

# Reference

Alles was nicht mit einem Approval Request oder einer Revision abgehandelt werden kann, fällt unter die Koordinationsart "Reference".

Die populärste Anwendung dafür ist ein Request beim Upstream Sector. Immer, wenn ich also einen Flug abweichend vom Standard in meinen Sector einfliegen lassen will, so wird ein Reference Call getätigt.

|      |   |
|------|---|
| EDMM | REFERENCE DKB DLH123<br>REFERENCE 20 MILES WEST OF DKB DLH123   |
| EDGG | Go ahead  |
| EDMM | REQUEST HIM DIRECT LANDU<br>REQUEST HIM DCT DM424, DESCENDING FL150<br>REQUEST HIM AT FL210<br>REQUEST HIM AT SPEED 250 KNOTS |
| EDGG | CONSIDER <initials><br>WILCO<initials><br>UNABLE <initials>   |
| EDMM | <initials>  |

Die Antworten CONSIDER und WILCO entsprechen der gleichen Bedeutung: Der Request wird vom Upstream erfüllt. Da die Recieving Unit bekanntlich für die Bedingungen zum Einflug entscheidet, sollte ein Request nur im Ausnahmefall abgelehnt oder nachverhandelt werden. Auch hier sollte mit gesundem Menschenverstand eine für beide Partner passende Lösung gefunden werden. Ein paar Worte zum auf dem ersten Blick etwas verwirrenden "CONSIDER". Im deutschen Raum wird gerne statt WILCO "CONSIDER" gesagt. Das heißt nicht, dass man darüber nachdenkt, sondern steht für "CONSIDER IT DONE".

In manchen Situationen ist es auch als abgebender Sektor sinnvoll, einen Request mit Hilfe eines Reference-Calls zu machen. Man stellt dann eine offene Anfrage anstatt eines Approval Requests:

“ Reference <COP/position> <callsign>

Request higher/lower level

Typischerweise wird dies für einen Übergang von APP zu CTR oder von Lower CTR zu Upper CTR genutzt (oder vice versa). Solche Anrufe sind sinnvoll, wenn aufgrund von Verkehr der Abflug/Anflug in seinem eigentlichen Exit-Level erst ankommen muss, bevor ein Handoff stattfinden kann, weil erst nach Erreichen des entsprechenden Levels ein kreuzender

überstiegen/untersunken wurde. Über ein höheres/niedrigeres Level ist ein kontinuierlicher Steigflug und/oder eine Problemlösung aus einer Hand möglich.

---

Revision #2

Created 8 December 2023 14:28:32 by 1438611

Updated 18 April 2024 21:34:38 by 1438611