

BREVITY WORDS

Avant de dire un brevity code, il faut toujours annoncer qui le dit.

Prenons l'exemple de Falcon6, vol composé de 4 appareils :

- 1- AlphaFox
- 2- Hakou
- 3- Celtik
- 4- Coutil

Au sein du vol chacun s'identifie par son numéro, Alpha devient donc «1», Hakou «2» etc.

Par contre si le leader s'adresse à l'ensemble de son vol il dit «Falcon6» et non pas «1». *Exemple : Falcon6, fence in... 2 wilco... 3... 4.*

De même, s'il s'adresse au 2nd élément il dit «Falcon6-3», alors qu'il dit juste «3» s'il veut s'adresser uniquement à son SCP.

Si le leader s'adresse à un autre vol, par exemple Viper4, il dit ceci : *Viper4, Falcon6-1...*

Si le leader s'adresse au leader package, même chose que pour un autre vol sauf qu'il dit leader package à la place : *leader package, Falcon6-1...*

Lorsque les autres membres du vol s'adressent à un vol ou à quelqu'un d'extérieur à leur vol, ils ne disent plus seulement leur numéro mais l'ensemble de leur callsign. *Exemple : Falcon6-4, raygun raygun Bullseye 070 122, 26 angels.*

ANCHOR (+ steerpoint)	orbite autour du point annoncé.
ANGELS	altitude d'un appareil en milliers de pieds. <i>Exemple : 20 000 pieds = 20 angels.</i>
A-POLE	distance entre l'avion lanceur et la cible lorsqu'un missile actif devient autonome.
ARIZONA	annonce ne plus avoir d'AGM-88.
AS FRAGGED	le vol ou le package effectue la mission exactement comme ce qui a été dit au briefing.
BANDIT	contact radar identifié comme étant un appareil ennemi.
BINGO	le carburant restant dans l'appareil a atteint le niveau minimum nécessaire pour rentrer à la base.
BLIND	pas de contact visuel avec l'appareil allié cité, terme opposé à VISUAL.
BLOWTHROUGH	annonce que l'appareil continue tout droit vers le MERGE.
BOGEY	contact radar dont l'identité est inconnue.
BOMBS AWAY	annonce du largage de bombes standard.
BRAA	acronyme de Bearing (ou Bullseye), Range, Altitude, Aspect. A donner normalement lorsque l'on annonce un contact radar identifié ou non. <i>Exemple : Falcon1-1 BANDIT Bullseye 108 023, 40 miles, 23 angels, HOT.</i>
BREAK (+ direction up, down, left, right)	directive de diriger l'appareil immédiatement dans la direction annoncée. Suppose une manœuvre défensive d'urgence.
BUDDY SPIKE (+ position et altitude)	annonce suite à une alerte RWR alliée ou en réponse à un appel RAYGUN.
BUGOUT (+ direction)	séparation d'un engagement sans volonté de réengager. <i>Exemple : Falcon1 BUGOUT par l'ouest... 2 copy... 3... 4.</i>
BULLSEYE	point de référence déterminé au briefing à partir duquel on peut déterminer la position d'un appareil.
BUSTER	vitesse militaire, palier juste avant la post-combustion.
CHECK (précédé de fuel, weapons ou damage)	demande le statut des équipiers sur le fuel, l'armement restant ou les dégâts subis. <i>Exemple : Falcon1 Weapons CHECK... 2, 3 radar 1 IR... 3, 2 radar 2 IR... 4, WINCHESTER.</i>
CHECK IN	annonce faite généralement à l'IP qui indique que le vol se positionne pour une attaque air-sol. Terme opposé à CHECK OUT.
CHECK OUT	indique la fin d'une attaque air-sol. Terme opposé à CHECK IN.
CHICKS	diminutif de «chickens» désigne un appareil allié, synonyme de FRIENDLY.
CLEAN	statut OK suite à une demande de damage CHECK.
CLEARED	l'action demandée est autorisée. <i>Exemple : Leader Package, Falcon1-1, demande permission d'engager... Falcon1-1, Leader Package, CLEARED.</i>
CLEARED DRY	l'utilisation de l'armement n'est pas autorisé.
CLEARED HOT	l'utilisation de l'armement est autorisé.
CLOSING (+ vitesse en nœuds)	vitesse de rapprochement du contact/bogey/bandit.

COLD	le contact/bogey/bandit va dans la direction opposé, son angle d'aspect est cold.
COMMIT/COMMITTING	le pilote annonce son intention d'engager. <i>Exemple : 2, demande permission d'engager... 1, 2 CLEARED... 2, committing sur bandit bearing 305, 30 miles, 21 angels, HOT.</i>
CONTACT (+ BRAA)	annonce d'un contact radar pas encore identifié, l'annonce se fait généralement au sein du même vol. <i>Exemple : 4, contact Bullseye 108 023, 40 miles, 23 angels, HOT.</i>
COPY	annonce que l'ailier a compris et effectué l'ordre donné. <i>Exemple : Falcon1, GATE... 2 copy... 3... 4.</i>
CRANK (+ direction)	manœuvre pour se placer en position F-POLE tout en maintenant le contact radar au gimbal limit.
DEFENSIVE	le pilote annonce qu'il engage des manœuvres défensives, souvent pour éviter un missile.
DIVERT	ordre de rejoindre l'alternate tel qu'annoncé au briefing.
DRAGGING (+ direction)	annonce que le contact/bogey/bandit manœuvre vers un angle d'aspect de 60 degrés ou moins, il passe cold. <i>Exemple : 3, bandit bullseye 108 023 dragging nord.</i>
EXTEND (+ direction)	ordre à l'ailier de se diriger dans la direction annoncée afin de gagner de l'énergie avec l'intention ensuite de réengager.
FENCE IN	ordre de préparer son avionique tel qu'annoncé au briefing. Généralement, implique d'éteindre les feux et de mettre le master arm sur ON. Terme opposé à FENCE OUT.
FENCE OUT	terme opposé à FENCE IN.
FOX ONE	annonce d'un tir de missile radar semi-actif comme l'AIM-7.
FOX TWO	annonce d'un tir de missile infrarouge comme l'AIM-9.
FOX THREE	annonce d'un tir de missile radar actif comme l'AIM-120.
F-POLE	distance entre l'avion lanceur et la cible au maximum de la portée du missile actif.
FURBALL	annonce d'un dogfight entre plusieurs appareils appartenant à des camps opposés.
GATE	pleine post-combustion.
HIGH	cible au dessus de 30 000 pieds MSL.
HOME PLATE	Base d'origine.
HOOK (+ left ou right)	ordre de faire un tour à 180 degrés par la gauche ou la droite.
HOT	le contact/bogey/bandit vient vers celui qui l'annonce, son angle d'aspect est hot.
HOUND DOG	demande la permission d'engager une cible qui est à portée visuelle.
JOKER	quantité de fuel à un niveau avant le bingo qui implique la limite à laquelle il faut passer RTB.
LOW	cible en dessous de 10 000 pieds MSL.
MAGNUM	Tir d'un missile HARM comme l'AGM-88.
MEDIUM	cible dont l'altitude est comprise entre 10 000 et 30 000 pieds MSL.

MERGE	annonce que le contact/bogey/bandit est arrivé à portée visuelle.
MIDNIGHT	annonce que l'AWACS a terminé son service et passe RTB. Terme opposé à SUNRISE.
MUD (+ type de menace et direction)	indique qu'un système de défense anti-aérienne est en mode recherche sur le RWR. <i>Exemple : 3, mud SA-2 11h.</i>
MUD SPIKE (+ type de menace et direction)	indique un verrouillage radar sur le RWR d'un système de défense anti-aérienne qui implique une possibilité de tir. Niveau au dessus de MUD.
MUSIC ON	ordre d'allumer le jammer si l'avion en est équipé. Terme opposé à MUSIC OFF.
MUSIC OFF	ordre d'éteindre le jammer si l'avion en est équipé. Terme opposé à MUSIC ON.
NAKED	pas d'indication sur le RWR de la menace annoncée.
NAILS (+ type et direction)	indique que le radar d'un appareil est en mode recherche sur le RWR. <i>Exemple : 2, nails Mig-29 2h.</i>
NO JOY	pas de visuel sur la menace annoncée. Terme opposé à TALLY.
NOTCH (+ direction)	manœuvre pour placer la menace ennemie sur le beam, c-a-d dans les 9h ou 3h de l'appareil menacé.
PAVEWAY	annonce d'un tir d'une bombe type GBU.
PLAYTIME (+ temps en minutes)	annonce le temps restant disponible sur sa zone de combat. <i>Exemple : Leader Package, Falcon1, anchor point 4, playtime 20 minutes.</i>
PUMPING (+ direction)	manœuvre indiquant que le pilote place son appareil dans la direction opposée à la menace.
PUSH (+ channel radio)	ordre de passer sur la fréquence radio indiquée. Précise aussi le passage vers un steerpoint. <i>Exemple : Falcon1, push victor 149.40... 2 copy... 3... 4.</i>
RAYGUN (+ position et altitude)	appel sur une fréquence radio alliée qui vise à recevoir une réponse d'un contact radar non identifié. <i>Exemple : Falcon1-3, raygun raygun Bullseye 310 057, 30 angels... Falcon1-3, Viper1-2, buddy spike.</i>
RIFLE	annonce d'un tir de missile air/sol type AGM-65.
ROCKEYE	annonce du largage de bombes à fragmentation type MK-20.
ROGER	indique que le pilote a compris le message, sans forcément qu'il y ait besoin de confirmation (si ce n'est pas en réponse à un ordre par exemple). <i>Exemple : Falcon1, arrivé au point 5 nous nous séparerons en 2 paires... 2 roger... 3... 4.</i>
RTB	acronyme de «return to base», retour à la base.
SAM LAUNCH (+ direction)	acquisition visuelle d'un tir de missile SAM. <i>Exemple : 2, sam launch 10h.</i>
SANITIZE	annonce que la zone est dégagée de toute menace.
SHOOTER	désigne qui est le tireur dans le vol. <i>Exemple : 1, 2 shooter.</i>
SINGER (+ type de menace et direction)	annonce un tir SAM sur le RWR.
SPIKE (+ type de menace et direction)	indique un verrouillage radar sur le RWR d'un appareil ennemi qui implique une possibilité de tir. Niveau au dessus de NAILS.

SPLASH	cible détruite, que ce soit en l'air ou au sol.
STATUS	demande le statut, répondre offensif, défensif ou neutre suivant la situation. Exemple : Falcon1 status... 2 neutre... 3 offensif... 4 défensif.
SUNRISE	annonce que l'AWACS entre en service. Terme opposé à MIDNIGHT.
TALLY	indique un visuel sur la menace annoncée. Terme opposé à NO JOY.
TRASHED	annonce que le missile tiré a manqué sa cible.
TUMBLEWEED	requête de direction vers le vol allié ou son leader et de la SA. Implique une perte de visuel sur les alliés ainsi qu'aucune SA.
UNIFORM	radio UHF/AM.
VICTOR	radio VHF/AM
VISUAL	contact visuel avec l'appareil allié cité, terme opposé à BLIND.
WILCO	acronyme de «will comply», annonce que le pilote va effectuer l'ordre ou les ordres demandés. <i>Exemple : Falcon1, fence in... 2 wilco... 3... 4.</i>
WINCHESTER	plus d'armement disponible.

Celtik

FFW-05 «Stormriders»

