

L.G.A.O (Lagre.Ground.Attack.Operation)

Sommaire:

1. Ligne directrice:

- a. Tempo**
- b. Comms**
- c. NAV**
- d. Objectifs par rôles**

2. Techniques:

- a. Répartitions des effectifs**
- b. Définition des CallSIGN**
- c. Définitions de la missions (Nav/Objo/PlanEVAC)**

(Pour chaque exemples ->14 plyrs)

1.Ligne directrice:

a.Tempo:

- Définition de l'heure de décollage -> chaque leader de groupe se doit d'être vigilant sur l'heure de décollage de chaque. Le départ étant échelonné il faut que tous le monde puisse être prêt à decoller à son heure.

Ex : Top opération (21.20PM), Groupe Chasse **JAUNE (2plyrs)** part immédiatement (quite à ce qu'ils partent d'un autres AF pour éviter les pbs de parking etc...)

A partir de ce moment , les attackers , Flight **RED** & **BLEU** (8players) ont 5 min pour

êtres prêt au décollage. **RED** décollage (21.25PM) & **BLEU** décollage (21.26PM).

Dans la foulée Flight **GREEN** décolle à (21.26PM).

- Cette espacement ne doit jamais être interrompus (dans les 2 sens, recoller le groupe de devant ou laisser le groupe de derrière revenir). Même Pendant l'extraction!

b.COMMS:

- comme vous l'avez remarqué ci-dessus les groupes sont définis par couleurs puis par numéro. que chacun mémorise bien son callsign au briefing ET celui des autres pour les leaders (les ailiers vous pouvez aussi c'est toujours mieux de savoir qui parle). Evidemment utilisation de SRS pour les comms réservé au leader de préférences, pour pas surcharger (il va de soit de faire dans le même sur le discord en comms intra groupes pour que le leader puissent rester AWARE comme dirais JC ;) .

c.NAV:

- Définition d'un plan de vols claires ET surtout PRECIS ->

. prise de connaissance des points remarquable potentielle (croisement de canaux/Fleuve/Ville etc..) qui se trouve le sur notre chemin.

. Définition des ou du CAP à prendre + Définition des ALTI

. Définition du CAP d'extraction (potentielle possibilité de CAP d'extraction définis par groupe d'attaque pour minimiser les pertes pour les attackers)

d.Objectifs par Rôles:

- Escorte : Dans l'ex Présent on utiliseras **JAUNE** et **GREEN**

JAUNE (2plyrs) part en 1er Prend le Même chemin que prendrons les Attackers dans 5min , Spot tous en restant très défensif (voir évasif) pas d'accrochage à allé si possible!

Arrivé sur l'objo HAUTE ALTI, Travail de Spotting : Analyse Objo en lui même pour donner l'infos au groupes d'attaque si changement/Destruction majeur du Site

+interception de tous bandit sur zone autorisé SI nécessaire (le Fw qui traines Radada c'est pas pour JAUNE)

Défense HAUTE ALTI pendant pendant l'attaque **!NE PAS DESCENDRE SOUS LES 10K FT!**

Extraction en derniers une fois que tous le monde est en routes.

GREEN (4plyrs) part avec les attackers -> 1&2 ce place à l'avant du dispo pour gerer RED FLIGHT tandis que 2&4 ce place à l'arrière pour couvrir BLEU FLIGHT.

N'engage que les BANDITS confirmé et menaçant.

CAP Sous les 10K durant l'attaque (ça vas aller très vite 1 / 2 allé retour verticale du site et c'est plier normalement le groupe attack 1 (RED) et déjà cap Extraction et le 2(BLEU) engage les objectifs.

Extraction , chaque paires suits son flight jusqu'a la maison.

-ATTACKERS:

Dans le cas présent **RED** & **BLEU** FLIGHT (8plyrs)

chaque leader de groupes d'attaque attribue le placement de ces wingman, définis l'ordre d'attaque , et la localisation des cibles sur site (plus ou moins précisément celons l'Intel disponible).

le leader du groupes d'attaque devras préparer un angle d'attaque optimum pour Pour UNE SEULE PASSE sur l'objéctifs suivis d'un CAP Extractions permettant une Sauvegarde MAXIMUM de l'énergie engrangé pendant le dive, Plein gaz (5minutes généralement) puis remonté legère jusqu'à la maison.

C'est ainsi que s'achève l'épisode 1 de la prochaine série de spielberg MASTER of the G.A ;)

Merci d'avoir lu

