

Brevities

Los códigos de brevedad tácticos multiservicio son códigos utilizados por varias fuerzas militares. Las palabras de procedimiento de los códigos, un tipo de procedimiento de voz, están diseñadas para transmitir información compleja con unas pocas palabras.

NAVEGACIÓN

- **TAXI** /tacsi/- Informa de que estamos procediendo a mover el avión por la pista de rodaje para ir a la pista de despegue o la plataforma de aparcamiento.
- **ENTERING ACTIVE RUNWAY** /entering actif runguay/ - Informa que entramos en pista activa, se puede acompañar del número de la pista (Igual que LINE UP)
- **ROLLING** /roling/ - Informa del inicio de la carrera de despegue de un avión.
- **AIRBONE** /airbon/ - Informa que dicho avión ya está volando, dejando así la pista libre.
- **ON FINAL** /on fainal/ - Informa que un avión está apunto de aterrizar en pista
- **TOUCHDOWN** /tochdaun/ - Informa que un avión acaba de aterrizar en la pista
- **RUNWAY VACATED** /runguay vaket/ - Informa que hemos abandonado la pista
- **ALPHA CHECK** /alfa chec/ - Indicación de rumbo y distancia a un punto dado. (se recomienda dar más valores de vuelo para facilitar el vuelo en formación como la velocidad de vuelo y el pitch)
- **ANCHOR** (referencia)/aenkor/ - Orbitar sobre un punto específico. (Indicar una referencia sobre la que orbitar)
- **ANGELS** (numero) /enyels/ - Altura de un avión en miles de pies MSL.
- **AS FRAGGED** /as fraagg/ - Un caza, FAC, grupo o agencia está operando exactamente como se ha indicado en el Air Task Order (Orden de operaciones aéreas)
- **JOKER** /yoquer/ - Indicación que hacemos para comunicar al líder que nos queda combustible solo para cumplir estrictamente la misión brifineada. Joker siempre será mayor que bingo.
- **BINGO** /bingo/ - Combustible remanente indicado en briefing el cual nos permite volver a base prebrifineada.
- **BLIND** /blaind/ - Sin contacto visual con un avión aliado (Opuesto a VISUAL)
- **VISUAL** /visual/ - Contacto visual con avión aliado (Opuesto a BLIND)
- **NO JOY** /no yoi/ - Sin contacto visual del objetivo/bogey/avión enemigo/ posición enemiga (Opuesto a TALLY)
- **TALLY** /taly/ - Contacto visual de un bogey/objetivo/avión enemigo o posición enemiga (Opuesto a NO JOY)
- **BUSTER** /baster/ - Directiva para seleccionar potencia militar. (Igual que MEL)
- **GATE** /geit/ - Directiva para activar postcombustión (Igual que BURNER)
- **IDLE** /aidel/ - Directiva para seleccionar el mínimo régimen de motor (ralentí)
- **CONNING** /coning/ - Avión desconocido dejando estelas de condensación.
- **MARKING** /marking/ - Avión aliado dejando estelas de condensación.
- **FOX MIKE** /fox maik/ - Radio VHF/FM.
- **VICTOR** /victor/ - Radio VHF/AM.

- **UNIFORM** /iuniform/ - Radio UHF/AM
 - **HOTEL FOX** /jotel fox/ - Radio HF
 - **PUSH (canal)** /puss/ - Ir a una frecuencia designada; no necesita acuse de recibo.
 - (Frecuencia A) POGO (frecuencia B) /pogo/ - Cambiar al canal/frecuencia (A), si no se puede establecer comunicación en ese canal/frecuencia, cambiar el canal/frecuencia (B), si el brevity POGO no tiene un número que le sigue (B), volver al canal que se estaba antes del uso de esta comunicación.
 - **HOME PLATE** /jomm pleit/ - Base aérea de salida.
 - **POPEYE** /popaii/ - Volando en zona de nubes o baja visibilidad.
 - **ROGER** /roller/ - Indica que el piloto entiende la comunicación, no implica cumplimiento o reacción.
 - **WILCO** /güilco/ - Confirmación de recepción de mensaje, implica realizar las órdenes recibidas.
 - **WILLDO** /güildu/ - Similar a WILLCO pero para órdenes directas.
 - **ROLEX PLUS/MINUS (numero)** /rolex plas/minus/ - Ajuste del a hora sobre la misión, siempre referido al tiempo original de ruta (PLUS=Atrasar horario; MINUS=adelantar horario)
 - **PUSHING** /pusin/ - Saliendo de un punto destinado.
 - **YARDSTICK** /yerdstik/ - Directiva para usar el Tacan AA para controlar la distancia.
 - **FATHER** /fatdder/ - Igual que YARDSTICK pudiendo hacer referencia a un plan o configuración brifineada
 - **WORDS TWICE** /wuords tuaiss/- Orden para repetir cada palabra dos veces. Utilizada con problemas de radio
 - **ACTION** /aktion/ - Directiva para iniciar la maniobra. (Muy usado cuando los puntos no dan el acuse de recibo y hay que hacer la maniobra citada inmediatamente)
 - **BREVITY** /breviti/ - Indica que las comunicaciones empiezan a estar saturadas o degradadas, por lo que se deberá minimizar las comunicaciones.
 - **WORDS** /güords/ - Pregunta por acciones a realizar referentes a la misión.
 - **DISREGARD** /disgregar/ - Indicación de ignorar la última transmisión (muy usado cuando al comunicarse el líder con un punto, otro punto pregunta al líder que le ha dicho o copia y acomete la orden)
- o 3 de 1 monitor contactos gimbal derecha
- o 3 willco
- o 2 repite
- o 2 de 1 disregard

AIRE AIRE

No todas las comunicaciones aquí escritas, implican que son de uso exclusivo en combate aire-aire, también podrán ser usadas en otras circunstancias, pero el significado será siempre el mismo.

- **FENCE IN** /fensin/ - Apagar luces exteriores y poner el avión en combate AA o AG según este brifineado.
- **FENCE OUT** /fensaut/ - Encender luces exteriores y poner el avión en navegación según este brifineado.
- **RAYGUN** (posición/altura/rumbo) /reigun/- Indicación que se ha bloqueado en radar un avión

desconocido pidiendo confirmación por radio de avión no aliado. La respuesta típica sería un buddy spike o nada.

- **BUDDY SPIKE** (bullseye, altura, rumbo) /budi spaik/ - Indica que se está recibiendo una alerta de radar de un aliado en el RWR, se tiene que indicar la posición bullseye y altura en el momento de la comunicación.

- **BUDDY LOCK** (bullseye, altura, rumbo) /budi lok/ - Indica que se ha bloqueado un avión aliado en esa posición. También puede ser una respuesta a buddy spike, sin necesidad de decir la posición bullseye.

- **NAKED** /neiket/ - Indica que no se detectan indicaciones en el RWR. (Se debe usar según contexto, pues podemos tener la lectura de F16, pero algún miembro puede cantar una lectura de Mig29 y nosotros al no tenerla podremos usar NAKED como respuesta para decirle que no tenemos esa lectura que él dice)

- **NAILS** /neils/ - Indica que tenemos lectura en el RWR de una amenaza aérea, indicaremos cual y de donde nos viene la amenaza. Ej.: -2 Nails Mig29 al oeste

- **SPIKE** /spaik/ - Indica que estamos siendo bloqueados por una amenaza aérea, tendremos que indicar cuál es y de donde nos viene la amenaza. Ej.: -Falcon 3 Spike Mig29 a la 9

- **MUSIC (on/off)** /miusic/ - Directiva para activación o desactivación de las contramedidas electrónicas.

- **BANDIT** /bandit/ - Identifica un contacto como enemigo, no implica enfrentamiento.

- **BOGEY** /bugi/ - Contacto visual o en radar con avión desconocido.

- **BREAK (up/down/left/right)** /Breik/ - Directiva para virar a máximo rendimiento en la dirección indicada.

- **DEFENSIVE (Spike/Missile/SAM/MUD/AAA)** /defensiff/ -Indica que el avión está en defensivo y maniobra a efectos de evadir la amenaza indicada.

- **AZIMUTH** /acimut/ - Indica una imagen de dos o más grupos enemigos separados lateralmente.

- **WIDE** /guaid/ - Indica la separación máxima lateral entre varios grupos (por ejemplo, si se han detectado 4 grupos que avanzan en formación WALL; con distancia lateral; al indicar 30 WIDE, estamos diciendo que todos los grupos están dentro de esas 30 millas de separación lateral entre ellos)

- **BEAM** (dirección) /Biim/ -objetivo con diferencia de aspecto de 70 a 110 grados.

- **CRANK** (dirección) /crank/ - Maniobra F-Pole, implica iluminar el objetivo en gimbals.

- **EXTENTD** (dirección) /extent/ - Maniobra para ganar energía y volver al combate.

- **MERGE** /merch/ - Cruce con avión hostil en visual (No implica dogfight)

- **BUGOUT** (dirección) /bugaut/ - Separación de un enfrentamiento sin intención de volver.

- **BLOW THROUGH** /blouztrou/ - Información o directiva de volar hacia el merge y pasar de largo.

- **MONITOR** /monitor/ - Directiva para controlar un grupo de contactos (Se indicara una referencia como bullseye o se pasara por DataLink)

- **NO FACTOR** /nou factor/ - Indica que el grupo de contactos o contacto no es amenaza.

- **SORT** /sort/ -Directiva para asignar contactos; se puede agregar información de sistemas por el que se hace el sorting. Ej.:

- o 2 de 1 sort Data (Esto implica que coja el contacto que se le asigna en data)

- o 4 de 1 sort trailer (Esto indica que el nº4 coja al contacto más retrasado)

- o 1 sort north contact (Esto informa que el 1 ha bloqueado el contacto que esta al norte, tener cuidado que hay que tener contexto, pues puede haber varios grupos hostiles aún más al norte)

- **SKIP IT** /skipit/ - Veto a un bloqueo radar. (Normalmente lo usara el líder para decir a sus puntos que suelten el contacto que tiene bloqueado, por el motivo que sea, sin ser necesario mencionar el

motivo del skip it)

- **DELUSE** /deluss/ - Directiva para detectar, identificar y acometer si es necesario a un contacto el cual esta detrás de un aliado. (Es como pedir que te limpien las seis)
- **FLASH** (sistema) /flass/ - Pide o informa de la activación temporalmente de un sistema (postcombustión, bengalas, IFF, jammer...) con objetivos de identificación
- **WEAPONS FREE** /wipons frii/ -Informa que se autoriza el empleo del armamento.
- **FADED** /feided/ - Contacto temporalmente perdido en radar.
- **STROBE** /strob/ - Indicaciones de radar tipo jammer.
- **PRINT** (tipo) /praint/ - Identificación por NCTR del tipo de contacto.
- **COLD** /coold/ - Avión detectado en radar lleva un rumbo de vuelo para alejarse.
- **HOT** /jot/ - Avión detectado en radar lleva un rumbo de vuelo en el que se acerca.
- **DRAGING** /dragin/ - El contacto en radar lleva nuestro mismo rumbo (+- 60grados)(se mueve en radar hacia arriba)
- **BEAMING** /biming/ - El contacto tiene una diferencia de rumbo con respecto a nosotros de +-70 a 110 grados (Básicamente se mueve en nuestro radar hacia la izquierda o derecha)
- **FLANKING** /flankin/ - El contacto viene hacia nosotros, y su rumbo se diferencia de nuestro rumbo opuesto en +- 30 a 60 grados (el hostil se acerca y se desplaza a la izquierda o derecha del radar)
- **PUMPING** /pumping/ - Indicamos que ponemos la zona caliente a nuestras 6. A veces se indica el rumbo.
- **NOTCHING** /noching/ - Indicamos que ponemos la zona caliente a nuestras 9 o 3, se indicara la dirección
- **CRACKING** /crakin/ - Indicamos que ponemos los contactos en gimbals del radar, se indicara si maniobramos a la izquierda o derecha.
- **GORILA** /gorila/ - Gran número indeterminado de contactos.
- **BOGEY DOPE** /bugii dop/ - Petición de información sobre un contacto enemigo.
- **JUDY** /yudi/ - Informa que tenemos el control de la interceptación al contacto o grupo cantado (por contexto o referencia bullseye), por lo que solo se requerirá SA.
- **ZAP** /zap/ - Petición de información por datalink. (Seria como decir "pásamelo por datalink)
- **HOLLOW** /jolow/ - Mensaje datalink no recibido.
- **DATA** /data/ - Informa de un mensaje por data link sobre un objetivo.
- **CHAINSAW** /chainsoo/ -Directiva para disparar los Aim120 en su máximo rango.
- **MADDOG** /mazdog/ - Lanzamiento de una AIM120 en visual (Sin guiado radar inicial).
- **FOX (1,2,3)** /fox/ - Lanzamiento de misil (Fox1 – Aim7, Fox2 – Aim9, Fox3 – Aim120)
- **FOX 3 (numero) SHIP** /fox trii () sip/ - Lanzamiento a varios objetivos separados, siendo la indicación numero la cantidad de contactos a los que se ha disparado.
- **CHEAP SHOT** /chip soot/ - Enlace de datos con el misil terminado entre las fases HPRF y MPRF.
- **HUSKY** /jaski/ - Indica que el Aim120 está en HPRF
- **PITBULL** /pitbull/ - Indica que el Aim120 está en MPRF.
- **SPLASH** /splas/ - Objetivo destruido AA o AG (AA se incluirá un número, para llevar la cuenta de cuantos SPLASH ha habido y comparar si se han destruido todos los hostiles que se habían detectado en el radar)
- **TRASHED** /trassd/ - Indica que el misil lanzado ha sido evadido.
- **PRESS** /pres/ - Directiva para continuar atacando/presionando, pasa a dar cobertura el que emite la directiva.
- **FURBALL** /furbal/ - Información que hay aviones enemigos y aliados en combate cerrado o muy

cercanos entre ellos, ira seguido de alguna referencia como un bullseye.

- **BITTERSWEET** /biterrsswiit/ - Información de posible disparo sobre un aliado.
- **GRAND SLAM** /gran slam/ - Aviones hostiles o los designados han sido eliminados.
- **LEAKERS** /leikers/ - Amenaza aérea ha traspasado la línea de defensa.
- **WHAT STATE** /güat steit/ - Informar de armamento y munición. Se indicara numéricamente, diciendo primero el número de misiles activos remanentes, después semi-activos, térmicos y combustible.
- **SKOSH** /skos/ - Avión que informa de no tiene más misiles activos (Aim120).
- **WINCHESTER** /güinchester/ - Indica que no le queda más armamento.
- **RESET** /reset/ - Indica que se está procediendo a la posición prebrifineada (El ejemplo claro es cuando se está en una CAP, se sale de esta para acometer, y al volver a la cap se informa del RESET CAP)
- **RECOMMITING** /recommiting/ - Informa que se vuelve al combate.
- **ABORT** /abort/ - Directiva para acabar con un acción, ataque, evento o misión.
- **KNOCK-IT-OFF** /nokitoff/ - Directiva para terminar todos los enfrentamientos.
- **TUMBLEWEED** /tambelgüiz/ - Indica que no se tiene conciencia situacional de nada.

AIRE TIERRA

- **ATTACKING** /atak/ataking / - Indica el comienzo del ataque a suelo.
 - **CLEAR HOT** / cliar jot / - Uso del armamento autorizado.
 - **CONTINUE DRY** /continiu drai/ - Uso del armamento no autorizado.
 - **IN** /in/ - Entrando en la fase final de un ataque aire-suelo (Contrario a OFF)
- FF** (rumbo) /off/ - Indica que el ataque ha terminado y en qué dirección estamos saliendo con referencia al objetivo.
- **MILLER TIME** /miler taim/ - Informa que el ataque a suelo a concluido, generalmente indicado por el ultimo striker en conjunción con un punto de decisión para el egress plan.
 - **POP** /poop/ - Indica el inicio del ascenso para un ataque a suelo.
 - **THUNDER** /zander/ - Indica que falta un minuto, aprox. Para el impacto del armamento.
 - **CAPTURED** /capturd/ - Indica que se ha bloqueado y se tiene en seguimiento el objetivo con algún sistema del avión.
 - **RIFLE** / raifol / - Indica lanzamiento de un AGM-65.
 - **NEVADA** /nevada/ - Sin armamento tipo Mavericks
 - **ROCKEYES** /rokais/ - Indica lanzamiento de bombas de racimo.
 - **BOMS AWAY** /boms agüei/ - Indica lanzamiento de bombas de propósito general.
 - **MAGNUM** /magnum/ - Indica lanzamiento de un AGM-88 HARM
 - **ARIZONA** / arizona / - Sin armamento anti radiación (HARMs)
 - (Sistema) **ACTIVE** (referencia/posición) /actiff/ -Emisor conocido está irradiando en la referencia indicada en la dirección indicada.
 - **DIRTY** (tipo y dirección) /dirty/ - Indica que hemos detectado una amenaza antiaérea en el RWR
 - **MUD** (tipo y dirección) /moud/ - Indica que el RWR muestra una amenaza antiaérea la cual nos ha bloqueado, pero no indica lanzamiento.
 - **SINGER** (tipo y dirección) /singer/ - Indica que nuestro RWR ha detectado un lanzamiento SAM, llamada típicamente seguida de DEFENSIVE.
 - **TRESPASS** (sistema/referencia) /traspas/ - Informa que el vuelo está entrando en el anillo de la

amenaza.

- **SNIPER** (sistema/referencia) /snaiper/ - Directiva para atacar a una amenaza antiaérea con un HARM.
- **CEASE LASER** /ciss liser/ - Orden para dejar de disparar el láser.
- **LASER ON** /liser on/ - Orden para disparar el láser sobre el objetivo.
- **LASING** /lasing/ - Informa que se está disparando el laser
- **DEADEYE** /ded ai/ - Informa que el láser está dañado
- **SPOT** /spot/ - Informe de que se encontró o adquirió el designador laser
- **STARE** (código/referencia)/sterr/ - Orden de buscar un código laser en determinada posición.
- **CONTACT** /contact/ - Informa que se tiene contacto visual o por sensor con lo subjetivos
- **CHECK TIDS/TAD** /chek tid/ted/ - Directiva para comprobar el datalink.
- **PLAYTIME** /pley taim/ - Informa del tiempo de estación para ataque a suelo
- **DANGER CLOSE** /danjer clous/ - Indica que hay aliados terrestres cerca de la zona de objetivo
- **FENCE CHECK** /fens chek/ - Comprobar los interruptores de cabina están acorde lo brifineado.
- **AJAX** /eiyacs / - Zona de suelta/recogida (landing zone) limpia de amenazas. Para misiones de rescate generalmente.
- **MOVERS** / mubers / - Vehículo terrestre no identificado en movimiento.
- **JINKING** /jinkin/ - Serie de maniobras impredecibles para evitar una solución de tiro del enemigo, implica estar en defensivo.
- **CLEARED** /cliiaart/ - Indica autorización a la petición realizada sin asignar roles de enfrentamiento.