

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

До игры допускаются лица достигшие возраста 18 лет, с 16 лет по согласию родителей.

Каждый участник соглашается с нижеизложенными правилами и несёт ответственность за своё поведение и действия на игре.

Организаторы НЕ несут ответственность за полученные игроком травмы и утерянные вещи по собственной вине и безалаберности.



ИГРОВОЕ ОРУЖИЕ

- Снайперские винтовки до - 170 м/с (расстояние ведения огня не менее 30 метров от цели, стрельба только одиночными!)
- Штурмовые винтовки до - 135 м/с
- Пистолеты до - 115 м/с
- Дробовики до - 120 м/с
- Пулеметы до - 150 м/с (минимальное расстояние контакта 15-20 метров)

*В помещениях не больше - 120 м/с

*Все показатели снимаются шаром весом 0.2g

А так же допускаются:

- Гранаты и дымы промышленного изготовления
- Ножи тренировочные из мягкого полиуретана или резины
- Самостоятельно изготовленные образцы холодного оружия из мягких материалов (дубины, топоры, кувалды и т.п)
- Наручники, веревки и остальной инвентарь по согласованию с мастерами



ОБЫСК И ОТЧУЖДЕНИЕ

Обыск в игре происходит по принципу отчуждения всех игровых вещей (шары, деньги, гранаты, мины, чипы на оружие, ресурсы и т.д.)

Реальный обыск- что было найдено, то и подлежит изъятию.

НЕотчуждаемы - личные вещи (телефон, ключи, документы, лекарства), а также предметы промаркированные наклейкой «НЕОТЧУЖДАЕМО»





ИГРОВОЕ ВРЕМЯ

Игровое время - длится со старта игры до её конца. В этот промежуток, все участники находятся во вселенной игры, обязаны максимально качественно отыгрывать свои роли и не выходить из образа.

Не боевого времени нет, все участники обязаны быть в защитных очках и готовы к любым ролевым действиям со стороны других игроков.

Посещение жилого лагеря разрешается только при возникновении острой необходимости (важный звонок, срочный отъезд, приём лекарств и т.д.), в других случаях выход из игры - запрещён!



БОЕВЫЕ ЛОКАЦИИ

Все локации считаются боевыми, в любой локации можно произвести ограбление в рамках игровых правил.

Сон и отдых на полигоне считается игровым и может быть прерван в любой момент.

