



#### 4.5 Laser Codes

Um zu vermeiden, dass sich beim Einsatz von lasergelenkten Wirkmitteln die *laser codes* überschneiden, werden für die einzelnen *flights* innerhalb eines *packages* die *laser codes* vorgegeben.

In Falcon-BMS können *laser codes* von 1511 - 1788 vergeben werden.

Die ersten zwei Ziffern werden davon dem jeweiligen *package* gem. der Reihenfolge in der ATO zugeordnet:

- Package 1                    15
- Package 2                    16
- Package 3                    17
- 

Die Ziffern drei und vier des *Laser-Codes* folgen dann der *package* internen, individuellen IDM-Nummer des *flights*.

**Sollten *package* übergreifende IDM-codes festgelegt werden, so bleiben die Vorgaben für die *laser codes* davon unberührt!**

Die *TEs* sind so zu planen, das *flights*, die lasergelenkte Waffen zum Einsatz bringen sollen, nicht über mehr als die ersten 3 *packages* der ATO verteilt werden.

Ein Beispiel:

Package 4711:

Callsign	Task	IDM
Falcon 1	Escort	10
Weasel 2	SEAD	20
Hammer 3	Strike	30

Package 2604:

Callsign	Task	IDM
Jaguar 1	Escort	10
Plasma 2	SEAD	20
Cobra 4	Strike	30
Bulldog 5	Strike	40

Daraus ergeben sich für die Fights mit dem Strike Auftrag folgende Laser-Codes:

Callsign	Tac Nr 1	Tac Nr 2	Tac Nr 3	Tac Nr 4
Hammer 3	1531	1532	1533	1534
Cobra 4	1631	1632	1633	1634
Bulldog 5	1641	1642	1643	1644