



**ARMA**



**BATALLÓN DE  
OPEREACIONES  
TERRESTES**

**NORMATIVA**

# LIBRO I

## Normas de la Nueva Comunidad

### CONTENIDO

#### Introducción

El presente código tiene como propósito fundamental compendiar las normas que rigen el funcionamiento del Batallón de Operaciones Terrestres (BATOT), las cuales propenden por el adecuado comportamiento, por la conservación de la ética en simulación, por el fortalecimiento de las relaciones con los integrantes de la comunidad, así como el debido respeto, a través de la creación de reglas y procedimientos claros, que garanticen la transparencia de la gestión administrativa y su adecuada divulgación en aquellos aspectos que deban conocer los miembros en general.



# TÍTULO I

## DE LAS REGLAS GENERALES

### Artículo 1. Reglas de admisión

1. Se debe demostrar que se es mayor de 16 años e identificarse con nombre real, ya que este será utilizado durante la simulación.
2. Disponer del juego A.R.M.A. 3 ORIGINAL
3. Presentar y aprobar la entrevista de ingreso a la comunidad.
4. Se aceptarán soldados de cualquier tipo de nacionalidad
5. La metodología de simulación está enfocada en las Fuerzas Armadas de Colombia con inclusión de campañas secundarias internacionales.

Nota. 1°- Respecto de los canales de comunicación, tanto en Team Speak como en Whatsapp se contará con dos grupos con finalidades diferentes; el primero de estos será el grupo oficial de comunicaciones, cuyo objetivo es ser el canal de contacto con información sobre misiones oficiales, briefings, actualizaciones en los diferentes perfiles de social media, etc. El segundo canal en donde se permitirá la charla libre bajo los reglamentos de comportamiento que se enuncian más adelante en el presente documento.



# CAPÍTULO 2

## FALTAS, AMONESTACIONES Y SANCIONES

### Artículo 2. Faltas y sus niveles:

#### Faltas leves

1. Utilizar un nombre falso para el ingreso a la comunidad, entiéndase como el uso de apodoso alias.
2. Mencionar temas políticos e ideológicos fuera de los canales asignados para estos fines de “charla libre”, y a su vez imponer estos temas sin el consentimiento de los miembros que se encuentren en el canal habilitado.
3. Abandonar el estado de simulación durante la permanencia en el servidor (presentando justificación posterior).

#### Faltas graves

La acumulación de tres faltas de tipo leve dará como resultado una falta de tipo grave.

1. El uso de una versión pirata de A.R.M.A. 3; esta comunidad no apoya la piratería.
2. Insultar y utilizar lenguaje inapropiado para referirse a los demás miembros de la comunidad con la finalidad de afectar su honor y su honra.
3. El uso de información personal de los miembros de la comunidad sin su autorización.
4. Abandonar el estado de simulación durante la permanencia en el servidor (Sin justificación). Faltas gravísimas



La acumulación de dos faltas de tipo grave dará como resultado una falta de tipo gravísimo.

1. Está prohibido el uso de lenguaje xenófobo o racista; del mismo modo tratar temas referentes a la pornografía o de carácter religioso.
2. Faltar al respeto de manera reiterada a cualquiera de los miembros de la comunidad.
3. No está permitida la doble militancia, esto con el propósito de promover el sentido de pertenencia con la comunidad y desarrollar la identidad como comunidad.

Nota. 1°- para efectos de la doble militancia esta será entendida como activa participación del soldado en comunidades que operen de forma similar a B.R.E.T en simulación de arma 3 (grupos reconocido como comunidades oficiales de simulación de arma 3)

### **Artículo 3. Amonestaciones y sanciones.**

Sanciones a faltas leves.

En el caso de incurrir en faltas de tipo leve, el líder de cada unidad se encargará de hacer el respectivo llamado de atención.

Sanciones a faltas graves.

En el caso de incurrir en faltas de tipo grave, el tribunal podrá determinar la sanción correspondiente que se deberá aplicar de manera inmediata, estas deberán ser consecuentes al tipo de falta amonestaciones tales como:

- Al infractor se le vetará de una actividad oficial de la comunidad.
- En caso excepcional el tribunal podrá degradar al disciplinado al grado inmediatamente menor, máximo dos grados.



Sanciones a faltas gravísimas.

En el caso de incurrir en faltas de tipo gravísimas, El tribunal podrá determinar la sanción correspondiente que se deberá aplicar de manera inmediata, estas deberán ser consecuentes al tipo de falta amonestaciones tales como:

- La expulsión de los implicados de la comunidad.
- Sanción durante un periodo de tiempo determinable por el tribunal durante el cual no podrá participar de las actividades de la comunidad.

Artículo 4. Procedimiento para las amonestaciones

1. La comunidad dispondrá de un grupo encargado de llevar el control y tratamiento de los casos en los cuales se falte a cualquiera de los parámetros de convivencia establecidos anteriormente; este grupo será seleccionado por la comunidad y contará con 3 miembros.
2. El juicio se llevará a cabo después de la acumulación de dos faltas graves y este dispondrá de la presencia de los 3 miembros de grupo de control y tratamiento de convivencia en la comunidad, el líder de la unidad, el o los partícipes de dichas faltas y un veedor que funcionara como testigo y se asegurará que el proceso sea llevado con total transparencia.

Parágrafo. 1º- para efectos de la acumulación de faltas leve y graves estas tendrán una caducidad de 2 meses contados a partir desde el día que se realice la correspondiente amonestación o sanción.



# CAPÍTULO 3

## ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL

### **Artículo 5. Votaciones para la selección de líderes**

El rol de líder es uno de los roles con más responsabilidad dentro de la comunidad, es por lo que este puesto debe ser ocupado por el personal que cuente con características correspondientes para este cargo, como lo son: Conocimiento de manejo de personal, conocimiento militar aplicado a A.R.M.A 3, disposición de tiempo mínimo de 9 horas a la semana in-game.

Debido a la importancia de este rol su designación se realizará bajo postulación y selección de la comunidad, de igual forma su destitución se llevará a cabo bajo votación de la comunidad o si se presenta incumplimiento de sus obligaciones como líder.

Dicha votación se realizará cada 3 meses o antes de ser necesario mediante una encuesta realizada en la página oficial de la comunidad.

Nota. 1°- entiéndase dentro de esta comunidad como compañía a aquel grupo de personas que tienen destinadas unas funciones en específico de carácter administrativo esenciales para el correcto funcionamiento de esta misma, la vinculación de los operarios a las compañías estará determinada por lo establecido en este Código en el artículo 9 del capítulo 2 del título II del Libro II.



## 1. **Compañía de instrucción y disciplinario:**

- Evaluar el proceso de admisiones, y encargarse de las recepciones de los nuevos miembros.
- Coordinar procesos de instrucción con los líderes de escuadra.
- Preparar y realizar la evaluación para la asignación de grados de liderazgo; esta tarea será llevada a cabo por uno de los integrantes senior a fin de garantizar que el evaluado tenga los conocimientos requeridos para el rol de líder.
- Encargarse de los juicios realizados a quienes cometan faltas graves, como lo indica el manual de simulación BATOT

## 2. **Compañía de producción:**

- Encargarse de la creación de contenido digital, y promocionar la comunidad por las diferentes plataformas digitales.
- Sostener habilidades de redacción de guiones enfocados a la producción de contenido editable para misiones y publicidad en redes.
- La recepción de ideas y recomendaciones para la creación de contenido.
- Manejo responsable de las redes sociales y presupuesto de publicidad.
- Establecer, mejorar y mantener lazos de comunicación con otras comunidades, a fin de realizar misiones conjuntas con las mismas.
- La recepción de ideas y recomendaciones para la creación de misiones.
- Evaluar y avalar los proyectos presentados por los miembros de la comunidad.
- Brindar las facilidades para que los miembros de la comunidad aprendan y desarrollen sus habilidades de edición.
- Garantizar la existencia de contenido jugable para la comunidad. o Desarrollar al menos una misión oficial a la semana.
- Implementar diferentes modos de juego para los días sin misiones oficiales.





### **3. Compañía General:**

- Se establece la Compañía General, la cual estará integrada por dos miembros cuya misión únicamente será la de guiar y dirigir la estrategia de la comunidad, supervisar el correcto funcionamiento de las demás compañías, así como suplir las funciones de éstas en caso de que llegaran a faltar. En el aspecto disciplinario y rendimiento de cuentas, la Compañía General estará sujeta a toda la normatividad aquí descrita; y en este sentido, la función de vigilancia recae sobre toda la comunidad.

## **LIBRO II NORMAS DE SIMULACIÓN TÍTULO I DE LAS REGLAS RECTORAS**

**Artículo 1.** En simulación el comportamiento debe ser correspondiente al grado y situación. El soldado ajustará su comportamiento a la ética, disciplina, condición, principios, valores y virtudes característicos de las Fuerzas Militares.

Dentro de dicho comportamiento estará prohibido lo establecido en los siguientes literales.

## **CAPÍTULO 2 FALTAS, AMONESTACIONES Y SANCIONES EN SIMULACIÓN**

### **Artículo 2. Faltas y sus niveles:**

Faltas leves.

- Presentarse al servicio en ausencia del equipamiento correspondiente a lo establecido en el manual de intendencia.
- Mal uso y gestión de los activos del batallón. (vehículos, arsenal e intendencia)
- Uso inapropiado del canal de voz (dejar micrófono abierto)
- No cumplir o acatar el orden cerrado impartido por su superior.
- No tener el seguro del arma activo fuera del área de operaciones.



- Fuego culposo contra soldados aliados (fuego faltando al deber objetivo de cuidado)

Nota. 1°- entiéndase fuego culposo como aquella conducta en la cual un soldado de forma imprudente acciona su arma contra su compañero.

#### Faltas graves

La acumulación de tres faltas de tipo leve dará como resultado una falta de tipo grave.

- El uso reiterativo y desmedido de intendencia no aprobada para el área de operaciones o no correspondiente al grado y rol del soldado.
- El uso de expresiones de carácter racista, misógino o cuya intención sea causar afecciones emocionales a otro soldado.
- Fuego y daño intencionado a bienes y contra población civil.
- Fuego intencionado contra soldados aliados.
- Daño intencional de los activos del batallón. (vehículos, arsenal e intendencia)

#### Faltas gravísimas

La acumulación de dos faltas de tipo grave dará como resultado una falta de tipo gravísimo.

- La insubordinación está totalmente prohibida en el área de operaciones.
- El uso de la intendencia enemiga está totalmente prohibido.
- Dar muerte intencionada a personal aliado.
- Actuar en contravía a la Convención de Ginebra. Para el caso particular de la simulación, entiéndase actos tales como ejecutar personal enemigo que se ha atendido, no ofrecer primeros auxilios a personal enemigo que se encuentre fuera de combate, ejecuciones sumarias y afectación a personal y bienes civiles.



### **Artículo 3. Amonestaciones y sanciones.**

Sanciones a faltas leves.

En el caso de incurrir en faltas de tipo leve, el líder de cada unidad se encargará de hacer el respectivo llamado de atención.

Sanciones a faltas graves.

En el caso de incurrir en faltas de tipo grave, El tribunal podrá determinar la sanción correspondiente que se deberá aplicar de manera inmediata, estas deberán ser consecuentes al tipo de falta amonestaciones tales como:

- Sanción durante un periodo de tiempo (de 2 a 4 días de juego) en el cual deberá utilizar intendencia de recluta en las actividades de la comunidad.
- Sanción durante un periodo de tiempo determinable por el tribunal (de 5 a 10 días) en el cual no podrá participar de las actividades de la comunidad.
- En caso excepcional el tribunal podrá degradar al grado inmediatamente menor, máximo dos grados al disciplinado.

Sanciones a faltas gravísimas.

En el caso de incurrir en faltas de tipo gravísimas, el tribunal podrá determinar la sanción correspondiente que se deberá aplicar de manera inmediata, estas deberán ser consecuentes al tipo de falta, amonestaciones tales como:

- La expulsión del implicado de la comunidad.
- Sanción durante un periodo de tiempo determinable por el tribunal (de 10 a 15 días) en el cual no podrá participar de las actividades de la comunidad.

Parágrafo. 1°- para efectos de la acumulación de faltas leve y graves estas tendrán una caducidad de 2 meses contados a partir desde el día que se realice la correspondiente amonestación o sanción.

Parágrafo. 2°- las demás faltas no establecidas en este articulado se tratarán y sancionarán de forma democrática, citando el tribunal al ejercicio del voto de los demás integrantes de la comunidad.

Parágrafo. 3° - para efectos sancionatorios respecto de los reclutas para estos la falta cometida y su tipo será determinante para su continuidad en la comunidad.



**Artículo 4.** Procedimiento para las amonestaciones.

## **CAPÍTULO 3 NORMAS DE ROL**

**Artículo 5.** En simulación es de vital importancia conservar una actitud ceñida al rol militar en que se enfoca esta misma, dando seguimiento a los principios, a la disciplina, obediencia y subordinación del soldado.

**Artículo 6.** El rol en juego consiste en el desarrollo de un papel en específico de un personaje aplicado en simulación militar (soldado), realizando acciones que son aplicables en la vida real militar, evitando realizar conductas que dentro de la institución militar serían prohibidas e inaceptables. Es obligatorio entonces encarnar un personaje el cual se deslinda de su personalidad de la vida real, las diferentes situaciones presentadas en la vida personal del soldado no deberán influenciar en el papel del personaje que va a encarnar, ni las situaciones presentadas durante la simulación deberán afectar la vida personal del miembro de la comunidad.

## **TITULO II**

### **ESTRUCTURA CAPÍTULO 1 ORGANIZACIÓN JERÁRQUICA**

**Artículo 5.** Debido al carácter de simulación militar se establece un escalafón militar en la comunidad, dicho escalafón debe ser respetado durante la simulación por lo tanto se debe mantener una comunicación respetuosa acorde al grado correspondiente.

**Artículo 6.** En base al artículo 2 de las normas de simulación se establece el siguiente escalafón militar.



- **Recluta [Recluta]:** Distinción correspondiente al personal que solicita ingresar a la comunidad. Está sujeto a observación durante el periodo de prueba para determinar su permanencia en la comunidad.
- **Soldado Regular [SLR]:** Este es el primer grado de la comunidad y es correspondiente a los soldados que pasaron la fase de prueba y que se establecen como miembros oficiales de la comunidad.
- **Soldado profesional [SLP]:** Grado inmediatamente superior al soldado regular [SLR], este grado pone al soldado en lista de ascenso a suboficial; el soldado profesional deberá tener todos los conocimientos en cuanto a orden cerrado y operatividad en campo.
- **Dragoneante [DG]:** Distinción otorgada a los soldados profesionales [SLP] cuyas cualidades destacan en comparación a sus demás compañeros, esta es una distinción otorgada al soldado y no tiene ningún tipo de mando en la unidad.
- **Cabo Tercero [C3]:** Este es el primer grado correspondiente a la rama de suboficiales de la comunidad, tiene bajo subordinación a los grados inmediatamente inferiores y se encuentra subordinado por los grados inmediatamente superiores. No está considerado como un grado de mando.
- **Cabo Segundo [CS]:** Grado inmediatamente superior al cabo tercero [C3], igual que el [C3] este no es un grado de mando más, sin embargo, tiene bajo subordinación los grados inmediatamente inferiores.
- **Cabo Primero [CP]:** Grado inmediatamente superior al cabo segundo [CS], igual que el [CS] este no es un grado de mando más, sin embargo, tiene bajo subordinación los grados inmediatamente inferiores.
- **Sargento Segundo [SS]:** Este es el primer grado con liderazgo de equipos de combate en la comunidad, por tanto, está sujeto a las reglas de mando y su ascenso es de carácter popular, es decir, a elección de la comunidad.
- **Sargento Viceprimero [SV]:** Grado inmediatamente superior al sargento segundo [SP] e inmediatamente inferior al sargento primero [SP], su ascenso es de carácter popular, es decir, a elección de la comunidad.
- **Sargento Primero [SP]:** Grado inmediatamente superior al sargento viceprimero [SV] e inmediatamente inferior a sargento mayor [SM], su ascenso es de carácter popular, es decir, a elección de la comunidad.
- **Sargento Mayor [SM]:** Grado inmediatamente superior a sargento primero [SP], su ascenso es de carácter popular, es decir, a elección de la comunidad.
- **Sargento Mayor de Comando [SMC]:** Grado inmediatamente superior a sargento mayor [SM], su ascenso es de carácter popular, es decir, a elección de la comunidad.



- **Sargento Mayor de Ejército [SME]:** Grado inmediatamente superior a sargento mayor de comando [SMC], su ascenso es de carácter popular, es decir, a elección de la comunidad.
- **Sargento Mayor de Comando Conjunto [SMCC]:** Grado inmediatamente superior a sargentomayor de ejército [SME], su ascenso es de carácter popular, es decir, a elección de la comunidad
- **Subteniente [ST]:** Primer grado en la rama de oficiales, es un grado de comandancia y bajo su subordinación se encuentran los grados inmediatamente inferiores, su ascenso es de carácter popular, es decir, a elección de la comunidad.
- **Teniente [TE]:** Grado inmediatamente superior a subteniente [ST] e inmediatamente inferior a Capitán [CT], su ascenso es de carácter popular, es decir, a elección de la comunidad.
- **Capitán [CT]:** Es el último grado de comandancia de la rama de oficiales, su ascenso es de carácter popular, es decir, a elección de la comunidad. Es el último grado con liderazgo de equipos de combate en la rama de suboficiales, grado inmediatamente superior a sargento primero [SP], su ascenso es de carácter popular, es decir, a elección de la comunidad
- **Mayor [MY]:** Este rango es el primer rango de la rama de administrativos de la comunidad no ostenta ningún mando en el teatro operacional más sin embargo tendrá como subordinados a los rangos inmediatamente inferiores estará dispuesto para los miembros de edición (como lo indica la norma) y al personal judicial de la comunidad (como lo indica la norma).
- **Teniente Coronel [TC]:** Rango inmediatamente superior a mayor [MY], no ostenta ningún mando en el teatro operacional más sin embargo tendrá como subordinados a los rangos inmediatamente inferiores estará dispuesto para los miembros de edición (como lo indica la norma) y al personal judicial de la comunidad (como lo indica la norma).
- **Coronel [CR]:** Rango inmediatamente superior a mayor [MY], no ostenta ningún mando en el teatro operacional más sin embargo tendrá como subordinados a los rangos inmediatamente inferiores estará dispuesto para los miembros de edición (como lo indica la norma) y al personal judicial de la comunidad (como lo indica la norma).
- **General [GR]:** Último rango de la rama administrativa, inmediatamente superior a coronel [CR], no ostenta ningún mando en el teatro operacional más sin embargo tendrá como subordinados a los rangos inmediatamente inferiores estará dispuesto para los miembros de edición (como lo indica la norma) y al personal judicial de la comunidad (como lo indica la norma).



## CAPÍTULO 2

# NORMATIVA DE ASCENSOS Y COMPAÑÍAS

**Artículo 7.** Mediante el cual se estipulan las características por las cuales se llevarán a cabo los ascensos y asignación de roles de liderazgo.

Se establecen los grados desde SLR hasta CP como grados meramente operacionales sin ningún tipo de liderazgo y mando sobre la tropa, de igual forma según el literal (a) del presente artículo se designa la distinción de Recluta como un estado de prueba asignado al soldado, a su vez la distinción de dragoneante se otorga a los SLP cuyo compromiso con la comunidad es notable. A continuación, se presentan los literales en los cuales se explica el proceder y orden de ascenso de estos grados y distinciones.

- La distinción de Recluta será otorgada a todos los solicitantes que deseen hacer parte de esta comunidad, los cuales entrarán en un periodo de prueba de aproximadamente 1-2 semanas; durante este periodo se encontraran bajo observación de la compañía disciplinaria en espera de su aprobación, la cual le brindara el grado de SLR o, en dado caso, su rechazo.
- El grado de SLR será otorgado a todo el personal de nuevo ingreso que haya aprobado el periodo de prueba, a su vez, este personal ascenderá al grado de SLP en un promedio de 1-2 meses si la compañía disciplinaria lo aprueba.
- La distinción de Dragoneante se otorga bajo recomendación del líder de cada escuadra y será aprobada por la compañía disciplinaria.
- El grado de C3 será otorgado después de terminado el periodo de 3-4 meses como SLP y 1-2 como DG si la compañía disciplinaria lo aprueba.
- El ascenso a los grados de CS-CP se realizará progresivamente después de 2 meses en el cargo inmediatamente anterior al aspirado, previamente aprobados por la compañía disciplinaria.



**Artículo 8.** Los grados con mando serán otorgados bajo votación popular de la comunidad las cualesse realizarán cada 2 meses, los ascensos de estos grados están sujetos a los siguientes literales:

- El soldado postulado a un grado con mando ascenderá de manera periódica pasando por todos los grados desde SS hasta CT.
- Un soldado puede ser postulado a un grado de mando a partir del grado de CS.
- Se puede postular a un grado de mando de manera personal o bajo solicitud de 2 o más miembros de la unidad a la cual el postulado pertenezca.
- Si el soldado asignado al grado de liderazgo y mando no cumple con sus deberes, este podrá ser destituido de su cargo bajo votaciones solicitadas por 2 o más miembros de la unidad a la cual pertenece el soldado, esta solicitud debe tener las razones de esta y un candidato al grado de mando.
- De ser destituido el soldado de un grado de mando este retomará el grado que tenía antes de su ascenso a dicho grado y deberá esperar 4 meses para poder ser postulado nuevamente.
- Si un soldado desea darse de baja de un grado de mando o postulación a este, podrá hacerlo presentando una carta al comité disciplinario sin tener ninguna penalización.
- Los grados de mando estarán divididos en suboficiales y oficiales de la siguiente manera:

Suboficiales:

- Los grados de suboficiales serán cubiertos por dos soldados elegidos por votación mayoritaria por la comunidad citada por la compañía disciplinaria. Este mismo iniciará como SS y podrá ascender hasta SMC.
- El ascenso de los suboficiales será determinado por la compañía disciplinaria, quien, de considerarlo meritorio, citará a la comunidad a una votación para que esta misma se pronuncie sobre la aprobación o rechazo del ascenso.
- La función del suboficial será la de ejercer liderazgo de los equipos de combate.





Oficiales:

- Los grados de oficiales serán cubiertos por un soldado elegido por votación mayoritaria por la comunidad citada por la compañía disciplinaria. Este mismo iniciará como ST y podrá ascender hasta GR.
- El ascenso de los oficiales será determinado por la compañía disciplinaria quien, de considerarlo meritorio, citará a la comunidad a una votación para que esta misma se pronuncie sobre la aprobación o rechazo del ascenso.
- La función del oficial será la de ejercer comandancia fuera del área de operaciones.

**Artículo 9.** Distinciones e insignias soldados administrativos. Se entiende como soldados administrativos a aquellos que se encargan del grupo de edición, multimedia y control disciplinario de la comunidad. Estos puestos serán entregados mediante el voto de los miembros de la comunidad.

**Artículo 10.** La compañía disciplinaria estará conformada por miembros de la comunidad seleccionados mediante el voto popular, esta compañía será conformada por un mínimo de 3 personas y un máximo de 5, para poder ser postulado a la compañía disciplinaria se debe contar con el grado de C3, el ingreso a la compañía disciplinaria no es significativo de un ascenso inmediato a un grado, únicamente se le dará una insignia representativa en el Team Speak 3 y este continuará con el grado que cuente. Para los ascensos de soldados que se encuentren dentro de la compañía disciplinaria, los miembros de la Compañía General efectuarán la votación acompañados por un representante de cada una de las compañías restantes, salvo la Compañía Disciplinaria.

**Artículo 11.** La compañía de producción consta de dos miembros quienes se encargarán de la recepción de las solicitudes y misiones desarrolladas por los demás miembros, así como de dar su aprobación o dar la retroalimentación a los creadores de la misión; de igual forma el ingreso al grupo de edición no es significativo de un ascenso inmediato a un grado de oficial administrativo.



# TITULO III

## DE LOS GRADOS Y SUS RESPONSABILIDADES

Recluta:

- Informarse de las normativas que rigen la comunidad y cumplirlas.
- Participar de las instrucciones y entrenamientos para forjar su adoctrinamiento militar.
- Estar al tanto de las actividades y actualizaciones de la comunidad.
- Acatar las órdenes impartidas por sus superiores.

Soldado Regular | Soldado Profesional | Dragoneante:

- Todas las responsabilidades del grado anterior.
- Guiar con ejemplo a los grados inferiores.
- Propender para realizar los cursos de especialidades correspondientes a su rama.
- Tomar parte activa en las votaciones para elección de líderes.
- Respetar y obedecer a sus superiores en cuanto se refiere a la disciplina y cumplir con exactitud las órdenes de aquellos de quienes depende directamente, relativas al servicio.
- Mantener una sólida formación técnica, un elevado conocimiento de su profesión y una adecuada preparación, que le capaciten para contribuir a la eficacia del Batallón.
- En formación no podrá separarse sin el permiso del superior que estuviere mandando; guardará profundo silencio, se mantendrá siempre firme, no hará movimientos inútiles, observará la compostura y orden debidos.
- Poner su voluntad para instruirse en el menor tiempo posible y entrenarse debidamente para estar en condiciones de desempeñar cuanto antes los servicios de armas que le correspondan. El que desde su ingreso demuestre indolencia, apatía o flojedad en los actos militares, sentará un mal precedente que le será perjudicial en todo el resto de su carrera.
- Portar el uniforme con mística y de acuerdo con las normas reglamentarias.
- Asistir con puntualidad a los actos del servicio.



- Intentar remediar y poner en conocimiento de sus superiores de manera verbal, según la urgencia e importancia del hecho alguna novedad, o noticia de la misma que pueda afectar al buenfuncionamiento de su unidad o dependencia.

#### Cabo Tercero | Cabo Segundo | Cabo Primero:

- Todas las responsabilidades de los grados anteriores.
- Apoyar a los mandos superiores difundiendo entre la tropa las órdenes impartidas.
- Brindar apoyo en los entrenamientos e instrucciones.
- Velar por la efectiva ejecución del orden cerrado.
- Tratar a sus inferiores con afabilidad y hacerlos cumplir sus órdenes, así como las que reciba de sus superiores. No incurrirá en actos de excesivas confianzas en el trato con sus subordinados, jamás los llamará por apodos y en su trato será siempre digno, para conservar así la subordinación y mantener su autoridad.
- Ser exacto en el cumplimiento de sus deberes para poder exigir lo mismo a sus inferiores, así como ser responsable de las deficiencias que hubiere en los soldados a sus órdenes, debiendo ejercer una vigilancia absoluta en que todo lo que a ellos concierne.
- Cuidará que los soldados a sus órdenes sepan desempeñar sus obligaciones; les enseñará a vestirse con propiedad; les enterará de que la subordinación, el valor y prontitud en el servicio, son cualidades que debe poseer y que constituyen el verdadero espíritu de la profesión.



#### Sargento Segundo | Sargento Viceprimero | Sargento Primero | Sargento Mayor:

- Todas las responsabilidades de los grados anteriores.
- Reafirmará su liderazgo procurando conseguir el apoyo y cooperación de sus subordinados por el prestigio adquirido con su ejemplo, preparación y capacidad de decisión.
- Conocerá a cabalidad la normativa vigente, las responsabilidades propias y de sus subordinados, así como las de sus superiores y las aplicará al pie de la letra.
- Estará encargado de brindar todo el conocimiento, doctrina, tácticas y demás información a los soldados a su cargo. Por lo tanto, tendrá la responsabilidad de programar las mismas y delegarla en sus cabos en caso de ser necesario, siempre y cuando pueda dar fe de las aptitudes que éstos tengan para impartir dicho conocimiento.
- Será exacto en el cumplimiento de sus deberes para poder exigir lo mismo a sus inferiores, y será también responsable de las deficiencias que hubiere en los hombres a sus órdenes,



debiendo para esto vigilar, pero sin entorpecer las funciones de los cabos e imponiendo los correctivos necesarios cuando éstos cometan alguna falla.

- Tendrá especial cuidado en atender las quejas de sus subalternos, remediando las que estén a su alcance y transmitiendo al superior inmediato o a la Compañía Disciplinaria, sin modificarlas, las que no sean de su alcance.
- No limitarse al cumplimiento de su deber, sino que pondrá de su parte todos los esfuerzos que estén a su alcance, dentro de su radio de acción, para mantener siempre la buena reputación del Batallón, haciendo que todos sus subalternos observen un comportamiento decoroso y digno en todas circunstancias.

Sargento Mayor de Comando | Sargento Mayor de Ejército | Sargento Mayor de Comando Conjunto:

- Todas las responsabilidades de los grados anteriores.
- Serán frecuentemente el conducto por el que reciban éstos las órdenes superiores, tendrán gran deferencia, consideración y afabilidad para sus inferiores, pero también resolución y firmeza para ejercer su autoridad. Poseerán los conocimientos particulares de su arma, los de carácter general militar, que conforme a los reglamentos les correspondan, y conocerán las obligaciones de sus superiores.
- Vigilarán que se cumplan con exactitud las órdenes que dieren sus superiores; sostendrán con firmeza la respetabilidad de éstos, les darán cuenta de las faltas que advirtieren en los subalternos; corregirán las murmuraciones y apatía en el servicio y no les ocultarán, cualquier situación que pueda perturbar el orden y relajar la disciplina con menoscabo de la buena opinión del Batallón.

Subteniente | Teniente | Capitán | Mayor | Teniente Coronel | Coronel:

- Todas las responsabilidades de los grados anteriores.
- Todos los oficiales deberán poseer una amplia cultura que incluya el conocimiento de la ciencia militar en todos sus aspectos, la organización y funcionamiento de las grandes unidades del Ejército, así como de las diferentes armas y servicios, para lograr el buen desempeño de las delicadas misiones que se les confíen.
- Durante los períodos de maniobras por tropas del Ejército, tendrán obligación de asistir agregados a la dirección de ellas.

Brigadier General | Mayor General | General:



- Todas las responsabilidades de los grados anteriores.
- La categoría de General implica haber llegado al máximo del perfeccionamiento en todas las cualidades, virtudes, conocimientos, práctica del mando y experiencia militar.
- Periódicamente asistirán a los cursos de información que apruebe el Batallón, dedicando su tiempo, de preferencia, al estudio de la táctica general y particular de las armas y servicios, estrategia, psicología de las tropas, elocuencia militar y todos esos conocimientos que forman el espíritu de los conductores de Ejércitos, y sin las cuales un General no llenará cumplidamente la importancia de la misión que corresponde a su jerarquía.
- Los generales están llamados a ser muchas veces los árbitros y jueces de la conducta de sus inferiores; para el efecto, juzgarán con honradez y castigarán con humanidad y benevolencia, pero con firmeza y energía, las omisiones y faltas de sus subalternos, razones por las que están obligados a ser modelos de honorabilidad, rectitud y ponderación. Por tal razón, los generales desde la Compañía General tendrán como misión el observar, dirigir y aconsejar a las demás compañías cuando éstas lo vieran necesario.
- Los Generales tienen el deber ineludible de preocuparse por el bienestar de sus inferiores, de modo que para el soldado sean un padre, para el oficial un protector, y para el jefe, un amigo.

## CONSIDERACIONES

NÚMERO 1. Todo material intelectual desarrollado en la comunidad es restringido para el uso de esta siendo así el material desarrollado y entregado a la comunidad (BATOT) pasa a ser propiedad de esta por lo tanto el uso de este de parte de terceros sin aprobación previa es ilegal y conlleva medidas legales según la OMPI (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual).

NÚMERO 2. Este documento regirá previa aprobación por votación mayoritaria de la comunidad de ARMA 3 conocida bajo el nombre de 18vo Batallón de reacción terrestre [BATOT].

NÚMERO 3. Este documento estará sujeto a cambio por parte de la compañía de disciplina con posterior aprobación por votación mayoritaria de la comunidad.



Parágrafo. 1º- para efectos de los cambios realizados en la normativa por parte de la compañía disciplinaria se deberá dejar constancia por escrito de las modificaciones o adiciones y esta misma deberá ser publicada en los canales de comunicación oficiales de la comunidad.

NÚMERO 4. El día 30/11/2023 por votación unánime se consolida la comunidad de ARMA 3 conocida bajo el nombre de Batallón de Operaciones Terrestres [BATOT]

