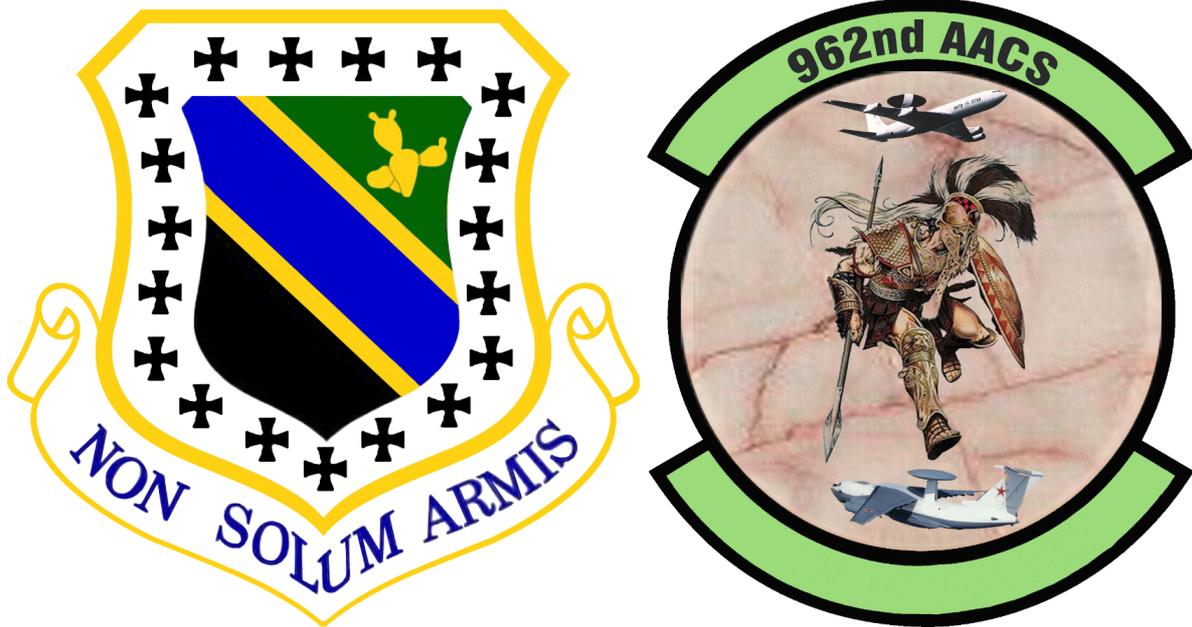


BREVITY CODE 3RD-WING



Ce document récapitule la totalité de la terminologie utilisée au sein de la 3rd-wing.

Ces termes sont issus en grande partie du brevity US (AFTTP 3-2.5).

Leur définition est proche de l'originale mais elle est souvent adaptée aux spécificités de DCS, cette terminologie est volontairement plus courte et simplifiée par rapport à sa version réelle, le but étant que l'ensemble des pilotes puisse communiquer de manière fluide sans avoir à connaître l'ensemble du brevity.

Ce document ne doit être utilisé que dans le cadre du simulateur DCS, et en aucun cas pour une utilisation réelle en remplacement du brevity code en vigueur.

Ce document peut bien évidemment être utilisé par toute escadrille virtuelle qui souhaiterait obtenir des communications uniformisées.

Bon apprentissage

Historique des versions

Version	Date	Modifications apportées
1.0	04/2021	Reprise l'ancien brevity + Corrections mineures
1.1	03/2023	<p>Ajouts : ALPHA CHECK/AS FRAGGED/BIRD/BREAK BREAK/BRUISER/BULL'S EYE CHECK /DIRT/DOLLY/ENGAGE/FEET DRY/FEET WET/FL/FURBALL/FRIENDLY GORRILLA/GROUP/IN/INDIA/MAD DOG/MIDNIGHT/MOTHER/MUD/NAILS/NOTCH OUT/OFF/PITBULL/PUSH/PUSHING/REMINGTON/SAM/SAME/SCRAMBLE SINGER/SKOSH/SOUR/SQUAWK/SPOTTED/STROBE/SUNRISE/SWEET/TIGER TIMBER/TUMBLEWEED/TRASHED/TRESPASS/UNABLE</p> <p>Suppression : ARIZONA/BASE/DAKOTA/PISTE DEGAGEE/TOUCHDOWN VENT ARRIERE/VITESSE CONTROLEE</p>

Historique des versions	2
Terminologie par Ordre Alphabétique :	4
A	4
B	4
C	5
D	5
E	5
F	5
G	6
H	6
I	6
J	6
L	6
M	7
N	7
O	7
P	7
R	8
S	8
T	9
U	9
V	9
W	9
Z	9

Terminologie par Ordre Alphabétique :

A

- ABORT : Annulation de la dernière action, de l'attaque, de la mission, ou de toute autre chose pouvant être annulée.
- ALPHA CHECK : Confirmation du relèvement/distance du bull's eye par rapport au demandeur.
- AIRBORNE* : L'appareil vient de décoller et est prêt à manœuvrer.
- ANGELS : Altitude des contacts en milliers de pieds ou en milliers de mètres selon l'appareil concerné (russe ou américain).
Exemple : ANGELS 15 signifie 15.000 pieds.
- AS FRAGGED : L'unité ou le groupe va poursuivre la mission comme briefé.

B

- BANDIT : Appareil ennemi que l'on doit surveiller (≠ HOSTILE).
- BEAM : Manœuvre perpendiculaire de la menace.
- BINGO : Quantité de carburant minimale pour rentrer.
- BIRD : Tir missile sol/air allié.
- BOGEY : Un contact dont l'identité est inconnue.
- BOGEY DOPE : Demande de BRAA sur un groupe précis (ou à défaut le plus proche).
- BOMBS AWAY : Bombes larguées.
- BLIND : Pas de visuel sur le contact ami. (≠ de NO JOY, à l'opposé de VISUAL)
- BRAA : Bearing Range Altitude Aspect (en français : Relèvement, Distance, Altitude, Aspect) format de diffusion.
- BREAK + cap : Manœuvre d'urgence, dégager au cap indiqué.
- BREAK BREAK : Enchaînement de 2 messages (dans le but de ne pas couper la com). Employé généralement par le contrôleur.
Exemple : Felix 21 montez 20 000 ft BREAK BREAK Garfield 23 Clear to engage
- BRUISER : tir d'un missile anti-navire.
- BUDDY LOCK : Accroché sur un avion ami (en réponse à un Buddy Spike).
- BUDDY SPIKE : Info sur le RWR/SPO d'un accrochage radar ami (en réponse à un RAYGUN).
- BULL'S EYE : Point de référence commun à tous les avions, permettant de positionner un objet.
- BUSTER : Voler pleins gaz sans post-combustion (≠ GATE).

C

- CHECK* : Vérifier (peut être un cap, une direction ou un composant)
- CLEAN : Aucun contact radar ennemi.
- CLEARED : Autorisé.
- COLD : Appareil en éloignement.
- COMMIT : Départ en interception sur un groupe ennemi.
- COPY* : J'ai bien compris le message (= ROGER)
- CRANK (gauche ou droite ou préciser cap) : Manœuvre F-pole dans la direction spécifiée

D

- DECLARE : Demande d'identification sur le groupe spécifié.
- DEFENSIVE : Je suis engagé et pars en manœuvre défensive.
- DEPART MISSILE* : Missile tiré à notre attention ou celle d'un allié.
- DIRT : Radar Sol/Air en recherche (= NAILS en Air/Air)
- DOLLY : Datalink (L4)
 - SWEET : Le datalink est fonctionnel
 - SOUR : Le datalink est non fonctionnel
 - CONTACT : Le contact annoncé est visible au datalink.

E

- ENGAGE : Ordre autorisant le tir sur une cible désignée. (CLEAR TO ENGAGE en anglais.)
- EXPECT* : Prévoir Par exemple : « EXPECT FORCE 3 »

F

- FADED : Perte de contact sur l'avion (ou le groupe) ennemi.
- FEET DRY/FEET WET (ou Pieds Mouillés/Pieds Secs) : voler au-dessus de la mer/terre.
- FLANK + cap / cardinal: Appareil ennemi en crank.
- FLIGHT LEVEL* : Niveau des contacts en centaine de pieds. Exemple FL 200 signifie 20.000 pieds à la pression standard (1013, 29.92, 760).
- FORCE : Nombre estimé d'appareils dans un groupe. (en brevity anglais : STRENGTH)
- 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)
- FURBALL : Appareils alliés et ennemis au merge.
- FRIENDLY : Appareil/Équipement allié.

G

- GATE : Voler pleins gaz avec post-combustion (≠ BUSTER)
- GOODWILL : Bordure d'une zone de SAM allié (Inverse de TRESPASS)
- GORILLA : Large formation ennemi dont le nombre et la formation n'est pas aisément discernable.
- GRANDSLAM : Tous les avions ennemis assignés à la mission ont été détruits.
- GREEN (+direction) : Direction vers un secteur sans menace.
- GROUP : Groupe de contacts ennemis relativement proches entre eux.
- GUNS : Tir allié au canon (annoncé par le tireur).

H

- HEAVY : Groupe ou package de force supérieure ou égale à 3.
- HOME PLATE* : Terrain ou porte-avions de départ.
- HOSTILE : Appareil ennemi qu'on est autorisé à engager (≠ BANDIT).
- HOT : Appareil en rapprochement.

I

- IN :
 - [A/A] tourner vers la menace connue (opposé de OUT)
 - [A/S] entrer dans la phase d'attaque au sol (opposé de OFF)
- INDIA** (SWEET/SOUR) :
 - India Sweet => je reçois votre IFF comme prévu et vous êtes correctement identifié.
 - India Sour => je ne reçois pas votre indicatif, vous n'êtes pas identifié, vérifiez votre IFF !

J

- JOKER : Quantité de carburant minimale pour finir l'action et puis RTB
- JUDY : Contact radar avec la cible et en mesure de poursuivre l'interception sans aide du contrôle (≠ TALLY).

L

- LEAKER : Une menace aérienne a réussi à contourner nos défenses et doit être interceptée d'urgence.
- LOCK ON : La cible désignée a été verrouillée.

M

- MAD DOG** : Tir d'un missile actif (FOX 3) sans verrouillage initial.
- MAGNUM : Tir de missile anti-radar (ex : AGM-88.)
- MANEUVER : Se dit d'un avion dont l'aspect est changeant.
- MERGE : Lorsque des amis et des ennemis arrivent en combat visuel et que le contrôleur ne peut plus les distinguer.
- MIDNIGHT : Message indiquant que le contrôle (DA/GCI) n'est plus disponible. (Opposé de SUNRISE)
- MONITOR : Surveiller (un groupe donné, une zone ...)
- MORE HELP : Demande d'infos sur le groupe spécifié.
- MOTHER : Porte-aéronefs allié.
- MUD : Radar Sol/Air en verrouillage (= SPIKE en Air/Air)
- MUSIC (ON/OFF) : Allumage ou extinction du brouillage radar.

N

- NAILS : information fournie par le RWR/SPO d'un système radar aéroporté en mode recherche.
- NAKED : Pas d'information au RWR/SPO.
- NO FACTOR : Le groupe n'est pas menaçant.
- NO JOY : Pas de visuel ou de contact radar sur le target. (≠ de BLIND, opposé a TALLY)
- NOTCH : Manœuvre perpendiculaire à la menace.

O

- OUT : tourner le dos à la menace connue (opposé de IN)
- OFF (cap) : Attaque au sol est terminée et manœuvre vers le cap indiqué.

P

- PITBULL : Le radar du missile Fox-3 est désormais autonome.
- PICTURE : Détail de la situation actuelle par rapport au BULL'S EYE (PICTURE CLEAR pour "aucune menace en vol").
- PIGEONS** : Demande d'infos en relèvement / distance.
- PLAYTIME : Temps estimé pendant lequel l'avion peut rester sur zone.
- POP-UP : Se dit d'un groupe aérien prenant naissance à proximité des avions amis (en dessous de 40 nautiques). A plus grande distance, nous utiliserons « NEW GROUP ».
- PUMP : Manœuvre à 180° avec l'intention de « re-commiter » ou pas (en fonction de la situation tactique).
- PUSH (canal) : Demande de changer fréquence radio.
- PUSHING : Départ de la COMAO rassemblée vers l'objectif.

R

- RAYGUN (position, altitude, cap) : Verrouillage radar sur un avion inconnu, et il est attendu une réponse de type « BUDDY SPIKE » de la part de cet avion ami répondant à la position annoncée.
- RECOMMIT* : Retour dans l'engagement après un pump ou un beam.
- REMINGTON : L'appareil ne dispose plus que du canon et de l'armement d'auto-protection.
- RESET : Ordre de se repositionner sur le point briefé.
- RESUME : Ordre de reprendre l'action interrompue.
- RETROGRADE : Retour sur un green sector.
- RIFLE : Tir de missile/roquette air-sol
- ROLEX (+ x minutes) : La mission est décalée de X minutes
- ROGER : Bien reçu.
- RTB* : Retour à la base.

S

- SAM : Visuel sur un missile sol/air ennemi.
- SAME : Le pilote a les mêmes éléments qu'annoncés.
- SCRAMBLE : Décollage au plus tôt possible (souvent suivi d'autres instructions.)
- SNAP (+ cap) : Ordre de prendre le cap annoncé suivi d'une diffusion au format BRAA.
- SINGER : Alerte RWR d'un tir de missile sol/air.
- SPIKE : information fournie par le RWR/SPO qu'un système d'arme est en mode poursuite (accroché radar).
- SKOSH : L'aéronef n'a plus de missiles à radar actif ou est incapable d'en utiliser.
- SOUR : Réponse invalide ou absence d'un système (opposé de SWEET)
- SPLASH : Cible abattue.
- SPLITTING** : Se dit d'un groupe qui se scinde.
- SQUAWK (ident, emergency, mode [code]): Régler le code donné sur le transpondeur. (exemple Squawk mode 3 1664)
- STATUS : Demande de statut.
- STROBE : le radar a détecté du brouillage.
- SUNRISE : Message indiquant que le contrôle (DA/GCI) est disponible. (Opposé de MIDNIGHT)
- SWEET : Réponse valide d'un système (opposé de SOUR)

T

- TALLY : Contact visuel sur la cible (≠ JUDY).
- TARGETED : Contact sur le groupe assigné par le contrôleur ou le leader et on en prend la responsabilité.
- THREAT (+direction) : un ennemi arrive à la distance briefée (qui dépend du système d'arme ennemi).
- TIGER : Le dispositif a suffisamment de fuel et d'armement pour continuer sa mission.
- TIMBER : Datalink (L16)
 - SWEET : Le datalink est fonctionnel
 - SOUR : Le datalink est non fonctionnel
 - CONTACT : Le contact annoncé est visible au datalink.
- TUMBLEWEED : requête d'information, le pilote a une SA limitée, n'as pas de contact ni visuel, ni radar sur sa cible. en un mot il est paumé.
- TRASHED : le missile lancé a manqué sa cible.
- TRESPASS : Franchissement d'une bordure d'une zone SAM ennemie (Inverse de GOODWILL)

U

- UNABLE : impossible d'effectuer l'action donnée.

V

- VAMPIRE : Missile anti-navire ennemi (Opposé de BRUISER)
- VID** : Visual IDentification, demande d'identifier une cible visuellement.
- VISUAL : contact visuel sur l'avion ami désigné. (≠ TALLY, opposé à BLIND)

W

- WEAPONS FREE : Autorisation d'ouvrir le feu sur tout contact autre que ami.
- WEAPONS HOLD/SAFE : Tir uniquement sur ordre formel.
- WEAPONS TIGHT : Autorisation de tir seulement sur les appareils hostiles
- WILCO : Bien reçu et j'exécute l'action demandée.
- WINCHESTER : L'appareil ne possède plus d'armement.

Z

- ZIPLIP : Ordre de réduire les communications.

* = Termes dérivés de l'anglais mais non présent dans le brevity

** = Termes utilisés à la 3rd pour plus de simplification ou de compréhension, non présent dans le brevity officiel ou pouvant avoir un usage différent.