



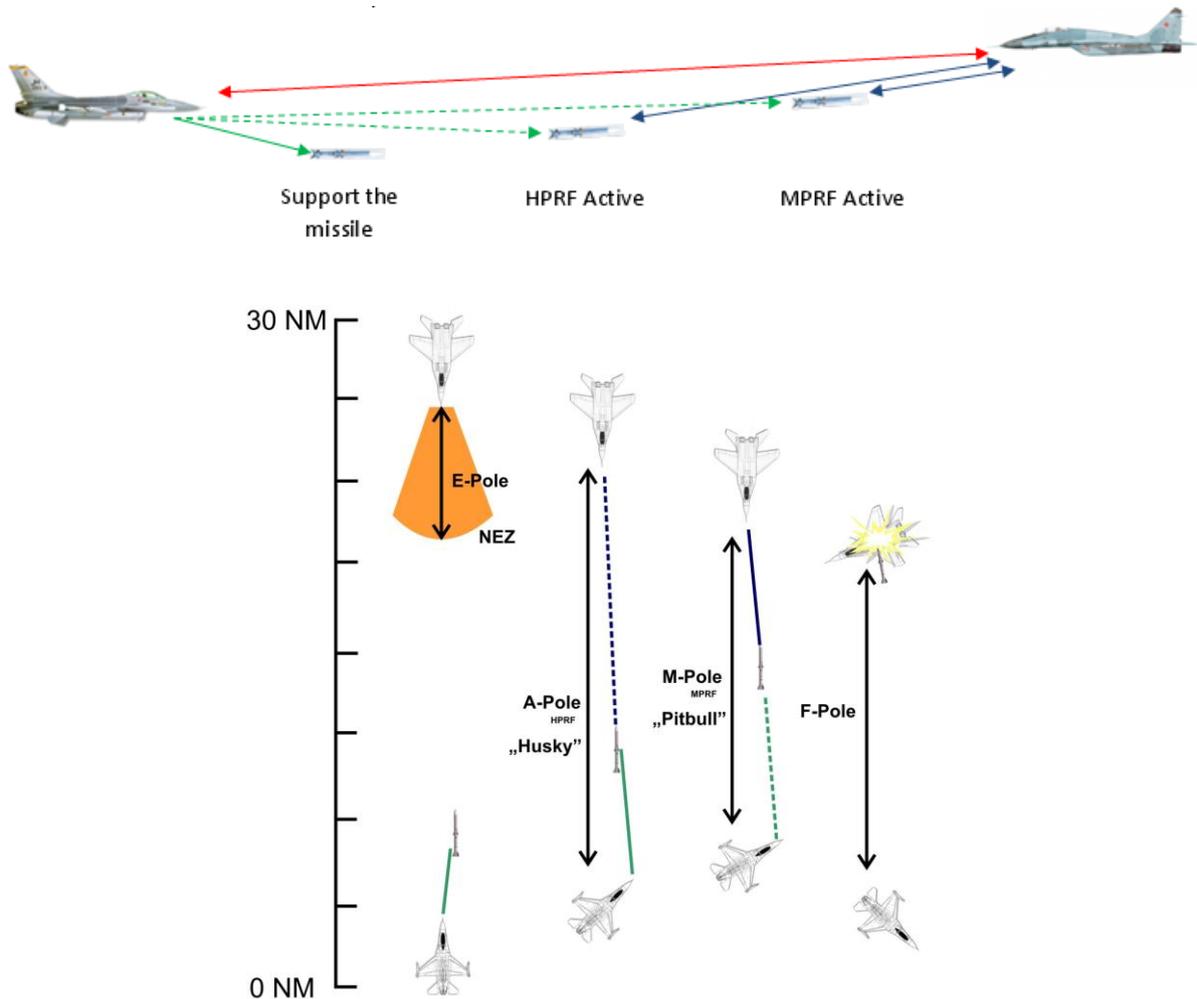
# A/A Training

Zusammenfassung Manöver & Symbolik

## BMS 4.32

## Bildwiederholung

Zwei Bereiche, in denen die AIM-120 ihr eigenes Radar aktiviert 1. "Husky", (A-Pole, HPRF, HUD Symbol "A", FCR Symbol ROT) und 2. "Pitbull", (M-Pole, MPRF, HUD Symbol "F", FCR Symbol ROT durchgestrichen).



Hier ist das klassische Manöver einmal aus Sicht der "Poles" aufgezeichnet. Das eigene F-16 Radar kann, muss aber nicht ab dem A-Pole (Husky) die Rakete steuern. Ab Husky habt ihr eine sinnvolle Trefferchance.

## Kampf gegen unterlegene Gegner, Mig23 (Video)



Wir erkennen einen Gegner und schalten ihn auf, AWACS Abfrage und bringen die F-16 in A/A Kampfmodus.



Der Gegner ist näher gekommen. Wir fliegen direkt auf ihn zu. Das Symbol im FCR ist eine gelber offener Kreis. Wir sind in Maximalreichweite, im HUD öffnet sich ein Kreis. Wir halten den großen Kreis, auf dem kleinen Kreis. Das RWR zeigt Mig23!

Frühestens ab Erreichen von optimaler Reichweite (wir wissen, der Gegner ist unterlegen, könnten auch näher fliegen, bis ca. M-Pole 10NM!) FOX-3.

GLEICHZEITIG erfolgt **hartes Abdrehen** und halten des Gegners auf **60°** (Cranking).





GLEICHZEITIG erfolgt **hartes Abdrehen** und halten des Gegners auf **60°** (Cranking).

Die Geschwindigkeit muss passen (>350kn). Der Gegner wird **hart am Limit gehalten** bis Erreichen von Pitbull. Ab FOX-3 erscheint der Gegner im FCR **rosa**.

Im HUD zählen die Sekunden **Axx** herunter.



Wir halten den Gegner bei 60° und haben nun den A-Pole (Husky) erreicht. Dabei erscheint der Gegner im FCR **rot**.

Im HUD zählen nun die Sekunden **xx** herunter.



Nun haben wir Pitbull erreicht. Der Gegner erscheint im FCR **durchgestrichen rot**. Im HUD zählen die Sekunden nun **Txx** bis zum Einschlag.

Im Normalfall **drehen wir jetzt auf 90° ab** (Notching) und drehen dann weiter ab, bis wir auf **Gegenkurs** sind und überlassen dem zweiten Element den Rest.

## Kampf gegen gleichwertige Gegner, Mig29S (Video)



Wir erkennen einen Gegner und schalten ihn auf, AWACS Abfrage und bringen die F-16 in A/A Kampfmodus.

Wir erfahren, es könnte eine Mig29 sein und gehen vom Worst Case aus, d.h. R-77. JAMMER bleibt OFF.



Der Gegner ist näher gekommen. Wir fliegen direkt auf ihn zu. Das Symbol im FCR ist eine gelber offener Kreis. Wir sind in Maximalreichweite, im HUD öffnet sich ein Kreis. Wir halten den großen Kreis, auf dem kleinen Kreis. Das RWR zeigt Mig29!

Wir steigen mit GATE und bringen uns in eine vorteilhafte Position, höher und schneller als der Gegner!



**Spätestens** ab Erreichen von optimaler Reichweite, die Zahl im HUD für den F-Pole sollte **minimal 13NM** anzeigen drehen wir hart ab halten den Gegner auf **60°** (Cranking).

Der Gegner erscheint rosa im FCR, im HUD zählt die Zeit **Axx** herunter.



Wir sind auf 60° Cranking, und warten bei GATE auf den **A-Pole**, also wenn der Gegner im FCR **rot** wird (noch nicht durchgestrichen), die Anzeige im HUD von **Axx** auf **Mxx** wechselt.

Dann drehen wir sofort hart ab Gegenkurs ab und bauen mit Nose down Geschwindigkeit auf.



Wir drehen nicht um. Im RWR sollte 29 verschwinden, da auch die Mig-29 versucht unsere Rakete abzuschütteln. Taucht das Symbol nicht wieder auf, gut so. Taucht es auf, ist es ein Risiko wiedereinzudrehen. Eventuell sollte einem zweiten Element die Aufräumarbeit überlassen werden. Eventuell erscheint ein "M" im RWR. Ruhe bewahren, auf Gegenkurs bleiben. Bei minimal 14000 Fuß die Maschine abfangen, und stark steigen, um die gegnerische Rakete auszubluten.



*... und hart trainieren...*