

1. БУКВА И ДУХ ПРАВИЛ

1.1 Принимая участие в мероприятии, каждый участник соглашается со всеми пунктами правил и обязуется соблюдать их.

1.2 На мероприятии безоговорочно действует правило "запрещено всё, что не разрешено правилами".

1.3 Любые моменты, не отраженные в правилах должны трактоваться исключительно в сторону безопасности других участников.

1.4 Участники обязуются соблюдать правила поведения на полигоне и правила техники безопасности.

2. ОБЩИЕ ТЕРМИНЫ

2.1 Далее в правилах будут использоваться термины, обозначающие аспекты мероприятия.

2.2 Юнит — допущенный к участию в манёврах участник мероприятия.

2.3 Отряд — группа юнитов, имеющих единое вооружение, знамя и командира, принимающая участие в сражениях.

2.4 ПЗ — пункты здоровья. Параметр отображающий количество ударов, или попаданий из стрелкового оружия, прежде чем юнит будет повержен.

2.5 Повержен — состояние юнита при котором он обязан выйти из боя, соблюдая всю возможную осторожность и не мешая остальным юнитам.

2.6 Разбит — состояние отряда, при котором в отряде остается 3 и менее юнитов.

2.7 Строй — порядок формирования и движения отряда, обязательный к соблюдению при ведении сражения.

3. ЮНИТЫ И ОТРЯДЫ

3.1 Каждый игрок, принимающий участие в мероприятии, в обязательном порядке принадлежит к одному из типов юнитов.

3.2 Пехотинец — стандартный воин отряда. Может быть вооружен оружием ближнего боя, или стрелковым оружием.

3.3 Герой — особый юнит с индивидуальным количеством ПЗ. Героям доступно особое действие в бою "Дуэль героев" (см. ниже).

- 3.4 Командир — особый юнит, осуществляющий командование отрядом.
- 3.5 Расчёт боевой машины — особый отряд, обслуживающий боевые машины.
- 3.6 Адъютант — особый юнит, который может перемещаться по полю боя для связи между отрядами.
- 3.7 Знаменосец — особый юнит, несущий знамя отряда. В случае, если знаменосец повержен, он заменяется любым юнитом в отряде.
- 3.8 Музыкант - особый юнит, дающий отряду дополнительный 1 ПЗ.

4. ОТРЯДЫ

- 4.1 Основным подразделением на поле боя является отряд.
- 4.2 Минимальная численность отряда - 10 человек.
- 4.3 Герои не могут объединяться в отряды, но могут присоединяться к другим отрядам на поле боя.
- 4.4 Каждый участник манёвров может принимать участие в бою только в составе отряда.
- 4.5 Капитаны и Герои, состоящие в отряде, находятся в нём по общим правилам.

5. СТРОЙ

- 5.1 Для формирования отряда каждый его юнит должен иметь возможность дотронуться вытянутой рукой до вытянутой руки другого юнита из своего отряда.
- 5.2 Если юниты в отряде находятся на расстоянии, при котором они соблюдают вышеозначенное условия, они считаются находящимися в составе отряда.
- 5.3 Строй должен поддерживаться непрерывно.
- 5.4 В случае разрыва строя, он должен быть восстановлен немедленно.
- 5.5 Юниты, вступившие в ближний бой вне строя, считаются поверженными.

6. ЗНАМЁНА

- 6.1 Отряд состоящий из юнитов типа "пехотинец" обязан иметь знамя.
- 6.2 Знамя должен нести пехотинец, назначенный знаменосцем, который может находиться в любой части сформированного отряда.

6.3 Если знаменосец повержен, его знамя должно быть передано другому пехотинцу, который и становится знаменосцем.

6.4 Если знамя по каким-либо причинам утеряно, отряд считается побежденным.

6.5 Знамена являются неприкосновенными, забирать чужие знамена запрещено.

6.6 В отряде должно быть только одно знамя.

6.7 У отряда, состоящего из юнитов, типа «расчёт боевой машины» в качестве знамени используется сама боевая машина.

6.8 В остальном расчёт боевой машины подчиняется тем же правилам знамён, что и остальные.

6.9 Знамя отряда, идущего в бой должно быть поднято и хорошо видно.

7. ФОРМИРОВАНИЕ ОТРЯДА ВОКРУГ ЗНАМЕНИ

7.1 Отряд должен формировать непрерывный строй со знаменем.

7.2 Отправной точкой любого отряда считается знаменосец со знаменем.

7.3 Если строй прерывается, продолжать бой могут только те игроки, которые находятся в непрерывном строю со знаменем. Остальные должны восстановить строй со знаменем немедленно.

7.4 Пехотинец, вступивший в бой вне отряда, считается поверженным.

8. РАСЧЁТ БОЕВОЙ МАШИНЫ

8.1 Расчёт боевой машины - особый отряд, формирующийся вокруг боевой машины.

8.2 Минимальное количество юнитов в расчёте боевой машины - 5 человек.

8.3 Отряд расчёта боевой машины формируется вокруг боевой машины.

8.4 Боевая машина выполняет функции знаменосца, однако расчёт боевой машины может перемещаться на расстояние до 3 метров от нее для осуществления необходимых для обслуживания операций и это не считается нарушением строя.

8.5 Если расчёт боевой машины отдаляется от неё на расстояние более 3 метров, он считается разбитым.

8.6 Атаковать боевую машину оружием ближнего боя запрещено при любых обстоятельствах.

8.7 Расчёт боевой машины может вступать в ближний бой по общим правилам.

8.8 ПЗ расчёта боевой машины рассчитываются по тем же правилам, что и ПЗ отряда пехоты.

8.9 Запрещено трогать и забирать чужую боевую машину.

8.10 Если расчёт отступил с поля боя и бросил машину, она остается на месте до конца боя.

8.11 Запрещено стрелять из боевой машины в отряд, вступивший в ближний бой.

8.12 Снаряд, выпущенный из боевой машины, убивает любой юнит с первого попадания.

8.13 Попаданием считается попадание не только в персонажа, но и в любой элемент его экипировки.

9. ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

9.1 Каждый юнит в отряде и расчёте боевой машины имеет свои собственные пункты здоровья (в дальнейшем ПЗ), которые определяются до начала боя.

9.2 Каждому игроку присваивается определенное количество пунктов здоровья (ПЗ), назначаемое в зависимости от количества брони и наличия музыканта в отряде.

9.3 Все игроки в отряде имеют ПЗ, назначенные отряду, независимо от различий в личных доспехах, или одежде, поэтому ПЗ дается на основе общего впечатления от отряда.

9.4 Максимум дополнительных ПЗ, который дают доспехи отряду - это +1 ПЗ. Доспехи дают +1 ПЗ, только в случае, если они представлены минимум нагрудником и шлемом у 2/3 или более его участников.

9.5 Изначально каждый юнит типа «пехотинец», «расчёт боевой машины», «адъютант» и «знаменосец» имеет 1 ПЗ.

9.6 Максимальное количество ПЗ для каждого юнита в отряде, или расчёте боевой машины - это 3 ПЗ.

9.7 Командир отряда имеет + 1 ПЗ, таким образом максимум ПЗ для Командира - это 4 ПЗ.

9.8 Пехотинец, ставший командиром после гибели основного командира в бою дополнительных ПЗ не получает.

9.9 Считать чужие ПЗ запрещается. Считать разрешено только свои ПЗ.

9.10 Если у вас есть претензии по неправильному подсчету снятых хитов к какому-то конкретному участнику - объявите это открыто по окончании сражения.

9.11 ПЗ не восстанавливаются в ходе сражения.

10. МУЗЫКАНТЫ

10.1 У отряда, состоящего из юнитов типа "пехота", может быть музыкант для поднятия боевого духа.

10.2 Музыканты являются членами отряда, как и все другие пехотинцы, но должны играть на своем инструменте в бою.

10.3 Музыканты не могут сражаться в ближнем бою и стрелять из стрелкового оружия.

10.4 Музыкант во время боя дает 1 дополнительный ПЗ всем юнитам в отряде.

10.5 Дополнительные ПЗ юнитов отряда от наличия в нём музыканта являются постоянными и не исчезают до конца боя, даже если музыкант повержен.

11. КОМАНДИР ОТРЯДА

11.1 У отряда должен быть командир. Это может быть офицер или просто самый достойный из солдат в отряде. В правилах этот человек именуется "командир".

11.2 Если командир отряда побежден, кто-то из отряда обязан на себя его роль.

11.3 Командир отряда может выйти за пределы строя. Здесь на командира отряда распространяются правила для адъютантов — см. правила для юнита "адъютант". Вступать при этом в ближний бой он не имеет права.

12. ВООРУЖЕНИЕ

12.1 Для каждого отряда допускается только один тип основного и один тип вспомогательного оружия.

12.2 Отрядное оружие (и основное и вспомогательное) должно быть одного типа. Кроме того, оружие должно быть схожим по внешнему виду.

12.3 Командиру отряда, знаменосцу и музыканту не обязательно иметь то же оружие, что и у всего отряда.

12.4 Клинковое оружие, древковое оружие и оружие командиров детально описаны в опорных статьях, ссылки на которые мы приводим:

- <https://vk.com/@-217796134-klinkovoe-oruzhie-pehoty-na-nashei-igre>

- <https://vk.com/@-217796134-drevkovoe-oruzhie-na-nashem-meropriyatii>

- <https://vk.com/@-217796134-kapitanskoe-oruzhie-na-nashem-meropriyatii>

13. РАЗБИТ

13.1 Когда количество боеспособных участников в отряде, который не находится в ближнем бою, снижается до 3х, отряд считается разбитым.

13.2 Разбитый отряд не может продолжать участие в сражении.

13.3 Если в тот момент, когда отряд становится разбитым, он участвует в ближнем бою, он может выйти из него и покинуть поле боя.

13.4 Если отряд продолжает сражаться в ближнем бою и не желает выходить из него, он может сражаться до последнего человека.

13.5 Если отряд нарушил строй и не восстанавливает его, в течении 10 секунд, он считается разбитым.

13.6 Знамя разбитого отряда, вышедшего из ближнего боя и покидающего бой должно быть опущено вниз.

14. ГЕРОИ

14.1 Герои — это особые юниты, которые могут свободно перемещаться по полю боя.

14.2 Герои могут вступать в ближний бой, стрелять из стрелкового оружия и метать файерболы только в том случае, если они присоединятся и формируют строй с дружественным отрядом.

14.3 Если герой вступает в ближний бой с участниками отряда противником, не будучи в строю отряда, он считается поверженным.

14.4 Героям присваиваются индивидуальные ПЗ, исходя из их внешнего вида.

14.5 Герой может носить оружие, которое логично подходит к выбранному образу.

14.6 Герой не может покинуть отряд, ведущий ближний бой с врагом.

14.7 Если отряд бежит, или сдается, герой должен сделать то же самое.

14.8 Герои не могут получать дополнительные ПЗ, назначаемые отряду, к которому присоединился герой.

14.9 Количество героев на мероприятии будет строго ограничено: не более 1 героя на 1 заявившийся отряд.

15. ДУЭЛЬ ГЕРОЕВ

15.1 Есть только одно исключение из правил участия героев в ближнем бою - дуэль героев.

15.2 Любой герой может вызвать другого героя на дуэль.

15.3 Принимать вызов, или нет - личное дело каждого героя.

15.4 В случае, если вызов принят, оба героя могут покинуть строй, выбрать место, где они не будут мешать другим отрядам и сойтись в ближнем бою.

15.5 Победивший герой, желающий участвовать далее в бою, должен выбрать для этого отряд, не участвующий в ближнем бою и присоединиться к нему по общим правилам формирования отряда.

15.6 Герой не может для дуэли покинуть отряд, ведущий ближний бой с врагом.

15.7 ПЗ Героя, победившего в дуэли не восстанавливаются.

16. ГЕРОЙ ПОД ОБСТРЕЛОМ

16.1 Герои не получают урона от обычного стрелкового оружия.

16.2 Герой может быть поражен боевой машиной.

17. АДЪЮТАНТЫ

17.1 Адъютанты - это посыльные командующего, передающие подразделениям его приказы. Они могут покидать отряд и свободно перемещаться по полю боя.

17.2 Адъютант, вступивший по какой-либо причине, в ближний бой с противником, считается выбывшим из боя.

18. ОТДАЧА ПРИКАЗАНИЙ

18.1 Игрок может быть назначен адъютантом только командиром отряда, пока отряд не участвует в бою.

18.2 Он перестает быть адъютантом, когда вновь присоединяется к своему отряду.

18.3 Адъютант не может вернуться в строй своего отряда, если отряд участвует в ближнем бою.

18.4 Адъютант, вступивший в ближний бой вне состава отряда считается поверженным.

19 ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ

19.1 Основным оружием являются алебарды, копья, двуручные мечи и одноручные мечи в комплекте со щитами, а так же ручное огнестрельное оружие.

19.2 Запрещено носить в бою две единицы основного оружия.

20 ВСПОМОГАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

21.1 В качестве вспомогательного оружия допускаются одноручные мечи, фальшионы, кацбальгеры и кинжалы.

22.2 Сражаться двумя вспомогательными оружиями запрещается.

23 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПИСТОЛЕТА С ДРУГИМ ОРУЖИЕМ

23.1 Пистолет - единственное оружие, которое может быть использовано вместе с другим вспомогательным оружием, но только командирами и героями.

23.2 Использование пистолетов со щитами запрещено всем.

24. ЩИТЫ

24.1 Щиты имперских солдат могут иметь разные формы, согласно источникам.

24.2 Высота щита не должна превышать 90 см, а ширина не должна превышать 60 см.

24.3 Если игрок со щитом поражен стрелковым оружием, первое попадание в него не засчитывается.

25. БАКЛЕР

25.1 Баклер — небольшой щит, часто используемый стрелками в ближнем бою.

25.2 Баклер можно использовать с пистолетом или вспомогательным оружием.

25.3 Баклеры должны быть круглой формы и их диаметр не может превышать 30 см.

25.4 Баклеры не игнорируют попадания стрелковым оружием.

26. ДОСПЕХИ

26.1 Для пехотинцев, расчётов боевых машин, командиров, знаменосцев и адъютантов единственным допустимым типом доспеха являются латные доспехи.

26.2 Кольчужные и бригантные доспехи не допускаются, как основной и самостоятельный тип доспеха.

26.3 Кольчужные элементы могут использоваться, как дополнительные, если это логично для образа.

26.4. Игровые доспехи должны быть сделаны аккуратно, без видимого использования современных крепежей (тканевых строп, фастексов, вытяжных заклёпок и т.п.) и соответствовать стилю и эстетике выбранной игроком фракции.

26.5 Неокрашенные или плохо окрашенные доспехи из альтернативных материалов (пластик, пеноматериалы) не допускаются однозначно.

26.6 Если вы не уверены в эстетике вашего доспеха – свяжитесь с организаторами для одобрения. В противном случае будьте готовы на игре по первому требованию организаторов снять с себя как отдельные элементы так и весь доспех, не соответствующий требованиям эстетики.

26.7 Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а также повредить протектированное оружие.

26.8 Если вы не уверены в безопасности вашего защитного комплекса – свяжитесь с организаторами. В противном случае будьте готовы на игре по первому требованию организаторов снять с себя как отдельные элементы так и весь защитный комплекс, не соответствующий требованиям безопасности.

26.9 ИСБ комплекты, очевидно оптимизированные для спортивного использования, не допускаются.

27. МАТЕРИАЛЫ ИЗГОТОВЛЕНИЯ

27.1 Организаторы видят приоритетными материалами изготовления доспехов для нашего проекта аутентичные, то есть соответствующие историческим аналогам: сталь, бронзу (латунь), кожу и натуральные ткани.

27.2 Доспехи из альтернативных материалов (пластик, пеноматериалы, лёгкие сплавы) допускаются только по предварительному согласованию.

28. ПОВРЕЖДЕНИЕ ОТ ОРУЖИЯ

28.1 Все оружие ближнего боя снимает 1 ПЗ.

28.2 Все оружие дальнего боя снимает 1 ПЗ.

28.3 Снаряды боевых машин снимают все хиты.

29. СТРЕЛЬБА

29.1 Стрелки должны стрелять залпами по одному и тому же отряду.

29.2 Залпы производятся строго по команде командира отряда и строго всеми стрелками в линии.

29.3 Если в одного и того же игрока попадает несколько выстрелов - это засчитывается за одно попадание.

29.4 Запрещено стрелять в отряд, если он находится в ближнем бою.

29.5 Стрельба ближе 5 метров запрещена.

29.6 Щиты не являются защитой от стрельбы, однако, позволяют игнорировать одно попадание.

30. КОЛИЧЕСТВО ЗАЛПОВ

30.1 Количество залпов, которое может стрелковый отряд во время боя, определяется количеством игроков в отряде на момент начала боя (включая знаменосца, музыканта и командира отряда) и рассчитывается следующим образом: $\text{Количество залпов} = \text{Количество игроков} / 3$ (округлено в меньшую сторону) + 2. Например, отряд с 11 игроками может дать 5 залпов.

31. ЗОНЫ ПОРАЖЕНИЯ

31.1 Тело разделено на следующие зоны воздействия:

- ТОРС - от пояса до шеи, включая плечи.

- НОГИ - от лодыжки вверх пояса. Ступня - зона не поражаемая.

- РУКА - от запястья до плеча. Кисти - зона не поражаемая. Парировать кистями рук - запрещено!

31.2 Намеренные удары в голову запрещены! Человек, замеченный в более чем двух ненамеренных ударах в голову считается поверженным и удаляется из боя.

32. УРОН

32.1 Если игрок получает разрешенное попадание в допустимую зону, он теряет ПЗ в соответствии с уроном оружия, которым удар был нанесен.

33. ПОВЕРЖЕН

33.1 Игрок, потерявший столько ПЗ, сколько он имеет, считается поверженным.

33.2 Поверженный игрок должен немедленно выйти из боя любым безопасным способом.

33.3 Мы приветствуем красивый отыгрыш подобного выхода из боя, однако помните о безопасности и ставьте ее во главу угла.

33.4 Если вы падаете, изображая мертвого, или раненого, старайтесь выбрать место, где вы не доставляете неудобств и не представляете опасности для сражающихся, а сражающиеся не представляют опасность для вас.

33.5 Вы обязаны спрятать оружие, дабы сражающиеся не повредились о него и не повредили его сами.

34. СДАЧА

34.1 .Отряд имеет право сдаться, если дальнейшее продолжение боя чревато травмами, или другими реальными опасностями. В таком случае, командир должен громко крикнуть "Сдаемся", после чего его отряд считается разбитым и выходит из боя немедленно.

35. БОЙ ЧЕРЕЗ ОТРЯДЫ СОЮЗНИКОВ

35.1 Отряды не могут сражаться через другие отряды своей армии (к примеру пикинеры не могут сражаться под прикрытием отряда воинов со щитами).

35.2 Отряд может пройти через другой дружественный отряд, который не находится в ближнем бою.

35.3 Отряды могут вступить в ближний бой с отрядом, уже находящимся в ближнем бою, однако только с фланга, или тыла. Смешивать боевые порядки с дружественными отрядами, в таком случае, категорически запрещено.

36. СТРОГИЕ ЗАПРЕТЫ

36.1 Бить или толкать оружием в шею и голову - запрещено.

36.2 Наносить удары щитом и акцентированные колющие удары не допущенным для этого оружием - запрещено.

36.3 Метать любое оружие - запрещено, кроме файерболов огненных магов

36.4 Бить и толкать оппонента руками, ногами или телом, совершать захваты, заломы и броски - запрещено.

36.5 Зажимать или захватывать оружие или щит противника - запрещено.

36.6 Атаковать противника, который не видит этого, с разбега со спины- запрещено.

36.7 Пытаться опрокинуть противника или сбить его с ног любым образом - запрещено.

36.8 Данные нарушения находятся под особым контролем и рецидивы такого поведения ведут к немедленному бану и удалению с мероприятия.

37. ПРАВИЛА ТЕХНИЧЕСКОГО ДОПУСКА ОРУЖИЯ БЛИЖНЕГО БОЯ

37.1 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

37.2 К применению допускается исключительно Протектированное Оружие (далее ПО) – оружие, изготовленное из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного эластичного пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху реалистично окрашенным эластичным покрытием.

37.3 К использованию на данной игре не допускаются следующие технические решения:

- Бофферы, тямбары, щиты для спортмеча;
- Плоские щиты, неантуражно обтянутые тканью без канта;
- Древковое оружие длиной более 150 см, имеющее в основе гибкую пенопропиленовую трубу, болтающееся при махах под собственным весом;
- Древковое оружие, древко которого протектировано неармированным утеплителем для труб.
- Древковое рубящее оружие на тяжёлом и жёстком древке (дерево более 25мм диаметром и т.п.)
- Оружие, для покрытия которого использован неокрашенный силиконовый или акриловый герметик.

37.4 Всё оружие проходит предыгровой контроль и должно быть допущено к игре, о чём свидетельствует чип допуска. Оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику, к игре не допускаются.

37.5 Колющим оружием на данной игре приоритетно является пика. Наносить пикой рубящие удары запрещено.

37.6 Комбинированное колюще-рубящее древковое оружие допускается только при соответствии правилам допуска как для пик, так и для древкового рубящего оружия (см. ниже). Такое оружие будет маркировано дополнительно.

37.7 Оружие маркируется цветными браслетами/лентами, закрепленными на видимой части оружия.

38. ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ

38.1 Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично – по внешнему виду походить на оружие мира «Вархаммер».

38.2 Если Вы не уверены в эстетике изготовленного Вами образца – заранее свяжитесь организаторами.

38.3 Боевая часть ПО должна быть полностью обмягчена ЭП.

38.4 На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.

38.5 Рекомендуемая максимальная твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия – 30А по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов – 35А по Шору.

38.6 Максимальный вес оружия в соотношении с его длиной – 800 грамм на метр длины.

38.7 Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм. К образцам тяжелее 1500 грамм будут предъявляться повышенные требования по безопасности.

38.8 Допуск оружия производится по совокупности всех его параметров: твёрдости, веса, упругости материала исполнения, длины и распределения центра тяжести. Все образцы, не соответствующие некоторым максимальным параметрам, описанным выше, будут допущены или не допущены индивидуально на усмотрение допускающего мастера.

38.9 Оружие, твёрдость или вес которого на 50% и более превосходит любой из предельно допустимых рекомендуемых параметров, либо все эти параметры, однозначно не будет допущено.

38.10 К оружию, размеры которого превышают максимально рекомендуемые, будут предъявляться повышенные требования по эстетике и безопасности.

39. КЛИНКОВОЕ ОРУЖИЕ

39.1 Клинки должны быть гибкими и прочными. Клинок должен выдерживать сильный изгиб без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное 12 состояние. При этом он не должен быть излишне гибким и склонным к «захлёсту». Такие образцы допущены не будут.

39.2 Для клинкового оружия малой длины (ножи и кинжалы общей длиной до 30 см) допустимо изготовление без стержня. При этом оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким.

39.3 Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов из металла или твёрдого пластика в гарде недопустимо.

39.4 Максимальная длина клинкового оружия: не более 2 м.

40. ИНЕРЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

40.1 Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни, нежели в клинках. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены.

40.2 Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должен быть не менее 20 мм толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия топоров и т.д.), слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

40.3 Древко инерционного оружия должно быть надёжно протектировано полностью, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие.

40.4 Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.

40.5 К материалу изготовления ударных частей инерционного оружия предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части.

40.6 У различных цепных модификаций инерционного оружия: кистеней, цепных моргенштернов и цепов – цепь также должна быть мягкой.

40.7 Максимальная длина инерционного оружия: не более 1,6 м.

41. ДРЕВКОВОЕ РУБЯЩЕЕ ОРУЖИЕ И ПОСОХИ

41.1 Из-за большой длины древкового оружия необходимо использовать более жёсткие и прочные стержни. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены. При этом, использование негибких сердечников (типа дерева более 25 мм толщиной) для древков также не допускается.

41.2 Кожух из ЭП на ударных частях древкового оружия (рубящих кромках алебард) должен быть не менее 20 мм толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия алебард), слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

41.3 Древко рубящего древкового оружия должно быть надёжно и эстетично протектировано полностью, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие, не менее чем на 100 см, считая длину наконечника.

41.4 Толщина протектирующего слоя на древках топоров, алебард и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой даже при сильном нажатии. 5.5. Максимальная длина древкового рубящего оружия: не более 2,3 м (для посохов – до 2 м)

42. ПИКИ

43.1 Диаметр кончика наконечника пики и копья должен быть не менее 35 мм. Толщина ЭП на кончике должна быть не менее 25 мм. При этом наконечник должен быть изготовлен из таких материалов и устроен и таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки.

43.2 Древко пики должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника. Использование для протектирования древка пики не армированного утеплителя для труб не допускается.

43.3 Древко пики не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника. Излишне гибкие образцы не будут допущены.

43.4 Максимальная общая длина пики: не более 3,5 м.

44. ЩИТЫ

44.1 Щиты должны быть мягкими, лёгкими и прочными. На тыльной стороне щита не должно быть торчащих болтов, шурупов и прочих деталей крепежа, которые могут нанести травму или повредить оружие.

44.2 К игре допускаются только щиты, полностью протектированные с наружной стороны: плоскость, кромки и умбон (если он есть). Внутренняя сторона щита может быть не протектированной.

44.3 Толщина протектирующего слоя на кромках щита должна быть не менее 2 см. При этом даже при сильном нажатии пальцем на протектирующий слой кромки щита твёрдый внутренний каркас щита не должен прощупываться.

44.4 Толщина протектирующего слоя на плоскости щита должна быть не менее 8 мм.

44.5 Умбон должен быть полностью мягким: изготовленным из ЭП или пустотелым из мягкой резины.

44.6 Масса щита не должна превышать 6 кг на 1 м² защитной поверхности щита.

44.7 Обычный щит: должен вписываться в прямоугольник 90 см в высоту и 60 см в ширину или круг диаметром 65 см;

44.8 Баклер: диаметр не более 30 см.

45. ПРАВИЛА ДОПУСКА РУЧНОГО ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ

45.1 Ручным огнестрельным оружием (далее РОО) на игре считается имитация ствольного огнестрельного оружия, имеющего работающий механизм взвода и спуска курка и использующего для стрельбы поражающие элементы регламентированных правилами свойств, работающая за счёт энергии детонации капсюлей-воспламенителей или патрона сигнального «Гром 5.6мм»;

45.2 Федеральным Законом РФ “Об оружии” установлено ограничение на продажу или передачу иницирующих и воспламеняющих веществ и материалов (пороха, КАПСЮЛЕЙ) гражданам, не имеющим разрешения на хранение и ношение огнестрельного длинноствольного оружия. Правовая сторона использования на нашем мероприятии РОО осуществляется на самоконтроле его владельцами.

45.3 Всё представленное РОО делится по типам на: Короткоствольное, Длинноствольное и Многоствольное.

45.4 Для Многоствольного оружия работает единое правило: 1 ствол = 1 выстрел. Револьверные системы не допускаются. Выстрел из Многоствольного РОО может быть произведён только из одного ствола одновременно. При одном выстреле вылетает ОДИН поражающий элемент. К Многоствольному РОО выдвигаются повышенные требования по антуражу. Многоствольное оружие могут использовать только Командиры и Герои.

45.5 РОО может быть допущено к игре только после осмотра (если необходимо – испытания) и получения индивидуального сертификата соответствия у мастера допуска.

45.6 РОО допускается к игре только комплексно: сама имитация оружия, боеприпас и заряд (если есть).

45.7 Дистанционное оружие маркируется наклейками. Метательное оружие не маркируется, но также допускается после предварительного осмотра.

46. ЗАРЯД

46.1 Максимальная мощность «заряда» модели РОО для РИ строго ограничена;

46.2 Максимальная мощность заряда РОО на данной игре ограничена следующими типами капсулей-воспламенителей: KB209, сх-2000, KB-22, «Жевело-М», Майонки-688, а так же патроном сигнальным “Гром 5.6мм”;

46.3 Образцы игрового огнестрельного оружия, использующие для стрельбы снаряженные патроны (снаряд и заряд, объединённые гильзой), на данной игре запрещены.

46.4 Образцы игрового огнестрельного оружия, использующие для стрельбы Патроны Строительные любых видов на данной игре запрещены.

47. КАЛИБР

47.1 Минимальный внутренний диаметр ствола всех видов РОО – 23 мм.

48. СНАРЯД

48.1 В качестве поражающего элемента (снаряда) к использованию на игре будут допущены имитации шаровидной или цилиндрической формы, изготовленные из эластичных пенополимеров (пенополиуритана, пенополиэтилена, вспененного EVA, мягкой пенорезины) весом от 1 до 3 грамм. При выборе материала для снаряда, во избежание проблем с допуском, рекомендуется руководствоваться здравым смыслом и элементарными понятиями аэродинамики. Пуля для РОО должна быть достаточно лёгкой и мягкой, чтобы даже при попадании в глаз с небольшой дистанции не нанести травму, но при этом не быть слишком лёгкой, чтобы лететь в заданном направлении хотя бы 10 метров. Войлочные (валяные из шерсти) боеприпасы не допускаются ни в каком виде.

48.2 Минимальный диаметр снаряда 23 мм.

48.3 Категорически запрещено искусственное утяжеление снаряда вкладышами из других материалов, отличных от указанных, а так же обмотка поверх неэластичными покрытиями (обмотка скотчем, изоляционной лентой).

49. КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНО:

49.1 Использовать на игре РОО без соответствующего чипа допуска.

49.2 Передавать для использования (стрельбы) собственное сертифицированное РОО другим игрокам.

49.3 Использовать для стрельбы из РОО подобранные с земли чужие снаряды.

49.4 Транспортировать по полигону во время игры РОО во взведённом состоянии.

49.5 Производить выстрел в другого персонажа «в упор», т.е. с расстояния менее 1 метр.

49.6 Использовать РОО для выстрелов (в том числе и холостых, без поражающего элемента) в ночное время.

50. СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

50.1 На игру допускаются луки с натяжением до 14 кг (=31 фунт) и скоростью полета стрелы не более 33 м/с (=110 fps). При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы, до гуманизатора. Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются. Изменение длины тетивы не допускается. Луки со стрелами длиннее 75см до гуманизатора являются объектом особого внимания, с возможным пристрастием при допуске.

50.2 На игру допускаются арбалеты с натяжением до 18 кг (=39 фунтов) при ходе тетивы не более 30 см и скоростью полета болта не более 33 м/с (=110 fps).

50.3 Не допускаются спортивные луки, луки с “окном” и пистолетной/анатомической рукояткой, блочные луки и арбалеты. Не допускаются луки и арбалеты имевшие поломку которая не была полностью устранена.

51. СТРЕЛЫ И БОЛТЫ

51.1 На игру допускаются ТОЛЬКО СЕРИЙНЫЕ ГУМАНИЗАТОРЫ диаметра 50мм и более показанные далее (оригинальные, а не такой же формы, изготовленные самостоятельно). Гуманизатор должен быть прочно зафиксирован на древке, с упором в закладной элемент, исключающим соскальзывание древка.

51.2 Древки игровых стрел и болтов должны быть ровными и иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц. Допускаются деревянные древки не тоньше 8мм или фибергласовые (НЕ карбоновые) не тоньше 6,7мм. Игровые стрелы и болты должны быть с эстетичным и прочным “оперением” без режущих кромок (т.е. стрелы с оперениями из обрезков пластиковых бутылок и т.п. допущены не будут), иметь нормальный баланс (центр тяжести не дальше 1/3 длинны от наконечника) и весить не больше 67 грамм. Болты должны иметь хотя бы парное оперение. Стрелы должны иметь тройное (или большее) оперение и быть не короче 65см. Древки под резьбовые гуманизаторы должны быть укреплены в месте возможного выламывания инсера. Не допускаются стрелы и болты с древками имевшими поломку.

52. ЗАПРЕТЫ И ОГРАНИЧЕНИЯ ДЛЯ ЛУКОВ И АРБАЛЕТОВ

52.1 Стрелковое оружие допускается комплексно (лук+стрелы, арбалет+болты), пользоваться чужими стрелами/болтами запрещено.

52.2 НЕ ленитесь проверять состояние своих гуманизаторов после КАЖДОГО выстрела. Ресурс гуманизаторов НЕ вечен, рано или поздно они МОГУТ СЛОМАТЬСЯ! Кажется что внутри есть какой-то люфт – отложите в сторону. Внутренние поломки вы не увидите, а при использовании уже поломанного гуманизатора можете нанести травму. Использование сломанного гуманизатора (стрела/болт на тетиве или в колчане) приравнивается к умышленному нанесению травмы.

52.3 СТРЕЛЬБА В УПОР ЗАПРЕЩЕНА! Если вы не осознаете удар, который ваше игровое снаряжение наносит человеку с нескольких метров — то возможно отскочивший болт/стрела научит вас уму-разуму.

53. ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

53.1 Ручное метательное оружие (например метательные ножи) не допускается.

53.2 Дистанционное оружие на базе NERFa не допускается.

53.3 Сарбаканы не допускаются.

53.4 Арбалеты со снарядами в виде “камней” не допускаются.

53.5 Рогатки не допускаются.

54. МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

54.1 Метательное оружие не допускается. Исключением являются сертифицированные файерболы огненных магов.

54.2 Файерболы не должны иметь твердого основания.

54.3 Файербол моделируется антуражным шаром из мягкого материала 6–10 см диаметра, желательно с “хвостом” длиной не менее 20 см.

F.A.Q.

1. Как мне узнать, допустима ли у моего лука/арбалета скорость?

Без соответствующего оборудования это проблематично. Однако могу сказать что к этим скоростным показателям близки лишь рекурсивные луки сделанные с применением современных материалов. Арбалеты, деревянные лонги и стеклотексталитовые луки с натяжением не превышающем допустимого к этим скоростным показателям не приближались.

2. Где достать LARP стрелы?

Отечественные образцы гуманизаторов предлагают производители:

<http://vk.com/larparsenal>

Импортные у нас продают:

<http://vk.com/rularp>