



Formation Base 5

1.5.1 Utilisation Bull's Eye



Table des matières

BULLSEYE - INTRODUCTION	3
CONCEPT & DEFINITION	3
PARAMETRAGE INITIAL.....	3
AFFICHAGE DES COORDONNEES BULLSEYE.....	5
ANNONCES DES COORDONNEES BULLSEYE	6
UTILISATION DES COORDONNEES BULLSEYE	7
LES ERREURS LES PLUS COURANTES.....	11
BIBLIOGRAPHIE.....	11
ANNEXE.....	12

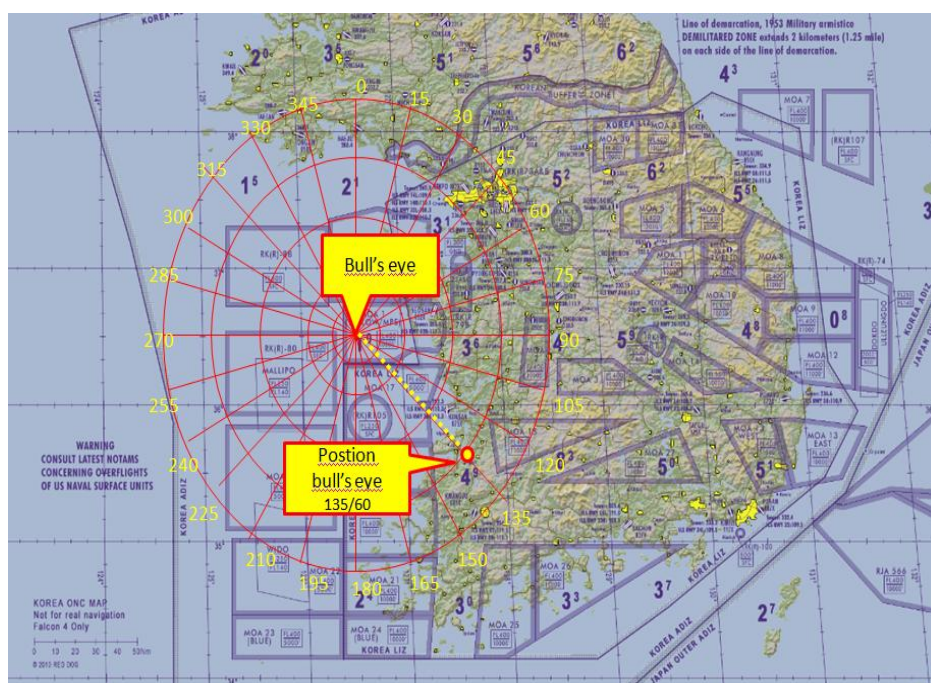
BULLSEYE - INTRODUCTION

Le Bullseye est un moyen spécifique pour définir des coordonnées géographiques..

Dans ce cours vous apprendrez à comprendre ces concepts, le paramétrer et utilisez ce composant essentiel dans les différentes phases du vol de combat.

CONCEPT & DEFINITION

Le Bullseye permet de répondre à la question suivante : *Comment donner une position géographique, commune et simple à trouver pour l'ensemble des alliés et qui soit inconnu de l'ennemi ?*



La définition du bullseye est la suivante

Le Bullseye est un point unique connu des alliés mais inconnu des ennemis. Une position géographique est définie par son azimuth et sa distance à partir de cette origine. L'azimut 0 est aligné sur le nord magnétique

Dans Falcon BMS, la position de l'origine est fixe durant la durée de la mission. Elle est définie par le joueur ou le LeaderPackage ou le responsable de dispositif.

PARAMETRAGE INITIAL

DANS L'INTERFACE GENERALE

Falcon BMS permet de simplifier la communication des positions ennemis/tanker etc en vous indiquant un cap à suivre et une distance... Cependant l'information cap/distance que vous devriez suivre ne concerne que vous et obligerait vos alliés à connaître d'abord votre position exact pour en déduire la position donnée. Donc nous devons paramétrer Falcon BMS pour donner les coordonnées Bullseye.



Dans le panneau de **SETUP** de **Falcon BMS**, il faut cocher la case « **Radio calls use bullseye** ». Profiter de l'occasion pour cocher « **Display Radio Subtitles** », particulièrement si vous n'êtes pas familier avec l'anglais oral.

DANS LE DED

Pour visualiser les informations concernant le bullseye dans l'environnement du cockpit, il est nécessaire de vérifier dans le DED que celui-ci est actif. Pour cela, avec l'ICP, demander les menus suivant : **LIST/MISC (0)/BULL (8)**



Appuyez sur 0 pour placer le mot BULLSEYE en surbrillance (Infos affichés) ou pour l'éteindre.(Infos masquées).

Sur la seconde ligne, il est possible de positionner l'origine du Bullseye sur un steerpoint en modifiant directement la valeur. Sachez cependant que **l'IA prendra toujours en référence du Bullseye le steerpoint 25**.

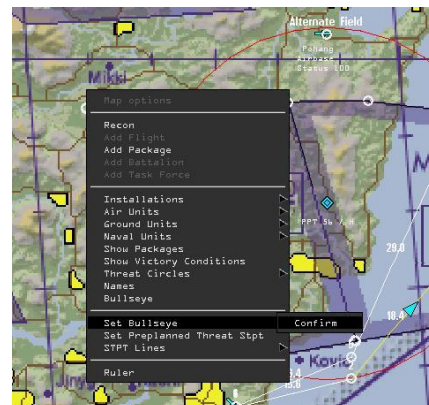
DANS LA DTC



Il est possible de pré paramétrer l'affichage des informations Bullseye via la DTC. Avant le démarrage de la mission, ouvrez la DTC et dans l'onglet **MODES**, vérifiez que la case « **Display Bullseye** » est cochée.

DEFINIR L'ORIGINE DU BULLSEYE

Lorsque vous rentrez dans une mission, il est possible de définir la position du Bullseye avec un clic droit sur la carte en sélectionnant « **Set bullseye/Confirm** ». Le Bullseye sera alors positionné, là où vous avez cliqué.



et

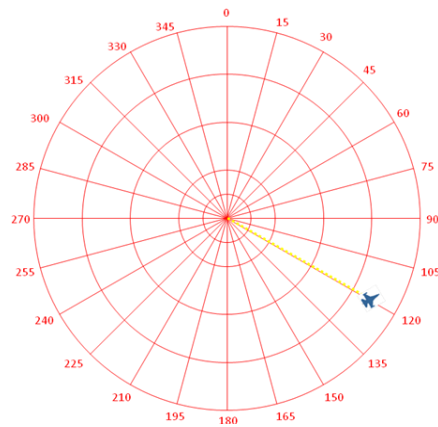
AFFICHAGE DES COORDONNEES BULLSEYE

Dans ce chapitre, nous aborderons la lecture des coordonnées Bullseye sur le HUD et les MFDs.

COORDONNEES BULLSEYE DANS LE HUD



soit

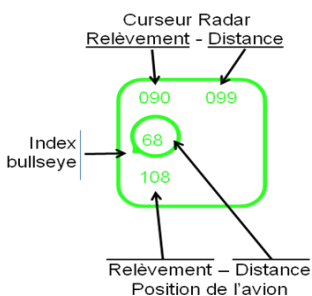
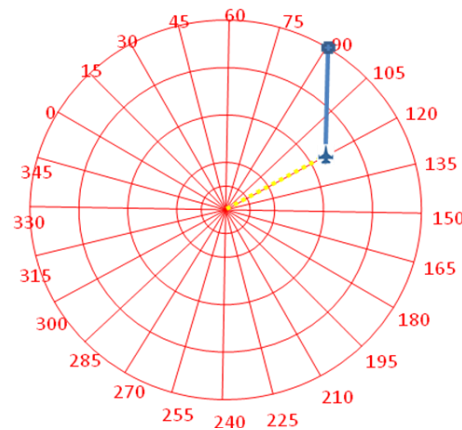


COORDONNEES BULLSEYE DANS LES PAGES DES MFD

La vision à travers les MFD permet d'avoir un autre point de vue et vous renseigne sur la position Bullseye de votre curseur radar.



soit



Si nous détaillons l'affichage des coordonnées Bullseye, nous avons ceci :

L'index Bullseye permet d'indiquer où se trouve le bullseye par rapport à l'avion. Dans l'exemple ci-dessus, je suis sur l'azimut 108 à une distance de 68 nm et l'index m'indique que le bullseye se trouve dans mes 8H.

Note : Les distances supérieures à 99 ne sont pas affichées dans l'index.

Quelques exemples dans les MFD



Dans le FCR en mode CRM



Dans le FCR en mode GM/GMT

ANNONCES DES COORDONNEES BULLSEYE

Le bullseye permet de définir de façon commune la position d'un point dans l'espace sans donner sa position ou celle de du point visé à son ennemi.

Donc nous retrouvons les coordonnées bullseye dans les cas suivant :

- Dans toutes les annonces Awacs (Tanker, Target, Near threat,...)
- Dans les annonces inter alliés
- Dans les annonces Buddy Spike

FORMAT STANDARD DES ANNONCES BULLSEYE

Le format standard des annonces est le suivant :

<indicatifs> bullseye 1-8-5 65 miles Angel 20

Soit, coordonnées bullseye azimuth 185, distance au bullseye 65, altitude Angel 20 ou FL200

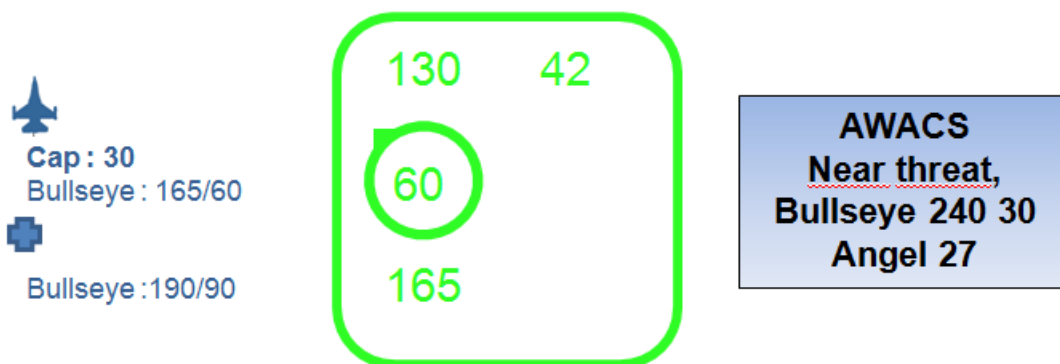
Si l'option « subtitles » est activée, les messages s'afficheront en haut à gauche de l'écran.



UTILISATION DES COORDONNEES BULLSEYE

S'ORIENTER VERS UN CONTACT

Lors de l'annonce d'un contact, vous devrez déterminer sa position par rapport à vous (Route/Distance) à partir de votre position bullseye et de sa position bullseye.



Où est le contact ?

Est il proche ? voir dangereux ?

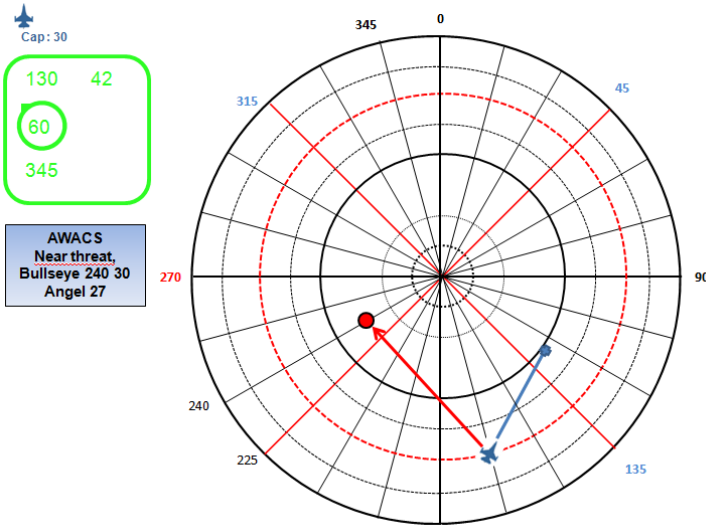
Es-il à droite ou à gauche ? Devant ou derrière ?

Voici en vol les deux seules questions auxquelles vous devrez répondre rapidement !

REMARQUE IMPORTANTE : Dans les annonces bullseye, le CAP du contact n'est pas indiqué ! Dans les exemples qui suivent, ne tenez pas compte du cap des avions rouges.

REPRESENTATION COMPLETE DE LA SITUATION

Pour trouver la route pour se diriger en direction du contact, il faut se positionner sur la radiale à la distance affichée, positionner le contact sur les coordonnées bullseye affichées, puis de tracer la route entre les deux points. La route à suivre est définie par le vecteur partant de sa position vers la position du contact.



Dans l'exemple ci-dessous, nous pouvons observer qu'il faut tourner sur la gauche d'environ 90° (CAP 315) et que l'hostile est encore à 55NM.

Cap: 30

130 42

60

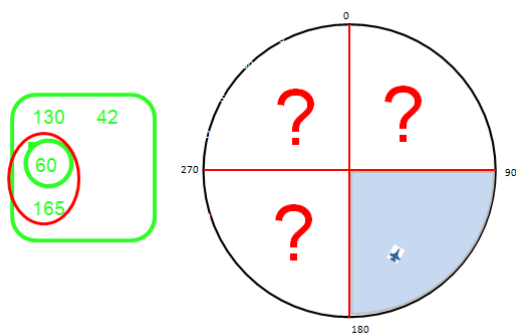
345

AWACS
Near threat,
Bullseye 240 30
Angel 27

UNE RECHERCHE PLUS SIMPLE ET RAPIDE MAIS IMPRECISE

Il est cependant possible d'avoir une estimation plus rapide avec une démarche plus simple mais moins précise..

SE POSITIONNER RAPIDEMENT

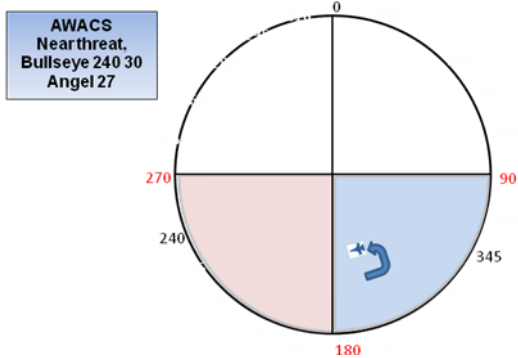


Cette méthode est basée sur la division en quatre secteurs du bullseye :

- Nord Est – Azimuts 0 à 90
- Sud Est – Azimuts 90 à 180
- Sud Ouest – Azimut 180 à 270
- Nord Ouset – Azimut 270 à 360

« Je suis dans le quart sud est du bullseye (azimut 165) et celui-ci est sur mes 11H (position de l'index) »

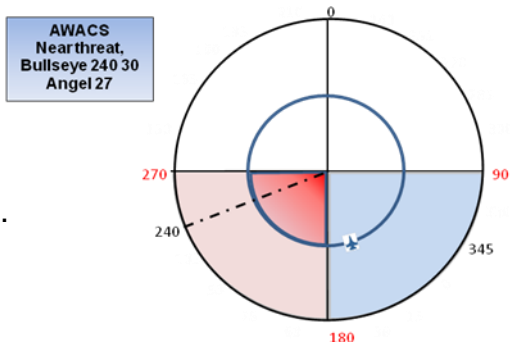
POSITIONNER RAPIDEMENT LE CONTACT



A partir de l'annonce des coordonnées du contact, vous positionnez le contact dans son secteur. Cela vous donne une idée générale de la situation.

« L'hostile est dans le quart sud ouest et est plus proche du bullseye que moi »

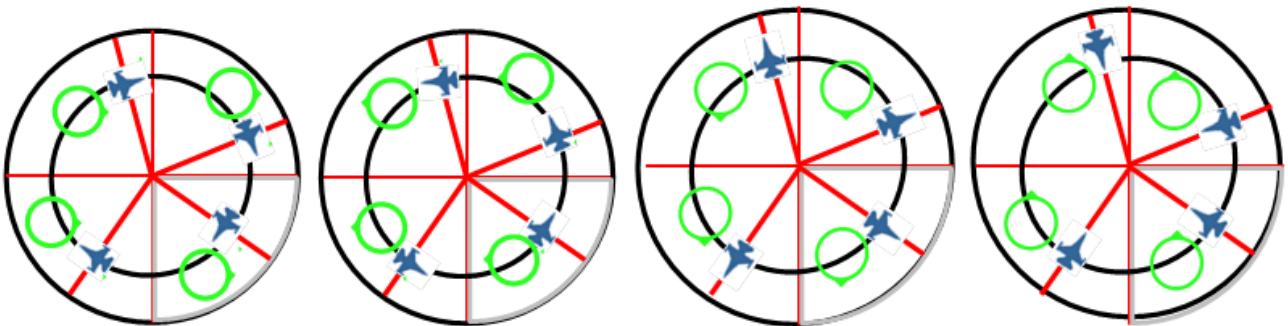
AFFINER LA RECHERCHE



En subdivisant les secteurs en sous secteur (N, NE, E, SE, S, SO, O & NO – Plus éloigné/Moins éloigné), il est possible d'avoir une image plus précise de la situation

UTILISATION DE L'INDEX

La première approximation peut être consolidée par l'utilisation de l'index



L'index est sur le secteur droit, je tourne dans le sens horaire du Bull'eye.

L'index est sur le secteur gauche, je tourne dans le sens anti-horaire du Bull'eye.

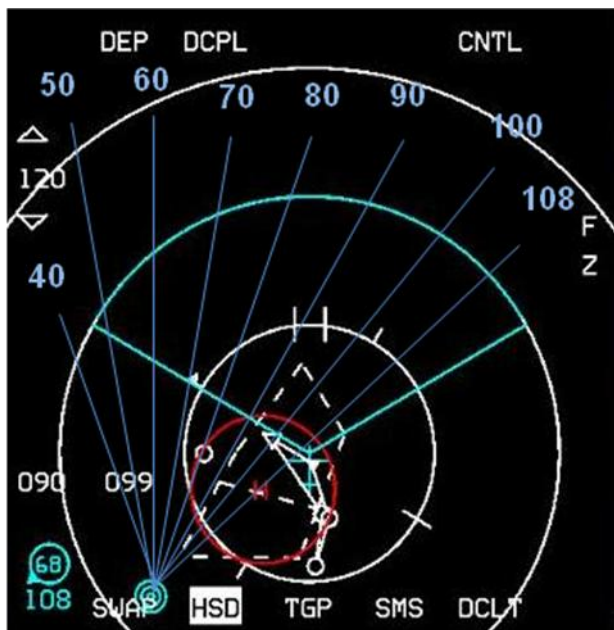
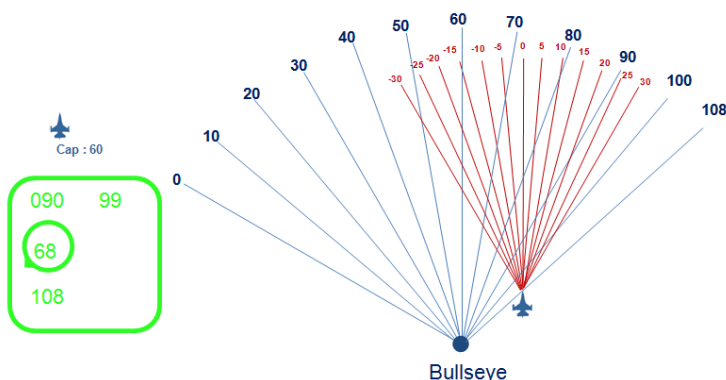
L'index est sur le secteur arrière, je m'éloigne du Bull'eye.

L'index est sur le secteur avant, je me dirige vers Bull'eye.

LES CURSEURS RADARS

Une fois que vous avez manœuvré pour vous orienter dans la direction du contact, il va être nécessaire de déplacer votre curseur radar.

Pour illustrer cette partie, nous allons utiliser la position suivante :



Bullseye

Dans le HSD ou le radar en mode GM/GMT, la représentation est équivalente à une vue de dessus. Donc nous pouvons superposer le graphique ci-dessus et la vue du HSD (ou FCR Mode GM & GMT).



LES ERREURS LES PLUS COURANTES

Voici quelques erreurs que l'on peut commettre en vol

- Partir en vol sans avoir noté où se trouve le bullseye et noté les valeurs remarquables (Les ennemis devraient arriver du 270, ma target est au 135/60, etc). .
- Ne pas retenir les valeurs bullseye annoncées ou inverser les valeurs.
- Les annonces bullseye ne donnent jamais le cap suivi par le contact.
- L'index ou les annonces Bullseye ne donne jamais directement le cap à suivre
- Ne pas annoncer « Buddy Spike » si l'annonce « RayGun », qui précédait, était suivi de vos coordonnées Bullseye

BIBLIOGRAPHIE

Documentation standard BMS :

- **BMS1F-16CJ-AMLU-34-1-1 – P12/24/40/41/73**
- **Documentation SuperPack 3 – P57/64**
- **Falcon 4.0 Original Manual – P281/316/391/420/431/464**

ANNEXE

