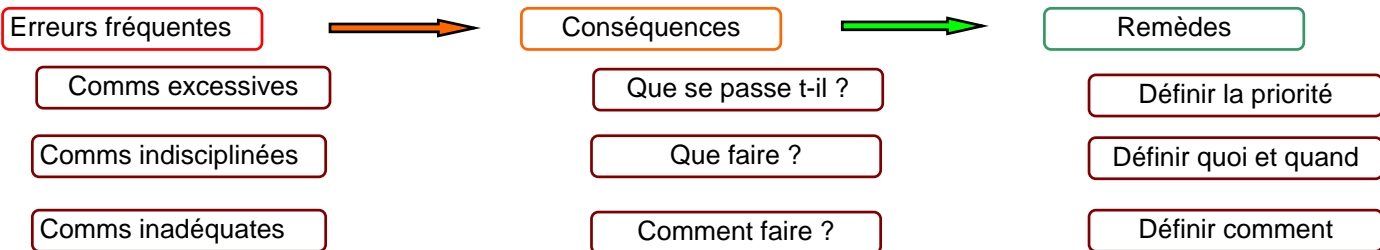




# COMMUNICATIONS DE BASE PRIMARY COMMS

L'importance d'une bonne communication : Fondamental pour réussir une mission



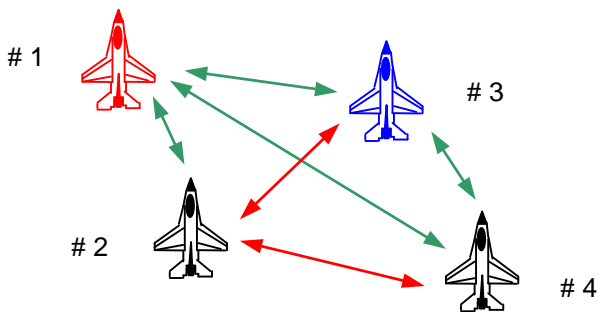
Les messages n'utilisant pas les termes standards peuvent apporter incompréhension et confusion, et réduire la connaissance de la situation (S.A). Un bon briefing et un bon planning de la mission sont également nécessaires : les pilotes connaissant parfaitement leur tâche respective, avant leur décollage, ainsi que celles de leurs co-équipiers minimisera la densité des comms en vol.

La clé d'une bonne Comm : brève et concise, en utilisant les termes standards, spécialement quand les choses se gâtent. L'application de cette règle accroitra de façon significative la "SA" et les performances en vol.

## CANAUX DES COMMS SOUS TEAMSPEAK

- canal général : tous les pilotes du package
- canal groupe : ne comporte que les pilotes du groupe

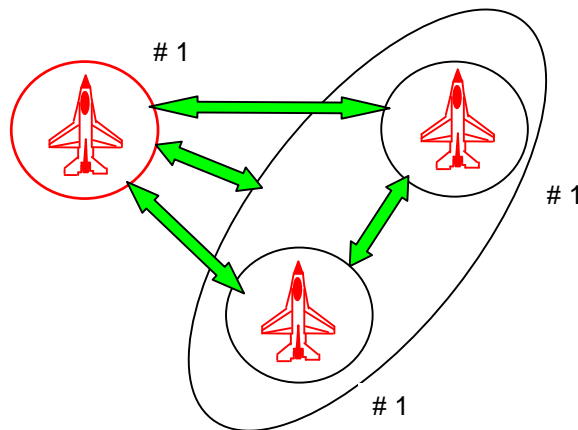
### Dans un groupe



- # 1 : Leader Groupe / Leader PL (élément composé de #1 & 2)
- # 2 : Ailier 2
- # 3 : Ailier 3 / Leader PL (élément composé de #3 & 4)
- # 4 : Ailier 4

### Dans un Package

Leader package : seul habilité à parler à tous les pilotes du package



## USAGE DU CANAL GENERAL STRICTEMENT INTERDIT AUX AILIERS

### Priorités

En mode NAV :

- 1/ Leader package
- 2/ Leader groupe
- 3/ Leader PL

En mode Combat

- 1/ Leader groupe engagé
- 2/ Leader package  
(passe en priorité 1 pour **abort** ou **bug out**)
- 3/ Leader autres groupes
- 4/ Leader PL

## TYPES DE COMMS

- **Directif** (donnant une instruction)

Commence par le nom de l'avion concerné

#1 "Deux, rejoint"  
(appel effectué par #1)  
(Inutile pour le #1 de donner son propre callsign dans cet exemple puisque #2 sait qu'il est son ailier.)

- **Descriptif** (donnant une information)

Commence par le nom de l'avion faisant l'appel

#3 "Trois, défensive, **mud 5**"  
(Appel effectué par #3) ("mud 5" signifie SA-5)

- **Directif et Descriptif** combinés

Par exemple, quand on demande une manœuvre afin d'éviter une menace, le format devra être le suivant :-

**A, directive, description**

#2 "Falcon leader, **break** gauche, SAM à 7h"

S'il est nécessaire de clarifier qui parle à qui, cela devra être dans le format suivant :-

**A, de, message.**

#1 "Bone leader de Falcon leader, donnez position"  
(Appel effectué à Bone leader par Falcon leader)

Quand on communique uniquement dans sa formation, il est suffisant de n'utiliser que le numéro dans la formation :

#1 "Deux, rejoindre"  
#2 "Deux"

### Réponses de base

**ROGER** ou **COPY** : bien compris

**SAME** : même informations

**WILCO** : j'exécute la directive

#1 "Deux de leader, **posthole**"  
#2 "Deux, **roger, wilco**"

### Comms du groupe

- Quand une réponse est exigée de la part de tous les membres du vol, ceux-ci doivent répondre par ordre numérique :-

#1 "A tous de leader, rejoindre"  
#2 "Deux"  
#3 "Trois"  
#4 "Quatre"

- Si un membre du vol ne répond pas, le suivant **doit attendre 5 s** avant de répondre :-

#1 "A tous de leader, annoncez vos dommages"  
#2 "Deux, pas de dommages"  
#3 "Trois ne répond pas, donc #4 attend 5 secondes"  
#4 "Quatre, pas de dommages"

## DECOLLAGE - TAKE OFF

**LINE-UP** : annonce de positionnement début de piste

#1 "Falcon leader, **line up**"  
#2 "Deux, **same**, en position"  
#1 "Leader, prêt à décoller" (rpm 80%, freins serrés)  
#2 "Deux, **same**"

**AIRBORNE** : annonce après décollage indiquant en montée, éléments et train rentré

- #1 annonce quand il est "airborne"

#1 "Falcon leader, **airborne**"  
#2 "Deux"

- #2 annonce quand il est "airborne" (suivi par #3 et #4):-

#2 "Falcon 2, **airborne**"  
#1 "One"

- Après le décollage, le leader doit donner sa position jusqu'à ce que son ailier soit "**tied**" (contact radar entre eux) afin de l'assister pour rejoindre

#1 "Falcon leader, cap vers le point 2, 350 knots, en montée 10 degrés, passe **angels 3**"  
#2 "Deux"

**TIED** : quand l'ailier ou l'élément obtient le contact radar.

#2 "Falcon 2, **tied**"  
#1 "One"

- #3 doit obtenir le contact radar sur #2, tandis que #4 tente d'obtenir le contact radar sur #3 (le leader de l'élément):-

#4 "Falcon 4, **tied**"  
#3 "Trois"

## NAVIGATION

### Joindre

A chaque fois que l'on a joint ou rejoint une formation, que ce soit après le décollage ou durant la mission, ceci doit être communiqué :-

#2 "Falcon 2, en position"

#1 "One"

**MARSHALL** : point de rendez-vous

### Changement de plan de vol

Doit être annoncé par le leader si possible à l'avance, donnant ainsi du temps avant d'entamer le changement

#1 "Falcon leader , virage gauche au pt 3, descente **angels 5**"

#2 "2" (le virage débute)

#1 "Falcon leader, accélération 400 knots"

#2 "2" (Vitesse augmente)

### Directives vitesse

**BUSTER** : puissance militaire (sans PC)

#1 "A tous de leader, **buster**"

#2 "Deux, copy" etc

**CRUISE** : réglage puissance pour adapter la vitesse de croisière (TOS)

**GATE** : réglage puissance maximum (pleine PC)

**SET** : réglage à une vitesse donnée (ou RPM)

#1 "A tous de leader, **set** 350 knots"

#2 "Deux, 350" etc

**IDLE** : réduction totale des gaz

### Demandes de position

**ANGELS** : Altitude par tranche de 1000 ft

**LEVEL** : Altitude de vol (FL)

#1 "Falcon 2 de Leader, **level** ?"

#2 "Deux, **angels 15**"

Les demandes de position peuvent être effectuées dans plusieurs formats, le bullseye n'étant pas forcément toujours le meilleur :

#### - **BULLSEYE**

Le format standard est degrés puis distance (il n'est donc pas nécessaire de préciser "degrés" et "miles")

#1 "Falcon 3, indiquez position"

#3 "Trois, **bullseye** 350 pour 23, **angels 9**" (350 degrés, 23 miles)

#### - Relatif par rapport à l'avion interrogé :

Efficace si l'on suit le même plan de navigation. Utilisé quand le visuel est possible

#1 "Falcon 3, indiquez position"

#3 "3, 7 o'clock, 2 miles, **angels 9**" ((#3 est sur les 7 heures de #1))

#### - Relatif à un point de navigation :

Facile et rapidement en relation avec le HSD. Seulement utile pour des avions d'un même plan de navigation ou par rapport à un point de référence connu

a) selon le plan de navigation :

#1 "Falcon 3, indiquez position"

#3 "Trois, 10 miles du point 4, en approche, **angels 9**"

b) ne suivant pas le plan de navigation mais par rapport à un point connu :

#3 "Falcon 3, indiquez position"

#3 "Trois, 10 miles Sud-Est du point 4, **angels 9**"

Lors de l'utilisation du positionnement par heure, droite ou gauche peut être ajouté pour une meilleure clarté

#2 "Falcon 2, AAA **spike**, 2 heures"

ou #2 "Falcon 2, spike, MiG-19 **spike**, 9 heures"

## MENACES

### RWR

- MUD** annonce informant une menace au sol sur le RWR #2 "Falcon 2, **mud** AAA, 2 heures"  
ou #2 "Falcon 2, **mud** 6, Est"
- SPIKE** Annonce une menace air-air verrouillant sur le RWR (accroché) #2 "Falcon 2, **spike**, MiG-19, 3 heures
- SPOTTED** : le RWR indique une recherche radar ennemi (éclairé)
- SAM** annonce un lancement de missile (SAMs et A/A) doit inclure la direction : #1 "Falcon leader, Tir **sam**, Ouest"  
ou #1 "Falcon leader, tir **sam** , 8 heures"  
ou #1 "Falcon leader, tir missile , 2 heures"

### Appels "Raygun"

- RAYGUN** : Utilisé pour vérifier si un contact "locké" radar est ami "Raygun, **bullseye** 350 - 25, **angels** 12"
- BUDDY SPIKE** : Si vous entendez un appel Raygun pour votre position (accroché par radar ami) et que vous êtes locké, la réponse est : #2 "Falcon 2, **buddy spike**"
- NAKED** : Si vous entendez un appel Raygun pour votre callsign et que vous n'êtes pas locké, la réponse est : #1 "Falcon 2 de Falcon leader, **raygun**, **bullseye** 350 pour 25, **angels** 12"  
#2 "Falcon 2, **naked**"

## INGRESS / EGRESS

### Avant l'attaque

- FENCE IN** : Réglage approprié des paramètres cockpit avant d'entrer en territoire ennemi (Configuration d'attaque, Radar, master arm ON, laser ON, etc ...) #1 "Falcon leader en vol, **fence in**"  
#2 "Deux"  
#3 "Trois"  
#4 "Quatre"

### Ingress

- IN** : Quand on attaque une cible :- #1 "Falcon 2, **in**"

**SPLASH ONE** : cible Air-Air détruite

**SPLASH TWO** : cible Air- So détruite

### Egress

- OUT** : annonce de rupture d'attaque et placement en **cold** par rapport à l'ennemi #2 "Falcon 2, **out** Nord"
- BREAK** : Dégagement en virage serré après largage des munitions, l'annonce doit inclure la direction pour se placer en situation défensive #2 "Falcon 2, **break** à l'Ouest"
- BREAK DRY** : Dégagement sans avoir largué ses munitions :- #2 #2 "Falcon 2, **break dry** par l'Ouest"  
("dry" signifie que les munitions ne sont pas larguées)

### Après l'attaque

- FENCE OUT** : Réglage approprié des paramètres cockpit en sortant du territoire ennemi #1 "Falcon leader en vol, **fence out**"  
#2 "Deux"

## INFORMATIONS

### Statut

**TUMBLEWEED** : Appel informant d'une perte de connaissance de la situation (S.A.) - Réponse incluant la position cible

- #2 "Falcon 2 **tumbleweed**"
- #1 "One, copy, **single bandit** group, 10 miles, **cold**"

**STATUT** : Demande pour une situation tactique individuelle ou une position.

· Demandé ainsi :

- #1 "Falcon 2, votre **statut**"

Réponse doit être:-

· En défense Air-Sol :-

- #2 "Deux, **defensive, mud 5**"

· Si engagement défensif Air-Air :

- #2 "Deux, engagé en **defensive**, MiG-29"  
(si #2 ne dit pas "defensive", on en déduit qu'il est "offensif")

· Si engagement offensif Air-Air :

- #2 "Deux, engagé, MiG-29"

### Armement

**ARMEMENT** : Le format de l'information est :

("IR" signifie Sidewinder)

("slammer" signifie AMRAAM)

- #1 "A tous de leader, **armements**"
- #2 "Deux, 1 IR, pas d'air-sol ni canon"
- #3 "Trois, 1 slammer, 2 IR, 4 clusters et canon"
- #4 "Quatre, 2 IR, 1 HARM, 4 clusters et canon"

**WINCHESTER** : annonce indiquant sans munitions

### Dommmages

Demandé par le leader après un engagement

- #1 "A tous, indiquez vos dommages"
- #2 "Deux, pas de radar, pas d' ECM, panneFLCS"  
5 secondes d'attente car #3 ne répond pas
- #4 "Quatre, pas de dommages"

### Carburant

**FUEL STATE** : La réponse doit s'approcher de la centaine de livres :

- #1 #1 "A tous, **fuel state** ?"
- #2 "Deux, 2000"
- #3 "Trois, 2500"
- #4 "Quatre, 2700"

**BINGO** : demandé lorsque le niveau de carburant suggère un RTB immédiat -

Les membres du vol doivent informer le leader immédiatement dès que le "**bingo**" est atteint

- #1 "Falcon leader, **bingo**"

**JOKER** : niveau de kerosene situé au dessus du **bingo** impliquant un **bug out** immédiat