

UNIDAD TIERRA

UNIDAD TIERRA

EXPLICACIÓN DEL COMBATE EN CAMPO ABIERTO:

El combate en campo abierto será necesario a la hora de proceder con operaciones donde nos veamos en peligro sobre campos expuestos y con poca cobertura. La finalidad del combate en campo abierto es lograr controlar una zona expuesta, y en el peor de los casos, evacuarla sin problemas de por medio. Este tipo de combate trata de tener visual de todos los puntos del mapa cardinal. De esta forma la estructura para realizar las formaciones.

FORMACIONES

FORMACION EN LINEA: [\[DEMOSTRACION\]](#)

Los operadores disponibles deberán formar una línea recta dónde el primer miembro se encargará de cubrir al frente, los miembros del medio se encargarán de los lados opuestos, (este y oeste) mientras que el último miembro observará la espalda para posibles flanqueos. De esta forma se tendrán todos los puntos cardinales y sus alrededores cubiertos.

[\[FORMACION VEHICULAR\]](#)

FORMACION DIAMANTE: [\[DEMOSTRACION\]](#)

UNIDAD TIERRA

Esta formación será utilizada cuando tengamos lugares amplios para lograr cubrir todos los lugares con punto ciego, para lograr esto cuatro agentes realizarán esta formación donde cada uno de ellos cubre un punto cardinal. [NORTE, SUR, ESTE, OESTE]

[\[FORMACION VEHICULAR\]](#)

FORMACION EN PUNTA [\[DEMOSTRACION\]](#)

Los operadores deberán formar una especie de pico donde se tomarán mayormente el punto NORTE. Esta formación tendrá su uso frente a la limpieza de zonas exactas. Todos los miembros deberán mirar al frente exceptuando a los que se encuentren en los extremos, que deberán vigilar los lados.

MANIOBRAS

MANIOBRA EN LINEA: [\[DEMOSTRACION\]](#)

Esta maniobra se puede utilizar luego de una formación lineal o en pico, se utiliza en casos de que toda la situación recaiga en un solo lugar, es decir que si toda la situación está en dirección Norte, todos los agentes en maniobra en línea apuntarán sólo al Norte y el líder indicará cuando avanzar a la zona de conflicto.

COMBATE URBANO

El combate urbano es realizado cuando se precisa apoyo en tierra civil, es decir, ciudades, pueblos o aldeas. Los tiroteos suelen desembocar en emboscadas, lo que se puede hacer algo tedioso para

UNIDAD TIERRA

los oficiales ya que los ilegales fácilmente les pueden disparar a larga distancia, y ahí es donde entra el SWAT:

Cuando haya un tiroteo, la unidad se encargará de dividirse alrededor del perímetro, sea fuera o dentro, así para custodiarlo de forma segura. A ser posible en binomios. El SWAT nunca se mantendrá dentro del "punto caliente" (dónde se encuentran los oficiales y la situación) a no ser que sea necesario ya que los enemigos rompieron los bloqueos e ingresaron. El SWAT, al ser una fuerza de choque debe actuar como tal, por esta razón se mantendrán siempre al límite del perímetro. Así podrán avistar y abatir a cada sospechoso que intente cualquier cosa. Una vez abatido el sospechoso se dejará ahí, pues no hay que alargar las situaciones. Aplicando la lógica encontramos que, si el SWAT se mantiene en el punto caliente, será más fácil para los sospechosos abatir a la policía, pues no encontraremos la posición de los tiradores, sin embargo, si nos mantenemos al límite del perímetro para los sospechosos será un infierno, pues no nos esperarán y será mucho más fácil para nosotros avistarlos.

COMBATE URBANO:

Verde: Oficiales

Punto rojo transparente: "Punto caliente"

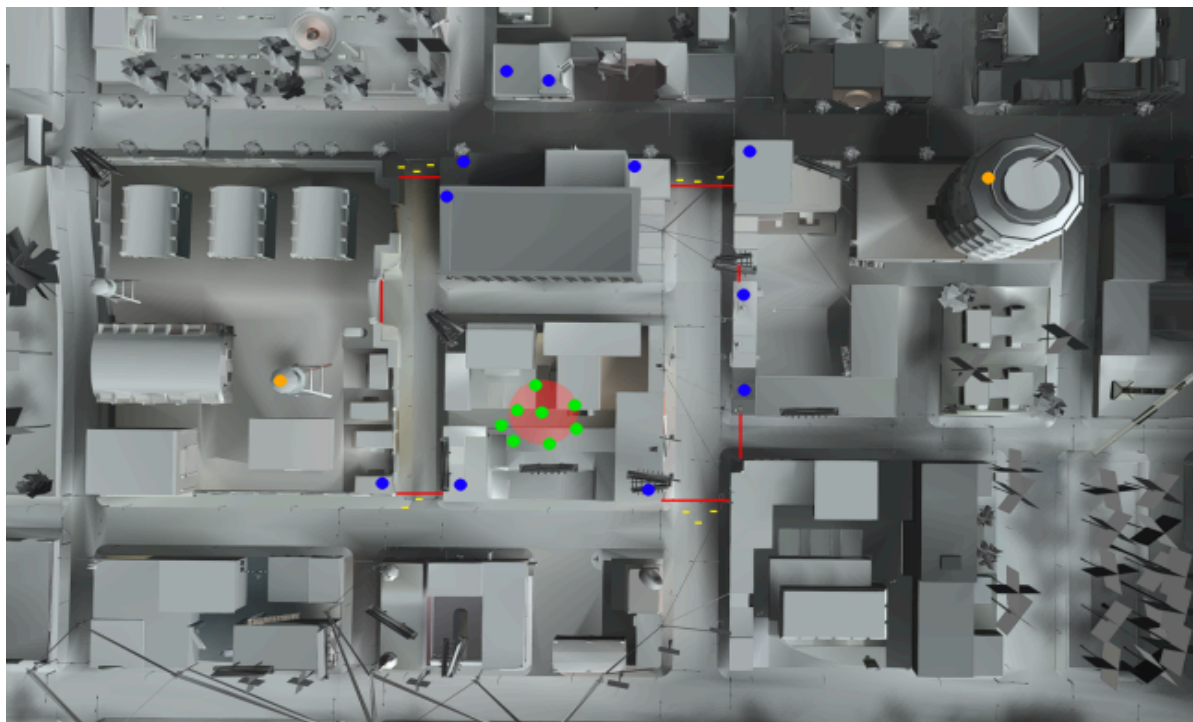
Rojo: Perímetro

Líneas amarillas: Ilegales intentando acceder al perímetro

Azul: SWAT bien posicionado

Naranja: Francotiradores de SWAT

UNIDAD TIERRA



EXPLICACIÓN DE ZONA "SEGURA"

La zona verde se refiere a un lugar en específico en la situación, donde los oficiales ordinarios puedan custodiar tranquilamente a los PH'S y la FD poder trabajar y tratar a los 10-49 con protección, esta es denominada una zona "SEGURA", es aquel lugar que posee cobertura total de varios puntos cardinales, como lo puede ser un callejon, un edificio, el patio trasero de una casa, aquí entra la toma de decisiones que tengan ustedes, etc. Tienen que decidir cual sea la zona "SEGURA" de la situación, NO tiene que estar cerca del punto caliente, el objetivo principal de plantar una zona "SEGURA" en una frecuencia que lo amérite es lograr la protección total de los ordinarios.

EXPLICACIÓN DEL COMBATE EN

INTERIORES (CQB) : El CQB es un tipo de combate bastante importante y conocido, este se

UNIDAD TIERRA

realiza cuando hay que operar dentro de edificios o espacios limitados. Para tener una idea clara, a la hora de entrar a un edificio siempre se tratara de hacerlo coordinado con el equipo y de manera que se limpie cada ángulo del edificio. Para esto es necesario mucha práctica, pues se pueden asignar formaciones pero realmente es mejor si este combate se realiza usando la lógica. En el siguiente ejemplo tenemos.

Analizando el ejemplo encontramos que:

En el tramo 1: tenemos al equipo listo para realizar la entrada a una casa donde la habitación principal es un pasillo.

En el tramo 2: vemos una habitación a la derecha. El miembro que va en cabeza del equipo verde cubre dicha habitación mientras el resto de los miembros le cubren al frente, de esta forma tendremos todos los ángulos cubiertos para evitar sorpresas.

En el tramo 3: vemos que el equipo rojo ha ingresado a la habitación. El que encabezaba el equipo rojo está limpiando la habitación mientras el otro rojo mira su frente. A su vez, el equipo verde está cubriendo el frente del pasillo para así tener cubierto al equipo rojo a la hora de reposicionarse.

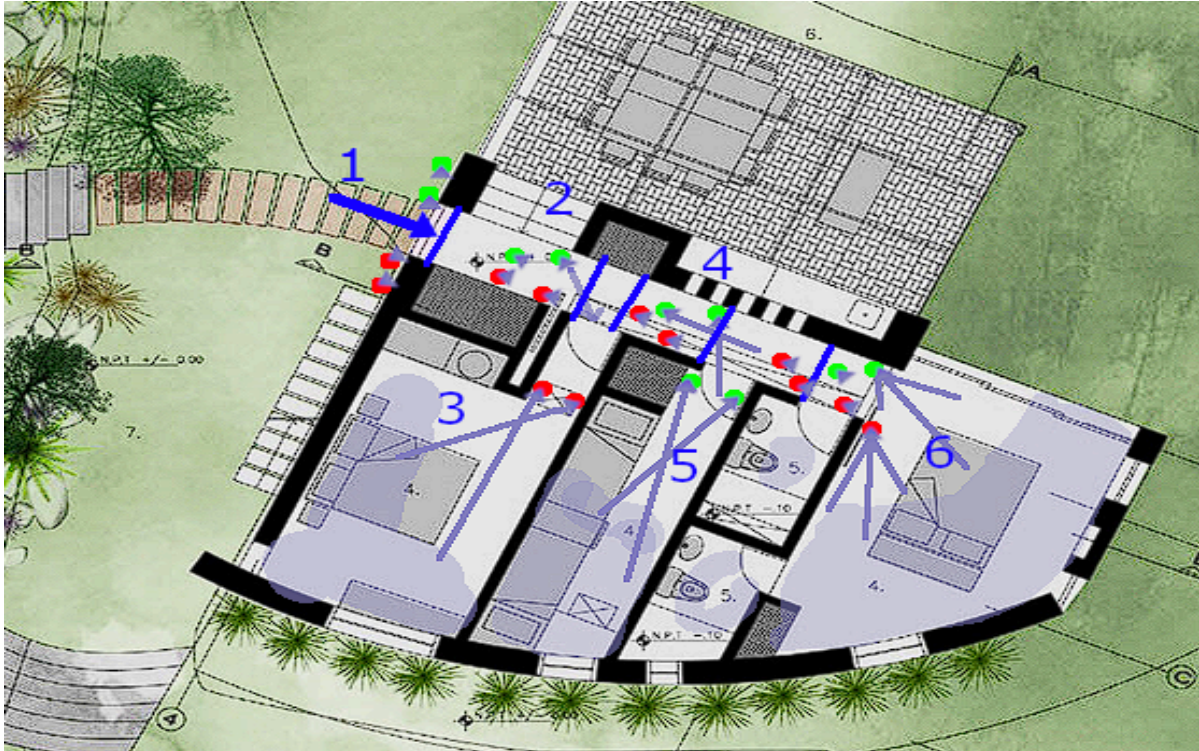
En el tramo 4: podemos observar al equipo rojo reposicionado mientras que el equipo verde cubre el frente y la otra puerta derecha.

En el tramo 5: se ve que el equipo verde ingresa a la habitación ya que el equipo rojo acaba de salir de la habitación y el equipo verde está adelantado, de nuevo el que encabeza el equipo verde limpia la habitación mientras su compañero mira su frente.

En el tramo 6: observamos que se han reposicionado todos, ahora los que encabezaban

UNIDAD TIERRA

ambos equipos están dentro de la sala, cada uno limpiando su respectivo ángulo. De esta manera conseguimos que el edificio quede completamente despejado.



CQB: Hay muchas maneras de despejar las habitaciones, lo único que se requiere es utilizar la lógica a la hora de limpiar los ángulos y esquinas. Esta imagen no es de las mejores, pues es muy complicado explicar CQB por si solo, ya que como dije antes, hay muchas formas de realizarse.

FORMACIONES DE CQB

UNIDAD TIERRA

FORMACION SERPENTINE: [\[DEMOSTRACION\]](#)

Formación totalmente usada para interiores con pasillos estrechos donde no se visualice habitaciones a los costados.

El líder se posicionará en la mitad y al frente de todos mientras que los demás cubrirán cada ángulo y los que estén al final cubrirán la retaguardia del equipo.

FORMACION ROLLING T: [\[DEMOSTRACION\]](#)

Esta formación es utilizada solamente en interiores donde exista un pasillo con habitaciones a los costados. El líder se posicionará ligeramente en el medio del equipo y ambos agentes que estén en cada extremo del pasillo deberán apuntar hacia la habitación contraria al muro en que se encuentran, es decir el que esté en la parte derecha, apuntará a la habitación izquierda y lo mismo con el otro agente. El que este último cubrirá la espalda del equipo.

MANIOBRAS DE COMBATE EN ESPACIOS REDUCIDOS

MANIOBRA EN X: [\[DEMOSTRACION\]](#)

UNIDAD TIERRA

Luego de hacer la formación Rolling T y se requiera entrar a las habitaciones de los costados se procederá con esta maniobra dónde el lider decidirá quien de los dos escuadrones empieza y enseguida el otro escuadron empieza con la maniobra asi formando una cruz donde los agentes vayan ingresando poco a poco.

MANIOBRA EN L: [DEMOSTRACION]

Se utiliza en situaciones donde haya un pasillo en L y se necesite avanzar por esto y para seguridad un operador del equipo **AZUL** revisara el pasillo, en caso de que en este se encuentre peligro el operador hará uso del fuego a supresión para formar una barrera temporal en la que el equipo **ROJO** pueda avanzar hasta la siguiente pared y en este caso el equipo **ROJO** tomara cobertura para que el equipo **AZUL** avance. En caso de correr demasiado riesgo una vez avanzados ambos equipos, tendrán que retroceder con fuego a dispersión y de la misma manera que avanzaron, osea nunca dar la espalda al enemigo, cubriendose mutuamente.

UNIDAD TIERRA