

Инструкция по действиям ДНЦ в искусственных нестандартных ситуациях при проведении Совместных игр.

1. Все нестандартные ситуации создаются искусственно и реализуются в игре исключительно воображением диспетчера, а не программно.
2. Участие в Совместной игре с нестандартными ситуациями осуществляется исключительно **по желанию** участников. Участник, желающий играть с нестандартными ситуациями должен **при составлении заявки указать необходимое ему количество нестандартных ситуаций, но не более чем указано в первом посту темы предстоящей игры.**
3. **Вид нестандартной ситуации определяется администрацией** сайта, а не участником.
4. Выполнение каждой нестандартной ситуации **премируется 10 баллами.**
5. Диспетчер, получивший вместе с файлами на игру задание на нестандартную ситуацию, обязан выполнить указанные в задании действия и **передать эту заявку своему сменщику и на расшифровку вместе с файлами на игру** аналогично документам на окна.
6. В заявке обязательно указывается вид нестандартной ситуации, время начала и окончания срока действия, а также все дополнительные условия.
7. **Невыполнение нестандартной ситуации штрафуются 30 баллами,** аналогично невыполнению окна.
8. Диспетчеру категорически **запрещается специально подготавливать поездную обстановку** к нестандартной ситуации: задерживая специально одни поезда и пропуская другие. То есть из графика должно быть видно, что до времени начала действия нестандартной ситуации диспетчер пропускал поезда обычным порядком так, как будто не знал об этой нестандартной ситуации. Невыполнение данного пункта оценивается **штрафом в 15 баллов.** *Данный пункт не действует относительно пропуска длиннооставных и негабаритных поездов.*
9. При нестандартных ситуациях вида № 1 и № 4 условно считается, что на разъезд прибыл ДС (начальник станции), который производит обмен телефонограммами и выдачу путевых записок или бланков зеленого цвета с заполнением п. I.
10. При нестандартных ситуациях вида № 6 и № 7 **в теме игры необходимо сразу по окончании смены отписать номер поезда.**
11. **Все регистрируемые приказы, выданные диспетчером за смену, необходимо отписывать в тему игры.**

Виды нестандартных ситуаций:

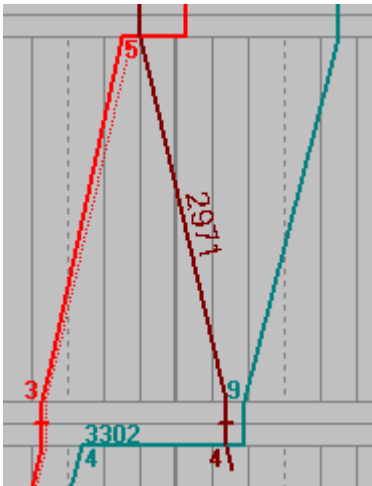
1. Неисправность автоблокировки с переходом на телефонные средства связи

В заявке указывается время начала и окончания неисправности автоблокировки и перегон. Во время неисправности автоблокировки движение поездов осуществляется по телефонным средствам связи, то есть **на этом перегоне должно находиться не более одного поезда.** Также необходимо, **выдерживать увеличенный до 5 минут интервал скрещения и удаления,** имитируя тем самым обмен поездными телефонограммами и выдачу путевой записки. В случае если в момент начала действия неисправности на перегоне находилось два и более поезда, допускается их дальнейшее движение до станции обычным порядком.

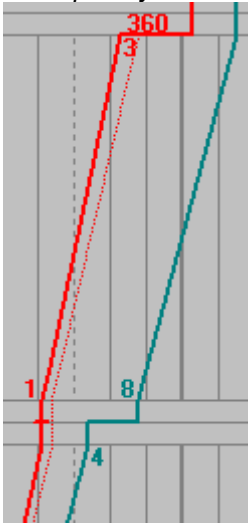
Пример:

0:30 – 2:40, перегон Чумпас – Лангепас, неисправность автоблокировки с переходом на телефонные средства связи.

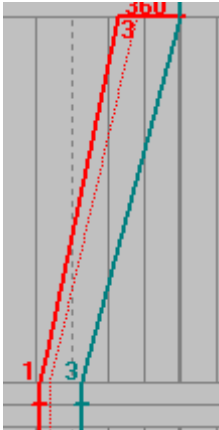
Интервалы скрещения 5 минут:



Интервал удаления 5 минут:



Невыполнение заявки (нарушение условий движения по телефонным средствам связи, т. е. 2 поезда на перегоне одновременно):



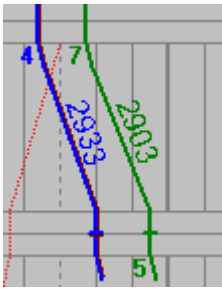
2. Ограничение скорости на перегоне

В заявке указывается время начала и окончания действия ограничения, перегон, необходимое время **задержки у входного сигнала** с целью имитации ограничения скорости на перегон.

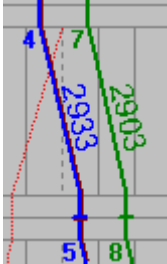
Пример:

1:00 – 2:30, перегон Ульт-Ягун – Вач-Ягун, ограничение скорости по перегону, задержка у входного сигнала 5 минут

Поезда, задержанные у входного сигнала:



Невыполнение требования заявки (обычный пропуск поездов без задержки):



3. Неисправность входного сигнала

В заявке указывается время начала и окончания неисправности входного сигнала, станция, сигнал, необходимое время задержки у входного сигнала с целью имитации приема по регистрируемому приказу или по пригласительному сигналу со скоростью 20 км/ч. Отличие от ограничений скорости заключается в том, что необходимо задерживать у входного только поезда одного направления.

Пример:

1:00 – 2:30, неисправность входного сигнала «Н» станции Вач-Ягун, задержка у входного сигнала 5 минут

4. Неисправность выходного сигнала

В заявке указывается время начала и окончания неисправности выходного сигнала, станция, сигнал, необходимое время задержки у входного сигнала следующей станции с целью имитации отправления поезда по регистрируемому приказу или по бланку зеленого цвета с заполнением пункта I и движения со скоростью 20 км/ч до первого проходного сигнала. В этом случае отправление поездов с других путей данной станции производится обычным порядком.

Безостановочный пропуск по боковому пути при неисправности выходного сигнала с главного пути допускается. По окончании смены участник сразу отписывает в тему игры, каким образом он отправлял поезда (по приказу или по бланку). В случае отправления по бланку, необходимо останавливать поезда на станциях.

Пример:

1:00 – 2:30, неисправность выходного сигнала «НЗ» станции Вач-Ягун, задержка у входного сигнала 5 минут

5. Неисправность стрелочного перевода

В заявке указывается время начала и окончания неисправности стрелочного перевода, станция, стрелочный перевод. Диспетчеру запрещается приготавливать маршрут, в котором требуется перевод данной стрелки. Положение стрелки определяется из ГИДа по приему или отправлению предыдущего поезда.

Пример:

1:00 – 1:30, неисправность стрелочного перевода СП 1 станции Вач-Ягун

6. Длинносоставные поезда

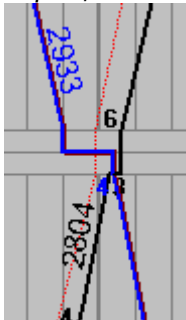
В заявке указывается, откуда и куда должен проследовать длинносоставный поезд, и в какой промежуток времени его необходимо сформировать. Диспетчер обязан в указанное время сформировать груженный состав и обеспечить его пропуск по участку. Желательно пропускать этот поезд ходом по главному пути. В случае отсутствия такой возможности, при скрещении запрещается отправлять встречный поезд до момента отправления длинносоставного. При

попутном следовании поездов **запрещается принимать следом идущий поезд до момента отправления длинносоставного.** Задержки у входного сигнала следует избегать, придерживая поезд на предыдущей станции, в противном случае – это грубая ошибка. Этим мы имитируем то, что длинносоставный поезд хвостом не освобождает горловину станции. При этом считаем, что по Сургуту и Нижневартовску-1 длина путей достаточна для приема длинносоставного поезда. **В теме игры необходимо сразу по окончании смены отписать номер поезда.** Например: 2933Д

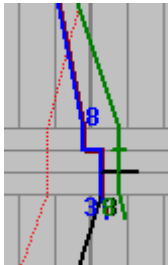
Пример:

с 1:00 до 3:00 сформировать по Игну-Ягуну длинносоставный поезд назначением Сургут и обеспечить его пропуск по участку

Скрещение с длинносоставным поездом (2933 длинносоставный):



Попутный прием за длинносоставным поездом (синий поезд на иллюстрации длинносоставный):



7. Негабаритные поезда

В заявке указывается, откуда и куда должен проследовать негабаритный поезд, тип поезда, и в какой промежуток времени его необходимо сформировать. Диспетчер обязан в указанное время сформировать указанный тип поезда и обеспечить его пропуск по участку. **Запрещается по всем станциям и разъездам (в т. ч. Сургут и Нижневатровск-1) принимать или пропускать негабаритный поезд, если соседний путь занят. Также запрещается в случае стоянки негабаритного поезда занимать соседние пути. В теме игры необходимо сразу по окончании смены отписать номер поезда.** Например: 2933Н

Пример:

с 10:00 до 14:00 сформировать по Нижневартовску-1 негабаритный поезд назначением Сургут и обеспечить его пропуск по участку

