



4th VEAW

SPINS

OPERATION

DJINN HUNT



Version 1.0



SPINS OPERATION DJINN HUNT



SOMMAIRE

Présentation	7
1 Participation :	7
2 Déroulement :	7
3 Les Coalitions	8
4 Les vols et missions	8
5 Le serveur dédié et SRS	9
6 Les mods	9
7 Role Play	10
I. Déroulement d'un vol	11
1 Missions officielles	11
2 Vol de PO	11
3 Vol d'alerte	12
4 Slot Hot	12
5 Planning	12
6 Check-list	13
II. Le Discord	14
1 Fonctionnement	14
2 Rôles	14
3 Catégorie	14
III. Les escadrons	17
1. Coalition Blanche :	17
ESPAGNE	17
USA	18
FRANCE	19
ALLEMAGNE	19
SUEDE	19
GRECE	20
2. Coalition Violette :	20
EAU	20
BARHEIN	20
ARABIE SAOUDITE	21
KOWEIT	21
EGYPTE	22
3. Coalition Orange :	23
IV. Environnement et zones	24
1 Les AOO	24
2 Zone interdite ou à restriction de survol :	25



SPINS OPERATION DJINN HUNT



3	La zone d'entraînement ARIA Range :	28
1.	Vue générale	28
2.	Zone d'entraînement au tir canon et à la bombe lisse	28
3.	Zone de CAS	28
4.	Usines avec défenses	30
5.	Aéroport	30
6.	Zone entraînement Air-Air	30
4	La météo	31
V.	Les fréquences et IFF	32
1	Plan de fréquence Campagne DJINN HUNT	32
1.	Plan de fréquence	32
2.	Cas des aéroports	33
3.	Cas du Stennis	33
4.	Guard	33
5.	Cas de l'intrusion sur un réseau et du brouillage radio	33
7.	Intrusion	33
8.	Brouillage	34
2	L'IFF	34
1.	Mode 1	34
6.	Mode 2	34
1.	Mode 3	35
2.	Fonction Ident	35
3.	Mode 4	35
4.	Exemple	35
VI.	Le contrôle aérien	38
1	Avec contrôleur	38
2	Sans contrôleur	39
3	Infos de connexion pour contrôleur	39
4	Les autres possibilités sous Lotatc	39
1.	Le C-130 Compass Call :	39
2.	Le P-3 Orion :	40
3.	Le MQ-1 Predator :	40
4.	E-8 JSTAR	40
5	Les IFF	41
VII.	Procédures Aéronavale	42
1	Départ depuis un porte-avion	42
1.1	Mise en route et roulage	42
1.2	Départ case I	42



SPINS OPERATION DJINN HUNT



1.3	Décollage case III	43
2	Retour au porte avion :	44
2.1	Check-in	44
2.2	Appontage case I	45
2.3	Appontage case III	48
VIII.	Attaque au sol	50
1	Deliberate Targeting	50
2	Dynamic Targeting	50
2.1	Close Air Support	50
1.	Généralités	50
2.	Check In et mise en orbite	51
3.	Avec le FAC	52
(1).	Acquisition de la cible	53
(2).	L'attaque	56
2.2	Close Combat Attack : Le CAS pour les hélicoptères	58
(1).	Généralités:	58
(2).	Contexte tactique:	59
(3).	La "5 LINE" ou message CCA:	59
(4).	TALK-ON	61
(5).	Com & tactiques	61
2.2.5.1	Brevity Words couramment utilisé en CCA	61
2.2.5.2	Altitude de vol	62
2.2.5.3	Types d'attaques en hélicoptère	63
2.3	L'Air Interdiction	64
(1).	La procédure de ciblage	64
2.3.1.1	FIND	65
2.3.1.2	FIX	65
2.3.1.3	Track	66
2.3.1.4	Target	66
2.3.1.5	Engage	66
2.3.1.6	Asses	66
2.3.1.7	Conclusion	67
(2).	Le SCAR	67
IX.	Gestion du risque et ROE	68
1	Signaux d'alerte :	68
2	Evaluation de la menace :	68
3	PPI (Politc Policy Indicator) et ROE (Rules of Engagement ou Règles d'engagements opérationnel) :	68



SPINS OPERATION DJINN HUNT



1.	PPI	68
2.	Les ROE	69
4.	PPI X ROE :	69
5.	PPI Y ROE :	69
6.	PPI Z ROE :	70
7.	Self Defense	71
3.	Positive Identification	71
1.	Cible militaire	71
2.	No strike list (NSL)	72
3.	Restricted Target List (RTL)	72
4	Briefing Hebdomadaire	72
X.	Le SAR/CSAR	73
1	Pour les chasseurs	73
2	Pour le contrôleur Lotatc	74
3	Pour les hélicoptères	74
XI.	LES comptes rendu de vol	75
XII.	Les stocks de munitions et dispo des aéronefs	76
XIII.	Scripts et spécificités	77
1.	Script Skynet	77
2.	Script CSAR	78
3.	Script CAP, patrouille, RAT	79
4.	Script missile trainer Fox	80
5.	Script Training Range	80
6.	Zeus et unités utilisables	81
XIV.	Procédure tactique	82
XV.	Annexes	83
1.	ANNEXE 1 : Tableau IFF pour contrôleur LOTATC	83
2.	ANNEXE 2 : Mots codes radio	84
1.	Généralités :	84
2.	Matériel :	84
3.	Armement :	85
4.	Air-Air	85
5.	Lutte anti-navire:	86
6.	CAS	86
7.	Guerre Electronique:	86
3.	ANNEXE 3 : CRYPTO et Codage	87
1.	Clés cryptage radio	87
2.	RAMROD	87



SPINS OPERATION DJINN HUNT



- | | | |
|----|---|----|
| 4. | ANNEXE 4 : Plan de fréquence DJINN HUNT | 88 |
| 5. | ANNEXE 5 : Compte rendu de mission | 89 |



SPINS OPERATION DJINN HUNT

Présentation

La campagne DJINN Hunt est une campagne multi-joueurs rôle-play organisée par la 4th VEAW, se déroulant sur DCS World, d'une durée réelle de 6 mois et tenant place dans le golfe persique. Un jour IRL est égal à un jour en jeu.

Cette campagne se déroule en 1996 et reprend la situation géopolitique internationale et les événements réels comme cadre. A cette situation se sont rajoutés des événements fictifs cohérents permettant de simuler une augmentation du niveau de crise dans la région et servir de contexte aux opérations aériennes dans la zone. Lors de cette campagne vous tiendrez le rôle d'un pilote d'un escadron appartenant à une des nations présentes, pour une durée de 1 à 6 mois.

Ce document a pour but de vous donner les instructions d'organisation et de gameplay particulières à la campagne et nécessaires à son bon déroulement.

1 Participation :

Plusieurs possibilités sont données pour y participer :

- Vous êtes membres de la 4th VEAW : votre participation est automatique et s'inscrit dans l'activité de l'escadrille, tous les escadrons de la 4th VEAW étant déployés dans la région au cours de la campagne, à des périodes qui peuvent varier. En dehors des périodes de présence de vos escadrons vous serez versés dans des escadrons de la coalition violette et/ou orange. Les pilotes de la VFC-14 sont les pilotes de coalition orange par défaut.
- Vous faites partie d'une escadrille virtuelle extérieure : Votre leader aura le choix de faire participer son escadrille pour une durée de 1 à 6 mois ou plusieurs périodes non consécutives. Lors de l'inscription, le leader remplira le document des slots disponible en y inscrivant ses pilotes. Chaque pilote peut piloter deux aéronefs différents au cours de ses périodes de participation, dans la limite des slots disponibles et en laissant la priorité à intégrer le plus de pilote possible. Lors des périodes de participation les pilotes seront donc associés à un escadron principal réel déployé sur la zone d'opération et pourront être associés à un escadron secondaire. Ils devront ensuite effectuer les missions qui seront attribuées à leur escadron(s) de manière hebdomadaire pour les vols de PO (Permanence opérationnel) et mensuel au cours d'une plus grosse mission inter-escadrille.
- Vous n'êtes pas rattaché à une escadrille virtuelle : Vous pouvez faire la demande en précisant les 2 avions (maximum) sur lequel vous souhaitez évoluer pendant la campagne et votre période de participation. Vous serez rattaché à une escadrille pour la durée de votre participation.

2 Déroulement :

La campagne se déroulera sur le serveur de la 4th VEAW. Ce serveur sera en ligne H24, 7J/7. La mission se relancera 3 fois par jours (Matin 3h-12h, après-midi 12h-20h, soir 20h-3h) et alternera entre plusieurs horaires et météo.

Deux formats d'heures d'instinct vont être utilisés :

- L'heure en jeu ou heure in game : 23H00 IG



SPINS OPERATION DJINN HUNT



- L'heure réelle ou locale en France : 23h00 loc

Vous pourrez donc effectuer un vol à 2100 loc et 0200 IG

3 Les Coalitions

Trois coalitions sont présentes sur cette campagne :

- L'OTAN ou **coalition blanche**, qui regroupe les nations suivantes : USA, France, Espagne, Italie, Allemagne, Grèce, Suède.
- Le CCG ou Conseil de coopération du Golfe, dit aussi **coalition violette**, composée autour des nations suivantes mais qui verra sa composition évoluer : Arabie Saoudite, Émirats Arabe Uni, Bahreïn, Koweït, Qatar, Égypte.
- Le NAM ou Non Aligned Movement, dit aussi **coalition Orange**, composée autour de l'Iran et de Oman.

A votre inscription vous serez affecté à un escadron de la coalition blanche ou violette.

Les coalitions violette et orange seront principalement jouées par l'IA mais sont complétée par des pilotes volontaires, pour créer de la vie et du réalisme dans les réactions.

Vous pourrez ainsi intercepter une IA un jour mais peut être un vol humain le lendemain.

Attention pour la coalition violette : certains aéronefs n'arrivant que plus tardivement dans la campagne côté blanc (M2000, F-16, ...), les pilotes de ces aéronefs ne seront affectés qu'à un escadron de violet jusqu'à leur arrivée sur le théâtre chez blanc.

Les pilotes de la coalition Orange et Violette recevront un petit guide de leurs tâches et fonctionnement de la coalition.

4 Les vols et missions

L'action sera séparée en plusieurs phases tout au long de la campagne :

- Les missions officielles, une fois par mois, qui mettront en avant les événements majeurs du scénario, souvent moments de rupture.
- Les vols de permanence opérationnel, appellation regroupant tous les vols opérationnels ayant lieu au quotidien en fonction de l'évolution des objectifs ou de la situation : reconnaissance, relocalisation d'unité, patrouille diverse, XCAS, XAI, CAP
- Les vols d'alerte : tous les vols qui seront effectués en réponse à un événement particulier : CSAR, BDA, Interception, CAS en cas de troupe in contact, etc.
- Les vols d'entraînement : entraînement au tir sur le champ de tir, entraînement au ravitaillement, CASE 1, 2 ou 3, navigation, etc. Ces entraînements prendront place sur le template mais hors des zones de combat.

Chaque semaine vous sera fourni un briefing hebdomadaire, sous format PDF, avec la situation tactique et des précisions sur l'emploi des forces et les menaces. Des taskings pour chaque escadron seront



SPINS OPERATION DJINN HUNT

également données. Ce briefing sera publié dans un canal dédié sur le discord et accessible dans un dossier sur le Google drive de la 4th VEAW : [ICI](#).

A partir des tasking hebdomadaire attribués aux escadrons, chaque leader sera libre d'organiser son ou ses vols afin de remplir les objectifs qui lui seront fixés. Il devra publier ses créneaux de vols dans le canal « planning » du discord afin que les informations soient ajoutées automatiquement au planning Google de la campagne (procédure expliquée dans le chapitre I).

Les décollages d'alerte seront quant à eux des décollages non prévus, en réaction à un évènement reporté dans le canal « Décollage d'alerte ».

Pour les vols d'entraînement chaque leader est autonome pour les planifier. Il doit néanmoins publier les horaires dans le canal « planning » à l'image d'une mission.

Il est possible de demander le soutien des autres escadrons si besoin. Chaque leader peut se coordonner avec les autres dans le canal « leader ».

5 Le serveur dédié et SRS

Le serveur est le serveur dédié de la 4th VEAW. Les informations serveurs sont les suivantes :

Nom : 4thVEAW
IP : 78.200.66.176
Port : 10308
MDP : camion

Le serveur SRS est le suivant :
srs.veaw4.fr
Il n'y a pas de mot de passe.

Le serveur Lotatc associé est le suivant :
IP : 109.190.203.75 Port : 10310
MDP Bleu et rouge par défaut

6 Les mods

Le serveur n'a pas l'integrity check d'activé et autorise les mods.

Pour pouvoir participer il va vous être demandé d'utiliser plusieurs mods continue dans un pack réalisé par la 4th VEAW. Ce pack sera disponible la dernière semaine du mois de mai et téléchargeable sur notre site à l'adresse suivante : <https://veaw4.fr/mods-et-fichiers/> ; MDP : camion
Ce pack aura pour nom : Pack de Mods 4th VEAW

Pour plus d'immersion nous vous conseillons grandement de télécharger le pack de skin présent à la même adresse sous le nom : Pack de Skins 4th VEAW

Nous vous tiendrons au courant dès la mise en ligne de ces packs.



SPINS OPERATION DJINN HUNT



7 Role Play

Cette campagne est à vocation rôle play. Elle a été pensée pour vous immerger au maximum dans une situation crédible de l'année 1996.

Tout au long de la campagne seront publiés des documents, vidéos, musiques afin de vous faire vivre l'année 1996 comme si vous y étiez.

Cette campagne vous demandera néanmoins certains efforts et une implication volontaire pour son bon déroulement. Un vol de convoyage sera toujours plus agréable s'il est contextualisé et que les procédures sont respectées, que s'il est fait sans volonté.

Par ailleurs vos équipements et munitions sont cohérents avec la période (pas ou peu de LITENING 2, pas d'AIM-9x, d'AIM-120 supérieur au B, par exemple) et sont comptabilisés, ainsi que vos aéronefs. Tout tir ou crash peut avoir des conséquences, l'éjection également. Attachez-vous à respecter les consignes et règles d'opération qui vous seront données dans ce documents et au cours de la campagne pour son bon déroulement.

L'immersion que vous aurez dans cette campagne et les évènements qui vont s'y dérouler dépendra de votre implication personnelle et de votre bonne volonté.

L'action sera présente mais pas toujours là ou vous l'attendez. Il y a aura des vols sans contacts, des phases sans combats, mais aussi des semaines intenses.

Bons vols et bonne campagne à tous.

L'équipe du Staff.

Note importante : L'équipe de la campagne est prête à prendre en compte toute critique ou conseil dès lors qu'il est constructif =).



I. DEROULEMENT D'UN VOL

1 Missions officielles

Pour une mission officielle, la date et l'heure vous seront fournies plusieurs semaines à l'avance avec Briefing et fichier combatflite pour la préparation. Les leaders auront la responsabilité de préparer ou de faire préparer au sein de leur escadron, leur partie de vol (WP, armement, etc.) via [combatflite](#). La préparation sera clôturée une semaine avant la mission et le fichier combatflite final publié aux leaders. A l'issue du vol chaque leader remplira le fichier de compte rendu de mission disponible en annexe 1.5.

2 Vol de PO

Pour les vols de PO, chaque escadron se verra affecter un ou plusieurs objectifs hebdomadaires à remplir. Charge à lui de prévoir les missions et horaires réels afin de remplir ses objectifs. Dans certains cas de mission spécifique, l'intitulé de mission pourra directement être défini par le staff de la campagne. Une fois le jour et l'horaire défini, le leader publiera son créneau sur le Google agenda de la campagne puis, à l'issue du vol, il remplira le fichier de compte rendu de mission disponible en annexe 1.5.

Liste des missions de PO possibles (voir document [Typology of the air missions](#) pour détails) :

- DCA (Défensive Counter Air) :
 - CAP
 - HVAA Def

- OCA (Offensive Counter Air) :
 - HVAA ATT
 - SWEEP
 - Escort
 - Strike
 - SEAD

- APCLO (Air Power Contribution to Land Operations)
 - Air Interdiction
 - Airborn Convoy Protection
 - CAS
 - GAAI
 - SCAR

- APCMO (Air Power Contribution to Maritime Operations)
 - Aerial Mining
 - ASUW (Anti Surface Warfare)
 - ASW (Anti Submarine Warfare)



SPINS OPERATION DJINN HUNT

- SUPPORTING AIR OPERATIONS
 - SIGINT
 - RECCE
 - CSAR

- Air Transport
 - Aeromedevac
 - Transport

3 Vol d'alerte

Pour les vols d'alertes, ils pourront être déclenchés par le staff de la campagne, mais aussi et surtout par les leaders au retour de vols. Les cas de déclenchement de vol d'alerte sont les suivant :

- Un pilote éjecté déclenche une mission SAR en territoire ami ou de CSAR en territoire hostile. Une mission de SAR va demander l'implication d'un ou plusieurs hélicoptères, une mission de CSAR va demander l'implication du plus grand nombre d'hélicoptères et de moyen d'appuis aérien et d'escorte. Si une préparation plus poussée doit être faite ou qu'il faut déjà déplacer les moyens aériens sur une base plus proche la mission peut être étalée sur plusieurs jours.
- Une frappe aérienne sans image du résultat déclenche un BDA (Battle damage assessment) : un vol de reco pour ramener des images des dégâts occasionnés. Ce Vol devra être effectué dans la même session de template pour que les résultats soient visibles.
- Un aéronef inconnu qui pénètre les zones alliées déclenche un vol d'interception pour aller l'identifier.
- Un groupe d'unités au sol qui se fait engager par l'ennemie déclenche un vol de CAS.

Pour effectuer ces vols, des jours et niveau d'alertes seront identifiés pour les escadrons présents. Ils seront publiés sur le discord. Si l'équipage d'alerte 1 n'est pas dispo, l'alerte 2 prend le relais et ainsi de suite.

4 Slot Hot

Vous trouverez un slot Hot par patrouille sur le template. Ce Slot est là pour simuler l'avion « spare » souvent préparé et avec un équipage dédié pour certaines missions. Il est à disposition en cas de bug, déco ou autre sur un départ pour faire gagner un peu de temps à la reconnexion.

5 Planning

Pour les leaders de vols ces derniers devront être publiés, dès que prévu, dans le channel planning du discord sous la forme suivante :

Jour – Escadron – Mission – Zone – Horaire réel

« 3 juin : VF-29 CAP dans AOO Ouest – 21h00 – 23h00 loc »



SPINS OPERATION DJINN HUNT

Attention, pour être pris en compte par le bot discord, le format du jour doit être à un seul chiffre pour les jours avant le 10. Exemple : 1 avril et non 01 avril.

Le planning est accessible à l'adresse suivante : [Planning Djinn Hunt](#)

6 Check-list

Voici une check-list qui vous aidera à organiser, préparer et réaliser vos vols :

1. Regardez le Brief hebdomadaire pour voir vos taches dans la semaine
2. Prévoyez vos missions et vols d'entraînement puis postez vos créneaux de vols prévus sur le channel discord de façon à ce qu'ils apparaissent sur le planning Google.
3. Eventuellement demandez le concours d'autres unités via les channels « ready room » sur discord.
4. Effectuez votre vol.
5. Après votre posé, tapez le CR de mission puis postez le dans le canal dédié (voir annexe 1.5).



II. LE DISCORD

Le salon discord est séparé en plusieurs sous-salons dont certains ont une importance particulière pour le rôle-play de la campagne. Vos accès aux salons seront déterminés en fonction des rôles que vous occuperez dans la campagne.

1 Fonctionnement

Le discord est géré par les admins de la campagne. Les invitations sont données par ces derniers. Il est le lieu de suivi des événements, de communication entre les participants et de mise en place du rôle play.

Tous les chenaux ne sont pas ouverts en écriture mais des « réactions » peuvent être apposées par tous sur les publications.

Il ne sera pas toléré de débordement sur le discord et tout comportement déplacé sera puni d'une exclusion simple et définitive de la campagne.

2 Rôles

Les rôles attribués sur le discord sont les suivants :

- Admin
- Editeur Campagne
- Leader : a des droits spécifiques relatifs aux chefs d'escadrons
- Pilote NATO
- Pilote Conseil de Coopération du Golf : a accès aux salons du CCG
- Pilote Non Aligned Movement : a accès aux salons du NAM

3 Catégorie

- **Salons généraux**
 - **Mess** → pour discuter de tout et rien.
 - **Demandes vers les admins** → salon dédié à vos questions vers les administrateurs de la campagne.
 - **Accueil** → Salon avec message d'accueil de discord pour les nouveaux arrivants.
 - **Screenshots** → Salon pour publier vos screenshots de campagne.
 - **Vidéos** → Salon pour publier vos vidéos de la campagne.
- **Coursives éditeurs**
 - → Salons dédiés aux éditeurs de la campagne.
- **Cursive Leader**
 - → Salons dédiés aux leaders des escadrons pour la gestion, l'organisation et les éventuelles questions.
- **Salle OPS**



SPINS OPERATION DJINN HUNT

- **Briefing Hebdomadaire** → C'est sur ce salon que sera publié le briefing hebdomadaire précisant notamment les niveaux de menaces et les tâches données à chaque escadron. Vous trouverez également le planning à long terme des relèves. Ce salon est verrouillé en écriture.
- **Mission officiel** → c'est ici que seront annoncées les missions officielles et publiés les liens vers les briefings.
- **Mission de PO** → salon pour discuter de la planification des vols de PO
- **Décollage d'alerte** → Salon où seront demandés les décollages d'alerte sur événements spécifiques. Lorsque vous avez besoin de déclencher une mission d'alerte, postez votre mission ici avec intitulé, petit brief, position de la zone, horaire In Game et la fin du créneau horaire du template en cours ».
Par exemple : « *Demande mission de Reco pour BDA de frappe sur bâtiment en position xxxx N/xxxx E. Il est 1500 IG. Mission valable jusqu'à 2h local* »

- **Planification** → Le salon suivant est relié au planning Google par le bot « Zapier ». Pour voir apparaître les vols automatiquement sur le planning vous devez poster vos créneaux de vols avec le format suivant « 2 février 2020 : CAP NORD OMAN ». Attention pour les jours avant le 10, seul le chiffre du jour est nécessaire, exemple : « 2 février » et pas « 02 février ».
- **Planification Missions et vols** → utilisé par les administrateurs pour publier les dates des missions officielles, par les leaders des escadrons pour publier les dates et horaires de leurs vols de PO et d'entraînement et par les leaders des patrouilles qui décollent d'alerte pour renseigner leur heure de départ.
- **Compte rendu de vol** → Vous trouverez ici le salon pour publier vos comptes rendus de vol en fonction du type de vol effectué. Ces comptes rendus sont à déposer par le leader du vol.

Le document est à publier en pdf. Le format à appliquer pour le titre du document est le suivant :

Date – CR – Escadron – Mission – Zone

20200601_CR_VF-29_CAP_AOO_Ouest

En le publiant vous devez rajouter une phrase du type : « CR VF-29 CAP 2006 » de manière à ce qu'on puisse le retrouver avec les recherches discord.

- **World News**
 - **Telex** → Salon où seront publiés les telex de news
 - **Média** → Salons où seront publiés les médias de news
- **Ready room** → les ready room sont les salons réservés aux escadrons. Vous y retrouverez ici les salons des escadrons auxquels vous êtes affectés.
- **Salons vocaux**
- **Coalition Violette**



SPINS OPERATION DJINN HUNT

- **Mess**
 - **Planification** → pour organiser les vols de la coalition violette
 - **Chenaux vocaux**
- **Coalition Orange**
- **Mess**
 - **Planification** → pour organiser les vols de la coalition orange
 - **Chenaux vocaux**

III. LES ESCADRONS

Voici une liste des escadrons présents sur zones et les infos importantes qui les concernent :

1. Coalition Blanche :

ESPAGNE

Nom : 9e Escuadrilla Aeronaves
Appareil : AV-8B Harrier
Callsign : Toro
Mission : APCMO / APCLO
Base de déploiement : Principe des Astirias – R11
Fréquence Radio privée : 229.5 Mhz
Code IFF : Block 1700 - 1707
Code Laser : Block 1611 - 1618
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Juin 1996
Effectif : 12 appareils et 8 pilotes



Nom : ET 249
Appareil : UH-1H
Callsign : VIET
Mission : SUPPORTING OPS
Base de déploiement : Principe des Astirias – R11 / Al Minhab / FOB
Fréquence Radio privée : 249.5 Mhz
Code IFF : Block 1600 - 1607
Code Laser : NIL
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Septembre 1996
Effectif : 4 appareils et 4 pilotes



Nom : Escuadron ALA 15
Appareil : F-18C
Callsign : Lance
Mission : DCA / OCA / APCMO / APCLO
Base de déploiement : Al Minhab
Fréquence Radio privée : 228.5 Mhz
Code IFF : Block 1500 - 1507
Code Laser : Block 1621 - 1628
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Septembre 1996
Effectif : 15 appareils et 8 pilotes



Nom : ALA 23
Appareil : F-5E
Callsign : Leon
Mission : OCA / APCLO
Base de déploiement : Al Minhab
Fréquence Radio privée : 225.5 Mhz





SPINS OPERATION DJINN HUNT



Code IFF : Block 2000 - 2007
Code Laser : Block 1631 - 1638
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Septembre 1996
Effectif : 4 appareils et 4 pilotes

USA

Nom : VF-29
Appareil : F-14B
Callsign : Nightwolf
Mission : DCA /OCA / APCLO / RECCE
Base de déploiement : CVN 74 USS Stennis
Fréquence Radio privée : 294 Mhz
Code IFF : Block 2700 - 2707
Code Laser : Block 1511 - 1518
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Juin 1996
Effectif : 12 appareils, 8 pilotes et 8 RIO



Nom : VF-14
Appareil : F-14B
Callsign : Camelot
Mission : DCA /OCA / APCLO / RECCE
Base de déploiement : CVN 74 USS Stennis
Fréquence Radio privée : 231.5 Mhz
Code IFF : Block 1400 - 1407
Code Laser : Block 1521 - 1528
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Juin 1996
Effectif : 12 appareils et 8 pilotes et 8 RIO



Nom : VFA-30
Appareil : F-18C Block 20
Callsign : Joker
Mission : DCA /OCA /ASUW / APCLO / RECCE
Base de déploiement : CVN 74 USS Stennis
Fréquence Radio privée : 230 Mhz
Code IFF : Block 3000 - 3007
Code Laser : Block 1531 - 1538
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Juin 1996
Effectif : 12 appareils et 8 pilotes



Nom : VFA-113
Appareil : F-18C Block 20
Callsign : Sting
Mission : DCA /OCA /ASUW / APCLO / RECCE
Base de déploiement : CVN 74 USS Stennis
Fréquence Radio privée : 232.5 Mhz
Code IFF : Block 1200 - 1207
Code Laser : Block 1551 - 1558
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Juin 1996
Effectif : 12 appareils et 8 pilotes





SPINS OPERATION DJINN HUNT

FRANCE

Nom : EC 2/35 Occitanie
Appareil : M-2000C
Callsign : Vautour
Mission : DCA /OCA / AI / CAS
Base de déploiement : AI Dhafra
Fréquence Radio privée : 265 Mhz
Code IFF : Block 6500 - 6507
Code Laser : Block 1611 - 1618
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Septembre 1996
Effectif : 8 appareils et 4 pilotes



Nom : 1^{er} RHC
Appareil : SA 342 Gazelles
Callsign : Pirate
Mission : SUPPORTING OPS / APCLO / RECCE
Base de déploiement : RAS Al Kaimah / FOB
Fréquence Radio privée : 32.5 Mhz
Code IFF : Block 1100 - 1107
Code Laser : NIL
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Septembre 1996
Effectif : 10 appareils et 8 pilotes



ALLEMAGNE

Nom : KHR 26
Appareil : Mi-8
Callsign : Franken
Mission : SUPPORTING OPS / APCLO / RECCE
Base de déploiement : RAS Al Kaimah / FOB
Fréquence Radio privée : 130.6 Mhz
Code IFF : Block 2600 - 2607
Code Laser : NIL
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Aout 1996
Effectif : 12 appareils et 8 pilotes



SUEDE

Nom : AS-21
Appareil : AJS-37 Viggen
Callsign : Dragon
Mission : STRIKE /ASUW / RECCE ELINT
Base de déploiement : AI Minhab
Fréquence Radio privée : 121.0 Mhz
Code IFF : Block 2100 - 2107
Code Laser : NIL
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Juillet 1996
Effectif : 4 appareils et 4 pilotes



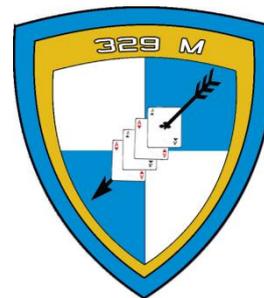


SPINS OPERATION DJINN HUNT



GRECE

Nom : 329 MIRA
Appareil : F-16CM
Callsign : Arrow
Mission : DCA /OCA / APCLO / RECCE
Base de déploiement : Al Dhafra
Fréquence Radio privée : 129 Mhz
Code IFF : Block 3270 - 3277
Code Laser : Block 1621 - 1628
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Aout 1996
Effectif : 8 appareils et 8 pilotes



2. Coalition Violette :

EAU

Nom : 1st Shaheen Squadron
Appareil : M-2000C
Callsign : Quinas
Mission : DCA /OCA / AI / CAS
Base de déploiement : Al Dhafra
Fréquence Radio privée : 261 Mhz
Code IFF : Block 3400 - 3407
Code Laser : Block 1631 - 1638
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Janvier 1996
Effectif : 8 appareils et 8 pilotes



Nom : Ecole de l'air
Appareil : MB-339
Callsign : Gypsy
Mission : Training / CAS / AI / RECCE
Base de déploiement : Al Ain
Fréquence Radio privée : 139 Mhz
Code IFF : Block 3370 - 3377
Code Laser : Block 1641 - 1648
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Janvier 1996
Effectif : 8 appareils et 4 pilotes



BARHEIN

Nom : 6th Fighter Squadron
Appareil : F-5E
Callsign : Dog
Mission : Training / CAS / AI / RECCE
Base de déploiement : Al Dhafra
Fréquence Radio privée : 269.5 Mhz





SPINS OPERATION DJINN HUNT

Code IFF : Block 6310 - 6317
Code Laser : Block 1411 - 1418
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Aout 1996
Effectif : 4 appareils et 4 pilotes

Nom : 1^{er} Tactical Fighter Squadron
Appareil : F-16C
Callsign : Devil
Mission : DCA /OCA / APCLO / RECCE
Base de déploiement : Al Dhafra
Fréquence Radio privée : 139.5 Mhz
Code IFF : Block 6320 - 6327
Code Laser : Block 1421 - 1428
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Janvier 1996
Effectif : 8 appareils et 8 pilotes



Nom : 3rd Helicopter Squadron
Appareil : UH-1H
Callsign : Nickel
Mission : SUPPORTING OPS / APCMO
Base de déploiement : Frégate RBNS Sabba / FOB / RAS Al Kaimah
Fréquence Radio privée : 229.5 Mhz
Code IFF : 6330 - 6337
Code Laser : NIL
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Janvier 1996
Effectif : 4 appareils et 4 pilotes



ARABIE SAOUDITE

Nom : RSAF WING 1
Appareil : F-5E
Callsign : SNIPER
Mission : CAS / AI / RECCE
Base de déploiement : Al Minhab
Fréquence Radio privée : 311.5 Mhz
Code IFF : Block 5000 - 5007
Code Laser : Block 1431 - 1438
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Aout 1996
Effectif : 4 appareils et 4 pilotes



KOWEIT

Nom : 33eme escadron d'hélicoptère
Appareil : SA 342 Gazelles
Callsign : Reaper
Mission : SUPPORTING OPS / APCLO / RECCE
Base de déploiement : RAS Al Kaimah / FOB
Fréquence Radio privée : 33.5 Mhz
Code IFF : Block 7250 - 7257
Code Laser : NIL
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Aout 1996





SPINS OPERATION DJINN HUNT



Effectif : 2 appareils et 2 pilotes

Nom : 9^e Escadron de Combat

Appareil : F-18C Block 20

Callsign : Bullet

Mission : DCA /OCA /ASUW / APCLO / RECCE

Base de déploiement : Al Minhab

Fréquence Radio privée : 309 Mhz

Code IFF : Block 7150 - 7157

Code Laser : Block 1451 - 1458

Date d'arrivée dans la zone d'opération : Aout 1996

Effectif : 4 appareils et 4 pilotes



Nom : 25^e Escadron de Combat

Appareil : A-4K

Callsign : Scooter

Mission : STRIKE / CAS / AI

Base de déploiement : Al Minhab

Fréquence Radio privée : 251.5 Mhz

Code IFF : Block 7350 - 7357

Code Laser : Block 1461 - 1468

Date d'arrivée dans la zone d'opération : Aout 1996

Effectif : 4 appareils et 4 pilotes



EGYPTE

Nom : 82nd Squadron

Appareil : M-2000C

Callsign : Neith

Mission : DCA /OCA

Base de déploiement : Al Minhab

Fréquence Radio privée : 282.5 Mhz

Code IFF : Block 5100 - 5107

Code Laser : Block 1711 - 1718

Date d'arrivée dans la zone d'opération : Aout 1996

Effectif : 8 appareils et 8 pilotes



Nom : 519 Helicopter Brigade

Appareil : Mi-8

Callsign : Seth

Mission : SUPPORTING OPS / APCLO / RECCE

Base de déploiement : RAS Al Kaimah

Fréquence Radio privée : 149 Mhz

Code IFF : Block 5110 - 5117

Code Laser : NIL

Date d'arrivée dans la zone d'opération : Aout 1996

Effectif : 12 appareils et 8 pilotes





SPINS OPERATION DJINN HUNT



Nom : 11^e Squadron
Appareil : SA 342
Callsign : Amon
Mission : SUPPORTING OPS / APCLO / RECCE
Base de déploiement : RAS Al Kaimah
Fréquence Radio privée : 31.5Mhz
Code IFF : Block 5300 - 5307
Code Laser : NIL
Date d'arrivée dans la zone d'opération : Aout 1996
Effectif : 8 appareils et 8 pilotes



3. Coalition Orange :

Les appareils de la coalition orange seront pilotés par des pilotes de la 4th VEAUW et l'IA.

Les appareils faisant partie de cette coalition sont :

IRAN: F-14A, F-5 E, F-7 (MIG21), Mirage F-1, SU-25 A et T, SU-24, UH-1, MI-8, P-3C, C-130, IL-76. L'Iran possède également des MIG-29 et SU-22 mais leur état opérationnel est incertain.

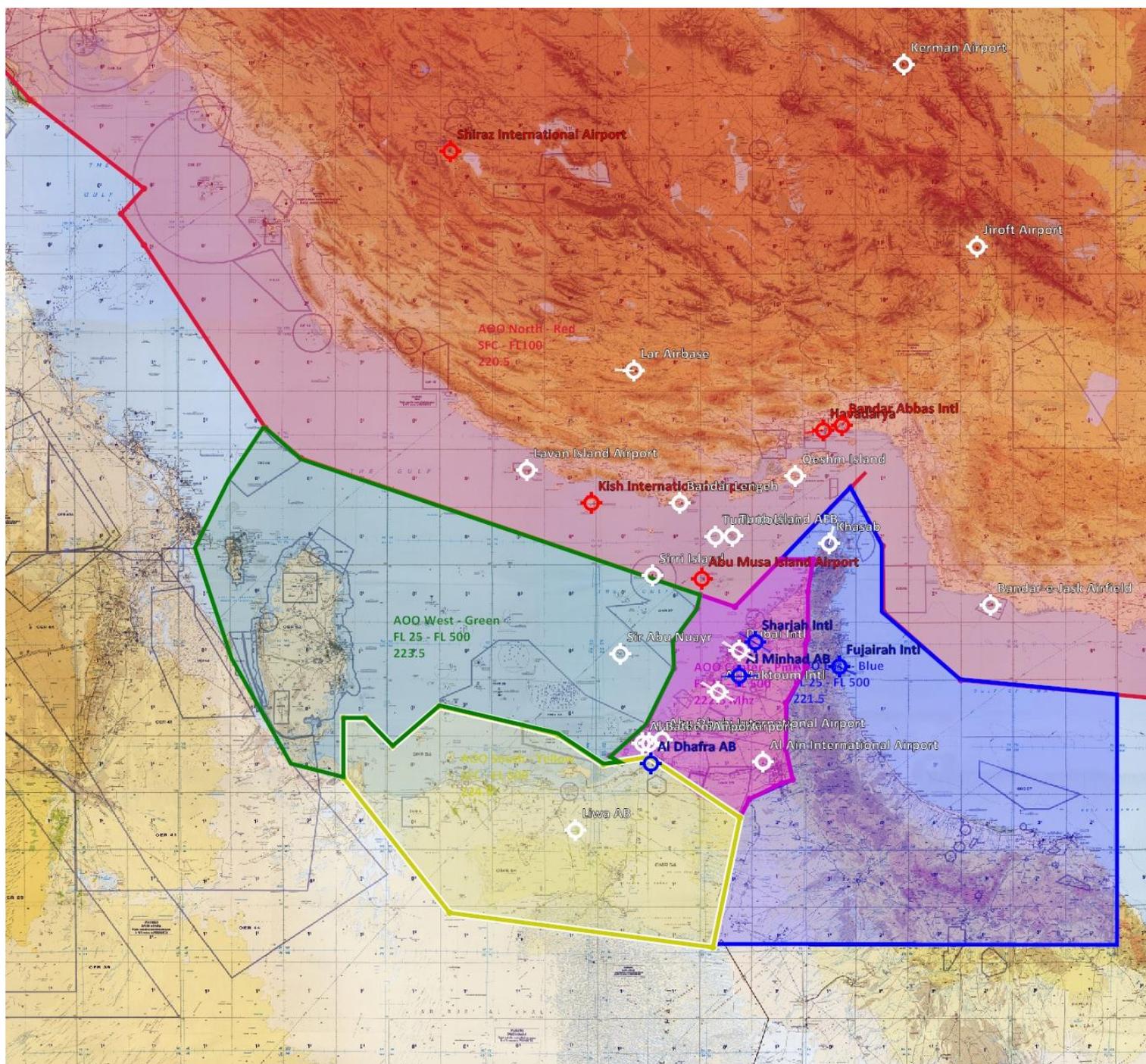
OMAN : HAWK et Strikemaster (simulé par des MB-339 en jeu)

IV. ENVIRONNEMENT ET ZONES

Toutes les zones et points d'intérêt sont visualisable de façon plus claire dans le fichier de layer [combatflite](#) présent en suivant ce lien : [Layer Djinn Hunt](#)

1 Les AOO

Le Golf arabo persique est séparé en 5 AOO principales (Area Of Operations) ces zones ont chacune leur organisme de contrôle, fréquence et règles propres.





SPINS OPERATION DJINN HUNT



L'AOO North - Red est situé au-dessus de l'Iran et de ses eaux territoriales (abrégées TTW pour Territorial Waters).

Organisme de contrôle: AWACS US

C/S : **RedCrown (C/S IA DARKSTAR)**

FQ : 225.5 Mhz (Humain et auto-info), IA (225 Mhz, C/S : DARKSTAR)

Altitude : SFC (Surface) – FL500

L'AOO East – Blue est située à l'est de la péninsule et au-dessus d'Oman.

Organisme de contrôle : E-2C US

C/S: **Bluecrown (C/S IA MAGIC)**

FQ : 226.5 Mhz (Humain et auto-info), IA (226 Mhz, C/S : MAGIC)

Altitude : SFC – FL500

L'AOO Center – Pink est située au-dessus de partie nord du territoire des EAU.

Organisme de contrôle : Centre de contrôle terrestre des EAU

C/S : **Echo Control (C/S IA 500)**

FQ : 227.5 Mhz (Humain et auto-info), IA (227 Mhz)

Altitude : FL25 – FL500

L'AOO East – Green est située à l'ouest de la péninsule, jusqu'au nord de Bahreïn.

Organisme de contrôle : AWACS Arabie Saoudite

C/S: **Greencrown (C/S IA FOCUS)**

FQ : 228.5 Mhz (Humain et auto-info), IA (228 Mhz)

Altitude : SFC – FL500

L'AOO South – Yellow est située au-dessus de la zone d'exercice des EAU.

Organisme de contrôle : Centre de contrôle terrestre des EAU

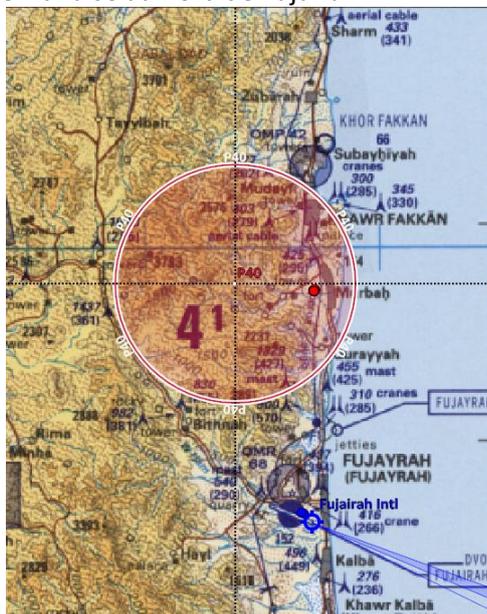
C/S: **ARIA Center (C/S IA 400)**

FQ : 229.5 Mhz (Humain et auto-info), IA (229 Mhz)

Altitude : SFC – FL500

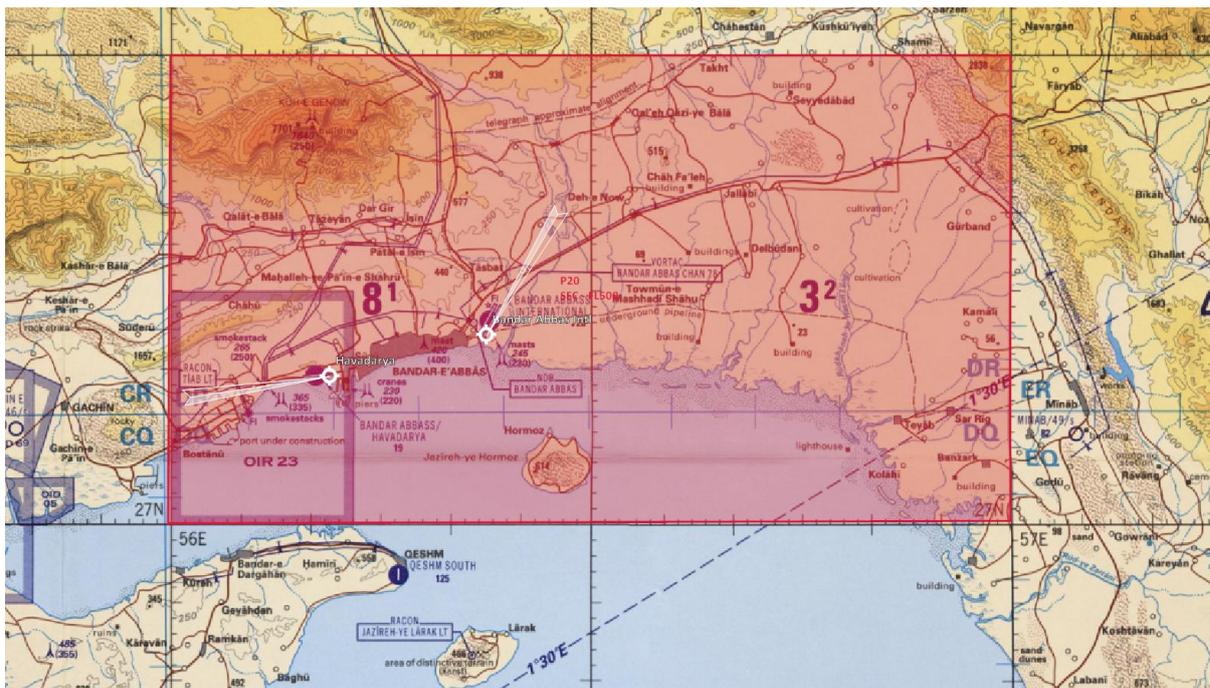
2 Zone interdite ou à restriction de survol :

La P40 : Au-dessus de l'enclave Omanaise au nord de Fujairah :

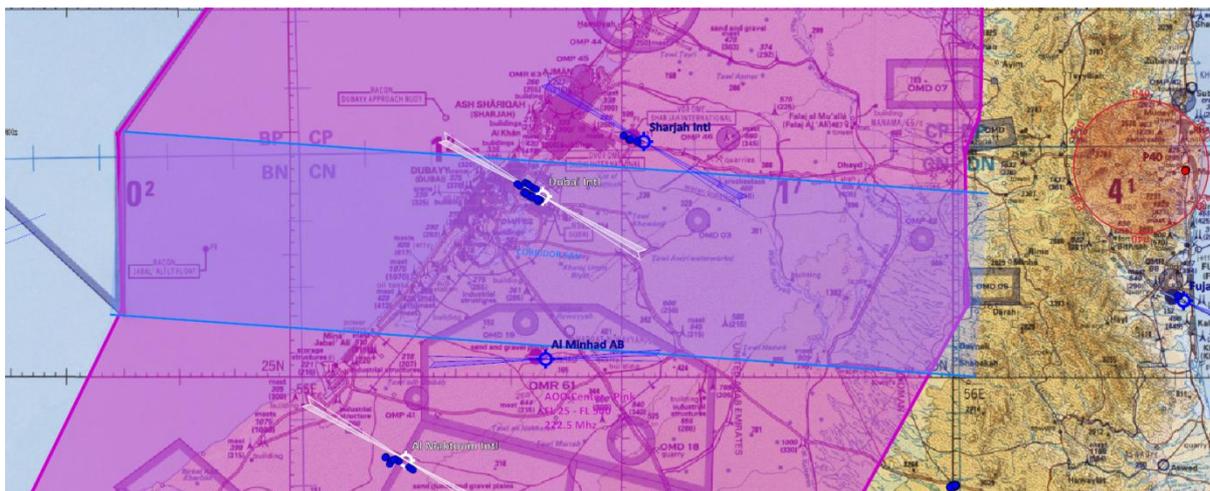


SPINS OPERATION DJINN HUNT

La P20 : Zone située autour de Bandar Abbas est formellement interdite de survol au début de la campagne.



Le corridor EAU : Il s'agit d'un corridor sous contrôle des EAU et permettant de traverser leur territoire et l'AOO Center. Il est à emprunter obligatoirement pour passer de l'AOO Est à l'AOO Ouest et vice versa.



Pour les aéronefs de la coalition Blanche (OTAN) décollant d'Al Minhab ou Al Dhafra et n'ayant pas une mission nécessitant le survol des EAU, le CAP le plus direct pour quitter l'AOO Center est à privilégier.

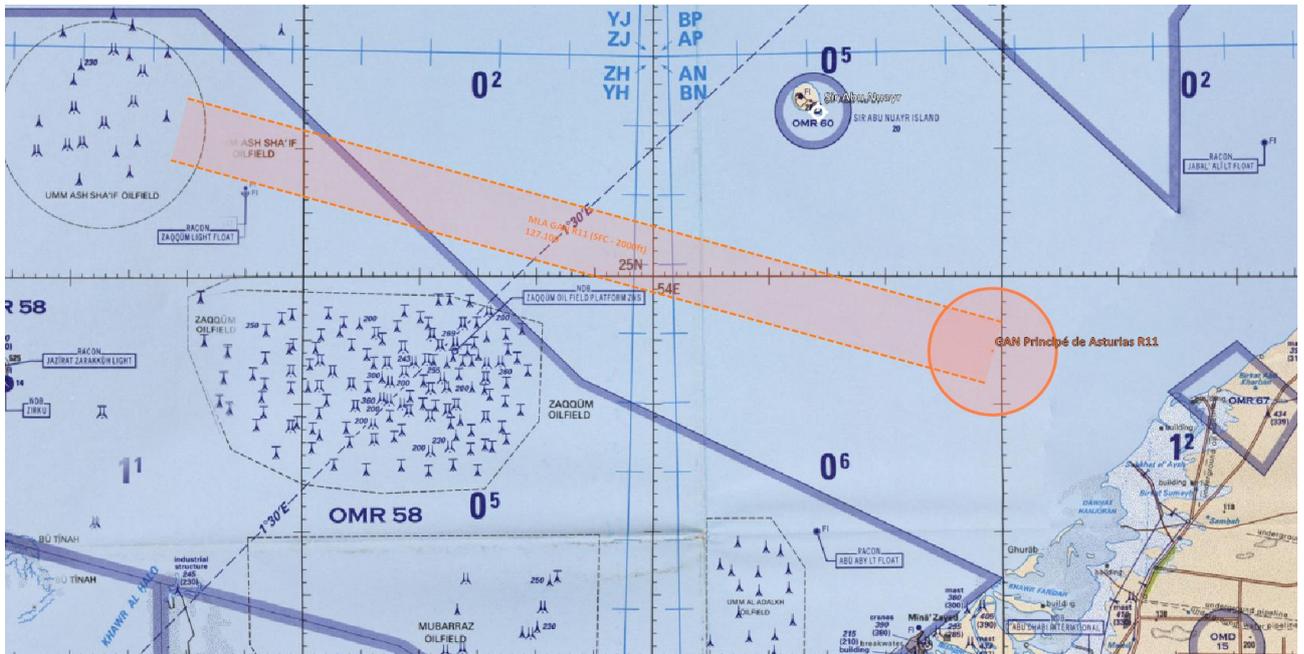
SCZ Principé de Asturias

Le cercle correspond à la zone de contrôle du Principé de Asturias de **5NQ 2000ft** interdite de survol sans contact radio.

Le couloir sur sont avant correspond à sa MLA (Medium Line of Advance) ou la route qu'il va suivre pendant son transit.



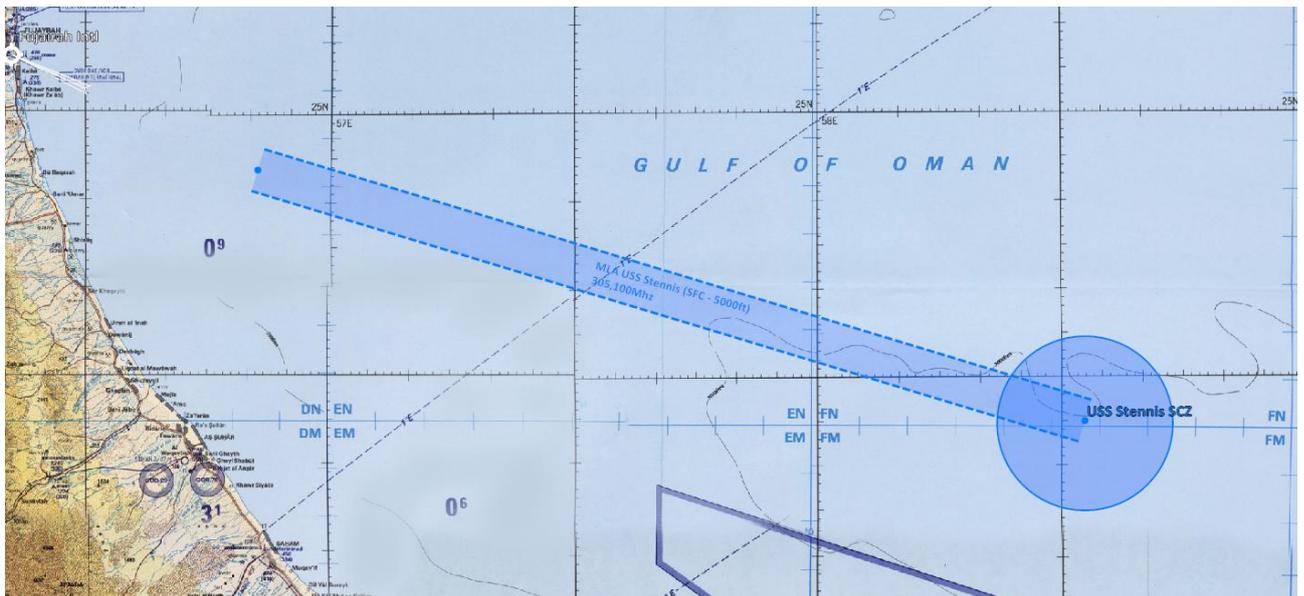
SPINS OPERATION DJINN HUNT



SCZ USS Stennis

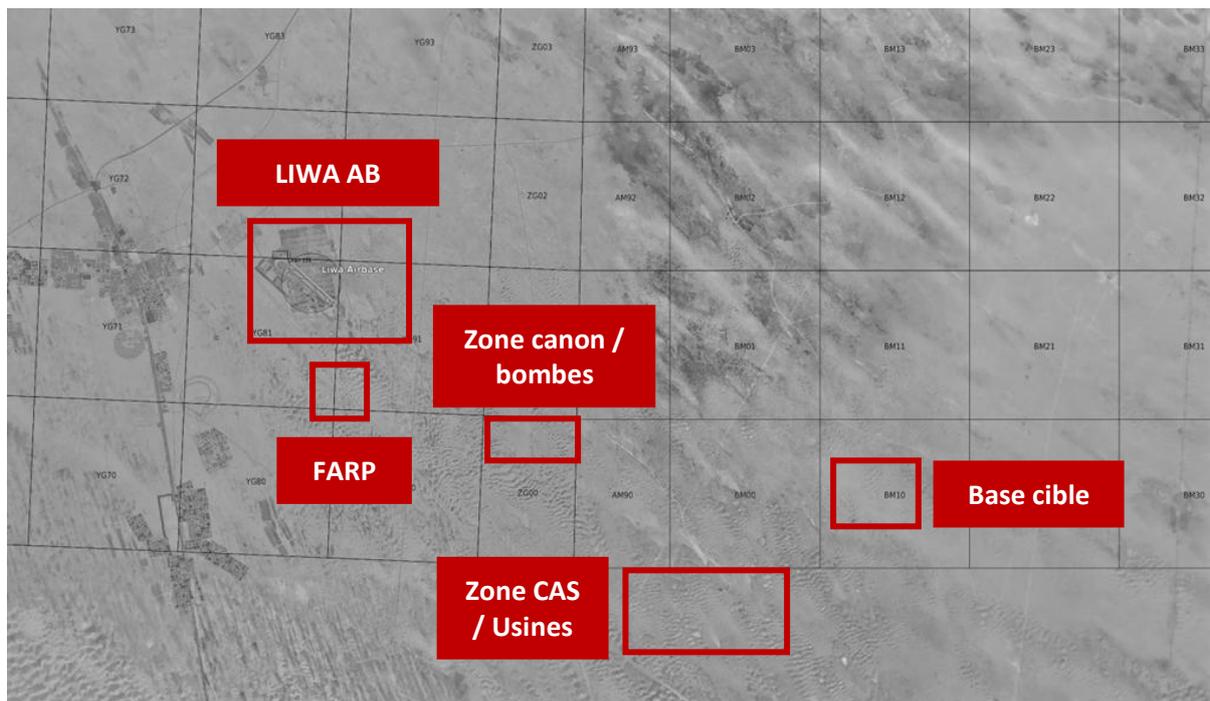
Le cercle correspond à la zone de contrôle du Stennis de **10NQ 5000ft** interdite de survol sans contact radio.

Le couloir sur sont avant correspond à sa M/LA (Medium Line of Advance) ou la route qu'il va suivre pendant son transit.

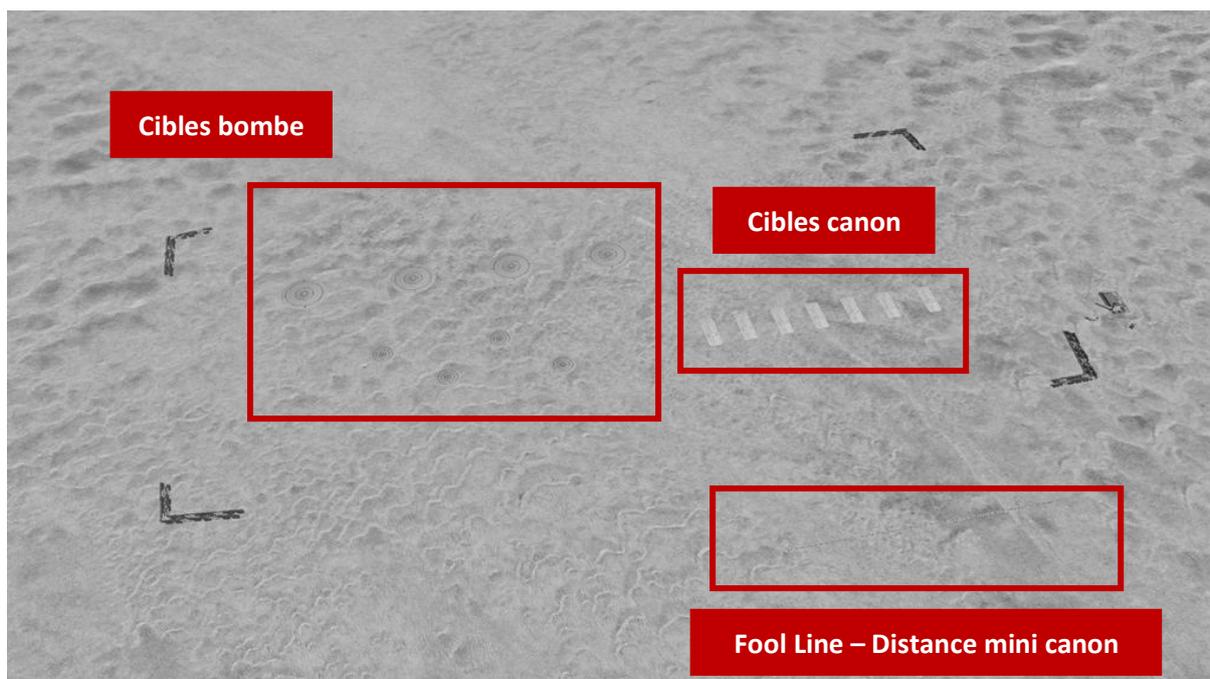


3 La zone d'entrainement ARIA Range :

1. Vue générale

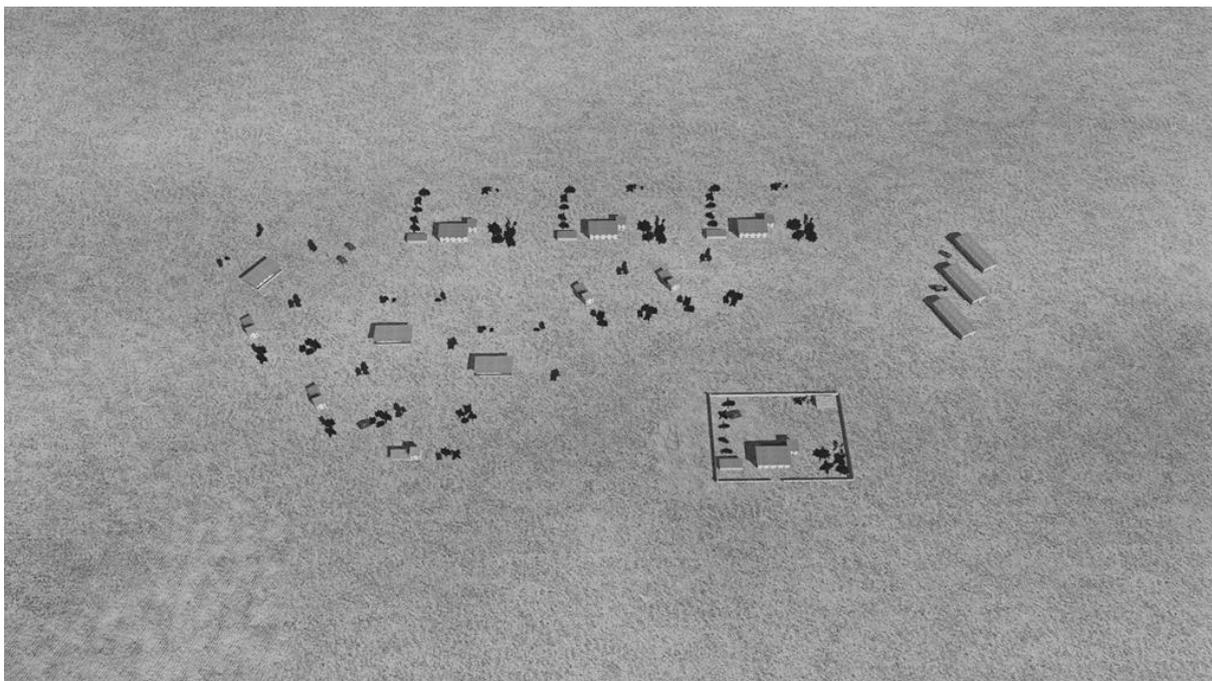


2. Zone d'entrainement au tir canon et à la bombe lisse

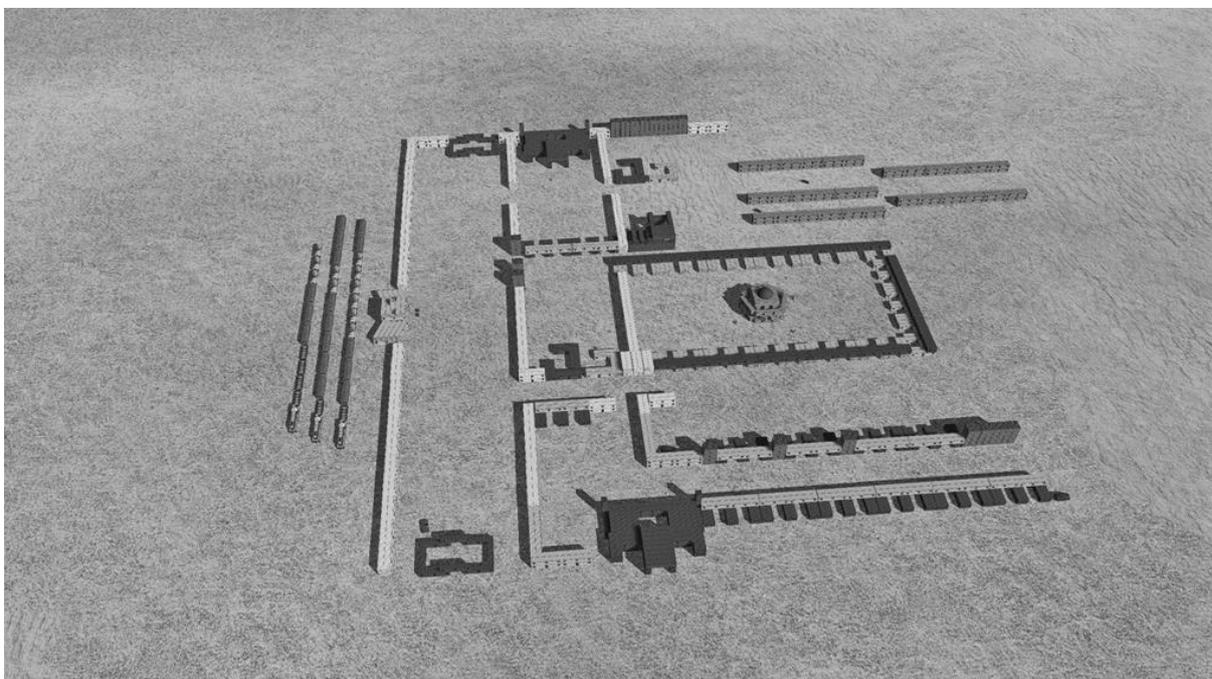


3. Zone de CAS

Il existe plusieurs zones adaptées à l'entrainement CAS. Plusieurs villages avec véhicules :

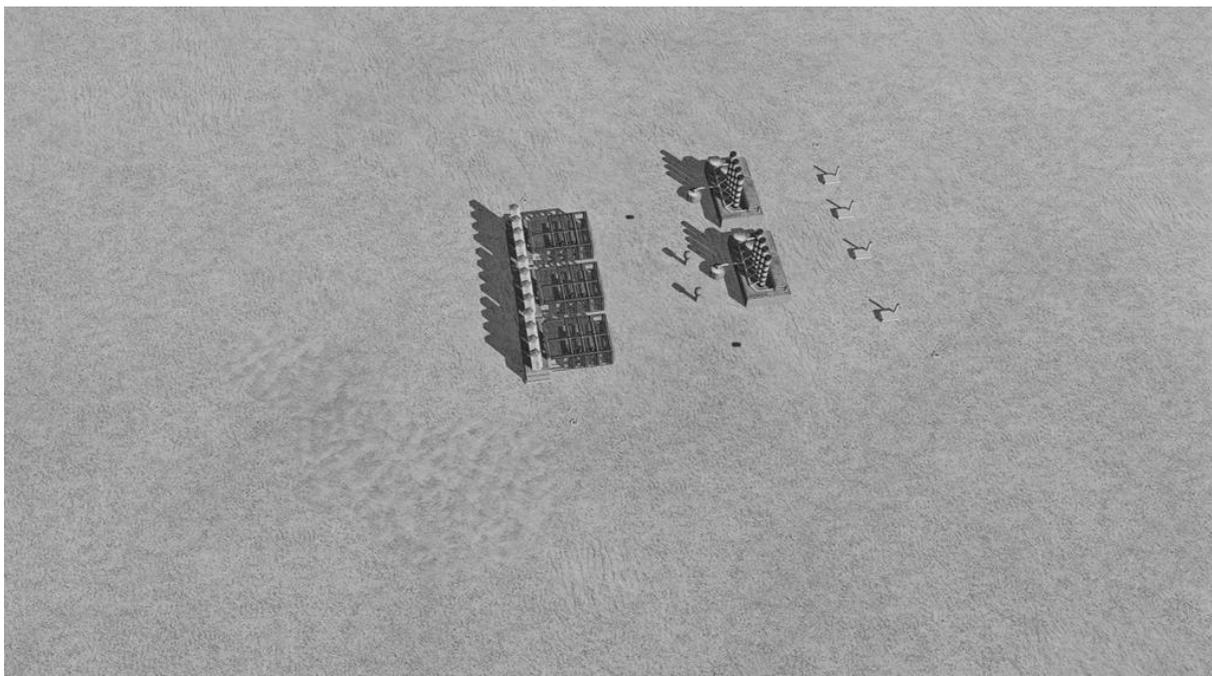


Une simulation de ville avec véhicules divers pour la reconnaissance :



SPINS OPERATION DJINN HUNT

4. *Usines avec défenses*



5. *Aéroport*

Est également présent une base aérienne fictive pour vos entrainements au Strike. Elle est protégée par un site Hawk.



6. *Zone entrainement Air-Air*

L'ARIA range est également une zone dévolue aux entrainements air-air. Toute l'AOO South peut être utilisée pour ces entrainements sous réserve de respecter certaines procédures :



SPINS OPERATION DJINN HUNT

- Le début du combat est annoncé sur la fréquence d'ARIA par

« Fight is On, Fight is on »

- Le plancher minimal est de 500ft.
- Aucun tir canon réel n'est autorisé.
- Un tir canon simulé est annoncé sur la fréquence par :

« Guns Guns Guns »

- Et est collationné par l'appareil abattu par :

« 'Callsign de l'avion', Kill »

- Grace au script fox qui détruit les missiles air-air avant impact, le tir Fox 1, 2, 3 est autorisé. Les annonces standards sont à effectuer pour les tirs sur la fréquence d'ARIA.
- Lorsqu'un appareil est shooté il annonce :

« 'Callsign de l'avion', Kill »

- Une fin d'engagement normale est annoncée par :

« Knock it off »

- Une fin d'engagement provoquée par une manœuvre dangereuse, un G-lock ou un plafond de sécurité franchis est annoncé par :

« Terminate, Terminate, Terminate »

4 La météo

La météo du mois de juin va suivre ce schéma :

Horaire	Lundi	Mardi	Mercredi	Judi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Matin (3h-12h)	Levé soleil Beau Jour	couché de soleil beau	Nuit beau	couché de soleil beau	Levé soleil Beau Jour	Levé soleil Beau Jour	Levé soleil Beau Jour
Après midi (12h-20h)	Levé soleil Beau Jour	couché de soleil beau	Nuit beau	couché de soleil beau	Levé soleil Beau Jour	couché de soleil beau	couché de soleil beau
Soir (20h-3h)	Levé soleil Beau Jour	couché de soleil beau	Nuit beau	couché de soleil beau	Levé soleil Beau Jour	Nuit beau	Nuit beau



V. LES FREQUENCES ET IFF

1 Plan de fréquence Campagne DJINN HUNT

1. Plan de fréquence

Voici le plan de fréquence générique de la campagne Djinn Hunt et les fréquences allouées aux différents organismes. Il est possible qu'elles soient modifiées de manière occasionnelle.

Organisme	Numéro de circuit	Baptêmes	Fréquence		Mode
Coordination OTAN	ODH 001	ORANGE ONE	241.0 Mhz		Crypto
Coordination CCG	ODH 002	ORANGE TWO	242.0 Mhz		Crypto
Coordination NAM	ODH 003	ORANGE THREE	243.0 Mhz		Crypto
Texaco KC-135 MPRS	TKR 001	TURQUOISE ONE	310.0 Mhz	TACAN 1Y	Clair
Shell 1 S-3B	TKR 002	TURQUOISE TWO			Clair
Arco KC -135MPRS	TKR 003	TURQUOISE THREE	314.0 Mhz	TACAN4Y	Clair
Shell 2 KC-135	TKR 004	TURQUOISE FOUR	311.0 Mhz	TACAN 2Y	Clair
JTAC	GND 001	GOLD ONE	131.5 Mhz		Crypto
JTAC	GND 002	GOLD TWO	133.0 Mhz		Crypto
JTAC	GND 003	GOLD THREE	127.5 Mhz		Crypto
Stennis AVIA	STS 001	SILVER ONE	264.100 Mhz AM		Crypto
Stennis MARSHALL	STS 002	SILVER TWO	305.100 Mhz AM		Clair
Stennis LSO	STS 003	SILVER THREE	140.100 Mhz AM		Clair
Príncipe de Asturias	PDA 001	PURPLE ONE	127.100 Mhz AM		Clair
Privées Unités	/	/	CF Chapitre Escadron		Clair / Crypto
AOO North	AOO001	AMARANTH ONE	225.5 Mhz AM		Crypto
AOO East	AOO002	AMARANTH TWO	226.5 Mhz AM		Crypto
AOO Center	AOO003	AMARANTH THREE	227.5 Mhz AM		Crypto
AOO West	AOO004	AMARANTH FOUR	228.5 Mhz AM		Crypto
AOO South	AOO005	AMARANTH FIVE	229.5 Mhz AM		Crypto
Aéroports	/	/	FQ DCS VFH +0.100Mhz		Clair
Guard VHF	GAD 001	GREEN ONE	121.5 Mhz		Clair
Guard UHF	GAD 002	GREEN TWO	243 Mhz		Clair
CSAR Frequence	GAD 003	GREEN THREE	252.5Mhz		Clair / Crypto
SPARE 1	SPA 001	SIENNA ONE	234.5 Mhz		Clair / Crypto
SPARE 2	SPA 002	SIENNA TWO	235.5 Mhz		Clair / Crypto
SPARE 3	SPA 003	SIENNA THREE	236.5 Mhz		Clair / Crypto

Si vous n'avez pas la capacité de crypter votre radio et que vous appelez en clair sur une fréquence normalement crypté, précisez « XXX de YYY **EN CLAIR** » à votre premier contact radio. Les personnes qui



SPINS OPERATION DJINN HUNT



encryptent leurs radios peuvent encore entendre les communications en clair mais doivent passer en clair pour répondre.

2. *Cas des aéroports*

Pour les aéroports les fréquences utilisées en auto-info ou avec le contrôle humain seront les fréquences VHF données dans DCS en ajoutant 0.100 Mhz pour éviter les gênes occasionnées par le contrôle IA. Sans indication contraire la procédure utilisée est celle de l'auto-information sur tous les aéroports et le porte avion.

3. *Cas du Stennis*

Pour le Stennis la fréquence AVIA est la liaison sécurisée pour transmettre des informations vers le PA ou les aéronefs s'y trouvant ou pour les départs des aéronefs. Pour le retour le contact initial sera effectué sur la fréquence Marshall jusqu'au « Commencing » puis les équipages passeront sur la fréquence LSO pour la partie finale de l'approche.

Pour les manœuvres CASE 3 il peut être nécessaire de contacter le PA sur la FQ IA. Les FQ IA sont les fréquences données moins 0.100Mhz, exemple LSO IA 140.000Mhz.

Le Call Sign de l'USS Stennis est: **Golden Eagle**

4. *Guard*

Les fréquences de garde sont des fréquences de détresses. Elles peuvent être, sur la plupart des appareils, être écoutée en transparence de la fréquence affichée sur la boîte de commande radio. Il s'agit de fréquences internationales sur lequel il est normalement possible de contacter tout aéronef ou bateau. Il s'agit des fréquences à privilégier en cas d'interception d'aéronefs.

Les fréquences de garde sont les suivantes :

- **UHF : 243Mhz**
- **VHF AREO : 121.5Mhz**
- **VHF Marine : 156.8Mhz**

5. *Cas de l'intrusion sur un réseau et du brouillage radio*

7. *Intrusion*

En cas de d'intrusion soupçonnée sur un réseau radio par une entité qui ne devrait pas y être la procédure à appliquer est la suivante :

L'unité qui se rend compte de l'intrusion annonce :

« **Gingerbread Kick Frequence** »

Sur cet ordre toutes les unités ajoutent 0.500 Mhz à la fréquence affichée. Une fois sur le nouveau réseau elles procèdent à un radio check et reprennent leurs opérations.



SPINS OPERATION DJINN HUNT

8. *Brouillage*

En cas de brouillage sur un réseau radio la procédure à appliquer est la suivante :

L'unité qui se rend compte du brouillage en premier annonce le mot code suivant 3 fois :

« **Chattermark, Chattermark, Chattermark** »

Sur cet ordre toutes les unités ajoutent 0.500 Mhz à la fréquence affichée. Une fois sur le nouveau réseau elles procèdent à un radio check et reprennent leurs opérations.

2 L'IFF

L'IFF, pour Identification Friend or Foe, est un système d'identification des aéronefs. Il est composé de plusieurs codes, civils et militaires, qui permettent de donner plusieurs informations au contrôle aérien.

1. *Mode 1*

Le mode 1 (militaire) est un mode qui définit la mission. Il est composé de deux chiffres. Pour la 4th VEAU nous les définirons tel qu'elle :

- 10 : CAP
- 11 : SWEEP
- 12 : Escort
- 13 : Interception
- 20 : Strike
- 21 : CAS
- 22 : AI
- 23 : SCAR
- 30 : SEAD
- 31 : Reconnaissance Maritime
- 40 : Reconnaissance Visuel/Maritime/etc (RECCE)
- 41 : Reconnaissance ELINT (SIGINT)
- 50 : Lutte Anti Navire (ASUW)
- 51 : Lutte Anti-Sous marine (ASW)
- 60 : CSAR
- 61 : MEDEVAC
- 62 : Transport
- 70 : Agressor

Sur SRS il s'agit des deux premiers chiffres.

6. *Mode 2*

Le mode 2 (militaire) est un mode qui définit l'unité. Il est composé de 4 chiffres.



SPINS OPERATION DJINN HUNT

1. *Mode 3*

Le mode 3 est le mode civil, il est couplé au mode C qui donne en plus l'altitude. Ces deux modes vont être remplacés par le mode S qui fournira plus d'information comme le numéro de vol par exemple.

Ce mode est rentré dans l'éditeur de mission, via SRS ou directement dans votre appareil.

. Pour la 4th VEAW nous les définirons tel quel :

- VF-29 : 270x
- VFA-30 : 300x
- AS21 : 210x
- EC 2/65 : 650x
- 329 Mira : 327x
- VFC-14 : 140x
- KHR 26 : 260x
- 101th ASOS : 101x

Les codes ci-dessus sont les codes de base des escadrons, vous pourrez les définir au sein de votre flight pour identifier plus précisément chaque aéronef. Par exemple pour la VF-29, pour le leader : 2901, le numéro 2 2902, etc...

Un listing complet des IFF de la campagne est disponible en annexe.

Sur SRS il s'agit des 4 chiffres principaux.

2. *Fonction Ident*

Associé au mode 3 vous trouverez sur SRS la fonction « Ident », elle permet lorsque le bouton est actionné sur ordre du contrôle aérien, de changer la symbologie affichée sur l'écran du contrôleur et de confirmer l'association du plot IFF à l'aéronef en contrôle radio.

Sur SRS il est activé sur appuis du bouton « IDENT ».

3. *Mode 4*

Le mode 4 (militaire) est le mode guerre. C'est un mode chiffré qui permet de différencier les aéronefs amis des autres. Attention une réponse négative au mode 4 ne signifie pas « ennemi ». Sur SRS l'activation du mode 4 se fait grâce au bouton M4. Il est à activer en permanence en mission de combat.

Pour information vous pourrez entendre parler dans l'avenir du mode 5 qui commence à équiper les forces armées. Il viendra remplacer les modes 1, 2 et 4.

4. *Exemple*

Tous les boîtiers IFF ne sont pas encore fonctionnel directement dans DCS. Pour certains aéronefs vous n'aurez accès aux IFF qu'aux travers de l'overlay de SRS. Voici un exemple avec le boîtier IFF du F-5, fonctionnel directement dans l'avion. Pour les avions OTAN quasiment tous les boîtiers IFF sont identiques ou très proche de fonctionnement, celui-ci servira d'exemple mais peut différer un peu de celui que vous retrouverez dans votre avion :

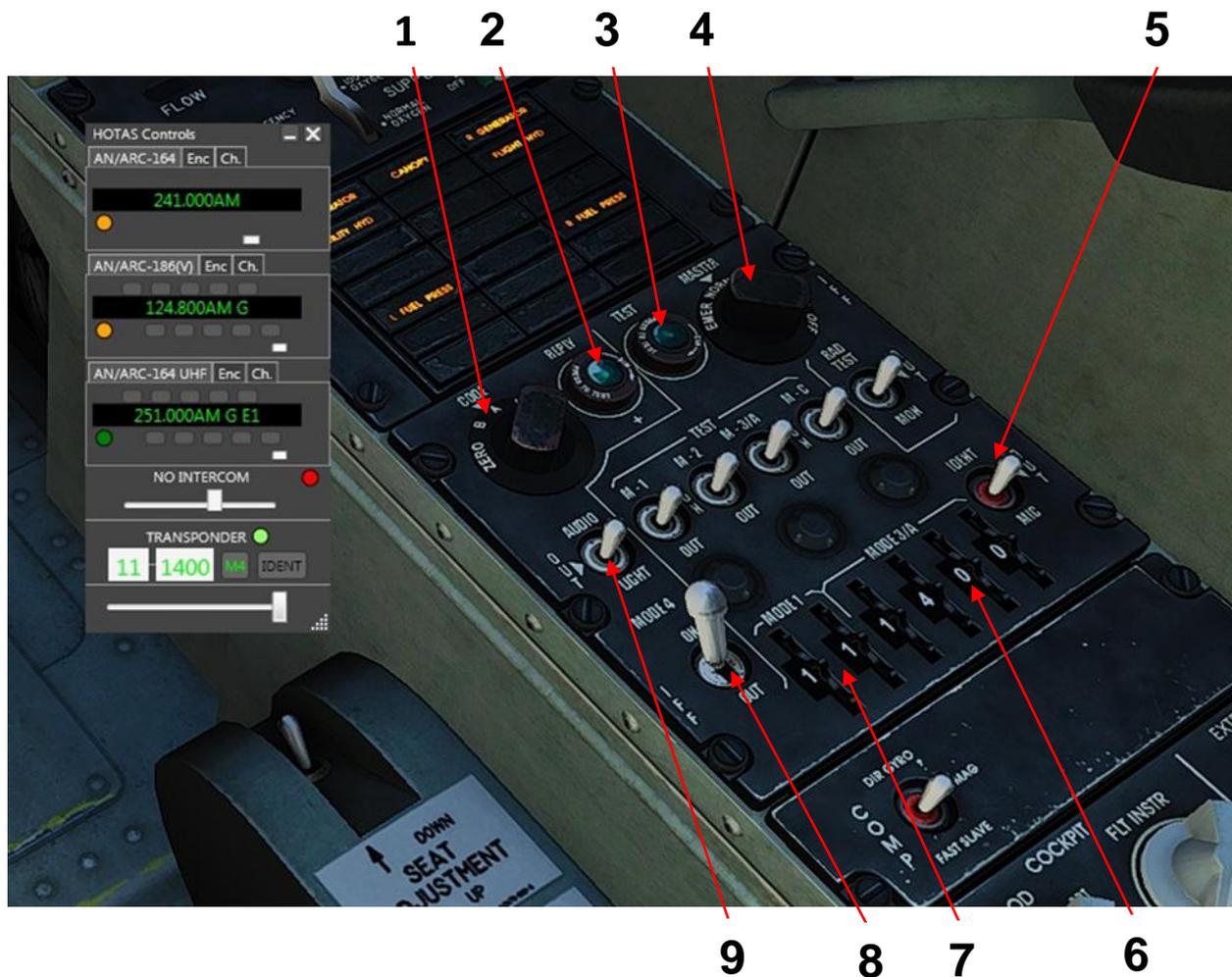


Figure 1 : Panneau IFF du A10C

1. La partie gauche de l'IFF correspond au Mode 4. Ce bouton sert à la sélection de la clé crypto mode 4 ou à son zeroise (effacement). Non simulé dans DCS actuellement.
2. Voyant Reply de l'IFF mode 4. S'allume lorsque vous êtes en light (9) et que vous êtes interrogé mode 4.
3. Voyant Test
4. Master switch pour allumer votre IFF
5. Switch Ident. Deux positions, soit la position ident (instable) pour répondre à une demande d'Ident par le contrôleur, soit la position « Mic » qui envoie une Ident dès que vous appuyez sur l'alternat de votre radio.
6. Les 4 chiffres de la partie droite des roues de sélections sont celle du mode 3. Ici 1400.
7. Les 2 chiffres de la partie de gauche des roues de sélections correspondent à la sélection du mode 1. Ici 11.
8. Interrupteur principal du Mode 4. On ou Off.
9. Interrupteur Audio / Out / Light du mode 4. Sur Audio, un signal audio est perçu dans le casque à chaque interrogation mode 4. Sur light le voyant « Light » (2) s'allume à chaque interrogation mode 4. Sur out pas de signal de réponse. Probablement pas simulé complètement actuellement dans DCS.



SPINS OPERATION DJINN HUNT



Vue de l'overlay seul :

Dans ce cas, utilisation de l'overlay SRS.

Dans la vue ci-dessous, l'aéronef transponde :

- Mode 1 : 10
- Mode 3 : 7000
- Mode 4 et à la fonction Ident active

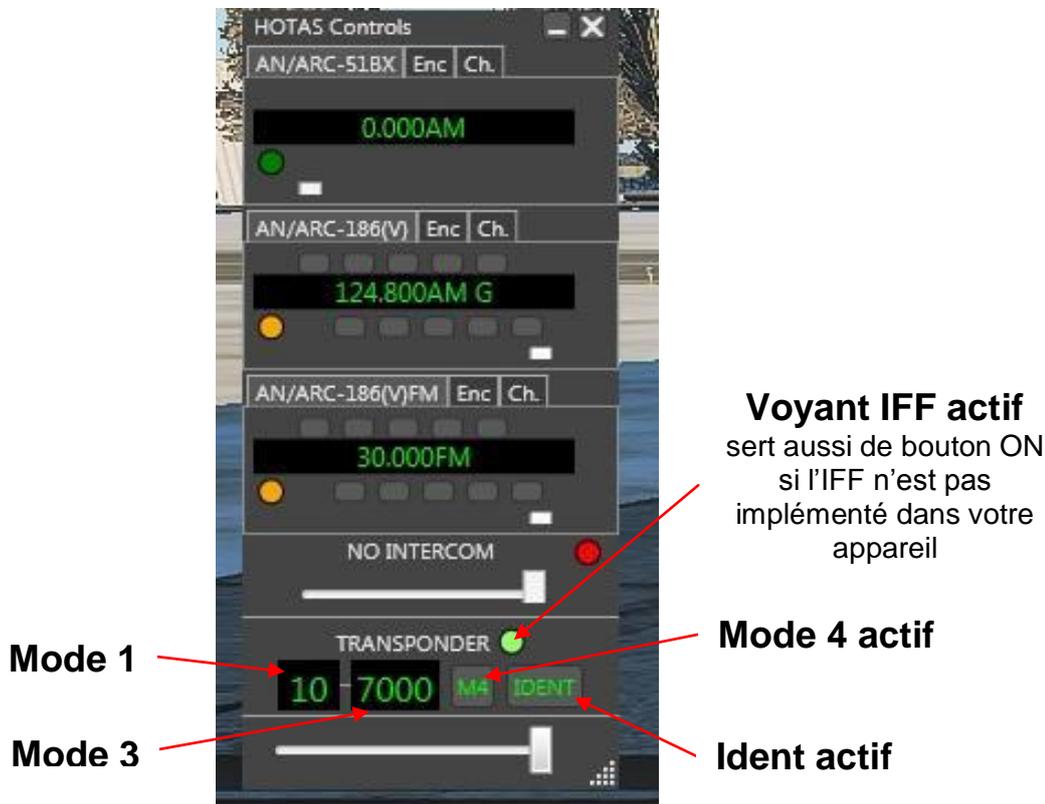


Figure 2 : IFF avec l'overlay SRS



VI. LE CONTROLE AERIEN

Pendant la campagne deux situations seront possible s'il y a présence ou non d'un contrôleur aérien sous Lotatc.

1 Avec contrôleur

En dehors des missions un contrôleur peut se connecter quand il le souhaite sous Lotatc pour prendre le rôle d'un des AWACS présent sur zone ou des stations terrestres.

Lorsqu'un contrôleur arrivera sous Lotatc il se connectera à SRS et annoncera sur la fréquence « **Callsign en fonction de la zone + SUNRISE** » afin d'annoncer la prise de veille de l'AWACS. Lorsque ce dernier souhaite quitter le jeu il annoncera « **Callsign de la zone + MIDNIGHT** ».

Le contrôleur peut choisir de contrôler une zone ou plusieurs s'il s'en sent capable en fonction de la densité des aéronefs.

A sa connexion le contrôleur a à sa disposition le fichier .json ([JSON DJINN HUNT](#)) des différentes zones, qu'il doit intégrer à Lotatc pour l'aider dans sa tâche.

Il est responsable de la bonne application des ROE et à la latitude pour en accorder certaines en cas de besoin avérée.

A la fin de sa session, le contrôleur peut envoyer un compte rendu sur le discord en notant les horaires et évènements marquants.

Un contrôleur peut contrôler indistinctement le camp « **Rouge** » ou le camp « **bleu** ».

De base le contrôle aérien sera effectué en français sauf accord bilatérale entre l'aéronef et le contrôleur.

Le contrôleur peut prendre l'ATC des aéroports qu'il désire mais la priorité sera donnée au contrôle de zone et à l'auto-information sur les terrains.

Au décollage chaque patrouille tentera de contacter l'AWACS de sa zone de décollage pour effectuer son check-in puis être pris en contrôle. Si la patrouille n'a pas de réponse et qu'un AWACS n'est pas présent elle effectuera un check-in en l'air sans attendre de réponse pour informer les autres aéronefs présents dans sa zone de contrôle.

Le check in est à effectuer avec chaque nouveau contrôleur ou à chaque changement de zone. A la sortie d'une zone de contrôle la patrouille annoncera également qu'elle quitte la fréquence et l'organisme qu'elle contact.

Les altitudes, fréquences et limites des zones de contrôles sont repris dans le fichier combatflite de la campagne disponible ici : [Layer Djinn Hunt](#)



2 Sans contrôleur

Lorsque, au premier contact, l'aéronef n'a pas de réponse d'un contrôleur il effectue son check-in et le reste de sa procédure en auto-information.

De base les procédures d'aérodrome sont effectuées en auto-information pour laisser la priorité au contrôle tactique lorsqu'un contrôleur est présent.

La procédure d'auto-info en vigueur est décrite dans le Tactical handbook.

3 Infos de connexion pour contrôleur

Le serveur Lotatc est en ligne 7J/7 H24.

Les infos de connexion sont les suivantes :

IP : 109.190.203.75

Port : 10310

MDP Bleu : blue

MDP Rouge : red

SRS MDP EAM : « red » ou « blue » en fonction du camp.

4 Les autres possibilités sous Lotatc

Grace à Lotatc, Combined Arms et les modèle 3D IA de DCS, il est possible de simuler d'autres types d'appareils en plus de l'E-2 et de l'E-3.

Cela nécessite parfois un peu d'imagination mais l'intégration de ces moyens peut avoir une plus-value non négligeable dans l'immersion et la tactique.

1. *Le C-130 Compass Call :*



Appareil de Guerre électronique spécialisée dans l'écoute des communications ennemies. Nous utilisons cette unité pour simuler l'interception de communication d'intérêt et orienter la recherche des aéronefs en vol.



SPINS OPERATION DJINN HUNT



2. *Le P-3 Orion :*



Appareil de patrouille maritime dont les principales missions sont la lutte anti sous-marine, lutte antinavires et ISR.

3. *Le MQ-1 Predator :*



Il s'agit du seul drone présent dans DCS en service actif en 1996.

4. *E-8 JSTAR*





SPINS OPERATION DJINN HUNT



Il s'agit d'un Boeing 707 équipé d'un radar GMTI (Ground Moving Target Indication), capable de détecter les véhicules en mouvement dans sa zone de recherche. La coopération avec cette unité est intéressante pour provoquer le contact sur des objets au sol ou créer des événements afin d'amener des unités dans une zone de recherche favorable.

Dans DCS nous simulerons, pour le moment, cet appareil avec le modèle 3D d'un KC-10 aux couleurs blanches et bleu.

5 Les IFF

Un tableau récapitulatif des IFF est présent en annexe 1.1.

VII. PROCEDURES AERONAVALE

1 Départ depuis un porte-avion

1.1 Mise en route et roulage

Sauf si indiqué lors du briefing, il n'est pas nécessaire de contacter le porte-avion pour la mise en route.

Avant la mise en route, chaque appareil allume son feu anti-collision (strobe).

Une fois prêt au roulage, chaque appareil allume son feu de taxi.

Le leader vérifie que la patrouille est prête à rouler, puis contacte la tour pour demander le roulage. Si possible, les avions se répartissent de la manière suivante sur les catapultes :

- Leader : catapulte 1
- Numéro 2 : catapulte 3
- Numéro 3 : catapulte 2
- Numéro 4 : catapulte 4

Cet arrangement permet de catapulter les avions par paire. Sinon un délai de 5 sec sera respecté entre les avions.

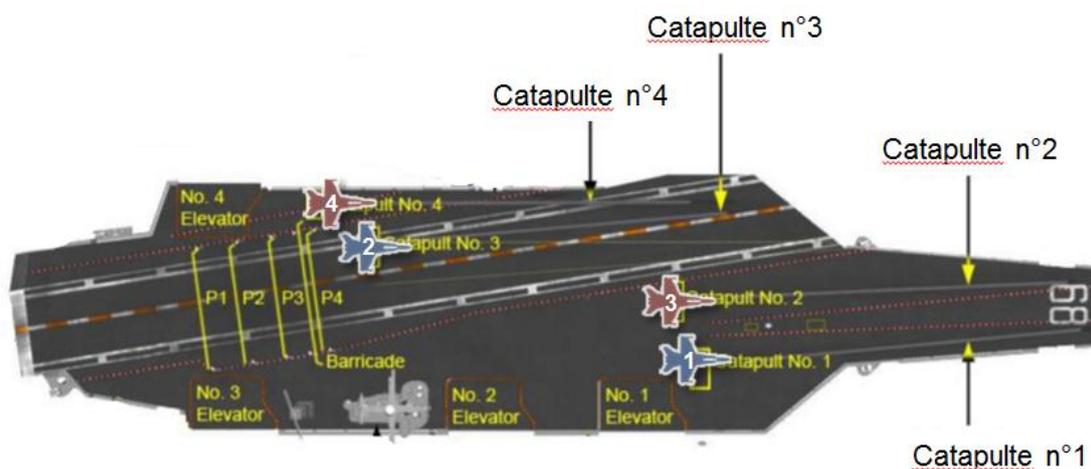


Figure 1 : emplacement des catapultes et positionnement idéal

1.2 Départ case I

Après le décollage, chaque appareil s'annonce airborne sur la fréquence de patrouille.

(1). Après un virage de dégagement (à droite pour les catapultes 1 et 2, à gauche pour les catapultes 3 et 4), les avions prennent un cap au BRC et maintiennent 300 kt à 500 ft.

(2). A 7 Nm du porte-avion, les appareils peuvent virer et monter suivant leur plan de vol.

SPINS OPERATION DJINN HUNT

Rappel: avant de changer de fréquence, le leader doit quitter avec le porte-avion.

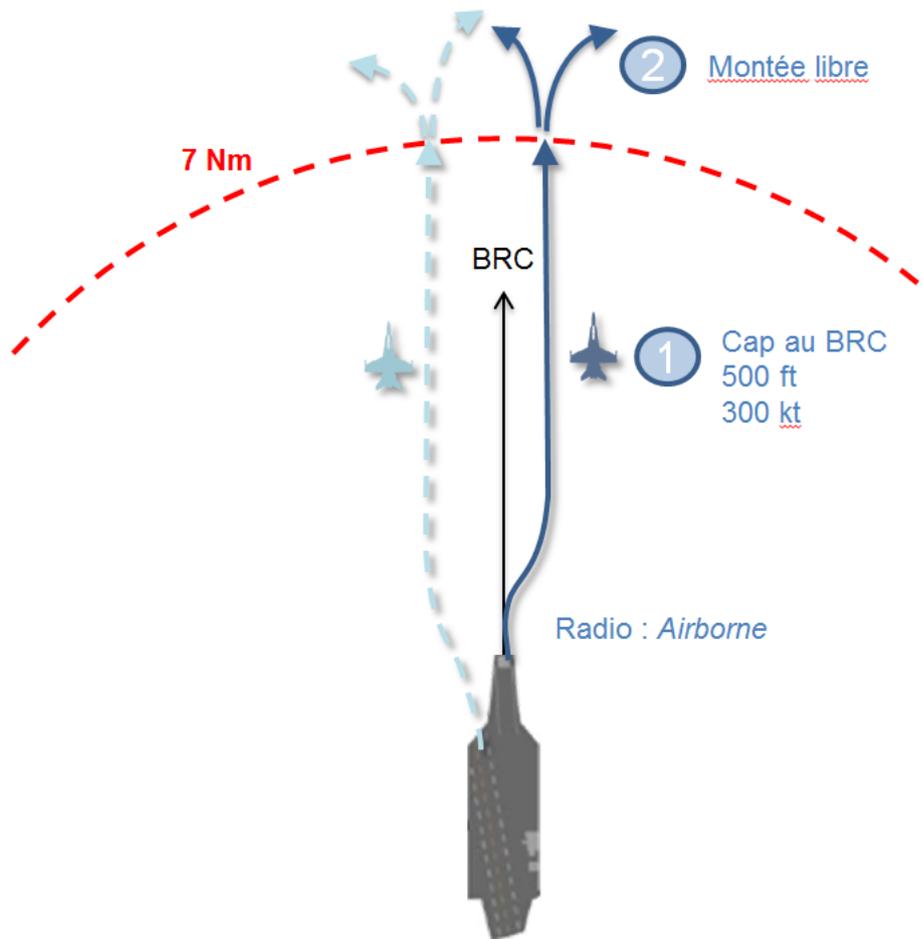


Figure 2 : décollage case I

Exemple radio :

Sur la fréquence de patrouille après le décollage :

Joker 1 : **Leader, airborne**

Joker 2 : **Deux, airborne**

Sur la fréquence du porte-avion après les 7 Nm :

Joker 1 : **Mother, Joker leader, en montée angel 20, passant angel 8, vers le 270 pour quitter et passer avec Magic**

Mother : **Joker leader, mother, autorisés à quitter. Bon vol**

1.3 Décollage case III

Après le décollage, chaque appareil s'annonce airborne sur la fréquence de patrouille. Les décollages se font toutes les 30 secondes.

- (1). Juste après le catapultage, montée dans l'axe à 300 kt
- (2). A 7 Nm virage pour rejoindre l'arc PA à 10 Nm puis montée continue jusqu'au radial de sortie.
- (3). Le leader contacte le PA pour quitter et poursuivre la mission



SPINS OPERATION DJINN HUNT

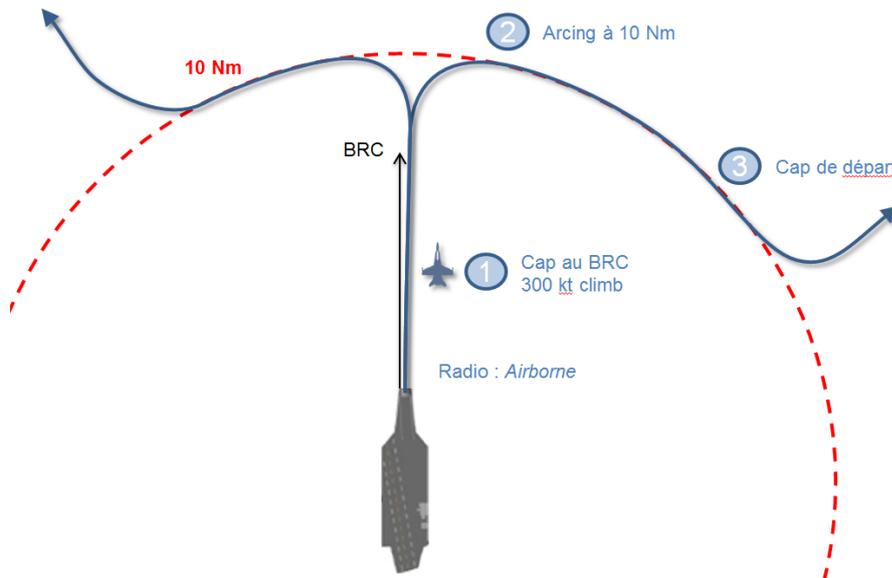


Figure 3 : départ case III

2 Retour au porte avion :

Les retours se font par patrouille de deux. Si plus de deux appareils étaient en formation, le leader sépare la formation en patrouilles de 2 appareils maximum.

2.1 Check-in

- (1). Le leader contacte le porte-avion au moins 20 Nm avant. Il annonce la position, l'altitude, le nombre et le type d'appareils ainsi que le fuel state mini de la patrouille.
Le porte avion (si dispo) répond avec le BRC, le type d'apportage (case I ou case III), l'heure estimée de push, la météo (QNH notamment) et en cas de case III la position du marshal.

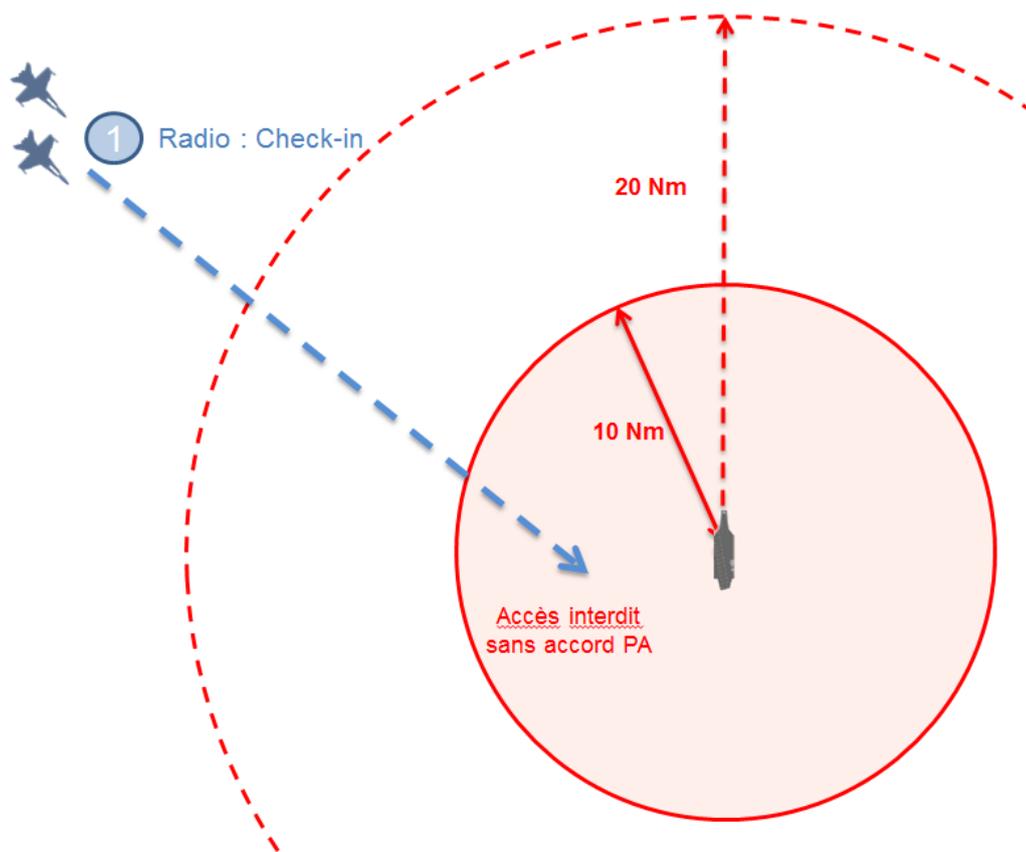


Figure 4 : check-in

Exemple radio :

Joker 1: *Mother, Joker, 2 F18 au 250 pour 25 Nm, angel 15, fuel 6.2*

Mother : *Joker, mother, BRC attendu 245°, Case I, Signal charlie a 15:05, QNH 2985.*

2.2 Appontage case I

(2). La patrouille s'établit à l'altitude du Marshall au plus tard à 10 Nm du porte-avion.

Attention

Vérifiez le calage de l'altimètre avant de descendre.

(3). La patrouille s'insère dans le stack par n'importe quel côté en le tangentant à 250kt. Pour respecter le cercle de 5 Nm, il faut ~20° de roulis. Le leader s'annonce *établi* une fois en virage dans le stack. Les patrouilles suivantes s'étagent tous les 1000 ft suivant l'altitude donnée au check-in.

SPINS OPERATION DJINN HUNT

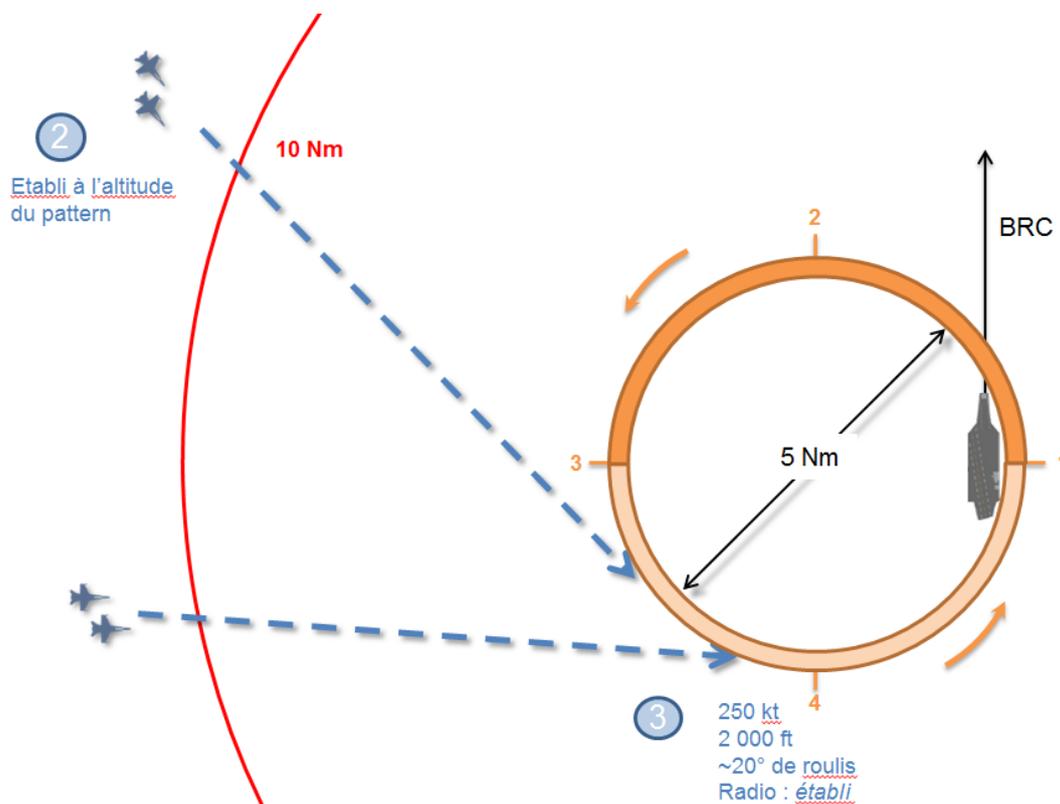


Figure 5 : Marshall case I

Exemple radio :

Joker 1: **Joker unité, établi, 2 000 ft**

- (4). A l'heure du push, la patrouille quitte le marshall sur un cap BRC+210°, descend à 800 ft et accélère à 350 kt. Le leader s'annonce *commencing*.
Les autres patrouilles descendent d'un cran dans le stack sur la portion entre les points 3 et 1.
- (5). Hook down, avec un cap au BRC, la patrouille s'annonce *initial* et switch avec la fréquence LSO. La patrouille doit être établie au plus tard 3 Nm avant le porte-avion.

Nota : s'il y a un contrôleur humain, c'est lui qui indiquera quand changer de fréquence.

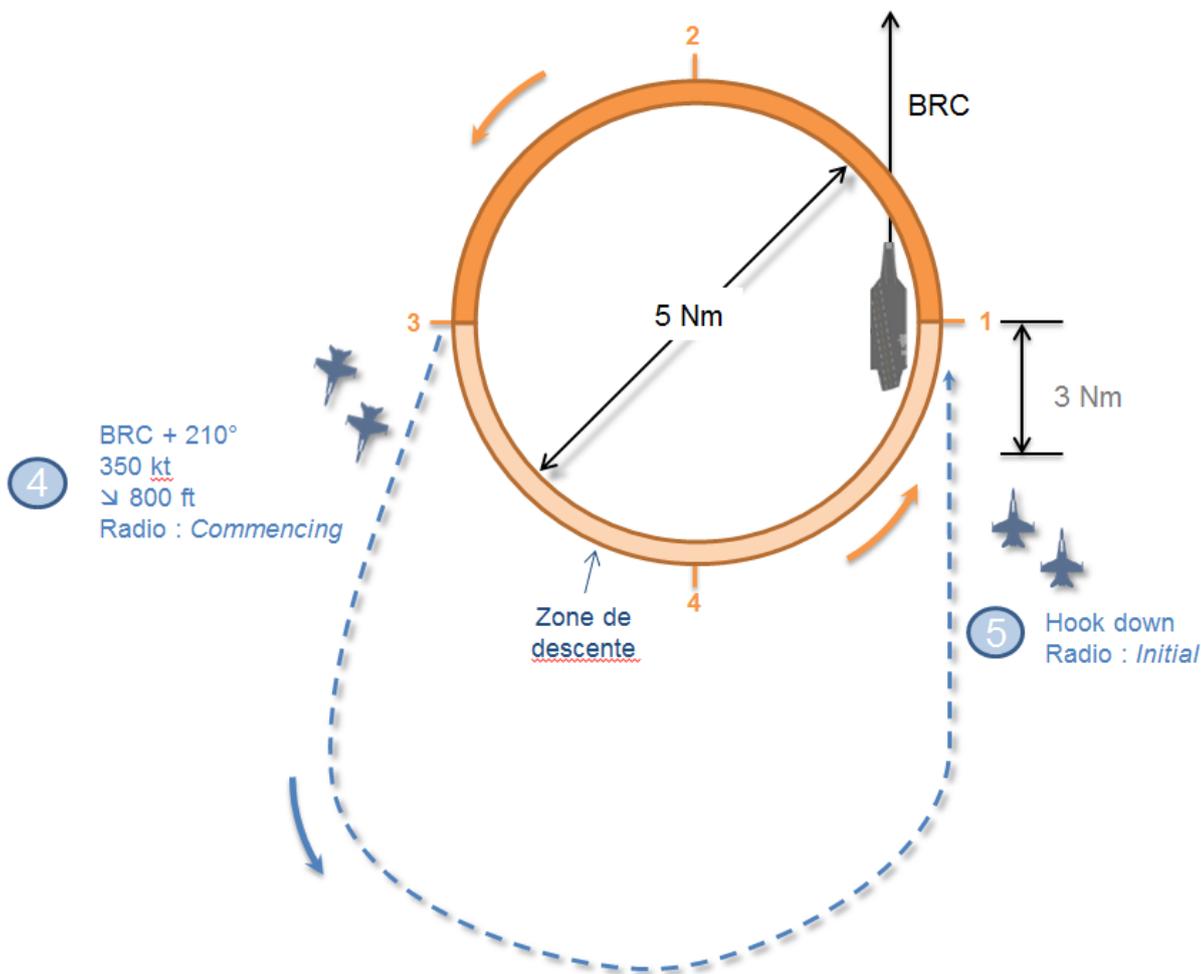


Figure 6 : Initial

Exemple radio :

Joker 1: *Joker unité, Commencing*

Joker 1: *Joker unité, Initial, hook down, je passe avec LSO*

Le détail du circuit d'appontage varie légèrement pour chaque type d'appareil. Seuls les éléments génériques sont rappelés ici.

- (6). Le leader break verticale du porte-avion. L'ailier break 20 secondes plus tard. Chacun s'annonce *break*.
- (7). Branche vent arrière à 600 ft, environ 1,2 Nm du porte avion. L'appareil est en configuration d'atterrissage (4 vertes) à la bonne AOA.
- (8). 3/4 de mile, aligné avec la piste. L'avion s'annonce avec le pseudo du pilote, type d'appareil, ball/clara, fuel state

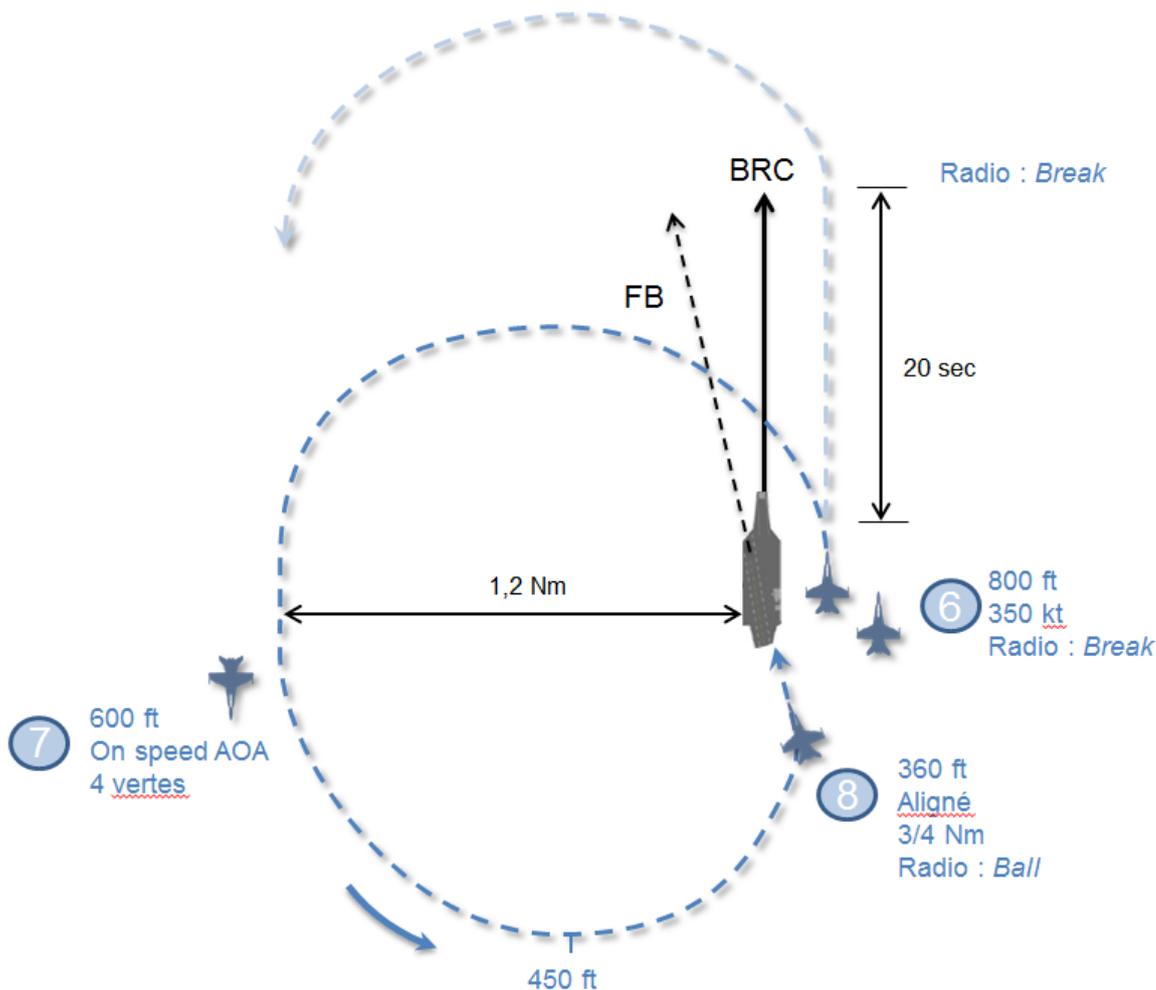


Figure 7 : break case I

Exemple radio :

Joker 1 au break: *Joker unité, Break*

Joker 1 à 3/4 Nm : *Tickler, hornet, ball, 3.2*

2.3 Appontage case III

Sauf indication contraire d'un contrôleur, le marshall se fait sur la radiale du final bearing.

Attention
Ne pas confondre BRC et final bearing.
FB = BRC - 9

- (1). Le leader se présente à 6 000 ft, 21 Nm du porte avion avec une vitesse de 250 kt.
Les autres patrouilles s'étagent à 1 Nm supplémentaire et 1 000 ft plus haut (22 Nm et 7 000 ft pour la patrouille 2, 23 Nm et 8 000 ft pour la patrouille 3, etc...)

Attention
Vérifiez le calage de l'altimètre avant de vous établir.

- (2). A l'heure du push, le leader s'annonce *commencing* et débute son approche case III. L'ailier entame un 360° en 1min et s'annonce *commencing* à la fin du tour.



SPINS OPERATION DJINN HUNT

Les patrouilles suivantes s'annoncent *commencing* de la même manière en respectant un écart d'une minute entre deux appareils. A la différence du case I, les patrouilles restent à leur altitude de circuit jusqu'au push.

La descente se fait à -4000 ft/min au dessus de 5 000 ft et -2 000 ft /min en dessous.

- (3). A 1 200 ft, l'appareil se stabilise en palier, 250 kt.
- (4). A 10 Nm du porte-avion, l'appareil passe en configuration atterrissage et règle sa vitesse avec l'AOA
- (5). A 3 Nm environ, interception de l'ICLS et mise en descente
- (6). A 3/4 Nm, l'avion s'annonce avec callsign, type d'appareil, ball/clara, fuel state

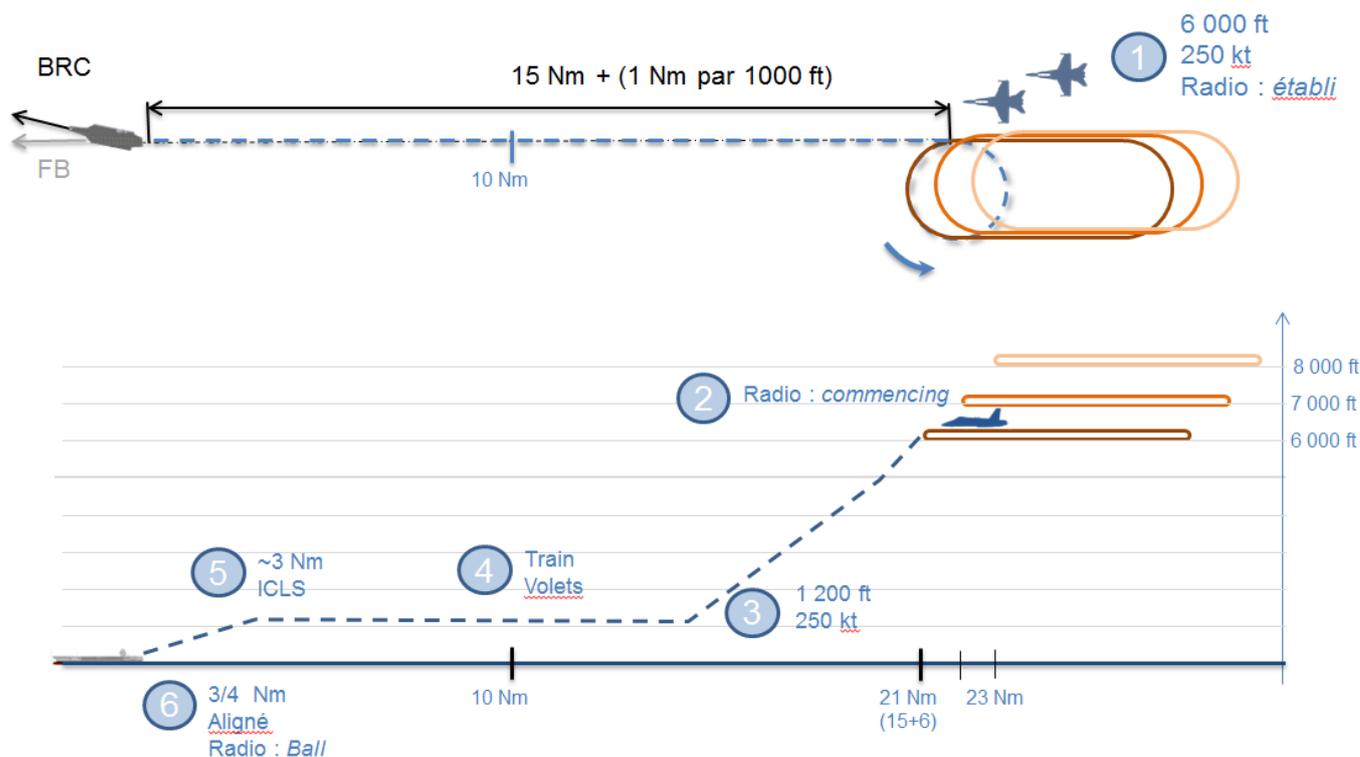


Figure 8 : appontage case III

Exemple radio :

Etabli dans le pattern

Joker 1 : **Joker, établis marshall 6 000 ft**

Au moment du push

Joker 1 : **Joker unité, commencing, 3.6**

Une minute après :

Joker 2 : **Joker deux, commencing, 3.8**

A 3/4 Nm :

Joker 1 : **Tickler hornet , ball , 3.2**



VIII. ATTAQUE AU SOL

L'attaque au sol peut être séparée en deux grandes familles. Le **Dynamic Targeting** où le but est de détecter des cibles et de les frapper foudroyée (CAS, Air Interdiction, SCAR, ...) et le **Deliberate Targeting** où la mission va être d'aller frapper un objectif connu en ayant préparé son strike en avance (Deep Strike, Special Target Air Interdiction, Offensive Counter Air, ...).

1 Deliberate Targeting

Les missions de deliberate targeting seront données par le CAOC (les admins) aux différents escadrons.

Un dossier de ciblage sera fourni ainsi que des DMPI présents également sur le fichier Combatflite afin de permettre aux leaders de préparer leur mission.

L'attaque pourra, soit être restreinte à un jour voir un créneau horaire, soit laissée à la diligence du leader pour sa programmation.

2 Dynamic Targeting

2.1 Close Air Support

Les missions de CAS pourront être de plusieurs types, soit prévue par la planification hebdomadaire soit sur alerte soit re-tasqué en vol. Dans la mesure du possible elles seront effectuées avec un JTAC humain au sol ou un équipage FAC-A en vol.

1. Généralités

Le CAS ou Close Air Support, a pour but le soutien rapproché de troupes amies, soit dans leur manœuvre générale, soit par ce qu'elles sont proche ou au contact de l'ennemie. Cette mission s'oppose à l'Air Interdiction dont la mission est de trouver et de détruire des cibles terrestres dans une zone définie où ne se trouvent pas de troupes amies au sol.

L'important dans ces deux types de mission c'est de trouver les cibles, de bien les identifier comme ennemis, et d'utiliser l'armement adapté pour les détruire ou avoir l'effet voulu sur elle (pas besoin d'une bombe de 2 tonnes si une passe canon suffit à immobiliser un véhicule).

Sauf exception en CAS il y a un GFAC (FAC au sol) ou un AFAC (FAC en vol). Vous entendrez aussi parlé de JTAC. Son but est de contrôler et guider les différents aéronefs sur des cibles qu'il aura trouvées ou qu'on lui aura indiqués.

Le rôle du FAC se décompose en plusieurs tâches :

- Gérer les différentes patrouilles à sa disposition, leurs séparations entre elles et leurs armements.
- Déterminer l'armement à utiliser pour détruire la cible ou à défaut atteindre l'effet militaire voulu tout en évitant les tirs fratricides (tir sur des troupes armées amies) et en maîtrisant les risques de dommages collatéraux (atteintes à des civils ou des bâtiments d'importance notable pour les civils (hôpital, station d'épuration, réservoir d'eau potable, pont, bâtiment religieux, etc...)).
- Amener les yeux du chasseur sur sa cible



SPINS OPERATION DJINN HUNT



- Lui transmettre les infos relatives à sa cible via la 9Line
- Illuminer ou marquer la cible afin de guider la munition si nécessaire
- Donner l'autorisation finale de tir ou à défaut l'ordre d'annuler l'attaque

Il y a plusieurs fondamentaux et questions à se poser avant le tir en CAS :

La VID (Visual Identification) : Est-ce que j'ai la bonne cible ?

La PID (Positive Identification) : Est ce que cette cible est ennemie ?

ROE (Rules of engagement) : Est-ce que mes règles d'engagement m'autorisent le tir

CDE (Collateral Damage Estimation): Est-ce que ma munition ne risque pas de faire de dommage collatéral.

2. Check In et mise en orbite

La zone de responsabilité du JTAC s'appelle une ROZ (Restricted Operations Zone), sa taille peut varier (15 Nm est une valeur de base pour nous) et pour y pénétrer vous devrez avoir l'autorisation du JTAC afin d'y être déconflicté des autres appareils. En approchant de la zone mettez vous en attente et/ou prenez contact avec le JTAC un peu en avance afin que celui-ci vous autorise à pénétrer la zone et vous donne une altitude.

(1). Le leader réalise le check-in. L'objectif de ce message est de fournir de façon concise toutes les informations dont le JTAC a besoin pour tirer le meilleur parti de la patrouille.

Le check-in doit contenir 6 éléments (dans DCS on se limitera à 5) :

1. ~~L'identification et numéro de mission.~~ Non pris en compte dans la 4th VEW pour le moment
2. Le nombre et le type d'appareils
3. La position et l'altitude actuelle
4. Les armements disponibles. Précisez également
 - a. Le code laser pour les bombes guidées laser
 - b. Le type de bombes
 - c. Les configurations de mise à feu
 - d. Les capacités spécifiques (L16, pod, rover, etc...)
5. Le temps disponible sur zone (playtime).
6. Le code abort utilisé pour annuler une attaque. Par défaut on peut utiliser « Abort, Abort, Abort »

Exemple radio :

Vautour 11 : **Ghost 41 Vautour 11 Etes-vous parés à copier mon check in ?**

Ghost 41 (JTAC) : Paré Ghost 41

Vautour : **Ghost 41 Vautour 11 2 F-18, 20000ft vertical du lac de Poti, Laser code 1688, 4 GBU-12, 2 en instant 2 en delay 5ms, 2 Maverick E, 2x650 obus Combat Mix, lantirn et L16 capable, playtime 45min, abort code 3x Abort.**

Ghost 41 : Vautour 11, Ghost 41, Lima Charlie, vous êtes autorisée à pénétrer la ROZ Dayton, rappelez établis 20000ft main droite.



SPINS OPERATION DJINN HUNT

3. Avec le FAC

(2). Le FAC va briefer la situation sur zone (situation report ou sitrep ou encore Game Plan) : la position des ennemis et leurs type, la position des amis si il y en a, les menaces sol air, etc.

Prenez le temps de prendre des notes et d'essayer d'avoir la meilleur SA (Situation Awareness) de la zone. Si vous ne l'avez pas déjà, créez un waypoint dans votre zone d'intérêt afin de vous faciliter votre pattern et de pouvoir vous repérer facilement.

Pendant votre attente ne soyez pas inactif et gardez les yeux sur la zone d'intérêt n'hésitez à utiliser des jumelles (ou a zoomer ^^) pour essayer d'observer d'éventuelles cibles. Vous pouvez également utiliser votre pod pour la recherche. Si vous détectez un élément d'intérêt prévenez le FAC.

Prenez également quelques repères dans la zone pour retrouver facilement la cible. Il faut qu'à tout moment dans votre orbite, vous soyez capable de la retrouver en quelques secondes.

En général c'est aussi à cet instant que le JTAC précisera le type de contrôle, la munition demandée et le type de tir.

Remarque : Le type de munitions n'est pas limité au bombes guidées laser. Canon et bombes lisses ou freinées peuvent être aussi employés en CAS.

Il existe trois types de contrôle :

- **Type 1** : le JTAC voit l'avion et la cible
- **Type 2** : le JTAC voit l'avion ou la cible mais pas les deux en même temps.
- **Type 3** : le JTAC ne voit ni l'avion ni la cible, il peut ne pas être sur la zone. L'ordre d'engager n'est plus « Clear Hot » mais « Clear to Engage ».

Le type 2 sera généralement pour nous.

Il existe deux types d'engagement :

- **Le BOT** : Bomb On Target, ou l'avion tireur devra avoir pris le visuel de la cible avant le tir « Tally », « Contact » ou « Captured ». Ce type d'engagement est généralement utilisé dans des conditions où les aéronefs peuvent maintenir une observation constante de la zone, dans des conditions où il peut être compliqué d'extraire des coordonnées précises, pour des cibles en mouvement ou encore en cas de « Self Lasing » par l'avion attaquant.
- **Le BOC** : Bomb On Coordinates, ou l'avion tireur n'aura pas nécessité d'être « Tally » ou « Captured » pour tirer. En revanche le readback des lignes 4 et 6 devra être fait à partir des infos rentrées dans le système de l'avion et affichées sur les équipements et non à partir des notes du pilote. C'est ce que l'on appelle un « panel readback ». Cet engagement est généralement utilisé pour des tirs à travers des couches nuageuses, avec un guidage laser extérieur au vol du tireur, lorsque le JTAC possède des coordonnées suffisamment précises de la cible ou pour un tir en basse altitude.

Avec la munition le FAC vous précisera également le type de réglage de fusée électrique. Il en existe trois : **Instant**, **Delay** (avec divers temps en millisecondes) et **Airburst**. Toutes les fusées ne sont pas réglables en vol sur tous les appareils.

SPINS OPERATION DJINN HUNT

L'instant explosera à l'impacte, la delay explosera quelques millisecondes après l'impact pour augmenter l'effet de pénétration et exploser à l'intérieur de la cible et l'airburst fera exploser la bombe avant l'impact pour souffler des troupes à découvert par exemple.

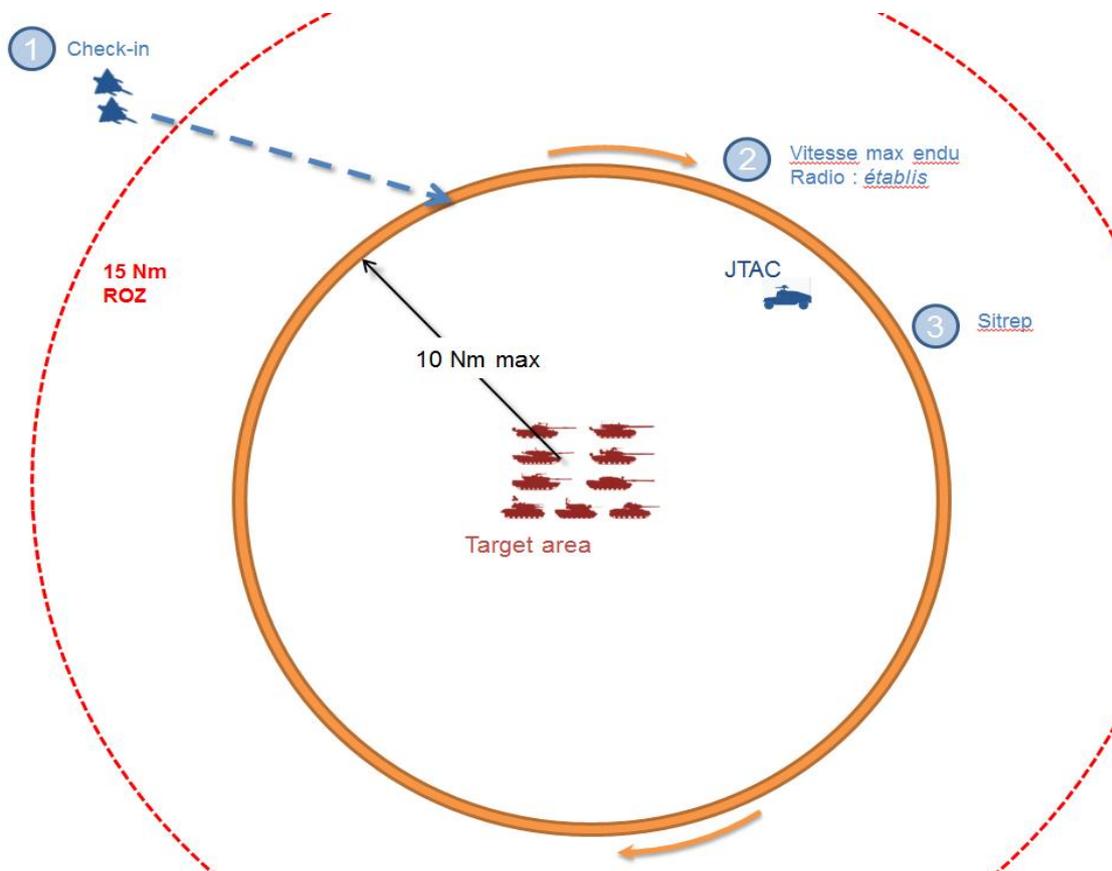


Figure 9 : arrivée sur la zone de CAS

(1). Acquisition de la cible

L'identification de la cible va se faire en 2 étapes. Tout d'abord avec la 9-line le JTAC transmet de manière standardisée toutes les informations sur la cible. Ensuite, si les conditions le permettent, le JTAC va amener le leader sur la cible via des indications plus libres.

Pour permettre une prise de visuel la cible peut également être marquée par fumigène, tir direct ou indirect, pointer IR de nuit, laser si l'avion est équipé d'un pod avec LSS, ou encore transmise en L-16.

Attention : Marquer la position des amis est la méthode la moins souhaitable pour guider un aéronef car le marquage peut prêter à confusion pour l'équipage en vol et amener les forces amies à être contre détectée. Cette solution ne doit être utilisée qu'en dernier recours.

(3). Après sont sitrep, le JTAC rappelle la patrouille pour transmettre la 9-line aussi appelé. C'est un message qui récapitule toutes les consignes pour le tir. Le format de la 9-line est décrit ci-dessous.



SPINS OPERATION DJINN HUNT



Les numéros de ligne ne sont pas transmis, directement les informations.

STANDARD 9 LINE CARD	
1 IP/BP	
2 HDG (IP TO TGT)	
3 DISTANCE (IP TO TGT, NM)	
4 TARGET ELEVATION (FT MSL)	
5 TARGET DESCRIPTION (GENERAL)	
6 TARGET COORDINATES (LAT/LONG OR GRID)	
7 TARGET MARKINGS (LASER CODE)	
8 FRIENDLY LOCATION (DIRECTION & DISTANCE)	
9 EGRESS DIRECTION (DIR & DEST)	
REMARKS	
A HAZARDS (WX/FF/TRN)	
B ATTACK RESTRICTIONS	
C THREATS	
D ABORT CODE	
E CLEARANCE	
F GROUND BEACON INFO	
G BEARING / RANGE BEACON - TARGET	

- **Ligne 1 : Initial Point (IP)** :L'IP est le point de départ de l'attaque.
- **Ligne 2 : Cap et offset** Le cap est donné en degrés magnétique de l'IP vers la cible. L'offset c'est le côté par rapport à l'IP ou l'avion peut manœuvrer.
- **Ligne 3 – Distance** Pour les avions, la distance est donnée en miles nautiques, au dixième de mile nautique, entre l'IP et la cible.
- **Ligne 4 - Élévation de la cible** L'élévation est données en ft MSL.
- **Ligne 5 - Description de la cible**
- **Ligne 6 - Position de la cible**
- **Ligne 7 - Marque/Guidage terminal**
 - 1 Type de la marque : le FAC indiquera le type de marque utilisé (par exemple : fumigène, laser, infrarouge). S'il utilise un laser, le FAC en donnera le code.
 - 2 Guidage terminal : lorsqu'une tierce partie assure le guidage terminal de l'arme, le FAC donnera son call-sign, le mot "laser", et le code laser utilisé.
- **Ligne 8 – Alliés** Position des alliés les plus proches de la cible.



SPINS OPERATION DJINN HUNT



- **Ligne 9 – Egress** Instructions pour quitter la zone une fois l'attaque terminée.

REMARQUES / RESTRICTION

a. **Remarques** Divers remarque pouvant influencer sur l'engagement.

b. **Restrictions** Divers restrictions pouvant influencer sur l'engagement.

(4). Le leader répète les lignes 4, 6, 8 (altitude, position de la cible et position des alliés) de la 9-line ainsi que les restrictions. C'est le « read-back ».

Idéalement, le read-back se fait à partir des valeurs rentrées dans l'avionique et non de la prise de notes.

Cela permet de détecter une erreur de saisie

Exemple radio :

JTAC : **Joker 11** est-ce que vous êtes paré pour la 9Line ?

Pilote : **Paré.**

JTAC : **Ok, il s'agira d'un contrôle de type 2. Je vais vous demander une GBU-12 sur la cible.**

Ligne 1 : **IP Nord ;**

Ligne 2 : **240 degrés ;**

Ligne 3 : **11 NM ;**

Ligne 4 : **33ft ;**

Ligne 5 : **un T-72 ;**

Ligne 6 : **43.25 décimale 2 Nord / 004.21 décimale 3 Est ;**

Ligne 7 : **la cible sera marquée au laser par Ghost 41 laser code 1511 ;**

Ligne 8 : **dans le 250 pour 3 NQ ;**

Ligne 9 : **Egress Ouest.**

Cap d'attaque **230. Attendez-vous à une clearance en finale.**

Pilote : **Joker 11 reçu. Vous demandez une GBU-12, élévation de la cible 33ft, position 43.25 décimale 2 Nord / 004.21 décimale 3 Est, position des amis dans le 250 pour 3 NQ.**

Cap d'attaque **230.**

JTAC: **Readback correcte, rappelez passant l'IP.**

Pilote : **Bien reçu on rappel passant l'IP, Joker 11.**

(5). Le Talk On à pour but d'amener les yeux du pilote sur sa cible. Il faut partir du point le plus visible vers le plus petit. Les mots codes important dans cette phase sont les suivants :

- « **Contact** » : J'ai visuel du point de repère donné
- « **Visuel** » : J'ai visuel de troupe amie
- « **Tally** » : J'ai visuel de la cible
- « **Captured** » : La cible est identifiée suivie par le pod

Quelques conseils pour le talk-on :

- Pour le JTAC, partez d'un gros repère qui ne laisse pas de place au doute. Puis allez du gros vers le petit.
- Attention aux objets qui se ressemblent sous DCS (les bâtiments sont tous les mêmes)
- Utilisez des unités de longueur même approximatives en complément des directions générales.
- **Et surtout** : en cas de doute, clarifiez immédiatement par exemple avec un élément supplémentaire. Sinon, revenez à un élément bien identifié par le JTAC et le pilote.

Exemple : est-ce que la maison en question a 3 arbres sur son côté ouest ?

Pendant le talk-on, la phraséologie radio est relâchée.

Exemple radio :

SPINS OPERATION DJINN HUNT

JTAC : Est-ce que vous voyez la piste en forme de croix ?

Pilote : **Contact.**

JTAC : En direction du nord vous avez un gros bâtiment avec un toit rouge.

Pilote : **Contact.**

JTAC: La distance entre la croisée des pistes et ce bâtiment c'est une unité de longueur. Vous reportez deux unités de longueur depuis le bâtiment à toit rouge en direction de la mer et vous tombez sur une route.

Pilote : **Contact.**

JTAC: Vous prenez cette route vers le nord pour deux autres unités de mesure et vous tombez sur un hameau.

Pilote : **Contact.**

JTAC: A l'entrée du hameau vous avez une petite maison avec un toit bleu et un arbre juste devant.

Pilote : **Il s'agit de la maison à côté du champ jaune ?**

JTAC: **Affirmatif.**

Pilote : **Contact.**

JTAC: Cette maison c'est votre cible.

Pilote : **Tally Target.**

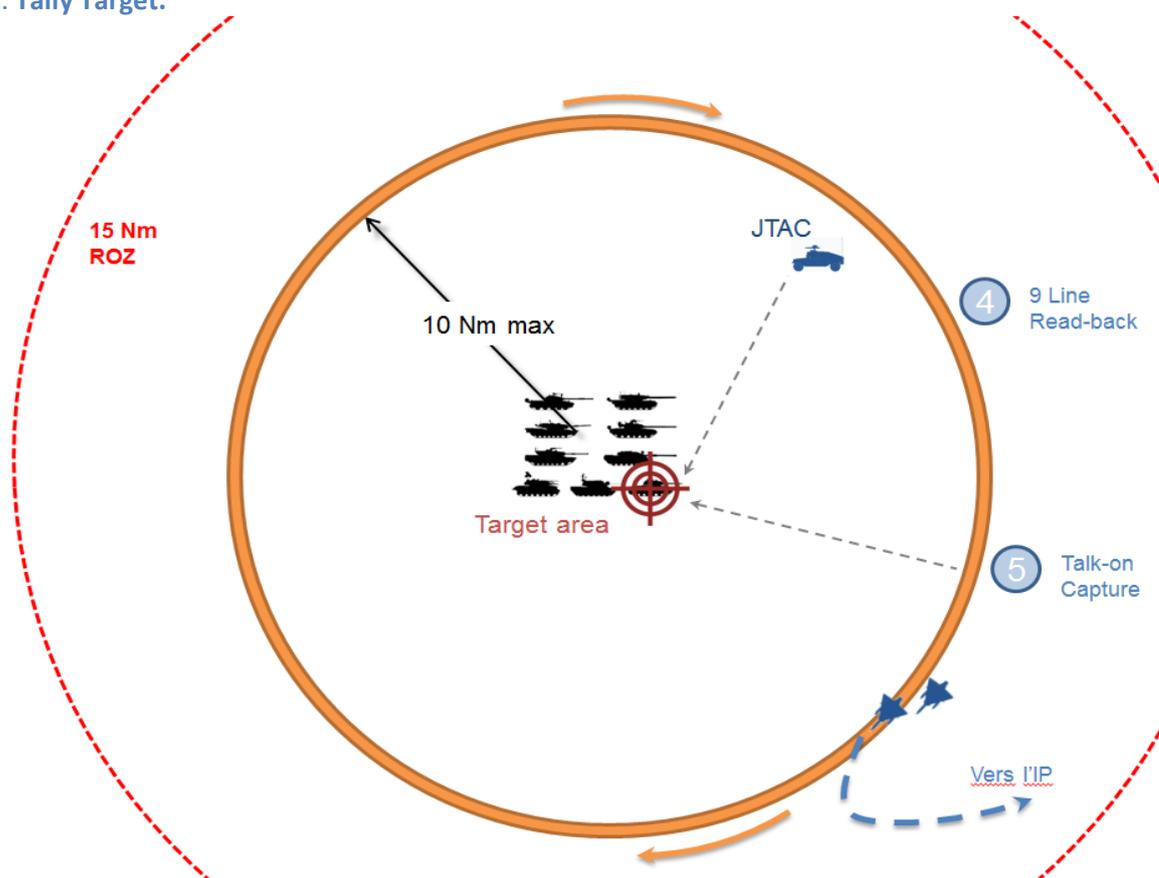


Figure 10 : acquisition de la cible

(2). L'attaque

Avant d'attaquer, le pilote doit déterminer son axe d'attaque. Deux cas sont possibles :

- Soit le JTAC impose un IP ou un axe d'attaque et dans ce cas il n'y a qu'à suivre les instructions.
- Soit le pilote doit le déterminer lui-même en prenant en compte 3 choses :
 - o La position du JTAC et des friendlies : il faut éviter les axes passant directement au-dessus de forces alliées. Une bombe mal larguée ou n'accrochant pas le guidage risque de tomber trop longue ou trop courte mais devrait pas tomber en dehors de l'axe d'attaque.

SPINS OPERATION DJINN HUNT

- En cas d'illumination laser par le JTAC, il faut chercher un angle à +/- 60° par rapport au JTAC tout en évitant son survol direct (cf point précédent)
- Les positions connues ennemies, en particulier des menaces sol-air sont à éviter.

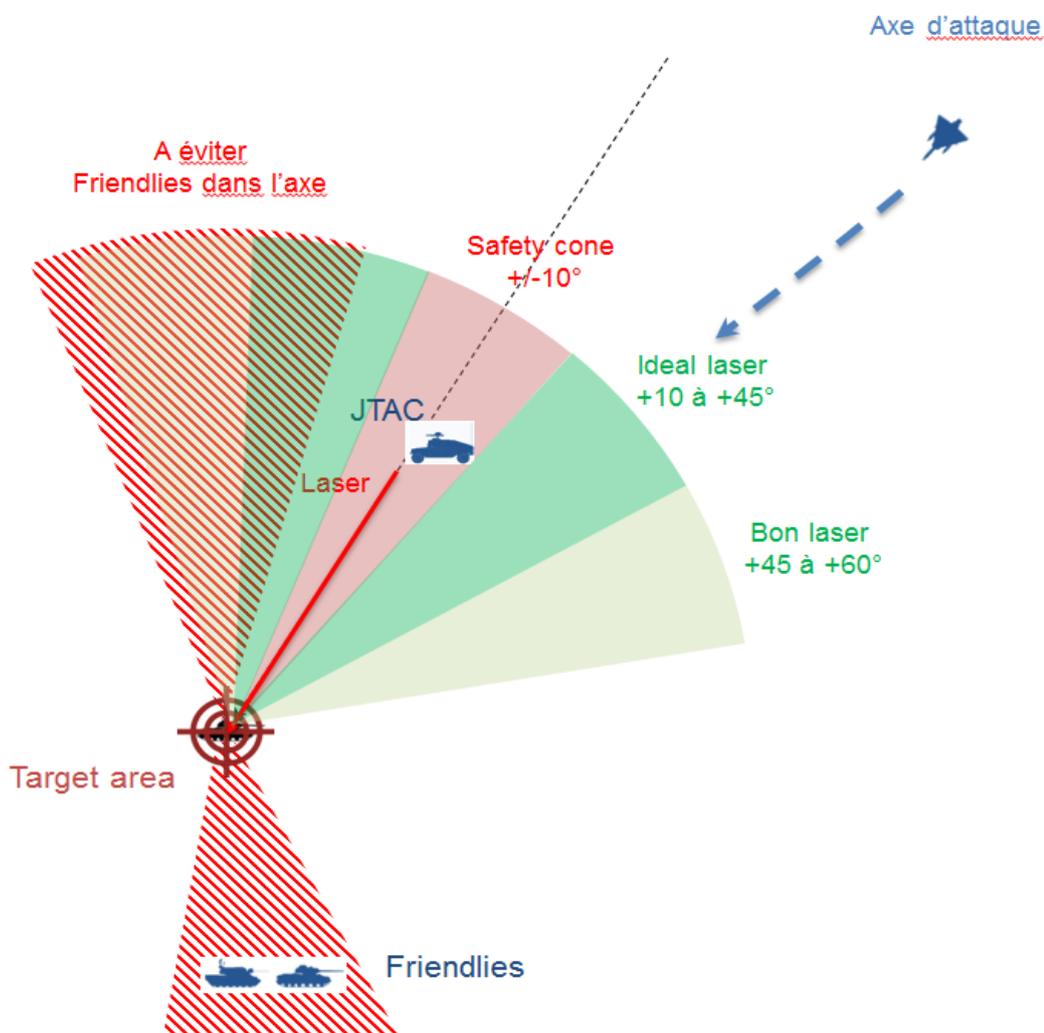


Figure 2 : axe d'attaque

(6). Le leader s'éloigne vers l'IP ou l'axe choisi en accélérant et en conservant son altitude de wheel. L'ailier suit en formation avec un léger retrait.

(7). A l'IP, le leader s'annonce « IP inbound ».

Le JTAC peut fournir 3 réponses :

- « **Continue Hot** » qui signifie « poursuivez, mais vous n'êtes pas encore autorisés à tirer tant que vous n'avez pas reçu le « clear hot ».
- « **Clear Hot** » vous êtes autorisés à tirer.
- [Code Abort] par défaut « Abort, Abort, Abort ». Passe annulée. Des instructions vont suivre, mais dans le cas contraire reportez vous en wheel à la même altitude qu'avant.

(8). L'appareil effectue son tir et annonce « **Bomb gone** » ainsi que le temps de chute. 10 secondes avant l'impacte, il annonce « **10 seconds** ».

SPINS OPERATION DJINN HUNT

En réponse, le JTAC allume son laser et annonce « **Laser On, + le code laser** ».

Nota : Dans certains cas le laser pourra être allumé directement après le tir. Il est également à noter qu'en opération, pour un tir en BOT lorsque l'appareil tireur est capable de s'auto illuminer, la procédure d'auto-illumination ou self lasing sera à privilégier.

- (9). Après l'impact, le JTAC annonce « **Splash, terminate, terminate, terminate + le BDA de la frappe** ».

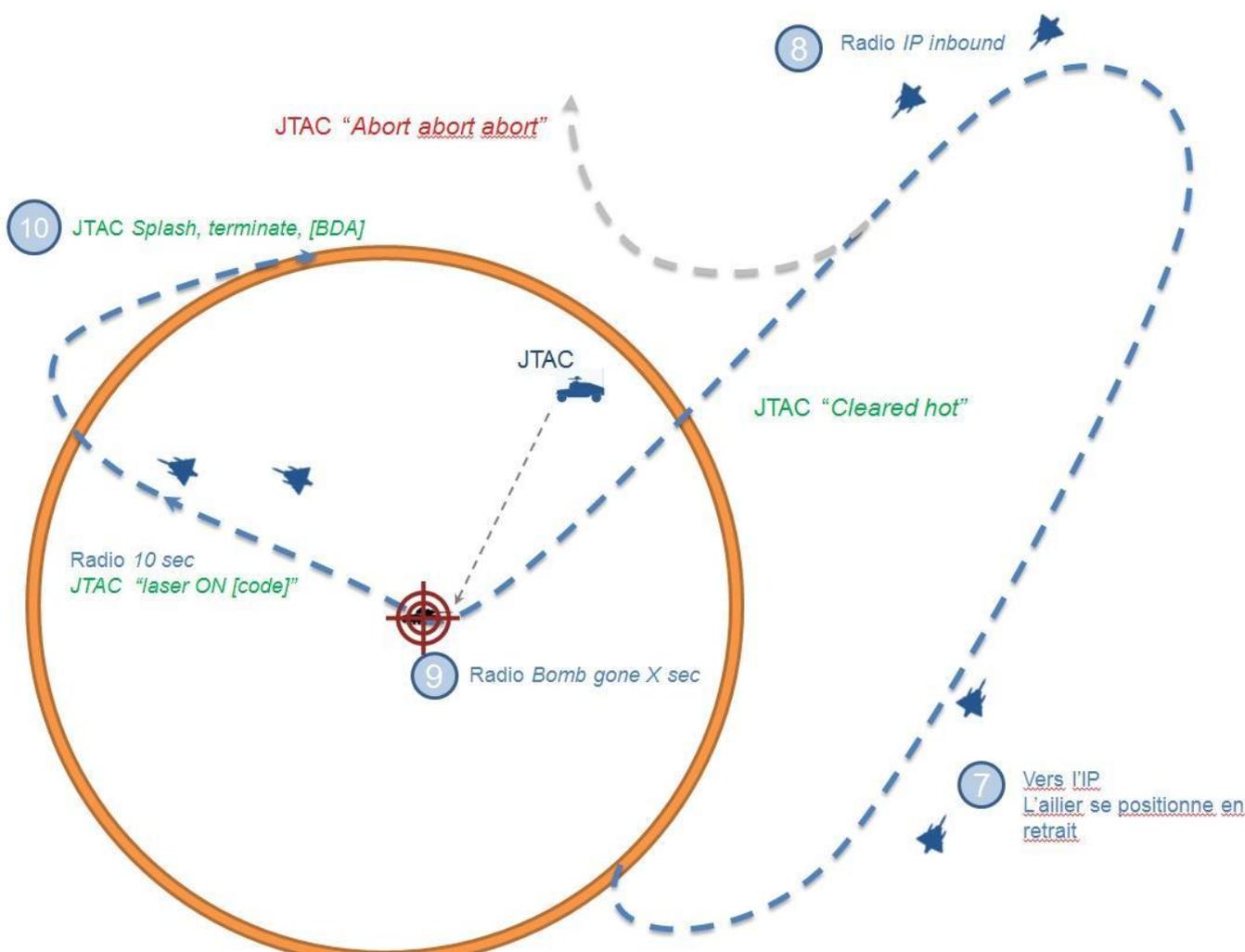


Figure 3 : schéma de l'attaque

2.2 Close Combat Attack : Le CAS pour les hélicoptères

(1). Généralités:

L'appui-feu fourni par les hélicoptères de combat diffère de l'appui-feu rapproché (CAS / Close Air Support) principalement délivré par les forces aériennes selon une procédure propre (9Line). Du fait des capacités des hélicoptères d'attaque à évoluer en permanence au contact des troupes amies (même compartiment de terrain), le guidage terminal par un JTAC n'est pas nécessaire.

La procédure Appui-Feu Hélicoptère OTAN est dénommée CCA (Close Combat Attack).

Elle s'applique aussi aux avions d'attaques type A10, L39 ect des qu'il s'agit de tirs à vue dit « tir directs » avec les munitions suivantes : canon et roquettes.



SPINS OPERATION DJINN HUNT

Les tirs sur coordonnées sont dit tirs indirects ne sont pas effectués dans le cadre d'une CCA. Si ce type d'engagement est nécessaire le JTAC basculera sur une 9Line

(2). **Contexte tactique:**

Pour être engagé, un élément ennemi doit être :

- localisé et identifié,
- au mieux fixé, au minimum maintenu au contact par l'unité appuyée
- non imbriqué avec l'unité appuyée.

Depuis son décollage jusqu'à son poser en fin de mission, le module appui feu est en permanence sous le commandement tactique du chef de la patrouille.

L'autorisation d'engagement est donnée par le chef de l'élément appuyé.

(3). **La "5 LINE" ou message CCA:**

Après un "check-in brief" (voir paragraphe 2.1.3), les troupes amies envoient un message 5 LINE.

Les rubriques principales sont:

1. **Warning order:** Identification de l'élément sol,
SITAC avec indicatif, lieu, ennemi (tous pas que la/es cible/s), position.
2. **Coordonnées de l'élément au sol**
description de la zone
type de marquage au sol
3. **Position de l'ennemi par rapport à l'observateur :**
CAP / DISTANCE (altitude si besoin, coordonnées si besoin)
4. **Target description**
Description de la targer + target marquée par...(laser, strobe, fumigènes, intensification des feux, etc..)
5. **Remarques:**
-danger sur zone, type d'armement souhaité pendant la passe, cap d'attaque souhaité, position des amis appuyés si le JTAC n'est pas avec eux etc...

Le pilote répond « ROGER » ou fait répéter les informations non comprises. Une fois tous les éléments notés, le pilote collationne les informations.

Si le collationnement est correct, l'élément sol répond: « Correct, ready for talk-on »

Voici un exemple de message CCA. Les Lignes grisées représentent la 5Line.



SPINS OPERATION DJINN HUNT



Message CCA			
D1	TARGET LOCATION UTM		
D2	TARGET LOCATION LAT - LONG		
E	TARGET ELEVATION		
F	TARGET DESCRIPTION		
G	ATTACK HEADING TO the target		
H	FRIENDLY FORCES FROM the target		
I	ATTACK TOT/AMC		
K	TARGET NUMBER		
	REFERENCE POINT		
	SMOKE	MARKER	ILLUM
	LIGHT	MIRROR	PANEL
	LASER CODE :		LASER TO TARGET LINE
L	THREATS air defence near ?		
N	HAZARDS		
	ADDITIONAL INFORMATION		
	STOP STOP STOP		
	END OF MISSION		

Le message doit être collationné par l'aéronef pour éviter erreurs.

[Exemple radio :](#)

Warning Order :

Vampire 10 : **SLAY 11 de VAMPIRE 10 , radio-check**

Slay 11 : **VAMPIRE 10 de SLAY 11 fort et clair**

Vampire 10 : **SLAY 11 de VAMPIRE 10, une patrouille de 2 APACHE avec 2x 150 obus et 48 roquettes, playtime 45 minutes**

Slay 11 : **VAMPIRE 10 de SLAY 11 êtes vous en mesure de prendre mission CCA?**

Vampire 10 : **SLAY 11 de VAMPIRE 10, affirm. Prêt a copier mission**

Observer position :

Slay 11 : **VAMPIRE 10 de SLAY 11, ma position en N 29°32'12" – W 005°11'48", sur un Carrefour de route, marquage par strobe IR**

SITAC :

Slay 11 : **Un convoi,6 véhicules indicatif "Jaune" en reconnaissance sur HIGHWAY7, actuellement fixée entre C2 et C3 par plusieurs groupes insurgés, estimé 10 à 20 Pax, en provenance du nord. Des**



SPINS OPERATION DJINN HUNT

contacts actuellement en déplacement Est /ouest sur les contreforts nord et statique dans un compound.

Mes véhicules sont à l'arrêt face au nord, 2 blessés Bravo, actuellement TICé par sniper

Position ennemie

Slay 11 : "Contact insurgés dans le 160° pour 600m de ma position, au niveau d'un compound."

Target description

Slay 11 : La cible est un groupe d'insurgés (ou Badguy) retranché côté sud d'un compound isolé

Remarques :

Slay 11 : Mes éléments les plus avancés sont 100mètres en avant de ma position au niveau d'un ouadi axé est-ouest

(4). TALK-ON

Le talk-on est un échange libre entre le pilote et le JTAC.

Le pilote décrit la cible qu'il identifie ainsi que la position de l'élément ami au contact. Si cette identification est correcte et que le JTAC approuve l'engagement de la cible :

Exemple radio :

Vampire 10 : **SLAY 11 de VAMPIRE 10 , radio-check**

Slay 11 : **VAMPIRE 10 de SLAY 11, rappelez IN HOT"**

L'hélico rappelle aligné et prêt à faire feu

Vampire 10 : **SLAY11 de VAMPIRE 10, IN HOT**

Slay 11 : **VAMPIRE 10 de SLAY 11, vous êtes CLEAR HOT**

Vampire 10 : **VAMPIRE 10, CLEAR HOT ...**

A tout moment, l'élément sol peut suspendre ou interrompre un engagement en prononçant « abort, abort, abort ».

NB important:

En hélicoptère, JAMAIS de stationnaire. Il faut tourner autour de la zone hors de portée des armes ennemies. En mouvement l'ennemi est obligé de dépointer son tir, ce qui vous rend une cible difficile.

(5). Com & tactiques

2.2.5.1 Brevity Words couramment utilisé en CCA

Armement et manœuvres :

- *Stab* (Pour "Stable", Steady en anglais).

Le tireur annonce ce mot afin que le pilote soit le plus stable possible au cap et en trajectoire (taux de chute ou de montée). Par exemple lors d'une passe roquettes ou canon, surtout à grande distance.

- *Vire* (à droite ou à gauche, rotate en anglais).

Le tireur annonce un besoin de changement de cap. Dans le cadre d'un ajustement lors d'une passe par exemple.

- *Pop up* (de Popping up en anglais)



SPINS OPERATION DJINN HUNT

Comme son nom l'indique, il s'agit d'une manœuvre qui vise à dévoiler momentanément l'hélicoptère à l'ennemi, juste le temps d'effectuer une passe de tir.

- *Drop* (de Drop down, dropping down en anglais)

manœuvre effectuée en général après une passe de tir, il s'agit de piloter l'hélicoptère afin de l'amener derrière un obstacle naturel protecteur. Exemple : se cacher derrière un gros mamelon, ou une colline, dans le but de placer cette colline entre un tireur ennemi et l'hélicoptère. Ainsi il pourra toujours essayer de tirer, à priori une colline ça stoppe plutôt bien les tirs de toute nature...

- *Engage* (j'engage)

Quand le tireur engage une cible

- *Missile parti*

Quand un missile est tiré, en fonction une précision est donnée sur le missile. Exemple : "Fox 3!" pour feu (fox; fire) missile numéro 3, ou juste avant le tir : "PLM (panier lance missile) gauche (ou droite, ou numéro)" puis "Missile parti".

- *ALI* (pour "Armement léger infanterie", Taking SAF en anglais, ou SAF pour small-arms fire)

Pilote "ALI! ALI !" pour signifier que l'hélicoptère est engagé par de l'armement type infanterie (du fusil d'assaut à la mitrailleuse d'appui)

Les pilotes US utilisent également "HEAVY" pour annoncer qu'ils sont engagés par du canon type DshK, canon véhicule etc...

Pour une menace plus spécifique de type "lanceur" on utilisera le mot "Missile !" ou encore "RPG!".

- *Esquive*

Pour indiquer que le pilote passe en manœuvre d'évitement (en raison d'une menace non ENI)

- *Break*

Pour indiquer que le pilote passe en manœuvre d'évitement (en raison d'une menace immédiate ENI)

Contacts :

- *Visuel* : le pilote voit les positions AMI

- *Blind* : le pilote ne voit pas les positions AMI

- *Tally* : le pilote voit une cible ENI

- *No Joy* : le pilote n'arrive pas à voir une cible ENI

- *Traçantes* (puis direction) : départ de tirs ENI

- *Flash* (puis direction) : tirs probables ENI

Statuts :

- *Winchester* : Le tireur n'a plus rien à tirer à bord

- *Bingo* ou *Bingo Fuel* : le pilote indique qu'il est temps de rentrer sous peine de devoir poser dans un champ par manque de carburant...

2.2.5.2 Altitude de vol

C'est l'équipage qui décide de son approche dans le palier accordé par le FAC

Voler "Haut"

- Les plus :
 - Moins de risques d'être touché par de l'ALI, de l'anti-char etc...
 - On se dégage des vues pour l'observation
 - On risque moins de se prendre un arbre ou une ligne électrique dans la tronche.



SPINS OPERATION DJINN HUNT

- En cas d'autorotation, on a plus de temps pour assurer un poser d'urgence.
- L'ennemi au contact avec des amis aura du mal à lever la tête pour vous suivre, car il est occupé au sol...vous pourrez ainsi plus facilement le surprendre par les airs.
- Facilite les passes de tir en piqué
- Les moins :
 - Vous êtes plus faciles à détecter (sons, radar etc..)
 - Vous êtes plus visible (par la même occasion)
 - Vous êtes plus facile à engager (par la même occasion aussi)
 - Surtout par des missiles...

Voler "Bas"

- les plus :
 - Vous êtes moins visible
 - Le terrain vous "masque" et camouffle en partie le son de l'hélicoptère, vous êtes donc mieux protégé et pouvez arriver par surprise
 - Moins vulnérable aux missiles
- les moins
 - Plus vulnérable à l'ALI
 - Moins de vues sur le champ de bataille
 - Risque de heurter les obstacles
 - En cas d'avarie grave, il sera plus dur d'entamer un posé d'urgence

2.2.5.3 Types d'attaques en hélicoptère

A chaque technique son type d'ennemi et de degré de survivabilité.

La passe de base :

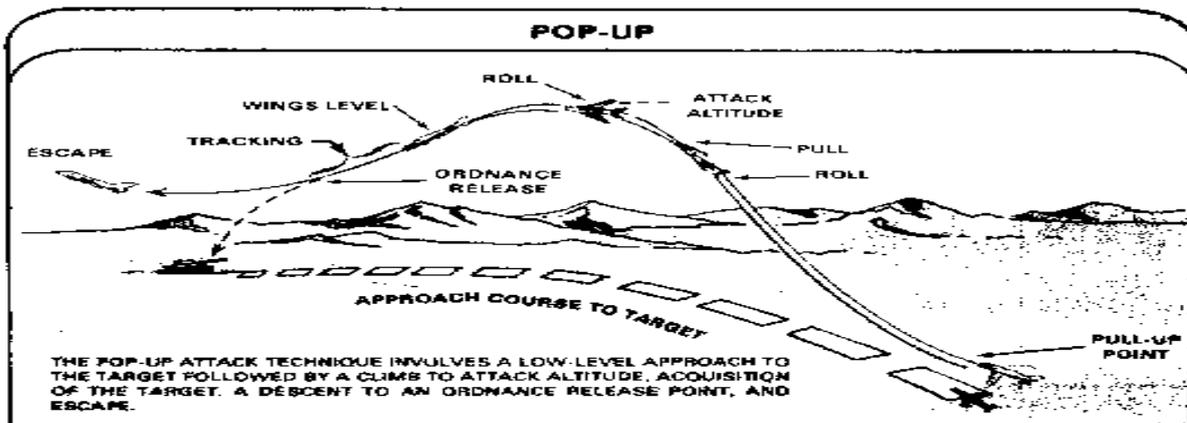
Consiste à voler relativement haut, dans un environnement sans menace missile avérée, en attaquant l'ennemi de manière axiale, en terminant la passe de tir avec ou sans survol de la cible. Il s'en suit la remise en place d'une attaque ou la poursuite vers une autre cible dans une autre zone.

La passe en stand-off

Quand il y a zéro menace sol air, et peu d'ALI (pas de MG, anti-char). Ce type d'attaque est possible. Le pilote viendra placer son aéronef à portée de tir en stationnaire, ou à faible vitesse de translation, et effectue les tirs. Il ne descendra pas en dessous de 500m sol afin d'éviter la zone de danger. Une fois la passe effectuée le pilote reviens au vol "normal". Le stationnaire doit être limitée au maximum.

La passe en Pop-Up

C'est la même chose que l'attaque en stand-off, mais cette fois il y a une menace sol air. Le pilote reste donc le plus bas possible, et ne se dévoile (pop-up) que lors de la passe de tir, avant de retourner se cacher dans le terrain. Il est très difficile pour un ennemi au sol de réagir de manière effective à ce type d'attaque surprise.



2.3 L'Air Interdiction

En opposition avec le CAS l'Air Interdiction s'inscrit dans une zone où il n'y a pas de présence de troupes amies au sol. Le but est donc de partir à la chasse à l'ennemi, de le trouver, éventuellement le suivre, récupérer les informations nécessaires à l'obtention d'une autorisation de tir, l'engager puis effectuer le BDA de la frappe. En terme OTAN on retrouve aussi les missions d'AI sous le nom d'Armed Recce. Vous pourrez également être taské en XAI, le X signifiant alerte en vol. Dans cette tâche vous attendrez dans une zone donnée qu'un moyen extérieur s'occupe des premières parties de la procédure de ciblage et vous ne serez engagé qu'au besoin du C2 (l'AWACS) ou pour la frappe.

(1). La procédure de ciblage

La procédure de ciblage peut se résumer grâce à un moyen mémo technique, le F2T2EA pour FIND, FIX, TRACK, TARGET, ENGAGE, ASSES.



2.3.1.1 FIND

Une des difficultés de l'AI va être de trouver les cibles à frapper. Vu du ciel il peut être difficile de distinguer la situation sur terrain et obtenir une PID (identification positive) peut être très compliqué, ce processus demandera parfois de longues heures d'observation. Même si elle est possible grâce aux dernières générations de pod, à de bonne jumelle ou avec beaucoup de volonté, la détection initiale est donc en général effectuée par des moyens autres que des chasseurs dont la vitesse est élevée et le playtime réduit.

Ce rôle revient donc souvent aux moyens ISR (Intelligence Surveillance and Reconnaissance) comme des drones, des Patmar ou des aéronefs spécifiquement modifiés pour cette tâche (comme le U-28A américain ou le Shadow R1 anglais).

Néanmoins cette recherche initiale s'apparente souvent à « chercher un aiguille dans une bote de foin » et les recherches peuvent être axées grâce à du renseignement :

- d'origine image (IMINT : pod reco, photo satellite, etc...),
- d'origine humaine (ROHUM : force spéciale, services secrets, etc...),
- d'origine électromagnétique (SIGINT (ELINT (interception des émissions radar) et COMINT (interception des communications) : C-160 Gabriel, C-130 Compass Call, RC-135 River Joint, etc...),
- ou encore des moyens tels que le E-8, ou J-Star, américain ou le Sentinel R-1 anglais et leur radar GMTI (Ground Moving Target Indicator) permettant de détecter des véhicules en mouvement.

Le but de cette phase est donc de trouver du renseignement pour orienter la recherche plus précise de cible.

2.3.1.2 FIX

Une fois le renseignement obtenu pour orienter la recherche, le but de la phase « Fix » va être de pouvoir trouver la position d'une cible. Une fois de plus cette mission sera principalement effectuée par des moyens ISR, mais vous pouvez également être engagé en Air Interdiction dans cette phase afin de rechercher des cibles potentielles dans une zone d'intérêt ou NAI (Narrow Area of Interest). Vous



SPINS OPERATION DJINN HUNT

pourrez effectuer votre recherche grâce à vos capteurs (pod par exemple) ou directement visuellement depuis votre cockpit.

La recherche de cible peut être assez compliquée mais restez méthodique, demander l'aide d'autre moyen (drone, autre appareil) pour confirmer ou infirmer une cible potentiel si besoin et rester factuel dans vos report de ce que vous détecter vers l'AWACS.

Il est à noter qu'en fonction du capteur une erreur de positionnement va être associée. Cette erreur est la différence entre la coordonnée générée et la position réelle de la cible, elle est due à la technologie ou la précision du capteur. On parle de TLE ou Target Location Error.

TARGET LOCATION ERROR CATEGORIES					
CAT 1 0-20 feet 0-6 m	CAT 2 21-50 feet 7-15 m	CAT 3 51-100 feet 16-30 m	CAT 4 101-300 feet 31-91 m	CAT 5 301-1000 feet 92-305 m	CAT 6 >1001 feet >305m Or Large Elliptical Error

Les capteurs d'ancienne génération sont régulièrement classifié CAT 5, les plus moderne CAT 2 ou 3, le CAT 1 étant généralement réservé aux pods de reconnaissances ou photo satellite.

Vous comprendrez donc qu'avec une position extraite via un pod LANTIRN, le ciblage par bombe guidée GPS peut être aléatoire...

2.3.1.3 Track

Une fois une cible trouvée et positionné la phase suivante vise à observer la cible, la confirmer, suivre ses mouvements si nécessaire. Cette partie visera à déterminer le timing de la frappe en fonction de sa vulnérabilité et ou des risque de dommage collatéral.

En fonction de la cible cette phase peut être réalisée en continue, dans le cas d'un suivie de véhicule par exemple, ou sur la durée, à plusieurs phases de la journée, pour le cas d'une cache d'arme par exemple.

2.3.1.4 Target

Cette phase vise à prendre la décision de l'engagement en fonction des infos reportées, déterminer la manière et l'armement désirée en fonction de l'effet militaire recherché et des éventuelles restrictions (risque de dommage collatéraux, ROE, No Strike List, etc...).

2.3.1.5 Engage

La décision de frapper la cible validée (par un FAC-A ou un organisme supérieur (AWACS ou CAOC)), la phase « Engage » vise à frapper la cible de la manière déterminée au préalable.

C'est durant cette phase que sera transmis l'ordre d'engagement à l'appareil devant le réaliser. Cet ordre prendra pour nous la forme d'une 9Ligne similaire au CAS.

Dans le cas d'un ordre de tir en provenance d'une autorité autre qu'un FAC-A présent sur zone, le guidage sera un type 3 avec pour ordre de tir « **Clear to Engage** » (voir paragraphe **2.1.3**).

Une fois le message reçu, l'appareil tireur sera autorisé à engagé la cible qui lui a été donné.

2.3.1.6 Asses



SPINS OPERATION DJINN HUNT

Enfin, la phase « Asses » à pour but d'effectuer le BDA de la frappe, de reporter les résultats voir d'effectuer une reattaque si besoin.

2.3.1.7 Conclusion

Pour résumer en AI vous vous intégrez dans la chaîne de ciblage au cours d'une ou plusieurs phases et vous engagez vos cibles sur ordre d'un FAC-A ou du TAC-C2 (AWACS) en suivant une procédure similaire à celle utilisée en CAS.

Il est à noter que cette procédure de ciblage pourra s'étendre de quelques minutes/heures, à plusieurs jours voir plusieurs semaines.

(2). *Le SCAR*

Le SCAR signifie Strike Coordination And Reconnaissance. Cette mission, en général effectuée par un appareil avec un FAC-A à bord, a pour but de trouver des cibles potentielles afin de les faire traiter par des avions en AI (Air Interdiction) ou XAI (Alerte en vol pour de l'air interdiction).

Les appareils en XAI se tiennent prêts, sur des stacks d'attente, à venir en soutien de l'appareil en SCAR afin que ce dernier puisse leur faire engager les cibles qu'il leur a désignées.

Lorsque l'équipage en SCAR aura détecté une cible il suivra la procédure de ciblage vu au paragraphe 2.3.1 et pourra éventuellement faire appel à des avions en AI. Ces derniers le contacteront, effectueront leur checkin puis suivront la procédure similaire à celle vue dans le paragraphe sur la CAS, à la différence près qu'il n'y aura pas de troupes amies au sol et que le FAC sera en l'air.

L'équipage en SCAR peut également faire appel aux appareils en AI pour l'aider dans sa recherche en les envoyant sur des recherches d'axe, ou de secteur en fonction des informations qu'il possède.

Pour les équipages pouvant être amenés à mener des missions SCAR, il peut être intéressant de lire la partie de [l'ATP 3.3.2.1](#) faisant référence à la conduite de cette mission (Chapitre 9 page 300).



IX. GESTION DU RISQUE ET ROE

Au cours de la campagne plusieurs éléments vont vous guider et vous permettre d'appréhender la gestion de la menace et des règles d'engagement et d'opération.

1 Signaux d'alerte :

Ils sont classés par type de menace : AIR (avions), SURFACE (bateaux), SUBSURFACE (Sous marins), Ground (Forces terrestre).

Ces types de menaces sont associés à un niveau :

- **White** : attaque peu probable
- **Yellow** : attaque probable
- **Red** : attaque imminente ou en cours

2 Evaluation de la menace :

Il est qualifié de 4 manières possibles :

- **Négligeable** : le niveau de menace est faible. L'ennemie n'a pas les capacités ou la volonté d'engager.
- **Faible** : le niveau de menace est moyen. L'ennemie a les capacités mais il ne semble pas vouloir engager.
- **Probable** : le niveau de menace est élevé. L'ennemie a les capacités et semble décidé à engager.
- **Fort** : Le niveau de menace est critique. L'ennemie à les capacités complète et à l'intention d'engager les unités.

3 PPI (Politic Policy Indicator) et ROE (Rules of Engagement ou Règles d'engagements opérationnel) :

Les règles d'engagements sont là pour encadrer les actions des unités dans le cadre d'une opération militaire. Elles vont donner les limites aux unités employées.

Elles vont être associées aux PPI qui donneront l'indication générale de la volonté politique.

1. PPI

Il existe 3 PPI :

PPI X : Correspond à une volonté de désescalade

PPI Y : Correspond à une volonté de statu-Co ou ce que l'on peut qualifier de temps de crise.

PPI Z : Correspond à l'autorisation d'escalade ou à ce que l'on peut qualifier de temps de guerre



SPINS OPERATION DJINN HUNT

2. Les ROE

A ces différents PPI sont associé un lot de ROE que vous devrez respecter en fonction de vos consignes.

Rappel :

Coalition Orange : NAM

Coalition Violette : CCG

Coalition Blanche : OTAN

COI : Contact d'intérêt = tout contact non identifié classifié suspect.

Intention Hostile : Accrochage radar de tir à une distance incompatible avec le tir de l'arme.

Acte Hostile : Accrochage radar de tir à une distance compatible avec le tir de l'arme et/ou Emploi des armes dans le cas ou les forces amies ont respectée les ROE attribuées.

4. PPI X ROE :

100 L'entrée dans l'espace aérien Iranien est interdite.

101 L'entrée dans l'espace aérien d'Oman est interdite.

130 Les challenges radio sur les fréquences de guard sont autorisés.

140 Le contrôle des contacts d'intérêts est autorisé.

150 Tir autorisé sur piste classifiée hostile.

151 Tir interdit sur piste suspecte.

152 Le Tir de semonce est interdit.

170 Aborder une unité de la coalition Orange est interdit.

174 Aborder une unité suspecté de supporter le terrorisme est autorisé.

220 L'accrochage radar d'unités de la coalition Orange est autorisé en dessous de 20NQ d'une unité blanche.

221 L'accrochage radar d'unités de la coalition violette est autorisé en dessous de 15NQ d'une unité blanche.

230 L'engagement sans la reconnaissance visuel positive préalable est interdit.

233 L'identification doit être établie **par plusieurs** des éléments suivants : IFF mode 4, visuel, ESM/RWR, comportement, plan de vol.

250 Effectuer une attaque simulée contre les forces de la coalition orange est interdite.

280 L'illumination radar d'un contacte d'intérêt est autorisée si il ne répond pas aux contacts radio.

290 Le harcèlement est interdit.

320 Le tir sur des infrastructures civiles dans le but d'entraver les capacités militaire ennemies est interdit.

330 L'utilisation de la force pour prévenir une entrave entre les forces orange et OTAN est interdite.

331 L'utilisation de la force pour prévenir une entrave entre les forces orange et Violettes est interdite.

354 L'utilisation d'armement pour contrer un acte hostile contre les forces Otan est autorisée.

355 L'utilisation d'armement pour stopper un COI en approche de la force navale est autorisée uniquement après avoir observé un acte hostile.

370 L'utilisation de brouillage radio et radar est interdit.

380 L'utilisation de mine sous marine est interdite.

5. PPI Y ROE :

100 L'entrée dans l'espace aérien Iranien est interdite.

103 L'entrée dans l'espace aérien d'Oman est autorisée.

130 Les challenges radio sur les fréquences de guard sont autorisés.

140 Le contrôle des contacts d'intérêts est autorisé.

150 Tir autorisé sur piste classifiée hostile.

151 Tir interdit sur piste suspecte.



SPINS OPERATION DJINN HUNT

- 152** Le Tir de semonce est autorisé.
- 170** Aborder une unité de la coalition Orange est autorisée si elle se trouve hors des eaux territoriales orange.
- 174** Aborder une unité suspectée de supporter le terrorisme est autorisé.
- 220** L'accrochage radar d'unités de la coalition Orange est autorisé en dessous de 35NQ d'une unité blanche.
- 221** L'accrochage radar d'unités de la coalition violette est autorisé en dessous de 20NQ d'une unité blanche.
- 230** L'engagement sans la reconnaissance visuel positive préalable est interdit.
- 234** L'identification doit être établie par **un** des éléments suivants : IFF mode 4, visuel, ESM/RWR, comportement, plan de vol.
- 250** Effectuer une attaque simulée contre les forces de la coalition orange est interdite.
- 253** Effectuer une attaque simulée contre les forces de la coalition orange pour prévenir un acte hostile est autorisé.
- 281** L'illumination radar d'un contact d'intérêt est autorisée si il ne répond pas aux contacts radio.
- 290** Le harcèlement est autorisé s'il ne peut pas conclure à des dommages.
- 320** Le tir sur des infrastructures civiles dans le but d'entraver les capacités militaire ennemies est interdit.
- 332** L'utilisation de la force pour prévenir une entrave entre les forces orange et OTAN est autorisée.
- 331** L'utilisation de la force pour prévenir une entrave entre les forces orange et Violettes est interdite.
- 354** L'utilisation d'armement pour contrer un acte hostile contre les forces Otan est autorisée.
- 355** L'utilisation d'armement pour stopper un COI en approche de la force navale est autorisée uniquement après avoir observé un acte hostile.
- 370** L'utilisation de brouillage radio et radar est interdit.
- 380** L'utilisation de mine sous marine est interdite.
- 421** L'attaque de forces orange démontrant une intention hostile est autorisée.
- 425** L'attaque contre les forces orange ayant au préalable attaqué les forces blanche ou violette est autorisées.

6. PPI Z ROE :

- 102** L'entrée dans l'espace aérien Iranien est autorisée.
- 103** L'entrée dans l'espace aérien d'Oman est autorisée.
- 130** Les challenges radio sur les fréquences de guard sont autorisés.
- 140** Le contrôle des contacts d'intérêts est autorisé.
- 153** Tir autorisé sur piste classifiée hostile.
- 154** Tir autorisé sur piste suspecte après identification.
- 155** Le Tir de semonce est autorisé.
- 172** Aborder une unité de la coalition Orange est autorisée.
- 174** Aborder une unité suspectée de supporter le terrorisme est autorisé.
- 223** L'accrochage radar d'unités de la coalition Orange est autorisé en dessous de 80NQ d'une unité blanche.
- 222** L'accrochage radar d'unités de la coalition violette est autorisé en dessous de 30NQ d'une unité blanche.
- 234** L'identification doit être établie par un des éléments suivants : IFF mode 4, visuel, ESM/RWR, comportement, plan de vol.
- 251** Effectuer une attaque simulée contre les forces de la coalition orange est autorisée.
- 253** Effectuer une attaque simulée contre les forces de la coalition orange pour prévenir un acte hostile est autorisé.
- 281** L'illumination radar d'un contact d'intérêt est autorisée si il ne répond pas aux contacts radio.
- 292** Le harcèlement pouvant conclure à des dommages est autorisé.



SPINS OPERATION DJINN HUNT

- 321** Le tir sur des infrastructures civiles (station électrique, pont, station de pompage, station de traitement de l'eau) dans le but d'entraver les capacités militaires ennemies est autorisé.
- 332** L'utilisation de la force pour prévenir une entrave entre les forces orange et OTAN est autorisée.
- 333** L'utilisation de la force pour prévenir une entrave entre les forces orange et Violettes est autorisée.
- 339** Le soutien aérien rapproché ou la défense d'unités des coalitions blanches et violettes est autorisé.
- 354** L'utilisation d'armement pour contrer un acte hostile contre les forces Otan est autorisée.
- 356** L'utilisation d'armement pour stopper un COI en approche de la force navale en dessous de 20NQ est autorisée.
- 371** L'utilisation de brouillage radio et radar est autorisé.
- 381** L'utilisation de mine sous marine est autorisée.
- 421** L'attaque de forces orange démontrant une intention hostile est autorisée.
- 425** L'attaque contre les forces orange ayant au préalable attaqué les forces OTAN ou Violettes est autorisée.
- 427** L'attaque de bâtiments, équipements, aménagement ou unités, qui ont été engagées ou contribuent à l'effort militaire de la coalition Orange est autorisé.
- 428** L'attaque de force orange contribuant à la conduite d'acte hostile contre les forces OTAN et Violettes est autorisée.
- 429** L'attaque sur tout COI classifié par le commandement est autorisée.

La demande de ROE spécifique peut être effectuée auprès de l'AWACS avec le mot code : GINGER + N°ROE

L'autorisation d'une ROE spécifique peut être donnée par l'AWACS avec le mot code : NUTMEG + N°ROE

Un non respect volontaire, délibéré et avéré des ROE entrainera un avertissement au pilote fautif. Au bout de deux avertissements le pilote sera sorti de la campagne pour une durée d'un mois minimum.

7. *Self Defense*

L'utilisation de la légitime défense ne doit se faire que lorsque l'unité amie n'a pas la possibilité de se désengager. Autrement la procédure doit se faire en respectant la procédure de ciblage (VID, PID, ROE).

La légitime défense permet d'apporter une réponse à une attaque injustifiée. Elle est valable pour soi et les unités amies. Elle doit être :

- Nécessaire : l'utilisation de la force est indispensable
- Proportionnée : la réponse doit être du même niveau que l'attaque
- Immédiate : le besoin de se défendre est manifeste et à l'instant présent.

3. *Positive Identification*

1. *Cible militaire*

Les cibles militaires sont toutes les choses qui par leur nature, localisation, but ou par l'usage qui l'en est fait, apportent une contribution à l'action militaire ennemie et qui, si elles sont détruites ou endommagées, apportent un avantage militaire.

- Personnel militaire ennemie
- Personnel ou équipement participant à des hostilités
- Tout appareil utilisé pour obtenir l'avantage sur les forces amies
- Tout équipement militaire ou infrastructure dont la destruction offre un avantage militaire



SPINS OPERATION DJINN HUNT

2. *No strike list (NSL)*

La liste suivante est la liste des objectifs qui ne doivent pas être détruits ou attaqués, excepté lorsqu'ils sont utilisés à des fins militaires ou terroristes et si, et seulement si, l'usage de la force est une nécessité militaire à cet instant :

Bâtiments historiques, bâtiments religieux, prisons, hôpitaux, bâtiments et véhicules portant une croix rouge.

3. *Restricted Target List (RTL)*

La liste des objectifs suivant ne doit être attaqué qu'avec l'ordre direct du commandement ou de la cellule de ciblage :

Ponts, bâtiments de communication, bâtiments des médias, lignes de communication, station de traitement de l'eau, lieu de stockage ou d'extraction pétrolière, centrale électrique.

4 Briefing Hebdomadaire

Au cours de la campagne il vous sera fourni un briefing hebdomadaire afin de vous donner des informations sur la situation de la semaine en cours et vous permettant de connaître le comportement à adopter en vol.

Par exemple :

SEMAINE XX

SIGNAUX D'ALERTE :

AIR: **YELLOW**

SURFACE: **YELLOW**

SUBSURFACE: **WHITE**

GROUND : **YELLOW**

EVALUATION DE LA MENACE :

PROBABLE

PPI Y, ROE associées.

Dans une situation comme celle-ci vous savez qu'il est probable de subir une attaque mais que vous ne devrez pas attaquer en premier. La menace sous-marine est par ailleurs inexistante pour le moment dans la zone. Les ROE vous aideront à pouvoir définir au mieux votre comportement.



X. LE SAR/CSAR

En cas de perte d'un aéronef ou éjection d'un pilote une opération SAR peut être déclenchée. Le script CSAR (voir chapitre XIII Scripts et spécificités) va permettre de créer un « pilote » avec sa balise radio récupérable par un hélicoptère.

1 Pour les chasseurs

Le premier appareil sur zone ou les témoins de l'éjection prendra le rôle d'OSC (On Scene Commander).

L'agence de contrôle sera l'AWACS On station sur zone. S'il n'y a pas d'AWACS de présent, notez les informations relative à l'éjection, appelez sur la fréquence pour savoir si un hélicoptère est disponible. Si il n'y a pas de réponse, reportez l'information de l'éjection sur le channel discord « Opération Room – décollage d'alerte » et notez les informations dans votre compte rendu de vol.

Voici une check list pour l'OSC :

SAR ON SCENE COMMANDER CHECKLIST

1. Maintenez la vue
Ne traversez aucune couche nuageuse.
Le taux de chute du parachute est d'environ 1000 ft/min.
2. Passez IFF 7700
3. Passez sur guard (243.0) pour l'appel initial
« Mayday, Mayday, Mayday.
De _____ sur guard.
(Downed A/C)" est sur le (Radial/ DME) de la station TACAN _____.
Je prends la station au dessus angels _____, je passe sur la fréquence _____.»
4. Passez sur la fréquence de l'agence de contrôle
Répétez votre appel initial
L'agence de contrôle va initialiser le SAR.
5. Notez l'heure, la latitude/longitude et le vent.
6. Surveiller la garde. Lorsque le contact est établi avec l'hélicoptère de SAR, passez sur la fréquence SAR de dégagement (282.8).
7. Avertir les A/C non participants de rester à l'écart.
8. Laissez la fréquence libre pendant le survol/récupération de l'hélicoptère.
9. Si besoin effectuez un transfert du rôle d'OSC avant votre RTB.



SPINS OPERATION DJINN HUNT

- Ne vous retrouvez pas à cours de carburant (connaissez votre bingo).
- Ne descendez pas à travers une couche nuageuse tant que vous n'êtes pas sûr que l'équipage est dans l'eau.
- Surveillez votre propre altitude, votre attitude et votre vitesse de vol.

En cas de CSAR, si la mission se trouve dans une zone habituellement interdite ou sans maîtrise de l'espace aérien, notez les informations et reportez les sur le discord dans le channel « Compte rendu de vol ». Les informations seront prises pour organiser une opération CSAR dès que possible.

En cas de CSAR privilégiez la fréquence GAD 004 en crypto.

2 Pour le contrôleur Lotatc

Dès le déclenchement d'un SAR/CSAR, cette mission devient la priorité dans l'organisation des vols sur zone.

Assurez vous que la zone soit sécurisez et faites éloigner les aéronefs non nécessaire à l'opération.

S'il y a des hélicoptères en vols déroutés-les sur la zone de crash. Faites les ravitailler avant si nécessaire.

Si il n'y a pas d'hélicoptère présent sur zone notez dans le discord section « Opération Room – décollage d'alerte » le message suivant : @everyone Déclenchement d'un SAR en Position _____. Demande décollage d'hélicoptère disponible pour la récupération. Contact _____(C/S AWACS) sur fréquence ____ Mhz.

En cas de CSAR, si la mission se trouve dans une zone habituellement interdite ou sans maîtrise de l'espace aérien, notez les informations et reportez les sur le discord dans le channel « Compte rendu de vol ». Les informations seront prises pour organiser une opération CSAR dès que possible.

En cas de CSAR privilégiez la fréquence GAD 004 en crypto.

3 Pour les hélicoptères

Autant que possible veillez la fréquence de guard 243Mhz pendant vos vols.

Dès réception d'un appel SAR checkez votre capacité à remplir la mission (autonomie, distance, etc...). Si vous êtes disponible reportez vous à l'OSC et/ou l'AWACS pour prise en contrôle.

Reportez vous au chapitre XIII Script et Spécificités pour les particularités liée au script SAR.



XI. LES COMPTES RENDU DE VOL

Les comptes rendus de vol sont remplis par le leader. Il devra être fait de manière honnête afin de préciser tous les évènements importants (tirs, crash, éjection, etc...) pouvant avoir un effet sur l'effectif d'un escadron ou le stock de munition.

Le document est à publier en pdf. Le format à appliquer pour le titre du document est le suivant :

Date – CR – Escadron – Mission – Zone

20200601_CR_VF-29_CAP_AOO_Ouest

En le publiant vous devez rajouter une phrase du type : « CR VF-29 CAP 2006 » de manière à ce qu'on puisse le retrouver avec les recherches discord.

Le C/R de vol est disponible en annexe 5 ou en suivant ce lien : [C/R de vol](#)



XII. LES STOCKS DE MUNITIONS ET DISPO DES AERONEFS

Les munitions disponibles pendant la campagne Djinn Hunt sont celles disponibles pendant l'année 1996 avec de légère adaptation pour le game-play.

Ces munitions sont définies par aéronef et base de déploiement et comptées. Les nombres disponibles seront mise à jour en fonction des munitions dépensées lors de vos vols et rapportées dans les C/R de vol (CF Annexe 5).

Elles sont visibles dans le tableau de suivi d'armement accessible ici : [Tableau armement](#)

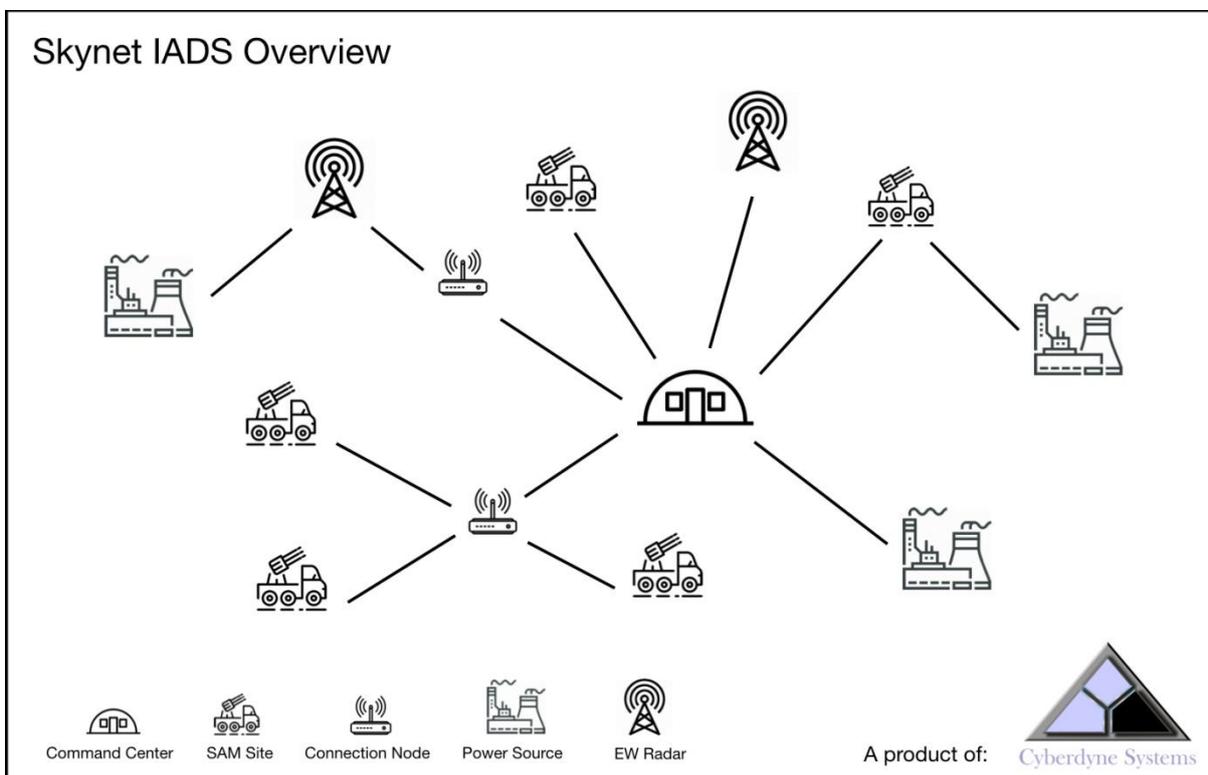
XIII. SCRIPTS ET SPECIFICITES

1. Script Skynet

Le script Skynet est un script qui a pour but de simuler la complexité de l'organisation d'un système IADS (Système de défense anti-aérienne intégré).

Un système IADS a pour but de connecter les défenses anti-aériennes d'un pays par le maillage de son architecture et de permettre ainsi l'échange des informations et détection. Les SAMs sont donc connectés entre eux et aux EWR. Pour leur alimentation les systèmes sont alimentés en électricité via de nombreuses station électrique ils sont également reliés à un centre de commandement qui centralise les informations et commande le fonctionnement du système IADS complet.

Voici un exemple de connexion possible grâce au script Skynet :



Si des nœuds de connexion ou le centre de commandement sont détruit le maillage est rompu et les systèmes isolés passent en fonctionnement autonome.

La destruction d'une station de production d'électricité peut quant à elle entamer le bon fonctionnement des systèmes SAM ou EWR qui y sont reliés.

Les renseignements actuels sur le système EWR Iranien vous seront fournis au cours d'un briefing rens.

N'hésitez pas à lire la documentation du script : <https://github.com/walder/Skynet-IADS>



2. Script CSAR

Le script CSAR permet d'introduire des missions de type CSAR (Combat Search and rescue) dans l'environnement de la campagne.

Principe de fonctionnement :

Lorsqu'un pilote s'éjecte, après un laps de temps défini (2 secondes), une unité au sol est créée afin de permettre son sauvetage par une équipe SAR.

Pour permettre de localiser cette unité, une balise émettra depuis la position du pilote. Il suffira à l'équipe SAR de récupérer le pilote et de l'amener sur une Base/FARP alliée.

Lorsqu'un pilote s'éjecte, son slot devient indisponible jusqu'à ce que :

- Le pilote soit récupéré par une équipe SAR
- Le serveur a redémarré

En cas de spawn sur un slot en attente de SAR le message suivant apparait :

*** Aircraft Destroyed as the pilot needs to be rescued or you have no lives! ***

Message en jeu lorsqu'un pilote s'éjecte :

Hors unité SAR :

MAYDAY MAYDAY! M-2000C shot down. Chute Spotted!

Unité SAR :

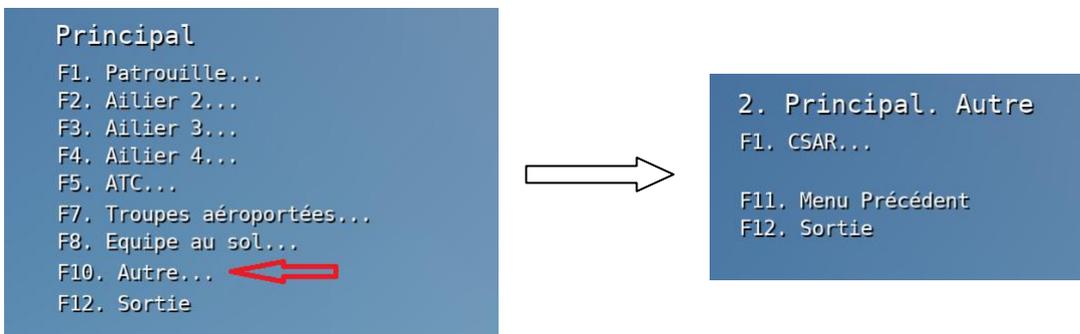
MEDEVAC #2: Pilot EC2/65_Buffalo of Pilot #004 - M-2000C. I hear you! Damn that thing is loud! Land or hover by the smoke.

Wounded Pilot #11 requests SAR at bullseye 219 for 275 at 16, beacon at 760.00 KHz

Réaliser une mission SAR :

Pour réaliser une mission SAR, les slots à utiliser seront les hélicoptères identifier « Medevac »

Une fois dans votre appareil SAR le menu F10 permet d'accéder aux fonctionnalités du script.





SPINS OPERATION DJINN HUNT



Le menu suivant apparaît après avoir sélectionné F1 : CSAR

```
3. Principal. Autre. CSAR
F1. List Active CSAR
F2. Check Onboard
F3. Request Signal Flare

F11. Menu Précédent
F12. Sortie
```

List active CSAR :

Affiche l'ensemble des missions SAR disponibles.

```
Active MEDEVAC/SAR:
Pilot EC2/65_Buffalo of Pilot #004 - M-2000C at bullsseye 219 for 275 at 16 - 760.00 KHz ADF - 2.
294KM
```

Exemple ! Le pilote de 2000C est situé par rapport au bullsseye (métrique) et la balise ADF sur le 760KHz

Check onboard :

Permet de vérifier la présence ou non d'unité à bord de votre appareil.

```
No Rescued Pilots onboard
```

Request signal flare :

Permet de faire apparaître un fumigène bleu sur le pilote à secourir.

Message « in game » lors d'une mission SAR :

A l'approche de l'unité à secourir, un message apparaît :

```
MEDEVAC #2: Pilot EC2/65_Buffalo of Pilot #004 - M-2000C. You're close now! Land or hover at
the smoke.
```

Une fois posé à proximité (300 mètres maximum) de l'unité, celle-ci embarquera automatiquement dans votre appareil. Un message apparaîtra alors pour vous confirmer son embarquement :

```
MEDEVAC #2: Pilot EC2/65_Buffalo of Pilot #004 - M-2000C I'm in! Get to the MASH ASAP!
```

Il est temps maintenant de retourner sur la base/FARP alliée la plus proche afin de débarquer le pilote secouru. Une fois posé le message suivant apparaîtra :

```
MEDEVAC #2: The pilots have been taken to the
medical clinic. Good job!
```

Le slot occupé par le pilote au moment de son éjection redevient disponible après avoir été secouru.

3. Script CAP, patrouille, RAT

Des caps et patrouilles sont mises en place dans tous les pays du Golf (Iran, EAU, Barhein, Oman, etc...). Ces dernières sont plus ou moins aléatoire, pas toujours présentes et respectent certaines ROE et leurs limites de frontières.

Elles peuvent représenter une menace si nos ROE ne sont pas respectées ou si certaines zones interdites sont enfreintes. De base elles sont surtout présentes pour donner de la vie au template et un caractère aléatoire et imprévisible dans la position des aéronefs IA.

Leur comportement, quant à lui, évoluera en fonction des phases de la campagne et des objectifs militaires des pays les concernant. Certaines de ces patrouilles peuvent avoir lieu dans les eaux internationales et elles ne sont pas forcément offensives.



SPINS OPERATION DJINN HUNT



Leur comportement doit être bien analysé avant toute action.

Le script RAT permet quant à lui de créer du trafic aérien aléatoire. Il peut être civil ou militaire pour le ravitaillement ou des vols de convoi.

Les vols civils sont équipés d'IFF mode 3 visible sous Lotatc.

4. Script missile trainer Fox

Le script missile trainer Fox est actif dans l'AOO South sur le range ARIA. Il a pour but de vous permettre de vous entraîner avec des tirs missiles réel, ainsi que de pouvoir tester vos réactions face aux SAM sans danger.

Lorsque vous pénétrez dans l'AOO South, vous entendrez un bip qui vous signalera que le script est actif.

Pour des questions d'immersion nous avons enlevé les messages par défaut du script mais ces derniers peuvent être ré activé via le menu radio. Il est également possible de couper l'effet du script.

Ce script est valable pour un groupe, non pour une unité seul. Si vous activer les messages, lorsqu'un avion sera touché, tous les avions de son groupe recevront le message.

Après plusieurs mois d'entraînement avec ce script à la 4th VEAUW, nous nous en servons principalement pour simuler nos entraînements BVR au sein des escadrons. Nous ne l'utilisons généralement pas en BFM et préférons l'annonce radio « FOX 2 » après 3 sec d'accrochage maintenu pour marquer un tir, la raison étant que la situation peut vite devenir confuse en BFM sur qui a été touché ou non.

Attention : le script détruit les missiles à une certaine distance de votre aéronef. Dans certains cas, si votre vitesse relative est trop importante (un missile qui arrive de pleine face par exemple), il est possible de subir tout de même des dommages.

Voici le menu radio :

```
AUTO
3. Principal. Autre. FOX
F1. Destroy Missiles On/Off
F2. Launch Alerts On/Off
F3. Mark Launch On/Off
F4. My Status

F11. Menu Précédent
F12. Sortie
```

5. Script Training Range

Le script training range permet d'obtenir ses résultats de précision lors d'un tir sur le range. Certains objets sont définis comme cible pour les bombes et d'autres pour le canon.



SPINS OPERATION DJINN HUNT



Pour les bombes, vous devez tirer sur une des cibles définies. Après l'impact vous obtiendrez un message de ce type pour évaluer votre résultat :

VF-29 | Voodoo, impact 073° for 9 ft. EXCELLENT hit.

Pour le tir canon il vous faudra arriver axé avec les cibles. Après votre tir vous aurez le pourcentage d'obus ayant atteint la cible. Il est possible d'avoir parfois plus de 100%, cela est dû au rebond de certains obus. Avant les cibles vous verrez la présence d'une « Fool Line », c'est une butte de terre avec des pneus qui délimite la distance la plus proche pour le tir. Les tirs effectués entre cette ligne et les cibles ne sont pas pris en compte.

Le script est interactif via le menu radio. Vous pouvez lui demander de placer des fumigènes sur les cibles, pour repérer celle qui prennent en compte les tirs, vous pouvez activer un fumigène à l'impact, etc...

La zone sur laquelle le script est utilisable est la zone « **Zone canon / bombes** », de l'ARIA Range.

6. Zeus et unités utilisables

Le script zeus permet de faire spawner certains appareils IA à l'endroit désiré ainsi que d'effectuer certaines commandes sur le serveur.

Les admin ont une liste d'unités qu'ils peuvent faire spawner à leur guise en fonction des besoins du scénario.

Pour activer une commande du serveur la manipulation est la suivante :

- Passer en vue F10
- Placer un marqueur n'importe où
 - Indiquer la commande dans ce marqueur (ne pas oublier le tiret)
 - Exemple : - **ShowEndHour**
- Cliquer sur la croix du marqueur pour faire apparaître le message en haut à droite de l'écran

Liste des commandes serveur :

Commandes spéciales pour les durées de mission :

-ShowEndHour → Permet de voir l'heure à laquelle le template redémarre

-ShowNextMissionNumber → Permet de connaître la prochaine mission lancée



XIV. PROCEDURE TACTIQUE

Les procédures tactiques utilisées par la 4th VEAW sont tirées des procédures réelles mais avec certaines adaptations.

Nous les écrivons dans un document en constante évolution et disponible ici : [Tactical Handbook](#)

Il peut être utile à tous les participants de la campagne de lire ces procédures afin de les uniformiser au maximum.



XV. ANNEXES

1. ANNEXE 1 : Tableau IFF pour contrôleur LOTATC

Block IFF	Ami / Neutre	Type	Callsign
1100 – 1107	A	HLO - 1 ^{ER} RHC	PIRATE
1200 – 1207	A	F-18 – VFA-113	STING
1400 – 1407	A	VF-14 – F14B	CAMELOT
1500 – 1507	A	ALA 15 – F-18C	LANCE
1600 – 1607	A	ET 249 – UH1H	VIET
1700 – 1707	A	9 ^E EA – AV8B	TORO
2000 – 2007	A	ALA 23 – F5	LEON
2100 – 2107	A	VIGGEN – AS21	DRAGON
2600 – 2607	A	HLO – KHR 26	FRANKEN
2700 -2707	A	F-14 – VF29	NIGHTWOLF
3000 – 3007	A	F-18 – VFA30	JOKER
3270 – 3277	A	F-16 – 329 MIRA	ARROW
3370 – 3377	N	MB339 - EAU	GYPSY
3400 – 3407	N	M2000 – 1 ^{ER} SQN EAU	QUNAS
3512 – 3524	N	B747	/
4100	A	F-104S – 4 ^E STORMO	/
4315	A	E-3 AWACS	BLUECROWN
4316	A	E-3 AWACS	REDCROWN
4317	A	E-3 AWACS	GREENCROWN
5000 -5010	N	F-5 - RSAF	SNIPER
5001	A	E-8 JSTAR	STARGATE
5100 - 5107	N	M2000 – EGYPTE	NEITH
5110 - 5120	N	MI-8 – EGYPTE	SETH
5217 – 5214	N	B757	/
5721 – 5722	N	B737	/
5300 – 5310	N	SA342 – EGYPTE	AMON
6002	A	KC-135	SHELL
6001	A	KC-135	ARCO
6003	A	KC-135	TEXACO
6200	A	C-2	/
6310 – 6317	N	F-5 - BARHEIN	DOG
6320 – 6327	N	F-16 - BARHEIN	DEVIL
6330 -6337	N	HLO - BARHEIN	NICKEL
6500 – 6507	A	M2000 – EC 2/65	VAOUTOUR
6532	N	A320	/
7150 - 7157	N	F-18C - KOWEIT	BULLET
7212 – 7224	N	B727	/
7250 – 7257	N	HLO - KOWEIT	REAPER
7350 - 7357	N	A-4KU – KOWEIT	SCOOTER
7500	/	Détournement	/
7600	/	Panne radio	/



7700	/	Détresse	/
------	---	----------	---

2. ANNEXE 2 : Mots codes radio

Les mots codes radios utilisées principalement sont ceux tirée de [l'APP-7](#).

Voici une liste non exhaustive de quelques mots code qui pourrons avoir leur intérêt pendant la campagne :

1. Généralités :

ABORT : Appel directif pour cesser action/attaque/événement/mission

ACTION : Appel directif pour lancer un ordre ou un manœuvre, donner des instructions d'attaque

ALFA CHECK : Demandez la confirmation sur position/portée d'un avion

BLIND : Pas de visuel sur les avions amis ou les positions amis au sol.

BUDDY SPIKE : indication RWR d'un accrochage radar ami

BULLRING : Zone de patrouille

CLEARED : La réponse à l'action demandée est autorisée.

CYCLOPS : Drone

DEFENSIVE : réaliser manœuvre défensive

ENGAGE : autorisation d'engagement sur target.

FAMISHED : Demande d'instruction

FEET WET/DRY : au-dessus de la terre/mer

MOTHER : Bateau de surface allié

MUD Spike (+ type / direction / distance, si possible): Détection d'un radar sol-air sans indication de tir

NAKED : Pas de contact RWR

NEGATIVE CONTACT : pas de contact sur élément

NO JOY : Pas de visuel sur target/bandit/bogey/landmark ou position ennemie.

ON THE DECK : à l'altitude minimum

PANCAKE + raison : Je souhaite me poser (PANCAKE AMMO, PANCAKE FUEL, ...)

PELICAN : MPA

Picture : Demande d'information sur la situation tactique, cohérentes avec la mission

PIGEONS : AZ/Dist vers la base ou une destination spécifique

PIRATE : Fast Patrol Boat

PLAYMATE : Aéronef/bâtiment ou SM ami avec lequel on va coopérer

SKUNK : Contact radar de surface

Singer : Indication RWR d'un départ de SAM

SNEAKER : Bateau de renseignement

STRANGLE : Eteindre/couper

TALLY : Contact visuel sur target/bandit/bogey/landmark ou position ennemie.

TUMBLEWEED : faible conscience de la situation (situation awareness, No Joy ou Blind à une info demandé)

VISUAL : visuel sur unité(s) alliée(s)

WILCO : Nous coopérons avec les indications données

WINCHESTER : aucun armement restant.

2. Matériel :

CIPER/GREEN : fréquence cryptée



SPINS OPERATION DJINN HUNT



FATHER : TACAN
GADGET : RADAR
GLOBAL : Position GPS
HOOTER : Brouilleur
PARROT/SQUAWK : IFF
PLAIN/RED : Fréquence claire
TIMBER : L16

3. Armement :

BIRD : Missile surface air
BRUISER : Missile Air/Surface
BULLDOG : Missile Surface/Surface
MAGNUM : Tir de HARM
PIGS : Bombe planante amie (JSOW, BK90,...)
VAMPIRE: Missile anti-navire ennemie
WOODPECKER: CIWS (Close In Weapon System)

4. Air-Air

BOGEY : Avion non identifié
BOGEY DOPE : demande d'informations au sujet d'une cible (BRAA)
BRAA : Bearing, Range, Altitude et Attitude d'une cible
BANDIT : Aéronefs ennemie sans autorisation de tir
BOGEY : Contact aérien inconnu
BROKE LOCK : perte de verrouillage radar
BUDDY SPIKE : Élément verrouillé par un radar ami
BUGOUT : quitter l'engagement sans l'intention de réengager
CHICKS : Chasseur ami
CLEAN : 1. Aucune information sur groupe ennemi.
2. Pas de dégât visible
3. Appareils ne portant pas d'empports externes
CONTACT : Contact radar
CRANK : virage droite ou gauche permettant d'amener la cible lockée en limite portée radar.
DECLARE : demande d'identification d'un appareil
FOX : Lancement des armes d'A/A.
1. - Missile dirigé par radar de Semi Active.
2. - missile IR-GUIDÉ.
3. - Missile dirigé par radar actif.
GRAND SLAM : Tous les HOSTILE sont abattus
HOSTILE : Un contact identifié comme ennemi sur lequel l'engagement est autorisé selon des règles
LEAN : appel directif prendre direction pour éviter menace (Lean Left, Lean Right).
LOCKED : cible verrouillée au radar.
NOTCH(ING) : avion est en position de défense et manœuvre concernant un air-air
PICTURE : demande d'information awacs sur situation Air – Air sur le théâtre concerné.
RAYGUN (position/heading/ altitude) : Accrochage radar d'une cible présumée ennemie. Demande une réponse par Buddy spike par l'accroché si ami.
SCRAMBLE : Décollage aussi rapidement que possible.
SHADOW : Suivez la cible indiquée.
SILENT : couper les émissions radar
SPLASH(ED) : cible détruite



SPINS OPERATION DJINN HUNT



SPLIT : Appel d'Informative/directive membre(s) de vol laisse la formation pour poursuivre une attaque séparée ; Le VISUEL ne peut être maintenu

STATUS : Demande de la situation tactique d'un individu ou d'un groupe

TIGER : Assez de carburant et d'armement pour accepter un engagement.

5. *Lutte anti-navire:*

PROBE : Aéronef utilisé pour faire de la VID

SPOOK : Sous marin hostile en surface

6. *CAS*

CAPTURED : Avoir pris avec son pod le visuel sur la cible

CLEARED HOT : Autorisation de tir sur cette passe

CONTACT : avoir en vue un point spécifique

IN HOT : Début de la passe de tir

LOOKING : Recherche d'un point spécifique, opposition de Contact

OFFSET (+ direction) : Manœuvre dans une direction spécifique

SPARKLE : Cible marquée au pointer IR

7. *Guerre Electronique:*

CHATTER : Brouillage radio

GINGERBREAD : Suspicion d'intrusion sur le réseau

KICK/RESTAURE : Changer de fréquence/revenir à la fréquence initiale

MUSIC : Brouillage électronique



SPINS OPERATION DJINN HUNT

3. ANNEXE 3 : CRYPTO et Codage

1. Clés cryptage radio

Voici la liste des clés crypto, utilisées avec SRS, en fonction des jours :

Jour	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Clé	1	2	3	4	5	6	7

2. RAMROD

Le RAMROD est un moyen d'authentification, afin de vérifier que la personne à qui on parle est bien la bonne, ou de codage simple :

EXEMPLE POUR L'AUTHENTIFICATION:

RAMROD: CHAINSMOKE
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

DEMANDE: CHARLIE - ALPHA

REPOSE: HOTEL

EXEMPLE POUR LE CODAGE :

Les coordonnées N 45.20.00 W 001.12.30 W, seront données comme suit:

« RAMROD N 45.AC.CC (BREAK) W 001.A.C »

On ne code jamais les degrés d'une position pour diminuer les chances de cracker le code.

RAMROD pour DJINN HUNT :

S	T	R	I	N	G	F	L	U	O
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9



SPINS OPERATION DJINN HUNT



4. ANNEXE 4 : Plan de fréquence DJINN HUNT

Organisme	Numéro de circuit	Baptêmes	Fréquence		Mode
Coordination OTAN	ODH 001	ORANGE ONE	241.0 Mhz		Crypto
Coordination CCG	ODH 002	ORANGE TWO	242.0 Mhz		Crypto
Coordination NAM	ODH 003	ORANGE THREE	243.0 Mhz		Crypto
Texaco KC-135 MPRS	TKR 001	TURQUOISE ONE	310.0 Mhz	TACAN 1Y	Clair
Shell 1 S-3B	TKR 002	TURQUOISE TWO			Clair
Arco KC -135MPRS	TKR 003	TURQUOISE THREE	314.0 Mhz	TACAN4Y	Clair
Shell 2 KC-135	TKR 004	TURQUOISE FOUR	311.0 Mhz	TACAN 2Y	Clair
JTAC	GND 001	GOLD ONE	131.5 Mhz		Crypto
JTAC	GND 002	GOLD TWO	133.0 Mhz		Crypto
JTAC	GND 003	GOLD THREE	127.5 Mhz		Crypto
Stennis AVIA	STS 001	SILVER ONE	264.100 Mhz AM		Crypto
Stennis MARSHALL	STS 002	SILVER TWO	305.100 Mhz AM		Clair
Stennis LSO	STS 003	SILVER THREE	140.100 Mhz AM		Clair
Príncipe de Asturias	PDA 001	PURPLE ONE	127.100 Mhz AM		Clair
Privées Unités	/	/	CF Chapitre Escadron		Clair / Crypto
AOO North	AOO001	AMARANTH ONE	225.5 Mhz AM		Crypto
AOO East	AOO002	AMARANTH TWO	226.5 Mhz AM		Crypto
AOO Center	AOO003	AMARANTH THREE	227.5 Mhz AM		Crypto
AOO West	AOO004	AMARANTH FOUR	228.5 Mhz AM		Crypto
AOO South	AOO005	AMARANTH FIVE	229.5 Mhz AM		Crypto
Aéroports	/	/	FQ DCS VFH +0.100Mhz		Clair
Guard VHF	GAD 001	GREEN ONE	121.5 Mhz		Clair
Guard UHF	GAD 002	GREEN TWO	243 Mhz		Clair
SAR Frequence	GAD 003	GREEN THREE	282.8Mhz		Clair
CSAR Frequence	GAD 004	GREEN THREE	252.5Mhz		Crypto
SPARE 1	SPA 001	SIENNA ONE	234.5 Mhz		Clair / Crypto
SPARE 2	SPA 002	SIENNA TWO	235.5 Mhz		Clair / Crypto
SPARE 3	SPA 003	SIENNA THREE	236.5 Mhz		Clair / Crypto

**5. ANNEXE 5 : Compte rendu de mission**

Compte rendu de mission aérienne									
Généralités									
Date et heure réel du décollage	27012020 à 21h00 loc	Heure réel d'atterrissage	23h00loc	Heure In Game	14h00 IG				
Unité									
Escadron	VF-29	Type d'appareil	F-14	Nombres	2	Callsign	Nightwolf	Leader du vol	Voodoo
Pilotes	Voodoo / Goraz ; Kleeman / Rocket								
Mission									
Intitulé Mission	CAS	Base de départ	Stennis	Base de retour	Stennis	Ravitaillement en vol	O/N	C/S	Texaco
Compte rendu	Décollé du Stennis nous avons mis le CAP vers notre objectif au sud d'Oman. Arrivé sur zone nous avons été pris en charge par le JTAC, C/S Panther 10, qui nous a fait stacker à 20000' à la recherche de cible sur la MSR Lion. Nous avons rapidement été engagé en soutien d'un convoi de l'ONU pris pour cible par des pick up. Après descente à 10000 de NW 1-1 pour obtention de VID avons engagé sur ordre de Panther 10 4 pick up coup sur coup à la GBU-12. La colonne ennemie a été mise en déroute. A l'issue de l'engagement Panther 10 nous a libéré. Sommes rentré à bord du Stennis sans encombre.								
Perte infligées	4 pick up armées								
Munitions utilisées et par qui + Jettison	2x GBU-12 par Voodoo / Goraz 2x GBU-12 par Kleeman / Rocket Pas de Jettison								
Perte subies	1 VAB de l'ONU								