

Picture Air et Bullseye

Module 1 : Briefing et communications

Adaptés à DCS.

Date	Auteur	informations
02/11/2020	Magicbra	Création



Sommaire

A qui cela sert ? :

- Tous les aéronefs (les hélicos ne sont pas forcément la cible)
- Les CGI

Vocabulaire principal :

- Picture, BRA, bullseye, hot, cold, flank, pump, vector, sector, bandit, hostile

Théorie :

- Qui quoi quand comment ? (ou les rôles et responsabilités)
- Qu'est ce que la picture et à quoi sert-elle ?
- L'utilité du bullseye
- les ID principaux
- Les aspects
- L'enveloppe du message (BRASRI)
- Des exercices pour s'entraîner.



Le vocabulaire

Les controleurs :

- **GCI** : Ground Control and Intercept (le contrôleur qui vous informe de la picture)

Les points de reference :

- **Bullseye** : Point de référence fixe et commun aux aéronefs et leur contrôleur.
- **BRAA** : Appareil destinataire de la communication.

Les éléments de l'enveloppe de message :

- **Bearing** : cap (géographique de préférence)
- **Range** : Distance entre le point de référence et le contact
- **Altitude** : Altitude du contact
- **Speed** : Vitesse du contact
- **Route / Track** : Cap ou aspect du contact
- **Id** : identification du type de contact.

Ce que je détermine avec le contrôleur avant le vol ou au check in :

- **Picture Range** : distance maximum, à partir de nous, à laquelle on veut obtenir la picture
- **Threat range** : Distance d'urgence, à partir de nous, où un contact est prioritaire (urgence !)



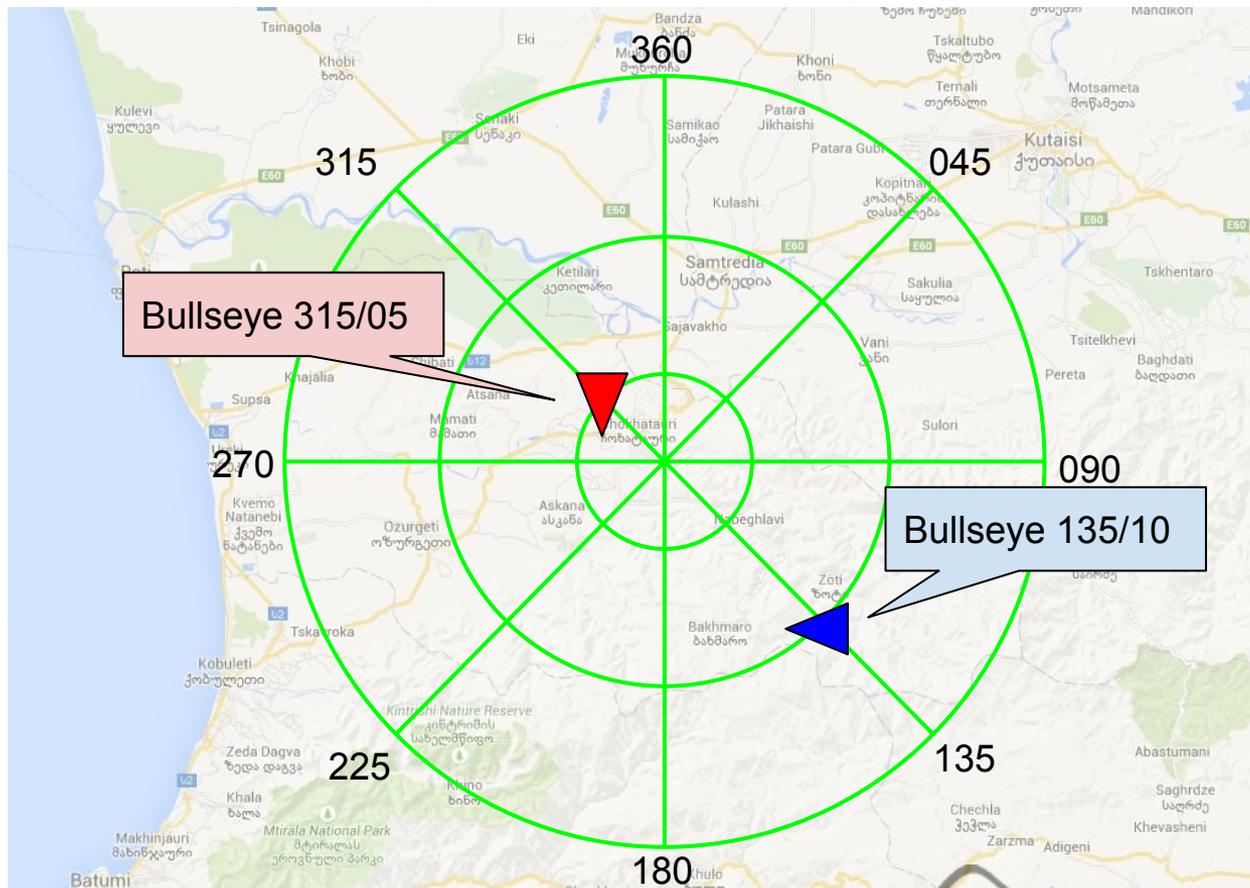
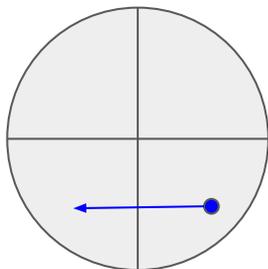
Le bullseye

A retenir :

- C'est un point fixe
- Il peut y avoir plusieurs bullseye sur un théâtre
- Il sert à transmettre les informations de la situation aérienne
- Il faut **toujours** connaître sa position sur le bullseye.

Exercice :

- Tracer un cercle, et le couper en 4.
- Essayer de se placer dans un des quart de cercle rapidement.
- Tirer un trait représentant notre cap



La picture - Enveloppe

Enveloppe du message

Reference

Bearing

Range

Altitude

(Speed)

Route/track/Aspect

Id

A retenir :

BRASRI pour l'acronyme mnémotechnique du format

Reference :

Bullseye ou BRAA

Bearing :

Cap depuis la reference

Range :

Distance en Nautiques depuis la ref

Altitude :

Altitude du contact en pieds

Si < à 10000 pieds donner avec un 0 devant (ex 0, 5, mille pieds pour 5000)

Si ami, possible de donner avec

Angel <dizaines de milliers de pieds>

Speed :

Vitesse en knots ou brevity code.

Route* :

Cap ou aspect

id* :

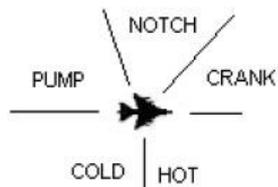
Brevity representant son type

* voir planches suivantes

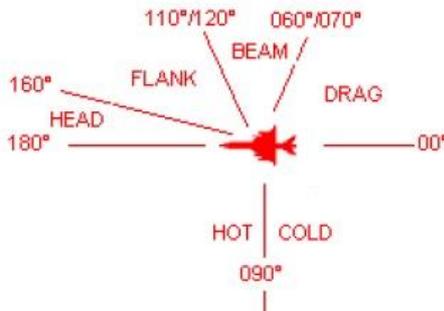


La picture - Enveloppe détails des aspects et ID

Les aspects :



Pour les contacts amis uniquement



Pour les contacts ennemis ou inconnus

Les id :

Friendly	Ami
Hostile	Ennemi avec autorisation d'engagement
Bogey	Inconnu
Bandit	Ennemis sans autorisation d'engagement
Leakers	Contacts ennemis derrière les lignes amis



La picture

Un groupe : ensemble de plots évoluant à moins de 5nm

Exemple de picture par le GCI :

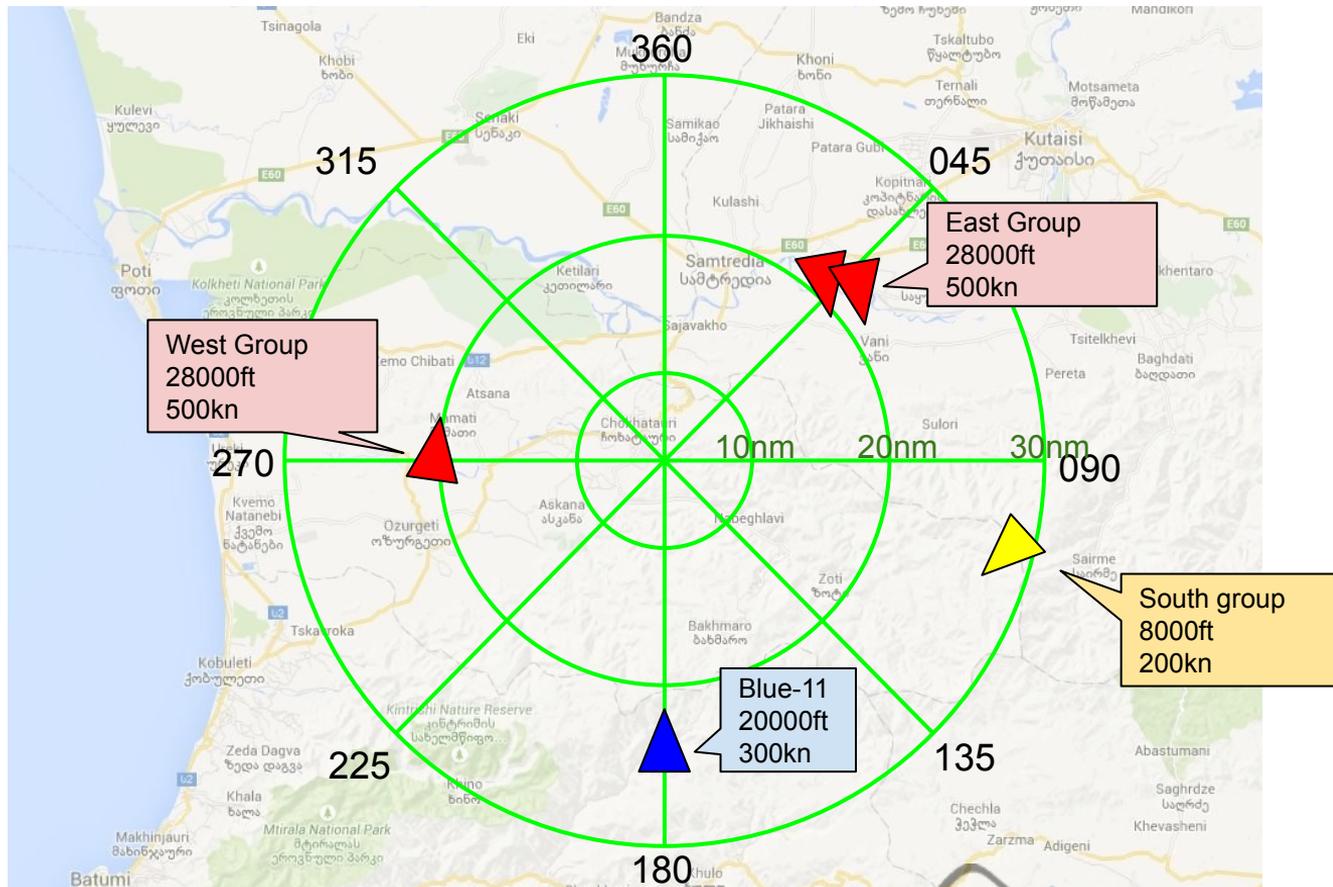
New picture 4 groups,

East group, bullseye 045/22, 28000, fast, track south, hostile, force 2

South group, bulls 100/28, 08000, slow, 230, bogey

West group, bulls 270/20, bandit

Blue11, bulls 180/23, angel 20, friendly.



Les principales communications autour de la picture

Les informations relatives à la picture :

New Picture : Le GCI efface toutes les anciennes informations et en fournit des nouvelles.

Picture : Le GCI conserve les informations précédentes et peut y faire des ajustements.

Popup group : Le GCI informe qu'un nouveau groupe vient d'apparaître dans la picture.

Head's UP : Attention écoute !

Furball : Impossible d'identifier les contact ami/hostile sur la position donnée

Merge : Plusieurs groupes de même ID forment maintenant un seul groupe

Split : Un groupe se sépare en plusieurs groupes.

Stack : Informe que 2 groupes sont à la même posit mais 2 altitudes différentes (il sépare en High group et low group)

Les demandes :

Request picture : Demande la picture actuelle

Request picture + groupe : Demande un détails de picture pour un groupe

Request Vector to ... : Demande une direction

Request intercept on ... : demande de guidage d'interception

Request VID : le GCI demande une identification visuelle à un pilote.

Declare <posit>, <altitude> : Demande une identification sur le plot à <posit>, <altitude>

Bogey Dope : où est le contact le plus proche

Budy spike : je suis un ami éclairé au radar !

Monitor : Demande au GCI de surveiller activement ce groupe, le pilote ne le surveille pas.

Raygun <posit> = Qui est ce que je suis en train d'éclairer avec mon radar?



Exemple de communication

Magic se déclare comme contrôleur actif

Magic : Magic sunrise, picture available

Blue1 fait son check in :

Blue-1 : Magic, blue1, checkin bulls 180/28, angel 20, 2 f-16

Magic : Blue1, copy je vous ai au radar.

Blue1 demande la picture :

Blue-1 : Blue1 request picture.

Magic : Blue1, new picture 3 groups. South group bulls 100/28, 08000, slow, hot, bogey. East group bulls 045/20, 28000, fast, hot, hostile. West group bulls 270/20, cold hostile.

Blue1 demande à magic de superviser le west group (il n'y prêterra pas attention autrement)

Blue 1 : copy, magic monitor west group.

Magic : je monitore west group.

Blue1 a des contacts radar et demande leur identification :

Blue1 : Magic, blue1, declare 1 group 2 contacts bullseye 050/18, 28000, flank

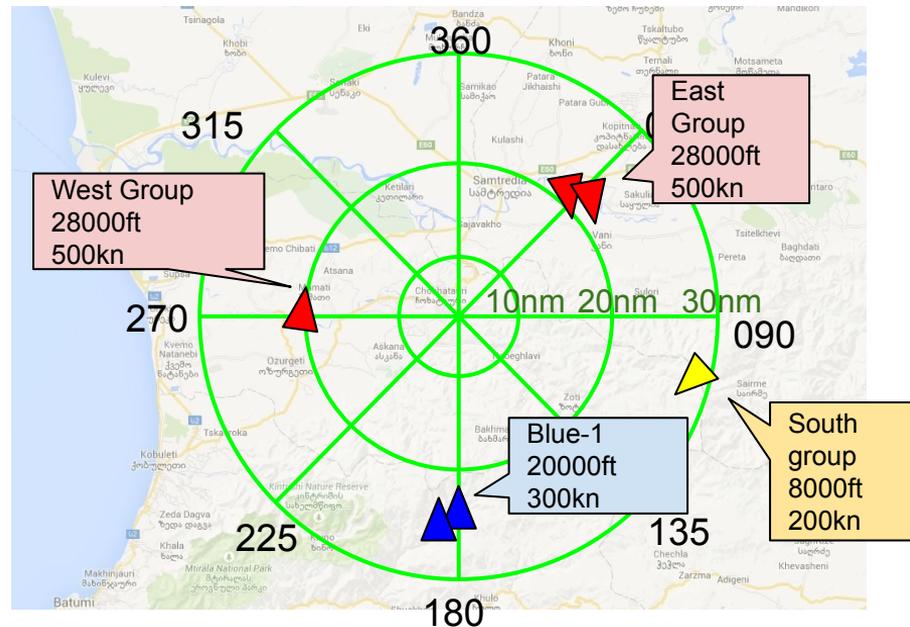
Magic : Blue1 bullseye 050/18, East Group, hostile.

Blue1 : Blue1 engaging East group.

Blue1 demande la distance entre lui et le south group

Blue 1 : Magic say range south group

Magic : blue range 30 closing.



Blue1 engage et qu'il passe en retrait vers le sud

Blue1 : Fox 3 bulls 050/18; pumping south

Magic confirme que le groupe a disparu du radar

Magic : East group faded.



Des exercices en 30 secondes

Mise en place :

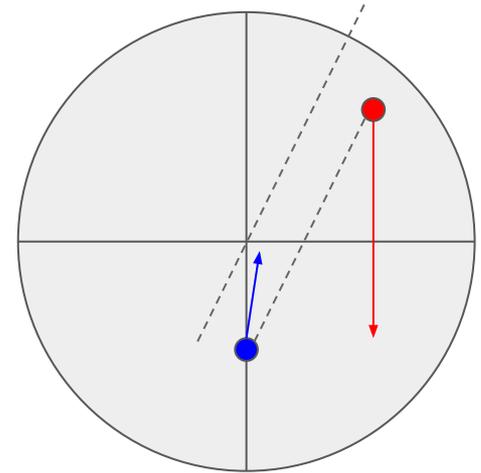
- Dessinez un cercle et le séparer en 4
- Le centre est le bullseye, la circonférence est la distance que vous voulez.
- Placez vous dans le cercle
- Placez un contact ennemi

Exercice 1, estimer les distances :

- Trouvez les position bulls de tous les points
- Trouvez l'azimut entre ces deux points
- Trouvez la distance estimée entre (2D)

Exercice 2, estimer les vecteurs d'interceptions :

- Portez sur les contact les vecteur de déplacement (azimuth, vitesse)
- Essayez d'estimer quel cap prendre pour intercepter le contact



Rouge est au 030 de bleu