



THEATRE MIDDLE EAST 128 OPERATION DESERT STORM

Une opération du Québec AirForce

Golfe Persique, 1991

Guide des opérations



Quartiers généraux
Département de la force aérienne du 101e Escadron de Combat Virtuel
Québec AirForce, Qc, Canada
Tous droits réservés © Copyright, Février 2024

Mis à jour le 30 avril 2024 à 04h20 (HAE) UTC-4.



UNCLASSIFIED

Not for real navigation - Falcon BMS simulator only.

DÉCLASSIFIÉ

Non conforme pour la navigation aérienne réelle - Simulateur Falcon BMS seulement.

SOMMAIRE

OPERATION TEMPÊTE DU DÉSSERT - INTRODUCTION.....	7
THÉÂTRE D'OPÉRATION DESERT STORM.....	8
HQ: PAYS ET RELATIONS AVEC LA COALITION.....	9
HQ: UNITÉS DE GESTION STRATÉGIQUE.....	10
AIR TASKING MANAGERS (ATM).....	11
ATM: TYPES DE MISSIONS AÉRIENNES.....	12
ATM: TYPES DE MISSIONS AÉRIENNES.....	13
ATM: TYPES DE MISSIONS AÉRIENNES.....	14
ATM: TYPES DE MISSIONS AÉRIENNES.....	15
ATM: TYPES DE MISSIONS AÉRIENNES.....	16
ATM: FRAGMENTATION DES VOLS.....	17
ATM: PLANIFICATION DES TÂCHES AÉRIENNES.....	18
AIR TASKING ORDER.....	18
ATM: ORDRE OF BATTLE (OOB).....	19
ATM: ESCADRONS DE F-16 DÉPLOYÉS ARABIE SAOUDITE.....	20
ATM: LES ESCADRILLES DU QAF.....	21
ATM: LES ESCADRILLES DU QAF.....	22
GTM: GESTIONNAIRES DES TÂCHES TERRESTRES.....	23
GROUND TASKING MANAGERS.....	23
GTM: GESTIONNAIRES DES TÂCHES TERRESTRES.....	24
PROCESSUS.....	24
GTM: CONDITIONS VICTORIEUSES.....	25
LES PRINCIPAUX OBJECTIFS DE LA CAMPAGNE SERBIAN ANNEX.....	25
GTM: CONDITIONS VICTORIEUSES.....	26
GTM: GESTIONNAIRES DES TÂCHES TERRESTRES.....	27
FONCTIONNEMENT DE LA CHAÎNE D'APPROVISIONNEMENT.....	27
GTM: GESTIONNAIRES DES TÂCHES TERRESTRES.....	28
ALIMENTATION ÉLECTRIQUE DE LA CHAÎNE D'APPROVISIONNEMENT.....	28

OP DESERT STORM : POWER GRID.....	29
GTM: GESTIONNAIRES DES TÂCHES TERRESTRES.....	30
LES OBJECTIFS DU THÉÂTRE D'OPÉRATION	30
NTM: SYMBOLOGIE, STRUCTURE ET IDENT. DE L'ARMÉE DE TERRE.....	31
SYMBOLOGIE.....	31
STRUCTURE	31
IDENTIFICATION	31
GTM: GESTION DES BRIGADES ET BATAILLONS.....	32
STATUT d'une BRIGADE ou d'un BATAILLON.....	32
NTM: GESTION DES UNITÉS NAVALES	33
HQ: GESTION DES PRIORITÉS (GENRE DE CIBLE).....	34
PRIORITÉS SELON LE TYPE DE CIBLE	34
HQ: GESTION DES PRIORITÉS (TYPE DE MISSION)	35
PRIORITÉS DES TYPES DE MISSIONS.....	35
HQ: GESTION DES PRIORITÉS (PAK)	36
PRIORITÉS DES SECTEURS (PAKS)	36
HQ: GESTION DES PRIORITÉS (PAK)	37
PRIORITÉS DES SECTEURS (PAKS)	37
HQ: GESTION DES PRIORITÉS (PAK)	38
PRIORITÉS DES typEs de missions (TARGET TYPE)	38
HQ: INTEL	39
AUTRES INFORMATIONS GÉNÉRALES DE L'INTEL	39
HQ: RAPPORT DE L'INTEL - FORCE LEVELS	40
GRAPHIQUES FORCE LEVELS	40
HQ: RAPPORT DE L'INTEL - FORCE LEVELS	41
GRAPHIQUES FORCE LEVELS (SUITE)	41
ANALYSES, RAPPORTS ET DOCUMENTATION.....	42
FORMAT DES NOMS DES FICHIERS POUR LES RAPPORTS.....	42
RAPPORTS AU QUARTIER-GÉNÉRAL.....	42

STATISTIQUES DES PERFORMANCES	43
STATISTIQUES DES ESCADRILLES DU 101ECV	43
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	44
STATISTIQUES DES ESCADRILLES DU 101ECV	44
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	45
STATISTIQUES DES ESCADRILLES DU 101ECV	45
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	46
STATISTIQUES DES ESCADRILLES DU 101ECV	46
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	47
STATISTIQUES DES ESCADRILLES DU 101ECV	47
MOT DU COMMANDANT DU 101e ECV	48
PARTICIPATION DES MARTIAL DRAGONS	48
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	49
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (APRO)	49
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	50
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (BLUE ANGEL)	50
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	51
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (COBRA)	51
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	52
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (CODY)	52
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	53
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (COLOMBO)	53
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	54
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (DOUXX)	54
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	55
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (DUST)	55
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	56
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (EDGE)	56

STATISTIQUES DES PERFORMANCES	57
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (FASTFOX).....	57
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	58
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (FAUCON)	58
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	59
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (FEEL)	59
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	60
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (HULKCO)	60
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	61
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (KID)	61
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	62
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (KIWI)	62
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	63
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (MISTRAL).....	63
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	64
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (OKEEF)	64
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	65
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (SLATER)	65
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	66
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (SNIPER)	66
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	67
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (SPEED BUNNY).....	67
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	68
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (SPYDER).....	68
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	69
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV	69
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	70
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV	70

STATISTIQUES DES PERFORMANCES	71
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV	71
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	72
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV	72
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	73
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV	73
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	74
STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV	74
STATISTIQUES DES PERFORMANCES	75
GAGNANTS INDIVIDUELS.....	75
MÉDAILLE DE LIBÉRATION DU KUWAIT.....	76
HONNEURS INDIVIDUELS ET D'UNITÉ DE COMBAT	76
AERIAL ACHIEVEMENT MEDAL (FEEL)	77
HONNEURS INDIVIDUELS ET D'UNITÉ DE COMBAT	77
AIR MEDAL (CODY)	78
HONNEURS INDIVIDUELS ET D'UNITÉ DE COMBAT	78
ARMED FORCES SERVICE MEDAL (KID)	79
HONNEURS INDIVIDUELS ET D'UNITÉ DE COMBAT	79
QAF COMBAT READINESS MEDAL (HULKCO)	80
HONNEURS INDIVIDUELS ET D'UNITÉ DE COMBAT	80
REMERCIEMENTS ET CONTACT.....	82
QUARTIER-GÉNÉRAL.....	82

OPERATION TEMPÊTE DU DÉSERT - INTRODUCTION



Le 101e Escadron de Combat Virtuel a mis en place une campagne qui permet de répartir des tâches à des officiers qui en ont manifesté un intérêt. Certains d'entre-eux connaissent déjà assez bien le fonctionnement d'une campagne.

De plus, ce processus d'intégration de différentes unités stratégiques et décisionnelles permet une plus grande immersion de nos officiers durant la campagne.

Le but est également d'initier plusieurs d'entre-vous à apprendre quels niveaux de réalismes ont été introduits dans la programmation du simulateur Falcon au cours des deux dernières décennies, ce qui en fait un produit exceptionnel offert au grand public basé sur des techniques d'analyses provenant directement de la USAF. Nous souhaitons vivement faire découvrir plusieurs aspects inédits et parfois imperceptibles de ce simulateur afin de découvrir tous ces petits détails qui permettent d'offrir des missions totalement différentes d'une fois à l'autre et qui varient en temps réel selon plusieurs critères.

La compréhension des processus entourant une campagne Falcon va bien au delà du contenu de ce document, mais il permet néanmoins un survol de ses principales composantes où chacun des participants sera mieux intégré au processus décisionnel et opérationnel.

Notre souhait est de vous faire apprécier toute la complexité qu'exige la gestion fine d'une opération de ce genre. Lorsque chacun joue son rôle, que ce soit en tant que pilote ou analyste stratégique, cela nous permet de mieux préparer nos interventions afin de savourer chacune de nos victoires mais également d'apprendre de nos erreurs, de les corriger à notre prochaine sortie ou sinon, assumer une possible défaite.

Nous tentons également de reproduire cette campagne en respectant l'historique d'une guerre réelle qui a bien eu lieu au moment où les satellites hautement perfectionnés et les drones n'existaient pratiquement pas sur ce genre de théâtre d'opération. On souhaite donc respecter un certain degré de réalisme sans dénaturer les fondements initiaux de cette opération.

Bien qu'il est possible de contourner certaines difficultés manuellement, nous allons limiter ce genre d'interventions et si nous devons échouer dans nos objectifs, nous aurons au moins eu la chance de tenter l'aventure en respectant, autant soit-il, les nombreux méandres du brouillard de la guerre (*fog of war*). C'est ce qui rend ce simulateur aussi passionnant, années après années après tout.

Votre commandant souhaite donc à tous les participants, d'excellentes expériences que ce soit lors de vos préparatifs ou lors des missions qui vous seront assignées par nos commandants.
BON VOL!

THÉÂTRE D'OPÉRATION DESERT STORM





HQ: PAYS ET RELATIONS AVEC LA COALITION



Équipe	Drapeau	Couleur	Relation	Pays
0		Blanc	Neutre	Suisse
1		Vert	Ami	États-Unis d'Amérique
2		Bleu	Coalition	Coalition
3		Jaune	Ami	Koweït
4		Noir	Ami	Arabie Saoudite
5		Brun	Ami	Iran
6		Rouge	En guerre	Iraq
11		Orange	Ami	UAE (Bahrain Flag)



HQ: UNITÉS DE GESTION STRATÉGIQUE



© 2023, QAF



ATM
AIR TASKING MANAGER

GTM
GROUND TASKING MANAGER

NTM
NAVAL TASKING MANAGER



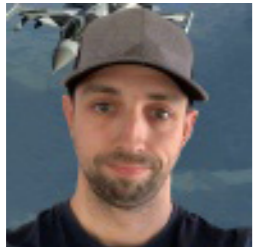


ATM: GESTIONNAIRES DES TÂCHES AÉRIENNES



AIR TASKING MANAGERS (ATM)

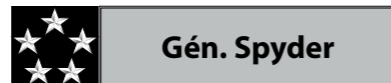
 04



Colonel Okeef



 05



Gén. Spyder



 06



Brig.-Gén. Sniper



 08



Colonel Douxx



 01



Major DGeer



La mise en place des missions est effectuée par le commandant de l'escadron, cependant, chaque commandant d'escadrille peut participer à l'élaboration des missions. Il suffit d'effectuer une demande en ce sens au responsable de l'escadron. Pour simplifier le processus, chaque commandant communiquera ses intentions au commandant de l'escadron (HQ) et ce dernier pourra prendre en compte les objectifs d'une escadrille lors d'un cycle de mission à chaque semaine. Un ATM doit aviser le HQ de ses intentions au moins 12 heures avant sa sortie prévue.

Le commandant d'une escadrille et son équipe doivent alors planifier le prochain vol en analysant quels sont les besoins immédiats jugés critiques au point de vue stratégique, selon la situation actuelle de la campagne. Par exemple, doit-on porter secours (CAS) à nos troupes au sol, effectuer une attaque sur des sites SAM ennemis (DEAD), etc. Lorsque le choix du type de mission est effectué, le commandant de l'escadron s'occupe de placer votre escadrille en tant qu'escadrille principale du package et vous serez alors supporté par les autres escadrilles selon vos besoins.

Votre escadrille jouera donc le rôle principal et son commandant sera automatiquement assigné comme «Package Leader». On doit prévoir des tâches de soutien en incluant d'autres escadrilles de notre SQN, par exemple, un flight ESCORT et un autre pour le SEAD (Search Enemy Air Defense). Tous ces FLIGHTS doivent être introduits dans le même package afin que nous puissions utiliser l'INTRALINK entre nos escadrilles.

Lors de vos communications avec STRATEGIC COMMAND (HQ), vous devez mentionner le type de mission de chacune des escadrilles du package. Voir la liste des actions possibles pour les escadrilles. On doit s'assurer que le commandant puisse avoir suffisamment de temps pour préparer la mission selon vos critères. Un calendrier sera éventuellement proposé afin que chacun puisse suggérer le type de mission qui devrait être présentée (re: tour de garde).

L'ATM (Air Tasking Managers) s'occupe des unités aériennes. Il doit cependant consulter le GTM (Ground Tasking Manager) du groupe STRATEGIC GROUND COMMAND afin de connaître la situation de nos troupes et les déplacements et interventions urgentes qui doivent être effectués par celles-ci (ARMÉE DE TERRE). L'ATM doit consulter les demandes de soutien proposées par le groupe GTM afin d'obtenir le soutien des chasseurs de notre division de défense aérienne.

Le AIR TASKING tentera d'intervenir rapidement selon les effectifs aériens disponibles. Cependant, le haut commandement militaire du STRATEGIC CMD peut déjà avoir planifié d'autres objectifs jugés prioritaires. Dans la mesure du possible, l'ATM tentera de répondre aux demandes provenant des GTM le plus rapidement possible.



Nos escadrilles agissent sous l'égide d'une coalition mise en place par les USA et sont initialement situées en Arabie Saoudite. Chaque escadrille du 101e ECV se voit attribuer un escadron ainsi qu'une base aérienne spécifique.

Chaque commandant doit donc gérer son escadron sur le théâtre des opérations durant toute la campagne. Parfois il agira en soutien à d'autres escadrons et au moins une fois par mois, votre escadron agira comme rôle principal. Voici les genres de missions qui peuvent-être assignées par l'ATM;

DCA (Defensive Counter Air)

Contre-air défensif. Les missions DCA sont destinées à protéger les biens amis dans une zone particulière. Les plans de vol DCA ont deux points CAP et un temps de patrouille.

Pour assurer le succès, vous devez rester sur la station et empêcher les biens amis à l'extérieur de votre zone de responsabilité (AOR) d'être attaqués par l'OPFOR.

Le principal problème avec DCA est de savoir quel atout défendre avec une guerre en cours autour de vous.

Defensive Counter Air. DCA missions are meant to protect friendly assets in a particular area. DCA flight plans have two CAP points and a patrol time. To ensure success you must stay on station and prevent friendly assets in and around your AOR (Area of Responsibility) from being attacked by OPFOR. The main problem with DCA is knowing which asset to defend with a war going on around you.

BARCAP (ou CAP)

CAP de barrière. Un CAP standard (patrouille aérienne de combat) où vos vols protégeront un zone géographique des avions ennemis.

Arrivez à l'heure au premier point du PAI et restez dans le CAP pour le temps de patrouille assigné pour le succès de la mission (généralement 30 minutes, mais cela dépend du plan de vol).

Si vous devez partir plus tôt pour une raison quelconque, vous devez demander un allègement de l'AWACS. Essayez de ne pas voler trop loin de votre point CAP et définissez un critère de validation de 25 Nm.

La différence entre le CAP et l'ACM est que le PAI n'est pas lié à des actifs spécifiques, il est donc plus facile d'obtenir du succès avec la survie et le temps du PAI, même si vous n'avez abattu aucun avion de l'OPFOR.

Barrier CAP. A standard CAP (combat air patrol) where your flights will protect a geographical area from enemy aircraft. Arrive on time at the first CAP point and stay in the CAP for the assigned patrol time for mission success (usually 30 minutes but that depends on the flight plan). If you have to leave early for whatever reason you must request relief from the AWACS. Try not to fly too far from your CAP point and set a commit criterion of 25 Nm. The difference between CAP and DCA is that CAP is not tied to specific assets so it is easier to get success with survival and CAP time, even if you did not shoot any OPFOR aircraft down.

HAVCAP (High Value CAP)

HAVCAP: CAP de grande valeur. Identique au CAP, mais le succès de la mission est lié à la survie de l'actif de grande valeur que vous êtes chargé de protéger.

Le temps de patrouille du CAP est généralement plus long avec HAVCAP (par défaut à 1 heure).

HAVCAP: High Value CAP. Same as CAP but mission success is tied to the survival of the high value asset you are tasked to protect. CAP patrol time is usually longer with HAVCAP (defaults to 1 hour).

TARCAP (Target CAP)

CAP cible. Identique au CAP, mais vous protégez une zone cible spécifique (généralement lorsque d'autres les aéronefs effectuent une attaque au sol).

Vous devez vous assurer que les attaquants (shooters) survivent à leur attaque.

Target CAP. Same as CAP but you are protecting a specific target area (usually while other aircraft strike it). You must ensure the strikers survive their attack.

AMBUSH CAP

EMBUSCADE: Identique à CAP, mais vous vous cachez de l'OPFOR, généralement derrière une montagne en très basse altitude.

AMBUSHCAP: Same as CAP but you are hiding from the OPFOR, usually behind a mountain at low altitude.



SWEEP (Agressive Air to Air)

BALAYAGE: Vol air-air agressif qui n'a pas de temps de patrouille, mais 3 waypoints cibles où vous devez attaquer et détruire autant d'aéronefs OPFOR que possible sans pertes amicales dans votre vol. Tu dois abattre au moins un ennemi et survivre pour le succès.

SWEEP: *Aggressive Air to Air flight that has no patrol time but 3 target steerpoints where you will attack and destroy as many OPFOR aircraft as possible without friendly losses in your flight. You must shoot down at least one enemy and survive for success.*

INTERCEPT

Ce vol air-air a une cible très spécifique qui doit être interceptée et détruite autour du waypoint cible. Le succès de la mission est lié à l'échec de la mission de l'avion intercepté.

Un abandon des avions ennemis est considéré comme un succès pour vous. Cette mission peut malheureusement échouer si une autre unité a abattu votre cible avant que vous ne le puissiez le faire.

This Air to Air flight has a very specific target that must be intercepted and destroyed around the target steerpoint.

Mission success is tied to the failure of the intercepted aircraft mission. An abort by them is considered as success for you. This mission can unfortunately fail if another unit downed your target before you could.

ESCORT

Votre vol doit protéger le package contre les aéronefs de l'OPFOR. Vous rejoignez votre objectif et vous volez avec eux (généralement devant eux pour s'assurer qu'ils ne sont pas attaqués par des avions ennemis).

L'astuce avec Escort est de trouver un bon compromis entre les critères de validation et de rester avec le paquet.

Les forces ennemies essaieront de vous éloigner de votre cible, afin que d'autres vols ennemis puissent les atteindre et les détruire alors que vous n'êtes pas là pour les protéger.

Pour assurer le succès de la mission, il ne doit y avoir aucune perte de l'ensemble des avions que vous deviez protéger.

Your flight must protect a package from OPFOR aircraft. You will meet with your target package and fly with them (usually in front of them to ensure they are not attacked by enemy aircraft).

The trick with Escort is to find a good compromise between commit criteria and staying with the package. Enemy forces will try to drag you away from your target, so other enemy flights can destroy them while you are not there to protect them. For mission success the target package must not sustain any loss.

DEAD (Destruction of Enemy Air Defenses)

Destruction des défenses aériennes ennemies. Comme le titre l'indique, vous devez détruire autant de radars spécifiques et/ou lanceurs dans la mesure du possible, aux steerpoints cibles.

C'est l'ancienne tâche SEAD STRIKE de BMS 4.32.

Destruction of Enemy Air Defenses. As the title implies you must destroy as many specific radars and/or launchers as possible at the target steerpoints. That is the old SEAD STRIKE tasking from BMS 4.32.

SEAD (Suppression of Enemy Air Defenses)

Suppression des défenses aériennes ennemies. Cette fois, vous n'avez pas à détruire l'ADA spécifique, mais protégez habituellement un ensemble de frappes des défenses aériennes ennemies.

Il s'agit de l'ancienne tâche SEAD ESCORT. Le succès de la mission est lié au fait que le package d'attaque (Strike Package) ne subit aucune perte.

Suppression of Enemy Air Defenses. This time you do not have to destroy specific ADA, but usually protect a strike package from enemy air defences. It is the old SEAD ESCORT tasking.

Mission success is tied to the strike package sustaining no losses.



OCA STRIKE

Les missions offensives de contre-frappe aérienne sont ciblées spécifiquement contre les bases aériennes ou des radars de recherche. Le but des frappes de l'OCA est d'aider à gagner la suprématie aérienne en détruisant des actifs sur le terrain.

Le succès de la mission est lié à des dommages des cibles d'au moins 30% (l'objectif doit être inférieur à 70 % de l'état opérationnel après l'attaque au sol).

Offensive Counter Air Strike missions are targeted specifically against airbases or search radars. The purpose of OCA strikes is to help gain aerial supremacy by destroying assets on the ground. Mission success is tied to target damage of at least 30% (target must be under 70% operational status after the strike).

STRIKE

Véritable mission de frappe air-sol contre une variété de cibles spécifiques.

Diminution opérationnelle de 30 % au moins pour assurer le succès (la cible doit être inférieure à 70 % opérationnelle après l'attaque).

Genuine Air to Ground strike mission against a variety of specific targets. Decrease operational status of the assigned target by 30% at least to ensure success (target must be under 70% operational status after the strike).

DEEP STRIKE

Identique à STRIKE mais profondément derrière les lignes ennemies. Les conditions de réussite sont les mêmes que celles du Strike.

Same as STRIKE but deep behind enemy lines. Success conditions are the same as Strike.

FAC (Forward Air Controller)

Mission de contrôleur aérien avancé (aéronef). Bien que le F-16 ne soit pas la meilleure plate-forme pour une mission FAC, il est tout à fait possible de diriger des vols d'attaque au sol (Strike) en multijoueurs avec les capacités du TGP (Targetting Pod) et du Laser Spot Tracker. Vous pouvez également guider les armes LGB d'autres coéquipiers de votre package.

Lorsque vous êtes assigné à une tâche FAC, vous devez porter assistance à la destruction du plus grand nombre possible d'unités terrestres ennemies autour des deux steerpoints d'attaque désignés.

Cette tâche est mieux adaptée en mode «multijoueurs».

Forward Air Controller (Aircraft) mission. Although the F-16 is not the best platform for FAC duties it is quite possible to direct strike flights in MP with the TGP and Laser Spot Tracker capabilities.

You can now even illuminate and guide other flights' LGB weapons. When tasked with FAC duties you must assist in the destruction of as many enemy ground units as possible around the 2 target steerpoints. This tasking is best flown in MP.



ON CALL CAS (Close Air Support)

Soutien aérien rapproché sur appel. Vous êtes chargé de patrouiller une zone (respectez le temps de patrouille) et demeurez en veille pour des cibles spécifiques qui vous seront transmises par des actifs amis (généralement une FAC).

La façon dont les AI transmettent les coordonnées de la cible sont difficiles à suivre et ce type de mission est mieux piloté en MultiJoueurs avec un FAC(A) humain. Pour assurer le succès, vous devez détruire autant de cibles que possible.

On Call Close Air Support. You are tasked to patrol an area (respect the patrol time) and standby for specific targets that will be transmitted to you by friendly assets (usually a FAC).

The way the AI transmit target coordinates is tricky to follow and this type of mission is best flown in MP with a human FAC(A). To ensure success you must destroy as many targets as possible.

PRE-PLAN CAS (Close Air Support)

Mission d'appui aérien rapproché contre des unités terrestres connues.

La FAC n'est pas nécessaire. Détruire autant de véhicules que possible dans le bataillon cible pour assurer le succès de la mission.

Veuillez noter que deux steerpoints cibles seront introduits au plan de vol. La cible est censée être autour de ces deux points d'orientation cibles, généralement se déplaçant sur les routes.

La mission peut malheureusement échouer si votre cible a été détruite par d'autres unités. Pour assurer le succès, vous devez détruire autant de cibles que possible.

Close Air Support mission against known ground units. The FAC is not needed. Destroy as many vehicles in the target battalion as possible to ensure mission success. Please note the flight plan will place two target steerpoints.

The target is supposedly around these two steerpoints, usually moving on roads. Mission can unfortunately fail if your target was destroyed by other units.

CAS (Close Air Support)

Identique à un PRE-PLAN CAS (Mission de soutien aérien pré-planifiée). La mission peut malheureusement échouer si votre cible a été détruite par d'autres unités. Pour assurer le succès, vous devez détruire autant de cibles que possible.

Same as Pre-Planned CAS.

AI (Air Interdiction)

Missions d'interdiction aérienne pour empêcher les renforts d'atteindre la ligne de front. Il n'y a pas de cible spécifique assignée entre les deux points d'attaque au sol et votre vol est libre de traquer le renforcement et les unités logistiques

(en fait, n'importe quelle unité fera l'affaire). Pour assurer le succès, vous devez détruire autant de cibles que possible. Pour assurer le succès, vous devez détruire autant de cibles que possible.

Air Interdiction missions to prevent reinforcements reaching the front line. There is no specific target assigned between the two target steerpoints and your flight is free to hunt down reinforcement and logistics units (actually any unit will do). To ensure success you must destroy as many targets as possible.

BDA (Bomb Damage Assessment)

Identique à la reconnaissance, mais a lieu après une attaque Air-Sol pour évaluer l'efficacité de la frappe Air-Sol.

Les conditions de réussite de la mission sont les mêmes que pour les vols de reconnaissance.

Same as reconnaissance but post-strike to evaluate the strike effectiveness. Mission success conditions are the same as for recon flights.



PATROL

Identique à la patrouille de reconnaissance (RECCE PATROL), mais la tâche consiste à photographier des unités navales. Voir ci-dessus pour plus de détails.

Same as RECCE Patrol but the task is to photograph naval units. See above for details.

RECCE

Reconnaissance. Habituellement, la mission de reconnaissance pré-frappe contre une cible spécifique. Votre avion sera chargé avec l'appareil photo LOW ALT et vous devez photographier la cible. La mission sera considérée comme un succès si vous volez à environ 2 Nm (plage oblique) de la cible. Veuillez noter que tout ce qui est supérieur à 12000 pieds est à plus de 2 Nm de la plage oblique. Volez à basse altitude vers la cible atteinte. Utilisez le GUN TRIGGER 1 (premier niveau du Gun Trigger) pour activer la caméra.

Reconnaissance. Usually pre-strike recon mission against a specific target. Your aircraft will be loaded with the LOW ALT camera and you must photograph the target. Mission will be rated as success if you fly closer than 2 Nm (slant range) from target.

Please note anything higher than 12000 feet is more than 2 Nm slant range. Fly low level at the target and use FIRST GUN TRIGGER to activate your camera.

RECCE PATROL

Patrouille de reconnaissance. Identique à RECCE mais avec deux steerpoints cibles. La mission vise à rechercher les véhicules terrestres ennemi dans la zone assignée.

Vous devez photographier la cible avec l'appareil photo LOW ALT.

Voir RECCE pour plus de détails. Principalement utilisé pour les hélicoptères (qui ne sont pas pilotables par les humains dans Falcon BMS).

Same as Recce but with two target steerpoints. Mission is aimed to search for enemy ground vehicles in the assigned area. You must photograph the target with the LOW ALT camera.

See RECCE for details. Mainly used for choppers (which are not flyable by humans).

TASMO (Tactical Air Supprt for Maritime Operations)

Endommager autant de cibles navales que possible au sterrpoint d'attaque désigné.

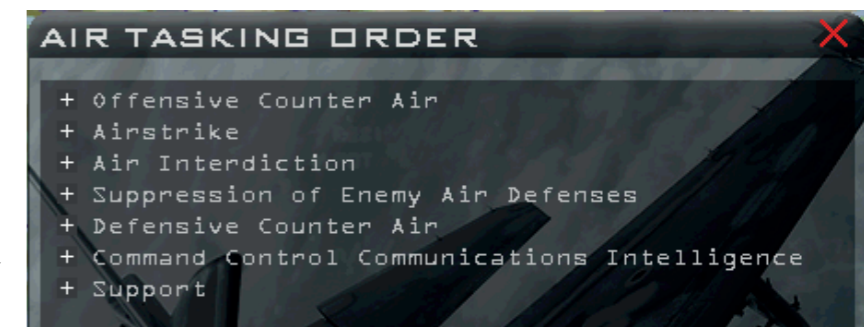
Damage as many naval targets as possible at the attack steerpoint.

TRAINING

Un vol d'entraînement sans objectifs spécifiques. Il suffit de ramener votre aéronef pour le succès de la mission.

A Training flight without specific objectives. Just bring back the jet for mission success.

Exemple de l'ATO généré douze heures après le début d'une campagne





ATM: FRAGMENTATION DES VOLS



L'intelligence artificielle (IA) de Falcon génère tous les vols pour l'ensemble des escadrons présents sur le théâtre des opérations lorsque ces escadrons sont gérés par le HQ de Falcon.

La répartition et la fragmentation des missions sont basées sur les priorités énoncées au HQ. Pour les escadrons qui sont contrôlés par le gestionnaire de la campagne, ces derniers doivent être intégrés via l'édition d'une mission avec la commande "Add Package" via la carte.

Avec le "AIR TASKING ORDER" on peut voir ci-après le package #1158 mis en place pour nos escadrilles lors d'une mission des Balkans en 2023; QAF_Day2_07_07_00. Quatre (4) escadrilles sont intégrées dans un même package pour trois missions de type "STRIKE" et incluant une ESCORTE de F/A-18F.

MISSION SCHEDULE INTEL SAVE LOGBOOK ACMI TACTICAL REFERENCE COMMS SETUP

86TH FS FRAG ORDER

P	Takeoff	Role	PKG	Status
A	07:45:30	STRIKE	1158	briefing

COBRAZ (F-16CM-50)

[Unassigned] [Unassigned]

[Unassigned] [Unassigned]

[Unassigned]

PKG TASK : STRIKE

PKG TGT : Podgorica South Refinery

FLT TOT : 08:05:00

AIR TASKING ORDER

+ Offensive Counter Air
- Airstrike
- PKG 1158 - STRIKE TOT 08:08

STRIKE Cyborg7 T/O 07:47
4 F-16CM-50 ""
Casale Airbase
Comms: UHF-301.750Mhz VHF-141.400Mhz

STRIKE Cobra2 T/O 07:45
4 F-16CM-50 ""
Casale Airbase
Comms: UHF-301.750Mhz VHF-139.675Mhz

STRIKE Gamble2 T/O 07:49
4 F-16CM-50 ""
Casale Airbase
Comms: UHF-301.750Mhz VHF-139.600Mhz

ESCORT Wildcat7 T/O 07:46
4 F/A-18F ""
CVN-71 Roosevel
Comms: UHF-301.750Mhz VHF-33.575Mhz

+ PKG 2190 - STRIKE TOT 07:50

+ PKG 2204 - STRIKE TOT 07:50

+ PKG 2207 - STRIKE TOT 07:50

+ PKG 2235 - STRIKE TOT 08:20

+ PKG 2243 - STRIKE TOT 08:20

+ PKG 2665 - STRIKE TOT 08:20

+ PKG 2668 - STRIKE TOT 08:50

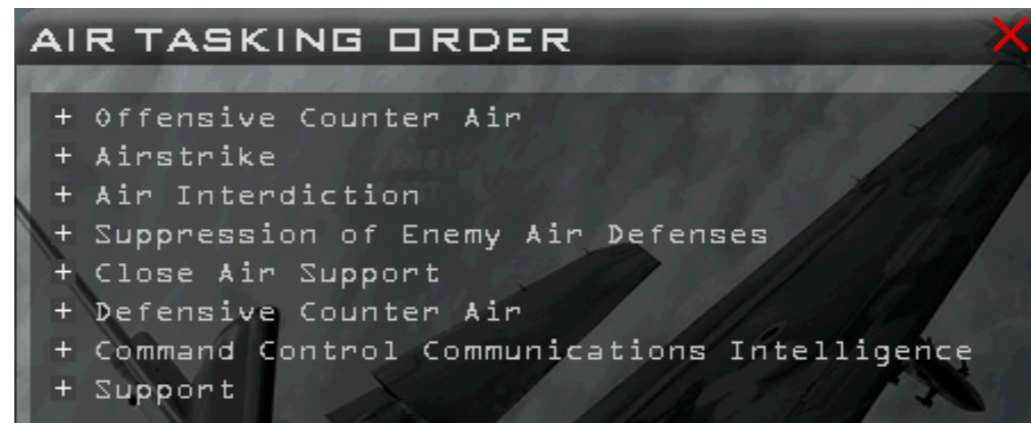
+ Air Interdiction
+ Suppression of Enemy Air Defenses
+ Close Air Support
+ Defensive Counter Air
+ Command Control Communications Intelligence
+ Support
+ Other

Show entire Air Tasking Order





AIR TASKING ORDER



On peut consulter toute la liste des différentes missions qui ont été générées par l'IA de Falcon et celles créées par le gestionnaire de la campagne à l'aide du bouton ATO (AIR TASKING ORDER).

Les packages sont répartis selon le genre de mission que doit accomplir chaque escadron. Par conséquent, même si vous connaissez votre numéro de package, vous devez également connaître l'escadron qui vous a été assigné afin de retrouver celui-ci dans cette longue liste des tâches aériennes. Cliquez le bouton "+" pour ouvrir une catégorie.

Les tâches de toutes les missions aériennes pour les prochaines heures de la campagne sont regroupées par genres de missions, soit;

- OFFENSIVE COUNTER AIR (OCA)
- AIRSTRIKE
- AIR INTERDICTION (AI)
- SUPPRESSION OF ENEMY AIR DEFENSES (SEAD)
- CLOSE AIR SUPPORT (CAS)
- DEFENSIVE COUNTER AIR (DCA)
- COMMAND CONTROL COMMUNICATION INTELLIGENCE (CCC)
- SUPPORT

Notes: Les missions qui apparaissent avec des caractères plus pâles, signifie que le décollage de ces avions a déjà eu lieu et que cette mission est présentement en cours. Lorsqu'on sélectionne l'une des missions, celle-ci affiche le trajet et les waypoints.

Un pilote peut se joindre à n'importe quelle mission en cours ou à venir, mais il faut vérifier le type d'aéronef et l'heure de décollage!



Le bouton **OOB** (*Order Of Battle*) permet de consulter l'ensemble des bases aériennes de l'OTAN si le drapeau de l'équipe (pays) concerné est préalablement sélectionné.

On peut voir tous nos escadrons sur cette illustration qui sont actuellement déployés à deux bases aériennes différentes de la coalition. Une recherche de la base aérienne vous permet de consulter les informations des escadrilles qui s'y trouvent. (Ras Mishab Airbase ou King Khalid Military Airbase)

Cet outil (OOB) permet également de retrouver des bataillons sur le théâtre des opérations lorsqu'on clic sur le pictogramme LAND. Pour les villes, les usines et tous les autres types d'installations, le boutons "INSTALLATIONS" vous permettra également d'effectuer des recherches d'éléments précis sur la carte.

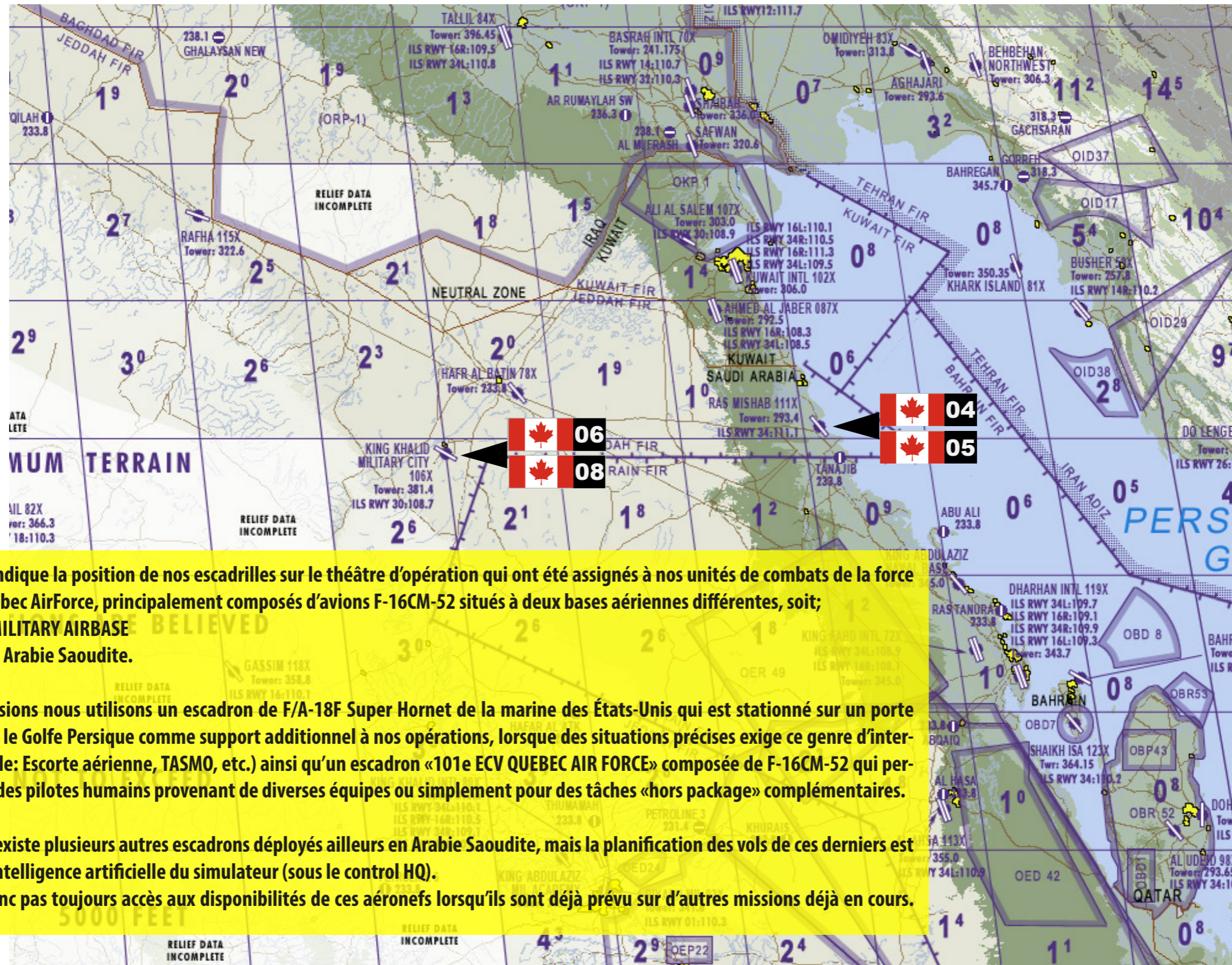


Par conséquent, OOB sera utile à tous les groupes stratégiques afin de retracer chacun des éléments présents sur le théâtre des opérations.

Lorsque vous avez trouvé un élément, il suffit d'effectuer un clic droit pour faire apparaître le petit menu contextuel afin d'obtenir plus d'options, comme par exemple "Status".



ATM: ESCADRONS DE F-16 DÉPLOYÉS ARABIE SAOUDITE



Ce diagramme indique la position de nos escadrilles sur le théâtre d'opération qui ont été assignés à nos unités de combats de la force aérienne du Québec AirForce, principalement composés d'avions F-16CM-52 situés à deux bases aériennes différentes, soit:

- KING KHALID MILITARY AIRBASE
- RAS MISHAB en Arabie Saoudite.

À certaines occasions nous utilisons un escadron de F/A-18F Super Hornet de la marine des États-Unis qui est stationné sur un porte avion situé dans le Golfe Persique comme support additionnel à nos opérations, lorsque des situations précises exige ce genre d'intervention (exemple: Escorte aérienne, TASMO, etc.) ainsi qu'un escadron «101e ECV QUEBEC AIR FORCE» composée de F-16CM-52 qui permet d'accueillir des pilotes humains provenant de diverses équipes ou simplement pour des tâches «hors package» complémentaires.

Évidemment, il existe plusieurs autres escadrons déployés ailleurs en Arabie Saoudite, mais la planification des vols de ces derniers est effectuée par l'intelligence artificielle du simulateur (sous le control HQ).

Nous n'avons donc pas toujours accès aux disponibilités de ces aéronefs lorsqu'ils sont déjà prévu sur d'autres missions déjà en cours.





ATM: LES ESCADRILLES DU QAF



FIGHTER SQUADRON ✕

4th Fighter Squadron

Set by HQ Auto Relocate

Owner: U.S.
Base: Ras Mishab Airbase
Role: General



AIRCRAFT	21
Pilots	46
Experience	Elite
Morale	High
Supply	Full
Next Resupply	18:00Z
Last Resupply	<input type="checkbox"/> AIRCRAFT
Aircraft Losses	3
Pilot Losses	<input type="checkbox"/>
Missions Flown	<input type="checkbox"/>
Mission Rating	No rating
A-A Kills	<input type="checkbox"/>
A-G Kills	<input type="checkbox"/>
Naval Kills	<input type="checkbox"/>
Stationary Targets	<input type="checkbox"/>

Players:

JOIN FIND

FIGHTER SQUADRON ✕

5th Fighter Squadron

Set by HQ Auto Relocate

Owner: U.S.
Base: Ras Mishab Airbase
Role: General



AIRCRAFT	23
Pilots	47
Experience	Elite
Morale	High
Supply	Full
Next Resupply	18:00Z
Last Resupply	<input type="checkbox"/> AIRCRAFT
Aircraft Losses	1
Pilot Losses	<input type="checkbox"/>
Missions Flown	<input type="checkbox"/>
Mission Rating	No rating
A-A Kills	<input type="checkbox"/>
A-G Kills	<input type="checkbox"/>
Naval Kills	<input type="checkbox"/>
Stationary Targets	<input type="checkbox"/>

Players:

JOIN FIND

FIGHTER SQUADRON ✕

8th Fighter Squadron

Set by HQ Auto Relocate

Owner: U.S.
Base: Ras Mishab Airbase
Role: General



AIRCRAFT	20
Pilots	44
Experience	Elite
Morale	High
Supply	Full
Next Resupply	18:00Z
Last Resupply	<input type="checkbox"/> AIRCRAFT
Aircraft Losses	4
Pilot Losses	<input type="checkbox"/>
Missions Flown	<input type="checkbox"/>
Mission Rating	No rating
A-A Kills	1
A-G Kills	<input type="checkbox"/>
Naval Kills	<input type="checkbox"/>
Stationary Targets	<input type="checkbox"/>

Players:

JOIN FIND



Il y a actuellement quatre (4) escadrilles impliquées dans cette campagne.
Si votre escadrille désire se joindre à nous, vous devez contacter le commandant du 101e Escadron de Combat Virtuel.



ATM: LES ESCADRILLES DU QAF



FIGHTER SQUADRON [X]

6th Fighter Squadron

Set by HQ Auto Relocate

Owner: U.S.
Base: Ras Mishab Airbase
Role: General

	AIRCRAFT	21
	Pilots	45
	Experience	Elite
	Morale	High
	Supply	Full
	Next Resupply	18:00Z
	Last Resupply	<input type="checkbox"/> AIRCRAFT
	Aircraft Losses	3
	Pilot Losses	0
	Missions Flown	0
	Mission Rating	No rating
	A-A Kills	0
	A-G Kills	0
	Naval Kills	0
	Stationary Targets	0

Players:

[JOIN] [FIND]

FIGHTER SQUADRON [X]

101st Fighter Squadron

Set by HQ Auto Relocate

Owner: U.S.
Base: Ras Mishab Airbase
Role: General

	AIRCRAFT	24
	Pilots	48
	Experience	Elite
	Morale	High
	Supply	Full
	Next Resupply	18:00Z
	Last Resupply	<input type="checkbox"/> AIRCRAFT
	Aircraft Losses	0
	Pilot Losses	0
	Missions Flown	0
	Mission Rating	No rating
	A-A Kills	0
	A-G Kills	0
	Naval Kills	0
	Stationary Targets	0

Players: 1

[JOIN] [FIND]



Il y a actuellement quatre (4) escadrilles impliquées dans cette campagne.
Si votre escadrille désire se joindre à nous, vous devez contacter le commandant du 101e Escadron de Combat Virtuel.



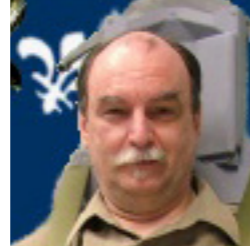
GTM: GESTIONNAIRES DES TÂCHES TERRESTRES



GROUND TASKING MANAGERS



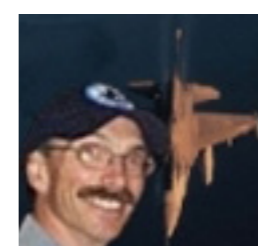
Gén. Spyder



Lt-Colonel Apro



1st Lt. Dust



Lt-Col. Mistral



Capitaine Kid

Pour gagner une guerre, il faut une occupation sur le terrain. La tâche des gestionnaires des opérations au sol (*GTM - Ground Task Managers*) consiste à analyser la situation des troupes au sol et la situation des principales villes qui doivent demeurer sous le contrôle des alliés de l'OTAN pour gagner cette campagne.

À chaque heure, un calcul des objectifs comme des centrales électriques, les usines chimiques, les raffineries, les villes, les dépôts ainsi que plusieurs autres éléments sont pris en compte par le simulateur afin de générer du ravitaillement, le remplacement des unités et le carburant requis pour l'ensemble des unités aériennes, navales et terrestres. Par conséquent, les GTM doivent également prendre en compte ces paramètres afin de s'assurer que nos troupes au sol demeurent en bonne posture (moral, santé et capacité au combat).

Le mandat des gestionnaires des tâches terrestres (GTM) consiste à analyser la situation des troupes au sol (Brigades, Bataillons) afin d'aviser le STRATEGIC COMMAND de situations qui comportent des risques imminents pour lesquels des actions doivent-êtré entreprises rapidement. Les rapports fournis par les membres du GTM doivent se limiter principalement aux situations les plus urgentes pour lesquels le STRATEGIC GROUND COMMAND doivent demander rapidement des modifications aux mouvements des troupes de l'OTAN ou demander un changement aux ordres de mission pour nos brigades.

Chaque GTM peut à tout moment, produire un rapport qui sera destiné au STRATEGIC COMMAND et à l'ensemble du groupe GTM en spécifiant le niveau de gravité de l'analyse (MODÉRÉ, URGENT, ou PRIORITAIRE). Lorsque la situation l'exige, le STRATEGIC COMMAND fera suivre les rapports du GTM aux membres du AIR TASKING MANAGERS afin d'informer ces derniers qu'un soutien aérien est demandé dans un secteur précis. On doit utiliser la méthode d'identification de la brigade ou du bataillon concerné s'il y a lieu (voir la structure d'identification d'une brigade ou d'un bataillon). Si le rapport concerne une ville, on doit y préciser le pays auquel elle est sous le contrôle pour faciliter nos recherches via le bouton *ORDER OF BATTLE (OOB)*. Vous pouvez également joindre à votre rapport une carte du secteur concerné (ex: capture écran, illustrations, désignation du PAK, etc.).

Les analyses de la situation au sol doivent-êtré effectuées avec les plus récents fichiers de la campagne (situation actuelle) et cette information (Ex: QAF_Day1_19_30_00) doit apparaître à chacun de vos rapports afin de faciliter le repérage de cette information en vertu de l'horloge principale de la campagne. On peut également analyser la situation à l'aide des ACMI fourni par l'aviation ou directement via des récentes informations présentes via le menu «INTEL» de la campagne. L'identification des rapports avec le temps Zulu de l'horloge permet de valider si le rapport est périmé ou actuel.



PROCESSUS

Le simulateur Falcon 4 est basé sur le modèle de simulation « TAC Thunder » de la USAF. C'est en fait le seul simulateur au monde à utiliser cette technologie fort complexe pour la génération des vols (*Fragging*) et le mouvement des troupes au sol, selon un ensemble de critères de décisions et de contraintes.

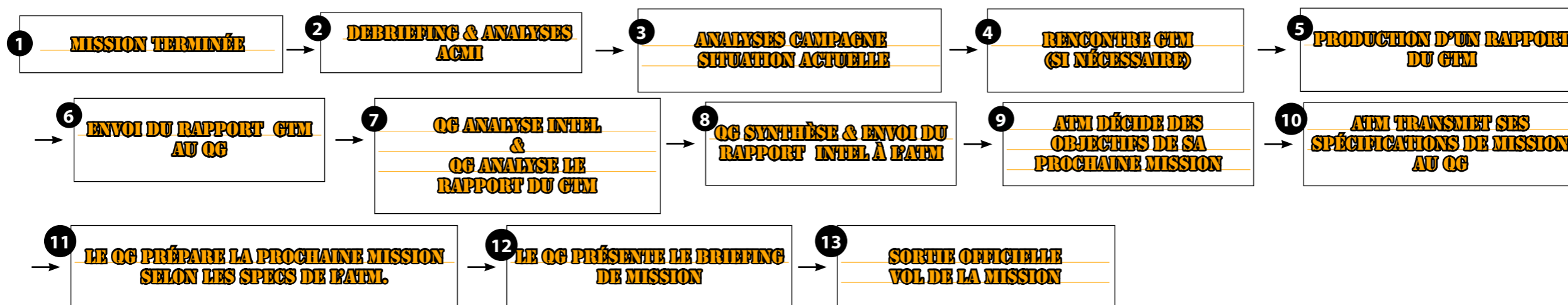
Avant la planification d'une mission aérienne, l'ATM a besoin d'un résumé des analyses du GTM. Ce résumé sera transmis par le HQ à celui qui sera responsable de définir les paramètres de sa prochaine mission, puisque nous tentons d'effectuer une alternance (tour de garde) pour la planification de nos missions aériennes. Par conséquent, les rapports des GTM doivent être transmis au HQ au moins 12 heures avant la prochaine mission prévue au calendrier. Idéalement, une réunion des GTM permettra d'établir deux ou trois situations "PRIORITAIRES" parmi des dizaines de situations existantes. Le but de ces rapports du GTM est d'aider à prendre une décision rapide par les commandants de notre force aérienne. On doit donc faire des choix parfois difficiles.

Afin de ne pas inonder tous nos officiers avec une multitude d'analyses, le GTM doit toujours diriger ses rapports directement au commandant de l'escadron (HQ - STRATEGIC COMMAND) et ce dernier effectuera un tri des demandes prioritaires demandées par ces GTM et le HQ s'occupera de produire un rapport final complet qui sera jumelé à un rapport de l'INTEL. Ce rapport unique du HQ sera alors transmis rapidement et directement au commandant de l'escadrille aérienne qui doit effectuer un choix de mission pour notre prochaine sortie en vol.

On doit également comprendre que le groupe GTM ne possède pas l'ensemble des informations concernant plusieurs autres paramètres de la campagne. Le GTM n'a pas à analyser la répartition des vols (*fragging*), et les changements au niveau de certaines priorités obtenues par le biais de rapports de l'INTEL. Par conséquent, le GTM est un maillon de l'INTEL et il doit se concentrer sur le mandat qui lui est dédié et qui concerne uniquement la situation sur le terrain. Il revient au STRATEGIC COMMAND de recouper toutes ces informations provenant des groupes ATM, GTM, NTM et de l'INTEL du simulateur afin d'arrimer toutes ces informations pour procéder à des changements au niveau des types de missions et du genre de cibles qui doivent être atteintes.

L'ATM vérifie également l'inventaire en munitions, le nombre d'aéronefs disponibles et un foule d'autres facteurs. Bref, nous avons instauré une structure de gestion d'analyse qui permet de réduire les tâches de chacune des unités de gestion stratégiques, car il est humainement impossible d'effectuer toutes ces analyses dans chacun des secteurs en quelques heures seulement. L'union de nos forces entre les unités de gestion stratégiques réparties adéquatement permet de réagir plus rapidement à tous les niveaux.

EXEMPLE DU PROCESSUS GTM-HQ-ATM





LES PRINCIPAUX OBJECTIFS DE LA CAMPAGNE SERBIAN ANNEX

L'«Opération Desert Storm» nécessite environ 30 jours de campagne en fonction de l'interface de contrôle de l'utilisateur et du mouvement des troupes au sol. Après 4 jours, si les forces en présence se retrouvent dans une impasse, la campagne se terminera sans équipe gagnante.



Pour que la coalition remporte la campagne, ils doivent capturer les villes suivantes;

- Al Basrah
- Basrah village
- Al Hayyanayah



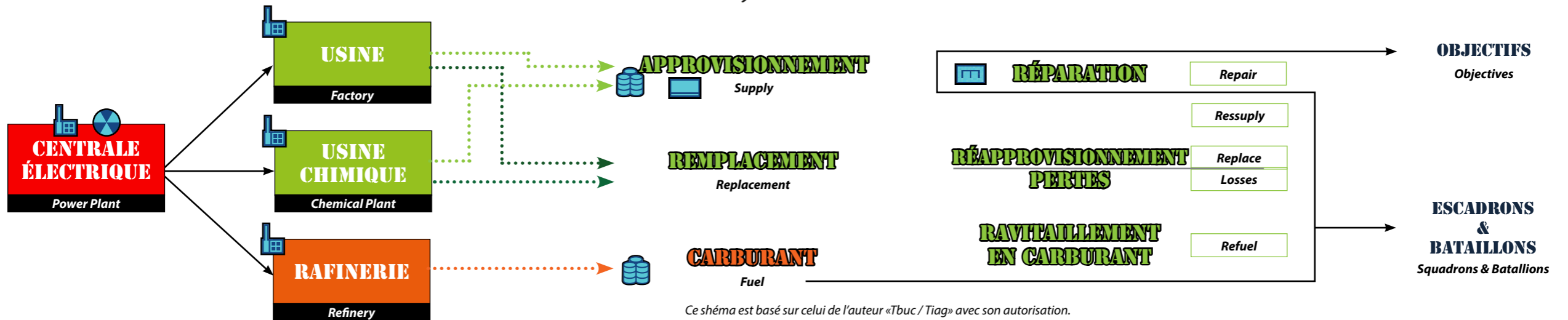
Pour que l'Iraq remporte la campagne, ils doivent capturer les villes suivantes;

- King Khalid Mil Airbase
- Hafar Al Batin
- Ad Damman

Spyder tient à remercier la collaboration du capitaine «Kid» lors des travaux pour la vérification des principaux objectifs de la campagne ODS (Triggers).

FUNCTIONNEMENT DE LA CHAÎNE D'APPROVISIONNEMENT

LE SYSTÈME D'ALIMENTATION EN CARBURANT, DE REMPLACEMENT ET DE RÉPARATION DE FALCON



Une fois par heure de campagne, le simulateur Falcon utilise un système de gestion pour le ravitaillement, le remplacement et le réapprovisionnement de l'ensemble des unités terrestres, aériennes (et éventuellement des forces navales). Par conséquent, les dépôts, les unités de ravitaillement (*Supply battalions*), ainsi que les bataillons d'ingénieurs sont des rouages importants dans le système d'alimentation, de remplacement et de réparation pour les unités de combat au sol et les forces aériennes dans la campagne.

De plus, pour que le système de ravitaillement fonctionne normalement, la production énergétique entre en ligne de compte. Une usine ne peut pas produire des biens de remplacement si celle-ci n'est pas alimentée par une centrale électrique. À la page suivante, nous verrons les liens qui existent entre une centrale électrique (*Power Plant*) et les usines de production requises dans la chaîne d'approvisionnement.

ALIMENTATION ÉLECTRIQUE DE LA CHAÎNE D'APPROVISIONNEMENT

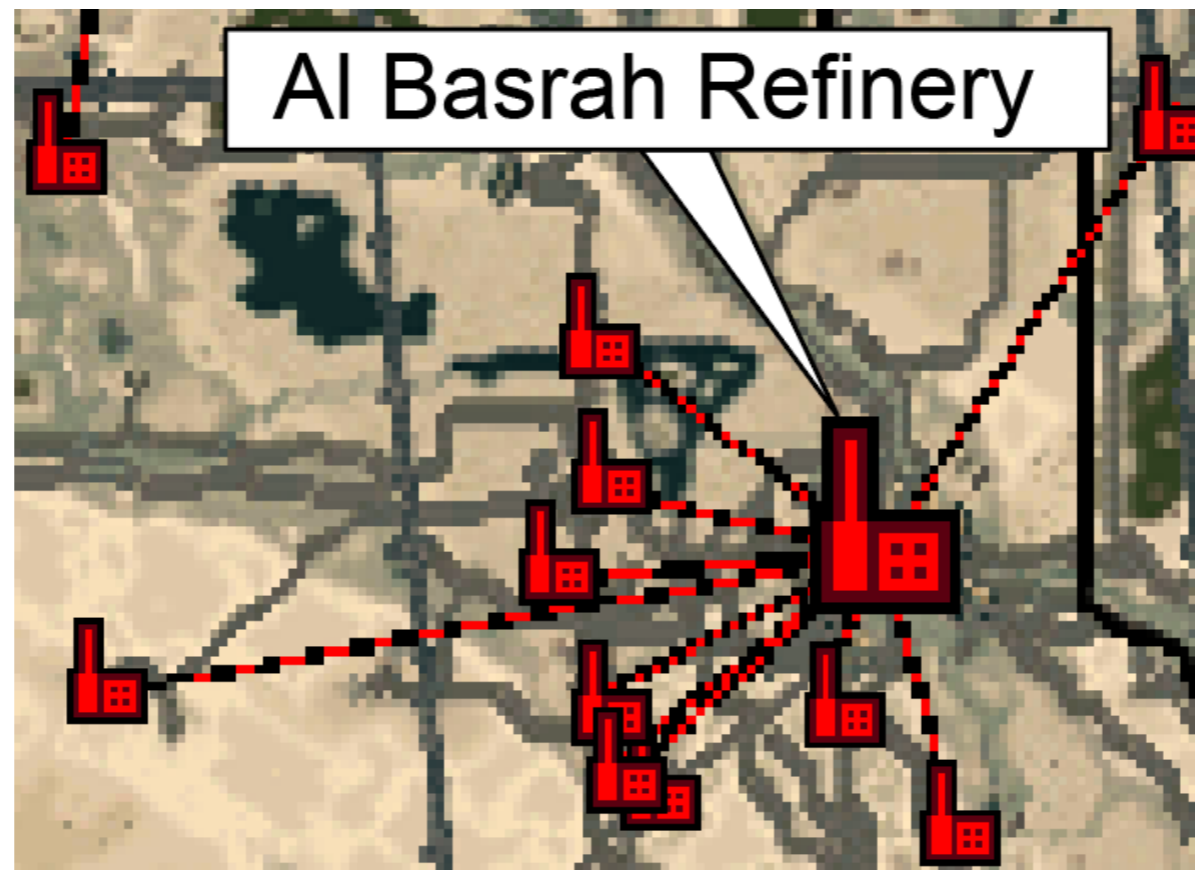
Pour alimenter la chaîne d'approvisionnement nécessaire à la machine de guerre, le simulateur Falcon a implémenté un réseau électrique (*power grid*) qui relie chaque entité et qui gère le processus d'alimentation des villes, des usines et des raffineries.

Voici un exemple concernant «*Al Basrah Refinery*» qui alimente plusieurs usines en Iraq dans le théâtre Middle East.

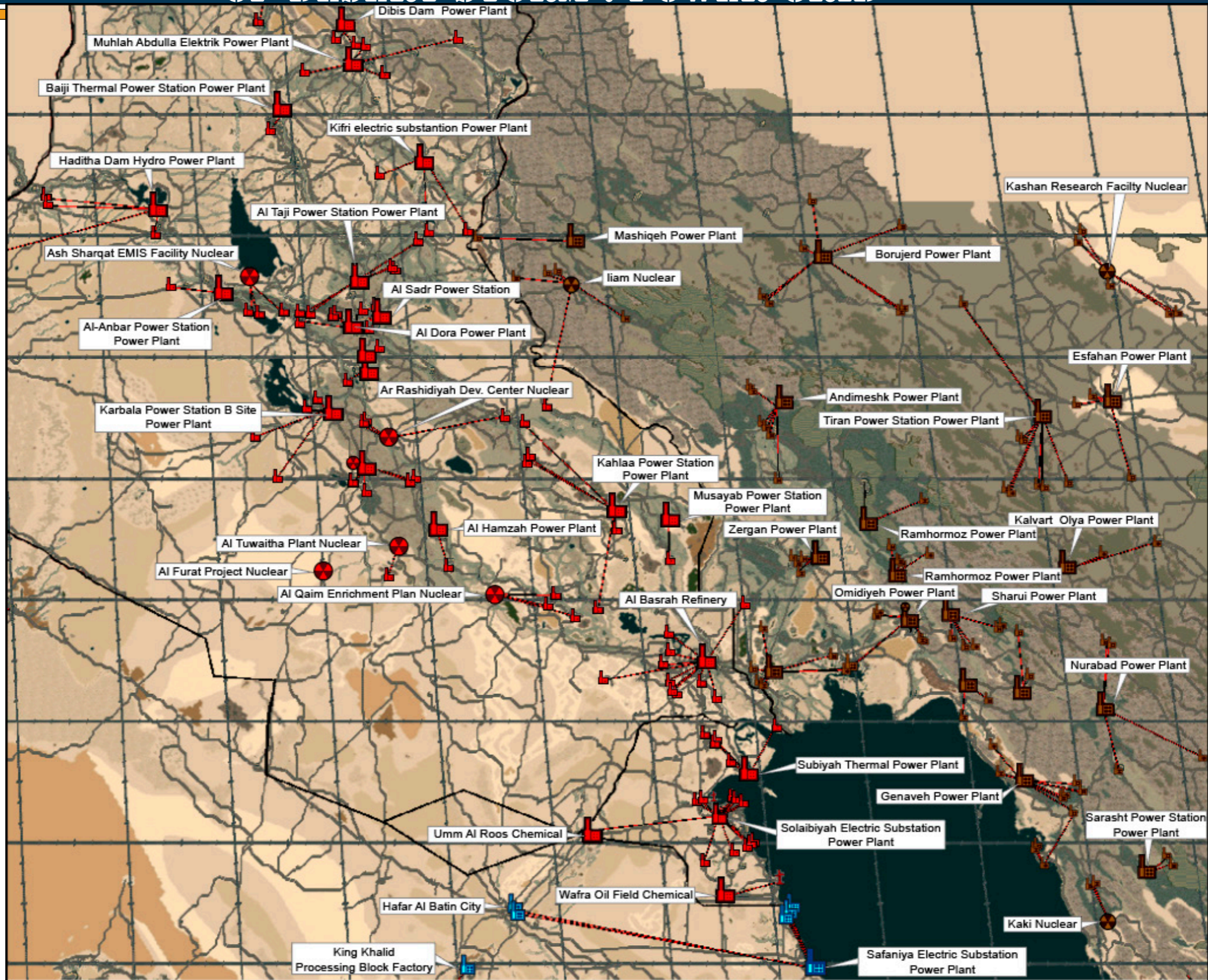
Le diagramme suivant montre les liens du réseau électrique existant pour alimenter des usines et autres éléments qui ont volontairement été omis ici afin de simplifier le diagramme. Nous illustrons ici uniquement les usines qui sont alimentées par la centrale Al Basrah Refinery.

Une base de données est donc présente dans Falcon afin d'identifier ces liens et maintenir le statut de fonctionnement de chacun d'eux.

Ces usines sont donc tributaires d'une centrale électrique (*Power Plant*) afin de recevoir de l'énergie pour la production des biens (véhicules, pièces d'aviation, armement, carburant, etc.) qui sont générés lors du cycle de réapprovisionnement. Un cycle équivaut à une heure de fonctionnement de la campagne. Si ces centrales électriques sont mises hors service, les usines seront en baisse de productivité, ce qui ralentira l'approvisionnement des unités de combats ennemies.



OP DESERT STORM : POWER GRID





LES OBJECTIFS DU THÉÂTRE D'OPÉRATION

Les objectifs sont en fait tous les éléments du théâtre d'opération sur lesquels des unités terrestres, aériennes et navales peuvent recevoir des ordres de mission.

Chaque installation et chaque unité est représenté par un pictogramme qui permet de demander le statut de cet élément.

Chaque installation au sol peut devenir une destination ou un objectif de mission. Une ville peut également être un objectif pour remporter la campagne.

Installations au sol

- Depot
- Nuke Plant
- Factory, Power Plant
- TACAN
- Airbase Dbl Runways
- Airbase Sgl Runway
- Airstrip
- City
- Town & village
- Early Warning Radar
- Army site
- Communication Center
- Bridge
- HART site
- SAM Site
- Radio Tower
- Naval port

Unités terrestres et aériennes

Combat

- Airborne / Special Ops
- Armored / Tank
- Cavalry
- Infantry
- Mech / Motor Rifle / Amphibian

Air Defense

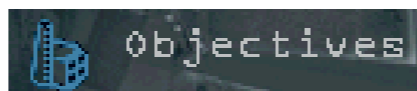
- Air Defense

Support

- Engineer
- HQ
- Missile
- Rocket
- SP Guns
- Supply
- Towed Gun

Unités navales

- AOG MV Task Force (Merchant Vessel)
- CVN Aircraft Carrier Task Force (CSG)
- DD Destroyer Task Force
- PC SAG Task Force (Cargo & Tanker)



Note:

Nos officiers doivent apprendre la signification de ces pictogrammes car ils seront fréquemment utilisés dans divers documents du STRATEGIC COMMAND ou dans les rapports d'analyses produits par nos gestionnaires de tâches ATM, GTM et NTM du QuébecAirForce.



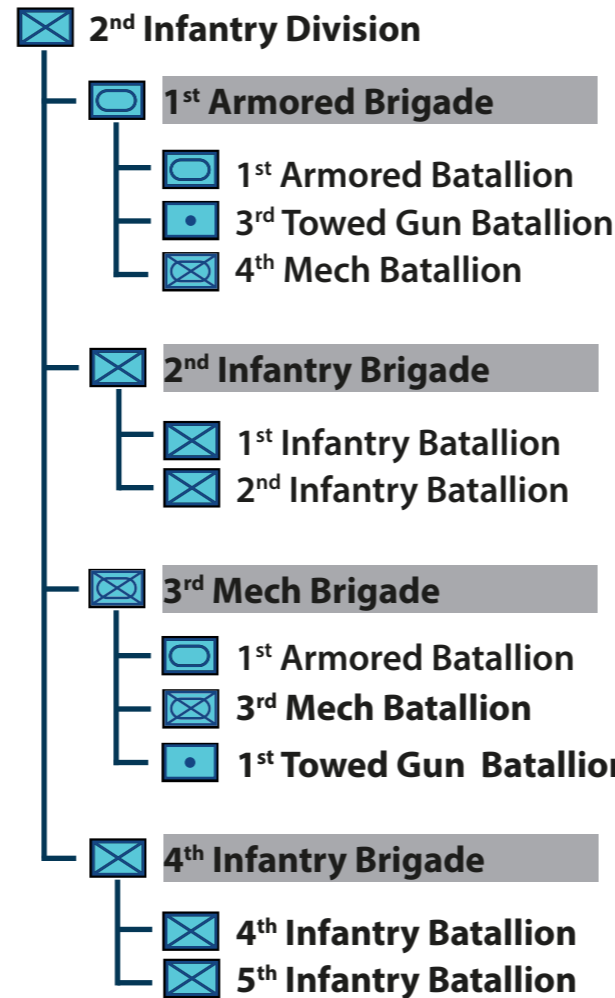
SYMBOLOGIE

- Airborne
- Air Defense
- Tank / Armour
- Rocket
- Towed Gun
- Head Quarter
- Engineer
- Supply
- Infantry
- Mechanized



STRUCTURE

Exemple d'une division d'infanterie (Armée de terre):



IDENTIFICATION

Identification d'une brigade:

2 33
NATO
33rd Armored Brigade
2nd Infantry Division

Identification d'un bataillon:

2 33
1
NATO
1st Armored Battalion
33rd Armored Brigade
2nd Infantry Division

Division → 2 33 ← Brigade
↑
Bataillon

2, 33, 1 (Descripteur utilisé dans les documents et rapports d'analyses du GTM).

Dans l'armée des États-Unis, un bataillon est une unité composée d'un quartier général et de deux à six batteries, compagnies ou troupes.

Ils sont normalement identifiés par des numéros ordinaires (1er Bataillon, 2e Escadron, etc.) et ont normalement des unités subordonnées qui sont identifiées par des lettres simples (Batterie A, Compagnie A, Troupe A, etc.).

Falcon utilise une «division» dans certains cas où plusieurs brigades sont regroupées, mais aucune gestion ne s'effectue réellement au niveau d'une division.

Dans Falcon, c'est une brigade qui gère les objectifs communs pour l'ensemble de ses bataillons (ref.: ordres de la brigade). On doit toujours tenter de regrouper et conserver les bataillons d'une même brigade dans un même secteur afin de faciliter leur soutien mutuel.

Une brigade est composée de plusieurs bataillons qui ont des fonctions différentes mais qui sont interdépendantes l'une de l'autre au sein de cette brigade.

Un bataillon est composé de plusieurs éléments ayant un même objectif principal.

On peut parfois compter plus d'une dizaine d'éléments différents (véhicules, soldats, etc.) à l'intérieur d'un bataillon (Falcon).

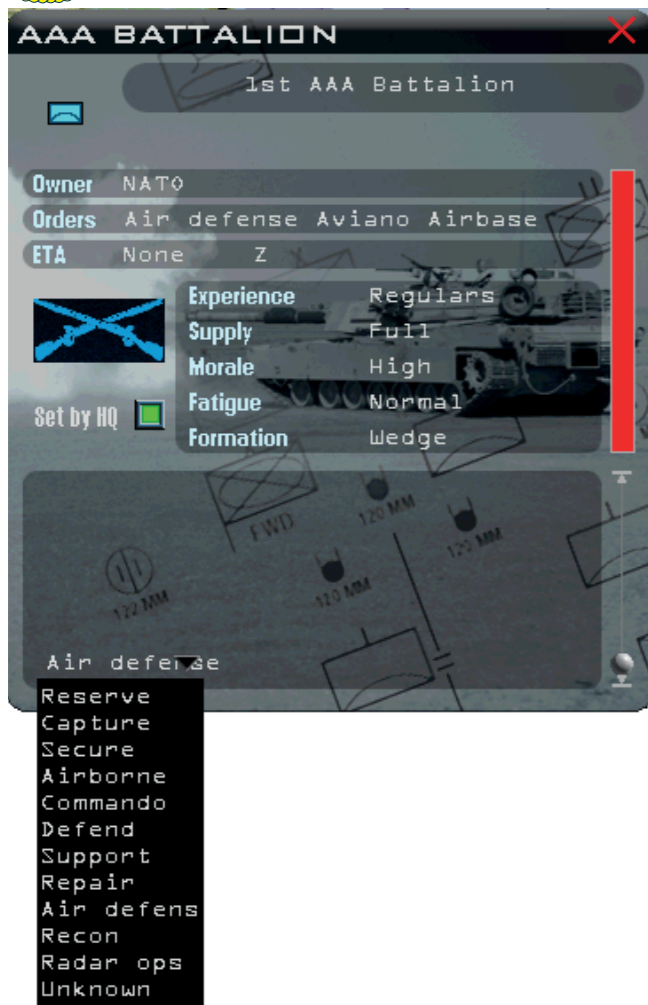
STATUT D'UNE BRIGADE OU D'UN BATAILLON

Chaque brigade et ses bataillons reçoivent généralement ses ordres du HQ, mais le STRATEGIC COMMAND peut intervenir manuellement suite aux analyses des GTM..

Dans cet exemple, le pictogramme « Set by HQ » apparaît en vert (Le HQ de Falcon est actif sur ce bataillon). L'ordre d'appliquer une défense anti-aérienne dans le but de protéger la base aérienne d'Aviano provient du HQ (Head Quarter, soit l'intelligence artificielle du moteur de campagne de Falcon).

Le responsable du HQ peut modifier cet ordre pour ce bataillon via la liste des actions disponibles qui apparaissent au bas du statut.

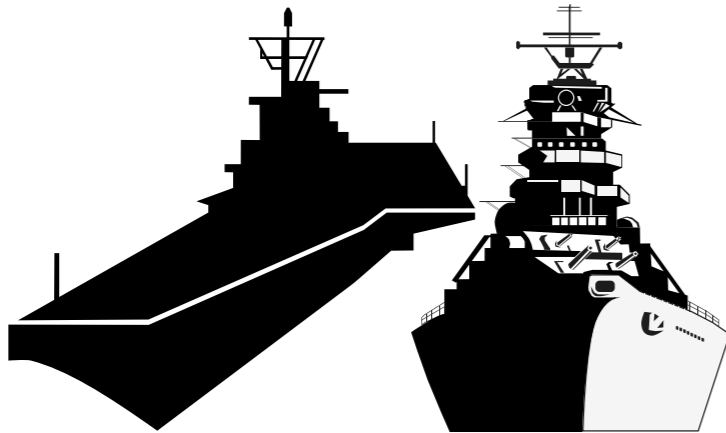
Notez cependant que le commandant du HQ agira principalement au niveau de la brigade plutôt qu'au niveau d'un seul bataillon.



- **Air Defense** Lorsqu'un bataillon est en mouvement ou engagé dans des combats, ce dernier pourrait rapidement devenir épuisé (*Exhausted*).
- **Reserve**
- **Capture** Si ce bataillon ne reçoit pas le ravitaillement ou le soutien nécessaire, le moral de ses troupes peut diminuer. Bref, une foule de facteurs peuvent influencer le statut d'un bataillon.
- **Secure**
- **Airborne**
- **Commando** On doit donc prévoir tout le soutien logistique de la brigade pour conserver des unités de combat performantes. De longs déplacements en montagne ou des combats à répétition peuvent grandement diminuer l'efficacité d'un bataillon ou d'une brigade en entier.
- **Defend**
- **Support** Tous ces facteurs doivent-être pris en considération par les GTM et le HQ afin de gérer efficacement le champ de bataille.
- **Repair**
- **Air defense**
- **Recon**
- **Radar ops**
- **Unknown**

Évidemment, ce ne sont pas toutes les actions qui peuvent s'appliquer à un bataillon de défense anti-aérienne (AAA). Si on modifie les ordres, on doit s'assurer que ceux-ci sont possibles.

Dès que la case verte du HQ est éteinte, elle demeurera ainsi jusqu'à une nouvelle intervention manuelle. On peut facilement distinguer quels sont les bataillons qui ne sont plus sous la gouverne du HQ de Falcon car le pictogramme est entouré d'une case blanche sur la carte.



Lorsque Microprose a interrompu le développement de Falcon 4, la gestion des unités navales n'avait pas été totalement intégrée dans le modèle de gestion basé sur le "TAC Thunder".

L'équipe de développement BMS (ou maintenant Microprose) devrait compléter ces travaux dans une future version du présent simulateur Falcon.

Pour le moment, la gestion des unités navales s'effectue principalement par un outil externe et elle est maintenue par le commandant de l'escadron. L'utilisation de cet outil externe par un néophyte pourrait rapidement corrompre la base de données du simulateur Falcon BMS. Nous n'allons pas expliquer ici tous les détails mais cet avertissement est primordial si vous désirez maintenir une saine version de votre simulateur.

Le GTM peut émettre des avis d'analyse lorsque la situation exige une attention particulière. Dans tous les autres cas, les unités navales présentes sur le présent théâtre des opérations SERBIAN ANNEX du QAF est vérifié et géré par le commandant du STRATEGIC COMMAND.

- CVN** Aircraft Carrier Task Force (CSG)
- PC** SAG naval Task Force
- DD** Destroyer naval Task Force
- AOG** MV naval Task Force
(Cargo & Tanker)



PRIORITÉS SELON LE TYPE DE CIBLE



Les cibles visées par notre force aérienne sont gérées par le STRATEGIC COMMAND suites aux analyses de la situation aérienne et de la situation au sol. Les rapports des ATM et des GTM sont donc pris en considération.

De plus, l'INTEL fourni de précieux renseignements généraux sur la situation globale de la présente campagne.

Le STRATEGIC COMMAND doit donc réunir l'ensemble des analyses afin de gérer les priorités.

Le module **TARGET TYPE** permet de définir différents niveau de priorité pour chacun des types de cibles, soit;

- AIRCRAFT
- AIR FIELDS
- AIR DEFENSES
- RADAR
- ARMY
- CCC
- INFRASTRUCTURE
- LOGISTICS
- WAR PRODUCTION
- NAVAL BASES
- ARMORED UNITS
- INFANTRY UNITS
- ARTILLERY UNITS
- SUPPORT UNITS
- NAVAL UNITS



PRIORITÉS DES TYPES DE MISSIONS



Les genres de missions que le HQ doit planifier pour la répartition (*Fragging*) des missions de notre force aérienne sont gérées par le STRATEGIC COMMAND suites aux analyses de la situation aérienne et de la situation au sol. Les rapports des ATM et des GTM sont donc pris en considération par le STRATEGIC COMMAND.

De plus, l'INTEL fourni de précieux renseignements sur la situation globale de la présente campagne. Le STRATEGIC COMMAND doit donc réunir l'ensemble des analyses afin de gérer les priorités des types de missions qui doivent être réparties selon un certain pourcentage.

Nos ressources ne sont pas illimitées. C'est pourquoi le HQ ou le STRATEGIC COMMAND doit favoriser certains types de missions plutôt que d'autres. Ces scénarios sont variables au cours de la campagne.

Chaque modification effectuée ici sera répercutée uniquement lors de des prochains cycles de création des missions pour l'utilisation de notre force aérienne. Le HQ prépare alors des packages spécifiques pour couvrir l'ensemble des priorités énumérées ici.

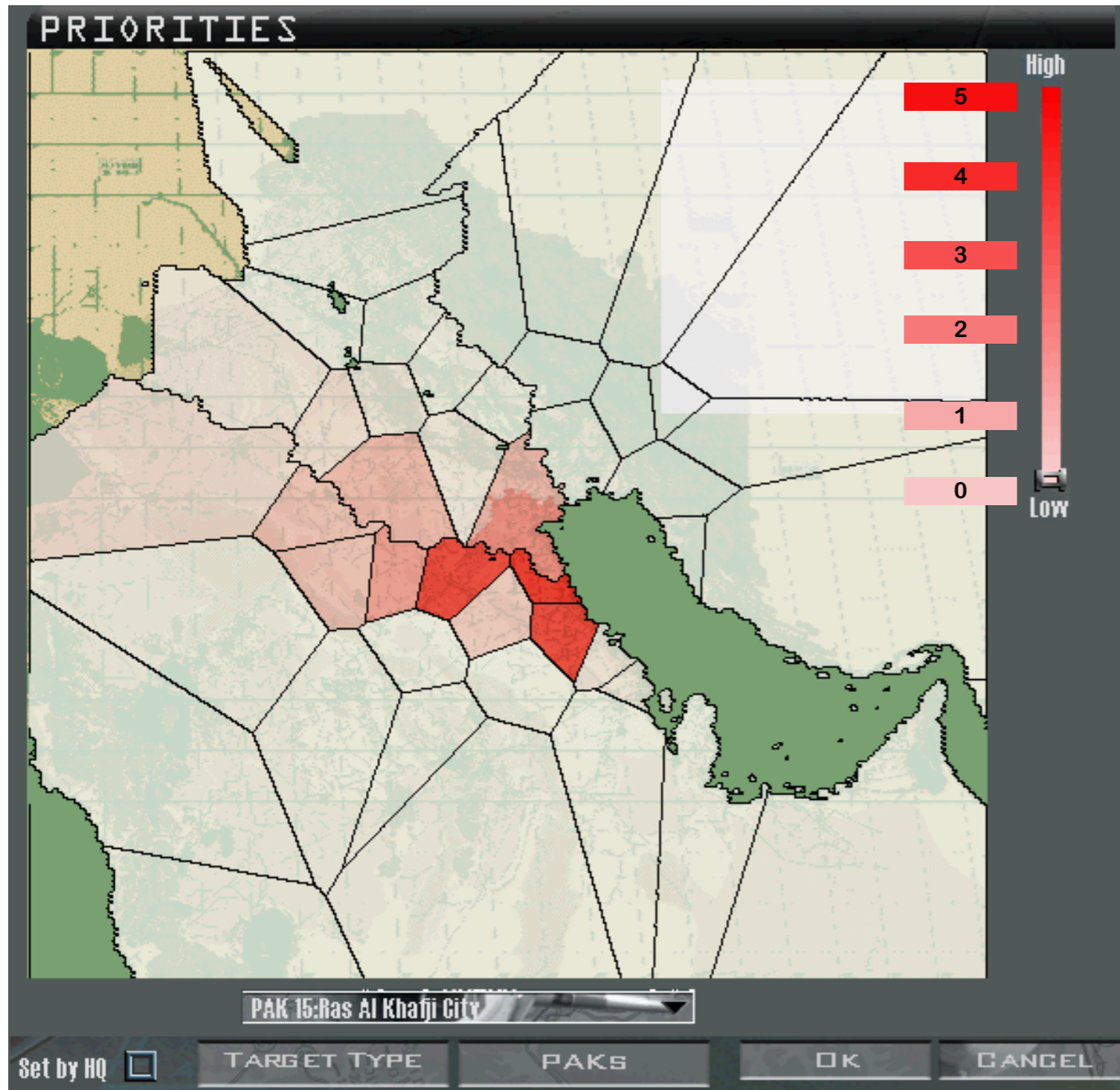
Le module MISSION TYPE permet donc de définir différents niveaux de priorité pour chacun des types de mission qui doivent être mises en place lors des prochains vols.

Voici les types de missions qui peuvent être priorisées;

- OFFENSIVE COUNTER AIR
- SAM SUPPRESSION
- AIR INTERDICTION
- CLOSE AIR SUPPORT
- STRATEGIC STRIKES
- ANTI-SHIPING
- DEFENSIVE COUNTER AIR
- RECONNAISSANCE



PRIORITÉS DES SECTEURS (PAKS)



Le bouton "P" sur les pictogrammes situés à droite de la carte des opérations de la campagne, permet d'afficher les priorités générales de la présente campagne.

La carte du théâtre d'opération TEMPÊTE DU DÉSERT est divisée par secteurs et permet au STRATEGIC COMMAND de définir quelles sont les zones qui doivent-être priorisées sur le territoire..

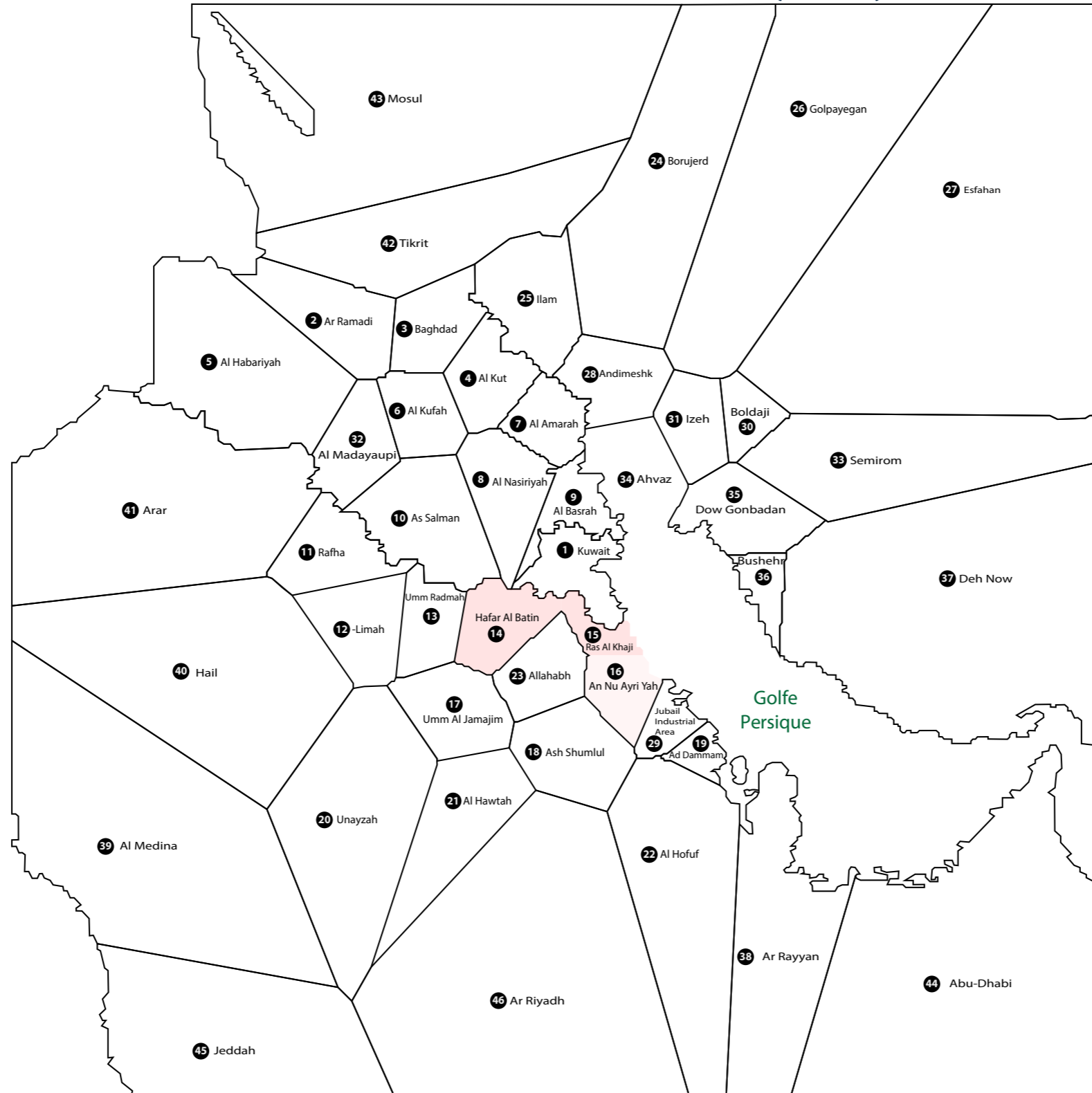
Lorsque le STRATEGIC COMMAND désigne certaines zones prioritaires, le HQ pourra automatiquement planifier une répartition équitable (*FRAGGING*) des aéronefs disponibles afin de remplir les critères des destinations qui doivent-être planifiées pour les missions à accomplir par notre force aérienne.

Une région (*PAK*) identifiée par un niveau 5 (*HIGH*) recevra un pourcentage d'aéronefs cinq fois plus élevé qu'une région (*PAK*) de niveau 0 (*LOW*). Ainsi, le HQ peut concentrer ses efforts à des régions plus précises tout en tenant compte de notre capacité à déployer des packages pour couvrir l'ensemble des secteurs désignés et ainsi accomplir les missions qui doivent être ciblées dans ces différentes régions du théâtre d'opération.

Chaque région PAK est désigné par un numéro de PAK 1 à PAK 46. Un changement effectué ici ne sera répercuté dans le fragging des missions que dans les trois prochaines heures suivantes et les impacts d'un tel changement ne seront réellement perceptibles que dans les douze prochaines heures de la campagne.



PRIORITÉS DES SECTEURS (PAKS)

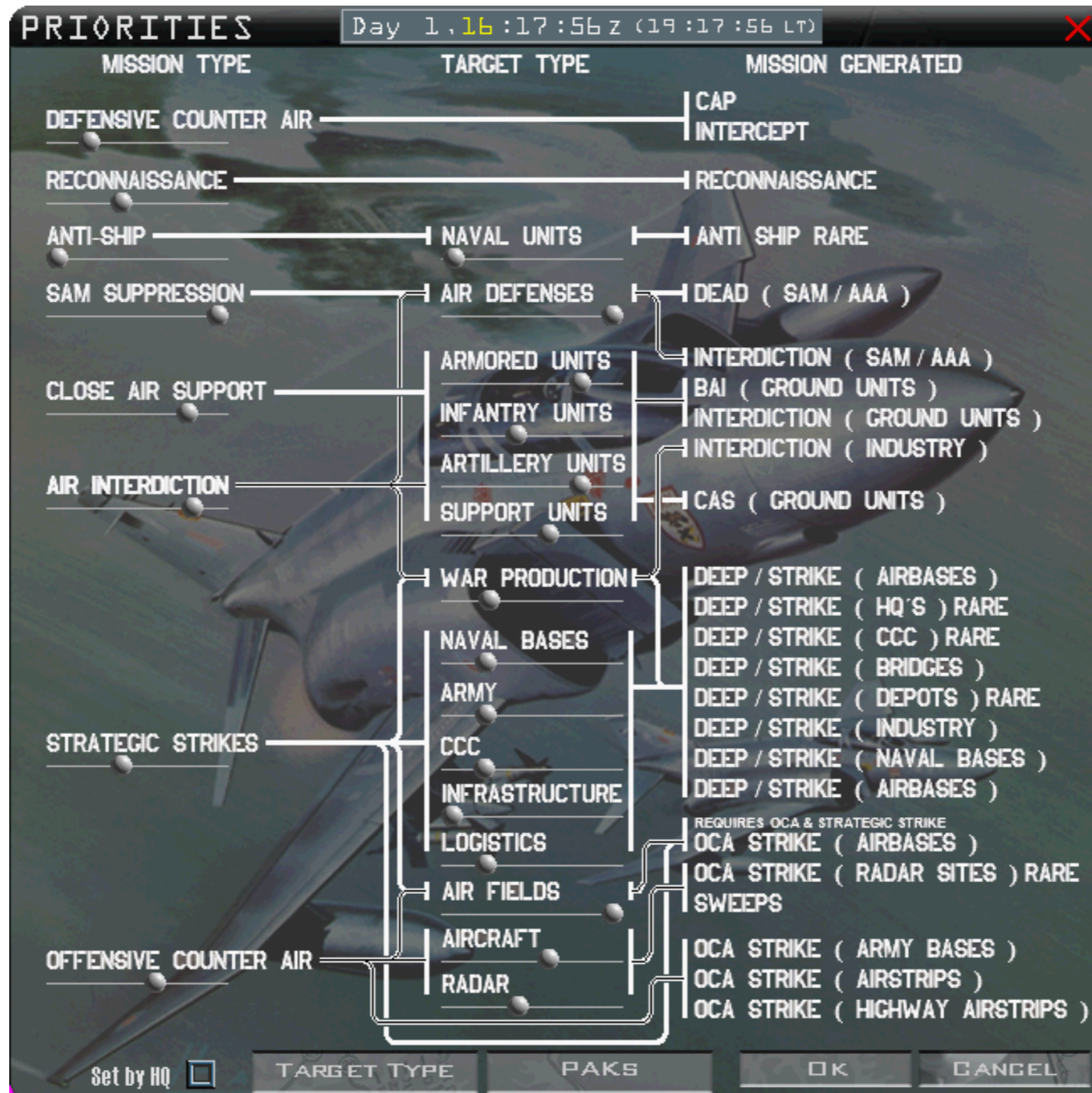




HQ: GESTION DES PRIORITÉS (PAK)



PRIORITÉS DES TYPES DE MISSIONS (TARGET TYPE)





AUTRES INFORMATIONS GÉNÉRALES DE L'INTEL

INTEL

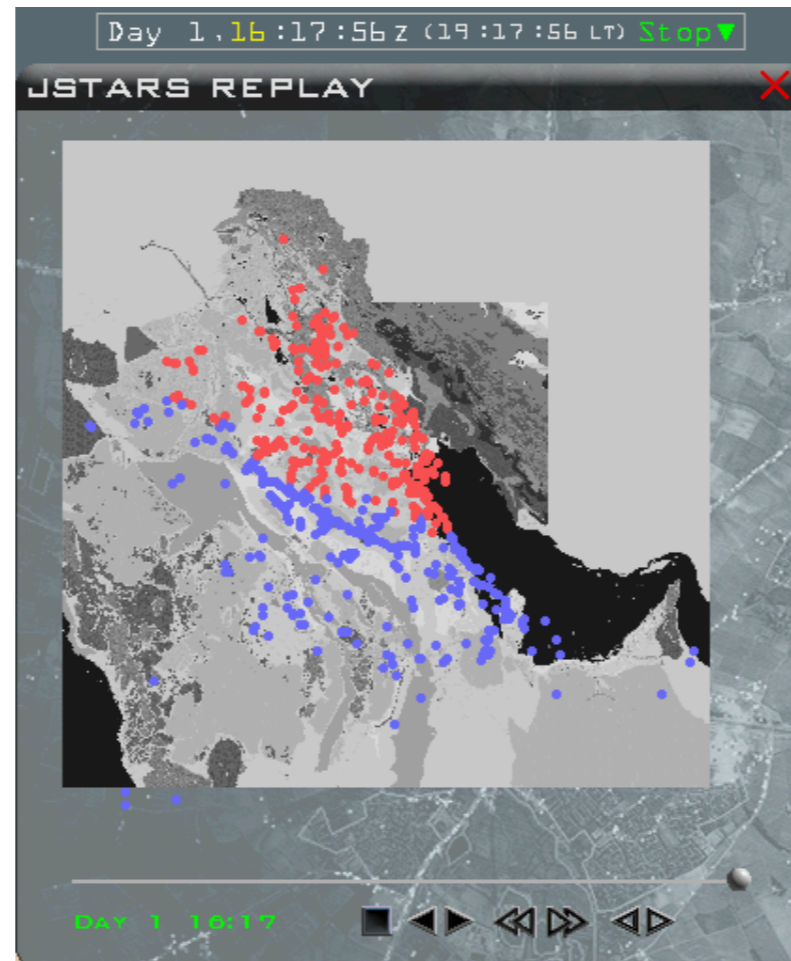
AIR OPERATIONS:
Defensive Priority: NONE
Offensive Operations: Kuwait City
OCA operation starting at: 18:35 Z

GROUND OPERATIONS:
Ground Posture: Consolidating
Defensive Priority: NONE

Air Defenses
Ground Power
Supply
Air Power

RECENT UPDATES

16:17 Iraq air defenses fired on U.S. aircraft west of Sabriyah Town.
16:17 Iraq reinforcements have arrived in Ar Rutbah City.
16:17 Elements of the Coalition 18th Infantry Division engaged Iraq ground forces northwest of Rawdat Habbas Town.
16:17 Elements of the Iraq 6th Armored Division engaged Coalition ground forces northwest of Rawdat Habbas Town.



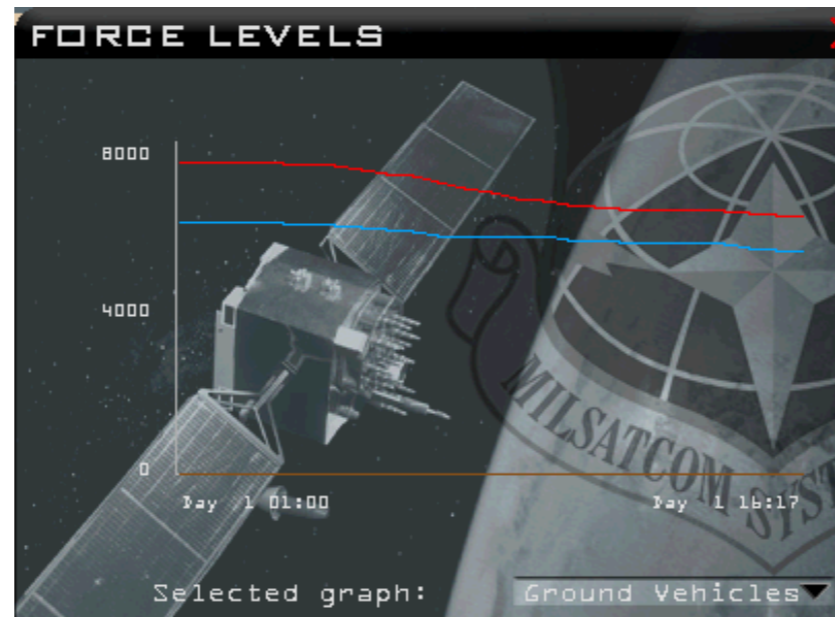
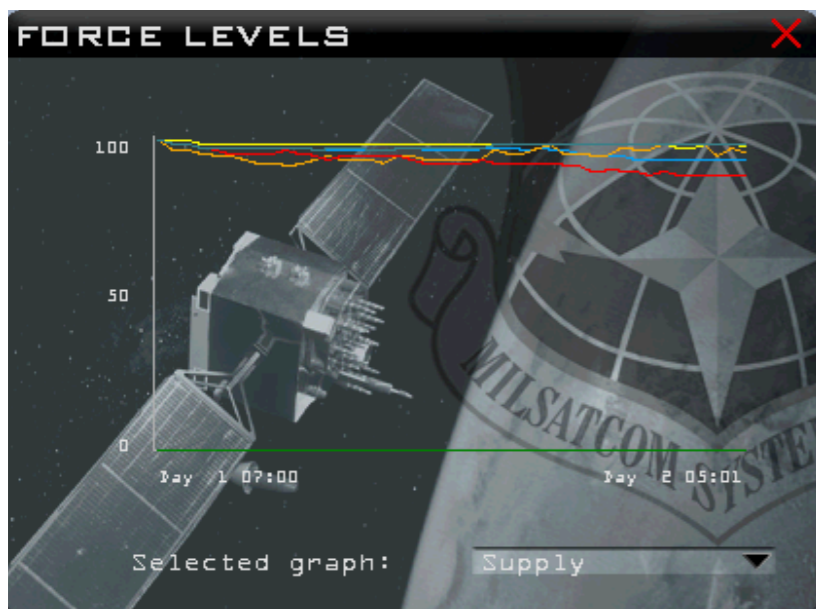
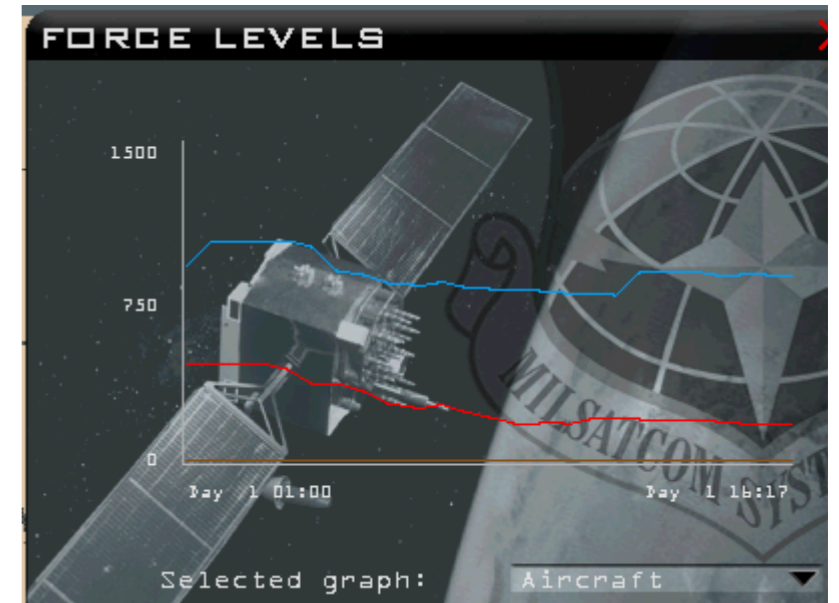
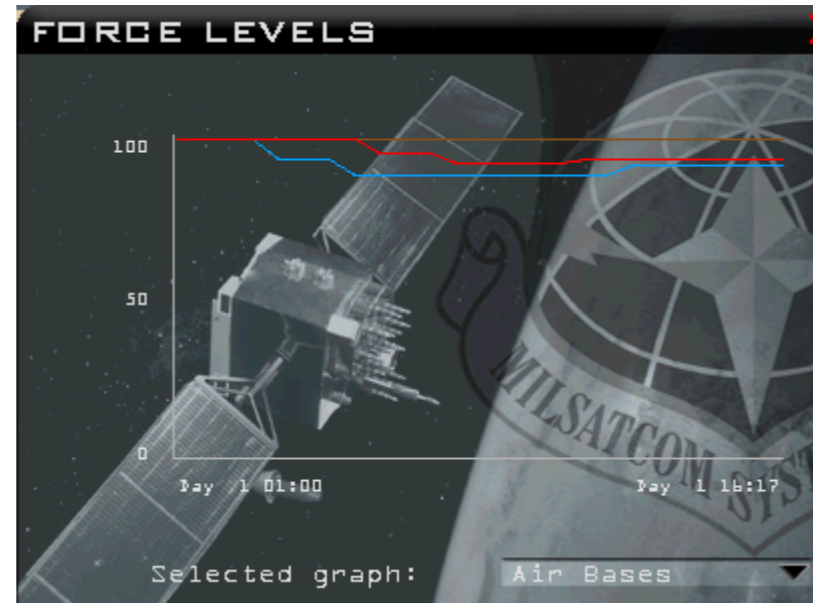
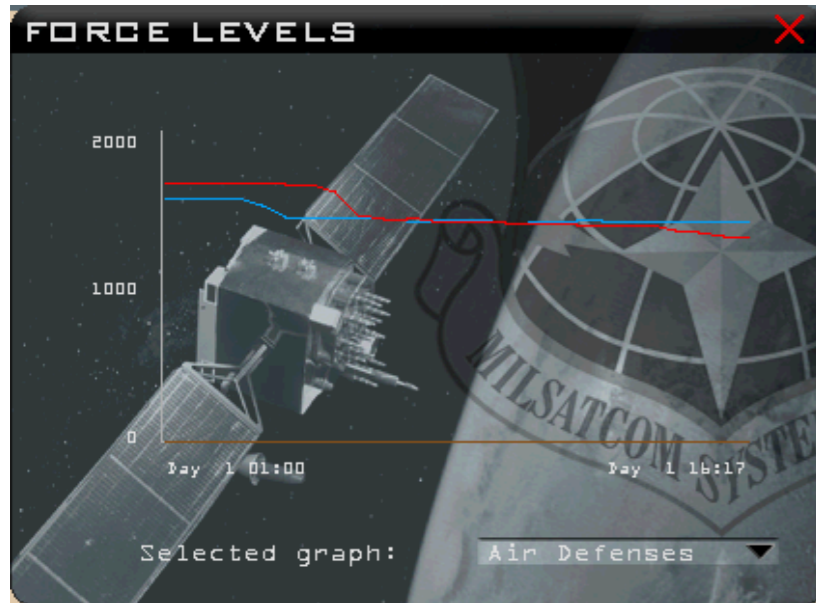
Le HQ (*STRATEGIC COMMAND*) consulte régulièrement les informations fournies par l'**INTEL** afin d'orienter nos priorités générales (genre de cibles, type de missions à effectuer, gestion de la priorité des PAKs, etc.).

Le **JSTARS REPLAY**, est une animation historique obtenue par les informations des avions de reconnaissances dont les missions sont répertoriées dans la catégorie suivante;

• **COMMAND CONTROL COMMUNICATION INTELLIGENCE (CCC).**

Les fichiers dont l'extensions se terminent par ".his" lors de l'envoi des fichiers de campagne, contiennent l'ensemble des données JSTARS.

GRAPHIQUES FORCE LEVELS



Ces différents graphiques temporels permettent au *STRATEGIC COMMAND* de suivre l'évolution des stratégies qui ont été appliquées au cours des derniers jours.

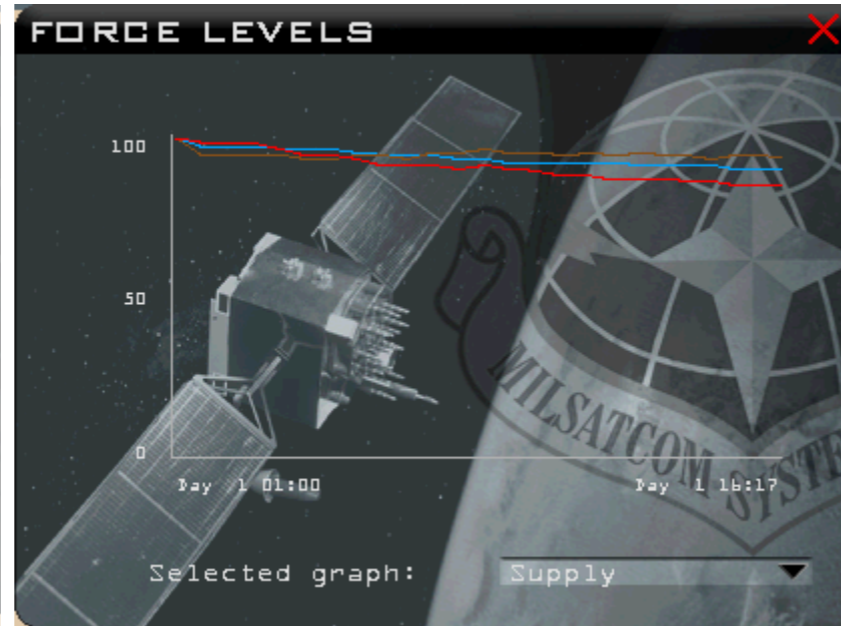
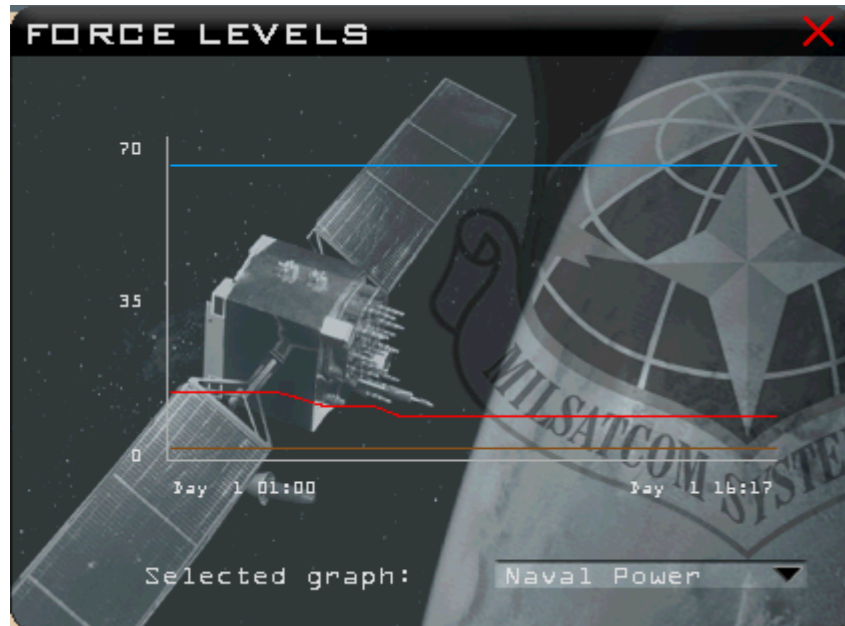
Lorsqu'un graphique démontre qu'une action spécifique n'est plus considérée prioritaire, le HQ modifie alors certains paramètres des priorités générales de la campagne, comme par exemple le genre de missions qui doivent avoir lieu ou le genre de cibles que la force aérienne doit atteindre.

Mis à part le SUPPLY, tous les autres indicateurs sont intéressants pour l'OTAN présentement.

La situation de la campagne est jugée "Excellente" en page d'accueil de celle-ci. C'est donc une excellente journée pour les forces de l'OTAN!



GRAPHIQUES FORCE LEVELS (SUITE)



Chacun des graphiques ont une très haute importance sur la gestion de la campagne. Le STRATEGIC COMMAND peut ainsi suivre l'évolution des stratégies générales.

Les graphiques disponibles sont les suivants;

- AIR DEFENSES
- NAVAL POWER
- SUPPLY
- FUEL
- AIR BASES
- AIRCRAFT
- GROUND VEHICLES

Tels que mentionnés précédemment dans ce guide, la modification des stratégies générales nécessite un délai de plusieurs heures avant qu'on puisse voir l'impact réel des modifications apportées aux priorités. Il faut donc porter une très grande attention également à ce qui se passe dans les airs (répartition des missions, situation au sol) afin de suivre l'impact des opérations en temps réel.

Les graphiques (**FORCE LEVELS**) nous présente un historique du passé et le HQ doit prévoir le futur. C'est là qu'entre en jeu les analyses de la situation actuelle sur le terrain afin de planifier les bonnes missions aériennes et les mouvements de nos troupes au sol. Ce travail s'effectue après chacune de nos missions par nos différents groupes stratégiques que le QAF a implémenté dès le début de cette campagne.

Ces graphiques illustrés ici après 24 heures du début de la campagne démontrent que nos interventions et la gestion de nos priorités ont été effectuées avec succès. La passé n'est pas garant de l'avenir et une situation peut rapidement se détériorer. Il faut donc demeurer très alerte et prendre tous les facteurs en considérations.



ANALYSES, RAPPORTS ET DOCUMENTATION

Tous les rapports d'analyses produits par nos différents groupes stratégiques (ATM, GTM et NTM) peuvent-être acheminés par courriel au commandant (Quartier-Général) du 101e Escadron de Combat Virtuel afin que le STRATEGIC COMMAND puisse regrouper l'ensemble de ces analyses afin de préparer un rapport global du HQ.

Les membres du QG, de l'ATM ou du GTM, doivent déposer leurs rapports sur notre serveur de fichiers habituel dans le dossier;
TACTICAL, MISSIONS, BMS_437, Campaign, Middle_East128, OP_DESERT_STORM.

Les membres du 101e ECV peuvent consulter les rapports afin de prendre connaissance des analyses et comprendre pourquoi certaines missions ont été préparées ainsi. Chaque participant doit lire la documentation fournie, incluant le présent guide des opérations. Les commandants doivent donc en informer les officiers de leur escadrille respective.

FORMAT DES NOMS DES FICHIERS POUR LES RAPPORTS

Afin de faciliter la compréhension et la chronologie des rapports d'analyses, chaque document diffusé par le QG utilise un même format de nom de fichier qui fait référence à l'horloge de la campagne Falcon au moment où cette analyse a été produite. Ainsi, pour OPERATION DESERT STORM, les fichiers pour nos rapports ont toujours le format suivant:

ODS_D#_HH_MM_SS_Analyse_GRP_Auteur.pdf.

Exemple du nom du fichier d'un rapport de l'ATM: **ODS_D1_16_17_54_Analyse_ATM_Auteur.pdf.**

Exemple du nom du fichier d'un rapport du GTM: **ODS_D1_16_17_54_Analyse_GTM_Auteur.pdf.**

Exemple du nom du fichier d'un rapport du HQ: **ODS_D1_16_17_54_Analyse_HQ.**

Note¹: «**D1**» signifie JOUR 1 de la campagne selon l'horloge Falcon au moment de la production de votre rapport.

Note²: «**GRP**» signifie le groupe d'analyse, soit; ATM, GTM, NTM ou HQ.

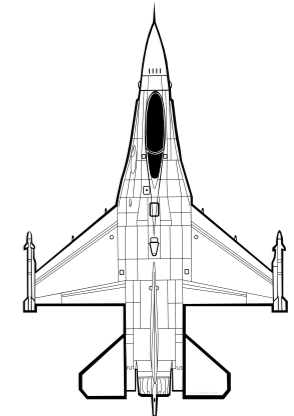


STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES ESCADRILLES DU 101ECV

QAF ODS 2024 CAMPAIGN			AIRCRAFTS									
N°	Sortie #	Campaign Mission	AC Losses					AC Remaining				
			Total	CA04	CA05	CA06	CA08	Total	CA04	CA05	CA06	CA08
1	135	ODS_D1_01_04_20	8	4	0	1	3	88	20	24	23	21
2	136	ODS_D1_14_25_00	3	0	1	1	1	85	20	23	22	20
3	137	ODS_D1_16_20_00	4	0	2	0	2	81	20	21	22	18
4	138	ODS_D1_18_28_02	3	1	1	1	0	78	19	20	21	18
5	139	ODS_D1_21_00_00	1	0	0	1	0	77	19	20	20	18
6	140	ODS_D2_02_00_00	0	0	0	0	0	77	19	20	20	18
7	141	ODS_D2_04_30_00	4	0	0	0	4	73	19	20	20	14
8	142	ODS_D2_06_30_00	9	1	1	4	3	64	18	19	16	11
9	143	ODS_D2_08_30_00	6	1	1	4	0	58	17	18	12	11
10	144	ODS_D2_13_00_10	0	0	0	0	0	58	17	18	12	11
11	145	ODS_D2_14_55_09	0	0	0	0	0	58	17	18	12	11
12	146	ODS_D3_01_10_10	0	0	0	0	0	58	17	18	12	11
13	147	ODS_D3_03_03_03	4	0	1	3	0	54	17	17	9	11
14	148	ODS_D3_11_45_00	0	0	0	0	0	54	17	17	9	11
TOTAL			42	7	7	15	13	54	17	17	9	11



AC Losses		
Rank	SQN	Tot. Losses
1	CA05	7
1	CA04	7
2	CA06	13
3	CA08	15
TOTAL		42

AC Remaining		
Rank	SQN	Total OK
1	CA05	17
1	CA04	17
2	CA06	11
3	CA08	9
TOTAL		54

- AIRCRAFTS PER SQUADRON = 24
- PILOTS PER SQUADRON = 48



STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES ESCADRILLES DU 101ECV

QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Pilot OK					Pilot Remaining				
N°	Sortie #	Campaign Mission	Total	CA04	CA05	CA06	CA08	Total	CA04	CA05	CA06	CA08
1	135	ODS_D1_01_04_00	8	0	4	3	1	184	44	48	47	45
2	136	ODS_D1_14_25_00	13	4	3	3	3	181	44	47	46	44
3	137	ODS_D1_16_20_00	6	4	2	0	0	177	44	45	46	42
4	138	ODS_D1_18_28_02	13	3	3	3	4	174	43	44	45	42
5	139	ODS_D1_21_00_00	14	4	4	3	3	172	43	44	44	41
6	140	ODS_D2_02_00_00	15	3	4	4	4	172	43	44	44	41
7	141	ODS_D2_04_30_00	12	4	4	4	0	168	43	44	44	37
8	142	ODS_D2_06_30_00	7	3	3	0	1	165	42	43	44	36
9	143	ODS_D2_08_30_00	10	3	3	0	4	159	41	42	40	36
10	144	ODS_D2_13_00_10	16	4	4	4	4	159	41	42	40	36
11	145	ODS_D2_14_55_09	12	4	4	1	3	155	41	42	37	35
12	146	ODS_D3_01_10_10	16	4	4	4	4	155	41	42	37	35
13	147	ODS_D3_03_03_03	12	4	3	1	4	151	41	41	34	35
14	148	ODS_D3_11_45_00	16	4	4	4	4	151	41	41	34	35
TOTAL			170	48	49	34	39	151	41	41	34	35



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			PILOTS STATUS					PILOTS STATUS					PILOTS STATUS				
N°	Sortie #	Campaign Mission	Pilot RS					Pilot MIA					Pilot KIA				
			Total	CA04	CA05	CA06	CA08	Total	CA04	CA05	CA06	CA08	Total	CA04	CA05	CA06	CA08
1	135	ODS_D1_01_04_00	2	1	0	0	1	3	1	0	1	1	3	2	0	0	1
2	136	ODS_D1_14_25_00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	1	1	1
3	137	ODS_D1_16_20_00	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	2	0	2	0	0
4	138	ODS_D1_18_28_02	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	1	1	0
5	139	ODS_D1_21_00_00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1	1
6	140	ODS_D2_02_00_00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	141	ODS_D2_04_30_00	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	3	0	0	0	3
8	142	ODS_D2_06_30_00	0	0	0	0	0	2	1	0	0	1	1	0	1	0	0
9	143	ODS_D2_08_30_00	4	1	1	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	0
10	144	ODS_D2_13_00_10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	145	ODS_D2_14_55_09	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	3	1
12	146	ODS_D3_01_10_10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	147	ODS_D3_03_03_03	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	1	3	0
14	148	ODS_D3_11_45_00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL			6	2	1	2	1	8	2	0	1	5	27	3	6	11	7





STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES ESCADRILLES DU 101ECV

SQUADRON PILOTS STATUS OK			SQUADRON PILOTS STATUS RS			SQUADRON PILOTS STATUS MIA			SQUADRON PILOTS STATUS KIA		
Rank	SQN	Total OK	Rank	SQN	Total RS	Rank	SQN	Total MIA	Rank	SQN	Total KIA
1	CA05	49	1	CA04	2	1	CA05	0	1	CA04	3
2	CA04	48	2	CA06	2	2	CA06	1	2	CA05	6
3	CA08	39	3	CA05	1	3	CA04	2	3	CA08	7
4	CA06	34	4	CA08	1	4	CA08	5	4	CA06	11
TOTAL		170	TOTAL		6	TOTAL		8	TOTAL		27

QAF ODS 2024 CAMPAIGN												
N°	Sortie #	Campaign Mission	AIR-AIR KILLS					AIR-GROUND KILLS				
			TOT	CA04	CA05	CA06	CA08	TOT	CA04	CA05	CA06	CA08
1	135	ODS_D1_01_04_00	17	6	1	3	7	3	3	0	0	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	1	1	0	0	0	24	10	8	0	6
4	138	ODS_D1_18_28_02	4	0	0	4	0	13	2	6	1	4
5	139	ODS_D1_21_00_00	0	0	0	0	0	9	8	1	0	0
6	140	ODS_D2_02_00_00	0	0	0	0	0	51	0	8	7	36
7	141	ODS_D2_04_30_00	4	0	0	1	3	23	9	5	0	9
8	142	ODS_D2_06_30_00	8	0	0	2	6	27	8	13	6	0
9	143	ODS_D2_08_30_00	2	0	0	1	1	82	14	28	3	37
10	144	ODS_D2_13_00_10	0	0	0	0	0	77	0	37	12	28
11	145	ODS_D2_14_55_09	0	0	0	0	0	128	27	34	13	54
12	146	ODS_D3_01_10_10	0	0	0	0	0	57	10	17	3	27
13	147	ODS_D3_03_03_03	0	0	0	0	0	81	21	29	6	25
14	148	ODS_D3_11_45_00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL			36	7	1	11	17	575	112	186	51	226

SQN AA KILLS RANKING			
Rank	SQN	AA KILLS	
1	CA06	17	
2	CA08	11	
3	CA04	7	
4	CA05	1	
TOTAL		36	

SQN AG KILLS RANKING			
Rank	SQN	AG KILLS	
1	CA08	226	
2	CA05	186	
3	CA04	112	
4	CA06	51	
TOTAL		575	



STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES ESCADRILLES DU 101ECV

QAF ODS 2024 CAMPAIGN						
N°	Sortie #	Campaign Mission	MISSION TYPE			
			CA04	CA05	CA06	CA08
1	135	ODS_D1_01_04_00	ESCORT	TASMO	ESCORT	ESCORT
2	136	ODS_D1_14_25_00	SEAD	ESCORT	STRIKE	ESCORT
3	137	ODS_D1_16_20_00	DEAD	DEAD	ESCORT	DEAD
4	138	ODS_D1_18_28_02	STRIKE	STRIKE	STRIKE	STRIKE
5	139	ODS_D1_21_00_00	P-PLAN CAS	P-PLAN CAS	ESCORT	SEAD
6	140	ODS_D2_02_00_00	ESCORT	P-PLAN CAS	P-PLAN CAS	P-PLAN CAS
7	141	ODS_D2_04_30_00	DEAD	DEAD	PRE-PLAN CA	DEAD
8	142	ODS_D2_06_30_00	P-PLAN CAS	DEAD	DEAD	ESCORT
9	143	ODS_D2_08_30_00	P-PLAN CAS	P-PLAN CAS	P-PLAN CAS	P-PLAN CAS
10	144	ODS_D2_13_00_10	P-PLAN CAS	P-PLAN CAS	P-PLAN CAS	P-PLAN CAS
11	145	ODS_D2_14_55_09	P-PLAN CAS	P-PLAN CAS	P-PLAN CAS	P-PLAN CAS
12	146	ODS_D3_01_10_10	STRIKE	STRIKE	STRIKE	STRIKE
13	147	ODS_D3_03_03_03	STRIKE	STRIKE	STRIKE	STRIKE
14	148	ODS_D3_11_45_00	STRIKE	STRIKE	STRIKE	STRIKE

QAF ODS 2024 CAMPAIGN					
MISSION TYPE	TOT	CA04	CA05	CA06	CA08
ESCORT	9	2	1	3	3
TASMO	1	0	1	0	0
SEAD	2	1	0	0	1
DEAD	8	2	3	1	2
STRIKE	17	4	4	5	4
P-PLAN CAS	19	5	5	5	4
TOTAL	56	14	14	14	14



STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES ESCADRILLES DU 101ECV

SQUADRON RANKING PER CATEGORY														
Ranked	AC Losses			Pilot OK			Pilot RS			Pilot MIA			Pilot KIA	
	Sqn			Sqn			Sqn			Sqn			Sqn	
1	CA05			CA05			CA04			CA05			CA04	
1	CA04			CA04			CA06							
2	CA06			CA08			CA05			CA06			CA05	
3	CA08			CA06			CA08			CA04			CA08	

SQUADRON RANKING PER CATEGORY						
Ranked	SQN AA KILLS			SQN AG KILLS		
	Sqn			Sqn		
1	CA06			CA08		
1						
2	CA08			CA05		
3	CA04			CA04		



SQUADRON CAMPAIGN RANKING:		
ALL CATEGORY RANKING		
Rank occ	Occurrences	Rank
CA04	4	1 st
CA05	3	2 nd
CA08	3	3 rd
CA06		4 th



PARTICIPATION DES MARTIAL DRAGONS



Veillez prendre note que l'escadrille des MARTIAL DRAGONS s'est joint à cette campagne avec certains désavantages qui sont importants à souligner.

Cette escadrille n'avait aucun officier assigné sur un «Ground Task Manager (GTM)».

Par conséquent, il était indéniable que les renseignements obtenus par les analyses du GTM ne pouvaient pas toujours parvenir au Flight Leader dans des délais raisonnables pour que ce dernier puisse préparer les pilotes de son escadrille en vue de leur sortie du vendredi soir.

Malheureusement, le trop court délai entre une mission effectuée le mercredi suivi des analyses du GTM prévues le jeudi, pour une mission qui doit être mise en oeuvre pour le vendredi soir, laisse une très courte plage de temps au GTM pour communiquer les plus récents éléments concernant la prochaine sortie (armement, type de mission à prévoir, localisation des nouvelles menaces, etc).

Les membres de CA06 n'avaient aucune plage de préparation ou d'entraînement préalable possible avant d'effectuer leur sortie officielle en raison des horaires de travail de chacun. Nous sommes tous bien conscient de ce désavantage incontournable.

Le QG tient à souligner que votre participation a été grandement appréciée par les autres escadrilles du 101e ECV.

C'était par surcroît, une toute première campagne en groupe pour CA06 et vous avez très bien réagi à cet environnement hostile que représente le mode «campagne» avec des packages de 20 avions et plusieurs pilotes humains.

La gestion des COMMS, du DATALINK et de nombreux autres facteurs fait en sorte qu'il n'était pas évident de vous joindre à une expérience dans cet environnement fort complexe et parfois surchargée d'action et de radio-communications auxquels vous n'avez pas toujours eu la chance de partager avec nous (nos standards nos procédures, etc.).

L'expérience que vous avez acquise lors de cette première campagne, rendra la suivante beaucoup plus simple à gérer éventuellement.

Alors bravo d'avoir relevé ce défi avec nous et n'hésitez pas à venir vous joindre à nous les mercredi soir, autant de fois que vous le souhaitez.

Vous serez toujours les bienvenues. Plus on a ce genre d'expérience en groupe, plus on a de plaisir et de facilité à pouvoir travailler en équipe et en soutien tactique mutuel.

Mes félicitations à vous tous!

Spyder



STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (APRO)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Apro					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	0	0	0	1	1	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	1	0	0	0	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	0	0	1	0	0	0
4	138	ODS_D1_18_28_02	1	0	0	0	0	2
5	139	ODS_D1_21_00_00	0	0	0	0	0	0
6	140	ODS_D2_02_00_00	0	0	0	0	0	0
7	141	ODS_D2_04_30_00	0	0	1	0	1	0
8	142	ODS_D2_06_30_00	0	0	1	0	2	0
9	143	ODS_D2_08_30_00	1	0	0	0	0	7
10	144	ODS_D2_13_00_10	1	0	0	0	0	5
11	145	ODS_D2_14_55_09	0	0	0	1	0	11
12	146	ODS_D3_01_10_10	1	0	0	0	0	6
13	147	ODS_D3_03_03_03	1	0	0	0	0	1
14	148	ODS_D3_11_45_00	1	0	0	0	0	0
		TOTAL	7	0	3	2	4	32





STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (BLUE ANGEL)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			BlueAngel					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	0	0	0	0	0	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	1	0	0	0	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	0	0	0	0	0	0
4	138	ODS_D1_18_28_02	1	0	0	0	0	1
5	139	ODS_D1_21_00_00	0	0	0	0	0	0
6	140	ODS_D2_02_00_00	0	0	0	0	0	0
7	141	ODS_D2_04_30_00	0	0	0	0	0	0
8	142	ODS_D2_06_30_00	0	0	0	1	0	0
9	143	ODS_D2_08_30_00	0	0	0	0	0	0
10	144	ODS_D2_13_00_10	1	0	0	0	0	2
11	145	ODS_D2_14_55_09	0	0	0	0	0	0
12	146	ODS_D3_01_10_10	1	0	0	0	0	0
13	147	ODS_D3_03_03_03	0	0	0	0	0	0
14	148	ODS_D3_11_45_00	1	0	0	0	0	0
TOTAL			5	0	0	1	0	3





STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (COBRA)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Cobra					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	0	0	0	1	1	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	0	0	0	0	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	1	0	0	0	0	0
4	138	ODS_D1_18_28_02	0	0	0	0	0	0
5	139	ODS_D1_21_00_00	1	0	0	0	0	1
6	140	ODS_D2_02_00_00	0	0	0	0	0	0
7	141	ODS_D2_04_30_00	1	0	0	0	0	0
8	142	ODS_D2_06_30_00	0	0	0	0	0	0
9	143	ODS_D2_08_30_00	1	0	0	0	0	4
10	144	ODS_D2_13_00_10	1	0	0	0	0	1
11	145	ODS_D2_14_55_09	0	0	0	0	0	0
12	146	ODS_D3_01_10_10	1	0	0	0	0	4
13	147	ODS_D3_03_03_03	1	0	0	0	0	8
14	148	ODS_D3_11_45_00	1	0	0	0	0	0
TOTAL			8	0	0	1	1	18





STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (CODY)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Cody					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	1	0	0	0	3	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	1	0	0	0	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	1	0	0	0	0	5
4	138	ODS_D1_18_28_02	1	0	0	0	0	1
5	139	ODS_D1_21_00_00	1	0	0	0	0	0
6	140	ODS_D2_02_00_00	1	0	0	0	0	7
7	141	ODS_D2_04_30_00	0	0	1	0	1	2
8	142	ODS_D2_06_30_00	0	1	0	0	1	0
9	143	ODS_D2_08_30_00	1	0	0	0	1	12
10	144	ODS_D2_13_00_10	1	0	0	0	0	8
11	145	ODS_D2_14_55_09	1	0	0	0	0	10
12	146	ODS_D3_01_10_10	1	0	0	0	0	9
13	147	ODS_D3_03_03_03	1	0	0	0	0	12
14	148	ODS_D3_11_45_00	1	0	0	0	0	0
		TOTAL	12	1	1	0	6	66





STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (COLOMBO)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Colombo					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	0	0	0	0	0	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	0	0	0	1	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	0	0	0	0	0	0
4	138	ODS_D1_18_28_02	0	0	0	1	0	0
5	139	ODS_D1_21_00_00	0	0	0	0	0	0
6	140	ODS_D2_02_00_00	0	0	0	0	0	0
7	141	ODS_D2_04_30_00	0	0	0	0	0	0
8	142	ODS_D2_06_30_00	0	0	0	1	0	2
9	143	ODS_D2_08_30_00	0	1	0	0	0	0
10	144	ODS_D2_13_00_10	0	0	0	0	0	0
11	145	ODS_D2_14_55_09	0	0	0	1	0	0
12	146	ODS_D3_01_10_10	0	0	0	0	0	0
13	147	ODS_D3_03_03_03	0	0	0	1	0	0
14	148	ODS_D3_11_45_00	0	0	0	0	0	0
		TOTAL	0	1	0	5	0	2





STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (DOUXX)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Douxx					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	0	1	0	0	1	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	0	0	0	0	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	0	0	0	0	0	0
4	138	ODS_D1_18_28_02	0	0	0	0	0	0
5	139	ODS_D1_21_00_00	1	0	0	0	0	0
6	140	ODS_D2_02_00_00	1	0	0	0	0	16
7	141	ODS_D2_04_30_00	0	0	0	0	0	0
8	142	ODS_D2_06_30_00	0	0	0	0	0	0
9	143	ODS_D2_08_30_00	1	0	0	0	0	6
10	144	ODS_D2_13_00_10	1	0	0	0	0	7
11	145	ODS_D2_14_55_09	1	0	0	0	0	22
12	146	ODS_D3_01_10_10	1	0	0	0	0	9
13	147	ODS_D3_03_03_03	0	0	0	0	0	0
14	148	ODS_D3_11_45_00	0	0	0	0	0	0
		TOTAL	6	1	0	0	1	60





STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (DUST)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Dust					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	0	0	1	0	0	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	0	0	0	0	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	0	0	0	1	0	1
4	138	ODS_D1_18_28_02	0	0	0	0	0	0
5	139	ODS_D1_21_00_00	1	0	0	0	0	0
6	140	ODS_D2_02_00_00	0	0	0	0	0	0
7	141	ODS_D2_04_30_00	0	0	0	0	0	0
8	142	ODS_D2_06_30_00	1	0	0	0	0	1
9	143	ODS_D2_08_30_00	1	0	0	0	0	10
10	144	ODS_D2_13_00_10	1	0	0	0	0	11
11	145	ODS_D2_14_55_09	1	0	0	0	0	7
12	146	ODS_D3_01_10_10	1	0	0	0	0	5
13	147	ODS_D3_03_03_03	0	0	0	1	0	2
14	148	ODS_D3_11_45_00	1	0	0	0	0	0
		TOTAL	7	0	1	2	0	37

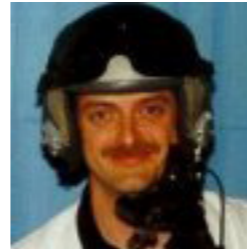




STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (EDGE)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Edge					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	0	0	0	0	0	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	0	0	0	0	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	0	0	0	0	0	0
4	138	ODS_D1_18_28_02	0	0	0	0	0	0
5	139	ODS_D1_21_00_00	0	0	0	1	0	0
6	140	ODS_D2_02_00_00	0	0	0	0	0	0
7	141	ODS_D2_04_30_00	0	0	0	0	0	0
8	142	ODS_D2_06_30_00	0	0	0	0	0	0
9	143	ODS_D2_08_30_00	0	0	0	0	0	0
10	144	ODS_D2_13_00_10	0	0	0	0	0	0
11	145	ODS_D2_14_55_09	0	0	0	0	0	0
12	146	ODS_D3_01_10_10	0	0	0	0	0	0
13	147	ODS_D3_03_03_03	0	0	0	0	0	0
14	148	ODS_D3_11_45_00	0	0	0	0	0	0
		TOTAL	0	0	0	1	0	0





STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (FASTFOX)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Fastfox					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	0	0	0	0	0	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	1	0	0	0	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	0	0	0	0	0	0
4	138	ODS_D1_18_28_02	1	0	0	0	1	0
5	139	ODS_D1_21_00_00	0	0	0	0	0	0
6	140	ODS_D2_02_00_00	1	0	0	0	0	7
7	141	ODS_D2_04_30_00	0	0	0	0	0	0
8	142	ODS_D2_06_30_00	0	0	0	0	0	0
9	143	ODS_D2_08_30_00	0	0	0	1	0	3
10	144	ODS_D2_13_00_10	0	0	0	0	0	0
11	145	ODS_D2_14_55_09	1	0	0	0	0	1
12	146	ODS_D3_01_10_10	0	0	0	0	0	0
13	147	ODS_D3_03_03_03	0	0	0	1	0	3
14	148	ODS_D3_11_45_00	0	0	0	0	0	0
		TOTAL	4	0	0	2	1	14





STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (FAUCON)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Faucon					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	1	0	0	0	0	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	1	0	0	0	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	0	0	0	0	0	0
4	138	ODS_D1_18_28_02	1	0	0	0	0	2
5	139	ODS_D1_21_00_00	0	0	0	0	0	0
6	140	ODS_D2_02_00_00	0	0	0	0	0	0
7	141	ODS_D2_04_30_00	0	0	0	0	0	0
8	142	ODS_D2_06_30_00	0	0	0	0	0	0
9	143	ODS_D2_08_30_00	1	0	0	0	0	13
10	144	ODS_D2_13_00_10	1	0	0	0	0	12
11	145	ODS_D2_14_55_09	1	0	0	0	0	17
12	146	ODS_D3_01_10_10	1	0	0	0	0	6
13	147	ODS_D3_03_03_03	1	0	0	0	0	12
14	148	ODS_D3_11_45_00	1	0	0	0	0	0
TOTAL			9	0	0	0	0	62

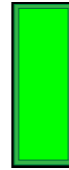




STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (FEEL)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Feel					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	0	0	0	0	0	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	0	0	0	0	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	1	0	0	0	0	10
4	138	ODS_D1_18_28_02	1	0	0	0	0	2
5	139	ODS_D1_21_00_00	1	0	0	0	0	6
6	140	ODS_D2_02_00_00	0	0	0	0	0	0
7	141	ODS_D2_04_30_00	0	0	0	0	0	0
8	142	ODS_D2_06_30_00	0	0	0	0	0	0
9	143	ODS_D2_08_30_00	1	0	0	0	0	27
10	144	ODS_D2_13_00_10	1	0	0	0	0	9
11	145	ODS_D2_14_55_09	1	0	0	0	0	16
12	146	ODS_D3_01_10_10	1	0	0	0	0	2
13	147	ODS_D3_03_03_03	1	0	0	0	0	7
14	148	ODS_D3_11_45_00	1	0	0	0	0	0
TOTAL			9	0	0	0	0	79





STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (HULKCO)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Hulkco					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	0	0	0	1	1	3
2	136	ODS_D1_14_25_00	0	0	0	0	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	1	0	0	0	0	0
4	138	ODS_D1_18_28_02	1	0	0	0	0	0
5	139	ODS_D1_21_00_00	1	0	0	0	0	0
6	140	ODS_D2_02_00_00	1	0	0	0	0	3
7	141	ODS_D2_04_30_00	1	0	0	0	0	9
8	142	ODS_D2_06_30_00	1	0	0	0	0	8
9	143	ODS_D2_08_30_00	1	0	0	0	0	10
10	144	ODS_D2_13_00_10	1	0	0	0	0	0
11	145	ODS_D2_14_55_09	1	0	0	0	0	8
12	146	ODS_D3_01_10_10	1	0	0	0	0	2
13	147	ODS_D3_03_03_03	1	0	0	0	0	6
14	148	ODS_D3_11_45_00	1	0	0	0	0	0
		TOTAL	12	0	0	1	1	49





STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (KID)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Kid					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	0	0	1	0	2	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	1	0	0	0	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	0	0	1	0	0	1
4	138	ODS_D1_18_28_02	1	0	0	0	0	1
5	139	ODS_D1_21_00_00	0	0	0	1	0	0
6	140	ODS_D2_02_00_00	1	0	0	0	0	10
7	141	ODS_D2_04_30_00	0	0	0	1	1	7
8	142	ODS_D2_06_30_00	0	0	0	1	3	0
9	143	ODS_D2_08_30_00	1	0	0	0	0	12
10	144	ODS_D2_13_00_10	1	0	0	0	0	8
11	145	ODS_D2_14_55_09	1	0	0	0	0	11
12	146	ODS_D3_01_10_10	1	0	0	0	0	3
13	147	ODS_D3_03_03_03	1	0	0	0	0	12
14	148	ODS_D3_11_45_00	1	0	0	0	0	0
TOTAL			9	0	2	3	6	65





STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (KIWI)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Kiwi					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	1	0	0	0	0	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	0	0	0	0	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	0	0	0	0	0	0
4	138	ODS_D1_18_28_02	0	0	0	0	0	0
5	139	ODS_D1_21_00_00	1	0	0	0	0	0
6	140	ODS_D2_02_00_00	0	0	0	0	0	0
7	141	ODS_D2_04_30_00	1	0	0	0	0	0
8	142	ODS_D2_06_30_00	0	0	0	1	0	2
9	143	ODS_D2_08_30_00	1	0	0	0	0	0
10	144	ODS_D2_13_00_10	1	0	0	0	0	0
11	145	ODS_D2_14_55_09	0	0	0	0	0	0
12	146	ODS_D3_01_10_10	0	0	0	0	0	0
13	147	ODS_D3_03_03_03	0	0	0	0	0	0
14	148	ODS_D3_11_45_00	0	0	0	0	0	0
		TOTAL	5	0	0	1	0	2





STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (MISTRAL)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Mistral					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	1	0	0	0	1	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	1	0	0	0	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	0	0	0	1	0	5
4	138	ODS_D1_18_28_02	1	0	0	0	0	1
5	139	ODS_D1_21_00_00	1	0	0	0	0	1
6	140	ODS_D2_02_00_00	1	0	0	0	0	3
7	141	ODS_D2_04_30_00	0	0	0	0	0	0
8	142	ODS_D2_06_30_00	1	0	0	0	0	8
9	143	ODS_D2_08_30_00	0	1	0	0	0	5
10	144	ODS_D2_13_00_10	0	0	0	0	0	0
11	145	ODS_D2_14_55_09	0	0	0	0	0	0
12	146	ODS_D3_01_10_10	0	0	0	0	0	0
13	147	ODS_D3_03_03_03	1	0	0	0	0	0
14	148	ODS_D3_11_45_00	0	0	0	0	0	0
		TOTAL	7	1	0	1	1	23

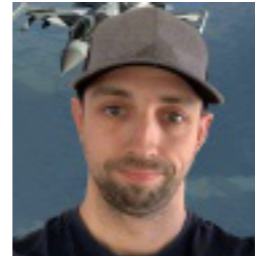




STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (OKEEF)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Okeef					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	0	1	0	0	2	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	0	0	0	0	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	0	0	0	0	0	0
4	138	ODS_D1_18_28_02	0	0	0	0	0	0
5	139	ODS_D1_21_00_00	0	0	0	0	0	0
6	140	ODS_D2_02_00_00	0	0	0	0	0	0
7	141	ODS_D2_04_30_00	0	0	0	0	0	0
8	142	ODS_D2_06_30_00	0	0	0	0	0	0
9	143	ODS_D2_08_30_00	0	0	0	0	0	0
10	144	ODS_D2_13_00_10	0	0	0	0	0	0
11	145	ODS_D2_14_55_09	0	0	0	0	0	0
12	146	ODS_D3_01_10_10	0	0	0	0	0	0
13	147	ODS_D3_03_03_03	0	0	0	0	0	0
14	148	ODS_D3_11_45_00	0	0	0	0	0	0
		TOTAL	0	1	0	0	2	0

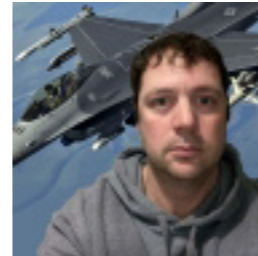
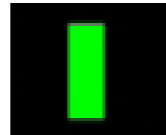




STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (SLATER)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Slater					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	0	0	0	0	0	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	0	0	0	0	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	0	0	0	0	0	0
4	138	ODS_D1_18_28_02	0	0	0	1	0	0
5	139	ODS_D1_21_00_00	1	0	0	0	0	1
6	140	ODS_D2_02_00_00	0	0	0	0	0	0
7	141	ODS_D2_04_30_00	0	0	0	0	0	0
8	142	ODS_D2_06_30_00	0	0	1	0	0	2
9	143	ODS_D2_08_30_00	0	0	0	0	0	0
10	144	ODS_D2_13_00_10	0	0	0	0	0	0
11	145	ODS_D2_14_55_09	1	0	0	0	0	3
12	146	ODS_D3_01_10_10	1	0	0	0	0	2
13	147	ODS_D3_03_03_03	1	0	0	0	0	0
14	148	ODS_D3_11_45_00	1	0	0	0	0	0
		TOTAL	5	0	1	1	0	8





STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (SNIPER)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Sniper					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	1	0	0	0	1	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	1	0	0	0	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	0	0	0	0	0	0
4	138	ODS_D1_18_28_02	1	0	0	0	0	0
5	139	ODS_D1_21_00_00	1	0	0	0	0	0
6	140	ODS_D2_02_00_00	1	0	0	0	0	0
7	141	ODS_D2_04_30_00	1	0	0	0	0	0
8	142	ODS_D2_06_30_00	0	0	0	1	2	4
9	143	ODS_D2_08_30_00	0	1	0	0	1	0
10	144	ODS_D2_13_00_10	1	0	0	0	0	1
11	145	ODS_D2_14_55_09	0	0	0	1	0	12
12	146	ODS_D3_01_10_10	1	0	0	0	0	3
13	147	ODS_D3_03_03_03	1	0	0	0	0	2
14	148	ODS_D3_11_45_00	1	0	0	0	0	0
		TOTAL	10	1	0	2	4	22

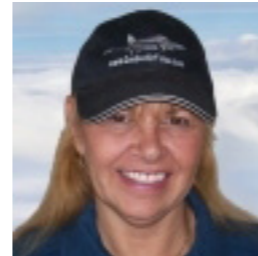




STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (SPEED BUNNY)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Speedbunny					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	0	0	0	0	0	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	0	0	0	1	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	0	0	0	0	0	0
4	138	ODS_D1_18_28_02	0	0	0	1	0	1
5	139	ODS_D1_21_00_00	0	0	0	0	0	0
6	140	ODS_D2_02_00_00	1	0	0	0	0	0
7	141	ODS_D2_04_30_00	0	0	0	0	0	0
8	142	ODS_D2_06_30_00	0	0	0	1	0	0
9	143	ODS_D2_08_30_00	0	0	0	1	0	0
10	144	ODS_D2_13_00_10	0	0	0	0	0	0
11	145	ODS_D2_14_55_09	0	0	0	1	0	0
12	146	ODS_D3_01_10_10	0	0	0	0	0	0
13	147	ODS_D3_03_03_03	0	0	0	1	0	1
14	148	ODS_D3_11_45_00	0	0	0	0	0	0
		TOTAL	1	0	0	6	0	2





STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV (SPYDER)



QAF ODS 2024 CAMPAIGN			Spyder					
N°	Sortie #	Mission Name	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	135	ODS_D1_01_04_00	1	0	0	0	0	0
2	136	ODS_D1_14_25_00	0	0	0	1	0	0
3	137	ODS_D1_16_20_00	1	0	0	0	0	0
4	138	ODS_D1_18_28_02	1	0	0	0	0	2
5	139	ODS_D1_21_00_00	1	0	0	0	0	0
6	140	ODS_D2_02_00_00	1	0	0	0	0	3
7	141	ODS_D2_04_30_00	1	0	0	0	0	5
8	142	ODS_D2_06_30_00	1	0	0	0	0	2
9	143	ODS_D2_08_30_00	1	0	0	0	0	13
10	144	ODS_D2_13_00_10	1	0	0	0	0	14
11	145	ODS_D2_14_55_09	1	0	0	0	0	8
12	146	ODS_D3_01_10_10	1	0	0	0	0	6
13	147	ODS_D3_03_03_03	1	0	0	0	0	9
14	148	ODS_D3_11_45_00	1	0	0	0	0	0
		TOTAL	13	0	0	1	0	62



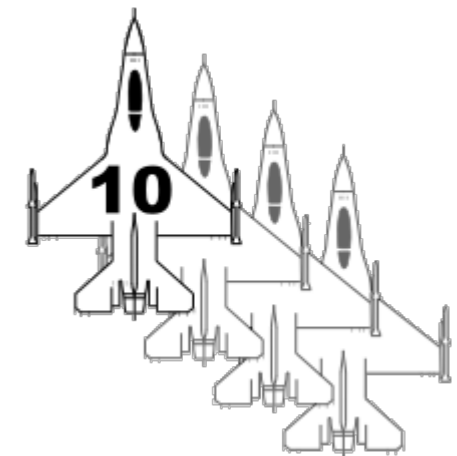


STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV

QAF ODS 2024 CAMPAIGN		PILOTS STATS SUMMARY - ALPHABETIC					
Nb Pilots	Callsign	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	Apro	7	0	3	2	4	32
2	Blue Angel	5	0	0	1	0	3
3	Cobra	8	0	0	1	1	18
4	Cody	12	1	1	0	6	66
5	Colombo	0	1	0	5	0	2
6	Douxx	6	1	0	0	1	60
7	Dust	7	0	1	2	0	37
8	Edge	0	0	0	1	0	0
9	Fastfox	4	0	0	2	1	14
10	Faucon	9	0	0	0	0	62
11	Feel	9	0	0	0	0	79
12	Hulkco	12	0	0	1	1	49
13	Kid	9	0	2	3	6	65
14	Kiwi	5	0	0	1	0	2
15	Mistral	7	1	0	1	1	23
16	Okeef	0	1	0	0	2	0
17	Slater	5	0	1	1	0	8
18	Sniper	10	1	0	2	4	22
19	Speedbunny	1	0	0	6	0	2
20	Spyder	13	0	0	1	0	62
Total >>		129	6	8	30	27	606



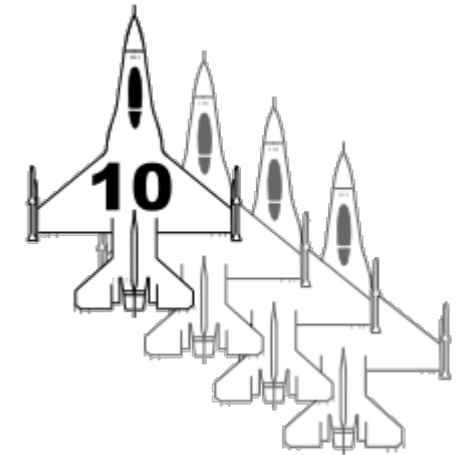


STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV

QAF ODS 2024 CAMPAIGN		PILOTS STATS SUMMARY - RETURN OK TO AIRBASE					
Rank	Callsign	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	Spyder	13	0	0	1	0	62
2	Cody	12	1	1	0	6	66
3	Hulkco	12	0	0	1	1	49
4	Sniper	10	1	0	2	4	22
5	Faucon	9	0	0	0	0	62
6	Feel	9	0	0	0	0	79
7	Kid	9	0	2	3	6	65
8	Cobra	8	0	0	1	1	18
9	Apro	7	0	3	2	4	32
10	Dust	7	0	1	2	0	37
11	Mistral	7	1	0	1	1	23
12	Douxx	6	1	0	0	1	60
13	Blue Angel	5	0	0	1	0	3
14	Kiwi	5	0	0	1	0	2
15	Slater	5	0	1	1	0	8
16	Fastfox	4	0	0	2	1	14
17	Speedbunny	1	0	0	6	0	2
18	Colombo	0	1	0	5	0	2
19	Edge	0	0	0	1	0	0
20	Okeef	0	1	0	0	2	0
Total >>		129	6	8	30	27	606



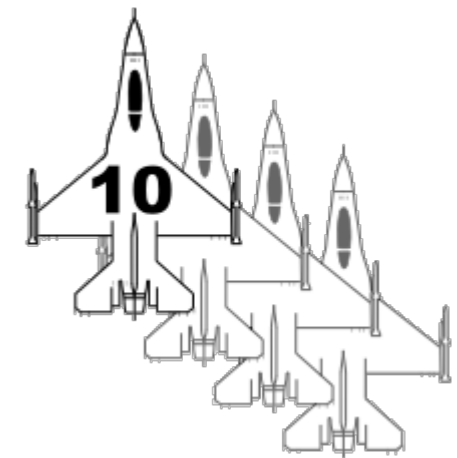


STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV

QAF ODS 2024 CAMPAIGN		PILOTS STATS SUMMARY - AIR-AIR KILLS					
Rank	Callsign	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	Cody	12	1	1	0	6	66
2	Kid	9	0	2	3	6	65
3	Sniper	10	1	0	2	4	22
4	Apro	7	0	3	2	4	32
5	Okeef	0	1	0	0	2	0
6	Hulkco	12	0	0	1	1	49
7	Cobra	8	0	0	1	1	18
8	Mistral	7	1	0	1	1	23
9	Douxx	6	1	0	0	1	60
10	Fastfox	4	0	0	2	1	14
11	Spyder	13	0	0	1	0	62
12	Faucon	9	0	0	0	0	62
13	Feel	9	0	0	0	0	79
14	Dust	7	0	1	2	0	37
15	Blue Angel	5	0	0	1	0	3
16	Kiwi	5	0	0	1	0	2
17	Slater	5	0	1	1	0	8
18	Speedbunny	1	0	0	6	0	2
19	Colombo	0	1	0	5	0	2
20	Edge	0	0	0	1	0	0
Total >>		129	6	8	30	27	606



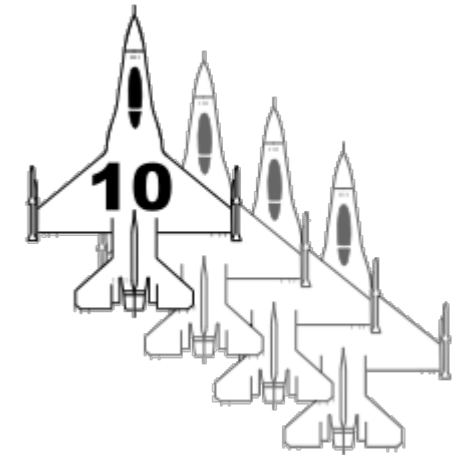


STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV

QAF ODS 2024 CAMPAIGN		PILOTS STATS SUMMARY - AIR-GROUND KILLS					
Rank	Callsign	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG
1	Feel	9	0	0	0	0	79
2	Cody	12	1	1	0	6	66
3	Kid	9	0	2	3	6	65
4	Spyder	13	0	0	1	0	62
5	Faucon	9	0	0	0	0	62
6	Douxx	6	1	0	0	1	60
7	Hulkco	12	0	0	1	1	49
8	Dust	7	0	1	2	0	37
9	Apro	7	0	3	2	4	32
10	Mistral	7	1	0	1	1	23
11	Sniper	10	1	0	2	4	22
12	Cobra	8	0	0	1	1	18
13	Fastfox	4	0	0	2	1	14
14	Slater	5	0	1	1	0	8
15	Blue Angel	5	0	0	1	0	3
16	Kiwi	5	0	0	1	0	2
17	Speedbunny	1	0	0	6	0	2
18	Colombo	0	1	0	5	0	2
19	Okeef	0	1	0	0	2	0
20	Edge	0	0	0	1	0	0
Total >>		129	6	8	30	27	606





STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV

QAF ODS 2024 CAMPAIGN		PILOTS STATS SUMMARY - AVERAGE ACTIVITY								
Rank	Callsign	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG	SORTIES	AVG-ACT	
1	Spyder	13	0	0	1	0	62	14	100%	
2	Cody	12	1	1	0	6	66	14	100%	
3	Kid	9	0	2	3	6	65	14	100%	
4	Hulkco	12	0	0	1	1	49	13	93%	
5	Sniper	10	1	0	2	4	22	13	93%	
6	Apro	7	0	3	2	4	32	12	86%	
7	Dust	7	0	1	2	0	37	10	71%	
8	Feel	9	0	0	0	0	79	9	64%	
9	Faucon	9	0	0	0	0	62	9	64%	
10	Cobra	8	0	0	1	1	18	9	64%	
11	Mistral	7	1	0	1	1	23	9	64%	
12	Douxx	6	1	0	0	1	60	7	50%	
13	Slater	5	0	1	1	0	8	7	50%	
14	Speedbunny	1	0	0	6	0	2	7	50%	
15	Blue Angel	5	0	0	1	0	3	6	43%	
16	Kiwi	5	0	0	1	0	2	6	43%	
17	Fastfox	4	0	0	2	1	14	6	43%	
18	Colombo	0	1	0	5	0	2	6	43%	
19	Okeef	0	1	0	0	2	0	1	7%	
20	Edge	0	0	0	1	0	0	1	7%	
Total >>		129	6	8	30	27	606	173	62%	



STATISTIQUES DES PERFORMANCES



STATISTIQUES DES PILOTES DU 101ECV

QAF ODS 2024 CAMPAIGN		PILOTS STATS SUMMARY AVERAGE RETURN TO BASE							
Rank	Callsign	OK	RS	MIA	KIA	AA	AG	SORTIES	AVG-RTB
1	Feel	9	0	0	0	0	79	9	100%
2	Faucon	9	0	0	0	0	62	9	100%
3	Spyder	13	0	0	1	0	62	14	93%
4	Hulkco	12	0	0	1	1	49	13	92%
5	Cobra	8	0	0	1	1	18	9	89%
6	Cody	12	1	1	0	6	66	14	86%
7	Douxx	6	1	0	0	1	60	7	86%
8	Blue Angel	5	0	0	1	0	3	6	83%
9	Kiwi	5	0	0	1	0	2	6	83%
10	Mistral	7	1	0	1	1	23	9	78%
11	Sniper	10	1	0	2	4	22	13	77%
12	Slater	5	0	1	1	0	8	7	71%
13	Dust	7	0	1	2	0	37	10	70%
14	Fastfox	4	0	0	2	1	14	6	67%
15	Kid	9	0	2	3	6	65	14	64%
16	Apro	7	0	3	2	4	32	12	58%
17	Speedbunny	1	0	0	6	0	2	7	14%
18	Colombo	0	1	0	5	0	2	6	0%
19	Okeef	0	1	0	0	2	0	1	0%
20	Edge	0	0	0	1	0	0	1	0%
	Total >>	129	6	8	30	27	606	173	75%



GAGNANTS INDIVIDUELS



PILOTS CAMPAIGN RANKING:					RANK CATEGORY WINNERS:	
RANK	AA KILLS	AG KILLS	ACTIVITY	AVERAGE RTB		
1	Cody	Feel	Spyder	Feel		1 st
2	Kid	Cody	Cody	Faucon		2 nd
3	Sniper	Kid	Kid	Spyder		3 rd



MÉDAILLE DE LIBÉRATION DU KUWAIT



HONNEURS INDIVIDUELS ET D'UNITÉ DE COMBAT

Médaille de la campagne QAF Desert Storm 2024



	04			05			06			08	
		Lt-Col. Hulkco			Gen. Spyder			Brig.Gen Sniper			Col. Douxx
		Capt. Cobra			Lt-Col. Mistral			Col. Blue Angel			Capt. Kid
		Cdt. Slater			Lt-Col. Kiwi			Maj.Gen Fastfox			Lt-Col. Apro
		Cdt. Feel			Maj. Edge			Capt. Colombo			Capt. Cody
		Col. Okeef			1st Lt. Faucon			Capt. Speed Bunny			
					1st Lt. Dust						

Liberation of Kuwait 1991 (Saudi Arabia) Medal

Spyder
2024-04-27



www.QuebecAirForce.com

The appearance of U.S. Department of Defense (DoD) visual information does not imply or constitute DoD endorsement





AERIAL ACHIEVEMENT MEDAL (FEEL)



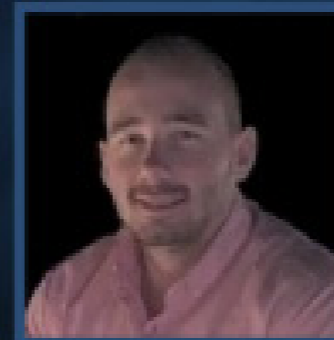
HONNEURS INDIVIDUELS ET D'UNITÉ DE COMBAT



www.QuebecAirForce.com

2024-04-28

*Quebec Air Force
Aerial Achievement Medal*



*Philippe Boudreault-Jobidon
"Feel"*

The appearance of U.S. Department of Defense (DoD) visual information does not imply or constitute DoD endorsement.



AIR MEDAL (CODY)



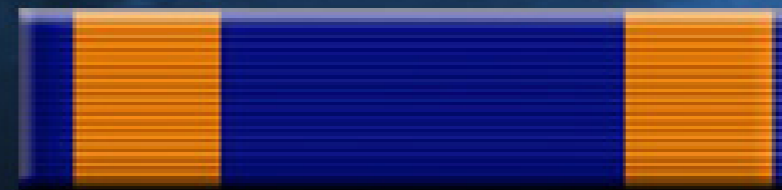
HONNEURS INDIVIDUELS ET D'UNITÉ DE COMBAT



www.QuebecAirForce.com

2024-04-28

*Quebec Air Force
Air Medal*



*Jacques Cody
"Cody"*

The appearance of U.S. Department of Defense (DoD) visual information does not imply or constitute DoD endorsement.





ARMED FORCES SERVICE MEDAL (KID)



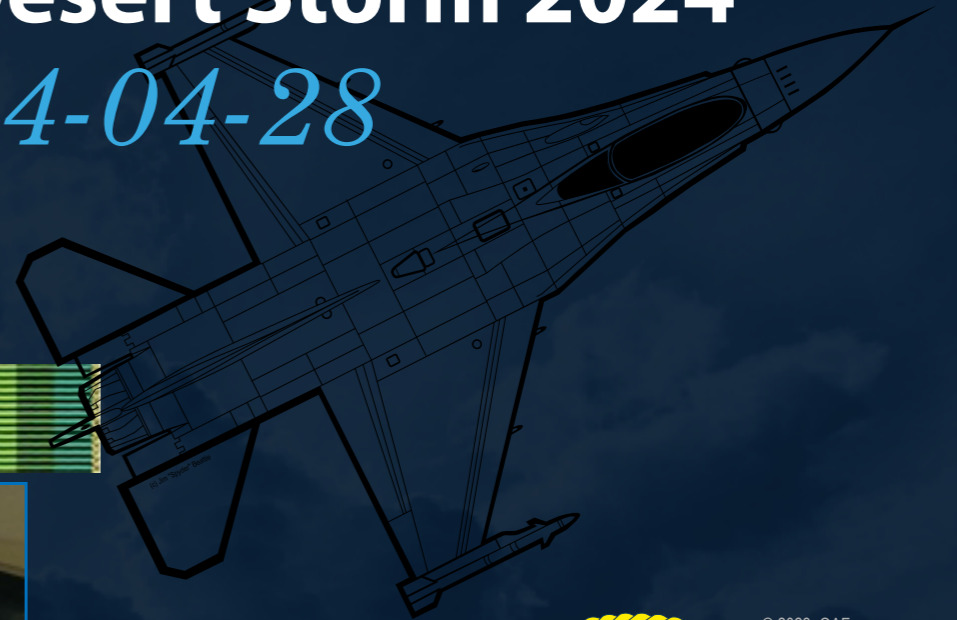
HONNEURS INDIVIDUELS ET D'UNITÉ DE COMBAT

Armed Forces Service Medal Award Operation Desert Storm 2024

2024-04-28



Mike Lussier
«Kid»



www.QuebecAirForce.com

The appearance of U.S. Department (DoD) visual informations does not imply or constitute DoD endorsement



QAF COMBAT READINESS MEDAL (HULKCO)



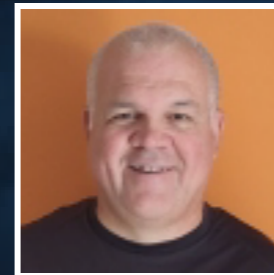
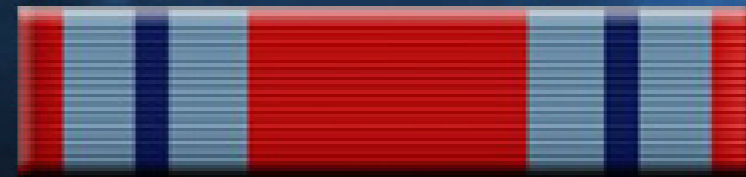
HONNEURS INDIVIDUELS ET D'UNITÉ DE COMBAT

2024-04-28

Combat Readiness Medal Operation Desert Storm 2024



Martin Fortin «Hulkco»



www.QuebecAirForce.com

The appearance of U.S. Department (Dod) visual informations does not imply or comstitute DoD endorsement



**Des médailles additionnelles seront bientôt attribuées
pour cette campagne
QAF DESERT STORM 2024.**

Revenez visiter ce document prochainement!



QUARTIER-GÉNÉRAL

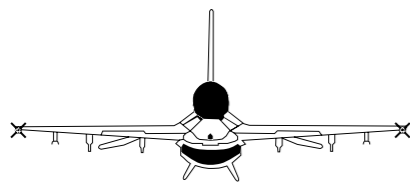
REMERCIEMENTS ET CONTACT



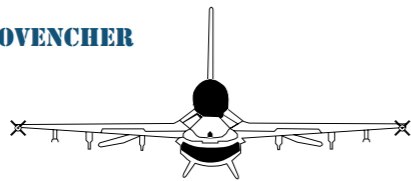
Je tiens à remercier tous nos officiers et nos cadets participants à cette campagne ainsi que tous les membres des groupes stratégiques qui effectuent des analyses de la situation et qui sont présents à des rencontres hebdomadaires le jour précédant une mission officielle afin de bien informer nos commandants de la force aérienne pour qu'ils puissent planifier le genre de sorties requises selon les situations qui nécessitent notre intervention immédiate.

Nos troupes au sol comptent sur notre professionnalisme afin de leur apporter un soutien aérien nécessaire à la bonne marche de cette campagne dans le théâtre MIDDLE EAST. Jusqu'à présent, notre assiduité dans les analyses et la réussite de nos missions aériennes semblent porter fruits.

Tout ceci est rendu possible grâce à l'implication de tous nos officiers et nos cadets. Félicitations à tous et continuons cet excellent travail d'équipe!



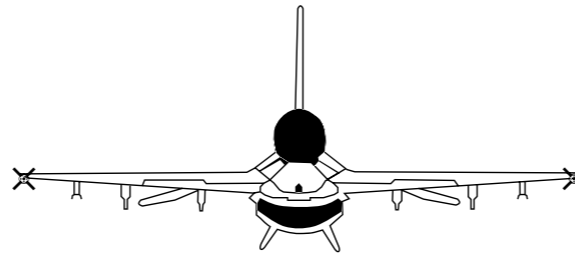
ALAIN "APRO" PROVENCHER



RENÉ "DUST" DOSTIE



CONTACT

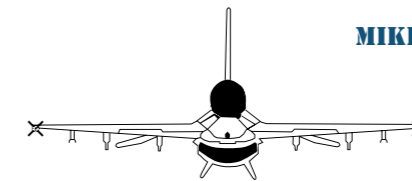


JIM "SPYDER" BEATTIE

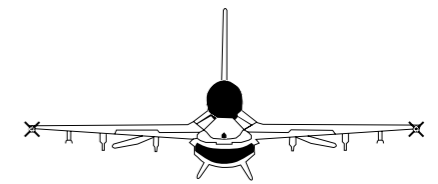
Commandant
101e Escadron de Combat Virtuel
Québec AirForce

www.QuebecAirForce.com

✉ spyder101ecv@outlook.com



GUY "MISTRAL" THÉRIAULT



MIKE "KID" LUSSIER