

# Ecole de Chasse C6

---

Acronymes, abréviations et sigles V1.4

## Table des matières

<b>Page 3:</b>	Introduction
<b>Page 4:</b>	AA / AAA / AAM / AB / ACM
<b>Page 5:</b>	ACMI / ADI / AF / AG / AGM / AGL / AGR
<b>Page 6:</b>	Ambush / CAP / AMRAAM / AoA / ARM / ATC / ATO / AWACS
<b>Page 7:</b>	BAI / BARCAP / BDA / BP / BFM / BGL / BRAA
<b>Page 8:</b>	BVR / CAP / CARA / CAS / CBU / CDI / CEP
<b>Page 9:</b>	CCIP / CCRP / CME / CMS / COM 1 / COM 2 / CRM
<b>Page 10:</b>	DA / DBS / DCA / DED / DGFT / DLZ
<b>Page 11:</b>	DMS / DTC / DTE / Dog / DTOS / ECM / EEGS
<b>Page 12:</b>	EM / EWR / EWS / FAC / FCR / FCS / FL
<b>Page 13:</b>	FLIR / FLOT / FMD / FMO / FPM / FRAG
<b>Page 14:</b>	GBU / GCI / GM / GMT / G/S / GPS / Gunzo / HARM
<b>Page 15:</b>	HAVCAP / HOJ / HSD / HSI / HTS / HUD
<b>Page 16:</b>	IAS / IADS / ICP / IFF / ILS / IMC
<b>Page 17:</b>	INS / IP / IR / IRCM / JDAM / JFS
<b>Page 18:</b>	LANTIRN / LRS / MANPADS / MFD / MISC / MRM
<b>Page 19:</b>	MSL / NEZ / NWS / OA / OCA / OSB / PC
<b>Page 20:</b>	PGM / PS / PUP / QDM / QDR
<b>Page 21:</b>	QFE / QFU / QNE / QNH / ROE
<b>Page 22:</b>	RPM / RWR / RWS / SA / SAM
<b>Page 23:</b>	SEAD / SMS / SOI / SP / SPI / STP / STT
<b>Page 24:</b>	TACAN / TAS / TD / TD box / TFR / TGP
<b>Page 25:</b>	TGT / TMS / TOS / TOT / TTA / TWS / UAV
<b>Page 26:</b>	UCAV / UFC / UHF / Vat / Vc / VHF / Vi / VIP
<b>Page 27:</b>	VMC / VRP / VSR / VVI / WEZ / WPT
<b>Page 28:</b>	Désignation des missiles, roquettes et drones américains
<b>Page 30:</b>	Désignation des aéronefs américains

## INTRODUCTION

J'ai souvent observé que, pour le néophyte comme pour l'expérimenté, il n'était pas toujours facile de connaître ou de se rappeler la ribambelle d'abréviations, sigles et autres acronymes utilisés dans et autour de Falcon.

Ce document a pour visée de pallier ce problème, tant en amenant des connaissances nouvelles pour les plus débutants qu'en permettant aux plus anciens de retrouver rapidement la signification d'un acronyme dont l'origine serait devenue obscure.

Il s'agit naturellement d'un travail en évolution, et seront au fur et à mesure ajoutés à la liste tous les nouveaux sigles et acronymes qui apparaîtraient, ou bien ceux qui auraient été oubliés au moment de la première rédaction de ce document.

La présentation est à peu près la même pour chaque entrée. Sur la première ligne figure l'acronyme ou le sigle considéré, sur la seconde on trouve l'explicitation des lettres qui le composent. A côté de cette explicitation, en général en anglais, on peut trouver une traduction en français entre parenthèses. Cette traduction n'est qu'indicative dans la plupart des cas, et n'est présente que pour aider à comprendre l'explicitation anglaise. En général, même en français, on se contentera d'utiliser les mots anglais. Dans les cas assez rares où il existe un équivalent français d'usage réellement courant, voire plus courant que l'expression anglaise dont il est équivalent, alors le contenu des parenthèses est porté en italique.

## **AA (1)**

Abréviation courante pour « air-to-air » en anglais, ou « air-air » en français. Qualifie un système ou un armement utilisé depuis un avion vers un autre avion.

## **AA (2)**

Code utilisée par les Américains pour désigner les missiles air-air russes. Pour le moment, la liste va de l'AA-1 au AA-13.

## **AA (3)**

Angle Aspect (angle d'aspect)

Angle selon lequel une cible se présente par rapport à l'appareil en interception sur elle. C'est tout simplement l'angle entre les trajectoires des deux appareils. Ainsi, si l'AA est de 180°, la cible fait face. S'il est de 0°, elle tourne le dos, s'il est de 90° droite, elle est en défilement perpendiculaire de la gauche vers la droite, et inversement pour un AA de 90° gauche.

## **AAA**

Anti-Aircraft Artillery (*Défense Contre Avion*, DCA)

Ensemble des mitrailleuses et canons utilisés depuis le sol pour détruire les appareils ennemis. Synonymes: Flak, AAA.

## **AAM**

Air-to-Air Missile (*missile air-air*)

Sigle courant pour désigner les missile air-air.

## **AB**

Afterburner (*postcombustion*)

Dispositif installé sur certains réacteurs militaires et qui permet d'augmenter la poussée de façon très importante, au prix d'une consommation considérablement accrue. Sur le F-16, on lance la postcombustion en avançant la manette des gaz au-delà de la position « 100% ».

## **ACM (1)**

Air Combat Modes (modes de combat aérien)

Les quatre sous-modes air-air radars ACM permettent d'acquérir automatiquement un appareil situé à portée visuelle (moins de 10 nm). Les quatre sous-modes ACM sont le Bore, le 10x60, le 30x20 et le Slew.

## **ACM (2)**

Air Combat Maneuvers (manoeuvres de combat aérien)

Les ACM sont l'ensemble des manoeuvres tactiques utilisées en combat à vue par deux voire quatre appareils alliés.

## **ACMI**

Air Combat Maneuvering Instrumentation (instrumentation de manoeuvre de combat aérien)

Dans la réalité, il s'agit d'un dispositif installé à bord des chasseurs pour permettre d'enregistrer les combats d'entraînement. Certains systèmes permettent même de visualiser les vols de tous les avions engagés en temps réel.

Dans Falcon, l'ACMI est la fonctionnalité qui permet (avec la touche « F ») d'enregistrer tout ou partie du vol pour ensuite pouvoir le revisualiser sous toutes les coutures.

Par extension, on dit « un ACMI » pour désigner un enregistrement de vol effectué sous Falcon.

## **ADI**

Attitude Direction Indicator (indicateur d'assiette)

L'ADI, également appelé « boule » en français, est simplement un horizon artificiel très précis. Dans Falcon il est situé sous l'ICP, au-dessus du HSI, et peut afficher également les informations de guidage de l'ILS, lorsque le commutateur du HSI est passé en mode TCN/ILS ou NAV/ILS.

## **AF**

*Aérofreins*

Plaques de métal pouvant se déployer pour freiner l'avion en accroissant sa traînée. A noter que les avions de combat modernes tendent à en être dépourvus (comme le Rafale ou le Super Hornet), leurs commandes de vol évoluées permettant d'utiliser les gouvernes classiques pour ce faire.

## **AG**

Abréviation courante pour « air-to-ground », « air-sol » en français. Qualifie un système ou un armement utilisé depuis un avion vers le sol.

## **AGL**

Above Ground Level (au-dessus du sol)

Lorsqu'on donne une altitude AGL, cela signifie que l'on donne en fait une hauteur par rapport au terrain survolé. Dans Falcon on peut obtenir l'altitude AGL en utilisant la radiosonde.

## **AGM**

Air-to-Ground Missile (*missile air-sol*)

Sigle courant pour désigner les missiles air-sol.

## **AGR**

Air-to-Ground Ranging (télémétrie air-sol)

Un des sous-modes air-sol du radar du F-16. Il permet de mesurer la distance à la cible pour la visée en straffing (mitrillage au sol), en tir de roquettes, en bombardement CCIP ou DTOS.

## **ALOW**

Altitude Low Warning (avertissement d'altitude basse)

Il s'agit du système qui avertit le pilote du F-16 lorsqu'il passe en-dessous d'une altitude programmée (à l'aide de l'ICP, sur la page correspondante).

## **Ambush CAP**

Ambush Combat Air Patrol (patrouille de combat aérien en embuscade)

Patrouille dont le but est de tendre une embuscade à tout ennemi s'avançant dans la zone. Typiquement, il s'agira de voler à l'abri du relief de façon à pouvoir surprendre l'adversaire en étant pas détecté avant d'être à portée de tir.

## **AMRAAM**

Advanced Medium-Range Air-to-Air Missile (missile air-air moyenne portée avancé)

Acronyme couramment utilisé pour désigner le missile AIM-120.

## **AoA**

Angle of Attack (*incidence*)

L'incidence est l'angle que forme l'axe moyen de l'aile avec la direction du vol.

## **ARM**

Anti-Radiation Missile (missile antiradar)

Ce sigle est couramment utilisé pour désigner tous les missiles conçus pour détruire les radars de surface ennemis, comme les missiles AGM-88 pour les Américains ou Kh-58 pour les Russes.

## **ATC**

Air Traffic Controller, ou Air Traffic Control (contrôleur de trafic aérien)

Abréviation utilisée pour désigner le contrôleur aérien qui gère le trafic, ou bien pour désigner le principe de cette gestion en temps réel du trafic.

## **ATO**

Air Tasking Order (ordre d'assignation air)

Programme quotidien réglant les opérations aériennes, et incluant toutes les informations nécessaires à la conduite des missions assignées.

## **AWACS**

Airborne Warning and Control System (système aéroportée d'alerte et de contrôle)

Un AWACS est un avion emportant une équipe de contrôleur et un radar très puissant, en général capable de détecter tout appareil sur 360° et sur plusieurs centaines de kilomètres, et dont la tâche est d'aider les appareils alliés dans sa zone de détection en leur conférant conseils et vision globale de la situation.

Les E-3 Sentry et les E-2 Hawkeye américains, ou bien les A-50 russes sont des AWACS.

## **BAI**

Battlefield Area Interdiction (Interdiction du champs de bataille)

Les missions d'interdiction consistent à frapper les moyens militaires tactiques de l'adversaire qui ne sont pas en contact avec les troupes amies. Les BAI consistent en missions d'interdiction sur les moyens ennemis qui sont appelés à avoir un impact à court terme sur les opérations ou les plans de manoeuvre des forces amies. Plus clairement, il s'agit de détruire en général les forces ennemies avant qu'elles parviennent sur la ligne de front.

## **BARCAP**

Barrier Combat Air Patrol (patrouille de combat aérien formant barrière)

La BARCAP est une CAP particulière dont le but est d'empêcher tout appareil ennemi de franchir une certaine « ligne », formant ainsi une barrière à l'ennemi, d'où le nom de cette CAP

## **BDA**

Battle Damage Assessment (établissement des dommages de bataille)

Description de l'efficacité des armes employées sur une cible au sol. En plus clair, il s'agit d'établir selon quel degré l'objectif a été atteint par les attaques menées sur lui.

## **BP**

Bypass (surpassement)

Mode d' « uncage » (libération en pointage) de l'autodirecteur de l'AIM-9. Dans ce mode, l'autodirecteur n'est uncagé qu'à la condition que le pilote réalise cette opération manuellement, à l'aide du commutateur correspondant sur la manette des gaz.

## **BFM**

Basic Fighter Maneuvers (manoeuvres basiques de combat)

Les BFM sont les manoeuvres tactiques utilisés par un chasseur pour l'emporter en combat à vue contre un chasseur ennemi. Les BFM sont utilisées au sein des ACM lorsque l'appareil évolue aux côtés d'autres appareils alliés.

## **BGL**

*Bombe Guidée Laser*

Bombe à chute libre dont le guidage est assurée par illumination laser de la cible.

## **BRAA**

Bearing Range Altitude Aspect (gisement distance altitude aspect)

Format utilisé pour décrire un appareil ennemi, dans l'ordre sont donc annoncés le gisement de l'appareil en question, sa distance, son altitude et enfin son aspect.

## **BVR**

Beyond Visual Range (au-delà de la portée visuelle)

On parle de « combat BVR » lors d'un combat entre des avions de chasse sans que les pilotes de ces avions n'ait leurs ennemis en vue. On parle également de « missile BVR » pour désigner les missiles air-air longue portée qui permettent de détruire une cible sans l'avoir jamais vue.

## **CAP**

Combat Air Patrol (patrouille de combat aérien)

Désigne simplement une patrouille conduite dans le cadre d'une mission de supériorité aérienne. On classe les CAP selon différents types, par exemple BARCAP, HAVCAP, Ambush CAP, etc..

## **CARA**

Combined Altitude Radar Altimeter (verbiage militaire intraduisible, du moins pour moi)

Il s'agit de la radiosonde permettant au pilote de connaître la hauteur de son appareil par rapport au terrain survolé.

## **CAS (1)**

Close Air Support (appui feu rapproché)

Les missions CAS consistent à frapper les moyens ennemis aux abords de la ligne de front, en appui des forces amies.

## **CAS (2)**

Calibrated Airspeed (*vitesse corrigée*)

Il s'agit de la vitesse indiquée corrigée de l'erreur des instruments. Voir la doc du Tour de Piste.

## **CBU**

Cluster Bomb Unit (conteneur de sous-munitions)

Sigle utilisé par les Américains pour désigner leurs conteneurs de sous-munitions. Les charges peuvent être très diverses en nombre et pouvoir explosif selon les modèles.

## **CDI**

Course Deviation Indicator (indicateur de déviation)

Il s'agit du « poignard » situé au centre du HSI, et qui permet de connaître précisément sa déviation par rapport à un QDM ou un QDR sélectionné lorsque le HSI est en mode TCN ou NAV, ou bien encore de visualiser sa déviation par rapport au Localizer lorsque le HSI est passé en mode TCN/ILS ou NAV/ILS.

## **CEP**

Circular Error Probability (erreur circulaire probable)

La CEP permet de mesurer la précision d'un armement. Ainsi, lorsqu'on dit qu'un type d'armement possède une CEP de X mètres, cela signifie généralement que 50% des



armements de ce type frapperont dans une zone circulaire de X mètres de rayon autour de la cible.

### **CCIP (1)**

Continuously Computed Impact Point (point d'impact calculé en continu)

Mode de bombardement présentant au pilote à tout moment, de manière instantané, où impacteraient ses armements s'ils les délivraient à cet instant. La quasi-totalité des appareils de combat aujourd'hui sont équipés d'un mode de bombardement similaire.

### **CCIP (2)**

Common Configuration Implementation Program (programme d'implémentation d'une configuration commune)

Programme de modernisation initiée par l'USAF pour conférer à plusieurs centaines de F-16C Block 40, 42, 50 et 52 une avionique et des équipements largement communs.

### **CCRP**

Continuously Computed Release Point (point de largage calculé en continu)

Mode de bombardement permettant de bombarder une cible sur coordonnées, éventuellement en s'aidant de senseurs tels que le radar air-sol pour acquérir la cible. La plupart des appareils équipés de moyens de télémétrie air-sol sont dotés d'un mode de bombardement similaire.

### **CME**

*Contre-mesures électroniques*

Cf. ECM

### **CMS**

Counter-Measures Management Switch (commutateur de gestion des contre-mesures)

Il s'agit un commutateur à quatre positions situé sur le manche du F-16 et qui permet de gérer les contre-mesures: programmes de leurrage et brouilleur.

### **COM 1**

Dans le F-16, il s'agit de la radio UHF (Ultra-High Frequency).

### **COM 2**

Dans le F-16, il s'agit de la radio VHF (Very High Frequency).

### **CRM**

Combined Radar modes (modes radars combinés)

Les sous-modes CRM sont les modes de recherche air-air du F-16. Ces sous-modes sont le RWS, le SAM, le TWS, le LRS et le VS.

## **DA**

### *Défense Aérienne*

Qualifie la mission de défense de l'espace aérien, ou bien en particulier les pilotes spécialisés dans les missions d'interception et de supériorité aérienne. Souvent utilisé en opposition à « muds », surnom donné aux pilotes spécialisés dans l'attaque au sol.

## **DBS**

Doppler Beam Sharpening (affûtage de faisceau par Doppler)

Un mode de magnification disponible dans le mode radar air-sol GM, et qui permet d'obtenir une image radar d'une zone circonscrite d'une grande résolution, en tirant parti de l'effet Doppler. Cette magnification fonctionne d'autant mieux que la zone à afficher se trouve décalé sur le côté de l'axe de progression de l'appareil.

## **DCA (1)**

### *Défense Contre Avion*

Ensemble des mitrailleuses et canons utilisés depuis le sol pour détruire les appareils ennemis. Synonymes: Flak, AAA.

## **DCA (2)**

Defensive Counter-Air (contre-aérien défensif)

Ensemble des missions impliquant la protection de moyens alliés (autres appareils, forces au sol, bâtiments, etc.) contre l'attaque d'appareils ennemis.

## **DED**

Data Entry Display (affichage d'entrée de donnée)

Il s'agit du petit écran monochrome vert situé à droite du clavier qui se trouve sous le collimateur. Il permet de visualiser facilement quelles sont les actions effectuées avec ce clavier, appelé ICP.

## **DGFT**

Dogfight (combat enroulé)

Sigle utilisé pour désigner le dogfight en général, ou de manière plus spécifique le mode de surpassement Dogfight. Ce mode est activé par la poussée d'un seul commutateur dans la position idoine sur la manette des gaz du F-16, et permet de faire passer tous les affichages et les senseurs en situation de combat à vue, prêt à tirer missiles courte portée et obus.

## **DLZ**

Dynamic Launch Zone (zone de lancement dynamique)

Domaine de tir calculé pour un missile. Elle est affichée sous les formes des crochets DLZ (« DLZ brackets » en anglais) à droite du HUD dès lors qu'un senseur a acquis la cible, dans le F-16.

## **DMS**

Display Management Switch (commutateur de gestion des armements)

Il s'agit d'un commutateur à quatre positions situé sur le manche du F-16 et qui permet de gérer les affichages, et notamment de décider quel est l'affichage considéré pour le SOI. Un DMS-bas permet de faire passer le SOI d'un MFD à l'autre. Un DMS-gauche ou un DMS-droit permet de faire défiler les affichages sur le MFD gauche ou le MFD droit, respectivement, et enfin un DMS-haut permet de faire passer le SOI sur le HUD.

## **DTC**

Data Transfer Cartridge (cassette de transfert de donnée)

Cassette ou bloc de mémoire sur lequel, avant le vol, sont enregistrés des réglages divers et nombreux pour l'avionique du F16 (emports, réglages des emports, canaux radios, réglages des affichages, plan de vol, etc.).

## **DTE**

Data Transfer Equipment (équipement de transfert de donnée)

Ensemble du système, auquel est associée la DTC, qui permet au pilote d'entrer dans l'avionique du F-16 un grand nombre de paramètres établis à l'avance, lors de la préparation du vol. Ainsi, lorsqu'il démarrera l'avion, le pilote pourra d'un seul click charger dans la mémoire de l'appareil le plan de vol, les emports, les réglages des armements, le réglages des affichages ainsi que d'autres paramètres, tous établis à l'avance. La plupart des chasseurs modernes sont pourvus de tels systèmes.

## **Dog**

Abréviation pour « dogfight » (combat enroulé)

Le dogfight est le combat à vue entre des appareils qui manoeuvrent pour prendre l'avantage les uns sur les autres. Il s'agit bien souvent d'un combat difficile et acharné, d'où l'analogie faite par nos amis anglo-saxons avec un combat de chien. Le terme français « combat enroulé » décrit également assez bien la nature de ce combat.

## **DTOS**

Dive Toss (piqué-ressource)

Mode de bombardement permettant de bombarder une cible acquise visuellement en piqué-ressource.

## **ECM**

Electronic Counter-Measures (*contre-mesures électroniques, CME*)

Ensemble des moyens mis en oeuvre pour contrer les moyens de détection adverses. Souvent utilisé pour parler uniquement des brouilleurs radars.

## **EEGS**

Enhanced Envelope Gunsight (viseur-canon à domaine accru)

Principal mode de visée air-air pour le canon, sur les F-16C. Il s'agit d'un viseur prédictif, donc uniquement valable pour un tir en poursuite stable sur une cible.

## **EM**

### *Electro-magnétique*

Abréviation utilisée pour évoquer les rayonnements électro-magnétiques, c'est-à-dire une perturbation des champs magnétique et électrique. Il est souvent utilisé, assez improprement, pour qualifier les systèmes de détection ou de poursuite utilisant les rayonnements électro-magnétiques d'une longueur d'onde supérieure à 1 mm (donc les rayonnements radios, radars et micro-ondes) par opposition aux systèmes infrarouges.

## **EWR**

Early Warning Radar (Radar d'alerte avancée)

Radar de veille terrestre capable de détecter des appareils très longue distance, et opérant à des longueurs d'onde plus grandes que celles des radars de conduite de tir.

## **EWS**

Electronic Warfare System (système de guerre électronique)

Ensemble d'équipements destinés à lutter contre les moyens de détection ennemis. Sur le F-16, il s'agit en particulier des lance-leurres et du brouilleur, utilisés en conjonction avec le RWR.

## **FAC**

Forward Air Controller (contrôleur aérien avancé)

Un FAC est en général un pilote, ou bien un militaire spécialement formé, présent au sol ou dans un appareil à proximité de la ligne de front, et dont le rôle est de diriger les avions de combat dans leur action contre les troupes ennemies. Il s'agit en quelque sorte de la personne qui va « attribuer » les cibles aux autres appareils.

## **FCR**

Fire Control Radar (radar de conduite de tir)

Il s'agit tout simplement du radar, sur un avion de chasse.

## **FCS**

Flight Control System (système de contrôle du vol)

Il s'agit du système qui, sur un avion doté de commandes de vol dites « électriques », comme sur F-16, gère automatiquement les gouvernes afin de maintenir la trajectoire demandée par le pilote et la stabilité de l'appareil.

## **FL**

Flight Level (*niveau de vol*)

Le niveau de vol est l'altitude par rapport à l'isobare 1013,2 hPa, exprimée en centaines de pieds. Dans Falcon, compte tenu de sa modélisation très simple de l'atmosphère, il s'agit de l'altitude en centaine de pieds par rapport au niveau de la mer.

Ainsi, lorsqu'on vole à 25.000 ft, on se trouve au FL250.

## **FLIR**

Forward-Looking Infra-Red (caméra infrarouge frontale)

Un FLIR est une caméra infrarouge embarquée permettant la navigation de nuit. Dans Falcon 4.0, les F-16 Block 40 et 42, appelés également F-16CG, sont équipés d'un FLIR emporté dans la nacelle AN/AAQ-13 sous le nez, dont l'image est directement retranscrite dans le HUD de ces appareils, en surimpression du paysage extérieur, permettant la navigation de nuit.

## **FLOT**

Forward Line Of Troops (ligne avancée des troupes)

Terme utilisé pour désigner la ligne de front, au sol, où se rejoignent les forces terrestres amies et ennemies.

## **FMD**

*Formation de Manoeuvre Défensive*

Type de formation dans laquelle les appareils volent en ligne, écartés de 6.000 à 9.000ft. L'intérêt de cette formation est qu'elle permet à chacun des membres de la formation de surveiller les arrières des autres membres, et qu'elle rend impossible à un ennemi de s'en prendre à plusieurs membres de la formation dans la même passe, d'où son nom. Son inconvénient majeur est qu'elle peut-être difficile à tenir en évolutions.

## **FMO**

*Formation de Manoeuvre Offensive*

Type de formation dans laquelle l'ailier vole en retrait lâche sur son leader, dans ses 4-5 heures, ou ses 7-8 heures, à une distance comprise entre 500 et 3.000ft. L'intérêt de cette formation est qu'elle est une des plus faciles à tenir en évolutions, d'où son nom, puisqu'elle permettra à un ailier de suivre son leader pas à pas au combat si tout va bien.

## **FOV**

Field-Of-View (champs de vision)

Sigle utilisée pour parler du champs de vision d'un senseur, ou bien du degré de magnification mis en oeuvre par le pilote avec ce senseur. Parfois utilisé pour désigner le champs de vision d'une manière plus générale.

## **FPM**

Flight Path Marker (marqueur de trajectoire de vol)

Egalement appelé « busard » ou « maquette » en français, ce repère dans le HUD affiche le vecteur-vitesse de l'appareil. Voir la doc du Tour de Piste pour en savoir davantage.

## **FRAG**

Fragmentary Order (ordre fragmentaire)

Cf. ATO

## **GBU**

Guided Bomb Unit (bombe guidée)

Sigle utilisé par les Américains pour désigner l'ensemble constitué par un corps de bombe et un kit de guidage. Souvent utilisé de manière abusive par les simmers pour ne désigner que les bombes guidées par laser, alors que les GBU peuvent faire appel à d'autres modes de guidage (par exemple un ensemble INS/GPS).

## **GCI**

Ground Control Interception (interception contrôlée depuis le sol)

Interception conduite sous la conduite d'un contrôleur aérien basé au sol. Par extension, désigne également le contrôleur en question.

## **GM**

Ground Map (*cartographie*)

Un des sous-modes air-sol du radar du F-16, qui permet de présenter une cartographie du sol. La plupart des chasseurs multirôles modernes possèdent un mode radar équivalent.

## **GMT**

Ground Moving Target (cibles terrestres mobiles)

Un des sous-modes air-sol du radar du F-16, qui permet d'afficher à l'écran les véhicules terrestres en mouvement.

## **G/S**

Ground Speed (*vitesse-sol*)

C'est la vitesse de l'appareil par rapport au sol.

## **GPS**

Global Positioning System (système de positionnement global)

Système permettant de connaître sa position par la réception des signaux émis par une couronne de satellites en orbite.

## **Gunzo**

Contraction pour « Guns Only » (seulement les canons)

Ce terme désigne le combat à vue mené en utilisant uniquement les canons et mitrailleuses des chasseurs.

## **HARM**

High speed Anti Radiation Missile (missile anti-radiation à haute vitesse)

Cet acronyme est couramment utilisé pour désigner les missiles AGM-88.

## **HAVCAP**

High Asset Value Combat Air Patrol (patrouille de combat aérien de protection d'un moyen de haute valeur)

CAP établie pour protéger un appareil de haute valeur tactique, comme un AWACS, un JSTARS ou bien même un ravitailleur.

## **HOJ**

Home On Jam (guidage sur brouillage)

Désigne la capacité de certains systèmes de détection à acquérir une cible en « remontant » les émissions de son brouilleur. Ainsi, les missiles AIM-120, R-77 et MICA sont capables, au moins dans Falcon, de suivre une cible en se guidant sur ses émissions, ce qui explique qu'on tâchera en général de couper les brouilleurs si l'on sait que des missiles d'un de ces trois types ont été tirés contre soi.

## **HSD**

Horizontal Situation Display (affichage de la situation horizontale)

Une des pages disponibles sur les MFD. Elle permet d'afficher une vue globale de la situation, et est donc un outil précieux pour bâtir une SA. Aujourd'hui, la quasi-totalité des appareils de combat dispose d'un affichage similaire, plus ou moins évolué. Au regard de ce qui est disponible sur des avions plus récents, tels que le Rafale ou le F-22, le HSD du F-16 est relativement sommaire, mais déjà très efficace.

## **HSI**

Horizontal Situation Indicator (indicateur de situation horizontale)

Le HSI, appelé parfois « plateau de route » est l'instrument rappelant une rose des vents situé entre les jambes du pilote dans le cockpit du F-16, et qui permet au pilote de connaître son cap ainsi le QDM sur lequel il est situé par rapport à une balise TACAN ou un waypoint. Le HSI comporte également un indicateur de déviation de cap, permet de connaître la déviation par rapport à un QDM programmé lorsque le HSI est en mode NAV ou TCN, ou bien qui indique la déviation par rapport au Localizer lorsque le HSI est en mode NAV/ILS ou TCN/ILS.

## **HTS**

HARM Targeting System (système de ciblage du HARM)

La nacelle HTS, autrement nommée AN/ASQ-213, est emportée sous le nez des F-16C Block 50D et 52D, également nommés F-16CJ. Cette nacelle est un outil perfectionné de détection des radars adverses, permettant à ces appareils d'être de meilleurs chasseurs de radars à l'aide de leurs missiles AGM-88 HARM.

## **HUD**

Head-Up Display (visualisation tête haute)

Le HUD, ou VTH ou CTH en français (pour collimateur tête haute), est tout simplement un collimateur évolué, permettant en plus des indices de visée des armes d'afficher un ensemble de paramètres de vol, ou d'autres informations, en superposition sur l'extérieur.

## **IADS**

Integrated Air Defense System (système de défense aérienne intégré)

Ensemble de moyens de défenses anti-aériennes mis en réseau et qui agissent de manière coordonnée, et non comme seulement des unités isolées, rendant l'ensemble de ces moyens beaucoup plus dangereux.

## **IAS**

Indicated Airspeed (*vitesse indiquée*)

Vitesse indiquée par les instruments. Elle diffère de la vitesse vraie par rapport à l'air avec l'augmentation de l'altitude. Voir la doc du Tour de Piste

## **ICP**

Integrated Control Panel (panneau intégré de contrôle)

Il s'agit du clavier bleu situé sous le collimateur. Il permet d'accéder à différents réglages de l'avionique.

## **IFF**

Identification Friend or Foe (identification ami-ennemi)

L'IFF est un système électro-magnétique d'identification des appareils. Un appareil équipé d'un interrogateur IFF émettra un message d'interrogation codé, auquel répondront tous les appareils le recevant qui sont équipés d'un transpondeur IFF (transmetteur-récepteur). Si les réponses sont appropriées, les appareils émetteurs de cette réponse sont classés par l'émetteur de l'interrogation comme amis, sinon ils sont considérés comme étant de nature inconnu. Noter donc que le système permet de certifier qu'un appareil est ami, mais en aucun cas qu'il est ennemi.

Tous les appareils militaires modernes sont équipés de transpondeurs, mais pas nécessairement d'interrogateur. Ainsi, les F-16 n'ont reçu d'interrogateur sur chaîne qu'à partir des Block 50 et 52. Les appareils améliorés au travers des programmes OCU, MLU, ADF et CCIP ont ensuite reçu des interrogateurs IFF également.

## **ILS**

Instrument Landing System (système d'atterrissage aux instruments)

Système d'atterrissage aux instruments utilisant les émissions radios pour guider les appareils équipés du récepteur idoïne. L'appareil guidé doit se positionner par rapport à un faisceau vertical (appelé Localizer) et par rapport à un faisceau horizontal (appelé Glide). Lorsque l'appareil vole parfaitement sur le Glide et le Localizer, il parvient au seuil de piste même sans visibilité.

## **IMC**

Instrument Meteorological Conditions (conditions météorologiques de vol aux instruments)

Conditions météo obligeant à voler selon les instruments, et donc interdisant le vol à vue.



## **INS**

Inertial Navigation System (plate-forme inertielle de navigation)

Un système embarqué constitué de gyroscopes qui vont servir à mesurer les déplacements de l'avion afin de connaître à tout moment sa position dans l'espace. Ces systèmes peuvent connaître une dérive variable selon les modèles, c'est-à-dire que leur précision va en se dégradant au fil du temps. Pour pallier ce problème, les plate-formes modernes sont fréquemment hybridées GPS, c'est-à-dire qu'elles vont utiliser les informations issues du récepteur GPS pour se recalibrer.

## **IP**

Initial Point (point initial)

En général, point d'entrée dans une manœuvre, à partir duquel les paramètres prévus doivent être acquis. Dans le cas particulier d'une passe d'attaque au sol, il s'agit du point à partir duquel est débutée la passe, et à partir duquel les paramètres prévus pour la passe doivent être tenus.

## **IR**

Infrared (*infrarouge*)

Un rayonnement infrarouge est un rayonnement électro-magnétique dont la longueur d'onde est comprise entre 700 nm et 1 mm. Les senseurs infrarouges utilisés par les militaires se fondent sur le fait que tout corps émet un rayonnement infrarouge en fonction de sa chaleur.

## **IRCM**

Infrared Counter-Measures (contre-mesures infrarouges)

Ensemble des moyens mis en œuvre pour contrer les senseurs ennemis reposant sur la détection du rayonnement infrarouge, qu'ils équipent un avion, un système de surface ou bien un armement.

## **JDAM**

Joint Direct Attack Munition (nom publicitaire... munition d'attaque directe commune)

Les JDAM sont des bombes lisses ayant reçu un kit de guidage faisant intervenir une INS et un récepteur GPS. Contrairement à ce qui est souvent décrit, une JDAM peut parfaitement aller jusqu'à sa cible sans réception des signaux GPS (par exemple, à cause d'un brouillage de ces signaux), mais sa CEP sera dégradée, passant d'une dizaine de mètres à une trentaine de mètres.

## **JFS**

Jet Fuel Starter (démarreur carburant jet)

Il s'agit du système qui permet de faire démarrer de manière autonome le moteur du F-16. Il utilise pour se lancer lui-même l'énergie d'un des deux accumulateurs JFS/break, ou bien des deux en même temps. Le JFS est lancé au moyen du commutateur JFS (trois positions: OFF, Start 1 pour utiliser un seul accumulateur, et Start 2 pour utiliser les deux). À noter que dans Falcon il n'est pas possible de lancer le JFS avec un seul des deux accumulateurs.

De plus, les accumulateurs sont normalement rechargés lorsque le moteur de l'avion tourne. Si jamais ces accumulateurs sont déchargés sans que le moteur fonctionne ensuite, pour une

raison ou pour une autre, alors il n'est plus possible de lancer le JFS, donc de rallumer le moteur au moyen de celui-ci.

Dans la réalité il faut qu'un mécanicien vienne pomper à la main pour recharger les accumulateurs, mais vous aurez noté l'absence de modélisation de ce mécanicien courageux dans Falcon.

## **LANTIRN**

Low Altitude Navigation and Targeting Infra-Red for Night (Navigation à basse altitude et ciblage infrarouge de nuit)

Le LANTIRN est un ensemble composé de deux nacelles montés sous le nez du F-16. Une des nacelles est une nacelle de navigation qui comprend un radar de suivi de terrain ainsi qu'un FLIR, tandis que la seconde nacelle est une nacelle de ciblage. Dans Falcon 4.0, seuls les F-16C Block 40 et 42, également appelés F-16CG, sont équipés de la nacelle de navigation.

## **LRS**

Long Range Scan (balayage longue portée)

Un des sous-modes CRM du F-16. Assez similaire au RWS, il en diffère par son optimisation pour la recherche d'appareils situés à longue distance.

## **MANPADS**

Man-Portable Air Defence Systems (missiles sol-air portables)

Ce terme sert à désigner l'ensemble des missiles sol-air de courte portée transportables par un ou deux hommes. Ils sont la plupart du temps guidés par infrarouge, et sont complètement autonomes après tir. Les missiles Stinger américains, ou les missiles Igla russes, sont des exemples de MANPADS.

## **MFD**

Multifunction Display (affichage multifonction)

Les MFD sont des écrans multifonctions, qui permettent d'afficher des informations diverses, selon les souhaits du pilote.

## **MISC**

Abréviation pour Miscellaneous, qui signifie « divers », en anglais.

## **MRM**

Medium-Range Missile (missile moyenne portée)

Sigle utilisé pour désigner un missile moyenne portée en général, ou de manière plus spécifique le mode de surpassement Medium-Range Missile. Ce mode est activé par la poussée d'un seul commutateur dans la position idoine sur la manette des gaz du F-16, et permet de faire passer tous les affichages et les senseurs en situation de combat air-air BVR.

## **MSL**

Mean Sea Level (niveau de la mer)

Lorsqu'on donne une altitude MSL, cela signifie qu'on donne l'altitude par rapport au niveau de la mer. En principe, c'est cette altitude qu'affichera typiquement une carte. Dans Falcon, c'est aussi l'altitude affichée lorsque la radiosonde n'est pas utilisée.

## **NEZ**

No Escape Zone (zone sans échappatoire)

La NEZ est la zone dans laquelle on considère qu'une cible, pour un missile et une situation donnée, ne pourra échapper au missile s'il est tiré contre elle. Très concrètement, c'est la zone dans laquelle on considère que le missile aura assez d'énergie pour atteindre la cible même si celle-ci effectue un demi-tour sous 6G et fuit avec une vitesse supérieure de 300 noeuds à celle qu'elle possédait avant de faire demi-tour.

## **NWS**

Nose Wheel Steering (orientation de la roulette de nez)

Il s'agit du système qui permet d'orienter la roulette de nez, permettant à l'avion de tourner au sol.

## **OA**

Offset Aimpoint (point de visée décalé)

L'avionique du F-16 permet que chaque steerpoint puisse se voir associer jusqu'à deux points décalés appelés OA, chacun étant défini par un gisement et une distance relatives au steerpoint, ainsi qu'une altitude. Ces points servent d'indices visuels supplémentaires pour aider le pilote lors d'une passe d'attaque avec approche indirecte sur la cible.

## **OCA**

Offensive Counter Air (contre-aérien offensif)

Ensemble des missions mises en oeuvre afin de détruire ou neutraliser le potentiel offensif aérien de l'ennemi.

## **OSB**

Option Selection Button (bouton de sélection d'option)

Les OSB sont les boutons qui se trouvent sur le pourtour des MFD. Chaque OSB, par écran, porte un numéro, de 1 à 20. Selon la page affichée sur le MFD, chaque OSB se verra associé sur le MFD une option dont l'OSB correspondant sera l'activateur.

## **PC**

*postcombustion*

Dispositif installé sur certaines réacteurs militaires et qui permet d'augmenter la poussée de façon très importante, au prix d'une consommation considérablement accrue. Sur le F-16, on lance la postcombustion en avançant la manette des gaz au-delà de la position « 100% ».

## **PGM**

Precision Guided Munition (munition guidée de précision)

Sigle couramment utilisé pour désigner les armements air-sol utilisant un système de guidage leur assurant une précision importante.

## **PS**

*Patrouille serrée*

Type de formation dans laquelle l'ailier vole très rapprochée du leader, dans ses 4-5 heures, ou ses 7-8 heures.

## **PUP**

Pull-Up Point (point de pull-up)

L'avionique du F-16 permet d'associer à chaque VRP ou VIP un point de pull-up, aidant visuellement le pilote à réaliser une attaque en pop-up (approche à basse altitude pour remonter avant arrivée sur cible, éventuellement avant de repiquer vers la cible pour la frapper, le pull-up point étant alors le point haut de la courbe décrite, et que le pilote va tâcher de rejoindre pendant sa montée).

## **QDM**

Dans le code Q, l'instruction QDM permet de demander quelle est le cap magnétique à prendre pour rejoindre un point donné.

Par extension, on parlera du QDM XXX pour désigner la demie-droite issue d'un point, et pour laquelle un avion qui vole sur cette demie-droite doit suivre le cap XXX pour rejoindre le point correspondant.

Ainsi, lorsqu'on est sur le QDM 325 de la balise TACAN 56X, par exemple, cela signifie qu'il faut suivre le cap 325 pour rejoindre la balise TACAN 56X. En fait, le QDM sur lequel on se trouve par rapport à une balise est directement le relèvement de cette balise. Ainsi, si la balise se trouve au 270, alors on se trouve sur le QDM 270.

## **QDR**

Dans le code Q, l'instruction QDR permet de demander à son interlocuteur à quelle relèvement on se trouve par rapport à lui.

Par extension, on parlera du QDR XXX pour désigner la demie-droite issue d'un point, et pour laquelle un avion qui se trouve sur cette demie-droite est situé au relèvement XXX pour un observateur qui se trouverait sur ce dit point. Ces demie-droites sont également appelées « radiales ».

Ainsi, lorsqu'on est sur le QDM 113 de la balise TACAN 56X, cela signifie que pour une personne qui se trouve exactement sur cette balise, on se trouve au relèvement 113. Le QDR vaut toujours le QDM + ou - 180°.

Lorsqu'un objet tourne autour d'un point dans le sens des aiguilles d'une montre, vu de dessus, alors il passe de QDR en QDR de façon croissante.

## **QFE**

Dans le code Q, l'instruction QFE permet de demander quelle est la pression atmosphérique sur un point donné, en général le point le plus haut d'un aérodrome. Caler l'altimètre à cette valeur (ce qui signifie décider que le « zéro » de l'altimètre correspond à cette pression) permet de faire en sorte que l'altimètre indique à quelle hauteur par rapport à l'aérodrome se trouve l'appareil.

Par extension, on parlera de XXXX ft QFE pour dire que l'on vole à XXXX ft de hauteur par rapport au terrain considéré. Notez que dans Falcon l'altimètre n'affiche que l'altitude barométrique par rapport au niveau de la mer, ou bien par rapport au sol sous l'avion lorsqu'on utilise la radio-sonde.

## **QFU**

Dans le code Q, l'instruction QFU permet de demander quel est le cap magnétique de la piste en service.

Par extension, on parlera du QFU pour désigner la piste en service. Ainsi, si c'est la piste 26 qui est en service, on dira que le QFU est le 260.

Lorsqu'on va en sens inverse, donc ici au 080, pour la piste 08, on dira qu'on est « à contre-QFU ».

## **QNE**

Dans le code Q, l'instruction QNE permet de demander quelle est l'altitude qu'afficherait l'altimètre si l'appareil se trouvait à un point donné au sol considéré et que l'altimètre avait été calé à la pression de 1013,2 hPa (pression au niveau de la mer en atmosphère standard).

Par extension, XXXX ft QNE permet de dire qu'on vole à une altitude de XXXX ft par rapport à l'isobare 1013,2 hPa. Les niveaux de vol (Flight Levels) sont tous entendus par rapport à cet isobare, ce qui permet d'avoir un repère commun, nonobstant les conditions atmosphériques locales.

Dans Falcon les altitudes QNH et QNE sont strictement égales, et sont également exactement égales à l'altitude par rapport au niveau de la mer.

## **QNH**

Dans le code Q, l'instruction QNH permet de demander quelle est la pression à utiliser pour le calage de l'altimètre, de façon à ce que, à un point donné au sol, l'altimètre affiche l'altitude par rapport au niveau de la mer.

Par extension, on parlera de XXXX ft QNH pour dire que l'on vole à XXXX ft au-dessus du niveau de la mer (même si ça n'est pas forcément tout à fait juste en réalité, on peut admettre cette approximation). Dans Falcon, lorsque la radiosonde n'est pas utilisé, l'altimètre, qui n'est pas calable, donne toujours l'altitude QNH juste.

## **ROE**

Rules Of Engagement (règles d'engagement)

Les ROE définissent sous quelles conditions il est possible de décider qu'un appareil est ennemi et peut être engagé. Les conditions peuvent être très diverses, comme une absence de réponse IFF, une identification visuelle, une identification NCTR, une clearance donnée par l'AWACS, une corrélation avec les signaux reçus par le RWR, le fait que l'appareil considéré vole à une vitesse ou dans une zone proscrites, etc. En général, les ROE stipulent que

plusieurs de ces conditions doivent être réalisées simultanément pour que l'engagement soit autorisé.

## **RPM**

Rounds Per Minute (tours par minute)

Sigle utilisé pour donner le régime-moteur. Ainsi, « 85% RPM » signifie que le moteur tourne à 85% de son nombre de tour maximal, donc à 100% de la puissance militaire, c'est-à-dire la puissance sans la postcombustion.

## **RWR**

Radar Warning Receiver (récepteur radar d'alerte)

Équipement permettant la réception et la classification des émissions électromagnétiques, afin de présenter au pilote la situation des menaces émettrices.

## **RWS**

Range While Scan (distance en balayage)

Un des sous-modes CRM sur le F-16. Mode radar air-air de recherche qui « se contente » de balayer l'espace et d'afficher à l'écran tous les contacts dont la vitesse est supérieure au seuil du filtre doppler.

## **SA (1)**

Situation Awareness (conscience de la situation)

Construction mentale par le pilote de la situation globale autour de lui, en tirant parti de toutes les informations disponibles. Les avioniques des chasseurs modernes ont pour but de conférer aux pilotes une SA la plus précise et la plus simple à saisir qu'il est possible, dans la mesure où une bonne SA va bien souvent conditionner la réussite au combat.

## **SA (2)**

Code utilisée par les Américains pour désigner les systèmes sol-air russes. Pour le moment, la liste va du SA-1 au SA-21.

## **SA (3)**

Sigle courant pour « sol-air » ou « surface-air ». Désigne un système ou un armement utilisé depuis le sol vers un avion.

## **SAM (1)**

Situation Awareness Mode (mode de conscience de la situation)

Sur le F-16, sous-mode CRM auquel on accède depuis le sous-mode RWS, en désignant une cible à l'aide d'une seule pression du TMS-haut. Le radar passe en poursuite sur la cible désignée, tout en continuant de balayer l'espace de part et d'autre de la cible.

## **SAM (2)**

Acronyme courant pour « Surface-to-Air Missile », « missile sol-air en français.

## **SEAD**

Suppression of Enemy Air Defenses (suppression des défenses aériennes ennemies)

Ensemble des missions mises en oeuvre en vue de détruire les moyens de défense aérienne ennemis, SAM et DCA.

## **SMS**

Store Management System (système de gestion des emports)

Système très perfectionné servant à gérer la programmation de tous les emports du F-16. Ainsi, avant le vol tous les emports doivent être « déclarés » au SMS, puis celui-ci peut dialoguer avec ceux-ci pour mettre en oeuvre les programmations souhaitées par le pilote.

## **SOI**

Sensor Of Interest (senseur considéré)

Le SOI (prononcé « sôille ») est le senseur qui est actuellement commandé par le pilote. Visuellement, on peut voir quel est le SOI en voyant quel MFD est entouré d'un liseré vert. Ce dernier affiche le SOI. Notez que le HUD peut également être le SOI dans certains cas (il peut lui-même servir en quelque sorte de « senseur d'acquisition »). On peut changer le SOI à l'aide du DMS. Cette fonction est implémentée de façon plus ou moins en profondeur selon les versions de Falcon.

## **SP**

Snowplow (chasse-neige)

Lorsque le radar du F-16, en mode air-sol, est en SP, cela signifie qu'il balaie tout simplement l'espace devant l'appareil en continu.

## **SPI**

Sensor Point of Interest (point d'intérêt du senseur)

En mode air-sol, il s'agit du point considéré par le système de tir. Le sélecteur de SPI apparaît sur la troisième rangée à droite sur la page FCR en mode air-sol. On peut choisir SP (snowplow), STP/TGT (visée sur steerpoint choisi), IP (visée sur VIP), RP (visée sur VRP), OA1 ou OA2. La plupart des versions de Falcon ne proposent que les deux premiers choix.

## **STP**

Steerpoint (point de navigation)

Utilisé comme synonyme de waypoint (WPT).

## **STT**

Single-Target Tracking (*Poursuite Sur Information Continue, PSIC*)

Mode renforcé de poursuite sur un appareil, dans lequel toute la puissance du radar est utilisée pour « verrouiller » la cible et la suivre en permanence.

## TACAN

Tactical Air Navigation (navigation aérienne tactique)

Le système TACAN consiste en des balises radio émettrices de signaux dont la réception permet aux appareils équipés de s'orienter selon ces émissions pour leur navigation. Dans Falcon, on peut trouver des balises TACAN sur les bases aériennes importantes ainsi qu'à bord des ravitailleurs.

Les informations TACAN sont affichés sur le HSI.

Le pendant civile du TACAN est le VOR-DME, qui remplit en quelque sorte les mêmes fonctions.

## TAS

True Airspeed (*vitesse vraie*)

La vitesse vraie est la vitesse réelle de l'appareil par rapport à l'air dans lequel il circule. C'est en plus clair la vitesse réelle de l'avion à laquelle s'ajoute ou s'enlève la vitesse de l'air, contrairement à l'IAS ou à la CAS. On utilise la TAS pour les calculs de navigation en vol.

## TD

Threshold (seuil)

Mode d' « uncage » (libération en pointage) de l'autodirecteur de l'AIM-9, sur le F-16. Dans ce mode, l'autodirecteur est automatiquement uncagé dès lors qu'il détecte un certain seuil de rayonnement infrarouge.

## TD box

Target Designation Box (carré de désignation de cible)

Petit carré entourant la cible désignée sur le HUD.

## TFR

Terrain-Following Radar (*radar de suivi de terrain*)

Radars permettant à l'appareil d'épouser les contours du terrain, en général en prenant le contrôle automatique des commandes. Dans Falcon 4.0, les F-16C Block 40 et 42, également nommés F-16CG, sont les seuls F-16 équipés d'un radar de suivi de terrain, dans la nacelle AN/AAQ-13 (qui comprend également un FLIR).

## TGP

Targeting Pod (nacelle de ciblage)

Un TGP est une nacelle comprenant une ou plusieurs caméras (électrooptique ou infrarouge) associée(s) à un télémètre laser et permettant ainsi d'acquérir des cibles, pour guider par exemple sur celles-ci des bombes laser. Selon les versions de Falcon, le TGP peut également, comme dans la réalité, être utilisé comme moyen d'acquisition de cibles pour d'autres armements air-sol, ou bien comme moyen d'identification air-air. Dans la réalité, les TGP les plus évolués peuvent également être utilisés pour la reconnaissance.



## **TGT**

Target (*cible*)

Sigle utilisé couramment pour désigner une cible.

## **TMS**

Target Management Switch (commutateur de gestion des cibles)

Il s'agit d'un commutateur à quatre positions situé sur le manche du F-16. Le TMS-haut permet de désigner une cible (ou bien de passer en sous-mode ACM Bore lorsqu'on se trouve en surpassement Dogfight)), le TMS-bas permet de « dédésigner » une cible (ou bien de passer en sous-mode ACM 10x60), et le TMS-droit permet, entre autres, de permuter de cibles lorsqu'on se trouve en sous-mode CRM TWS. Le TMS-gauche permet d'utiliser l'IFF, qui n'est pas implémenté dans la plupart des versions de Falcon.

## **TOS**

Time Over Steerpoint (temps au point de navigation)

Heure prévue d'arrivée sur un point de navigation. Lorsqu'on vole à l'allure nécessaire pour rejoindre à l'heure le prochain point de navigation du plan de vol prévu, on a coutume de dire qu'on est « on TOS ».

## **TOT**

Time On Target

Heure prévue de frappe sur cible.

## **TTA**

Time Till Active (temps avant actif)

Temps restant avant qu'un missile AIM-120 passe actif, c'est-à-dire qu'il soit en mesure de se guider de façon autonome, en utilisant son propre radar embarqué pour suivre la cible assignée jusqu'à l'impact.

## **TWS**

Track While Scan (*Poursuite Sur Information Discontinue, PSID*)

Un des sous-modes CRM sur le F-16. Mode radar air-air permettant de suivre le mouvement de plusieurs cibles sans pour autant les « verrouiller ». Ce mode radar exige une grande agilité du radar, et permet le tir multicable aux appareils équipés de missile appropriés (MICA, R-77 ou AIM-120). Tous les chasseurs modernes sont équipés d'un mode similaire.

## **UAV**

Unmanned Aerial Vehicle (avion sans pilote)

Un UAV est un aéronef sans pilote embarqué. L'engin peut être autonome, ou bien être manoeuvré par un opérateur par radio.

## **UCAV**

Unmanned Combat Aerial Vehicle (avion de combat sans pilote)

Type d'UAV particulier pouvant être utilisé pour la réalisation de missions de destruction d'objectifs.

## **UFC**

Upfront controls (contrôles frontaux)

Ensemble formé par l'ICP et le DED.

## **UHF**

Ultra High Frequency (ultra-haute fréquence)

La bande UHF est la bande de radiofréquences comprises entre 300 Mhz et 3Ghz (longueurs d'onde entre 10 cm et 1 m).

## **Vat**

Sigle pour « vitesse d'atterrissage ».

## **Vc**

Sigle pour « vitesse corrigée ».

## **VHF**

Very High Frequency (très haute fréquence)

La bande VHF est la bande de radiofréquences comprises entre 30 Mhz et 300 Mhz (longueurs d'onde entre 1 m et 10 m).

## **Vi**

Sigle pour « Vitesse Indiquée »

## **VIP**

Visual Initial Point (point de visée initiale)

L'avionique du F-16 permet de créer un VIP à partir de n'importe quel steerpoint. Le pilote entre des coordonnées polaires (direction et distance) vis-à-vis d'un steerpoint. Le VIP est placé à la position-même qui était celle du steerpoint, et le steerpoint est "repoussé" en distance et en gisement selon les données entrées sur la page VIP du DED. Le VIP sert alors, si on veut, de "point-pivot" fixe autour duquel est placé le steerpoint. VIP et steerpoint apparaissent naturellement visuellement dans le HUD.

A noter que selon les versions de Falcon, il se peut qu'en réalité le VIP ne soit qu'un second VRP, bien que cela ne soit pas en totale adéquation avec l'avionique réelle du F-16.

Le VIP sera par exemple utilisé en CAS, lorsqu'un FAC donnera la position d'une cible par rapport à la position d'un point préalablement connu.

## **VMC**

Visual Meteorological Conditions (conditions météorologiques de vol à vue)

Conditions météorologiques suffisamment bonnes pour permettre le vol à vue, et n'obligeant donc pas à se fier uniquement aux instruments pour assurer la conduite du vol.

## **VRP**

Visual Reference Point (point de référence visuel)

L'avionique du F-16 permet de créer un VRP à partir de n'importe quel steerpoint. Le pilote entre des coordonnées polaires vis-à-vis du steerpoint en question (direction et distance) et un VRP sera créé aux coordonnées indiquées, servant d'indice visuel supplémentaire dans le HUD pour le pilote, par exemple pour conduire une passe d'attaque sur le steerpoint considéré.

## **VSR**

Velocity Search with Ranging (recherche en vitesse avec télémétrie)

Un des sous-modes CRM sur le F-16. Ce mode permet d'afficher les cibles selon leur relèvement et leur vitesse de rapprochement. Son utilité pratique est assez unanimement contestée.

## **VVI**

Vertical Velocity Indicator (indicateur de vitesse verticale)

Cette échelle située à droite de l'ADI dans le F-16 permet de connaître la vitesse verticale, en milliers de pieds par minute.

## **WEZ**

Weapon Engagement Zone (domaine d'engagement d'armement)

Domaine, relativement à sa cible, dans lequel un armement peut être utilisé.

## **WPT**

Waypoint (point de passage)

Point tournant de navigation d'un plan de vol.

## **WVR**

Within Visual Range (à portée visuelle)

On parle de combat WVR lors d'un combat entre des avions de chasse dont les pilotes peuvent voir leurs cibles. On parle parfois de « missile WVR » pour désigner les missiles conçus pour les combats à portée visuelle. On notera qu'un combat « WVR » peut induire un dogfight, mais pas nécessairement.

## DESIGNATION DES MISSILES, ROQUETTES ET DRONES AMERICAINS

Le système actuel de désignation a été introduit en 1963. La désignation est parfois appelée « désignation MDS », pour « Mission-Design-Series ».

A U.S. military aerospace vehicle designation is also known as an "MDS Designation" (MDS = "Mission-Design-Series". Voilà à quoi ressemble une désignation MDS:

Exemples:	L	G	M	-	30	G	Minuteman III
	A	I	M	-	9	P	Sidewinder
	A	T	M	-	120	C	AMRAAM
	B	Q	M	-	90	A	
	M	G	R	-	1	A	Honest John
	A	S	B	-	11	A	Pegasus
	N	S	-	7	D	NavStar	

I

Voici l'explication du rôle de chacune des parties de la désignation:

### Première lettre: type d'objet

- B fusée/booster
- M missile guidé, ou drone ou UAV (à présent ces derniers utilisent une désignation d'appareil, et le M n'est plus utilisé que pour les missiles)
- N sonde
- R roquette
- S satellite

### Deuxième lettre: mission

- C transport
- D leurre
- E guerre électronique, communication
- G attaque au sol, attaque de navires
- I interception (destruction de moyens aériens)
- L détection de lancement
- M mesures scientifiques, calibration
- N navigation
- Q drone cible (utilisé pour UAV également, auparavant)
- S soutien des opérations spatiales
- T instruction
- U attaque sous-marine
- W météorologie

### Troisième lettre: environnement de lancement

- A air
- B multiple
- C conteneur
- F fantassin
- G sol
- H stocké en silo
- L lancé depuis silo
- M batterie au sol mobile
- P emplacement au sol fixe et non protégé
- R navire de surface
- S espace
- U sous-marin

### Numéro de type:

Ce numéro est utilisé pour différencier les types de systèmes. A noter qu'il est possible qu'un système existe avec des lettres préfixes différentes, selon sa version. Ainsi, le Sparrow tiré d'un avion porte la désignation AIM-7, tandis que le Sea Sparrow tiré depuis un navire porte la désignation RIM-7.

### Lettre à droite du numéro: version

A la suite du numéro de type se trouve toujours une lettre donnant la version. En principe, chaque nouvelle version prend la lettre suivant la lettre utilisée pour la précédente version dans l'ordre alphabétique. Ainsi, l'AIM-9M est la version qui est apparue à la suite de la version AIM-9L.

## DESIGNATION DES AERONEFS AMERICAINS

Le système actuel de désignation des aéronefs a été introduit en 1962. Il est très semblable au système utilisé pour les missiles, drones et roquettes, et est basée sur le même principe de désignation « MDS » pour « Mission-Design-Series ».

Voici à quoi ressemble cette désignation:

Exemples:	F	-	15	E Eagle
	E	A	- 6	B Prowler
	K	C	- 135	A Stratotanker
	R	A H	- 66	A Comanche
	M	Q	- 9	A Reaper
	C	H	- 47	F Chinook
	F		- 23	A
	X	V	- 6	A Kestrel
		V	- 22	A Osprey
	EK	A	- 3	B Skywarrior

**Lettre immédiatement à gauche du tiret: type d'appareil (uniquement présente si l'appareil n'est pas un avion classique)**

- G planeur
- H hélicoptère
- Q - UAV
- S appareil spatial
- V appareil à décollage et atterrissage vertical, ou appareil à atterrissage et décollage court
- Z dirigeable

Dans le cas des avions classiques, aucune lettre n'est utilisée pour définir le type d'appareil.

**Lettre à gauche du tiret dans le cas d'un avion classique, ou bien deuxième lettre à gauche du tiret pour les autres appareils: rôle de base de l'appareil**

- A attaque au sol
- B bombardier
- C transport
- E guerre électronique
- F chasseur
- K ravitailleur
- L porteur d'un laser
- O observation
- P patrouille maritime
- R reconnaissance
- S lutte antisous-marin
- T instruction
- U liaison

- X recherche

**Dernière lettre à gauche, utilisée en préfixe: modification de rôle** A la gauche de la lettre définissant la mission de base de l'appareil peut parfois être ajoutée une lettre pour indiquer que la version désignée a vu son rôle modifié par rapport aux versions précédentes du même appareil. En principe, pas plus d'une lettre de modification de rôle ne devrait être employé, mais il y a eu quelques exceptions.

- A attaque au sol
- C transport
- E guerre électronique
- F chasseur
- H sauvetage
- K ravitailleur
- L équipé spécialement pour temps froids
- M – Multimission, lutte contre les mines
- O observation
- P patrouille maritime
- Q drone
- R reconnaissance
- S lutte antisous-marin
- T instruction
- U liaison
- V transport de personnalité
- W météorologie

**Numéro de type:** Type de système.

**Version:** A la suite du numéro de type se trouve toujours une lettre donnant la version. En principe, chaque nouvelle version prend la lettre suivant la lettre utilisée pour la précédente version dans l'ordre alphabétique. Ainsi, le F-16C est la version qui est apparue à la suite de la version F-16B.

**Numéro de block:** A noter que pour certains appareils, les Américains utilisent les Blocks pour différencier des appareils de la même version (donc même lettre après le numéro de type) équipés de façon dissemblables. Parfois, les différences entre les blocks peuvent être tout à fait significatives. Ainsi, un F-16C Block 25 est considérablement moins évolué qu'un F-16C Block 52. Les blocks eux-mêmes peuvent être subdivisés en sous-blocks, par exemple les F-16C Block 52A et les F-16C Block 52D. A noter que ce système de block n'est utilisé que pour quelques appareils.