

**Правила
«Воздушных Баталий
над Кунгуром»**

ВВЕДЕНИЕ.

«Воздушные Баталии над Кунгуром» – ролевая игра, моделирующая шуточные военные действия, с привлечением авиации, наземных войск и местного населения.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ.

Цель игры – создание привлекательной и зрелищной атмосферы события, как одного из имиджевых мероприятий Пермского края.

Задачи «Воздушных Баталий»:

- создание инновационных форм привлечения гостей и туристов в г. Кунгур, как продукта событийного туризма;
- организация увлекательного праздника для жителей города;
- патриотическое воспитание молодёжи, вовлечение её в волонтерское движение в рамках подготовки и проведения мероприятия;
- популяризация авиационных видов спорта;
- взаимодействие и укрепление командного духа между экипажами воздушных судов, различных авиационных видов спорта.

ТЕРМИНЫ:

Директор Баталий	Осуществляет общее руководство игрой.
Руководитель полётов	Отвечает за обеспечение использования воздушного пространства и руководство полетами, согласно инструкции по производству полётов.
Офицер по безопасности Баталий	Отвечает за безопасность проведения Воздушных Баталий.
Метеоролог	Отвечает за метеорологическое обеспечение Воздушных Баталий.
«Бой»	Временной интервал, определяющий время ведения «боевых» действий всеми подразделениями армий.
Стартовый период	Временной интервал, разрешающий выполнение взлетов воздушных судов.
Территория города	Район города – имеющий условную границу, обозначенную на карте, и расположенную на своей территории одну цель – стадион (целью является центральный круг стадиона).
Мишень	Полотно из ткани размером 1x1 метр, с цветным кругом по центру.
Цель «Мост»	В зачет идут все мосты, кроме железнодорожных. Границами цели «Мост» являются боковые перила и визуальные линии, соединяющие окончания перил.
Цель «Танк»	Целью «Танк» является танк Т-34, расположенный на площади Победы.
Цель «Боевой катамаран»	Целью является 6-местный катамаран с экипажем, состоящим из 4 матросов-ребцов и одного военного наблюдателя.
Цель «Адмирал»	Целью является крест (10 на 10 метров), который раскладывается у корзины, с подветренной стороны, после посадки Адмирала (пилот с головным убором Адмирала). Крест, после раскладки, работает 20 минут.
Цель «Тепловой аэростат»	Целью являются тепловые аэростаты противника, как в воздухе, так и на земле.
Цель «Особые объекты»	Цели, которые определили или подготовили местные жители (украшенные крыши, дворы, площадки, сады, огороды с символикой или рисунками на тему «Небесная Ярмарка»).
Цель «Объекты разведки»	Объектами разведки являются условные знаки, нанесенные на ткань размером 1x1 метр. Кроме того, для мобильности и координации боевых действий объектами разведки могут быть все цели, воздушные суда, объекты наземной армии противника. Так же объектами разведки являются «Особые объекты».
Штаб армии	Место для постановки боевой задачи, управления боевыми действиями, сбора информации по выполнению заданий и разбора их.
Ополчение	Бойцы – мирные жители, добровольно вступившие в одну из армий и выполняющие задачи, поставленные Командующим наземными войсками.
Армия	Состоит из: - авиации; - наземных войск; - речного флота.
Командующий армией	Осуществляет руководство армией, выбирается голосованием из состава пилотов. Командующий армией может выполнять обязанности Адмирала.
Военный наблюдатель (пассажир).	Нейтральное лицо, обеспечивающее контроль и оценку выполнения боевой задачи.

АВИАЦИЯ	Воздушные суда, объединенные в армию одного цвета.
Адмирал	Осуществляет руководство авиацией армии.
Воздушные судна	Экипажи тепловых аэростатов, мотодельтапланов, паромоторов.
Воздухоплавательный флот	Воздухоплавательный флот состоит из тепловых аэростатов.
Подразделение сверхлегкой авиации	Состоит из мотодельтапланов, паралетов.
Парашютно-десантное подразделение	Парашютно-десантное подразделение состоит из парашютистов.
Боевой маркер	Лента длиной 1,5 метра с утяжелением на конце (груз – мешочек с песком, весом 70 грамм).
Бомбометание	Сброс боевого маркера осуществляется рукой с воздушного судна без применения вспомогательных устройств.
Десантирование	Сброс парашютиста с воздушного судна с целью приземления его в заданную мишень.
Диверсант	Пассажир воздушного судна, выполняющий задачу по захвату или уничтожению наземных целей.
«Гастелло»	Посадка в цели.
«Последний Шанс»	Использование в качестве боевого маркера шарфа пилота с утяжелением на конце до 300 грамм.
Дуэль	Состязание двух пилотов тепловых аэростатов в мастерстве пилотирования.
НАЗЕМНЫЕ ВОЙСКА	Наземные подразделения, объединенные в армию одного цвета.
Подразделение ополченцев	Ополченцы – это бойцы наземной армии, выполняющие задачи Командующего армии. Имеют банданы цвета своей армии.

ПРАВИЛА ИГРЫ.

1. Создаются две армии.
2. Каждая армия имеет три рода войск:
 - авиация;
 - наземные войска;
 - речной флот.
3. **АВИАЦИЯ** состоит из:
 - воздухоплавательного флота;
 - подразделения сверхлегкой авиации;
 - парашютно-десантного подразделения.
4. **НАЗЕМНЫЕ ВОЙСКА** состоят из:
 - подразделения ополченцев.
5. **РЕЧНОЙ ФЛОТ** состоит из катамаранов (по 2 на каждую армию).
6. Общее руководство игрой осуществляет Директор Баталий.
7. Руководство армией осуществляет Главнокомандующий.
8. Каждый род войск имеет своего Командующего.
9. Перед началом игры обе армии находятся в равных условиях и в своём арсенале имеют:

№	Боевая техника и обеспечение	Количество	Количество бойцов	Количество боеприпасов	Количество военных наблюдателей
1	Тепловые аэростаты	10	10 - пилоты (30 членов команд)	30	10
2	Мотодельтаплан	1	1 - пилоты	5	-
3	Паромотор	1	1 - пилоты	5	-
4	Парашютисты	1	1 - парашютисты	-	-
5	Пехота	10	10 - ополченцы	10	-
6	Диверсанты	10	10 - пассажиры	-	-
	ИТОГО:	33	60	60	10
	ОБЩИЙ ИТОГ:	66	120	120	20

10. **Весь город разбит на территории.** Каждая территория имеет мишень: центральный круг стадиона.
11. **Территория считается захваченной,** когда мишень поражена боевым маркером либо с воздуха, либо с помощью диверсанта. Маркер должен пересечь линию круга мишени любой своей частью.
12. **Мост считается уничтоженным,** когда боевой маркер попадет в границы моста. Касание боевым маркером любой части конструкции моста считается поражением моста. Это фиксирует военный наблюдатель.
13. **Диверсант** – это пассажир воздушного судна, который после выполнения посадки в районе цели должен покинуть воздушное судно побежать до цели, атаковать ее боевым

маркером и вернуться на борт в течение 3 минут. По истечении 3 минут воздушное судно должно покинуть территорию (отрыв корзины от земли).

14. **Уничтожение тепловых аэростатов** противника может осуществляться в воздухе. В воздухе уничтожить воздушное судно противника можно с помощью боевого маркера, попав им в любую часть воздушного судна.
15. **Уничтожение танка** производится попаданием в любую часть танка боевым маркером с воздуха.
16. **Боевой катамаран** выполняет задачу транспортного конвоя и обязан идти по назначенному маршруту, по центральной линии реки, не приближаясь к берегам, выдерживая постоянную скорость движения (скорость течения реки). Веслами запрещено придавать ускорение или торможение судну. Боевой катамаран может выполнять манёвры ухода при атаке его пехотой с мостов. Боевой катамаран имеет запас прочности с коэффициентом **3** жизни (обозначается тремя поднятыми флагами цвета своей армии), при первом попадании флаг опускается. После 3 попаданий боевой катамаран считается уничтоженным. Боевой катамаран обозначает себя поднятым флагом цвета своей армии.
17. **Уничтожение боевого катамарана.** Поражение боевого катамарана производится маркером при попадании в любую их часть – если маркер сброшен с аэростата или с моста наземной армией, с паралетов или дельталетов. Поражение осуществляется маркером при попадании в установленную на судно специальную емкость. При выполнении этого задания тепловые аэростаты имеют право приземляться или приводняться в ожидании противника. Матросы боевых катамаранов могут атаковать воздушные суда, уничтожая их попаданием маркера в любую часть воздушного судна. СТРОГО запрещено матросам атаковать паралеты, дельталеты.
18. **Разведка** – это выполнение определенных маневров воздушными судами с целью определения местонахождения и распознавания объектов противника.
19. **«Адмирал»** в каждом полете является целью для аэростатов противника. После посадки «Адмирал» должен разложить крест (10 на 10 метров) на земле с подветренной стороны, что будет являться мишенью для поражения. Цель «Адмирал» работает в течение 20 минут после раскладки креста. Цель должна быть разложена не позднее 45 минут до окончания времени ограничения полета.
20. **Тревога** – проверка сплоченной работы армии по приведению аэростатов к готовности взлета. По команде Директора Баталий аэростаты из исходного состояния (корзина собрана, вентилятор заглушён, оболочка в сумке) должны быть приведены во взлетное положение. Зачет по отрыву последней оболочки аэростатов армии от земли.
21. **Дуэль** – каждый пилот имеет право вызвать на дуэль пилота из армии противника. Дуэль заключается в том, что «вызвавший на дуэль» стремится после старта, маневрируя, уйти от преследователя. Задача вызванного на дуэль – догнать «дуэлянта» и прочитать шифр на его корзине. Время между взлетами определяет вызванный на дуэль в интервале от 3 до 5 минут. Дуэлянт после взлета, по истечению установленного времени открывает шифр.
22. **Гастелло** – поражение целей противника выполнением посадки тепловыми аэростатами в круг или мишень, назначенные Директором Баталий. После выполнения «Гастелло» воздушное судно заканчивает боевой вылет.

23. **Штаб** – каждая армия имеет свой штаб, из которого осуществляется руководство боевыми действиями армии и принимается информация по разведке.
24. **Ополчение** – это бойцы наземной армии, выполняющие задачи Командующего армии. Имеют банданы цвета своей армии. Ополченцы имеют право уничтожить аэростат противника попаданием в любую его часть маркером. При выполнении задания «Диверсант» бойцы ополчения не имеют права атаковать аэростат после его касания с землей на временной период 4 минуты, по истечению времени аэростат может быть атакован, даже если он находится на земле. Ополченцы могут бомбить катамараны противника с мостов. Ополченцем запрещено атаковать аэростаты при выполнении задания «Потопление боевого катамарана». Ополченцы выполняют свою задачу только под руководством старшего представителя организаторов Баталий.

Общие условия выполнения заданий.

1. Взлёт разрешён только со своей или с нейтральной территории.
2. Во время боя цели могут переходить от одной армии к другой. По окончании боя цели остаются за той армией, кто захватил их позднее.
3. Изменения статуса территорий и мостов объявляются на брифинге перед очередным боевым вылетом.
4. Атаковать наземные цели разрешается на расстоянии не менее 500 метров от точки взлёта.
5. При отсутствии маркеров пилот может использовать в качестве маркера свой шарфик в развёрнутом виде с утяжелением на конце до 300 грамм (последний шанс). В случае промаха атакующий аэростат считается уничтоженным и в следующем полёте выполняет задачу Директора Баталий.
6. Во время боя экипажи тепловых аэростатов могут пополнять боеприпас боевых маркеров с земли.

Функции Директора Баталий:

1. Проводит генеральный брифинг по правилам и условиям выполнения игры, мерам безопасности.
2. Проводит инструктаж по соблюдению правил и мер безопасности.
3. Определяет границы и цели территорий города.
4. Определяет временные интервалы боя, стартового периода для всех воздушных судов.
5. Определяет места размещения целей, используемых для заданий.
6. Ставит задачи Главнокомандующим армий на каждый Бой, координирует их действия и решает спорные вопросы.

Функции Главнокомандующего армии:

1. Определяет стратегию и тактику боевых действий своей армии.
2. Проводит инструктаж по соблюдению правил и мер безопасности.
3. Ставит задачу на каждый Бой экипажам воздушных судов и наземным войскам:
 - распределяет время, место старта, маршруты полетов и ставит боевую задачу воздушным судам;
 - определяет взаимодействие между воздухоплавательным флотом и подразделением сверхлегкой авиации;
 - определяет экипажи и парашютистов для выполнения задачи десантирования;
 - определяет территории и временные интервалы работы подразделения разведки;
 - определяет время, место старта и маршрут для речных судов;
 - ставит задачу ополченцам.
4. Проводит разбор боевых действий после каждого боя.

Меры безопасности.

АВИАЦИЯ

1. Все пилоты, принимающие участие в «Воздушных Баталиях», должны иметь налёт не менее 40 часов.
2. Общее управление сверхлегкой авиацией осуществляет руководитель полётов, который отвечает за соблюдение безопасного сближения с тепловыми аэростатами.
3. Минимальная высота над городом для сверхлегкой авиации 100 метров.
4. Перед началом выполнения полетов над городом у каждого пилота на карте должны быть отмечены запретные зоны и крупные линии электропередач. Для пилотов сверхлегкой авиации, должны быть определены **площадки для аварийной посадки.**
5. Запрещено выполнять полеты над «Красной» запретной зоной.
6. Строго выполнять требования по ограничению полетов по высоте над «Жёлтыми» запретными зонами.
7. Голубая запретная зона ограничивает использование воздушного пространства и включает ограничение по высоте, **ВЫШЕ** которого Пилот не должен летать.
8. Полеты сверхлёгкой авиации выполняются строго по маршрутам, определённым **РУКОВОДИТЕЛЕМ ПОЛЕТОВ** с ограничениями минимально безопасных высот.
9. Вертикальная скорость снижения при заходе на цель не должна превышать 1,5 м/с.
10. На малой высоте голосом необходимо предупреждать людей о выполнении бомбометания.
11. При высадке диверсанта учитывать разгрузку воздушного судна.
12. При сбросе десантника необходимо учитывать, что при отделении парашютиста из корзины вертикальная скорость снижения должна быть 3 м/с и высота не ниже 1100 метров.
13. При заходе на цель одновременно нескольких аэростатов и при выполнении маневров атаки в воздухе по аэростатам противника ответственность за **НЕ СТОЛКНОВЕНИЕ** несет тот аэростат, который находится выше.
14. **АТАКОВАТЬ БОЕВЫМИ МАРКЕРАМИ ВОЗДУШНЫЕ СУДА, ИМЕЮЩИЕ ВОЗДУШНЫЙ ВИНТ, СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО.**
15. При взаимодействии воздушных судов в воздухе **ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА БЕЗОПАСНОСТЬ** несет тот летательный аппарат, который имеет большую горизонтальную скорость.

ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ.

1. Оценку выполнения боевых действий осуществляют военные наблюдатели (пассажиры).
2. На каждом брифинге за каждым пилотом закрепляется военный наблюдатель (пассажир), которому выдается жилет, планшет с карандашом и лист отчета.
3. Со всеми наблюдателями предварительно проводится разъяснительный брифинг по правилам судейства и мерам безопасности.
4. В каждом воздушном судне при выполнении полета обязан находиться военный наблюдатель (пассажир).
5. Военные наблюдатели обязаны фиксировать время и место старта, промежуточных посадок, и посадку при завершении полёта.
6. При выполнении атак воздушных, наземных и речных целей военный наблюдатель фиксирует факт поражения, время и место атаки.
7. При выполнении задания «Дуэль» наблюдатель осуществляет уничтожение противника прочтением шифра без применения оптики.
8. Военные наблюдатели оформляют и сдают отчеты за боевой вылет начальникам штабов.
9. За сдачу отчета, жилета и планшета ответственность несет пилот.
10. Начальники штабов подводят общий итог боевого вылета.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ.

№		Очки
1	Захват моста	2
2	Захват особого объекта диверсантом	1
3	Уничтожение ТА-мишени	2
4	Захват территории (бомбометание)	2
5	Захват территории (Гастелло)	1
6	Захват территории диверсантом	1
7	Тревога – армия победитель	2
8	Захват территории десантником	4
11	Захват особого объекта маркером с ТА	4
12	Дуэль	3
13	Захват танка	4
14	Потопление катамарана	4
15	Разведка: - по количеству верно опознанных условных знаков на территории разведки.	1

При равном количестве очков приоритет даётся участнику, выполнившему более сложные задания.

НАГРАЖДЕНИЕ.

Медаль вручается пилоту, набравшему 4 очка.

Боевые награды:

Герой (героиня) Баталий – самая главная награда. Вручается лучшему пилоту из мужчин и женщин.

Герой Кунгура – вручается пилоту, который выполнил максимальное количество заданий в одном полете.

Покоритель неба – вручается пилоту, которого определяет армия противника.

Покоритель огня – вручается пилоту, которого определяет армия противника.

За мужество на воде – за большее количество потопленных водных целей.

За мужество на земле – за большее количество уничтоженных наземных целей.

За мужество в воздухе – за большее количество уничтоженных воздушных целей.

Пурпурное сердце – любимчик публики.

ШТРАФЫ:

За нарушение воздушного пространства штраф 4 очка.