



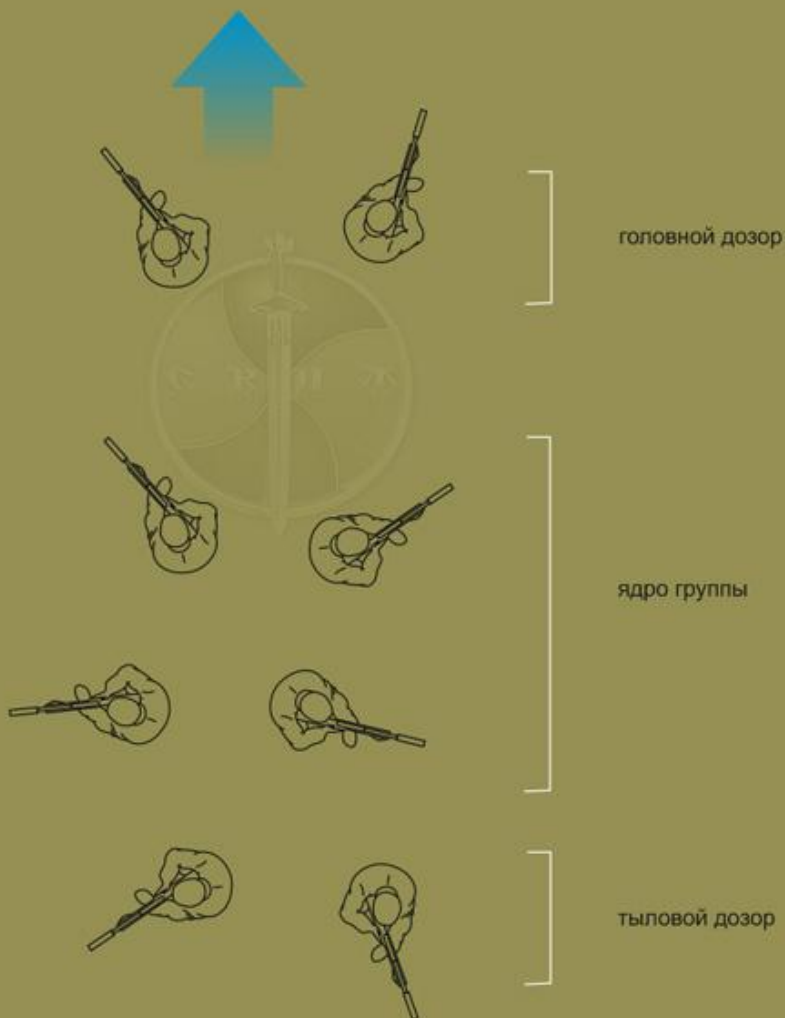
## 1. Принцип командной работы

Мы высоко ценим умения каждого члена команды, однако не зря существует фраза: "один в поле не воин".

В МСК "Скиф" в игровом процессе действует принцип парной работы (то есть тактической единицей - далее "Номером" - является пара игроков.)

Деление происходит произвольно, исходя из сложившейся в игре ситуации - по этому принципы работы пар унифицированы.

"Номера" в группе выстраиваются следующим образом - головной дозор, ядро группы, тыловой дозор.

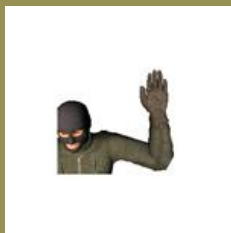


Номер движется на расстоянии от метра до трех друг от друга, на расстоянии не менее трех-пяти метров от ближайшего номера и на расстоянии около 15 метров от головного дозора.

## 2. Обмен информацией между Номерами

Обмен информацией в процессе перемещения группы происходит по средством голосового/радиообмена и 5 базовых жестов:

- **Внимание** - поднятая рука согнутая в локте - ладонь направлена в сторону движения - группа при использовании этого жеста обязана прекратить движение до дальнейших указаний - игроки присаживаются "на колено" либо встают за укрытие- готовятся к обороне.



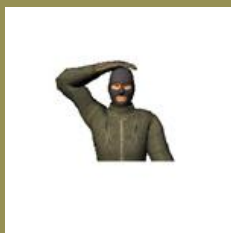
- **Противник/Бой** - поднятая рука согнутая в локте - ладонь направлена в сторону движения - кисть сжата в кулак - после чего рукой указывается направление исходящей угрозы



- **Вперед/Пошел** - поднятая рука согнутая в локте - ладонь направлена поперек движения - отмашкой указывается направление движения, повторяется несколько раз.



- **Прикрой!** - служит для передачи сигналов соседнему номеру либо игроку - для условного обозначения необходимо убедиться, что тебя видит необходимый игрок и "похлопать" себя по макушке - в ответ игрок должен показать жест "Вперед!"



- **Общий Сбор** - поднятая рука согнутая в локте - указательный палец вытянут вверх - кисть совершает круговые движения.



**Важно:**

Для привлечения внимания соседнего игрока с целью голосового/ жестового обмена информацией применяется шипящий звук "Ч" (не "Че-че" или "Чи-ЧИ" а просто Ч!) повторяющийся дважды - "Ч-Ч!" -этот шипящий звук достаточно хлесткий и не обычный - чтобы его услышать, и в то же время не достаточно длинный, чтобы дать обнаружить себя противнику "на звук".

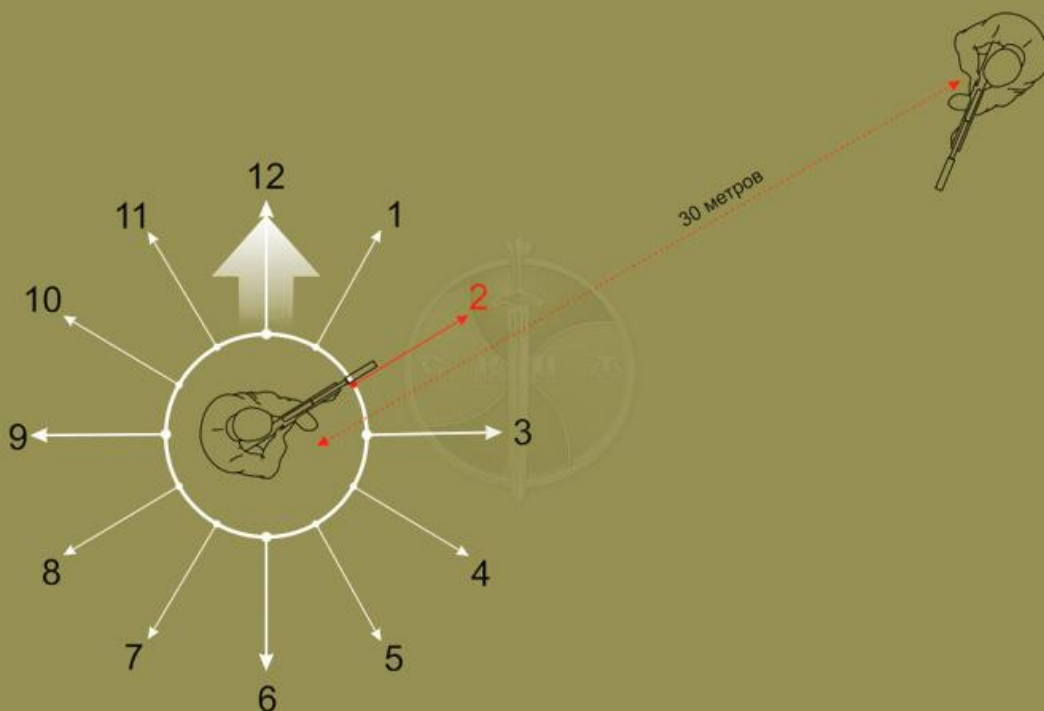
### 3. Ориентирование группы по часам

Способ целеуказания по местным предметам и часовому циферблату очень прост и применяется всеми родами войск. Целеуказание происходит от направления движения либо от значимого ориентира. Для лучшей ориентировки стрелку указывается также дальность до цели.

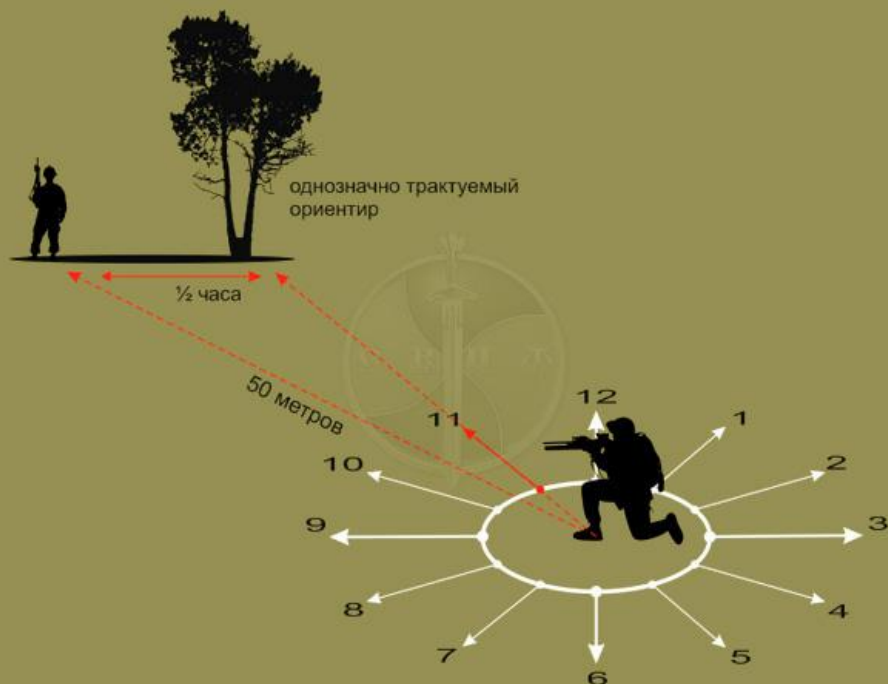


Цель обозначается игроком из Номера согласно часовому циферблату - за 12 часов принимается направление движения группы.

Например ориентир работы по цели для группы может звучать так: "На два часа - тридцать-цель" (см иллюстрацию)

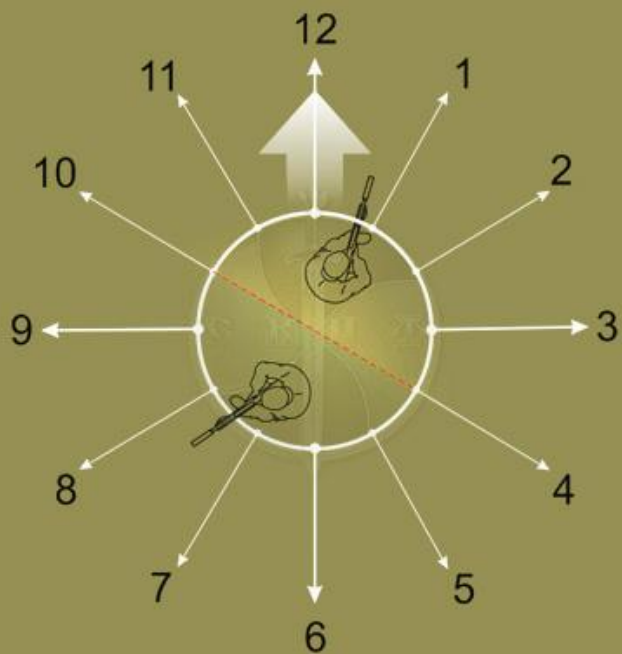


В случае, если не возможно определить направление движения группы, за точку отсчета принимается однозначно трактуемый ориентир (см иллюстрацию) - тогда ориентир работы по цели для группы будет звучать, например : "от раздвоенной сосны вправо на пол часа пятьдесят - цель"



#### 4. Часы и огневые директрисы

В самостоятельной работе Номера необходимо перекрытие 360 градусов огневых директрис - в таком случае ось делящая директрисы смещена на два часа от направления движения влево или вправо в зависимости от положения переднего игрока номера.



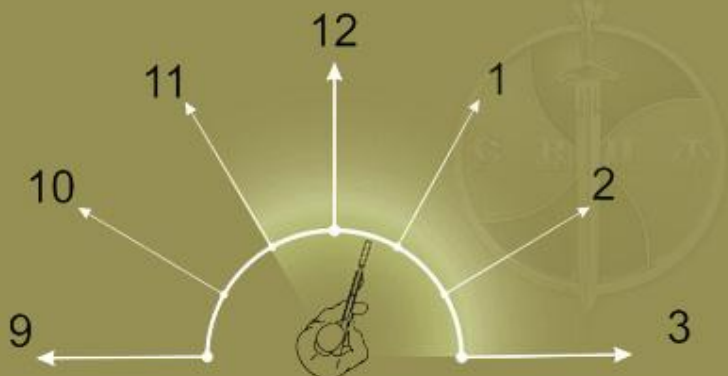
Таким образом передний игрок контролирует фронт и один из флангов - задний игрок контролирует второй фланг и тыл.

В случае работы номера по огневой точке противника перемещение и продвижение игроков осуществляется поочередно по принципу «Прикрой-Пошел». Один- подавляет огневые точки противника ответным огнем-второй перемещается вперед на расстояние в радиусе 5 м и принимает на себя функцию подавления, позволяя первому продвинуться вперед. Действуют команды «Прикрой» «Пошел» и сообщение «Перезарядка». При сообщении «Перезарядка» - игрок с наличием боезапаса прикрывает доступными средствами перезаряжающегося игрока номера.

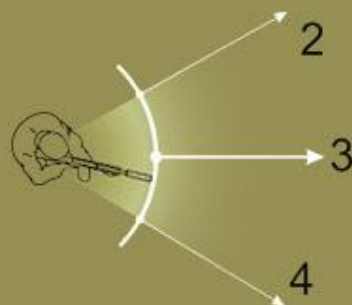
## 5. Разбивка огневых директрис по часам в группе

При работе в группе каждый из игроков Номера головного или тылового дозора перекрывает 4 часа огневых директрис (или 120 градусов), а игроки Номера следующего в ядре группы перекрывают 2 часа огневых директрис (или 60 градусов)

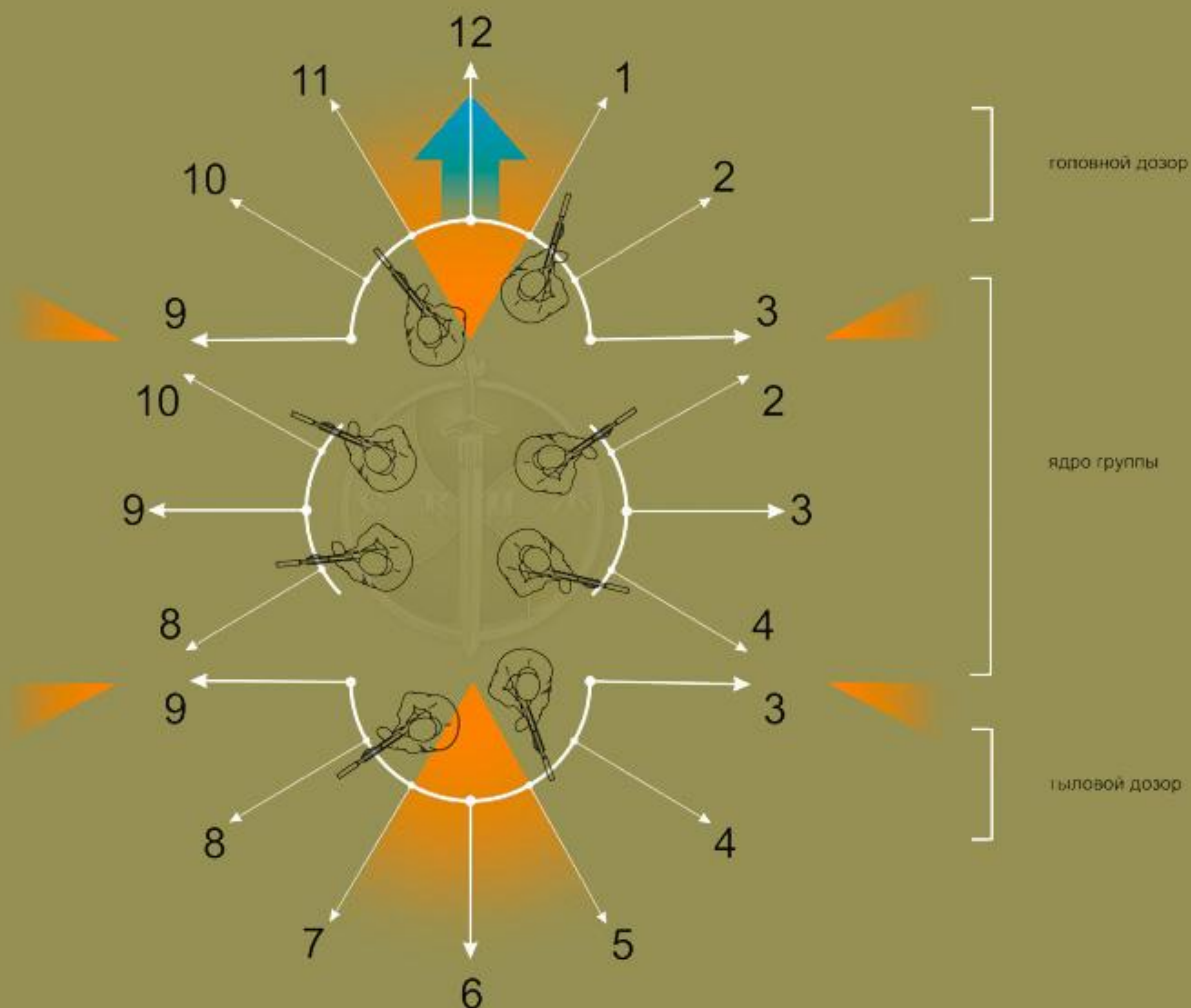
1. огневые директрисы головного и тылового дозора



2. огневые директрисы единиц, следующих в ядре группы



Обратите внимание, что огневые директрисы всех групп перекрещиваются, этот факт позволяет снизить человеческий фактор и повысить надежность огневого покрытия.



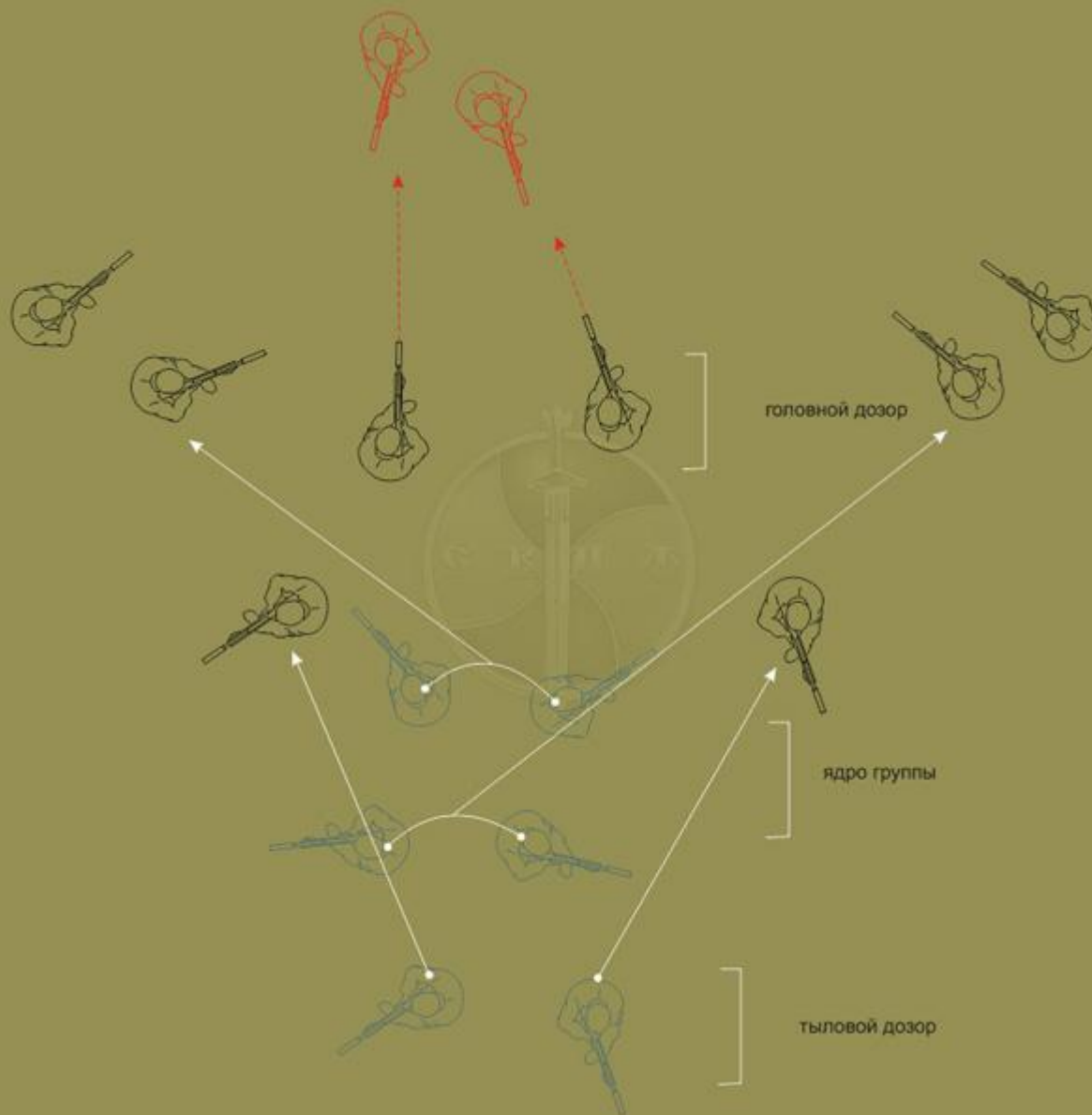
## 6. Схемы Разворачивание группы в случае угрозы.

Задачи Головного дозора, Ядра и Замыкающего звена:

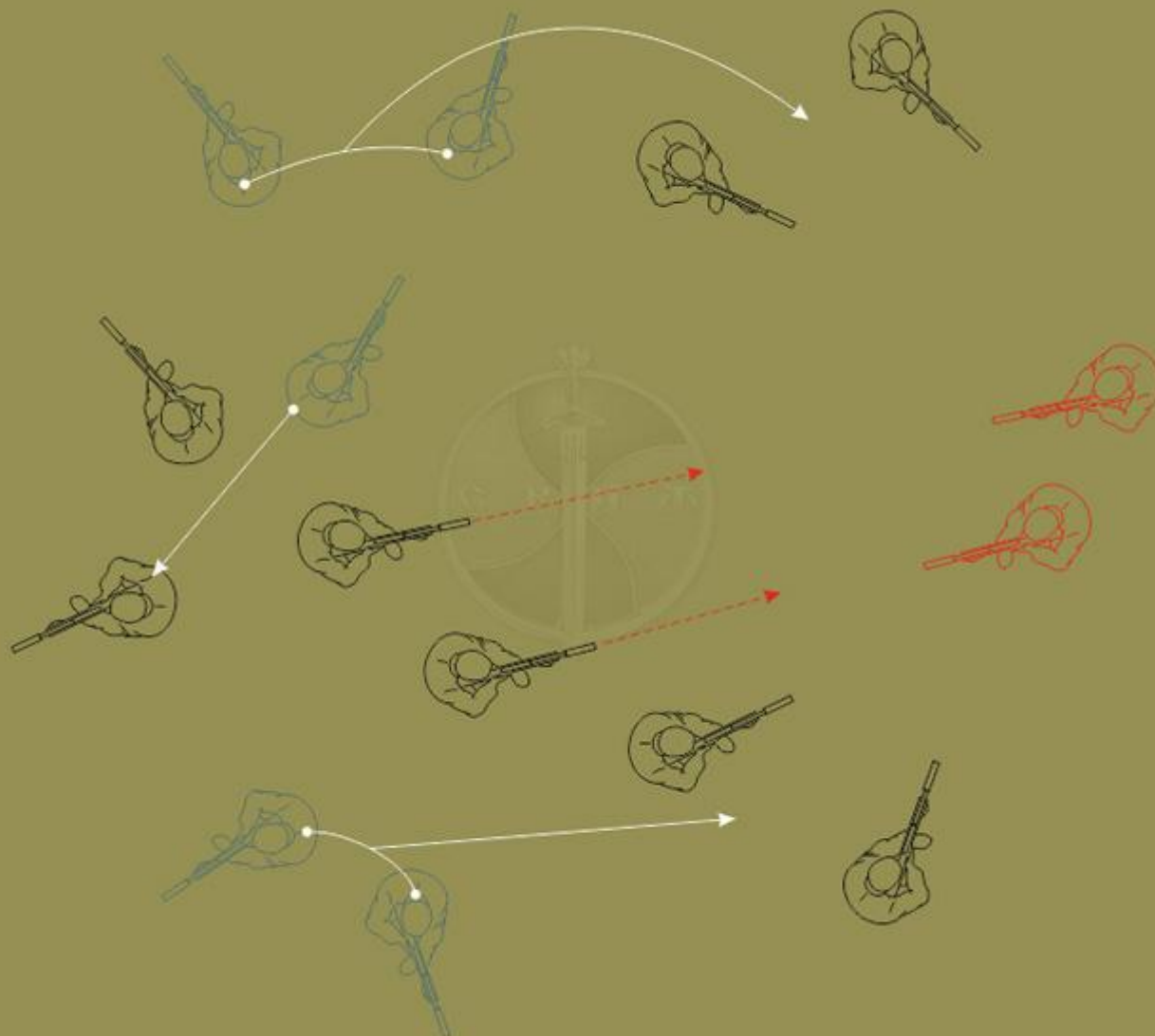
- **Головной дозор** - обнаружить противника - дать информацию группе - дать развернуться группе - выжить. (залечь, связать боем, по возможности, без лишнего героизма)
- **Ядро** - оказать поддержку головному дозору, подавить и уничтожить огневые точки противника.
- **Замыкающее звено** - обеспечить безопасный тыл и фланги разворачивающейся группе.

Номер вошедший в огневой контакт связывает противника боем, остальная группа разворачивается по ситуационной схеме, усиливает Номер вступивший в огневой контакт выходит противнику во фланги.

### - Прямой огневой контакт



## - Огневой контакт по правому флангу



Разворачивание происходит "елочкой" (номера расходятся к примеру первый налево- второй направо) Номер ближний к огневому контакту имеет преимущество выбора маневра - например -четвертый сместился на право - значит пятый смещается налево, а шестой направо.

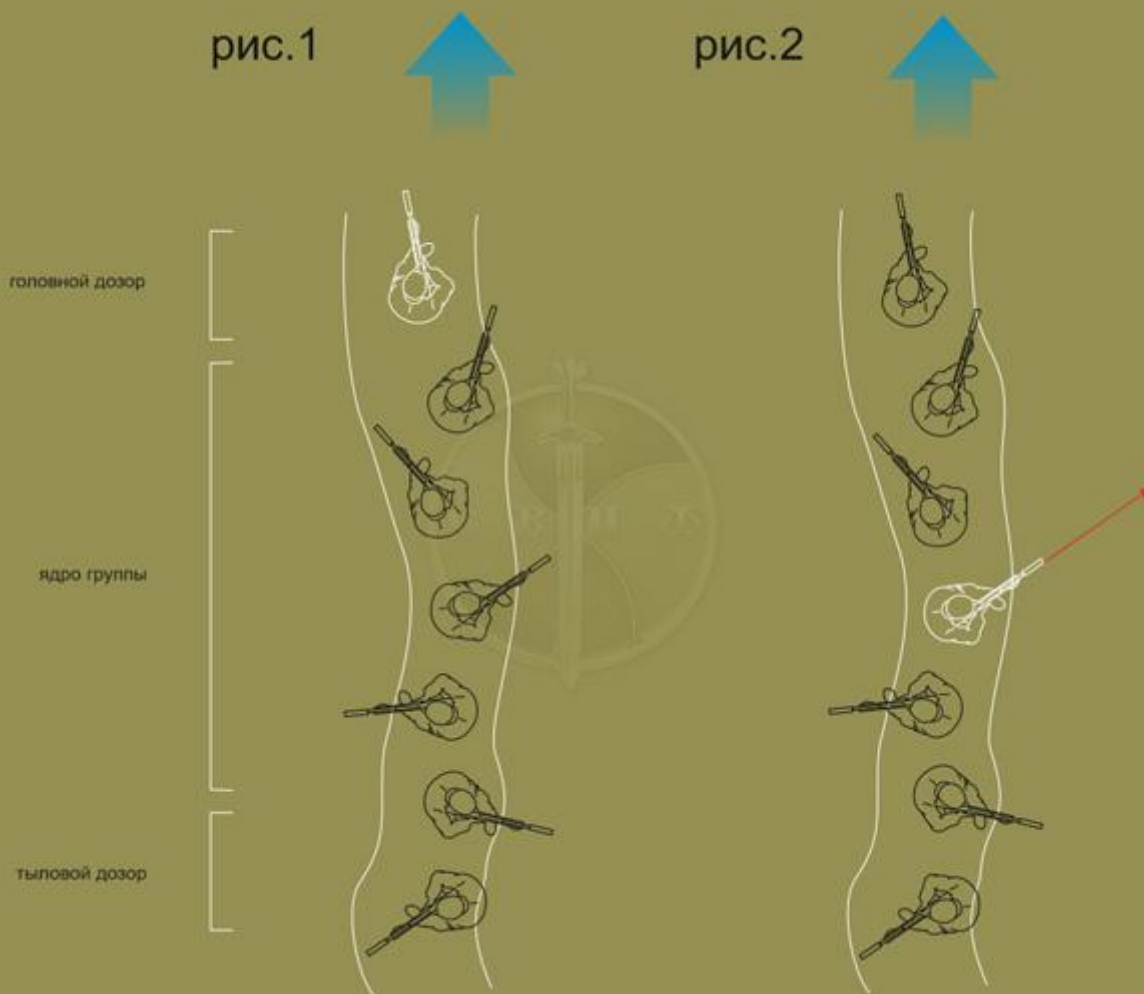
Исключения составляют невозможность разворачиваться по схеме ввиду специфического расположения огневых точек противника, либо ландшафтных особенностей.

### **Важно:**

Примеры рассматривают работу по фронту и правому флангу т.к. работа по тылу и левому флангу будет являться соответственным зеркальным отражением.

### - Следование группы цепью

При следовании группы цепью в качестве ориентира (12 часов) используется Игрок, следующий первым в головном дозоре (см рис. 1). В случае наступления огневого контакта с противником ориентиром и точкой отсчета является Игрок, либо Номер первым вступивший в огневой контакт с противником а направлением является их директриса ведения огня (см рис. 2).



## 7. Радиообмен в группе

[НАСТАВЛЕНИЕ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ]