



La controversia respecto a la cuestión relativa a [Salir de la X \[Get off the X\]](#) no es ninguna novedad y continúa abierta. Se trata de un debate recurrente en el que no está todo dicho pero ya se ha dicho mucho. Y es que ["Conocimiento, Experiencia y Curiosidad Intelectual"](#) tienen mucho que ver en el desarrollo y evolución de las TTPs del [combate con armas de fuego](#) con el principal objetivo de [encontrar aquella TTP que resulte más eficaz](#). En nuestro anterior artículo [Salir de la X \[Get off the X\]: ¿mito o realidad?](#) presentábamos algunos aspectos a tener en cuenta a la hora de valorar la utilidad y eficacia de esta TTP. En esta ocasión os presentamos algunos comentarios vertidos por [Todd Green](#) en un [foro en Internet](#) hace ya cinco años (AGO08) que parecen interesantes.

Tanto el concepto como el lema preceden a Yeager y compañía por muchos años. Fundamentalmente fue concebido como parte de una estrategia contraemboscada, siendo la idea que si un grupo de tipos malos había escogido el lugar para emboscarte probablemente fuera una buena idea estar en **algún otro lugar** lo antes posible. Casi seguro que el enemigo haya escogido sus posiciones para lograr el máximo efecto posible contra ti, así que abandonar ese lugar reducirá su ventaja. Por supuesto, si el objetivo de la emboscada es llevarte a otra posición incluso más peligrosa...

Desde un punto de vista de «tácticas» individuales resulta un tanto diferente. [Ken Hackathorn](#) ha realizado muchas pruebas sobre eso que se enseña habitualmente de «dar un paso mientras desenfundas» y la última vez que hablé con él sobre esto todavía consideraba que no añadía nada a tu capacidad defensiva. Básicamente, a distancia de pistola, moverte dos pasos probablemente no vaya a librarte de una lluvia de proyectiles, de un cuchillo o de lo que sea.

Por otra parte, si realmente eres capaz de *escapar del ataque* al mismo tiempo que colocas impactos incapacitantes sobre la amenaza entonces hazlo.

Crear distancia es una clave ante un ataque con armas de contacto (suponiendo que te encuentres más allá de la distancia de contacto cuando se desencadene el ataque), por ejemplo. Como alguien apuntaba anteriormente, escapar de un peligro letal constituye un enraizado acto reflejo muy natural. En contra de la creencia popular la mayoría de las personas sin adiestramiento **NO** se quedan quietas cuando les disparan. Se mueven. Entonces, incorporar esa respuesta natural en tu respuesta planeada podría ser una idea inteligente.

Es más, la distancia beneficia al tirador habilidoso. Si tu oponente se limita a repartir tiros a diestro y siniestro sin apuntar y rezar para conseguir darte, cuanto más te alejes de él más espacio libre de balas existirá dentro del embudo de antipatía aleatoria que dirige hacia ti. Aunque a partir de las cifras de policías muertos en acto de servicio todos sabemos que las muertes de policías se producen a distancias de algo así como 1'5-3 metros de media, los estudios que analizan los tiroteos en los que han prevalecido los policías tienden a situar las distancias mucho más allá. No tengo mis apuntes delante pero recuerdo que en una conferencia de la



[IALEFI](#) de hace unos años se afirmaba que si un policía era capaz de alejarse 15 metros de su atacante casi siempre resultaba el vencedor de un enfrentamiento.

Así que desde mi punto de vista:

*Apartarse un paso del camino sólo por desplazarse un paso: pérdida de tiempo.
Movimiento, moverse hacia una cubierta, etc: válido.*

[...]

Yo también solía enseñar eso de dar un paso mientras desenfundas, pero como otros al ponerlo a prueba no parecía tener ningún beneficio real. Aquellos que piensan que un par de pasos a la derecha o a la izquierda van a forzar a un oponente a «reorientar» no comprenden el [ciclo OODA](#). «Orientar» es mucho más una cosa mental que una cosa direccional e incluso en el sentido direccional no es que una persona vaya a hacer una gran corrección de rumbo, especialmente para apuntar un arma.

[...]

Otro comentario en el mismo foro:

Tal y como yo lo entiendo «Salir de la X» significa básicamente hacerle difícil a tu oponente verte, fijarte o darte. Quiere decir no ser una estatua y constituye la segunda acción del concepto «disparar, moverse y comunicar» [shoot, move, and communicate].

Se hace por varias razones que dependen de tu situación. En la mayoría de los casos esta acción obliga a tu oponente a resetear su [ciclo OODA](#). Esto resulta especialmente importante cuando alguien intenta hacerte daño con un cuchillo, un bate de béisbol o incluso un puño. En estos casos no sólo es importante moverse sino que también es importante moverse en tal dirección que puedas maximizar tu posición.

En otros casos todo lo que tienes que hacer es apartarte de la línea de tiro. De esta forma tu oponente lanzará los proyectiles donde pensaba que estabas, no donde estás o estarás en ese momento..

Este concepto no es nada nuevo. Guerreros tales como los Samurai lo utilizaron durante siglos. En el Kenjutsu te enseñan a moverte en el último instante posible de forma que tu oponente no tenga tiempo para redirigir su espada hacia donde te has movido, quedando así vulnerable ante tu espada. Los Guerreros de otras culturas también han utilizado este concepto de una forma similar.

[...]



El comentario de Carlos respecto a la coordinación de tiempos tiene sentido pero creo que estará de acuerdo conmigo en que eso requiere bastante adiestramiento (y un adversario que no amague mucho) para lograr quitarse de en medio y realmente no tiene analogía en el combate con proyectiles.

Según mi experiencia al observar tiradores relativamente noveles realizando ejercicios de fuerza contra fuerza [force-on-force] las personas no se quedan quietas y disparan. Moverse resulta una respuesta bastante natural.

Así que desde ese punto de vista creo que existe un beneficio al incluir algo de movimiento en la presentación del arma, al menos en algunas ocasiones. Existe una probabilidad razonable por la que podrías moverte mientras desenfundas y resulta asombroso cómo parece descontrolarse la camisa, la chaqueta, la funda pistolera, las manos y los brazos cuando nuestras piernas se mueven rápidamente.

[...]

Eso de los esquemas evasivos de trabajo de pies [evasion footwork structures] realmente me deja pasmado (evasión inicial frente a un disparo o puñalada por medio de líneas laterales/diagonales de movimiento ante un ataque desde 0-2 metros). Un sofisticado trabajo de pies falla frecuentemente en un combate, como solía decir un viejo instructor mío de artes marciales. Me resulta imposible creer que la mayoría de las personas vayan a ser tan plenamente conscientes de la situación al responder a corta distancia ante una amenaza letal por sorpresa como para que sus cerebros averigüen la dirección «correcta» hacia la que desplazarse. Pégate a una pared en el lado de tu arma y muy posiblemente entorpezcas tu capacidad para desenfundar.

Y no, no creo que un sólo paso (o dos) vaya a suponer una diferencia. Quizás te salgas de la línea de la trayectoria del proyectil. Quizás te metas en la línea de la trayectoria del proyectil. ¿Quién sabe?

Asimismo, a entre 0 y 2 metros me cuesta creer que desenfundar mi arma vaya a ser la mejor respuesta a casi cualquier ataque con armas. En los 1 o 2 segundos que le supone a una persona llevar su pistola desde la funda pistolera hasta poder hacer fuego su agresivo oponente le va a comer.

Crear distancia = bueno.

No tengo absolutamente ninguna objeción a moverse y disparar en movimiento. Como ya se ha dicho anteriormente se trata de una reacción muy natural para muchas personas. Apartarse del filo de un cuchillo tiene sentido si puedes proporcionar impactos de forma eficaz mientras lo haces.

El vencedor de un combate suele ser el primero que mata al otro, no el que esquiva más balas.



[...]

Otro comentario en el mismo foro:

[En uno de sus cursos de pistola Ken Hackathorn realizó una demostración de la inutilidad del paso lateral. La demostración incluía a un chaval de 12 años, si no recuerdo mal, algo de Simunition y el magullado (cuerpo y ego) del tipo que defendía que dar un paso era imprescindible]

[...]

Realmente son muchos los que lo enseñan como una técnica defensiva válida. Dar sólo un pasito se supone que te convierte en un blanco más difícil, confunde a tu enemigo, etc. Aunque no puedo hablar por Ken, creo que el propósito de esa demostración y de las pruebas que hizo era mostrar que dar simplemente uno o dos pasos no va a cambiar el resultado de un combate.

El movimiento constante resulta fabuloso si a) te mueves lo suficientemente rápido como para que importe y b) te mueves lo suficientemente despacio como para lograr impactos certeros eficaces. Empezar a y terminar de moverse antes de realizar los disparos, que suele ser lo que se propugna con lo de el pasito o dos, resulta bastante inútil a no ser que ese pequeño paso sea suficiente para situarte tras una cubierta/parapeto.

[...]

Entender y aceptar que puede que no te den en un combate = mala mentalidad. Si tu mentalidad se envuelve con el papel «no me van a dar» entonces probablemente tu mentalidad se desborde en cuanto recibas el primer impacto de bala. Resulta sencillo tener la voluntad para vencer cuando estás al 100 % pero una buena mentalidad consiste en mantenerse en el combate a pesar de resultar herido, de tener una interrupción, etc.

Creo que resulta muy peligroso asumir que dar uno o dos pasos y a continuación detenerse para combatir va a jugar un significativo papel en tu supervivencia. Tu oponente puede seguirte y reorientar su cuerpo más rápido de lo que tú puedes dar pasos laterales. Presumiblemente mientras tú te mueves él esté combatiendo activamente, de tal modo que para cuando dejes de moverte y empieces a devolver los disparos ya podrías haber resultado herido o muerto.

No puedes vencer un combate escodiéndote tras una cubierta/parapeto o huyendo. Vences eliminando la amenaza.



Creo que hay veces en las que algunos de los comentarios vertidos en foros de Internet aportan diferentes argumentos válidos (otra cosa es que resulten más o menos sólidos) respecto a un tema en concreto, como en este caso. No se trata de convencer a nadie de nada en concreto, ni disuadirle en uno u otro sentido, sino que sencillamente cada uno aporta sus argumentos a la hora de justificar una postura determinada y corresponde a cada uno sacar sus propias conclusiones teniendo en cuenta tales argumentos. Toca a cada uno convencerse a sí mismo.

Me llama la atención el hecho por el que Todd Green en realidad no descarta eso de salir de la X como una TTP válida sino que simplemente duda de su eficacia en cualquier situación y propugna más que se utilice, como cualquier otra TTP, sólo si va a resultar eficaz, o al menos más eficaz que otra posible TTP.

A mi se me antoja particularmente difícil ser capaz de batir una amenaza con eficacia mientras «salgo de la X» (me muevo) cuando ya de por sí me resulta difícil hacerlo a pie parado. Evidentemente si tuviera la certeza que por moverme voy a fallar el disparo y por no moverme voy a clavarlo en el hipotálamo de la amenaza estaría muy claro qué hacer, del mismo modo que lo estaría si tuviera la certeza que por quedarme quieto me iban cicutriñar y por moverme me iba a salvar de un impacto directo. Pero de momento no hay bola de cristal que me facilite tal certeza.

Y como con otras cuestiones en la vida seguramente aquí también exista cierta bipolaridad, es decir, que o se es de una TTP o se es de otra. Al fin y al cabo hay que tomar una decisión. ¿Qué opinas?

¡Compártelo!

- [Tweet](#)
- [Correo electrónico](#)
- [Telegram](#)
- [WhatsApp](#)
- [Imprimir](#)