

BREVETY CODE RESUME DE LA 279TH

ACTIONS DIVERSES	AIR/AIR	AIR/SOL	NAVIGATION	
<p>ABORT: ordre pour cesser l'action/attaque/événement/mission</p> <p>ACTION : ordre pour initier une attaque, manœuvre vue au briefing.</p> <p>BANZAI : ordre pour exécuter le tir ou l'action décidée.</p> <p>BIRD: missile (SAM) allié.</p> <p>BLOW THROUGH: ordre de poursuivre droit devant pour entrer en merge sans engagement.</p> <p>BUGOUT: séparation de l'engagement, attaque, opération ou pas d'intention de réengager.</p> <p>HEADS UP : alerte pour une activité d'intérêt.</p> <p>IN/OUT +cap: diriger vers Target/s'écloigner du Target.</p> <p>MERGE: arrivée en contact visuel du Target.</p> <p>MONITOR: maintenir une surveillance radar sur une zone ou un groupe donné.</p> <p>NAILS: information fournie par le SPO/RWR d'un système d'arme en mode recherche (éclairé radar).</p> <p>NAKED: pas de SPO.</p> <p>NO JOY/TALLY: Pas de visuel ou de contact radar sur le Target/ Contact visuel sur la cible.</p> <p>PICTURE: Détail de la situation actuelle (PICTURE CLEAR pour " aucune menace en vol").</p> <p>SPIKE: Information fournie par le SPO d'un système d'arme en mode poursuite (accroché radar).</p> <p>STATUS: demande de situation tactique (au contrôleur).</p> <p>WHAT STATE : rapport sur missiles et fuel. 1.Active : fox3 2.Radar : fox1 3.Heat :fox2 4.Fuel : tonne</p> <p>WHAT LUCK : demande de résultat sur la mission.</p>	<p>BANDIT: Appareil ennemi que l'on doit surveiller (≠ HOSTILE).N'implique pas une autorisation d'engager.</p> <p>BEAM: bandit dont le cap est stabilisé dans vos 70-110° ; précisez le point cardinal (Nord,Sud, Est, Ouest).</p> <p>BOGEY DOPE : Demande d'info en BRAA sur un groupe précis.</p> <p>BOGEY : Un contact aérien radar ou visuel dont l'identité est inconnue.</p> <p>BRAA : Format de diffusion 1.Bearing=cap 2.Range=distance 3.Altitude=altitude 4.Aspect=cold,hot,flanking,beam</p> <p>BROKE LOCK: Perte du lock radar ou infrarouge</p> <p>BUDDY LOCK: Accroché sur un avion ami inconnu</p> <p>BUDDY SPIKE: Info sur le RWR/SPO d'un accrochage radar ami (en réponse à un buddy lock)</p> <p>CHICKS: Appareil ami (transport).</p> <p>CLEAN: Pas de contact radar d'intérêt, pas de dommage sur avion ami.</p> <p>CRANCK: Droite, gauche avec une donnée de temps 2 à 3'. Faire une manœuvre pour positionner le bandit en butée radar</p> <p>ENGAGED: Manœuvre avec intention de détruire, implique acquisition visuel ou radar.</p> <p>FOX: FOX 1 : Tir de missile SARH (semi-actif radar) FOX 2 : Tir de missile IR (infrarouge) FOX 2 LONG : Tir de missile IR longue portée (R-27T, R-27ET). FOX 3 : Tir de missile ARH (actif radar)</p> <p>GREEN: Zone déterminée au briefing permettant un dégagement sécurisé;</p> <p>GROUP: Cible radar à environ 9Km.</p> <p>HOSTILE : Appareil ennemi que l'on peut engager (≠ BANDIT), en fonction du briefing.</p> <p>KNOCK IT OFF: Ordre pour cesser toutes manœuvres de combat aérien.</p> <p>LOCKED + BRAA: Locké !</p> <p>LOST LOCK: Perte de l'accrochage radar ou IR.</p> <p>PLAYMATE: Appareil ami (nounou, awacs) en coopération avec nous (rôle dans la mission).</p> <p>RAY GUN + BRAA: Lock-on sur un appareil inconnu. Si allié alors réponse "buddy spike".</p>	<p>DEFENSIVE: Manœuvre pour échapper à la menace (spike, missile etc...).</p> <p>FENCE IN: Passage en mode combat. Voir procédure 279th.</p> <p>FENCE OUT: sortie du mode combat. Voir procédure 279th.</p> <p>GUNS: Passe canon sur cible Air-Air ou Air-Sol.</p> <p>KILL: Ordre d'abattre cible Air-Air ou de détruire cible Air-Sol.</p> <p>SPLASH: Cible détruite: one Air-Air, two Air-Sol.</p> <p>TIGER: suffisamment de carburant et d'armement pour accepter l'ordre.</p> <p>WINCHESTER: Plus d'armement Air-Air ou Air-Sol à préciser.</p>	<p>BLANK: Avion en SEAD n'obtenant aucune information au SPO (pas de SAM).</p> <p>BRUISER: Tir d'un KH41 ou missile anti-navire.</p> <p>CAPTURED: Accrocher une cible au sol.</p> <p>MAGNUM: Tir de missile anti-radar.</p> <p>MUD: Indication au SPO d'une menace sol: type et direction.</p> <p>SAM: Acquisition visuelle d'un tir missile (SAM) avec indication horaire.</p> <p>SKUNK: Visuel sur une cible navale inconnue.</p>	<p>ALPHA CHECK: Demande pour confirmation du cap et distance d'un waypoint.</p> <p>BINGO FUEL: Etat de carburant nécessitant un retour à la base.</p> <p>BLIND: Pas de visuel d'un ami ou position amie (opposition à visuel).</p> <p>BUSTER: Voler à la puissance militaire maximum (100% RPM).</p> <p>CHECK LEFT/RIGHT: Virage en degré gauche ou droite.</p> <p>GATE: Voler à vitesse maximum (pleine PC).</p> <p>JOKER: Pas assez de carburant pour effectuer la mission ou l'action, nécessite un abort.</p> <p>OFF: Information que l'attaque est terminée avec prise d'un cap.</p> <p>POST ATTACK: Directive transmise pour indiquer un cap à suivre après engagement ou attaque. A pour réponse OFF060 par exemple.</p> <p>ROLEX: Prise du temps de vol, lancement du chronomètre.</p> <p>VISUAL: Visuel d'un ami ou position amie (opposition à blind).</p>