANT*, *ESQUERRA*, *DRETA*, *DARRERA*. La patrulla es mou ràpidament a una formació en línia i assalta.

Contraemboscada

Quan la patrulla és emboscada, s'ha de diferenciar entre emboscada propera (l'enemic és a menys de 50 metres) i emboscada llunyana (l'enemic és a més de 50 metres). Cinquanta metres és considerat el limit en el qual una patrulla pot realitzar un assalt efectiu sobre l'enemic.

Emboscada propera. En una emboscada propera, la zona de mort és sota foc intensiu, concentrat, i proper. Això dóna poc espai i temps als membres per maniobrar o cercar cobertura. Com més temps passin a la zona de mort, més probabilitats de ser neutralitzats tenen. Per això, quan una patrulla es trobi en aquesta situació, ha d'efectuar immediatament un assalt a l'enemic sense esperar senyals o ordres, ocupant el seu espai, fins que es trenqui el contacte. Aquesta acció mou la patrulla fora de la zona de mort, i evita que altres elements de l'emboscada puguin disparar, per evitar ferir els seus companys. Els membres fora de la zona de mort hauran de maniobrar en conseqüència.

Emboscada llunyana. En una emboscada llunyana, la zona de mort és sota foc intensiu i concentrat, però a gran distància. Aquesta elevada distància proveeix als membres de la patrulla l'espai i el temps necessari per maniobrar, tot cercant cobertures. Si la patrulla és en una emboscada llunyana, els membres a la zona de mort han de retornar el foc. Els membres fora de la zona de mort han de maniobrar cap a l'enemic.

En qualsevol d'ambdues situacions, l'èxit de la contraemboscada depèn de l'entrenament dels membres per mesurar correctament la distància i per tant identificar el tipus d'emboscada, així com reaccionar correctament a l'amenaça.