



Package 1532:

AIR TASKING ORDER

- USA

- Air Interdiction
 - PKG 1532 - AI TOT 10:31 ☐

AI ▼ Falcon1 T/O 09:44
2 F-16CM TB "1433rd Fighter Squadron"
Kimp'o Airbase
Comms: UHF-290.600Mhz VHF-143.550Mhz

AI ▼ Gamble1 T/O 09:44
2 F-16CM TB "1433rd Fighter Squadron"
Kimp'o Airbase
Comms: UHF-290.600Mhz VHF-140.150Mhz

AI ▼ Hawkeye1 T/O 09:44
2 F-16CM TB "1433rd Fighter Squadron"
Kimp'o Airbase
Comms: UHF-290.600Mhz VHF-138.75Mhz

- + PKG 1970 - AI TOT 10:33 ☐
- + PKG 1978 - AI TOT 10:33 ☐
- + Defensive Counter Air
- + Command Control Communications Intelligen

✚ Japan

Show entire Air Tasking Order ☐

Package 1970:

AIR TASKING ORDER

- USA
 - Air Interdiction
 - + PKG 1532 - AI TGT 10:31 ☐
 - PKG 1970 - AI TGT 10:33 ☐

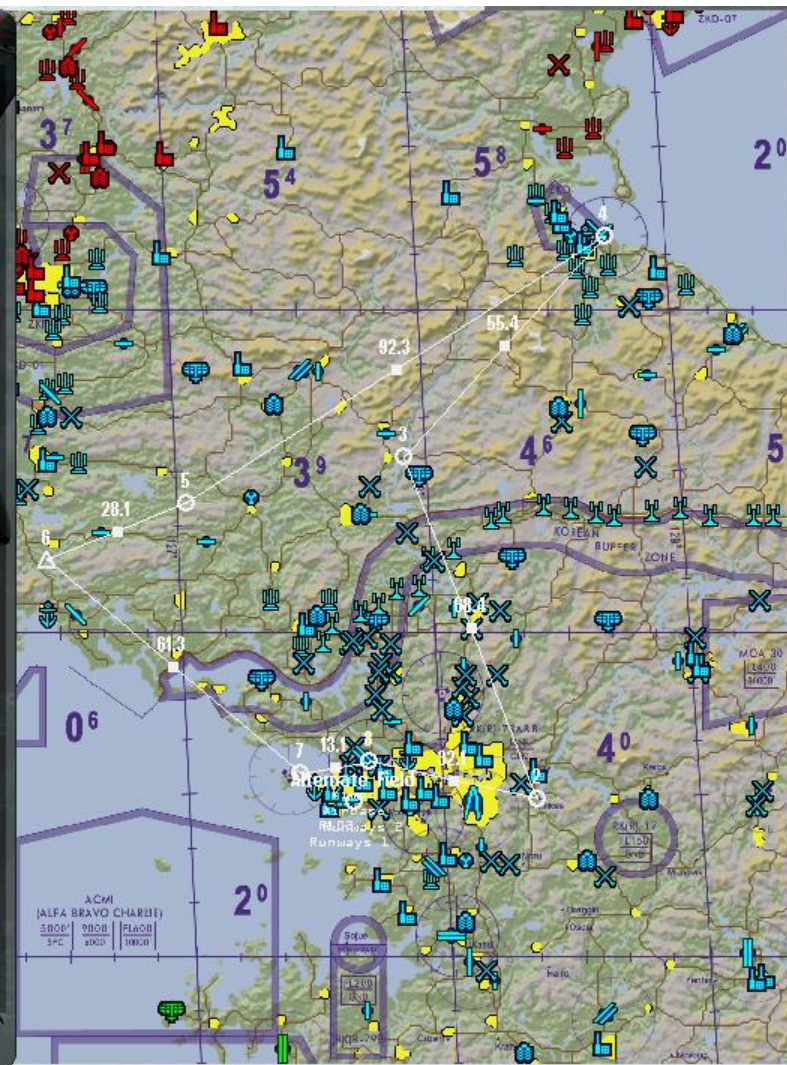
AI  Plasmal T/O 09:44
2 F-16CM TB "1524th Fighter Squadron"
Kimpo Airbase
Comms: UHF-228.50Mhz VHF-142.775Mhz

AI  Warhawk1 T/O 09:44
2 F-16CM TB "1524th Fighter Squadron"
Kimpo Airbase
Comms: UHF-228.50Mhz VHF-141.375Mhz

AI  Cyborg1 T/O 09:44
2 F-16CM TB "1524th Fighter Squadron"
Kimpo Airbase
Comms: UHF-228.50Mhz VHF-139.275Mhz

- + PKG 197B - AI TGT 10:33 ☐
- + Defensive Counter Air
- + Command Control Communications Intelligen
- + Japan

Show entire Air Tasking Order 



Package 1978:

AIR TASKING ORDER

- USA
 - Air Interdiction
 - + PKG 1532 - AI T0T 10:31 ☐
 - + PKG 1970 - AI T0T 10:33 ☐
 - PKG 1978 - AI T0T 10:33 ☐

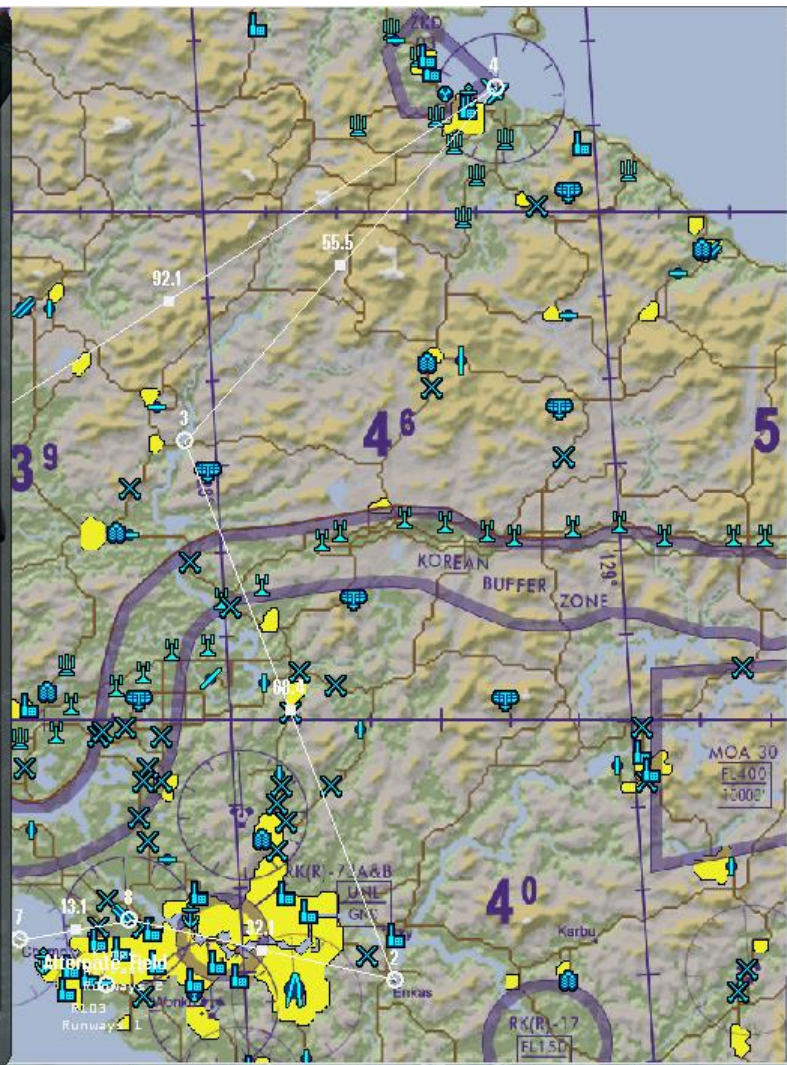
AI ▼ Mudhen1 T/O 09:45
2 F-16CM TB "1524th Fighter Squadron"
Kimpo Airbase
Comms: UHF-363.425Mhz VHF-139.75Mhz

AI ▼ Weasel1 T/O 09:45
2 F-16CM TB "1524th Fighter Squadron"
Kimpo Airbase
Comms: UHF-363.425Mhz VHF-141.950Mhz

AI ▼ Bulldog1 T/O 09:45
2 F-16CM TB "1433rd Fighter Squadron"
Kimpo Airbase
Comms: UHF-363.425Mhz VHF-143.750Mhz

- + Defensive Counter Air
- + Command Control Communications Intelligen
- + Japan

Show entire Air Tasking Order ☐



Aufgabenstellung für alle Flights:

Regeln:

- Nur komplett gelandete Flights erhalten Punkte
- Es ist kein Rennen auf Zeit, die Playtime Endet aber 2h nach dem Einstieg in die 3D Welt
- Ground-OPS und Flugbewegungen rund um die AB unterliegen den allgemeinen Sicherheitsregeln
- Jedes Team startet mit einem festen Punktekonto. Für jede nicht erfüllt oder schlecht erfüllte Aufgabe gibt es Punkteabzug.

Worklist für alle Teilnehmer

1.)

Rampstart und Takeoff nach Towervorgaben – Abflugprozedur Enkas 1E

2.)

Tiefflug entlang der eingezeichneten Linie bis zur 1st Army Base. Flughöhe maximal 500ft AGL. (Anhang 1)

3.)

Angriff auf die Wondomal-Bridge mit BDU-33. Möglichst gleichzeitiger Einschlag der Bomben. Je grösser der Zeitabstand zwischen Bombe 1 und 2 ist desto mehr Punkteabzug. Trefferzonen sind im Anhang Nr. 2 zu sehen.

4.)

Kreuzen der Runway exakt am Zentrum. Sobald der erste Flieger die Mitte erreicht wird der Abstand zum anderen Flugzeug genommen. Je weniger Distanz desto weniger Punkteabzug 😊 Flughöhendifferenz minimal.

5.)

Zwischen den Flughäfen Koksan und Haeju kreuzt ein „Big Bird“. Formationsflug herstellen und anschließend eine Fassrolle rund um den Flieger machen.

6.)

Seht nach welche Farbe das Dach des 5-stöckigen Hauses an folgender Koordinate hat: 38NM Nördlich von Bullseye 269-46. Ein Screenshot ist erwünscht.

7.)

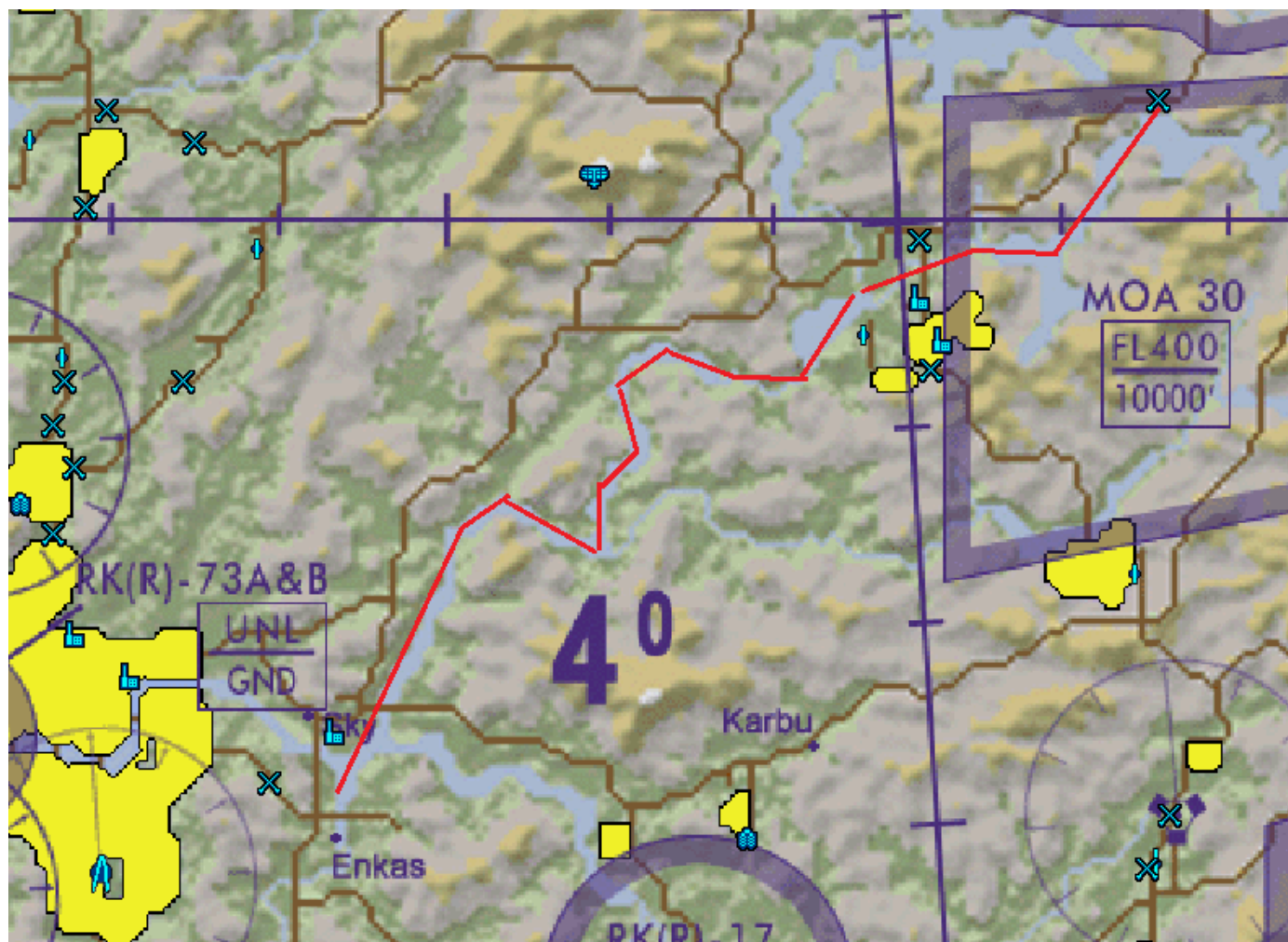
Am jeweiligen Bullseye-Punkt warten ein oder mehrere Flugzeuge auf euch. Wichtig sind Typ und Anzahl. Welcher Flight welchen Punkt anfliegen muss wird während des Rampstarts durchgegeben. 😊

8.)

Landen auf Kimpo nach Charts bzw. ATC Vorgaben. Parkt das Flugzeug und fertig 😊

VIEL SPASS 😊

Anhang 1:



Anhang 2:



Anhang 3:

