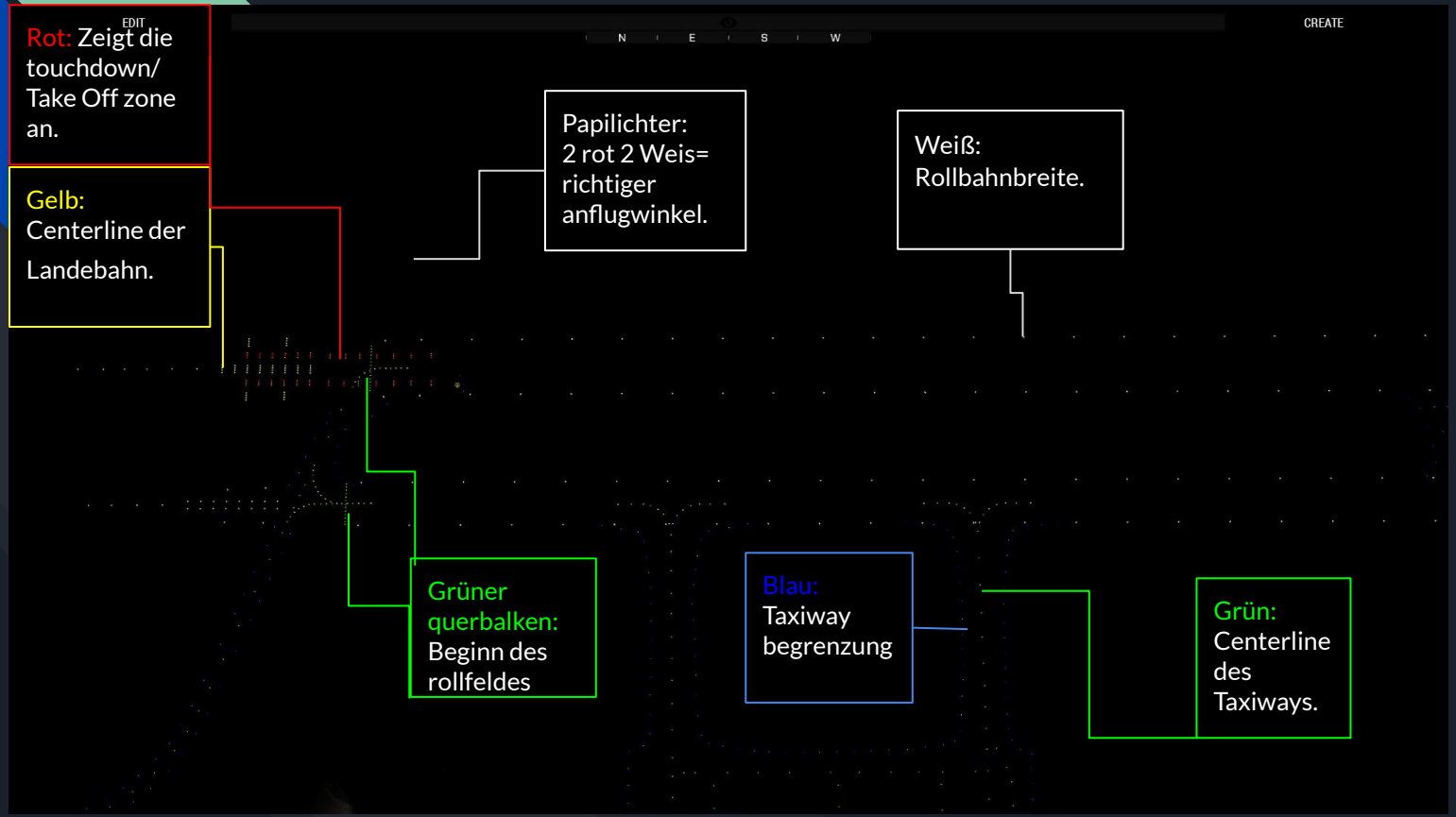
UZS: Flight Academy

Geschrieben von Booth

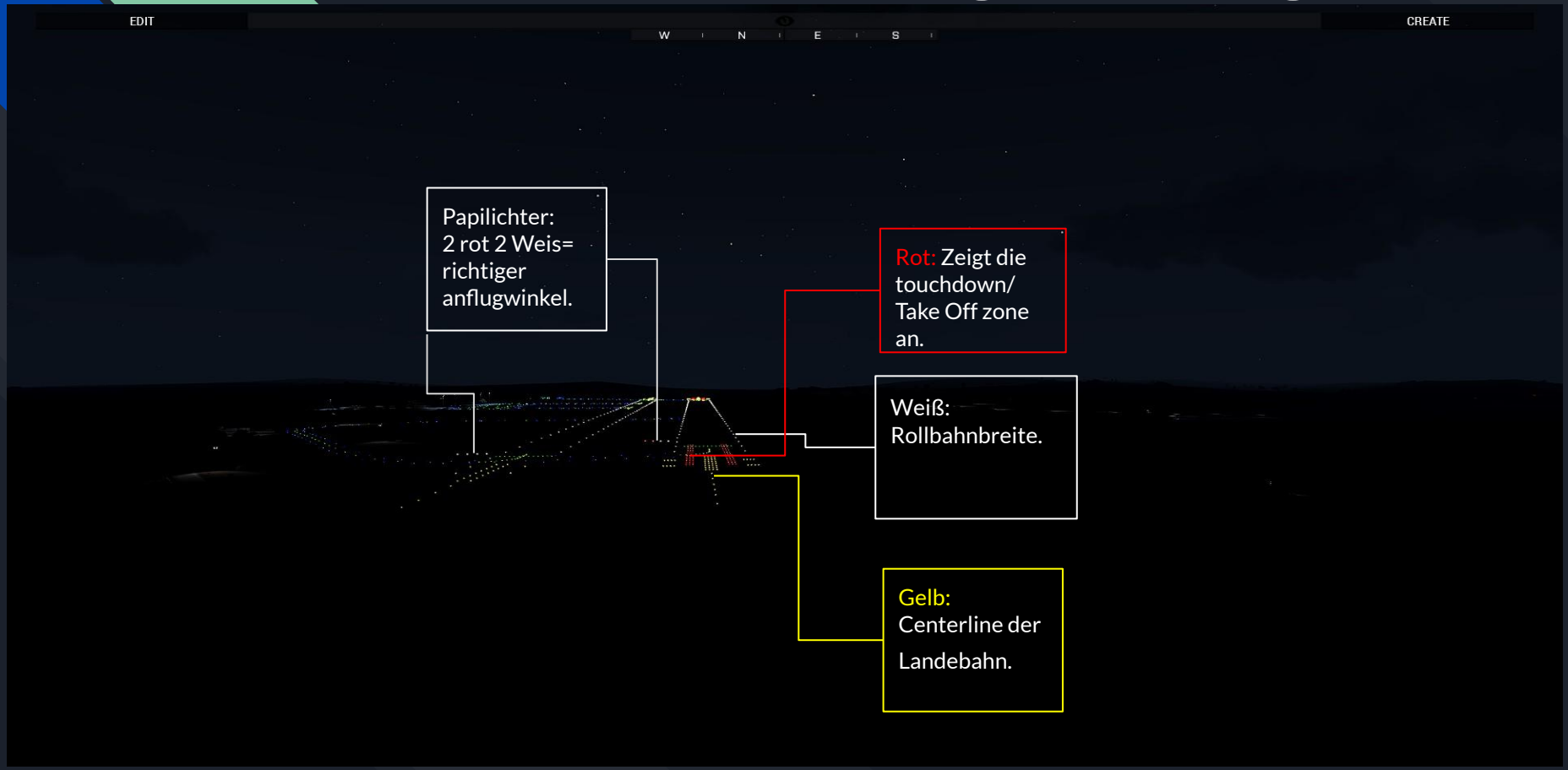
Verzeichnis

- ❏ Nacht Start/Landung & Flug
  - ❏ Instrumentenflug
- ❏ Formationen
  - ❏ Wingman
  - ❏ 4 Finger
- ❏ Träger Nacht Start/Landung
  - ❏ Alarmbereitschaft
  - ❏ Scramble start

Nacht Start/Landung & Flug



Nacht Start/Landung & Flug



Nacht Start/Landung & Flug

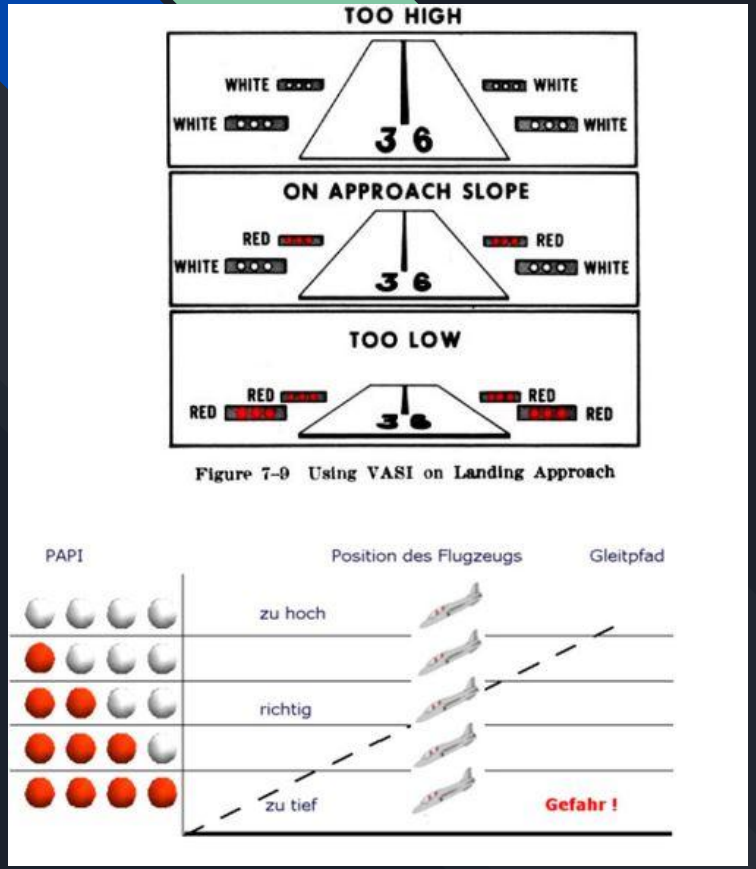


Figure 7-9 Using VASI on Landing Approach

PAPI und VASI

VASI zeigt Euch euren Landewinkel per Lichtmatte auf dem rollbahn boden an. Je Nachdem welche Lichter in welcher menge zu sehen sind müsst Ihr euren winkel korrigieren.

PAPI Zeigt Euch per 4 Lichtsystem euren landewinkel an. Wie auf dem Bild zu sehen müsst Ihr je nach menge der Lichter eure Position korrigieren.

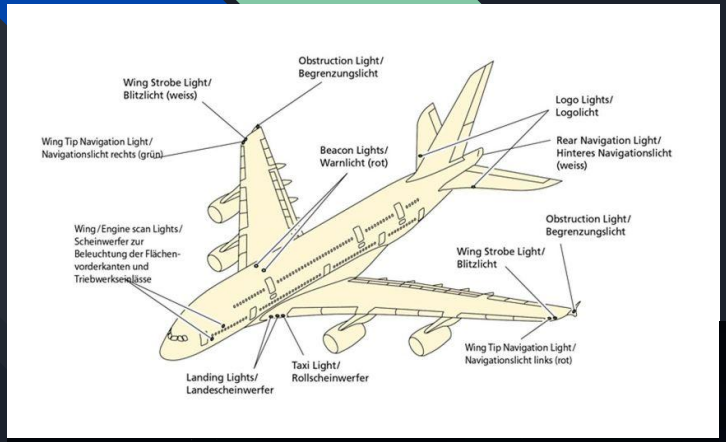
Instrumentenflug

Benutzt Euren Künstlichen horizont und den höhenmesser um das Flugzeug bei Nacht und Schlechten wetterverhältnissen gerade und auf flughöhe zu halten. Dazu habt Ihr noch Ein cTab/GPS system in einem flugzeug.

Left & Right DDI/MFD sind zum überwachen und kontrollieren da. Zb Links sind hier Eure Pylone angezeigt die mit unterschiedlichen Waffen bestückt sind, je nach verbrauch steht dann dort nichts mehr (Empty).

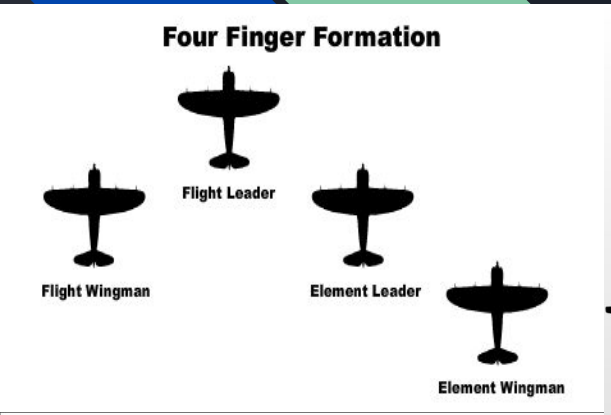
Rechts wird hier zb Das Radar angezeigt, kann aber auch zur Map umgeschaltet werden (nicht bei allen Jets)

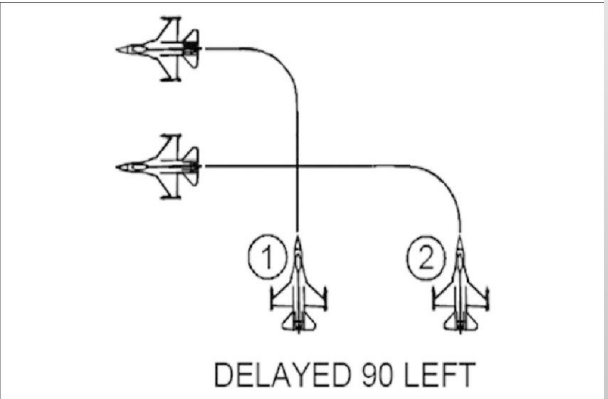
Lichtsysteme an einem Flugzeuge

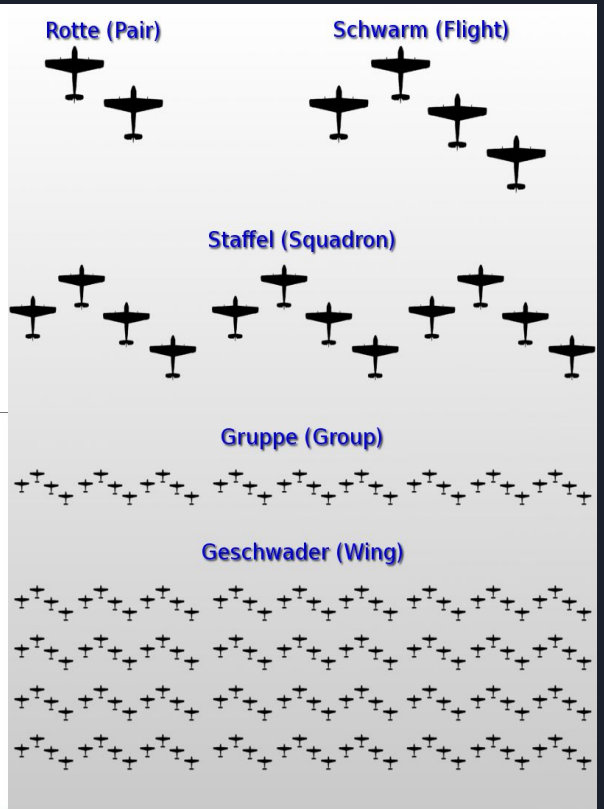


Die Kollision Lichter sind immer Ein zu schalten wenn das Flugzeug gestartet wird, damit der ATC weiss in welche Richtung Ihr euch bewegt. Nach dem Start sind Diese wieder auszuschalten, wenn angeordnet.
Während des Taxi vorgangs ist bei geringem Licht sind Die/Der Rollscheinwerfer einzuschalten.

Formationen







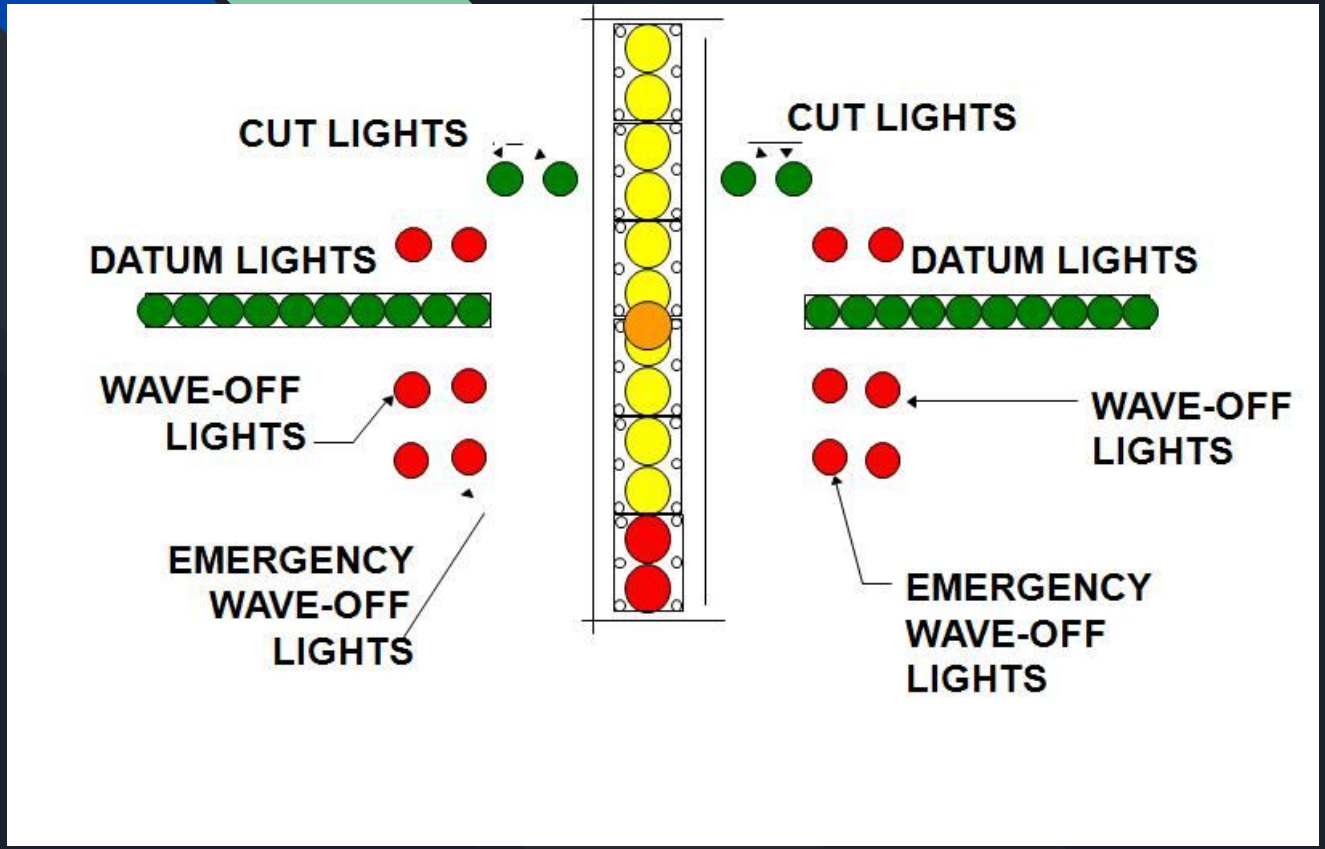
Die Wingman Formation ist Die meistgenutzte formation bei Flugmanövern. Der Flight Leader bestimmt Flugmanöver und geschwindigkeit je nach bedarf.

Die formation wird wie folgt ausgeführt: Flight Leader auf Pos 1, Wingman auf Pos 2 so das der Pilot aus dem fenster das heckruder seines Flight Leaders sieht und noch sichtkontakt zum anderen piloten hat.

4 Finger formation ist in der aufstellung wie auf dem Bild auszuführen.

Bei kurven oder anderen flugmanövern wird Die Position immer verändert wie das untere Bild zeigt.

Träger Landung/ Start bei Nacht



Cut lights: Signalisieren ob ihr mehr schub geben müsst oder weniger.

Datum Lights: Gibt euch einen haltepunkt an dem ihr euch orientieren könnt.

Wave-Off lights: Abbruch mit vollem schub.

Emergency Wave-Off Lights: Abbruch mit vollem schub.

Mittlere leiste: Zeigt Euch an Ob ihr zu tief oder zu hoch Anfliegt. Sobald Die orangene Leuchte auf dem gleichen level ist wie Die Datum Lights habt ihr einen korrekten Anflugwinkel.

Träger Landung/ Start bei Nacht

Träger Landung/ Start bei Nacht

Beim Start von einem Träger gilt in der regel Das gleiche vorgehen wie bei einem normalen Start von einer Landebahn. Die Träger Landebahn befindet sich ca. 20 m ASL. Eine Gute Geschwindigkeit bei einer landung beträgt <250 km/h oder max. 250 km/h. optimal 150-200 km/h.

Allerdings habt Ihr zusätzliche Punkte Die ihr abarbeiten müsst.

- Flugzeug inspizieren
- Engine Starten
- Vor dem Start Salutieren
- Nach LINKS abdrehen nach erfolgreichem start.

Alarmbereitschaft

Scramble Start:

Sobald ihr den Funkspruch “SCRAMBLE SCRAMBLE” hört begebt Ihr euch auf direktesten Weg zu Euren Flugzeugen. Sobald dieser Funkspruch eingegangen ist habt Ihr Höchste priorität, Das heisst Ihr dürft sofort Starten. Anmeldung beim ATC trotzdem nicht vergessen. Jeder andere in der Luft oder auf Dem Boden der nichts mit diesem Funkspruch zu tun hat bleibt stehen bzw. geht euch aus dem Weg, das betrifft auch Landende Flugzeuge/ Hubschrauber.

Abschluss Voraussetzungen & Bedingungen

Fluggerät

- ❏ F/A 18E Super Hornet

Voraussetzungen

- ❏ Theorie
- ❏ 2 erfolgreiche Start & Landungen auf dem Airfield bei Nacht.
- ❏ 2 erfolgreiche Start & Landungen auf dem Träger bei Nacht.
- ❏ Scramble Start 1 Träger 1 Airfield

Bedingungen

- ❏ Starten und Landen auf einem Träger
- ❏ Flug Kenntnisse mit einer F/A 18E
- ❏ Fixed Wing Ausbildung