

Organizacja:

- DCS serwer/Komunikacja/LotATC - Gildia S1.
- Komunikacja głosowa podczas briefingu – Gildia TS
- Debrief wideo dla chętnych - Discord Gildia.org, kanał Delta (otwarty)

Gdzie się dało są predefiniowane kanały radia:

PRI:

1. TO/ PRI Landing
2. Wizard – GCI
3. ALT 1. Landing
4. ALT 2. Landing

AUX:

1. Intraflight – można ustawić package
2. Recovery Tanker 1 dla NAVY
3. Recovery Tanker 2 dla NAVY

Tam, gdzie to było możliwe, klucze mają wprowadzone i podpisane waypointy.

Zagrożenia:

- Lotnictwo (prawdopodobnie)
 - MiG-29A i MiG-23 z Kutaisi + ograniczona liczba Su-27
 - QRF z Batumi – MiG 25, MiG-23
 - QRF z Kobuleti – MiG-25, MiG-23
- SHORAD (SA-8)/MANPAD/AAA w rejonach celów. Manpady są prawie na pewno, ale ich liczba w każdym z obszarów jest raczej ograniczona.
- OPLot SA-6 w rejonie lotnisk Senaki, Kobuleti, Kutaisi etc. Batumi i Kobuleti ma baterie przesunięte. Prawdopodobnie będą się starały włączać z zaskoczenia.
- Korweta obrony wybrzeża (Grisha, odpowiednik SA-8) spodziewana między Poti, a Batumi.

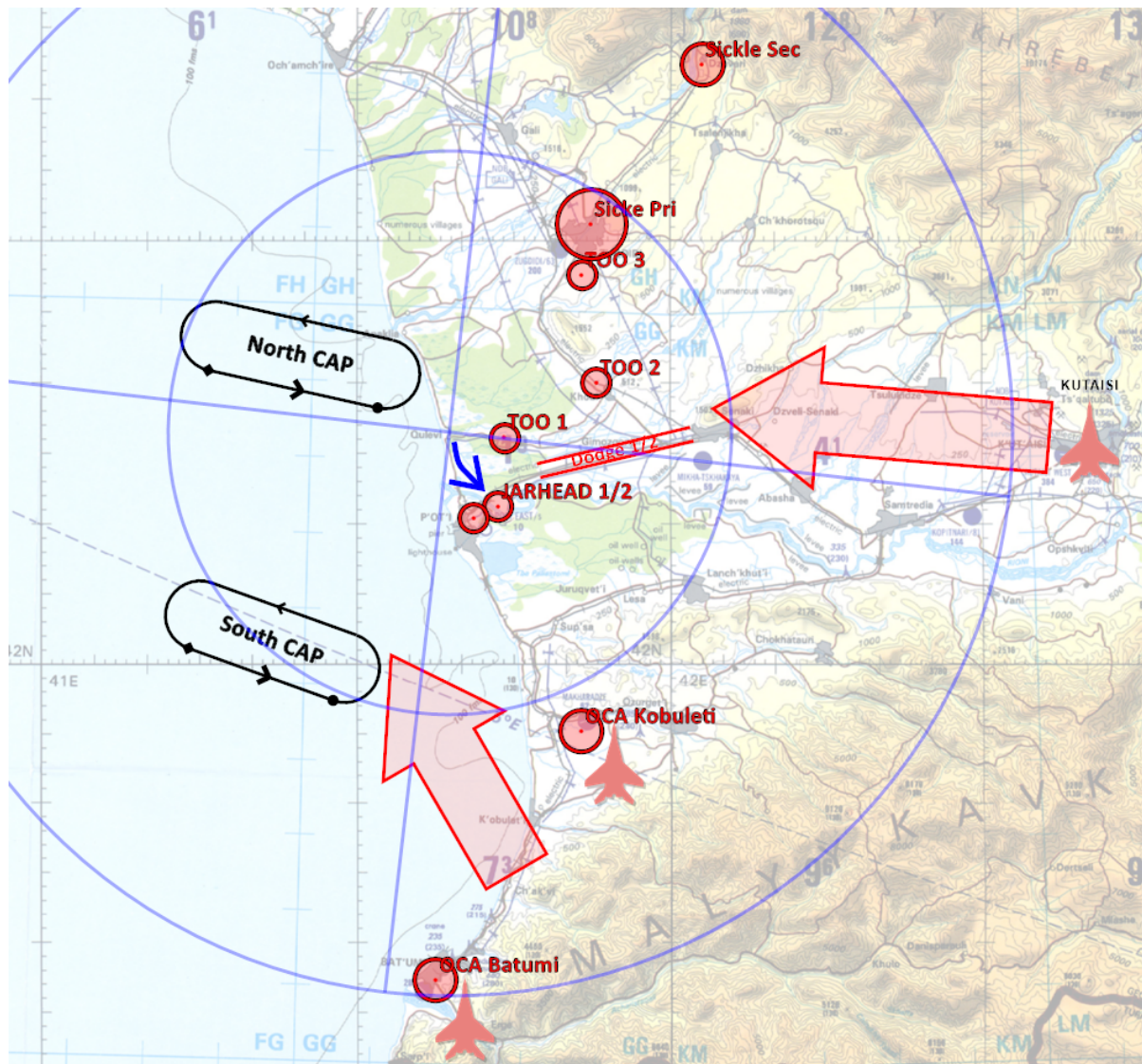
Bullseye: ROCK → N 42 16.461 E 041 39.174

Start: 12:30 Local

METAR: 28521KT 9999 BKN110 5/M7 Q3075 RMK FBL TURB BLU=

Callsign	Type	Freq/TCN	Task	TO/Land
Darkstar	E-2D+EWR	242.000	GCI/ACI	CVN-73/ N/A
Arco 1	S3B	250.550/63 Y	Recovery AAR	CVN-73
Arco 2	S3B	250.750/64 Y	Recovery AAR	CVN-73
Package Watchman – USN 234.500				
Felix 1	2xF-14B	233.500	Sweep/TARCAP	PRI: CVN-73 ALT: Sukhumi
Felix 2	2xF-14B	233.500	Sweep/TARCAP	
Hound 1	2x F/A-18C	234.500	Escort Jarhead	
Hound 2	2x F/A-18C	234.500	Escort Ford	
Package Hammer Package				
Jarhead 1	F/A-18C	133.400	AI	PRI: Sochi ALT 2: Sukhumi
Jarhead 2	F/A-18C	133.500	AI	
Dodge 1	AV-8	133.600	AI	
Dodge 2	AV-8	133.700	AI	
Ford 1	F-16C	133.800	DEAD/OCA	
Ford 2	F-16C	133.900	DEAD/OCA	
Flight Sickle				
Sickle 1	Mi-24	TBD	Strike	PRI: Sukhumi

TO/Land	Freq (MHz)	TACAN/VOR	ILS	RWY/BRC
CVN-73	127.500	73X WSH	11	290 M
Sochi	256.000	111 X SOC	111.10 MHz	24
Sukhumi	258.000	N/A	N/A	29



PODSUMOWANIE ZADAŃ

Oslona przestrzeni powietrznej i eskorta samolotów szturmowych

Spodziewamy się reakcji samolotów z lotnisk Kutaisi, Kobuleti i Batumi. Nie jest pewne czy rzucą się na nas od razu, czy wyczekają, próbując zniszczyć samoloty szturmowe.

Nieprzyjaciel do tej pory był agresywny, ale nie wiadomo, czy będzie w stanie podtrzymać wysokie morale pilotów po stratach jakie poniósł. Najgroźniejszy będzie, jeśli uda się mu uderzyć nagle i z pełną siłą. Loty Sweep/Tarcap (Felix 1/2) powinny sprowokować, przechwycić i związać walką ewentualny kontratak, a loty uderzeniowe szukać możliwości wykonania zadania, gdy pojawi się do tego okazja. Cokolwiek by się działo, postaramy się przynajmniej, żeby samoloty uderzeniowe nie poszły w strefę przeciwnika pierwsze.

Klucze wykonujące zadanie eskorty (Hound 1/2) mają w zamyśle towarzyszyć jednostkom uderzeniowym we względnie małej odległości i gdyby przeciwnik pojawił się nagle, albo przebił/ominął CAP, mają go przechwycić, umożliwiając samolotom strike odwrót, lub przeformowanie do kolejnego podejścia.

Wszystkie klucze mają wyznaczone sugerowane punkty oczekiwania „Push” i spotkania z eskortą „RV”. Punkty CAP, to sugerowane punkty zakończenia/nawrotu orbity CAP. Jak wszystko, mogą być nieoptymalne, więc kierujcie się swoim doświadczeniem.

Lotnisko Kutaisi jest silnie obsadzone obroną przeciwlotniczą, ale spodziewamy się, że będą raczej konserwatywni w jej wykorzystaniu, oszczędzając ją na okoliczność silnego ataku. Jeśli nie zbliżymy się przesadnie, powinni wstrzymać ogień.

Ataki na cele naziemne:

Jarhead 1/2

O godzinie 13:15, 1. Batalion Marines rozpocznie natarcie z rejonu Kulevi w stronę mostów trasy Senaki-Poti na rzece Rioni. Wiadomo, że wróg ma silną i słabo widoczną pozycję, dogodną do ostrzału kierunku ataku z południowego brzegu rzeki, w rejonie delty.

Likwidacja tej pozycji to kluczowe zadanie Jarhead 1. Spodziewane pojedyncze czołgi, transportery, **możliwe SA - 8**. Przede wszystkim zniszczyć należy czołgi.

Celem drugorzędnym dla Jarhead 1, a głównym dla Jarhead 2, jest osłabienie lub zniszczenie sił broniących miejscowości Patara, na północnym brzegu rzeki przy mostach na Rioni. Jar 2 powinien wstrzymać się z atakiem do momentu, gdy jasne będzie, że Jar 1 ma szansę zniszczyć swój cel główny, czyli zlokalizuje czołgi, a przenoszone przez Jar 1 uzbrojenie będzie sprawne. Jeśli atak Jar 1 z jakiegokolwiek powodu będzie niemożliwy, a nawet opóźniony, Jar 2 powinien przejąć jego zadanie.

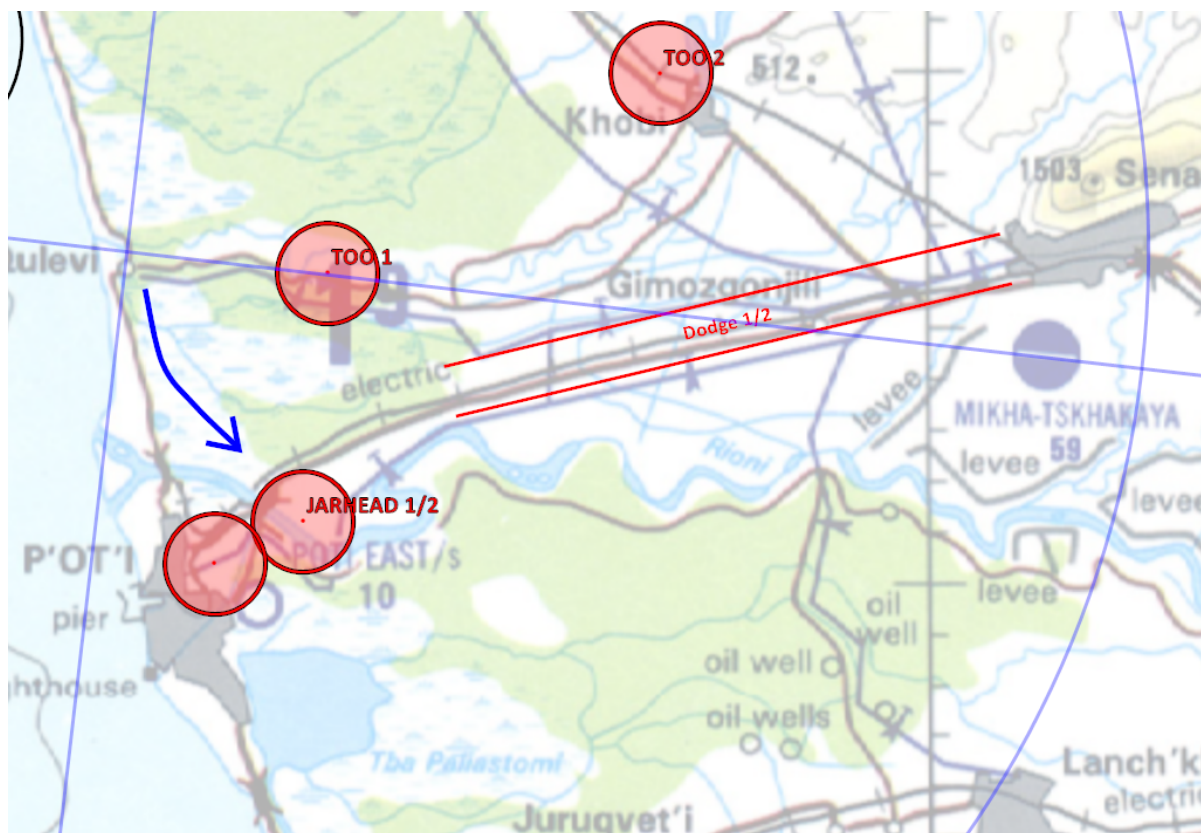
Patara broniona jest przez zebrany naprędce oddział wsparty czołgami, które są głównym celem, ale prawdopodobnie pozbawiony poważniejszej obrony plot (**możliwe MANPAD**).

Należy unikać wlatywania nad Poti!



Dodge 1/2

Celem głównym dla lotów Dodge jest atak na kolumnę pancerną jadącą z Senaki na pomoc obronie przepraw na Rioni. Należy priorytetyzować czołgi i transportery. Widziana była też obrona plot. **Shilka/SA-8** mogą być częścią konwoju.



Jeśli żaden z celów Dodge i Jarhead nie zostanie wykonany, natarcie prawie na pewno się załamie. W wykonania choć części zadań, powinno się powiesić. Gdyby udały się wszystkie, uniknęlibyśmy poważnych strat.

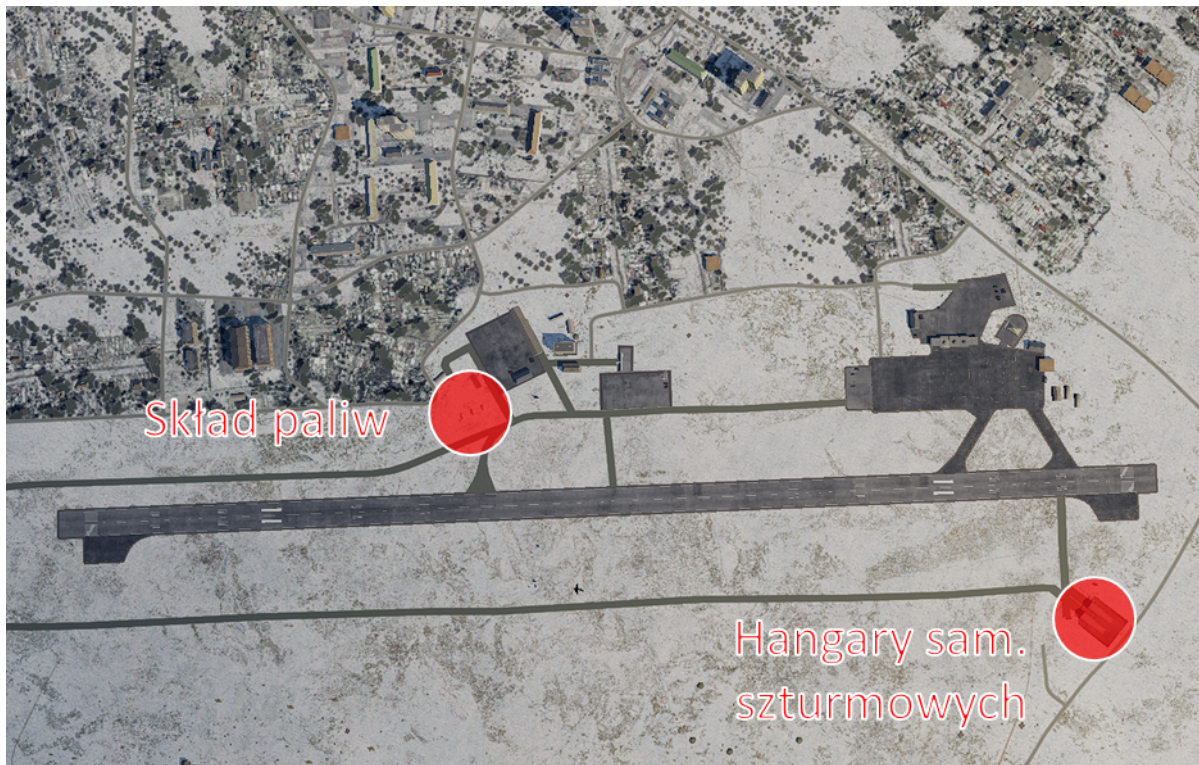
Ford 1/2

Ford 1/2 mają przede wszystkim dokonać ataku na Kobuleti. Gdyby niemożliwe było z jakiegoś powodu wykonanie zadania głównego, można uderzyć na cel drugorzędny.

W rejonie Kobuleti z pewnością znajduje się **bateria SA-6**. Jeśli się ujawni, należy zadać jej straty. Likwidacja radaru będzie traktowana jak sukces, ale jeśli uda się zniszczyć choć część z wyrzutni, powtórny atak będzie znacznie łatwiejszy. W drugiej kolejności, należy zniszczyć możliwie kompletnie magazyny paliwa, a w ostatniej kolejności, zaparkowane w hangarach samoloty szturmowe wroga.



Na Batumi celem głównym jest również SA-6, której dokładna pozycja nie jest znana. Celem drugorzędnym jest tak samo magazyn paliw oraz hangary bombowców.



Sickle

Cztery śmigłowce bojowe Mi-24 mają spróbować osłabić wrogie pozycje w rejonie Zugdidi i zniszczyć wrogi posterunek w rejonie Dzhvari, na północ od Zugdidi. Ważniejszy jest ten pierwszy.

Orientując się z wykorzystaniem dworca w centrum Zugdidi

1. Na północ od dworca zlokalizowano grupę pojazdów, w tym gąsienicowych.
2. Na wschód od dworca widziano fortyfikacje, sugerujące posterunek dowodzenia (prawdopodobnie broniony przez **MANPAD**).



Z kolei posterunek w Dzhvari jest łatwy do zauważenia, ze względu na znajdujący się tam maszt radiowy. Obrona plot posterunku jest nieznana, możliwe MANPAD/AAA.



TOO

W rejonie znajduje się wiele celów, które opcjonalnie można zaatakować, żeby nie wracać z bombami, gdyby nie było możliwości zaatakowania celów opisanych powyżej:

1. TOO 1 – skład amunicji w mieście Gamogma Kariata. Miał być ewakuowany, ale coś pewnie zostało.
2. TOO 2 – W miejscowości Chihu była widziana artyleria wroga.
3. TOO 3 – W Dzhumi jest wciąż działający FARP śmigłowców.
4. TOO 4 – Korweta straży przybrzeżnej wroga, operująca między Poti, a Batumi.

W każdym z tych rejonów można spodziewać się **MANPAD**.

Dobór uzbrojenia

Dobierając uzbrojenie do ataków naziemnych należy pamiętać o tym, że nikt nie oczekuje zniszczenia wszystkich celów w rejonach ataku i akceptowalne jest podejście do zadania minimalistycznie. Wykonanie przez klucze samych celów głównych będzie uznane za sukces. Wszystko ponad jest jedynie mile widziane.