



“TRAINING Dumb BOMBS en paire”



Nous voilà revenus à la VMAT 203, en pleine instruction.

Aujourd'hui, retour au basique : Vol en paire et Largage de dumb bombs à l'aide ou non du DMT.

Un peu de théorie :

- le DMT**
- le cône d'attaque – Z diagram – table de largage – les 5P**
- schéma d'attaque**
- les techniques en paire**

(source VMAT203 – Master FSG – mars 2012)

Dual Mode Tracker DMT

Camera JOUR située dans le nez de l'avion : 2 fonctions TV et LST

TV : permet de désigner une target

LST : Laser Search Tracking

BINDING : SSS aft / TDC down / TDC SLEW / T0 / AG TGT undesignate

-bien régler CONTRASTE et GAIN

-Champ de 60° plus restreint que TPOD (hors champ = affichage noir « INS »)

-pas de Zoom

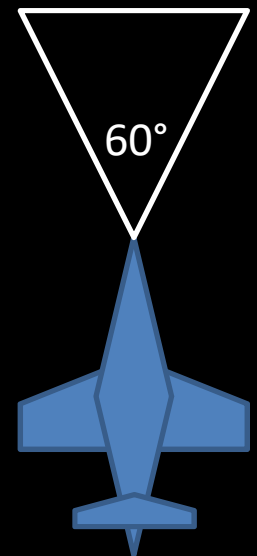
-CCRP

-CCIP

-POINT BLANK DESIGNATION (pickle enfoncé de la désignation au tir)

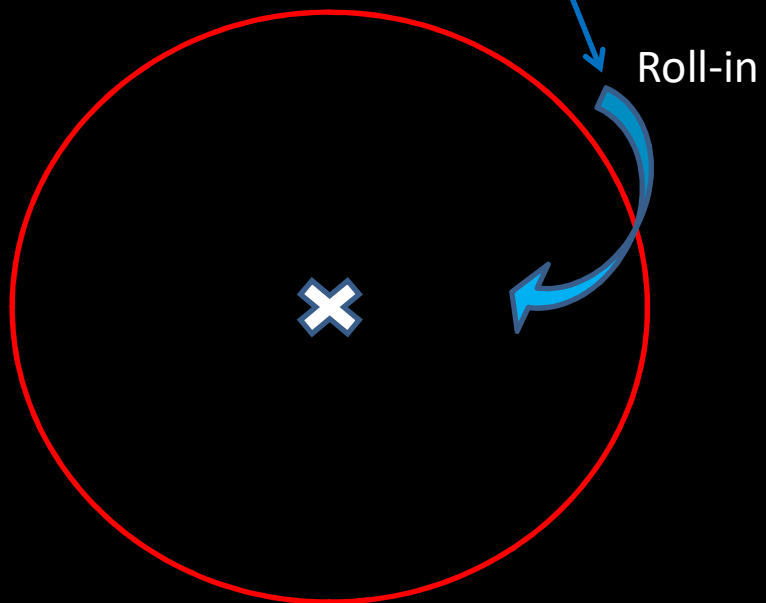
NB : le DMT n'est pas comparable au TPOD, car ce n'en est pas un.

Mais, il est à demeure sur l'AV8 et il peut se révéler précieux, notamment Lorsque l'on fait le choix de prendre un POD de brouillage.

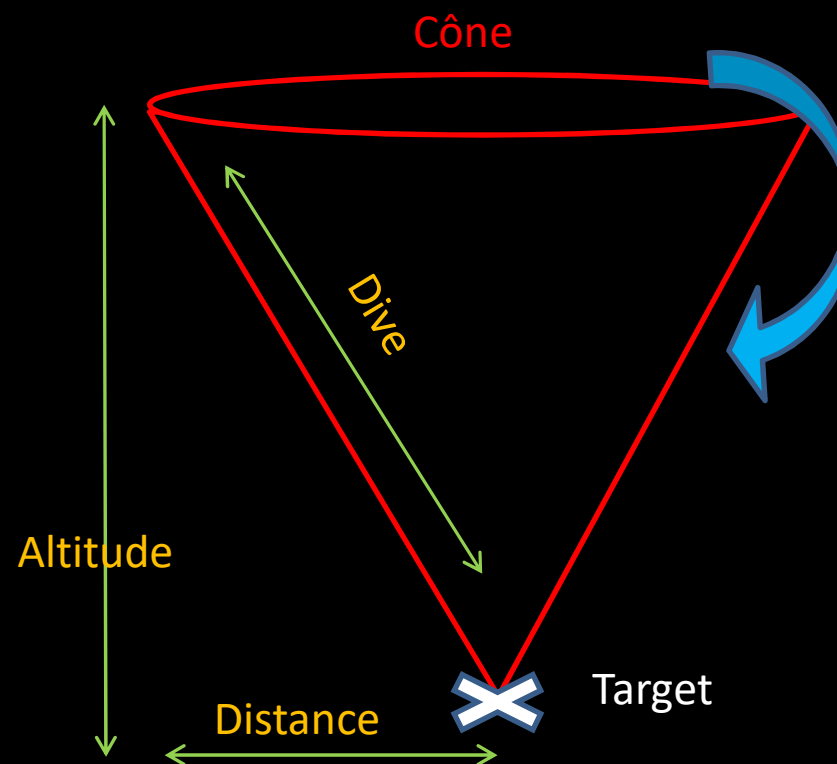


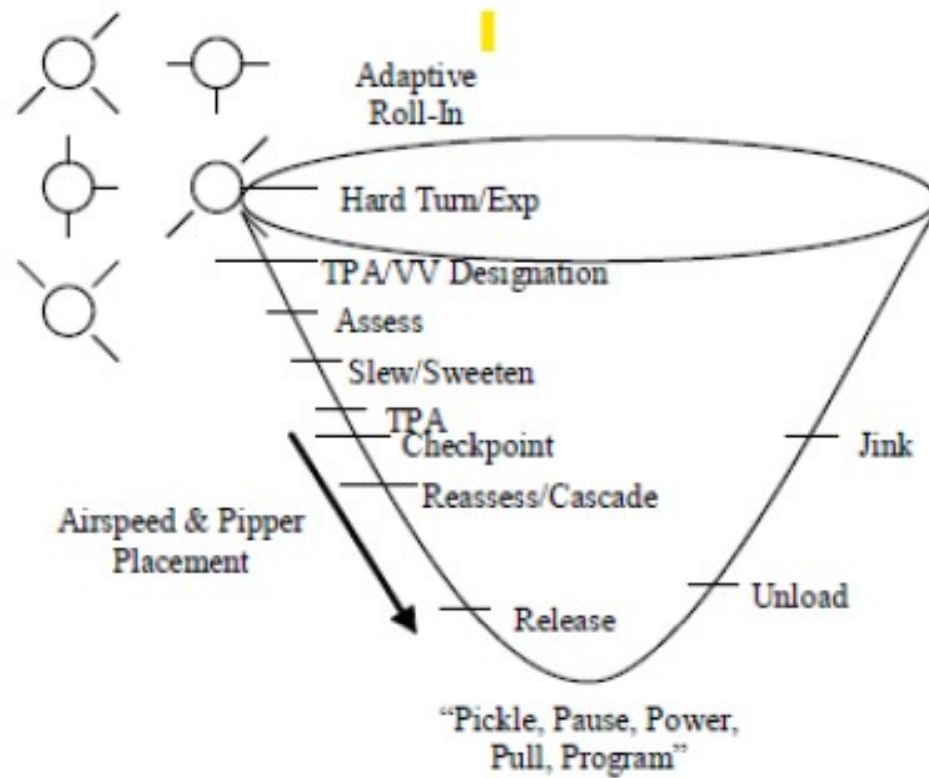
Cône d'attaque

VUE DE DESSUS



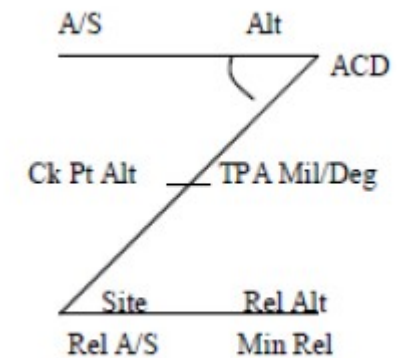
VUE DE PROFIL





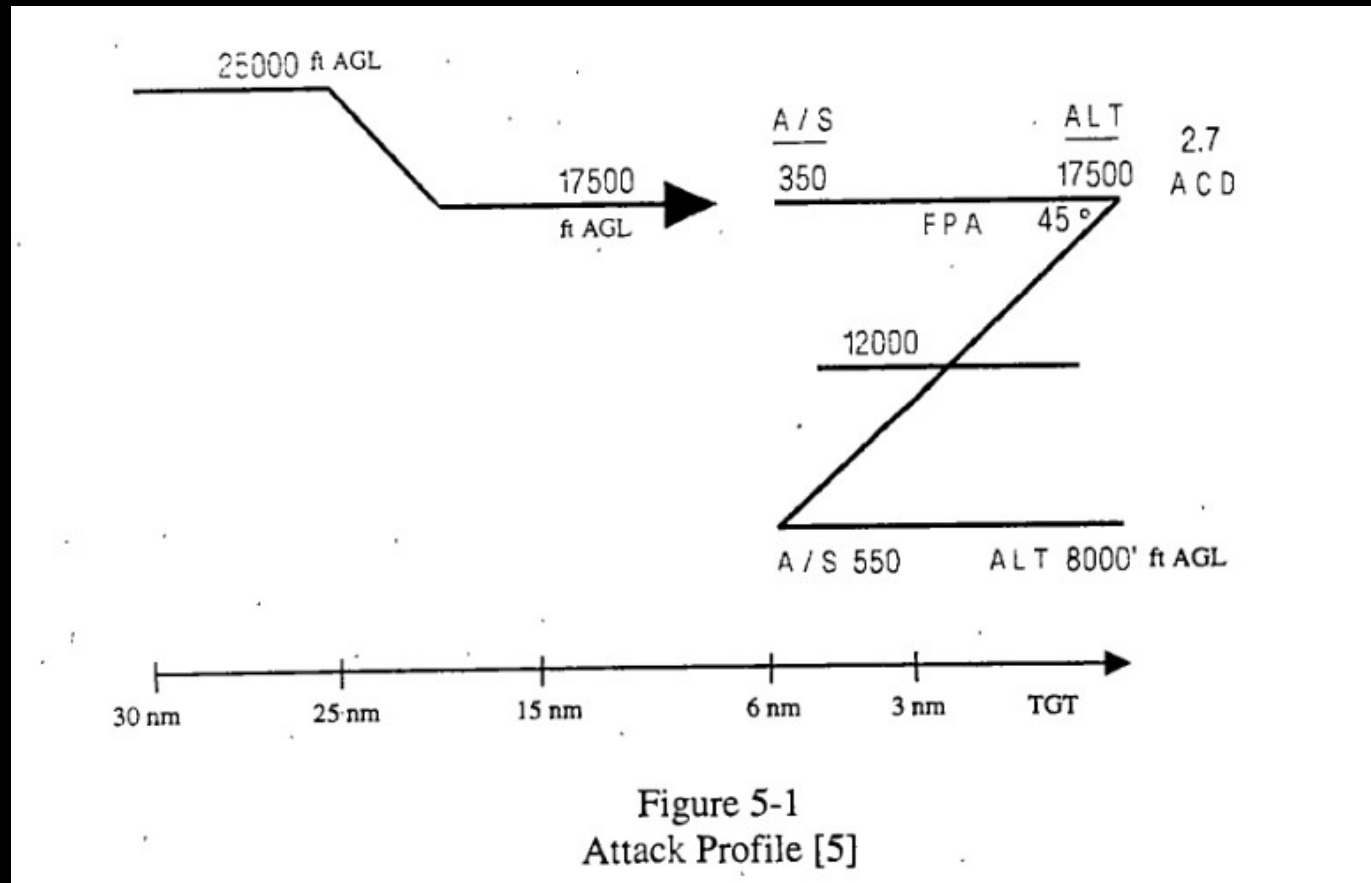
Cône d'attaque

5P :
Pickle
Pause
Power
Pull
Program



Z Diagram

Exemple :



Table

GENERAL PURPOSE BOMBS



TRAINING MISSION 15

DSL DELIVERY MODE SAMPLE TABLES (at 450 KTAS)

Mk82/ BDU-33

Starting altitude	Dive angle	Roll-in range	Release altitude	Sight angle
5000	10	4.7 Nm	2000	182
7000	20	3.2 Nm	2500	155
8000	30	2.3 Nm	3000	141
10000	45	1.7 Nm	4000	112

Mk82/ Low Drag

Starting altitude	Dive angle	Roll-in range	Release altitude	Sight angle
5000	10	4.7 Nm	2000	216
7000	20	3.2 Nm	2500	186
8000	30	2.3 Nm	3000	163
10000	45	1.7 Nm	4000	136

Mk82/ High Drag

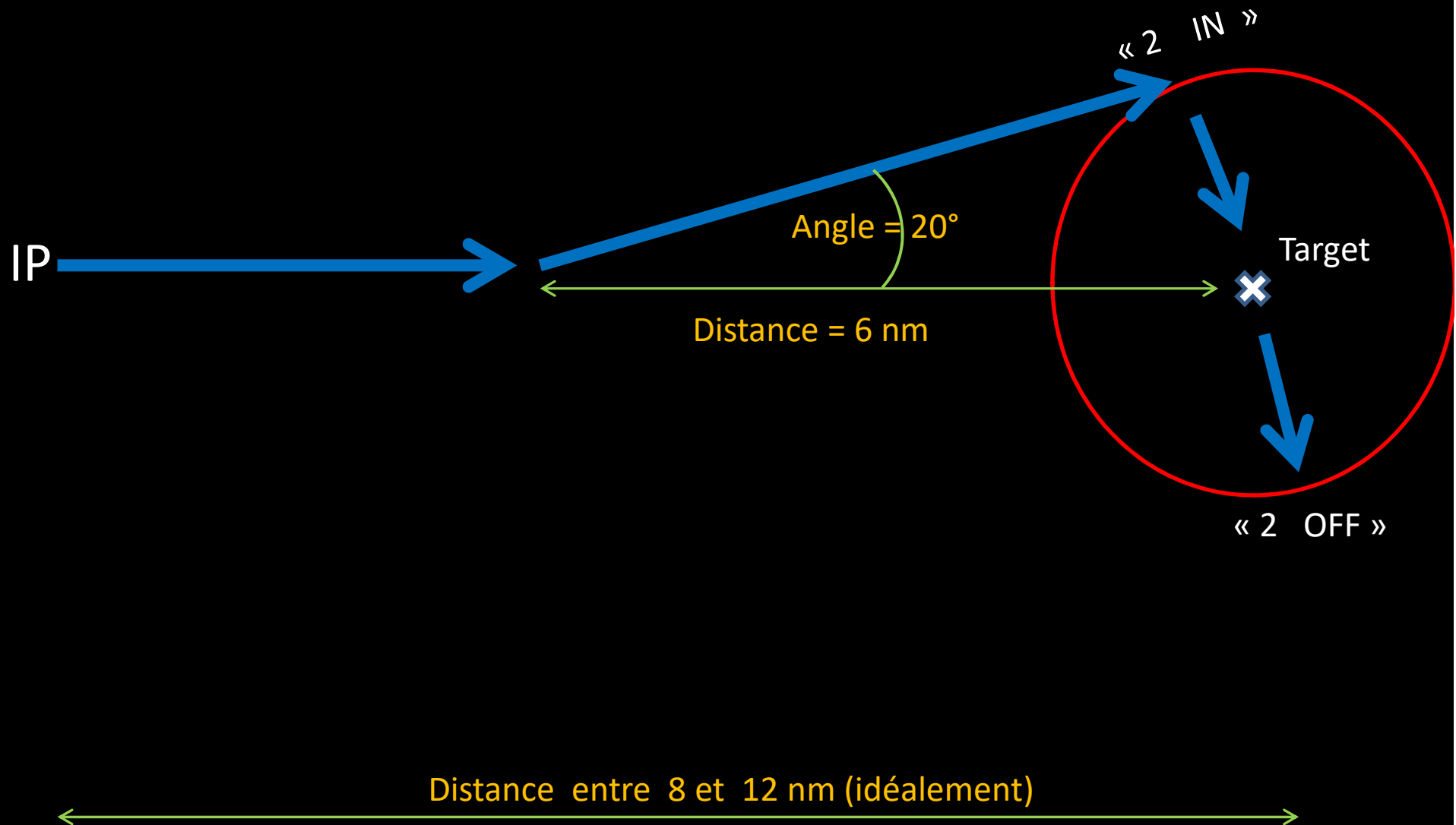
Starting altitude	Dive angle	Roll-in range	Release altitude	Sight angle
2000	10	1.9 Nm	600	169
5000	20	2.3 Nm	1100	187
8000	30	2.2 Nm	2000	202

GBU-12/ Low Drag

Starting altitude	Dive angle	Roll-in range	Release altitude	Sight angle
7000	10	6.5 Nm	2500	239
9000	20	4.0 Nm	3000	204
12000	30	3.4 Nm	4000	189
14000	45	2.3 Nm	5000	152

Schéma d'attaque

S'effectue à droite ou à gauche



Les techniques en paire

Larguer de la bombe, c'est sympa...

Larguer de la bombe à deux, c'est beaucoup mieux !

VOL EN PAIRE, TRAVAIL EN PAIRE :

Shooter – Shooter / Shooter - Cover / Shooter - Decoy

Ça nous « sort la tête du cockpit » et nous y sommes obligés, car pas de datalink, pas de viseur de casque... et personne ne vole seul ?!

Ensuite, on est aux premières loges pour assister au spectacle :

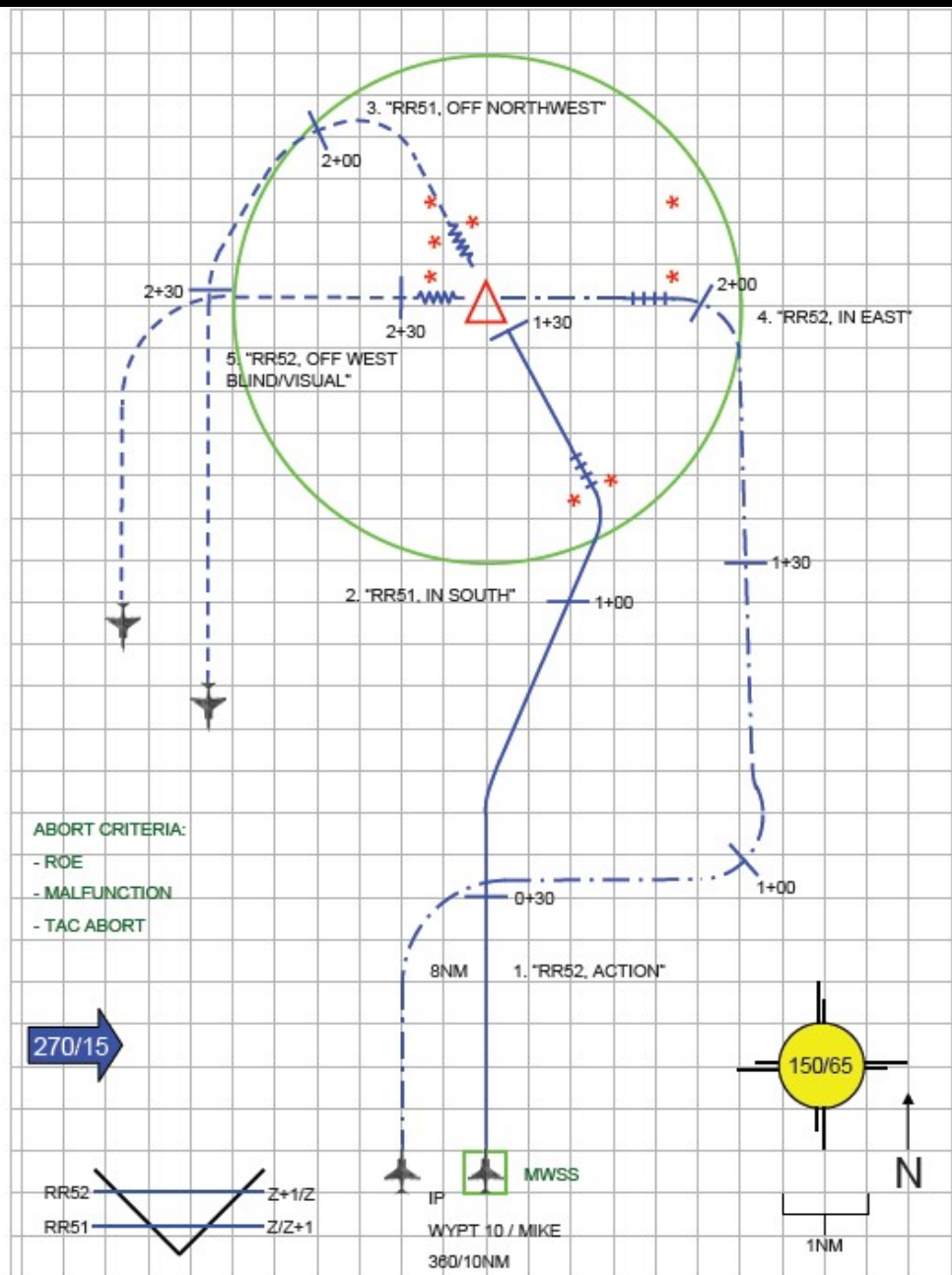
Départ SAM, flocons noirs des AAA, traçantes...

Voir son leader ou ailier disparaître en chaleur et lumière...

Et quelle satisfaction de recoller à son ailier après une attaque...

Bref, l'essence même du vol multi-joueurs !

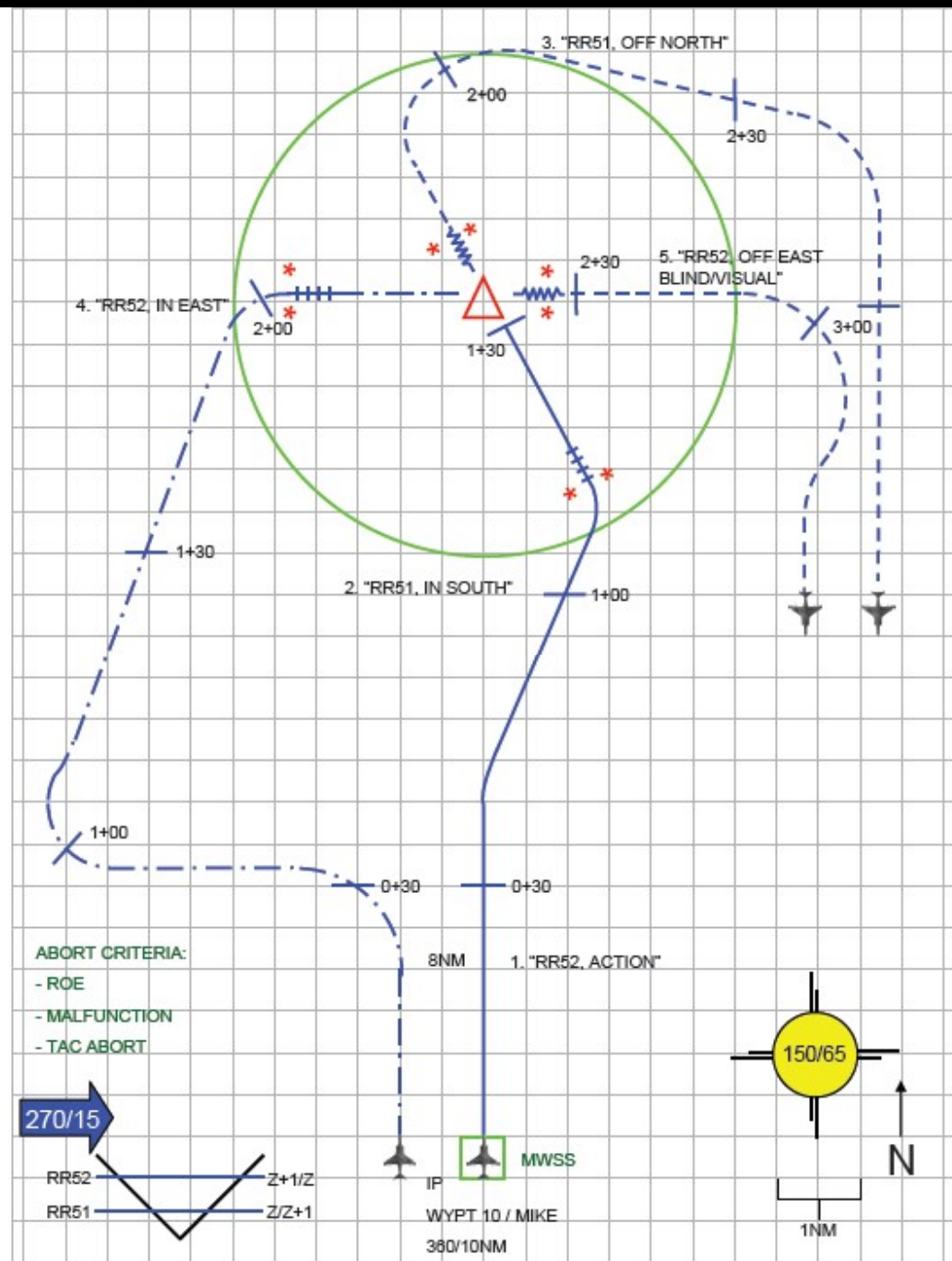
SAME SIDE ATTACK



UNCLASSIFIED

Medium Altitude Same Side Attack

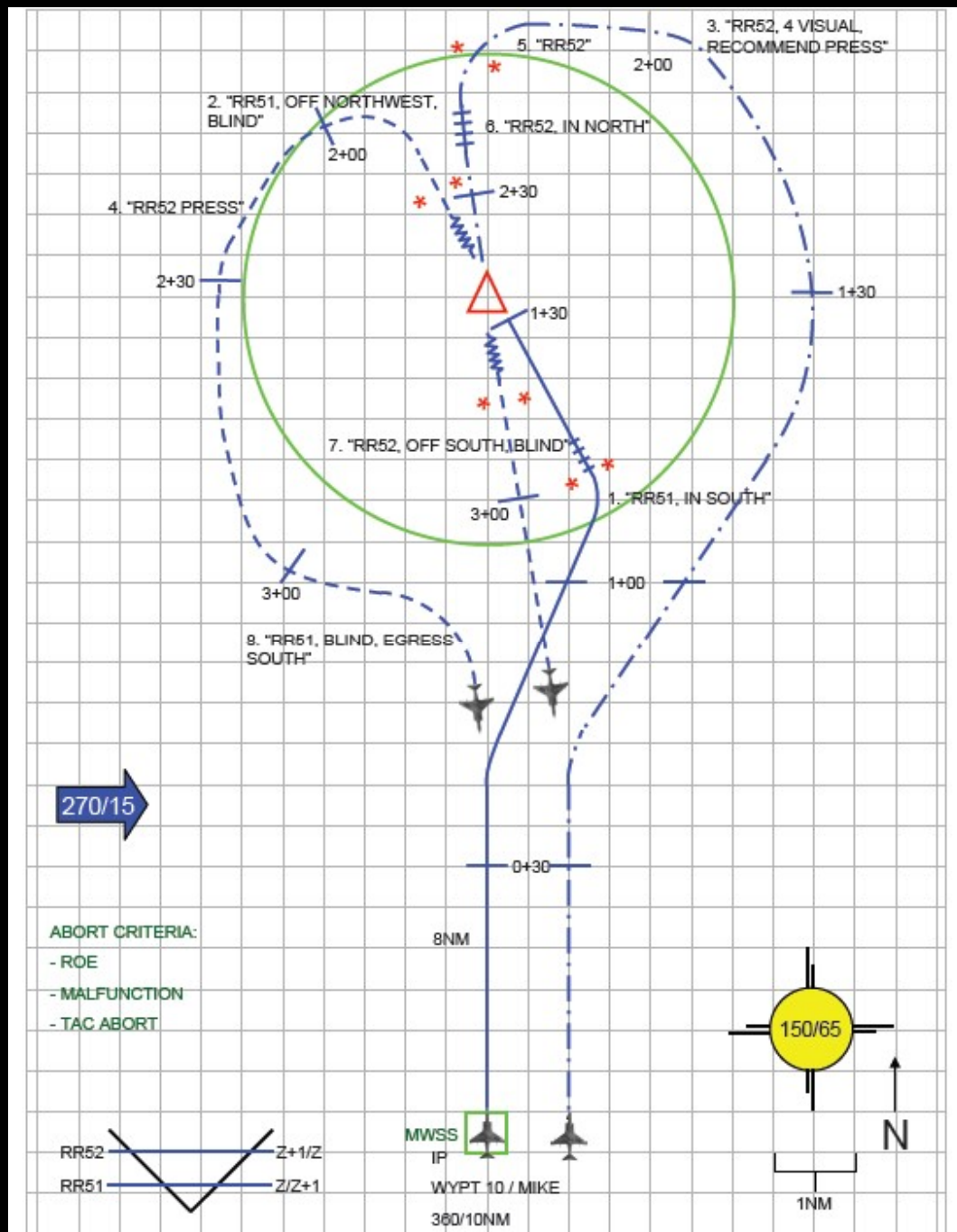
SPLIT ATTACK



UNCLASSIFIED

Medium Altitude Split Attack

SWEPT ATTACK



UNCLASSIFIED

Swept Attack

Points clés :

-Bien briefe avant

-Respect : Le leader annonce les paramètres et les respecte

-Altitude (déconfliction)

-Vitesse (on arrive souvent trop vite avant le Roll-in et cela engendre une survitesse à la ressource !).

La réduire lors du piqué et à l'EGRESS pour économiser le fuel

-Cap

-Formation

-Sortir la tête du cockpit :

-Prendre les repères cockpit

-Repérer, suivre son ailier

-Prendre en compte la zone cible (points caractéristiques)

-Repérer les cibles et les dangers

-Communiquer :

-Annonces « Action », « In ... », « Off ... », « Blind ou Visual »

TIPS :

-Briefe avant l'attaque [Formation, CAP, attaque gauche ou droite, altitudes, altitudes release (PUC), vitesse, distance, cibles (prioritaires, répartition)]

-Attention à la survitesse !

-Faire simple au début :

-Ne pas essayer d'appliquer à la lettre une distance TGT dans le cône d'attaque, un angle précis de piqué, etc.

-Noter bien le CAP et utiliser les repères cockpit

-Travail progressif :

-acquérir les repères cockpit

-travailler à une altitude assez élevée au départ

-bien revenir à l'IP pour avoir le temps de dérouler

-maîtriser un type d'attaque avant de passer à un autre

Situation

AMIE : Nous sommes installés sur la FOB de TAFTANAZ
RWY 27 en service CH101 TCN 15Y

Load out : 8 Mk82 – AGM122 – AIM9 – GUN

ENI : TGT1 artillerie et Blindés + AAA
TGT2 base aérienne avions et hélicos statiques + AAA
No Manpads

WP1	IP1	-	WP2	TGT1
WP3	IP2	-	WP4	TGT2
WP5	intégration			
WP6	RWY 27			

GAME PLAN :

- Paire 1 CH201 sur TGT1 – Paire 2 CH202 sur TGT2
- T/O 10s d'intervalle – rejointe 300kts - COM TACTIC CH107
- NAV @M0.7 vers vos IP respectifs angels 21
- @ IP, Vi d'attaque 420kts – n°1 @15000ft – n°2 @15500ft
- Largage @7000ft en CCRP et/ou CCIP de 2Mk82 par passage
- Retour et rejointe sur IP, échange du lead avant réattaque
(Hors zone dangereuse, Vi réduite à convenance pour faciliter la rejointe et économiser le fuel)
- RTB sur TAFTANAZ sur CH101
 - Slow landing : Break main gauche
 - Vertical landing : Break main droite
(2 postes sur parking Nord seuil 27)

Après avoir pratiqué un peu les différents schémas d'attaque, on peut travailler à des altitudes plus basses, voire à travailler une approche TBA.

Pour une ingress TBA, la vitesse doit être au minimum de 500kts (combat power enclenché !).

L'attitude ne doit pas excéder +20°, sinon on dégrade trop vite.

Une fois l'attitude affichée dans le HUD, on « sort la tête du cockpit » : on profite de la montée pour repérer cibles et menaces.

Si pas de Tally, se reporter sur la désignation EHSD.

Attention également à adapter les paramètres : inutile de se démasquer trop tôt en commençant à monter dès 6 nm.

Conclusion: Voler à deux, c'est merveilleux !

« Le travail d'équipe est formidable : il permet de blâmer votre équipier et d'offrir à l'ennemi une meilleure cible que vous! » (Loi de Murphy).