

I-VOL COURANT

Vocabulaire commun

- **Angel** : Altitude d'un élément allié en milliers de pieds.
- **Bingo** : Quantité limite de fuel atteinte pour un retour base.
- **Cleared** : L'action demandée est autorisée
- **Divert** : Ordre de changement de base/mission pour la version alternative
- **Home Plate** : Base/Porte-avions de départ
- **Joker** : Etat du carburant au-dessus de BINGO auquel la fin de l'action devrait commencer.
- **Orbit** : Ordre/Information de manœuvre de rotation autour d'un point d'attente.
- **On Station** : Information que l'élément a atteint son point d'attente Assigné
- **Playtime** : Durée pendant laquelle l'élément peut rester en mission
- **Push (channel)** : passage sur la fréquence
- **Resume** : Reprendre la dernière formation/station/mission assignée
- Retrograde** : Ordre de sortie de la zone pour des raisons défensive tout en maintenant, si possible, la mission.
- **Steer** : Prendre la direction indiquée
- **Uniform** : Radio UHF
- **Victor** : Radio VHF/AM

Ordres d'urgence

- **Break** : Virage au maximum des capacités de l'avion, compléter avec la direction (*Gauche, Droite*).
- **Mike mike** : Perception engagement AA par canon/armes légères
- **SAM (direction)** : Acquisition visuelle d'un SAM ou d'un départ SAM
- **Scram (direction)** : Ordre de sortie d'urgence de la zone pour des raisons défensives ou de survie

RWR

- **Buddy** : Avion allié sur le RWR
- **Naked** : Pas d'indication sur le RWR
- **Mud (type/direction)** : Indication de menace affichée au RWR suivie par la position horaire et le type.
- **Nails** : Indication RWR d'un radar automatique de recherche, ajouter position horaire ou azimut si elle est identifiée.
- **Spike** : Indication RWR d'une menace en mode track/launch, ajouter si possible direction horaire/distance

II / CLOSE AIR SUPPORT

Identification cible

Lors de l'arrivée sur zone, une cartographie complète de la zone d'engagement doit être effectuée. Préalable à la sécurité des forces, ce contrôle visuel est effectué selon le brevity suivant

- **Fence (in/out)** : Configuré pour entrée/sortie de la zone de combat.
- **ID** : Ordre d'identification d'une cible / Identification effectuée suivi de la description de la cible
- **Contact** : Contact d'un senseur a une position donnée *ou* Confirmation de visuel
- **No Joy** : Pas de contact visuel avec la cible
- **Danger close** : Troupes amies à proximité de la cible
- **No factor** : N'est pas une menace
- **Smoke** : Fumigène utilisé pour le marquage d'un point
- **Tally** : Visuel sur position ennemie. Contraire de No Joy

Budy lasing

Utilisé quand une unité amie désigne une cible en vue de son engagement par une autre unité

- **Laser on** : Ordre d'exécution de désignation laser
- **Lasing** : illumination laser en cours
- **Spot** : Accrochage d'une illumination Laser
- **Terminate** : arrêt de la désignation laser

Séquence d'attaque

Le brevity suivant est classé selon l'ordre chronologique d'une action de combat visant une destruction d'une cible au sol

- **Pushing** : Départ vers un point désigné
- **In (direction)** : Information de manœuvre consistant à passer Hot(*cf.*) par rapport à la cible (*contraire de Out*)
- **Cleared Hot** : Engagement autorisé
- **Hot** : L'axe de progression de l'appareil est face à sa cible
- **Guns** : Utilisation du canon
- **Rifle** : Lancement AGM-65
- **Magnum** : Lancement AGM-88
- **Bomb away** : Lancement d'une bombe
- **Ripple** : 2 munitions ou plus largués en intervalle court
- **Splash** : 1> Destruction cible (A/A) 2> Impact sur cible (A/G)
- **Out (direction)** : Information de manœuvre consistant à passer Cold(*cf.*) par rapport à la cible (*contraire de in*)
- **Cold** : L'axe de progression de l'aéronef est opposé à la position de sa cible
- **Unable** : Ordre reçu impossible à exécuter
- **Hold fire** : Ordre d'arrêt des engagements en cours
- **Remington** : Plus de munitions disponibles sauf canon et leurres
- **Winchester** : Plus de munitions disponibles