

ACECHO

¿Qué es?

 El acecho es una disciplina en la que se trabajan cuatro ámbitos del scout: la perseverancia, la gallardía, la disposición y el honor. A través del trabajo de tres herramientas para este arte: la paciencia, la precaución y la astucia.

¿Cuál es su fin?

 Durante el proceso de la especialidad se busca que el acechador tenga una noción respetable del honor y el servicio en forma de acción, sirviendo al grupo como ejemplo tangible para los niños de un espíritu Scout guerrero y valiente. Cumple su rol también como espía para la comunidad de jefes y jugador excelente para los juegos que involucren esta disciplina.

Para responder en detalle las preguntas anteriormente planteadas vamos a analizar cada aspecto del acechador y su fin, profundizando en cada idea:

Sobre su esencia:

1. Perseverancia: el acechador debe perseguir su objetivo con suma paciencia y astucia, para lograr su objetivo sin ser descubierto.
2. Gallardía: el acechador debe enfrentar sus obstáculos sin titubear.
3. Disposición: el acechador debe estar siempre listo para cumplir con su deber cuando sus superiores, o la situación lo precise.
4. Honor: el acechador encuentra gloria y honra al momento de servir al grupo con sus habilidades, sin importar el costo.

Sobre su finalidad:

1. Ejemplo: el acechador inculca frenesí en los niños en situaciones que requieran coraje y motivación.
2. Espionaje: el acechador provee de información útil para los jefes, preferentemente su sección (en caso de ser jefe)
3. Jugador: el acechador hace las veces de jugador excelente en juegos Scout que involucren esta disciplina.

Técnicas de acecho

1. **Horizontalidad:** El observador buscará siluetas y formas familiares para identificar a los rivales, como una cabeza, una figura humana que es fácilmente reconocible si está recortada en el horizonte. Por esto hay que mantenerse agachado o reptando, midiendo la conveniencia acorde con los otros factores (ruido, movimiento, visibilidad, etc.).
2. **Camuflaje:** Evitar colores que aparecen poco en el bosque o el monte (rojo, amarillo, blanco, naranja, etc.). Se debe preferir colores obscuros (verde, negro, café, azules oscuros, etc.). El camuflaje perfecto debe tener maquillaje en el rostro para mimetizarlo. Para eso se debe usar pintura, barro, cenizas, carbón, etc. El maquillaje debe ser en toda la cara o en rayas desordenadas u horizontales.
3. **Sonido:** No sólo hay que evitar emitir sonido alguno, sino aprovecharse de él y usarlo a tu favor. Cuando el enemigo se mueva o hable, estará emitiendo sonido que camuflará el propio; ése es el momento de actuar. Es por esto que la lluvia, los ríos, el viento, y los animales son nuestros aliados.
4. **Localización y planificación:** Es crucial conocer la posición del enemigo antes de tomar decisiones, por esto el acechador debe detenerse, escuchar, observar y localizar sus posibles amenazas, ideando un plan de acción. Debe conocer generalmente todo el terreno en el que actuará, para tener una orientación básica en su misión.
5. **Posicionamiento:** El acechador debe elegir cuidadosamente dónde y cuándo debe estar en ciertos lugares, considerando: vías de escape, escondites, ataque. Para asegurar estas variables a su favor se prefiere terreno en altura, árboles y rocas, terreno “abierto” (no frondoso).
6. **Orientación:** Un soldado perdido es un soldado muerto. El acechador no puede perder noción de dónde está, si es así, podría eventualmente atrasando su misión o llegando a una base enemiga por accidente, lo que en campamento sería fatal. Para orientarse, (a diferencia de una orientación normal con uso de puntos cardinales y estrellas) el acechador hará uso de “checkpoints”. Estos checkpoints los identificará de memoria para conocer su camino. Ejemplo: la rama que está cortada en dos, o, el papel confort que está arriba de esa piedra.
7. **Movimiento:** Las pisadas del acechador (en terreno outdoor) deben ser de la siguiente manera: primero se pisa con el borde (del mismo lado del pie) de la planta del pie y gradualmente pisando con el resto del pie. Esto para dividir el peso en varios puntos, quebrando menos ramas, y para tener un mayor dominio del cuerpo. Es importante mantener las piernas separadas y bien posicionadas; un desequilibramiento puede significar detección inmediata. Cada pisada debe ser pensada antes de efectuarla evitando (dentro de las posibilidades) ramas, hojas y objetos que nos desbalanceen o emitan sonido.
8. **Rastreo:** Si bien no haremos un uso del rastreo tan cinematográfico como rastrear un siervo, o al enemigo para asesinarlo, sí nos va a ser un punto a favor a la hora de identificar la proximidad de nuestro objetivo. También a la hora de orientarnos nos puede prestar utilidad. La clave del rastreo es diferenciar las anomalías de la naturaleza; pisadas, ramas rotas, cortes de machete, basura, hierba aplastada, heces, y varias otras evidencias que deben ser desveladas por el acechador.
9. **Mimetización:** En ocasiones, ocultarse en frente de las narices del enemigo es una opción. Para esto el acechador podrá hacerse pasar como uno de ellos, por ejemplo, simplemente prendiendo una linterna y caminando.
10. **Estabilidad:** El acechador debe mantener a raya su respiración y su stamina, procurando no hacer movimientos innecesarios ni deteniéndose en posiciones muy incómodas. El acechador debe estar listo para abortar la misión y evacuar a toda velocidad en todo momento.

**Baraja de trucos:**

* Una táctica infalible es rodear al enemigo. Estar siempre donde tu enemigo no espera que estés.
* La lluvia suena distinta en un toldo que en la naturaleza, esto te puede ayudar a ubicarte en medio de la obscuridad y la lluvia.

Equipo

 El acechador debe estar provisto de: corta plumas (preferentemente pequeño) y linterna. **NO** se deben manipular objetos corto punzantes que sean grandes o que no se puedan asegurar, para resguardad la integridad física propia y ajena, ya que se puede ver involucrado en movimientos rápidos, riesgosos, y contacto violento y directo con un niño.

En cuanto a la vestimenta el acechador debe considerar visibilidad (colores), y movimiento y sonido (textura). A cuál le da prioridad depende completamente del acechador.

A lo que se refiere del calzado, la mejor opción son zapatillas ultra ligeras, como runners. En la decisión de si usar zapatillas pesadas (bototos) o ligeras, siempre se prefiere ligeras y se soluciona su riesgo de detección visible, camuflando los colores que puedan delatarlas.

Variables a considerar

 Oído:

El oído remplaza a la visión como un sentido principal en la noche, así que no debes cubrirte los oídos. La comunicación debe ser en claves manuales preestablecidas, o seguramente lejos del campo de audición enemigo. Se puede despistar al enemigo arrojando un objeto en dirección contraria, es muy importante considerar el sonido emitido en el lanzamiento, una distancia considerable del enemigo y dónde lo vamos a lanzar, para que nuestro despiste sea realista.

Terrenos:

* **La hierba alta**, por más conveniente que la pinten las obras cinematográficas, son inútiles a corta distancia, nos dejan expuestos a campo abierto y su deformidad es muy notable.
* **Las piedras** no sólo emiten gran sonido al caminar por ellas, sino que su color nos deja en evidencia, como una gran mancha negra en medio del gris o blanco.
* **Los árboles** son nuestros aliados. Su tamaño nos protege de la visual enemiga sus sonidos emitidos por viento o lluvia nos favorecen. Sólo hay que prestar atención a las ramas que hayan debajo de éstos.

Evaluaciones de campo

**Acecho al siervo**

El acechador deberá seguir y observar a una persona (el siervo) en campamento de día sin ser detectado por ella ni ser sorprendido acechando por cualquier otro individuo. Al final de la misión el acechador deberá entregar información de todo lo que el siervo haya hecho y dicho durante la misión. La información será corroborada con el siervo y el jefe de especialidad presentes.

Detección: Reprobativo

**Caza al hijo de las sombras**

Este juego se conduce de noche. El acechador deberá ir en busca del hijo de las sombras en un lugar que el jefe de especialidad designe dentro de Santiago y tocarlo. El hijo de las sombras estará vendado y escondido sin la facultad de moverse. El acechador debe encontrarlo en silencio, sin ser descubierto por sus sonidos. Consta de una hora y treinta minutos para concluir su objetivo desde que comienza el juego.

Detección: Segunda oportunidad

**Acecho al bidón**

El acechador deberá jugar al clásico juego del bidón. Los guardias serán 1 más 1 por cada acechador que participe. Estos guardias tendrán órdenes de ser sumamente estrictos en detectar a los acechadores y deben estar a al menos 10 metros del bidón. El o los acechadores constan del tiempo designado por el encargado de tomar la prueba. El encargado de tomar la prueba debe estar esperando quieto junto al bidón, sin la facultad de advertir a los guardias ni de obstaculizar a los acechadores.

Detección: Tercera oportunidad

**Prueba de fuego**

En esta prueba el acechador será desplegado en una misión de riesgo real, prestando sus servicios a cualquier sección/comisión que lo precise. Depende del jefe de especialidad y de la sección/comisión respectiva las especificaciones de la misión. El valor de esta prueba para el resultado final depende del jefe de especialidad. Esta prueba debe mantenerse bajo secreto, incluso con los pares del acechador.

Detección: Inaceptable

Evaluaciones teóricas

**El Arte de la Guerra**

El acechador deberá leer completamente El Arte de la Guerra de Sun Tzu y presentar un informe con puntos relevantes sobre la guerra y el acecho. Se aceptan aspectos filosóficos aplicables en Scout.

**Prueba teórica**

El acechador deberá hacer una prueba redactada por el jefe de especialidad que involucrará contenidos del documento de acecho.

Nota: El jefe de especialidad tiene la facultad de omitir, crear y modificar a gusto cualquier evaluación.