



Semper Fidelis

3rd Wing VMA 214 BLACK SHEEP BS05 - Lynx

HIT & RUN

Mai 2020

OVERVIEW

Messieurs les Commandants d'escadrilles, si vous avez des sous-chefs de patrouille, des chefs de patrouille à faire travailler, ou à promouvoir, et dans le but d'acquérir un entraînement et une coordination plus poussés au sein de la 3rd WING je vous propose l'organisation d'une mission "rapide".

GOALS/BUTS

1. Organiser une pénétration basse altitude et un bombardement rapide
2. Travailler en effectif resserré, 2 pilotes max/patrouille, s'insérer en temps et en altitude dans un dispositif Haut-Bas-Haut d'envergure (gérer sa vitesse avec la plus grande précision).
3. Travailler avec un AWACS

SPECIFICATIONS

Afin de remplir un objectif déterminé par l'État-Major, les pilotes devront effectuer une passe de bombardement sur des objectifs militaires blindés de type véhicules de combat et artillerie. Dans une typologie de mission dite "Haut-Bas-Haut", avec entrée et suivi de terrain basse altitude, puis échappée en suivant des vallées pour s'offrir la couverture du relief, les pilotes devront faire un PUSH avec des horaires précis à respecter, suivi d'un TOT (Time On Target) tout aussi précis, pour ne pas se croiser au dessus des cibles.

Il s'agit à la fois d'un "show of force" et d'une opportunité quasi unique de diminuer le potentiel ennemi.

Pour les MUDS une seule passe doit être réalisée par patrouille, il n'est pas question de s'attarder outre-mesure au dessus de l'objectif. Un seul passage par avion, le second double le coup sur le même objectif.

Deux patrouilles (à désigner dans le dispositif) seront spécifiquement chargées chacune d'un objectif durci, et d'un "juste blindé", qui seront traités en dernier, en altitude moyenne, inférieure à 7500 ft. Emploi de bombes GPS/LASER à privilégier sur des appareils "Swing Role".

Afin d'organiser une diversion, l'EM a décidé d'employer les moyens combinés du 55th et de la 75th afin de frapper la même entité ennemie sur l'Île de Queshm, et de laisser supposer le débarquement imminent d'un contingent de nos troupes de Marine. Ils disposeront à cet effet d'un mini groupe naval (Carl Vinson + escorte) et des moyens d'un (ou plusieurs) ravitailleur(s) Boom Capable (et pas trop rapides non plus).

MILESTONES / REPERES ESSENTIELS

Modes et carte

La carte utilisée sera Persian Gulf, avec Airboss (à la création de la mission, sinon Super Carrier si j'ai le temps... et si c'est compatible avec le gratuit), aucun mode particulier prévu en dehors de ceux de la 3rd (et encore). Utilisation de SRS, de l'IFF et des coms AWACS, toutes les bonnes volontés sont bienvenues, n'hésitez pas à vous faire connaître. (j'y suis arrivé, pourquoi pas vous ?)

Plans de vol

Les patrouilles auront toutes les points de navigation programmés, la liste des points d'entrée et sortie (Ingress/Egress), de ravitaillement, notre service des Renseignement à sué sang et eau pour nous fournir la meilleure SITAC possible. L'EM a étudié et prévu la mise en place de ravitailleurs adéquats, ainsi que de systèmes AWACS.

Historique

La milice des "Fils du désert" s'est réunie près de son QG et l'ensemble des troupes ainsi que leur commandement sont partis pour leur pèlerinage annuel. Le lieu de pèlerinage est situé à LAR, dont la piste est fermée pour travaux, les hommes ont été convoyés en bus et les officiers en hélicoptères, ils ont laissé le minimum de sentinelles, et vue la configuration ces dernières seront plus que probablement en ville pour dormir ou se ravitailler... Nos services ont remarqué la mise en place de systèmes Silkworm chinois le long de la côte de Queshm, il est impératif de détruire les systèmes de guidage, et le maximum de lanceurs au plus vite. Les fils du désert ont

bâti leur fortune sur la piraterie et le chantage aux compagnies maritimes. Il s'agit de leur principal outil, les en priver assèchera pour longtemps leurs finances.

Menaces Sol-Air

Dans la mesure où il ne s'agit pas d'un acte de guerre direct, les opérations SEAD (Destruction ou Suppression), ne seront pas autorisées.

Les Renseignements sur la zone font état de deux systèmes susceptibles d'être utilisés, avec des équipes réduites et peu motivées. A l'inverse la cité de LAR et son aérodrome, même fermé au trafic des chasseurs et civil, sont protégés par de multiples Tunguskas, motivés...

Le meilleur moyen de ne pas se faire descendre par un SAM étant de ne le pas le provoquer, consigne est donnée de passer dans le couloir entre les deux volume d'engagement. **DANS TOUS LES CAS** LAR est la limite Nord de l'engagement. Aucune incursion au nord de LAR ne sera tolérée, (même pour des chasseurs en défensif).

OBJECTIFS DE LA MISSION

Travailler sur la vitesse, la gestion d'une patrouille légère, la communication.

Le profil de mission Haut-Bas-Haut signifie : Naviguer haut pour économiser le carburant, entrer très bas et progresser vers l'objectif en rasant le sol, une fois l'armement délivré on quitte la zone en s'assurant un trajet sécurisé au maximum (relief); une fois libérés de la présence ennemie on remonte et on rentre qui à la base, qui sur le PA.

Le choix de l'ordre des patrouilles dans le "push" a été fait afin de maximiser la protection des appareils non AIR/AIR.

Pour les F18 et F16, prévoir de l'autoprotection au moins Fox2, plus si vous le désirez, éventualité de passage en SWING ROLE pour le soutien de la CAP.

F18 "BONES" et "SKULL" : Les BONES ont deux objectifs durcis à frapper, et les SKULL passent en dernier à la suite du Push, rendent compte rapidement de l'état du champ de bataille et virent vers leur objectif propre.

Pour l'ensemble du PUSH Sud, le WPT 3 est votre objectif différencié par patrouille, les autres sont communs.

A10 et Hélos (RW) : Sur l'île de Queshm le long de la côte sud-est vers sud-ouest, deux sites de lancement Silkworm (radar, lanceurs et camions de soutien) à détruire, il y a aussi deux groupes de blindés et soutien (un dans le sud-ouest profond, l'autre en ville vers la côte nord), si on peut les taper ce sera bienvenu. Vous pouvez aussi coordonner avec les autres patrouilles en MUDS, pour un coup de main, elles survoleront votre zone avant de rentrer.

SOYEZ COOL, AMUSEZ VOUS, ET SI VOUS FAITES DES ERREURS, APPRENEZ DE VOS ERREURS...

HAVE FUN !!!

PIECES JOINTES

Afin d'aider l'ensemble je vous mets à disposition quelques pièces utiles :

Une "CHECK-IN" LIST imprimable,

Une table rapide de conversion Vitesse/temps (désolé je n'ai pas la conso...)

La "PUSH" TIMELINE

La carte des opérations

Une "forme" AWACS imprimable qui permet d'avoir l'ensemble des infos utiles sous la main, et l'oeil, rapidement. A compléter, bien entendu...

La liste des WPTS et leurs coordonnées.

DÉROULEMENT IRL DE LA MISSION

Rejointe de l'ensemble des participants sur TS, pour 21H00, le serveur "dé-pause" à 21H00, le PUSH TIME est fixé 01H15min après la dépause du serveur. Utilisation de SRS, des IFF, procédure check-in et patati et patata...

Ce programme tient lieu de briefing et de pré-briefing... Les chefs auront largement le temps de faire les ajustements nécessaire au sein de leurs escadrilles avant le PUSH TIME.

Dans la mesure du possible faites le check-in avec l'AWACS, ainsi que le check-out :

- Objectifs atteints,

-
- État des appareils,
 - Requests divers (AAR, RTB, GAN ...)

Check-IN

Pour passer le plus d'informations possibles au GCI une procédure a été établie, pour DCS la version simplifiée est parfaite. Au premier contact le pilote donne :

- Call sign
- Nombre et type d'appareil
- Provenance et altitude
- Éventuellement le point de destination (si pré-ravitaillement, ou holding)

A la demande du GCI "What State", ou s'il oublie :

- Armement (nombre de Fox 3, Fox 1, Fox 2, si guns ou pas)
- Le poids carburant (en livres lbs ou kilos si patates)
- Le Playtime, à savoir le temps avant ravitaillement ou posé, ou posé Martin-Baker...
- Requête particulière s'il y a...(par ex demande d'un *type de contrôle spécial, ou avertissement de limitations)

Il s'agit ici d'un check-in orienté CAP, ou SWEEP, pour les MUDS on annoncera pas l'armement. *Ensuite, il peut y avoir un échange avec le contrôleur sur le type de contrôle demandé pour la bonne exécution de la mission, et ou sur les éléments nécessaires ou problématiques (par ex le N°3 n'a pas de transpondeur mode 2, ou pas d'alticodeur)

Le check-in permet au contrôleur à la fois de faire un point sur les groupes qui arrivent, l'état et l'armement offensif et aussi sur les intentions de patrouilles.

⇒ Il est important de le préparer et de le donner au GCI, qui peut prendre des mesures et coordinations si besoin.

A la fin de ce document, vous trouverez la check-in imprimable, ou à insérer dans votre keyboard.

CHECK-IN LIST		
✓	Type	Task
<input type="checkbox"/>	CALL SIGN	
<input type="checkbox"/>	Number & Type	
<input type="checkbox"/>	From & Altitude	
<input type="checkbox"/>	To...	
AFTER WHAT STATE		
<input type="checkbox"/>	WEAPONS	Fox3/Fox1/Fox2/"+" si Guns
<input type="checkbox"/>	FUEL	Poids Carburant en livres
<input type="checkbox"/>	PLAYTIME	en minutes
<input type="checkbox"/>	REQUEST	Toute requête, ou pb intra patrouille, type de CTL demandé

CHECK-IN LIST		
✓	Type	Task
<input type="checkbox"/>	CALL SIGN	TOMIES X
<input type="checkbox"/>	Number & Type	2 F-1A
<input type="checkbox"/>	From & Altitude	Sotchi passing 6000ft
<input type="checkbox"/>	To...	CALIMERO Holding Point for CAP
AFTER WHAT STATE		
<input type="checkbox"/>	WEAPONS	422+
<input type="checkbox"/>	FUEL	12000 Pounds
<input type="checkbox"/>	PLAYTIME	50 minutes
<input type="checkbox"/>	REQUEST	Close control requested, number 2 is radar unable.

Un autre exemple :

https://www.youtube.com/watch?time_continue=7&v=Rxuc4-k5HZw&feature=emb_logo

Relation vitesse / temps / distance

L'inverse du facteur de base $1/F_b$ est la distance en Nm parcourue en 1 minute

pour un avion dont la V_p est 120 kt on a :

$$F_b \Rightarrow 60 / 120 = 0,5 \text{ soit } 30'' \text{ par Nm } 1/F_b \Rightarrow 120 / 60 = 2 \text{ soit } 2 \text{ Nm/min}$$

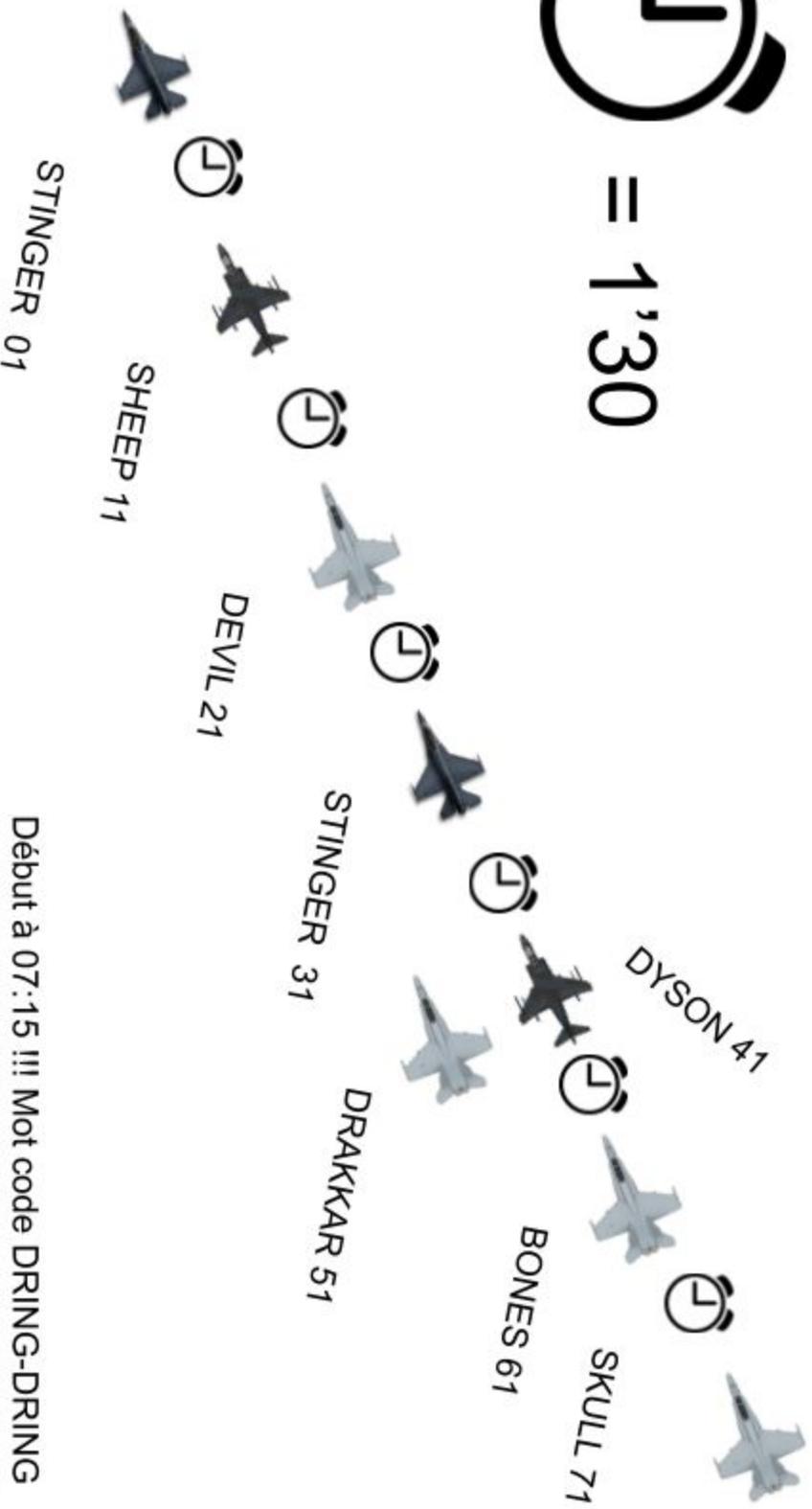
Il est intéressant de retrouver rapidement les F_b courants et leurs inverses $1/F_b$ ou VP/min :

80kt	$F_b = 3/4$	$1/F_b = 4/3$	<i>4/3 Nm/min</i>
90kt	$F_b = 2/3$	$1/F_b = 3/2$	<i>1,5 Nm/min</i>
100kt	$F_b = 0,6$	$1/F_b = 1,7$	<i>1,7 Nm/min</i>
120kt	$F_b = 1/2$	$1/F_b = 2$	<i>2 Nm/min</i>
150kt	$F_b = 0,4$	$1/F_b = 2,5$	<i>2,5 Nm/min</i>
180kt	$F_b = 1/3$	$1/F_b = 3$	<i>3 Nm/min</i>

PUSH-TIMELINE



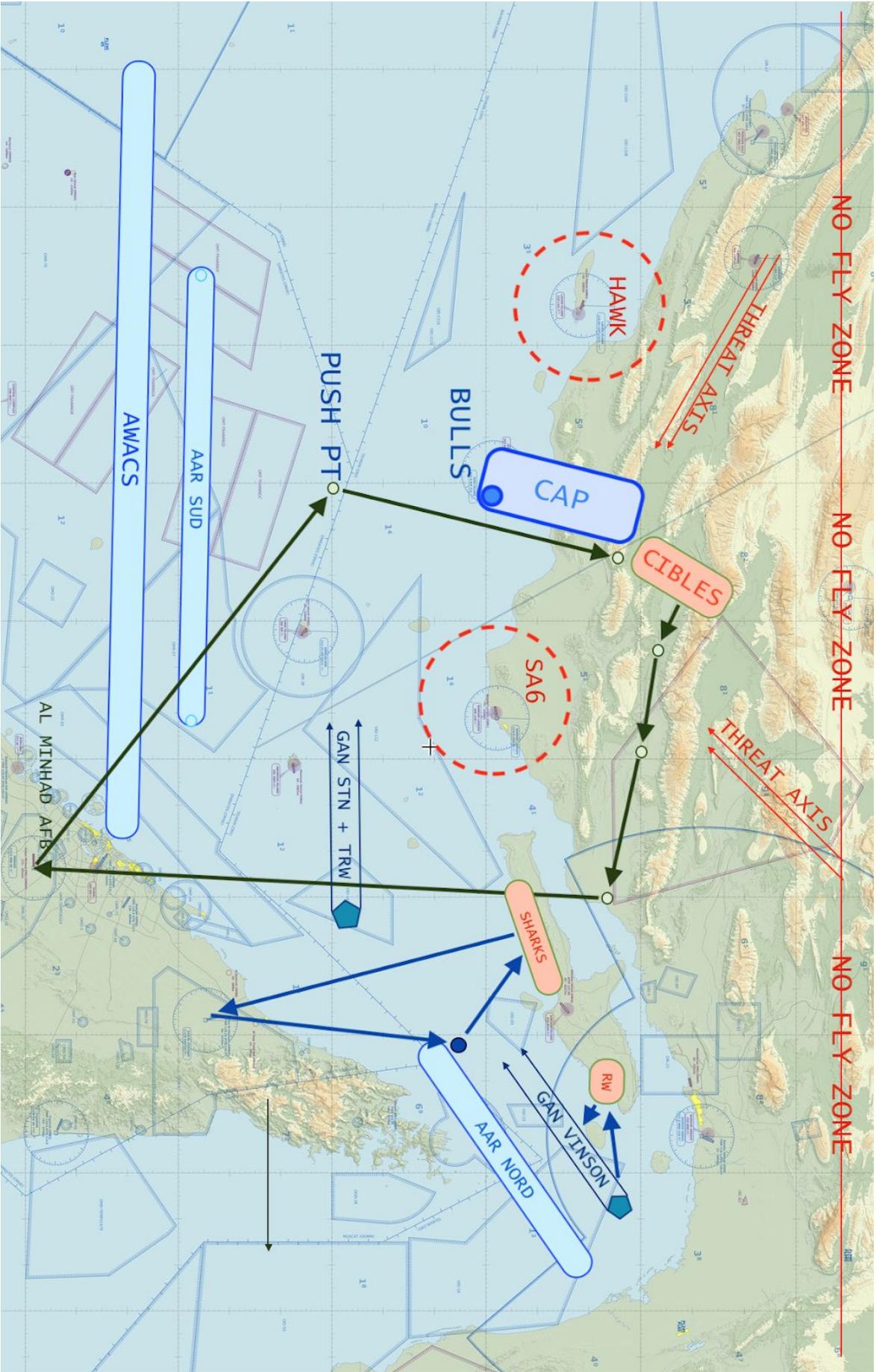
= 1'30



Début à 07:15 !!! Mot code DRING-DRING
Dernière patrouille Mot code TOC-TOC-TOC

CHECK-IN LIST

✓ ☰	Type	Task
<input type="checkbox"/>	CALL SIGN	
<input type="checkbox"/>	Number & Type	
<input type="checkbox"/>	From & Altitude	
<input type="checkbox"/>	To...	
AFTER WHAT STATE		
<input type="checkbox"/>	WEAPONS	
<input type="checkbox"/>	FUEL	
<input type="checkbox"/>	PLAYTIME	
<input type="checkbox"/>	REQUEST	



C-Sign	Mission	Nbr/Typ	Mode 3	Mode 2	Mode 1	Chk-in Y/N	OBSERVATIONS/REMARKS/TARGETS	RTB
SHARK A	CAS	A10					Questm-	
SHARK B	CAS	A10					Questm-	
VENOM/CROCS/ELEPHNT	CAS						Questm-	
FELIX A	CAP	F14						
GARFIELD B	CAP	F14						
STINGER 01	BAI	F16						
SHEEP 11	BAI	AV8B						
DEVIL 21	BAI	F18						
STINGER 31	BAI	F16						
DYSON 41	BAI	AV8B						
DRAKKAR 51	BAI	F18						
BONES 61	PBI	F18					Precise Bombing-	
SKULL 71	BAI/RECCE	F18					Post Recce-	
ARCO MPRS	AAR-S	C135					AAR FLOW	
TEXACO	AAR-S	C135					41X FL200 - 138.100MHZ - PANIER	
							46X FL220 - 138.600MHZ - BOOM	
SHELL 1	AAR-S	KC130					42X FL120 - 138.200MHZ - PANIER	
SHELL 2	AAR-S	S3B					03X FLO65 - 138.300MHZ - PANIER - SUR ALERTE	
TEXACO 2	AAR-N	C135					45X FL140 - 138.500MHZ - BOOM SPEED 270 kt	
TEXACO 1	AAR-N	C135					44X FL180 - 138.400MHZ - BOOM SPEED 370kt	

Mission Start	
Push Time	

Mission	Freq
CAS	
HELOS	
COMUN NORTH	
CAP	
BAI	
COMUN SOUTH	

TGT /03	PATROL	LATITUDE	LONGITUDE	INDICATION
01	STINGER 01	27°11'10"N	054°22'06"E	HELOS
02	DEVIL 21	27°12'12"N	054°22'20"E	N/E BASTAK
03	SHEEP 31	27°11'37"N	054°21'07"E	S/W BASTAK
04	SKULL 71	27°06'39"N	054°27'22"E	ON EGRESS
05	DYSON 41	27°06'24"N	054°18'57"E	South KHOLUS
06A	BONES 61	27°11'57"N	054°21'37"E	CMD CENTER
06B	BONES 61	27°12'00"N	054°21'38"E	AMMUNT DEPOT
07	DRAKKAR	27°01'51"N	054°17'46"E	CONVOY - N / JENAH

WPT	LAT	LONG	TIME	SPEED	REMARKS
01	26°00'28"N	0054°00'10"E	07H15		PUSH POINT
02	26°45'53"N	0054°11'08"E			FEET DRY
TGT PT	EACH PATROL MUST SEEK ITS TGT COORDINATES IN THE AWACS FORM				
04	27°03'54"N	054°34'55"E			BRIDGE ON EGRESS
05	27°00'06"N	054°57'28"E			BRIDGE BIS
06	26°51'32"N	055°22'01"E			NOT A BRIDGE, BUT NOT TOO FAR
07	BASE	GAN	BASE	GAN	BASE

WPT	LAT	LONG	MEAN	LOC	REMARKS
BULLS	26°31'23"N	054°00'39"E	TCN/KISH		PUSH POINT

NO FLY ZONE IS PARAMOUNT
 LA NO FLY ZONE AU NORD DE LAR DOIT ABSOLUMENT ETRE RESPECTEE.
 LES PILOTES NE PEUVENT REVENIR AVEC LE SURPLUS DE MUNITIONS, CEPENDANT, IL RESTE POSSIBLE
 SI TOUT N'A PAS ETE DISTRIBUE DE BOMBARDER EN SOUTIEN DES SHARKS ET HELICOS SUR QUESHM.
 IL EST AUSSI POSSIBLE DE PERDRE UNE BOMBE SUR UN PONT OU UN POSTE DE CONTROLE ROUTIER;
 EN RESPECTANT LA ROUTE PRESCRITE PAR L'EM, VOUS DEVRIEZ EN RENCONTRER;
 LA VIE EST BIEN FAITE.

ARMEMENT LIBRE SI NON-GUIDE
 LES PATROUILLES DESIGNEEES POUR LE GUIDAGE SE CONNAISSENT
 GROSSE PROMOTION SUR LES SNAKEYE, KABOUM !!!