

1. Общие моменты

- 1.1. К применению допускается исключительно **Протектированное Оружие** (далее ПО) – оружия, изготовленного из прочного пластикового, деревянного или текстолитового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного Эластичного Пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.
- 1.2. Бофферы, тямбары и им подобное неантуражное оружие к использованию на игре не допускаются.
- 1.3. 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.
- 1.4. **Колющего оружия на игре нет.** Наносить колющие удары любым оружием ЗАПРЕЩЕНО. Комбинированное колюще-рубящее оружие не допускается.
- 1.5 Чем более ваше оружие **безумно и постапокалиптично**, тем выше его шансы быть допущенным, даже если какие-то формальные ограничения незначительно нарушены.
- 1.6 Тренировочные ножи из резины или пластика типа «Cold Steel» к использованию на игре не допускаются.

2. Общие требования

- 2.1. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично – по внешнему виду походить на оружие мира "Безумного макс".
- 2.2. Боевая часть ПО должна быть обмячена ЭП полностью.
- 2.3. Твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части не должна превышать 30а по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов твёрдость ЭП не должна превышать 40а по Шору.
- 2.4. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.
- 2.5. Вес оружия не должен превышать 800 грамм на метр длины.

3. Клинковое оружие

- 3.1. Клинки должны быть гибкими и прочными – клинок должен выдерживать сильное изгибание без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние.
- 3.2. Для клинкового оружия малой длины (ножи и кинжалы до 40 см общая длина) допустимо изготовление без стержня. При этом оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким.
- 3.3. Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов в гарде из металла или твёрдого пластика недопустимо.
- 3.4. Общая длина клинкового оружия не должна превышать 0,6 метра.

4. Инерционное и древковое рубящее оружие.

4.1. Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни нежели в клинках.

4.2. 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 не предназначенных для удара боевых частях оружия (плоскость лезвия топоров и т.д.) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

4.3. Толщина протектирующего слоя на древках топоров и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой.

4.4. Общая длина древкового оружия не должна превышать 1 метра.

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

4.6. У различных цепных модификаций инерционного оружия – цепных моргенштернов и цепов, цепь так же должна быть мягкой. К таким видам оружия так же предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части.

5. Доспехи и броня

Доспехи выполняются из толстой кожи, металла или пластика. Чтобы считаться доспехом, должна покрывать более половины тела персонажа. Возможны следующие варианты:

5.1 Нагрудная пластина + шлем + наручи + поножи

5.2 Защита корпуса более 50% поверхности + наручи и поножи

5.3 Защита корпуса целиком + наручи ИЛИ поножи

Если доспех имеет выступающие части, они должны быть выполнены из мягких материалов, либо покрыты слоем ЭП не менее 5 мм.

Как и с оружием, чем безумнее ваша броня, тем больше шансов, что ее допустят.