5. Exemples

Exemple 1

Cas: tracta d'una petició de CAS en la qual no es té visual clara de l'objectiu i es demana foc de supressió amb coets sobre una zona de vegetació densa.

Viper 1 es el callsign d'un AH-1Z Viper.
Hitman 1 es el callsign del JTAC.

Viper 1: Viper 1, actiu a zona FOXTROT, bloc 12-90, AH-1Z Viper, armat amb canó, coets, hellfire.

(Aqui pot passar l'estona que sigui)

Hitman 1: Viper 1, aqui Hitman 1, avisi per a SITREP.

Viper 1: Hitman 1, aqui Viper 1, AH-1Z Viper en espera a zona ALFA, combustible verd, munició verd, canó amb 450 de 20mm, 16 coets, 8 hellfire, sense assignació.

Hitman 1: Viper 1, aqui Hitman 1, tropes en contacte, som un escamot d'infanteria, estem sota foc d'armes lleugeres, sense visual de l'enemic. Avisi quan estigui llest per a game plan.

Viper 1: Hitman 1, aqui Viper 1, llest per a game plan.

Hitman 1: Viper 1, aqui Hitman 1, actualització, això serà un control de tipus 2, BOC, passada amb coets sobre línia de vegetació, avisi per copiar 9 línies.

Viper 1: Hitman 1, aqui Viper 1, llest per copiar 9 línies.

Hitman 1:

Grid 0880343 Alfa 3,
direcció 020 desviació dreta,
dos klicks,
elevació 1200 metres,
secció infanteria lleugera,
grid 08850349,
sense marcar,

nord 800,
egress, trenca per la dreta, tornar a Alfa 3,
Avisi llest per a observacions.

Viper 1: Llest per observacions.

Hitman 1: Passada amb coets, indica IP inbound, IN amb direcció.

Viper 1: Hitman 1, elevació 1200 metres, grid 08850349, passada amb coets.

Hitman 1: Viper 1, col·lació correcta.

Viper 1: Viper 1, IP inbound.

Hitman 1: CONTINUE.

Viper 1: Viper 1, IN direcció 020.

Hitman 1: CLEARED HOT.

(Aqui Viper 1 comença a obrir foc)

Viper 1: SHACK.

Viper 1: OFF.

Hitman 1: Bons blancs, pot tornar a bloc 12-90 en espera.

Viper 1: Rebut, fi.

Exemple 2

Cas: es tracta d'una petició de CAS en la qual es te visual tant de l'aeronau de CAS com de l'objectiu, no hi ha tropes en contacte i es demana suport amb ús de designador làser.

Eagle 1 es el callsign d'un F/A-18F Super Hornet.
Hitman 1 es el callsign del JTAC.

Eagle 1: Eagle 1, actiu en zona Echo Bravo 4, F/A-18F Super Hornet, armat amb 200 del 20 canó, 4 Mk-82, 2 GBU-12, 40 Mike de PLAYTIME.

(Aqui podria passar el temps que fos)

Hitman 1: Eagle 1, aqui Hitman 1, avisi per a SITREP.

Eagle 1: Hitman 1, aqui Eagle 1, llest per SITREP.

Hitman 1: Eagle 1, aqui Hitman 1, equip recon de sis integrants, sense tropes en contacte, visual amb blindats hostils. Avisi quan estigui llest per a game plan.

Eagle 1: Hitman 1, aqui Eagle 1, llest per a game plan.

Hitman 1: Eagle 1, aqui Hitman 1, actualització, això serà un control de tipus 1, BOT, esperi grid de 8 dígits, laser, avisi quan estigui llest per a 9 linies.

Eagle 1: Hitman 1, aqui Eagle 1, llest.

Hitman 1:

Grid 19029843 Venus,
Direcció 230,
Distancia 3800 metres,
Elevació 120 metres,
Objectiu 1 BTR 90,
Grid 19019842,
Marcat amb làser 1111,
Echo 800,
Egress, tornar a Venus,
Avisi quan estigui llest per a observacions.

Eagle 1: Eagle 1, preparat.

Hitman 1: Utilitzi GBU-12, azimut del laser 248, codi 1111, IP inbound, IN amb direcció.

Eagle 1: Eagle 1, Elevació 120, grid 19019842, laser 1111, GBU-12, IP inbound, IN amb direcció.

Hitman 1: Eagle 1, col·lació correcta.

Eagle 1: Eagle 1, IP inbound.

Hitman 1: CONTINUE.

Eagle 1: IN 230, LASER ON.

Hitman 1: LASING 1111.

Eagle 1: SPOT, CEASE LASER.

Hitman 1: CLEARED TO ENGAGE.

Eagle 1: GBU-12 AWAY, 10 segons.

Eagle 1: SHACK.

Hitman 1: Eagle 1, blanc negatiu, repetició.

Eagle 1: Hitman 1, aqui Eagle 1, IP inbound.

Hitman 1: CONTINUE.

Eagle 1: IN 230, LASER ON.

Hitman 1: LASING 1111.

Eagle 1: SPOT, CEASE LASER.

Hitman 1: CLEARED TO ENGAGE.

Eagle 1: GBU-12 AWAY, 10 segons.

Eagle 1: SHACK.

Hitman 1: Eagle 1, blanc positiu, pot tornar a Echo Bravo 4.

Exemple 3

Cas: es demana CAS a un AH-6 Little Bird que ja coneix la posició de l'equip de terra i les circumstàncies de la missió ja que es un asset designat especificament. S'utilitza marcatge amb punter IR (Sparkle), logicament la missió es nocturna.

Rumble 2 es el callsign del AH-6 Little Bird.
Hitman 1 es el callsign del JTAC.

Hitman 1: Rumble 2, aqui Hitman 1, indiqui PLAYTIME.

Rumble 2: Hitman 1, aqui Rumble 2, 20 Mike per BINGO.

Hitman 1: Rumble 2, aqui Hitman 1, actualització, això serà un control de tipus 2, BOC, infanteria enemiga en visual. Avisi quan estigui llest per 9 linies.

Rumble 2: Hitman 1, aqui Rumble 2, preparat.

Hitman 1:

GHOST VILLAGE,
330,
3 klicks,
Desconeguda,
Infanteria,
Grid 06002112,
SPARKLE,
NE 120,
Egress tornar a GHOST VILLAGE,
Avisi quan estigui llest per observacions.

Rumble 2: Rumble 2, endavant amb observacions.

Hitman 1: Rumble 2, SPARKLE, DANGER CLOSE, ROCKETS, IP Inbound, IN amb direcció.

Rumble 2: Rumble 2, Desconeguda, Grid 06002112, SPARKLE, ROCKETS, IP Inbound, IN amb direcció.

Hitman 1: Rumble 2, bona col·lació.

Rumble 2: Rumble 2, IP Inbound.

Hitman 1: SPARKLE ON.

Rumble 2: MATCH SPARKLE.

Hitman 1: SNAKE.

Rumble 2: CAPTURED, CEASE SPARKLE.

Hitman 1: SPARKLE OFF, CONTINUE.

Rumble 2: IN 330.

Hitman 1: CLEARED HOT.

Rumble 2: SHACK.

Hitman 1: Rumble 2, bons blancs, pot retirar-se de la zona.

Revisió núm. 1
Atunero l’ha creat 2026-04-27 21:14:57 UTC
Atunero l’ha actualitzat 2026-04-27 21:17:03 UTC