



# Terminologie

*Ce document récapitule la totalité de la terminologie utilisée au sein de l'EVAC. Ces termes sont issus en grande partie du brevity code (USAF & US NAVY), leur définition est proche de l'originale mais elle est souvent adaptée aux spécificités de Lock On.*

# EVAC

**Auteur :** Instructeurs EVAC

**Source :** EVAC

**Version :** 2.1

**Date :** 03 / 2010

**Commentaires :** Révision et mise à jour

Ce document ne doit être utilisé que dans le cadre du simulateur Lock On : Flaming Cliffs, et en aucun cas pour une utilisation réelle en remplacement du brevity code en vigueur.  
Destiné en premier lieu aux élèves de l'EVAC, ce document peut bien évidemment être utilisé par toute escadrille virtuelle qui souhaiterait obtenir des communications uniformisées.  
Les termes utilisés uniquement **au sein d'une patrouille en situation de combat sont en rouge**, ceux utilisés uniquement **par un contrôleur de DA sont en bleu**.

## A

**ABORT** : Annulation de la dernière action, de l'attaque, de la mission, ou de toute autre chose pouvant être annulée.

**AIRBORNE** : L'appareil vient de décoller et est en montée.

**ANGELS** : Altitude des contacts en milliers de pieds ou en milliers de mètres selon l'appareil concerné (russe ou américain).

**ARIZONA** : L'appareil ne possède plus de missiles antiradar.

## B

**BASE** : Arrivée à 90° de la piste, avant de passer en finale.

**BANDIT** : Appareil ennemi que l'on doit surveiller (≠ **HOSTILE**).

**BEAM (NOTCH)** : Manœuvre perpendiculaire à la menace. Les alliés Notch et les bandits Beam. Par simplification on utilisera le même terme.

**BINGO** : Quantité de carburant minimale pour rentrer.

**BOGEY DOPE** : Demande d'info en **BRAA** sur un groupe précis.

**BOMBS AWAY** : Bombes larguées.

**BLIND** : Pas de visuel sur le contact ami.

**BLOCK** : block d'altitude de 1000 m ou pieds

**BRAA** : Bearing Range Altitude Aspect, format de diffusion.

**BREAK** : Manœuvre d'urgence, dégager.

**BROKE LOCK** : Perte du lock

**BUDDY LOCK** : Accroche sur avion ami inconnu (en réponse à un Buddy Spike).

**BUDDY SPIKE** : Info sur le RWR/SPO d'un accrochage radar ami (en réponse à un **SHINING**).

**BUSTER** : Voler à la puissance militaire max (≠ **GATE**).

## Exemples

- Les Brigands, Brigand Unité, **ABORT**

- Brigand Unité, **AIRBORNE**

- Brigand 2, montez **ANGELS 6**

- Brigands, Magic,  
Bandits BRAA 040 / 70km / **ANGELS 6 / hot**

- Rasoir 2, **ARIZONA**

- Ragoon 3 **BASE**

- Briquet 12, **BANDIT** dans vos 6 heures

- Briquet 10, **BEAM** Sud

- Brigands, Magic  
Bandits BRAA 040 / 70km / 1500m / **BEAM** Sud

- Vodka 2, **BINGO**

- Magic, Vodka 1, **BOGEY DOPE**, Sud Group

- Rasoir 2, **BOMBS AWAY**.

- Rasoir 2, **BLIND**

- Brigands, Magic  
Bandits **BRAA** 040 / 70km / **BLOCK 6 / HOT**

- Vodka 2, **BREAK**

- 2, **BROKE LOCK**, Bandit, 120, 1200 m

- Vodka 2, **RAYGUN**

- Vodka unité, **BUDDY SPIKE**

- 2, **BUDDY LOCK**

- Les vodkas, **BUSTER**

## C

**CLEAN** : Aucun contact radar sur un groupe ennemi.

**CLEARED** : Autorise.

**CLOSE UP** : est annoncé par un ailier ou un appareil qui a rejoint la formation (ou qui va rejoindre) et qui sait ne pas être (encore) visible depuis le pit du lead.

**COLD** : Appareil en éloignement.

**COMMIT** : Départ en interception sur un groupe ennemi.

**COPY** : Bien pris.

**CRANK (direction)** : Manœuvre F-pole dans la direction spécifiée

## D

**DAKOTA** : L'appareil ne possède plus de charges air-sol.

**DECLARE** : Demande d'identification sur le groupe spécifié.

**DEFENSIVE** : Je suis engagé et pars en manœuvre défensives.

**DEPART MISSILE** : Missile tire à notre attention.

**DEPLOY** : Ordre de se mettre en place comme dit au briefing.

**DIVERT** : Se diriger vers la base de déroutement.

## E

**EXPECT** : Prévoir. Par exemple : **EXPECT FORCE 4**

## F

**FADED** : Perte de contact radar sur l'avion (ou le groupe) ennemi.

**FENCE IN / OUT** : Passage en mode combat

**FINALE (LONGUE, COURTE)** : Arrivée dans l'axe de la piste.

**FLANKING** : Appareil "de profil".

**FORCE** : Nombre estime d'appareils dans un groupe.

## Exemples

- Brigands, Magic, Picture **CLEAN** bearing 270

- Brigands, Brigand unité, **CLEARED**

- Brigand 2, **CLOSE UP**

- Brigand 2, bandits relèvement, 270, 4500m, **COLD**

- Magic, Brigands 1, **COMMIT**

- Brigand 2, **COPY**

- Brigand 2, **CRANK Sud**

- Rasoir 2, **DAKOTA**

- Magic, de Brigand 1, **DECLARE** group Ouest

- Brigand 1, **DEPART MISSILE**

- Brigand 1, **DEFENSIVE**

- Les brigands, brigand 1, **DEPLOY**

- Les brigands, brigand 1, **DIVERT**

- Brigand de Magic, Bandits 1 group, BRAA 040 / 70km / 1500m / hot, **EXPECT FORCE 3**

- Brigand de Magic, **FADED** group Sud

- Les brigands, brigand 1, **FENCE IN**

- Brigand 2, **FINALE COURTE**

- Brigand de Magic, Bandits 1 group **FORCE 2**, BRAA 040 / 70km / 1500m / **FLANKING**

## F

**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-27(E)T

**FOX 3** : Tir de missile ARH (actif radar)

## G

**GADJET ON/OFF** : Allumez/Eteindre radar

**GATE** : Voler a vitesse max (Post Combustion / After Burner).

**GOODWILL** : Bordure d'une zone de SAM.

**GRANDSLAM** : Tous les avions ennemis assignés à la mission ont été détruits.

**GREEN SECTOR (+direction)** : Direction vers un secteur sans menace.

**GUNS** : Tir au canon.

## H

**HARD SPIKE** : Départ missile voir aussi SPIKE.

**HARD TURN** : Manœuvre de dégagement après départ un missile.

**HEAVY** : Groupe ou package de force supérieure ou égale à 3.

**HOSTILE** : Appareil ennemi que l'on peut engager (≠ BANDIT).

**HOT** : Appareil en rapprochement.

**HOMEPLATE** : Terrain ou porte-avions de départ.

## J

**JOKER FUEL** : Pas assez de carburant pour effectuer l'action, nécessite un abort.

**JUDY** : Contact radar avec la cible et en mesure de poursuivre l'interception sans aide du contrôle (≠ TALLY).

## Exemples

- Brigand 2, **FOX 1**

- Vodka 2, de Magic, **GADJET ON**

- Les Vodka's, **GATE**

- Les vodka, de Magic, **GOODWILL**, 3 heures, 10 km.

- Magic, de Vodka, **GRANDSLAM**

- Les vodka, de Magic, **GREEN SECTOR** au 270

- Vodka 2, **GUNS**

- Vodka 2, **HARD SKIPE.**

- Vodka 2, **HARD TURN** Est

- Vodka de Magic, **HOSTILES**, 1 group **HEAVY**, BRAA 040 / 70km / 1500m / **HOT**

- Vodka de Magic, Auroisé **HOMEPLATE**, au 190 / 250 km.

- Vodka 3, **JOKER FUEL**

- Vodka 1, **JUDY**

## 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

**MAGNUM** : Tir de missile antiradar + Kh-41.

**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.

**MONITOR** : Surveiller (un groupe donne, une zone ...)

**MORE HELP** : Demande d'infos sur le groupe spécifié.

**MUSIC ON/OFF** : Allumer / Eteindre le brouillage radar.

## N

**NAKED** : Pas d'information au SPO.

**NO FACTOR** : Le groupe n'est pas menaçant.

**NO JOY** : Pas de visuel (ou de contact radar) sur le target.

## P

**PICTURE (NEW PICTURE)** : Détail de la situation actuelle (**PICTURE CLEAR** pour "aucune menace en vol").

**PIGEON** : Demande d'infos en relèvement / distance d'un point, d'un terrain.

**PISTE DEGAGEE** : Sortie de la piste par un taxiway.

**POPUP** : Se dit d'un groupe prenant naissance à proximité des avions amis (en dessous de 40km). A plus grande distance, nous utiliserons **NEW GROUP**.

**PS** : patrouille serrée

**PUMP** : Manœuvre a 180° du chasseur avec l'intention de recommiter (en fonction de la situation tactique).

**PUSH** : passer sur (canal 322.2 par exemple...)

## Exemples

- Vodka de Magic, Attention **LEAKER**, BRAA 040 / 70km / 1500m / hot

- Vodka 3, **LOCK ON**, bandit 275 / 5400 m

- Sharko 2, **MAGNUM**

- Sharko 2, contact Nord, **MANEUVER**

- Sharko 2, de Magic, **MERGE**, 3 heures, Bas

- Magic de Sharko 1, **MONITOR** Sud Group

- Magic de Sharko 1, **MORE HELP**

- Les Sharko, **MUSIC ON**

- Sharko 1, **NAKED**

- Sharko de Magic, group Gauche, **NO FACTOR**.

- Sharko 2, **NO JOY**

- Sharko de Magic, **PICTURE CLEAN**

- Magic de Sharko 3, **PIGEON** sur WP 2

- Sharko 2, **PISTE DEGAGEE**

- Sharko 2, de Magic, Attention, **POPUP** Group Est, 30 km en montée /Hot

- Sharko 2, en **PS**

- Sharko 2, **PUMP** Green sector

- Les Sharkos, **322.2, PUSH**

## R

**RECOMMIT** : Retour dans l'engagement après un pump / beam.

**REPORT** : Demande de confirmation de contact radar sur le groupe spécifié par le contrôleur ou le leader.

**RESET** : Ordre de se repositionner sur le point briefe.

**RETROGRADE** : Retour sur un green sector avant le début d'un engagement qui se présente mal.

**RIFLE** : Tir de missile air-sol guide (TV, IIR ou laser).

**ROGER** : Bien reçu.

**RPM** : régime moteur

**RTB** : Retour a la base.

**RUMBA** : Réception de brouillage radar.

## S

**SHADOW** : Toujours LOCKON sur le bandit targeté, je continue la poursuite avec intention de kill.

**SHINING/RAYGUN** : Contact radar sur un avion ami inconnu et en attente d'une réponse de type **BUDDY SPIKE** de la part d'un éventuel avion ami répondant aux critères annonces.

**SNAP/SNAPSHOT** : demande ou suggestion de manœuvre au format **BRAA**.

**SPIKE (AIR SPIKE, MUD SPIKE)** : information fournie par le SPO d'un système d'arme en mode poursuite (accroche radar).

**SPLASH** : Cible abattue.

**SPLIT (AZIMUTH, RANGE, ALTITUDE)** : séparation de plusieurs contacts en azimut, distance ou altitude.

**SPLITTING** : Se dit d'un groupe qui se scinde.

**SPOTTED** : information fournie par le SPO/RWR d'un système d'arme en mode recherche (éclairé radar).

**STATUS** : Demande de situation tactique à un ailier.

**SUPPORTER** : venir aider un ailier en difficulté

## Exemples

- Sharko 2, **RECOMMIT**

- Sharko 3, de Sharko 1, **REPORT**

- Sharko 2, de Magic, **RESET WP2**

- Rasoir, de Rasoir 1, **RETROGRADE**

- Rasoir 2, **RIFLE**

- Rasoir 2, **ROGER**

- Les Rasoirs, on passe, **RPM 90**

- Rasoir 2, **RTB**

- Rasoir 2, **RUMBA** au 250

- Rasoir 2, **SHADOW** (sur mon bandit), au 120, block 5

- Rasoir 2, **SHINING**

- Magic, Rasoir 2, **SNAP** sur groupe le plus proche

- Rasoir 2, de Magic, **SNAP**, BRAA 150 / 15 km / 1500 m / Flanking Est

- Rasoir 3, **AIR SPIKE**

- Rasoir 2, **SPLASH**

- Rasoir, de Magic, 2 groupes **RANGE SPLIT** 20km

- Rasoir, de Magic, Attention, Sud Group **SPLITTING**

- Rasoir 3, **SPOTTED**

- Rasoirs, de Rasoir 1, **STATUS WEAPONS**

- Rasoir 2, de Magic... Snap 330 / 20 km / 500 m / pour **SUPPORTER** Rasoir 4

## 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.

**TIGER** : Minimum d'armement pour assurer un engagement. Défini lors du briefing.

**THREAT (+direction)** : un ennemi non ciblé arrive à la distance briefée (qui dépend du système d'arme ennemi).

**TRASHED / FOX TRASHED** : Le missile A/A est perdu.

**TOUCHDOWN** : Toucher des roues.

## V

**VENT ARRIERE** : Arrivée à 180° de la piste.

**VITESSE CONTROLEE** : Vitesse < 50 km/h.

**VISUEL** : contact visuel sur l'avion ami désigné.

## W

**WEAPONS FREE** : Autorisation d'ouvrir le feu sur tout bandit.

**WEAPONS HOLD** : Tir uniquement sur ordre formel du leader.

**WEAPONS TIGHT** : Autorisation de tir seulement sur les appareils hostiles, ce qui exclut les contacts en pump et autre.

**WHAT STATE** : demande de carburant et munitions restants

**WILCO** : Bien reçu et j'exécute l'action demandée.

**WINCHESTER** : L'appareil ne possède plus de missiles air-air.

## Exemples

- Rasoir 3, **TALLY**

- Rasoir 2, **TARGETED**

- Rasoir 2, **TIGER**

- Rasoir, de Magic, Attention, **THREAT** 270/ 1000m / hot

- Rasoir 2, **FOX TRASHED**

- Rasoir 2, **TOUCHDOWN**

- Ragoon 2, **VENT ARRIERE**

- Ragoon 2, **VITESSE CONTROLEE**.

- Ragoon 2, **VISUEL**.

- Les brigands, **WEAPONS FREE**

- Les brigands, **WEAPONS HOLD**

- Les brigands, **WEAPONS TIGHT**

- Les brigands, **WHAT STATE**

- Brigand 2, **WILCO**

- Brigand 2, **WINCHESTER**

Copyright © 2010

Ce document en sa forme et son contenu, le logo EVAC, la mise en page EVAC sont la propriété de l'Ecole Virtuelle d'Aviation de Chasse et de leurs auteurs respectifs.

Toute diffusion, reproduction, modification des documentations à caractère privatif de l'EVAC, même partielle, est strictement interdite sans l'accord exprès sous forme écrite de son auteur.

Toute diffusion des documentations à vocation publique est tolérée sous la double condition suivante :

- La documentation ne doit pas être modifiée en sa forme ou son contenu.
- Une mention expresse sur la provenance de la documentation doit y être attachée.

Le caractère public ou privé des documentations proposées par l'EVAC n'est apprécié que par l'école elle-même.

Nous attirons votre attention sur le fait que malgré le degré de réalisme atteint par certaines de ces documentations, elles ne doivent pas être utilisées pour des vols réels.