

Оглавление:

	Страница:
Вводная часть	2
Термины и определения	2
ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	4
ОТКАЗ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ	4
ШТРАФЫ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ	5
ОБЯЗАННОСТИ ИГРОКОВ	5
ИГРОВЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ	6
ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ	6
Общие правила ТБ на территории полигона	6
Лесополоса	7
Строения	7
Средства индивидуальной защиты зрения	7
Медицинская помощь	7
Радиосвязь на игре	7
Питание на игре	7
Алкоголь на игре	7
Неигровой лагерь	8
Оборудование спальных мест	8

Вводная часть

Данные правила предназначены для того чтобы сделать ролевую игру интересной, сбалансированной и свести к минимуму риски получения травм. Не соблюдая правила, вы проявляете неуважение к труду тех кто создал игру, к другим игрокам и персонажам. Наконец это неуважение к тем кто писал эти правила и принимал у вас экзамен на их знание.

Играйте честно. Не нарушайте правила!

Термины и определения

АИ-контейнер	Оранжевый контейнер от индивидуальной аптечки.
Аномалии и радиация	Игровая имитация радиоактивных пятен или аномальных зон, опасных для жизни и здоровья большинства персонажей игры.
Антураж	Совокупность предметов, стиля декораций и прочих деталей, однозначно определяющих игровой мир. В частном случае, совокупность элементов внешнего вида персонажей, принимающих участие в игре.
Артефакт	Предметы непонятной физической природы, образующиеся в аномалиях и обладающие определенными физическими свойствами.
База группировки	Место, официально занятое группировкой. Опорный пункт группировки и место повторного входа в игру членов группировки после игровой смерти.
Бан	Временный или постоянный запрет на посещение мероприятий, проводимых Мастерской Группой.
Боевое взаимодействие	Отыгрыш боя между людьми и/или мутантами.
Боекомплект	Игровая имитация патронов (страйкбольные шарики калибром 6 мм), предоставляемые Мастерами в процессе проведения игры.
Взрывчатка	Сертифицированные страйкбольные имитации гранат и мин. Согласно №150-ФЗ «Об оружии», оружием не являются.
Выброс	Игровая имитация резкого всплеска аномальной энергии Зоны.
Главный Мастер игры	Глава Мастерской группы. Человек, имеющий право принимать окончательное решение в любом вопросе, касающемся игры.
Группировка	Общность игроков, играющая за ту или иную игровую фракцию, имеющая общие задачи и интересы. Наличие базы обязательно.
Зона отчуждения	Имитируемая в рамках игрового мира часть территории, характеризующаяся аномальной активностью и частично зараженная радиацией. Окружена охраняемым периметром.
Игрок	Лицо, допущенное к участию в игре членами Мастерской Группы.
Игротехническая роль (игротехник)	Игровой персонаж, чьи действия, направленные на развитие сюжетной линии, так или иначе контролируются Мастерами и, как правило, ограниченный в принятии самостоятельных решений. Мутанты также являются игротехническими персонажами и уполномочены принимать решение в спорных вопросах взаимодействия мутантов и игровых персонажей.
Квента	История персонажа, описывающая его личность, общие цели и объясняющая как персонаж попал в мир Зоны. Квента помогает Мастерам органично вплести персонажа в события, происходящие в мире игры.
Квест	Задача, поставленная перед персонажем в ходе развития сюжета.
Квестовые предметы	Предметы, имеющие значения в рамках выполнения какого-то конкретного квеста, зачастую, полезные только персонажам, согласившимся на выполнение соответствующего квеста.
ЗО (АЗ)	Зона Отчуждения (Аномальная Зона).
Киперная лента	Сигнальная лента красно-белого или черно-желтого раскраса, обозначающая неигровые точки и травмоопасные зоны.

Костюм	Комплект экипировки, защищающий от действия внешних факторов среды Костромской Зоны Отчуждения. В частных случаях как физический комплект антуражной одежды, так и взаимодействующий с ПДА «Луч» чип, прошивающий свойства защитного костюма в ПДА.
Кулуарное убийство	Убийство, возможно тайное, совершаемое в обстановке, не располагающей к открытым боевым действиям. Выполняется только холодным оружием по специальным правилам.
Локация	Часть игровой территории. В зависимости от контекста, игровой локацией может являться база группировки, логово мутантов, поляна в лесу и т.п.
Мастер	Член Мастерской Группы. Чаще всего имеет четкую специализацию (Мастер-оружейник отвечает за хронографирование и допуск игрового оружия, а Мастер-сюжетник придумывает квесты).
Мастер локации (региональщик)	Член Мастерской Группы, приписанный к какой бы то ни было группировке и отвечающий за соблюдение правил членами этой группировки, общую организацию и координирование процесса игры на локации. Участия в игровом взаимодействии не принимает.
Мастерская Группа (МГ)	Группа людей, организующих игру. По полноте полномочий сверху вниз: - Главный Мастер игры; - Мастера со специализацией (Мастер по сюжету, Мастер по оружию, Мастер по антуражу, Мастер по АХЧ и прочие); - Мастера локаций (Мастера-региональщики, региональщики, игромастера); - Игротехнические персонажи (в т.ч. мутанты).
Мертвяк	Общий мертвяк - место регистрации игровой смерти (специально отведенное Мастерской Группой место на территории полигона). Мертвяк на локации (если существует) – место отбытия штрафного времени перед повторным входом в игру (устанавливается Мастером локации).
Неигровая территория	Часть территории полигона где не ведется ни боевое, ни ролевое взаимодействие. Специальные неигровые территории на игре отсутствуют. Исключением являются аварийно-опасные объекты, представляющие потенциальную опасность для жизни и здоровья участников игры.
Некомбатант	Участники игры по тем или иным причинам лишённые права вести боевое и ролевое взаимодействие. Обозначается красной тряпкой (в дневное время) или красным фонарем (в ночное время).
Неотчуждаемые предметы	Предметы, запрещенные к изъятию в ходе игрового процесса.
Овертюн	Случайное или намеренное превышение допустимых показателей скорости вылета (дульной энергии) снаряда, выпущенного из игровой имитации огнестрельного оружия. Является грубым нарушением техники безопасности. Категорически запрещен.
Оглушение	Элемент боевого взаимодействия, до определенного момента не наносящий серьезных ранений оглушенному персонажу, однако выводящий его из строя на некоторое время.
Опыт	Игромеханическая абстракция, выражающая объем навыков и умений персонажа, а также его личностный рост, являющиеся следствием выполнения сюжетных заданий.
Оружие	Страйкбольные или тренировочные имитации холодного и огнестрельного оружия, а также взрывчатых веществ, боеприпасов и средств усиления. Согласно №150-ФЗ «Об оружии», оружием не являются.
ПДА «Луч» (ПДА)	Персональный детектор аномалий – программно-аппаратный комплекс, связывающий воедино игротехнические моменты и антуражные условности мира Зоны.

Полигон	Территория на которой проводится игра.
Роль	Персонаж, отыгрываемый игроком.
Смерть	Игровая смерть персонажа. Временное состояние, вызываемое некоторым количеством ранений или внешними факторами Зоны (воздействием радиации и аномалий). Мертвый персонаж должен обозначить себя некомбатантом и направиться в мертвяк. Через некоторое время персонаж «оживает» и повторно входит в игру в той же роли. Исключением является смерть роли (см. определение «Смерть роли»). Смерть от воздействия на персонажа аномалий, радиации и оружия, поражающего по ПДА отражается автоматически. Смерть от ранений, полученных в бою отыгрывается включением на ПДА режима «Суицид» («смерть по ПДА»). «Смерть по ПДА» - принудительный ввод ПДА в специальный режим, обозначающий что персонаж мертв. Применяется в случаях когда обстоятельства смерти персонажа не могут быть автоматически зарегистрированы на ПДА «Луч» (смерть от применения оружия, череды оглушений, нападений мутантов и т.п.).
Смерть роли	Сюжетно обоснованная и согласованная с Мастерской Группой полная безвозвратная гибель персонажа. В отличие от обычной смерти, повторный вход в игру возможен только с полной сменой роли – предыдущий персонаж окончательно покидает мир игры. После смерти роли лидер группировки может выйти ролью вольного сталкера или рядовым бойцом своей группировки.
Схрон (тайник)	Индивидуальный тайник сталкера, используемый для хранения хабара (см. определение «Хабар»), денег и прочих игровых ценностей.
Лут (трофей)	Все предметы, разрешенные правилами игры к изъятию у поверженного противника - убитого персонажа или мутанта, а также по результатам штурма базы группировки.
Трофейный комплект	Комплект предметов и игровых ресурсов, получаемый командиром подразделения, осуществившего захват базы противника.
Хабар	Артефакты, предметы и прочие игровые ценности, полученные персонажами в процессе игры. В частном случае – предметы, представляющие для их обладателя ценность, найденные им на территории Зоны.
Хронографирование	Обязательная процедура, являющаяся основным элементом процесса допуска к использованию в игре игровой имитации огнестрельного оружия. В основе лежит измерение с помощью специального прибора (хронографа) дульной энергии снаряда, выпускаемого игровой имитацией огнестрельного оружия.
Эпизод	Боевой эпизод – боевое взаимодействие происходящие в данный момент времени при участии, как минимум, одного живого игрока; Игровой эпизод - события, происходящие в данный момент времени при участии, как минимум, одного живого игрока.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Участие в игре могут принимать лица в возрасте от 18 лет.

Настоящие правила обязательны для исполнения всеми игроками.

Незнание правил является нарушением и не освобождает от ответственности за неисполнение правил.

Подавая заявку на участие в игре, потенциальный участник считается согласным с настоящими правилами, обязуется неукоснительно выполнять их и готов нести ответственность за их неисполнение.

Подавая заявку на участие в игре потенциальный игрок разрешает членам МГ сбор и обработку его персональных данных.

ОТКАЗ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

В связи с отказом от допуска на игру несовершеннолетних участников, МГ напоминает о том каждый взрослый человек сам несет индивидуальную ответственность за сохранность своих вещей, за свои действия, жизнь и здоровье. В связи с этим, МГ отказывается от ответственности в случаях:

- получения игроками какого бы то ни было вреда жизни и здоровью (травм, увечий, прочего физического ущерба и даже смерти);
- порчи или утери имущества игроков (начиная от игровых, заканчивая неигровыми предметами);

- в случае если игрок заблудился в лесу или окрестностях;
- в случае если игрок подвергся психологическому стрессу или моральному давлению со стороны других игроков;
- если игрок испытал сильный страх или дискомфорт;
- прочих, связанных с игрой и поездкой на нее, случаях ущерба и дискомфорта в т.ч. пропажей личных неигровых вещей, оставленных игроками в пределах игровой территории.

ШТРАФЫ ЗА НЕВЫПОЛНЕНИЕ ОБЯЗАННОСТЕЙ И НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ

За нарушение игроком настоящих правил и неисполнение обязанностей МГ оставляет за собой право наложить на него взыскание следующих видов:

- устное порицание и настоятельная рекомендация не повторять проступок. Выносится за очевидные ошибки, и мелкие не злонамеренные нарушения правил (далее в тексте - Предупреждение).
- игровая смерть и трехчасовое пребывание в мертвяке (далее в тексте - Смерть по ПДА и 3 часа вне игры). Если не оговорено иное, является основным наказанием за нарушение запретов.
- удаление игрока с территории проведения игры без компенсации связанных с игрой затрат (далее в тексте - Снятие с игры). Если не оговорено иное, является основным наказанием за нарушение категорических запретов.
- удаление игрока с территории проведения игры без компенсации связанных с игрой затрат и временный или полный запрет на участие в играх, организуемых МГ (далее в тексте - снятие с игры и бан). Если не оговорено иное, является наказанием за нарушение категорических запретов, решение принимает Главный Мастер проекта.

Повторное нарушение правил и невыполнение обязанностей повышает строгость взыскания на один уровень.

ОБЯЗАННОСТИ ИГРОКОВ

Штраф за неисполнение обязанности:

Обязанности игроков:	Предупре- ждение	Смерть по ПДА и 3 часа вне игры	Снятие с игры	Снятие с игры и бан
Выполнение связанных с игрой и игровым процессом указаний членов МГ.		✓	✓	✓
Знание и соблюдение игровых правил	✓	✓	✓	✓
Отыгрыш выбранной роли	✓	✓		
Соблюдение техники безопасности			✓	✓
Бесконфликтное разрешение спорных ситуаций (при необходимости игроки должны привлечь к решению проблемы членов МГ)	✓	✓	✓	✓
Информирование МГ о внештатной ситуации			✓	✓

ИГРОВЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

Категорически запрещены:	Штраф за нарушение запретов:			
	Предупреждение	Смерть по ПДА и 3 часа вне игры	Снятие с игры	Снятие с игры и бан
Нахождение в состоянии сильного алкогольного или наркотического опьянения любой степени тяжести		✓	✓	✓
Несоблюдение техники безопасности, правил допуска оружия, боевого взаимодействия и поражения мутантов			✓	✓
Овертюн				✓
Использование не предназначенной для использования в страйкболе (airsoft), самодельной, просроченной, испорченной, не соответствующей правилам игры пиротехники				✓
Использование НЕстрайкбольных (airsoft) имитаций оружия (охлажденные образцы, макеты, реплики, нерабочие боевые модели, рабочие боевые и охотничьи модели)	✓	✓	✓	✓
Перемещение, блокирование, отключение и прочее физическое взаимодействие с маяками аномалий			✓	✓
Самовольное (без согласования и разрешения) перемещение и прочее физическое взаимодействие с предметами антуража локаций и личными вещами других игроков (прожекторы, генераторы, аудио-видео аппаратура, походный инвентарь, предметы личного обихода и т.п.)	✓	✓	✓	✓
Использование чужого игрового оружия без предварительного разрешения владельца		✓	✓	✓
Злонамеренное, выходящее за рамки игрового процесса, оскорбление, унижение, нанесение физических повреждений игрокам и организаторам				✓
Открытое ношение неигровых ножей	✓	✓	✓	✓
Активация любого пиротехнического изделия, закрепленного на своей или чужой экипировке (в том числе находящиеся в подсумке)			✓	✓
Привоз игроками на полигон животных и лиц, не достигших возраста 18 лет			✓	✓
Сброс и невывоз за собой мусора, поджог сухой травы, битье бутылок и прочей стеклотары				✓
Умышленное причинение вреда представителям флоры (растениям) и фауны (животным).				✓
Присвоение игрового реквизита, являющегося собственностью МГ (артефактов, аномалий, квестовых предметов)				✓

ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ

Общие правила ТБ на территории полигона

Полигоны, используемые для проведения игр, являются местами повышенной опасности для жизни и здоровья игроков. Со своей стороны, в процессе подготовки полигона к игре, МГ постарается максимально ограничить доступ к травмоопасным конструкциям и сооружениям.

А) Запрещен проход в места, огороженные киперной лентой.

Б) Запрещено срывать киперную ленту.

Разведение костров и приготовление пищи на открытом огне разрешено только в специально оборудованных или указанных МГ местах.

Лесополоса**Обратите внимание!!!**

Территория полигона окружена лесом, настоятельно рекомендуем вам ознакомиться с правилами нахождения в лесополосе.

Общие правила нахождения в лесу - <https://poisk-ru.ru/s24878t7.html>

Строения

А) Нахождение на крышах зданий запрещено.

Б) В многоэтажных деревянных строениях запрещен подъем выше первого этажа, в многоэтажных каменных и железобетонных строениях запрещен подъем выше первого этажа, также запрещено проникновение в здания через окна второго и последующих этажей. Проникновение в здание через окна первого этажа возможно при отсутствии травмоопасных остатков стекол в рамах.

В) Запрещается приближение к полуразрушенным конструкциям, а также объектам при наличии у них видимых признаков осыпания и разрушения.

Г) Без согласования с членами МГ запрещается разбивать стекла, уничтожать, разрушать укрытия, здания и сооружения.

Обратите внимание!!!

Категорически не рекомендуется контакт с любыми проводами их креплениями, торчащими из стен, земли, свисающими с опор и оград и т.п.

Средства индивидуальной защиты зрения

А) Игроки обязаны носить защитные очки или антуражную защитную маску с момента начала игры до момента ее окончания.

Б) В случае если игроку, по тем или иным причинам, необходимо снять защитные очки, он должен обозначить себя как некомбатант (красная тряпка или красный фонарь ночью), обратиться за помощью к ближайшему игротехнику или Мастеру локации либо прийти в мертвяк и снять защитные очки. Игротехник или Мастер локации к которому обратился игрок, при наличии возможности, должен препроводить игрока в закрытое помещение чтобы тот снял защитные очки, и проследить, чтобы на момент возвращения в игру игрок надел их обратно.

В) В случае крайней необходимости и полного отсутствия возможности обратиться к Мастерам или дойти до мертвяка, игрок может ненадолго снять защитные очки, обозначив себя некомбатантом и обеспечив максимальное прикрытие головы (сесть на корточки лицом в угол, опустив голову, накрытую капюшоном и т.п.). Во избежание спорных моментов, надев очки, он обязан остаться некомбатантом и уйти в мертвяк.

Медицинская помощь

В случае получения травмы, предполагающей оказание потерпевшему доврачебной или медицинской помощи, все участники игрового процесса должны незамедлительно обратиться к игротехникам и членам МГ за врачебной помощью.

Обратите внимание!!!

МГ настоятельно рекомендует иметь при себе индивидуальную аптечку.

Приблизительный список препаратов и медикаментов, входящих в комплект трехдневной индивидуальной аптечки можно посмотреть тут: <https://survival.com.ua/individualnaya-meditsinskaya-pohodnaya-aptechka-spisok-lekarstv-neobhodimyie-predm/>

Для экстренной связи со Штабом игры позвоните по телефону +7 (910) 955-42-60 – Юрий «Чех» Мишенев.

Радиосвязь на игре

На игре разрешена радиоигра. Общая переговорная частота – 433.100.

Общая частота предназначена для игрового взаимодействия, на ней обсуждается жизнь Зоны. На общей частоте можно связаться с любой группировкой или человеком. Отдельные игроки и группировки вправе выбрать свои частоты.

Питание на игре

Питание на игре строится по системе «голодный движок» (аналог MilSim) – пища отчуждаема за исключением случаев специального питания, необходимого игроку по медицинским показаниям. В целях безопасности, вода предоставляется без ограничений. Воду можно получить в баре.

Алкоголь на игре

Алкоголь продается в баре за игровые деньги и в ограниченном количестве. Бармен вправе отказать любому игроку в продаже алкоголя не объясняя причины. Привезенный игроками алкоголь к употреблению запрещен.

Распитие алкоголя во время игры вне бара запрещено. Первое нарушение данного правила влечет за собой штраф в виде смерти по ПДА и 3 часов штрафа. Повторное нарушение данного правила влечет за собой снятие игрока с игры.

Чрезмерное употребление алкоголя, равно как и нахождение на территории полигона в состоянии алкогольного опьянения, заметного со стороны и объективно мешающего игровому процессу, влечет за собой снятие с игры. Адекватность состояния игрока может быть оценена любым членом МГ, Мастером локации и игротехником.

Если игрок ощущает что его индивидуальная доза алкоголя превышена, он обязан однозначно обозначить себя некомбатантом (повязать красную тряпку или зажечь красный фонарь) и отправиться спать в свою палатку. Если спящий персонаж убит, при выходе из палатки игрок должен обозначить себя некомбатантом, совершить «суицид по ПДА» и направиться в мертвяк. В случае неспособности оправиться в мертвяк, игрок считается грубо нарушившим правила и удаляется с территории проведения игры.

Неигровой лагерь

Неигровой лагерь отсутствует.

Оборудование спальных мест

За оставленные на территории полигона личные вещи игроков члены МГ ответственности не несут. МГ рекомендует положить особо ценные предметы (деньги и документы) в некий контейнер (например небольшую сумку или пластиковый пакет) и, опломбировав его у Мастеров, убрать в машину, палатку или носить при себе, убрав пакет в антуражный рюкзак. Пломбой считается предоставленный Мастерами пластиковый хомут-стяжка или багажная пломба.

Обратите внимание!!!

Личные вещи, находящиеся вне опломбированной сумки (рюкзак, пакета и т.п.) могут быть приняты за игровые предметы и подвергнуты обыску либо физическому перемещению в процессе игры.

Игроки могут оборудовать спальные места по своему усмотрению, соблюдая правила техники безопасности, требования МГ и игротехнических персонажей.

На время игры палатки и спальные места являются частью игровой территории. Предметы, разрешенные к изъятию могут быть изъяты (в т.ч. украдены) в рамках игрового процесса. Персонаж, спящий в палатке может быть убит. После смерти во сне, игрок обязан совершить «суицид по ПДА», обозначить себя некомбатантом и направиться в мертвяк.

Личные палатки игроков должны легко открываться и не закрываться на неигровые замки.