



Close Combat - AIM-9

BMS 4.32

Close - was ist das und warum überhaupt?

Es gibt zwei Bereiche, BVR und WVR, **beyond** und **within visual range**, die sich auch in der Waffenwahl niederschlagen. Nur die AIM-120 ist in der Lage, im BVR Bereich effektiv eingesetzt zu werden, gleichzeitig sind die Risikofaktoren im Nahbereich so groß, dass wir keine Slammer im Dogfight oder im allzu großen Nahbereich einsetzen. Hier greifen wir lieber zu Sidewinder, AIM-9, oder gar zur Gun.

Der WVR Bereich wird auf Abstände <10NM definiert. Man ist hier durchaus in der Lage, den Gegner mit den Augen auszumachen. Padlock ist hier sicherlich hilfreich, da man in der Simulation keine periphere Sicht und auch nicht das "Gefühl" hat.

Wie schnell ist der Gegner im WVR Bereich. Fliegen wir 350kts, der Gegner (meist schneller) mit 400kts, haben wir 750kts Annäherungsgeschwindigkeit. Entdecken wir den Gegner auf 40NM, so werden die 30NM bis zum WVR Bereich in $30\text{NM}/750\text{kts}=0,04$ Stunden durchflogen, das sind 2,4 Minuten. Diese Werte sind recht niedrig angesetzt, oft ergeben sich höhere Annäherungsgeschwindigkeiten, andererseits sind auch 2 Minuten recht knapp, wenn man bedenkt, dass man die Slammer erst bei etwa 20NM verschießen kann, und ein Beschuss dauert ca. 30 Sekunden. Schon beim Verschuss hat man nur mehr $20-10\text{NM}/750\text{kts}*60=0,8$ Minuten, also 48 Sekunden, nach dem (fehlgeschlagenem) Beschuss bleiben etwa 15 Sekunden. Verdammt wenig Zeit, außerdem ist hier davon ausgegangen worden, dass jede Entscheidung richtig und sofort getroffen wurde.

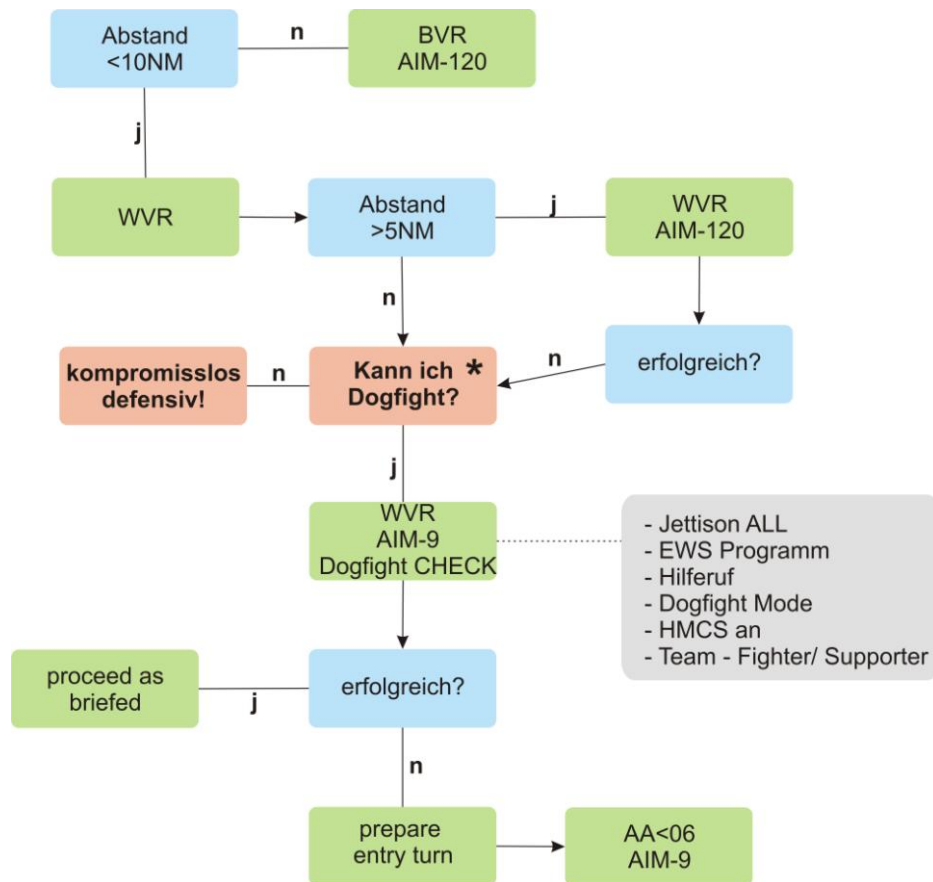
Ein Gegner gelangt also recht schnell in den WVR Bereich, man muss hier nicht notwendigerweise einen Fehler begangen haben. Es reicht schon, dass ein Beschuss hier fehlgeschlagen ist, was leicht passieren kann. Was allerdings jedenfalls ein Fehler ist, ist, wenn der Gegner **unbeobachtet** in den WVR Bereich gelangt. Dies ist auf fehlende SA zurückzuführen!

REGELMÄSSIG PADLOCK CHECKEN!

Dies gilt immer, auch wenn man laut AWACS von keinen Gefahren auszugehen hat! Im WVR Bereich hat man zudem noch ein Chance, die Misslage schnell auszumerken, wenn die richtigen Entscheidungen getroffen werden. Daher wollen wir eine Art Checklist erarbeiten, die ins Blut übergehen muss, will man auch nur eine Chance haben, zu bestehen, ohne, dass gleich ein Dogfight vom Zaun gebrochen wird.

Die anschließende Trainings-TE inkludiert mehrere 2-ships, die gegen Gegner (3-ships) fliegen. Diese sind im BVR Bereich zu bekämpfen, ein Gegner soll "durchgelassen" werden, um ihn dann effektiv als 2-ship im WVR Bereich zu bekämpfen. Gegner sind bei W3 und W4 zu erwarten. Good Luck!

CHECKLIST WVR



* Das wohl Vordringlichste ist die ehrliche Entscheidung, ob man überhaupt einen Dogfight betreten kann. Hat man die Fähigkeit dazu? Wenn nicht, dann muss man kompromisslos abdrehen. Dies ist immer die bessere Variante, als minutenlang zu kreisen, um im besten Fall gerettet zu werden oder ohne Sprit am Boden zu landen. Ein begonnener Dogfight bedeutet oftmals, dass man anschließend RTB oder zum Tanker gehen muss. Diese Entscheidung wird auch als **MARD** bezeichnet, **minimal abort range decision**. Diese gibt es auch im BVR Bereich! Dort muss man sich dieselbe Frage stellen, auch wenn andere Regeln gelten. Im BVR Bereich kann man aber immerhin noch einen Schuss absetzen (M-Pole beachten!), bevor man defensiv dreht. Dies im WVR Bereich nicht ungefährdet möglich. Als Entscheidungsfrist hat man ca. 10 Sekunden, diese sollte also vor dem Flug vorbereitet sein.

Im 2-ship greifen niemals beide Wings ein, es gibt einen Angreifer (Fighter) und einen Helfer (Supporter). Der Fighter bestimmt die Dynamik des Kampfes. Wer welche Rolle einnimmt, muss vorab bestimmt werden. Dies gilt dann für Situationen, wo man offensiv auf einen Gegner zudreht. Findet man sich defensiv im WVR Bereich, wird automatisch derjenige zum Fighter, der vom Gegner angegriffen wird.

Regel: Nur der Fighter kämpft, der Supporter hält sich 2-5NM außerhalb auf, und gefährdet nicht den Kampf.

Es gibt einen möglichen Rollentausch, der gut kommuniziert werden muss. Dies und weitere Manöver, die einen solchen Kampf besser ausgehen lassen, werden in der FWS behandelt. Im Rahmen dieses Trainings wollen wir uns darauf beschränken, eine Rolleneinteilung zu treffen sowie nur für Fall, dass der Fighter defensiv handeln muss, kann der Supporter eingreifen!