

## **BREVETY CODE ADAPTE A LA 169<sup>th</sup> HUSSARDS**

### **ANNONCES RADAR**

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

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

**BANDIT:** avion identifié comme ennemi

**BOGEY:** avion inconnu

**RUMBA:** 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.

**LOCK ON:** 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 group ennemi a été entièrement détruit

### **ANNONCES RWR**

**SPOT:** indication RWR de présence d'un radar hostile

**SPIKE:** indication RWR de verrouillage depuis un radar hostile

**BROKE LOCK:** l'ennemi a perdu le verrouillage suite à une manoeuvre défensive de notre part

**LOST SPIKE:** l'ennemi a perdu le verrouillage volontairement ou involontairement mais sans manoeuvre défensive de notre part

**BUDDY SPIKE:** indication RWR indiquant que l'on est verrouillé par un radar allier

**BUDDY LOCK:** On est accroché sur un appareil reconnu comme ami, peut être une réponse à un buddy spike

**RAYGUN:** indique un lock radar sur un avion inconnu

### **MANOEUVRES ET ACTIONS DEFENSIVES**

**BEAM:** voir schéma

**NOTCH:** voir schéma

**CRANK:** voir schéma

**FLANK:** voir schéma

**PUMP:** voir schéma

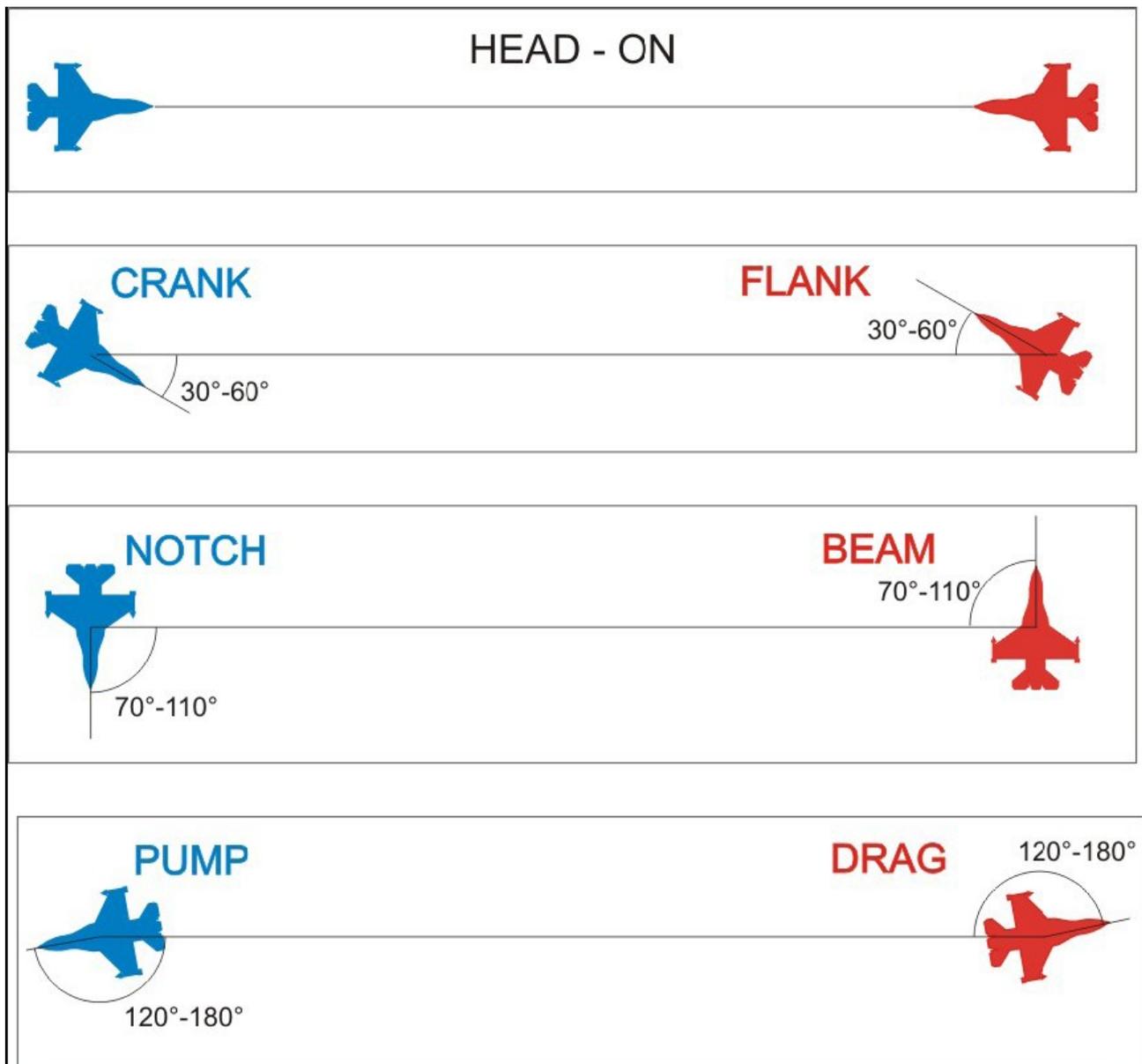
**DRAG:** voir schéma

**BRACKET:** Manoeuvre pour positionner des avions alliés de façon à prendre la cible en tenailles, latéralement ou verticalement

**CHAFF:** annonce ou demande un largage de chaffs

**FLARE:** annonce ou demande un largage de flares

**MUSIC ON/OFF:** allumer ou éteindre les ECM



### ASPECT

**HOT:** le bandit ou l'inconnu se dirige vers vous rapidement.

**COLD:** le bandit ou l'inconnu se dirige en sens inverse par rapport à vous.

**HIGH:** le bandit ou l'inconnu a une altitude haute

**MEDIUM:** le bandit ou l'inconnu a une altitude moyenne

**LOW:** le bandit ou l'inconnu a une altitude basse

**FAST:** le bandit ou l'inconnu a une vitesse élevée

**SLOW:** le bandit ou l'inconnu a une vitesse faible

**MERGED:** croisement avec le bandit ou l'inconnu

### ARMEMENT

**FOX 1:** tir d'un missile à guidage radar semi-actif

**FOX 2:** tir d'un missile à guidage infrarouge

**FOX 3:** tir d'un missile à guidage radar actif

**BOMB AWAY:** 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

### **ANNONCES DE VISUEL**

**TALLY:** le bandit ou la cible est en visuel  
**NO JOY:** pas de contact visuel avec la cible ou le bandit  
**VISUEL:** visuel sur un avion allier  
**BLIND:** pas de visuel sur un avion allier

### **STATUS**

**WINCHESTER:** Aucune arme disponible à l'exception du canon  
**WINCHESTER GUN:** plus d'obus pour le canon  
**DAKOTA:** plus d'armement air/sol  
**ARIZONA:** plus de missile anti-radar  
**BINGO (FUEL):** plus assez de carburant pour poursuivre la mission, juste assez pour un RTB.  
**CHECK FUEL:** demande la quantité de carburant restant  
**CHECK ARMEMENT:** demande la quantité d'armement restant et son type  
**WHAT STATE ?:** demande le statut d'armement et de carburant  
**TIGER:** assez de carburant et d'armement pour accepter une action  
**UNABLE:** ne peut pas effectuer l'action demandé  
**ALPHA CHECK:** demande ou info: vitesse, route, altitude

### **FORMATION**

**CLOSE UP:** demande de reformer  
**CLOSING:** en approche  
**EN POSITION / FORMATION:** dois-je expliquer ? :)  
**ECARTER:** metre de la distance entre les avions  
**ECLATER:** rompre la formation  
**RESSERER:** l'inverse d'ecarter  
**RASSEMBLER:** reformer la formation

### **NAVIGATION**

**WISKY (1; 2; 3...):** point de navigation n°1; n°2...  
**TBA:** tres 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

### **COMMUNICATIONS ET ORDRES DIVERS**

**COPY / ROGER:** message entendu et bien noté  
**WILCO:** bien noté et j'exécute la ou les directives  
**GREEN SECTOR:** zone ou secteur sans menaces  
**PICTURE:** 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 manoeuvre ou l'interception par un 180° par rapport à la menace sans intentions immédiate de revenir

**BANZAI:** info, ordre d'exécution d'une tactique

**JETTISON ARMEMENT / BIDONS:** on se débarasse de ce poids superflus soldat ! :)

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

**CHECK SIX:** surveilles tes 6h00 !

**SAME:** info identique

**RECOMMIT:** réengagement après une défensive

**WEAPON FREE:** autorisation de tir

**PIGEON:** demande au contrôleur distance sur un point

**CLEAN:** pas de menace

### **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 enclanchée

### **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 atteint la vitesse de décollage pour quitter le sol

**AIRBORNE:** en vol train rentré

**SCRAMBLE:** décollage immédiat d'urgence

### **ATTERRISSAGE**

**IAF:** 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 CONTOLEE:** vitesse assez faible pour pouvoir contrôler l'avion au sol

**PISTE DEGAGEE:** plus d'appareil sur la piste

Cette doc ne colle pas exactement à la réalité dans un souci d'adaptation au game-play de l'escadron virtuel 169th Hussards évoluant sur le simulateur de vol « Lockon ».

Doc réalisées à l'aide de celles de Fanche et Mems, ainsi que d'autres trouvées sur le web.