

Общие правила Большой Сценарной Лазертаг Игры «S.T.A.L.K.E.R. Тольяттинский Кордон»

Документы «Игровой мир и Игровые правила...» наряду с документом «Общие правила Большой Сценарной Лазертаг Игры...» определяют основные игровые правила и являются основными для организации хода проведения игры. Актуальные редакции документов размещены в официальной группе игры https://vk.com/lasertag_stalker_tlt. Оба документа являются обязательными для исполнения игроками. Принимая участие в игре, игрок обязуется следовать указанным документам и условиям Техники Безопасности.

Общие правила

В игре существует командная ответственность. Нарушение правил игроком команды влечет наложение штрафа на всю команду.

На игру не допускаются:

- участники младше 18 лет (без согласования с организаторами)
- игроки в состоянии алкогольного и иного опьянения
- команды и игроки не ознакомленные с техникой безопасности и не расписавшиеся за технику безопасности.
- игроки, нарушающие ночной режим и режим тишины

Грубость и нетактичное поведение по отношению к другим игрокам влекут за собой предупреждение и затем - снятие с игры. В случае если участник замеченный в нарушении является частью команды/клуба, организаторы оставляют за собой право отстранить от участия всю команду/клуб на текущую и/или будущую игру серии.

Недопустимо нахождение на игровой территории без головной повязки, за исключением случаев, оговоренных с организаторами

Основные определения

Пылесос

Пылесос - это ведение огня вслепую при невозможности быть пораженным в ответ.

Например, высовывание одного только оружия из-за угла или укрытия, высовывание дула в щели, отверстия и т.п.

Пылесос запрещен.

Страус

Страус - это ведение прицельного огня по противнику при невозможности быть пораженным в ответ:

1. Сокрытие одного или более датчиков рукой или любым материалом, мешающим прохождению лучей.
2. Сокрытие одного или более датчиков поражения оружием
3. Сокрытие одного или более датчиков поражения в процессе применения комплектов Медик (левой рукой к правой части головы и наоборот)
4. Занятие позиций и движение в наклоне тела спиной по направлению к противнику
5. Стрельба из положения лежа (головой от противника) с поднятыми ногами/коленями
6. Постоянное использование естественного рельефа местности и укрытий для защиты от поражения (осознанное занятие позиций с сокрытием одного или более датчиков поражения с помощью веток, стволов деревьев, оконных и дверных проемов и т.д)

Страусизм запрещен.

Иисус

Перезагрузка или воскрешение оружия в бою (с помощью пульта, аптечки или выкл/вкл в Home Style режиме).

Запрещено.

Рикошет

Рикошет – оптическое явление, отражение поражающего луча от различных поверхностей.

Ограничений на использование рикошетов не накладывается.

Настройка оборудования (прошивка, апгрейд)

Настройка (прошивка) – установка характеристик оружия (здоровье, жизнь, боезапас и т.п.), осуществляется только организаторами турнира, до начала игрового сценария и NPC персонажами-оружейниками в ходе игры

Изменение характеристик оружия игроками запрещено.

Дополнительное оборудование

Гранаты и мины

Запрещено использование без согласования с организаторами

Нож

запрещен

Пульт медика – использование запрещено

Повязка

Повязка должна быть закреплена на голове бойца, максимально параллельно земле.

Датчики запрещено закрывать одеждой (капюшонами, полями шляп и т.п.)

Исключение – НПС персонажи и монстры с уникальным местом и условиями размещения повязки

Запрещено отключать повязку или снимать ее с головы (или перемещать на другие части тела) во время боевых действий.

Не считается нарушением и/или сбоем работы оборудование не поражение второго комплекта оружия противника при использовании им двойной повязки и/или непоражение игрока с одинаковыми ID и игровым цветом

Броня и каски

Не запрещены, не дают игровых бонусов

Экзоскелет

Имитация, сковывающая движения игрока. Датчики поражения размещены на спине и плечах и должны обеспечивать поражение с 3х сторон (спина, правый бок, левый бок)

Тяжелая броня сталкера, броня Сева и т.п.

Имитация, сковывающая движения игрока. Дает игровые бонусы.

Контрольные точки, командные пункты и т.п.

При игре с контрольными точками и КП игрокам запрещается перемещать или перезапускать контрольные точки и КП, также запрещается закрывать датчики своим телом или подручными предметами. Не допускается поражение случайно упавшей/сбитой и лежащей контрольной точки и прикосновения к ней (необходимо дождаться пока точка будет поднята судьей)

ИВУ (имитатор взрывного устройства)

Запрещено переносить ИВУ (если это не является частью игровой задачи). Запрещено прятать при размещении, накрывать подручными предметами, размещать на высоте более 1м от уровня земли/пола.

Флаги

Прикасаться к флагу может только судья или живой игрок. Игрок имеет право кинуть флаг если несет его. Запрещается скручивать флаг, засовывать его за пояс и т.п. – можно только нести в руках. Поднимать флаг по флагштоку может только живой игрок. Засчитывается поднятие флага, когда он коснулся в момент подъема верхней точки флагштока. Спуск флага засчитан, когда он находится ниже середины пути флагштока.

РПГ и система Купол

Используется для выполнения квестовых задач и поражения бронетехники. РПГ – поражаемый предмет и используется только живыми игроком.

Игровые предметы.

Игроки вправе использовать любые игровые предметы, собирать и переносить их. Предметы выданные NPC с указанием места размещения и способа размещения должны располагаться в оговоренных с NPC местах, оговоренным образом.

Средства идентификации

Игроки вправе использовать любые средства идентификации для определения своей принадлежности к группировке

Взаимодействие

Переговоры

Любые сообщения со стороны мертвых игроков запрещены категорически.

Радиоперехват разрешен

Контакт с противником

Физическое воздействие игрока на противников запрещено.

В частности, при близком столкновении с противником запрещены:

- отведение, захват, удержание ствола противника
- приемы рукопашного боя
- толчки, плевки, прочие непотребные действия

Ряд игровых персонажей-монстров поражает игроков физическим контактом – касание/удар/бросок. Игрок который хочет оградить себя от серьезного физического воздействия, должен пометить себя скотчем желтого цвета на обе руки.

Возрождение (респ)

Возрождение игроков производится только на респе, на дружественных базах или у NPC персонажей с устройств предоставленных организаторами. Нахождение игрока на недружественной базе в зоне действия устройства оживления приравнивается к нарушению «Использование игрового реквизита мертвым или неправомерное использование игрового/дополнительного оборудования»

Запрещён физический захват аптечки противника. Исключением является любой заранее обговорённый сценарий. Пораженный игрок следует кратчайшим путем к точке оживления, если иное не оговорено сценарием.

Выявление нарушений и наказания

Мастер – человек, следящий за порядком в время проведения игры. Организаторы и назначенные ими игроки автоматически становятся мастерами.

Штраф – наказание игрока для поддержания порядка в игре. Величина непостоянная. Может быть наложен только мастерами.

Процесс выявления нарушения

1. Обвинение игрока – обвинить игрока в нарушении может любой игрок, при наличии одного или более свидетелей. Если обвинение не доказано, штраф накладывается на обвинителя.
2. Доказательство обвинения – происходит при разбирательстве ситуации с обязательным участием мастеров. Обвинитель должен рассказать ситуацию и представить свидетелей. Обвиняемый высказывает свою точку зрения. На основе полученных данных, мастер выносит решение.
3. Время разбирательства – при незначительных нарушениях (не сильно повлиявших на баланс или игровой процесс) разбирательство происходит по окончании сценария. При более серьезных нарушениях, приведших к получению одной из сторон подавляющего преимущества, разбирательства проводятся безотлагательно.

Возможные виды штрафов

- предупреждение;
- удаление с поля боя на 1 час;
- увеличение времени удаления на N часов;
- дисквалификация на определенное время;
- информирование всех игроков о нарушении;
- дисквалификация до конца игры.

Вид нарушения	Первое наказание	Второе наказание
Страусизм / Пылесос	Предупреждение и «убийство игрока»	Дисквалификация на 1 час
Иисус	«Убийство игрока», Информирование игроков о нарушении	дисквалификация до конца игры
Подсказки «мертвым» игроком	Предупреждение и «убийство игрока»	Дисквалификация на 1 час
Использование игрового реквизита «мертвым» или неправомерное использование игрового/дополнительного оборудования	Предупреждение и «убийство игрока»	Дисквалификация на 1 час
Спор с представителем орг.группы (NPC персонажем)	предупреждение	Дисквалификация на 1 час
Выход за границы игровой территории	Предупреждение и «убийство игрока»	Дисквалификация на 1 час
Намеренное движение «мертвого» игрока по неоптимальной траектории по направлению к точке своего старта	Предупреждение и «убийство игрока»	Дисквалификация на 1 час
Внесение изменений в игровое оборудование или использование запрещенного/несогласованного дополнительного оборудования	«Убийство игрока», Информирование игроков о нарушении	дисквалификация до конца игры
Появление на поле в состоянии опьянения	Дисквалификация на 3 часа	дисквалификация до конца игры
Использование дымов, сигнальных ракет и т.п	Дисквалификация на 1 час	дисквалификация до конца игры
Некорректное поведение по отношению к участникам	Дисквалификация на 1 час	дисквалификация до конца игры