



**ПРАВИЛА
СОРЕВНОВАНИЙ И ТУРНИРОВ ПО КОМАНДНЫМ ТАНКОВЫМ БОЯМ И ДУЭЛЯМ,
ИНТЕРАКТИВНЫХ СРАЖЕНИЙ ТАНКОВ НА РАДИОУПРАВЛЕНИИ
ФЕДЕРАЦИИ ТАНКО-МОДЕЛЬНОГО СПОРТА
И КОМАНДНОЙ ИГРОВОЙ ЛИГИ И**

Составили и обобщили:
Лызин А.А.
Портнов А.Н.
Федосеев Д.Н.

МОСКВА, 2019, ФТМС
Редакция 4.1. Краткая.

ГЛАВА 1. ВВЕДЕНИЕ.

- 1.1 Система интерактивных спортивных игр моделей танков на радиоуправлении практикуется в России с 2009 года.
- 1.2 Полное название системы игр или отдельновзятой игры/ соревнования - "Командные Танковые Бои".
- 1.3 Цель игры не только уничтожить все танки противника, но и выполнить обусловленные правилами положений или сценариями для каждой игры задачи (миссии). Помимо этого каждый пилот должен продемонстрировать грамотное управление моделью, умение вести бой индивидуально и в команде.
- 1.4 Условия игры и сценарий (геймплей) объявляются заранее.
- 1.5 Большая Игра – матч - состоит из нескольких партий. Каждая партия состоит из серии 3 или 5-ти раундов.
- 1.6 Партия может иметь свой игровой сценарий, отличающийся от сценария предыдущей партии.

Глава 2. УЧАСТИЕ В ИГРАХ, СОСТАВ КОМАНД, ПРОТОКОЛЫ БОЯ, ДЕЛЕНИЕ БРОНЕТЕХНИКИ.

- 2.1 Участие игроков в командных танковых боях определяет организатор, объявляя предварительную регистрацию или приглашая игроков уведомлением по электронной почте.
- 2.2 В основе игры – взаимодействие игроков в команде.
- 2.3 Жеребьевка пилотов не производится.
- 2.4 В игре участвуют только клубные команды.
- 2.5 Однако: пилоты не входящие ни в какой Танковый Клуб объединяются в команду Случайного Выбора или могут присоединиться во время матча к команде какого-либо клуба, по устному согласию и приглашению руководителя Клуба.
- 2.6 Состав объединившейся команды остаётся неизменным до конца матча. То есть любые два или более игроков, объединившись составляют команду и играют в ней до конца игрового дня. Если команда расформировывается до конца матча, то игроки из расформированной команды могут принять участие в играх этого матча в составе любой команды с устного разрешения и по приглашению капитана команды или руководителя Клуба.
- 2.7 Танковый Клуб может выставить свою команду (команды), с запасными игроками.
- 2.8 Матч/ Игра/ Партия играется двойками, тройками и пятёрками.
- 2.9 Партия играется двойками, тройками, пятёрками с заменами. То есть по факту выбытия из игровой партии игрока (-ков) на его/их замену может войти равное выбывшему количество игроков.
- 2.10 Игровой состав команды с каждой стороны не должен превышать количественное ограничение игроков на игровую партию. То есть если игра 3 на 3, то после замены на поле с каждой стороны должно быть не

- более трёх пилотов.
- 2.11 Если нарушен численный состав команды, то игра останавливается, лишний игрок покидает поле, а игра продолжается со своих игровых позиций.
- 2.12 Двойки и тройки играют на поле до 100 кв.м.
- 2.13 Пятёрки играют на поле от 100 кв.м.
- 2.14 Командные танковые бои проводятся по игровым дивизионам.
- 2.15 В командных танковых боях могут участвовать модели бронетехники на радиоуправлении согласно классификации ФТМС, оснащенные системой ИК боя единого протокола:
- Хенг Лонг или совместимой с протоколом ХенгЛонг;
 - Тайген или совместимой с протоколом Тайген;
 - Васан;
 - ДеАгостини;
 - Тамия или совместимой с протоколом Тамия;
 - Эльмод (версия 2009 года).
- 2.16 Перед началом матча устанавливается общее количество САУ, танков, артсистем на РУ, заявленных и участвующих в игре.
- 2.17 В каждом бою может участвовать не более одной САУ, то есть на площадке не может находиться более 1-й САУ.
- 2.18 На площадке может находиться более 1 САУ только в боях 1-го дивизиона.
- 2.19 Перед началом матча капитаны команд тянут карточки артсистем, которые участвуют (в случае участия, согласно сценария) в бою на каждой стороне.

ГЛАВА 3. СУДЕЙСТВО

- 3.1 На каждом официальном матче/ игре/соревновании/турнире по командным танковым боям обязательно присутствие судьи или судейской бригады.
- 3.2 Если во время официального матча/игры/соревнования/турнира по командным танковым боям работает судейская бригада/коллегия, то её работа корректируется согласно Главы 6, Основных Правил ФТМС.
- 3.3 Результат каждого боя, замечания и штрафные баллы игроков заносятся в протокол.

ГЛАВА 4. ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ К МОДЕЛЯМ.

- 4.1. Общая
- 4.1.1 Общие требования к моделям, которые оснащены системами ИК боя (основной протокол - Тамия, а также совместимые с протоколом Тамия, со стандартными ИК приемниками (грибками), а также других протоколов см. п. 2.17), и участвуют в каждом официальном матче/игре/соревновании/турнире по командным танковым боям

Командной Игровой Лиги должны соответствовать положениям Главы 1, Общих Правил ФТМС.

4.1.2 Модели со встроенными принимающими ИК диодами допускаются к Командным Танковым боям после получения технического допуска к боям (см. Приложение 2). Допуск со встроенными ИК приёмниками осуществляется в соответствующий игровой дивизион.

4.1.3 Максимальная скорость модели бронетехники, участвующая в командных танковых боях не должна превышать максимальную скорость прототипа в пересчёте к 16-му масштабу (пояснение: это правило применимо к боям 2 и 1 дивизиона).

4.1.4 Движения и передвижения модели должны на 100% соответствовать движениям и передвижениям прототипа. Например, у KV или Шермана не было возможности совершить разворот на месте. Это должно быть чётко соблюдено.

4.1.5 При ведении огня из основного орудия пилоты должны руководствоваться следующими правилами:

4.1.5.1 Для периода ВОВ, ВМВ и до 1970 г. все танки ведут огонь только с остановки. В хода ведут огонь только те танки, прототипы которых были оснащены стабилизатором наведения основного орудия.

4.2.5.2 С момента появления ОБТ – все ОБТ ведут огонь как с места, так и с хода.

4.1.6 Узость луча должна соответствовать требованиям предъявляемым к моделям согласно Главы 1, Общих Правил ФТМС.

4.1.7 После создания игровых команд дня, модели обязаны пройти тестирование на обстрел моделями противника, на прием и передачу выстрела от каждого противника. Расстояние между моделями определяется требованиями игровых дивизионов.

4.2 Игровые Дивизионы

4.2.1 Учебный Дивизион.

В этом дивизионе играют новички, со стандартной комплектацией танка, вне зависимости от системы управления и боя со следующими требованиями.

4.2.1.1 Наличие танка на РУ с ИК боем одного из протоколов.

4.2.1.2 Грибок или встройка

4.2.1.3 Ширина ИК-луча уже 90/90 см от оси ствола орудия на 5 метрах

обстрела

4.2.1.4 Аутентичность движения модели к прототипу

4.2.2 2-й Дивизион.

В этом дивизионе играют пилоты со следующими требованиями к танкам на РУ.

Требования "Учебного Дивизиона" + :

4.2.2.1 - протокол Тамия, строго

4.2.2.2 - танк должен поражаться с 10-15 метров

4.2.2.3 - грибок или встройка

4.2.2.4 - скорость должна соответствовать скорости прототипа

4.2.2.5 - деление танков по тяжести (лег-ср-тяж)

4.2.2.6 - снижение скорости при поражении танка должно соответствовать:

* для "легкого" индекса веса:

- 1-е "попадание" - снижение

- 2-е "попадание" - снижение

- 3-е "попадание" – модель "уничтожена".

* для "среднего" индекса веса:

- 1-е попадание - снижение;

- 4-е попадание - снижение;

- 5-е/6-е попадание – модель "уничтожена".

* для "тяжелого" индекса веса:

- от 1-го попадание - снижение;

- от 5-6 попадание" - снижение;

- 9-е попадание – модель "уничтожена".

4.2.2.7 - визуальный эффект перезарядки должен отличаться от визуального эффекта поражения и уничтожения танка (если таковой есть). Этот визуальный эффект должен быть виден на расстоянии 10-15 м.

4.2.2.8 - визуальный эффект поражения должен отличаться от визуального эффекта уничтожения танка. Этот визуальный эффект должен быть виден на расстоянии 10-15 м.

4.2.2.9 - танки должны поражать друг друга (все). Дистанция поражения см.выше.

4.2.2.10- луч - 90-90 на 5 метрах обстрела ("не бьётся").

4.2.2.11 Иметь визуальный и аудиоэффект выстрела: откат/звук/свет. Две опции из трех

4.2.3 1-й Дивизион.

В этом дивизионе играют пилоты со следующими требованиями к танкам на РУ.

“Требования 2-го дивизиона”, “Учебного Дивизиона” +:

Модель должна иметь или быть оснащена:

- 4.2.3.1 Протокол Тамия – строго.
- 4.2.3.2 Иметь скорость прототипа, в соответствии с правилами ФТМС
- 4.2.3.3 Иметь эффект задержки перед троганием.
- 4.2.3.4 Иметь эффект инерции при торможении
- 4.2.3.5 Иметь узость луча - 90/90 на 5 метрах обстрела ("не бьётся").
- 4.2.3.6 Иметь перезарядку согласно правилам деления по тяжести машин (лёгк/ср/тяж)
- 4.2.3.7 снижение скорости при поражении танка должно соответствовать:
 - * для "легкого" индекса веса:
 - 1-е "попадание" - снижение
 - 2-е "попадание" - снижение
 - 3-е "попадание" – модель "уничтожена".
 - * для "среднего" индекса веса:
 - 1-е попадание - снижение;
 - 4-е попадание - снижение;
 - 5-е/6-е попадание – модель "уничтожена".
 - * для "тяжелого" индекса веса:
 - от 1-го попадание - снижение;
 - от 5-6 попадание" - снижение;
 - 9-е попадание – модель "уничтожена".
- 4.2.3.8 Иметь визуальный и аудиоэффект выстрела: откат/звук/свет. Две опции из трех.
- 4.2.3.9 Визуальный эффект выстрела должен быть красного или оранжевого цвета.
- 4.2.3.10 иметь грибок (apple), как визуализацию попаданий и получения урона от противника. Светодиоды грибка должны быть видны на максимальном расстоянии от точки А до точки Б игрового полигона.
- 4.2.3.11 иметь ИК излучатель в диапазоне стандарта Тамия (38КГц).
- 4.2.3.12 поражать и поражаться не менее чем на 15 метрах от противника
- 4.2.3.13 визуальный эффект перезарядки должен отличаться от

- визуального эффекта поражения и уничтожения танка (если таковой есть)
- 4.2.3.14 визуальный эффект поражения должен отличаться от визуального эффекта уничтожения танка
- 4.2.3.15 Аутентичность движения модели к прототипу
- 4.2.3.16 САУ не имеют фронтальной защиты, т.е. пробитие спереди обязательны.

ГЛАВА 5. АРТИЛЛЕРИЯ

5.1. К роду артиллерии по классификации ФТМС относятся:

- САУ на гусеничном шасси (артштурмы),
- САУ на гусеничном шасси (истребители танков),
- буксируемые пушки (на гужевой или механизированной тяге)
- реактивные системы огня (на колесно-гусеничной тяге)
- башни танков на стационарном укреплении
- безоткатные пушки и орудия (на колесно-гусеничном шасси)
- пехотные подразделения, вооруженные фаустбатронами и РПГ
- минометные системы огня (стационарные)

5.2 Артиллерийские системы имеют следующее деление по тяжести, перезарядке и тех. требования по узости луча:

- САУ на гусеничном шасси (артштурмы) – деление по тяжести происходит согласно делению по тяжести танков как во 2-м и в 1-м дивизионе, тех. требования см. в разделе 4.2.2 и 4.2.3.
- САУ на гусеничном шасси (истребители танков) – деление по тяжести происходит согласно делению по тяжести танков как во 2-м и в 1-м дивизионе, тех. требования см. в разделе 4.2.2 и 4.2.3.
- буксируемые пушки (на гужевой или механизированной тяге, стационарная точка) – 1 жизнь, перезарядка 1 сек., узость луча 90-90 см на 5 метрах («не бьётся»)
- пушки (ДОТ) – фронтальная защита – 1 жизнь, перезарядка 1 сек., узость луча 90-90 см на 5 метрах («не бьётся»)
- реактивные системы залпового огня (РСЗО, на колесно-гусеничном шасси) – 3 жизни, перезарядка 3 сек., узость луча 92 градуса на 5 метрах («не бьётся»); т.е. 46 + 46 градусов («не бьётся»).
- башни танков на стационарном укреплении (башня помещена вне дота) – 5-6 жизней, перезарядка 5-6 сек., узость луча 90-90 см на 5 метрах («не бьётся»)
- башни танков на стационарном укреплении (помещена в дот) – фронт не пробивается, 3 жизни, перезарядка 3 сек., узость луча 90-90 см на 5 метрах («не бьётся»)
- безоткатные пушки и орудия (на колесно-гусеничном шасси) – 1 жизнь, перезарядка 1 сек., узость луча 90-90 см на 5 метрах («не бьётся»)

- пехотные подразделения, вооруженные фаустпатронами и РПГ – 1 жизнь, перезарядка 1 сек., узость луча 90-90 см на 1 метре («не бьётся»)
 - минометные системы огня (стационарные) – 1 жизнь, перезарядка 1 сек., узость луча 90 градусов на 5 метрах («не бьётся»)
- 5.3 Артсистемы играют в разных режимах защиты, в зависимости от сценария игры (геймплея).
- 5.4 САУ и реактивные системы огня играют также в режиме нападения, в зависимости от сценария игры (геймплея)
- 5.5 Перед каждой игрой капитаны команды получают карточку с уточнением какой артсистемой они будут располагать во время матча или игры в целом.

ГЛАВА 6. АВИАУДАР (ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА С ВОЗДУХА)

- 6.1 Авиаудар (огневая поддержка с воздуха) – это сценарная часть игрового процесса.
- 6.2 Авиаудар может обозначаться визуальным и звуковым эффектом:
- имитирующим действием (посредством звукового сопровождения);
 - звуковым сигналом (посредством команды-объявления);
 - моделирующим действием (модель самолета в 16 масштабе на дистанционном управлении)
- 6.3 Авиаудар наносится также посредством ИК излучателя, покрывающим определенный сектор.
- 6.4 Ширина сектора составляет 2м (вправо) на 2 м (влево) от оси излучателя на расстоянии 5 метров.

ГЛАВА 7. ВОДНЫЕ ПРЕГРАДЫ

- 7.1 Водные преграды форсируются строго через мосты или броды.
- 7.2 Если танк заехал хотя бы на 1-н каток машины – машина считается утонувшей.
- 7.3 Водные преграды могут пересекать без мостов и бродов только плавающие танки
- 7.4 Водные преграды можно форсировать танкам, на которых установлены специальные устройства – типа «шнорхель». В данном случае, при пересечении водного препятствия «шнорхель» должен быть автоматически развернут, чтобы судья на поле это увидел.
- 7.5 При пересечении водной преграды/ препятствия скорость форсирующего это препятствие танка должна быть в 2-а раза медленнее, чем подтвержденная на 5 метрах.
- 7.6 Умышленно блокировать мосты запрещено. Мост – это средство для пересечения водной преграды. Нахождение в пределах моста разрешено 9

секунд, но не остановка на 9 секунд. За нарушение игрок штрафуются.

7.7 При схождении двух танков на мосту разрешена дуэль до уничтожения одного из танков противником.

7.8 Если при схождении двух танков на мосту один из танков уничтожен командой противника, то уничтоженный танк остаётся или на мосту (если проводится игра по типу «встречный бой») или выносятся судьёй с поля (если игра - с ремонтами базами).

7.9 На поле должен оставаться путь форсирования водной преграды. Если мосты блокированы непредумышленно у нападения - по решению судьи - открывается брод для форсирования водной преграды танкам, исторически это совершавшим.

7.10 Решение о блокировании мостов - умышленно или неумышленно принимает судья.

7.11 Решение об открытии дополнительных мостов принимает судья.

ГЛАВА 8. «9 секунд»

8.1 Танк во время игры имеет право оставаться на одном месте (за препятствием) не более 9 секунд

8.2 Однако, это правило четко регулируется Главным Судьёй матча

8.3 САУ, которые играют в первом (1) дивизионе освобождены от правила «9 секунд»

8.4 Если у танка во время боя произошла поломка в ходовой части или он обездвижен, он имеет право оставаться на одном месте более 9 секунд и продолжать бой до окончания партии.

8.5 После окончания партии или боя неисправность должна быть устранена или пилот пропускает следующий бой.

ГЛАВА 9. ПОБЕДА И ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ.

9.1 Победа присуждается после финального свистка судьи.

9.2 Победа присуждается в случае успешно-выполненной задачи (миссии).

9.3 В каждом отдельном сценарии игры условия победы или ничьи чётко оговариваются.

ГЛАВА 10. Минимальная дистанция.

10.1 Минимальная дистанция до начала матча/ игры устанавливается по максимальной длине самого длинного танка в этом бою плюс длина его орудия.

10.2 Минимальная дистанция во время боя устанавливается визуально игроками и судьёй.

10.3 Минимальная дистанция соблюдается игроками во время поединков: дуэлей или командных танковых боёв безусловно

10.4 Пункт 10.3 обязателен соблюдаться. За несоблюдение пункта 10.3 правил игрок штрафуются.

ГЛАВА 11. РЕМОНТНЫЕ БАЗЫ.

- 11.1 Игра с ремонтными базами– респаунами – это сценарная игра с определенными обозначенными местами, предназначенными для восстановления или “ремонта” бронетехники (по сценарию встречный бой, но не ограничиваясь этим).
- 11.1.1 В данном виде сражений вводятся:
- а) временная составляющая или четкая протяженность по времени боев;
 - б) ремонтные зоны (респауны), обозначенные глухим(-и) ограждениями со стороны противника и воротами (калитка) для выезда.
 - в) ворота (калитка) могут быть оснащены автоматической системой открывания и визуальной системой подачи сигналов для ввода бронетехники в игру
- 11.2 Длительность боя может составлять 24 мин - длинный раунд; 16 мин - средний раунд; 8 мин - блиц.
- 11.3 Действия игрока после окончательного поражения танка и автоматической перезагрузки его системы:
- 1) модель, после уничтожения и перезагрузки, не мешая остальным участникам выезжает своим ходом за пределы игровой площадки;
 - 2) игрок выносит модель на руках, и ставит её в зону ремонта,
 - 3) игрок обязан перевернуть при этом табло своей команды, обозначив очко поражения.
- 11.4 Период “ремонта” составляет от 40 до 120 секунд чистого времени нахождения в зоне ремонта.
- 11.5 Танки из ремонта выходят по сигналу – открытия «калитки».
- 11.6 После сигнала (калитка открыта) игрок (-и) вводит(-ят) в игру в течение 30-ти секунд танки из зоны ремонта в бой.
- 11.7 В ремзоне игрок команды может оставаться два тайма (по решению командира команды) - не более, т.е. игрок может пропустить один выход из ремзоны. В ремзоне - вне игры - игрок может перезагрузить модель, поменять аккумулятор и т.д.
- 11.8 Если игрок остался в ремонтной зоне более чем на два тайма периода ремонта – он покидает бой до конца партии.
- 11.9 Танки не имеют права обстреливать ворота выхода рембазы противника и прилегающую территорию в радиусе 1 м. При несоблюдении этого правила команда противника штрафуются.

ГЛАВА 12. ЗАХВАТ БАЗ.

- 12.1 При осуществлении захвата “базы” в ее пределах (обозначенных) не должно быть танка обороны (или он должен быть уничтожен). Только в этом случае атакующий танк может занять "базу".
- 12.2 Если на "базе" есть танк защиты (обороны) - нападение должно

атаковать танк защиты до полного его уничтожения, и только после этого танку нападения разрешено занять “базу”.

12.3 Удержание базы ведётся согласно условиям, прописанным в сценарии игры.

12.4 Промежуточные задачи (миссии) также прописываются в сценарии игры.

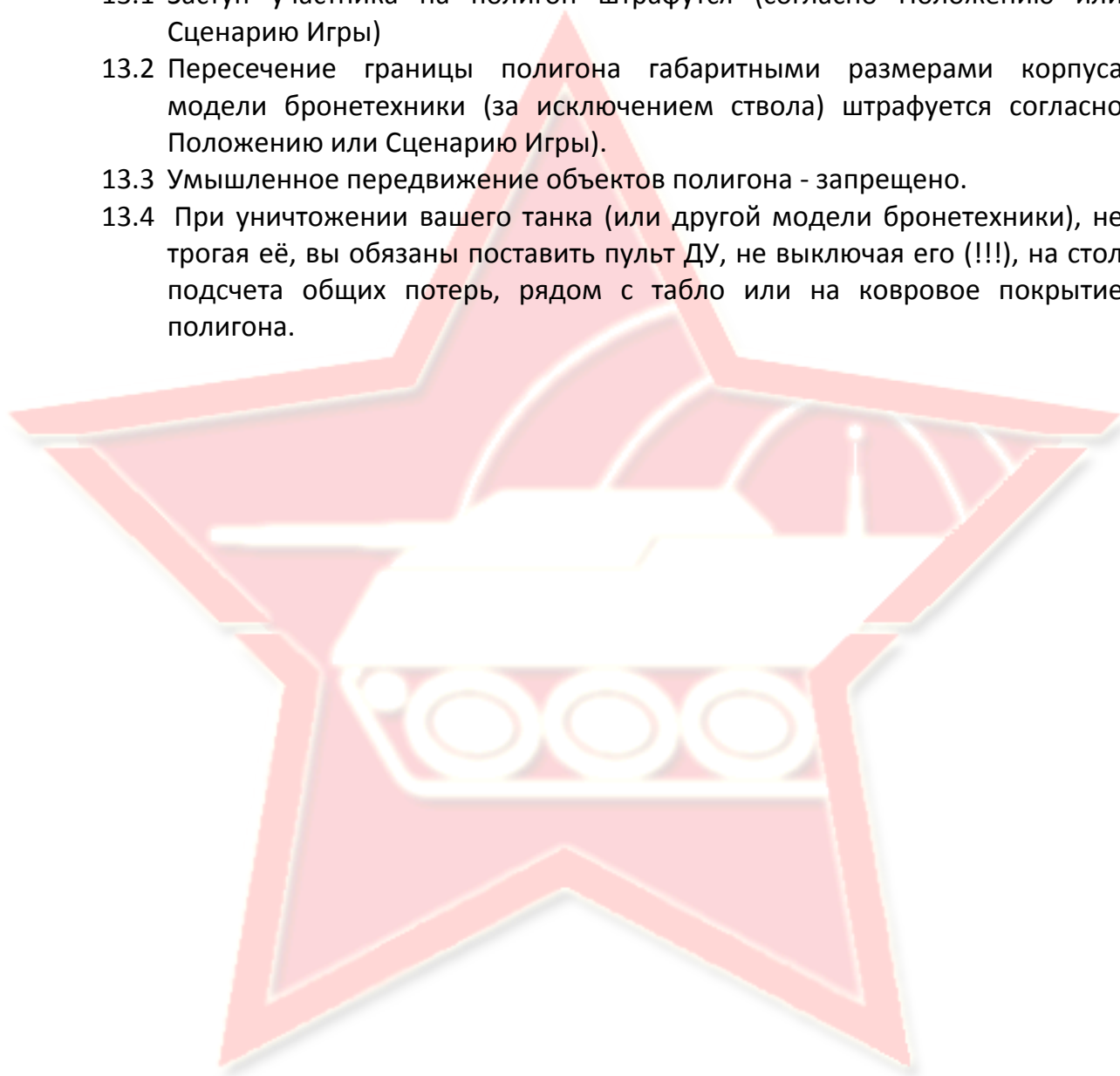
ГЛАВА 13. Разное.

13.1 Заступ участника на полигон штрафуются (согласно Положению или Сценарию Игры)

13.2 Пересечение границы полигона габаритными размерами корпуса модели бронетехники (за исключением ствола) штрафуются согласно Положению или Сценарию Игры).

13.3 Умышленное передвижение объектов полигона - запрещено.

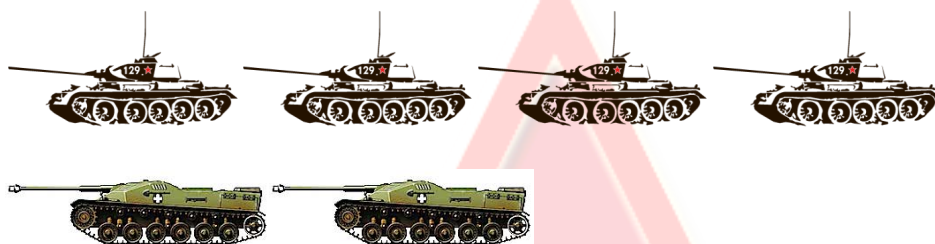
13.4 При уничтожении вашего танка (или другой модели бронетехники), не трогая её, вы обязаны поставить пульт ДУ, не выключая его (!!!), на стол подсчета общих потерь, рядом с табло или на ковровое покрытие полигона.



Деление САУ и танков в зависимости от поединка. Примеры деления носят лишь рекомендательный, справочный характер .

ВАРИАНТ (1)

4 танка и 2 сау = 6 машин



Деление:



СТОРОНА "А"

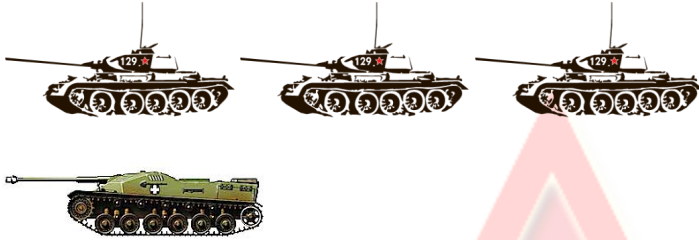


СТОРОНА "Б"

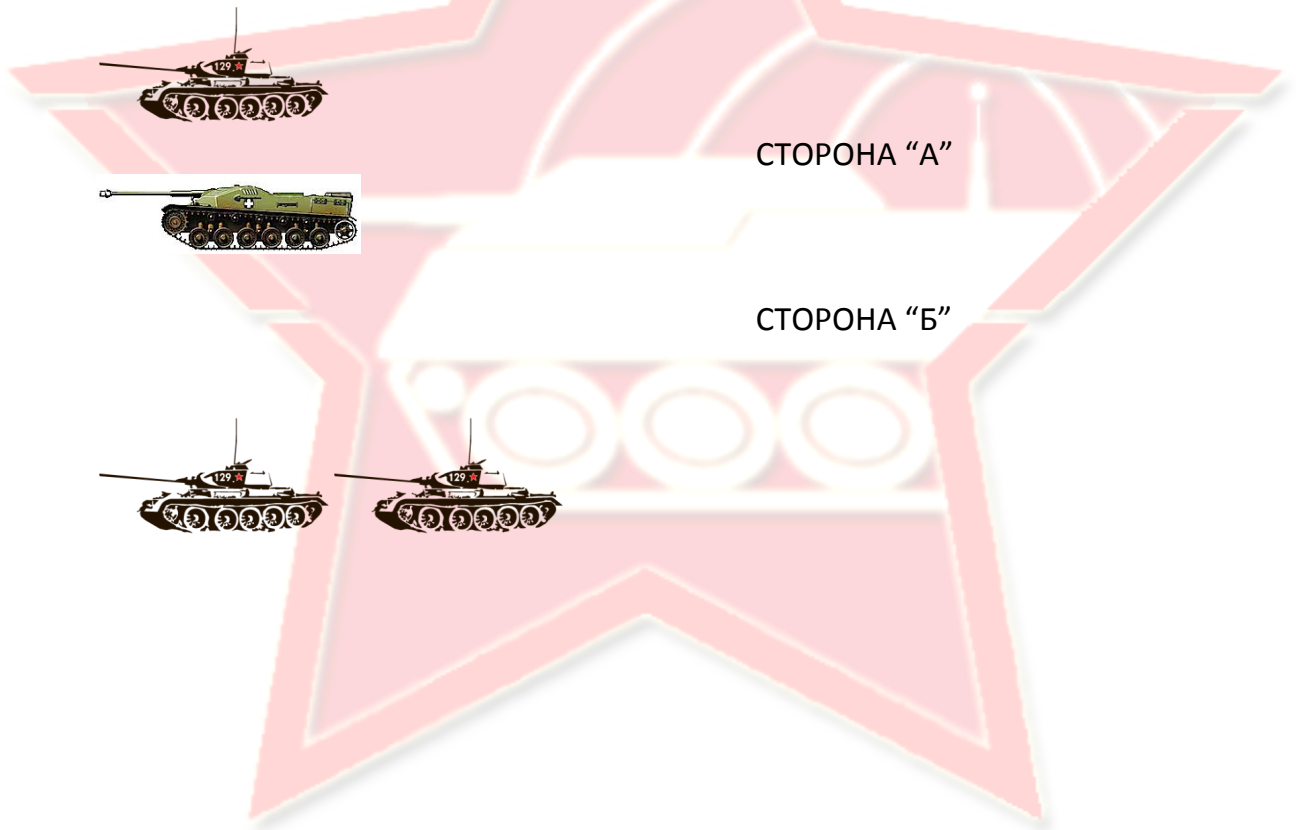


ВАРИАНТ (2)

3 танка и 1 сау = 4 машины



Деление:



ВАРИАНТ (3)

3 танка и 2 сау = 5 машин



Деление:

(пояснение – при нечетном количестве танков вытягивается карта “джокер”, которая указывает сторону игрока, вытянувшего его)



ВАРИАНТ (4)

4 танка и 3 сау = 7 машин



Деление:

(пояснение – при нечетном количестве САУ вытягивается карта “джокер”, которая указывает сторону игрока, вытянувшего его)



ВАРИАНТ (5)

4 танка



Деление:



СТОРОНА "А"



СТОРОНА "Б"

ВАРИАНТ (6)

5 танков



Деление:

(пояснение – при нечетном количестве танков вытягивается карта “джокер”, которая указывает сторону игрока, вытянувшего его)



СТОРОНА “А”



СТОРОНА “Б”

(“джокер”)

1. Модели со встроенными системами боя допускаются до соревнований Командной Игровой Лиги в случае:
 - a. Если они прошли полное техническое освидетельствование технической комиссии на предмет пробиваемости и поражения со всех сторон (лоб, борт правый, борт левый, корма) с расстояния 10- 15 метров между излучающим ИК сигнал устройством и принимающим ИК сигнал устройством.
 - b. Если они прошли полное техническое освидетельствование на предмет световой индикации и чёткая видимость световой индикации поражения составляет не менее 10-15 метров.
 - c. Согласно игровым дивизионам (см. выше)
2. Модели не прошедшие данное освидетельствование (пп1а-с) к соревнованиям и играм ФТМС и Командной Игровой Лиги не допускаются.

