



BREVITY CODE V1.0



INDICE

- 1.- INTRODUCCIÓN**
- 2.- TIPOS DE COMUNICACIÓN Y COMANDOS BÁSICOS**
 - 2.1.- LLAMADA DE RADIO DIRECTIVA**
 - 2.2.- LLAMADA DE RADIO DESCRIPTIVA**
 - 2.3.- LLAMADAS COMBINADAS**
 - 2.4.- ACUSE DE RECIBO Y ABREVIATURAS**
 - 2.4.1.- USOS DE COPY, ROGER Y WILCO**
 - 2.4.2.- USOS Y ABREVIATURAS GENERALES**
 - 2.5.- COMANDOS BÁSICOS**
 - 2.6.- ALFABETO AERONAUTICO**
- 3.- USO DEL DREVITY CODE EN VUELO**
 - 3.1.- RAMP START, TAXI Y TAKEOFF**
 - 3.1.1.- CHECK IN**
 - 3.1.2.- TAXI**
 - 3.1.3.- ENTERING RUNWAY**
 - 3.1.4.- RTO**
 - 3.1.5.- ROLLING**
 - 3.1.6.- AIRBORNE**
 - 3.1.7.- DESPEGUE CONJUNTO**
 - 3.2.- NAVEGACIÓN**
 - 3.3.- CONCIENCIA SITUACIONAL**
 - 3.4.- EJECUCIÓN A/A Y A/G**
 - 3.4.1.- AVISOS DE LANZAMIENTOS MISILES A/A**
 - 3.4.2.- AVISOS DE LANZAMIENTOS MISILES A/G**
 - 3.4.3.- NOTIFICAR INVENTARIO DE ARMAS VACIO**
 - 3.4.4.- ENTRADA Y SALIDA DE ATAQUE A UN BLANCO A/G**
 - 3.4.5.- COMBATES A/A**
 - 3.4.5.1.- IDENTIFICACIÓN DE CONTACTOS**
 - 3.4.5.2.- ASPECTO, IDENTIFICACIÓN Y COMUNICACIÓN**
 - 3.4.5.3.- IDENTIFICACIÓN DE HOT Y COLD**
 - 3.4.5.4.- CORRECTA INTERPRETACIÓN DEL RADAR**
 - 3.4.5.5.- FORMAS DE COMUNICAR CONTACTOS**
 - 3.4.5.6.- RESPUESTAS A LLAMADAS A/A**
 - 3.4.5.7.- GEOMETÍA EN LAS COMUNICACIONES A/A**
 - 3.4.5.7.1.- BEAMING / NOTCHING**
 - 3.4.5.7.2.- FLANKING / CRANKING**
 - 3.4.5.7.3.- DRAGING / PUMPING**
 - 3.5.- VUELTA A CASA Y ATERRIZAJE**
 - 3.6.- BREVITY CODE COMÚN**
 - 3.7.- CRÉDITOS Y BIBLIOGRAFÍA**

1.- INTRODUCCIÓN

Este documento explica el correcto uso de las comunicaciones en vuelo. Se realizará un repaso por todas las áreas específicas de vuelo indicando para cada situación común cual es el código y la comunicación que ha de emplearse.

Las comunicaciones tácticas tienen **ABSOLUTA PRIORIDAD**. Se entiende por comunicación táctica toda aquella que informa o alerta de un suceso que afecta o puede afectar directamente al vuelo. En caso de que dicha acción ponga o pueda poner en riesgo la integridad del vuelo, se tiene autorización para interrumpir al líder. Los aterrizajes de emergencia tendrán el mismo nivel de prioridad.

Las comunicaciones del líder de vuelo tienen **PRIORIDAD** sobre cualquier otra, excepto en el caso antes descrito.

Todos los mensajes **DEBEN** ser respondidos por sus destinatarios, ya sea positiva, negativa, descriptiva o informativamente. En caso de que el líder se dirija al vuelo en general, sus integrantes responderán por orden.

Todos los integrantes del vuelo deben respetar y seguir este BC manteniendo el máximo silencio de radio en la medida de lo posible.

2.- TIPOS DE COMUNICACIÓN Y COMANDOS BÁSICOS

Podemos determinar principalmente dos tipos de transmisiones por radio con el que vamos a realizar todas nuestras comunicaciones en vuelo. Estos tipos son: Directivo, y el Descriptivo.

Cada tipo tiene su propia función y estructura definidas como veremos a continuación.

2.1.- LLAMADA DE RADIO DIRECTIVA.

Las llamadas de radio directiva tienen como misión principal entregar una instrucción y ordenar hacer algo en concreto. Esa instrucción irá en el cuerpo del mensaje.

Siempre comenzará con el nombre de la aeronave a la cual nos estamos dirigiendo seguido, si es necesario, del nombre del que inicia la transmisión y finalmente la instrucción. Podemos esquematizarlo de la siguiente forma:

Callsign destino + (Callsign origen) + instrucción del BC

Veamos unos ejemplos de comunicaciones Directivas:

- F11: **Falcon 12, Break right!**
Indica a 12 que debe realizar una rotura inmediata a la derecha
F12: **Dos, Wilco!** o simplemente, **Dos!** (esto se detallará mas adelante)
- F11 : **Falcon 13, Rejoin**
Indica a 13 que debe agruparse con F11
F13: **Tres, Wilco!** o simplemente, **Tres!**

En ocasiones es necesario clarificar quién está hablando a quién por lo que se introduce el Callsign origen. Veamos un ejemplo:

- **F11: Lobo 11, Falcon 11, say posit**
Falcon 11 está haciendo una petición al líder del grupo Lobo para que le indique su posición. En este caso se introduce el callsign origen ya que en el caso de que hubiera varios vuelos, el destinatario (Lobo 11) debe saber quién le ha preguntado su posición.

Si, por alguna razón, la llamada Directiva no se cumple, deberá ser emitida de nuevo hasta que se cumpla o hasta que se reciba una llamada Descriptiva indicando la negación o el por qué no se cumple la orden.

2.2.- LLAMADA DE RADIO DESCRIPTIVA

Las llamadas de radio descriptivas tienen como misión principal describir un evento, entregar información, determinar un estado u objeto.

Siempre comienza con el nombre de la aeronave que realiza la llamada seguida de la información o instrucción del Brevity Code (BC). Se puede esquematizar de la siguiente forma:

Callsign origen + instrucción del BC o información

Veamos unos ejemplos de comunicaciones Descriptivas:

- **F12 : Falcon 12, defensive, mud 2!**
Indica que Falcon 12 inicia maniobras defensivas debido a un SA-2 en RWR
- **F11: Falcon 11, Off, egressing waypoint 7**
Indica que Falcon 11 ha terminado su ataque y sale de la zona del objetivo hacia punto 7
- **F11: Falcon 11, Tally 2, izquierda 10, una milla, low!**
Indica que Falcon 11, tiene 2 contactos en visual a la izquierda de su posición situados a sus 10, aproximadamente a una milla y a una altura inferior a 10000 pies AGL. Observar en este último ejemplo la gran cantidad de información que se transmite con unas pocas palabras.

2.3.- LLAMADAS COMBINADAS

En ocasiones será necesario realizar llamadas de radio con una composición combinada de los dos tipos anteriormente explicados. Por ejemplo para mandar al punto girar para evitar una amenaza que también se especifica. En este caso el esquema de la transmisión se puede determinar de la siguiente forma:

Callsign destino + instrucción BC + (Callsign origen) + instrucción del BC

Veamos unos ejemplos de comunicaciones Directivas / Descriptivas:

- **F11: Falcon 12, Break left! Bandit izquierda a las 9, 1 milla, High!**
Indica a Falcon 12 que rompa a la izquierda ya que tiene un bandido a su izquierda, localizado a su 9 aproximadamente a una milla de distancia y a una altura superior a 30000 pies AGL.
- **F12: Falcon 11, Hard right!, SAM derecha a las 4!**
Indica a Falcon 11 que inicie un giro de máximas Gs a la derecha ya que se ha detectado un lanzamiento SAM a su derecha a las 4 en punto.

2.4.- ACUSES DE RECIBO Y ABREVIATURAS

Cuando las comunicaciones se realizan dentro de un mismo vuelo y simplemente es necesario realizar un acuse de recibo, realizar una contestación rápida o llamada descriptiva, se puede agilizar mucho las comunicaciones abreviando la respuesta. En estos casos es muy común e incluso conveniente, utilizar las respuestas Copy, Wilco, Roger e incluso no requiere incluir el nombre del vuelo.

Antes de ver unos ejemplos, es necesario diferenciar en estas formas de respuesta corta ya que existe bastante duda y muchas veces equívoco a la hora de expresarse con estos términos.

2.4.1. USOS DE COPY, ROGER Y WILCO.

Habitualmente existe bastante confusión a la hora de utilizar correctamente las palabras del BC Copy, Roger y Wilco. A continuación veremos una descripción de para qué se utiliza cada uno.

- **Copy:** Utilizaremos Copy para la aceptación y acuse de recibo de un mensaje o llamada. Con esta palabra simplemente estamos especificando que hemos entendido el mensaje o comunicación pero que no implica la realización de ninguna acción.

Se puede utilizar también, **Copy That** o **Roger** ya que tienen el mismo significado.

Por ejemplo:

F11: Falcon 11, contact, bullseye 215, 35 miles, hot.

F12: Falcon 12, copy. O también se puede utilizar:

F12: Falcon 12, copy that. O también se puede utilizar:

F12: Falcon 12, Roger. O también y mucho mas sencillo:

F12: Dos! (en caso de que estemos en el mismo vuelo. Esto se verá a continuación).

- **Wilco:** Utilizaremos Wilco (Will Complain) para la aceptación y aplicación de un mandato. Implica directamente la realización de una acción.

Por ejemplo:

F11: Falcon 12, Attack Target Bullseye 215, 35 miles.

F12: Falcon 12, Wilco. O también y mucho mas sencillo:

F12: Dos! (en caso de que estemos en el mismo vuelo. Esto se verá a continuación).

2.4.2.- USOS Y ABREVIATURA GENERAL

Cuando hay una respuesta inmediata y las comunicaciones son dentro de un mismo vuelo, la respuesta no requiere incluir el nombre de vuelo y es suficiente con responder sólo con el número en la formación.

Igualmente, la respuesta sólo con el numeral de la formación también es equivalente a los códigos Copy, Roger y Wilco, por lo que implica tanto la aceptación como la aplicación de una acción o maniobra.

En la práctica es mucho mas cómodo la utilización del numeral de la formación para la comunicación, siempre que estemos comunicándonos dentro de la misma formación o vuelo.

Por ejemplo:

F11: Falcon 12, Say Fuel.

F12: Dos, 3500 libras.

F11: Falcon 12, Rejoin.

F12: Dos.

O incluso también:

F11: Dos, Rejoin.

F12: Dos.

De la misma forma y utilizando estas abreviaturas, cuando se requiera la respuesta de todos los miembros de un vuelo, cada miembro deberá responder en orden dependiendo de su posición. En caso de que uno de los miembros del grupo no responda, el siguiente miembro deberá esperar durante un tiempo prudencial (5 segundos) y si no ha respondido, responderá el siguiente.

Por ejemplo:

F11: Falcon 1, Say Fuel.

F12: Dos, 35

F13: No respuesta. Se espera 5 segundos.

F14: Cuatro, 33

Posteriormente, el líder debería iniciar otra llamada directiva sólo a Tres para volver a comprobar de la forma siguiente:

F11: Tres, Check

F13: Tres!

F11: Tres, Say Fuel.

F13: Tres, 34

2.5. COMANDOS BÁSICOS

A continuación se destacan los comandos mas básicos que nos servirán para acusar recibos, llamadas, aceptaciones y negaciones. Algunos ya se han explicado detalladamente anteriormente y otros por su naturaleza simple no es necesario su explicación.

COMANDOS BÁSICOS		
CÓDIGO	APLICACIÓN	DESCRIPCIÓN
# (NUMERAL)	RESPUESTA CON LA POSICION EN EL VUELO.	IMPLICA ACEPTACION Y/O INICIO DE UNA ORDEN O MANIOBRA
AFFIRMATIVE	AFIRMACION. SE CUMPLIRA UNA ORDEN	
BREVITY	ORDEN DE MANTENER MINIMAS COMUNICACIONES POR SATURACION DE RADIO	
COPY	MENSAJE RECIBIDO	VARIANTE 1: "COPY THAT".
HOLLOW	MENSAJE NO RECIBIDO O RECIBIDO PARCIALMENTE	
NEGATIVE	NEGACION. NO SE CUMPLIRA UNA ORDEN	
POSITIVE	AFIRMACION. SE CUMPLIRA UNA ORDEN	
ROGER	MENSAJE RECIBIDO	IDENTICO A COPY
UNABLE	ES IMPOSIBLE CUMPLIR LA ORDEN	
WILCO	SE CUMPLIRA LA ORDEN	

2.6.- ALFABETO AERONÁUTICO

A continuación se muestra las equivalencias del alfabeto tradicional y el alfabeto aeronáutico.

LETRA	ASOCIACIÓN	LETRA	ASOCIACIÓN
A	ALFA	N	NOVEMBER
B	BRAVO	O	OSCAR
C	CHARLIE	P	PAPA
D	DELTA	Q	QUEBEC
E	ECHO	R	ROMEO
F	FOXTROT	S	SIERRA
G	GOLF	T	TANGO
H	HOTEL	U	UNIFORM
I	INDIA	V	VICTOR
J	JULIET	W	WHISKEY
K	KILO	X	XRAY
L	LIMA	Y	YANKEE
M	MIKE	Z	ZULU

3.- USO DEL BREVITY CODE EN VUELO

A continuación se describirán con ejemplos las distintas situaciones en las que nos podemos encontrar durante un vuelo, haciendo referencia a las comunicaciones y utilizando siempre el BC.

3.1.- MANIOBRAS DE RAMP START, TAXI Y TAKEOFF.

Una vez estemos sentados en cabina estaremos listos para comunicarnos e iniciar las operaciones. Será el líder el que primero contacte con todos los elementos comprobando las comunicaciones internas. Si estamos utilizando las IVC o comunicaciones internas de OF, se habrá preparado en el briefing cual será la frecuencia que seleccionaremos nada mas entrar en cabina y con la que empezaremos el vuelo. Por ejemplo VHF 6 para comunicación interna de nuestro paquete.

Para chequear que todos tienen seleccionada la frecuencia exigida, el líder de vuelo realizará la llamada oportuna:

F11: Falcon1, check
F12: dos, loud and clear
F13: tres!
F14: cuatro!

El líder de vuelo podría solicitar que cambiáramos a una nueva frecuencia para ello debería hacerlo de la siguiente manera:

F11: Falcon1, go Victor 7
Está indicando que pasen todos al canal VHF 7
F12: dos
F13: tres
F14: cuatro

Una vez que todos ha acusado la orden, el líder deberá chequear las comunicaciones en este nuevo canal con la correspondiente llamada directiva:

F11: Falcon 1, check.
F12: dos
F13: tres
F14: cuatro.

Para especificar que seleccionemos una frecuencia en UHF el procedimiento es el mismo pero en este caso:

F11: Falcon 1, go Uniform 15
Está indicando que hay que pasar a la frecuencia UHF 15, por ejemplo para escuchar a torre.

3.1.1.- CHECK IN: COMPROBACIONES EN CABINA

Cuando ya estamos en cabina, el líder solicita las últimas comprobaciones y ajustes necesarios para iniciar la misión y pasar a taxi. El líder de vuelo iniciará este procedimiento con la llamada:

F11: Falcon 1, Check In.

Al terminar el Check In cada piloto responderá con Check In OK, con esto el líder sabrá que todos los pilotos están listos para iniciar la misión.

F11: Falcon 11, check in ok

F12: Dos, check in ok

F13: Tres, check in ok

F14: Cuatro, check in ok

3.1.2.- TAXI: RODANDO EN TAXI HASTA CABECERA DE PISTA

Una vez terminado el Check In hay que comprobar que todos están listos para iniciar el rodaje por la zona de taxi. Esto se hará de la siguiente forma:

F11: Falcon 11, Ready for Taxi.

Indica que está listo para iniciar taxi

F12: Dos

F13: Tres

F14: Cuatro

Cuando el líder ya tiene constancia de que todos los elementos están ya preparados, inicia el rodaje por la zona de taxi de la siguiente manera:

F11: Falcon 1, Taxi

F12: Dos

F13: Tres

F14: Cuatro.

3.1.3.- ENTERING RUNWAY. ENTRANDO EN PISTA

Una vez llegados al punto de espera en pista (hold short) será el líder el que anunciará su entrada en pista. Los otros integrantes del vuelo responderán en secuencia, accediendo a la pista en el momento indicado y notificándolo.

F11: Falcon 11, entering runway

F12: Dos

F13: Tres ...

F12: Falcon 12, entering runway

F13: ...

3.1.4. RTO. LISTO PARA EL DESPEGUE

Al estar en posición dentro de la pista y en espera para el despegue se utilizará la llamada descriptiva RTO (Ready To Takeoff) para indicar que se encuentra en posición para el despegue, de la siguiente forma

F11: Falcon11, RTO

...

F12: Falcon 12, RTO

...

3.1.5. ROLLING. EN CARRERA DE DESPEGUE

Una vez que estemos listos para iniciar el despegue y empecemos a movernos, realizaremos una llamada descriptiva del tipo:.

F11: Falcon 11, rolling

...

F12: Falcon 12, rolling

...

3.1.6.- AIRBORNE. EN EL AIRE

Una vez hemos hecho rotación y estamos en el aire, cada elemento indicará esta situación con la siguiente llamada descriptiva:

F11: Falcon 11, airborne

...

F12: Falcon 12, airborne

...

3.1.7. DESPEGUE CONJUNTO

En caso de que se realicen despegues con varios elementos a la vez se realiza de la siguiente forma. Por ejemplo vamos a mostrar como sería un despegue conjunto de dos elementos ya situados en pista y habiendo transmitido su correspondiente RTO.

...

F12: Falcon 12, in position, holding

F11: Falcon 11, run em up

Con esta orden, ambos pilotos con freno accionado sitúan potencia a 80%

F12: Ready

F11: Standby Brakes, ...brakes now!

En el momento en que líder pronuncia el “now” ambos sueltan frenos y sitúan la potencia en militar o en postcombustión .

F11: Falcon 11, airborne

F12: Falcon 12, airborne

3.2.- NAVEGACIÓN

Una vez en vuelo, el líder de la formación indicara su posición hasta que sus elementos estén unidos y para ayudarles a entrar en formación. Ejemplo:

F11: Falcon 11, waypoint 2, 350 nudos, 10 grados.
 F12: Dos
 F13: Tres
 F14: Cuatro

También podrá indicar su posición utilizando el comando **Alphacheck**. Con este comando se especificará exactamente dónde se encuentra. Cada cierto tiempo el líder puede ir realizando llamadas de este tipo para informar a sus elementos de su posición.

F11: Falcon 11, Alpha check, 325 grados, 350 nudos, ángeles 20, 37 millas para punto 2, bullseye 123,45.
 Siempre se indica en el orden siguiente: Rumbo, velocidad, altitud, distancia al siguiente punto y bullseye.

Siempre que se produzca una unión o reunión en una formación, después de un despegue o durante una misión, esto debe ser siempre comunicado con la llamada descriptiva: **In Position**. Ejemplo:

F12: Falcon 12, in position.
 F11: Uno.

En cualquier momento que sea necesario un cambio de rumbo o de velocidad, el líder deberá comunicarlo con antelación y esperar al acuse de recibo del elemento o elementos para iniciar ese cambio. Por ejemplo:

F11: Falcon 11, virando izquierda rumbo 325
 F12: Dos! (en este instante Falcon 11 iniciará el giro)
 F11: Falcon 11, incrementando a 400 nudos
 F12: Dos! (en ese instante Falcon 11 incrementa velocidad)

Puede darse el caso que se pierda el contacto visual con el líder o con otra aeronave. Para reportar la pérdida de contacto visual de la aeronave con la que se vuela, se utilizará una llamada utilizando el comando **Blind**. Por ejemplo:

F12: Falcon 12 is blind, ángeles 8
 F11: Uno, visual, uno está a tus 4, ángeles 7
 F12: Dos

Si el líder no puede ver a F12 y está a una altura diferente, se debe ordenar "continuar" e indicar posición y altura:

F12: Falcon 12 is blind, ángeles 8
 F11: Falcon 12, continue, uno en bullseye 298, 32, ángeles 7
 ("continue" indica que F12 esta a salvo de colisiones en ángeles 8)
 F12: Dos

Si el líder no puede ver a F12 y se encuentra a la misma altura, se debe indicar a F12 modificar su altura y entregar posición:

F12: Falcon 12 is blind, ángeles 7
F11: Falcon 12, go to ángeles 8, uno en bullseye 298 ,32, ángeles 7
F12: Dos.

Se ha utilizado el comando **Visual**. Este se utiliza para indicar que se tiene contacto visual con una aeronave amiga o posición en tierra:

F12: Falcon 11, Falcon 12, visual.
F11: Uno.

Otro método que ayuda mucho a la hora de situar algún elemento en nuestro entorno es la utilización de los puntos del reloj. Es muy recomendable ayudar indicando también si esta en posición derecha o izquierda. Lógicamente, estas posiciones de reloj son solo útiles cuando el vuelo se encuentra en formación y en el mismo rumbo.

Ejemplo:

F12: Falcon 12, AAA spike, derecha a las 2
F13: Falcon 13, spike, MiG-29 spike, izquierda a las 8

Las llamadas de posición pueden darse de diferente formas, La mas sencilla es utilizar el **Bullseye**. El formato estándar es entregar los grados y luego las millas de la forma:

F11: Falcon 13, say posit
F13: Tres, bullseye 350, 23, ángeles 9

Muchas veces nos podemos encontrar que el bullseye no es el mejor formato para clarificar una posición, de esta forma podemos utilizar otros métodos dependiendo de la posición y situación que nos encontremos.

Es conveniente, por ejemplo, si se sigue el mismo camino al waypoint hacer una llamada relativa a la aeronave que llama. Usualmente se utiliza solo cuando la orientación visual es más fácil de ver que la lectura del bullseye

Ejemplo:

F11: Falcon 13, say posit
F13: Tres, A las 7, 2 millas, ángeles 9
F13 está a las 7 de F11

También podemos responder con una posición relativa a un waypoint conocido y que podamos localizar rápidamente utilizando nuestro HSD o ayudándonos con el DL. Lógicamente esto sólo es útil para aeronaves del mismo vuelo o desde un waypoint de referencia conocido.

F11: Falcon 13, say posit
F13: Tres, 10 millas de waypoint 4, on course, ángeles 8

Si no se sigue el camino hacia el waypoint pero se encuentra convenientemente ubicado en relación a uno:

F11: Falcon 13, say posit
F13: Tres, 10 millas noreste de waypoint 4, ángeles 9

Habitualmente se vuela en una formación decidida en el briefing o que puede ser modificada por el líder en cualquier momento del vuelo. Puede darse el caso de que un elemento pierda momentáneamente su posición en la formación. En este caso debe comunicarlo utilizando el comando **Saddled** de la forma:

F12: Falcon 12, Saddled.
F11: Uno.

Cuando recupere la formación también debe comunicarlo utilizando el comando **Stripping** y preferiblemente indicando la posición por donde entra para que pueda comprobarse en visual.

F12: Falcon 12, Stripping izquierda.
F11: Uno.

3.3. CONCIENCIA SITUACIONAL , AMENAZAS, ESTADO Y SITUACIÓN.

Durante el vuelo y cuando ya nos encontramos cerca de las líneas enemigas, la situación puede cambiar muy rápidamente. Podemos encontrarnos con muchos contactos radar, spikes en nuestro RWR y elementos en visual que muchas veces no tendremos muy claro si son amigos, enemigos, civiles, amenazas, etc.

Para evitar saturar la radio en esos momentos y también para garantizar el control máximo de la consciencia situacional, existen una serie de comandos que facilitan mucho esta labor.

Las llamadas Raygun son utilizadas para consultar cuando un contacto de radar bloqueado es amigo o enemigo. Tras bloquear al contacto en cuestión y conocer su posición bullseye, se realiza la llamada. Es importante esta cuestión ya que siempre que enviemos la llamada Raygun, deberemos estar bloqueando el contacto en modo STT para que reciba la alerta en el RWR. Existe una excepción que se comentará después.

F12: Falcon 12, Raygun, bullseye 350, 25, ángeles 12

Para responder correctamente a esta llamada viendo que la posición bullseye recibida coincide con la de uno mismo, pueden darse dos diferentes situaciones:

- Si se oye la indicación Raygun para la propia posición y su aeronave está siendo bloqueada la respuesta sería:

L12: Lobo 12, buddy spike!

- Si se oye la indicación Raygun para su posición, pero no estas siendo bloqueado, la respuesta sería:

F11: Falcon 12, Falcon 11, raygun, bullseye 350, 25, ángeles 12

F12: Falcon 12, naked!

Como ayuda para simplificar el modo de reconocimiento de aeronaves, si simplemente queremos comprobar si un contacto que tenemos “bugueado” en nuestro radar en amigo o enemigo, puede hacerse una llamada Raygun sin necesidad de bloquear el contacto para no alertar en caso de que sea enemigo.

Si al recibir la llamada esta se corresponde con nuestra posición, se devolverá una respuesta Buddy Spike. En caso contrario se guardará silencio.

Cuando tenemos contacto visual con un blanco, bandido o posición enemiga, utilizaremos una indicación **Tally**:

F12: Falcon 12, AAA, derecha a las 2.

F11: Uno, Tally

F12: Falcon 12, MiG-29, izquierda a las 10, high

F11: Uno, Tally 1

"tally 1" indica que F11 ve 1 MiG

F11: Uno, Tally 2

"tally 2" indica que F11 ve 2 MiGs

Por el contrario cuando no tiene contacto visual con algún blanco, bandido o posición enemiga utilizaremos el comando **No Joy**. Es lo opuesto a tally:

F12: Falcon 12, MiG-29, izquierda a las 10, high
F11: Uno, No Joy

Cuando no se detectan bogies o bandidos ni en los sensores ni en visual, utilizaremos el comando **Clean** de la forma siguiente:

F11: Falcon 11 , clean
F12: Dos, Same
F13: Tres, Same
F14: cuatro, Same
Aquí también se ha utilizado el comando **Same** que indica que se está en la misma situación que el que ha indicado en la comunicación. Same en ingles significa: “lo mismo”

Cuando el grupo va a entrar en una zona de baja visibilidad o entre nubes, se transmite utilizando la llamada **Popeye** de la siguiente forma:

F11: Falcon 1 flight, popeye
F12: Dos
F13: Tres.
F14: Cuatro

Llegados al punto de inserción, o cuando pasamos por la FLOT o simplemente en un momento en el que es necesario hacer las últimas comprobaciones del armamento, cabina, contramedidas y chequeos finales, el lider cantará a la formación la siguiente llamada:

F11: Falcon 1, Fence Check, o también:
F11: Falcon 1, Fence In
F12: Dos
F13: Tres

De la misma forma, cuando se salga de la zona de amenazas el lider transmitirá la llamada:

F11: Falcon1 , Fence Out
F12: Dos

Cuando el líder considere necesario utilizar las contramedidas electrónicas, transmitirá:

F11: Falcon 1, Music On
F12 : Dos
F13: Tres

De igual forma, cuando considere que hay que desactivarlas, cantará:

F11: Falcon 1, Music Off
F12: Dos

Es común que cuando estemos en vuelo sobre una zona con otras aeronaves, radares, estaciones en tierra, amenazas antiaéreas y SAMs, nuestro RWR empiece a mostrar información. Para transmitir esa información al grupo se utilizará los siguientes comandos.

Si aparece información de una amenaza de tierra en el RWR utilizaremos el comando **Mud** de la siguiente manera:

F12: Falcon 12, mud AAA, derecha a las 2
F12: Falcon 12, mud 6, este.

De igual forma si tenemos en nuestro RWR información sobre un radar de una aeronave se comunica utilizando el comando **Spike** de la forma siguiente:

F12: Falcon 12, spike, MiG-19, derecha a las 3

En cualquier momento se puede observar la estela o el lanzamiento de un misil o SAM. Se informará a los demás mediante la siguiente transmisión:

F11: Falcon 11, SAM launch, oeste
F11: Falcon 11, SAM launch, izquierda a las 9
F11: Falcon 11, missile launch, derecha a las 4

Es importante observar que siempre hay que dar una indicación de la posición para que a los demás elementos les resulte mas fácil su búsqueda.

De la misma forma que antes se explicaban los comandos para transmitir la perdida de contactos en visual o en el radar, también puede darse el caso de que perdamos por un momento nuestra consciencia situacional de la amenaza y necesitemos pedir vectores para esa amenaza. Esto lo realizaremos con el comando **Tumbleweed** de la siguiente forma:

F12: Falcon 12 tumbleweed
F11: One, copy, bandit ,20 izquierda , 15 millas, cold

En cualquier momento se puede consultar la situación y estado de cualquier integrante del vuelo. Esto se realiza con el comando **Status**. Las respuestas a esta petición deben de ser cortas y precisas ya que en muchos momentos se tratará de acciones defensivas u ofensivas que no deben entorpecer ni despistar a las acciones que se están realizando.

F11: **Falcon 12, say status**

Pueden darse varias respuestas dependiendo de la situación:

- Respuesta si es AG defensiva:
F12: **Dos, defensive, mud 5**
- Respuesta si se ha enganchado en maniobras defensivas AA:
F12: **Dos, engaged defensive, MiG-29**
si F12 no indica "defensive" se asume que es ofensiva
- Respuesta si se ha enganchado en maniobras ofensivas AA:
F12: **Dos, engaged, MiG-29**
La ausencia de otra indicación indica que F12 asume posición ofensiva
- Respuesta si se actúa como soporte de combate:

F12: **Dos, supporting,**

En cualquier momento se puede realizar una petición para conocer el estado de combustible del vuelo o de uno de los elementos. Esto se realiza con el comando **Say Fuel**. En la contestación se indicará el combustible en cientos de libras y separando los números en miles y centenas. Así por ejemplo 7600 libras se comunicarían como 7,6 (siete, seis) y 11400 libras se comunicarían como 11, 4 (once, cuatro).

F11: **Falcon 1, flight, say fuel**

F12: **Dos, 6,8** (implica 6800 libras)

F13: **Tres, 6,7** (implica 6700 libras)

F14: **Cuatro 6,5** (implica 6500 libras)

Igualmente, cuando se quiera comprobar es estado e inventario de armas del paquete, el líder podrá realizar una petición utilizando el comando Say Weapons. Cada uno de los elementos indicará la cantidad y el tipo del armamento remanente de la siguiente forma:

F11: **Falcon 1 flight, say weapons**

F12: **Dos, 1 heater, no air to ground and gun**

F13: **Tres, 1 slammer, 2 heaters, 4 clusters and gun**

F14: **Cuatro, 2 heaters, 1 HARM, 4 clusters and gun**

Siendo las siguientes indicaciones para el armamento mas común:

- Slammer : AMRAAM
- Heater" : Sidewinder
- Clusters : CBU's
- GBU's : Laser
- Magnum: HARM
- Rifle: Mavericks
- Bombs: MK's
- Gun: siempre que queden rondas disponibles

Cuando el líder lo requiera podrá pedir estado de daños al vuelo o a un elemento en concreto con el comando Say Damages de la forma siguiente:

F11: Falcon 1 flight, say damage
F12: Dos, no radar, no ECM, Fallo FLCS
F13: Tres, no damage

Cuando el combustible en nuestra aeronave llegue al valor de bingo, el piloto deberá comunicarlo inmediatamente mediante una orden de Bingo de la forma siguiente:

F12: Falcon 12, bingo.
El estado de bingo implica una vuelta a base o RTB que deberá confirmar el líder de vuelo
F11: Falcon 12, Falcon 11, RTB
F12: Dos!

3.4.- EJECUCIÓN AA Y AG

Antes de empezar a explicar los comandos mas usuales para procedimientos de ataque tanto AA como AG explicaremos con detalle como se comunica la suelta de armamento tanto AA como AG y también cómo se comunica cuando en nuestro inventario ya no tenemos armamento ni AA ni AG.

Cuando sea necesario y el líder estime oportuno comunicará el estado del armamento y autorizará o no el uso de las armas.

Cuando el líder estime oportuno autorizar el uso de armamento, lo comunicará utilizando el comando **Weapons Free** de la siguiente manera:

F11: Falcon 1, weapons free
F12: Dos
F13: Tres
F14: Cuatro

Puede ocurrir que el líder estime oportuno autorizar el uso de armas solo en defensa propia o en respuesta a una orden. Esto lo comunicará utilizando el comando **Weapons Hold** de la manera siguiente:

F11: Falcon 1, weapons hold
F12: Dos
...

Si el líder necesita informar que **no** se está autorizado a usar el armamento y seleccionar el Master Arm en Off, lo comunicará utilizando el comando **Weapons Safe** de la forma:

F11: Falcon 1, weapons safe
F12: Dos
...

3.4.1.- AVISOS DE LANZAMIENTO EN MISILES AA

Hay creados tres grupos distintos dependiendo del tipo de misil AA que disparemos. En consecuencia deberemos comunicar con el grupo que corresponda. Junto con el tipo de misil se adjunta el comando **Fox** que indica que un lanzamiento AA se ha producido. Los grupos son los siguientes:

- **Fox one:** para misiles AA guiados por radar semiactivo, como por ejemplo el Sparrow
- **Fox two:** para misiles AA guiados por infrarrojos, como por ejemplo el Sidewinder
- **Fox three,** para misiles AA guiados por radar activo, como por ejemplo el AMRAAM o el Phoenix

De esta forma una comunicación de un lanzamiento de un misil debería tener el siguiente formato:

F11: Falcon 11, Fox Three!

Cuando observamos que hemos impactado en el objetivo comunicaremos utilizando el comando **Splash One** de la forma siguiente:

F12: Falcon 12, Fox two!

...

F12: Falcon 12, Splash one!

Nota: Posteriormente se verá pero si hemos de comunicar que lo que ha impactado es un misil AG o bombas sobre un objetivo, se comunicará utilizando el comando **Splash Two** al tratarse de un objetivo AG.

3.4.2.- AVISOS DE LANZAMIENTO EN ARMAS AG

Dependiendo de que tipo de arma estemos utilizando deberemos comunicar utilizando unos códigos del BC u otros. Esto queda definido de la siguiente forma:

- **Bombas de propósito general:** MKs, Durandals, etc, se puede comunicar simplemente con el comando **Bombs away**. De la forma siguiente:

F11: Falcon 11, Bombs Away!

Si estamos lanzando, por ejemplo, unas MK 82, podemos comunicarlo también de la siguiente manera:

F11: Falcon 11, Snake Eyes!

- **Cohetes :** se comunican con el comando Rockets, de la forma siguiente:

F11: Falcon 11, Rockets!!

- **CBUs y bombas de racimo:** se comunican con el comando CBU's Away, de la forma siguiente:

F11: Falcon 11, CBU's Away!

- **Maveriks:** Con el comando Rifle de la forma siguiente:

F11: Falcon 11, Rifle!

- **HARMS:** Con el comando Magnum de la forma siguiente:

F11: Falcon 11, Magnum!

- **GBUs láser:** Con el comando Paveway de la forma siguiente:

F11: **Falcon 11, Paveway!**

3.4.3.- NOTIFICAR INVENTARIO DE ARMAS VACÍO

Dependiendo del tipo de bomba o misil y dependiendo de si son AA o AG, utilizaremos una serie de comandos del BC para comunicar que no disponemos ya de esas armas y que nuestro inventario está vacío.

Si ya no tenemos misiles AA, comunicaremos con el comando **Kansas**:

F11: **Falcon 11, Kansas.**

Si ya no disponemos de misiles AG, comunicaremos con el comando, **Nevada**:

F11: **Falcon 11, Nevada**

Si ya no disponemos de bombas AG, comunicaremos con el comando, **Dakota**:

F11: **Falcon 11, Dakota**

Si ya no disponemos de ningún tipo de armamento ni AA ni AG, comunicaremos con el comando **Winchester**, de la forma:

F11: **Falcon 11, Winchester**

3.4.4.- ENTRADA Y SALIDA DE ATAQUE A UN BLANCO AG

Cuando un elemento inicia el ataque a un objetivo de tierra deberá comunicarlo de la siguiente forma:

F12: **Falcon 12, in**

Cuando realice la suelta de armamento deberá indicarlo como ya se explicó anteriormente. En caso de que esté realizando una suelta de bombas láser, mavericks o cualquier arma que necesite un bloqueo previo, deberá comunicarlo para informar a los demás elementos el estado previo a lanzamiento.

F12: **Falcon 12, weapons on target.**

...

F12: **Falcon 12, rifle!**

Cuando el elemento haya soltado el armamento y proceda a salir de la zona de target, deberá comunicarlo de la siguiente forma:

F12 : **Falcon 12, off.**

En caso de haber salido sin lanzar el armamento deberá comunicarlo de la siguiente manera:

F12: **Falcon 12, off dry.**

3.4.5.- COMBATES AA

Las comunicaciones en un entorno de combate o interceptación aérea son críticas. Es muy importante tanto la correcta identificación en el radar como la correcta transmisión a los elementos del vuelo.

3.4.5.1.- Identificación de contactos

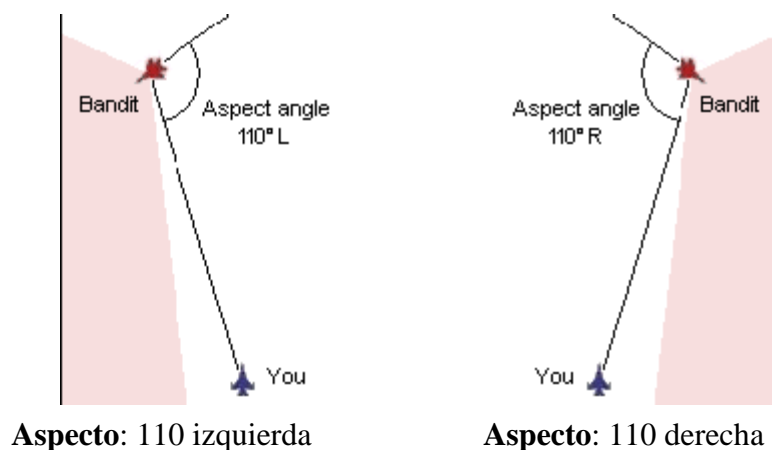
A la hora de identificar los contactos se utilizan una serie de comandos como se explica a continuación:

- Contact : Es simplemente un contacto del que no sabemos si es hostil o amigo.
- Boggie: Indica una identificación desconocida
- Outlaw: es un contacto desconocido que viene desde una dirección o base aérea con una alta probabilidad de ser hostil.
- Bandit: contacto hostil.
- Friendly: contacto amigo.

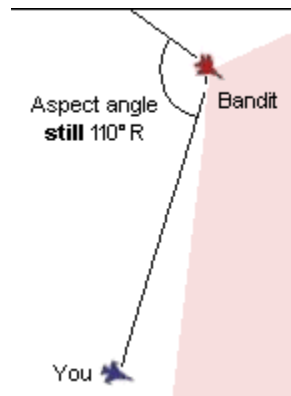
3.4.5.2.- El aspecto, su identificación y comunicación

Conocer el aspecto de los contactos radar y su correcta transmisión es una tarea importantísima ya que nos aumenta de modo muy considerable la consciencia situacional (SA) de todo el paquete frente a los posibles hostiles. Conocer el ángulo de aspecto parte de dos premisas fundamentales:

- El ángulo de aspecto es el ángulo formado desde la cola del bandido hasta nosotros y se expresa en grados a la izquierda o grados a la derecha.



- El ángulo de aspecto es independiente de la dirección a donde esté apuntando nuestro avión.



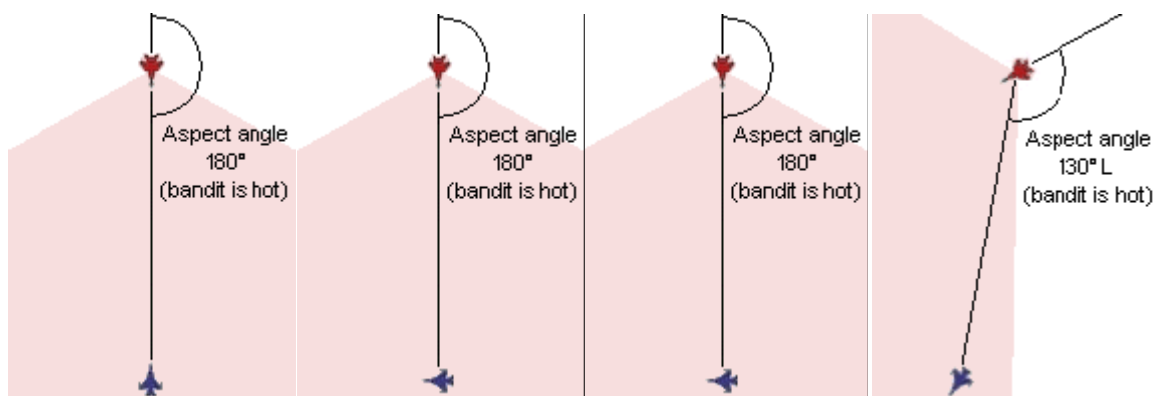
Con la instrumentación y los modos radar del F16 podemos encontrar rápidamente la información necesaria para conocer su aspecto.

3.4.5.3.- Identificación de Hot y Cold (caliente y frío)

Por otra parte, es esencial saber identificar y comunicar cuando un contacto se encuentra tanto en “caliente” como en “frío”. Esta clasificación se realiza basándonos en su aspecto y cuando el contacto se encuentre a cierta distancia.

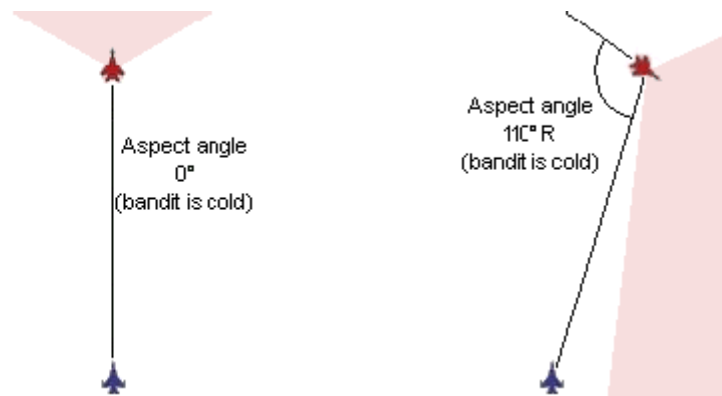
Determinaremos que un contacto está de **HOT** cuando se cumplen las siguientes premisas:

- El haz del radar, generalmente, se extiende 60° por cada lado desde el morro del avión, por lo tanto, los límites del haz del radar, se extienden con ángulos de aspecto de 120° a la derecha y 120° a la izquierda.
- Por lo tanto un **ángulo de aspecto mayor de 120°** implica que el contacto está en **HOT**



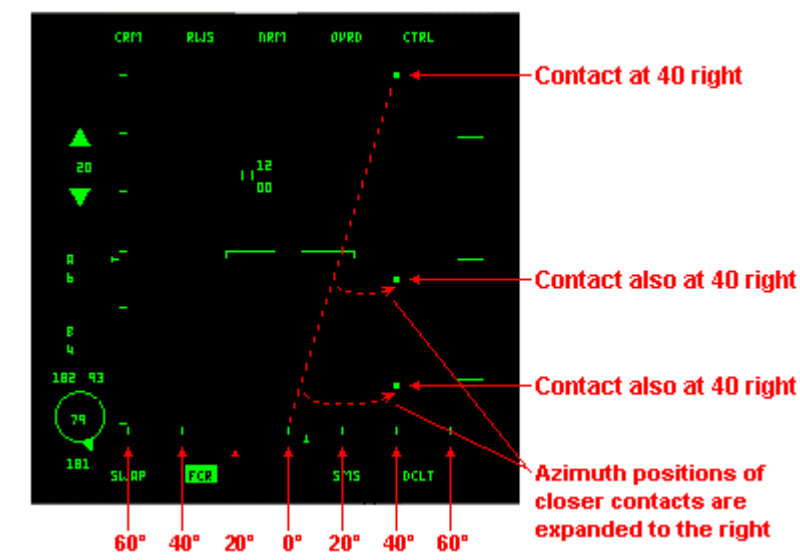
Determinaremos que un contacto se encuentra en COLD cuando se cumplen las siguientes premisas:

- El contacto estará en COLD cuando estamos fuera de su haz de radar.
- Por lo tanto un **ángulo de aspecto inferior a 120°** implica que el contacto está en COLD.



3.4.5.4.- Correcta interpretación del radar

Aunque no es tarea de este manual de BC el enseñar cómo se utiliza el radar del F16, si que vamos a conocer algunos puntos importantes que nos ayudarán a comunicar mejor un contacto. Es importante fijarse en las marcas inferiores que son las que nos van a decir los grados de diferencia con respecto a nuestra aeronave.



En esta imagen del radar del F16, observamos que tenemos tres contactos a distintas distancias de nosotros pero los tres comparten la característica de que se encuentran a 40 grados a nuestra derecha. De esta forma podríamos comunicar el contacto superior a la derecha en el radar.

F11: Falcon11, contact, **40 derecha** , 20 millas, ángeles 15, cold

3.4.5.5.- Distintas formas de comunicar los contactos.

- **Bullseye (grados, millas, altitud y aspecto)**, por ejemplo:

F12: Falcon 12, contact bullseye 320, 25, ángeles 15, hot.

- **Off the nose (grados, rango, altitud y aspecto)**, por ejemplo:

F12: Falcon 12, contacts 40 izquierda, 20 millas, ángeles 25 cold.

3.4.5.6.- Respuestas a las llamadas de contactos AA

Cuando un elemento informa sobre un contacto radar, el otro elemento debe chequear su radar para confirmar si tiene la misma información:

F11: Falcon 11, bandits, 30 derecha 40 millas, ángeles 23, hot
F12: Dos, same!

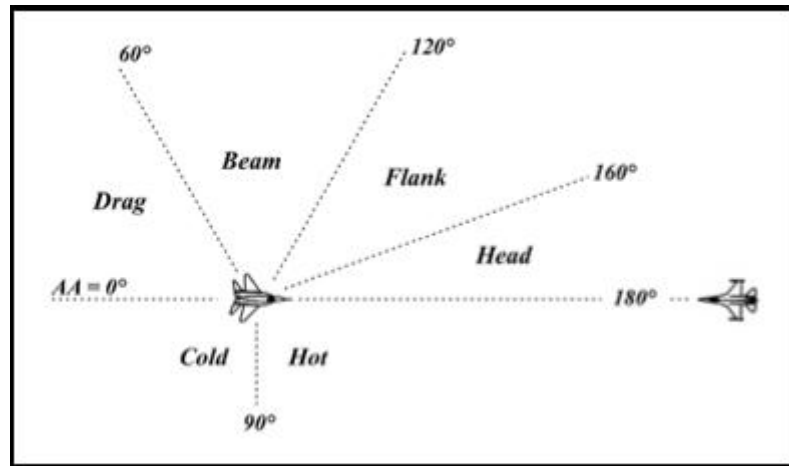
Si el segundo elemento **no** tiene una visualización como la recibida, debe transmitir lo siguiente:

F11: Falcon 11, bandits, 30 derecha 40 millas, ángeles 23, hot
F12: Dos, no Picture!! O también
F12: Dos, no joy!

Cuando un elemento no es capaz de ver un contacto radar deberá comunicarlo utilizando el comando **Faded**. A continuación se explica con una serie de comunicaciones:

F12: Falcon 12, fadded!
F11: Falcon 11, bandits, 30 derecha 40 millas, ángeles 23, hot
...
F12: Dos same!

3.4.5.7.- Geometría en las comunicaciones AA

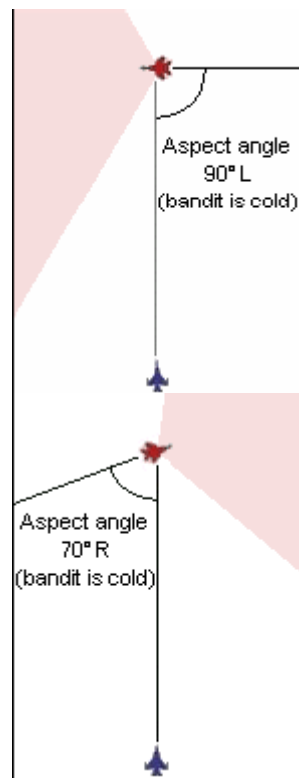


3.4.5.7.1.- Beaming

El **Beaming** describe una situación donde un bandido o un grupo maniobra para mantener un ángulo de aspecto estable de 70° a 110° con respecto a nuestro vuelo.

El bandido está en Cold haciendo la maniobra de beaming y puede desaparecer de nuestro radar.

Algunos ejemplos:

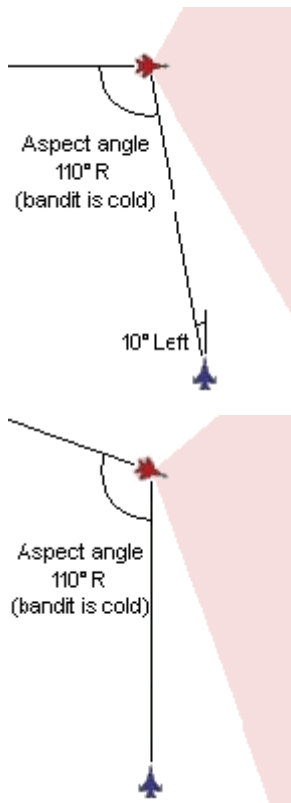


F11: Falcon 11, bandits, on the nose, 20 millas, ángeles 12, beaming izquierda

F12: Dos, same!

F11: Falcon 11, bandits, on the nose, 20 millas, ángeles 12, beaming derecha.

F12: Dos, same!



F11: Falcon 11, bandits, 10 izquierda 20 millas, ángeles 12, beaming derecha

F12: Dos, same!

F11: Falcon 11, bandits, bullseye 325, 34, ángeles 12, beaming derecha

F12: Dos, same!

Cuando nosotros ejecutamos esta misma maniobra contra un bandido, nosotros estamos haciendo Notching. Es importante recordar que: Los bandidos hacen **Beaming**, nosotros hacemos **Notching**.

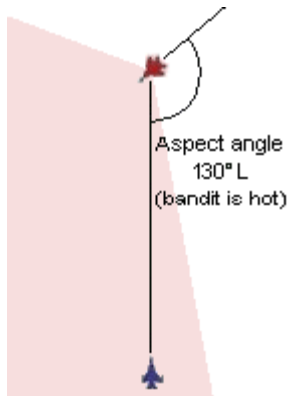


F11: Falcon 11, notching izquierda

3.4.5.7.2.- Flanking

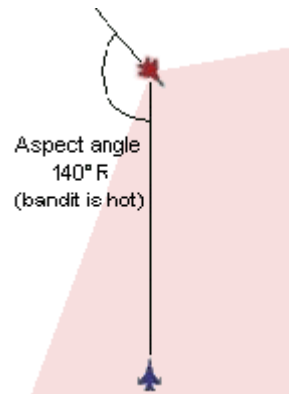
El Flanking describe una situación donde un bandido maniobra para mantener un ángulo de aspecto estable de entre 120° a 160° con respecto a nuestro vuelo.

El bandido, estará en Hot cuando esté haciendo la maniobra de Flanking



F11: Falcon 11, bandits, on the nose, 20 millas, ángeles 12, flanking izquierda

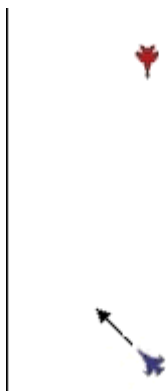
F12: Dos, same!



F11: Falcon 11, bandits, bullseye 325, 34, ángeles 12, flanking derecha

F12: Dos, same!

Cuando nosotros ejecutamos esta maniobra contra un bandido o grupo se llama Cranking. Es importante recordar que: Los bandidos hacen **Flanking**, nosotros hacemos **Cranking**.

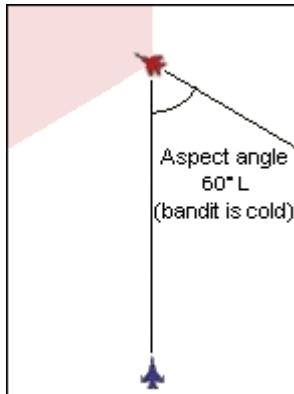


F11: Falcon 11, cranking izquierda

3.4.5.7.3.- Dragging

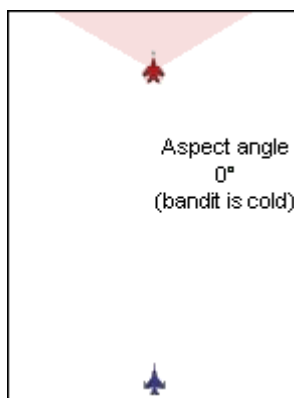
El Dragging describe una situación donde un bandido maniobra para mantener un ángulo de aspecto estable de menos de 60° con respecto a nuestro vuelo.

El bandido, estará en Cold cuando esté haciendo la maniobra de Dragging



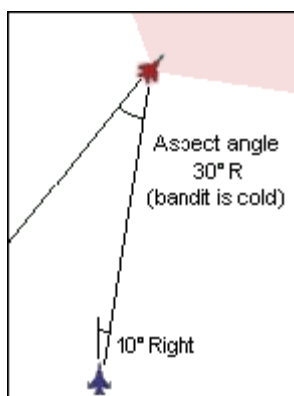
F11: Falcon 11, bandits, bullseye 350, 20, ángeles 12, dragging izquierda

F12: Dos, same!



F11: Falcon 11, bandits, on the nose, 20 millas, ángeles 12, dragging

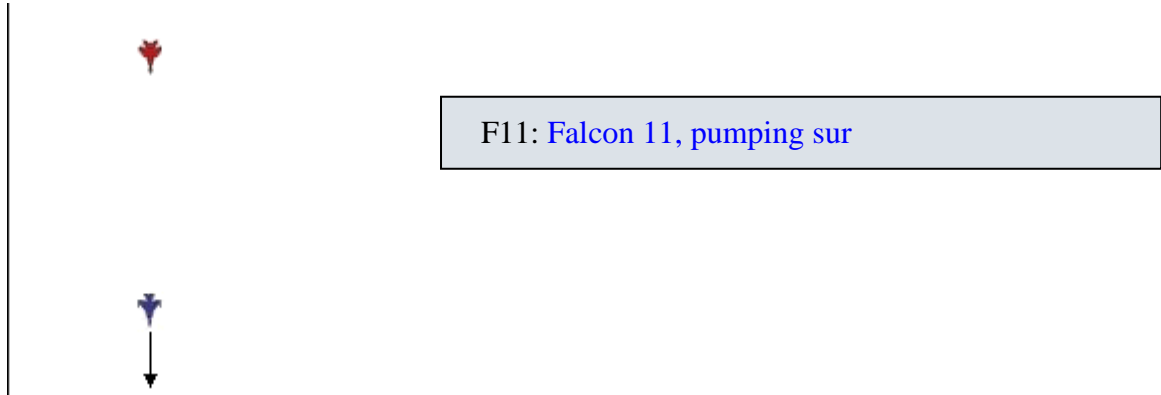
F12: Dos, same!



F11: Falcon 11: bandits, 10 derecha, 30 millas, ángeles 15, dragging derecha

F12: Dos, same!

Cuando nosotros ejecutamos esta maniobra contra un bandido o grupo se llama Pumping. Es importante recordar que: Los bandidos hacen **Dragging**, nosotros hacemos **Pumping**.



3.5.- VUELTA A CASA Y ATERRIZAJE

La vuelta a la base puede estar determinada por diversas causas, cumplimiento de la misión, fallo en sistemas, escasez de combustible, anulación de la misión, etc. Anteriormente ya se ha visto que el inicio del momento en el que se comunica la vuelta a la base se realizaba con el comando RTB.

Hay otros comandos que pueden comunicarse durante este inicio de retorno o durante la aproximación y toma. A continuación veremos los mas utilizados.

Hay que destacar que en aquellas comunicaciones que se realizan cuando ya se está atendiendo a vectores de ATC o cuando se está terminando un patrón, no son necesarias en muchos casos el acusarlas para así no entorpecer el resto de comunicaciones.

Con el comando **Abort** se avisa que la misión ha sido cancelada:

F11: Falcon 1 flight, abort mission
F12: Dos
F13: Tres
F14: Cuatro

Con el comando **Resume** se avisa que la misión ha sido reanudada:

F11: Falcon 1 flight, resume mission
F12: Dos
F13: Tres
F14: Cuatro

Cuando el Líder ordena el **RTB** (Return To Base) es hora de regresar a base.

F11: Falcon 1 flight, RTB
F12: Dos
F13: Tres
F14: Cuatro

El comando Vectors es usado en el momento que el ATC nos comienza a dar vectores para aterrizar:

F11: Falcon 1, on vectors

Al estar en finales y alineando con pista es cuando se usa este comando:

F11: Falcon 1, on final

Al tocar tierra se comunica el comando **Touchdown**:

F11: Falcon 1, touchdown

Cuando dejamos la pista y entramos en la rampa comunicamos

F11: Falcon 1, on ramp

3.6.- BREVITY CODE COMÚN

RAMPA, TAXI, TAKE OFF, APROXIMACION Y ATERRIZAJE

AIRBORNE: SE HA DESPEGADO

BTC: BEFORE TAKE OFF CHECK.

ENTERING RUNWAY: SE ACCEDE A PISTA

FINALS: AVISO DE QUE SE ESTA ALINEADO CON LA PISTA

HOLDING SHORT: SITUARSE EN LA ZONA DE ESPERA

ON RAMP: ESTACIONADO EN RAMPA

ON VECTORS: AVISO DE QUE EL ATC NOS ESTA VECTORIZANDO

ROLLING: INICIO DE LA CARRERA DE DESPEGUE

RTB: ORDEN DE REGRESAR ABASE

RTO: EN POSICION Y LISTO PARA EL DESPEGUE

TOUCHDOWN: AVISO DE QUE SE HA TOMADO TIERRA

VUELO, FORMACIONES Y MANIOBRAS

ALPHA CHECK: INFORMACION GENERAL EN BASE A UN PUNTO DE REFERENCIA SOBRE LOS VECTORES DE VUELO. EL ORDEN ES: RUMBO, VELOCIDAD, ALTITUD, DISTANCIA AL WPT Y POSICION BULLSEYE ANGELS ALTITUD EN MILES DE PIES

BASE: ALTITUD PREFIJADA PARA INDICAR VARIACIONES EN EL NIVEL DE VUELO

BLIND: SIN CONTACTO VISUAL CON NAVES ALIADAS O POSICION EN TIERRA

BREAK VIRAJE RAPIDO

BULLSEYE: POSICION RELATIVA AL BULLSEYE

BUSTER: ORDEN DE VOLAR EN MIL

CHECK TURN: VIRAJE SIMULTANEO, DE 30° SI NO SE ESPECIFICA, Y NO SUPERIOR A 40°

CHERUBS: ALTITUD EN CIENTOS DE PIES

CLOSE UP: ORDEN DE CERRAR LA FORMACION

DAMAGE REPORT: PETICION DE REPORTE DE DAÑOS

FLASH: ACTIVAR TEMPORALMENTE UN DETERMINADO SISTEMA

FLEX: ORBITAR SOBRE LA POSICION ACTUAL

FUEL: PETICION DE REPORTE DE COMBUSTIBLE

GATE: ORDEN DE VOLAR EN POSTCOMBUSTIÓN

GO ARROWHEAD: COLOCARSE EN FORMACION EN FLECHA

GO BOX: COLOCARSE EN FORMACION EN CUADRO

GO DIAMOND: COLOCARSE EN FORMACION DE DIAMANTE

GO ECHELON: COLOCARSE EN FORMACION EN ESCALON

GO FINGER FOUR: COLOCARSE EN FORMACION EN HILERA

GO FLUID: COLOCARSE EN FORMACION FLUID

GO HIGHER: ORDEN DE ASCENDER SE PUEDE ESPECIFICAR ALTURA Y RANGO DE TREPADA O UNA CANTIDAD DE PIES

GO LADDER: COLOCARSE EN FORMACION EN ESCALERA

GO LEADER: COLOCARSE EN LA POSICION DE LIDER

GO LINE ASTERN: COLOCARSE EN FORMACION DE FILA INDIA

GO LOWER: ORDEN DE DESCENDER SE PUEDE ESPECIFICAR ALTURA Y RANGO DE PICADO O UNA CANTIDAD DE PIES

GO RES CELL: COLOCARSE EN FORMACION CERRADA

GO SPREAD: COLOCARSE EN FORMACION DISPERSA

GO STACK: COLOCARSE EN FORMACION APILADA

GO TRAIL: COLOCARSE EN FORMACION EN HILERA

GO VIC: COLOCARSE EN FORMACION VIC

GO WEDGE: COLOCARSE EN FORMACION EN CUÑA

IN POSITION: AVISO DE QUE SE ESTA FORMADO

JOKER: COMBUSTIBLE SOLO PARA LLEGAR A BASE, CON RESERVA

KICK OUT: ORDEN DE ABRIR LA FORMACION

LIGHTS ON/OFF: ORDEN DE ENCENDER O APAGAR LAS LUCES

POSIT: ORDEN DE REPORTAR LA POSICION

PUSHING: SE ABANDONA LA ZONA

REJOIN: ORDEN DE VOLVER A LA FORMACION

ROLEX: (+ / - MIN) AJUSTE DEL TIEMPO DEMISION

SLOW DOWN: ORDEN DE REDUCIR LA VELOCIDAD A LOS NUDOS INDICADOS

SNAP: PETICION DE RUMBO, RANGO, ALTITUD Y ACTITUD. LA RESPUESTA TIPICA SERIA UN ALPHA CHECK

SPEED UP: ORDEN DE AUMENTAR LA VELOCIDAD A LOS NUDOS INDICADOS

STATUS: PETICION DE REPORTE DE STATUS

STRANGLE: ORDEN DE APAGAR EL SISTEMA INDICADO

SWITCH SIDE: ORDEN DE CAMBIAR DE LADO EN UNA FORMACION

TAC TURN: VIRAJE NO SIMULTANEO, DE 90° SI NO SE ESPECIFICA

TANGO UNIFORM: FALLO O MAL FUNCIONAMIENTO DE UN SISTEMA

TIED: CONTACTO RADAR POSITIVO CON AVION O ELEMENTO ALIADO

VISUAL: CONTACTO VISUAL CON NAVES ALIADAS O POSICION EN TIERRA

WEAPONS REPORT: PETICION DE REPORTE DE ARMAS

COMBATE

ABORT: ORDEN DE ABORTAR LA MISION

ACTIVE: DETERMINADO SISTEMA DE RADAR ESTA EMITIENDO

ALARM: ORDEN DE SALIR DE EMCON ACTIVAR FCR, DATALINK Y COMUNICACIONES

ARM SAFE/HOT: EL ARMAMENTO ESTA SEGURO O ARMADO

AS FRAGGED: ORDEN DE VOLVER AL PLAN PREFIJADO EN EL BRIEFING

BENT: LA AERONAVE ESTA DAÑADA

BLOW THROUGH: CONTINUAR EL VUELO INTENTANDO EVITAR EL ENFRENTAMIENTO

CLEARED HOT: AUTORIZADO EL USO DE ARMAMENTO

COLD NOSE: ORDEN DE APAGAR EL RADAR

CONFETTI: HACER UN PASILLO DE CONTRAMEDIDAS. ESPECIFICAR SI SERA DE CHAFFS, FLARES O AMBAS

CONTINUE DRY: USO DE ARMAMENTO NO AUTORIZADO

COVER: ORDEN DE CUBRIR AL LIDER O A OTRO NUMERAL

EMCON: ORDEN DE CORTAR TODA EMISION DESACTIVAR FCR, DATALINK Y COMUNICACIONES

FADED: SE HA PERDIDO EL CONTACTO EN EL RADAR

FENCE IN/OUT: CHEQUEO DE SISTEMAS Y ARMAS EN LA FLOT

HOUND DOG: PETICION DE PERMISO PARA EL USO DE ARMAMENTO

KNOCK IT OFF: ORDEN DE CANCELAR UN ATAQUE, MANIOBRA O ACTIVIDAD EN CURSO

KOBOLD: OBJETIVO FIJADO PERO FUERA DE RANGO

LOCKED: OBJETIVO ADQUIRIDO

MAYDAY: AVISO GENERAL DE EMERGENCIA

NO JOY: NO TENER A LA VISTA A UN BOGEY, BANDIDO U OBJETIVO EN TIERRA

RADAR ON/OFF: ORDEN DE ENCENDER/APAGAR EL RADAR

SIX CLEAN: LAS 6 ESTAN LIMPIAS

SPLASH: BANDIDO DERRIBADO U OBJETIVO DE TIERRA ALCANZADO

STORES AWAY: ORDEN DE SOLTAR LAS CARGAS EXTERNAS

TALLY: TENER CONTACTO VISUAL CON UN BOGEY, BANDIDO U OBJETIVO EN TIERRA

UNLOCKED: SE HA PERDIDO LA ADQUISICION DE RADAR

WEAPONS FREE: PERMISO PARA DISPARAR

WEAPONS HOLD: ORDEN DE NO DISPARAR

WINCHESTER: SIN ARMAS.

A-A

BOGUE: AERONAVE SIN IDENTIFICAR

BUDDY LOCK: RESPUESTA CONFIRMANDO EL BLOCAJE A UNA AERONAVE ALIADA

BUDDY SPIKE: RESPUESTA AL BLOCAJE DE UNA AERONAVE ALIADA POR OTRA AERONAVE ALIADA

BUGOUT: ABANDONAR EL COMBATE POR POCO COMBUSTIBLE,

CHECK SIX: ORDEN DE CHEQUEAR LAS 6 PROPIAS, LAS DEL LIDER Y NUMERALES

CHICK: AERONAVE ALIADA

CLEAN: NO SE DETECTAN BOGUES O BANDIDOS NI EN LOS SENSORES NI EN VISUAL

CLOSE: MISIL LANZADO EN UN RANGO DE -5 Mn

ENGAGE DEFFENSIVE: POSICION DE DESVENTAJA EN UN COMBATE AEREO

ENGAGE OFFENSIVE: POSICION DE VENTAJA EN UN COMBATE AEREO

FURBALL: AERONAVES ALIADAS Y ENEMIGAS MUY PROXIMAS

GRAND SLAM: TODOS LOS BLANCOS AEREOS HAN SIDO ELIMINADOS

GUNS: SE EMPLEARA EL CAÑON DEBE REPETIRSE 3 VECES. "GUNS, GUNS, GUNS"

KANSAS: SIN MISILES AA

LONG: MISIL LANZADO EN UN RANGO DE +15 Mn

MADDOG: MISIL DE GUIA RADAR EN MODO ACTIVO

MEDIUM: MISIL LANZADO EN UN RANGO DE 5-15 Mn

PITBULL: MISIL DE GUIA R LANZADO SIN BLOCAJE DE RADAR

RAYGUN: SE SOLICITA INFORMACION DE UNA AERONAVE POR SU POSICION BULLSEYE

SHOOTER COVER: EL PRIMERO ATACARA Y EL SEGUNDO LO CUBRIRA

SHOOTER SHOOTER: AMBOS ATACARAN SIMULTANEAMENTE

A-G

ARIZONA: SIN MISILES ANTIRRADIACION HARM

BOMBS AWAY: AVISO DEL LANZAMIENTO DE BOMBAS

DAKOTA: SIN ARMAS AG

IN: SE INICIA EL ATAQUE A UN OBJETIVO DETERMINADO

MAGNUM: LANZAMIENTO DE UN MISIL ANTIRADIACION

MUD SPIKE: RADAR TERRESTRE ENEMIGO DETECTADO

MUSIC ON/OFF: ENCENDER O APAGAR ECM

NEVADA: SIN MISILES MAVERICK

OFF: SE SALE DE LA ZONA

RIFLE: LANZAMIENTO DE UN MISIL MAVERICK

ZEUS: AAA ENEMIGA

3.7.- CREDITOS Y BIBLIOGRAFÍA

Para la realización del presente documento se han utilizado los siguientes documentos y libros técnicos:

- Vipers in the Storm : Diary of a gulf war fighter pilot . Keith Rosenkranz
- Brevity Code: FM 90-38/MCRP 6-2.1.2/NWP 1-02.1 ACCPAM 10 753/PACAFPM 10-753/ USAFEPAM 10-753
- Brevity code : AFTTP 3-1.1, Change 1, 23 November 2001
- 185th VFS Comms & Brevity Manual
- Operational Brevity words, BFM terminology, and Military Aviation Acronyms (<http://www.f-16.net/glossary-A.html>)
- NationMaster : (http://www.nationmaster.com/encyclopedia/Brevity-code#NATO_and_United_States_Department_of_Defense_Brevity_Codes.07UNIQ166f973f5a8722f1-nowiki-00000003-QINU1.07UNIQ166f973f5a8722f1-nowiki-00000004-QINU)

Febrero 2009
Ender
Escuadrón 69

