



Standard Operation Procedures VFA154 Black Knights



Die hier erfassten Standards müssen nicht explizit im Briefing wiederholt werden. Ein “nach SOP” ist ausreichend, z.B. “Takeoff und Rejoin nach SOP” Das Dokument dient nicht der Ausbildung, d.h. der Fokus liegt auf dem Festlegen von Standards. Es ist kein Schulungsdokument. Navy-Prozeduren/Begriffe werden bevorzugt.

Tactical Callsigns

Grundlegendes

Es soll wenn möglich immer das volle Callsign genutzt werden, z.B. Knight 1-2. Callsigns folgen dem Muster [Callsign] [Flight][Nummer im Flight], d.h. Hammer 3-4 wäre #4 (“Dash 4”) im Hammer 3 Flight.

Callsigns der vCVW2-Squadrons:

VFA-154 Black Knights, F/A-18: Knight

Loadouts

Precautionary Loadout

Die Precautionary Loadouts werden als Vorsichtsmaßnahme mitgeführt, d.h. es wird nicht mit direktem Feindkontakt gerechnet. Die Beladung ist derart gestaltet, dass eine Rückkehr mit der gesamten Beladung und „on the ball“-Fuelstate das max. Trapweight nicht übersteigt. Hierbei wird das Trapweight von 34,000 lb für einen restricted Approach als obere Grenze gesetzt.

CAP

AIM9X	1X AIM120	Fuel 330	1X AIM120	Clean	AT_FLIR	Fuel 330	1X AIM120	AIM9X
-------	--------------	-------------	--------------	-------	---------	-------------	--------------	-------

Surface Patrol

AIM9X	Clean	1X AGM-84D	1X AIM120	Fuel 330	AT_FLIR	1X AGM-65F	Clean	AIM9X
-------	-------	---------------	--------------	-------------	---------	---------------	-------	-------

Air to Air

Die Nomenklatur des Check-In bezeichnet die Loadouts. Hierbei wird der Check-In Schlüssel beim GCI/AWACS/C3 verwendet (siehe erste Tabelle).

Funk

Grundlegendes

Radio 1 wird als “PRI”, Radio 2 als “AUX” bezeichnet. Dies sind die primär zu nutzenden Funkgeräte. Digitalfunk, z.B. MIDS, können bei Bedarf genutzt werden. Radio 2 wird grundsätzlich für den Flight-internen Funk und ATIS genutzt. Radio 1 für den Funk mit Ground, Tower, AWACS etc.

Funkfrequenzen

VFA-154 Black Knights, F/A-18: Knight 305,000 MHz (FM), weitere Flights um 1 MHz versetzt
Human AWACS/GCI: 251 Mhz

Check-in auf Funkfrequenz

Mit dem Check-in wird geprüft, ob alle erwarteten Teilnehmer auf der jeweiligen Funkfrequenz erreichbar sind. Er wird von LEAD initiiert.

Lead (AUX): “Knight, check-in AUX, Knight 1-1”

Wing (AUX): “Knight 1-2, 5 by 5 (oder entsprechend)”

Section Lead(AUX): “Knight 1-3 ...”

Section Wing(AUX): “Knight 1-4 ...”

Lead (AUX): „Also/You'r too 5 by 5 (oder entsprechend)“

Auf Frequenzen mit ATC, AWACS u.ä. (PRI) wird kein Check-in (des gesamten Flights) durchgeführt.

Radio Checks

Radio Checks dienen der Überprüfung der Funkqualität. Bei einem erfolgreichen/unauffälligem Check-in entfällt der Radio Check.

Pushbutton	PRI	Klartext	AUX	Klartext
1	305.000 MHz	Squadron	305.000 MHz	Squadron 1
2	127.500 MHz	Mother AI	306.000 MHz	Squadron 2
3	127.600 MHz	Human LSO	307.000 MHz	Squadron 3
4	251.000 MHz	UNICOM	308.000 MHz	Squadron 4
5	251.100 MHz	AWACS 1		
6	251.200 MHz	AWACS 2		
7	260.100 MHz	Tanker 1		
8	260.200 MHz	Tanker 2		
9	155.000 MHz	Strike		
10	126.500 MHz	Divert 1		
11		Divert 2		
12	133.000 MHz	AFAC/JTAC 1		
13	134.000 MHz	AFAC/JTAC 2		
14	30.000 MHz	AFAC/JTAC 3		
15		zbV		
16		zbV		
17		zbV		
18		zbV		
19		zbV		
20		zbV		

Startup

Startup erfolgt ohne Ankündigung über Funk. Erste Funkkommunikation (ggf. nach Abhören ATIS) ist der von LEAD initiierte Check-in.

Contract Speed

Contract Speed: 300 kts IAS bis 15000 ft. Mach 0.6 über 15000 ft.
Der Contract Speed wird immer von LEAD geflogen, wenn nichts anderes mitgeteilt wurde.

Standard Field Takeoff

Interval-Takeoff mit 7 Sekunden Abstand. Immer mit Afterburner.

Initiales Rendezvous nach Takeoff

Alle Rendezvous nach dem Takeoff erfolgen als Running Rendezvous (ggf. im Steigflug) in die Cruise Formation.

TacForm

TacForm-Manöver (TacTurns, Inplace-Turns (=Hooks), Cross-Turn,...) werden mit MIL Power geflogen. G wird so gehalten, dass die Fluggeschwindigkeit vor dem Turn beibehalten wird. (G to maintain airspeed)
Standard Combat Spread ist nach rechts ausgerichtet, bei einer Division geht #3 und #4 auf die linke Seite von #1, #3 neben #1. Abstand 0.7-1.1 nm.

Carrier Ops

Für einen koordinierten Ablauf rund um den Carrier ist es unerlässlich, dass jeder die Prozeduren kennt.

Als Referenz dient das Carrier-Ops Dokument von S&A/SnakeSH!t:

[Aircraft Carrier Operating Procedures for DCS](#)

Carrier Comms

Ohne human LSO wird standardmäßig nur eine Frequenz für AI-Funk und SRS genutzt. Es wird die Frequenz verwendet, die auch in der DCS-Mission für den Carrier AI-Funk angegeben wurde. Über diese Frequenz läuft sowohl Deck-Funk, Marshal, AirBoss, LSO,

Bei human AIRBOSS/LSO werden Bewegungen grundsätzlich über die entsprechende Frequenz des Trägers abgewickelt. Approaches wechseln in CASE I ab „Switch Tower“, in CASE II/CASE III ab „Switch Approach“ auf LSO Frequenz.
Es ist dem jeweiligen LEAD überlassen, ob der Flight den Supercarrier-AI-Funk nutzt oder nicht.

Carrier Launch

Das Rollen zum Katapult wird auf der Frequenz des Carriers angekündigt.

(PRI): “[Modex], taxiing to CAT 1.” o.ä.

Bei gleichzeitigem Start wird das “Salute” innerhalb des Flights koordiniert. Abstand: 2 Sekunden.

Lead (AUX): “Knight 11, ready to salute.”

Wing (AUX): “Knight 12, ready to salute.”

Lead (AUX): “Knight 11, salute in 3, 2, 1, salute.”

Wing (AUX) [Salute zwei Sekunden später]

Case I - Commencing aus dem Marshal Stack

Beim Verlassen des Stacks bei CASE I wird ein “Commencing” über Funk mitgeteilt. Damit wissen die anderen im Stack Bescheid und können sinken, bzw. ihren Commence planen.

(PRI): “[Modex], flight of [Anzahl], commencing.”

Trick or Treat

Recovery Tanker befinden sich grundsätzlich Overhead Mother auf Angels 6. Bei Bedarf ein weiterer auf Angels 12

Standard-Briefing

Folgende Standard-Inhalte sollen unabhängig von den missionsspezifischen Inhalten in einem Briefing vor dem Rollen behandelt werden. Fett markierte Elemente sind zwingend zu briefen:

• **Flugaufteilung** (Section, Division, wer fliegt mit wem?)

• **Tactical Callsigns**

• **Start-Flughafen, Lande-Flughafen / Carrier**

• **Beladung / Bewaffnung**

• Takeoff (Interval, Section)

• Rejoin (Running, CV, TACAN)

• Funkfrequenzen

• Wetter

• Verfügbare Tanker

• Joker/Bingo

• Divert Field