

Zasady poruszania się po lotnisku

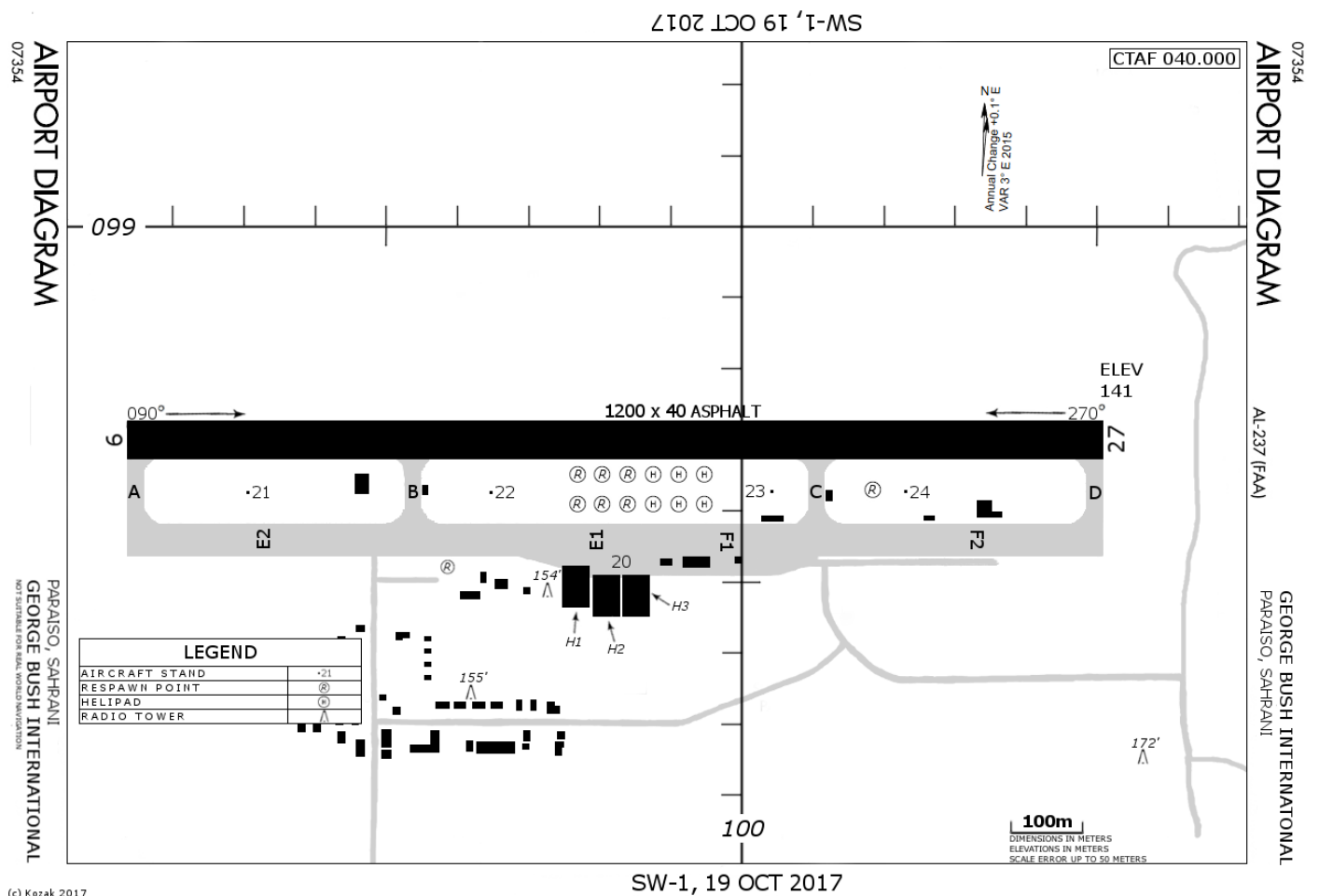
W czasie rozgrywki wszystkie pojazdy na obszarze lotniska zobowiązane są do:

1. Nasłuchu na kanale 40 radia długiego i w przypadku odpowiedniego znaku zgłoszeniu się na tymże kanale radia.
2. W porze nocnej lub w wypadku warunków ograniczonej widoczności - zapalenia świateł.
3. Ustupowania pierwszeństwa wszystkim pojazdom latającym na drogach kołowania.
4. Niezastawiania dróg kołowania/pasa startowego/miejsc przezbierania i respawn'u samolotów.
5. Pas startowy ma charakter szczególny.
 - 5.1 Przed wjazdem lub wejściem na pas startowy należy upewnić się, że z żadnego kierunku nie ląduje na nim samolot.
 - 5.2 W przypadku warunków pogorszonej widoczności należy zgłosić na kanale 40 chęć przekroczenia pasa startowego.
 - 5.3 Pas startowy należy przekraczać pod kątem 90 stopni od osi pasa lub w najszybszy możliwy sposób.
 - 5.4 Zabrania się pozostawiania na pasie startowym pojazdów/skrzynek/przedmiotów na tzw. "chwilkę".
6. Pilotować statki powietrzne mogą tylko piloci PMG-AF lub żołnierze posiadający uprawnienia BPL.
7. Zbliżanie się do statków powietrznych bez wyraźnego pozwolenia jest zakazane.
8. Wchodzenie na pokład śmigłowca/samolotu transportowego musi odbywać się pojedynczo (jeden za drugim).

9. Zabronione jest negowanie działań pilota/żołnierza z BPL podczas lotu (wszelkie uwagi proszę zgłaszać do oficerów sztabu po rozgrywce).

10. Zakaz naruszania przestrzeni powietrznej za pomocą dronów (tylko i wyłącznie za zgodą dowodzącego pilota/żołnierza z najwyższym stopniem uczestniczącym podczas rozgrywki).

11. Obowiązkowe przestrzeganie zasad poruszania się po lotnisku przez pilotów i żołnierzy z BPL.



Legenda:

P – pilot

C – callsign/nazwa grupy

L – lotnisko

TXY – taxiway/droga kołowania

RWY – runway/pas startowy

TAKEOFF – start

Final – wypowiedane 1000-900m od TOUCHDOWN; ostatnia pozycja przed przyziemieniem

TOUCHDOWN – przyziemienie

Holding – punkt oczekiwania – znajduje się on między literami wjazdu/wyjazdu na rwy/txy

20, 21, 22 – miejsce postojowe

R – respawn point – miejsce odrodzenia pojazdów – kategoryczny zakaz stawiania innych pojazdów oprócz tych które respawn'ują się tam

H – helipad/lądowisko śmigłowców

CTAF – częstotliwość wymagana na lotnisku

E1, F2 – drogi kołowania

A, B – wjazdy/zjazdy

Komunikacja - lotnisko nieopisane

1. Poruszanie się po lotnisku

a) Uruchomienie silnika/ów:

Przechodzimy na częstotliwość lotniska przed uruchomieniem silników

P - [L]- [C] – Zawiadomienie o uruchomieniu silnika/ów

P: Sahrani Central, Jastrząb 1-1, uruchamiam silnik/i.

b) Kołowanie:

P - [C] – [Pozycja], Ruch w strefie

Kiedy otrzymaliśmy odzew na radiu od innego pilota przebywającego w strefie:

P1 - [C] – [Pozycja] – [Wykonywana czynność]

P2 - [C] – [Wykonywana czynność]

P1: Jastrząb 1-1, E1-H1 Ruch w strefie

P2: Jastrząb 2-1, Final, pas 09

Teraz wybieramy drogę, która nie będzie kolidowała z Jastrząb 2-1 (koliduje wjazd C i D na pas 27)

P1 - [C] – [pas] – [wjazd] – [droga kołowania] – [postój „Holding”, jeśli zajdzie taka potrzeba]

P1: Jastrząb 1-1, 09-B przez E2-Holding

Czekamy, aż Jastrząb 2-1 wyląduje i usunie się z RWY. Możemy również zgłosić wcześniej, że udajemy się bezpośrednio na pas startowy, jeśli drugi pilot po otrzymaniu informacji o ruchu w strefie np. kołuje lub właśnie opuszcza strefę lotniska.

**Holding - samolot zatrzymujemy przez drugą literą (przed końcem znacznika drugiej litery) oznaczającą Wyjście i odwróconą do góry nogami (pierwsza zawsze jest zgodnie z kierunkiem jazdy wjazdu).*

Natomiast w przypadku braku odpowiedzi na radiu od innego pilota rozpoczynamy kołowanie.

P1: Jastrząb 1-1, 09-A przez E2

c) Start:

Wjeżdżamy na RWY (po otrzymaniu potwierdzenia o opuszczeniu pasa od innego pilota, jeśli zaistnieje taka sytuacja) i zgłaszamy start.

P – [C] [TAKEOFF] [pas]

P: Jastrząb 1-1, TAKEOFF 09

Po wystartowaniu, podczas opuszczania strefy:

P – [C] – [opuszcza strefę lotniska]

P: Jastrząb 1-1 opuszcza strefę lotniska

d) Lądowanie

Lądowanie rozpoczynamy od informacji o innych statkach powietrznych w strefie lotniska.

P – [L] – [C] – [ruch w strefie]

P: Sahrani Central, Jastrząb 1-1, ruch w strefie

W tym przypadku był brak odpowiedzi, ale jeśli podczas wlatywania w strefę jeden z pilotów oznajmi, że ląduje/startuje należy przerwać podchodzenie do lądowania i podejść ponownie. Przerwanie podejścia oznajmiamy:

P – [C] – [odchodzę do ponownego podejścia] – [pas]

P: Jastrząb 1-1, odchodzę do ponownego podejścia, pas 09

Jeśli pas i podejście są czyste – lądujemy.

P – [L] – [C] – [podchodzę do lądowania] – [pas]

P: Sahrani Central, Jastrząb 1-1, podchodzę do lądowania, pas 09

Kiedy śmigłowiec/samolot jest w odległości ok.1000m do RWY:

P – [C] – Final, [pas, na którym ląduje]

P: Jastrząb 1-1, Final, pas 09

e) Zjazd do kołowania

Po wylądowaniu należy zgłosić na radiu swoje zamiary – kołowanie.

P – [C] – [start kołowania w zależności, gdzie samolot się zatrzymał] – [zjazd] – [droga kołowania] – [miejsce docelowe kołowania]

P: Jastrząb 1-1, 09-D, przez F2-E1, Parking 22

Kiedy znajdziemy się w miejscu docelowym kołowania należy zgłosić na radiu chęć wyłączenia silników.

P – [C] – [Pozycja] – [stan silnika/ów]

P: Jastrząb 1-1, Parking 22, silnik/i wyłączone

2. Procedury awaryjne

a) Lądowanie z powodu uszkodzeń

Śmigłowiec/samolot, który jest uszkodzony ma pierwszeństwo nad innymi maszynami znajdującymi się w strefie lotniska. To samo tyczy się śmigłowców medycznych (mogą lądować równocześnie, lecz z innych kierunków).

P – [Mayday x3] [C] [Uszkodzenia/Stan rannego] [Dodatkowe info. Np. lądowanie na autorotacji] [RWY lub TWY]

P: Mayday, mayday, mayday! Shark 1-1, przeciek paliwa, lądujemy na autorotacji, Runway 27

3. Użycie Helipadów

Helipady mogą zostać użyte dla śmigłowców, jeśli wymaga tego misja lub inne okoliczności. W przypadku helipadów pomijamy kołowanie (chyba, że chcemy kołować na RWY). Pozostałe dane tak jak pas startowy zamieniamy na pozycje danego helipada np. helipad, parking 22. Podawanie kierunku pozostaje bez zmian.

4. Lotniskowiec

Operacje lotnicze na lotniskowcu wymagają komunikacji podczas startu i lądowań. Pilot musi zachować nadzwyczajną ostrożność podczas poruszania się po pokładzie lotniskowca! Start, lądowanie i kołowanie wymagają informacji o innych statkach powietrznych w strefie wokół lotniskowca.

P – [C] – [Nazwa lotniskowca] – [ruch w strefie]

P: Jastrząb 1-1, CVN-78, ruch w strefie

Kołowanie jest możliwe, jeżeli żaden samolot/śmigłowiec nie startuje lub ląduje. Jeśli strefa jest aktywna (lądowanie, start) należy oczekiwać na zakończenie manewru przez innego pilota.

a) Start

P – [C] – [Nazwa lotniskowca] – [TAKEOFF] – [kierunek startu]

P: Shark 1-1, CVN-78, TAKEOFF, kierunek 265

b) Lądowanie

P – [C] – [Nazwa lotniskowca] – [LANDING] – [kierunek podejścia]

P: Shark 1-1, CVN-78, LANDING, kierunek 088

Dla PGM by LeadGhosT, markooff, Kozak

