

CARRIER QUAL DAY

18 Jan 2024

Off coast Tinian/Saipan, Mariana Islands

Ćwiczmy Case I w realiach misji HRP czyli brak ludzkiego Marshala, jedynie ludzki LSO (na HRP gdy np. pierwszy Hornet wylądował i wszedł na LSO, żeby sprowadzać resztę)

Launch, PB 1 (Tower/Paddles)

- Używamy "normalnych" slotów statycznych
- Squawk 6 + modex, np. 211 squawkuje 6211
- W użyciu tylko katapulty 1 i 2
- Obowiązuje zdroworozsądkowy ZipLip, na pokładzie na radiu dozwolone jedynie "lights on deck" i "radio check"
- Nie ma covey launch
- Można wykonać pełne odejście na 7 DME albo start "w pattern"*
- W przypadku startu "w pattern" upewnić się, że nie jest pełny (max 6 maszyn)*

Inbound, PB 16 (Marshal)

- Można wracać pojedynczo bądź całymi flightami (max 4-ship, "holding hands with...")
- Zgłaszamy się pełną formułą, zniżamy na wybrany holding
- Po "see you at 10" zmiana na PB 1

Holding stack, PB 1 (Tower/Paddles)

- Trzeba sobie samemu ogarnąć wolny holding ograniczając gładzenie na radiu (SA, Radar, HMD, oczy). "Do the pilot shit".
- Max dwa flighty na jednym holdingu (teoretycznie max 8 maszyn)
- Commence zawsze we własnym zakresie chyba, że Paddles ogłosi "Signal Delta" - wtedy czekamy.

Pattern, PB 1 (Tower/Paddles)

- Nie przedłużamy downwindu. Skręt na final zaczynamy po minięciu platformy LSO.
- Jeżeli nasz interval przedłużył downwind to zostając na 600ft odchodzimy na waveoff pattern (albo wpieprzamy się na chama z lewej przed niego robiąc awanturę na radiu)
- Ball call nie jest obowiązkowy
- Po wylądowaniu można wystartować ponownie*

Tankowanie

- Jeżeli mając 2500 paliwa nie jest się na ballu to należy odejść do tankowca.
- Jeżeli trzeba zatankować po bolterze to korzystamy z Arco na 1500 ft. Uważać na max trap weight. Po zatankowaniu idziemy na initial, nie wracamy z powrotem do stacku.
- Jeżeli trzeba zatankować na wcześniejszym etapie (przed wejściem w holding stack) to korzystamy z "wyższych" tankowców Shell lub Texaco (5000 i 9000 ft)
- Ze względu na niedoskonałość DCSa, tankowce mają ustawioną nieograniczoną ilość paliwa.

Extra remarks

- na PB 13 można przeklikać się przez comms menu ATC, żeby dostać ocenę od AI'ka ale nie jest to obowiązkowe. Każde lądowanie będzie również oceniał ludzki LSO.
- ZipLip można oczywiście przerwać gdy zagrożone jest bezpieczeństwo lotu
- **Info o tankerach na mapie F10**

Wytyczne CQ dla VFA-313

- Wszystko w pojedynkę "samemu".
- Pierwsze lądowanie robimy "całość": start, odejście, zgłoszenie, wejście w stack, commence, initial, break, (ew. bolter) i lądowanie.
- Drugi i kolejne starty można już od razu w pattern.*
- Wykonać w sumie trzy lądowania.
- Średnia wszystkich ocen (wliczane są też WOPy, WOy, OWOy, Boltery) musi wynosić **minimum 2,5**.
- Trzecie lądowanie kończy test.
- Cut Pass kończy test z wynikiem niezaliczonym.
- Staramy się przeklikiwać przez comms menu ATC na PB 13 na prawym radiu, żeby dostać ocenę od AI'ka
- Jeżeli nie ma oceny od AI'ka, ocenia ludzki LSO.
- Jeżeli ocena od AI'ka budzi wątpliwości to liczy się ocena LSO.
- Po otrzymaniu oceny **należy ją sobie zanotować**, żeby wiedzieć co wpisać w greenie boarda.

gwiazdka* - zobaczymy jak to nam wyjdzie z nowymi ludzikami, bądźmy gotowi na cuda

PB	Freq	Note
1	305.0	TWR/Paddles human
2	264.0	Departure
7	270.0	all recovery tankers
8	257.0	
9	255.0	
10	262.0	Darkstar AI
11	259.0	Darkstar human
12	268.0	
13	269.0	Carrier AI
15	263.0	Approach
16	261.0	Marshall