

Ramat David Air Base/Israel
HQ 1st GW
-Commanding Officer-

DTG: 161200Anov13



VIII. Air-Race der 1st Glory Wings im Israel-Szenario, Ver. 097
by K. „Dro16“ D.

Vorbefehl zum VIII. Air-Race

Im Rahmen der jährlichen Überprüfung der Einsatzfähigkeit aller Jagdstaffeln, Fachbegriff: „Combat Ready“, und der damit verbundenen Befähigung für weitere Kampfeinsätze, werden alle Piloten der 1st Glory Wings einem Leistungstest unterzogen.

Tag der Durchführung: 03.12.2013 u. 10.12.2013

Ablauf

Als Neuerung wird dieses „Rennen“ zunächst in einer „Gruppenphase“ durchgeführt (1. Flugtag mit max. zwei Flügen).

Gruppenauslosung und Einzelflights gem. Anlage

Es folgen dann die Viertelfinal-/Halbfinalrennen bis hin zum Finale (2. Flugtag mit max. drei Flügen).

Ausbildungsziel/Prüfungsinhalte (Gesamtdarstellung)

Außer Start – Navigation – Landung gem. SID/STAR werden folgend Einzelbefähigungen überprüft:

- Verkürzter Ramp
- Zeit – und Fuelmanagement
- Umgang mit „Stress“/„Zeitdruck“
- Tiefflug unter Nutzung TFR
- Einstellungen/ Einsatz Mk-82, AGM-65B
- LAT/ LNG- Ermittlung während des Fluges
- „Air-to-Air-Refueling“ bzw. „Hot-Pit Refueling“
- Einsatz Bordkanone/ AIM-9 gegen AA-Bedrohung
- Navigation nach Bullseye
- Eingabe neuer Wegpunkte während des Fluges
- Einsatz AGM-88 gegen SAM-Bedrohung
- Navigation mittels TACAN, ggf. ILS-Anflug bei schlechter Sicht
- Identifizierung von AG-Zielen
- Umgang mit dem Targeting-Pod
- Landung auf einem ELS (Emergency Landing Strip)
- „Kunstfluganteile“

Der Einsatz wird unter Zeitdruck gegen seinen Wingman, als Tagflug und bei „relativ“ guten Witterungsverhältnissen geflogen.

Rahmenbedingungen/Inhalte

- Sollte einer der Teilnehmer nicht am Flugtag teilnehmen können, so wird der Flug für den Gegner gewertet,
- Austragung Gruppenphase an einem Flugtag,
- Viertelfinale bis Finale eine Woche später,
- Flugzeit: max. 30 min,
- Aufgabenstellung (Anforderung/Schwierigkeiten) wechseln mit jedem Flug,
- Auswertung der Vorrunde bis Halbfinale durch die Beteiligten selbst. Auswertung Finalflug durch den C/O.
- Ausgeschiedene Teilnehmer fliegen die TE's zur Übung ohne Wertung mit.

1. Flug: Abflugvorgaben, Identifizierung von Flugzeugtypen, Koordinateneingabe, Zustand Objekt, CCRP-Mode, Einsatz Raketenbehälter, Anflugvorgaben.

2. Flug: Abflugvorgaben, Werbetafel, Inhalte, Koordinaten, Bullseyenavigation, Typ, Anzahl, Marschrichtung, AGM-65 gegen Moving Targets (S&D), CCIP-Bombing, Overhead-Break.

3. Flug: Abflugvorgaben, AGM-88 gegen SA-6, Durchflug Schornsteine, AGM-65 gegen Lampen, Überflug Flugplatz (QNH, Windwerte), Anflugvorgaben Overhead-Break.

4. Flug: Abflugvorgaben, Brückenunterflug, Touch&Go, GBU-Einsatz ,Einsatz IR-Raketen, Anflugvorgaben, Overhead-Break.

5. Flug: Abflugvorgaben, ELS, Durchflug Halle, Air-Refueling, Guneinsatz gegen Hubschrauber, Kampf gegen MiG-31, Kampf gegen MiG-23 mittels Gun, Anflugvorgaben, Overhead Break.

- Das Race wird nicht auf unserem Staffelservers geflogen,
- Kommunikationsvorgaben folgen – IVC ist zu nutzen,
- Host gibt die max. Bandbreite (mind. 200) frei, Client „joint“ gem. Vorgaben Host,
- Hostgestellung gem. „Paarung“ vor dem Flug,
- Nach ergänzendem Briefing durch den C/O haben alle Piloten max. 5 Minuten Zeit sich auf den Flug vorzubereiten,
- Erster Pilot im Pit wartet bis der zweite Pilot „gejoint“ hat, Ziel: gleichzeitiger „Ramp“, Abschluss Ramp mit 1.5 möglich,
- Sollten Teile nicht dokumentiert werden, so gilt die Aufgabe als nicht erfüllt,
- Bis WP 4 kann die Prüfung noch einmal gestartet werden (Punktabzug),
- Max. eine Aufgabe darf ausgelassen werden, die interne Auswertung bis zum Halbfinale erfolgt durch die Kontrahenten,
- Finale: Dokumentationsunterlagen/Flugdaten (ACMI, Debrief-File, Screenshots) als ZIP/RAR-File per Mail an den C/O bis x+24 Std. nach Einsatzen

Setup:

- Refueling auf „Simplified“
- keine Außensichten
- Padlock auf „Enhanced“
- Virens Scanner „off“, ICQ und Firewall „off“
- Vorab die techn. Anbindung prüfen
- HOTAS, Track IR u.a. Hardware vorab prüfen und kalibrieren
- Max. ein Neustart nach Rücksprache möglich

Grundsätze:

**“Der Host verlässt nie das „Game“ wenn sein „Wingman“ noch „on air“ ist.
Auch nicht um sich das Debriefing bzw. den Recon-Bildschirm anzusehen!”**

Er wartet bis sein „Mitflieger“ ausgeschieden (Grundberührung, SAM- oder AA-Treffer, Human Error) oder gelandet ist.

Als weiteres gilt es, trotz Konkurrenz, sich bei der Bekämpfung der SAM-Systeme und beim Refueling abzusprechen.



Good Luck!

K. „Dro16“ D.
Colonel und Commanding Officer