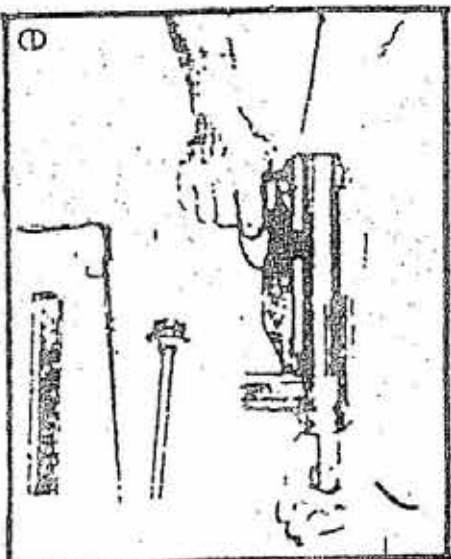
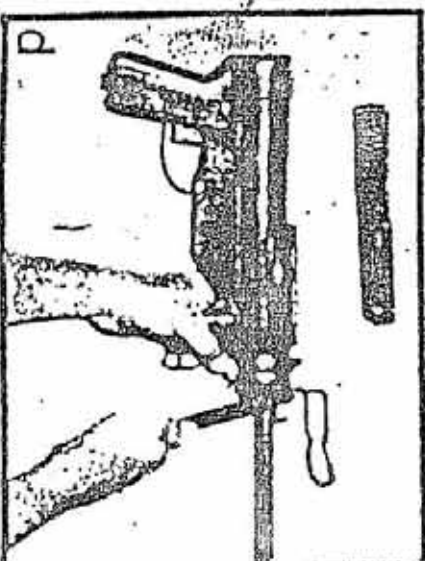
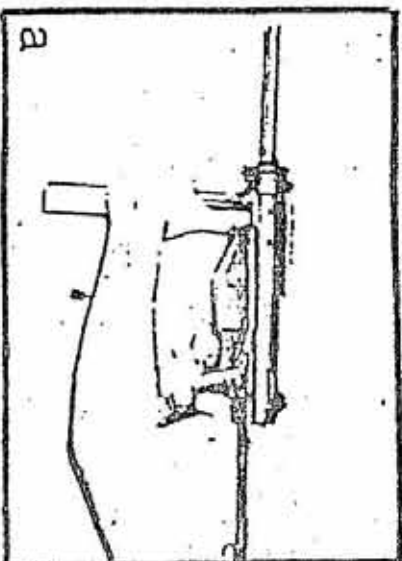


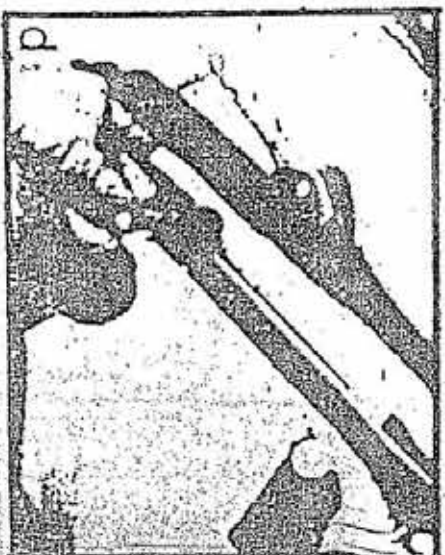
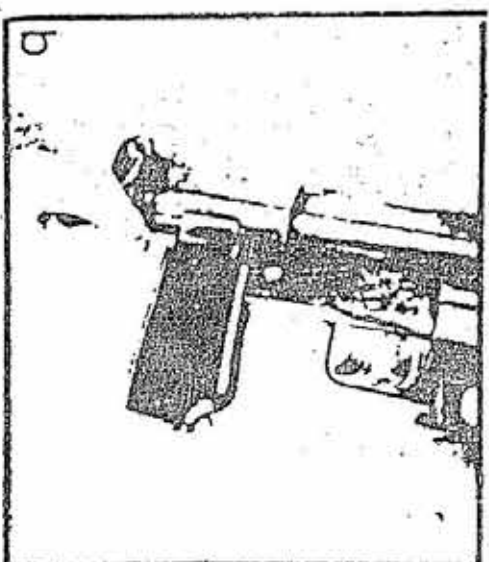
Mantenimiento

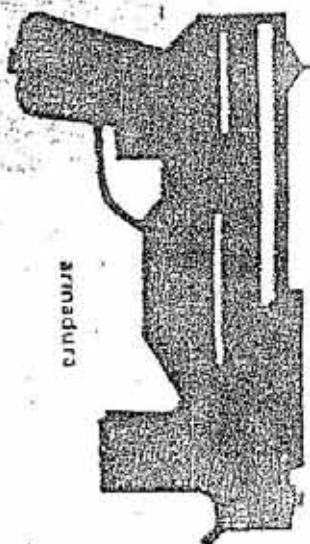
Arme y desarme de campaña

PAM: Para el desarme proceder: a) retirar el cargador; b) levantar la tapa y montar el block de cierre; c) quitar el culatín; d) retirar el cañón presionando hacia abajo el muelle de fijación empleando el culatín como llave; e) colocar la mano izquierda en la parte anterior del arma y presionar la cola del disparador, el block de cierre y su conjunto serán expulsados hacia el exterior; f) para el armado proceder a la inversa.



HALCON: Para el desarme proceder a: a) retirar el cargador; b) quitar la contratuercas que mantiene el cañón en posición, retirar el cañón; c) quitar el tapón trasero de la armadura, accionando su retén. Sacar el resorte recuperador; d) quitar la manivela y retirar el block de cierre; e) separar el cajón del mecanismo de la armadura.

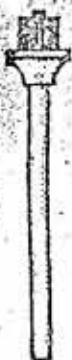




armadura



resortes recuperadores
y guías de los mismos



cañón

culatín



cargador

Dospleca P.A.M.



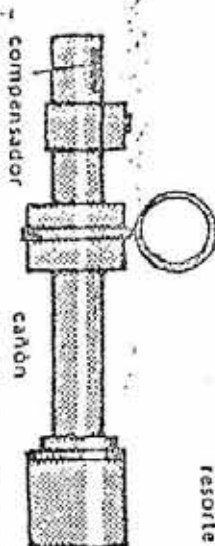
manivela

block de cierre



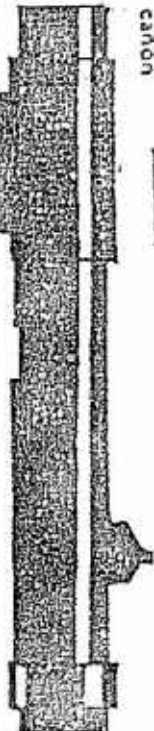
resorte recuperador

tapón trasero

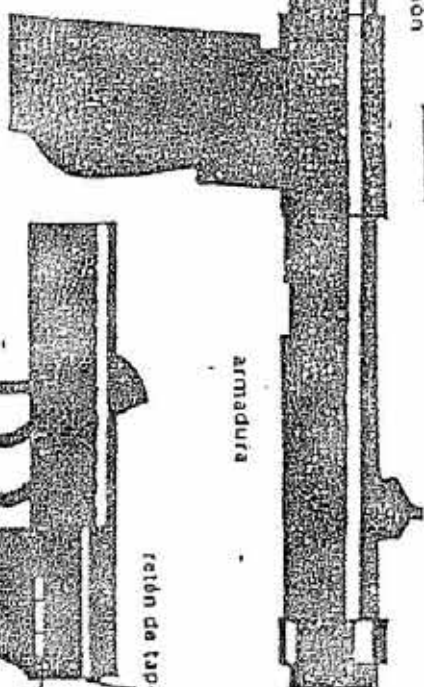


compensador

cañón



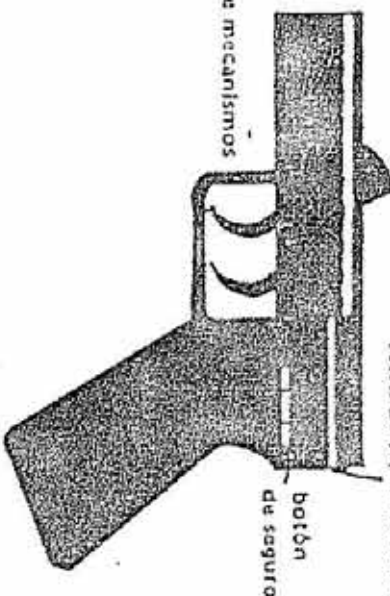
culatín repartible



armadura

cajón de mecanismos

cargador



tapón trasero

botón
de seguro

HALCON

CLASE 12: ARMAMENTO

TEMA: Submetralladora UZI y PA3

DESARROLLO

Funcionamiento

UZI: Esta pistola ametralladora tiene un balance excelente, un desarme muy simple, una longitud total escasa a pesar de su largo cañón.

El cargador va alojado directamente en la empuñadura, posee un selector de tiro de tres posiciones (automático, semiautomático y seguro), muy operable. Tiene además seguro de empuñadura y culatín rebatible. Carga 32 cartuchos.

PA3: Es una pistola ametralladora de diseño y fabricación argentina, es similar a la UZI, pero difiere de ésta fundamentalmente por el block de cierre que es concéntrico y sobrepuesto al cañón. La manivela del block de cierre se encuentra sobre la izquierda de la armadura.

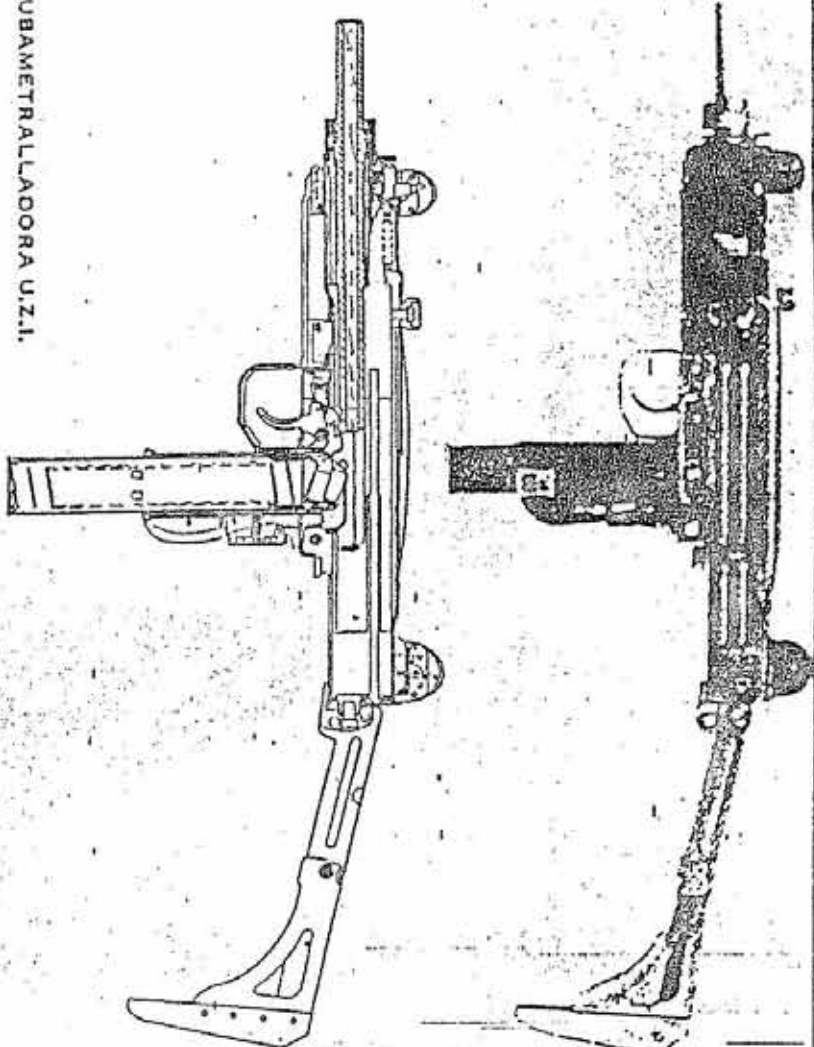
La longitud del cañón es de 30 cm y posee cargadores muy cortos de 25 cartuchos. Su mayor inconveniente es la complejidad del desarme de campaña. Tiene culatín telescópico.

Mantenimiento

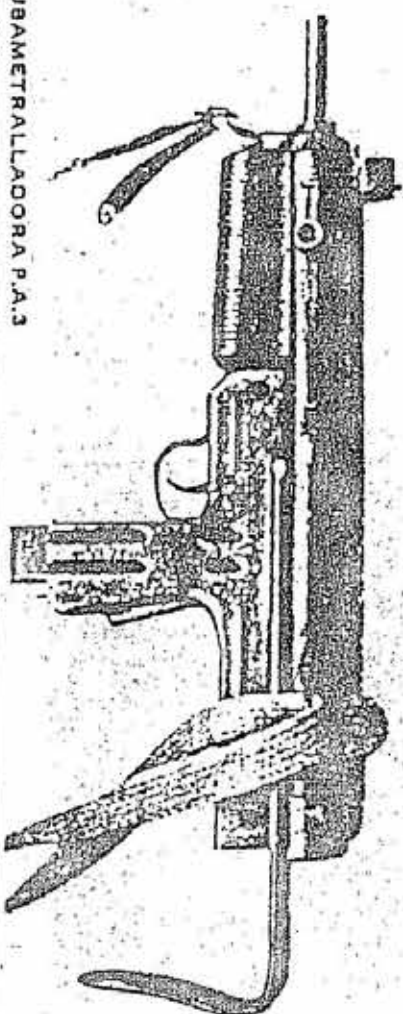
Desarme y arme de campaña

UZI: a) quitar el cargador; b) oprimir el retén de la tapa superior que se encuentra por delante del alza; c) quitar la tapa superior de la caja del mecanismo; d) presionando levemente hacia atrás el block de

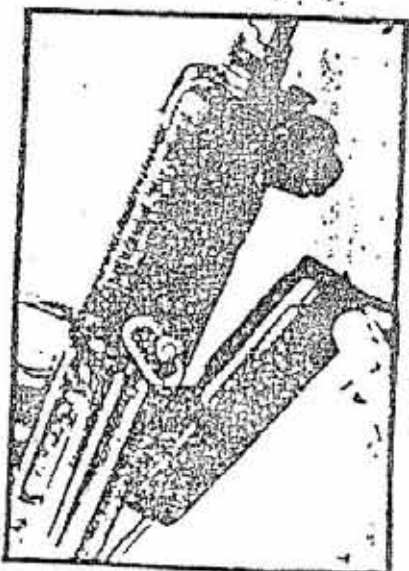
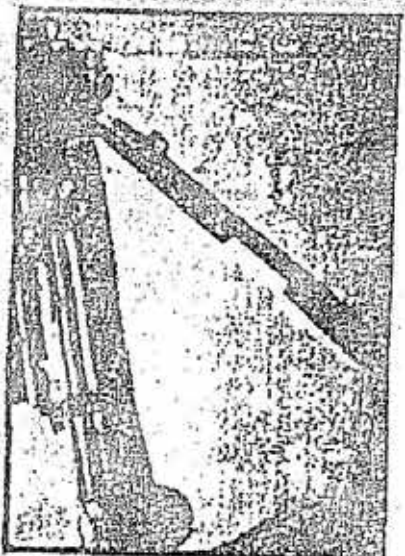
SUBAMETRALLADORA UZ.I.



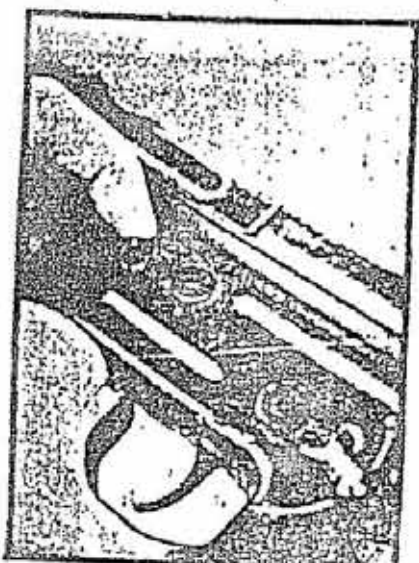
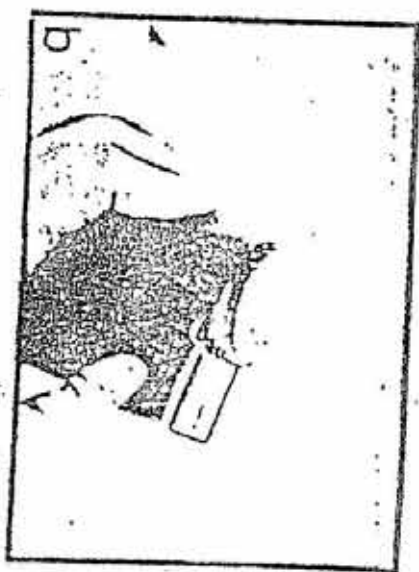
SUBAMETRALLADORA P.A.3



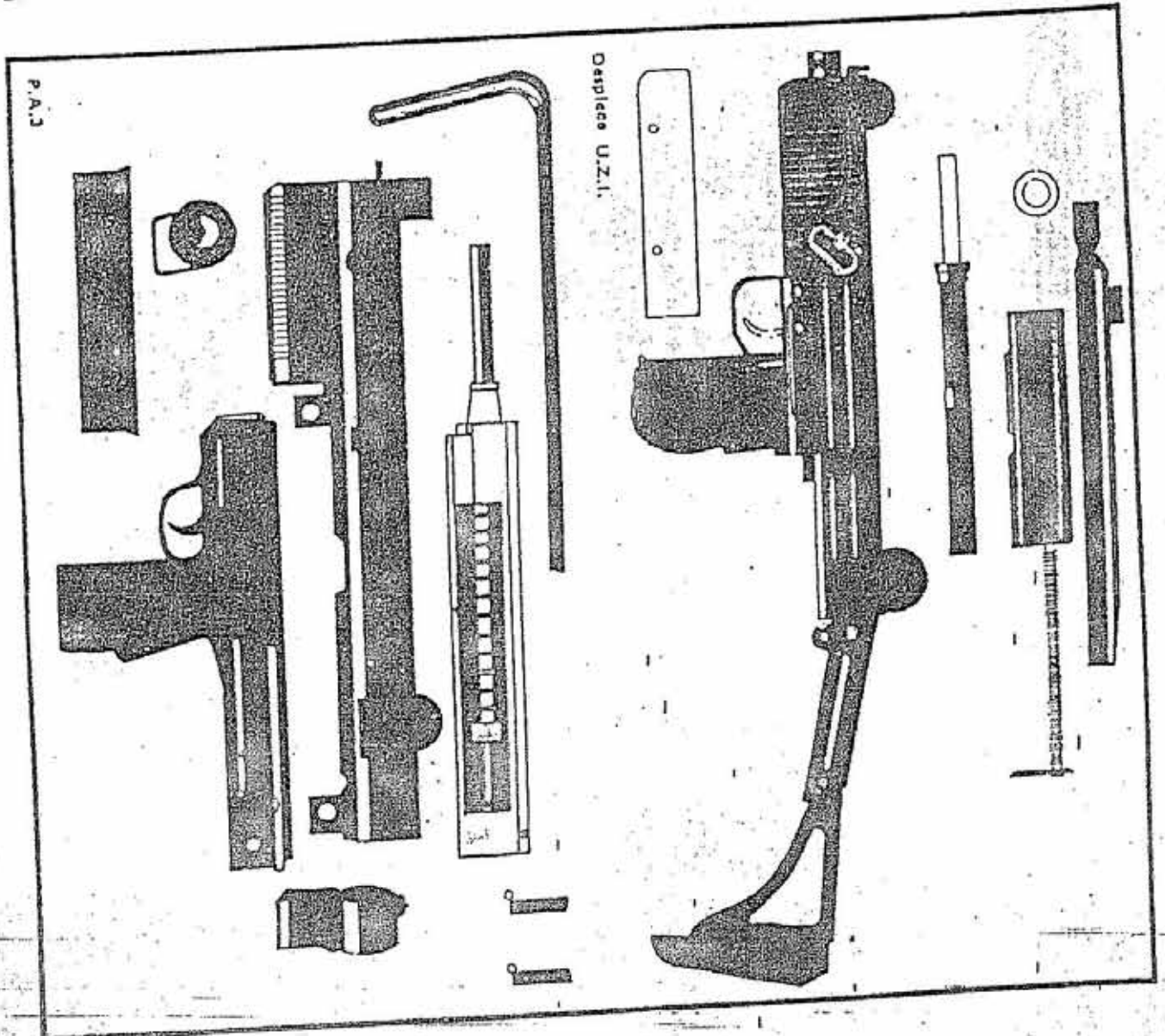
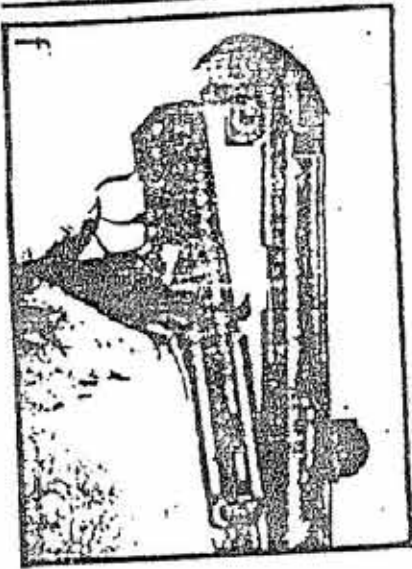
cierra y comprimiendo el resorte recuperador, levantar el block y quitarlo; e) desentrosar la contratuera que retiene al cañón y quitar el cañón.



PA3: a) Quitar el cargador; b) quitar los pernos de fijación ayudándose con el cuatín, hacia la cara derecha cuidando al rearmar ya que hay pernos de diferente longitud, el más largo va atrás; c) sacar la tapa trasera delantero que retiene el cañón; e) inclinando hacia atrás sale el conjunto cañón-block de cierre-resorte recuperador; f) separar la armadura del cajón de mecanismo.



30



CLASE 13: ARMAMENTO

TEMA: Escopeta Bataan y otras.

Tromba: Trombón Lanzagranadas

DESARROLLO

Uso táctico

Podemos usarla de dos formas: como arma defensiva en la defensa de locales o como arma ofensiva, para el asalto. Recortada, la escopeta se torna muy eficaz para distancias cortas.

Es un arma muy importante para nuestro uso por las diversas formas de utilizarla (ofensiva-defensiva) y porque es relativamente fácil masificar su uso, tanto por su fácil manejo como por su relativamente fácil obtención.

En cuanto a la munición que es de fácil obtención y puede ser recargada por nosotros.

En cuanto a su poder de penetración o impacto es grande usando breneake y posta.

Como arma de asalto debe ser utilizada en distancias cortas (25 m).

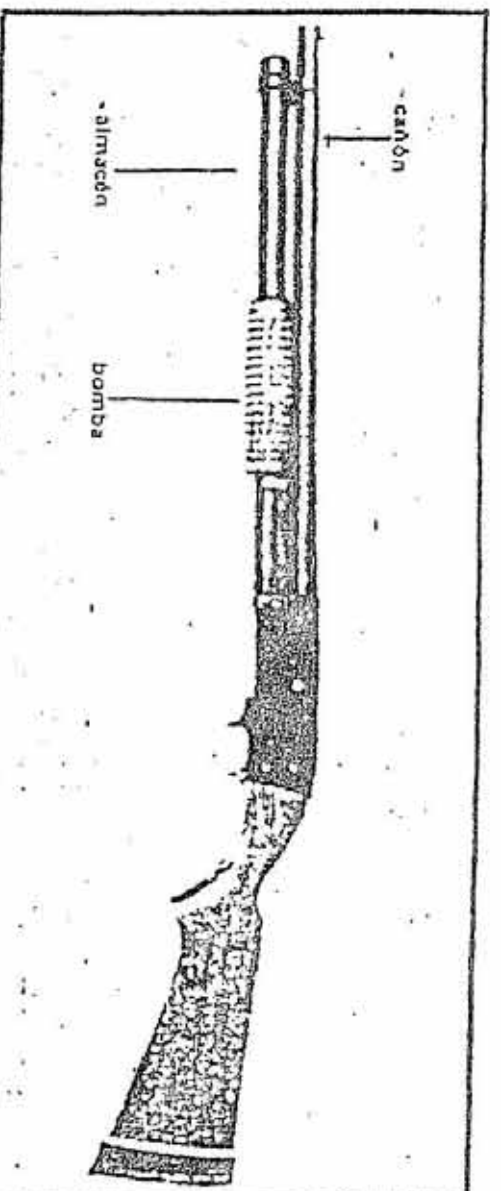
Como arma defensiva puede ser utilizada a una distancia de 60 m.

La Bataan tiene una capacidad de fuego de 4 a 7 cartuchos.

No tiene problemas de alimentación estando los cartuchos en buen estado.

Las escopetas semiautomáticas son de un uso muy restringido para nosotros. Su principal problema es la alimentación que exige cartuchos importados y de alta potencia, de lo contrario no funcionan.

Escopetas de dos caños: se pueden conseguir fácilmente; son muy útiles



para defensa personal y de locales. Recortadas son altamente eficaces para el asalto. Por ejemplo, operaciones de ejecución de enemigos.

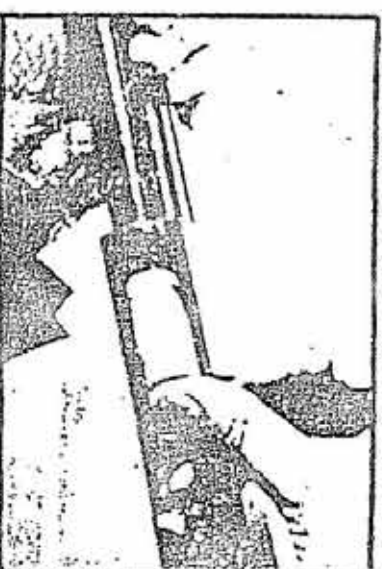
Doctrina de fuego: por la dispersión de su munición, es el arma más efectiva en el tiro instintivo y rápido.

Funcionamiento

Escopeta BATAAN de repetición a bomba, calibre 12. El único inconveniente que ha presentado esta escopeta en la práctica es el seguro (alojado en el arco de guardamonte) que no es confiable. Por consiguiente no se debe portar con cartucho en la recámara. Al hacer una sucesión rápida de disparos, debe cuidarse de oprimir la cola del disparador sólo al haber acerrojado totalmente el arma, ya que si se mantiene la cola del disparador oprimida permanentemente durante la acción de bomba, puede percibirse un cartucho antes de haberse introducido totalmente en la recámara.

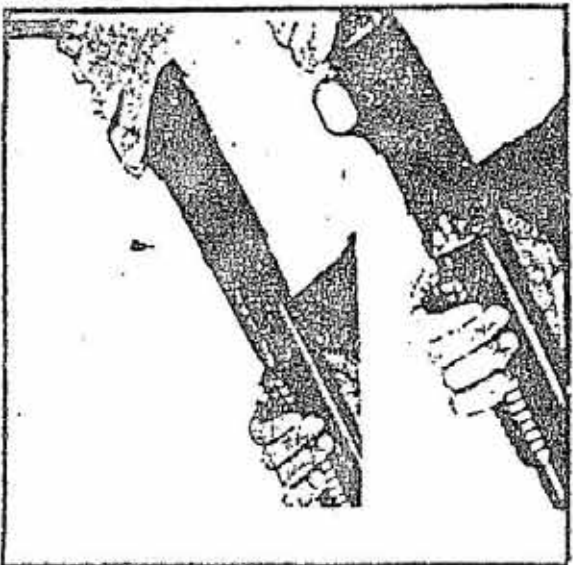
Sosteniendo la escopeta con la mano izquierda en posición invertida, se introduce

los cartuchos en el almacén por la abertura situada delante del arco de guardamonte. Un retén automático impide que el cartucho una vez introducido totalmente, sea expulsado por el resorte del almacén.



Introducir el cartucho en la recámara, presionando la leva situada en el costado derecho del arco de guardamonte con el dedo índice, hacia abajo y atrás. Con la mano izquierda correr firmemente la bomba hacia atrás, soltar la leva y correr la bomba hacia adelante; la escopeta está en orden de disparar. Una vez disparado el

primer cartucho mover firmemente la bomba de adelante hacia atrás y de allí hacia adelante, realizando un recorrido completo, firme, sin lo cual el percutor no queda armado. La escopeta habrá botado la vaina servida y habrá introducido un nuevo cartucho en la recámara. No es necesario el accionamiento de la leva después del primer disparo. Luego de finalizar la serie de disparos, verificar mediante un movimiento de bomba que no existan más cartuchos. Percutir la escopeta a efectos que no quede la aguja percutora montada.



Mantenimiento

No tiene desarme de campaña. El cañón es cronfinizado, es decir, que su mantenimiento es mínimo. No obstante hay un desarme para transporte, sacando el tornillo anterior e inferior de la caja de mecanismo y separando la culata del cañón; tener cuidado de no perder ninguna pieza y de volver a colocarla en el lugar correcto.

TROMBA: El tromblón lanzagranada está diseñado para su colocación en la escopeta de repetición Bataan cal. 12, en cualquiera de sus modelos. Asimismo puede usarse en cualquier otra escopeta de repetición o de carga simple, con un diámetro exterior de cañón que lo permita. No se usará en escopetas semiautomáticas. Se usarán únicamente granadas SFM4 con espiral de fragmentación.

Funcionamiento

Colocación del tromblón: Introducir el tromblón de manera que el guión de la escopeta pase por una de las ranuras, empujando a fondo hasta que el extremo del cañón haga tope. Si la brida que une el cañón y el almacén de la escopeta impiden la anterior operación, aliojara con un destornillador y desplazarla hacia atrás 3 ó 4 cm ajustando nuevamente. Ajustar firmemente la abrazadera que ciñe el tromblón del cañón a la escopeta.

Preparación de la granada

La granada debe estar provista previamente del taco amortiguador de fieltro, pegando el mismo a la granada, por el fieltro.

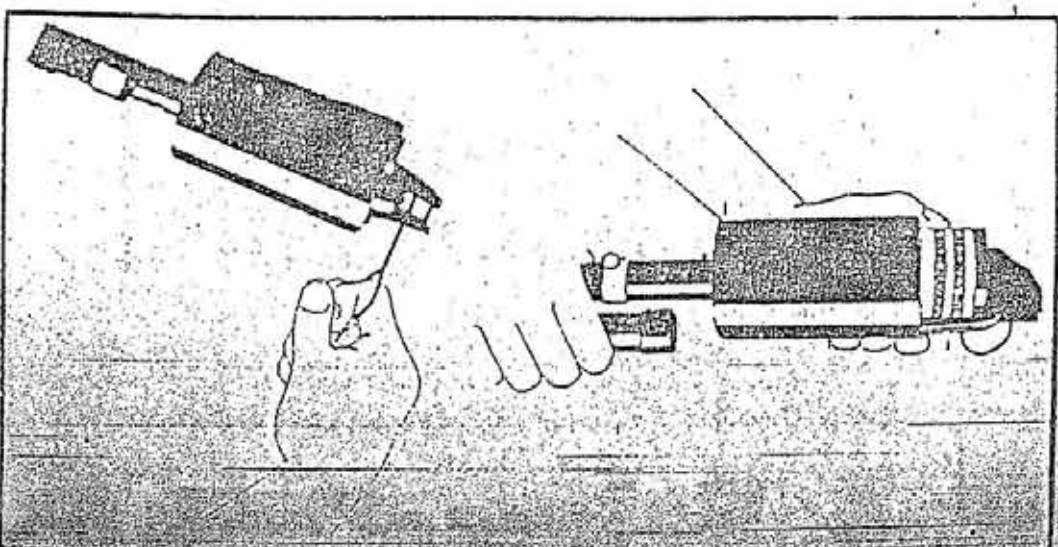
Carga

Introducir un cartucho de salva en el almacén de la escopeta. Colocar la granada dentro del tromblón con el taco hacia el extremo del cañón, CUIDANDO QUE LA PALANCA QUEDE DENTRO DEL TROMBLÓN (SI NO ESTALLA AL QUITAR LA CHAVETA).

Quitar la chaveta de disparo, introducir

el cartucho de salva en la recámara. La escopeta está lista para disparar. La puntería es intuitiva, el retroceso es severo, pero soportable. **PRECAUCIONES:** El lanzamiento de una granada sin el taco amortiguador ocasiona el estallido dentro del tromblón.

Luego de usado el tromblón debe ser limpiado y aceitado interiormente.



CLASE 14: ARMAMENTO

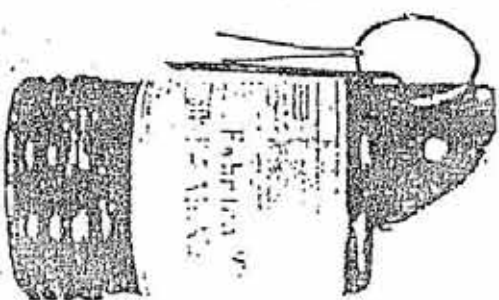
TEMA: Granada SFM4

DESARROLLO

Uso táctico

Existen dos tipos de uso de las granadas: el uso ofensivo y el uso defensivo. En el uso ofensivo se las usa sin espiral de fragmentación, esto es así porque se las utiliza para el asalto o el ataque. Al no tener espiral de fragmentación no se producen esquiras, lo cual nos permite avanzar inmediatamente después de haberla arrojado. En el uso defensivo se las usa con espiral de fragmentación, esto es así porque se las utiliza en situación de retirada, ya sea en vehículo o a pie, o en la defensa de locales. Al tener espiral de fragmentación sí se producen esquiras, que recibe de lleno el enemigo en su avance.

- La granada SFM4 es de uso múltiple, simplemente se le saca o pone la espiral de fragmentación.
- Nuestra experiencia indica que tanto en su uso ofensivo o defensivo es el arma que puede llegar a decidir la suerte de un combate, no sólo por su efectividad militar, sino porque su efecto psicológico obliga al enemigo a buscar cubierta y replegarse.
- Es un arma que debe ser incorporada a la dotación individual de cada combatiente, tanto en operaciones como en desplazamientos individuales armados.
- Dentro de su uso existe la Tromba que se agrega a la escopeta y nos permite arrojarla a una distancia de 70 m en tiro parabólico, sobre todo en acciones de hostigamiento.



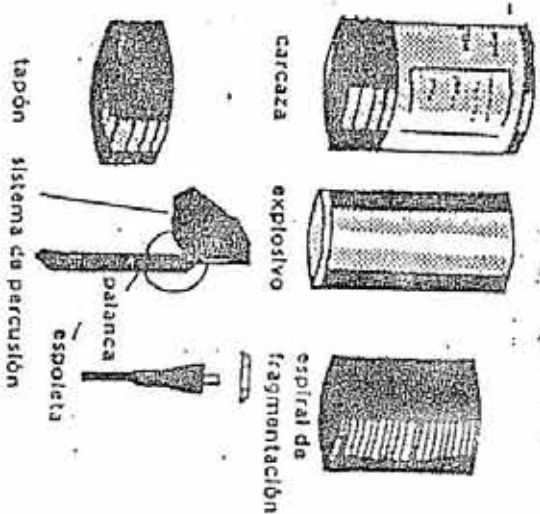
- En su uso ofensivo puede ser utilizada en distancias mínimas (10 m) con seguridad para el tirador arrojándose cuerpo a tierra.

Doctrina de fuego

- Tiene 4 a 5 seg. de retardo.
- Para distancias cortas debe ser utilizada de emboquillada (10 a 15 m).
- La técnica de lanzamiento hace más eficaz su poder destructor por cuanto el aparato de lanzamiento es el propio combatiente, es decir, a mayor instrucción mayor eficacia.

Funcionamiento

Estando la granada bien sujeta, apretando la palanca con la mano derecha, se quita el seguro tirando de la argolla con la mano izquierda. Al arrojar la granada, el percutor



baja hacia la vaina 22 por la acción del resorte que se descomprime y la palanca se separa, el percutor golpea sobre la vaina 22 y de este modo se enciende la mecha y luego de 4 a 6 segundos el fuego llega al detonante produciendo la explosión.

Mantenimiento

Montado

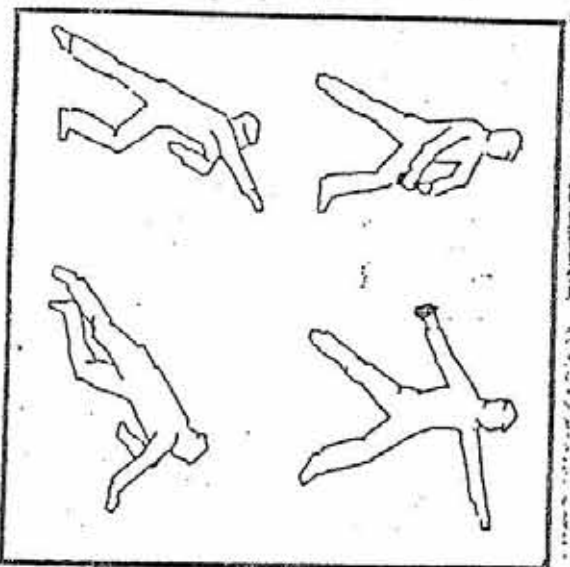
1. Retire el tapón plástico de la carcaza, desenroscando suavemente. Rosque la espoleta hasta apretar firmemente.
2. Verifique que la chaveta de seguro de armado esté en su lugar.
3. Retire la chaveta de seguro de transporte.
4. Usando el tapón plástico o instrumento similar empuje firmemente el percutor hasta el final de su carrera.
5. Trabaje el percutor con la palanca sin forzar.

6. Reteniendo la palanca contra la carcasa, coloque la chaveta de seguro de transporte y ábrala totalmente.
7. Retire la chaveta de seguro de armado.

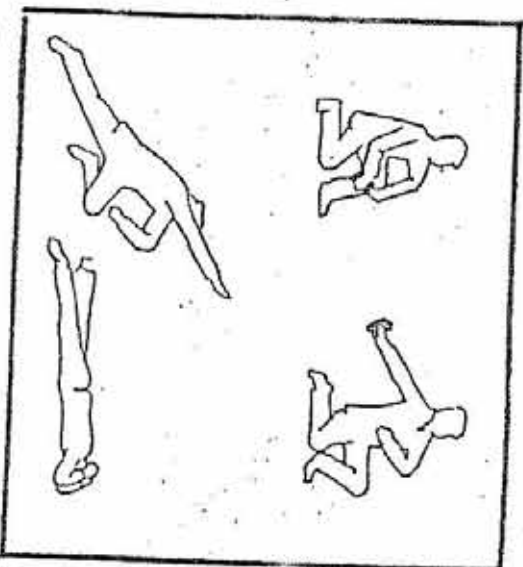
Técnica de lanzamiento de granadas

De Pie: Se adelanta el pie izquierdo de forma tal que el mismo apunte al objetivo, como en toda posición de disparo. Si el tirador está armado se cambia de mano el arma; se toma la granada con la mano hábil, supongamos la derecha, y se la lleva a la altura de la rodilla izquierda, con la mano izquierda se saca la anilla de seguridad; se lleva la mano con la granada describiendo un semicírculo hacia atrás, acompañando ese movimiento con el giro del torso de forma tal que quede en una sola línea el brazo, la granada y el hombro; el lanzamiento se realiza con un movimiento aproximadamente circular, es decir la granada tiene que salir prácticamente por encima de nuestra cabeza. La apertura de los pies tiene que estar en forma que nos permita, flexionandó las piernas, acompañar el movimiento hacia atrás y nos ayude a darle mayor impulso.

Nunca debemos dejar de mirar el objetivo. Una vez lanzada, con el propio impulso del cuerpo, pasamos a la posición de cuerpo a tierra. La mano que lanzó la granada es la primera en llegar al suelo, es la que amortigua el golpe. La otra mano protege el arma cayendo con el antebrazo al suelo; caemos con la boca abierta para que la explosión no nos dañe los oídos, y con los brazos protegemos la cabeza. Estos movimientos deben realizarse, primero en tiempos, para luego practicarlos en forma correcta en un solo movimiento.



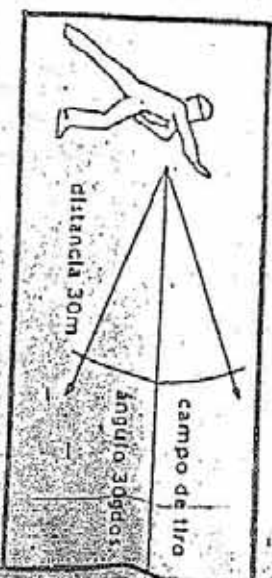
De rodillas: Desde la posición rodilla en tierra, dejando el arma en el suelo o cintura, se repite la posición anterior.



Cuerpo a tierra: Se gira en forma de rodillo hasta quedar de espaldas contra el suelo; con las manos a la altura del pecho se saca la anilla de seguridad de la granada; con un

medio giro hacia la izquierda del cuerpo y con el brazo y mano izquierda delante del cuerpo se produce el lanzamiento; el cuerpo debe quedar de forma tal que actúe como un elástico.

Las prácticas de lanzamiento de granadas deben realizarse a distancias de 30 metros como mínimo y dentro de un campo de tiro que tenga como máximo 30 grados.



CLASE 15: TIRO

TEMA: Organos de puntería; alineación; errores más comunes; corrección de los errores; empuñamiento del revólver y pistola, submetalladora y escopeta.

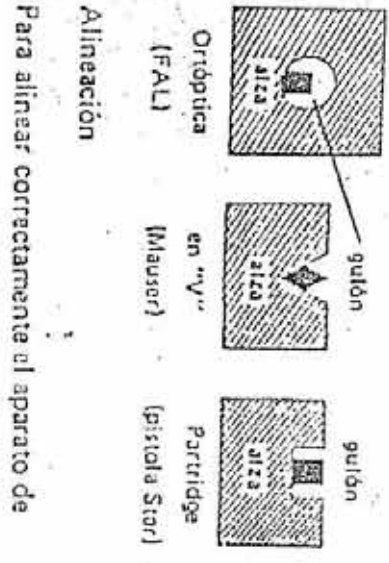
DESARROLLO

Se llama aparato de puntería de un arma al conjunto de alza y guión rigidamente unidos. Alineación del aparato de puntería es la correcta alineación del alza, guión y blanco.

Alza es el elemento de puntería situado más cerca del ojo del tirador, que generalmente va colocada en la parte posterior de la corredera en las pistolas y en la parte posterior del cajón de mecanismo en las armas largas.

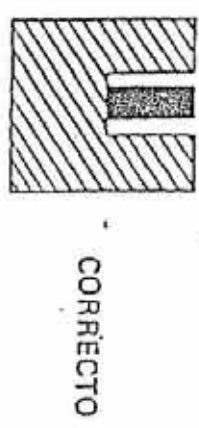
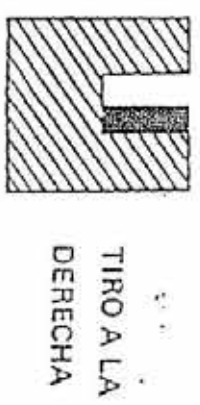
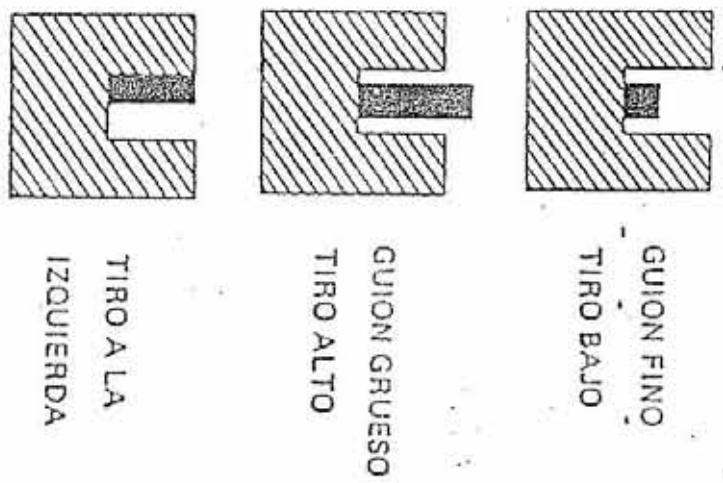
Guión es el otro elemento del aparato de puntería, situado más lejos del ojo del tirador. Es una pequeña pieza metálica, casi siempre fija, muy cercana a la boca del cañón.

Formas clásicas de alzas y guiones



puntería, debemos hacer coincidir tres puntos: alza, guión y blanco. Pero ocurre que el ojo, tal como una cámara fotográfica, sólo enfoca bien a una determinada distancia, de tal manera que cuando fijamos la vista en uno de los tres puntos, los otros dos siempre aparecen borrosos. La forma correcta de apuntar consiste en hacer enfocar nuestro ojo rápida y sucesivamente sobre los tres puntos para lograr una correcta alineación. Luego, cuando se acerque el momento del disparo, el tirador deberá centrar su atención sobre los elementos de puntería aunque el blanco aparezca borroso delante del arma.

Errores más comunes de alineación



Hay varios factores que inciden para hacer una mala puntería. Por ejemplo, un guión muy iluminado desde arriba por los reflejos del sol, parece mayor de lo que es y el tiro resulta corto, ya que no se toma la cantidad necesaria de guión. Si el guión está mal iluminado ocurre exactamente a la inversa.

Si el guión está desplazado hacia la derecha, el impacto será a la derecha y si lo está hacia la izquierda, el impacto dará a la izquierda.

Corrección de los errores

Cuando se extiende el arma inicialmente, se logra una más fácil alineación de los órganos; las dificultades comienzan cuando se la dirige a una parte del blanco.

La mayoría de los principiantes tienen tendencia a enfocar los ojos sobre el blanco únicamente. La señal de aviso de este error es cuando permanentemente aparecen borrosos el alza y el guión. La solución, como se dijo más arriba, es enfocar permanentemente y sucesivamente, alza, guión y blanco.

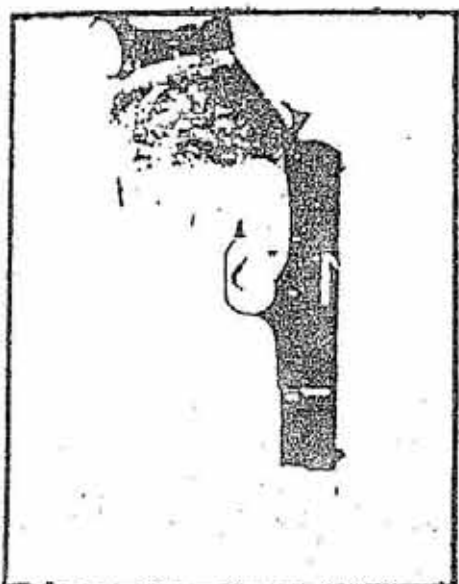
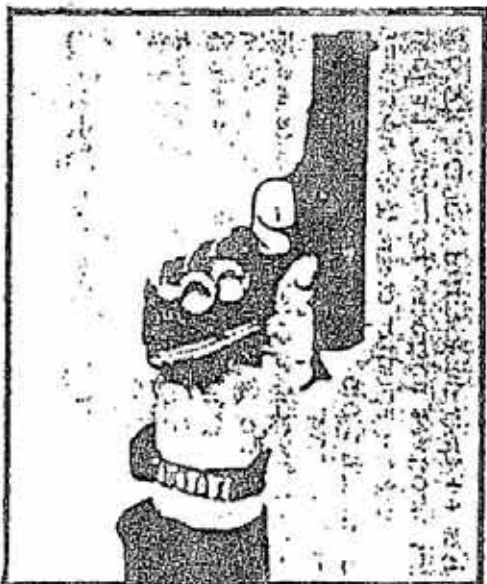
co, pero lo fundamental es un buen enfoque de guión y alza.

Uno de los errores más comunes que se cometen al realizar el tiro, es el de tratar de acertar en un punto fijo; para lograrlo el tirador inexperto se pone tieso tratando de evitar la pequeña oscilación en el brazo que apunta. Este intento lleva a frustrar el tiro ya que no apuntamos tranquilos, apretamos el disparador bruscamente y el disparo se desvía. En nuestra práctica tenemos que tener presente que más que hacer centro lo que interesa son varios disparos con una buena concentración, aunque ninguno esté exactamente en el centro. En el tiro debemos dejar que nuestros brazos estén firmes, pero no tensos, y la puntería la hacemos más sobre un área de 15 a 20 cm de lado que sobre un punto determinado. Es por esa razón que en las prácticas no debemos utilizar blancos pequeños, sino siluetas de tamaño natural dibujada sobre cartulina (en cualquiera de los dos tipos de blancos que se elija, no marcar el centro).

Empuñamiento de la pistola

La posición de los dedos es la siguiente: un dedo (el índice) sobre la cola del disparador apoyando sobre ésta la yema; otro descansando sobre la empuñadura (pulgar) y los otros tres (mayor, anular y meñique) alrededor de la empuñadura. Los dos primeros son los que le dan dirección al arma y el resto la sostiene con firmeza evitando el retroceso. El eje del cañón debe quedar en una misma línea con el antebrazo. La presión sobre la cola del disparador (realizada con la yema del índice) debe ser suave y sin tirones, sorprendiendo al disparo al tirador. Al mismo tiempo debe evitarse que

el resto del dedo índice toque el arma, de lo contrario se transmitirá presión hacia un lado, al disparar, desviando el arma y el impacto:



Empuñamiento del revólver

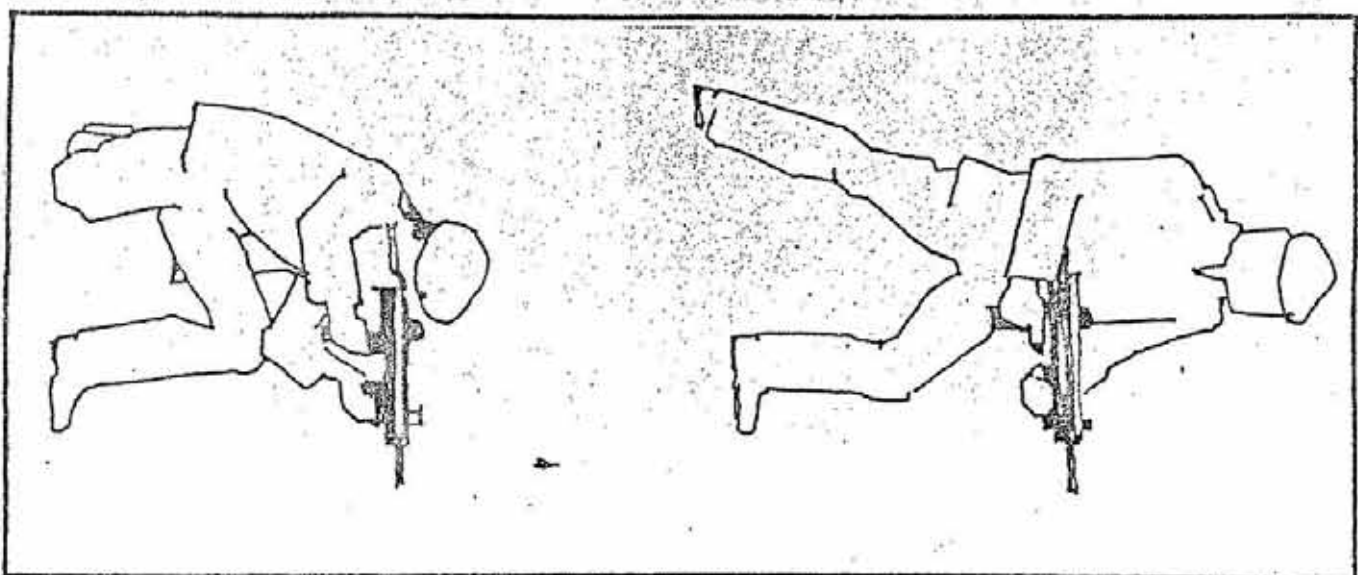
El tiro de doble acción exige que el empuñamiento sea más firme aún que el de la pistola; para ello el dedo pulgar debe ceñir firmemente la empuñadura curvado hacia

abajo y el índice apoyado en la cola del disparador en la articulación de la tercera falange. La presión sobre la cola del disparador debe ser rápida y enérgica, evitando así mayores desviaciones del arma.



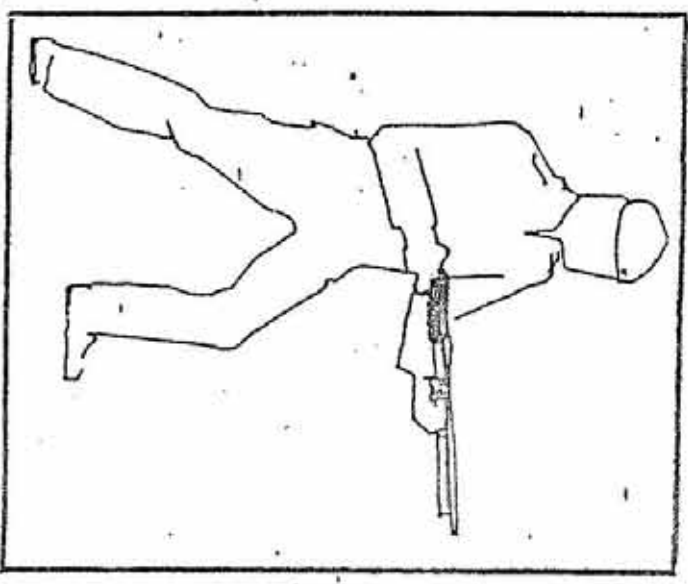
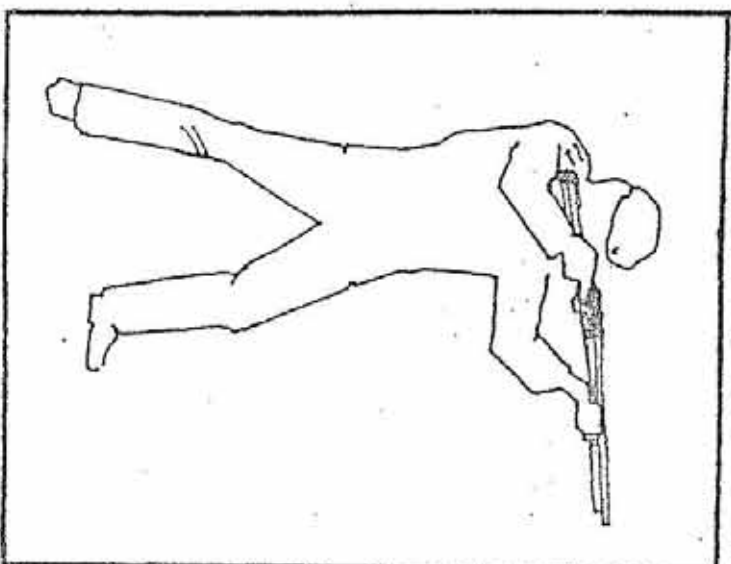
Empuñamiento de la submetralladora

- En tiro instintivo de cadera: con el culatín de la pistola ametralladora desplegado se oprime aquel fuertemente con el antebrazo contra la cadera. El arma queda empuñada firmemente a nivel de la cadera. Para el tiro cruzado se debe mover el conjunto del torso y el arma, nunca el arma sola.
- En tiro de puntería, con rodilla en tierra, es similar al utilizado con las armas cortas, con la diferencia de que el brazo izquierdo se adelanta para tomar la empuñadura anterior del arma. El culatín, desplegado, apoya sobre el hombro, y el brazo derecho debe mantenerse cerca de la horizontal.



Empuñamiento de la escopeta

En las posiciones que se adoptan debe preverse, ya que la mayoría de las escopetas de guerra son de acción a bomba, que la mano izquierda pueda moverse hacia atrás y adelante, rápidamente, sin mover demasiado la línea de tiro. En la posición de pie, la pierna izquierda debe estar adelantada y levemente flexionada y el cuerpo adelantado y la mejilla fuertemente apretada contra la culata. En la posición de cadera la pierna izquierda muy adelantada y flexionada; el cuerpo hacia adelante y la culata fuertemente oprimida con el antebrazo contra la cintura. La fuerza del retroceso debe recibirla en el antebrazo y en la cintura y no en la mano derecha que empuña el arma.



CLASE 16: TIRO

TEMA: Posiciones de tiro de puntería e intuitivo, portación y extracción.

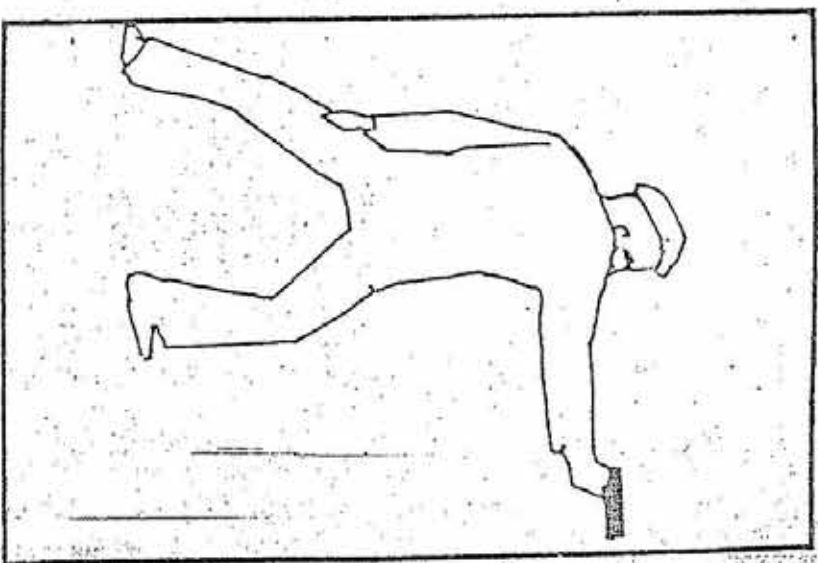
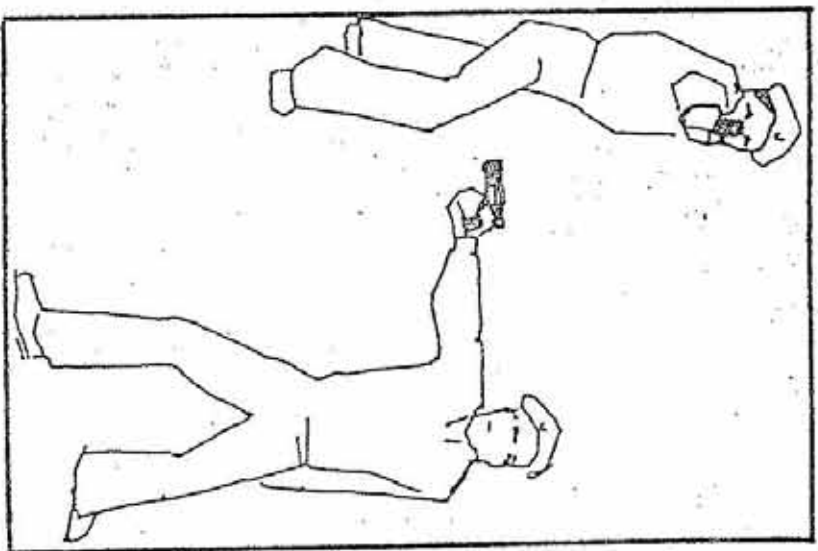
DESARROLLO

Algunas normas elementales para la seguridad en el tiro

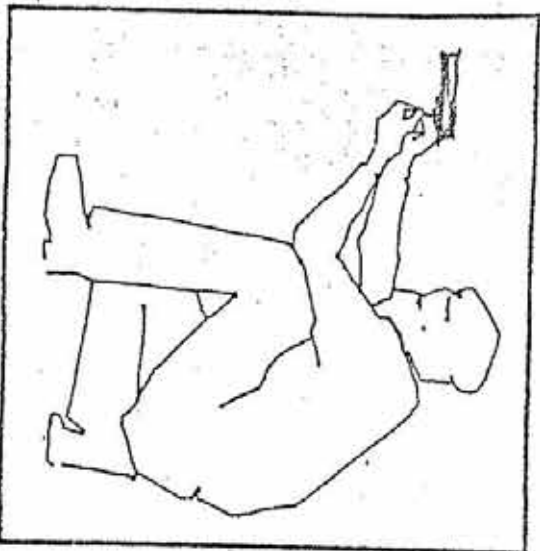
1. No se debe apuntar jamás a otra persona, ni aunque sea con un arma antigua o en desuso.
2. Manipulee siempre el arma con el cañón hacia arriba.
3. No poner el dedo en la cola del disparador hasta que el arma esté dirigida hacia el blanco.
4. En el tiro, si se advierte una detonación anormal, muy fuerte o ahogada, deje de tirar inmediatamente. Puede haberse roto alguna pieza o haber quedado obturado el cañón con un proyectil. En los dos casos un nuevo disparo puede originar serias consecuencias.
5. Cuando se proceda a desarmar armas siempre debe dejarse por lo menos una parte de ellas en condiciones de combatir.
6. Cuando el arma sufre una interrupción debe quitarse el cargador apuntando hacia arriba, y en esta posición, verificar las causas de la interrupción.
7. Nunca practique desenfunde con el arma cargada.
8. Las prácticas de tiro con armas de guerra hacerlas con la munición más vieja y no usar todas las armas al mismo tiempo, recargando inmediatamente las usadas para cualquier emergencia.

Posiciones de tiro de puntería

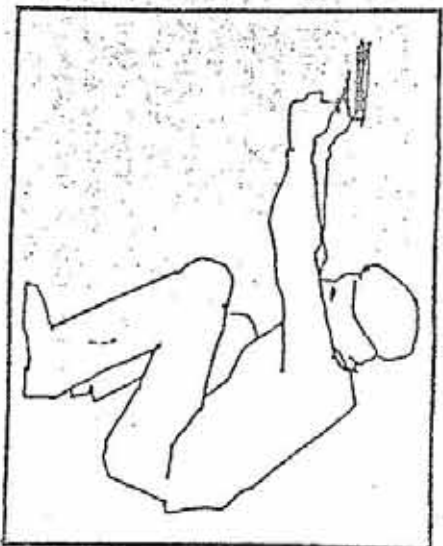
-De pie: Parado, con la pierna derecha flexionada hacia adelante y el pie derecho orientado hacia el blanco. La abertura de las piernas debe permitir una posición sólida. La pierna izquierda formando un ángulo de 90 grados con el pie derecho. El torso inclinado hacia adelante y de perfil al blanco. El brazo derecho totalmente extendido a la altura del hombro y orientado hacia el blanco. La palma de la mano izquierda apoyada en el muslo del mismo lado. La cabeza girada hacia la derecha, tocando el hombro con la barbilla.



-De rodillas: La rodilla en tierra a media altura. La mano libre sostiene la mano que dispara. El codo izquierdo o en su defecto el antebrazo, descansa sobre la rodilla izquierda; el pie de adelante apuntando al blanco. El pie de atrás se coloca bastante lejos para obtener un equilibrio más efectivo. Algunos tiradores se sientan sobre el talón del pie trasero, flexionando y descansando sobre los dedos doblados; otros prefieren una posición ligeramente más baja, que se logra haciendo girar el pie y sentándose sobre él.



-En cuclillas: Consiste en partir del cuerpo parado y flexionar las piernas al máximo teniendo ambas plantas de los pies totalmente apoyadas en el suelo y suficientemente separadas como para permitir un buen equilibrio. El torso hacia el blanco. El brazo que empuña, extendido totalmente hacia el blanco y la otra mano sujetando la base del arma. Permite aprovechar parámetros de baja altura.

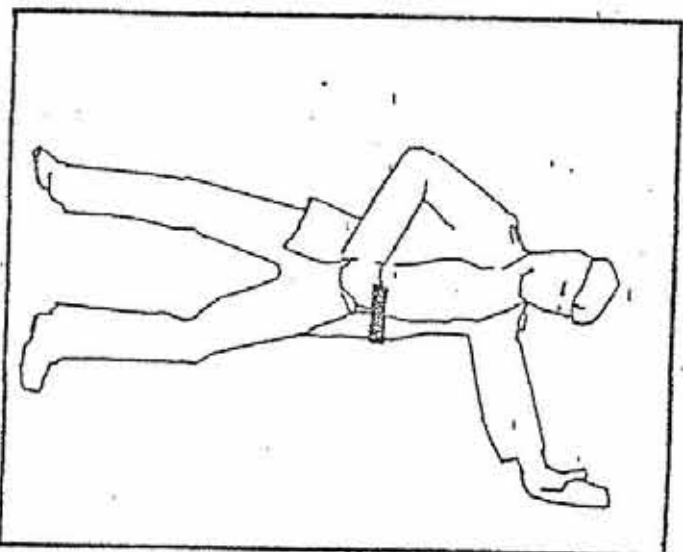


-Cuerpo a tierra: En esta posición el cuerpo va tendido sobre el suelo con una inclinación respecto al blanco de unos 45 grados. Las piernas van abiertas y los talones pegados al suelo. Los brazos extendidos hacia adelante, haciendo empuñamiento a dos manos. La cabeza se apoya sobre el hombro que dispara.

Posición de tiro instintivo

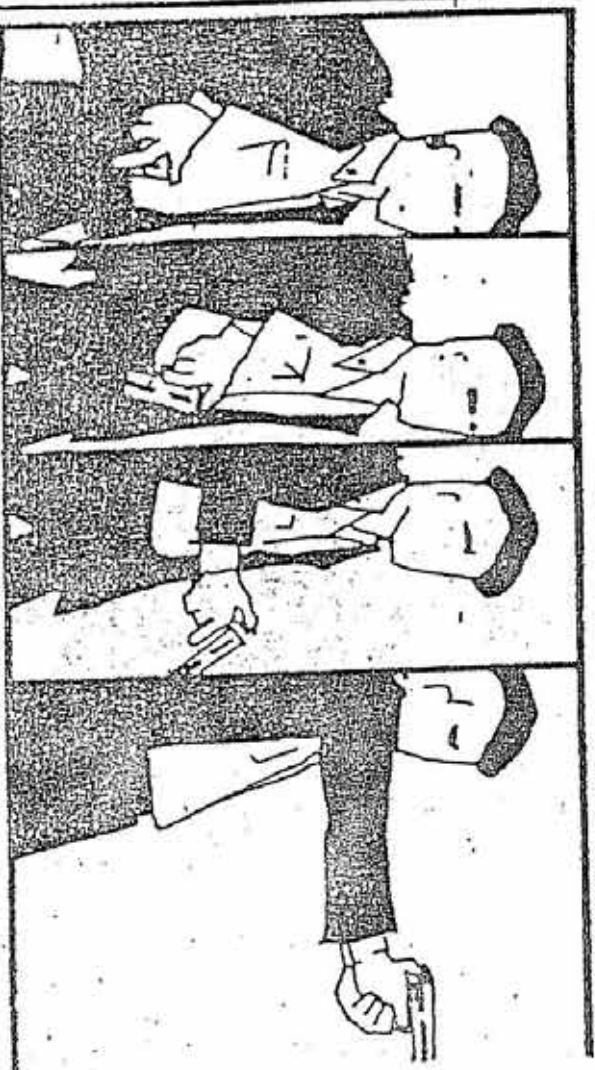
La finalidad del tiro de combate instintivo consiste en disparar eficazmente a un oponente tan rápidamente como sea posible ofreciendo en cambio un campo mínimo al fuego del contrario. Se hace básicamente dirigiendo la vista a través de la corredera del arma sin fijarse en los órganos de puntería, hacia el blanco; esto es en casos de las posiciones en movimiento. En la posición de reducción el cuerpo se coloca de medio perfil con respecto al blanco; la rodilla izquierda hacia adelante con la pierna ligeramente flexionada, de manera que

se pueda pivotar sobre ella para desplazarse. La mano derecha empuña el arma a la altura de la cintura, manteniendo el arma lo más paralela posible al suelo y levemente separada del cuerpo, para evitar (en caso de usar pistola) que el movimiento de la corredera se enganche en la ropa. La mano izquierda va estirada hacia adelante para dar la dirección del tiro, y sirve de paso de contención en caso de que intenten arrebatarse el arma, o incluso para palpar de armas.



Las posiciones de tiro en movimiento son:

-De pie: El tirador va caminando corriendo con el blanco de frente. Al llegar a la línea de fuego extrae el arma y encara la posición de pie ya vista, dirigiendo el arma y no apuntando.

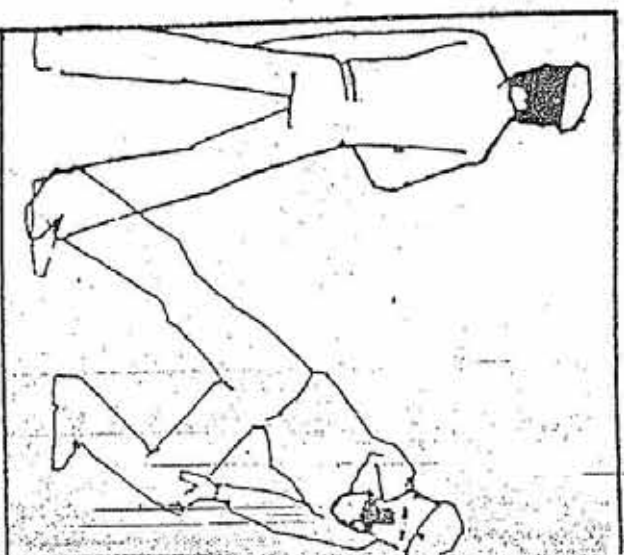
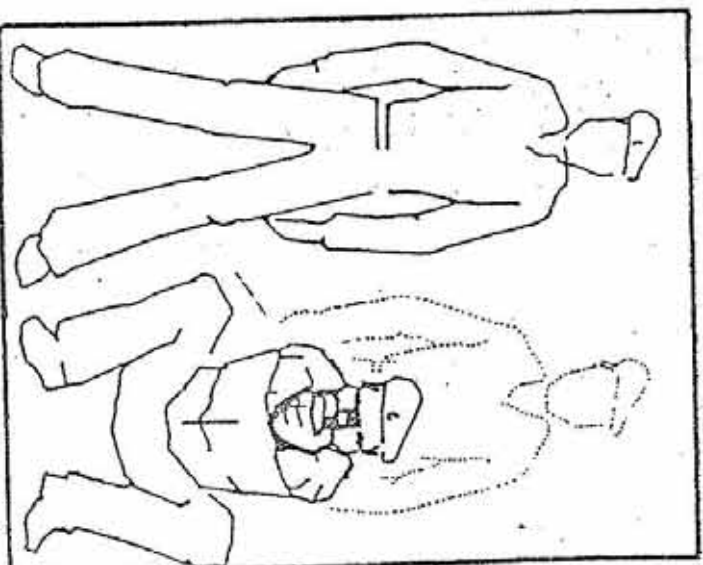


Posiciones con salto de la línea de tiro

a) De frente: al recibir la orden de alto adopta la posición de cucillas y hace fuego, manteniéndose en constante movimiento por saltos mientras tira, o buscando parapetos.

b) De atrás: al recibir la voz de alto el tirador desplaza la pierna derecha lateralmente hacia la derecha, dando un paso largo, desplazando el peso del cuerpo sobre dicha pierna y pivotando sobre ésta de modo tal que se cambie de frente al desplazar la pierna izquierda hasta quedar de frente al blanco con ambos pies en la misma línea volcando el peso del cuerpo sobre la pierna izquierda flexionada.

Todo el peso del cuerpo se apoya en la pierna mediante el brazo izquierdo, cuya mano se aferra firmemente en la rodilla con el borde interior hacia afuera. El brazo armado extendido totalmente hacia el objetivo a la altura del hombro.



Portación

Esta debe hacerse llevando el arma encima de uno y no en bultos, paquetes o portafolios. En el caso de la pistola el arma debe portarse con cartucho en la recámara y seguro de medio punto. Jamás debe llevarse amartillada.

En general conviene llevarla en la cintura y en pistolera por debajo del pantalón. El lugar apropiado es el costado derecho izquierdo, acomodada de tal modo que si ubique en el hueco que queda detrás de hueso de la cadera. De este modo la extracción se hace más rápida y además en los viajes en vehículos y en cualquier circunstancia es protegida por los brazos para evitar los roces casuales que despiertan sospecha. Debe cuidarse que la pistola esté bien agarrada al cinto para evitar que al extraer el arma se salga.

Hay dos elementos en la portación que son muy importantes, porque dan seguridad en el desplazamiento del compañero y rapidez en la extracción. El primero es la utilización de ropa holgada. No hay que usar vestidos ajustados al cuerpo. Lo segundo es un buen correa. Es decir, una pistolera de las que enganchan al cinto y los correspondientes portacargadores, porque en cualquier corrida se nos puede caer, o incluso si los llevamos en el bolsillo su peso puede llegar a desfondarlo.

En el caso de las armas largas se hace necesario disimularlas en paquetes que cubran la verdadera forma del arma y que faciliten su rápida extracción. En el caso del transporte de arma larga el compañero deberá llevar un arma corta para defenderla.

Práctica de portación

Los compañeros que por primera vez se ponen un arma en la cintura y que con ésta tienen que transitar por la calle, tienen la impresión de que el resto de la gente percibe que va armado. Esto se debe a que aún no está acostumbrado a llevar con naturalidad su arma, y esto provoca actitudes más o menos rígidas, tendientes a acomodar el arma que de esta manera puede llegar a deschavar.

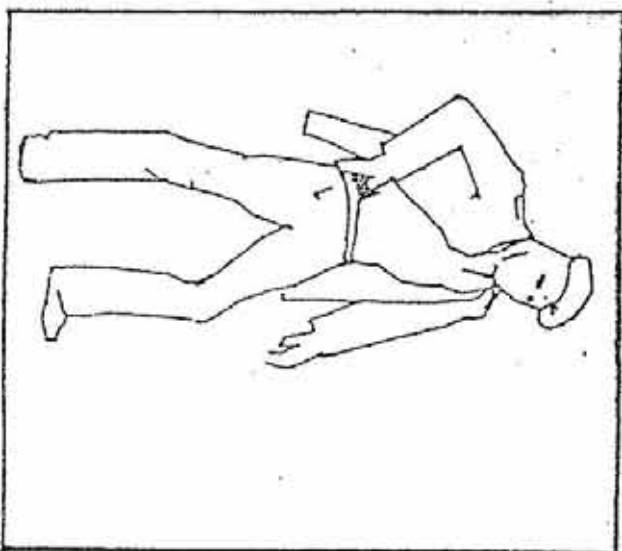
Para evitar esta situación se hace necesario que el compañero practique en su casa la portación, que pase frente a un espejo o que otro compañero lo corrija en su movimiento.

Extracción

Deberá practicarse con ropa puesta encima, teniendo en cuenta que no es un mo-

vimiento previo a cualquier otro, como apuntar, tomar posición, cubrirse, etc., sino que la práctica debe permitir realizar la extracción, apuntar y tomar posición simultáneamente.

Para extraer el arma se llevará la mano hacia atrás elevando el codo, inclinándose ligeramente el cuerpo hacia adelante (esto si se lleva el arma al costado del cuerpo) y evitando en el momento de apuntar, la desviación del cañón hacia los costados. Para esto no se deberá quebrar la muñeca, es decir, el antebrazo, mano y arma deben ser una unidad.



Esta práctica es sumamente útil hacerla frente al espejo. Deberá practicarse también la extracción combinándola con la acción de montar el arma (en el caso de los revólveres, echar el martillo hacia atrás hasta su descanso para ganar tiempo en el

disparo).

Este movimiento se realiza apenas el arma queda fuera del pantalón y no cuando se apunta porque será perder tiempo en otro movimiento. Para evitar accidentes en el momento de la extracción, se colocará el dedo sobre la cola del disparador cuando el arma ya esté libre y fuera del pantalón.

CLASE 17: TIRO

TEMA: Repaso y práctica de la 2da. clase de tiro

CLASE 18: ARMAS QUE APUNTAN A LA ESPECIALIZACION DE LOS PELOTONES

TEMA: Introducción y Explosivos I.

DESARROLLO

Introducción

Las 5 clases que se darán a continuación están diferenciadas del resto de las clases de armamentos, por cuanto son la base de la futura especialización de los pelotones. Estos serán:

- a) Pelotón de Demoliciones.
- b) Pelotón de Artillería.
- c) Pelotón de Infantería.

-En el primero el arma básica es el explosivo; en el segundo, por el momento, el LG22 y luego podrá ser el mortero; en el último es el fusil.

-En este curso se darán los conocimientos generales para el conjunto, pero próximos cursos deberán hacerse sobre los pelotones especializados y viendo el armamento que le es propio más en profundidad.

Explosivos I

Generalidades de los explosivos

El explosivo es un arma que nosotros utilizamos para operaciones de hostigamiento, ejecuciones especiales, sabotajes y demoliciones. Este arma es de gran utilidad táctica para nosotros, por ser el arma masiva por excelencia. Para nuestro Ejército Montonero, es el gran arma de la Resistencia que nos permite obtener superioridad táctica sobre un enemigo con armamento

convencional superior al nuestro. Es pues, la incorporación práctica de la larga experiencia de lucha popular. Además, en manos del Ejército Montonero, es un arma que con poco esfuerzo nos permite acciones de sabotaje y aniquilamiento de gran efectividad. Es un arma de gran valor psicológico que torna vulnerable todo el dispositivo enemigo, cuando está en manos de un Ejército Popular como el nuestro.

Como se ve, es decisivo para quitarle moral de combate al ejército enemigo. Y en la guerra de desgaste que nosotros desarrollamos el triunfo no se obtiene por aniquilamiento completo del ejército enemigo sino por haberle quitado la voluntad de combatir. El modo de obtener esto es pues, un problema político y militar, y al explosivo, en lo militar juega un papel muy destacado.

Nociones generales de explosivos

Los explosivos son sustancias o mezclas de sustancias, que bajo la acción de agentes externos reaccionan en forma casi instantánea, liberando gran cantidad de energía en forma de gases y calor. Estos gases se expanden violentamente chocando contra el aire o los objetos materiales que rodean a la masa explosiva, y en este choque producen un efecto destructor; este proceso se denomina explosión.

Clasificación

Según su uso se clasifican en:

- Propulsores o deflagrantes
- Iniciadores violentos o detonantes
- Rompedores. Se subdividen en:
 - c1 de alta potencia

c2 de potencia normal
c3 de baja potencia

Propulsores o deflagrantes

Son los que al ser iniciados liberan energía en forma lenta. No producen una explosión violenta, ni desarrollan una temperatura tan elevada como los explosivos detonantes. Ejemplo: pólvoras, que se usan como carga impulsora en granadas, proyectiles, etc., y en la confección de mechas lentas.

Iniciadores violentos o detonantes

Son los que tienen una velocidad de detonación muy alta, por lo cual al ser iniciados generan una violenta ola de presión a su alrededor. Son los de mayor sensibilidad al choque o chispa. La explosión de una pequeña cantidad de explosivos detonantes, en contacto con una mayor cantidad de rompedor, provoca la explosión de este último. Por este motivo se utilizan casi exclusivamente en la confección de cápsulas detonantes. Son los siguientes: Fulminato de Mercurio y Azida de Plomo o Nitruro de Plomo.

Rompedores

Son menos sensibles que los detonantes o iniciadores violentos. Según su potencia se dividen en:

- De alta potencia: Pent o Pentrita
 - Hexógeno
 - Tetrit o Tetralita
 - C-3, C-4 (plástico)
 - TNT o Trotyl
 - Acido Picrico

-De potencia normal:

Gelamón
Dinamita
Amonitro
Amonita
Amatoles
Sodatoles

-De baja potencia: R-1 R-4

R-2 Amonal
R-3 Anfoal

Segun su fabricación se clasifican en :

- industriales
- caseros

Los explosivos rompedores de alta potencia y de potencia normal enunciados en el punto anterior son industriales. Los explosivos de baja potencia son generalmente caseros. Su fabricación está prohibida a todos los cuadros, salvo los expresamente designados como miembros de los servicios de explosivos.

Descripción de algunos explosivos industriales

Iniciadores

Fulminato de mercurio: Polvo de color gris claro. Detona a una temperatura de 160 grados/165 grados C. Muy venenoso. Con 20 o 30 por 100 de humedad no detona. Es extremadamente sensible a los golpes, estando bien seco; también es muy sensible a la fricción o calor. Ataca a todos los metales pero más lentamente al cobre, por eso las cápsulas que lo contienen son de ese metal. Con el cobre da muy lentamente fulminato de cobre, que no es explosivo, por lo que con mucho estacionamiento los

detonantes así contruidos pierden su utilidad.

Rompedores

Hexógeno: Polvo blanco. Puede detonar por impacto de una bala de fusil. Cuando arde en cantidades mayores a 1 Kg. puede explotar. Es el componente principal de los explosivos plásticos, y se lo funde con el TNT para cargas de granadas.

TNT-Trotyl o Trilita o Trinitrotolueno:

Color amarillo o pardo oscuro. Sabor amargo. Se puede cortar y golpear, pues es poco sensible al choque, fricción y cambio de temperatura. Funde a 80 grados. Detona a los 270 grados C. Puede permanecer enterrado durante 4 meses, cubriéndose con una delgada película morada, y puede permanecer cierto tiempo (7 a 14 días) sumergido en el agua sin que se alteren sus propiedades. Al aire libre arde sin detonar en cantidades menores de 1 Kg pero encerrado puede detonar. Podemos encontrarlo en polvo, en escamas, fundido o prensado. Es más sensible cuando está en polvo, pero es menos potente. Fundido líquido a 80 grados es más sensible. Prensado no arde ni explota al impacto de una bala. Prensado o en polvo detona con cápsula detonante. Se presenta en bloques de 400 gramos y 200 gramos y en cilindros de 75 gramos. El diámetro del cilindro es de 3 cm. y el largo de 7 cm. El bloque de 400 gramos mide 10 x 5 x 5 cm. El de 200 gramos mide 10 x 5 x 2,5 cm.

C-3 y C-4 (explosivos plásticos)

C-3: El C-3 es un explosivo color amari-

llo (mancha las manos). Es aproximadamente 20 por 100 más potente que el TNT. Viene en envases de 1 Kg. de cartón, envuelto con papel parafinado. Está constituido por 80 por 100 de peritrita y 20 por 100 de aceite mineral.

C-4: Es una pasta de color crema claro. No mancha las manos. Huele a betún, es grasoso. No es higroscópico ni se disuelve en agua. Conserva sus cualidades plásticas hasta una temperatura de 30 a 45 grados C. Con baja temperatura la sensibilidad disminuye. Detona con cápsula detonante No 8 introducida a una profundidad de 10 a 20 mm. Se presenta en envases de cartón de 1 Kg.

Dinamita: Color claro o parduzco o de tonos rosados. Es un compuesto a base de nitroglicerina, producto muy sensible. Las dinamitas pierden en poco tiempo su potencia (del 60 al 70 por 100 en 2 o 3 meses). Explota con detonadores No 8, también puede hacerlo con chispa o fricción, impacto de bala o golpe violento. Encerrada explota al encender. En agua en 4 o 5 horas pierde sus cualidades. Con mucho calor tiende a exudar, lo que la hace peligrosísima. Es un explosivo cuyo uso está terminantemente prohibido para los miembros del Partido, salvo indicación expresa del servicio de explosivos.

Gelamón: Es una mezcla de Nitrato de Amonio con nitroglicerina sobre un soporte gelatinoso; hay dos tipos 60 por 100 verde y 80 por 100 blancuzco; viene en cartuchos de 100 grs. envuelto en papel parafinado. Siguen las mismas directivas que para las dinamitas.

Amonita blanca: Es una mezcla de Nitrato de amonio y Fuel Oil. Es un sólido blanco, granulado (aperdigonado), viene en cartuchos de 1 Kg, envuelto en bolsas de polietileno. En contacto con el aire absorbe la humedad, disminuyendo su poder rompedor.

Amonita negra: Tiene propiedades similares a la blanca, siendo de mayor poder rompedor. Contiene aluminio lo que aumenta su poder calorífico.

Gelinita: Es una mezcla explosiva industrial, de consistencia similar al Gelamón. Se presenta en barras de 100 gramos. Tiene color marrón claro.

Amatoles: Resulta de la mezcla de Nitrato de Amonio y el TNT por partes iguales.

Medidas de seguridad

Queda prohibido fabricar explosivos a aquellos compañeros no autorizados debidamente por el Partido. Para aquellos compañeros autorizados, observar estrictamente lo siguiente:

- No fumar en los locales donde se trabaja.
- Si se trabaja afuera, no acercarse a menos de 10 m. de la mezcla si se está fumando.
- No mantener ningún fuego encendido.

El local

- Debe ser abierto y bien ventilado y, en lo posible, sin humedad.
- Las instalaciones eléctricas deben estar en buen estado a fin de evitar chispazos

- que puedan producir explosiones.
- No tener motores eléctricos en el lugar.
- Debe observarse limpieza y orden constantemente.

Fabricación de explosivos

- No usar herramientas metálicas.
- Los embudos y cucharas serán de plástico o madera. Los morteros de madera o porcelana. Los tamices de organza de nylon o bien, hechos con una media de mujer.
- Conviene usar una cuchara para cada droga e indicar en el mango el uso; si se usa una sola cuchara lavarla bien entre cada uso.
- No usar la cuchara para clorato de potasio con ninguna otra sustancia.
- Mantener siempre alejados durante el trabajo el clorato del ácido sulfúrico.

Almacenamiento de explosivos

- No usar nunca envases metálicos o con tapa de metal; usar frascos de vidrio con tapa de baquelita o plástico, o bien envases plásticos, asegurando siempre el cierre hermético.
- No tener almacenadas más sustancias que las necesarias.

Errores mortales para un compañero que fabrica explosivos

- No saber, o sea, trabajar sin conocimiento sobre la naturaleza de los explosivos.
- Dejarse llevar por la rutina, perdiéndole el temor necesario y suficiente, desatendiendo las reglas de seguridad.

Introducción al funcionamiento de un

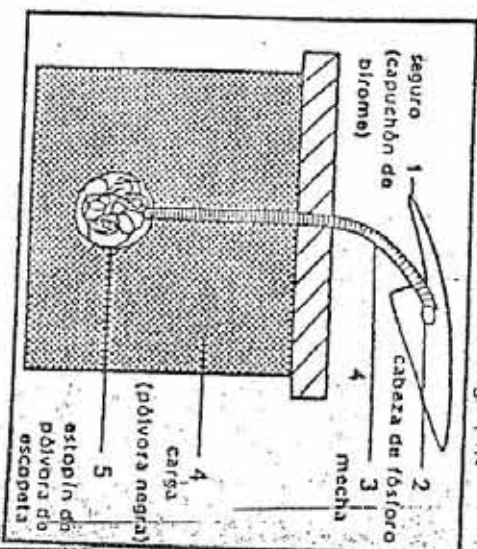
explosivo

Todo aparato explosivo está compuesto esencialmente de 5 partes:

1. La carga explosiva y/o incendiaria.
2. Un detonador, de uso esencial para la fabricación de caños, pero que no necesariamente es requerido para fabricación de incendiarias, molotov, petardos, vólanteras.
3. Un sistema mecánico, eléctrico, químico mediante el cual se hace llegar la chispa al interior del detonador, en el caso del caño, o directamente a la carga explosiva o incendiaria.
4. Un sistema de retardo o accionamiento a distancia.
5. Un seguro.

Funcionamiento

Retirando el seguro (1) y haciendo fricción con una caja de fósforos Fragata (de seguridad) sobre (2), se enciende la mecha (3) que propaga el fuego por el interior. Al llegar el fuego al estopín (5), que reemplaza al detonador, explota la carga (4).



CLASE 19: ARMAS QUE APUNTAN A LA ESPECIALIZACION DE LOS PELOTONES

TEMA: Cómo se construye un caño

DESARROLLO

Construcción de caños

Introducción

Los tradicionales caños son artefactos explosivos con una espoleta de retardo, especialmente diseñados para atentados de tipo antidomiciliario o antipersonal. Son innumerables las formas constructivas que se han empleado a lo largo de nuestra Guerra de Liberación, formas que van desde la simple carga de pólvora, con una mecha encendida, hasta las más sofisticadas espoletas electrónicas. En esta clase, sin embargo, vamos a tratar aquellos que por su seguridad en el funcionamiento y por su sencillez, han demostrado en la práctica ser los más efectivos.

Descripción

Estos artefactos constan de dos partes básicas que son: carga explosiva y espoleta.

Carga explosiva

Es una masa de explosivo del tipo rompedor cuyo peso, así como su envase si es que lo posee, dependen de las características propias del atentado que se quiere llevar a cabo. En general para un atentado antidomiciliario pueden emplearse cargas que oscilan entre los 150 a 1500 grs. de TNT. Si se trata de un atentado antidomiciliario el explosivo se encontrará suelto o en un

envase de algún material que no produzca metralla (esquirlas).

Si el atentado es antipersonal, deberá utilizarse una carcasa de acero (por ejemplo un caño propiamente dicho) o bien se recubrirá la carga explosiva con boillias de acero, remaches, tornillos o algún material similar.

Espoleta

Una espoleta es un dispositivo con un sistema de funcionamiento tal que posibilita la iniciación de una carga explosiva en condiciones previamente establecidas. En el caso de los artefactos que nos ocupan, esas condiciones son que la iniciación de la carga se produzca con un determinado retardo. En todos los casos las espoletas de este tipo cuentan con los siguientes elementos:

- a) Detonante.
- b) Sistema de retardo e iniciación.
- c) Seguro.

Sistema de retardo e iniciación

De acuerdo con el sistema de retardo e iniciación que utilizan las espoletas, vamos a dividir las en:

- Pirotécnicas.
- Eléctricas (de relojería).
- Químicas.
- Electrónicas.

De estos cuatro tipos, vamos a desarrollar solamente los dos primeros por las razones apuntadas en la introducción.

Caño con espoleta pirotécnica

Elementos necesarios

- Carga explosiva

- Detonante pirotécnico
- Mecha lenta
- Fósforos, cinta adhesiva, suprabond, trocitos de spaghetti o manguerita.

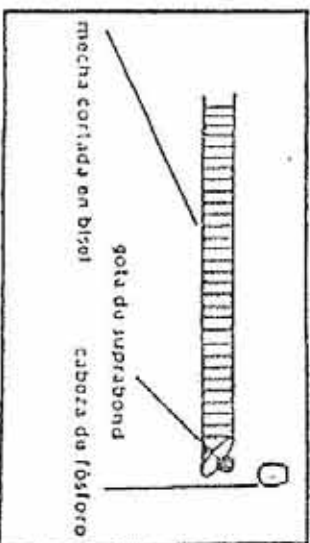
Preparación de la carga

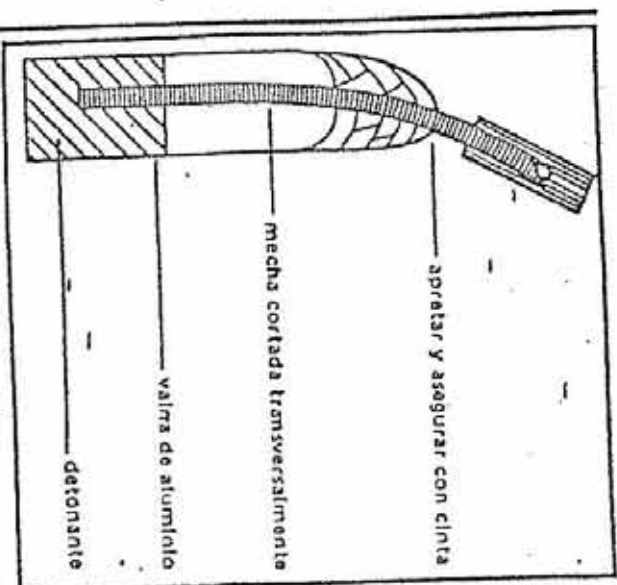
Debe ser preparada de acuerdo con las condiciones citadas en el punto carga explosiva, dejando el orificio correspondiente para la introducción del detonante. En el caso de que se trate de una carga alargada, el orificio deberá realizarse en un extremo de la misma para un mejor aprovechamiento del explosivo.

Preparación de la espoleta

Considerando el retardo necesario para el caso de que se trate, se efectuará el cálculo de la longitud de mecha lenta que corresponda, considerando que la mecha lenta tarda en quemarse aproximadamente 1 segundo para cada cm. Así, para obtener por ejemplo un retardo de dos minutos habrá que cortar una longitud de mecha de 1,20 m.

Una vez determinado el largo de la mecha, cortar la misma cuidando que una de las puntas quede cortada en bisel, mientras la otra debe quedar cortada en forma transversal.

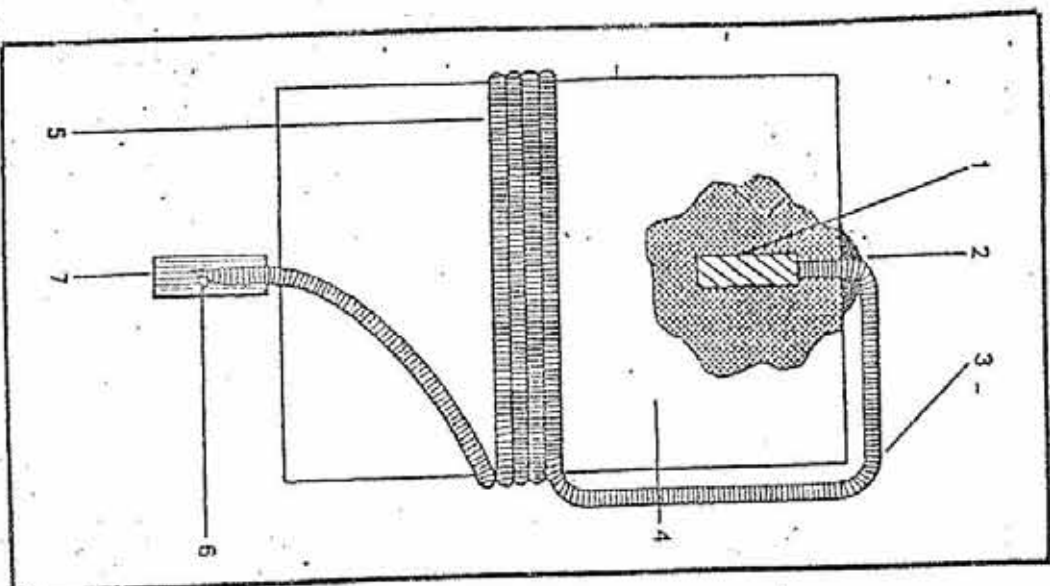




Los cortes en la mecha deben hacerse con una hoja de afeitar o elemento similar, evitando herramientas más gruesas para no desgarrar el alma de la mecha.

El extremo que se encuentra cortado en forma transversal introducirlo a tondo en la cápsula detonante, cerrando luego el borde de la vaina de aluminio con una pinza. Asegurar luego la fijación de la mecha con unas vueltas de cinta adhesiva. Al extremo que se encuentra cortado en bisel se adhiere con suprabond una cabeza de fósforo de madera. Este extremo será recubierto con un trocito de manguera, spaghetti, o elemento similar que hará las veces de seguro, evitando que la mecha se encienda accidentalmente.

Introduciendo la punta del detonante en la carga explosiva, el artefacto está listo para la colocación. Si el retardo requerido obliga a utilizar mechas muy largas, pueden enrollarse éstas alrededor de la carga para un más cómodo manipuleo.



1. detonante
2. poxipol
3. mecha (NO QUEBRAR)
4. carga explosiva
5. mecha enrollada
6. cabeza de fósforo
7. seguro manguerita

No doblar demasiado la mecha para no quebrar el alma de la mecha.
Sellar bien el recipiente con poxipol o masilla plástica para evitar que el explosivo absorba humedad (por ejemplo la amoníal).

Funcionamiento

Al encenderse la cabeza del fósforo del extremo de la mecha se genera una elevada temperatura que encenderá a la misma.

Transcurrido el tiempo de retardo, la mecha termina de quemarse, soltando una chispa que hace detonar la cápsula. Esta a su vez inicia la explosión de la carga que la rodea.

Metodología operativa recomendada

- a) El artefacto debe ser armado en su totalidad en el lugar de concentración. Estos, que debe llevarse con la espoleta colocada y el seguro puesto.
- b) Al llegar al objetivo quitar el seguro y encender la cabeza de fósforo raspando la en una cajita, o bien con otro fósforo o cigarrillo encendido.
- c) Verificar antes de retirarse que efectivamente la mecha está encendida.

Caño con espoleta eléctrica

Elementos necesarios

- Carga explosiva.
- Detonante eléctrico.
- Raloi.
- Pila.
- Fichas para antena de T.V.
- Lamparita.
- Estaño, soldador, cinta aisladora, cable.

poxipol 10 minutos.

Preparación de la carga explosiva
Igual que en el sistema pirotécnico.

Preparación de la espoleta

La espoleta de sistema eléctrico consiste en un dispositivo capaz de hacer llegar la corriente de la pila al detonante eléctrico por medio de un circuito en el cual está incluido un reloj que funciona como interruptor y retardo.

La forma de hacer funcionar un reloj como retardo es la siguiente:

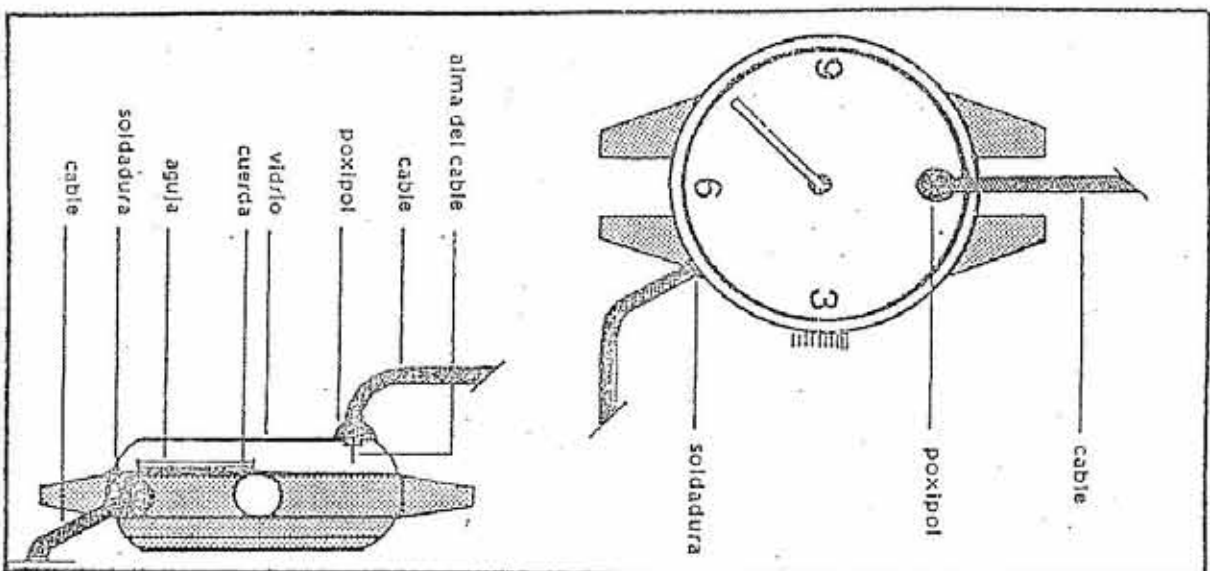
Tanto la caja del reloj como su maquinaria y sus agujas (estas últimas deberán ser metálicas) están conectadas entre sí; de manera que si hacemos llegar una corriente eléctrica a la caja, dicha corriente llegará hasta las agujas.

Ahora bien, si en el recorrido normal de su funcionamiento hacemos tropezar una de las agujas con otro elemento metálico, la corriente eléctrica también le será transmitida a éste.

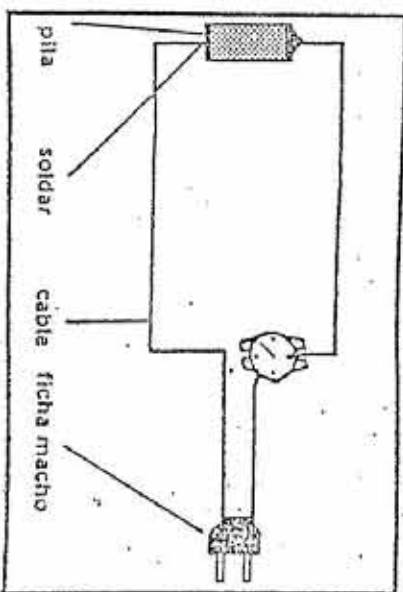
En la práctica lo que se hace es perforar el vidrio del reloj, que en realidad no es de vidrio sino de acrílico, e introducir por el agujerito al extremo de un cable, teniendo cuidado de que no toque ninguna otra parte del reloj, pero que sea atropellado por la aguja cuando la misma llegue a ese lugar. Se debe elegir una de las agujas para realizar el contacto, mientras que la otra deberá quitarse del reloj. Si se elige la aguja minutera podrán obtenerse retardos máximos de algo menos de una hora, mientras que si se elige la horaria, los retardos máximos podrán ser de alrededor de once horas.

El cable que se conecta a la caja del reloj

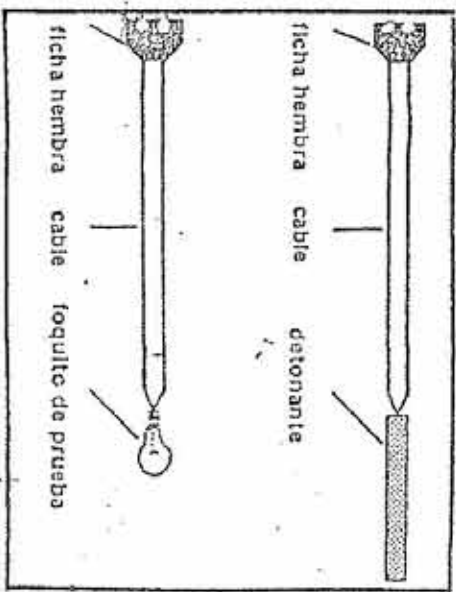
deberá ser en lo posible soldado a la misma. El cable que atraviesa el vidrio se fijará al mismo con poxipol 10 minutos, cuidando que la punta no toque el cuadrante del reloj.



Una vez adecuado el reloj de este modo podrá armarse el circuito tal como lo indica la figura. Se recomienda no utilizar portapilas ni portálámparas porque suelen ocasionar fallas. Se reemplazará a los mismos con soldadura.



La ficha de antena de TV posibilita separar el detonante del resto de la espoleta y permite además verificar el circuito con la lámpara de prueba.



Funcionamiento

Cuando la aguja hace contacto con la punta del cable que atraviesa el vidrio, se cierra el circuito y la energía que genera la pila es transmitida a través de los cables y pasando por el reloj, al detonante eléctrico que explota iniciando la carga que lo rodea.

Metodología operativa recomendada

- Llevar preparada por un lado la carga explosiva con el detonante colocado y asomando el chicote de cable con la ficha para enchufar.
- Separadamente, llevar el resto de la espoleta. El reloj habrá sido puesto en hora antes de salir del lugar de concentración o en el trayecto hacia el objetivo. También se colocará en el enchufe la lámpara de prueba.
- Ya en el objetivo las tareas a realizar son tres:

- Controlar si el tiempo de retardo que se dio originalmente es correcto.
- Verificar que la lámpara de prueba esté apagada.
- Solamente si está apagada reemplazar la lámpara de prueba por el enchufe de la carga.

Nota: En el tipo de espoleta eléctrica aquí descrita, es factible reemplazar el reloj de pulsera por un reloj tipo Timer como los utilizados en lavarropas.

En la mayoría de los casos será necesario adaptar el Timer, ya que en los lavarropas está dispuesto de tal forma que al finalizar el tiempo de retardo, desconecta en lugar de conectar.

Caño con espoleta eléctrica y retardo pirrotécnico casero

Elementos necesarios

- Carga explosiva.
- Detonante eléctrico.
- Espiral para mosquitos.
- Trozo de hilo de algodón.
- 3 clavos chicos.
- 1 chincheta metálica.
- 1 broche de ropa.
- 1 pila.
- 1 trozo de madera.
- Cable, ficha para antena de TV.

El sistema consiste en hacer funcionar un broche de la ropa como interruptor del circuito eléctrico. El retardo estará dado por el tiempo que tarde un trozo de espiral encendido en quemar el hilo de algodón que mantiene al broche abierto.

Preparación de la carga explosiva

Igual que en sistema pirrotécnico.

Preparación de la espoleta

En un pedazo de madera se colocan los clavos 1 y 2 a una distancia aproximada de 10 cm.

En el broche, que deberá ser de madera, se colocará en la parte interior de una de sus patas, la chincheta a la cual se habrá conectado uno de los cables. En la otra pata se colocará el clavo No 3 atravesando la misma de manera tal que la punta de éste pinche la cabeza de la chincheta que se le enfrenta cuando el broche se cierra por acción de su resorte. Al clavo se conecta el otro cable.

Se coloca luego el broche sobre la tablita

ta enganchedo la ranura interior de una de las patas en el clavo No 1 mientras que la otra pata se atará al clavo No 2 con el trozo de hilo de algodón manteniendo de este modo el broche-interruptor abierto.

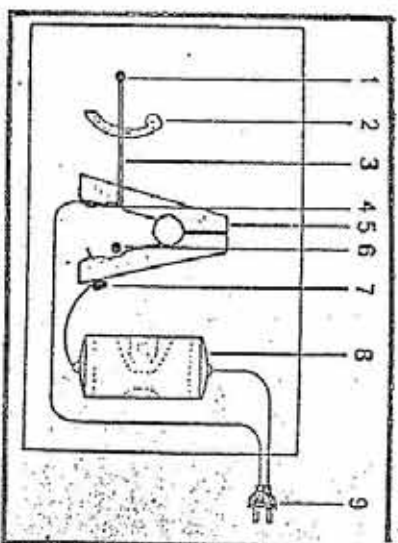
La pila se coloca en la tablita fijándola con adhesivo o atándola con un alambre fino, o por cualquier otro medio, y se realizan las conexiones tal como lo muestra la figura.

En el hilo, que se colocará doble, se inserta luego un trozo de espiral encendido, que al quemarse en un determinado tiempo, cortará el hilo de algodón, haciendo cerrar el broche. De esta forma, el artefacto funcionará en forma similar al explicado anteriormente.

Es de tener en cuenta que un espiral en condiciones normales se quema a razón de 1 cm. cada 3 minutos, pero conviene de todas formas experimentar con un trozo del mismo espiral que se va a usar.

Metodología operativa recomendada

Homólogo a la del caso anterior.



1. clavo 2
2. espiral
3. hilo
4. chincheta
5. broche
6. clavo 1
7. clavo 3
8. pila
9. ficha de antena

Uso táctico del explosivo

Poder del explosivo

Para atentados antidomiciliarios, con 400 grs de gelamón, en un aerosol de medio litro sin ataque, conseguimos generalmente arrancar la puerta o ventana donde se coloca el artefacto, dañar la pared alredaña, destruir total o parcialmente los muebles de la habitación del frente. En las casas vecinas generalmente se rompen los vidrios. Con 800 gramos con ataque, es posible hacer en la pared un boquete de 1 metro cuadrado, se puede romper algún tabique interior y corre peligro la vida de los que viven en la casa; en la calle los destrozos son grandes.

Orientación del detonante

El detonante es el punto donde se inicia la onda explosiva que llega después a los distintos puntos de la carga, encendiéndola. Evidentemente se trata de los detonantes de tipo industrial, de los usados para iniciar las cargas explosivas o caños.

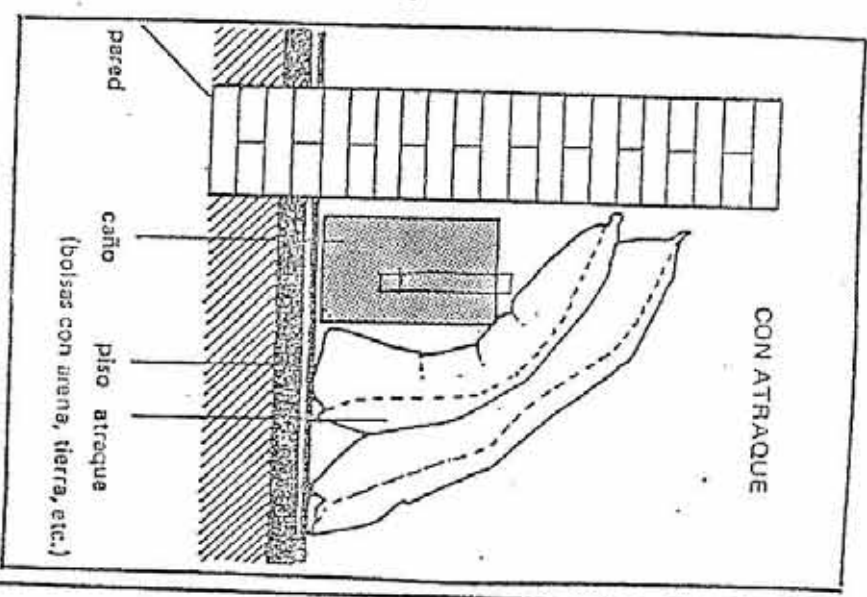
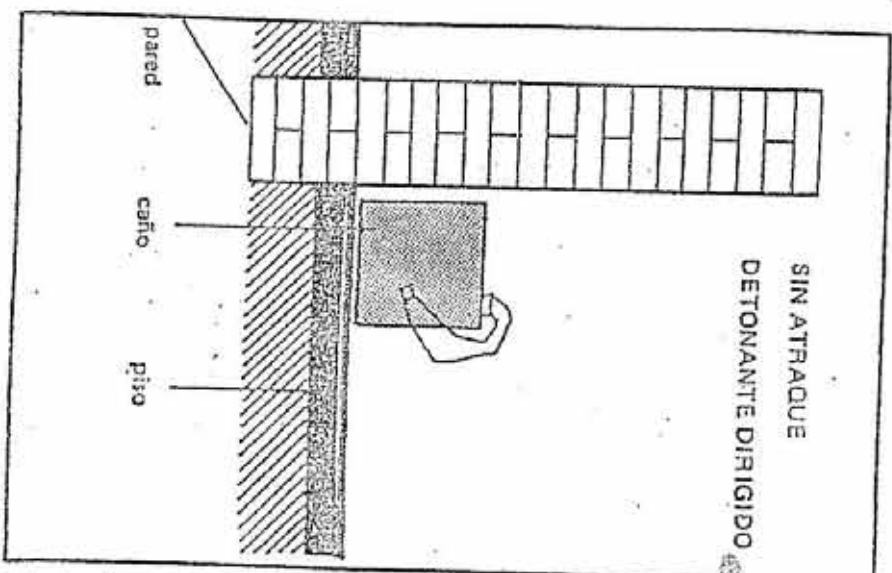
Como regla general, el detonante debe estar colocado en el lado opuesto al que se quiere dirigir la mayor cantidad de onda explosiva. O sea, apuntando con el extremo libre del detonante hacia el objetivo.

Atrake

Toda carga cuya superficie está en contacto con el objetivo aumenta considerablemente su efectividad cuando se la atraca convenientemente. Se entiende por atrake a todo objeto que mantenga la carga presionada contra el objetivo, impidiendo que se desaproveche parte de la energía de la

explosión que se dirige hacia atrás.

Un atrake es mejor mientras mayor en-cierro produzca a los gases de la explosión, obligándolos a dirigirse al objetivo. Se suelen usar para ello bolsas de tela de nylon con arena (preferiblemente mojada), tierra amontonada, piedras, etc.



CLASE 20: ARMAS QUE APUNTAN A LA ESPECIALIZACION DE LOS PELOTONES

TEMA: Espoleta de tracción ET1. Repaso general

DESARROLLO

Espoleta

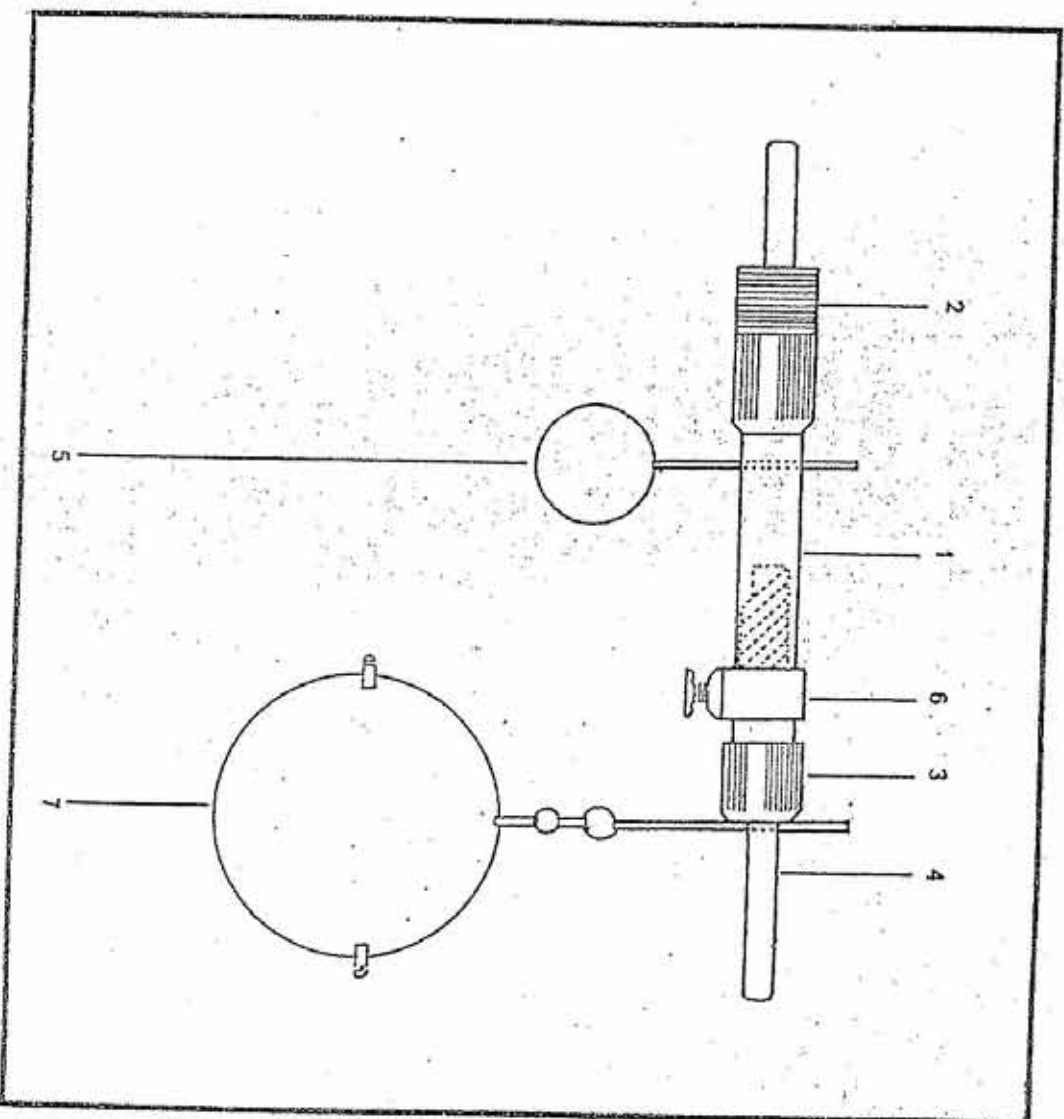
Descripción

Consta de los siguientes elementos:

1. Cuerpo roscado en ambos extremos.
2. Tapa inferior. Contiene el iniciador o fulminante y el detonante (FM No 8)
3. Tapa superior.
4. Percutor. Concéntrico en él, en el interior del cuerpo, se halla el resorte del percutor.
5. Chaveta de seguro de armado con su correspondiente anilla.
6. Brida de fijación.
7. Conjunto alambre cuerda de piano, des-torcedor-chaveta de disparo. Consta de un rollo de alambre de 0,3 mm de diámetro, de un largo aproximado de 5 m, todo unido a un destorcedor y éste a su vez a la chaveta.
8. Accesorios: 4 pitones para madera (para guía del alambre); 4 clavos para fijación; 1 rollo de piolín de algodón; 50 cm de cordón detonante FM de pantita.

Funcionamiento

Al ejercerse presión sobre el alambre tenso, se origina un esfuerzo que quita la chaveta de disparo de su sitio. El percutor, liberado e impulsado por el resorte que se



hallaba comprimido, golpea sobre el fulminante. Este estalla, dirigiendo un chorro de gases hacia el detonante, que a su vez, detonando, iniciando la carga explosiva o en su defecto, el cordón detonante que transmitirá la detonación a la carga. Todo el proceso es prácticamente instantáneo.

Montado

(precaución: seguir el orden paso a paso)

1. Desarmosque la tapa inferior. Verifique si está en su sitio el fulminante.
2. Retire la chaveta de seguro de armado.
3. Mediante un bolígrafo, lápiz o instru-

- mento similar introducido en el cuerpo, presionar el percutor venciendo la oposición del resorte hasta que aparezca fuera de la tapa superior el orificio que atraviesa el percutor.
4. Manteniendo la presión, coloque la chaveta de disparo.
5. Coloque la chaveta de seguro de armado y ábrala levemente.
6. Rosque la tapa inferior.
7. Desenrolle el alambre cuerda de piano.

Instalación

Como ejemplo usaremos la instalación de la espoleta en una puerta de madera:

Primero se procede a fijar el cordón detonante a la espoleta (más adelante se dan detalles).

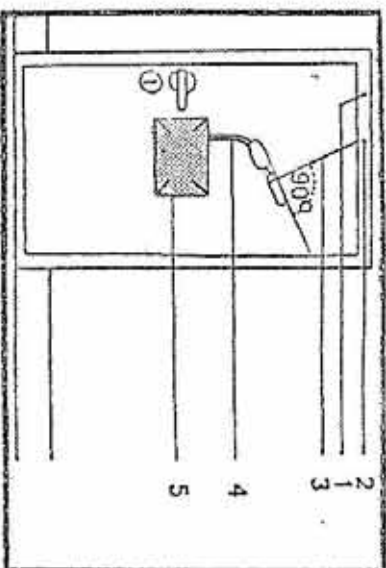
Luego, mediante clavos, picolín y el uso de la brida, que da el punto fijo de sujeción, se amarra la espoleta (4) a la puerta. Es necesario que el amarre sea firme.

Luego se instala el alambre (3), que a la salida debe formar un ángulo de 90 grados con la espoleta.

En el ejemplo, el alambre pasa por el pitón (2) fijo en el marco de la puerta y después se fija el clavo (1) también en el marco.

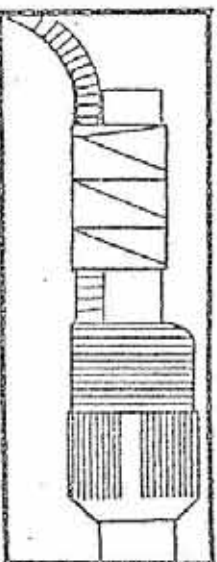
Una vez verificado el libre juego del alambre a través del pitón, etc. se procede a introducir el cordón detonante en la carga (5), y a fijar esta última a la puerta.

Por último se retira la chaveta de seguro de armado, evitando cualquier manipuleo posterior del sistema.



Uso del cordón detonante

El cordón obra como elemento flexible de transmisión de la iniciación del detonante a la carga. Esto es muy útil, ya que permite la instalación por separado de la carga y la espoleta, evitando los inconvenientes que origina la fijación rígida de la espoleta a la carga.



El cordón debe fijarse firmemente con cinta adhesiva al detonante.

El extremo libre del cordón debe introducirse en la carga profundamente. En el caso de explosivos sensibles, tales como amonita, gelinita, gelanón o cualquier otra dinamita, basta con hacer un nudo simple en el extremo del cordón y asegurar luego que el explosivo rodee totalmente al nudo. Si se usa un explosivo de baja sensibilidad (TNT fundido, por ejemplo) se introducirá un detonante No 8 en el extremo del

cordón, y a su vez éste en la masa del explosivo.

La manipulación del cordón no requiere precauciones especiales. Se recuerda que la velocidad de propagación del cordón es de 1 cm por segundo

Aplicaciones generales de la ET1

El campo de aplicación de esta espoleta es muy amplio y todo depende de la habilidad e ingenio del que la instala. Con esta espoleta es posible iniciar todo tipo de cargas o minas. El tapón inferior está roscado para el ensamble directo en la granada de mano SFM-4 disponiéndose así rápidamente de una pequeña mina antipersonal.

Se puede utilizar en locales (preferentemente adentro), sobre puertas, ventanas, en placares, baño o habitación cerrada, buscando lugares de una sola vía de entrada que no pueda ser descubierta por el enemigo. En vehículos, sobre las puertas, cerrando tres con llave y dejando una abierta; bajo el capot, usando la polea del alternador o cualquier otra que al girar enrollará el alambre traccionando la chaveta de disparo y provocando la explosión. En calles, con una mina vietnamita como carga, oculta en el follaje de un árbol, mediante el alambre atravesando en la calle a unos 40-50 cm del suelo, fijo en un extremo y deslizando en el otro a través de pitones hasta la espoleta. El alambre es prácticamente invisible de día; más aún en uso nocturno. El paso de un vehículo accionará el mecanismo.

También se puede ocultar la espoleta y carga bajo barricadas que al ser retiradas accionarán la carga.

REPASO GENERAL; PRACTICA DEL ARMADO DE UN CAÑO.

CLASE 21: ARMAS QUE APUNTAN A LA ESPECIALIZACION DE LOS PELOTONES

TEMA: LG 22

DESARROLLO

Este arma construida por nosotros aumenta nuestra capacidad ofensiva, haciendo altamente vulnerables los móviles del enemigo y sus guaridas.

El Lanzagranadas SFM/LG22-MP (multipropósito) o Lanzaenergía es el arma encargada de disparar el proyectil granada SFM-G70 y SFM-G70 SERIE A (capacidad perforante limitada).

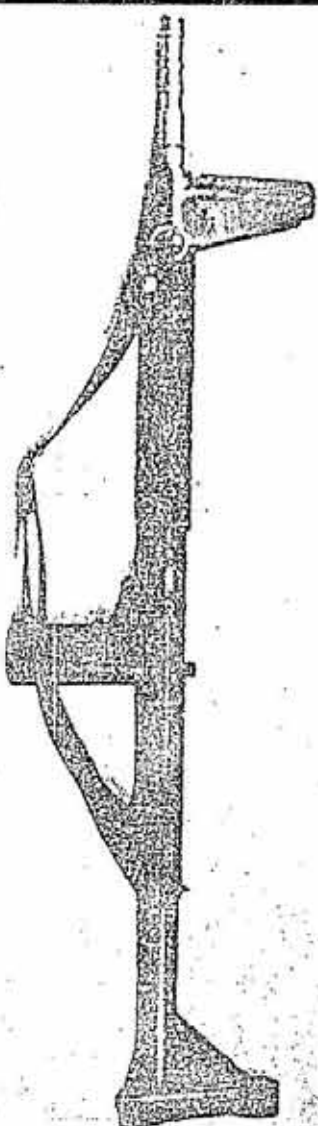
Funcionamiento

Carga

Tomar la manivela del martillo y montar, poniendo en seguro.
Desentrosar el cañón-trombón. Introducir el cartucho cal 16 de salva (no otro), previamente retirado de la cola de la granada que se va a disparar en la recámara.

Introducir el cañón-trombón dentro de la armadura y roscarlo en el cierre bien a fondo. Esta operación debe ser realizada con las manos solamente, no debiendo usarse ninguna herramienta.

Tomar la granada a disparar (a la que previamente se le habrá quitado la tela adhesiva a la que está adherido el seguro de transporte) e introducirla a fondo en el trombón. El último tramo de la cola de la granada oprimirá el resorte anular, quedando así retenida e impidiendo caídas accidentales al inclinar el



LG 22



G 40 calibre: 40 mm
longitud total: 318 mm



G 70 calibre: 70 mm
longitud total: 410 mm

arma hacia abajo.

Retirar la manivela del martillo de la ranura del seguro. El martillo quedará montado y el conjunto en condiciones de disparar.

Disparo

Apoyar firmemente el arma en el hombro. Hacer puntería. Oprimir la cola del disparador. El martillo queda libre, e impulsado por su resorte golpea a la aguja percutora y ésta a su vez al fulminante del cartucho. El fulminante estalla iniciando la carga de la pólvora que genera una gran cantidad de gases. Estos gases aumentan la presión en el ánima impulsando la granada hacia adelante. Durante este movimiento, y luego, una vez que la granada ha iniciado su vuelo, el resorte amortiguador se va comprimiendo, regulando y alargando el tiempo de liberación de la energía del retroceso sobre el hombro.

La granada, una vez que abandona el tromblón, continúa su vuelo hasta impactar con el objetivo y al ser detenida bruscamente por éste, la espoleta de inercia de la que está provista, la hace estallar.

El mecanismo de la espoleta de inercia de la granada está diseñado de tal modo que únicamente se arma si el impulso que recibe es el correcto, de tal modo que si el cartucho de salva es defectuoso y la granada cae al suelo apenas se des-
paga del tromblón, no estalla, pues la espoleta no se armó. Del mismo modo, si accidentalmente se cayese cuando se le ha quitado el seguro de transporte, la granada no estallará.

Descarga

Desenrosque el cañón-tromblón y retirar manualmente la vaina vacía. Si la vaina se hallase muy adherida a la recámara usar un destornillador o cortaplumas para esta operación.

Precauciones

Si el disparo no llega a ejecutarse por cualquier causa, colocar la manivela del martillo en la posición de seguro, antes de retirar o manipular la granada. Una vez puesto el martillo en seguro, se retirará la granada del tromblón y se la puede colocar la cinta adhesiva que lleva el seguro de transporte. Esto último podrá hacerse después de abandonar la zona de operación, puesto que la granada no representa ningún riesgo sin esté seguro, salvo que se la golpee muy violentamente.

Desarma de campaña

1. Desenrosque el cañón-tromblón.
2. Desmonte el culatín quitando el tornillo que desliza por la ranura posterior de la armadura, mediante la llave que se provee. Una vez quitado el culatín de la armadura, coloque el tornillo en el agujero roscado que presenta el culatín, a fin de evitar su pérdida.
3. Para el armado se procede en sentido inverso.

Mantenimiento

Se limita solamente a baquetear el ánima del cañón-tromblón dentro de las 24 hs

de haber usado el arma, y mantener aceitados todos los mecanismos. Se deberá prestar especial atención a la aguja percutora, que es flotante, comprobando su libre movimiento, pues en caso de que se ataquen, puede producir la percusión del cartucho en el momento en que se enrosque el cañón-tromblón.

Descripción de los aparatos de puntería

Alza

El alza consiste en una placa de acrílico translúcida, fijada a presión entre las caras internas del chapón portaalza. Presenta en sus bordes verticales cuatro entalladuras que coinciden a su vez con cuatro tetones que se encuentran en las ranuras del chapón portaalza.

La placa de acrílico está marcada en varios retículos, a saber: un retículo vertical que la atraviesa por su eje y tres retículos horizontales (uno de ellos coincidente con el borde superior).

A cada uno de estos retículos horizontales o alzas corresponde un alfiler determinado expresado en metros por el correspondiente número grabado.

El alza puede ser usada en dos posiciones según la necesidad operativa (distancia al blanco).

Una de ellas es la que llamaremos posición 1. En esta posición los cuatro tetones del chapón coinciden con las cuatro entalladuras de la placa. A esta posición corresponde la escala ubicada del lado izquierdo de la placa. Se identifica además esta escala por la inscripción P1 ubicada en la parte inferior izquierda de la placa.

La otra posición es la que llamaremos

posición 2. En esta posición el alza se encuentra elevada y coinciden solamente los dos entalladuras inferiores de la placa con los dos tetones superiores del chapón. A esta posición corresponde la escala ubicada del lado derecho de la placa. Se identifica esta escala por la inscripción P2 ubicada en la parte inferior derecha de la placa. Se pasa el alza de posición 1 a posición 2, separando levemente los lados del chapón portaalza de tal manera que salgan los tetones de las ranuras, y a la vez tirando de la placa hacia arriba hasta que coincidan los dos ranuras inferiores con los dos tetones superiores.

Se pasa de posición 2 a posición 1 aplicando un golpe seco con la mano sobre el borde superior de la placa. En estas operaciones, se debe cuidar de no flexionar excesivamente el chapón portaalza.

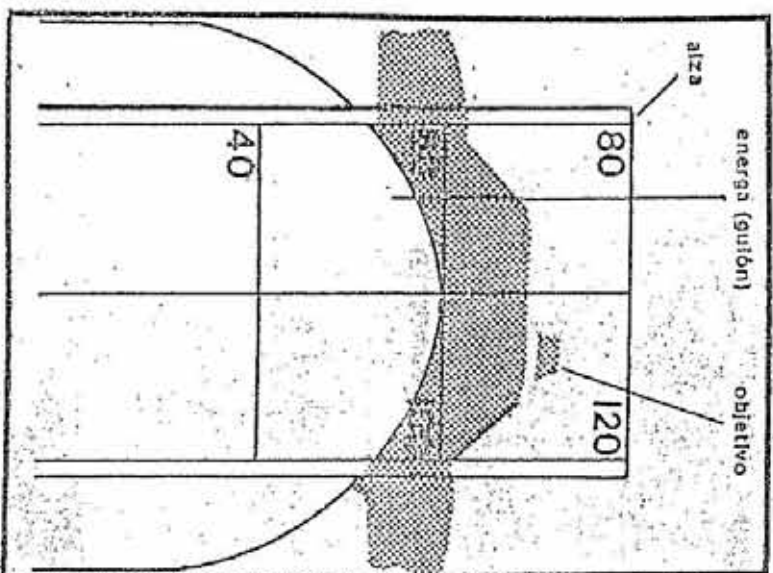
Guión

A manera de guión oficia el borde visible de la ojiva de la granada a dispararse. Para tiro nocturno es aconsejable pintar de color blanco la ojiva de la granada a fin de lograr un mejor contraste.

Puntería

La alineación de los órganos de puntería se efectúa de la siguiente manera: una vez estimada la distancia al blanco, se procede a ubicar la cruz formada por el alza elegida y el retículo vertical, tangente al borde visible de la ojiva de la granada. A la vez, la cruz del retículo debe coincidir con el blanco, tal como lo muestra la figura.

Esto es válido tanto para la posición 1 como para la posición 2.



Posiciones de tiro

La alineación de los órganos de puntería y el blanco obliga a levantar la cabeza del tirador a una posición que no es la normal, comparada a la de tiro con armas largas convencionales. Para contrarrestar este efecto puede cambiarse de posición el culatín variando de este modo la geometría del arma. Esta operación se efectúa retirando el tornillo del culatín y girando este último 180 grados. Aparecerá entonces, otro agujero roscado, simétrico al anterior en la ranura guía del culatín donde se colocará nuevamente el tornillo.

Este cambio se hará o no de acuerdo al físico de cada tirador. En general, no es ne-

cesario para la posición 1 del alza, pero es imprescindible para la posición 2. Es importante efectuar esta modificación antes de entrar en operaciones, de ser necesario. Las posiciones de pie y rodilla son similares a las indicadas para el tiro con escopeta, con algunas salvedades a tener en cuenta:

Al ser variable la distancia entre empuñadura y cantonera por el movimiento del resorte amortiguador, se dejará el brazo derecho y la mano que empuña lo más sueltos posible, a fin de que el retroceso sea absorbido íntegramente por el hombro. La mano debe solamente acompañar a la empuñadura en su movimiento hacia atrás.

En las dos posiciones, el hombro deberá ceder, absorbiendo todo el torso el retroceso en el giro de cintura.

No se disparará, en consecuencia, desde el hombro en posición tendido, ya que en esta posición no hay rotación de torso. En este caso se pasará el culatín bajo la axila, apoyando la cantonera en el terreno.

El retroceso es, de todos modos, muy severo, no recomendándose la instrucción de personal de baja estatura y poco peso.

Existe otra posición muy estable y efectiva para tiros largos, incluso para alcan- ces mayores a los permitidos por los aparatos de puntería (tiro estimativo). Consiste en apoyar la rodilla derecha en el terreno, mientras la otra pierna del tirador se mantiene con la rodilla flexionada y la planta del pie izquierdo apoyada en el terreno. Los muslos deben mantenerse bien abiertos. El arma se empuña normalmente, pero apoyando el culatín sobre el muslo de la pierna derecha.

CLASE 22: ARMAS QUE APUNTAN A LA ESPECIALIZACION DE LOS PELOTONES

TEMA: Fusil MAUSER-FAL-FN. Limpieza y mantenimiento de armas.

DESARROLLO

Es el fusil nuestra arma principal ya que aumenta nuestra capacidad de fuego y nos permite ataques eficaces y retiradas seguras. Debemos incorporarlo como base de fuego en todas las operaciones.

Debe ir acompañado del correaje para el arma y los cargadores correspondientes. También de los elementos para su transporte.

Uso táctico

- Es el arma ofensiva por excelencia.
- Su poder de fuego nos permite el combate a distancias largas (1 cuadra).
- Tiene alto poder de penetración.
- Tiene una capacidad de fuego de 20 cartuchos (FAL-FN) con posibilidad de tiro automático en el FAL.

MAUSER

Funcionamiento

Arma de repetición, almacén de 5 cartuchos, con peine. Alza graduada hasta 1800 metros.

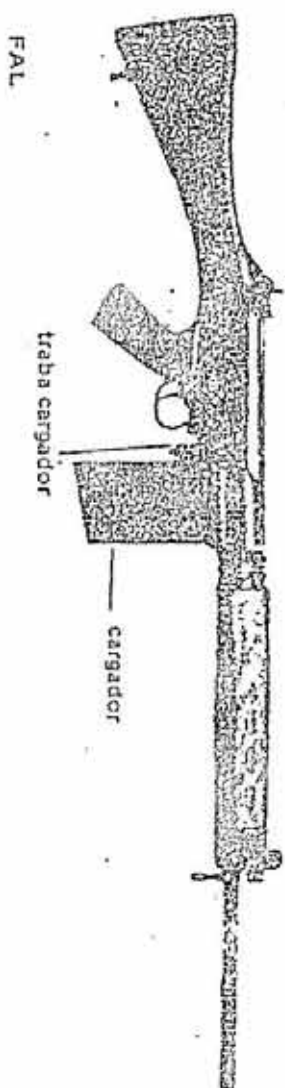
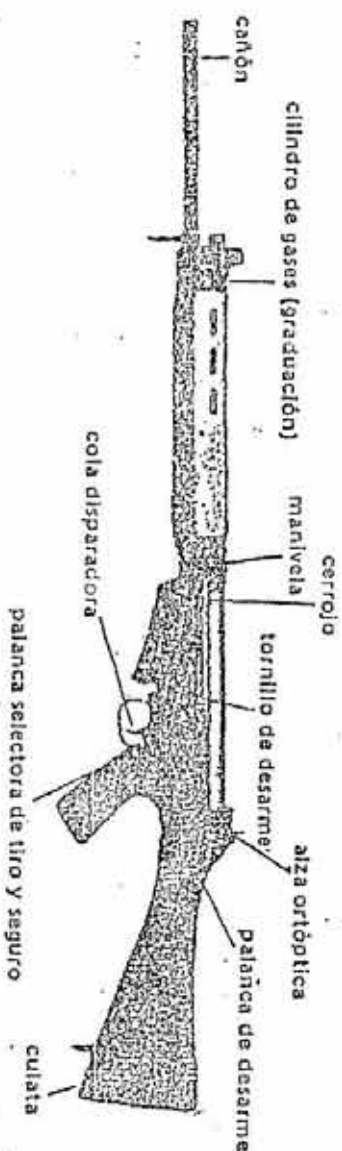
Posee en el extremo posterior del cerrojo un seguro que al girar 180 grados trava completamente la aguja percutora.

Carga

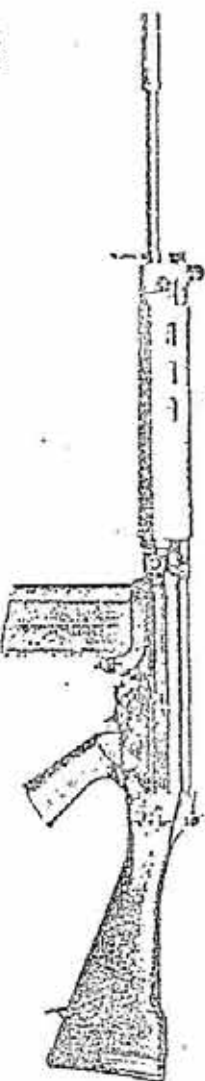
Tomar fuertemente la manivela del ce-



MAUSER



FAL

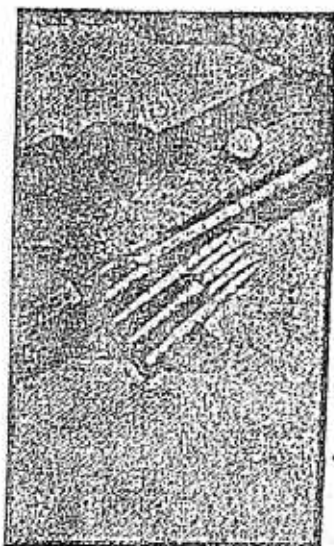
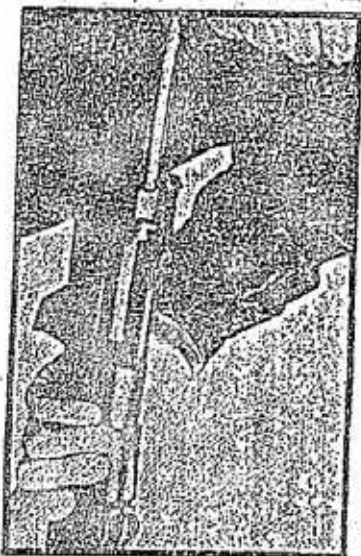


F.N.

trojo y tiraría de la posición horizontal a la vertical. Hecho esto tirar hacia atrás el cerrojo hasta el final de su recorrido. Introducir un peine en las ranuras, que al efecto existen en la parte posterior de la abertura del almacén, que en este momento se halla a la vista.

Con un movimiento suave pero enérgico, presionar con el pulgar los cartuchos hacia abajo hasta que el último de ellos quede retenido por el labio del almacén, llevar la manivela hacia adelante, introduciendo un cartucho en la recámara.

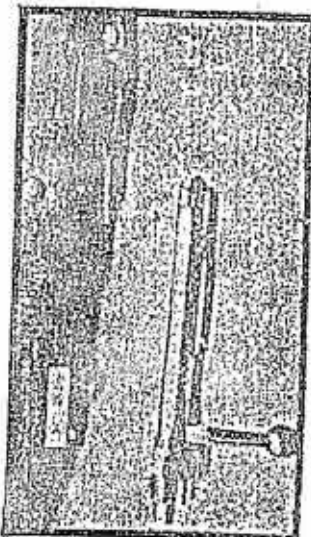
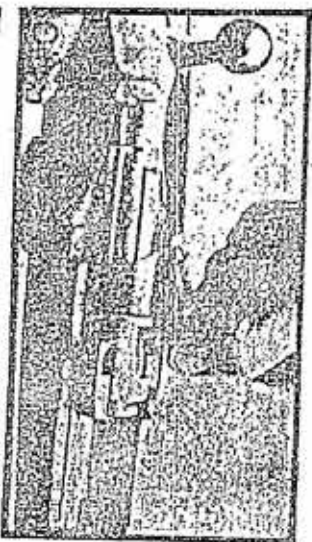
Girar la manivela desde su posición vertical hacia la derecha hasta la horizontal. Este último movimiento monta la aguja percutora y el fusil se encuentra listo para disparar.



Mantenimiento

Para el mantenimiento hay que hacer el desarme de campana, que es muy sencillo:

- Correr el cerrojo hacia atrás.
- Desplazar la traba del cerrojo, que se encuentra por la cara izquierda de la armadura, hacia la izquierda.
- Tirar hacia atrás el cerrojo y quitarlo totalmente.



FAL (Fusil Automático Liviano)

Funcionamiento

Es el que mejor se adapta por su rápido empleo, poder de fuego y reducido peso, a las necesidades del combate convencional.

a) Mecanismo de cierre

Al producirse el disparo el pistón y el cilindro de gases lleva con violencia a la corredera hacia atrás. Esta hará bajar el martillo de percusión amando el mecanismo de disparo y comprimiendo los resortes recuperadores. Durante este recorrido se produce también la expulsión de la vaina que venía sujeta por el extractor y al chocar con el botador salta por la ventana de expulsión.

b) Mecanismo recuperador

Al producirse el disparo los gases de la pólvora expulsan el proyectil y cuando éste, a lo largo del recorrido por el cañón, sobrepasa el orificio de admisión de los gases, parte de éstos se dirigen al cilindro de gases.

Los gases continúan su marcha hasta el suncho de toma de gases, que coincide con el orificio del cañón, y de esta forma penetran en el cilindro de gases, impulsando con fuerza el pistón, que a su vez impulsa la corredera hacia atrás.

c) Mecanismo de disparo

La percusión del arma se produce mediante el accionar de la cola del disparador que hace bajar al fiador dejando libre el martillo el cual bajo la acción de

su resorte golpea el percutor produciendo el disparo. En el tiro semiautomático al repetirse el ciclo el fiador vuelve a retener el martillo, siendo necesario entonces una nueva acción sobre la cola del disparador para producir un nuevo disparo. En el tiro automático el fiador permanece bajo mientras se mantenga la cola del disparador oprimida; de esta manera el ciclo de disparos continúa mientras no se suelte la cola del disparador y/o se terminen los cartuchos del cargador.

Características más importantes

Peso con cargadores llenos	4.600 g
Largo	105 cm
Capacidad cargador en cartuchos	20
Alza graduable de 200 a 600 m	
Cadencia por minuto	650 tiros

Operación

Cargar: Se toma el arma con la mano derecha, con su boca hacia arriba, se presenta el cargador con la mano izquierda en el alojamiento y se empuja a fondo hasta que quede retenido por el retén del cargador.

Montar: Se toma la manivela con la mano izquierda y se la lleva hacia atrás. En este movimiento el botón de arrastre hace retroceder el mecanismo de cierre y el vástago de transmisión comprime el resorte recuperador. Soltar la manivela. El resorte recuperador al expandirse lleva el cerrojo hacia adelante, y éste aloja un cartucho en la recámara.

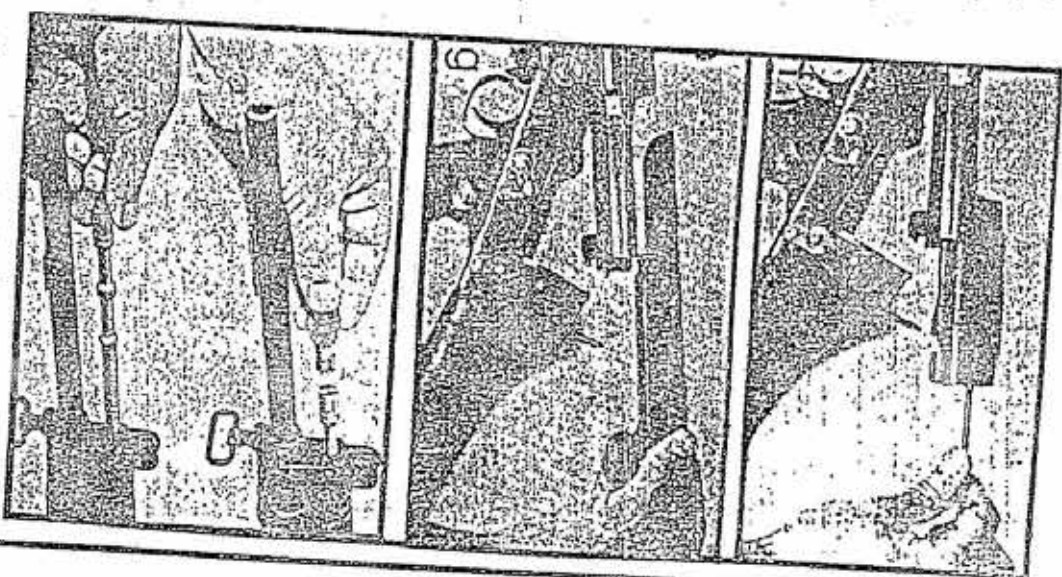
Poner seguro: Empujar hacia arriba con

el dedo pulgar hasta hacerla coincidir con la letra S. Esta palanca también pone al fusil en tiro semiautomático (posición R) y automático (posición A).

Descargar: Quitar el cargador oprimiendo el retén con el pulgar de la mano izquierda. Llevar el mecanismo de cierre hacia atrás, expulsando el cartucho de la recámara. Verificar repitiendo varias veces el movimiento y percudir.

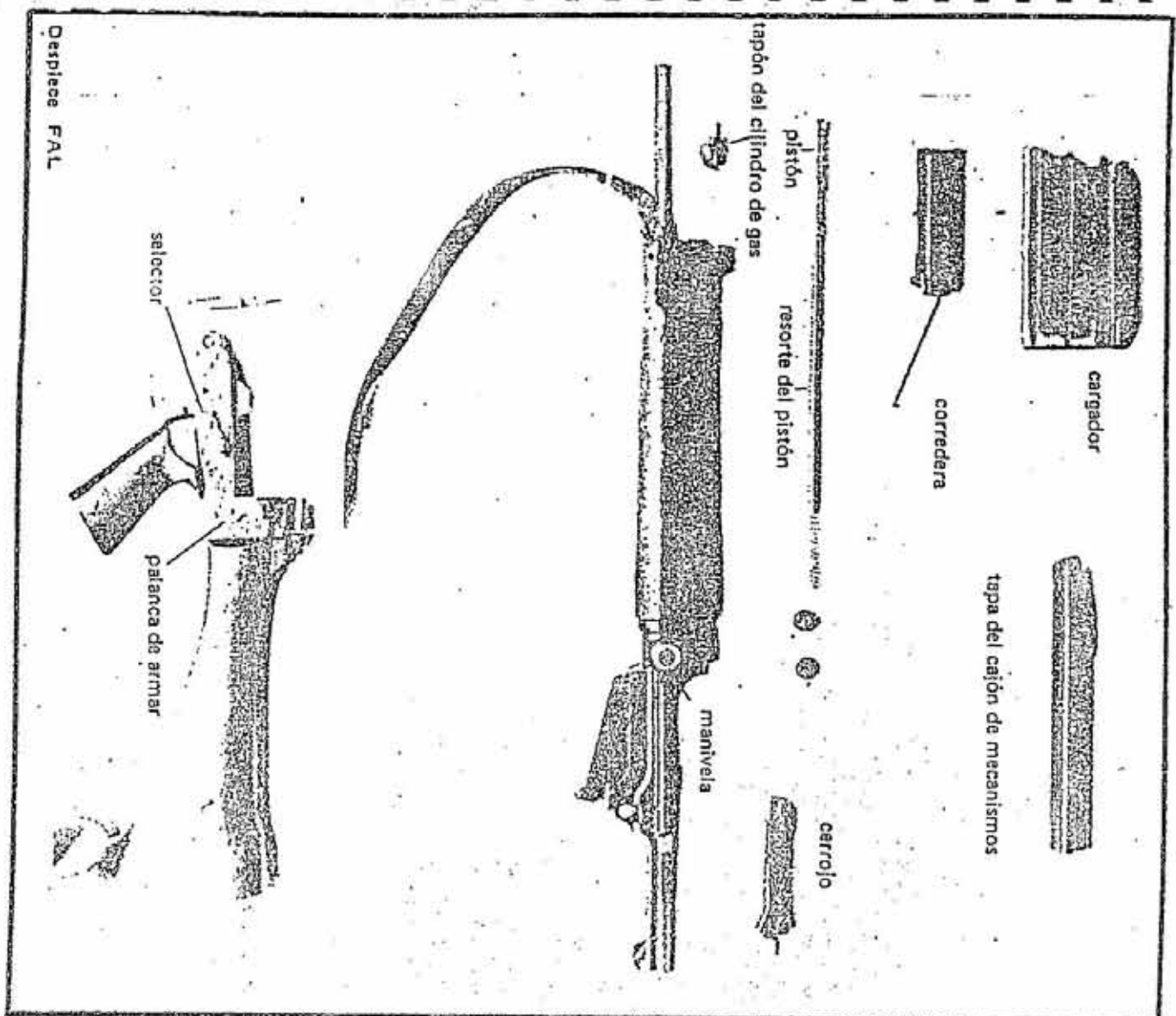
Mantenimiento

- Se saca el cargador.
- Se lleva el mecanismo hacia atrás.
- Se coloca el seguro.
- Se comprueba que no haya cartucho en la recámara.
- Se lleva hacia atrás la palanca de armar, al mismo tiempo se presiona la culata hacia abajo quedando de esta forma el fusil abierto.
- Se toma el vástago de la corredera y se extrae el mecanismo de cierre.
- Se quita la tapa del cajón de los mecanismos.
- Se separa la corredera del cerrojo.
- Se quita el tapón del cilindro de gases.
- Se saca el pistón del cilindro de gases.
- Se separa el pistón del resorte.
- De esta forma, el fusil queda desarmado; para armar se siguen los mismos pasos a la inversa.



Desarme para traslado

Con una moneda hacemos girar el perno de unión (tornillo de desarme) y lo descastramos, quedando el fusil separado en dos partes (luego de llevar hacia atrás la palanca de armar).



FN

Funcionamiento

Fusil semiautomático, calibre 7,62. Cargadores con 20 tiros. Pesa más que el FAL. Es más rústico que esta arma. Su funcionamiento es similar al del FAL, salvo en el hecho de no ser automático como éste, por consiguiente no tiene selector de fuego y su seguro es una palanca que traba directamente la cola del disparador.

El desarme para su mantenimiento consiste en hacer girar la palanca de desarme hacia la izquierda (se encuentra en la parte posterior del cajón de mecanismos, detrás del alza óptica); arrastrando hacia adelante la tapa del cajón del mecanismo para desencastarla y sacarla luego hacia arriba; con ella sale el resorte recuperador y su guía. Luego, tirando hacia atrás sale el block de cierre. No tiene desarme para traslado, ya que a lo complejo hay que agregarle el hecho de que no se acorta mayormente el arma.

Cuidado de las armas

Las armas son mecanismos de precisión y como tales requieren una atención especial para que funcionen con el máximo de eficiencia.

A continuación se indican algunas reglas generales que deberán observarse para el cuidado de las armas.

- Después de disparar, limpiar el arma lo antes posible, de lo contrario el daño puede ser irreparable.
- No coloque su arma en el suelo donde la tierra o arena puedan penetrar en el cañón o en su mecanismo interno.
- No presione el disparador o deje caer el

martillo cuando el arma se encuentre parcialmente desarmada.

No tapone el cañón del arma con tela, papel u otro material; es posible que se olvide de quitarlo antes de disparar, con el consiguiente daño.

Evítese los golpes y caídas especialmente en los cargadores. Las abolladuras en los mismos producen frecuentemente inconvenientes en su funcionamiento.

Critique severamente a quien no cuide las armas como corresponde.

Conservación y limpieza

Para la conservación y limpieza se efectuará solamente el desarme de campaña siendo innecesario a tal efecto desmontar ninguna otra pieza.

El desarme total de cualquier arma se efectuará en casos excepcionales y solamente por personal debidamente autorizado. Para su limpieza vamos a considerar el arma dividida en cuatro partes:

1. Cañón
2. Mecanismo de disparo
3. Mecanismo de cierre
4. Empavonado

1. Cañón

En condiciones normales bastará proceder de la siguiente forma: Limpiar por dentro y por fuera con un trapo embebido en aceite para armas, puede usarse lubricante para máquinas de coser. Por dentro se limpiará con una baqueta de cerda que deberá introducirse desde la recámara hacia la punta y no a la inversa.

Luego se seca con un paño de algodón que no deje pelusa. Esta operación es especialmente importante en la parte interior,

ya que de usar el arma con el cañón húmedo de aceite por dentro, el lubricante se quema formando una película de carbón que achica el orificio haciendo que el proyectil pase más forzado, produciendo deformaciones o roturas irreparables en el arma. Si no se dispone de una baqueta adecuada puede salirse del paso introduciendo un hilo a lo largo del cañón. En la punta que queda del lado de la recámara se ata firmemente un tapón de trapo. Se tira luego de la otra punta del hilo haciendo que el tapón se deslice a lo largo de todo el cañón limpiándolo por dentro.

Cuando el cañón esté extremadamente sucio pueden aplicarse dos procedimientos previos de limpieza. Uno de ellos consiste en sumergir el cañón en kerosene o gas-oil (no usar nafta) para que ablande la suciedad.

El otro consiste en hacer hervir el cañón en una solución de agua con jabón común, enjugando luego con agua limpia y secándolo bien. En ambos casos se procede luego con el lubricante de la forma indicada.

2. Mecanismo de disparo

Es en general de difícil acceso, pero bastará para su mantenimiento colocar una o dos gotas de lubricante por alguna rendija del arma.

3. Mecanismo de cierre

Se limpian los componentes con un trapo embebido en aceite. En caso de suciedad excesiva pueden sumergirse en kerosene, secando luego y lubricando, ya que en general son piezas que deslizan sobre otras (corredera, cerrojo, etc.). No es conveniente que el lubricante sea colocado en exceso, ya

que podría mojarse con aceite el cartucho colocado en la recámara pudiendo resultar perjudicado.

4. Empavonado

Bastará con una limpieza con aceite lubricante, luego secar con un trapo que no deje pelusa y por último pasar una franja.

Las armas que se portan muy frecuentemente suelen ser dañadas en su empavonado por la transpiración de quien las usa. Es necesario entonces repasar la limpieza exterior frecuentemente.

CLASE 23: TACTICA

TEMA: Táctica operativa: principios operativos; pasos de una planificación de operación; desarrollo de una operación.

DESARROLLO

Principios operativos

- a) Sorpresa
- b) Rapidez
- c) Disciplina
- d) Conocimiento del terreno
- e) Flexibilidad

Pasos de una planificación de operación

- a) Observación
- b) Planificación preliminar
- c) Formación de los grupos operativos
- d) Planificación final
- e) Ejecución
- f) Propagandización
- g) Evaluación de los resultados

Nota: Es necesario tener en cuenta que la operación comienza ya con la elección del objetivo, y termina con la evaluación final de la misma.

Desarrollo de una operación: Principales elementos a tener en cuenta en una operación

1. Ubicación exacta del objetivo en planos y diagramas
2. Descripción física del objetivo
3. Vías de acceso y de retirada
4. La zona: características generales
5. Movimientos y características de defensa

sivas del objetivo

6. Aparato represivo de la zona: ubicación, efectivos, etc.
7. Eventuales riesgos que pueden detectarse durante la observación
8. Detalles de importancia táctica:
 - a) Visibilidad hacia el objetivo
 - b) Entradas y salidas del objetivo
 - c) Tránsito de la zona

La observación del objetivo debe ser cuidadosamente planificada, planteando las distintas horas de chequeo para cada compañero y previendo la forma para que no sea detectado el dispositivo en la zona. Cada compañero debe presentar luego del chequeo un informe al jefe de pelotón, por escrito, en donde se volcará una descripción de lo observado (bien detallado), fecha y hora del chequeo y nombre del compañero.

Elemento determinante en una observación es la objetividad, no dejándose llevar por el me parece, quizás, a lo mejor. Es necesario ejercitarse en la observación, el método para ello es recorrer una cuadra y relatar todo lo que se vio en el trayecto.

Planificación preliminar

Una vez terminado el estudio del objetivo y reunidos todos los elementos (zonales, y del objetivo propiamente dicho), debemos analizar la factibilidad de realizarlo. Elementos a tener en cuenta en la preplanificación:

1. Información, chequeo del objetivo y de la zona del mismo.
2. La parte principal, es decir, la aproximación al objetivo, el ataque y la retirada.
3. La movilidad (si vamos a ir en ómnibus, a pie, en coche, etc.).
4. Las rutas normales de llegada, aproximación, y las rutas de emergencia.

ción, y las rutas de emergencia.

5. Armamento o elementos a utilizar para el ataque (molotov, caños, etc.).
6. Responsabilidades individuales y de cada jefe.
7. Posibles alternativas de riesgo y complicación.
8. Plan de emergencia para solucionar estas posibles complicaciones.
9. Señales entre cada compañero y del conjunto con el jefe, que indiquen: avanzar, retirarse, atacar.
10. Evitar ser reconocido fácilmente, modificando las facciones.
11. Seguridad en operativos: prever excusas o coartadas individuales y colectivas, que sean fáciles de comprobar y expliquen nuestra presencia en la zona. Realizar un control posterior a la operación para comprobar si todo anduvo bien. El control lo realiza un compañero que no participa del operativo y lo hace con el jefe de grupo y los jefes de pelotones en un lugar alejado de la zona operativa. Ese compañero tendrá en un sobre cerrado los datos reales de los participantes del operativo y la tabla de compartimentación de cada compañero, y los consultará sólo si hay evidencias que el compañero ha caído. Ese sobre lo tendrá en un lugar seguro (no en la cita de control). Se deberá controlar la limpieza previa de las casas de los participantes, y que en los bolsillos de los compañeros participantes no se encuentren papeles o datos comprometedores. Prever la sanidad mínima a cargo de compañeros que entienden en la materia.

Formación de grupos operativos

Cada objetivo determinará las características

ticas del grupo operativo. Podemos diferenciar en general dos tipos de grupos operativos:

1. Grupo de ataque: Cuya función es la acción directa contra el objetivo. Puede ser desde un compañero que ponga un caño, o un grupo que irrumpe a un local arrojando molotov, o el colocar una panfletera.
2. Grupo de protección al asalto: Que puede cumplir funciones de observación (campana), de barricar y miguelear, hasta contener al enemigo alertado con otro tipo de elementos.

Planificación final

Se da una reunión del jefe del grupo operativo con su grupo o con los jefes de grupos a fin de establecer la planificación definitiva de la operación en todas sus etapas. Cada participante debe tener en claro, no sólo su papel personal, sino una visión general de todo el operativo, que le permita superar los imprevistos en forma ordenada y con mayor eficacia.

Ejecución

Puntos a tener en cuenta

1. El jefe de la operación debe verificar en un control anterior la presencia de todos los compañeros en sus puestos y las novedades últimas que haya sobre el objetivo y sus condiciones.
2. La aproximación, cuya finalidad es acercarse al objetivo, sin alterar la normalidad, definiendo las vías de acceso correspondientes a cada compañero o cada patrón, el modo de transporte del equipo a usar, las coartadas generales para per-

manecer en la zona y fijando con absoluta claridad los puntos de control y las señales previas para iniciar el operativo.

3. Asalto: Los aspectos principales de esta parte de la operación son: máximo respeto por la propia función y sus relaciones con las funciones de los demás compañeros. Máximo respeto a las tareas concretas a realizar sobre el objetivo. Máxima disciplina: no hablar inútilmente y respetar la voz de mando del jefe.
4. La protección incluye, además de contención del enemigo mediante barricadas o armas de fuego, otras posibles funciones, como la de campana o la de cortar teléfonos o desinflar neumáticos de posibles vehículos enemigos, o miguelear vías de retirada, etc.
5. Retirada y absorción: La rapidez, el orden y el camuflaje son aquí tres principios básicos. Es evidente que habrá, que equilibrar estas exigencias entre sí para producir una retirada más segura. Porque la máxima rapidez posible suele ser contradictoria con la necesidad de confundirse con el tránsito de peatones o vehículos. Un compañero corriendo por una calle donde todo el mundo transita normalmente llama más la atención de la gente y del enemigo. En caso de usar vehículo determinar quién es el chofer, qué compañeros viajan en él, y en qué ubicación. Un elemento importante en una retirada es determinar claramente las vías de retirada, que serán distintas para cada grupo, y en lo posible distintas también a las vías de aproximación.

Propagandización

Toda operación que no sea en sí misma

de propaganda (pintadas, panfleteadas, etc.) debe contener en su planificación, como una parte más, su propagandización. No basta con quemar el coche de un cartero, es imprescindible que todos los compañeros vinculados a ese conflicto y los demás traidores lo sepan. El objetivo último de nuestra política son las masas, por lo que las operaciones, que son una parte de nuestra política, deben ser propagandizadas en las masas.

Evaluación

Consiste en una reunión de los participantes del operativo en sus mismos grupos operacionales, con posterioridad al hecho, a fin de evaluar los distintos pasos operativos partiendo de la elección del objetivo hasta su ejecución. La necesidad de la evaluación está dada por:

- a) Ir perfeccionando la táctica operativa
- b) Ir aumentando la capacidad militar de los participantes
- c) Socializar sistemáticamente la experiencia militar a un conjunto de la organización y las milicias
- d) Ver si se cumplió con la planificación, repasando las tareas encomendadas a cada compañero, y al conjunto, y revisar su cumplimiento en la práctica. Si hubo errores, analizar sus causas e implementar sanciones si corresponden.

CLASE 24: TÁCTICA

TEMA: Cacheo y reducción

DESARROLLO

La reducción

El objetivo de la reducción es la neutralización del enemigo. En la reducción no todo depende del arma. Es importante la actitud que asumen los combatientes; debemos convencer con nuestra actitud que la resistencia es imposible.

En términos generales se debe responder ante diferentes actitudes de la siguiente manera:

- a) Ante actitud nerviosa por parte del reducido, nosotros gran serenidad y firmeza.
- b) Ante actitud agresiva, nosotros mayor agresividad y contundencia.
- c) Ante actitud complaciente, nosotros naturalidad.
- d) Ante actitud histérica, golpear.

Técnicas de reducción

- Por exhibición de armas
- Con golpes especiales
- Combinados

Por exhibición de armas

- Debemos tratar de sorprender al enemigo.
- Las Órdenes deben ser cortas, claras y precisas y deben ser dadas por un solo compañero.
- Nunca debemos acercarnos demasiado al enemigo para no dar lugar a reacción. La distancia ideal es 2 m (o sea dos pa-

sos grandes).

- Hay que mantener siempre la superioridad táctica; por ejemplo, para reducir a uno tienen que ir 2 compañeros.
- No encañonar al enemigo tocándolo con el arma (ejemplo: poner el arma en contacto con el enemigo).
- No debemos en ningún momento dejar de mirar al enemigo.

- Exhibir el arma solamente cuando es necesario, con civiles no hacer ostentación, ya que muchas veces ponen histérica a la gente las armas. No obstante recordar que, en principio, todo civil es un enemigo hasta que no demuestre lo contrario; la flexibilidad, imprescindible en estos casos, sólo la da la experiencia.

Por golpes especiales y combinados

Existe una experiencia general que nos dice que no es el modo táctico más correcto la reducción en donde tengamos que utilizar principalmente nuestras posibilidades físicas (mediante manotazos, abalanzamientos, etc.). El mayor inconveniente de estos es el desconocimiento de las posibilidades físicas, reacciones ante la agresión, etc., del adversario; y no es correcto evaluar las posibilidades defensivas de un individuo tomando en cuenta su tamaño (las apariencias engañan). Pero como este tipo de reducciones suele ser inevitable en determinadas circunstancias, es conveniente conocer algunas formas elementales para estos casos. En este sentido lo correcto es actuar con la mayor velocidad, contundencia y eficacia posible. Lo mejor es asignar esta responsabilidad a compañeros con buena preparación física y experiencia y conocimiento de defensa personal. Es conveniente definir estas situaciones con golpes a los

testículos (patadas), boca de estómago, cuello, en el caso de atacar de frente. Otra forma consiste en golpear al adversario desde atrás con un golpe firme en los riñones, combinando esta acción con un compañero que apoya de adelante; inmediatamente después de efectuar el golpe de karate se procede a sujetar y palpar al adversario.

En el caso de tener que aproximarse de una distancia considerable, puede incluirse un compañero con una escopeta recortada, o en su defecto una UZI, ya que son muy efectivas y fáciles de portar. Además ambas producen gran efecto intimidatorio.

Los compañeros deben practicar la reducción para que en la práctica por ninguna causa nadie se interponga en la línea de fuego. Esto es muy importante en la reducción.

Palpación o cacheo

Se realiza en aquellos casos en que puede haber personas armadas. Debe cuidarse que el compañero que apoya domine perfectamente la situación (sí es uno sólo el que reduce, hacer trasladar a los ya palpadados para no quedar en el medio). Si son dos o más los que reducen, no meterse nunca en la línea de fuego del otro. Al palpar se debe mantener la vista en el reducido y con actitud alerta y desconfiada. El arma debe estar bien empuñada, prolongando la línea recta del brazo y apuntando al reducido.

Se puede realizar haciendo colocar a las personas contra la pared apoyando las manos contra la misma, con las puntas de los dedos bien separadas; del mismo modo colocar las piernas bien abiertas y hacia atrás, formando con el piso el menor ángulo posible. No dejar girar la cabeza hacia ningún lado. Se va palpando, colocando el pie iz-

quierdo de tal manera que trabé el pie izquierdo del reducido por su parte externa. Si es uno solo el que reduce, con la mano izquierda se revisa, controlando el brazo izquierdo del adversario, y con la derecha se apunta (siempre de atrás). Si hay compañeros que cubren, puede realizarse con las dos manos.

Debe hacerse con energía, y recorriendo bien la superficie de todo el cuerpo. En caso de resistencia tirando del pie izquierdo se hace perder el equilibrio y se golpea. En última instancia se dispara en el caso de intento de resistencia armada.

Forma de atar a los reducidos

Principio a tener en cuenta en toda atadura: conviene siempre, de ser posible, encapuchar o tapar los ojos al reducido, con lo cual se le restan el 90 por 100 de las posibilidades de reaccionar.

Cuando un compañero ata a uno o más reducidos con apoyo de otro compañero, se ubica a los reducidos cuerpo a tierra, las manos atrás con los dorsos opuestos entre sí y las palmas hacia afuera; mejilla derecha contra el piso y colocados uno al lado del otro. Se comienza a atar de derecha a izquierda, de modo que no puedan ver qué es lo que le hacen los compañeros al reducido.

Se puede apelar al más dispuesto a colaborar para que ate a los demás. Se lo apura con gran firmeza, exigiendo que ajuste al máximo pies y manos. Finalmente, se ata al colaborador. Y se controlan las ataduras.

Es conveniente, para toda la operación donde se prevea la necesidad de reducir e inmovilizar personal, llevar esposas o cordales preparados en forma de esposas, o cordales con los nudos preparados a los efec-

tos de proceder rápidamente.

Para amordazar a los reducidos se debe colocar trapo o algodón o algún material similar dentro de la boca del reducido, para luego atar con la boca abierta, anudando en la nuca

CLASE 25

TEMA: Desplazamiento en vehículos

DESARROLLO

En todo desplazamiento en vehículo, aunque vaya un solo compañero, debe irse alzado para el combate. Veremos el caso de un pelotón con su armamento completo.

¿Cómo se sube al vehículo?

Primero, el chofer; segundo, el jefe, al lado del chofer; tercero, el auxiliar detrás del jefe; cuarto, el fusilero, detrás del chofer. De este modo, hasta último momento, el arma más potente está en tierra, cubriendo, eventualmente, el acomodamiento del resto del pelotón.

¿Cómo se desplaza un pelotón en un vehículo?

- Por la ruta previamente establecida o de menor posibilidad de enfrentamiento. Esto significa, conociendo bien el terreno y no sólo la ruta.
- Con las ventanillas bajas, la radio apagada, sin fumar y en silencio.
- Con la atención visual en las direcciones establecidas por el jefe.
- Con las armas empuñadas o listas para disparar. Esto significa que no se deben llevar en una bolsa a granel, no pueden estar sin sus cargadores, no pueden estar en un bolso si no se comprobó la posibilidad de extraerlo rápidamente. No pueden estar en la cintura si la extracción es lenta sentados; en ese caso se puede llevar debajo de la pierna, fuera de su

cartuchera.

Debe estar garantizada la comodidad de movimientos dentro del vehículo.

El único que había es el jefe de pelotón o quien designe él. Este criterio de jefatura debe mantenerse aún cuando haya dos compañeros.

Cuando se hable, previa autorización del jefe, el mensaje debe ser preciso y objetivo.

El móvil debe estar en perfectas condiciones mecánicas y de limpieza: controlar agua, aceite, rueda de auxilio y gato, agua de la batería, puertas, luces, limpia-parabrisas. Conviene desconectar o romper la luz interior del vehículo que se enciende cuando se abre la puerta.

¿Cómo se hace fuego desde el vehículo? Principios generales

Se debe disparar extrayendo el arma fuera del vehículo. Cuando se trata de un arma larga, conviene extraer el torso junto al arma.

Si es indispensable, debe romperse la luneta trasera para disparar, nunca el parabrisas.

Son más útiles para este fin los vehículos que tienen apertura por el techo.

Es fundamental mantener la disciplina de fuego y obedecer las órdenes que vaya dando el jefe.

Se debe estar aprestado para descender del vehículo sin ofrecer blanco.

El chofer no debe hacer fuego, salvo orden del jefe.

¿Cómo se descende del vehículo?

Primero, el fusilero; segundo, el auxiliar; tercero el jefe; cuarto el chofer (salvo

orden en contrario del jefe, si el coche está o no en condiciones de proseguir luego la marcha).

Si hay que buscar parapeto al bajar, lo mejor es hacerlo no usando el propio vehículo; se debe recordar que las puertas son cubiertas más contra la vista que contra el fuego. La cubierta contra el fuego del vehículo es el motor. Al elegir parapetos se cuidará no cruzar líneas de fuego.

Cuando se baja del coche en combate, se debe hacerlo mirando al enemigo, para ver de dónde proviene el fuego.

Tanto para cubrirse como para atacar desde el vehículo, la granada es un arma insustituible.

Si se debe subir al vehículo o a otro que se hubiese recuperado, se debe mantener el orden de ascenso indicado al principio.

El chofer sólo debe emprender la retirada cuando el jefe se lo ordena.

CLASE 26: TACTICA

TEMA: Defensa de locales

DESARROLLO

Toda casa de vivienda o local donde viva un compañero o funcione un ámbito, debe tener defensa y retirada previstas y no debe caer en manos del enemigo sin combate.

Para la defensa debe haber distribución de roles, según el orden de graduación de los compañeros: los compañeros de más nivel son los primeros en retirarse; los compañeros que quedan de contención defienden esa retirada y se retiran ellos. Si hay chicos, y en caso de decirse que es posible llevarlos, se retirarán con el primer grupo.

El armamento debe ser distribuido según las características de su uso táctico, como se vio en las clases anteriores, y de la vivienda o local.

Las armas no pueden estar en embutes que no puedan abrirse rápido (esto para las armas designadas como de defensa del local).

Se debe tener a mano algún elemento incendiario para quemar la documentación o material que no se pueda llevar. Es preferible prenderle fuego a la casa, que entregarle material al enemigo.

Si existen explosivos en la casa o local, éstos deben estar preparados para poder usarlos (aunque sea una parte) como cazabombas o como minas.

Nunca se abandonará armamento, salvo que pueda dificultar notoriamente la retirada.

La planificación de la defensa de la casa o local, debe presidir toda reunión. De-

be hacerse con un plano que permita visualizar los puntos a defender y las vías de retirada.
Se debe establecer lugar y hora de control posterior.
En toda reunión debe incorporarse la práctica imprevista de emergencia para comprobar el grado de alistamiento.

CLASE 27: TACTICA

TEMAS: Cubiertas, disciplina de fuego, retirada por fuego y movimiento

DESARROLLO

Cubiertas

Concepto

De nada vale una buena cubierta si no se sabe exactamente desde dónde nos tira el enemigo. Por eso siempre antes de elegir una cubierta hay que mirar al enemigo, hay que tratar de detectar dónde está su arma principal y/o su jefe y allí hay que concentrar nuestro fuego. Esa es nuestra mejor cubierta.

Finalidad

Para mirar sin ser visto y sorprender al enemigo pero teniendo siempre presente que el empleo del arma debe primar sobre la cubierta y la observación.

"LA MEJOR CUBIERTA ES EL FUEGO MISMO"

Clases de cubiertas

- Contra el fuego: nos protegen contra el fuego, rasante o curvo.
Ej. fuego rasante: una pared
Ej. fuego curvo: una cueva.
- Cubierta contra las vistas: nos ocultan de la observación enemiga.
Ej. Detrás de unos arbustos.
- Cubiertas mixtas: nos protegen contra las vistas y el fuego.
- Cubiertas contra las vistas aéreas.

Ej. aprovechar las sombras, recostarse contra el tronco de los árboles.

Disciplina de fuego

- La expresión más acabada de la disciplina del pelotón, o grupo se da allí donde ésta se traduce en efectividad en el combate. Saber obedecer rápidamente las órdenes del jefe durante el combate, cuándo y a dónde disparar, cuándo cesar el fuego, etc.; saber respetar lo planificado en cuanto a distribución del fuego; todo eso es disciplina de fuego y por lo tanto eficacia en el combate.
- La disciplina debe ser automática y por lo tanto ejercitada repetidamente en la vida orgánica del pelotón o grupo. De este modo, el jefe aprende a dar órdenes concisas y claras y el pelotón o grupo se acostumbra a cumplir las órdenes del jefe.
- Dentro de la disciplina de fuego, está la administración correcta del parque de munición individual, de forma tal de no agotarla irracionalmente, poniendo en peligro al conjunto. Según cada operación, el jefe deberá explicar concretamente cuál deberá ser la administración correcta de la munición.
- Dentro de la disciplina de fuego, siempre se debe tirar-pensar-tirar-pensar, hasta hacer de esto un acto reflejo. Es un error muy común que habla de falta de eficacia en el combate, que el combatiente no pueda posteriormente evaluar cuántos disparos hizo y a dónde los dirigió.
- Para mejorar la disciplina de fuego se debe practicar en seco.
- En todo pelotón debe existir claramente definido un arma principal (fusil, escopeta).