



FORMATION DU PILOTE

COMMUNICATIONS & MOTS CODES

«BREVETY CODES»

Avertissement :

La langue de l'aéronautique étant l'anglais, les communications sont présentées en anglais. Si vous n'avez aucune connaissance dans cette langue alors commencer par vous entrainez vous avec le tutoriel «CommNav», conçu pour vous familiariser avec les communications en anglais. Ce logiciel est disponible sur le site de la [FFW05](#) rubrique «Médiathèque»

Table des matières

PREAMBULE : De l'importance d'une bonne communication.....	2
GROUPE ET PACKAGE.....	2
COMMUNICATION DE BASE.....	3
NAVIGATION GENERALE.....	3
Réponses de base.....	3
Communication du groupe.....	3
Décollage.....	4
Joindre.....	4
Changement de plan de vol.....	4
Directives de vitesse.....	5
Demandes de position.....	5
Menaces.....	6
RWR.....	6
Appels « RAYGUN ».....	6
Attaque.....	6
Informations, faire le point.....	7
COMMUNICATION AIR-AIR.....	8
Angle d'aspect.....	8
Même angle d'aspect mais les directions diffèrent.....	8
Contacts radar.....	9
Description - Labelling.....	9
La position.....	9
LISTE DES PRINCIPAUX BREVETY CODES.....	10
Sources bibliographiques.....	16

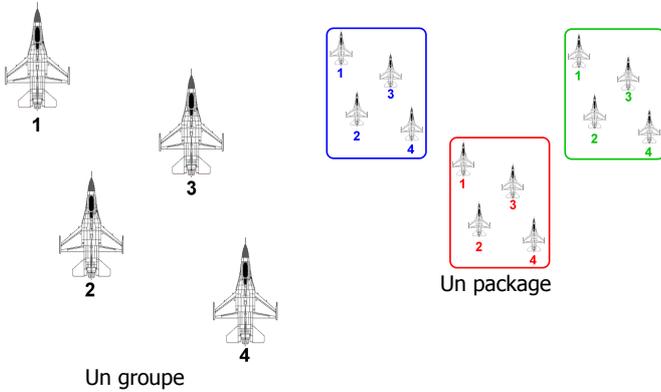
PREAMBULE : De l'importance d'une bonne communication.

Une bonne communication est fondamentale pour la réussite d'une mission ou d'un vol.

Une communication excessive et désordonnée aboutira à la plus totale des confusions. Pour éviter cela, un vocabulaire standard a été mis au point basé sur l'emploi de mots appelés « mots codés » ou « Brevity code ». Il est clair et concis pour celui qui le connaît. Indispensable à tout pilote.

GRUPE ET PACKAGE

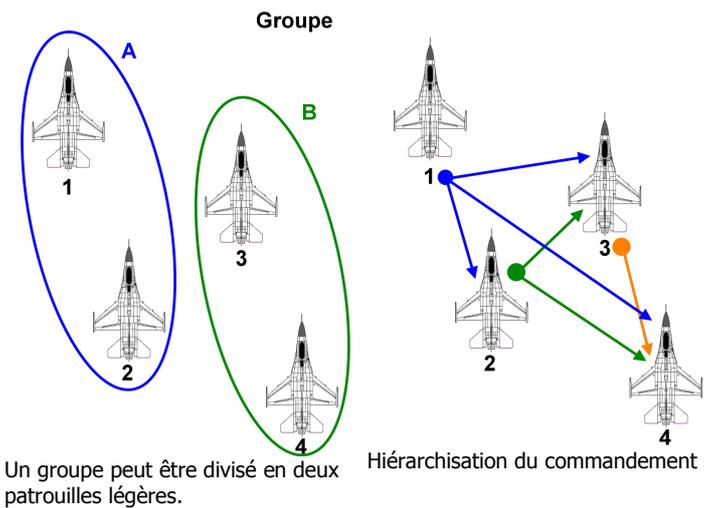
Groupe - Package



On appelle groupe une flotte constituée de quatre avions.

Le package est un ensemble de plusieurs groupes.

Communication dans le groupe



Un groupe peut être divisé en deux patrouilles légères.

Hiérarchisation du commandement .

Le leader du groupe est le N°1, il occupe la première place au sein de la formation.

Si 1 est abattu en mission alors 2 devient leader du groupe et ainsi de suite.

Un groupe peut être divisé en deux sous-groupes de deux appareils. Chaque sous-groupe constitue une patrouille légère (P.L).

1 est leader du groupe et de la P.L A

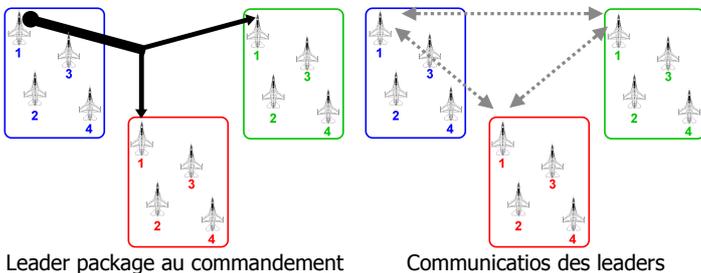
3 est leader de la P.L B

Dans un groupe la communication d'ordres est hiérarchisée comme suit :

- Le leader 1 communique avec 2, 3 et 4
- L'allié N°2 communique avec 3 et 4
- L'allié N°3 communique avec 4.

Toute inversion de hiérarchie (Ex : 3 ordonne à 2) est soumise à l'approbation du leader et doit être exceptionnelle.

Communication dans le package



Leader package au commandement

Communications des leaders

Dans un package, seul le leader package peut commander à tous les pilotes.

Les leaders de chaque groupe peuvent s'échanger des informations.

COMMUNICATION DE BASE

Les types de communication

Types de Communications

Une directive

Destinataire, origine, consigne

2, leader, rejoin formation

Une information

origine, information

3, notching

Une confirmation

Confirmation

Roger - Wilco - Copy - Ready
2

Destinataire, consigne, information

2, Break left, SAM 7 o'clock

Trois types de communication sont principalement utilisés pour communiquer en mission :

- Une directive : il s'agit d'une consigne
- Une information
- Une confirmation

Chaque type possède son format qu'il est impératif de respecter.

Toute directive doit être confirmée par un « Brevety code » (Roger, Wilco, Copy, Ready ...) ou par son ID (N° d'identification au sein de la patrouille). Les informations sont à confirmer selon leur nature.

Le type combiné résulte du mélange de plusieurs type de communications.

Remarque : hors du groupe le format devient :

Destinataire, origine, consigne, information.

NAVIGATION GENERALE

Réponses de base

Roger / Copy	→	Bien compris
Wilco	→	J'exécute la consigne
Same	→	Même information
Ready	→	Je suis prêt

ROGER ou **COPY** : bien compris

SAME : même informations

WILCO : j'exécute la directive

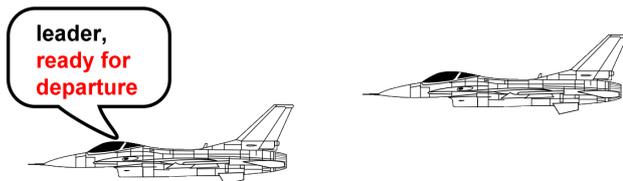
#1 : **"Two, leader, posthole"**

#2 : **"Two, roger, wilco"**

READY : je suis prêt

#1 : **"Two leader, posthole"**

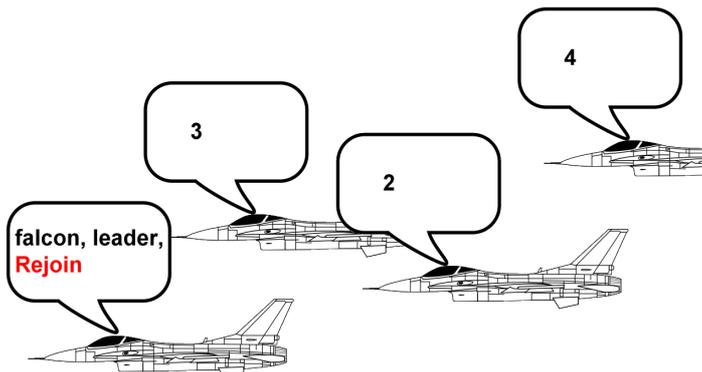
#2 : **"Two, roger, wilco"**



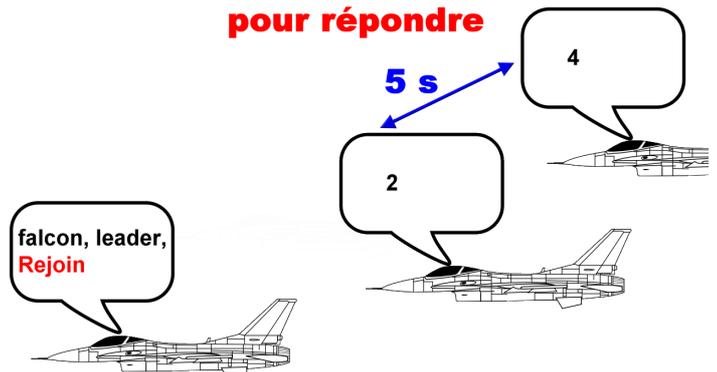
Convention : à l'intérieur du groupe l'indicatif du vol (callsign) n'est pas nécessaire. Pour le vol « Falcon » :
on dira : **"Two, leader, posthole"**
plutôt que : **"Falcon Two, Falcon leader, posthole"**
"Falcon, leader, posthole" signifie que le leader s'adresse à tout le vol « Falcon ».

Communication du groupe

Chacun répond dans l'ordre numérique



Si un membre du vol ne répond pas le suivant doit attendre 5 secondes pour répondre



Décollage

LINE-UP : annonce de positionnement début de piste

#1 "Falcon leader, line up"

#2 "two, same, in position"

#1 "Leader, ready for departure" (rpm 80%, freins serrés)

#2 "Two, same"

AIRBORNE : annonce après décollage indiquant en montée, éléments et train rentré.

Après le décollage, le leader doit donner sa position jusqu'à ce que son ailier soit "tied" (contact radar entre eux) afin de l'assister pour rejoindre

#1 "Falcon leader, airborne"

#1 "Falcon 11, heading waypoint 2, 350 knots, 10 degree climb, passing angels 3"

#2 "Deux"

TIED : quand l'ailier ou l'élément obtient le contact radar.

#2 "Falcon 2, tied"

#1 "One"

#3 doit obtenir le contact radar sur #2, tandis que #4 tente d'obtenir le contact

radar sur #3 (le leader de l'élément):- #4 "Falcon 4, tied" #3 "Trois"

Précision :

"Tied" s'utilise avec ON (TIED ON). Annonce faite au leader lorsqu'on a le contact radar sur lui et qu'on va le suivre uniquement au radar car le contact visuel est impossible (par ex. dans les nuages). Pour le contact radar : On utilise plutôt "JUDY" (BLIND si on ne voit rien).

Line up → Annonce de positionnement en début de piste

Airborne → Annonce faite quand l'avion quitte le sol.

Tied → Contact radar sur l'ailier qui précède.



One

Allier 1

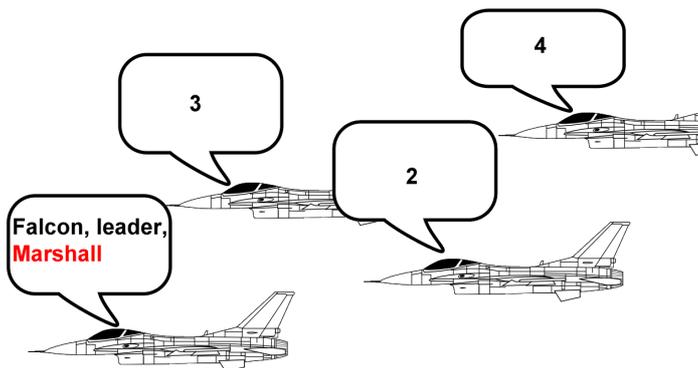
2, Tied

Allier 2

Navigation

In position → Annoncé chaque fois que l'on joint ou rejoint la formation

Marshall → Point de rendez vous



Joindre

A chaque fois que l'on a joint ou rejoint une formation, que ce soit après le décollage ou durant la mission, ceci doit être communiqué .

#2 "Falcon 2, in position"

#1 "One"

MARSHALL : point de rendez-vous

#1 "Falcon leader, marshall"

#2 "Two"

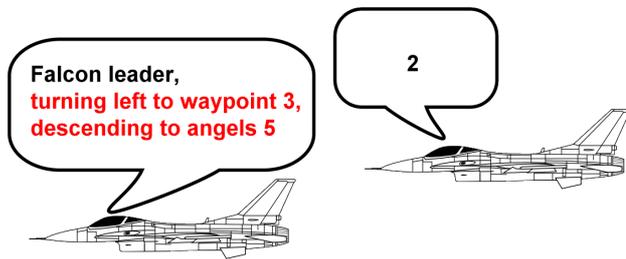
#3 "Three"

#4 "Four"

Tout changement du plan de vol doit être annoncé si possible à l'avance, donnant ainsi du temps avant d'entamer la manoeuvre.

Changement de plan de vol

Doit être annoncé par le leader si possible à l'avance, donnant ainsi du temps avant d'entamer le changement.



#1 »Falcon leader, turning left to waypoint 3, descending to angels 5 »

#2 »Two » (le virage commence)

#1 »Falcon leader, increasing to 400 knots »

#2 »Two » (la vitesse augmente)

Directives de vitesse

- Buster** → Puissance militaire (sans P.C)
- Cruise** → Réglage puissance pour adapter la vitesses de croisière (TOS)
- Gate** → Puissance max. (pleine P.C)
- Set** → Réglage à une vitesse donnée (ou RPM)
- Idle** → Réduction totale des gaz

BUSTER : puissance militaire (sans PC)

#1 "A tous de leader, buster"

#2 "Deux, copy" etc

CRUISE : réglage puissance pour adapter la vitesse de croisière (TOS)

GATE : réglage puissance maximum (pleine PC)

SET : réglage à une vitesse donnée (ou RPM)

#1 "A tous de leader, set 350 knots"

#2 "Deux, 350" etc

IDLE : réduction totale des gaz (ralenti moteur).

Demandes de position

Les demandes de position peuvent être effectuées dans plusieurs formats :

1. Bullseye
2. Relatif par rapport à l'avion interrogé
3. Relatif à un point de navigation
4. horaire

Rque : le format « bullseye » est pas forcément toujours le meilleur

BULLSEYE

Le format standart est degrés puis distance (il n'est donc pas nécessaire de préciser "degrés" et "miles")

#1 "3, leader, say position"

#3 "Three, bullseye 350 , 23, angels 9"
(350 degrés, 23 miles)

- Relatif par rapport à l'avion interrogé .

Efficace si l'on suit le meme plan de navigation. Utilisé quand le visuel est possible

#1 "3, leader, say position"

#3 "Three, 7 o'clock, 2 miles, angels 9"
(#3 est sur les 7 heures de #1))

- Relatif à un point de navigation :

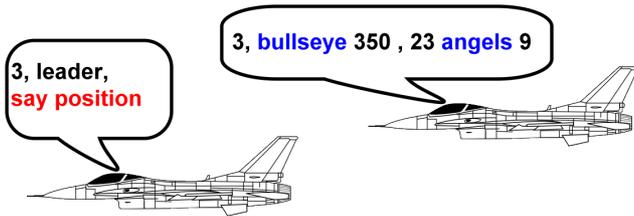
Facile et rapidement en relation avec le HSD. Seulement utile pour des avions d'un même plan de navigation ou par rapport à un point de référence connu.

1.Bullseye

2.Relatif par rapport à l'avion interrogé

3.Relatif à un point de navigation

4.horaire

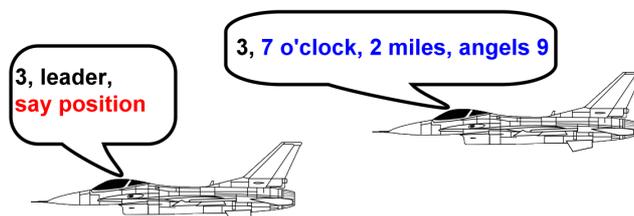


1.Bullseye

2.Relatif par rapport à l'avion interrogé

3.Relatif à un point de navigation

4.horaire



1. Bullseye
2. Relatif par rapport à l'avion interrogé
3. Relatif à un point de navigation
4. Horaire



a) selon le plan de navigation

- #1 "3, leader, say position"
- #3 "Three, 10 miles from waypoint 4, on course, angels 9"

b) ne suivant pas le plan de navigation mais par rapport à un point connu

- #3 "3, leader, say position"
- #3 "Three, 10 miles South-East waypoint 4, angels 9"

- Position horaire

Ne s'utilise que lorsque le groupe est en formation et que tous les éléments vont dans la même direction, droite ou gauche peut être ajouté pour une meilleure clarté ou précision.

Menaces

RWR

MUD annonce informant une menace au sol sur le RWR

- #2 "2, mud AAA, 2 o'clock" ou
- #2 "2, mud 6, Est"

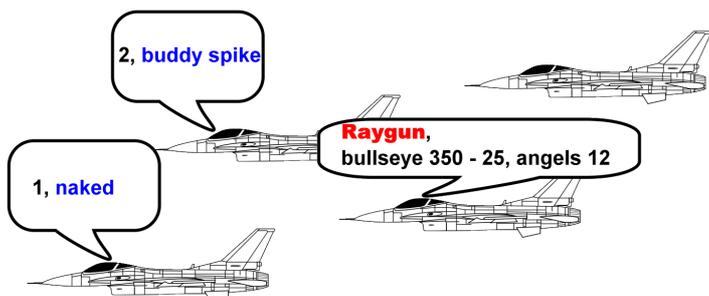
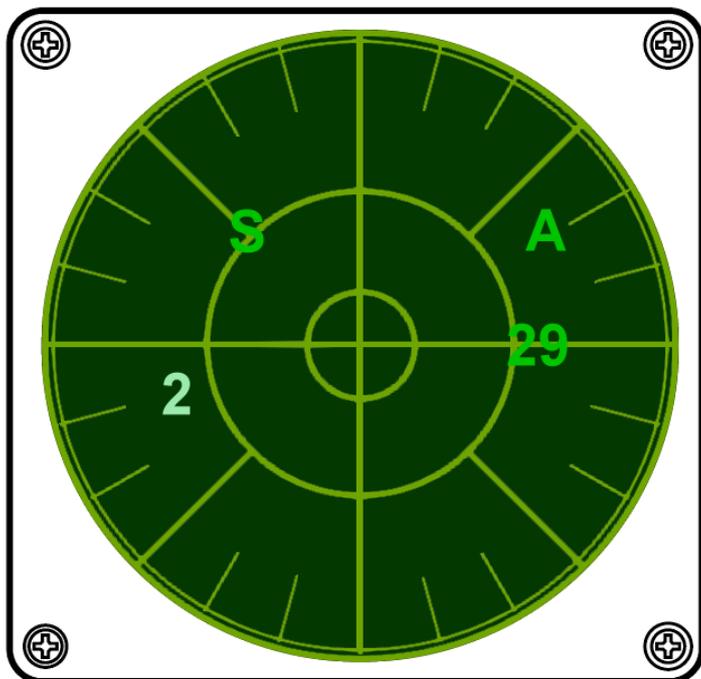
SPIKE Annonce une menace air-air verrouillant sur le RWR (accroché)

- #2 "2, spike, MiG-19, 3 o'clock"

SPOTTED : le RWR indique une recherche radar ennemi (éclairé)

SAM annonce un lancement de missile (SAMs et A/A) doit inclure la direction

- #1 "Leader, sam, west" ou
- #1 "Leader, sam, 8 o'clock" ou
- #1 "Leader, missile, 2 o'clock"



Appels « RAYGUN »

RAYGUN : Utilisé pour vérifier si un contact "locké" radar est ami,
"Raygun, bullseye 350 - 25, angels 12"

BUDDY SPIKE : Si vous entendez un appel Raygun pour votre position (accroché par radar ami) et que vous êtes locké, la réponse est :

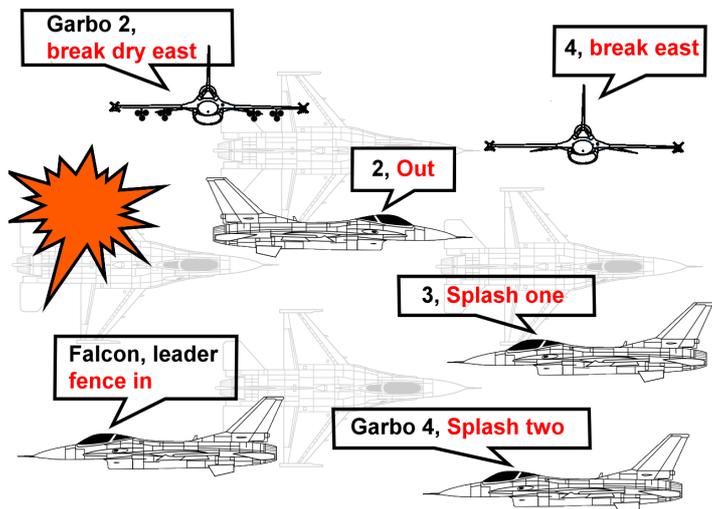
- #2 "Falcon 2, buddy spike"

NAKED : Si vous entendez un appel Raygun pour votre position et que vous n'êtes pas locké, la réponse est :

- #1 "1, naked"

Attaque

Avant



Fence in
In
Splash one
Splash two
Out
Break
Break dry
Fence out

FENCE IN : Réglage approprié des paramètres cockpit avant d'entrer en territoire ennemi (Configuration d'attaque, Radar, master arm ON, laser ON , etc...)

- #1 "Falcon, leader , fence in"
- #2 "Two"
- #3 "Three"
- #4 "Four"

Pendant (ingress/egress)

IN : Quand on attaque une cible.

- #1 "2, in"

SPLASH ONE : cible Air-Air détruite

SPLASH TWO : cible Air- Sol détruite

OUT : annonce de rupture d'attaque et placement en **cold** par rapport à l'ennemi.

- #2 "Falcon 2, out North"

BREAK : Dégagement en virage serré après largage des munitions, l'annonce doit inclure la direction pour se placer en situation défensive

- #2 "2, break west"

BREAK DRY : Dégagement sans avoir larguer ses munitions

- #2 "2, break dry west"
 ("dry" signifie que les munitions ne sont pas larguées)

Après

FENCE OUT : Réglage approprié des paramètres cockpit en sortant du territoire ennemi.

- #1 "Falcon leader, fence out"
- #2 "Two"

Informations, faire le point

Statut

Tumbleweed
Status
Weapons
Winchester
Damage
Fuel state
Bingo
Joker

Tumbleweed
Status
Weapons
Winchester
Damage
Fuel state
Bingo
Joker

TUMBLEWEED : Appel informant d'une perte de connaissance de la situation (S.A – Situation Awareness.) - Réponse incluant la position cible

#2 "Falcon 2 tumbleweed"

#1 "One, copy, single bandit group, 10 miles, cold"

STATUS : Demande pour une situation tactique individuelle ou une position. Status signifie état/situation.

#1 "2, say status"

réponse :

Défense air-sol : #2 "two, defensive, mud 5"

Engagement Défensif A-A :

#2 "two, engaged defensive, MiG-29"

Engagement offensif Air-Air :

#2 "two, engaged, MiG-29"

Engagé dans une action de support :

#2 "Two, supporting, 5 o'clock, high"

Armement

WEAPONS : demande pour faire le point sur l'armement.

#1 "falcon, leader, say weapons"

#2 "two, 1 IR, no air to ground"

("IR" ou « heater » signifie Sidewinder)

#3 "Three, 1 slammer, 2 IR, 4 clusters and no gun"

("slammer" signifie AMRAAM)

#4 "Quatre, 2 IR, 1 HARM, 4 clusters and gun"

WINCHESTER : annonce indiquant sans munitions

Dommages

DAMAGE: Demandé par le leader après un engagement

#1 "Falcon, leader, say damage"

#2 "Two, no radar, no ECM, FLCS failure"

5 secondes d'attente car 3 ne répond pas

#4 "Four, no damage"

Carburant

FUEL STATE : La réponse doit s'approcher de la centaine de livres.

#1 #1 "falcon, leader, fuel state ?"

#2 "Two, 2000" (two thousands)

#3 "Three, 2500"(two thousands five hundreds)

#4 "four, 2700" (two thousands seven hundreds)

BINGO : demandé lorsque le niveau de carburant suggère un RTB (retour à la base) immédiat -Les membres du vol doivent informer le leader immédiatement dès que le "bingo" est atteint

#1 "Falcon leader, bingo"

JOKER : niveau de kerosene situé au dessus du **bingo**. A un point défini de la mission, il peut être décidé plusieurs scénarios possibles en fonction du pétrole restant. Donc,

lorsque ce point est atteint, le leader décide de l'option. Ex.
Au point 7, le joker est 5000 Lbs pour pouvoir poursuivre
l'attaque sinon on ravitaille.

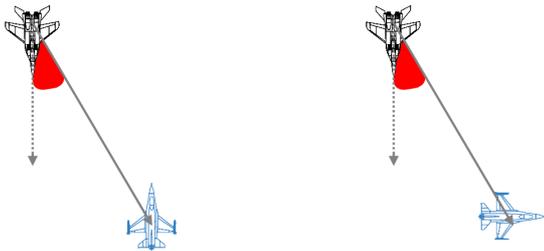
COMMUNICATION AIR-AIR

Pour communiquer efficacement lors d'un combat aérien, il est nécessaire d'employer une terminologie adaptée.
Le format doit être de la forme :

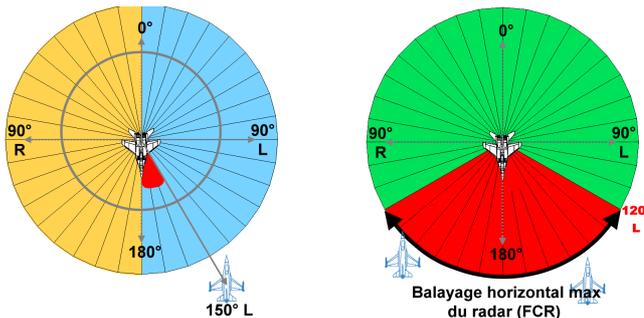
- **Indicatif**
- **Position** : Cap si l'ailier est proche, sinon le bulleyes
- **Statut** : Poursuite radar, engagement, engagé, évitement, dogfight etc
- **Attitude de l'ennemi** Position relative par rapport à soi et celle par rapport à sa formation

La situation tactique doit être ré-évaluée et annoncée toutes les 15 à 30s

Angle d'aspect



Même angle d'aspect mais les directions diffèrent.



Le F16 a un angle d'aspect de « 160° L » par rapport au Mig 29
Les F16 sont en position COLD

L'angle d'aspect est l'angle formé depuis la queue de l'ennemi par rapport à vous.

- Il est indépendant de votre direction
- il est orienté Droite (R) / Gauche (L)

HOT

Le bandit est HOT quand vous êtes situé dans son cône de détection radar (120° max)

COLD

Le bandit est COLD quand vous êtes situé hors de son cône de détection radar.

Contacts radar



CONTACT n'indique pas si le contact est hostile ou non.

BANDIT /OUTLAW indiquent que le contact est hostile

BOGEY indique identité inconnue

FRIENDLY indique contact ami

ECHO indique que le contact est un bandit d'après le NCTR
#1 "Leader, echo, north group"

Ici, le contact n'est pas identifié, il est « **BOGEY** »

Description - Labelling

Label en anglais signifie « étiquette ». Le labelling est l'opération qui consiste à décrire et nommer les groupes afin de les identifier. Le « labelling » est généralement réalisé par le leader.

Les paramètres annoncés sont :

1. **La position dans les plans horizontaux et verticaux**
2. **La vitesse**
3. **La taille**
4. **L'aspect**

Contact, groupe et package :

- Le **contact** désigne un seul avion
- Le **groupe** est un ensemble de contacts situés dans un rayon de 5 NM et ± 5000 pieds
- Le **package** est un ensemble de groupes éloignés au max. de 30 Nm.

La position

Plans horizontaux (latéral et profondeur)

Plan vertical

Plan horizontal Latéral :

Plan horizontal en profondeur :

LEAD – MIDDLE - TRAIL

LISTE DES PRINCIPAUX BREVETY CODES

Code Paramètre	Signification
ABORT	cesser l'attaque, la manoeuvre ou l'interception par un 180° par rapport à la menace sans intentions immédiate de revenir.
ALPHA CHECK	Demande de confirmation de position par rapport à un point donné
ALTITUDE	altitude du contact en pieds.
ANGELS	Altitude de l'avion par 1000 pieds
ASLEEP	Le système de défense ennemi n'est pas opérationnel et ne devrait pas engager d'avions alliés (contraire de AWAKE)
(weapon) AWAY	Largage d'une bombe ou arme spécifique
AWAKE	le système de défense aérienne ennemi est opérationnel et peut engagé les avions alliés
AZIMUTH	Situation tactique décrivant deux groupes séparé latéralement (il sont décrit par leur direction cardinale (group est, group nord.....)
BANDIT	avion identifié comme ennemi selon les critères d'identifications (pas d'autorisation de tir).
BANZAI	info, ordre d'exécution d'une tactique ou d'une tactique défensive.
BEAMING <direction>	le bandit vous met sur son secteur 3/6 pour casser le lock
BEARING	2 (ou plus) groupes ont une distance et un azimut.
BINGO	statut de carburant où un avion abandonne ce qu'il faisait et retourne à la base.
BLIND	le chasseur a perdu le visuel sur un autre avion de son vol.
BLOW THROUGH	annonce soit informative soit un ordre de continuer d'aller droit devant après le merge sans entamer de virage avec la cible.
BOGEY	avion inconnu.
BOX	groupes / contact / formation en carré ou carré décalé
BRAA	Désignation Cap, distance, altitude et angle d'aspect de la cible (Bearing, Range,Altitude,Aspect)
BRACKET	manoeuvres de base de l'engagement A/A. Indique quand l'avion est en opposition latérale ou verticale par rapport aux cibles pour augmenter le temps d'interception et prendre le/les bandit en tenaille.
BROKE LOCK	perte du lock radar ou IR
BUDDY LOCK	On est accroché sur un a/c reconnu comme ami, peut être une réponse à un buddy spike
BUDDY SPIKE <position ou azimut>	indication RWR indiquant que l'on est verrouillé par un radar allier
BUGOUT	Interruption de l'action en cour (engagement, bombardement etc..), sans intention de revenir
BUSTER	Voler a vitesse maximum continue (puissance maximum militaire)
CHAFF	Un largage de chaff a été détecté ou indique un largage de chaff.
CHAMPAGNE	Attaque de 3 groupes avec deux devant et un à l'arrière au milieu.
CHEAPSHOT	Le verrouillage a été cassé avant que le missile passe actif.
CHECK <valeurs, gauche ou droite>	Virage de (nombre) degrés vers la gauche ou droite et maintient du cap
CHERUBS	Altitude d'un avions allié en centaine de pieds
CHICKS	avion ou contact ami. Ne concoure pas forcement à la même mission.
CHRISTMAS TREE	Demande de brièvement allumer les feux de signalisation pour établir une acquisition visuelle.

CLEAN	Aucun contact radar sur des bandits ou d'avions nous intéressant
COLD	Le bandit ou l'inconnu se dirige en sens inverse par rapport à vous.
COME OFF	Ordre demandant a un élément d'arriver en support mutuel ou de remplir sa tache de support. Cela implique un visuel de l'allier et du bandit.
COMMIT	Donne l'intention de mener une interception contre le(s) bandit(s) ou le(s) inconnus.
CONTACT	Radar / IR/ ou autre détection sur un avion.
CRANK <Direction>	Ordre /description de la manoeuvre consistant a prendre l'ennemi en pince.
CROSSING	Description d'un groupe en azimuth en train de se rapprocher et se croiser
CRUISE	Info ou ordre indiquant le retour a la vitesse de croisière (sur le TOS).
CUTOFF	Ordre d'effectuer une interception en ciseaux.
DECLARE	Demande à l'awacs de tenter une identification (allié, ennemis, inconnus) de la cible.
DEFENSIVE <spike, missile, SAM, mud, A AA>	l'avion est en position défensive par rapport à la menace en question.
DEFENDING <Direction, Cap, Altitude>	Appel informant que le pilote effectue une manoeuvre
défensive	
DEPLOY	Ordre de manoeuvrer en position connue au briefing.
DRAG / DRAGGING	Le bandit ou l'inconnu a un aspect de 60° ou moins par rapport à vous.
DROP / DRPPING	ordre (information) de rompre le contact et de revenir, conformément au briefing, aux critères de surveillance de l'espace.(par exemple en CAP, on push les hostiles jusqu'à une certaine distance avant la FLOT. A cette distance on rompt la poursuite {DROP} et on revient sur
le CAP avec ces éléments de recherche Radar.	
DUCK	Demande de descente rapide en accroissant la vitesse.
ECHELON	Groupes, contacts ou formation avec l'ailier placé à approximativement 45° derrière le leader sur le même niveau.
EMPTY / BLANK	Pas de contact radar
ENGAGE	Décrit l'ordre de manoeuvrer dans l'intention d'abattre l'ennemi
EXTEND	Demande d'accroître l'énergie, la distance ou la séparation dans le but de réengager.
FADED	Le dernier contact a été perdu.
FAST	Cible avec une vitesse entre 400 et mach 1.
FEET WET	Indique que l'avion survole la terre
FEET DRY	Indique que l'avion survole la mer
FENCE IN	Indique que le cockpit est en configuration d'entrée de combat.
FENCE OUT indique que le cockpit est en configuration de sortie de combat.	
FEW 2 ou 4 avions.	
FLANKING <direction>	Le bandit ou l'inconnu à un aspect de 120° a 150° par rapport a vous
FLARE	Annonce ou demande un largage de flare.
FLOAT	Ordre/ description de la manoeuvre consistant à placer l'ennemi en limite de radar pour se préparer a une manoeuvre défensive.
FOX 1	Tir d'un missile semi- actif.
FOX 2	Tir d'un missile infrarouge.

FOX 3	Tir d'un missile actif.
FOX 3	CLOSE missile actif tiré en portée active (pitbull).
FOXTROT	Rassemblé et en position sur la formation
FRIENDLY	Avion ayant été positivement identifié comme allié.
FUEL STATE	Demande du pétrole restant
FURBALL	Combat tournoyant (dogfight) impliquant de nombreux avions.
GATE	Voler a vitesse maximum (post-combustion).
GIMBAL <Direction>	La cible approche des limites des limites latérales et verticales du radar.
GOGGLE	Formation indéterminée de plusieurs avions.
GORILL	Utilisé pour décrire succinctement un groupe composé de beaucoup d'avions. Il faudra par la suite préciser situation tactique en donnant notamment le nombre de contacts et leur formation.
GRINDER	Manoeuvre de pump.
GROUP	Cible au radar au-delà de 3 Nm et 20.000 pieds.
GUNS	Tir au canon.
HEAVY	Important groupe d'ennemis ou d'inconnus.
HEY-TUBE	demande de support, venez en assistance.
HIGH	La cible a une altitude entre 25.000 pieds / sol et 50.000 pieds / sol.
HIT[S]	annoncé quand le radar retourne à la recherche (A/A) et que l'on observe une baisse de la qualité du contact autre observation : diminution rapide de l'altitude du contact).
HOLDING HANDS	Patrouille rassemblée.
HOOK <Gauche ou Droit>	Faire un 180° en gardant la formation (contrairement au cross turn)
HOSTILE	Avions ou groupe ennemis (autorisation de tir)
HOT	Le bandit ou l'inconnu se dirige vers vous rapidement.
HOUNDDOG	Indique que l'avion est en position et prêt à employer son armement.
IDLE	Manette des gaz au minimum
IN <direction>	Information indiquant un virage vers un aspect hot de la cible
JINK	Se rendre imprévisible sans aucune solution de tir.
JOKER	Statut de carburant donné au briefing situé au dessus de la zone « bingo ».
KILL	Indique que l'appareil engagé a été abattu selon les critères de destruction.
KICK <Gauche, Droit, ou cap>	"Forte suggestion" de virage donné à un groupe en attendant qu'une menace soit traitée.
LADDER	3 ou plus de groupes, contacts ou formations en trail.
LASER ON	Information indiquant le démarrage de la désignation laser
LEAD TRAIL	Information tactique de 2 avions séparés en distance ou suivant un autre avion
LEAKER	hostile n'ayant pas pu être engagé.
LIGHTS ON	Allumage des lumières
LIGHTS OFF	Extinction des lumières
LINE ABREAST	2 contacts à l'intérieur d'un groupe l'un a coté de l'autre.
LOCKED	Indique que le stade final de verrouillage a été fait. La poursuite radar est donc assumée.
LOST CONTACT	Le dernier contact a été perdu.
LONG RIFLE	Tir longue portée d'un missile AGM-65 (maverick)
LOW	La cible a une altitude entre 500 pieds et 5000 pieds (par rapport au sol).

MADDOG	Tir d'un AIM-120 sans verrouillage radar
MAGNUM	Tir d'un missile antiradar actif (AGM-88)
MANOEUVRING	Le(s) groupe(s) revient(nent) sur leur précédente trajectoire connue et les intentions finales restent incertaines.
MANY	5 avions ou plus.
MARSHALL	point de regroupement
MEDIUM	La cible a une altitude entre 5000 pieds et 25.000 pieds (par rapport au sol).
MELD	Appel qui demande d'ajuster le « scan » radar pour couvrir un même groupe
MERGE	Alliés et ennemis dans une même « arène » en croisement.
MIDNIGHT	Info indiquant la fin de patrouille d'un awacs.
MONITORING	Assurer la surveillance radar d'une menace
MUD <Direction>	indication RWR de verrouillage depuis un SAM ou une AAA.
MUSIC ON	Activation de la contre mesure électronique.
MUSIC OFF	Désactivation de la contre mesure électronique.
NAILS	Indication RWR de la présence d'un radar de recherche (indiquez aussi un secteur ou un azimut si vous l'avez).
NAKED	Aucune indication sur le RWR.
NO FACTOR	Pas considéré comme une menace.
NO JOY	Le pilote n'a pas de contact visuel avec la cible ou le bandit.
NOTCHING <Direction> manoeuvre défensive consistant à placer l'ennemi dans les 3/9 heures	
OUTLAW	Information indiquant que l'inconnu a été reconnu bandit selon les critères de reconnaissance.
OFFSET <direction>	Consigne de manoeuvrer dans une direction spécifique par rapport à la cible
PACKAGE	Groupes, contacts ou formation isolée géographiquement.
PICTURE	Demande une situation tactique locale.
PINCE	La menace manoeuvre dans le but de nous prendre en tenaille (pince).
PITBULL	Missile actif passé en condition autonome.
PLAYTIME	Donne le temps restant sur zone avant d'entamer un retour à la base
POPUP	Un contact est soudainement apparu.
POSIT	Demande à un appareil du vol de se décrire et de donner sa position par rapport à un point de référence.
POSTHOLE	Descente rapide en spirale.
POWER	adapter la puissance moteur a une configuration appropriée (ex : idle contre l'infrarouge).
PUMP	Consigne ou information d'une manoeuvre qui a pour but de faire un 180° par rapport à la menace dans l'intention de revenir (selon la tactique).
RAYGUN <bullseye , cap, altitude>	Indique un lock radar sur un avion inconnu
RIFLE	Tir AGM-65 (Maverick)
RIPPLE:Deux ou plusieurs tirs de la même arme successivement	
ROLEX	Modification de l'heure de référence
SADDELED	Signifie que l'équipier retourne à sa position définie au briefing.
SAFE / HOT sélection de	

l'armement en arm ou off.	
SAM<Direction>	Information indiquant une acquisition visuelle d'un SAM ou un tir SAM.
SAME	Les équipages du vol ont acquis les mêmes infos.
SCAN	Recherchez tous les contacts dans le secteur et rapportez les moi.
SET	Pour se caler sur une vitesse
SHADOW	Suivez la cible en question.
SINGLE	Un seul avion.
SLOW	Cible avec une vitesse entre 200 et 400 noeuds.
SKIP IT	Ne pas attaquer, cesser l'attaque, cesser l'interception.
SKOSH	l'avion n'a plus ou ne peut plus employer de missile A/A actif.
SNAP	Ordre de tourner dans une direction ou à un cap donné.
SORTED	Demande une certification aux différents membres de la patrouilles pour certifier que les contacts verrouillés ne soit pas les même.
SPLASH[ED] One	La cible a été abattue.(cible air-air)
SPLASH[ED] two	La cible a été abattue.(two : cible air-sol)
SPIKE[D] <Direction>	Indication RWR de verrouillage depuis un radar hostile
SPLITTING	Les contacts se sont séparés.
SPOT[ED] <Direction>	Indication RWR de présence d'un radar hostile.
STACK	2 (ou plus) contacts, groupes, formations avec séparation d'altitude les uns par rapports aux autres.
STATUS	Demande une situation tactique aux autres avions.
STERN	Demande ou requête d'interception en utilisant une géométrie STERN
STINGER	Formation de 2 ou plus d'avions avec le « single » en trail.
STRIPPED indique qu'un avion c'est séparé de sa formation.	
SUNRISE	Info indiquant le début de patrouille de l'awacs.
SUPER	La cible est en supersonique.
TALLY	Le bandit est en visuel.
TARGET	Cible acquise au radar ou en visuel.
TERMINATE	Cesser au plus vite l'engagement local sans que cela affecte le vol (dans les meilleures conditions possible).
TIED ON	Le numéro deux ou un autre de la formation a obtenu un contact avec le leader et maintient une formation avec lui.
TIGER	Assez de carburant et d'armement pour accepter une action.
TIGER LOW	Juste assez de carburant pour une interception en subsonique avant le retour à la base.
TRAILERS	Concerne les bandits suivant un contact ou un groupe mentionné auparavant.
TRAILING	Vole dans les « contrails » (aussi appelé « conning »).
THRASHED	Info, ce missile a été évité.
THREAT	Info sur un bandit ou un inconnu non considérés comme cible lors du briefing.
TUMBLEWEED	La connaissance de lasituation tactique du vol est limitée, demande d'information extérieure.
UNABLE	Ne peut pas réaliser la consigne.
VECTOR	Demande de CAP magnétique. 3 chiffres.
VERY LOW,La cible a une altitude en dessous de 500 pieds (par	

rapport au sol)	
VERY SLOW	La cible se déplace avec une vitesse inférieure à 200 noeuds.
VERY HIGH	La cible a une altitude supérieur a 50.000 pieds (par rapport au sol)
VIC	3 groupes, contacts ou formation avec un élément en queue (trail ou trailer).
VISUAL	Info indiquant le visuel sur un avion allier (appelé aussi « in sight »).
WALL	3 groupes (ou plus), contacts, formations en « line abreast » : l'un a coté de l'autre.
WHAT STATE	Demande le statut d'armement et de carburant.
WILCO	Je vais accomplir les ordres reçus
WINCHESTER	L'avion n'a plus d'armement.

Sources bibliographiques



185th IN-FLIGHT COMMUNICATIONS

AIR-TO-AIR COMBAT COMMS By

- Graham "Minstrel" Piper - August 2000
- Updated April 2005 - by Vosene



FFW-01 MUD MOVERS

- Communication de base
- Communication Air-Air



MANUEL de COMMUNICATIONS

par Eagle eye

