

Patrones de búsqueda Aire - Tierra

Una vez que hemos pasado el punto de **FENCE IN** hemos de considerar que estamos en territorio hostil. Esto implica que no solo nuestro avión y nuestros sistemas han de estar listos para combatir, sino que nosotros mismos hemos de cambiar la actitud y estar alerta, en cualquier momento, para reaccionar de la forma más adecuada y coordinadamente.

El no saturar las comunicaciones es de vital importancia, tanto para que el líder pueda dar sus órdenes y puedan ser recibidas de forma clara, como para recibir la alerta de cualquier compañero en caso de amenaza inminente.

En los datos del briefing analizaremos las amenazas conocidas y esto no dará una serie de parámetros a tener en cuenta en la organización de nuestro vuelo:

- Altitudes/Distancias seguridad.
- Alcance de las armas enemigas.
- Armamento que necesitaremos.

Tendremos que tener siempre en cuenta para el patrón de búsqueda en qué lado tenemos instalado el TGP. En caso que sea una posición ventral como en el AV8B, decidiremos la dirección de búsqueda de tal manera que nos exponga menos a posibles refuerzos enemigos o interceptadores, virando siempre hacia territorio amigo.



En rojo podemos ver el Área de Operaciones AO, donde esta nuestros blanco.

En rojo diluido vemos el alcance de las armas enemigas.

En amarillo nuestro rumbo de aproximación y como hemos de variar el rumbo para evitar entrar en distancia peligrosa.

Patrón búsqueda circular:

Es el patrón más sencillo de utilizar y se basa en rodear la zona de operaciones fuera del alcance de las armas enemigas de defensa mientras buscamos objetivos.

Se suele utilizar en caso de superioridad aérea amiga y cuando la inteligencia nos da unas coordenadas pero no hay inteligencia sobre la posición exacta de los enemigos.

El líder de vuelo puede valorar dos opciones, o bien disgregar la formación en elementos de búsqueda, o bien permanecer en formación de combate mientras el líder realiza la búsqueda.

En caso de decidirse por disgregar la formación, el líder repartirá niveles de vuelo para evitar colisiones entre los aparatos.

Los puntos de cada elemento estarán siempre pendientes de su entorno mientras su líder de elemento realiza la búsqueda de objetivos (habitualmente con la cabeza metida en la cabina y por tanto vulnerable)



Hemos de tener muy presente la distancia al AO, el no perder a nuestros compañeros, alerta a nuevas

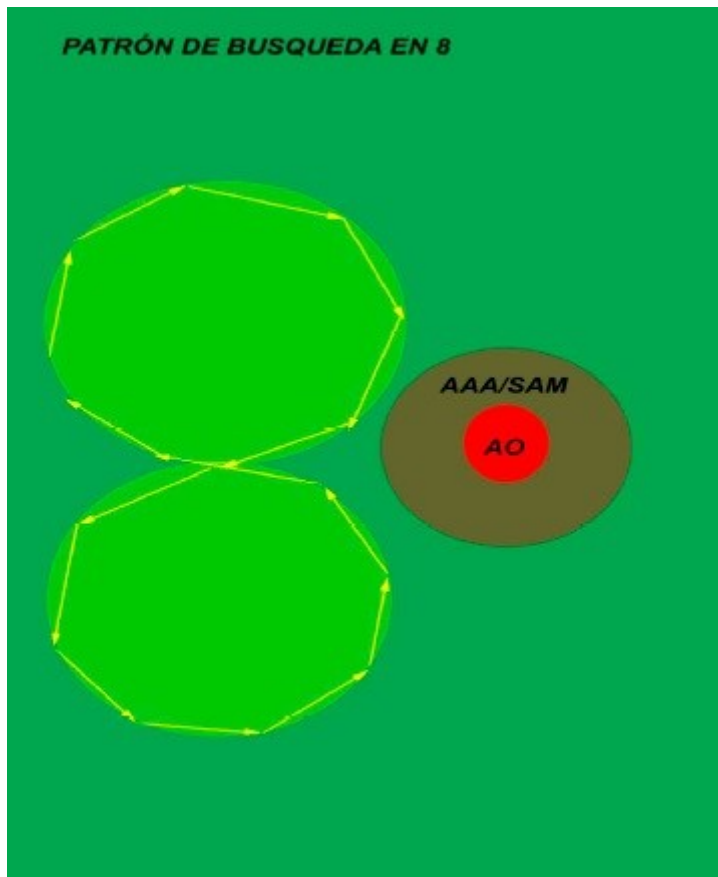
amenazas que pudieran aparecer y mantener la conciencia situacional respecto al AO para comunicar posibles

objetivos con la referencia correcta (N,S,E u O).

Patrón de Búsqueda en ocho:

Si el área es demasiado extensa o en caso que tengamos suficientes elementos, para evitar estar perdiendo tiempo en la búsqueda y tener ojos en todas partes el patrón se ajustara a una forma de ocho.

Quedaría de esta forma.



Si hubiera dos elementos cada uno estaría en un círculo del ocho, alterándose entre una y otra y siempre separados en niveles de vuelo para evitar conflictos.
Exige de buena coordinación y conciencia situacional.

Regla OECA

Esta regla es fundamental para realizar un ataque a tierra contra enemigos desconocidos.

- O: Observar
- E: Evaluar
- C: Coordinar
- A: Atacar

OBSERVAR consiste en comprobar si hay más enemigos cerca del detectado, especialmente amenazas AAA o SAM's. Hemos de IDENTIFICAR el objetivo. Es bueno crear un MARK POINT por si no vamos a realizar un ataque directo y continuamos la búsqueda de nuevos objetivos.

Además en caso que se considere necesario, podemos transferir el objetivo al vuelo mediante Link.

EVALUAR las amenazas detectadas, lo que me llevará a elegir las contramedidas, el arma más adecuada a cada objetivo y el eje de ataque y rumbo de escape.

COORDINAR trabajo del líder, quien, cuando, como y con qué va a ejecutar el ataque.

Posición inicial, rumbo de entrada, altitud, rumbo de escape, mantener visual sobre el área por posibles amenazas no detectadas. Mantener presión sobre el enemigo, mediante la separación de ataques / aviones. Mantener el orden.

Elegir la táctica adecuada.

ATACAR siempre del exterior de la AO al interior, limpiando la zona.

Desde el rumbo más

seguro, con el arma con mas alcance que llevemos, o aprovechando la altitud si es el caso.

Aprovechar el terreno para apantallarnos si volamos bajo y es factible.

SIEMPRE SEGUIR LAS ÓRDENES DEL LIDER.

Hipódromo básico en parejas.

En cualquier misión de ataque lo habitual es trabajar en parejas, dando mutua cobertura entre los puntos y apoyo, tanto visual, como de fuego.

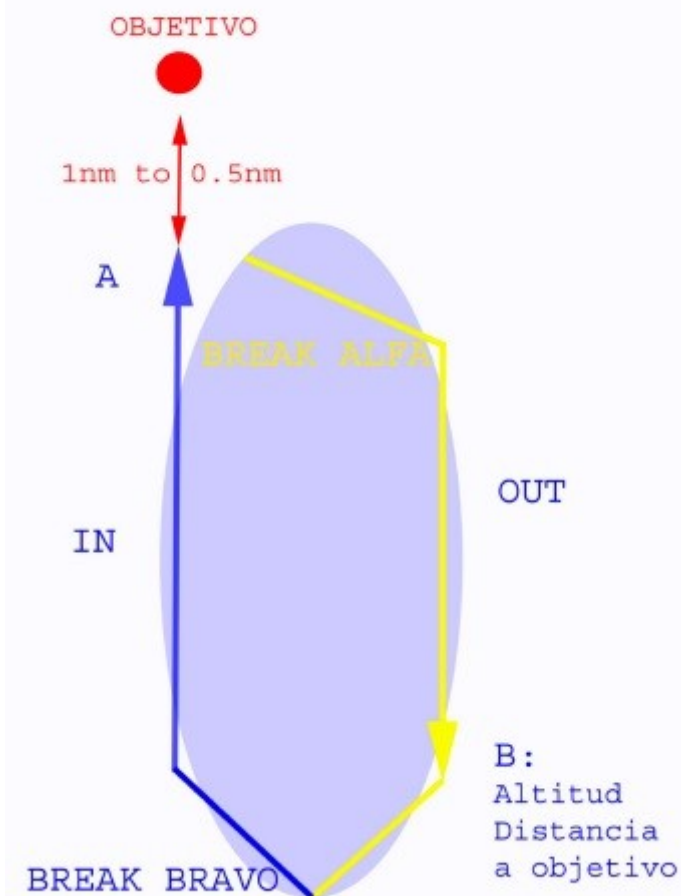
La táctica de ataque más sencilla consiste en realizar un vuelo en forma de hipódromo, una elipse, en el que su eje principal será el conductor de las maniobras de entrada al objetivo "IN" y de salida del mismo "OUT". En su eje secundario realizaremos las maniobras de ruptura de contacto con el objetivo y reentrada (viraje a "caliente").

La distancia al objetivo, en su concepto más elemental, variará en función del objetivo a atacar, arma a utilizar y reacción del enemigo. Los objetivos blandos, camiones e infantería, son fácilmente atacables desde 1.5 nm bien con cañón o cohetes, en cambio un carro de combate de IV Generación, T80U por ejemplo, necesitan de armamento más pesado y guiado para certificar su destrucción.

En ataques con bombas en modo CCIP, la distancia estará en función de la altitud de la acometida, a mayor altitud mayor distancia de suelta, lo que provocara mayor dispersión en las Mk82/84 y una deriva mayor en las bombetas de las CBU87/97/103/105. La práctica constante en este tipo de lanzamiento es fundamental. Se ha mencionado la reacción del enemigo, pues es un factor fundamental el no continuar ataque si hemos sido fijados por sus sistemas de seguimiento o comprobamos que han levantado una pantalla de fuego en nuestra senda de picado.

Nuestro compañero ha de estar atento a posibles armas que abran fuego desde una posición distinta a la del objetivo, enemigos próximos, avisando inmediatamente por el método del reloj a su compañero o marcándole la dirección del BREAK.

Ejemplo de ataque en
hipodromo a derechas



En la figura anterior la senda de entrada IN esta paralela al eje principal de la elipse. Este rumbo ha de ser indicado por el líder del vuelo que realiza el ataque, (el rumbo de la senda de salida OUT será IN más/menos 180°.)

De igual modo el líder ha de indicar la altitud a alcanzar y la separación del objetivo en el punto BRAVO, para que no existan recortes en el patrón del ataque y se mantenga la coordinación y la separación.

Es MUY importante controlar a nuestros compañeros ya sea visualmente o mediante el sistema de Data Link o Situational Awareness disponible en el aparato, evitando así colisiones, cruces, posibles BLUE ON BLUE, etc.

Además es de gran importancia el tener el objetivo en visual mientras ataca nuestro compañero para alertarle de posibles amenazas que vayan surgiendo durante la acción. Un objetivo frío se puede calentar rápidamente si le llegan refuerzos o se activan sistemas que estaban apagados en nuestra primera pasada porque les hemos cogido por sorpresa.

La ruptura de contacto con el objetivo, ha de ser una maniobra agresiva, mostrando el mínimo tiempo posible la planta del avión al enemigo y durante la cual intentaremos no perder energía. Con ello quiero decir que intentaremos virar a 90º de alabeo sin elevar el morro del avión.

Se tratará por todos los medios no sobrevolar NUNCA el objetivo y siempre que realicemos la rotura soltaremos contramedidas en caso que hubiera sistemas de defensa que no se han detectado en nuestra búsqueda.

Por último tened siempre en cuenta que es mejor entrar y salir juntos con una mínima separación que permita el ataque de ambos, que espaciarse demasiado perdiendo el apoyo visual y que además conlleva la dilatación en el tiempo de vuelo en el hipódromo y por consiguiente en la consecución del objetivo.

Fighter Combat: Tactics and Maneuvering : Shaw, Robert L