

Оглавление:

	Страница:
1. Игровые имитации холодного оружия	2
2. Игровые имитации огнестрельного оружия	2
3. Хронометраж	2
4. Особые условия	2
5. Особые правила допуска для имитаций огнестрельного оружия, использующих энергию сжатых газов	3

МГ оставляет за собой отказать в допуске потенциально опасной или не соответствующей настоящим правилам имитации оружия. Мастером-оружейником является член МГ, ответственный за допуск имитаций оружия.

1. Игровые имитации холодного оружия

Использованию на игре разрешены:

- Ножи тренировочные («ColdSteel» и аналоги) общей длиной (лезвие + рукоять) до 40 см.
- Оружие из мягкой резины или пенистых материалов (LARP и его аналоги). Каждая единица такого оружия должна получить индивидуальный допуск по антуражу (с предоставлением фотографий) до игры с Главным Мастером проекта или Мастером-оружейником. Перед началом игры (в процессе хронографирования игровых имитаций огнестрельного оружия) каждая единица такого оружия должна пройти проверку на безопасность у Мастера-оружейника.

2. Игровые имитации огнестрельного оружия

Все имитации оружия, используемые в игре, должны принадлежать к классу мягкой пневматики (airsoft) и пройти хронометраж на регистрации перед игрой вне зависимости от принципа действия и рабочего вещества, используемого для разгона снаряда.

3. Хронометраж

Показатели выходной скорости и дульной энергии будут замеряться с использованием боекомплекта, предоставляемого Мастерской Группой. Масса эталонного шара - 0.20 г. или 0,25 г. (используемый в игре).

Настройки узла хоп-апа должны быть выставлены «в ноль».

Фактическим значением дульной энергии принимается наибольшее из зафиксированных 5 (пяти) значений. Показания снимаются без учета погрешности хронографа, максимальным признается большее значение.

Выходная скорость шара на расстоянии 100-150 мм от дульного среза ни в коем случае не должна превышать (в зависимости от класса имитируемого оружия):

Класс имитируемого оружия:	Скорость (м/с) при M=0,2 г.	Дульная энергия (Дж)	Скорость (м/с) при M=0,25 г.
Пистолет, пистолет-пулемет, дробовик, штурмовая винтовка	125	1,56	111,5
Пулемет	140	1,96	125
Снайперская винтовка, не имеющая автоматического режима	160	2,56	142,5

Если дульная энергия оружия превышает указанные величины, данная единица оружия не считается допущенной к использованию в игре по причине овертона. В случае использования на игре оружия с овертоном, ответственность в равной степени ложится на владельца и игрока, использовавшего данную единицу оружия. Нарушение данного правила карается снятием с игры и баном.

4. Особые условия

Особенности использования оружия, средств усиления и фонарей:

Тип предмета:	Особые условия использования:
Оружие с автоматическим или полуавтоматическим режимом ведения огня, с дульной скоростью до 125 м/с ($E_d < 1,56$ Дж)	1. При использовании в темное время суток, всё оружие, имеющее автоматический режим стрельбы, должно быть укомплектовано муляжом глушителя или прибором, имитирующим дульную вспышку. 2. После прохождения процедуры допуска оружия на игру вольные сталкеры обязаны сдать оружие (за исключением холодного) для последующего выкупа в процессе игры. 3. Сдача оружия членами группировок регламентируется указаниями Мастеров.
Пулеметы с дульной скоростью до 125 м/с ($E_d < 1,56$ Дж)	1. Использование в зданиях разрешено на общих основаниях. 2. При использовании в темное время суток должны быть укомплектованы муляжом глушителя или прибором, имитирующим дульную вспышку и 2 (двумя) курсовыми фонарями (на цевье справа и слева или на цевье сверху и снизу). 3. Переноска пулемета возможна одним человеком. 4. Сдача оружия членами группировок регламентируется указаниями Мастеров.

Пулеметы с дульной скоростью от 125 до 140 м/с (1,56 Дж < E _д < 1,96 Дж)	1. Дистанция использования не менее 20 метров до цели и не менее 20 метров от здания при ведении огня внутрь здания. 2. При использовании в темное время суток должны быть укомплектован муляжом глушителя или прибором, имитирующим дульную вспышку и 2 (двумя) курсовыми фонарями (на цевье справа и слева или на цевье сверху и снизу). 3. Переноска пулемета возможна только расчетом из 2 (двух) человек или одним человеком в полностью укомплектованном экзоскелете. 4. Боец в экзоскелете может пользоваться пулеметом «с рук» без подготовки к бою. 5. В случае смерти первого номера пулеметного расчета, второй номер расчета не может его перемещать, но имеет право использовать пулемет до полного израсходования боекомплекта в примкнутом магазине. 6. Сдача оружия членами группировок регламентируется указаниями Мастеров.
Снайперские винтовки, не имеющие режима автоматической стрельбы, с дульной скоростью до 160 м/с (E _д < 2,56 Дж)	1. Дистанция использования не менее 30 метров до цели. 2. При использовании в темное время суток должны быть укомплектованы муляжом глушителя или прибором, имитирующим дульную вспышку. 3. После прохождения процедуры допуска оружия на игру вольные сталкеры обязаны сдать оружие (за исключением холодного) для последующего выкупа в процессе игры. 4. Сдача оружия членами группировок регламентируется указаниями Мастеров.
Гранаты, мины пиротехнического типа	1. Без индивидуального согласования с Главным Мастером проекта или Мастером-оружейником к использованию допускается только сертифицированная пиротехника, предназначенная для использования в страйкболе (airsoft). 2. Мощность пиротехнического заряда не должна превышать эквивалента петарды типа «Корсар-4». 3. Использование пиротехники в радиусе 5 (пяти) метров от костров и специально оборудованных мест приготовления пищи категорически запрещено. Нарушение данного правила карается снятием с игры и баном. 4. Стандартный радиус поражения взрывом 3 (три) метра при условии что между его эпицентром и потенциальной жертвой нет металлического, железобетонного, насыпного препятствия высотой не менее 1 (одного) метра или колонны шириной 0,5 (пять десятых) метра. 5. Подбирать с земли, равно как и откидывать ударом ноги упавшие на землю гранаты запрещено. 6. Если в момент ранения или смерти в руке игрока находится граната, то игрок должен завершить движение руки по инерции замаха и бросить гранату в предполагаемую цель. 7. После прохождения процедуры допуска оружия на игру игроки обязаны сдать пиротехнику для последующего выкупа в процессе игры.
Щиты	Использование щитов на игре запрещено.
Фонари, лазерные целеуказатели, технологичные комплексы обнаружения цели	1. К использованию на игре допускаются фонари не более 200 (двухсот) люмен. 2. Использование стробирующего режима категорически запрещено. 3. Разрешено использование лазерных целеуказателей (ЛЦУ) инфракрасного спектра и красного цвета мощностью до 5 (пяти) мВт. 4. Использование ЛЦУ любых других цветов и спектров категорически запрещено и приравнивается к грубому нарушению правил техники безопасности. 5. Использование приборов ночного видения и тепловизионных прицелов разрешено.

До начала игры игроки группировок централизованно через командира, сдают имитацию взрывчатки (в коробке или ящике) Мастеру своей локации. Мастер-региональщик ведет учет пиротехники и, при выполнении игроками необходимых условий, вводит ее в игру.

5. Особые правила допуска для имитаций огнестрельного оружия, использующих энергию сжатых газов

Имитации оружия, использующие энергию сжатых газов, допускаются на игру в особом порядке.

Основным критерием допуска является соответствие значения дульной энергии значениям, приведенным в таблице допуска.

Оружие без регулятора давления (пистолеты, дробовики, полуавтоматы и штурмовые винтовки на газовых смесях и/или CO₂):

- I) Перед процедурой хронографирования оружие заправляется газом, используемым в игре (для CO₂-оружия: вставляется свежий баллон CO₂).
- II) Температура газового магазина (баллона CO₂) не должна превышать температуры окружающей среды.

Оружие с регулятором давления (пистолеты, дробовики, полуавтоматы и автоматы с системами ВВД):

I) В процессе хронографирования производится только фиксирование дульной энергии. Процедуру настройки рабочего давления необходимо выполнить заранее, на своём оборудовании.

II) Для оружия с приклад-баллоном или с питанием от линии необходимо пройти допуск по антуражу.

У оружия из класса «снайперское» должна отсутствовать техническая возможность стрельбы в автоматическом режиме.

Допуск ВВД по антуражу.

Регуляторы, шланги (если таковые присутствуют в конструкции) и резервуары должны быть замаскированы до малой узнаваемости и минимальной заметности на фоне основного антуража:

- резервуар (баллон рекомендовано убирать в рюкзак или противогазный подсумок, маскировать под систему замкнутого дыхания изолирующего дыхательного аппарата, прятать в муляжи объемных контейнеров для артефактов);
- регулятор давления (рекомендовано заматывать тканью, соответствующей по цветовой гамме основным элементам игрового антуража);
- шланг подачи рабочего вещества (рекомендовано маскировать под элементы снаряжения и подвеса оружия, в том числе пистолетных ремней).

Хронометрирование и допуск газовых и ВВД-приводов к использованию в игре:

Фактическим значением дульной энергии принимается наибольшее из зафиксированных 5 (пяти) значений. В случае превышения максимально допустимых значений дульной энергии, игрок имеет право повторно пройти процесс хронометрирования ВВД-привода после регулировки рабочего давления.

Показатели выходной скорости и дульной энергии будут замеряться с использованием боекомплекта, предоставляемого Мастерской Группой. Масса тестового шара - 0,25 г. (используемый в игре).

Настройки узла хоп-апа должны быть выставлены «в ноль».

Выходная скорость шара на расстоянии 100-150 мм от дульного среза ни в коем случае не должна превышать показатели, приведенные в таблице показателей для электропневматических и пружинных образцов.

Если дульная энергия оружия превышает указанные величины, данная единица оружия не считается допущенной к использованию в игре по причине овертона. В случае использования на игре оружия с овертоном, ответственность в равной степени ложится на владельца и игрока, использовавшего данную единицу оружия. Нарушение данного правила карается снятием с игры и баном.

Пломбирование понижающего регулятора:

После успешного прохождения ВВД-приводом хронометрирования принимаются меры по препятствующим изменению настроек объема подачи сжатого воздуха в расширительную камеру ВВД-привода. Для этого Мастер-оружейник:

- определяет местоположение регулировочного винта;
- выбирает положение пломбы-наклейки, способное гарантированно перекрыть доступ инструмента (ключа, отвертки и т.п.) к регулировочному винту или (в случае ручного метода регулировки давления) фиксирующее его текущее положение;
- наклеивает на регулятор пломбы-наклейки, препятствующие изменению текущих настроек;
- нестирающимся маркером наносит на пломбу отметку о текущей скорости вылета снаряда.

Обратите внимание!!!

После опломбирования регулятора давления игроку категорически запрещено любое изменение настроек подачи сжатого воздуха. Ответственность за целостность пломб-наклеек ложится на игрока. При нарушении целостности пломб игрок должен обратиться к ближайшему Мастеру или игротехнику, обозначить себя как некомбатантом (достать красную тряпку или включить красный фонарь) и, прибыв в Штаб игры, обратиться к Главному Мастеру проекта или Мастеру-оружейнику для повторного прохождения процедуры хронографирования и опломбирования ВВД-привода. Мастер или игротехник к которому обратился игрок должен немедленно сопроводить игрока в Штаб игры для того чтобы подтвердить факт того что игрок не вносил изменений в настройки ВВД-привода (в т.ч. баллона со сжатым воздухом, понижающего регулятора, шланга и пр.) по пути к Штабу.

В случае намеренного нарушения игроком целостности пломб с целью не согласованного с Мастерами регулирования рабочего давления, игрок считается нарушившим правила игры в части превышения допустимых значений дульной энергии. Овертон карается снятием с игры и баном.

Необходимая регулировка давления:

При возникновении ситуации в которой игроку необходимо отрегулировать рабочее давление воздуха в системе, ему надлежит обозначить себя некомбатантом (достать красную тряпку или включить красный фонарь) и, прибыв в Штаб игры, обратиться к Главному Мастеру проекта или Мастеру-оружейнику за разрешением отрегулировать рабочее давление воздуха. После изменения рабочего давления игроку надлежит повторно пройти процедуру хронографирования и опломбирования ВВД-привода.