Protocol Call for Fire

- 1. Introducció
- 2. Estructura

1. Introducció

El terme "Call for fire" s'empra habitualment per a descriure un mètode de petició de foc de suport ja sigui CAS o artilleria. En el cas del foc indirecte, entrariem principalment en la petició de foc de suport d'artilleria o morters.

Podem pensar que no es un protocol important per les característiques del simulador, si bé ens pot servir en algun moment i per tant no esta de més estudiar-lo.

El que veurem es una versió adaptada del protocol real, degut a que bona part de la informació que es dona es irrellevant en el simulador a día d'avui.

2. Estructura

Estructura principal

Identificació emisor -> Ordre d'alerta -> Localització objectiu -> Descripció objectiu -> Mètode d'atac -> Mètode de control

Es divideix en tres (3) comunicacions separades, agrupant:

1- Identificació emisor i ordre d'alerta.
2- Posició de l'objectiu.
3- Descripció de l'objectiu, mètode d'atac i mètode de control.

Cada comunicació ha de ser col·lacionada per el receptor de manera successiva (sense demanar expressament la col·lació).

Identificació emisor i ordre d'alerta

La identificació segueix el model estàndar que ja coneixem.

Punisher 2, aqui Hitman 1, ...

Li segueix el tipus de missió que pot ser:

AJUSTA FOC: en cas que es requereixi modificar una ordre anterior (correcció de tir).
FOC D'EFECTE: en cas que es requereixi foc efectiu (foc precís).
SUPRESSIÓ: en cas que es requereixi foc de supressió, per exemple per suprimir defenses anti-aèries (SEAD).

I finalment el tipus de mètode que utilitzarem per a designar la posició de l'objectiu que pot ser:

"Grid" (si es una coordenada no cal dir res, se sobre-enten).
"Desviació o Shift [punt conegut]".

Punisher, aqui Hitman 1, foc d'efecte, shift PAPA MIKE.

Posició de l'objectiu

Aqui es comunica la posició de l'objectiu fent servir un dels dos mètodes anteriorment mencionats.

Grid: Diem la paraula "Grid" seguida de les coordenades de l'objectiu (si es foc d'efecte s'ha de donar la de 8 dígits de manera obligatoria).

Shift: Diem la paraula "Direcció" seguida de la direcció de l'objectiu des del punt conegut en mils (segona escala de la bruixola). Seguidament indiquem la desviació de l'angle si fes falta amb "dreta" o "esquerra" seguit del numero de mils. Es segueix amb el rang de distancia en metres des del punt conegut amb "afegeix" o "treu" seguit del nombre de metres. Finalment es pot indicar la desviació vertical si fes falta amb "amunt" o "avall" seguit del nombre de metres.

Punisher, aqui Hitman 1, foc d'efecte, shift PAPA MIKE.

Direcció 1232, desviació dreta 300, afegeix 500, amunt 100.

Descripció de l'objectiu, mètode d'atac i mètode de control

Descripció: S'ha de descriure l'objectiu de manera curta pero precissa. Indicarem principalment el tipus (infanteria, vehicles lleugers, camions, blindats, etc), seguit del que estan fent (patrullant, estatics), si son a cobert o no (dins d'un edifici d'obra, bunker, etc).

També si l'objectiu cobreix una area, s'ha d'indicar, en cas de rectangular es diuen les dimensions dels costats en metres. En cas de ser un cercle es diu el radi en metres.

Escamot d'infanteria, estàtic, descobert, radi 100.

Mètode d'atac

a. S'indica si es requereix foc precís o foc d'àrea (si no s'indica, per defecte sempre es area).
b. Si hi ha tropes aliades a menys de 600 metres de l'objectiu s'indica Danger Close.
c. Si s'utilitzarà l'atac com a mètode de marcatge s'ha d'indicar amb la paraula Mark.
d. Si cal, indicar angle baix o alt (generalment no cal fer-ho).
e. Indicar tipus de munició: alt explosiu, fòsfor, fum, il·luminació, etc.
f. Indicar nombre de rondes (projectils).

Precís, danger close, alt explosiu, tres rondes.

Mètode de control

Son ordres complementàries a la petició per aclarar certs aspectes, per norma general es donen sempre al final de la tercera comunicació i son completament opcionals. A grans trets les que podem fer servir son:

a. "Al meu avís": Indica que no es llançarà cap ronda fins que ho indiqui el RTO, l'operador del suport indicarà quan està llest.

b. "Ronda a ronda, al meu avís": Indica que es llançarà ronda a ronda amb correcció per a foc d'efecte i quan així ho indiqui el RTO.

c. "No carregar": Manté les rondes preparades pero no carrega l'arma.

d. "Sense visual": Indica que l'observador o RTO no te visual de l'objectiu.

e. "Time on Target": Ve indicant el retràs entre l'ordre donada i el temps aproximat d'impacte de l'artilleria.

f. "Il·luminació contínua": En cas de demanar il·luminació, es pot indicar que s'enviïn rondes cada cert temps per mantenir il·luminat un sector de forma contínua.

g. "Il·luminació coordinada": S'indica que s'il·luminarà l'objectiu en un moment donat, per coordinar l'atac.

h. "Para de carregar": S'indica quan perque es pari de carregar l'arma amb més rondes, tanmateix l'artiller disparará les que ja estiguin carregades.

i. "Xequeig de foc": S'indica per a que es pausi el foc completament. Per a reanudar-lo s'ha de tornar a indicar "Cancela xequeig de foc".

j. "Foc continuat": S'indica per a que la freqüència de foc sigui la més rapida possible intentant mantenir la punteria.

k. "Repetició": Indica a la peça d'artilleria que repeteixi la missió de foc anterior.

Exemple

Hitman 1: Punisher, aqui Hitman 1, foc d'efecte, shift PAPA MIKE.

Punisher: Hitman 1, foc d'efecte, shift PAPA MIKE.

Hitman 1: Direcció 1232, desviació dreta 300, afegeix 500, amunt 100.

Punisher: Direcció 1232, desviació dreta 300, afegeix 500, amunt 100.

Hitman 1: Escamot d'infanteria, estàtic, descobert, radi 100. Precís, danger close, alt explosiu, tres rondes, al meu avís.

Punisher: Escamot d'infanteria, estàtic, descobert, radi 100, Break, precís, danger close, alt explosiu, tres rondes, al meu avís.

Punisher: Preparats!

Hitman 1: Foc!