



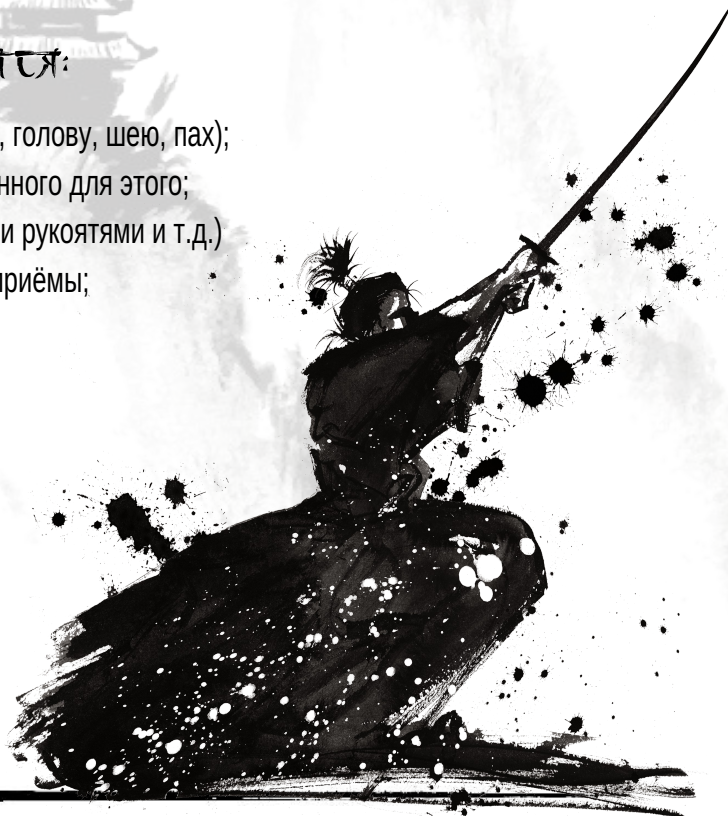
ПРАВИЛА ПО БОВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

ОСНОВНЫЕ

- Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать только допущенное до игры оружие, промаркированное соответствующим образом. При допуске оружие проверяется на целостность, соответствие правилам допуска и сеттингу мира.
- Запрещается ношение и применение не протектированного оружия в качестве антуража, во всех проявлениях. (Макеты мечей, ножей и пр.)
- Игроки не должны использовать чужое оружие без разрешения хозяина.
- Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что может получить или нанести травму. Запрещается наносить чрезмерно сильные удары по неодоеспешным игрокам и в незащищенные доспехом места, а в случае, если противник не защищается – только обозначить удар/удары. Мастера оставляют за собой право наказывать игроков, стиль ведения боя которых ведет к потенциальным травмам противника.
- Игрок, не желающий вступать в боевое взаимодействие и не спасающийся бегством, может поднять безоружные руки и громко объявить «сдаюсь!», чтобы обозначить для противника ситуацию беззащитности.
- В случае нанесения травмы (умышленной или неумышленной) игрок обязан выйти из игры. Степень его вины и наказание определяет мастер по боёвке, главный мастер или лица их замещающие.

НА ИГРЕ КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩАЮТСЯ:

- Умышленные удары в не поражаемую зону (кисти, стопы, голову, шею, пах);
- Колющие удары любым оружием, кроме оружия, допущенного для этого;
- Удары не боевой частью оружия (древками пик, твёрдыми рукоятками и т.д.)
- Подножки, подсечки, толчки плечом и прочие подобные приёмы;



ХИТЫ

Снятие хита – результативный амплитудный удар (попадание) оружием ближнего боя или уверенное попадание метательным снарядом в поражаемую зону. Приём «швейная машинка» (многочисленные быстрые удары в одно и то же место) считается как одно попадание и только в том случае, если первый удар соответствовал результативному амплитудному удару. Результативным амплитудным рубящим ударом считается удар с выраженным и явно видимым замахом на 90 градусов и более, чувствительно попавший боевой частью оружия в поражаемую зону персонажа.

Для всего оружия ближнего боя, а также для стрелкового и метательного оружия кисти, стопы, голова, шея и область паха игрока – непоражаемые зоны. Остальная часть тела – поражаемая зона. Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Другим игрокам категорически запрещается указывать на неправильный с их точки зрения подсчёт хитов, снятых с другого персонажа (приравнивается к умышленной незнанию). Можно обратить внимание ближайшего мастера на игрока, подозреваемого в умышленно неправильном подсчёте своих хитов. При этом попадания, при которых элемент одежды или антуража прибило хитовой зоне засчитываются. Целенаправленно использовать элементы одежды и антуража для защиты запрещено.

ПРАВИЛА ПО ДОПУСКУ

МЕТАТЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ И ОРУЖИЯ БЛИЖНЕГО БОЯ.

Изделие должно быть чистым, без видимых повреждений поверхностного слоя.

Не допускается поверхностные потеки латекса и его липкая консистенция.

Внутренняя структура не должна отслаиваться от сердечника.

Сердечник не должен прощупываться на боевой части, не должен иметь повреждений в следствии которых теряется гибкость изделия.

- Плотность на боевой части 15-30 единиц по шорА и до 40 единиц по шорА на не боевой части соответственно.

- Вес изделия не должен превышать 1 килограмма на метр длинны. И не более 2 килограмм для готового изделия любого размера.

- Сердечник должен быть выполнен из гибкого стекловолокна или аналогов. При проверке изделия должен выдерживать изгиб до 45 градусов без нарушения целостности.

- Толщина мягкого слоя на бьющей кромке, не должна быть не меньше 2 см. На не бьющей 0.5 см.

При изготовлении метательного оружия наличие сердечника и утяжелителей не допускается.

Плотность изделия до 20 единиц по шорА.

При активном несогласии с правилами допуска изделия на самом полигоне, мастер по боевым взаимодействиям оставляет за собой право испытать изделие на хозяине.

