



## «Испанский связной»

### *Общая информация*

<b>Организаторы:</b>	GREENadiers, Svizra
<b>Время проведения:</b>	3 июля 2010 года
<b>Полигон:</b>	Каннельярви
<b>Построение:</b>	10:30
<b>Игровое время:</b>	12:00 — 20:00

### *Игровые стороны*

Численность сторон примерно равная.

#### **Испания**

- Батальон специального назначения «Валенсия»;
- 4-й Батальон испанского легиона «Христо де Лепанто».

Штаб — авианосец «Принципе Де Астурия» (представлен голосом штабного офицера).

#### **Марокко**

- Спецгруппа марроканской королевской жандармерии (RMG);
- Кадеты королевских ВМФ Марокко (RMNF).

Штаб — флагман фрегатной эскадры «Хасан II» (представлен голосом штабного офицера).

### *Персонажи*

#### **Испания и Марокко**

- Командиры сторон;
- Корректировщики огня.

## **Нейтральные персонажи**

- Военкоры;
- Еще кое-кто :-)

## **Задачи сторон**

### **Испания**

1. Удерживать зону высадки;
2. Сохранить в целостности полевой штаб;
3. Обезопасить воздушное пространство над островом (средства ПВО можно уничтожить либо с помощью корректировщика огня, который наведет ракетный удар с авианосца «Принципе Де Астурия», либо захватить их и удерживать не менее получаса);
4. Помешать строительству базы, захватив стройплощадку.

### **Марокко**

1. Уничтожить полевой лагерь испанцев в зоне десантирования (с помощью корректировщика огня, который наведет ракетный удар на базу);
2. Захватить зону высадки;
3. Сохранить в целостности средства ПВО;
4. Удерживать стройплощадку укрепленной базы.

## **Дополнительные задачи**

В ходе игры будут вводиться дополнительные игровые задачи.

## **Бонусы и штрафы**

### **Испания**

После захвата / уничтожения средств ПВО испанская сторона получает возможность высадки вертолетного десанта в пределах некоторой зоны на территории полигона (будет обозначена организаторами по факту выполнения задачи). Предварительно квадрат высадки (см. далее пояснение по картам) должен быть занят минимум четырьмя бойцами, а в качестве сигнала для пилота вертолета используется фальшфейер красного цвета. При необходимости может быть организована дополнительная зона высадки, но не ближе, чем в трех квадратах от основной. В случае, если пилот вертолета обнаруживает боестолкновение в зоне высадки, он может попробовать уйти на дополнительную точку (если она была выставлена). Если дополнительная точка не выставлена, или на ней также идет бой, то высадка организовывается на отправной точке десантирования.

Высадка десанта может осуществляться из числа бойцов, находящихся в мертвяке. Перемещение до точки высадки — компактной группой, обозначенной особым образом.

### **Марокко**

В случае уничтожения полевого штаба — штраф испанцам по мертвяку +20 минут. Форс в полчаса для обустройства базы.

### **Общее**

Поощрение за спасение нейтрального раненого;  
Штраф за гибель своего раненого.

## **Штрафы и контроль игрового процесса**

Для контроля соблюдения правил рядом с командирами сторон всегда будет находиться организатор. Однако, в случае нарушений прямого вмешательства не будет, санкции последуют через некоторое время — вплоть до штрафа по мертвяку всей стороне.

### **Жизнь, смерть, мертвяк**

- Командиры сторон, корректировщики огня и нейтральные персонажи при попадании в них не умирают, а только теряют дееспособность. Пораженный игрок считается раненым и должен сесть или лечь на землю, удерживая оружие над головой, или поднятые руки. Не возбраняется звать помощь криками «Medic!» и т. п. Раненый игрок не может осуществлять свою игровую деятельность. Раненого можно спасти в течении 20 минут путем вытаскивания на себе или носилках до опорной точки (с цинком) или основной базы. Нейтрального персонажа может спасти любая сторона, командира или корректировщика — только своя сторона. Если за 20 минут не пришла помощь — игрок становится мертвым и следует в мертвяк. В случае смерти командир стороны направляется в мертвяк и выходит из него на общих условиях.
- Бойцы сторон умирают как обычно;
- Мертвяки расположены на территории «моря». Оживление происходит раз в 40 минут, одновременно из мертвяка выходит группа численностью не менее 10 человек;
- Ожившие выходят в качестве отрядов подкрепления в любой точке зоны высадки на побережье своей стороны.

### **Боезапас**

Один бункер и любое количество механ.

Перезарядка — в мертвяке, на базе или на точке, где находится цинк с патронами:

1. Цинк переносится двумя бойцами, только по дорогам и только шагом. Бой носильщики могут вести только поставив цинк на землю. В случае боестолкновения бойцы могут пробежать с цинком в руках до 10 метров в сторону ближайшего укрытия, после чего либо продолжить движение шагом, либо поставить цинк на землю и вступить в схватку. Один боец переносить цинк не может;
2. Каждый цинк с момента выдачи его на базе действует не более 1 часа, по истечении которого его нужно отнести на базу для пополнения боезапаса;
3. Цинки уничтожимы артогнем. В случае уничтожения цинка бойцы, переносившие его в этот момент, считаются мертвыми.
4. Цинки можно захватывать. Сделавшая это сторона получает все бонусы от обладания цинком, однако, перезарядить захваченный на своей базе нельзя;
5. После уничтожения или захвата, «новый» цинк потерявшей его стороны вводится в игру с ближайшим подкреплением из мертвяка.
6. Вскрытие ящиков игроками строжайше запрещено!

### **Охрана периметров**

Для охраны периметров на игре могут применяться проволочные ограждения. Вместо ключей проволоки используется шпагат, выдаваемый организаторами. Количество шпагата ограничено. Некоторые объекты на начало игры уже могут иметь готовые ограждения.

1. Можно строить ограждения там, где это необходимо, такой конфигурации, которая необходима. Единственное условие — ограждение должно быть построено так, чтобы его можно было заметить визуально. Иными словами, оно не должно быть сделано так, что пересекающий его линию случайно споткнется о него. Разрушенные противником ограждения можно восстанавливать.
2. Преодолевать ограждения разрешено любыми способами, за исключением сжигания.

Взрыв гранаты рядом с заграждением не означает уничтожение заграждения.

## **Субординация**

Координатор стороны → Командующий стороны → Командиры групп → Бойцы.

В случае выхода из строя командира стороны его место занимает командир одного из отрядов (назначается главным штабом при помощи голоса штабного офицера).

## **Радиосвязь**

Только командиры сторон, отрядов и корректировщики огня.

Прослушивать можно.

Глушить нельзя.

## **Опознавание**

Так как в реальной жизни испанцы говорят на испанском, а марроканцы на арабском и французском, то при запросе стороны вводить интересующегося в заблуждение запрещается: надо либо честно назвать свою сторону, либо промолчать и действовать по ситуации.

## **Правила для персонажей**

### **Корректировщик огня**

Получает правила своих действий приватным сообщением.

### **Военкоры**

Любой человек, желающий заниматься исключительно фото- и (или) видеосъемкой игрового процесса, может это сделать не иначе, как в роли военкора. Все военкоры — полноценные игровые персонажи, занимающие нейтральную позицию.

Форма одежды — футболка черного цвета с надписью PRESS (выдается организаторами) и желательно — черная каска или другой головной убор черного цвета. Любая красная тряпка, яркий жилет и т. п. бижутерия — обозначают только мертвого.

**Осуществление фото- и (или) видеосъемки иначе, чем в роли военкора, будет считаться нарушением правил игры и такого человека мы будем просить покинуть игровую территорию.**

## **Вводные данные, стартовые пакеты, карты**

Командующим сторон будут выданы стартовые пакеты, включающие в себя:

1. Набор частот, позывных и паролей;
2. Набор пакетов для командиров отрядов;
3. Карты (схемы) игровой зоны разного масштаба с разбиением на квадраты.

## **Антураж**

Организаторами приветствуется ношение арафатов / платков / сетчатых шарфов на голове марроканской стороной.

## **Предстартовый контроль**

Организаторы планируют осуществить хронометрирование всех пулеметов и снайперских винтовок организаторскими шарами массой 0.2 грамма (выборочное хронометрирование других приводов — по усмотрению организаторов). Допустимы погрешности в большую сторону от предельных величин не более нескольких единиц (например, 161, 162 м/с —

допустимо; 165 м/с — недопустимо). Предельные скорости — по правилам ОСК.

В случае возникновения с точки зрения организаторов необходимости, может быть проведено хронометрирование того или иного привода в ходе игры.

**Игрок с выявленным приводом с превышением скоростных пределов не допускается к игре. Если в команде обнаруживаются более одного такого игрока, то организаторы оставляют за собой право не допустить к игре всю команду.**

**Настоятельно просим игроков соблюдать скоростной режим, а капитанов команд донести эту информацию до всех бойцов.**

***Остальное регламентируется правилами ОСК***