



PROCEDURE 75th vFS (A-10C)

3rd-Wing.net / 75th vFS

Réf. : 3.75.026

Auteur(s) : Tacno

Date du document : 10/02/2018

Version du document : 1.0.0

Manoeuvres pour le CCIP

Ce document présente les manoeuvres de l'avion pour le largage CCIP et le tir canon.

L'avion part depuis un circuit établi :

- un cap d'attaque, une altitude d'attaque
- effectue la passe d'attaque
- puis prend le cap de sortie,
- vent arrière et l'altitude du circuit.

Sommaire :

CCIP : Attaque de front	2
Délai intermédiaire court entre bombes	2
Délai intermédiaire long entre bombes	3
CCIP : Attaque de côté	4
Lors de la descente en piquée et après : évasives	6
Suivi du document	7

CCIP : Attaque de front

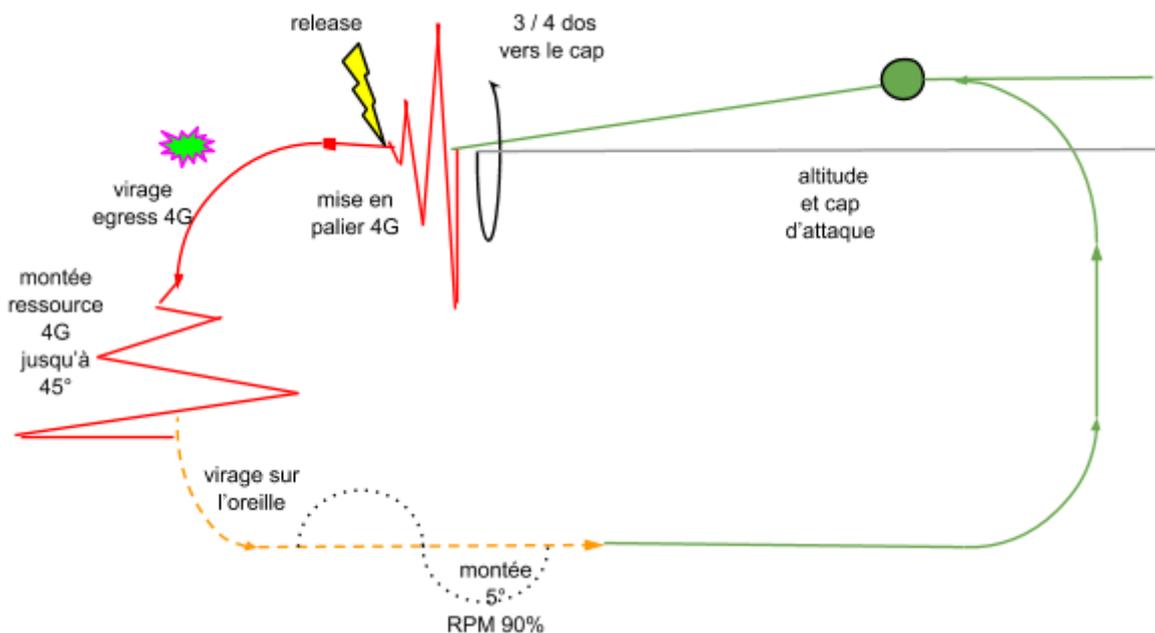
L'attaque de front facilite l'alignement pour le largage en grappe.

Délai intermédiaire court entre bombes

Le délai intermédiaire entre bombes est dit court pour un espacement < 50 ft sur un RIP.

On ouvre le cap de 10-20°, pour effectuer un ¾ dos. suivi d'un demi-tonneau pour mettre rapidement l'avion en piqué.

L'angle de descente dépendra de la hauteur de l'avion et la distance du markpoint, qui repère la cible. Plus l'angle de piqué sera important plus le tir de roquettes ou canon sera concentré.



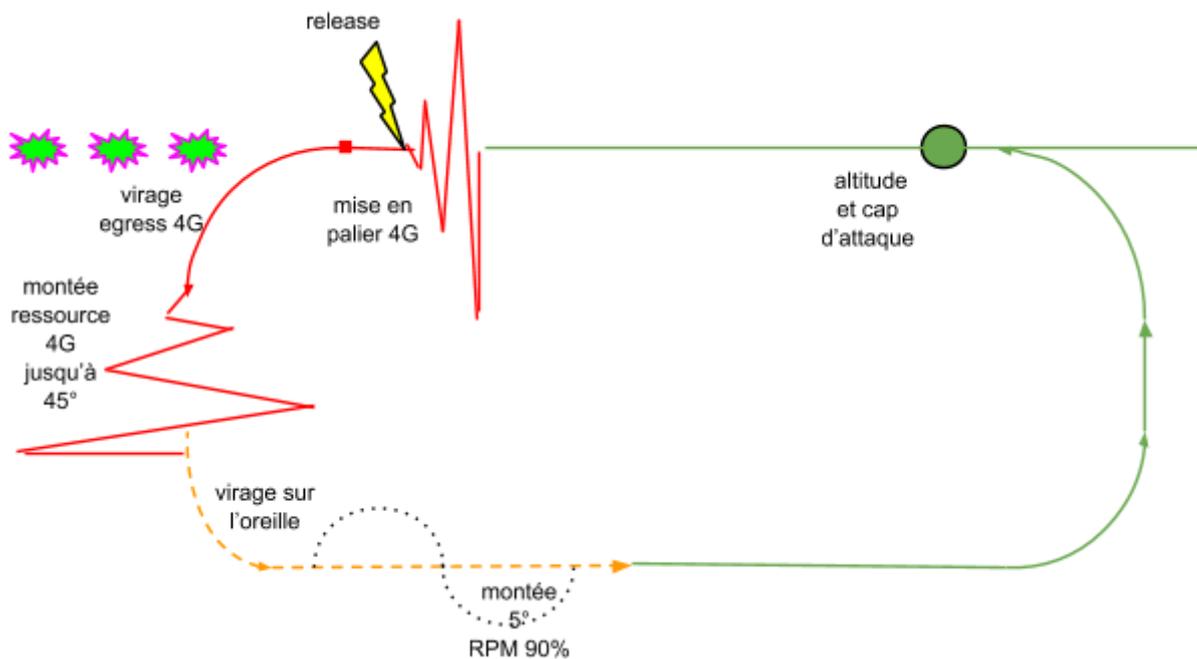
Hauteur	Distance (nm)	Angle
5000 ft	1.5	35
5000 ft	2	25
7500 ft	2	35
7500 ft	3	25

Délai intermédiaire long entre bombes

Le délai intermédiaire entre bombes est dit long pour un espacement $> 75 \text{ ft}$ sur un RIP.

De la qualité de l'alignement dépendra le succès du largage.

On vient s'aligner loin sur les cibles, à une distance supérieure à 5 nm pour compenser la dérive du vent et corriger l'alignement. Arrivée à moins de trois nm, on pousse sur le manche pour piquer et on colle le pointeur au niveau du milieu des cibles. L'angle de piquée est moyen entre 30° et 20° , et dépendra de la hauteur de l'avion et la distance du markpoint, qui repère les cibles.

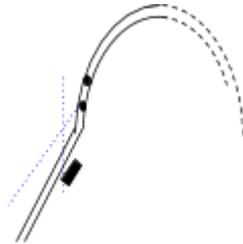


CCIP : Attaque de côté

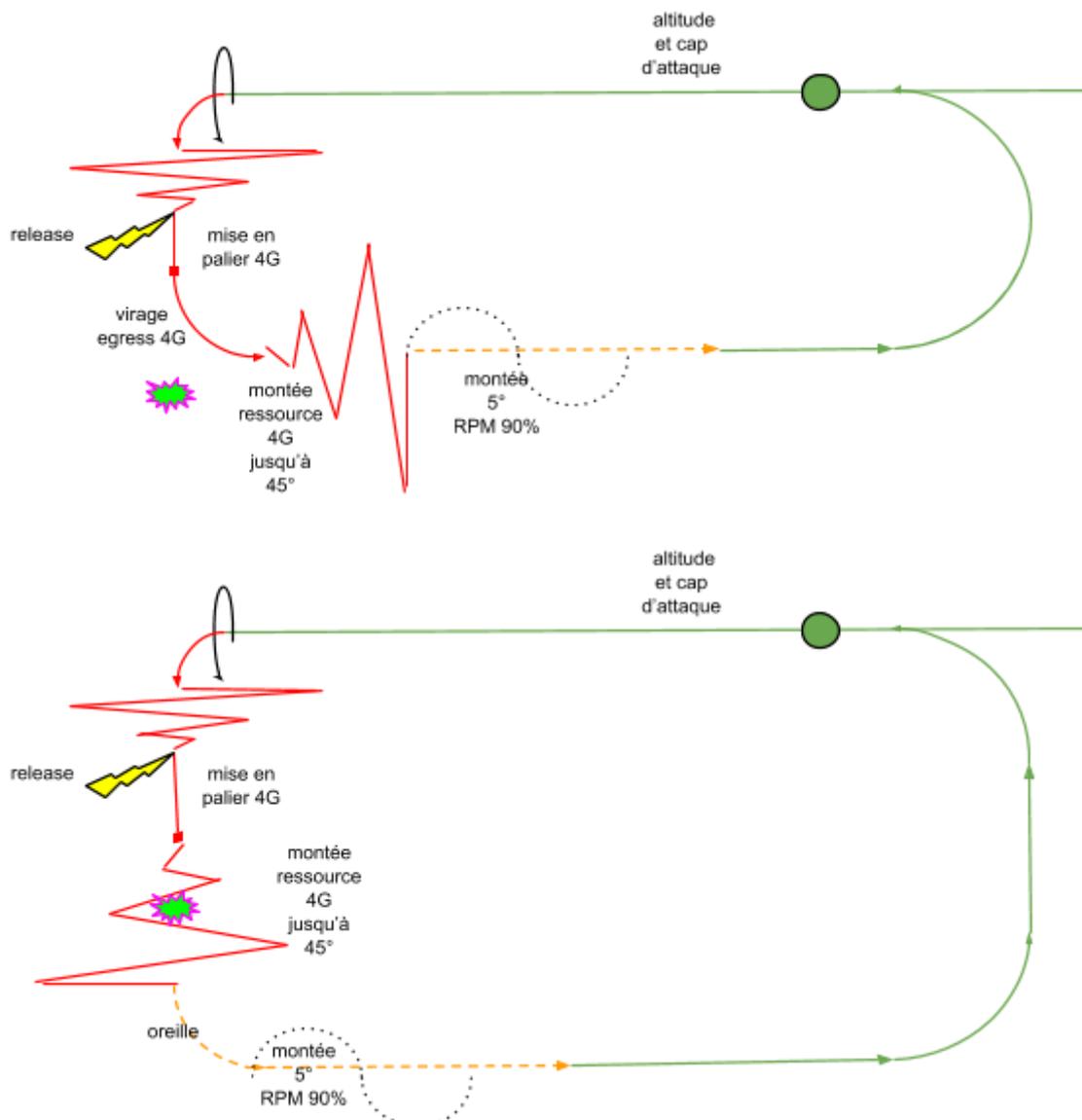
Cette attaque a l'avantage de garder les cibles en vue.

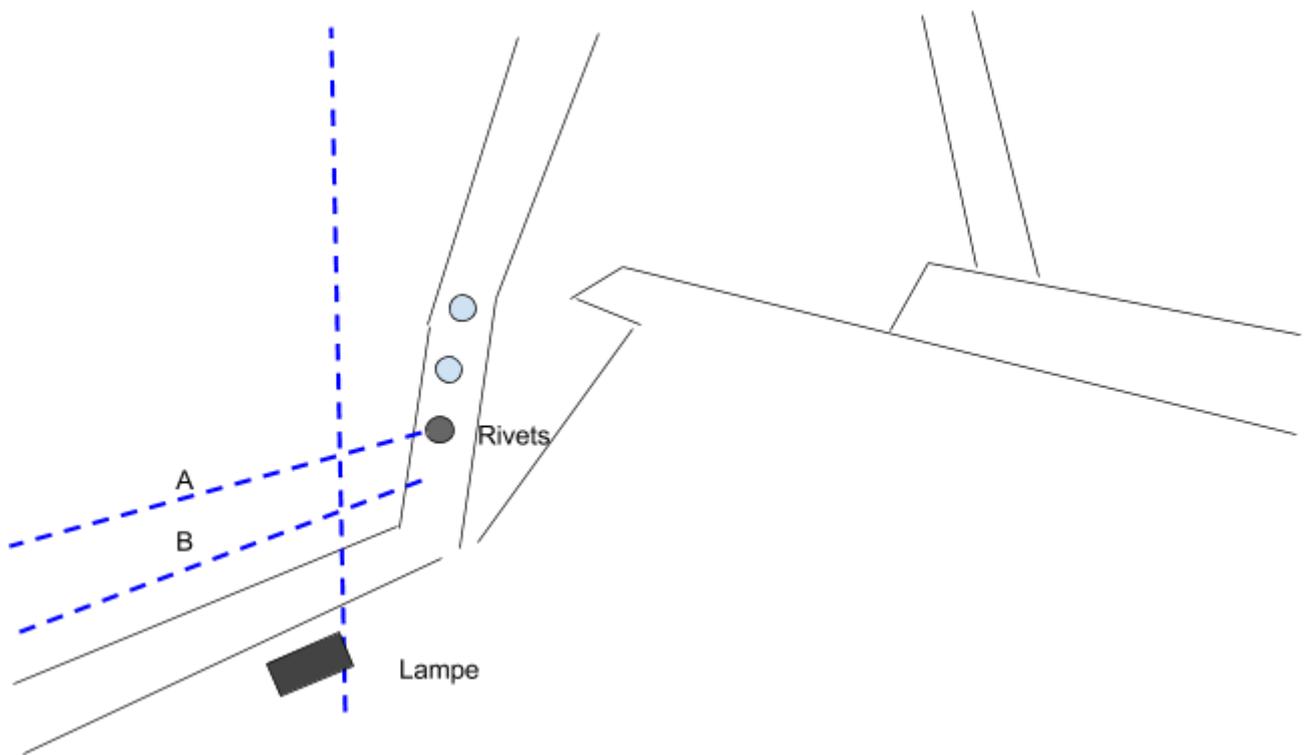
On ouvre l'angle du cap d'attaque pour faire défiler la cible le long d'un tombant de derrière.

Des lignes imaginaires de références (lampe et rivet de verrière) et la hauteur de l'avion donneront l'angle de descente.



Faire basculer l'avion sur l'oreille, et remettre les ailes droites en s'alignant sur la cible.





Hauteur	Repère	Angle
7500 ft	A	25
7500 ft	B	40
10000 ft	A	20
10000 ft	B	35

Lors de la descente en piquée et après : évasives

1. Accélération de l'avion dans la descente, RPM 90% : contre-mesure IR (programme M),
2. immédiatement après largage, palier ressource $\leq 4G$, RPM MAX,
3. virage en palier vers le cap de sortie à 60° à $75^\circ \leq 4G$ d'inclinaison, 2 secondes max,
4. montée ressource $\leq 4G$ jusqu'à atteindre 45° , puis on couche l'avion sur l'oreille en vol symétrique, on le laisse descendre.

Chaque attitude de l'avion doit maintenu **2 secondes maximum**. Au delà il faut changer l'attitude pour éviter les obus des défenses aériennes, et autres canons.

- Palier 2 secondes,
- Virage 2 secondes,
- Montée 2 secondes

... et ceci continuellement dans la Hot Zone, non permissive.

- *descendre sera le dernier choix, l'altitude est l'énergie; donc les possibilités d'évasives; donc la vie.*

Suivi du document

Version	Date	Auteur	Page	Nature de la modification
1.0.0	10/02/2018	Tacno		Première
	__/__/____			
	__/__/____			
	__/__/____			