UZS: Fighter Pilot

Geschrieben von Booth

Verzeichnis

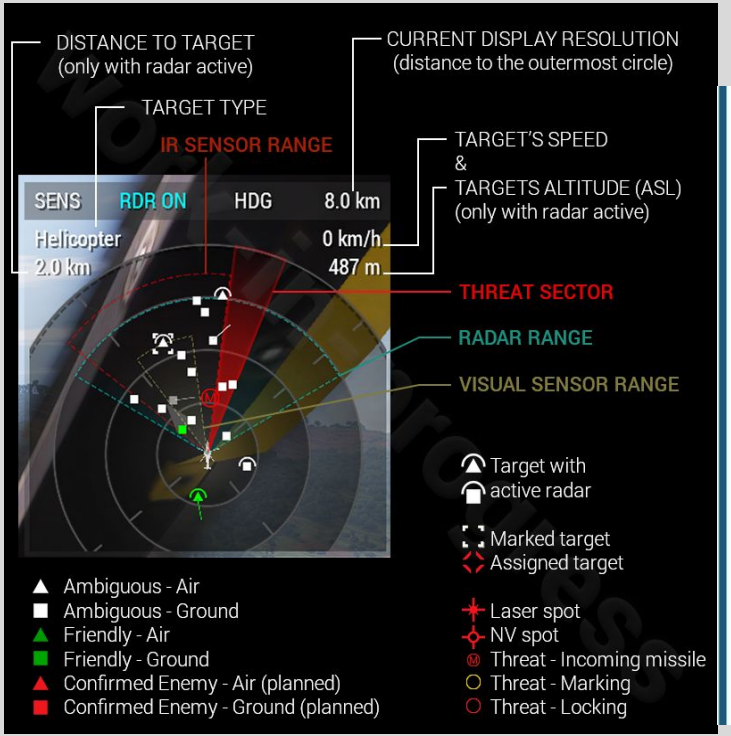
- Waffensysteme
  - IR
  - RDR
  - Brevity Code
- CAP
  - Aufgaben
- Flug manöver

Waffensysteme

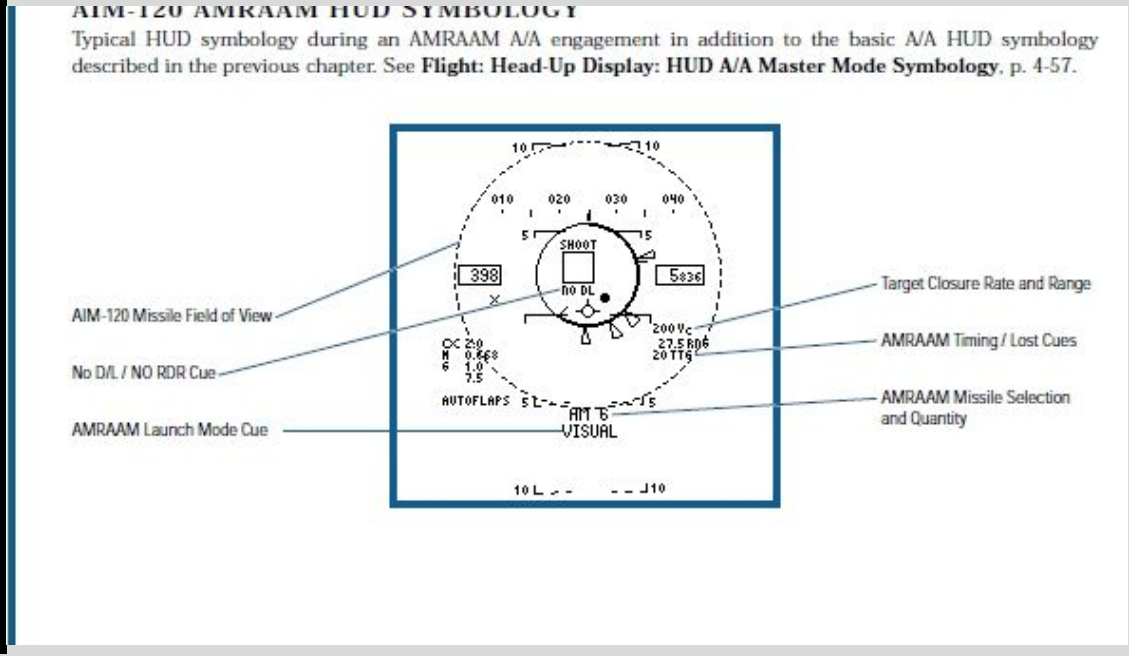
- AIM-120 AMRAAM (**RDR**)
  - Die AIM-120 AMRAAM (Advanced Medium Range Air to Air Missile) ist eine radargelenkte Luft-Luft-Lenkwaffe mittlerer bis hoher Reichweiter.
  - AIM-120 A - Basis Version
  - AIM-120 B - Besseres Lenk- und Kontrollsystem
  - AIM-120 C – spezieller Umbau für die internen Waffenschächte der F-22 Raptor, zusätzlich neues Lenk und Kontrollsystem.
  - Plattformen: F-15 Eagle, F-16 Fighting Falcon, F/A-18 Hornet, F-22 Raptor
- AIM-132 ASRAAM (**IR**)
  - Die AIM-132 ASRAAM (Advanced Short Range Air to Air Missile) ist die fortschrittlichste Kurzstrecken-Luft-Luft-Rakete.
  - Plattformen: F/A-18 Super Hornet
- AIM-7 Sparrow (Semi **RDR**)
  - die AIM-7 Sparrow ist eine überschallschnelle, **radargesteuerte** Luft-Luft-Rakete mittlerer Reichweite mit einer Geschwindigkeit von Mach 4.
  - AIM-7 F – verbessertes Raketengemisch für stärkere Beschleunigung und Reichweite AIM-7 M – neuge Generation, verbesserte Sucher und optimierte Flugbahnen
  - Plattformen: F-15 Eagle, F-16 Fighting Falcon, F/A-18 Super Hornet
- AIM-9 Sidewinder(**IR**)
  - Die AIM-9 Sidewinder ist eine **wärmesuchende** Kurzstrecken-Luft-Luft-Lenkwaffe aus US amerikanischer Produktion für den Einsatz durch Kampfflugzeugen und Kampfhubschrauber.
  - AIM-9L – mit aktivem Laser- Annäherungzünder, überarbeitete Steuerflächen, Ziel kann auch Frontal abgefeuert werden (ältere Versionen nur von Hinten)
  - AIM-9M – bessere unterdrückung von IR- Gegenmaßnahmen
  - AIM-9X – Komplette neuentwicklung, bessere Manövrierbarkeit, besserer IR-Suchkopf mit erhöhter aufschaltreichweite, Ziel kann bis zu 90° abseits der Flugrichtung erfasst werden.

Waffensysteme

Radar



Zielsystem



Brevity code

Freundliche Bewaffnung

1. **Birds** – Freundliche Boden-Luft-Rakete
2. **Pigs** – Freundliche Gleitwaffe
3. **Long Rifle** – Freundliche weitreichende Luft-Boden-Waffe
   (zb.**Birds Away** - Freundliche Boden-Luft-Rakete abgefeuert)

Wer sich noch mehr damit befassen möchte, für den gehts hier weiter.

Diamonds
IR-Ereignis an der Oberfläche.
Angels
Höhenangabe in M (normalerweise in Ft.)
Zb 1.5 Angels=1500m

Fox:
One – Semi-aktiv radargelenkte Lenkwaffe, z. B. Sparrow.
Two – Infrarotgelenkte Lenkwaffe, z. B. Sidewinder.
Three – Aktive radargelenkte Lenkwaffe, z. B. AMRAAM.
(#1) (#2) ship – Salve von (#Flugkörpern) auf (#Ziele), einer pro Ziel. *Fox two four ship* sind vier infrarotgelenkte Flugkörper, einer pro Ziel.
2nd Fox (three) – Salve von mehreren Flugkörpern vom Typ *Fox (one/two/three)* auf ein Ziel.

CAP

Aufgaben

Die Aufgaben eines CAP Piloten bestehen aus Verteidigung mit Lufteinheiten gegen Luftziele genauso wie der Angriff mit Lufteinheiten gegen Luftziele.
CAP bedeutet **Combat Air Patrol**. Wie der Name schon sagt seid Ihr auf Patrouille, allerdings ist der Begriff sehr freizügig was Patrouillieren angeht. CAP kann entweder mit einem Flugzeug oder Helikopter geflogen werden, allerdings wird hier meist ein Flugzeug bevorzugt (aus offensichtlichen gründen). Ein **Luftüberwachungseinsatz** oder **Patrouille mit Kampfauftrag** (engl. *combat air patrol*, CAP) ist ein defensiver Einsatz von Kampfflugzeugen oder Hubschraubern.

Dabei wird in einem weiträumigen Rechtecksmuster und einer vorgegebenen Route geflogen, um einen bestimmten Bereich effektiv vor gegnerischen Luftstreitkräften zu verteidigen. Dieser Einsatz sieht weder das Entdecken und Zerstören von Bodenzielen noch ein signifikantes Abweichen von geplanten Routen zum Abfangen von gegnerischen Flugzeugen vor. Vorteile des CAP-Einsatzes liegen in der Möglichkeit, gegnerische Luftstreitkräfte schon weit vor deren eigentlichen Zielen ausmachen und abfangen zu können. Das ist von besonderer Bedeutung, wenn gegnerische Kräfte mit Langstreckenraketenbestückung (zum Beispiel Marschflugkörper) erwartet werden, die bereits viele Kilometer vor dem Ziel abgefeuert werden können.

Je nach konkreter Zielsetzung existieren unterschiedlich bezeichnete Formen von CAP-Einsätzen. So haben beispielsweise RESCAP-Einsätze (*Rescue Combat Air Patrol*) das Ziel, einen Rettungseinsatz vor feindlichem Eingreifen zu decken, während mit FORCAP-Einsätzen (*Forward Combat Air Patrol*) der Luftraum über Feindgebiet bis zum Eintreffen von Bombern gesichert werden soll.

Flug Manöver

Manöver

Da es bei bei den Manövern sehr viele unterschiedliche varianten gibt werden hier nur 4 aufgelistet. Alle sind hier verlinkt. Liest euch das Material bitte selber vorher kurz durch.

Hier ein paar “universal” manöver

Combat spread

- Der **Combat Spread** ist das grundlegendste Manöver, das vor dem Einsatz angewendet wird. Ein Paar angreifender Flugzeuge trennt sich, oft um eine Entfernung von 1500 Fuß(~450m) vertikal. Der Angreifer mit der niedrigeren Höhe wird zum Verteidiger, während der Flügelmann über ihm fliegt. Der Verteidiger wird dann versuchen, seine Gegner in eine gute Position zu locken, um vom Flügelmann angegriffen zu werden.

Defensiver Split

- Ein Paar von Kämpfern, die auf einen oder zwei Angreifer treffen, verwendet häufig eine defensive Aufteilung. Das Manöver besteht darin, dass beide Verteidiger in entgegengesetzte Richtungen abbiegen und die Angreifer gezwungen wird, nur einem Flugzeug zu folgen. Dadurch kann der andere Verteidiger sich hinter den Angreifern manövrieren.

Sandwich

- Ein Sandwich-Manöver beginnt mit zwei Verteidigern, die nebeneinander fliegen (nebeneinander auf derselben Höhe), mit einem typischen seitlichen Abstand von etwa 400-500m. Wenn ein Angreifer auf das Heck eines Flugzeugs manövriert, wendet sich der Verteidiger scharf vom Flügelmann ab. Gleichzeitig dreht sich der Flügelmann in die gleiche Richtung wie der Verteidiger. Wenn sich beide Kämpfer um 90 Grad drehen, werden sie in einer einzigen Linie zueinander ausgerichtet, wodurch der Angreifer in der Mitte "eingeklemmt" wird. Da der Angreifer abgelenkt ist und den Verteidiger verfolgt, kann der Flügelmann für einen einfachen Schuss auf den Schwanz des Angreifers manövrieren.

Break

- Wenn der Verteidiger einen Angreifer von hinten entdeckt, bricht er normalerweise aus. Das Manöver besteht darin, sich scharf über die Flugbahn des Angreifers zu drehen, um den AOT (Winkel vom Heck) zu erhöhen. Der Verteidiger ist nur für einen kurzen Moment den Waffen des Angreifers ausgesetzt (bruchteil einer sekunde). Das Manöver funktioniert gut, da der sich langsamer bewegende Verteidiger einen kleineren Wenderadius und eine größere Winkelgeschwindigkeit hat und ein Ziel mit einer hohen Kreuzungsgeschwindigkeit (bei der sich die Peilung zum Ziel schnell ändert) sehr schwer zu schießen ist. Dies kann auch dazu beitragen, den Angreifer zum Überschießen zu zwingen, was möglicherweise nicht der Fall ist, wenn die Kurve von der Flugbahn des Angreifers entfernt wurde.
-

Abschluss Voraussetzungen & Bedingungen

Fluggerät

- F 22 Raptor

Voraussetzungen

- Theorie
- Korrektes Benutzen der Bewaffnung
- Jeweils 1 Erfolgreiche verteidigung Gegen Lufteinheiten und 1 Erfolgreicher Angriff gegen Lufteinheiten
- Beherrschen von einfachen Flug Manövern

Bedingungen

- Flug Kenntnisse mit einer F 22 Raptor
- Flight Academy Ausbildung