

# Temario de Granadero



Granadero.....	1
Que es un granadero?.....	1
Conocimientos para ser granadero.....	1
Factores externos para tener en cuenta:.....	2
Lanzar granadas propulsadas:.....	2
Selección de granadas.....	2
Listado de explosivos.....	3
Equipamiento para el lanzador:.....	5

## Que es un granadero?

El Especialista Granadero es un miembro de la escuadra que dispone de un arma lanzagranadas acoplada en el fusil (M203, AG36, ...) o como arma secundaria (M32, China Lake...). En ambos casos dispara un proyectil de 40mm. Su función será la de proporcionar potencia de fuego agresiva con su munición explosiva.

## **Conocimientos para ser granadero**

1. Conocer las granadas de mano en general.
2. Saber las técnicas para el lanzamiento de granadas de mano y las posiciones que puede adoptar para ello.
3. Saber el empleo táctico de la granada de mano Alhambra y de sus variantes.
4. Asumir la necesidad de aplicar las normas de seguridad establecidas para el uso de las granadas de mano.
5. Saber dar cobertura a tus aliados, tanto con humo como con granadas.
6. La utilización de la tecnología.
7. Tener conocimiento del terreno.
8. Controlar la munición que gastas, ya que una granada para abatir a un hombre no merece la pena, si lo puedes abatir de otra manera.

## **Factores externos para tener en cuenta:**

- El aire es un factor a tener en cuenta si la distancia es bastante hasta el objetivo.
- La zona donde resguardarse hay que tener la clara y saber que no os veréis expuestos ni tú ni tus compañeros a las esquirlas
- Hay que avisar siempre que se pueda que vas a tirar granadas tanto de mano como granadas propulsadas.
- El terreno, si tiene mucha pendiente, muy rocoso, muchos obstáculos o muchos hierbajos altos son factores para tener en cuenta para lanzarla perfectamente.

## **Lanzar granadas propulsadas:**

- Manteniendo el arma al frente pulsas dos veces o tres veces dependiendo del arma, la tecla (F), te saldrá una mirilla para medir los ángulos de caída, según distancia hay que tener en cuenta que dependiendo el tipo de granada que se dispare recorrerá más o menos distancia.
- El primer movimiento será recargarlo (R), apuntar y disparar con el gatillo. (Si no te sale la mirilla, pregunta al instructor)

## Selección de granadas

-Las granadas explosivas se seleccionan con la tecla (6) y las no explosivas con la (7). Para lanzar la granada se utiliza la tecla (G) hay que tener en cuenta la caída de la granada y la distancia del objetivo para que sea lo más efectiva posible. Si en vez de eso utilizas (Shift+g) o como lo tengas configurado podrás calcular mejor la caída dirección y todo)  
Hay de muchos tipos y según las condiciones, algunas son mucho más eficaces que las demás y hay que tener en cuenta el entorno en el que te vas a mover. (En el curso se explicará cómo y que es cebar una granada)

## Listado de explosivos a los que se tiene permitido el uso después de aprobar el curso:

Para cambiar de tipo de proyectil: Ruleta del Ratón, Cargar "Tipo de proyectil"

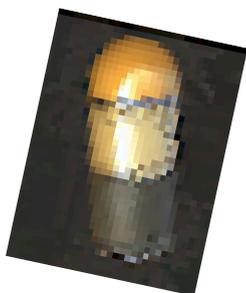
### -Explosivo

Empleado para causar bajar en agrupaciones de enemigos, hostiles, cubiertos e incluso inmovilizar o destruir vehículos

-HE (High Explosive): Munición explosiva antipersonal.



-HEDP (High Explosive Dual Purpose): Munición explosiva de doble propósito, útil contra infantería y vehículos ligeros.



### **-Humo**

La medida más efectiva para ocultar los movimientos de tropas aliadas y en horas diurnas, marcar posiciones tácticas:

**-Blanco:** Empleado para funciones de cobertura.

**-Rojo:** Empleado para la designación de fuerzas hostiles.

**-Azul:** Empleado para la designación de extracciones.

**-Verde:** Empleado para la designación de Extracciones Médicas (MEDEVAC).

**-Naranja:** Empleado para designacion de extraccion bajo riesgo

**-Otros:** Si no se dispone del color acorde con la función, se avisará por radio del color sustituto. Salvo prohibición, se podrán usar colores como púrpura y amarillo para funciones de cobertura.



### **-HuntIR**

Proyectil que dispone de una cámara, cuando el dispositivo llega a la altura máxima, despliega un paracaídas. El ganadero deberá tener en su inventario un HuntER Monitor. Una vez despegado el dispositivo, se accede al HundIR Monitor a través del Menú de Auto-Interacción del A.C.E. (CTRL+WIND- EQUIPAMIENTO— ACTIVAR MONITOR HUNT IR)

Cuando se haya conectado el Monitor aparecerá la imagen en tiempo real de la cámara del proyectil.



## -Controles de la cámara Hunt IR:

Dirección: La cámara es semi-móvil y aunque el proyectil no es controlable, la dirección a la que la cámara apunta sí lo es. Los cursores del teclado mueven la cámara.(FLECHAS LATERALES)

Zoom: Las teclas "A" y "D" aumentan y disminuyen el Zoom de la cámara.

Visión Nocturna: Con la tecla "N" se cambia entre visión nocturna y estándar.

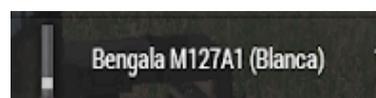
Salir de la vista del Monitor: La tecla "Esc" nos permite volver al juego.



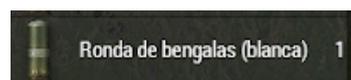
## -Iluminación

### -Iluminación con granadas

En operaciones nocturnas se emplearán **bengalas** como iluminación cuando se hayan prohibido\* (o no haya acceso) las NVG (Night Vision Goggles-Gafas de Visión Nocturna)



**-Flare:** Bengala que proporciona iluminación durante 40 segundos, iluminando un radio aproximado de 200 metros.



unos

**-Starshell:** Similar a la Flare. Cuando el proyectil llega a su punto más alto, se dispersa en 5 cápsulas luminosas. Proporciona un tiempo de luz de 7 a 11 segundos. Útil cuando se necesite iluminación durante un corto período de tiempo: designación de objetivos a un CAS\*\* que esté ya en la zona o abatir

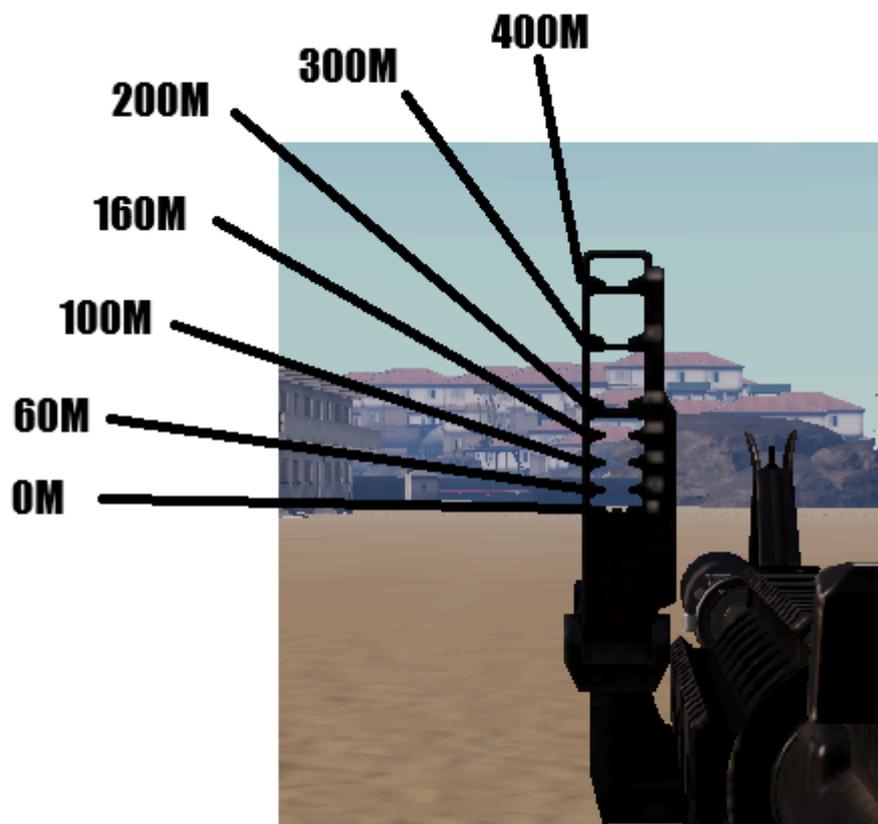


a su

objetivos prioritarios como blindados o patrullas para volver rápidamente al abrigo de la noche. Su uso será excepcional.

## Mira Común

Al ser regulable se puede hacer más o menos lejana con el RePag o AvPag



## **Equipamiento para el lanzador:**

-GRANADA HE DE 40 MM(EXPLOSIVO)

-PROYECTILES DE HUMO: BLANCO, ROJO Y AZUL

-PROYECTILES DE BENGALA: VERDE, ROJA Y BLANCA

-PROYECTILES HUNT IR : MONITOR HUNT IR

PROHIBIDO USAR OTRO TIPO DE EXPLOSIVOS SIN PERMISO DE EMILIANO