



1 vSQN "Stingers"

Présentation

Ce document présente la 1^{er} Escadrille « Stingers » du 2^e Wing tactique de la composante air de l'armée belge basée à Florennes.

Pour des raisons opérationnelles de maintien de la paix, cette escadrille serait dans un futur proche, détachée à la très grande 3rd Wing en tant que 1 vSQN "Stingers" (Escadron). Le 1 vSQN "Stingers" est équipé de dix F-16C Block 50 équipés de la mise à jour CCIP (Common Configuration Implementation Program) et du moteur F-110-GE-129.

Afin d'assurer son entraînement, le 1 vSQN, utilisera en accord avec l'USAF, les installations de la base aérienne de Nellis dans le Nevada et le non moins célèbre NTTR.

Le 1 vSQN maintiendra un haut niveau de formation, afin d'assurer ses missions, tant dans la région de la mer noire, en ce compris, la Géorgie, le sud de la Russie, le golfe persique, et bientôt la Syrie.

Les pilotes de l'escadron seront formés à exploiter tout le potentiel du F-16C. Nous ne prévoyons pas d'en un premier temps, de spécialisation purement Air/Air ou Air/Sol.

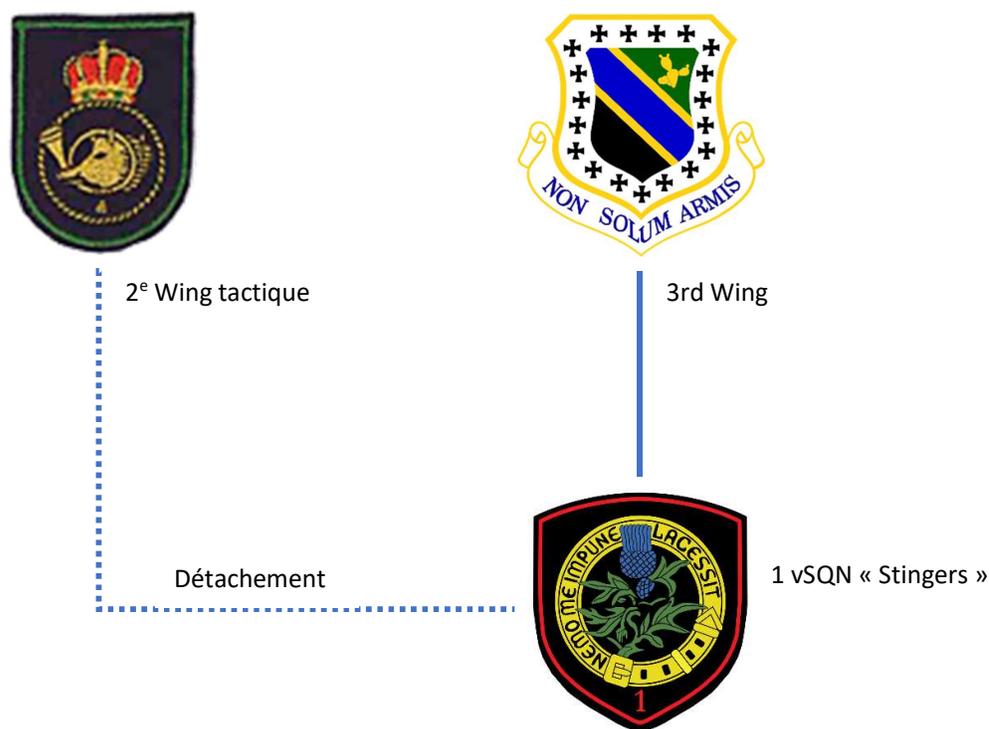
Les missions assurées sont les suivantes :

- SEAD
- CAP
- SWEEP
- STRIKE
- RECCE
- CAS

Afin de maintenir une cohérence tant au niveau tactique que stratégique, la formation sera très proche, voir similaire dans bien des points aux cursus des autres escadrons de la 3rd Wing.



Hiérarchie du 1 vSQN «Stingers»



L'escadron est composé d'un commandant (CO), de son second (XO), et de huit pilotes (PIL). Si nécessaire l'effectif pourra être étendu à 16, si bien sûr le budget nous permet d'obtenir d'autre F-16...

L'effectif du 1 vSQN serait réparti comme ceci :

CO : Esequiel
XO : Muis
PIL : Chewy
 Nono
 Muddyfox
...

Nos futurs rangs sont ouverts dès maintenant, à tout pilote 3rd, souhaitant nous rejoindre en automne. Nous demandons cependant d'en aviser votre escadron avant de vous manifester. Les pilotes externes sont invités à se manifester, mais les candidatures ne seront pas ouvertes tout de suite. Il n'y aura pas non plus de liste d'attente. Nous ne manquerons pas de vous avertir quand les nous ouvrirons les inscriptions.

Callsigns

Le 1 vSQN "Stinger" utilisera dans un premier temps le callsign "Viper". Seront également utilisés les callsigns, "Cobra", "Snake", et "Chardon". Pour l'instant les callsigns ne sont pas attribués à une mission spécifique.

A l'image de l'escadrille réelle, où chaque avion est numéroté FA-XXX, FA signifiant F-16A, selon leur ordre d'entrée en service. Les pilotes du 1 vSQN seront numérotés FC-XXX, dans leur ordre d'arrivée dans l'escadron, et ce numéro ne changera pas dans le temps. Si un pilote [quitte](#) l'escadron, son numéro ne sera pas récupéré.

Dans le cas d'une DO externe, le pilote détaché se verra attribué un numéro temporaire du type FC-9XX.

Pour l'instant la numérotation est la suivante :

- Esequiel : FC-01
- Musis : FC-02
- Chewy : FC-03
- Nono : FC-04
- Muddyfox : FC-05
- ...

Philosophie

L'escadron se veut "immersif", tout en restant dans le cadre d'une simulation à raison de 2 vols par semaine dans un rythme normal.

Des SOP (standard operating procedure / procédure opérationnelle permanente) et autres seront donc mises en place et enseignées, et devront dans la mesure du possible être respectées lors des vols. Comme par exemple : les communications radios, la navigation, les circuits d'attentes, les patrouilles, les techniques d'engagement, etc.

Toutes ces procédures seront enseignées aux pilotes (et commandants) de l'escadron au rythme de chacun, lors des différentes séances d'entraînement, afin d'assurer l'opérationnalité de l'escadron.

Bien qu'un temp de vol minimum ne soit pas imposé, il est demandé aux membres d'assurer un minimum de présence s'ils veulent progresser de manière uniforme avec le reste de l'escadron. Il sera également demandé à tout membre un minimum d'implication au niveau de la création de mission, dans le but de disposer d'une mission opérationnelle non complexe au moins une fois toute les 2 semaines. Sur une base de 6 membres, chaque membre doit donc produire au minimum une mission toute les 12 (2x6) semaines. Des séances d'édition seront dispensées sur demande.

Tout cela bien évidemment dans une ambiance sérieuse mais détendue, DCS reste un simulateur, un hobby et un réalisme à outrance n'est pas compatible avec.

Modalités pratiques

L'escadron étant virtuel, dans la pratique les logiciels suivants seront utilisés.

DCS World dans sa version open beta, afin de profiter du F-16C lors du day one. Dès lors que celui-ci sera disponible en version release, l'escadron se conformera à la version utilisée au sein de la 3rd Wing, et ce afin d'être compatible avec les autres escadrons.

Dans le même esprit, Teamspeak dans sa version 3.1 sera utilisée.

Le plugin UniversRadio sera utilisé lors de chaque vol. Tant opérationnel que d'entraînement et conformément au plan de fréquences en vigueur à la 3rd Wing.

Lors des vols des livrées personnalisées seront utilisées, ainsi que de temps à autre des mods ajoutant des unités, par exemple le 476 range target. L'utilisation de MODS, modifiants les fichiers de DCS sera cependant fortement déconseillé. Afin de garantir une homogénéité dans les MODS et leur version. Le gestionnaire de mods OvGME sera utilisé conjointement avec les repositories de la 3rd Wing.

En tant qu'escadrille belge détachée, un gout prononcé pour la bière pression à 3° de température est demandé.

Esequiel pour l'EM du 1 vSQN "Stinger"