Jagdgeschwader78 - Brevity Codes Aufnahmeprüfung

|  |  |
| --- | --- |
| Aborting/Abort/Aborted | Anweisung oder Information, dass Aktion/Angriff/Ereignis/Mission abgebrochen wird/werden soll. |
| Anchor(ed) | Orbit um einen spezifischen Punkt; Schleife die von einem Tankflugzeug geflogen wird. / Information, dass ein Luftkampf in der Nähe  eines spezifischen Punktes stattfindet. |
| Angels | Flughöhe in tausend Fuß (z. B. Angels Five für 5.000 ft (1500 m)). |
| Bandit | Ein Flugzeug, das gemäß ID-Kriterien als feindlich eingestuft wurde. Der Ausdruck impliziert nicht, dass das Ziel angegriffen werden  sollte. |
| Beam(ing) | Ziel wird zwischen 70 und 110° bzw. zwischen 250 und 290° gehalten. |
| Bingo | Minimale Kraftstoffmenge des Flugzeuges um zurück zum Stützpunkt zu fliegen. / Fliege zum spezifizierten Flugplatz oderTräger  wegen Treibstoffmangels. |
| Bittersweet | Hinweis auf möglichen Eigenbeschuss. |
| Blind | Kein visueller Kontakt mit freundlichen Luft- oder Boden-Einheiten, Gegenteil von Visual. |
| Blow through | Anweisung oder Information, im Kampf direkt auf Kurs zu bleiben, und nicht mit den Zielen Anchor(ed) zu werden. |
| Bogey | Ein Sensorkontakt dessen Identität unbekannt ist. |
| Bogey dope | Anfrage nach Zielinformationen, die verfügbar oder gebriefed sind durch BRAA. |
| Box | Gruppe/Kontakte/Formationen in einem Rechteck. |
| BRAA | Kurs (Bearing), Entfernung (Range), Höhe (Altitude) und Winkel (Aspect) relativ zu einem freundlichen  Flugzeug zu erfragen. |
| Bracket | Geometrie, wo freundliche Flugzeuge eine Position auf gegenüberliegenden Seiten einnehmen, mit dem Ziel dazwischen. |
| Brass Monkey | Information oder Anweisung, dass das Flugzeug die Luftraumgrenzen eines Landes erreicht. |
| Break (Richtung) | Anweisung eine Wende mit maximaler Last in die angegebene Richtung auszuführen, gilt für defensive Manöver. |
| Brevity | Funkkreis wird saturiert/gestört, weniger reden. |
| Broke lock | Information, dass Radar- oder Infrarotaufschaltung verloren ging. |
| Buddy lock | Aufschaltung eines freundlichen Flugzeuges; Antwort ist buddy spike, zusammen mit Positions/Kurs/Höhe. |
| Buddy spike | Freundliches Flugzeug auf dem Radarwarner; gefolgt von Position/Kurs/Höhe. |
| Bugout | Separation von einem bestimmten Kampf/Angriff/Operation; keine Absicht zum Wiederangriff/Wiederkommen. |
| Bullseye | Referenzpunkt, von dem aus die Position eines Objektes referenziert werden kann; diese findet durch Absolutwinkel und  Entfernungsangaben statt. |
| Buster | Anweisung, mit maximaler Marschgeschwindigkeit (ggf. Supercruise) zu fliegen. |
| Cap(ping) | Ein Luftüberwachungseinsatz an einem spezifischen Ort. |
| Chicks | Freundliches Flugzeug. |
| Clean | Kein Lock von einem anderen Flugzeug auf dem RWR |
| Cleared | Angefrage Aktion ist autorisiert. |
| Cleared hot/to engage | Waffeneinsatz ist autorisiert. |
| Cloak | Anweisung oder Information, dass die externen Lichter abgeschaltet werden. |
| Closing | Sinkende Entfernung. |
| Cold | Das Flugzeug fliegt keinen eindeutigen Angriffskurs |
| Commit(ted) | Kampfflugzeug beabsichtigt anzugreifen/abzufangen |
| Cons/Conning | Threat oder bogey hinterlässt Kondensstreifen. |
| Continue | Weiterführung des bisherigen Manövers; der Ausdruck impliziert nicht, dass das Ziel angegriffen werden sollte. |
| Crank | F-Pole-Manöver; das Ziel wird nur noch stark versetzt verfolgt - sodass es gerade so am Rand des Radar zu sehen ist. |
| Cruise | Flug mit Marschgeschwindigkeit (RPM Leistung oder Tempo muss besprochen worden sein) |
| Cutoff | Anfrage oder Anweisung, einem Ziel den Weg abzuschneiden. |
| Declare | Anfrage nach der Identität von spezifischen Zielen.  Antworten können sein: Friendly, Bogey, Bandit; Hostile, Unable, Clean oder Furball. |
| Defending (Grad | Flugzeug ändert den Kurs in Richtung x um einer Bedrohung auszuweichen |
| Drag/dragging (Grad) | Gegner in eine Richtung locken. |
| Echelon | Formation von Gruppen oder Kontakten mit Flügelmännern etwa 45° abseits hintereinander. |
| Engage | Feuer auf das Ziel eröffnen. |
| Extend (Grad) | Abstand zum Kampf gewinnen indem man in Richtung x fliegt. Ein neuer Angriff ist angedacht! |
| Fade | Radarkontakt geht verloren. |
| Faded | Radarkontakt ist verloren gegangen. |
| Feet wet/dry | Flug über Wasser/Land. |
| Fence (in/out) | Bereite das Flugzeug zum Betreten/Verlassen des Kampfgebietes vor. Aktivieren aller im Kampf notwendigen Systeme, Abschalten externer Lichtquellen soweit möglich. Steht für Fire-control, Electronic countermeasures, Navigation, Communication, Emitters. |
| Flank/flanking | Ziel wird flankiert |
| Flare | Fackeleinsatz. |
| Float(ing) | Anweisung die Formation bis zu den Grenzen des Sichtbereiches auseinanderzuziehen. |
| Fox (Nummer) | One - Semi-aktiv radargelenkte Lenkwaffe, z. B. Aim-7. / Two - Infrarotgelenkte Lenkwaffe, z. B. Aim-9. / Three - Aktive radargelenkte Lenkwaffe, z. B. Aim-120. |
| Friendly | Als freundlich identifizierter Kontakt. |
| Furball | Dogfight zwischen 2 oder mehr Kontakten. Darf nicht durch Fox Three Rakten beschossen werden da Freund Beschuss sehr wahrscheinlich ist. |
| Gate | Anweisung oder Information, dass mit Höchstgeschwindigkeit geflogen werden soll. Hier wird der Nachbrenner eingesetzt. |
| Gimbal | Radarziel erreicht Elevations- oder Azimutlimit des Radar. |
| Gorilla | Große Gruppe, deren Zahl und Formation nicht bestimmt werden kann. |
| Guns – Guns - Guns | Einsatz der Bordkanone. |
| Heads up | Alarmruf aufgrund einer interessanten Aktivität. |
| High | Über 40.000 Fuss (12.000 m) über mean sea level (MSL). |
| Holding hands | Der letzte Pilot des Flights der Bereit ist die Runway zu befahren verkündet dies durch „Holding hands“. Sobald dann alle auf der Runway in Position stehen verkündet der letzte Pilot dies wieder durch „Holding hands“ |
| Home plate | Stationierungsstützpunk. |
| Hook (Links/Rechts) | Anweisung mit Richtungsangabe, eine 180° Wende zu fliegen. |
| Hostile | Ein Kontakt wurde als feindlich Identifiziert. |
| Hot | Das Flugzeug fliegt einen eindeutigen Angriffskurs |
| Jammer | Störsender. |
| Joker | Kraftstoffstatus über Bingo, bei welchem Trennung/Bugout/Einsatzende beginnen sollte |
| Lead-trail | Formation, in der zwei Kontakte einander folgen. |
| Level | Kontakt auf gleicher Höhe. |
| Line abreast | Zwei Kontakte einer Gruppe die im 90° Winkel auf einer Line fliegen. |
| Locked | Radaraufschaltung. |
| Maddog | Start einer Fox-Three Rakete ohne direkte Aufschaltung in der Hoffnung das sie ihr Ziel selbstständig findet. |
| Marking | Freundliche Flugzeuge hinterlassen Kondensstreifen. |
| Merge(d) | Flugzeug befindet sich sehr nahe bei einem anderen Flugzeug |
| Music | Einspielen von Falschzielen (ECM). |
| Nails (Typ, Grad) | Ein Flugzeug welches auf dem RWR (Radarwarner) entdeckt wurde aber noch keinen aktiven Lock auf mich hat, gefolgt von Typ und Richtung. |
| Naked | Nichts auf dem RWR (Radarwarner). |
| No joy | Kein Sichtkontakt mit Target/Bandit/Landschaftsmerkmal; Gegenteil von Tally. |
| Nose cold | Radar ausschalten |
| Nose hot | Radar einschalten |
| Notch | Manövrieren im 90° Winkel um einer Bedrohung auszuweichen. Gegner befindet sich auf der 3 bzw 9 Uhr Position |
| On station | Flugzeug hat zugewiesene Position (zb.: Orbit) erreicht. |
| Opening | Ansteigende Entfernung. |
| Orbit(ing) | Halte gegenwärtige oder zugewiesene Position. |
| Padlocked | Besatzung kann die Augen nicht vom Ziel nehmen, ohne die Sicht zu verlieren. |
| Picture | Liefere taktisches Lagebild. |
| Pince(r) | Bedrohungen manövrieren für einen Zangenangriff. |
| Pitbull | Fox-Three ist aktiv und verfolgt das Ziel autonom. |
| Pitch(back) | Kursänderung um 180° durch hochziehen. |
| Playtime | Zeit, die das Flugzeug im Einsatzgebiet verbringen kann. |
| Pop-up | Gruppe taucht plötzlich auf dem Schirm auf. / Flugabwehrstellung ist plötzlich aktiv. |
| Posit | Anfrage nach der Position eines Flugzeug. |
| Press | Anweisung weiter anzugreifen, die gegenseitige Unterstützung bleibt erhalten. |
| Raygun | Bitte das sich das aufgeschaltete Ziel mit dem Brevitycode „Buddyspike“ meldet. Dient zur Identifikation um wen es sich handelt. |
| Renegade | Eindringling in befreundetem Gebiet |
| Roger | Habe verstanden / Befehl wird ausgeführt |
| Saddled | Information, dass der Flügelmann wieder die Position in der Formation eingenommen hat. |
| Sandwiched | Freundliches Flugzeug/Gruppe ist zwischen feindlichen Flugzeugen/Gruppen. |
| Scramble | Alarmstart |
| Shooter | Zuweisung welches Flugzeug/Einheit Waffen einsetzen wird. |
| Singer (Typ/Richtung) | Radarwarner meldet Raketenstart. |
| Skate | Führe Taktik des Launch-and-Leave aus. |
| Slice(back) (links/rechts) | Kursänderung um 180° mit Höhenverlust, siehe auch Pitch(back). |
| Smash (on/off) | Anweisung Externe Lichter an/auszuschalten. |
| Sort(ed) | Zuweisung von Zielen innerhalb einer Gruppe (ist abgeschlossen). |
| Spike(d) (Richtung) | RWR (Radarwarner) meldet Flugzeugradar im direkten Lock auf mich. |
| Splash | Ziel getroffen, vernichtung ist noch nicht klar erkennbar |
| Splash one, Splash two.. | Ziel zerstört, ein zweites Ziel zerstört. |
| Split | Flugzeug verlässt die Gruppe, um ein Ziel anzugreifen. |
| Stack | Kontakte innerhalb einer Gruppe sind durch unterschiedliche Flughöhen getrennt. |
| Standby | Mehr Informationen kommen gleich. |
| Status | Nachfrage an die eigene taktische Situation, oder eine Positionsmeldung der Gruppe. |
| Stern | Anfrage oder Anweisung für eine Abfanggeometrie, welche in den Rücken des Gegners führt. |
| Stripped | Flugzeug ist außerhalb der Formation. |
| Switched | Angreifer wechselt Ziel. |
| Tally | Sichtung von Ziel, Bandit, Bogey, oder Feindposition; Gegenteil von No joy. |
| Trashed | Feindlicher Lenkflugkörper wurde abgewehrt. |
| Tumbleweed | Beschränktes Situationsbewußtsein; no joy, blind; Frage nach Informationen. |
| Unable | Kann nicht wie angefragt handeln. |
| Very fast | Über Mach 1,5. |
| Very low | Unter 1000 Fuss (300 m). |
| Very slow | Unter 150 kn (280 km/h). |
| Vic | V-Formation mit Spitze nach vorne. |
| Visual | Sichtkontakt mit freundlichen Flugzeug oder Bodentruppen; Gegenteil von blind. |
| Wedge | Keilformation. |
| What state | Frage nach dem Resttreibstoff und den Flugkörpern / 1.= Zahl der semi-aktiv radargelenkten Waffen. / 2.= Zahl der infrarotgelenkten Waffen. / 3.= Zahl der aktiv radargelenkten Waffen. / Minus = keine/wenige Kanonenmunition 4.= Restkraftstoff in tausend Pfund mit  einer Nachkommastelle. |
| Wilco | Werde Befehlen folgen. |
| Winchester | Keine Waffen mehr vorhanden. |