

Déroulé d'une procédure CAS

(pour faire simple et en français, c'est un jeu !)

1. Etablir communication (Establish communications)

Point/heure déterminé pour le 1er contact radio avec le contrôleur.
Le briefing mission précise la procédure

2. Authentification (Authentication)

Aéronef vers contrôleur

Il existe 3 principaux moyens d'authentification : le RAMROD, l'AMSL et l'AKAK

RAMROD

D	E	A	T	H	V	Y	P	U	R
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Le RAMROD est un code de 10 lettres sur lequel chaque lettre n'apparaît qu'une seule fois.
L'avion donne deux lettres espacées par une lettre du mot code.
Le JTAC répond : Je m'authentifie + lettre (authenticate + lettre)

AMSL

Un petit exemple pour rendre la chose plus simple : authentification "ANU"
Le « A » est toujours ignoré donc on descend au N de la première colonne. Arrivé au N on prend sur la ligne le U.
La lettre finale sera celle en dessous.
Donc le S : Je m'authentifie + SIERRA (authenticate + S)

A	A	I	F	G	J	C	L	Q	Z	E	R	T	Y	U	D	O	P	W	X	K	V	B	N	M
B	I	W	L	X	C	V	A	J	D	F	S	O	Q	P	R	K	H	M	N	T	B	T	Y	H
C	O	N	V	Q	D	L	K	J	W	G	F	Z	S	A	P	C	U	X	Y	R	R	W	X	Q
D	P	L	O	M	J	N	U	H	B	Y	F	V	A	F	C	D	I	B	E	S	Z	X	C	B
E	Y	T	H	E	U	I	T	P	R	G	M	K	L	D	F	H	A	Z	N	J	V	N	C	V
F	Q	M	W	O	R	U	Y	C	J	R	S	R	E	J	L	X	A	J	H	S	M	G	D	F
G	P	M	O	N	I	B	U	V	F	R	E	G	W	I	F	N	Z	A	C	H	S	G	N	D
H	A	E	T	W	D	Q	T	Y	R	H	S	U	H	O	X	M	A	J	H	M	X	C	N	X
I	P	O	L	A	K	J	F	R	H	S	M	D	D	H	O	A	J	H	N	U	I	K	W	Z
J	S	L	G	L	F	J	C	N	B	V	B	C	H	T	H	O	A	J	H	N	U	I	K	W
K	X	Z	Q	V	C	S	Z	X	K	R	N	B	D	Y	F	C	Y	G	I	K	D	S	A	P
L	W	Q	E	L	K	J	X	N	B	D	D	Y	F	C	Y	G	I	K	D	S	A	P	Z	W
M	P	O	E	L	K	J	X	N	B	D	D	Y	F	C	Y	G	I	K	D	S	A	P	Z	W
N	Z	O	V	E	M	D	R	U	T	S	W	E	P	I	F	R	M	L	P	N	X	G	F	L
O	A	Z	B	Y	A	C	A	X	D	H	F	D	E	V	A	W	X	L	S	E	S	M	O	F
P	L	J	G	D	A	K	W	C	H	F	D	E	V	A	W	X	L	S	E	S	M	O	F	W
Q	Z	A	X	Q	E	L	Q	Z	K	R	D	R	Z	H	L	S	E	S	M	O	F	W	X	L
R	S	V	Y	X	Q	Z	K	R	D	R	Z	H	L	S	E	S	M	O	F	W	X	L	S	E
S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X

AKAK

Encore un exemple pour faire simple : authentification "GVO"
Prendre dans la 1ère colonne le G et sur cette ligne chercher le V. On prend la lettre sous le V, ici le M.
On repart de la 1ère colonne en partant du M et on va chercher la dernière lettre, le O. La lettre sous le O est la lettre qu'il faut relever. Ici c'est le I
Donc le S : Je m'authentifie + INDIA (authenticate + I)

6.1 GAME PLAN

Appel	Appel du JTAC
Type de contrôle	CAS TYPE 1 : JTAC et avion voit la cible/une clearance par passe/Abort à la main du JTAC/contrôle de l'axe et géométrie d'attaque CASE TYPE 2 : JTAC et avion voit ou non la cible mais un 3ème vecteur voit la cible/une clearance par passe/Abort à la main du JTAC CASE TYPE 3 : Le JTAC donne un set de restrictions à l'avion //une clearance par passe/Abort à la main du JTAC
Méthode d'engagement	BOC (bomb on coordonate:pas de visuel)/BOT (bomb on target:visuel)
Armement demandé	...
procédure particulière	« ground lasing/night procédure/shooter-shooter »

L'aéronef collationne entièrement le game plan

6.2 9LINE

1	IP/BP	Point dont les coordonnées sont connues par la patrouille
2	Heading	Depuis l'IP, cap menant vers la cible
3	Distance	Distance de l'IP vers la cible

Les lignes 1/2/3 peuvent être utilisées comme point de départ pour l'attaque ou pour confirmer la localisation de la cible : "Depuis l'IP prendre un cap de 205° pour 3 Nm, vous arriverez sur la position ennemie."

En l'absence de nécessité de limitation, on dit : "IP/HEADING/DISTANCE from the overhead" ce qui donne moins de restrictions à l'avion pour sa manœuvre d'attaque.

4	Target elevation	Elévation de la cible
5	Target description	Description de la cible
6	Target location	Coordonnées de la cible ou cap/distance
7	Mark	On précise le code laser et la laser to target line ou tout autre moyen de marquage pour aider à l'acquisition de la cible.
8	Location of friendlies	Position des amis les plus proches de la cible "en partant de la cible, les amis sont Nord 1.2km"
9	Egress	Action de l'avion après l'attaque, en l'absence de restrictions on dit "at your convenience" (comme tu veux), ou "back to the wheel" (retour dans la boucle au dessus de la zone)

L'aéronef doit collationner les lignes 4/6/8, plus la 7 si elle est remplie.

6.3 Remarks/Restrictions (non exhaustif) :

Mandatory attack heading	C'est le cap d'attaque que l'on donne à l'avion pour larguer sa bombe lors de l'illumination LASER
Night Visions Capability	Est on équipé de NVG ?
TLE categorie	On précise le TLE de son matériel pour donner une idée de la précision des coordonnées que l'on donne à l'avion
Danger close	Initiales du chef interarmes si tir à proximité troupes amies
Attack clearance	Indicatif du JTAC qui autorise la frappe.

L'aéronef collationne les cases

7. Target talk-on**Contrôleur vers aéronef**

La phase de "TALK ON", littéralement "de discussions ouverte" est le moment où l'on fait acquérir la cible à l'aéronef.

Pour le point de départ de la description on utilise un point fixe caractéristique du terrain (carrefour, maison isolée,...)

Pour la distance on trouve un Reference Point (RP)

On utilise ensuite le FIDO:

F	FROM	« En partant de tel point » (Reference point/contact point)
I	In direction	Dans telle direction cardinale ou le long d'un axe caractéristique
D	Distance	Pour telle distance (unité de mesure établie plus tôt)
O	Objective	Point intermédiaire (contact point ou cible)

8. Identification de la cible (Target verification)**Contrôleur vers aéronef**

le JTAC et l'avion s'assure par les moyens a leur disposition qu'ils parlent bien de la même cible.

9. Instruction avant attaque (Final attack instructions)**Aéronef vers contrôleur**

Les aéronefs passent "IN HOT" en annonçant le temps avant la frappe depuis l'IP et suit les instructions finales.

10. Attaque (Attack)**Contrôleur vers aéronef**

Aucun largage de munitions sans "CLEARED HOT (type I/II) /CLEARED TO ENGAGE (type III)

11. Dégât des tirs (Battle Damage Assessment)**Contrôleur vers aéronef**

Le dégât des tirs consiste à dire si la mission est réussie ou non, le JTAC annonce:

Volume (Size) traité

Munitions utilisées

Coordonnées

Heures

Par quel aéronef

Remarques

Mission réussi/ou non

12. Renouveler l'attaque (Reattack)**Contrôleur vers aéronef**

Si le commandant des troupes au sol, trouve que l'effet de l'attaque n'a pas eu le succès escompté, les appareils peuvent avoir l'autorisation de réattaqué immédiatement