



PROCEDURE 75th vFS (A-10C)

3rd-Wing.net / 75th vFS

Réf. : 3.75.029

Auteur(s) : Tacno/Prode/Esequiel

Date du document : 07/05/2019

Version du document : 1.0.0

Petit guide des missions effectuées au 75th vFS “Tiger Sharks”

Ce document présente des missions réalisables par l'escadron air-sol “Tiger Sharks” en accord avec la majorité des pilotes qui la compose,

Ce document présente les limitations du A-10C tel qu'employé au sein du 75,

Ce document tente aussi de présenter les éditions de mission type simple.

Sommaire :

Type de missions	3
ATTAQUE	3
AIR INTERDICTION	3
ARMED RECONNAISSANCE	3
STRIKE	3
CAS (CLOSE AIR SUPPORT)	4
CSAR (COMBAT SEARCH AND RESCUE)	4
SUPPORT	5
ISR (Intelligence Surveillance Reconnaissance)	5
JTAC (JOIN TACTICAL AIR CONTROLER)	5
A-FAC (AIRBORNE FORWARD AIR CONTROLER)	5
Limitations de l'avion	6
MTO	6
Carburant	6
Rayon d'action max (hors AAR)	6
Armement	6
Limitations de l'escadron	7
Carburant	7
Rayon d'action max (hors AAR)	7
Armement	7
Menaces Air-Air	7
Menaces Air-Sol	7
Distance sur temps, vitesse	7
Ecriture des missions	8
Exemples	8
Suivi du document	12

Type de missions

ATTAQUE

AIR INTERDICTION

Mission de destruction de véhicules ennemis sur une zone délimitée et précisée lors du briefing.

C'est une mission simple à écrire, longue à réaliser.

“Les ENI sont entre le sud de la ville de Muche et le nord du fleuve Truc, dans un couloir de 10 nm”.

Une carte, des coordonnées, une fenêtre horaire peuvent être employés.

Des ROE , règles d'engagement, peuvent être précisées comme par exemple : pas de sous-munitions en agglomération, ou pas de sous-munitions.

Limitation :

Aucun ami sur zone.

Préciser si emploi d'artillerie ENI et AMI.

Préciser le type de menaces de défenses aériennes, leurs probabilités et leurs densités.

La zone doit être la plus précise, la plus étroite possible. Pas de 20x20 nm pour retrouver le professeur Tournesol.

ARMED RECONNAISSANCE

A peu près identique à l'air interdiction, sauf dans une optique de découverte des menaces, et de leur emplacement. *On progresse, on identifie, on tire.*

C'est une mission simple à écrire, longue à réaliser.

Une carte, des coordonnées, une fenêtre horaire peuvent être employés.

Des ROE peuvent être précisées comme par exemple : pas de sous-munitions en agglomération, ou pas de sous-munitions.

Limitation :

Aucun ami sur zone.

Préciser si emploi d'artillerie ENI et AMI.

Préciser le type de menaces de défenses aériennes, leurs probabilités et leurs densités.

STRIKE

Mission de destruction de cibles sur coordonnées connues.

C'est une mission très simple à écrire, simple à réaliser.

Des coordonnées, doivent être décrites au briefing.

Le type de munitions, une fenêtre horaire pourraient être cités dans le scénario.

“Libérer deux bombes d'une tonne sur le bâtiment X entre 0530Z et 0535Z” par exemple.

C'est plus une mission de bombardier, moins d'un avion d'attaque, donc moins appréciée.

Limitation :

Préciser le type de menaces de défenses aériennes, leurs probabilités et leurs densités.

CAS (CLOSE AIR SUPPORT)

Mission d'appui pour le compte de troupes au sol, et à leurs initiatives.
Les avions sont appelés dans un but précis, et une description maîtrisée.

C'est une mission simple à écrire, longue à réaliser.

La SITAC est maîtrisée par le JTAC/A-FAC, autorité et demandeur de l'appui.

Limitation :

La coordination est effectuée par un contrôleur tactique humain JTAC ou A-FAC. Pas d'IA.
Pilotes au fait des procédures du contrôle tactique.

CSAR (COMBAT SEARCH AND RESCUE)

Presque identique à la mission CAS, et avec la présence imposée dans le volume d'extraction autour de l'hélicoptère, ou véhicule. Mission d'escorte.

C'est une mission difficile à écrire, très longue à réaliser.

Difficile à écrire car l'extraction est à coder, moins difficile si c'est un humain en DCS:UH-1 par exemple. Il faut gérer, ou pas le personnel à extraire. On peut se dire aussi d'attendre posé 2 min pour simuler dans le simulateur !

Limitation :

Pilotes experts et réactifs.
Vol en TBA, pas de bombes guidées. L'avion sera léger, roquette et surtout le GAU/8 s'exprimera.

SUPPORT

ISR (INTELLIGENCE SURVEILLANCE RECONNAISSANCE)

Mission de reconnaissance. Observation, prise de renseignements pour les transmettre à un état-major, ou au Mission commander.

C'est une mission simple à écrire, longue à réaliser.

“Photos”, copies d'écran à travers le FLIR. Ce peut être une mission préparatoire à d'autres.

Limitation :

Préciser le type de menaces de défenses aériennes, leurs probabilités et leurs densités.

JTAC (JOIN TACTICAL AIR CONTROLER)

Mission de coordination des patrouilles, packages, d'autorité de délivrance du feu, dans un contexte où les forces AMI sont trop proches pour une mission d'air interdiction, ou au contact avec l'ENI.

Le JTAC a pour rôle d'aider à l'accomplissement d'une mission au sol. Il a pour but de créer des effets tactiques grâce aux moyens d'appuis sol-sol et 3D.

C'est une mission simple à écrire, très longue à réaliser.

Limitation :

Personne ayant une très bonne compréhension du contrôle tactique.

Posséder DCS:CA

A-FAC (AIRBORNE FORWARD AIR CONTROLER)

Identique à la mission JTAC. JTAC et AFAC sont un duo presque indissociables. Bien qu'il est possible d'avoir un AFAC sans JTAC, il trouve son utilité dans le cas où la situation au sol est suffisamment complexe pour que le JTAC ait besoin de déléguer une partie de son travail.

Dans le cadre de DCS, l'AFAC aura pour tâche la gestion des package sur zone en cas d'absence de JTAC.

C'est une mission simple à écrire, très longue à réaliser.

Limitation :

Personne ayant une très bonne compréhension du contrôle tactique.

Pilote Chef de patrouille.

Limitations de l'avion

MTO

Avion tout-temps, ILS Cat I
Capacité FLIR
Capacité NVG
Capacité LST
Capacité illumination LUU
20kts de vent de travers

Carburant

*Max DCS, 11000lbs**
Capacité AAR tout-temps (15000ft, orbit GS270)
En transit : 3500lbs/h
Combat/départ/arrivée : 4200lbs/h
*cf §Limitation escadron

Rayon d'action max (hors AAR)

*transit seulement @FL150 : 420 nm Fuel max DCS**
*transit seulement @FL150 : 510 nm Fuel max DCS + 2000 lbs**
*combat 1 heure : 220 nm Fuel max DCS**
*cf §Limitation escadron

Armement

1500 obus de 30mm (50 pour un camion, 100 pour un blindé léger, 400 pour un blindé)
Rocket de 2,75" : pour non blindé sur DCS
Mk82 : bombe lisse de 500 lbs (en salve de 2 ou 3 sur DCS)
Mk84 : bombe lisse de 2000 lbs (strike sur bâtiment)
GBU12/GBU38 : bombe guidée laser/GPS de 500 lbs
GBU10/GBU31 : bombe guidée laser/GPS de 2000 lbs
CBU87/103 : bombe sous-munitions convoi léger
CBU97/105 : bombe sous-munitions autonomes convoi lourd
AGM65 : Missile antichar "tir et oublié".

Limitations de l'escadron

L'avion est un avion d'attaque, non un bombardier, ou un striker né. Il doit être maniable dans un air dense.

La MA est employée pour les transits et le AAR.

La zone de confort est la BA, <10000ft dans les bulles SAM IR.

Carburant

Max 75th vFS : 80 %, 9000lbs

Rayon d'action max (hors AAR)

Combat 1 heure pure : 120 nm @ max 75th vFS : nav aller de 30 min*

Combat 1/2 heure pure : 220 nm @ max 75th vFS : nav aller de 50 min*

Combat 1 heure et demi : 40 nm @ max 75th vFS : nav aller de 10 min*

*cf \$Distance

Armement

Pour être maniable, faut être léger. Malgré les 11 emports et leurs possibilités, les avions du 75 "Tigers Sharks" ne voleront jamais à masse max, mais à 90%.

Donc les 6xAGM65D, les 12xGBU12, 4x GBU10, n'ont pas d'intérêt aux yeux de la majorité des pilotes qui composent cet escadron à cette date.

Le nombre de frag non plus, mais

**L'accent du vol est plutôt porté sur l'immersion, la coordination,
la maîtrise de la mission, du vol au sein d'une patrouille.**

Menaces Air-Air

L'emploi du A-10C se fait dans un volume de menace air-air presque nulle.

Menaces Air-Sol

Les zones non permissives contenant des AAA, SAM IR, SAM ER sont les terrains naturels du A-10.

La seule limitation sera les SAM ER portée > 7 nm et plus

Distance sur temps, vitesse

Pour faciliter le vol et l'intégration des pilotes dans la patrouille, le 75 "Tiger Sharks" ne vole pas 'buster'.

Il n'y a pas d'urgence particulière pour une mission préparée. Pour arriver plus tôt, il faut partir encore plus tôt.

300 GS est le max retenu.

Les transits à FL150, à GS300 5nm/min, vol rectiligne (attaque) <= FL100 4nm/min

Il faut donc tabler entre 4 et 5 nm par min.

Par exemple, des objectifs placés à 100nm :

Rampstart + départ + transit de 100nm = arrivée sur zone = minimum 35 minutes théoriques, sans préparation navigation avancée.

Ecriture des missions

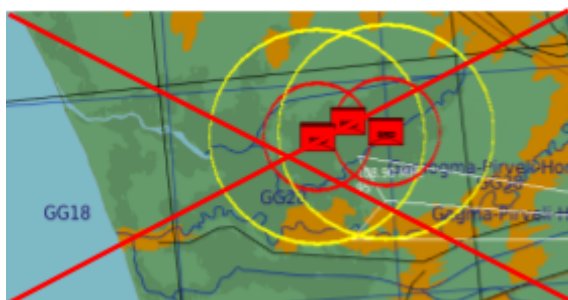
Libre à chacun de coder ses missions comme il le souhaite.

Cependant il y a une différence entre les missions air-air et air-sol.

Il s'agit du placement des objectifs mobiles (véhicules). Autant un avion sera libre de son attitude dans le ciel, dans un volume vide, autant une cible au sol sera jugée sur son emplacement, la direction de son train avant, le sens de la tourelle, du schéma d'un peloton, d'une disposition par rapport à des infrastructures, etc

Les zones de recherche doivent être contenues et jouables.

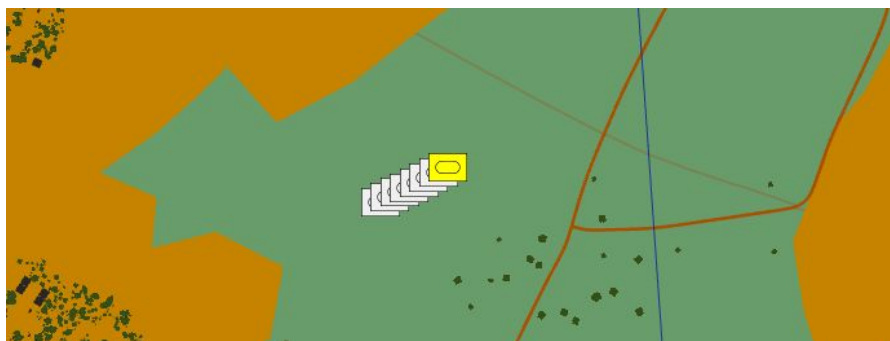
Trois pelotons alignés dans une forêt, seront mal très perçus par les mds, au sens propre, comme au figuré.



Pas bien !

En règle générale, c'est la disposition qui prime, l'histoire qui se dessine lors de la découverte de cibles potentielles.

Exemples



Au secours !

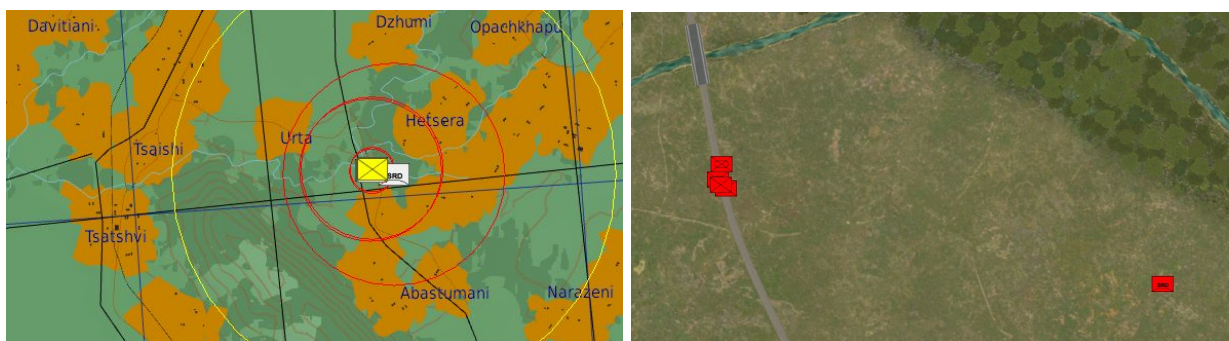


Bizarre !



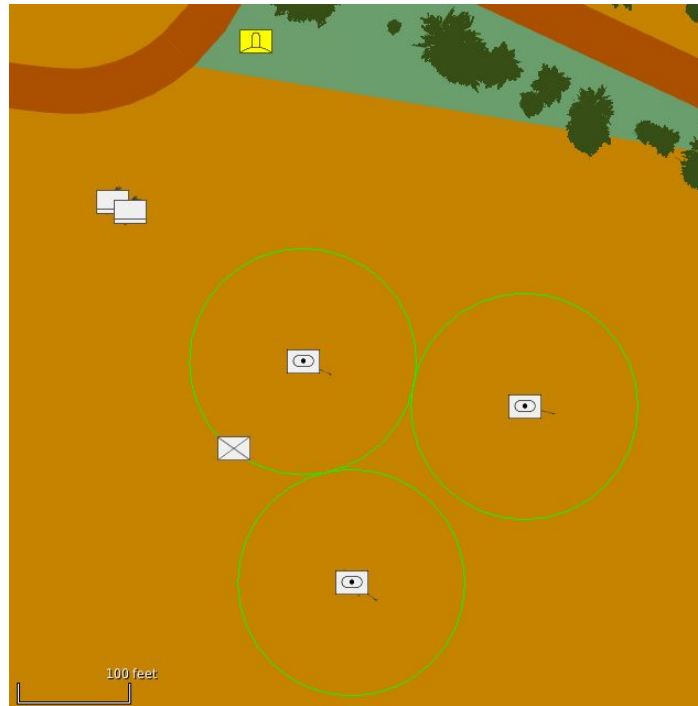
Bien mieux ! 3x T90 + ZSU23 + 3x T90 + 2S6 + FUEL + 2X SUPPLY, en convoi. En 2 min.

Un pont défendu, dans une mission est plus immersif, quand les éléments sont disposés d'une façon plus logique.



Il faut 2/3 min pour les placer.

Une batterie d'artillerie, avec un SA19 près des arbres, 3 min. On peut copier ce dispositif à un autre endroit.



SAM, SAM, SAM 2 heures !

Exemple simple de TCI, Troup In Contact. 2 / 3 min de codage (dépose des objets dans le bon sens), presque une heure de contrôle sous JTAC et une fréquence radio UHF chiffrée.



Suivi du document

Version	Date	Auteur	Page	Nature de la modification
1.0.0	07/05/2019	Tacno, Prode, Esequiel	Toutes	Première version
	__/__/__			
	__/__/__			
	__/__/__			