

BREVETY CODE

FOX 1 : Tir d'un missile à guidage radar semi actif (ER/AIM7)
FOX 2 : Tir d'un missile IR (R73/AIM9/ET)
FOX 3 : Tir d'un missile actif (R77/ AIM120)
BOMBE PARTIE/TOP LARGAGE : Largage d'une bombe
RIFLE: tir de roquettes / missiles air/sol
MAGNUM: tir de missile antiradar
MAD DOG: tir de missile ir ou actif sans verrouillage
PITBULL: missile actif passé en condition de guidage autonome
CHAFF : leurre paillette métallique pour contrer les FOX 1/3
FLARES : leurre thermique (fusée) pour contrer les FOX 2
DEBUT DE RUN : Phase de vol pour attaque
ROLL IN : en approche pour attaque
IN HOT : Approche finale pour attaque

INFOS MOTEURS

IDLE: gaz à 0%
BUSTER: gaz à 100% dit puissance militaire
GATE: voler aussi vite que possible
PC / AFTER BURNER / BURNER: post-combustion enclenchée

NAVIGATION

WISKY (1; 2; 3...): point de navigation n°1; n°2...
TBA: très basse altitude
RTB: return to base (retour à la base)
HOMEPLATE: base de départ
PIEDS SECS: passe du survol de l'eau à la terre
PIEDS MOUILLES: passe du survol de la terre à l'eau
IP/INGRESS POINT : point d'entrée de la Zone ennemi

FORMATION

EN APPROCHE DANS TES: en approche
EN POSITION / FORMATION: en place
ECARTER: mettre de la distance entre les avions
ECLATER: rompre la formation
RESSERER: l'inverse d'écarter
RASSEMBLER: reformer la formation

ROULAGE, DECOLLAGE

TAXI / JE ROULE: je quitte le parking
EN POSITION: aligné sur la piste
PRET: configuration de décollage adopté et prêt à décoller
ROTATION: levé du nez de l'avion après avoir atteints la vitesse de décollage pour quitter le sol
AIRBORNE / EN VOL: en vol train rentré
SCRAMBLE: décollage immédiat d'urgence

ATTERRISSAGE

IAF/FPA: Initial Approach Fix (la balise d'entrée de piste chez les russes correspondant au mod retour)

VENT ARRIERE: **parallèle** à la piste dans le sens opposé d'atterrissage

ETAPE DE BASE: perpendiculaire à la piste

FINALE: aligné dans l'axe de piste

POSE: l'avion est au sol

VITESSE CONTROLEE: vitesse assez faible pour pouvoir contrôler l'avion au sol

PISTE DEGAGEE: plus d'appareil sur la piste

LES TROIS VERTES : train sorti et verrouillé

COMMUNICATIONS ET ORDRES DIVERS

COPY / BIEN PRIS /ROGER: message entendu et bien noté

WILCO: bien noté et j'exécute la ou les directives

SECTEUR VERT: zone ou secteur sans menaces inverse de SECTEUR ROUGE

PICTURE / SITAC: demande une situation générale locale

DECLARE: demande à l'awacs de tenter une identification (allié, ennemis, inconnus) de la cible

ENGAGE: donne l'ordre d'engager

ABORT: cesser l'attaque, la manœuvre ou l'interception par un 180° par rapport à la menace sans intentions immédiate de revenir

JETTISON ARMEMENT / BIDONS: largage des bidons/armes

NIVEAU / ANGEL (1; 2; 3...): altitude en milliers: ANGEL 2 = 2000

CHECK SIX: surveilles tes 6h00 !

REENGAGE: **réengagement** après une défensive

WEAPON FREE: autorisation de tir

CLEAN / CLAIR: pas de menace

DEFENSIF : manœuvre défensive

REMORA : Demande présence d'un avion allié pour guidage vers piste

VID : identification visuel

ANNONCES RADAR

FENCE IN / OUT: passer en / sortir de la configuration de combat

CONTACT/SPOT: détection d'un aéronef sur le radar / EOS

BANDIT: avion identifié comme ennemi

BOGEY: avion inconnu

RUMBA/FRITURE: **détection** d'ECM au radar

BURN TROUGHT: le brouillage ECM ennemi n'est plus efficace, les contacts apparaissent en clair

JUDY: l'avion de défense aérienne a établi un contact radar / visuel avec le bandit et prend le contrôle de l'interception.

LOCKE: cible verrouillé au radar / EOS

LOST LOCK: perte du verrouillage sur la cible

LOST CONTACT: perte du contact au radar / EOS

SPLASH ONE / TWO: cible détruite (one= cible A/A; two= cible A/S)

GRANDSLAM: le groupe ennemi a été entièrement détruit

STATUS

BINGO : Réserve kéro au minimum pour un RTB

JOKER : Réserve kéro proche du minimum

CHECK FUEL: demande la quantité de carburant restant

CHECK ARMEMENT: demande la quantité d'armement restant et son type

ALPHA CHECK: demande ou info: vitesse, route, altitude

EMERGENCY : Situation d'urgence (panne moteur / instrument)

MINIMUM FUEL : atterrissage avec le minimum de fuel

NORMAL FUEL : atterrissage en condition normale

EMERGENCY FUEL : atterrissage avec le fuel sur réserve de sécurité